BAB 3
ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis Sistem

Analisis sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

Analisis sistem bertujuan untuk mengetahui dan mengamati apa saja yang terlibat di dalam sistem. Pada tahap ini akan dilakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan dan aliran dokumen yang sedang berjalan yang akan digambarkan dalam bentuk *flowmap* serta analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional.

3.1.1 Analisis Masalah

Ada beberapa permasalahan yang timbul dalam sistem yang sedang berjalan, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Konsumen yang berada diluar kota kesulitan memperoleh informasi mengenai produk-produk yang dijual di distro Shart-Ine.
2. Konsumen yang berada diluar kota kesulitan dalam melakukan pembelian karena harus datang ke toko langsung.
3. Petugas toko kesulitan dalam melakukan pencarian berbagai data seperti: data barang, data pembelian barang dan data penjualan barang.

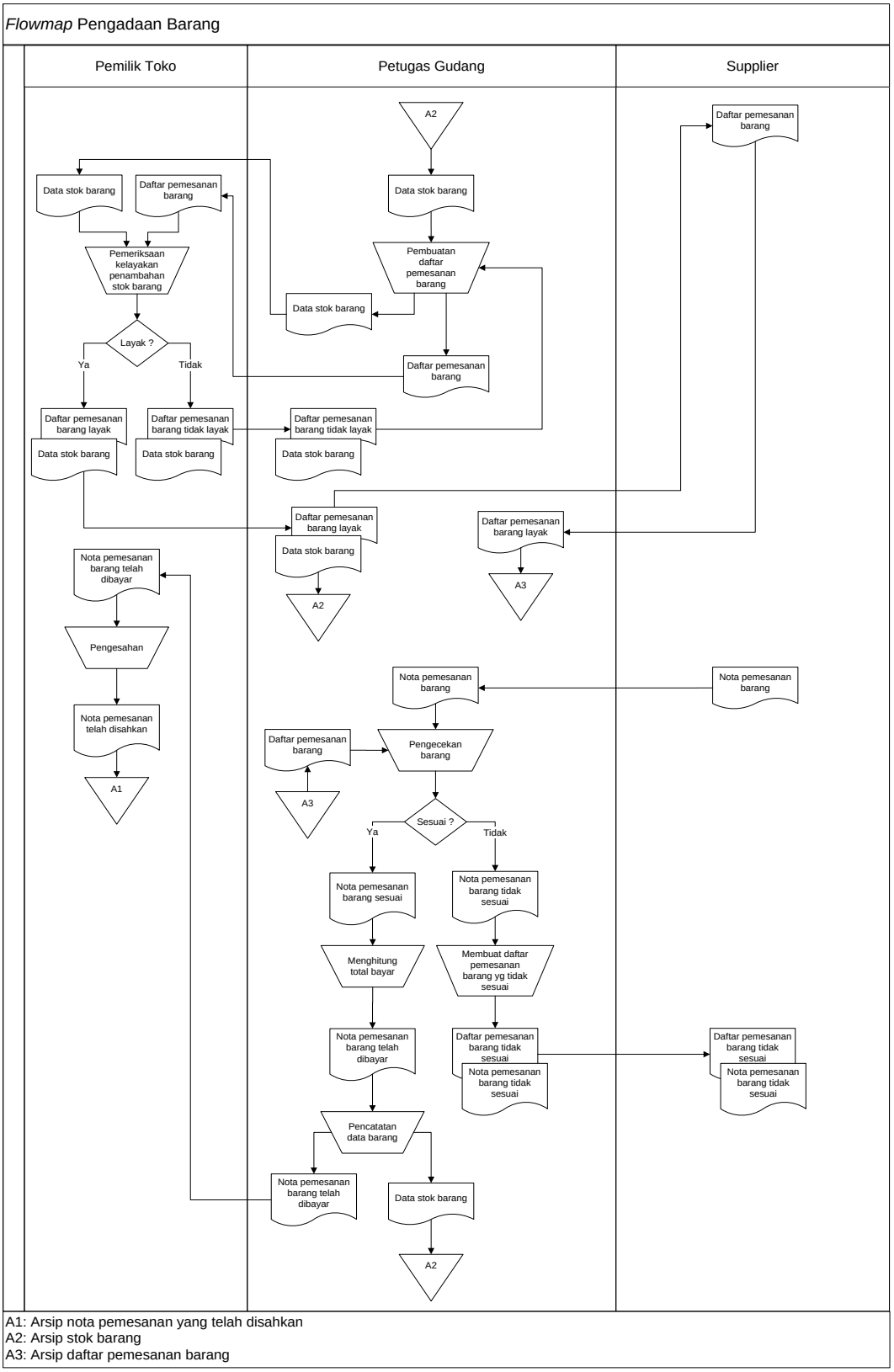
3.1.2 Analisi Prosedur Yang Sedang Berjalan

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa prosedur yang sedang berjalan pada distro Shar-Ine adalah sebagai berikut:

3.1.2.1 Prosedur Pengadaan Barang

Prosedur pengadaan barang yang ada pada distro Shart-Ine adalah sebagai berikut:

1. Petugas gudang membuat daftar pemesanan barang berdasarkan data stok barang yang habis atau stok barang yang ada dianggap kurang memenuhi kebutuhan toko.
2. Petugas gudang memberikan daftar pemesanan barang dan data stok barang kepada pemilik toko.
3. Pemilik toko memeriksa kelayakan penambahan stok barang.
4. Jika tidak layak untuk ditambah maka daftar pemesanan barang dan data stok barang akan dikembalikan lagi kepada petugas gudang untuk dilakukan pembuatan daftar pemesanan barang baru.
5. Jika layak untuk ditambah maka daftar pemesanan barang dan data stok barang akan dikembalikan lagi kepada petugas gudang.
6. Petugas gudang mengarsipkan data stok barang.
7. Petugas gudang pergi ke tempat penyedia barang (*supplier*) dan memesan barang sesuai dengan daftar pemesanan barang, setelah itu daftar pemesanan barang disimpan oleh petugas gudang.
8. *Supplier* mengirimkan barang yang telah dipesan oleh petugas gudang dan membawa nota pemesanan barang.
9. Petugas melakukan pengecekan barang berdasarkan daftar pemesanan barang yang disimpan oleh petugas gudang.
10. Jika tidak sesuai maka petugas gudang membuat daftar pemesanan barang yang tidak sesuai kemudian diberikan kepada *supplier* beserta nota pemesanan barang yang tidak sesuai.
11. Jika sesuai maka barang akan diterima oleh petugas gudang.
12. *Supllier* kemudian menghitung total pemesanan barang yang harus dibayar.
13. Proses tersebut menghasilkan nota pemesanan barang yang telah dibayar kemudian diberikan kepada petugas gudang.
14. Petugas gudang mencatat barang yang baru datang tersebut ke dalam data stok barang.
15. Petugas gudang memberikan nota pemesanan yang telah dibayar kepada pemilik toko untuk dilakukan pengesahan. Setelah disahkan kemudian diarsipkan oleh pemilik toko.

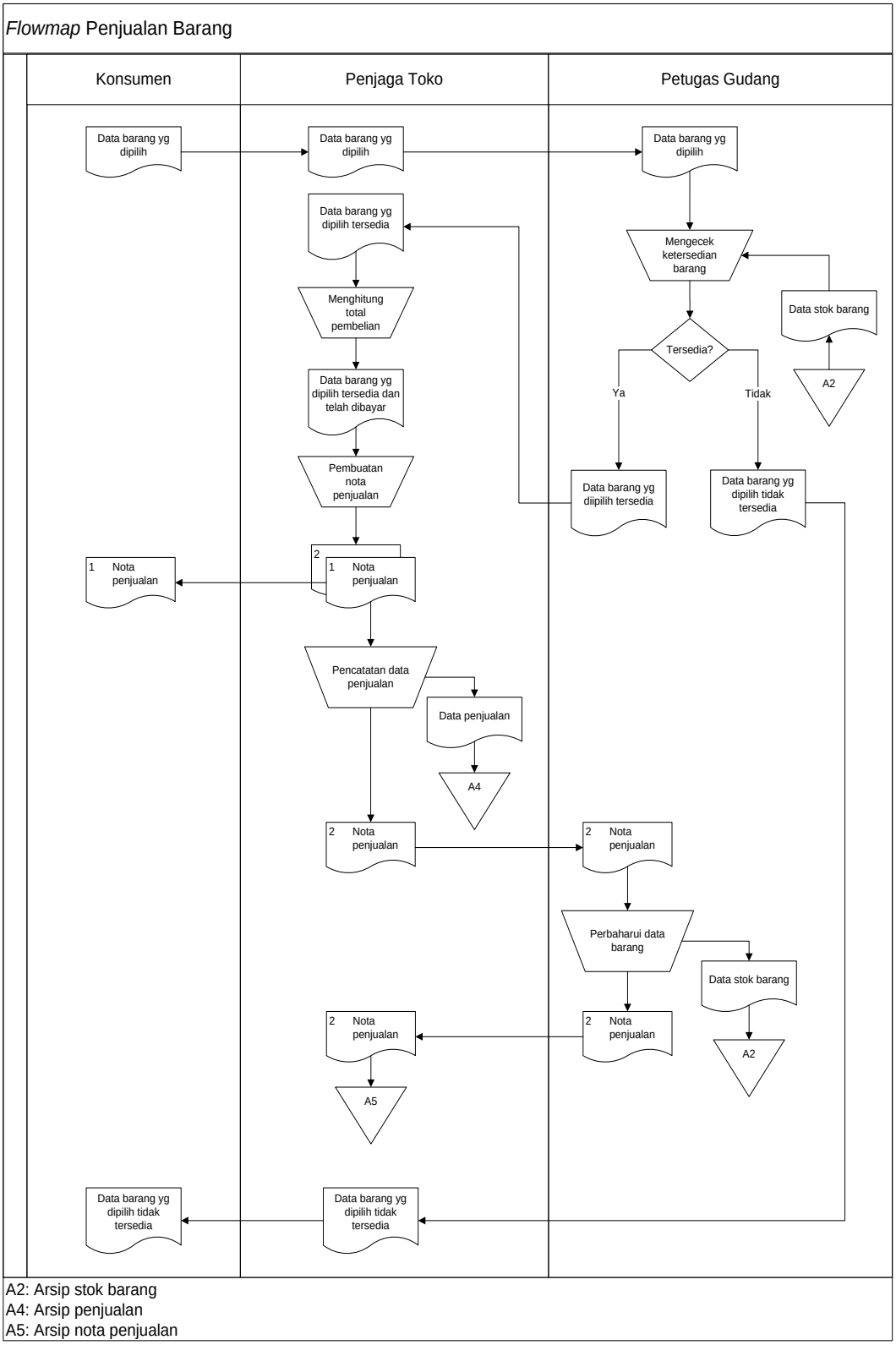


Gambar 3.1 *Flowmap* Pengadaan Barang

3.1.2.2 Prosedur Penjualan Barang

Prosedur penjualan barang yang ada pada distro Shart-Ine adalah sebagai berikut:

1. Konsumen memilih barang, lalu diberikan kepada penjaga toko.
2. Penjaga toko memberikan barang tersebru kepada petugas gudang.
3. Petugas gudang mengecek ketersedian barang berdasarkan arsip stok barang.
4. Jika tidak tersedia maka petugas gudang akan memberitahukan kepada penjaga toko bahwa barang tersebut tidak tersedia. Kemudian penjaga toko memberitahukannya kepada konsumen bahwa barang tersebut tidak tersedia.
5. Jika tersedia maka petugas gudang akan memberika barang tersebut kepada penjaga toko untuk dihitung.
6. Penjaga toko menghitung total pembelian barang.
7. Konsumen melakukan pembayaran kepada penjaga toko.
8. Penjaga toko membuat nota penjualan berjumlah dua rangkap.
9. Penjaga toko menyerahkan barang yang sudah dibayar kepada konsumen beserta nota penjualan rangkap pertama.
10. Penjaga toko mencatat data barang yang sudah terjual ke dalam data penjualan.
11. Penjaga toko memberikan nota penjualan rangkap kedua kepada petugas gudang untuk memperbaharui data stok barang.
12. Setelah petugas gudang memperbaharui data stok barang, nota penjualan rangkap kedua dikembalikan lagi kepada penjaga toko untuk diarsipkan.

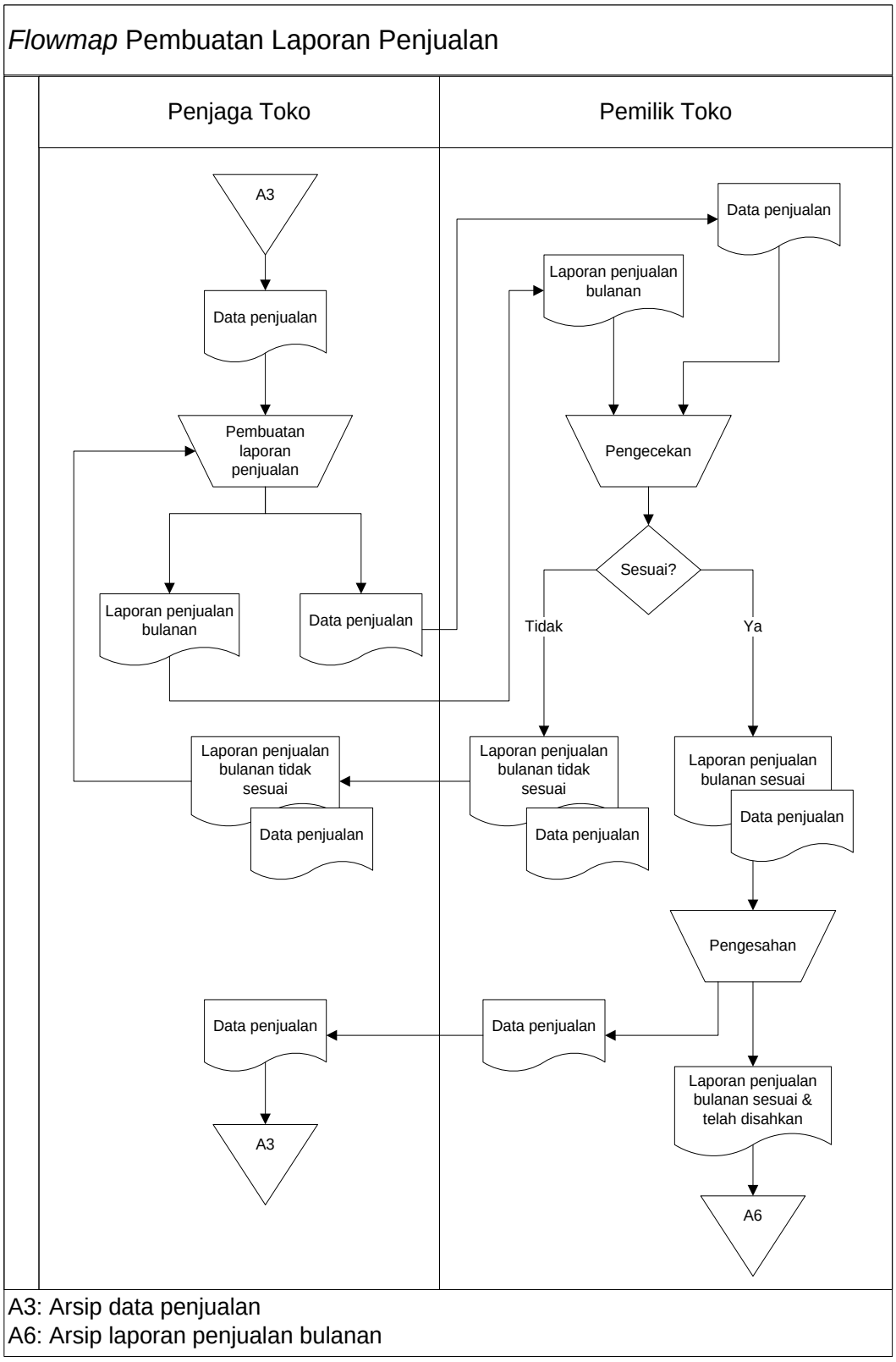


Gambar 3.2 *Flowmap* Penjualan Barang

3.1.2.3 Prosedur Pembuatan Laporan Penjualan

Prosedur pembuatan laporn penjualan barang yang ada pada distro Shart-Ine adalah sebagai berikut:

1. Penjaga toko membuat laporan penjualan bulanan berdasarkan data penjualan.
2. Laporan penjualan dan data penjualan kemudian diserahkan kepada pemilik toko untuk dilakukan pengecekan.
3. Jika tidak sesuai maka akan dikembalikan kepada penjaga toko.
4. Jika sesuai maka akan disahkan oleh pemilik toko.
5. Pemilik toko mengarsipkan laporan penjualan.
6. Pemilik toko mengembalikan data penjualan kepada penjaga toko.
7. Penjaga toko mengaripkan data penjualan.



Gambar 3.3 *Flowmap* Pembuatan laporan penjualan

3.1.3 Aturan Bisnis

Aturan bisnis aplikasi *e-commerce* yang akan dibangun adalah sebagai berikut:

1. Pengolahaan Stok Produk
    a. Pengelolaan stok produk dibagai menjadi dua bagian, pertama stok produk untuk dijual secara *offline* (dijual lewat toko langsung), dan yang kedua stok produk untuk dijual secara *online* (dijual melalui *E-Commerce*).
    b. Stok akan berkurang ketika *member* telah selesai melakukan pemesanan dan mengisi alamat pengiriman.
    c. *Member* yang membeli produk melebihi stok yang ada akan diberikan peringatan dan tidak dapat melanjutkan proses pembayaran.
    d. Stok akan dikembalikan oleh sistem jika *member* tidak melakukan konfirmasi pembayaran dalam 1x24 jam dari waktu pemesanan.
2. Penentuan Diskon
    a. Beberapa produk memiliki diskon. Diskon diinputkan secara manual oleh penjaga toko. Penentuan diskon sepenuhnya berada ditangan pemilik toko.
    b. Diskon ini berlaku untuk semua produk.
3. Daftar
    a. Pendaftaran *member* menggunakan *email* yang masih aktif.
    b. Satu *email* hanya dapat digunakan untuk satu akun.
4. Pemesanan
    a. Pemesanan dapat dilakukan jika sudah terdaftar sebagai *member* dan telah melakukan proses *login*.
    b. Pemesanan dapat dilakukan setiap hari.
    c. *Member* dapat melakukan pemesanan berdasarkan stok yang ada.
    d. *Member* dapat melakukan pemesanan lebih dari satu produk dengan pembelian minimum satu produk.
    e. Jika dalam pemesanan produk ada 2 *members* atau lebih memesan produk yang sama dengan jumlah pemesanan produk melebihi stok yang ada, maka produk yang dipesan akan diberikan kepada *member* yang memesan pertama kali dan untuk *member* yang kedua atau selanjutnya akan diberi

informasi bahwa stok yang tersedia habis atau tidak tersedia. *Member* dapat melanjutkan belanja dengan stok yang tersisa atau dapat membatalkan pemesanan produk tersebut.

f. Pemesanan akan dibatalkan oleh sistem jika *member* tidak melakukan konfirmasi pembayaran dalam waktu 1x24 jam dari waktu pemesanan.
g. Pemesanan yang sudah dibayar tidak dapat dibatalkan.

5. Pembayaran
   a. Pembayaran *offline* dapat dilakukan dengan cara *transfer* atau setor tunai antar bank yang telah disediakan, yaitu bank BCA dan BNI.
   b. Pembayaran *online* melalui *Paypal (Payment Gateway).*
   c. Jumlah harga barang yang dibayar sesuai dengan harga barang yang dibeli ditambah ongkos kirim.
   d. Konfirmasi pembayaran bisa dilakukan melalui *form* konfirmasi yang ada di *website* atau telepon.
   e. Jika *member* melakukan pembayaran menggunakan *payment gateway*, maka tidak diperlukan konfirmasi, karena sistem akan langsung meng*update* data pemesanan secara otomatis, sehingga konfirmasi dilakukan antara *payment gateway* dengan *website e-commerce*.
6. Pengiriman
   a. Pengiriman dilakukan setelah pembayaran diterima oleh pihak Distro Shart-Ine dan dilakukan pada jam kerja.
   b. Jika hari libur/tutup pengiriman ditunda sampai jasa pengirimannya buka. Hari kerja Senin - Jumat dari jam 09.00-17.00.
   c. Pengiriman barang menggunakan dua jasa pengiriman, yaitu POS dan TIKI.
   d. Biaya dan lama pengiriman tergantung dari jasa dan jenis pengiriman serta lokasi tujuan pengiriman barang.
   e. Jasa pengiriman disesuaikan dengan yang tersedia dan keinginan dari *member*.

f. Barang dikirim ke alamat yang sesuai dengan data profil *member* atau dapat dikirim ke alamat lain, dengan cara mengisi *form* alamat pengiriman yang telah disediakan di *website*.
g. Informasi pengiriman dapat dilihat pada *history* belanja maupun *form tracking* yang ada pada halaman beranda.

7. Retur
   a. Produk yang diretur adalah produk yang dibeli dalam kondisi cacat/rusak seperti robek atau bernoda yang disebabkan oleh pihak toko atau produk yang dikirim mengalami kesalahan pengiriman ukuran, warna atau model.
   b. Jika produk yang direturkan oleh *member* tidak tersedia stoknya di toko maka pihak toko akan mengembalikan uang seharga produk yang direturkan pada saat konsumen membeli produk tersebut.
   c. Setiap produk hanya dapat melakukan satu kali retur.
   d. Batas waktu melakukan konfirmasi retur yaitu selama 2x24 jam ketika produk telah diterima oleh *member*. Jika melebihi batas waktu yang ditentukan maka retur tidak akan diterima.
   e. Setiap produk yang diretur harus mencantumkan alasan retur dan bukti retur berupa gambar produk yang cacat/rusak/barang tidak sesuai dengan barang yang dibeli.
   f. Biaya pengiriman retur produk dari *member* ke toko ditanggung oleh *member*. Sedangkan biaya pengiriman produk yang telah selesai di retur, maka biaya pengiriman produk tersebut ditanggung oleh pihak toko.
   g. Pengembalian produk tidak berlaku bila kerusakan oleh *member*.
8. *Rating*
   a. *Member* harus login terlebih dahulu sebelum melakukan rating produk.
   b. *Member* dapat melakukan rating produk jika produk tersebut telah dibeli oleh *member*.
   c. *Member* hanya dapat memberikan *rating* pada produk yang telah dibeli sebanyak 1 kali.

3.1.4 Analisis Metode

3.1.4.1 *Item Based Collaborative Filtering*

Item Based Collaborative Filtering memanfaatkan *rating user* atau data transaksi untuk membuat rekomendasi. Teknik ini akan mencari korelasi diantara *item-item* yang dipilih *user* kemudian merekomendasikan *item-item* yang berkolerasi itu pada *user* lain.

Rekomendasi untuk *user* yang telah terdaftar sebagai *member* yang sebelumnya telah membeli produk dan telah melakukan *rating* terhadap produk tersebut. Skala rating yang dapat diberikan untuk tiap-tiap produk adalah 1 sampai 5. Misal m*ember* Risyan telah melakukan *rating* pada produk Fblank, Stabs, Stoptail, Fluffy dan Thun sedangkan produk Cobra tidak memiliki nilai *rating* karena *member* Risyan tidak melakukan *rating* pada produk tersebut. Sama halnya dengan *member* Sandi yang telah melakukan *rating* pada produk Fblank, Cobra, Stoptail, Fluffy dan Thun sedangkan produk Stabs tidak memiliki nilai *rating* karena *member* Sandi tidak melakukan *rating* pada produk tersebut. Begitu pula *member* lain yang telah melakukan *rating* pada produk yang sama atau pada produk yang berbeda-beda. Skema *rating* yang dibuat dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Skema *Rating*

Produk / *Member*	Fblank	Cobra	Stabs	Stoptail	Fluffy	Thun
Risyan	5		5	3		1
Sandi	5	4		2	5	
Shofa	5	5				1
Ihsan	1			5	4	2

Tahap pertama yaitu menghitung *similarity* atau tingkat kesamaan antara Risyan dan Sandi. Hitung *distance* (Dis) untuk setiap produk yang sama dengan menggunakan persamaan (2.1).

1. Perhitungan Dis untuk produk Fblank

   $Dis_{Fblank} = (5-5)^2 = (0)^2 = 0$

2. Perhitungan Dis untuk produk Stoptail

   $Dis_{Stoptail} = (3-2)^2 = (1)^2 = 1$

Dis dari setiap produk yang sama akan dijumlahkan untuk menghitung Sim. Perhitungan dapat dilakukan dengan menggunakan persamaan (2.2).

$$\text{Sim}_{\text{Sandi}=} \frac{1}{(1+((5-5)^2+(3-2)^2))} = \frac{1}{2} = 0.5$$

Kemudian lakukan perhitungan Sim untuk semua *member* kecuali Risyan. Berikut ini adalah hasil perhitungan Sim tersebut.

$$\text{Sim}_{\text{Sandi}=} \frac{1}{(1+((5-5)^2+(3-2)^2))} = \frac{1}{2} = 0.5$$

$$\text{Sim}_{\text{Shofa}=} \frac{1}{(1+((5-5)^2+(1-1)^2))} = \frac{1}{1} = 1$$

$$\text{Sim}_{\text{Ihsan}=} \frac{1}{(1+((5-1)^2+(3-5)^2+(1-2)^2))} = \frac{1}{22} = 0.04545455$$

Perhitungan selanjutnya adalah menghitung tingkat rekomendasi untuk setiap produk yang belum pernah dibeli oleh Risyan dengan menggunaan persamaan (2.3).

$$\text{Rekomendasi}_{=} \frac{7}{1.5} = 4.666666667$$

$$\text{Rekomendasi}_{=} \frac{2.681818182}{0.545454545} = 4.916666667$$

Terdapat 2 buah produk yang akan ditawarkan kepada Risyan yaitu, Cobra dan Fluffy yang dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3.2 Hasil Rekomendasi

Produk / *Member*	Sim	Cobra	Sim x Cobra	Fluffy	Sim x Fluffy
Sandi	0.5	4	2	5	2.5
Shofa	1	5	5		
Ihsan	0.04545455			4	0.181818182
Total Sim (Sim x Rating)			7		2.681818182
Jumlah Sim			1.5		0.545454545
Nilai Rekomendasi			4.666666667		4.916666667

Dari tabel 3.2 dapat dilihat bahwa nilai rekomendasi produk Cobra memiliki nilai 4.666666667 dan produk Fluffy memiliki nilai 4.916666667. Produk dengan nilai tertinggilah yang akan direkomendasikan kepada Risyan.

3.1.5 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL)

Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak (SKPL) ini digunakan sebagai acuan dalam setiap tahapan pengembangan perangkat lunak agar sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan oleh pengguna dan tujuan perangkat lunak itu sendiri. Berikut ini adalah spesifikasi kebutuhan perangkat lunak yang ada pada aplikasi *e-commerce* distro Shart-Ine.

Tabel 3.3 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL)

No.	Keterangan
SKPL-F-1	Sistem menyediakan pendaftaran *member*.
SKPL-F-2	Sistem menyediakan login *member*, admin, pemilik toko, petugas gudang, penjaga toko.
SKPL-F-3	Sistem menyediakan ubah profil *member*, admin, pemilik toko, petugas gudang, penjaga toko.
SKPL-F-4	Sistem menyediakan pengolahan data master.
SKPL-F-5	Sistem menyediakan pengolahan data pemesanan.
SKPL-F-6	Sistem menyediakan *tracking* pengiriman barang.
SKPL-F-7	Sistem menyediakan pembuatan laporan.
SKPL-F-8	Sistem memiliki fitur unggulan *Smart Recommendation System* (Sistem Rekomendasi Cerdas).
SKPL-F-9	Sistem menyediakan *backup* & *restore database*.
SKPL-F-10	Sistem menyediakan pencarian produk.
SKPL-NF-1	Sistem akan berbasis web.
SKPL-NF-2	Sistem akan memiliki *IP-Dedicated*
SKPL-NF-3	Sistem akan memiliki *Secure Socket Layer (SSL)*
SKPL-NF-4	Sistem akan memilik media komunikasi (*email*, Yahoo Massanger, Facebook, Twitter, telepon)
SKPL-NF-5	Sistem menggunakan SEO *(Search engine optimize)*.
SKPL-NF-6	Sistem ini akan online 24 jam dan dikelola oleh karyawan. Jam kerja dari jam 09:00 sampai dengan 17:00

3.1.6 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional merupakan analisis yang dibutuhkan untuk menentukan spesifikasi kebutuhan sistem yang akan dibangun terhadap sumber daya yang ada. Analisis kebutuhan non fungsional yang dilakukan dibagi dalam tujuh tahap, yaitu:

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

3.1.6.1 Analisis Perangkat Keras

Perangkat keras adalah seluruh komponen atau peralatan yang digunakan untuk menunjang suatu sistem. Adapun perangkat keras yang ada pada distro Shart-Ine adalah sebagai berikut:

1. Processor dengan kecepatan 2,0 GHz
2. Memori sebesar 1 GB
3. Kapasitas Hardisk 250 GB
4. Monitor VGA dengan resolusi 1024 x 768
5. CD-Rom/DVD-Rom
6. Mouse
7. Keyborad

Berikut ini merupakan spesifikasi minimum perangkat keras yang dibutuhkan untuk mendukung aplikasi *e-commerce* yang akan dibangun adalah sebagai berikut:

1. Processor dengan kecepatan 1,8 GHz
2. Memori sebesar 256 MB
3. Kapasitas Hardisk 40 GB
4. Monitor VGA dengan resolusi 800 x 600
5. CD-Rom/DVD-Rom
6. Mouse
7. Keyboard
8. Printer
9. Koneksi internet

Setelah dilakukan analisis terhadap perangkat keras yang dimiliki oleh distro Shart-Ine, maka dapat diambil kesimpulan bahwa perangkat keras yang ada sudah mendukung sistem yang akan dibangun, hanya saja perlu akses *internet* yang memadai agar transaksi dapat berjalan dengan baik karena transaksi dilakuakan secara *online*, serta *printer* untuk mencetak laporan barang dan laporan penjualan.

3.1.6.2 Analisis Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang saat ini digunakan distro Shart-Ine adalah sebagai berikut:

1. Sistem Operasi Window 7
2. *Web browser* Google Chrome dan Mozilla Firefox
3. Microsoft Office 2007

Adapun perangkat lunak yang dibutuhkan untuk menggunakan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem Operasi Window XP *Professional*
2. *Web browser* Google Chrome 14.0 dan Mozilla Firefox 3.6

Setelah melakukan analisis perangkat lunak maka disimpulkan bahwa perangkat lunak yang digunakan saat ini sudah mendukung sistem yang akan dibangun, sehingga tidak perlu menambahkan perangkat lunak baru.

3.1.6.3 Analisis Pengguna

Pengguna distro Shart-Ine saat ini terdiri dari pemilik, petugas gudang dan penjaga toko yang dapat dilihat pada tabel 3.4.

Tabel 3.4 Karakteristik Pengguna Distro Shart-Ine Saat Ini

Pengguna	Pemilik Toko	Penjaga Toko	Petugas Gudang
Tanggungjawab	Menerima laporan penjualan dan pembelian barang.	Melayani konsumen dalam melakukan pembayaran dan pembuatan laporan	Melakukan pengecekan stok barang.

		penjualan.	
Tingkat Keterampilan	Mampu mengoperasikan komputer dan internet	Mampu mengoperasikan komputer dan internet	Mampu mengoperasikan komputer dan internet
Tingkat Pendidikan	Lulus SMK	Lulus SMA atau Sederajat	Lulus SMA atau Sederajat
Pengalaman	-	-	-

Aplkasi *e-commerce* yang akan dibangun memerlukan enam jenis pengguna yaitu admin, penjaga toko, petugas gudang, member, pengunjung. Analisis untuk kelima pengguna tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.5 Karakteristik Pengguna Aplikasi *E-Commerce* Distro Shart-Ine

Pengguna	Admin	Pemilik Toko	Petugas Gudang	Penjaga Toko	Member	Pengunjung
Tanggung Jawab	Maintenance	Mengelola data user, data member, mencetak laporan, backup dan restore *database*.	Mengelola data kategori, data merk, data ukuran, data warna, data produk, data detail produk, data gambar produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa, data jenis, data ongkos kirim dan data informasi.	Mengelola data pemesanan, data detail pemesanan, data konfirmasi, data retur dan data detail retur.	-	-

Hak Akses	Melakukan pengelolaan data user, data member, data kategori, data merk, data ukuran, data warna, data produk, data detail produk, data gambar produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa, data jenis, data ongkos, data informasi, data pemesanan, data detail pemesanan, data konfirmasi, data retur, data detail retur, laporan,	Melakukan pengelolaan data user, data member dan mencetak laporan, backup dan restore *database*.	Melakukan pengelolaan data kategori, data merk, data ukuran, data warna, data produk, data detail produk, data gambar produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa, data jenis, data ongkos kirim dan data informasi.	Melakukan pengelolaan data pemesanan, data detail pemesanan, data retur dan data detail retur.	Melakukan pemesana, melakukan konfirmasi bayar, melakukan retur, menguploa d bukti retur, melakukan rating produk, melakukan pencarian produk dan melakukan tracking pengriman	Melihat dan mencari produk, serta dapat melakukan pendaftaran untuk menjadi *member*.

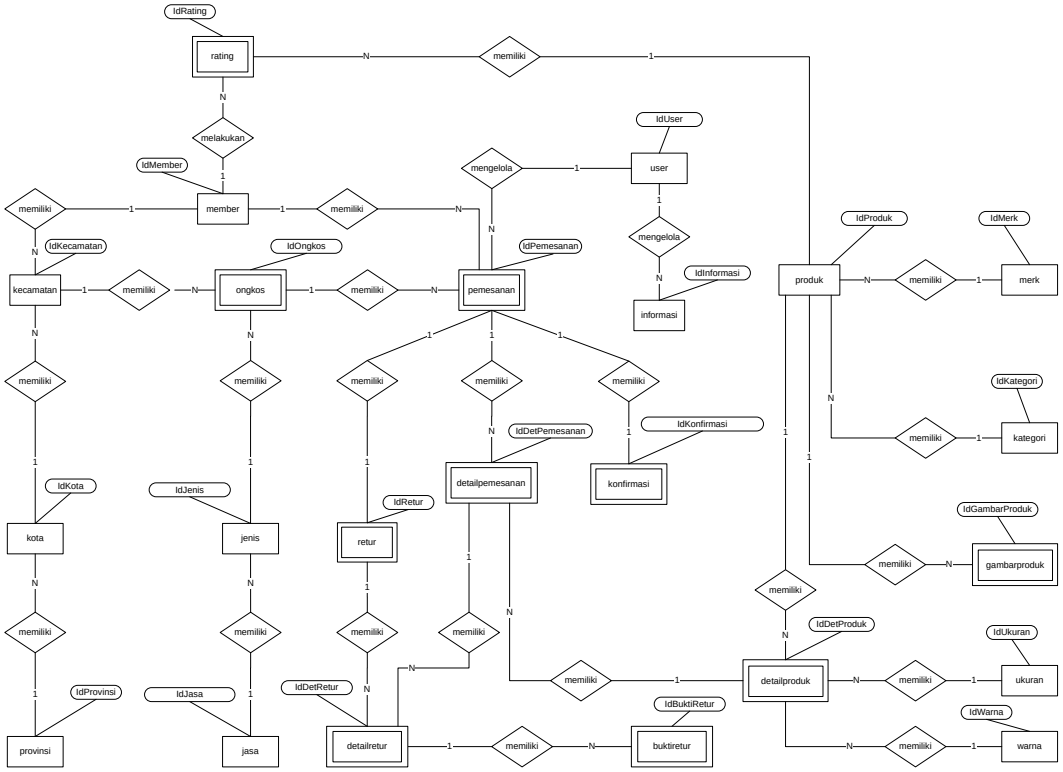
	backup dan restore database.					
Tingkat Keterampilan	Mengerti teknis maintenance sistem dan mengerti database.	Mampu mengoperasikan komputer dan internet.	Mampu mengoperasikan komputer.	Mampu mengoperasikan komputer dan internet.	Mampu mengoperasikan komputer dan internet.	Mampu mengoperasikan komputer dan internet.
Tingkat Pendidikan	Minimal D3 atau S1.	Lulus SMA atau Sederajat.	Lulus SMA atau Sederajat.	Lulus SMA atau Sederajat.	-	-
Pengalaman	-	-	-	-	-	-
Jenis Pelatihan		Pelatihan operator komputer.	Pelatihan operator komputer.	Pelatihan operator komputer.		

Berdasarkan hasil analisis pengguna maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik pengguna distro Shart-Ine saat ini masih kurang memenuhi syarat untuk menggunakan aplikasi *e-commerce*, karena masih kurangnya pengalaman dalam menjalankan aplikasi komputer, baik aplikasi berbasis desktop maupun aplikasi berbasis *web*. Melihat permasalahan tersebut untuk kedepannya pengguna diharapkan dapat mengikuti pelatihan-pelatihan komputer guna meningkatkan kemampuannya dalam menjalankan aplikasi-aplikasi komputer atau dengan menambahkan tenaga kerja sebagai admin yang sesuai dengan karakteristik pengguna aplikasi *e-commerce* yang akan dibangun.

3.1.7 Analisis Basis Data

Analisis basis data digunakan untuk meggambarkan relasi atau hubungan dari entitas. Untuk memodelkan hubungan data dalam model analisis perangkat lunak terstruktur digunakan sebuah alat bantu berupa sebuah diagram yang disebut diagram E-R (*Entity-Relationship*).

Hubungan antar entitas yang terjadi dalam aplikasi *e-commerce* yang akan dibangun dapat dilihat pada *Entity Relationship Diagram* (ERD) berikut:



Gambar 3.4 *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Atribut-atribut yang terlibat akan dijelaskan pada tabel 3.6.

Tabel 3.6 Atribut tiap entitas

No.	Entitas	Atribut
1.	buktiretur	IdBuktiRetur, BuktiRetur
2.	detailpemesanan	IdDetPemesanan, Harga, Warna, Ukuran, Berat, Jumlah
3.	detailproduk	IdDetProduk, Stok
4.	detailretur	IdDetailRetur, Alasan, Jumlah
5.	gambarproduk	IdGambarProduk, GambarProduk
6.	informasi	IdInformasi, Judul, Informasi, Status
7.	jasa	IdJasa, Jasa
8.	jenis	IdJenis, Jenis
9.	kategori	IdKategori, Kategori, Kelamin, Keterangan

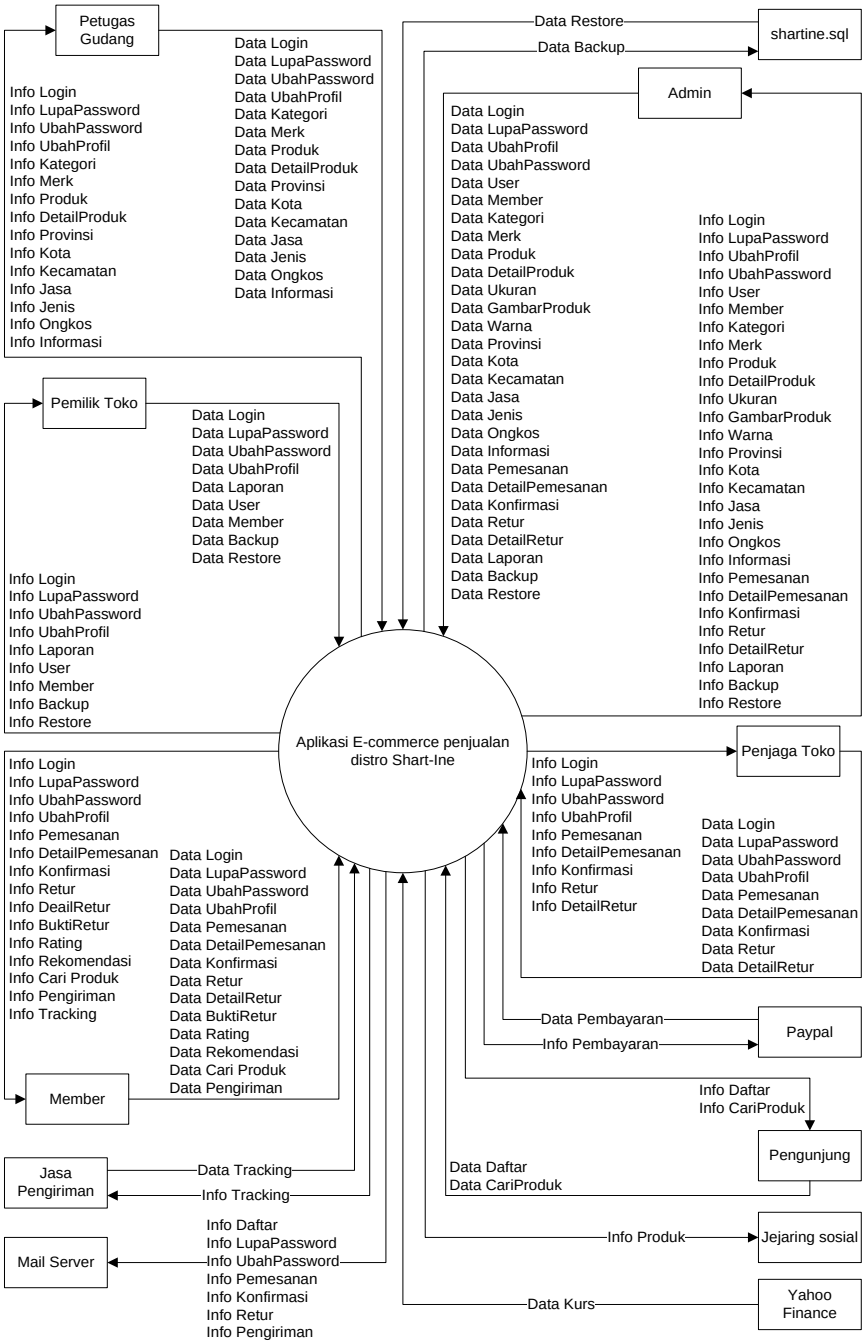
10.	kecamatan	IdKecamatan, Kecamatan
11.	konfirmasi	IdKonfirmasi, Tanggal, Jumlah, Jenis, Keterangan, Status
12.	kota	IdKota, Kota
13.	member	IdMember, Nama, Alamat, Kelamin, Telepon, Email, Password, Aktivasi, Terdaftar, Status, KodePos
14.	merk	IdMerk, Merk
15.	ongkos	IdOngkos, Ongkos
16.	pemesanan	IdPemesanan, Tanggal, Keterangan, Total,NamaPenerima, AlamatPenerima, KecamatanPenerima, TeleponPenerima, KodePosPenerima, Ongkos, Resi, jenis_pembayaran, tanggal_terkirirm, Status
17.	produk	IdProduk, Produk, Harga, Berat, Keterangan, Tanggal, Diskon
18.	provinsi	IdProvinsi, Provinsi
19.	rating	IdRating, Rating, Tanggal
20.	retur	IdRetur, Tanggal, Resi, Status
21.	ukuran	IdUkuran, Ukuran
22.	user	IdUser, Nama, Alamat, Kelamin, Telepon, Email, Username, Password, Level, Status
23.	warna	IdWarna, Warna

3.1.8 Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional dilakukan untuk memberikan gambaran aliran data yang ada pada sistem yang meliputi diagram konteks, *data flow diagram* (DFD), spesifikasi proses dan kamus data.

3.1.8.1 Diagram Konteks

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

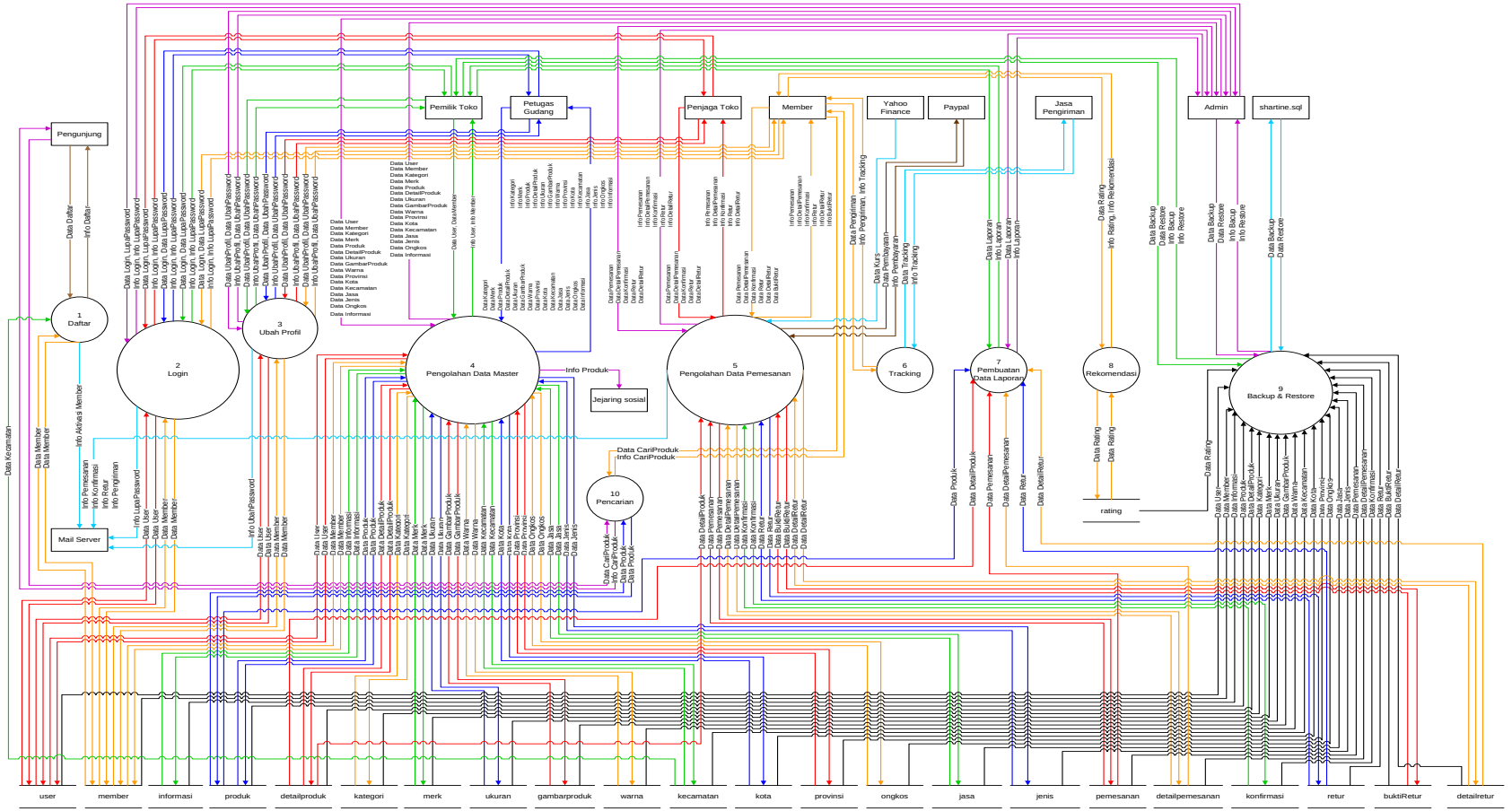


Gambar 3.5 Diagram Konteks

3.1.8.2 *Data Flow Diagram* (DFD)

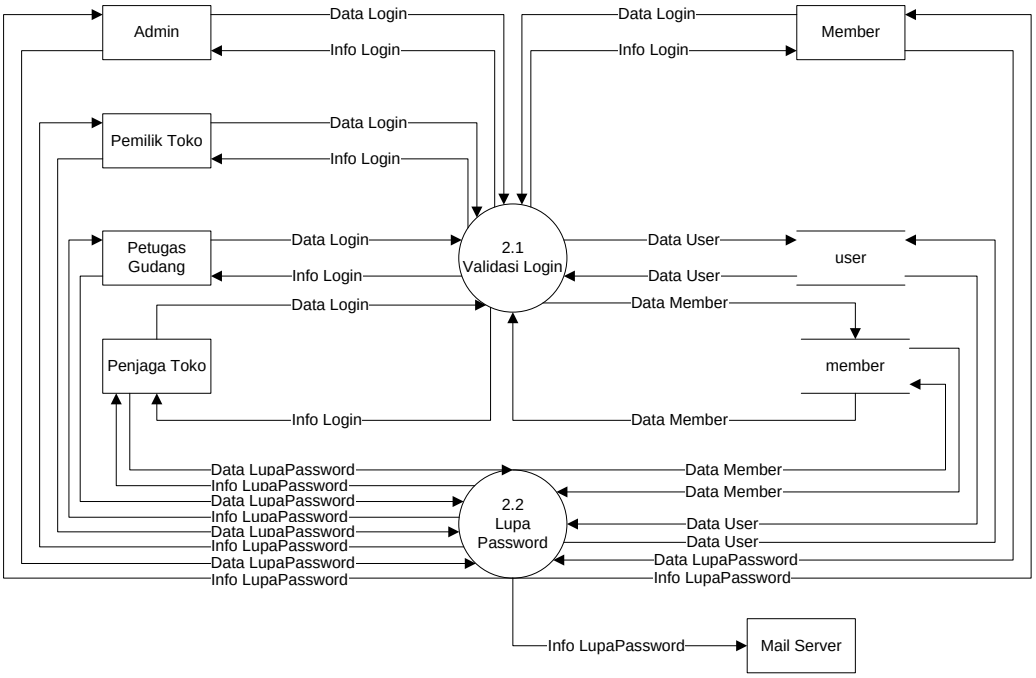
Data Flow Diagram (DFD) merupakan suatu media yang digunakan untuk menggambarkan aliran data yang mengalir pada suatu sistem informasi. *Data Flow Diagram* (DFD) yang diusulkan terdiri dari beberapa bagian, dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

3.1.8.2.1 DFD Level 1



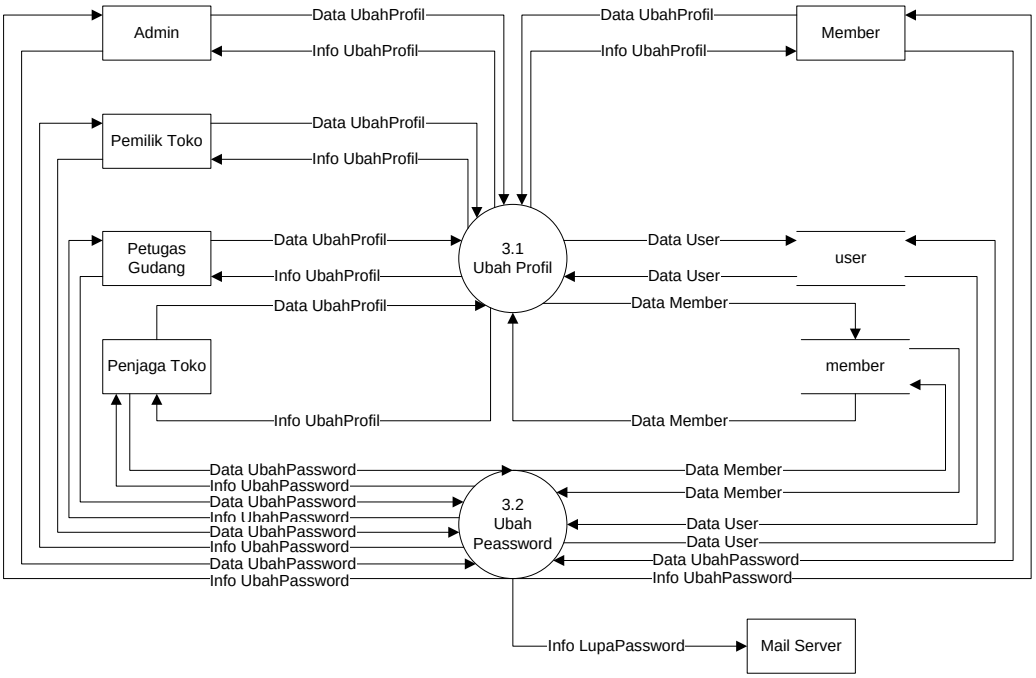
Gambar 3.6 DFD Level 1

3.1.8.2.2 DFD Level 2 Proses 2 *Login*



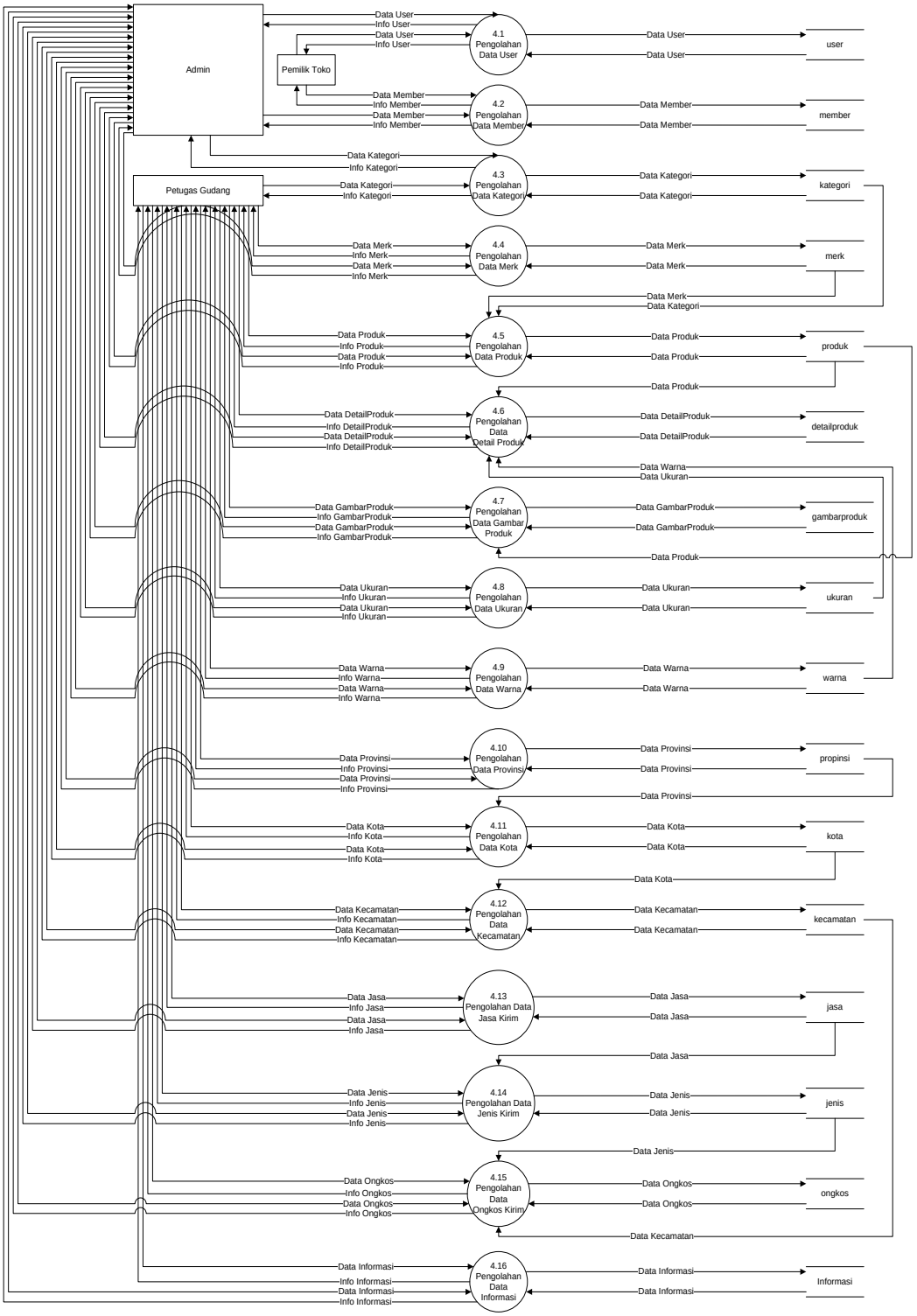
Gambar 3.7 DFD Level 2 Proses 2 *Login*

3.1.8.2.3 DFD Level 2 Proses 3 Ubah Profil



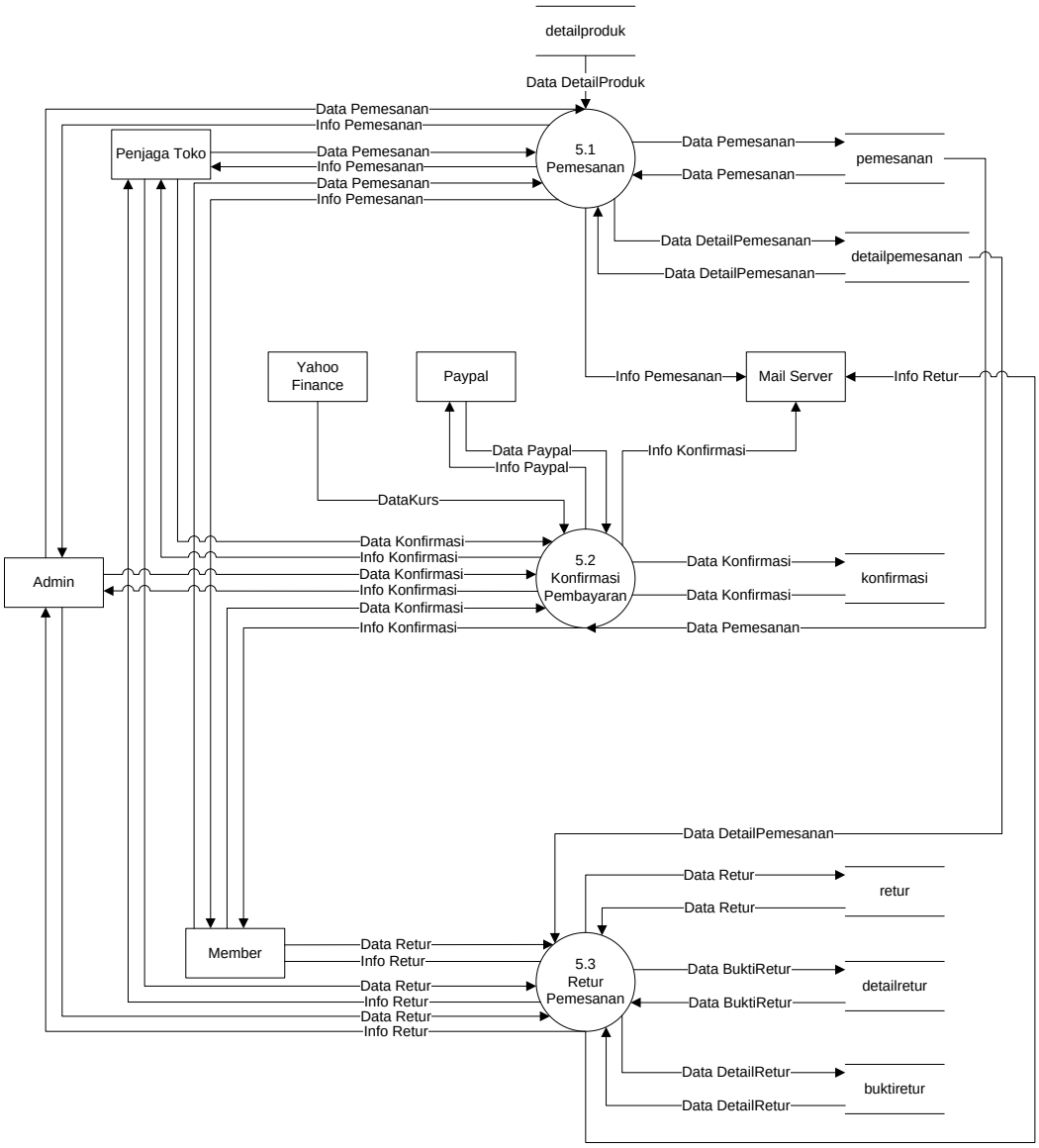
Gambar 3.8 DFD Level 2 Proses 3 Ubah Profil

3.1.8.2.4 DFD Level 2 Proses 4 Pengolahan Data Master



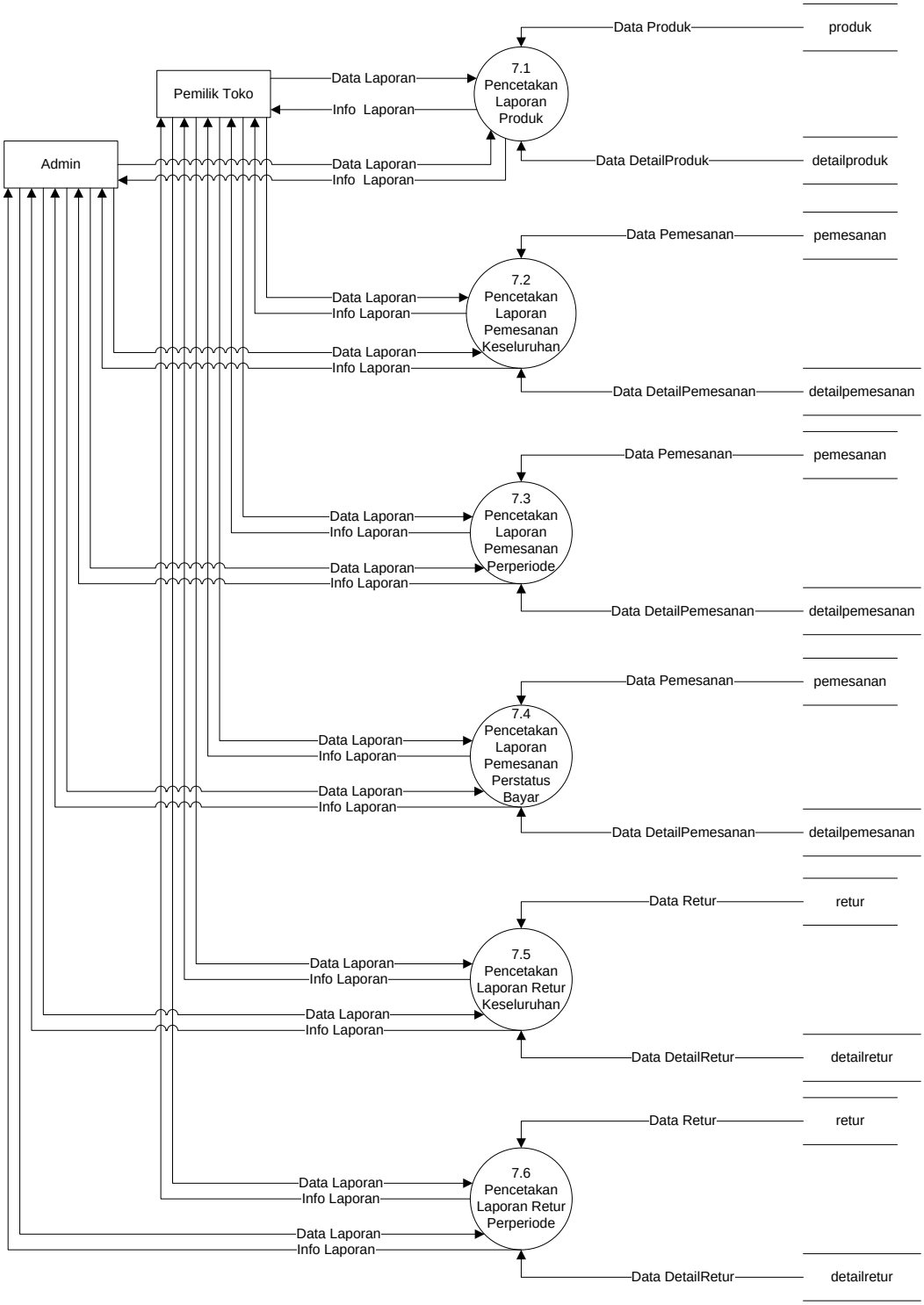
Gambar 3.9 DFD Level 2 Proses 4 Pengolahan Data Master

3.1.8.2.5 DFD Level 2 Proses 5 Pengolahan Data Pemesanan



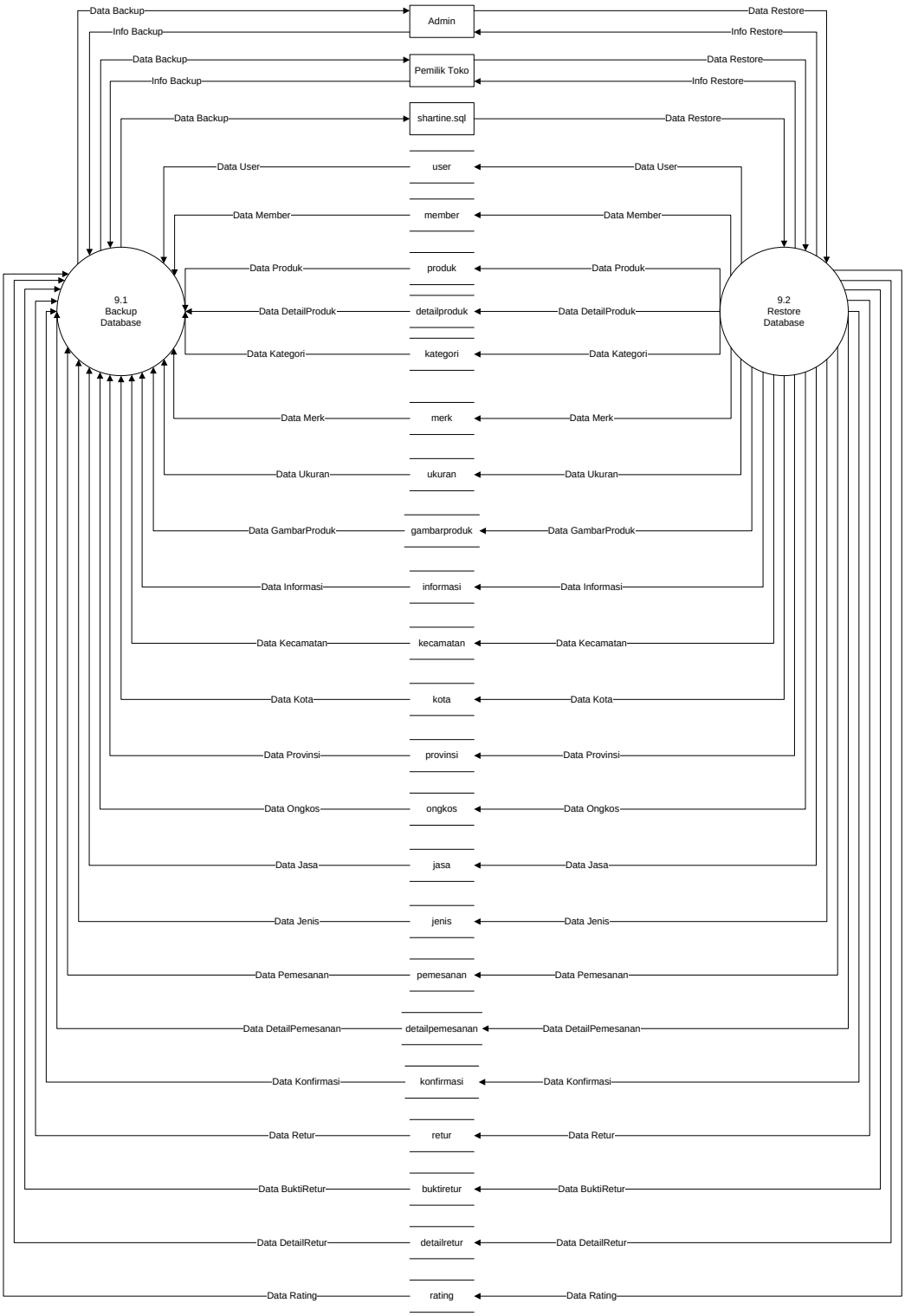
Gambar 3.10 DFD Level 2 Proses 5 Pengolahan Data Pemesanan

3.1.8.2.6 DFD Level 2 Proses 7 Pembuatan Laporan



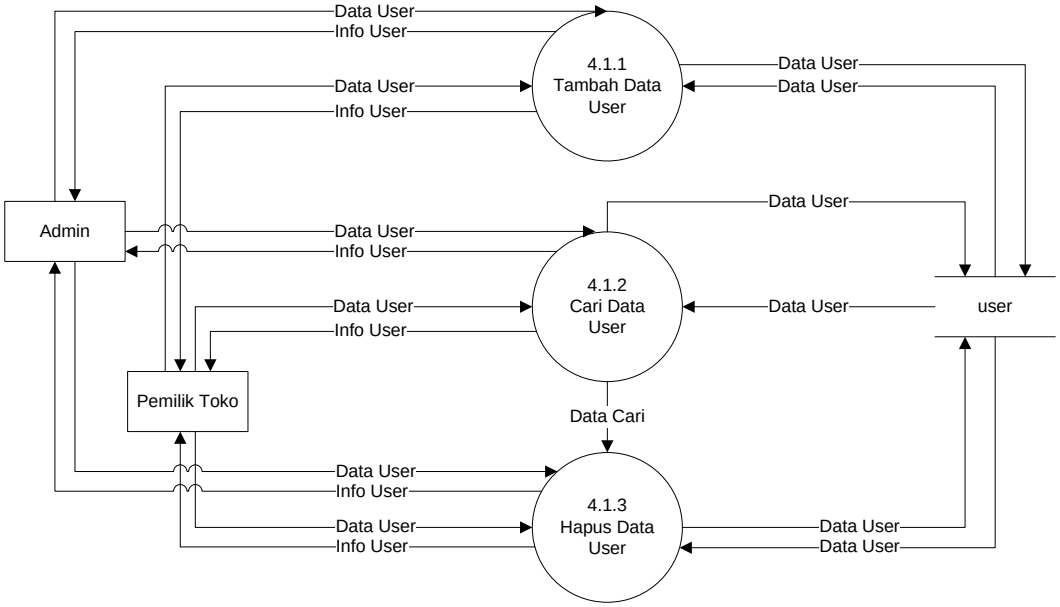
Gambar 3.11 DFD Level 2 Proses 7 Pembuatan Laporan

