BAB 3
ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis Sistem

Analisis sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi ke dalam bagian-bagian dari suatu komponen dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan dan hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya. Dari hasil analisis pada toko New Rofina Collection diketahui beberapa kekurangan sistem yang sedang digunakan sehingga dapat diperbaiki menjadi sebuah sistem yang lebih efektif dan efisien.

3.1.1 Analisis Masalah

Adapun permasalahan yang timbul pada sistem yang sedang berjalan saat ini, dan permasalahan yang timbul adalah sebagai berikut :

a. Sistem transaksi yang berjalan saat ini masih manual sehingga sistem transaksi produknya dengan datang langsung ke tempatnya.
b. Sistem pembayaran yang dilakukan saat ini hanya dilakukan dengan tunai, cara ini dirasa kurang tepat seiring dengan sistem pembayaran yang semakin banyak jenisnya.
c. Promosi yang dilakukan oleh toko New Rofina Collection masih terbatas pada media lembaran brosur yang dapat diambil oleh konsumen atau pengunjung. Dan brosur terbatas hanya pada daerah Bandung saja.
d. Sistem pengarsipan maupun transaksi penjualan yang masih menggunakan cara manual dengan menggunakan kertas kurang efektif dalam sistem penjualan yang semakin *kompleks.*
e. Dengan sistem yang sedang berjalan saat ini dalam pemberian informasi kepada *customer* di toko New Rofina Collection dirasakan kurang efektif sehingga *customer* belum tentu mendapatkan informasi secara lengkap dan belum tentu selalu terupdate.

3.1.2 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Analisis sistem yang sedang berjalan bertujuan untuk mengetahui lebih jelas bagaimana cara kerja suatu sistem itu bekerja dan mengetahui setiap masalah yang dihadapi sistem untuk dapat dijadikan landasan sebagai usulan dalam merancang suatu sistem. Dalam menganalisis suatu sistem ada tahapan-tahapan yang sangat penting dalam merancang suatu sistem, dan analisis sistem dilakukan untuk memenuhi masalah apa yang sedang dihadapi oleh instansi/perusahaan.

Suatu sistem yang sedang berjalan dapat diartikan sebagai sistem yang sedang digunakan, sedangkan analisis suatu sisrtem yang sedang berjalan diartikan sebagai cara untuk memahami masalah yang sedang dihadapi oleh suatu sistem tersebut, dimana sistem tersebut nantinya akan mendefinisikan kebutuhan fungsional dari sistem sehingga dapat diketahui apa saja kebutuhan pemakai yang belum terpenuhi oleh sistem yang sedang berjalan.

Adapula tujuan dari suatu analisis sistem yaitu menentukan bentuk dari suatu rancangan sistem yang akan dibangun atau diterapkan. Analisa tersebut dapat menentukan langkah-langkah perancangan yang akan dibuat sehingga rancangan sistem sesuai dengan kebutuhan pemakai, dan sistem memiliki kerja yang efisien dan efektif dan dapat menghasilkan infomasi yang cepat tepat, dan akurat.

Pengelolaan yang dilakukan di toko New Rofina Collection masih bersifat manual dan dalam pengolahan datanya masih menggunakan berkas atau dokumen dan file-file sehingga menyebabkan terlambatnya informasi mengenai data yang dibutuhkan, namun dengan menggunakan sistem yang sudah terkomputerisasi dapat membantu dalam pengolahan data transaksi dan penjualan dengan cepat dan akurat.

Dalam suatu sistem analisis terdapat beberapa prosedur, prosedur itu sendiri merupakan urutan langkah-langkah yang dilakukan dalam suatu sistem yang sedang berjalan, adapun beberapa prosedur yang terlibat didalam suatu sistem ini adalah sebagai berikut :

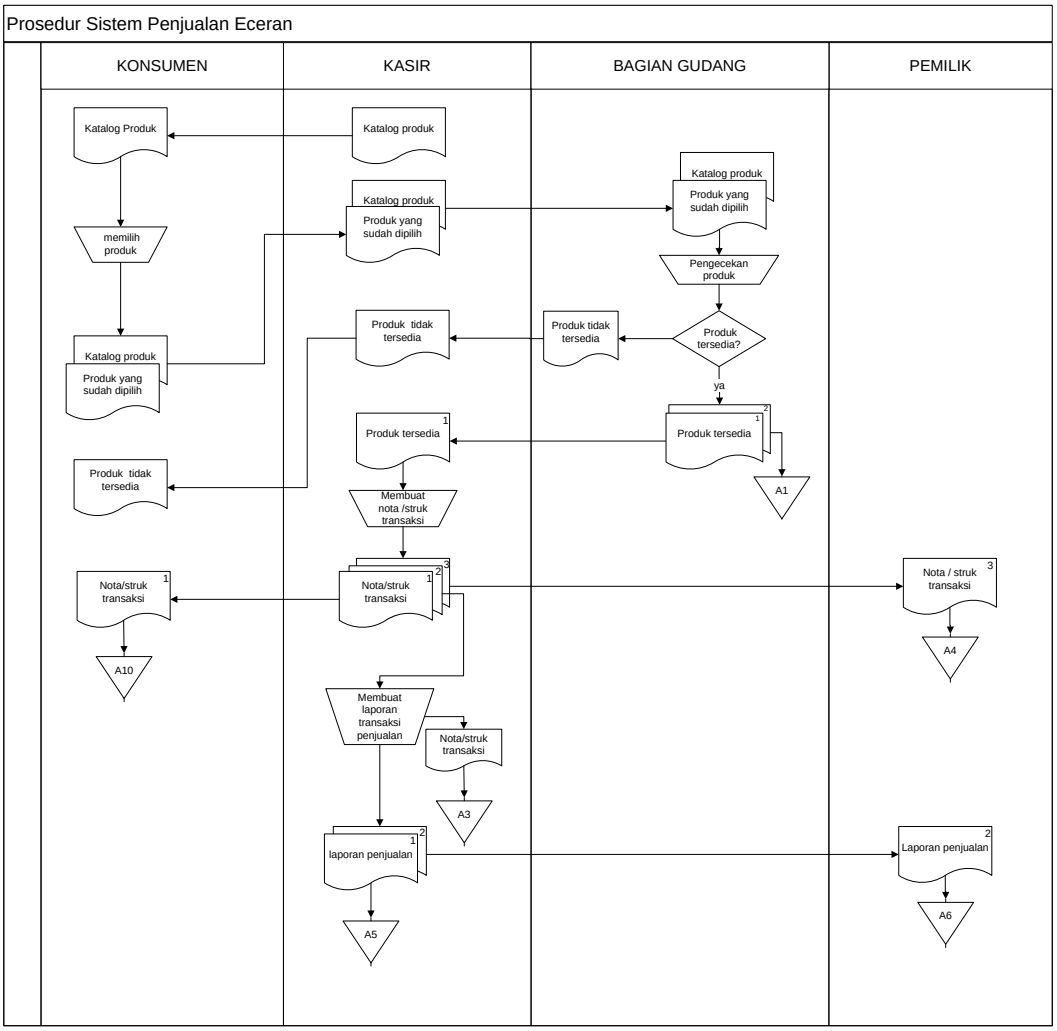
1. Prosedur SistemPenjualan Eceran
2. Prosedur Sistem Penjualan Pemesanan

3. Prosedur Laporan Penjualan

3.1.2.1 Prosedur Sistem Penjualan Eceran

Prosedur sistem eceran merupakan proses yang dilakukan dari toko New Rofina Collection terhadap konsumen. Adapaun alur dokumen dari penjualan barang sebagai berikut :

a. Kasir terlebih dahulu memberikan katalog produk kepada konsumen, konsumen memilih produk yang akan dibeli dalam buku katalog yang telah tersedia.
b. Setelah konsumen memilih produk, konsumen mengembalikan katalog produk kepada kasir.
c. Kasir memberikan katalog produk yang telah dipilih kepada bagian gudang.
d. Bagian gudang akan melakukan pengecekan ketersediaan produk dengan produk yang dipilih.
e. jika produk tidak tersedia maka bagian gudang akan memberitahu kepada kasir produk tidak tersedia, dari kasir akan memberi tahukan kepada konsumen bahwa produk tidak tersedia.
f. Jika produk tersedia maka bagian gudang akan memberikan dokumen produk tersedia kepada kasir untuk dibuatkan nota/struk transaksi.
g. Kasir membuat nota/struk transaksi sebanyak tiga rangkap, rangkap 1 diberikan untuk konsumen, rangkap 3 diberikan untuk pemilik, dan rangkap 2 untuk bagian kasir
h. Bagian kasir membuat laporan penjualan sebanyak 2 rangkap, rangkap 1 untuk diarsipkan dibagian kasir, sedangkan rangkap 2 diberikan kepada pemilik.



Gambar 3.1 *Flow Map* Prosedur Sistem Eceran

Keterangan

A1 : Arsip produk tersedia

A3 : Arsip Nota/struk transaksi rangkap 2

A4 : Arsip Nota/struk transaksi rangkap 3

A10: Arsip Nota/struk transaksi rangkap 1

A5 : Laporan penjualan rangkap 1

A6 : laporan penjualan rangkap 2

3.1.2.2 Prosedur Sistem Penjualan Pemesanan

Konsumen dapat memesan barang kepada toko tanpa harus datang ke toko langsung, konsumen dapat memesan produk dalam jumlah banyak dan produk

yang dipesan dapat diantarkan langsung kepada konsumen yang memesan tersebut.Deskripsi alur dokumen pemesanan produk sebagai berikut :

a. Kasir memberikan katalog produk kepada konsumen, konsumen memilih produk yang diinginkan.
b. Setelah produk dipilih konsumen memberikan katalog produk yang sudah dipilih kepada kasir.
c. Kasir memberikan katalog produk yang sudah dipilih ke bagian gudang.
d. Bagian gudang melakukan pengecekan produk.

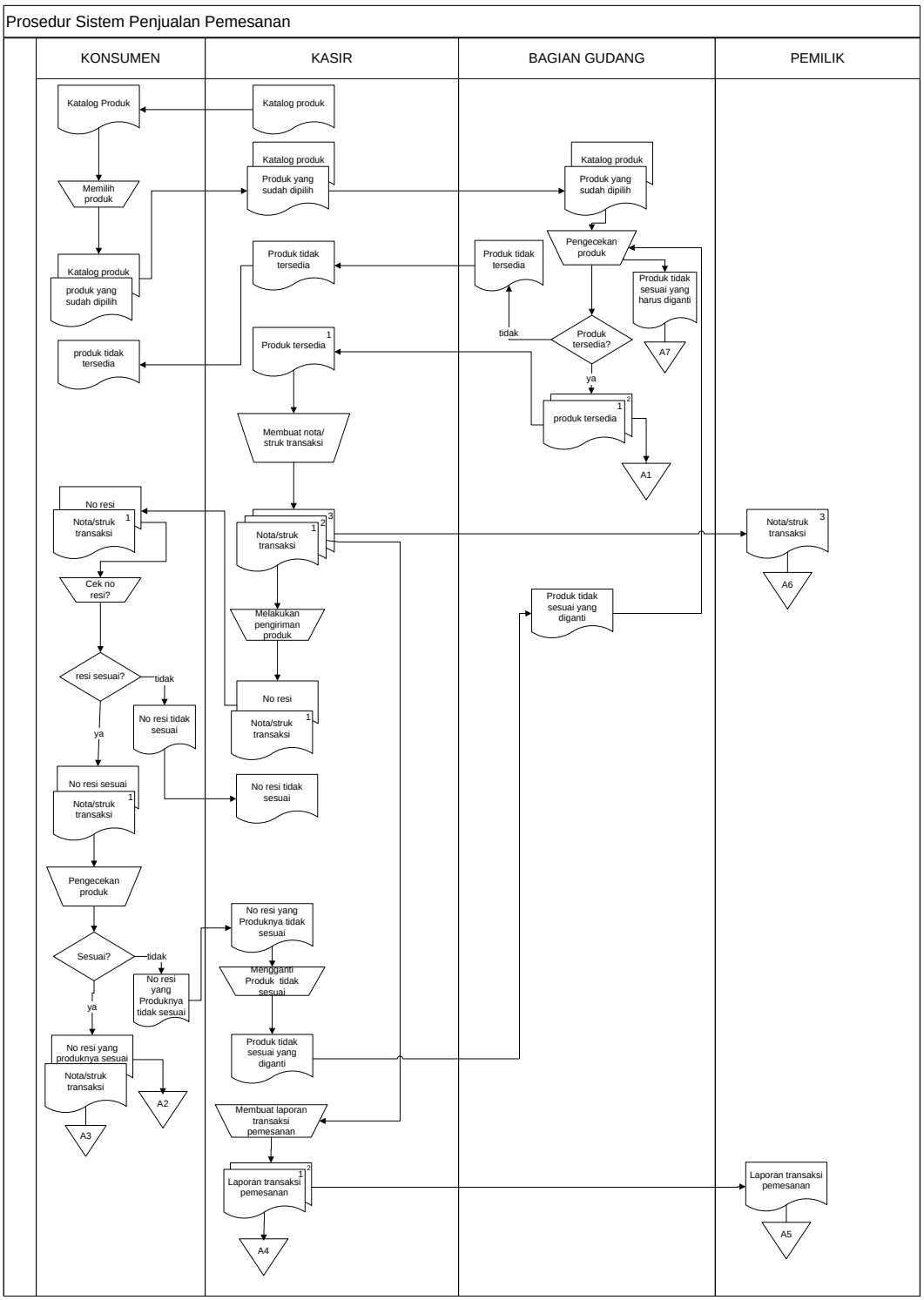
i. Jika produk tidak tersedia maka bagian gudang akan memberitahukan kepada kasir produk tidak tersedia, dari kasir akan memberi tahukan kepada konsumen bahwa produk tidak tersedia.

e. Jika produk tersedia bagian gudang memberikan data produk tersedia kepada kasir untuk dibuatkan nota/struk transaksi.
f. Bagian kasir membuat nota atau struk transaksi sebanyak 3 rangkap, rangkap 3 diberikan kepada pemilik, rangkap 2 untuk membuat laporan, sedangkan rangkap 1 digunakan untuk melakukan pengiriman produk.
g. Kasir memberikan nota/struk transaksi beserta no resi untuk dicek oleh konsumen.
h. Konsumen melakukan pengecekan no resi, jika tidak no resi dikembalikan kepada kasir, jika sesuai maka selanjutnya konsumen melakukan pengecekan produk.

i. Jika produk tidak sesuai maka no resi yang produknya tidak sesuai dikembalikan kepada kasir untuk diganti dengan produk yang sesuai.

j. Jika sesuai maka nota/struk transaksi dan no resi disimpan oleh konsumen sebagai bukti pemesanan.

k. Kasir membuat laporan transaksi pemesanan sebanyak 2 rangkap, rangkap 1 disimpan untuk bagian kasir, rangkap 2 diberikan kepada pemilik.



Gambar 3.2 *Flow Map* Prosedur Sistem Pemesanan

Keterangan :

A1,A2 dan A6 :Arsip daftar produk yang dipesan

A3 dan A4: Arsip Nota/struk transaksi

A5 : Arsip produk tidak sesuai

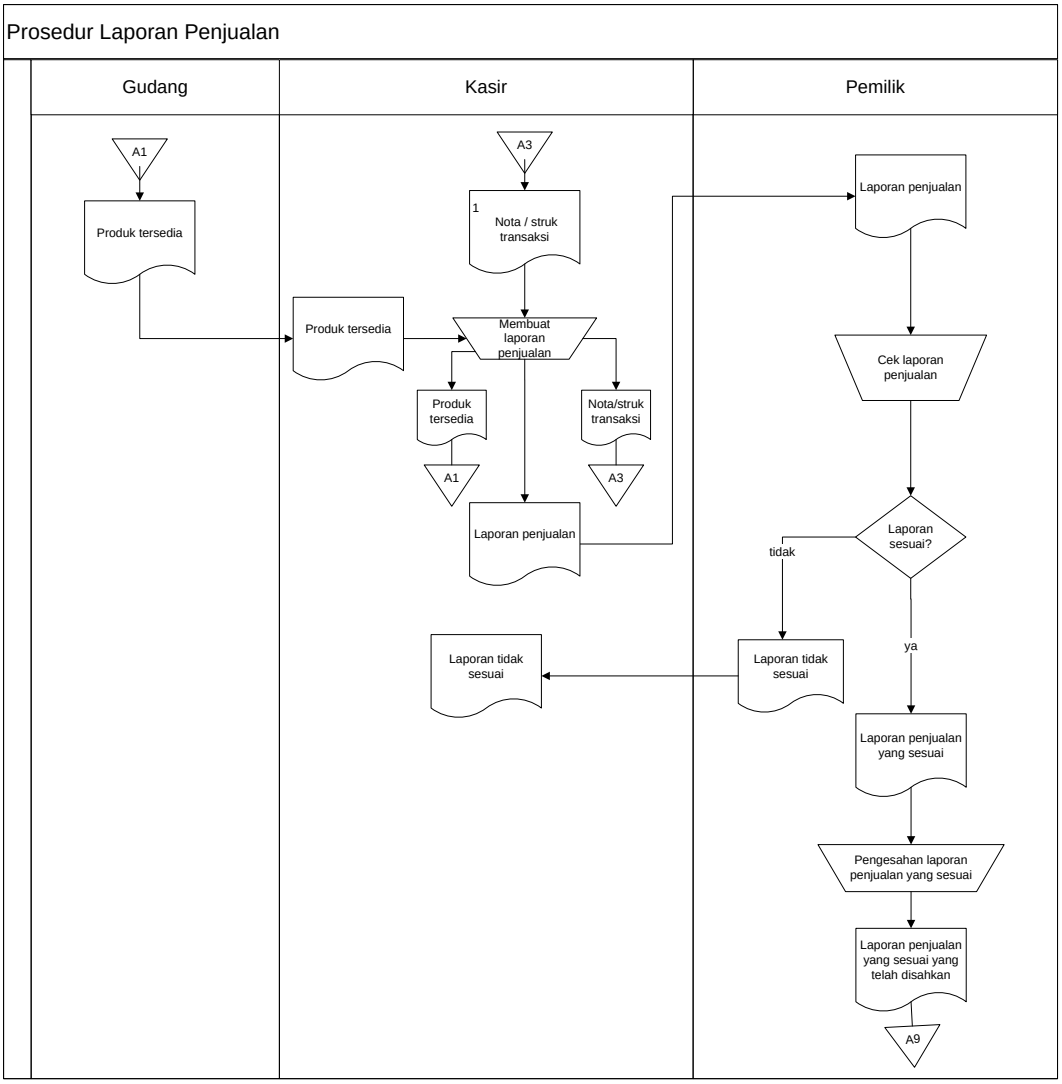
A8 : Arsip pengiriman produk tidak sesuai

A7 dan A9 : laporan transaksi pemesanan

3.1.2.3 Prosedur Laporan Penjualan

Laporan hasil dari penjualan yang terdapat di toko New Rofina Collection di laporankan langsung kepada pemilik untuk dicek kebenaran dari setiap laporan yang diserahkan dengan transaksi dari setiap barang yang terjual.

1. Bagian gudang mengambil arsip produk tersedia untuk diberikan kepada kasir.
2. Kasir mengambil nota /struk transaksi dari untuk membuat laporan penjualan.
3. Kasir membuat laporan penjualan.
4. Kasir memberikan laporan penjualan kepada pemilik.
5. Pemilik melakukan pengecekan laporan penjualan.
6. Jika laporan penjualan tidak sesuai, maka laporan penjualan diberikan kembali kepada kasir.
7. Jika laporan sesuai maka laporan penjualan disahkan dan disimpan oleh pemilik untuk diarsipkan.



Gambar 3.3 *Flow Map* Prosedur Laporan Penjualan

Keterangan :

A1 : Arsip Laporan nota/struk penjualan

A2 : Arsip laporan data produk

A3 : Arsip laporan data produk dan laporan nota/struk penjualan

A4 : Arsip Pengesahan laporan penjualan yang telah diperiksa.

3.1.2.4 Aturan Bisnis

Aturan bisnis yang akan dilakukan pada Pembuatan Aplikasi penjualan *online* pada toko N ew Rofina Collection adalah sebagai berikut :

a. Pendaftaran atau *Registrasi*

1. Pendaftaran menggunakan email yang masih aktif, karena kode *verifikasi* pengaktifan akun akan dikirim ke email.
2. Satu email hanya dapat digunakan untuk satu akun.

b. Promo produk

1. Produk Terlaris

   produk terlaris ditentukan menurut produk yang paling diminati dan dibeli oleh pengunjung dalam periode ± 1 bulan.

2. Produk terbaru

   produk terbaru ditentukan pada saat produk tersebut baru diinputkan.

c. Order atau pembelian produk

1. produk yang dijual sesuai dengan stok produk penjualan *online* yang tersedia di New Rofina Collection.
2. Pembelian atau pemesanan produk hanya dapat dilakukan oleh pengunjung yang telah terdaftar sebagai member dan telah melakukan login.

d. Analisis retur

1. Retur produk hanya dapat dilakukan jika tidak melewati batas waktu, dalam sistem ini dibatasi waktu retur 3x24 jam setelah produk diterima pelanggan.
2. Ongkos kirim pengembalian order ditanggung oleh member.
3. Produk yang dapat diretur hanya bisa diretur dengan produk yang sama dan tidak dapat diretur dengan produk yang lain. Apabila ketersediaan produk yang diretur kosong maka member akan diberikan jangka waktu untuk menunggu sampai order yang diretur telah tersedia. Bila dalam jangka waktu yang telah ditentukan order yang diretur belum juga tersedia, maka pihak toko akan mengembalikan uang yang telah dibayarkan kepada no rekening member.

e. Penonaktifan akun

a. Status akun pelanggan akan dinonaktifkan jika nilai blacklist telah mencapai batas ketentuan.

b. Status akun yang telah dinonaktifkan tidak dapat diaktifkan atau digunakan kembali.

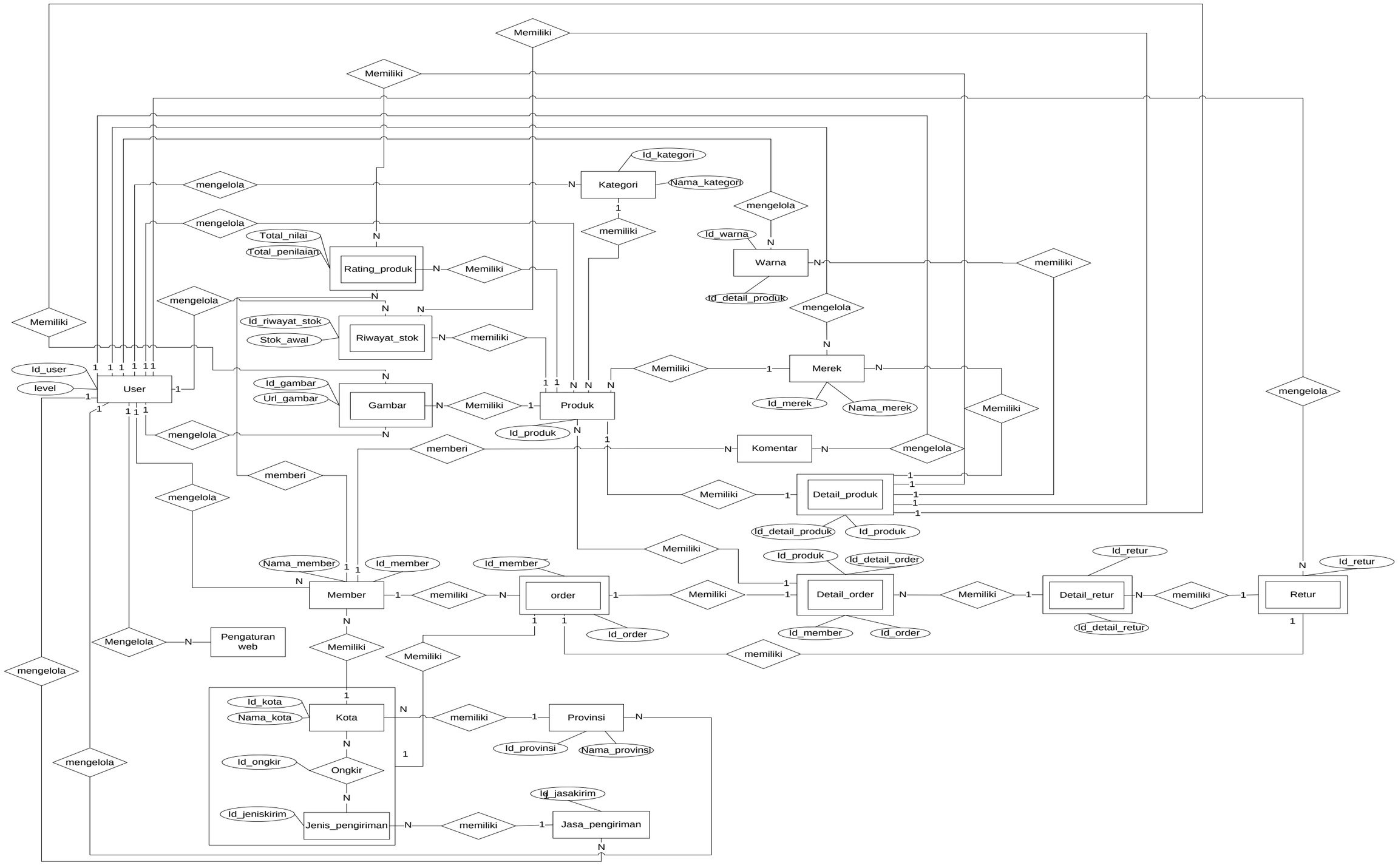
f. Pengiriman
   a. Produk akan dikirim jika pembayaran telah diterima oleh pihak New Rofina Collection dari member.
   b. Pengiriman pesanan dilakuan menurut alamat member sesuai dengan data profil, atau dapat dikirim ke alamat lain.

g. Manajemen stok
   a. Stok produk akan berkurang setelah member melakukan checkout.
   b. Stok akan dikembalikan ke stok semula jika member tidak melakukan pembayaran selama jangka waktu yang telah ditentukan 1x24 jam, maka pesanan akan dibatalkan secara otomatis.

3.1.3 Analisis Basis Data

3.1.3.1 Entitas Relationship Diagram (ERD)

Untuk memodelkan dan menggambarkan hubungan antara data yang ada pada suatu sistem menggunakan E-R. Sistem yang akan dibangun dapat dilihat hubungan antar entitas yang saling berelasi. Untuk itu sistem baru yang akan dirancang sebagai berikut :



Gambar 3.4 Diagram E-R *Website E-Commerce New Rofina Collection*

3.1.4 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional menggambarkan suatu keadaan sistem yang berada di toko New Rofina Collection, dan untuk menentukan keluaran yang akan dihasilkan oleh suatu sistem. Diantaranya perangkat keras, perangkat lunak, serta *user* sebagai bahan analisis kekurangan dan kebutuhan yang harus dipenuhi dalam perancangan sistem yang akan diterapkan.

3.1.4.1 Ananlisis Pengguna (*User)*

Analisis pengguna dilakukan untuk dapat mengetahui tugas dan karakteristik pemakai yang akan menggunakan aplikasi yang nantinya akan dibangun. Dengan mempertimbangkan tingkat pengalaman pemakai dalam menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak, dapat dirancang sebuah sistem yang mudah dipelajari dan digunakan oleh pemakai sistem tersebut.

Berikut karakteristik pengguna yang ada pada toko New Rofina Collection :

NO	Jabatan	Keterangan
1	Kasir	1. Menangani transaksi penjualan dan membuat laporan penjualan dari setiap transaksi. 2. Menguasai komputer 3. Usia 22 tahun. 4. Lulusan SMA
2	Bagian gudang	1. Mengatur penyediaan barang dan membuat laporan data barang masuk dan keluar 2. Menguasai komputer 3. Usia 26 tahun. 4. Lulusan SMA
3	Pemilik toko	1. Mengawasi jalannya sistem prosedur operasional secara keseluruhan. 2. Melaksanakan pemeriksaan yang meliputi seluruh kegiatan terutama aspek kegiatan manajemen keuangan.

		3. Menguasai komputer

Sedangkan karakteristik pengguna aplikasi yang dibangun dapat dilihat pada tabel berikut :

No	Pengguna	Tingkat Pedidikan	Tingakat Keterampilan	Hak Akses	Keterangan
1	Konsumen	UMUM	-	Pengguna yang belum terdaftar	-
2	Member	UMUM	-	Pengguna yang telah terdaftar menjadi member, melakukan pemesanan dan pembelian	Dapat melakukan transaksi pembelian / pemesanan mengubah profil pengguna, dan melihat detail barang dan transaksi.
3	Kasir/Operator	SMK / S1	Menangani transaksi penjualan dan pembuatan laporan penjualan, menguasai computer, mampu memahami	melakukan pengolahan data transaksi pesanan dan produk	Melayani konsumen yang akan membeli produk dan membuat nota transasksi untuk bukti transaksi

			dalam pengolahan *database* dalam web, mengetahui tentang internet dan dapat menjalankannya		dan pembayaran
4	Bagian Gudan/Admin	SMA	Menguasai komputer, mengetahui tentang internet, dan dapat menjalankannya.	Membuat rekapitulasi laporan produk yang masuk dan keluar	Mengatur pembuatan laporan produk masuk dan keluaran.
5	Pemilik	-	Menguasai komputer , dan mengetahui tentang internet dan dapat menggunakannya	Melakukan pemeriksaan aspek kegiatan manajemen keuangan dan melakukan peninjauan terhadap setiap laporan transaksi yang dilakukan.	Mengatur system prosedur operasional secara keseluruhan

3.1.4.2 Analisis Perangkat Keras

Analisis perangkat keras (*hardware)* merupakan proses analisis yang lebih menekankan kepada aspek pemanfaatan perangkat keras yang akan dipakai dan dimiliki toko New Rofina Collection Bandung.

Setelah dilakukan analisis terhadap perangkat keras yang dimiliki kepada toko New Rofina Collection Bandung, toko tersebut mempunyai seperangkat komputer. mendukung sistem pada penjualan *online* yang nantinya akan dibangun dan membutuhkan sepertangkat komputer yang lebih baik, adanya akses internet agar transaksi dapat berjalan secara maksimal karena dilakukan secara *online* serta memudahkan dalam pengolahan *database* yang nantinya akan dibutuhkan dan disimpan ke dalam *server* dan dibutuhkan printer untuk mencetak rekapitulasi penjualan.

Perangkat keras yang direkomendasikan untuk menjalankan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. *Processor* dengan kecepatan 2 GHz
2. *RAM* sebesar 512MB
3. *VGA C*ard 256 MB
4. *Kapasitas free* hardisk 80GB
5. *Monitor* dengan resolusi layar 1024 x 768
6. *Keybord*
7. Mouse
8. Printer

3.1.4.3 Analisis Perangkat Lunak

Analisis perangkat lunak adalah suatu proses anaslisis yang menekankan kepada aspek pemanfaatan perangkat lunak yang digunakan selama ini oleh toko New Rofina Collection. Dan perangkat lunak merupakan perangkat yang sangat penting untuk menunjang pembangunan suatu aplikasi agar aplikasi tersebut dapat berjalan dengan baik, dan adapun spesifikasi perangkat lunak pada komputer yang akan dibangun pada aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem operasi *windows XP*.
2. *Macromedia Dreamweaver 8* sebagai pembangun aplikasi.

3. *WarmServer 2.0* sebagai *web server* saat pembangunan
4. *MySQl* sebagai basis data yang digunakan.
5. *PHP* adalah bahasa pemrograman yang digunakan dan untuk tampilan menggunakan *CSS.*
6. *Browser* seperti *Mozilla, internet Explorer* dan *Opera*.

3.1.5 Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional merupakan ananlisis yang dilakukan terhadap kebutuhan secara fungsional baik dalam aliran data ataupun informasi. Di dalam ini dilakukan penentuan entitas-entitas yang mengalir beserta prosedur-prosedur yang bisa dilakukan oleh setiap entitas dalam suatu sistem yang akan dibangun.

Informasi yang diperoleh akan ditampilkan oleh suatu entitas dimana memiliki setiap bagiannya dalam aplikasi yang akan dibangun, dan analisis kebutuhan fungsional akan menggambarkan dalam analisis terstruktur dimana akan menggambarkan dari setiap entitas-entitas yang digunakan.

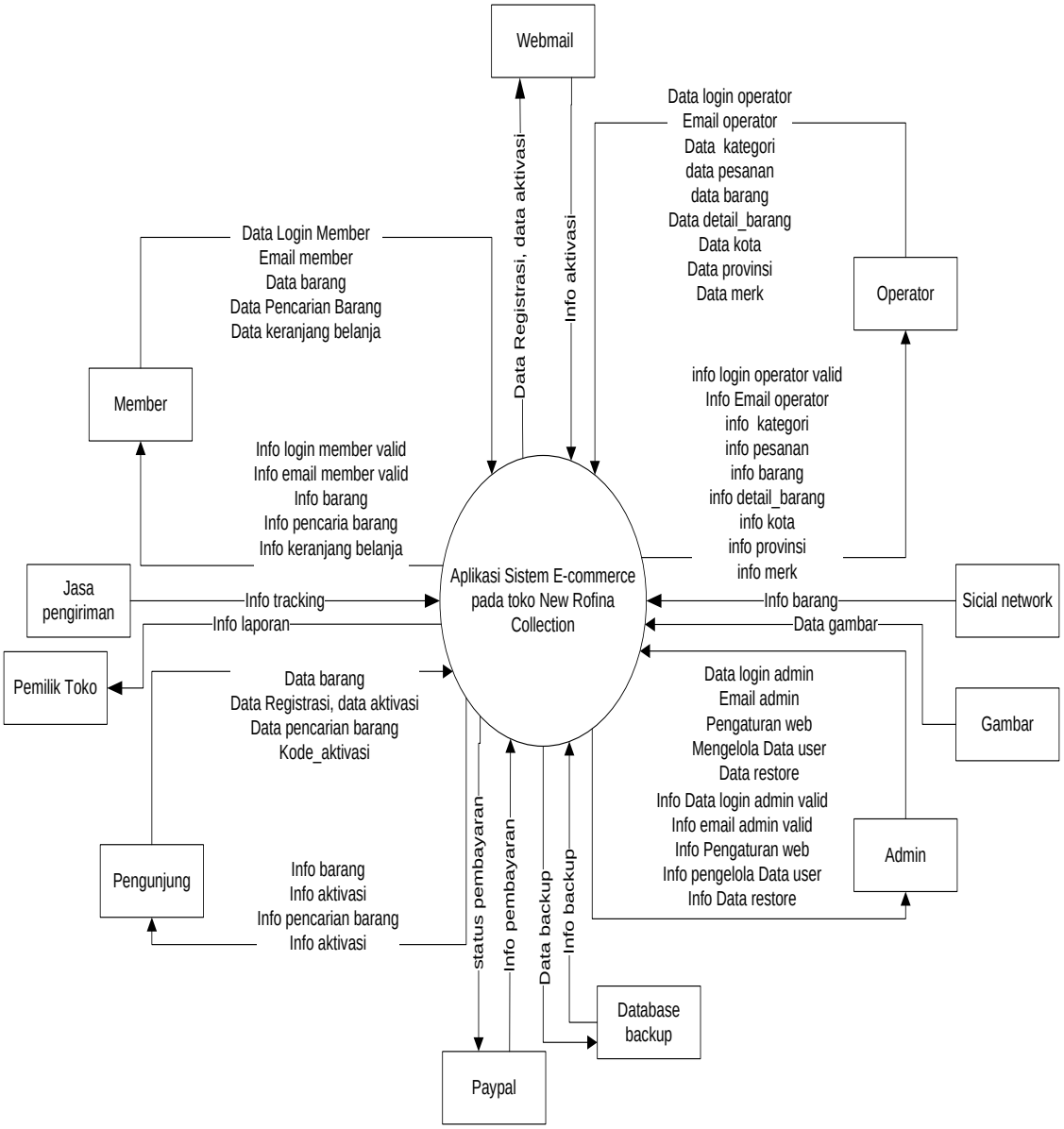
1. Sistem harus dapat memiliki fasilitas pembayaran setelah member selesai belanja.
2. Sistem menyediakan kategori tiap barang yang ditawarkan
3. Sistem harus memiliki aturan bisnis.
4. Sistem memiliki laporan setiap pembelian barang yang dilakukan oleh member.
5. Sistem menyediakan jasa pengiriman untuk mengirimkan barang yang telah dipesan oleh member.

3.1.5.1 Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan suatu diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup dari suatu sistem yang akan dibangun. Diagram konteks menggambarkan suatu sistem secara garis besar dan secara kesuluruhan, sistem informasi yang dibuat akan menghasilkan sumber informasi yang dibutuhkan dan dengan tujuan yang ingin dihasilkan.

