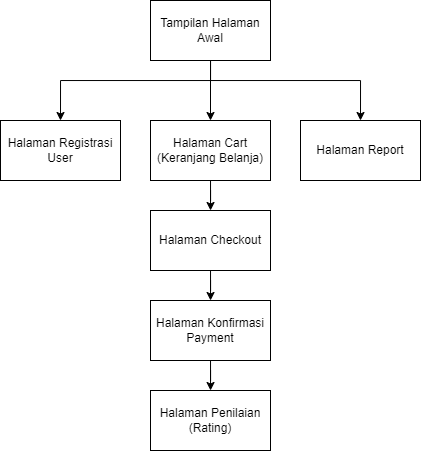
**BAB III**

**DESAIN SISTEM**

Desain adalah suatu perencanaan atau perancangan yang dilakukan sebelum pembuatan sebuah sistem. Pembuatan program membutuhkan desain agar pembuatannya dapat menjadi lebih cepat dan efisien. Pada bab ini akan dijelaskan mengenai desain arsitektural, desain *database*, serta desain interface. Desain ERD, DFD, tampilan tata letak beserta komponennya, serta desain-desain lainnya akan dijelaskan lebih rinci pada bab ini.

1. **Desain Arsitektural**

Dalam subbab ini akan dijelaskan mengenai desain arsitektural pada sistem website marketplace boardgame kami. Desain ini digunakan untuk memudahkan pembuatan sistem dengan adanya pembagian fitur-fitur. Masing-masing modul akan dijelaskan secara lengkap termasuk dengan fungsi-fungsinya.



**Gambar 3. 1**

**Sitemap Website Marketplace Boardgame**

Saat pertama kali membuka website, pengguna akan diarahkan ke halaman awal. Halaman awal akan berisi berbagai produk (boardgame) yang direkomendasikan, serta produk yang sedang trending. Pada halaman utama juga disediakan navigation bar yang berisi berbagai kategori dari produk (boardgame).

Namun sebelum berbelanja, pengguna harus membuat user terlebih dahulu pada website kami. Pengguna dapat membuat user pada halaman registrasi. Setelah membuat user, pengguna akan diminta untuk mengisi alamat pengiriman.

Apabila pengguna sudah menentukan produk yang ingin dibeli, pengguna bisa menambahkan produk tersebut kedalam keranjang. Lalu pengguna bisa menuju halaman cart (keranjang belanja) untuk melihat daftar barang yang telah ditambahkan.

Setelah memilih produk mana saja yang akan dibayar, pelanggan dapat menekan tombol CHECKOUT untuk beralih ke halaman checkout.

Pada halaman checkout akan diberikan informasi mengenai total harga dari seluruh barang yang dibeli, dan pilihan jasa kurir yang tersedia. Setelah jasa kurir sudah dipilih, maka pelanggan akan dipindahkan ke halaman konfirmasi payment.

