BAB 3

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem

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

3.1.1 Analisis Masalah

PT Firebolt Citra Indotama masih memerlukan pengembangan dari segi pemasaran produk-produknya untuk mempertahankan prestasinya, kurangnya sarana atau media penghubung dengan para *customer*, memberikan kesulitan dalam proses penyebaran informasi promosi dan penjualan produk dengan keterbatasan kemampuan menjangkau tempat tujuan. Dalam sarana penjualan, media transaksi belum dikelola secara otomatis yang ditunjang sarana *online*.

3.1.2 Analisis Sistem Yang Berjalan

Prosedur adalah kumpulan dari proses dalam suatu sistem yang saling terkait antara satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan yang telah diterapkan. Sistem

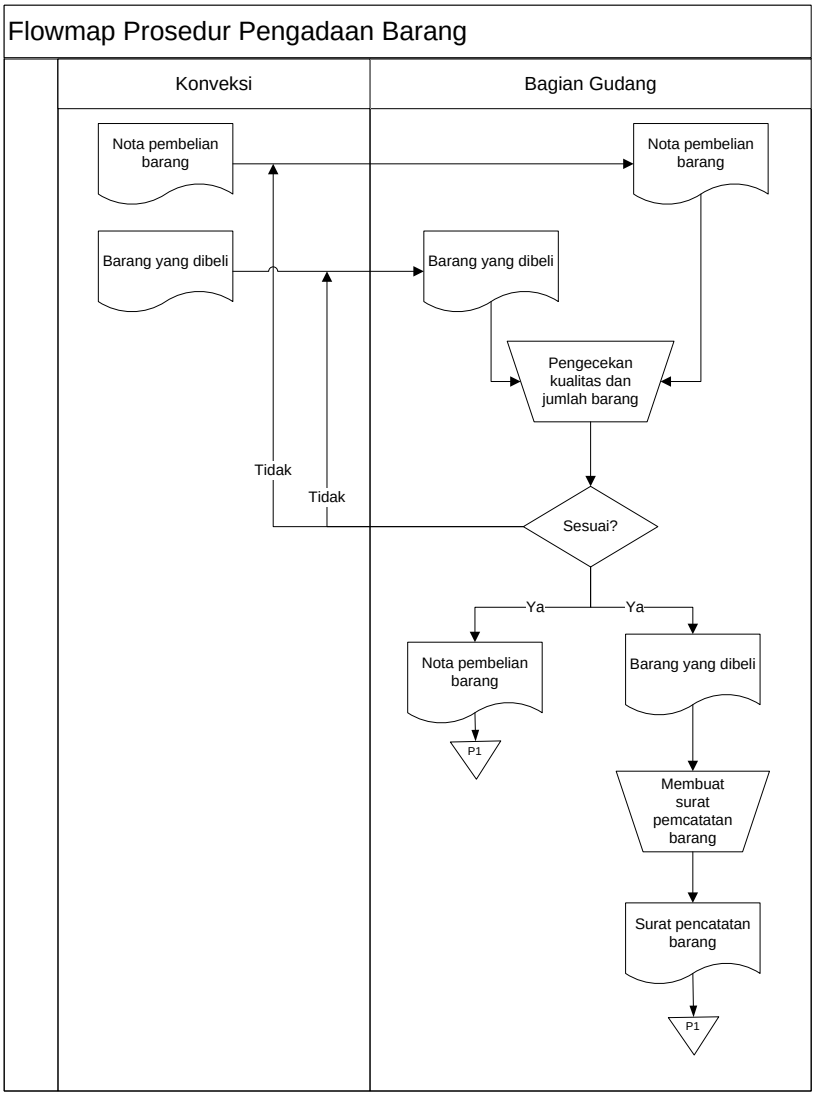
yang ada saat ini memiliki tiga prosedur yaitu prosedur penjualan dan pengiriman, prosedur penjualan retur barang, dan prosedur rekapitulasi penjualan.

3.1.2.1 Prosedur Pengadaan Barang

Prosedur pengadaan barang adalah proses penerimaan barang yang telah dipesan pihak PT Firebolt Citra Indotama dari konveksi . Adapun deskripsi alur prosedurnya adalah sebagai berikut :

1. Bagian gudang menerima barang dan nota pembelian dari konveksi
2. Bagian gudang mengecek kualitas dan jumlah barang.
3. Jika nota pembelian dan barang yang dibeli sesuai maka nota pembelian diarsipkan
4. Jika nota pembelian dan barang yang dibeli tidak sesuai maka nota pembelian dan barang akan dikembalikan ke konveksi
5. Jika barang lolos pengecekan kualitas dan jumlah barang, maka bagian gudang akan membuat surat pencatatan barang dan diarsipkan.

Flowmap prosedur penjualan dan pembayaran pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.1 dibawah ini:



Gambar 3.1 Prosedur Pengadaan Barang

Keterangan :

P1 : Arsip nota pembelian barang

P2 : Arsip surat pencatatan barang

3.1.2.2 Prosedur Penjualan dan Pembayaran

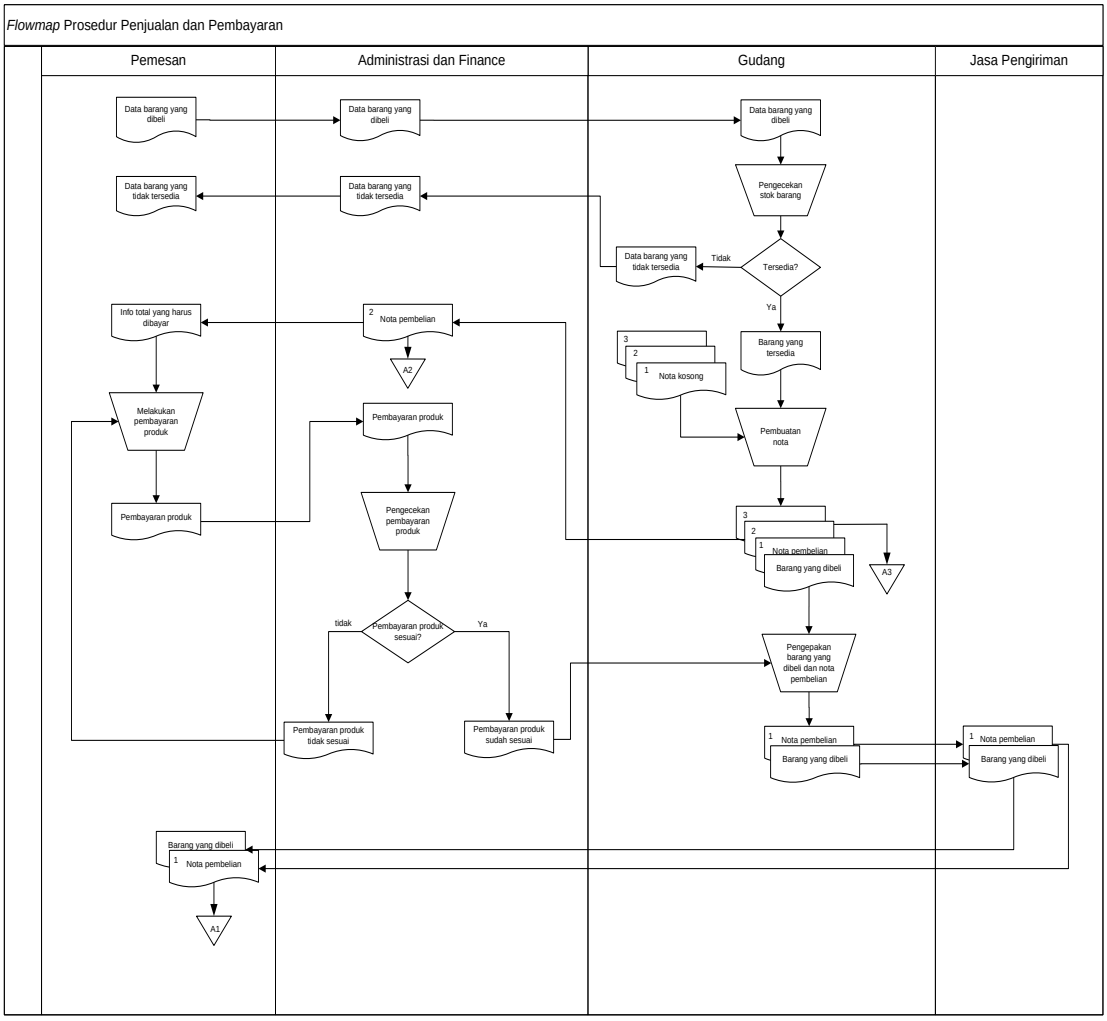
Sistem yang sedang berjalan pada PT Firebolt Citra Indotama adalah dimana perusahaan melakukan pengiriman barang setiap seminggu sekali ke tiga puluh toko/distro yang ada di seluruh indonesia, dimana pemesan memesan barang melalui komunikasi telepon, adapun deskripsi dari sistem penjualan dan pembayaran

pada PT Firebolt Citra Indotama sistem yang sedang berjalan adalah sebagai berikut :

1. Setiap minggu pemesan melakukan pemesanan melalui komunikasi telepon yang akan diterima oleh bagian administrasi dan finance.
2. Bagian administrasi dan finance menerima daftar pesanan atau barang yang akan dibeli, kemudian diserahkan ke bagian Gudang untuk mempersiapkan barang yang di pesan.
3. Bagian gudang memeriksa stok barang yang dipesan, jika tidak tersedia, maka bagian gudang akan menberitahukan bagian administrasi dan finance untuk di beritahukan ke pemesan, pemesan bisa membatalkan pemesanan atau mengganti pesanan yang baru. Jika tersedia, maka bagian gudang akan membuatkan nota rangkap 3 (tiga), yang kesatu akan diserahkan kepada pemesan sebagai bukti pembayaran, yang kedua sebagai arsip bagian administrasi dan finance, yang ketiga sebagai arsip bagian gudang.

4. Setelah barang, dan nota dipersiapkan maka bagian administrasi dan finance akan menelepon kembali pemesan untuk memberitahukan total pembayaran yang harus di bayar.
5. Kemudian pemesan akan melakukan pembayaran melalui bank, setelah pemesan melakukan pembayaran, maka pemesan akan menelepon kembali untuk memberitahukan bahwa pembayaran sudah dilakukan.
6. Bagian adminisrasi akan mengecek apakah pembayaran sudah dilakukan, jika belum, maka akan menunggu sampai uang pembayaran dilakukan. jika sudah, maka barang akan dikirimkan beserta nota pembayaran.

Flowmap prosedur penjualan dan pembayaran pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.2 dibawah ini:



Gambar 3.2 Prosedur Penjualan dan Pembayaran

Keterangan :

A1 : Arsip nota pembelian untuk Pemesan

A2 : Arsip nota pembelian untuk Adminstrasi dan Finance

A3 : Arsip nota pembelian untuk Gudang

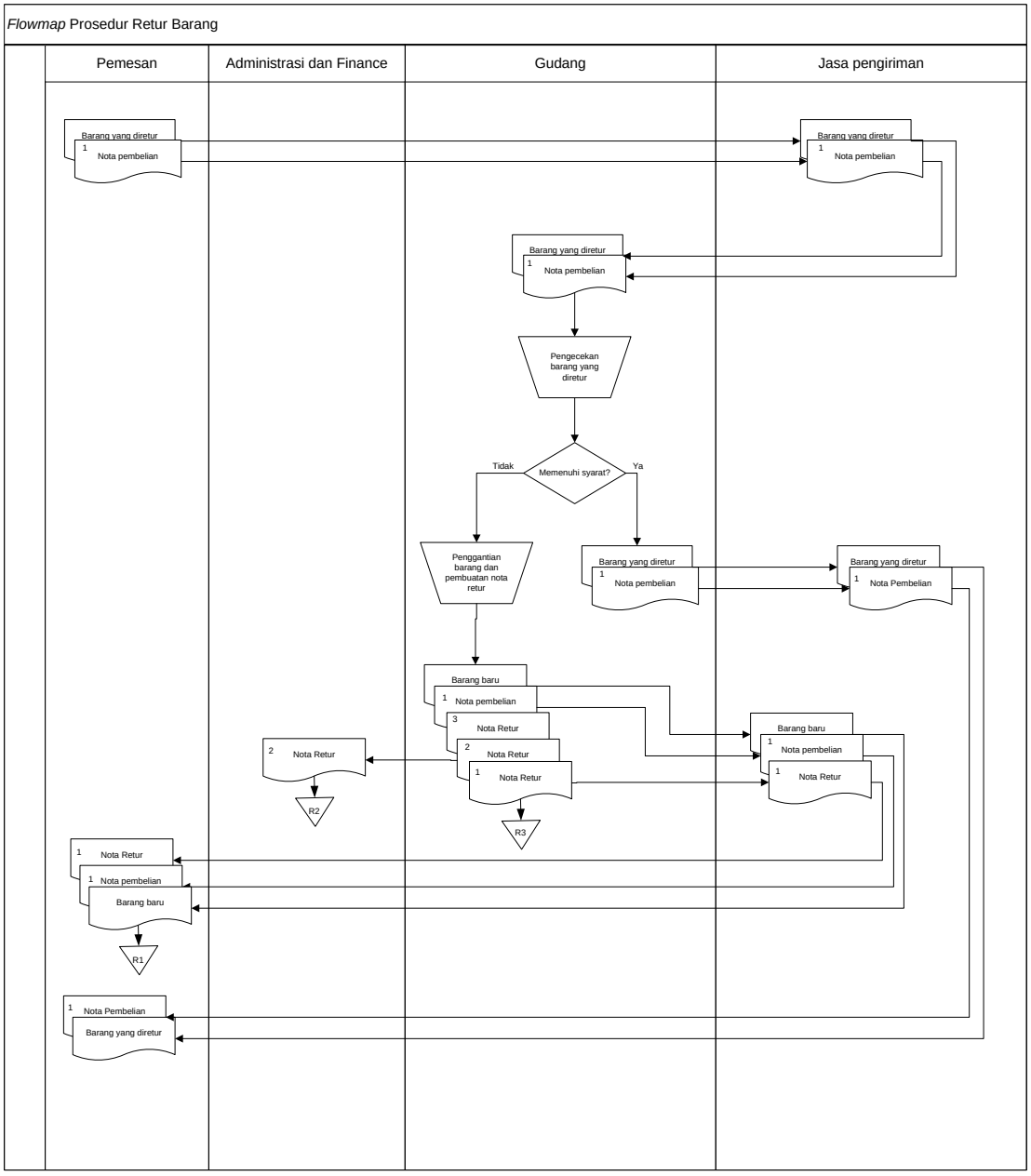
3.1.2.3 Prosedur Retur Barang

Retur / menukarkan barang karena tidak sesuai dengan pesanan, dengan syarat barang tidak rusak atau cacat, dan barang hanya bisa direturkan dengan barang lagi.

Adapaun gambaran dari prosedur retur barang pada sistem yang berjalan pada PT Firebolt Citra Indotama adalah sebagai berikut :

1. Pemesan memberikan nota pembelian beserta barang yang akan diretur, kemudian diserahkan kepada jasa pengiriman barang yang kemudian akan diserahkan ke bagian gudang.
2. Bagian gudang akan memeriksa nota pembelian barang, kemudian memeriksa barang yang direturkan, jika barang yang direturkan tidak memenuhi syarat maka retur barang tidak dapat dilakukan. Jika retur barang barang memenuhi syarat maka bagian gudang akan mengganti barang yang diretrukan.
3. Bagian gudang akan membuat nota retur barang sebanyak 3 rangkap, yang kesatu untuk pembeli, yang kedua untuk bagian administrasi dan finance, yang ketiga untuk bagian gudang.
4. Barang akan di pak beserta nota retur barang yang akan diberikan ke jasa pengiriman barang yang kemudian akan di berikan kepada pemesan.

Flowmap prosedur retur barang pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.3 dibawah ini:



Gambar 3.3 Prosedur Retur Barang

Keterangan :

R1 : Arsip nota retur barang untuk Pemesan

R2 : Arsip nota retur barang untuk Administrasi dan Finance

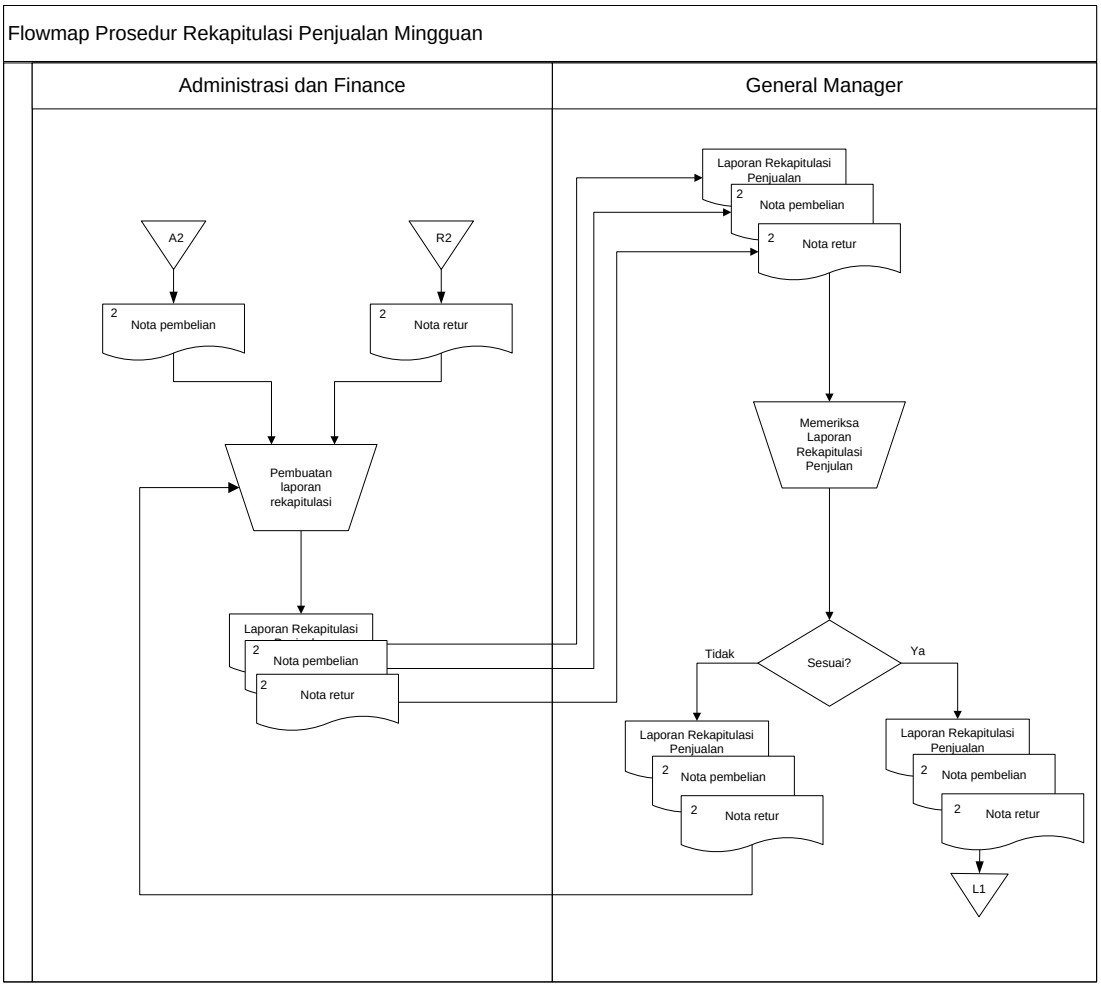
R3 : Arsip nota retur barang untuk Gudang

3.1.2.4 Prosedur Rekapitulasi Penjualan Mingguan

Prosedur rekapitulasi penjualan mingguan ini meliputi barang apa saja yang telah dibeli, sehingga dari data pembelian barang dapat dijadikan evaluasi untuk mengetahui jenis barang apa yang sering di pesan oleh pemesan. Prosedur rekapitulasi penjualan pada PT Firebolt Citra Indotama ini terdiri dari beberapa urutan proses sebagai berikut :

1. Bagian administrasi dan finance mengumpulkan nota pembelian dan nota retur barang kemudian bagian administrasi dan finance melakukan rekapitulasi penjualan per minggunya.
2. Bagian administrasi dan finance akan mencatat data transaksi ke dalam buku besar.
3. Bagian administrasi dan finance memberikan laporan rekapitulasi penjualan kepada General Manager.

Flowmap prosedur rekapitulasi penjualan mingguan pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.4 dibawah ini:



Gambar 3.4 Prosedur Rekapitulasi Penjualan Mingguan

Keterangan :

L1 : Arsip rekapitulasi penjualan

3.1.3 Analisis Kebutuhan Non-fungsional

Analisis kebutuhan *nonfungsional* dilakukan untuk menghasilkan spesifikasi kebutuhan *nonfungsional*. Spesifikasi kebutuhan *nonfungsional* adalah spesifikasi yang rinci tentang hal-hal yang akan dilakukan sistem ketika diimplementasikan. Analisis kebutuhan ini diperlukan untuk menentukan keluaran yang akan dihasilkan sistem, masukan yang diperlukan sistem, lingkup proses yang digunakan untuk mengolah masukan menjadi keluaran, *volume* data yang akan ditangani sistem, jumlah pemakai dan kategori pemakai, serta kontrol terhadap sistem. Pada tahap analisis kebutuhan nonfungsional akan menjelaskan mengenai analisis perangkat keras, analisis perangkat lunak, analisis pengguna, dan analisis jaringan.

3.1.3.1 Spesifikasi Perangkat Keras

Analisis perangkat keras dimaksudkan untuk mengetahui spesifikasi perangkat keras yang sedang dan akan digunakan untuk aplikasi penjualan *online* pada PT. Firebolt Citra Indotama

Spesifikasi minimal perangkat keras yang dibutuhkan untuk aplikasi penjualan *online* pada PT Firebolt Citra Indotama adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1 Spesifikasi minimal perangkat keras yang dibutuhkan

Perangkat Keras	Client	Server
1. *Hardisk*	40 GB	80 GB
2. *Memory*	512 Mb	512 Mb
3. *VGA*	128 Mb	128Mb

4. *Monitor*	1024x768	1024x768
5. *Keyboard*	Terpasang	Terpasang
6. *Mouse*	Terpasang	Terpasang
7. *Processor*	1 GHz	1.7 GHz

Adapun spesifikasi perangkat keras yang ada pada PT. Firebolt Citra Indotama adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Spesifikasi perangkat keras pada PT. Firebolt Citra Indotama

Perangkat Keras	Client	Server
1. *Hardisk*	120 GB	120 GB
2. *Memory*	1 Gb	512 Mb
3. *VGA*	128 Mb	128Mb
4. *Monitor*	1024x768	1024x768
5. *Keyboard*	Terpasang	Terpasang
6. *Mouse*	Terpasang	Terpasang
7. *Processor*	1.7 GHz	2.4 GHz

3.1.3.2 Spesifikasi Perangkat Lunak

Spesifikasi perangkat lunak yang dibutuhkan untuk pembangunan penjualan *online* pada PT Firebolt Citra Indotama adalah sebagai berikut:

1. *PHP* sebagai bahasa pemrograman
2. Sistem Operasi *Windows XP*
3. *PhpMyAdmin* sebagai *interfacedatabase*
4. XAMPP sebagai Web Server.
5. *Adobe Dreamweaver CS3* sebagai kode dan perancangan tampilan
6. *Microsoft Visio 2007* sebagai pembuatan gambar dalam analisis sistem
7. *MySQL* yang digunakan sebagai *Database Management System* (DBMS).
8. *Web browser* sebagai aplikasi untuk membuka aplikasi *E-commerce* ini

Adapun spesifikasi perangkat lunak yang digunakan pada pembangunan aplikasi penjualan *online* pada PT Firebolt Citra Indotama adalah sebagai berikut:

1. *PHP* 5.3.4
2. Sistem Operasi *Windows 7*
3. *PhpMyAdmin* 3.3.9
4. XAMPP Version 2.5
5. *Adobe Dreamweaver CS3*
6. *Microsoft Visio 2007*
7. *MySQL 5.0.7*
8. *Mozilla Firefox dan Chrome*

3.1.3.3 Analisis Pengguna

Analisis pengguna dilakukan untuk mengetahui siapa saja yang akan menggunakan sistem penjualan *online.* Pengguna aplikasi penjualan *online* saat ini pada PT. Firebolt Citra Indotama akan dijelaskan pada tabel 3.3.

Tabel 3.3 Spesifikasi pengguna saat ini

No.	Perangkat pikir	Kemampuan	Tanggung jawab
1	General manager	Mengerti komputer dan internet	Mengatur pengelolaan perusahaan
2	Administrasi	Mampu menggunakan Microsoft Office dan internet	Mengelola keuangan perusahaan
3	Gudang	Mampu menggunakan Microsoft Office dan internet	Mengelola produk di gudang
4	Pelanggan	-	Melakukan pembelian produk

Perangkat lunak ini akan digunakan oleh empat jenis pengguna, yaitu general manager, bagian gudang, pelanggan dan pengunjung (tabel 3.4)

Tabel 3.4 Spesifikasi pengguna Yang Dibutuhkan

No.	Perangkat pikir	Pelaku	Kemampuan	Tanggung jawab
1	General manager	General manager	Mengerti komputer, internet, berbisnis *online*, dan melakukan transaksi *online*	Melakukan pengolahan data operator/gudang, restore dan backup, dan dapat mencetak laporan penjualan.
2	Bagian gudang	Bagian gudang	Mengerti komputer, internet, berbisnis *online*, dan melakukan transaksi *online*	Melakukan pengolahan data master, pengolahan seluruh transaksi dan dapat mencetak laporan
3	Pelanggan	Konsumen	Mengerti komputer, internet, berbisnis *online*, dan dan	Melakukan pemesanan, mengubah data pribadi, melihat transaksi yang sudah pernah dilakukan,

			melakukan transaksi *online*	melakukan retur barang
4	Pengunjung	Konsumen	Mengerti komputer, Mengenal internet	Hanya dapat melihat produk tetapi tidak dapat melakukan transaksi pembelian

1. General manager

   Pengguna yang memiliki hak akses penuh dalam aplikasi dan dapat menambahkan bagian gudang baru kedalam *database*.

2. Bagian gudang

   Pengguna yang memiliki hak akses dalam Melakukan pengolahan data master dan data transaksi penjualan.

3. Pelanggan

   Pelanggan adalah bagian pengguna sistem yang dapat melihat produk, dan dapat melakukan transaksi pembelian atas produk tersebut. Pelanggan ini adalah semua pengunjung yang telah menjadi pelanggan, atau yang telah *login* / daftar terlebih dahulu.

4. Pengunjung

   Pengunjung adalah bagian pengguna sistem yang hanya dapat melihat produk tetapi tidak dapat melakukan transaksi pembelian. Pengunjung ini adalah semua orang yang telah masuk ke *website* PT Firebolt Citra Indotama tapi belum melakukan *login*.

3.1.3.4 Analisis Jaringan

Jaringan disini lebih berhubungan dengan cara pengaksesan situs *e-Commerce* ini. Dimana komputer client dan server harus terkoneksi dengan internet agar bisa saling berhubungan.

3.1.4 Aturan Bisnis Sistem Yang Akan Dibangun

Aturan bisnis sistem yang akan dibangun pada aplikasi penjualan *online* pada PT. Firebolt Citra Indotama adalah sebagai berikut:

1. Pengelolaan stok

   Untuk pengelolaan stok yaitu stok akan berkurang ketika pelanggan melakukan konfirmasi pemesanan produk. Stok akan dikembalikan ke stok semula jika pelanggan membatalkan produk, pemesanan dapat dibatalkan oleh bagian gudang dan pemesanan dibatalkan oleh sistem ketika melebihi batas waktu pembayaran.

2. Pemjualan produk

   Untuk melakukan pembelian produk di aplikasi penjualan *online* PT. Firebolt Citra Indotama, pembeli harus terlebih dahulu menjadi anggota atau pelanggan dengan cara melakukan registrasi pelanggan. Pembeli yang telah menjadi anggota memilih produk yang akan dibeli. Produk yang dibeli oleh pembeli akan dimasukkan ke keranjang belanja. Pembeli dapat melakukan pembelian produk lebih dari satu produk dan minimum pembelian satu produk dan produk yang dibeli tidak dapat melebihi stok yang tersedia. Produk yang telah dimasukkan ke keranja belanja dapat diubah jumlah pembeliannya,

dengan mengubah jumlah produk dan menekan tombol “Update Keranjang” dan produk yang ada di keranjang belanja dapat dihapus oleh pembeli jika pembeli tidak jadi membeli produk tersebut dengan menekan tombol “X’ pada bagian sebelah kanan produk.

Pembeli dapat melanjutkan belanja dengan menekan tombol “Lanjut Belanja” yang akan diarahkan ke halaman katalog produk, jika pembeli telah yakin dengan produk yang telah dimasukkan ke keranja belanja untuk dibeli maka pembeli menekan tombol “Selesai Belanja” untuk menginputkan data alamat pengiriman produk dan pembeli memilih jasa pengiriman, untuk jasa pengiriman disediakan hanya satu jasa pengiriman dengan tiga paket jasa pengiriman.

Jika pembeli telah mengisi alamat pengiriman dan jasa pengiriman maka selanjutnya pembeli menekan tombol “Proses” dan sistem akan menampilkan informasi pembelian produk secara detail. untuk melakukan konfirmasi pembelian maka pembeli menakan tombol “Simpan” dan informasi pembelian produk akan dikirim melalui *email*.

Jika didalam pembelian terdapat 2 pembeli atau lebih, yang telah memilih produk yang sama, dengan melebihi stok yang ada maka produk yang dibeli akan diberikan kepada pembeli yang pertama kali melakukan konfirmasi pembelian dan untuk pembeli yang kedua dan selanjutnya akan diberi informasi bahwa stok yang tersedia habis atau stok yang dibeli melebihi stok yang ada, pembeli kedua dan selanjutnya dapat melanjutkan pembelian

dengan stok yang tersisa atau pembeli membatalkan pembelian pada produk tersebut.

3. Pembayaran

   Setelah pembeli melakukan konfirmasi pembelian, maka pembeli akan mendapatkan *email* yang berisi informasi pembelian dan harus melakukan pembayaran baik secara *online* melalui *Login* atau secara *login* dengan transfer ke bank yang tercantum dalam pesan *email*. Batas waktu pembayaran adalah satu hari setelah melakukan pembelian produk. jika dalam jangka waktu yang telah ditentukan pembeli tidak melakukan konfirmasi pembayaran maka pembelian produk akan dibatalkan

4. Pengiriman

   Setelah pembeli melakukan pembayaran maka produk akan segera dikirim ke alamat sesuai alamat pengiriman. Dan pembeli akan mendapatkan *email* yang berisikan nomor resi pengiriman, pembeli dapat mengetahui produk sudah sampai atau belum dengan menggunakan fasilitas *tracking* yang telah disediakan ataus dengan menglik link ada pada *email* yang akan diarahkan ke fasilitas *tracking* JNE.

5. Retur

   Pembeli dapat melakukan retur pada produk yang dibeli telah diterima oleh pembeli. Adapun ketentuan retur adalah sebagai berikut:

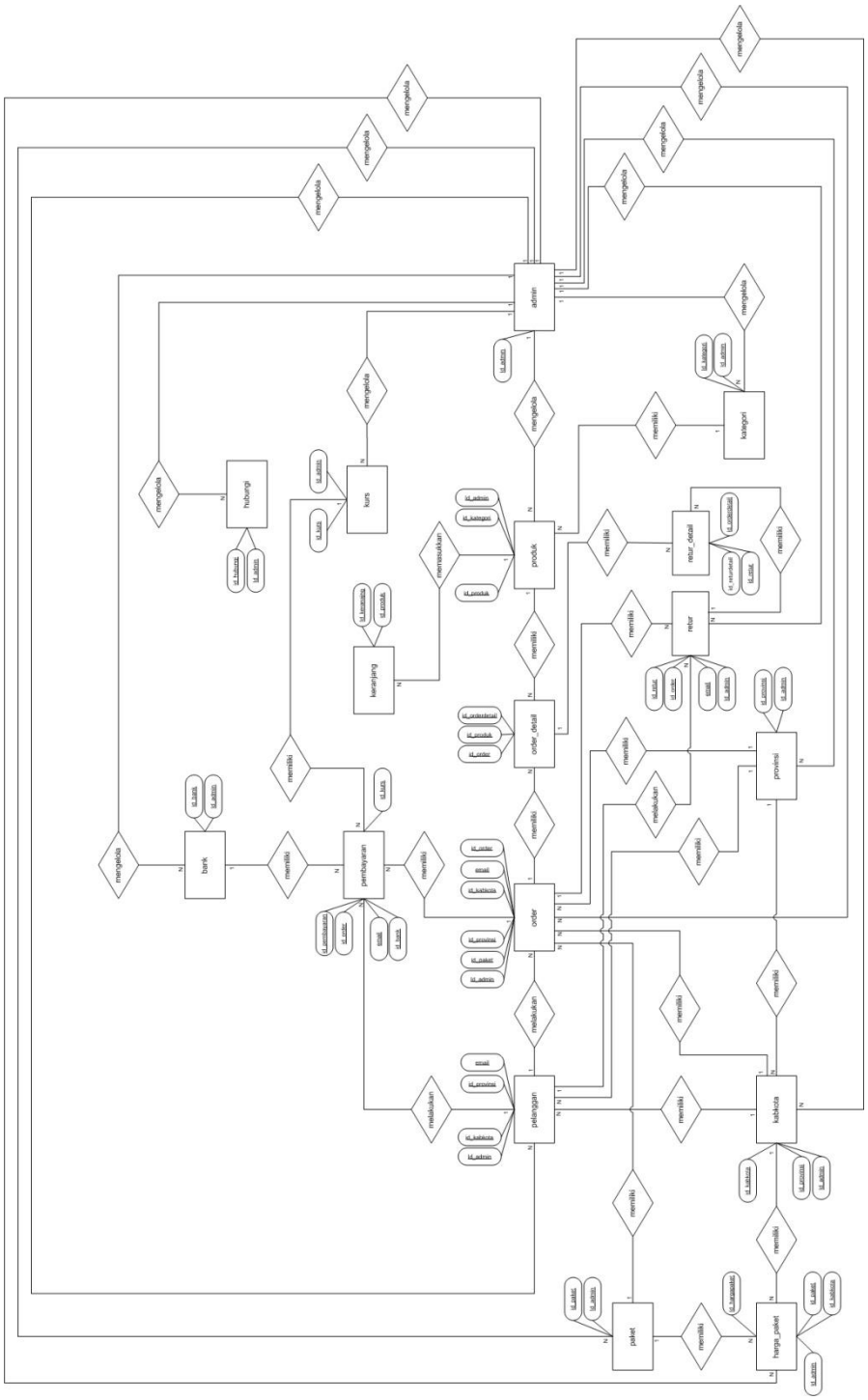
a. Batas waktu melakukan retur adalah satu hari setelah produk diterima. Jika melebih waktu yang ditentukan maka retur tidak dapat dilakukan.
b. Produk yang dibeli mengalami kerusakan yang disebabkan oleh pihak perusahaan bukan kerusakan yang dilakukan oleh pembeli, cacat bahan dan ukuran produk yang tidak sesuai dengan pesanan.
c. Produk yang dikirim tidak sesuai dengan produk yang dipesan.
d. Pembeli akan mendapatkan *email* yang berisikan informasi retur.
e. Jika produk yang direturkan sesuai dengan ketentuan dan memenuhi syarat retur, maka produk yang direturkan akan diganti dengan produk yang baru, namun apabila produk yang direturkan stoknya habis, maka pembeli akan dikirim *email* yang berisikan penawaran penggantian produk yang lain yang sesuai dengan harga yang dipesan.
f. Produk akan berkurang secara otomatis ketika admin menyetujui retur yang diajukan oleh pembeli.
g. Jika produk yang direturkan tidak sesuai dengan syarat dan ketentuan retur, maka produk yang direturkan akan dikembalikan kepada pembeli tanpa diganti dengan produk yang baru.
h. Jika produk yang direturkan tidak tersedia pada stok maka, pelanggan dapat mengajukan retur dengan pengembalian uang sebanyak produk yang telah dibeli.

3.1.5 Analisis Basis Data

Basis data merupakan kumpulan data terhubung (*interelated data*) yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media, tanpa *mengatap* satu sama lain atau tidak perlu suatu kerangkapan data (kalaupun ada maka kerangkapan data, data tersebut harus seminimal mungkin dan terkontrol), data disimpan dengan ciri-ciri tertentu sehingga mudah untuk digunakan atau ditampilkan kembali, data dapat digunakan oleh satu atau lebih program-program aplikasi secara optimal, data disimpan tanpa mengalami ketergantungan dengan program yang akan menggunakannya, data disimpan sedemikian rupa sehingga proses penambahan, pengambilan dan modifikasi data dapat dilakukan dengan mudah.

3.1.5.1 *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Pada perancangan *ERD* untuk aplikasi *e-Commerce* ini terdapat empat belas entitas yang saling berhubungan, dan salah satu dari empat belas entitas tersebut ada entitas yang terbuat dari relasi banyak ke banyak sehinggan relasi tersebut berubah menjadi sebuah entitas. Adapun *Entity Relationship Diagram* (*ERD*) untuk merancang basis data untuk aplikasi *e-Commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama adalah sebagai berikut :



Gambar 3.5 Entity Relationship Diagram

Tabel 3.5 Entitas dan atribut

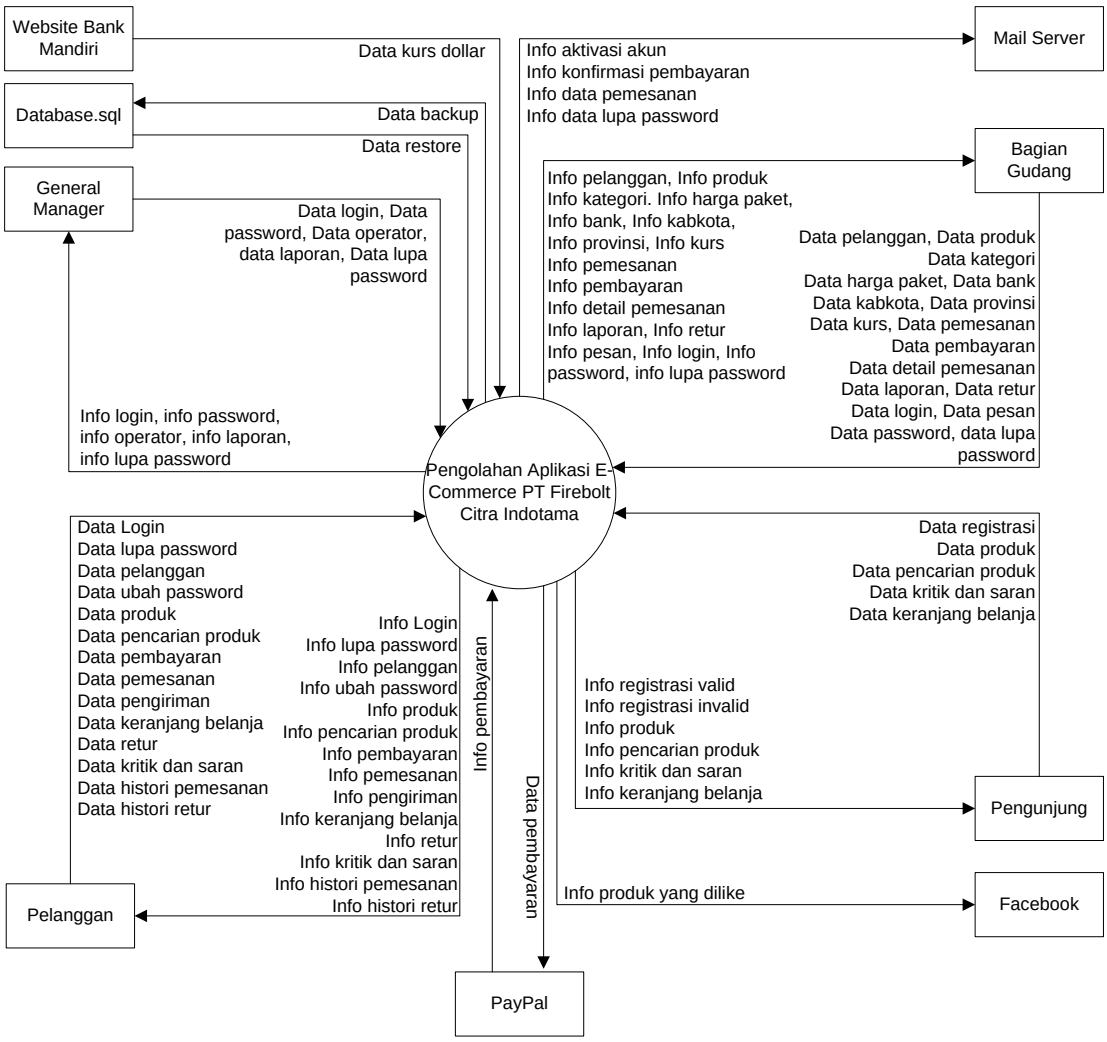
Entitas	Atribut
Admin	{id_admin, username, password, nama_lengkap, *email*, no_telp, level, blokir}
Bank	{id_bank, nama_bank, no_rek, pemilik_rek, gambar, id_admin}
Harga_paket	{id_hargapaket, id_kabkota, id_paket, harga_paket, id_admin}
Hubungi	{id_hubungi, nama_pengirim, *email*, subjek, pesan, balas_pesan, tgl_hubungi, id_admin }
Kabkota	{id_kabkota, nama_kabkota, jns_kabkota, id_provinsi, id_admin}
Kategori	{id_kategori, nama_kategori, seo_kategori, id_admin}
Kurs	{id_kurs, harga_kurs, tgl_kurs, id_admin}
Orders	{id_order, nama_pemesan, alamat, no_telp, *email*, status_order, tgl_order, jam_order, tgl_kirim, tgl_terima, no_resi, id_kabkota, ongkos_kirim, grand_total, id_paket, id_admin}
Order_detail	{id_order_detail, id_orders, id_produk, jumlah, harga, total}
keranjang	{id_keranjang, id_produk, id_session, jumlah, tgl_keranjang, jam_keranjang, stok_keranjang}
Paket	{id_paket, nama_paket, lama_pengiriman, id_admin}
Pelanggan	{*email*, password, nama_lengkap, alamat, id_provinsi, id_kabkota, kode_pos, aktif, tgl_daftar, id_admin}
Pembayaran	{id_pembayaran, id_order, *email*, id_bank, id_kurs, tgl_bayar, no_transaksi, status, total_bayar}
Produk	{id_produk, id_kategori, nama_produk, seo_produk, deskripsi, stok, berat, tgl_masuk, gambar, dibeli, dilihat, ukuran , harga_produk, id_admin}
Provinsi	{id_provinsi, nama_provinsi, id_admin}
Retur	{id_retur, id_order, tgl_retur, tgl_kirim_retur, tgl_terima_retur, no_resi_retur, *email*, status_retur, id_admin}
Retur_detail	{id_returdetail, id_retur, id_orderdetail, jumlah, keterangan}

3.1.6 Analisis Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional adalah analis terhadap kebutuhan secara fungsional baik dalam aliran data ataupun informasi. Analasis kebutuhan fungsional digambarkan pada subbab berikutnya.

3.1.6.1 Diagram Konteks

Diagram Konteks berfungsi untuk memetakan model lingkungan (menggambarkan hubungan antara entitas luar, masukan dan keluaran sistem), yang direpresentasikan melalui lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem.

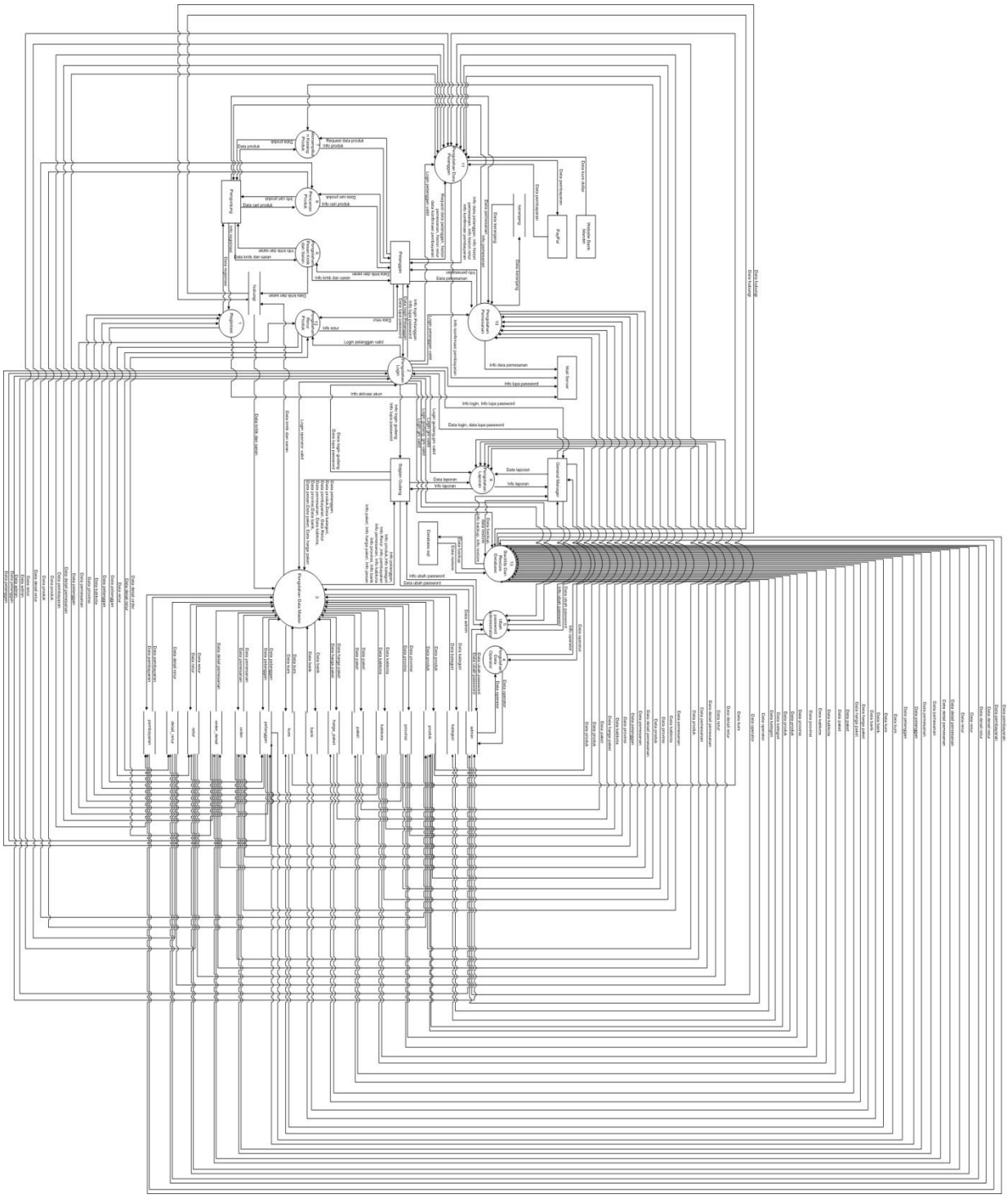


Gambar 3.6 Diagram Konteks

3.1.6.2 *Data Flow Diagram (DFD)*

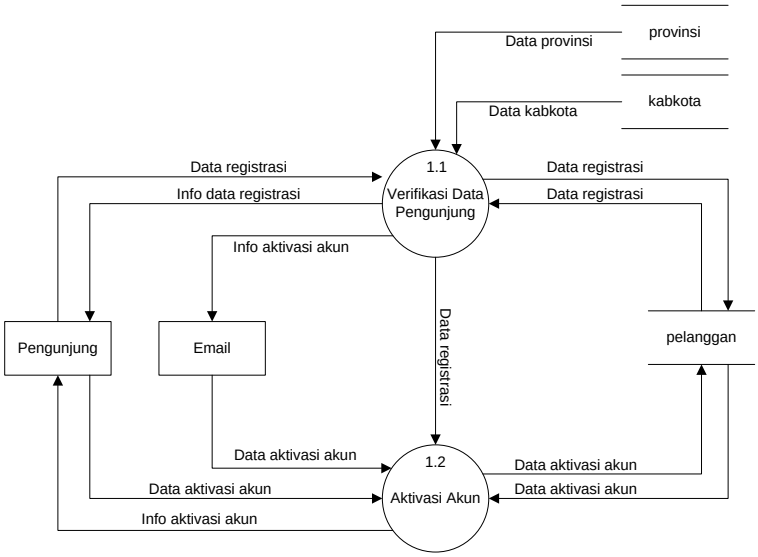
Data Flow Diagram adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan arus data dalam sistem informasi dengan menggunakan simbol-simbol atau notasi-notasi tertentu. Diagram aliran data ini menggambarkan kesatuan luar (*entity*), aliran data (*data flow*), proses (*process*) dan simpan data (*data store*).

Kegunaan dari *DFD* itu sendiri adalah untuk memudahkan atau menggambarkan sistem yang sedang dibangun. Pada *DFD* yang sedang dibangun ini terdapat dua puluh satu data store. Adapun *DFD* dari aplikasi yang sedang dibangun adalah sebagai berikut.



