BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem

Analisis sistem merupakan tahapan yang bertujuan untuk memahami sistem, mengetahui kekurangan sistem, dan menentukan kebutuhan sistem di Distro Dis.trib.ute. Dengan menganalisis masalah dan menganalisis *prosedur* sistem yang sedang berjalan, maka dapat dijadikan sebagai dasar perancangan dan perbaikan pada sistem yang baru agar dapat menjadi sistem yang lebih efektif.

3.1.1 Analisis Masalah

Distro Dis.trib.ute masih memerlukan pengembangan dalam penyebaran promosi mulai dari cakupan jarak, ketepatan waktu atau kemudahan yang ditawarkan. Kurangnya kemudahan dalam segi aspek penjalan produk, media transaksi belum tersetting secara otomatis yang ditunjang sarana *online*. Kesulitan dalam melakukan pengolahan data barang dan pembuatan laporan, karena proses tersebut masih diakukan secara manual sehingga mengurangi efektifitas dalam bekerja.

3.1.2 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

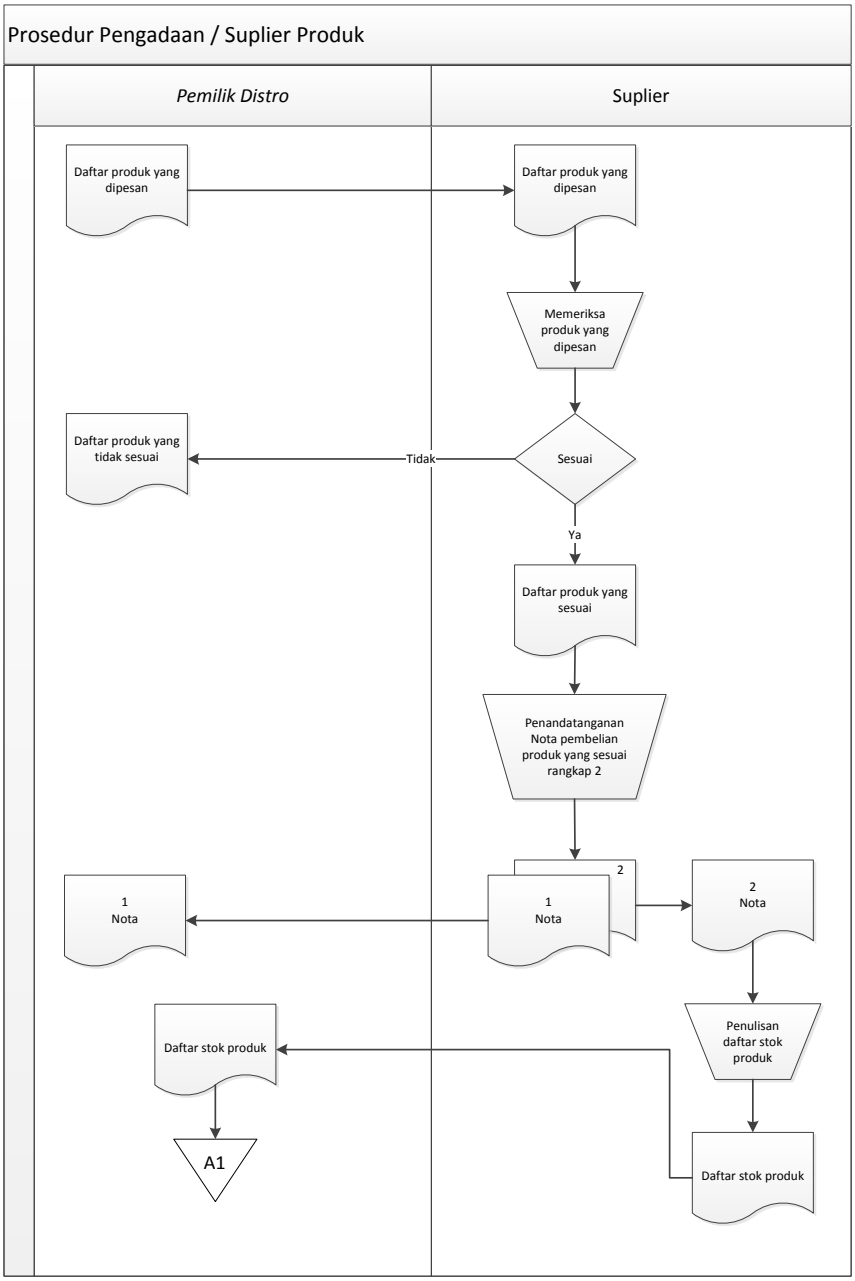
Prosedur adalah kumpulan dari proses dalam suatu sistem yang saling terkait antara satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan yang telah diterapkan. Sistem yang sedang berjalan saat ini memliki tiga prosedur, yaitu prosedurpengadaan barang,penjualan barangdan pembuatan laporan.

3.1.2.1 Prosedur Pengadaan Barang

Prosedur pengadaan barang dari Supllieryang saat ini sedang berlangsung adalah sebagai berikut :

1. Produk yang terdapat di Distro Dis.trib.ute berasal dari *supplier*.
2. *Supplier* memasok Produk ke Distro Dis.trib.ute sesuai daftar pesanan.

3. Pemilik Distro memeriksa Produk dari *supplier* apakah kondisinya sesuai atau tidak sesuai, jika tidak sesuai maka pemilik Distro akan mengembalikan ke *supplier* dan jika kondisi sesuai maka pemilik Distro akan membelinya.
4. Pemilik Distro akan menandatangani nota pembelian Produk sebanyak dua rangkap.
5. Rangkap satu untuk pemilik Distro sebagai tanda pembelian Produk dan disimpan sebagai arsip sedangkan rangkap yang kedua untuk *supplier*.
6. Pemilik Distro akan mencatatkan Produk yang telah dibeli dari *supplier* dalam buku stok.



Gambar 3.1 *Flowmap* Pengadaan Barang

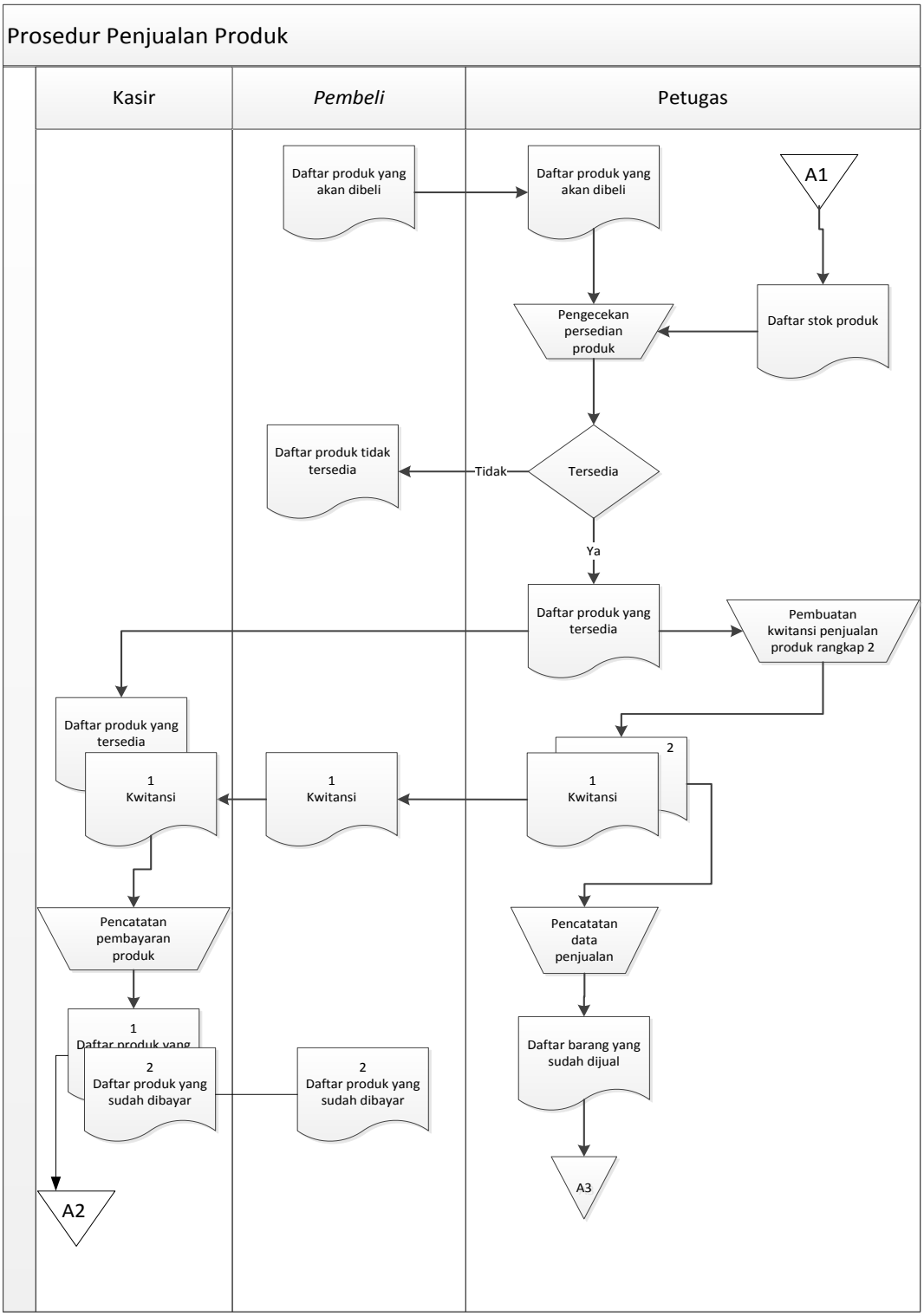
Keterangan:

A1: arsip daftar stok produk

3.1.2.2 Prosedur PenjualanBarang

Sistem penjualan yang dilakukan saat ini adalah penjualan *konvensional* yaitu calon pembeli mendatangi langung ke tempat Distro Dis.trib.ute. Adapun deskripsi dari sistem penjualan dan pembayaran pada Distro Dis.trib.ute yang sedang berjalan sebagai berikut :

1. Pelanggan memilih Produk yang akan dibelinya, Setelah pelanggan mendapatkan Produk yang akan dibelinya, pelanggan memberikan kepada kasir atau petugas Distro.
2. Kasir atau petugas Distro akan memeriksa Produk yang akan dibeli oleh pelanggan tersedia sesuai ukuran dan warna yang diinginkan pelanggan atau tidak ada yang sesuai dengan warna dan ukuran yang diinginkan. Jika tidak maka kasir atau petugas Distro akanmemberitahukan bahwa Produk yang akan dibeli tidak tersedia dan jika Produk tersedia maka akan diberikan ke pelanggan.
3. Kasir membuat kwitansi penjualan rangkap dua dimana satu buah untuk pelanggan dan satu buah untuk dijadikan arsip kwitansi penjualan.
4. Pelanggan membayar sesuai dengan total harga Produk yang tertera dalam kwitansi, kemudian kasir memberikan Produk ke pelanggan.
5. Kasir atau petugas Distro akan mencatat Produk yang terjual dalam buku penjualan dan memperbaharui arsip stok Produk.



Gambar 3.2*Flowmap* Penjualan Barang

Keterangan

A1: arsip stok produk

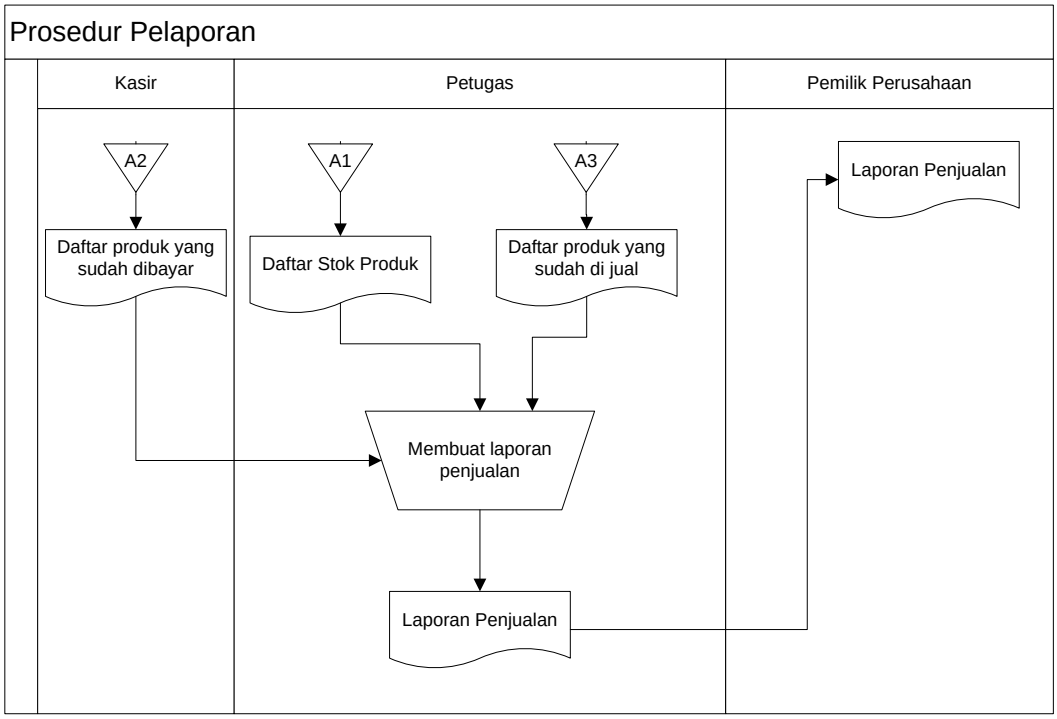
A2: arsip Daftar produk yg sudah di bayar

A3: arsip daftar barang yang sudah dijual

3.1.2.3 Prosedur Pembuatan Laporan

Prosedur pembuatan laporan yang dilakukan dengan mengumpulkan arsip dan data barang yang disimpan pemilik Distro Dis.trib.ute yang sedang berlangsung saat ini adalah sebagai berikut :

1. Kasir mengambil arsip stok produk dan arsip penjualan.
2. Kasir membuat laporan penjualan dan stok produk.
3. Pemilik toko memeriksa laporan stok produk dan penjualan.
4. Jika laporan sesuai maka akan ditandatangani, jika tidak sesuai kasir akan membuat ulang laporan stok produk dan penjualan.



Gambar 3.3 *Flowmap* Pembuatan Laporan

Keterangan:

A1: arsip stok produk

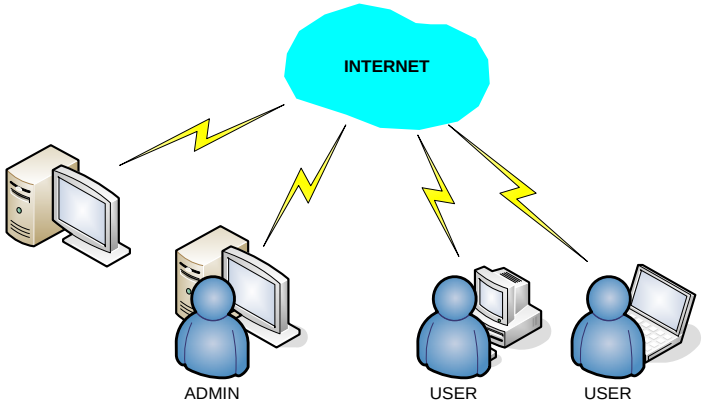
A2: arsip daftar produk yg sudah di bayar

A3: arsip daftar produk yg sudah di jual

3.1.3 Solusi yang ditawarkan

Berdasarkan hasil evaluasi sistem yang berjalan, solusi yang ditawarkan adalah membangun aplikasi *e-commerce* penjualan Fashion diDistro Dis.trib.ute.

Aplikasi ini menyediakan dua *content* web yaitu bagian adminsistrator (*backend office)* yang dikelola oleh admins dan bagian penjualan produk (*frontend)* yang digunakan oleh pengunjung dan *members*.



Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan.

1. Fitur – fitur yang ditawarkan untuk bagian admistrator (*backend office)* adalah :
   a. Login Adminsistrator

      Login Adminsstrator digunakan untuk login admins dan kasir agar bisa mengakses halaman adminsistrator. Di bagian login adminsistrator disediakan form login yang berisi *username* dan *password* yang harus di isi oleh admins dan kasir.

   b. Pengelolaan Kategori Produk

      Dalam pengelolaan kategori produk disediakan fitur sebagai berikut :

      1. Tambah kategori produk yang digunakan untuk menambah kategori produk
      2. Edit kategori produk yang digunakan untuk mengubah data kategori produk
      3. Hapus kategori produk yang digunakan untuk menghapus data kategori produk.
      4. Cari kategori produk yang digunakan untuk mencari data kategori produk

c. Pengelolaan Produk

Dalam pengelolaan produk disediakan fitur sebagai berikut :

1. Tambah produk yang digunakan untuk menambah data produk
2. Edit data produk yang digunakan untuk mengubah data produk.
3. Hapus data produk yang digunakan untuk menghapus data produk.
4. Cetak produk yang digunakan untuk mencetak data produk
5. Cari produk digunakan untuk mencari data produk

d. Pengelolaan Gambar Produk

Dalam pengelolaan gambar produk disediakan fitur sebagai berikut :

1. Tambah gambar produk yang digunakan untuk menambah data gambar produk
2. Hapus gambar produk yang digunakan untuk menghapus data gambar produk

e. Pengelolaan Produk Opsi

Pengelolaan produk opsi yaitu pengelolaan detail dari produk, diantaranya digunakan untuk mengelola ukuran dan stok masing – masing produk. Fitur yang ditawarkan dalam pengelolaan produk opsi adalah :

1. Tambah produk digunakan untuk menambah produk, berikut ukuran dan stoknya.
2. Edit produk opsi digunakan untuk mengubah data produk, berikut ukuran dan stoknya.
3. Hapus produk digunakan untuk menghapus data produk.

f. Pengelolaan Provinsi

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

1. Cari Provinsi digunakan untuk pencarian provinsi.pencarian provinsi dicari berdasarkan nama provinsi
2. Tambah provinsi digunakan untuk menambah data provinsi
3. Edit provinsi digunakan untuk mengubah data provinsi
4. Hapus provinsi digunakan untuk menghapus data provinsi.

g. Pengelolaan Kota

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

1. Cari data kota digunakan untuk mencari kota, pencarian kota dicari berdasarkan nama kota.
2. Tambah kota digunakan untuk menambah data kota
3. Edit kota digunakan untuk mengubah data kota
4. Hapus kota digunakan untuk menghapus data kota

h. Pengelolaan Ongkos kirim

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

1. Tambah ongkos kirim digunakan untuk menambah data ongkos kirim
2. Edit ongkos kirim digunakan untuk mengubah data ongkos kirim
3. Cari ongkos kirim digunakan untuk mencari data ongkos kirim
4. Hapus ongkos kirim digunakan untuk menghapus data ongkos kirim

i. Pengelolaan Members

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

j. Pengelolaan *Order*s

Pengelolaan *order*s digunakan untuk mengelola data *order*s. Fitur yang disediakan adalah sebagai berikut :

1. Cari data *order*s yang digunakan untuk mencari data *order*s yang dicari berdasarkan no *order*s
2. Update status bayar yang digunakan untuk mengubah status bayar
3. Input no resi yang digunakan untuk menambahkan no resi pengiriman produk
4. Update status pengiriman yang digunakan untuk mengubah status pengiriman

k. Pengelolaan Ganti Password

Ganti password admins digunakan untuk merubah password

l. Pengelolaan Hubungi Kami

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

m. Pengelolaan Cara Pembelian

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

n. Pengelolaan Profil Distro Dis.trib.ute.

Pengelolaan profil Distro Dis.trib.ute digunakan untuk mengelola profil Distro fitur yang disediakan adalah memasukan dan mengubah data profil Distro Dis.trib.ute

o. Pengelolaan status dan kondisi

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

p. *Backup* database

Backup database digunakan untuk membackup database

q. *Restore* database

Restore database digunakan untuk me*restore* database

r. Laporan Penjualan

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

1. Cari data laporan penjualan yang digunakan untuk mencari laporan penjualan
2. Cetak laporan penjulan yang digunakan untuk mencetak data laporan penjualan

s. Logout

Digunakan untuk keluar dari aplikasi.

2. Bagian Penjualan Produk (*frontend)*

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

   a. Desain Sendiri

      Desain Sendiri yaitu fitur yang ditawarkan oleh *Website E-Commerce*Distro Dis.trib.ute, dimana fitur ini memberikan keleluasaan untuk *member* dalam membuat desain kaos untuk yang dia nanti akan pesan, baik dari ukuran dan warna yang sudah biasa ditawarkan oleh website-website e-commerce, Distro Dis.trib.ute memberikan sebuah inovasi baru tentunya, yaitu member selain dapat memilih ukuran dan warna kaos, *member* juga bisa mendesain sablon apa yang akan dipasang dikaos yang akan dijadikan pesanan oleh *member* itu sendiri, dengan cara *member* meng*upload* gambar sesuai dengan keinginannya.

   b. Pencarian Produk

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

   c. Informasi Kategori

      Informasi kategori digunakan untuk menampilkan produk berdasarkan kategori

   d. Informasi Produk

      Infromasi produk digunakan untuk menampilkan data produk

   e. Daftar

      Fitur daftar digunakan oleh pengunjung untuk menjadi members di Distro Dis.trib.ute.

   f. Login

      Fitur login digunakan oleh members untuk mengakses aplikasi agar bisa melakukan pembelian produk.

   g. Keranjang belanja

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

h. Alamat Pengiriman

Alamat pengiriman digunakan untuk pengolahan alamat pengiriman.

i. Jenis Pengiriman

Jenis pengiriman digunakan untuk jenis pengiriman produk, jenis pengiriman yang digunakan adalah jasa pengiriman JNE

j. Konfirmasi pembayaran

Konfirmasi pembayaran digunakan untuk melakukan pembayaran, jenis pembayaran yang digunakan untuk pemabayaran adalah melalui transfer bank BCA dan pembayaran lewat paypal.

k. Profile Members

Profile members digunakan untuk mengelola profile members. Fitur yang digunakan adalah update profile members yaitu mengubah data members

l. History Pemesanan

History pemesanan digunakan untuk mengetahui data pemesanan terakhir dan status pemesanan produk

m. Retur Produk

Digunakan untuk pengembalian produk

n. Logout digunakan untuk keluar dari akun members.

3.1.3.1 Aturan Bisnis Yang Akan Dibangun

Aturan bisnis di Distro Dis.trib.ute yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

Aturan bisnis sistem yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

1. Penentuan Diskon
   a. Penentuan diskon sepenuhnya berada ditangan pemilik Distro.
   b. Range diskon disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan pemilik.
   c. Diskon berlaku untuk produk baru ataupun produk lama.
2. Pengelolaan Stok
   a. Pengelolaan stok akan berkurang ketika *members* melakukan *checkout* produk dikeranjang belanja

b. Stok akan dikembalikan ke stok semula apabila *members* membatalkan pesanan produk atau waktu pesan melebihi dari 2x24 jam.
c. Stok produk *online* Distro Dis.trib.ute berbeda dengan stok produk yang dijual *offline,* stok untuk dijual *online* merupakan prioritas dari Distro dengan pengaturan stok yang diambil dari stok gudang hampir 80%, dan untuk dijual di *offline* sisanya sebesar 20%, hal tersebut untuk mengantisipasi pembeli datang ke Distro langsung maka dibedakan dari stoknya, artinya tidak akan berpengaruh banyak antara stok produk yang di jual *online* ataupun yang dijual *offline.*
d. Apabila stok di toko online (*e-commerce)* kosong karena produk laris terjual, maka untuk mengantisipasi itu, stok yang dijual *offline*akan dimasukan ke stok *online*, karena stok yang dijual *online* itu jadi prioritas dibandingkan penjualan *offline*.

3. Pemesanan Produk

Aturan bisnis pemesanan pada Distro Dis.trib.ute dibedakan menjadi 2(dua) kategori yaitu sebagai berikut :

a. Pemesanan Biasa
    a. Pelanggan telah terdaftar sebagai *member* dan telah melakukan login.
    b. *Member* dapat memesan produk lebih dari satu dalam satu kali melakukan pemesanan.
    c. *Member* dapat memilih data alamat pengiriman produk sesuai dengan alamat *member* atau dengan alamat yang berbeda.
    d. *Member* dapat memilih jasa pengiriman sesuai yang dikehendaki.
    e. Produk dengan kondisi stok produk tidak mencukupi maka*members* tidak dapat melakukan pemesanan

f. Status pemesanan akan batal jika dalam 2x24 jam tidak melakukan konfirmasi atau melakukan pembayaran.

b. Pemesanan Desain Sendiri

a. Pelanggan telah terdaftar sebagai *member* dan telah melakukan *login*.

b. *Member* hanya dapat memesan produk desain sendiri satu kali dalam satu kali pemesanan sebanyak 10 pcs.

c. *Member* yang telah melunasi pesanannya yang akan diproses pembuatan kaos sablon desain sendiri tersebut.

d. *Member* dapat memilih warna kaos yang di inginkan, warna yang tersedia untuk proses pemilihan kaos yaitu : hitam, putih,merah. Setiap *member* memilih kaos yang warnanya putih harga kaos tersebut sudah dibandrol sesuai ukuran kaos, tapi apabila *member* melakukan pemesanan kaos dengan kaos yang berwarna maka aka nada penambahan biaya kaos /pcs.

e. *Member* dapat memilih ukuran kaos yang diinginkan, ukuran kaos yang tersedia untuk proses pemilihan kaos yaitu : S, M, L, XL, XXL, XXXL.

f. *Member* dapat memilih ukuran sablon yang diinginkan, ukuran yang tersedia adalah A4 dan A3, apabila pesanan tidak banyak bisa menghabiskan waktu 1-3 hari dalam pembuatannya, tapi apabila penuh pesanan maksimal dikerjakan sampai 5-10 hari, dan menjadi ketentuan bagi Distro bahwa 10 hari adalah batas akhir untuk proses pembuatan kaos tersebut.

g. *Member* dapat memilih gambar apa yang akan disimpan dan disablon sebagai desain sendirinya itu, dimana tersedia untuk dicetaknya ada disebelah dada, dan punggung. Gambar yang *diupload* haruslah gambar yang siap untuk dicetak/sablon bukan gambar yang harus diedit lagi, dan

ukuran gambar yang dianjurkan adalah minimal 1122 x 793 pixel, jenis file gambar yang kami diterima adalah jenis [jpg, png, dan gif].

h. Status pemesanan akan batal jika dalam 2x24 jam tidak melakukan konfirmasi atau melakukan pembayaran.

4. Pembayaran
   a. *Member* dapat memilih metode pembayaran sesuai yang dikehendaki.
   b. Pembayaran dengan metode *online* maka harga dikonversikan dari rupiah menjadi dollar US dengan merujuk kurs Bank Mandiri.
   c. Waktu yang diberikan untuk melakukan transfer 2x24 jam terhitung sejak *checkout* pemesanan, dengan melakukan konfirmasi transfer.
5. Pengiriman

Setelah *members* melakukan pembayaran maka produk yang dipesan akan dikirim sesuai alamat pengiriman dan *members* akan mendapatkan email yang berupa informasi pengiriman produk yang berisi no resi pengiriman produk jika menggunakan jasa pengirimana JNE, *members* dapat mengetahui produk yang dipesan sudah sampai atau belum dengan menggunakan fasilitas *tracking* yang telah disediakan.

6. Retur

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

a. Produk yang dibeli mengalami kerusakan yang disebabkan oleh pihak Distro bukan kerusakan yag dilakukan oleh *members*, cacat bahan dan ukuran yang tidak sesuai.
b. Produk yang dikirim tidak sesuai dengan produk yang dipesan *members.*

c. Batas waktu melakukan retur yaitu selama 3 hari ketika produk telah diterima oleh *members.* Jika melebihi batas waktu yang ditentukan maka produk tidak bisa direturkan.
d. *Members*juga akan mendapatkan email konfirmasi retur.
e. Jika retur memenuhi syarat dan ketentuan maka roduk yang direturkan akan diganti dengan produk yang baru namun apabila stok produk yang direturkan habis maka *members* akan mendapatkan email bahwa produk yang direturkan stoknya habis dan akan diberikan penawaran apakah akan diganti dengan produk yang baru atau pengembalian uang.
f. Jika produk yang direturkan tidak memenuhi syarat dan ketentuan retur maka produk yang direturkan akan dikembalikan kepada *members* tanpa diganti dengan produk yang baru
g. Ongkos kirim retur ditanggung oleh *members.*

3.2 Analisis Kebutuhan*Non* Fungsional

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

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

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

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

1. Analisis Perangkat Keras (*Hardware*)
2. Analisis Perangkat Lunak (*Software*)
3. Analisis Pengguna (*User*)
4. Analisis Pengkodean

3.2.1 Analisis Perangkat Keras

Perangkat keras adalah keseluruhan komponen atau unsur peralatan yang digunakan untuk menunjang pembangunan suatu sistem. Distro Dis.trib.ute memiliki seperangkat komputer dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. *Processor* dengan kecepatan 2,8 GHz
2. RAM sebesar 512 MB
3. Kapasitas Hardisk 40 GB
4. Monitor VGA dengan revolusi 1024 x 768
5. CD-Rom 52x
6. Printer

Kebutuhan minimal perangkat keras yang akan dibagun memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. *Processor* dengan kecepatan 1,8 GHz
2. RAM sebesar 256 MB
3. Kapasitas *free* Hardisk 20 GB
4. Monitor VGA dengan revolusi 1024 x 768
5. CD-Rom 52x
6. Printer

Setelah dilakukan analisis terhadap perangkat keras yang ada di Distro Dis.trib.ute ternyata sudah memenuhi spesifikasi kebutuhan untuk menggunakan perangkat lunak yang akan dibangun.

3.2.2 Analisis Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan di Distro Dis.trib.ute adalah sebagai berikut :

1. Sistem Operasi Window XP *Professional Service Pack II*
2. Microsoft Office 2003 dan 2007

3. Web browser Internet Explorer dan Mozila Firefox
4. Mysql versi 5.0

Tidak hanya kebutuhan perangkat keras saja yang harus diperhatikan tetapi juga perangkat lunak harus diperhatikan. Kebutuhan perangkat lunak yang digunakan untuk membangun sistem informasi penjualan *online*Distro Dis.trib.ute adalah sebagai berikut :

1. Sistem Operasi Window XP *Professional Service Pack II*
2. Web browser
3. Mysql versi 5.0
4. Web server WAMP 2.0

   Dari hasil perbandingan antara hasil analisis dan kebutuhan *non* fungsional maka pihak instansi hanya tinggal membutuhkan web browser wamp 2.0 yang aplikasinya dapat diperoleh secara gratis dikarenakan merupakan aplikasi *open source.*

3.2.3Analisis Pengguna (*User*)

Sistem yang akan dibangun digunakan oleh 4 (empat) jenis pengguna, yaitu petugas, admin, *member*, dan pengunjung. Petugas dapat melakukan semua operasi di dalam perangkat lunak ini seperti tambah data, edit data, dan hapus data. Sedangkan *member* hanya dapat melakukan pemesanan dan pembelian produk saja serta melihat daftar pemesanan yang sedang berjalan, sementara pengunjung hanya dapat melihat produk yang ditawarkan beserta detailnya, cara pemesanan, cara pembayaran, cara pengiriman dan kontak kami:

1. Petugas :Bertanggung jawab sebagai pengelola dengan tugas dan akses khusus, yaitu *read, write, update,* dan *delete* dalam mengolahDistro Dis.trib.ute.
2. Admin : Bertanggung jawab mengolah data petugas,backup dan restore data base
3. *Member : Member* atau pelanggan yang dapat mengakses, melihat produk, dan melakukan transaksi pembelian produk di Distro Dis.trib.ute.

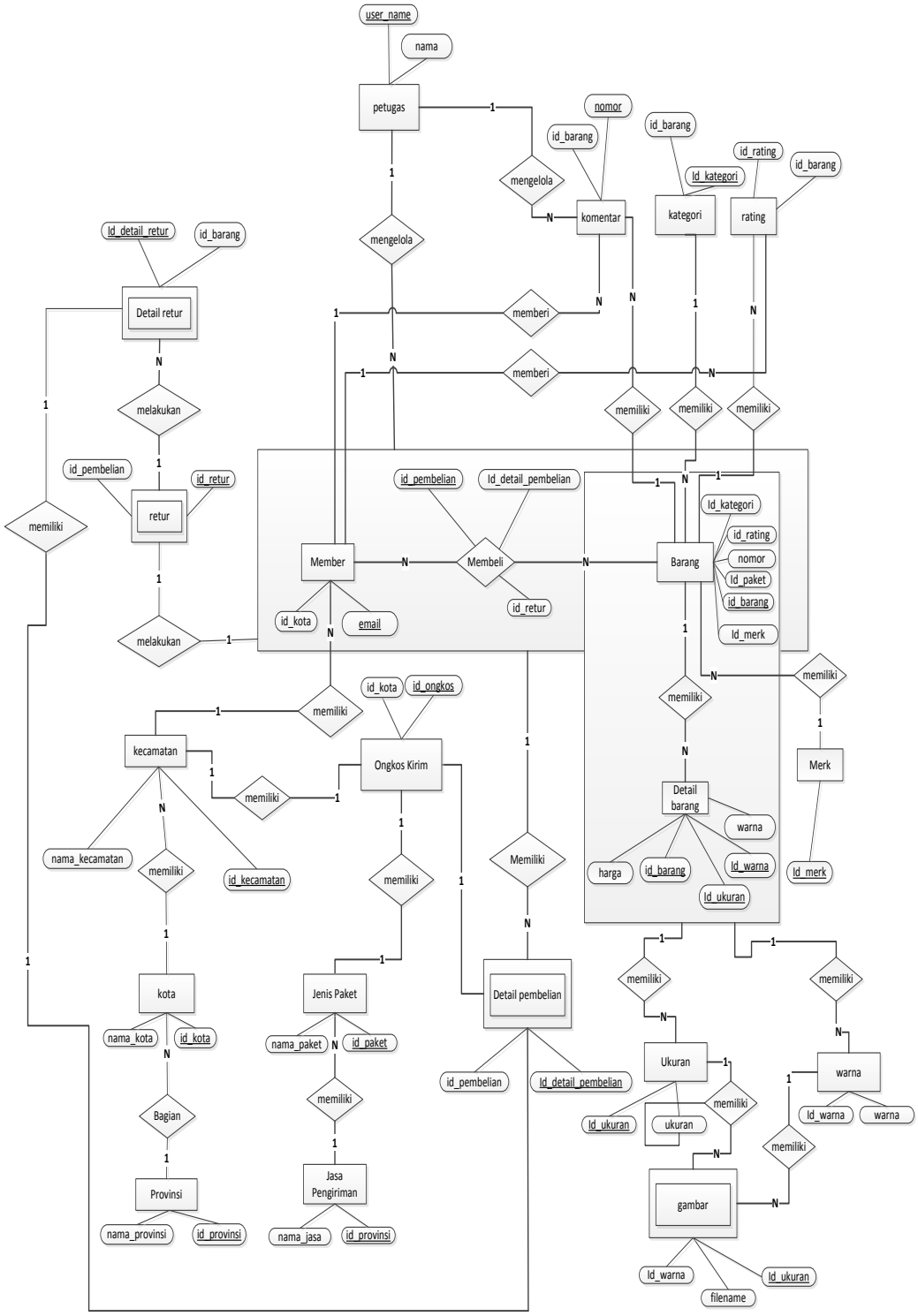
4. Pengunjung : Pengunjung dapat mengakses, melihat produk, dan melakukan registrasi menjadi *member* di Distro Dis.trib.ute.

