BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

III.1 Analisis Sistem

Analisis sistem merupakan kegiatan mengurai suatu data dan informasi yang utuh dan nyata kedalam bagian-bagian atau komponen-komponennya yang bertujuan untuk mengidentifikasikan serta mengevalusai masalah-masalah yang muncul serta hambatan-hambatan yang mungkin terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan, sehingga mengarah kepada suatu solusi untuk perbaikan maupun pengembangan ke arah yang lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan. Untuk memahami alur dari informasi dalam sistem, diperlukan sebuah proses dokumentasi untuk membangun sebuah aplikasi *e-commerce* pada Byon Store yang nantinya dapat digunakan pada tahap pengembangan sistem. Tujuan dari analisis sistem yang sedang berjalan adalah sebagai berikut.

1. Menelusuri bagaimana sistem yang sedang berjalan dengan memperhatikan proses aliran data atau informasi dan pelaku sistem dalam *flowmap* yang berjalan.
2. Mengevaluasi sistem sehingga dapat mendukung dan meningkatkan kinerja sistem aplikasi yang akan dibangun.
3. Mendapatkan kemungkinan pengembangan sistem yaitu pengembangan terhadap proses dan subproses yang dapat dimodifikasi kearah yang lebih baik.

III.1.1 Analisis Masalah

Sistem penjualan yang digunakan oleh Byon Store masih bersifat konvensional, yaitu untuk mendapatkan produk diinginkan, *member* diharuskan untuk mendatangi Byon Store untuk melakukan transaksi pembelian.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa di Byon Store masih terdapat masalah-masalah sebagi berikut.

1. Belum adanya sarana penjualan yang dapat memudahkan *member* untuk melakukan pembelian di Byon Store
2. *Member* masih kesulitan mendapatkan informasi tentang produk-produk yang ditawarkan oleh Byon Store
3. Pembuatan laporan penjualan masih dilakukan secara manual

III.1.2 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Tahap pertama yang harus dilakukan ketika hendak membangun sebuah program aplikasi adalah mempelajari dan menganalisa sistem yang sedang berjalan. Analisis proses yang sedang berjalan pada Byon Store saat ini, akan digambarkan menggunakan *flowmap*.

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

Berdasakan hasil wawancara dengan pihak Byon Store, prosedur yang terlibat pada sistem yang sedang berjalan di Byon Store adalah sebagai berikut:

1. Prosedur Pengadaan Produk

2. Prosedur Penjualan Produk
3. Prosedur Pembuatan Laporan

Di bawah ini adalah penjelasan prosedur-prosedur yang terlibat dalam sistem penjualan produk di Byon Store yaitu :

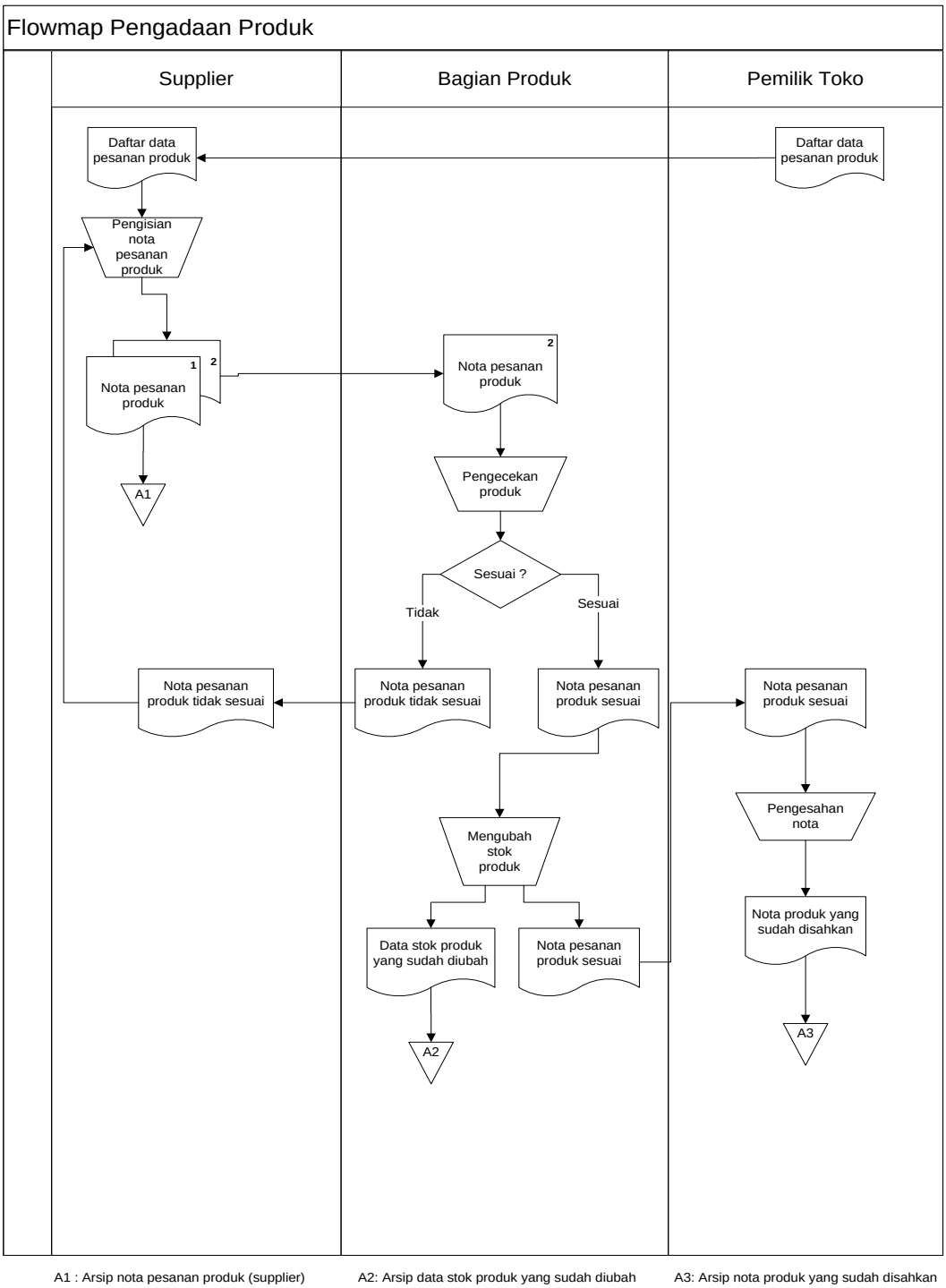
III.1.2.1 Prosedur Pengadaan Produk

Prosedur pengadaaan produk merupakan tahap awal yang dilakukan oleh Byon store dalam melaksanakan kegiatan jual belinya. Alur prosedur yang dilakukan perusahaan dalam pengadaan produk adalah sebagai berikut :

1. Pemilik toko memesan produk ke *supplier*, dengan memberikan daftar pesanan.
2. *Supplier* datang membawa produk yang telah dipesan oleh pemilik toko dengan membawa serta nota produk, lalu diserahkan ke bagian produk.
3. *Supplier* menyerahkan nota produk kepada bagian produk untuk dicek kesesuaian data produk yang ada di nota produk dengan kondisi produk sebenarnya.
4. Jika tidak sesuai, maka bagian produk akan menyerahkan kembali nota produk tersebut kepada *supplier* untuk kemudian diperbaiki.
5. Jika sesuai, bagian produk akan mengubah data stok produk
6. Bagian produk menyerahkan nota ke pemilik toko dan mengarsipkan data stok produk.

7. Pemilik toko kemudian mengesahkan nota produk tersebut dan mengarsipkannya.

Flowmap prosedur pengadaan produk yang sedang berjalan saat ini dilakukan Byon store dapat dilihat pada gambar III.1.



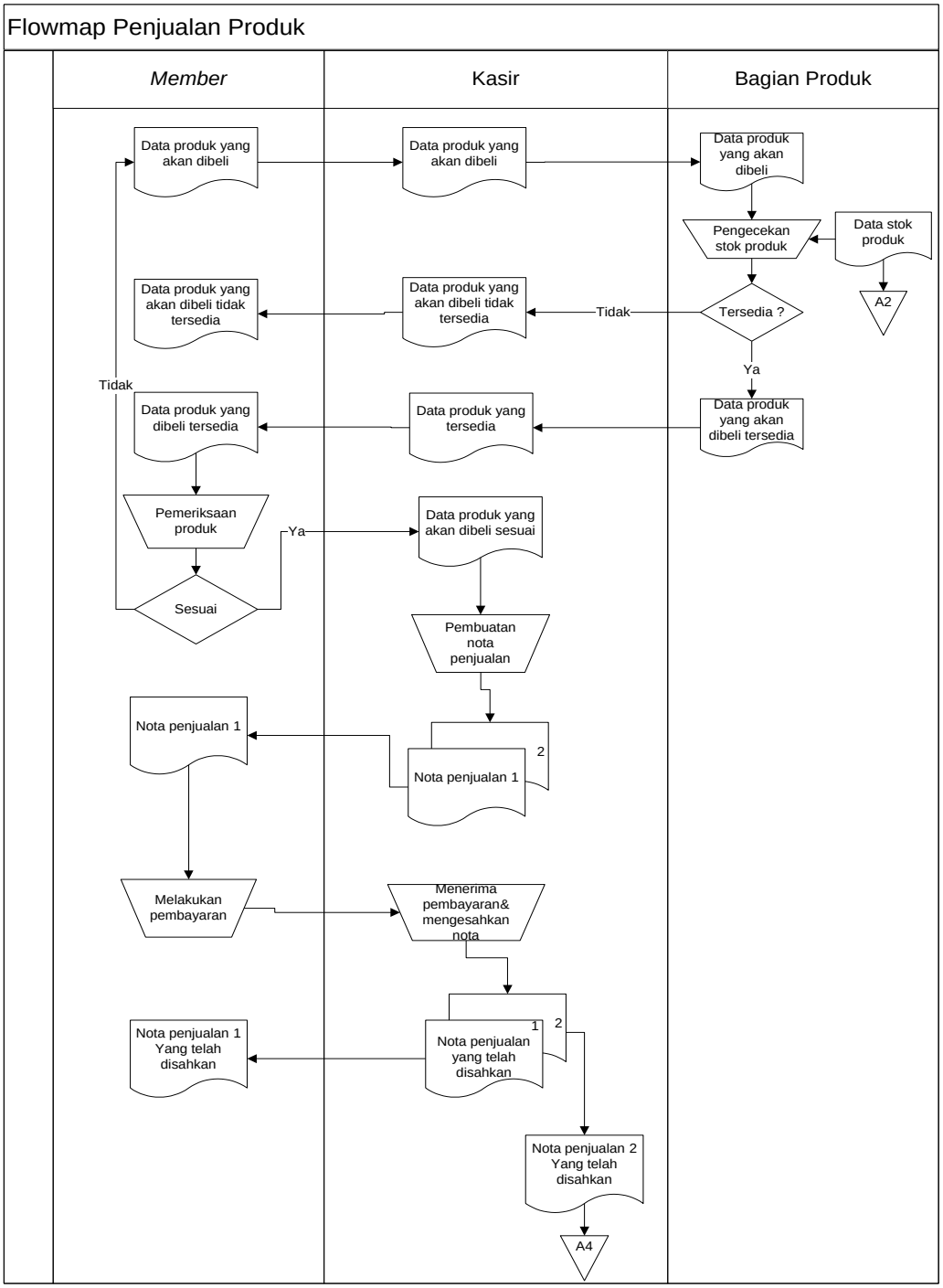
Gambar III.1 *Flowmap* prosedur pengadaan produk

III.1.2.2 Prosedur Penjualan Produk

Adapun proses-proses yang terjadi dalam prosedur penjualan produk yang sedang berjalan di toko adalah sebagai berikut

1. *Member* datang langsung ke toko, lalu memilih dan menyerahkan produk yang dipilih kepada kasir.
2. Kasir menerima produk yang akan dibeli, kemudian diserahkan ke bagian produk untuk dicarikan produk yang baru.
3. Bagian produk memeriksa stok produk yang di pesan, jika tidak tersedia maka bagian produk akan memberitahukan ke kasir untuk diberitahukan kepada *member* bahwa stok produk tidak tersedia.
4. Jika produk tersedia maka bagian produk akan memberikan kepada kasir lalu diberikan kepada *member*.
5. *Member* boleh memeriksa dulu produk yang akan dipesannya, jika produk yang dipesan tidak sesuai atau cacat maka akan dicarikan kembali produk yang baru, jika tidak ada masalah transaksi dilanjutkan.
6. Kasir kemudian membuat nota penjualan dalam dua rangkap, satu rangkap dijadikan arsip toko, sedangkan yang 1 rangkap diserahkan kepada *member*.
7. *member* membayar sejumlah uang yang tertera pada nota tersebut kepada kasir. Kemudian kasir akan mengesahkan nota dan memberikan produk kepada *member*.

Flowmap prosedur sistem penjualan yang sedang berjalan saat ini dilakukan Byon Store dapat dilihat pada gambar III.2



A2 : Data stok produk
A4 : Arsip nota penjualan

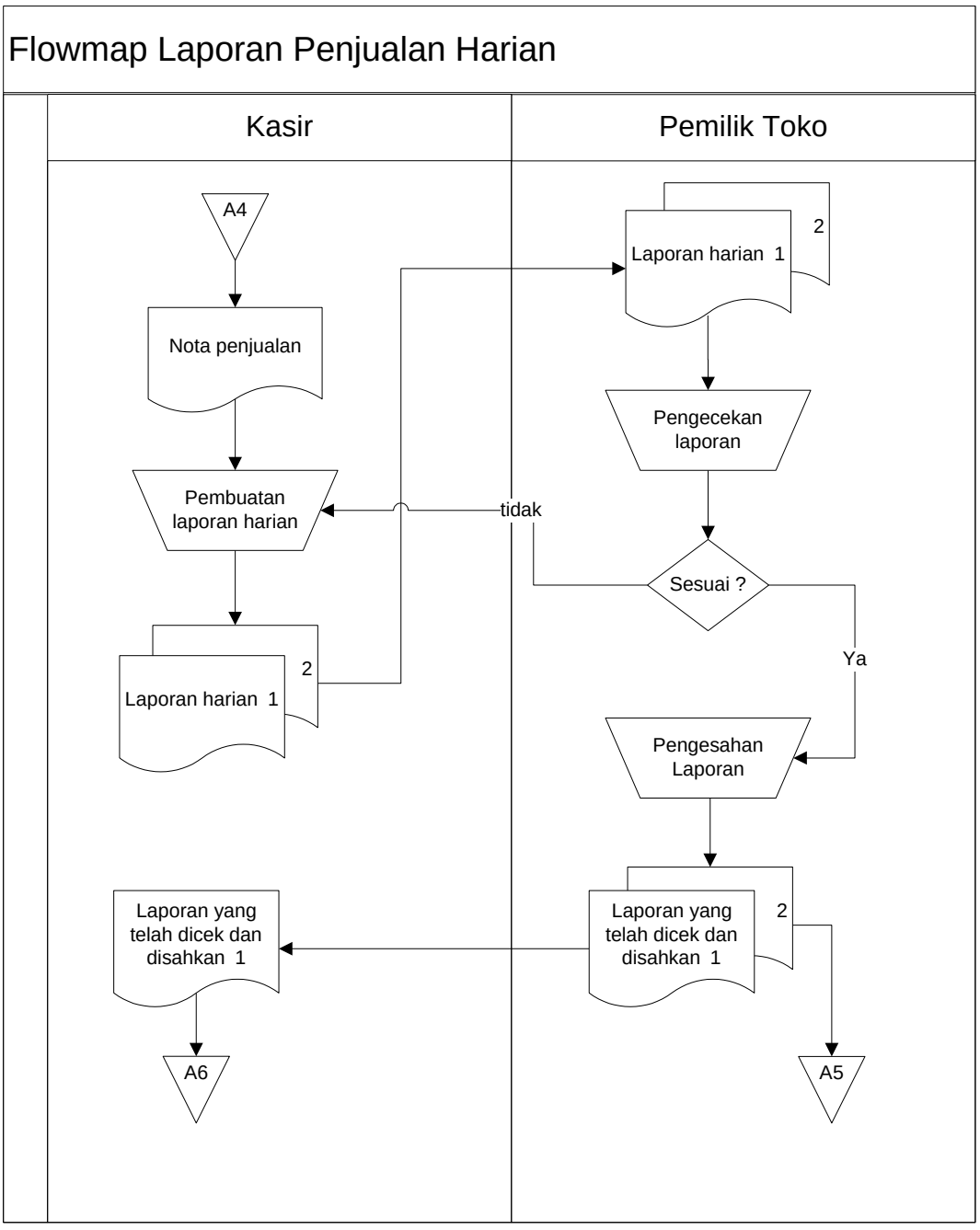
Gambar III.2 *Flowmap* Proses Penjualan

III.1.2.3 Prosedur Pembuatan Laporan Penjualan Harian

Prosedur laporan penjualan harian sedang berjalan di Byon Store adalah sebagai berikut :

1. Kasir membuat laporan penjualan berdasarkan nota penjualan yang ada, untuk diserahkan kepada pemilik toko
2. Laporan penjualan dibuat dua rangkap. Kemudian diberikan kepada pemilik toko untuk mengecek dan kemudian mengesahkan laporan.
3. Pemilik toko menerima laporan penjualan perhari dari Kasir.
4. Laporan tersebut diperiksa dan disahkan oleh pemilik toko kemudian ditandatangani.
5. Laporan yang telah ditandatangani lalu dijadikan arsip untuk pemilik toko (rangkap2), dan rangkap 1 dijadikan arsip oleh kasir.

Flowmap prosedur sistem yang sedang berjalan saat ini dilakukan Byon Store dapat dilihat pada gambar III.3



A4 Arsip nota penjualan
A5 Arsip Laporan harian yang telah dicek dan disahkan
A6 Arsip Laporan harian yang telah dicek dan disahkan (kasir)

Gambar III.3 *Flowmap* Pembuatan Laporan

III.1.3 Analisis Aturan Bisnis

Aturan bisnis sistem yang akan dibangun akan dijabarkan sebagai berikut :

1. Produk terbaru

   Produk terbaru merupakan produk yang baru dimasukkan pada bulan terakhir.

2. Produk diskon

   Penentuan produk diskon yaitu apabila pembelian produk lebih dari 5 *item*, maka akan di diskon 5% dari total pembelian.

3. Produk terlaris

   Produk terlaris merupakan produk yang paling banyak dibeli oleh *member*.

4. Produk terfavorit

   Produk favorit merupakan produk yang diberi *rating* oleh *member* dengan skala satu sampai dengan lima bintang. Setiap produk hanya dapat satu kali diberi *rating* oleh satu *member*. *Member* hanya dapat melakukan *rating* jika sudah melakukan transaksi pembelian.

5. Pengelolaan Stok

   Stok akan berkurang ketika *member* selesai melakukan pesanan, jika terjadi pembatalan oleh sistem, maka stok produk akan kembali seperti sebelum terjadinya pesanan.

6. Pembelian Produk

   a. *Member* dapat melakukan pembelian lebih dari satu jenis produk dengan minimum pembelian adalah satu produk.

b. *Member* tidak dapat memesan produk melebihi stok yang tersedia
c. *Member* tidak dapat memesan kembali, sebelum proses transaksi pembelian sebelumnya diselesaikan.
d. Dalam suatu pembelian jika ada dua *member* atau lebih membeli produk yang sama dengan total jumlah pembelian produk melebihi stok yang ada, maka produk akan diberikan kepada *member* yang pertama kali menekan tombol *checkout*, untuk *member* yang kedua atau selanjutnya akan diberi informasi bahwa stok tidak mencukupi.

7. Pembayaran
   a. Setelah mendapatkan *email* informasi pemesanan produk, *member* harus melakukan pembayaran baik secara *online* menggunakan *PayPal* atau secara *offline* dengan transfer antar bank.
   b. Batas waktu pembayaran yaitu selama 24 jam setelah *member* melakukan pesanan produk.
   c. Jika dalam jangka waktu yang di tentukan *member* tidak melakukan pembayaran maka pembelian produk akan dibatalkan.
8. Pengiriman
   a. Setelah *member* melakukan pembayaran maka produk yang dipesan akan dikirim sesuai alamat pengiriman dan *member* akan mendapatkan *email* yang berupa informasi pengiriman produk yang berisi nomor resi pengiriman produk.
   b. *Member* dapat mengetahui posisi produk yang dipesan dengan menggunakan fasilitas *tracking* yang telah disediakan.

9. Retur

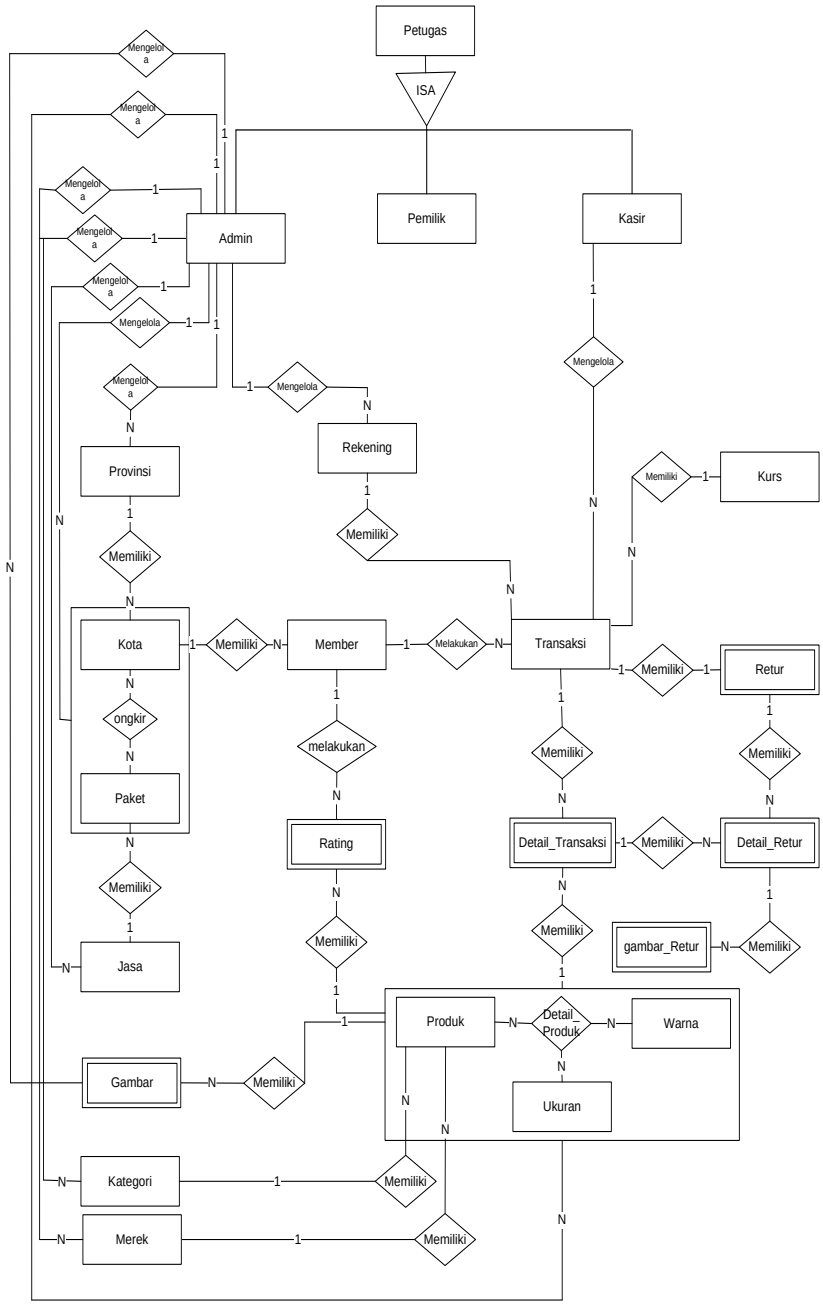
Member dapat melakukan retur jika produk yang dipesan telah diterima oleh *member*. *Member* berhak melakukan retur dengan ketentuan sebagai berikut:

a. Jika produk yang dibeli mengalami kesalahan pengiriman atau kerusakan yang disebabkan oleh pihak toko
b. Batas waktu melakukan retur yaitu selama 2 hari setelah produk diterima oleh *member*.
c. Jika melebihi batas waktu yang ditentukan maka produk tidak bisa direturkan.
d. Jika retur memenuhi syarat dan ketentuan maka produk yang direturkan akan diganti dengan produk yang baru namun apabila stok produk yang direturkan habis maka akan dilakukan pengembalian uang sesuai harga produk yang direturkan melalui transfer atau *Paypal*.
e. Biaya pengembalian produk retur dari *member* ke toko ditanggung oleh *member*, sedangkan dari toko ke *member* sebaliknya.

III.1.4 Analisis Perancangan Basis Data

III.1.4.1 Entity Relationship Diagram (ERD)

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



Gambar III.4 *Entity Relationship Diagram* (ERD)

III.1.4.2 Atribut-atribut dalam Entitas

Tabel III.1 Atribut-atribut dalam *Entitas*

No	Entitas	Atribut
1	detail_produk	{id_detail_produk, stok, laris, statusdp}
2	detail_retur	{id_detail_retur, alasan, jumlah_retur}
3	detail_transaksi	{id_detail_transaksi, jumlah, jumlahberat, bayar}
4	gambar	{id_gambar, gambar}
5	gambar_retur	{gambar, statusgr}
6	jasa	{id_jasa, jasa, statusjs}
7	kategori	{id_kategori, kategori, statusktg}
8	kota	{id_kota, kota, statuskta}
9	*member*	{id_*member*, *email*, password, nama, alamat, kodepos, tlp, statusmb}
10	merek	{id_merek, merek, statusmrk}
11	ongkir	{id_ongkir, ongkos, lama_kirim, statusok}
12	paket	{id_paket, paket, statuspkt}
13	petugas	{id_petugas, *email*, password, nama, ym, level, online, statusptg}
14	produk	{id_produk, harga, berat, keterangan, statuspdk}
15	provinsi	{id_provinsi, provinsi, statuspro}
16	rating	{id_rating, counter, value}
17	rekening	{id_rekening, nama_rekening, keterangan, statusrk}
18	retur	{id_retur, tgl_retur, tgl_terimaretur, resi_retur, penerima_retur, status_retur}
19	transaksi	{id_transaksi, mata_uang, tgl_transaksi, tgl_batas, jam_batas, total_produk, total_berat, total_rupiah, total_dollar, nama_tujuan, alamat_tujuan, tlp_tujuan, tgl_transfer, notransfer, atas_nama, jumlah_transfer, resi, konfirmasi, penerima, tgl_terima, batas_retur, status}
20	kurs	{nominal}
21	ukuran	{id_ukuran, ukuran, statusukr}
22	warna	{id_warna, warna, statuswrn}

III.1.5 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Tahap ini meliputi elemen-elemen apa saja yang dibutuhkan untuk sebuah sistem yang akan dibangun, spesifikasi masukan yang diperlukan sistem, keluaran yang dihasilkan sistem dan proses yang dibutuhkan sampai sistem tersebut diimplementasikan. Kebutuhan *non*-fungsional terbagi menjadi tiga bagian yaitu analisis perangkat keras, analisis perangkat lunak dan analisis pengguna. Adapun setiap penjelasannya akan diuraikan sebagai berikut :

III.1.5.1 Analisis Perangkat Keras

Perangkat Keras adalah seluruh komponen atau unsur peralatan yang digunakan untuk menunjang pembangunan suatu sistem. Byon Store memiliki seperangkat komputer dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Processor Intel Pentium 4 2.6 GHz
2. RAM sebesar 1 GB
3. Kapasitas Hardisk 80 GB
4. Monitor VGA 17" dengan revolusi 1024 x 768
5. CD-Rom
6. *Mouse*
7. *Keyboard*
8. *Printer Cannon* IP2770
9. *Modem* untuk koneksi *internet*.

Kebutuhan minimal perangkat keras yang mendukung untuk menjalankan aplikasi *e-commerce* yang akan dibangun memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. *Processor* Intel Pentium 4 2.0 GHz
2. RAM sebesar 512 GB
3. Kapasitas *free* Hardisk 20 GB
4. Monitor VGA 14"dengan revolusi 1024 x 768
5. *Mouse*
6. *Keyboard*
7. *Printer*
8. *Lan Card, HUB/Switch, Router* atau modem untuk koneksi *internet*.

Dapat disimpulkan bahwa perangkat keras yang ada di Byon Store sudah memenuhi spesifikasi kebutuhan untuk menggunakan perangkat lunak yang akan dibangun.

III.1.5.2 Analisis Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang saat ini digunakan di Byon Store adalah sebagai berikut :

1. Sistem Operasi *Window* XP *Professional Service Pack II*
2. *Microsoft Office* 2007
3. Adobe Reader
4. *Web browser (Google Chrome, Mozilla Firefox)*

Tidak hanya kebutuhan perangkat keras saja yang harus diperhatikan tetapi juga perangkat lunak harus diperhatikan. Perangkat lunak yang digunakan untuk menjalankan aplikasi *e-commerce* di Byon Store adalah sebagai berikut :

1. Sistem Operasi Window XP *Professional Service Pack II*
2. *Web browser (Google Chrome, Mozilla Firefox)*
3. Adobe Reader

Dari perbandingan perangkat lunak yang sudah terdapat di Byon Store dengan perangkat lunak yang dibutuhkan, dapat disimpulkan perangkat lunak yang ada di Byon Store sudah mendukung untuk menjalankan aplikasi *e-commerce* yang akan dibangun.

III.1.5.3 Analisis Pengguna

Analisis pengguna dimaksudkan untuk mengetahui siapa saja pengguna yang akan menggunaan sistem yang akan dibangun sehingga dapat diketahui tingkat pengalaman dan pemahaman pengguna sistem.