Diagram konteks fungsinya utuk menggambarkan hubungan antara entitas luar, masuk dan keluarnya sistem dapat digambarkan dengan lingkaran tunggal

yang mewakili dari keseluruhan dari suatu sistem yang sedang dibangun atau dirancang. Diagram konteks aplikasi penjualan *online* pada toko New Rofina Collection dapat dilihat pada gambar 3.5 dibawah ini :



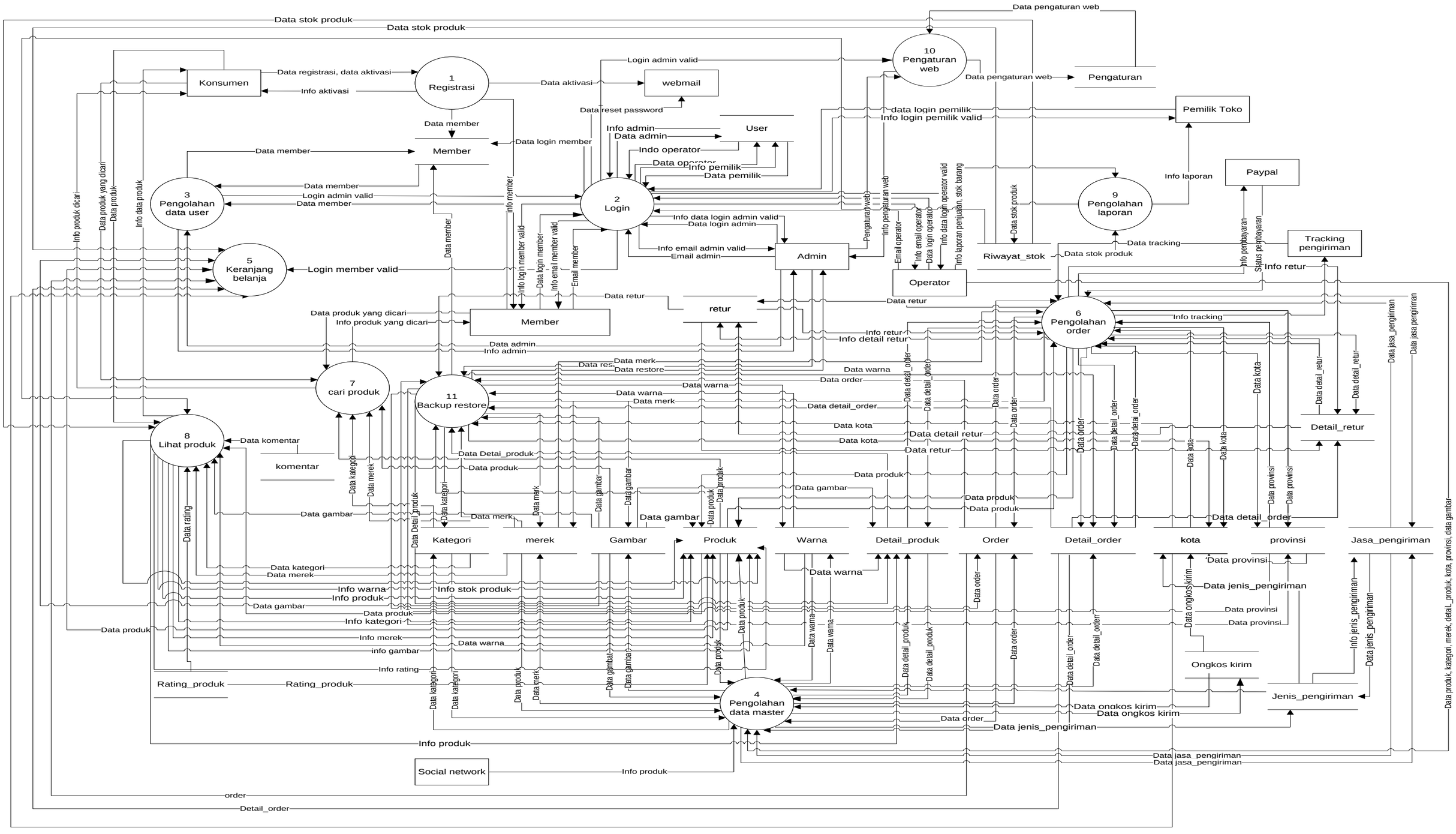
Gambar 3.5Diagram Konteks *Website Penjualan Online* New Rofina Collection

3.1.5.2 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram adalah suatu media yang digunakan untuk menggambarkan suatu aliran data yang mengalir pada suatu sistem informasi yang sedang berjalan. Dan Data Flow Diagram merupakan representasi dari suatu

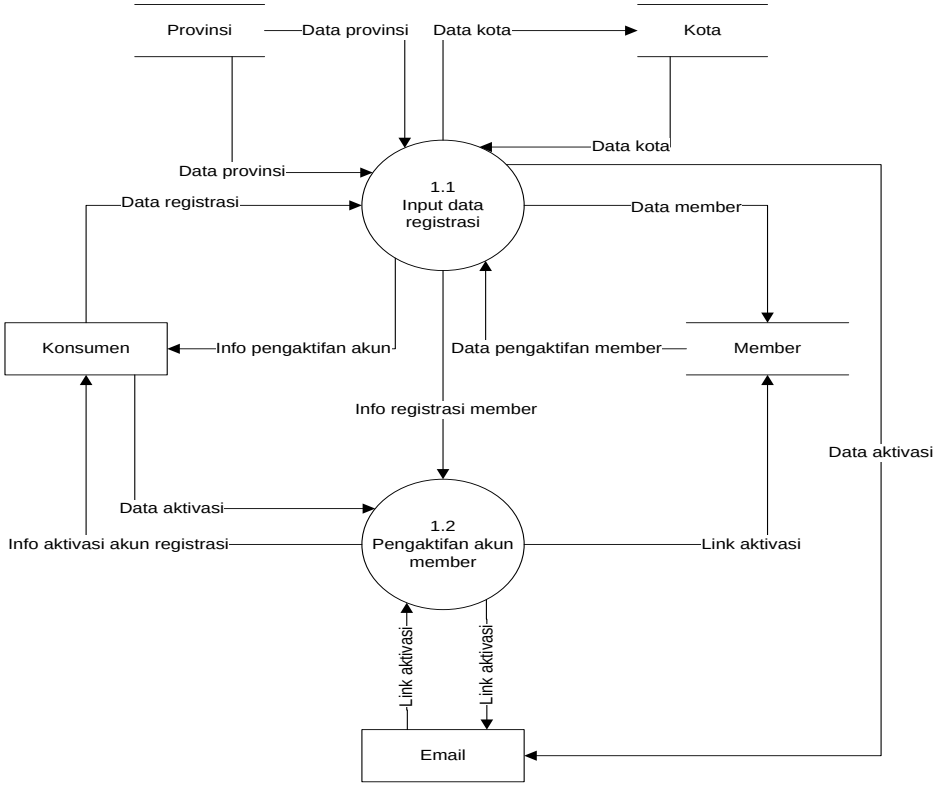
sistem yang akan menggambarkan bagian-bagian dari sistem tersebut beserta seluruh keterlibatan dari setiap bagian. Dalam Data Flow Diagram terdiri dari entitas luar, aliran data, proses dan penyimpanan data. Keuntungan menggunakan DFD yaitu memudahkan pemakai yang kurang menguasai bidang komputer untuk dapat mengerti sistem yang akan dikerjakan atau yang akan dibangun. Berikut ini adalah gambar DFD dari pembangunan aplikasi penjualan *online* pada toko New Rofina Collection adalah sebagai berikut :

3.1.5.2.1. DVD Level 1



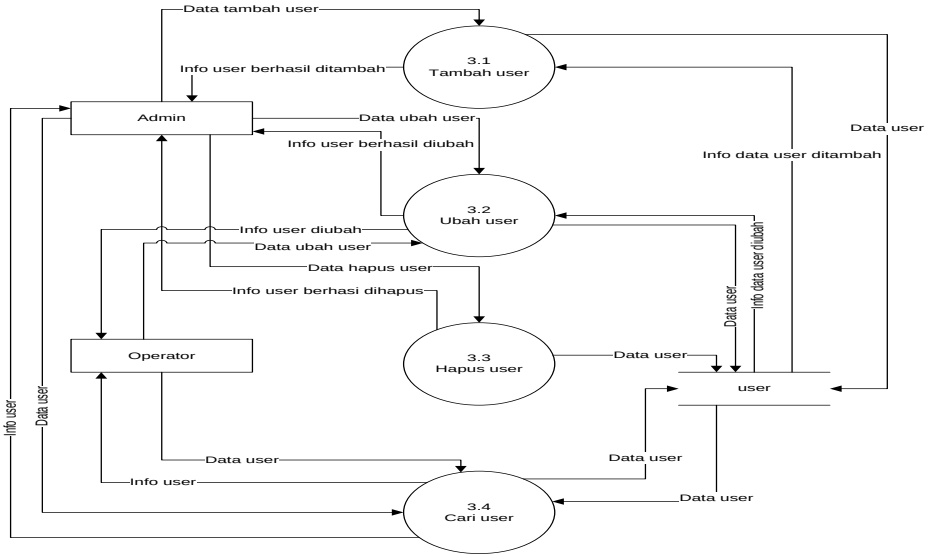
Gambar 3.6 DFD Level 1

3.1.5.2.2 DFD Level 2 Proses 1 Registrasi



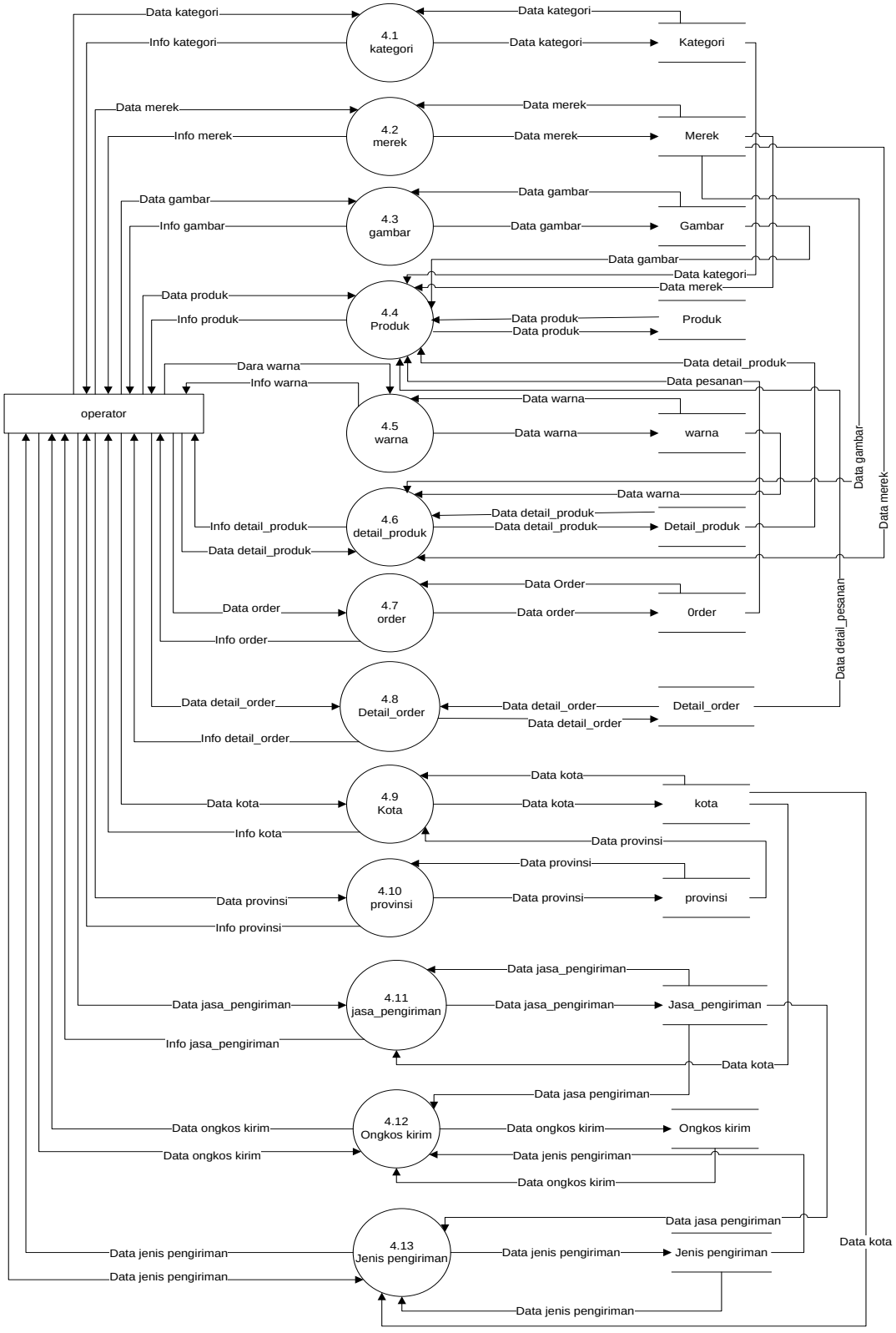
Gambar 3.7DFD Level 2 Proses 1 Registrasi

3.1.5.2.3 DFD Level 2 Proses 3 Pengolahan Data User



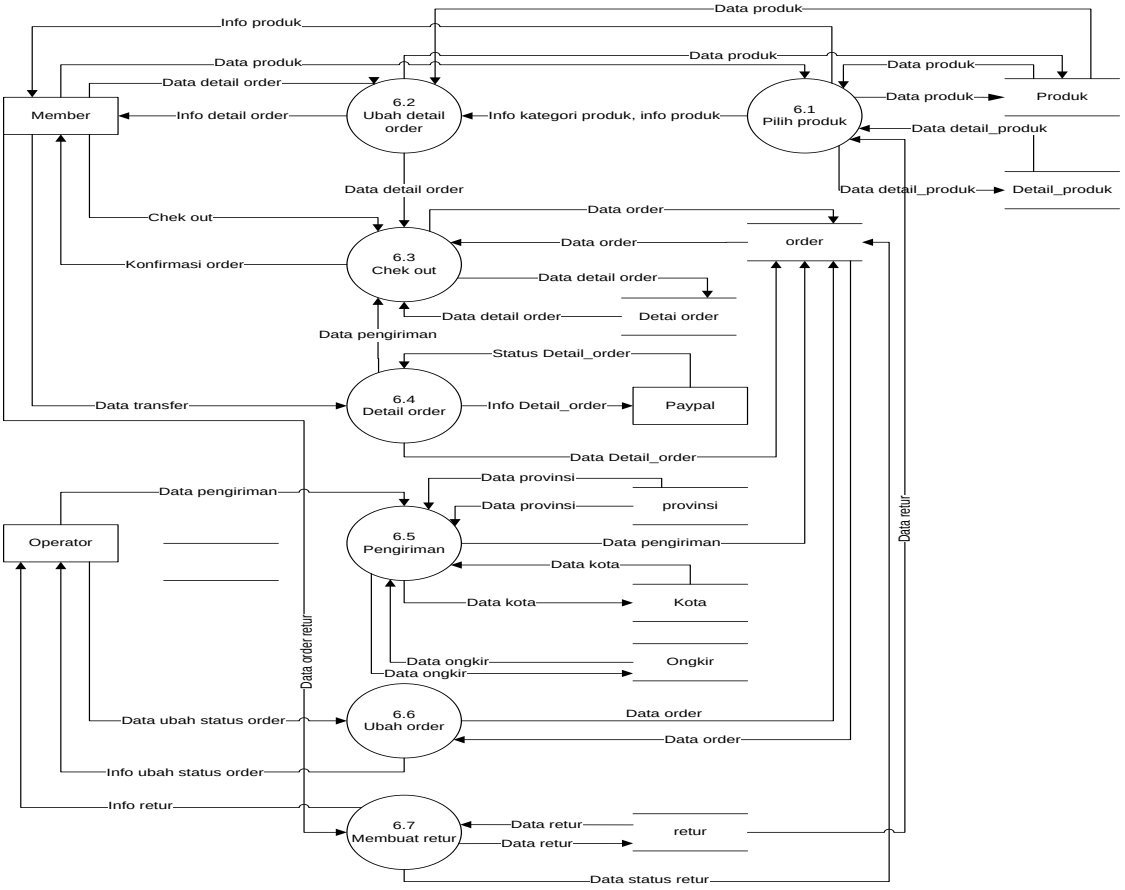
Gambar 3.8 DFD Level2 Proses 3 Pengolahan Data User

3.1.5.2.4 DFD Level 2 Proses 4 Pengolahan Data Master



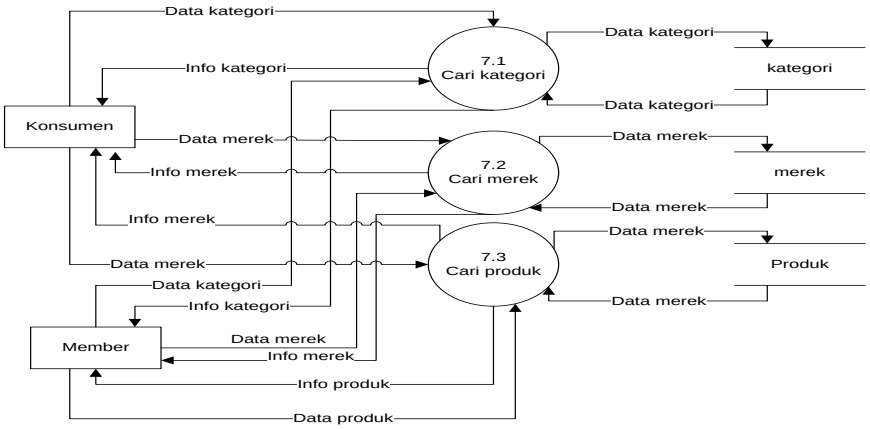
Gambar 3.9 DFD Level 2 Proses 4 Pengolahan Data Master

3.1.5.2.5 DFD Level 2 Proses 6 Pengolahan order



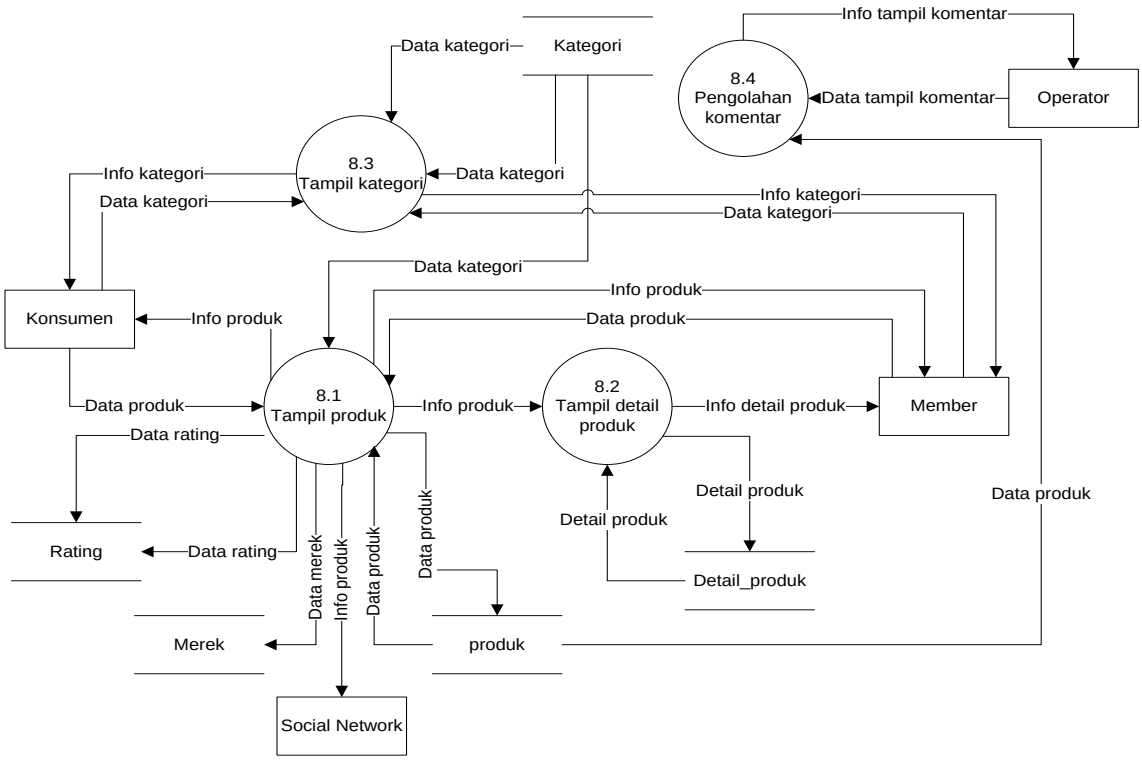
Gambar 3.10DFD Level 2 Proses 5 Pengolahan Pemesanan

3.1.5.2.6 DFD Level 2 Proses 7 Cari produk



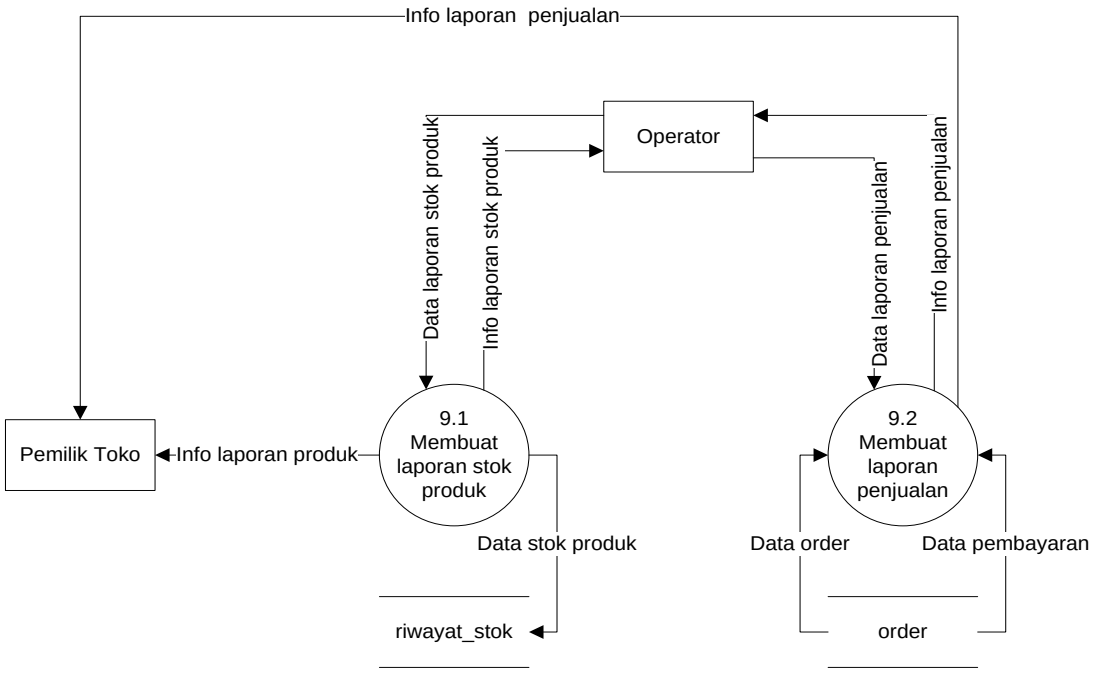
Gambar 3.11 DFD Level 2 Proses 7 Cari Produk

3.1.5.2.7 DFD Level 2 Proses 8 Lihat Produk



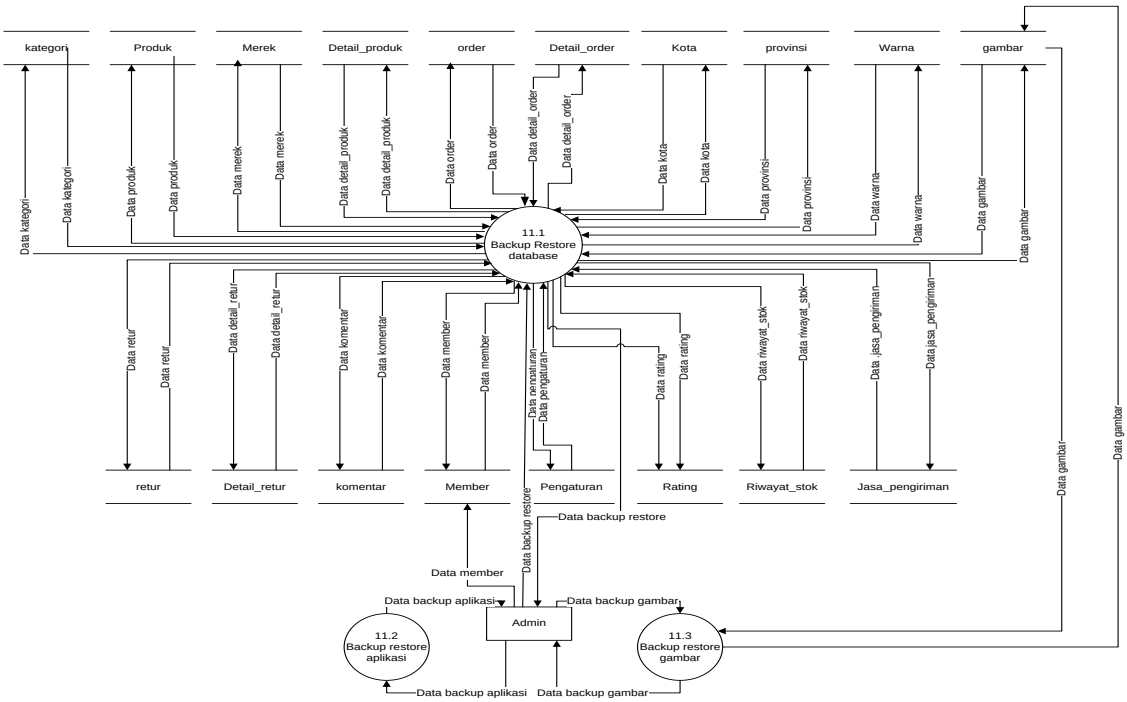
Gambar 3.12DFD Level 2 Proses 8 Lihat Porduk

3.1.5.2.8 DFD Level 2 Proses 9 Pengolahan Laporan



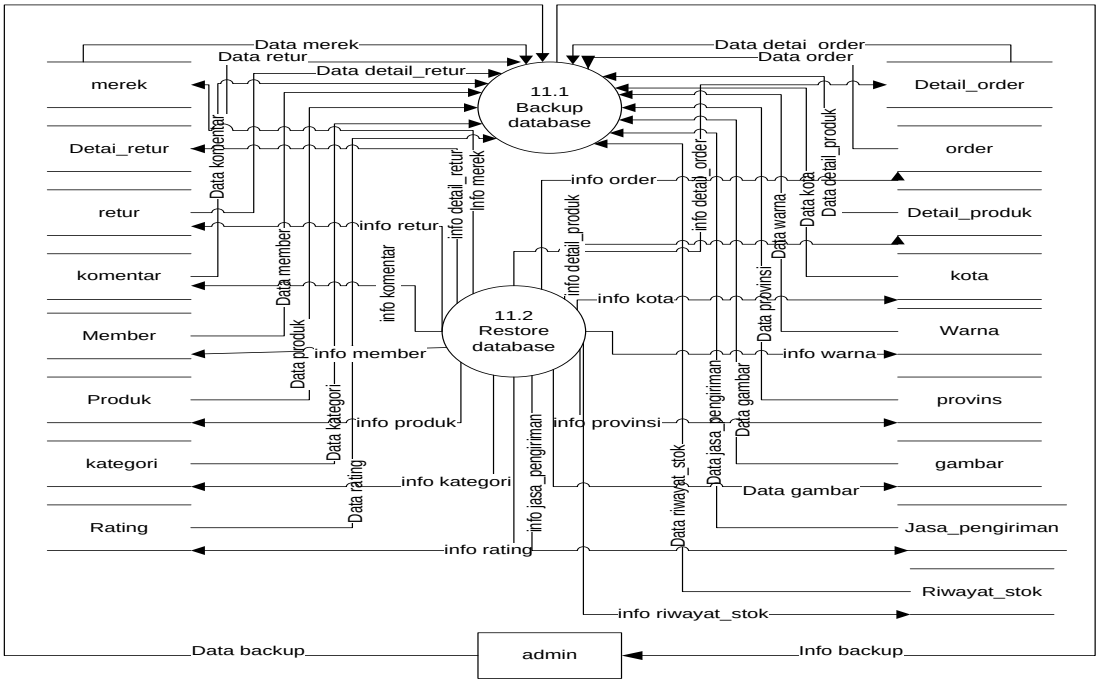
Gambar 3.13 DFD Level 2 Proses 9 Pengolahan Laporan

3.1.5.2.9 DFD Level 3 Proses 11Backup Restore



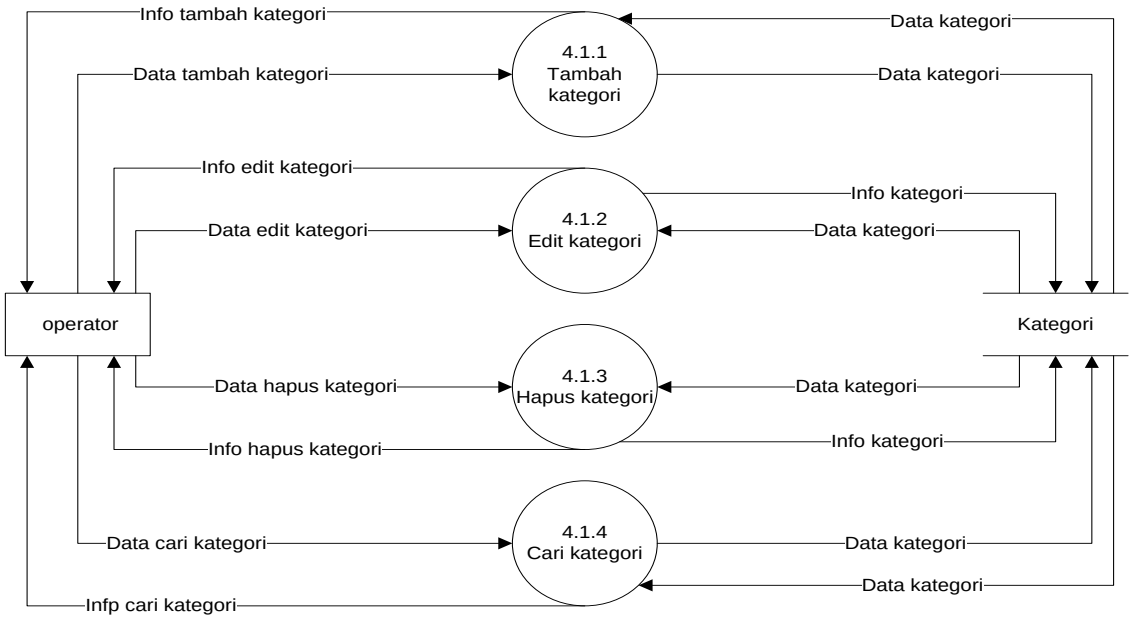
Gambar 3.14 DFD Level 2 Proses 11 Backup Restore

3.1.5.2.10 DFD Level 2 Proses 11.1Backup Restore Database



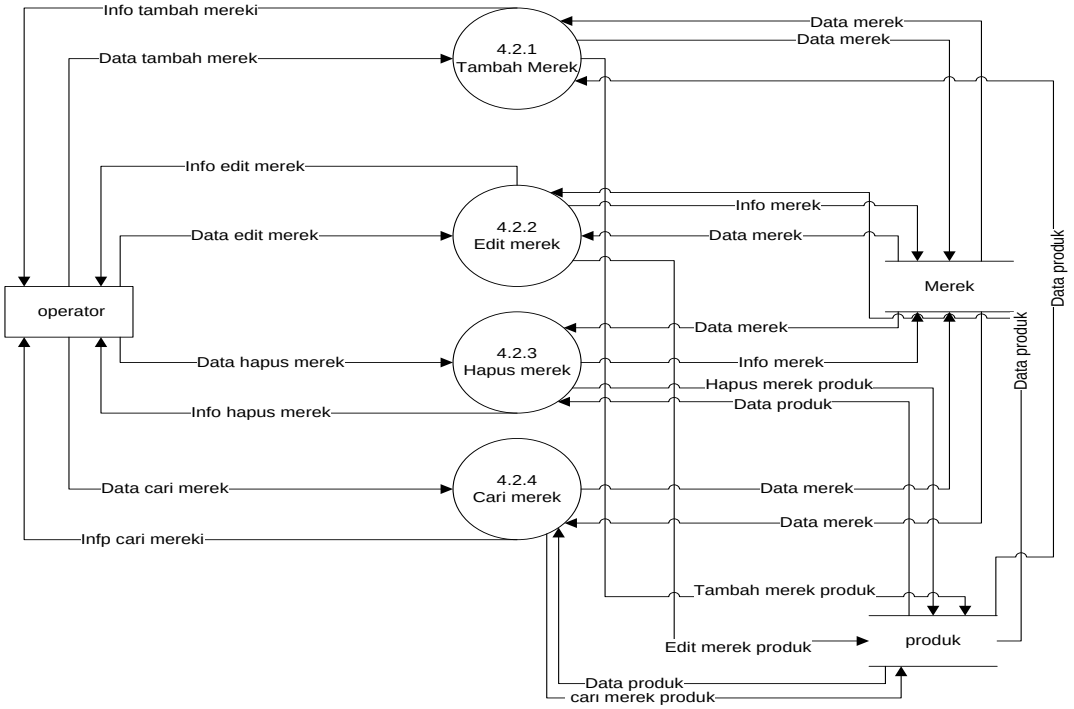
Gambar 3.15 DFD Level 3 Proses 11.1 Backup Restore Database

3.1.5.2.11 DFD Level 3 Proses 4.1 Kategori



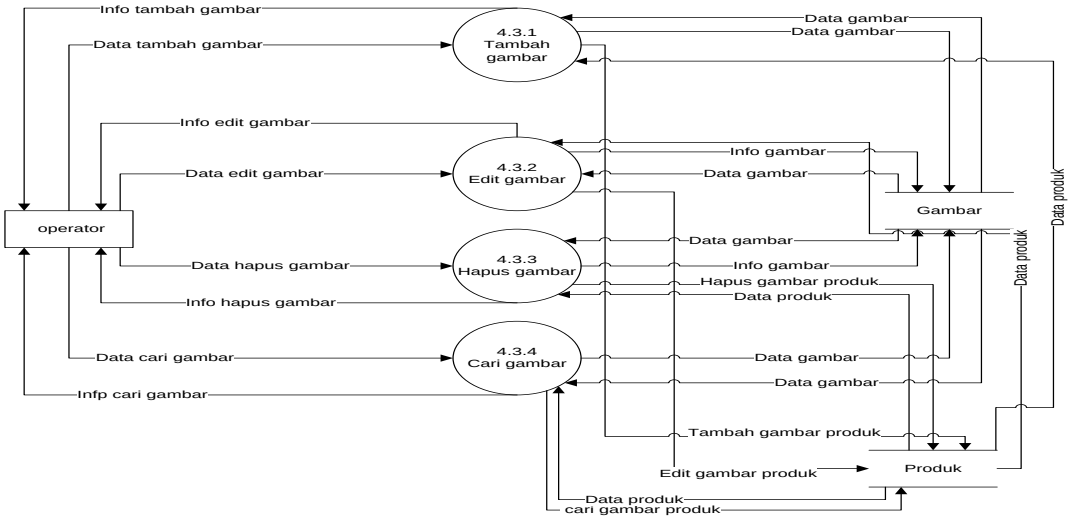
Gambar 3.16DFD Level 3 Proses 4.1 Kategori

3.1.5.2.12 DFD Level 3 Proses 4.2 Merek



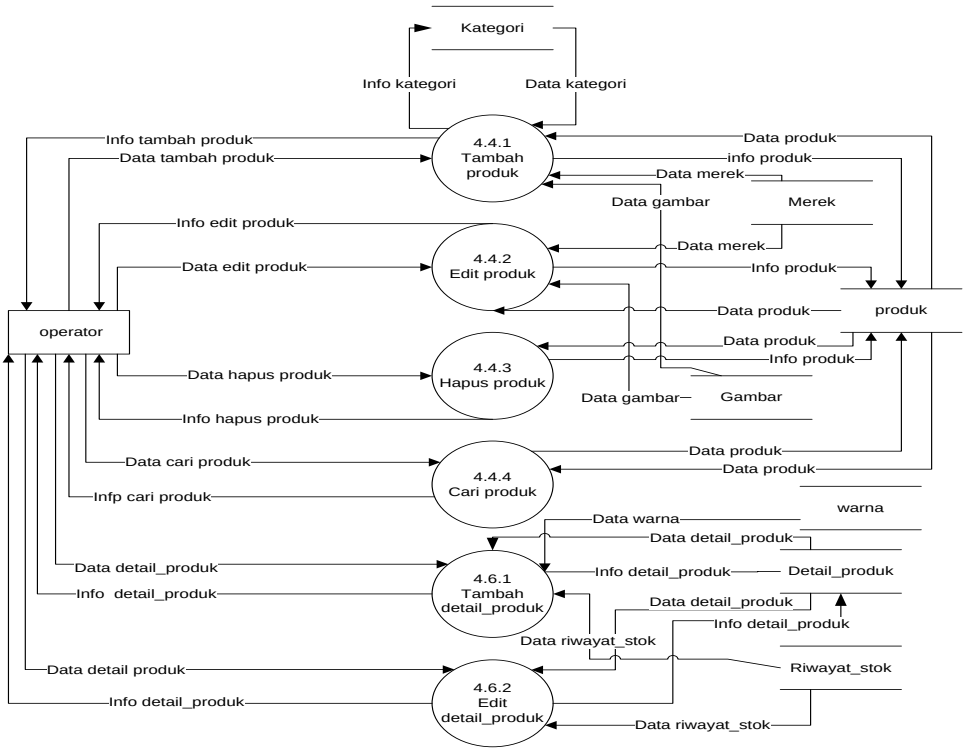
Gambar 3.17 DFD Level 3 Proses 4.2 Merek

3.1.5.2.13 DFD Level 3 Proses 4.3 Gambar



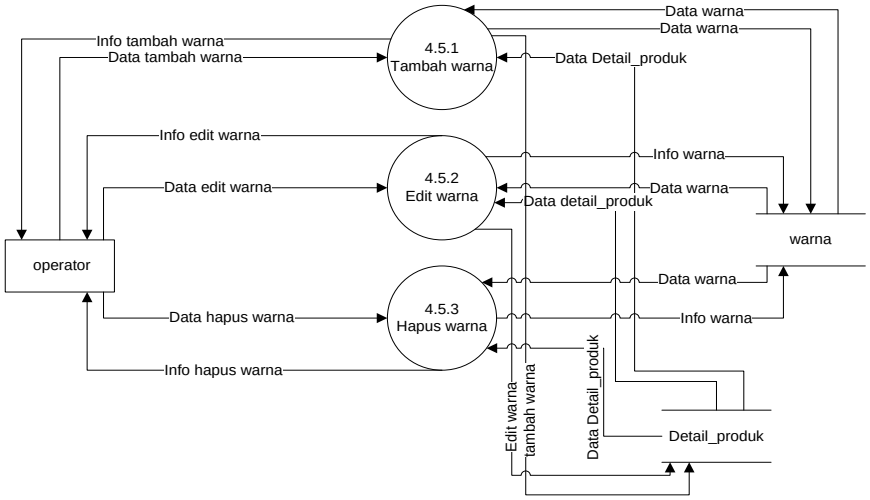
Gambar 3.18 DFD Level 3 Proses 4.3 Gambar

3.1.5.2.14 DFD Level 3 Proses 4.4 Produk



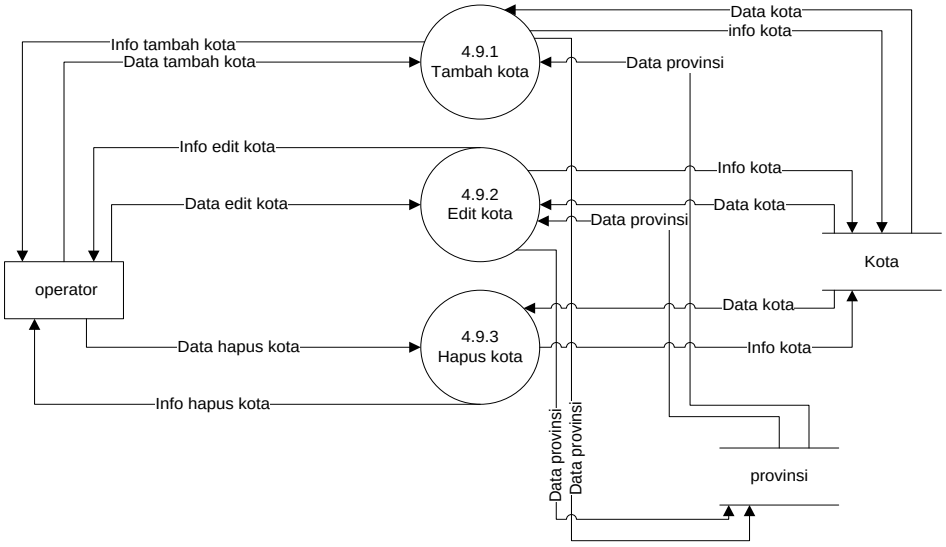
Gambar 3.19 DFD Level 3 Proses 4.4 Produk