3.3 Analisis Basis Data

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

3.3.1.1 Entity Relationship Diagram

Dari hasil analisis, teredapat data yang akan dipakai dalam proses pembangunan aplikasi penjualan berbasis *web.* Dari data yang diperoleh akan digunakan untuk mendesain basis data dengan atribut – atribut yang melengkapinya. Dalam hal ini akan digunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD) untuk merancang basis data. ERD yangmerupakan hasil analisis sebagai berikut.

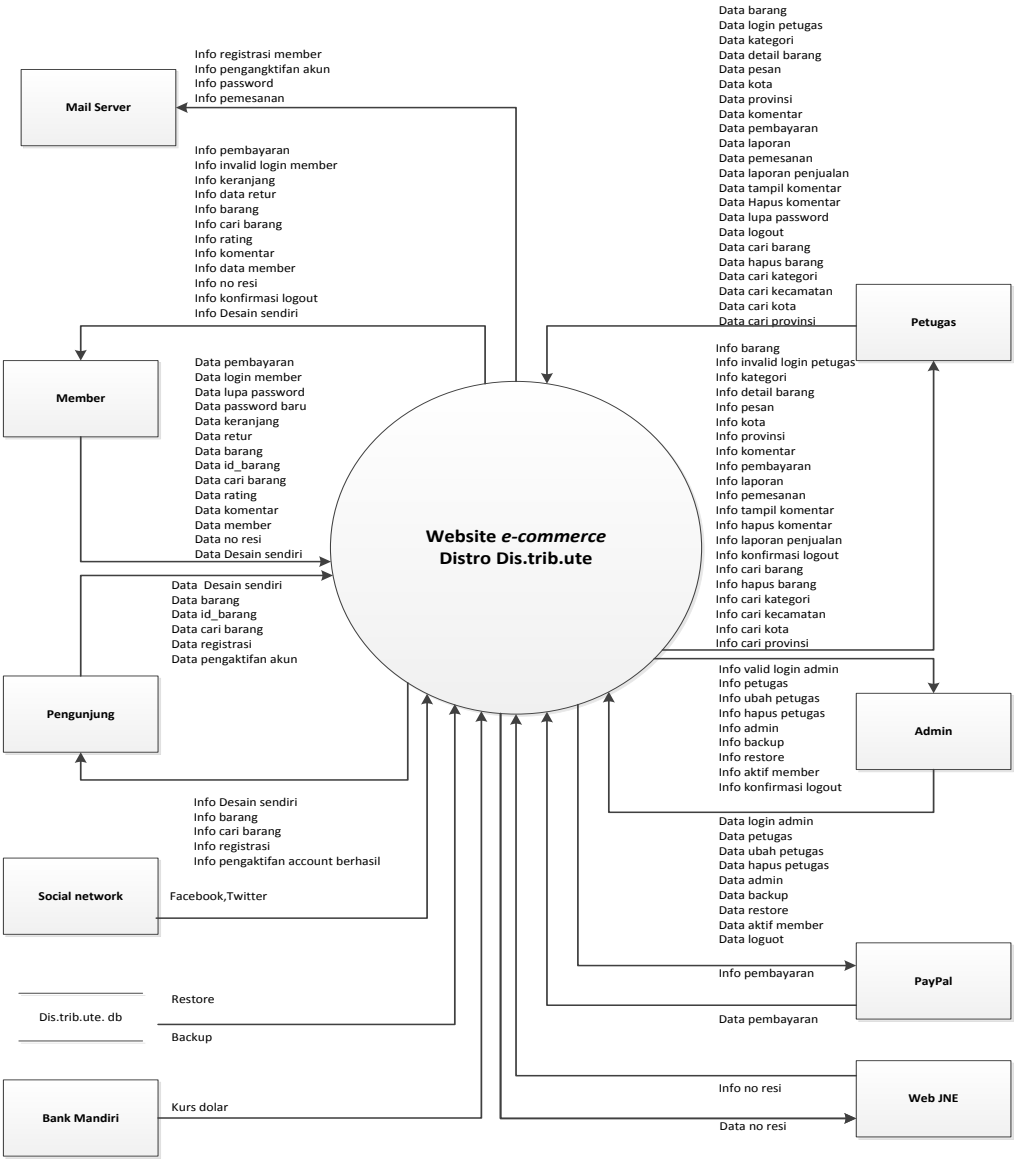


Gambar 3.4*Entity Relationship Diagram (ERD)*

3.3.1.2 Diagram konteks

Pemodelan analisis yang digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan analisis terstruktur menggunakan alat bantu diagram konteks dan *data flow diagram* (DFD), spesifikasi proses, kamus data, sekema relasi dan perancangan basis data.

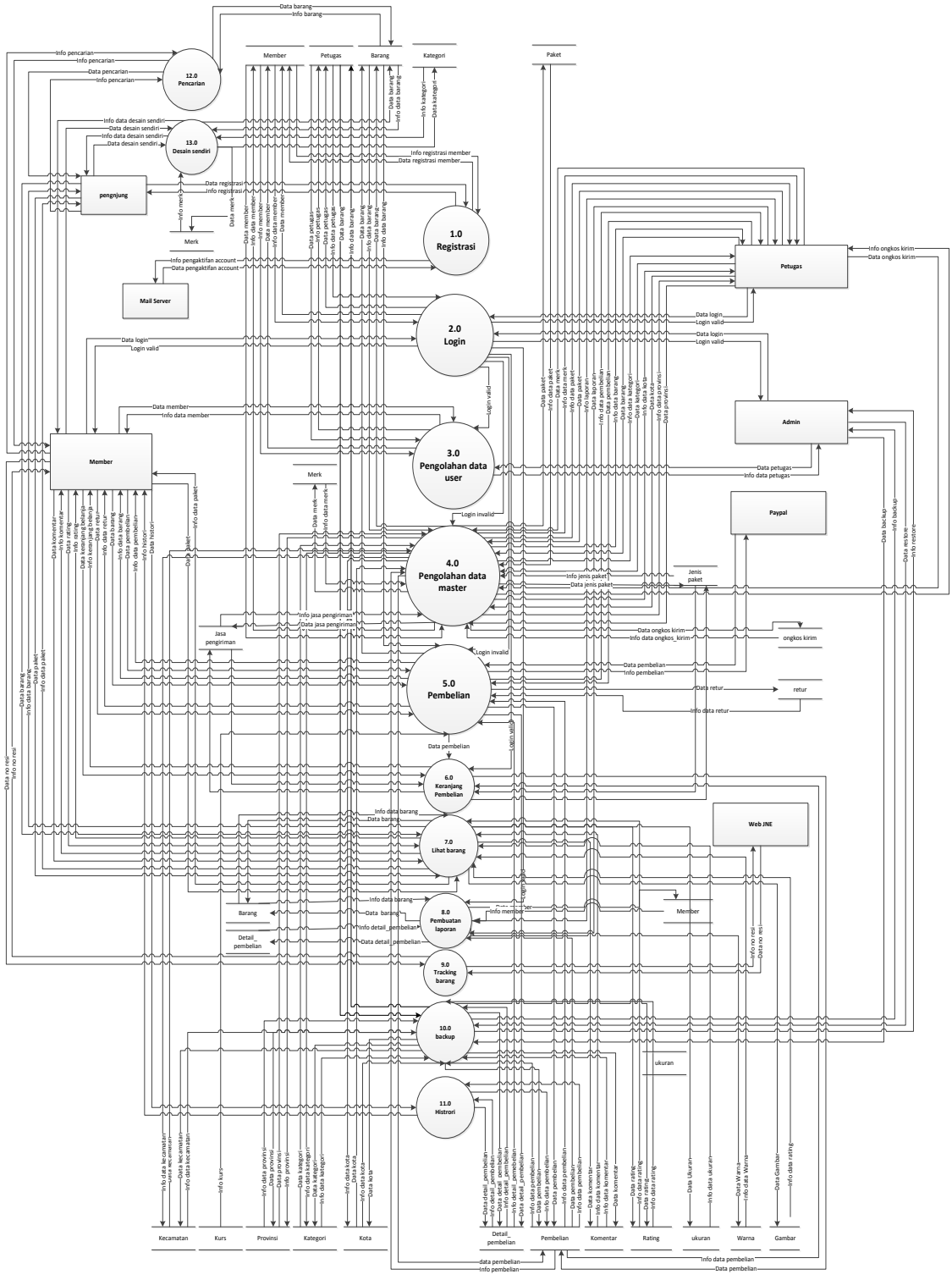
Diagram konteks adalah arus data yang berfungsi untuk menggambarkan keterkaitan aliran-aliran data antara sistem dengan bagian-bagian luar. Adapun diagram konteks untuk sistem yang akan dibangun dapat dilihat pada gambar 3.8.



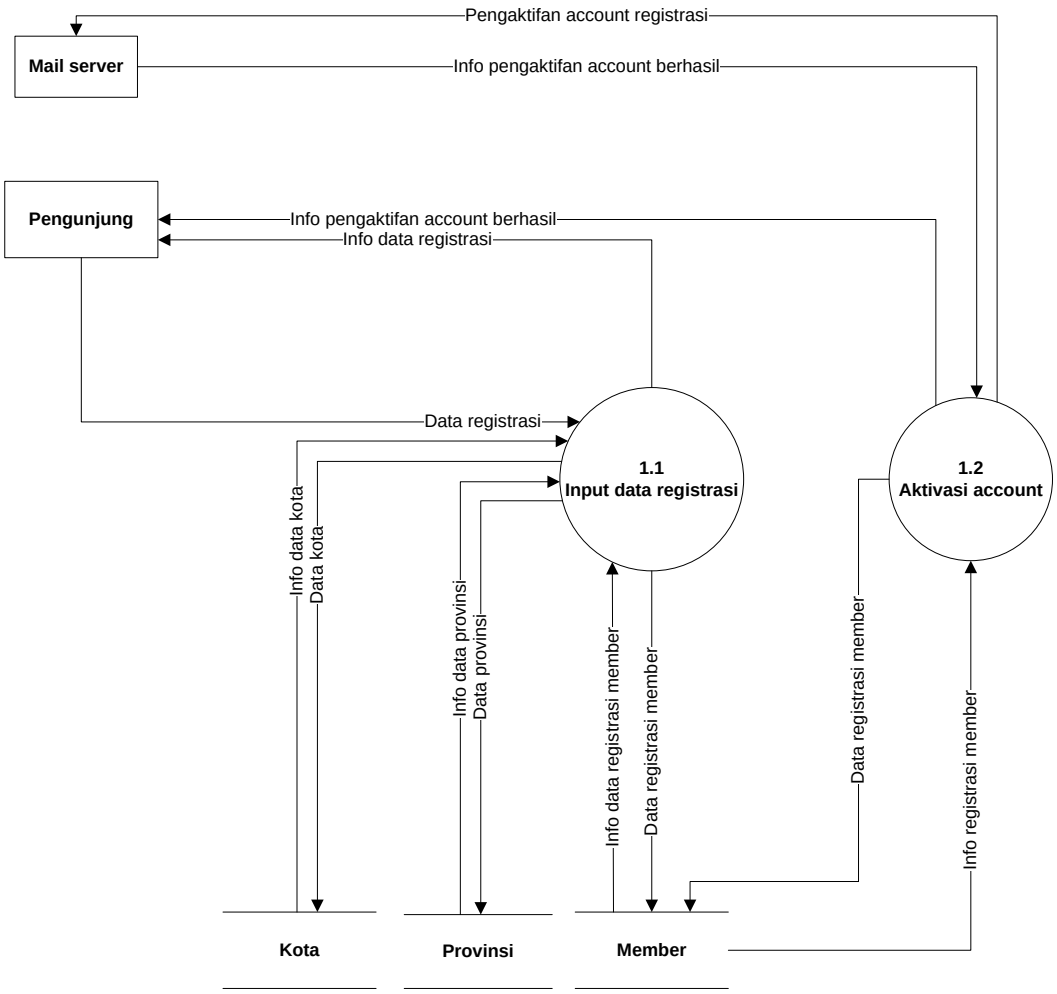
Gambar 3.5Diagram Konteks *Website E-commerce*

3.3.1.3*Data Flow Diagram (DFD)*

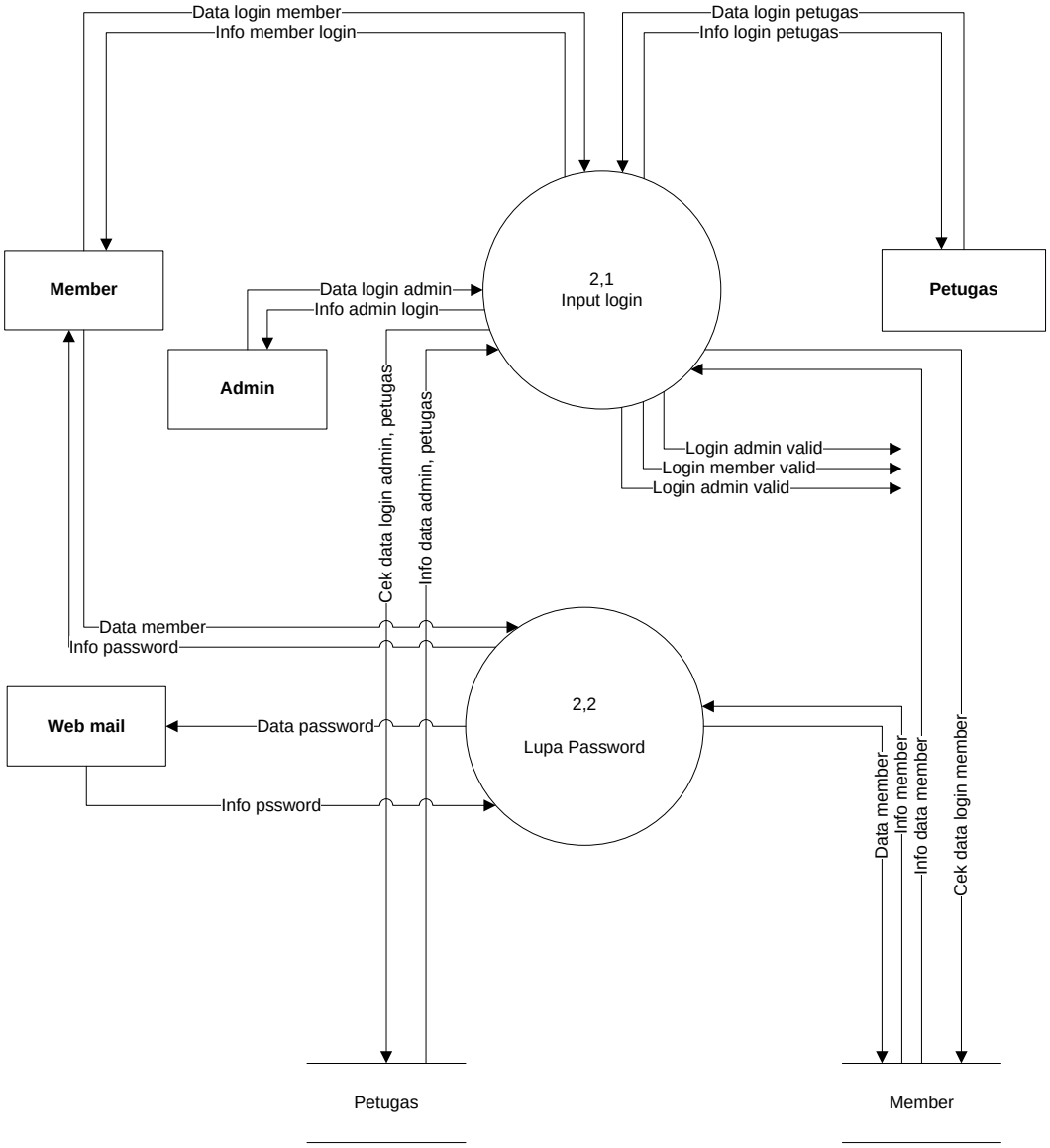
DFD merupakan model dari sistem untuk menggambarkan pembagian sistem ke model yang lebih kecil. Salah satu keuntungan menggunakan *DFD* adalah memudahkan pemakai yang kurang menguasai bidang komputer untuk mengerti sistem yang akan dikerjakan. Berikut adalah gambar *DFD* dari MembangunAplikasi *E-Commerce* di Distro Dis.trib.ute adalah sebagai berikut :



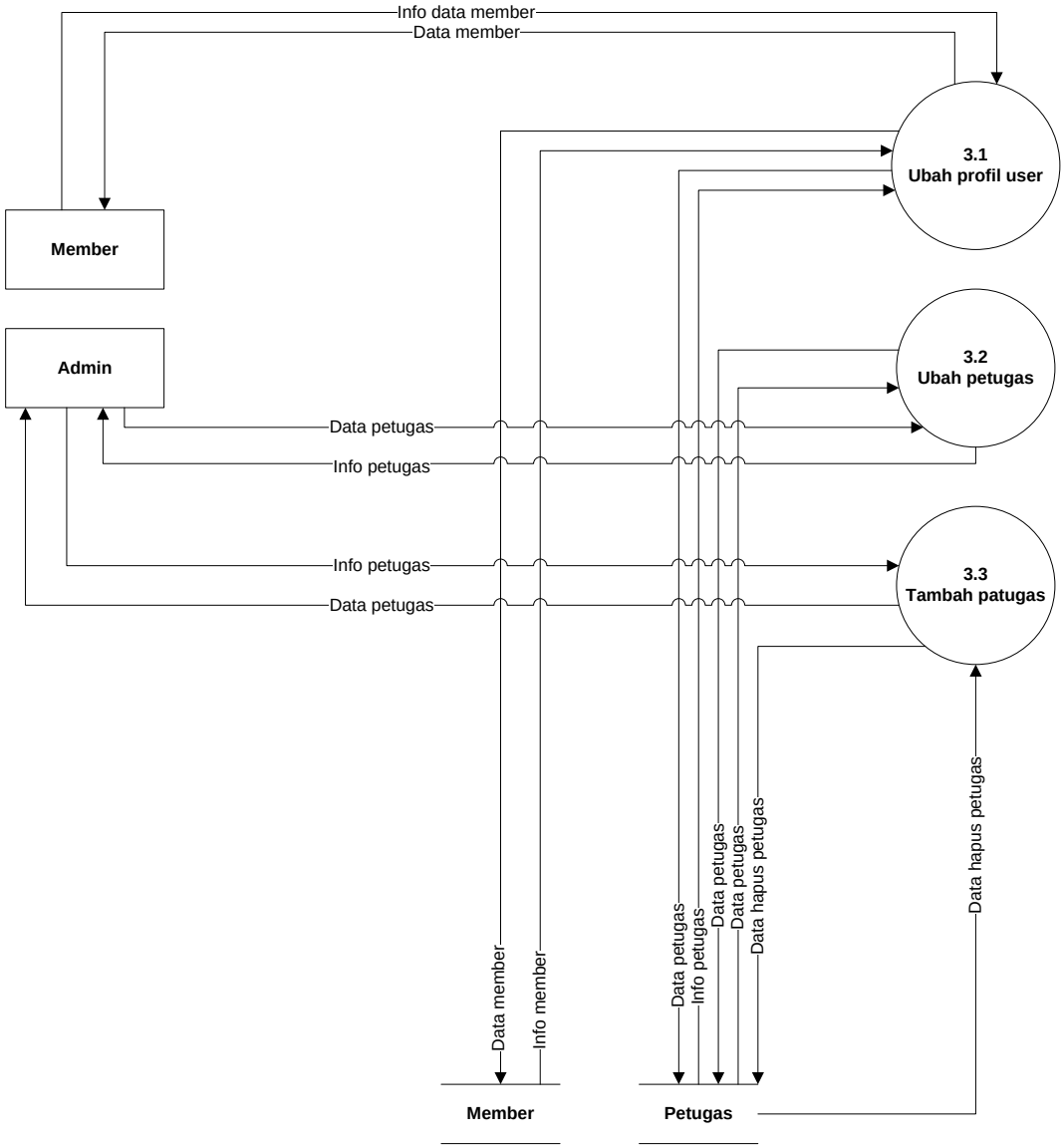
Gambar 3.6DFD Level 1 Distro Dis.trib.ute