Tabel III.2 Karakteristik Pengguna Pada Byon Store

Pengguna	Pengalaman	Tingkat Pendidikan	Tingkat Pengalaman
Pemilik Toko	Pernah menggunakan aplikasi berbasis *desktop* dan *web*	S1 (Manajemen dan Teknik Industri)	Menguasai penggunaan komputer, dapat menggunakan *internet* dan memahami manajemen bisnis
Bagian Produk	Pernah menggunakan aplikasi berbasis *desktop* dan *web*	SMA	Bisa mengoperasikan komputer dan menggunakan *internet*
Kasir	Pernah menggunakan aplikasi berbasis *desktop* dan *web*	SMA	Bisa mengoperasikan komputer dan menggunakan *internet*

Aplikasi *e-commerce* yang akan di bangun ini akan digunakan oleh 5 jenis pengguna yaitu admin, kasir, *member*, pengunjung dan Pemilik yang dibedakan oleh hak akses dalam menggunakan aplikasi ini. Untuk lebih jelasnya akan dipaparkan pada tabel III.3 di bawah ini:

Tabel III.3 Analisis Pengguna Admin

Pengguna	Admin
Tanggung Jawab	Mengelola data yang terdapat dalam aplikasi
Hak akses	Melakukan pengolahan data kasir, data *member*, data kategori, data merek, data warna, data ukuran, data produk, data provinsi, data kota, data jasa, data paket, data ongkir, data rekening, serta pengolahan *backup* dan *restore*
Tingkat Pendidikan	Minimal S1 Teknik Informatika
Tingkat Ketrampilan	Menguasai komputer, pemahaman yang cukup untuk mengelola data dalam *web* serta memiliki pengetahuan tentang *internet*
Pengalaman	Minimal 2 tahun berpengalaman di bidang serupa
Jenis Pelatihan	-

Tabel III.4 Analisis Pengguna Kasir

Pengguna	Kasir
Tanggung Jawab	Mengelola data yang terdapat dalam aplikasi
Hak akses	Melakukan pengolahan data pada aplikasi yang meliputi, data transaksi penjualan hingga konfirmasi pembayaran
Tingkat Pendidikan	Minimal SMA dan Sederajat
Tingkat Ketrampilan	Menguasai komputer, pemahaman yang cukup untuk mengelola data dalam *web* serta memiliki pengetahuan tentang *internet*
Pengalaman	Minimal 1 tahun berpengalaman di bidang serupa
Jenis Pelatihan	Cara Mengoperasikan Aplikasi

Tabel III.5 Analisis Pengguna Pengunjung

Pengguna	Pengunjung
Tanggung Jawab	-
Hak akses	Hanya dapat melihat katalog produk yang terdapat di situs tersebut dan tidak dapat melakukan pemesanan produk
Tingkat Pendidikan	Minimal SMA dan Sederajat
Tingkat Ketrampilan	Menggunakan komputer dan dapat menggunakan *internet* untuk *browsing*
Pengalaman	-
Jenis Pelatihan	-

Tabel III.6 Analisis Pengguna *Member*

Pengguna	*Member*
Tanggung Jawab	Melihat produk dan melakukan pemesanan
Hak akses	Melakukan pemesanan, mengubah data pribadi, melihat transaksi yang sudah pernah dilakukan
Tingkat Pendidikan	Minimal SMA dan Sederajat
Tingkat Ketrampilan	Menggunakan komputer dan dapat menggunakan *internet* untuk *browsing*
Pengalaman	Pernah melakukan transaksi pembelian
Jenis Pelatihan	-

Tabel III.7 Analisis Pengguna Pemilik

Pengguna	Pemilik
Tanggung Jawab	Melihat laporan dan dapat mengesahkan rekapitulasi penjualan (laporan)
Hak akses	Melihat laporan
Tingkat Pendidikan	S1
Tingkat Ketrampilan	Menggunakan komputer dan dapat menggunakan *internet* untuk *browsing*
Pengalaman	Mampu mengoperasikan komputer,

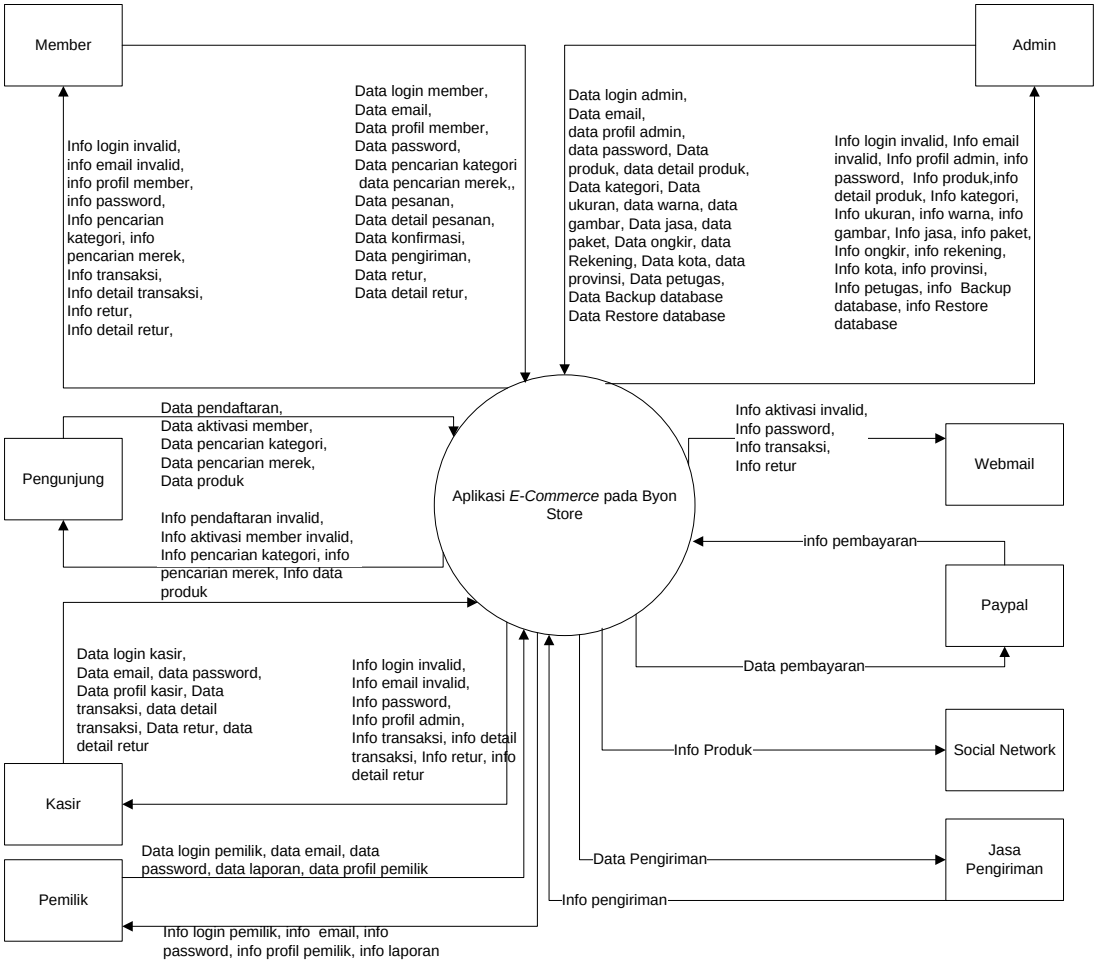
	serta terbiasa menggunakan *internet*.
Jenis Pelatihan	Cara mengoperasikan aplikasi.

Berdasarkan pada analisis penguna di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pengguna (*user)* dengan level *member* dan pengunjung cukup memenuhi syarat sebagai pengguna sistem yang akan dibangun sehingga tidak diperlukan pelatihan khusus mengenai penggunaan aplikasi, cukup berupa petunjuk untuk membantu menjalankan aplikasi. Sedangkan untuk pengguna dengan level pemilik dan kasir perlu diberikan pelatihan khusus mengenai penggunaan aplikasi ini, dimana pengguna dengan level pemilik merupakan pemilik Byon Store, pengguna dengan level kasir adalah kasir toko, sedangkan pengguna dengan level admin adalah bagian produk.

III.1.6 Analisis Kebutuhan Fungsional

III.1.6.1 Perancangan Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan salah satu alat bantu dalam melakukan analisis terstruktur. Diagram konteks ini menggambarkan sistem secara garis besar atau secara keseluruhan. Dalam *diagram konteks* juga digambarkan entitas eksternal yang merupakan perangkat pikir yang menghasilkan data yang diolah oleh sistem maupun tujuan dari informasi yang dihasilkan oleh sistem. Adapun *diagram konteks* yang diusulkan adalah sebagai berikut :



Gambar III.5 Diagram Konteks

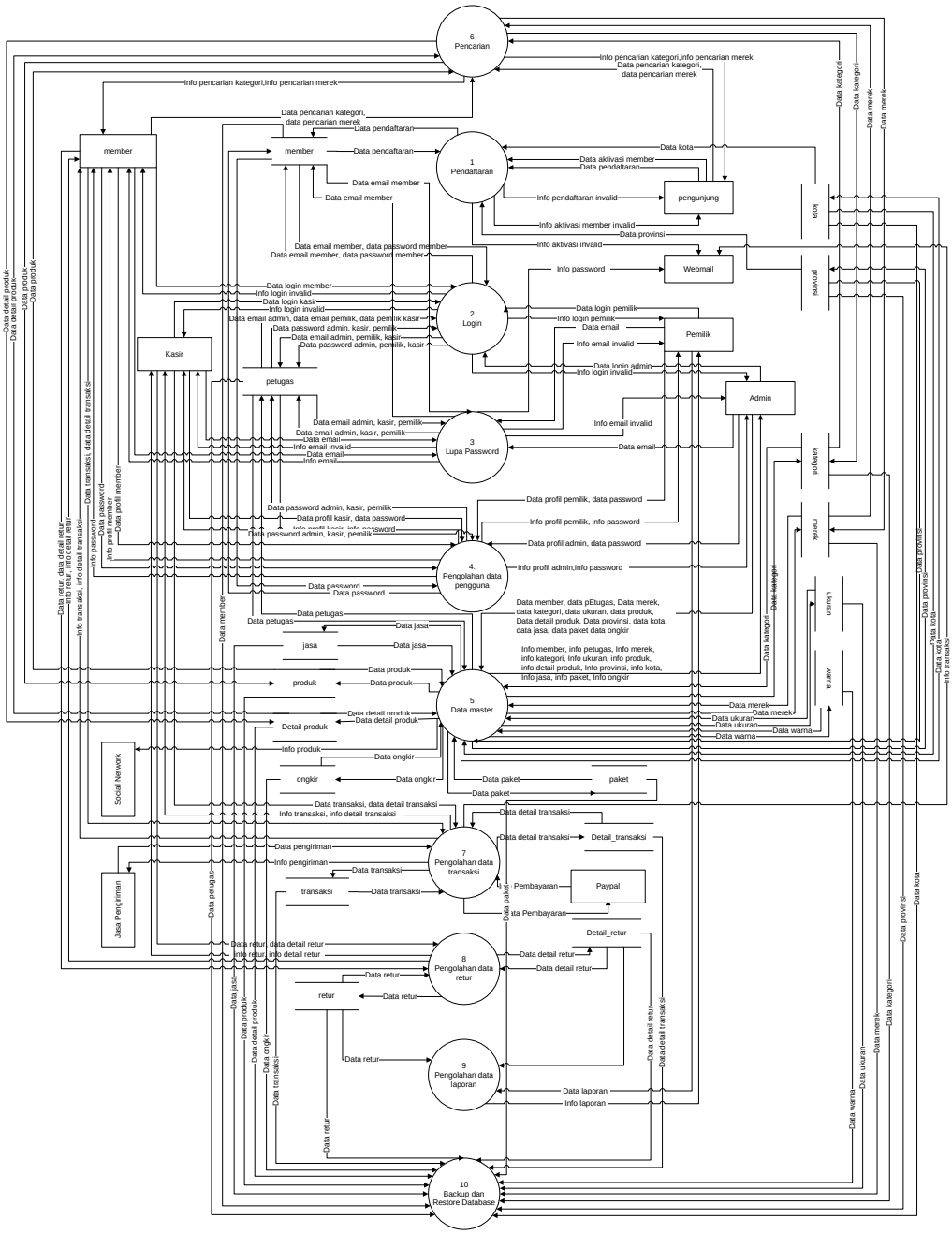
III.1.6.2 Perancangan Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram merupakan suatu media yang digunakan untuk menggambarkan aliran data yang mengalir pada suatu sistem informasi. Dalam *Data Flow Diagram (DFD)* terdiri dari entitas luar, aliran data, proses, dan penyimpanan data. Salah satu keuntungan menggunakan *DFD* adalah memudahkan pemakai yang kurang menguasai bidang komputer untuk mengerti

sistem yang akan dikerjakan. Adapun Data Flow Diagram dari Pembangunan Aplikasi *E-commerce* di Byon store adalah sebagai berikut :

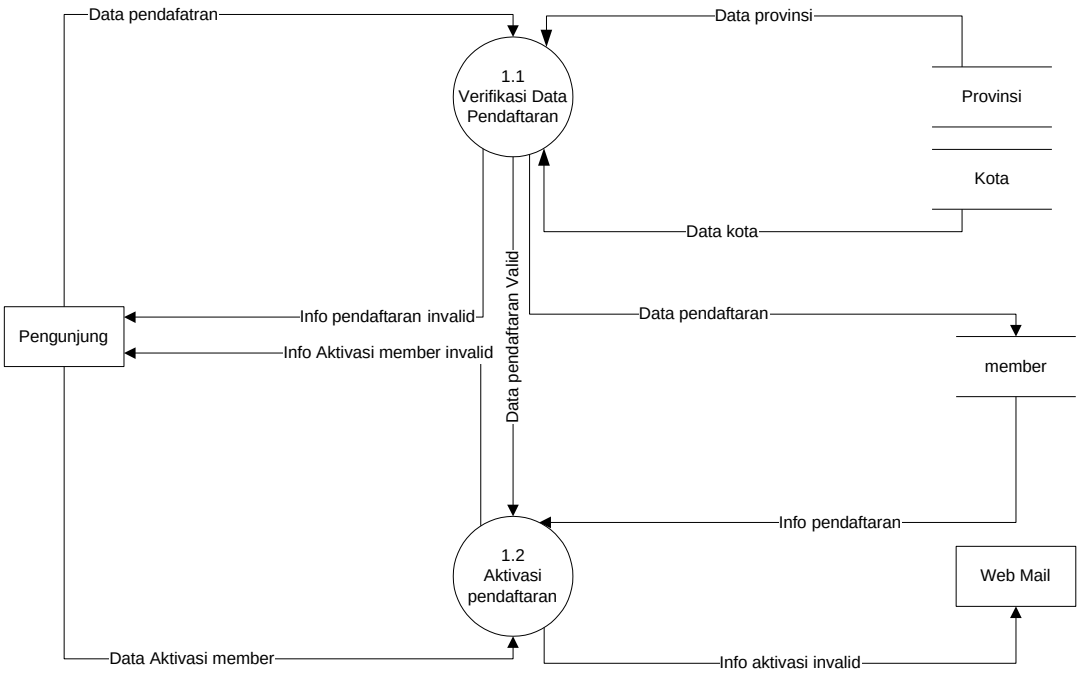
1. DFD Level 1

Berikut ini adalah DFD level 0 dari sistem yang akan dibangun.



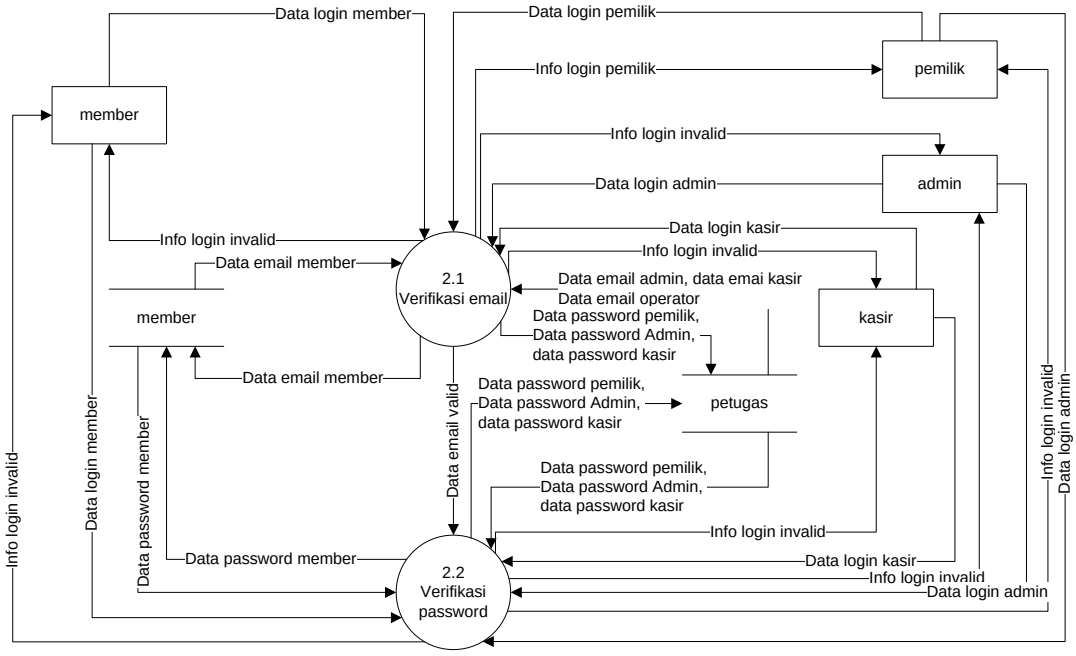
Gambar III.6 DFD Level 1

2. DFD Level 2 Proses 1 Pendaftaran



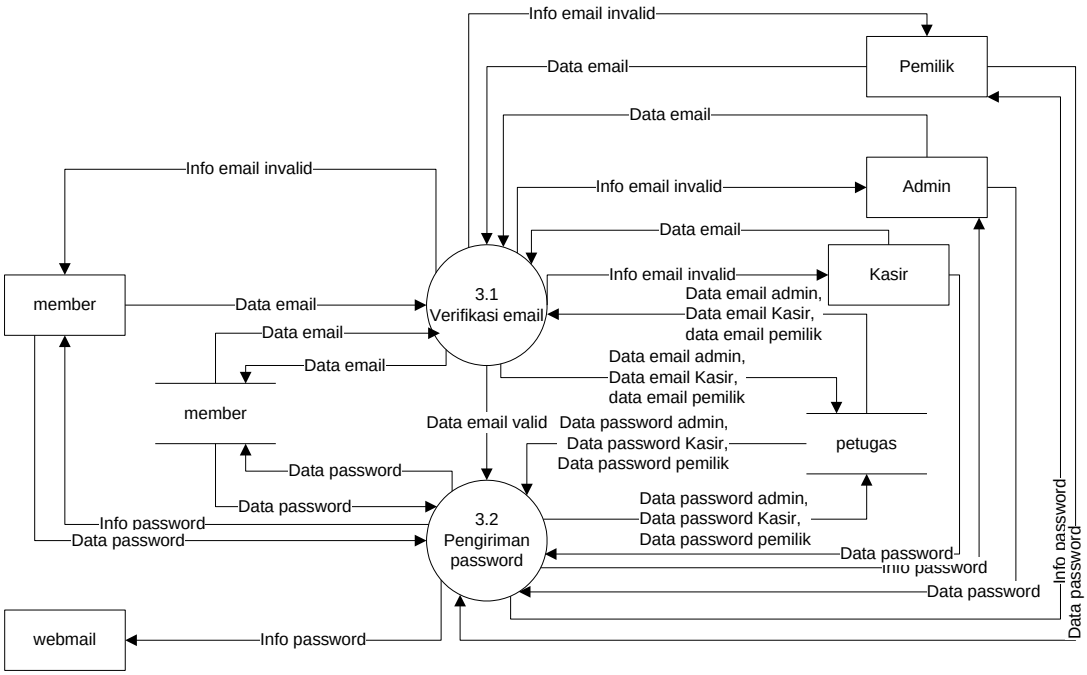
Gambar III.7 DFD Level 2 Proses Pendaftaran

3. DFD Level 2 Proses 2 *Login*



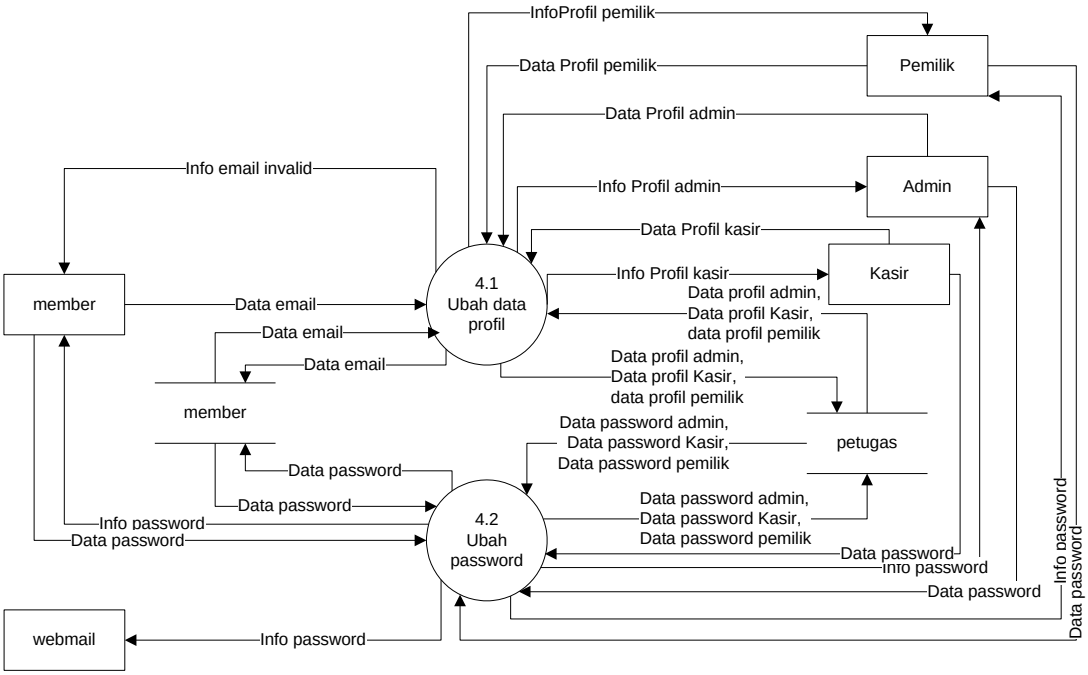
Gambar III.8 DFD Level 2 Proses *Login*

4. DFD Level 2 Proses 3 Lupa Password



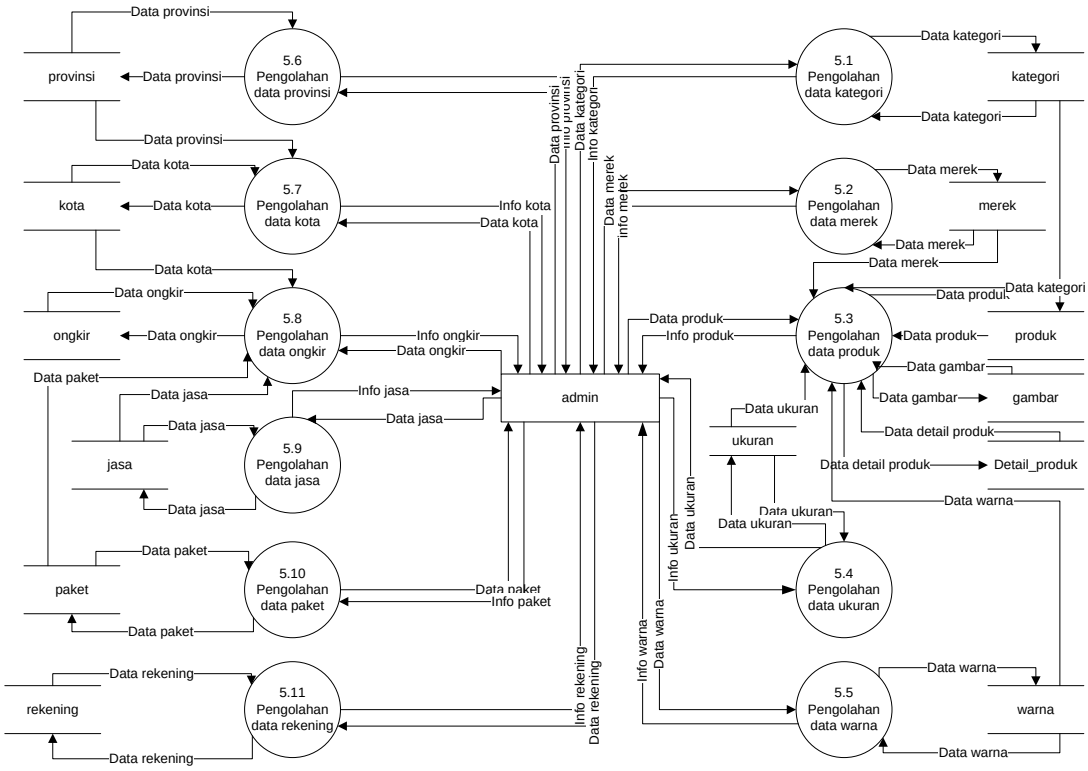
Gambar III.9 DFD Level 2 Proses 3 Lupa Password

5. DFD Level 2 Proses 4 Pengolahan Data Pengguna



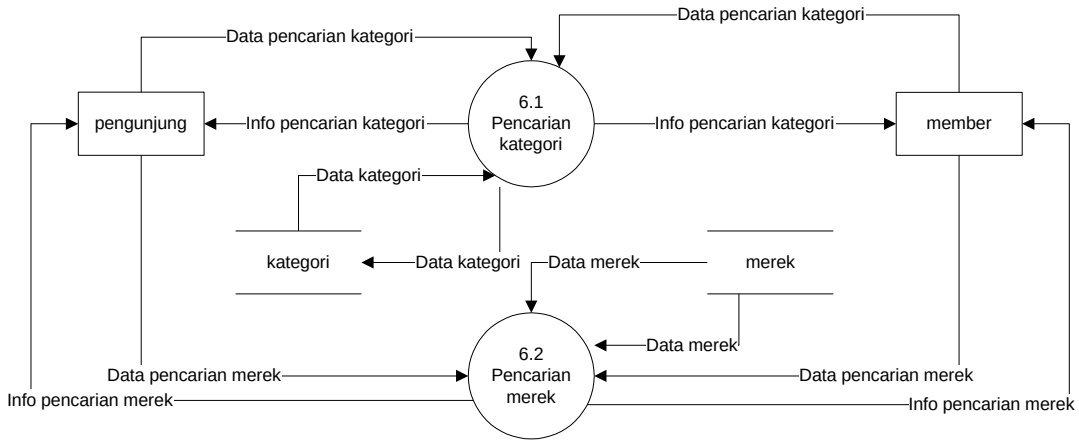
Gambar III.10 DFD Level 2 Proses 4 Pengolahan Data Pengguna

6. DFD Level 2 Proses 5 Pengolahan Data Master



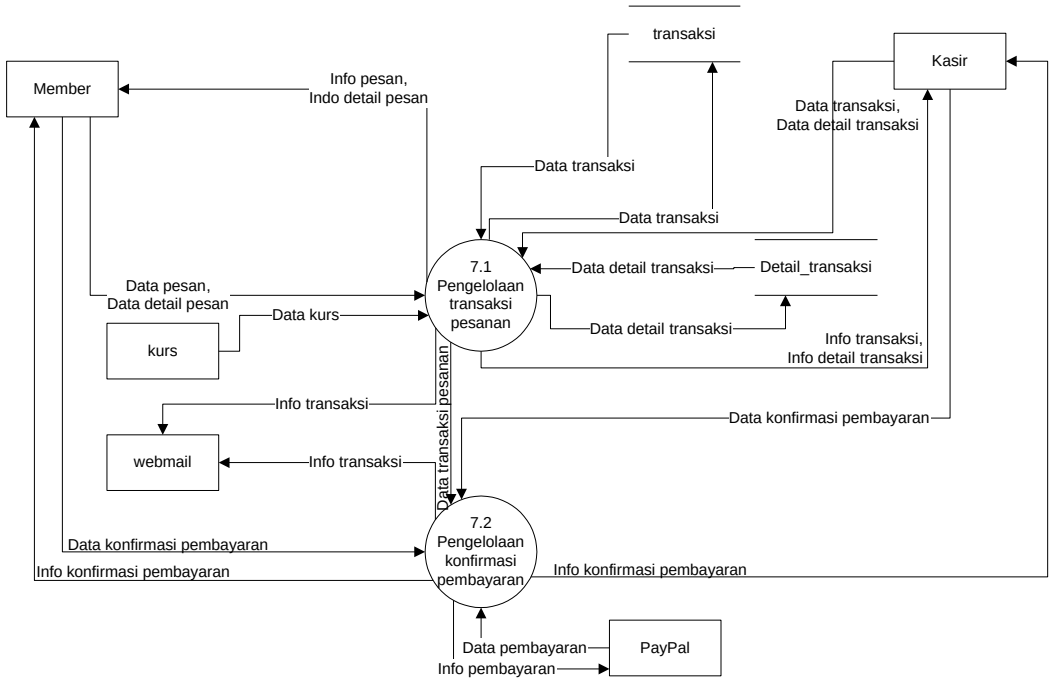
Gambar III.11 DFD Level 2 Proses 5 Pengolahan Data Master

7. DFD Level 2 Proses 6 Pencarian Produk



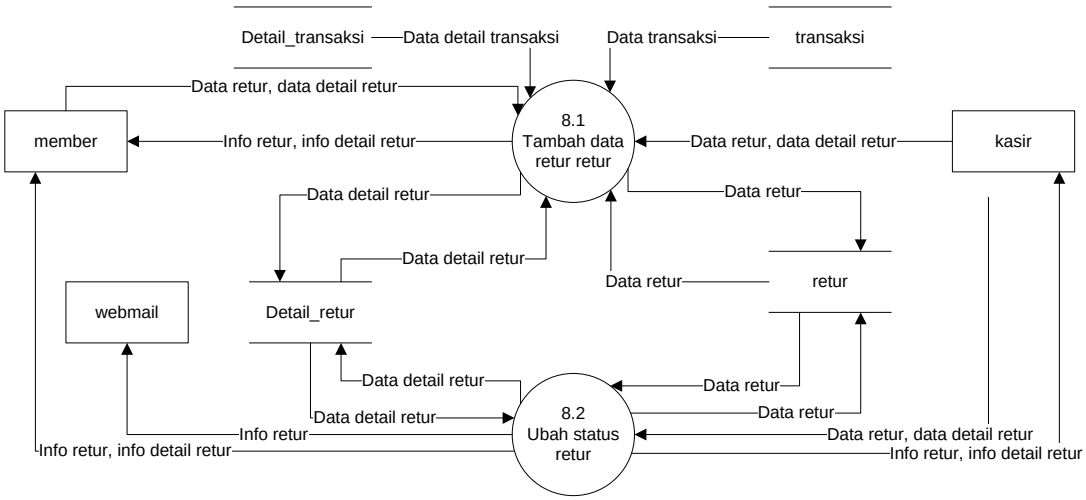
Gambar III.12 DFD Level 2 Proses 5 Pencarian Produk

8. DFD Level 2 Proses 7 Transaksi



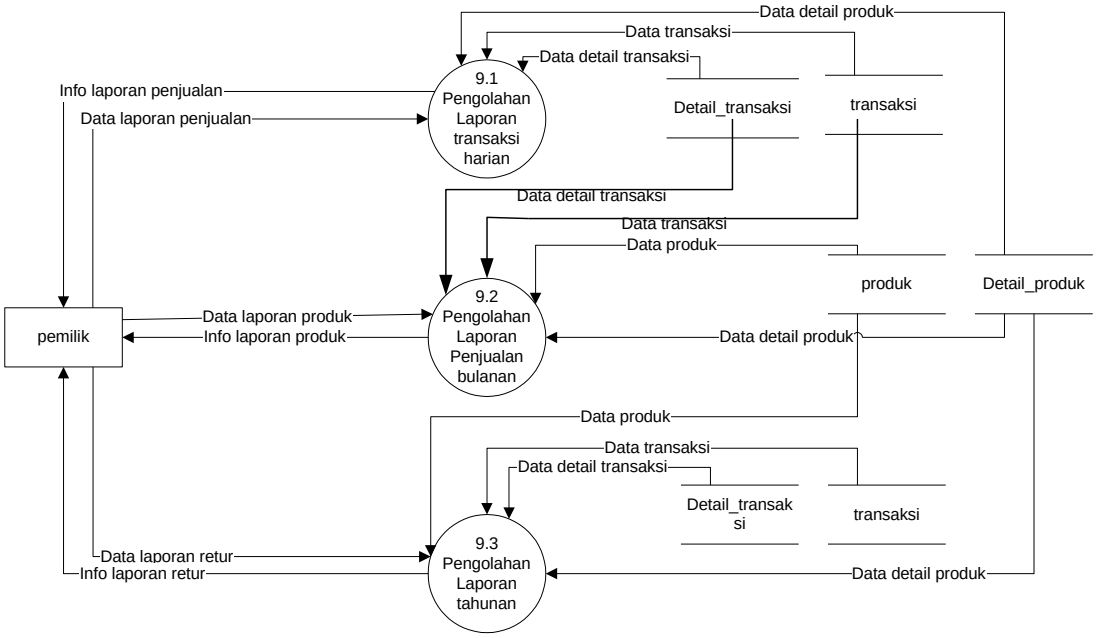
Gambar III.13 DFD Level 2 Proses 7 Transaksi

9. DFD Level 2 Proses 8 Retur



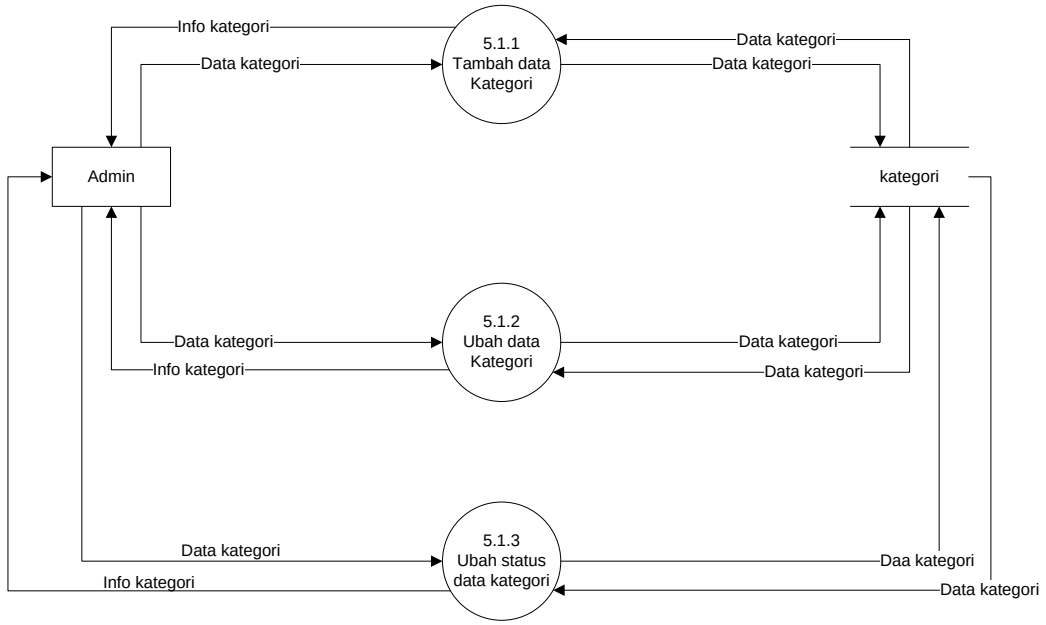
Gambar III.14 DFD Level 2 Proses 8 Retur