3.1.8.2.7 DFD Level 2 Proses 9 *Backup* & *Restore*



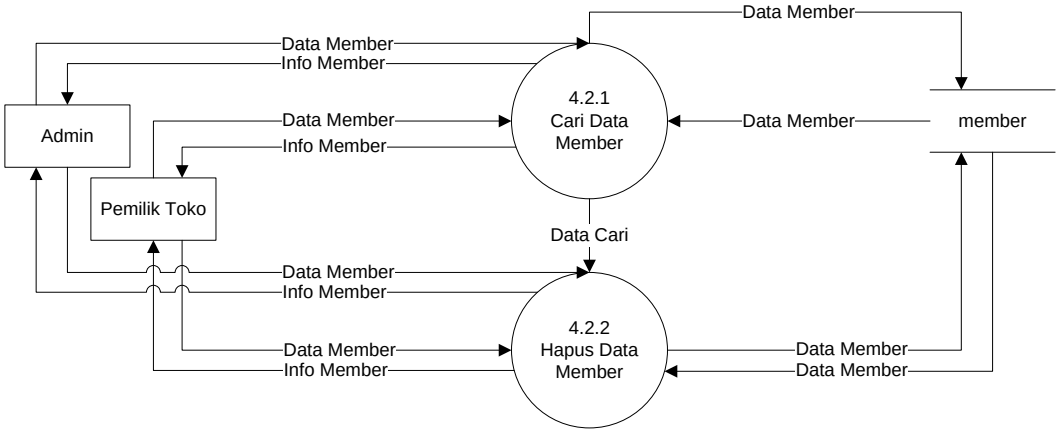
Gambar 3.12 DFD Level 2 Proses 9 *Backup* & *Restore*

3.1.8.2.8 DFD Level 3 Proses 4.1 Pengolahan Data *User*



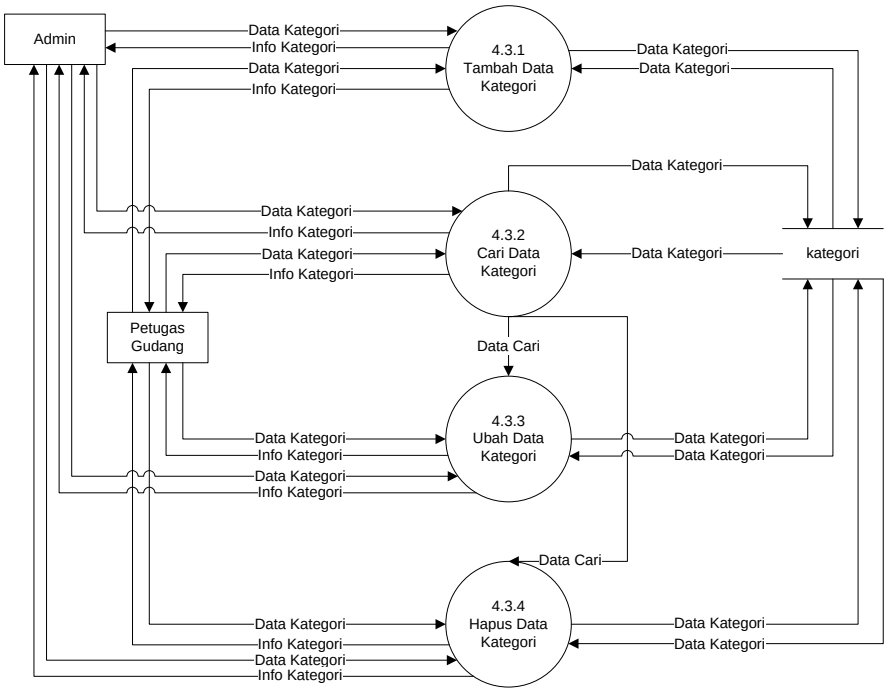
Gambar 3.13 DFD Level 3 Proses 4.1 Pengolahan Data *User*

3.1.8.2.9 DFD Level 3 Proses 4.2 Pengolahan Data *Member*



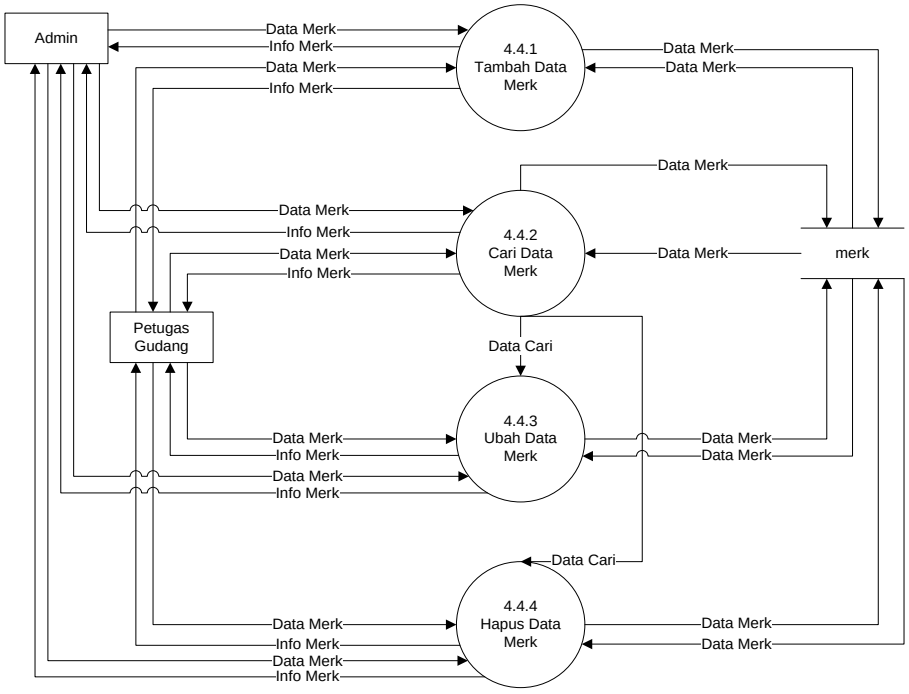
Gambar 3.14 DFD Level 3 Proses 4.2 Pengolahan Data *Member*

3.1.8.2.10 DFD Level 3 Proses 4.3 Pengolahan Data Kategori



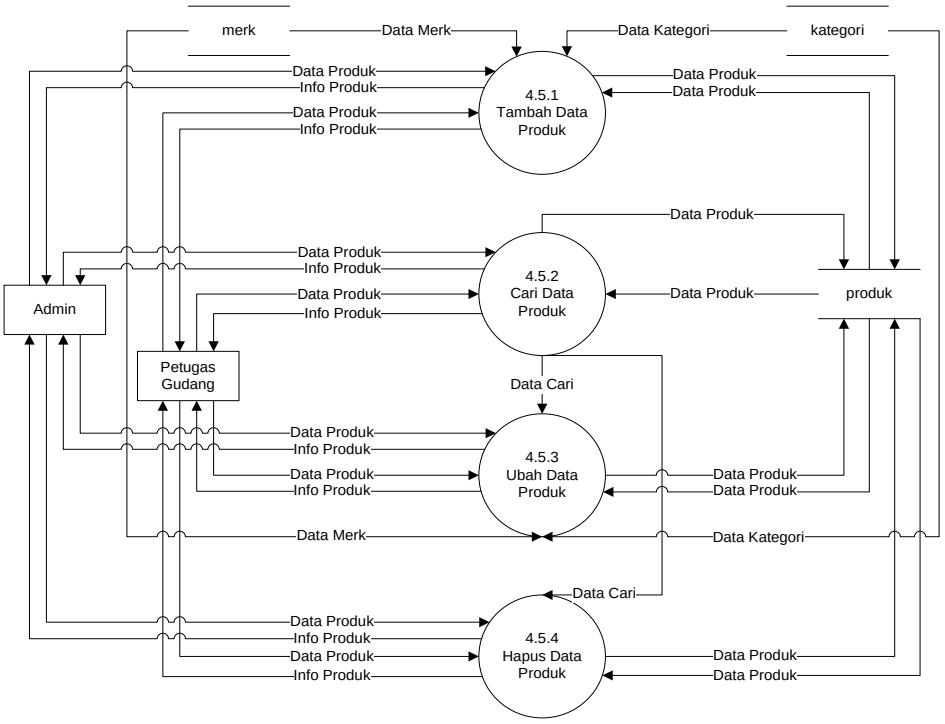
Gambar 3.15 DFD Level 3 Proses 4.3 Pengolahan Data Kategori

3.1.8.2.11 DFD Level 3 Proses 4.4 Pengolahan Data Merk



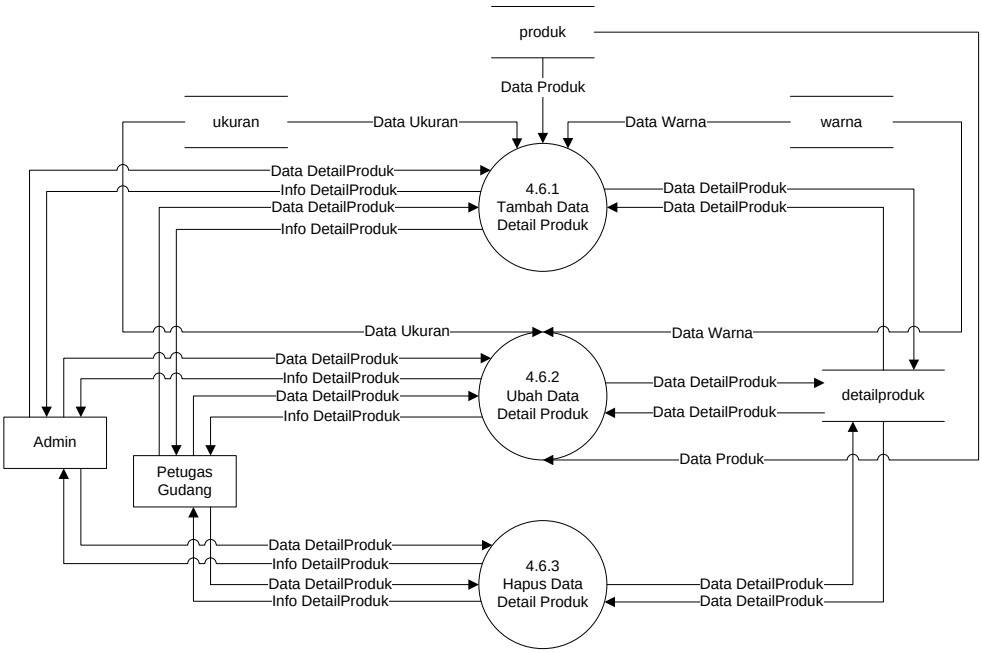
Gambar 3.16 DFD Level 3 Proses 4.4 Pengolahan Data Merk

3.1.8.2.12 DFD Level 3 Proses 4.5 Pengolahan Data Produk



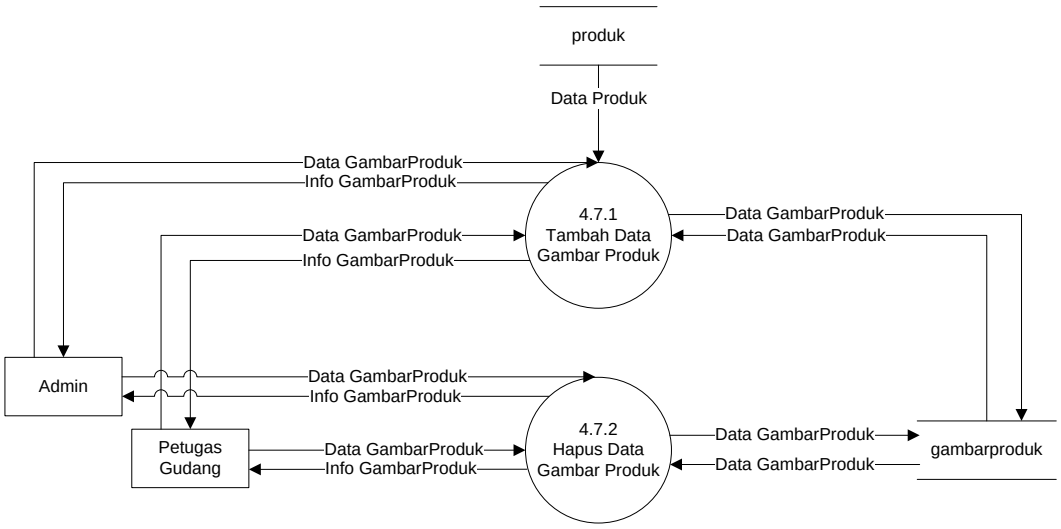
Gambar 3.17 DFD Level 3 Proses 4.5 Pengolahan Data Produk

3.1.8.2.13 DFD Level 3 Proses 4.6 Pengolahan Data Detail Produk



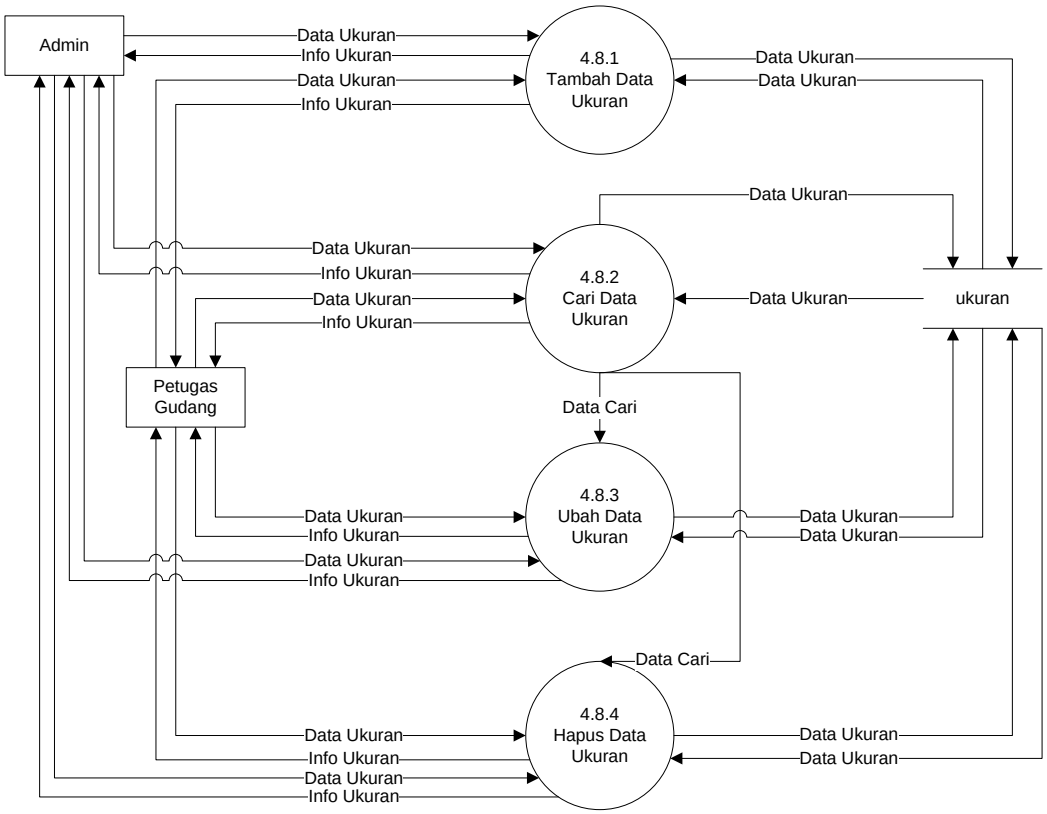
Gambar 3.18 DFD Level 3 Proses 4.5 Pengolahan Data Detail Produk

3.1.8.2.14 DFD Level 3 Proses 4.7 Pengolahan Data Detail Produk



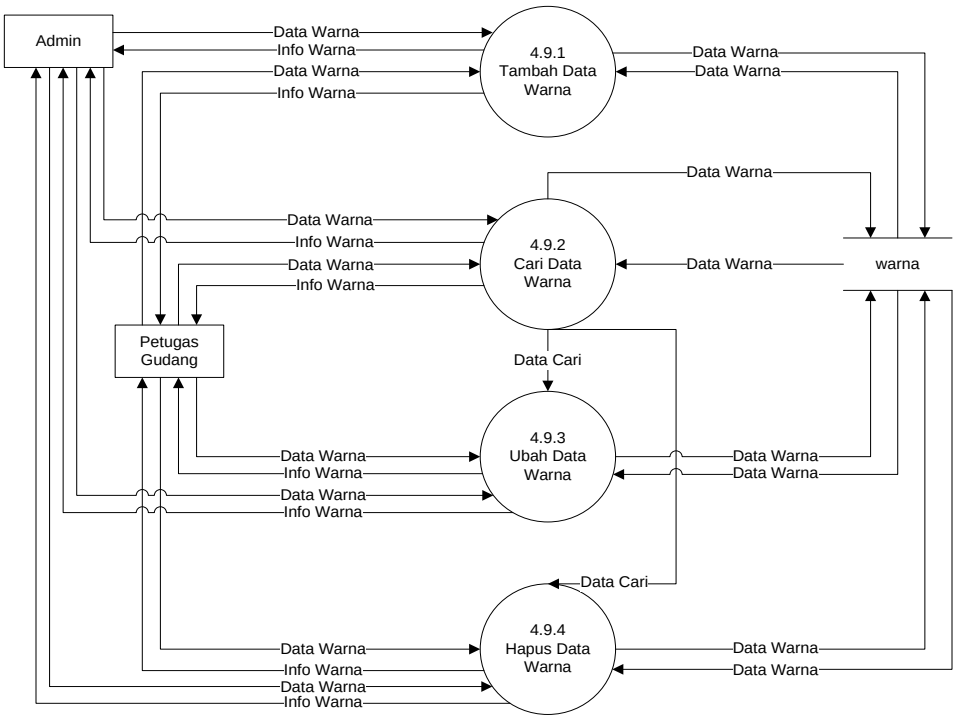
Gambar 3.19 DFD Level 3 Proses 4.7 Pengolahan Data Gambar Produk

3.1.8.2.15 DFD Level 3 Proses 4.8 Pengolahan Data Ukuran



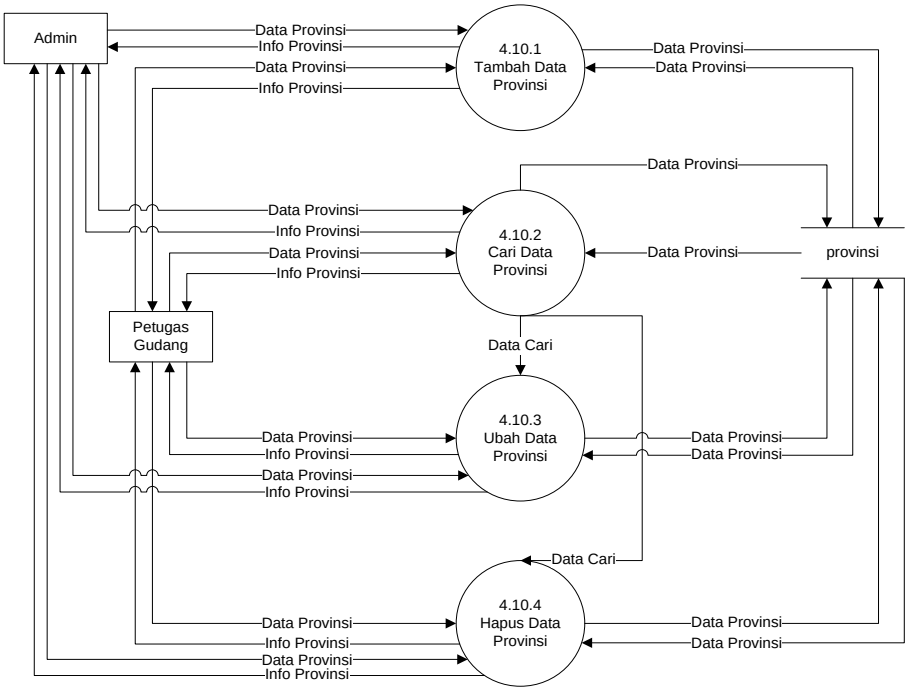
Gambar 3.20 DFD Level 3 Proses 4.8 Pengolahan Data Ukuran

3.1.8.2.16 DFD Level 3 Proses 4.9 Pengolahan Data Warna



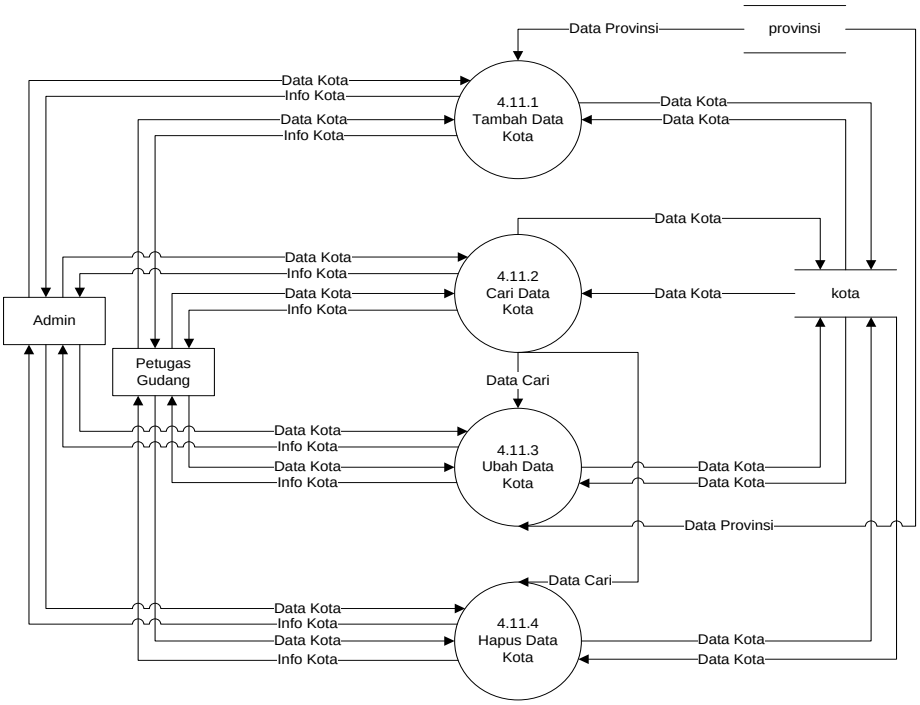
Gambar 3.21 DFD Level 3 Proses 4.9 Pengolahan Data Warna

3.1.8.2.17 DFD Level 3 Proses 4.10 Pengolahan Data Provinsi



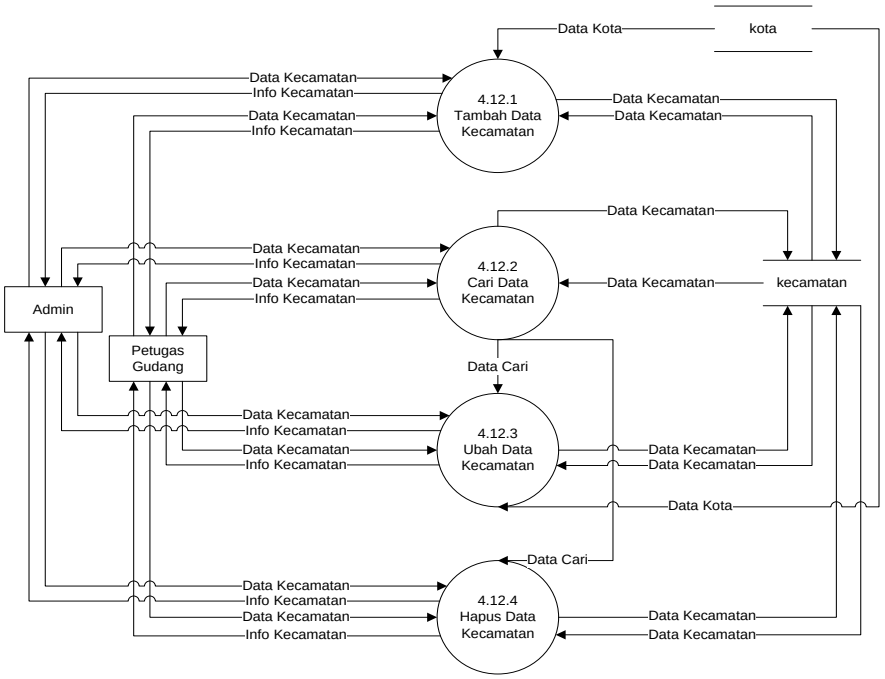
Gambar 3.22 DFD Level 3 Proses 4.10 Pengolahan Data Provinsi

3.1.8.2.18 DFD Level 3 Proses 4.11 Pengolahan Data Kota



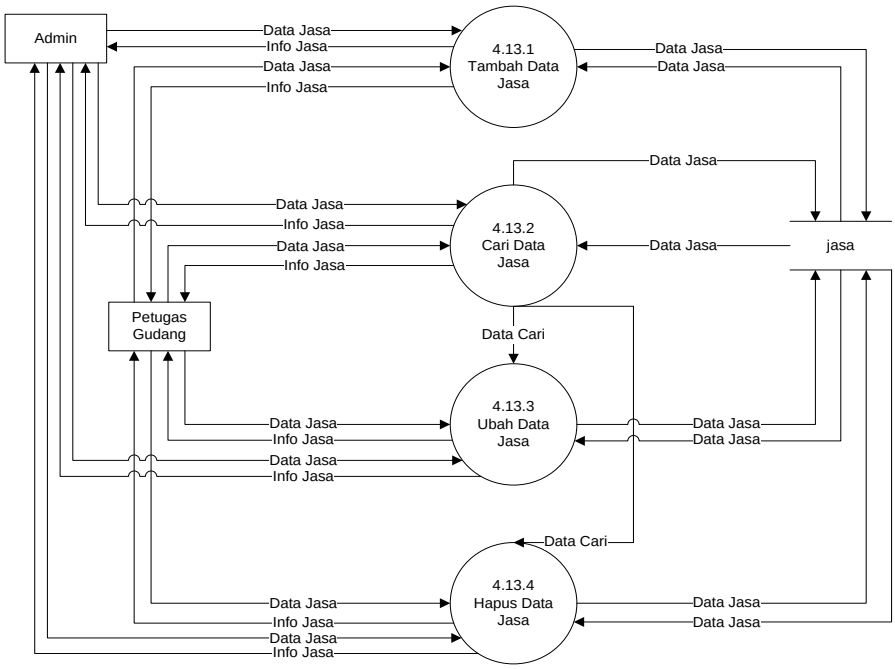
Gambar 3.23 DFD Level 3 Proses 4.11 Pengolahan Data Kota

3.1.8.2.19 DFD Level 3 Proses 4.12 Pengolahan Data Kecamatan



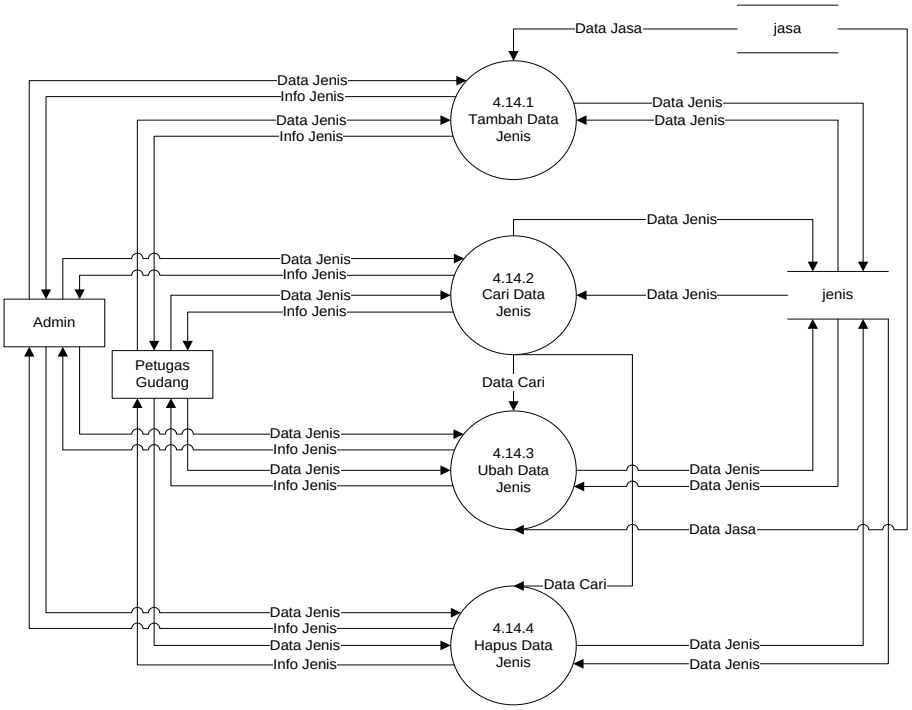
Gambar 3.24 DFD Level 3 Proses 4.12 Pengolahan Data Kecamatan

3.1.8.2.20 DFD Level 3 Proses 4.13 Pengolahan Data Jasa Kirim



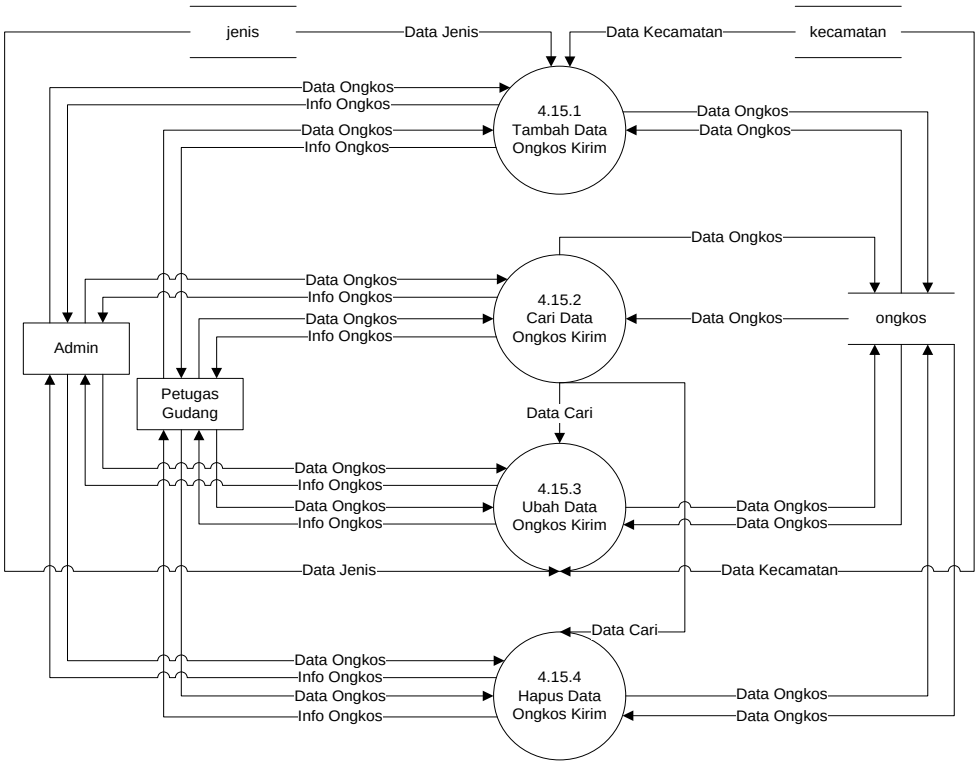
Gambar 3.25 DFD Level 3 Proses 4.13 Pengolahan Data Jasa Kirim

3.1.8.2.21 DFD Level 3 Proses 4.14 Pengolahan Data Jenis Kirim



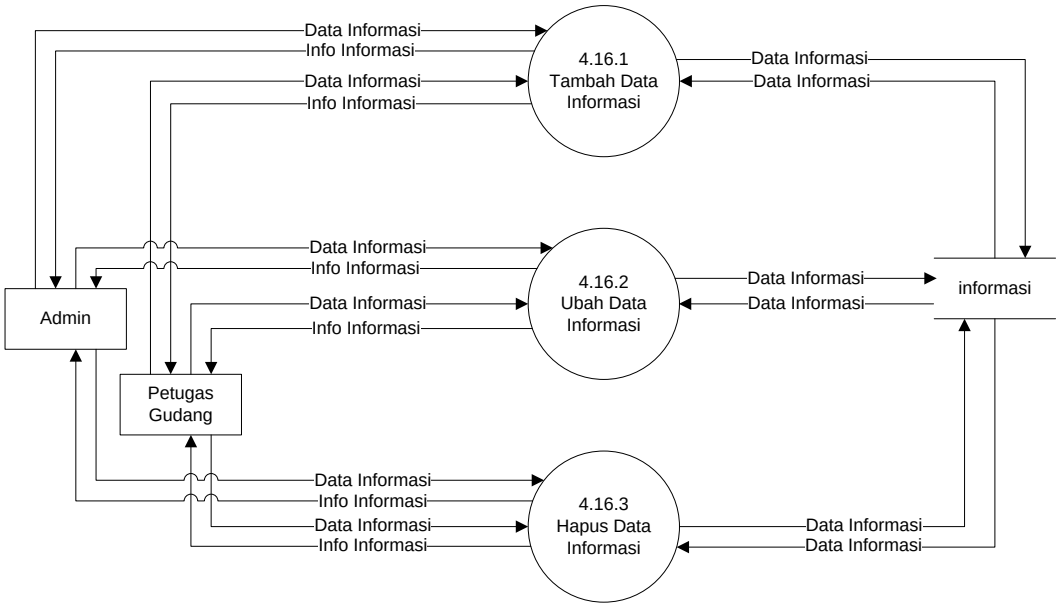
Gambar 3.26 DFD Level 3 Proses 4.14 Pengolahan Data Jenis Kirim

3.1.8.2.22 DFD Level 3 Proses 4.15 Pengolahan Data Ongkos



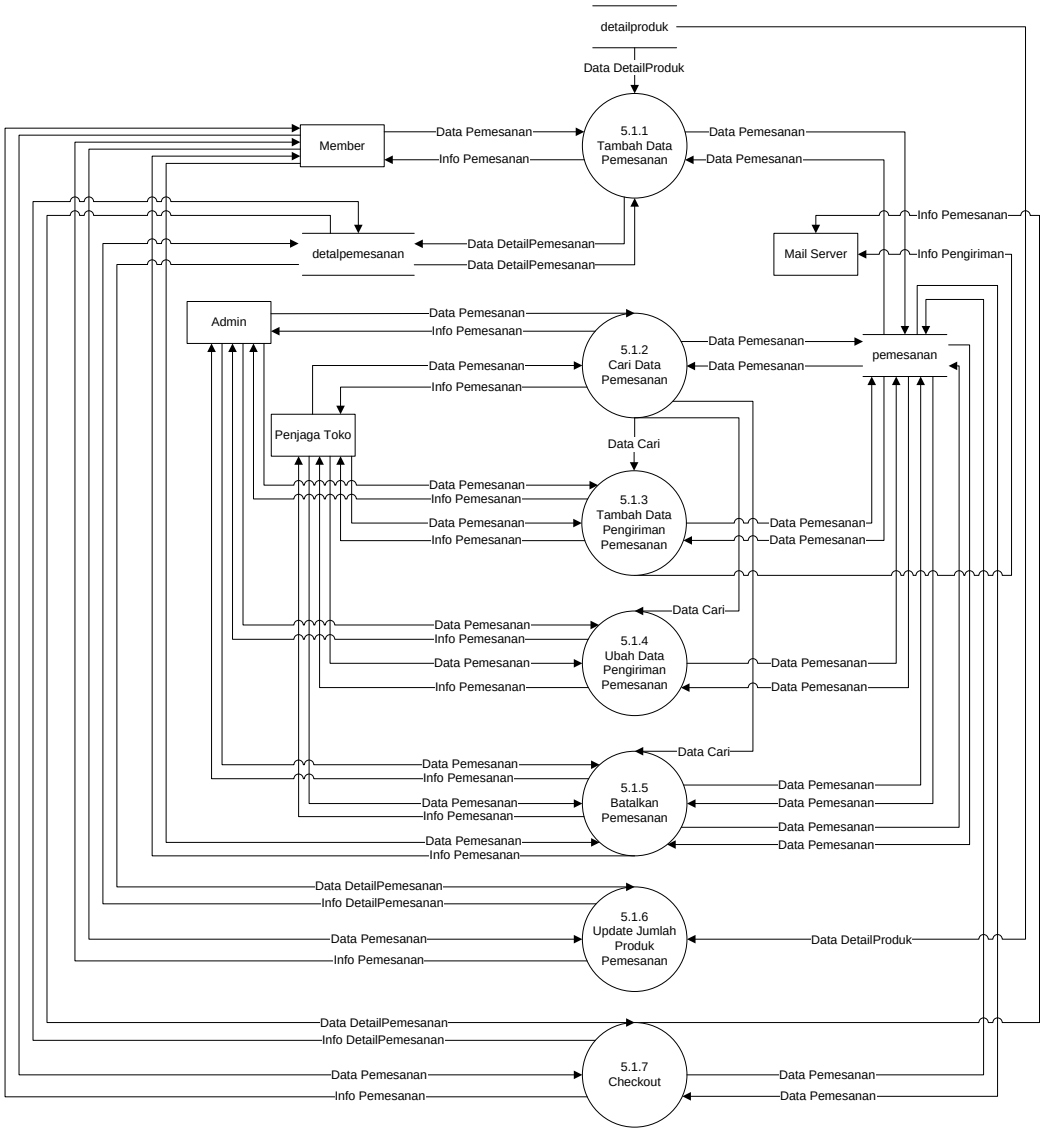
Gambar 3.27 DFD Level 3 Proses 4.15 Pengolahan Data Ongkos

3.1.8.2.23 DFD Level 3 Proses 4.16 Pengolahan Data Informasi



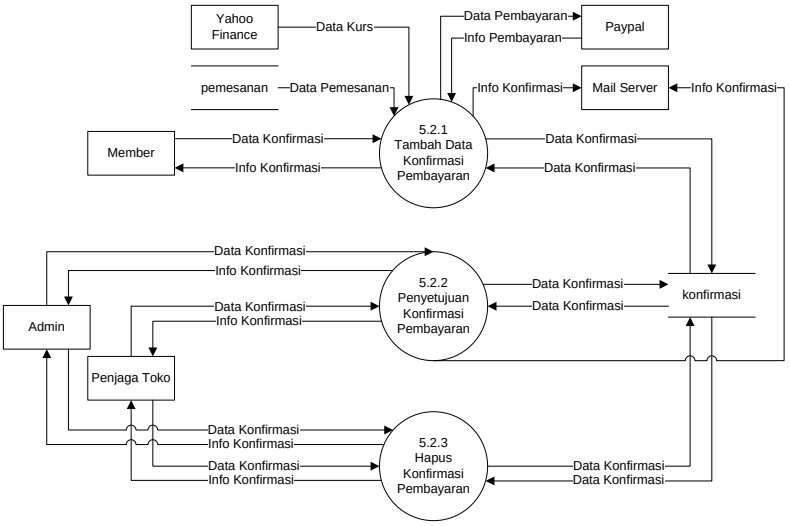
Gambar 3.28 DFD Level 3 Proses 4.16 Pengolahan Data Informasi

3.1.8.2.24 DFD Level 3 Proses 5.1 Pemesanan



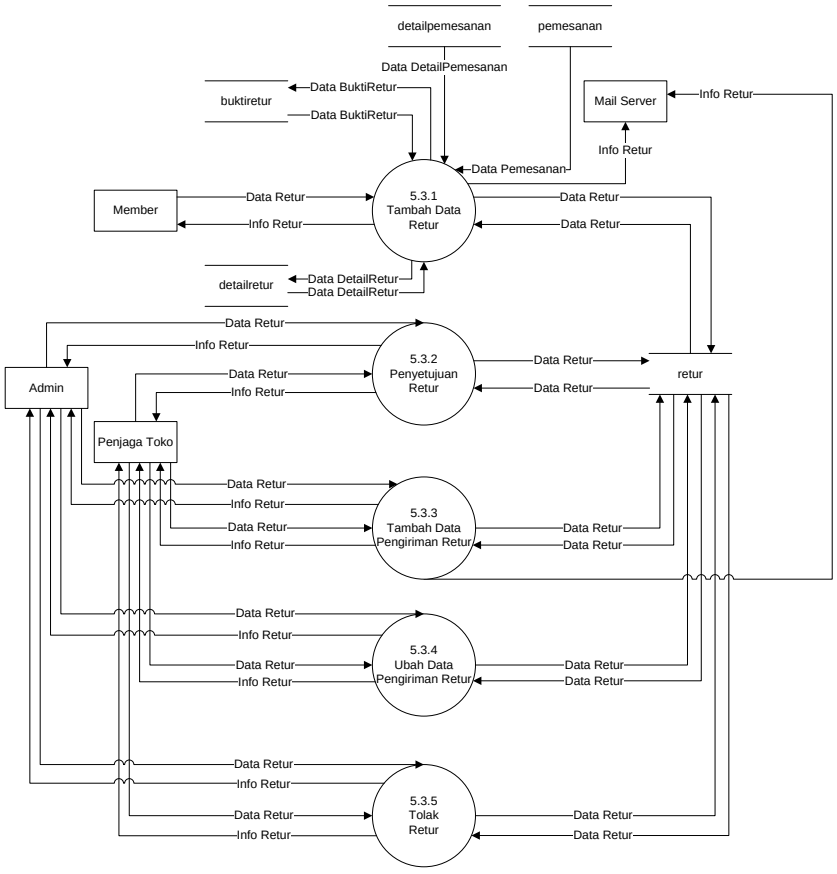
Gambar 3.29 DFD Level 3 Proses 5.1 Pemesanan

3.1.8.2.25 DFD Level 3 Proses 5.2 Konfirmasi Pembayaran



Gambar 3.30 DFD Level 3 Proses 5.2 Konfirmasi Pembayaran

3.1.8.2.26 DFD Level 3 Proses 5.3 Retur



Gambar 3.31 DFD Level 3 Proses 5.3 Retur

3.1.9 Spesifikasi Proses

Spesifikasi Proses merupakan gambaran proses model aliran yang terdapat pada *data flow diagram* (DFD). Spesifikasi proses dari gambaran *data flow diagram* (DFD) diatas akan dijelaskan pada tabel 3.9 berikut ini:

Tabel 3.7 Spesifikasi Proses

No.	Proses	Keterangan
1.	No. Proses	1
	Nama Proses	Daftar
	Source	Pengunjung
	Input	Data Daftar
	Output	Info Daftar, Info Aktivasi
	Destination	Pengunjung, Mail Server
	Logika Proses	1. Pengunjung memilih halaman *login*/daftar. 2. Sistem menampilkan *form* pendaftaran, *form login, form* lupa *password*. 3. Pengunjung menginputkan data pendaftaran pada *form* pendaftaran, kemudian klik simpan. 4. Sistem mengecek kesesuaian data. 5. Jika data *email* yang diinputkan tidak sesuai, maka sistem menampilkan pesan "Maaf, penulisan email salah". 6. Jika data *password* tidak sesuai, maka sistem akan menampilkan pesan "Password minimal 6 karakter". 7. Jika data *password* salah, maka sistem akan menampilkan pesan "Password yang Anda masukkan tidak sama" 8. Jika sesuai, maka sistem mengecek kelengkapan data. 9. Jika data yang diinputkan tidak lengkap, maka

		sistem menampilkan pesan "Tanda (*) wajib diisi !". 10. Jika lengkap, maka sistem akan menyimpannya di database dan menampilkan pesan "Terima kasih telah melakukan pendaftaran member. Silahkan cek *email* untuk aktivasi akun". 11. Setelah diaktifkan, akun dapat digunakan.
2.	No. Proses	2.1
	Nama Proses	Validasi Login
	Source	Admin, Pemilik Toko, Petugas Gudang, Penjaga Toko, Member
	Input	Data Login
	Output	Info Login
	Destination	Admin, Petugas Gudang, Penjaga Toko, Member
	Logika Proses	1. Admin, pemilik toko, petugas gudang, penjaga toko memilih halaman *login*. 2. Sistem menampilkan *form login*. 3. Admin, pemilik toko, petugas gudang, penjaga toko, menginputkan data login dengan mengisi *username* dan *password* pada *form login*. 4. Sistem mengecek kelengkapan data. 5. Jika data yang diinputkan tidak lengkap maka sistem menampilkan pesan "Username dan Password harus diisi". 6. Jika lengkap maka sistem mengcocokan data *username* dan *password* pada *database*. 7. Jika *username* dan *password* yang diinputkan tidak cocok maka sistem menampilkan pesan "Username dan Password tidak cocok". 8. Jika *username* dan *password* cocok dengan data

		yang ada di *database*, maka akan masuk ke halaman *user*. 9. *Member* memilih halaman *login*. 10. Sistem menampilkan *form login* dan *form* pendaftaran. 11. *Member* menginputkan data login dengan mengisi *email* dan *password* pada *form login*. 12. Sistem mengecek kelengkapan data. 13. Jika data yang diinputkan tidak lengkap maka sistem menampilkan pesan "Email dan Password harus diisi". 14. Jika lengkap maka sistem mencocokan data *email* dan *password* pada *database*. 15. Jika *email* dan *password* yang diinputkan tidak cocok maka sistem menampilkan pesan "Email dan Password tidak cocok". 16. Jika *email* dan *password* cocok dengan data yang ada di *database*, maka akan masuk ke halaman *member*.
3.	No. Proses	2.2
	Nama Proses	LupaPassword
	Source	Admin, Pemilik Toko, Petugas Gudang, Penjaga Toko, Member
	Input	Data LupaPassword
	Output	Info LupaPassword
	Destination	Admin, Pemilik Toko, Petugas Gudang, Penjaga Toko, Member, Mail Server
	Logika Proses	1. Admin, pemilik toko, petugas gudang, penjaga toko, *member* memilih lupa *password*. 2. Sistem menampilkan *form* lupa *password*.

		3. Admin, petugas gudang, penjaga toko, member menginputkan alamat *email* pada *form* lupa *password*, untuk menyetel ulang *password*. 4. Sistem mengecek kelengkapan data. 5. Jika data yang diinputkan tidak lengkap maka sistem menampilkan pesan "Email harus diisi". 6. Jika data lengkap, maka sistem mengecek ke *database*. 7. Jika *email* tersebut ada dalam database, maka sistem akan mengirimkan info lupa *password* melalui *email*. 8. Jika *email* tersebut tidak ada dalam database, maka sistem menampilkan pesan "Maaf email Anda tidak ada dalam *database*.
4.	No. Proses	3.1
	Nama Proses	Ubah Profil
	Source	Member, Admin, Pemilik Toko, Petugas Gudang, Penjaga Toko
	Input	Data UbahProfil
	Output	Info UbahProfil
	Destination	Member, Admin, Petugas Gudang, Penjaga Toko
	Logika Proses	1. *Member*, admin, petugas gudang, penjaga toko berhasil login. 2. *Member*, admin, petugas gudang, penjaga toko memilih menu ubah profil untuk mengubah profil. 3. Sistem menampilkan *form* ubah profil. 4. *Member* menginputkan data. 5. Sistem mengecek kelengkapan data. 6. Jika data tidak lengkap, maka sistem akan

		menampilkan pesan "Tanda (*) wajib diisi !". 7. Jika data lengkap, maka sistem akan melakukan proses update terhadap data tersebut dan akan menampilkan info dari pengguna dan menampilkan pesan "Data berhasil disimpan". 8. Kemudian disimpan di database. 9. Admin, petugas gudang, penjaga toko menginputkan data. 10. Sistem mengecek kelengkapan data. 11. Jika data tidak lengkap, maka sistem akan menampilkan pesan "Isi data dengan lengkap". 12. Jika data lengkap, maka sistem akan melakukan proses update terhadap data tersebut dan akan menampilkan info dari pengguna dan menampilkan pesan "Data berhasil disimpan". 13. Kemudian disimpan di *database*.
5.	No. Proses	3.2
	Nama Proses	Ubah Password
	Source	Member, Admin, Pemilik Toko, Petugas Gudang, Penjaga Toko
	Input	Data UbahPassword
	Output	Info UbahPassword
	Destination	Member, Admin, Petugas Gudang, Penjaga Toko
	Logika Proses	1. *Member*, admin, petugas gudang, penjaga toko berhasil login. 2. *Member*, admin, petugas gudang, penjaga toko memilih menu ubah *password* untuk mengubah *password*. 3. Sistem menampilkan *form* ubah *password*. 4. *Member*, admin, petugas gudang, penjaga toko

		menginputkan data. 5. Sistem mengecek kelengkapan data. 6. Jika data tidak lengkap maka sistem akan menampilkan pesan "Isi data dengan lengkap". 7. Jika lengkap, maka sistem akan memperbaharui data tersebut dan menampilkan info dari pengguna serta menampilkan pesan "Data berhasil disimpan". 8. Kemudian disimpan di *database*. 9. Sistem akan mengirimkan info ubah *password* melalui *email*.
6.	No. Proses	4.1
	Nama Proses	Pengolahan Data User
	Source	Admin, Pemilik Toko
	Input	Data User
	Output	Info User
	Destination	Admin
	Logika Proses	1. Pemilik toko berhasil *login*. 2. Pemilik toko memilih menu data *user*. 3. Sistem menampilkan sub menu data *user*, yaitu data pemilik toko, data petugas gudang, data penjaga toko, data member. 4. Pemilik toko dapat memilih sub menu data pemilik toko jika ingin mengolah data pemilik toko. 5. Pemilik toko dapat memilih sub menu data petugas gudang jika ingin mengolah data petugas gudang. 6. Pemilik toko dapat memilih sub menu data penjaga toko jika ingin mengolah data penjaga

		toko. 7. Jika mengklik sub menu data pemilik toko maka sistem akan menampilkan data pemilik toko. 8. Jika mengklik sub menu data petugas gudang maka sistem akan menampilkan data petugas gudang. 9. Jika mengklik sub menu data penjaga toko maka sistem akan menampilkan data penjaga toko. 10. Pemilik toko dapat melakukan: a. Tambah data *user* b. Cari data *user* c. Ubah data *user* d. Hapus data *user* (petugas, penjaga dan *member*)
7.	No. Proses	4.2
	Nama Proses	Pengolahan Data Member
	Source	Admin, Pemilik Toko
	Input	Data Member
	Output	Info Member
	Destination	Pemilik Toko
	Logika Proses	1. Pemilik toko berhasil *login*. 2. Pemilik toko memilih menu data *user*. 3. Sistem menampilkan sub menu data *user*, yaitu data pemilik toko, data petugas gudang, data penjaga toko, data member. 4. Pemilik toko mengklik sub menu data *member*. 5. Sistem menampilkan data *member*. 6. Pemiilik toko dapat melakukan: a. Cari data *member* b. Hapus data *member*

8.	No. Proses	4.3
	Nama Proses	Pengolahan Data Kategori
	Source	Admin, Petugas Gudang
	Input	Data Kategori
	Output	Info Kategori
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang berhasil *login*. 2. Pemilik toko memilih menu data master. 3. Sistem menampilkan sub menu data master, yaitu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis krim, data ongkos kirim, data informasi. 4. Pemilik toko mengklik sub menu data kategori. 5. Sistem menampilkan data kategori. 6. Petugas gudang dapat melakukan: a. Tambah data kategori b. Cari data kategori c. Ubah data kategori d. Hapus data kategori
9.	No. Proses	4.4
	Nama Proses	Pengolahan Data Merk
	Source	Admin, Petugas Gudang
	Input	Data Merk
	Output	Info Merk
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang berhasil *login*. 2. Pemilik toko memilih menu data master. 3. Sistem menampilkan sub menu data master, yaitu data merk, data kategori, data ukuran, data warna,

		data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis krim, data ongkos kirim, data informasi. 4. Pemilik toko mengklik sub menu data merk. 5. Sistem menampilkan data merk. 6. Petugas gudang dapat melakukan: a. Tambah data merk b. Cari data merk c. Ubah data merk d. Hapus data merk
10.	No. Proses	4.5
	Nama Proses	Pengolahan Data Produk
	Source	Admin, Petugas Gudang
	Input	Data Produk
	Output	Info Produk
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang berhasil *login*. 2. Pemilik toko memilih menu data master. 3. Sistem menampilkan sub menu data master, yaitu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis krim, data ongkos kirim, data informasi. 4. Pemilik toko mengklik sub menu data produk. 5. Sistem menampilkan data produk. 6. Petugas gudang dapat melakukan: a. Tambah data produk b. Cari data produk c. Ubah data produk d. Hapus data produk

11.	No. Proses	4.6
	Nama Proses	Pengolahan Data Detail Produk
	Source	Admin, Petugas Gudang
	Input	Data Detail Produk
	Output	Info Detail Produk
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang berhasil *login*. 2. Pemilik toko memilih menu data master. 3. Sistem menampilkan sub menu data master, yaitu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis krim, data ongkos kirim, data informasi. 4. Pemilik toko mengklik sub menu data produk. 5. Sistem menampilkan data produk. 6. Petugas gudang dapat melakukan: a. Tambah data detail produk b. Ubah data detail produk c. Hapus data detail produk
12.	No. Proses	4.7
	Nama Proses	Pengolahan Data Gambar Produk
	Source	Admin, Petugas Gudang
	Input	Data Gambar Produk
	Output	Info Gambar Produk
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang berhasil *login*. 2. Pemilik toko memilih menu data master. 3. Sistem menampilkan sub menu data master, yaitu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data

		kecamatan, data jasa kirim, data jenis krim, data ongkos kirim, data informasi. 4. Pemilik toko mengklik sub menu data produk. 5. Sistem menampilkan data produk. 6. Petugas gudang dapat melakukan: a. Tambah data gambar produk b. Hapus data gambar produk
13.	No. Proses	4.8
	Nama Proses	Pengolahan Data Ukuran
	Source	Admin, Petugas Gudang
	Input	Data Ukuran
	Output	Info Ukuran
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang berhasil *login*. 2. Pemilik toko memilih menu data master. 3. Sistem menampilkan sub menu data master, yaitu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis krim, data ongkos kirim, data informasi. 4. Pemilik toko mengklik sub menu data ukuran. 5. Sistem menampilkan data ukuran. 6. Petugas gudang dapat melakukan: a. Tambah data ukuran b. Cari data ukuran c. Ubah data ukuran d. Hapus data ukuran
14.	No. Proses	4.9
	Nama Proses	Pengolahan Data Warna
	Source	Admin, Petugas Gudang

	Input	Data Warna
	Output	Info Warna
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang berhasil *login*. 2. Pemilik toko memilih menu data master. 3. Sistem menampilkan sub menu data master, yaitu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis krim, data ongkos kirim, data informasi. 4. Pemilik toko mengklik sub menu data warna. 5. Sistem menampilkan data warna. 6. Petugas gudang dapat melakukan: a. Tambah data warna b. Cari data warna c. Ubah data warna d. Hapus data warna
15.	No. Proses	4.10
	Nama Proses	Pengolahan Data Provinsi
	Source	Admin, Petugas Gudang
	Input	Data Provinsi
	Output	Info Provinsi
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang berhasil *login*. 2. Pemilik toko memilih menu data master. 3. Sistem menampilkan sub menu data master, yaitu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis krim, data ongkos kirim, data informasi.

		4. Pemilik toko mengklik sub menu data provinsi. 5. Sistem menampilkan data provinsi. 6. Petugas gudang dapat melakukan: a. Tambah data provinsi b. Cari data provinsi c. Ubah data provinsi d. Hapus data provinsi
16.	No. Proses	4.11
	Nama Proses	Pengolahan Data Kota
	Source	Admin, Petugas Gudang
	Input	Data Kota
	Output	Info Kota
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang berhasil *login*. 2. Pemilik toko memilih menu data master. 3. Sistem menampilkan sub menu data master, yaitu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis krim, data ongkos kirim, data informasi. 4. Pemilik toko mengklik sub menu data kota. 5. Sistem menampilkan data kota. 6. Petugas gudang dapat melakukan: a. Tambah data kota b. Cari data kota c. Ubah data kota d. Hapus data kota
17.	No. Proses	4.12
	Nama Proses	Pengolahan Data Kecamatan
	Source	Admin, Petugas Gudang

	Input	Data Kecamatan
	Output	Info Kecamatan
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang berhasil *login*. 2. Pemilik toko memilih menu data master. 3. Sistem menampilkan sub menu data master, yaitu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis krim, data ongkos kirim, data informasi. 4. Pemilik toko mengklik sub menu data kecamatan. 5. Sistem menampilkan data kecamatan. 6. Petugas gudang dapat melakukan: a. Tambah data kecamatan b. Cari data kecamatan c. Ubah data kecamatan d. Hapus data kecamatan
18.	No. Proses	4.13
	Nama Proses	Pengolahan Data Jasa Kirim
	Source	Admin, Petugas Gudang
	Input	Data Jasa
	Output	Info Jasa
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang berhasil *login*. 2. Pemilik toko memilih menu data master. 3. Sistem menampilkan sub menu data master, yaitu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis krim, data ongkos kirim, data informasi.

		4. Pemilik toko mengklik sub menu data jasa kirim. 5. Sistem menampilkan data jasa kirim. 6. Petugas gudang dapat melakukan: a. Tambah data jasa kirim b. Cari data jasa kirim c. Ubah data jasa kirim d. Hapus data jasa kirim
19.	No. Proses	4.14
	Nama Proses	Pengolahan Data Jenis Kirim
	Source	Admin, Petugas Gudang
	Input	Data Jenis
	Output	Info Jenis
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang berhasil *login*. 2. Pemilik toko memilih menu data master. 3. Sistem menampilkan sub menu data master, yaitu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis krim, data ongkos kirim, data informasi. 4. Pemilik toko mengklik sub menu data jenis kirim. 5. Sistem menampilkan data jenis kirim. 6. Petugas gudang dapat melakukan: a. Tambah data jenis kirim b. Cari data jenis kirim c. Ubah data jenis kirim d. Hapus data jenis kirim
20.	No. Proses	4.15
	Nama Proses	Pengolahan Data Ongkos Kirim

	Source	Admin, Petugas Gudang
	Input	Data Ongkos
	Output	Info Ongkos
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang berhasil *login*. 2. Pemilik toko memilih menu data master. 3. Sistem menampilkan sub menu data master, yaitu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis krim, data ongkos kirim, data informasi. 4. Pemilik toko mengklik sub menu data ongkos kirim. 5. Sistem menampilkan data ongkos kirim. 6. Petugas gudang dapat melakukan: a. Tambah data ongkos kirim b. Cari data ongkos kirim c. Ubah data ongkos kirim d. Hapus data ongkos kirim
21.	No. Proses	4.16
	Nama Proses	Pengolahan Data Informasi
	Source	Admin, Petugas Gudang
	Input	Data Informasi
	Output	Info Informasi
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang berhasil *login*. 2. Pemilik toko memilih menu data master. 3. Sistem menampilkan sub menu data master, yaitu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data

		kecamatan, data jasa kirim, data jenis krim, data ongkos kirim, data informasi. 4. Pemilik toko mengklik sub menu data informasi. 5. Sistem menampilkan data informasi. 6. Petugas gudang dapat melakukan: a. Tambah data informasi b. Cari data informasi c. Ubah data informasi d. Hapus data informasi
22.	No. Proses	4.1.1
	Nama Proses	Tambah Data User
	Source	Admin, Pemilik Toko
	Input	Data User
	Output	Info User
	Destination	Pemilik Toko
	Logika Proses	1. Pemilik toko dapat menambahkan data *user* setelah *login* ke dalam sistem. 2. Pemilik toko memilih menu data *user*. 3. Sistem menampilkan sub menu data pemilik toko, data petugas gudang, data penjaga toko dan data *member*. 4. Pemilik toko dapat memilih sub menu data pemilik toko jika ingin menambahkan data pemilik toko. 5. Pemilik toko dapat memilih sub menu data petugas gudang jika ingin menambahkan data petugas gudang. 6. Pemilik toko dapat memilih sub menu data penjaga toko jika ingin menambahkan data penjaga toko.

		7. Jika mengklik sub menu data pemilik toko maka sistem akan menampilkan data pemilik toko. 8. Jika mengklik sub menu data petugas gudang maka sistem akan menampilkan data petugas gudang. 9. Jika mengklik sub menu data penjaga toko maka sistem akan menampilkan data penjaga toko. 10. Pemilik toko mengklik tombol tambah data. 11. Sistem menampilkan *form* tambah data *user* 12. Pemilik toko menginputkan data *user* pada *form* yang telah disediakan, kemudian klik tombol simpan. 13. Sistem akan mengecek kesesuain data. 14. Jika *email* yang diinputkan tidak sesuai, maka sistem akan menampilkan pesan "Maaf, penulisan email salah". 15. Jika *username* yang diinputkan tidak sesuai, maka sistem menampilkan pesan "Username sudah terpakai, silahkan gunakan username yang lain". 16. Jika data yang diinputkan sesuai, maka sistem mengecek kelengkapan data. 17. Jika data yang diinputkan tidak lengkap maka sistem akan menampilkan pesan "Isi data dengan lengkap". 18. Jika lengkap maka sistem akan memproses dan menyimpannya di *database* dan menampilkan pesan "Data berhasil disimpan". 19. Sistem pun akan menampilkan info *user* yang telah ditambahkan kepada pemilik toko.
23.	No. Proses	4.1.2

	Nama Proses	Cari Data User
	Source	Pemilik Toko
	Input	Data User
	Output	Info User
	Destination	Pemilik Toko
	Logika Proses	1. Pemilik toko dapat mencari data *user* setelah *login* ke dalam sistem. 2. Pemilik toko memilih menu data *user*. 3. Sistem menampilkan sub menu data pemilik toko, data petugas gudang, data penjaga toko dan data *member*. 4. Pemilik toko dapat memilih sub menu data pemilik toko jika ingin mencari data pemilik toko. 5. Pemilik toko dapat memilih sub menu data petugas gudang jika ingin mencari data petugas gudang. 6. Pemilik toko dapat memilih sub menu data penjaga toko jika ingin mencari data penjaga toko. 7. Jika mengklik sub menu data pemilik toko maka sistem akan menampilkan data pemilik toko. 8. Jika mengklik sub menu data petugas gudang maka sistem akan menampilkan data petugas gudang. 9. Jika mengklik sub menu data penjaga toko maka sistem akan menampilkan data penjaga toko. 10. Pemilik toko menginputkan data pencarian pada *form* yang telah disediakan, lalu klik tombol cari. 11. Sistem mengecek ke *database*.

		12. Jika data tidak tersedia, maka sistem akan menampilkan pesan "Data tidak tersedia". 13. Jika data tersedia, maka sistem akan menampilkan info *user* yang diinginkan. 14. Petugas gudang dapat melakukan: a. Hapus data *user*
24.	No. Proses	4.1.3
	Nama Proses	Hapus Data User
	Source	Pemilik Toko
	Input	Data User
	Output	Info User
	Destination	Pemilik Toko
	Logika Proses	1. Pemilik toko dapat menghapus data *user* setelah *login* ke dalam sistem. 2. Pemilik toko memilih menu data *user*. 3. Sistem menampilkan sub menu data pemilik toko, data petugas gudang, data penjaga toko dan data *member*. 4. Pemilik toko dapat memilih sub menu data pemilik toko jika ingin menghapus data pemilik toko. 5. Pemilik toko dapat memilih sub menu data petugas gudang jika ingin menghapus data petugas gudang. 6. Pemilik toko dapat memilih sub menu data penjaga toko jika ingin menghapus data penjaga toko. 7. Jika mengklik sub menu data pemilik toko maka sistem akan menampilkan data pemilik toko. 8. Jika mengklik sub menu data petugas gudang

		maka sistem akan menampilkan data petugas gudang. 9. Jika mengklik sub menu data penjaga toko maka sistem akan menampilkan data penjaga toko. 10. Pemilik toko mengklik tombol hapus. 11. Sistem menampilkan pesan "Hapus Data?". 12. Jika iya, maka maka sistem akan menghapus data *user* tersebut dan menyimpan perubahannya ke *database*. 13. Sistem menampilkan pesan "Data berhasil dihapus" dan menampilkan info terbaru *user* kepada pemilik toko. 14. Jika tidak, maka sistem tidak akan menghapus data tersebut.
25.	No. Proses	4.2.1
	Nama Proses	Cari Data Member
	Source	Pemilik Toko
	Input	Data Member
	Output	Info Member
	Destination	Pemilik Toko
	Logika Proses	1. Pemilik toko dapat mencari data *member* setelah *login* ke dalam sistem. 2. Pemilik toko memilih menu data *user*. 3. Sistem menampilkan sub menu data pemilik toko, data petugas gudang, data penjaga toko dan data *member*. 4. Pemilik toko mengklik sub menu data *member*. 5. Sistem menampilkan data *member*. 6. Pemilik toko menginputkan data pencarian pada *form* yang telah disediakan, lalu klik tombol cari.

		7. Sistem mengecek ke *database*. 8. Jika data tidak tersedia, maka sistem akan menampilkan pesan "Data tidak tersedia". 9. Jika data tersedia, maka sistem akan menampilkan info *user* yang diinginkan. 10. Petugas gudang dapat melakukan: a. Hapus data *member.*
26.	No. Proses	4.2.2
	Nama Proses	Hapus Data Member
	Source	Pemilik Toko
	Input	Data Member
	Output	Info Member
	Destination	Pemilik Toko
	Logika Proses	1. Pemilik toko dapat menghapus data *member* setelah *login* ke dalam sistem. 2. Pemilik toko memilih menu data *user*. 3. Sistem menampilkan sub menu data pemilik toko, data petugas gudang, data penjaga toko dan data *member*. 4. Pemilik toko mengklik sub menu data *member*. 5. Sistem menampilkan data *member*. 6. Pemilik toko mengklik tombol hapus. 7. Sistem menampilkan pesan "Hapus Data?". 8. Jika iya, maka maka sistem akan menghapus data *member* tersebut dan menyimpan perubahannya ke *database*. 9. Sistem menampilkan pesan "Data berhasil dihapus" dan menampilkan info terbaru *member* kepada pemilik toko. 10. Jika tidak, maka sistem tidak akan menghapus

		data tersebut.
27.	No. Proses	4.3.1
	Nama Proses	Tambah Data Kategori
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Kategori
	Output	Info Kategori
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat menambahkan data kategori setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data kategori. 5. Sistem menampilkan data kategori. 6. Petugas gudang mengklik tombol tambah data. 7. Sistem menampilkan *form* tambah data kategori. 8. Petugas gudang menginputkan data kategori pada *form* yang telah disediakan, kemudian klik tombol simpan. 9. Sistem mengecek kelengkapan data. 10. Jika data yang diinputkan tidak lengkap maka sistem akan menampilkan pesan "Isi data dengan lengkap". 11. Jika lengkap maka sistem akan mengecek ke *database*. 12. Jika data kategori telah ada sebelumnya, maka

		sistem akan menampilkan pesan "Data kategori sudah tersedia". 13. Jika data kategori tidak ada sebelumnya, maka sistem akan memproses dan menyimpannya di *database* dan menampilkan pesan "Data berhasil disimpan". 14. Sistem pun akan menampilkan info kategori yang telah ditambahkan kepada petugas gudang.
28.	No. Proses	4.3.2
	Nama Proses	Cari Data Kategori
	Source	Pemilik Toko
	Input	Data Kategori
	Output	Info Kategori
	Destination	Pemilik Toko
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat mencari data kategori setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem akan menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data kategori. 5. Sistem menampilkan data kategori. 6. Petugas gudang menginputkan data pencarian pada *form* yang telah disediakan, lalu klik tombol cari. 7. Sistem mengecek ke database. 8. Jika data tidak tersedia, maka sistem akan

		menampilkan pesan "Data tidak tersedia". 9. Jika data tersedia, maka sistem akan menampilkan info kategori yang diinginkan. 10. Petugas gudang dapat melakukan: a. Ubah data kategori b. Hapus data kategori
29.	No. Proses	4.3.3
	Nama Proses	Ubah Data Kategori
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Kategori
	Output	Info Kategori
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat mengubah data kategori setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem akan menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data kategori. 5. Sistem menampilkan data kategori. 6. Petugas gudang mengklik tombol ubah. 7. Sistem menampilkan *form* ubah data kategori. 8. Petugas gudang menginputkan data kategori pada *form* yang telah disediakan, kemudian klik tombol simpan. 9. Sistem mengecek kelengkapan data. 10. Jika data tidak lengkap maka sistem akan

		menampilkan pesan "Isi data dengan lengkap". 11. Jika lengkap maka sistem akan mengecek ke *database*. 12. Jika data kategori telah ada sebelumnya, maka sistem akan menampilkan pesan "Data kategori sudah tersedia". 13. Jika data kategori tidak ada sebelumnya, maka sistem akan memproses dan menyimpannya di *database* dan menampilkan pesan "Data berhasil disimpan". 14. Sistem pun akan menampilkan info kategori yang telah diubah kepada petugas gudang.
30.	No. Proses	4.3.4
	Nama Proses	Hapus Data Kategori
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Kategori
	Output	Info Kategori
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat menghapus data kategori setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem akan menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data kategori. 5. Sistem menampilkan data kategori. 6. Petugas gudang mengklik tombol hapus.