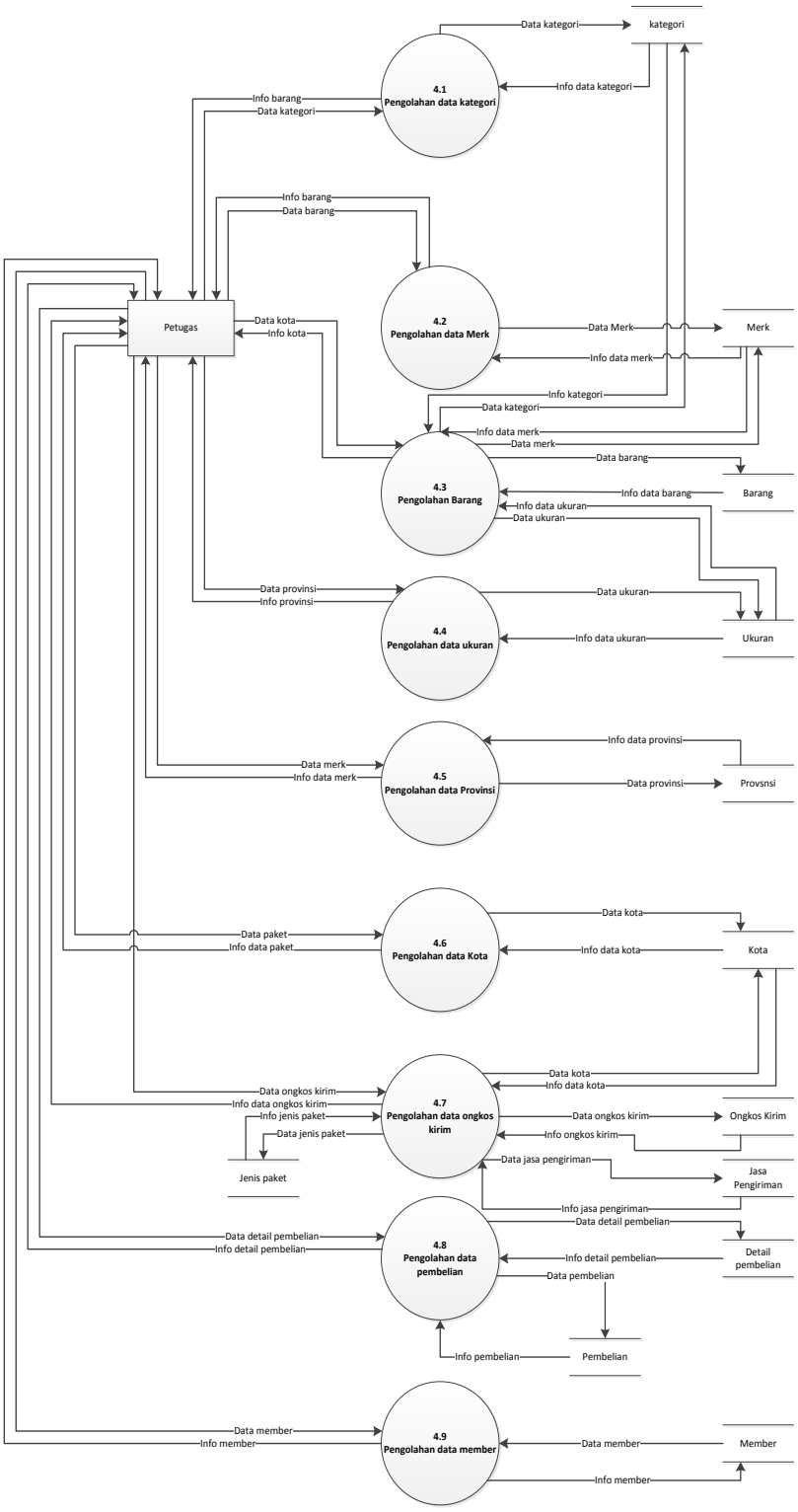
Gambar 3.7DFD Level 2 Daftar Registrasi



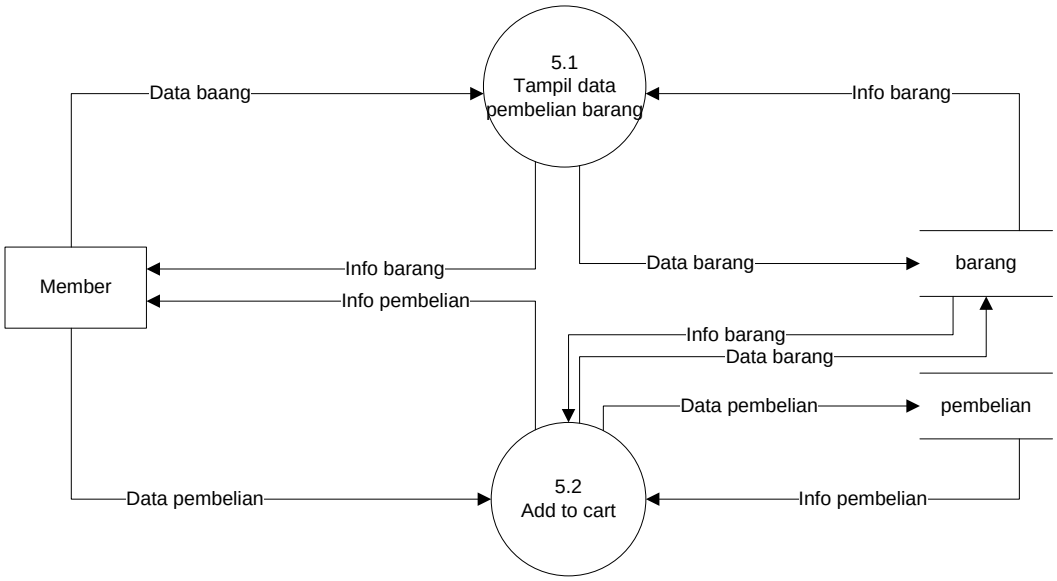
Gambar 3.8 DFD Level 2 Daftar Login



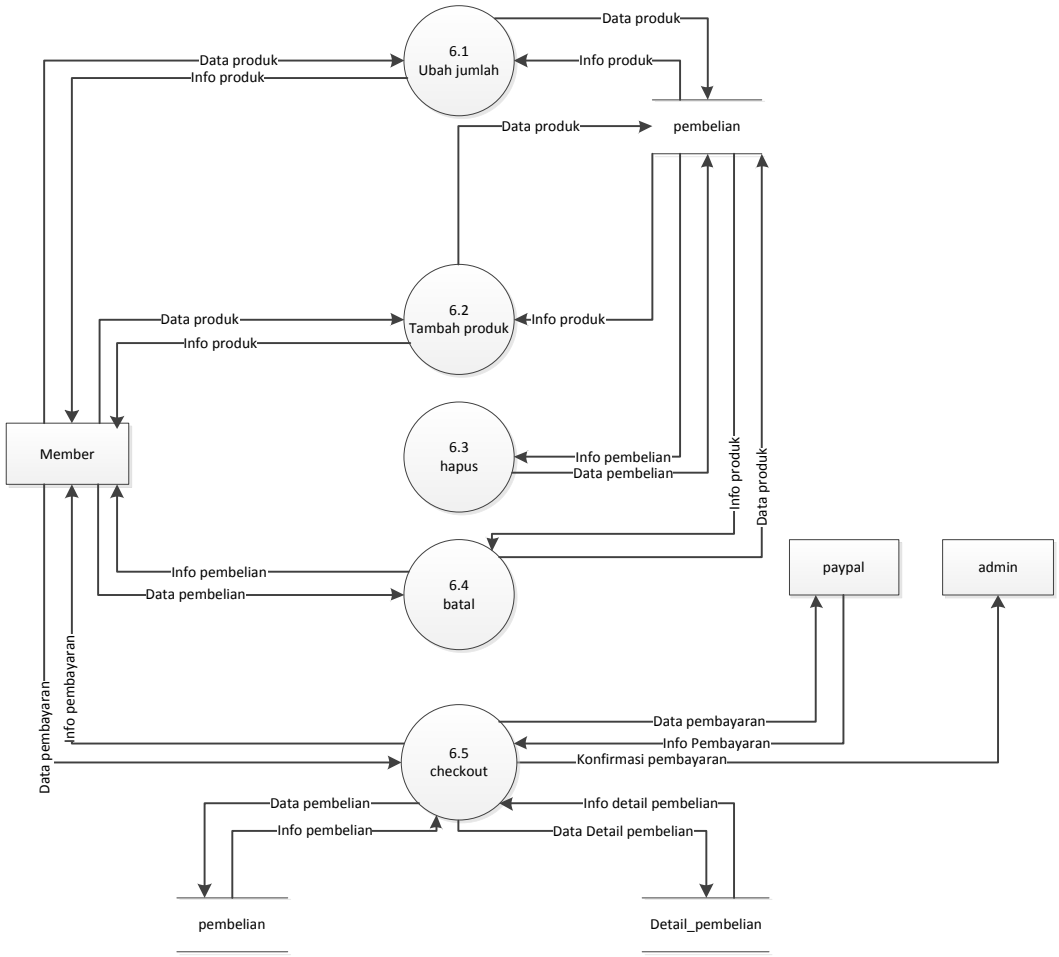
Gambar 3.9 DFD Level 2 Data User



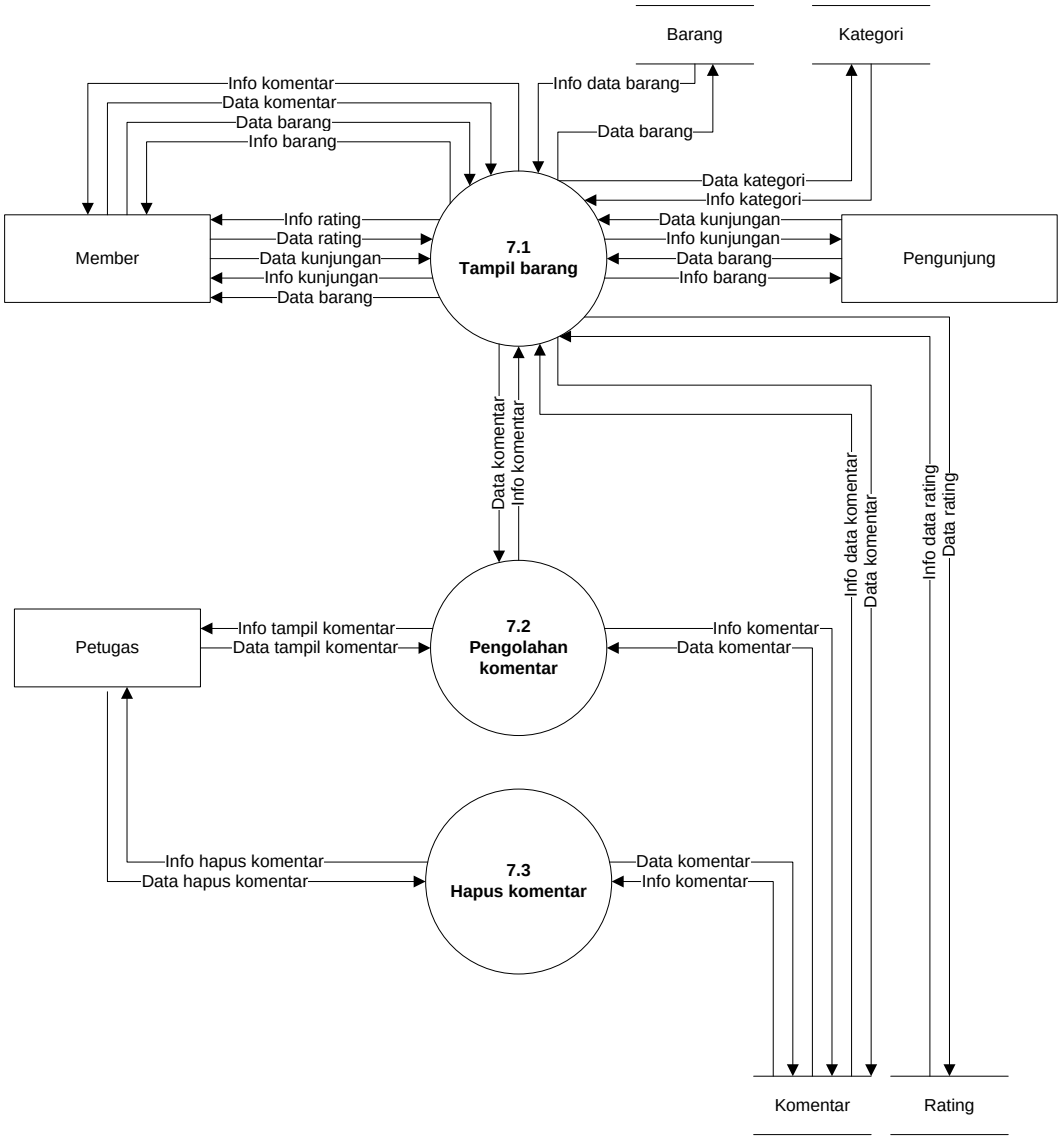
Gambar 3.10 DFD Level 2 Data Master



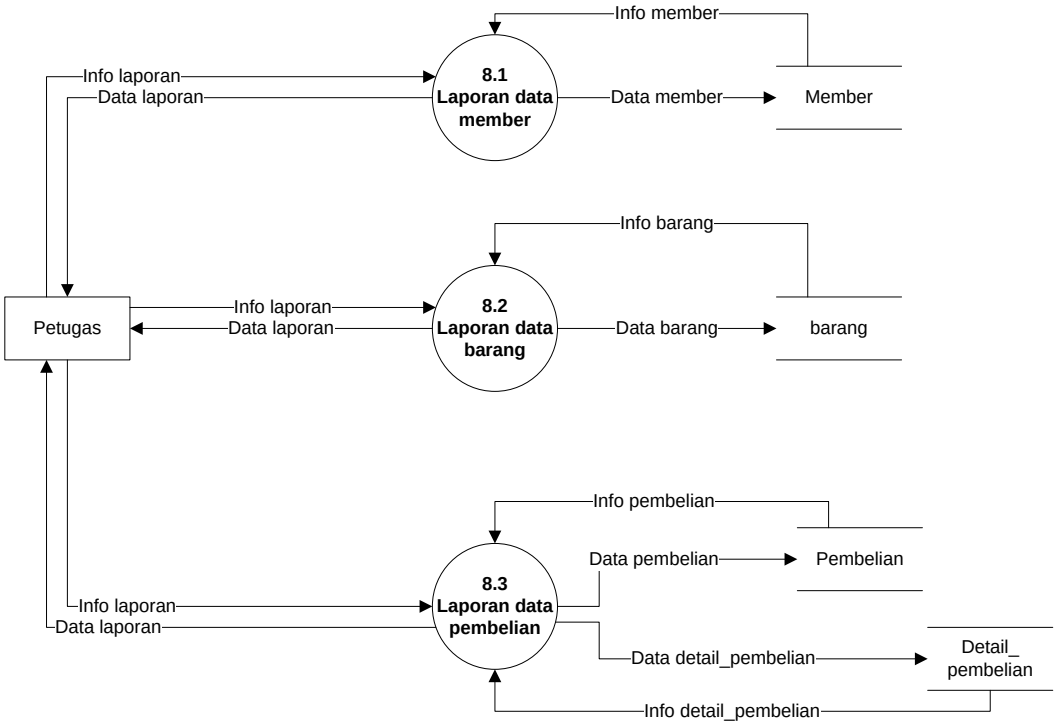
Gambar 3.11DFD Level 2 Data Pembelian



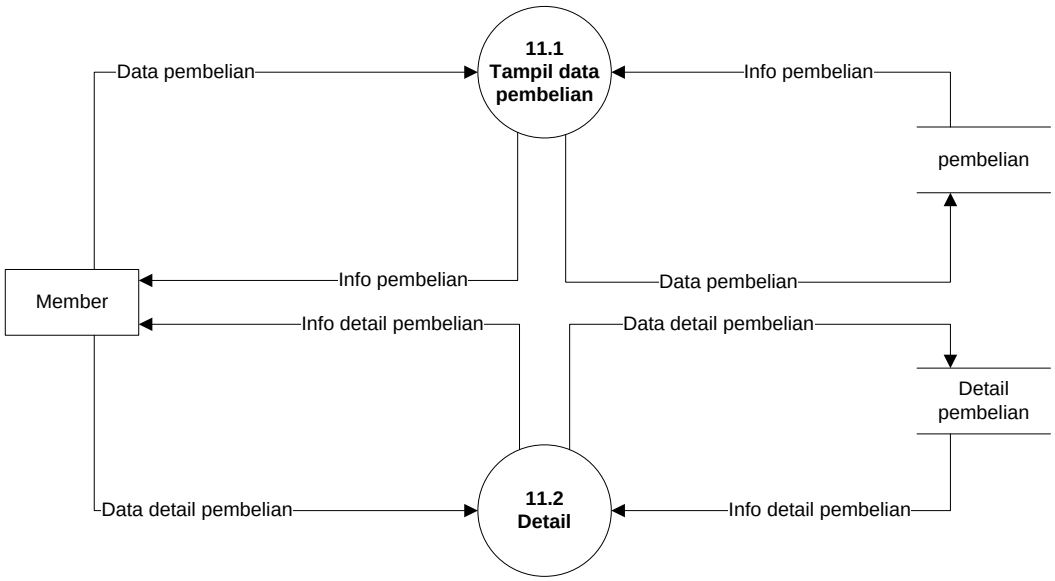
Gambar 3.12 DFD Level 2Keranjang Pembelian



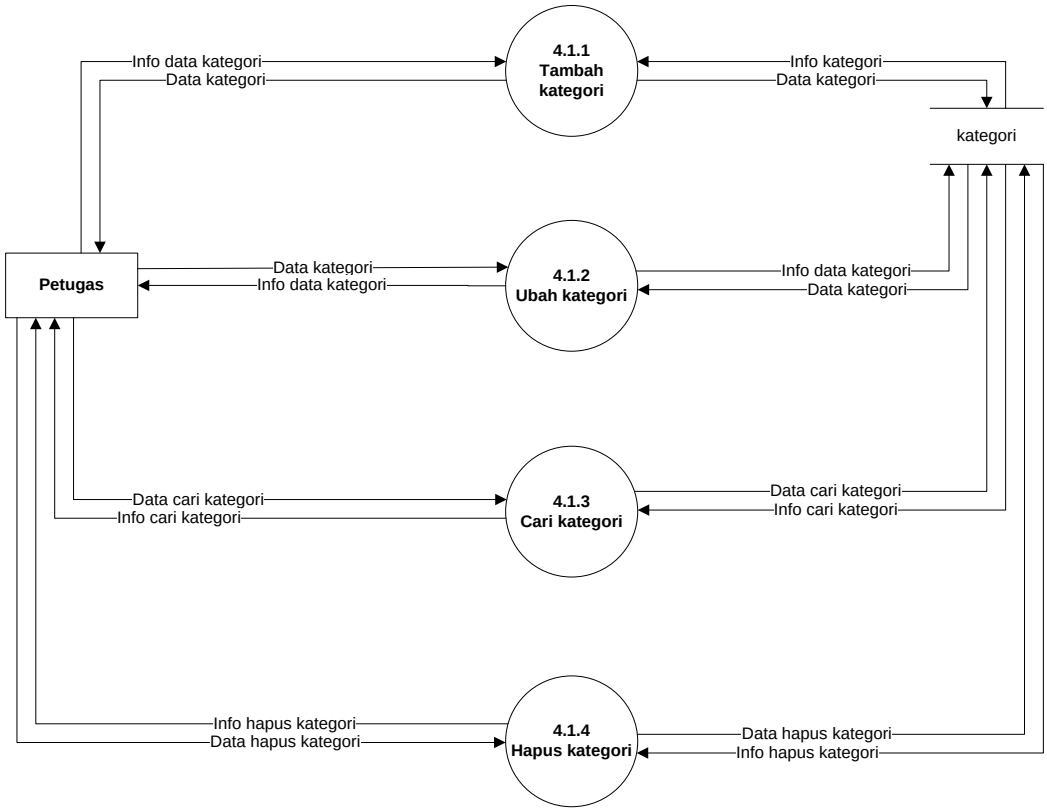
Gambar 3.13DFD Level 2Lihat Barang



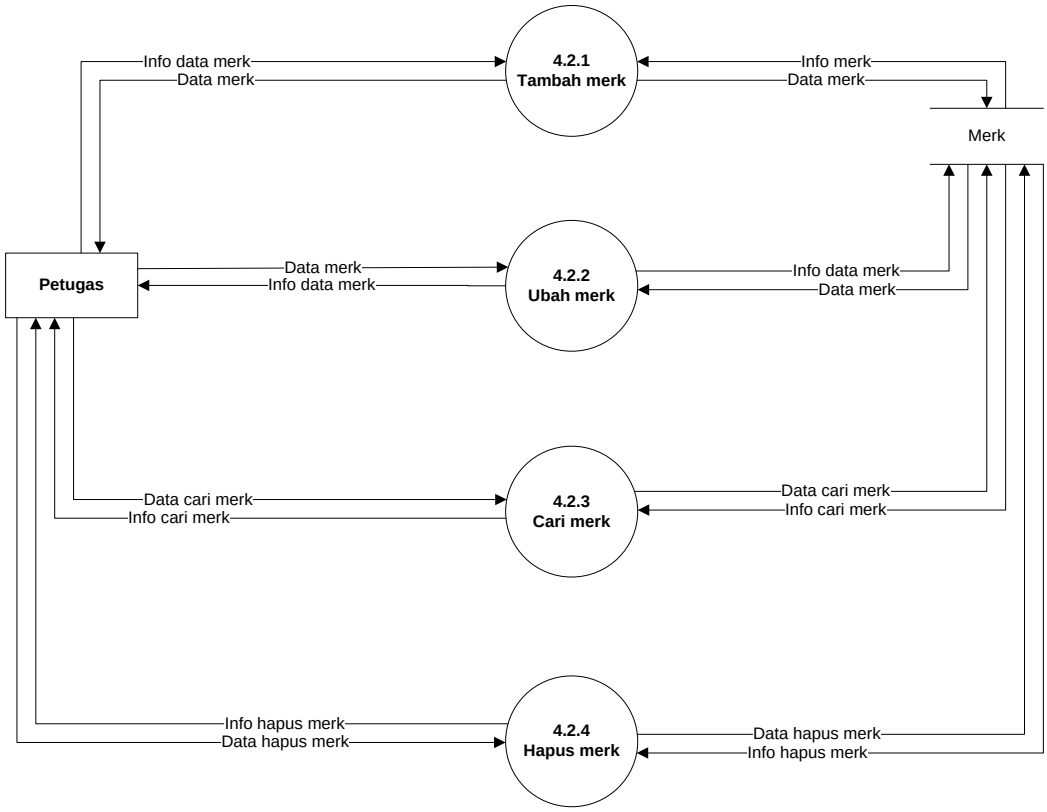
Gambar 3.14DFD Level 2Laporan



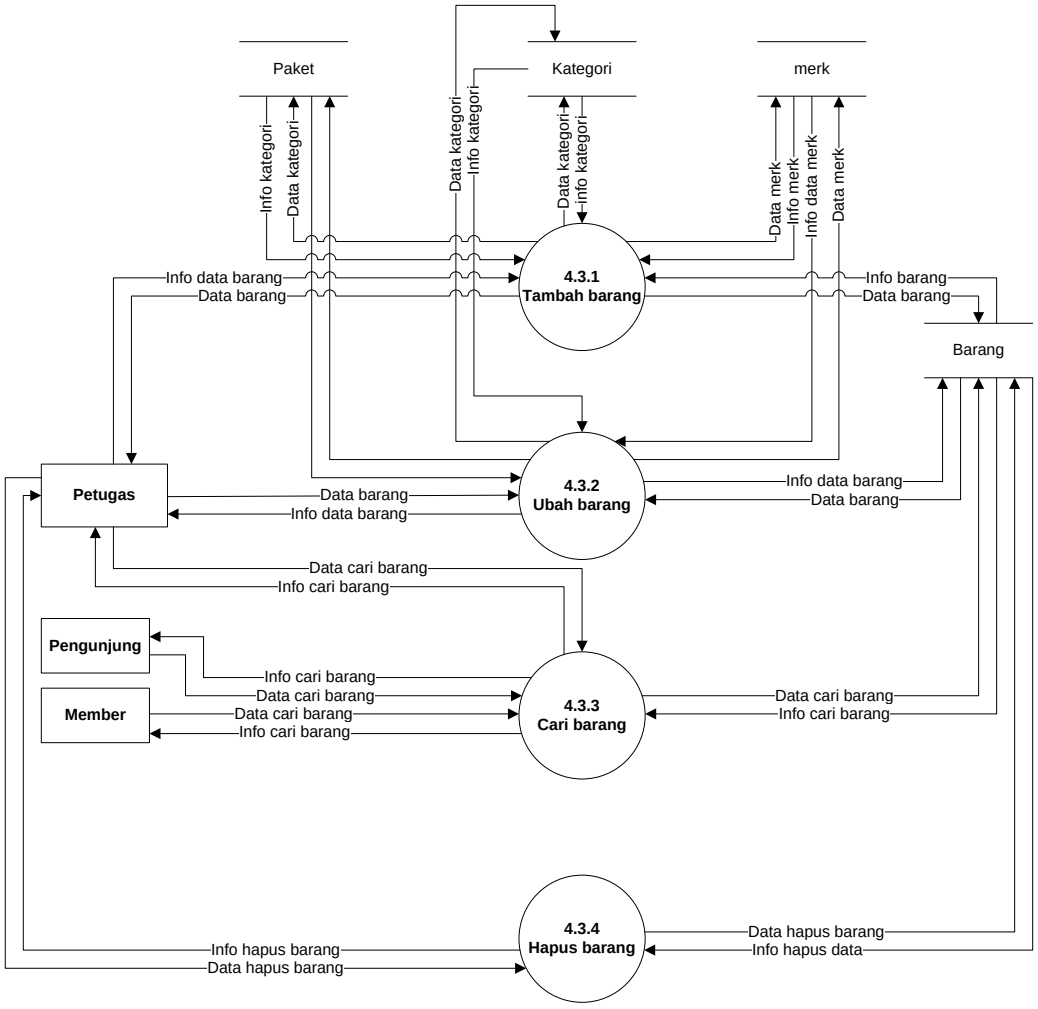
Gambar 3.15DFD Level 2Histori



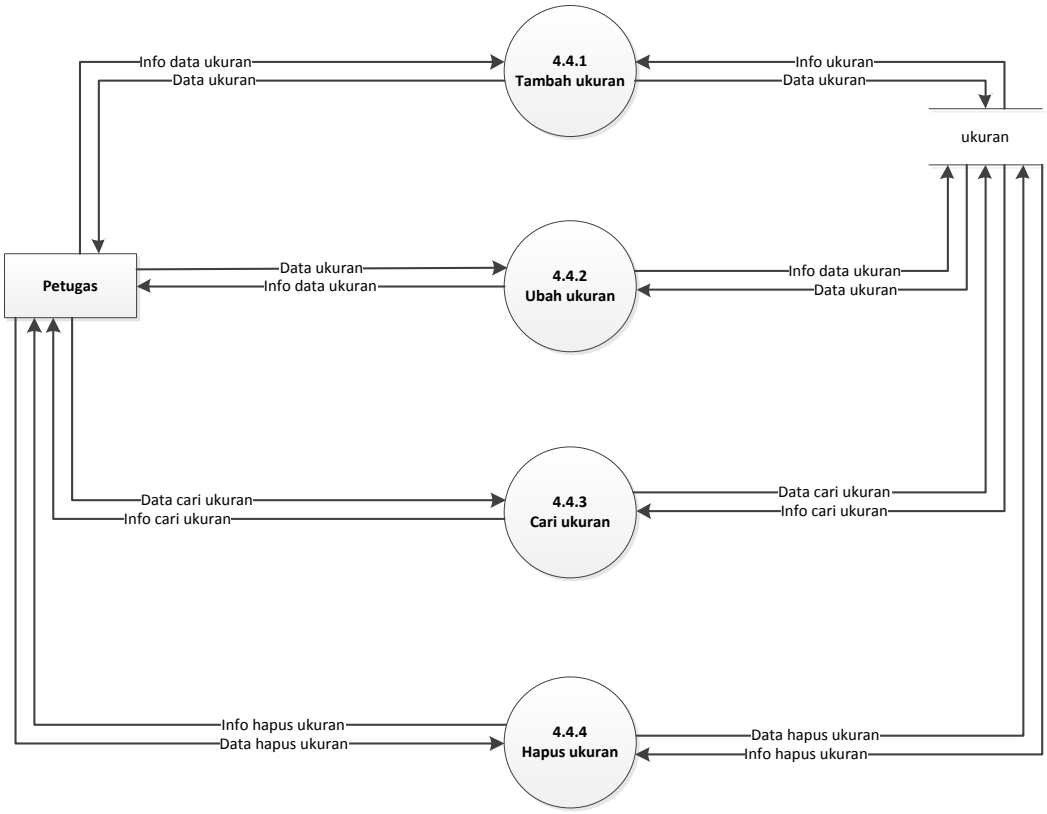
Gambar 3.16DFD Level 3 Kelola Data Kategori



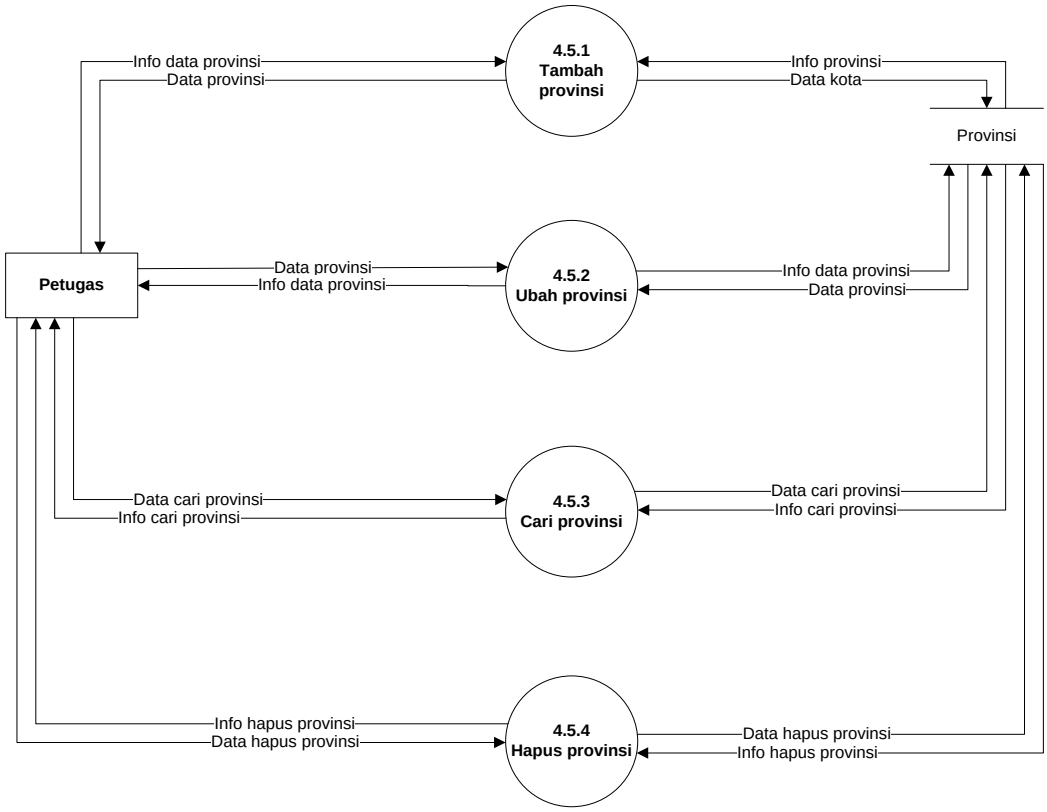
Gambar 3.17DFD Level 3 Kelola Data Merk



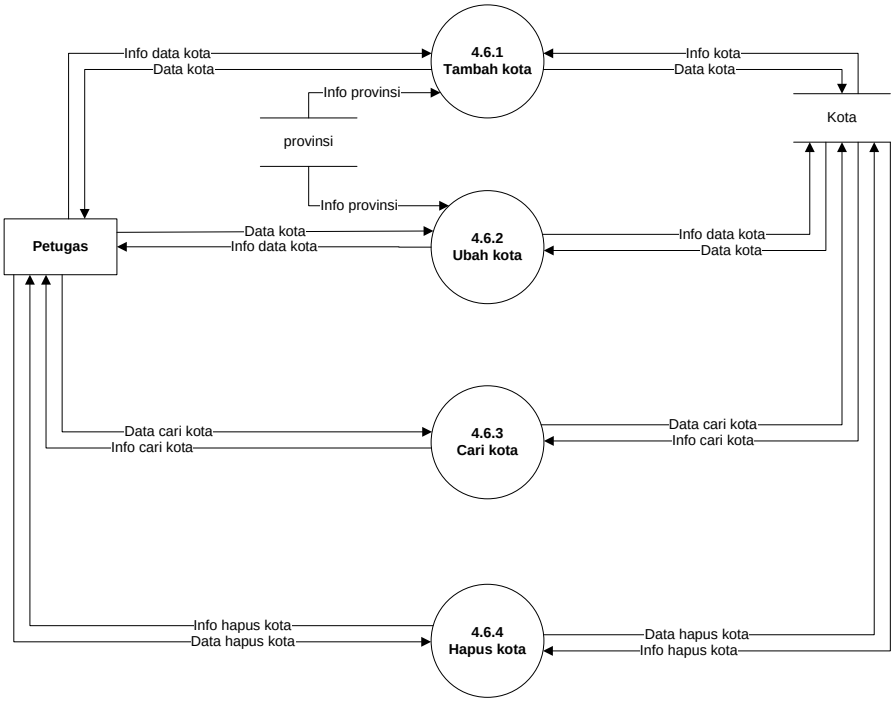
Gambar 3.18 DFD Level 3 Kelola Data Barang



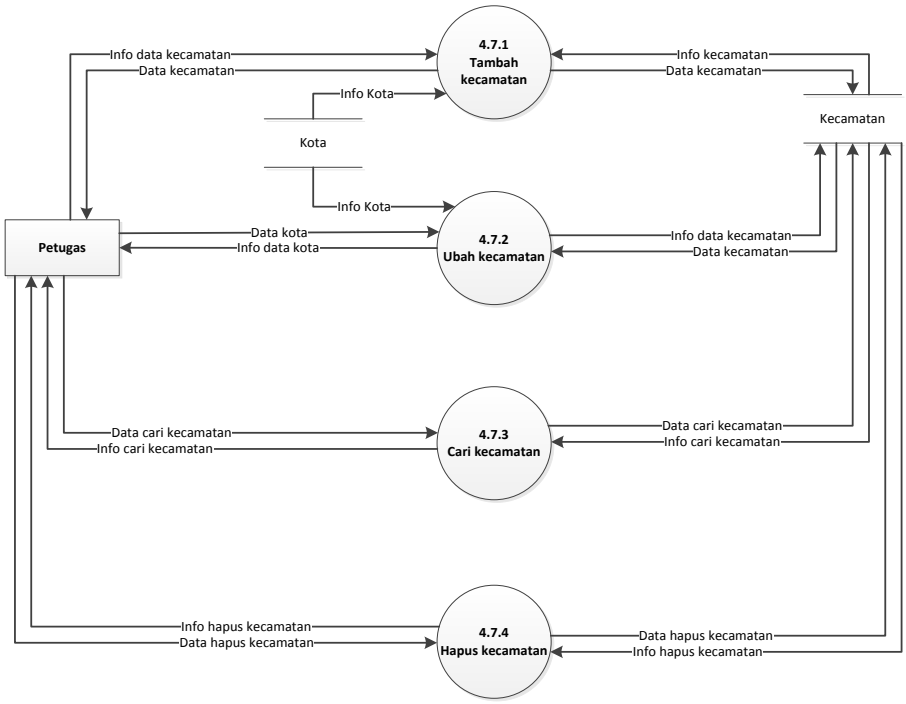
Gambar 3.19DFD Level 3 Kelola Data Ukuran



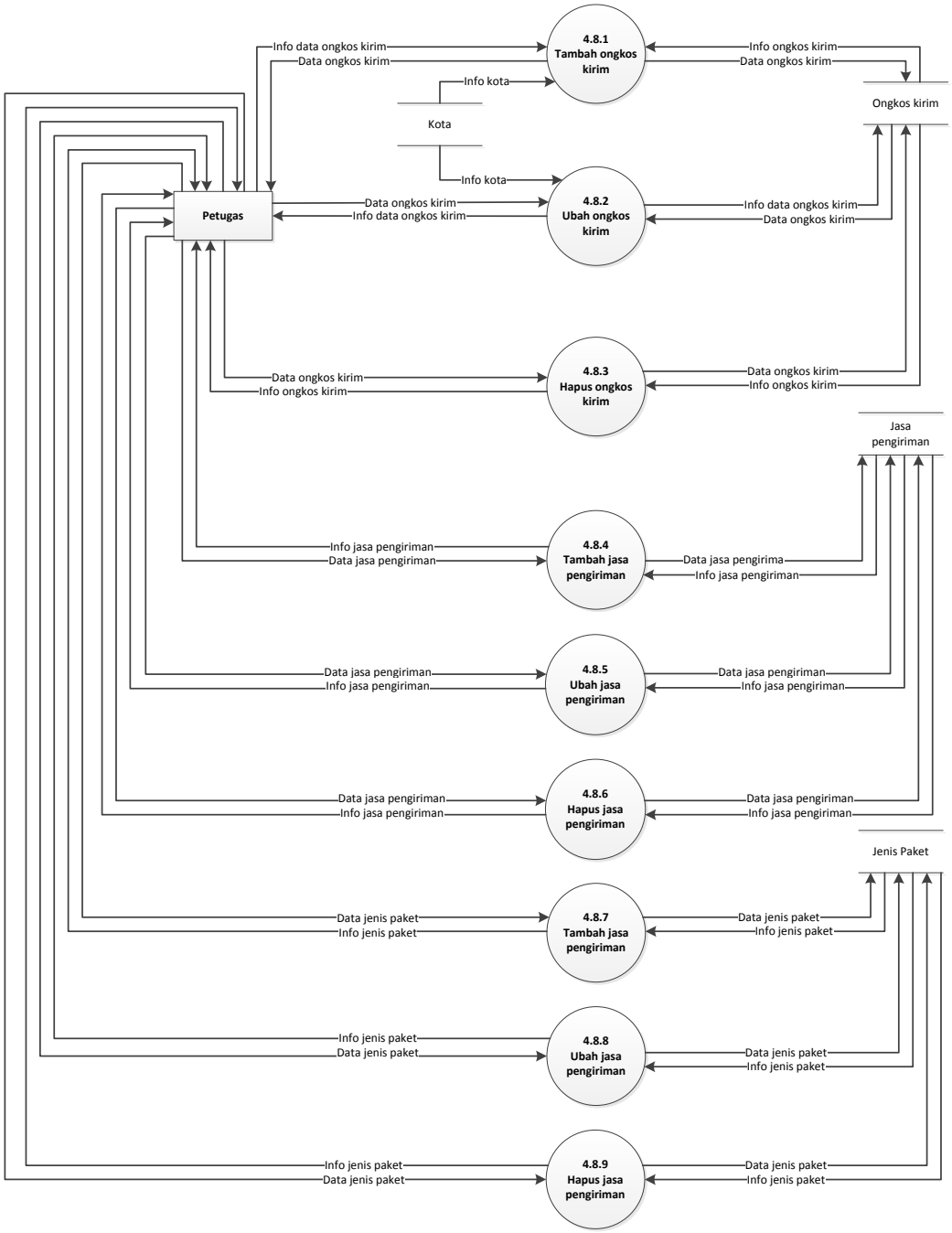
Gambar 3.20 DFD Level 3 Kelola Data Provinsi



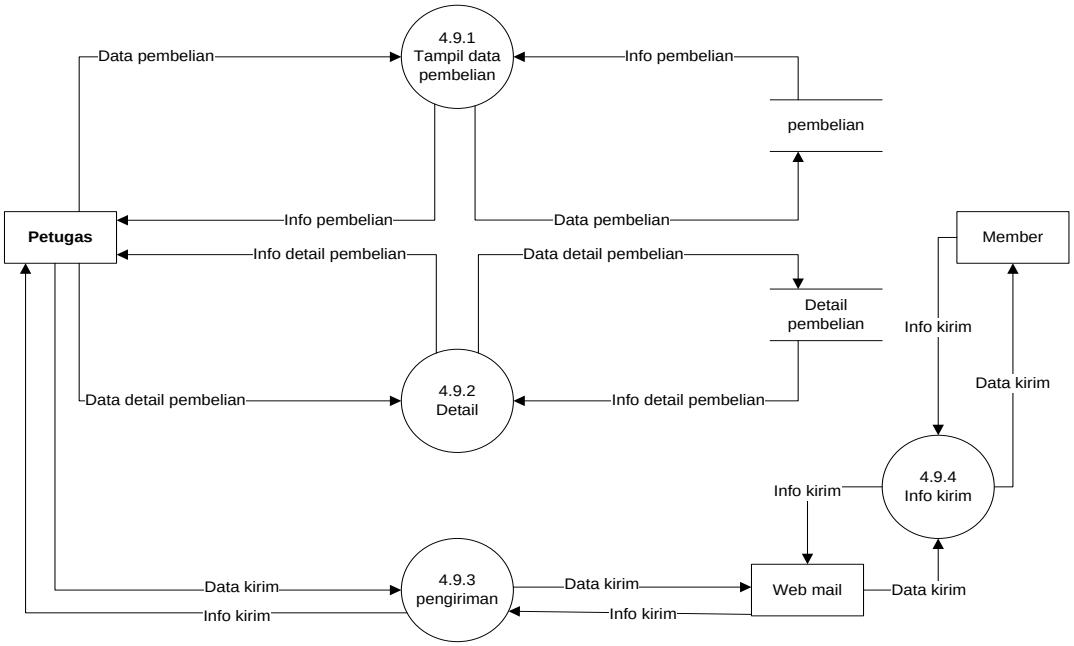
Gambar 3.21DFD Level 3 Kelola Data Kota



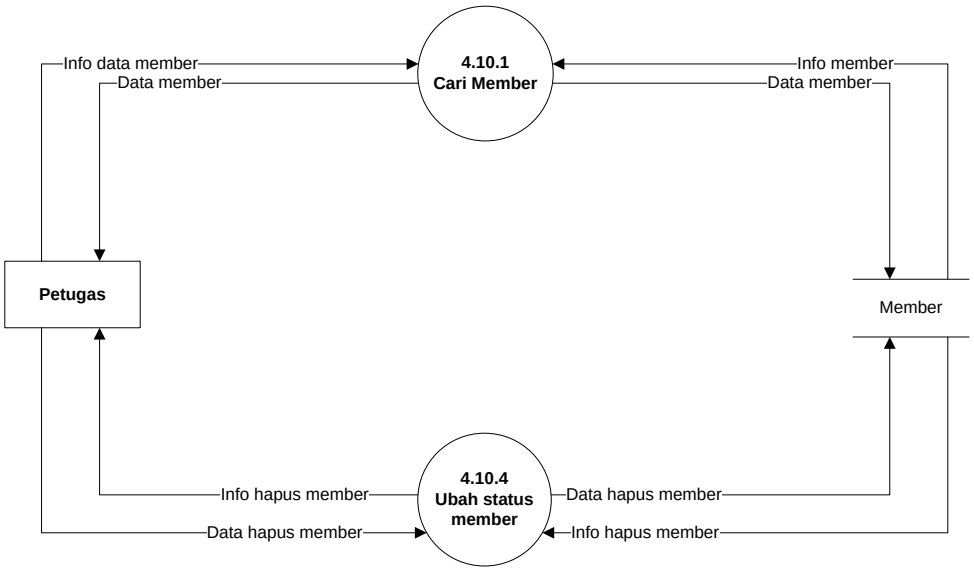
Gambar 3.22DFD Level 3 Kelola Data Kecamatan



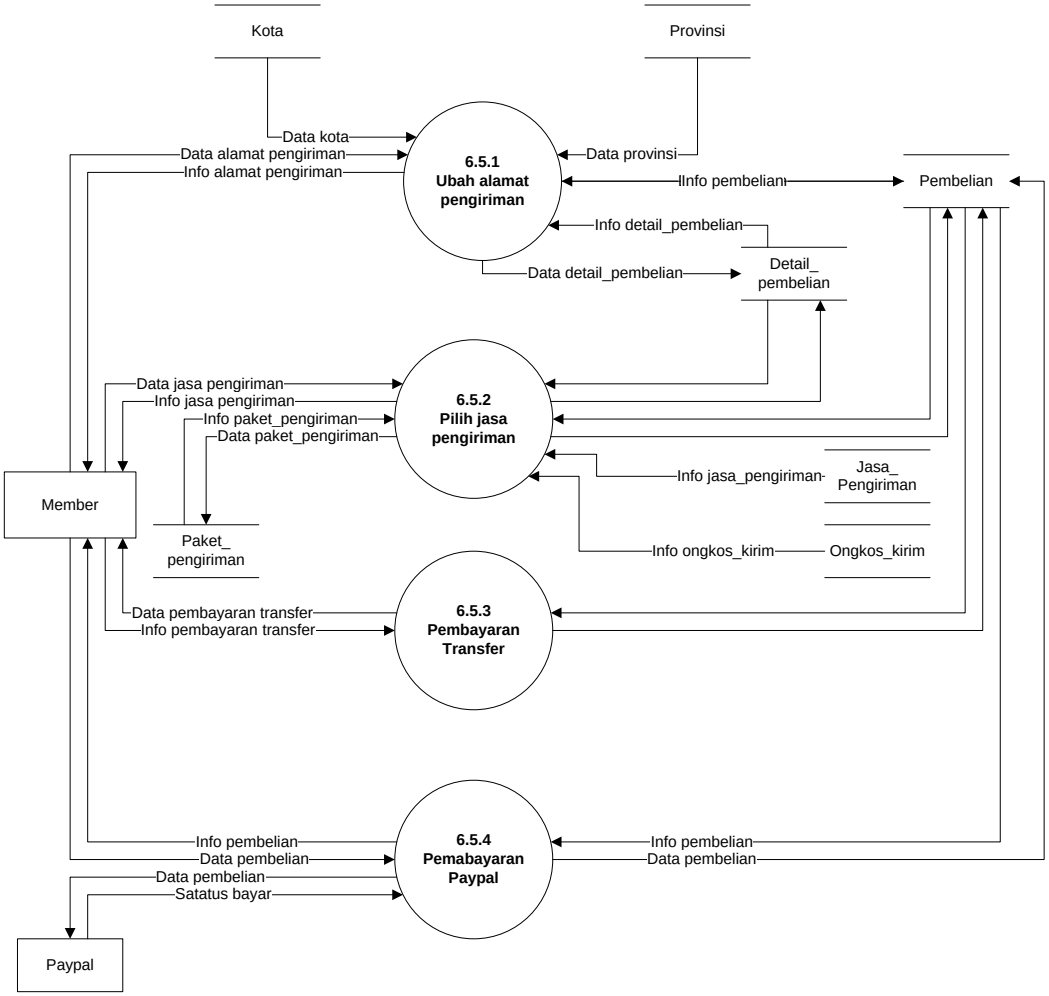
Gambar 3.23DFD Level 3 Kelola Ongkos Kirim



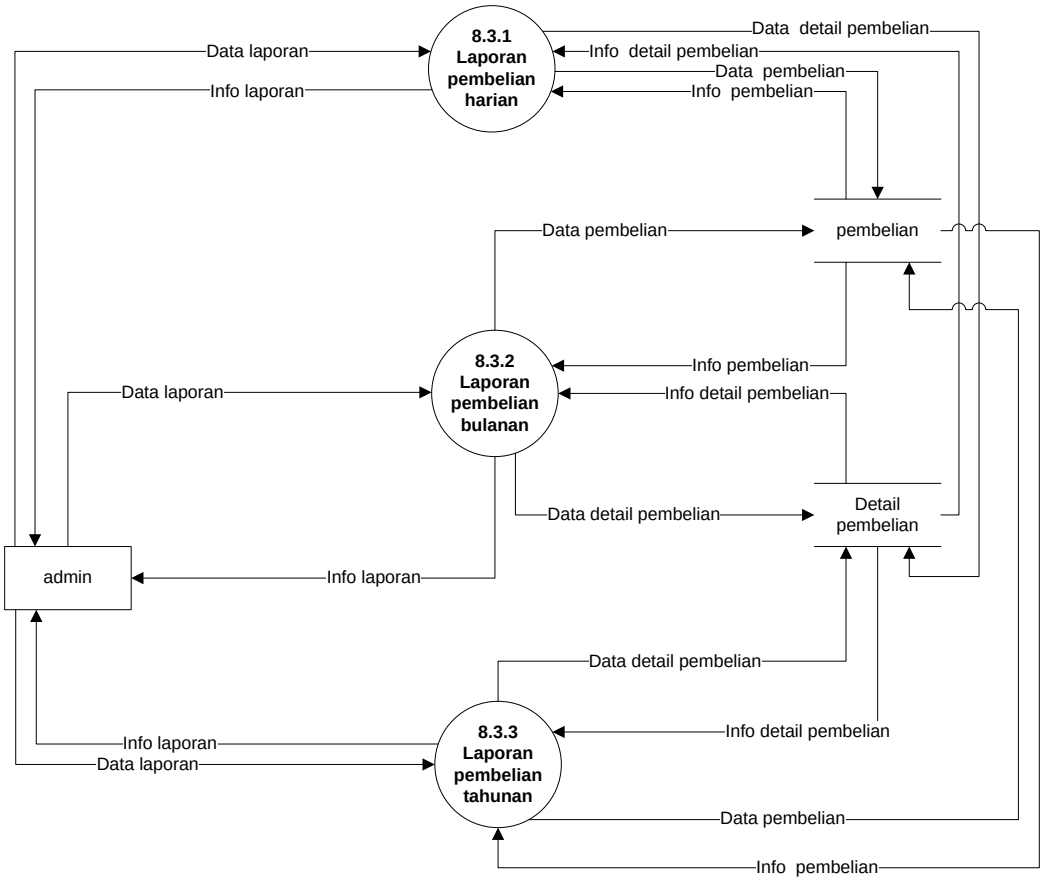
Gambar 3.24DFD Level 3 Kelola Pembelian



Gambar 3.25DFD Level 3 Kelola Data Member



Gambar 3.26DFD Level 3 Checkout Member



Gambar 3.27DFD Level 3 Lapora

3.3.1.4 Spesifikasi Proses

Spesifikasi proses merupakan deskripsi dari setiap elemen proses yang terdapat dalam program, yang meliputi nama proses, input, output, dan keterangan dari proses. Spesifikasi proses dari sistem penjualan di toko Distro Dis.trib.ute dapat dilihat pada table 3.1spesifikasi proses.