10. DFD Level 2 Proses 9 Pengolahan Laporan



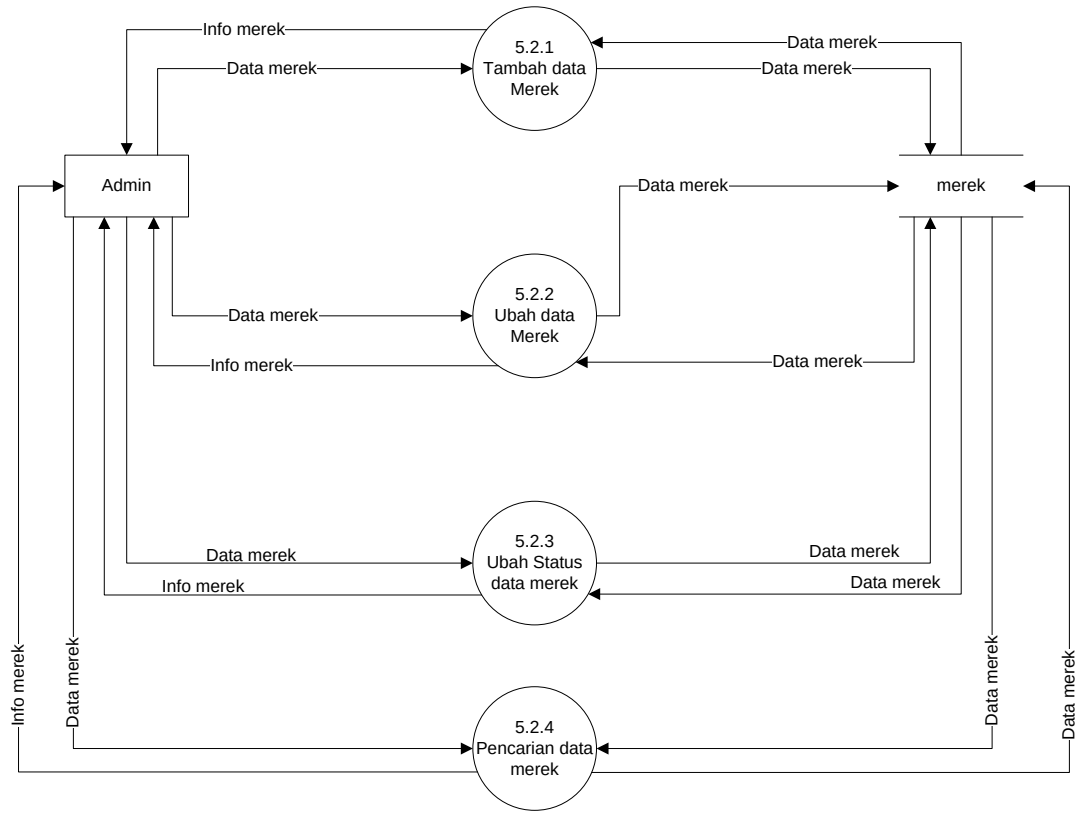
Gambar III.15 DFD Level 3 Proses 4.2 Pengolahan Laporan

11. DFD Level 3 Proses 5.1 Pengolahan Data Kategori



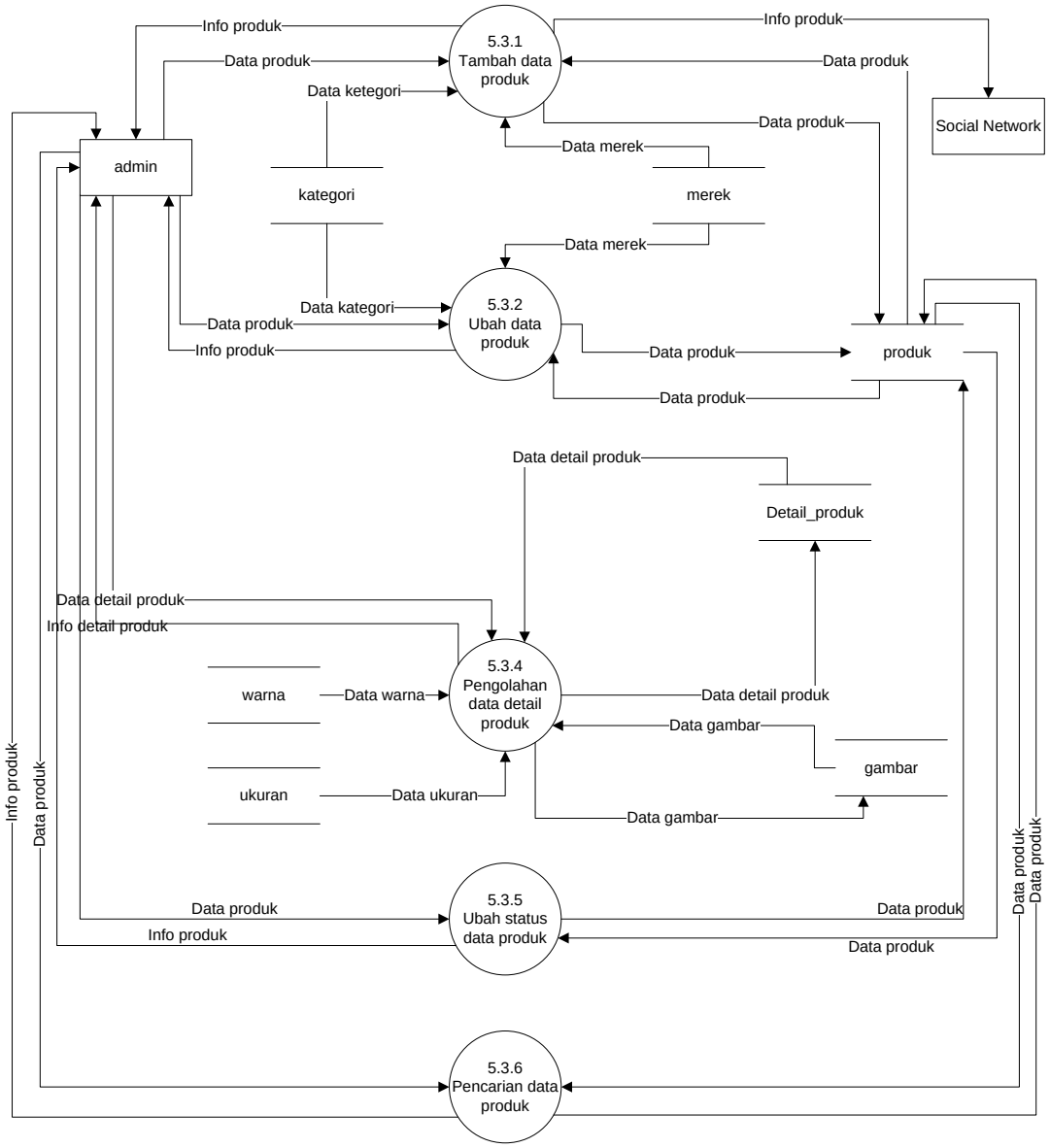
Gambar III.16 DFD Level 3 Proses 5.1 Pengolahan Data Kategori

12. DFD Level 3 Proses 5.3 Pengolahan Data Merek



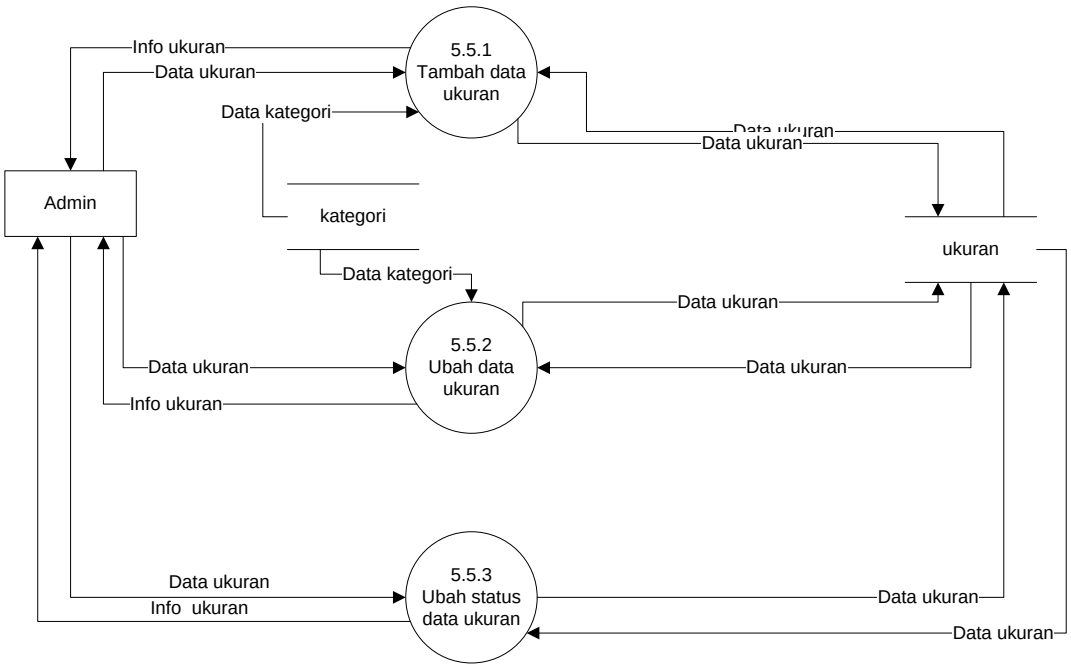
Gambar III.17 DFD Level 3 Proses 5.2 Pengolahan Data Merek

13. DFD Level 3 Proses 5.3 Pengolahan Data Produk



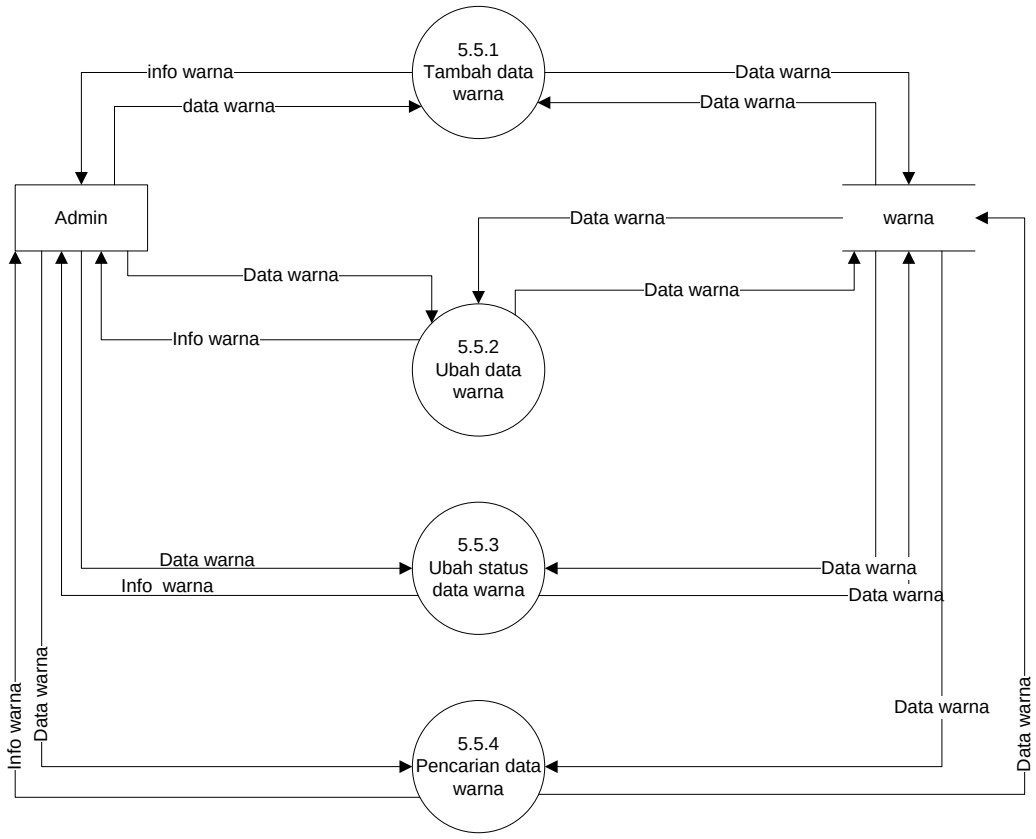
Gambar III.18 DFD Level 3 Proses 5.3 Pengolahan Data Produk

14. DFD Level 3 Proses 5.4 Pengolahan Data Ukuran



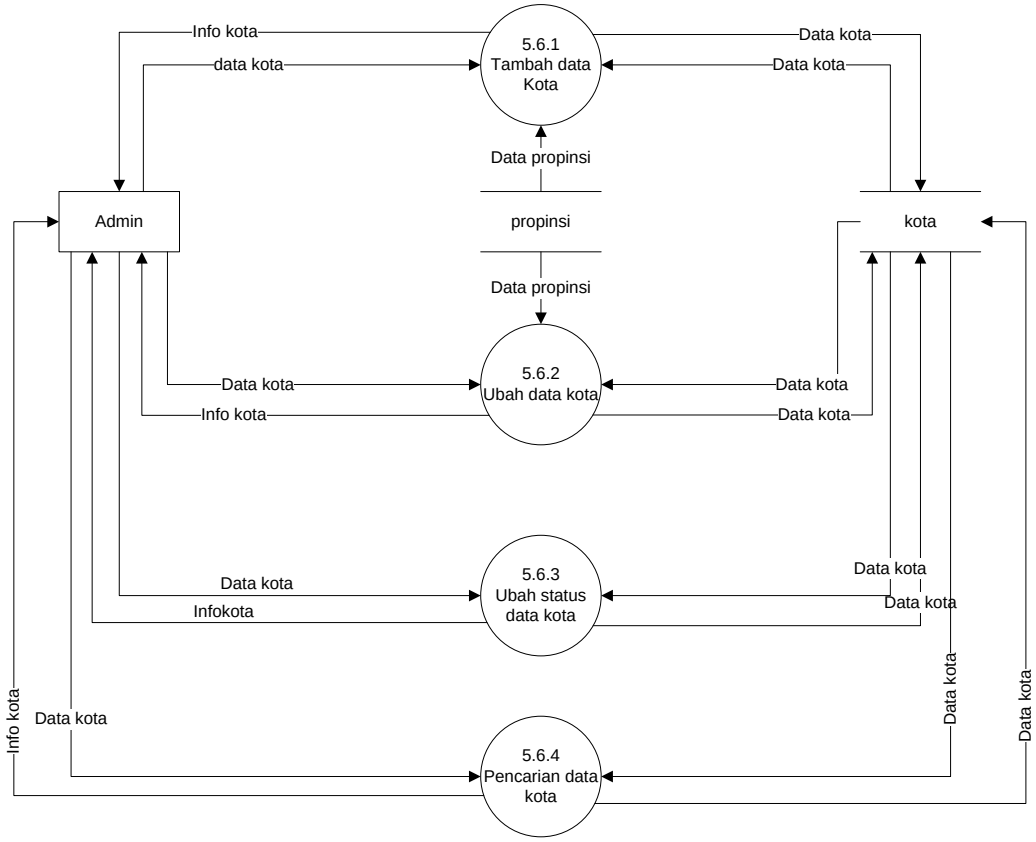
Gambar III.19 DFD Level 3 Proses 5.4 Pengolahan Data Ukuran

15. FD Level 3 Proses 5.5 Pengolahan Data Warna



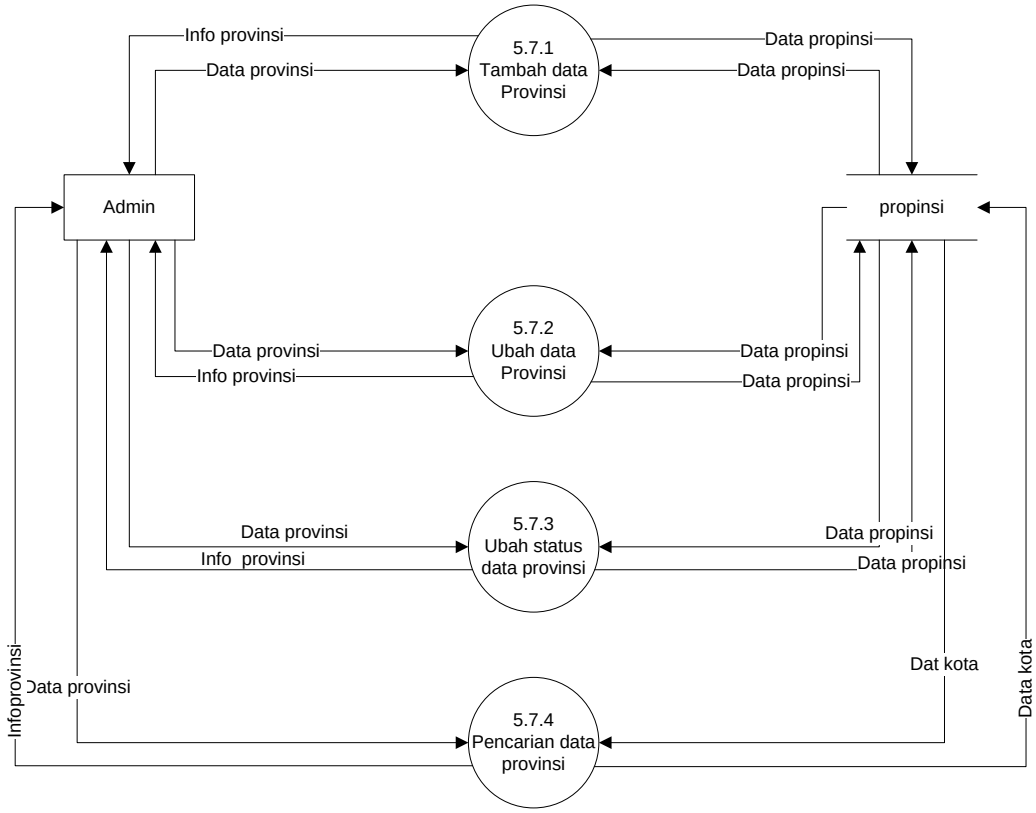
Gambar III.20 DFD Level 3 Proses 5.5 Pengolahan Data Warna

16. DFD Level 3 Proses 5.6 Pengolahan Data Kota



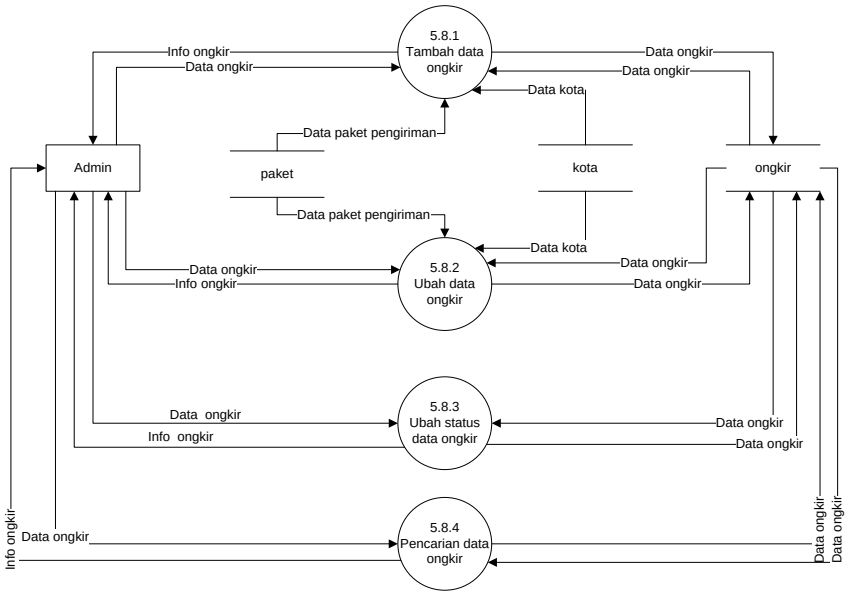
Gambar III.21 DFD Level 3 Proses 5.6 Pengolahan Data Kota

17. DFD Level 3 Proses 5.7 Pengolahan Data Provinsi



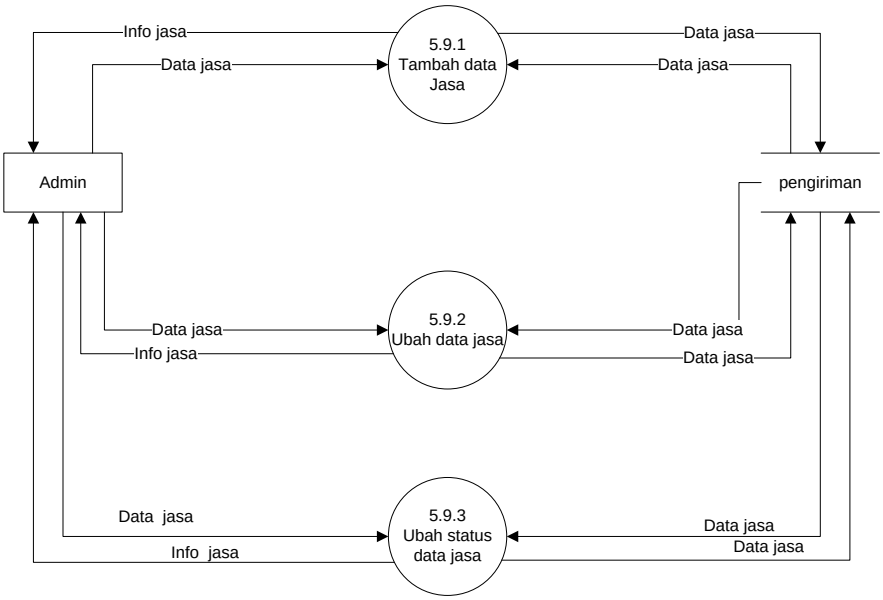
Gambar III.22 DFD Level 3 Proses 5.7 Pengolahan Data Provinsi

18. DFD Level 3 Proses 5.8 Pengolahan Data Ongkir



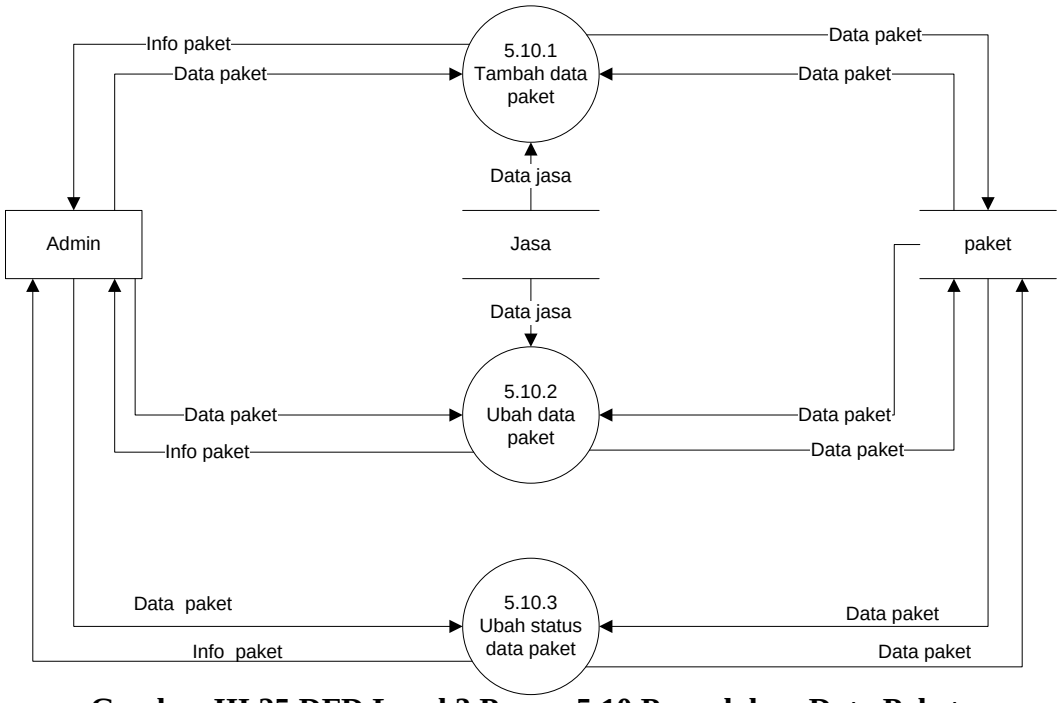
Gambar III.23 DFD Level 3 Proses 5.8 Pengolahan Data Ongkir

19. DFD Level 3 Proses 5.9 Pengolahan Data Jasa



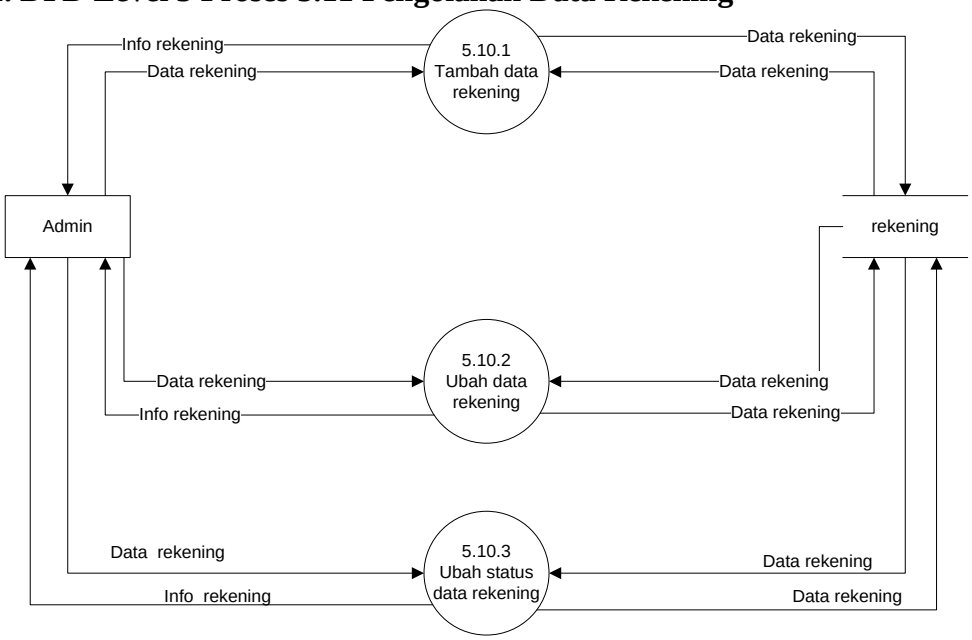
Gambar III.24 DFD Level 3 Proses 5.9 Pengolahan Data Jasa

20. DFD Level 3 Proses 5.10 Pengolahan Data Paket



Gambar III.25 DFD Level 3 Proses 5.10 Pengolahan Data Paket

21. DFD Level 3 Proses 5.11 Pengolahan Data Rekening



Gambar III.26 DFD Level 3 Proses 5.11 Pengolahan data rekening

III.1.6.3 Spesifikasi Proses

Spesifikasi proses digunakan untuk menggambarkan proses model aliran yang terdapat pada DFD. Spesifikasi proses dari gambaran DFD diatas akan dijelaskan pada table III.6 dibawah ini :

Tabel III.6 Spesifikasi Proses

No	Proses	Keterangan
1	No. Proses	1
	Nama Proses	Pendaftaran
	Source	Pengunjung
	Input	Data daftar *member*
	Output	Info daftar *member*
	Destination	Pengunjung, *Webmail*
	Logika Proses	1. Pengunjung mengisi data di *form* pendaftaran dengan *valid* dan lengkap 2. Sistem akan memeriksa *valid* atau tidaknya data dan kelengkapan data 3. Jika data tidak *valid* dan tidak lengkap maka *member* harus memasukkan data yang *valid* dan lengkap 4. Jika data sudah *valid* dan lengkap, maka sistem akan menyimpan data ke *database*, serta sistem akan mengirimkan *email* aktivasi akun ke alamat *email member*
2	No. Proses	1.2
	Nama Proses	Aktivasi pendaftaran
	Source	Pengunjung
	Input	Data aktivasi akun
	Output	Info aktivasi akun *invalid*
	Destination	Pengunjung, webmail
	Logika Proses	1. Sistem akan mengirimkan *link* aktivasi akun ke *email member* 2. *Member* meng-klik *link* aktivasi akun yang ada pada *email member* 3. Sistem mengaktifkan status *member*
3	No. Proses	2
	Nama Proses	*Login*
	Source	*Member,* pemilik , admin, kasir
	Input	Data *login member*, data *login* pemilik, data *login* admin, data *login* kasir
	Output	Info *login member*, info *login* pemilik, info

		login admin, info *login* kasir
	Destination	*member*, pemilik, admin, kasir
	Logika Proses	1. *Member*, pemilik dan admin, kasir memasukkan data *login* (*email* dan *password*) 2. Jika *e-mail* atau *password* yang dimasukkan salah maka akan ada info *login invalid* 3. Jika *e-mail* dan *Password* benar maka *login valid*, akan menuju ke halaman utama *member*, pemilik, admin, kasir
3	No. Proses	2.1
	Nama Proses	Verifikasi *email*
	Source	*Member*, pemilik, admin, kasir
	Input	Data *email member*, data *email* pemilik, data *email* admin, *email* kasir
	Output	Info *email member invalid*, info *email* pemilik *invalid*, info *email* admin *invalid*, info *email* kasir *invalid*
	Destination	*Member*, admin, admin, kasir
	Logika Proses	1. *Member*, pemilik, admin, kasir memasukkan data *email.* *2.* Jika *email* yang dimasukkan benar maka *email valid.* 3. Jika *email* yang dimasukkan tidak benar maka akan ada informasi data *email invalid* .
4	No. Proses	2.2
	Nama Proses	Verifikasi password
	Source	*Member*, pemilik, admin, kasir
	Input	Data password *member*, data password pemilik, data password admin, data password kasir
	Output	Info password *member*, info password pemilik, info password admin, info password kasir
	Destination	*Member*, pemilik, admin, kasir
	Logika Proses	1. *Member*, pemilik, admin, kasir memasukkan data *password.* 2. Jika *password* yang dimasukkan benar maka *email valid.* 3. Jika *password* yang dimasukkan tidak benar maka akan ada informasi data *password invalid* .