		7. Sistem menampilkan pesan "Hapus Data?". 8. Jika iya, maka maka sistem akan menghapus data kategori tersebut dan menyimpan perubahannya ke *database*. 9. Sistem menampilkan pesan "Data berhasil dihapus" dan menampilkan info terbaru kategori kepada petugas gudang. 10. Jika tidak, maka sistem tidak akan menghapus data tersebut.
31.	No. Proses	4.4.1
	Nama Proses	Tambah Data Merk
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Merk
	Output	Info Merk
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat menambahkan data merk setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data merk. 5. Sistem menampilkan data merk. 6. Petugas gudang mengklik tombol tambah data. 7. Sistem menampilkan *form* tambah data merk. 8. Petugas gudang menginputkan data merk pada *form* yang telah disediakan, kemudian klik tombol simpan.

		9. Sistem mengecek kelengkapan data. 10. Jika data yang diinputkan tidak lengkap maka sistem akan menampilkan pesan "Isi data dengan lengkap". 11. Jika lengkap maka sistem akan mengecek ke *database*. 12. Jika data merk telah ada sebelumnya, maka sistem akan menampilkan pesan “Data merk sudah tersedia". 13. Jika data merk tidak ada sebelumnya, maka sistem akan memproses dan menyimpannya di *database* dan menampilkan pesan "Data berhasil disimpan". 14. Sistem pun akan menampilkan info merk yang telah ditambahkan kepada petugas gudang.
32.	No. Proses	4.4.2
	Nama Proses	Cari Data Merk
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Merk
	Output	Info Merk
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat mencari data merk setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem akan menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data merk.

		5. Sistem menampilkan data merk. 6. Petugas gudang menginputkan data pencarian pada *form* yang telah disediakan, lalu klik tombol cari. 7. Jika data tidak tersedia, maka sistem akan menampilkan pesan "Data tidak tersedia". 8. Jika data tersedia, maka sistem akan menampilkan info merk yang diinginkan. 9. Petugas gudang dapat melakukan: a. Ubah data merk b. Hapus data merk
33.	No. Proses	4.4.3
	Nama Proses	Ubah Data Merk
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Merk
	Output	Info Merk
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat mengubah data merk setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem akan menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data merk. 5. Sistem menampilkan data merk. 6. Petugas gudang mengklik tombol ubah. 7. Sistem menampilkan *form* ubah data merk. 8. Petugas gudang menginputkan data merk pada

		form yang telah disediakan, kemudian klik tombol simpan. 9. Sistem mengecek kelengkapan data. 10. Jika data tidak lengkap maka sistem akan menampilkan pesan "Isi data dengan lengkap". 11. Jika lengkap maka sistem akan mengecek ke *database*. 12. Jika data merk telah ada sebelumnya, maka sistem akan menampilkan pesan "Data merk sudah tersedia". 13. Jika data merk tidak ada sebelumnya, maka sistem akan memproses dan menyimpannya di *database* dan menampilkan pesan "Data berhasil disimpan". 14. Sistem pun akan menampilkan info merk yang telah diubah kepada petugas gudang.
34.	No. Proses	4.4.4
	Nama Proses	Hapus Data Merk
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Merk
	Output	Info Merk
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat menghapus data merk setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem akan menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi.

		4. Petugas gudang mengklik sub menu data merk. 5. Sistem menampilkan data merk. 6. Petugas gudang mengklik tombol hapus. 7. Sistem menampilkan pesan "Hapus Data?". 8. Jika iya, maka maka sistem akan menghapus data merk tersebut dan menyimpan perubahannya ke *database*. 9. Sistem menampilkan pesan "Data berhasil dihapus" dan menampilkan info terbaru merk kepada petugas gudang. 10. Jika tidak, maka sistem tidak akan menghapus data tersebut.
35.	No. Proses	4.5.1
	Nama Proses	Tambah Data Produk
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Produk
	Output	Info Produk
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat menambahkan data produk setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data produk. 5. Sistem menampilkan data produk. 6. Petugas gudang mengklik tombol tambah data. 7. Sistem menampilkan *form* tambah data produk.

		8. Petugas gudang menginputkan data produk pada *form* yang telah disediakan, kemudian klik tombol simpan. 9. Sistem mengecek kelengkapan data. 10. Jika data yang diinputkan tidak lengkap maka sistem akan menampilkan pesan "Isi data dengan lengkap". 11. Jika lengkap maka sistem akan memproses dan menyimpannya di *database* dan menampilkan pesan "Data berhasil disimpan". 12. Sistem pun akan menampilkan info produk yang telah ditambahkan kepada petugas gudang.
36.	No. Proses	4.5.2
	Nama Proses	Cari Data Produk
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Produk
	Output	Info Produk
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat mencari data produk setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem akan menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data produk. 5. Sistem menampilkan data produk. 6. Petugas gudang menginputkan data pencarian pada *form* yang telah disediakan, lalu klik tombol

		cari. 7. Jika data tidak tersedia, maka sistem akan menampilkan pesan "Data tidak tersedia". 8. Jika data tersedia, maka sistem akan menampilkan info produk yang diinginkan. 9. Petugas gudang dapat melakukan: c. Ubah data produk d. Hapus data produk
37.	No. Proses	4.5.3
	Nama Proses	Ubah Data Produk
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Produk
	Output	Info Produk
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat mengubah data produk setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem akan menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data produk. 5. Sistem menampilkan data produk. 6. Petugas gudang mengklik tombol ubah. 7. Sistem menampilkan *form* ubah data produk. 8. Petugas gudang menginputkan data produk pada *form* yang telah disediakan, kemudian klik tombol simpan. 9. Sistem mengecek kelengkapan data.

		10. Jika data tidak lengkap maka sistem akan menampilkan pesan "Isi data dengan lengkap". 11. Jika lengkap maka sistem akan memproses dan menyimpannya di *database* dan menampilkan pesan "Data berhasil disimpan". 12. Sistem pun akan menampilkan info produk yang telah diubah kepada petugas gudang.
38.	No. Proses	4.5.4
	Nama Proses	Hapus Data Produk
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Produk
	Output	Info Produk
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat menghapus data produk setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem akan menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data produk. 5. Sistem menampilkan data produk. 6. Petugas gudang mengklik tombol hapus. 7. Sistem menampilkan pesan "Hapus Data?". 8. Jika iya, maka maka sistem akan menghapus data produk tersebut dan menyimpan perubahannya ke *database*. 9. Sistem menampilkan pesan "Data berhasil dihapus" dan menampilkan info terbaru produk

		kepada petugas gudang. 10. Jika tidak, maka sistem tidak akan menghapus data tersebut.
39.	No. Proses	4.6.1
	Nama Proses	Tambah Data Detail Produk
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data DetailProduk
	Output	Info DetailProduk
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat menambahkan data detail produk setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data produk. 5. Sistem menampilkan data produk. 6. Petugas gudang mengklik tombol tambah stok. 7. Sistem menampilkan *form* tambah data detail produk. 8. Petugas gudang menginputkan data detail produk pada *form* yang telah disediakan, kemudian klik tombol simpan. 9. Sistem mengecek kelengkapan data. 10. Jika data yang diinputkan tidak lengkap maka sistem akan menampilkan pesan "Isi data dengan lengkap". 11. Jika lengkap maka sistem akan memproses dan

		menyimpannya di *database* dan menampilkan pesan "Data berhasil disimpan". 12. Sistem pun akan menampilkan info detail produk yang telah ditambahkan kepada petugas gudang.
40.	No. Proses	4.6.2
	Nama Proses	Ubah Data Detail Produk
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data DetailProduk
	Output	Info DetailProduk
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat mengubah data detail produk setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem akan menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data produk. 5. Sistem menampilkan data produk. 6. Petugas gudang mengklik tombol ubah. 7. Sistem menampilkan *form* ubah data detail produk. 8. Petugas gudang menginputkan data detail produk pada *form* yang telah disediakan, kemudian klik tombol simpan. 9. Sistem mengecek kelengkapan data. 10. Jika data tidak lengkap maka sistem akan menampilkan pesan "Isi data dengan lengkap". 11. Jika lengkap maka sistem akan memproses dan

		menyimpannya di *database* dan menampilkan pesan "Data berhasil disimpan". 12. Sistem pun akan menampilkan info detail produk yang telah diubah kepada petugas gudang.
41.	No. Proses	4.6.3
	Nama Proses	Hapus Data Detail Produk
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data DetailProduk
	Output	Info DetailProduk
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat menghapus data detail produk setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem akan menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data produk. 5. Sistem menampilkan data produk. 6. Petugas gudang mengklik tombol hapus. 7. Sistem menampilkan pesan "Hapus Data?". 8. Jika iya, maka maka sistem akan menghapus data detail produk tersebut dan menyimpan perubahannya ke *database*. 9. Sistem menampilkan pesan "Data berhasil dihapus" dan menampilkan info terbaru detail produk kepada petugas gudang. 10. Jika tidak, maka sistem tidak akan menghapus data tersebut.

42.	No. Proses	4.7.1
	Nama Proses	Tambah Data Gambar Produk
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data GambarProduk
	Output	Info GambarProduk
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat menambahkan data gambar produk setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data produk. 5. Sistem menampilkan data produk. 6. Petugas gudang mengklik tombol tambah gambar. 7. Sistem menampilkan *form* tambah gambar produk. 8. Petugas gudang mengupload data gambar produk pada *form* yang telah disediakan, kemudian klik tombol mulai upload. 9. Sistem akan memproses dan menyimpannya di *database*. 10. Sistem pun akan menampilkan info gambar produk yang telah ditambahkan kepada petugas gudang.
43.	No. Proses	4.7.2
	Nama Proses	Hapus Data Gambar Produk

	Source	Petugas Gudang
	Input	Data GambarProduk
	Output	Info GambarProduk
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat menghapus data gambar produk setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem akan menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data produk. 5. Sistem menampilkan data produk. 6. Petugas gudang mengklik tombol hapus. 7. Sistem menampilkan pesan "Hapus Data?". 8. Jika iya, maka maka sistem akan menghapus data gambar produk tersebut dan menyimpan perubahannya ke *database*. 9. Sistem menampilkan pesan "Data berhasil dihapus" dan menampilkan info terbaru gambar produk kepada petugas gudang. 10. Jika tidak, maka sistem tidak akan menghapus data tersebut.
44.	No. Proses	4.8.1
	Nama Proses	Tambah Data Ukuran
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Ukuran
	Output	Info Ukuran
	Destination	Petugas Gudang

	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat menambahkan data ukuran setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data ukuran. 5. Sistem menampilkan data ukuran. 6. Petugas gudang mengklik tombol tambah data. 7. Sistem menampilkan *form* tambah data. 8. Petugas gudang menginputkan data ukuran pada *form* yang telah disediakan, kemudian klik tombol simpan. 9. Sistem mengecek kelengkapan data. 10. Jika data yang diinputkan tidak lengkap maka sistem akan menampilkan pesan "Isi data dengan lengkap". 11. Jika lengkap maka sistem akan mengecek ke *database*. 12. Jika data ukuran telah ada sebelumnya, maka sistem akan menampilkan pesan "Data ukuran sudah tersedia". 13. Jika data ukuran tidak ada sebelumnya, maka sistem akan memproses dan menyimpannya di *database* dan menampilkan pesan "Data berhasil disimpan". 14. Sistem pun akan menampilkan info ukuran yang telah ditambahkan kepada petugas gudang.
45.	No. Proses	4.8.2

	Nama Proses	Cari Data Ukuran
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Ukuran
	Output	Info Ukuran
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat mencari data ukuran setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem akan menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data ukuran. 5. Sistem menampilkan data ukuran. 6. Petugas gudang menginputkan data pencarian pada *form* yang telah disediakan, lalu klik tombol cari. 7. Jika data tidak tersedia, maka sistem akan menampilkan pesan "Data tidak tersedia". 8. Jika data tersedia, maka sistem akan menampilkan info ukuran yang diinginkan. 9. Petugas gudang dapat melakukan: a. Ubah data ukuran b. Hapus data ukuran
46.	No. Proses	4.8.3
	Nama Proses	Ubah Data Ukuran
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Ukuran
	Output	Info Ukuran

	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat mengubah data ukuran setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem akan menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data ukuran. 5. Sistem menampilkan data ukuran. 6. Petugas gudang mengklik tombol ubah. 7. Sistem menampilkan *form* ubah data ukuran. 8. Petugas gudang menginputkan data ukuran pada *form* yang telah disediakan, kemudian klik tombol simpan. 9. Sistem mengecek kelengkapan data. 10. Jika data tidak lengkap maka sistem akan menampilkan pesan "Isi data dengan lengkap". 11. Jika lengkap maka sistem akan mengecek ke *database*. 12. Jika data ukuran telah ada sebelumnya, maka sistem akan menampilkan pesan "Data ukuran sudah tersedia". 13. Jika data ukuran tidak ada sebelumnya, maka sistem akan memproses dan menyimpannya di *database* dan menampilkan pesan "Data berhasil disimpan". 14. Sistem pun akan menampilkan info ukuran yang telah diubah kepada petugas gudang.

47.	No. Proses	4.8.4
	Nama Proses	Hapus Data Ukuran
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Ukuran
	Output	Info Ukuran
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat menghapus data ukuran setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem akan menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data ukuran. 5. Sistem menampilkan data ukuran. 6. Petugas gudang mengklik tombol hapus. 7. Sistem menampilkan pesan "Hapus Data?". 8. Jika iya, maka maka sistem akan menghapus data ukuran tersebut dan menyimpan perubahannya ke *database*. 9. Sistem menampilkan pesan "Data berhasil dihapus" dan menampilkan info terbaru ukuran kepada petugas gudang. 10. Jika tidak, maka sistem tidak akan menghapus data tersebut.
48.	No. Proses	4.9.1
	Nama Proses	Tambah Data Warna
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Warna

	Output	Info Warna
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat menambahkan data warna setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data warna. 5. Sistem menampilkan data warna. 6. Petugas gudang mengklik tombol tambah data. 7. Sistem menampilkan *form* tambah data warna. 8. Petugas gudang menginputkan data produk pada *form* yang telah disediakan, kemudian klik tombol simpan. 9. Sistem mengecek kelengkapan data. 10. Jika data yang diinputkan tidak lengkap maka sistem akan menampilkan pesan "Isi data dengan lengkap". 11. Jika lengkap maka sistem akan mengecek ke *database*. 12. Jika data warna telah ada sebelumnya, maka sistem akan menampilkan pesan "Data warna sudah tersedia". 13. Jika data warna tidak ada sebelumnya, maka sistem akan memproses dan menyimpannya di *database* dan menampilkan pesan "Data berhasil disimpan".

		14. Sistem pun akan menampilkan info warna yang telah ditambahkan kepada petugas gudang.
49.	No. Proses	4.9.2
	Nama Proses	Cari Data Warna
	Source	Pemilik Toko
	Input	Data Warna
	Output	Info Warna
	Destination	Pemilik Toko
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat mencari data warna setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem akan menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data produk. 5. Sistem menampilkan data warna. 6. Petugas gudang menginputkan data pencarian pada *form* yang telah disediakan, lalu klik tombol cari. 7. Sistem mengecek kelengkapan data. 8. Jika data tidak tersedia, maka sistem akan menampilkan pesan "Data tidak tersedia". 9. Jika data tersedia, maka sistem akan menampilkan info warna yang diinginkan. 10. Petugas gudang dapat melakukan: a. Ubah data warna b. Hapus data warna
50.	No. Proses	4.9.3

	Nama Proses	Ubah Data Warna
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Warna
	Output	Info Warna
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat menubah data warna setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem akan menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data warna. 5. Sistem menampilkan data warna. 6. Petugas gudang mengklik tombol ubah. 7. Sistem menampilkan *form* ubah data warna. 8. Petugas gudang menginputkan data warna pada *form* yang telah disediakan, kemudian klik tombol simpan. 9. Sistem mengecek kelengkapan data. 10. Jika data tidak lengkap maka sistem akan menampilkan pesan "Isi data dengan lengkap". 11. Jika lengkap maka sistem akan mengecek ke *database*. 12. Jika data warna telah ada sebelumnya, maka sistem akan menampilkan pesan "Data warna sudah tersedia". 13. Jika data warna tidak ada sebelumnya, maka sistem akan memproses dan menyimpannya di

		database dan menampilkan pesan "Data berhasil disimpan". 14. Sistem pun akan menampilkan info warna yang telah diubah kepada petugas gudang.
51.	No. Proses	4.9.4
	Nama Proses	Hapus Data Warna
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Warna
	Output	Info Warna
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat menghapus data warna setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem akan menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data warna. 5. Sistem menampilkan data warna. 6. Petugas gudang mengklik tombol hapus. 7. Sistem menampilkan pesan "Hapus Data?". 8. Jika iya, maka maka sistem akan menghapus data warna tersebut dan menyimpan perubahannya ke *database*. 9. Sistem menampilkan pesan "Data berhasil disimpan" dan menampilkan info terbaru warna kepada petugas gudang. 10. Jika tidak, maka sistem tidak akan menghapus data tersebut.

52.	No. Proses	4.10.1
	Nama Proses	Tambah Data Provinsi
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Provinsi
	Output	Info Provinsi
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat menambahkan data provinsi setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data provinsi. 5. Sistem menampilkan data provinsi. 6. Petugas gudang mengklik tombol tambah data. 7. Sistem menampilkan *form* tambah data provinsi. 8. Petugas gudang menginputkan data provinsi pada *form* yang telah disediakan, kemudian klik tombol simpan. 9. Sistem mengecek kelengkapan data. 10. Jika data yang diinputkan tidak lengkap maka sistem akan menampilkan pesan "Isi data dengan lengkap". 11. Jika lengkap maka sistem akan mengecek ke *database*. 12. Jika data provinsi telah ada sebelumnya, maka sistem akan menampilkan pesan "Data provinsi

		sudah tersedia". 13. Jika data provinsi tidak ada sebelumnya, maka sistem akan memproses dan menyimpannya di *database* dan menampilkan pesan "Data berhasil disimpan". 14. Sistem pun akan menampilkan info provinsi yang telah ditambahkan kepada petugas gudang.
53.	No. Proses	410.2
	Nama Proses	Cari Data Provinsi
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Provinsi
	Output	Info Provinsi
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat mencari data provinsi setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem akan menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data provinsi. 5. Sistem menampilkan data provinsi. 6. Petugas gudang menginputkan data pencarian pada *form* yang telah disediakan, lalu klik tombol cari. 7. Jika data tidak tersedia, maka sistem akan menampilkan pesan "Data tidak tersedia". 8. Jika data tersedia, maka sistem akan

		menampilkan info provinsi yang diinginkan. 9. Petugas gudang dapat melakukan: a. Ubah data provinsi b. Hapus data provinsi
54.	No. Proses	4.10.3
	Nama Proses	Ubah Data Provinsi
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Provinsi
	Output	Info Provinsi
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat mengubah data provinsi setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem akan menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data provinsi. 5. Sistem menampilkan data provinsi. 6. Petugas gudang mengklik tombol ubah. 7. Sistem menampilkan *form* ubah data provinsi. 8. Petugas gudang menginputkan data provinsi pada *form* yang telah disediakan, kemudian klik tombol simpan. 9. Sistem mengecek kelengkapan data. 10. Jika data tidak lengkap maka sistem akan menampilkan pesan "Isi data dengan lengkap". 11. Jika lengkap maka sistem akan mengecek ke

		database. 12. Jika data provinsi telah ada sebelumnya, maka sistem akan menampilkan pesan "Data provinsi sudah tersedia". 13. Jika data provinsi tidak ada sebelumnya, maka sistem akan memproses dan menyimpannya di *database* dan menampilkan pesan "Data berhasil disimpan" . 14. Sistem pun akan menampilkan info provinsi yang telah diubah kepada petugas gudang.
55.	No. Proses	4.10.4
	Nama Proses	Hapus Data Provinsi
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Provinsi
	Output	Info Provinsi
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat menghapus data provinsi setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem akan menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data provinsi. 5. Sistem menampilkan data provinsi. 6. Petugas gudang mengklik tombol hapus. 7. Sistem menampilkan pesan "Hapus Data?". 8. Jika iya, maka maka sistem akan menghapus data

		provinsi tersebut dan menyimpan perubahannya ke *database*. 9. Sistem menampilkan pesan "Data berhasil dihapus" dan menampilkan info terbaru provinsi kepada petugas gudang. 10. Jika tidak, maka sistem tidak akan menghapus data tersebut.
56.	No. Proses	4.11.1
	Nama Proses	Tambah Data Kota
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Kota
	Output	Info Kota
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat menambahkan data kota setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data kota. 5. Sistem menampilkan data kota. 6. Petugas gudang mengklik tombol tambah data. 7. Sistem menampilkan *form* tambah data kota. 8. Petugas gudang menginputkan data kota pada *form* yang telah disediakan, kemudian klik tombol simpan. 9. Sistem mengecek kelengkapan data. 10. Jika data yang diinputkan tidak lengkap maka

		sistem akan menampilkan pesan "Isi data dengan lengkap". 11. Jika lengkap maka sistem akan mengecek ke *database*. 12. Jika data kota telah ada sebelumnya, maka sistem akan menampilkan pesan "Data kota/kabupaten sudah tersedia". 13. Jika data kota tidak ada sebelumnya, maka sistem akan memproses dan menyimpannya di *database* dan menampilkan pesan "Data berhasil disimpan". 14. Sistem pun akan menampilkan info kota yang telah ditambahkan kepada petugas gudang.
57.	No. Proses	4.11.2
	Nama Proses	Cari Data Kota
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Kota
	Output	Info Kota
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat mencari data kota setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem akan menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data kota. 5. Sistem menampilkan data kota. 6. Petugas gudang menginputkan data pencarian

		pada *form* yang telah disediakan, lalu klik tombol cari. 7. Jika data tidak tersedia, maka sistem akan menampilkan pesan "Data tidak tersedia". 8. Jika data tersedia, maka sistem akan menampilkan info produk yang diinginkan. 9. Petugas gudang dapat melakukan: a. Ubah data kota b. Hapus data kota
58.	No. Proses	4.11.3
	Nama Proses	Ubah Data Kota
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Kota
	Output	Info Kota
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat mengubah data kota setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem akan menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data kota. 5. Sistem menampilkan data kota. 6. Petugas gudang mengklik tombol ubah. 7. Sistem menampilkan *form* ubah data kota. 8. Petugas gudang menginputkan data kota pada *form* yang telah disediakan, kemudian klik tombol simpan.

		9. Sistem mengecek kelengkapan data. 10. Jika data tidak lengkap maka sistem akan menampilkan pesan "Isi data dengan lengkap". 11. Jika lengkap maka sistem akan mengecek ke *database*. 12. Jika data kota telah ada sebelumnya, maka sistem akan menampilkan pesan "Data kota/kabupaten sudah tersedia". 13. Jika data kota tidak ada sebelumnya, maka sistem akan memproses dan menyimpannya di *database* dan menampilkan pesan "Data berhasil disimpan". 14. Sistem pun akan menampilkan info kota yang telah diubah kepada petugas gudang.
59.	No. Proses	4.11.4
	Nama Proses	Hapus Data Kota
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Kota
	Output	Info Kota
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat menghapus data kota setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem akan menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data kota. 5. Sistem menampilkan data kota.

		6. Petugas gudang mengklik tombol hapus. 7. Sistem menampilkan pesan "Hapus Data?". 8. Jika iya, maka maka sistem akan menghapus data kota tersebut dan menyimpan perubahannya ke *database*. 9. Sistem menampilkan pesan "Data berhasil dihapus" dan menampilkan info terbaru kota kepada petugas gudang. 10. Jika tidak, maka sistem tidak akan menghapus data tersebut.
60.	No. Proses	4.12.1
	Nama Proses	Tambah Data Kecamatan
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Kecamatan
	Output	Info Kecamatan
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat menambahkan data kecamatan setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data kecamatan. 5. Sistem menampilkan data kecamatan. 6. Petugas gudang mengklik tombol tambah data. 7. Sistem menampilkan *form* tambah data kecamatan.

		8. Petugas gudang menginputkan data kecamatan pada *form* yang telah disediakan, kemudian klik tombol simpan. 9. Sistem mengecek kelengkapan data. 10. Jika data yang diinputkan tidak lengkap maka sistem akan menampilkan pesan "Isi data dengan lengkap". 11. Jika lengkap maka sistem akan mengecek ke *database*. 12. Jika data kecamatan telah ada sebelumnya, maka sistem akan menampilkan pesan "Data kecamatan sudah tersedia". 13. Jika data kecamatan tidak ada sebelumnya, maka sistem akan memproses dan menyimpannya di *database* dan menampilkan pesan "Data berhasil disimpan". 14. Sistem pun akan menampilkan info kecamatan yang telah ditambahkan kepada petugas gudang.
61.	No. Proses	4.12.2
	Nama Proses	Cari Data Kecamatan
	Source	Pemilik Toko
	Input	Data Kecamatan
	Output	Info Kecamatan
	Destination	Pemilik Toko
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat mencari data kecamatan setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem akan menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan,

		data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data kecamatan. 5. Sistem menampilkan data kecamatan. 6. Petugas gudang menginputkan data pencarian pada *form* yang telah disediakan, lalu klik tombol cari. 7. Jika data tidak tersedia, maka sistem akan menampilkan pesan "Data tidak tersedia". 8. Jika data tersedia, maka sistem akan menampilkan info kecamatan yang diinginkan. 9. Petugas gudang dapat melakukan: a. Ubah data kecamatan b. Hapus data kecamatan
62.	No. Proses	4.12.3
	Nama Proses	Ubah Data Kecamatan
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Kecamatan
	Output	Info Kecamatan
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat mengubah data kecamatan setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem akan menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data

		kecamatan. 5. Sistem menampilkan data kecamatan. 6. Petugas gudang mengklik tombol ubah. 7. Sistem menampilkan *form* ubah data kecamatan. 8. Petugas gudang menginputkan data kecamatan pada *form* yang telah disediakan, kemudian klik tombol simpan. 9. Sistem mengecek kelengkapan data. 10. Jika data tidak lengkap maka sistem akan menampilkan pesan "Isi data dengan lengkap". 11. Jika lengkap maka sistem akan mengecek ke *database*. 12. Jika data kecamatan telah ada sebelumnya, maka sistem akan menampilkan pesan "Data kecamatan sudah tersedia". 13. Jika data kecamatan tidak ada sebelumnya, maka sistem akan memproses dan menyimpannya di *database* dan menampilkan pesan "Data berhasil disimpan". 14. Sistem pun akan menampilkan info kecamatan yang telah diubah kepada petugas gudang.
63.	No. Proses	4.12.4
	Nama Proses	Hapus Data Kecamatan
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Kecamatan
	Output	Info Kecamatan
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat menghapus data kecamatan setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master.

		3. Sistem akan menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data kecamatan. 5. Sistem menampilkan data kecamatan. 6. Petugas gudang mengklik tombol hapus. 7. Sistem menampilkan pesan "Hapus Data?". 8. Jika iya, maka maka sistem akan menghapus data kecamatan tersebut dan menyimpan perubahannya ke *database*. 9. Sistem menampilkan pesan "Data berhasil dihapus" dan menampilkan info terbaru kecamatan kepada petugas gudang. 10. Jika tidak, maka sistem tidak akan menghapus data tersebut.
64.	No. Proses	4.13.1
	Nama Proses	Tambah Data Jasa Kirim
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Jasa
	Output	Info Jasa
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat menambahkan data jasa kirim setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data

		jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data jasa kirim. 5. Sistem menampilkan data jasa kirim. 6. Petugas gudang mengklik tombol tambah data. 7. Sistem menampilkan *form* tambah data jasa kirim. 8. Petugas gudang menginputkan data produk pada *form* yang telah disediakan, kemudian klik tombol simpan. 9. Sistem mengecek kelengkapan data. 10. Jika data yang diinputkan tidak lengkap maka sistem akan menampilkan pesan "Isi data dengan lengkap". 11. Jika lengkap maka sistem akan mengecek ke *database*. 12. Jika data jasa kirim telah ada sebelumnya, maka sistem akan menampilkan pesan "Data jasa kirim sudah tersedia". 13. Jika data jasa kirim tidak ada sebelumnya, maka sistem akan memproses dan menyimpannya di *database* dan menampilkan pesan "Data berhasil disimpan". 14. Sistem pun akan menampilkan info jasa kirim yang telah ditambahkan kepada petugas gudang.
65.	No. Proses	4.13.2
	Nama Proses	Cari Data Jasa Kirim
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Jasa

	Output	Info Jasa
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat mencari data jasa kirim setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem akan menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data jasa kirim. 5. Sistem menampilkan data jasa kirim. 6. Petugas gudang menginputkan data pencarian pada *form* yang telah disediakan, lalu klik tombol cari. 7. Jika data tidak tersedia, maka sistem akan menampilkan pesan "Data tidak tersedia". 8. Jika data tersedia, maka sistem akan menampilkan info jasa kirim yang diinginkan. 9. Petugas gudang dapat melakukan: a. Ubah data jasa kirim b. Hapus data jasa kirim
66.	No. Proses	4.13.3
	Nama Proses	Ubah Data Jasa Kirim
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Jasa
	Output	Info Jasa
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat mengubah data jasa kirim

		setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem akan menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data jasa kirim. 5. Sistem menampilkan data jasa kirim. 6. Petugas gudang mengklik tombol ubah. 7. Sistem menampilkan *form* ubah data jasa kirim. 8. Petugas gudang menginputkan data jasa kirim pada *form* yang telah disediakan, kemudian klik tombol simpan. 9. Sistem mengecek kelengkapan data. 10. Jika data tidak lengkap maka sistem akan menampilkan pesan "Isi data dengan lengkap". 11. Jika lengkap maka sistem akan mengecek ke *database*. 12. Jika data jasa kirim telah ada sebelumnya, maka sistem akan menampilkan pesan "Data jasa kirim sudah tersedia". 13. Jika data jasa kirim tidak ada sebelumnya, maka sistem akan memproses dan menyimpannya di *database* dan menampilkan pesan "Data berhasil disimpan". 14. Sistem pun akan menampilkan info jenis kirim yang telah diubah kepada petugas gudang.
67.	No. Proses	4.13.4

	Nama Proses	Hapus Data Jasa Kirim
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Jasa
	Output	Info Jasa
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat menghapus data jasa kirim setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem akan menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data jasa kirim. 5. Sistem menampilkan data jasa kirim. 6. Petugas gudang mengklik tombol hapus. 7. Sistem menampilkan pesan "Hapus Data?". 8. Jika iya, maka maka sistem akan menghapus data jasa kirim tersebut dan menyimpan perubahannya ke *database*. 9. Sistem menampilkan pesan "Data berhasil dihapus" dan menampilkan info terbaru jasa kirim kepada petugas gudang. 10. Jika tidak, maka sistem tidak akan menghapus data tersebut.
68.	No. Proses	4.14.1
	Nama Proses	Tambah Data Jenis Kirim
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Jenis

	Output	Info Jenis
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat menambahkan data jenis kirim setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data jenis kirim. 5. Sistem menampilkan data jenis kirim. 6. Petugas gudang mengklik tombol tambah data. 7. Sistem menampilkan *form* tambah data jenis kirim. 8. Petugas gudang menginputkan data jenis kirim pada *form* yang telah disediakan, kemudian klik tombol simpan. 9. Sistem mengecek kelengkapan data. 10. Jika data yang diinputkan tidak lengkap maka sistem akan menampilkan pesan "Isi data dengan lengkap". 11. Jika lengkap maka sistem akan mengecek ke *database*. 12. Jika data jenis kirim telah ada sebelumnya, maka sistem akan menampilkan pesan "Data jenis kirim sudah tersedia". 13. Jika data jenis kirim tidak ada sebelumnya, maka sistem akan memproses dan menyimpannya di

		database dan menampilakan pesan "Data berhasil disimpan". 14. Sistem pun akan menampilkan info jenis kirim yang telah ditambahkan kepada petugas gudang.
69.	No. Proses	4.14.2
	Nama Proses	Cari Data Jenis Kirim
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Jenis
	Output	Info Jenis
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat mencari data jenis kirim setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem akan menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data jenis kirim. 5. Sistem menampilkan data jenis kirim. 6. Petugas gudang menginputkan data pencarian pada *form* yang telah disediakan, lalu klik tombol cari. 7. Jika data tidak tersedia, maka sistem akan menampilkan pesan "Data tidak tersedia". 8. Jika data tersedia, maka sistem akan menampilkan info jenis kirim yang diinginkan. 9. Petugas gudang dapat melakukan: a. Ubah data jenis kirim

		b. Hapus data jenis kirim
70.	No. Proses	4.14.3
	Nama Proses	Ubah Data Jenis Kirim
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Jenis
	Output	Info Jenis
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat mengubah data jenis kirim setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem akan menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data jenis kirim. 5. Sistem menampilkan data jenis kirim. 6. Petugas gudang mengklik tombol ubah. 7. Sistem menampilkan *form* ubah data jenis kirim. 8. Petugas gudang menginputkan data jenis kirim pada *form* yang telah disediakan, kemudian klik tombol simpan. 9. Sistem mengecek kelengkapan data. 10. Jika data tidak lengkap maka sistem akan menampilkan pesan "Isi data dengan lengkap". 11. Jika lengkap maka sistem akan mengecek ke *database*. 12. Jika data jenis kirim telah ada sebelumnya, maka sistem akan menampilkan pesan "Data jenis

		kirim sudah tersedia". 13. Jika data jenis kirim tidak ada sebelumnya, maka sistem akan memproses dan menyimpannya di *database* dan menampilkan pesan "Data berhasil disimpan". 14. Sistem pun akan menampilkan info jenis kirim yang telah diubah kepada petugas gudang.
71.	No. Proses	4.14.4
	Nama Proses	Hapus Data Jenis Kirim
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Jenis
	Output	Info Jenis
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat menghapus data jenis kirim setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem akan menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data jenis kirim. 5. Sistem menampilkan data jenis kirim. 6. Petugas gudang mengklik tombol hapus. 7. Sistem menampilkan pesan "Hapus Data?". 8. Jika iya, maka maka sistem akan menghapus data jenis kirim tersebut dan menyimpan perubahannya ke *database*. 9. Sistem menampilkan pesan "Data berhasil

		dihapus" dan menampilkan info terbaru jenis kirim kepada petugas gudang. 10. Jika tidak, maka sistem tidak akan menghapus data tersebut.
72.	No. Proses	4.15.1
	Nama Proses	Tambah Data Ongkos Kirim
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Ongkos
	Output	Info Ongkos
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat menambahkan data ongkos kirim setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data ongkos kirim. 5. Sistem menampilkan data ongkos kirim. 6. Petugas gudang mengklik tombol tambah data. 7. Sistem menampilkan *form* tambah data ongkos kirim. 8. Petugas gudang menginputkan data ongkos kirim pada *form* yang telah disediakan, kemudian klik tombol simpan. 9. Sistem mengecek kelengkapan data. 10. Jika data yang diinputkan tidak lengkap maka sistem akan menampilkan pesan "Isi data dengan

		lengkap". 11. Jika lengkap maka sistem akan memproses dan menyimpannya di *database* dan menampilkan pesan "Data berhasil disimpan." 12. Sistem pun akan menampilkan info ongkos kirim yang telah ditambahkan kepada petugas gudang.
73.	No. Proses	4.15.2
	Nama Proses	Cari Data Ongkos Kirim
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Ongkos
	Output	Info Ongkos
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Pemilik toko dapat melakukan pencarian data ongkos kirim setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu pengolahan data master, kemudian pilih ongkos kirim. 3. Setelah masuk ke halaman ongkos kirim, petugas gudang menginputkan data pencarian pada *form* yang telah disediakan, lalu klik tombol cari. 4. Sistem akan mengecek data yang di inputkan oleh petugas gudang. 5. Jika data tidak tersedia, maka sistem akan menampilkan pesan "Data tidak tersedia". 6. Jika data tersedia, maka sistem akan menampilkan info ongkos kirim yang diinginkan. 7. Petugas gudang dapat melakukan: a. Ubah data ongkos kirim b. Hapus data ongkos kirim
74.	No. Proses	4.15.3
	Nama Proses	Ubah Data Ongkos Kirim

	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Ongkos
	Output	Info Ongkos
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat mengubah data ongkos kirim setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem akan menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data ongkos kirim. 5. Sistem menampilkan data ongkos kirim. 6. Petugas gudang mengklik tombol ubah. 7. Sistem menampilkan *form* ubah data ongkos kirim. 8. Petugas gudang menginputkan data ongkos kirim pada *form* yang telah disediakan, kemudian klik tombol simpan. 9. Sistem mengecek kelengkapan data. 10. Jika data tidak lengkap maka sistem akan menampilkan pesan "Isi data dengan lengkap". 11. Jika lengkap maka sistem akan memproses dan menyimpannya di *database* dan menampilkan pesan "Data berhasil disimpan" 12. Sistem pun akan menampilkan info ongkos kirim yang telah diubah kepada petugas gudang.
75.	No. Proses	4.15.4

	Nama Proses	Hapus Data Ongkos Kirim
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Ongkos
	Output	Info Ongkos
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat menghapus data ongkos kirim setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem akan menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data ongkos kirim. 5. Sistem menampilkan data ongkos kirim. 6. Petugas gudang mengklik tombol hapus. 7. Sistem menampilkan pesan "Hapus Data?". 8. Jika iya, maka maka sistem akan menghapus data ongkos kirim tersebut dan menyimpan perubahannya ke *database*. 9. Sistem akan menampikan pesan "Data berhasil disimpan" dan menampilkan info terbaru ongkos kirim kepada petugas gudang. 10. Jika tidak, maka sistem tidak akan menghapus data tersebut.
76.	No. Proses	4.16.1
	Nama Proses	Tambah Data Informasi
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Informasi

	Output	Info Informasi
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat menambahkan data informasi setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data informasi. 5. Sistem menampilkan data informasi. 6. Petugas gudang memilih tab menu informasi bantuan. 7. Petugas gudang mengklik tombol tambah data. 8. Sistem menampilkan *form* tambah data informasi. 9. Petugas gudang menginputkan data informasi pada *form* yang telah disediakan, kemudian klik tombol simpan. 10. Sistem mengecek kelengkapan data. 11. Jika data yang diinputkan tidak lengkap maka sistem akan menampilkan pesan "Isi data dengan lengkap". 12. Jika lengkap maka sistem akan memproses dan menyimpannya di *database* dan menampilkan pesan "Data berhasil disimpan". 13. Sistem pun akan menampilkan info informasi yang telah ditambahkan kepada petugas gudang.

77.	No. Proses	4.16.2
	Nama Proses	Ubah Data Informasi
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Informasi
	Output	Info Informasi
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat mengubah data informasi setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem akan menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data informasi. 5. Sistem menampilkan data informasi. 6. Petugas gudang memilih tab menu informasi umum jika ingin ubah data informasi umum. 7. Petugas gudang memilih tab menu informasi bantuan jika ingin ubah data informasi bantuan. 8. Petugas gudang mengklik tombol ubah. 9. Sistem menampilkan *form* ubah data informasi. 10. Petugas gudang menginputkan data informasi pada *form* yang telah disediakan, kemudian klik tombol simpan. 11. Sistem mengecek kelengkapan data. 12. Jika data tidak lengkap maka sistem akan menampilkan pesan "Isi data dengan lengkap". 13. Jika lengkap maka sistem akan memproses dan

		menyimpannya di *database* dan menampilkan pesan "Data berhasil disimpan". 14. Sistem pun akan menampilkan info informasi yang telah diubah kepada petugas gudang.
78.	No. Proses	4.16.3
	Nama Proses	Hapus Data Informasi
	Source	Petugas Gudang
	Input	Data Informasi
	Output	Info Informasi
	Destination	Petugas Gudang
	Logika Proses	1. Petugas gudang dapat menghapus data produk setelah *login* ke dalam sistem. 2. Petugas gudang memilih menu data master. 3. Sistem akan menampilkan sub menu data merk, data kategori, data ukuran, data warna, data produk, data provinsi, data kota, data kecamatan, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim dan data informasi. 4. Petugas gudang mengklik sub menu data informasi. 5. Sistem menampilkan data informasi. 6. Petugas gudang memilih tab menu informasi bantuan. 7. Petugas gudang mengklik tombol hapus. 8. Sistem menampilkan pesan "Hapus Data?". 9. Jika iya, maka maka sistem akan menghapus data informasi tersebut dan menyimpan perubahannya ke *database*. 10. Sistem akan menampilkan pesan "Data berhasil dihapus" dan menampilkan info terbaru informasi

		kepada petugas gudang. 11. Jika tidak, maka sistem tidak akan menghapus data tersebut.
79.	No. Proses	5.1.1
	Nama Proses	Tambah Data Pemesanan
	Source	Member
	Input	Data Pemesanan
	Output	Info Pemesanan
	Destination	Member, Mail Server
	Logika Proses	1. *Member* dapat melakukan pemesanan setelah *login* ke dalam sistem. 2. *Member* memilih produk yang akan dipesan, kemudian klik produk tersebut. 3. Sistem menampilkan detail produk yang akan dipesan. 4. *Member* memilih ukuran dan menginputkan jumlah produk yang akan dipesan, kemudian klik tombol beli. 5. Sistem akan mengecek kelengkapan data. 6. Jika data tidak lengkap maka sistem akan menampilkan pesan "Silahkan pilih ukuran dan isi jumlah produk yang akan dibeli sesuai dengan stok yang tersedia". 7. Jika data lengkap maka sistem akan memasukkan data pemesanan ke keranjang belanja. 8. Jika *member* mengklik tombol belanja lagi maka sistem akan menampilkan data produk.
80.	No. Proses	5.1.2
	Nama Proses	Cari Data Pemesanan
	Source	Penjaga Toko

	Input	Data Pemesanan
	Output	Info Pemesanan
	Destination	Penjaga Toko
	Logika Proses	1. Penjaga toko dapat mencari data pemesanan setelah *login* ke dalam sistem. 2. Pencarian data pemesanan dapat dilakukan di dalam menu transaksi, pembayaran dan pengiriman. 3. Penjaga toko dapat memilih menu transaksi kemudian pilih sub menu transaksi pemesanan. 4. Penjaga toko dapat memilih menu transaksi kemudian pilih sub menu transaksi retur barang. 5. Penjaga toko dapat memiliih menu pembayaran kemudian pilih sub menu konfirmasi bayar. 6. Penjaga toko dapat memilih menu pengiriman kemudian pilih sub menu pengiriman pemesanan. 7. Penjaga toko dapat memilih menu pengiriman kemudian pilih sub menu pengiriman retur barang. 8. Sistem menampilkan data pemesanan. 9. Penjaga toko menginputkan data pencarian pada *form* yang telah disediakan, lalu klik tombol cari. 10. Jika data tidak tersedia, maka sistem akan menampilkan pesan "Data belum tersedia". 11. Jika data tersedia, maka sistem akan menampilkan info pemesanan yang diinginkan.
81.	No. Proses	5.1.3
	Nama Proses	Tambah Data Pengiriman Pemesanan
	Source	Penjaga Toko
	Input	Data Pemesanan

	Output	Info Pemesanan
	Destination	Penjaga Toko, Mail Server
	Logika Proses	1. Penjaga toko dapat menambahkan data pengiriman pemesanan setelah *login* ke dalam sistem. 2. Penjaga toko memilih menu pengiriman. 3. Sistem akan menampilkan sub menu pengiriman, yaitu pengiriman pemesanan dan pengiriman retur barang. 4. Penjaga toko memilih sub menu pengiriman pemesanan. 5. Sistem menampilkan data pemesanan. 6. Penjaga toko memilih data pemesanan yang akan ditambah no. resi pengiriman. 7. Penjaga toko mengklik tombol tambah resi. 8. Sistem menampilkan *form* tambah resi. 9. Penjaga toko menginputkan no. resi pengiriman pada *form* yang telah disediakan, kemudian klik simpan. 10. Sistem akan mengecek kelengkapan data. 11. Jika data tidak lengkap maka sistem akan menampilkan pesan "Isi data dengan lengkap". 12. Jika lengkap maka sistem akan memproses dan menyimpannya di *database* dan menampilkan pesan "Data berhasil disimpan". 13. Sistem akan merubah status pemesanan menjadi dikirim. 14. Sistem mengirimkan info pengiriman melalui *email member*.
82.	No. Proses	5.1.4

	Nama Proses	Ubah Data Pengiriman Pemesanan
	Source	Penjaga Toko
	Input	Data Pemesanan
	Output	Info Pemesanan
	Destination	Penjaga Toko, Mail Server
	Logika Proses	1. Penjaga toko dapat mengubah data pengiriman pemesanan setelah *login* ke dalam sistem. 2. Penjaga toko memilih menu pengiriman. 3. Sistem akan menampilkan sub menu pengiriman, yaitu pengiriman pemesanan dan pengiriman retur barang. 4. Penjaga toko memilih sub menu pengiriman pemesanan. 5. Sistem menampilkan data pemesanan. 6. Penjaga toko memilih tab menu pemesanan dikirim. 7. Sistem menampilkan data pemesanan. 8. Penjaga toko memilih data pemesanan yang akan diubah no. resi pengiriman. 9. Penjaga toko mengklik tombol ubah resi. 10. Sistem menampilkan *form* ubah resi. 11. Penjaga toko menginputkan no. resi pengiriman pada *form* yang telah disediakan, kemudian klik simpan. 12. Sistem akan mengecek kelengkapan data. 13. Jika data tidak lengkap maka sistem akan menampilkan pesan "Isi data dengan lengkap". 14. Jika lengkap maka sistem akan memproses dan menyimpannya di *database* dan menampilkan pesan "Data berhasil disimpan".

83.	No. Proses	5.1.5
	Nama Proses	Batalkan Pemesanan
	Source	Penjaga Toko, Member
	Input	Data Pemesanan
	Output	Info Pemesanan
	Destination	Penjaga Toko, Member
	Logika Proses	1. Penjaga toko dapat membatalkan pemesanan setelah *login* ke dalam sistem. 2. Penjaga toko memilih menu transaksi kemudian pilih sub menu transaksi pemesanan. 3. Sistem akan menampilkan data pemesanan. 4. Penjaga toko memilih data pemesanan yang akan digagalkan. 5. Penjaga toko menglik tombol batalkan. 6. Sistem menampilkan pesan "Batalkan Pemesanan?". 7. Jika iya, maka sistem akan membatalkan pemesanan tersebut dan menyimpan perubahannya ke *database*. 8. Sistem menampilkan pesan "Pemesanan berhasil dibatalkan" dan menampilkan info terbaru pemesanan kepada penjaga toko. 9. Jika tidak, maka sistem tidak akan membatalkan pemesanan tersebut. 10. *Member* dapat membatalkan pemesanan setelah *login* ke dalam sistem. 11. *Member* menambahkan data pemesanan ke keranjang belanja. 12. Sistem menampilkan data pemesanan. 13. Jika *member* mengkilik tombol batalkan

		pemesanan maka sistem akan menampilkan pesan "Batalkan Pemesanan?". 14. Jika iya, maka sistem akan membatalkan pemesanan dan keranjang belanja akan menjadi kosong. 15. Jika tidak, maka sistem tidak akan membatalkan pemesanan.
84.	No. Proses	5.1.6
	Nama Proses	Perbaharui Jumlah Produk Pemesanan
	Source	Member
	Input	Data Pemesanan, Data DetailPemesanan, Data DetailProduk
	Output	Info Pemesanan, Info DetailPemesanan
	Destination	Member
	Logika Proses	1. *Member* dapat memperbaharui jumlah produk pemesanan setelah *login* ke dalam sistem. 2. *Member* menambahkan data pemesanan ke keranjang belanja. 3. Sistem menampilkan data pemesanan. 4. *Member* memilih produk yang akan diperbaharui jumlahnya, kemudian klik tombol perbaharui. 5. Sistem menampilkan detail produk yang akan diperbaharui. 6. *Member* memilih ukuran dan menginputkan jumlah produk yang akan diperbaharui, kemudian klik tombol perbaharui. 7. Sistem akan mengecek kelengkapan data. 8. Jika data tidak lengkap maka sistem akan menampilkan pesan "Silahkan pilih ukuran dan isi jumlah produk yang akan dibeli sesuai dengan

		stok yang tersedia". 9. Jika data lengkap maka sistem akan memperbaharui jumlah produk pemesanan yang ada dikeranjang belanja.
85.	No. Proses	5.1.7
	Nama Proses	*Checkout*
	Source	Member
	Input	Data Pemesanan, Data DetailPemesanan, Data DetailProduk
	Output	Info Pemesanan, Info DetailPemesanan, Info DetailProduk
	Destination	Member
	Logika Proses	1. *Member login* ke dalam sistem. 2. *Member* memilih produk yang akan dipesan. 3. Sistem menampilkan detail produk yang akan dipesan. 4. *Member* memilih ukuran dan menginputkan jumlah produk yang akan dipesan, kemudian klik tombol beli. 5. Sistem akan mengecek kelengkapan data. 6. Jika data tidak lengkap maka sistem akan menampilkan pesan "Silahkan pilih ukuran dan isi jumlah produk yang akan dibeli sesuai dengan stok yang tersedia". 7. Jika data lengkap maka sistem akan memasukkan data pemesanan ke keranjang belanja. 8. Jika member mengklik tombol selesai pemesanan maka sistem akan menampilkan *form* alamat pengiriman. 9. *Member* menginputkan alamat pengiriman.

		10. Sistem akan menegecek kelangkapan data. 11. Jika data tidak lengkap maka sistem akan menampilkan pesan " Tanda (*) wajib diisi !". 12. Jika data lengkap maka sistem akan memproses data pemesanan tersebut dan menyimpannya di *database*.
86.	No. Proses	5.2.1
	Nama Proses	Tambah Data Konfirmasi Pembayaran
	Source	Member
	Input	Data Konfirmasi
	Output	Info Konfirmasi
	Destination	Member
	Logika Proses	1. *Member* dapat melakukan konfirmasi bayar setelah *login* ke dalam sistem. 2. *Member* memilih halaman konfirmasi bayar. 3. Sistem menampilkan data pemesanan. 4. *Member* mengklik tombol lakukan pembayaran. 5. Sistem akan menampilkan *form* konfirmasi bayar. 6. *Member* menginputkan data konfirmasi bayar pada *form* yang telah disediakan. 7. Sistem mengecek kelengkapan data. 8. Jika data tidak lengkap, maka sistem akan menampilkan pesan "Maaf, semua data harus diisi..!!" atau menampilkan pesan "Jumlah uang yang anda masukkaan kurang". 9. Jika lengkap, maka sistem akan menampilkan pesan "Konfirmasi pembayaran Anda sedang kami proses. Silahkan tunggu beberapa saat lagi". 10. Sistem mengirimkan info konfirmasi pembayaran

		ke *email member*.
87.	No. Proses	5.2.2
	Nama Proses	Penyetujuan Konfrmasi Pembayaran
	Source	Penjaga Toko
	Input	Data Konfirmasi
	Output	Info Konfirmasi
	Destination	Penjaga Toko, Member, Mail Server
	Logika Proses	1. Penjaga toko dapat menyutujui data konfirmasi bayar setelah *login* ke dalam sistem. 2. Penjaga toko memilih menu pembayaran kemudian pilih sub menu konfirmasi bayar. 3. Sistem akan menampilkan data konfirmasi bayar. 4. Penjaga toko memilih data konfirmasi bayar yang akan disetujui. 5. Penjaga toko menglik tombol setujui data. 6. Sistem menampilkan pesan "Setujui Data?". 7. Jika iya, maka sistem akan menyetujui data konfirmasi bayar tersebut dan menyimpan perubahannya ke *database*. 8. Sistem menampilkan pesan "Data berhasil disimpan" dan menampilkan info terbaru konfirmasi bayar kepada penjaga toko. 9. Sistem mengirimkan info konfirmasi pembayaran ke *email member*. 10. Jika tidak, maka sistem tidak akan menyetujui data tersebut.
88.	No. Proses	5.2.3
	Nama Proses	Hapus Konfirmasi Pembayaran
	Source	Penjaga Toko
	Input	Data Konfirmasi

	Output	Info Konfirmasi
	Destination	Penjaga Toko, Member
	Logika Proses	1. Penjaga toko dapat menghapus data konfirmasi bayar setelah *login* ke dalam sistem. 2. Penjaga toko memilih menu pembayaran kemudian pilih sub menu konfirmasi bayar. 3. Sistem akan menampilkan data konfirmasi bayar. 4. Penjaga toko memilih data konfirmasi bayar yang akan digagalkan. 5. Penjaga toko menglik tombol hapus. 6. Sistem menampilkan pesan "Hapus Data?". 7. Jika iya, maka sistem akan menghapus data konfirmasi bayar tersebut dan menyimpan perubahannya ke *database*. 8. Sistem menampilkan pesan "Data berhsai diapus" dan menampilkan info terbaru konfirmasi bayar kepada penjaga toko. 9. Jika tidak, maka sistem tidak akan menghapus data tersebut.
89.	No. Proses	5.3.1
	Nama Proses	Tambah Data Retur
	Source	Member
	Input	Data Retur
	Output	Info Retur
	Destination	Member, Mail Server
	Logika Proses	1. *Member* dapat melakukan retur barang setelah *login* ke dalam sistem. 2. *Member* memilih halaman retur barang. 3. Sistem menampilkan data pemesanan. 4. *Member* mengklik tombol lakukan retur.

		5. Sistem akan menampilkan *form* retur. 6. Member memilih produk yang akan diretur, kemudian klik masukkan data. 7. Sistem akan menampilkan produk yang akan direturkan. 8. *Member* memasukkan jumlah produk yang direturkan beserta alasannya, kemudian klik tombol retur. 9. Sistem akan mengecek kelengkapan data. 10. Jika data tidak lengkap maka sistem akan menampilkan pesan "Maaf jumlah produk yang diretur tidak boleh kosong atau melebihi jumlah produk yang dipesan. Alasan retur tidak boleh kosong". 11. Jika lengkap maka sistem akan memproses dan menyimpannya di *database* dan menampilkan pesan "Konfirmasi retur anda sedang kami proses. Silahkan upload bukti retur di setiap produk yang akan anda retur". 12. *Member* mengupload bukti retur dengan mengklik tombol upload. 13. Tunggu persetujuan pihak toko. 14. Jika disetujui maka status retur akan berubah menjadi retur disetujui. 11. Sistem mengirimkan info konfirmasi retur ke *email member*. 15. *Member* mengirimkan produk yang akan diretur kepada pihak toko.
90.	No. Proses	5.3.2
	Nama Proses	Penyetujuan Retur

	Source	Penjaga Toko
	Input	Data Retur
	Output	Info Retur
	Destination	Penjaga Toko, Mail Server
	Logika Proses	1. Penjaga toko dapat menyutujui data retur barang setelah *login* ke dalam sistem. 2. Penjaga toko memilih menu transaksi kemudian pilih sub menu transaksi retur barang. 3. Sistem akan menampilkan data retur barang. 4. Penjaga toko memilih data retur barang yang akan disetujui. 5. Penjaga toko menglik tombol setujui data. 6. Sistem menampilkan pesan "Setujui Data?". 7. Jika iya, maka sistem akan menyetujui data retur barang tersebut dan menyimpan perubahannya ke *database*. 8. Sistem menampilkan pesan "Data berhasil disimpan" dan menampilkan info terbaru retur barang kepada penjaga toko. 9. Sistem mengirimkan info retur barang ke *email member*. 10. Jika tidak, maka sistem tidak akan menyetujui data tersebut.
91.	No. Proses	5.3.3
	Nama Proses	Tambah Data Pengiriman Retur
	Source	Penjaga Toko
	Input	Data Retur
	Output	Info Retur
	Destination	Penjaga Toko, Mail Server
	Logika Proses	1. Penjaga toko dapat menambahkan data

		pengiriman retur barang setelah *login* ke dalam sistem. 2. Penjaga toko memilih menu pengiriman. 3. Sistem akan menampilkan sub menu pengiriman, yaitu pengiriman pemesanan dan pengiriman retur barang. 4. Penjaga toko memilih sub menu pengiriman retur barang. 5. Sistem menampilkan data retur barang. 6. Penjaga toko memilih data retur barang yang akan ditambah no. resi pengiriman. 7. Penjaga toko mengklik tombol tambah resi. 8. Sistem menampilkan *form* tambah resi. 9. Penjaga toko menginputkan no. resi pengiriman pada *form* yang telah disediakan, kemudian klik simpan. 10. Sistem akan mengecek kelengkapan data. 11. Jika data tidak lengkap maka sistem akan menampilkan pesan "Isi data dengan lengkap". 12. Jika lengkap maka sistem akan memproses dan menyimpannya di *database* dan menampilkan pesan "Data berhasil disimpan". 13. Sistem akan merubah status retur menjadi dikirim. 14. Sistem mengirimkan info pengiriman melalui *email member*.
92.	No. Proses	5.3.4
	Nama Proses	Ubah Data Pengiriman Retur
	Source	Penjaga Toko
	Input	Data Retur

	Output	Info Retur
	Destination	Penjaga Toko, Mail Server
	Logika Proses	1. Penjaga toko dapat mengubah data pengiriman retur barang setelah *login* ke dalam sistem. 2. Penjaga toko memilih menu pengiriman. 3. Sistem akan menampilkan sub menu pengiriman, yaitu pengiriman pemesanan dan pengiriman retur barang. 4. Penjaga toko memilih sub menu pengiriman retur barang. 5. Sistem menampilkan data retur barang. 6. Penjaga toko memilih tab menu retur dikirim. 7. Sistem menampilkan data retur barang. 8. Penjaga toko memilih data retur barang yang akan diubah no. resi pengiriman. 9. Penjaga toko mengklik tombol ubah resi. 10. Sistem menampilkan *form* ubah resi. 11. Penjaga toko menginputkan no. resi pengiriman pada *form* yang telah disediakan, kemudian klik simpan. 12. Sistem akan mengecek kelengkapan data. 13. Jika data tidak lengkap maka sistem akan menampilkan pesan "Isi data dengan lengkap". 14. Jika lengkap maka sistem akan memproses dan menyimpannya di *database* dan menampilkan pesan "Data berhasil disimpan".
93.	No. Proses	5.3.5
	Nama Proses	Tolak Retur
	Source	Penjaga Toko
	Input	Data Retur

	Output	Info Retur
	Destination	Penjaga Toko
	Logika Proses	1. Penjaga toko dapat menolak retur barang setelah *login* ke dalam sistem. 2. Penjaga toko memilih menu transaksi kemudian pilih sub menu transaksi retur barang. 3. Sistem akan menampilkan data retur barang. 4. Penjaga toko memilih data retur barang yang akan digagalkan. 5. Penjaga toko menglik tombol tolak. 6. Sistem menampilkan pesan "Tolak Retur?". 7. Jika iya, maka sistem akan menolak retur barang tersebut dan menyimpan perubahannya ke *database*. 8. Sistem menampilkan pesan "Retur berhasil ditolak." dan menampilkan info terbaru retur barang kepada penjaga toko. 9. Jika tidak, maka sistem tidak akan menolak retur barang tersebut.
94.	No. Proses	6
	Nama Proses	Tracking
	Source	Member, JasaPengiriman (Web JNE)
	Input	Data Pengiriman, Data Tracking
	Output	Info Pengiriman, Info Tracking
	Destination	Member
	Logika Proses	1. *Member* memilih menu utama. 2. *Member* menginputkan data pengiriman berupa no resi pada *form* tracking yang telah disediakan, kemudian klik submit. 3. Sistem akan mengirimkan data tersebut ke web

		jasa pengiriman. 4. Jika data valid, maka sistem akan menampilkan info tracking kepada *member*. 5. Jika data tidak valid, maka sistem tidak akan menampilkan info tracking kepada *member* dan menampilkan pesan "Data tidak ditemukan".
95.	No. Proses	7.1
	Nama Proses	Cetak laporan produk
	Source	Pemilik Toko
	Input	Data laporan
	Output	Info Laporan
	Destination	Pemilik Toko
	Logika Proses	1. Pemilik toko dapat mencetak laporan setelah *login* ke dalam sistem. 2. Pemilik toko memilih menu laporan, kemudian pilih laporan produk. 3. Setelah masuk ke halaman laporan produk, pemilik toko mengklik tombol cetak.
96.	No. Proses	7.2
	Nama Proses	Cetak laporan pemesanan keseluruhan
	Source	Pemilik Toko
	Input	Data laporan
	Output	Info Laporan
	Destination	Pemilik Toko
	Logika Proses	1. Pemilik toko dapat mencetak laporan setelah *login* ke dalam sistem. 2. Pemilik toko memilih menu laporan, kemudian pilih cetak laporan pemesanan. 3. Setelah masuk ke halaman cetak laporan pemesanan, pilih semua kemudian klik tombol

		cetak.
97.	No. Proses	7.3
	Nama Proses	Cetak laporan pemesanan perperiode
	Source	Pemilik Toko
	Input	Data laporan
	Output	Info Laporan
	Destination	Pemilik Toko
	Logika Proses	1. Pemilik toko dapat mencetak laporan setelah *login* ke dalam sistem. 2. Pemilik toko memilih menu laporan, kemudian pilih laporan pemesanan. 3. Setelah masuk ke halaman laporan pemesanan, pilih periode, lalu inputkan tanggal yang akan dicetak kemudian klik tombol cetak.
98.	No. Proses	7.4
	Nama Proses	Cetak laporan pemesanan perstatus bayar
	Source	Pemilik Toko
	Input	Data laporan
	Output	Info Laporan
	Destination	Pemilik Toko
	Logika Proses	1. Pemilik toko dapat mencetak laporan setelah *login* ke dalam sistem. 2. Pemilik toko memilih menu laporan, kemudian pilih laporan pemesanan. 3. Setelah masuk ke halaman laporan pemesanan, pilih terbayar kemudian klik tombol cetak.
99.	No. Proses	7.5
	Nama Proses	Cetak laporan retur keseluruhan
	Source	Pemilik Toko
	Input	Data laporan

	Output	Info Laporan
	Destination	Pemilik Toko
	Logika Proses	1. Pemilik toko dapat mencetak laporan setelah *login* ke dalam sistem. 2. Pemilik toko memilih menu laporan, kemudian pilih laporan retur pemesanan. 3. Setelah masuk ke halaman laporan retur pemesanan, pilih semua kemudian klik tombol cetak.
100.	No. Proses	7.6
	Nama Proses	Cetak laporan retur perperiode
	Source	Pemilik Toko
	Input	Data laporan
	Output	Info Laporan
	Destination	Pemilik Toko
	Logika Proses	1. Pemilik toko dapat mencetak laporan setelah *login* ke dalam sistem. 2. Pemilik toko memilih menu laporan, kemudian pilih laporan retur pemesanan. 3. Setelah masuk ke halaman laporan retur pemesanan, pilih periode lalu inputkan tanggal yang akan dicetak kemudian klik tombol cetak.
101.	No. Proses	8
	Nama Proses	Rekomendasi
	Source	Member
	Input	Data Rating
	Output	Info Rating, Info SRS
	Destination	Member
	Logika Proses	1. Sistem rekomendasi cerdas akan menampilkan info rekomendasi produk.

		2. Sistem akan menampilkan rekomendasi berdasarkan data rating dan data transaksi sebelumnya.
102.	No. Proses	9.1
	Nama Proses	Backup Database
	Source	Pemilik Toko
	Input	Data Backup
	Output	Info Backup
	Destination	Admin, Pemilik Toko
	Logika Proses	1. Pemilik toko dapat melakukan *backup database* setelah *login* ke dalam sistem. 2. Pemilik toko memilih menu *backup* & *restore*, kemudian pilih *backup*. 3. Pemilik toko memilih data yang akan di*backup* dari *database*. 4. Setelah memilih, sistem akan meminta pemilik toko untuk meginputkan nama file *database*. 5. Sistem akan membackup data yang dipilih oleh pemilik toko. 6. Sistem menampilkan info *backup database* kepada pemilik toko.
103.	No. Proses	9.2
	Nama Proses	Restore Database
	Source	Admin, Pemilik Toko
	Input	Data Restore
	Output	Info Restore
	Destination	Pemilik Toko
	Logika Proses	1. Pemilik toko dapat melakukan *restore database* setelah *login* ke dalam sistem. 2. Pemilik toko memilih data yang akan di*restore*.

		3. Setelah memilih, sistem akan me*restore* data tersebut. 4. Sistem menampilkan info *restore database* kepada pemilik toko.
104.	No. Proses	10
	Nama Proses	Pencarian
	Source	Member, Pengunjung
	Input	Data CariProduk
	Output	Info CariProduk
	Destination	Member, Pengunjung
	Logika Proses	1. Member/Pengunjung memilih menu pencarian. 2. Member/Pengunjung memasukkan data pencarian. 3. Jika data tidak tersedia, maka sistem akan menampilkan pesan "Data belum tersedia". 4. Jika data tersedia, maka sistem akan menampilkan info produk yang diinginkan.

3.1.10 Kamus Data

Kamus data merupakan sebuah daftar yang tersusun dari elemen data yang berhubungan dengan sistem. Kamus data dibuat berdasarkan aliran data yang ada di DFD. Kamus data yang di ambil dari *data flow diagram* (DFD) aplikasi *e-commerce* yang diusulkan dapat dilihat pada tabel 3.10.