Table3.1 Spesifikasi Proses

No	Proses	Keterangan
1	No proses	1.0
	Nama proses	Registrasi
	Deskripsi	Digunakan untuk pendaftaran menjadi Member
	Source	Pengunjung
	Destination	M

	Input	Data registrasi
	Output	Info gagal registrasi
	Logika Proses	Begin If data registrasi valid Thenproses registrasi berhasil Else batal (ulangi kembali) End
2	No proses	2.0
	Nama proses	Login
	Deskripsi	Digunakan untuk dapat mengakses Sistem Penjualan
	Source	Admin, Petugas,Member
	Destination	Admin, Petugas, Member
	Input	Data login Admin, Data login Member, Data login Petugas
	Output	Info login Admin, Info login, Member, Info login Petugas
	Logika Proses	Begin If username and password valid Thenmasuk sistem Else info login invalid (ulangi kembali) End
3	No proses	3.0
	Nama proses	Pengolahan data user
	Deskripsi	Digunakan untuk pengolahan data user
	Source	Member, Admin
	Destination	Member, Admin
	Input	Data Admin, Data Member
	Output	Info Admin, Info Member
	Logika Proses	Begin Ifklik lihat profilThentampil profil Else batal (ulangi kembali) End

4	No proses	4.0
	Nama proses	Mengolah Data Master
	Deskripsi	Digunakan untuk mengolah data- data master pada Sistem Penjualan
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data Petugas, Data Member, Data Barang, Data kategori, Data ongkos kirim, Data pembelian, Data Merk, Data Kota, Data Provinsi, Data ukuran,Data kecamatan
	Output	Info admin, Info Data agen, Info produk, Info Data kategori, Info Data ongkos kirim, Info pembelian, Info merk, Info kota, Info provinsi, Info paket,info kecamatan
	Logika Proses	Begin { Petugas masuk web Peugas} If data petugasThen menuju ke pengolahan data petugas ElseIf data memberThenmenuju ke pengolahan data member ElseIf data barangThenmenuju ke pengolahan data barang ElseIf data kategoriThenmenuju ke pengolahan data kategori ElseIfdata ongkos kirim Then menuju ke pengolahan data ongkos kirim ElseIf data pembelian Thenmenuju ke pengolahan data pembelian ElseIf data merkThen menuju ke pengolahan data merk

		ElseIf data kotaThen menuju ke pengolahan data kota ElseIf data provinsi Then menuju ke pengolahan data provinsi ElseIf data KecamatanThen menuju ke pengolahan data kecamatan Keterangan
		ElseIf data paketThenmenuju ke pengolahan data paket End
5	No proses	5.0
	Nama proses	Pembelian
	Deskripsi	Digunakan untuk mengolah data pembelian
	Source	Member
	Destination	Member
	Input	Data barang, data barang
	Output	Info barang, info barang
	Logika Proses	Begin If data login valid Then melakukan pembelian Else batal (ulangi kembali) End
6	No proses	6.0
	Nama proses	Keranjang Pembelian
	Deskripsi	Digunakan untuk mengolah data pembelian, dari melihat produk sampai dengan pembayaran pada Sistem Penjualan
	Source	Member
	Destination	Member
	Input	Data pembelian
	Output	Info pembelian

	Logika Proses	Begin If data login validThenmelakukan pembelian Else batal (ulangi kembali) End
7	No proses	7.0
	Nama proses	Lihat barang
	Deskripsi	Digunakan untuk melihat barang
	Source	Member, Pengunjung
	Destination	Member, Pengunjung
	Input	Data barang
	Output	Info barang
	Logika Proses	Begin If klik data barangThenmelihat barang Else batal (ulangi kembali) End
8	No proses	8.0
	Nama proses	Pembuatan Laporan
	Deskripsi	Digunakan untuk membuat laporan pada sistem penjualan
	Source	Patugas
	Destination	Patugas
	Input	Data laporan
	Output	Info laporan
	Logika Proses	Begin If data login validThenpengolahan data laporan Else batal (ulangi kembali) End
9	No proses	9.0
	Nama proses	Tracking barang
	Deskripsi	Digunakan untuk melihat status pengiriman barang

	Source	Web JNE
	Destination	Member
	Input	Data no resi
	Output	Info no resi
	Logika Proses	Begin If data login valid Thenmemberikan data tracking Else batal (ulangi kembali) End
10	No proses	10.0
	Nama proses	Backup
	Deskripsi	Digunakan untuk membackup data
	Source	Admin
	Destination	Admin
	Input	Data barang, Data kategori, Data kota, Data provinsi, Data pembelian, Data komentar, Data rating
	Output	Info barang, Info kategori, Info kota, Info provinsi, Info pembelian, Info komentar, Info rating
	Logika Proses	Begin If klik tombol backupThenmengeluarkan hasil backup Else tidak muncul End
11	No proses	11.0
	Nama proses	Histori
	Deskripsi	Digunakan untuk melihat history pembelian
	Source	Member
	Destination	Member
	Input	Data Pembelian
	Output	Info Pembelian
	Logika	Begin

	Proses	Ifinfo login validThenmelihat barang Else tidak muncul End
12	No proses	12.0
	Nama proses	Cari Data produk
	Deskripsi	Digunakan untuk mencari data barang
	Source	Member, Pengunjung
	Destination	Member, Pengunjung
	Input	Data barang yang akan dicari
	Output	Info barang yang sudah dicari
	Logika Proses	begin{Petugas memasukan data cari barang setelah itu aplikasi akan memunculkan data barang sesuai data cari } if data cari benarthen data barang muncul else muncul pesan invalid end
13	No proses	13.0
	Nama proses	Desain sendiri
	Deskripsi	Digunakan untuk melakukan desain sendiri
	Source	Member, Pengunjung
	Destination	Member, Pengunjung
	Input	Data barang, merk, kategori
	Output	Info barang, merk, kategori
	Logika Proses	Begin If klik tombol simulasiThenmenampilkan hasil desain sendiri Else tidak muncul End
15	No proses	1.1
	Nama proses	Input data registrasi

	Deskripsi	Digunakan untuk penginputan data registrasi
	Source	Pengunjung
	Destination	Member
	Input	Data pengunjung
	Output	Info pengunjung
	Logika Proses	Begin If input data valid Then registrasi Else batal (ulangi kembali) End
16	No proses	1.2
	Nama proses	Aktivasi account
	Deskripsi	Digunakan untuk pengaktivasian menjadi member
	Source	Pengunjung
	Destination	Member
	Input	Data registrasi
	Output	Info registrasi
	Logika Proses	Begin Keterangan
	Proses	If klik aktivasi Thenaktif Else batal (ulangi kembali) End
17	No proses	2.1
	Nama proses	Input Login
	Deskripsi	Digunakan untuk penginputan data login
	Source	Petugas, Member
	Destination	Petugas, Member
	Input	Data login petugas, data login member
	Output	Info login petugas, info login member
	Logika Proses	Begin If input data login valid Then login valid

		Else batal (ulangi kembali) End
18	No proses	2.2
	Nama proses	Lupa Password
	Deskripsi	Digunakan untuk mengetahui password pengguna
	Source	Member
	Destination	Member
	Input	Data password
	Output	Info password
	Logika Proses	Begin Ifdata password validThenmengirim password baru Else tidak muncul End
20	No proses	3.1
	Nama proses	Ubah data user
	Deskripsi	Digunakan untuk mengelola data member
	Source	Member
	Destination	Member
	Input	Data Member
	Output	Info Member
	Logika Proses	Begin If admin login valid Then ubah data member Else batal (ulangi kembali) End
21	No proses	3.2
	Nama proses	Ubah Petugas
	Deskripsi	Digunakan untuk mengubahdata petugas
	Source	Admin
	Destination	Admin
	Input	Data petugas

	Output	Info petugas
	Logika Proses	Begin If admin login valid Thenubah petugas Else batal (ulangi kembali) End
22	No proses	3.3
	Nama proses	Hapus petugas
	Deskripsi	Digunakan untuk menghapus data petugas
	Source	Admin
	Destination	Admin
	Input	Data petugas
	Output	Info petugas
	Logika Proses	Begin If admin login valid Thenhapus data petugas Else batal (ulangi kembali) End
23	No proses	4.1
	Nama proses	Pengolahan Data Kategori
	Deskripsi	Digunakan untuk mengelola data kategori
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data kategori
	Output	Info kategori
	Logika Proses	Begin If admin login valid Then olah data kategori Else batal (ulangi kembali) End
24	No proses	4.2
	Nama proses	Pengolahan Data Merk
	Deskripsi	Digunakan untuk mengelola data merk

	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data merk
	Output	Info merk
	Logika Proses	Begin If admin login valid Then olah data merk Else batal (ulangi kembali) End
25	No proses	4.3
	Nama proses	Pengolahan DataBarang
	Deskripsi	Digunakan untuk mengelola data barang
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data barang
	Output	Info barang
	Logika Proses	Begin If admin login valid Then olah data barang Else batal (ulangi kembali) End
26	No proses	4.4
	Nama proses	Pengolahan data ukuran
	Deskripsi	Digunakan untuk mengelola ukuran
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data ukuran
	Output	Info ukuran
	Logika Proses	Begin If admin login valid Then olah data ukuran Else batal (ulangi kembali) End

27	No proses	4.5
	Nama proses	Pengolahan data provinsi
	Deskripsi	Digunakan untuk melihat data provinsi yang telah terjadi
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data provinsi
	Output	Info provinsi
	Logika Proses	Begin If data provinsi valid Then tampil dataprovinsi Else batal (ulangi kembali) End
28	No proses	4.6
	Nama proses	Pengolahan Data kota
	Deskripsi	Digunakan untuk mengelola data kota
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data kota
	Output	Info kota
	Logika Proses	Begin If admin login valid Then olah data kota Else batal (ulangi kembali) End
29	No proses	4.7
	Nama proses	Pengolahan Data ongkos kirim
	Deskripsi	Digunakan untuk mengelola data ongkos kirim
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data ongkos kirim
	Output	Info ongkos kirim

	Logika Proses	Begin If admin login valid Then olah data ongkos kirim Else batal (ulangi kembali) End
30	No proses	4.8
	Nama proses	Pengolahan Data pembelian
	Deskripsi	Digunakan untuk mengelola data pembelian
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data pembelian
	Output	Info pembelian
	Logika Proses	Begin If admin login valid Then olah data pembelian Else batal (ulangi kembali) End
31	No proses	4.9
	Nama proses	Pengolahan Data member
	Deskripsi	Digunakan untuk mengelola data member
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data member
	Output	Info member
	Logika Proses	Begin If admin login valid Then olah data member Else batal (ulangi kembali) End
32	No proses	5.1
	Nama proses	Tampil data pembelian produk
	Deskripsi	Digunakan untuk memillih produk yang akan di beli
	Source	Member

	Destination	Member
	Input	Data produk
	Output	Info produk
	Logika Proses	Begin If produk ada Then tampil data produk Else produk tidak ditemukan (ulangi kembali) End
33	No proses	5.2
	Nama proses	Add to cart
	Deskripsi	Digunakan untuk mananbah data produk yang akan di beli
	Source	Member
	Destination	Member
	Input	Data produk
	Output	Info produk
	Logika Proses	Begin If data valid Then produk masuk kernjang belanja Else batal (ulangi kembali) End
34	No proses	6.1
	Nama proses	Ubah Jumlah
	Deskripsi	Digunakan untuk mengubah jumlah produk yang akan di beli
	Source	Member
	Destination	Member
	Input	Data produk
	Output	Info produk
	Logika Proses	Begin If ubah produk Then produk beruabah Else data produk tidak ada berubah

		End
35	No proses	6.2
	Nama proses	Tambah Produk
	Deskripsi	Digunakan untuk menambah data pembelian produk
	Source	Member
	Destination	Member
	Input	Data produk yang akan ditambah
	Output	Info produk yang sudah ditambah
	Logika Proses	Begin If data valid Then tambah data produk Else batal (ulangi kembali) End
36	No proses	6.3
	Nama proses	Hapus
	Deskripsi	Digunakan untuk menghapus data produk yang akan di beli
	Source	Member
	Destination	Member
	Input	Data pembelian
	Output	Info pembelian
	Logika Proses	Begin If pilih data yang akan di hapus Then data pembelian telah dihapus Else gagal di hapus (ulangi) End
37	No proses	6.4
	Nama proses	Batal
	Deskripsi	Digunakan untuk membatalkan seluruh barang yang akan di beli
	Source	agen

	Destination	agen
	Input	Data produk yang akan di batalkan
	Output	Info produk yang sudah di batalkan
	Logika Proses	Begin If data valid Then hapus data pembelian Else exit End
38	No proses	6.5
	Nama proses	*Checkout*
	Deskripsi	Digunakan untuk mengecek produk yang akan di beli, harga
	Source	Agen
	Destination	Agen
	Input	Data pembelian
	Output	Info pembelian
	Logika Proses	Begin If data pembelianvalid Then tampil info detail pembelian Else batal (ulangi kembali) End
39	No proses	6.6
	Nama proses	Sistem rekomendasi
	Deskripsi	Digunakan untuk menampilkan rekomendasi
	Source	Member
	Destination	Member, pengunjung
	Input	Data pembelian, Data detail pembelian
	Output	Info pembelian, Data detaili pembelian
	Logika Proses	Begin If data sistem rekomendasiThen tampil rekomendasi Else batal (ulangi kembali)

		End
40	No proses	7.1
	Nama proses	Tampil Barang
	Deskripsi	Digunakan untuk menampilkan barang
	Source	Member, pengunjung
	Destination	Member, pengunjung
	Input	Data barang
	Output	Info barang
	Logika Proses	Begin If produk ada Then tampil data barang Else produk tidak ditemukan (ulangi kembali) End
41	No proses	7.2
	Nama proses	Pengolahan Komentar
	Deskripsi	Digunakan untuk mengolah data komentar
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data komentar
	Output	Info komentar
	Logika Proses	Begin If data komentarThenolah data komentar Elsebatal (ulangi kembali) End
42	No proses	7.3
	Nama proses	Hapus Komentar
	Deskripsi	Digunakan untuk menghapus komentar
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data komentar
	Output	Info komentar

	Logika Proses	Begin If data komentarThenhapus data komentar Else batal (ulangi kembali) End
43	No proses	7.4
	Nama proses	Sistem rekomendasi
	Deskripsi	Digunakan untuk mengetahui rekomendasi
	Source	Member
	Destination	Member
	Input	Data rating, Data Kategori
	Output	Info rating, Info Kategori, info barang
	Logika Proses	Begin If data rekomendasi Thenmenampilkan rekomendasi Else data merk tidak ada End
44	No proses	8.1
	Nama proses	Laporan Data Member
	Deskripsi	Digunakan untuk mengetahui data Agen
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data laporan
	Output	Info laporan
	Logika Proses	Begin If data Agen ada Then buat data laporan Else data Agen tidak ada End
45	No proses	8.2
	Nama proses	Laporan Data Barang
	Deskripsi	Digunakan untuk mengetahui data barang
	Source	Petugas

	Destination	Petugas
	Input	Data laporan
	Output	Info laporan
	Logika Proses	Begin If data barang ada Then buat data laporan Else data barang tidak ada End
46	No proses	8.3
	Nama proses	Laporan Data Pembelian
	Deskripsi	Digunakan untuk mengetahui data pembelian
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data laporan
	Output	Info laporan
	Logika Proses	Begin If data pembelian ada Then buat data laporan Else data pembelian tidak ada End
47	No proses	11.1
	Nama proses	Tampil data pembelian
	Deskripsi	Digunakan untuk melihat data pembelian yang telah dilakukan
	Source	Member
	Destination	Member
	Input	Data pembelian
	Output	Info pembelian
	Logika Proses	begin if klik history then tampil data pembelian else tidak muncul end

48	No proses	11.2
	Nama proses	Detail pembelian
	Deskripsi	Digunakan untuk mengetahui detail pembelian dari proses pembelian yang telah terjadi
	Source	Member
	Destination	Member
	Input	Data detail pembelian
	Output	Info detail pembelian
	Logika Proses	Begin If klik detail Then tampil data detail pembelian Else batal (ulangi kembali) End
49	No proses	4.1.1
	Nama proses	Tambah Kategori
	Deskripsi	Digunakan untuk menambah data kategori
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data kategori yang akan ditambah
	Output	Info kategori yang sudah ditambah
	Logika Proses	Begin If data valid Then tambah data kategori Else batal (ulangi kembali) End
50	No proses	4.1.2
	Nama proses	Ubah Kategori
	Deskripsi	Digunakan untuk mengubah atau *update* data kategori
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data kategori yang akan diedit

	Output	Info kategori yang sudah diedit
	Logika Proses	Begin If data kategori ditemukan Then edit data kategori Else batal (ulangi kembali) End
51	No proses	4.1.3
	Nama proses	Cari Data kategori
	Deskripsi	Digunakan untuk mencari data kategori
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data kategori yang akan dicari
	Output	Info kategori yang sudah dicari
	Logika Proses	begin{Admin memasukan data cari kategori setelah itu aplikasi akan memunculkan data kategori sesuai data cari } if data cari benar then data kategori muncul else muncul pesan invalid end
52	No proses	4.1.4
	Nama proses	Hapus Kategori
	Deskripsi	Digunakan untuk menghapus data kategori
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data kategori
	Output	Info kategori
	Logika Proses	Begin If data valid Thenhapus data kategori Else batal (ulangi kembali) End
53	No proses	4.2.1

	Nama proses	Tambah Data Merk
	Deskripsi	Digunakan untuk menambah data merk
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data merk yang akan ditambah
	Output	Info merk yang sudah ditambah
	Logika Proses	Begin If data valid Then tambah data merk Else batal (ulangi kembali) End
54	No proses	4.2.2
	Nama proses	Ubah Data Merk
	Deskripsi	Digunakan untuk mengubah atau *update* data merk
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data merk yang akan diedit
	Output	Info merk yang sudah diedit
	Logika Proses	Begin If data merk ditemukan Then edit data merk Else batal (ulangi kembali) End
55	No proses	4.2.3
	Nama proses	Cari Data merk
	Deskripsi	Digunakan untuk mencari data merk
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data merk yang akan dicari
	Output	Info merk yang sudah dicari
	Logika Proses	begin{Admin memasukan data cari merk setelah itu aplikasi akan memunculkan data merk sesuai data

		cari } if data cari benar then data merk muncul else muncul pesan invalid end
56	No proses	4.2.4
	Nama proses	HapusMerk
	Deskripsi	Digunakan untuk menghapus data merk
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data merk
	Output	Info merk
	Logika Proses	Begin If data valid Thenhapus data merk Else batal (ulangi kembali) End
57	No proses	4.3.1
	Nama proses	Tambah Barang
	Deskripsi	Digunakan untuk menambah data barang
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data barang yang akan ditambah
	Output	Info barang yang sudah ditambah
	Logika Proses	Begin If data valid Then tambah data barang Else batal (ulangi kembali) End
58	No proses	4.3.2
	Nama proses	Ubah Barang
	Deskripsi	Digunakan untuk mengubah atau *update* data barang
	Source	Petugas

	Destination	Petugas
	Input	Data barang yang akan diedit
	Output	Info barang yang sudah diedit
	Logika Proses	Begin If data barang ditemukan Then edit data barang Else batal (ulangi kembali) End
59	No proses	4.3.3
	Nama proses	Cari Data barang
	Deskripsi	Digunakan untuk mencari data barang
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data barang yang akan dicari
	Output	Info barang yang sudah dicari
	Logika Proses	begin{Admin memasukan data cari barang setelah itu aplikasi akan memunculkan data barang sesuai data cari } if data cari benar then data barang muncul else muncul pesan invalid end
60	No proses	4.3.4
	Nama proses	HapusBarang
	Deskripsi	Digunakan untuk menghapus data barang
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data barang
	Output	Info barang
	Logika Proses	Begin If data valid Thenhapus data barang Else batal (ulangi kembali)

		End
61	No proses	4.4.1
	Nama proses	Tambah Data Ukuran
	Deskripsi	Digunakan untuk menambah data ukuran
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data data ukuranyang akan ditambah
	Output	Info data ukuran yang sudah ditambah
	Logika Proses	Begin If data valid Then tambah data ukuran Else batal (ulangi kembali) End
62	No proses	4.4.2
	Nama proses	Ubah data ukuran
	Deskripsi	Digunakan untuk mengubah atau *update* data ukuran
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data data ukuran yang akan diedit
	Output	Info data ukuran yang sudah diedit
	Logika Proses	Begin If data data ukuran ditemukan Then edit data ukuran Else batal (ulangi kembali) End
63	No proses	4.4.3
	Nama proses	Cari Data ukuran
	Deskripsi	Digunakan untuk mencari data ukuran
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data data ukuran yang akan dicari
	Output	Info data ukuran yang sudah dicari

	Logika Proses	begin{Admin memasukan data cari data ukuran setelah itu aplikasi akan memunculkan data data ukuran sesuai data cari } if data cari benar then data ukuran muncul else muncul pesan invalid end
64	No proses	4.4.4
	Nama proses	HapusData ukuran
	Deskripsi	Digunakan untuk menghapusdata ukuran
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data data ukuran
	Output	Info data ukuran
	Logika Proses	Begin If data valid Thenhapus data ukuran Else batal (ulangi kembali) End
65	No proses	4.5.1
	Nama proses	Tambah Provinsi
	Deskripsi	Digunakan untuk menambah data provinsi
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data provinsi yang akan ditambah
	Output	Info provinsi yang sudah ditambah
	Logika Proses	Begin If data valid Then tambah data provinsi Else batal (ulangi kembali) End
	No proses	4.5.2
	Nama proses	Ubah Provinsi

66	Deskripsi	Digunakan untuk mengubah atau *update* data provinsi
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data provinsi yang akan diedit
	Output	Info provinsi yang sudah diedit
	Logika Proses	Begin If data provinsi ditemukan Then edit data provinsi Else batal (ulangi kembali) End
67	No proses	4.5.3
	Nama proses	Cari Data provinsi
	Deskripsi	Digunakan untuk mencari data provinsi
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data provinsi yang akan dicari
	Output	Info provinsi yang sudah dicari
	Logika Proses	begin{Admin memasukan data cari provinsi setelah itu aplikasi akan memunculkan data provinsi sesuai data cari } if data cari benar then data provinsi muncul else muncul pesan invalid end
68	No proses	4.5.4
	Nama proses	HapusProvinsi
	Deskripsi	Digunakan untuk menghapus data provinsi
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data provinsi
	Output	Info provinsi

	Logika Proses	Begin If data valid Thenhapus data provinsi Else batal (ulangi kembali) End
69	No proses	4.6.1
	Nama proses	Tambah Kota
	Deskripsi	Digunakan untuk menambah data kota
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data kota yang akan ditambah
	Output	Info kota yang sudah ditambah
	Logika Proses	Begin If data valid Then tambah data kota Else batal (ulangi kembali) End
70	No proses	4.6.2
	Nama proses	Ubah Kota
	Deskripsi	Digunakan untuk mengubah atau *update* data kota
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data kota yang akan diedit
	Output	Info kota yang sudah diedit
	Logika Proses	Begin If data kota ditemukan Then edit data kota Else batal (ulangi kembali) End
71	No proses	4.6.3
	Nama proses	Cari Data kota
	Deskripsi	Digunakan untuk mencari data kota
	Source	Petugas

	Destination	Petugas
	Input	Data kota yang akan dicari
	Output	Info kota yang sudah dicari
	Logika Proses	begin{Admin memasukan data cari kota setelah itu aplikasi akan memunculkan data kota sesuai data cari } if data cari benar then data kota muncul else muncul pesan invalid end
72	No proses	4.6.4
	Nama proses	HapusKota
	Deskripsi	Digunakan untuk menghapus data kota
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data kota
	Output	Info kota
	Logika Proses	Begin If data valid Thenhapus data kota Else batal (ulangi kembali) End
73	No proses	4.7.1
	Nama proses	Tambah Ongkos kirim
	Deskripsi	Digunakan untuk menambah data ongkos kirim
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data ongkos kirim yang akan ditambah
	Output	Info ongkos kirim yang sudah ditambah
	Logika Proses	Begin If data valid Then tambah data ongkos kirim Else batal (ulangi kembali)

		End
74	No proses	4.7.2
	Nama proses	Ubah Ongkos kirim
	Deskripsi	Digunakan untuk mengubah atau *update* data ongkos kirim
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data ongkos kirim yang akan diedit
	Output	Info ongkos kirim yang sudah diedit
	Logika Proses	Begin If data ongkos kirim ditemukan Then edit data ongkos kirim Else batal (ulangi kembali) End
75	No proses	4.7.3
	Nama proses	HapusOngkos kirim
	Deskripsi	Digunakan untuk menghapus data ongkos kirim
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data ongkos kirim
	Output	Info ongkos kirim
	Logika Proses	Begin If data valid Thenhapus data ongkos kirim Else batal (ulangi kembali) End
76	No proses	4.7.4
	Nama proses	Tambah Jasa pengiriman
	Deskripsi	Digunakan untuk menambah data Jasa pengiriman
	Source	Petugas
	Destination	Petugas

	Input	Data Jasa pengiriman yang akan ditambah
	Output	Info Jasa pengiriman yang sudah ditambah
	Logika Proses	Begin If data valid Then tambah data Jasa pengiriman Else batal (ulangi kembali) End
77	No proses	4.7.5
	Nama proses	Ubah Jasa pengiriman
	Deskripsi	Digunakan untuk mengubah atau *update* data Jasa pengiriman
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data Jasa pengiriman yang akan diedit
	Output	Info Jasa pengiriman yang sudah diedit
	Logika Proses	Begin If data Jasa pengiriman ditemukan Then edit data Jasa pengiriman Else batal (ulangi kembali) End
78	No proses	4.7.6
	Nama proses	HapusJasa pengiriman
	Deskripsi	Digunakan untuk menghapus data Jasa pengiriman
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data Jasa pengiriman
	Output	Info Jasa pengiriman
	Logika Proses	Begin If data valid Thenhapus data Jasa pengiriman Else batal (ulangi kembali) End

79	No proses	4.7.7
	Nama proses	Tambah Jenis paket
	Deskripsi	Digunakan untuk menambah data Jenis paket
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data Jenis paket yang akan ditambah
	Output	Info Jenis paket yang sudah ditambah
	Logika Proses	Begin If data valid Then tambah data Jenis paket Else batal (ulangi kembali) End
80	No proses	4.7.8
	Nama proses	Ubah Jenis paket
	Deskripsi	Digunakan untuk mengubah atau *update* data Jenis paket
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data Jenis paket yang akan diedit
	Output	Info Jenis paket yang sudah diedit
	Logika Proses	Begin If data Jenis paket ditemukan Then edit data Jenis paket Else batal (ulangi kembali) End
81	No proses	4.7.9
	Nama proses	HapusJenis paket
	Deskripsi	Digunakan untuk menghapus data Jenis paket
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data Jenis paket

	Output	Info Jenis paket
	Logika Proses	Begin If data valid Thenhapus data Jenis paket Else batal (ulangi kembali) End
82	No proses	4.8.1
	Nama proses	Tampil data pembelian
	Deskripsi	Digunakan untuk melihat data pembelian yang telah dilakukan
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data pembelian
	Output	Info pembelian
	Logika Proses	begin if klik history then tampil data pembelian else tidak muncul end
83	No proses	4.8.2
	Nama proses	Detail
	Deskripsi	Digunakan untuk mengetahui detail pembelian dari proses pembelian yang telah terjadi
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data detail pembelian
	Output	Info detail pembelian
	Logika Proses	Begin If klik detail Then tampil data detail pembelian Else batal (ulangi kembali) End
	No proses	4.8.3

84	Nama proses	Kirim
	Deskripsi	Digunakan untuk memberikan info pengiriman
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data kirim
	Output	Info kirim
	Logika Proses	Begin If data di kirim Then data kirim ke email Else batal (ulangi kembali) End
85	No proses	4.9.1
	Nama proses	Cari Data member
	Deskripsi	Digunakan untuk mencari data member
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data member yang akan dicari
	Output	Info member yang sudah dicari
	Logika Proses	begin{Admin memasukan data cari member setelah itu aplikasi akan memunculkan data member sesuai data cari } if data cari benar then data member muncul else muncul pesan invalid end
86	No proses	6.5.1
	Nama proses	Ubah Alamat
	Deskripsi	Digunakan untuk mengubah atau *update* data Alamat
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data Alamat yang akan diedit
	Output	Info Alamat yang sudah diedit

	Logika Proses	Begin If data Alamat ditemukan Then edit data Alamat Else batal (ulangi kembali) End
87	No proses	6.5.2
	Nama proses	Pilih jasa pengiriman
	Deskripsi	Digunakan untuk memberikan info jasa pengiriman
	Source	Member
	Destination	Member
	Input	Data jasa pengiriman
	Output	Info jasa pengiriman
	Logika Proses	Begin If data jasapengirmanThen data kirim jasa pengiriman diubah Else batal (ulangi kembali) End
88	No proses	6.5.3
	Nama proses	Pembayaran transfer
	Deskripsi	Digunakan untuk memberikan info pembayaran transfer
	Source	Member
	Destination	Member
	Input	Data pembayaran transfer
	Output	Info pembayaran transfer
	Logika Proses	Begin If data jasatransferThen data kirim pembayaran transfer Else batal (ulangi kembali) End
89	No proses	6.5.4

