

DOKUMEN
DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

SENIKERSKU

untuk:

Senikersku

Jalan Kalisari 1 No. 60, Surabaya

Dipersiapkan oleh:

KELOMPOK B06

Christoffer Ivano 05111940000091

Vincent Yonathan 05111940000186

Aji Rindra Fakhrezki Putra Faisal 05111940000205

Jurusan Teknik Informatika - Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Kampus ITS Keputih Sukolilo Surabaya

	Jurusan Teknik Informatika ITS	Nomor Dokumen	Halaman
		DPPL-B06	<i>1 / 87 hlm</i>
Revisi	-	<i>5 Juli 2021</i>	

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

Daftar Isi	4
1. Pendahuluan	9
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen	9
1.2 Lingkup Masalah	9
1.3 Definisi dan Istilah.....	9
1.4 Aturan Penamaan dan Penomoran	10
Tabel 1 Aturan Penamaan dan Penomoran	10
1.5 Referensi.....	10
1.6 Ikhtisar Dokumen	10
2 Deskripsi Perancangan Global (Arsitektural)	11
2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi.....	11
2.2 Deskripsi Persistensi Objek (Basis Data)	11
2.2.1 Conceptual Data Model	11
2.2.2 Physical Data Model.....	12
2.2.3 Daftar Tabel Aplikasi.....	12
2.2.3.1 Tabel <Pembeli>.....	12
2.2.3.2 Table <Barang>	13
2.2.3.3 Table <Ulasan Barang>	13
2.2.3.4 Table <Pembelian>.....	14
2.2.3.5 Table <Pembayaran>	14
2.2.3.6 Table <Lacak Barang>.....	15
2.2.3.7 Table <Wishlist>	15
2.2.3.8 Table <Keranjang Belanja>	15
2.2.3.9 Subsistem 1: <Melakukan Registrasi>.....	16
2.2.3.10 Subsistem 2: <Mengganti Detail Akun>.....	16
2.2.3.11 Subsistem 3: <Pencarian Barang>	16
2.2.3.12 Subsistem 4: <Barang>.....	16
2.2.3.13 Subsistem 5: <Pembelian>.....	16
2.2.3.14 Subsistem 6: <Pembayaran>.....	17
2.2.3.15 Subsistem 7: <Wishlist>	17
2.2.3.16 Subsistem 8: <Keranjang Belanja>	17
2.2.3.17 Subsistem 9: <Riwayat Pembelian>	17
2.2.3.18 Subsistem 10: <Ulasan>	17
2.2.3.19 Subsistem 11: <Melacak Barang Pesanan>	17
2.2.3.20 Subsistem 12: <Chat Online>	17
2.4 Arsitektur Sistem	18
2.4.1 Diagram Komponen.....	18
2.4.1.1 Diagram Deployment.....	19
3 Deskripsi Perancangan Rinci	20
3.1 Realisasi Usecase	20
3.1.1 Use Case Mengganti Detail Akun.....	20
3.1.1.1 Identifikasi Kelas	20
3.1.1.2 Sequence Diagram	20
3.1.1.3 Diagram Kelas	20
3.1.2 Use Case Melakukan Register	21
3.1.2.1 Identifikasi Kelas	21
3.1.2.2 Sequence Diagram	21
3.1.2.3 Diagram Kelas	21
3.1.3 Use Case Mencari Barang.....	22
3.1.3.1 Identifikasi Kelas	22
3.1.3.2 Sequence Diagram	22
3.1.3.3 Diagram Kelas	22
3.1.4 Use Case Memilih Barang di Wishlist.....	23