5	No. Proses	3.1
	Nama Proses	Verifikasi *email*
	Source	*Member*, pemilik, admin, kasir
	Input	Data *email member*, data *email* pemilik, data *email* admin, *email* kasir
	Output	Info *email member invalid*, info *email* pemilik *invalid*, info *email* admin *invalid*, info *email* kasir *invalid*
	Destination	*Member*, admin, admin, kasir
	Logika Proses	1. *Member*, pemilik, admin, kasir memasukkan data *email*. 2. Jika *email* yang dimasukkan benar maka *email valid.* 3. Jika *email* yang dimasukkan tidak benar maka akan ada informasi data *email invalid*
6	No. Proses	3.2
	Nama Proses	Pengiriman password
	Source	*Member*, pemilik, admin, kasir
	Input	Data *email member*, data *email* pemilik, data *email* admin, *email* kasir
	Output	Info password *member*, info password pemilik *invalid*, info password admin, info *email* password kasir
	Destination	*Member*, admin, admin, kasir
	Logika Proses	1. *Member*, pemilik, admin, kasir memasukkan data *email.* 2. Jika *email* yang dimasukkan benar maka akan dikirim password ke *email* 3. Jika *email* yang dimasukkan tidak benar maka akan ada informasi data *email invalid* .
7	No. Proses	4.1
	Nama Proses	Ubah data Profil
	Source	*Member*, pemilik, admin, kasir
	Input	Data profil *member*, data profil pemilik, data profil admin, data profil kasir
	Output	Info profil *member*, info profil pemilik, info profil admin, info profil kasir
	Destination	*Member*, admin, admin, kasir
	Logika Proses	1. *Member*, pemilik dan admin, kasir memasukkan data profil baru

		2. Sistem akan mengecek kelengkapan data yang diisi 3. Jika data tidak lengkap, maka *member*, pemilik, admin, kasir harus memasukkan data kembali 4. Jika *valid*, maka data profil baru akan disimpan di *database*
8	No. Proses	4.2
	Nama Proses	Ubah Password
	Source	*Member*, pemilik admin, kasir
	Input	Data password *member*, data password admin, data password admin , data password kasir
	Output	Info password *member*, info password admin, info password admin, info password kasir
	Destination	*Member*, pemilik, admin, kasir
	Logika Proses	1. *Member*, pemilik dan admin, kasir memasukkan data password lama dan data password baru 2. Sistem akan mengecek kevalitan data password 3. Jika data password tidak *valid*, maka *member*, pemilik, admin, kasir harus memasukkan data password kembali 4. Jika *valid*, maka data password baru akan disimpan di *database*
9	No. Proses	5
	Nama Proses	Pengolahan data *master*
	Source	Admin
	Input	Data kategori, data merek, data produk, data ukuran, data warna, data gambar, data kota, data propinsi, data ongkir, data jasa, data paket, data rekening
	Output	Info kategori, info produk, info merek, info warna, info gambar, info ukuran, info propinsi info kota, info paket, info paket, info jasa, info ongkir, info rekening
	Destination	Admin
	Logika Proses	1. Admin memasukkan Data kategori, data produk, data merek, data warna, data ukuran, data gambar, data propinsi, data

		kota, data paket, data jasa, data ongkir, data rekening 2. Apabila data kosong dan tidak *valid*, maka sistem akan meminta untuk memasukkan data yang *valid* 3. Jika data tidak kosong dan *valid*, maka data akan disimpan ke dalam *database*
10	No. Proses	5.1.1
	Nama Proses	Tambah data kategori
	Source	Admin
	Input	Data kategori
	Output	Info kategori
	Destination	Admin
	Logika Proses	1. Admin memasukkan data kategori baru. 2. Sistem akan memeriksa kelengkapan dan *validitas* data 3. Apabila data tidak kosong dan *valid* maka data kategori baru akan disimpan didalam *database*. 4. Apabila data yang dimasukkan kosong dan tidak valid maka akan ada informasi data tidak boleh kosong atau gunakan data lain
11	No. Proses	5.1.2
	Nama Proses	Ubah data kategori
	Source	Admin
	Input	Data kategori
	Output	Info kategori
	Destination	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilih data kategori yang akan diubah 2. Admin mengisi data kategori yang ingin diubah. 3. Sistem akan memeriksa kelengkapan dan *validitas* data 4. Jika ada data yang diubah dan dan semua data tidak ada yang kosong dan valid maka sistem akan menyimpan perubahan data, dan menyimpan ke dalam *database* 5. Jika tidak ada data yang diubah dan ada

		data yang kosong serta data *invalid* maka data gagal diubah.
12	No. Proses	5.1.3
	Nama Proses	Pengubahan status data kategori
	Source	Admin
	Input	data kategori
	Output	info kategori
	Destination	admin
	Logika Proses	1. Admin memilih data kategori yang akan ubah statusnya 2. Sistem akan mengupdate perubahan pengaturan tersebut 3. Sistem akan menampilkan pesan, status telah berhasil diubah
13	No. Proses	5.2.1
	Nama Proses	Tambah data merek
	Source	Admin
	Input	Data merek
	Output	Info merek
	Destination	Admin
	Logika Proses	1. Admin memasukkan data merek baru 2. Sistem akan memeriksa kelengkapan dan *validitas* data 3. Apabila data tidak kosong dan *valid* maka data merek baru akan disimpan didalam *database*. 4. Apabila data ada yang kosong dan tidak *valid* maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan gunakan data lain
14	No. Proses	5.3.1
	Nama Proses	Tambah data produk
	Source	Admin
	Input	Data produk
	Output	Info produk
	Destination	Admin
	Logika Proses	1. Admin memasukkan data produk yang baru 2. Sistem akan memeriksa kelengkapan dan *validitas* data 3. Jika data tidak kosong dan *valid* maka

		data produk baru akan disimpan didalam *database*. 4. Jika data ada yang kosong dan tidak *valid* maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan gunakan data lain
15	No. Proses	5.3.2
	Nama Proses	Ubah data produk
	Source	Admin
	Input	Data produk
	Output	Info produk
	Destination	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilih data kategori yang akan diubah 2. Admin mengisi data produk yang ingin diubah. 3. Sistem akan memeriksa kelengkapan dan *validitas* data 4. Jika ada data yang diubah dan semua data tidak ada yang kosong dan valid maka sistem akan menyimpan perubahan data ke dalam *database* 5. Jika tidak ada data yang diubah dan ada data yang kosong serta data tidak *valid* maka data gagal diubah.
16	No. Proses	5.3.3
	Nama Proses	Ubah status data produk
	Source	Admin
	Input	Data produk
	Output	Info produk
	Destination	Admin
	Logika Proses	1. Admin mengubah pengaturan produk dari disembunyikan ke ditampilkan ataupun sebaliknya 2. Sistem akan mengupdate perubahan pengaturan tersebut 3. Sistem akan menampilkan pesan, status telah berhasil diubah
17	No. Proses	5.4.1
	Nama Proses	Tambah ukuran
	Source	Admin

	Input	Data ukuran
	Output	Info ukuran
	Destination	Admin
	Logika Proses	1. Admin memasukkan data ukuran baru 2. Sistem akan memeriksa kelengkapan dan *validitas* data 3. Jika data tidak kosong dan *valid* maka data ukuran baru akan disimpan didalam *database*. 4. Jika data ada yang kosong dan tidak valid maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan harus *valid*
18	No. Proses	5.4.2
	Nama Proses	Ubah data ukuran
	Source	Admin
	Input	Data ukuran
	Output	Info ukuran
	Destination	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilih data ukuran yang akan diubah 2. Admin mengisi data ukuran yang ingin diubah. 3. Sistem akan memeriksa kelengkapan dan *validitas* data 4. Jika ada data yang diubah dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data, dan menyimpan ke dalam *database* 5. Jika tidak ada data yang diubah dan ada data yang kosong serta tidak valid maka data gagal diubah.
19	No. Proses	5.5.1
	Nama Proses	Tambah warna
	Source	Admin
	Input	Data warna
	Output	Info warna
	Destination	Admin
	Logika Proses	1. Admin memasukkan data warna yang baru 2. Sistem akan memeriksa kelengkapan dan *validitas* data 3. Jika data sudah ada maka akan ada

		informasi gunakan data lain. 4. Jika data tidak kosong dan *valid* maka data warna baru akan disimpan didalam *database*. 5. Jika data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan admin harus mengisi data yang kosong tersebut.
20	No. Proses	5.7.1
	Nama Proses	Tambah data propinsi
	Source	Admin
	Input	Data propinsi
	Output	Info propinsi
	Destination	Admin
	Logika Proses	1. Admin memasukkan data provinsi yang baru 2. Sistem akan memeriksa kelengkapan dan *validitas* data 3. Jika data sudah ada maka akan ada informasi gunakan data lain. 4. Jika data tidak kosong dan *valid* maka data propinsi baru akan disimpan didalam *database*. 5. Jika data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan admin harus mengisi data yang kosong tersebut.
21	No. Proses	5.7..2
	Nama Proses	Ubah data propinsi
	Source	Admin
	Input	Data propinsi
	Output	Info propinsi
	Destination	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilih data provinsi yang akan diubah 2. Admin mengisi data propinsi yang ingin diubah. 3. Sistem akan memeriksa kelengkapan dan *validitas* data 4. Jika ada data *valid* dan dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan

		menyimpan perubahan data, dan menyimpan ke dalam *database* 5. Jika tidak *valid* dan ada data yang kosong maka data gagal diubah.
22	No. Proses	5.7.3
	Nama Proses	Pengubahan status data propinsi
	Source	Admin
	Input	Data propinsi
	Output	Info propinsi
	Destination	Admin
	Logika Proses	1. admin mengubah pengaturan propinsi dari disembunyikan ke ditampilkan ataupun sebaliknya 2. Sistem akan mengupdate perubahan pengaturan tersebut 3. Sistem akan menampilkan pesan, status telah berhasil diubah
23	No. Proses	5.6.1
	Nama Proses	Tambah data kota
	Source	Admin
	Input	Data kota
	Output	Info kota
	Destination	Admin
	Logika Proses	1. Admin memasukkan data kota yang baru 2. Sistem akan memeriksa kelengkapan dan *validitas* data 3. Jika data sudah ada maka akan ada informasi gunakan data lain. 4. Jika data tidak kosong dan *valid* maka data kota baru akan disimpan didalam *database*. 5. Jika data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan admin harus mengisi data yang kosong tersebut.
24	No. Proses	5.6.2
	Nama Proses	Ubah data kota
	Source	Admin
	Input	Data kota
	Output	Info kota

	Destination	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilih data kota yang ingin diubah 2. Admin mengisi data kota yang ingin diubah. 3. Apabila ada data yang diubah dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data, dan menyimpan ke dalam *database* 4. Apabila tidak ada data yang diubah dan ada data yang kosong maka data gagal diubah.
25	No. Proses	5.6.3
	Nama Proses	Ubah status data kota
	Source	Admin
	Input	Data kota
	Output	Info kota
	Destination	Admin
	Logika Proses	1. Admin mengubah pengaturan kota dari disembunyikan ke ditampilkan ataupun sebaliknya 2. Sistem akan mengupdate perubahan pengaturan tersebut 3. Sistem akan menampilkan pesan, status telah berhasil diubah
26	No. Proses	5.8.1
	Nama Proses	Tambah data ongkir
	Source	Admin
	Input	Data ongkir
	Output	Info ongkir
	Destination	Admin
	Logika Proses	1. Admin memasukkan data ongkir yang baru 2. Sistem akan memeriksa kelengkapan dan *validitas* data 3. Jika data sudah ada maka akan ada informasi gunakan data lain. 4. jika data tidak kosong dan *valid* maka data ongkir baru akan disimpan didalam *database*.

		5. Jika data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan admin harus mengisi data yang kosong tersebut.
27	No. Proses	5.8.2
	Nama Proses	Ubah data ongkir
	Source	Admin
	Input	Data ongkir
	Output	Info ongkir
	Destination	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilih data ongkir yang ingin diuabh 2. Admin mengisi data ongkir yang ingin diubah. 3. Sistem akan memeriksa kelengkapan dan *validitas* data 4. Jika ada data yang diubah dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data, dan menyimpan ke dalam *database* 5. Jika tidak ada data yang diubah dan ada data yang kosong maka data gagal diubah.
28	No. Proses	5.8.3
	Nama Proses	Ubah Status data ongkir
	Source	Admin
	Input	Data ongkir
	Output	Info ongkir
	Destination	Admin
	Logika Proses	1. Admin masuk ke halaman data biaya pengiriman dan memilih menu hapus data yang ingin dihapus. 2. Sistem akan menghapus data dari *database*.
29	No. Proses	5.9.1
	Nama Proses	Tambah data jasa
	Source	Admin
	Input	Data jasa
	Output	Info jasa
	Destination	Admin
	Logika Proses	1. Admin memasukkan data jasa yang baru

		2. Sistem akan memeriksa kelengkapan dan *validitas* data 3. Jika data sudah ada maka akan ada informasi gunakan data lain. 4. Jika data tidak kosong dan *valid* maka data jasa pengiriman baru akan disimpan didalam *database*. 5. Jika data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan admin harus mengisi data yang kosong tersebut.
30	No. Proses	5.9.2
	Nama Proses	Ubah jasa
	Source	Admin
	Input	Data jasa
	Output	Info jasa
	Destination	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilih data jasa yang ingin diubah. 2. Admin mengisi data jasa pengiriman yang ingin diubah. 3. Sistem akan memeriksa kelengkapan dan *validitas* data 4. Apabila ada data yang diubah dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data, dan menyimpan ke dalam *database* 5. Apabila tidak ada data yang diubah dan ada data yang kosong maka data gagal diubah.
31	No. Proses	5.9.3
	Nama Proses	Ubah status data jasa
	Source	Admin
	Input	Data jasa
	Output	Info jasa
	Destination	Admin
	Logika Proses	1. Admin masuk ke halaman data jasa dan memilih menu hapus data yang ingin dihapus. 2. Sistem akan menghapus data dari

		database.
32	No. Proses	5.10.1
	Nama Proses	Tambah data paket
	Source	Admin
	Input	Data paket
	Output	Info paket
	Destination	Admin
	Logika Proses	1. Admin memasukkan data paket yang baru 2. Sistem akan memeriksa kelengkapan dan *validitas* data 3. Jika data sudah ada maka akan ada informasi gunakan data lain. 4. Apabila data tidak kosong dan *valid* maka data paket baru akan disimpan didalam *database*. 5. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan admin harus mengisi data yang kosong tersebut.
33	No. Proses	5.10.2
	Nama Proses	Ubah paket
	Source	Admin
	Input	Data paket
	Output	Info paket
	Destination	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilih data paket yang ingin diubah 2. Admin mengisi data paket yang ingin diubah. 3. Sistem akan memeriksa kelengkapan dan *validitas* data 4. Apabila ada data yang diubah dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data, dan menyimpan ke dalam *database* 5. Apabila tidak ada data yang diubah dan ada data yang kosong maka data gagal diubah.
34	No. Proses	5.10.3
	Nama Proses	Ubah status data paket

	Source	Admin
	Input	Data paket
	Output	Info paket
	Destination	Admin
	Logika Proses	1. Admin masuk ke halaman data paket dan memilih menu hapus data yang ingin dihapus. 2. Sistem akan menghapus data dari *database*.
35	No. Proses	6
	Nama Proses	Pencarian
	Source	Pengunjung, *member*
	Input	data pencarian produk
	Output	info pencarian produk
	Destination	Pengunjung, konsumen
	Logika Proses	1. Pengunjung atau *member* memasukkan data produk yang akan dicari 2. Sistem akan menampilkan produk yang dicari berdasarkan nama produk 3. Jika produk yang dicari tidak ada, maka akan diberikan informasi bahwa produk yang dicari tidak ada
36	No. Proses	7
	Nama Proses	Pengolahan pesanan
	Source	*Member*, Admin
	Input	Data pemesanan, data detail pesanan, data pengiriman, data biaya pengiriman, data konfirmasi pembayaran, data no.resi
	Output	Info pemesanan, info detail pesanan, info pengiriman, info biaya pengiriman, info konfirmasi pembayaran, info no,resi
	Destination	*Member*, admin
	Logika Proses	1.Admin, *member* memasukkan data pemesanan, data detail pesan, data konfirmasi pembayaran, data pengiriman 2. Sistem akan memeriksa kelengkapan data. 3. Jika data tidak lengkap, maka sistem akan *member*i informasi data tidak lengkap. 4. Jika data lengkap, maka data akan diproses

		dan disimpan ke dalam *database*.
37	No. Proses	7.1
	Nama Proses	Pengelolaan transaksi pesanan
	Source	*member*, kasir
	Input	data pesan, data detail pesan
	Output	info pesan, info detail pesan
	Destination	*member*, kasir, *Webmail*
	Logika Proses	1. Tampilkan layar menu pengolahan data pesanan 2. Jika ingin mencari data pesanan maka menuju ke cari data pesanan. 3. Jika ingin mengubah status pesanan maka menuju ke update status transaksi. 4. Jika ingin mengubah status bayar maka menuju ke ubah status bayar. 5. Jika ingin menambahkan no resi pengiriman maka menuju ke tambah no resi pengiriman. 6. Jika ingin mengubah status pengiriman maka menuju ke ubah status pengiriman. 7. Jika ingin melihat history pesanan menuju ke history pesanan
38	No. Proses	7.2
	Nama Proses	Pengelolaan konfirmasi pembayaran
	Source	*member*
	Input	data pesan, data detail pesan, data konfirmasi pembayaran
	Output	info pesan, info detail pesan, info konnfirmasi pembayaran
	Destination	*member*
	Logika Proses	1. *member* masuk ke menu konfirmasi pembayarn 2. *member* dapat melakukan pemilihan konfirmasi pembayaran melalui ATM, transfer tunai ataupun PayPal
39	No. Proses	8.1
	Nama Proses	Tambah retur
	Source	*Member*
	Input	Data retur

	Output	Info retur
	Destination	*Member*
	Logika Proses	1. *Member* memilih data transaksi yang statusnya diterima untuk diretur 2. *Member* memilih produk yang akan di retur dan jumlah serta alasan retur. 3. Sistem memeriksa data masukan retur. Apabila data yang ingin diretur tidak sesuai dan tidak lengkap maka sistem akan menampilkan informasi kesalahan. 4. *Member* mengisi kembali data retur yang diinginkan dengan lengkap dan benar. 5. Sistem memeriksa kembali data masukan. Apabila data yang ingin diretur sesuai dan lengkap maka sistem akan memproses retur tersebut dan menyimpan data retur ke *database*.
40	No. Proses	8.2
	Nama Proses	Ubah status retur
	Source	Admin
	Input	data ubah status retur
	Output	info ubah status retur
	Destination	admin
	Logika Proses	1. Admin mengubah status retur 2. Jika waktu retur tidak melebihi waktu yang di tentukan maka admin akan menerima retur yang dilakukan oleh *member* dan sistem akan mengirimkan status retur ke *email*. 3. Jika data retur telah melebihi waktu yang telah di tentukan maka admin akan menolak retur dan sistem akan mengirimkan status retur ke *email*.
42	No. Proses	9
	Nama Proses	Laporan
	Source	Pemilik
	Input	Data laporan
	Output	info laporan
	Destination	pemilik

	Logika Proses	1. Sistem menampilkan menu laporan 2. Jika pemilik memilih menu unduh maka sistem akan mengunduh file laporan dan menyimpannya ke dalam media penyimpanan komputer.
43	No. Proses	10
	Nama Proses	Backup dan Restore
	Source	Admin
	Input	Data petugas, Data *member*, Data kota, Data provinsi, Data warna, Data ukuran, Data gambar, Data produk, Data detail produk, Data pesan, Data detail pesan, Data ongkir, Data pengiriman, Data konfirmasi, Data retur, Data detail retur, Data paket, Data kategori, Data subkategori ukuran, Data produk warna, data informasi
	Output	info petugas, info *member*, info kota, info provinsi, info warna, info ukuran,info gambar, info produk, info detail produk, info pesan, info detail pesan, info ongkir, info pengiriman, info konfirmasi, info retur, info detail retur, info paket, info kategori, info subkategori, info ukuran, info informasi
	Destination	admin
	Logika Proses	1. Sistem menampilkan menu *backup* dan *restore database* 2. Jika admin memilih menu *backup* maka sistem akan mengunduh file *database* dan menyimpannya ke dalam media penyimpanan komputer. 3. Jika admin memilih menu *restore* maka sistem akan menyimpan isi file *database* yang telah *diinputkan* kedalam *database*.

III.1.6.4 Kamus Data

Kamus data adalah kumpulan dari elemen-elemen atau simbol yang digunakan untuk membantu dalam penggambaran atau pengidentifikasian setiap field atau file didalam sistem. Kamus data merupakan deskripsi formal mengenai seluruh elemen yang mencakup DFD. Kamus data untuk diagram alir data pada aplikasi penjualan online ini akan dijelaskan pada tabel III.7.

Tabel III.7 Kamus Data

No	Kamus	Keterangan
1	Nama aliran data	Data *member*
	Where used/ how used	*Member* Proses 1
	Deskripsi	Berisi data *member* yang digunakan pada saat pendaftaran yang akan disimpan pada *database*, serta digunakan sebagai data *login member*
	Struktur data	id_*member* + id_kota + *email* + password + nama + alamat + kodepos + tlp + statusmmb
	id_*member* nama *email* password id_kota alamat kodepos telephone status	[0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [0-9] [0,1]
2	Nama aliran data	Data petugas
	Where used/ how used	Pengguna Proses 3.1, proses 3.2, proses 3.3, proses 3.4, proses 3.5
	Deskripsi	Berisi data petugas
	Struktur data	id_petugas + *email* + password + nama + ym + level + online + statusptg
	id_petugas *email* password nama	[0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z]

	ym level online statusptg	[A-Z|a-z|0-9] [0,1] [0,1] [0,1]
3	Nama aliran data	Data kategori
	Where used/ how used	Proses 4
	Deskripsi	Berisi data kategori
	Struktur data	id_kategori + id_petugas + kategori + statusktg
	id_kategori id_petugas kategori statusktg	[0-9] [0-9] [A-Z|a-z] [0,1]
4	Nama aliran data	Data produk
	Where used/ how used	Pengunjung, *member*, petugas Proses 4, proses 4.2, proses 4.2.1, proses 4.2.2, proses 4.2.3
	Deskripsi	Berisi data produk
	Struktur data	id_produk + id_petugas + id_merek + id_kategori + nama_produk + harga + berat + spesifikasi + statuspdk
	id_produk id_petugas id_merek id_kategori nama_produk harga berat spesifikasi statuspdk	[0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [A-Z|a-z] [0-9] [0-9] [A-Z|a-z] [0,1]
5	Nama aliran data	Data provinsi
	Where used/ how used	Petugas, *member* Proses 4, proses 4.3, proses 4.3.1, proses 4.3.2, proses 4.3.3
	Deskripsi	Berisi data provinsi
	Struktur data	id_provinsi + id_petugas + provinsi + statuspro
	id_provinsi id_petugas provinsi statuspro	[0-9] [0-9] [A-Z|a-z] [0,1]
6	Nama aliran data	Data kota
	Where used/ how used	*member* Proses 4, proses 4.4, proses 4.4.1, proses 4.4.2, proses 4.4.3

	Deskripsi	Berisi data kota
	Struktur data	id_kota + id_petugas + id_provinsi + kota + statuskta
	id_kota id_petugas id_provinsi kota statuskta	[0-9] [0-9] [0-9] [A-Z|a-z] [0,1]
7	Nama aliran data	data transaksi
	Where used/ how used	*Member*, petugas Proses 5, proses 5.1, proses 5.2, proses 5.3
	Deskripsi	Berisi data transaksi
	Struktur data	id_transaksi + id_*member* + id_ongkir + id_rekening + diskon + kurs + mata_uang + tgl_transaksi + tgl_batas + jam_batas + total_barang + total_berat + total_rupiah + total_dollar + biaya_kirim + id_kota + nama_tujuan + alamat_tujuan + tlp_tujuan + tgl_transfer + rekening + notransfer + atas_nama + jumlah_transfer + resi + konfirmasi + penerima + tgl_terima + status
	id_transaksi id_*member* id_ongkir id_rekening diskon kurs mata_uang tgl_transaksi tgl_batas jam_batas total_barang total_berat total_rupiah total_dollar biaya_kirim id_kota nama_tujuan alamat_tujuan tlp_tujuan tgl_transfer rekening notransfer atas_nama jumlah_transfer resi	[0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [A-Z|a-z] [date] [date] [date] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [A-Z|a-z] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [0-9] [A-Z|a-z] [0-9] [0-9]

	konfirmasi penerima tgl_terima status	[0-9] [A-Z|a-z] [A-Z|a-z|0-9] [0,1]
8	Nama aliran data	Data ukuran
	Where used/ how used	Proses 5
	Deskripsi	Berisi data detail ukuran
	Struktur data	id_ukuran + id_petugas + ukuran + statuskr
	id_ukuran id_petugas ukuran statuskr	[A-Z] [0-9] [A-Z] [0,1]
9	Nama aliran data	Data warna
	Where used/ how used	Proses 5
	Deskripsi	Berisi data warna
	Struktur data	id_ukuran + id_petugas + ukuran + statusukr
	id_ukuran id_petugas ukuran statusukr	[0-9] [0-9] [A-Z] [0,1]
10	Nama aliran data	Data merek
	Where used/ how used	petugas Proses 7
	Deskripsi	Berisi data merek
	Struktur data	id_merek + id_petugas + merek + statusmrk
	id_merek id_petugas merek statusmrk	[0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0,1]
11	Nama aliran data	Data rekening
	Where used/ how used	petugas
	Deskripsi	Berisi data rekening
	Struktur data	id_rekening + id_petugas + nama_rekening + keterangan + statusrk
	id_rekening id_petugas nama_rekening keterangan statusrk	[0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0,1]
12	Nama aliran data	Data jasa
	Where used/ how used	petugas Proses 6, proses 6.1, proses 6.2
	Deskripsi	Berisi data jasa
	Struktur data	id_jasa + id_petugas + jasa + statusjs
	id_jasa	[0-9]

	id_petugas jasa statusjs	[0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0,1]
13	Nama aliran data	Data paket
	Where used/ how used	petugas
	Deskripsi	Berisi data paket
	Struktur data	id_paket + id_petugas + id_jasa + paket + statuspkt
	id_paket id_petugas id_jasa paket statuspkt	[0-9] [0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0,1]
14	Nama aliran data	Data ongkir
	Where used/ how used	petugas
	Deskripsi	Berisi data ongkos kirim
	Struktur data	id_ongkir + id_petugas + id_kota + id_paket + ongkos + lama_kirim + statusok
	id_ongkir id_petugas id_kota id_paket ongkos lama_kirim statusok	[0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0,1]
15	Nama aliran data	Data detail transaksi
	Where used/ how used	petugas, *member*
	Deskripsi	berisi data detail transaksi
	Struktur data	id_detail_transaksi + id_transaksi + id_detail_produk + jumlah + jumlah_berat + bayar
	id_detail_transaksi id_transaksi id_detail_produk jumlah jumlah_berat bayar	[0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9]
16	Nama aliran data	Data gambar
	Where used/ how used	petugas
	Deskripsi	berisi data gambar
	Struktur data	id_gambar + id_petugas + id_detail_produk + gambar
	id_gambar id_petugas id_detail_produk	[0-9] [0-9] [0-9]

	gambar	[image]
17	Nama aliran data	Data retur
	Where used/ how used	*member*, petugas
	Deskripsi	berisi data retur
	Struktur data	id_retur + id_transaksi + tgl_retur + tgl_terimaretur + resi_retur + penerima_retur + status_retur
	id_retur id_transaksi tgl_retur tgl_terimaretur resi_retur penerima_retur status_retur	[0-9] [0-9] [date] [date] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0,1]
18	Nama aliran data	data detail retur
	Where used/ how used	*member*, petugas
	Deskripsi	berisi data detail retur
	Struktur data	id_detail_retur + id_retur + id_detail_transaksi + alasan + jumlah_retur
	id_detail_retur id_retur id_detail_transaksi alasan jumlah_retur	[0-9] [0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9]
19	Nama aliran data	Data detail produk
	Where used/ how used	petugas
	Deskripsi	berisi data detail produk
	Struktur data	id_detail_produk + id_petugas + id_produk + id_warna + id_ukuran + stok + laris + statusdp
	id_detail_produk id_petugas id_produk id_warna id_ukuran stok laris statusdp	[0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0,1]
20	Nama aliran data	data gambar retur
	Where used/ how used	*member*
	Deskripsi	berisi data gambar retur
	Struktur data	id_detail_retur + gambar + statusgbr
	id_detail_retur gambar statusgbr	[0-9] [image] [0,1]
21	Nama aliran data	data rating

	Where used/ how used	*member*
	Deskripsi	berisi data rating
	Struktur data	id_rating + id_detail_produk + id_*member* + counter + value
	id_rating id_detail_produk id_*member* counter value	[0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9]
22	Nama aliran data	data kurs
	Deskripsi	berisi data kurs
	Struktur data	nominal
	nominal	[0-9]

III.2 Perancangan Sistem

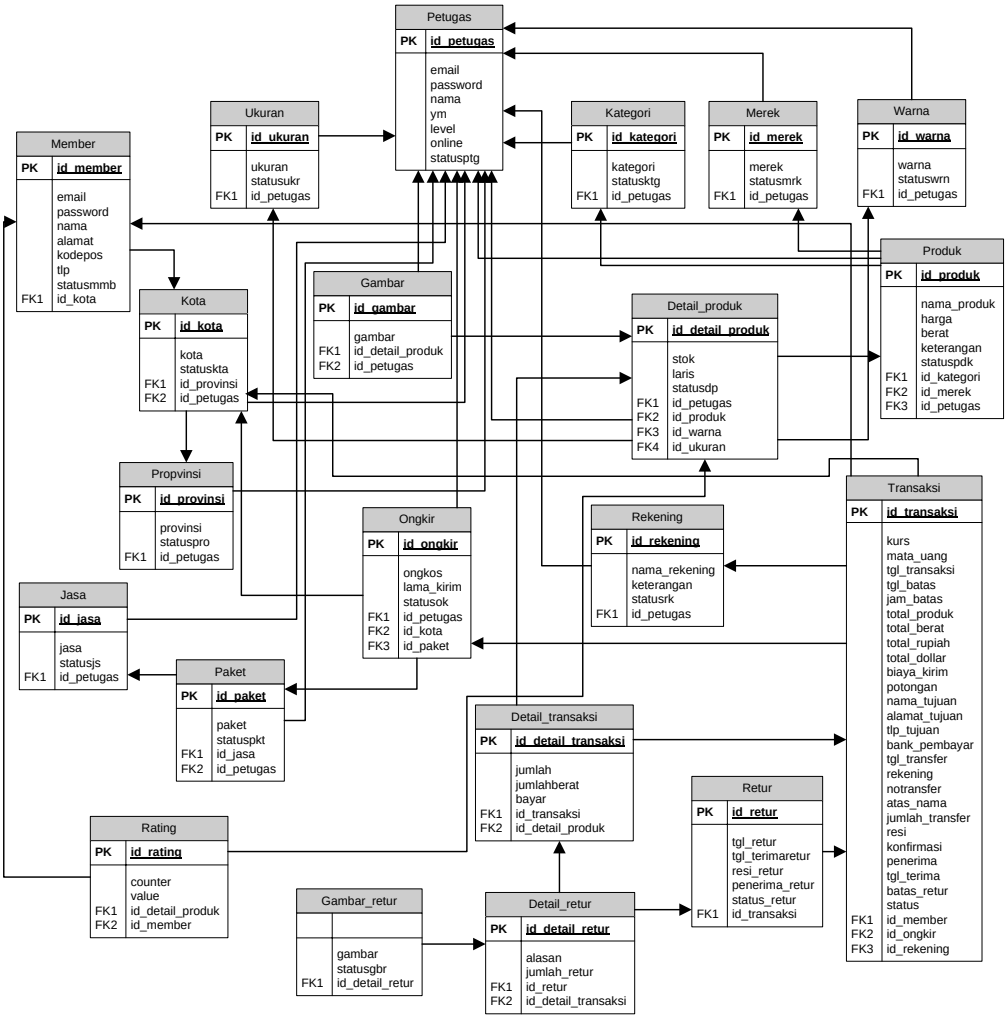
Perancangan merupakan bagian dari metodologi pembangunan suatu perangkat lunak yang harus dilakukan setelah melalui tahapan analisis. Pada bagian ini akan dijelaskan perancangan sistem yang dimaksudkan untuk menggambarkan perbedaan antara sistem yang sedang berjalan dengan sistem yang diusulkan. Perancangan sistem ini menggunakan pendekatan sistem terkomputerisasi.

III.2.1 Perancangan Basis Data

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

III.2.1.1 Skema Relasi

Model data relasional merupakan model data di mana hubungan antar data, arti data dan batasannya dijelaskan dengan baris dan kolom. Secara formal, ke semuanya itu digambarkan ke dalam diagram skema dan diagram skema. Adapun skema relasi yang terdapat dalam aplikasi *e-commerce* pada Byon Store adalah sebagai berikut pada gambar III.27 :



Gambar III.27 Skema Relasi

III.2.1.2 Perancangan Struktur Tabel

Perancangan struktur tabel adalah perancangan tabel-tabel yang akan digunakan pada *database*. Berikut adalah struktur untuk setiap tabel yang terdapat dalam *database website e-commerce* Byon Store.