	Nama proses	Pembayaran paypal
	Deskripsi	Digunakan untuk memberikan info pembayaran paypal
	Source	Member
	Destination	Member
	Input	Data pembayaran paypal
	Output	Info pembayaran paypal
	Logika Proses	Begin If data jasatransferThen data kirim pembayaran paypal Else batal (ulangi kembali) End
90	No proses	4.9.4
	Nama proses	Ubah Status Member
	Deskripsi	Digunakan untuk mengubah status data member
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data member yang akan diubah
	Output	Info member yang sudah diubah
	Logika Proses	Begin If data member ditemukan Then edit data member Else batal (ulangi kembali) End
91	No proses	8.3.1
	Nama proses	Laporan Pemebelian harian
	Deskripsi	Digunakan untuk membuat laporan harian
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data laporan
	Output	Info laporan

	Logika Proses	Begin If klik laporan harian Then muncul laporan harian Else batal (ulangi kembali) End
92	No proses	8.3.2
	Nama proses	Laporan Pemebelian bulanan
	Deskripsi	Digunakan untuk membuat laporan bulanan
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data laporan
	Output	Info laporan
	Logika Proses	Begin If klik laporan bulanan Then muncul laporan bulanan Else batal (ulangi kembali) End
93	No proses	8.3.3
	Nama proses	Laporan Pemebelian tahunan
	Deskripsi	Digunakan untuk membuat laporan tahunan
	Source	Petugas
	Destination	Petugas
	Input	Data laporan
	Output	Info laporan
	Logika Proses	Begin If klik laporan tahunan Then muncul laporan tahunan Else batal (ulangi kembali) End

3.3.1.5 Kamus Data

Kamus data merupakan deskripsi formal mengenai seluruh elemen yang tercakup dalam DFD.Kamus data untuk diagram arus data pada Aplikasi E-Commerce yang diusulkan dapat dilihat pada tabel 3.2 adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2 Kamus data

Nama	T.petugas
Whereused / *howused*	Proses 20 Login Proses 4.0 Mengolah data master
Deskripsi	Berisi seluruh data admin
Struktur data	id_admin+nama_admin+pass_admin+email+telp+ level
id_admin username pass_admin email telp level	[0-9] [A-Z | a-z] [A-Z | a-z | 0-9] [A-Z | a-z] [0-9] [A-Z | a-z]
Nama	T.member
Whereused / *howused*	Proses 1.0 Registrasi Proses 2.0 Login Proses 2.2 Lupa password Proses 3.1 Ubah Profil Proses 4.0 Mengolah data master Proses 9.0 Laporan Proses 13.0 lupa password Proses 1.1 Input data registrasi Proses 1.3 aktivasi account Proses 4.9 Pengolahan data member Proses 9.1 Laporan data member Proses 4.9.1 Cari data member Proses 4.9.2 Ubah status member
Deskripsi	Berisi seluruh data member
Struktur data	Id_member+password+nama+alamat+email+kode_pos+ telp+status+id_kabkota

Id_member	[0-9 | A-Z | a-z]
Password	[0-9 | A-Z | a-z]
Nama	[A-Z | a-z]
Alamat	[A-Z | a-z]
Email	[A-Z | a-z]
Kode_pos	[0-9]
No_tlp	[A-Z | a-z]
Status	[0-9]
Id_kabkota	[0-9]
Nama	T. barang
Whereused / *howused*	Proses 4.0 Mengolah data master Proses 7.0 Lihat barang Proses 8.0 Laporan Proses 4.3 Pengolahan data barang Proses 5.1 Tampil data pembelian barang Proses 7.1 Tampilan barang Proses 12.0 Pencarian barang Proses 8.2 Laporan data barang Proses 4.3.1 Tambah data barang Proses 4.3.2 Ubah data barang Proses 4.3.3 Cari data barang Proses 4.3.4Hapus data barang Proses 10.0 Backup
Deskripsi	Berisi seluruh data barang
Struktur data	Id_barang+nama_barang+id_kategori+harga+diskon+stock+gambar+dijual+dihapus+tgl_release+deskripsi+berat+id_merk_id+id_paket
Id_barang	[0-9]
nama_barang	[A-Z | a-z]
id_kategori	[0-9 |A-Z | a-z]
harga	[0-9]
diskon	[0-9]
gambar	[0-9]

id_merk	[0-9]
Deskripsi	[A-Z | a-z | 0-9]
Berat	[0-9]
Tgl_release	date
Dijual	[A-Z]
Dihapus	[A-Z]
Id_paket	[0-9]
Nama	T.kategori
Whereused / *howused*	Proses 4.0 Mengolah data master Proses 7.0 Lihat barang Proses 4.4 Pengolahan data kategori Proses 12.0 Pencarian barang Proses 13.0 Desain sendiri Proses 4.1.1 Tambah data kategori Proses 4.1.2 Ubah data kategori Proses 4.1.3 Cari data kategori Proses 4.1.4 Hapus data kategori
Deskripsi	Berisi seluruh data kategori
Struktur data	Id_kategori +nama_kategori +dihapus
Id_kategori	[0-9]
Nama_kategori	[A-Z | a-z]
dihapus	[A-Z | a-z]
Nama	T_Provinsi
Whereused / *howused*	Proses 4.0 Mengolah data master Proses 1.1 Input data registrasi Proses 4.5.1 Tambah data provinsi Proses 4.5.2 Ubah data provinsi Proses 4.5.3 Cari data provinsi Proses 4.5.4 Hapus data provinsi
Deskripsi	Berisi semua data provinsi
Struktur data	Kode_provinsi+nama_provinsi+dihapus
Id_provinsi	[0-9]
Nama_provins	[A-Z | a-z]

dihapus	[A-Z | a-z]
Nama	T_Kota
Whereused / *howused*	Proses 4.0 Mengolah data master Proses 1.1 Input data registrasi Proses 4.6 Pengolahan data kota Proses 4.6.1 Tambah data kota Proses 4.6.2 Ubah data kota Proses 4.6.3 Cari data kota Proses 4.6.4 Hapus data kota
Deskripsi	Berisi semua data kota
Struktur data	Kode_kota+kode_provinsi+nama+kabkota+kd_daerah
Id_kota id_provinsi Nama dihapus	[0-9] [0-9] [A-Z | a-z] [A-Z | a-z]
Nama	T_Merk
Whereused / *howused*	Proses 4.0 Mengolah data master Proses 4.2 Pengolahan data merk Proses 4.2.1 Tambah data merk Proses 4.2.2 Ubah data merk Proses 4.2.3 Cari data merk Proses 4.2.4 Hapus data merk
Deskripsi	Berisi semua data forwarder
Struktur data	Id_merk+Nama+Dihapus
Id_merk Nama Dihapus	[0-9] [A-Z | a-z] [A-Z | a-z]
Nama	T.Ongkos_kirim
Whereused / *howused*	Proses 4.0 Mengolah data master Proses 4.9 Pengolahan data ongkos kirim Proses 4.9.1 Tambah data ongkos kirim Proses 4.9.2Ubah data ongkos kirim Proses 4.9.3Hapus data ongkos kirim

Deskripsi	Berisi seluruh data ongkos kirim
Struktur data	Id_ongkos+Ongkos_kirim+id_kota+id_paket_kirim
Id_ongkos Id_kota Id_paket_kirim Ongkos_kirim	[0-9] [0-9] [0-9] [A-Z | a-z]
Nama	T.Ukuran
Whereused / *howused*	Proses 4.0 Mengolah data master Proses 4.4 Pengolahan data ukuran Proses 4.4.1 Tambah data ukuran Proses 4.4.2 Ubah data ukuran Proses 4.4.3 Cari data ukuran Proses 4.4.4 Hapus data ukuran
Deskripsi	Berisi seluruh data ukuran
Struktur data	Id_ukuran+nama+dihapus
Id_desain sendiri Nama Dihapus	[0-9] [A-Z | a-z] [A-Z | a-z]
Nama	T.pembelian
Whereused / *howused*	Proses 4.0 Mengolah data master Proses 5.0 Pembelian Proses 6.0 Keranjang Pembelian Proses 7.0 History Proses 9.0 Laporan Proses 4.9 Pengolahan data pembelian Proses 5.2 Add to cart Proses 6.1 ubah Proses 6.2 Tambah barang Proses 6.3 Hapus Proses 6.4 Batal Proses 6.5 Checkout Proses 7.1 Tampil data pembelian

	Proses 8.4 Laporan data pembelian Proses 4.9.1 Tampil data pembelian Proses 8.3.1 Laporan pembelian harian Proses 8.3.2 Laporan pembelian bulanan Proses 8.3.3 Laporan pembelian tahunan
Deskripsi	Berisi semua data pembelian
Struktur data	Id_pembelian+tgl_pembelian+tgl_pembayaran+status_pengiriman+nama_peneriam+no_resi+alamat+no_telepon+email+Jenis_bayar+Jasa_pengiriman+username+id_barang+id_ongkos+id_detial_pembelian
Id_pembelian Tgl_pembelian Tgl_pembayaran Status_pengriman Nama_penerima No_resi Alamat No_telepon Email Jenis_bayar Jasa_pengriman Username Id_barang Id_ongkos Id_detail_pembelian	[0-9] [0-9] [0-9] [A-Z | a-z] [A-Z | a-z] [0-9] [A-Z | a-z] [0-9] [A-Z | a-z] [A-Z | a-z] [A-Z | a-z] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9]
Nama	T.detail_pembelian
Whereused / *howused*	Proses 4.0 Mengolah data master Proses 6.0 Keranjang pembelian Proses 7.0 History Proses 9.0 Laporan Proses 4.9 Pengolahan data pembelian Proses 6.5 Check Out Proses 7.2 Detail

	Proses 8.4 Laporan data pembelian Proses 4.9.2 Detail Proses 8.3.1 Laporan pembelian harian Proses 8.3.2 Laporan pembelian bulanan Proses 8.3.3 Laporan pembelian tahunan
Deskripsi	Berisi semua data detai pembelian
Struktur data	Id_detail_pembelian+jumlah+diskon+totalbayar+total+ harga+id_barang
Id_detail_pembelian Jumlah Diskon Totalbayar Total Harga Id_barang	[0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9]
Nama	T.jasa_pengiriman
Whereused / *howused*	Proses 4.0 Mengolah data master Proses 4.8.4 Tambah jasa pengiriman Proses 4.8.5 Ubah jasa pengiriman Proses 4.8.6 Hapus jasa pengiriman Proses 6.5 Checkout
Deskripsi	Berisi semua data jasa pengiriman
Struktur data	Id_jasa+nama_jasa
Id_jasa_pengiriman Nama_jasa	[0 - 9] [A-Z | a-z]
Nama	T.jenis_paket
Whereused / *howused*	Proses 4.0 Mengolah data master Proses 4.8.4 Tambah jenis paket Proses 4.8.5 Ubah jenis paket Proses 4.8.6 Hapus jenis paket Proses 6.5 Checkout
Deskripsi	Berisi semua data jenis pengiriman
Struktur data	Id_paket_kirim+nama_jenis_paket+id_jasa

Id_paket_kirim Nama_jenis_paket Id_jasa	[0 - 9] [A-Z | a-z] [0 - 9]
Nama	T.retur
Whereused / *howused*	Proses 5.0 Pembelian Proses 11.0 Histori
Deskripsi	Berisi semua data retur
Struktur data	Id_retur+no_resi_retur+status+alasan+id_detail_retur+id_pembelian
Id_retur No_resi_retur Status Alasan Id_detail_retur Id_pembelian	[0 - 9] [0 - 9] [A-Z | a-z] [A-Z | a-z] [0 - 9] [0 - 9]
Nama	T.detail_retur
Whereused / *howused*	Proses 5.0 Pembelian Proses 11.0 Histori
Deskripsi	Berisi semua data detail retur
Struktur data	Id_detail_retur+jumlah+alasan+status_retur
Id_detail_retur Jumlah Alasan Status_retur	[0 - 9] [0 - 9] [A-Z | a-z] [A-Z | a-z]
Nama	T.rating
Whereused / *howused*	Proses 7.0 Lihat Barang Proses 7.1 Tampil Barang
Deskripsi	Berisi semua data rating
Struktur data	Id_rating+total_rating+id_barang+id_member
Id_rating total_rating id_barang id_member	[0 - 9] [0 - 9] [0 - 9] [0 - 9]

Nama	T.Komentar
Whereused / *howused*	Proses 7.0 Lihat Barang Proses 7.1 Tampil Barang
Deskripsi	Berisi semua data komentar
Struktur data	Id_komentar+komentar+id_barang
Id_komentar Komentar id_barang	[0 - 9] [0-9 |A-Z | a-z] [0 - 9]
Nama	T.Desain sendiri
Whereused / *howused*	Proses 13.0 Mengolah data master Proses 4.4 Pengolahan data ukuran Proses 4.4.1 Tambah data ukuran Proses 4.4.2 Ubah data ukuran Proses 4.4.3 Cari data ukuran Proses 4.4.4 Hapus data ukuran
Deskripsi	Berisi semua data ukuran
Struktur data	Id_barang+id_ukuran+qty
Id_barang Id_paket qty	[0 - 9] [0 - 9] [0 - 9]

3.3 Perancangan Sistem

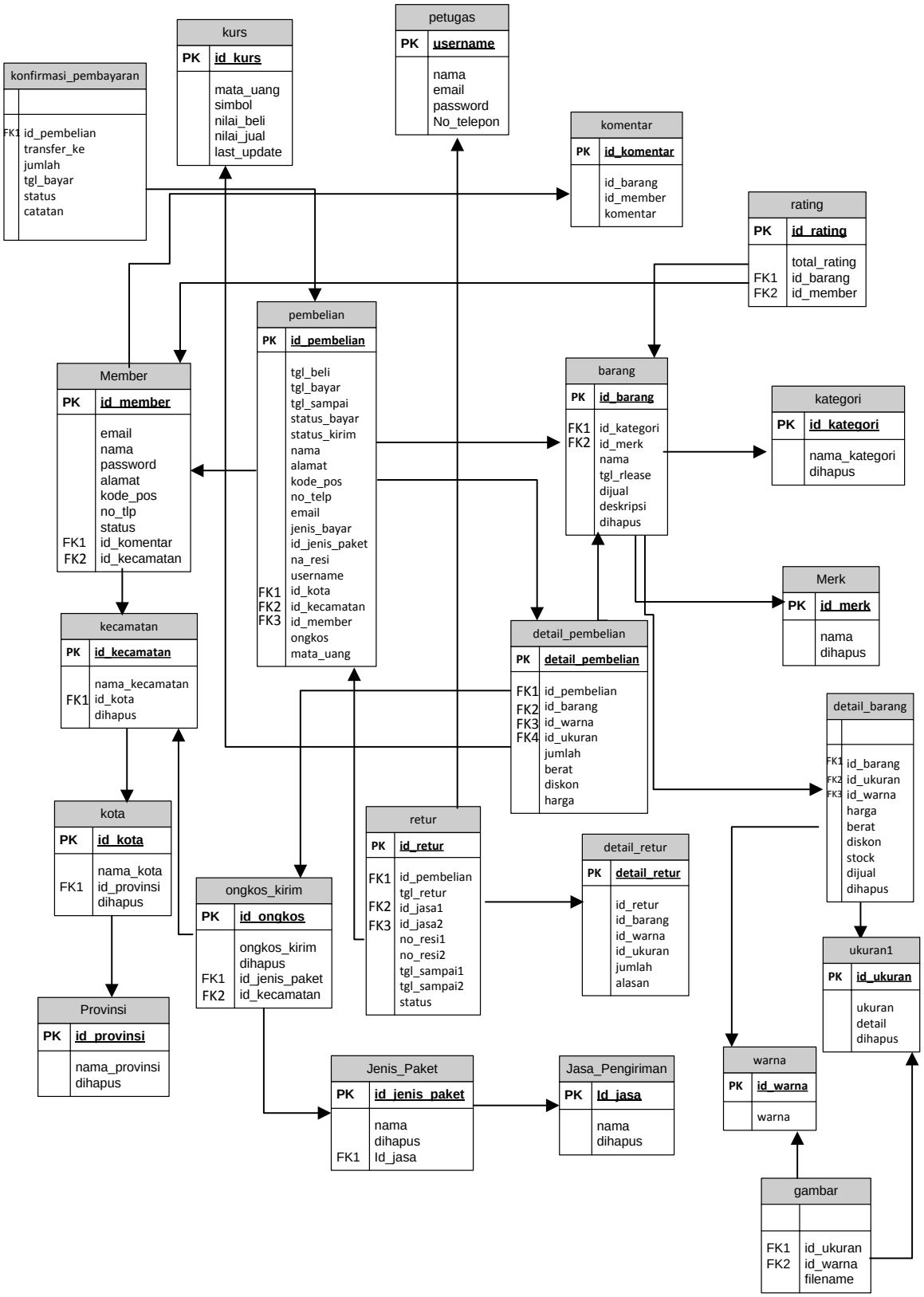
Perancangan akan dimulai setelah tahap analisis terhadap sistem selesai dilakukan. Perancangan dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

3.3.2 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data merupakan tahapan untuk memetakan model konseptual ke model basis data yang akan dipakai. Perancangan basis data terbagi menjadi dua yaitu skema relasi dan perancangan struktur data.

3.3.2.1Skema Relasi

Model Diagram relational merupakan model data dimana hubungan antar data, arti data dan batasannya dijelaskan dengan garis dan kolo,.Secara formal, semua itu digambarkan ke dalam diagram relasi. Adapun untuk lebih jelasnya tentang diagram relasi pada sistem e-commerce di Distro Dis.trib.ute.dapat dilihat pada Gambar 3.30.



Gambar 3.28Skema Relasi

3.3.2.2 Perancangan 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 ini adalah :

1. Tabel Petugas

Tabel petugas digunakan menyimpan semua data patugas. Secara umum struktur tabel yang akan digunakan dapat dilihat pada tabel 3.3 :

Tabel 3.3 Tabel Petugas

Nama Field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
Username	Varchar	25	Primary key	UNIQUE
Password	Varchar	32		MD5
Email	Varchar	100		*Not null*
Nama	Varchar	150		*Not null*
No_telp	Varchar	15		*Not null*
Level	Emun			‘admin’,’petugas’

2. Tabel Member

Tabel member digunakan menyimpan semua data member. Secara umum struktur tabel yang akan digunakan dapat dilihat pada tabel 3.4 :

Tabel 3.4 Tabel Member

Nama Field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
Id_member	int	11	Primary Key	UNIQUE
Id_kota	Int	11	Foreign key, reference(T.kota(id_kota))	
Username	Varchar	25		*Not null*
Password	Varchar	32		MD5
Nama	Varchar	150		*Not null*
Email	Varchar	100		*Not null*
No_telp	Varchar	15		*Not null*
Alamat	Varchar	250		*Not null*

Kode_pos	Varchar	10		*Not null*
Status	Emun			‘Y’,’T’

3. Tabel Kategori

Tabel kategori digunakan menyimpan semua data kategori. Secara umum struktur tabel yang akan digunakan dapat dilihat pada tabel 3.5 :

Tabel 3.5 Tabel Kategori

Nama Field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
Id_kategori	Int	11	Primary Key	UNIQUE
Nama	Varchar	30		*Not Null*
Dihapus	Char	1		*Not Null*

4. Tabel Merk

Tabel merk digunakan menyimpan semua data merk. Secara umum struktur tabel yang akan digunakan dapat dilihat pada tabel 3.6 :

Tabel 3.6 Tabel Merk

Nama Field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
Id_merk	Int	11	Primary Key	UNIQUE
Nama	Varchar	50		*Not Null*
Dihapus	Char	1		*Not Null*

5. Tabel Barang

Tabel barang digunakan menyimpan semua data merk. Secara umum struktur tabel yang akan digunakan dapat dilihat pada tabel 3.7 :

Tabel 3.7 Tabel Barang

Nama Field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
Id_barang	Int	11	Primary Key	Auto_increment
Id_kategori	Int	11	Foreign key, reference(T.kategori(id_kaegori))	
Id_merk	Int	11	Foreign key,	

			reference(T.merk(id_merk))	
Id_paket	Int	11	Foreign key, reference(T.paket(id_paket))	
Nama	Varchar	100		*Not Null*
Harga	Decimal	10,0		*Not Null*
Berat	Int	11		*Not Null*
Diskon	Float			*Not Null*
Stok	Int	11		*Not Null*
Tgl_release	Date			*Not Null*
Dijual	Char	1		*Not Null*
Deskripsi	Text			*Not Null*
Filegambar	Varchar	100		
dihapus	Char	1		*Not Null*

6. Tabel Ukuran

Tabel Ukuran digunakan menyimpan semua data paket. Secara umum struktur tabel yang akan digunakan dapat dilihat pada tabel 3.8 :

Tabel 3.8 Tabel Ukuran

Nama Field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
Id_Ukuran	Int	11	Primary Key	UNIQUE
Nama	Varchar	50		*Not Null*
Dihapus	Char	1		*Not Null*

7. Tabel Provinsi

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

Tabel 3.9 Tabel Provinsi

Nama Field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
Id_provinsi	Int	11	Primary Key	UNIQUE

Nama	Varchar	50		*Not Null*
Dihapus	Char	1		*Not Null*

8. Tabel Kota

Tabel kota digunakan menyimpan semua data kota. Secara umum struktur tabel yang akan digunakan dapat dilihat pada tabel 3.10 :

Tabel 3.10 Tabel Kota

Nama Field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
Id_kota	Int	11	Primary Key	UNIQUE
Nama	Varchar	50		*Not Null*
Dihapus	Char	1		*Not Null*
Id_provinsi	Int	11	Foreign key, reference(T.Provinsi(id_provinsi))	

9. Tabel Ongkos Kirim

Tabel ongkos kirim digunakan menyimpan semua data onkos kirim. Secara umum struktur tabel yang akan digunakan dapat dilihat pada tabel 3.11 :

Tabel 3.11 Tabel Ongkos Kirim

Nama Field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
Id_ongkos	Int	11	Primary Key	UNIQUE
Ongkos_kirim	Int	20		*Not Null*
Dihapus	Char	1		*Not Null*
Id_kota	Int	11	Foreign key, reference(T.Kota(id_kota))	
Id_jenis_paket	Int	11	Foreign key, reference(T.Jenis_paket(id_jenis_paket))	

10. Tabel Jenis Paket

Tabel jenis paket digunakan menyimpan semua data jenis paket. Secara umum struktur tabel yang akan digunakan dapat dilihat pada tabel 3.12 :

Tabel 3.12 Tabel Jenis Paket

Nama Field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
Id_jenis_paket	Int	11	Primary Key	UNIQUE
Nama	Int	20		*Not Null*
Dihapus	Char	1		*Not Null*
Id_jasa	Int	11	Foreign key, reference(T.Jasa_pengirman(id_jasa))	

11. Tabel Jasa Pengiriman

Tabel jasa pengiriman digunakan menyimpan semua data jasa pengiriman. Secara umum struktur tabel yang akan digunakan dapat dilihat pada tabel 3.13 :

Tabel 3.13 Tabel Jenis Pengiriman

Nama Field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
Id_jasa	Int	11	Primary Key	UNIQUE
Nama	Int	20		*Not Null*
Dihapus	Char	1		*Not Null*

12. Tabel Pembelian

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

Tabel 3.14 Tabel Pembelian

Nama Field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
Id_pembelian	Int	11	Primary Key	UNIQUE
Tgl_pembelian	Int	20		*Not Null*
Tgl_bayar	Char	1		*Not Null*
Status_bayar	Char	1		*Not Null*
Status_pengiriman	Char	1		*Not Null*
Nama_penerima	Varchar	50		*Not Null*
No_resi	Int	15		*Not Null*

Alamat	Varchar	250		*Not Null*
No_telepon	Int	15		
Email	Varchar	100		*Not Null*
Jenis_bayar	Varchar	20		*Not Null*
Jasa_pengiriman	Varchar	25		*Not Null*
Username	Varchar	25	Foreign key, reference(T.petugas(username))	
Id_barang	Int	11	Foreign key, reference(T.barang(id_barang))	
Id_ongkos			Foreign key, reference(T.ongkos_kirim(id_ongkos))	
Id_detail_pembelian			Foreign key, reference(T.detail_pembelian(id_detail_pembelian))	

13. Tabel Detail Pembelian

Tabel detail pembelian digunakan menyimpan semua data detail pembelian. Secara umum struktur tabel yang akan digunakan dapat dilihat pada tabel 3.15 :

Tabel 3.15 Tabel Detail Pembelian

Nama Field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
Id_detail_pembelian	Int	11	Primary Key	UNIQUE
Jumlah	Int	4		*Not Null*
Diskon	Float			*Not Null*
Totalbayar	Int	1		*Not Null*
Total	Int	1		*Not Null*
Harga	decimal	10,0		*Not Null*
Id_barang	Int	11	Foreign key, reference(T.Barang (id_barang))	

14. Tebel Komentar

Tabel komentar digunakan menyimpan semua data komentar. Secara umum struktur tabel yang akan digunakan dapat dilihat pada tabel 3.16 :

Tabel 3.16 Tabel Komentar

Nama Field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
Id_komentar	Int	11	Primary Key	UNIQUE
Komentar	Text			
Dihapus	Char	1		*Not Null*
Id_barang	Int	11	Foreign key, reference(T.Barang (id_barang))	

15. Tabel Rating

Tabel komentar digunakan menyimpan semua data komentar. Secara umum struktur tabel yang akan digunakan dapat dilihat pada tabel 3.17 :

Tabel 3.17 Tabel Rating

Nama Field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
Id_rating	Int	11	Primary Key	UNIQUE
Total_rating	Int	15		*Not Null*
Dihapus	Char	1		*Not Null*
Id_barang	Int	11	Foreign key, reference(T.Barang (id_barang))	
Id_member	Int	11	Foreign key, reference(T.Member (id_member))	

16. Tabel Kecamatan

Tabel Kecamatan digunakan menyimpan semua data Kecamatan. Secara umum struktur tabel yang akan digunakan dapat dilihat pada tabel 3.18 :

Tabel 3.18 Tabel kecamatan

Nama Field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
Id_Kecamatan	Int	11	Foreign key, reference(T.Barang	UNIQUE

			(id_barang))	
Nama	Varchar	50		*Not Null*
Dihapus	Char	1		*Not Null*
Id_Kota	Int	11	Foreign key, reference(T.Kota(id_kota))	

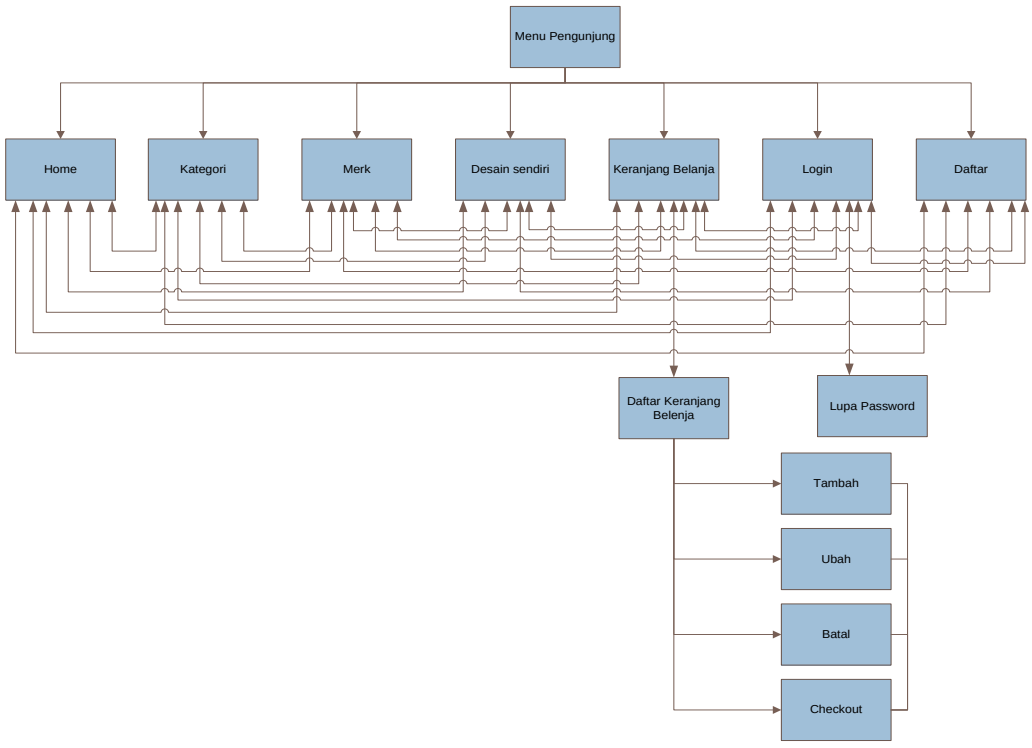
Perancangan Arsitektur

Perancangan arsitektur merupakan perancangan yang dibuat sebelum program aplikasi dibuat. Dengan perancangan arsitektur akan mempermudah proses pembangunan Aplikasi *E-commerce* di Distro Dis.trib.ute.

3.3.3 Perancangan Struktur Menu

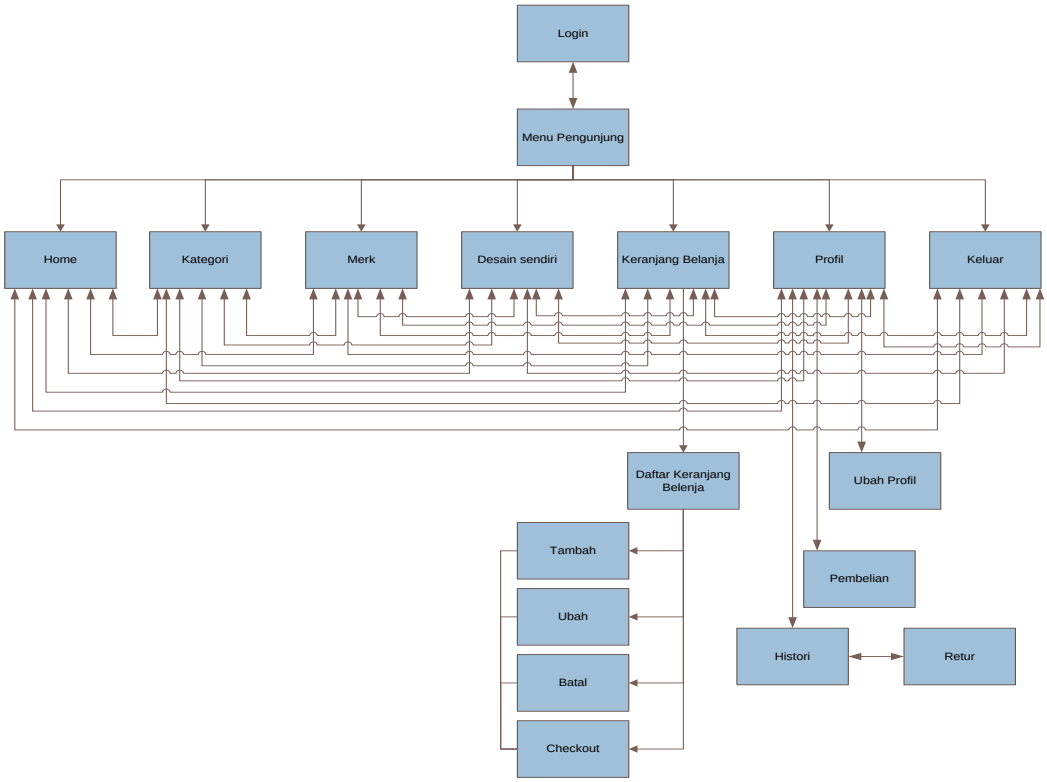
Berikut adalah perancangan struktur menu Aplikasi *E-commerce* di Distro Dis.trb.ute.:

a. Struktur menu pengunjung pada Aplikasi *E-commerce* di Distro Dis.trib.ute.



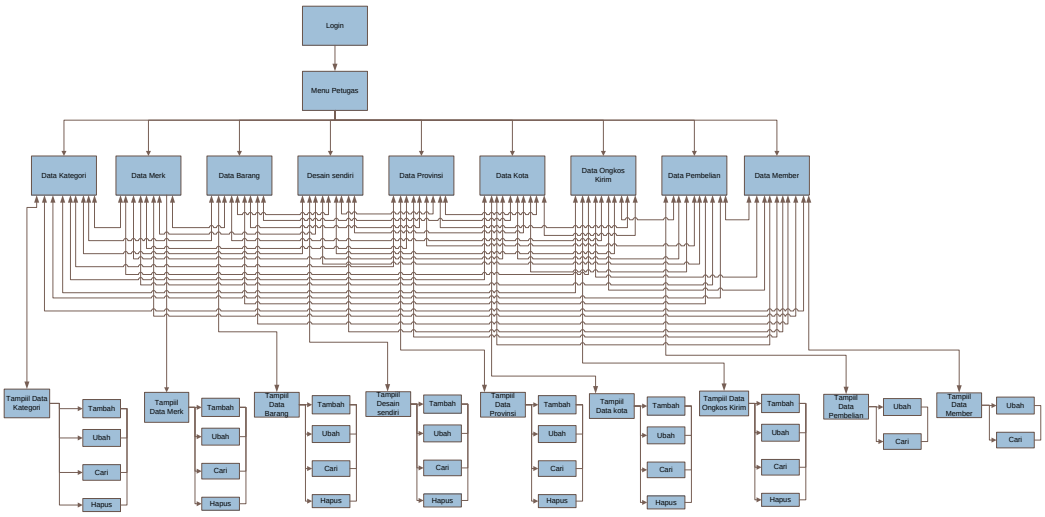
Gambar 3.29 Struktur Menu Pengunjung

b. Struktur menu member pada Aplikasi *E-commerce* di Distro Dis.trib.ute.