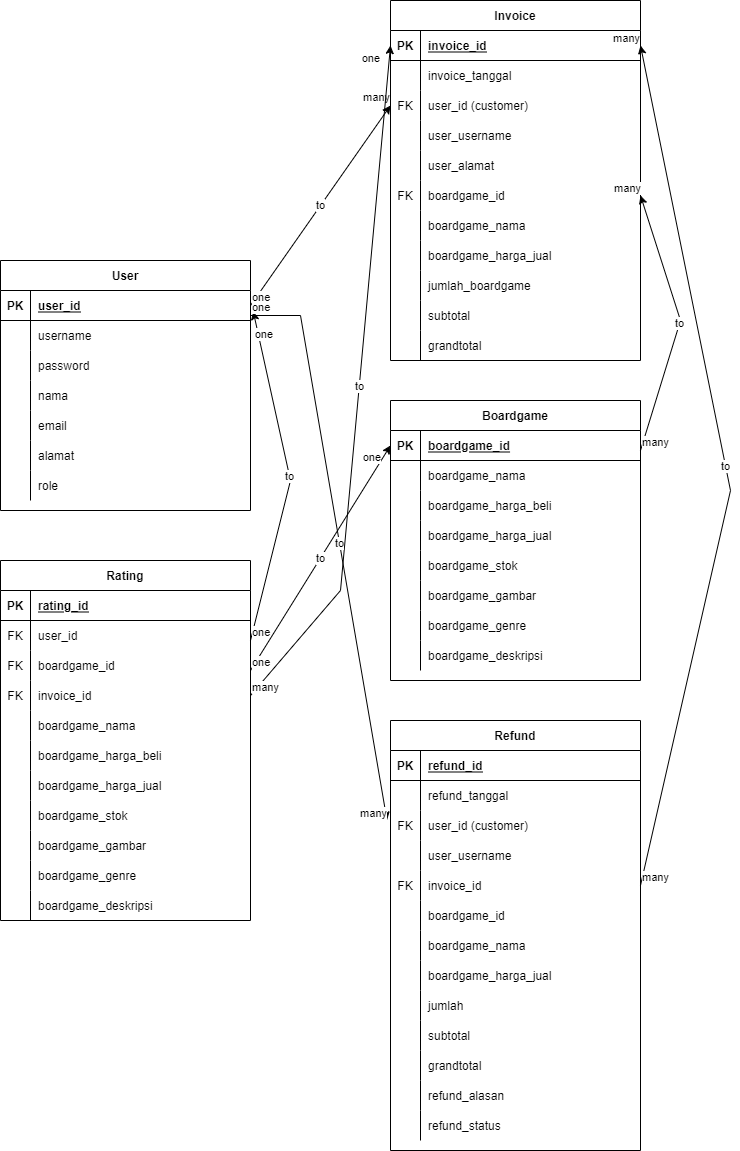
Di halaman konfirmasi payment, pelanggan akan diminta untuk memilih metode pembayaran. Lalu pelanggan akan melakukan pembayaran dan setelah itu produk akan dikirimkan.

Setelah barang yang dibeli telah sampai di tujuan (alamat pelanggan), pelanggan bisa memberikan rating yang bisa di akses melalui tombol penilaian. Pada halaman penilaian (rating), pelanggan bisa memberikan bintang (paling banyak 5) dan memberikan komentar mengenai barang yang dibeli.

1. **Desain Database**

Desain *database* adalah proses menghasilkan perincian model data dari suatu database tertentu. Model data tersebut dapat digunakan sebagai pengarah dalam membuat database untuk suatu program yang akan dibuat. Suatu model data bisa terdiri dari beberapa tabel database yang dapat dihubungkan satu dengan lainnya. Pembuatan desain database pada website integrasi marketplace iFurnHolic menggunakan Entity Relational Diagram atau yang dikenal dengan ERD.

ERD adalah sebuah model untuk menyusun database agar dapat menggambarkan data yang mempunyai relasi dengan database yang akan didesain. Entitas adalah suatu objek yang dapat didefinisikan dalam lingkungan pemakai, yang penting bagi pemakai dalam konteks sistem yang akan dibuat, dan dapat didefinisikan secara unik atau saling berbeda. Atribut berfungsi untuk mendeskripsikan karakteristik dari entitas tersebut. Relasi adalah hubungan antara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berbeda. Garis merupakan penghubung antar atribut untuk menunjukkan hubungan entitas pada diagram ERD.