3.1.5.2.15 DFD Level 3 Proses 4.5 Warna



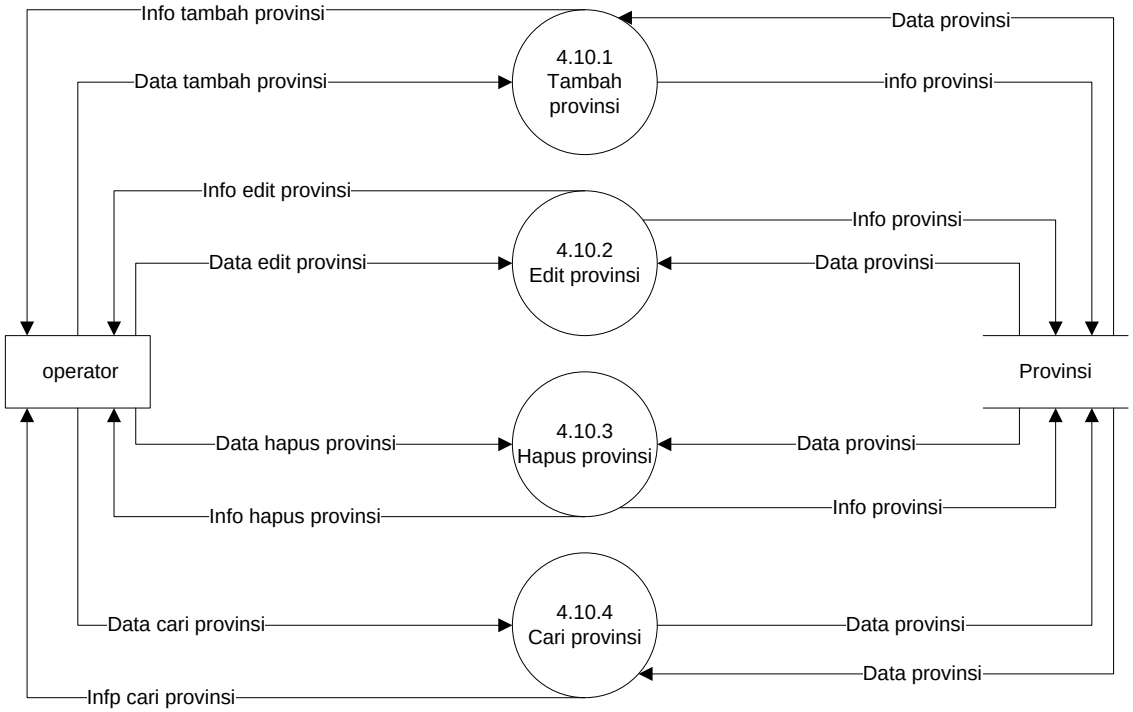
Gambar 3.20 DFD Level 3 Proses 4.5 Warna

3.1.5.2.16 DFD Level 3 Proses 4.9 Kota



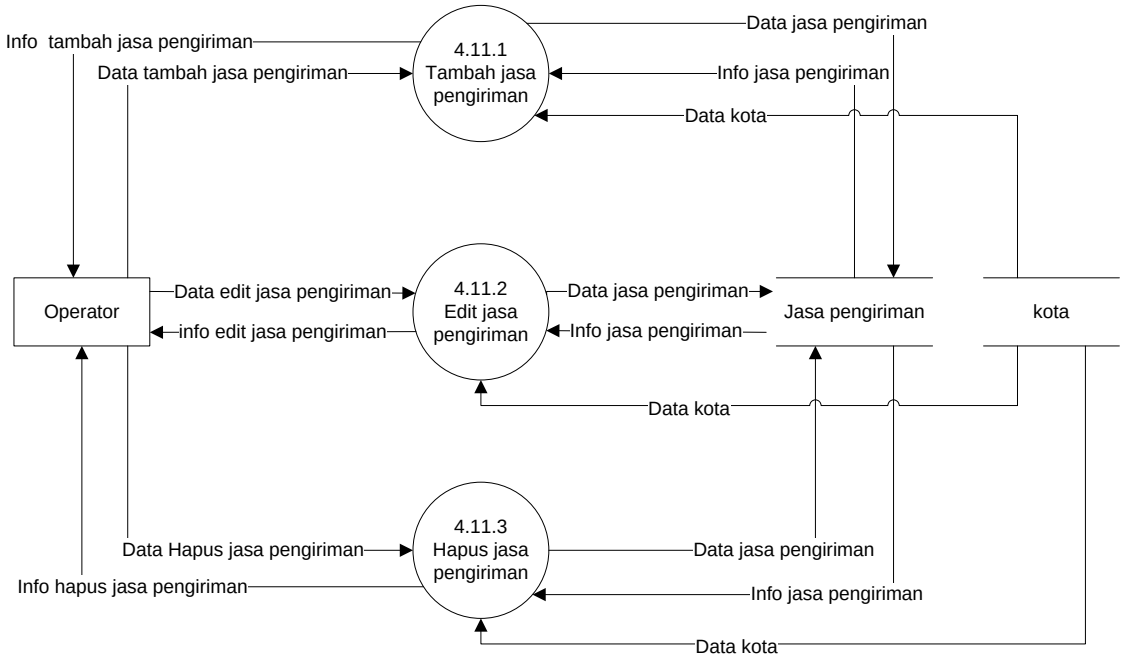
Gambar 3.21 DFD Level 3 Proses 4.9 Kota

3.1.5.2.17 DFD Level 3 Proses 4.10 Provinsi



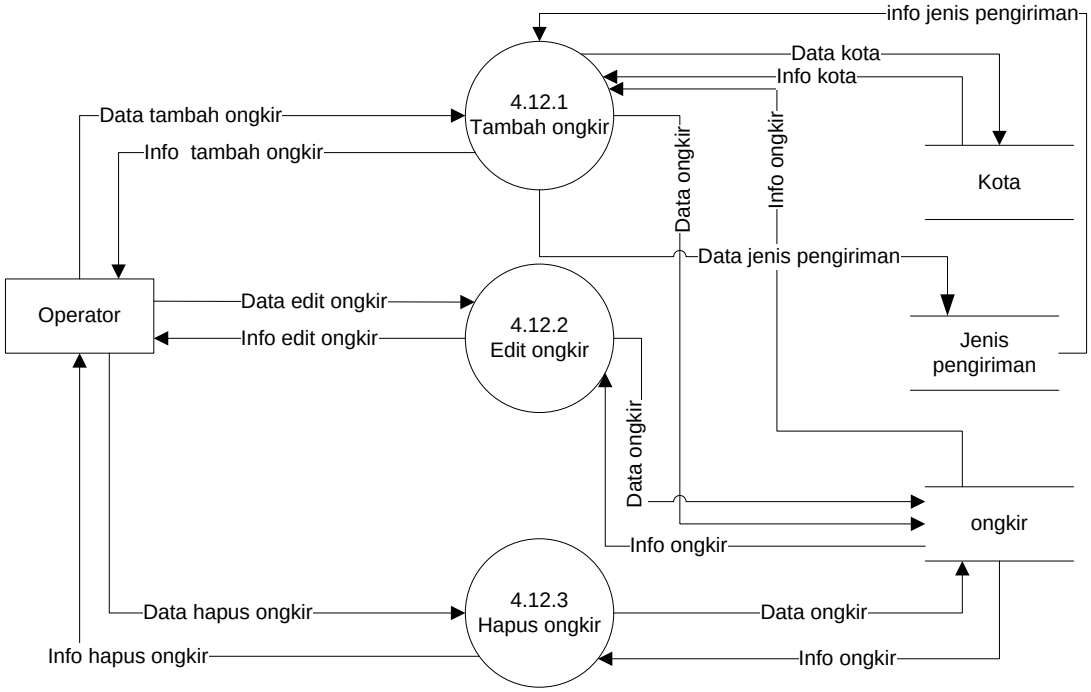
Gambar 3.22 DFD Level 3 Proses 4.10 Provinsi

3.1.5.2.18 DFD Level 3 Proses 4.11 Jasa pengiriman



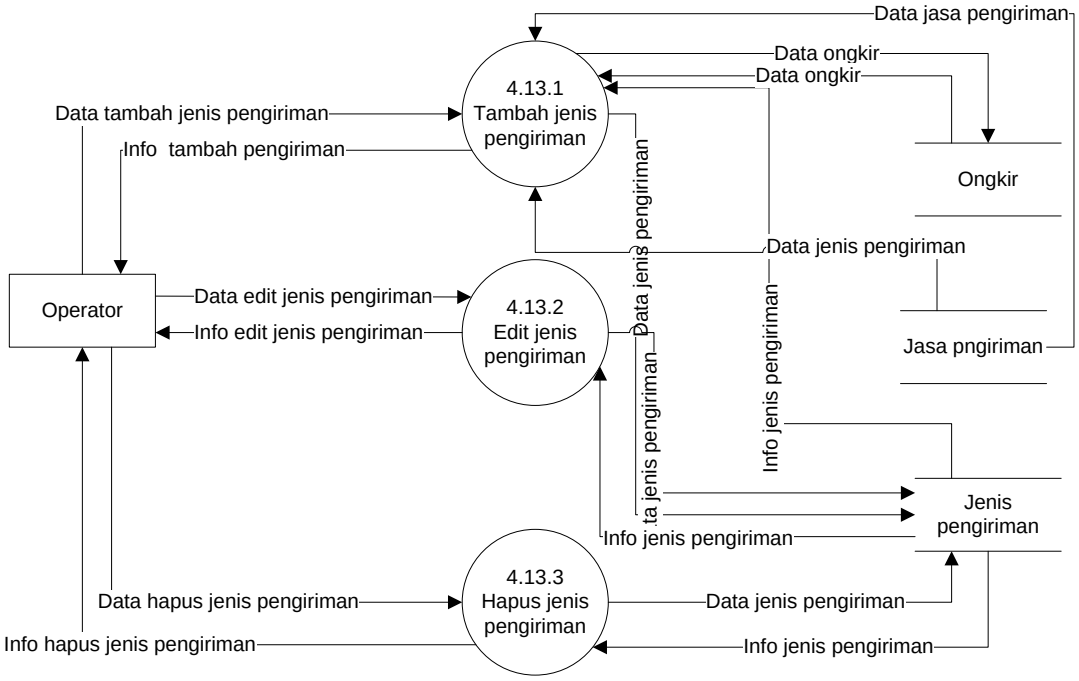
Gambar 3.23 DFD Level 3 Proses 4.11 Jasa_pengiriman

3.1.5.2.19 DFD Level 3 Proses 4.12 Ongkir



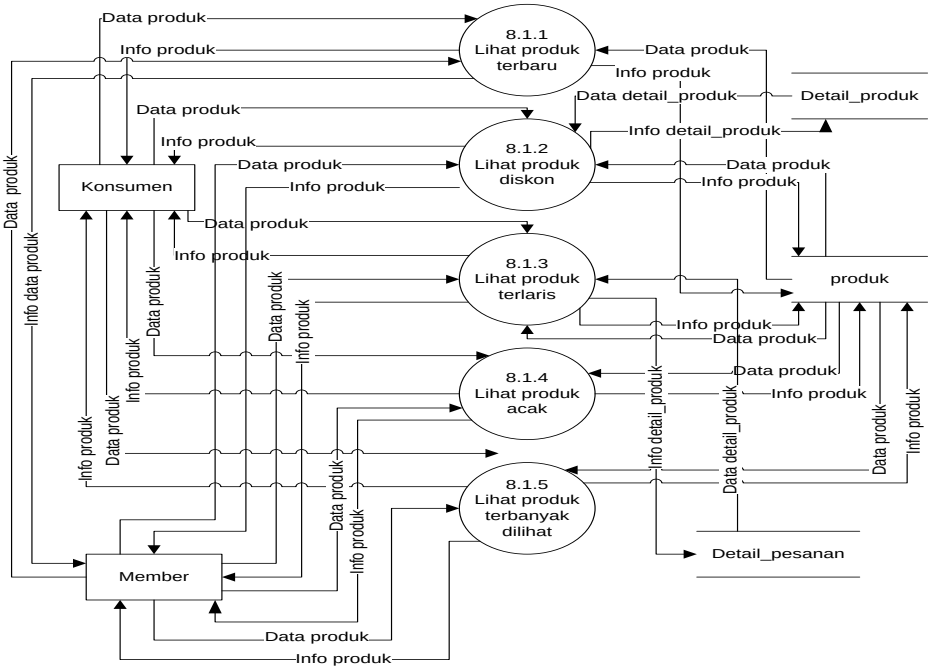
Gambar 4.24 DFD Level 3 Proses 4.12 Ongkir

3.1.5.2.20 DFD Level 3 Proses 4.13 Jenis Pengiriman



Gambar 4.25 DFD Level 3 Proses 4.13 Jenis Pengiriman

3.1.5.2.19 DFD Level 3 Proses 8.1 Lihat Produk



Gambar 3.25 DFD Level 3 Proses 8.1 Lihat Produk

3.1.5.3 **Spesifikasi Proses**

Spesifikasi proses digunakan untuk menggambarkan proses model aliran yang terdapat pada *Data Flow Diagram* (DFD). Spesifikasi proses pada diagram aliran data system penjualan *online* New Rofina Collection adalah :

Tabel 3.1 Spesifikasi Proses

No	Proses	Keterangan
1	No. Proses	1.1
	Nama Proses	Input data registrasi
	Source	Konsumen
	Input	Data registrasi Konsumen
	Output	Info registrasi member, info email invalid, info email valid
	Destination	Konsumen
	Logika Proses	1. Konsumen mengklik link pendaftaran member, untuk menjadi member baru. 2. Sistem akan menampilkan form pendaftaran member baru. 3. Konsumen mengisi semua data-data yang diperlukan untuk dapat menjadi member. 4. Apabila ada data yang tidak valid maka konsumen harus mengisi kembali data yang kurang.
2	No. Proses	1.2
	Nama Proses	Pengaktifan akun member
	Source	Webemail
	Input	Data pengaktifan akun berhasil
	Output	Info pengaktifan akun
	Destination	Member
	Logika Proses	1. sistem akan mengirimkan info untuk mengaktifkan akun member 2. konsumen harus mengklik info aktifasi yang

		berada di email untuk menjadi member 3. sistem akan mengaktifkan status akun member dan pengaktifan berhasil.
3	No. Proses	3.1
	Nama Proses	Tambah User
	Source	Admin
	Input	Data Admin
	Output	Info data admin
	Destination	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilih menu tambah data petugas untuk memunculkan from tambah petugas. 2. Admin mengisi data petugas yang akan ditanbahkan lalu klik simpan. 3. Apabila data telah lengkap maka data petugas baru akan tersimpan didalam *database.* 4. Apabila ada data yang kosong makan akan tampil informasi bahwa data tidak boleh kosong kemudian admin harus mengisi data yang kosong dengan lengkap dan benar.
4	No. Proses	3.2
	Nama Proses	Ubah user
	Source	admin, operator
	Input	data admin, data operator
	Output	info data admin, info data operator
	Destination	admin, operator
	Logika Proses	1. Admin, operator dapat mengubah profil 2. admin, operator mengisi data profil yang ingin diubah kemudian klik tombol simpan. 3. Bila data yang diubah tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan. 4. Bila terdapat data yang kosong maka perubahan data gagal.

5	No. Proses	3.3
	Nama Proses	Hapus User
	Source	admin, operator
	Input	Hapus data member
	Output	Hapus data member
	Destination	admin, operator
	Logika Proses	1. Admin dan operator menghapus data member yang sudah tidak aktif lagi 2. Admin menghapus user yang jail. 3. Sistem akanmenghapus data user yang jail.
6	No. Proses	3.4
	Nama Proses	Cari User
	Source	admin, operator
	Input	data admin, data operator
	Output	info password baru admin, info password baru operator
	Destination	admin, operator
	Logika Proses	1. admin, operator mencari akun dari member 2. Apabila ada kesalahan pada data user, admin dan operator akan mencari data user tersebut.
7	No. Proses	4.1
	Nama Proses	Kategori
	Source	Operator
	Input	Data Kategori
	Output	Data Kategori
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator menambahkan kategori yang akan ditampilkan 2. Operator memberikan informasi kategori dari kepada pelanggan. 3. Data kategori dapat tersimpan apabila

		datanya valid 4. Jika tidak data tidak akan tersimpan
8	No. Proses	4.2
	Nama Proses	Merek
	Source	Operator
	Input	Data merek
	Output	Data merek
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator memberikan nama merek pada produk. 2. Data merek digunakan untuk mengetahui suatu produk
9	No. Proses	4.3
	Nama Proses	Gambar
	Source	Operator
	Input	Data gambar
	Output	Data gambar
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator memberikan gambar agar pengunjung dapat mengetahui bentuknya
10	No. Proses	4.4
	Nama Proses	Produk
	Source	Operator
	Input	Data produk
	Output	data produk
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. operator mengimputkan data produk yang akan ditawarkan 2. data akan tersimpan bila data yang diinputkan valid 3. jika tidak data tidak akan tersimpan

11	No. Proses	4.5
	Nama Proses	Warna
	Source	Operator
	Input	Data warna
	Output	Data warna
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. operator menginputkan data warna pada barang agar member dapat memilih.
12	No. Proses	4.6
	Nama Proses	Detai_produk
	Source	Operator
	Input	Data detail_produk
	Output	Data detail_produk
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. operator memnberikan detail produk agar member dapat melihat produk dengan detail. 2. memberikan detail_barang agar konsumen dapat memberikan informasi tentang produk yg di jual kepada member.
13	No. Proses	4.7
	Nama Proses	Pesanan
	Source	Operator
	Input	Data Pesanan
	Output	data Pesanan
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator mengolah data pesanan yang dilakukan oleh pelanggan 2. Pesanan dapat di konfirmasi apabila data valid lalu diproses 3. Jika data tidak valid maka data tidak akan diproses

14	No. Proses	4.8
	Nama Proses	Detail Pesanan
	Source	Operator
	Input	Data Detail Pesanan
	Output	data Detail Pesanan
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator memberika detail pesanan kepada member untuk member mengetahui biaya yang harus di bayar 2. Detail Pesanan dapat dilihat apabila member telah membeli dan berbelanja
15	No. Proses	4.9
	Nama Proses	Kota
	Source	Operator
	Input	Data kota
	Output	Info data kota
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator mengklik menu tambah untuk menambahkan data kota. 2. Operator mengisi data yang di pelukan, setelah selesai klik simpan. 3. Apabila data kosong maka data tidak akan tersimpan 4. Bila benar maka data dapat tersimpan
16	No. Proses	4.10
	Nama Proses	Provinsi
	Source	Operator
	Input	Data Provinsi
	Output	Info data provinsi
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator mengklik menu tambah provinsi

		untuk memunculkan form tambah provinsi 2. Operator mengisi from tambah provinsi setelah selesai klik tombol simpan 3. Apabila ada data yang kurang maka operator tidak dapat menambahkan data provinsi. 4. Bila benar data akan tersimpan
17	No. Proses	4.11
	Nama Proses	Jasa Pengiriman
	Source	Operator
	Input	Data Jasa pengiriman
	Output	Info data jasa pengiriman
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator mengklik menu jasa pengiriman 2. Bila jasa pengiriman telah dipilih dan valid maka akan di diproses 3. Jika tidak valid maka tidak akan diproses
18	No. Proses	6.1
	Nama Proses	Pilih produk
	Source	Member
	Input	Data pilih produk
	Output	Info pilih produk
	Destination	Member
	Logika Proses	1. Member memilih produk yang akan dipesan 2. member dapat memilih berbagai merek, warna, dan juga ukuran yang diinginkan.
19	No. Proses	6.2
	Nama Proses	Ubah detail pesanan
	Source	Member
	Input	Ubah detail pesanan
	Output	Info uabh detail pesanan
	Destination	Member

	Logika Proses	1. member dapat mengubah detail pesanan yang dipesan. 2. Member dapat mengubah detail pesanan apabila pesanan yang diinginkan tidak sesuai.
20	No. Proses	6.3
	Nama Proses	Check out
	Source	Member
	Input	Check out
	Output	Info check out
	Destination	Member
	Logika Proses	1. Member dapat melakukan check out apabila pemesanan yang dilakukan sekiranya telah sesuai dengan apa yang diinginkan 2. Produk yang dipesan akan disimpan ke dalam database dan member dapat check out.
21	No. Proses	6.4
	Nama Proses	Pembayaran
	Source	Member
	Input	Pembayaran
	Output	Info Pembayaran
	Destination	Member
	Logika Proses	1. Member dapat melakukan pembayaran apabila telah melakukan pemesanan. 2. Apabila member tidak melakukan pembayaran dalam waktu yang telah di tentukan maka pemesanan akan dibatalkan.
22	No. Proses	6.5
	Nama Proses	Pengiriman
	Source	Operator
	Input	Pengiriman
	Output	Info pengiriman

	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator dapat melakukan pengiriman apabila member telah melakukan pembayaran. 2. Operator dapat mengirimkan produk apabila produk yang dipesan oleh member telah dibayar/dilunasi.
23	No. Proses	6.6
	Nama Proses	Ubah Pesanan
	Source	Member
	Input	Ubah Pesanan
	Output	Info ubah pesanan
	Destination	Member
	Logika Proses	1. Member dapat melakukan ubah pesanan apabila produk yang dipesan tidak sesuai dengan keinginan. 2. Ubah pesanan dapat dilakukan apabila pesanan dikiranya belum sesuai dengan apa yang diinginkannya.
24	No. Proses	6.7
	Nama Proses	Membuat retur
	Source	Member
	Input	Membuat retur
	Output	Info membuat retur
	Destination	Member
	Logika Proses	1. member dapat membuat retur apabila produk yang dipesan dalam pengirimannya ada yang rusak dan cacad. 2. member dapat membuat retur apabila produk yang diinginkan tidak sesuai dengan apa yang dilihat dalam gambar.
25	No. Proses	7.1
	Nama Proses	Cari Kategori

	Source	Member, konsumen
	Input	Cari Kategori
	Output	Info cari kategori
	Destination	Member, konsumen
	Logika Proses	1. member, konsumen dapat melakukan pencarian kategori dari setiap produk. 2. Jika produk yang dicari tersedia maka sistem akan proses. 3. Jika tidak data produk tidak dapat diproses
26	No. Proses	7.2
	Nama Proses	Cari merek
	Source	Member, konsumen
	Input	Cari merek
	Output	Info merek
	Destination	Member, konsumen
	Logika Proses	1. Member dapat mencari produk melalui merek barang 2. Member memasukan nama merek yang akan dicari, bila tersedia makan sistema akan diproses. 3. Jika tidak, maka data tidak akan diproses
27	No. Proses	7.3
	Nama Proses	Cari produk
	Source	Member, konsumen
	Input	Cari produk
	Output	Info cari produk
	Destination	Member, produk
	Logika Proses	1. Member mencari produk yang akan sekiranya dibeli. 2. Bila produk tersedia maka sistem akan proses produk yang dicari.

		3. Bila tidak maka sistem tidak akan merespon.
28	No. Proses	8.1
	Nama Proses	Tampil produk
	Source	Member, konsumen
	Input	Tampil produk
	Output	Info Tampil produk
	Destination	Member, konsumen
	Logika Proses	1. Member, kosumen dapat melihat tampilan produk yang ditawarkan. 2. Member, konsumen dapat melihat detail dari tampilan produk.
29	No. Proses	8.2
	Nama Proses	Tampilan detail_produk
	Source	Member
	Input	detail_produk
	Output	Informasi detail_produk
	Destination	Member
	Logika Proses	1. Member dapat melihat detail_dari produk yang akan di beli. 2. Member mengecek detail_produk dari setiap produk yang akan di pesan.
30	No. Proses	8.3
	Nama Proses	Tampil kategori
	Source	Member, konsumen
	Input	Tampil kategori
	Output	Info kategori
	Destination	Member, konsumen
	Logika Proses	1. Member, konsumen dapat melihat kategori dari setiap produk yang ditawarkan. 2. Member dapat melihat produk dan detail_produk dengan melihatnya dari kategori apabila akan

		melakukan pemesanan.
31	No. Proses	8.4
	Nama Proses	Pengolahan komentar
	Source	Operator
	Input	Pengolahan komentar
	Output	Info tampil komentar
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator memberikan respon atas komentar yang masuk kepada setiap produk. 2. Operator membalas komentar yang telah masuk dan memberikan solusi bagi member yang telah memberikan komentar.
32	No. Proses	9.1
	Nama Proses	Membuat laporan stok produk
	Source	Operator, pemilik toko
	Input	Membuat laporan stok produk
	Output	Infolaporan produk
	Destination	Operator, pemilik toko
	Logika Proses	1. Operator melakukan pencatatan stok produk yang masuk dan membuat laporannya. 2. Pemilik memeriksa laporan pencatatan produk yang dilakukan oleh operator apa telah sesuai apa belum.
33	No. Proses	9.2
	Nama Proses	Membuat laporan penjualan
	Source	Operator, pemilik toko
	Input	Membuat laporan penjualan
	Output	Infor laporan penjualan

	Destination	Operator, pemilik toko
	Logika Proses	1. Operator membuat laporan dari setiap transaksi yang dilakukan oleh member. 2. Operator ngecek setiap laporan transaksi sebelum diserahkan kepada pemilik toko. 3. Pemilik toko memeriksa setiap laporan transaksi yang dilakukan member dengan laporan yang diperiksa.
34	No. Proses	11.1
	Nama Proses	Backup database
	Source	Admin
	Input	Data backup
	Output	Info backup
	Destination	Admin
	Logika Proses	1. Admin membuat backup database agar pada saat ada data yang hilang admin mempunyai backup data tersebut. 2. Admin dapat mengupdate backup data yang telah terhapus tadi.
35	No. Proses	4.1.1
	Nama Proses	Tambah kategori
	Source	Operator
	Input	Data tambah kategori
	Output	Info tambah kategori
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator dapat menambahkan kategori produk yang akan ditawarkan. 2. Operator dapat memberikan info kategori produk kepada pengunjung dan member.
36	No. Proses	4.1.2
	Nama Proses	Edit kategori

	Source	Operator
	Input	Data edit kategori
	Output	Info edit kategori
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator dapat mengedit kategori dari setiap produk yang ditawarkan. 2. Kategori yang telah di edit dapat di edit kembali oleh operator apabila ada kesalahan.
37	No. Proses	4.1.3
	Nama Proses	Hapus kategori
	Source	Operator
	Input	Data hapus kategori
	Output	Info hapus kategori
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator dapat menghapus setiap kategori yang akan di hapus. 2. Operator akan menghapus kategori apabila kategori produk yang ditawarkan sama sekali tidak diminati oleh member.
38	No. Proses	4.1.4
	Nama Proses	Cari kategori
	Source	Operator
	Input	Data cari kategori
	Output	Info cari kategori
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator mencari kategori produk yang akan ditambahkan produk baru yang akan di update. 2. Cari kategori dapat dilakukan operator untuk menambahkan dan mengedit produk.
49	No. Proses	4.2.1
	Nama Proses	Tambah merek

	Source	Operator
	Input	Data tambah merek
	Output	Info tambah merek
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator dapat menambahkan merek pada setiap produk yang akan di masukan. 2. operator dapat memberikan ciri khas produk dengan menggunakan merek pada setiap produk.
40	No. Proses	4.2.2
	Nama Proses	Edit merek
	Source	Operator
	Input	Data edit merek
	Output	Info edit merek
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. operator dapat mengedit merek barang apabila ada kesalahan. 2. Operator dapat mengubah jenis merek pada setiap produk.
41	No. Proses	4.2.3
	Nama Proses	Hapus merek
	Source	Operator
	Input	Data hapus merek
	Output	Info hapus merek
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator dapat menghapus merek yang telah lama. 2. Operator menghapus merek yang sudah lama.
42	No. Proses	4.2.4
	Nama Proses	Cari merek
	Source	Operator
	Input	Data cari merek

	Output	Info cari merek
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator dapat mecari merek yang sekiranya akan di update. 2. Operator dapat menggunakan cari merek untuk mengubah data merek pada barang tertentu.
43	No. Proses	4.3.1
	Nama Proses	Tambah gambar
	Source	Operator
	Input	Data tambah gambar
	Output	Info tambah gambar
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator akan menambahkan gambar untuk memberikan info tentang produk yang ditawarkan.
44	No. Proses	4.3.2
	Nama Proses	Edit gambar
	Source	Operator
	Input	Data edit gambar
	Output	Info edit gambar
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator akan mengedit gambar apabila ada gambar yang baru. 2. Operator memberikan info baru apabila ada gambar yang baru.
45	No. Proses	4.3.3
	Nama Proses	Hapus gambar
	Source	Operator
	Input	Data hapus gambar
	Output	Info hapus gambar
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator akan menghapus gambar apabila gambar

		sudah terlalu lama. 2. Operator akan mengupdate gambar yang telah di hapus.
46	No. Proses	4.3.4
	Nama Proses	Cari gambar
	Source	Operator
	Input	Data cari gambar
	Output	Info cari gambar
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator akan mencari gambar dan menginputkannya menjadi gambar yang baru.
47	No. Proses	4.4.1
	Nama Proses	Tambah produk
	Source	Operator
	Input	Data tambah produk
	Output	Info tambah produk
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator menambahkan produk baru bila datang produk baru yang ada di dalam toko. 2. Operator akan menginputkan produk yang sekiranya produknya baru.
48	No. Proses	4.4.2
	Nama Proses	Edit produk
	Source	Operator
	Input	Data edit produk
	Output	Info edit produk
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator akan mengedit produk apabila ada kesalahan data yang di inputkan. 2. Operator akan menginputkan edit produk dengan memperbaharui data produk yang akan diedit.

49	No. Proses	4.4.3
	Nama Proses	Hapus produk
	Source	Operator
	Input	Data hapus produk
	Output	Info hapus produk
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator akan menghapus produk yang sekiranya barang tersebut telah tidak diminati oleh member. 2. Operator menghapus produk bila produk tersebut telah lama disimpan.
50	No. Proses	4.5.1
	Nama Proses	Tambah warna
	Source	Operator
	Input	Data tambah warna
	Output	Info tambah warna
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator akan menambahkan warna kepada setiap produk agar member dapat memilih warna yang disukai dari setiap produk.
51	No. Proses	4.5.2
	Nama Proses	Edit warna
	Source	Operator
	Input	Data edit warna
	Output	Info edit warna
	Destination	Operator
	Logika Proses	1.operator akan mengedit warna bila warna ada warna baru. 2. operator akan memberikan warna dari setiap produk
52	No. Proses	4.5.3
	Nama Proses	Hapus warna

	Source	Operator
	Input	Data hapus warna
	Output	Info hapus warna
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator akan menghapus warna bila warna yang di inputkan sudah tidak diminati
53	No. Proses	4.6.1
	Nama Proses	Tambah Detail_barang
	Source	Operator
	Input	Data detail_ produk
	Output	Info detail_ produk
	Destination	Member
	Logika Proses	1. Operator memberikan detail produk pada setiap produk yang akan diinputkan.
54	No. Proses	4.6.2
	Nama Proses	Edit detail_ produk
	Source	Operator
	Input	Data detail_ produk
	Output	Info detai_ produk
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator akan mengedit detail produk bila info yang diberikan masih kurang
55	No. Proses	4.9.1
	Nama Proses	Tambah kota
	Source	Operator
	Input	Data tambah kota
	Output	Info tambah kota
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator akan menambahkan kota pada setiap pememsanan yang dilakukan member
56	No. Proses	4.9.2

	Nama Proses	edit kota
	Source	Operator
	Input	Data edit kota
	Output	Info edit kota
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Kota akan di edit apabila kota yang dituju tidak dapat terjangkau
57	No. Proses	4.9.3
	Nama Proses	Hapus kota
	Source	Operator
	Input	Data hapus kota
	Output	Info hapus kota
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator akan menghapus kota jika kota yang dituju terlalu jauh jaraknya
58	No. Proses	4.10.1
	Nama Proses	Tambah provinsi
	Source	Operator
	Input	Data tambah provinsi
	Output	Edit tambah provinsi
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator akan menambahkan provinsi untuk mengetahui letak dari member
59	No. Proses	4.10.2
	Nama Proses	Edit provinsi
	Source	Operator
	Input	Data edit provinsi
	Output	Info edit provinsi
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator akan mengedit provinsi bila ada

		kesalahan dalam penginputan jasa pengiriman.
60	Nama Proses	Hapus provinsi
	Source	Operator
	Input	Data hapus provinsi
	Output	Info hapus provinsi
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator akan menghapus data provinsi apabila provinsi yang dituju terlalu jauh atau tidak dapat terjangkau
61	No. Proses	4.10.4
	Nama Proses	Cari provinsi
	Source	Operator
	Input	Data cari provinsi
	Output	Info cari provinsi
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator akan mencari provinsi untuk mengirim produk yang dipesan.
62	No. Proses	4.11.1
	Nama Proses	Tambah jasa pengiriman
	Source	Operator
	Input	Data tambah jasa pengiriman
	Output	Info jasa pengiriman
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator akan menambah jasa pengiriman.
63	No. Proses	4.11.2
	Nama Proses	Edit jasa pengiriman
	Source	Operator
	Input	Data edit jasa pengiriman
	Output	Info edit jasa pengiriman
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator akan mengedit jasa pengiriman yang

		ditentukan ada kesalahan.
64	No. Proses	4.11.3
	Nama Proses	Hapus jasa pengiriman
	Source	Operator
	Input	Data hapus jasa pengiriman
	Output	Info hapus jasa pengiriman
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator akan menghapus jasa pengiriman bila jasa pengiriman tidak sesuai.
64	No. Proses	4.12.1
	Nama Proses	Tambah ongkir
	Source	Operator
	Input	Data tambah ongkir
	Output	Info tambah ongkir
	Destination	operator
	Logika Proses	1. Operator akan menambahkan ongkir bila ada
65	No. Proses	4.12.2
	Nama Proses	Edit ongkir
	Source	operator
	Input	Data edit ongkir
	Output	Info edit ongkir
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator akan mengedit ongkir bila data tidak sesuai.
66	No. Proses	4.12.3
	Nama Proses	Hapus ongkir
	Source	Operator
	Input	Data hapus ongkir
	Output	Info hapus ongkir
	Destination	operator
	Logika Proses	1. Operator akan menghapus ongkir yang sudah

		tidak di pakai
67	No. Proses	4.13.1
	Nama Proses	Tambah jenis pengiriman
	Source	Operator
	Input	Data tambah jenis pengiriman
	Output	Info tambah jenis pengiriman
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator akan menambah jenis pengiriman bila diperlukan
68	No. Proses	4.13.2
	Nama Proses	Edit jenis pengiriman
	Source	Operator
	Input	Data edit jenis pengiriman
	Output	Info edit jenis pengiriman
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator akan mengedit bila terjadi kesalahan dalam menambahkand ata jenis pengiriman.
69	No. Proses	4.13.3
	Nama Proses	Hapus jenis pengiriman
	Source	Operator
	Input	Data hapus jenis pengiriman
	Output	Info hapus jenis pengiriman
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator akan menghapus jenis pengiriman bila sudah tidak berlaku lagi.
70	No. Proses	8.1.1
	Nama Proses	Lihat produk terbaru
	Source	konsumen, member
	Input	Data produk
	Output	Info produk
	Destination	konsumen, member

	Logika Proses	1. Member dapat melihat produk terbaru yang baru saja masuk
71	No. Proses	8.1.2
	Nama Proses	Lihat produk diskon
	Source	konsumen, member
	Input	Data produk
	Output	Info produk
	Destination	konsumen, member
	Logika Proses	1. Member, konsumen dapat melihat barang yang mendapatkan diskon.
72	No. Proses	8.1.3
	Nama Proses	Lihat produk terlaris
	Source	konsumen, member
	Input	Data produk
	Output	Info produk
	Destination	konsumen, member
	Logika Proses	1. Member, konsumen dapat melihat produk terlaris tanpa harus terlebih dahulu login.
73	No. Proses	8.1.4
	Nama Proses	Lihat produk acak
	Source	Konsumen , member
	Input	Data produk
	Output	Info produk
	Destination	Konsumen , member
	Logika Proses	1. Member, konsumen dapat melihat produk secara acak dan memilih barang secara acak.
74	No. Proses	8.1.5
	Nama Proses	Lihat produk terbanyak dilihat
	Source	Konsumen , member
	Input	Data produk
	Output	Info produk

	Destination	konsumen, member
	Logika Proses	1. Member, konsumen dapat melihat produk yang sering dilihat atau produk yang ratingnya besar.