Tabel 3.8 Kamus Data

Nama aliran data	Data Daftar
Where Used/ How Used	Pengunjung
	Proses 1
Deskripsi	Berisi data daftar
Struktur Data	IdMember, IdKecamatan, Nama, Alamat, Kelamin, Telepon, Email, Username, Password, KodePos
IdMember	[0..9]
IdKecamatan	[0..9]
Nama	[A..Z|a..z|0..9]
Alamat	[A..Z|a..z|0..9]
Kelamin	[Pria|Wanita|]
Telepon	[0..9]
Email	[A..Z|a..z|0..9]
Password	[A..Z|a..z|0..9]
KodePos	[0..9]
Nama aliran data	Data Login
Where Used/ How Used	Member
	Proses 2, Proses 2.1, Proses 2.2
Deskripsi	Berisi data login
Struktur Data	Email, Password
Email	[A..Z|a..z|0..9]
Password	[A..Z|a..z|0..9]
Nama aliran data	Data Login

Where Used/ How Used	Admin, Pemilik Toko, Penjaga Toko, Petugas Gudang
	Proses 2, Proses 2.1, Proses 2.2
Deskripsi	Berisi data login
Struktur Data	Username, Password
Username	[A..Z|a..z|0..9]
Password	[A..Z|a..z|0..9]
Nama aliran data	Data LupaPassword
Where Used/ How Used	Member, Admin, Pemilik Toko, Penjaga Toko, Petugas Gudang
Deskripsi	Berisi data lupa password
Struktur Data	Email
Email	[A..Z|a..z|0..9]
Nama aliran data	Data UbahProfil
Where Used/ How Used	Member
	Proses 3, Proses 3.1
Deskripsi	Berisi data ubah profil
Struktur Data	Nama, Alamat, Kelamin, Telepon, Email, Provinsi, Kota, Kecamatan
Nama	[A..Z|a..z|0..9]
Alamat	[A..Z|a..z|0..9]
Kelamin	[Pria|Wanita|]
Telepon	[0..9]
Email	[A..Z|a..z|0..9]
Provinsi	[A..Z|a..z|0..9]
Kota	[A..Z|a..z|0..9]
Kecamatan	[A..Z|a..z|0..9]
Nama aliran data	Data UbahProfil
Where Used/ How Used	Admin, Pemilik Toko, Penjaga Toko, Petugas Gudang

	Proses 3, Proses 3.1
Deskripsi	Berisi data ubah profil
Struktur Data	Nama, Alamat, Kelamin, Telepon, Email
Nama	[A..Z|a..z|0..9]
Alamat	[A..Z|a..z|0..9]
Kelamin	[Pria|Wanita|]
Telepon	[0..9]
Email	[A..Z|a..z|0..9]
Nama aliran data	Data UbahPassword
Where Used/ How Used	Member, Admin, Penjaga Toko, Petugas Gudang
	Proses 3, Proses 3.2
Deskripsi	Berisi data ubah password
Struktur Data	Password
Password	[A..Z|a..z|0..9]
Nama aliran data	Data User
Where Used/ How Used	Admin, Pemilik Toko, Penjaga Toko, Petugas Gudang
	Proses 2, Proses 2.1, Proses 2.2, Proses 3, Proses 3.1, Proses 3.2, Proses 4, Proses 4.1
Deskripsi	Berisi data user
Struktur Data	IdUser, Nama, Alamat, Kelamin, Telepon, Email, Username, Password, Level, Status
IdUser	[0..9]
Nama	[A..Z|a..z|0..9]
Alamat	[A..Z|a..z|0..9]
Kelamin	[Pria|Wanita|]
Telepon	[0..9]
Email	[A..Z|a..z|0..9]
Username	[A..Z|a..z|0..9]

Password	[A..Z|a..z|0..9]
Level	[A..Z|a..z|0..9]
Status	[A..Z|a..z|0..9]
Nama aliran data	Data Member
Where Used/ How Used	Member, Admin, Pemilik Toko
	Proses 1, Proses 1.1, Proses 1.2, Proses 2, Proses 2.1, Proses 2.2, Proses 3, Proses 3.1, Proses 3.2, Proses 4, Proses 4.2
Deskripsi	Berisi data member
Struktur Data	IdMember, IdKecamatan, Nama, Alamat, Kelamin, Telepon, Email, Password, KodePos, Aktivasi, Terdaftar, Status
IdMember	[0..9]
IdKecamatan	[0..9]
Nama	[A..Z|a..z|0..9]
Alamat	[A..Z|a..z|0..9]
Kelamin	[Pria|Wanita|]
Telepon	[0..9]
Email	[A..Z|a..z|0..9]
Password	[A..Z|a..z|0..9]
KodePos	[0..9]
Aktivasi	[A..Z|a..z|0..9]
Terdaftar	[A..Z|a..z|0..9]
Status	[A..Z|a..z|0..9]
Nama aliran data	Data Informasi
Where Used/ How Used	Petugas Gudang, Admin
	Proses 4, Proses 4.16
Deskripsi	Berisi data informasi
Struktur Data	IdInformasi, IdUser, Judul, Informasi, Status
IdInformasi	[0..9]

IdUser	[0..9]
Judul	[A..Z|a..z|0..9]
Informasi	[A..Z|a..z|0..9]
Status	[A..Z|a..z|0..9]
Nama aliran data	Data Produk
Where Used/ How Used	Petugas Gudang, Admin, Member
	Proses 4, Proses 4.5, Proses 4.6, Proses 4.7, Proses 7.1, Proses 10
Deskripsi	Berisi data Produk
Struktur Data	IdProduk, IdKategori, IdMerk, Produk, Berat, Harga, Keterangan, Tanggal, Diskon
IdProduk	[0..9]
IdKategori	[0..9]
IdMerk	[0..9]
Produk	[A..Z|a..z|0..9]
Harga	[0..9]
Berat	[0..9]
Keterangan	[A..Z|a..z|0..9]
Tanggal	[A..Z|a..z|0..9]
Diskon	[0..9]
Nama aliran data	Data DetailProduk
Where Used/ How Used	Petugas Gudang, Admin
	Proses 4, Proses 4.6, Proses 5, Proses 5.1, Proses 5.1.1
Deskripsi	Berisi data detail produk
Struktur Data	IdDetailProduk, IdProduk, IdUkuran, IdWarna, Stok
IdDetailProduk	[0..9]
IdProduk	[0..9]
IdUkuran	[0..9]

IdWarna	[0..9]
Stok	[0..9]
Nama aliran data	Data Kategori
Where Used/ How Used	Petugas Gudang, Admin
	Proses 4, Proses 4.3, Proses 4.5, Proses 4.5.1, Proses 4.5.3
Deskripsi	Berisi data kategori
Struktur Data	IdKategori, Kategori, Kelamin, Keterangan
IdKategori	[0..9]
Kategori	[A..Z|a..z|0..9]
Kelamin	[Pria|Wanita|]
Keterangan	[A..Z|a..z|0..9]
Nama aliran data	Data Merk
Where Used/ How Used	Petugas Gudang, Admin
	Proses 4, Proses 4.4, Proses 4.5, Proses 4.5.1, Proses 4.5.3
Deskripsi	Berisi data merk
Struktur Data	IdMerk, Merk
IdMerk	[0..9]
Merk	[A..Z|a..z|0..9]
Nama aliran data	Data Ukuran
Where Used/ How Used	Petugas Gudang, Admin
	Proses 4, Proses 4.8, Proses 4.6, Proses 4.6.1, Proses 4.6.2
Deskripsi	Berisi data ukuran
Struktur Data	IdUkuran, Ukuran
IdUkuran	[0..9]
Ukuran	[A..Z|a..z|0..9]
Nama aliran data	Data GambarProduk
Where Used/ How Used	Petugas Gudang, Admin

	Proses 4, Proses 4.7
Deskripsi	Berisi data gambar produk
Struktur Data	IdGambarProduk, IdProduk, GambarProduk
IdGambarProduk	[0..9]
IdProduk	[0..9]
GambarProduk	[A..Z|a..z|0..9]
Nama aliran data	Data Warna
Where Used/ How Used	Petugas Gudang, Admin
	Proses 4, Proses 4.9, Proses 4.6, Proses 4.6.1, Proses 4.6.2
Deskripsi	Berisi data warna
Struktur Data	IdWarna, Warna
IdWarna	[0..9]
Warna	[A..Z|a..z|0..9]
Nama aliran data	Data Kecamatan
Where Used/ How Used	Petugas Gudang, Admin
	Proses 4, Proses 4.12, Proses 4.15, Proses 4.15.1, Proses 4.15.3
Deskripsi	Berisi data kecamatan
Struktur Data	IdKecamatan, IdKota, Kecamatan
IdKecamatan	[0..9]
IdKota	[0..9]
Kecamatan	[A..Z|a..z|0..9]
Nama aliran data	Data Kota
Where Used/ How Used	Petugas Gudang, Admin
	Proses 4, Proses 4.11, Proses 4.12, Proses 4.12.1, Proses 4.12.3
Deskripsi	Berisi data kota
Struktur Data	IdKota, IdProvinsi, Kota
IdKota	[0..9]

IdProvinsi	[0..9]
Kota	[A..Z|a..z|0..9]
Nama aliran data	Data Provinsi
Where Used/ How Used	Petugas Gudang, Admin
	Proses 4, Proses 4.10, Proses 4.11, Proses 4.11.1, Proses 4.11.3
Deskripsi	Berisi data provinsi
Struktur Data	IdProvinsi, Provinsi
IdProvinsi	[0..9]
Provinsi	[A..Z|a..z|0..9]
Nama aliran data	Data Ongkos
Where Used/ How Used	Petugas Gudang, Admin
	Proses 4, Proses 4.15
Deskripsi	Berisi data ongkos kirim
Struktur Data	IdOngkos, IdKecamatan, IdJenis, Ongkos
IdOngkos	[0..9]
IdKecamatan	[0..9]
IdJenis	[0..9]
Ongkos	[0..9]
Nama aliran data	Data Jasa
Where Used/ How Used	Petugas Gudang, Admin
	Proses 4, Proses 4.13, Proses 4.14, Proses 4.14.1, Proses 4.14.3
Deskripsi	Berisi data jasa kirim
Struktur Data	IdJasa, Jasa
IdJasa	[0..9]
Jasa	[A..Z|a..z|0..9]
Nama aliran data	Data Jenis
Where Used/ How Used	Petugas Gudang, Admin
	Proses 4, Proses 4.14, Proses 4.15, Proses

	4.15.1, Proses 4.15.3
Deskripsi	Berisi data jenis kirim
Struktur Data	IdJenis, IdJasa, Jenis
IdJenis	[0..9]
IdJasa	[0..9]
Jenis	[A..Z|a..z|0..9]
Nama aliran data	Data Pemesanan
Where Used/ How Used	Penjaga Toko, Admin, Member
	Proses 5, Proses 5.1, Proses 5.1.1, Proses 5.1.2, Proses 5.1.3, Proses 5.1.4, Proses 5.1.5, Proses 5.1.6, Proses 5.1.7, Proses 5.2, Proses 5.2.1, Proses 5.3, Proses 5.3.1, Proses 7, Proses 7.2, Proses 7.3, Proses 7.4
Deskripsi	Berisi data pemesaan
Struktur Data	IdPemesanan, IdUser, IdMember, IdOngkos, Tanggal, Alamat, Telepon, Ongkos, Total, Keterangan, Resi, Status
IdPemesanan	[A..Z|a..z|0..9]
IdUser	[0..9]
IdMember	[0..9]
IdOngkos	[0..9]
Tanggal	[A..Z|a..z|0..9]
Keterangan	[A..Z|a..z|0..9]
Total	[0..9]
NamaPenerima	[A..Z|a..z|0..9]
AlamatPenerima	[A..Z|a..z|0..9]
KecamatanPenerima	[A..Z|a..z|0..9]
TeleponPenerima	[0..9]
KodePosPenerima	[0..9]
Ongkos	[0..9]

Resi	[A..Z|a..z|0..9]
jenis_pembayaran	[A..Z|a..z|0..9]
tanggal_terkirim	[A..Z|a..z|0..9]
Status	[A..Z|a..z|0..9]
Nama Aliran Data	Data DetailPemesanan
Where used / how used	Penjaga Toko, Admin, Member
	Proses 5, Proses 5.1, Proses 5.1.1, Proses 5.1.6, Proses 5.1.7, Proses 5.3, Proses 5.3.1, Proses 7, Proses 7.2, Proses 7.3, Proses 7.4
Deskripsi	Berisi data detail pemesanan
Struktur Data	IdDetailPemesanan, IdPemesanan, IdDetailProduk, Harga, Warna, Ukuran, Berat, Jumlah
IdDetailPemesanan	[0..9]
IdPemesanan	[0..9]
IdDetailProduk	[0..9]
Harga	[0..9]
Warna	[A..Z|a..z|0..9]
Ukuran	[A..Z|a..z|0..9]
Berat	[0..9]
Jumlah	[0..9]
Nama Aliran Data	Data Konfirmasi
Where used / how used	Penjaga Toko, Admin, Member
	Proses 5, Proses 5.2, Proses 5.2.1, Proses 5.2.2, Proses 5.2.3
Deskripsi	Berisi data konfirmasi
Struktur Data	IdKonfirmasi, IdPemesanan, Tanggal, Jumlah, TanggalBayar, AtasNama, Jenis, Jenis2, Keterangan, Status
IdKonfirmasi	[0..9]

IdPemesanan	[0..9]
Tanggal	[A..Z|a..z|0..9]
Jumlah	[0..9]
Jenis	[A..Z|a..z|0..9]
Keterangan	[A..Z|a..z|0..9]
Status	[A..Z|a..z|0..9]
Nama Aliran Data	Data Retur
Where used / how used	Penjaga Toko, Admin, Member
	Proses 5, Proses 5.3, Proses 5.3.1, Proses 5.3.2, Proses 5.3.3, Proses 5.3.4, Proses 5.3.5, Proses 7, Proses 7.5, Proses 7.6
Deskripsi	Berisi data retur
Struktur Data	IdRetur, IdPemesanan, IdUser, Tanggal, Status, Resi
IdRetur	[0..9]
IdPemesanan	[0..9]
IdUser	[0..9]
Tanggal	[A..Z|a..z|0..9]
Resi	[A..Z|a..z|0..9]
Status	[A..Z|a..z|0..9]
Nama Aliran Data	Data BuktiRetur
Where Used/ How Used	Penjaga Toko, Admin, Member
	Proses 5, Proses 5.3, Proses 5.3.1
Deskripsi	Berisi data bukti retur
Struktur Data	IdBuktiRetur, IdDetRetur, BuktiRetur
IdBuktiRetur	[0..9]
IdDetRetur	[0..9]
BuktiRetur	[A..Z|a..z|0..9]
Nama aliran data	Data DetailRetur
Where Used/ How Used	Penjaga Toko, Admin, Member

	Proses 5, Proses 5.3, Proses 5.3.1, Proses 7, Proses 7.5, Proses 7.6
Deskripsi	Berisi data detail retur
Struktur Data	IdDetailRetur, IdRetur, IdDetPemesanan, , Alasan, Jumlah
IdDetailRetur	[0..9]
IdRetur	[0..9]
IdPemesanan	[0..9]
Alasan	[A..Z|a..z|0..9]
Jumlah	[0..9]
Nama aliran data	Data CariProduk
Where Used/ How Used	Member
	Proses 10
Deskripsi	Berisi data produk
Struktur Data	Produk
Produk	[A..Z|a..z|0..9]
Nama aliran data	Data Pengiriman
Where Used/ How Used	Penjaga Toko, Admin
	Proses 5, Proses 5.1.3, Proses 5.1.4, Proses 5.3, Proses 5.3.3, Proses 5.3.4
Deskripsi	Berisi data pengiriman
Struktur Data	Resi
Resi	[A..Z|a..z|0..9]
Nama aliran data	Data Kurs
Where Used/ How Used	Member
	Proses 5, Proses 5.2.1
Deskripsi	Berisi data kurs
Struktur Data	Kurs
Kurs	[0..9]
Nama aliran data	Data Pembayaran

Where Used/ How Used	Member
	Proses 5, Proses 5.2
Deskripsi	Berisi data pembayaran
Struktur Data	Kurs, Jumlah, Tanggal
Kurs	[0..9]
Jumlah	[0..9]
Tanggal	[A..Z|a..z|0..9]
Nama aliran data	Data Tracking
Where Used/ How Used	Member
	Proses 6
Deskripsi	Berisi data tracking
Struktur Data	Resi
Resi	[A..Z|a..z|0..9]
Nama aliran data	Data Laporan
Where Used/ How Used	Admin
	Proses 7
Deskripsi	Berisi data produk, data pemesanan, retur
Struktur Data	Date
Date	[A-Z|a-z|0-9]
Nama aliran data	Data Rating
Where Used/ How Used	Member
	Proses 8
Deskripsi	Berisi data rating
Struktur Data	IdRating, IdMember, IdProduk, Rating
IdRating	[0..9]
IdProduk	[0..9]
IdMember	[0..9]
Rating	[0..9]
Tanggal	[A..Z|a..z|0..9]

3.2 Perancangan Sistem

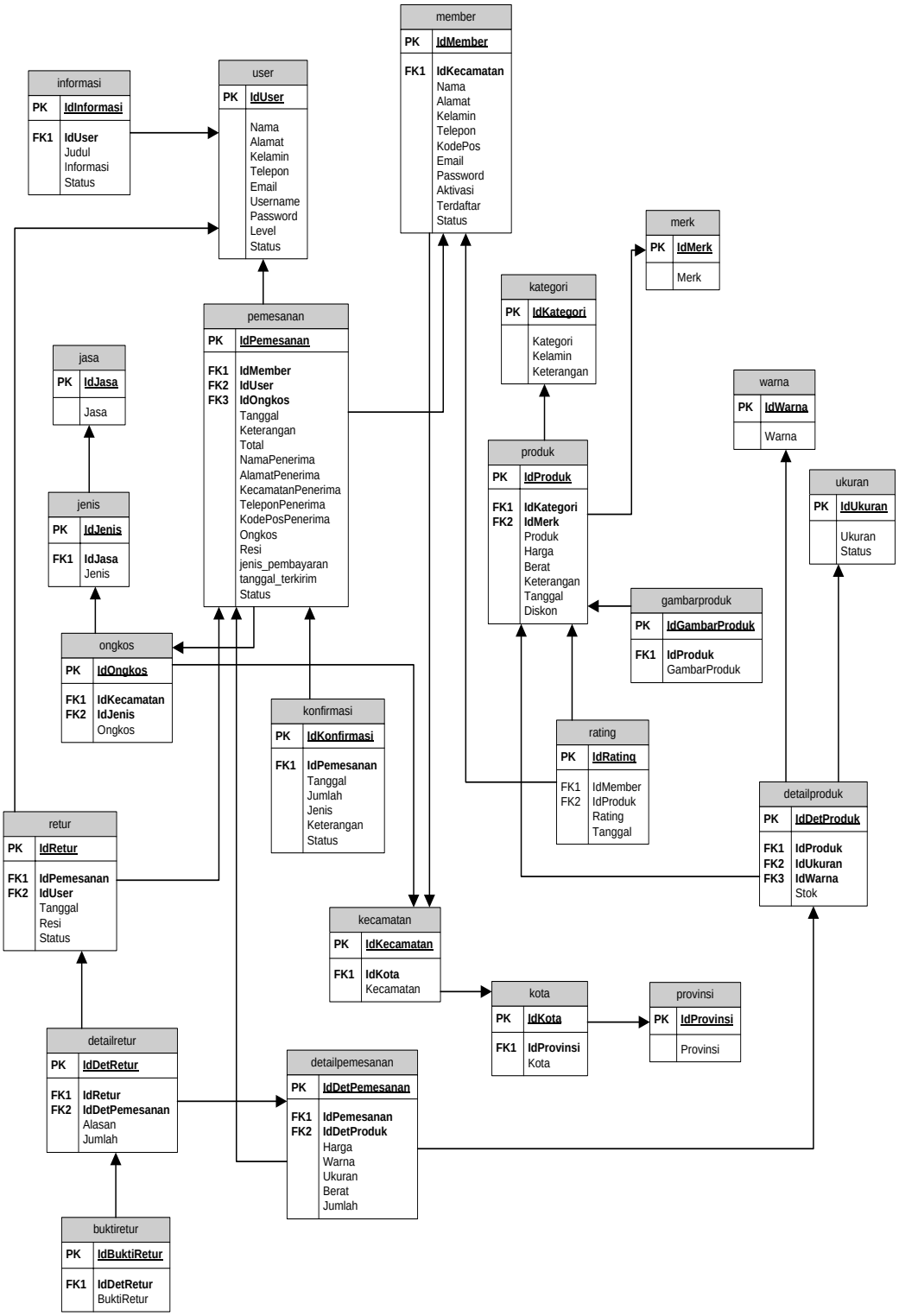
Setelah tahap analisis sistem selesai dilakukan, maka analisis sistem telah mendapatkan gambaran dengan jelas apa yang harus dikerjakan. Pada bagian ini akan dijelaskan perancangan sistem yang dimaksudkan untuk menggambarkan perbedaan antara sistem yang sedang berjalan dengan sistem yang diusulkan.

3.2.1 Perancangan Basis Data

Perancangan data terdiri dari tabel relasi dan struktur table yang terdapat pada *Entity Relationship Diagram* (ERD) dari aplikasi *e-commerce* pada distro Shart-Ine.

3.2.1.1 Skema Relasi

Skema relasi menggambarkan suatu hubungan antar tabel yang sudah ada dalam keadaan normal. Perancangan tabel relasi dalam membangun sebuah perangkat lunak aplikasi *e-commerce* pada distro Shart-Ine dapat dilihat pada gambar 3.32.



Gambar 3.32 Skema Relasi

3.2.1.2 Struktur Tabel

Tabel-tabel yang terdapat dalam basis data yang digunakan dalam pembangunan aplikasi *e-commerce* pada distro Shart-Ine adalah sebagai berikut:

1. Tabel buktiretur

Tabel 3.9 Tabel buktiretur

Field	Type	Size	Keterangan
IdBuktiRetur	int	11	*Primary Key*
IdDetRetur	int	11	*Foreign Key* ref detailretur (IdDetRetur)
BuktiRetur	varchar	64	

2. Tabel detailpemesanan

Tabel 3.10 Tabel detailpemesanan

Field	Type	Size	Keterangan
IdDetPemesanan	int	11	*Primary Key*
IdPemesanan	varchar	11	*Foreign Key* ref pemesanan (IdPemesanan)
IdDetProduk	int	11	*Foreign Key* ref detailproduk (IdDetProduk)
Harga	varchar	16	
Warna	varchar	16	
Ukuran	varchar	8	
Berat	varchar	8	
Jumlah	varchar	8	

3. Tabel detailproduk

Tabel 3.11 Tabel detailproduk

Field	Type	Size	Keterangan
IdDetProduk	int	11	*Primary Key*

IdProduk	int	11	*Foreign Key* ref produk (IdProduk)
IdUkuran	int	4	*Foreign Key* ref ukuran (IdUkuran)
IdWarna	int	4	*Foreign Key* ref warna (IdWarna)
Stok	varchar	8	

4. Tabel detailretur

Tabel 3.12 Tabel detailretur

Field	Type	Size	Keterangan
IdDetRetur	int	11	*Primary Key*
IdRetur	varchar	7	*Foreign Key* ref retur (IdRetur)
IdDetPemesanan	int	11	*Foreign Key* ref detailpemesanan (IdDetPemesanan)
Alasan	text		
Jumlah	varchar	8	

5. Tabel gambarproduk

Tabel 3.13 Tabel gambarproduk

Field	Type	Size	Keterangan
IdGambarProduk	int	11	*Primary Key*
IdProduk	int	11	*Foreign Key* ref produk (IdProduk)
GambarProduk	varchar	64	

6. Tabel informasi

Tabel 3.14 Tabel informasi

Field	Type	Size	Keterangan

IdInformasi	int	4	*Primary Key*
IdUser	int	11	*Foreign Key* ref user (IdUser)
Judul	varchar	128	
Informasi	text		
Status	tinyint		

7. Tabel jasa

Tabel 3.15 Tabel jasa

Field	Type	Size	Keterangan
IdJasa	int	4	*Primary Key*
Jasa	varchar	64	

8. Tabel jenis

Tabel 3.16 Tabel jenis

Field	Type	Size	Keterangan
IdJenis	int	11	*Primary Key*
IdJasa	int	4	*Foreign Key* ref jasa (IdJasa)
Jenis	varchar	50	

9. Tabel kategori

Tabel 3.17 Tabel kategori

Field	Type	Size	Keterangan
IdKategori	int	11	*Primary Key*
Kategori	varchar	64	
Kelamin	enum		('Pria','Wanita')
Keterangan	text		

10. Tabel kecamatan

Tabel 3.18 Tabel kecamatan

Field	Type	Size	Keterangan
IdKecamatan	int	11	*Primary Key*
IdKota	int	11	*Foreign Key* ref kota (IdKota)
Kecamatan	varchar	64	

11. Tabel konfirmasi

Tabel 3.19 Tabel konfirmasi

Field	Type	Size	Keterangan
IdKonfirmasi	int	11	*Primary Key*
IdPemesanan	varchar	7	*Foreign Key* ref pemesanan (IdPemesanan)
Tanggal	datetime		
Jumlah	varchar	16	
Jenis	varchar	16	
Keterangan	text		
Status	tinyint		

12. Tabel kota

Tabel 3.20 Tabel kota

Field	Type	Size	Keterangan
IdKota	int	11	*Primary Key*
IdProvinsi	int	11	*Foreign Key* ref provinsi (IdProvinsi)
Kota	varchar	64	

13. Tabel *member*

Tabel 3.21 Tabel member

Field	Type	Size	Keterangan

IdMember	int	11	*Primary Key*
IdKecamatan	varchar	11	*Foreign Key* ref kecamatan (IdKecamatan)
Nama	varchar	64	
Alamat	varchar	128	
Kelamin	enum		('Pria','Wanita')
Telepon	varchar	16	
Email	varchar	128	
Password	varchar	32	
Aktivasi	varchar	32	
Terdaftar	datetime		
Status	tinyint	1	
KodePos	varchar	8	

14. Tabel merk

Tabel 3.22 Tabel merk

Field	Type	Size	Keterangan
IdMerk	int	4	*Primary Key*
Merk	varchar	128	

15. Tabel ongkos

Tabel 3.23 Tabel ongkos

Field	Type	Size	Keterangan
IdOngkos	int	11	*Primary Key*
IdKecamatan	int	11	*Foreign Key* ref jasa (IdKecamatan)
IdJenis	int	11	*Foreign Key* ref jenis (IdJenis)
Ongkos	varchar	16	

16. Tabel pemesanan

Tabel 3.24 Tabel pemesanan

Field	Type	Size	Keterangan
IdPemesanan	int	7	*Primary Key*
IdMember	int	11	*Foreign Key* ref member (IdMember)
IdUser	int	11	*Foreign Key* ref user (IdUser)
IdOngkos	int	11	*Foreign Key* ref ongkos (IdOngkos)
Tanggal	date		
Keterangan	text		
Total	varchar	16	
NamaPenerima	varchar	50	
AlamatPenerima	varchar	128	
KecamatanPenerima	int	11	
TeleponPenerima	varchar	16	
KodePosPenerima	varchar	10	
Ongkos	varchar	16	
Resi	varchar	32	
jenis_pembayaran	tinyint	4	
tanggal_terkirim	date		
Status	tinyint		

17. Tabel produk

Tabel 3.25 Tabel produk

Field	Type	Size	Keterangan
IdProduk	int	11	*Primary Key*
IdKategori	int	11	*Foreign Key* ref kategori (IdKategori)

IdMerk	int	4	*Foreign Key* ref merk (IdMerk)
Produk	varchar	64	
Harga	varchar	16	
Berat	varchar	8	
Keterangan	text		
Tanggal	date		
Diskon	varchar	8	

18. Tabel provinsi

Tabel 3.26 Tabel provinsi

Field	Type	Size	Keterangan
IdProvinsi	int	11	*Primary Key*
Provinsi	varchar	64	

19. Tabel rating

Tabel 3.27 Tabel rating

Field	Type	Size	Keterangan
IdRating	int	11	*Primary Key*
IdMember	int	11	*Foreign Key* ref member (IdMember)
IdProduk	int	11	*Foreign Key* ref produk (IdProduk)
Rating	enum		('1','2','3','4','5')
Tanggal	datetime		

20. Tabel retur

Tabel 3.28 Tabel retur

Field	Type	Size	Keterangan
IdRetur	varchar	11	*Primary Key*
IdPemesanan	varchar	7	*Foreign Key* ref

			pemesanan (IdPemesanan)
IdUser	int	77	*Foreign Key* ref user (IdUser)
Tanggal	datetime		
Resi	varchar	32	
Status	tinyint		

21. Tabel ukuran

Tabel 3.29 Tabel ukuran

Field	Type	Size	Keterangan
IdUkuran	int	4	*Primary Key*
Ukuran	varchar	8	

22. Tabel user

Tabel 3.30 Tabel user

Field	Type	Size	Keterangan
IdUser	int	11	*Primary Key*
Nama	varchar	64	
Alamat	varchar	128	
Kelamin	enum		('Pria','Wanita')
Telepon	varchar	16	
Email	varchar	128	
Username	varchar	32	
Password	varchar	32	
Level	tinyint	1	
Status	tinyint		

23. Tabel warna

Tabel 3.31 Tabel warna

Field	Type	Size	Keterangan

IdWarna	int	4	*Primary Key*
Warna	varchar	32	

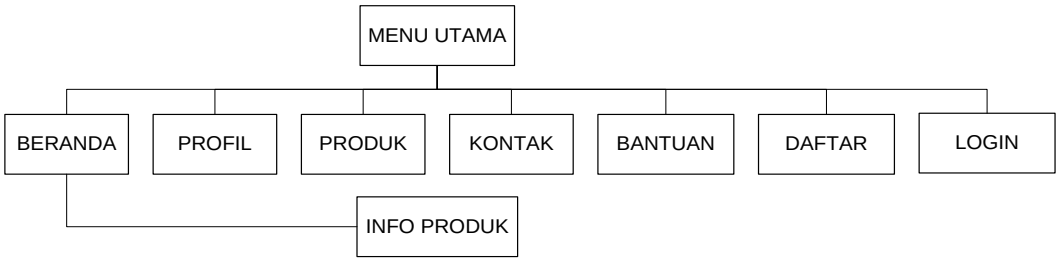
3.2.2 Perancangan Arsitektur

Setelah melakukan perancangan basis data pada sistem yang dibangun, maka selanjutnya dilakukanlah perancangan asitektur. Perancangan arsitektur yang dibuat meliputi beberapa perancangan diantaranya perancangan struktur menu, antarmuka dan pesan.

3.2.2.1 Struktur Menu

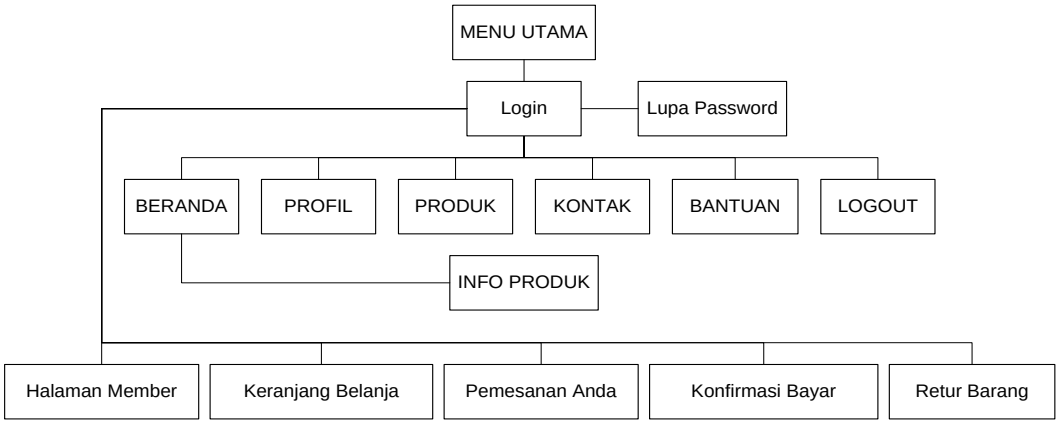
Struktur menu dirancang sesuai dengan level pengguna sistem. Terdapat tiga pengguna aplikasi dari perusahaan yaitu pemilik toko, petugas gudang, penjaga toko, sedangkan dari luar perusahaan terdiri dari 2 pengguna yaitu *member* dan pengunjung. Berikut ini adalah struktur menu aplikasi *e-commerce* pada distro Shart-Ine:

1. Struktur Menu Pengunjung



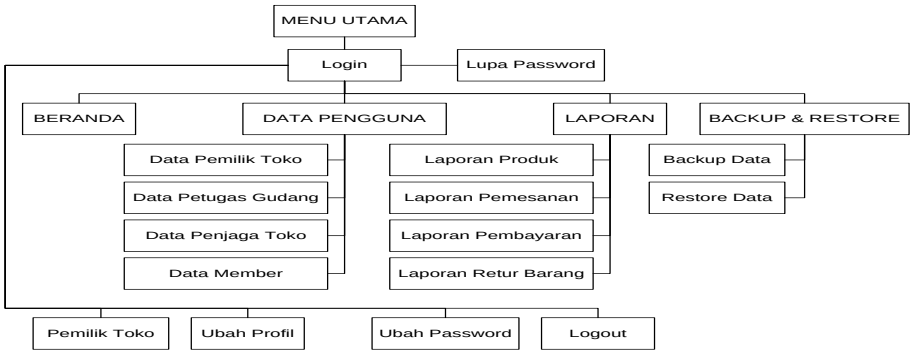
Gambar 3.33 Struktur Menu Pengunjung

2. Struktur Menu *Member*



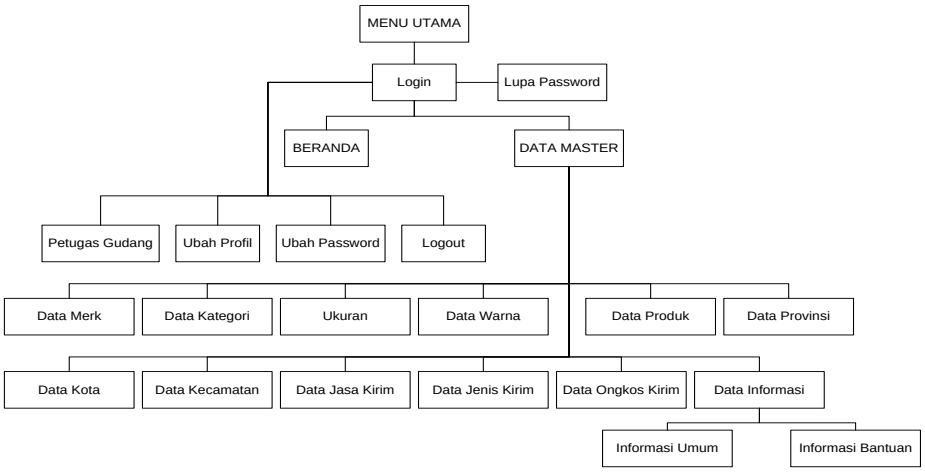
Gambar 3.34 Struktur Menu *Member*

3. Struktur Menu Pemilik Toko



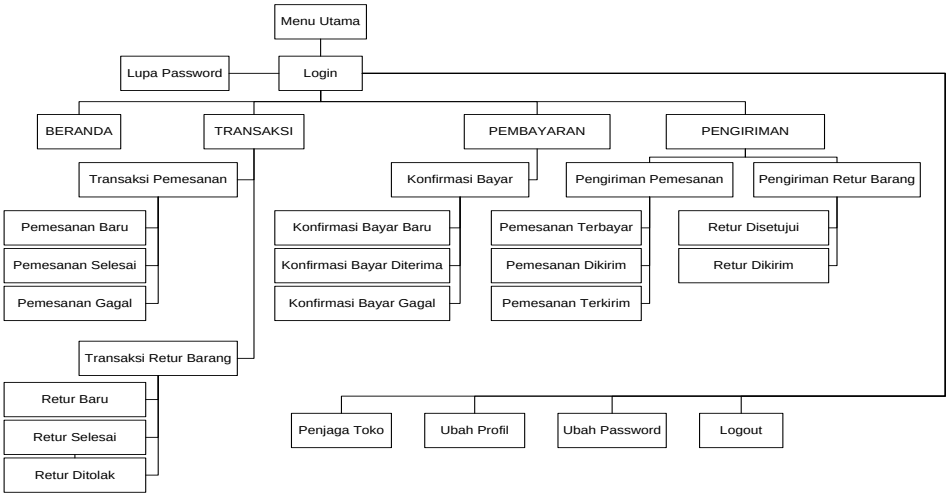
Gambar 3.35 Struktur Menu Pemilik Toko

4. Struktur Menu Petugas Gudang



Gambar 3.36 Struktur Menu Petugas Gudang

5. Struktur Menu Penjaga Toko



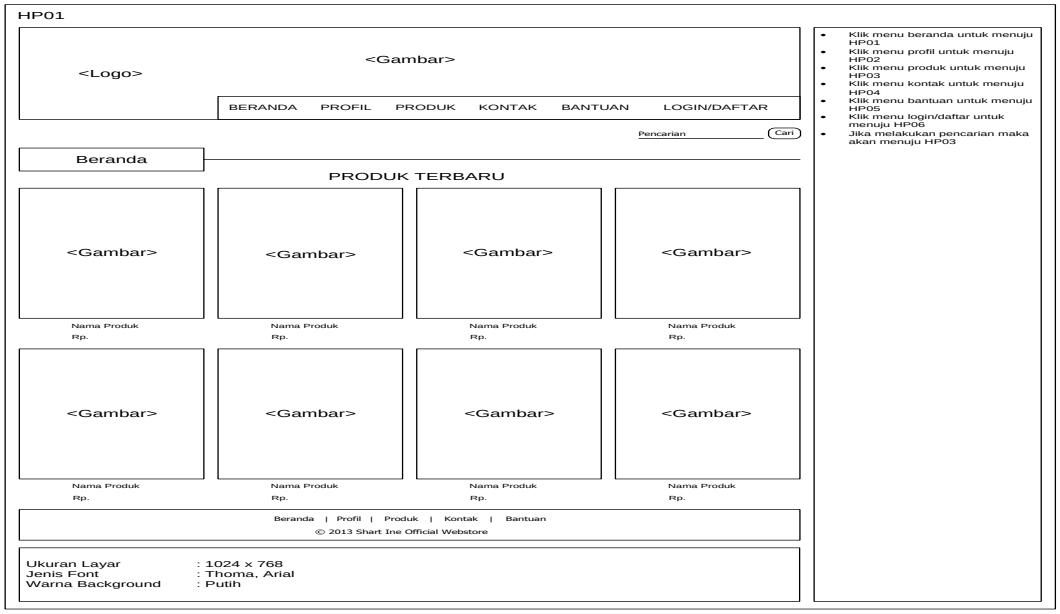
Gambar 3.37 Struktur Menu Penjaga Toko

3.2.2.2 Antar Muka

Antar muka merupakan tampilan dari suatu aplikasi yang berperan sebagai media komunikasi antara aplikasi dengan *user*. Perancangan antarmuka dari aplikasi *e-commerce* pada distro Shart-Ine adalah sebagai berikut:

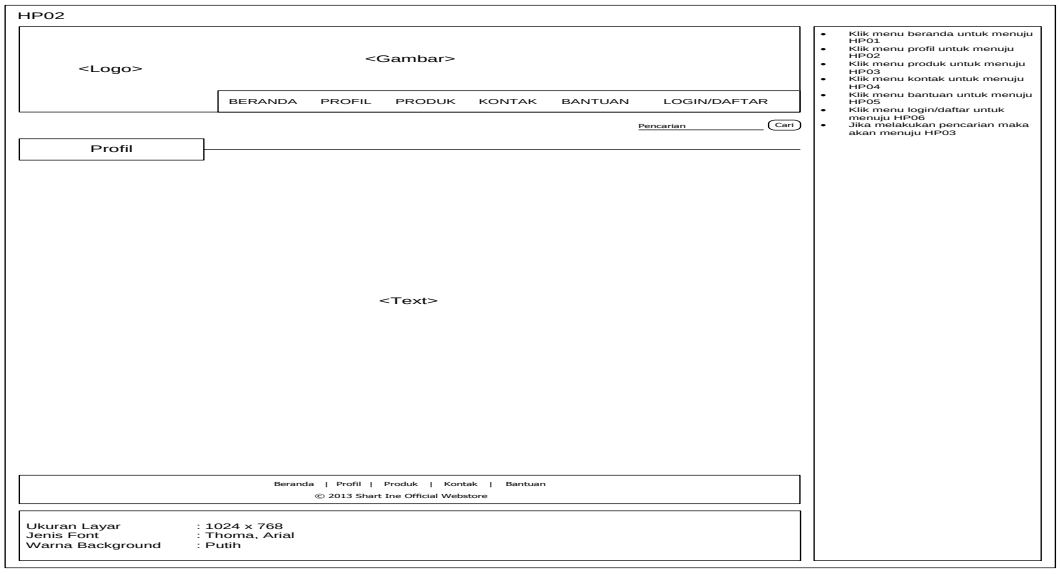
A. Perancangan Antarmuka Pengunjung

1. Halaman Utama Pengunjung



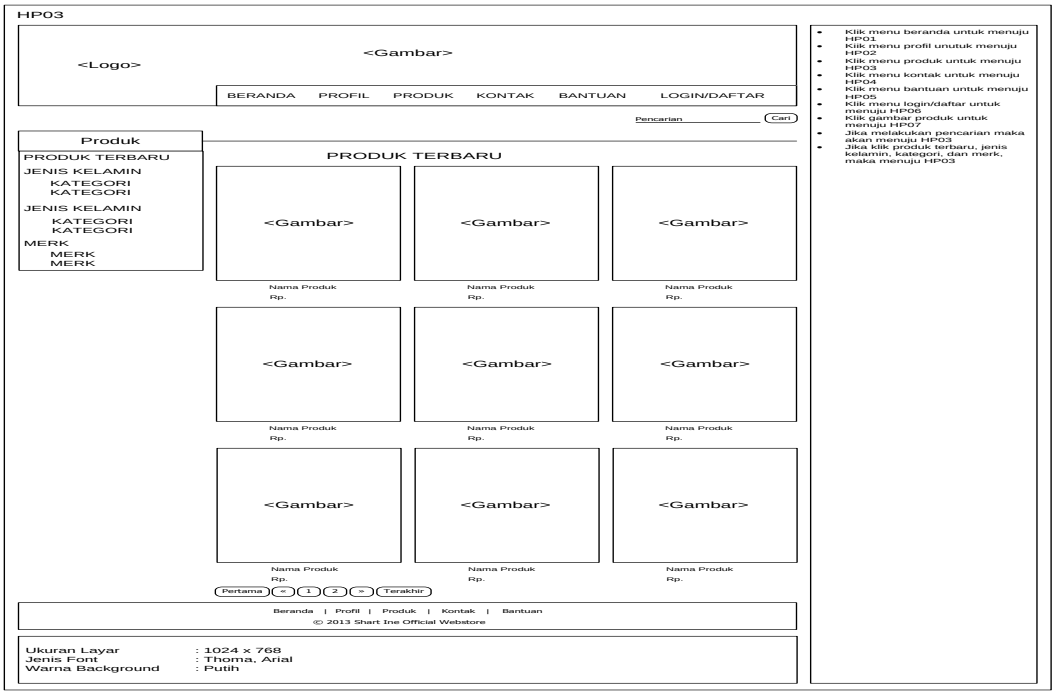
Gambar 3.38 Halaman Utama Pengunjung

2. Halaman Profil Pengunjung



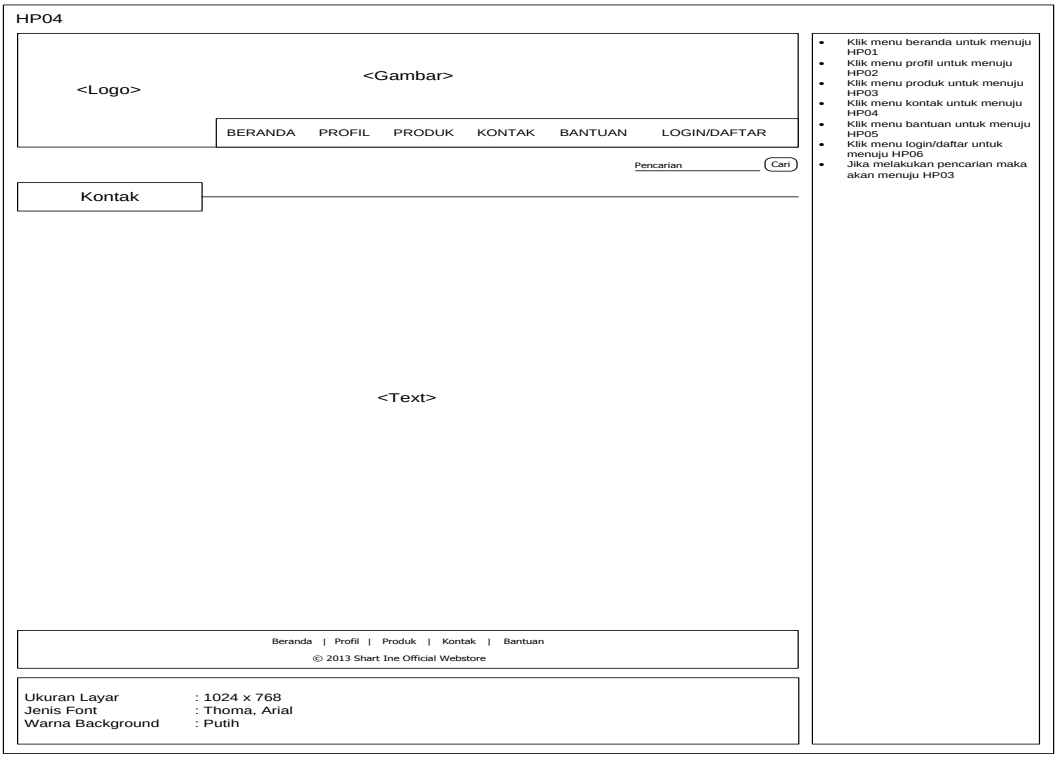
Gambar 3.39 Halaman Profil Pengunjung

3. Halaman Produk Pengunjung



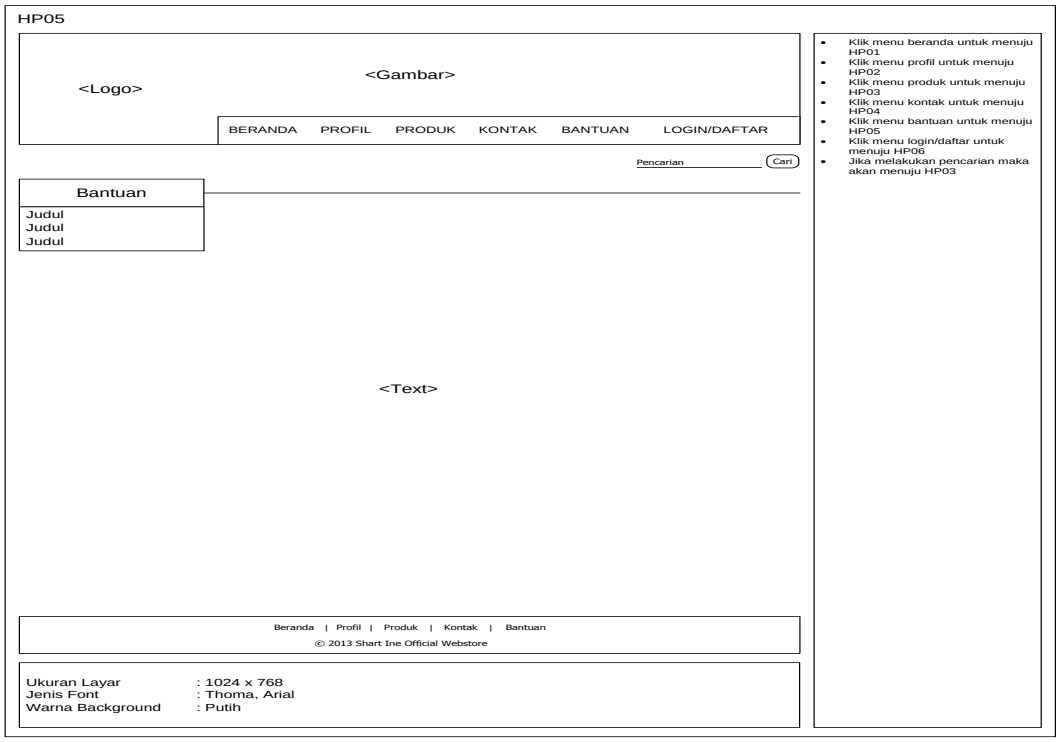
Gambar 3.40 Halaman Produk Pengunjung

4. Halaman Kontak Pengunjung



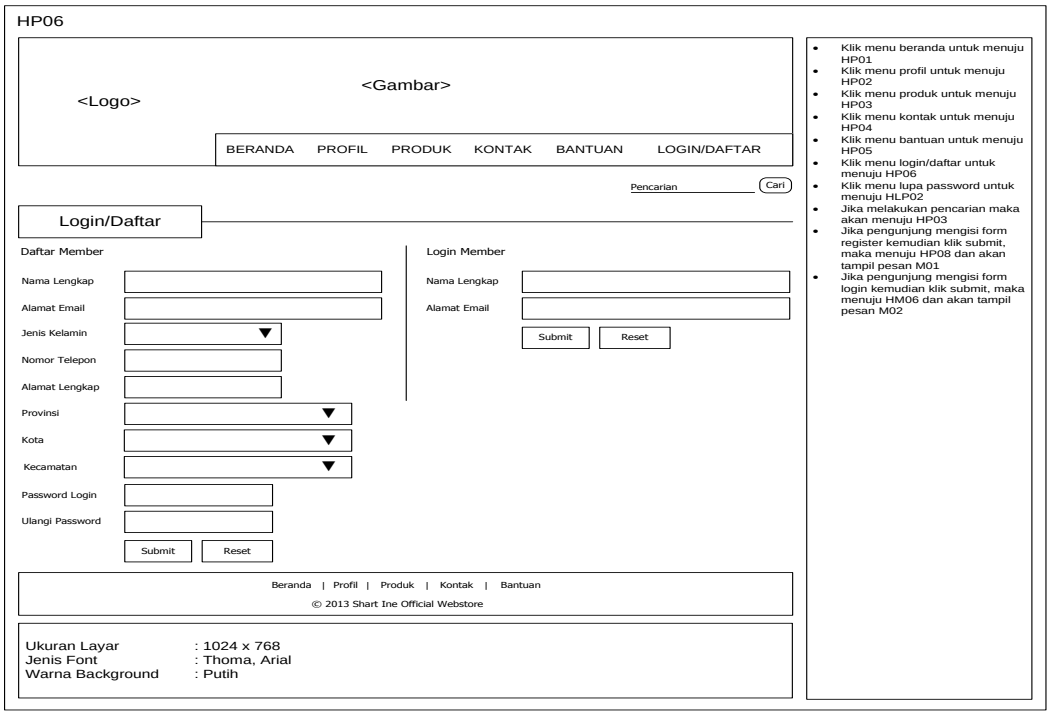
Gambar 3.41 Halaman Kontak Pengunjung

5. Halaman Bantuan Pengunjung



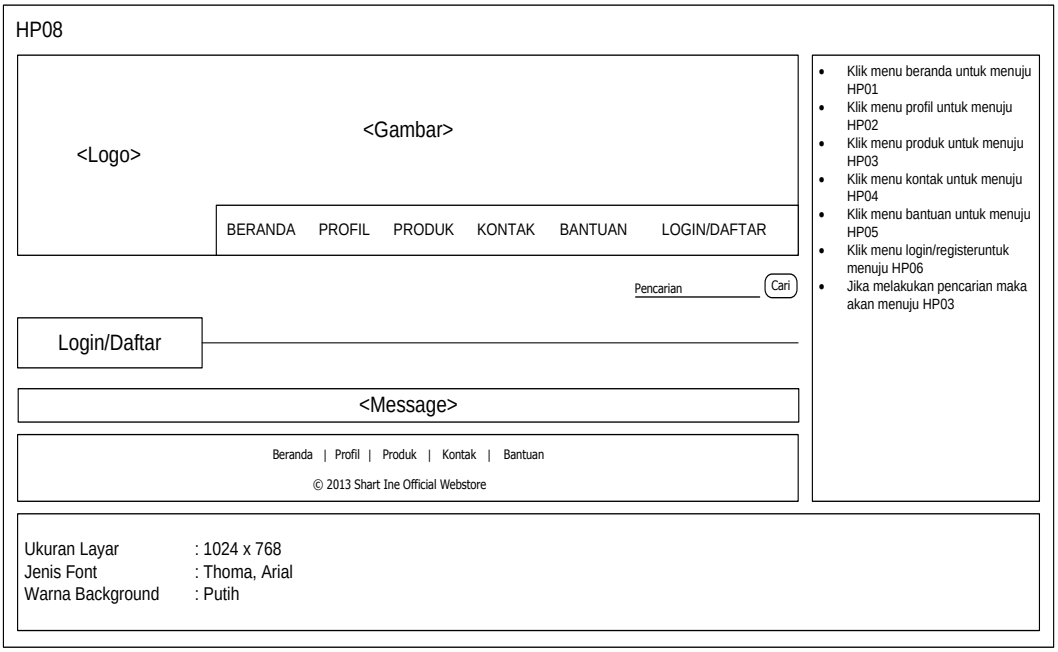
Gambar 3.42 Halaman Bantuan Pengunjung

6. Halaman *Login*/Daftar



Gambar 3.43 Halaman *Login*/Daftar

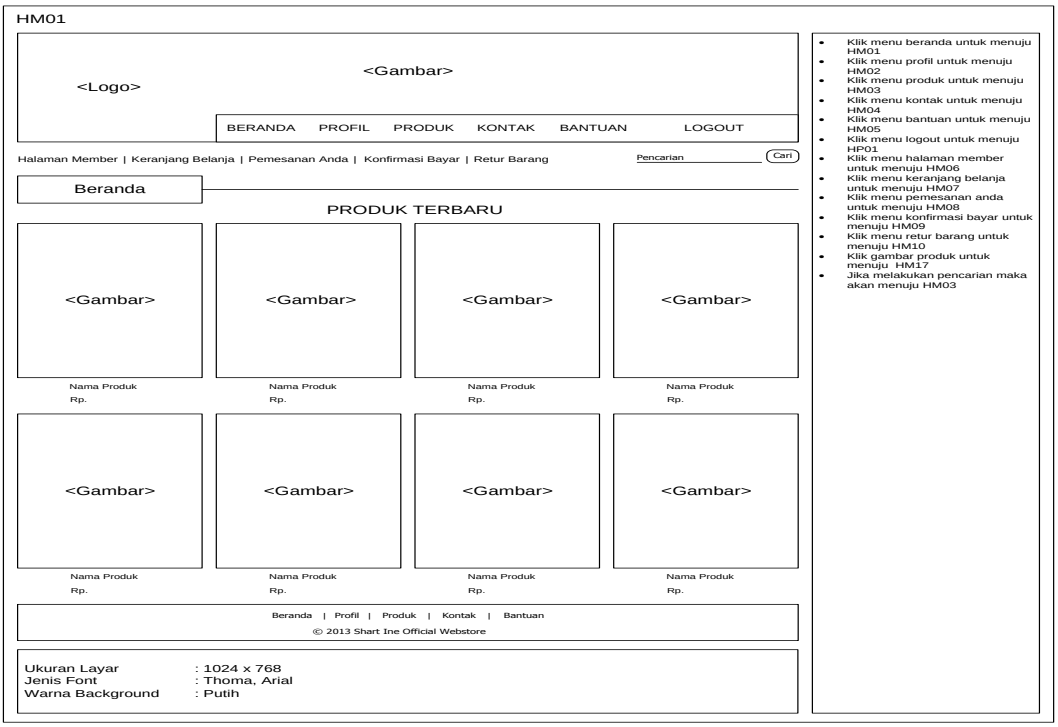
7. Halaman Daftar



Gambar 3.44 Daftar

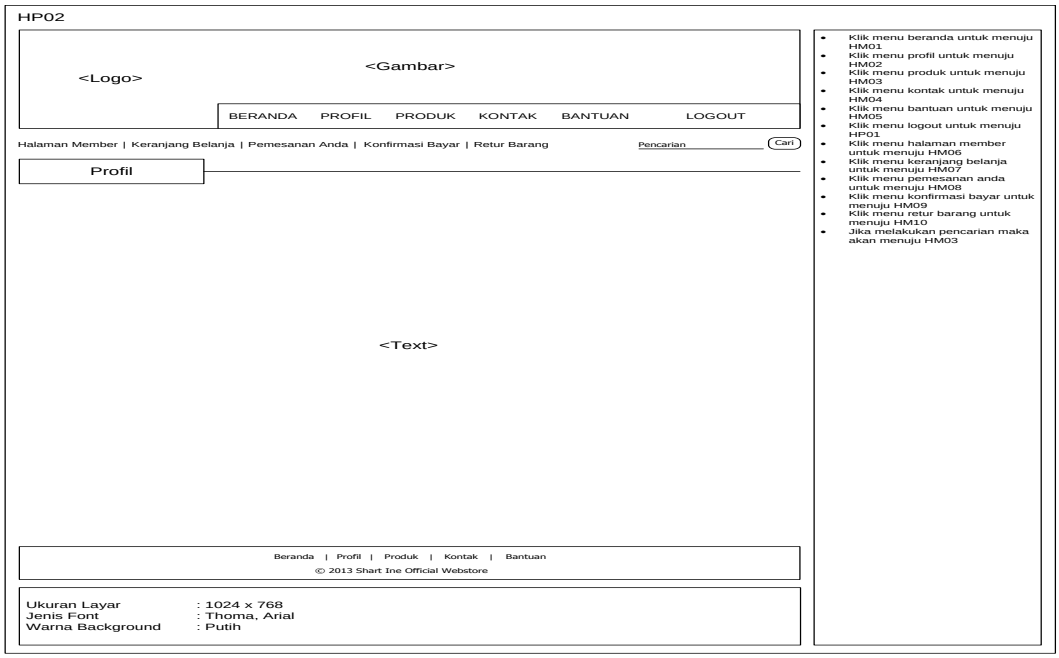
B. Perancangan Antarmuka *Member*

1. Halaman Utama *Member*



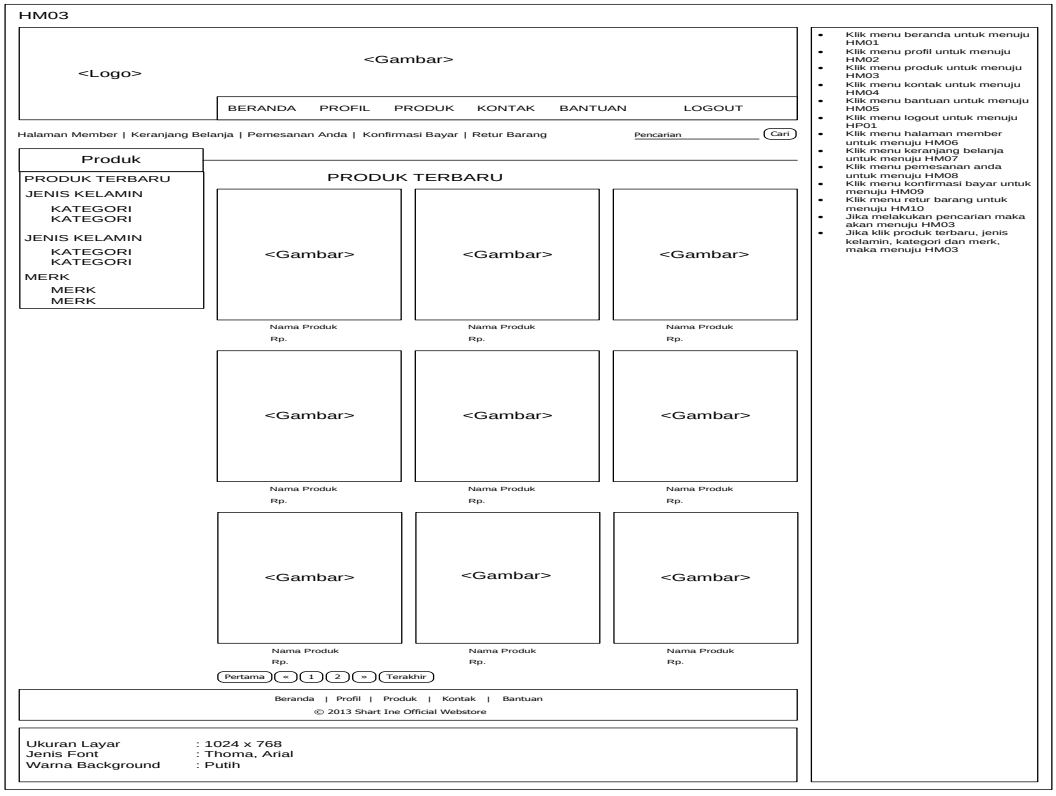
Gambar 3.45 Halaman Utama *Member*

2. Halaman Profil *Member*



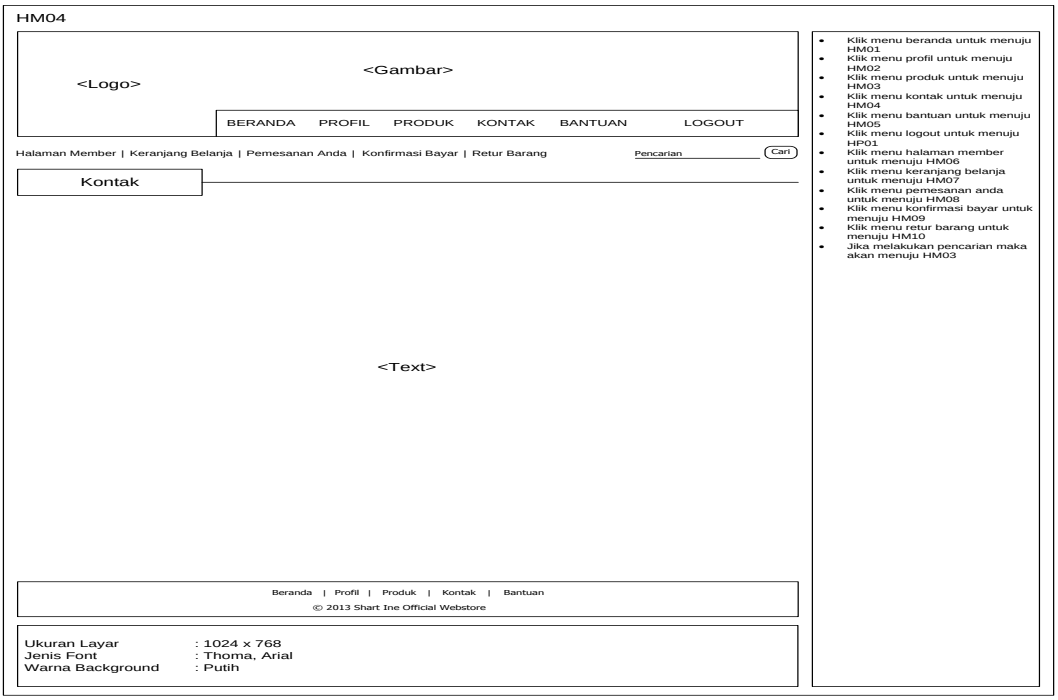
Gambar 3.46 Halaman Profil *Member*

3. Halaman Produk *Member*



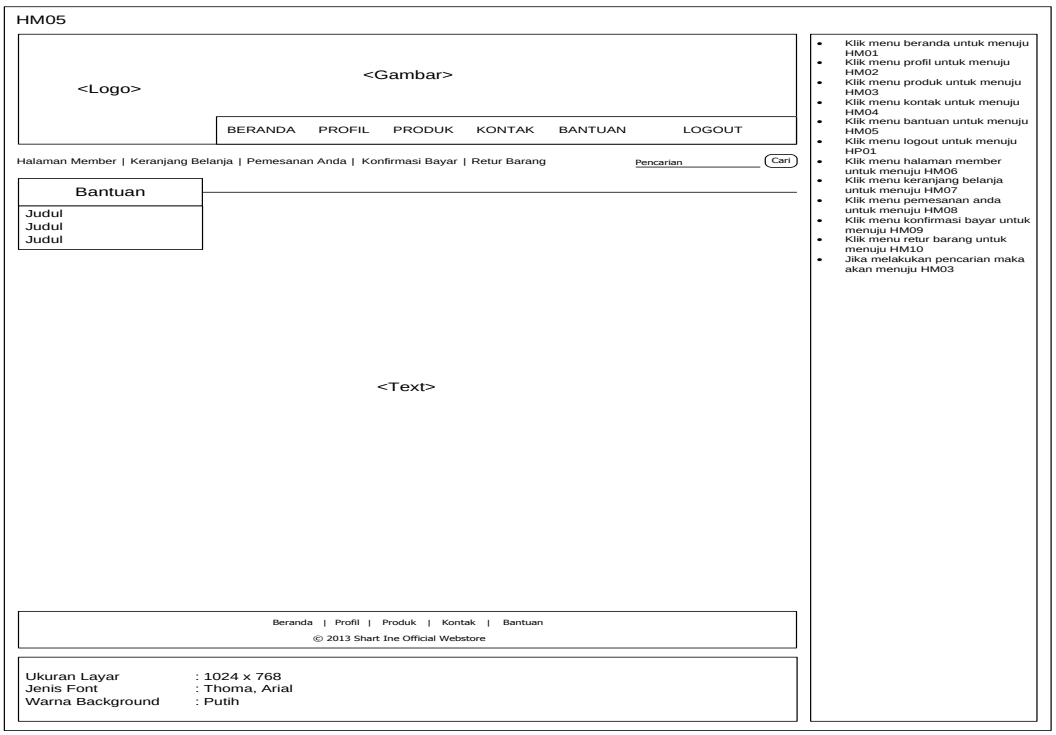
Gambar 3.47 Halaman Produk *Member*

4. Halaman Kontak *Member*



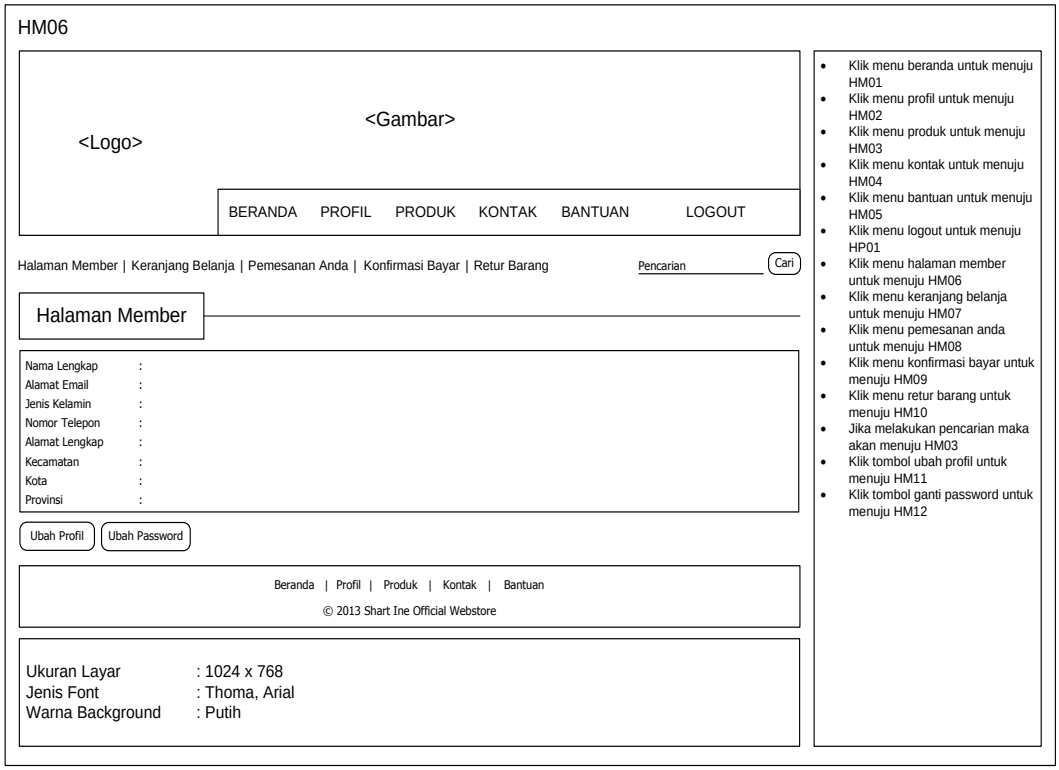
Gambar 3.48 Halaman Kontak *Member*

5. Halaman Bantuan *Member*



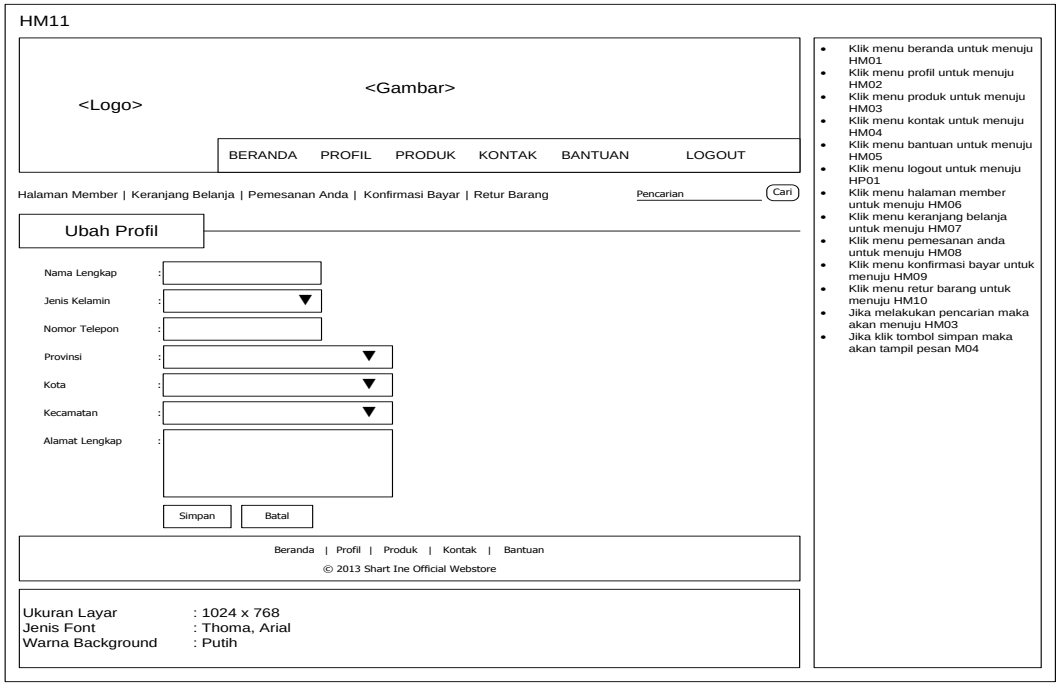
Gambar 3.49 Halaman Bantuan *Member*

6. Halaman *Member*



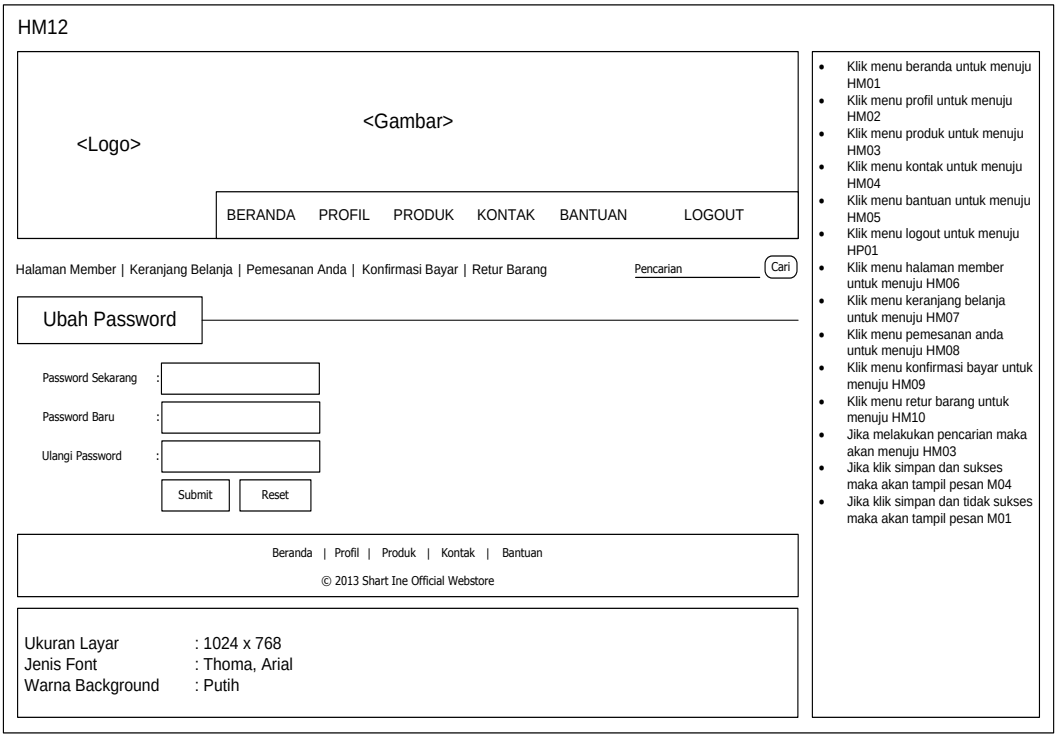
Gambar 3.50 Halaman *Member*

7. Halaman Ubah Profil *Member*



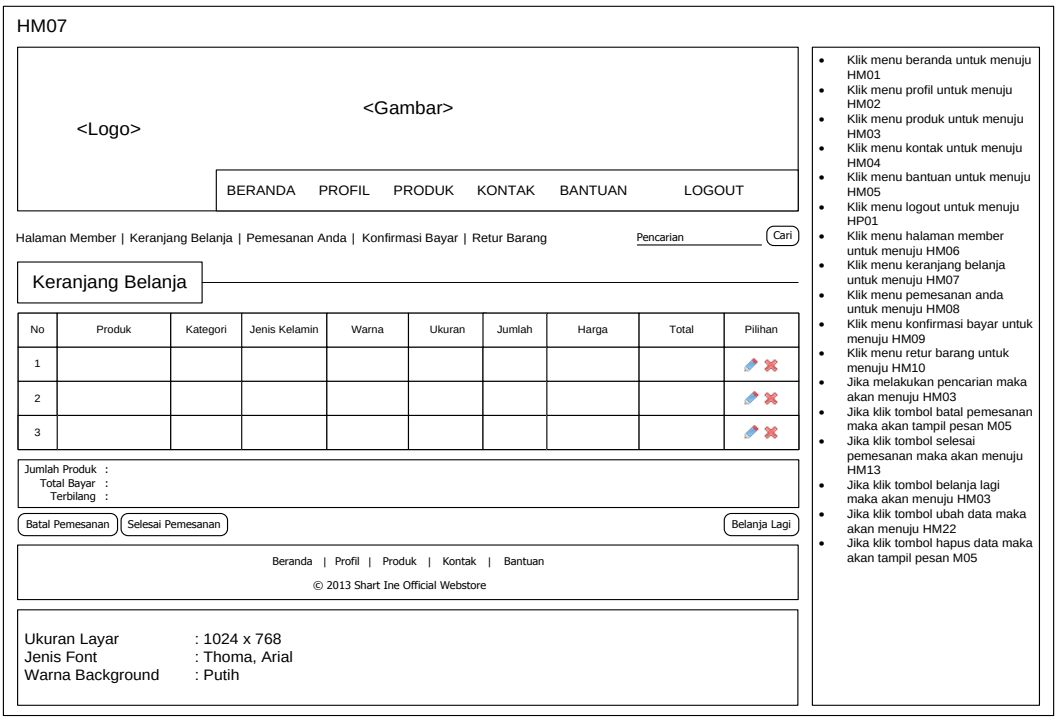
Gambar 3.51 Halaman Ubah Profil *Member*