Gambar 3. 2

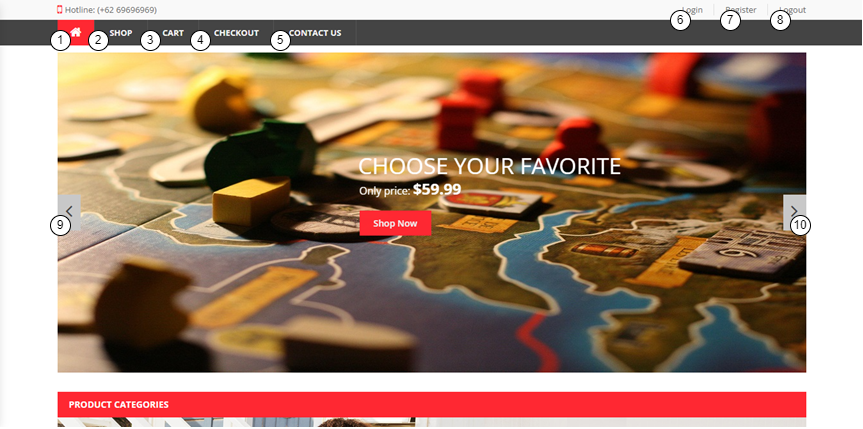
**Gambar Entity Relationship Model**

1. **Desain Interface**

Desain interface adalah pembuatan tampilan dari suatu program atau aplikasi yang akan dibuat. Desain interface dibuat agar pengguna dapat menggunakan suatu program atau aplikasi. Pembuatan tampilan website marketplace boardgame kami menggunakan komponen – komponen dari template SURFSIDE MEDIA E-Commerce. Pada sub-bab ini akan dijelaskan tampilan dari halaman yang terdapat pada website marketplace boardgame kami.

* 1. **Tampilan Halaman Awal**

Tampilan halaman awal adalah tampilan yang akan selalu muncul saat pengguna mengakses website marketplace boardgame kami. Pada website ini, tampilan halaman awalnya terdiri dari beberapa bagian. Seperti, navigation bar, slider gambar produk, dan juga berbagai produk yang telah dikategorikan.

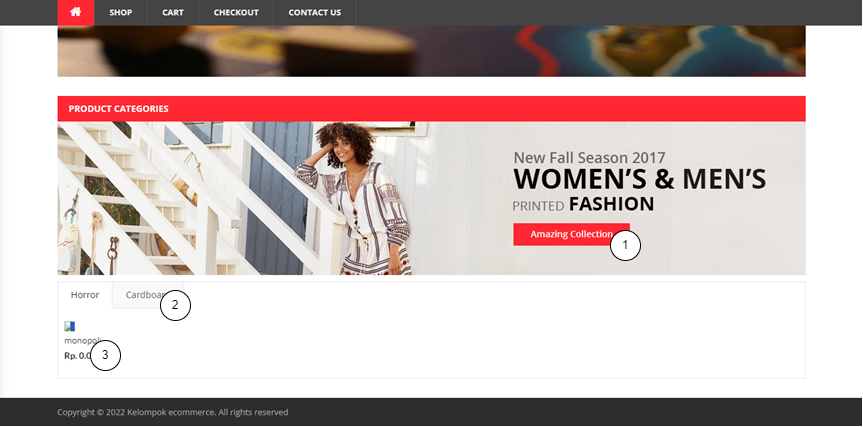
****

Gambar 3. 3

Tampilan Halaman Awal Sistem 1

Pada gambar 3.3 dapat dilihat bahwa terdapat beberapa bagian utama seperti navigation bar, slider, dan kategori produk. Untuk mengakses halaman utama, pengguna bisa menekan pada nomor 1 (satu). Untuk mengakses halaman belanja (shop), pengguna bisa menekan pada nomor 2 (dua). Untuk melihat keranjang belanja, pengguna bisa menekan pada nomor 3 (tiga). Untuk membayar (checkout) barang – barang yang ada di keranjang, pengguna bisa menekan pada bagian nomor 4 (empat). Untuk menghubungi customer service dan team IT, pengguna dapat menekan pada bagian nomor 5 (lima).

Untuk login, penguna bisa menekan pada bagian nomer 6 (enam), nantinya pengguna akan dipindahkan ke halaman login. Untuk melakukan registrasi user, pengguna bisa menekan pada bagian nomor 7 (tujuh), nantinya pengguna akan dipindahkan ke halaman registrasi. Untuk melakukan logout, pengguna dapat menekan pada bagian nomor 8 (delapan). Sedangkan tombol nomor 9 (Sembilan) dan 10 (sepuluh) berguna untuk previous dan next pada slider.