1. Tabel *Member*

Tabel III.8 Tabel *Member*

Field	*Type*	Keterangan
Id_*member*	int(5)	*Primary key, auto increment*
id_ Kota	int(6)	*Foreign key*
email	varchar(100)	-
password	varchar(50)	-
nama	varchar(50)	-
alamat	text	-
kode_pos	int(7)	-
tlp	char(15)	-
statusmmb	tinyint(1)	-

2. Tabel Petugas

Tabel III.9 Petugas

Field	*Type*	Keterangan
id_petugas	tinyint(3)	*Primary key, auto increment*
email	varchar(100)	-
password	varchar(50)	-
nama	varchar(100)	-
ym	varchar(50)	-
level	char(10)	-
online	int(1)	-
statusptg	int(1)	-

3. Tabel kategori

Tabel III.10 Kategori

Field	*Type*	Keterangan
id_kategori	int(55)	*Primary key, auto increment*
id_petugas	tinyint(5)	-
kategori	char(15)	-
statusktg	int(1)	-

4. Tabel produk

Tabel III.11 Produk

Field	*Type*	Keterangan
id_produk	int(10)	*Primary key, auto increment*
id_petugas	tinyint(3)	*Foreign key*
id_kategori	int(5)	*Foreign key*
id_merek	int(4)	*Foreign key*
nama_produk	char(50	-
harga	int(9)	-
berat	int(5)	-
keterangan	text	-
statuspdk	int(1)	-

5. Tabel provinsi

Tabel III.12 Provinsi

Field	*Type*	Keterangan
id_provinsi	int(5)	*Primary key, auto increment*
id_petugas	tinyint(3)	*foreign key*
provinsi	char(50)	-
statuspro	int(1)	-

6. Tabel kota

Tabel III.13 kota

Field	*Type*	Keterangan
id_ kota	int(6)	*Primary key, auto increment*
id_petugas	tinyint(3)	*Foreign key*
id_provinsi	int(5)	*Foreign key*
kota	char(50)	-
statuskta	int(1)	*Foreign key*

7. Tabel transaksi

Tabel III.14 transaksi

Field	*Type*	Keterangan
id_transaksi	int(10)	*Primary key, auto increment*
id_*member*	int(5)	*Foreign key*
id_ongkir	int(10)	*Foreign key*
id_rekening	int(5)	*Foreign key*
kurs	int(9)	-
mata_uang	char(50)	-
tanggal_transaksi	date	-
tanggal_batas	date	-
jam_batas	time	-
total_produk	int(5)	-
total_berat	int(5)	-
total_rupiah	int(9)	-
total_dollar	int(9)	-
biaya_kirim	int(9)	-
potongan	int(9)	-
id_kota	int(6)	*Foreign key*
nama_tujuan	varchar(50)	-
alamat_tujuan	text	-
tlp_tujuan	char(15)	-
tgl_transfer	date	-
rekening	char(30)	-
notransfer	char(30)	-
atas_nama	char(30)	-
jumlah_transfer	int(9)	-

resi	char(50)	-
konfirmasi	char(50)	-
penerima	char(30)	-
tgl_terima	date	-
batas_retur	date	-
status	char(15)	-

8. Tabel detail_transaksi

Tabel III.15 detail_transaksi

Field	*Type*	Keterangan
id_detail_transaksi	int(10)	*Primary key, auto increment*
id_transaksi	int(10)	*Foreign key*
id_detail_produk	int(10)	*Foreign key*
jumlah	int(5)	-
jumlahberat	int(5)	-
bayar	int(9)	-

9. Tabel rekening

Tabel III.16 rekening

Field	*Type*	Keterangan
id_rekening	int(5)	*Primary key, auto increment*
id_petugas	tinyint(3)	*Foreign key*
nama_rekening	char(25)	-
keterangan	text	-
statusrk	int(1)	-

10. Tabel jasa

Tabel III.17 jasa

Field	*Type*	Keterangan
id_jasa	int(5)	*Primary key, auto increment*

id_petugas	tinyint(3)	-
jasa	char(20)	-
statusjs	int(1)	-

11. Tabel ongkir

Tabel III.18 ongkir

Field	*Type*	Keterangan
id_ongkir	int(10)	*Primary key, auto increment*
id_petugas	tinyint(3)	*Foreign key*
id_kota	int(6)	*Foreign key*
id_paket	int(5)	*Foreign key*
ongkos	int(9)	-
lama_kirim	int(2)	-
statusok	tinyint(1)	-

12. Tabel detail_produk

Tabel III.19 detail_produk

Field	*Type*	Keterangan
id_detail_produk	int(10)	*Primary key, auto increment*
id_petugas	tinyint(3)	*Foreign key*
id_produk	int(10)	*Foreign key*
id_warna	int(5)	*Foreign key*
id_ukuran	int(5)	*Foreign key*
stok	int(6)	-
laris	int(4)	-
statusdp	tinyint	-

13. Tabel retur

Tabel III.20 retur

Field	*Type*	Keterangan
id_ retur	int(7)	*Primary key, auto increment*
id_transaksi	int(10)	*Foreign key*
tgl_retur	date	-
id_terimaretur	date	-
resi_retur	char(50)	-
penerima_retur	char(35)	-
status_retur	char(50)	-

14. detail_retur

Tabel III.21 detail_retur

Field	*Type*	Keterangan
id_ detail_retur	int(7)	*Primary key, auto increment*
id_retur	int(7)	*Foreign key*
id_detail_transaksi	int(10)	*Foreign key*
alasan	char(30)	-
jumlah_retur	int(5)	-

15. gambar

Tabel III.22 gambar

Field	*Type*	Keterangan
id_ gambar	int(10)	*Primary key, auto increment*
id_petugas	tinyint(3)	*Foreign key*
id_detail_produk	int(10)	*Foreign key*
gambar	varchar(100)	-

16. gambar_retur

Tabel III.23 gambar_retur

Field	*Type*	Keterangan
id_detail_retur	int(3)	*Foreign key*
gambar	char(50)	-
statusgr	char(20)	-

17. kurs

Tabel III.24 kurs

Field	*Type*	Keterangan
nominal	int(9)	-

18. merek

Tabel III.25 merek

Field	*Type*	Keterangan
id_ merek	int(4)	*Primary key, auto increment*
id_petugas	tinyint(3)	*Foreign key*
merek	char(20)	-
statusgr	tinyint(1)	-

19. paket

Tabel III.26 paket

Field	*Type*	Keterangan
id_ paket	int(5)	*Primary key, auto increment*
id_petugas	tinyint(3)	*Foreign key*
id_jasa	int(5)	*Foreign key*

paket	char(15)	-
statuspkt	int(1)	-

20. rating

Tabel III.27 rating

Field	*Type*	Keterangan
id_ rating	int(10)	*Primary key, auto increment*
id_*member*	int(5)	*Foreign key*
id_detail_produk	int(10)	*Foreign key*
counter	int(4)	-
value	int(4)	-

21. ukuran

Tabel III.28 ukuran

Field	*Type*	Keterangan
id_ukuran	int(5)	*Primary key, auto increment*
id_petugas	tinyint(3)	*Foreign key*
ukuran	char(25)	-
statuskr	int(1)	-

22. warna

Tabel III.29 warna

Field	*Type*	Keterangan
id_warna	int(5)	*Primary key, auto increment*
id_petugas	tinyint(3)	*Foreign key*
warna	char(25)	-
statuswrn	int(1)	-

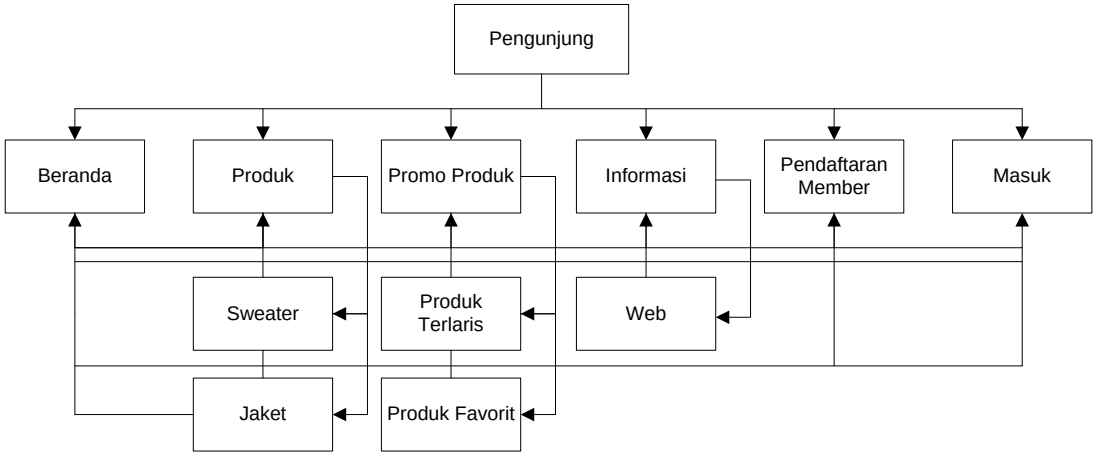
III.2.2 Perancangan Arsitektur

Setelah melakukan perancangan data pada sistem yang dibangun, maka dilakukanlah perancangan arsitektur. Perancangan arsitektur yang telah dibuat meliputi beberapa perancangan diantaranya perancangan struktur menu, spesifikasi antarmuka, perancangan keluaran dan jaringan semantik.

III.2.2.1 Perancangan Struktur Menu

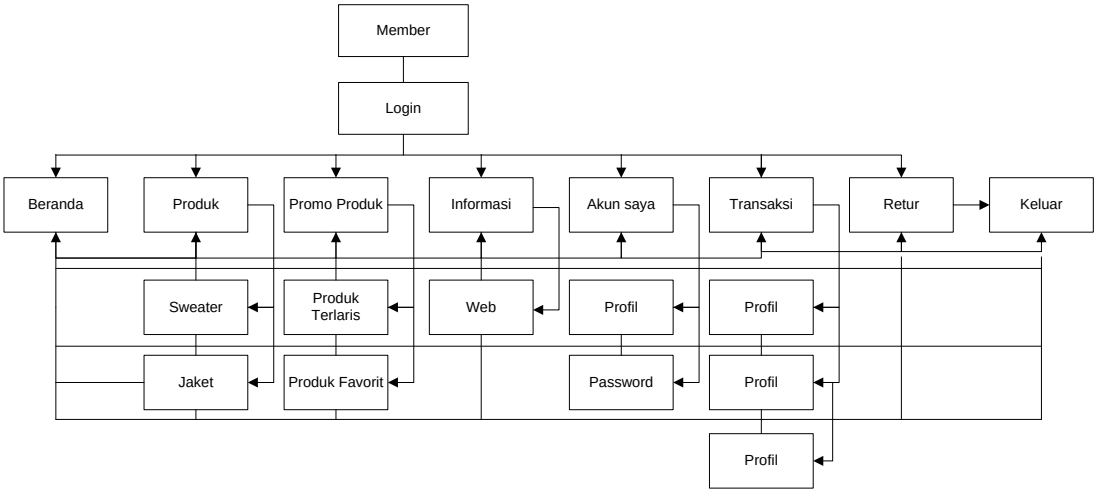
Struktur menu dirancang sesuai dengan level pengguna sistem. Terdapat lima pengguna aplikasi ini yaitu admin, pemilik, kasir, *member* dan pengunjung. Adapun struktur menunya adalah sebagai berikut:

1. Struktur Menu Pengunjung



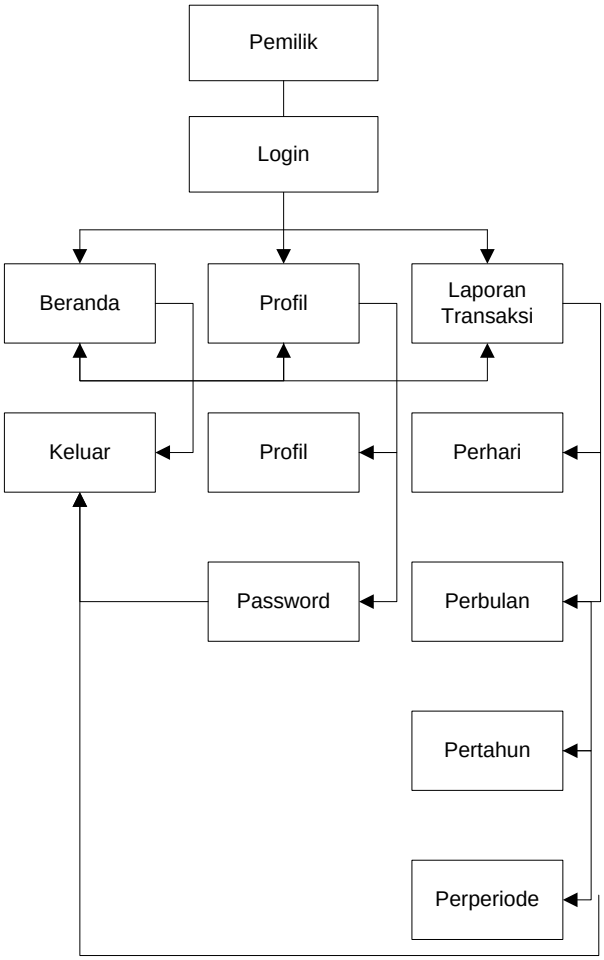
Gamabar III.28 Menu Pengunjung

2. Struktur Menu *Member*



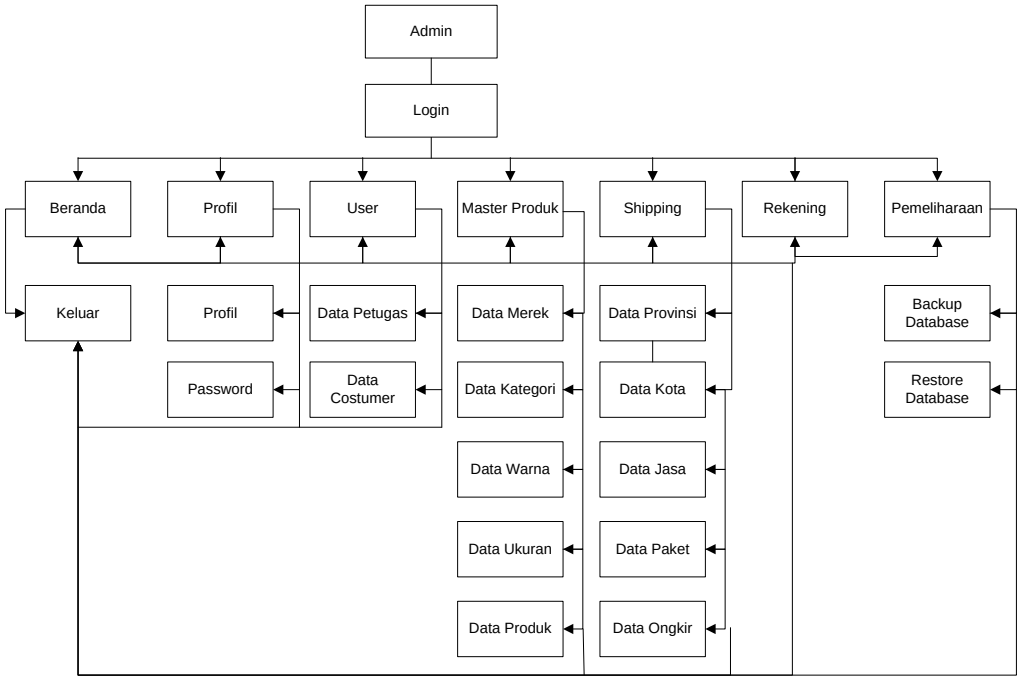
Gambar III.29 Menu *Member*

3. Struktur Menu Pemilik



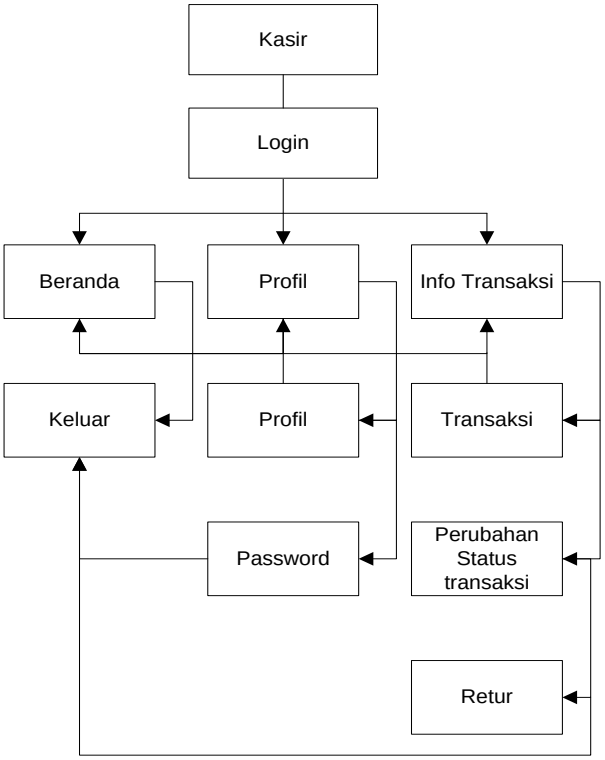
Gambar III.30 Menu Pemilik

4. Struktur Menu Admin



Gambar III.31 Menu Admin

5. Struktur Menu Kasir



Gambar III.32 Menu Kasir

III.2.3 Perancangan Antarmuka

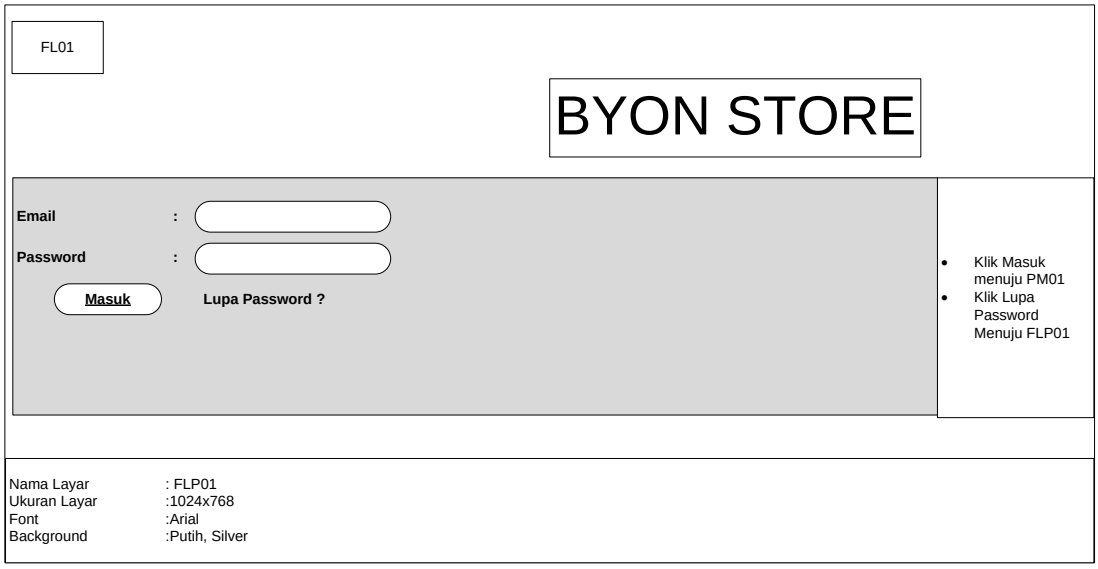
Spesifikasi antarmuka merupakan suatu bentuk tampilan dari program yang akan dibuat untuk kebutuhan *interface* dengan *user*. Spesifikasi perancangan antar muka terdiri dari :

1. Perancangan antarmuka admin
2. Perancangan antarmuka kasir
3. Perancangan antarmuka *member*
4. Perancangan antarmuka pengunjung

III.2.3.1 Perancangan antarmuka admin

1. Antar Muka *Login* Admin

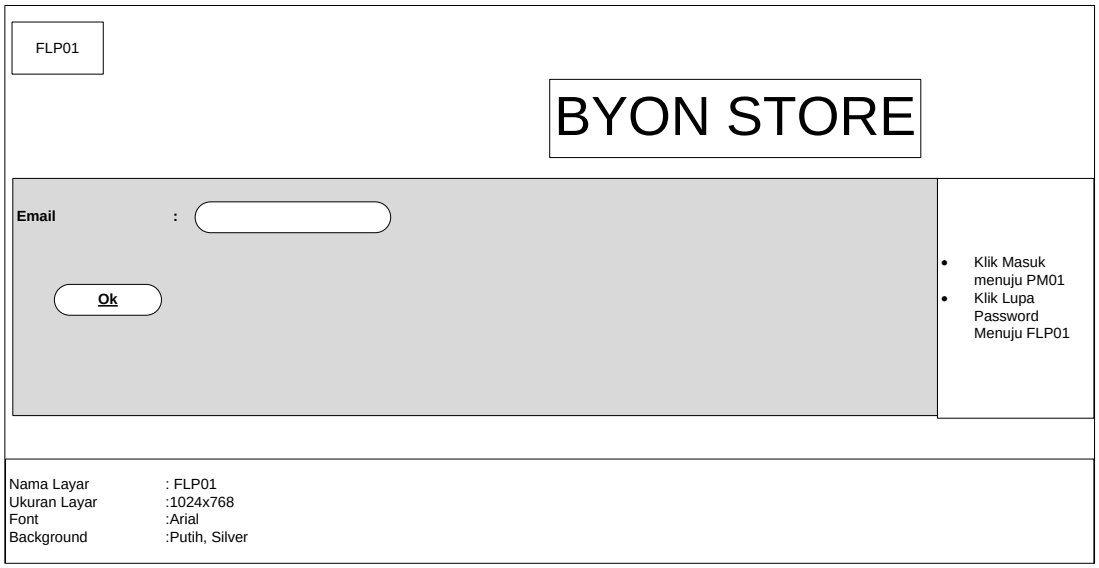
Gambar III.38 di bawah ini merupakan perancangan antar muka *login* pada Admin yang berfungsi sebagai halaman *login* untuk Admin



Gambar III.34 Antar Muka *Login* Admin

2. Antar Muka Lupa Password Admin

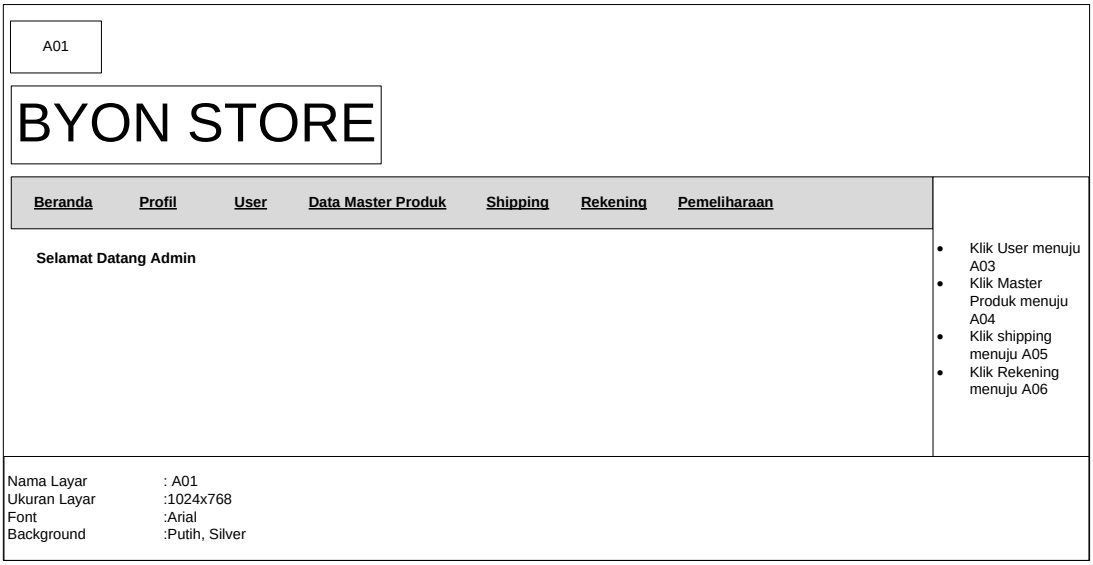
Gambar III.35 di bawah ini merupakan perancangan antar muka lupa password di *Login* Admin yang berfungsi sebagai pengingat password.



Gambar III.35 Perancangan Antar Muka Lupa Password Admin

3. Antar Muka Beranda Admin

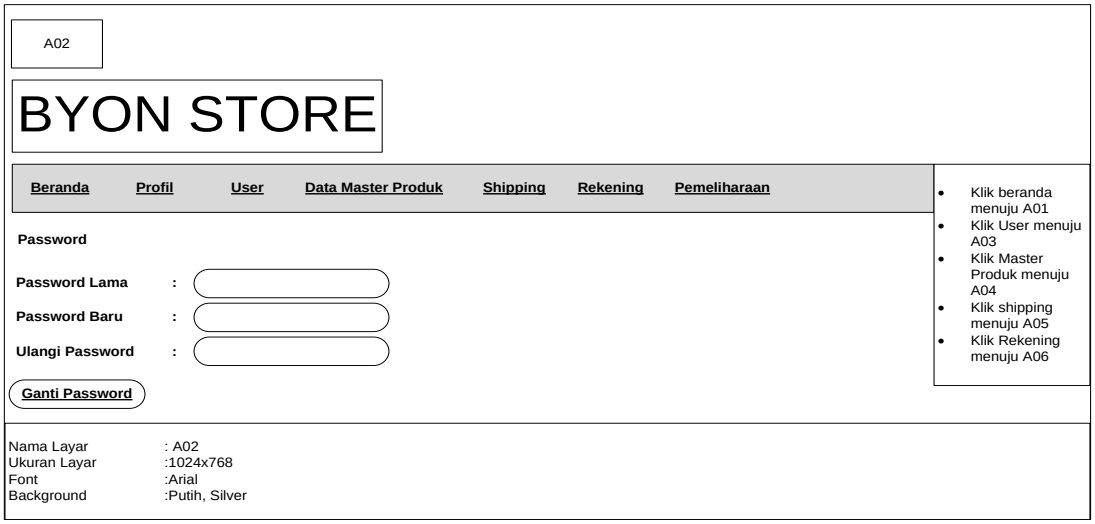
Gambar III.36 di bawah ini merupakan perancangan antar muka beranda di menu utama Admin yang berfungsi sebagai pengaturan *Web* yang dikelola



Gambar III.36 Perancangan Antar Muka Beranda Admin

4. Antar Muka Profil Admin

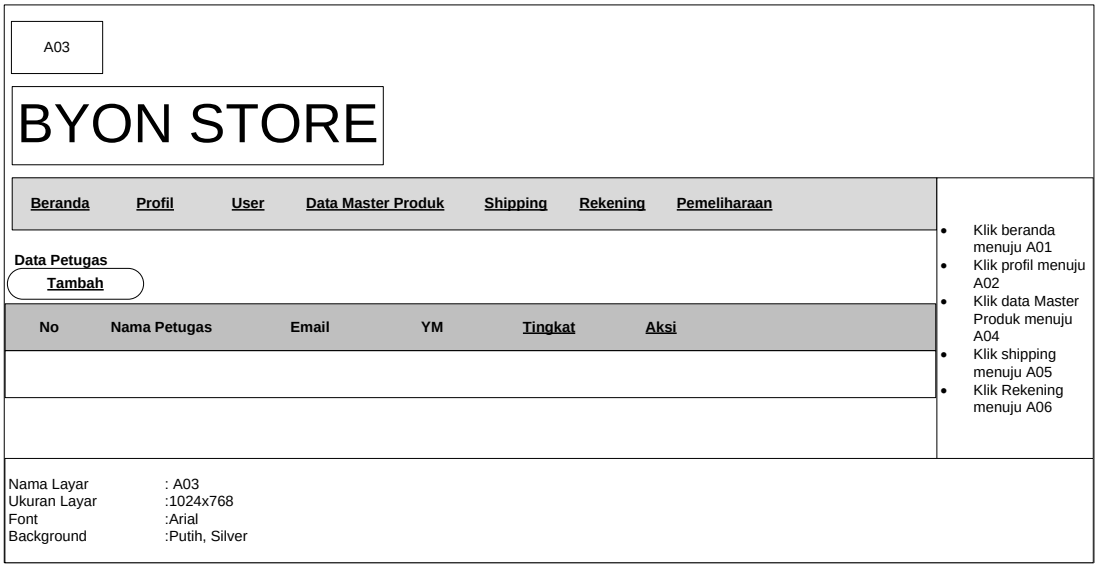
Gambar III.37 di bawah ini merupakan perancangan antar muka ubah profil yang berfungsi untuk mengubah data profil admin.



Gambar III.37 Perancangan Antar Muka Profil Admin

5. Antar Muka User

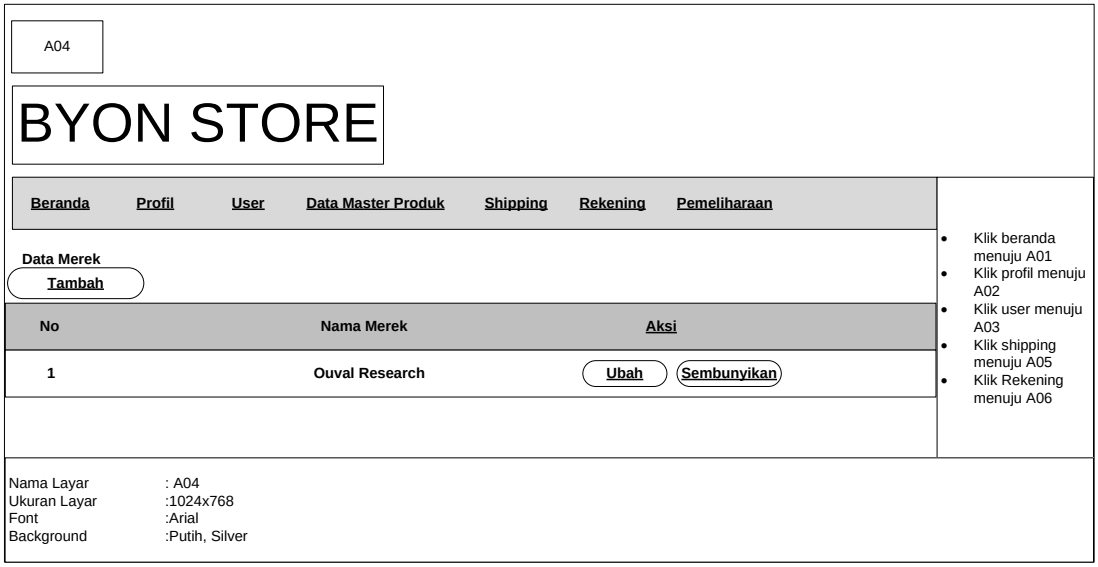
Gambar III.38 di bawah ini merupakan perancangan antar muka user yang berfungsi untuk mengubah data mengubah atau menambah petugas.



Gambar III.38 Perancangan Antar Muka User

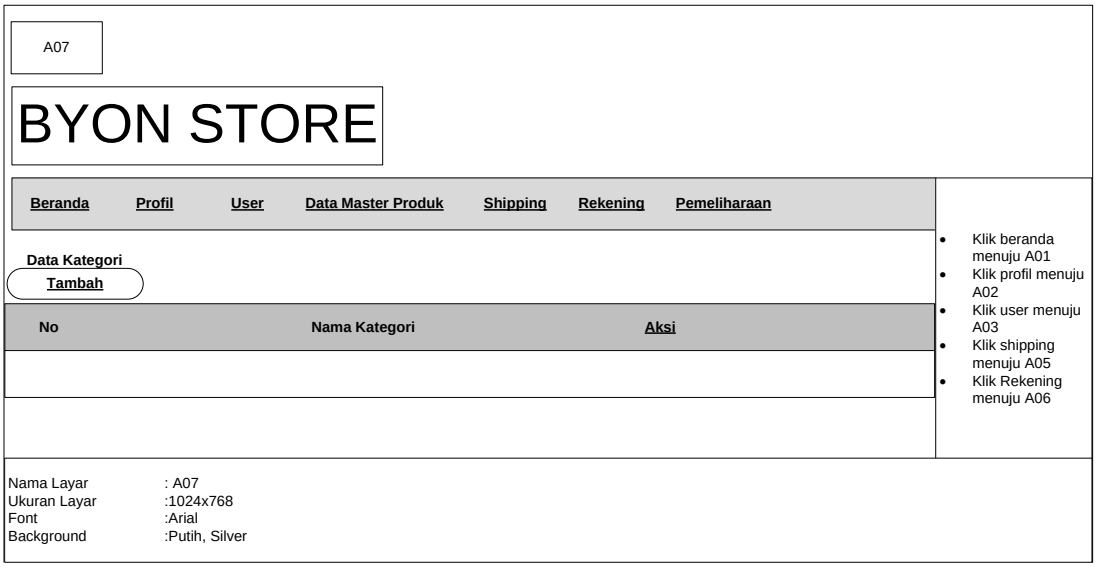
6. Perancangan Antar Muka Data Merek

Gambar III.39 di bawah ini merupakan perancangan antar muka user yang berfungsi untuk mengubah data menambah merek.