3.1.4.1	Identifikasi Kelas	23
3.1.4.2	Sequence Diagram	23
3.1.4.3	Diagram Kelas	23
3.1.5	Use Case Melakukan Pembelian.....	24
3.1.5.1	Identifikasi Kelas	24
3.1.5.2	Sequence Diagram	24
3.1.5.3	Diagram Kelas	24
3.1.6	Use Case Melakukan Chat Online	25
3.1.6.1	Identifikasi Kelas	25
3.1.6.2	Sequence Diagram	25
3.1.6.3	Diagram Kelas	25
3.1.7	Use Case Melihat Ulasan Barang	26
3.1.7.1	Identifikasi Kelas	26
3.1.7.2	Sequence Diagram	26
3.1.7.3	Diagram Kelas	26
3.1.8	Use Case Melakukan Pembayaran.....	27
3.1.8.1	Identifikasi Kelas	27
3.1.8.2	Sequence Diagram	27
3.1.8.3	Diagram Kelas	27
3.1.9	Use Case Mengisi Form Pembayaran.....	28
3.1.9.1	Identifikasi Kelas	28
3.1.9.2	Sequence Diagram	28
3.1.9.3	Diagram Kelas	28
3.1.10	Use Case Melacak Barang Pesanan	29
3.1.10.1	Identifikasi Kelas	29
3.1.10.2	Sequence Diagram	29
3.1.10.3	Diagram Kelas	29
3.1.11	Use Case Melihat Riwayat Pembelian	30
3.1.11.1	Identifikasi Kelas	30
3.1.11.2	Sequence Diagram	30
3.1.11.3	Diagram Kelas	30
3.1.12	Use Case Memberi Ulasan Barang	31
3.1.12.1	Identifikasi Kelas	31
3.1.12.2	Sequence Diagram	31
3.1.12.3	Diagram Kelas	31
3.1.13	Use Case Mengelola Promosi Barang.....	32
3.1.13.1	Identifikasi Kelas	32
3.1.13.2	Sequence Diagram	32
3.1.13.3	Diagram Kelas	32
3.1.14	Use Case Mengubah Status Pemesanan.....	33
3.1.14.1	Identifikasi Kelas	33
3.1.14.2	Sequence Diagram	33
3.1.14.3	Diagram Kelas	33
3.1.15	Use Case Mengelola Data Barang	34
3.1.15.1	Identifikasi Kelas	34
3.1.15.2	Sequence Diagram	34
3.1.15.3	Diagram Kelas	34
3.1.16	Use Case Melihat Data Pembeli	35
3.1.16.1	Identifikasi Kelas	35
3.1.16.2	Sequence Diagram	35
3.1.16.3	Diagram Kelas	35
3.2	Diagram Kelas Keseluruhan	36
3.3	Diagram Kelas	37
3.4	Algoritma / Query.....	38
3.5	Deskripsi Antarmuka/Layar.....	39
3.5.1	Antarmuka <Sign In>	39