8. Halaman Ubah *Password Member*



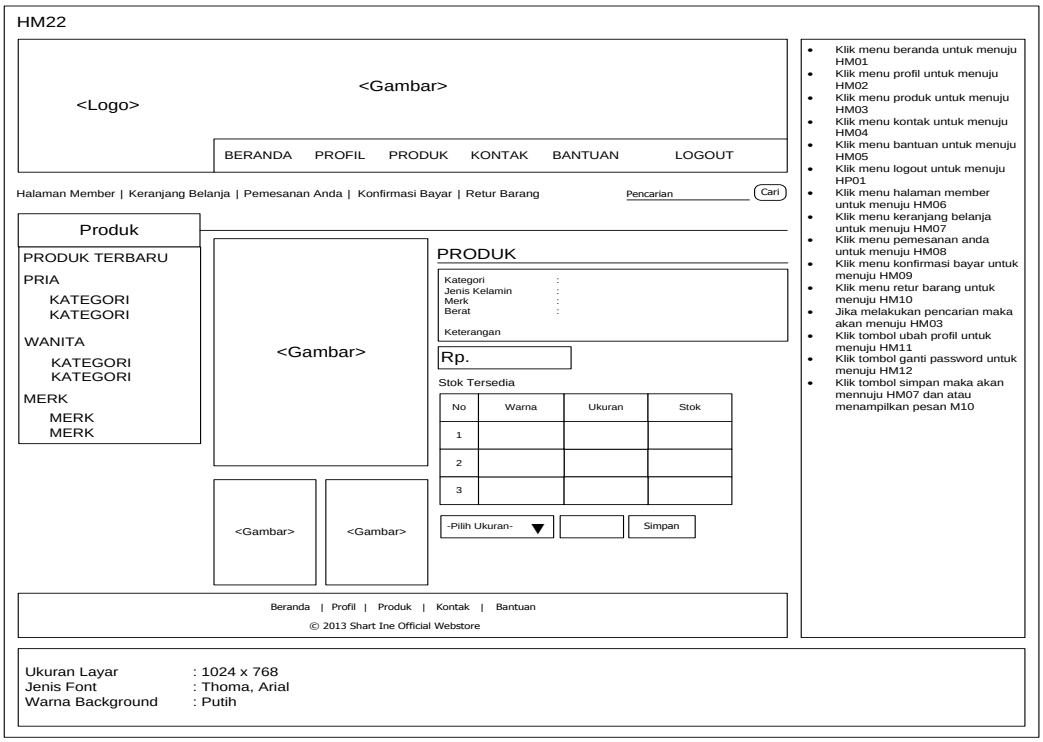
Gambar 3.52 Halaman Ubah *Password Member*

9. Halaman Keranjang Belanja



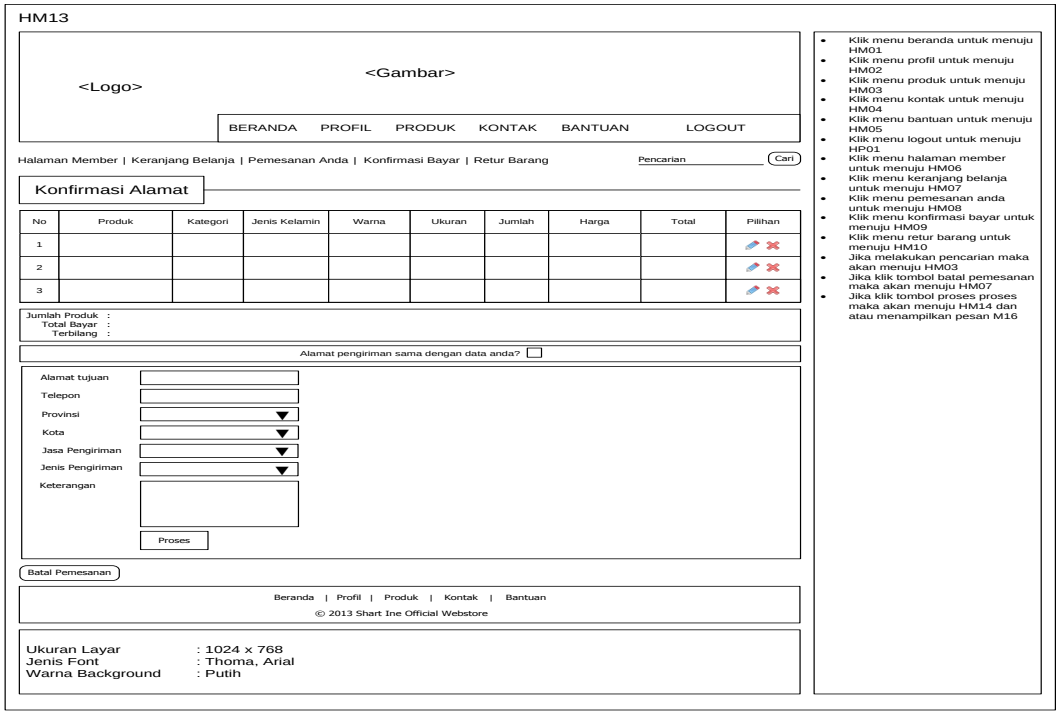
Gambar 3.53 Halaman Keranjang Belanja

10. Halaman Ubah Jumlah Pemesanan



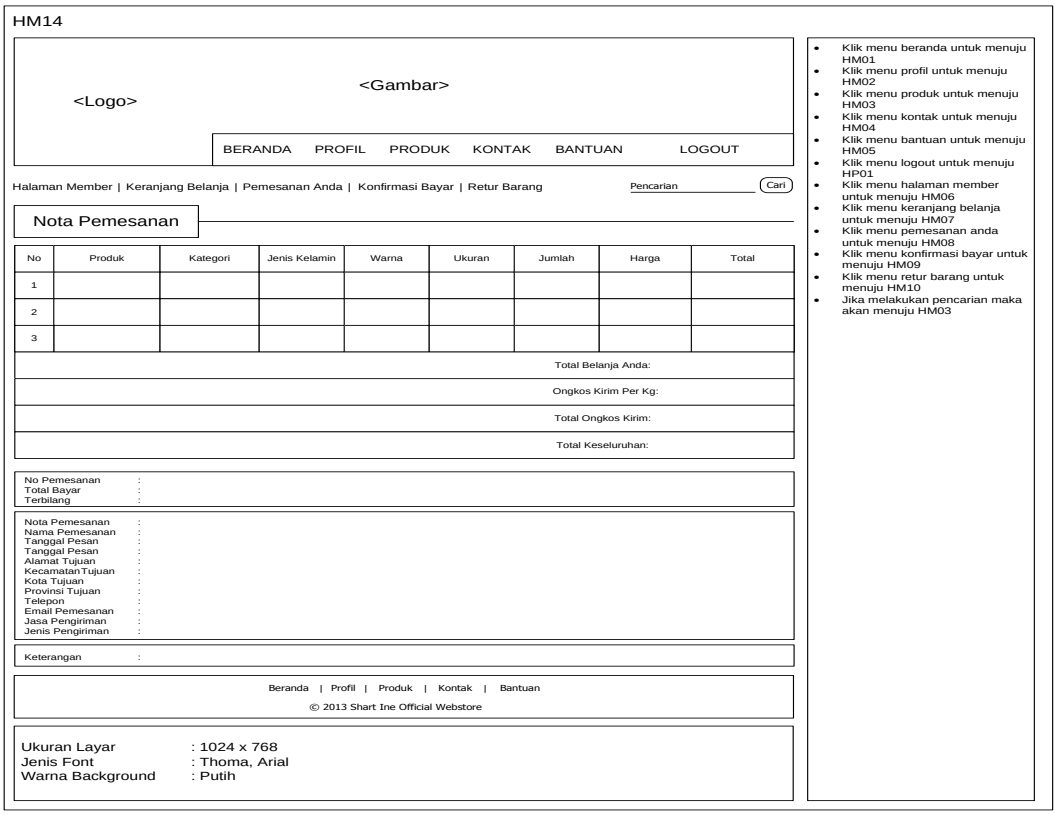
Gambar 3.54 Halaman Ubah Jumlah Pemesanan

11. Halaman Konfirmasi Alamat



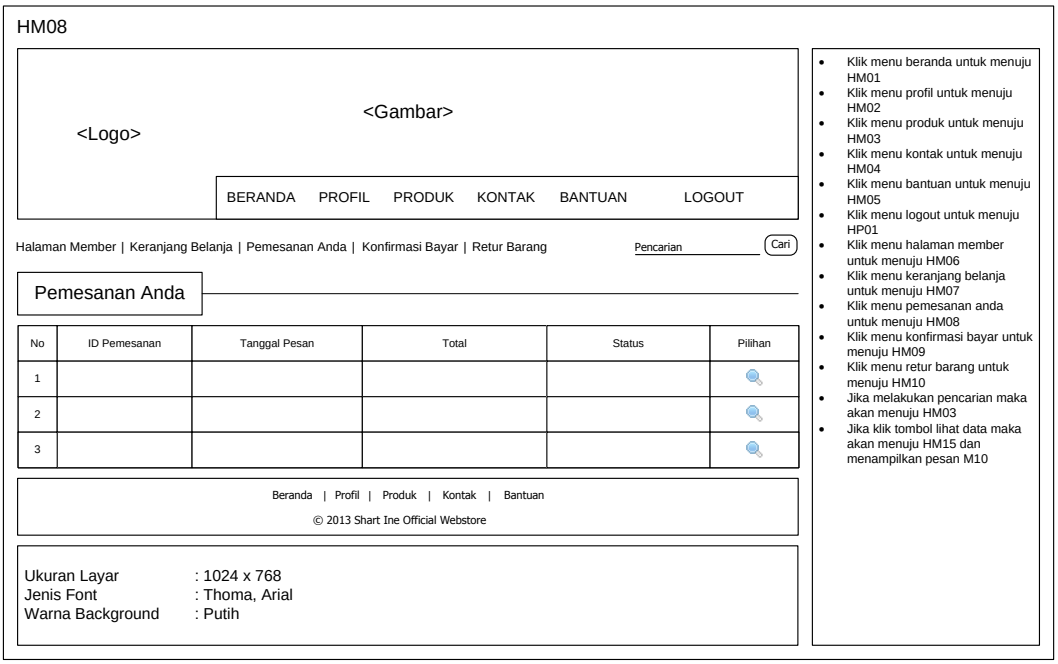
Gambar 3.55 Halaman Konfirmasi Alamat

12. Halaman Nota Pemesanan



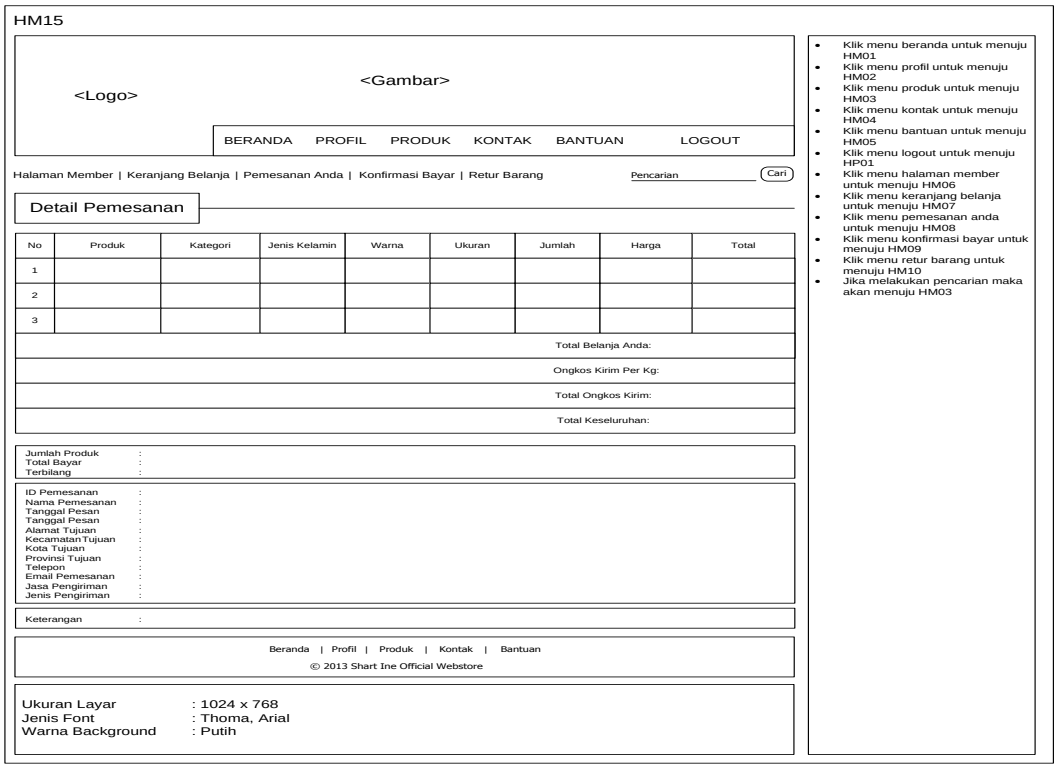
Gambar 3.56 Halaman Nota Pemesanan

13. Halaman Pemesanan Anda



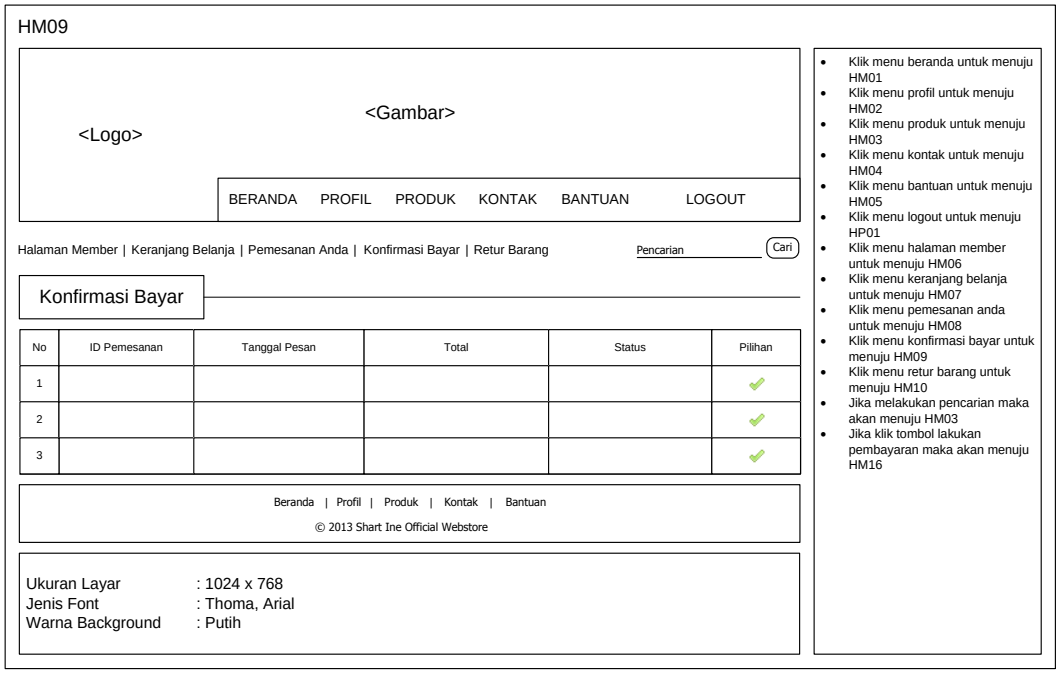
Gambar 3.57 Halaman Pemesanan Anda

14. Halama Detail Pemesanan



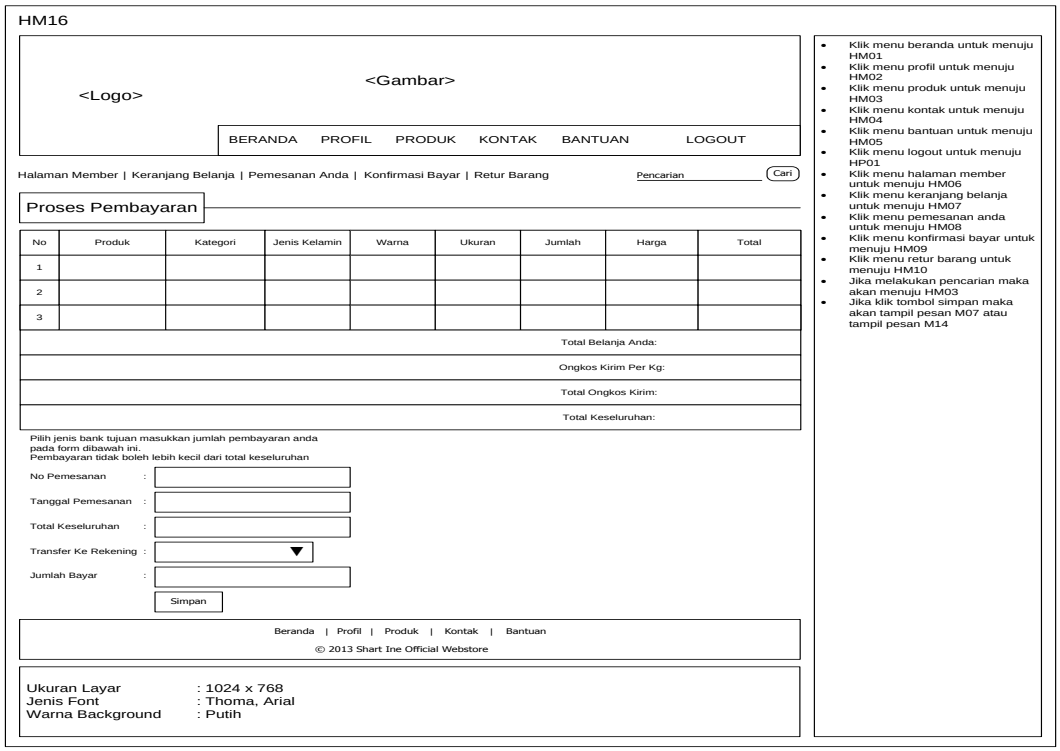
Gambar 3.58 Halaman Detail Pemesanan

15. Halaman Konfirmasi Bayar



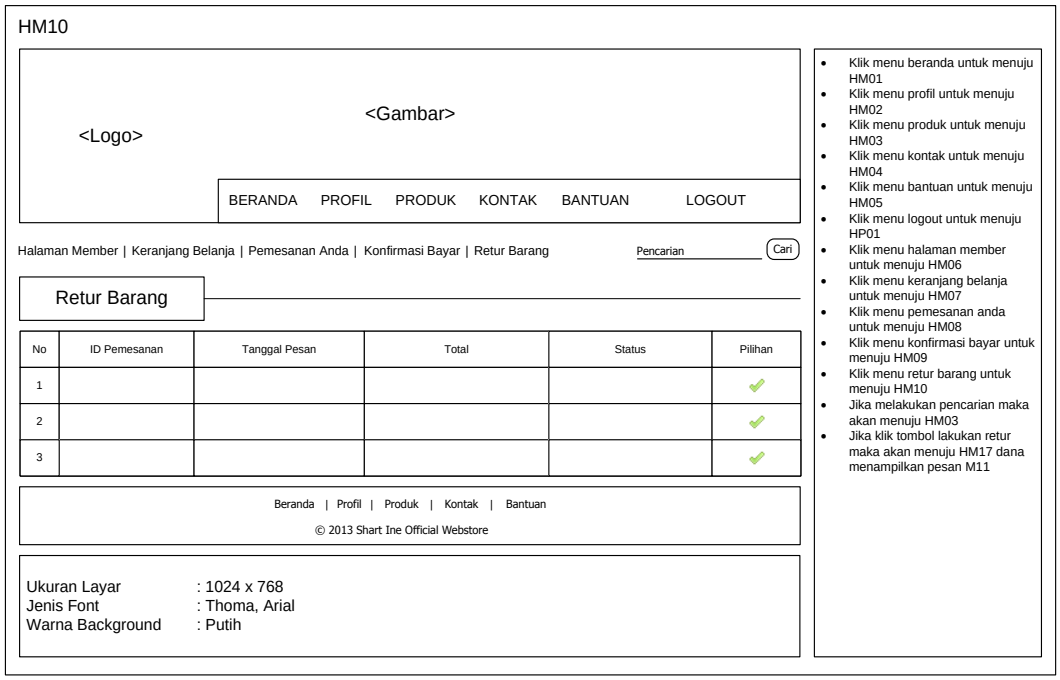
Gambar 3.59 Halaman Konfirmasi Bayar

16. Halaman Proses Pembayaran



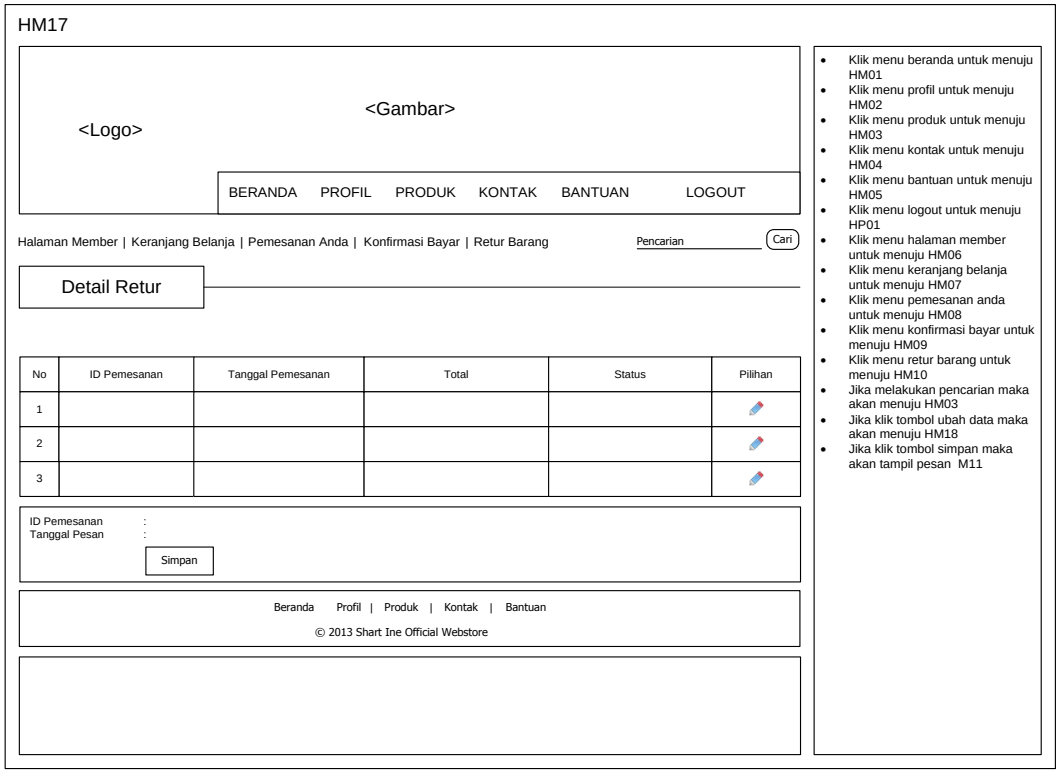
Gambar 3.60 Halaman Proses Pembayaran

17. Halaman Retur Barang



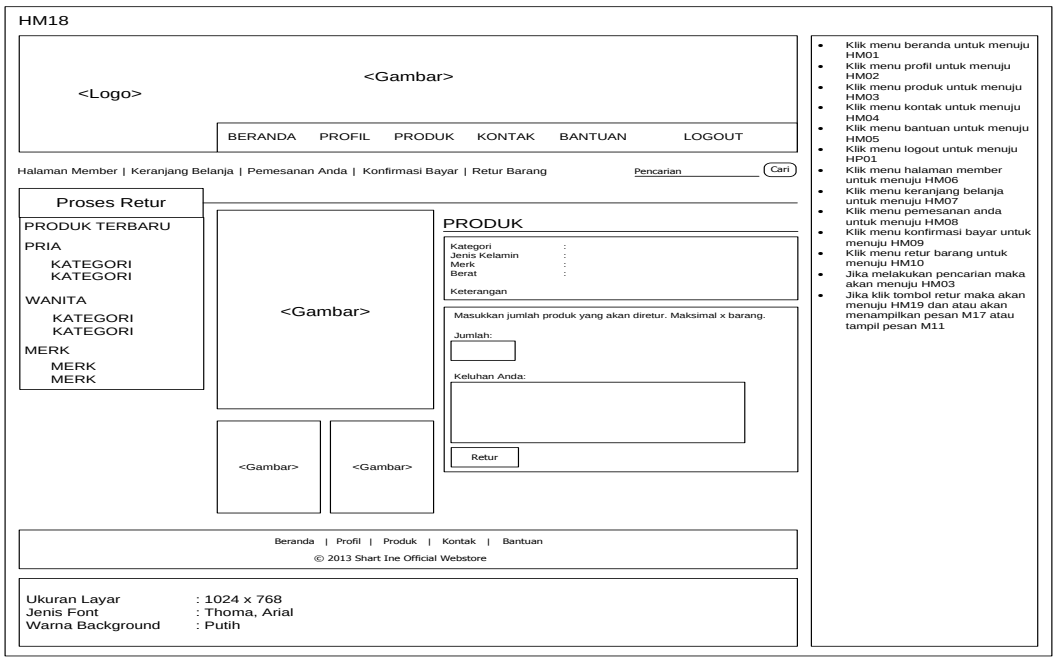
Gambar 3.61 Halaman Retur Barang

18. Halaman Detail Retur



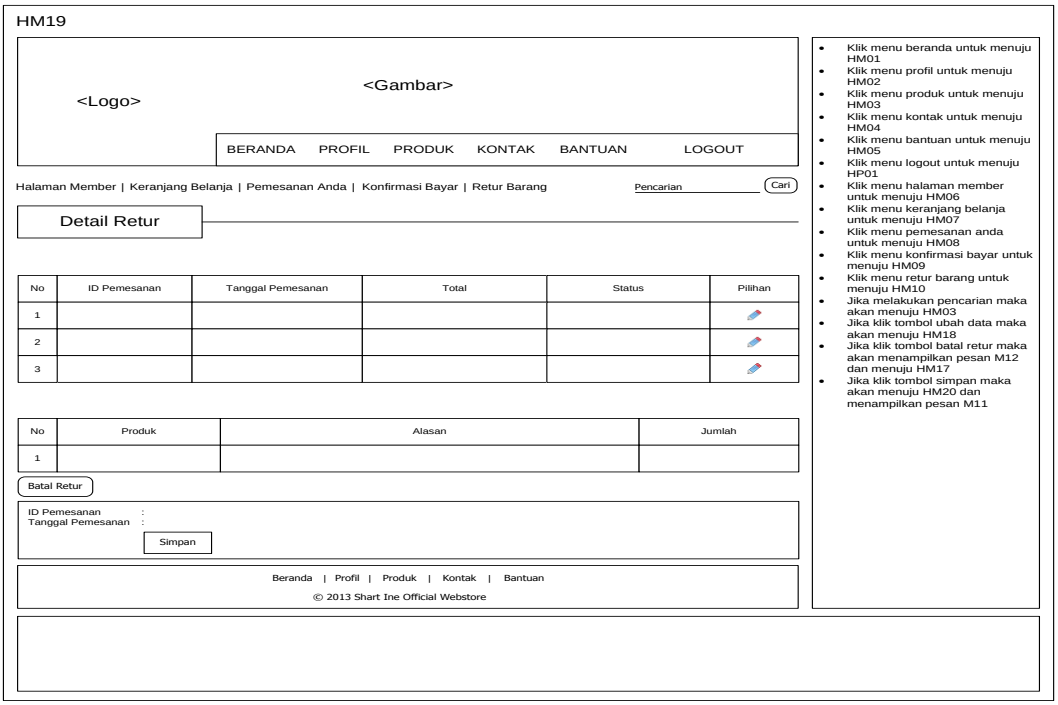
Gambar 3.62 Halaman Detail Retur

19. Halaman Proses Retur



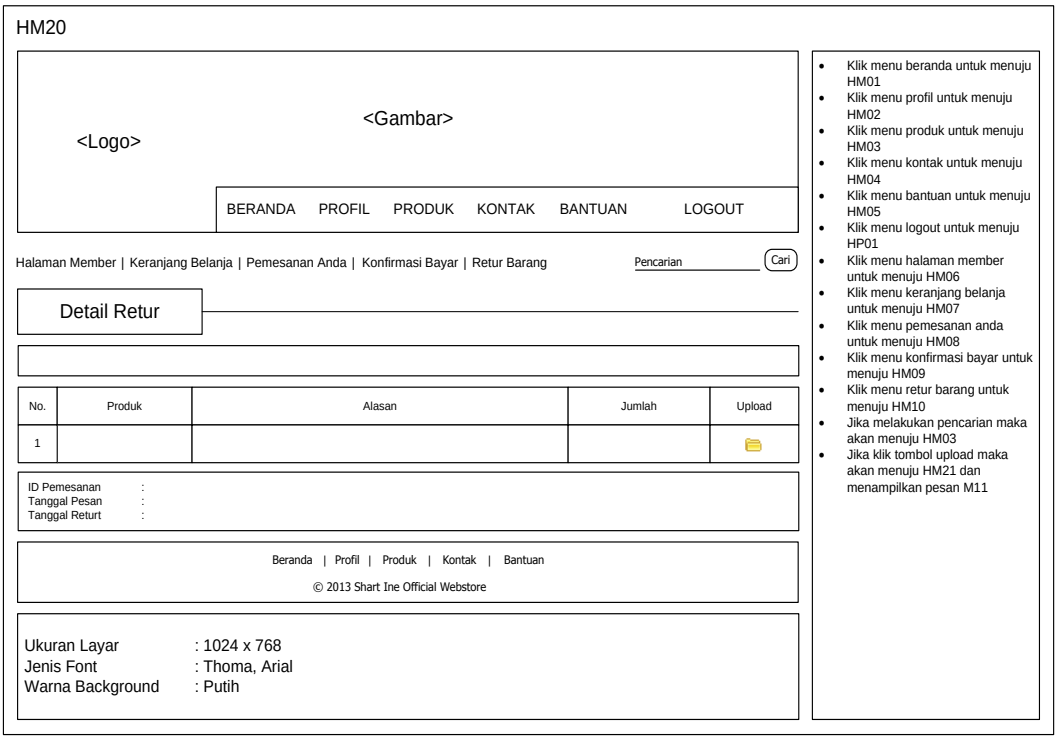
Gambar 3.63 Halaman Proses Retur

20. Halaman Data Retur Setelah Diproses



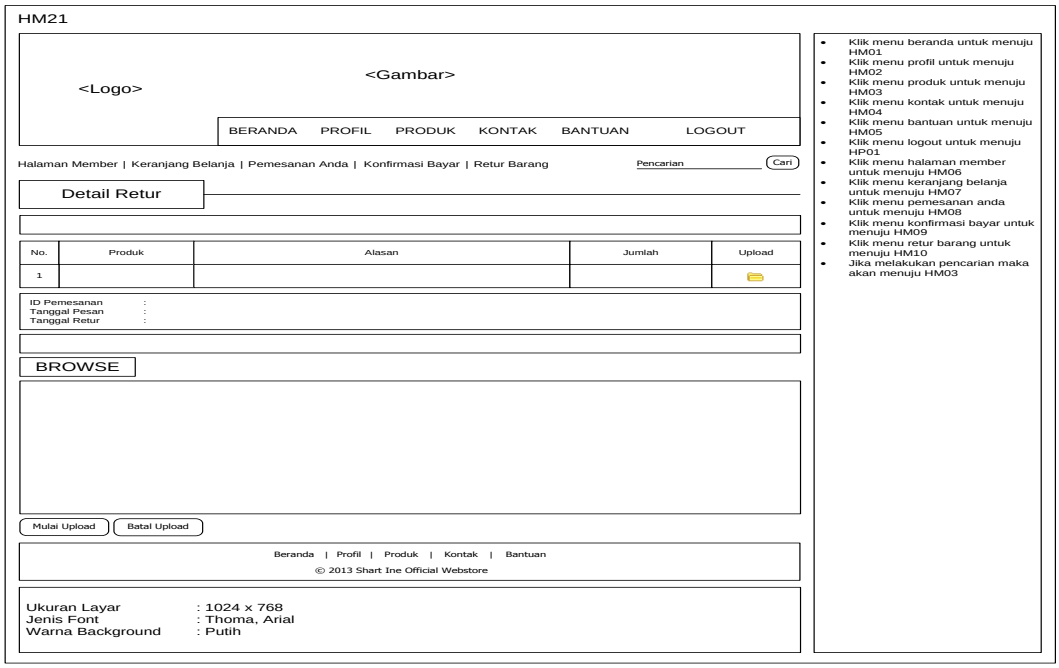
Gambar 3.64 Halaman Data Retur Setelah Diproses

21. Halaman Data Retur Setelah Disimpan



Gambar 3.65 Halaman Data Retur Setelah Disimpan

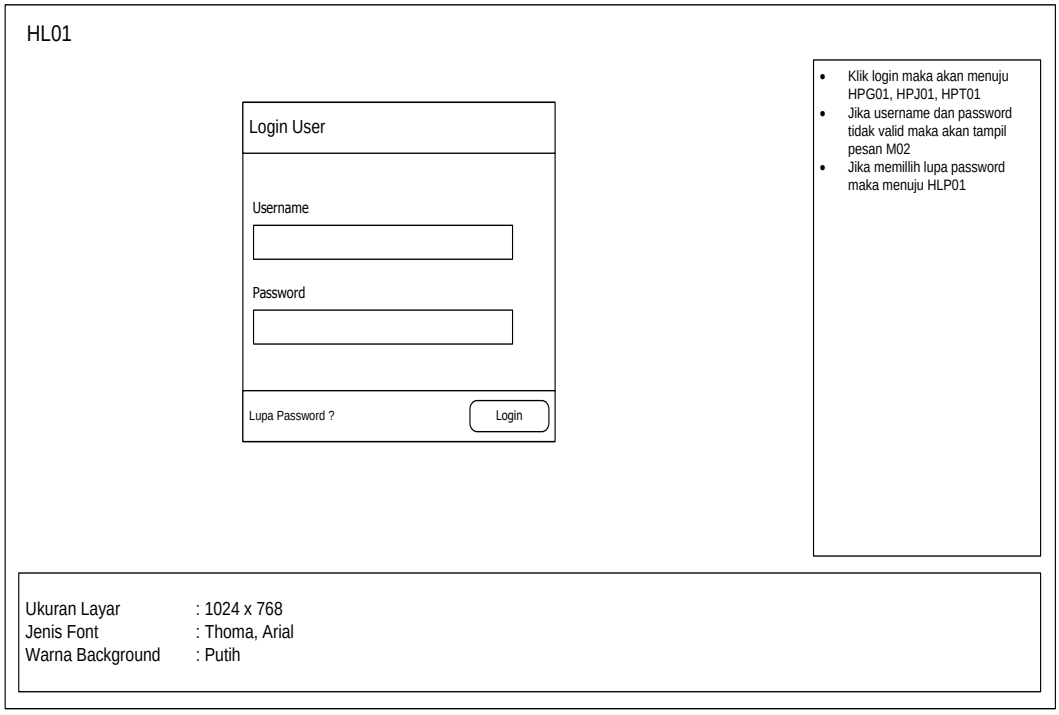
22. Halaman Upload Bukti Retur



Gambar 3.66 Halaman Upload Bukti Retur

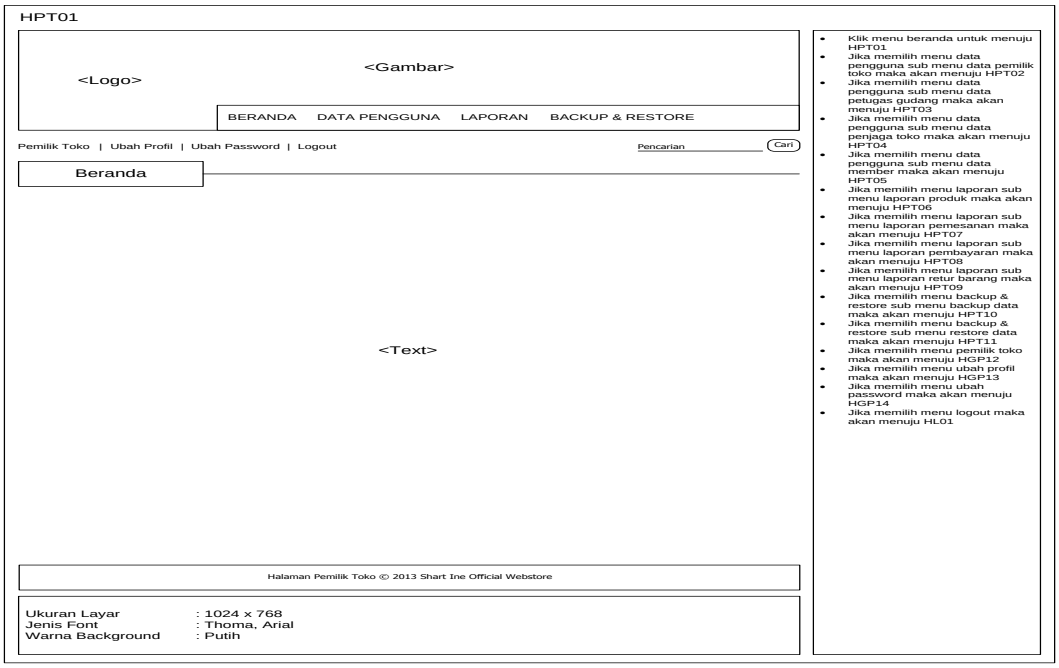
C. Perancangan Pemilik Toko

1. Halaman *Login User*



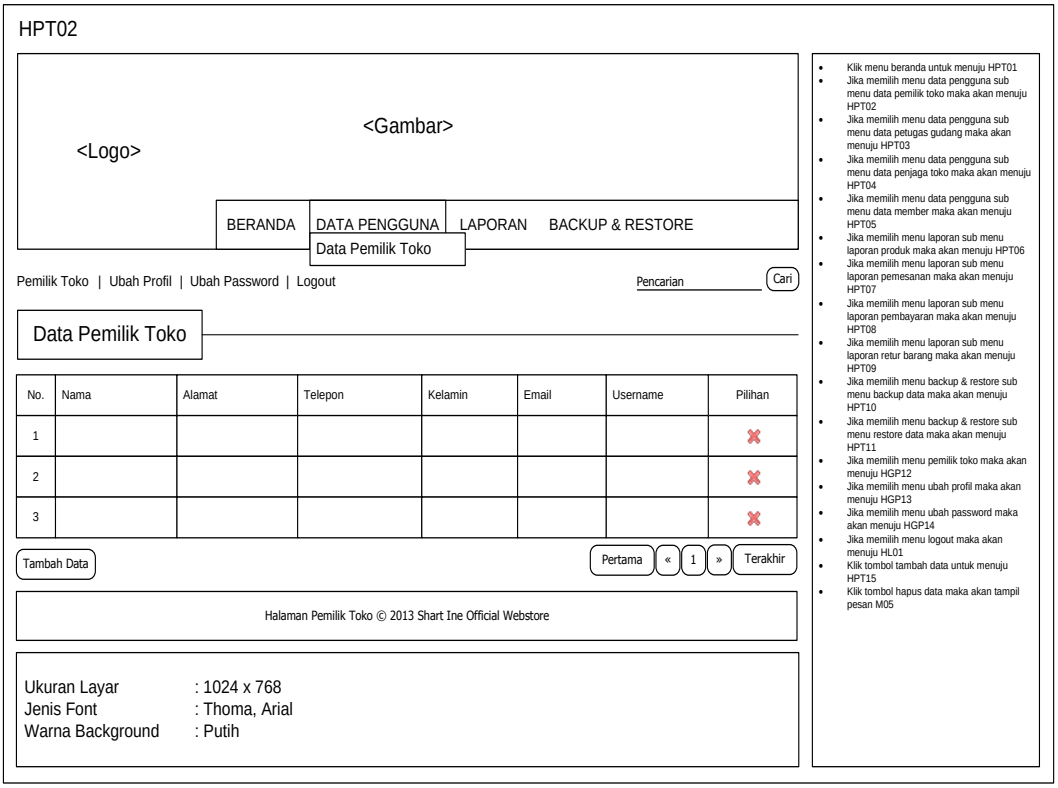
Gambar 3.67 Halaman *Login User*

2. Halaman Utama Pemilik Toko



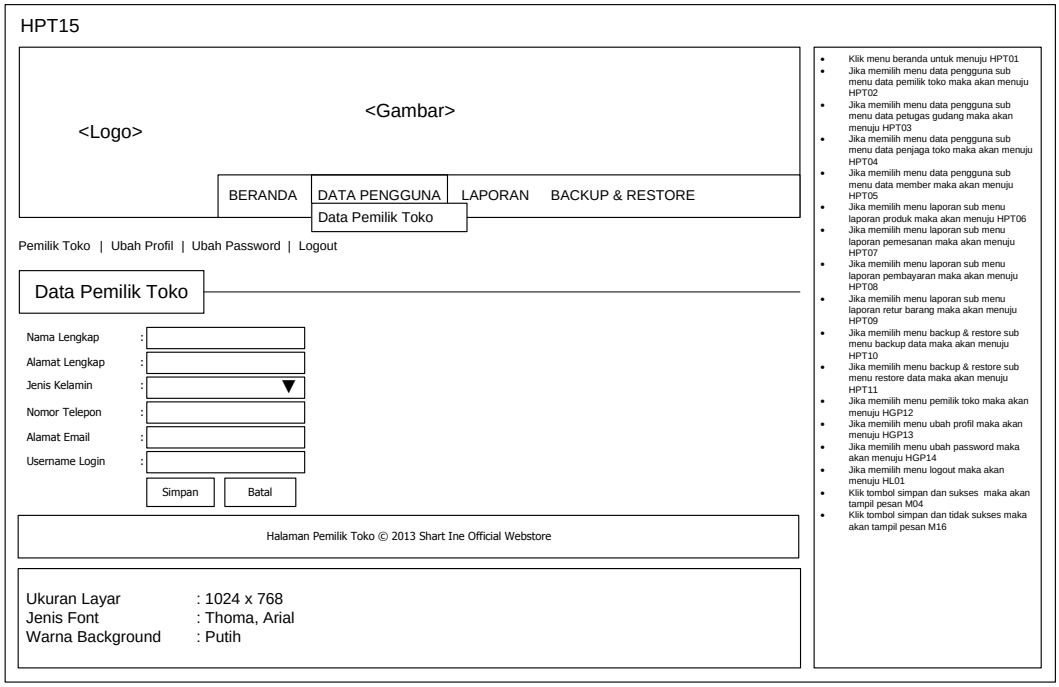
Gambar 3.68 Halaman Utama Pemilik Toko

3. Halaman Data Pemilik Toko



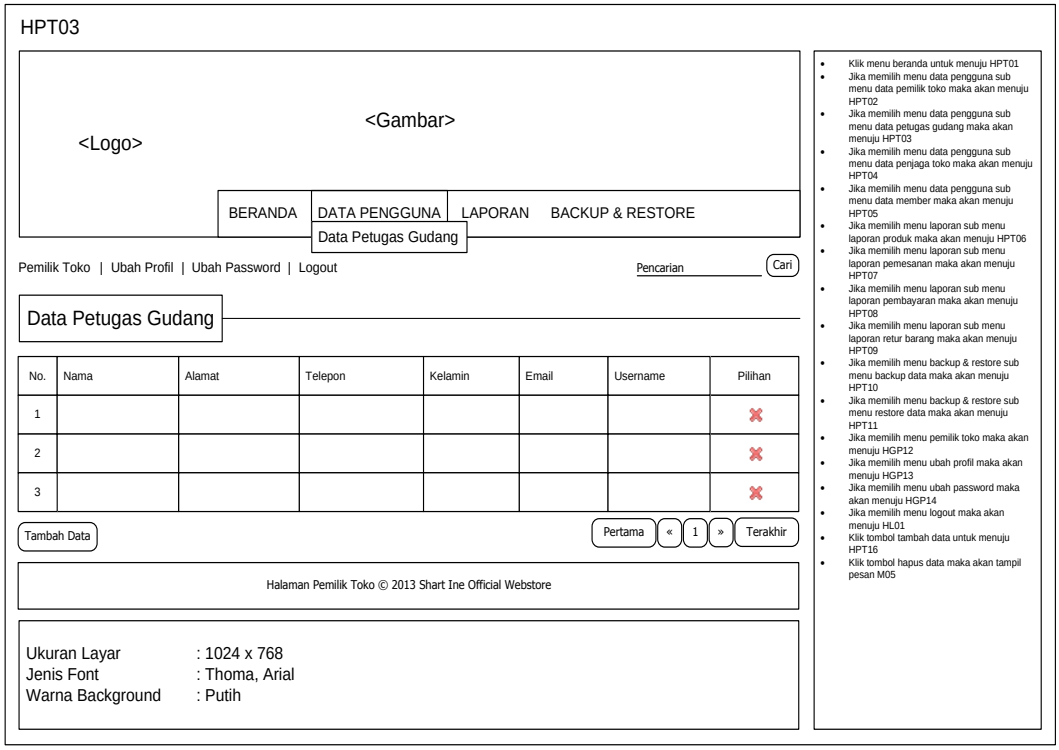
Gambar 3.69 Halaman Data Pemilik Toko

4. Halaman Tambah Data Pemilik Toko



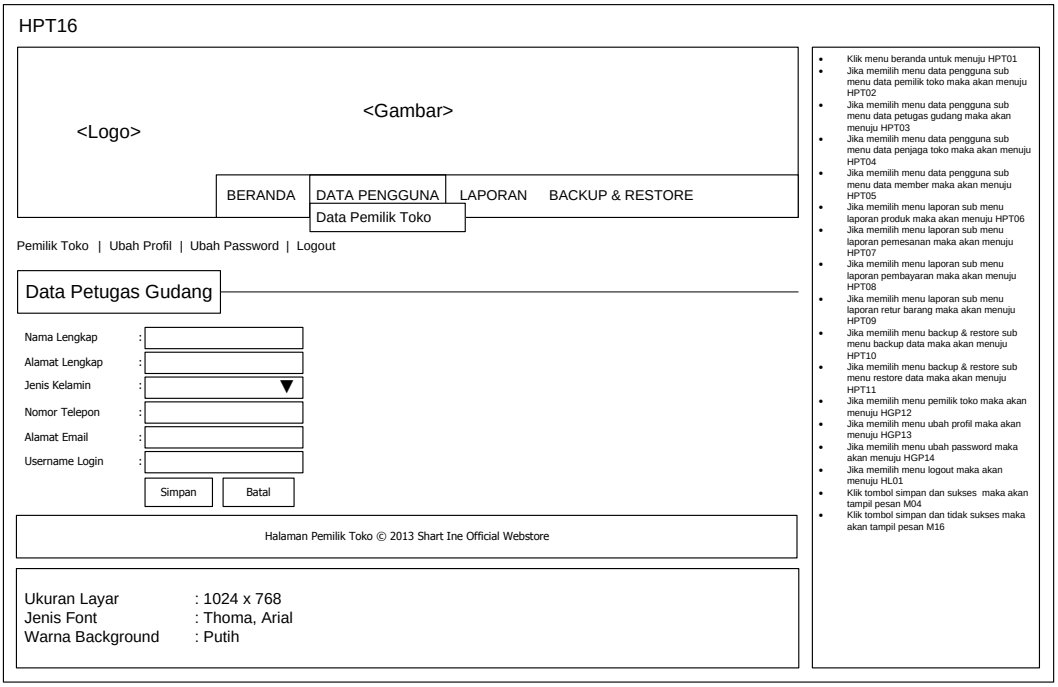
Gambar 3.70 Halaman Tambah Data Pemilik Toko

5. Halaman Data Petugas Gudang



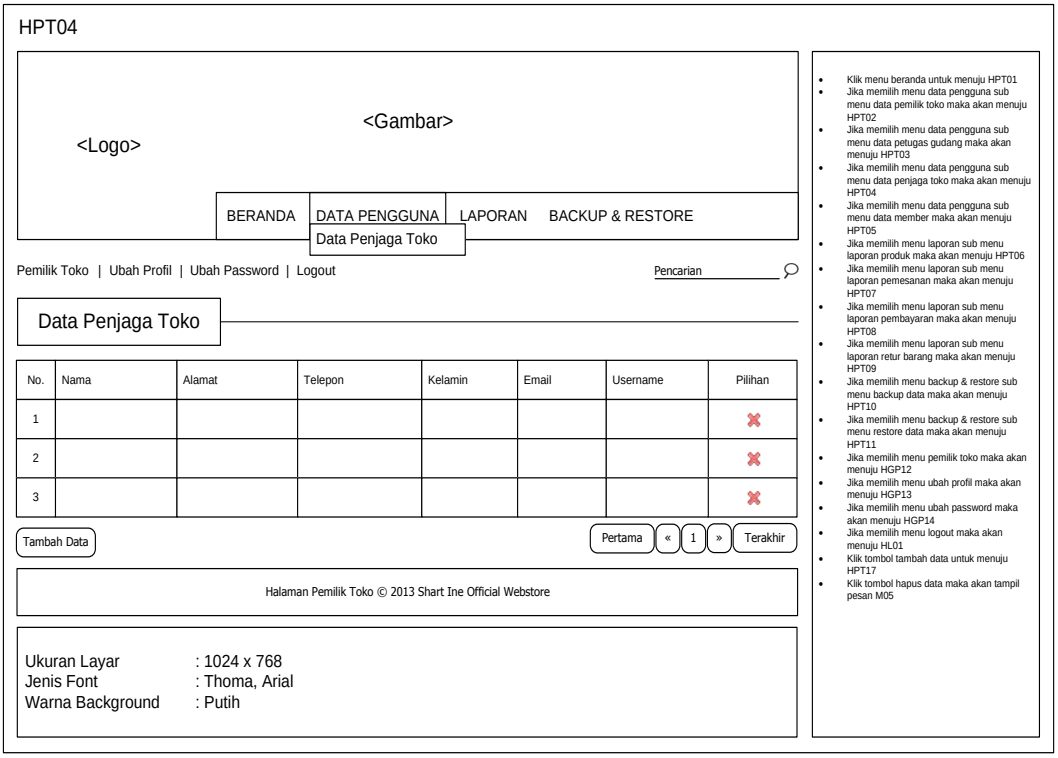
Gambar 3.71 Halaman Data Petugas Gudang

6. Halaman Tambah Data Petugas Gudang



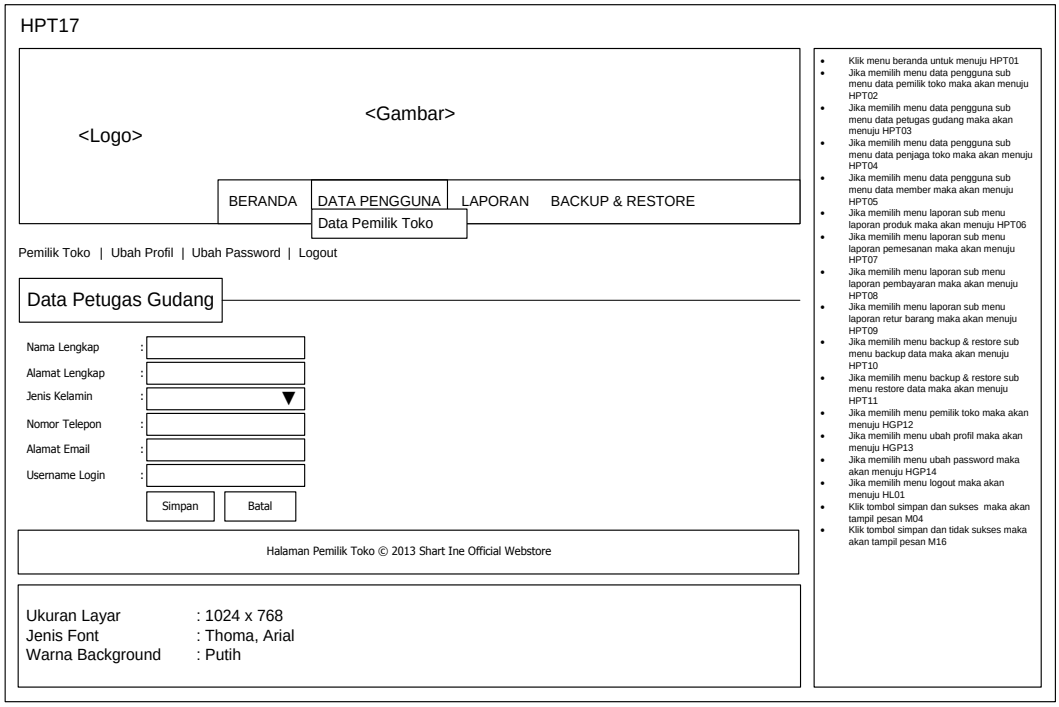
Gambar 3.72 Halaman Tambah Data Petugas Gudang

7. Halaman Data Penjaga Toko



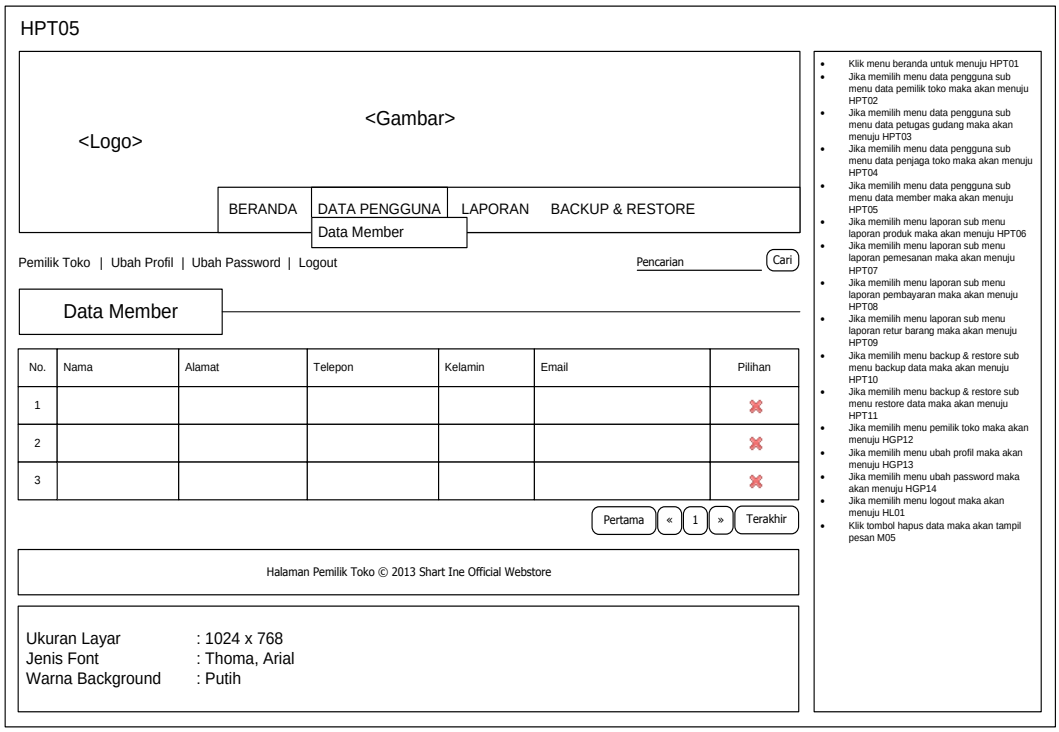
Gambar 3.73 Halaman Data Penjaga Toko

8. Halaman Tambah Data Penjaga Toko



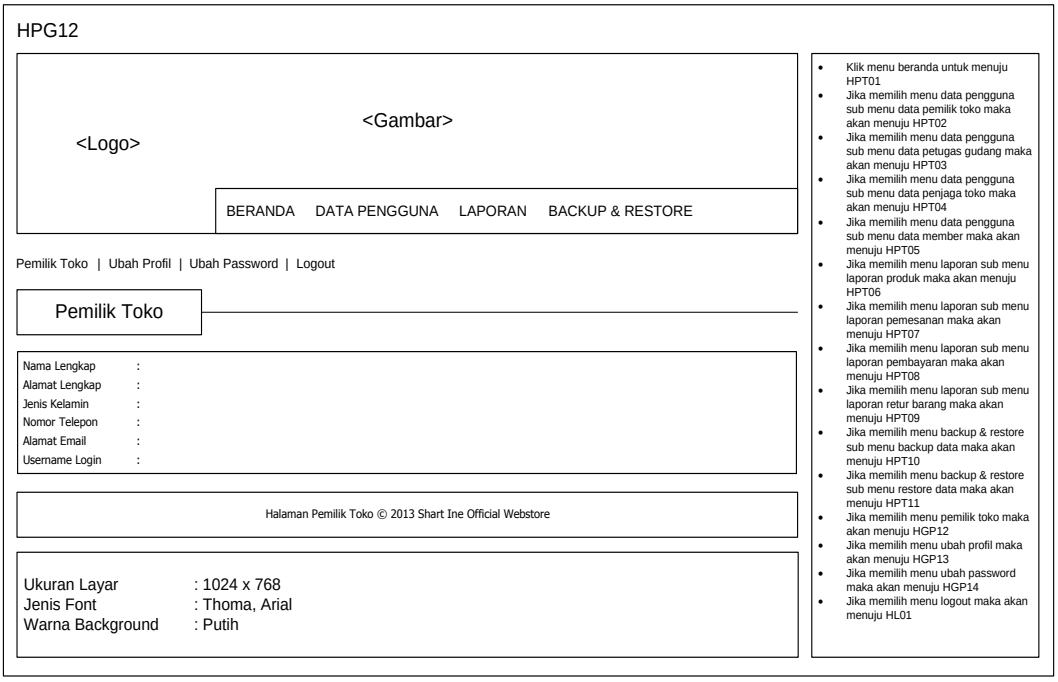
Gambar 3.74 Halaman Tambah Data Penjaga Toko

9. Halaman Data *Member*



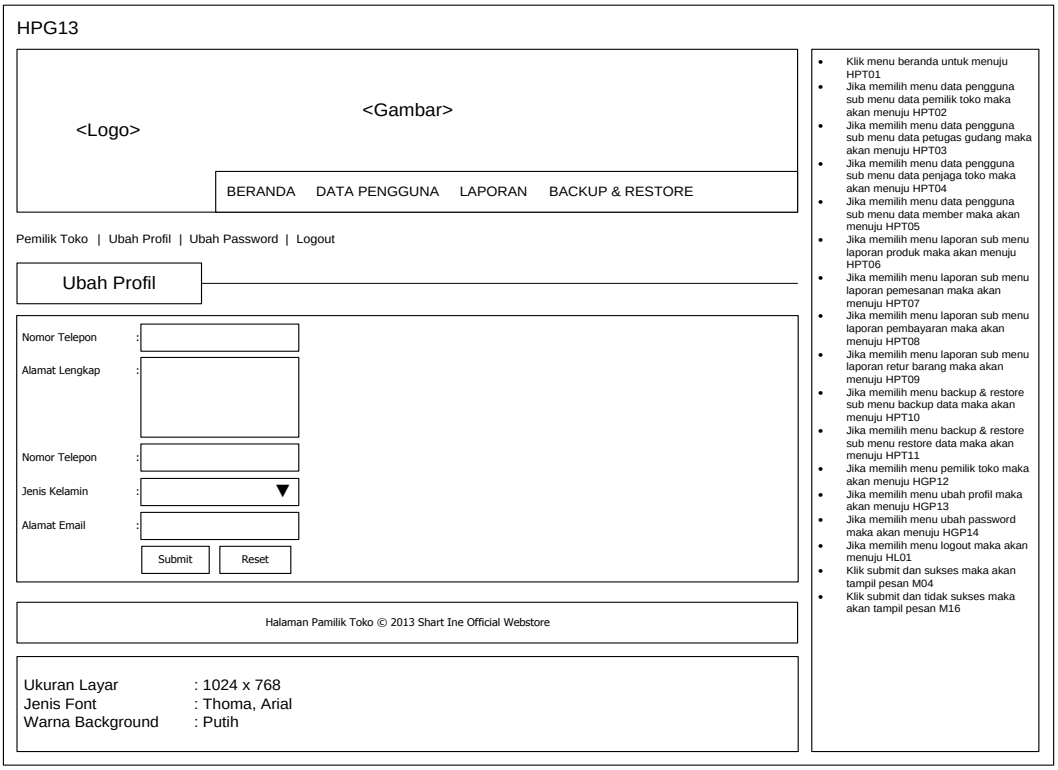
Gambar 3.75 Halaman Data *Member*

10. Halaman Pemilik Toko



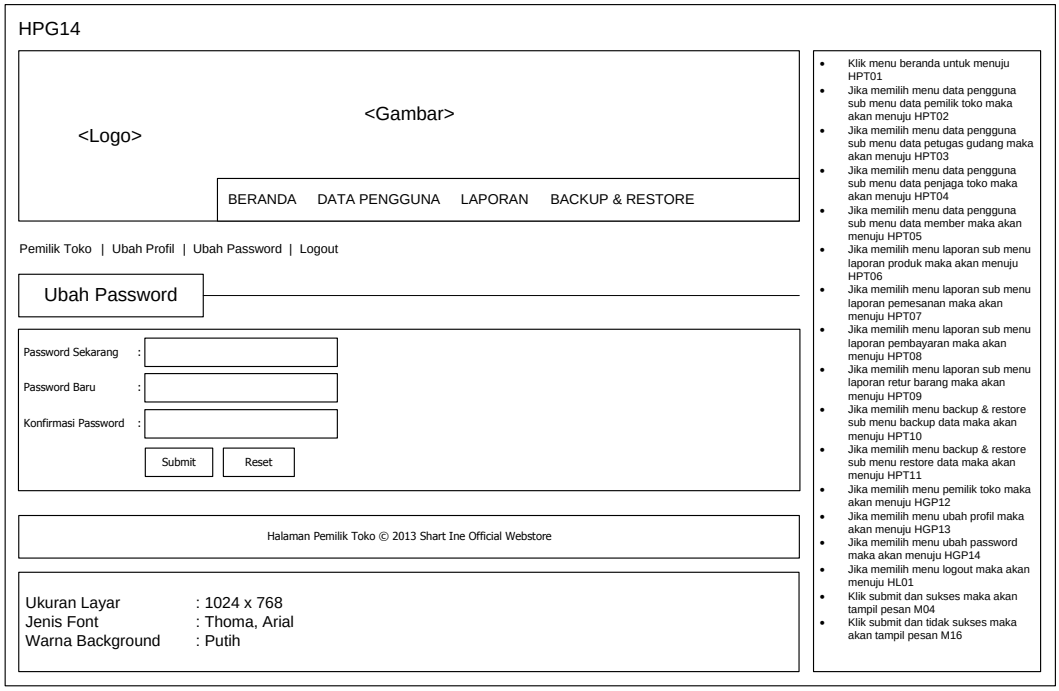
Gambar 3.76 Halaman Pemilik Toko

11. Halaman Ubah Profil Pemilik Toko



Gambar 3.77 Halaman Ubah Profil Pemilik Toko

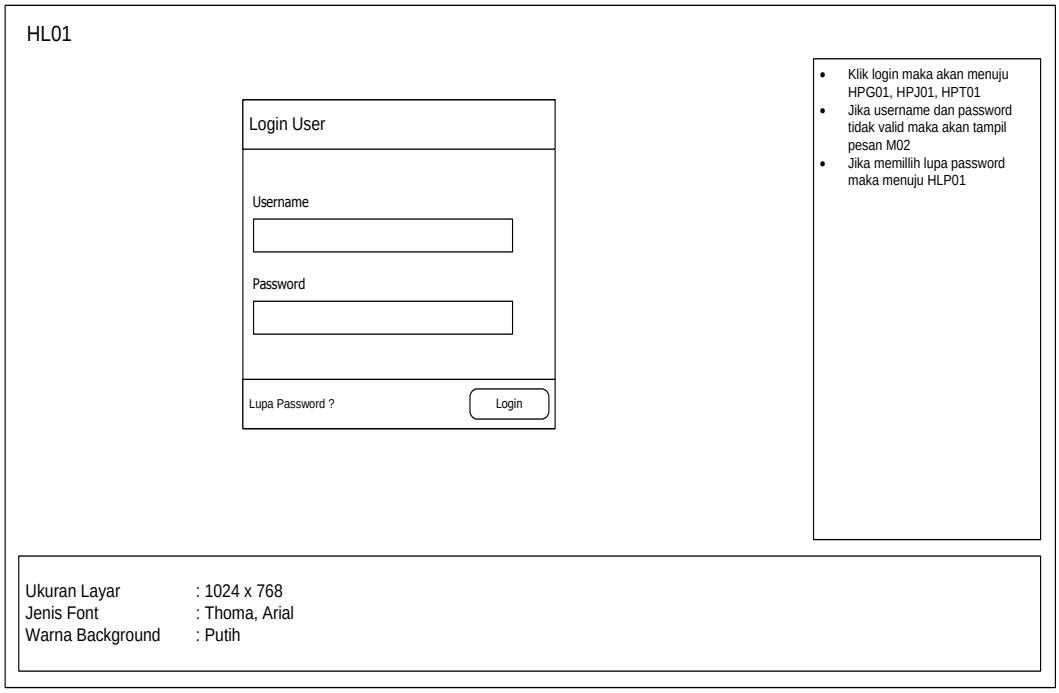
12. Halaman Ubah *Password* Pemilik Toko