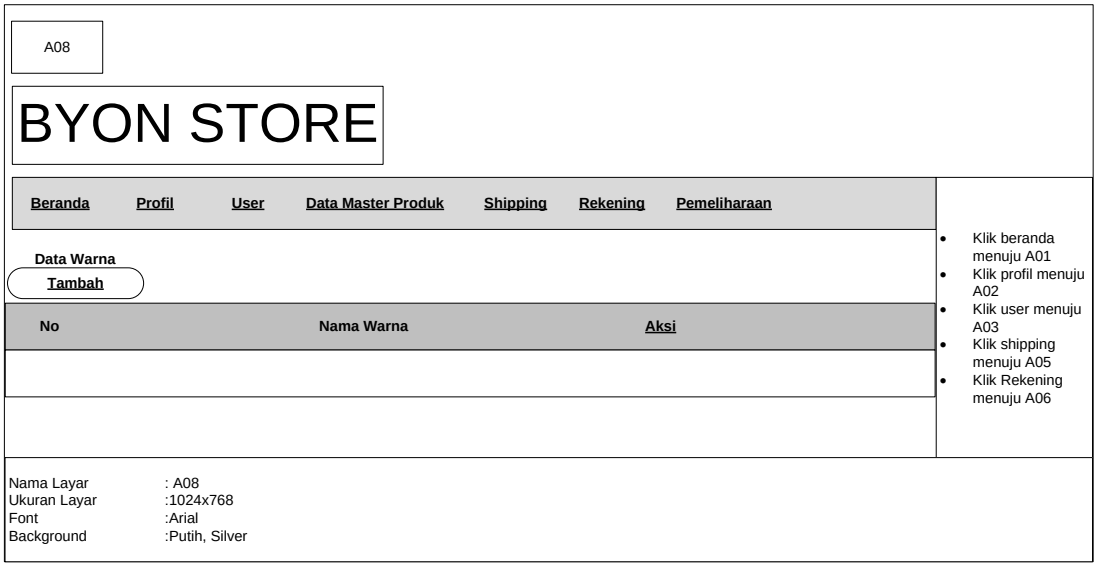
Gambar III.39 Antar Muka Data Merek

7. Perancangan Antarmuka Data Kategori



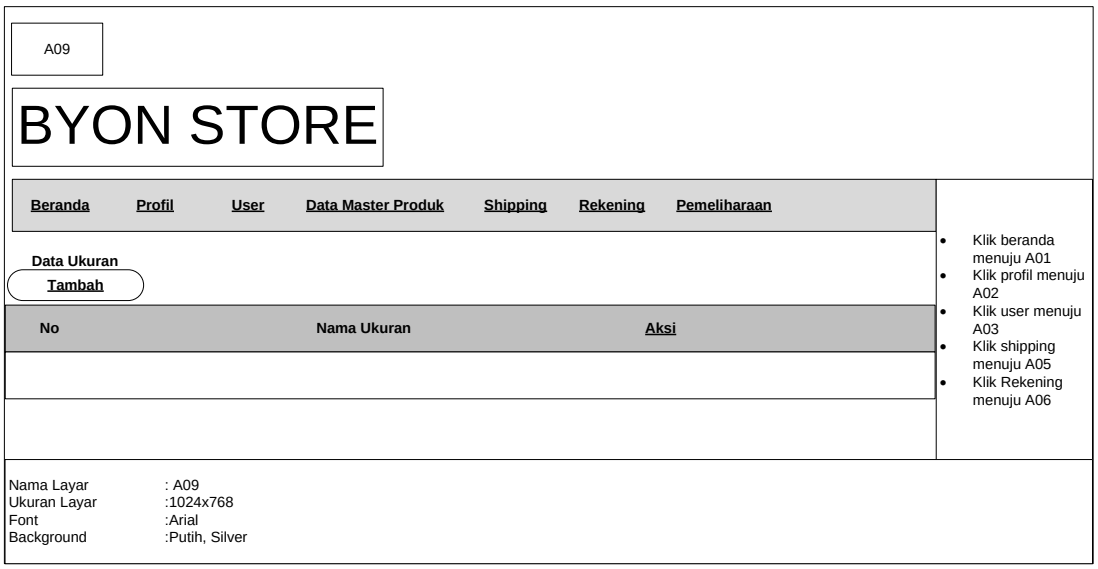
Gambar III.40 Antar Muka Data Kategori

8. Perancangan Antarmuka Data Warna



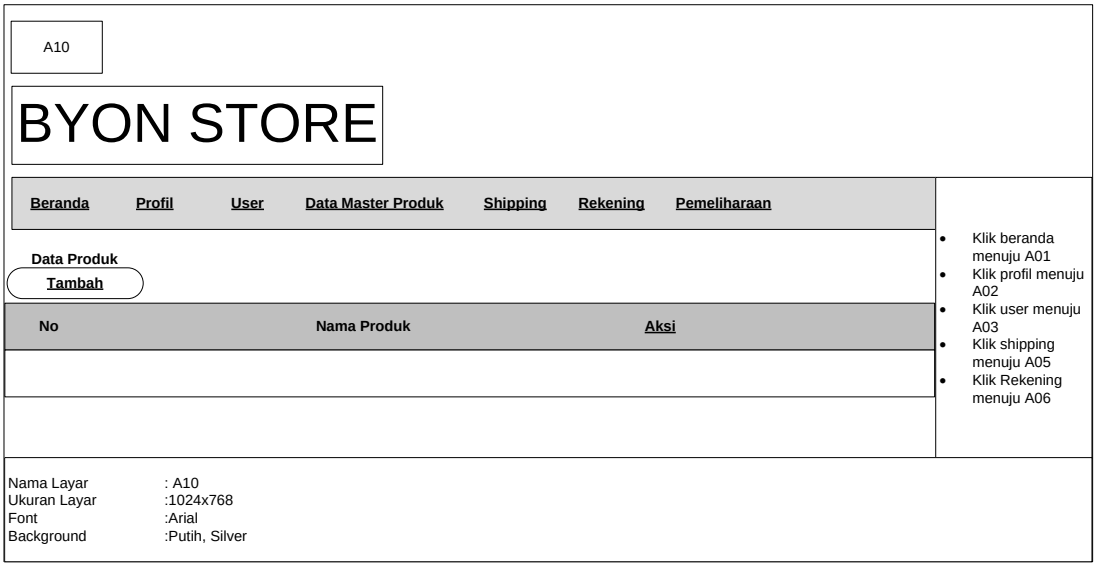
Gambar III.41 Antar Muka Data Warna

9. Perancangan Antarmuka Data Ukuran



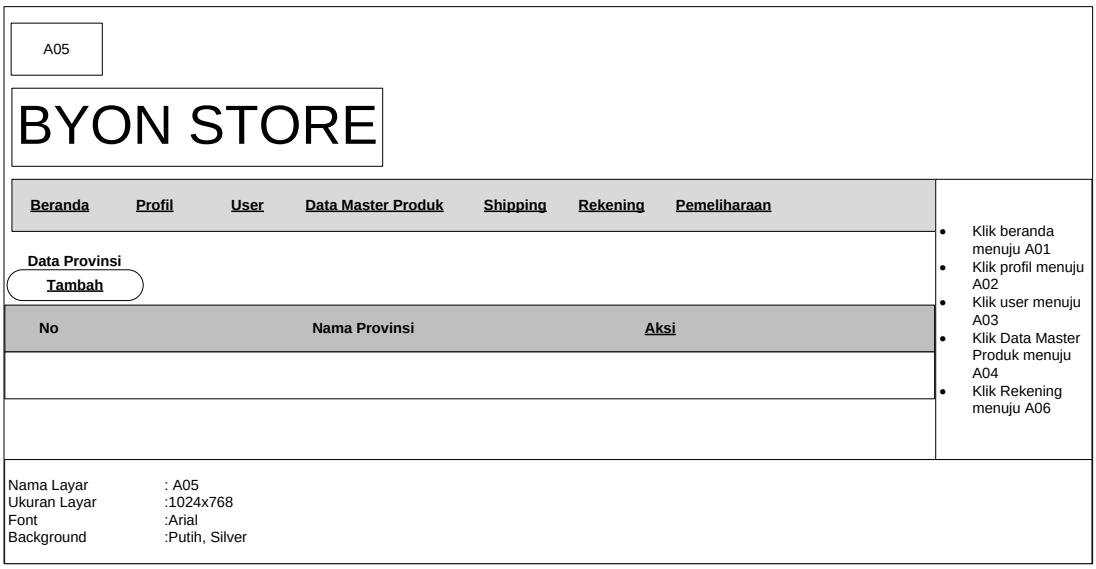
Gambar III.42 Antar Muka Data Ukuran

10. Perancangan Antarmuka Data Produk



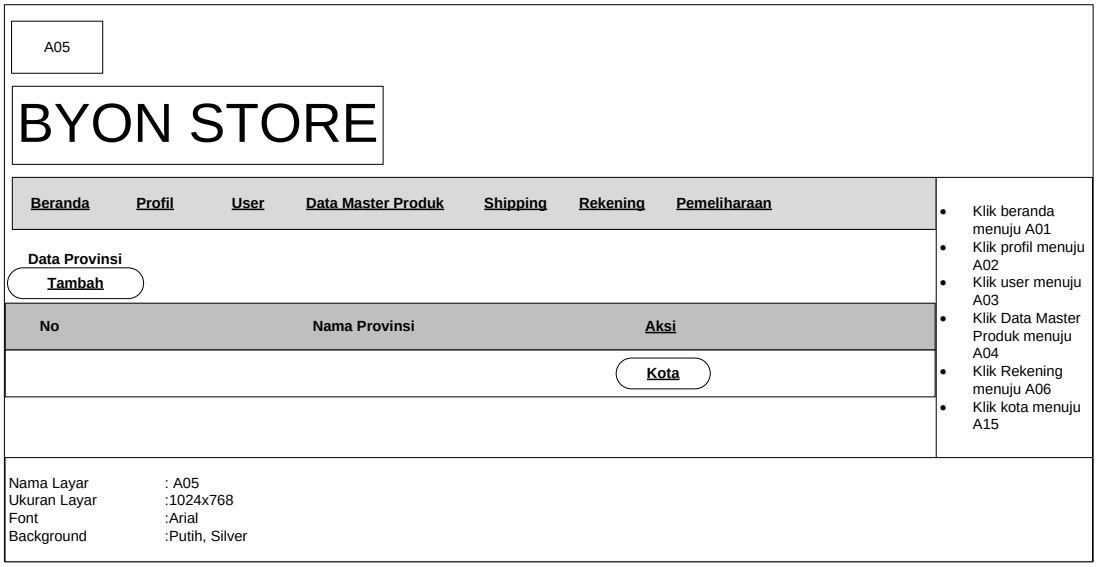
Gambar III.43 Antar Muka Data Produk

11. Perancangan Antarmuka Data Provinsi



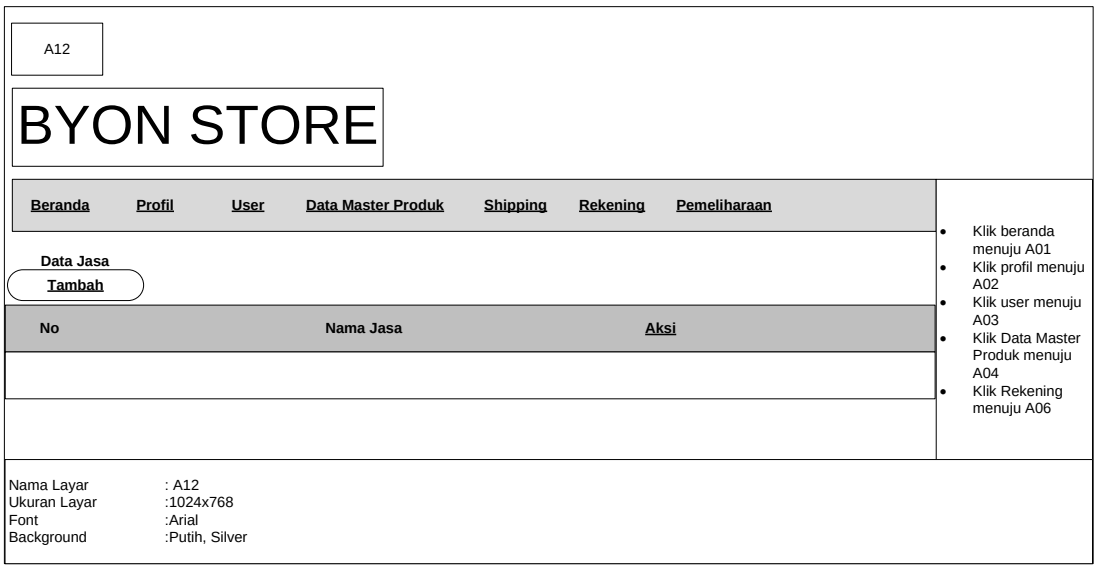
Gambar III.44 Antar Muka Data Provinsi

12. Perancangan Antarmuka Data Kota



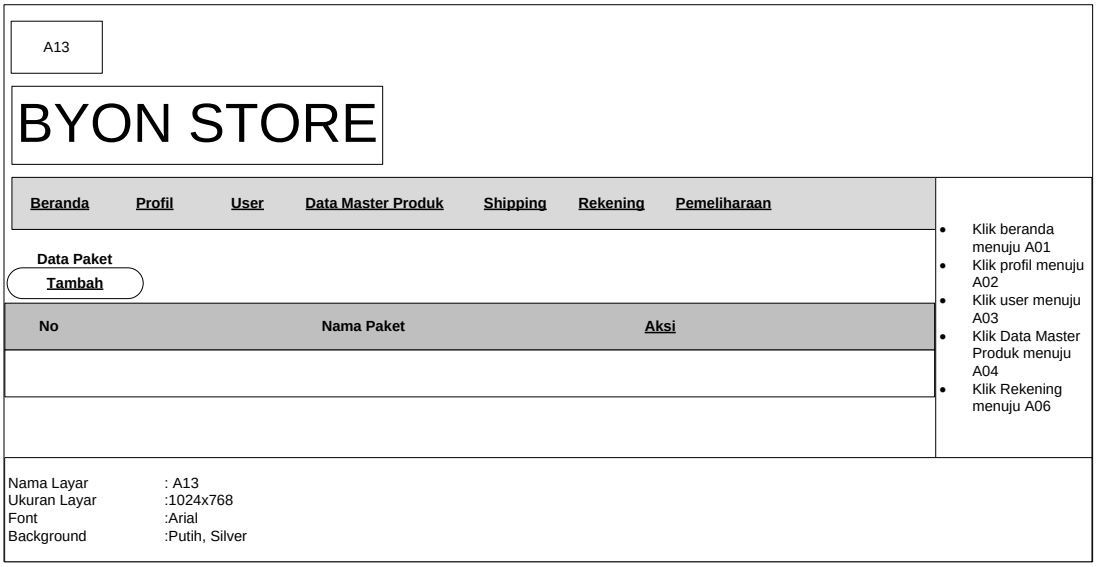
Gambar III.45 Antar Muka Data Kota

13. Perancangan Antarmuka Data Jasa



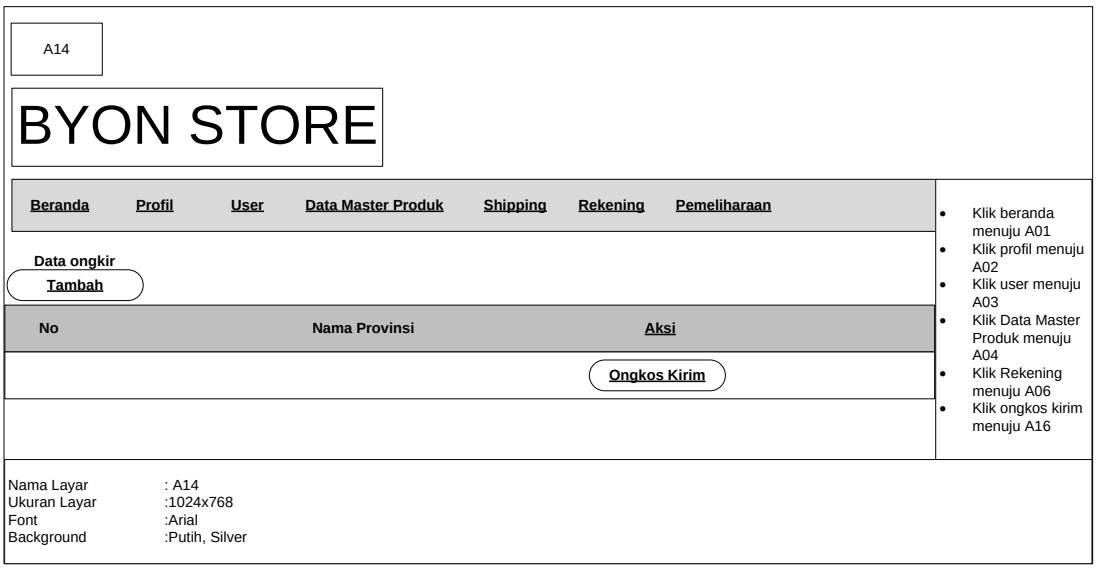
Gambar III.46 Antar Muka Data Jasa

14. Perancangan Antarmuka Data Paket



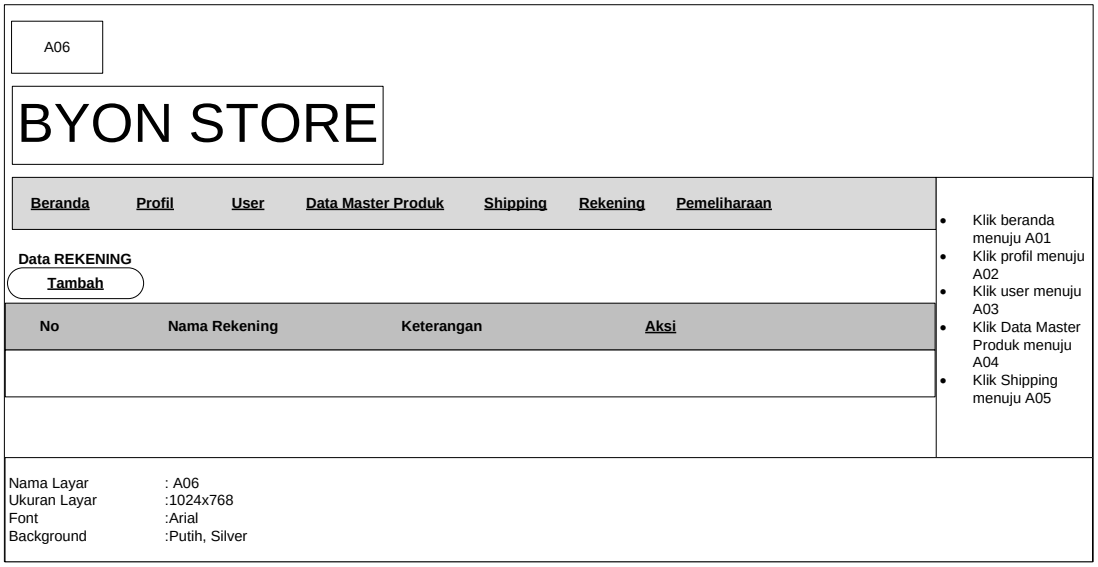
Gambar III.47 Antar Muka Data Paket

15. Perancangan Antarmuka Data Ongkir



Gambar III.48 Antar Muka Data Ongkir

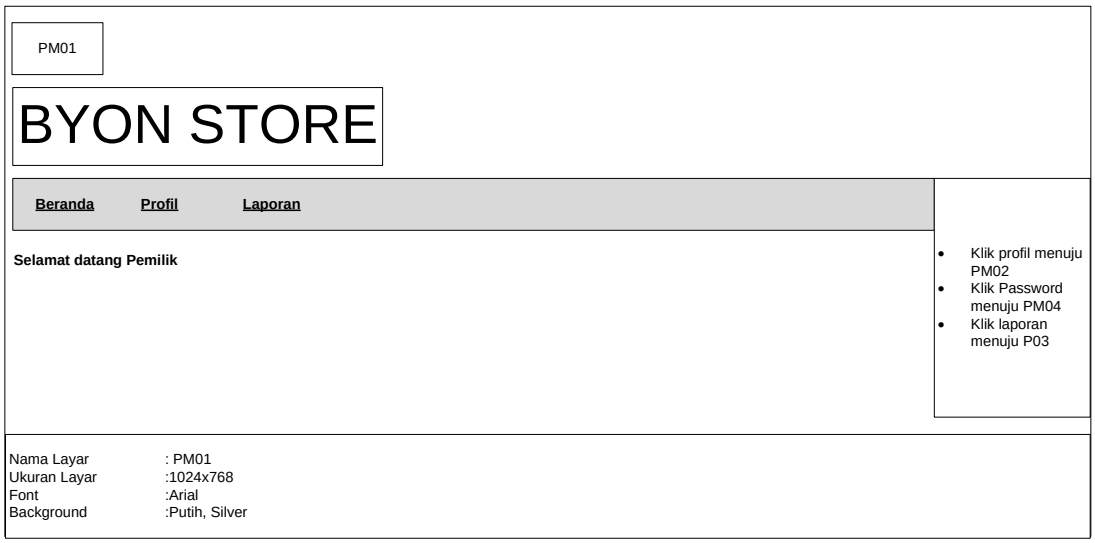
16. Perancangan Antarmuka Data Rekening



Gambar III.49 Antar Muka Data Rekening

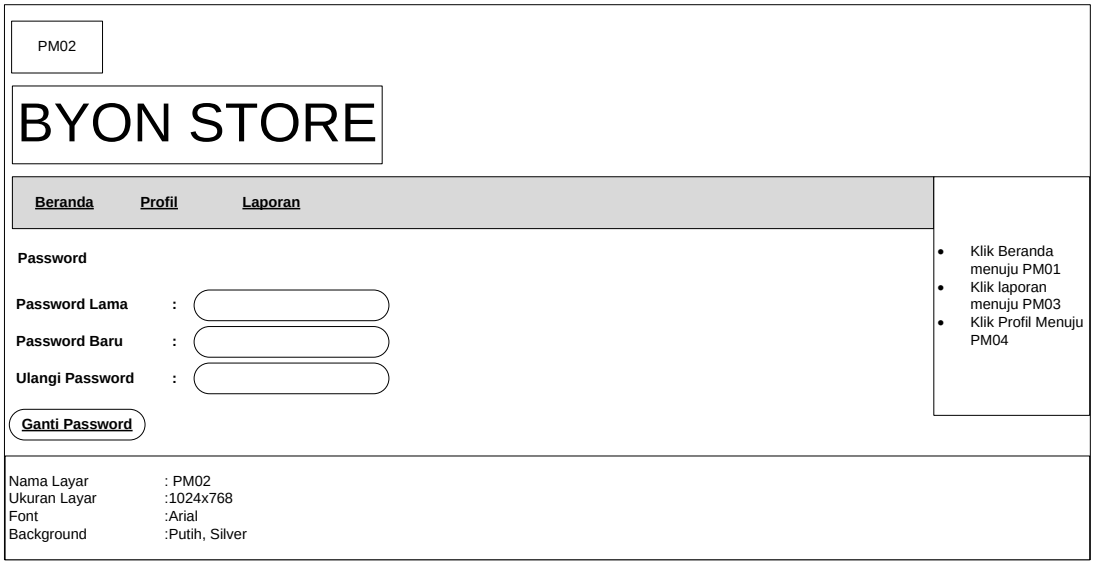
III.2.3.2 Perancangan antarmuka Pemilik

1. Perancangan Antarmuka Beranda Pemilik



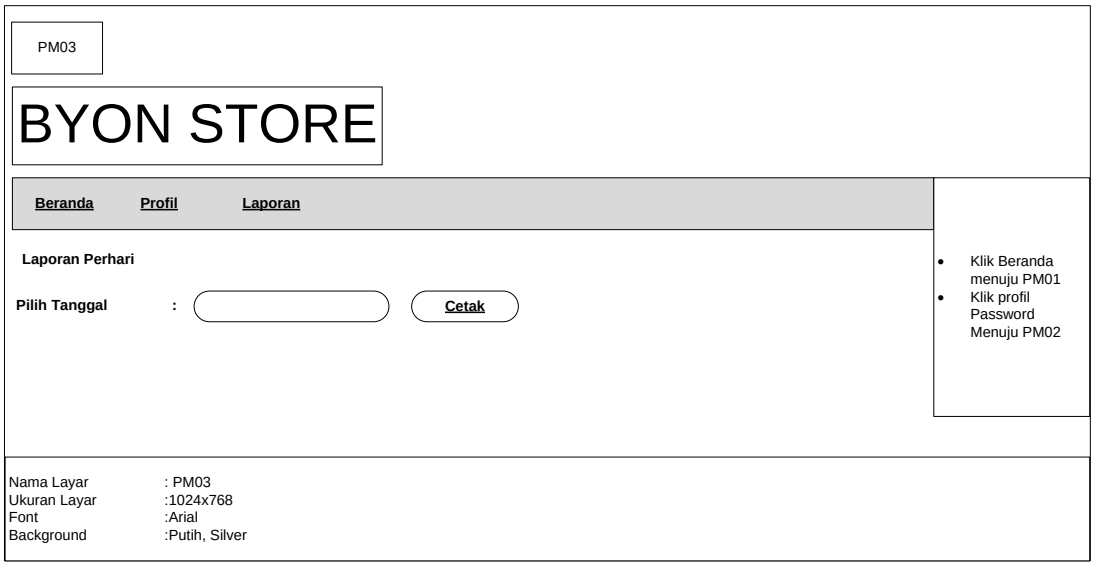
Gambar III.50 Antar Muka Beranda Pemilik

2. Perancangan Antarmuka Profil Pemilik



Gambar III.51 Antar Muka Profil Pemilik

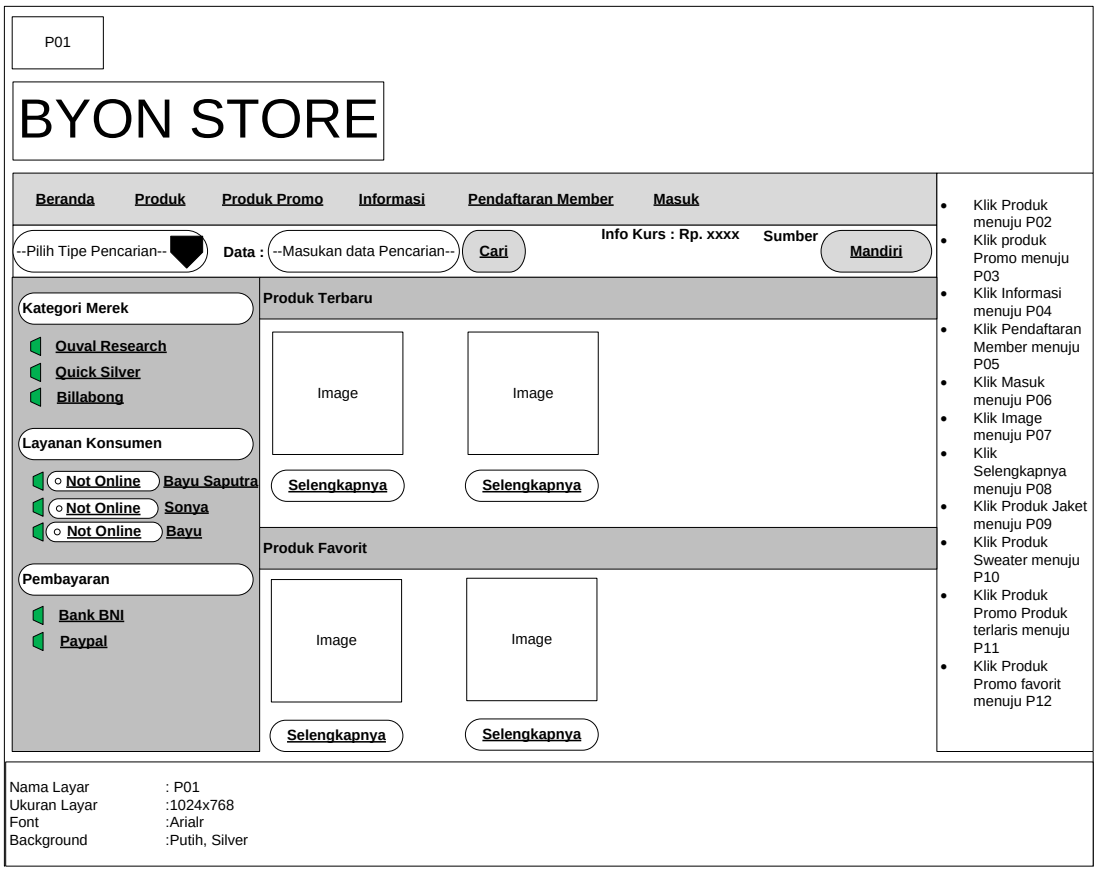
3. Perancangan Antarmuka Laporan



Gambar III.52 Antar Muka Laporan

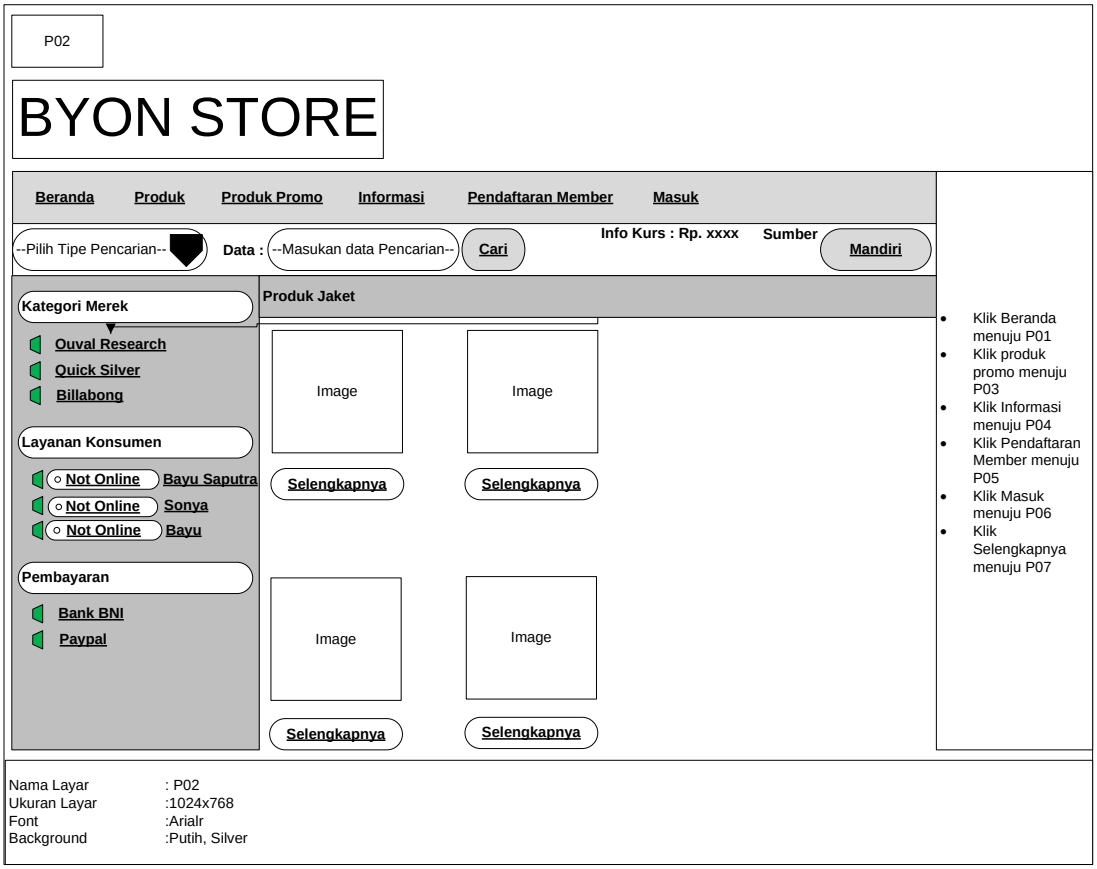
III.2.3.3 Perancangan antarmuka Pengunjung

1. Perancangan Antarmuka Beranda Pengunjung



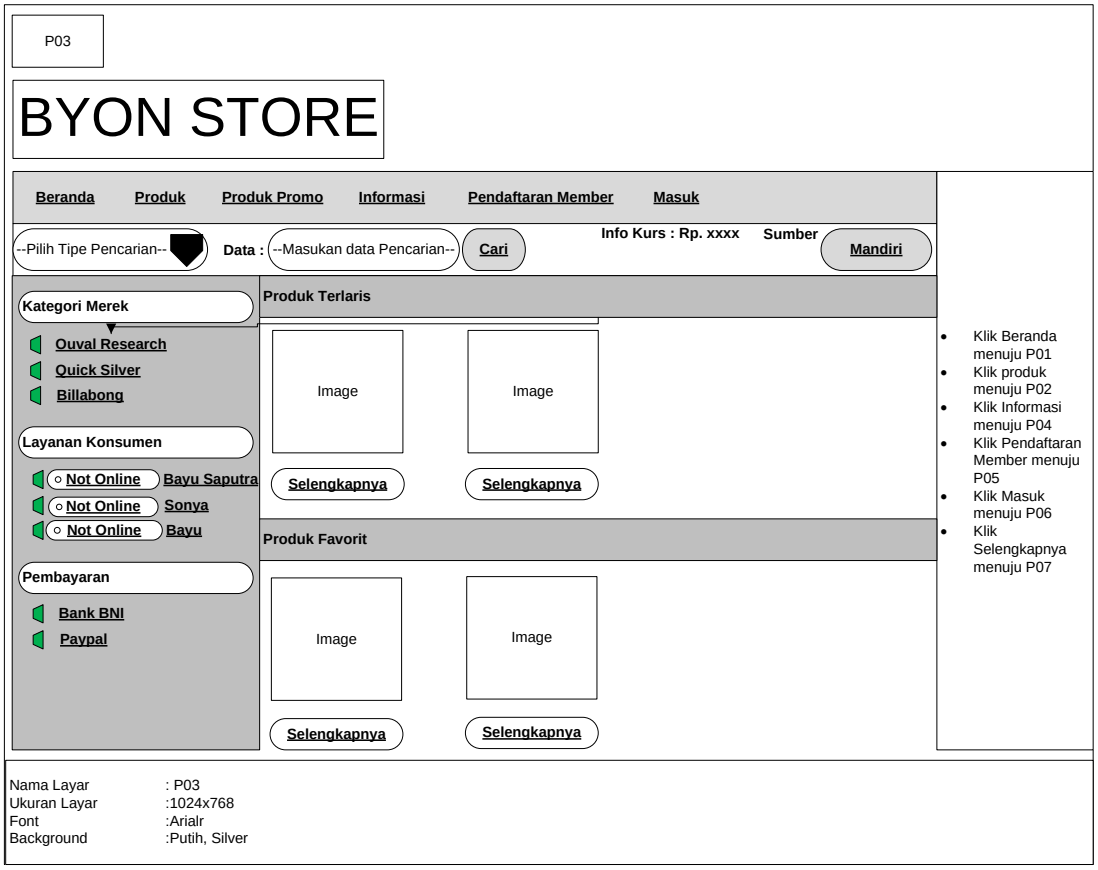
Gambar III.53 Antar Muka Beranda Pengunjung