3.5.1.1	Spesifikasi Layar Utama	39
3.5.1.2	Spesifikasi Elemen-elemen pada Layar	39
3.5.1.3	Spesifikasi Objek-objek pada Layar	40
3.5.1.4	Spesifikasi Layar Pesan	40
3.5.1.5	Spesifikasi Laporan.....	40
3.5.2	Antarmuka <Sign Up>.....	41
3.5.2.1	Spesifikasi Layar Utama	41
3.5.2.2	Spesifikasi Elemen-elemen pada Layar	41
3.5.2.3	Spesifikasi Objek-objek pada Layar	42
3.5.2.4	Spesifikasi Layar Pesan	42
3.5.2.5	Spesifikasi Laporan.....	42
3.5.3	Antarmuka <Halaman Utama>.....	43
3.5.3.1	Spesifikasi Layar Utama	43
3.5.3.2	Spesifikasi Elemen-elemen pada Layar	43
3.5.3.3	Spesifikasi Objek-objek pada Layar	44
3.5.3.4	Spesifikasi Layar Pesan	44
3.5.3.5	Spesifikasi Laporan.....	44
3.5.4	Antarmuka <Pencarian Barang>.....	45
3.5.4.1	Spesifikasi Layar Utama	45
3.5.4.2	Spesifikasi Objek-Objek pada Layar	46
3.5.4.3	Spesifikasi Layar Pesan	46
3.5.4.4	Spesifikasi Laporan.....	46
3.5.5	Antarmuka <Detail Barang>.....	47
3.5.5.1	Spesifikasi Layar Utama	47
3.5.5.2	Spesifikasi Elemen-Elemen pada Layar	47
3.5.5.3	Spesifikasi Objek-Objek pada Layar	48
3.5.5.4	Spesifikasi Layar Pesan	48
3.5.5.5	Spesifikasi Laporan.....	48
3.5.6	Antarmuka <Wishlist>.....	49
3.5.6.1	Spesifikasi Layar Utama	49
3.5.6.2	Spesifikasi Elemen-Elemen pada Layar	49
3.5.6.3	Spesifikasi Objek-Objek pada Layar	50
3.5.6.4	Spesifikasi Layar Pesan	50
3.5.6.5	Spesifikasi Laporan.....	50
3.5.7	Antarmuka <Keranjang Belanja>	51
3.5.7.1	Spesifikasi Layar Utama	51
3.5.7.2	Spesifikasi Elemen-Elemen pada Layar	51
3.5.7.3	Spesifikasi Objek-Objek pada Layar	52
3.5.7.4	Spesifikasi Layar Pesan	52
3.5.7.5	Spesifikasi Laporan.....	52
3.5.8	Antarmuka < Pembelian >	53
3.5.8.1	Spesifikasi Layar Utama	53
3.5.8.2	Spesifikasi Elemen-Elemen pada Layar	53
3.5.8.3	Spesifikasi Objek-Objek pada Layar	54
3.5.8.4	Spesifikasi Layar Pesan	55
3.5.8.5	Spesifikasi Laporan.....	55
3.5.9	Antarmuka <Pembayaran>	56
3.5.9.1	Spesifikasi Layar Utama	56
3.5.9.2	Spesifikasi Elemen-elemen pada Layar	56
3.5.9.3	Spesifikasi Objek-objek pada Layar	57
3.5.9.4	Spesifikasi Layar Pesan	57
3.5.9.5	Spesifikasi Laporan.....	57
3.5.10	Antarmuka<Riwayat Pembelian>.....	58
3.5.10.1	Spesifikasi Layar Utama	58
3.5.10.2	Spesifikasi Elemen-elemen pada Layar	58
3.5.10.3	Spesifikasi Objek-objek pada Layar	59