3.1.5.4 **Kamua Data**

Kamus data atau sering disebut *data dictionary* merupakan katalog fakta tentang data informasi dari suatu sistem. Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang ada pada diagram aliran data. Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem dapat mendefinisikan data apa saja yang mengalir pada sistem secara lengkap. Kamus data digunakan untuk merancang inputan data, laporan dan *database*. Kamus data yang digunakan untuk aplikasi website penjualan *online* pada New Rofina Collection adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2 Kamus data

NO	Kamus	Keterangan
1	Nama aliran data	Daftar Member
	Where user/how used	Proses 1 Pelanggan Proses 1 Pelanggan
	Deskripsi	Berisikan data pelanggan yang digunakan untuk mendaftar dan akan disimpan didalam database.
	Struktur data	Id_pelanggan + tanggal_daftar + email_pelanggan + password_pelanggan + nama_pelanggan + alamat + kota + kode_pos
	Id_pelanggan	[0-9]
	Tanggal_daftar	[A-Z|a-z|0-9]
	Email	[A-Z|a-z|0-9]
	Password	[A-Z|a-z|0-9]
	Nama_lengkap	[A-Z|a-z|0-9]
	Alamat	[A-Z|a-z|0-9]
	Kota	[A-Z|a-z|0-9]
	Kode pos	[0-9]
2	Nama aliran data	Data Login Member
	Where user/how used	Member –proses 2 Member proses 2.1

	Deskripsi	Berisikan semua data login member
	Struktur data	*E-mail + Password*
	E-mail	[A-Z|a-z|O-9]
	Password	[A-Z|a-z|O-9]
3	Nama aliran data	Data Login Admin
	Where user/how used	Admin proses 2 Admin proses 2.1
	Deskripsi	Berisikan semua data login admin
	Struktur data	*E-mail + Password*
	E-mail	[A-Z|a-z|0-9]
	Password	[A-Z|a-z|0-9]
4	Nama aliran data	Data Login Operator
	Where user/how used	Operator proses 2 Operator proses 2.1
	Deskripsi	Berisikan semua data login operator
	Struktur data	*E-mail + Password*
	Email	[A-Z|a-z|0-9]
	Password	[A-Z|a-z|0-9]
5	Nama aliran data	Data Provinsi
	Where user/how used	Provinsi proses 4 Provinsi proses 4.1
	Deskripsi	Berisikan data tentang provinsi member
	Struktur data	Id_provinsi + Nama_provinsi + id_petugas
	Id_provinsi	[0-9]
	Nama_provinsi	[A-Z|a-z|0-9]
	Id_petugas	[0-9]
6	Nama aliran data	Data kota
	Where user/how used	Kota proses 4 Kota proses 4.2
	Deskripsi	Berisikan data tentang kota member
	Struktur data	Id_kota + id_provinsi + nama_kota + ongkos_kirim

	Id_kota	[0-9]
	Id_provinsi	[0-9]
	Nama_kota	[A-Z|a-z|0-9]
	Ongkos_kirim	[0-9]
7	Nama aliran data	Data barang
	Where user/how used	Barang proses 4 Barang proses 4.9
	Deskripsi	Berisikan data tentang barang-barang yang akan ditampilkan atau dijual pada aplikasi e-commerce
	Struktur data	Id_barang + nama_barang + id_kategori + deskripsi + url_gambar
	Id_barang	[0-9]
	Nama_barang	[A-Z|a-z|0-9]
	Id_kategori	[A-Z|a-z|0-9]
	Deskripsi	[A-Z|a-z|0-9]
	url_gambar	[A-Z|a-z|0-9]
8	Nama aliran data	Data kategori
	Where user/how used	Kategori proses 4 Kategori proses 4.8
	Deskripsi	Berisikan data barang apa saja yang akan ditawarkan kepada pelanggan.
	Struktur data	id_kategori + id_induk + nama_kategori + deskripsi + url_gambar + id_petugas
	Id_kategori	[A-Z|a-z|0-9]
	Id_induk	[A-Z|a-z|0-9]
	Nama_kategori	[A-Z|a-z|0-9]
	Deskripsi	[A-Z|a-z|0-9]
	url_gambar	[A-Z|a-z|0-9]
	Id_petugas	[0-9]
9	Nama aliran data	Data petugas
	Where user/how used	Admin proses 3

		Admin Proses 3.1
	Deskripsi	Berisikan data petugas
	Struktur data	Id_;petugas + tanggal_daftar + email_petugas + password + nama_petugas
	Id_petugas	[0-9]
	tanggal_daftar	[A-Z|a-z|0-9]
	Email_petugas	[A-Z|a-z|0-9]
	password	[A-Z|a-z|0-9]
	Nama_petugas	[A-Z|a-z|0-9]
10	Nama aliran data	Data order
	Where user/how used	Pesanan proses 4 Pesanan proses 4.7
	Deskripsi	Berisikan data pesanan
	Struktur data	Id_pesanan + id_pelanggan + detail_pesanan + tanggal_pesanan + nama_penerima + alamat + kota + provinsi + kode_pos + telepon + subtotal + ongkos + total_bayar + tanggal_pembayaran + kode_pengiriman + tanggal_pengiriman + tanggal_diterima + komentar + status
	Id_pesanan	[0-9]
	Id_pelanggan	[0-9]
	Detail_pesanan	[A-Z|a-z|0-9]
	Tanggal_pesanan	[A-Z|a-z|0-9]
	Nama_penerima	[A-Z|a-z|0-9]
	alamat	[A-Z|a-z|0-9]
	Kota	[A-Z|a-z|0-9]
	provinsi	[A-Z|a-z|0-9]
	Kode_pos	[0-9]
	Telepon	[0-9]
	Subtotal	[0-9]
	Ongkos	[0-9]

	Total_bayar	[0-9]
	Tanggal_pembayaran	[A-Z|a-z|0-9]
	Kode_pengiriman	[0-9]
	Tanggal_pengiriman	[A-Z|a-z|0-9]
	Tanggal_diterima	[A-Z|a-z|0-9]
	komentar	[A-Z|a-z|0-9]
	status	[A-Z|a-z|0-9]
11	Nama aliran data	Data detail order
	Where user/how used	Pelanggan proses 4 Pelanggan proses 4.8
	Deskripsi	Berisikan detail barang yang dipesan
	Struktur data	Id_detail_pesanan + id_pesanan + id_detail_pesanan + harga + diskon + ukuran + berat + jumlah + return + jumlah_ return
	Id_detail_pesanan	[0-9]
	Id_pesanan	[0-9]
	Id_detail_pesanan	[0-9]
	Harga	[0-9]
	Diskon	[0-9]
	Ukuran	[A-Z|a-z|0-9]
	Berat	[A-Z|a-z|0-9]
	Jumlah	[0-9]
	Return	[A-Z|a-z|0-9]
	Jumlah_return	[A-Z|a-z|0-9]
12	Nama aliran data	Data komentar
	Where user/how used	Operator proses 4 Operator 4.10
	Deskripsi	Berisikan komentar pelanggan
	Struktur data	Id_komentar + id_pelanggan + id_barang + tanggal + isi
	Id_komentar	[0-9]
	Id_pelanggan	[0-9]

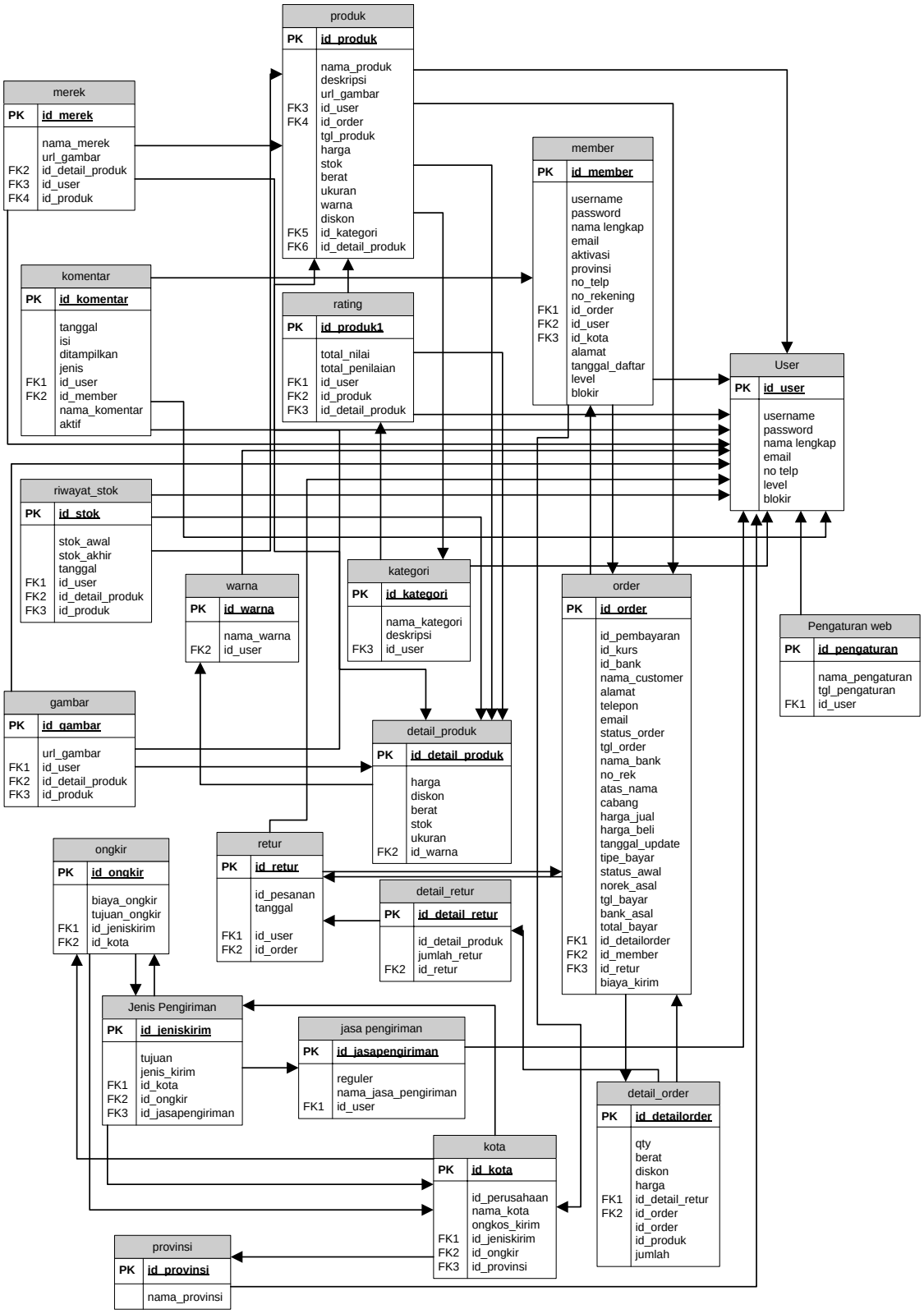
	Id_barang	[0-9]
	tanggal	[A-Z|a-z|0-9]
	isi	[A-Z|a-z|0-9]
13	Nama aliran data	Data pengaturan web
	Where user/how used	Admin proses 9 Admin proses 9.1
	Deskripsi	Berisikan pengaturan web pada aplikasi
	Struktur data	Id_pengaturan + id_petugas + nama_pengaturan + isi + diaktifkan
	Id_pengaturan	[0-9]
	Id_petugas	[0-9]
	Nama_pengaturan	[A-Z|a-z|0-9]
	isi	[A-Z|a-z|0-9]
	diaktifkan	[A-Z|a-z|0-9]

3.2 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data berguna untuk menciptakan atau merancang data yang terhubung dan disimpan secara bersama-sama.Untuk menggambarkan rancangan tersebut digunakan skema relasi dan perancangan struktur tabel.Dari dua hasil tersebut dapat dikerjakan implementasi basis datanya.

3.2.1 Skema Relasi

Skema Relasi merupakan model data dimana hubungan antar data, arti data dan batasannya dijelaskan dengan baris dan kolom.Sehingga file-file tersebut menjadi satu kesatuan yang dihubungkan oleh field kunci tersebut, proses ini mengelompokan elemen-elemen data menjadi satu file *database* beserta entitas dan hubungannya.Skema relasi dalam aplikasi penjualan *online* New Rofina Collection.



Tabel 3.3 Tabel Relasi Toko New Rofina Collection

3.2.2 Perancangan Struktur Tabel

Tabel-tabel yang terdapat dalam basis data yang digunakan dalam pembangunan aplikasi penjualan *online* New Rofina Collection adalah sebagai berikut :

Nama File : Member

Media penyimpanan : Harddisk

Keterangan : Penyimpanan data pelanggan

Tabel 3.4 Tabel Pelanggan

Field	**Type**	**Size**	**Extra**	**Keterangan**
Id_user	Int	5	Auto_increment	Primary key
Username	Varchar	50		
Password	Varchar	50		
Nama_lengkap	Varchar	100		
Email	Varchar	100		
Aktivasi	Int	6		
No_aktivasi	Varchar	120		
No_telp	Varchar	20		
Alamat	Text			
Tanggal_daftar	Date			
level	Varchar	20		
blokir	Enum			
Id_session	Varchar	100		
Avatar	Varchar	200		

Nama File : produk

Media penyimpanan : Harddisk

Keterangan : penyimpanan data produk

Tabel 3.5 Tabel produk

Field	**Type**	**Size**	**Extra**	**Keterangan**
Id_produk	Int	5	Auto_increment	Primary key
Id_kategori	Int	5		
Nama_produk	Varchar	100		
Produk_seo	Varchar	100		

Deskripsi	Text			
Harga	Int	20		
Stok	Int	5		
Berat	Decimal	(5,2)		
Ukuran	Int	2		
Warna	Varchar	20		
Tgl_masuk	Date			
Gambar	Varchar	100		
Dibeli	Int	5		
Diskon	Int	5		

Nama File : Kategori

Tempat penyimpanan : Harddisk

Keterangan : Tempat penyimpanan Kategori

Tabel 3.6 Tabel Kategori

Field	**Type**	**Size**	**Extra**	**Keterangan**
Id_kategori	Int	5	Auto_increment	Primary key
Nama_kategori	Varchar	100		
Kategori_seo	Varchar	100		

Nama File : Order

Tempat penyimpanan : Harddisk

Keterangan : Tempat penyimpanan order

Tabel 3.7 Tabel order

Field	**Type**	**Size**	**Extra**	**Keterangan**
Id_order	Int	5	Auto_increment	Primary key
Nama_kustomer	Varchar	100		
Alamat	Text			
Telepon	Varchar	20		
Email	Varchar	50		
Status_order	Varchar	30		
Tgl_order	Date			
Jam_order	Time			

Id_kota	Int	3		

Nama File : Detail order

Tempat penyimpanan : Harddisk

Keterangan : Tempat penyimpanan detail order

Tabel 3.8 Tabel Detail order

Field	**Type**	**Size**	**Extra**	**Keterangan**
Id_order	Int	5	Auto_increment	Primary key
Id_produk	Int	5		
jumlah	Int	5		

Nama File : Pegawai

Tempat penyimpanan : Harddisk

Keterangan : Tempat peyimpanan pegawai

Tabel 3.9 Tabel Pegawai

Field	**Type**	**Size**	**Extra**	**Keterangan**
Id_pelanggan	Int	5	Auto_increment	Primary key
Username	Varchar	50		
Password	Varchar	50		
Nama_lengkap	Varchar	100		
Email	Varchar	100		
No_telp	Varchar	20		
Level	Varchar	20		
Blokir	Enum	(“Y,N”)		

Nama File : Rating

Tempat penyimpanan : Harddisk

Keterangan : Data penyimpanan rating

Tabel 3.10 Tabel Rating

Field	**Type**	**Size**	**Extra**	**Keterangan**
Id	Int	11	Auto_increment	Primery key
Total_vote	Int	11		
Total_value	Int	11		
Used_ips	Longtext			

Nama File : Detail rating

Tempat penyimpanan : Harddisk

Keterangan : data penyimanan detail rating

Tabel 3.11 Tabel Detail rating

Field	**Type**	**Size**	**Extra**	**Keterangan**
id	Int	11	Auto_increment	Primery key
Id_users	Int	11		

Nama File : Komentar

Tempat penyimpanan : Harddisk

Keterangan : data penyimpanan komentar

tabel 3.12 Tabel Komentar

Field	**Type**	**Size**	**Extra**	**Keterangan**
Id_komentar	Int	11	Auto_increment	Primery key
Id_produk	Int	11		
Nama_komentar	Varchar	100		
Isi	Varchar	100		
tanggal	Date			
aktif	Enum(“Y”,”N’)			

Nama File : Kota

Tempat Penyimpanan: Harddisk

Keterangan : data penyimpanan kota

Tabel 3.13 Tabel penyimpanan kota

Field	**Type**	**Size**	**Extra**	**Keterangan**
Id_kota	Int	11	Auto_increment	Primery key
Id_perusahaan	Int	11		
Nama_kota	Varhcar	100		
Ongkos kirim	Int	11		

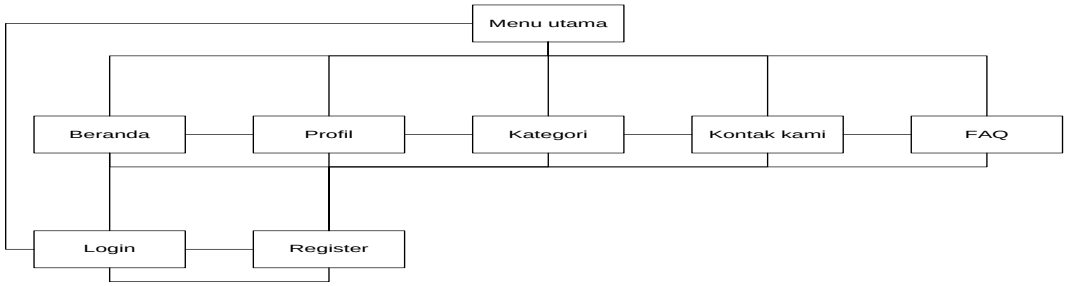
3.2.3 Perancangan Arsitektur

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

3.2.4 Perancangan Struktur Menu

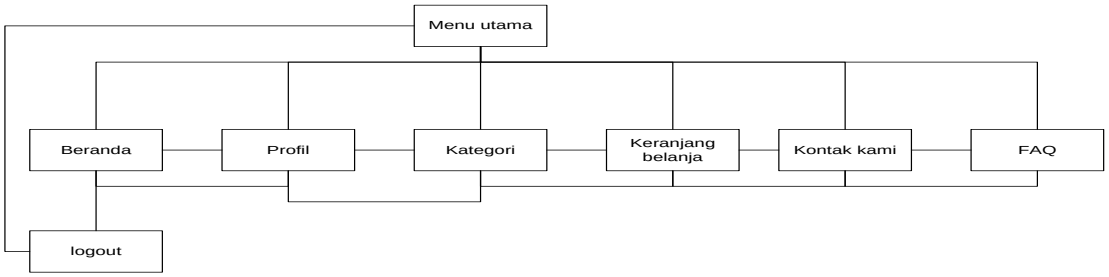
Perancangan struktur menu berisikan menu dan sub menu yang berfungsi untuk memudahkan pengguna di dalam menggunakan sistem.

3.2.4.1 Struktur Menu pengunjung



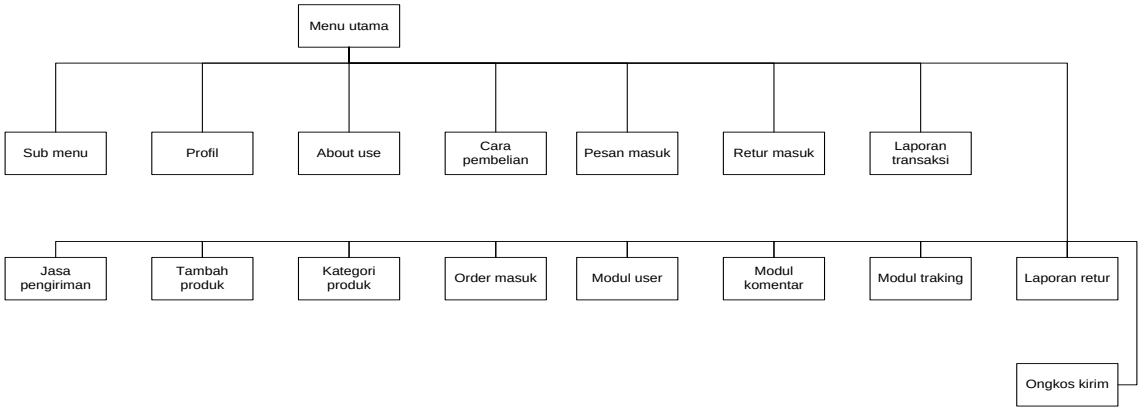
Gambar 3.27 Menu Pengunjung

3.2.4.2 Struktur Menu Member



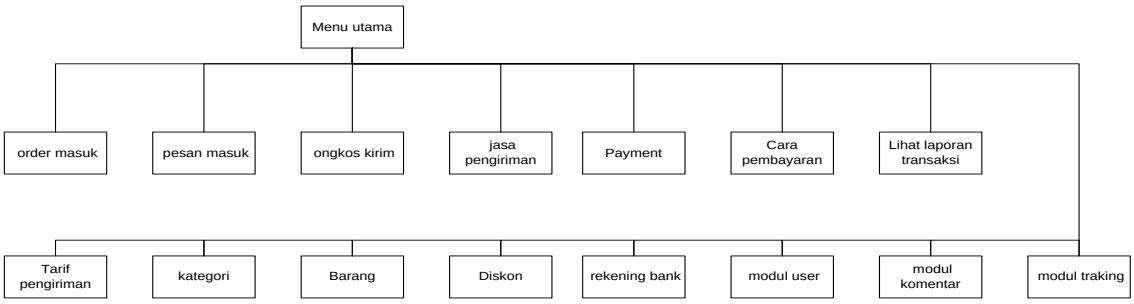
Gambar 3.28 Menu Member

3.2.4.3 Struktur Menu Admin



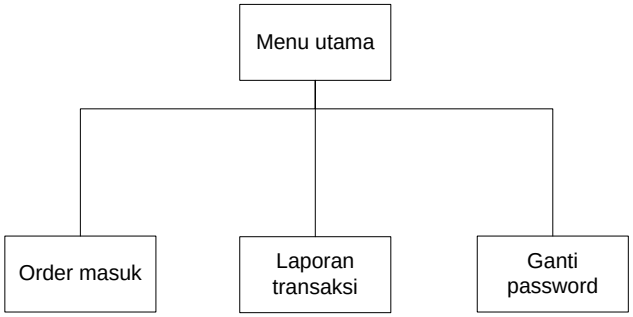
Gambar 3.29 Menu Admin

3.2.4.4 Struktur menu Operator Input Data



Gambar 3.30 Menu Operator Input Data

3.2.4.5 Struktur Menu Pemilik



Gambar 3.31 Menu Pemilik

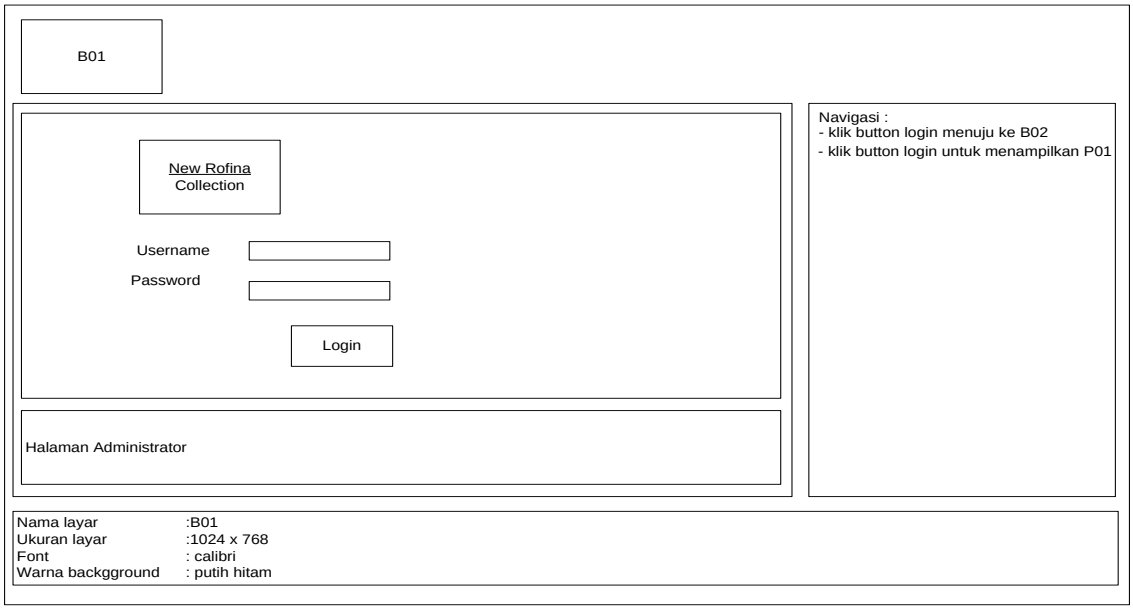
3.2.5 Perancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka adalah bentuk tampilan dari program yang akan dibuat untuk kebutuhan *interface* dengan *user.* Spesifikasi antar muka terdiri dari perancangan tampilan menu, tampilan form, tampilan pesan, keluaran dan jaringan semantik.

3.2.5.1 Perancangan Tampilan

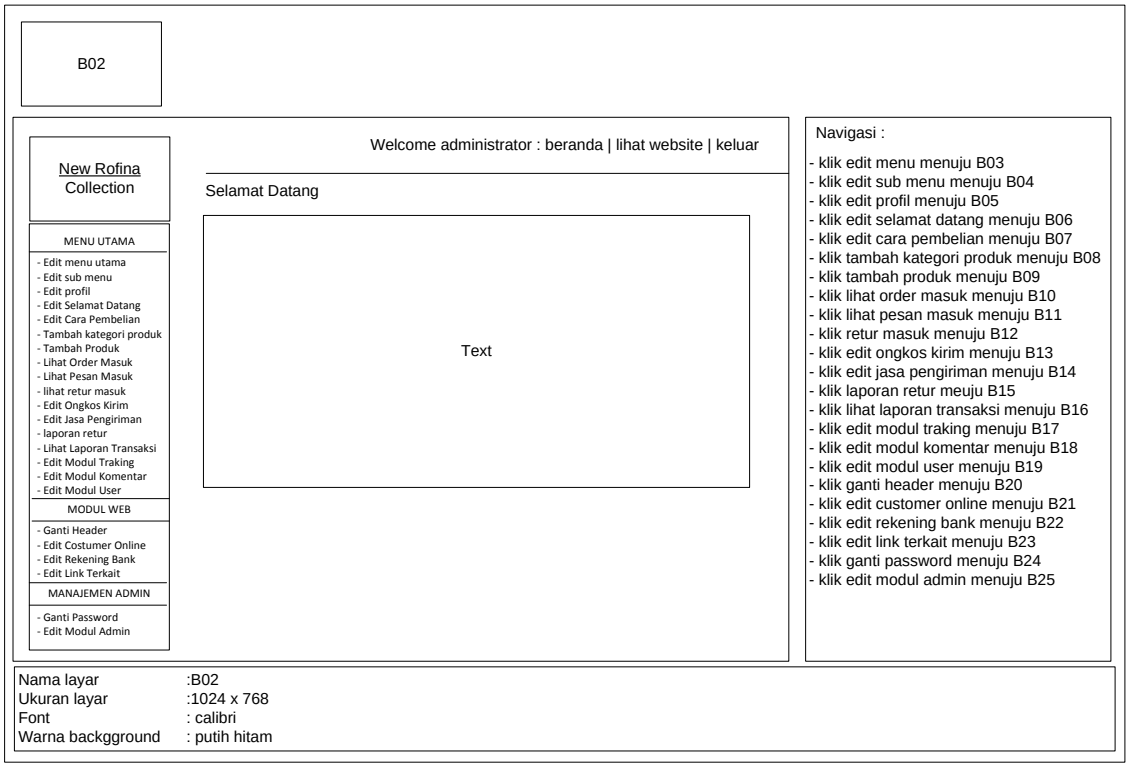
3.2.5.1.1 Perancangan Antar Muka Super Admin

1. Perancangan Antarmuka Login



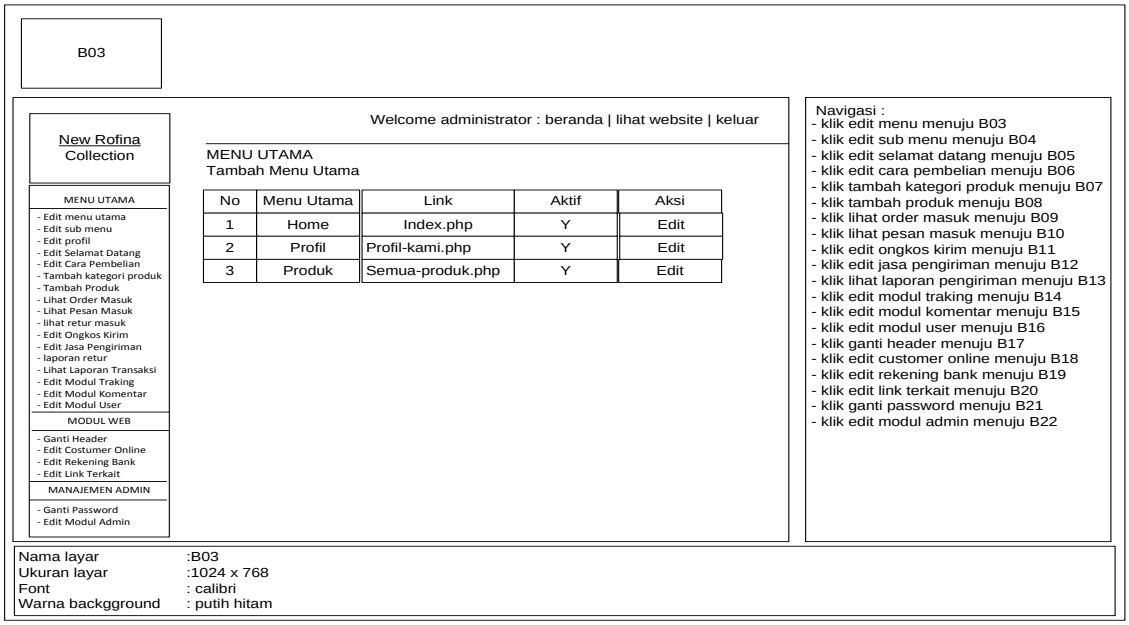
Gambar 3.32 Perancangan Antarmuka Login Admin

2. Perancangan Antarmuka Halaman Admin



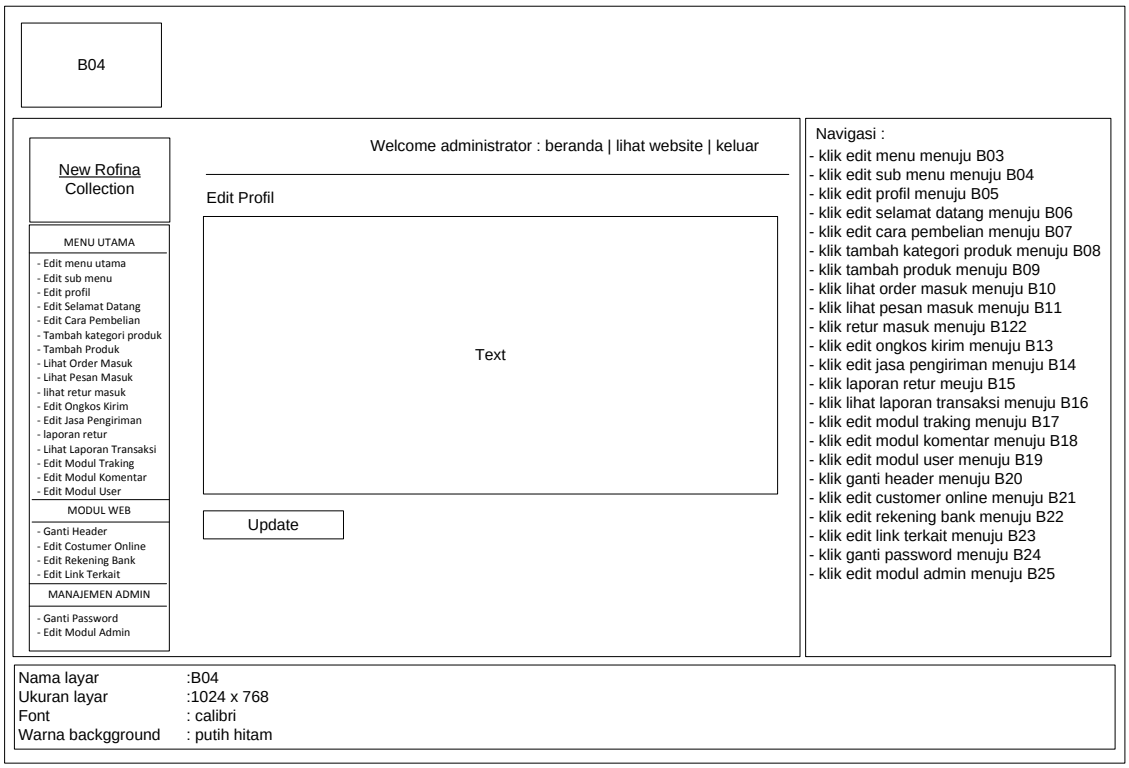
Gambar 3.33 Perancangan Antarmuka Halaman Admin

3. Perancangan Antarmuka Halaman Edit Menu Utama



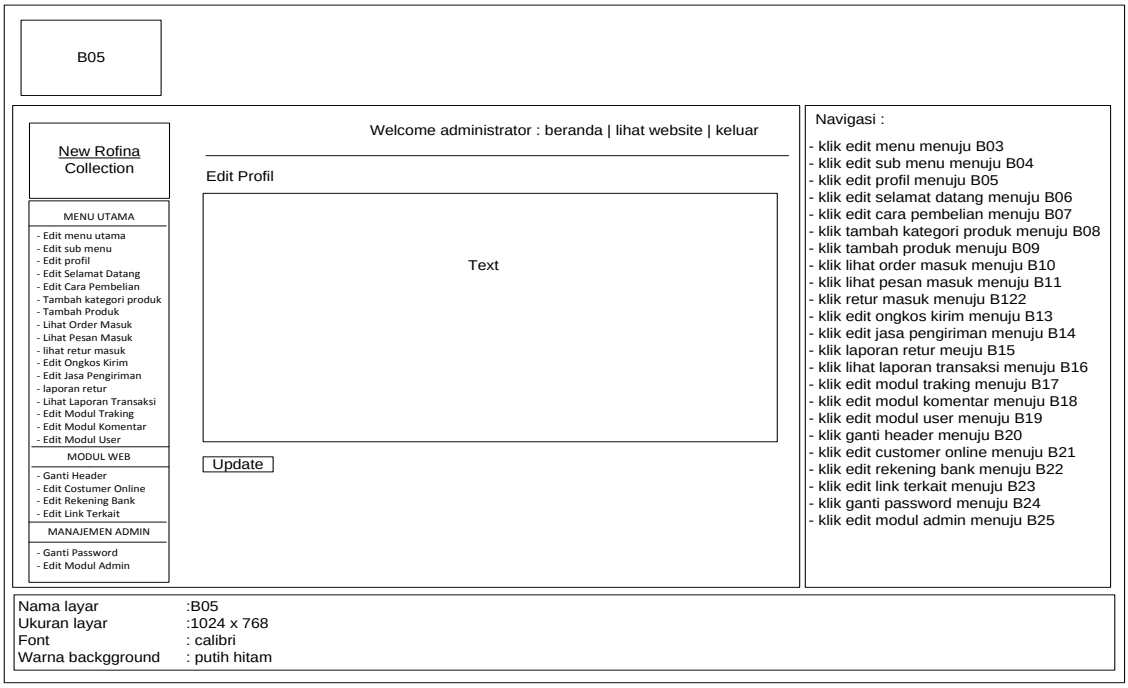
Gambar 3.34 Perancangan Antarmuka Edit Menu Utama

4. Perancangan Antarmuka Edit Sub Menu



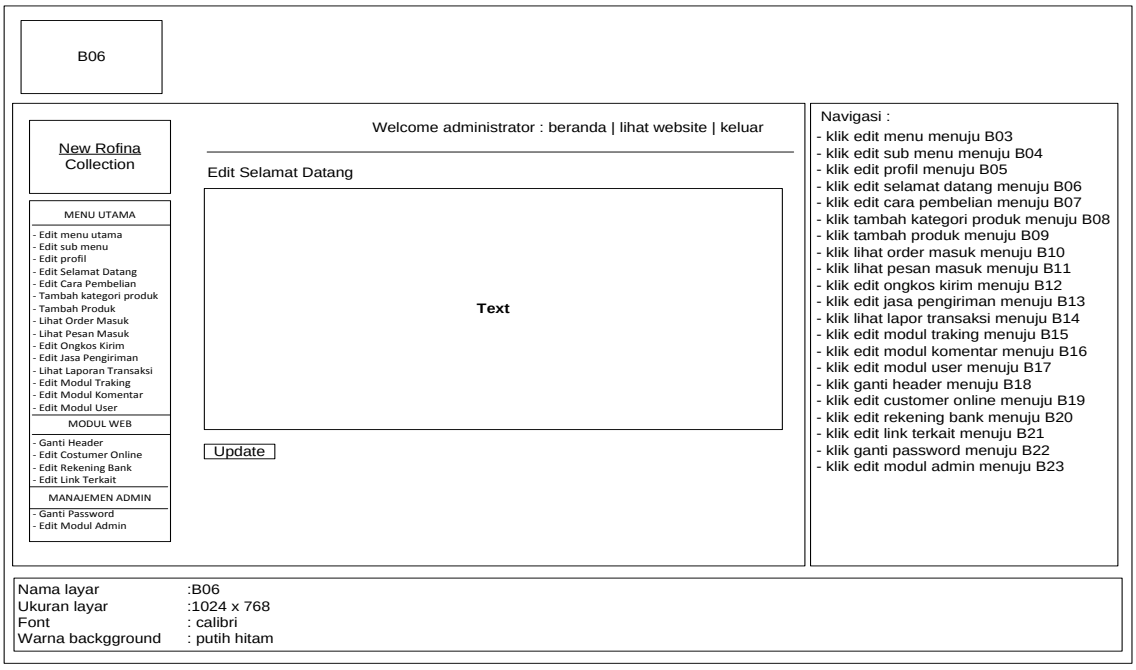
Gambar 3.35 Perancangan Antarmuka Sub Menu

5. Perancangan Antarmuka Edit Profil



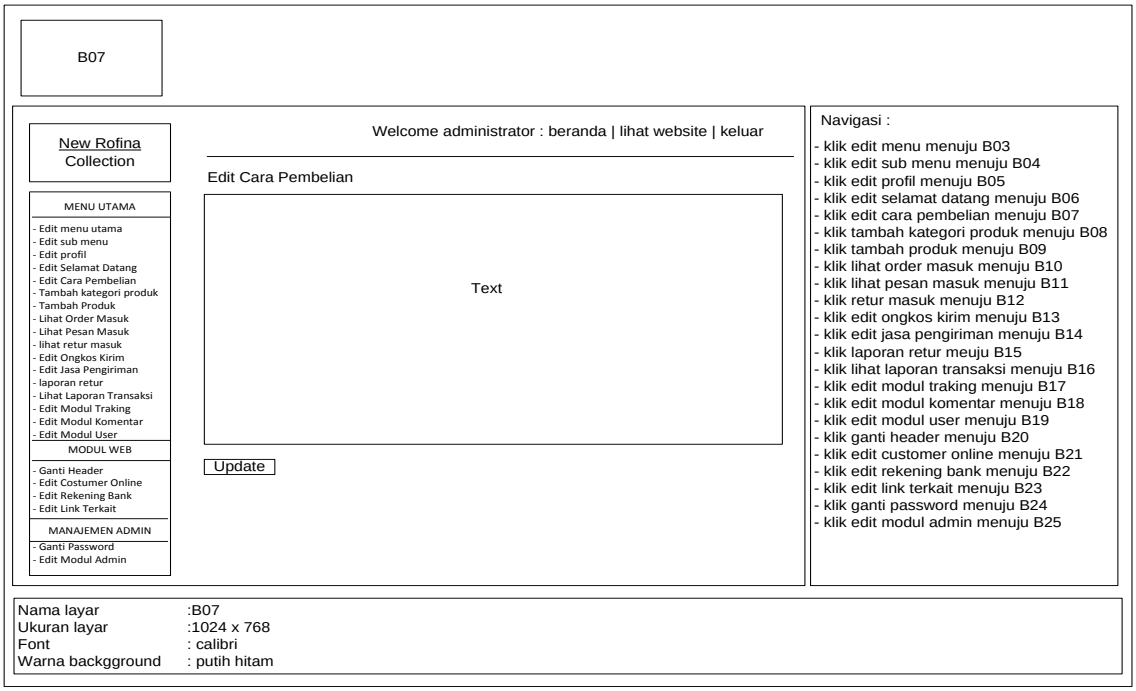
Gambar 3.36 Perancangan Antarmuka Edit Profil