Gambar 3.78 Halaman Ubah *Password* Pemilik Toko

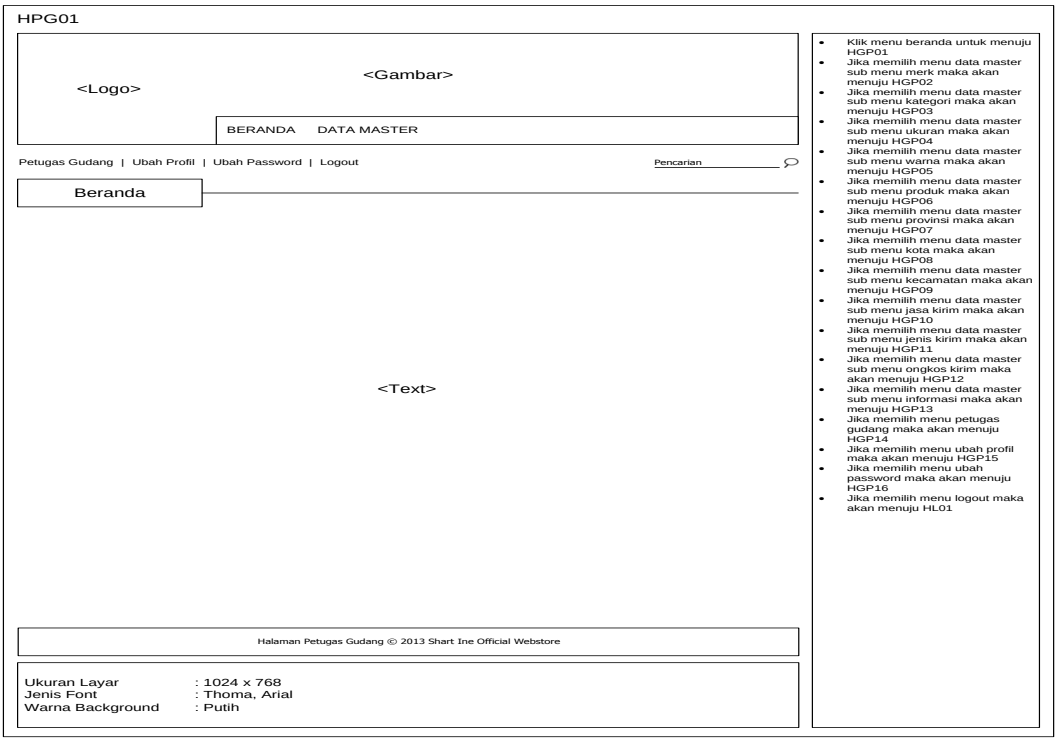
D. Perancangan Antarmuka Petugas Gudang

1. Halaman *Login User*



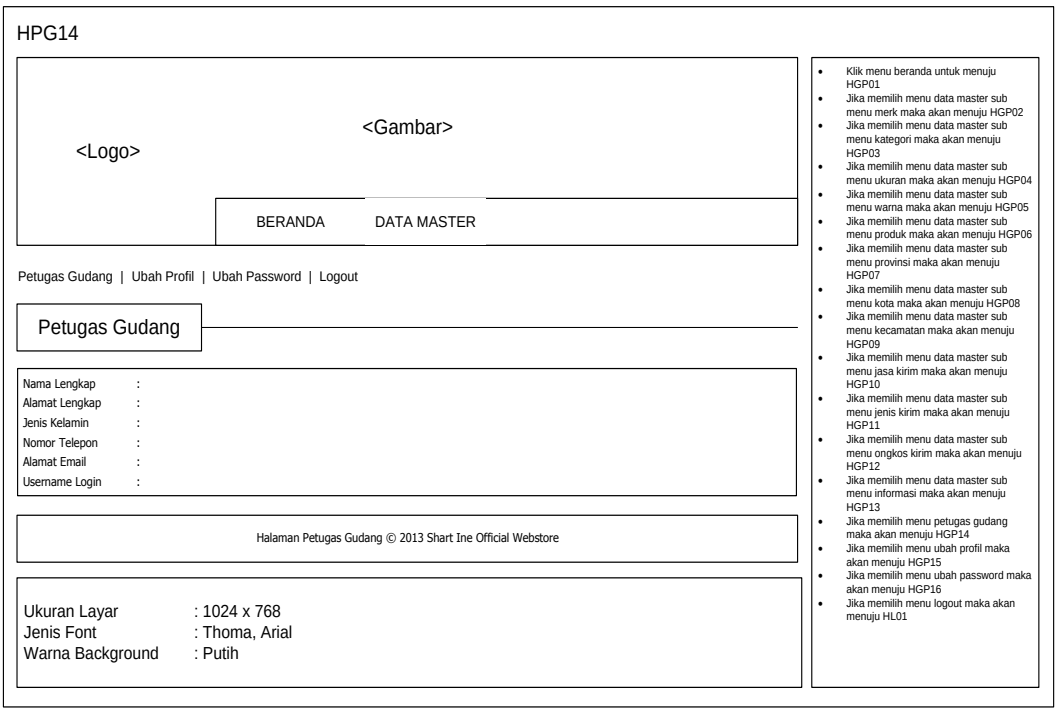
Gambar 3.79 Halaman *Login User*

2. Halaman Utama Petugas Gudang



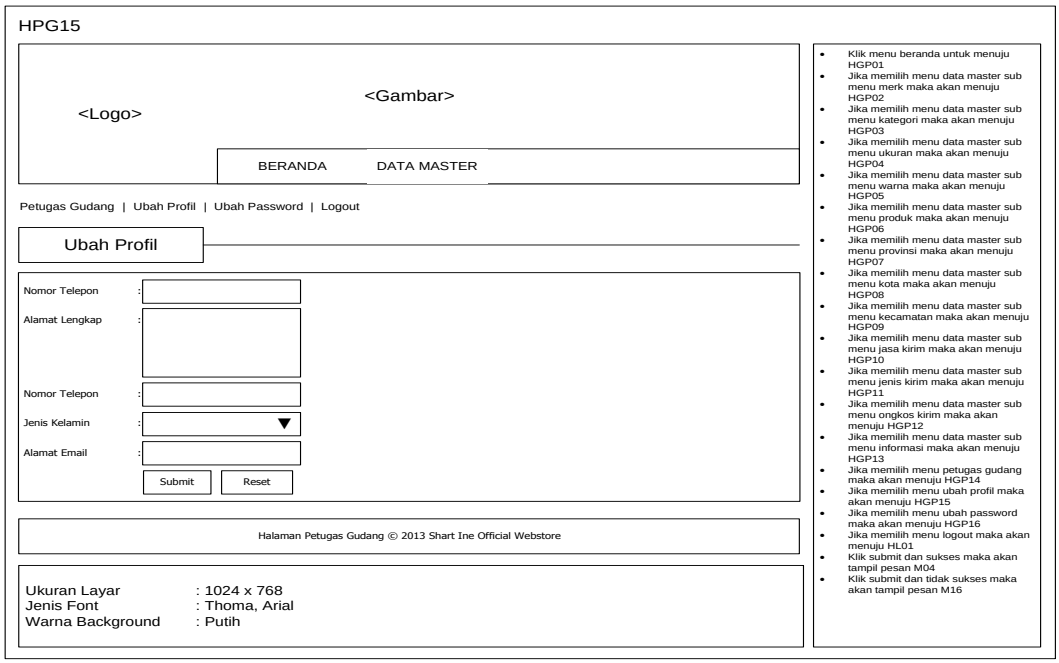
Gambar 3.80 Halaman Utama Petugas Gudang

3. Halaman Petugas Gudang



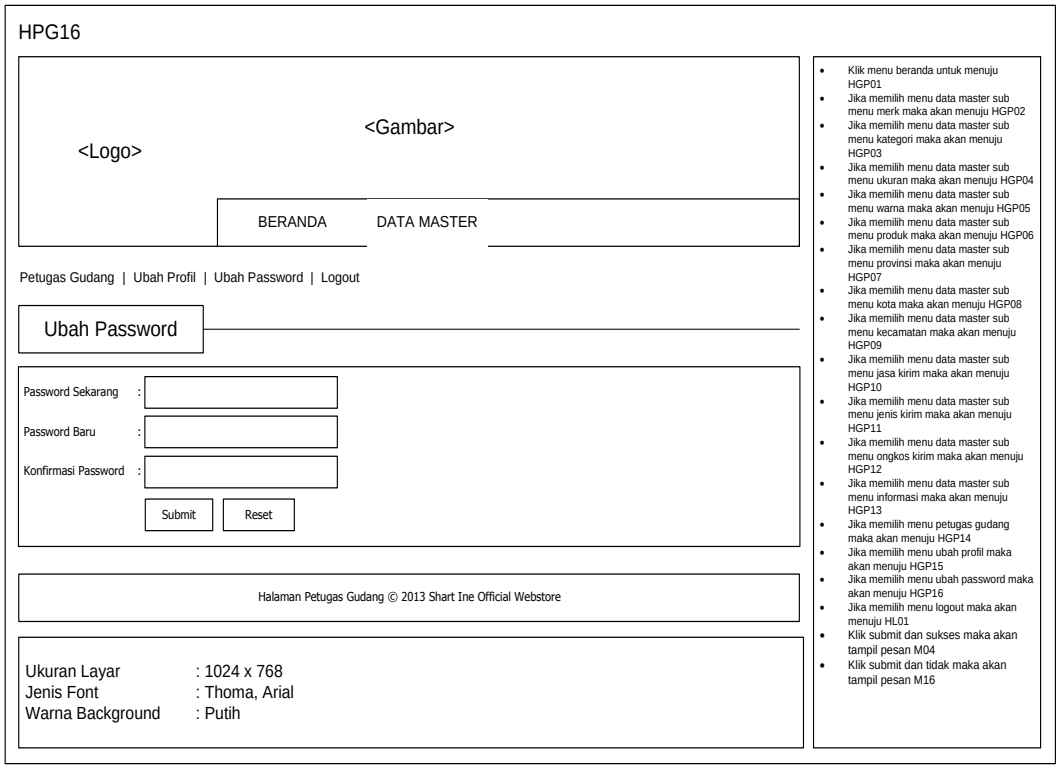
Gambar 3.81 Halaman Petugas Gudang

4. Halaman Ubah Profil Petugas Gudang



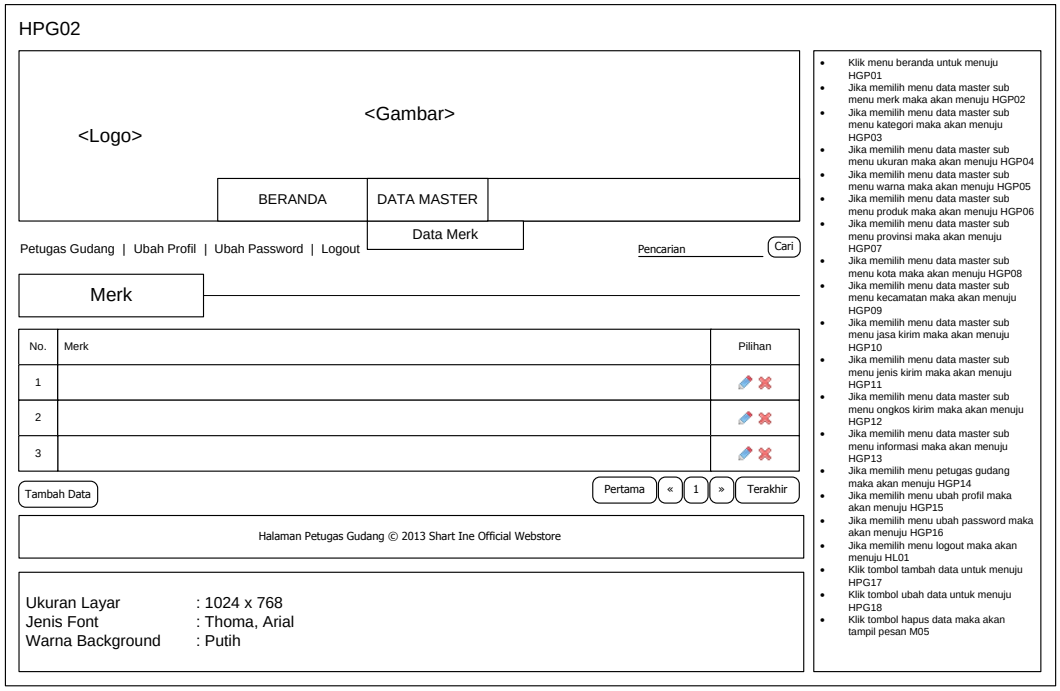
Gambar 3.82 Halaman Ubah Profil Petugas Gudang

5. Halaman Ubah *Password* Petugas Gudang



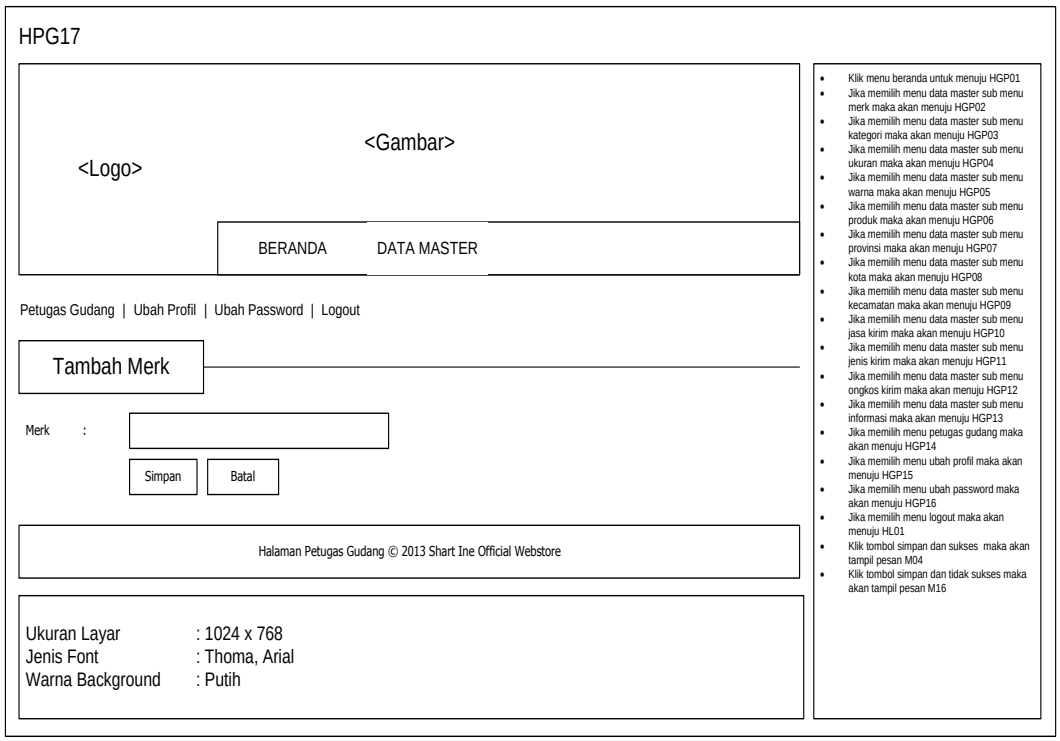
Gambar 3.83 Halaman Ubah *Password* Petugas Gudang

6. Halaman Data Merk



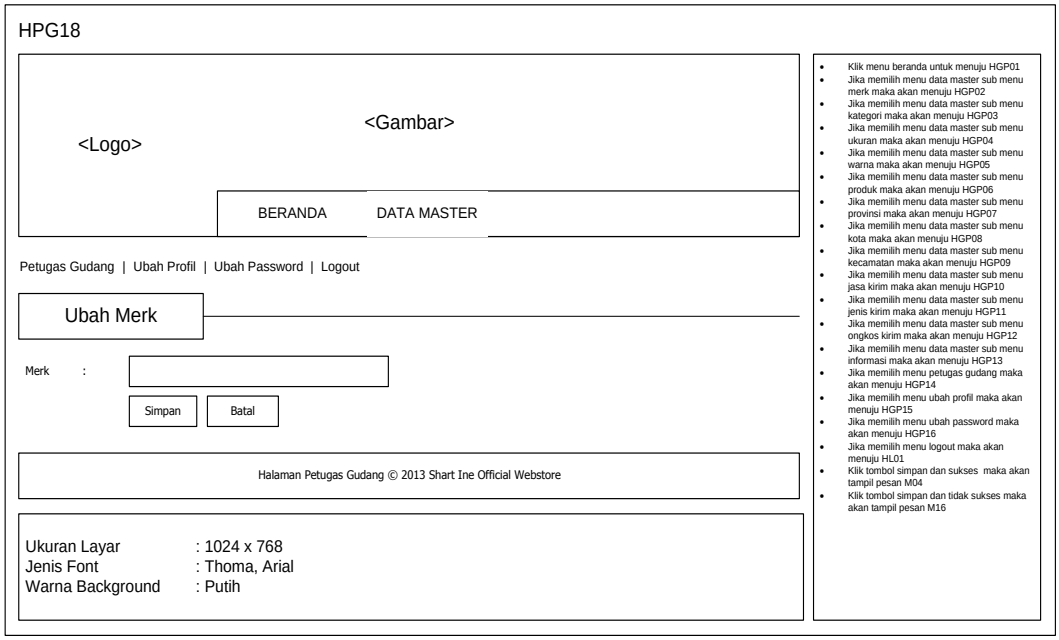
Gambar 3.84 Halaman Data Merk

7. Halaman Tambah Data Merk



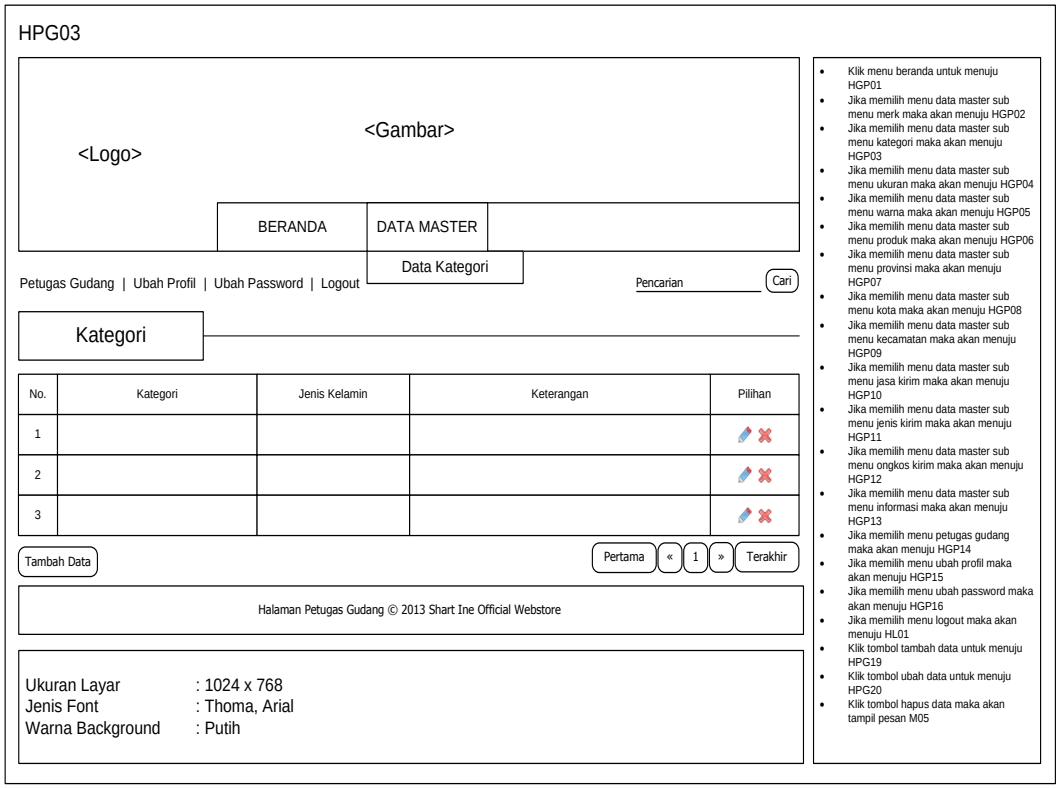
Gambar 3.85 Halaman Tambah Data Merk

8. Halaman Ubah Data Merk



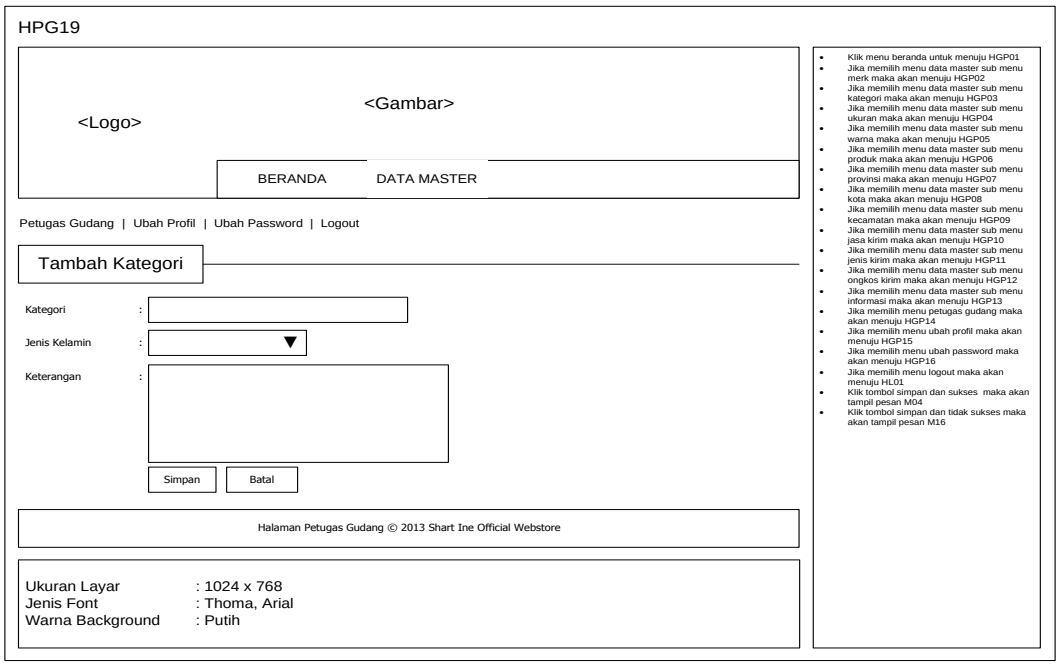
Gambar 3.86 Ubah Data Merk

9. Halaman Data Kategori



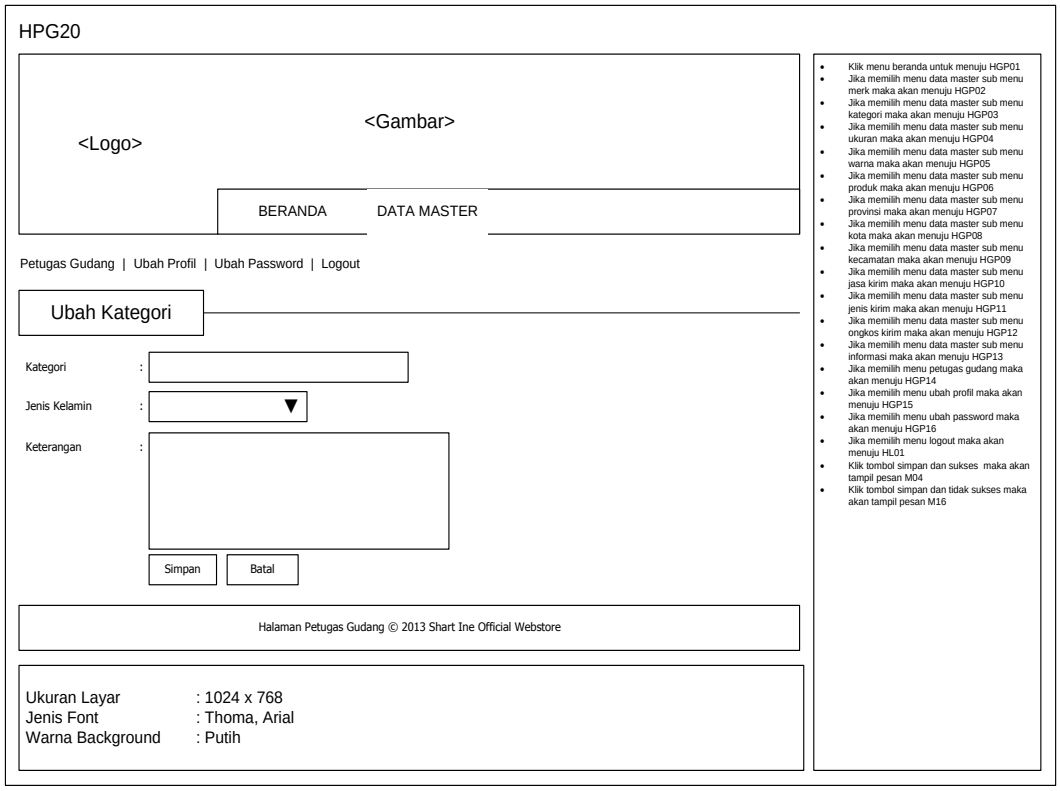
Gambar 3.87 Halaman Data Kategori

10. Halaman Tambah Data Kategori



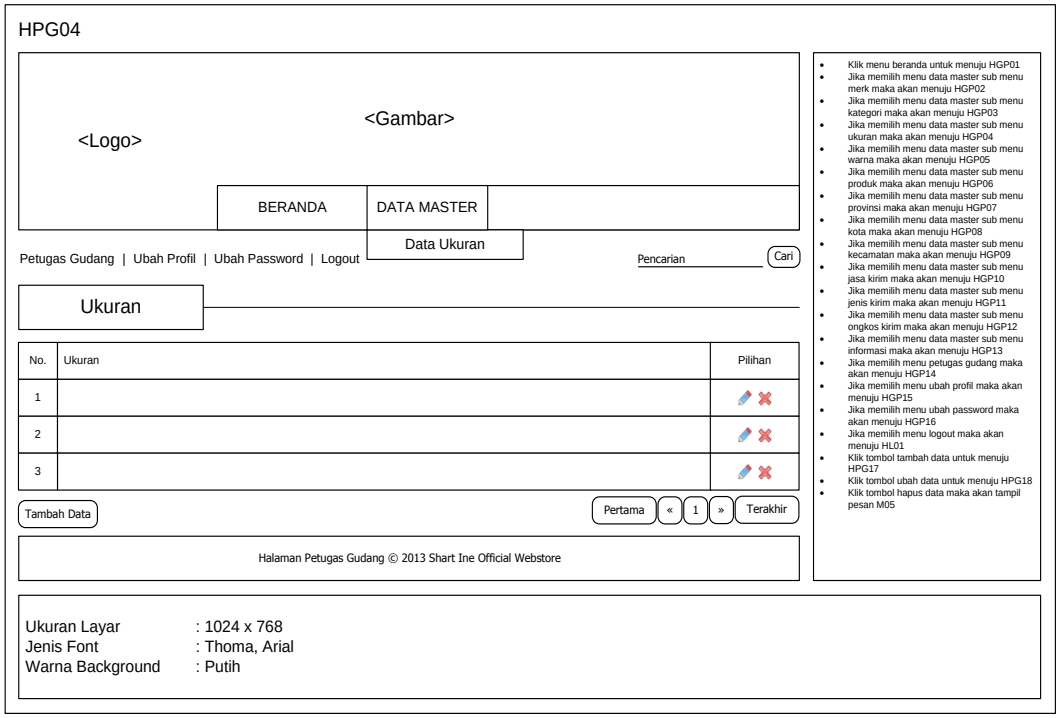
Gambar 3.88 Halaman Tambah Data Kategori

11. Halaman Ubah Data Kategori



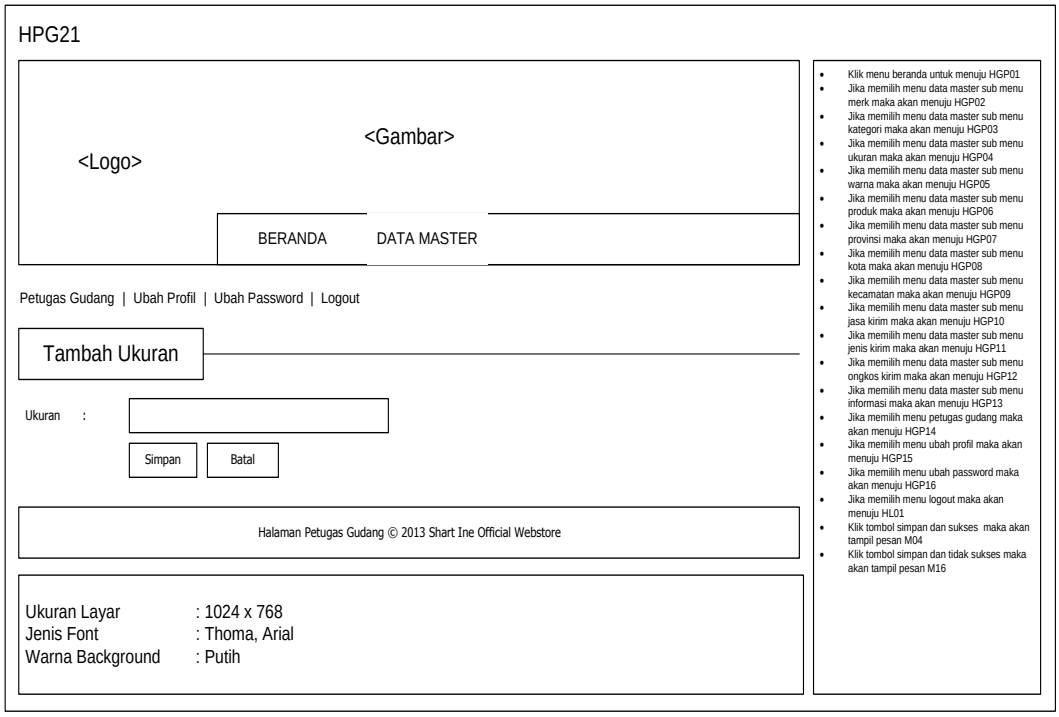
Gambar 3.89 Halaman Ubah Data Kategori

12. Halaman Data Ukuran



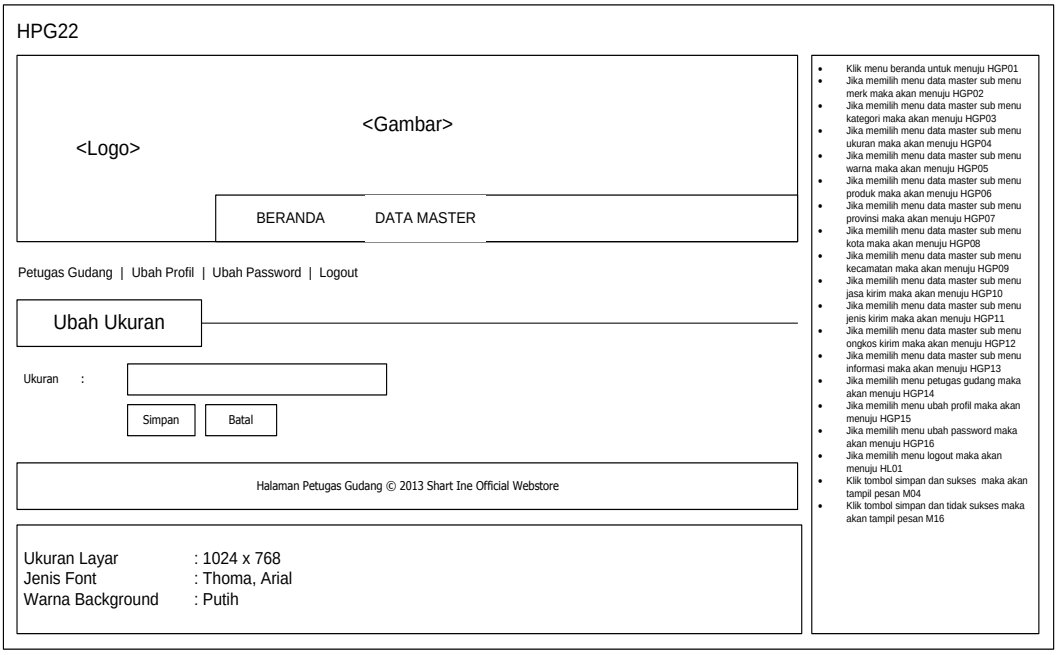
Gambar 3.90 Halaman Data Ukuran

13. Halaman Tambah Data Ukuran



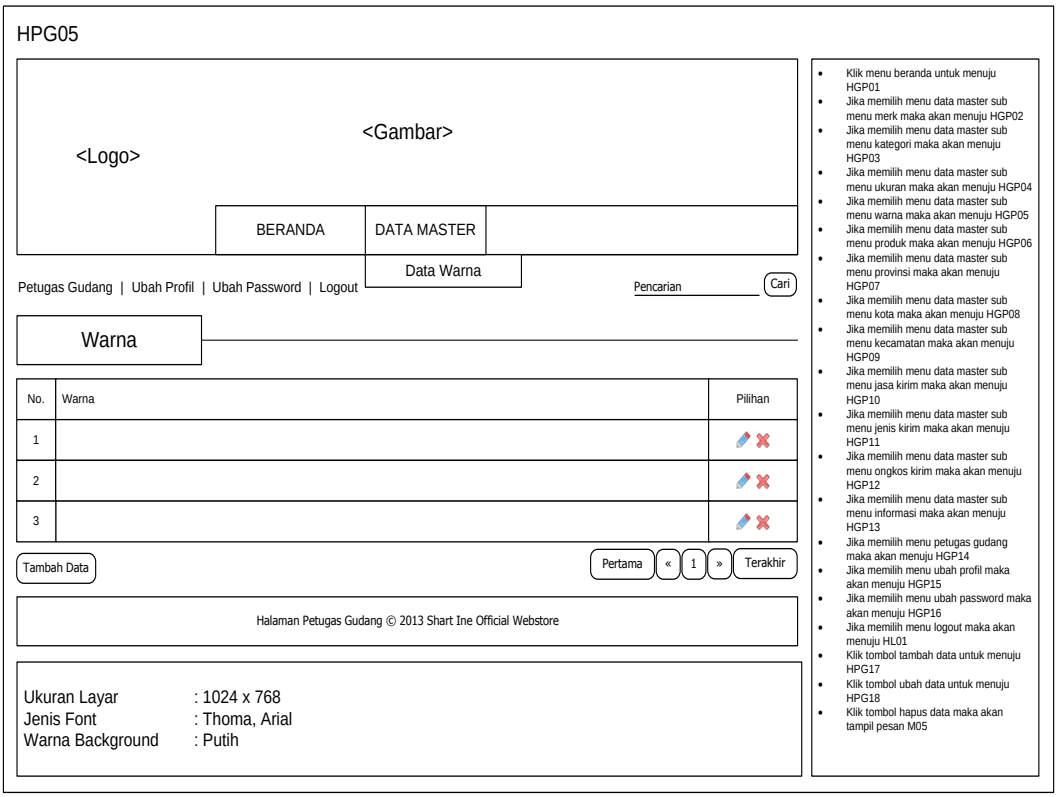
Gambar 3.91 Halaman Tambah Data Ukuran

14. Halaman Ubah Data Ukuran



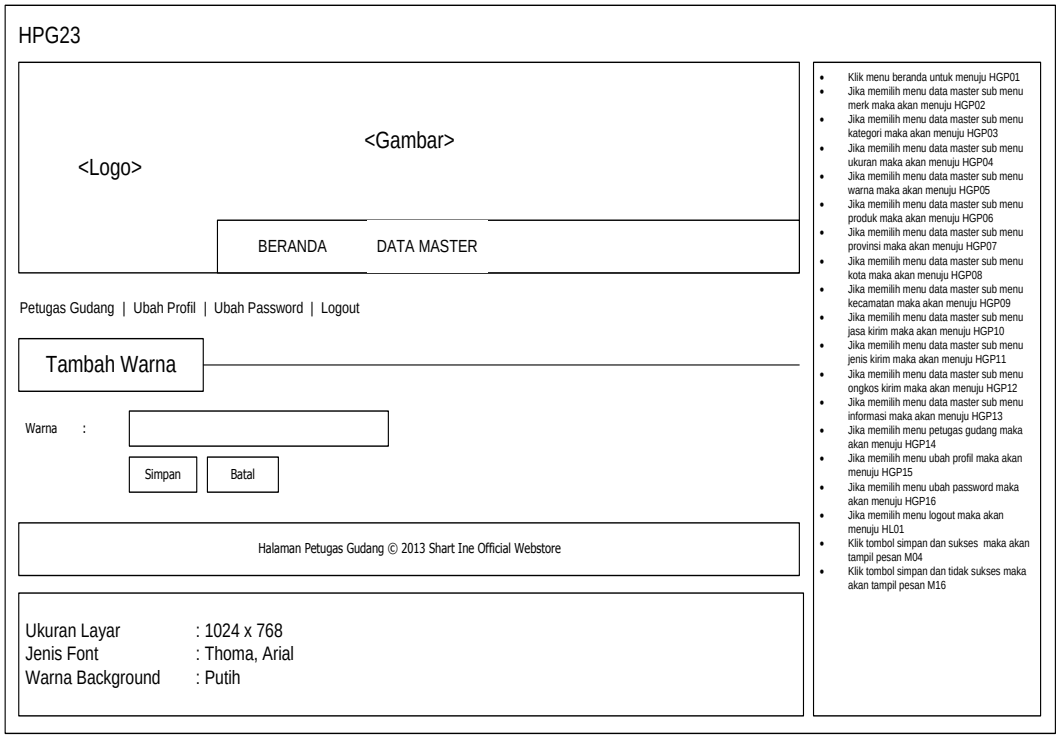
Gambar 3.92 Halaman Ubah Data Ukuran

15. Halaman Data Warna



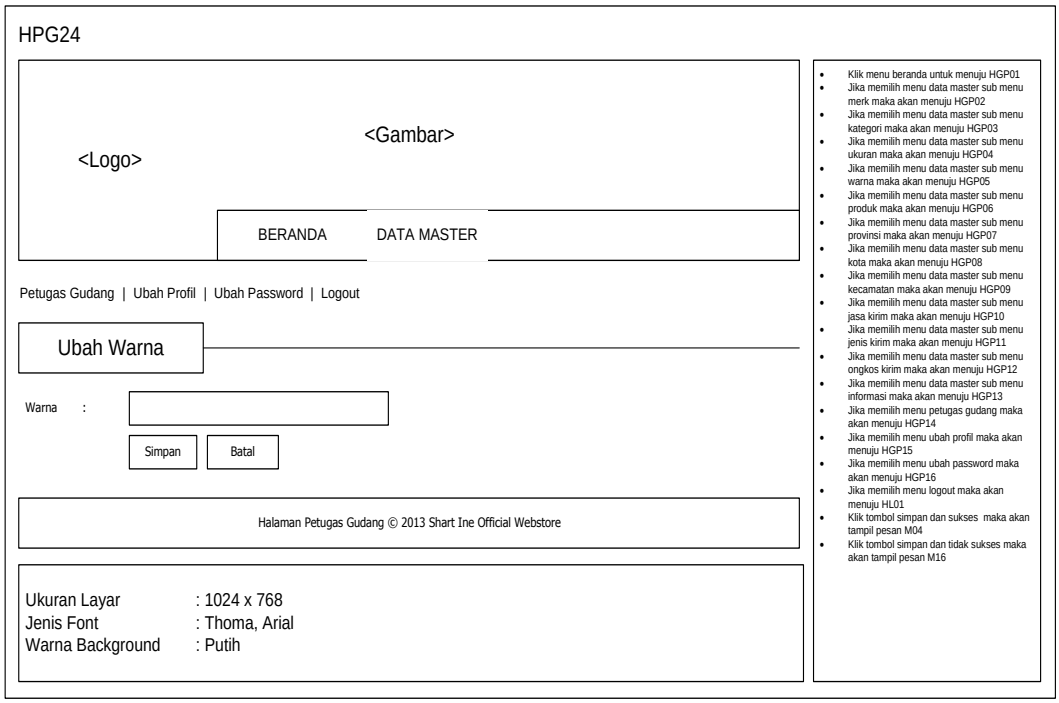
Gambar 3.93 Halaman Data Warna

16. Halaman Tambah Data Warna



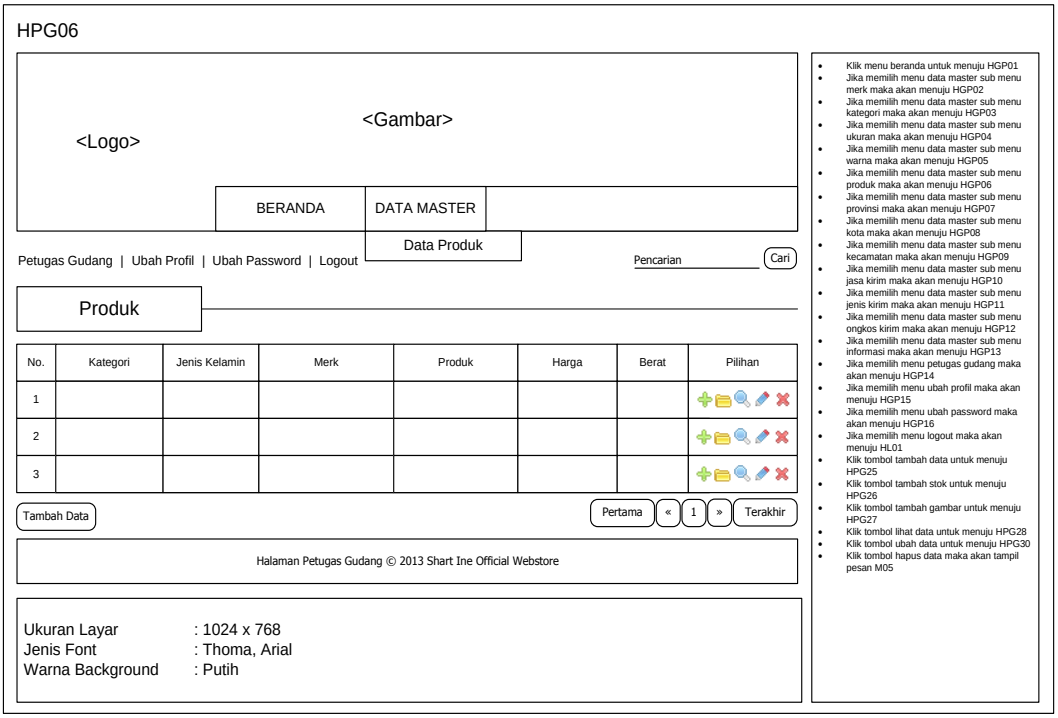
Gambar 3.94 Halaman Tambah Data Warna

17. Halaman Ubah Data Warna



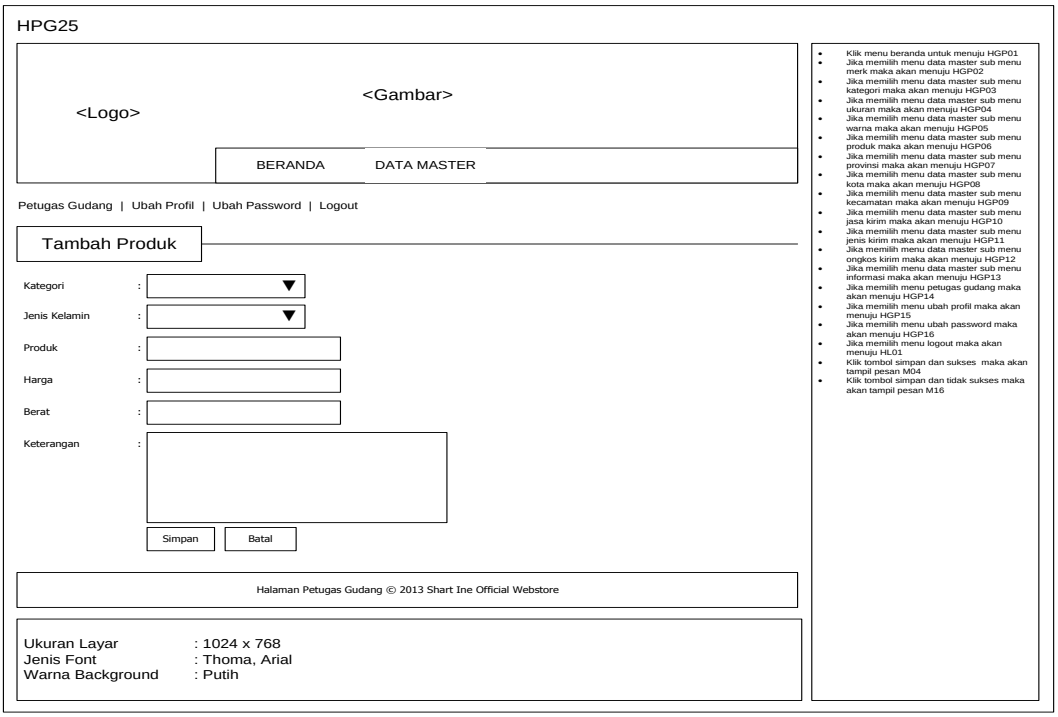
Gambar 3.95 Halaman Ubah Data Warna

18. Halaman Data Produk



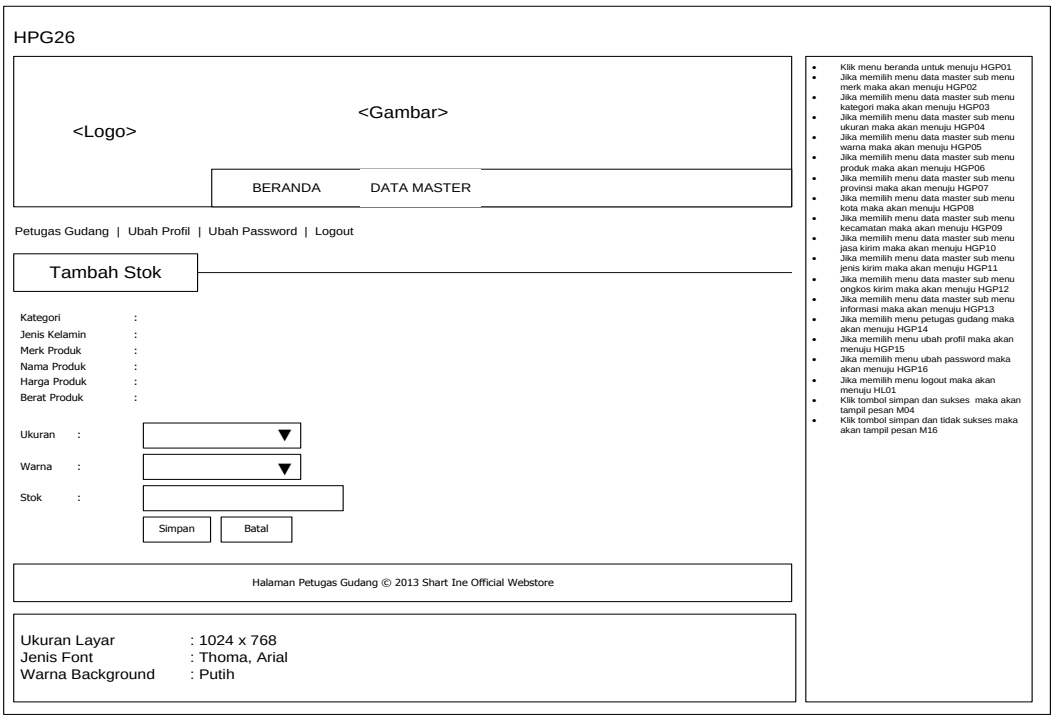
Gambar 3.96 Halaman Data Produk

19. Halaman Tambah Data Produk



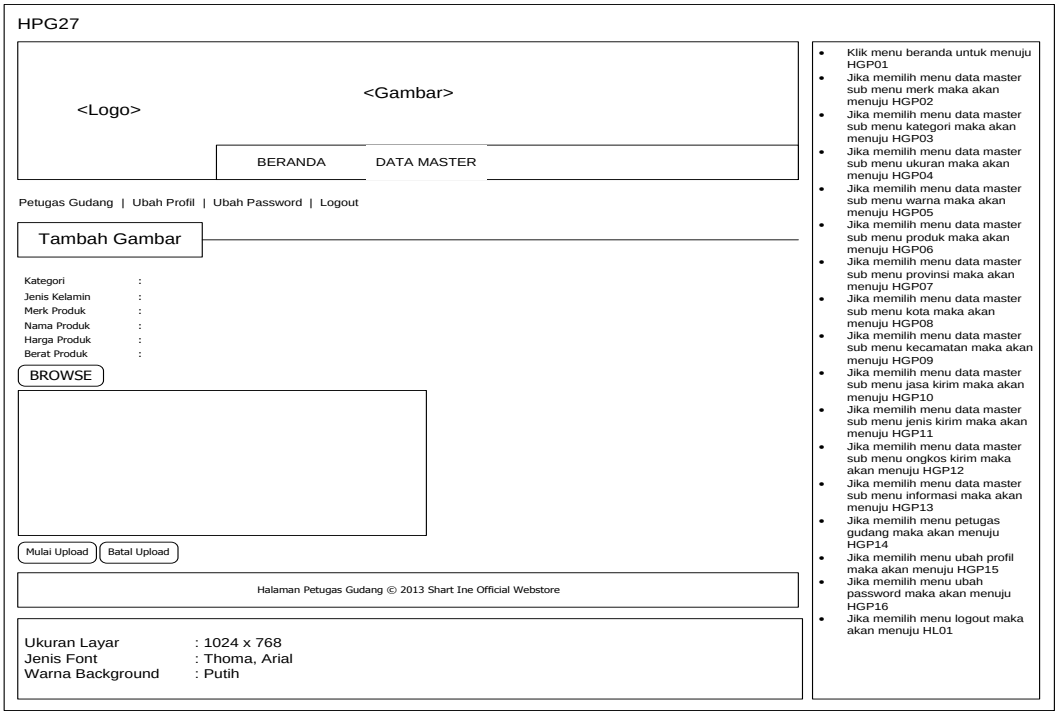
Gambar 3.97 Halmaan Tambah Data Produk

20. Halaman Tambah Data Stok



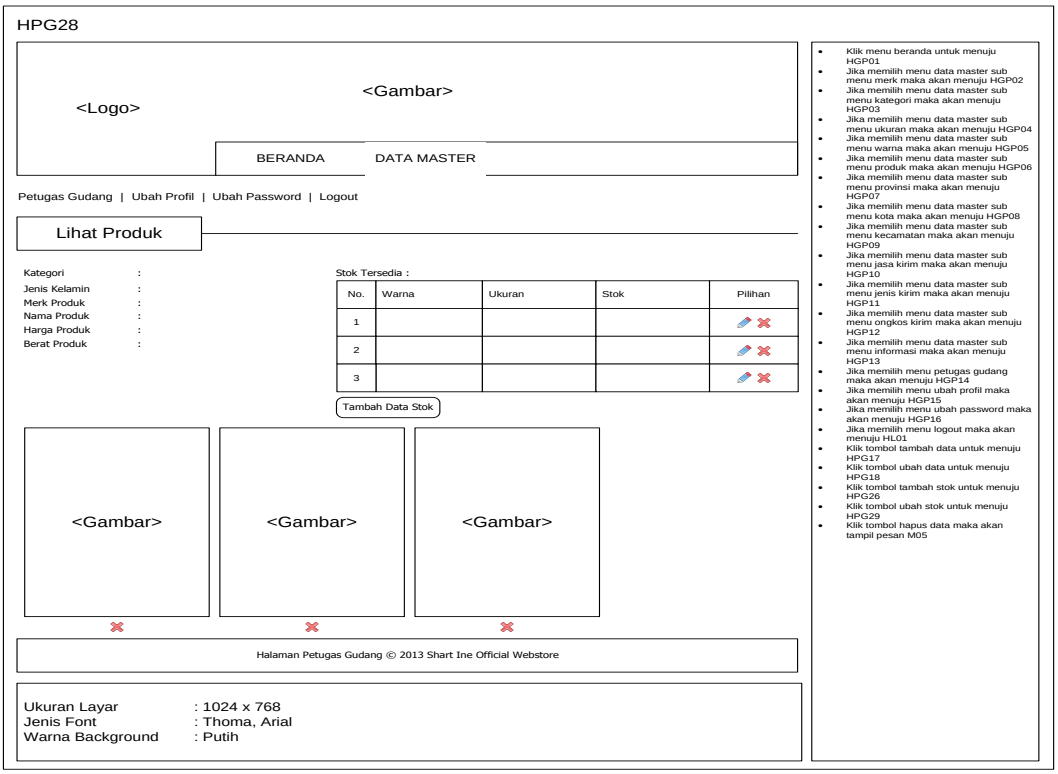
Gambar 3.98 Halaman Tambah Data Stok

21. Halaman Tambah Data Gambar



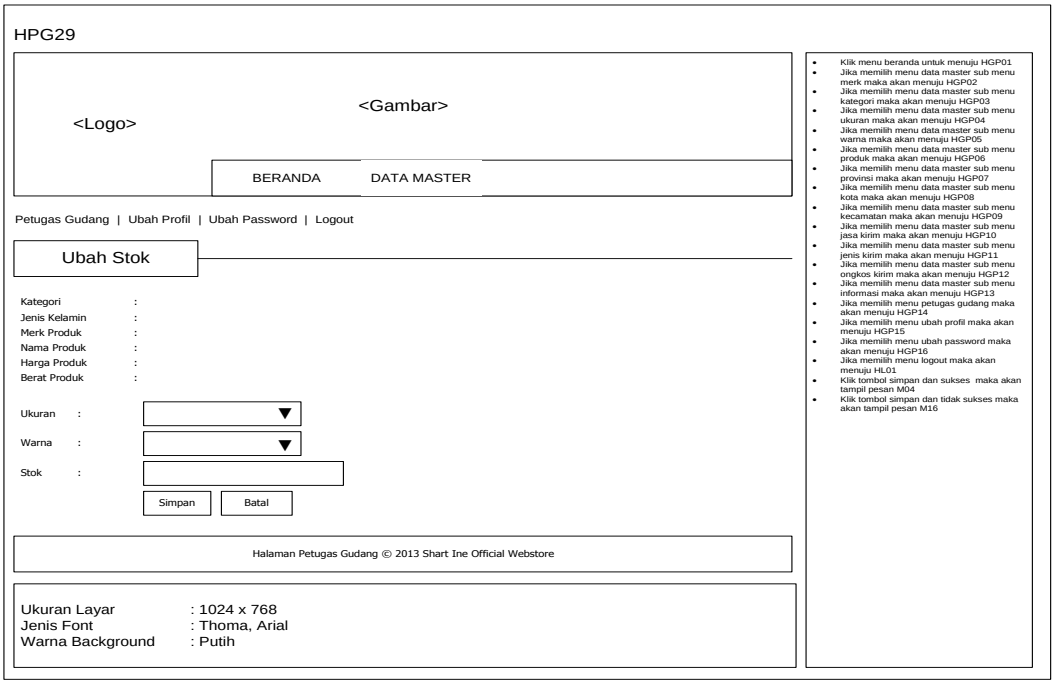
Gambar 3.99 Halaman Tambah Data Gambar

22. Halaman Detail Lihat Produk



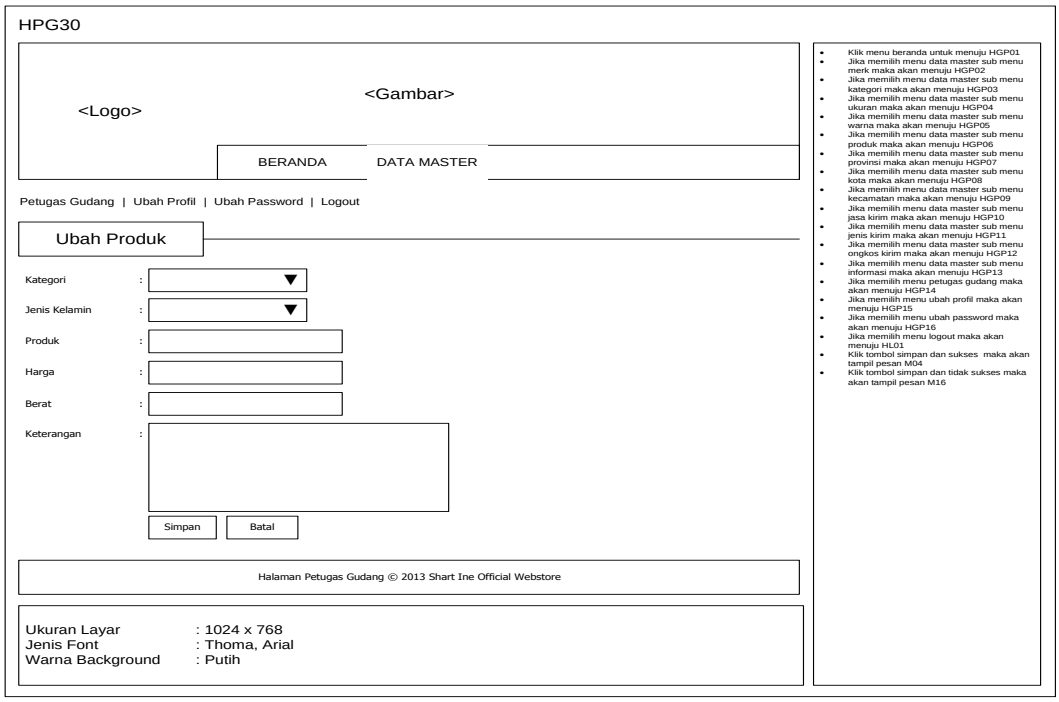
Gambar 3.100 Halaman Detail Lihat Produk