3.5.10.4	Spesifikasi Layar Pesan	59
3.5.10.5	Spesifikasi Laporan.....	59
3.5.11	Antarmuka<Ulasan Barang>	60
3.5.11.1	Spesifikasi Layar Utama.....	60
3.5.11.2	Spesifikasi Elemen-elemen pada Layar	60
3.5.11.3	Spesifikasi Objek-objek pada Layar	61
3.5.11.4	Spesifikasi Layar Pesan	61
3.5.11.5	Spesifikasi Laporan.....	61
3.5.12	Antarmuka<Lacak Barang>.....	62
3.5.12.1	Spesifikasi Layar Utama.....	62
3.5.12.2	Spesifikasi Elemen-elemen pada Layar	62
3.5.12.3	Spesifikasi Objek-objek pada Layar	63
3.5.12.4	Spesifikasi Layar Pesan	63
3.5.12.5	Spesifikasi Laporan.....	63
3.5.13	Antarmuka <Akun Pembeli>.....	64
3.5.13.1	Spesifikasi Layar Utama	64
3.5.13.2	Spesifikasi Elemen-elemen pada Layar	64
3.5.13.3	Spesifikasi Objek-objek pada Layar	65
3.5.13.4	Spesifikasi Layar Pesan	65
3.5.13.5	Spesifikasi Laporan.....	65
3.5.14	Antarmuka<Penggantian Detail Akun>.....	66
3.5.14.1	Spesifikasi Layar Utama	66
3.5.14.2	Spesifikasi Elemen-elemen pada Layar	66
3.5.14.3	Spesifikasi Objek-objek pada Layar	67
3.5.14.4	Spesifikasi Layar Pesan	68
3.5.14.5	Spesifikasi Laporan.....	68
3.5.15	Antarmuka <Lupa Password>	69
3.5.15.1	Spesifikasi Layar Utama	69
3.5.15.2	Spesifikasi Elemen-Elemen pada Layar	69
3.5.15.3	Spesifikasi Objek-Objek pada Layar	70
3.5.15.4	Spesifikasi Layar Pesan	70
3.5.15.5	Spesifikasi Laporan.....	70
3.5.16	Antarmuka < Halaman Utama Admin >	71
3.5.16.1	Spesifikasi Layar Utama	71
3.5.16.2	Spesifikasi Elemen-Elemen pada Layar	71
3.5.16.3	Spesifikasi Objek-Objek pada Layar	72
3.5.16.4	Spesifikasi Layar Pesan	72
3.5.16.5	Spesifikasi Laporan.....	72
3.5.17	Antarmuka < Ubah Status Pemesanan >	73
3.5.17.1	Spesifikasi Layar Utama	73
3.5.17.2	Spesifikasi Elemen-Elemen pada Layar	73
3.5.17.3	Spesifikasi Objek-Objek pada Layar	74
3.5.17.4	Spesifikasi Layar Pesan	74
3.5.17.5	Spesifikasi Laporan.....	74
3.5.18	Antarmuka < Melihat Data Pembeli >	75
3.5.18.1	Spesifikasi Layar Utama	75
3.5.18.2	Spesifikasi Elemen-Elemen pada Layar	75
3.5.18.3	Spesifikasi Objek-Objek pada Layar	76
3.5.18.4	Spesifikasi Layar Pesan	76
3.5.18.5	Spesifikasi Laporan.....	76
3.5.19	Antarmuka < Admin Tambah Barang >	77
3.5.19.1	Spesifikasi Layar Utama	77
3.5.19.2	Spesifikasi Elemen-Elemen pada Layar	77
3.5.19.3	Spesifikasi Objek-Objek pada Layar	78
3.5.19.4	Spesifikasi Layar Pesan	78
3.5.19.5	Spesifikasi Laporan.....	78

3.6	Deskripsi Rinci Kelas-kelas	79
3.6.1	Kelas <Pembeli>.....	79
3.6.2	Kelas <Barang>	79
3.6.3	Kelas <Ulasan Barang>	80
3.6.4	Kelas <Wishlist>	80
3.6.5	Kelas <Keranjang Belanja>	80
3.6.6	Kelas <Lacak Barang>	80
3.6.7	Kelas <Pembelian>.....	81
3.6.8	Kelas <Pembayaran>.....	81
3.7	Dekomposisi Fisik Modul.....	82
4	Matriks Keruntutan	85
	Lampiran.....	85 ⁶

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini berisi Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) untuk SENIKERSKU. Tujuan dari penulisan dokumen ini adalah untuk memberikan penjelasan mengenai perangkat lunak yang akan dibangun baik berupa gambaran umum maupun penjelasan detail dan menyeluruh.

Pengguna dari dokumen ini adalah pengembang perangkat lunak SENIKERSKU dan pengguna dari perangkat lunak atau personil-personil yang terlibat dalam sistem. Dokumen ini akan digunakan sebagai bahan acuan dalam proses pengembangan dan sebagai bahan evaluasi pada saat proses pengembangan perangkat lunak maupun di akhir pengembangannya. Dengan adanya dokumen DPPL ini diharapkan pengembangan perangkat lunak akan lebih terarah dan lebih terfokus serta tidak menimbulkan ambiguitas terutama bagi pengembang perangkat lunak sistem informasi.

1.2 Lingkup Masalah

Sistem SENIKERSU adalah aplikasi sistem informasi yang digunakan untuk mengelola data-data mengenai proses bisnis penjualan pakaian serta sepatu serta user (pembeli) yang dilakukan toko SENIKERSU. Sistem informasi ini dapat digunakan oleh admin toko. Admin mengelola data barang, melihat ulasan barang, melakukan chat online, mengelola promosi barang, melihat data pembeli, serta mengubah status pemesanan. Serta juga membantu pembeli untuk dapat melakukan registrasi, mengganti detail akun, mencari barang dan memilih barang pada wishlist, melakukan pembelian, melakukan chat online, melakukan pembayaran serta pengisian form pembayaran, melacak barang pembelian, melihat riwayat pembelian serta memberikan ulasan pada barang.