2. Perancangan Antarmuka Produk Pengunjung



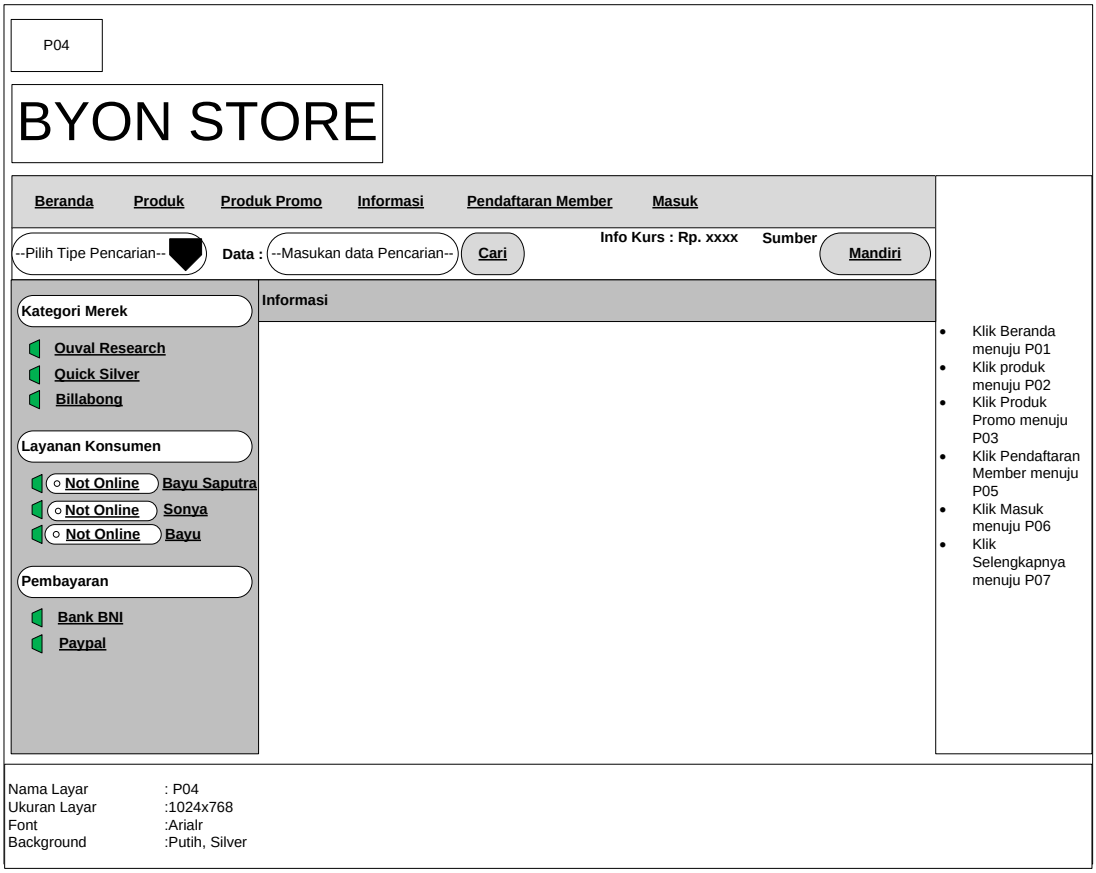
Gambar III.54 Antar Muka Produk Pengunjung

3. Perancangan Antarmuka Produk Promo



Gambar III.55 Antar Muka Produk Promo

4. Perancangan Antarmuka Informasi



Gambar III.56 Antar Muka Informasi

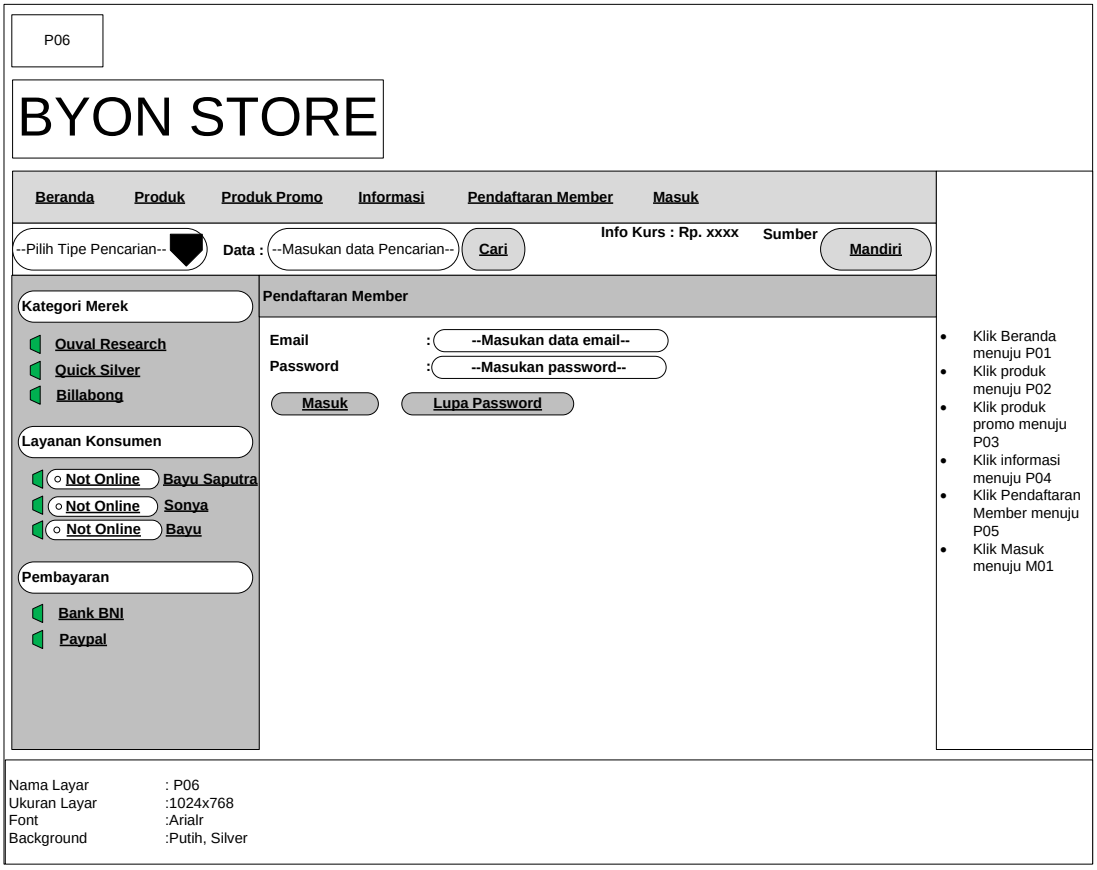
5. Perancangan Antarmuka Pendaftaran *Member*



Gambar III.57 Perancangan Antarmuka Pendaftaran *Member*

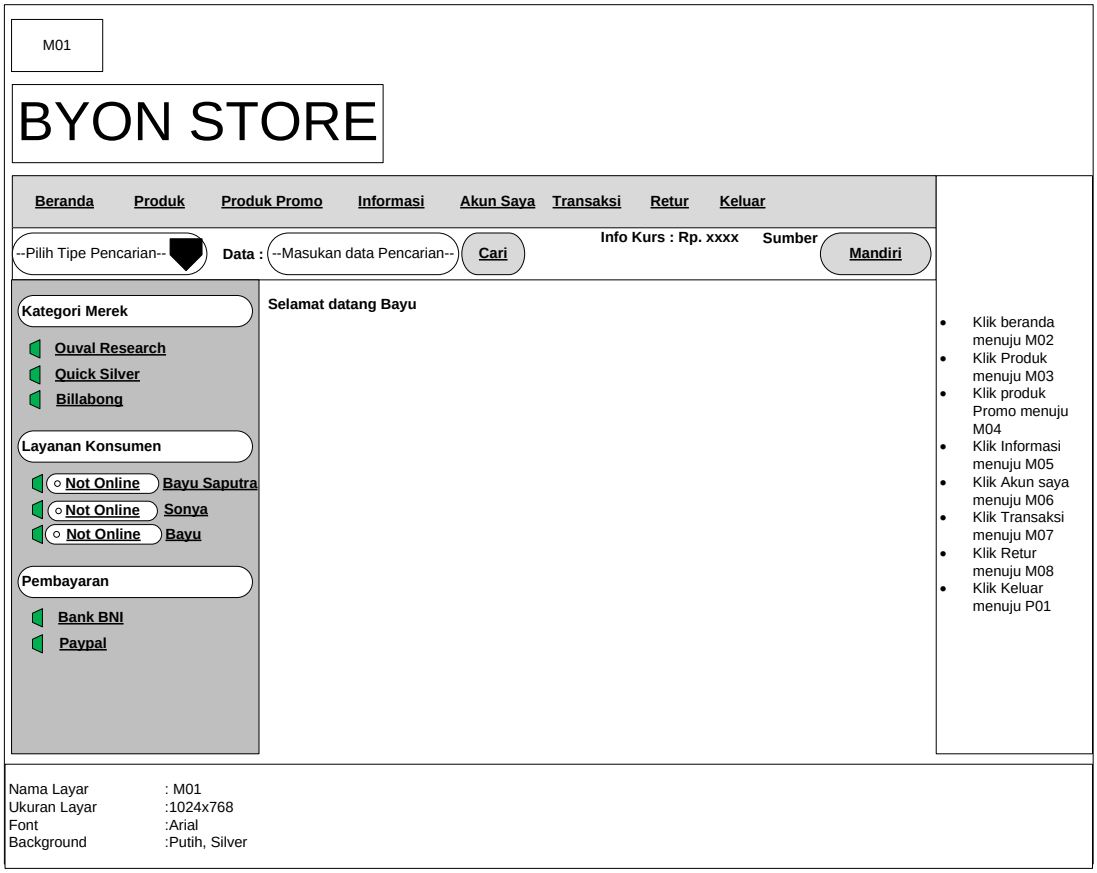
III.2.3.4 Perancangan antarmuka *Member*

1. Perancangan Antarmuka *Login Member*



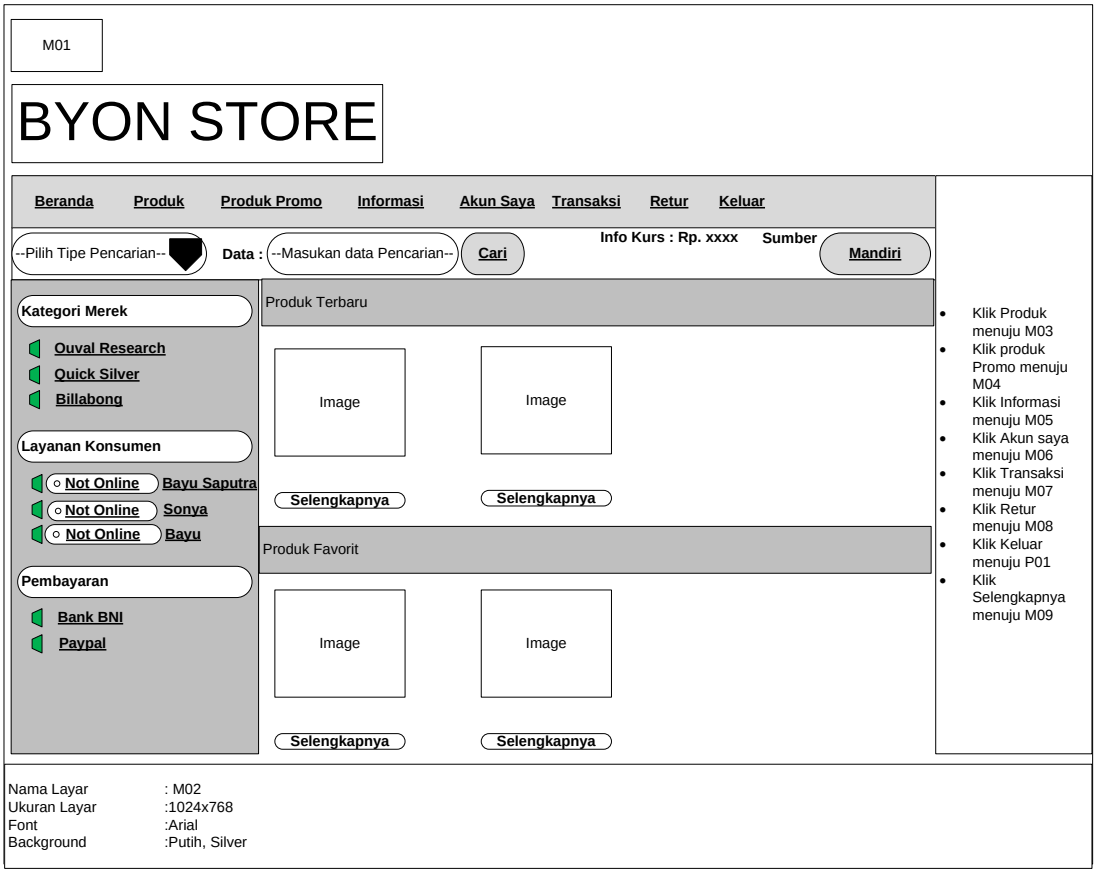
Gambar III.58 Perancangan Antarmuka *Login Member*

2. Perancangan Antarmuka Masuk



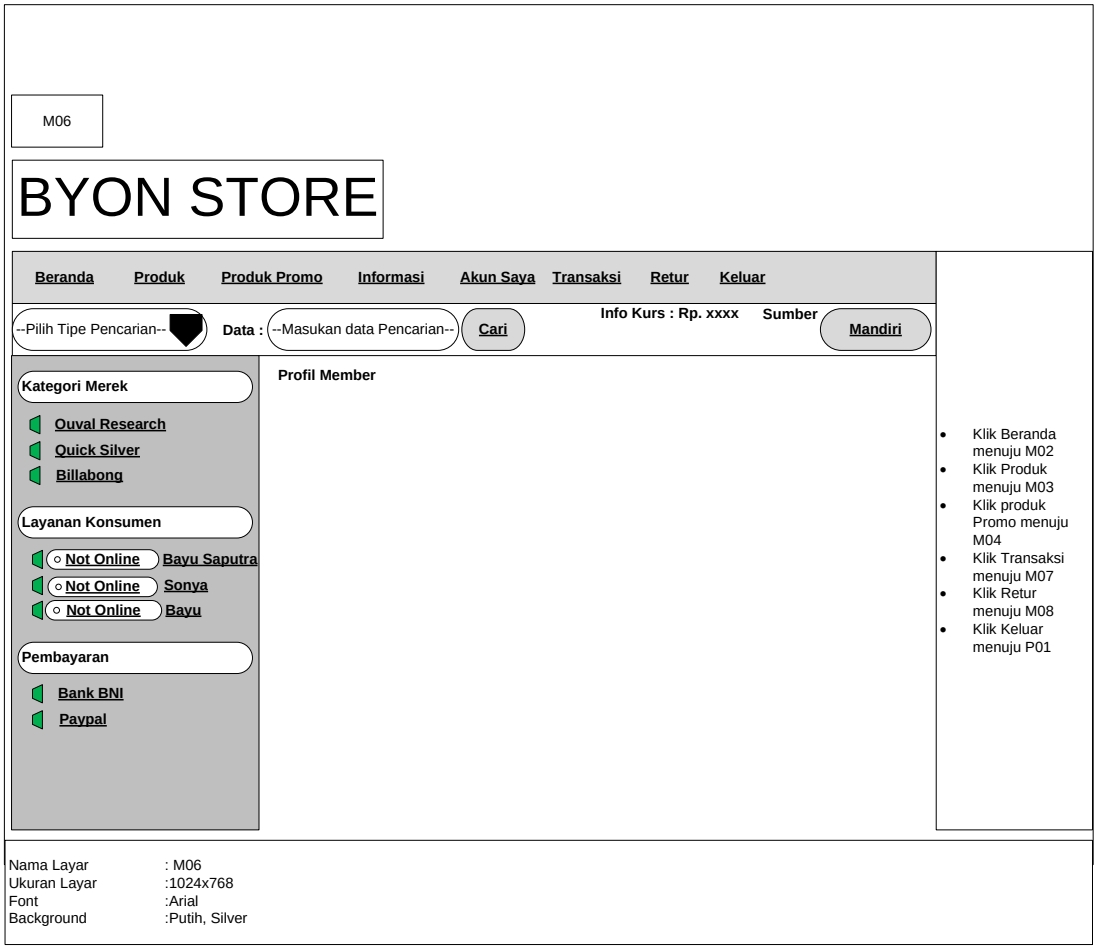
Gambar III.59 Perancangan Antarmuka Masuk

3. Perancangan Antarmuka Beranda *Member*



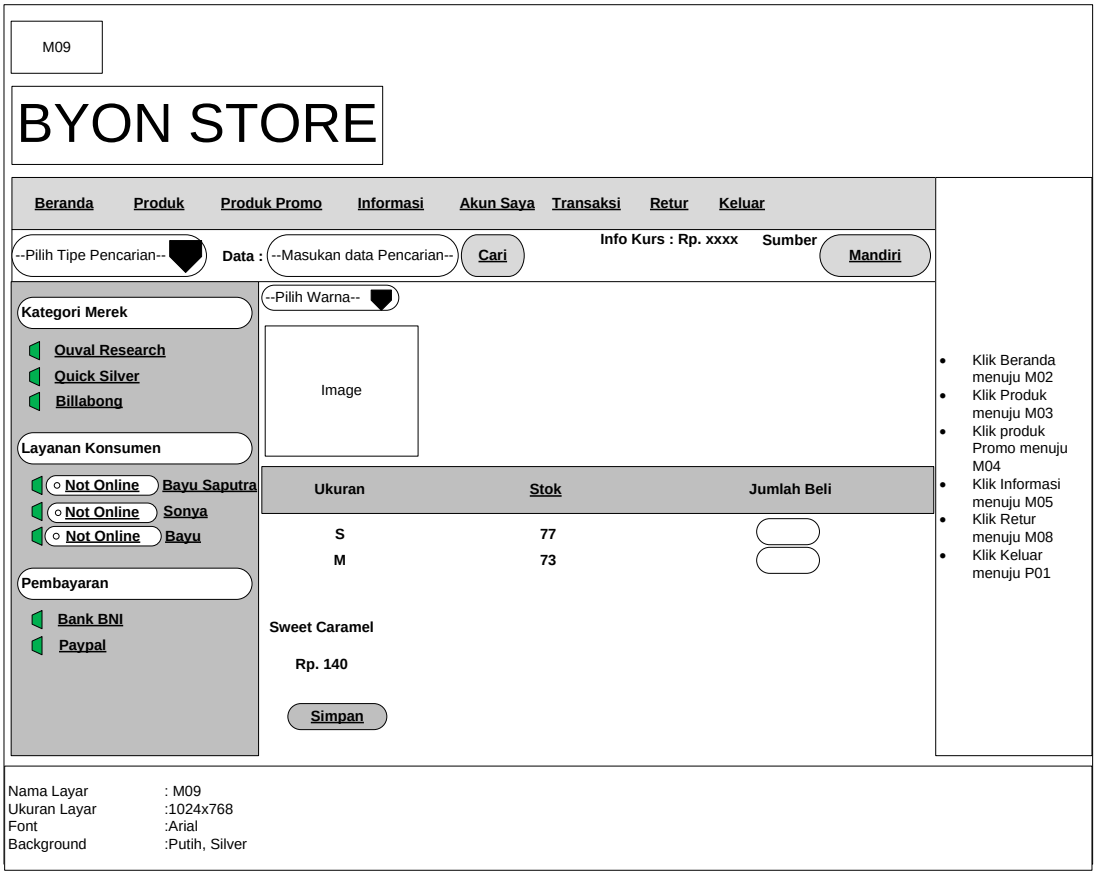
Gambar III.60 Perancangan Antarmuka Beranda *Member*

4. Perancangan Antarmuka Akun Saya



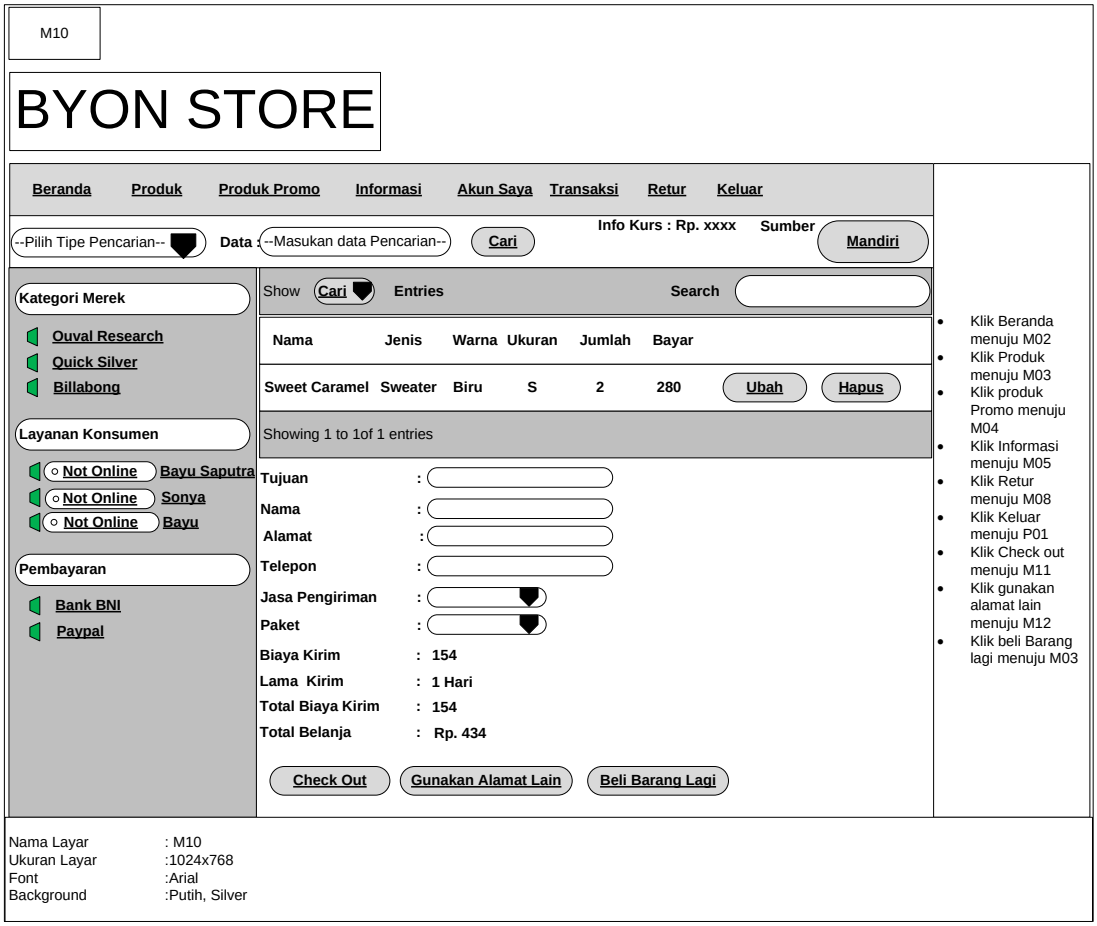
Gambar III.61 Perancangan Antarmuka Akun Saya

5. Perancangan Antarmuka Detail Produk



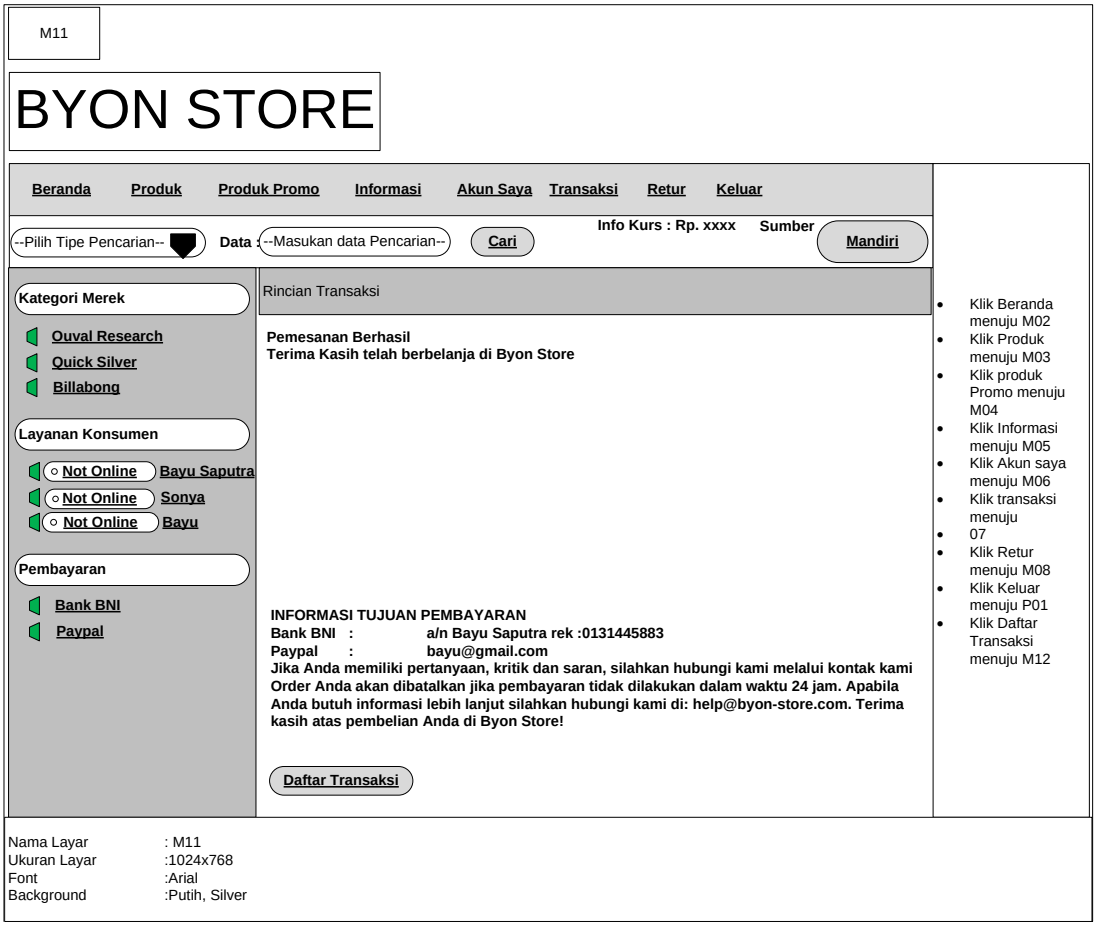
Gambar III.62 Perancangan Antarmuka Detail Produk

6. Perancangan Antarmuka Keranjang



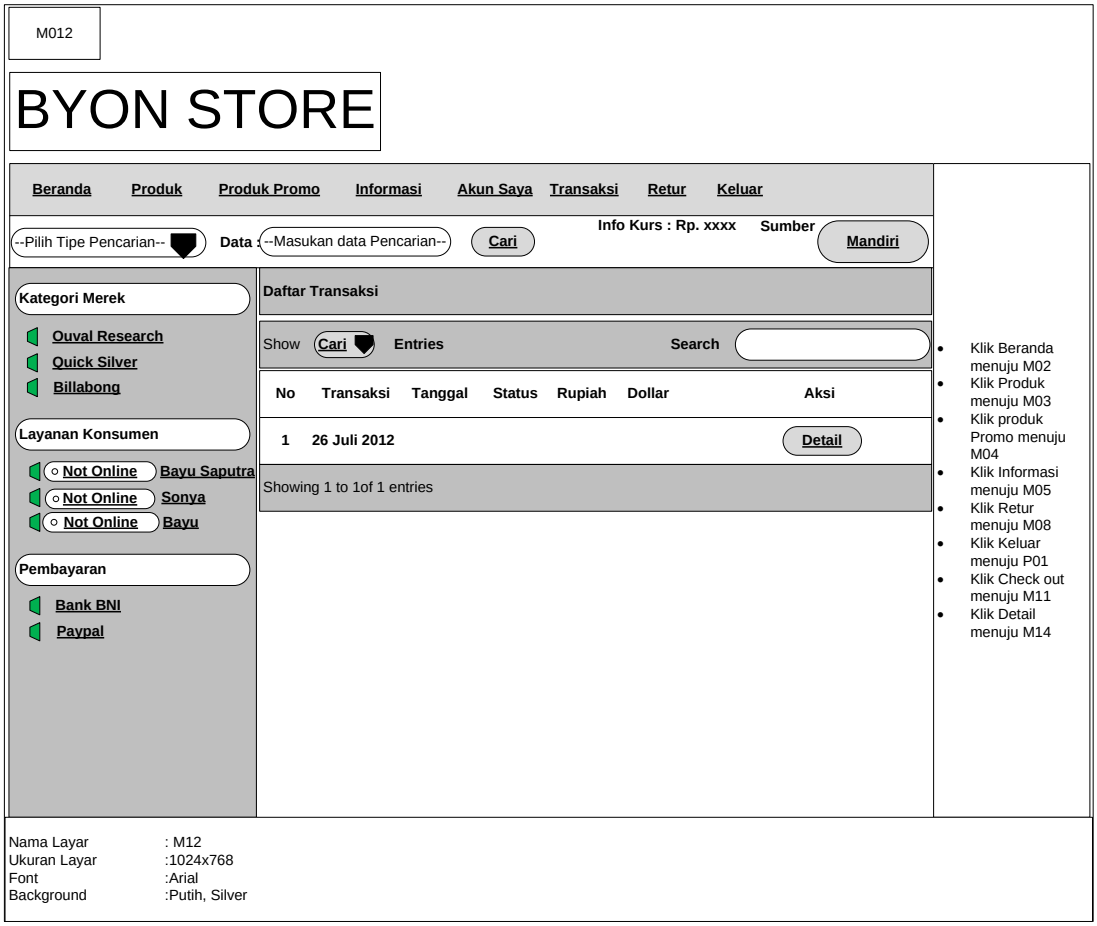
Gambar III.63 Perancangan Antarmuka Keranjang

7. Perancangan Antarmuka Checkout



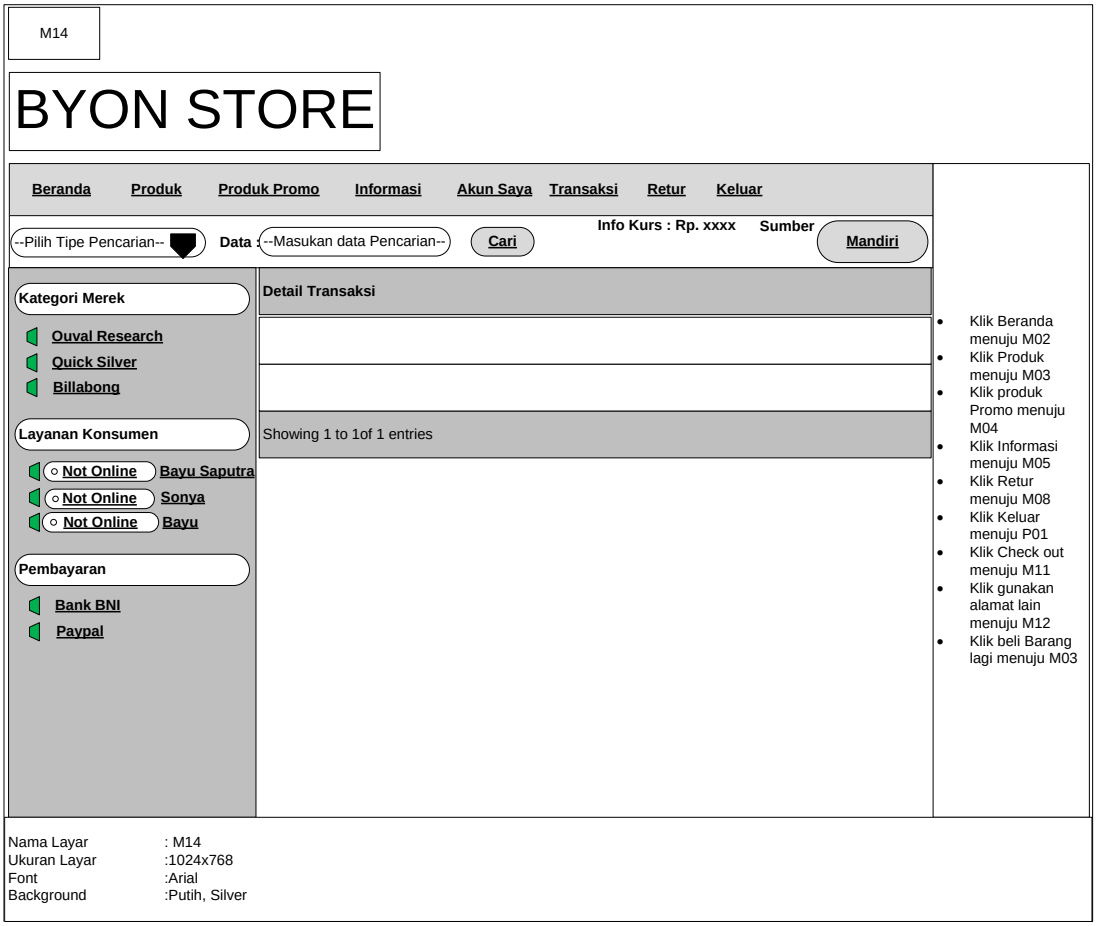
Gambar III.64 Perancangan Antarmuka Checkout