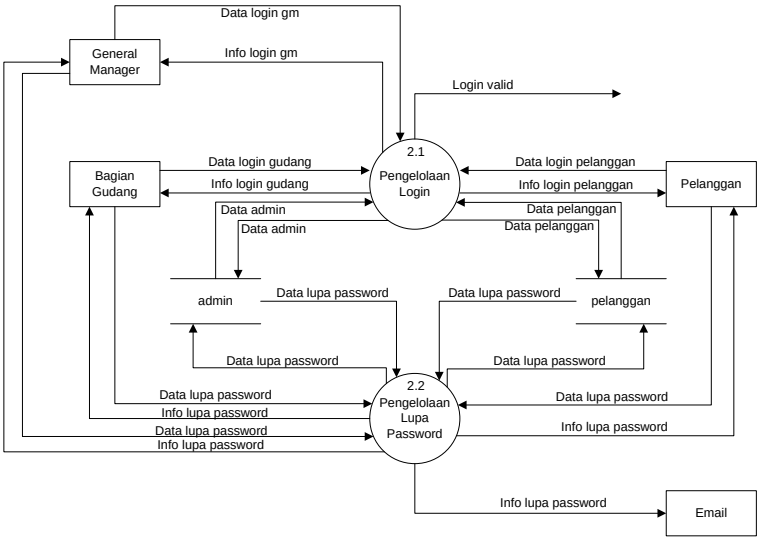
Gambar 3.7 *DFD* Level 1

Perancangan *DFD* Registrasi dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.8 dibawah ini:



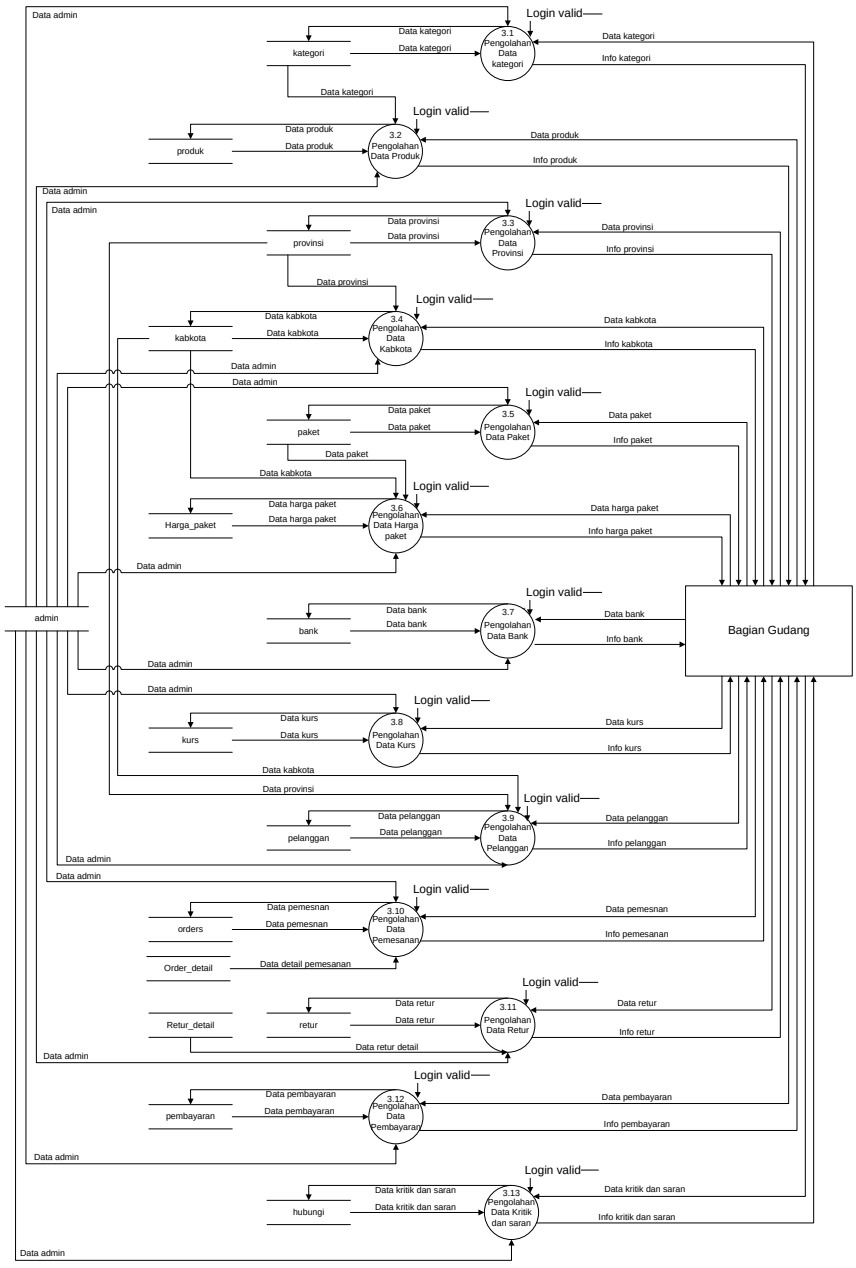
Gambar 3.8 *DFD* Level 2 Proses 1 Registrasi

Perancangan *DFD* Pengelolaan *login* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.9 dibawah ini:



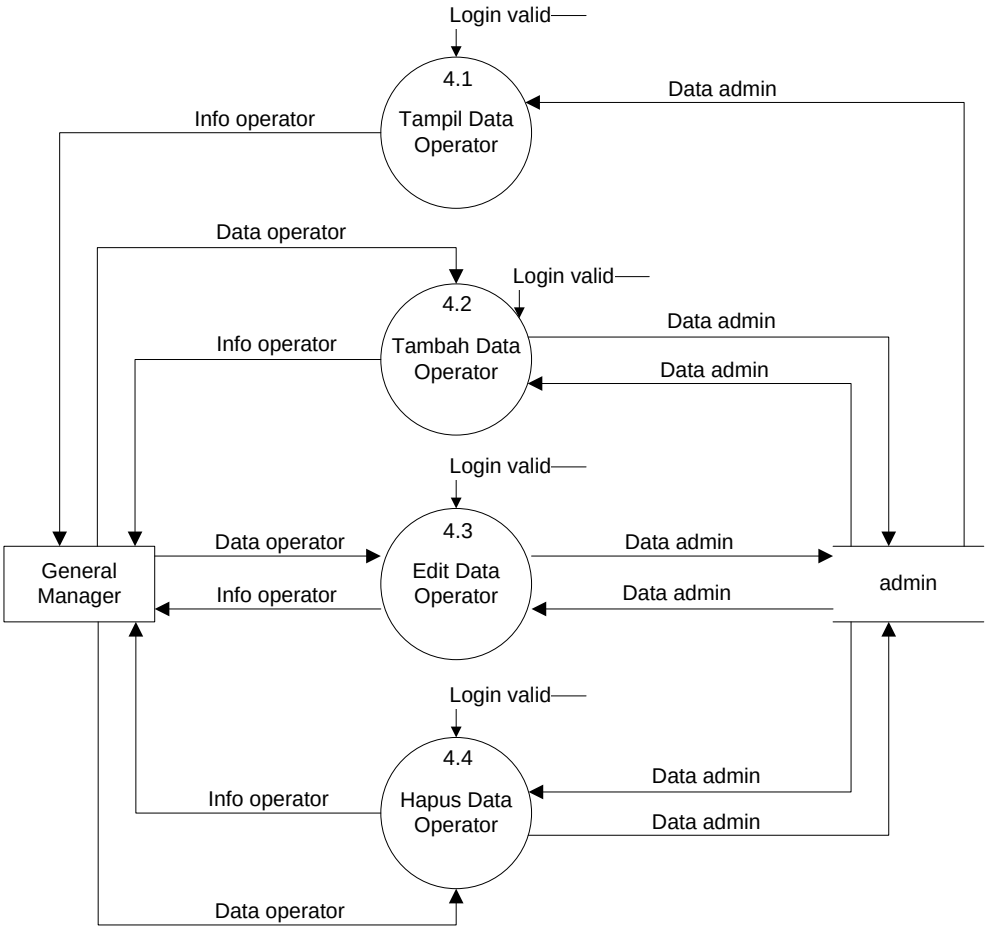
Gambar 3.9 *DFD* Level 2 Proses 2 *Login*

Perancangan *DFD* Pengolahan Data Master dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.10 dibawah ini:



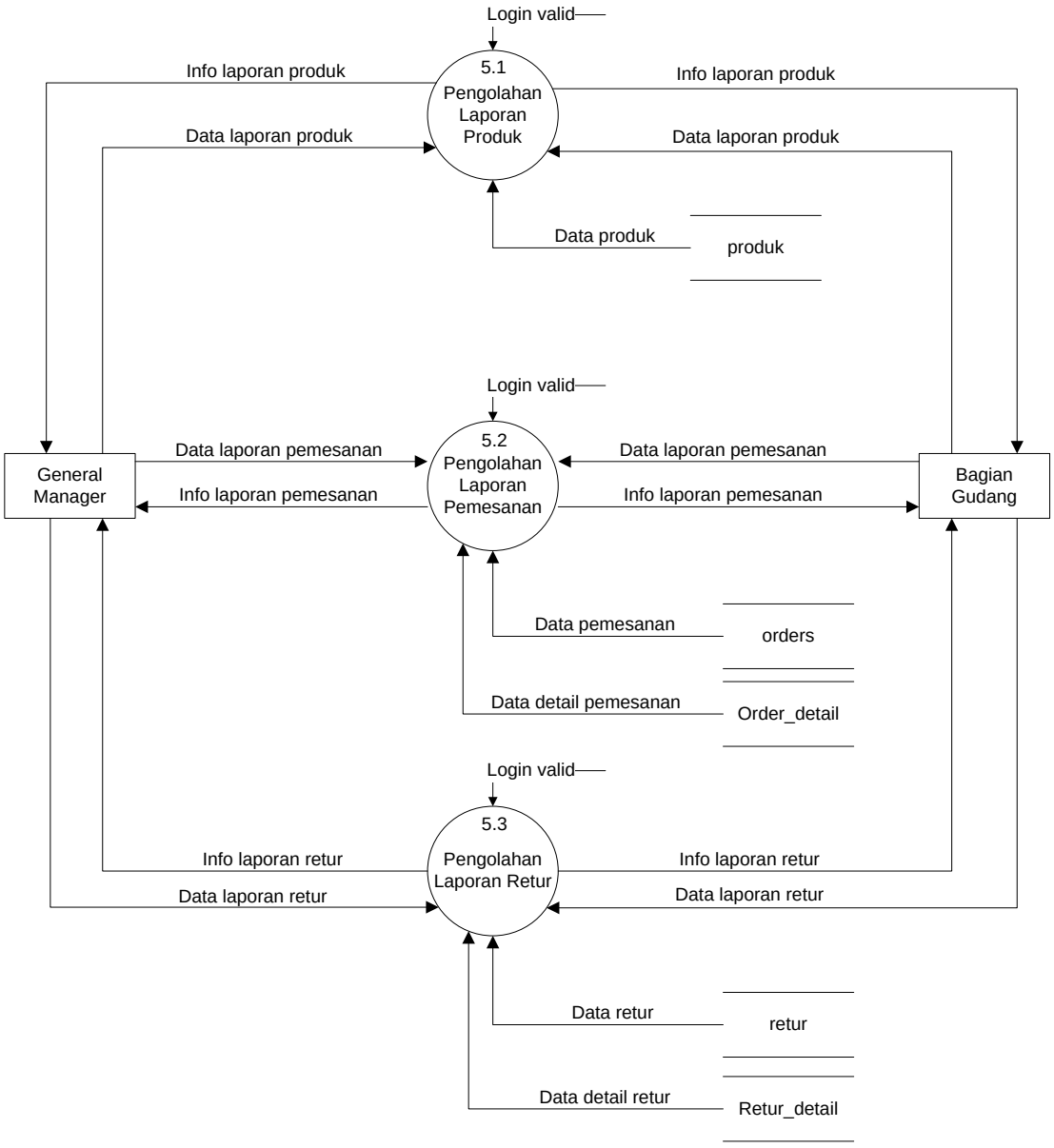
Gambar 3.10 *DFD* Level 2 Proses 3 Pengolahan Data Master

Perancangan *DFD* Pengolahan Data Bagian gudang dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.11 dibawah ini:



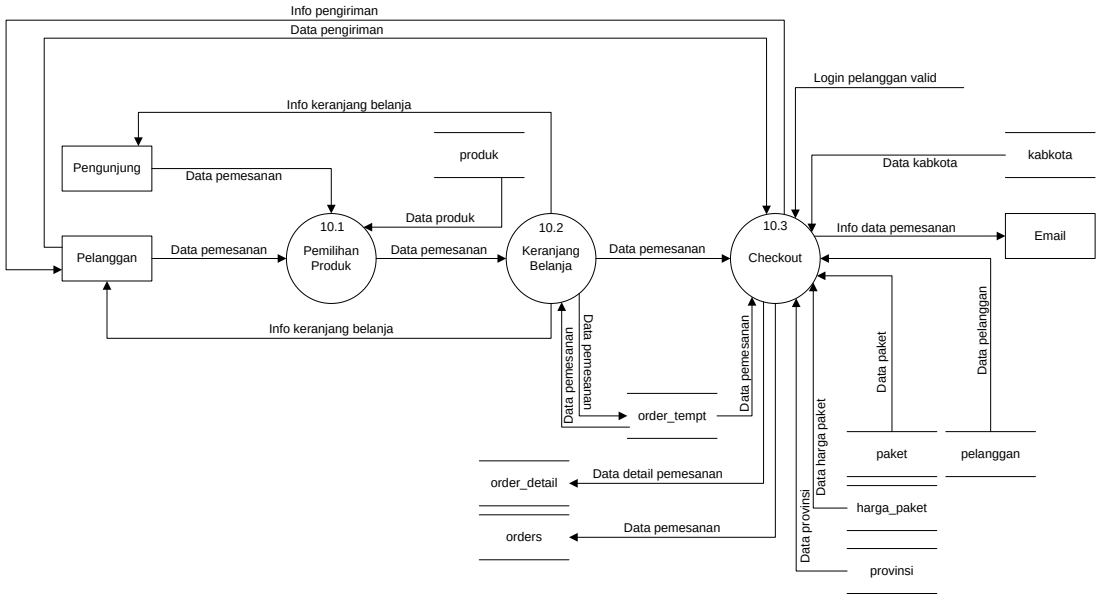
Gambar 3.11 *DFD* Level 2 Proses 4 Pengolahan Data Bagian gudang

Perancangan *DFD* Pengolahan Laporan dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.12 dibawah ini:



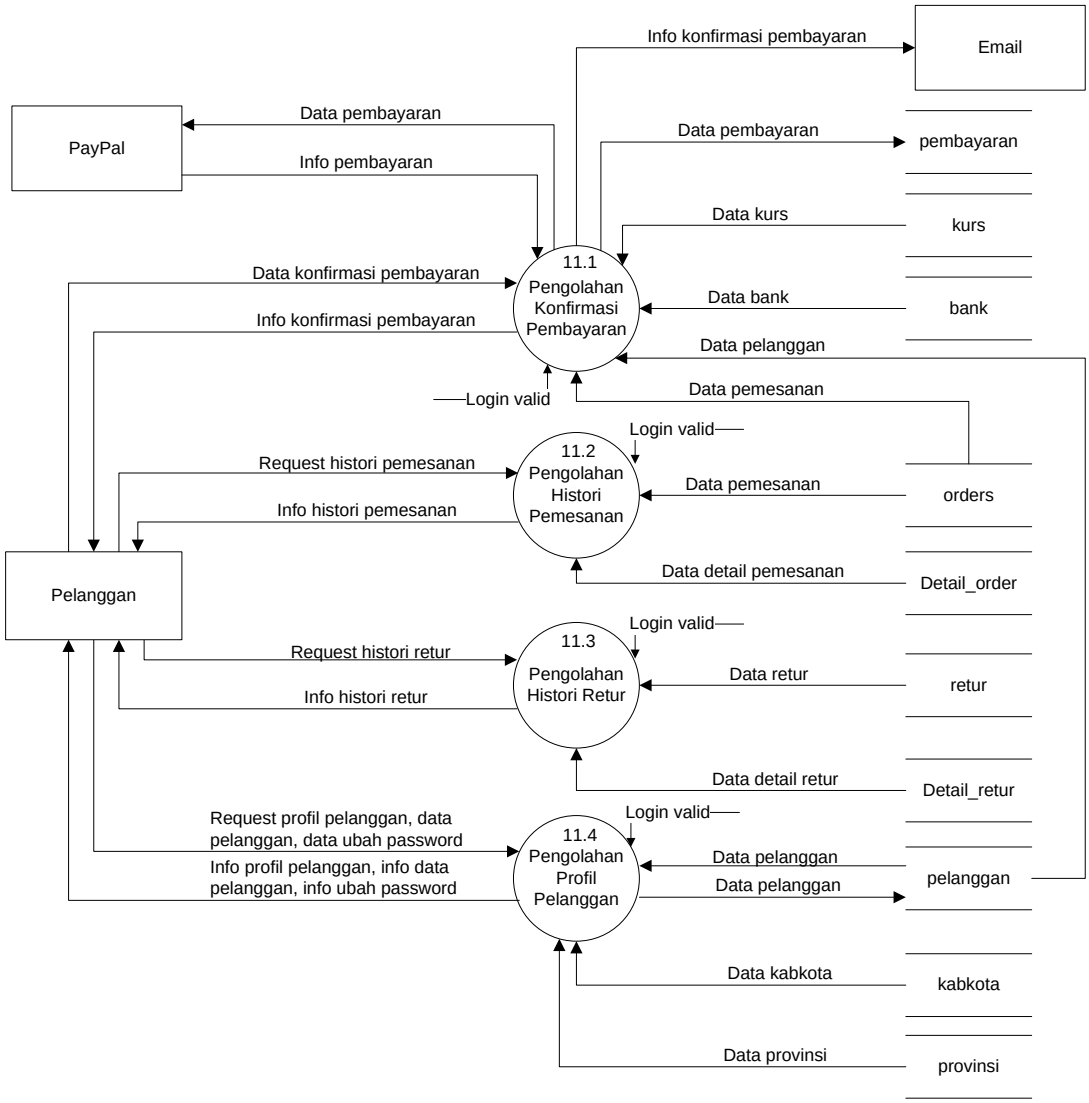
Gambar 3.12 *DFD* Level 2 Proses 5 Pengolahan Laporan

Perancangan *DFD* Pengolahan Pembelian dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.13 dibawah ini:



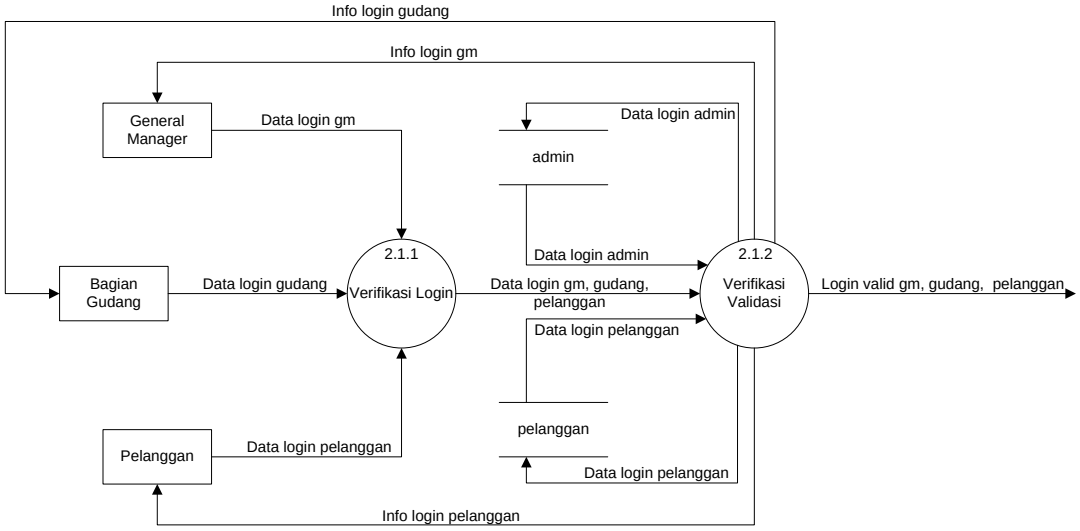
Gambar 3.13 *DFD* Level 2 Proses 10 Pengolahan Pembelian

Perancangan *DFD* Pengolahan Data Pelanggan dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.14 dibawah ini:



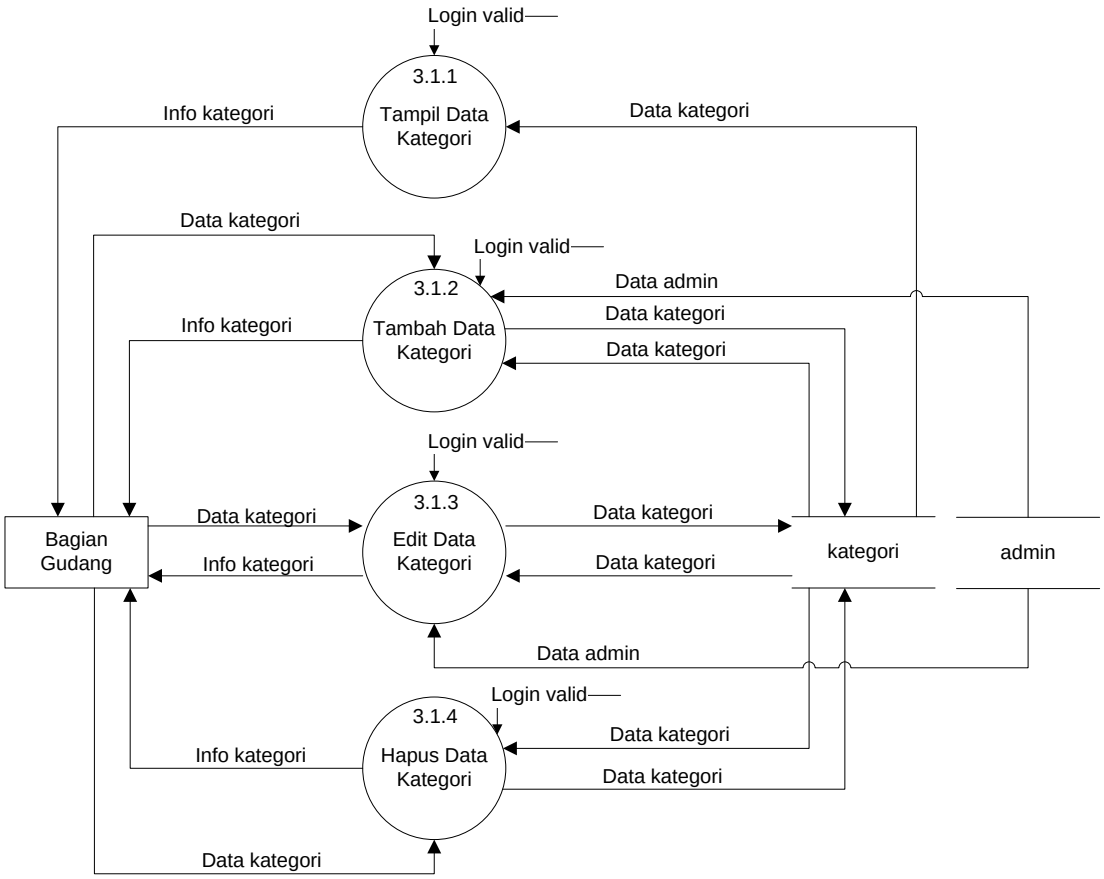
Gambar 3.14 *DFD* Level 2 Proses 11 Pengolahan Data Pelanggan

Perancangan *DFD* Pengolahan *Login* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.15 dibawah ini:



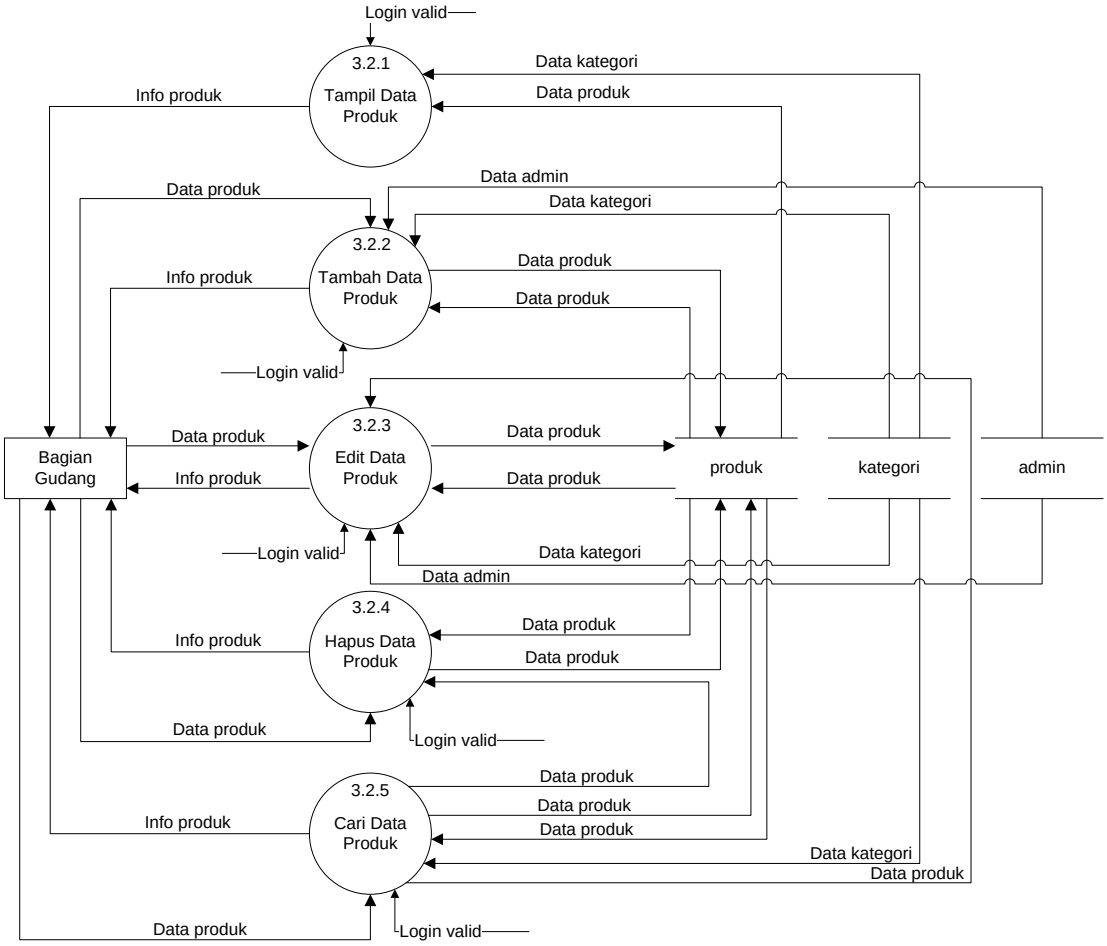
Gambar 3.15 *DFD* Level 3 Proses 2.1 Pengelolaan *Login*

Perancangan *DFD* Pengolahan Data Kategori dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.16dibawah ini:



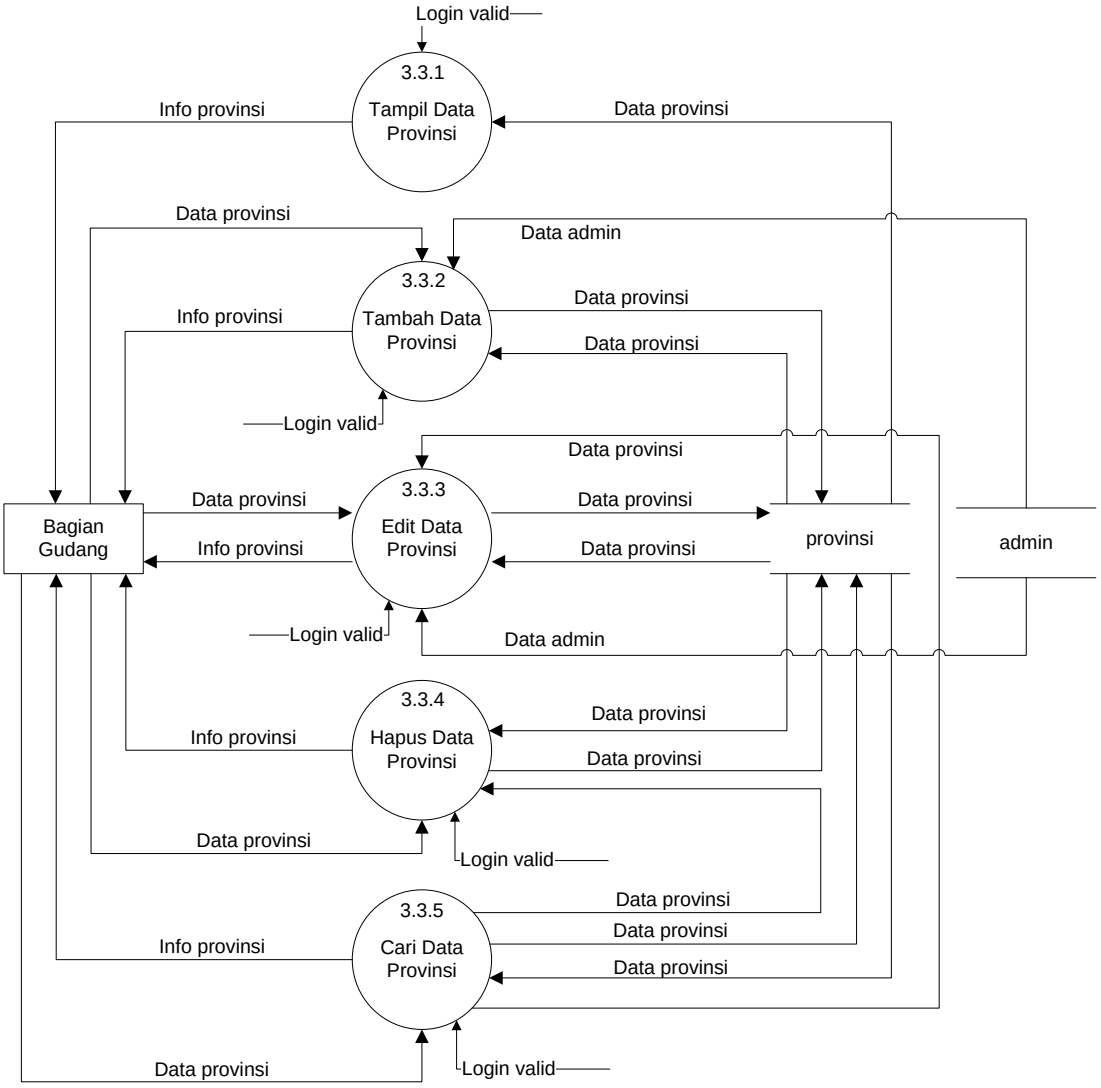
Gambar 3.16 *DFD* Level 3 Proses 3.1 Pengolahan Data Kategori

Perancangan *DFD* Pengolahan Data Produk dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.17 dibawah ini:



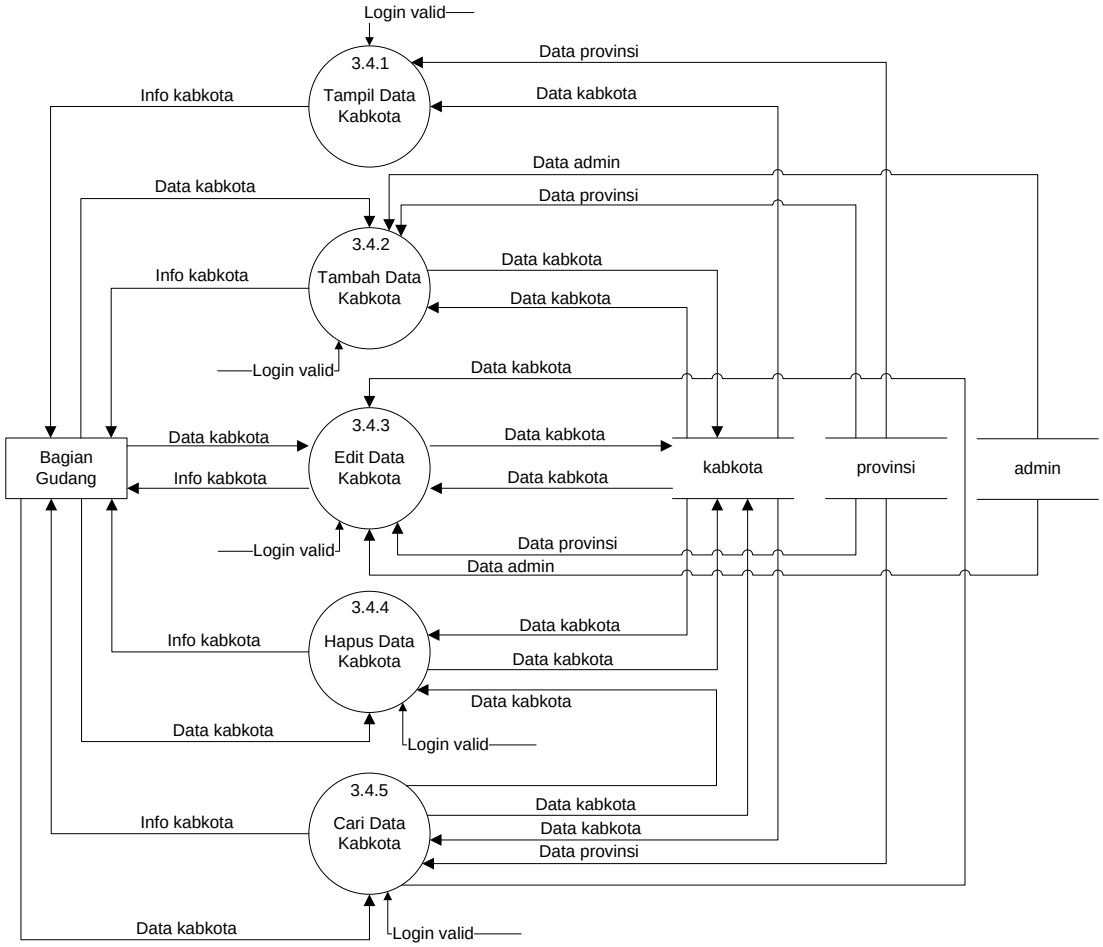
Gambar 3.17 *DFD* Level 2 Proses 3.2 Pengolahan Data Produk

Perancangan *DFD* Pengolahan Data Provinsi dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.18 dibawah ini:



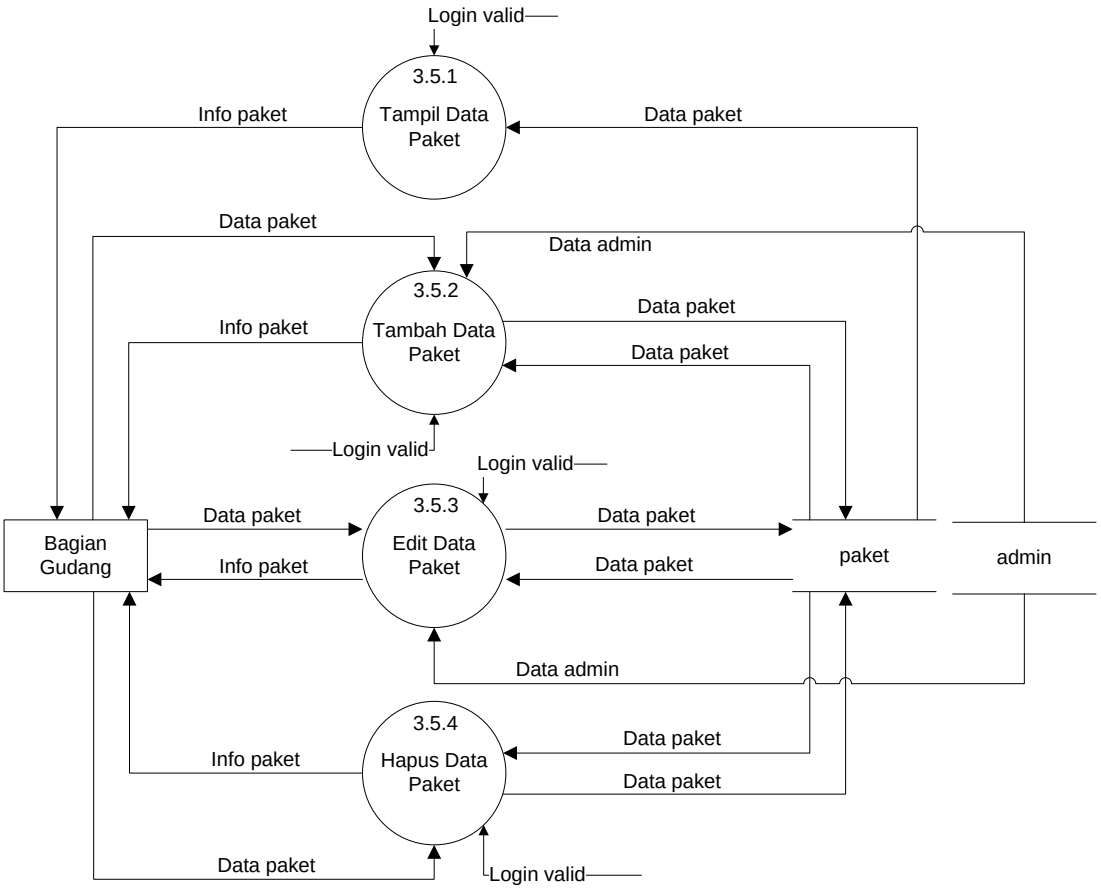
Gambar 3.18 *DFD* Level 3 Proses 3.3 Pengolahan Data Provinsi

Perancangan *DFD* Pengolahan Data Kabkota dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.19 dibawah ini:



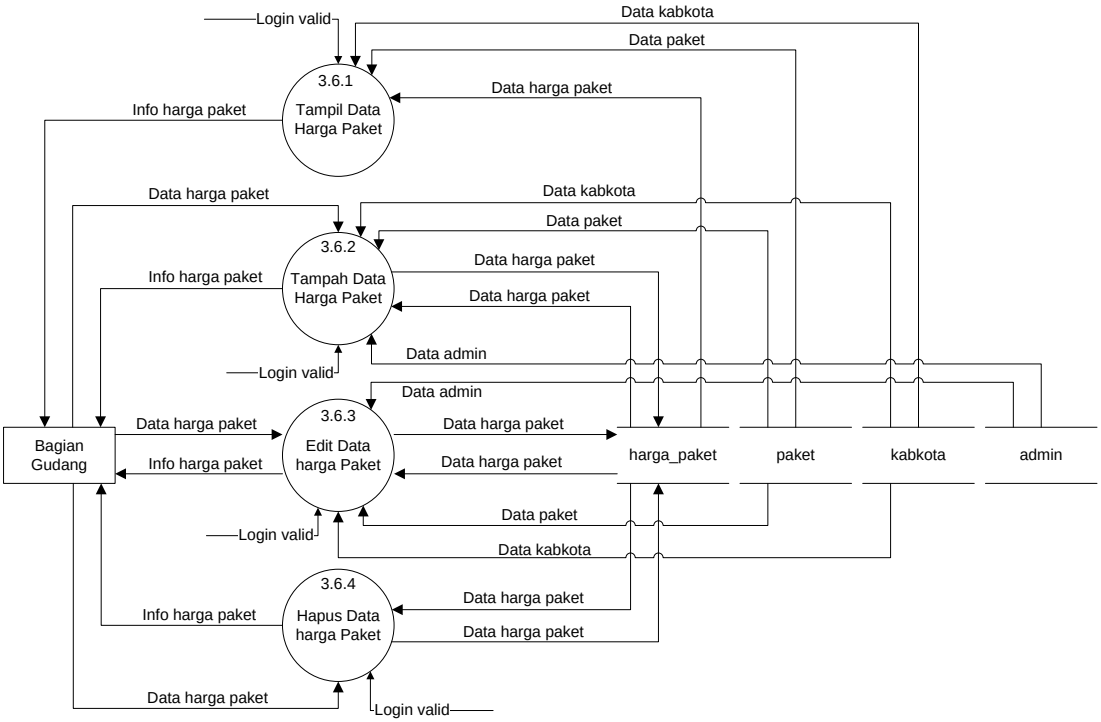
Gambar 3.19 *DFD* Level 3 Proses 3.4 Pengolahan Data Kabkota

Perancangan *DFD* Pengolahan Data Paket dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.20 dibawah ini:



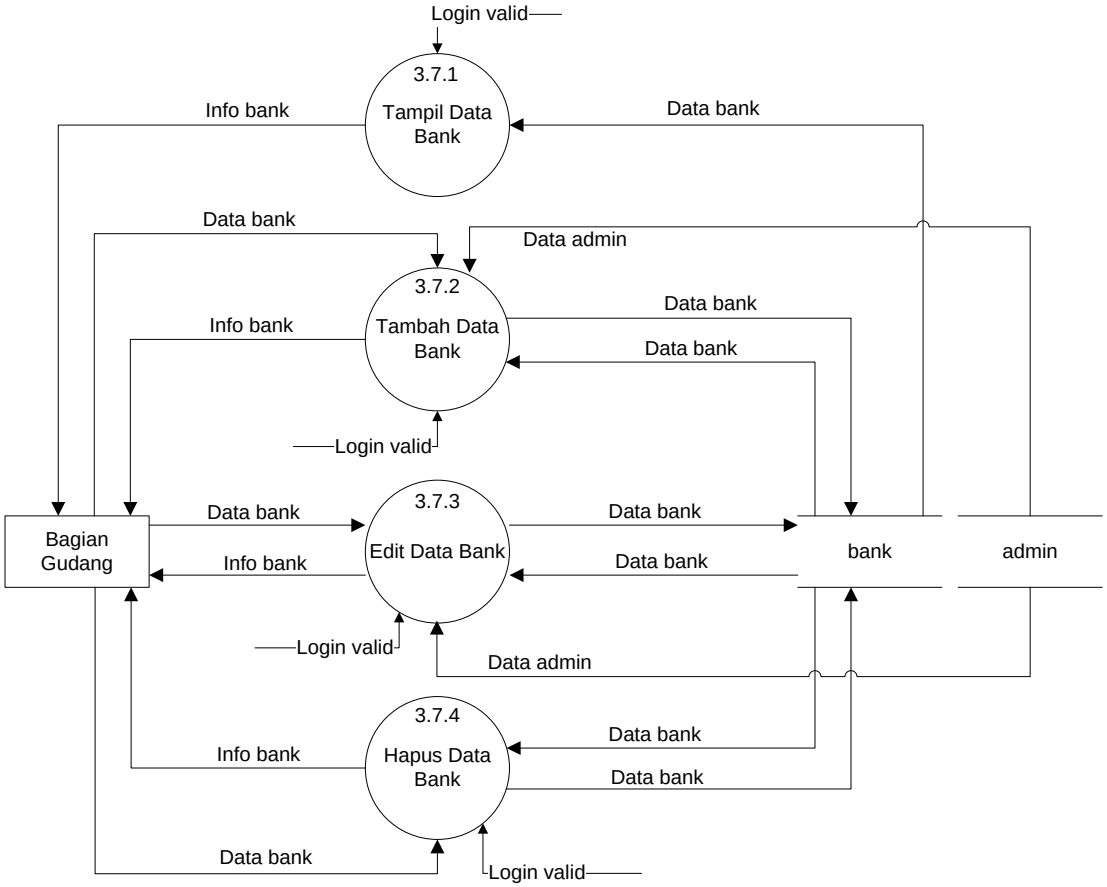
Gambar 3.20 *DFD* Level 3 Proses 3.5 Pengolahan Data Paket

Perancangan *DFD* Pengolahan Data Harga Paket dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.21 dibawah ini:



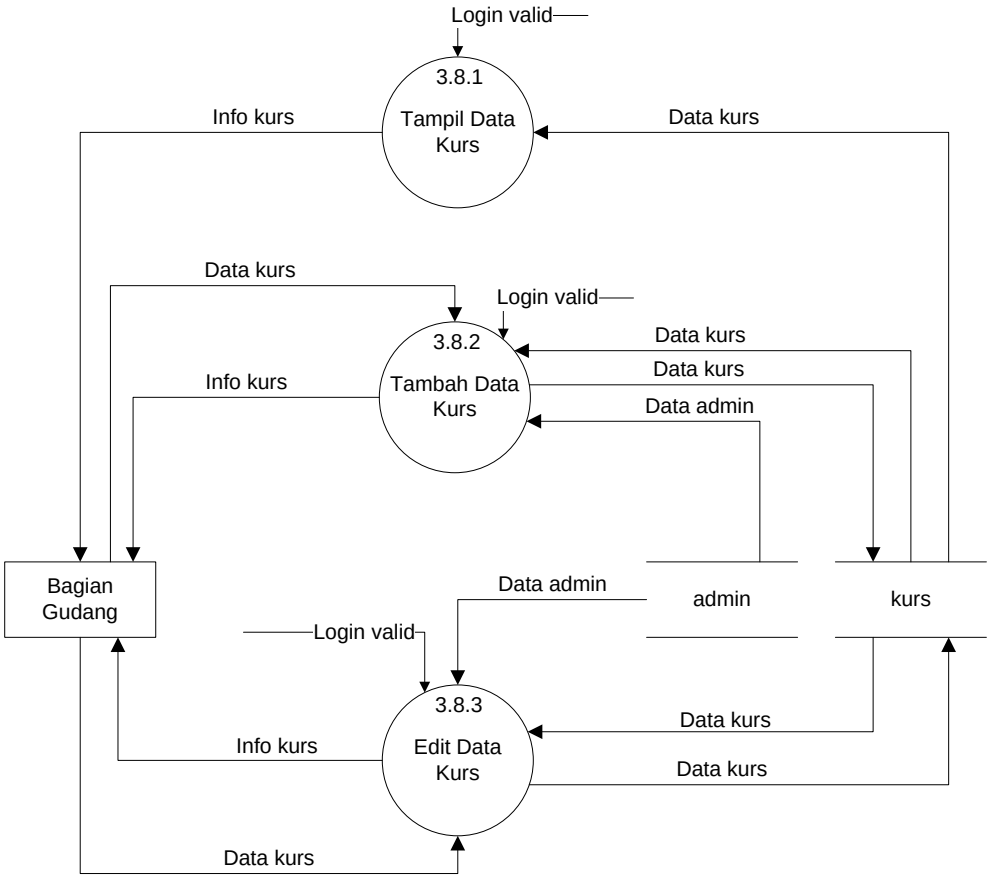
Gambar 3.21 *DFD* Level 3 Proses 3.6 Pengolahan Data Harga Paket

Perancangan *DFD* Pengolahan Data Bank dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.22 dibawah ini:



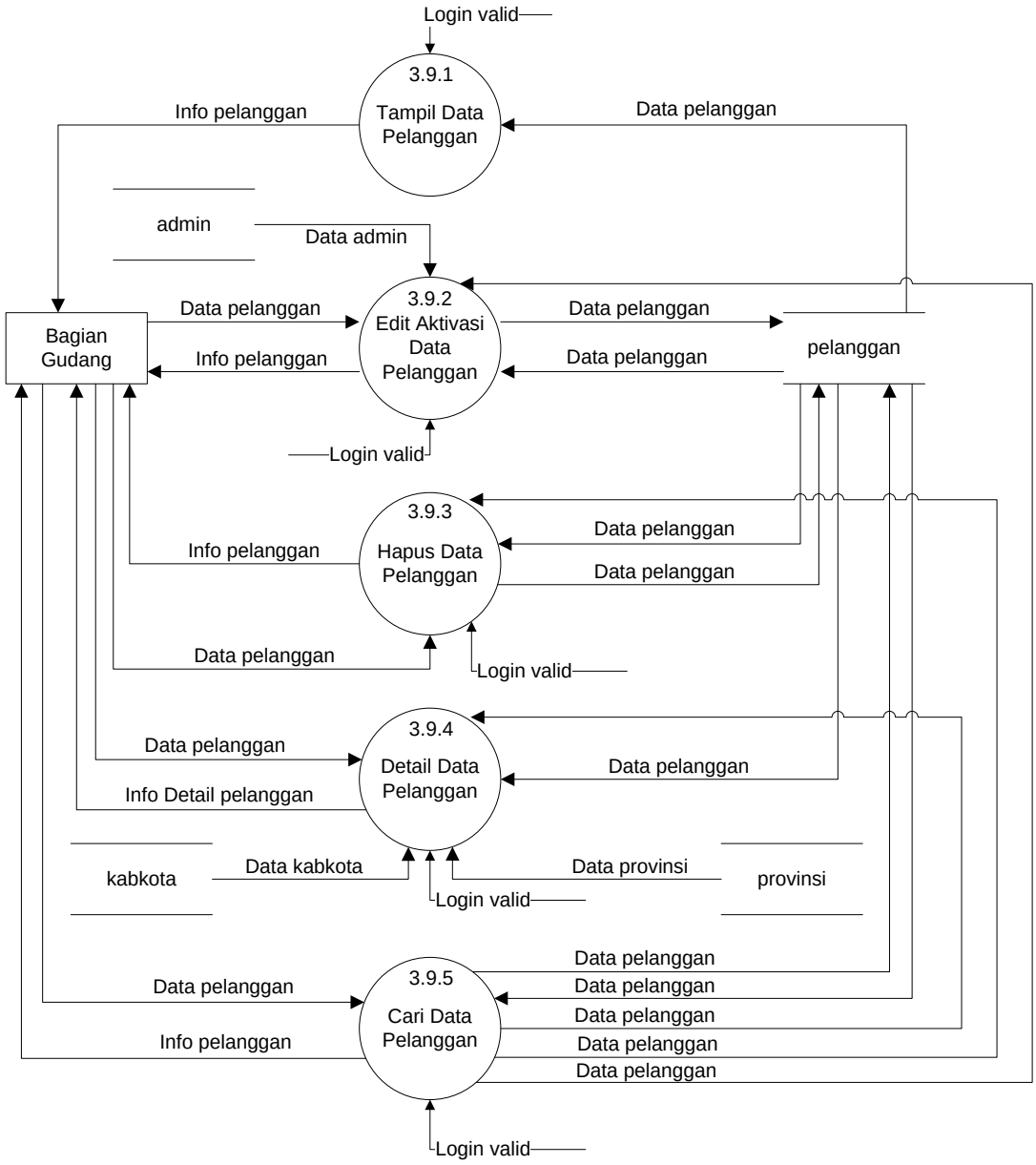
Gambar 3.22 *DFD* Level 3 Proses 3.7 Pengolahan Data Bank

Perancangan *DFD* Pengolahan Data Kurs dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.23 dibawah ini:



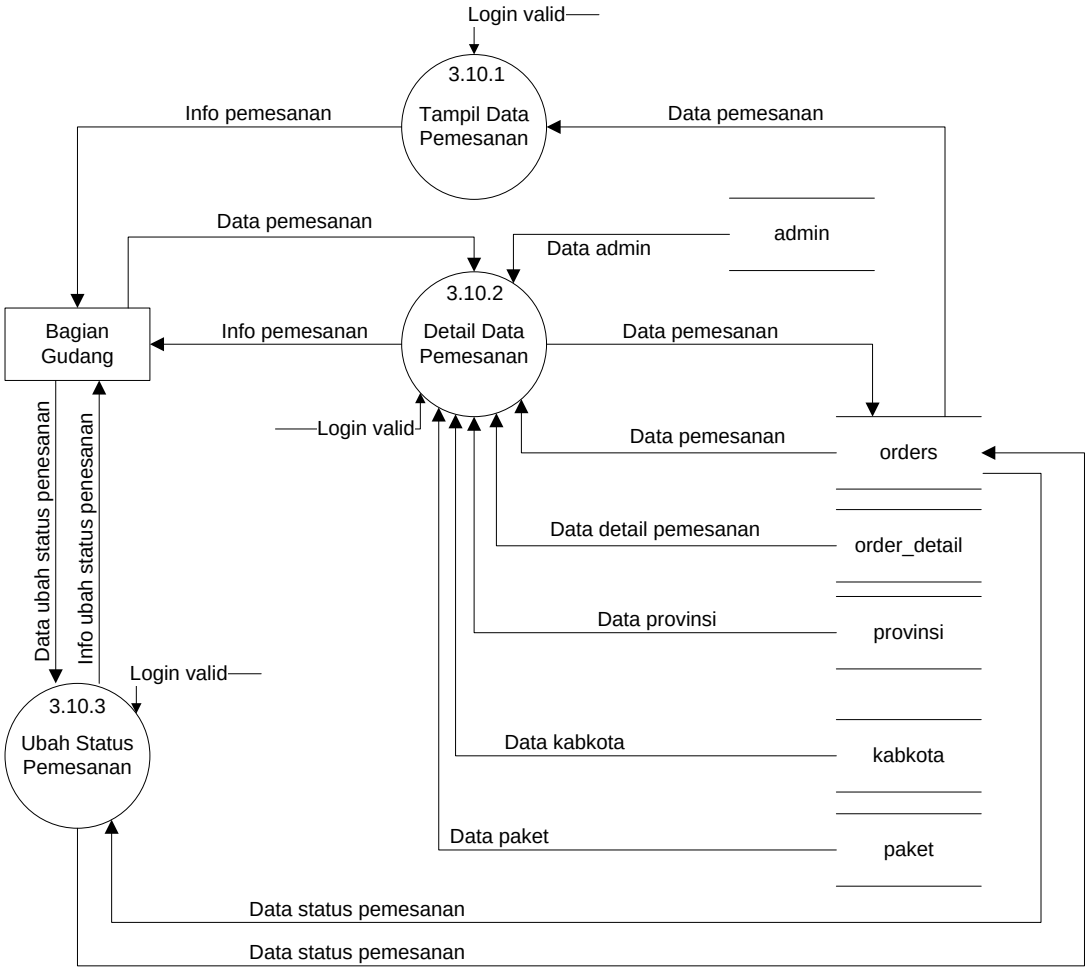
Gambar 3.23 *DFD* Level 3 Proses 3.8 Pengolahan Data Kurs

Perancangan *DFD* Pengolahan Data Pelanggan dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.24 dibawah ini:



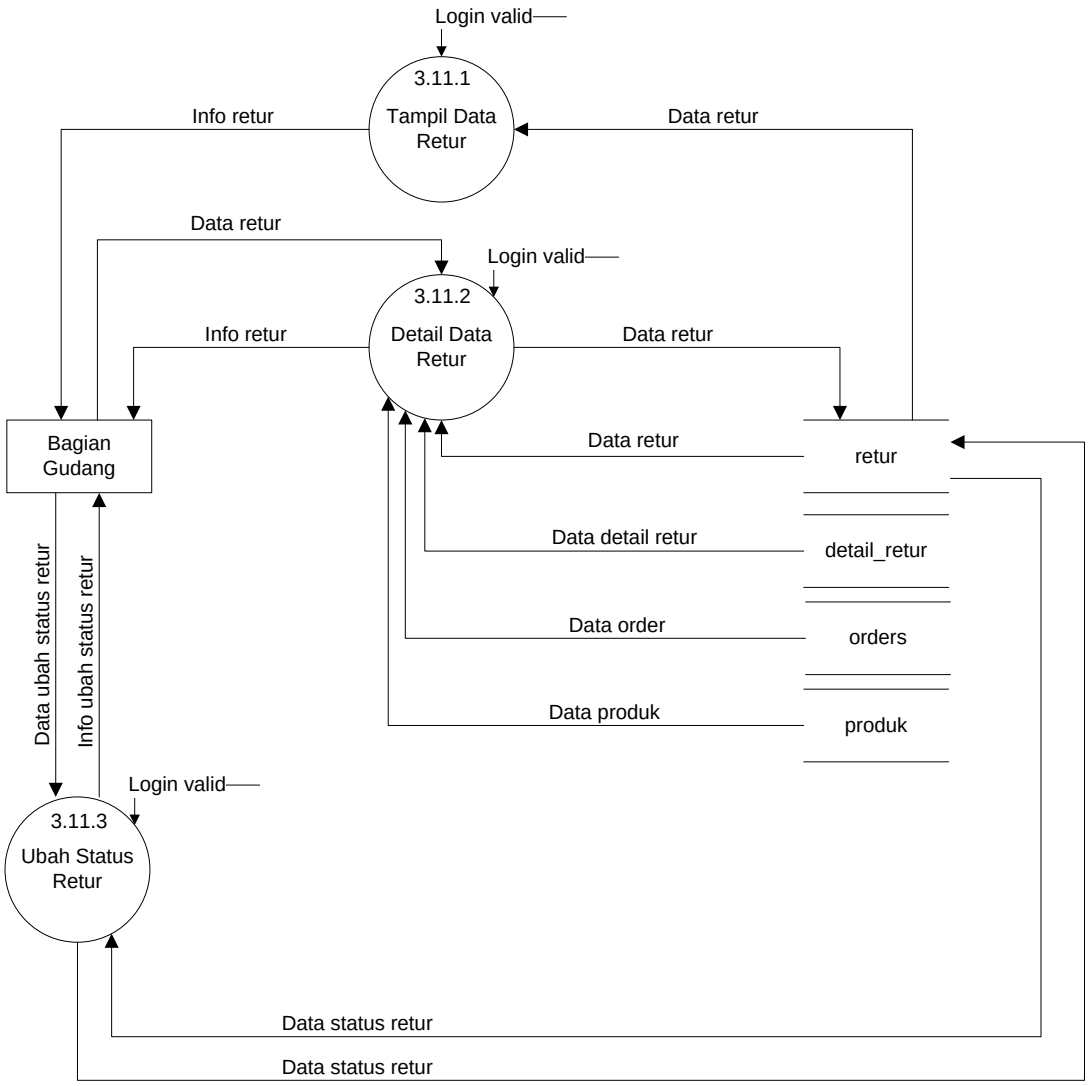
Gambar 3.24 *DFD* Level 3 Proses 3.9 Pengolahan Data Pelanggan

Perancangan *DFD* Pengolahan Data Pemesanan dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.25 dibawah ini:



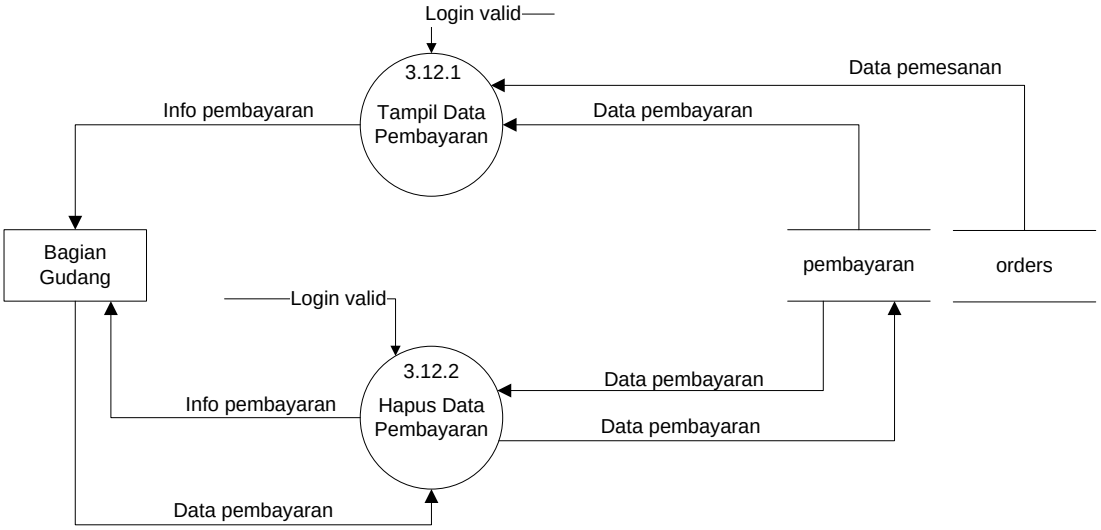
Gambar 3.25 *DFD* Level 3 Proses 3.10 Pengolahan Data Pemesanan

Perancangan *DFD* Pengolahan Data Retur dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.26 dibawah ini:



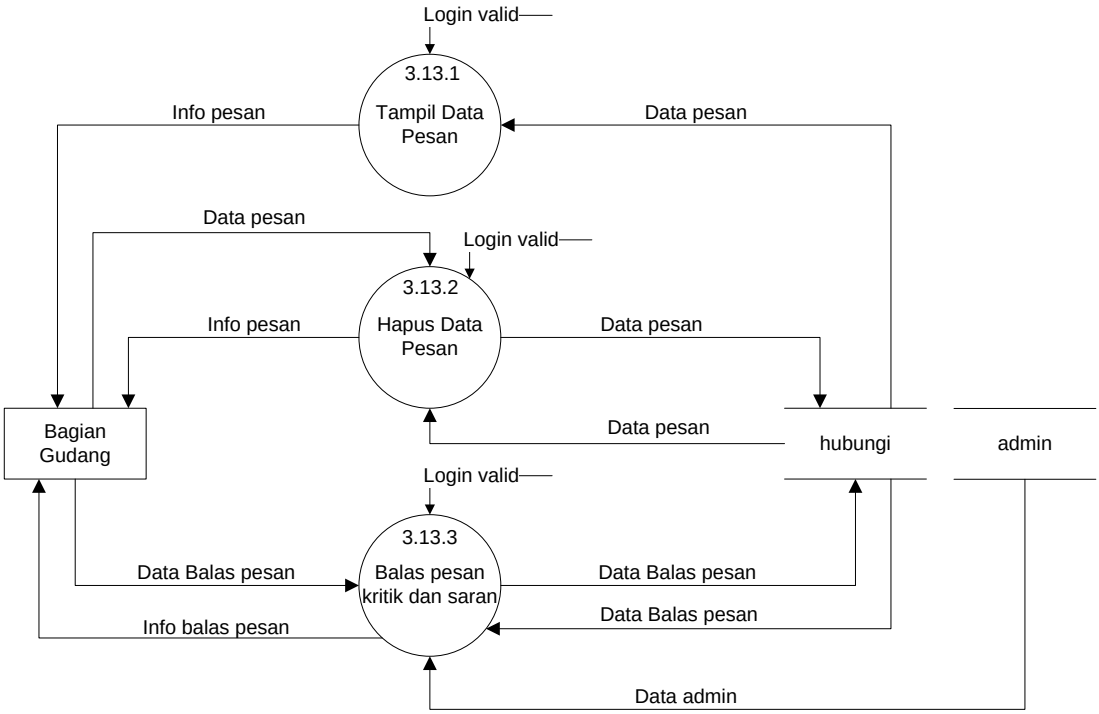
Gambar 3.26 *DFD* Level 3 Proses 3.11 Pengolahan Data retur

Perancangan *DFD* Pengolahan Data Pembayaran dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.27 dibawah ini:



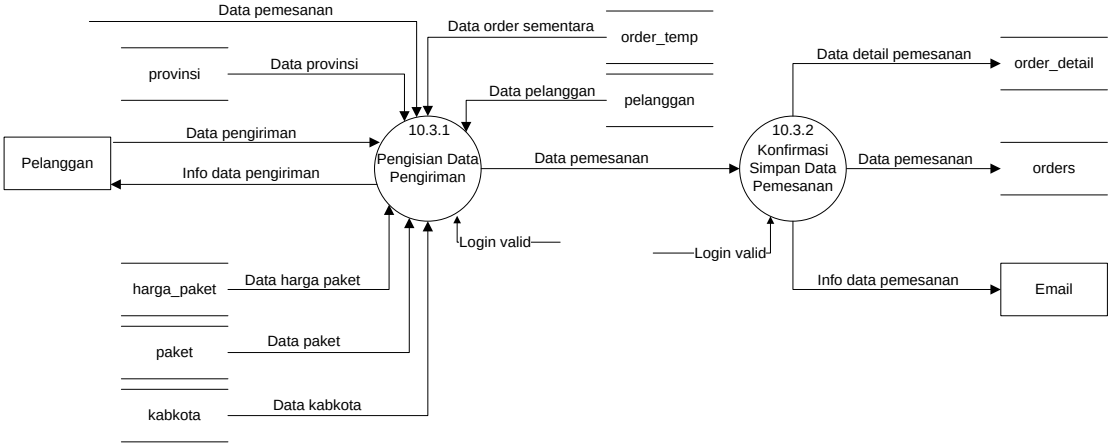
Gambar 3.27 *DFD* Level 3 Proses 3.12 Pengolahan Data Pembayaran

Perancangan *DFD* Pengolahan Data Kontak dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.28 dibawah ini:



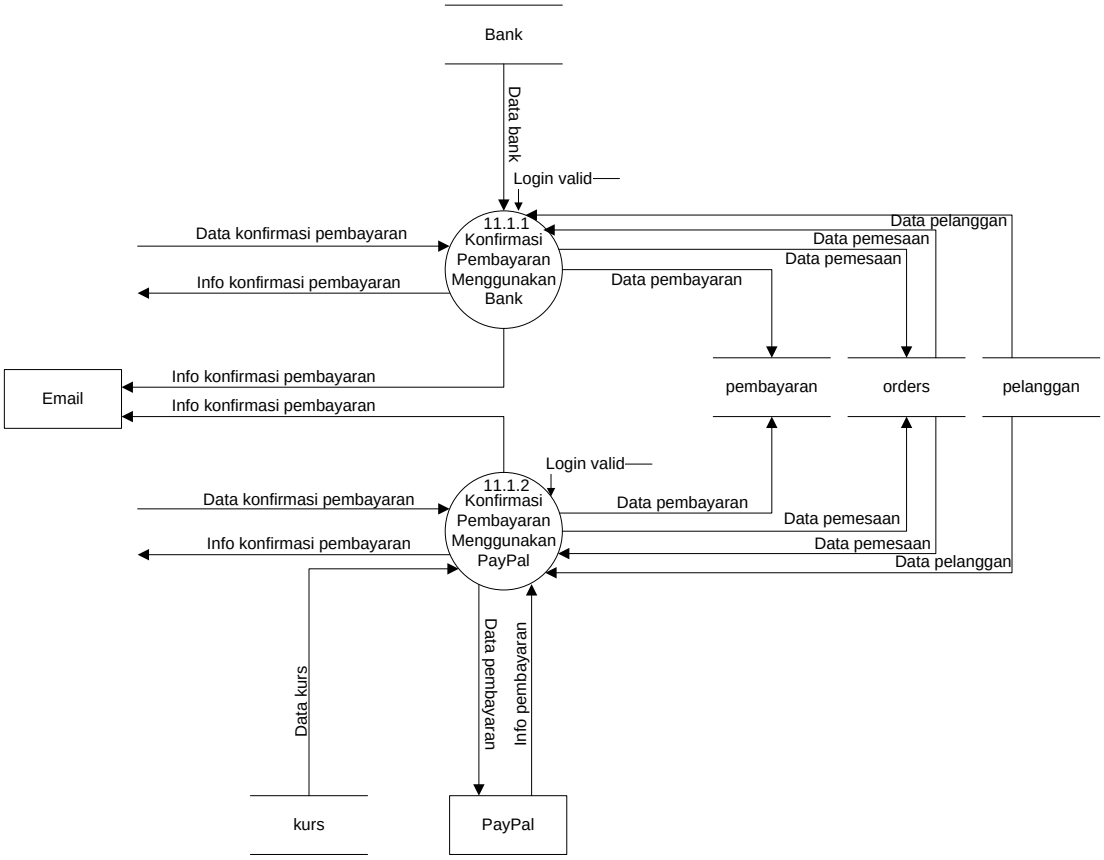
Gambar 3.28 *DFD* Level 3 Proses 3.13 Pengolahan Data Pesan

Perancangan *DFD* Konfirmasi Pemesanan dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.29 dibawah ini:



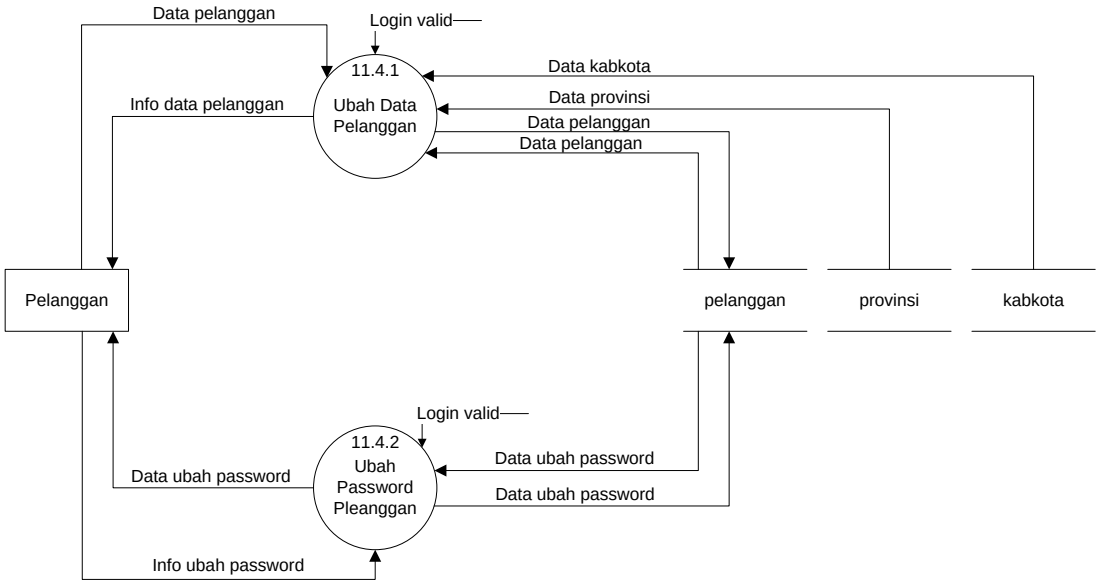
Gambar 3.29 *DFD* Level 3 Proses 10.3 Konfirmasi Pemesanan

Perancangan *DFD* Konfirmasi Pembayaran dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.30 dibawah ini:



Gambar 3.30 *DFD* Level 3 Proses 11.1 Konfirmasi Pembayaran

Perancangan *DFD* Pengolahan Profil Pelanggan dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.31 dibawah ini:



Gambar 3.31 *DFD* Level 3 Proses 11.4 Pengolahan Profil Pelanggan

3.1.6.3 Spesifikasi Proses

Spesifikasi proses bertujuan untuk mendeskripsikan dari setiap fungsi yang disajikan pada diagram alur data. Spesifikasi proses pada alur data aplikasi penjualan clothing secara *online* di PT Firebolt Citra Indotama di jelaskan pada tabel 3.6 sebagai berikut :

Tabel 3.6 Spesifikasi proses

No	Proses	Keterangan
1.	No. Proses	1
	Nama	Registrasi
	Source	Pengunjung
	Input	Data registrasi, Data provinsi, Data kabkota
	Output	Info registrasi
	Destination	Pelanggan
	Logika proses	1. Pengunjung melakukan pengisian registrasi untuk menjadi seorang pelanggan 2. Apabila data yang diinputkan valid maka data registrasi akan tersimpan dan sistem akan memberikan informasi cara mengaktifasi akun anda 3. Apabila pengisian data registrasi tidak valid maka pengunjung harus melakukan pengisian ulang.
2.	No. Proses	2
	Nama	Pengelolaan *Login*
	Source	Bagian gudang, general manager, pelanggan
	Input	Data *login* bagian gudang, data *login* general manager, data *login* pelanggan, data lupa password
	Output	Info *login* bagian gudang, info *login* general manager, info *login* pelanggan, info lupa password
	Destination	Bagian gudang, general manager, pelanggan
	Logika proses	1. Bagian gudang, general manager dan pelanggan harus memasukkan username

		dan password 2. Apabila username dan password yang dimasukkan valid, maka bagian gudang, general manager dan pelanggan dapat mengakses haknya. 3. Apabila username dan password tidak valid maka bagian gudang, general manager dan pelanggan harus memasukkan ulang data *login*. 4. Apabila bagian gudang, general manager dan pelanggan mengklik link lupa password, maka form lupa password akan tampil.
3.	No. Proses	3
	Nama	Pengolahan Data Master
	Source	Bagian gudang
	Input	Data pelanggan, data produk, data kategori, data harga paket, data paket, data bank, data pesan, data pembayaran, data pemesanan, data provinsi, data kabkota, data kurs
	Output	Info pelanggan, info produk, info kategori, info harga paket, info paket, info bank, info pesan, info pembayaran, info pemesanan, info provinsi, info kabkota, info kurs
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Apabila bagian gudang mengklik salah satu dari menu bagian gudang, maka menu bagian gudang yang diklik akan muncul 2. Apabila bagian gudang tidak mengklik salah satu dari menu bagian gudang, maka bagian gudang hanya berada di menu beranda.
4.	No. Proses	4
	Nama	Pengolahan Data Bagian gudang
	Source	General manager
	Input	Data bagian gudang
	Output	Info bagian gudang
	Destination	General manager
	Logika proses	1. General manager memilih menu pengolahan data bagian gudang, maka halaman pengolahan data bagian gudang

		akan ditampilkan 2. General manager mengklik button tambah bagian gudang, maka halaman tambah bagian gudang akan ditampilkan 3. General manager memilih data bagian gudang yang akan di rubah, kemudian klik link edit, maka halaman ubah data bagian gudang kan ditampilkan 4. General manager memilih data bagian gudang yang akan dihapus, kemudian klik link hapus, maka sistem akan menampilkan pesan untuk meyakinkan general manager menghapus data tersebut.
5.	No. Proses	5
	Nama	Ubah Password General manager
	Source	General manager, bagian gudang
	Input	Data ubah password
	Output	Info ubah password
	Destination	General manager, bagian gudang
	Logika proses	1. General manager atau bagian gudang mengklik menu ubah password, maka halaman ubah password akan ditampilkan 2. General manager atau bagian gudang memasukkan data password lama dan password baru, jika password lama tidak sesuai, maka akan tampil pesan bahwa password lama salah, jika password lama sesuai. Maka perubahan data password berhasil
6.	No. Proses	6
	Nama	Pengolahan Laporan
	Source	General manager, bagian gudang
	Input	Data laporan
	Output	Info laporan
	Destination	General manager, bagian gudang
	Logika proses	1. General manager atau bagian gudang memilih menu pengolahan laporan, maka halaman pengolahan laporan akan ditampilkan

		2. General manager atau bagian gudang memilih laporan yang akan dibuat, maka halaman laporan tersebut akan tampil
7.	No. Proses	7
	Nama	Menampilkan Katalog Produk
	Source	Pengunjung, pelanggan
	Input	Request data produk, data produk
	Output	Info produk
	Destination	Pengunjung, Pelanggan
	Logika proses	1. Apabila pengunjung atau pelanggan mengklik menu produk, maka halaman produk akan tampil 2. Apabila pengunjung atau pelanggan tidak mengklik menu produk, maka halaman produk tidak akan tampil.
8.	No. Proses	8
	Nama	Pencarian Produk
	Source	Pengunjung, pelanggan
	Input	Data cari produk, data produk
	Output	Info cari produk, data produk
	Destination	Pengunjung, Pelanggan
	Logika proses	1. Pelanggan dan pengunjung memasukkan kata pencarian pada textbox pencarian 2. Apabila produk yang dicari ada dalam database, maka produk yang dicari akan tampil 3. Apabila produk yang dicari tidak ada dalam database, maka produk yang dicari tidak ditemukan
9.	No. Proses	9
	Nama	Pengolahan Pesan Kritik dan Saran
	Source	Pelanggan, pengunjung
	Input	Data pesan
	Output	Info pesan, data pesan
	Destination	Pelanggan, pengunjung
	Logika proses	1. Pelanggan dan pengunjung melakukan pengisian data pesan 2. Apabila data yang dimasukkan valid, maka data akan disimpan 3. Apabila data yang dimasukkan tidak valid, maka pelanggan dan pengunjung

		harus memasukkan ulang.
10.	No. Proses	10
	Nama	Pengolahan Keranjang Belanja
	Source	Pengunjung, Pelanggan
	Input	Data pemesanan, Data pelanggan, Data kabkota, Data paket, Data harga paket, Data provinsi.
	Output	Info pemesanan, Data pemesanan, Data Detail pemesanan,
	Destination	Pengunjung, Pelanggan
	Logika proses	1. Pengunjung atau pelanggan melakukan pemesanan pada produk yang ingin di pesan 2. Apabila pengunjung atau pelanggan memasukkan produk ke keranjang belanja, maka keranjang belanja akan tampil 3. Apabila pelanggan langsung mengklik keranjang belanja tanpa memasukkan produk yang akan dibeli, maka keranjang belanja menampilkan pesan "keranjang belanja masih kosong". 4. Apabila pengunjung atau pelanggan sudah melakukan pemesanan, maka pengunjung atau pelanggan mengklik *button* "lanjutkan" untuk melanjutkan ke proses selanjutnya, dan klik *button* "belanja lagi" untuk melakukan pemesanan produk yang lain.
11.	No. Proses	11
	Nama	Pengolahan Data Pelanggan
	Source	Pelanggan
	Input	Request profil pelanggan, request histori pemesanan, request histori retur, data konfirmasi pembayaran, data ubah pelanggan, data ubah password
	Output	Info profil pelanggan, info histori pemesanan, info histori retur, info konfirmasi pembayaran, info ubah password, info ubah data pelanggan
	Destination	Pelanggan

	Logika proses	1. Pengunjung harus *login* sebagai pelanggan, maka pelanggan dapat mengakses halaman pengolahan data pelanggan 2. Pelanggan klik menu histori pembayaran, maka halaman histori pembayaran akan tampil 3. Pelanggan klik menu histori pemesanan, maka halaman histori pemesanan akan tampil 4. Pelanggan klik menu histori retur, maka halaman histori retur akan tampil 5. Pelanggan klik menu profil pelanggan, maka halaman profil akan tampil 6. Pelanggan klik button ubah profil, maka halaman ubah profil pelanggan akan tampil 7. Pelanggan klik button ganti password, maka halaman ubah password akan tampil
12.	No. Proses	12
	Nama	Pengelolaan Retur Produk
	Source	Pelanggan
	Input	Data retur, data pemesanan, data detail pemesanan
	Output	Info retur, data retur
	Destination	Pelanggan
	Logika proses	1. Pengunjung harus *login* sebagai pelanggan 2. Pelanggan klik menu retur, maka halaman retur akan tampil 3. Pelanggan memilih pemesanan yang akan diretur, kemudian klik retur, maka akan tampil halaman konfirmasi retur.
13.	No. Proses	1.1
	Nama	Verifikasi Data Registrasi
	Source	Pengunjung
	Input	Data registrasi, data provinsi, data kabkota
	Output	Data registrasi, info data registrasi, info aktivasi akun
	Destination	Pengunjung
	Logika proses	1. Apabila pengunjung memasukkan data

		registrasi dengan benar, maka akan tampil informasi bahwa registrasi berhasil dilakukan dan sistem akan mengirim *email* aktivasi akun 2. Apabila pengunjung memasukkan data registrasi dengan tidak benar, maka akan tampil informasi bahwa registrasi gagal dilakukan.
14.	No. Proses	1.2
	Nama	Aktivasi akun
	Source	Pengunjung
	Input	Data registrasi, data aktivasi akun
	Output	Info aktivasi akun, data aktivasi akun
	Destination	Pengunjung
	Logika proses	1. Pengunjung klik link yang di kirim ke *email* 2. Pengunjung akan di arahkan kehalaman aktivasi akun pada website, dan akun pengunjung secara otomatis akan aktiv
15.	No. Proses	2.1
	Nama	Pengelolaan *Login*
	Source	General manager, bagian gudang, pelanggan
	Input	Data *login* general manager, data *login* bagian gudang, data *login* pelanggan
	Output	Info *login* general manager, info *login* bagian gudang, info *login* pelanggan, info *login* valid
	Destination	General manager, bagian gudang, pelanggan
	Logika proses	1. General manager, bagian gudang dan pelanggan harus memasukkan username dan password 2. Apabila username dan password yang dimasukkan valid, maka general manager, bagian gudang, pelanggan dapat mengakses haknya. 3. Apabila username dan password tidak valid maka sistem akan menampilkan pesan username dan password salah, dan general manager, bagian gudang, dan pelanggan harus memasukkan ulang data *login*.

16.	No. Proses	2.2
	Nama	Pengelolaan Lupa Password
	Source	General manager, bagian gudang, pelanggan
	Input	Data lupa password
	Output	Data lupa password, Info lupa password
	Destination	General manager, bagian gudang, pelanggan
	Logika proses	1. General manager, bagian gudang, dan pelanggan memasukkan data lupa password yaitu *email*, jika *email* yang dimasukkan benar maka sistem akan mengirim link ke *email* 2. General manager, bagian gudang, pelanggan mengklik link tersebut, yang akan diarahkan ke halaman reset password untuk memasukkan password baru
17.	No. Proses	3.1
	Nama	Pengolahan Data Kategori
	Source	Bagian gudang
	Input	Data kategori, data admin
	Output	Info kategori, data kategori
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang memilih menu pengolahan data kategori, maka halaman pengolahan data kategori akan ditampilkan 2. Bagian gudang mengklik button tambah kategori, maka halaman tambah kategori akan ditampilkan 3. bagian gudang memilih data kategori yang akan di rubah, kemudian klik link edit, maka halaman ubah data kategori akan ditampilkan 4. Bagian gudang memilih data kategori yang akan dihapus, kemudian klik link hapus, maka sistem akan menampilkan pesan untuk meyakinkan general manager menghapus data tersebut.
18.	No. Proses	3.2
	Nama	Pengolahan Data Produk
	Source	Bagian gudang

	Input	Data produk, data admin, data kategori
	Output	Info produk, data produk
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang memilih menu pengolahan data produk, maka halaman pengolahan data produk akan ditampilkan 2. Bagian gudang mengklik button tambah produk, maka halaman tambah produk akan ditampilkan 3. bagian gudang memilih data kategori yang akan di rubah, kemudian klik link edit, maka halaman ubah data kategori akan ditampilkan 4. Bagian gudang memilih data kategori yang akan dihapus, kemudian klik link hapus, maka sistem akan menampilkan pesan untuk meyakinkan general manager menghapus data tersebut. 5. Bagian gudang memasukkan nama produk yang akan dicari, kemudian klik button cari, jika produk yang dicari ditemukan maka nama produk yang dicari akan ditampilkan.
19.	No. Proses	3.3
	Nama	Pengolahan Data Provinsi
	Source	Bagian gudang
	Input	Data provinsi, data admin
	Output	Info provinsi, data provinsi
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang memilih menu pengolahan data provinsi, maka halaman pengolahan data provinsi akan ditampilkan 2. Bagian gudang mengklik button tambah provinsi, maka halaman tambah provinsi akan ditampilkan 3. bagian gudang memilih data provinsi yang akan di rubah, kemudian klik link edit, maka halaman ubah data provinsi akan ditampilkan

		4. Bagian gudang memilih data provinsi yang akan dihapus, kemudian klik link hapus, maka sistem akan menampilkan pesan untuk meyakinkan general manager menghapus data tersebut. 5. Bagian gudang memasukkan nama provinsi yang akan dicari, kemudian klik button cari, jika provinsi yang dicari ditemukan maka nama provinsi yang dicari akan ditampilkan.
20.	No. Proses	3.4
	Nama	Pengolahan Data Kabkota
	Source	Bagian gudang
	Input	Data kabkota, data admin, data provinsi
	Output	Info kabkota, data kabkota
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang memilih menu pengolahan data kabkota, maka halaman pengolahan data kabkota akan ditampilkan 2. Bagian gudang mengklik button tambah kabkota, maka halaman tambah kabkota akan ditampilkan 3. bagian gudang memilih data kabkota yang akan di rubah, kemudian klik link edit, maka halaman ubah data kabkota akan ditampilkan 4. Bagian gudang memilih data kabkota yang akan dihapus, kemudian klik link hapus, maka sistem akan menampilkan pesan untuk meyakinkan general manager menghapus data tersebut. 5. Bagian gudang memasukkan nama kabkota yang akan dicari, kemudian klik button cari, jika kabkota yang dicari ditemukan maka nama kabkota yang dicari akan ditampilkan.
21.	No. Proses	3.5
	Nama	Pengolahan Data Paket
	Source	Bagian gudang
	Input	Data paket, data admin
	Output	Info paket, data paket

	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang memilih menu pengolahan data paket, maka halaman pengolahan data paket akan ditampilkan 2. Bagian gudang mengklik button tambah paket, maka halaman tambah paket akan ditampilkan 3. bagian gudang memilih data paket yang akan di rubah, kemudian klik link edit, maka halaman ubah data paket akan ditampilkan 4. Bagian gudang memilih data paket yang akan dihapus, kemudian klik link hapus, maka sistem akan menampilkan pesan untuk meyakinkan general manager menghapus data tersebut.
22.	No. Proses	3.6
	Nama	Pengolahan Data Harga Paket
	Source	Bagian gudang
	Input	Data harga paket, data admin, data paket, data kabkota.
	Output	Info harga paket, data harga paket
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang memilih menu pengolahan data harga paket, maka halaman pengolahan data harga paket akan ditampilkan 2. Bagian gudang mengklik button tambah harga paket, maka halaman tambah harga paket akan ditampilkan 3. bagian gudang memilih data harga paket yang akan di rubah, kemudian klik link edit, maka halaman ubah data harga paket akan ditampilkan 4. Bagian gudang memilih data harga paket yang akan dihapus, kemudian klik link hapus, maka sistem akan menampilkan pesan untuk meyakinkan general manager menghapus data tersebut.
23.	No. Proses	3.7
	Nama	Pengolahan Data Bank

	Source	Bagian gudang
	Input	Data bank, data admin
	Output	Info bank, data bank
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang memilih menu pengolahan data bank, maka halaman pengolahan data bank akan ditampilkan 2. Bagian gudang mengklik button tambah bank, maka halaman tambah bank akan ditampilkan 3. bagian gudang memilih data bank yang akan di rubah, kemudian klik link edit, maka halaman ubah data bank akan ditampilkan 4. Bagian gudang memilih data bank yang akan dihapus, kemudian klik link hapus, maka sistem akan menampilkan pesan untuk meyakinkan general manager menghapus data tersebut.
24.	No. Proses	3.8
	Nama	Pengolahan Data Kurs
	Source	Bagian gudang
	Input	Data kurs, data admin
	Output	Info kurs, data kurs
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang memilih menu pengolahan data kurs, maka halaman pengolahan data kurs akan ditampilkan 2. bagian gudang memilih data kurs yang akan di rubah, kemudian klik link edit, maka halaman ubah data kurs akan ditampilkan
25.	No. Proses	3.9
	Nama	Pengolahan Data Pelanggan
	Source	Bagian gudang
	Input	Data pelanggan, data admin, data provinsi, data kabkota
	Output	Info pelanggan, data pelanggan
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang memilih menu pengolahan data pelanggan, maka

		halaman pengolahan data pelanggan akan ditampilkan 2. bagian gudang memilih data pelanggan yang akan di rubah aktivasi pelanggan, kemudian klik link edit aktivasi, maka halaman ubah aktivasi data pelanggan akan ditampilkan 3. Bagian gudang memilih data pelanggan yang akan dilihat detail nya. Kemudian klik link Detail, maka halaman detail pelanggan akan ditampilkan 4. Bagian gudang memilih data pelanggan yang akan dihapus, kemudian klik link hapus, maka sistem akan menampilkan pesan untuk meyakinkan general manager menghapus data tersebut. 5. Bagian gudang memasukkan nama pelanggan yang akan dicari, kemudian klik button cari, jika pelanggan yang dicari ditemukan maka nama pelanggan yang dicari akan ditampilkan.
26.	No. Proses	3.10
	Nama	Pengolahan Data Pemesanan
	Source	Bagian gudang
	Input	Data pemesanan, data admin, data detail pemesanan
	Output	Info pemesanan, data pemesanan
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang memilih menu pengolahan data pemesanan, maka halaman pengolahan data pemesanan akan ditampilkan 2. bagian gudang memilih data pemesanan yang akan di rubah status pemesananannya, kemudian klik link ubah status, maka halaman ubah status pemesanan akan ditampilkan 3. Bagian gudang memilih data pemesanan yang akan dilihat detail nya. Kemudian klik link Detail, maka halaman detail pemesanan akan ditampilkan
27.	No. Proses	3.11

	Nama	Pengolahan Data Retur
	Source	Bagian gudang
	Input	Data retur, data admin, data detail retur
	Output	Info retur, data retur
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang memilih menu pengolahan data retur, maka halaman pengolahan data retur akan ditampilkan 2. bagian gudang memilih data retur yang akan di rubah status returannya, kemudian klik link ubah status, maka halaman ubah status retur akan ditampilkan 3. Bagian gudang memilih data retur yang akan dilihat detail nya. Kemudian klik link Detail, maka halaman detail retur akan ditampilkan
28.	No. Proses	3.12
	Nama	Pengolahan Data Pembayaran
	Source	Bagian gudang
	Input	Data pembayaran, data admin, data pemesanan
	Output	Info pembayaran, data pembayaran
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang memilih menu pengolahan data pembayaran, maka halaman pengolahan data pembayaran akan ditampilkan 2. bagian gudang memilih data pembayaran yang akan di rubah status pembayaranannya, kemudian klik link ubah status, maka halaman ubah status pembayaran akan ditampilkan
29.	No. Proses	3.13
	Nama	Pengolahan Data Pesan
	Source	Bagian gudang
	Input	Data pesan, data admin
	Output	Info pesan, data pesan
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang memilih menu pengolahan data pesan, maka halaman

		pengolahan data pesan akan ditampilkan 2. Bagian gudang memilih data pesan yang akan dihapus, kemudian klik link hapus, maka sistem akan menampilkan pesan untuk meyakinkan general manager menghapus data tersebut. 3. Bagian gudang memilih data pesan yang akan dibalas, kemudia klik balas pesan, maka halaman balas pesan akan ditampilkan
30.	No. Proses	4.1
	Nama	Tampil Data Bagian gudang
	Source	General manager
	Input	Request data bagian gudang
	Output	Info data bagian gudang
	Destination	General manager
	Logika proses	1. General manager memilih menu pengolahan data bagian gudang 2. maka sistem akan menampilkan seluruh data bagian gudang
31.	No. Proses	4.2
	Nama	Tambah Data Bagian gudang
	Source	General manager
	Input	Data bagian gudang, data bagian gudang
	Output	Data bagian gudang, Info bagian gudang
	Destination	General manager
	Logika proses	1. General manager mengkilik tombol tambah bagian gudang, maka sistem akan menampilkan form tambah bagian gudang. 2. General manager mengisi form tambah bagian gudang kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak ada yang kosong maka data bagian gudang baru akan disimpan kedalam *database*. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data harus diisi dan general manager harus mengisi data yang belum diisi tersebut.
32.	No. Proses	4.3

	Nama	Edit Data Bagian gudang
	Source	General manager
	Input	Data bagian gudang, data bagian gudang
	Output	Data bagian gudang, Info bagian gudang
	Destination	General manager
	Logika proses	1. General manager mengklik link edit pada data yang akan diubah. 2. General manager mengisi data bagian gudang yang ingin diubah kemudian klik tombol update. 3. Apabila ada data yang diubah dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data. 4. Apabila tidak ada data yang diubah dan ada data yang kosong maka sistem akan menginformasikan kepada general manager untuk mengisi data yang belum diisi 5. General manager klik button batal untuk membatalkan perubahan data
33.	No. Proses	4.4
	Nama	Hapus Data Bagian gudang
	Source	General manager
	Input	Data bagian gudang, data bagian gudang
	Output	Data bagian gudang, Info bagian gudang
	Destination	General manager
	Logika proses	1. General manager mengklik link hapus pada data yang akan dihapus, kemudian sistem akan menampilkan pesan penghapusan data bagian gudang. 2. Apabila general manager mengklik OK, maka data bagian gudang akan dihapus 3. Apabila general manager mengklik Batal, maka penghapusan data bagian gudang dibatalkan.
34.	No. Proses	5.1
	Nama	Pengolahan Laporan Produk
	Source	General manager, bagian gudang
	Input	Request laporan produk, data produk
	Output	Info laporan pemesanan
	Destination	General manager, bagian gudang

	Logika proses	1. General manager atau bagian gudang mengklik tombol proses untuk menampilkan laporan produk yang akan ditampilkan dalam bentuk pdf.
35.	5.2	5.2
	Nama	Pengolahan Laporan Pemesanan
	Source	General manager, bagian gudang
	Input	Request laporan pemesanan, data pemesanan, data pemesanan detail
	Output	Info laporan pemesanan
	Destination	General manager, bagian gudang
	Logika proses	2. General manager atau bagian gudang memasukkan interval tanggal pemesanan yang akan dibuat laporan 3. Tekan tombol proses untuk melihat laporan pemesanan 4. Jika retur ditemukkan dari interval tanggal yang dimasukan, maka sistem akan membuat laporan pemesanan dalam bentuk pdf. 5. Apabila data pemesanan tidak ditemukan, maka sistem akan memberikan informasi bahwa data pemesanan tidak ditemukan
36.	No. Proses	5.3
	Nama	Pengolahan Laporan Retur
	Source	General manager, bagian gudang
	Input	Request laporan retur, data retur, data retur detail
	Output	Info laporan retur
	Destination	General manager, bagian gudang
	Logika proses	6. General manager atau bagian gudang memasukkan interval tanggal retur yang akan dibuat laporan 7. Tekan tombol proses untuk melihat laporan retur 8. Jika retur ditemukkan dari interval tanggal yang dimasukan, maka sistem akan membuat laporan retur dalam bentuk pdf. 9. Apabila data retur tidak ditemukan,

		maka sistem akan memberikan informasi bahwa data retur tidak ditemukan
37.	No. Proses	10.1
	Nama	Pemilihan Produk
	Source	Pelanggan, pengunjung
	Input	Data pemesanan, data produk
	Output	Data pemesanan
	Destination	Pelanggan, pengunjung
	Logika proses	1. Pelanggan atau pengunjung memilih produk yang akan dipesan 2. Apabila pelanggan atau pengunjung telah memilih produk yang dipesan, maka akan tampil keranjang belanja
38.	No. Proses	10.2
	Nama	Keranjang Belanja
	Source	Pelanggan, pengunjung
	Input	Data pemesanan
	Output	Data pemesanan, info pemesanan
	Destination	Pelanggan, pengunjung
	Logika proses	1. Apabila pelanggan telah memilih produk, keranjang belanja akan ditampilkan 2. Data pemesanan akan di simpan ke *database* sementara 3. Jika pelanggan atau pengunjung mengubah jumlah pemesanan, maka klik update keranjang untuk melihat perubahan subtotal pembayaran 4. Klik tombol belanja lagi untuk memesan produk yang lain yang akan diarahkan ke halaman produk 5. Klik tombol selesai belanja untuk melakukan konfirmasi pemesanan
39.	No. Proses	10.3
	Nama	Checkout
	Source	Pelanggan
	Input	Data pemesanan, Data kabkota, Data provinsi, Data paket, Data harga paket, data pelanggan
	Output	Data detail pemesanan, Data pemesanan,

		Info data pemesanan
	Destination	Pelanggan
	Logika proses	1. Pelanggan melakukan pengisian form data penerima 2. Apabila pengisian data penerima ada yang tidak diisi maka sistem akan menampilkan informasi agar pelanggan mengisi data yang belum diisi 3. Apabila pengisian data penerima benar maka sistem akan menampilkan info detail pemesanan dan sistem akan mengirimkan info detail pesanan ke *email* pelanggan
40.	No. Proses	11.1
	Nama	Pengolahan Konfirmasi Pembayaran
	Source	Pelanggan
	Input	Data konfirmasi pembayaran, data pemesanan
	Output	Info konfirmasi pemesanan
	Destination	Pelanggan
	Logika proses	1. Pelanggan klik menu histori pembayaran, maka halaman pengolahan histori pembayaran akan tampil 2. Pelanggan klik tombol via bank untuk melakukan konfirmasi pembayaran melalui bank, maka form konfirmasi pembayaran via bank akan tampil 3. Pelanggan klik tombol via *paypal* untuk melakukan konfirmasi pembayaran, maka pelanggan akan di arahkan kehalaman *paypal* untuk melakukan konfirmasi pembayaran.
41.	No. Proses	11.2
	Nama	Pengolahan Histori Pemesanan
	Source	Pelanggan
	Input	Data histori pemesanan, data pemesanan, data detail pemesanan
	Output	Info retur
	Destination	Pelanggan
	Logika proses	4. Pelanggan klik menu histori pemesanan, maka halaman pengolahan histori

		pemesanan akan tampil
42.	No. Proses	11.3
	Nama	Pengolahan Histori Retur
	Source	Pelanggan
	Input	Data histori retur, data retur, data detail retur
	Output	Info retur
	Destination	Pelanggan
	Logika proses	5. Pelanggan klik menu histori retur, maka halaman pengolahan histori retur akan tampil
43.	No. Proses	11.4
	Nama	Pengolahan Profil Pelanggan
	Source	Pelanggan
	Input	Data pelanggan, data ubah password
	Output	Data pelanggan, info data pelanggan, info ubah password
	Destination	Pelanggan
	Logika proses	6. Pelanggan klik menu profil pelanggan, maka halaman pengolahan profil pelanggan akan tampil 7. Pelanggan klik tombol ubah profil, maka sistem akan menampilkan form ubah data pelanggan 8. Pelanggan klik tombol ganto password, maka sistem akan menampilkan form ubah data password
44.	No. Proses	2.1.1
	Nama	Verifikasi *Login*
	Source	General manager, bagian gudang, pelanggan
	Input	Data *login* general manager, data *login* bagian gudang, data *login* pelanggan
	Output	Data *login* general manager, data *login* bagian gudang, data *login* pelanggan
	Destination	General manager, bagian gudang, pelanggan
	Logika proses	1. Apabilan general manager, bagian gudang, pelanggan memasukkan data *login* dengan benar, maka akan tampil informasi bahwa berhasil *login* 2. Apabila general manager, bagian gudang, pelanggan memasukkan data *login* dengan salah, maka akan tampil

		informasi gagal *login*.
45.	No. Proses	2.1.2
	Nama	Verifikasi Validasi
	Source	General manager, bagian gudang, pelanggan
	Input	Data *login* general manager, data *login* bagian gudang, data *login* pelanggan
	Output	Data *login* general manager, data *login* bagian gudang, data *login* pelanggan, *login* valid general manager, *login* valid bagian gudang, *login* valid pelanggan
	Destination	General manager, bagian gudang, pelanggan
	Logika proses	1. Apabilan general manager, bagian gudang, pelanggan memasukkan data *login* dengan benar, maka general manager, bagian gudang dan pelanggan dapat mengakses haknya 2. Apabila general manager, bagian gudang, pelanggan memasukkan data *login* dengan salah, maka akan tampil informasi gagal *login*.
46.	No. Proses	3.1.1
	Nama	Tampil Data Kategori
	Source	Bagian gudang
	Input	Data kategori
	Output	Info kategori
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang memilih menu pengolahan data kategori 2. maka sistem akan menampilkan seluruh data kategori
47.	No. Proses	3.1.2
	Nama	Tambah Data Kategori
	Source	Bagian gudang
	Input	Data kategori, data admin
	Output	Data kategori, info kategori
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang mengkilik tombol tambah data kategori untuk memunculkan form tambah kategori. 2. Bagian gudang mengisi form tambah kategori kemudian klik tombol simpan.

		3. Apabila data tidak ada yang kosong maka data kategori baru akan disimpan kedalam *database*. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data harus diisi dan admin harus mengisi data yang belum diisi tersebut.
48.	No. Proses	3.1.3
	Nama	Edit Data Kategori
	Source	Bagian gudang
	Input	Data kategori, data admin
	Output	Data kategori, info kategori
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang mengklik link edit pada data yang akan diubah. 2. Bagian gudang mengisi data kategori yang ingin diubah kemudian klik tombol update. 3. Apabila ada data yang diubah dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data. 4. Apabila tidak ada data yang diubah dan ada data yang kosong maka sistem akan menginformasikan kepada bagian gudang untuk mengisi data yang belum diisi atau admin klik tombol batal untuk membatalkan perubahan data
49.	No. Proses	3.1.4
	Nama	Hapus Data Kategori
	Source	Bagian gudang
	Input	Data kategori
	Output	Data kategori, Info kategori
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang mengklik link hapus pada data yang akan dihapus, kemudian sistem akan menampilkan pesan penghapusan data kategori. 2. Apabila bagian gudang mengklik OK, maka data kategori akan dihapus 3. Apabila bagian gudang mengklik Batal, maka penghapusan data kategori dibatalkan.

50.	No. Proses	3.2.1
	Nama	Tampil Data Produk
	Source	Bagian gudang
	Input	Data produk
	Output	info produk
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang memilih menu pengolahan data produk 2. Maka sistem akan menampilkan seluruh data produk
51.	No. Proses	3.2.2
	Nama	Tambah Data Produk
	Source	Bagian gudang
	Input	Data produk, data kategori, data admin
	Output	Data produk, info produk
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang mengkilik tombol tambah data produk untuk memunculkan form tambah produk. 2. Bagian gudang mengisi form tambah produk kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak ada yang kosong maka data produk baru akan disimpan kedalam *database*. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data harus diisi dan bagian gudang harus mengisi data yang belum diisi tersebut.
52.	No. Proses	3.2.3
	Nama	Edit Data Produk
	Source	Bagian gudang
	Input	Data produk, data kategori, data admin
	Output	Data produk, info produk
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang mengklik link edit pada data yang akan diubah. 2. Bagian gudang mengisi data produk yang ingin diubah kemudian klik tombol update. 3. Apabila ada data yang diubah dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem

		akan menyimpan perubahan data. 4. Apabila tidak ada data yang diubah dan ada data yang kosong maka sistem akan menginformasikan kepada bagian gudang untuk mengisi data yang belum diisi atau bagian gudang klik tombol batal untuk membatalkan perubahan data
53.	No. Proses	3.2.4
	Nama	Hapus Data Produk
	Source	Bagian gudang
	Input	Data produk
	Output	Data produk, info produk
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang mengklik link hapus pada data yang akan dihapus, kemudian sistem akan menampilkan pesan penghapusan data produk. 2. Apabila bagian gudang mengklik OK, maka data produk akan dihapus 3. Apabila bagian gudang mengklik Batal, maka penghapusan data produk dibatalkan.
54.	No. Proses	3.2.5
	Nama	Cari Data Produk
	Source	Bagian gudang
	Input	Data produk
	Output	Data produk, info produk
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang memasukkan data yang akan dicari pada textbox yang ada pada halaman pengolahan data produk, kemudian klik cari untuk melihat hasil pencarian 2. Apabila data ditemukan maka sistem akan menampilkan data yang dicari 3. Apabila data yang dicari tidak ditemukan maka sistem akan menginformasikan bahwa data tidak ditemukan
55.	No. Proses	3.3.1
	Nama	Tampil Data Provinsi

	Source	Bagian gudang
	Input	Data provinsi
	Output	Info provinsi
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang memilih menu pengolahan data provinsi 2. Maka sistem akan menampilkan seluruh data provinsi
56.	No. Proses	3.3.2
	Nama	Tambah Data Provinsi
	Source	Bagian gudang
	Input	Data provinsi, data admin
	Output	Data provinsi, info provinsi
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang mengkilik tombol tambah data provinsi untuk memunculkan form tambah provinsi. 2. Bagian gudang mengisi form tambah provinsi kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak ada yang kosong maka data provinsi baru akan disimpan kedalam *database*. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data harus diisi dan bagian gudang harus mengisi data yang belum diisi tersebut.
57.	No. Proses	3.3.3
	Nama	Edit Data Provinsi
	Source	Bagian gudang
	Input	Data provinsi, data admin
	Output	Data provinsi, info provinsi
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang mengklik link edit pada data yang akan diubah. 2. Bagian gudang mengisi data provinsi yang ingin diubah kemudian klik tombol update. 3. Apabila ada data yang diubah dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data. 4. Apabila tidak ada data yang diubah dan

		ada data yang kosong maka sistem akan menginformasikan kepada bagian gudang untuk mengisi data yang belum diisi atau bagian gudang klik tombol batal untuk membatalkan perubahan data.
58.	No. Proses	3.3.4
	Nama	Hapus Data Provinsi
	Source	Bagian gudang
	Input	Data provinsi
	Output	Data provinsi, Info provinsi
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang mengklik link hapus pada data yang akan dihapus, kemudian sistem akan menampilkan pesan penghapusan data provinsi. 2. Apabila bagian gudang mengklik OK, maka data provinsi akan dihapus 3. Apabila bagian gudang mengklik Batal, maka penghapusan data provinsi dibatalkan.
59.	No. Proses	3.3.5
	Nama	Cari Data Provinsi
	Source	Bagian gudang
	Input	Data provinsi
	Output	Data provinsi, info provinsi
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang memasukkan data yang akan dicari pada textbox yang ada pada halaman pengolahan data provinsi, kemudian klik cari untuk melihat hasil pencarian 2. Apabila data ditemukan maka sistem akan menampilkan data yang dicari 3. Apabila data yang dicari tidak ditemukan maka sistem akan menginformasikan bahwa data tidak ditemukan
60.	No. Proses	3.4.1
	Nama	Tampil Data kabkota
	Source	Bagian gudang

	Input	Data kabkota
	Output	Info kabkota
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang memilih menu pengolahan data kabkota 2. Maka sistem akan menampilkan seluruh data kabkota
61.	No. Proses	3.4.2
	Nama	Tambah Data Kabkota
	Source	Bagian gudang
	Input	Data kabkota, data provinsi, data admin
	Output	Data kabkota, info kabkota
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang mengkilik tombol tambah data kabkota untuk memunculkan form tambah kabkota. 2. Bagian gudang mengisi form tambah kabkota kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak ada yang kosong maka data kabkota baru akan disimpan kedalam *database*. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data harus diisi dan bagian gudang harus mengisi data yang belum diisi tersebut.
62.	No. Proses	3.4.3
	Nama	Edit Data Kabkota
	Source	Bagian gudang
	Input	Data kabkota, data provinsi, data admin
	Output	Data kabkota, info kabkota
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang mengklik link edit pada data yang akan diubah. 2. Bagian gudang mengisi data kabkota yang ingin diubah kemudian klik tombol update. 3. Apabila ada data yang diubah dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data. 4. Apabila tidak ada data yang diubah dan ada data yang kosong maka sistem akan

		menginformasikan kepada bagian gudang untuk mengisi data yang belum diisi atau bagian gudang klik tombol batal untuk membatalkan perubahan data.
63.	No. Proses	3.4.4
	Nama	Hapus Data kabkota
	Source	Bagian gudang
	Input	Data kabkota
	Output	Data kabkota, Info kabkota
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang mengklik link hapus pada data yang akan dihapus, kemudian sistem akan menampilkan pesan penghapusan data kabkota. 2. Apabila bagian gudang mengklik OK, maka data kabkota akan dihapus 3. Apabila bagian gudang mengklik Batal, maka penghapusan data kabkota dibatalkan.
64.	No. Proses	3.4.5
	Nama	Cari Data Kabkota
	Source	Bagian gudang
	Input	Data kabkota
	Output	Data kabkota, Info kabkota
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang memasukkan data yang akan dicari pada textbox yang ada pada halaman pengolahan data kabkota, kemudian klik cari untuk melihat hasil pencarian 2. Apabila data ditemukan maka sistem akan menampilkan data yang dicari 3. Apabila data yang dicari tidak ditemukan maka sistem akan menginformasikan bahwa data tidak ditemukan.
65.	No. Proses	3.5.1
	Nama	Tampil Data Paket
	Source	Bagian gudang
	Input	Data paket

	Output	Info paket
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang memilih menu pengolahan data paket 2. Maka sistem akan menampilkan seluruh data paket
66.	No. Proses	3.5.2
	Nama	Tambah Data Paket
	Source	Bagian gudang
	Input	Data paket, data admin
	Output	Data paket, info paket
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang mengkilik tombol tambah data paket untuk memunculkan form tambah paket. 2. Bagian gudang mengisi form tambah paket kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak ada yang kosong maka data paket baru akan disimpan kedalam *database*. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data harus diisi dan bagian gudang harus mengisi data yang belum diisi tersebut.
67.	No. Proses	3.5.3
	Nama	Edit Data Paket
	Source	Bagian gudang
	Input	Data paket, data admin
	Output	Data paket, info paket
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang mengklik link edit pada data yang akan diubah. 2. Bagian gudang mengisi data paket yang ingin diubah kemudian klik tombol update. 3. Apabila ada data yang diubah dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data. 4. Apabila tidak ada data yang diubah dan ada data yang kosong maka sistem akan menginformasikan kepada bagian

		gudang untuk mengisi data yang belum diisi atau bagian gudang klik tombol batal untuk membatalkan perubahan data.
68.	No. Proses	3.5.4
	Nama	Hapus Data Paket
	Source	Bagian gudang
	Input	Data paket
	Output	Data paket, Info paket
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang mengklik link hapus pada data yang akan dihapus, kemudian sistem akan menampilkan pesan penghapusan data paket. 2. Apabila bagian gudang mengklik OK, maka data paket akan dihapus 3. Apabila bagian gudang mengklik Batal, maka penghapusan data paket dibatalkan.
69.	No. Proses	3.6.1
	Nama	Tampil Data Harga Paket
	Source	Bagian gudang
	Input	Data harga paket, data paket, data kabkota
	Output	Info harga paket
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang memilih menu pengolahan data harga paket 2. Maka sistem akan menampilkan seluruh data harga paket
70.	No. Proses	3.6.2
	Nama	Tambah Data Harga Paket
	Source	Bagian gudang
	Input	Data harga paket, data paket, data kabkota, data admin
	Output	Data harga paket, info harga paket
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang mengkilik tombol tambah data harga paket untuk memunculkan form tambah harga paket. 2. Bagian gudang mengisi form tambah harga paket kemudian klik tombol

		simpan. 3. Apabila data tidak ada yang kosong maka data harga paket baru akan disimpan kedalam *database*. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data harus diisi dan bagian gudang harus mengisi data yang belum diisi tersebut.
71.	No. Proses	3.6.3
	Nama	Edit Data Harga Paket
	Source	Bagian gudang
	Input	Data harga paket, data paket, data kabkota, data admin
	Output	Data harga paket, info harga paket
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang mengklik link edit pada data yang akan diubah. 2. Bagian gudang mengisi data harga paket yang ingin diubah kemudian klik tombol update. 3. Apabila ada data yang diubah dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data. 4. Apabila tidak ada data yang diubah dan ada data yang kosong maka sistem akan menginformasikan kepada bagian gudang untuk mengisi data yang belum diisi atau bagian gudang klik tombol batal untuk membatalkan perubahan data.
72.	No. Proses	3.6.4
	Nama	Hapus Data Harga Paket
	Source	Bagian gudang
	Input	Data harga paket
	Output	Data harga paket, info harga paket
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang mengklik link hapus pada data yang akan dihapus, kemudian sistem akan menampilkan pesan penghapusan data harga paket. 2. Apabila bagian gudang mengklik OK,

		maka data harga paket akan dihapus 3. Apabila bagian gudang mengklik Batal, maka penghapusan data paket dibatalkan.
73.	No. Proses	3.6.5
	Nama	Cari Data Harga Paket
	Source	Bagian gudang
	Input	Data harga paket
	Output	Data harga paket, info harga paket
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang memasukkan data yang akan dicari pada textbox yang ada pada halaman pengolahan data harga paket, kemudian klik cari untuk melihat hasil pencarian 2. Apabila data ditemukan maka sistem akan menampilkan data yang dicari 3. Apabila data yang dicari tidak ditemukan maka sistem akan menginformasikan bahwa data tidak ditemukan
74.	No. Proses	3.7.1
	Nama	Tampil Data Bank
	Source	Bagian gudang
	Input	Data bank
	Output	Info bank
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang memilih menu pengolahan data produk 2. Maka sistem akan menampilkan seluruh data produk
75.	No. Proses	3.7.2
	Nama	Tambah Data Bank
	Source	Bagian gudang
	Input	Data bank, data admin
	Output	Data bank, info bank
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang mengkilik tombol tambah data bank untuk memunculkan form tambah bank. 2. Bagian gudang mengisi form tambah

		bank kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak ada yang kosong maka data bank baru akan disimpan kedalam *database*. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data harus diisi dan bagian gudang harus mengisi data yang belum diisi tersebut.
76.	No. Proses	3.7.3
	Nama	Edit Data Bank
	Source	Bagian gudang
	Input	Data bank, data admin
	Output	Data bank, info bank
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang mengklik link edit pada data yang akan diubah. 2. Bagian gudang mengisi data bank yang ingin diubah kemudian klik tombol update. 3. Apabila ada data yang diubah dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data. 4. Apabila tidak ada data yang diubah dan ada data yang kosong maka sistem akan menginformasikan kepada bagian gudang untuk mengisi data yang belum diisi atau bagian gudang klik tombol batal untuk membatalkan perubahan data.
77.	No. Proses	3.7.4
	Nama	Hapus Data Bank
	Source	Bagian gudang
	Input	Data bank
	Output	Data bank, info bank
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang mengklik link hapus pada data yang akan dihapus, kemudian sistem akan menampilkan pesan penghapusan data bank. 2. Apabila bagian gudang mengklik OK, maka data bank akan dihapus