23. Halaman Ubah Data Stok



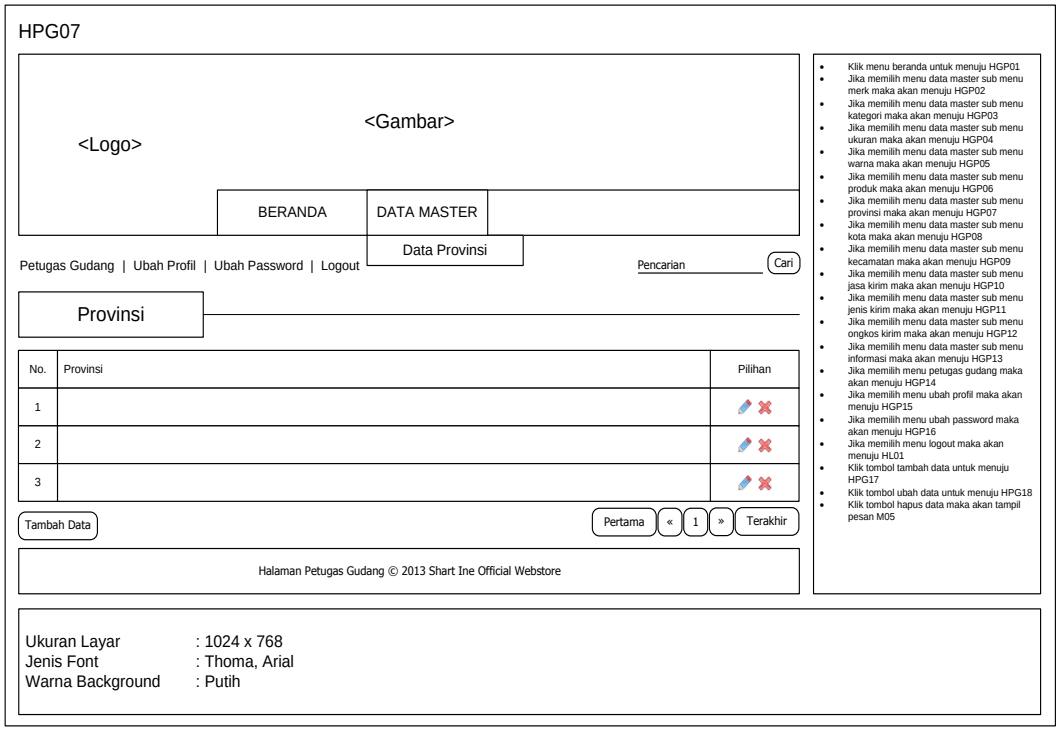
Gambar 3.101 Halaman Ubah Data Stok

24. Halaman Ubah Data Produk



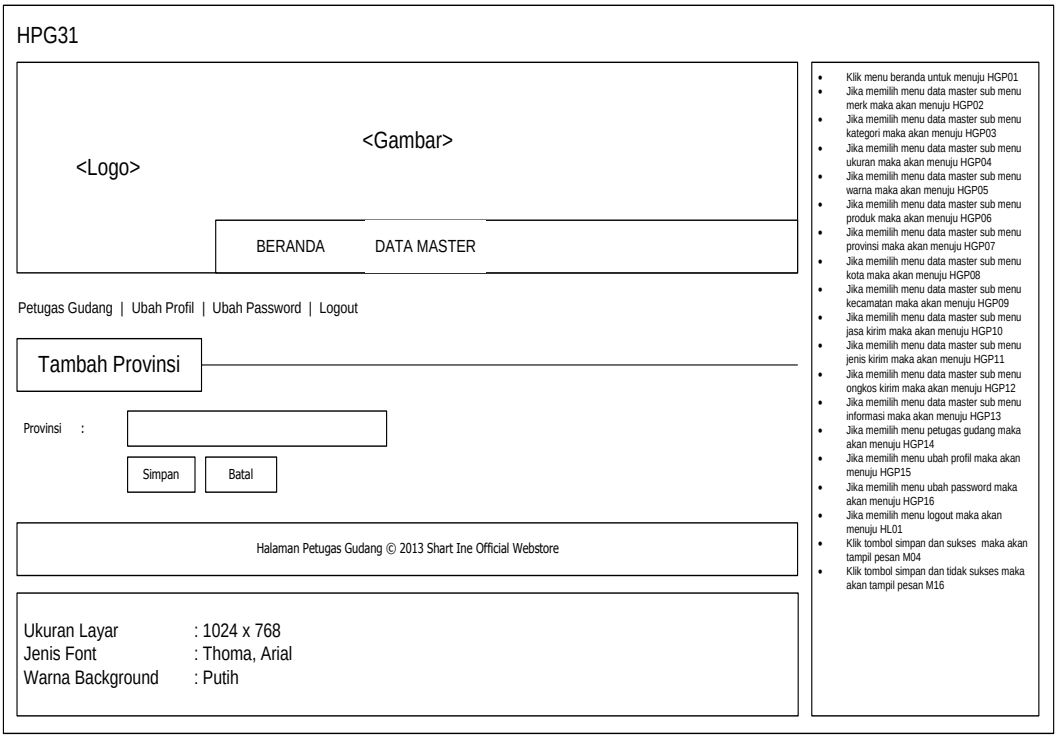
Gambar 3.102 Halaman Ubah Data Produk

25. Halaman Data Provinsi



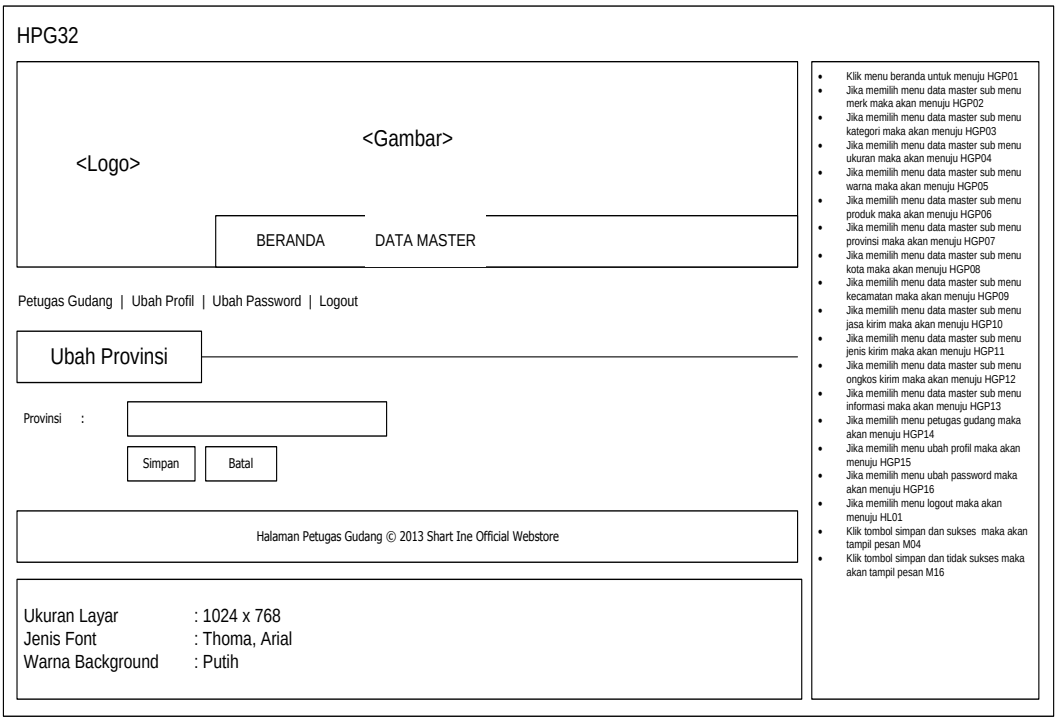
Gambar 3.103 Halaman Data Provinsi

26. Halaman Tambah Data Provinsi



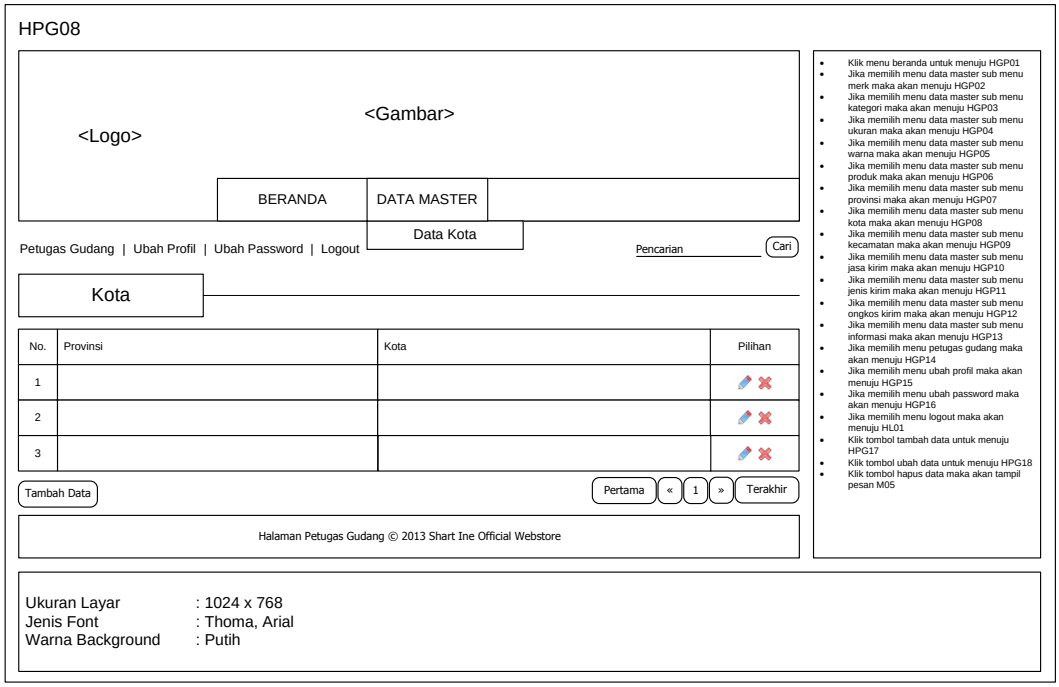
Gambar 3.104 Tambah Data Provinsi

27. Halaman Ubah Data Provinsi



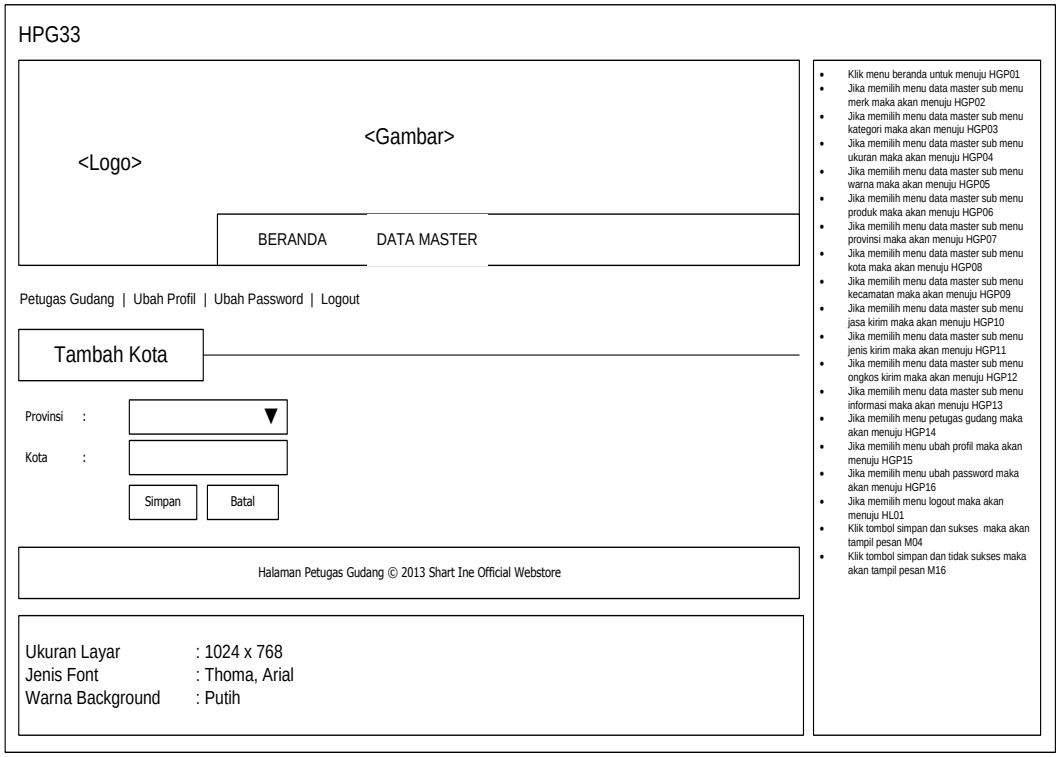
Gambar 3.105 Ubah Data Provinsi

28. Halaman Data Kota



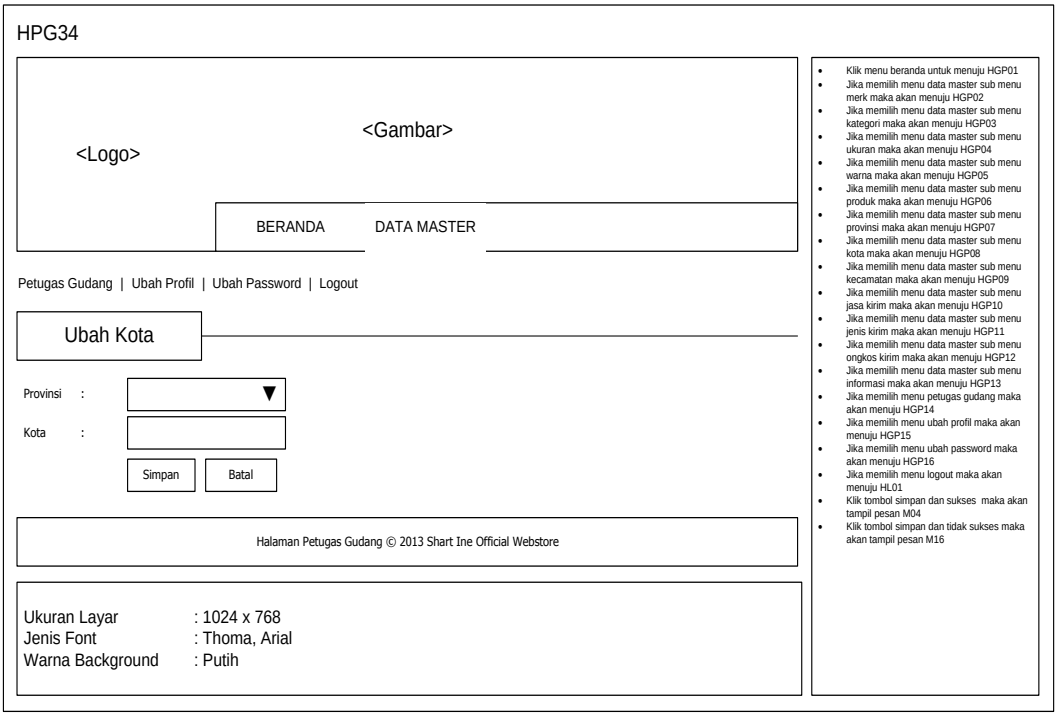
Gambar 3.106 Halaman Data Kota

29. Halaman Tambah Data Kota



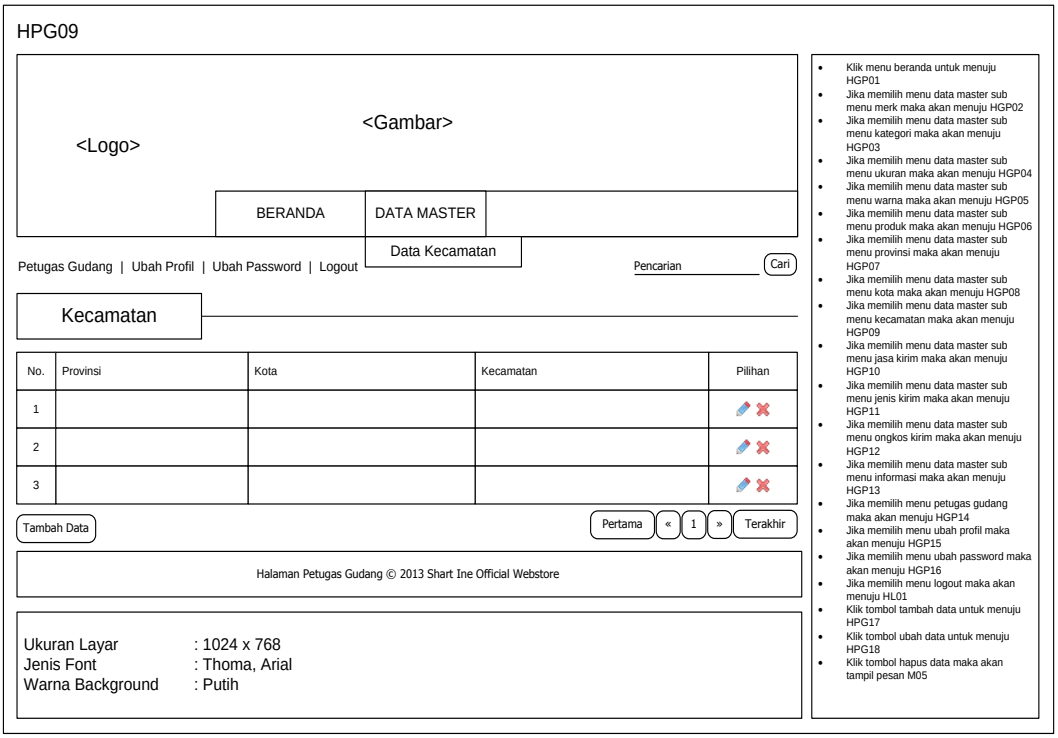
Gambar 3.107 Halaman Tambah Kota

30. Halaman Ubah Data Kota



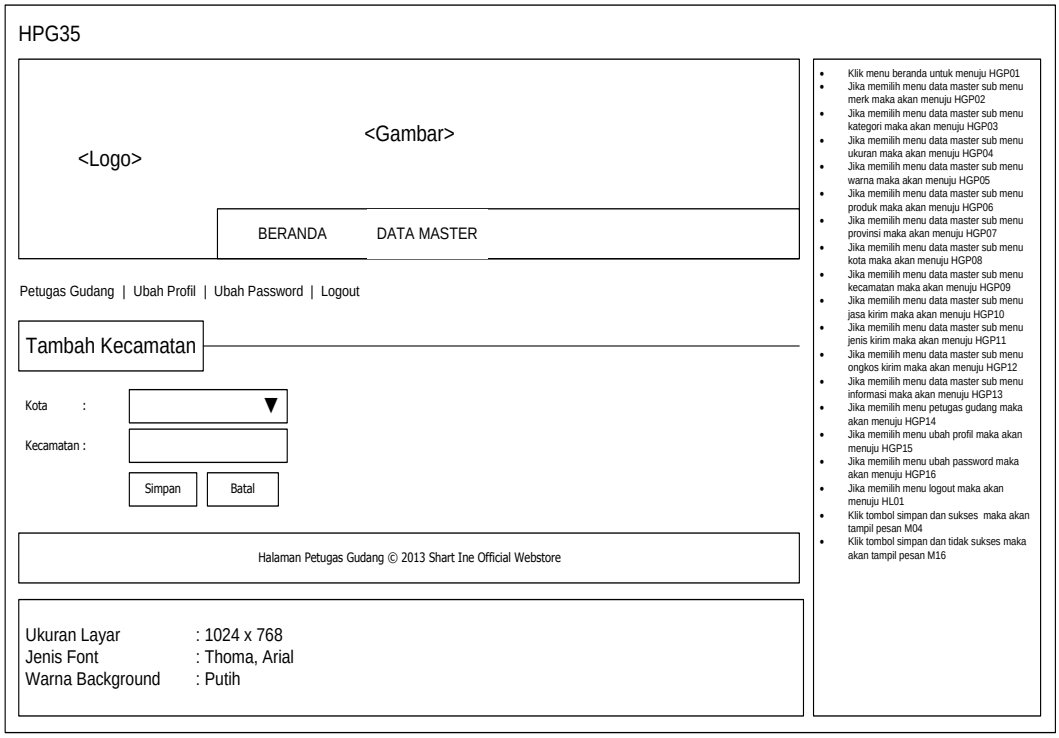
Gambar 3.108 Ubah Data Kota

31. Halaman Data Kecamatan



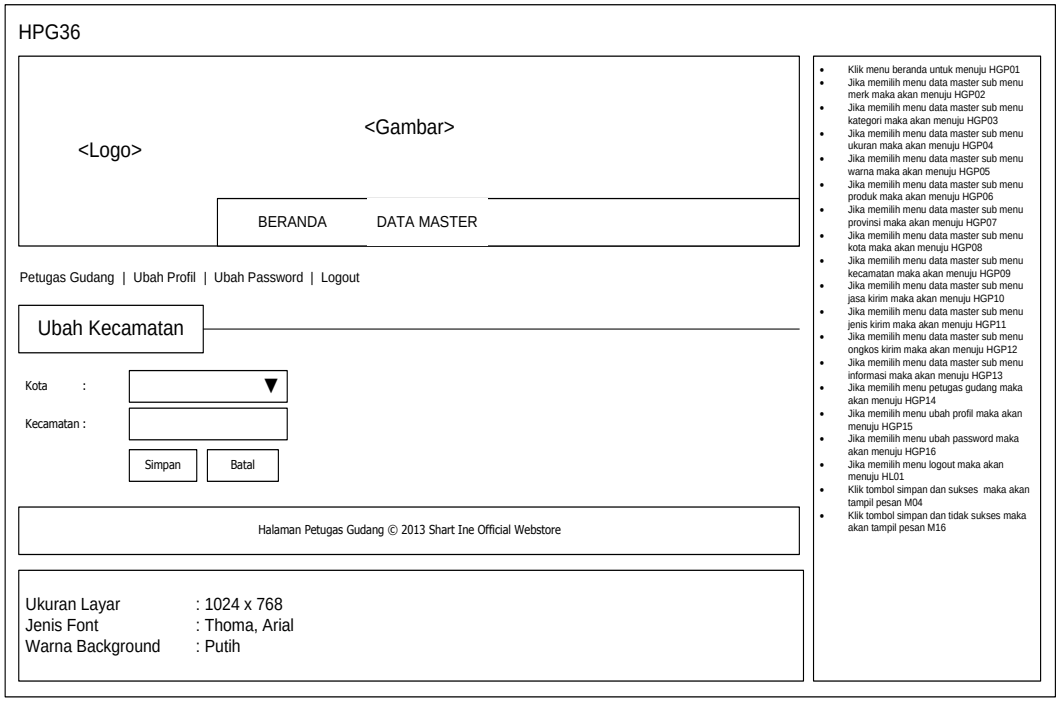
Gambar 3.109 Halaman Data Kecamatan

32. Halaman Tambah Data Kecamatan



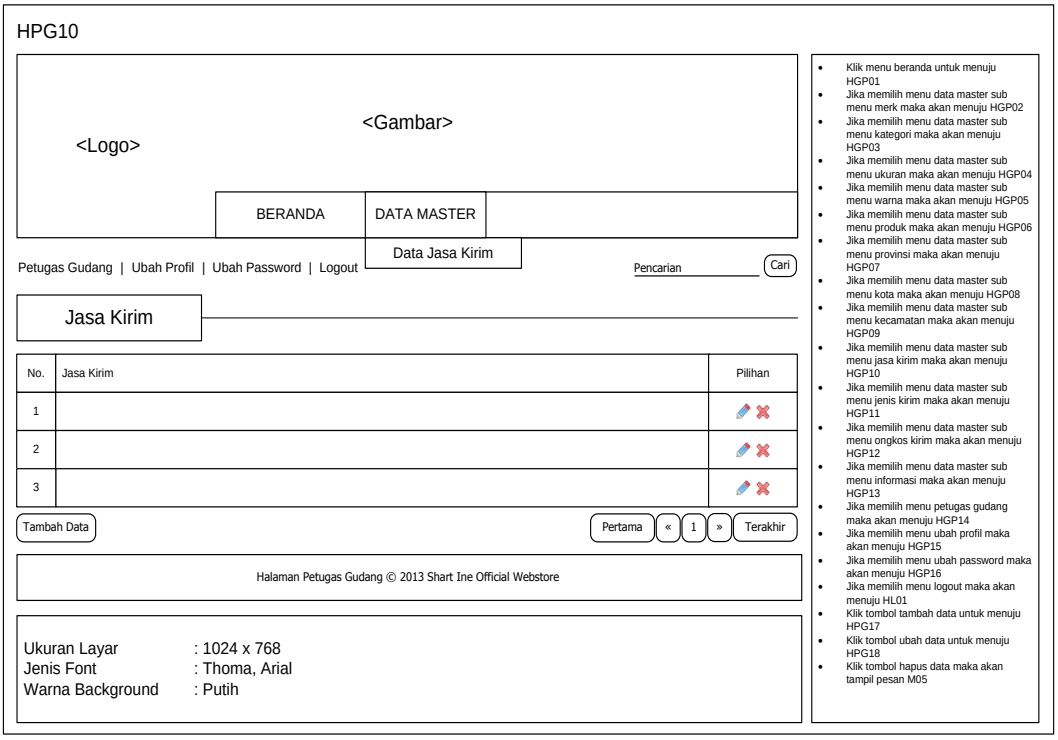
Gambar 3.110 Tambah Data Kecamatan

33. Halaman Ubah Data Kecamatan



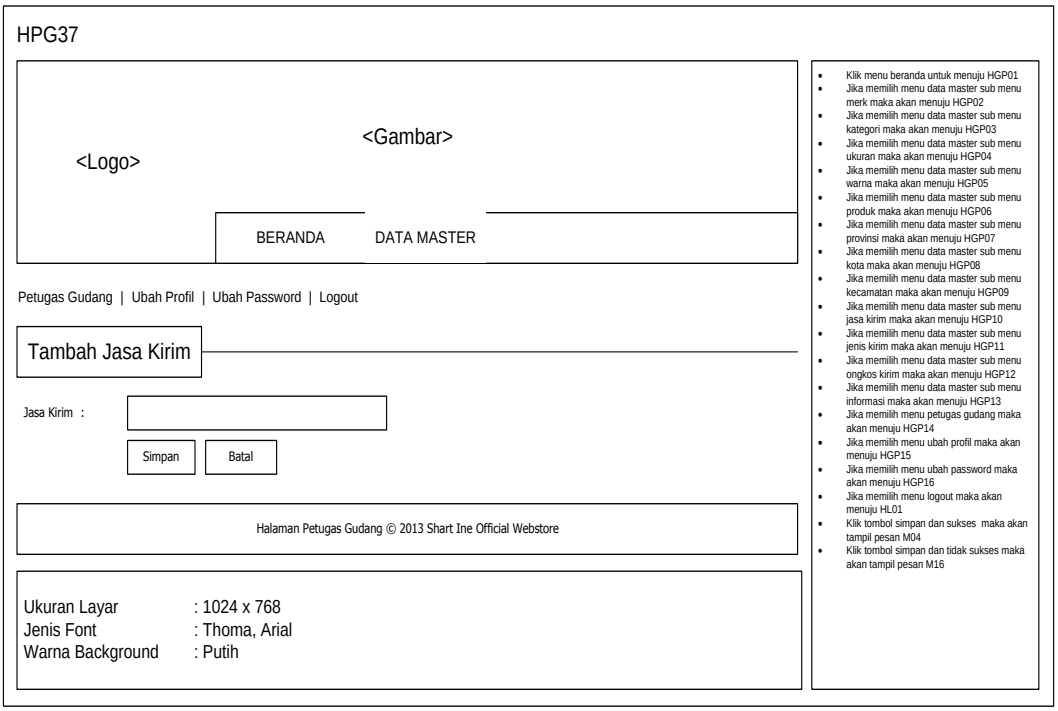
Gambar 3.111 Ubah Data Kecamatan

34. Halaman Data Jasa Kirim



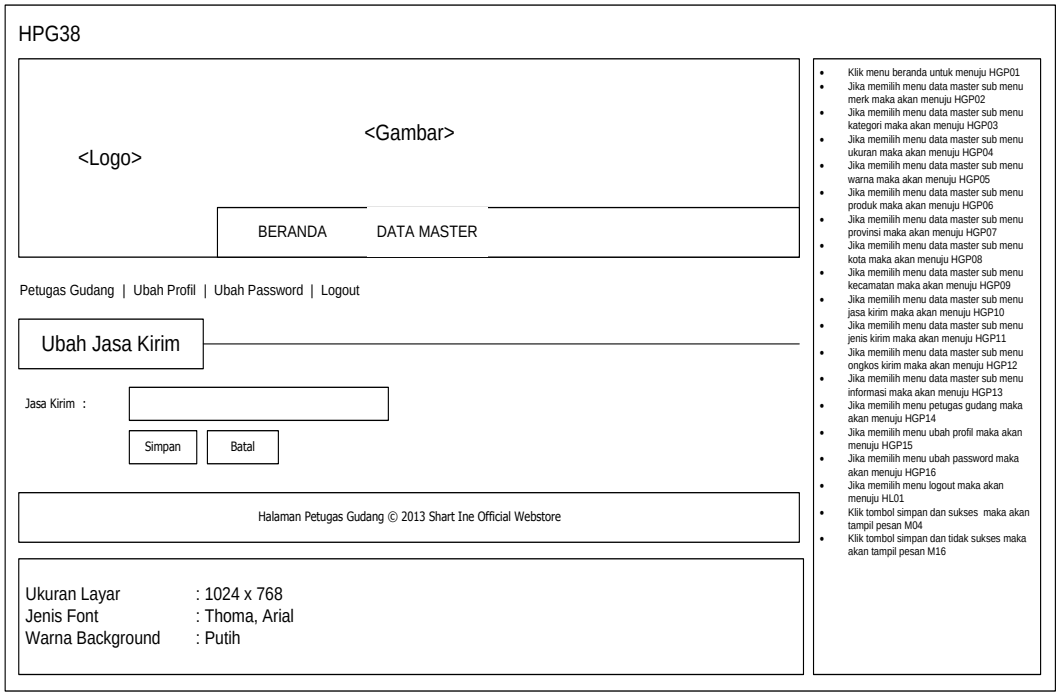
Gambar 3.112 Halaman Jasa Kirim

35. Halaman Tambah Data Jasa Kirim



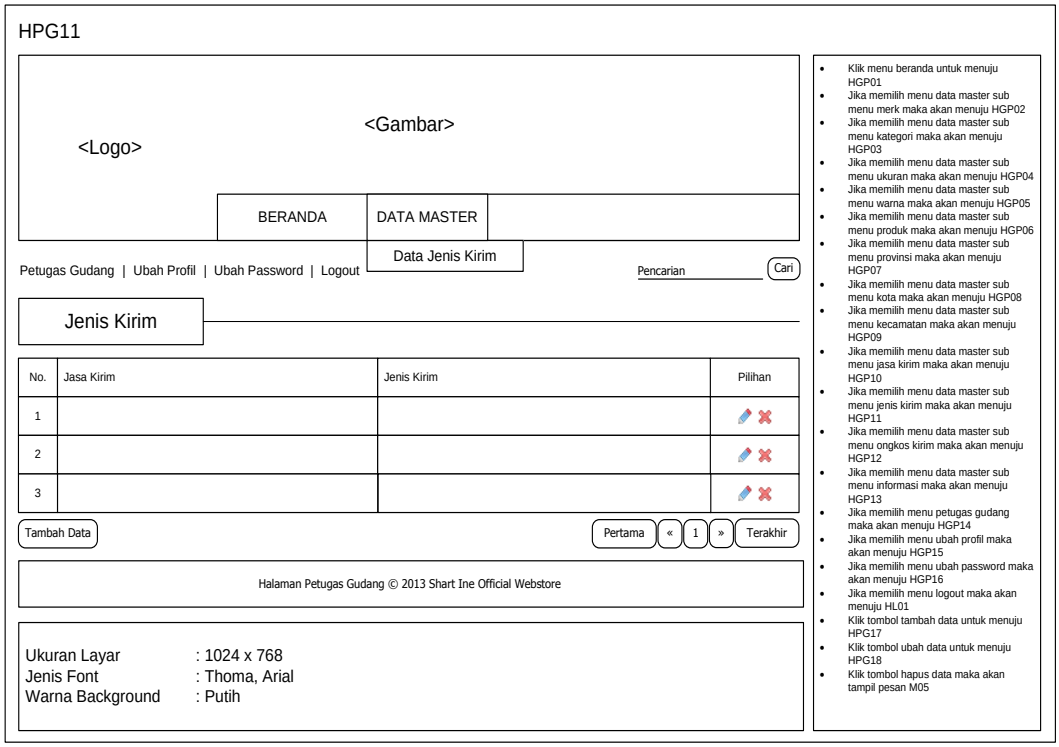
Gambar 3.113 Halaman Tambah Jasa Kirim

36. Halaman Ubah Data Jasa Kirim



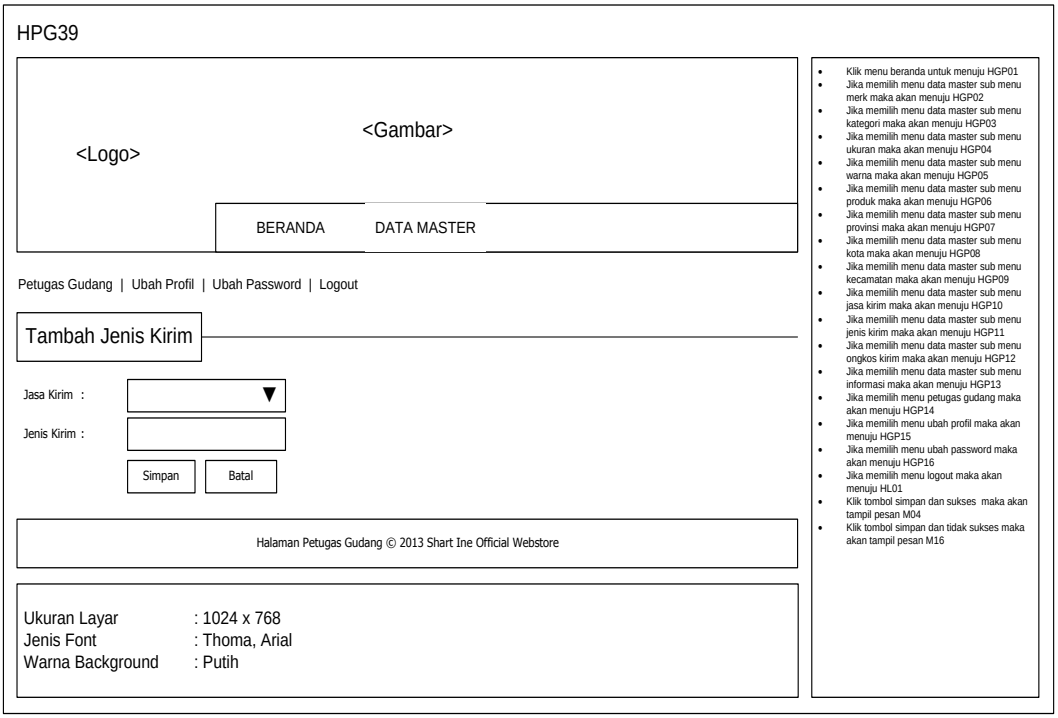
Gambar 3.114 Ubah Jasa Kirim

37. Halaman Data Jenis Kirim



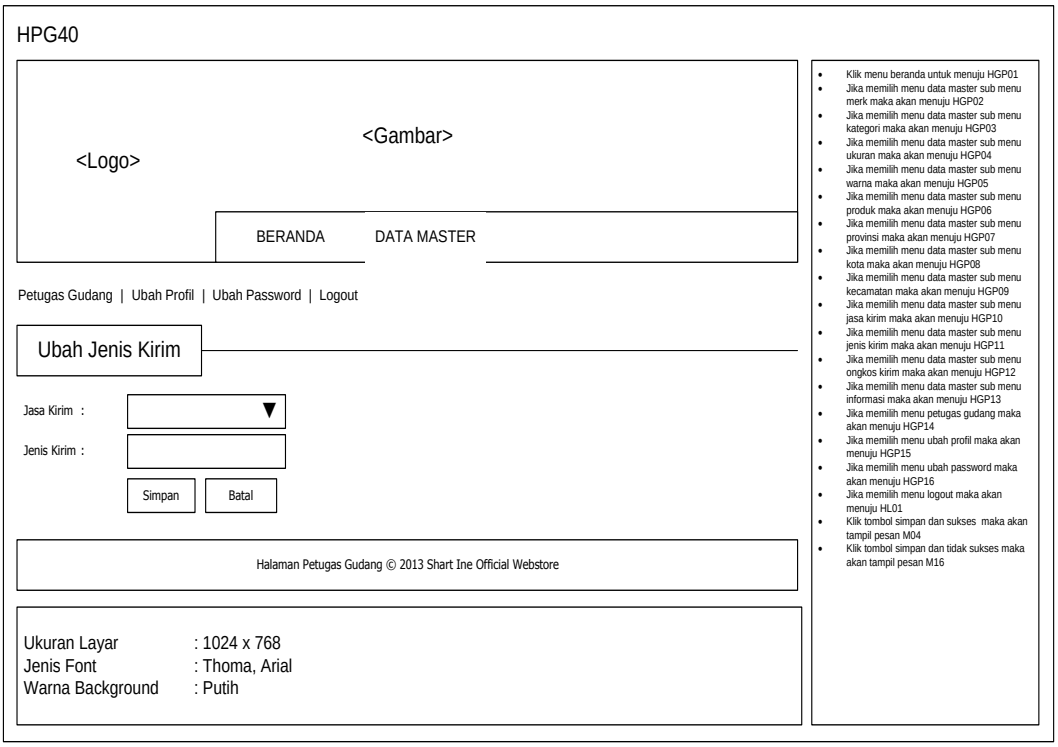
Gambar 3.115 Halaman Data Jenis Kirim

38. Halaman Tambah Data Jenis Kirim



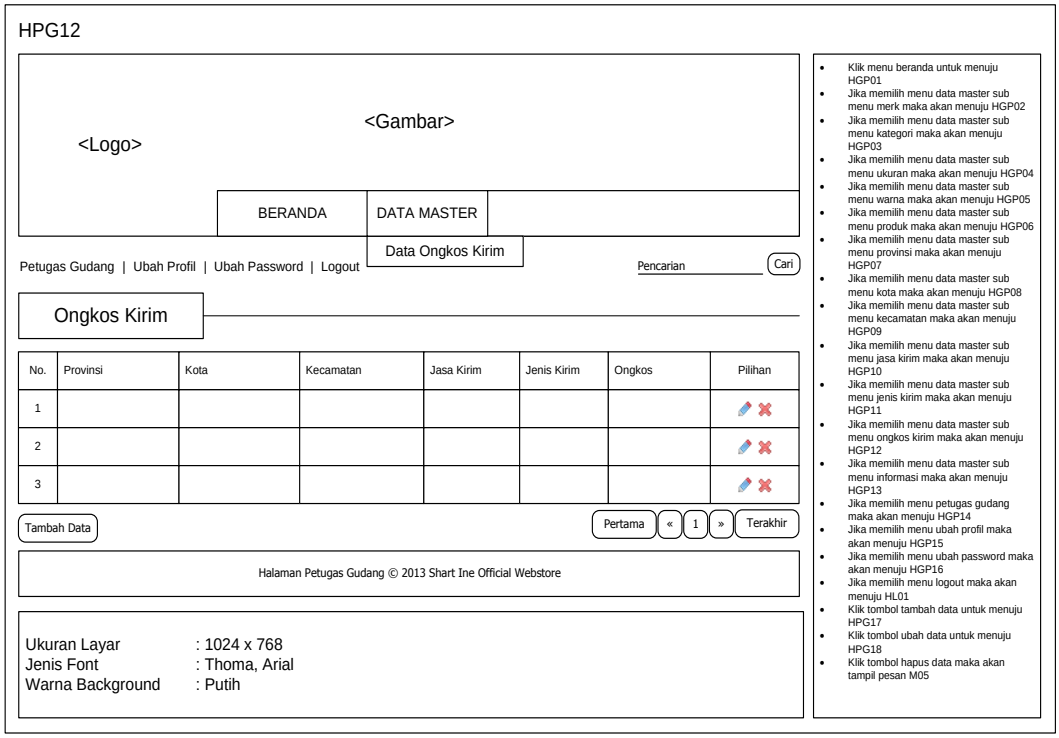
Gambar 3.116 Halaman Tambah Data Jenis Kirim

39. Halaman Ubah Data Jenis Kirim



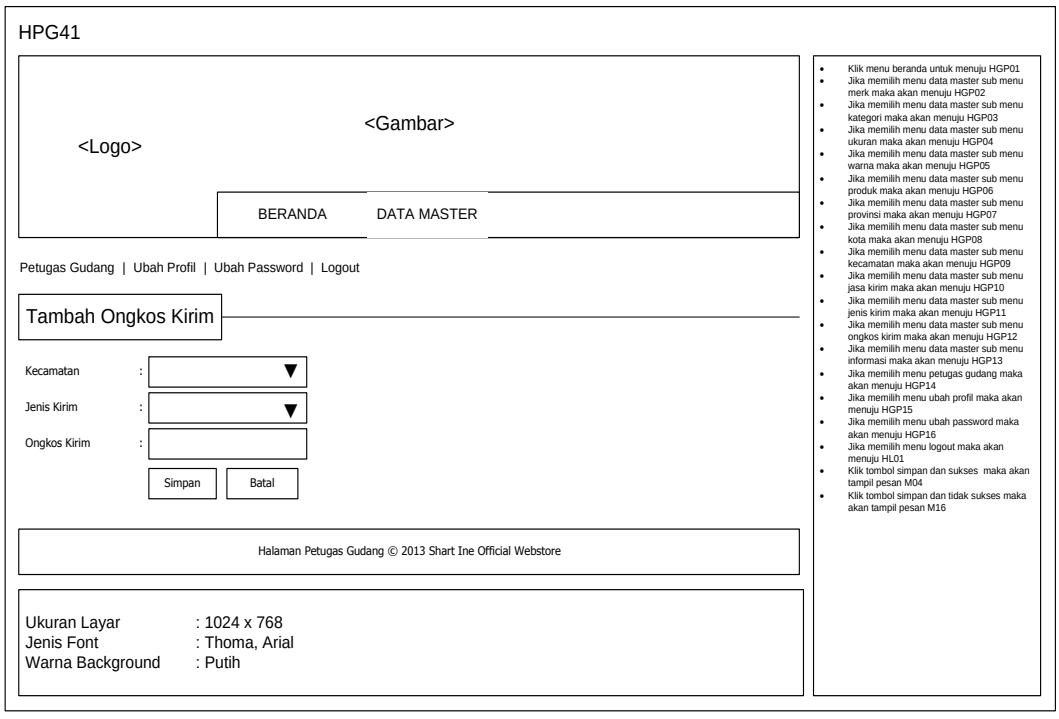
Gambar 3.117 Ubah Data Jenis Kirim

40. Halaman Data Ongkos



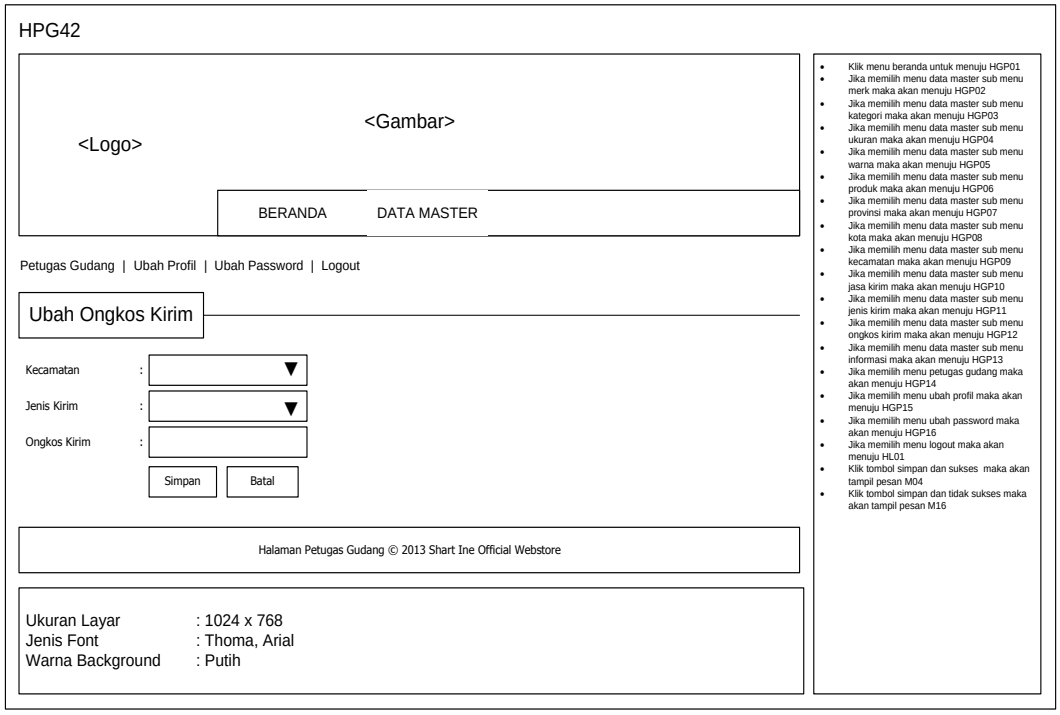
Gambar 3.118 Halaman Data Ongkos Kirim

41. Halaman Tambah Data Ongkos



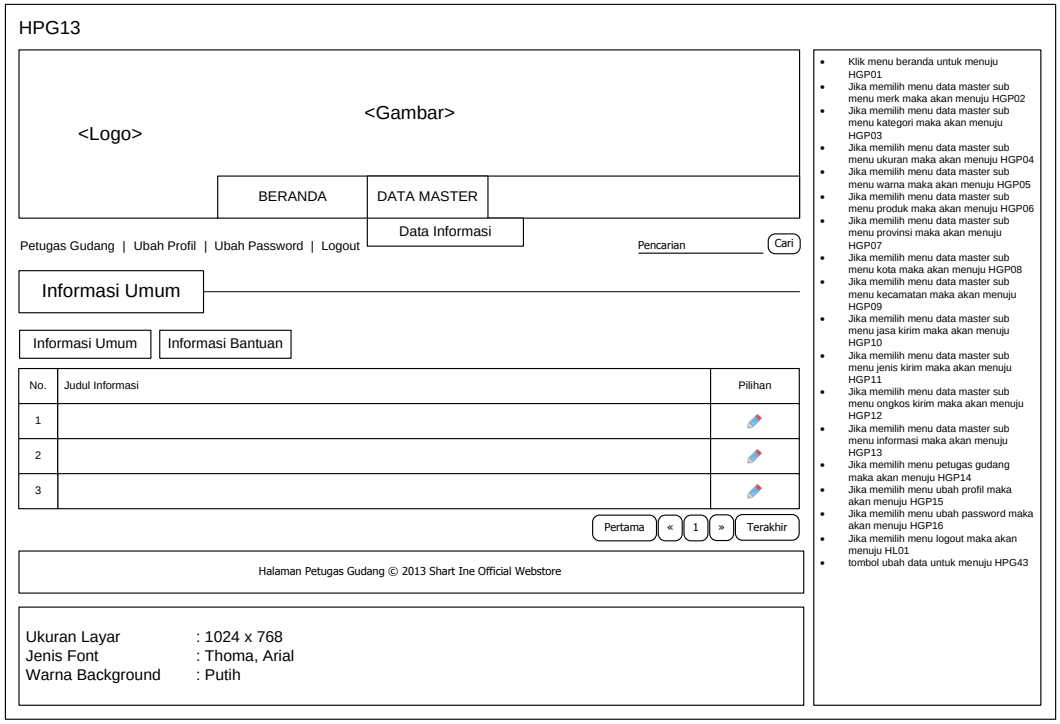
Gambar 3.119 Halaman Tambah Data Ongkos Kirim

42. Halaman Ubah Data Ongkos Kirim



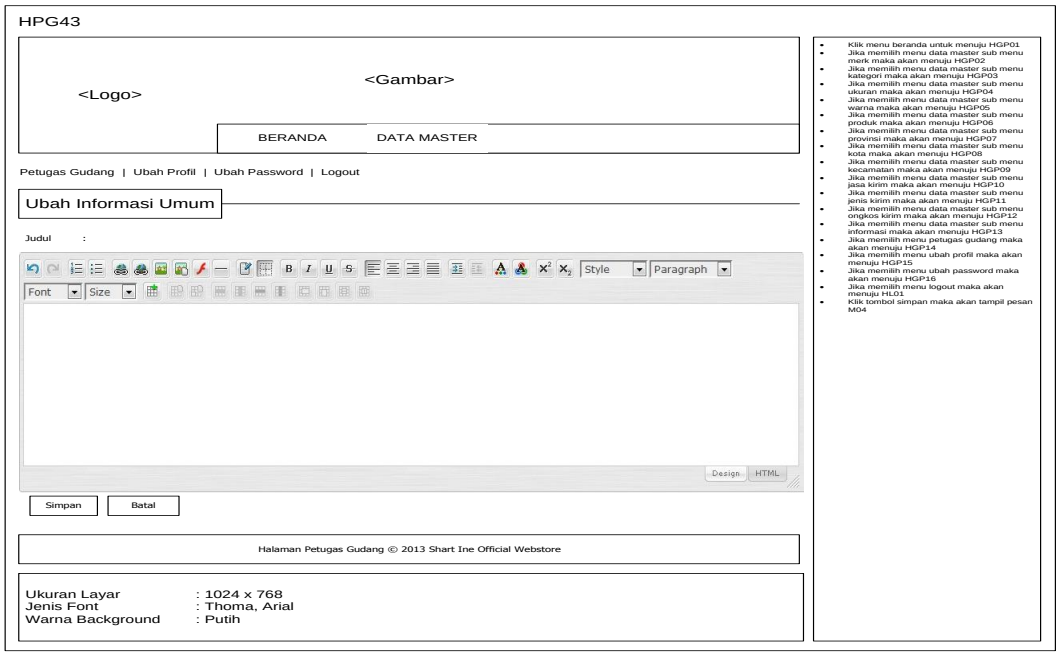
Gambar 3.120 Halaman Ubah Data Ongkos Kirim

43. Halaman Data Informasi Umum



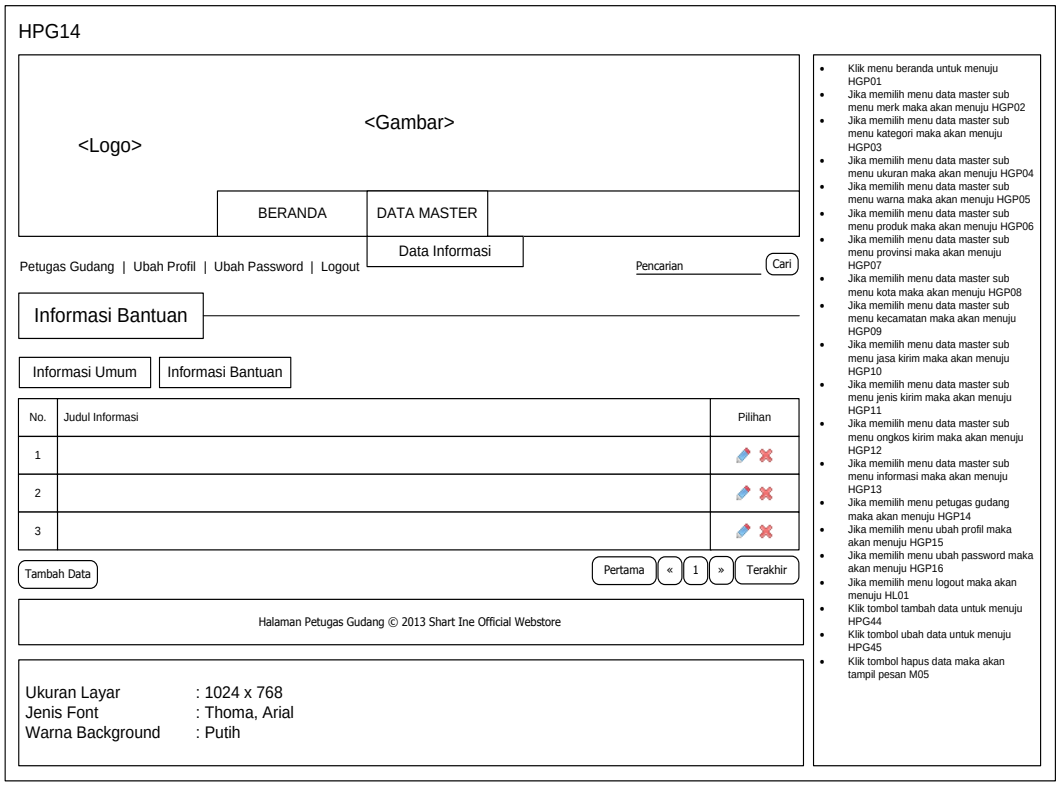
Gambar 3.121 Halaman Data Informasi Umum

44. Halaman Ubah Data Informasi Umum



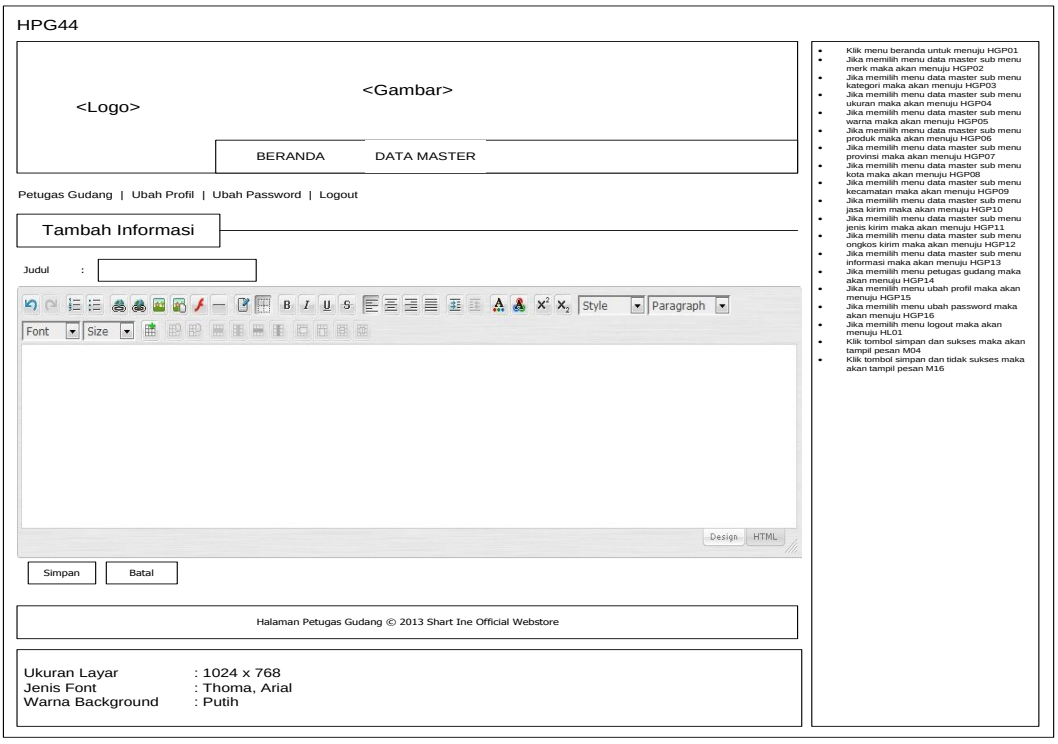
Gambar 3.122 Halaman Ubah Data Informasi Umum

45. Halaman Data Informasi Bantuan



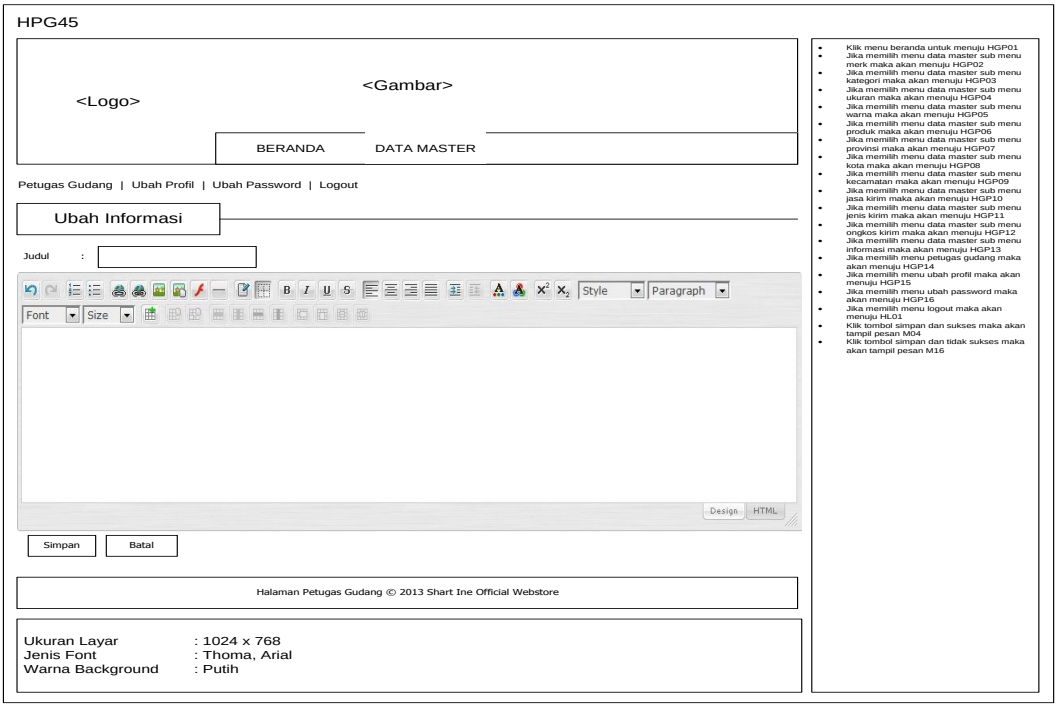
Gambar 3.123 Halaman Data Informasi Bantuan

46. Halaman Tambah Data Informasi Bantuan



Gambar 3.124 Halaman Tambah Data Informasi Bantuan

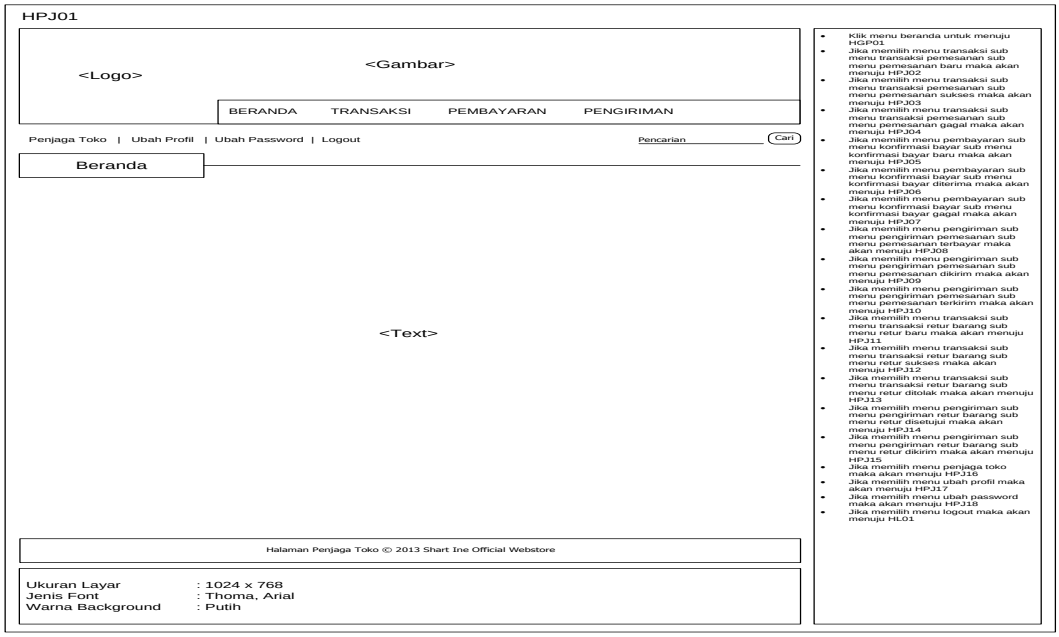
47. Halaman Ubah Data Informasi Bantuan



Gambar 3.125 Halaman Ubah Data Informasi Bantuan

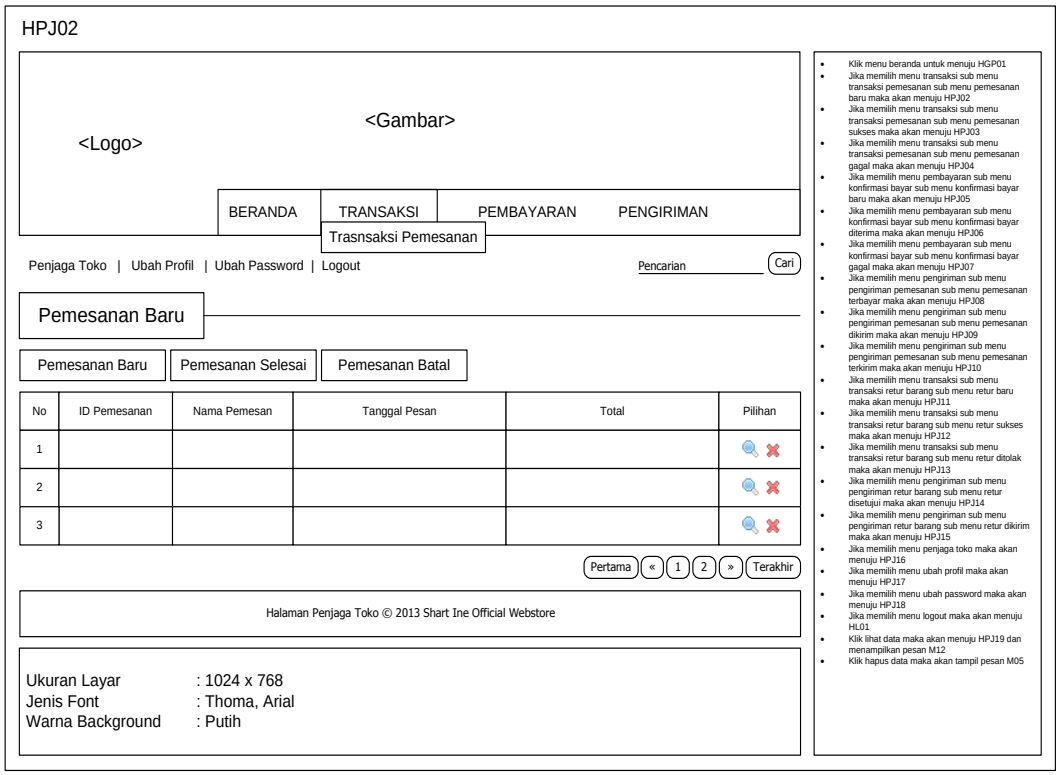
E. Perancangan Penjaga Toko Toko

13. Halaman Utama Penjaga Toko



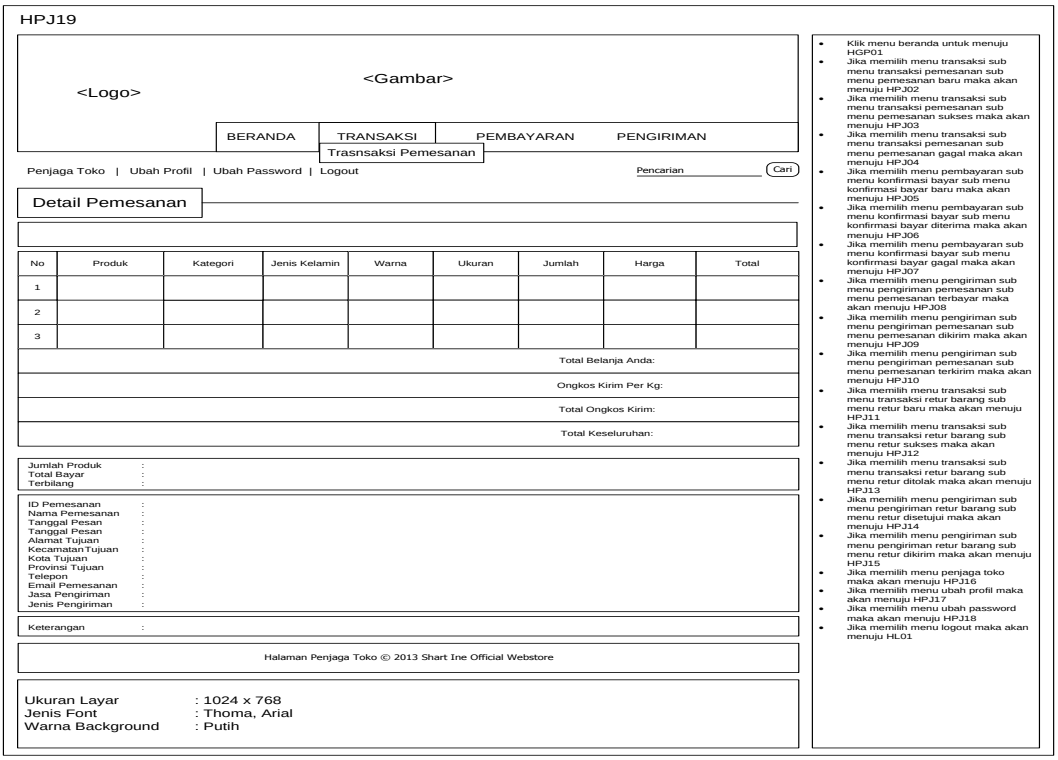
Gambar 3.126 Halaman Utama Penjaga Toko

14. Halaman Transaksi Pemesanan Baru



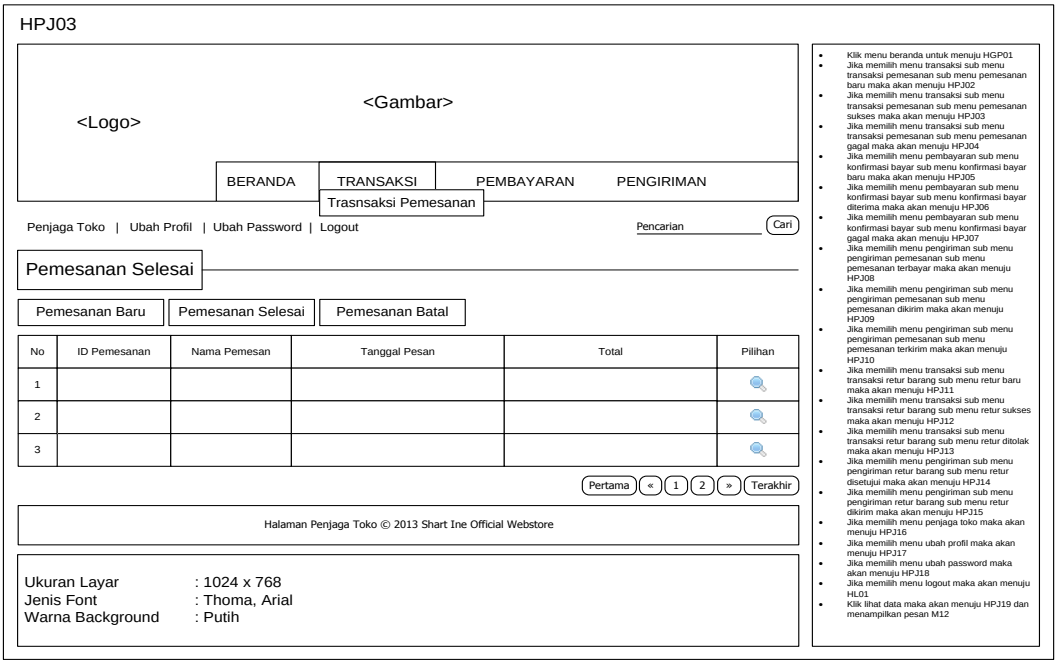
Gambar 3.127 Halaman Transaksi Pemesanan Baru

15. Halaman Detail Pemesanan



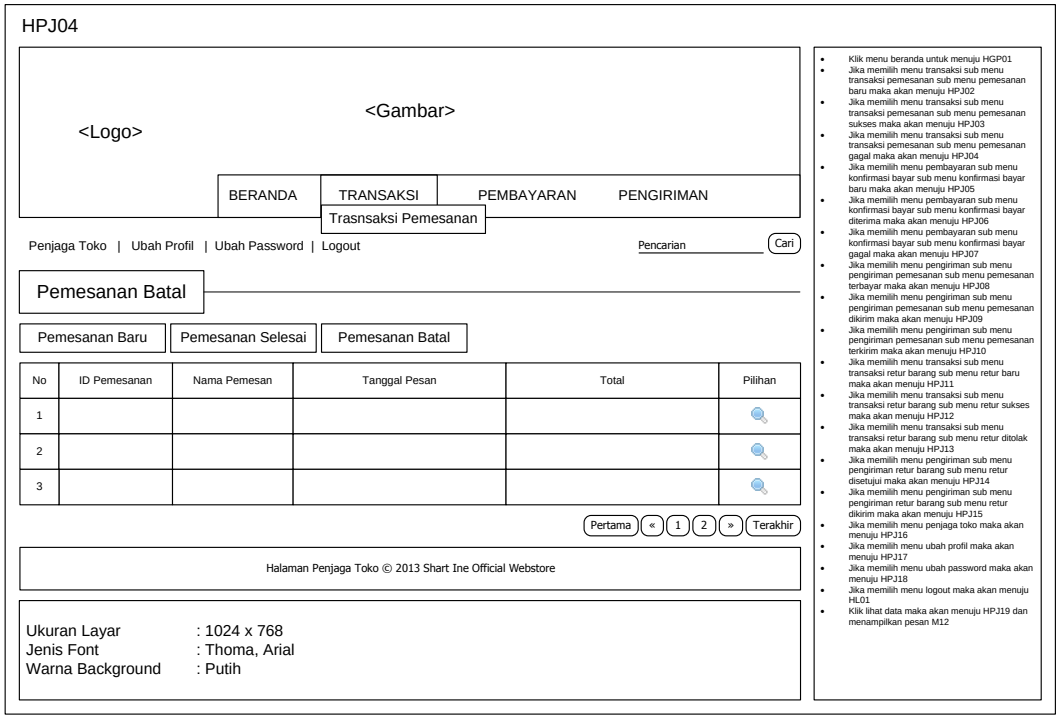
Gambar 3.128 Halaman Detail Pemesanan

16. Halaman Pemesanan Selesai



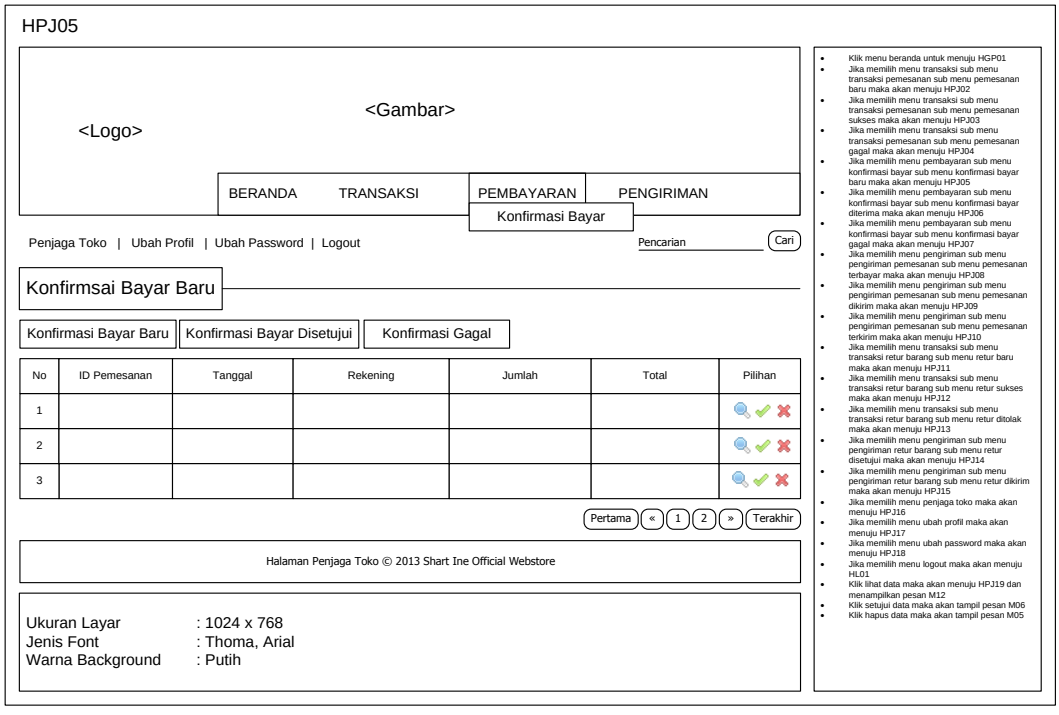
Gambar 3.129 Halaman Pemesanan Sukses

17. Halaman Pemesanan Batal



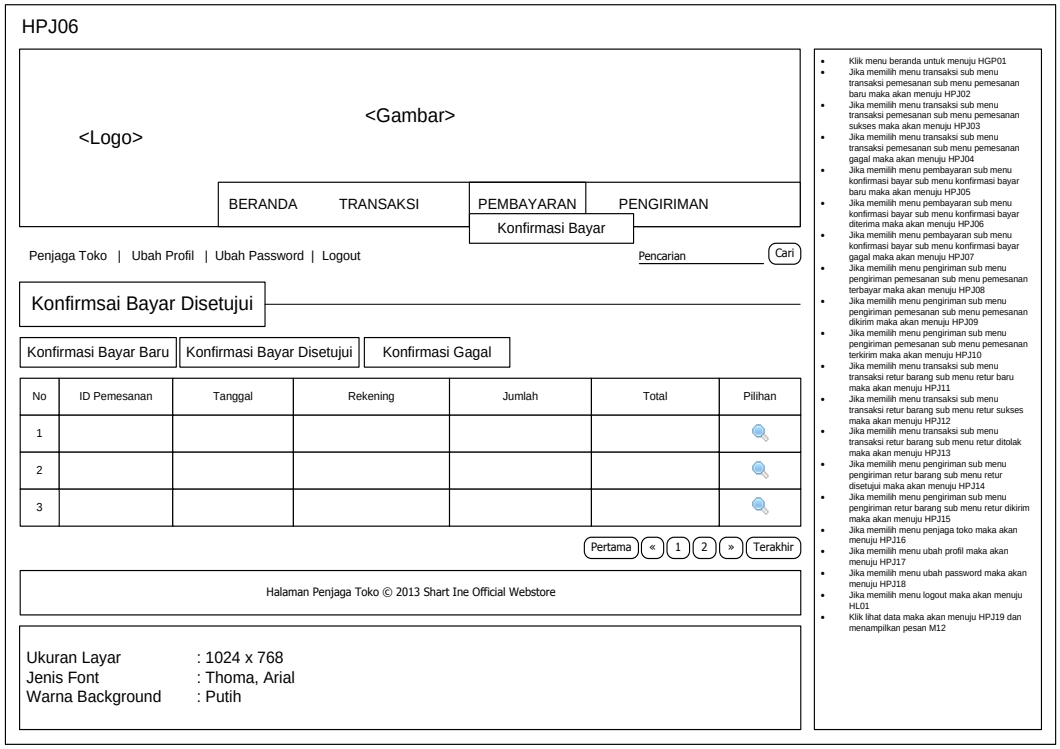
Gambar 3.130 Halaman Pemesanan Sukses

18. Halaman Konfirmasi Bayar Baru



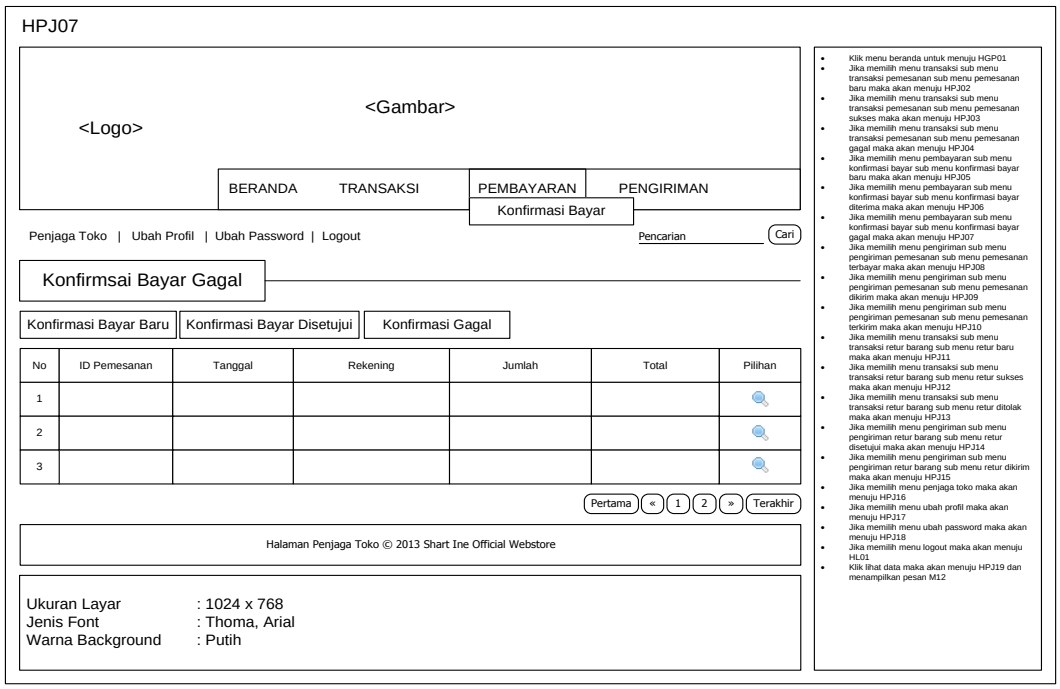
Gambar 3.131 Halaman Konfirmasi Bayar Baru

19. Halaman Konfirmasi Bayar Disetujui



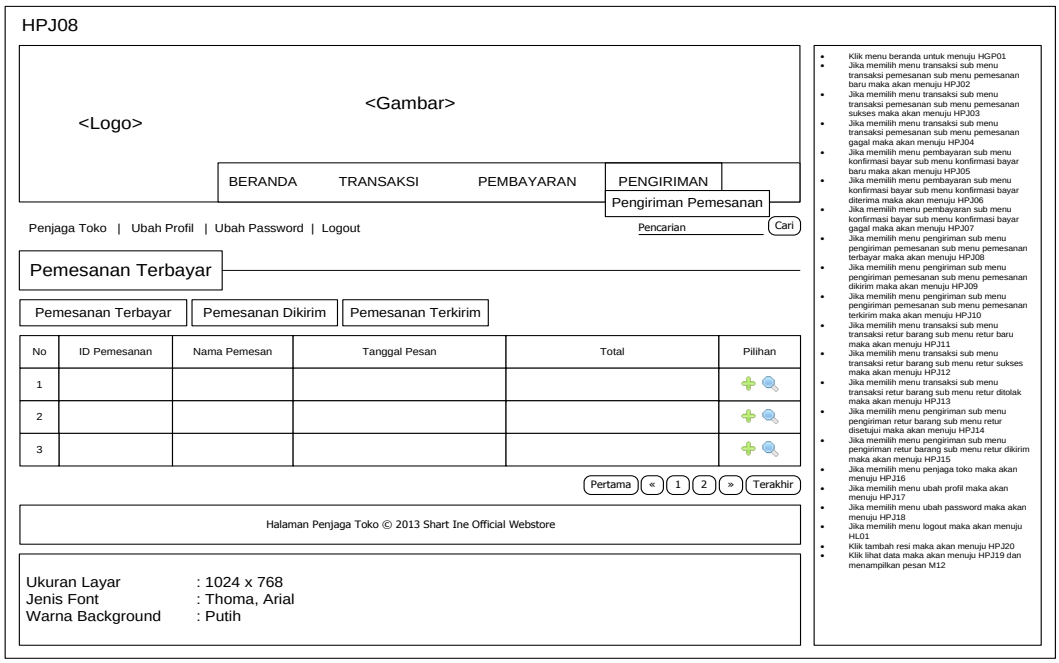
Gambar 3.132 Halaman Konfirmasi Bayar Disetujui