8. Perancangan Antarmuka Daftar Transaksi



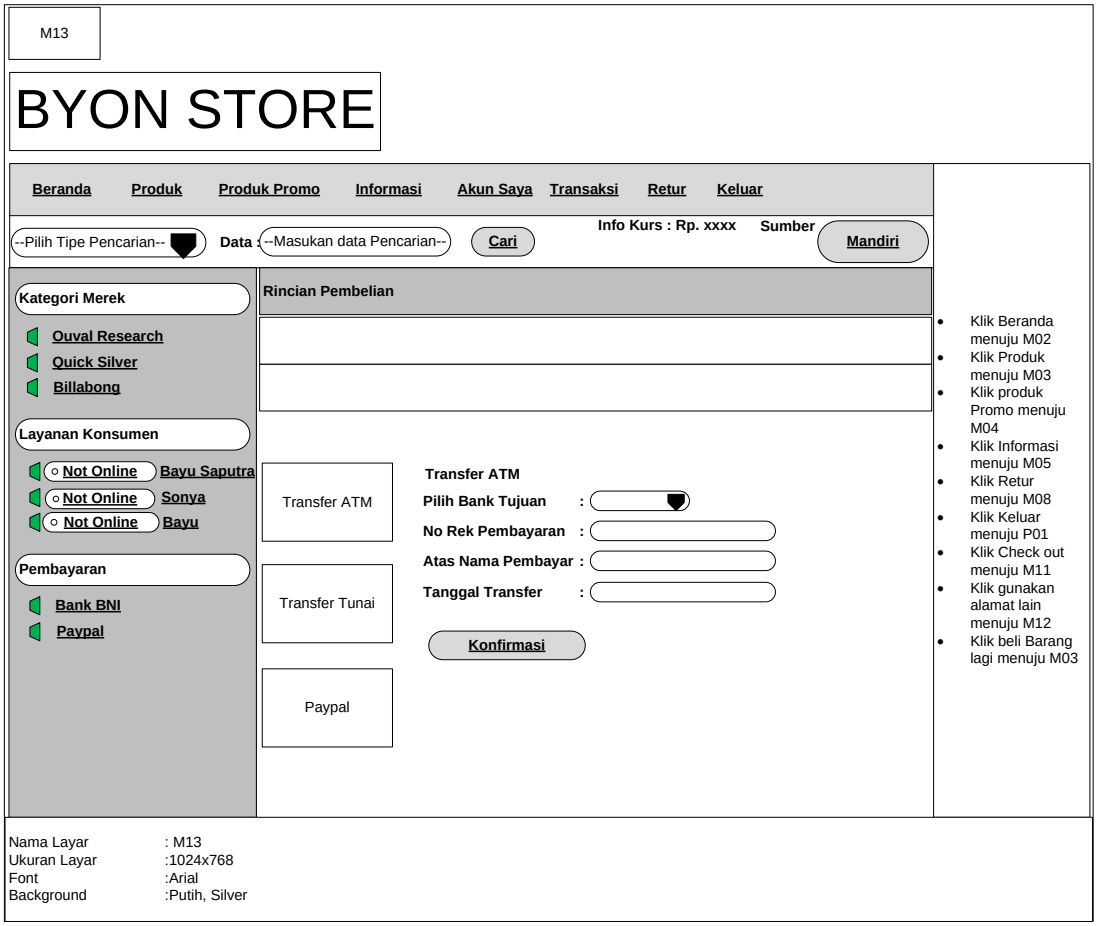
Gambar III.65 Perancangan Antarmuka Daftar Transaksi

9. Perancangan Antarmuka Detail Transaksi



Gambar III.66 Perancangan Antarmuka Detail Transaksi

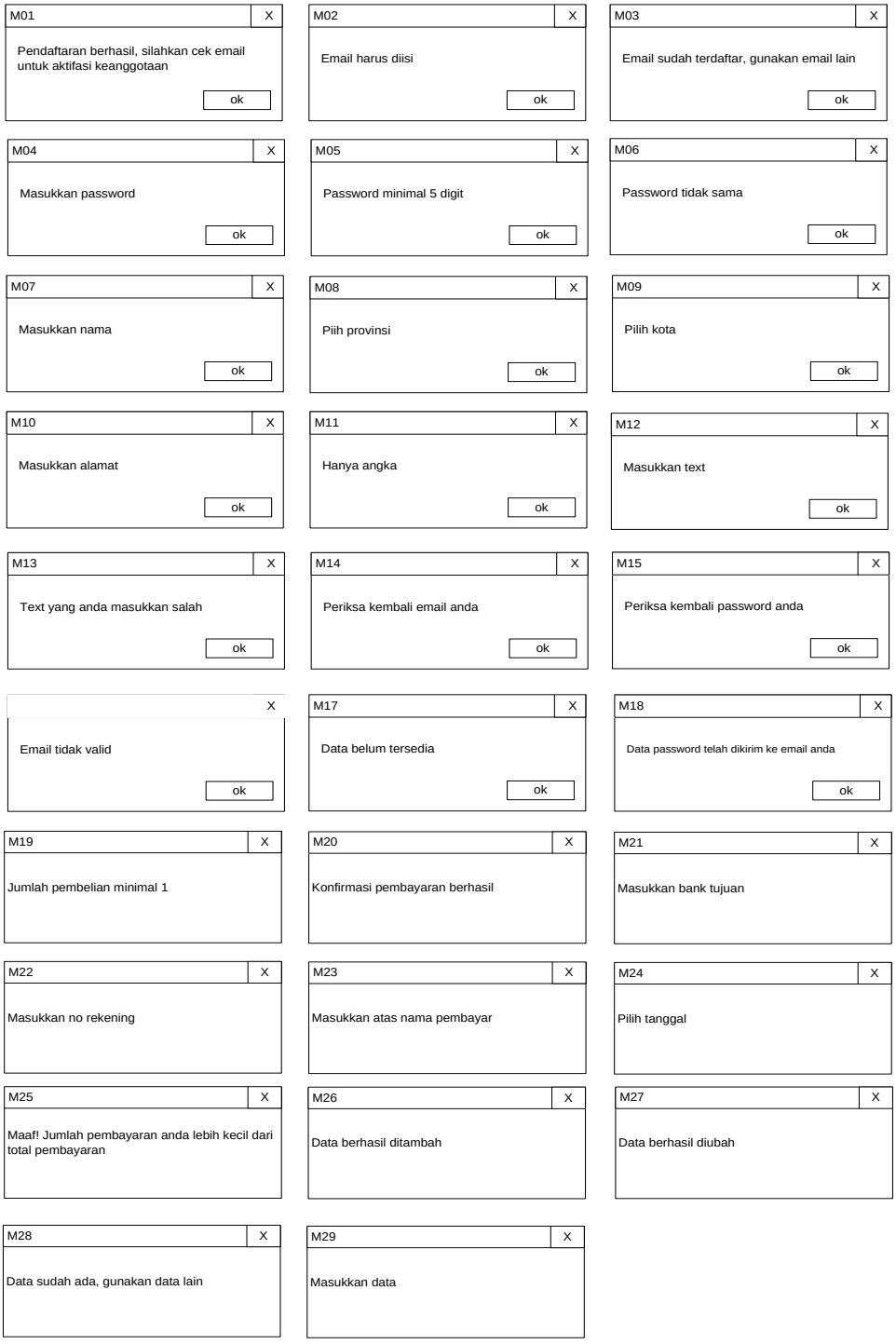
10. Perancangan Antarmuka Konfirmasi



Gambar III.67 Perancangan Antarmuka Konfirmasi

III.2.4 Perancangan Pesan

Pada gambar 3.68 dibawah ini merupakan perancangan pesan yang terdapat pada aplikasi *e-commerce* pada Byon Store. Adapun tampilan pesan yang ada adalah sebagai berikut :



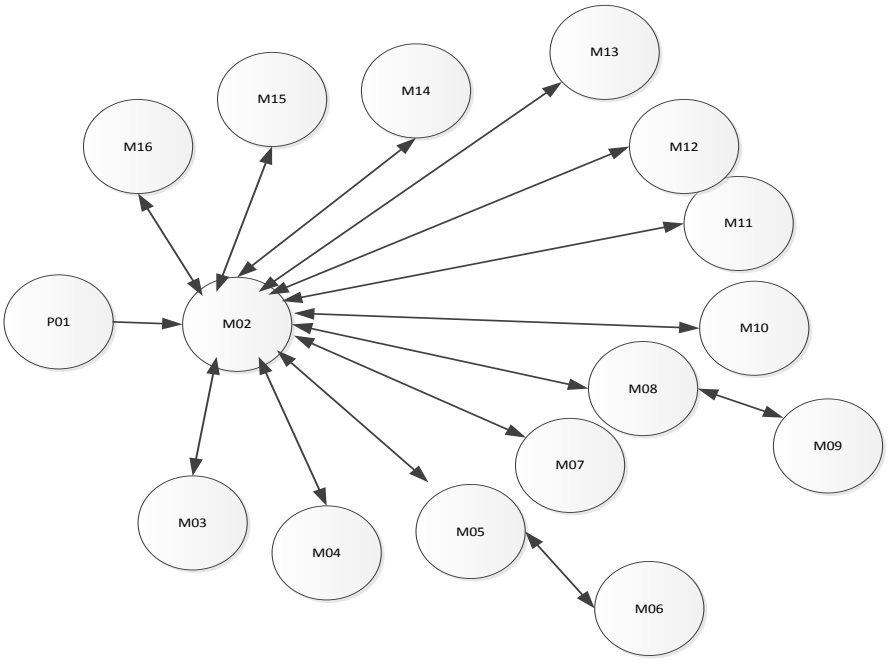
Gambar III.68 Perancangan Pesan

III.2.5 Jaringan Semantik

Setelah melakukan perancangan antarmuka dan perancangan pesan maka dilakukanlah perancangan terhadap aliran dari menu-menu yang ada di program akan digambarkan dalam sebuah jaringan semantik.

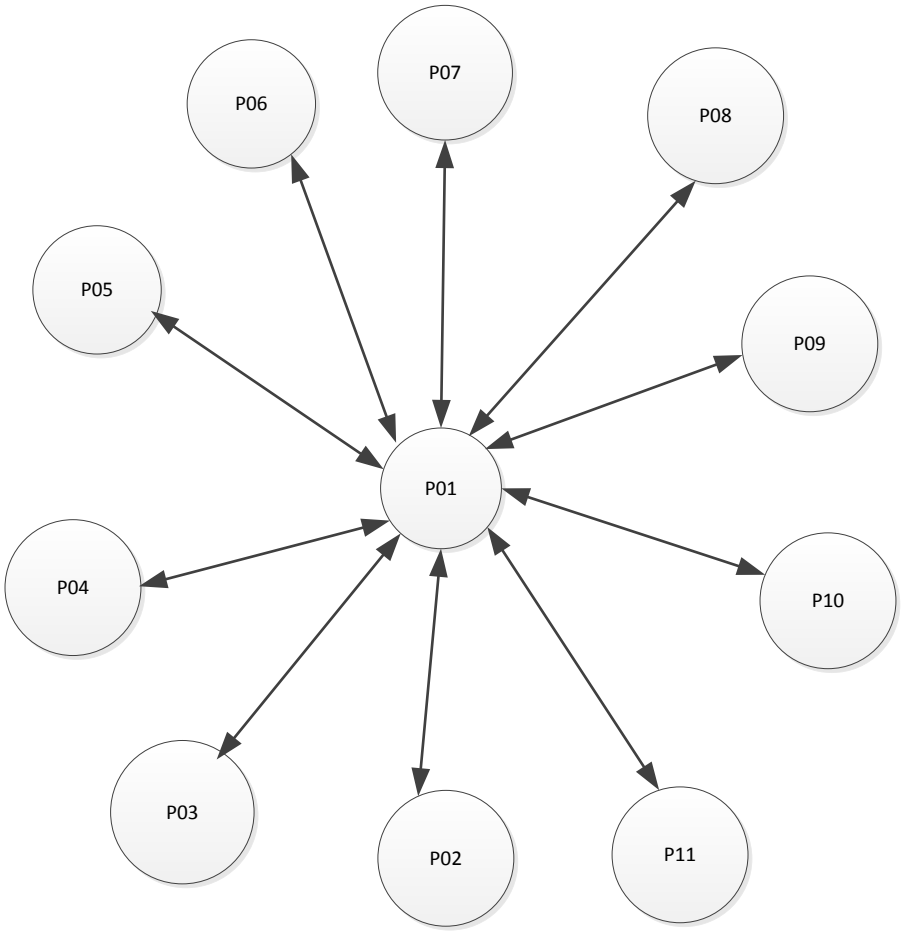
Jaringan semantik yang akan dijelaskan pada gambar terdiri dari jaringan semantik admin, jaringan semantik pemilik, jaringan semantik *member* dan jaringan semantik pengunjung.

1. Jaringan Semantik *Member*



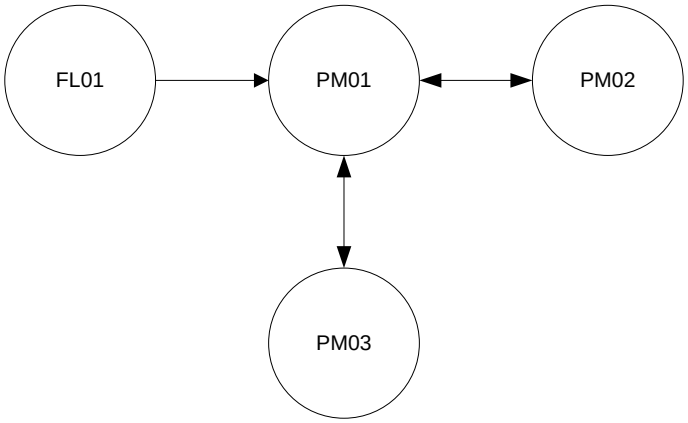
Gambar III.69 Jaringan Semantik *Member*

2. Jaringan Semantik Pengunjung



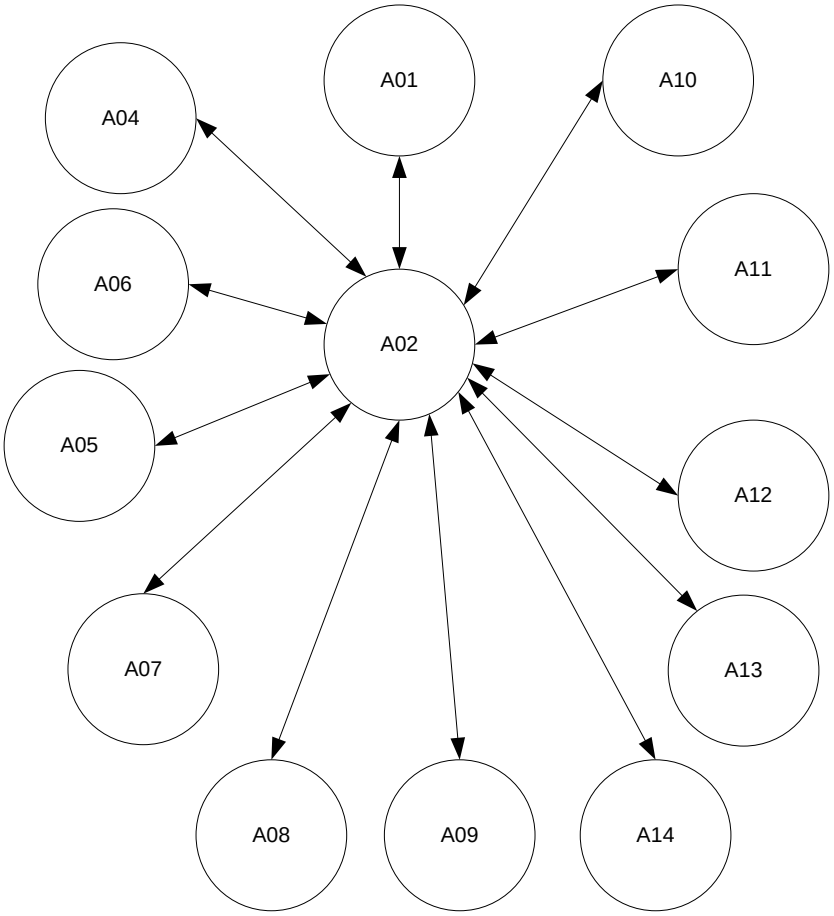
Gambar III.70 Jaringan Semantik Pengunjung

3. Jaringan Semantik Pemilik



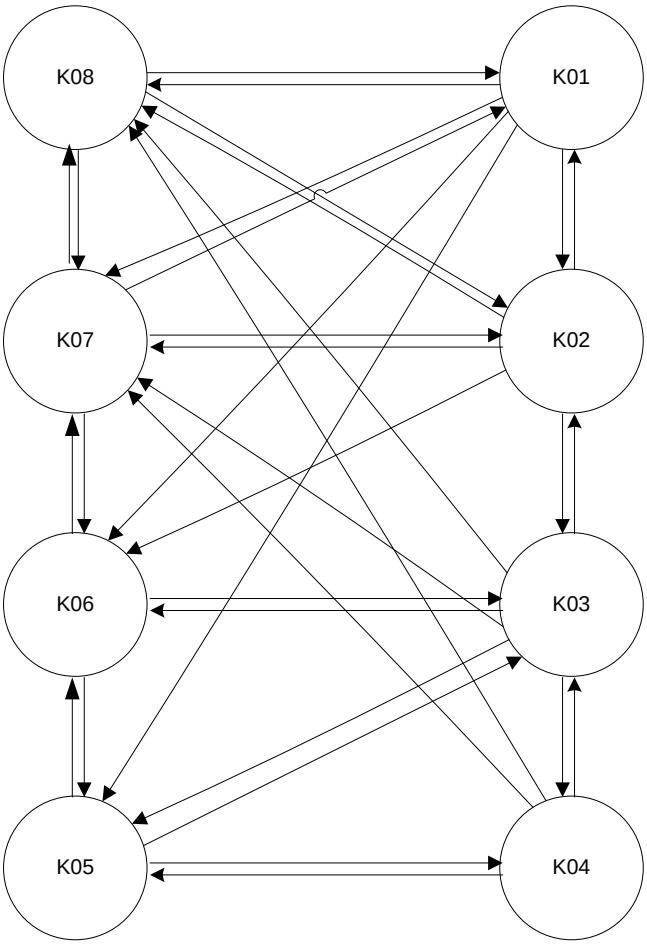
Gambar III.71 Jaringan Semantik Pemilik

3. Jaringan Semantik Admin



Gambar III.72 Jaringan Semantik Admin

4. Jaringan Semantik Kasir



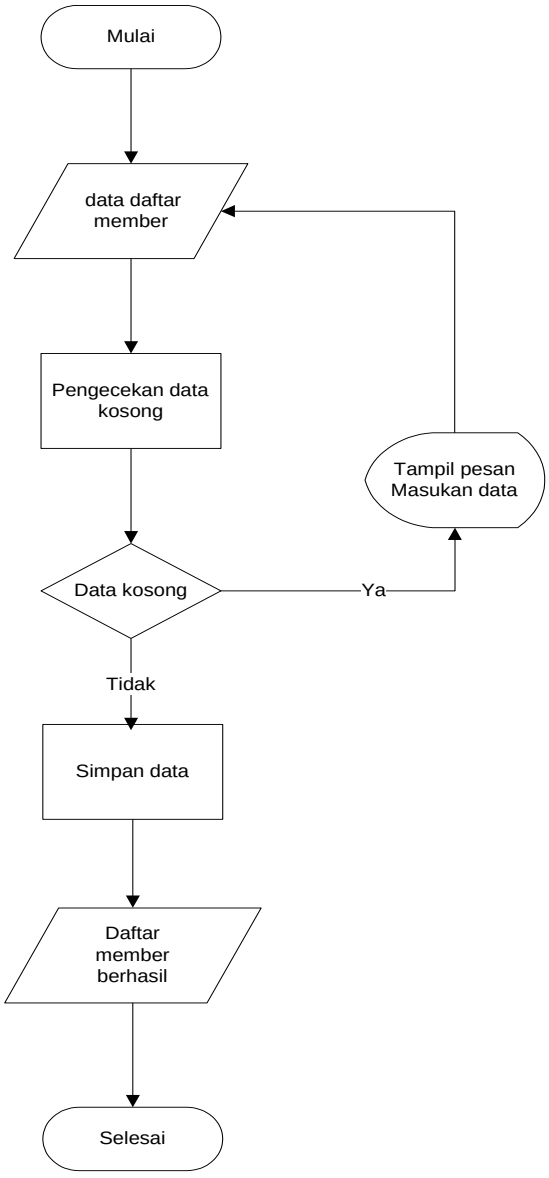
Gambar III.73 Jaringan Semantik Kasir

III.2.6 Perancangan Prosedural

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

1. Prosedur pendaftaran *member*

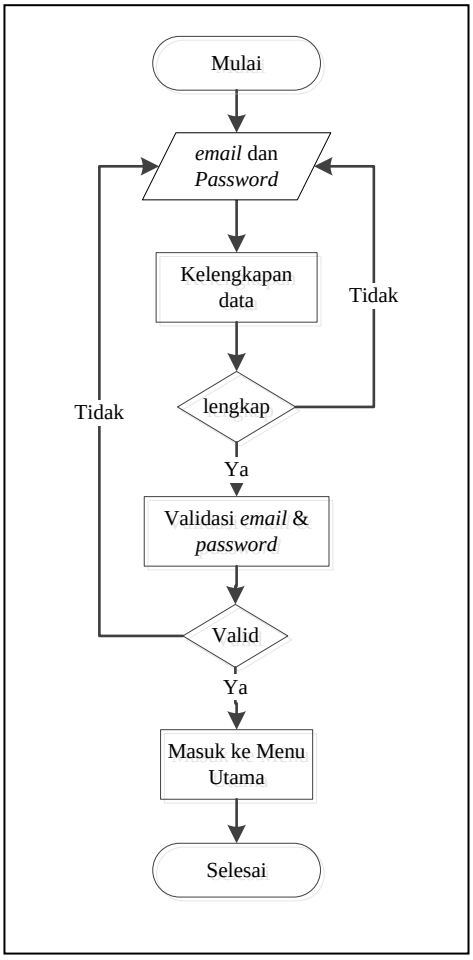
Prosedur pendaftaran menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan oleh pengunjung untuk mendaftar menjadi *member* pada aplikasi. Prosedur pendaftaran dapat dilihat pada gambar III.74 berikut ini :



Gambar III.74 Prosedural Pendaftaran

2. Prosedur *Login*

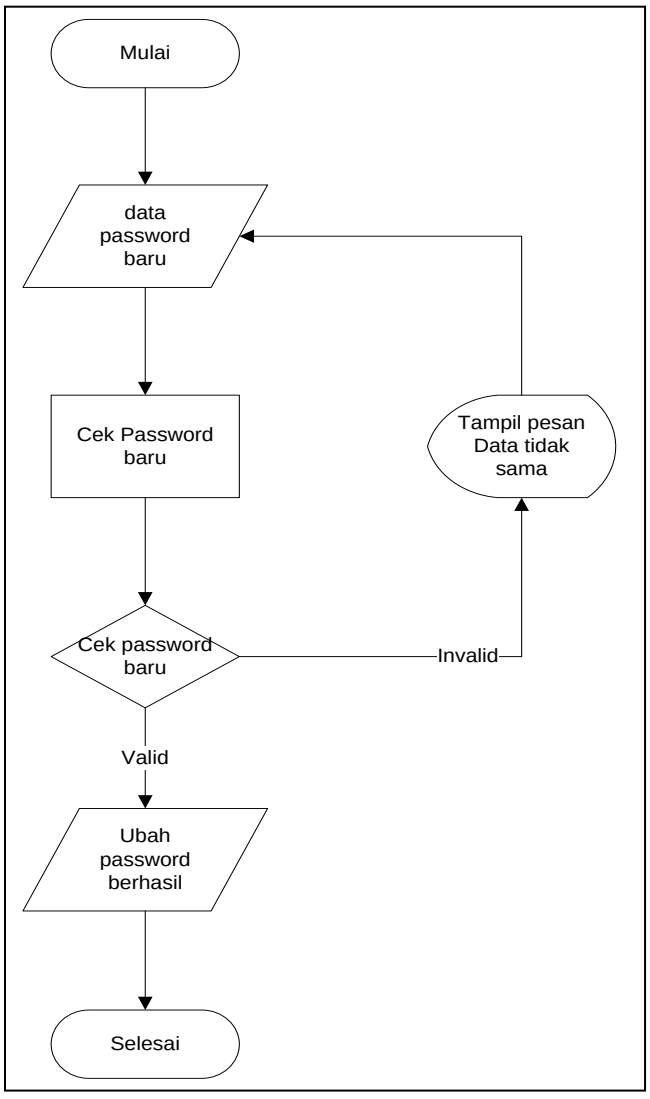
Merupakan prosedur yang terjadi ketika *member*, pemilik, *admin* atau kasir akan masuk ke menu utama, dapat dilihat pada gambar III.75



Gambar III.75 Prosedur *Login*

3. Prosedur Ganti *Password*

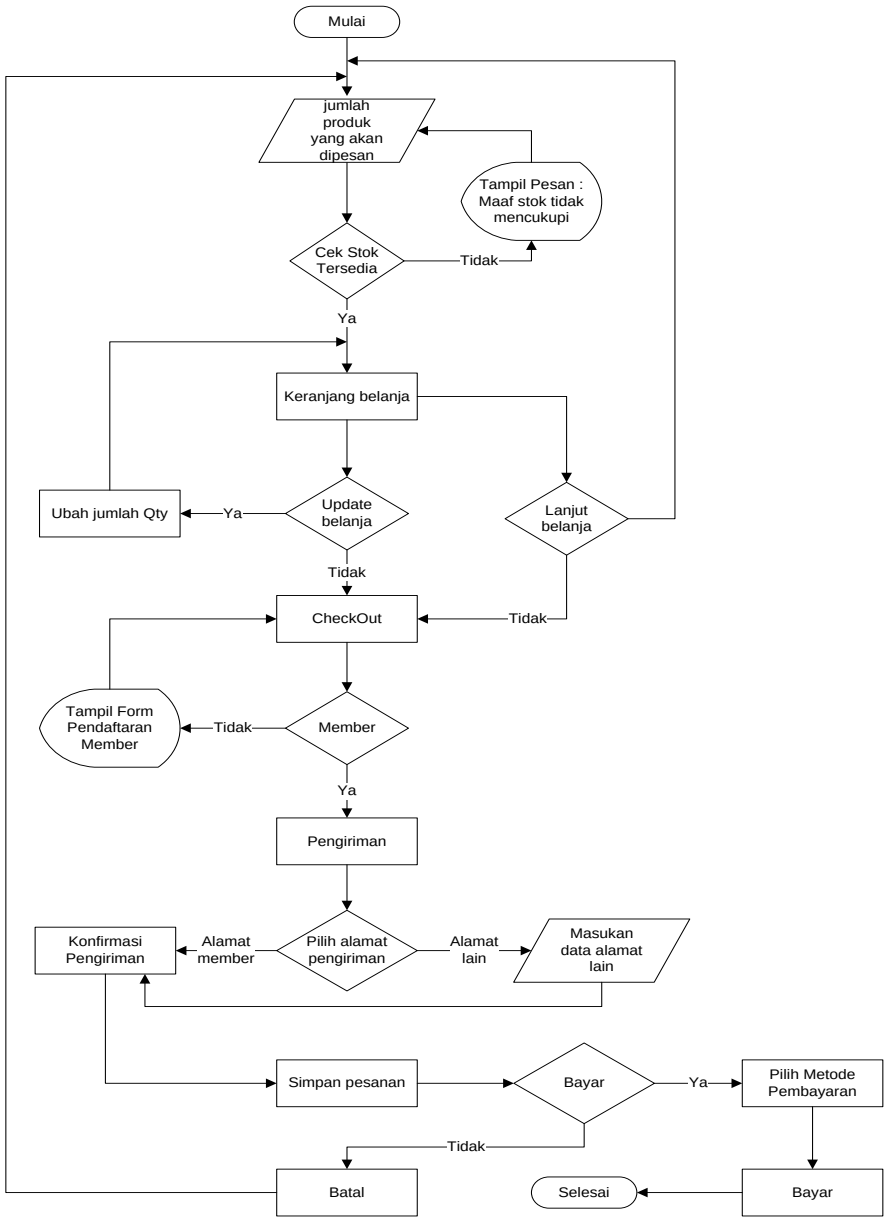
Merupakan prosedur yang terjadi ketika *member*, *admin* atau pemilik akan mengganti *password*-nya, dapat dilihat pada gambar III.76



Gambar III.76 Prosedur Ganti Password

4. Prosedur Pembelian

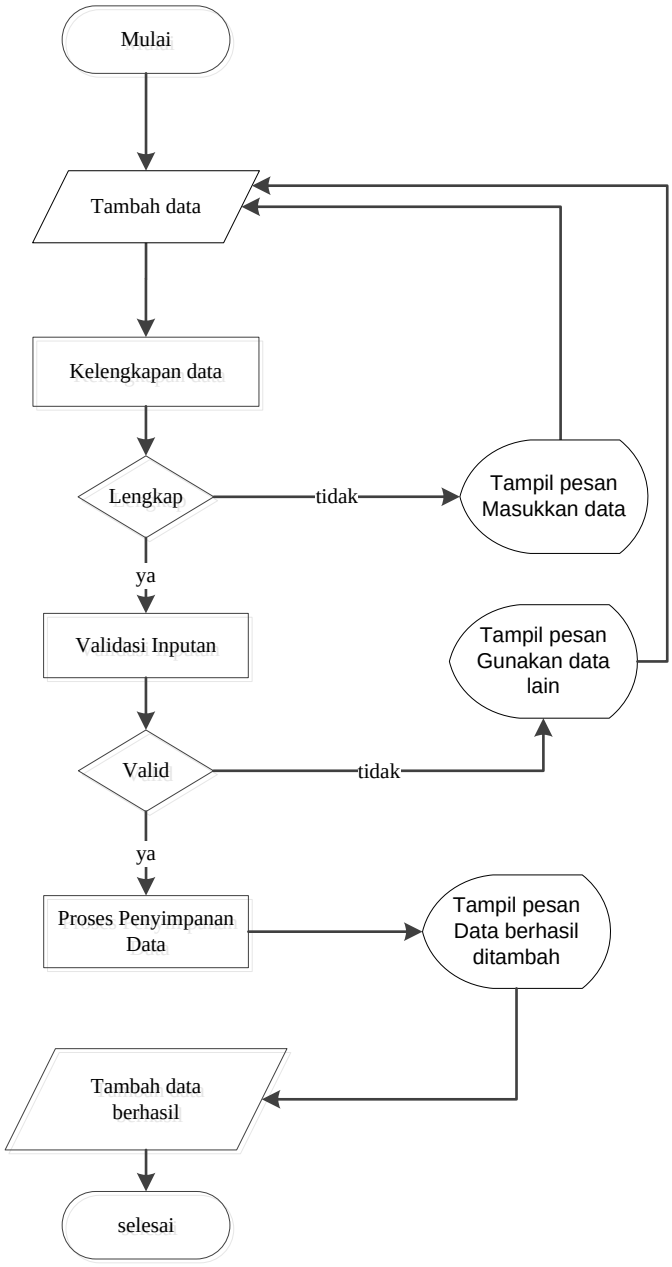
Prosedur Pembelian *E-Commerce* Byon Store digambarkan pada gambar III.77



Gambar III.77 Prosedur Pembelian

5. Prosedur Tambah Data

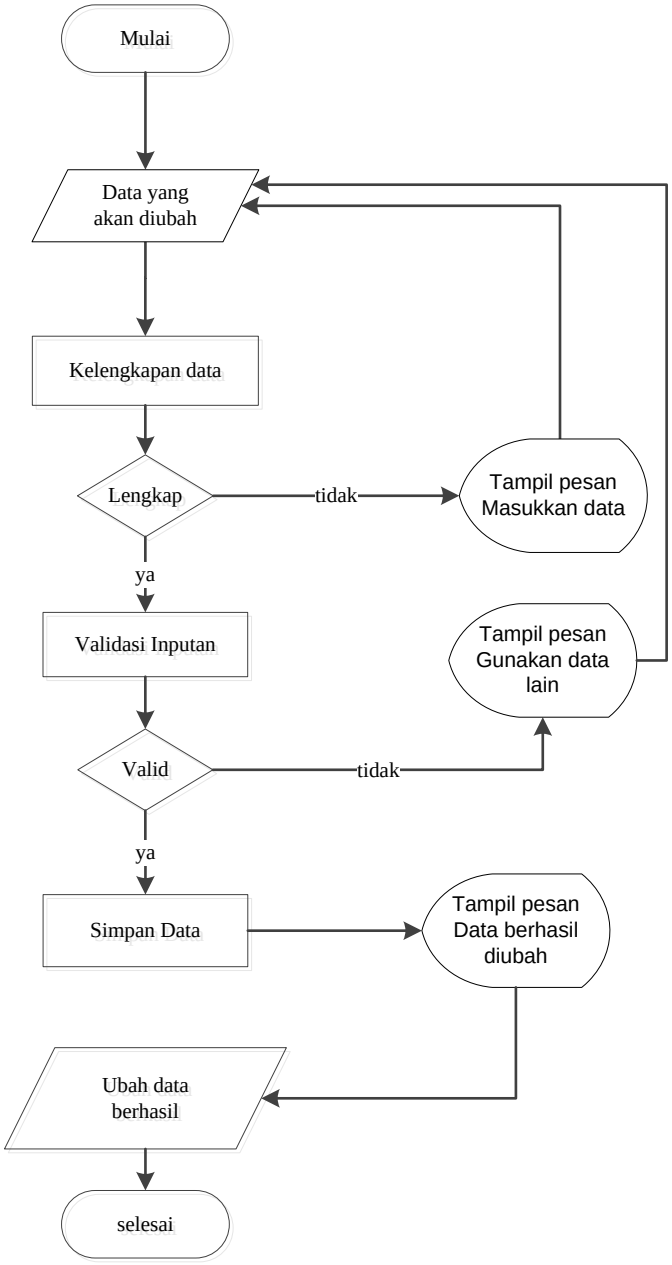
Untuk lebih jelasnya tentang prosedur tambah dapat dilihat pada Gambar III.78 Dibawah ini :



Gambar III.78 Prosedur Tambah Data

6. Prosedur Ubah Data

Untuk lebih jelasnya tentang prosedur ubah data dapat dilihat pada Gambar III.79 Dibawah ini :



Gambar III.79 Prosedur Ubah Data