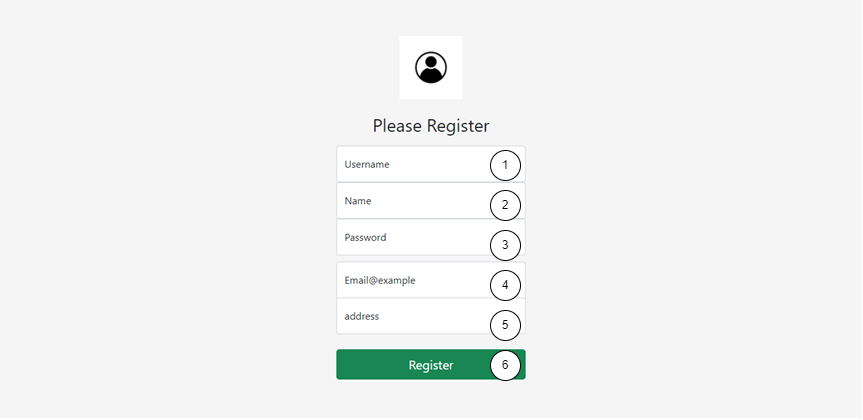


Gambar 3. 4

Tampilan Halaman Awal Sistem 2

Gambar 3.4 merupakan lanjutan dari Gambar 3.3. Gambar 3.4 merupakan bagian bawah dari halaman awal. Seperti yang bisa dilihat bahwa pada halaman bawah halaman awal terdapat sebuah poster produk yang sedang trend. Untuk mengakses detail dari produk tersebut, pengguna bisa menekan pada bagian nomor 1 (satu). Lalu di bawah poster terdapat berbagai produk yang sudah dikategorikan. Untuk mengakses kategori lain, pengguna bisa menekan pada bagian nomor 2 (dua). Sedangkan untuk mengakses halaman produk, pengguna bisa menekan pada bagian nomor 3 (tiga).

* 1. **Tampilan Register User**

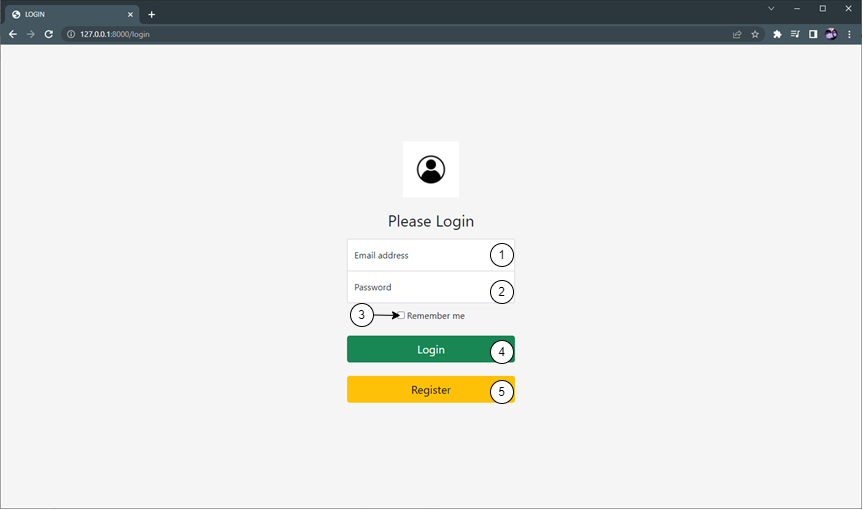


Gambar 3. 5

Tampilan Halaman Registrasi

Pada halaman registrasi user ada beberapa kolom yang perlu di isi. Pengguna mengisikan username pada kolom nomor 1 (satu), mengisikan nama pada kolom nomor 2 (dua), mengisikan password pada kolom nomor 3 (tiga). Pengguna juga perlu mengisi email pada kolom nomor 4 (empat), dan alamat pada kolom nomor 5 (lima). Lalu untuk submit semua data yang sudah di isi, pengguna harus menekan tombol nomor 6 (enam).

* 1. **Tampilan Login**

****

Gambar 3. 6

Tampilan Halaman Login

Pada gambar 3.6 bisa dilihat terdapat dua kolom dan dua tombol. Apabila pengguna sudah melakukan registrasi sebelumnya pada halaman registrasi (Gambar 3.5), pengguna bisa melakukan login dengan memasukkan alamat email pada kolom nomor 1 (satu) dan memasukkan password pada kolom nomor 2 (dua). Apabila pengguna ingin mengingat user-nya di dalam website marketplace, pengguna bisa mencentang checkbox yang bernomor 3 (tiga).

Setelah pengguna mengisi alamat email dan password, pengguna bisa menekan tombol nomor 4 (empat) untuk submit data dan login. Namun apabila pengguna ternyata belum melakukan registrasi, pengguna bisa menekan tombol nomor 5 (lima) untuk kembali ke halaman registrasi.

* 1. **Tampilan Insert Produk**