		3. Apabila bagian gudang mengklik Batal, maka penghapusan data bank dibatalkan.
78.	No. Proses	3.8.1
	Nama	Tampil Data Kurs
	Source	Bagian gudang
	Input	Data kurs
	Output	Info kurs
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang memilih menu pengolahan data kurs 2. Maka sistem akan menampilkan seluruh data kurs
79.	No. Proses	3.8.2
	Nama	Edit Data Kurs
	Source	Bagian gudang
	Input	Data kurs, data admin
	Output	Data kurs, Info kurs
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang mengklik link edit pada data yang akan diubah. 2. Bagian gudang mengisi data kurs yang ingin diubah kemudian klik tombol update. 3. Apabila ada data yang diubah dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data. 4. Apabila tidak ada data yang diubah dan ada data yang kosong maka sistem akan menginformasikan kepada bagian gudang untuk mengisi data yang belum diisi atau bagian gudang klik tombol batal untuk membatalkan perubahan data.
80.	No. Proses	3.9.1
	Nama	Tampil Data Pelanggan
	Source	Bagian gudang
	Input	Data pelanggan
	Output	Info pelanggan
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang memilih menu pengolahan data pelanggan

		2. Maka sistem akan menampilkan seluruh data pelanggan
81.	No. Proses	3.9.2
	Nama	Edit Aktivasi Data Pelanggan
	Source	Bagian gudang
	Input	Data pelanggan, data admin
	Output	Data pelanggan, info pelanggan
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang mengklik link aktif pada data yang akan diaktivasi. 2. Bagian gudang merubah status aktivasi kemudian klik tombol update. 3. Apabila status aktivasi sudah diubah maka sistem akan menyimpan perubahan data. 4. klik tombol batal untuk membatalkan perubahan data.
82.	No. Proses	3.9.3
	Nama	Hapus Data Pelanggan
	Source	Bagian gudang
	Input	Data pelanggan
	Output	Data pelanggan, info pelanggan
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang mengklik link hapus pada data yang akan dihapus, kemudian sistem akan menampilkan pesan penghapusan data pelanggan. 2. Apabila bagian gudang mengklik OK, maka data pelanggan akan dihapus 3. Apabila bagian gudang mengklik Batal, maka penghapusan data pelanggan dibatalkan.
83.	No. Proses	3.9.4
	Nama	Detail Data Pelanggan
	Source	Bagian gudang
	Input	Data pelanggan, data provinsi, data kabkota
	Output	Data pelanggan, info pelanggan
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Admin mengklik link detail pada data yang akan data pelanggan yang akan dilihat detail pelanggan, kemudian

		sistem akan menampilkan detail pelanggan. 2. Klik kembali untuk kembali ke halaman pengolahan data pelanggan.
84.	No. Proses	3.9.5
	Nama	Cari Data Pelanggan
	Source	Bagian gudang
	Input	Data pelanggan
	Output	Data pelanggan, info pelanggan
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang memasukkan data yang akan dicari pada textbox yang ada pada halaman pengolahan data pelanggan, kemudian klik cari untuk melihat hasil pencarian 2. Apabila data ditemukan maka sistem akan menampilkan data yang dicari 3. Apabila data yang dicari tidak ditemukan maka sistem akan menginformasikan bahwa data tidak ditemukan
85.	No. Proses	3.10.1
	Nama	Tampil Data Pemesanan
	Source	Bagian gudang
	Input	Data pemesanan, Data detail pemesanan
	Output	Info pemesanan
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang memilih menu pengolahan data pemesanan 2. Maka sistem akan menampilkan seluruh data pemesanan
86.	No. Proses	3.10.2
	Nama	Detail Data Pemesanan
	Source	Bagian gudang
	Input	Data pemesanan, data detail pemesanan, data pelanggan, data kabkota, data provinsi, data paket
	Output	Data pemesanan, info pemesanan
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang mengklik link detail pada data pemesanan

		2. Maka sistem akan menampilkan detail pemesanan.
87.	No. Proses	3.10.3
	Nama	Ubah Status Pemesanan
	Source	Bagian gudang
	Input	Data pemesanan
	Output	Data pemesanan, info pemesanan
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang mengklik link ubah status pada data pemesanan, maka sistem akan menampilkan ubah status pemesanan. 2. Bagian gudang memilih perubahan status pemesanan, kemudia klik tombol ubah untuk melakukan perubahan status.
88.	No. Proses	3.11.1
	Nama	Tampil Data retur
	Source	Bagian gudang
	Input	Data retur
	Output	Data retur, info retur
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang memilih menu pengolahan data produk 2. Maka sistem akan menampilkan seluruh data produk
89.	No. Proses	3.11.2
	Nama	Detail Data retur
	Source	Bagian gudang
	Input	Data retur. data pemesanan, detail retur, data produk
	Output	info retur
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang mengklik link detail pada data retur 2. maka sistem akan menampilkan detail retur.
90.	No. Proses	3.11.3
	Nama	Ubah Status Retur
	Source	Bagian gudang
	Input	Data retur

	Output	Data retur, info retur
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang mengklik link ubah status pada data retur, maka sistem akan menampilkan ubah status retur. 2. Bagian gudang memilih perubahan status retur, kemudian klik tombol ubah untuk melakukan perubahan status.
91.	No. Proses	3.12.1
	Nama	Tampil Data Pembayaran
	Source	Bagian gudang
	Input	Data pembayaran
	Output	Info pembayaran
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang memilih menu pengolahan data pembayaran 2. Maka sistem akan menampilkan seluruh data pembayaran
92.	No. Proses	3.12.2
	Nama	Hapus Data Pembayaran
	Source	Bagian gudang
	Input	Data pembayaran, data pemesanan
	Output	Data pembayaran, info pembayaran
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang mengklik link hapus pada data yang akan dihapus, kemudian sistem akan menampilkan pesan penghapusan data pembayaran. 2. Apabila bagian gudang mengklik OK, maka data pelanggan akan dihapus 3. Apabila bagian gudang mengklik Batal, maka penghapusan data pelanggan dibatalkan.
93.	No. Proses	3.13.1
	Nama	Tampil Data Pesan
	Source	Bagian gudang
	Input	Data pesan
	Output	Info pesan
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang memilih menu pengolahan data produk

		2. Maka sistem akan menampilkan seluruh data produk
94.	No. Proses	3.13.2
	Nama	Hapus Data Pesan
	Source	Bagian gudang
	Input	Data pesan
	Output	Data pesan, info pesan
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang mengklik link hapus pada data yang akan dihapus, kemudian sistem akan menampilkan pesan penghapusan data pesan. 2. Apabila bagian gudang mengklik OK, maka data pesan akan dihapus 3. Apabila bagian gudang mengklik Batal, maka penghapusan data pesan dibatalkan.
95.	No. Proses	3.13.3
	Nama	Balas Pesan
	Source	Bagian gudang
	Input	Data balas pesan
	Output	Data pesan, info balas pesan
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang mengklik link balas pesan pada data pesan yang akan dibalas, maka sistem akan menampilkan form balas pesan 2. Bagian gudang mengisi balasan pesan, kemudia klik tombol kirim untuk mengirim balasan pesan 3. Apabila bagian gudang mengklik Batal, maka balasan data pesan dibatalkan.
96.	No. Proses	10.3.1
	Nama	Pengisian Data Pengiriman
	Source	Pelanggan
	Input	Data pemesanan, data pemesaan sementara, data kabkota, data provinsi, data paket, data harga paket
	Output	Data pemesanan
	Destination	Pelanggan
	Logika proses	1. Pelanggan mengisi form data

		pengiriman kemudian klik tombol proses. 2. Apabila data tidak ada yang kosong maka sistem akan menampilkan keseluruhan data pemesanan beserta data pengiriman 3. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data harus diisi dan pelanggan harus mengisi data yang belum diisi tersebut.
97.	No. Proses	10.3.2
	Nama	Konfirmasi Simpan Data Pemesanan
	Source	Pelanggan
	Input	Data pemesanan
	Output	Data pemesanan, data detail pemesanan, info data pemesanan
	Destination	Pelanggan
	Logika proses	1. Pelanggan mengklik tombol simpan maka sistem akan menyimpan data pemesaan 2. Apabila pelanggan mengklik tombol batal maka sistem akan kembali ke halaman keranjang belanja
98.	No. Proses	11.1.1
	Nama	Konfirmasi Pembayaran Menggunakan Bank
	Source	Pelanggan
	Input	Data pemesanan, data bank, data pelanggan
	Output	Data pembayaran, info konfirmasi pembayaran
	Destination	Pelanggan
	Logika proses	1. Pelanggan mengkilik tombol via bank untuk memunculkan form konfirmasi pembayran menggunakan bank. 2. Pelanggan mengisi form konfirmasi pembayaran, kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak ada yang kosong maka konfirmasi pembayaran akan disimpan kedalam *database*. Dan sistem akan mengirim pesan ke *email* pelanggan, bahwa konfirmasi

		pembayaran berhasil dilakukan. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data harus diisi dan pelanggan harus mengisi data yang belum diisi tersebut.
99.	No. Proses	11.1.2
	Nama	Konfirmasi Pembayaran Menggunakan *Paypal*
	Source	Pelanggan
	Input	Data pemesanan, data kurs, data pembayaran *paypal*, data pelanggan
	Output	Data pembayaran, info konfirmasi pembayaran
	Destination	Pelanggan
	Logika proses	1. Pelanggan mengkilik tombol via *paypal* untuk memunculkan form konfirmasi pembayaran menggunakan *paypal*. 2. Apabila telah berhasil dilakukan maka sistem akan mengirim e-mail, bahwa konfirmasi pembayaran menggunakan *paypal* berhasil dilakukan.
100.	No. Proses	11.4.1
	Nama	Ubah Data Pelanggan
	Source	Pelanggan
	Input	Data pelanggan, data kabkota, data provinsi
	Output	Data pelanggan, info pelanggan
	Destination	Pelanggan
	Logika proses	1. Pelanggan klik tombol ubah profil untuk menampilkan form ubah data pelanggan 2. Pelanggan mengubah data yang akan diubah, kemudia tekan tombol simpan untuk menyimpan perubahan 3. Apabila ada salah satu field yang kosong, maka sistem akan menampilkan pesan untuk mengisi field yang kosong 4. Klik tombol batal untuk membatalkan ubah data pelanggan
101.	No. Proses	11.4.2
	Nama	Ubah Password Pelanggan

	Source	Pelanggan
	Input	Ubah password pelanggan
	Output	Data ubah password pelanggan
	Destination	Pelanggan
	Logika proses	1. Pelanggan klik tombol Ganti password, maka sistem akan menampilkan form ubah password pelanggan. 2. Pelanggan memasukkan data password lama dan password baru, kemudia tekan tombol update untuk menyimpan perubahan 3. Apabila password lama yang di masukkan tidak sesuai dengan yang ada di database maka sistem akan menampilkan pesan bahwa password yang dimasukkan salah.

3.1.6.4 Kamus Data

Kamus data adalah deskripsi dari setiap atribut data yang terdapat dalam program yang meliputi nama data, represntasi, format data, ukuran, range, default, keterangan data, Kamus data ikut berperan dalam perancangan dan pembangunan sistem informasi. Berfungsi untuk menjelaskan semua data yang digunakan didalam sistem

Berikut kamus data untuk perancangan Sistem Informasi Penjualan yang diusulkan :

Tabel 3.7 Kamus Data

No	Kamus Data	
1.	Nama Aliran data	Data registrasi
	Digunakan pada	Pengunjung – Proses 1.0

		Tabel pelanggan – Proses 1.0
	Keterangan	Pengunjung melakukan registrasi untuk menjadi pelanggan
	Struktur data	*email*+*password*+nama_lengkap+alamat+id_provinsi+id_kabkota +kode_pos
	email *Password* nama_lengkap alamat id_provinsi id_kabkota kode_pos	{"karakter ASCII"} ['A'..'Z' | 'a'..'z' | 0..9] ['A'..'Z' | 'a'..'z'] ['A'..'Z' | 'a'..'z' | 0..9] [0..9] [0..9] [0..9]
2.	Nama Aliran data	Data pelanggan *login*
	Digunakan pada	Pelanggan – Proses 2.0 Tabel Pelanggan – Proses 2.0
	Keterangan	Pelanggan harus melakukan *login* untuk mengaskes fitur pelanggan
	Struktur data	*email+password*
	Email *Password*	{"karakter ASCII"} ['A'..'Z' | 'a'..'z' | 0..9]
3.	Nama Aliran data	Data general manager *login*
	Where used / how used	General manager – Proses 2.0 Bagian gudang – Proses 2.0
	Keterangan	Administartor harus *login* untuk mengolah data master
	Struktur data	*username+password*
	Username *Password*	['A'..'Z' | 'a'..'z' | 0..9] ['A'..'Z' | 'a'..'z' | 0..9]
4.	Nama Aliran data	Data kategori
	Digunakan pada	Bagian gudang – Proses 3.1 Tabel kategori – Proses 3.1
	Keterangan	Pengolahan data kategori
	Struktur data	id_kategori+nama_kategori+seo_kategori+id_admin
	id_kategori nama_kategori seo_kategori id_admin	[0..9] ['A'..'Z' | 'a'..'z'] ['A'..'Z' | 'a'..'z'] [0..9]
5.	Nama Aliran data	Data produk
	Where used / how used	Bagian gudang – proses 3.2 Tabel produk – Proses 3.2

	Keterangan	Pengolahan data produk
	Struktur data	id_produk+id_kategori+nama_produk +seo_produk+deskripsi+stok+berat+tgl_masuk +gambar+dibeli+dilihat+ukuran +harga_produk+id_admin
	id_produk id_kategori nama_produk seo_produk deskripsi stok berat tgl_masuk gambar dibeli dilihat ukuran harga_produk id_admin	[0..9] [0..9] [‘A’..’Z’ | ‘a’..’z’] [‘A’..’Z’ | ‘a’..’z’] [‘A’..’Z’ | ‘a’..’z’] [0..9] [0..9] [0..9] [‘A’..’Z’ | ‘a’..’z’] [0..9] [0..9] [‘a’..’z’ | ‘A’..’Z’ | 0..9] [0..9] [0..9]
6.	Nama Aliran data	Data provinsi
	Digunakan pada	Bagian gudang – Proses 3.3 Tabel provinsi – Proses 3.3
	Keterangan	Pengolahan data provinsi
	Struktur data	id_provinsi+nama_provinsi+id_admin
	id_provinsi nama_provinsi id_admin	[0..9] [‘A’..’Z’| ‘a’..’z’] [0..9]
7.	Nama Aliran data	Data kabkota
	Digunakan pada	Bagian gudang – Proses 3.4 Tabel kabkota – Proses 3.4
	Keterangan	Pengolahan data kabkota
	Struktur data	id_kabkota+nama_kabkota+jns_kabkota+id_provinsi+id_admin
	id_kabkota nama_kabkota jns_kabkota id_provinsi id_admin	[0..9] [‘A’..’Z’ | ‘a’..’z’] [‘A’..’Z’ |’a’..‘z’] [0..9] [0..9]
8.	Nama Aliran data	Data paket
	Digunakan pada	Bagian gudang – Proses 3.5 Tabel paket – Proses 3.5
	Keterangan	Pengolahan data paket

	Struktur data	id_paket+nama_paket +lama_pengiriman+id_admin
	id_paket nama_paket lama_pengiriman id_admin	[0..9] [‘A’..’Z’ | ‘a’..’z’] [0..9] [0..9]
9.	Nama Aliran data	Data harga paket
	Digunakan pada	Bagian gudang – Proses 3.6 Tabel harga_paket – Proses 3.6
	Keterangan	Pengolahan data harga paket
	Struktur data	id_hargapaket+id_kabkota +id_paket+harga_paket+id_admin
	id_hargapaket id_kabkota id_paket harga_paket id_admin	[0..9] [0..9] [0..9] [0..9] [0..9]
10.	Nama Aliran data	Data bank
	Digunakan pada	Bagian gudang – Proses 3.7 Tabel bank – Proses 3.7
	Keterangan	Pengolahan data bank
	Struktur data	id_bank+nama_bank+no_rek+pemilik_rek+gamba r+id_admin
	id_bank nama_bank no_rek pemilik_rek gambar id_admin	[0..9] [‘A’..’Z’ | ‘a’..’z’] [0..9] [‘A’..’Z’ | ‘a’..’z’] [‘A’..’Z’ | ‘a’..’z’] [0..9]
11.	Nama Aliran data	Data kurs
	Digunakan pada	Bagian gudang – Proses 3.8 Tabel kurs – Proses 3.8
	Keterangan	Pengolahan data kurs
	Struktur data	id_kurs+harga_kurs+tgl_kurs+id_admin
	id_kurs harga_kurs tgl_kurs id_admin	[0..9] [0..9] [0..9] [0..9]
12.	Nama Aliran data	Data bagian gudang
	Digunakan pada	General manager – Proses 4.0 Tabel admin – Proses 4.0

	Keterangan	Pengolahan data bagian gudang
	Struktur data	id_admin+username+password+nama_lengkap+*email*+no_telp+level+blokir
	id_admin username password nama_lengkap *email* no_telp level blokir	[0..9] [‘A’..’Z’	‘a’..’z’] [‘A’..’Z’	’a’’’z’	0..9] [‘A’..’Z’	‘a’..’z’] {“karakter ASCII”} [0..9] [‘A’..’Z’	‘a’..’z’] [‘A’..’Z’	‘a’..’z’]
13.	Nama Aliran data	Data pesan
	Digunakan pada	Pelanggan – Proses 9.0 Pengunjung – Proses 9.0 Tabel hubungi – Proses 9.0
	Keterangan	Form pesan untuk menghubungi perusahaan
	Struktur data	id_hubungi+nama_pengirim+*email*+subjek+pesan+tgl_hubungi
	id_hubungi nama_pengirim *email* subjek pesan tgl_hubungi balas id_admin	[0..9] [‘A’..’Z’	‘a’..’z’] [‘A’..’Z’	‘a’..’z’	0..9] [‘A’..’Z’	‘a’..’z’] [‘A’..’Z’	‘a’..’z’] [0..9] [‘A’..‘Z’	’a’..’z’	0..9] [0..9]
14.	Nama Aliran data	Data pemesanan
	Digunakan pada	Pelanggan – Proses 10.3.1 Tabel orders – Proses 10.3.1
	Keterangan	Pelanggan telah melakukan pemesanan produk
	Struktur data	id_order+nama_pemesan+alamat+no_telp+*email*+status_order+tgl_order+jam_order+id_kabkota+ongkos_kirim+grand_total+id_paket+id_admin
	id_order nama_pemesan alamat no_telp *email* status_order tgl_order tgl_kirim	[0..9] [‘A’..’Z’	‘a’..’z’] [‘A’..‘Z’	’a’..’z’	0..9] [0..9] [‘A’..‘Z’	’a’..’z’	0..9] [“baru”	“dibayar”	“lunas”	“dikirim”	“diterima”	“batal”] [0..9] [0..9]

	tgl_terima no_ressi jam_order id_kabkota ongkos_kirim grand_total id_paket id_admin	[0..9] [0..9] [0..9] [0..9] [0..9] [0..9] [0..9] [0..9]
15.	Nama Aliran data	Data detail pemesanan
	Digunakan pada	Pelanggan – Proses 10.3.1 Tabel order_detail – Proses 10.3.1
	Keterangan	Pelanggan telah melakukan pembayaran atas pesanan
	Struktur data	id_orderdetail+id_order+id_produk+jumlah+harga +total
	id_order_detail id_orders id_produk jumlah harga total	[0..9] [0..9] [0..9] [0..9] [0..9] [0..9]
16.	Nama Aliran data	Data pembayaran
	Digunakan pada	Pelanggan – Proses 11.1.1 - Proses 11.1.2 Tabel pembayaran – Proses 11.1.1 - Proses 11.1.2
	Keterangan	Pelanggan melakukan konfirmasi pembayaran
	Struktur data	id_pembayaran+id_order+*email*+id_bank+id_kurs +total_bayar+tgl_bayar+no_transaksi+status
	id_pembayaran id_order *email* id_bank id_kurs total_bayar tgl_bayar no_transaksi status	[0..9] [0..9] {“karakter ASCII”} [0..9] [0..9] [0..9] [0..9] [‘A’..’Z’ | ‘a’..’z’ | 0..9] [“*paypal*” | “bank”]
17.	Nama Aliran data	Data retur
	Digunakan pada	Pelanggan – Proses 12.0 Tabel retur – Proses 12.0
	Keterangan	Pelanggan melakukan pengembalian produk
	Struktur data	id_retur+id_order+*email*+status +id_admin

	id_retur id_order *email* tgl_retur tgl_kirim_retur tgl_terima_retur no_resi_retur status_retur id_admin	[0..9] [0..9] {“karakter ASCII”} [0..9] [0..9] [0..9] [0..9] [“baru” | “diproses” | “diterima” | “ditolak” | “dikirim” | “diterima pelanggan”} [0..9]
18.	Nama Aliran data	Data detail retur
	Where used / how used	Pelanggan – Proses 12.0 Tabel detail_retur – Proses12.0
	Keterangan	Pelanggan melakukan pengembalian produk
	Struktur data	id_returdetail+id_retur+id_produk+jumlah
	id_returdetail id_retur id_orderdetail jumlah keterangan	[0..9] [0..9] [0..9] [0..9] [‘A’..’Z’ | ‘a’..’z’]

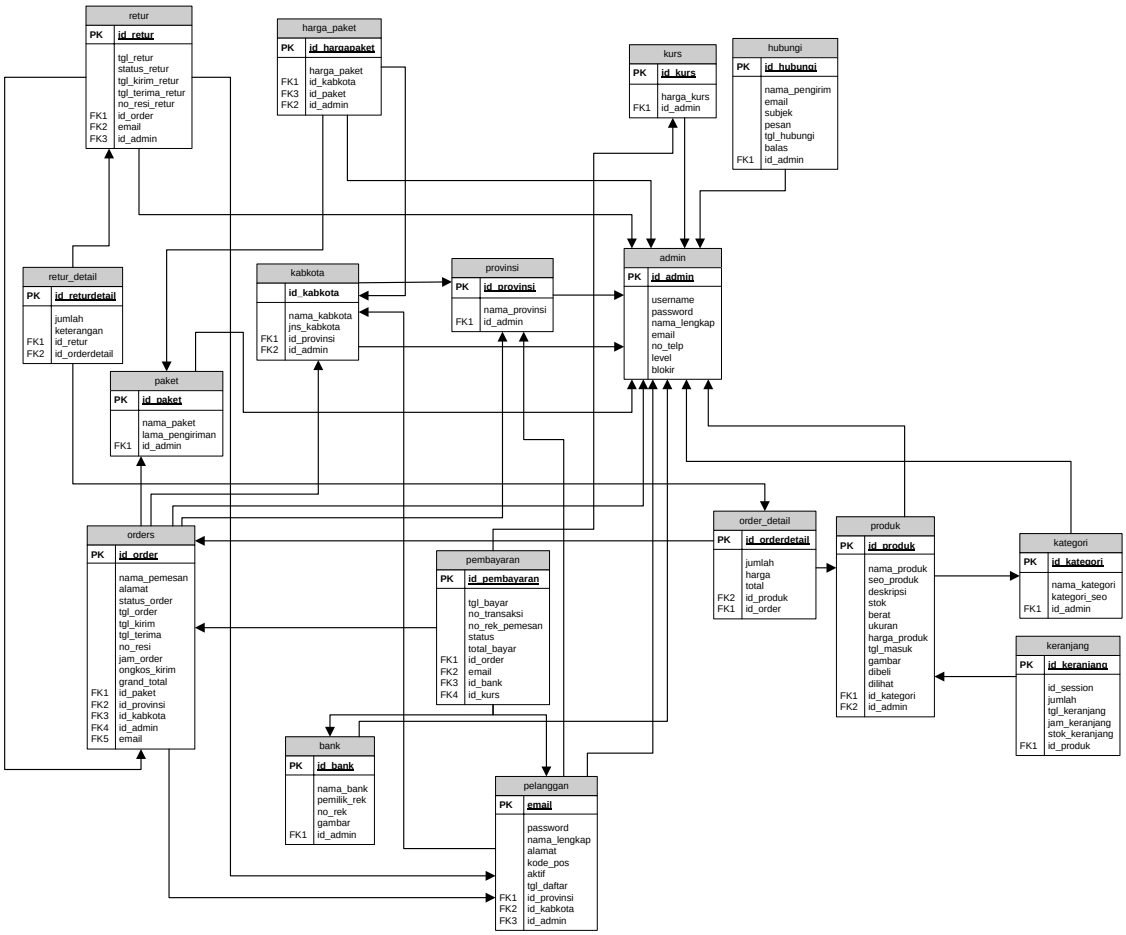
3.2 Perancangan Sistem

Perancangan arsitektur merupakan perancangan yang dibuat sebelum program aplikasi dibuat. Perancangan arsitektur bertujuan untuk mempermudah perancangan dan pembangunan *website e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama

3.2.1 Diagram Relasi

Diagram relasi berfungsi menggambarkan relasi atau keterkaitan antar tabel yang satu dengan tabel yang lainnya yang mempunyai atribut kunci yang sama, sehingga tabel-tabel tersebut menjadi satu kesatuan yang dihubungkan oleh atribut kunci tersebut. Pada proses ini elemen-elemen data dikelompokkan menjadi satu file

database beserta entitas dan hubungannnya Gambar 3.32 berikut ini merupakan diagram relasi database pada aplikasi *e-commerce* PT Firebolt Citra Indotama.



Gambar 3.32 Diagram Relasi

3.2.2 Struktur Tabel

Perancangan struktur tabel adalah perancangan tabel-tabel yang akan digunakan pada database. Tabel-tabel yang terdapat dalam basis data yang digunakan dalam sistem aplikasi *e-commerce* PT Firebolt Citra Indotama.

1. Tabel Admin

   Tabel ini adalah perancangan untuk tabel admin yang akan digunakan pada pengembangan sistem. Struktur tabel admin adalah sebagai berikut:

Tabel 3.8 Tabel admin

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Default	Kunci	Keterangan
id_admin	Integer	5	*None*	*Primary key*	*Auto increment*
username	Varchar	50	*None*		*Not null*
password	Varchar	50	*None*		*Not null*
email	Varchar	100	*None*		*Not Null*
nama_lengkap	Varchar	100	*None*		*Not null*
no_telp	Varchar	20	*None*		*Null*
level	Varchar	20	*User*		*Not null*
blokir	Char	1	*None*		*Not null*

2. Tabel Bank

   Tabel ini adalah perancangan untuk tabel bank yang akan digunakan pada pengembangan sistem. Struktur tabel bank adalah sebagai berikut:

Tabel 3.9 Tabel bank

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Default	Kunci	Keterangan
id_bank	Integer	2	*None*	*Primary key*	*Auto increment*
Nama_bank	Varchar	20	*None*		*Not null*
No_rek	Varchar	20	*None*		*Not null*
Pemilik_rek	Varchar	30	*None*		*Not null*
gambar	Varchar	100	*None*		*Not null*
id_admin	integer	2	*1*	*Foreign key*	*Not null*

3. Harga Paket

Tabel ini adalah perancangan untuk tabel paket yang akan digunakan pada pengembangan sistem. Struktur tabel paket adalah sebagai berikut:

Tabel 3.10 Tabel harga paket

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Default	Kunci	Keterangan
id_hargapaket	Integer	5	*None*	*Primary key*	*Auto increment*
id_kabkota	Integer	5	*None*	*Foreign key*	*Not null*
id_paket	Integer	5	*None*	*Foreign key*	*Not null*
harga_paket	Integer	6	*None*		*Not null*
id_admin	integer	2	*1*	*Foreign key*	*Not null*

4. Tabel Hubungi

Tabel ini adalah perancangan untuk table hubungi yang akan digunakan untuk menyimpan pertanyaan, saran, dan kritik dari *user*. Struktur table hubungi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.11 Tabel hubungi

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Default	Kunci	Keterangan
id_hubungi	Integer	5	*None*	*Primary key*	*Auto increment*
nama_pengirim	Varchar	100	*None*		*Not null*
email	Varchar	100	*None*		*Not null*
subjek	Varchar	100	*None*		*Not null*
pesan	Text		*None*		*Not null*
Balas_pesan	Text		*None*		*Null*
tgl_hubungi	Date		*None*		*Not null*
id_admin	integer	2	*1*	*Foreign key*	*Not null*

5. Tabel Kabkota

Tabel ini adalah perancangan untuk tabel kabkota yang akan digunakan menyimpan data kabupaten/kota. Struktur tabel kabkota adalah sebagai berikut:

Tabel 3.12 Tabel kota dan kabupaten

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Default	Kunci	Keterangan
id_kabkota	Integer	5	*None*	*Primary key*	*Auto increment*
id_provinsi	Integer	5	*None*	*Foreign key*	*Not null*
nama_kabkota	Varchar	50	*None*		*Not null*
jns_kabkota	Varchar	20	*None*		*Not null*
id_admin	integer	2	*1*	*Foreign key*	*Not null*

6. Tabel Kategori

Tabel ini adalah perancangan untuk tabel kategori yang akan digunakan untuk menyimpan data kategori produk. Struktur tabel kategori adalah sebagai berikut:

Tabel 3.13 Tabel kategori produk

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Default	Kunci	Keterangan
id_kategori	Integer	5	*None*	*Primary key*	*Auto increment*
nama_kategori	Varchar	100	*None*		*Not null*
seo_kategori	Varchar	100	*None*		*Not null*
id_admin	integer	2	*1*	*Foreign key*	*Not null*

7. Tabel Kurs

Tabel ini adalah perancangan untuk tabel kurs yang akan digunakan mengganti harga kurs dolar. Struktur tabel kurs adalah sebagai berikut:

Tabel 3.14 Tabel kurs

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Default	Kunci	Keterangan
id_kurs	Integer	1	*None*	*Primary key*	*Auto increment*
harga_kurs	Integer	5	*None*		*Not null*
tgl_kurs	Date		*None*		*Not null*
id_admin	integer	2	*1*	*Foreign key*	*Not null*

8. Tabel Pemesanan

Tabel ini adalah perancangan untuk table pemesanan yang akan digunakan untuk menyimpan data pemesanan. Struktur table pemesanan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.15 Tabel orders

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Default	Kunci	Keterangan
id_order	Integer	5	*None*	*Primary key*	*Auto increment*
nama_pemesan	Varchar	50	*None*		*Not null*
alamat	Text		*None*		*Not null*
email	Varchar	50	*None*	*Foreign key*	*Not null*
status_order	Varchar	50	*Baru*		*Not null*
tgl_order	Date		*None*		*Not null*
jam_order	Time		*None*		*Not null*
tgl_kirim	Date		*None*		*Null*
tgl_terima	Date		*None*		*Null*
no_resi	Integer	10	*None*		*Null*
id_provinsi	Integer	5	*None*	*Foreign key*	*Not null*
id_kabkota	Integer	5	*None*	*Foreign key*	*Not null*
ongkos_kirim	Double		*None*		*Not null*
grand_total	Double		*None*		*Not null*
id_paket	Integer	5	*None*	*Foreign key*	*Not null*
id_admin	integer	2	*1*	*Foreign key*	*Not null*

9. Tabel Detail Pemesanan

Tabel ini adalah perancangan untuk table detail pemesanan yang akan digunakan menyimpan data detail pemesanan. Struktur table detail pemesanan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.16 Tabel orders detail

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Default	Kunci	Keterangan
id_orderdetail	Integer	5	*None*	*Primary key*	*Auto increment*
id_order	Integer	5	*None*	*Foreign key*	*Not null*
id_produk	Varchar	20	*None*	*Foreign key*	*Not null*
jumlah	Integer	5	*None*		*Not null*
harga	Double		*None*		*Not null*
total	Double		*None*		*Not null*

10. Tabel Keranjang

Tabel ini adalah perancangan untuk table keranjang yang akan digunakan untuk menyimpan data pemesanan sementara. Struktur table keranjang adalah sebagai berikut:

Tabel 3.17 Tabel keranjang

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Default	Kunci	Keterangan
id_keranjang	Integer	5	*None*	*Primary key*	*Auto increment*
id_produk	Integer	5	*None*	*Foreign key*	*Not null*
id_session	Varchar	100	*None*		*Not null*
jumlah	Integer	5	*None*		*Not null*
tgl_keranjang	Date		*None*		*Not null*
jam_keranjang	Time		*None*		*Not null*
stok_keranjang	Integer	5	*None*		*Not null*

11. Tabel Paket

Tabel ini adalah perancangan untuk table paket yang akan digunakan untuk menyimpan data paket pengiriman. Struktur table paket adalah sebagai berikut:

Tabel 3.18 Tabel paket pengiriman produk

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Default	Kunci	Keterangan
id_paket	Integer	5	*None*	*Primary key*	*Auto increment*
nama_paket	Varchar	10	*None*		*Not null*
lama_pengiriman	Integer	2	*None*		*Not null*
id_admin	integer	2	*1*	*Foreign key*	*Not null*

12. Tabel Pelanggan

Tabel ini adalah perancangan untuk table pelanggan yang akan digunakan untuk menyimpan data pelanggan. Struktur table pelanggan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.19 Tabel pelanggan

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Default	Kunci	Keterangan
email	Varchar	50	*None*	*Primary key*	*Auto increment*
password	Varchar	50	*None*		*Not null*
nama_lengkap	Varchar	50	*None*		*Not null*
tgl_daftar	Date		*None*		*Not null*
alamat	Varchar	100	*None*		*Not null*
id_provinsi	Integer	5	*None*	*Foreign key*	*Not null*
id_kabkota	Integer	5	*None*	*Foreign key*	*Not null*
kode_pos	Char	5	*None*		*Not null*
aktif	Enum('1','0')		*None*		*Not null*
id_admin	integer	2	*1*	*Foreign key*	*Not null*

13. Tabel Pembayaran

Tabel ini adalah perancangan untuk table pembayaran yang akan digunakan untuk menyimpan data pembayaran. Struktur table pembayaran adalah sebagai berikut:

Tabel 3.20 Tabel pembayaran

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Default	Kunci	Keterangan
id_pembayaran	Integer	11	*None*	*Primary key*	*Auto increment*
id_order	Integer	5	*None*	*Foreign key*	*Not null*
email	Varchar	100	*None*	*Foreign key*	*Not null*
id_bank	Integer	11	*None*	*Foreign key*	*Null*
id_kurs	Integer	2	*None*	*Foreign key*	*Null*
total_bayar	Double		*None*		*Not null*
tgl_bayar	Date		*None*		*Not null*
no_transaksi	Varchar	30	*None*		*Not null*
status	Varchar	10	*paypal*		*Not null*

14. Tabel Produk

Tabel ini adalah perancangan untuk tabel produk yang akan digunakan untuk menyimpan data produk. Struktur tabel produk adalah sebagai berikut:

Tabel 3.21 Tabel produk

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Default	Kunci	Keterangan
id_produk	Integer	5	*None*	*Primary key*	*Auto increment*
id_kategori	Integer	5	*None*	*Foreign key*	*Not null*
nama_produk	Varchar	100	*None*		*Not null*
seo_produk	Varchar	100	*None*		*Not null*
deskripsi	Text		*None*		*Not null*
stok	Integer	5	*None*		*Not null*
ukuran	Char	3	*None*		*Not null*
berat	Decimal(5,2)		*None*		*Not null*
tgl_masuk	Date		*None*		*Not null*
gambar	Varchar	100	*None*		*Not null*
dibeli	Ineteger	5	*None*		*Not null*
dilihat	Integer	5	*None*		*Not null*
harga_produk	Integer	11	*None*		*Not null*
id_admin	integer	2	*1*	*Foreign key*	*Not null*

15. Tabel Provinsi

Tabel ini adalah perancangan untuk tabel provinsi yang akan digunakan untuk menyimpan data provinsi. Struktur tabel provinsi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.22 Tabel provinsi

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Null	Default	Kunci	Keterangan
id_provinsi	Integer	5	No	*None*	*Primary key*	*Auto increment*
nama_provinsi	Varchar	50	No	*None*		*Not null*
id_admin	integer	2	No	*1*	*Foreign key*	*Not null*

16. Tabel Retur

Tabel ini adalah perancangan untuk tabel retur yang akan digunakan untuk menyimpan data retur. Struktur tabel retur adalah sebagai berikut:

Tabel 3.23 Tabel retur

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Default	Kunci	Keterangan
id_retur	Integer	4	*None*	*Primary key*	*Auto increment*
id_order	Integer	11	*None*	*Foreign key*	*Not null*
email	Varchar	50	*None*	*Foreign key*	*Not null*
tgl_retur	Date		*None*		*Not null*
tgl_kirim_retur	Date		*None*		*Null*
tgl_terima_retur	Date		*None*		*Null*
no_resi_retur	integer	10	*None*		*Null*
status_retur	Varchar	20	*Baru*		*Not null*
id_admin	integer	2	*1*	*Foreign key*	*Not null*

17. Tabel Detail Retur

Tabel ini adalah perancangan untuk tabel detail retur yang akan digunakan untuk menyimpan datadetail retur. Struktur tabel detail retur adalah sebagai berikut:

3.24 Tabel detail retur

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Default	Kunci	Keterangan
id_detailretur	Integer	4	*None*	*Primary key*	*Auto increment*
id_retur	Integer	11	*None*	*Foreign key*	*Not null*
id_orderdetail	Integer		*None*	*Foreign key*	*Not null*
Jumlah	Integer	20	*None*		*Not null*
keterangan	Text		*None*		*Not null*

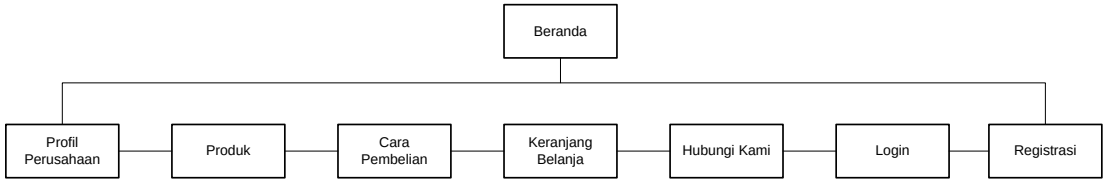
3.2.3 Perancangan Arsitektur

3.2.3.1 Perancangan Struktur Menu

Perancangan struktur menu merupakan jalur pengguna (*user interface*) yang mudah dipahami dan mudah digunakan. Perancangan struktur menu dari system aplikasi *e-commerce* PT Firebolt Citra Indotama.

1. Struktur menu pengunjung

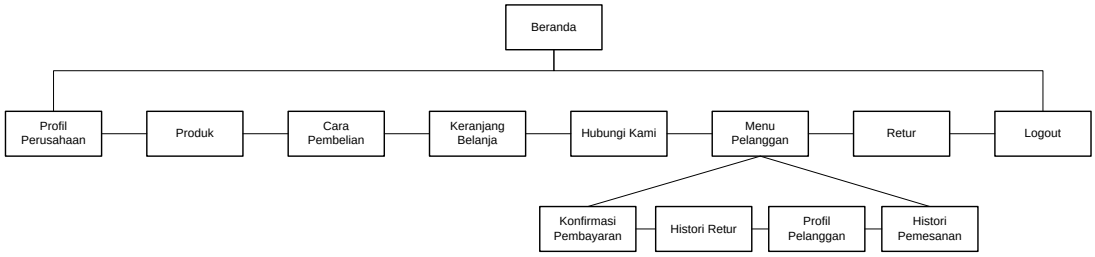
   Struktur menu pengunjung pada aplikasi *e-commerce* PT Firebolt Citra Indotama (gambar 3.33) :



Gambar 3.33 Struktur Menu Pengunjung

2. Struktur menu pelanggan

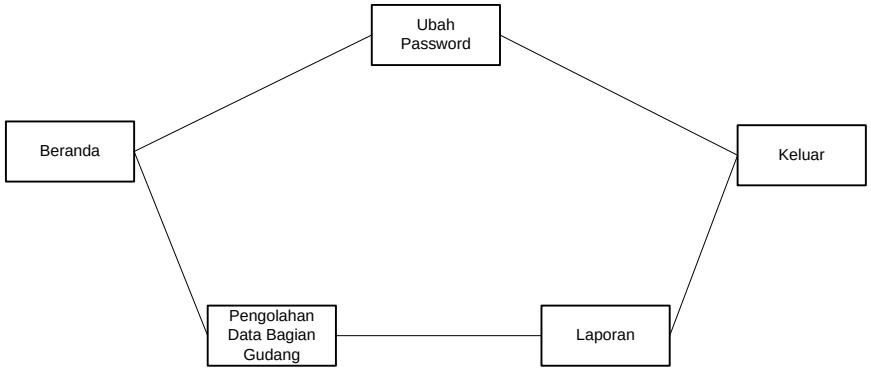
   Struktur menu pelanggan pada aplikasi *e-commerce* PT Firebolt Citra Indotama (gambar 3.34) :



Gambar 3.34 Struktur Menu Pelanggan

3. Struktur menu general manager

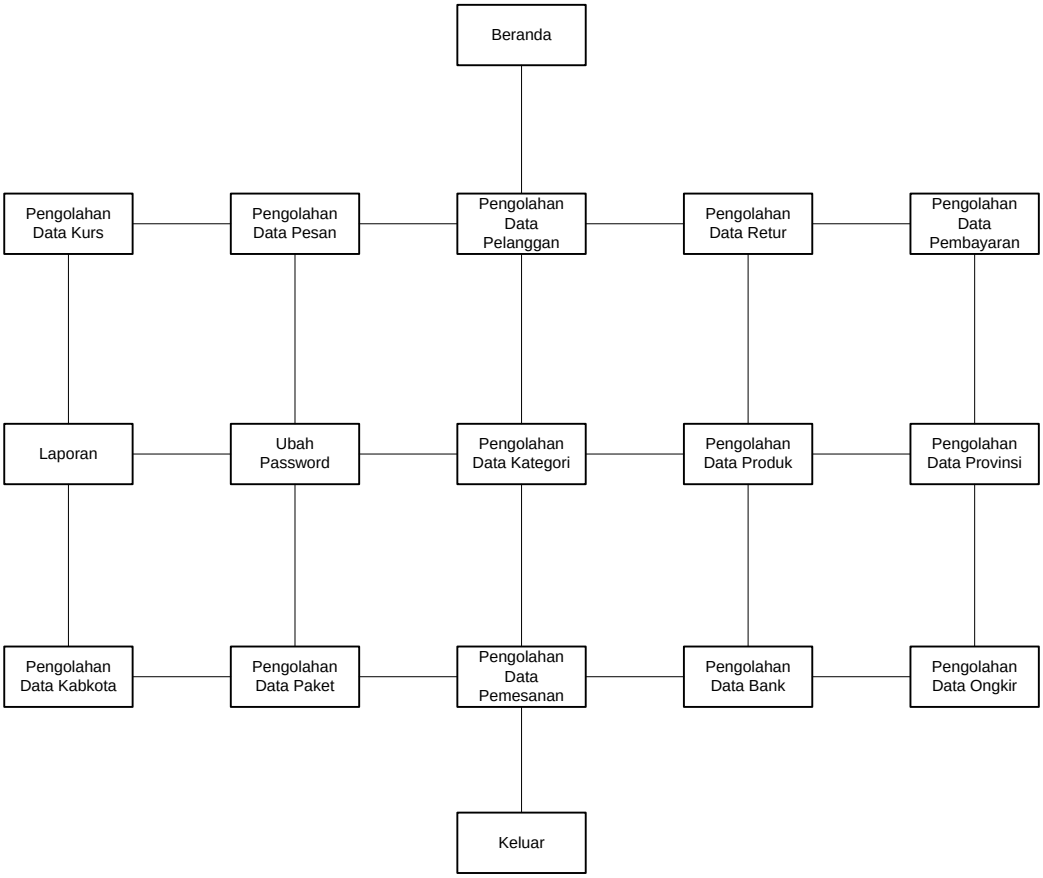
Struktur menu general manager pada aplikasi *e-commerce* PT Firebolt Citra Indotama (gambar 3.35) :



Gambar 3.35 Struktur menu General manager

4. Struktur menu bagian gudang

   Struktur menu bagian gudang pada aplikasi *e-commerce* PT Firebolt Citra Indotama (gambar 3.36) :



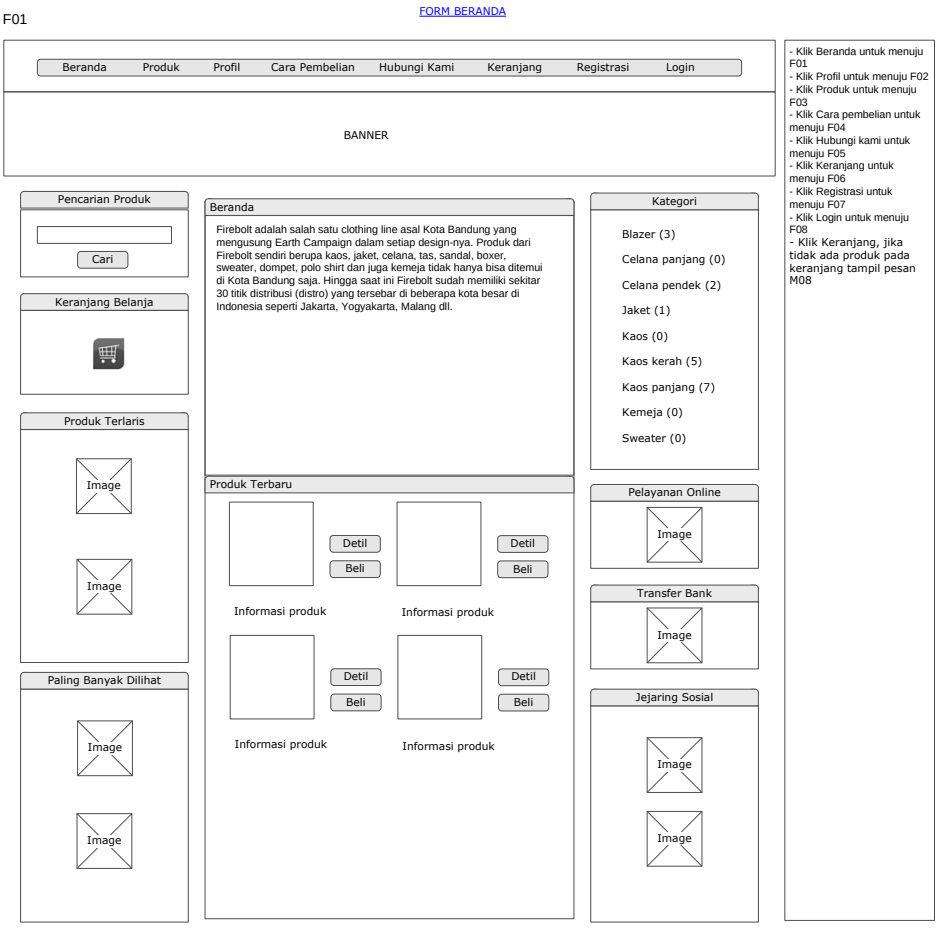
Gambar 3.36 Struktur Menu Bagian gudang

3.2.3.2 Perancangan Antarmuka

1. Perancangan antamuka pengunjung

   a. Antarmuka Beranda

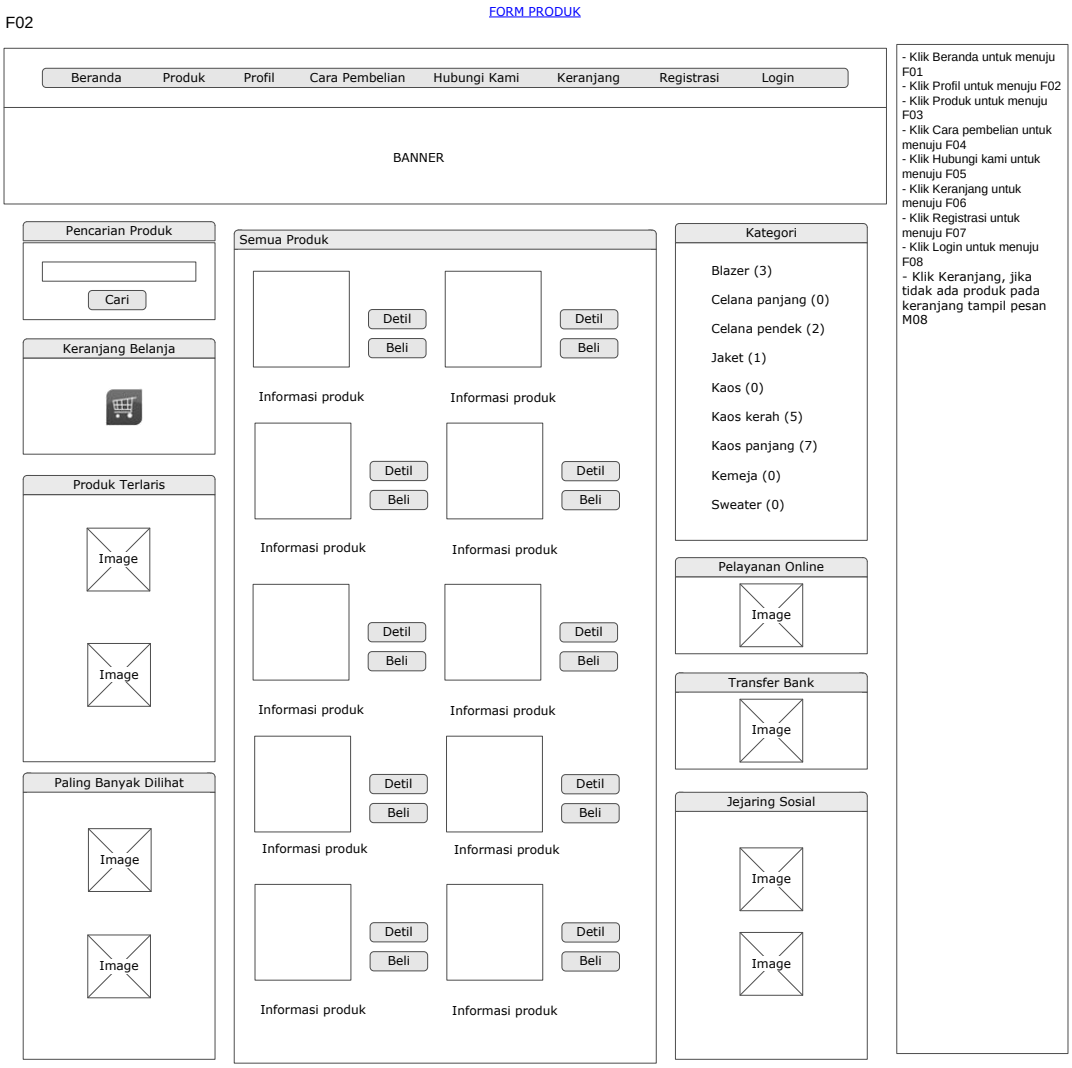
   Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka beranda dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.37 dibawah ini:



Gambar 3.37 Antarmuka beranda (pengunjung)

b. Antarmuka Produk

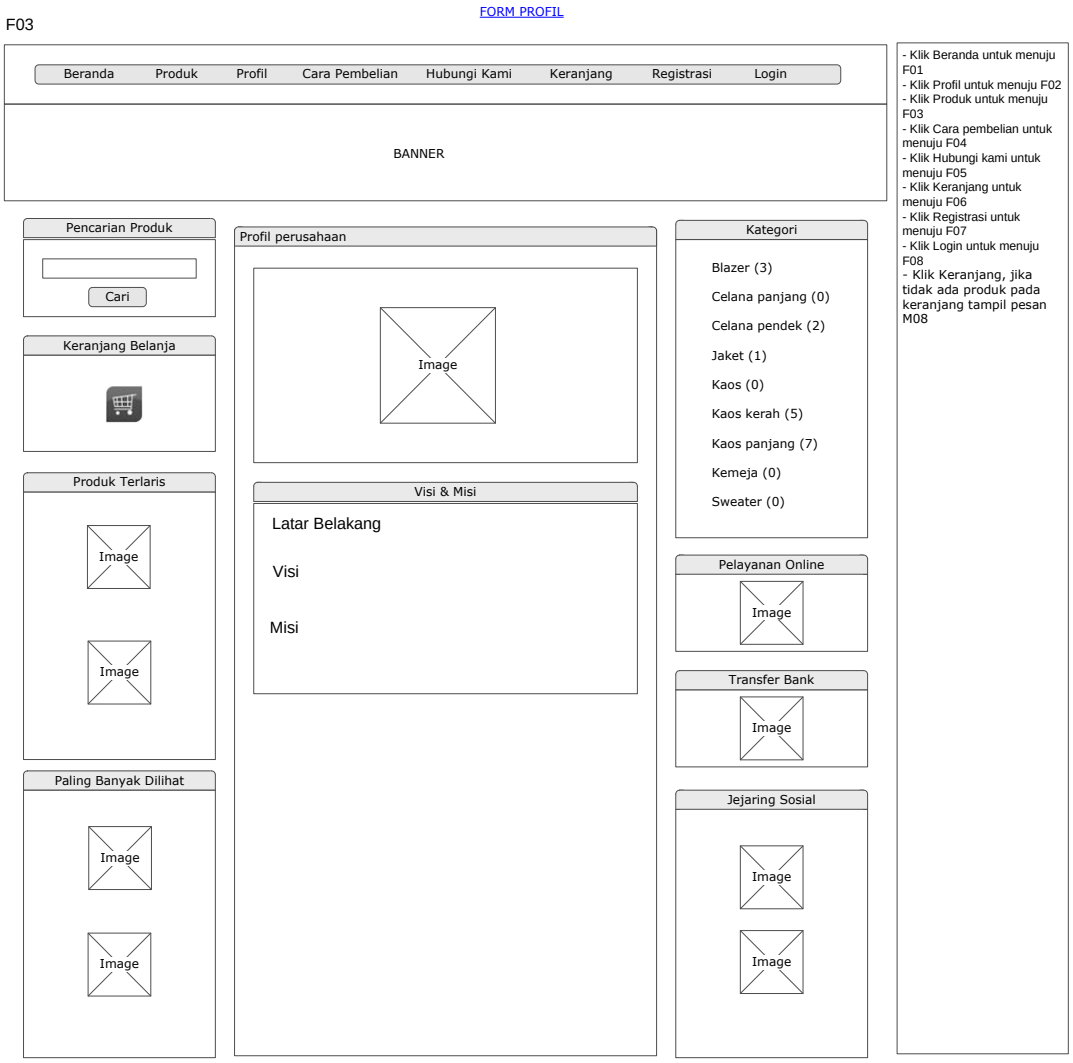
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka produk dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.38 dibawah ini:



Gambar 3.38 Antarmuka produk (pengunjung)

c. Antarmuka Profil

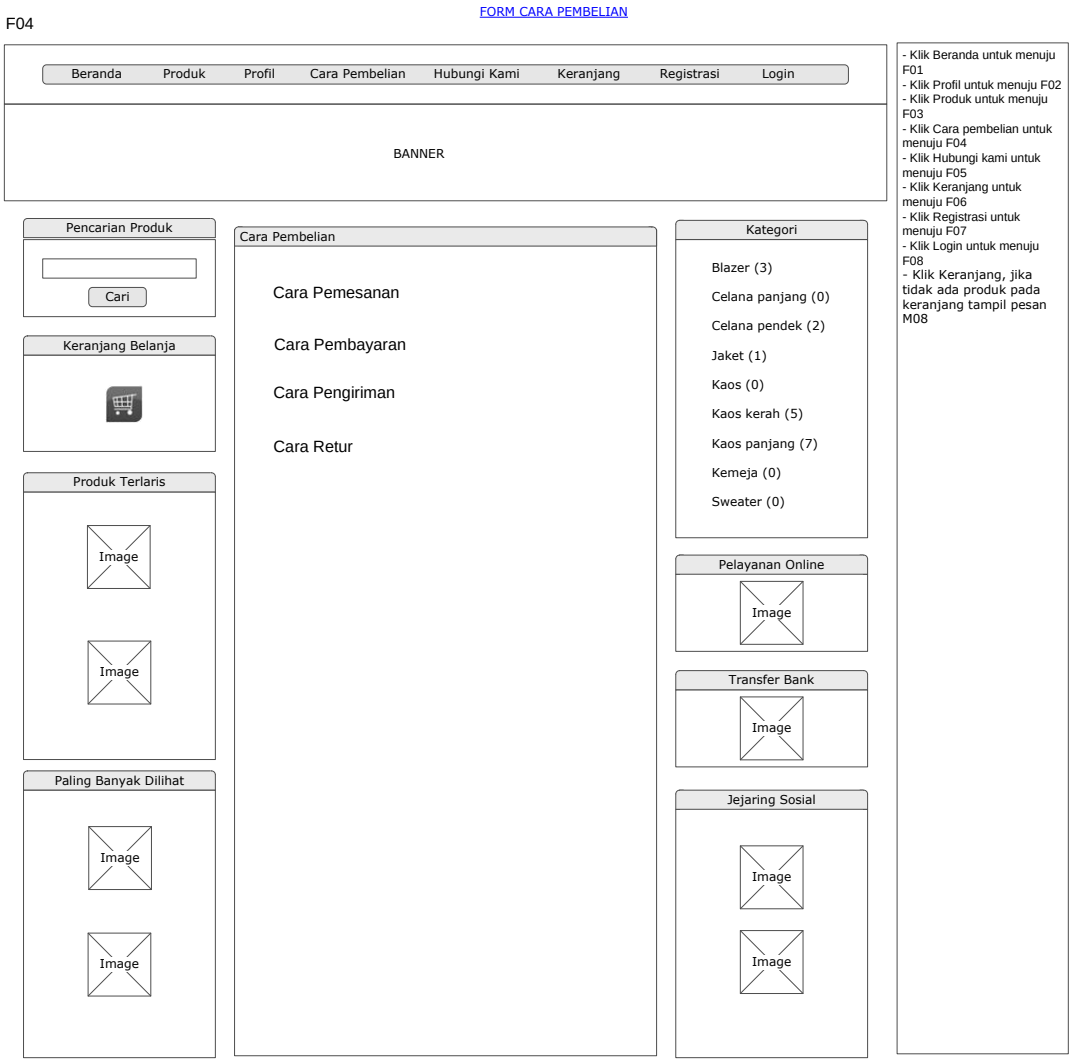
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka profil dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.39 dibawah ini:



Gambar 3.39 Antarmuka profil (pengunjung)

d. Antarmuka Cara pembelian

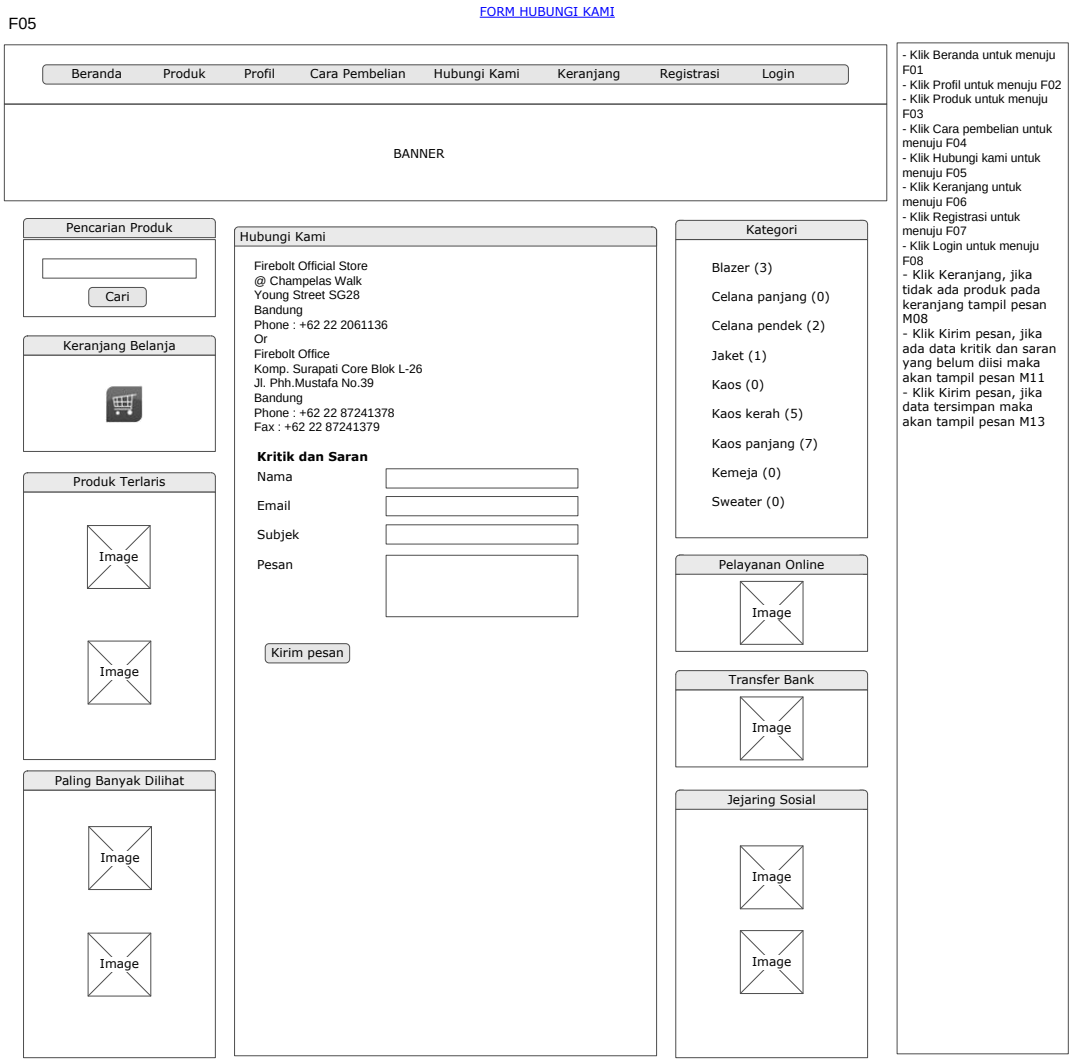
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka cara pembelian dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.40 dibawah ini:



Gambar 3.40 Antarmuka cara pembelian (pengunjung)

e. Antarmuka Hubungi kami

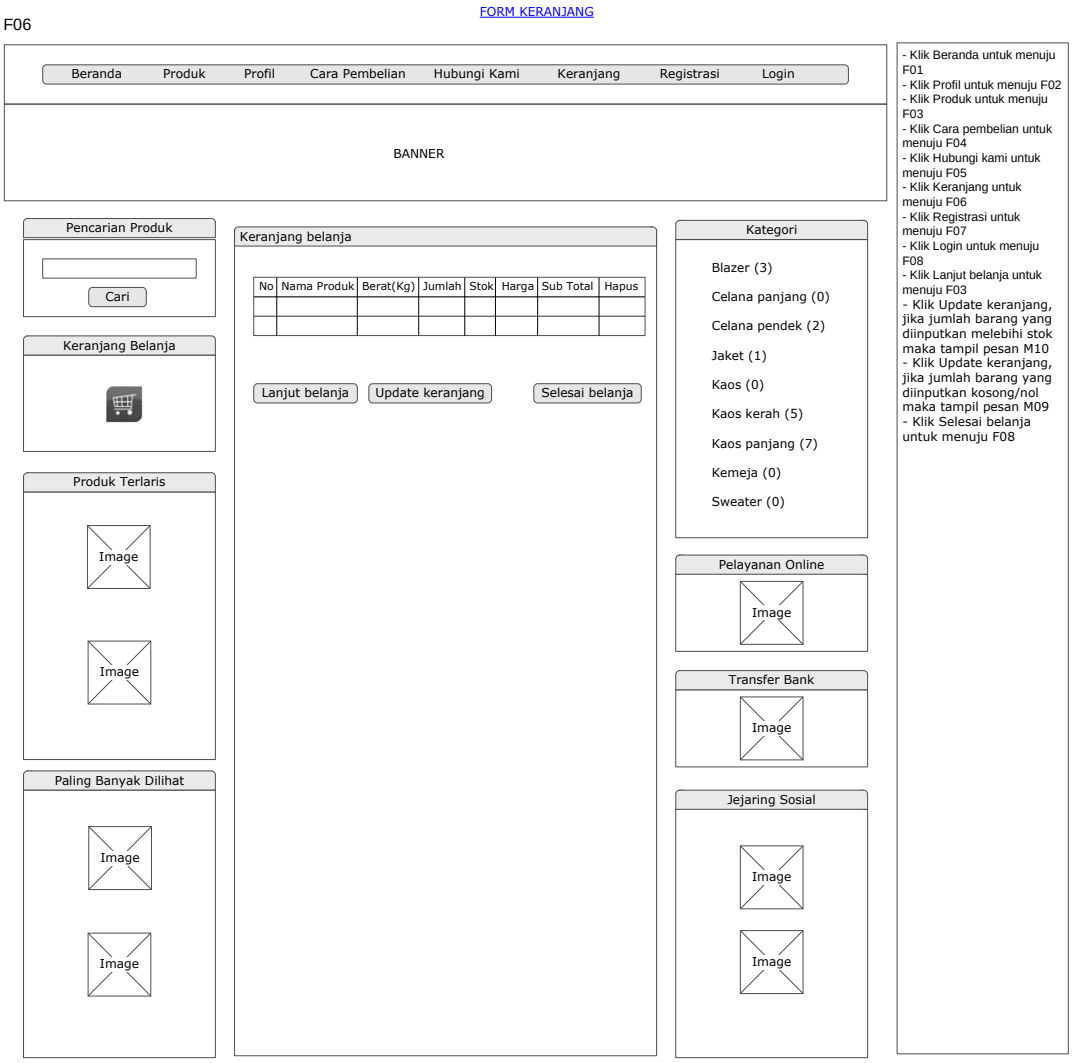
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka hubungi kami dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.41 dibawah ini:



Gambar 3.41 Antarmuka hubungi kami (pengunjung)

f. Antarmuka Keranjang belanja

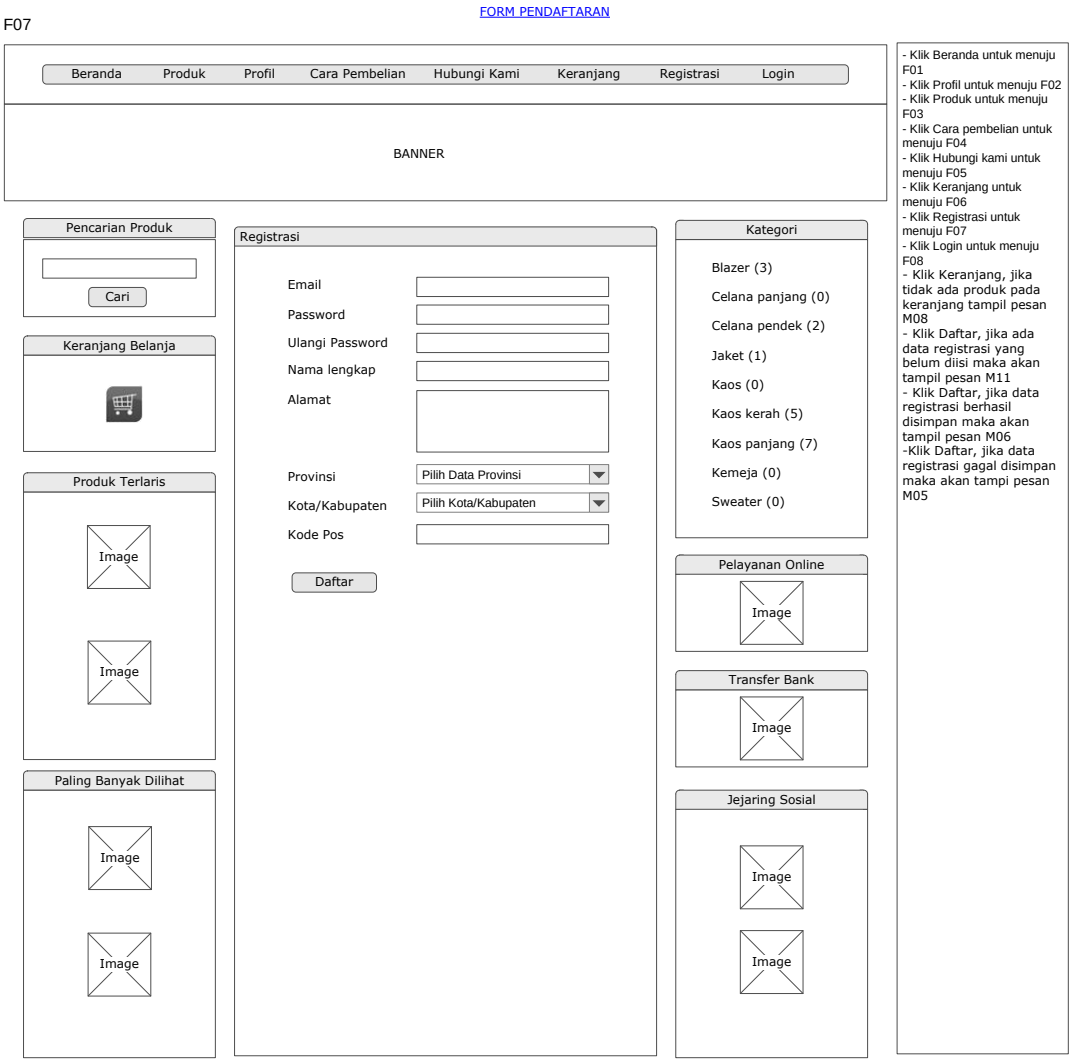
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka keranjang belanja dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.42 dibawah ini:



Gambar 3.42 Antarmuka keranjang belanja (pengunjung)

g. Antarmuka Registrasi

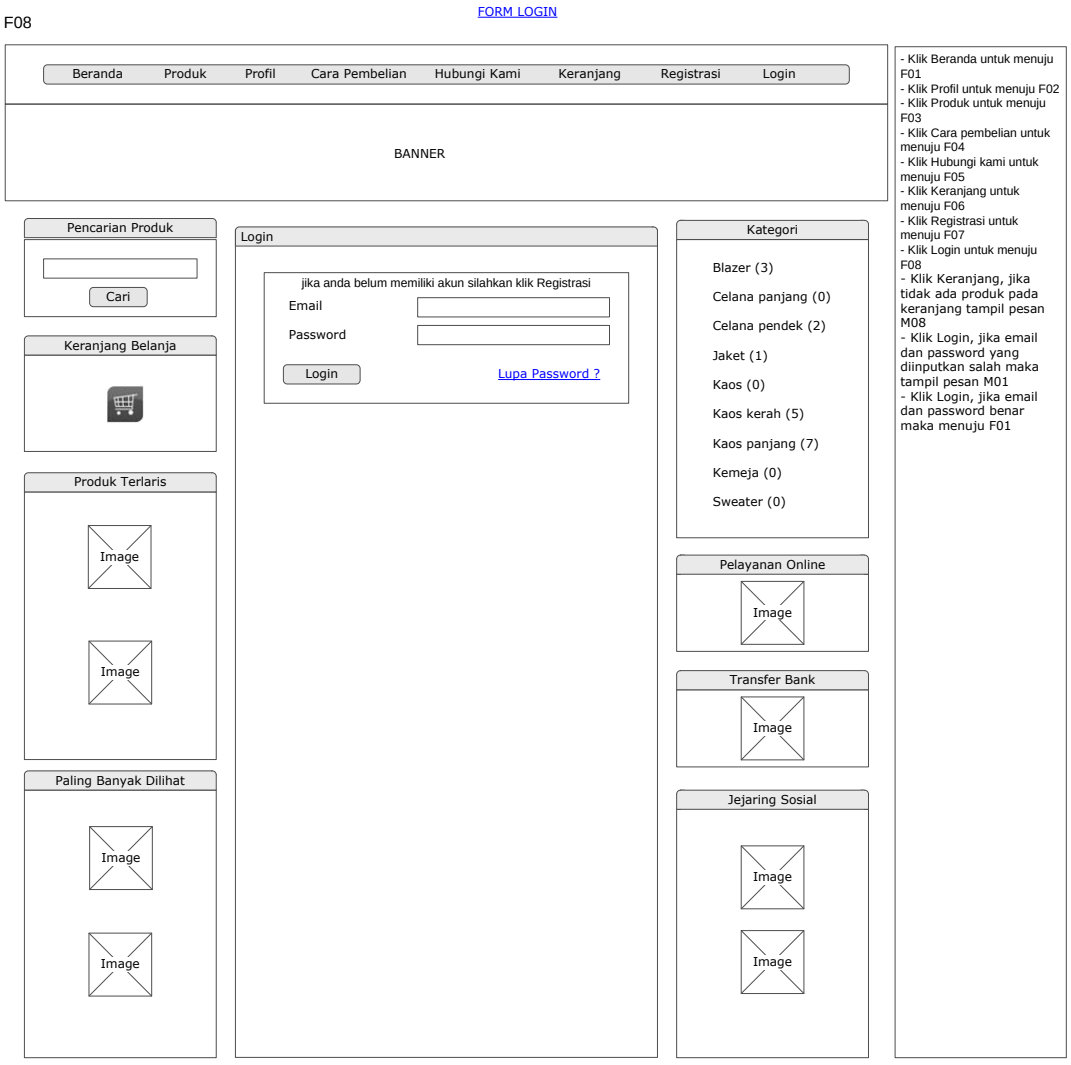
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka registrasi dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.43 dibawah ini:



Gambar 3.43 Antarmuka registrasi (pengunjung)

h. Antarmuka *Login*

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka *login* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.44 dibawah ini:

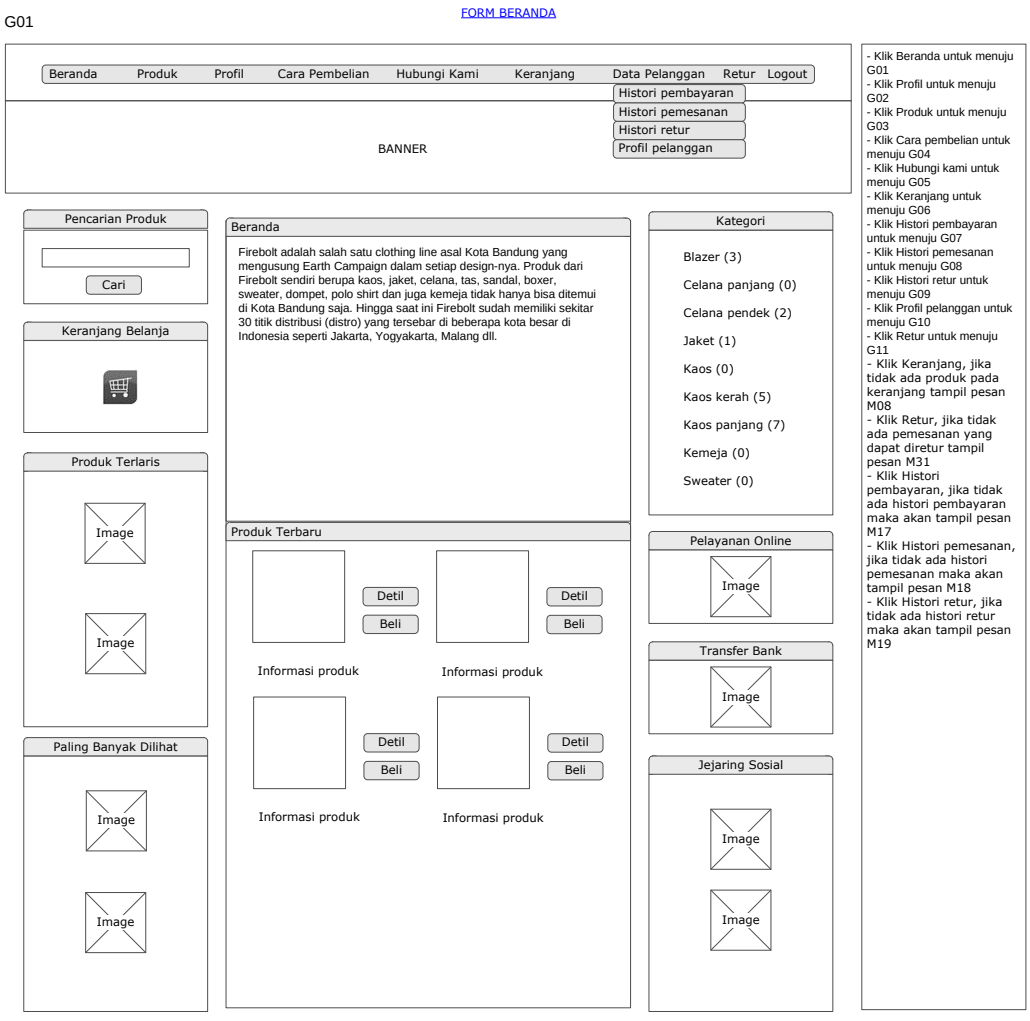


Gambar 3.44 Antarmuka *login* (pengunjung)

2. Antarmuka Pelanggan

a. Antarmuka Beranda

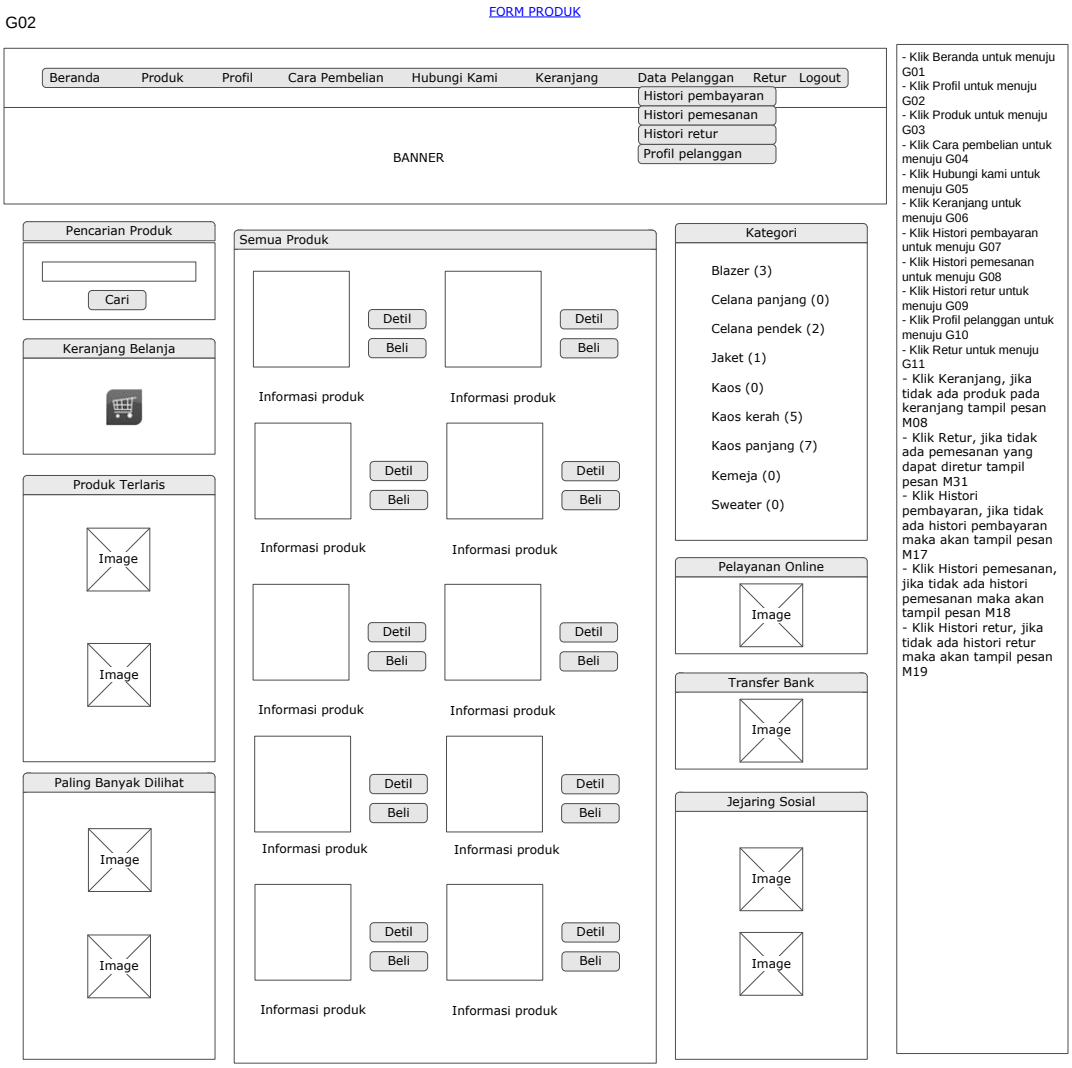
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka homedari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.45 dibawah ini:



Gambar 3.45 Antarmuka beranda(pelanggan)

b. Antarmuka Produk

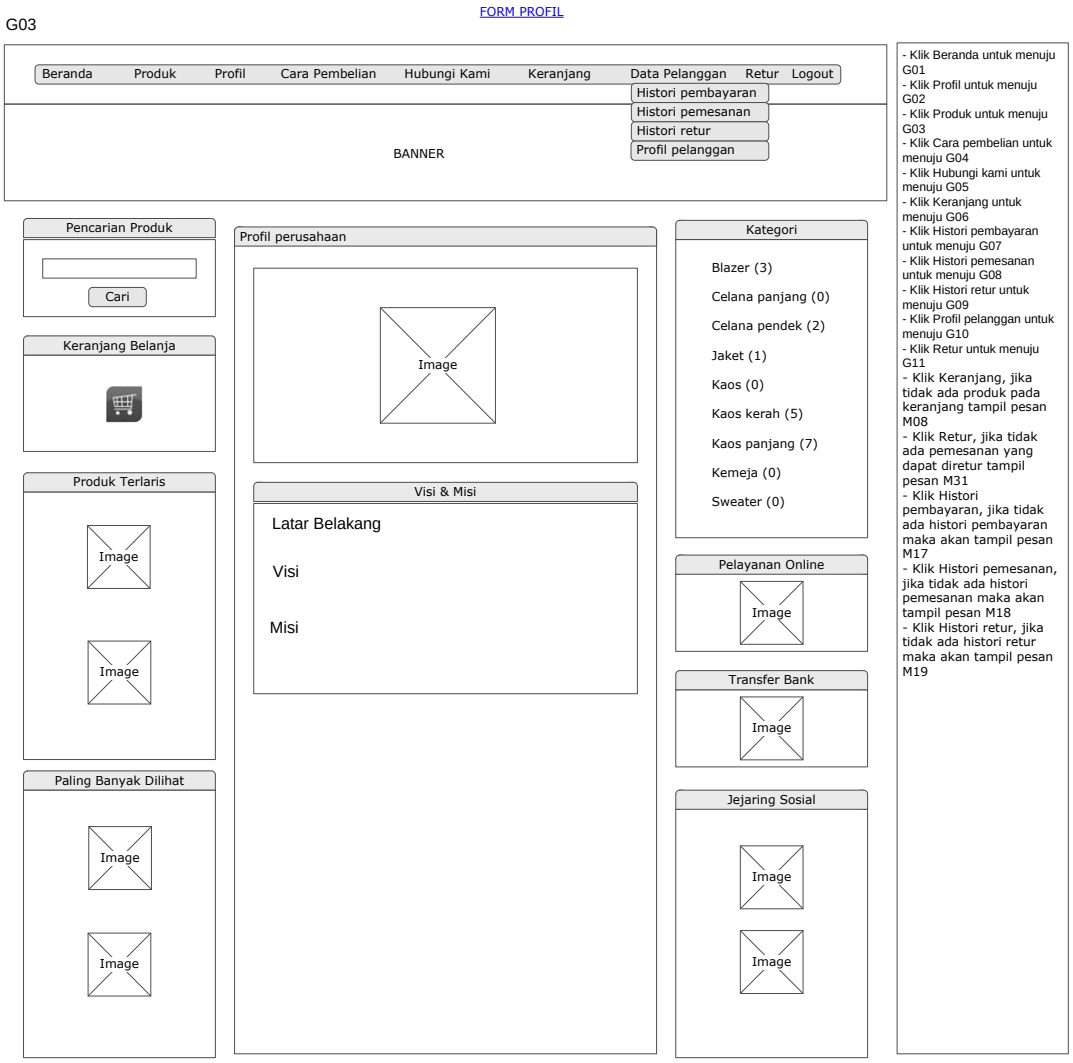
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka produk dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.46 dibawah ini:



Gambar 3.46 Antarmuka produk (pelanggan)

c. Antarmuka Profil

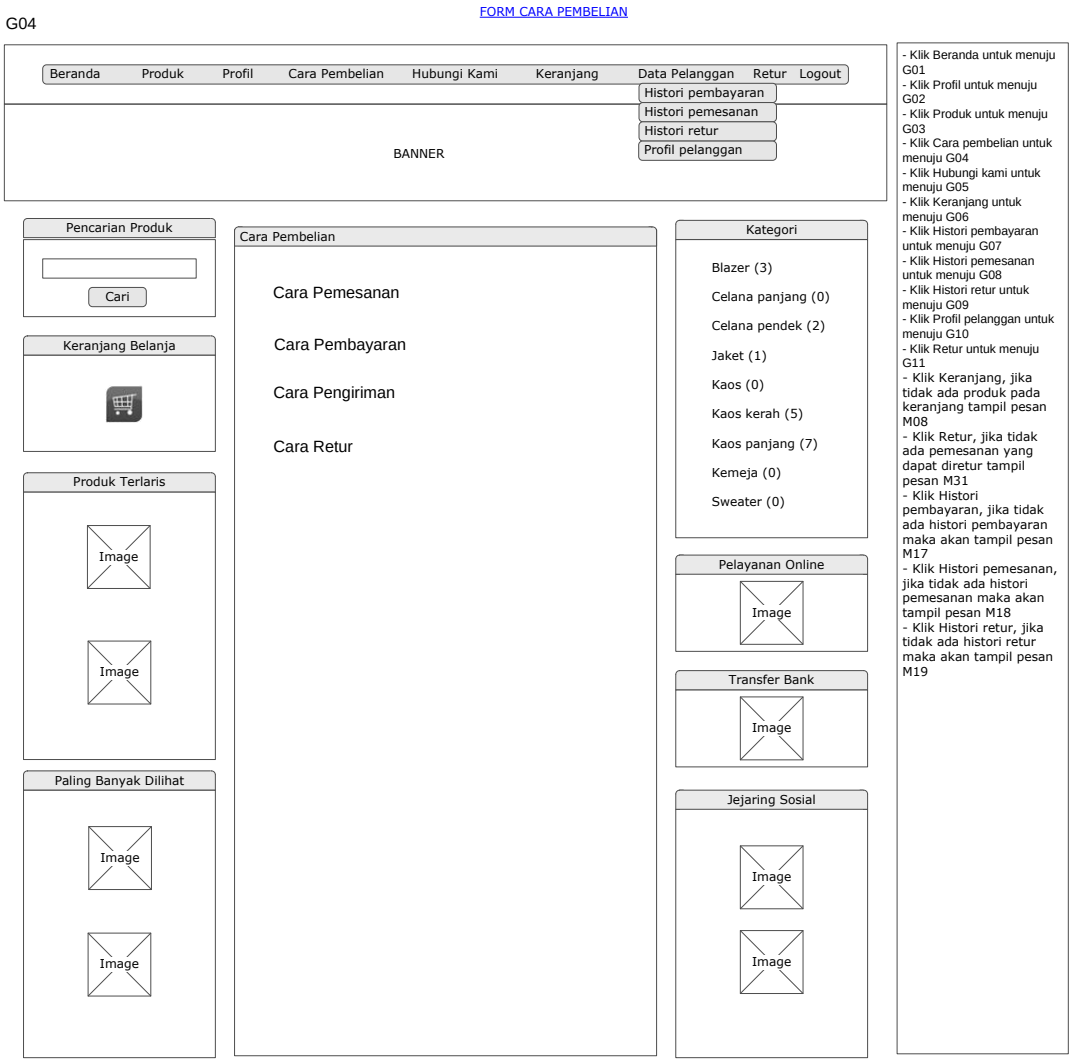
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka lupa password dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.47 dibawah ini:



Gambar 3.47 Antarmuka profil (pelanggan)

d. Antarmuka Cara pembelian

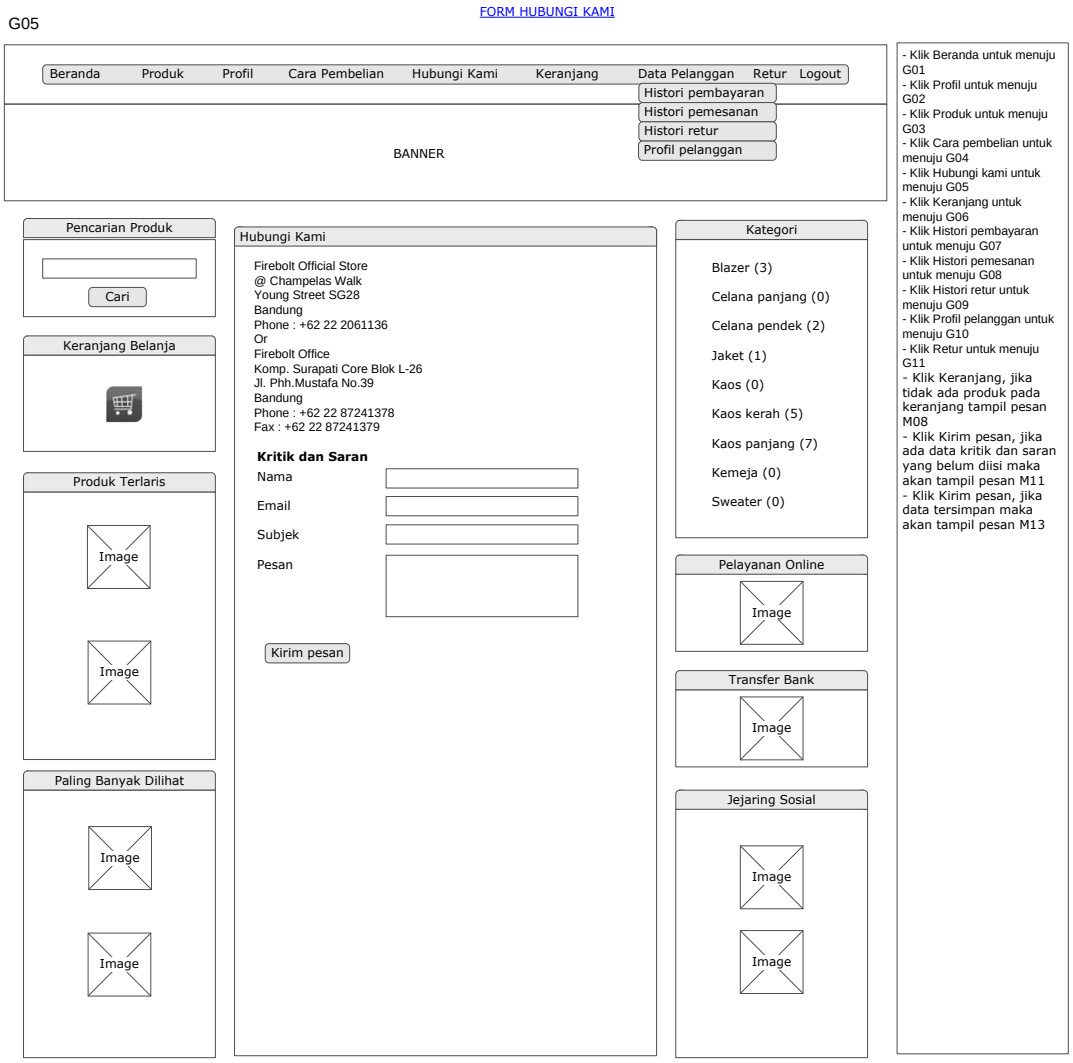
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka cara pembelian dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.48 dibawah ini:



Gambar 3.48 Antarmuka cara pembelian (pelanggan)

e. Antarmuka Hubungi kami

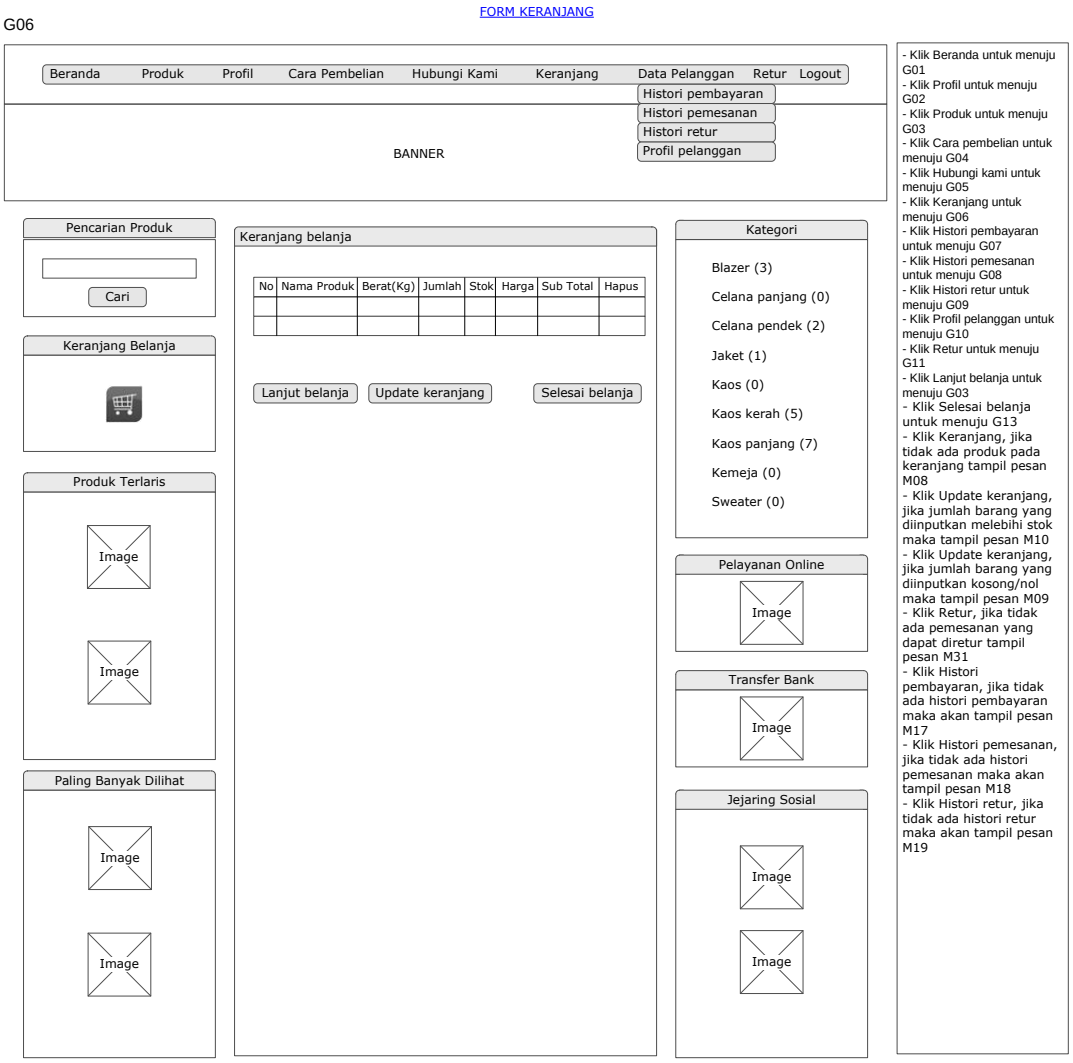
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka hubungi kami dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.49 dibawah ini:



Gambar 3.49 Antarmuka hubungi kami (pelanggan)

f. Antarmuka Keranjang belanja

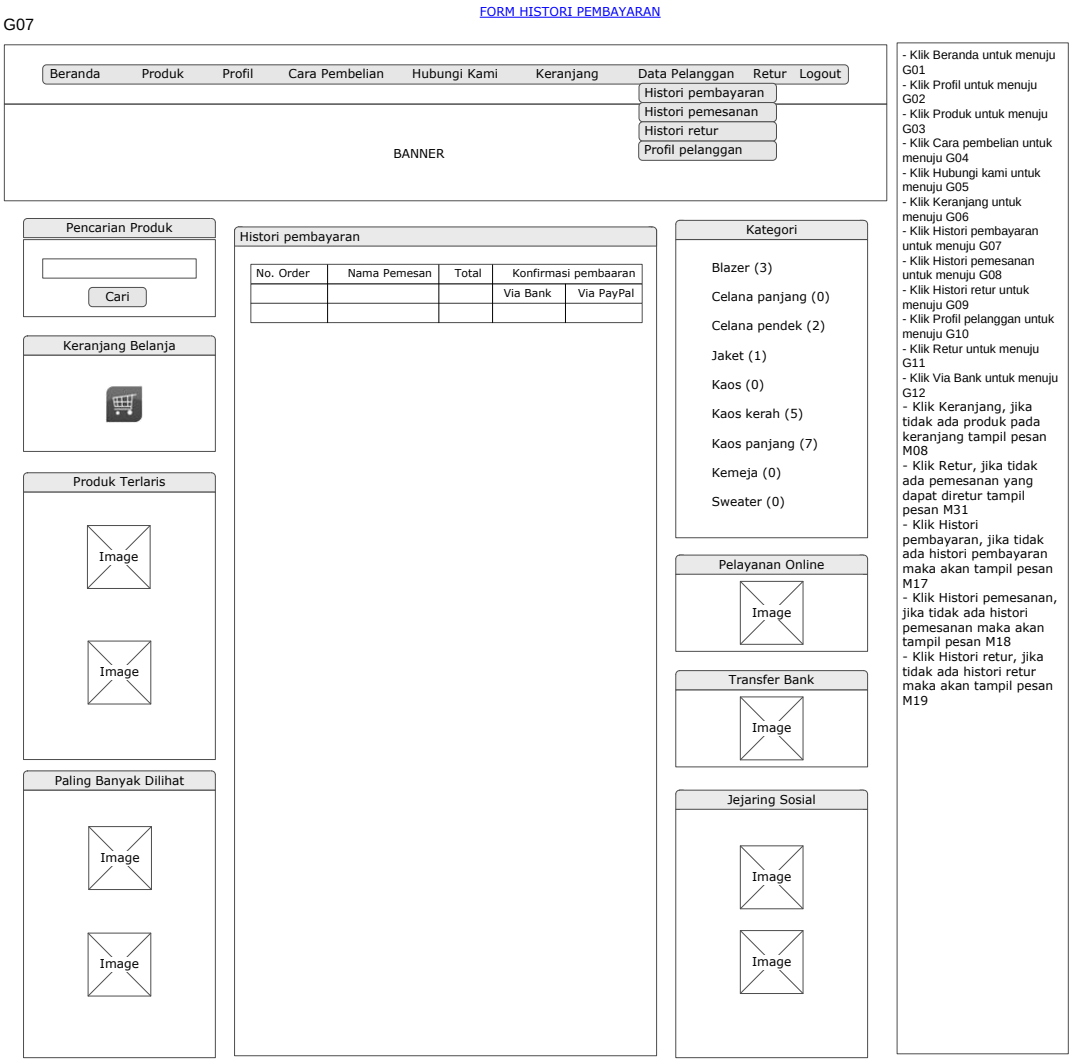
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka keranjang belanja dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.50 dibawah ini:



Gambar 3.50 Antarmuka keranjang belanja (pelanggan)

g. Antarmuka Histori pembayaran

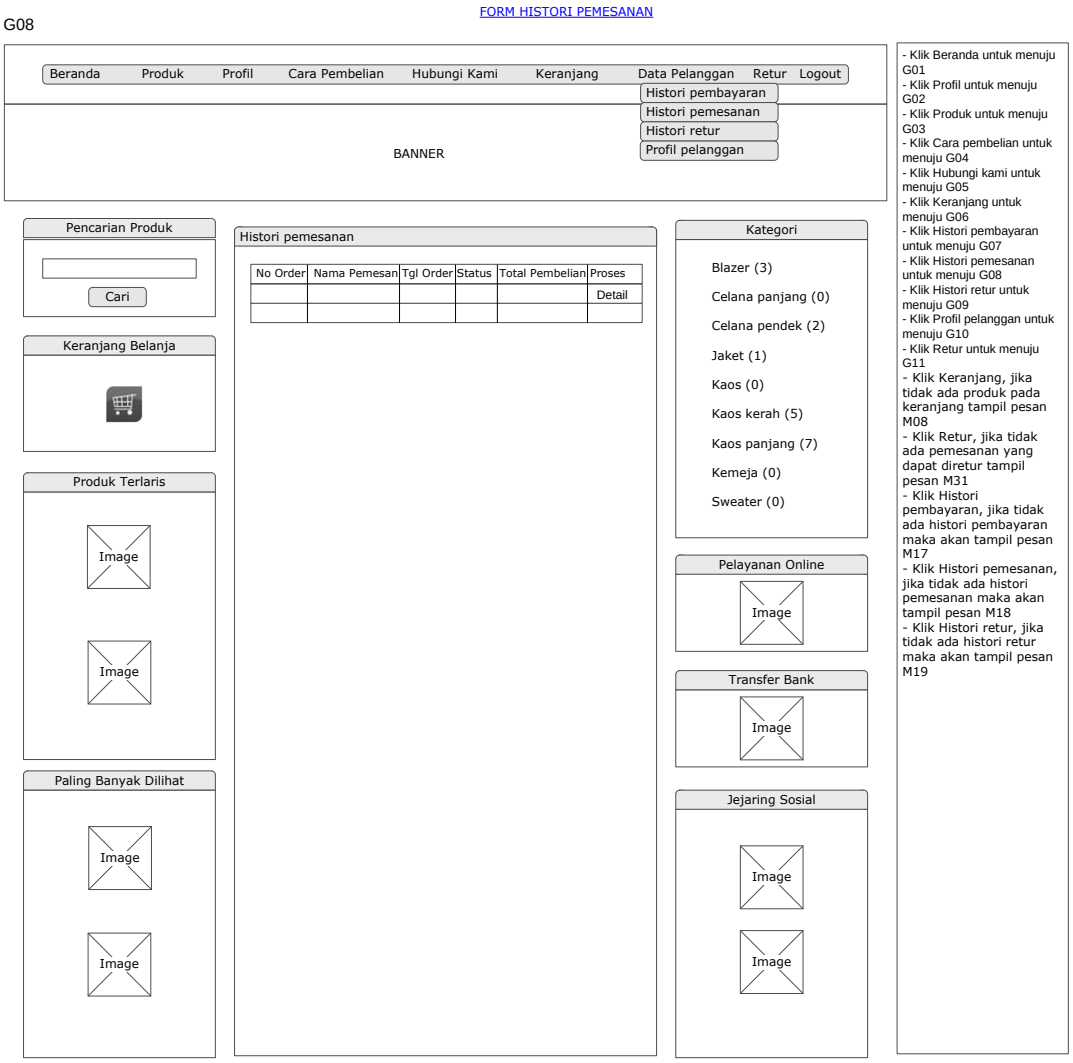
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka histori pembayaran dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.51 dibawah ini:



Gambar 3.51 Antarmuka histori pembayaran (pelanggan)

h. Antarmuka Histori pemesanan

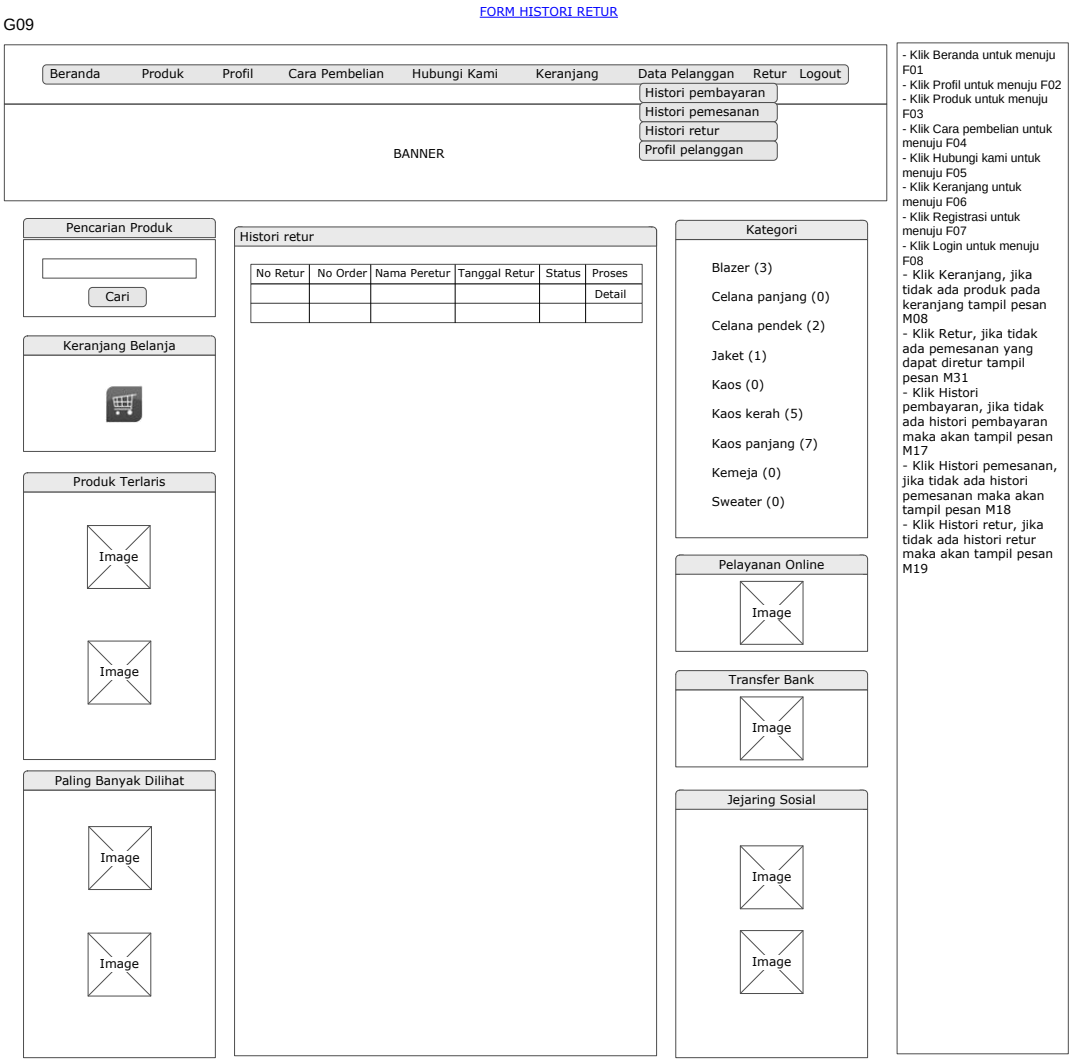
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka histori pemesanan dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.52 dibawah ini:



Gambar 3.52 Antarmuka histori pemesanan

i. Antarmuka Histori retur

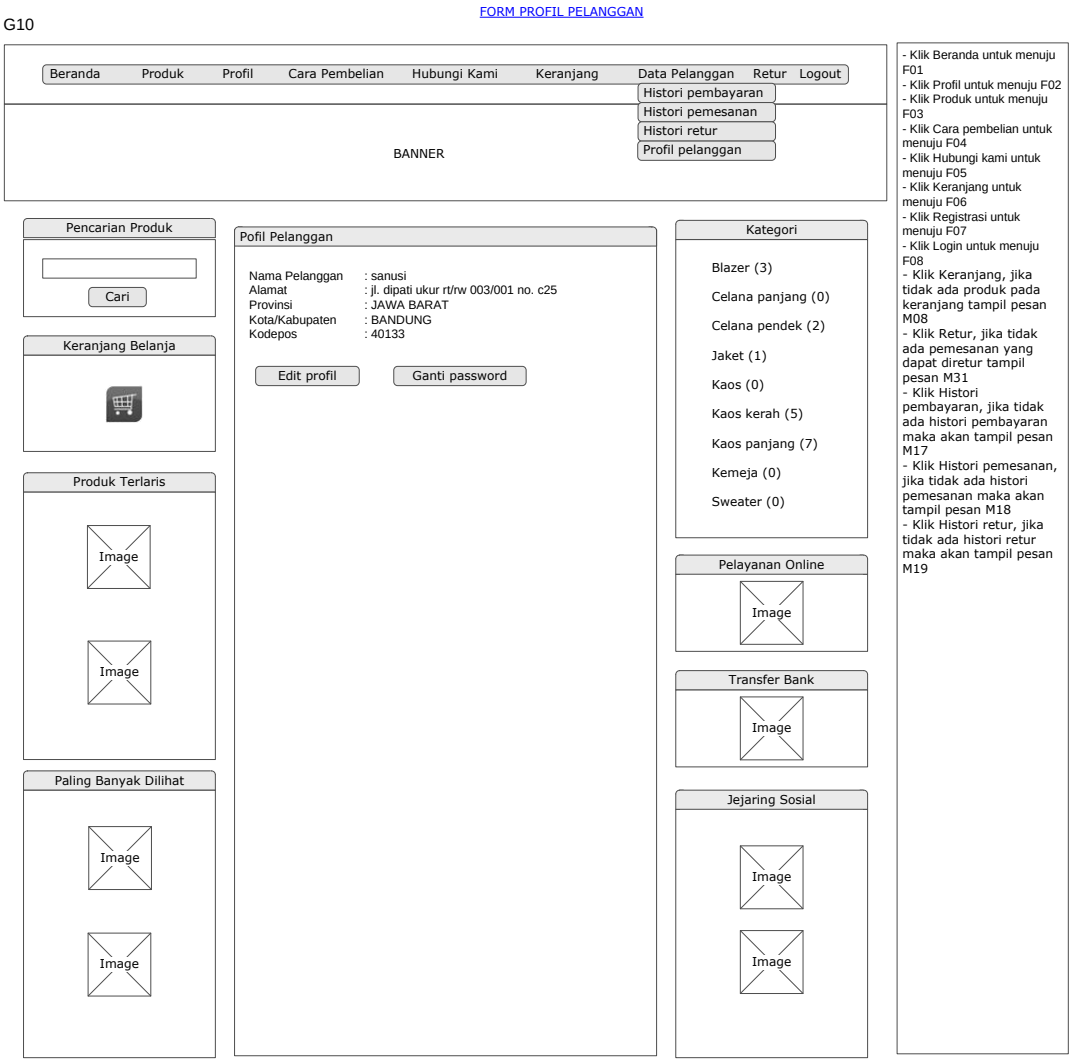
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka histori retur dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.53 dibawah ini:



Gambar 3.53 Antarmuka histori retur

j. Antarmuka Profil pelanggan

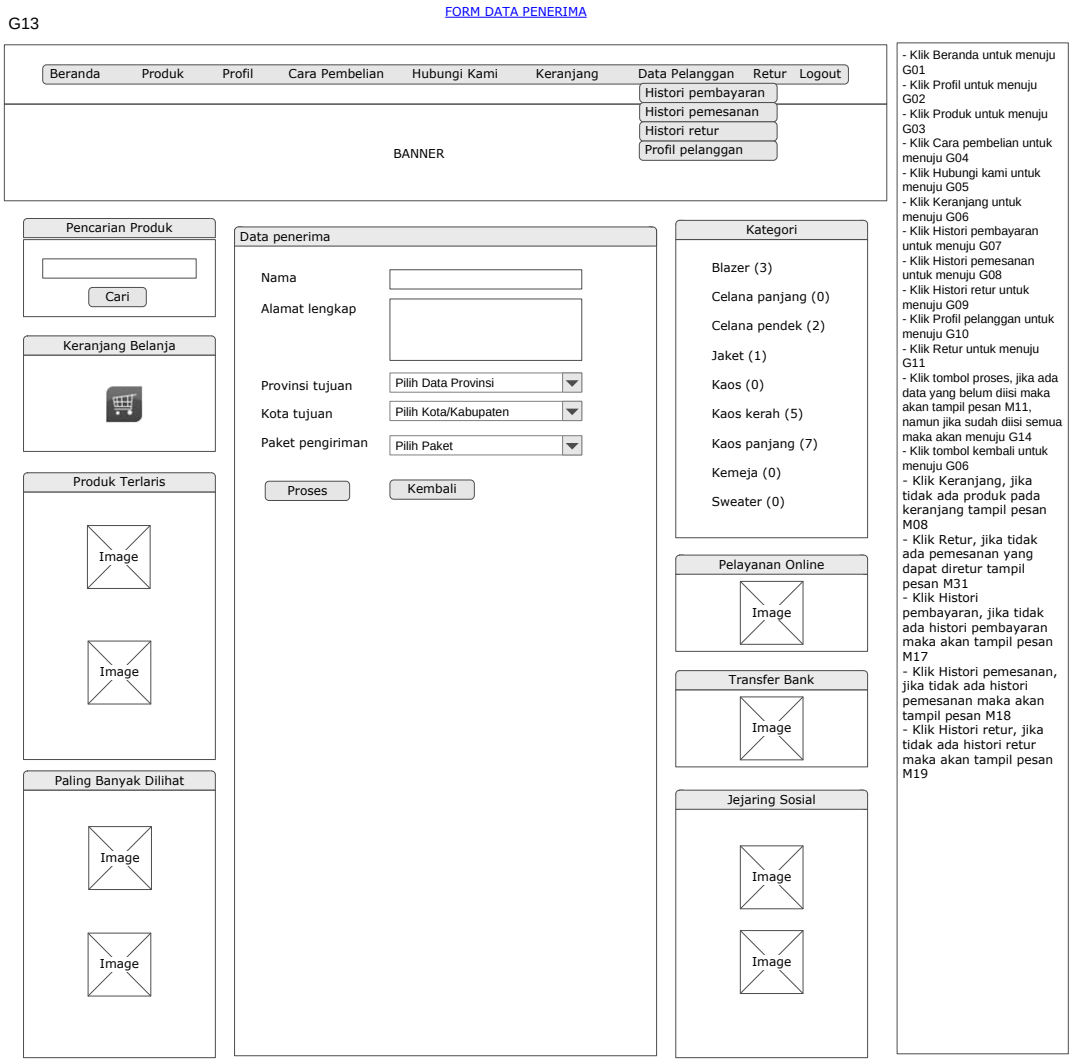
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka profil pelanggan dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.54 dibawah ini:



Gambar 3.54 Antarmuka profil pelanggan

k. Antarmuka input data penerima

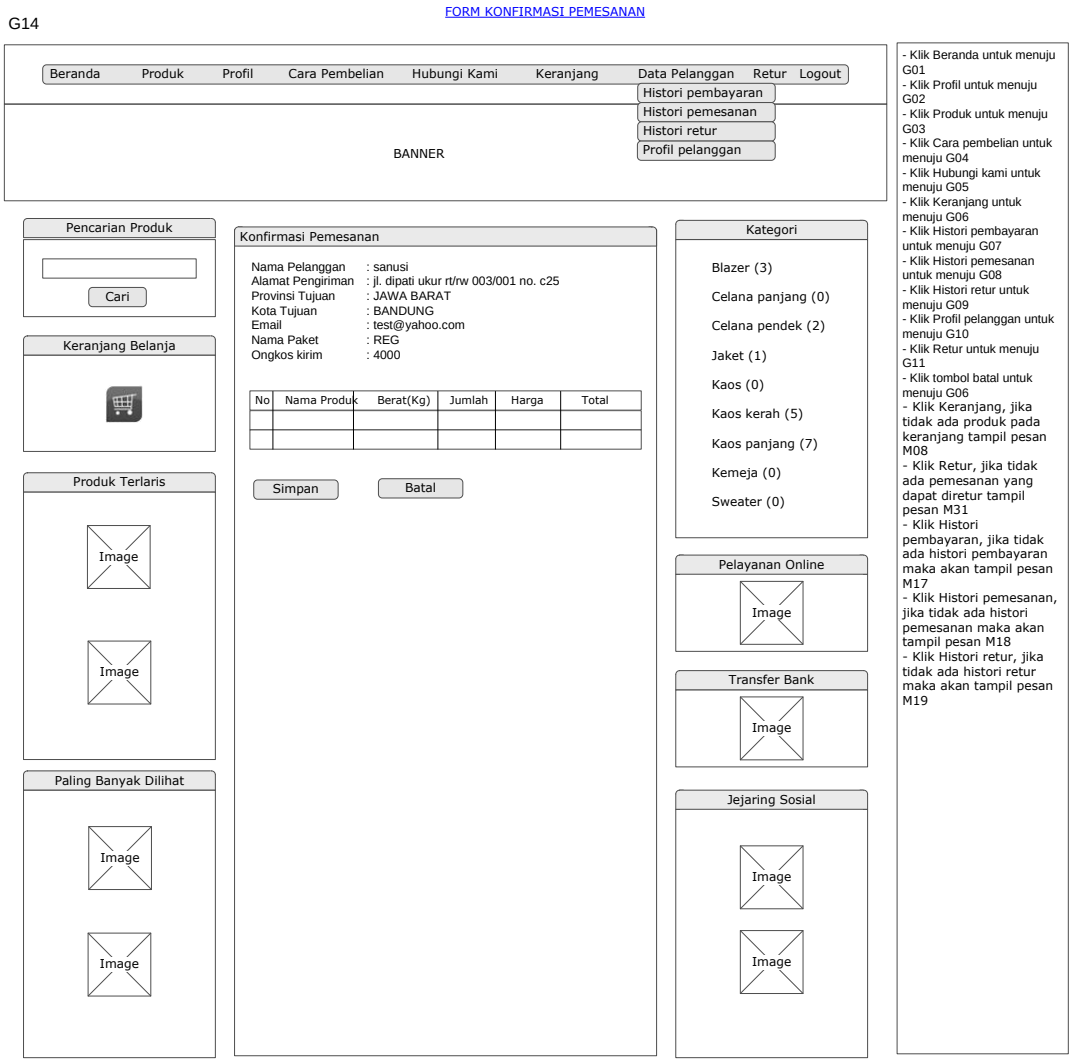
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka input data penerima dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.55 dibawah ini:



Gambar 3.55 Antarmuka input data penerima

l. Antarmuka Konfirmasi pemesanan

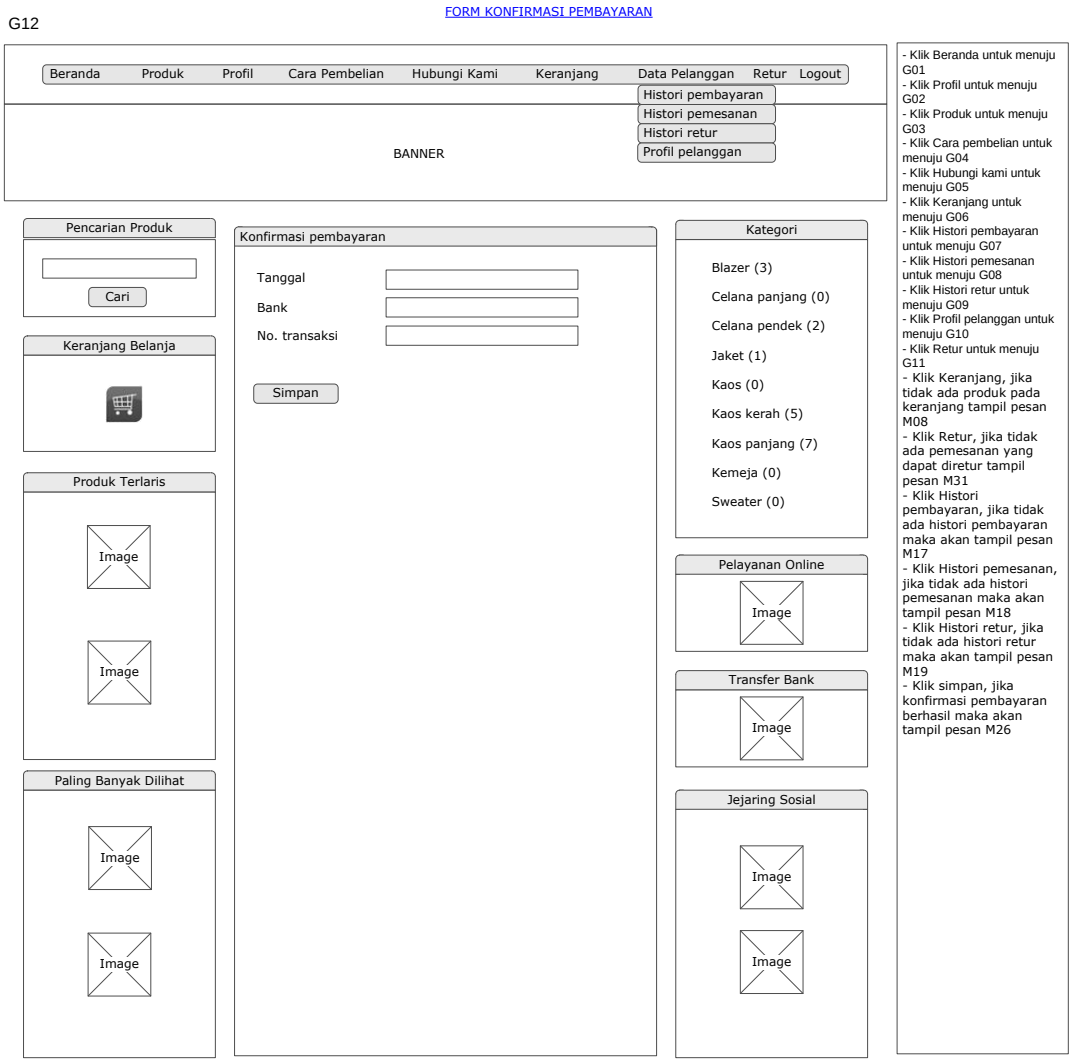
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka konfirmasi pemesanan dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.56 dibawah ini:



Gambar 3.56 Antarmuka konformasi pemesanan (pelanggan)

m. Antarmuka konfirmasi pembayaran

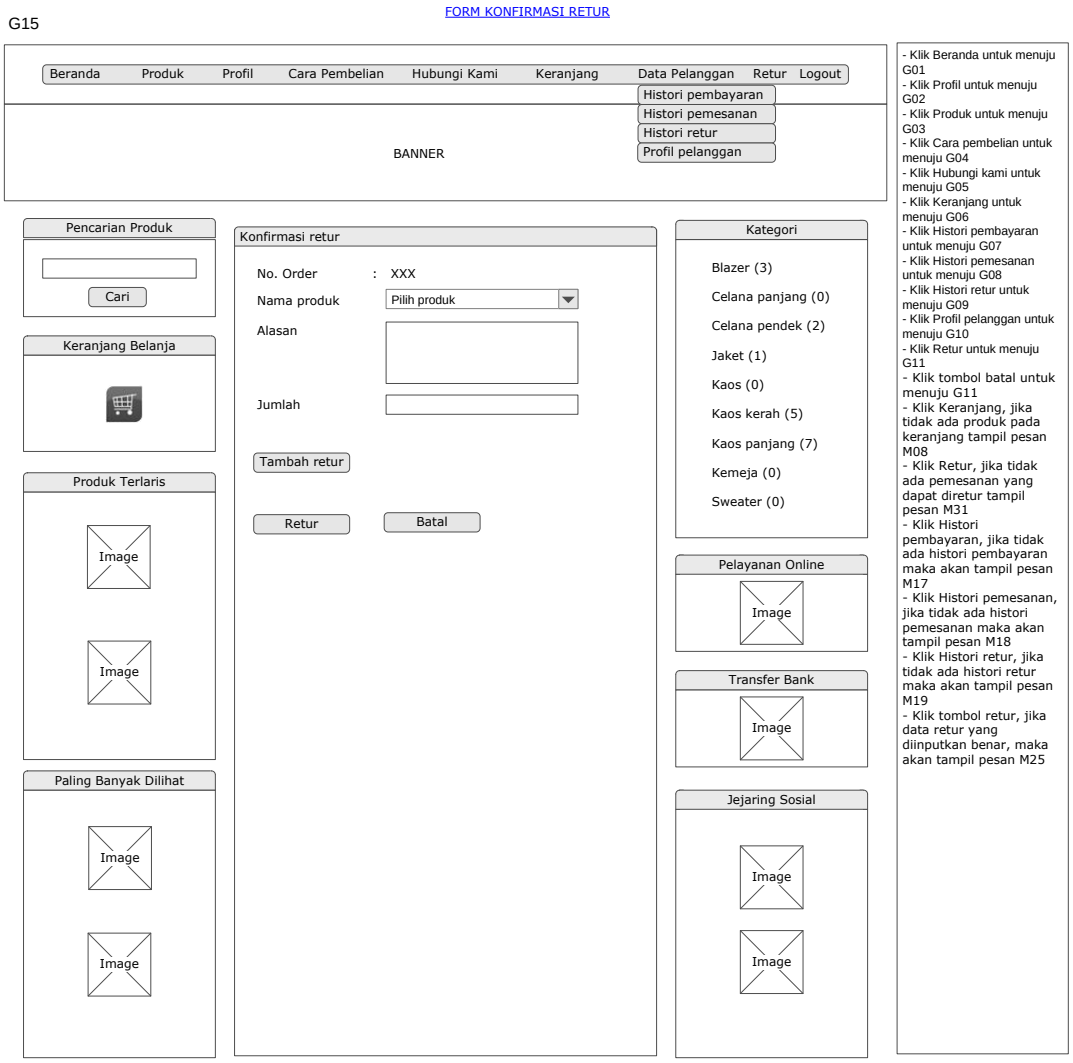
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka konfirmasi pembayaran dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.57 dibawah ini:



Gambar 3.57 Antarmuka konfirmasi pembayaran

n. Antarmuka konfirmasi retur

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka retur dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.58 dibawah ini:

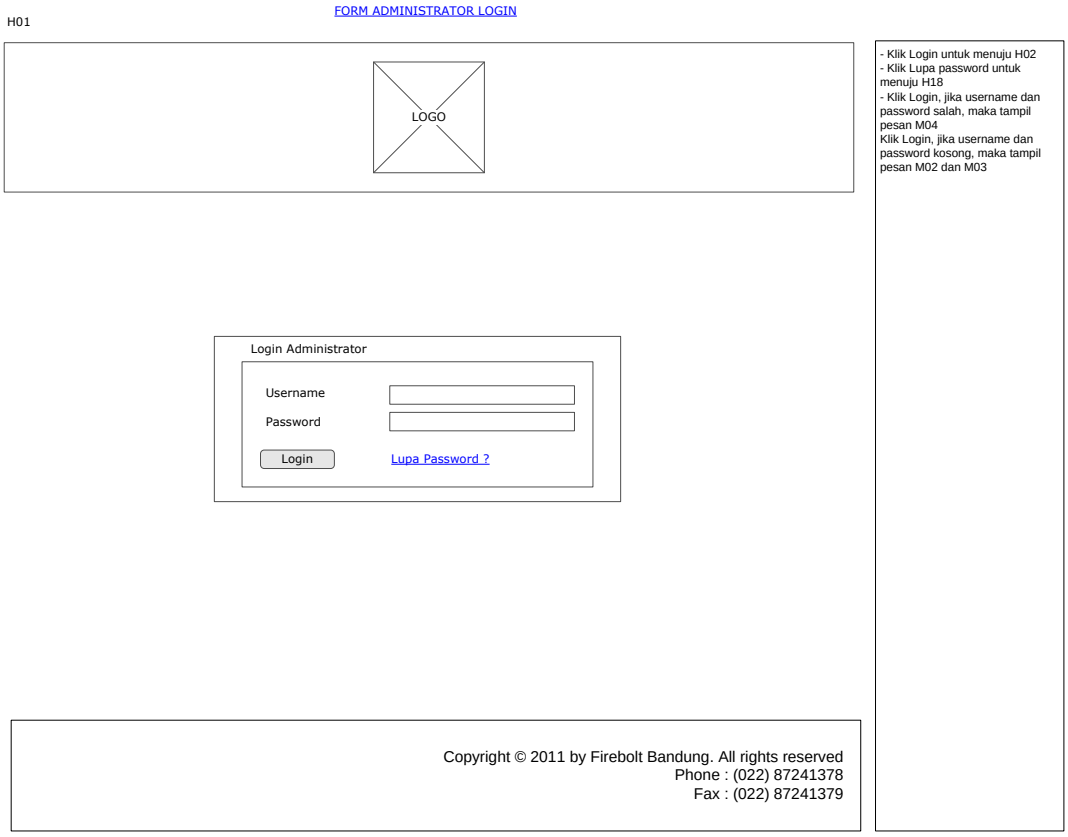


Gambar 3.58 Antarmuka konfirmasi retur (pelanggan)

3. Antarmuka Bagian gudang

a. Antarmuka Beranda sebelum *login*

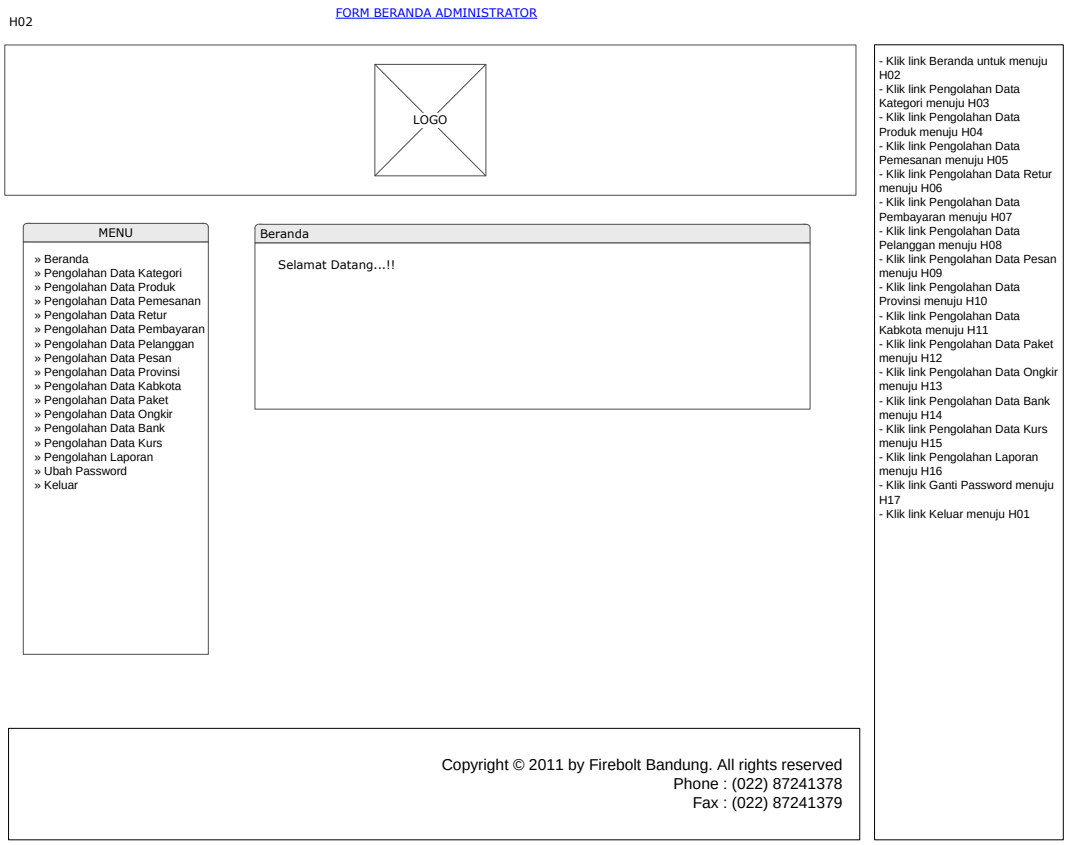
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka home sebelum *login* pemesanan dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.59 dibawah ini:



Gambar 3.59 Antarmuka home sebelum *login*

b. Antarmuka Beranda setelah *login*

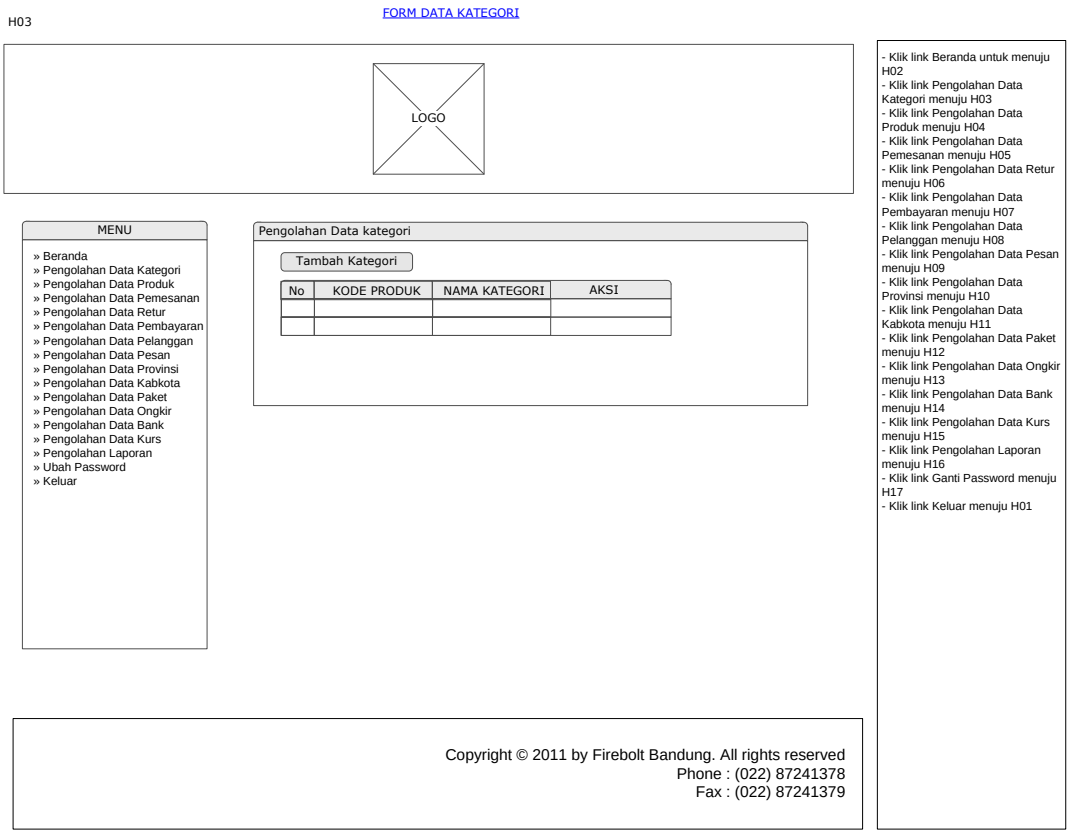
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Beranda setelah *login* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.60 dibawah ini:



Gambar 3.60 Antarmuka beranda setelah *login*

c. Antarmuka Pengolahan Data Kategori

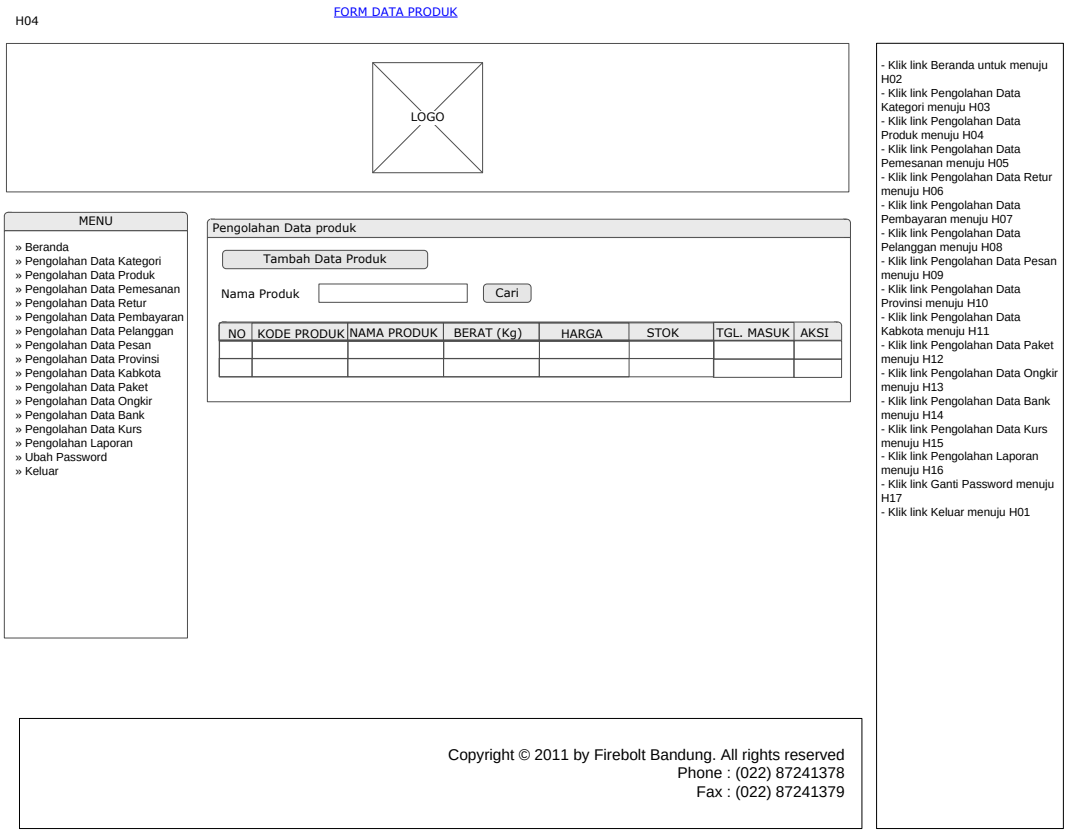
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan Data kategori dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.61 dibawah ini:



Gambar 3.61 Antarmuka pengolahan data kategori

d. Antarmuka Pengolahan Data Produk

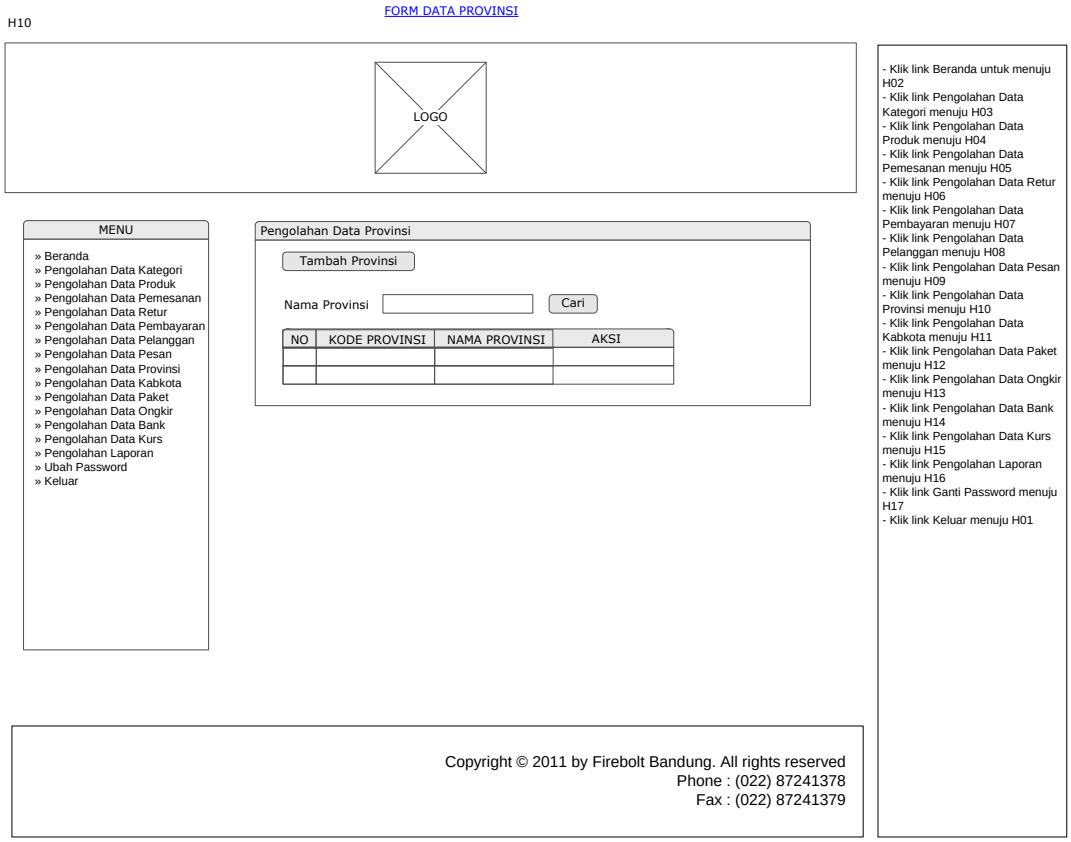
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan Data Produk dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.62 dibawah ini:



Gambar 3.62 Antarmuka pengolahan data produk

e. Antarmuka Pengolahan Data Provinsi

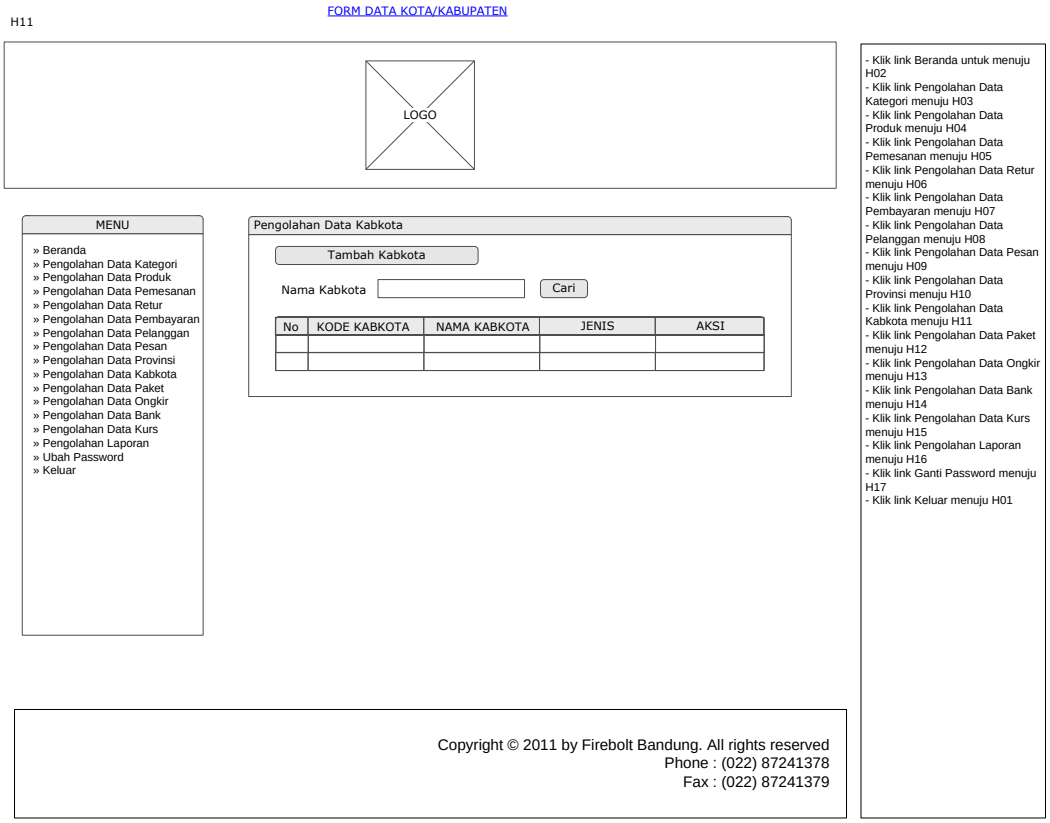
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Pengolahan Data Provinsi dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.63 dibawah ini:



Gambar 3.63 Antarmuka pengolahan data provinsi

f. Antarmuka Pengolahan Data Kabkota

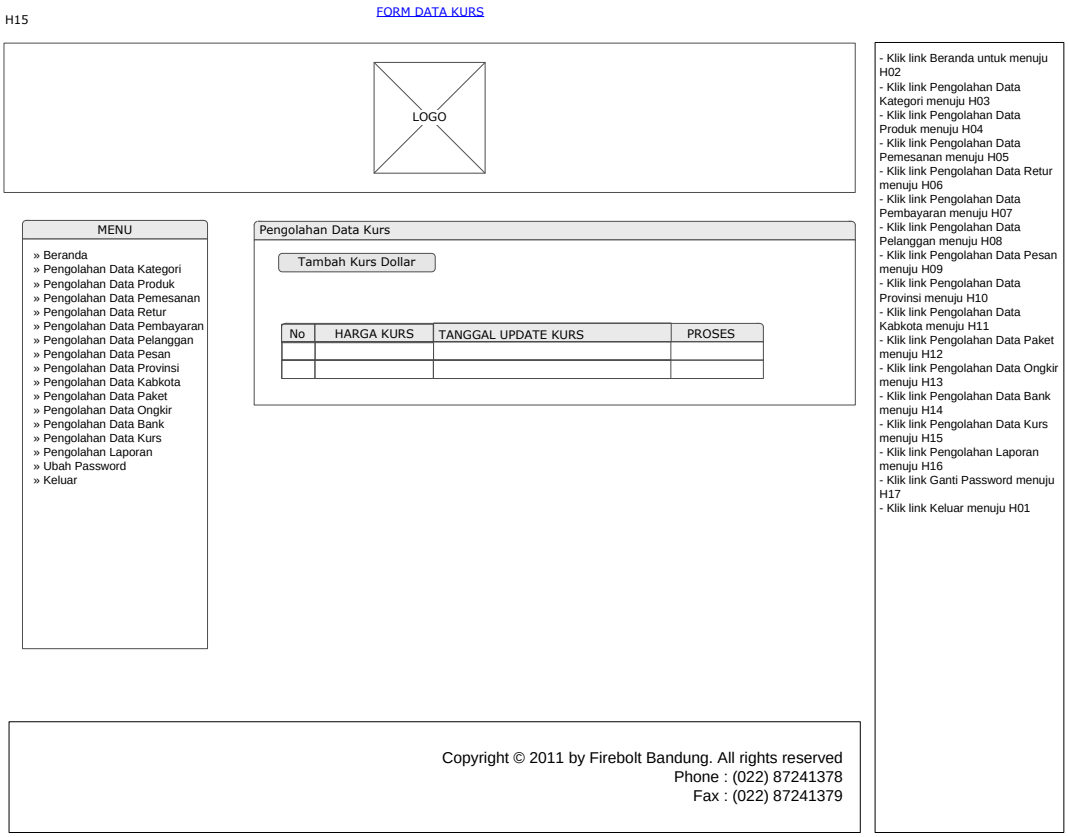
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan Data Kabota dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.64 dibawah ini:



Gambar 3.64 Antarmuka pengolahan data kabkota

g. Antarmuka Pengolahan Data Kurs

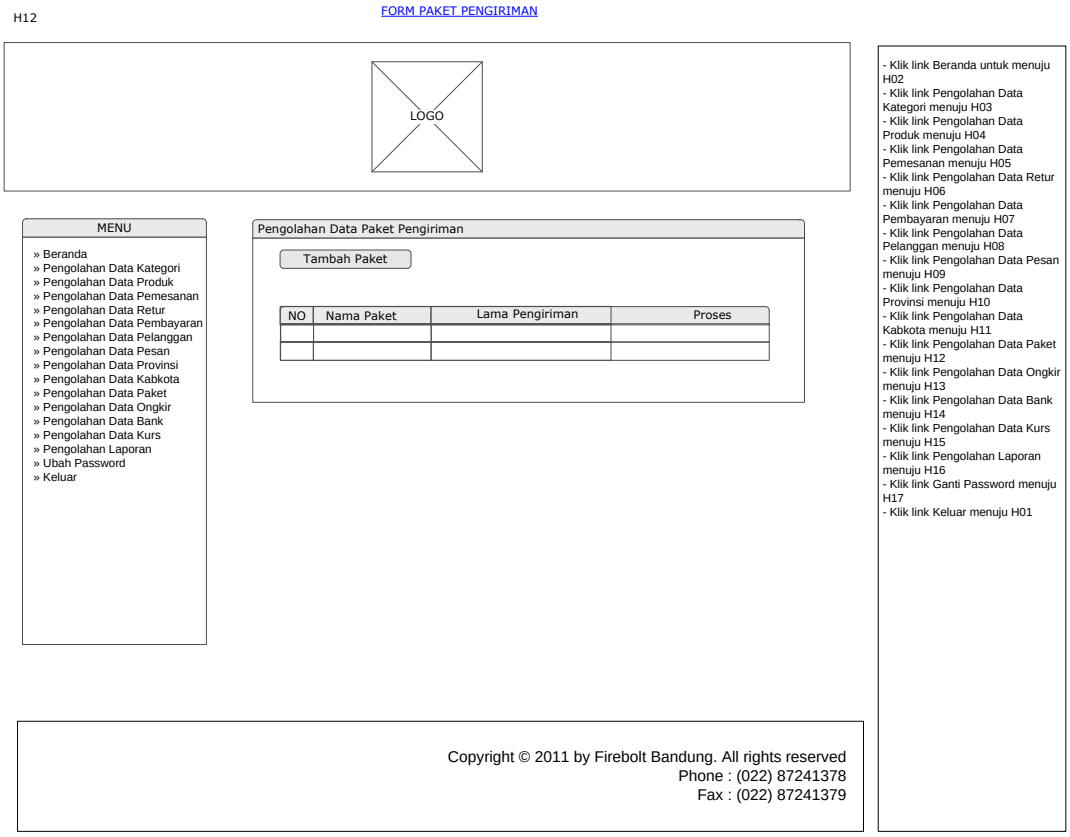
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan Data Kurs dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.65 dibawah ini:



Gambar 3.65 Antarmuka pengolahan data kurs

h. Antarmuka Pengolahan Data Paket

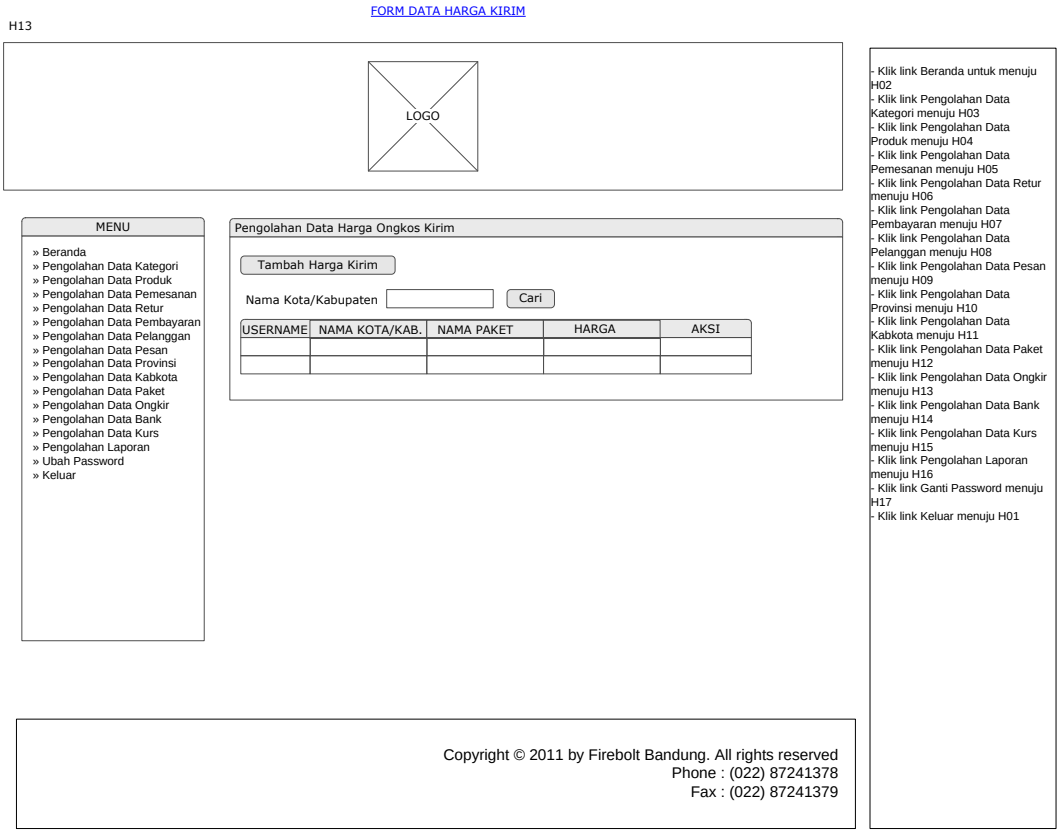
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan Data Paket dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.66 dibawah ini:



Gambar 3.66 Antarmuka pengolahan data paket

i. Antarmuka Pengolahan Data Ongkos Kirim

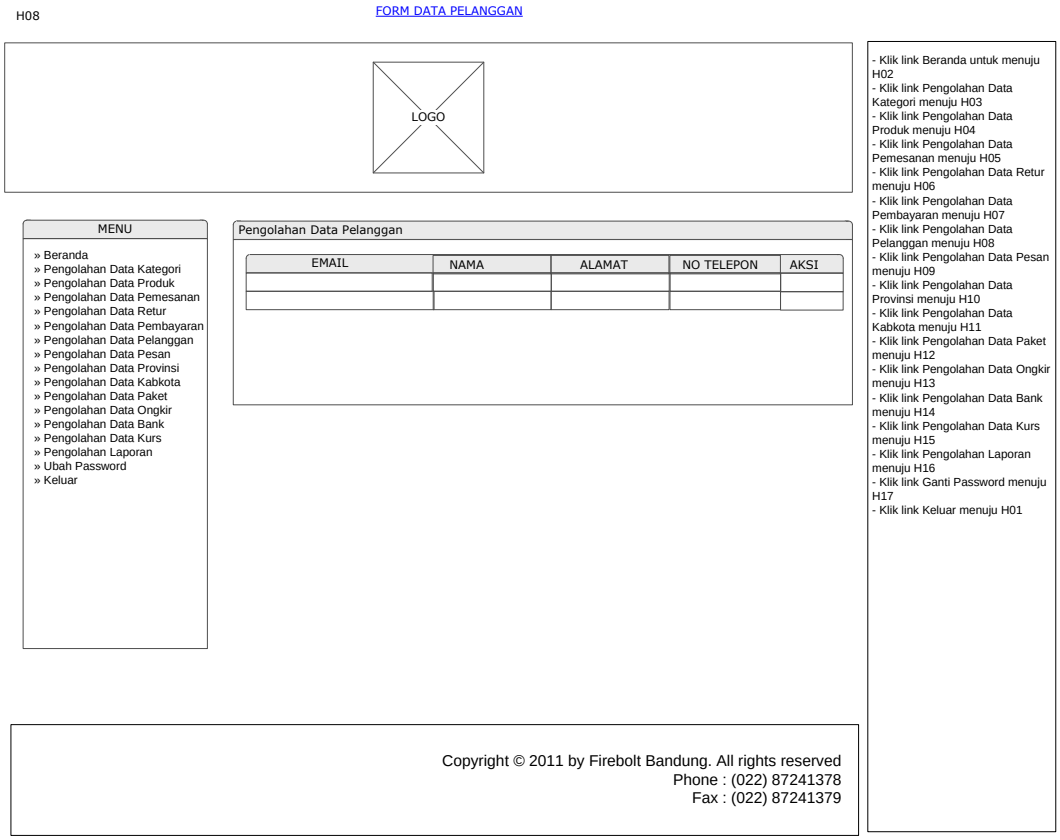
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Pengolahan Data Ongkos Kirim dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.67 dibawah ini:



Gambar 3.67 Antarmuka pengolahan data ongkos kirim

j. Antarmuka Pengolahan Data Pelanggan

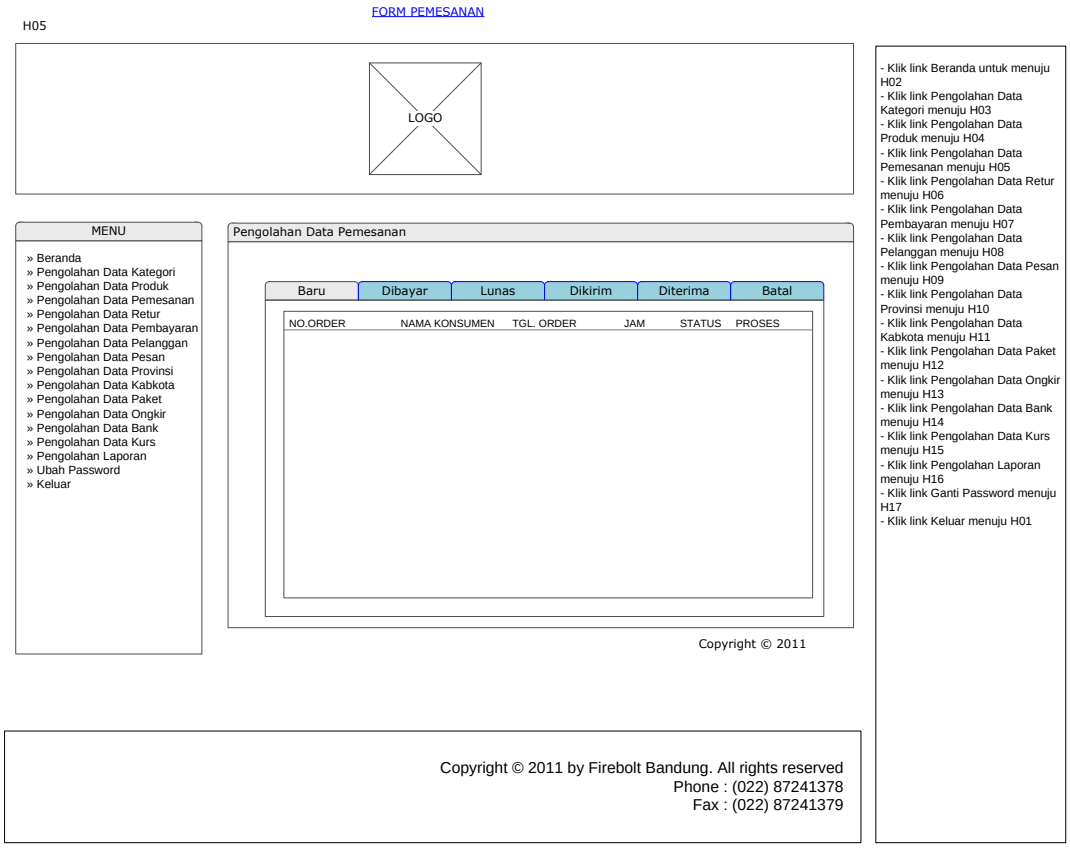
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan Data Pelanggan dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.68 dibawah ini:



Gambar 3.68 Antarmuka pengolahan data pelanggan

k. Antarmuka Pengolahan Data Pemesanan

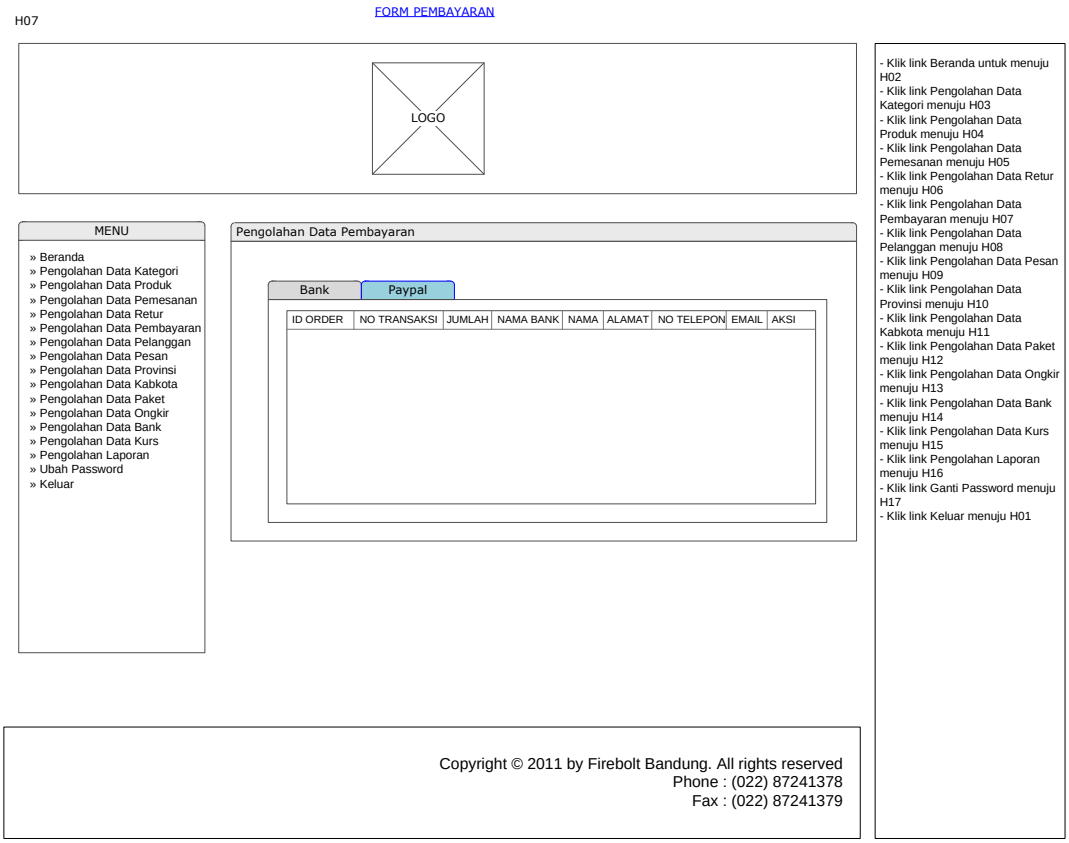
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan Data Pemesanan dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.69 dibawah ini:



Gambar 3.69 Antarmuka pengolahan data pemesanan

l. Antarmuka Pengolahan Data Pembayaran

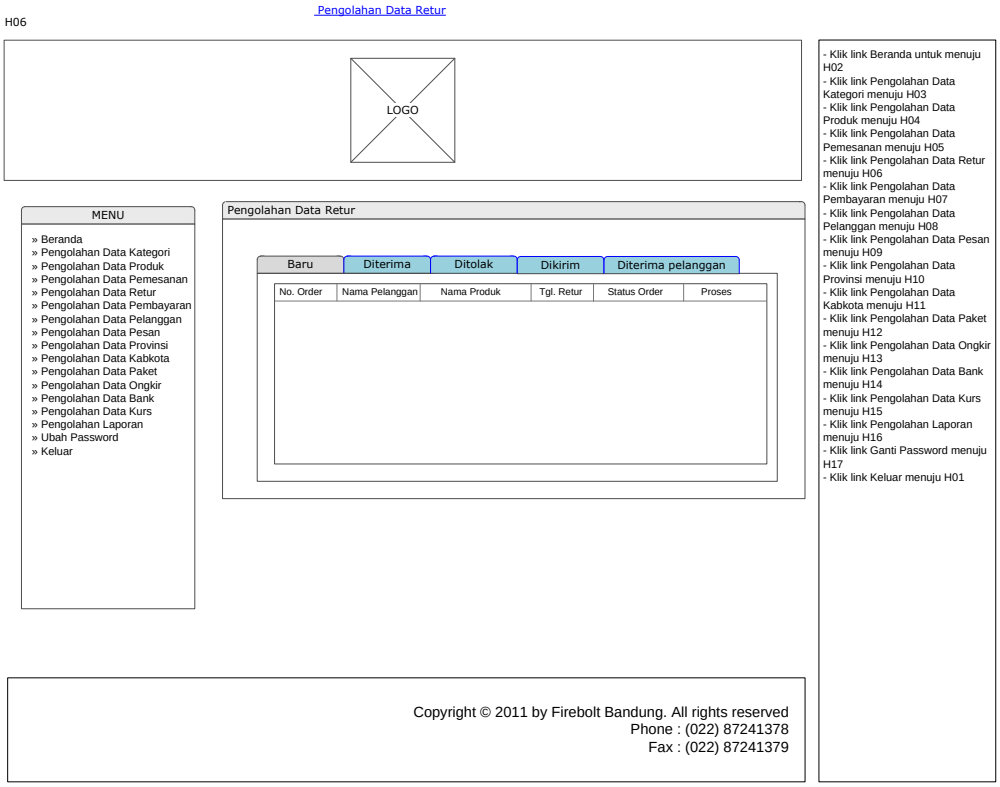
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Pengolahan Data Pembayaran dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.70 dibawah ini:



Gambar 3.70 Antarmuka pengolahan data pembayaran

m. Antarmuka Pengolahan Data Retur

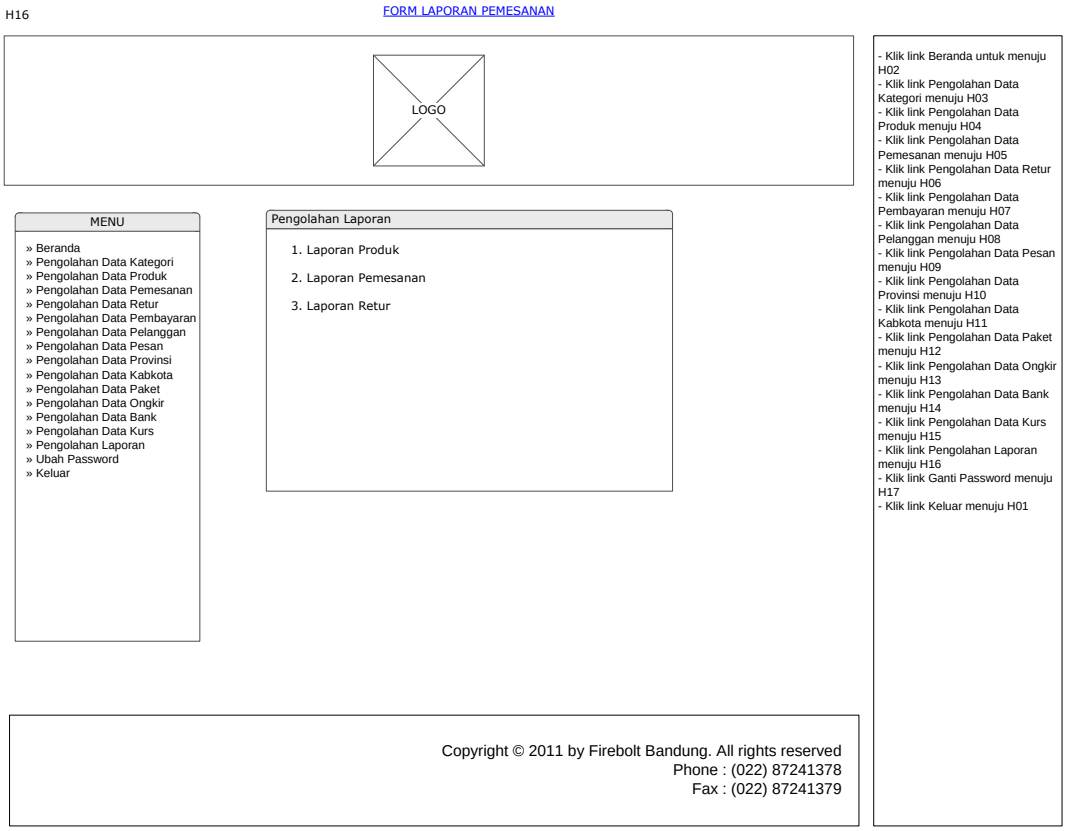
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Pengolahan Data Retur aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.71 dibawah ini:



Gambar 3.71 Antarmuka pengolahan data retur

n. Antarmuka Laporan

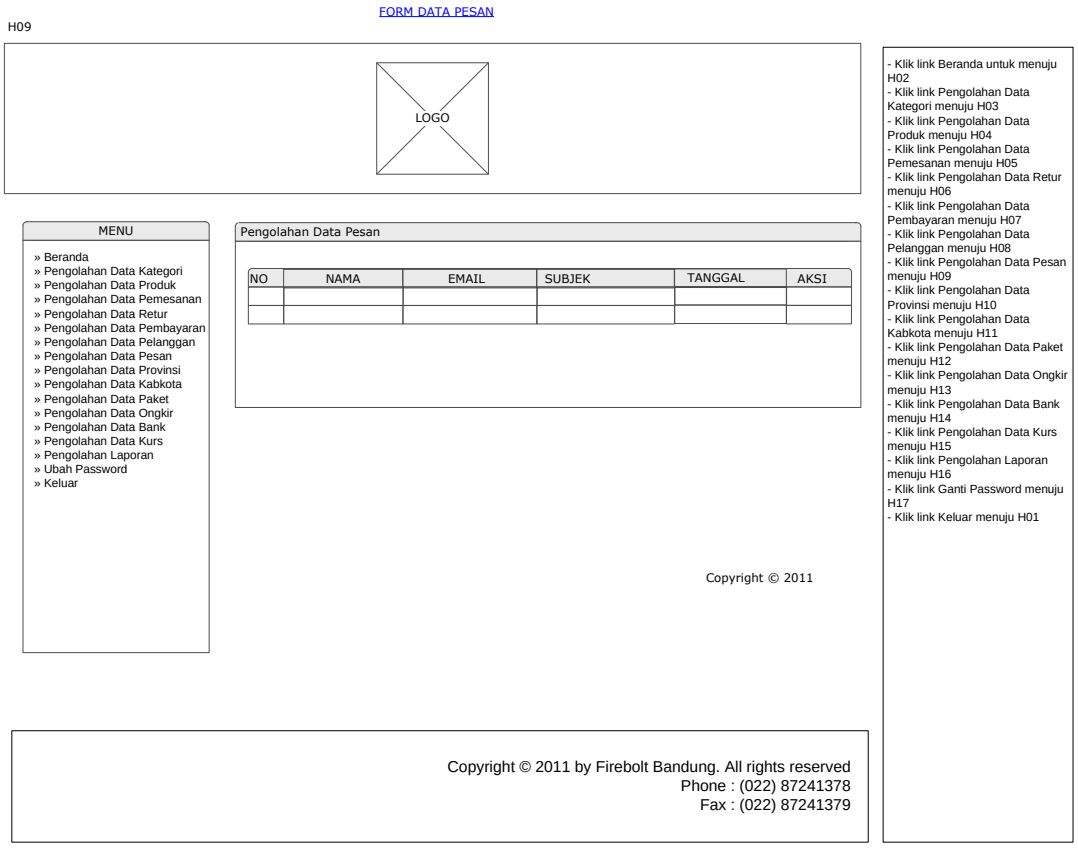
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Laporan dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.72 dibawah ini:



Gambar 3.72 Antarmuka pengolahan laporan

o. Antarmuka Pengolahan Data Pesan

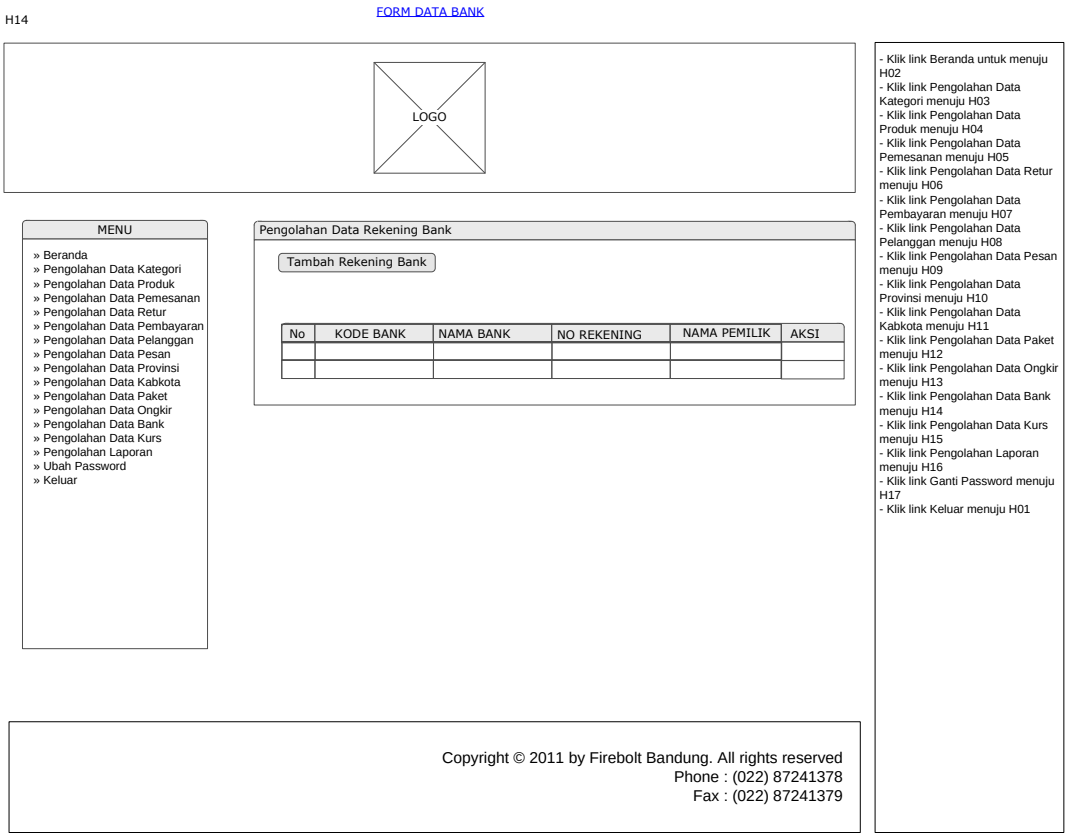
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Pengolahan Data Pesan dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.73 dibawah ini:



Gambar 3.73 Antarmuka pengolahan data pesan

p. Antarmuka Pengolahan Data Bank

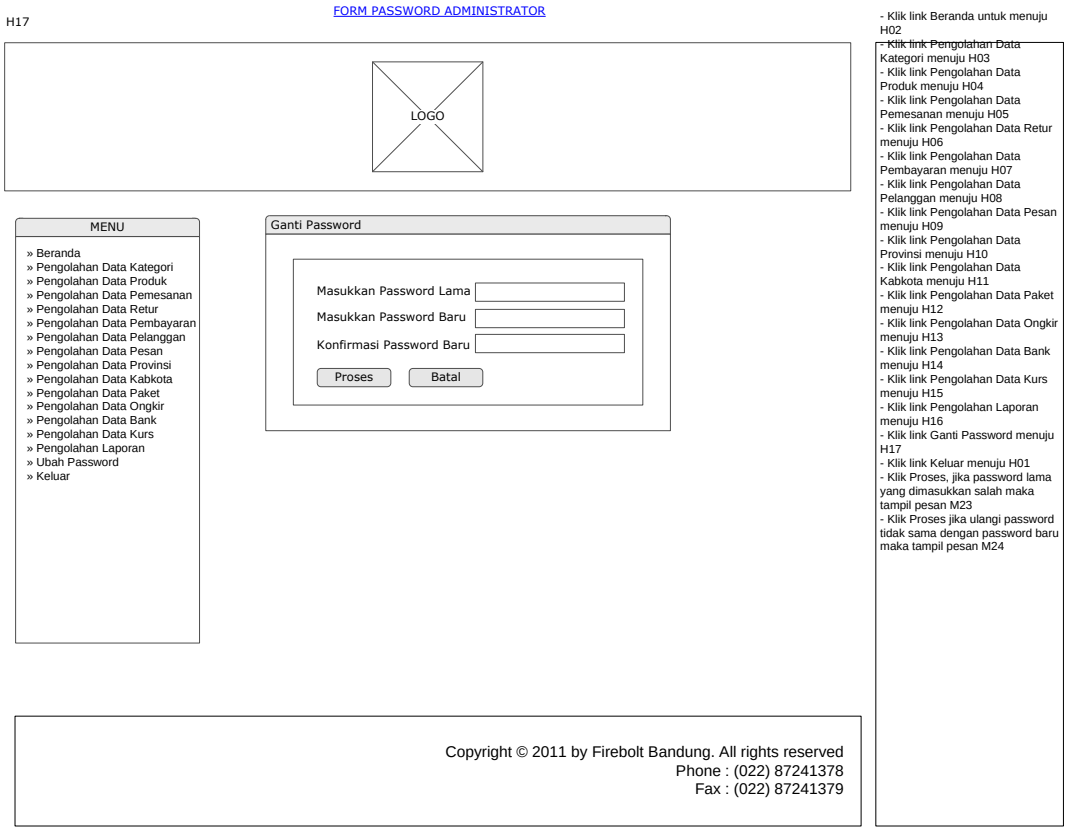
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Pengolahan Data Bank dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.74 dibawah ini:



Gambar 3.74 Antarmuka data bank

q. Antarmuka Ganti Password Bagian gudang

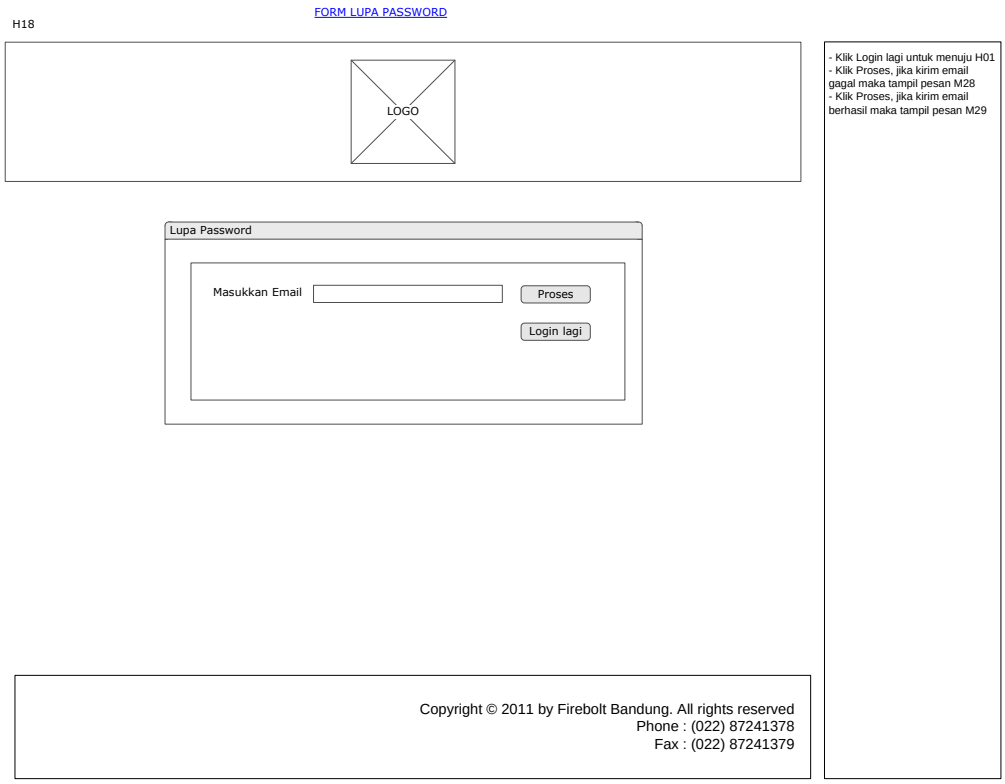
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Ganti Password Bagian gudang dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.75 dibawah ini:



Gambar 3.75 Antarmuka ganti password bagian gudang

r. Antarmuka Lupa Password

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Lupa Password dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.76 dibawah ini:

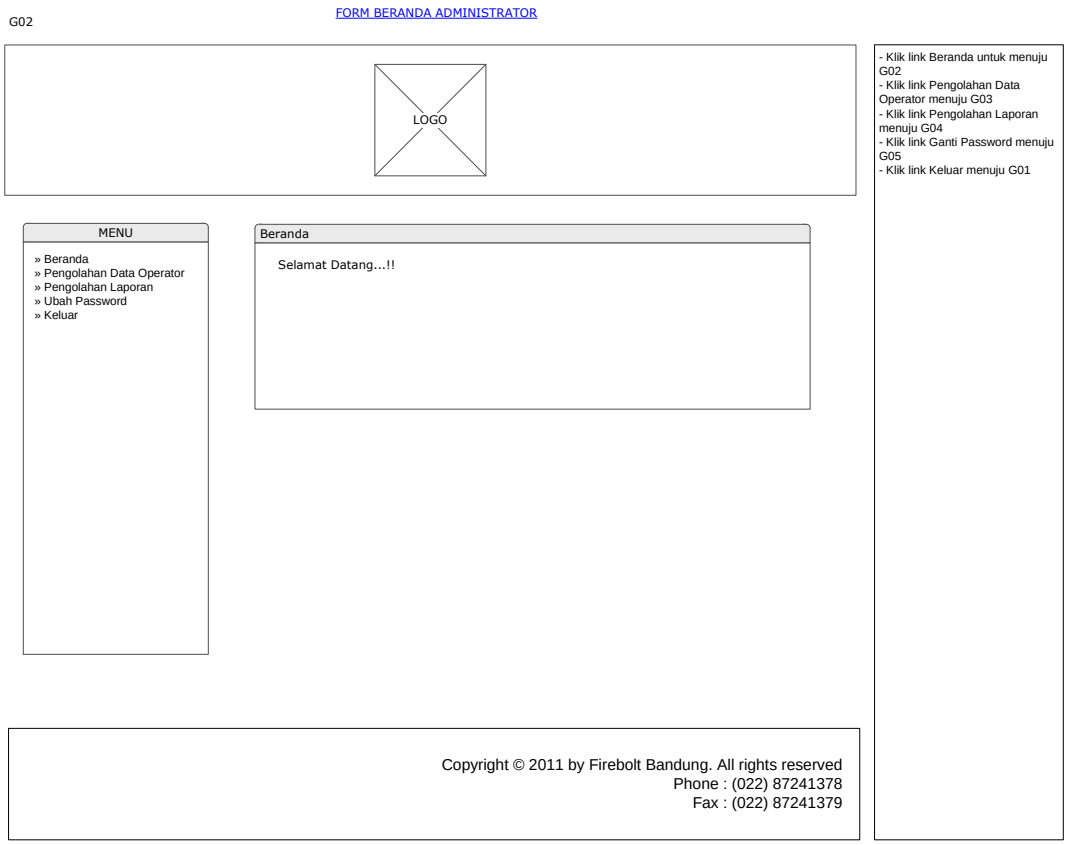


Gambar 3.76 Antarmuka lupa password

4. Antarmuka General manager

a. Antarmuka Beranda

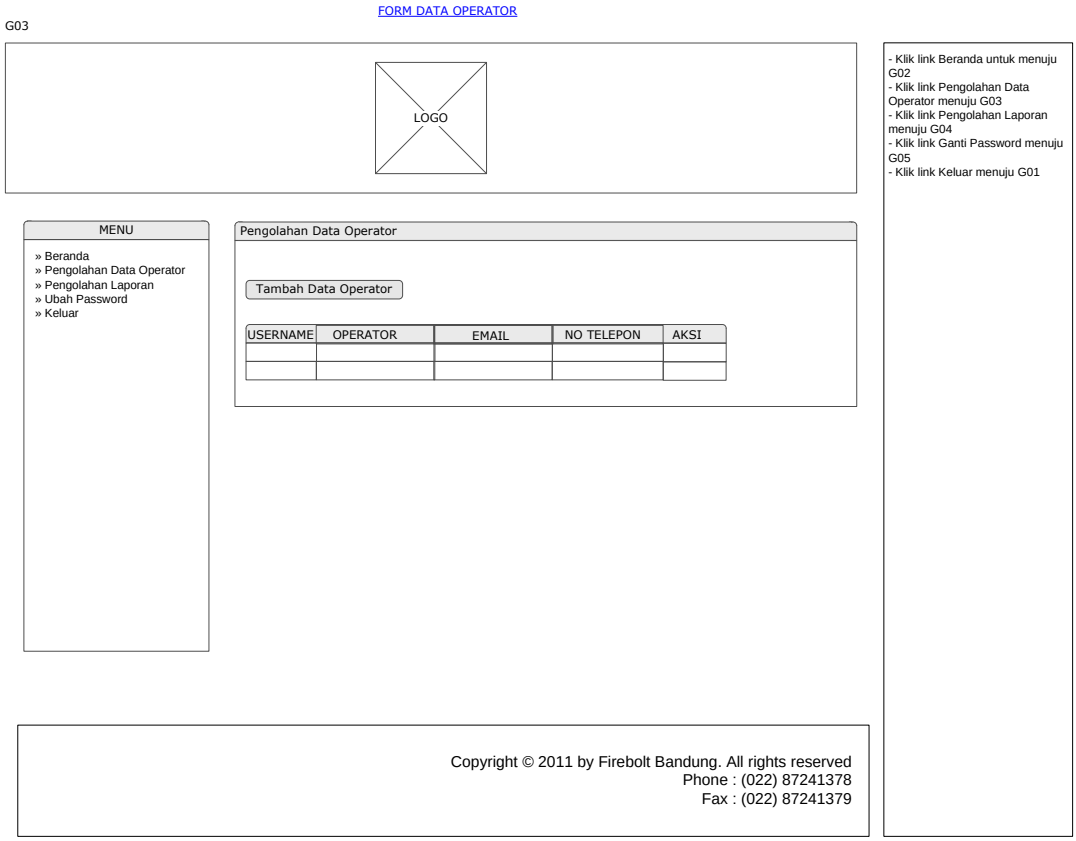
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Beranda dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.77 dibawah ini:



Gambar 3.77 Antarmuka Beranda (general manager)

b. Antarmuka Pengolahan Data Bagian gudang

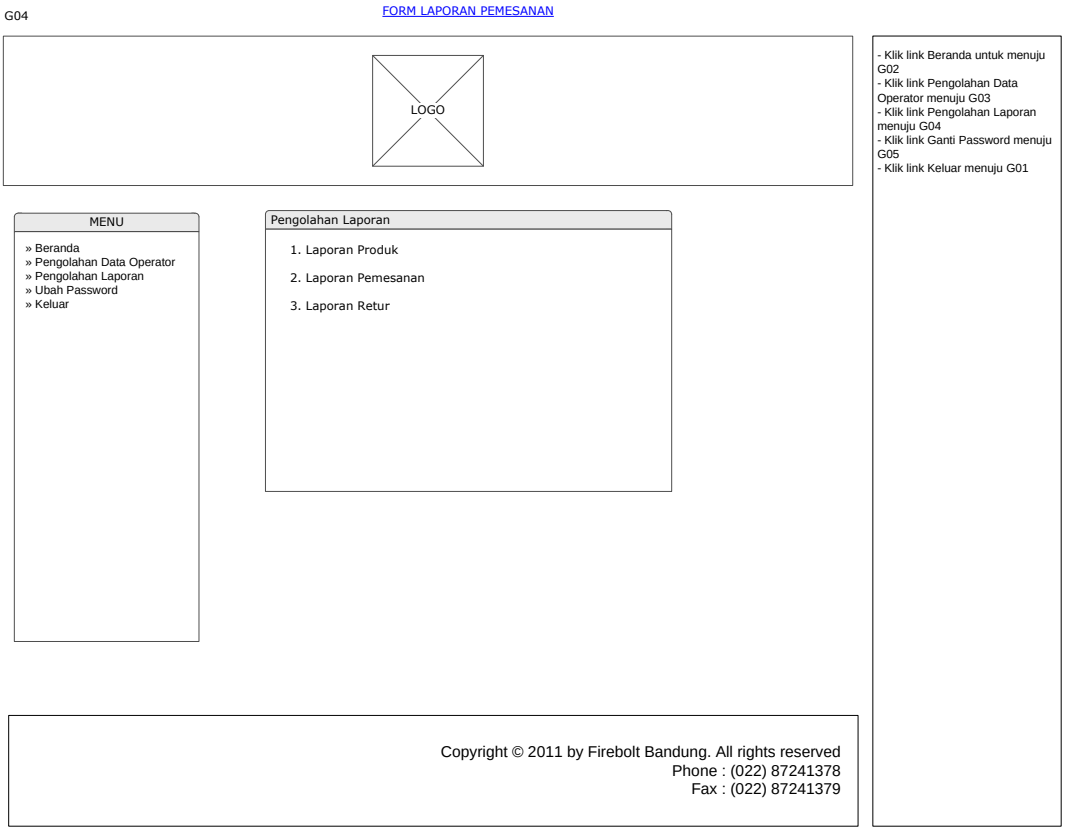
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Pengolahan Data Bagian gudang dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.78 dibawah ini:



Gambar 3.78 Antarmuka Pengolahan Data Bagian gudang

c. Antarmuka Laporan

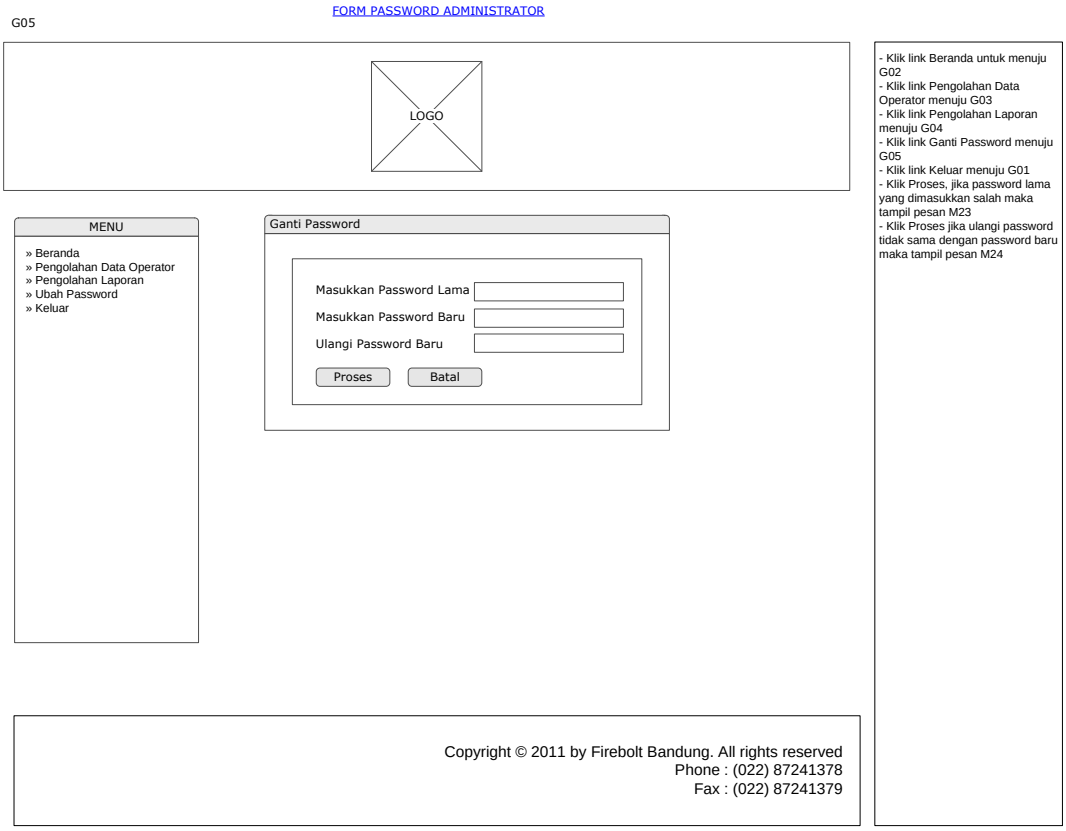
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Laporan dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.79 dibawah ini:



Gambar 3.79 Antarmuka Pengolahan Laporan (general manager)

d. Antarmuka Ganti Paswword General manager

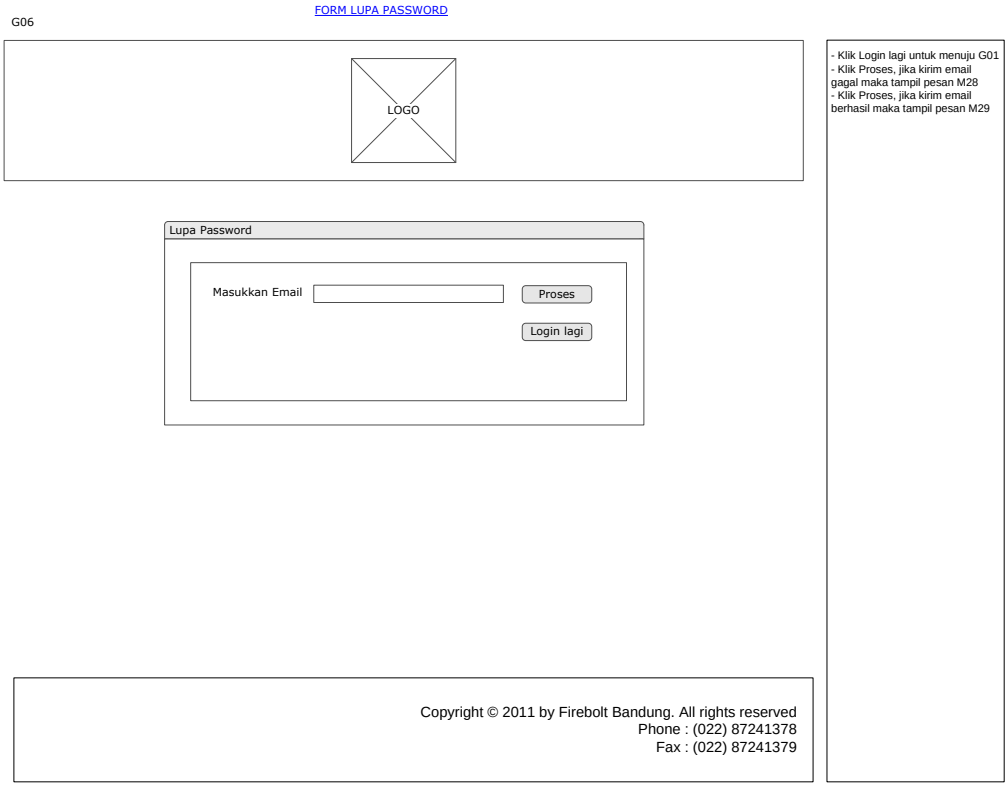
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Ganti Password General manager dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.80 dibawah ini:



Gambar 3.80 Antarmuka Ganti Password General manager

e. Antarmuka Lupa Paswword General manager

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Lupa Password General manager dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama yang tercantum pada gambar 3.81 dibawah ini:



Gambar 3.81 Antarmuka Lupa Password General manager

3.2.3.3 Perancangan Pesan

Rancangan pesan adalah rancangan antar muka dari pesan yang akan ditampilkan apabila terjadi sesuatu dalam proses yang dilakukan. Rancangan pesan dari sistem yang akan dibangun adalah sebagai berikut:

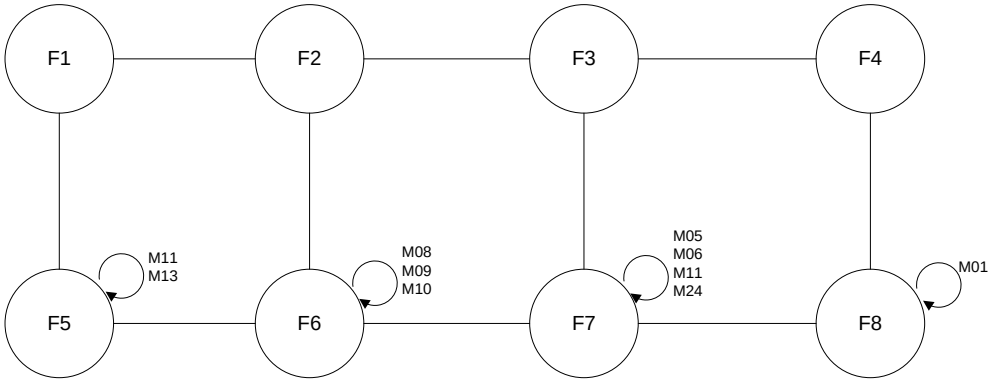
Tabel 3.25 Perancangan Pesan

No. Pesan	Isi Pesan	Jenis Pesan
M01	Maaf, *Email* atau password salah, silahkan ulangi	Kotak dialog
M02	Username tidak boleh kosong	Kotak dialog
M03	Password tidak boleh kosong	Kotak dialog
M04	Maaf, Username atau password salah, silahkan ulangi	Kotak dialog
M05	Pendaftaran gagal, *email* sudah ada yang menggunakan atau koneksi internet anda mengalami gangguan	Kotak dialog
M06	Terima kasih telah melakukan registrasi, silahkan cek *email* untuk aktivasi akun	Kotak dialog
M07	Terimakasih, Sekarang akun anda sudah aktif	Kotak dialog
M08	Keranjang belanja masih kosong	Informasi
M09	Jumlah pemesanan tidak boleh kosong	Kotak dialog
M10	Jumlah pemesanan tidak boleh melebihi stok yang ada	Kotak dialog
M11	Field ini harus diisi	Notifikasi
M12	Hapus data xxx, dengan nama xxx?	Kotak dialog
M13	Terima kasih telah menghubungi kami	Kotak dialog
M14	Tambah data xxx berhasil	Kotak dialog
M15	Edit data xxx berhasil	Kotak dialog
M16	Update status berhasil	Kotak dialog
M17	Histori pembayaran masih kosong	Informasi
M18	Histori pemesanan masih kosong	Informasi
M19	Histori retur masih kosong	Informasi
M20	Edit data pelanggan berhasil	Kotak dialog
M21	Edit data pelanggan gagal	Kotak dialog
M22	Perubahan password pelanggan berhasil	Kotak dialog
M23	Maaf, Password Lama yang anda masukkan salah	Kotak dialog
M24	Field password tidak cocok	Kotak dialog
M25	Terimakasih telah melakukan retur, Proses retur akan kami proses selama 1 minggu	Kotak dialog
M26	Terima kasih telah melakukan konfirmasi	Kotak dialog

	pembayaran	
M27	Terima kasih, Pembayaran menggunakan *Paypal* berhasil	Informasi
M28	Link perbaharuan password telah dikirim, silahkan periksa *email* anda	Kotak dialog
M29	Maaf *email* tidak terkirim, silahkan ulangi	Kotak dialog
M30	Reset Password Pelanggan Berhasil	Kotak dialog

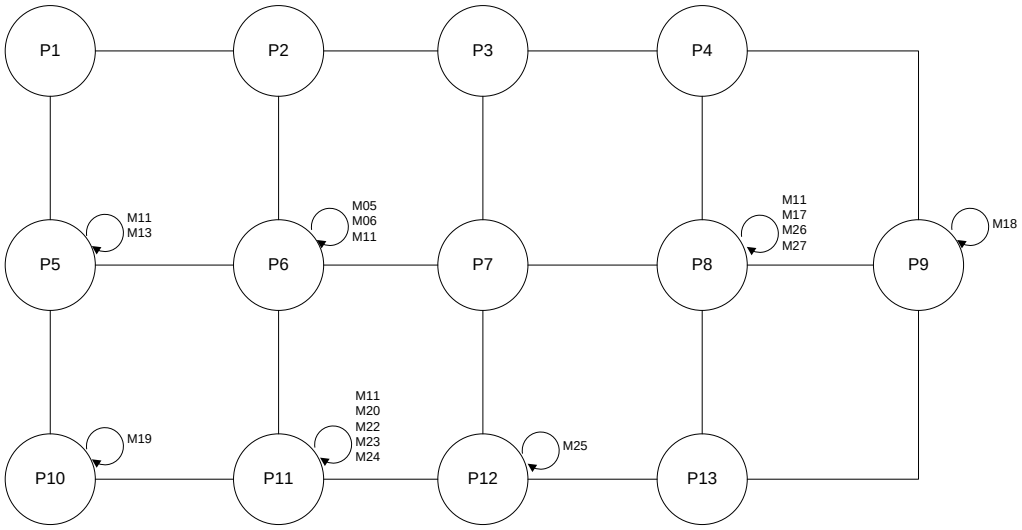
3.2.3.4 Jaringan Semantik

Jaringan semantik menggambarkan keterhubungan navigasi menu dari satu halaman ke halaman lainnya. Gambar 3.82 menggambarkan keterhubungan navigasi menu untuk pengunjung dari satu halaman ke halaman lainnya.



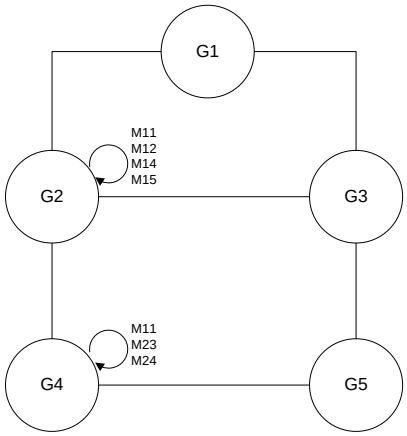
Gambar 3.82 Jaringan Semantik Pengunjung

Gambar 3.83 menggambarkan keterhubungan navigasi menu untuk pelanggan dari satu halaman ke halaman lainnya



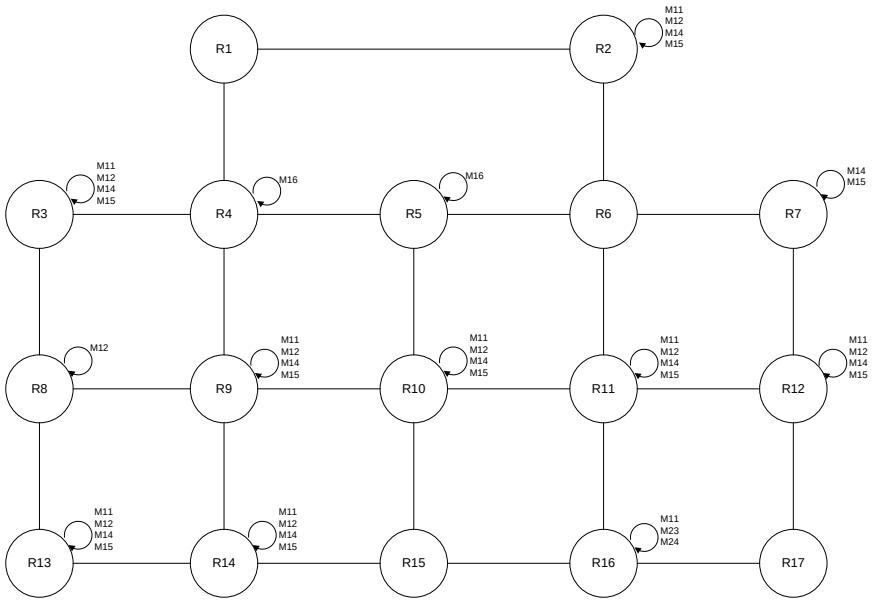
Gambar 3.83 Jaringan Semantik Pelanggan

Gambar 3.84 menggambarkan keterhubungan navigasi menu untuk general manager dari satu halaman ke halaman lainnya



Gambar 3.84 Jaringan semantik general manager

Gambar 3.85 menggambarkan keterhubungan navigasi menu untuk bagian gudang dari satu halaman ke halaman lainnya

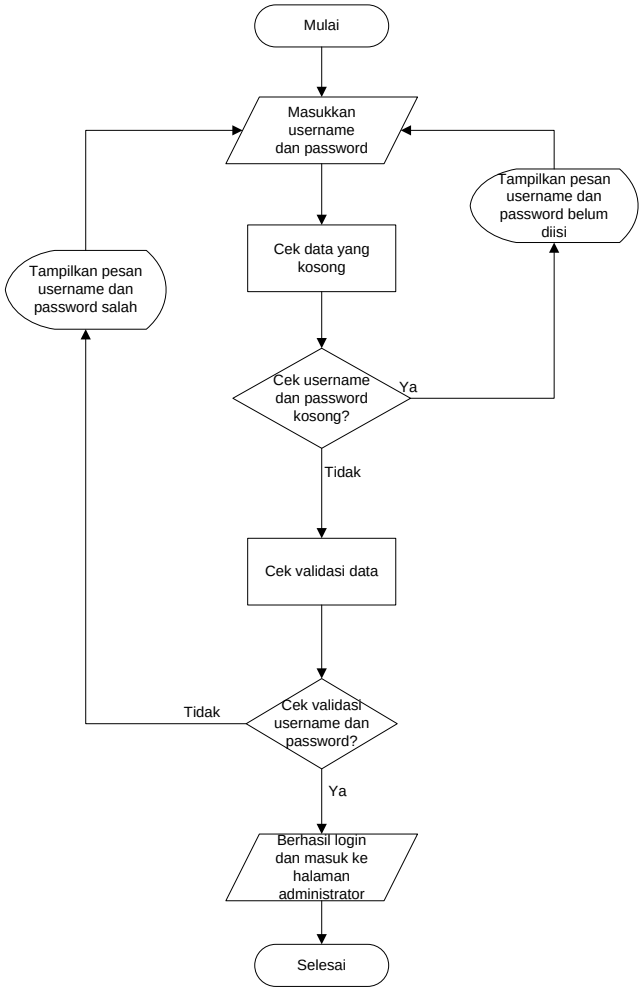


Gambar 3.85 Jaringan Semantik Bagian gudang

3.2.4 Perancangan Prosedural

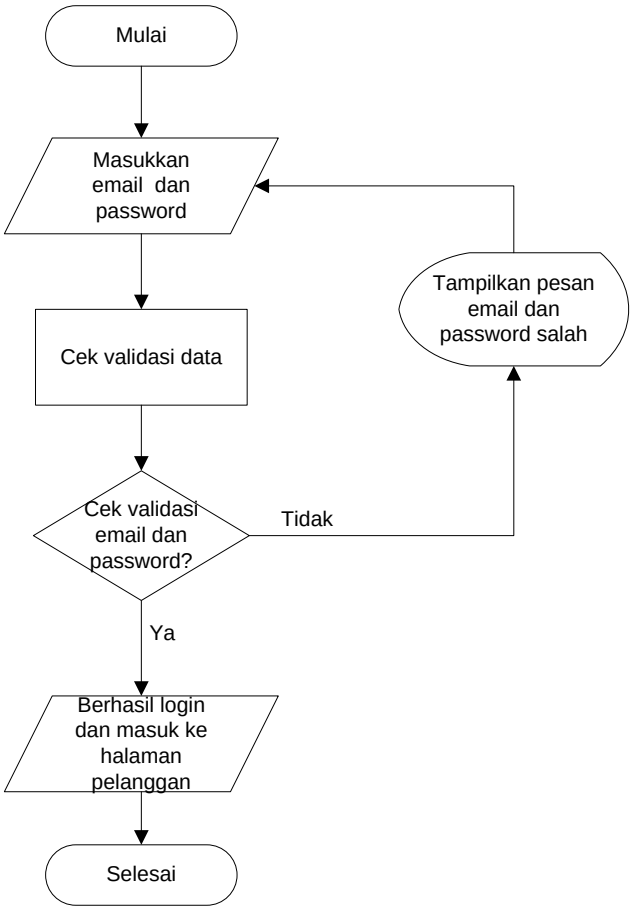
Perancangan prosedural merupakan perancangan yang dilakukan untuk menetapkan detail algoritma yang akan dinyatakan kedalam suatu sistem. Adapun perancangan prosedural untuk aplikasi *e-commerce* berbasis *web* yang akan dibangun pada PT Firebolt Citra Indotama adalah :

1. Perancangan prosedural proses *login* administrator dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.86 dibawah ini:



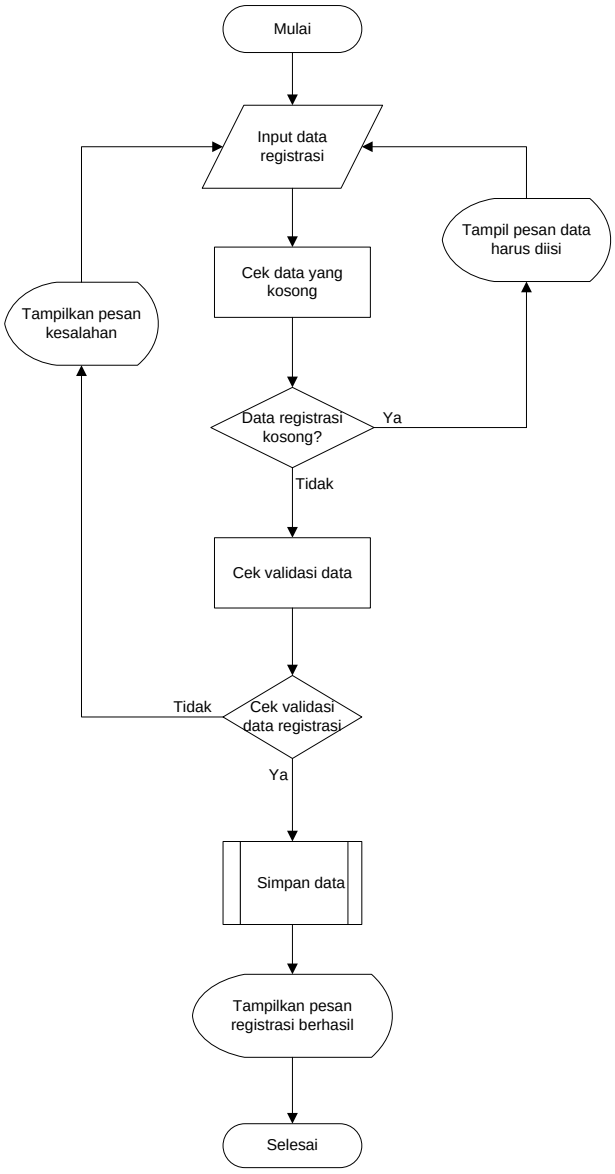
Gambar 3.86 Perancangan prosedural proses *login* administrator

2. Perancangan prosedural proses *login* pelanggan dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.87 dibawah ini:



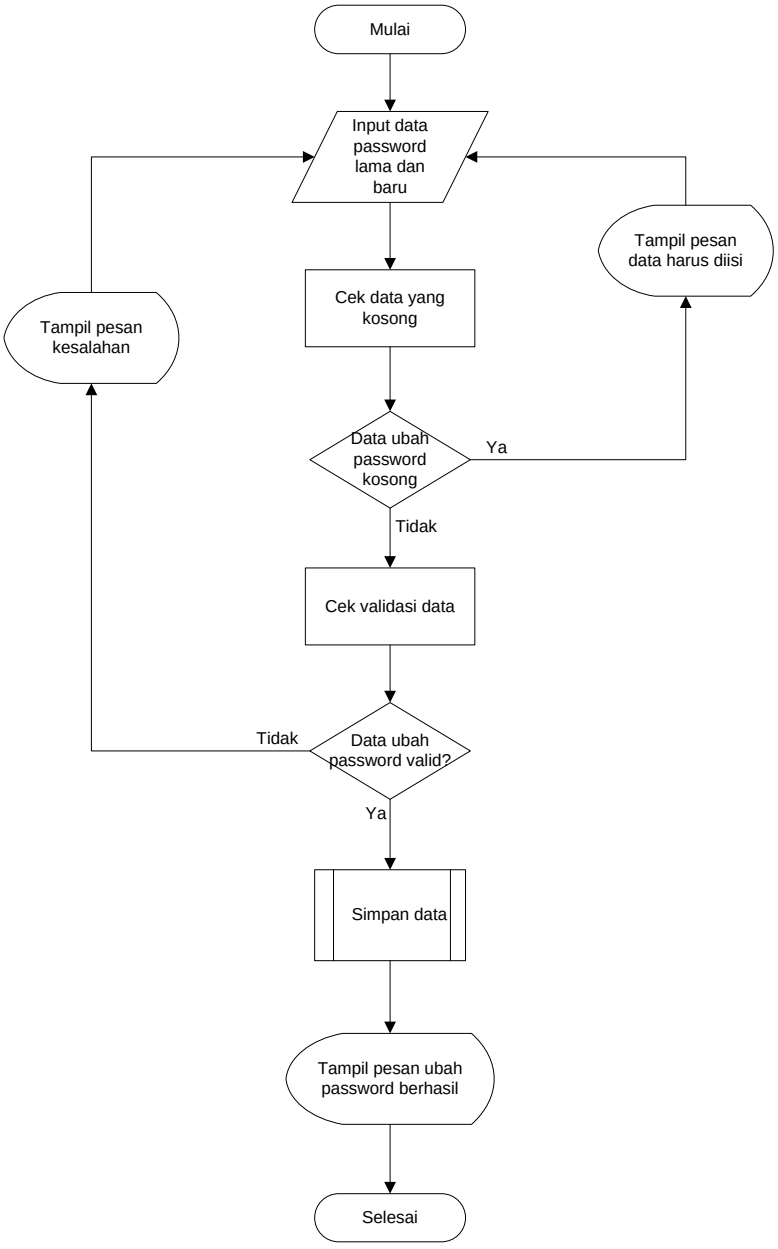
Gambar 3.87 Perancangan prosedural *login* pelanggan

3. Perancangan prosedural proses masukkan data registrasi dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.88 dibawah ini:



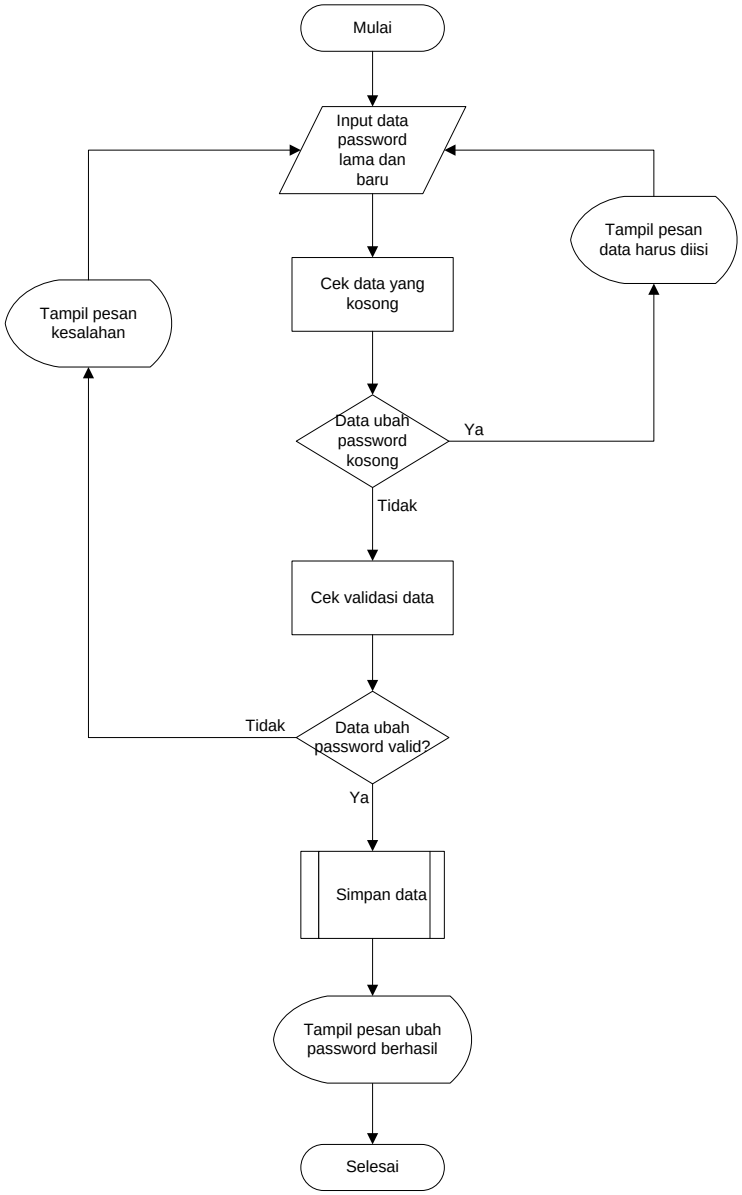
Gambar 3.88 Perancangan prosedural proses registrasi