6. Perancangan Antarmuka Edit Selamat Datang



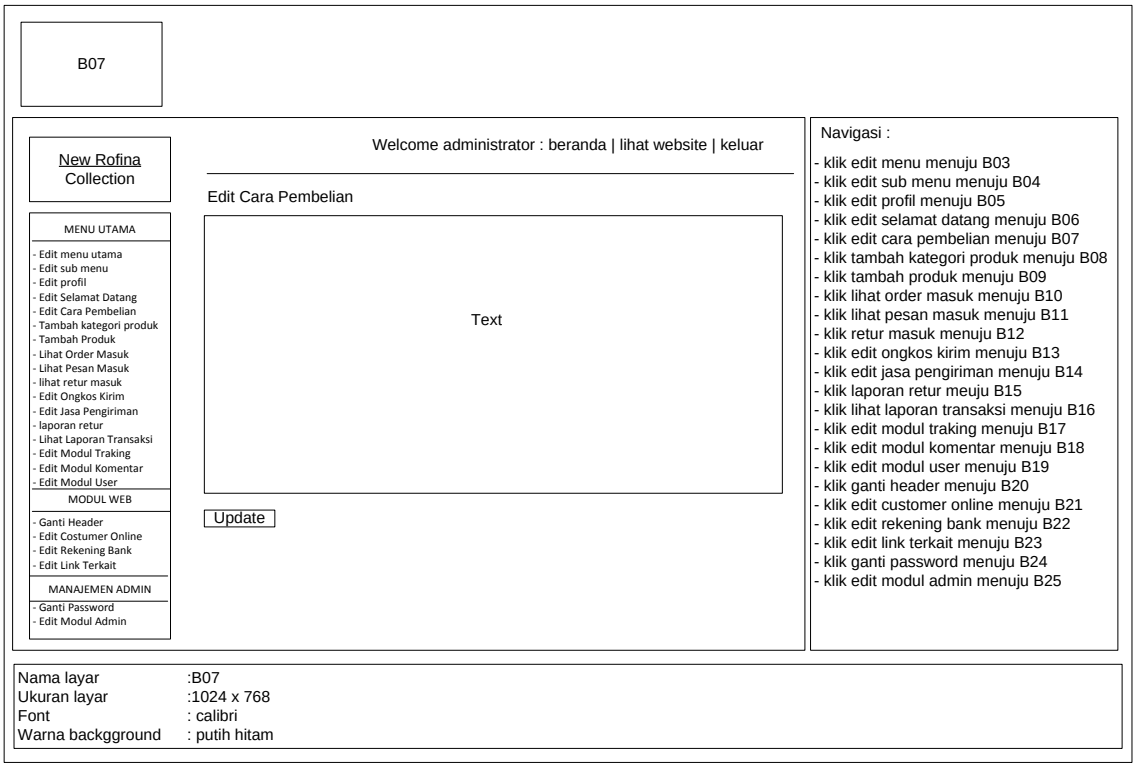
Gambar 3.37 Perancangan Antarmuka Edit Selamat Datang

7. Perancangan Antarmuka Edit Cara Pembelian



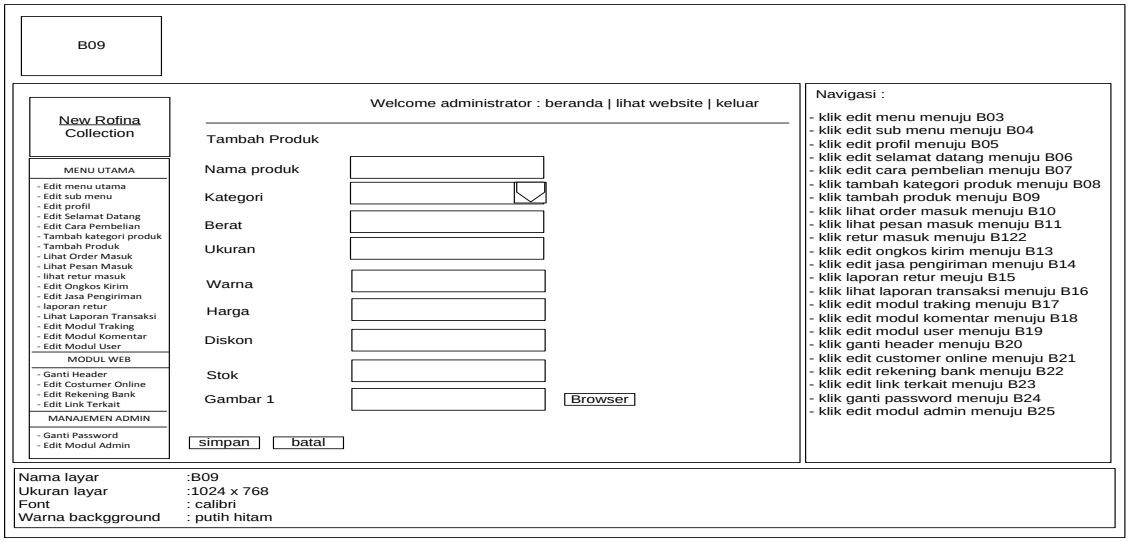
Gambar 3.38 Perancangan Antarmuka Edit Cara Pembelian

8. Perancangan Antarmuka Tambak Kategori Produk



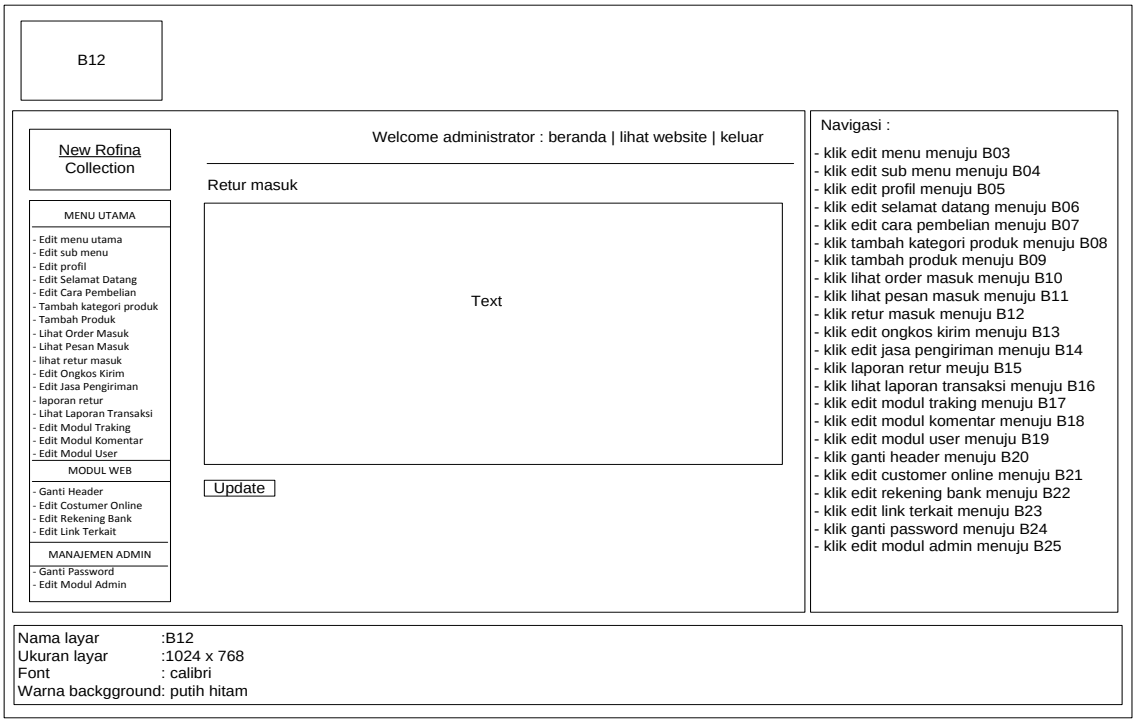
Gambar 3.39 Perancangan Antarmuka Tambah Kategori Produk

9. Perancangan Antarmuka Tambah Produk



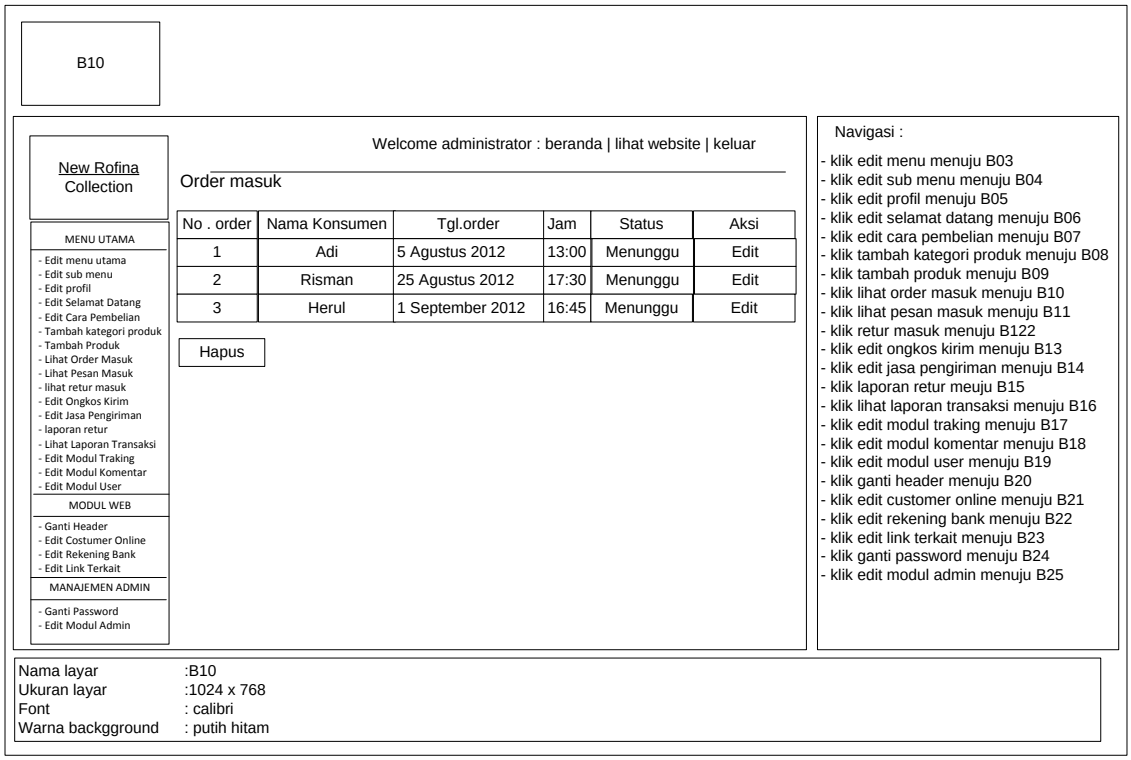
Gambar 3.40 Perancangan Antarmuka Tambah Produk

10. Perancangan Antarmuka Retur Masuk



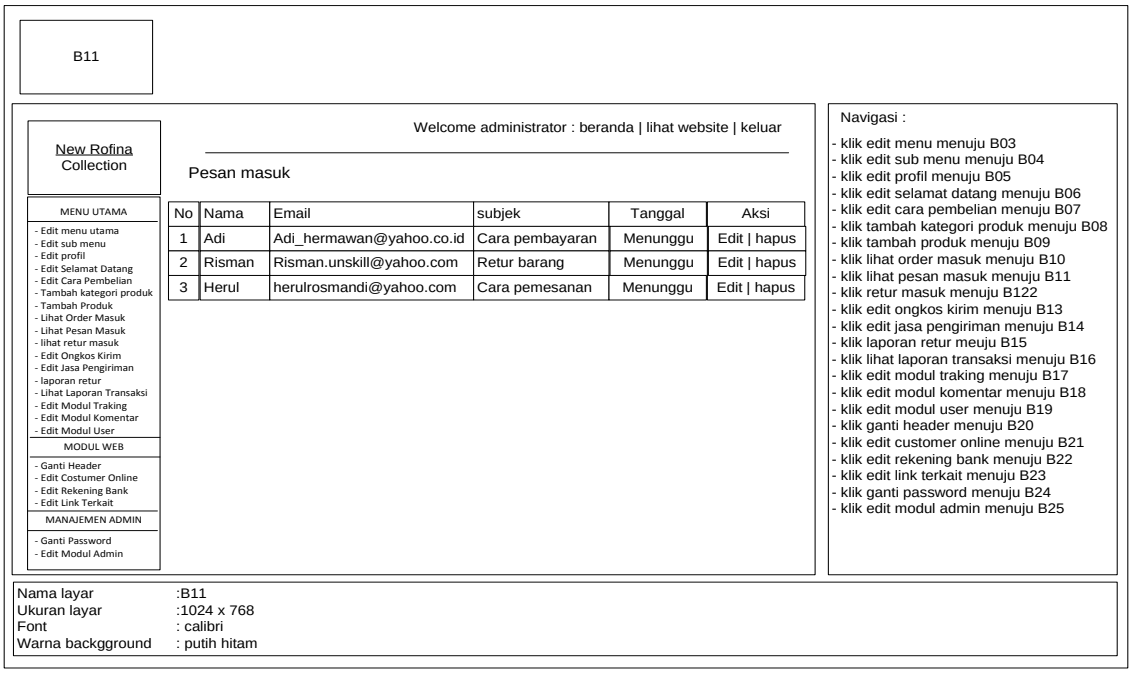
Gambar 3.41 Perancangan Antarmuka Retur Masuk

11. Perancangan Antarmuka Lihat Order Masuk



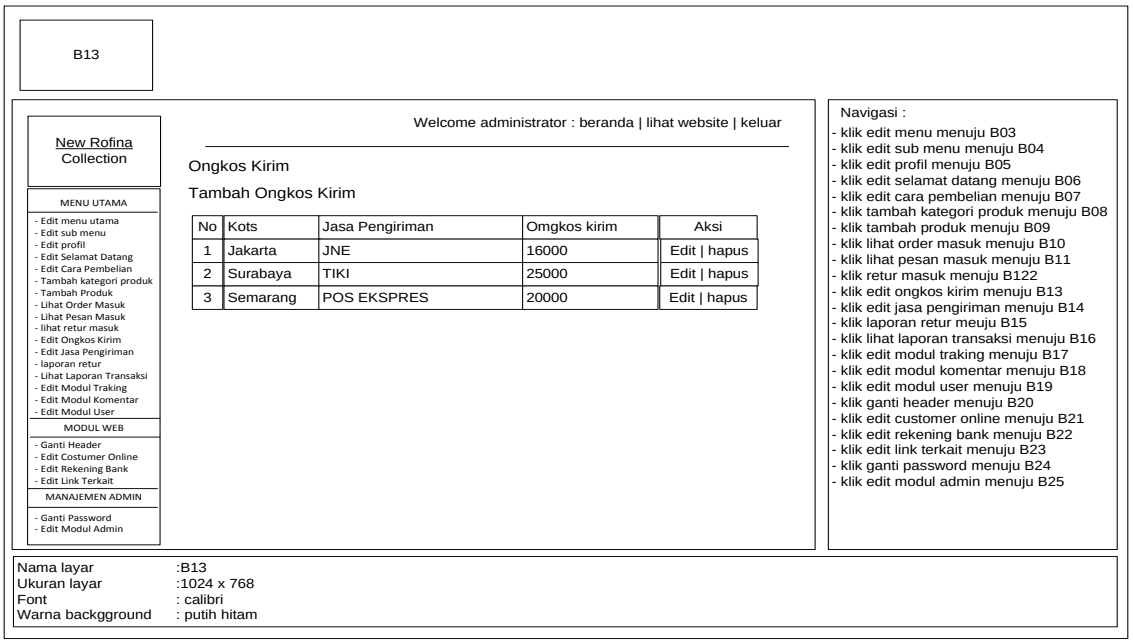
Gambar 3.42 Perancangan Antarmuka Lihat Order Masuk

12. Perancangan Antarmuka Lihat Pesan Masuk



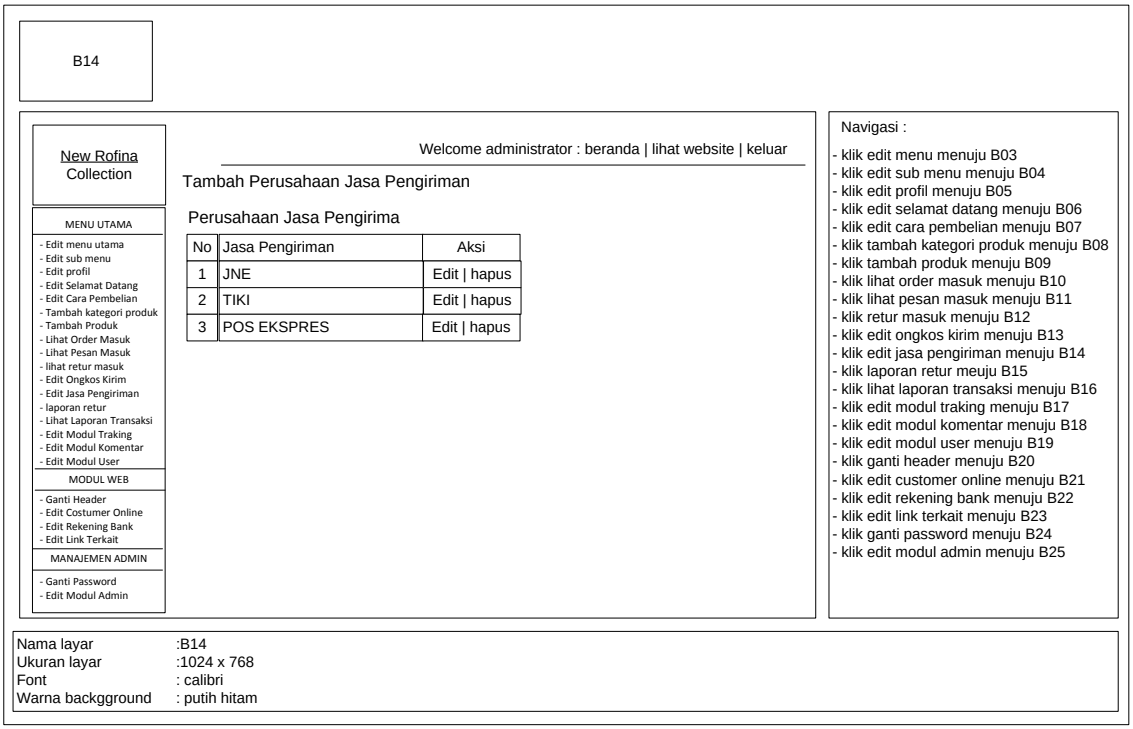
Gambar 3.43 Perancangan Antarmuka Lihat Pesan Masuk

13. Perancangan Antarmuka Edit Ongkos Kirim



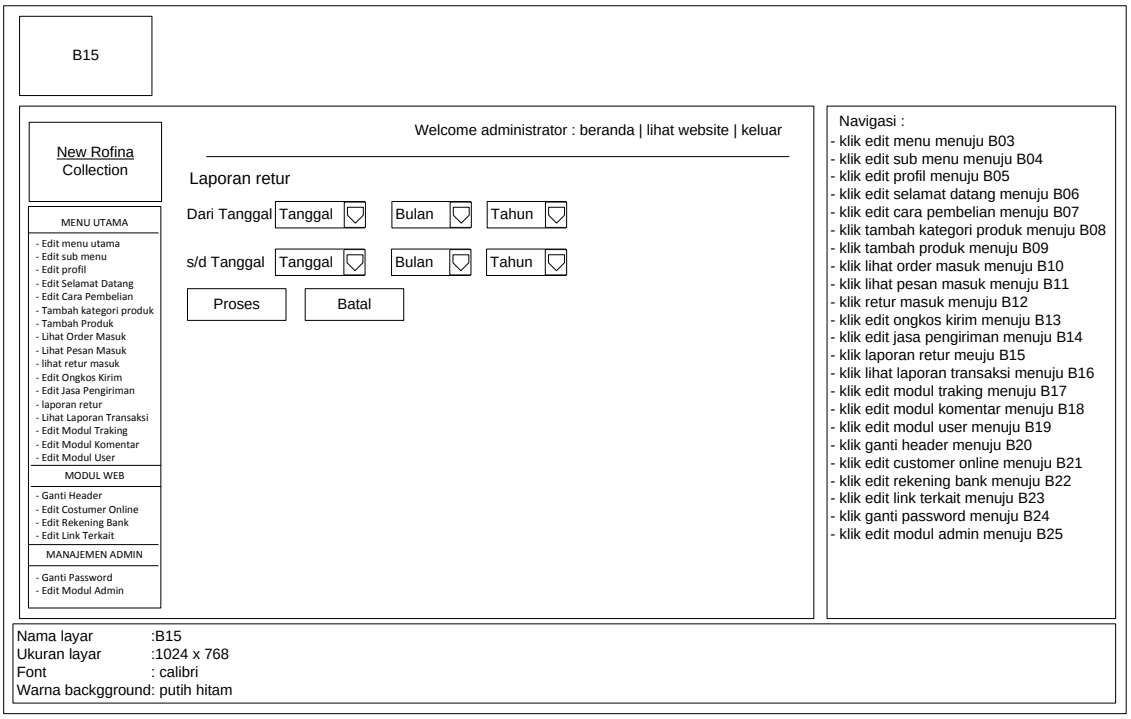
Gambar 3.44 Perancangan Antarmuka Edit Ongkos Kirim

14. Perancangan Antarmuka Edit Jasa Pengiriman



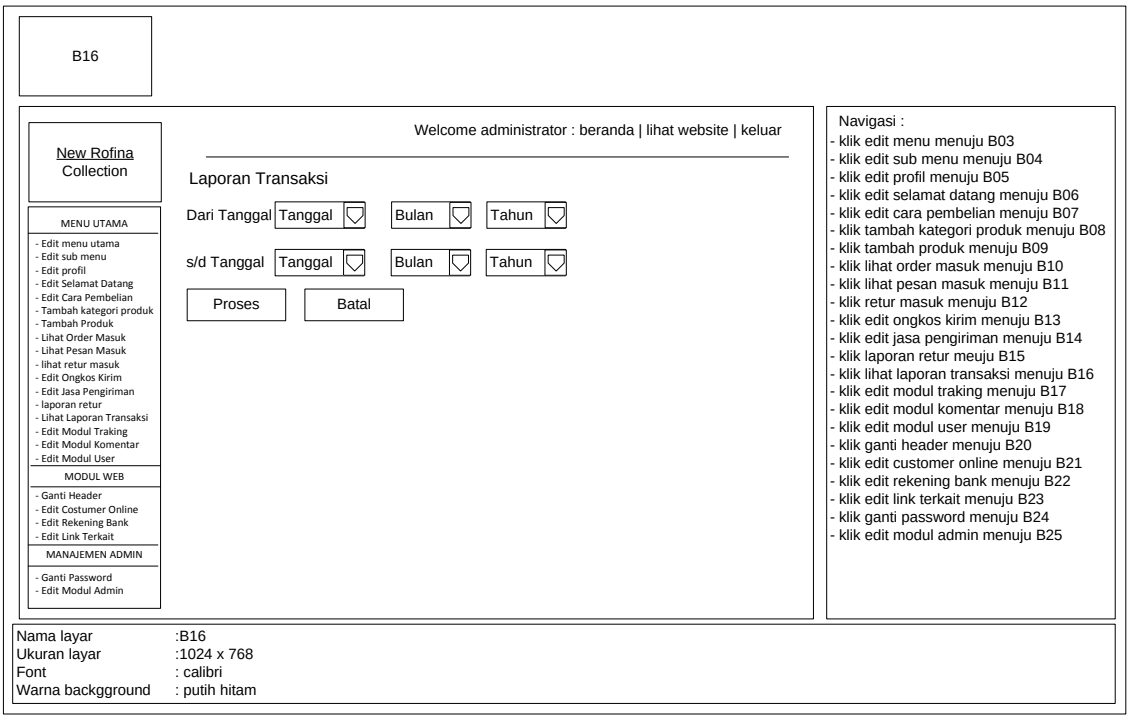
Gambar 3.45 Perancangan Antarmuka Edit Jasa Pengiriman

15. Perancangan Antarmuka Laporan Retur



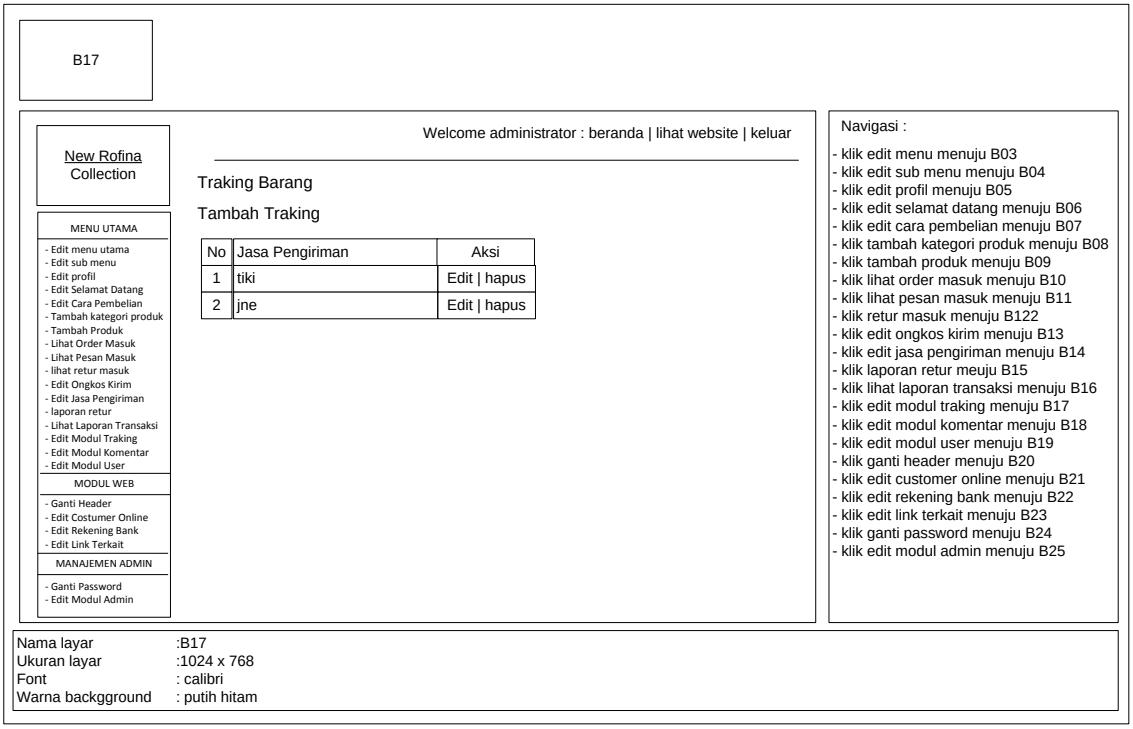
Gambar 3.46 Perancangan Antarmuka Edit Jasa Pengiriman

16. Perancangan Anatarmuka Lihat Laporan Transaksi



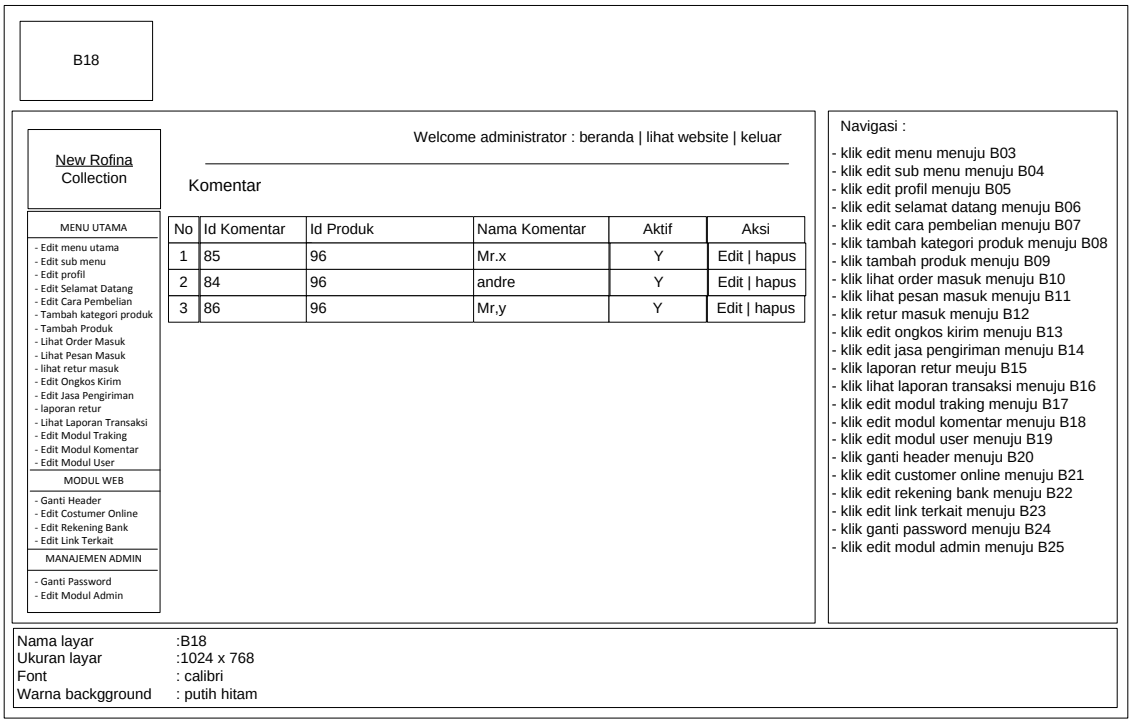
Gambar 3.47 Perancangan Antarmuka Lihat Laporan Transaksi

17. Perancangan Antarmuka Edit Modul Traking



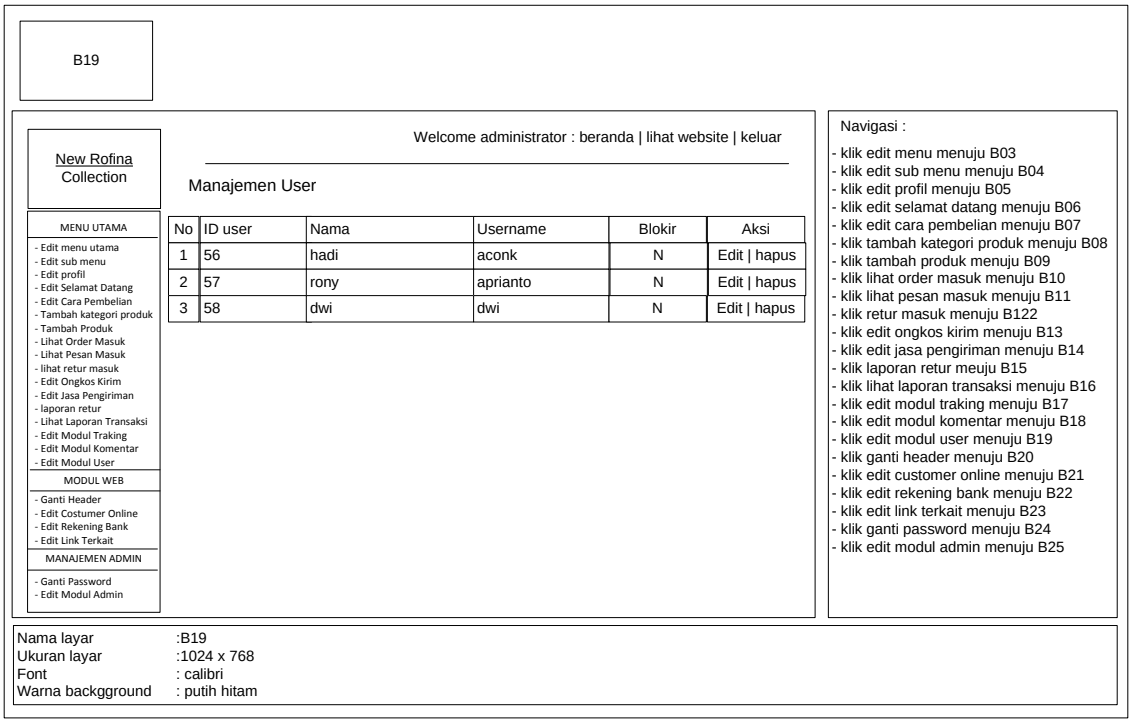
Gambar 3.48 Perancangan Antarmuka Edit Modul Traking

18. Perancangan Antarmuka Edit Modul Komentar



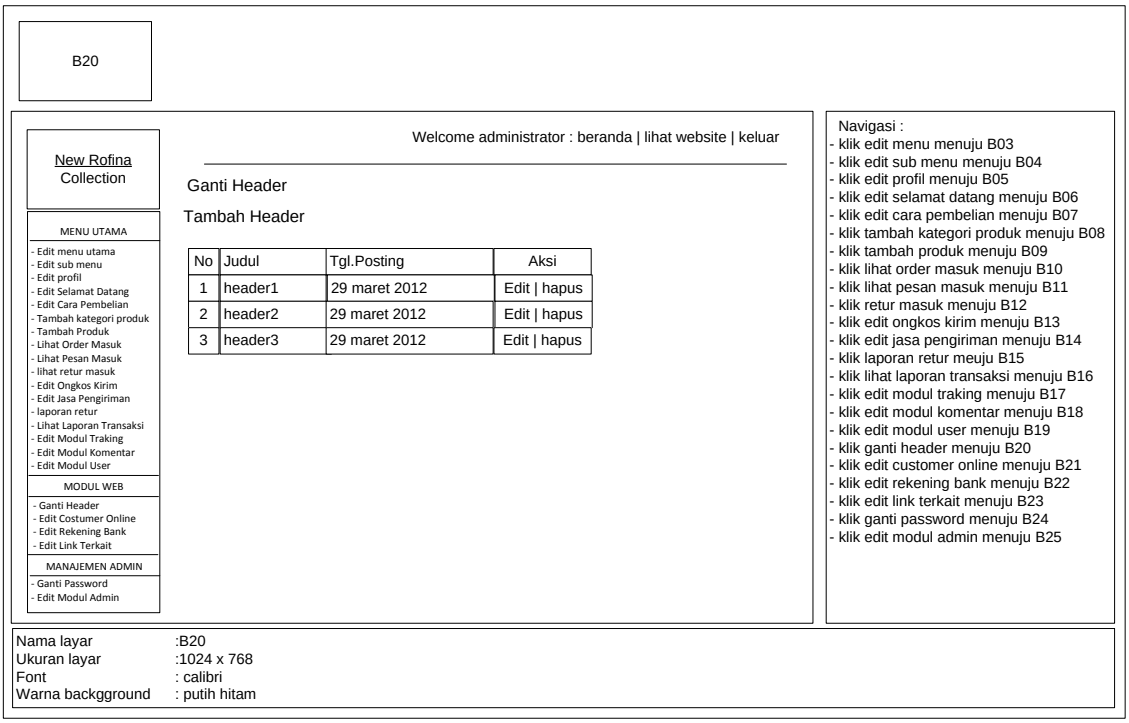
Gambar 3.49 Peracangan Antarmuka Edit Modul Komentar

19. Perancangan Antarmuka Edit Modul User



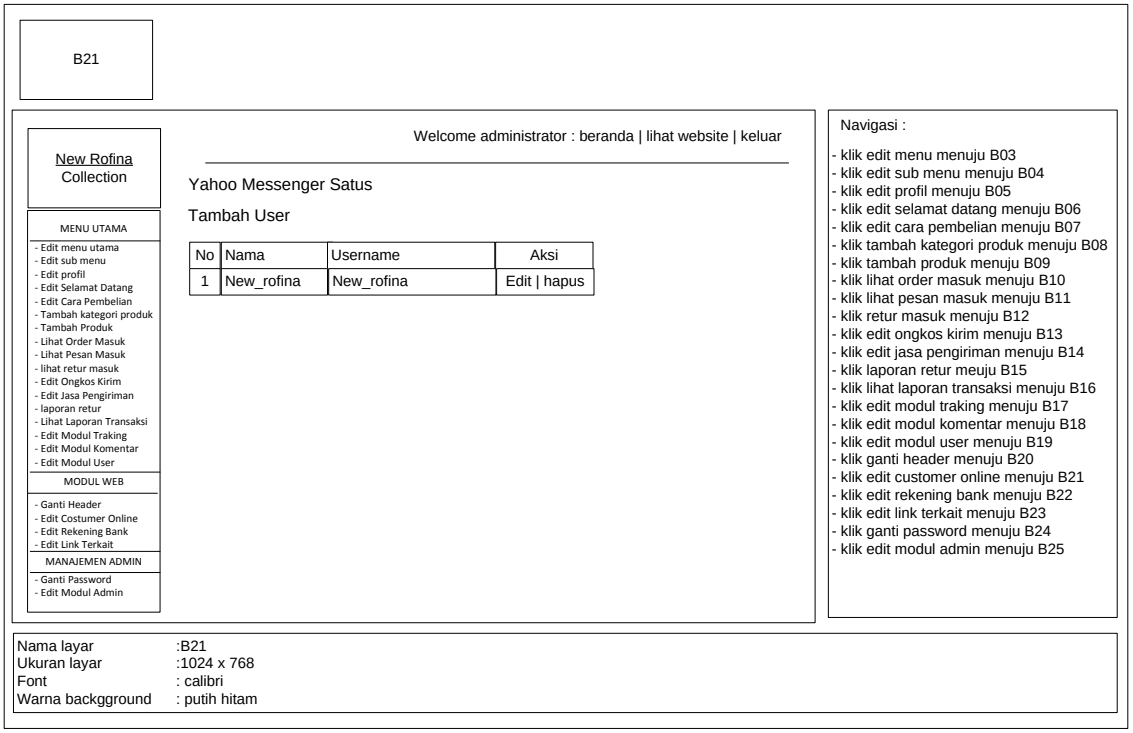
Gambar 3.50 Perancangan Antarmuka Edit Modul User

20. Perancangan Antarmuka Ganti Header



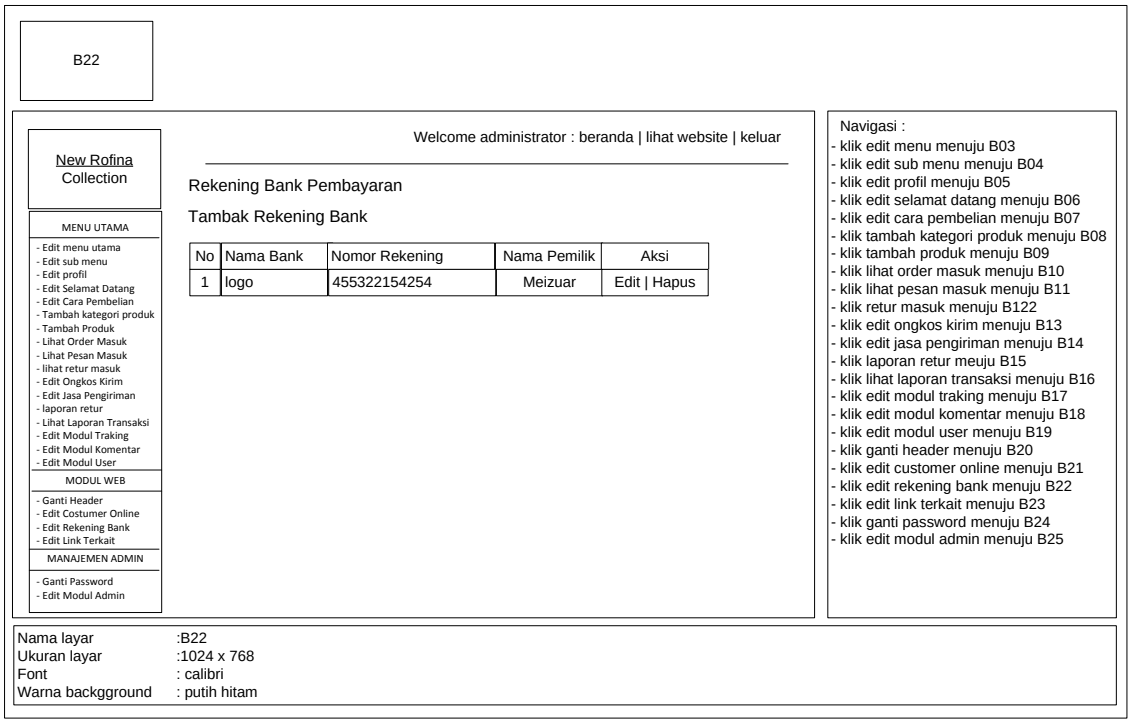
Gambar 3.51 Perancangan Antarmuka Ganti Header