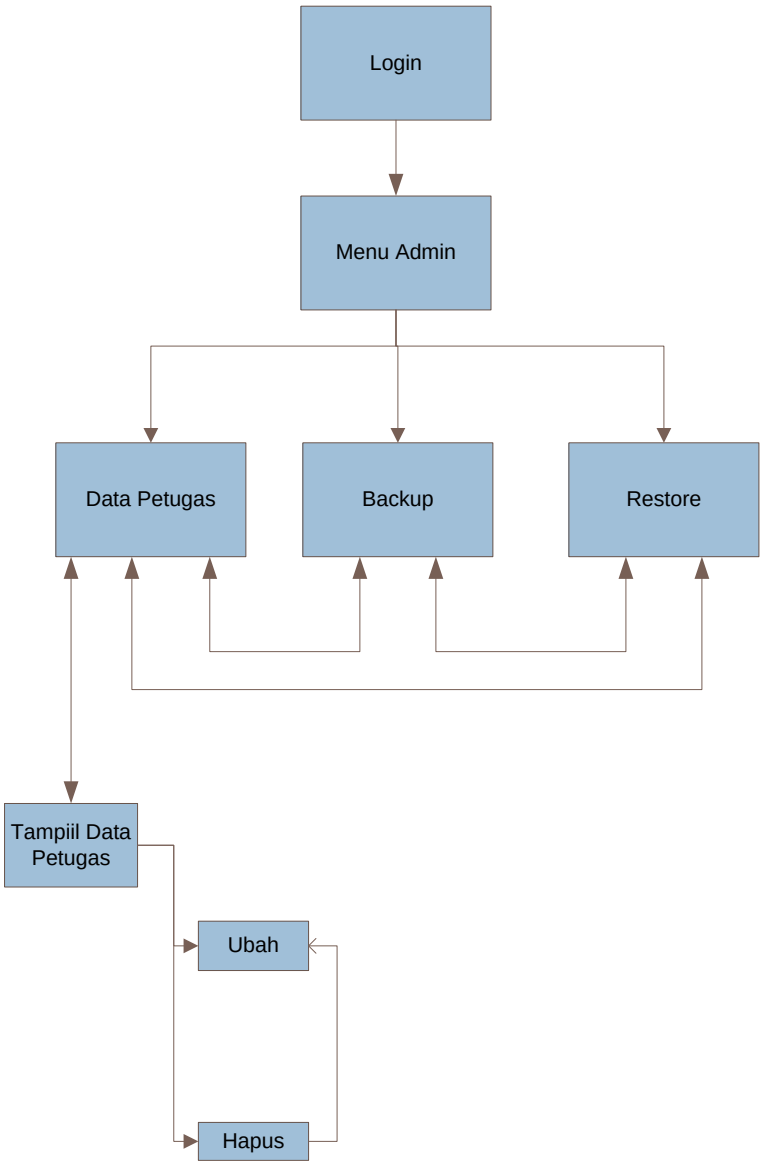
Gambar 3.30 Struktur Menu Member

c. Strukur menu Petugas pada Aplikasi *E-commerce* di Distro Dis.trib.ute.



Gambar 3.31 Struktur Menu Petugas

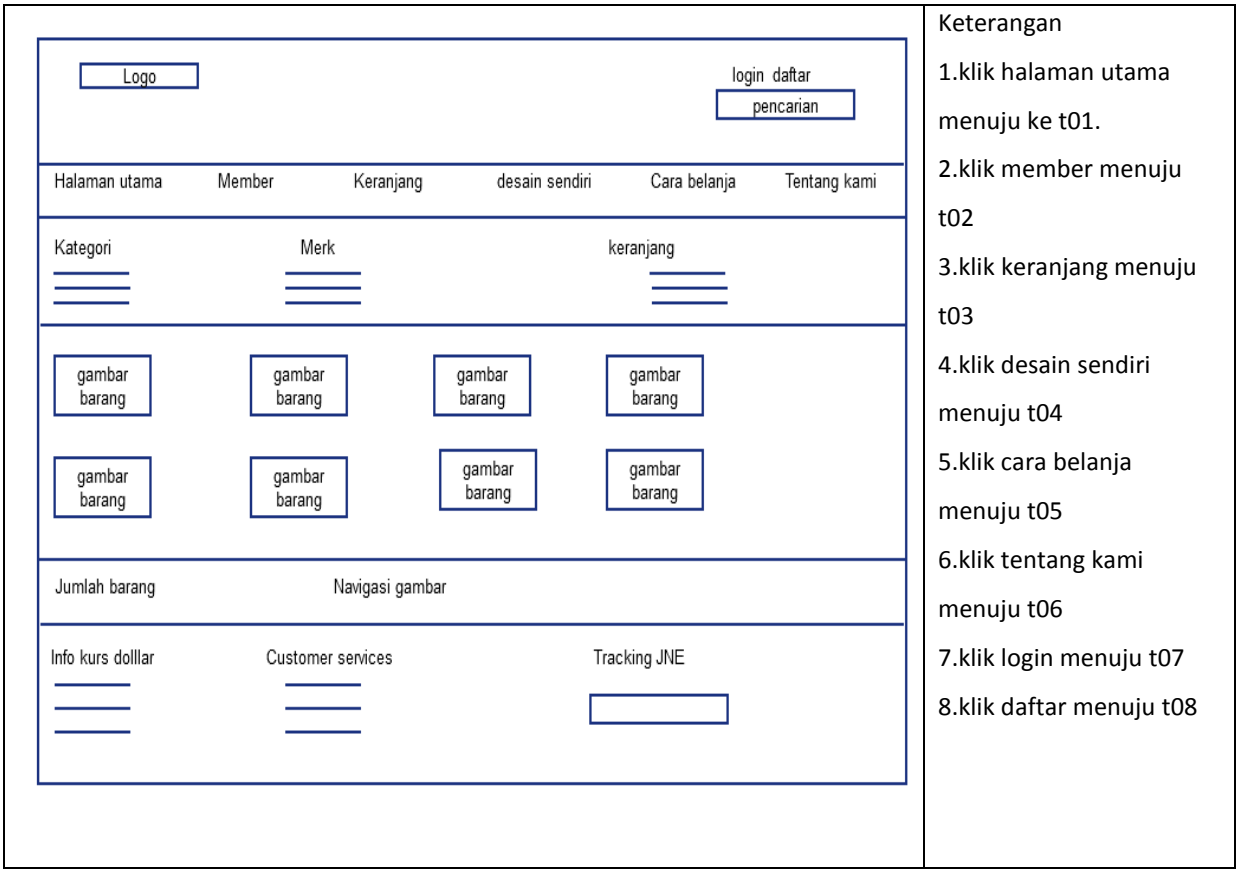
d. Strukur menu Admin pada Aplikasi *E-commerce* di Distro Dis.trib.ute.



Gambar 3.32 Struktur Menu Admin

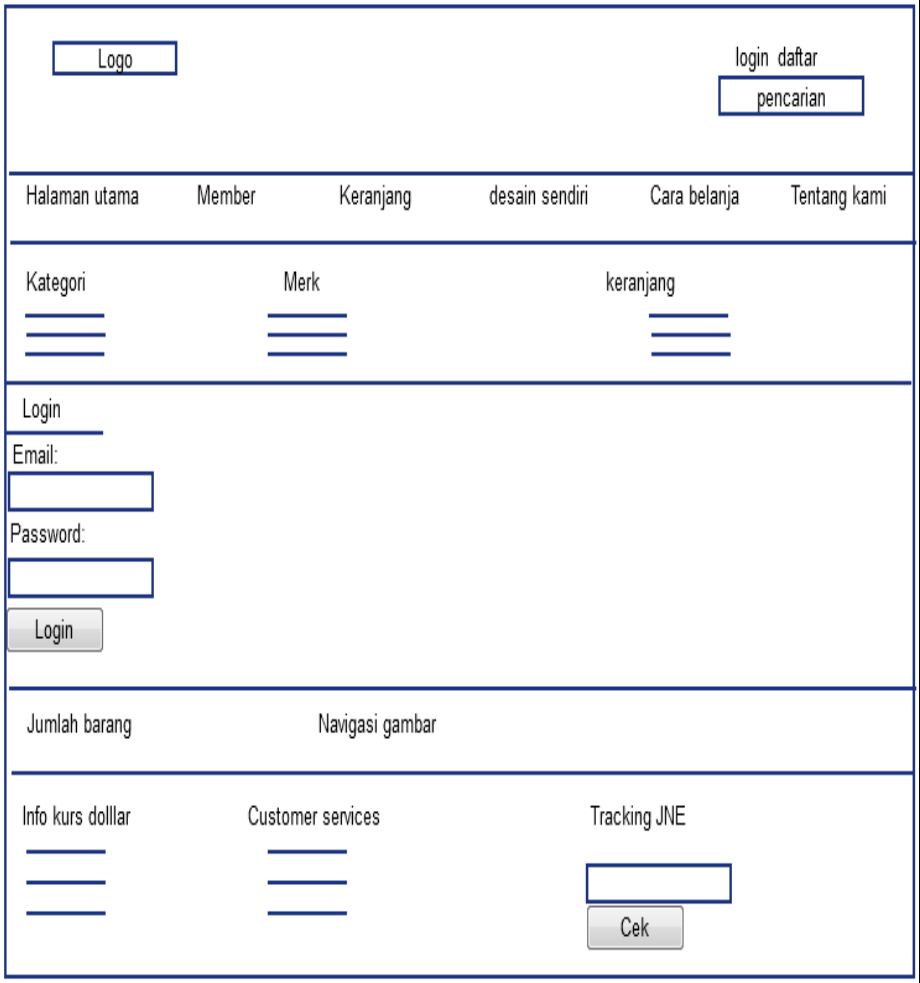
3.3.3.1 Perancangan Antar Muka Pengunjung

1. [T01] Rancangan antar muka tampilan homepengunjung Aplikasi *e-commerce* di Distro Dis.trib.ute



Gambar 3.33 Tampilan Beranda Pengunjung

2. [T02] Rancangan antar muka tampilan barangpengunjung Aplikasi *e-commerce* di Distro Dis.trib.ute



Keterangan

1.klik halaman utama menuju ke t01.

2.klik member menuju t02

3.klik keranjang menuju t03

4.klik desain sendiri menuju t04

5.klik cara belanja menuju t05

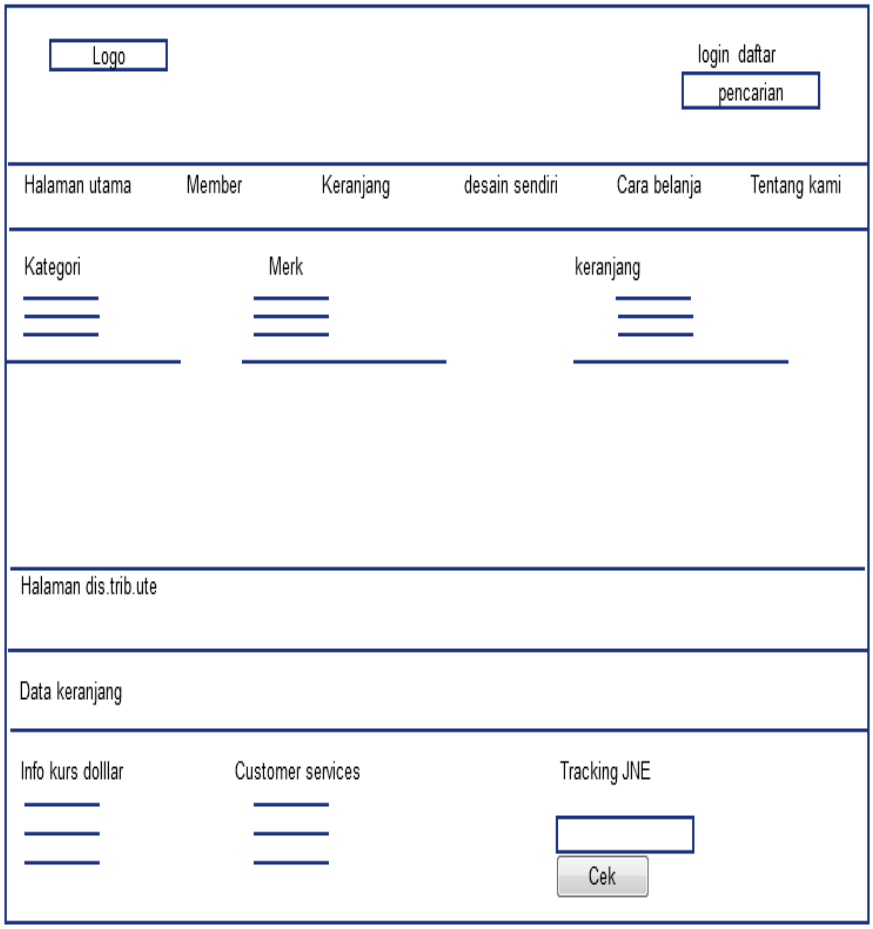
6.klik tentang kami menuju t06

7.klik login menuju t07

8.klik daftar menuju t08

Gambar 3.34TampilanMemberPengunjung

3. [T03] Rancangan antar muka detailbarangpengunjung Aplikasi *e-commerce* di Distro Dis.trib.ute.



Keterangan

1.klik halaman utama menuju ke t01.

2.klik member menuju t02

3.klik keranjang menuju t03

4.klik desain sendiri menuju t04

5.klik cara belanja menuju t05

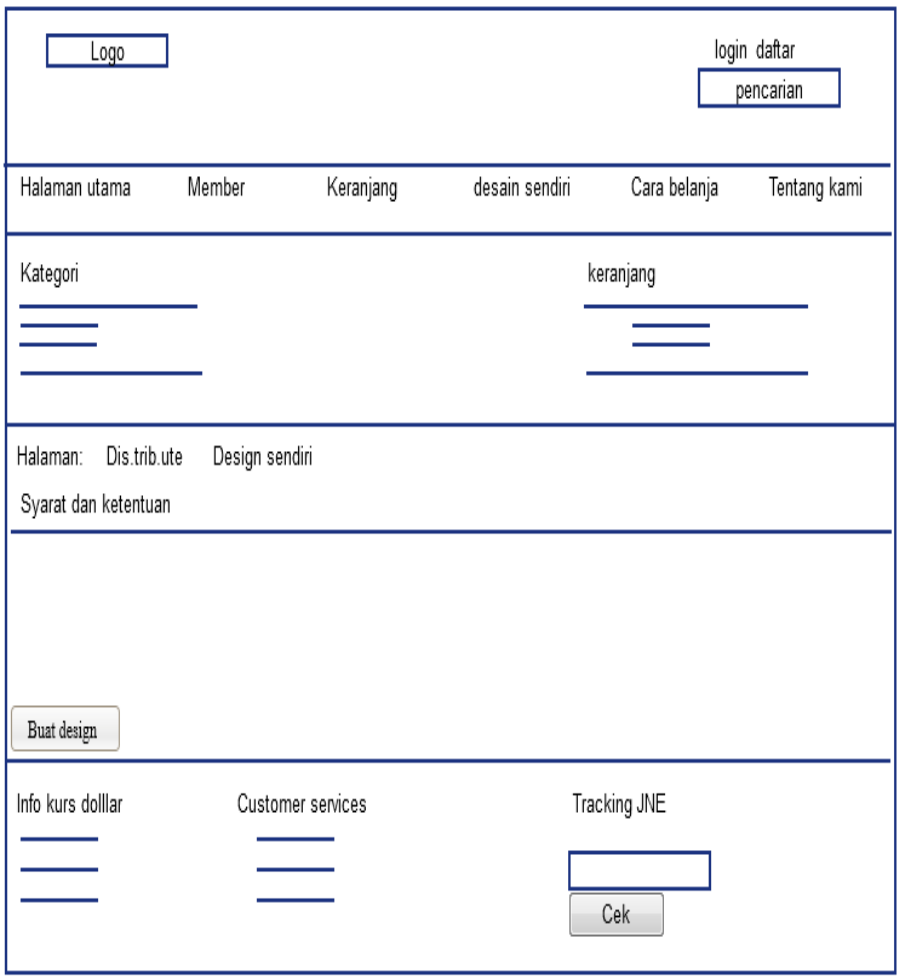
6.klik tentang kami menuju t06

7.klik login menuju t07

8.klik daftar menuju t08

Gambar 3.35 TampilanKeranjang Pengunjung

4. [T04] Rancangan antar muka keranjang belanjapengunjung Aplikasi *e-commerce* di Distro Dis.trib.ute.



Keterangan

1.klik halaman utama menuju ke t01.

2.klik member menuju t02

3.klik keranjang menuju t03

4.klik desain sendiri menuju t04

5.klik cara belanja menuju t05

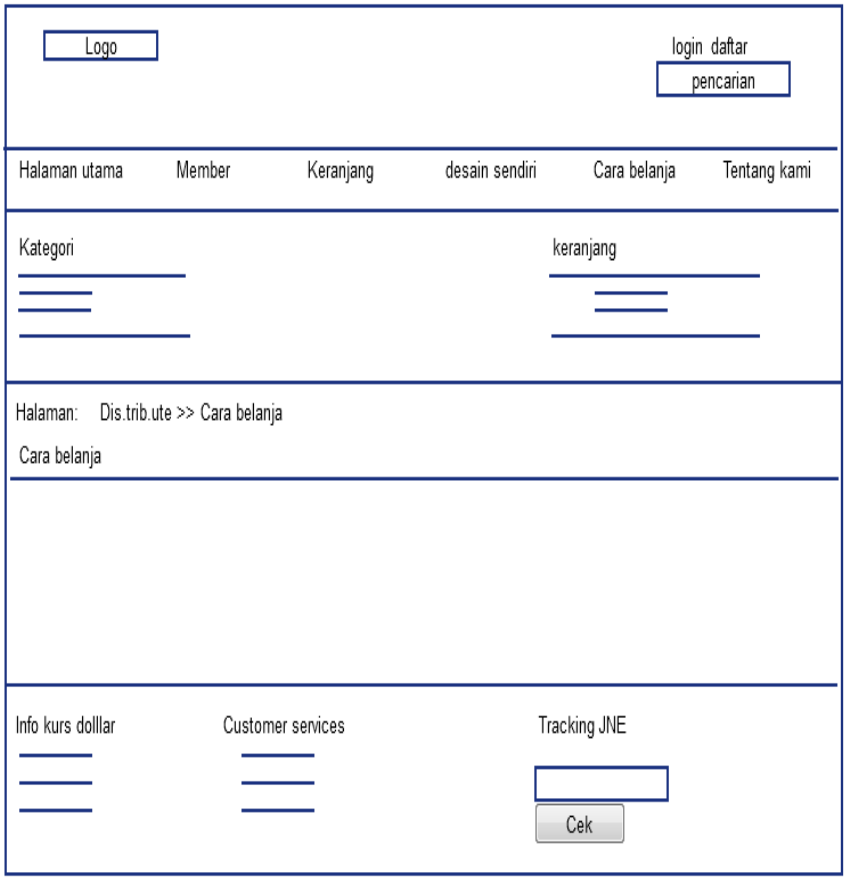
6.klik tentang kami menuju t06

7.klik login menuju t07

8.klik daftar menuju t08

Gambar 3.36 TampilanDesign Sendiri Pengunjung

5. [T05] Rancangan antar muka cara belanjapengunjung Aplikasi *e-commerce* di Distro Dis.trib.ute.



Keterangan

1.klik halaman utama menuju ke t01.

2.klik member menuju t02

3.klik keranjang menuju t03

4.klik desain sendiri menuju t04

5.klik cara belanja menuju t05

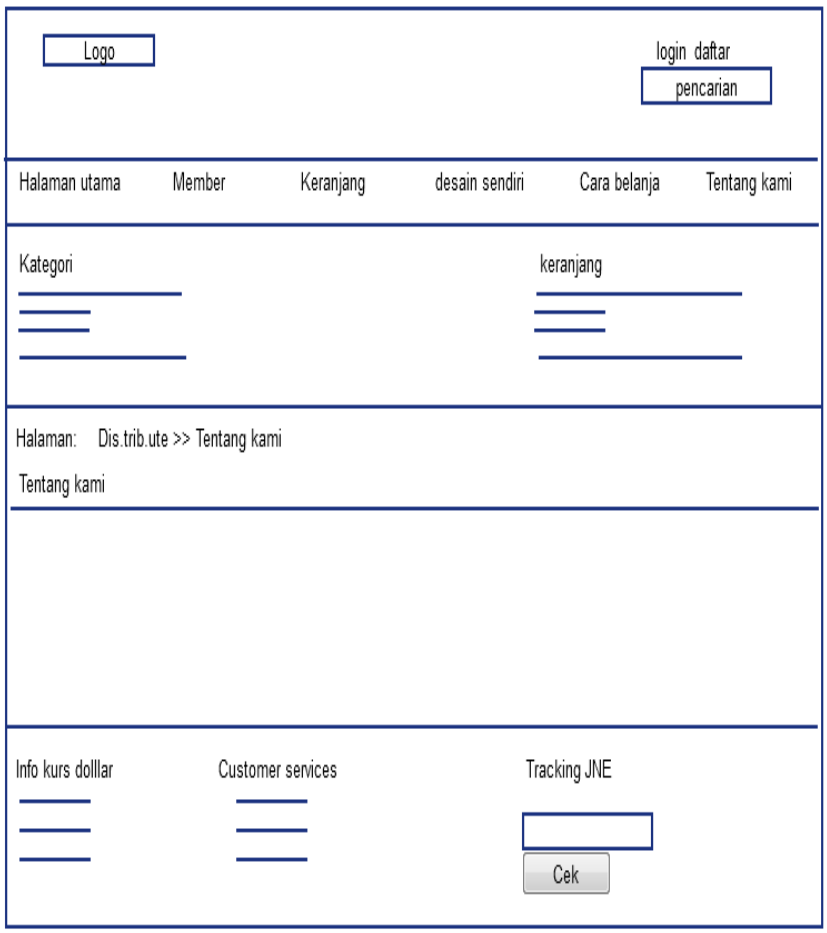
6.klik tentang kami menuju t06

7.klik login menuju t07

8.klik daftar menuju t08

Gambar 3.37 TampilanCara Belanja Pengunjung

6. [T06] Rancangan antar mukatentang kami pengunjung Aplikasi *e-commerce* di Distro Dis.trib.ute.



Keterangan

1.klik halaman utama menuju ke t01.

2.klik member menuju t02

3.klik keranjang menuju t03

4.klik desain sendiri menuju t04

5.klik cara belanja menuju t05

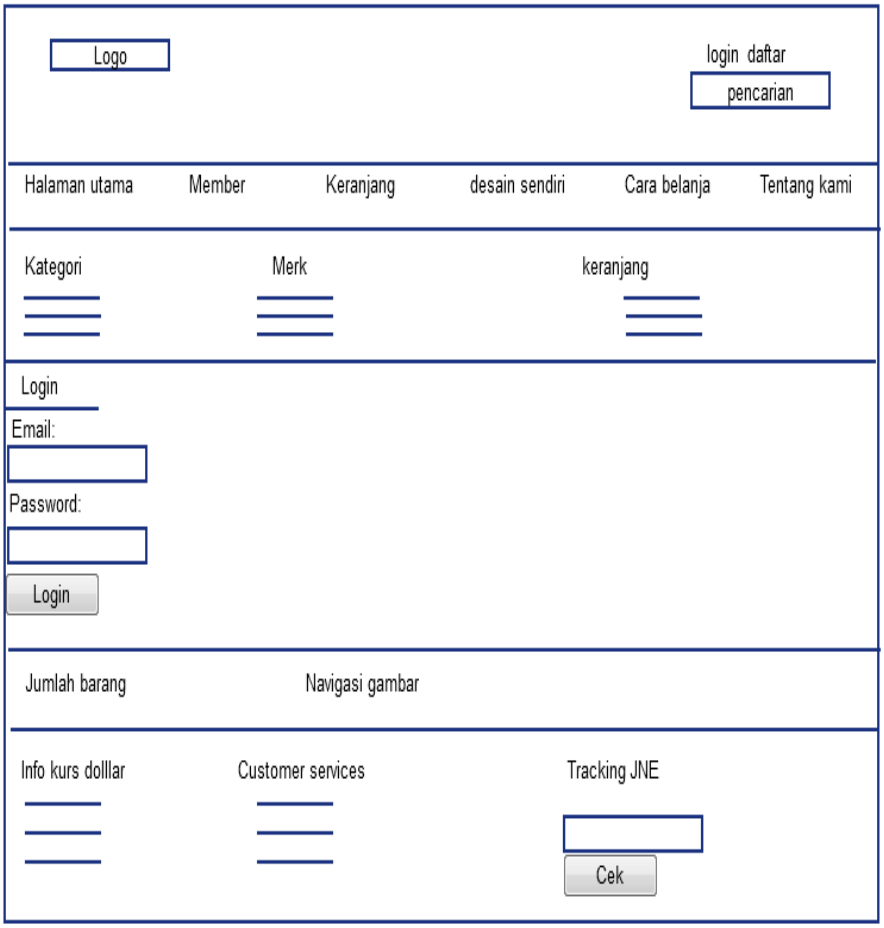
6.klik tentang kami menuju t06

7.klik login menuju t07

8.klik daftar menuju t08

Gambar 3.38Tampilan Tentang Kami Pengunjung

7. [T07] Rancangan antar muka loginpengunjung Aplikasi *e-commerce* di Distro Dis.trb.ute.



Keterangan

1.klik halaman utama menuju ke t01.

2.klik member menuju t02

3.klik keranjang menuju t03

4.klik desain sendiri menuju t04

5.klik cara belanja menuju t05

6.klik tentang kami menuju t06

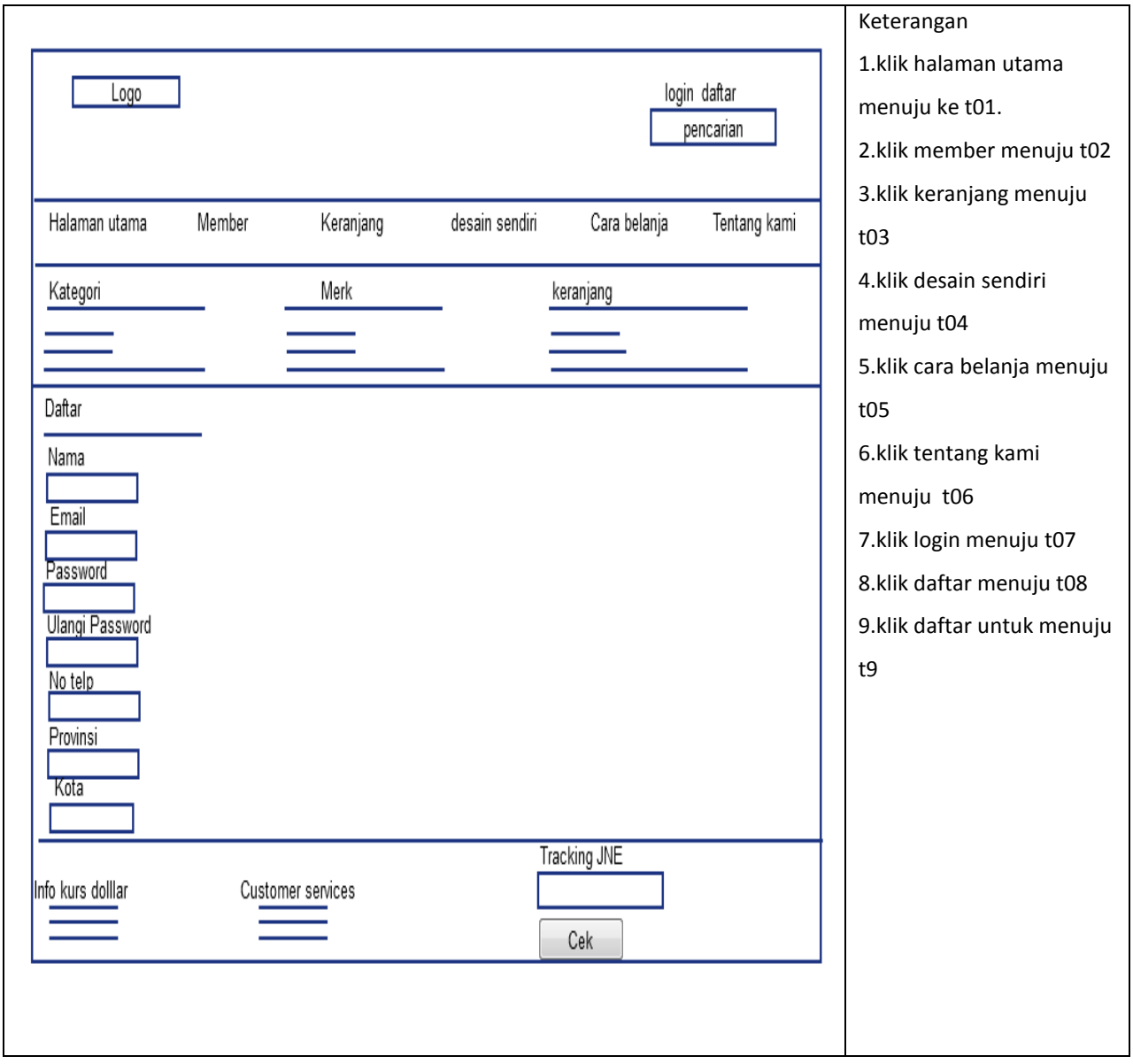
7.klik login menuju t07

8.klik daftar menuju t08

9.10.klik login menuju t10

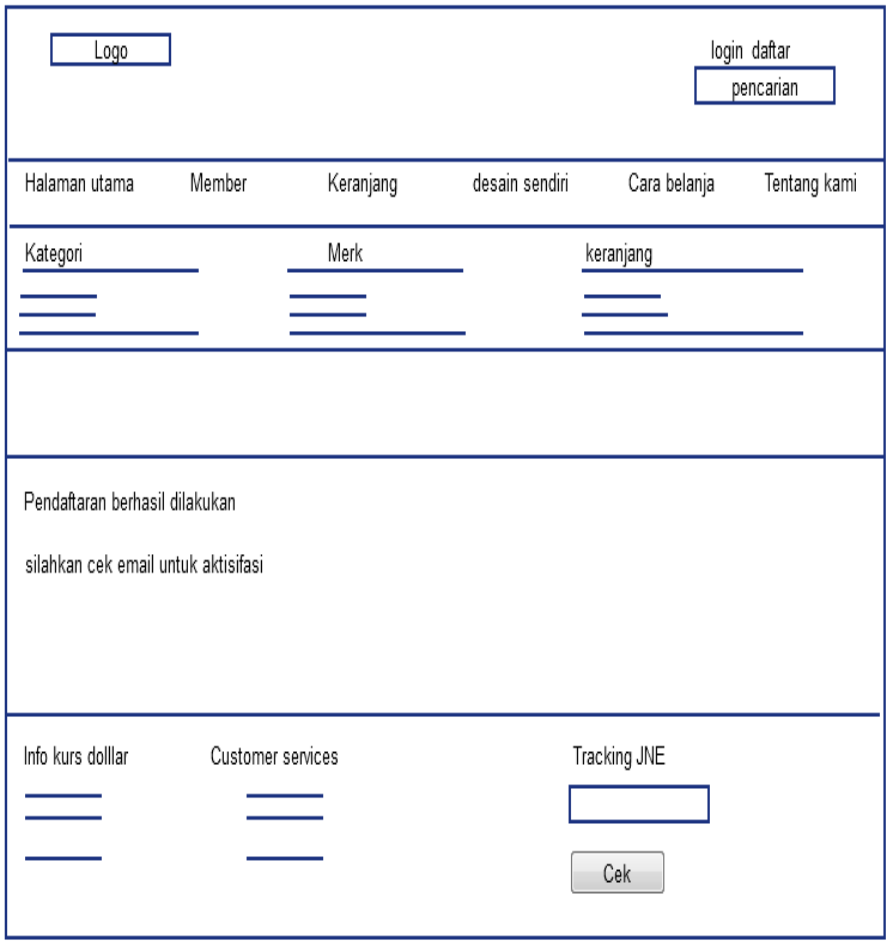
Gambar 3.39 Tampilan Login Pengunjung

8. [T08] Rancangan antar muka daftarpengunjung Aplikasi *e-commerce* di DistroDis.trib.ute.



Gambar 3.40 TampilanDaftar Pengunjung

9. [T9] Rancangan antar muka setelah daftarpengunjung Aplikasi *e-commerce* di Distro Dis.trib.ute.



Keterangan

1.klik halaman utama menuju ke t01.

2.klik member menuju t02

3.klik keranjang menuju t03

4.klik desain sendiri menuju t04

5.klik cara belanja menuju t05

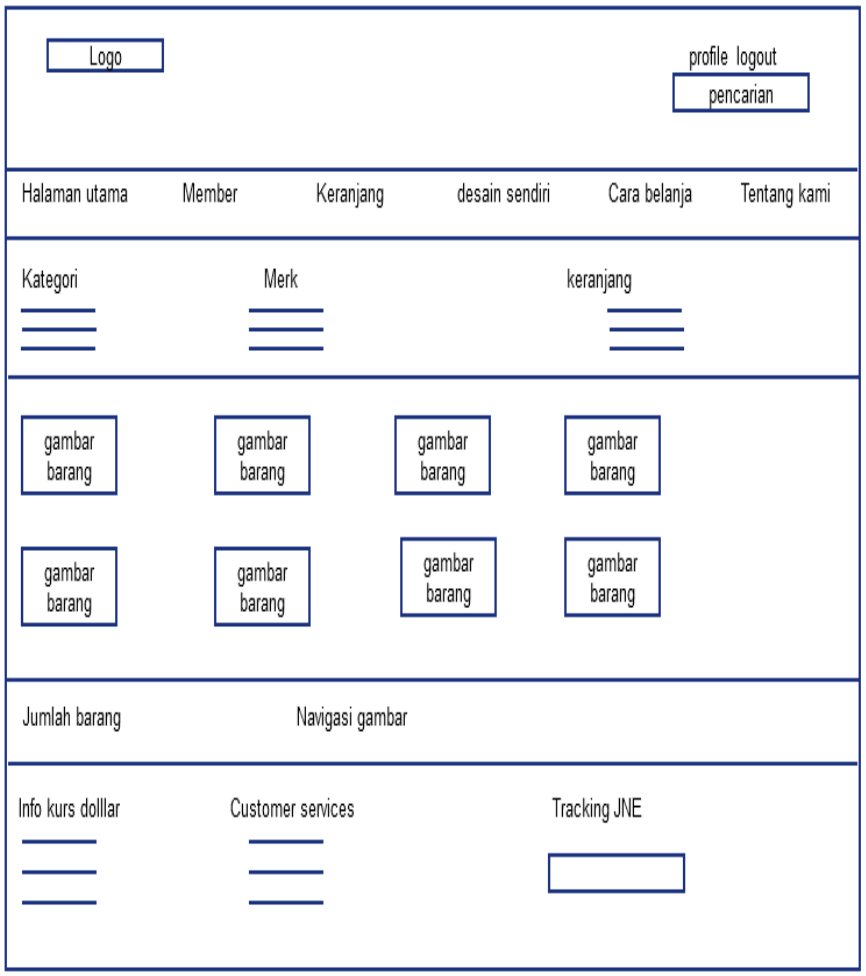
6.klik tentang kami menuju t06

7.klik login menuju t07

Gambar 3.41 Tampilan Setelah Daftar Pengunjung

3.3.3.1.1Perancangan Antar Muka Member

1. [T10] Rancangan antar muka halaman utama member Aplikasi *e-commerce* di toko Distro Dis.trib.ute.