20. Halaman Konfirmasi Bayar Gagal



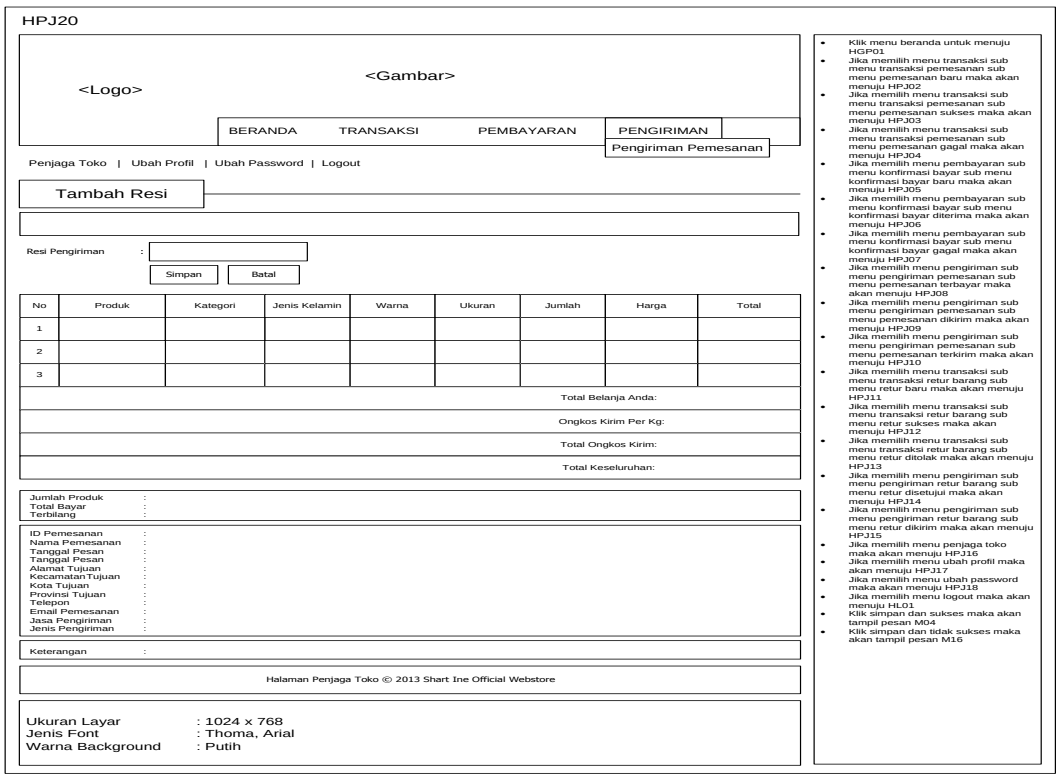
Gambar 3.133 Halaman Konfirmasi Bayar Gagal

21. Halaman Pemesanan Terbayar



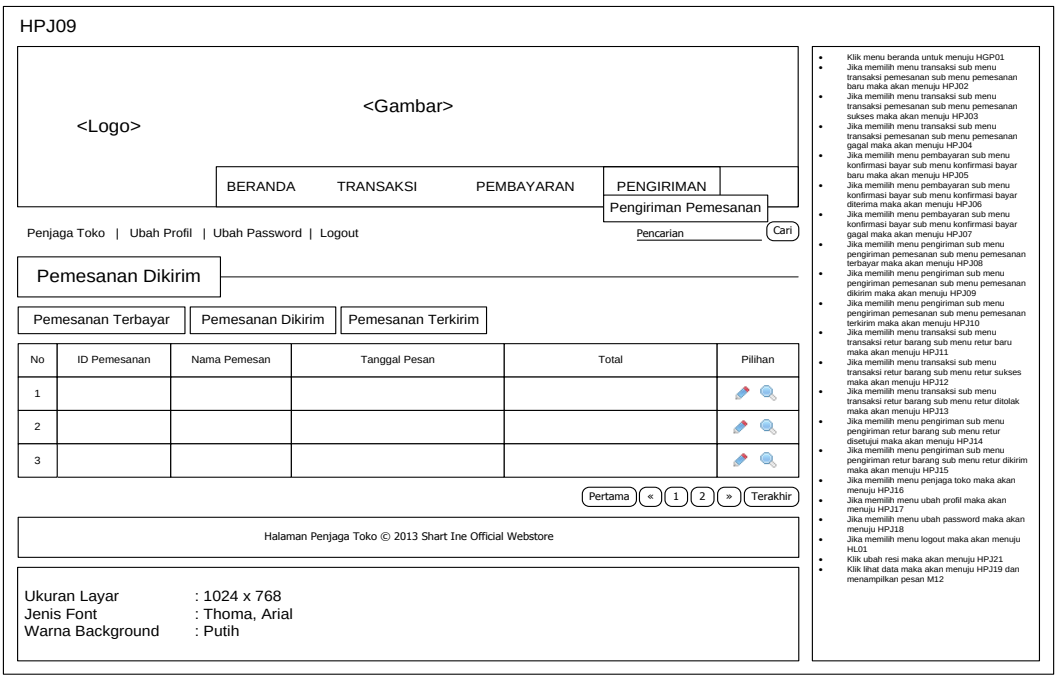
Gambar 3.134 Halaman Pemesanan Terbayar

22. Halaman Tambah Resi Pengiriman Pemesanan



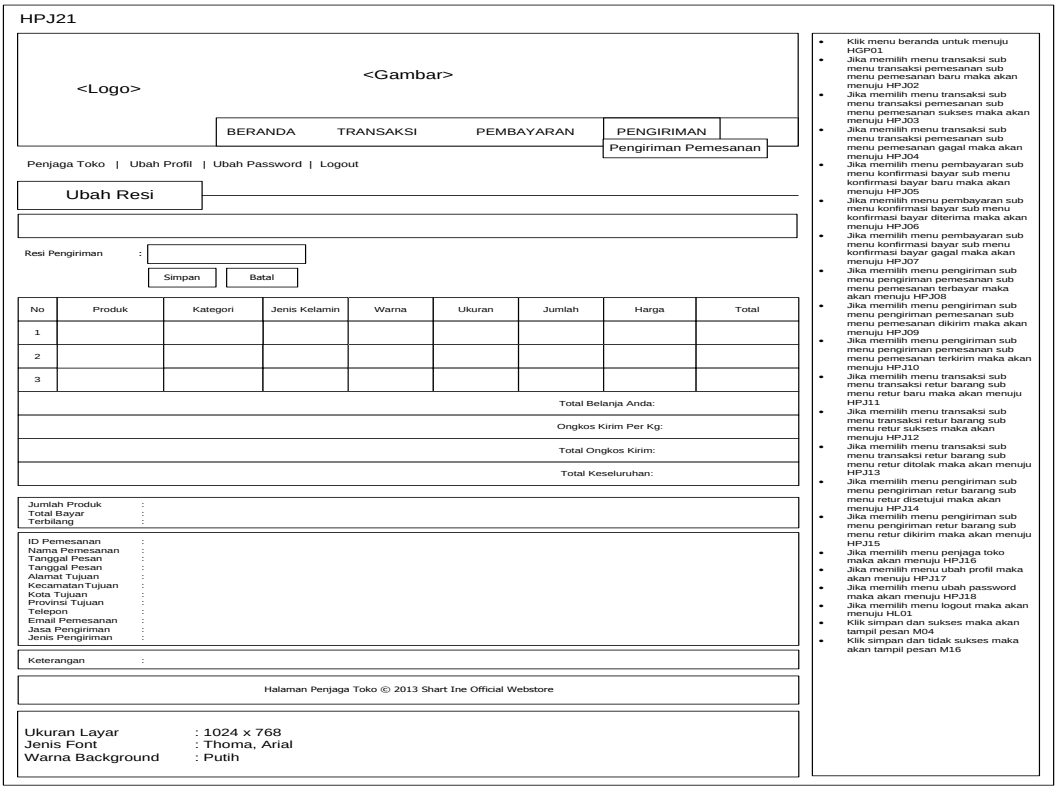
Gambar 3.135 Halaman Tambah Resi Pengiriman Pemesanan

23. Halaman Pemesanan Dikirm



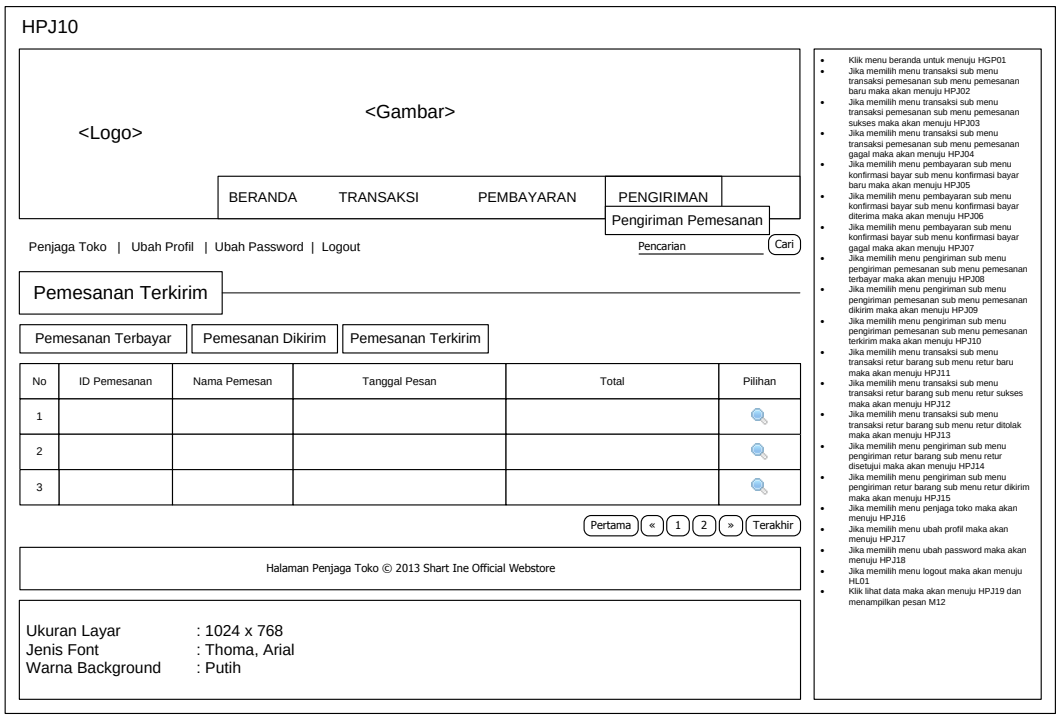
Gambar 3.136 Halaman Pemesanan Dikirm

24. Halaman Ubah Resi Pengiriman Pemesanan



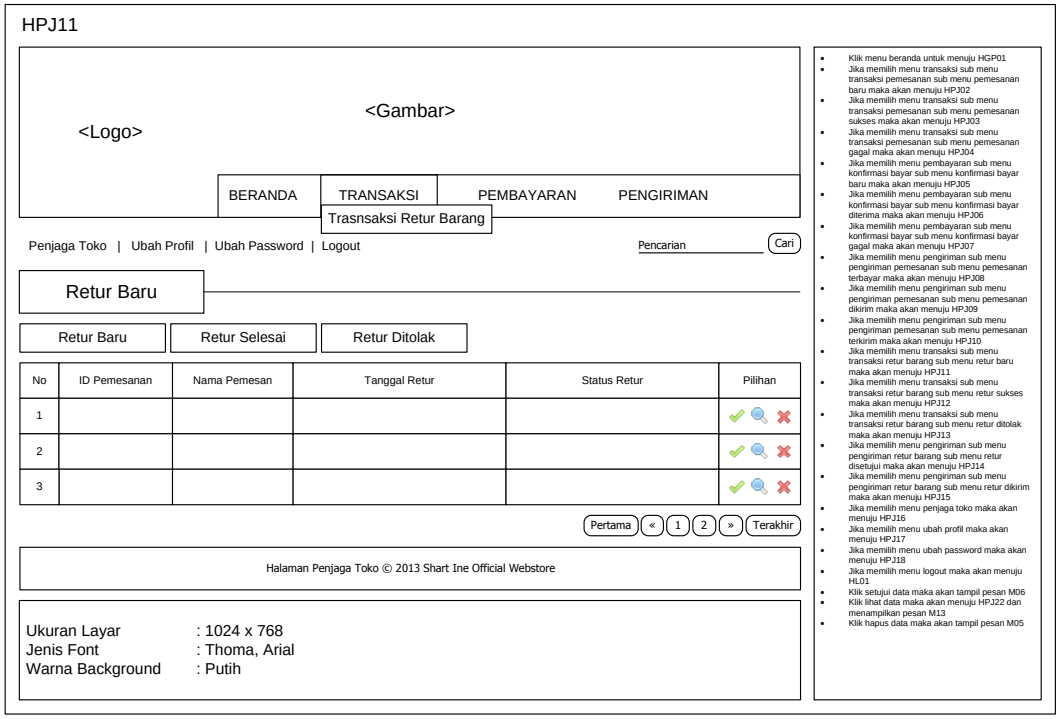
Gambar 3.137 Halaman Ubah Resi Pengiriman Pemesanan

25. Halaman Pemesanan Terkirim



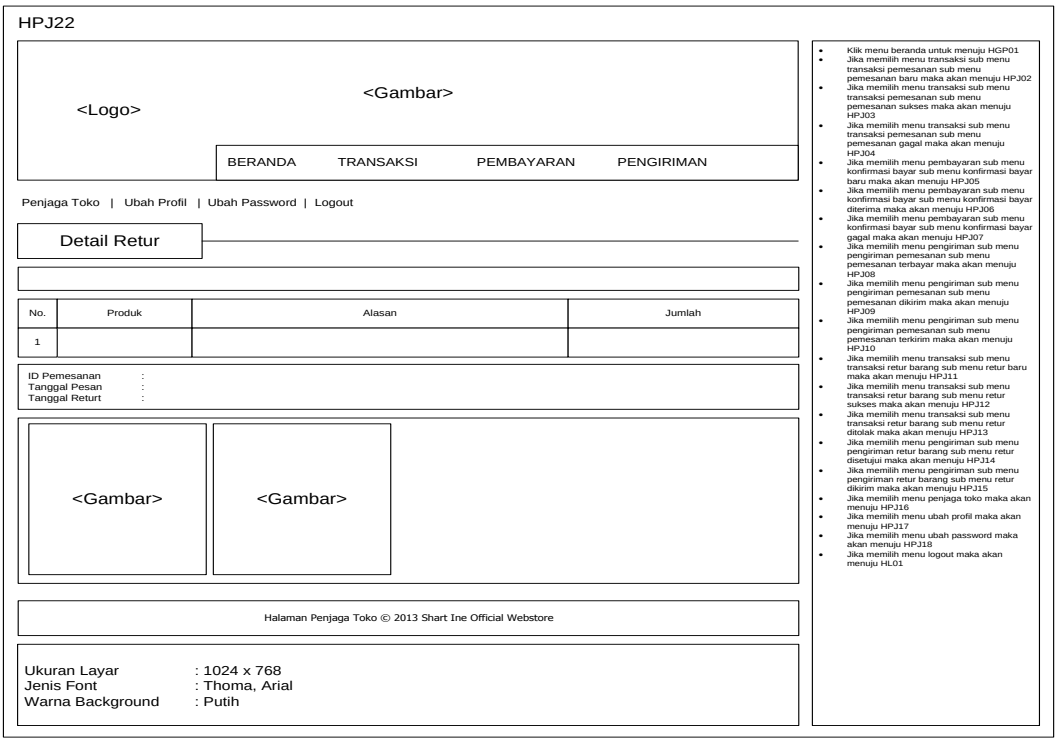
Gambar 3.138 Halaman Pemesanan Terkirim

26. Halaman Retur Baru



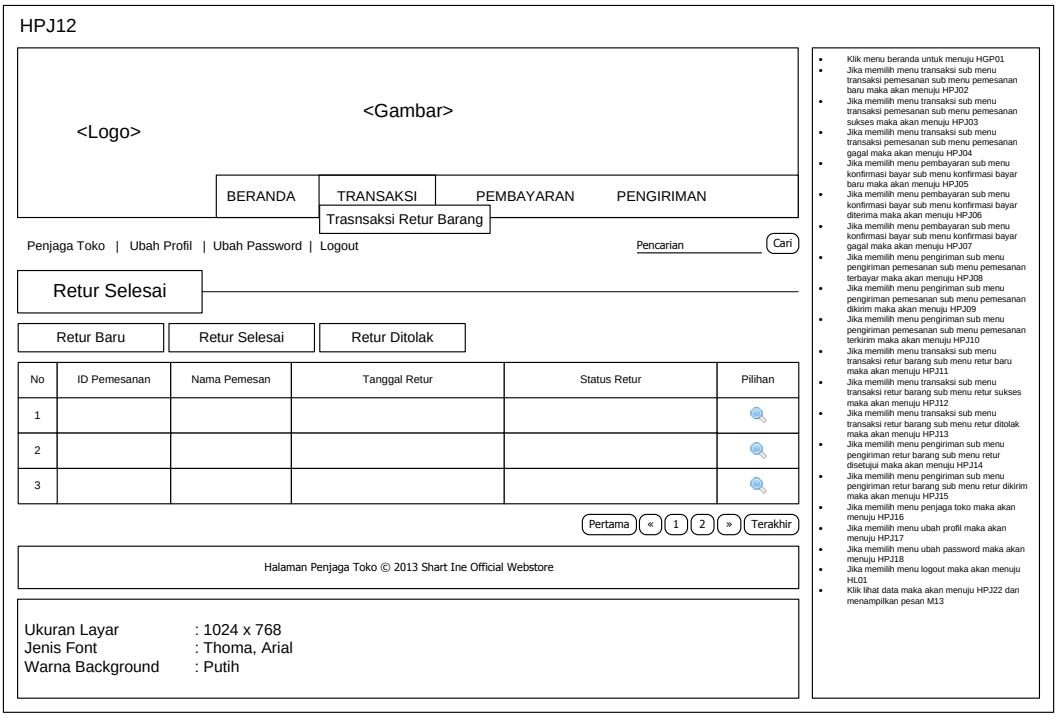
Gambar 3.139 Halaman Retur Baru

27. Halaman Detail Retur



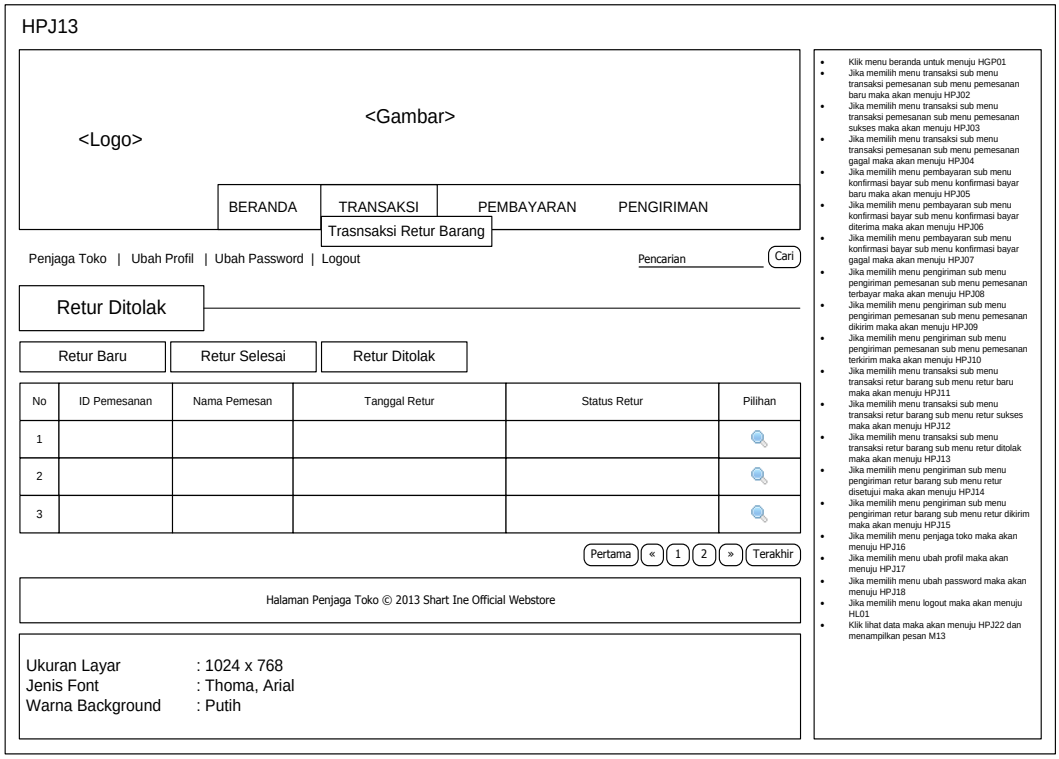
Gambar 3.140 Halaman Detail Retur

28. Halaman Retur Sukses



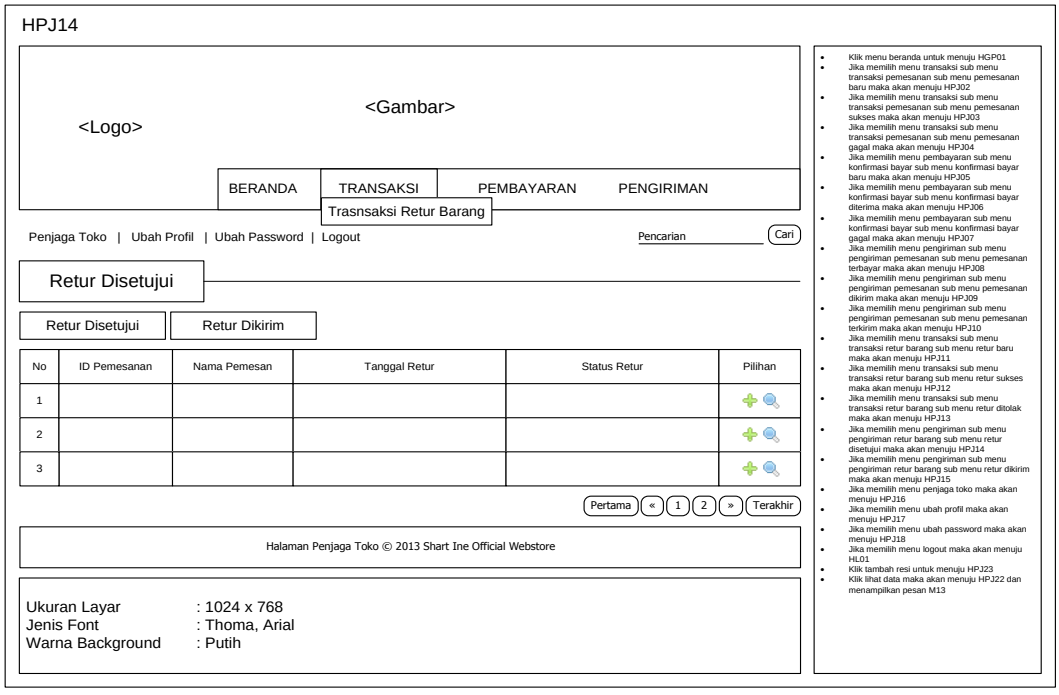
Gambar 3.141 Halaman Retur Sukses

29. Halaman Retur Ditolak



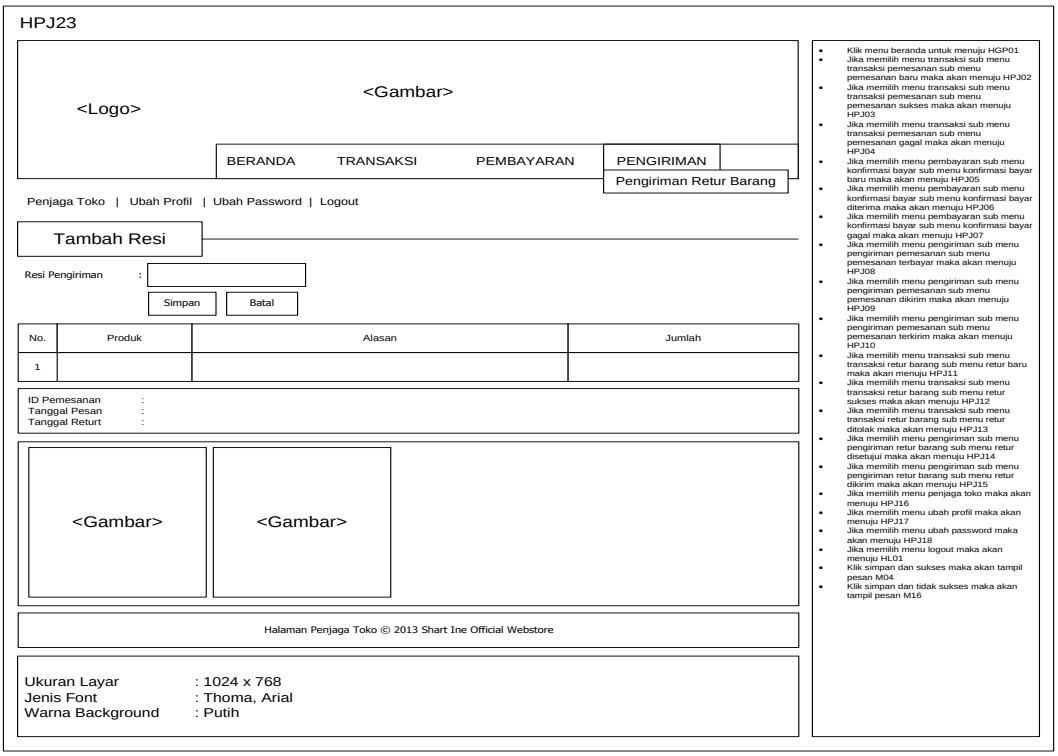
Gambar 3.142 Halaman Retur Ditolak

30. Halaman Retur Disetujui



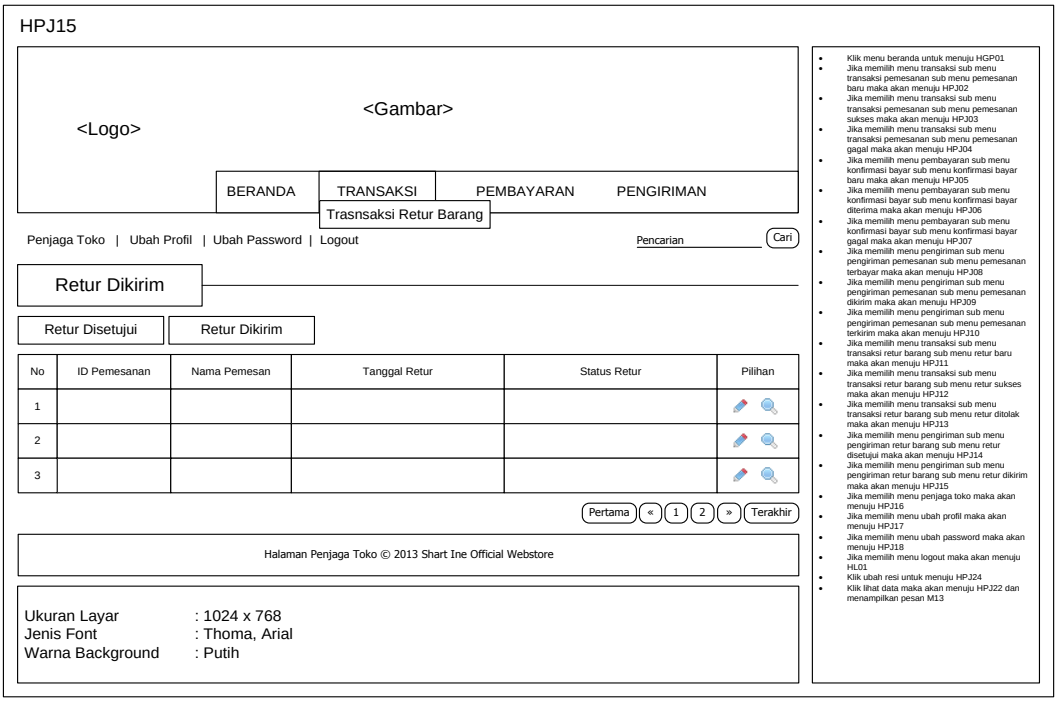
Gambar 3.143 Halaman Retur Disetujui

31. Halaman Tambah Resi Pengiriman Retur



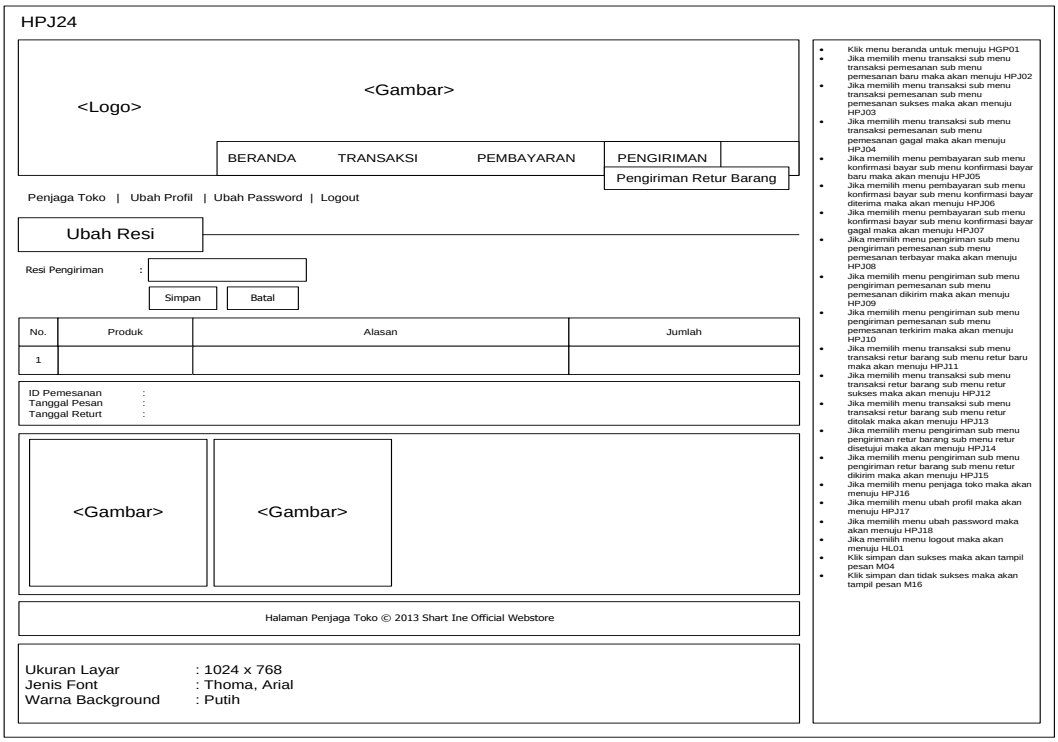
Gambar 3.144 Halaman Tambah Resi Pengiriman Retur

32. Halaman Retur Dikirim



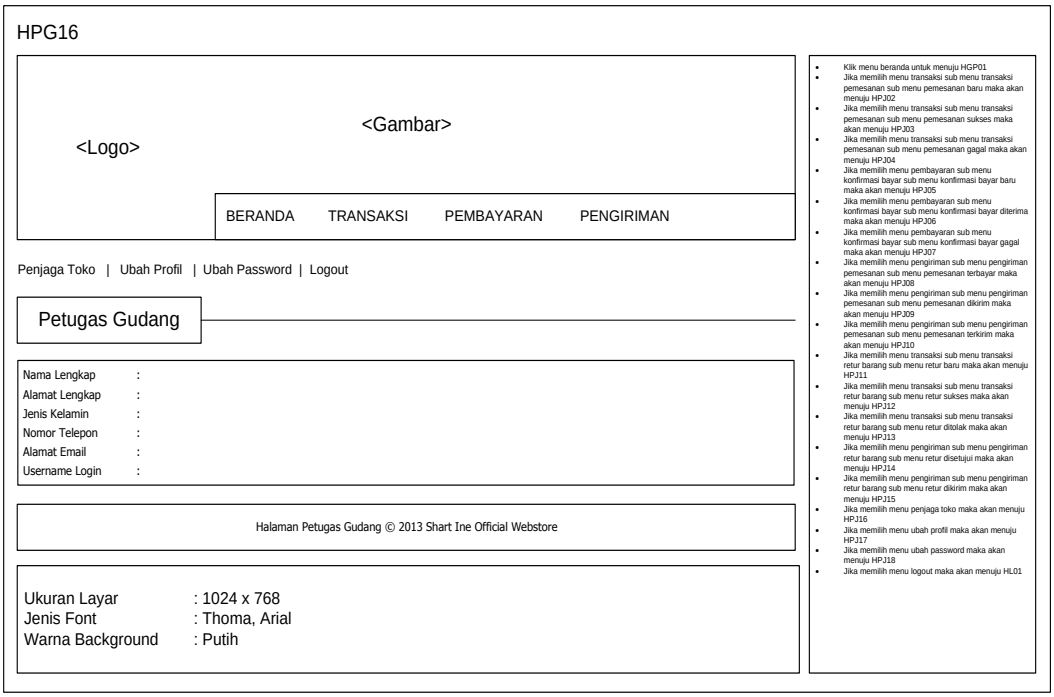
Gambar 3.145 Halaman Retur Dikirim

33. Halaman Ubah Resi Pengiriman Retur



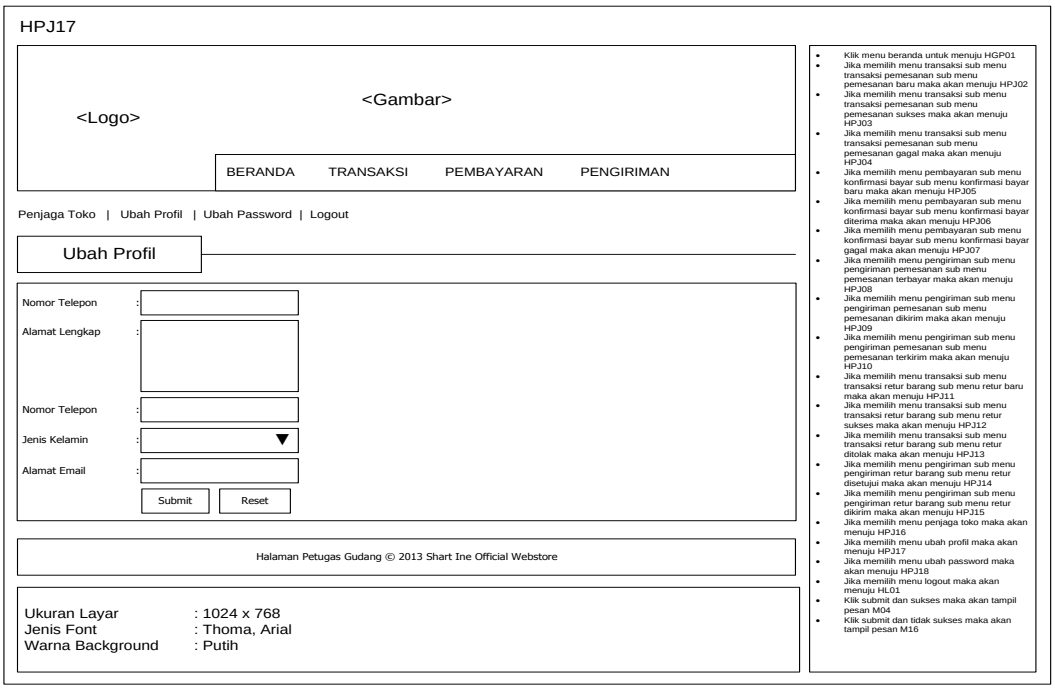
Gambar 3.146 Halaman Ubah Resi Pengiriman Retur

34. Halaman Penjaga Toko



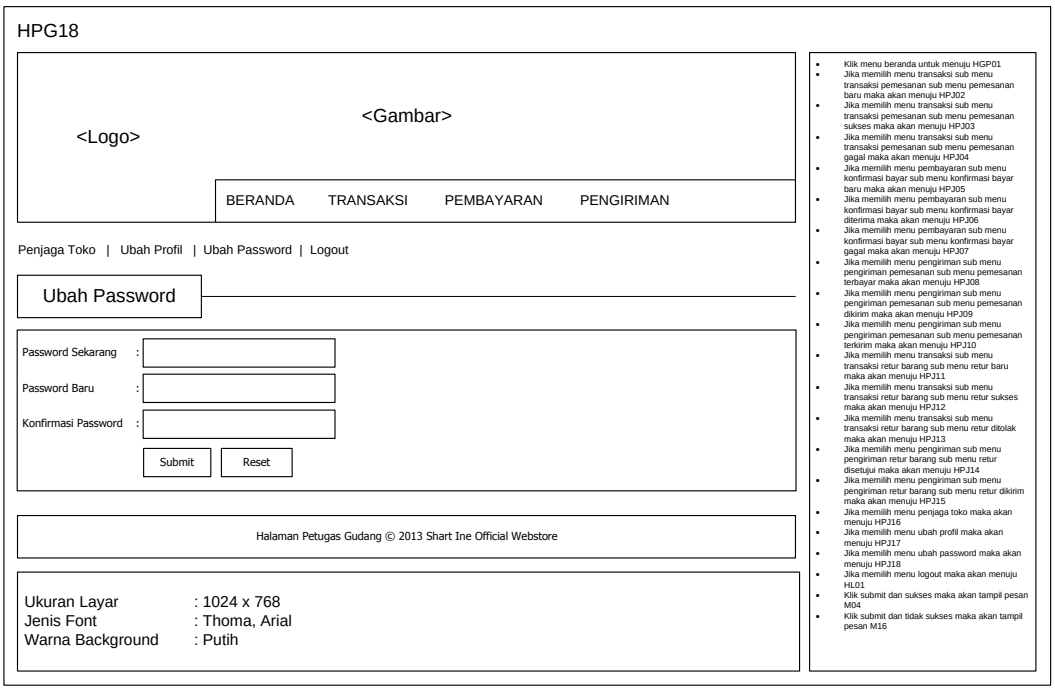
Gambar 3.147 Halaman Penjaga Toko

35. Halaman Ubah Profil Penjaga Toko



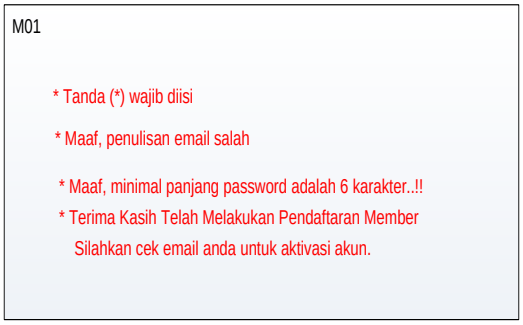
Gambar 3.148 Halaman Ubah Profil Penjaga Toko

36. Halaman Ubah *Password* Penjaga Toko

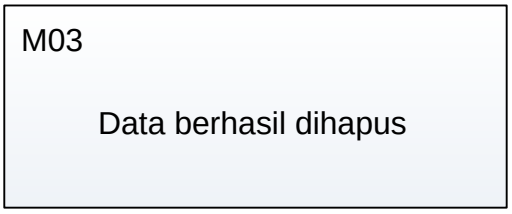


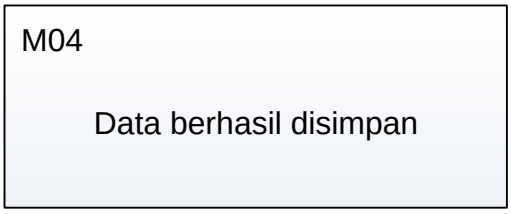
Gambar 3.149 Halaman Ubah *Password* Penjaga Toko

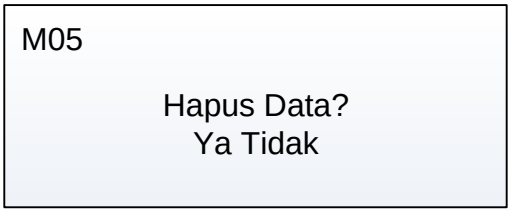
3.2.2.3 Pesan


M01
* Tanda (*) wajib diisi
* Maaf, penulisan email salah
* Maaf, minimal panjang password adalah 6 karakter..!!
* Terima Kasih Telah Melakukan Pendaftaran Member
Silahkan cek email anda untuk aktivasi akun.

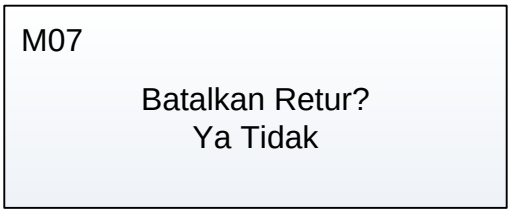

M02
* Email dan password harus diisi
* Email atau Password tidak cocok


M03
Data berhasil dihapus


M04
Data berhasil disimpan

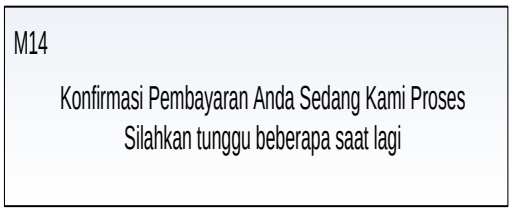

M05
Hapus Data?
Ya Tidak

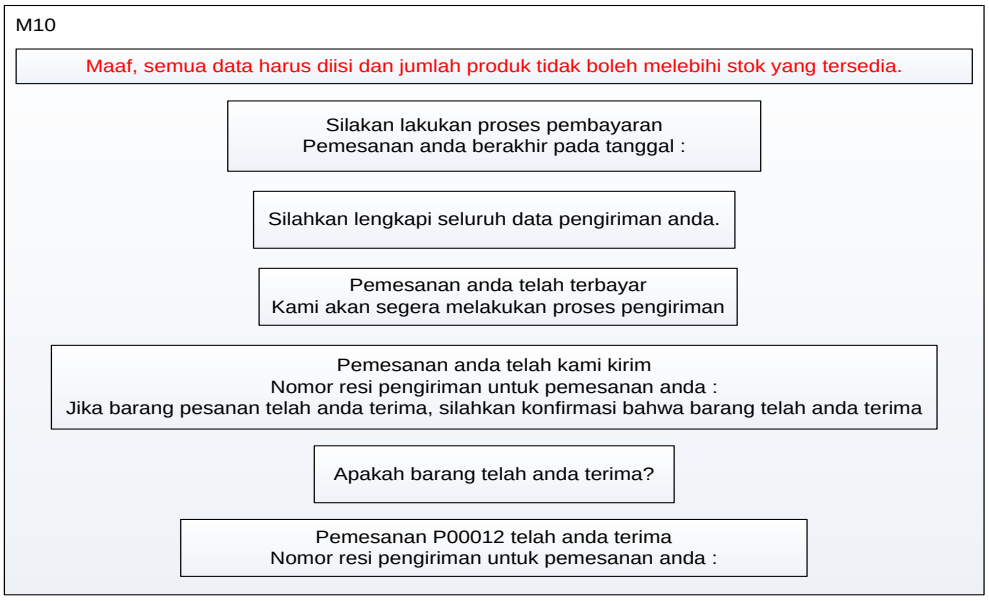

M06
Setujui Data?
Ya Tidak


M07
Batalkan Retur?
Ya Tidak

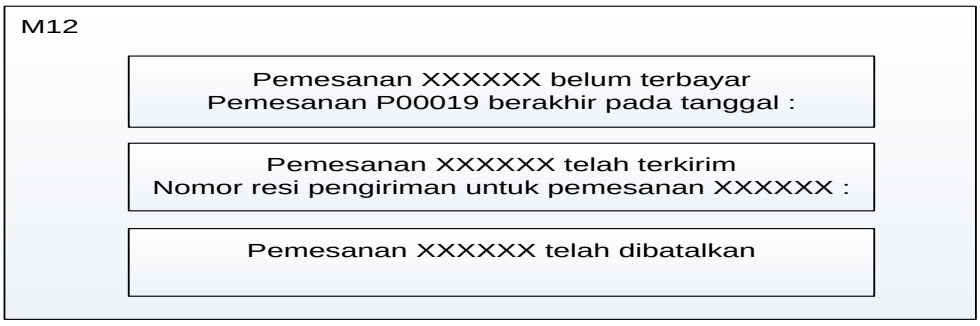

M08
Batalkan Pemesanan?
Ya Tidak

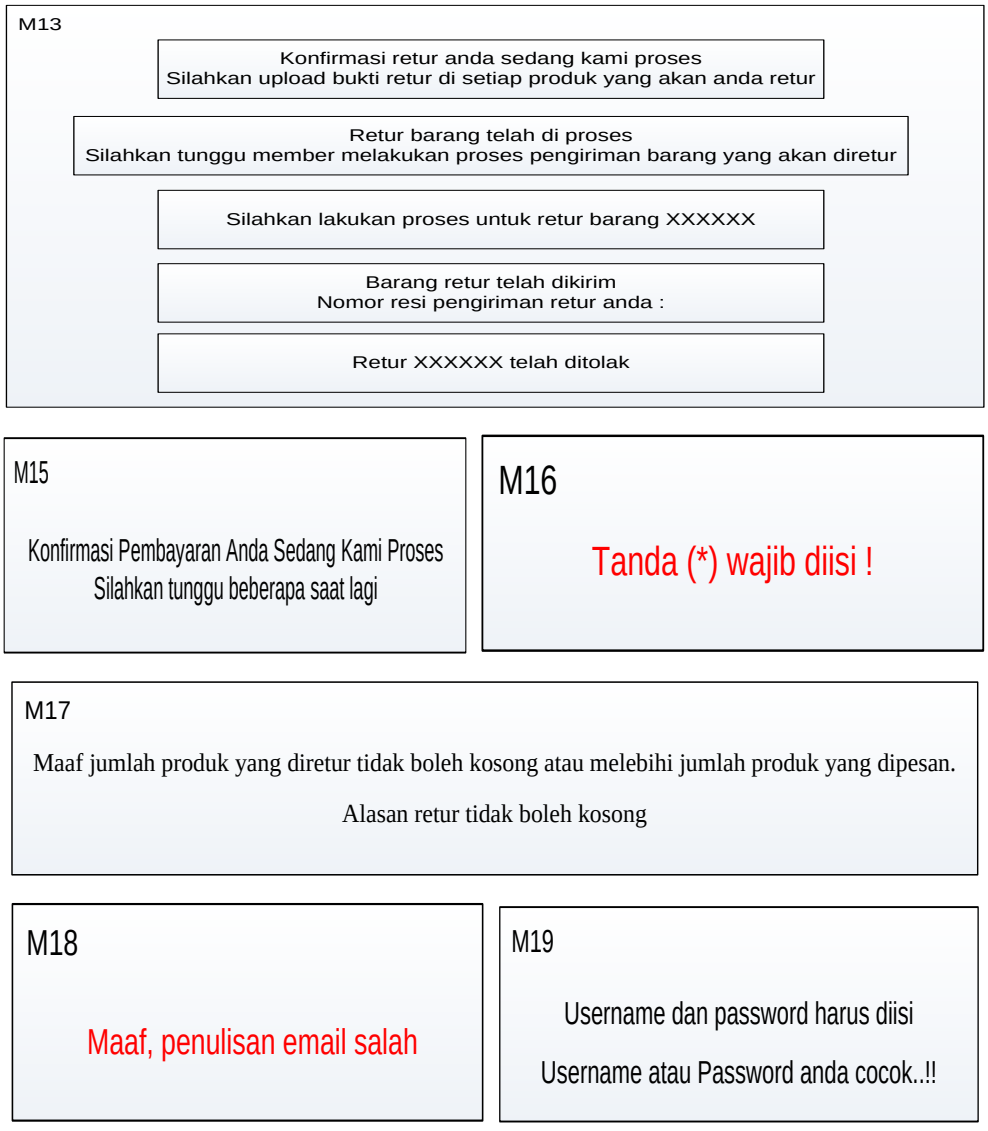

M09
Barang Diterima?
Ya Tidak


M14
Konfirmasi Pembayaran Anda Sedang Kami Proses
Silahkan tunggu beberapa saat lagi


M10
Maaf, semua data harus diisi dan jumlah produk tidak boleh melebihi stok yang tersedia.
Silakan lakukan proses pembayaran
Pemesanan anda berakhir pada tanggal :
Silahkan lengkapi seluruh data pengiriman anda.
Pemesanan anda telah terbayar
Kami akan segera melakukan proses pengiriman
Pemesanan anda telah kami kirim
Nomor resi pengiriman untuk pemesanan anda :
Jika barang pesanan telah anda terima, silahkan konfirmasi bahwa barang telah anda terima
Apakah barang telah anda terima?
Pemesanan P00012 telah anda terima
Nomor resi pengiriman untuk pemesanan anda :

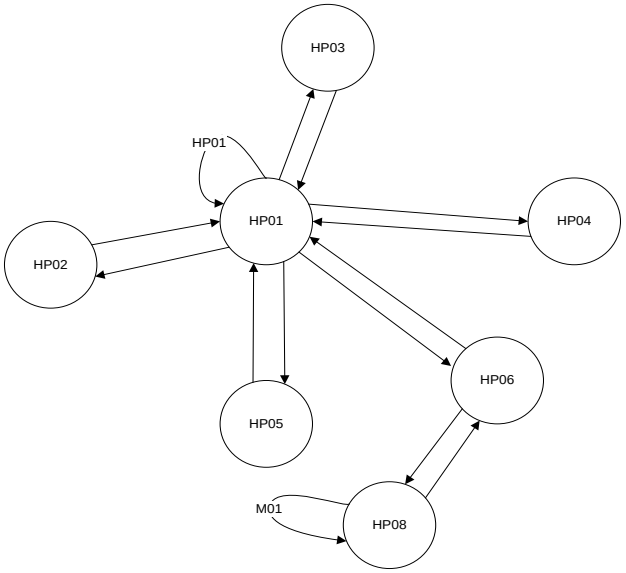

M11
Anda belum memilih barang yang akan anda retur
Silahkan pilih barang yang akan anda retur
Maaf jumlah produk yang diretur tidak boleh kosong atau
melebihi jumlah produk yang dipesan.
Alasan retur tidak boleh kosong.
Barang yang akan anda retur
Konfirmasi retur anda sedang kami proses
Silahkan upload bukti retur di setiap produk yang akan anda retur
Silahkan upload bukti retur untuk produk XXXXX
Konfirmasi retur anda sedang kami proses
Silahkan upload bukti retur di setiap produk yang akan anda retur
Retur anda kami terima
silahkan lakukan pengiriman barang yang akan anda retur
Maaf konfirmasi retur anda tidak dapat kami proses
Barang retur anda telah kami kirim
Nomor resi pengiriman retur anda :


M12
Pemesanan XXXXXX belum terbayar
Pemesanan P00019 berakhir pada tanggal :
Pemesanan XXXXXX telah terkirim
Nomor resi pengiriman untuk pemesanan XXXXXX :
Pemesanan XXXXXX telah dibatalkan


M13
Konfirmasi retur anda sedang kami proses
Silahkan upload bukti retur di setiap produk yang akan anda retur
Retur barang telah di proses
Silahkan tunggu member melakukan proses pengiriman barang yang akan diretur
Silahkan lakukan proses untuk retur barang XXXXXX
Barang retur telah dikirim
Nomor resi pengiriman retur anda :
Retur XXXXXX telah ditolak
M15
Konfirmasi Pembayaran Anda Sedang Kami Proses
Silahkan tunggu beberapa saat lagi
M16
Tanda (*) wajib diisi !
M17
Maaf jumlah produk yang diretur tidak boleh kosong atau melebihi jumlah produk yang dipesan.
Alasan retur tidak boleh kosong
M18
Maaf, penulisan email salah
M19
Username dan password harus diisi
Username atau Password anda cocok..!!

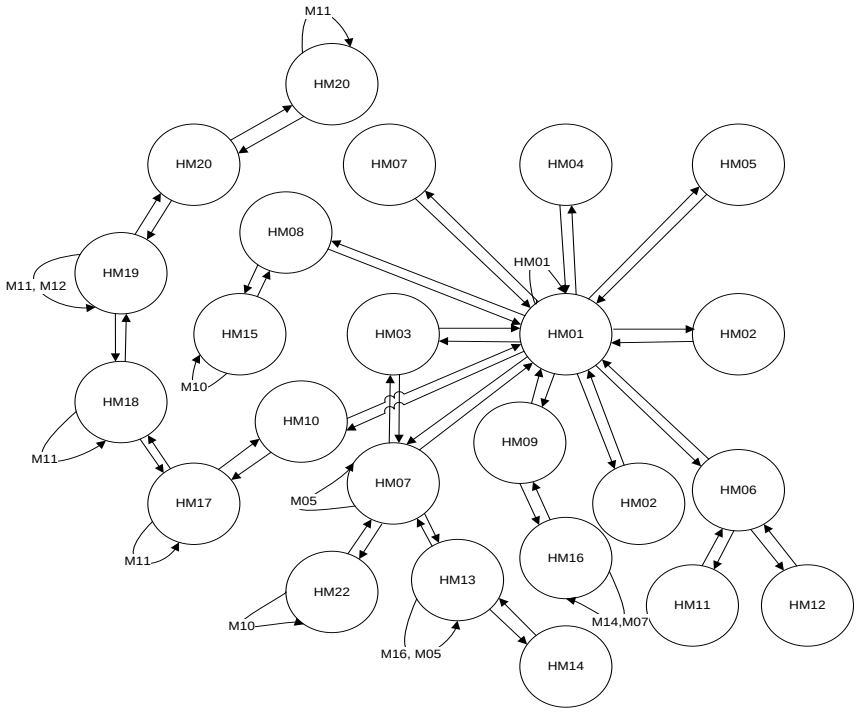
3.2.3 Jaringan Semantik

3.2.3.1 Jaringan Semantik Pengunjung



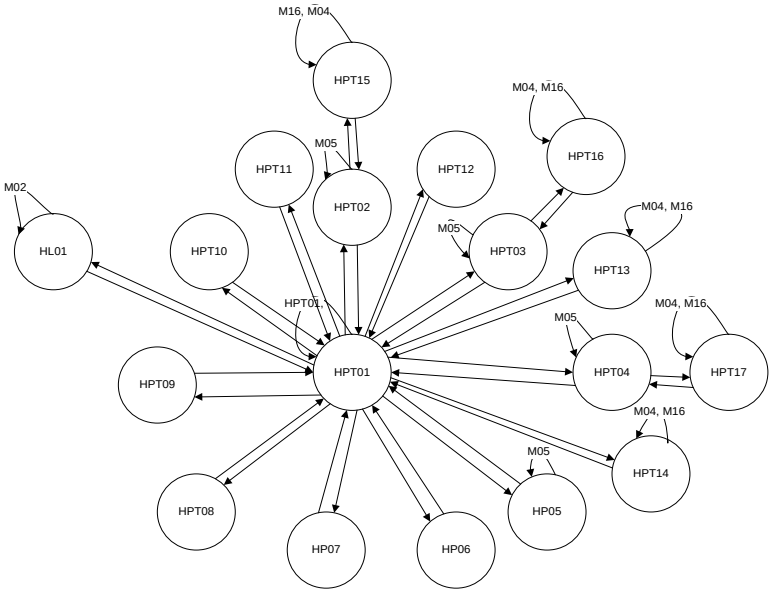
Gambar 3.150 Jaringan Semantik Pengunjung

3.2.3.2 Jaringan Semantik *Member*



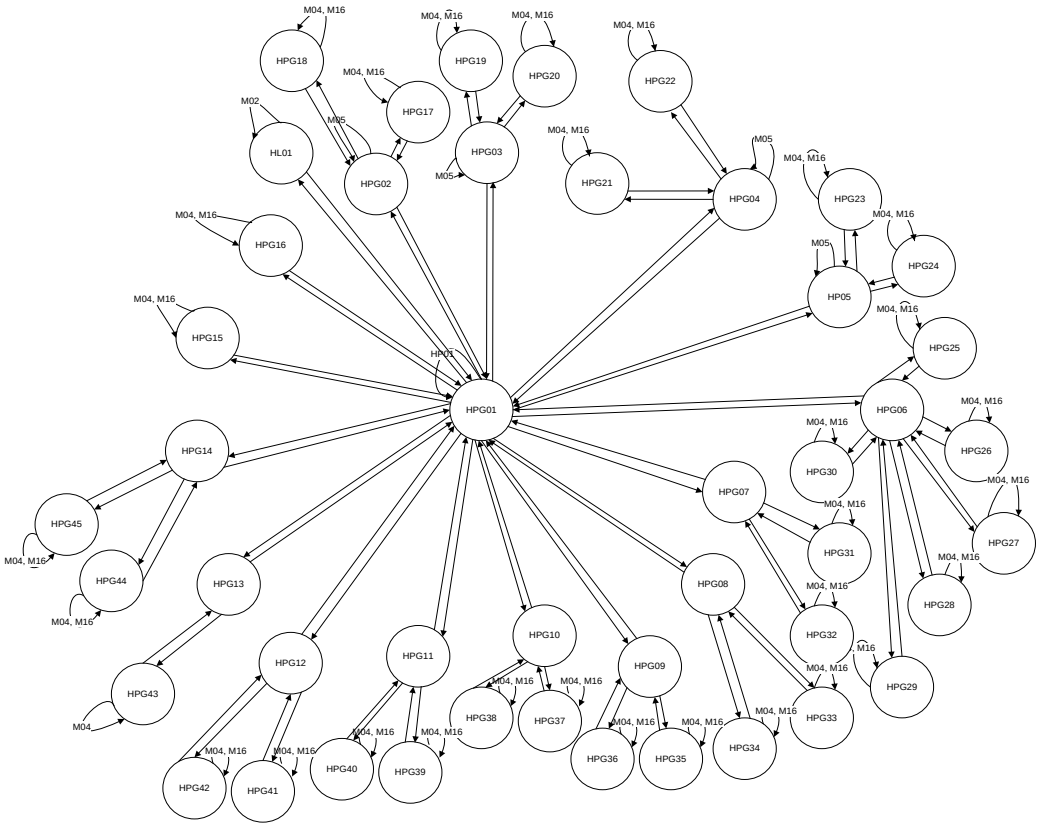
Gambar 3.151 Jaringan Semantik *Member*

3.2.3.3 Jaringan Semantik Pemilik Toko



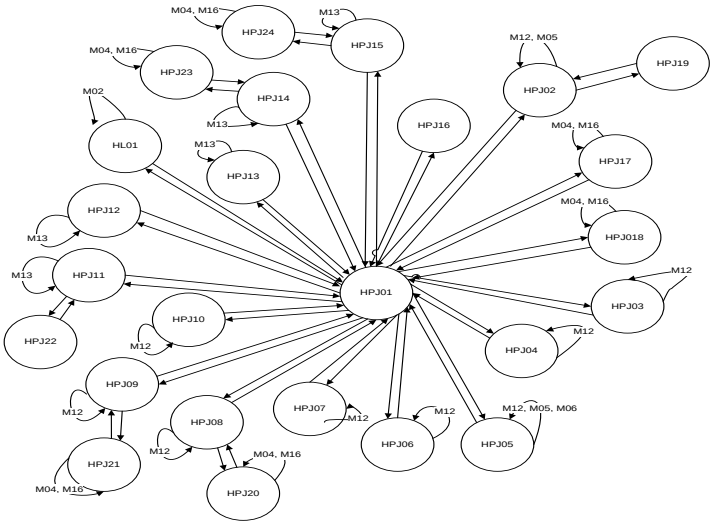
Gambar 3.152 Jaringan Semantik Pemilik Toko

3.2.3.4 Jaringan Semantik Petugas Gudang



Gambar 3.153 Jaringan Semantik Petugas Gudang

3.2.3.5 Jaringan Semantik Penjaga Toko

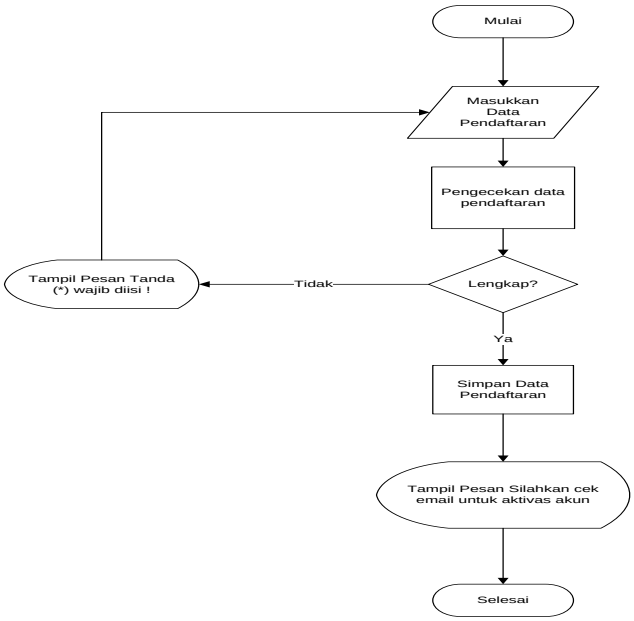


Gambar 3.154 Jaringan Semantik Petugas Gudang

3.2.4 Perancangan Prosedural

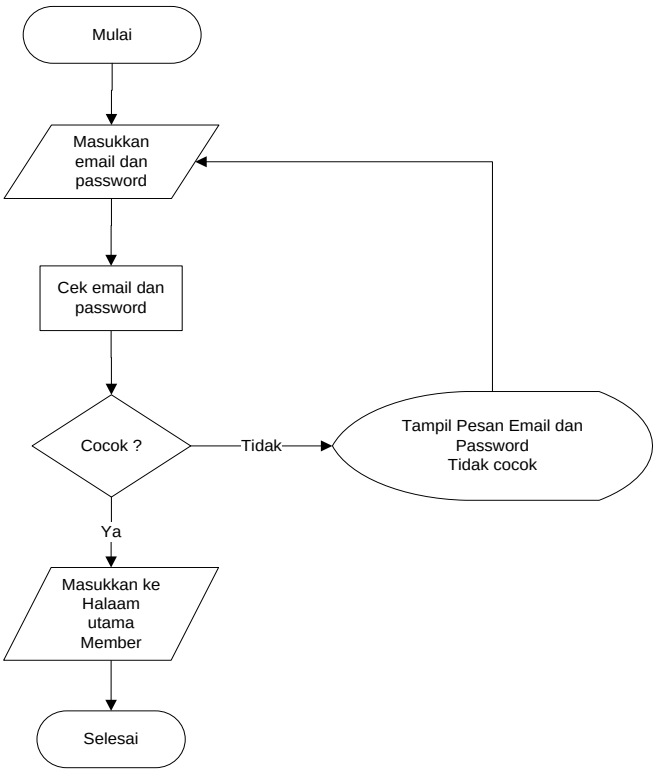
Sebagai langkah terakhir dalam perancangan sistem yaitu perancangan prosedural yang akan di implementasikan ke dalam sistem. Prosedur ini akan digunakan sebagai algoritma dasar dalam mengkodekan prosedur yang ada. Adapun perancangan prosedural aplikasi *e-commerce* distro Shart-Ine adalah sebagai berikut:

1. Prosedur Daftar



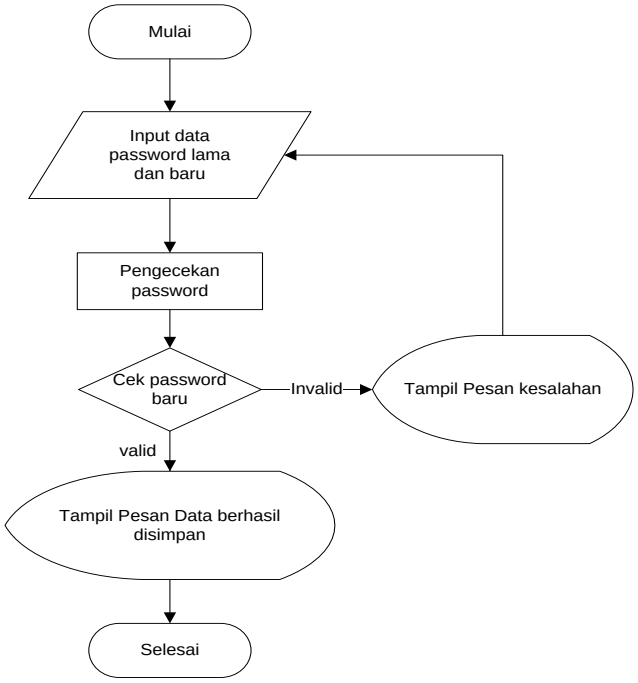
Gambar 3.155 Prosedur Daftar

2. Prosedur *Login*



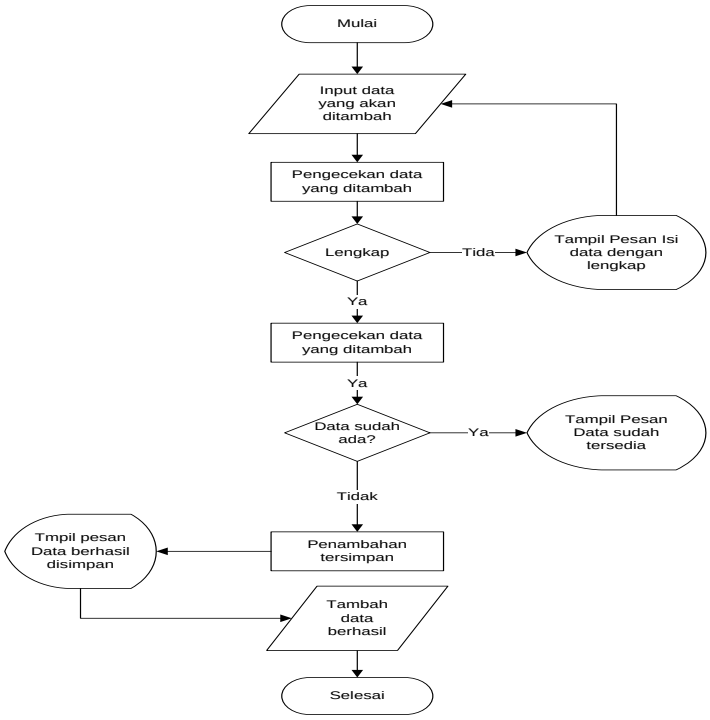
Gambar 3.156 Prosedur *Login*

3. Prosedur Ubah *Password*



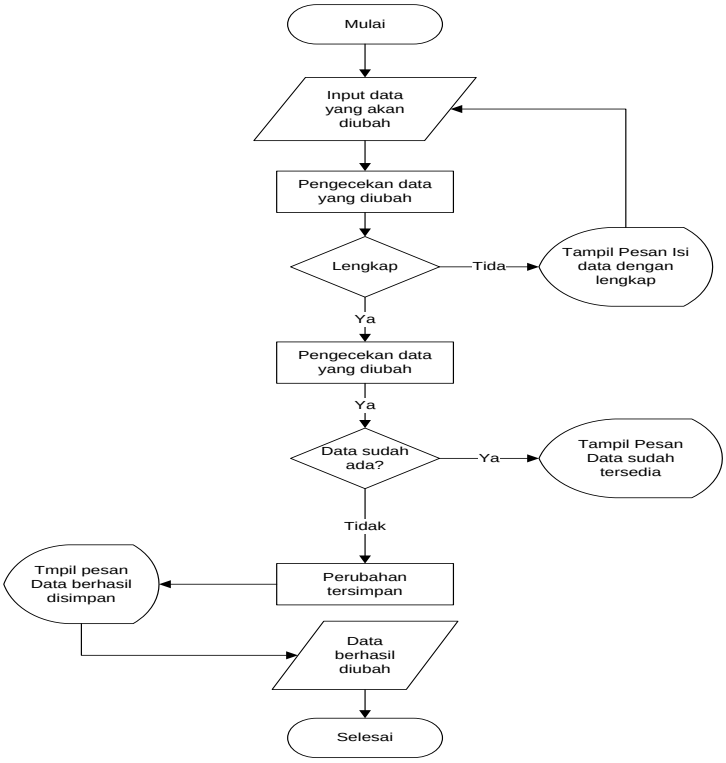
Gambar 3.157 Prosedur Ubah *Password*

4. Prosedur Tambah Data



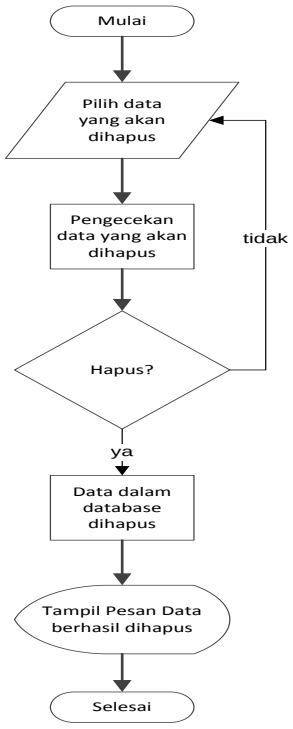
Gambar 3.158 Prosedur Tambah Data

5. Prosedur Ubah Data



Gambar 3.159 Prosedur Ubah Data

6. Prosedur Hapus Data



Gambar 3.160 Prosedur Hapus Data