21. Perancangan Antarmuka Edit Customer Online



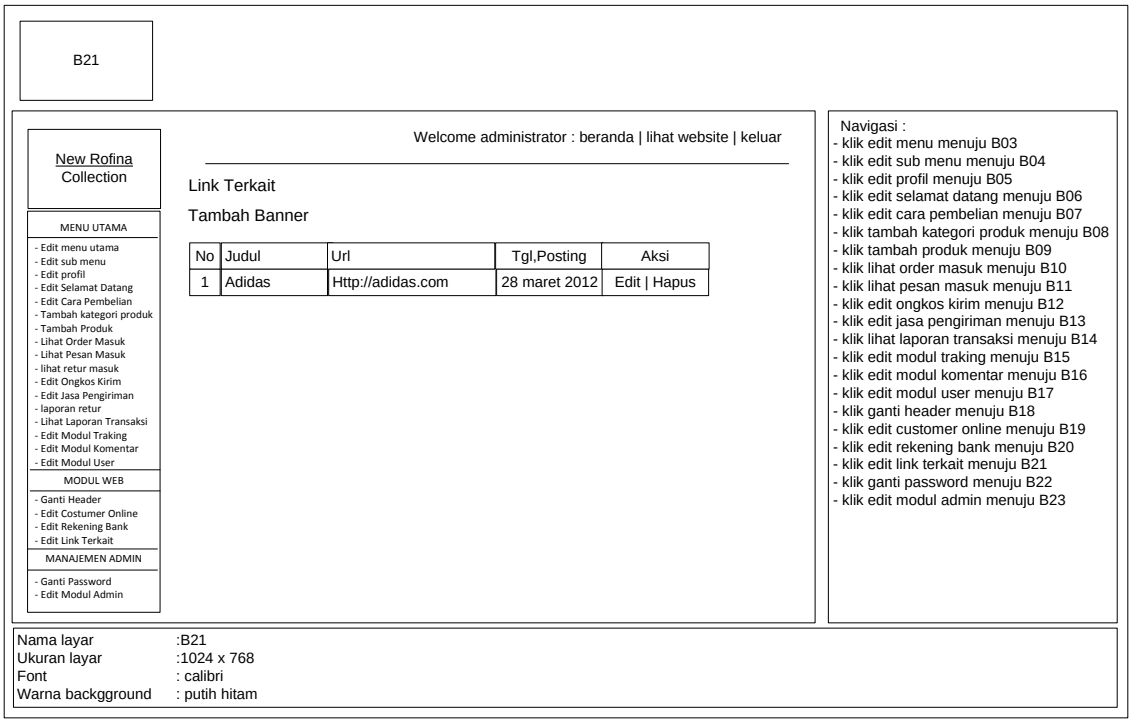
Gambar 3.52 Perancangan Antarmuka Edit Customer Online

22. Perancangan Antarmuka Edit Rekening Bank



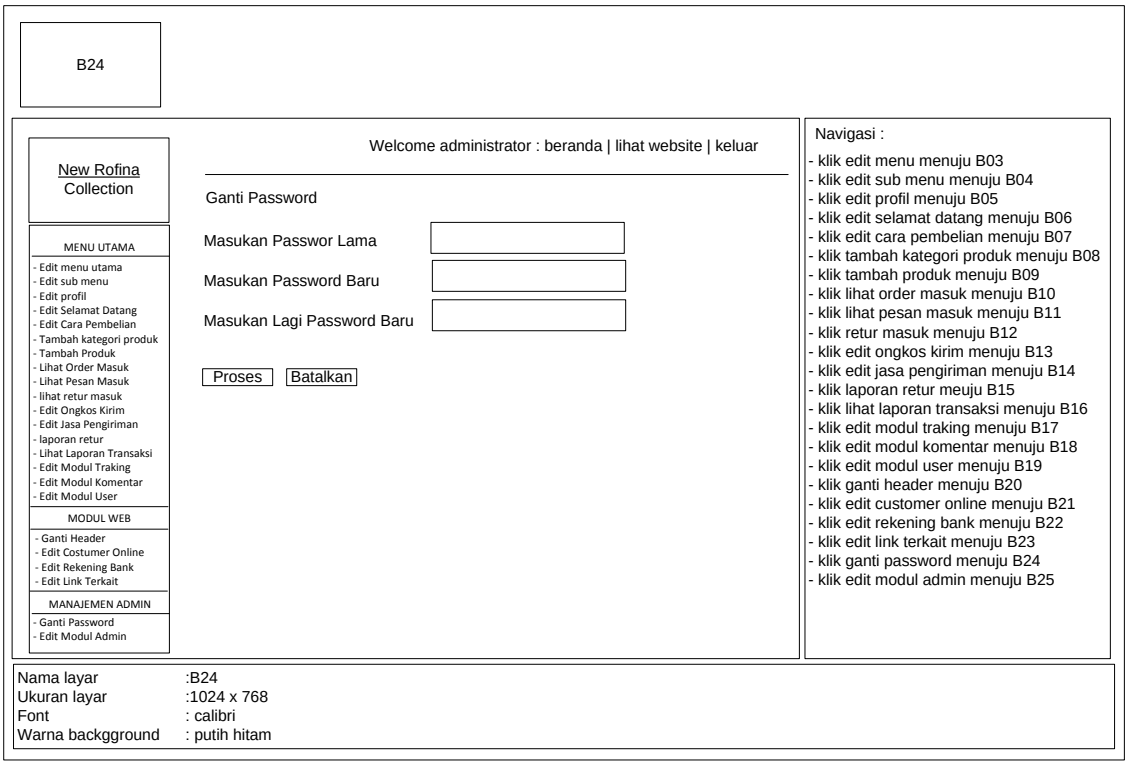
Gambar 3.53 Perancangan Antarmuka Edit Rekening Bank

23. Perancangan Antarmuka Edit Link Terkait



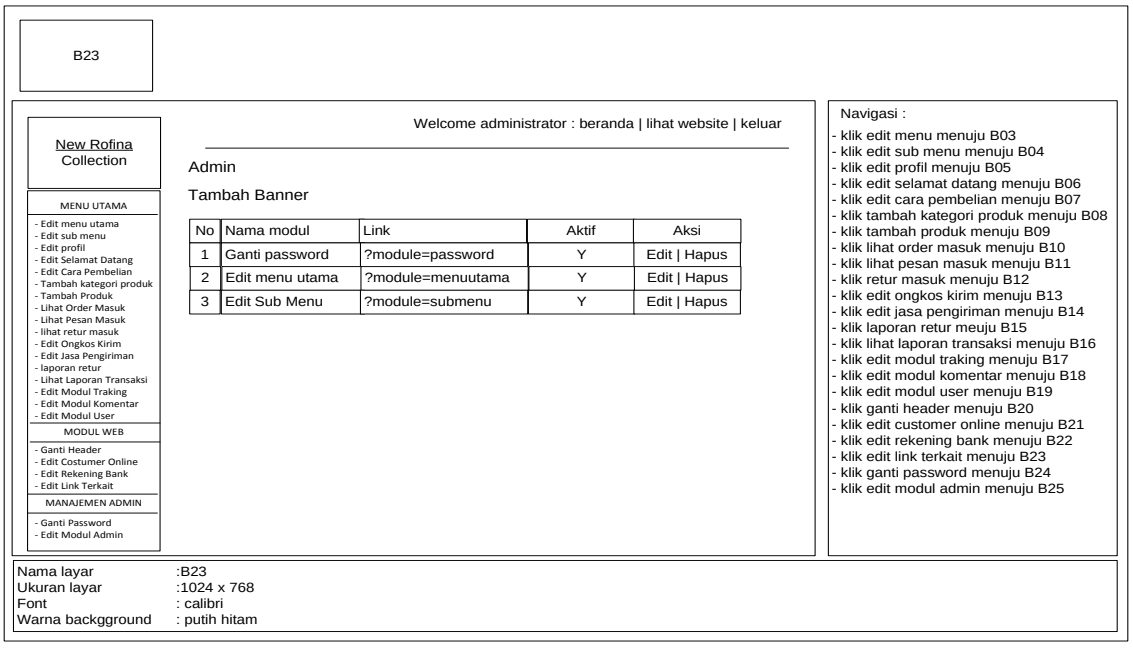
Gambar 3.54 Perancangan Antarmuka Edit Link Terkait

24. Perancangan Antarmuka Ganti Password



Gambar 3.55 Perancangan Antarmuka Ganti Password

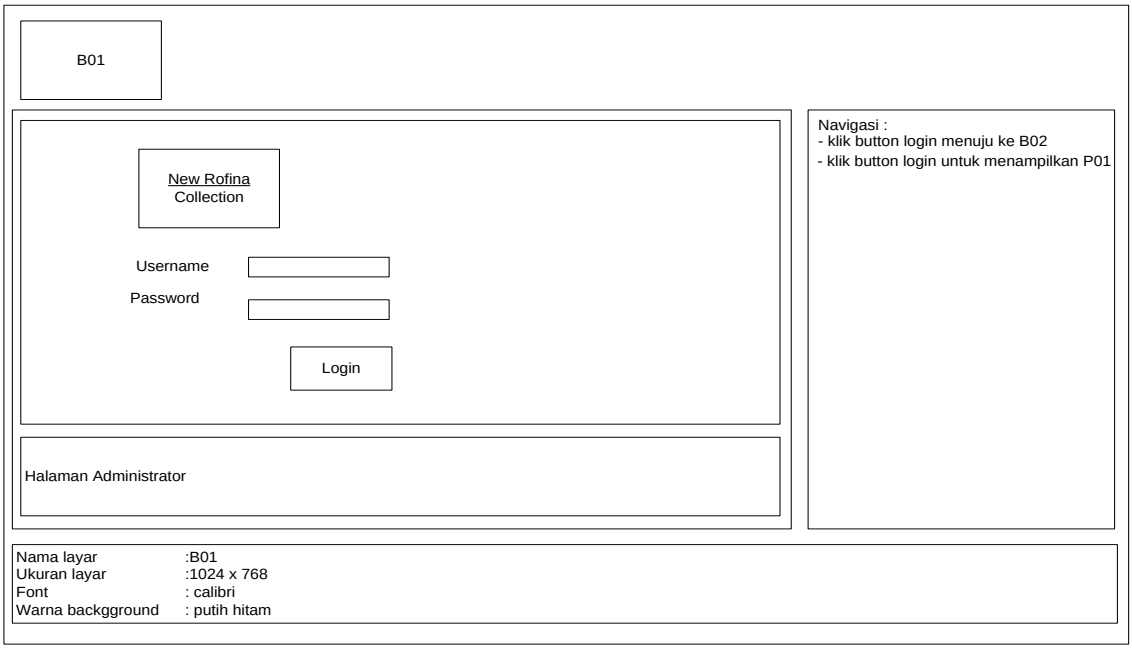
25. Perancangan Antarmuka Edit Modul Admin



Gambar 3.56 Perancangan Antarmuka Edit Modul Admin

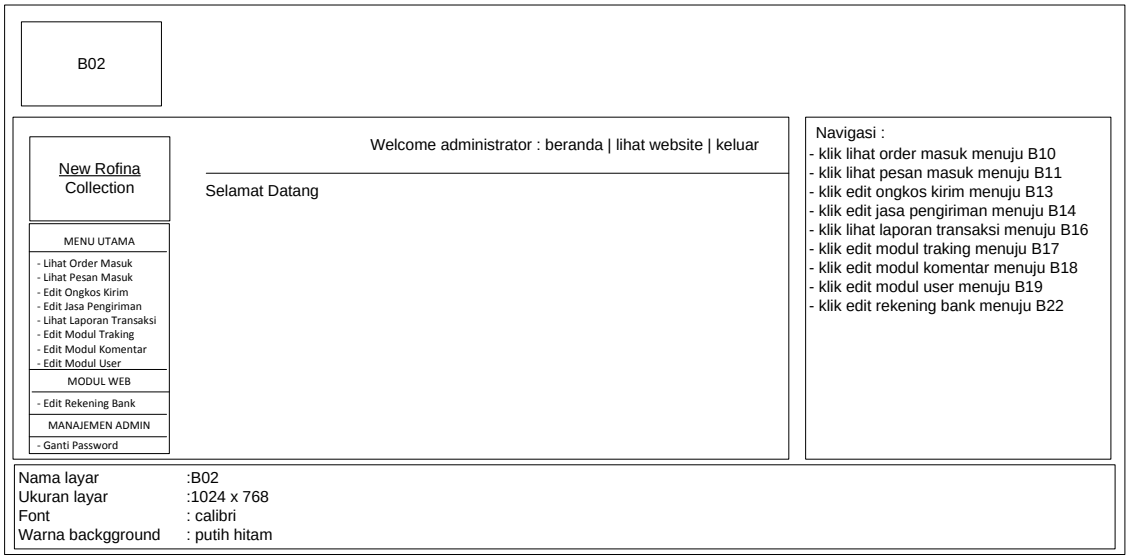
3.2.5.1.2 Perancangan Antarmuka Operator

1. Perancangan Antarmuka Login



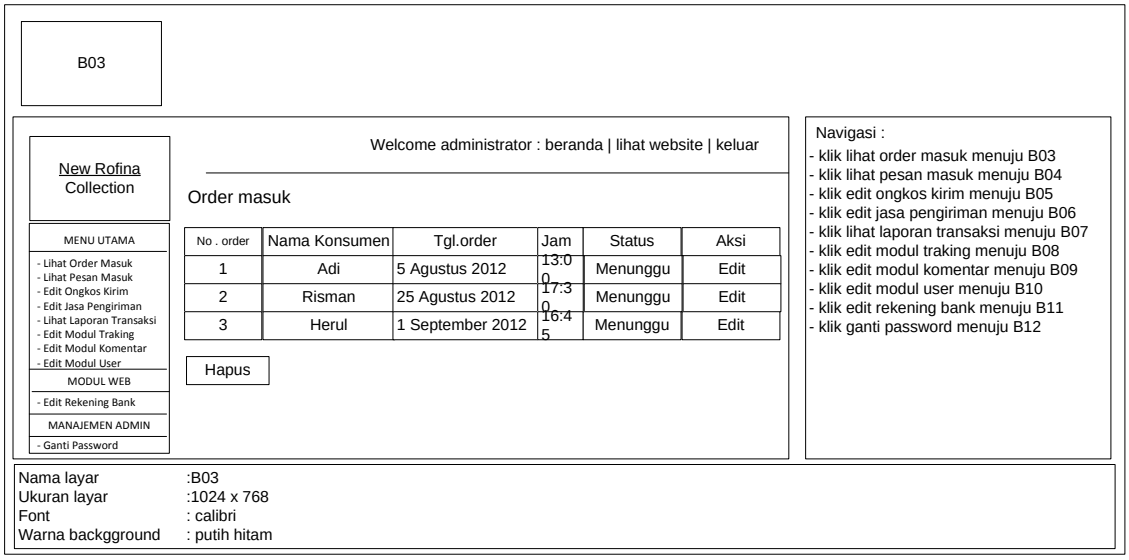
Gambar 3.57 Perancangan Antarmuka Login

2. Perancangan Antarmuka Halaman Operator



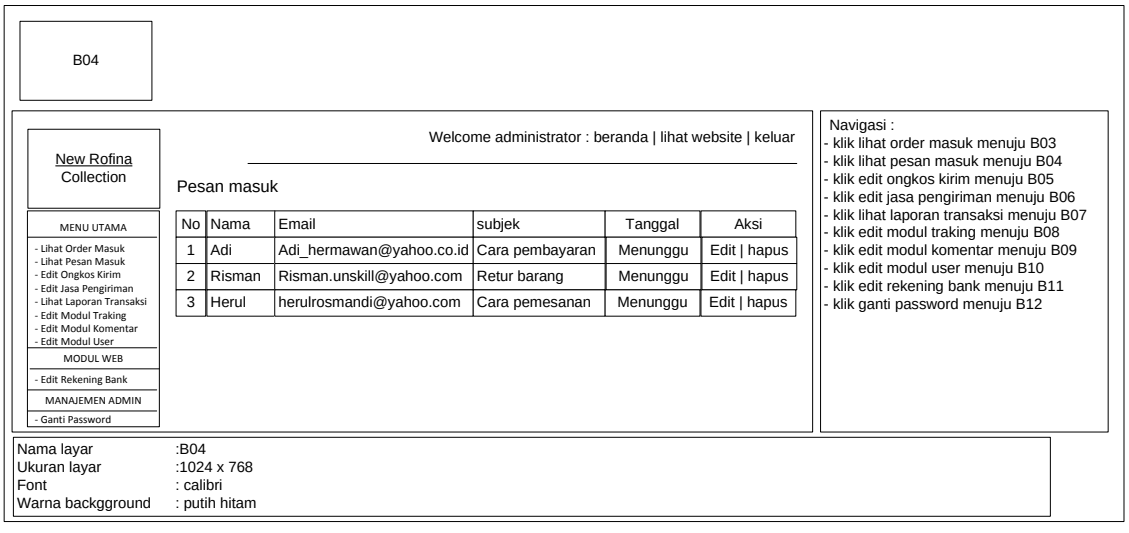
Gambar 3.58 Perancangan Antarmuka Halaman Operator

3. Perancangan Antarmuka Order Masuk



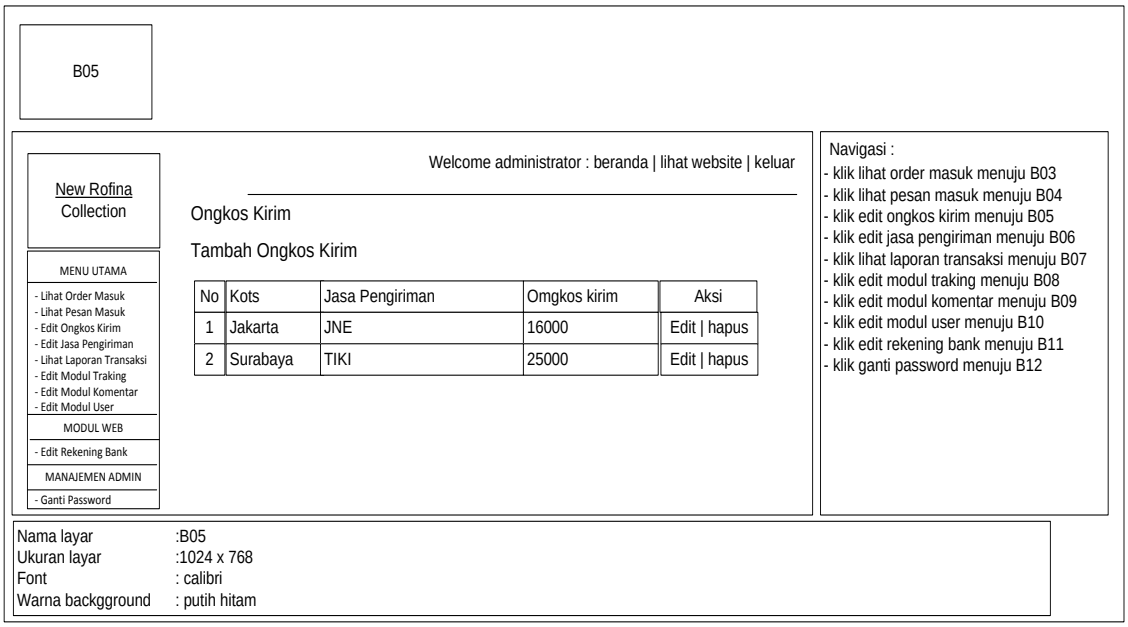
Gambar 3.59 Perancangan Antarmuka Order Masuk

4. Perancangan Antarmuka Pesan Masuk



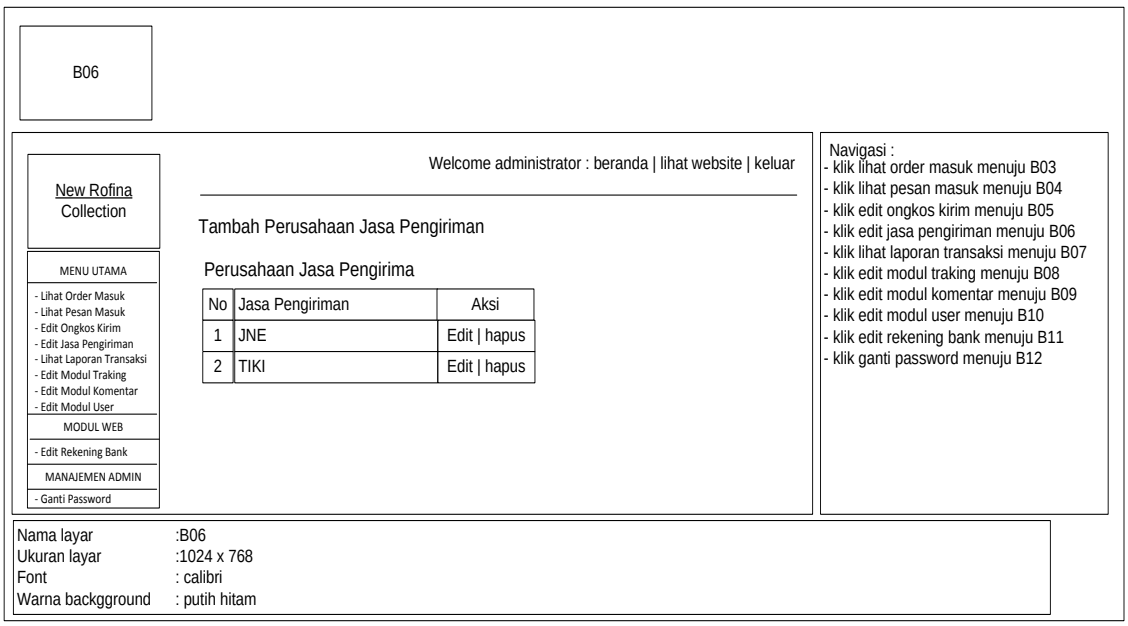
Gambar 3.60 Perancangan Antarmuka Pesan Masuk

5. Perancangan Antarmuka Ongkos Kirim



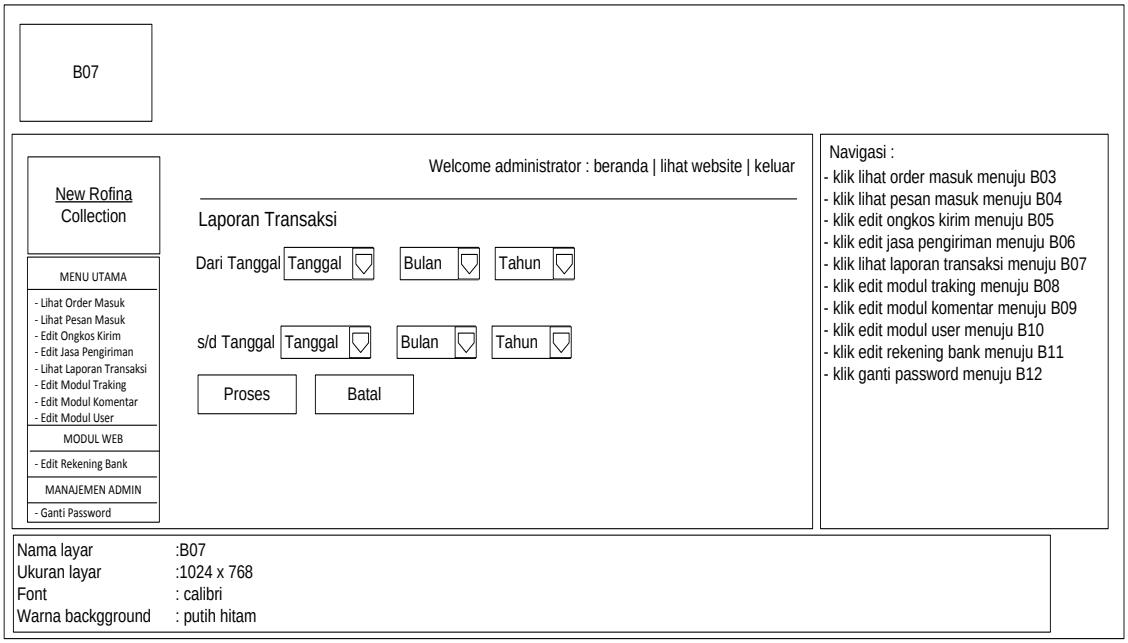
Gambar 3.61 Perancangan Antarmuka Ongkos Kirim

6. Perancanagan Antarmuka Edit Jasa Pengiriman



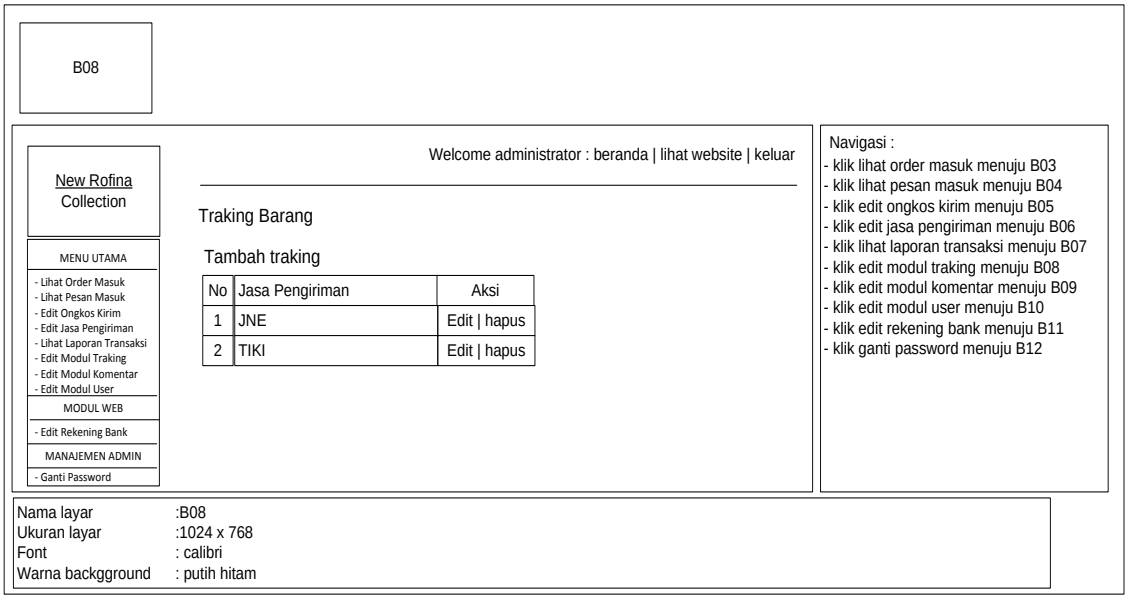
Gambar 3.62 Perancangan Antarmuka Jasa Pengiriman

7. Perancangan Antarmuka Lihat Laporan Transaksi



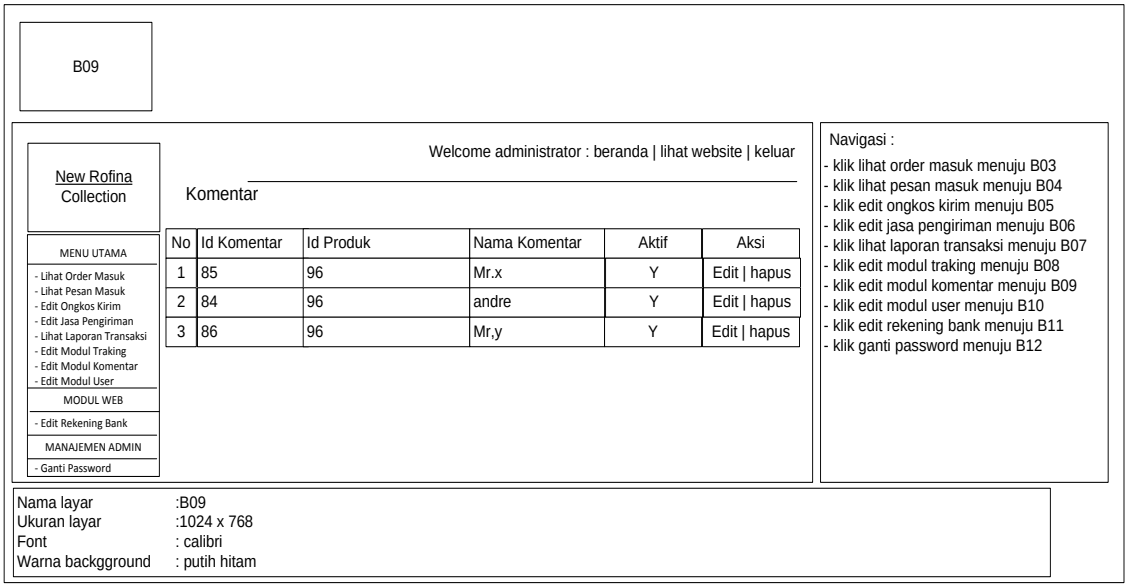
Gambar 3.63 Perancangan Antarmuka Lihat Laporan Transaksi

8. Perancangan Antarmuka Edit Modul Traking



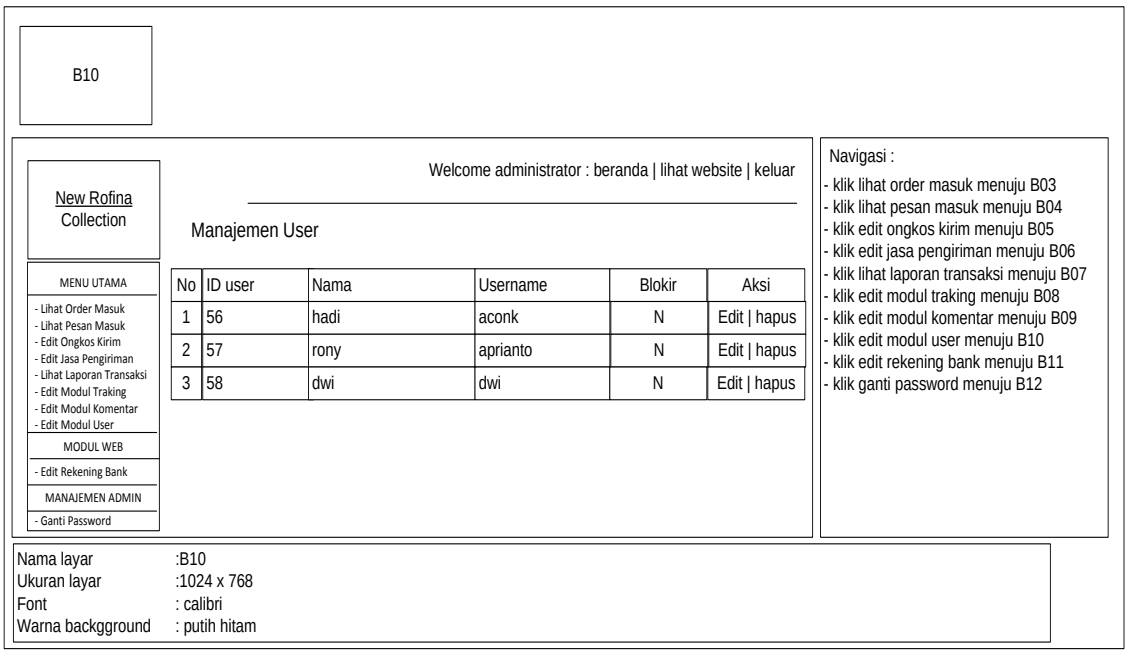
Gambar 3.64 Perancangan Antarmuka Edit Modul Traking

9. Perancangan Antarmuka Edit Modul Komentar



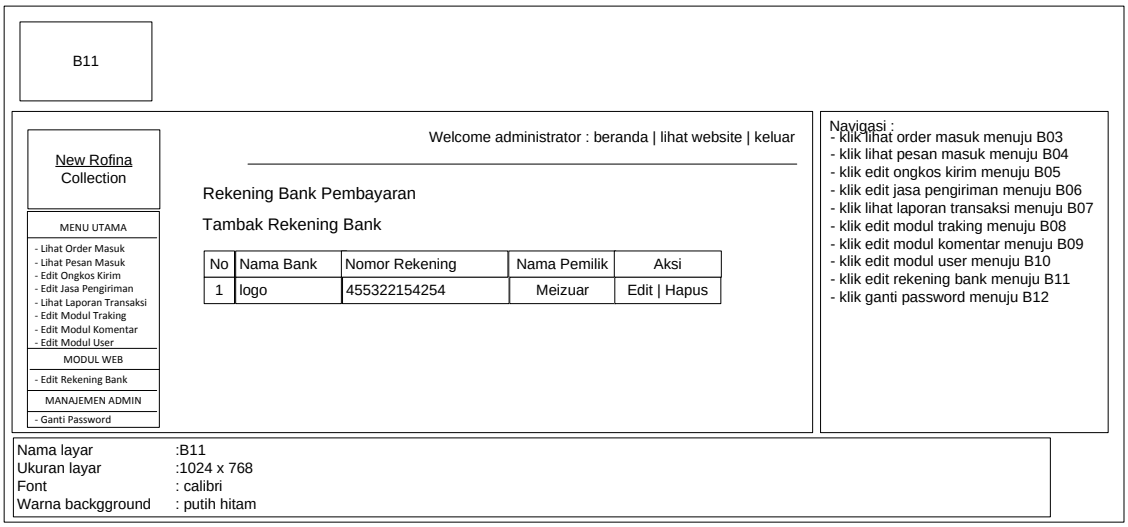
Gambar 3.65 Perancangan Antarmuka Edit Modul Komentar

10. Perancangan Antarmuka Edit Modul User



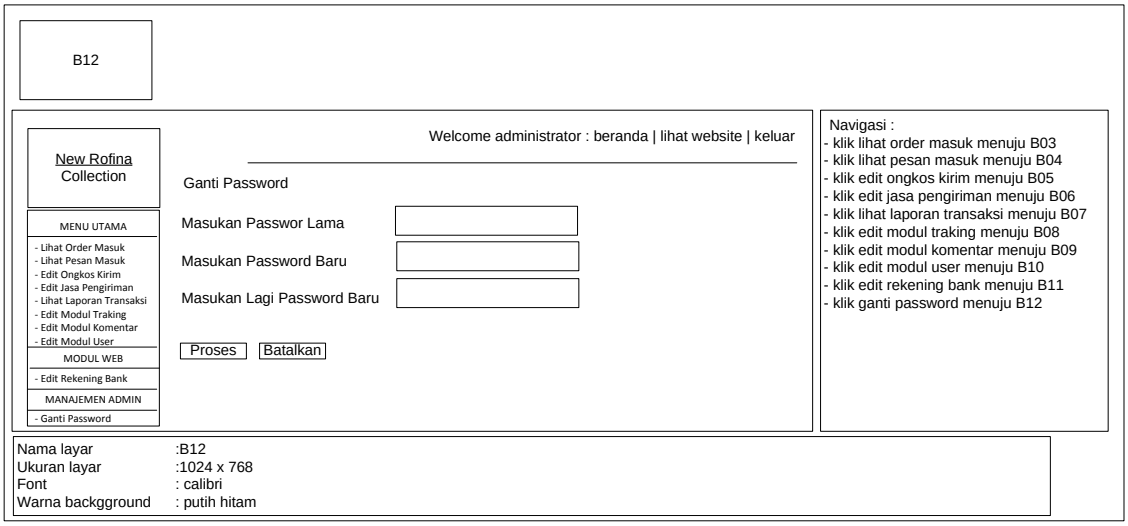
Gambar 3.66 Perancangan Antarmuka Edit Modul User

11. Perancangan Antarmuka Edit Rekening Bank



Gambar 3.67 Perancangan Antarmuka Edit Rekening Bank

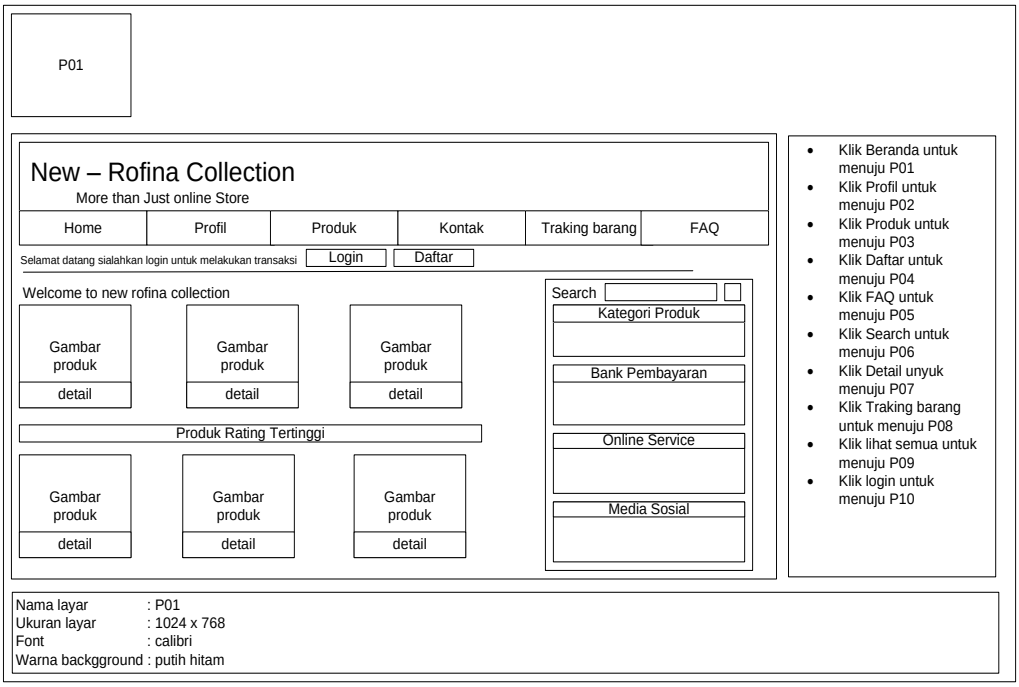
12. Perancangan Antarmuka Ganti Password