Keterangan

1.klik halaman utama menuju ke t01.

2.klik member menuju t02

3.klik keranjang menuju t03

4.klik desain sendiri menuju t04

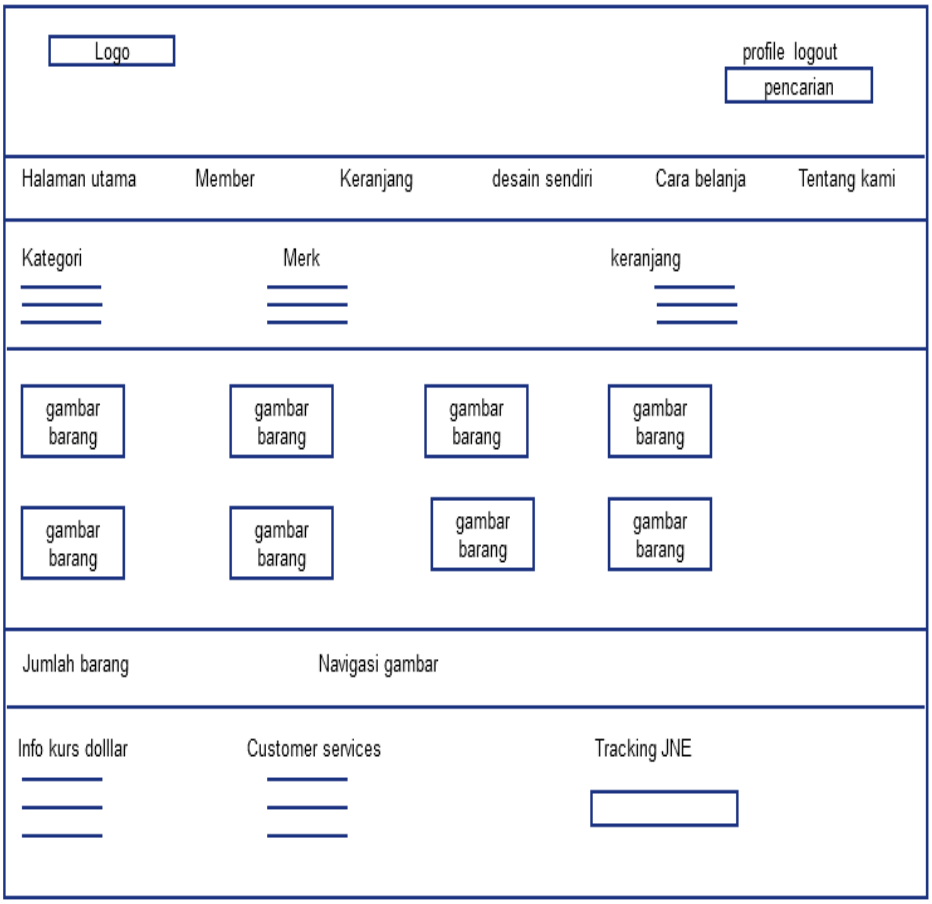
5.klik cara belanja menuju t05

6.klik tentang kami menuju t06

7.klik kategori menuju t11

Gambar 3.42 Tampilan Home Member

2. [T11] Rancangan antar muka Kategori member Aplikasi *e-commerce* di toko Distro Dis.trib.ute.



Keterangan

1.klik halaman utama menuju ke t01.

2.klik member menuju t02

3.klik keranjang menuju t03

4.klik desain sendiri menuju t04

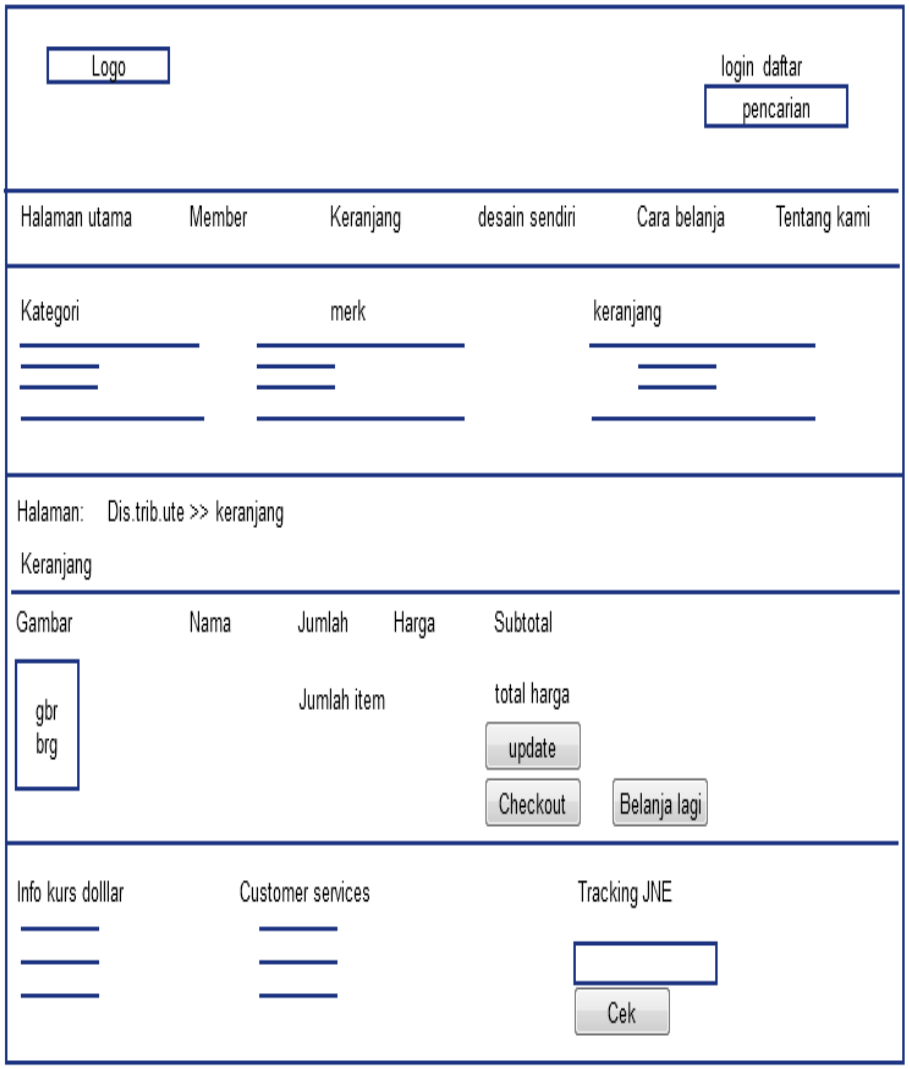
5.klik cara belanja menuju t05

6.klik tentang kami menuju t06

7.klik liat keranjang menuju t12

Gambar 3.43 TampilanKategori Member

3. [T12] Rancangan antar muka keranjang pembelian member Aplikasi *e-commerce* di distro Dis.trib.ute.



Keterangan

1.klik halaman utama menuju ke t01.

2.klik member menuju t02

3.klik keranjang menuju t03

4.klik desain sendiri menuju t04

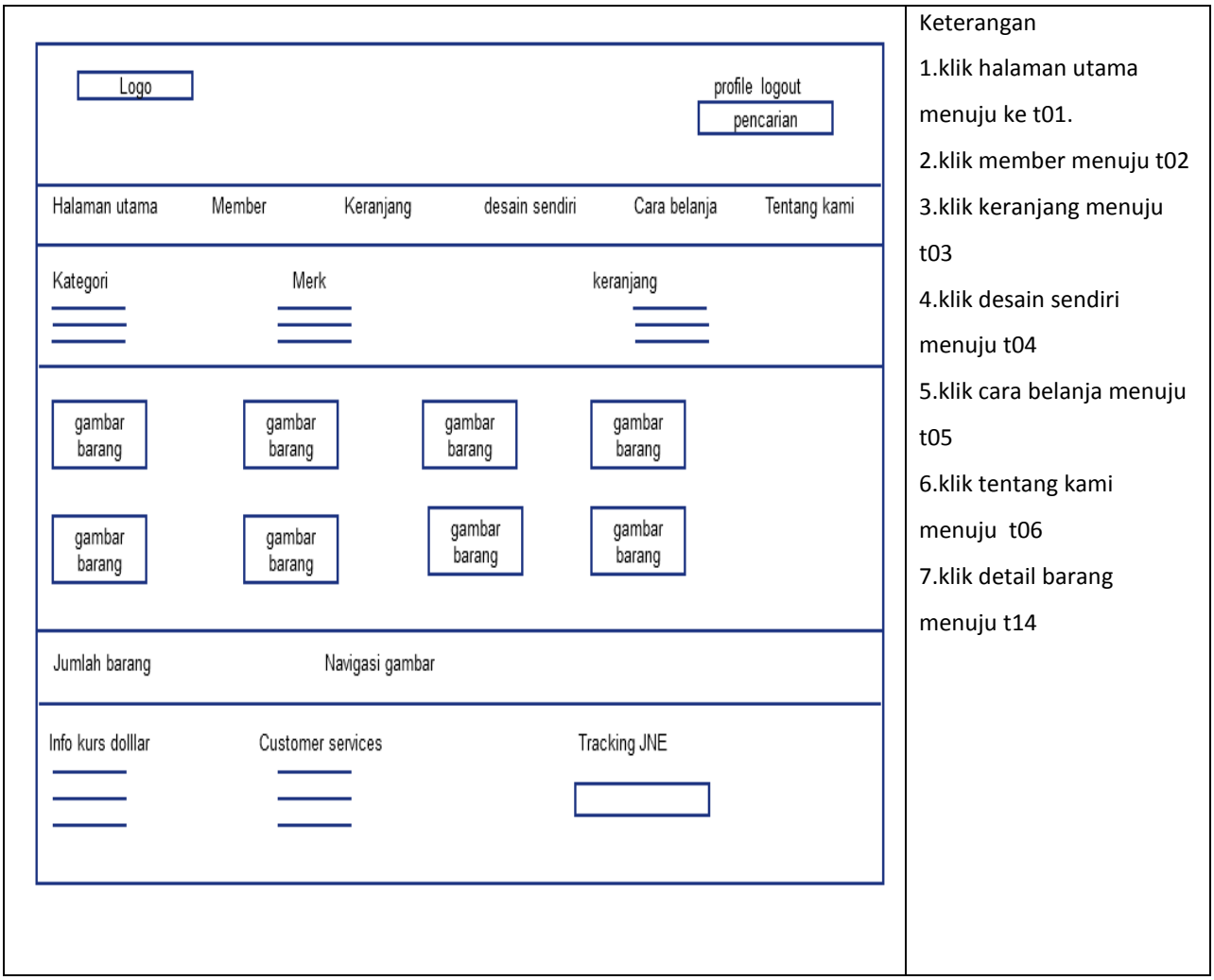
5.klik cara belanja menuju t05

6.klik tentang kami menuju t06

7.klik merk menuju t13

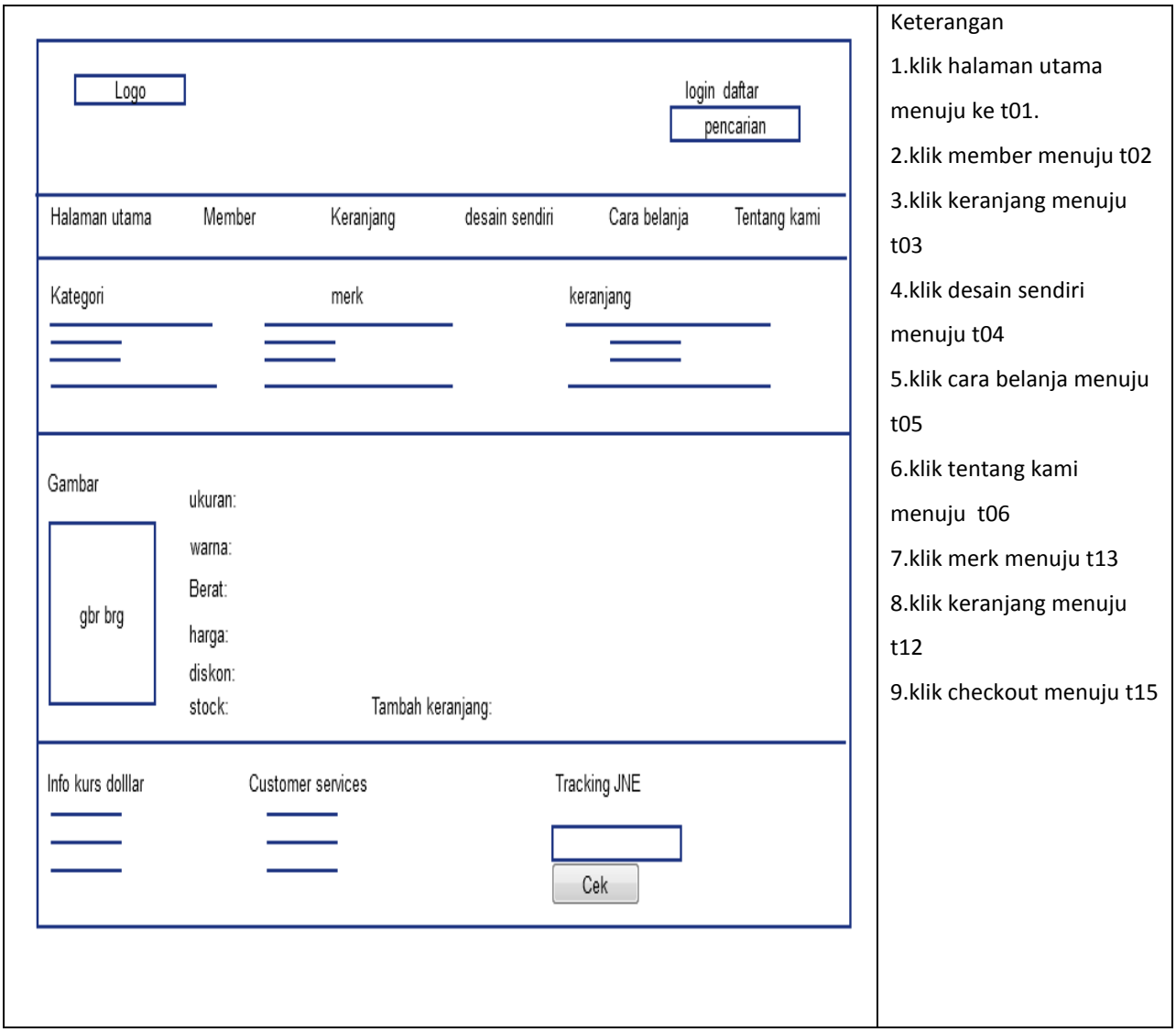
Gambar 3.44 TampilanKeranjang Belanja Member

4. [T13] Rancangan antar muka merk member Aplikasi *e-commerce* di Distro Dis.trib.ute.



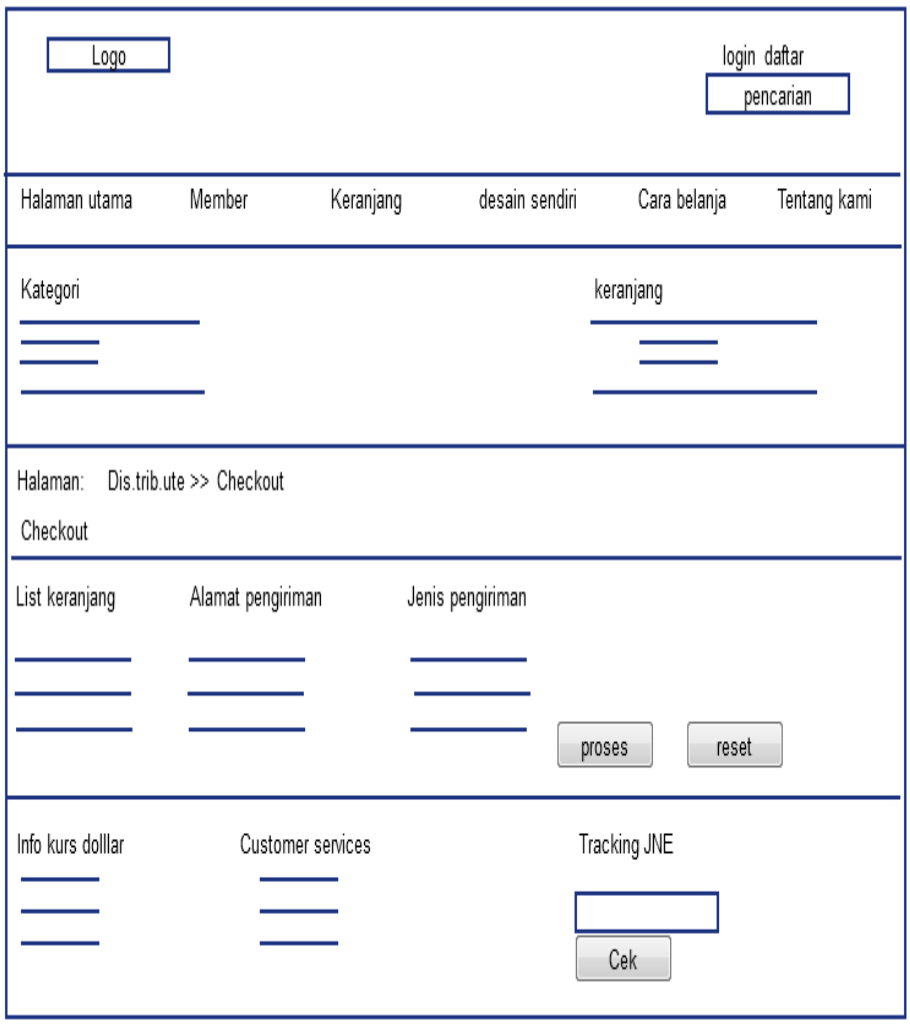
Gambar 3.45 TampilanMerk Member

5. [T14] Rancangan antar muka detail barang member Aplikasi *e-commerce* di Distro Dis.trib.ute.



Gambar 3.46 Tampilan Detail Barang Member

6. [T15] Rancangan antar muka checkout member Aplikasi *e-commerce* di Distro Dis.trib.ute



Keterangan

1.klik halaman utama menuju ke t01.

2.klik member menuju t02

3.klik keranjang menuju t03

4.klik desain sendiri menuju t04

5.klik cara belanja menuju t05

6.klik tentang kami menuju t06

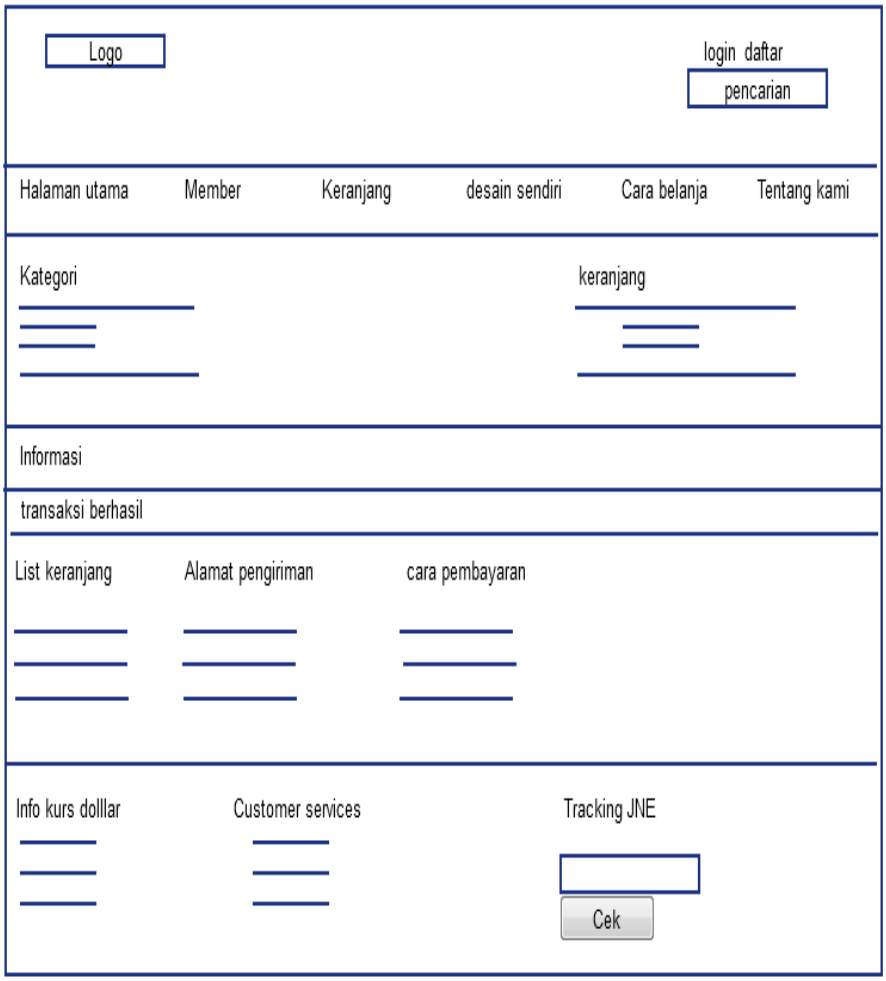
7.klik merk menuju t13

8.klik keranjang menuju t12

9.klik proses menuju t16

Gambar 3.47 Tampilan Checkout Member

7. [T16] Rancangan antar muka pembelian member Aplikasi *e-commerce* di Distro Dis.trib.ute.



Keterangan

1.klik halaman utama menuju ke t01.

2.klik member menuju t02

3.klik keranjang menuju t03

4.klik desain sendiri menuju t04

5.klik cara belanja menuju t05

6.klik tentang kami menuju t06

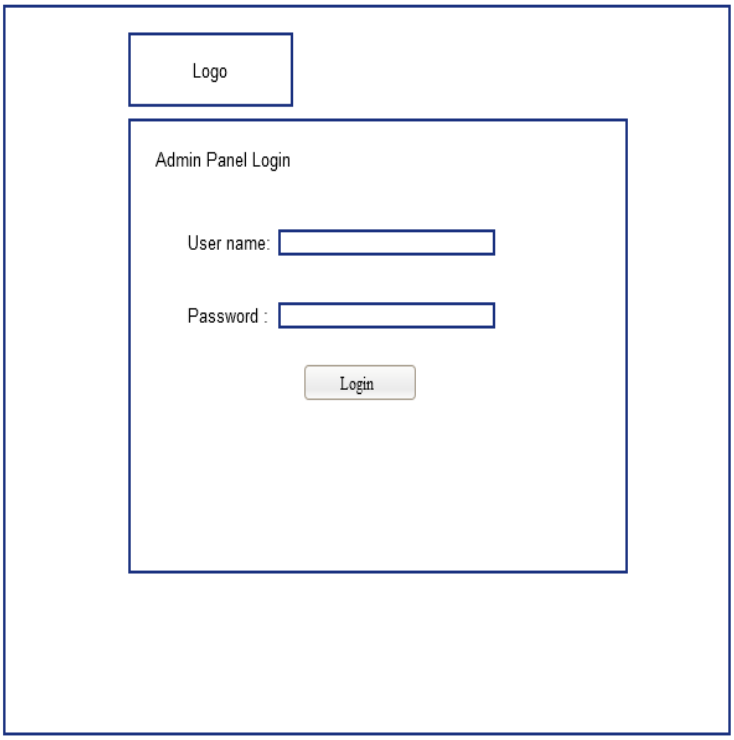
7.klik merk menuju t13

8.klik keranjang menuju t12

Gambar 3.48 Tampilan Pembelian

3.4.1.1 Perancangan Antar Muka Petugas

1. [P01] Rancangan antar muka tampilan login petugas Aplikasi e-commerce di Distro Dis.trib.ute.

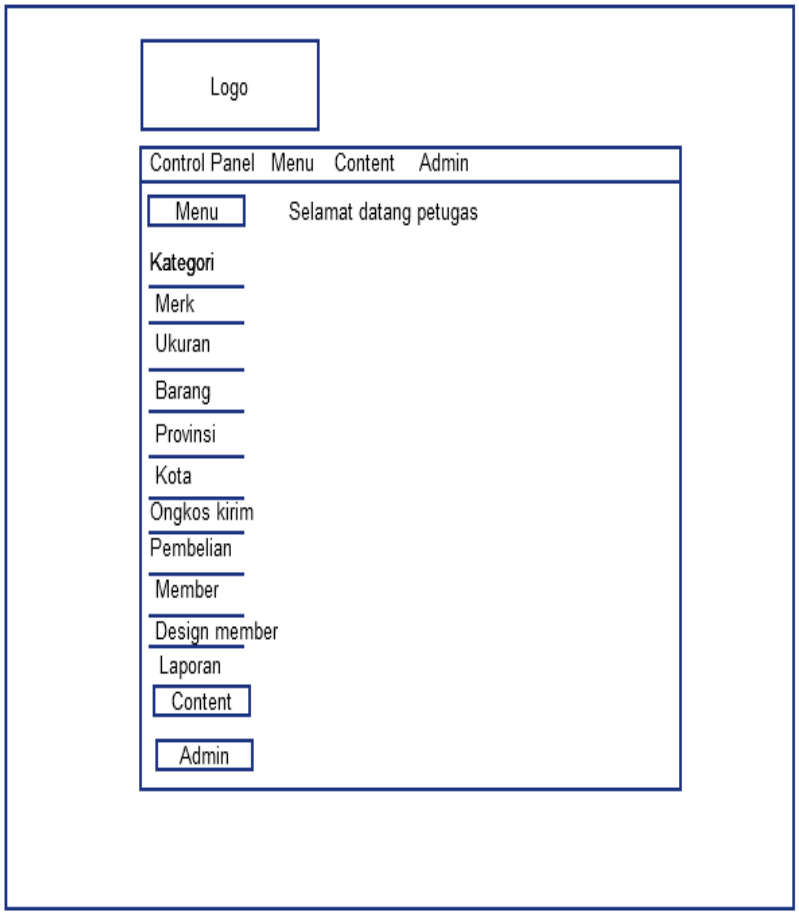


Keterangan

1.klik tombol login menuju p02

Gambar 3.49Tampilan Login Petugas

2. [P01] Rancangan antar muka tampilan home petugas Aplikasi e-commerce di Distro Dis.trib.ute.



Keterangan

1.klik kategori menuju p03

2.klik merk menuju p04

3.klik ukuran menuju p05

4.klik barang menuju p06

5.klik provinsi menuju p07

6.klik kota menuju p08

7.klik ongkos kirim menuju p09

8.klik pembelian menuju p10

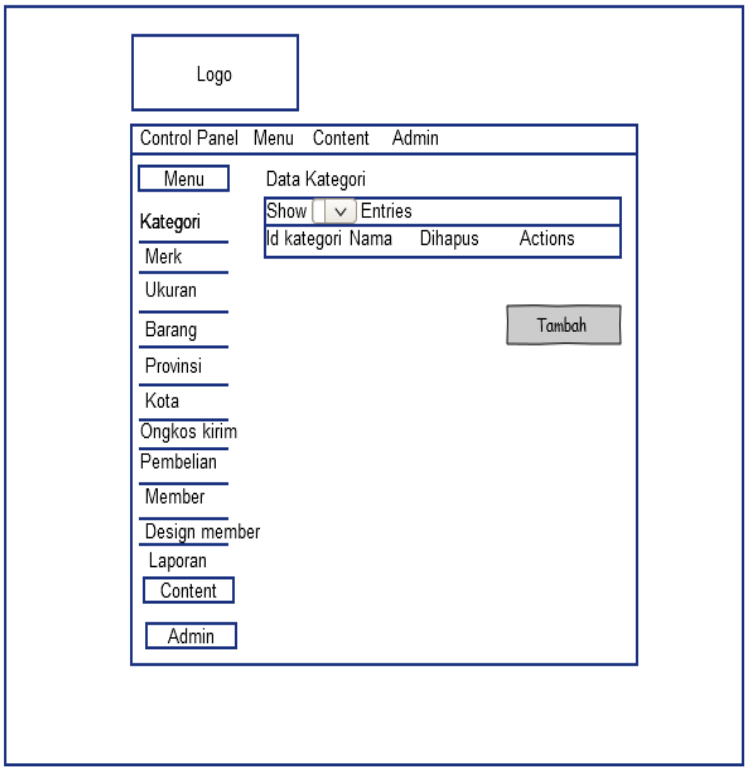
9.klik member menuju p11

10.klik design member menuju p12

11.klik laporan menuju p13

Gambar 3.50 Tampilan Beranda Petugas

3. [P03] Rancangan antar muka tampilan kategori petugas Aplikasi e-commerce di Distro Dis.trib.ute.



Keterangan

1.klik kategori menuju p03

2.klik merk menuju p04

3.klik ukuran menuju p05

4.klik barang menuju p06

5.klik provinsi menuju p07

6.klik kota menuju p08

7.klik ongkos kirim menuju p09

8.klik pembelian menuju p10

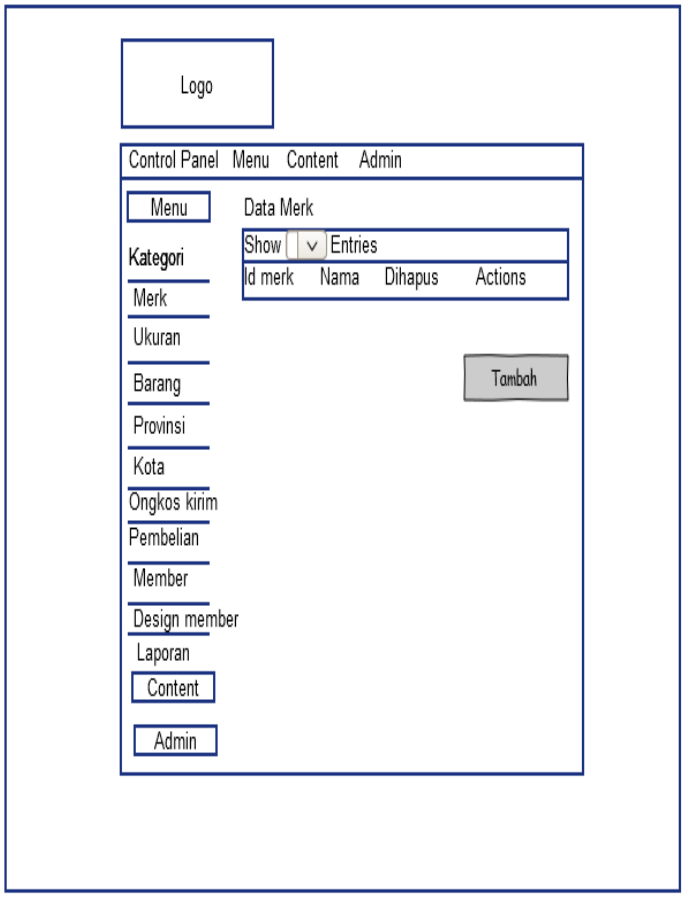
9.klik member menuju p11

10.klik design member menuju p12

11.klik laporan menuju p13

Gambar 3.51 Tampilan Data Kategori Petugas

4. [P04] Rancangan antar muka tampilan merk petugas Aplikasi e-commerce di Distro Dis.trib.ute.



Keterangan

1.klik kategori menuju p03

2.klik merk menuju p04

3.klik ukuran menuju p05

4.klik barang menuju p06

5.klik provinsi menuju p07

6.klik kota menuju p08

7.klik ongkos kirim menuju p09

8.klik pembelian menuju p10

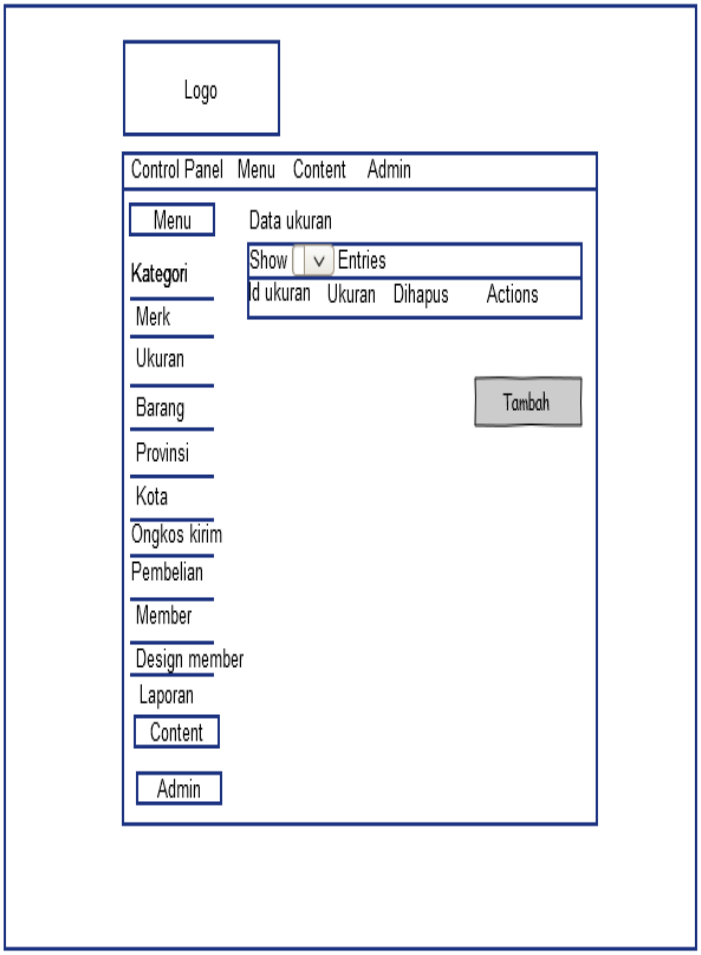
9.klik member menuju p11

10.klik design member menuju p12

11.klik laporan menuju p13

Gambar 3.52 Tampilan Data Merk Petugas

5. [P05] Rancangan antar muka tampilan ukuran petugas Aplikasi e-commerce di Distro Dis.trib.ute.