4. Perancangan prosedural proses ganti *password* administrator dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.89 dibawah ini:



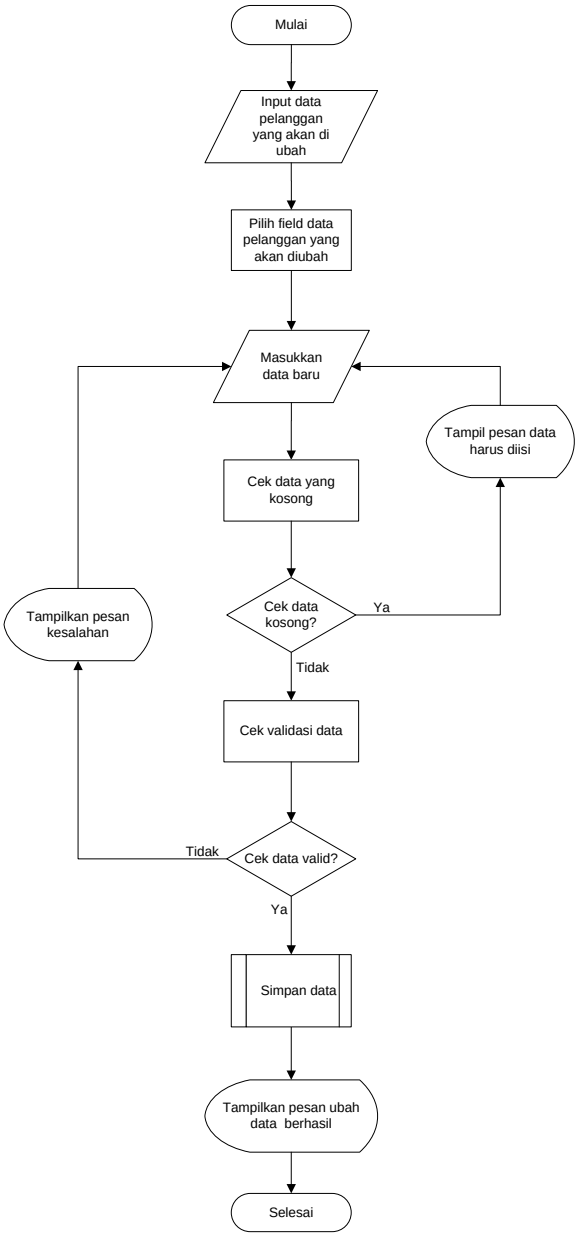
Gambar 3.89 Perancangan prosedural proses ganti password administrator

5. Perancangan prosedural proses ganti *password* pelanggan dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.90 dibawah ini:



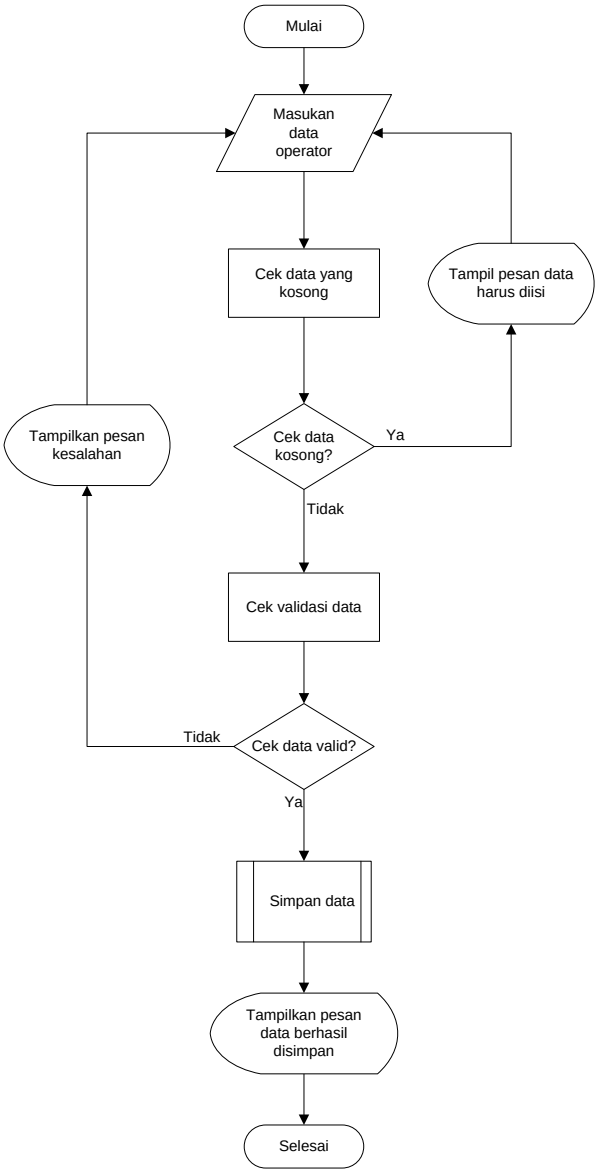
Gambar 3.90 Perancangan prosedural ganti password pelanggan

6. Perancangan prosedural proses ubah data pelanggan dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.91 dibawah ini:



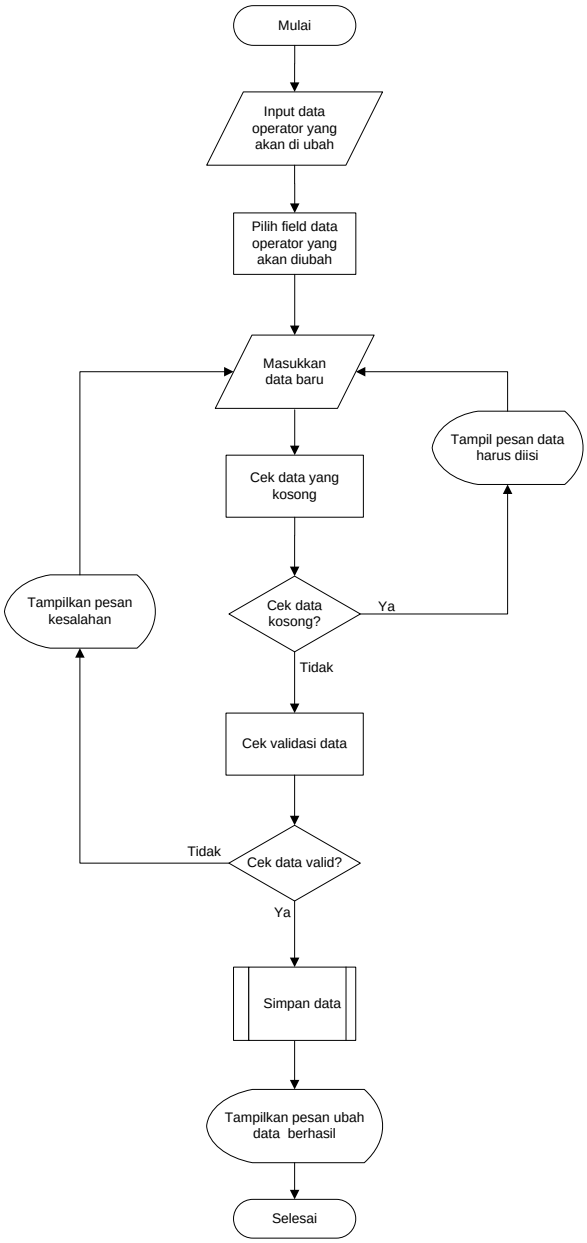
Gambar 3.91 Perancangan prosedural ubah data pelanggan

7. Perancangan prosedural proses tambah data bagian gudang dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.92 dibawah ini:



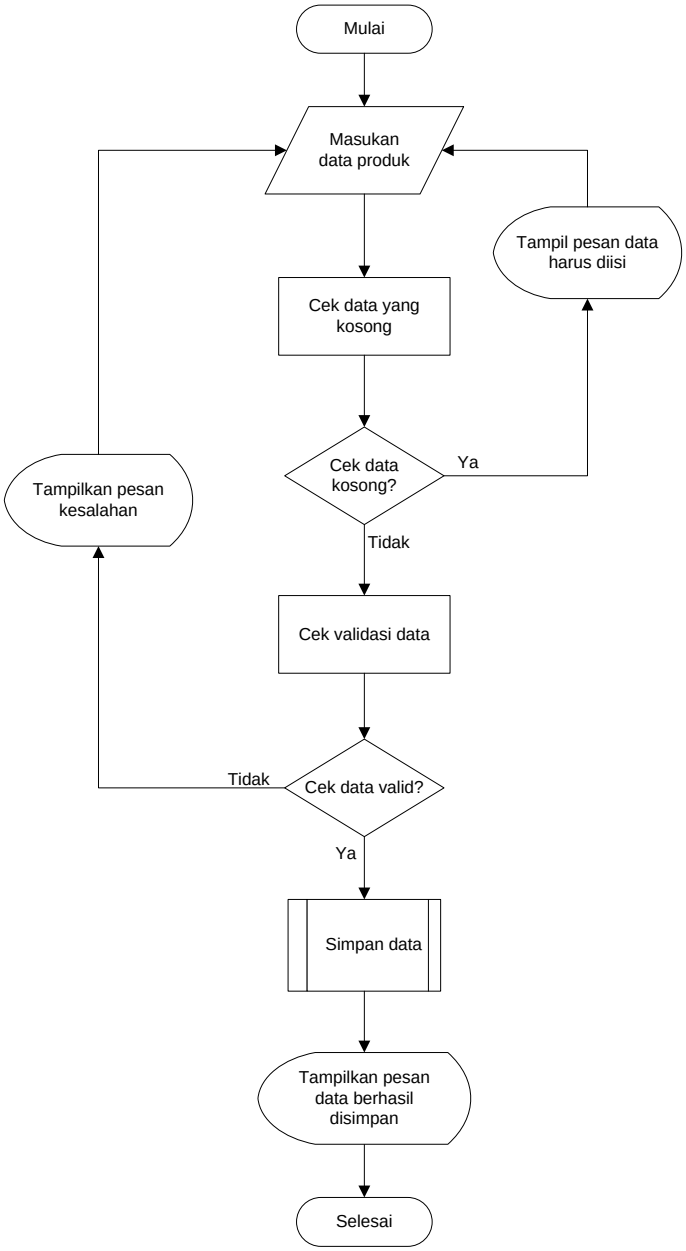
Gambar 3.92 Perancangan prosedural proses tambah data bagian gudang

8. Perancangan prosedural proses ubah data bagian gudang dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.93 dibawah ini:



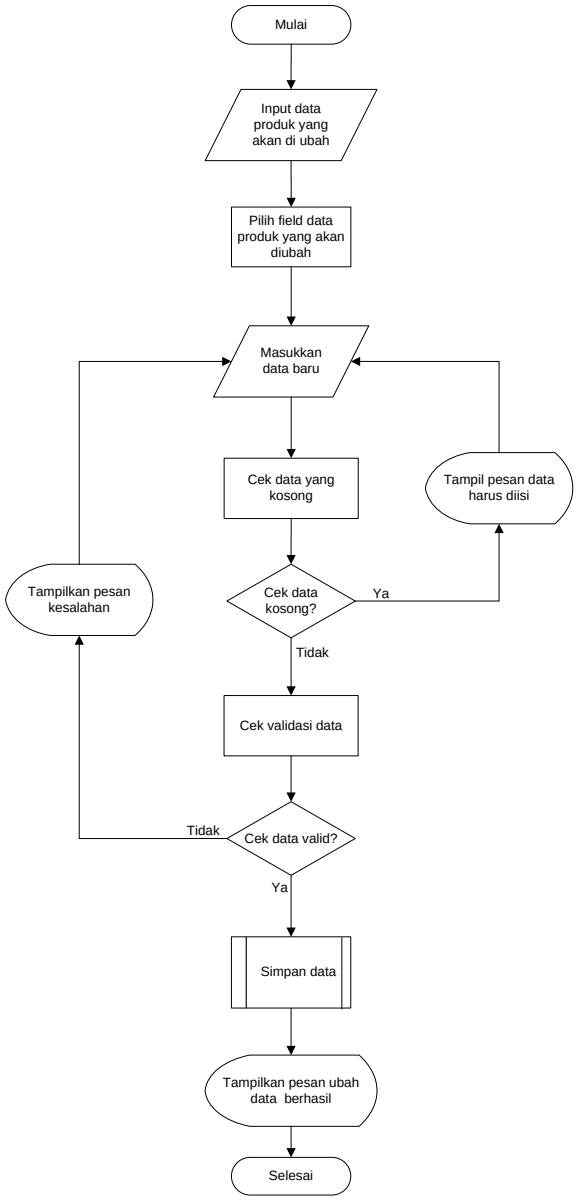
Gambar 3.93 Perancangan prosedural proses ubah data bagian gudang

9. Perancangan prosedural proses tambah data produk dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.94 dibawah ini:



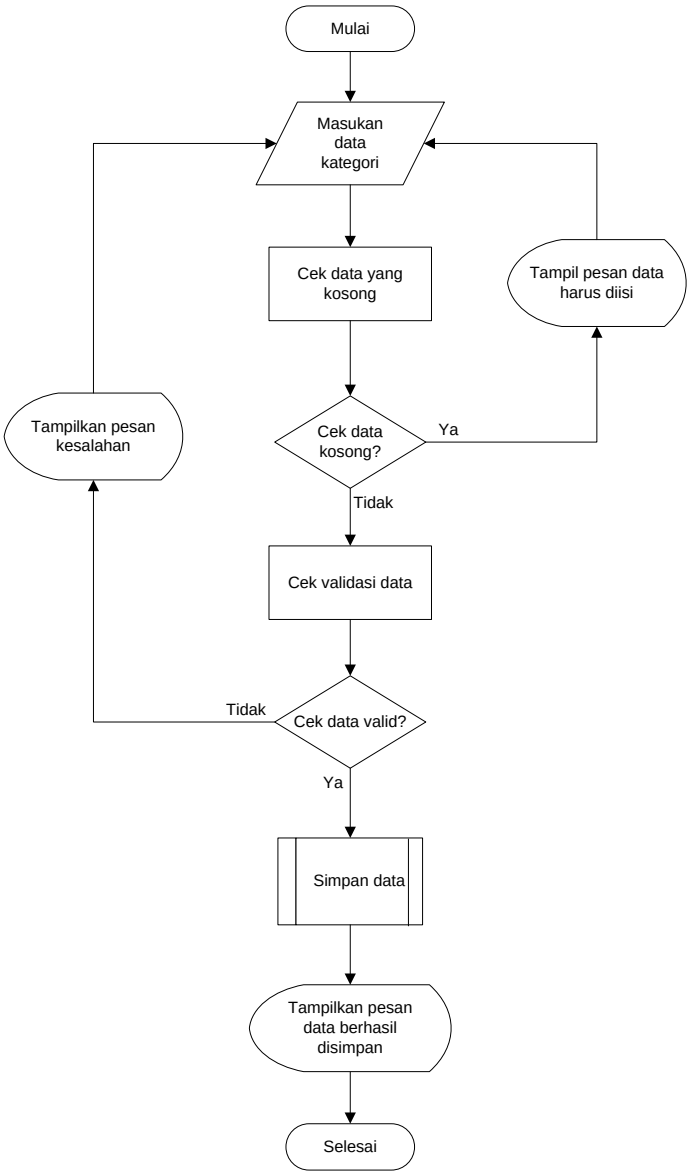
Gambar 3.94 Perancangan prosedural proses tambah data produk

10. Perancangan prosedural proses ubah data produk dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.95 dibawah ini:



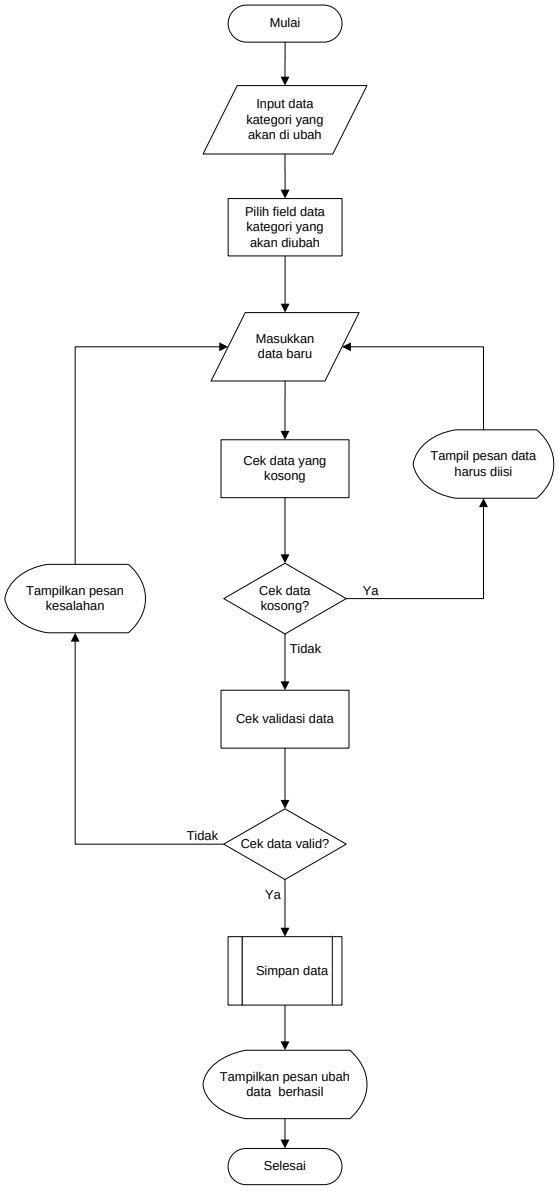
Gambar 3.95 Perancangan prosedural proses ubah data produk

11. Perancangan prosedural proses tambah data kategori dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.96 dibawah ini:



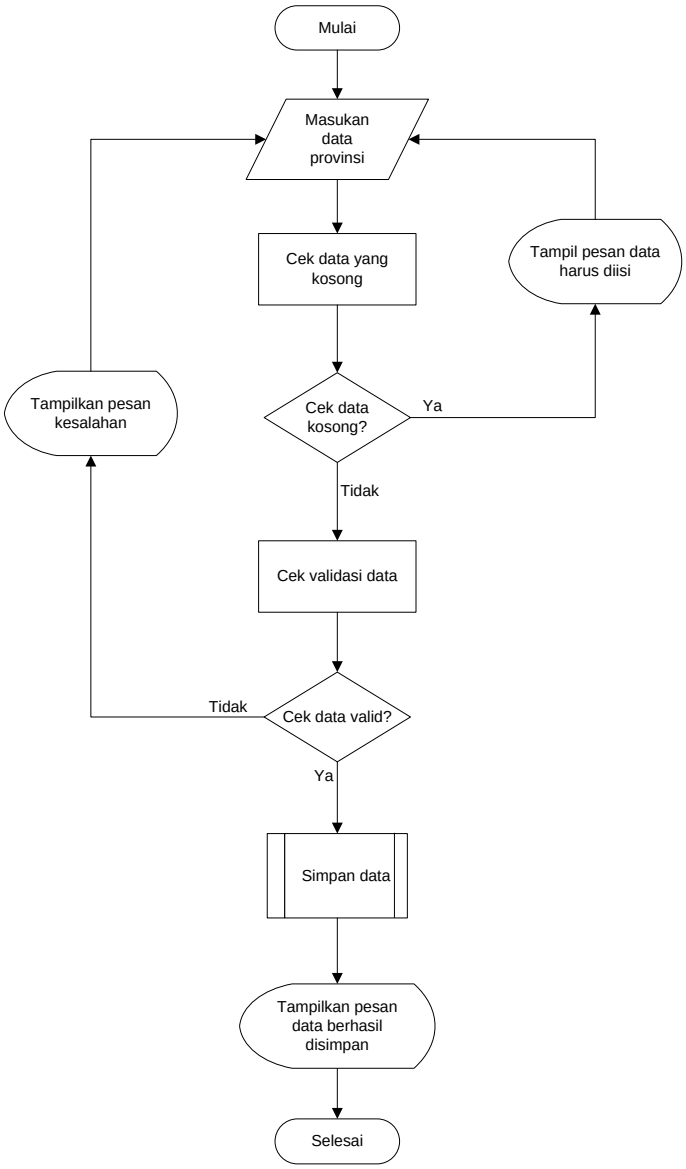
Gambar 3.96 Perancangan prosedural proses tambah data kategori

12. Perancangan prosedural proses ubah data kategori dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.97 dibawah ini:



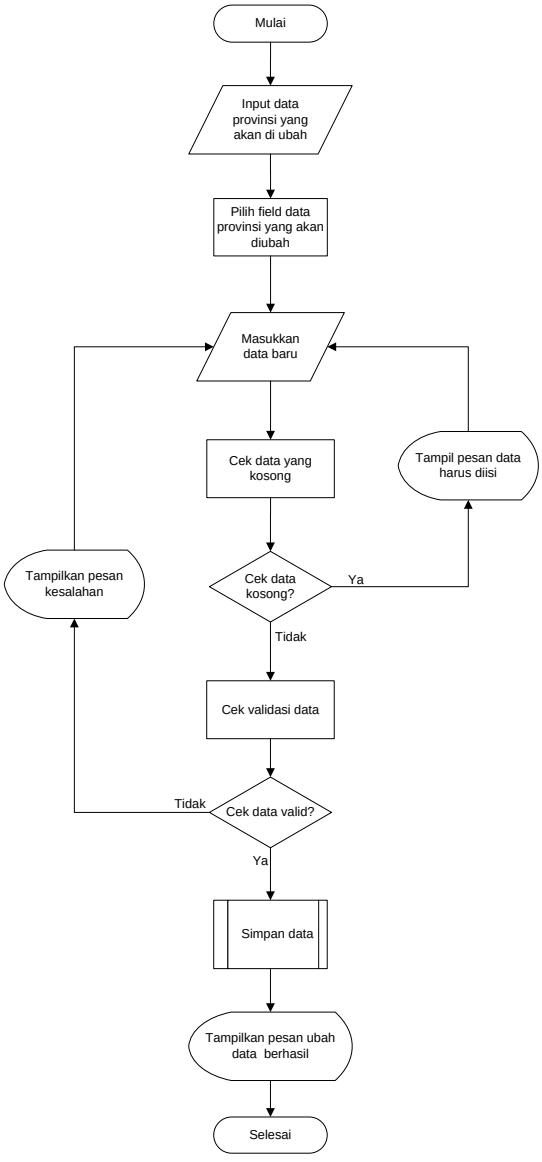
Gambar 3.97 Perancangan prosedural proses ubah data kategori

13. Perancangan prosedural proses tambah data provinsi dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.98 dibawah ini:



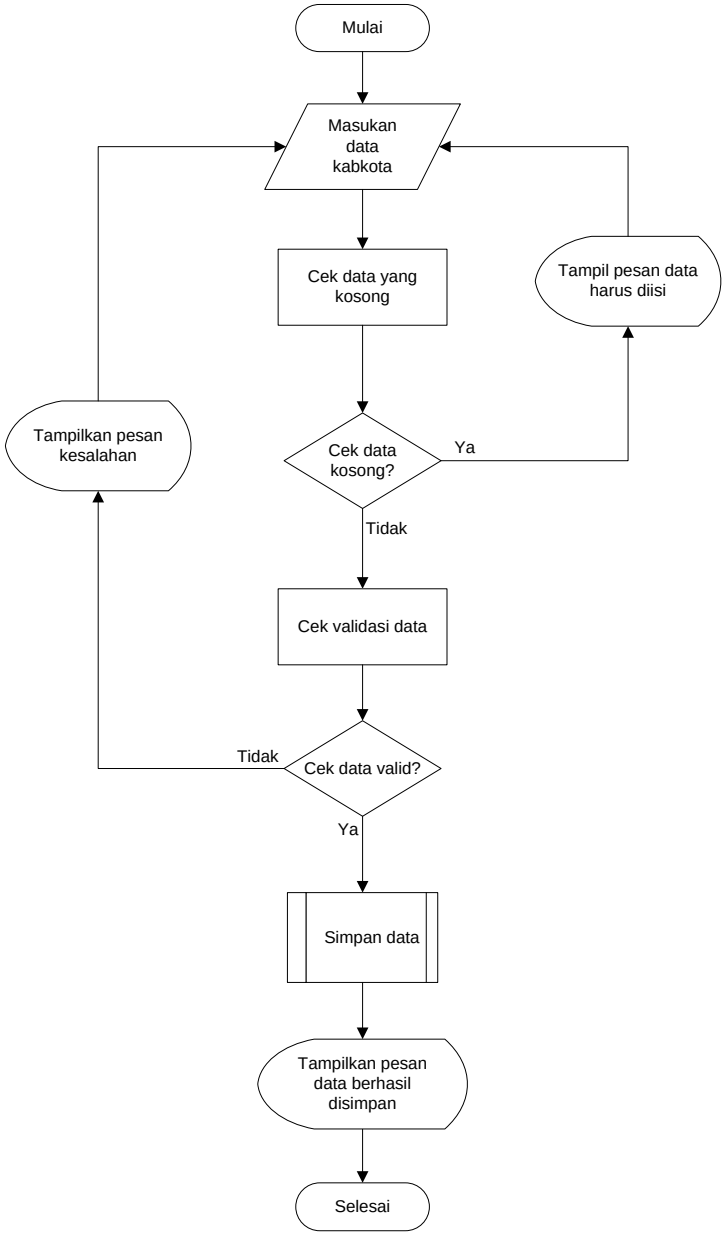
Gambar 3.98 Perancangan prosedural proses tambah data provinsi

14. Perancangan prosedural proses ubah data provinsi dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.99 dibawah ini:



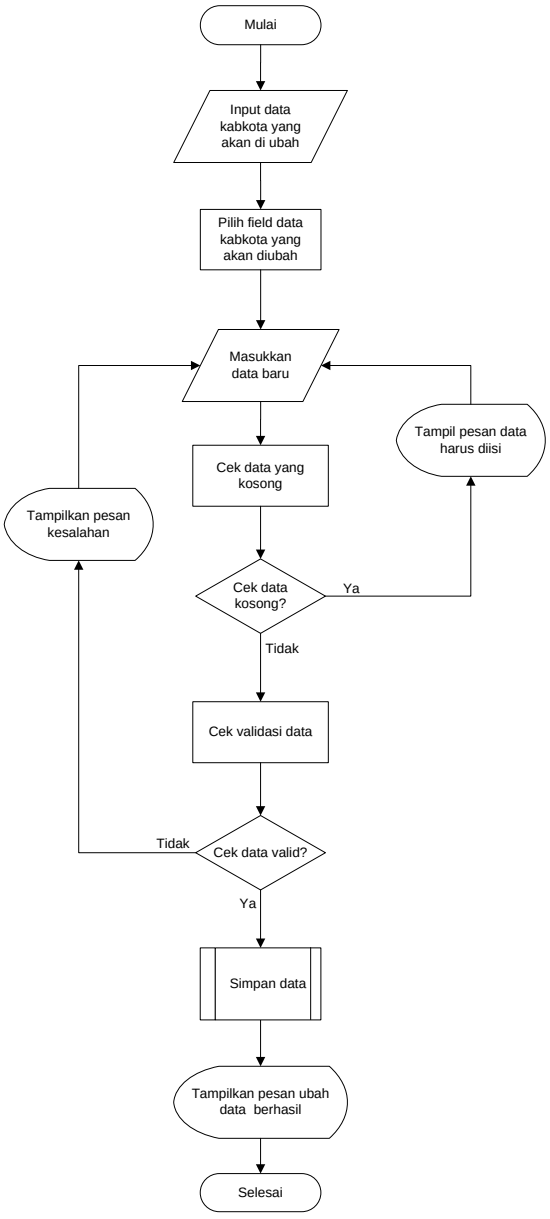
Gambar 3.99 Perancangan prosedural proses ubah data provinsi

15. Perancangan prosedural proses tambah data kabkota dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.100 dibawah ini:



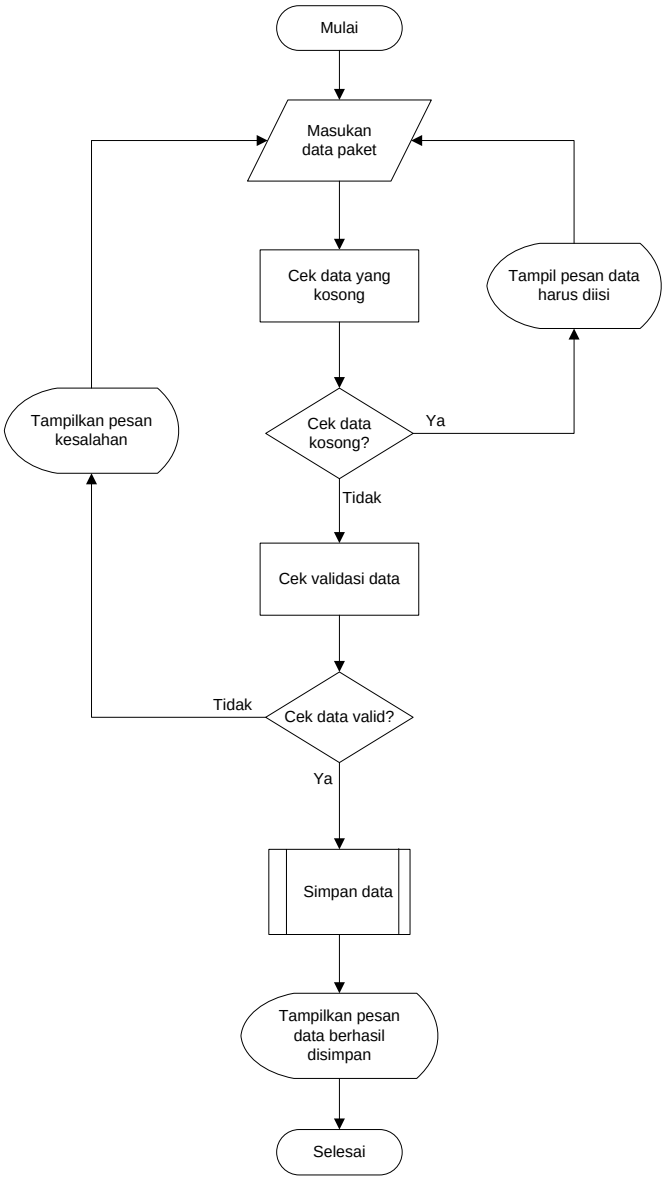
Gambar 3.100 Perancangan prosedural proses tambah data kabkota

16. Perancangan prosedural proses ubah data kabkota dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.101 dibawah ini:



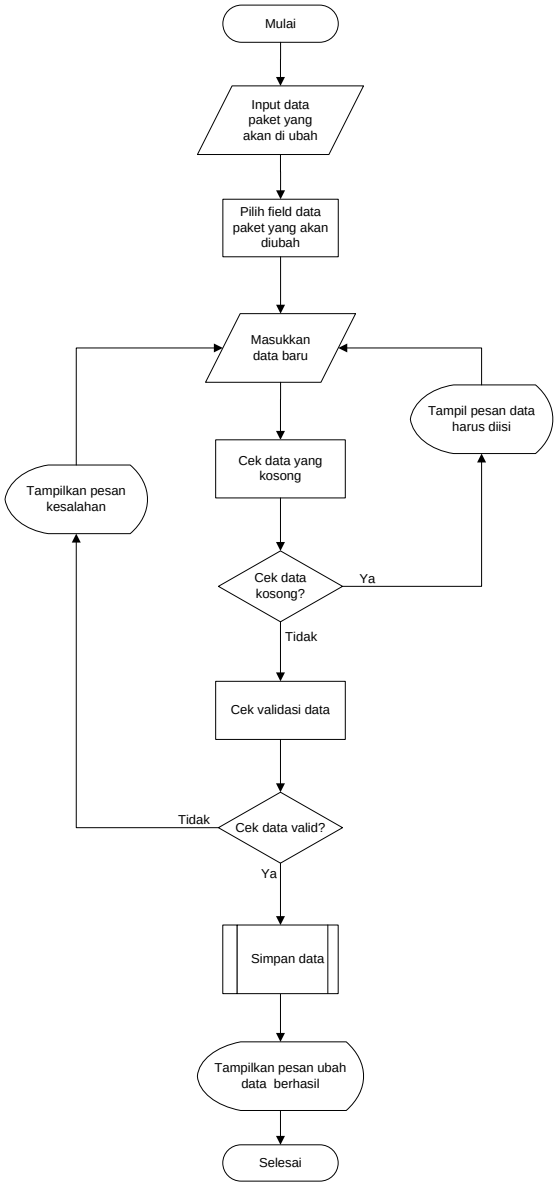
Gambar 3.101 Perancangan prosedural proses ubah data kabkota

17. Perancangan prosedural proses tambah data paket dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.102 dibawah ini:



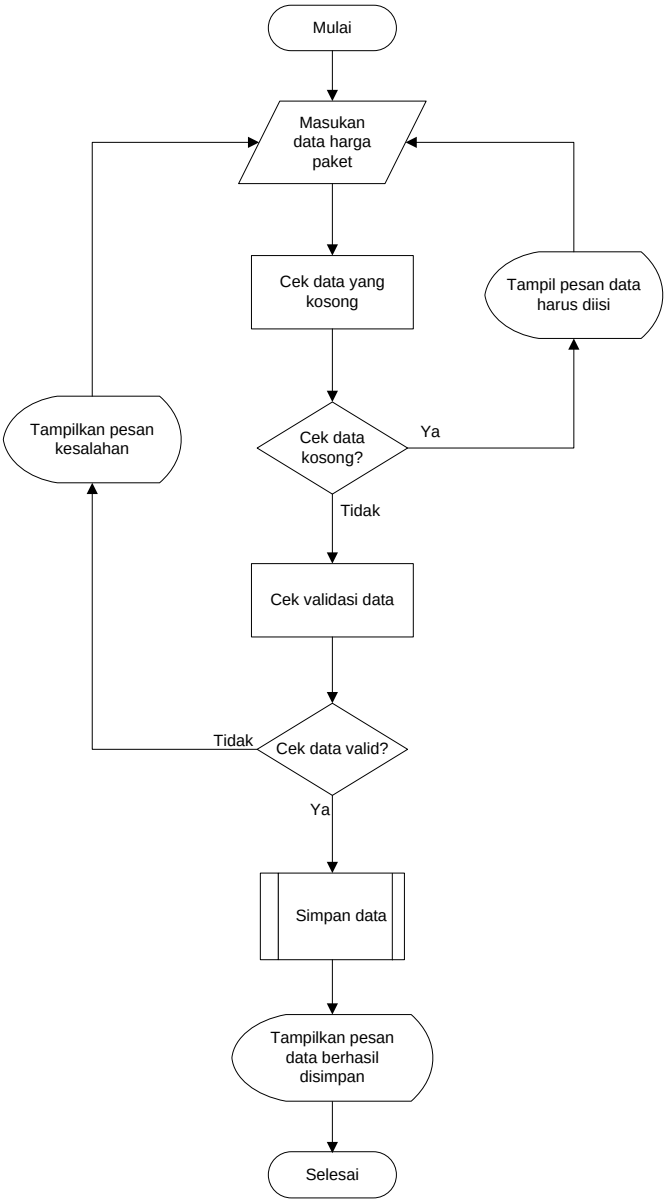
Gambar 3.102 Perancangan prosedural proses tambah data paket

18. Perancangan prosedural proses ubah data paket dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.103 dibawah ini:



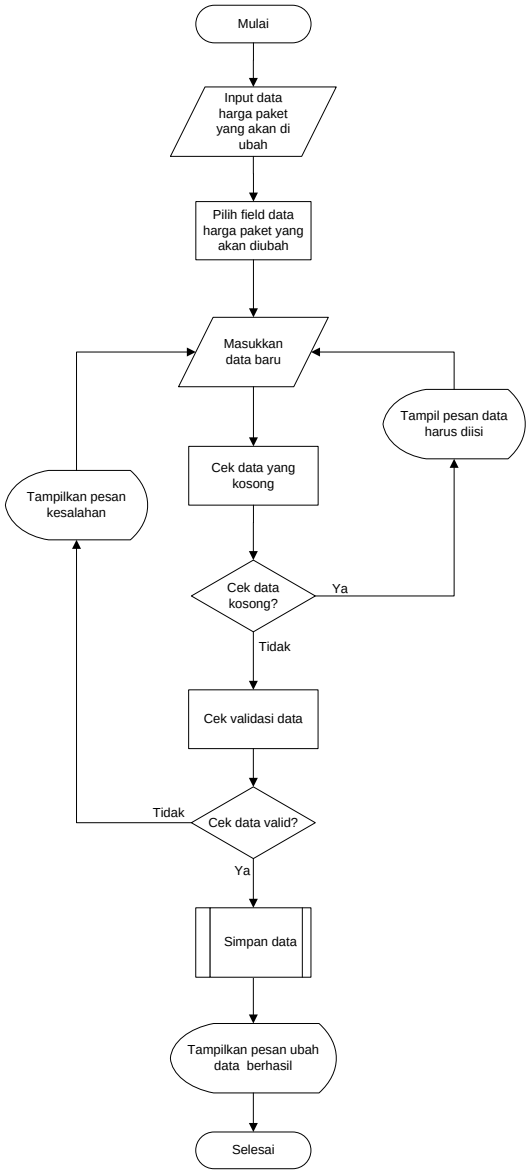
Gambar 3.103 Perancangan prosedural proses ubah data paket

19. Perancangan prosedural proses tambah data harga paket dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.104 dibawah ini:



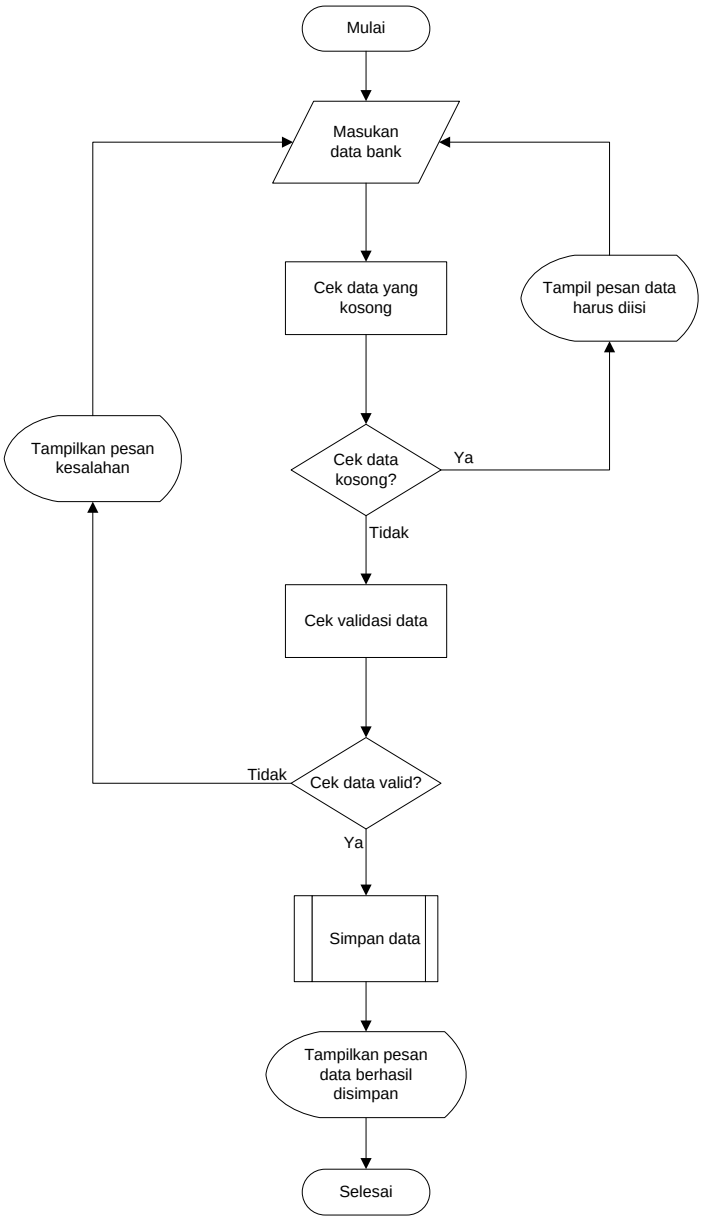
Gambar 3.104 Perancangan prosedural proses tambah data harga paket

20. Perancangan prosedural proses ubah data harga paket dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.105 dibawah ini:



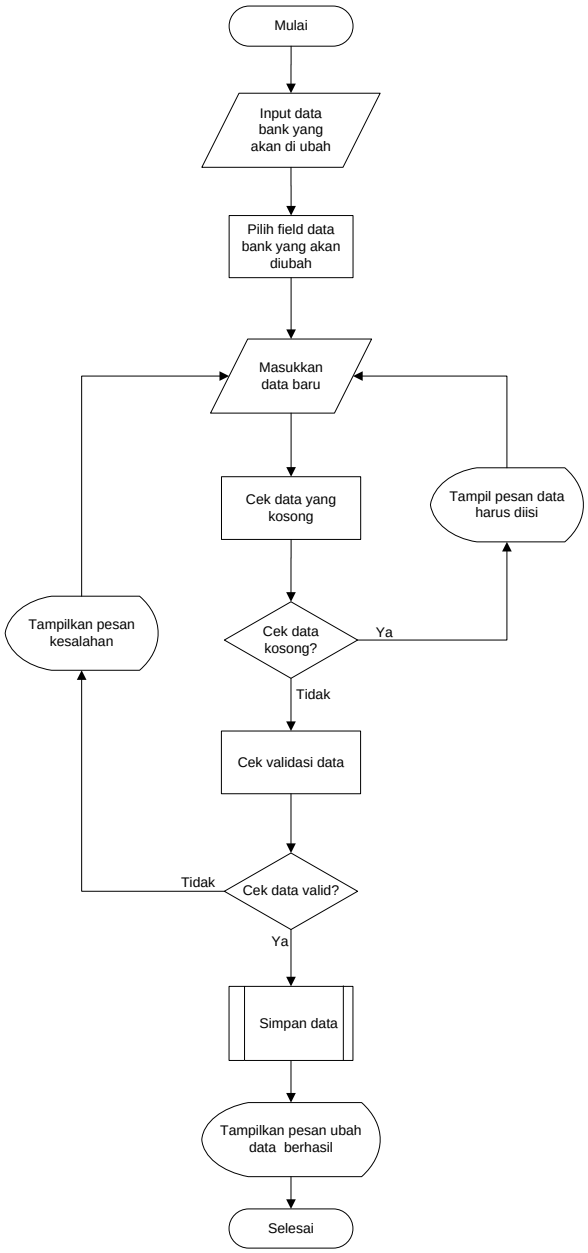
Gambar 3.105 Perancangan prosedural proses ubah data harga paket

21. Perancangan prosedural proses tambah data bank dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.106 dibawah ini:



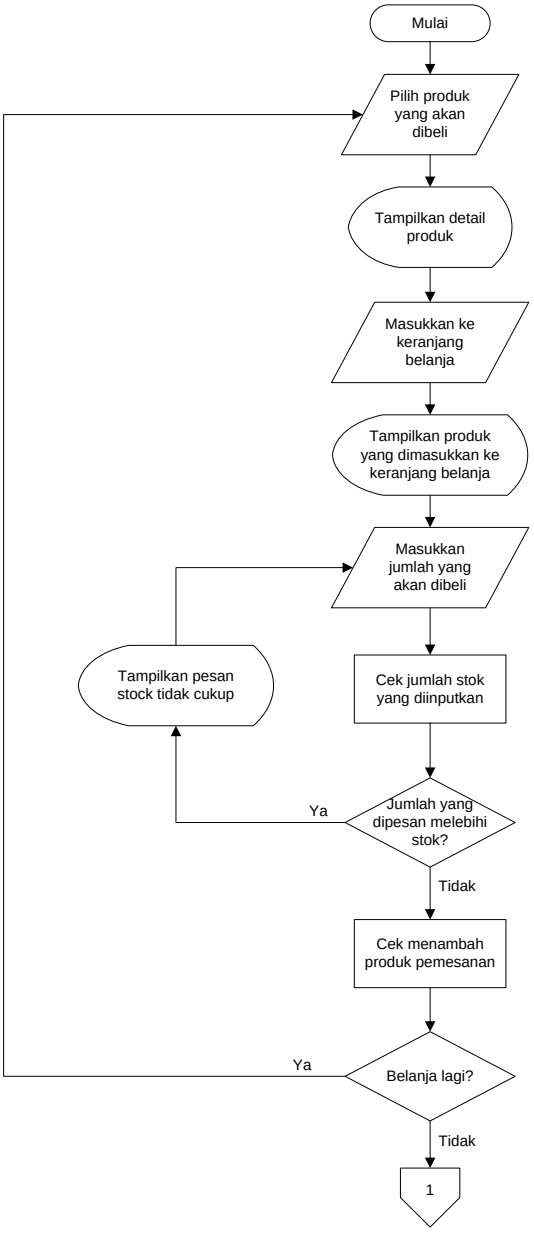
Gambar 3.106 Perancangan prosedural proses tambah data bank

22. Perancangan prosedural proses ubah data bank dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.107 dibawah ini:



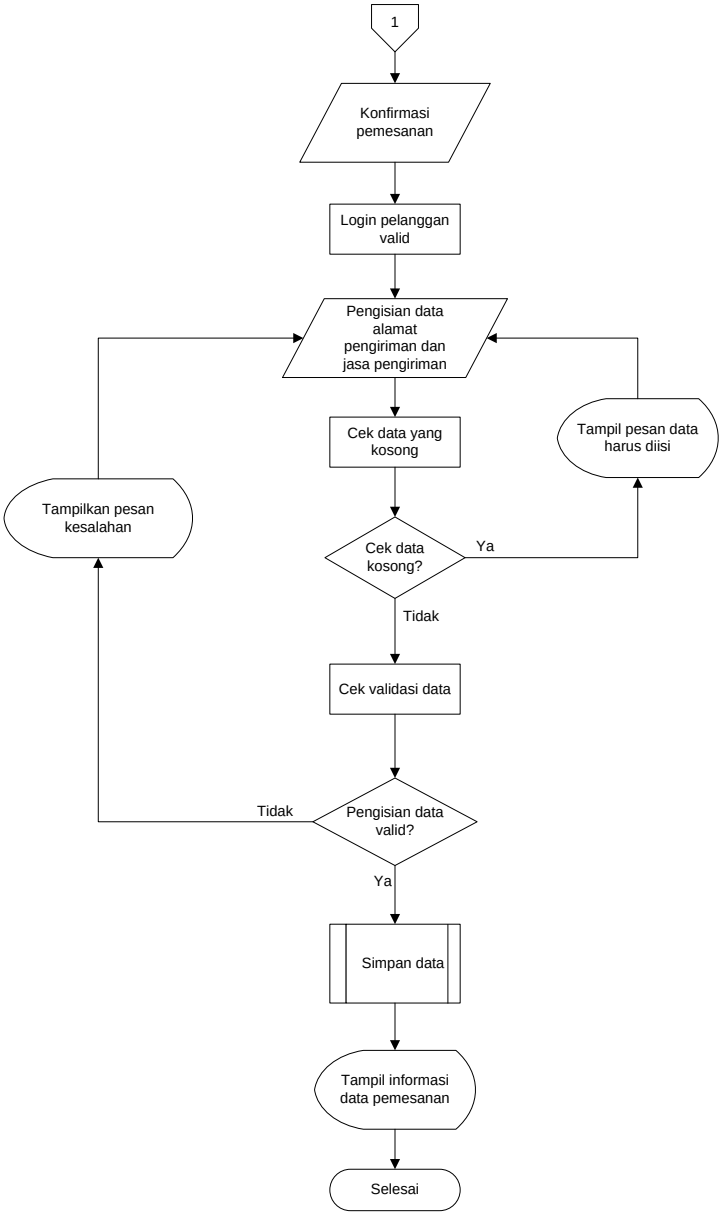
Gambar 3.107 Perancangan prosedural proses ubah data bank

23. Perancangan prosedural proses pemesanan produk dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.108 dibawah ini:



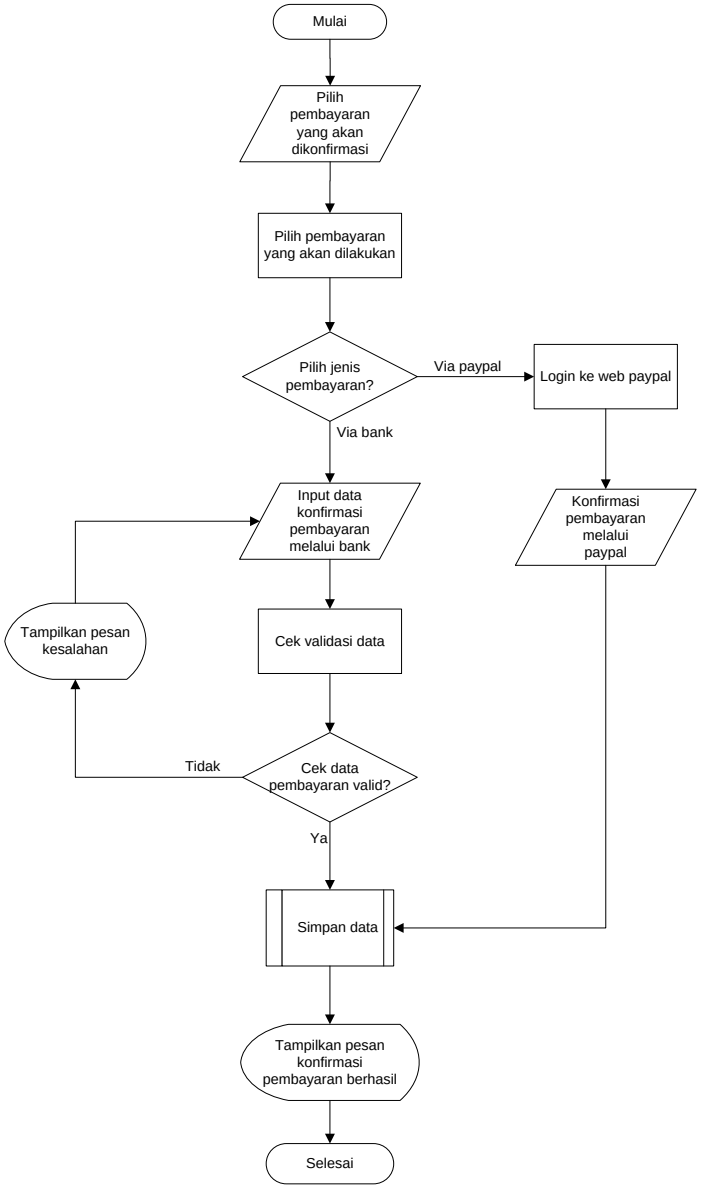
Gambar 3.108 Perancangan prosedural proses pemesanan produk

Perancangan lanjutan prosedural proses pemesanan produk dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.109 dibawah ini:



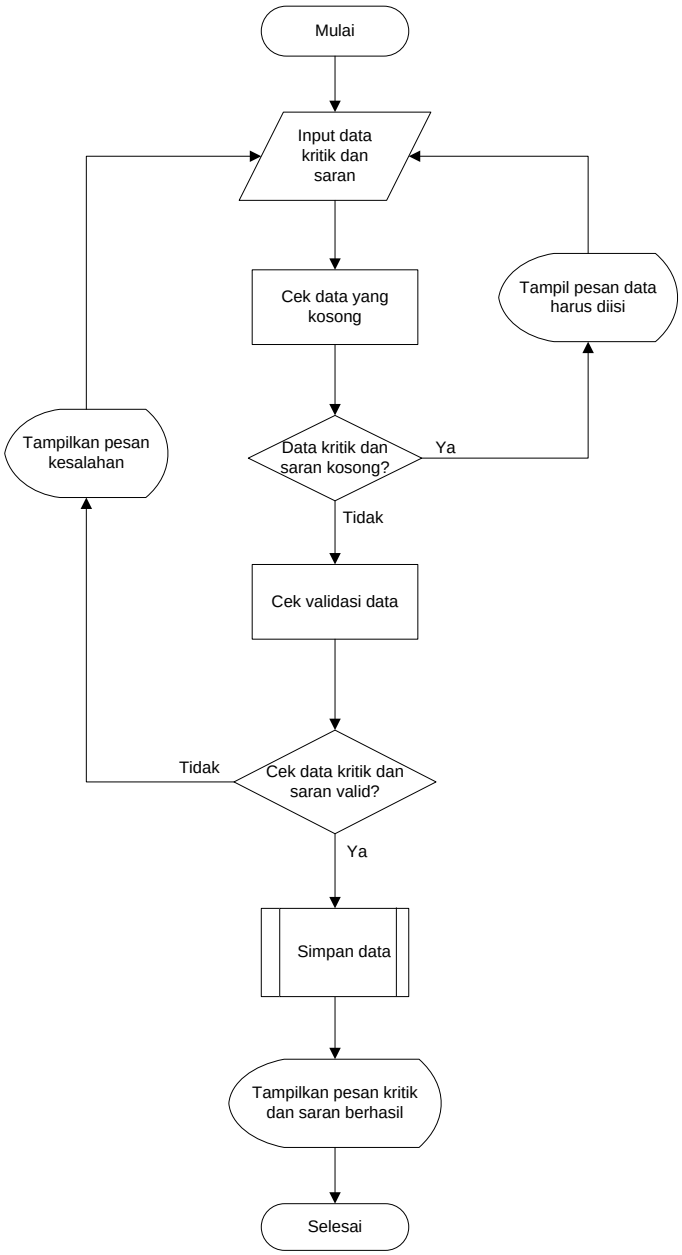
Gambar 3.109 Perancangan lanjutan prosedural proses pemesanan

24. Perancangan prosedural proses pembayaran dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.110 dibawah ini:



Gambar 3.110 Perancangan prosedural proses pembayaran

25. Perancangan prosedural proses pengisian kritik dan saran dari pembangunan aplikasi *e-commerce* pada PT Firebolt Citra Indotama dapat dilihat pada gambar 3.111 dibawah ini:



Gambar 3.111 Perancangan prosedural proses pengisian kritik dan saran