Gambar 3.68 Perancangan Antarmuka Ganti Password

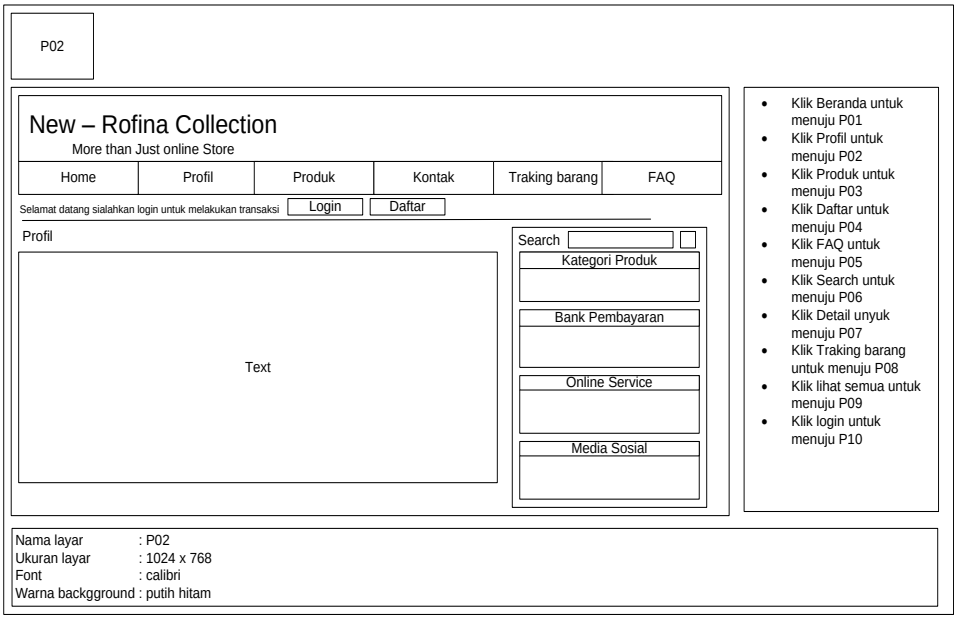
3.2.5.1.3 Perancangan Antarmuka Pengunjung

1. Perancangan Antarmuka Beranda



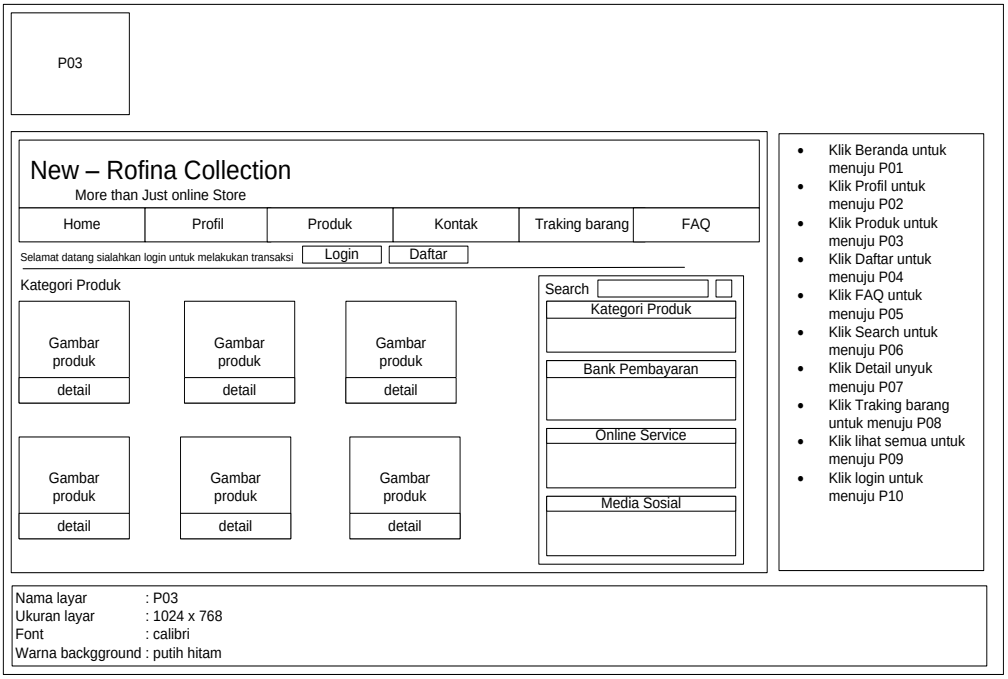
Gambar 3.69 Perancangan Antarmuka Beranda

2. Perancangan Antarmuka Profil Toko



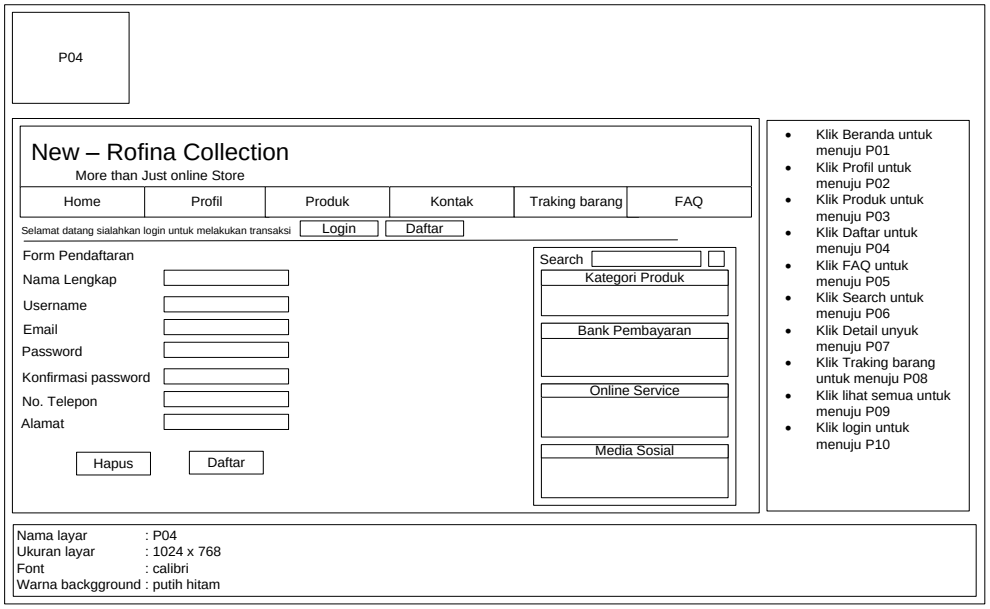
Gambar 3.70 Perancangan Antarmuka Profi

3. Perancangan Antarmuka Kategori



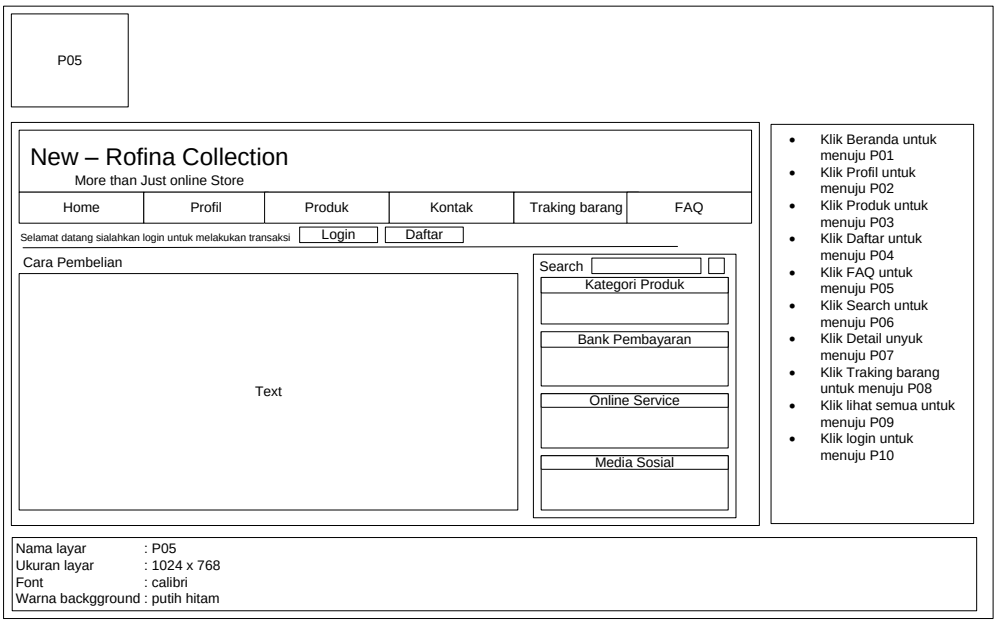
Gambar 3.71 Perancangan Antarmuka Kategori

4. Perancangan Antarmuka Daftar Member



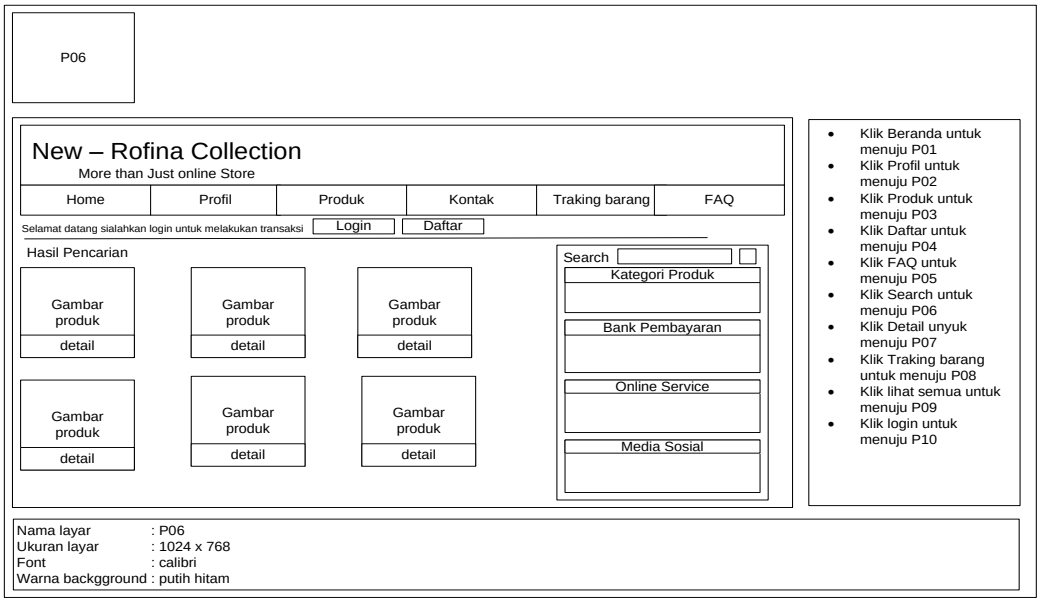
Gambar 3.72 Perancangan Antarmuka Daftar Member

5. Perancangan Antarmuka Cara Pembelian



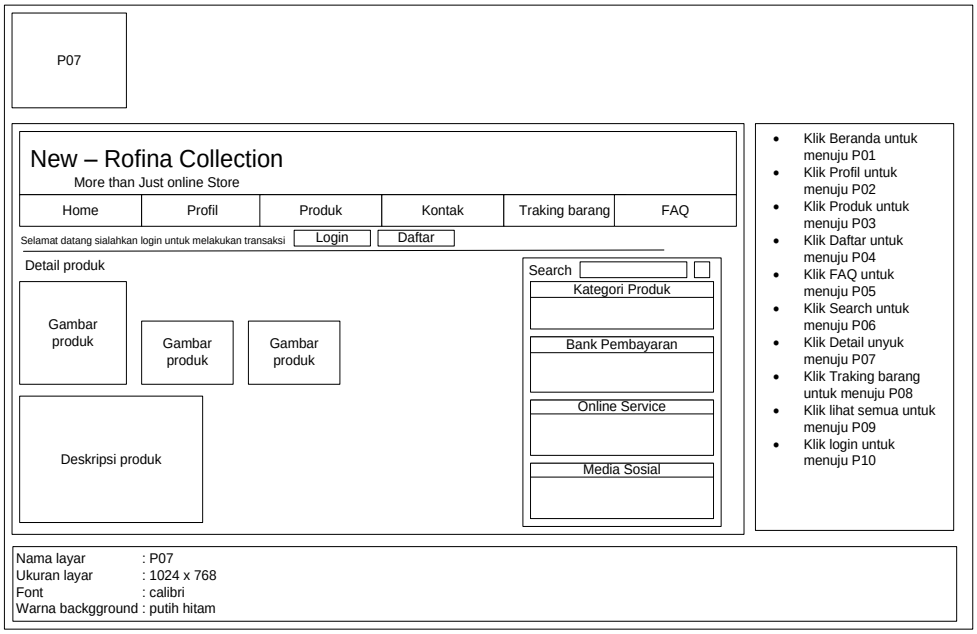
Gambar 3.73 Perancangan Antarmuka Cara Pembelian

6. Perancangan Antarmuka Pencarian Barang



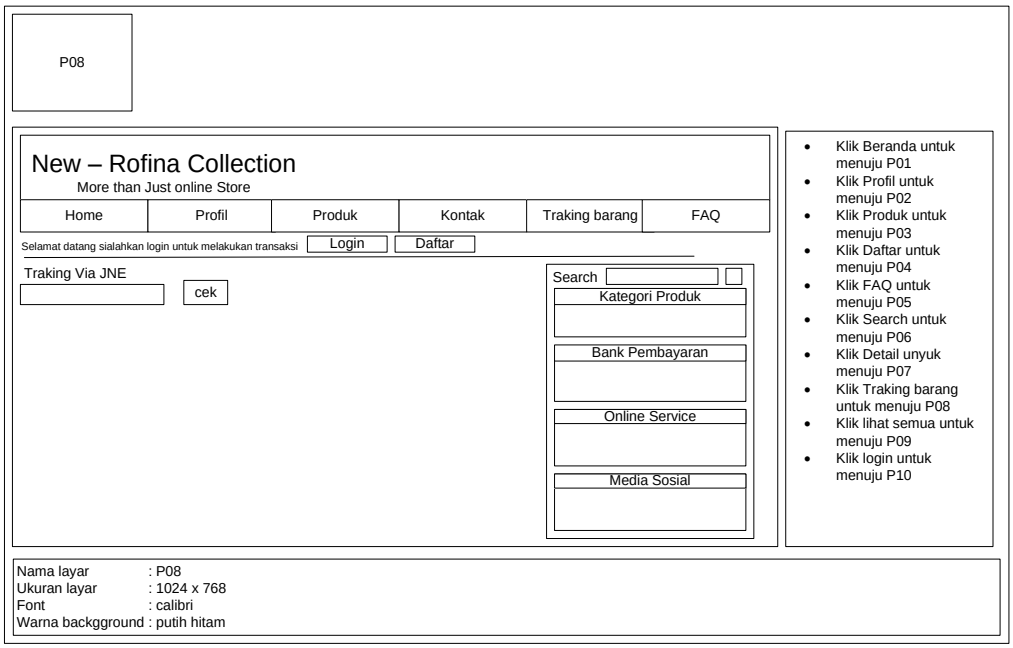
Gambar 3.74 Perancangan Antarmuka Pencarian Barang

7. Perancangan Antarmuka Detail Produk



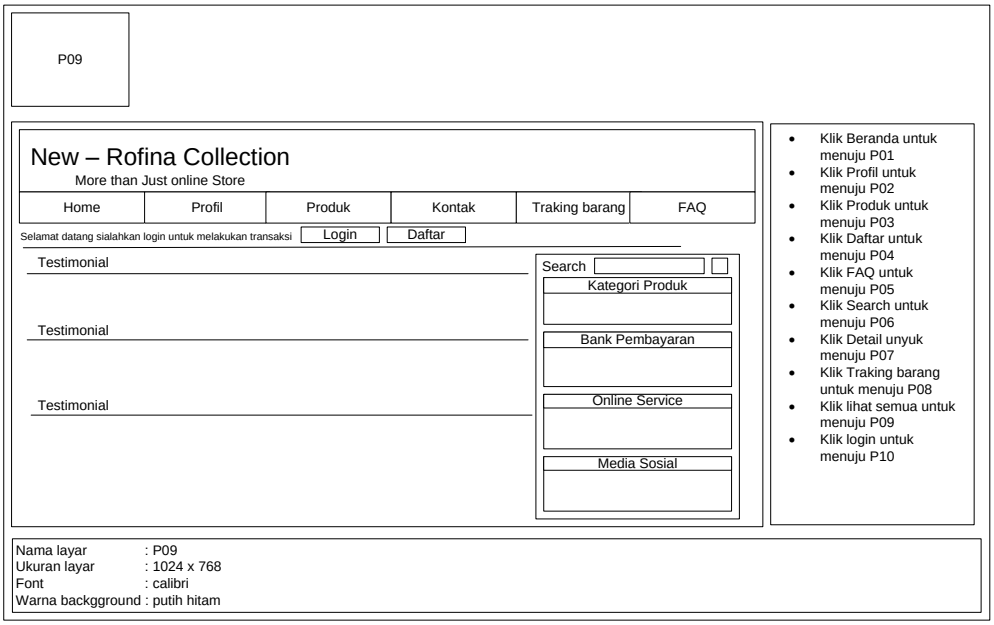
Gambar 3.75 Perancangan Antarmuka Detail Produk

8. Perancangan Antarmuka Tracking



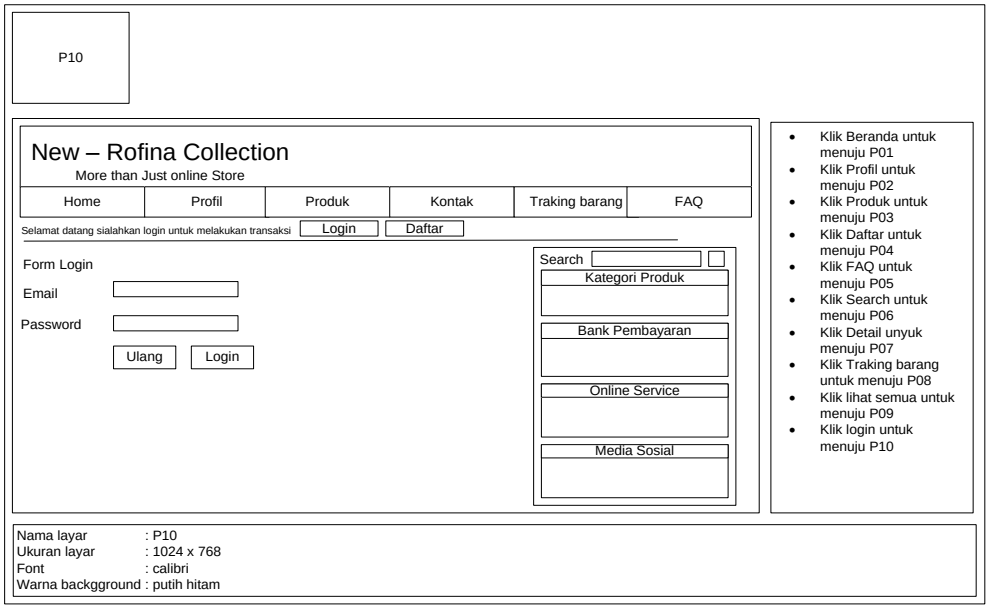
Gambar 3.76 Perancangan Antarmuka Tracking

9. Peracangan Antarmuka Testimonial



Gambar 3.77 Perancangan Antarmuka Testimonial

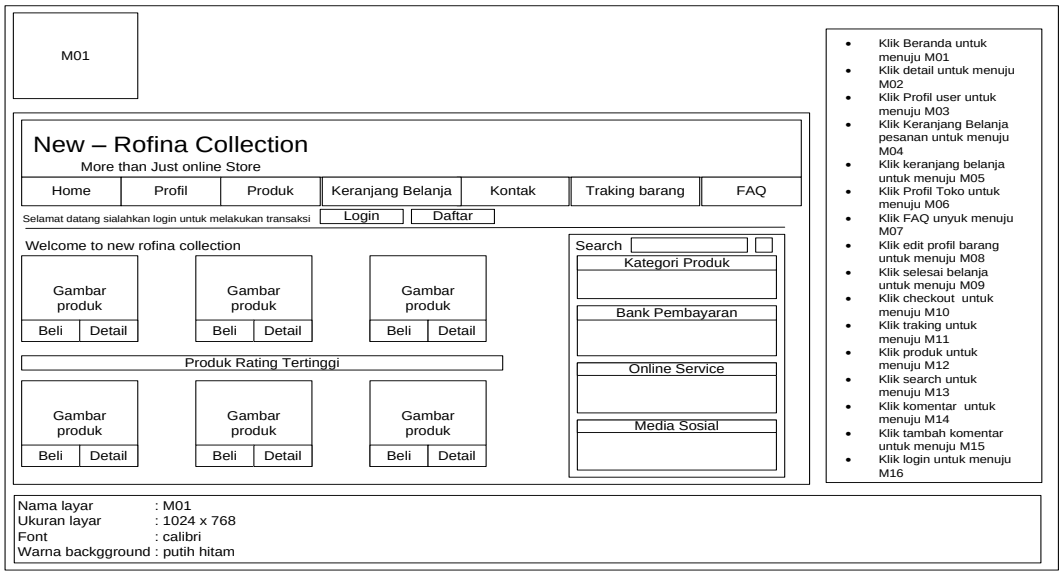
10. Perancangan Antarmuka Login



Gambar 3.78 Perancangan Antarmuka Login

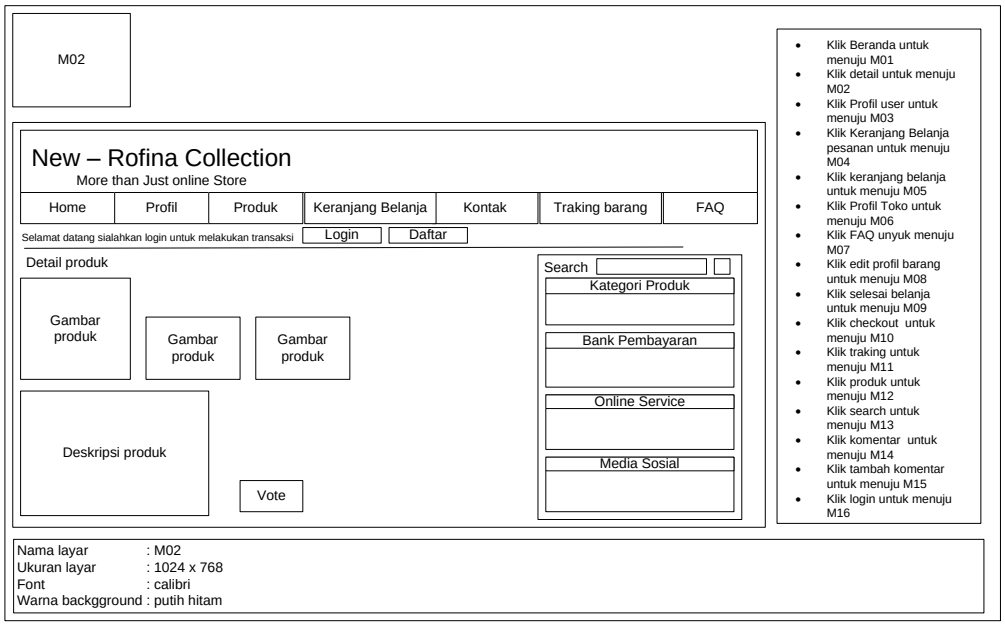
3.2.5.1.4 Perancangan Antarmuka Member

1. Perancangan Antarmuka Beranda



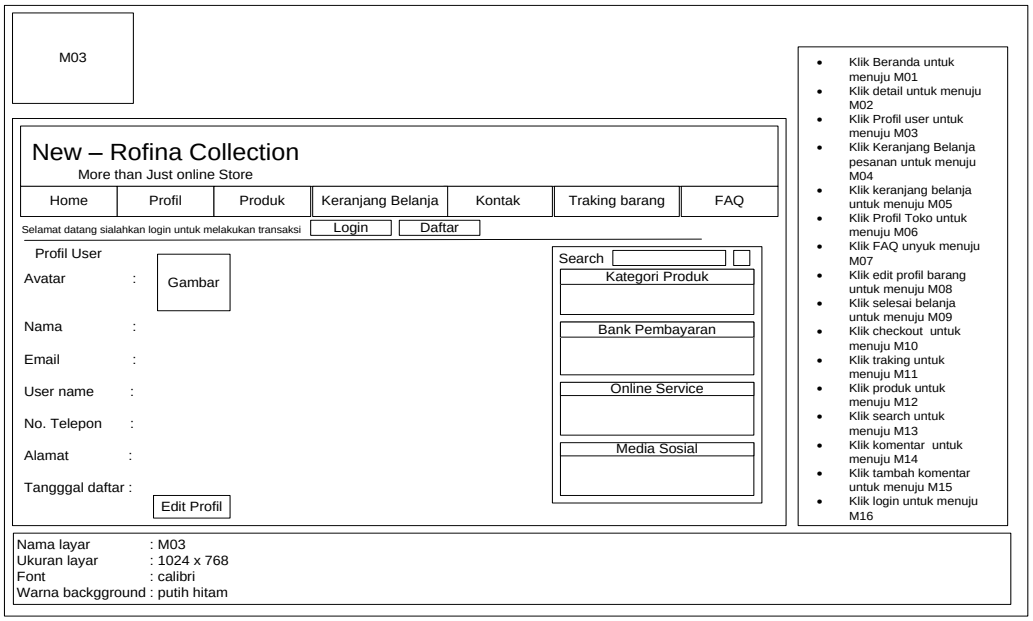
Gambar 3.79 Perancangan Antarmuka Beranda

2. Perancangan Antarmuka Detail Produk



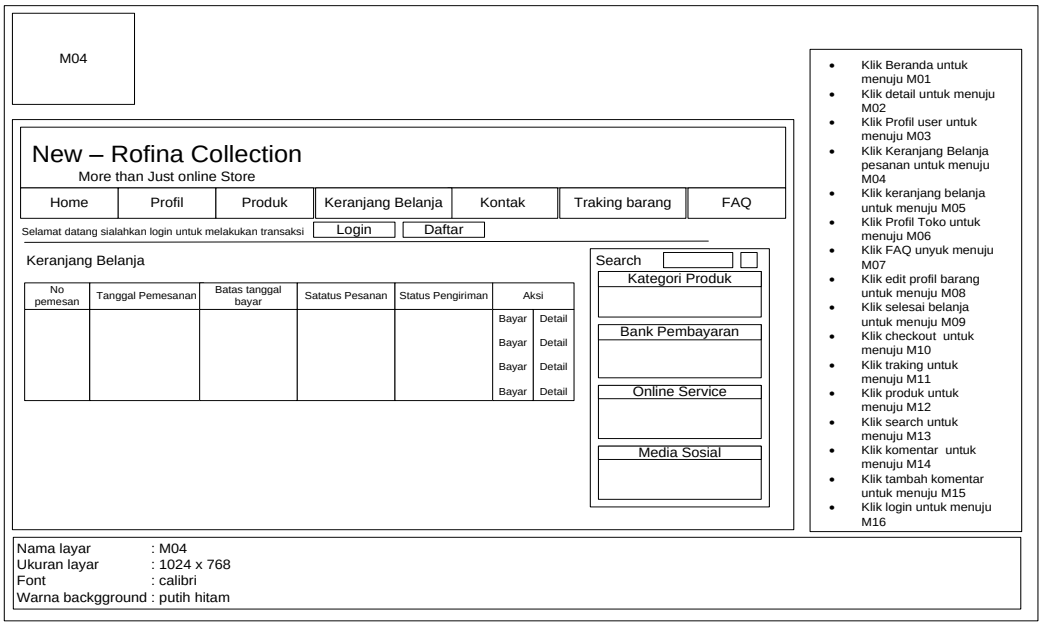
Gambar 3.80 Perancangan Antarmuka Detail Produk

3. Perancangan Antarmuka Profil User



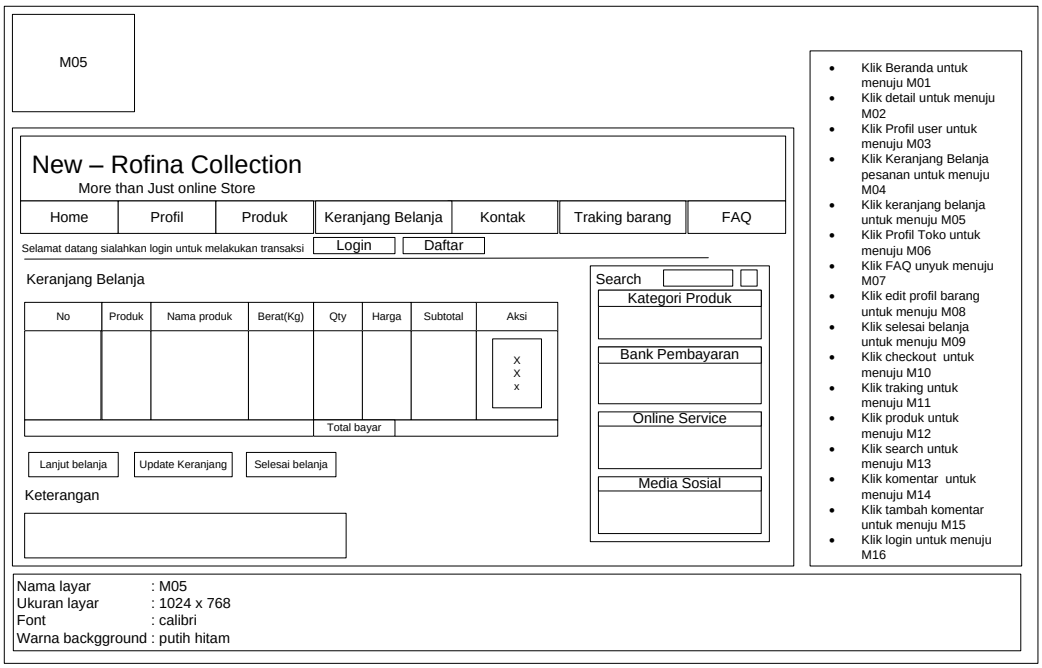
Gambar 3.81 Perancangan Antarmuka Profil User

4. Perancangan Antarmuka Keranjang Belanja Pesanan



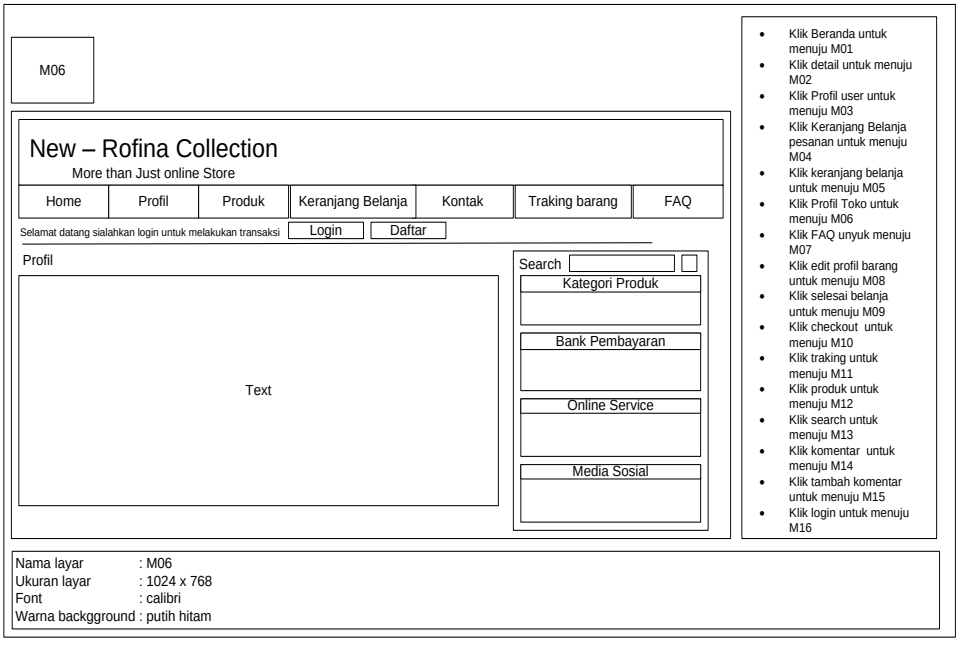
Gambar 3.82 Perancangan Antarmuka Keranjang Belanja Pesanan

5. Perancangan Antarmuka Keranjang Belanja



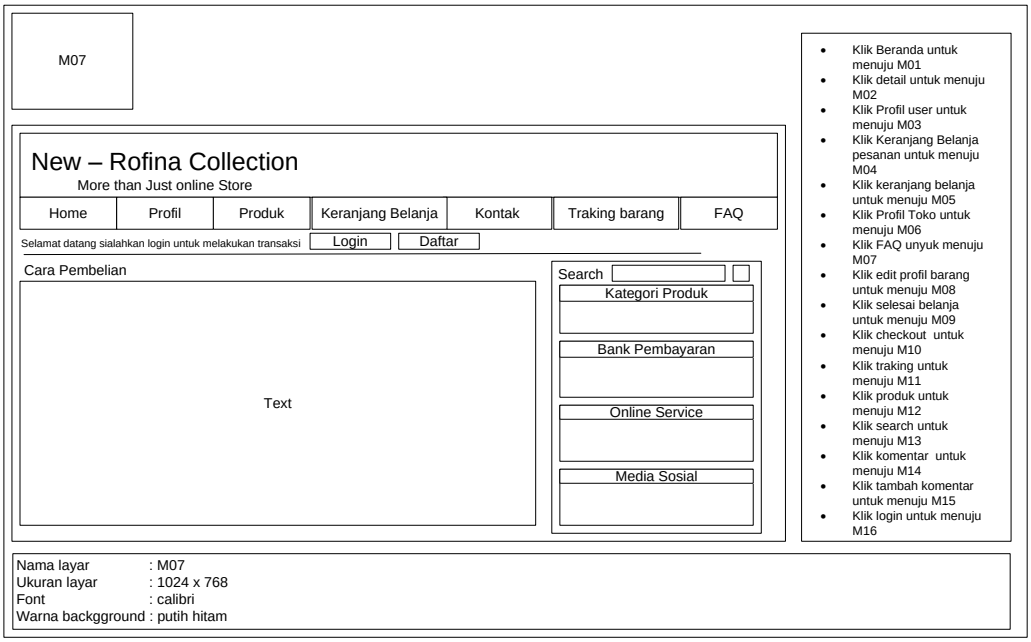
Gambar 3.83 Perancangan Antarmuka Keranjang Belanja

6. Perancangan Antarmuka Profil Toko



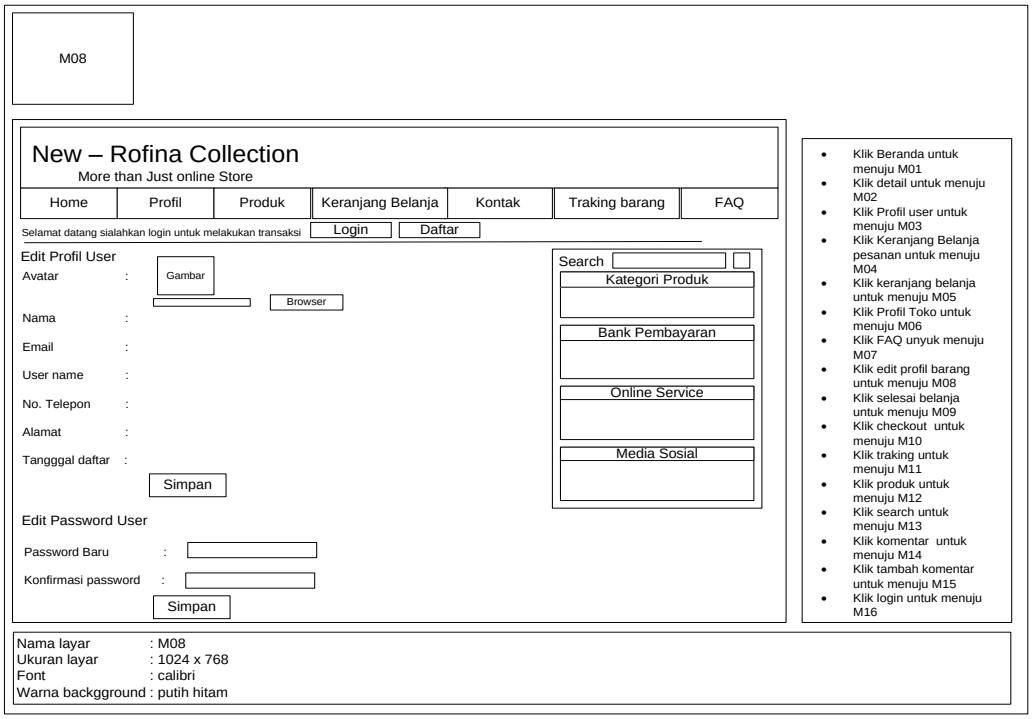
Gambar 3.84 Perancangan Antarmuka Profil Toko

7. Perancangan Antarmuka Cara Pembelian



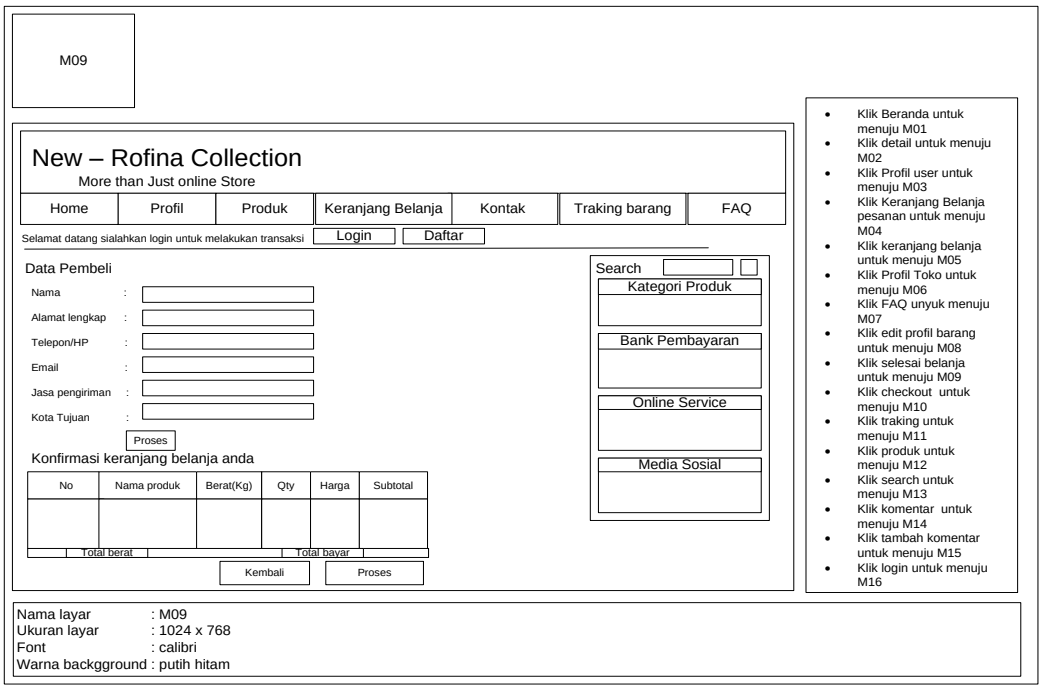
Gambar 3.85 Perancangan Antarmuka Cara Pembelian