Keterangan

1.klik kategori menuju p03

2.klik merk menuju p04

3.klik ukuran menuju p05

4.klik barang menuju p06

5.klik provinsi menuju p07

6.klik kota menuju p08

7.klik ongkos kirim menuju p09

8.klik pembelian menuju p10

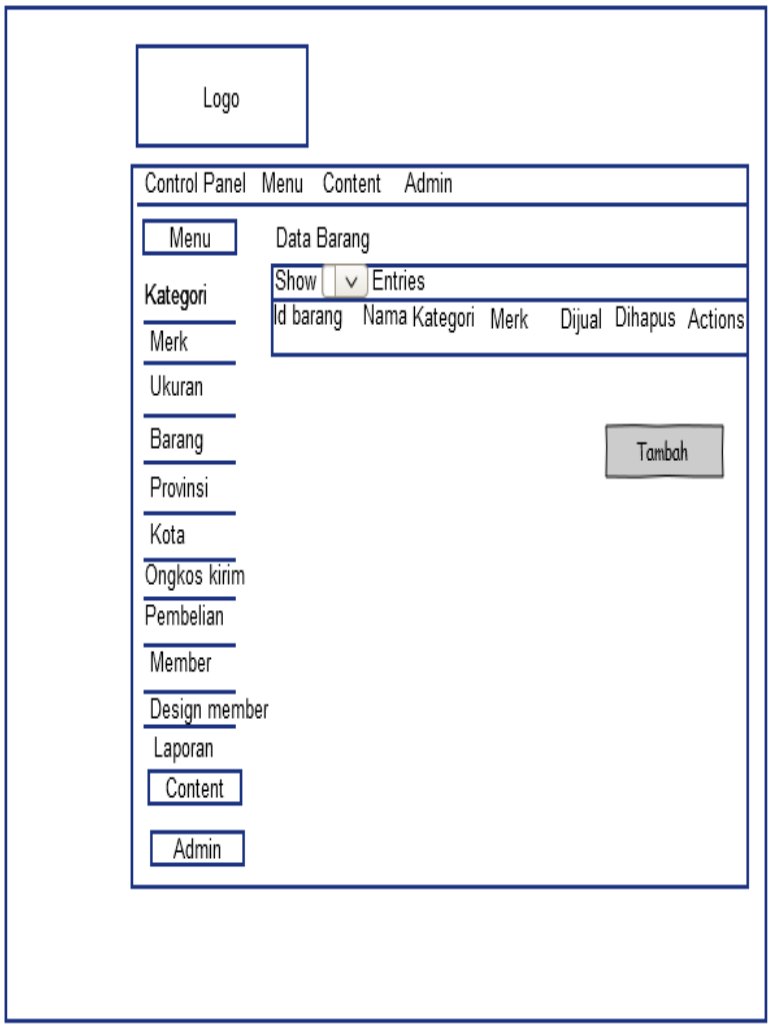
9.klik member menuju p11

10.klik design member menuju p12

11.klik laporan menuju p13

Gambar 3.53 Tampilan Data ukuran Petugas

6. [P06] Rancangan antar muka tampilan barang Aplikasi e-commerce di Distro Dis.trib.ute.



Keterangan

1.klik kategori menuju p03

2.klik merk menuju p04

3.klik ukuran menuju p05

4.klik barang menuju p06

5.klik provinsi menuju p07

6.klik kota menuju p08

7.klik ongkos kirim menuju p09

8.klik pembelian menuju p10

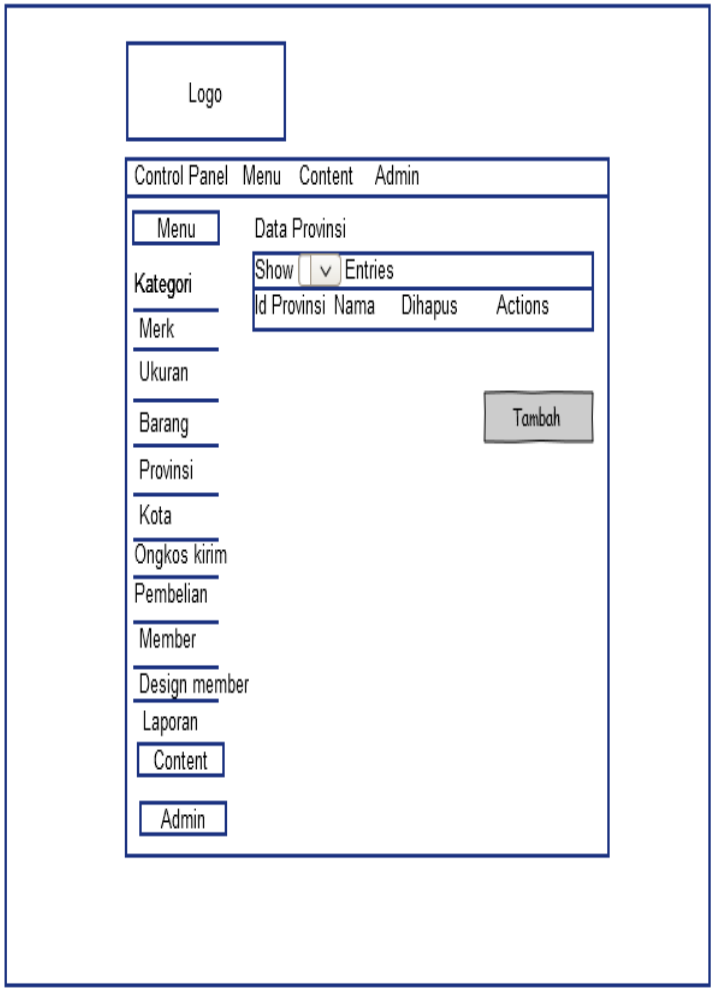
9.klik member menuju p11

10.klik design member menuju p12

11.klik laporan menuju p13

Gambar 3.54 Tampilan Data barang Petugas

7. [P07] Rancangan antar muka tampilan provinsi petugas Aplikasi e-commerce di Distro Dis.trib.ute.



Keterangan

1.klik kategori menuju p03

2.klik merk menuju p04

3.klik ukuran menuju p05

4.klik barang menuju p06

5.klik provinsi menuju p07

6.klik kota menuju p08

7.klik ongkos kirim menuju p09

8.klik pembelian menuju p10

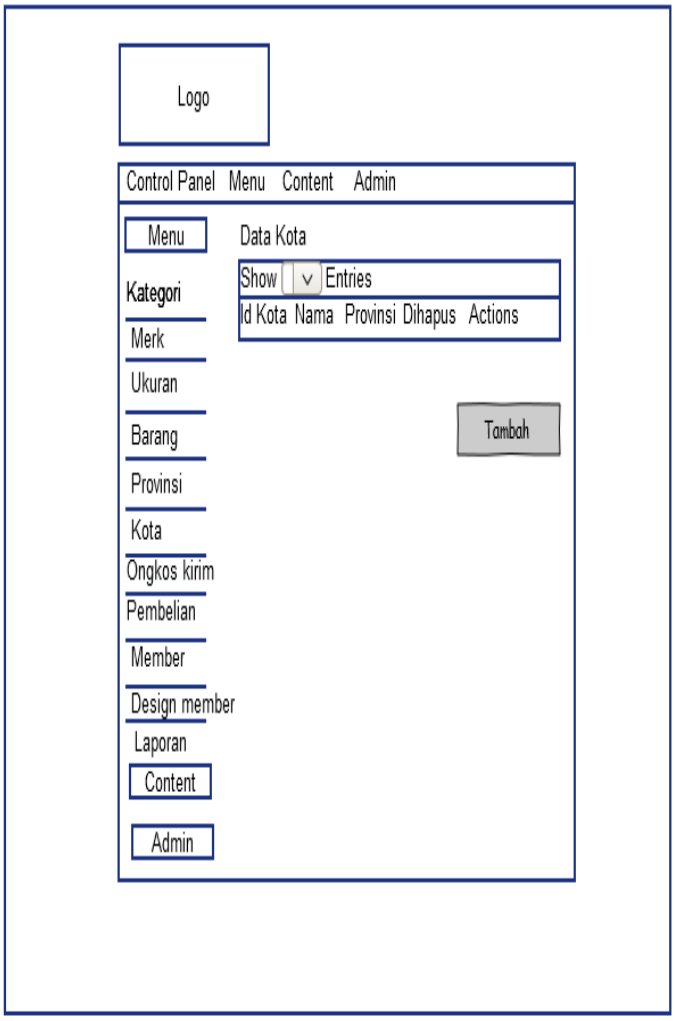
9.klik member menuju p11

10.klik design member menuju p12

11.klik laporan menuju p13

Gambar 3.55 Tampilan Data Provinsi Petugas

8. [P08] Rancangan antar muka tampilan kota petugas Aplikasi e-commerce di Distro Dis.trib.ute.

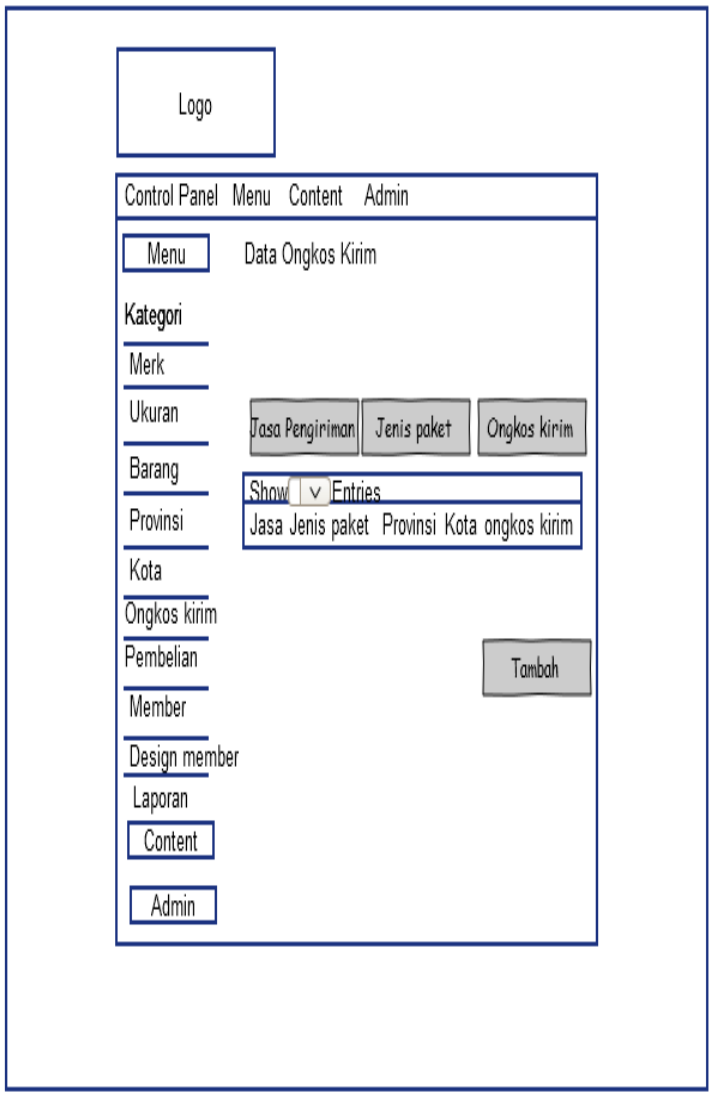


Keterangan

1.klik kategori menuju p03
2.klik merk menuju p04
3.klik ukuran menuju p05
4.klik barang menuju p06
5.klik provinsi menuju p07
6.klik kota menuju p08
7.klik ongkos kirim menuju p09
8.klik pembelian menuju p10
9.klik member menuju p11
10.klik design member menuju p12
11.klik laporan menuju p13

Gambar 3.56 Tampilan Data Kota Petugas

9. [P09] Rancangan antar muka tampilan ongkos kirim petugas Aplikasi e-commerce di Distro Dis.trib.ute.



Keterangan

1.klik kategori menuju p03

2.klik merk menuju p04

3.klik ukuran menuju p05

4.klik barang menuju p06

5.klik provinsi menuju p07

6.klik kota menuju p08

7.klik ongkos kirim menuju p09

8.klik pembelian menuju p10

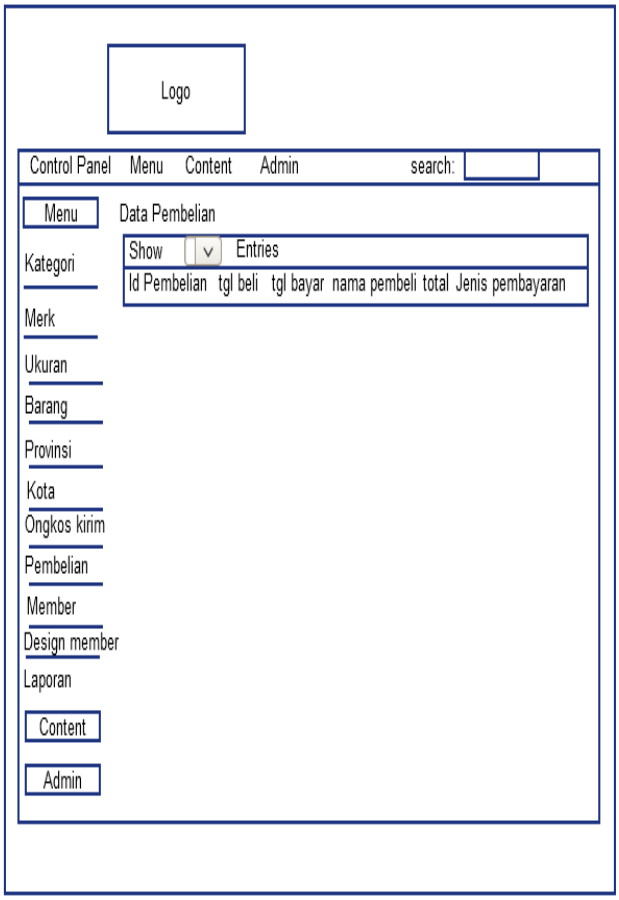
9.klik member menuju p11

10.klik design member menuju p12

11.klik laporan menuju p13

Gambar 3.57 Tampilan Data Ongkos Kirim Petugas

10. [P10] Rancangan antar muka tampilan pembelian petugas Aplikasi e-commerce di Distro Dis.trib.ute.



Keterangan

1.klik kategori menuju p03

2.klik merk menuju p04

3.klik ukuran menuju p05

4.klik barang menuju p06

5.klik provinsi menuju p07

6.klik kota menuju p08

7.klik ongkos kirim menuju p09

8.klik pembelian menuju p10

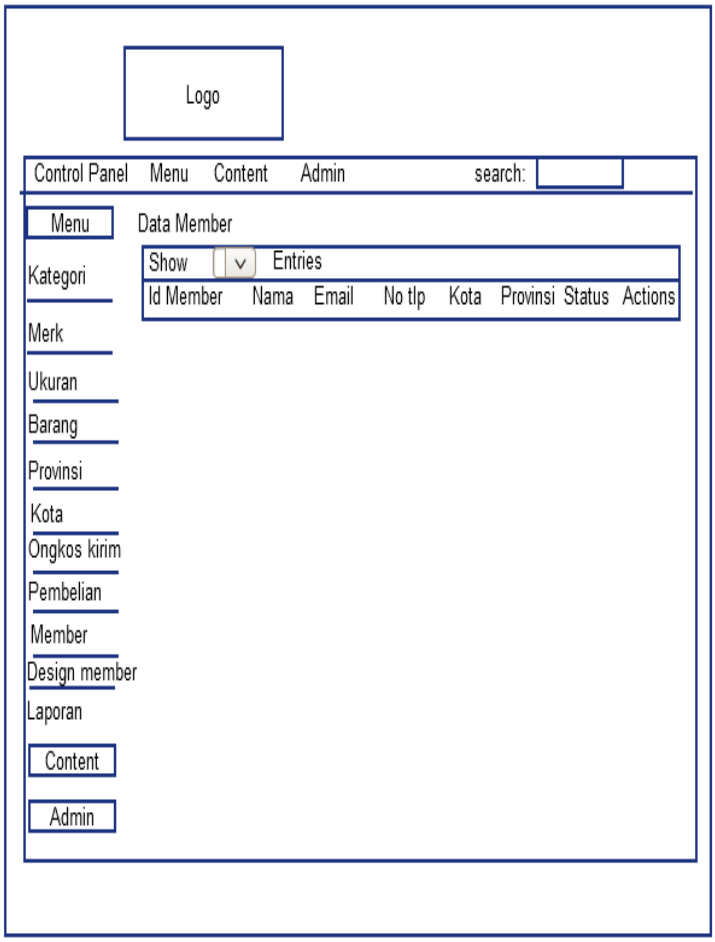
9.klik member menuju p11

10.klik design member menuju p12

11.klik laporan menuju p13

Gambar 3.58 Tampilan Data Pembelian Petugas

11. [P11] Rancangan antar muka tampilan member petugas Aplikasi e-commerce di Distro Dis.trib.ute.



Keterangan

1.klik kategori menuju p03

2.klik merk menuju p04

3.klik ukuran menuju p05

4.klik barang menuju p06

5.klik provinsi menuju p07

6.klik kota menuju p08

7.klik ongkos kirim menuju p09

8.klik pembelian menuju p10

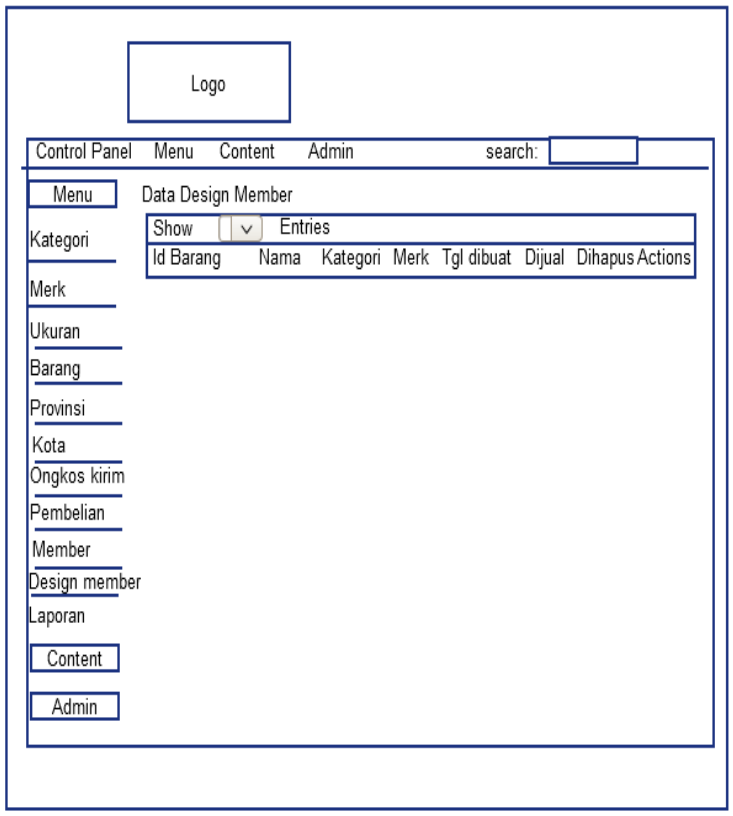
9.klik member menuju p11

10.klik design member menuju p12

11.klik laporan menuju p13

Gambar 3.59 Tampilan Data Member Petugas

12. [P11] Rancangan antar muka tampilan design member petugas Aplikasi e-commerce di Distro Dis.trib.ute.



Keterangan

1.klik kategori menuju p03

2.klik merk menuju p04

3.klik ukuran menuju p05

4.klik barang menuju p06

5.klik provinsi menuju p07

6.klik kota menuju p08

7.klik ongkos kirim menuju p09

8.klik pembelian menuju p10

9.klik member menuju p11

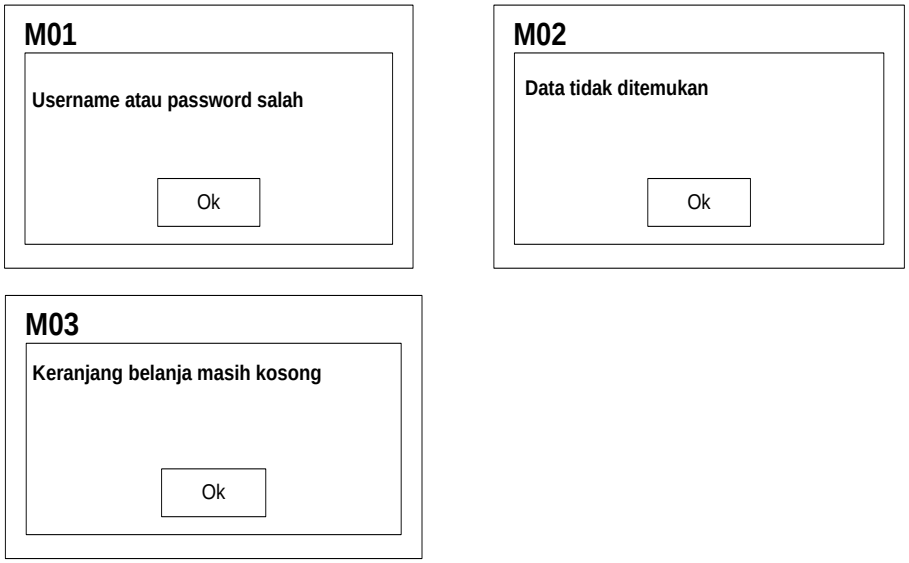
10.klik design member menuju p12

11.klik laporan menuju p13

Gambar 3.60 Tampilan Data Design Member Petugas

3.3.3.2Perancangan Pesan

Pada gambar dibawah ini merupakan perancangan pesan yang terdapat pada aplikasi e-commerce di toko Distro Dis.trib.ute. Adapun tampilan pesan yang ada adalah sebagai berikut :

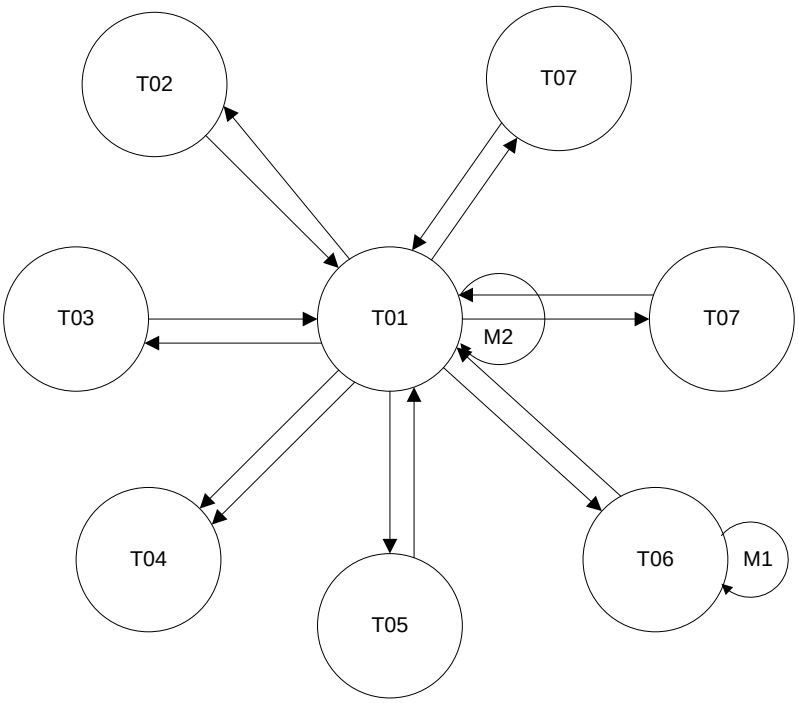


3.3.4 Jaringan Semantik

Jaringan semantic sistem yang akan dibangun dibedakan sesuai dengan jenis penggunanya yaitu pengunjung, member, petugas, admin. Jaringan semantiknya dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

1. **Jaringan Semantik Pengunjung**

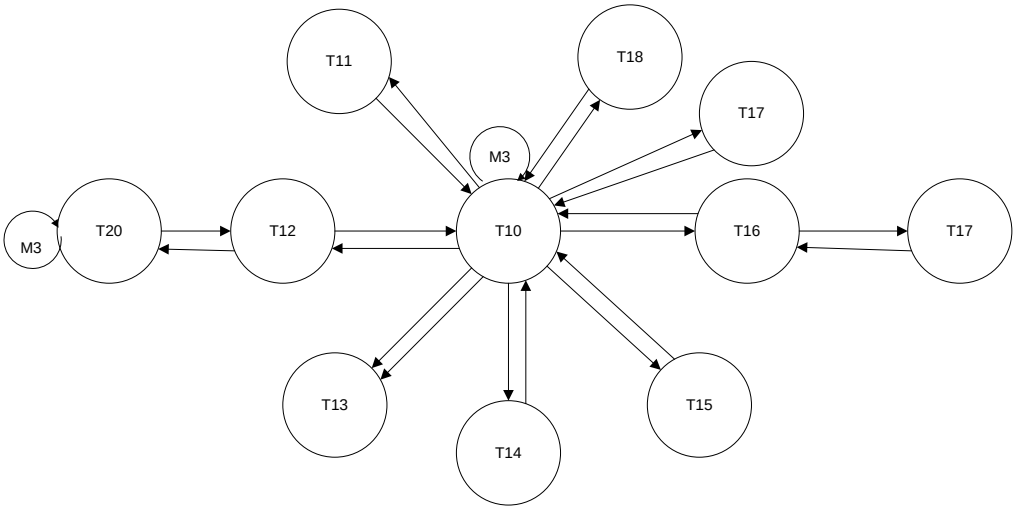
   Jaringan semantik pengunjung dapat dilihat pada Gambar3.69 :



Gambar 3.61 Jaringan Semantik Pengunjung

2. Jaringan Semantik Member

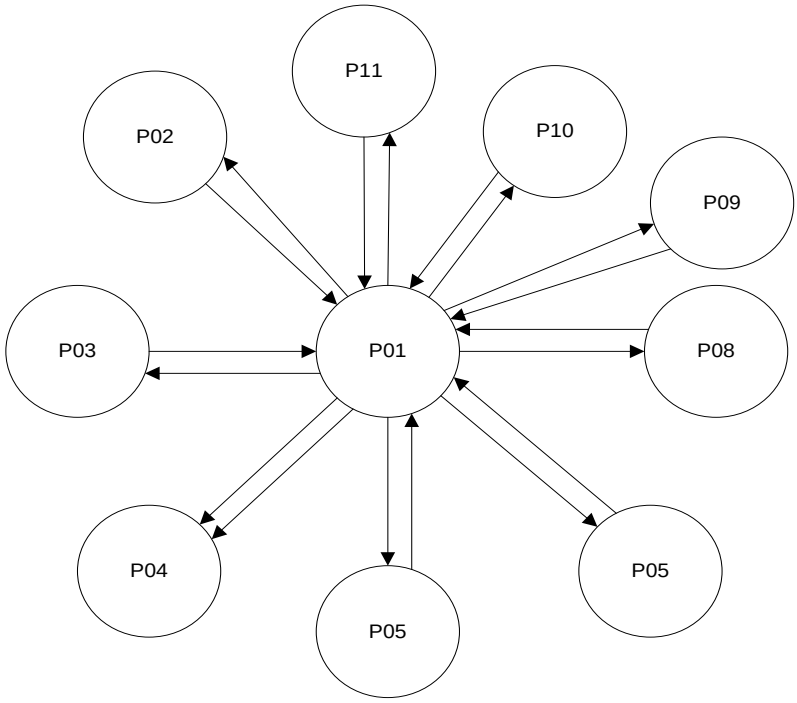
Jaringan semantik member dapat dilihat pada Gambar 3.70 :



Gambar 3.62Jaringan Semantik Member

3. Jaringan Semantik Petugas

Jaringan semantik petugas dapat dilihat pada Gambar 3.71 :

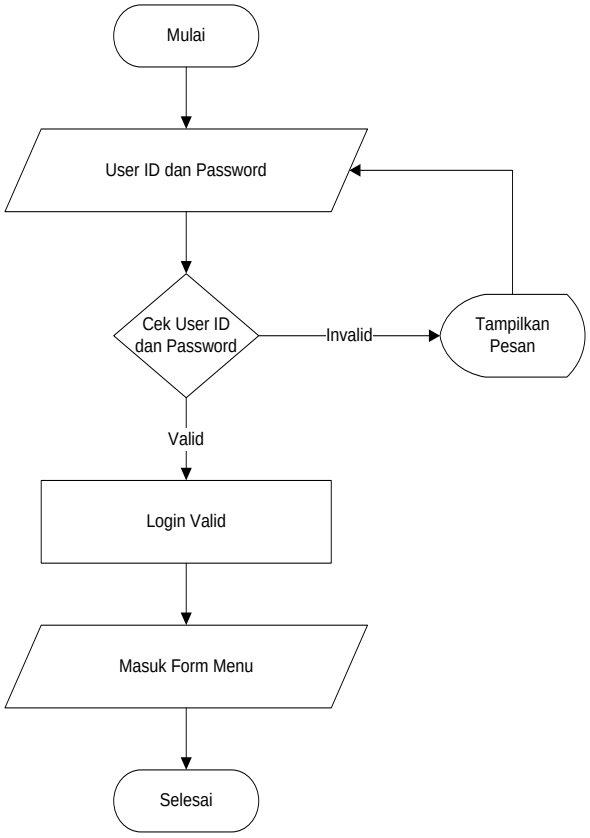


Gambar 3.63 Jaringan Semantik Petugas

3.3.5 Perancangan Prosedural

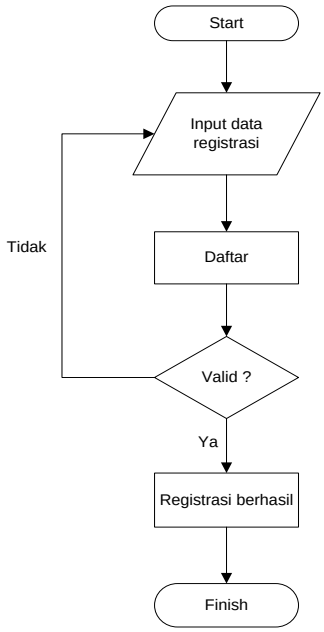
Perancangan prosedural merupakan perancangan yang dilakukan untuk menetapkan detail algoritma yang akan dinyatakan kedalam suatu sistem. Adapun perancangan prosedural untuk sistem penjualan berbasis web yang akan dibangun adalah :

a. Proses login



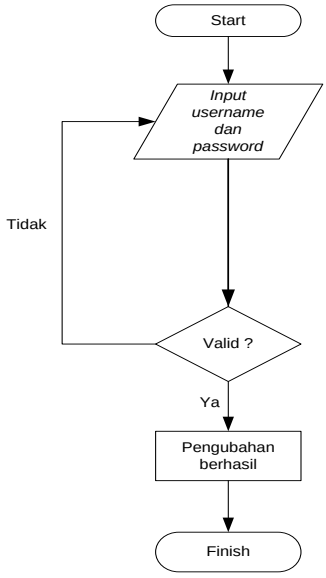
Gambar 3.64 Proses Login

b. Proses Registrasi



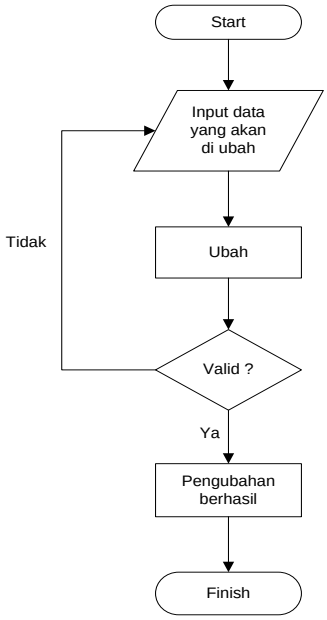
Gambar 3.65 Proses Registrasi

c. Proses Input Data Login



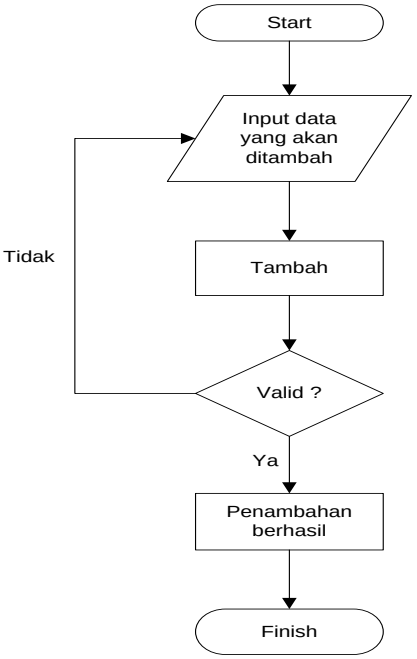
Gambar 3.66 Proses Input Data Login

d. Proses Ubah Data



Gambar 3.67 Proses Ubah Data

e. Proses Tambah Data



Gambar 3.68 Proses Tambah Data