8. Perancangan Antarmuka Edit Profil



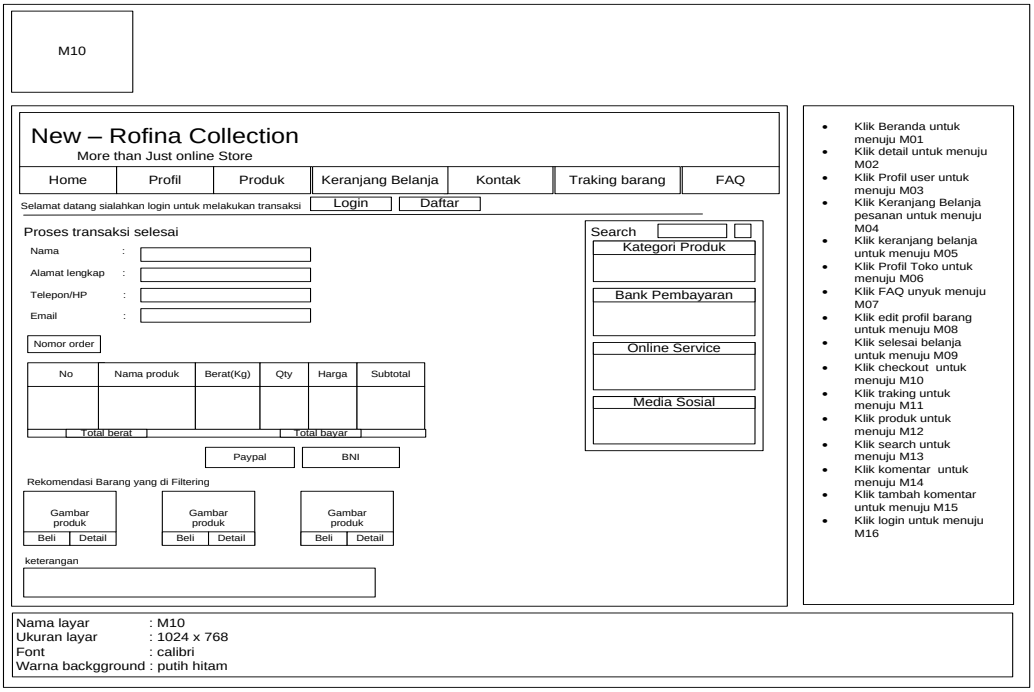
Gambar 3.86Perancangan Antarmuka Edit Profil

9. Perancangan Antarmuka Pengisian Data Pembelian



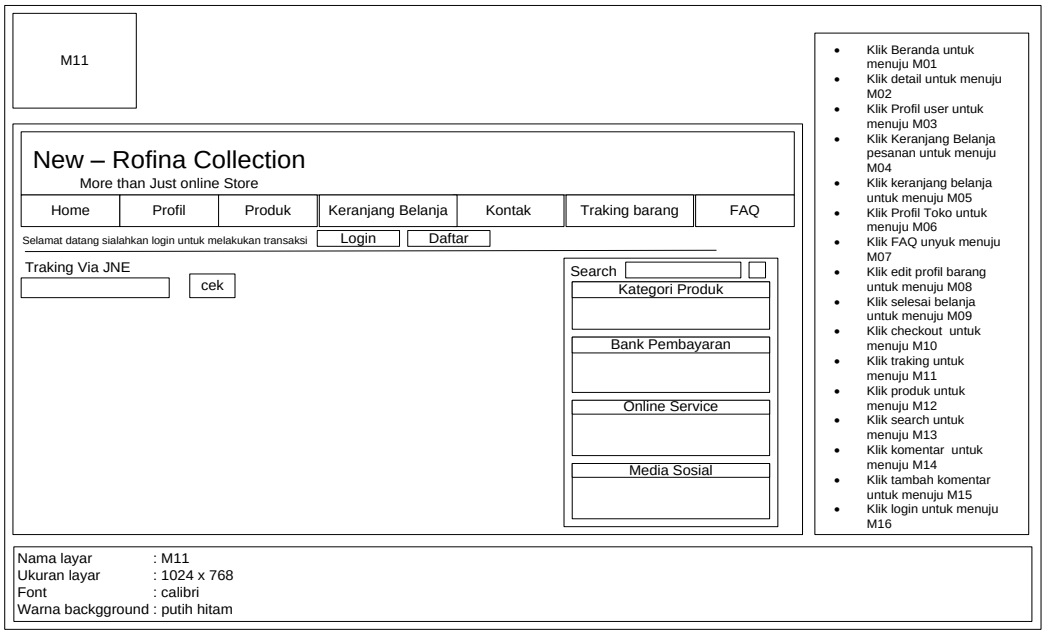
Gambar 3.87 Perancangan Antarmuka Pengisian Data Pembelian

10. Perancangan Antramuka transaksi selesai



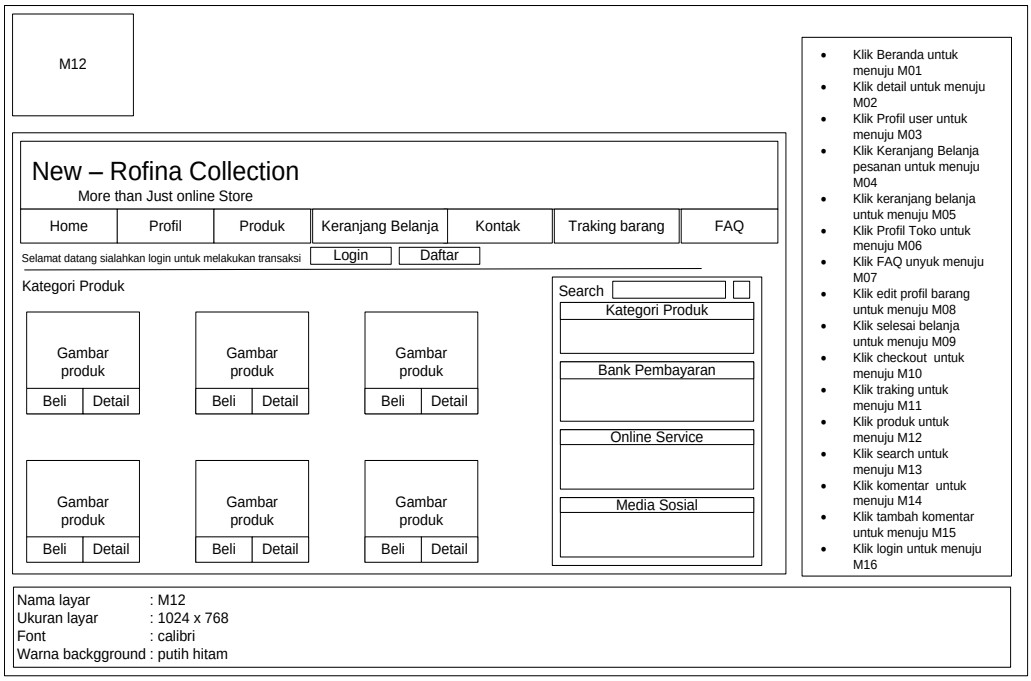
Gambar 3.88 Perancangan Antarmuka Transaksi Selesai

11. Perancangan Antarmuka Traking



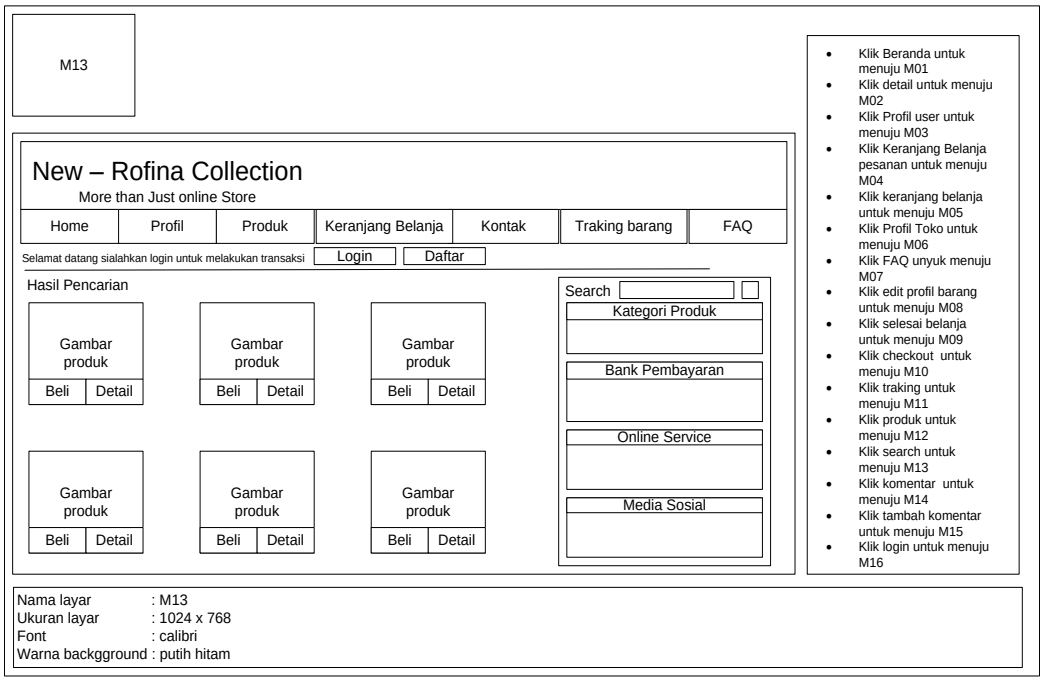
Gambar 3.89 Perancangan Antarmuka Traking

12. Perancangan Antarmuka Kategori Produk



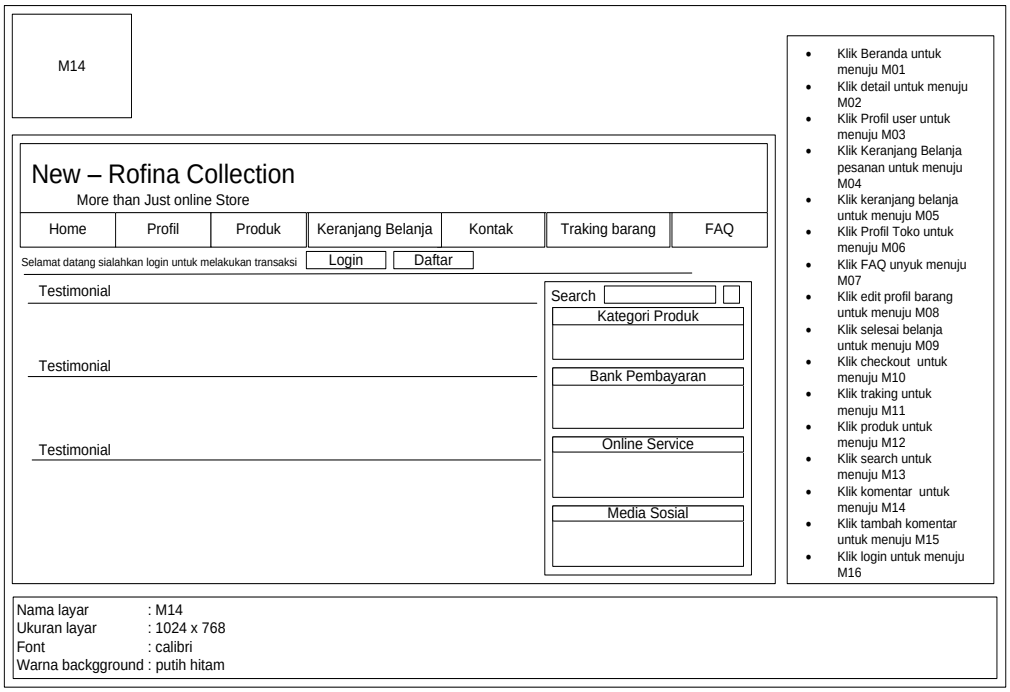
Gambar 3.90 Perancangan Antarmuka Kategori Produk

13. Perancangan Antarmuka Pencarian



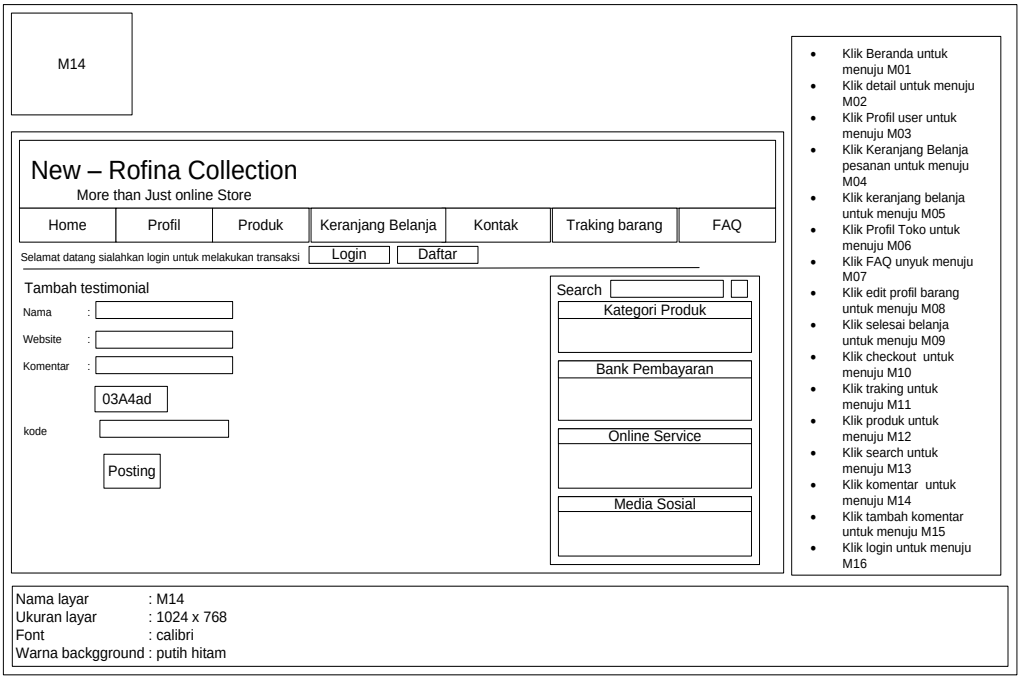
Gambar 3.91 Perancangan Antarmuka Pencarian

14. Perancangan Antarmuka Testimonial



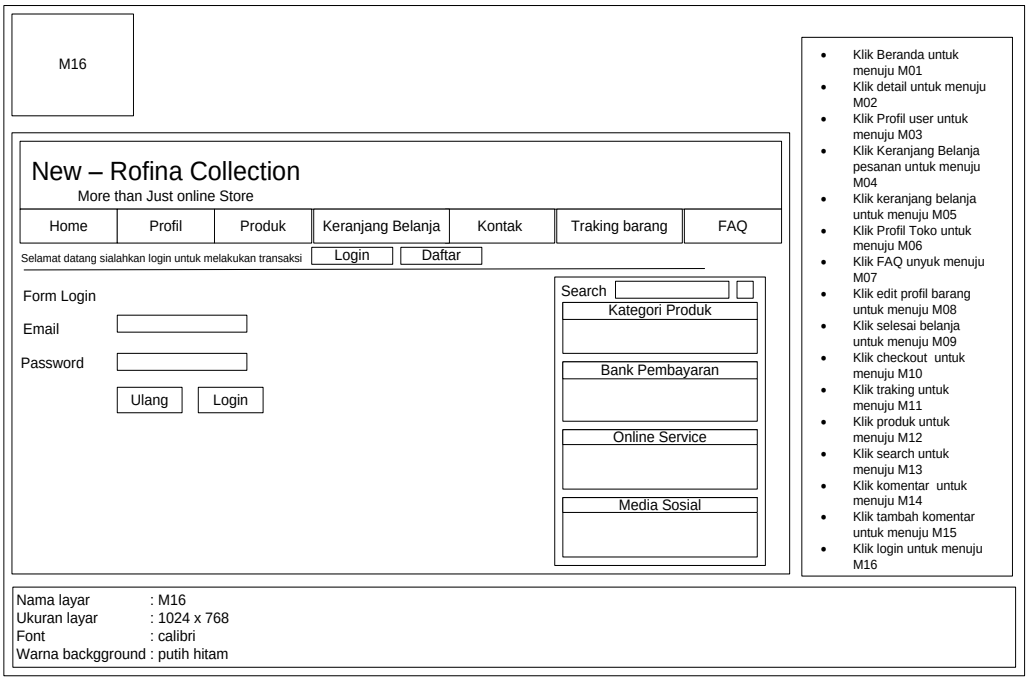
Gambar 3.92 Perancangan Antarmuka Testimonial

15. Perancangan Antarmuka Tambah Testimonial



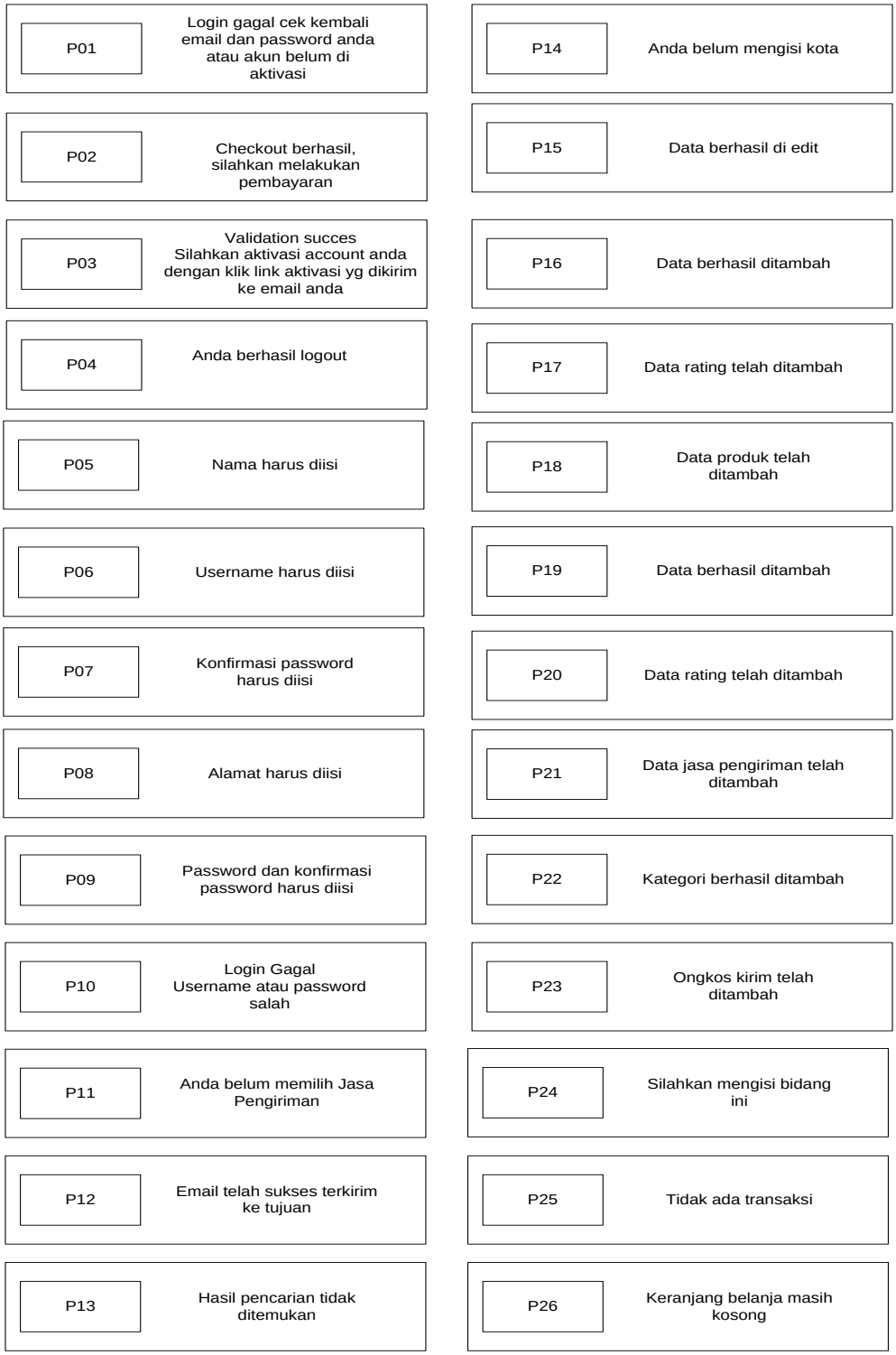
Gambar 3.93 Perancangan Antarmuka Tambah Testimonial

16. Perancangan Antarmuka Login



Gambar 3.94 Perancangan Antarmuka Login

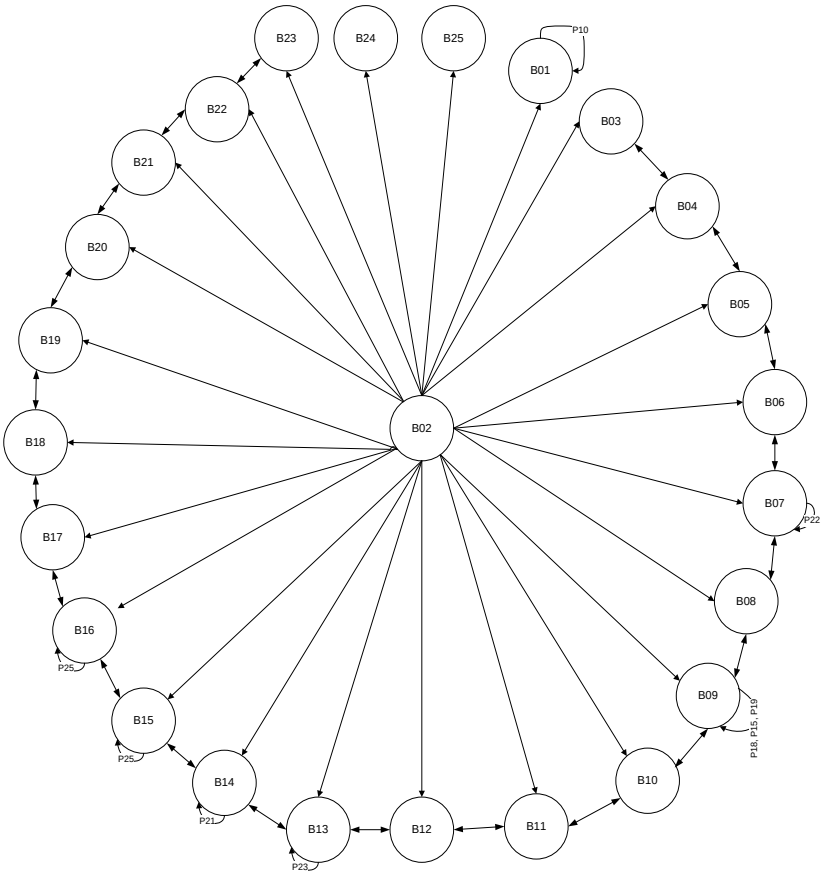
Perancangan Pesan



Gambar 3.95 Perancangan Pesan

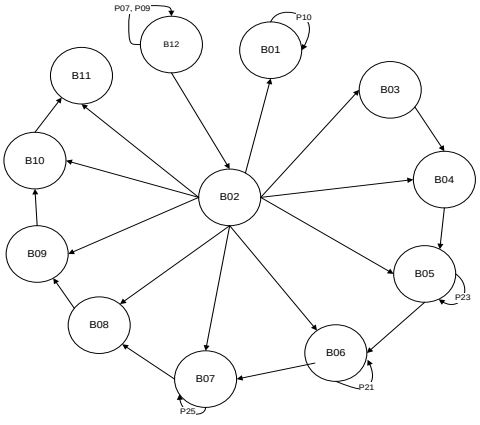
3.2.6 Jaringan Semantik

3.2.6.1 Jaringan Semantik Admin



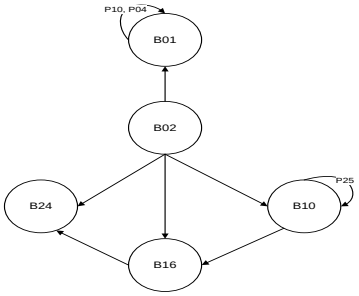
Gambar 3.96 Jaringan Semantik Admin

3.2.6.2 Jaringan Semantik Operator



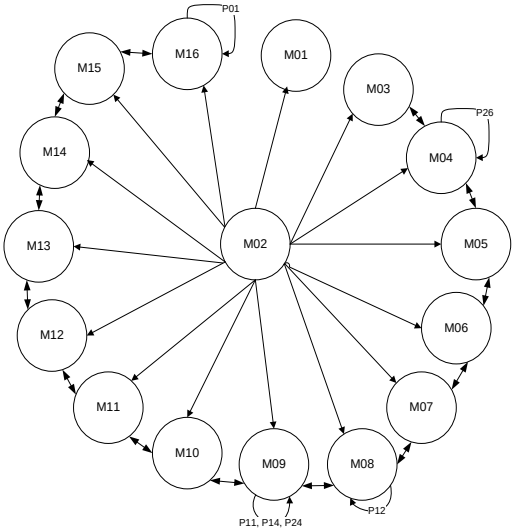
Gambar 3.97 Jaringan Semantik operator Input Data

3.2.6.3 Jaringan Semantik Pemilik Toko



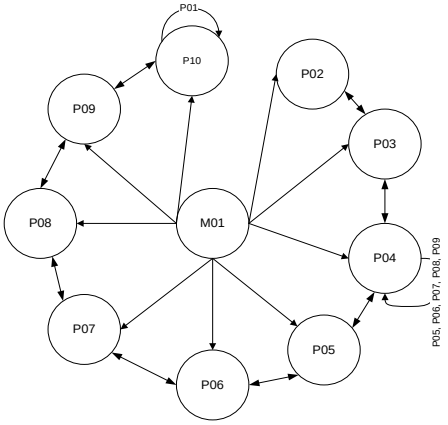
Gambar 3.97 Jaringan Semantik Pemilik Toko

3.2.6.4 jaringan Semantik Member



Gambar 3.98 Jaringan Semantik Member

3.2.6.5 Jaringan Semantik Konsumen



Gambar 3.99 Jaringan Semantik Kosumen

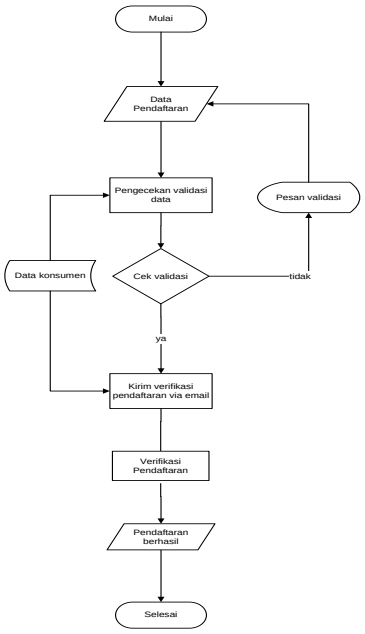
3.2.7 Perancangan Prosedural

Perancangan prosedural adalah tata cara atau urutan langkah-langkah untuk melakukan suatu proses. Prosedural ini akan digunakan sebagai algoritma dasar dalam mengkodekan prosedur yang ada. *Tools* yang digunakan adalah *flowchart* program.

Adapun perancangan prosedural aplikasi penjualan *online* tok New Rofina Collection adalah sebagai berikut:

3.2.7.1*Flowchart* Pendaftaran Member

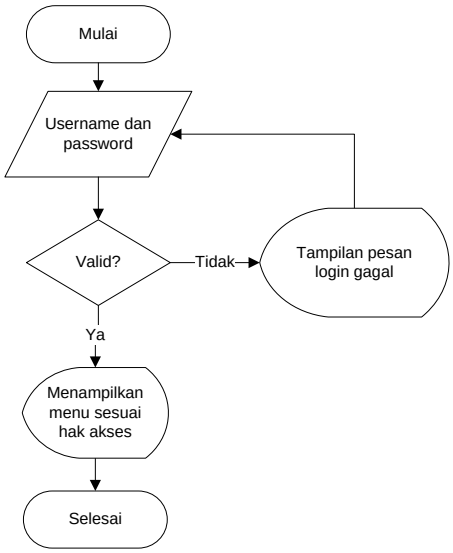
Prosedur pendaftaran member merupakan proses pengisian data member beserta pengecekan data yang dimasukan untuk mendaftar menjadi seorang member. *Flowchart* pendaftaran member dapat dilihat pada gambar 3.100



Gambar 3.100 *Flowchart* Pendaftaran Member

3.2.7.2*Flowchart* Login

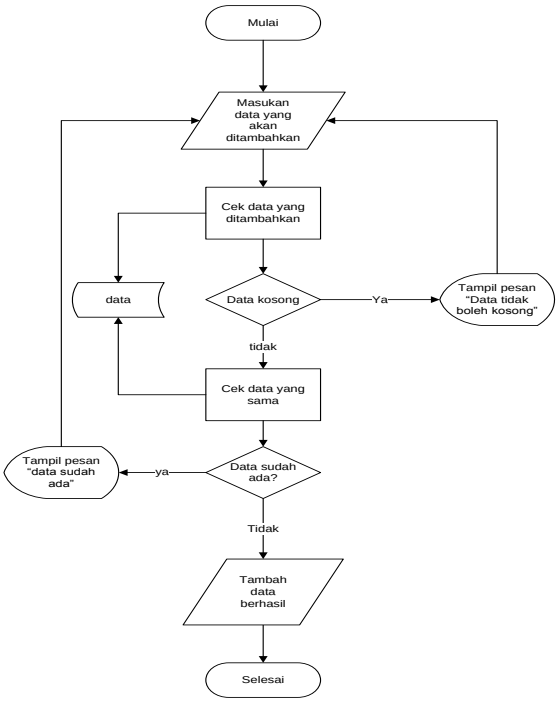
Diagram alir pada prosedur *login* adalah sebagai berikut:



Gambar 3.101*Flowchart* Login

3.2.7.3*Flowchart* Tambah Data

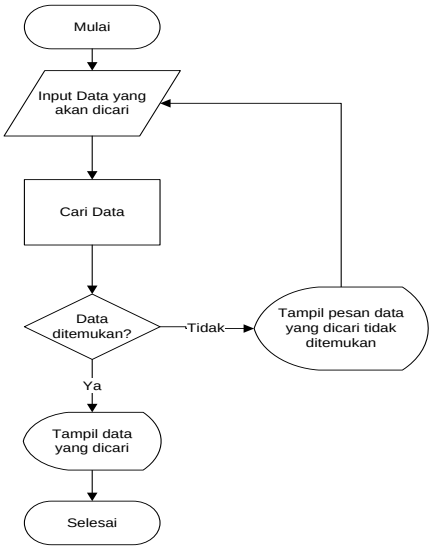
Diagram alir pada prosedur tambah data adalah sebagai berikut:



Gambar 3.102*Flowchart* Tambah Data

3.2.7.4 *Flowchart*Cari Data

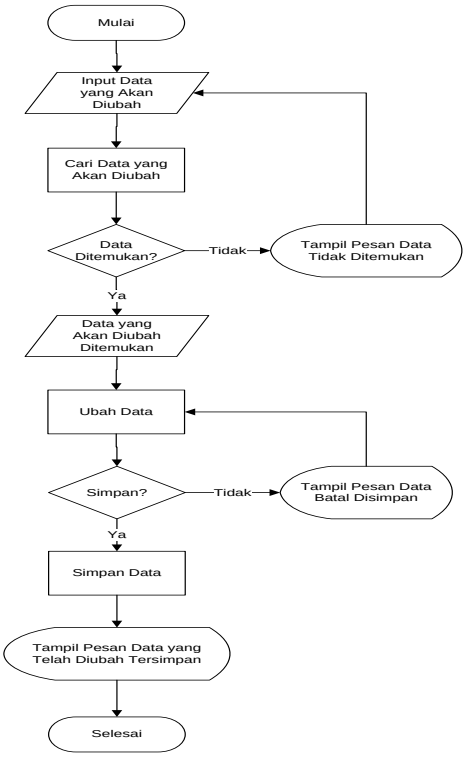
Diagram alir pada prosedur cari data adalah sebagai berikut:



Gambar 3.103*Flowchart* Cari Data

3.2.7.5*Flowchart* ubah data

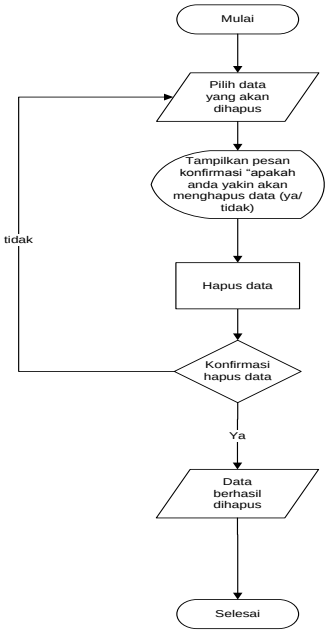
Diagram alir pada prosedur ubah data adalah sebagai berikut:



Gambar 3.104*Flowchart* Ubah Data

3.2.7.6 *Flowchart* hapus data

Diagram alir pada prosedur hapus data adalah sebagai berikut:



Gambar 3.105 *Flowchart* Hapus Data

3.2.7.7 *Flowchart* Ganti Password

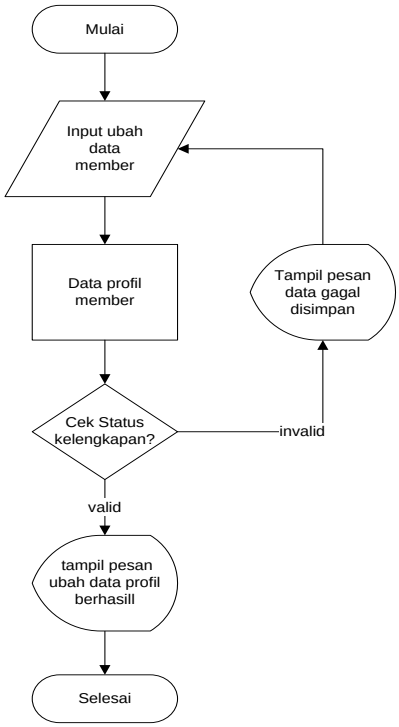
Diagram alir pada prosedur ganti passowrd adalah sebagai berikut:



Gambar 3.106*Flowchart*Ganti Password

3.2.7.8 *Flowchart* Prosedur Edit Data Member

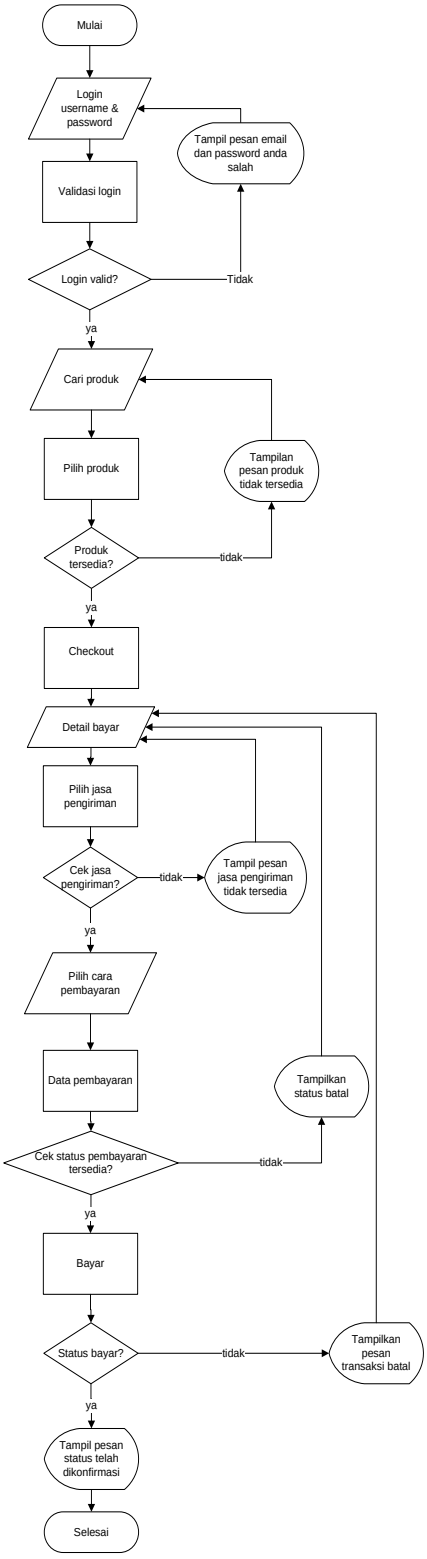
Diagram alir pada prosedur edit data member adalah sebagai berikut:



Gambar 3.107 *Flowchart*Prosedur edit data member

3.2.7.9 *Flowchart Prosedur Pembelian*

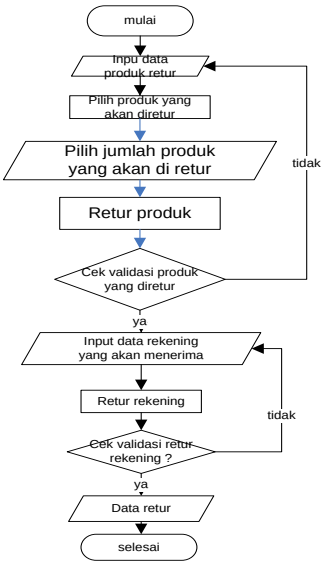
Diagram alir pada prosedur Pembelian adalah sebagai berikut:



Gambar 3.108*Flowchart* Pembelian

3.2.7.10 *Flowchart* Prosedur Retur

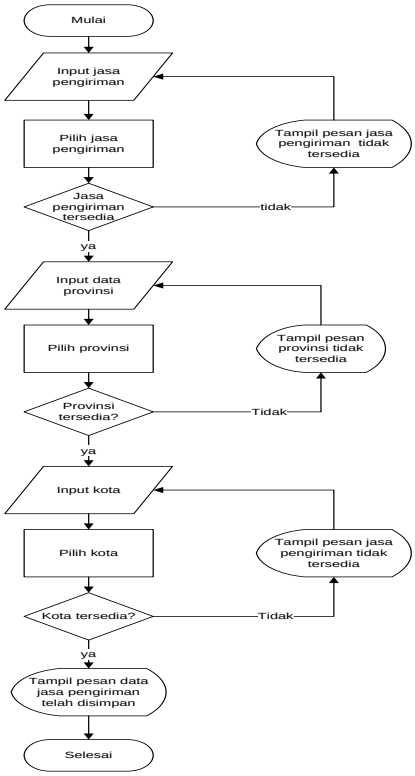
Diagram alir pada prosedur retur adalah sebagai berikut :



Gambar 3.109 *Flowchart* retur

3.2.7.11 *Flowchart* prosedur tambah jasa pengiriman

Diagram alir pada prosedur tamba jasa pengiriman adalah sebagai berikut :



Gambar 3.110 *Flowchart* tambah jasa pengiriman