1.3 Definisi dan Istilah

Berikut adalah daftar definisi dan istilah penting yang digunakan dalam dokumen DPPL ini:

- Senikersku : Toko sepatu dan fashion yang berbasis di Surabaya
- DPPL : Dokumen hasil analisis yang berisi spesifikasi kebutuhan perangkat lunak.
- Wishlist : Fitur yang ada pada aplikasi atau web jual beli yang dapat digunakan untuk menyimpan barang yang diminati sebelum melanjutkan ke proses berikutnya
- Keranjang Belanja : Fitur yang ada pada aplikasi atau web yang dapat digunakan untuk menyimpan barang sebelum melakukan checkout

Jurusan Teknik Informatika ITS	DPPL-B06	Halaman 9 dari 87
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Jurusan Teknik Informatika-ITS dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Jurusan Teknik Informatika-ITS.		

1.4 Aturan Penamaan dan Penomoran

Penulisan dokumen DPPL ini menggunakan berbagai macam aturan penamaan dan penomoran yang berbeda-beda untuk beberapa bagian tertentu. Aturan penamaan dan penomoran yang digunakan berdasarkan hal/bagian tersebut adalah seperti yang tercantum pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1 Aturan Penamaan dan Penomoran

Hal/Bagian	Aturan Penomoran/Penamaan
Kebutuhan Fungsional	SKPL-FXX : Menunjukkan kebutuhan fungsional ke-XX
Kebutuhan Non Fungsional	SKPL-NFXX : Menunjukkan kebutuhan non fungsional ke-XX
Ringkasan kebutuhan fungsional	SKPL-Fxxx dimana xxx adalah tiga digit bilangan bulat dimulai dari 000
Ringkasan kebutuhan non fungsional	SKPL-NFxxx dimana xxx adalah tiga digit bilangan bulat dimulai dari 000

1.5 Referensi

Dokumen-dokumen yang digunakan sebagai referensi dalam pembuatan DPPL ini adalah sebagai berikut:

1. IEEE Std 830-1993, IEEE Recommended Practice for Software Requirement Specifications.
2. Software Engineering, Aparctitioner's Approach 5th edition, Roger S Pressman, Mc Graw Hill, 2001.
3. Panduan Penggunaan dan Pengisian Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL), Jurusan Teknik Informatika, Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
4. Panduan Pengisian Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) Berorientasi Proses, Jurusan Teknik Informatika, Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

1.6 Ikhtisar Dokumen

Dokumen untuk membangun sistem informasi ini dapat mendeskripsikan secara rinci arsitektural dan deskripsi perancangan, yang didalamnya terdiri atas

- Bab 1 Pendahuluan, merupakan pengantar dokumen DPPL ini yang berisi tujuan penulisan dokumen, lingkup masalah, juga memuat definisi dan istilah yang digunakan serta deskripsi umum dokumen yang merupakan ikhtisar dokumen DPPL.
- Bab 2 Deskripsi Global Perangkat Lunak, mendefinisikan perspektif produk perangkat lunak serta asumsi dan ketergantungan yang digunakan dalam pengembangan SENIKERSKU.
- Bab 3 Deskripsi Rinci Kebutuhan, mendeskripsikan kebutuhan khusus bagi SENIKERSKU, yang meliputi kebutuhan antarmuka eksternal, kebutuhan fungsionalitas, kebutuhan performansi, batasan perancangan, atribut sistem perangkat lunak, dan kebutuhan lain dari SENIKERSKU.
- Bab 4 Matriks Kerunutan, mendefinisikan hubungan use case dengan kelas yang terkait.

2 Deskripsi Perancangan Global (Arsitektural)

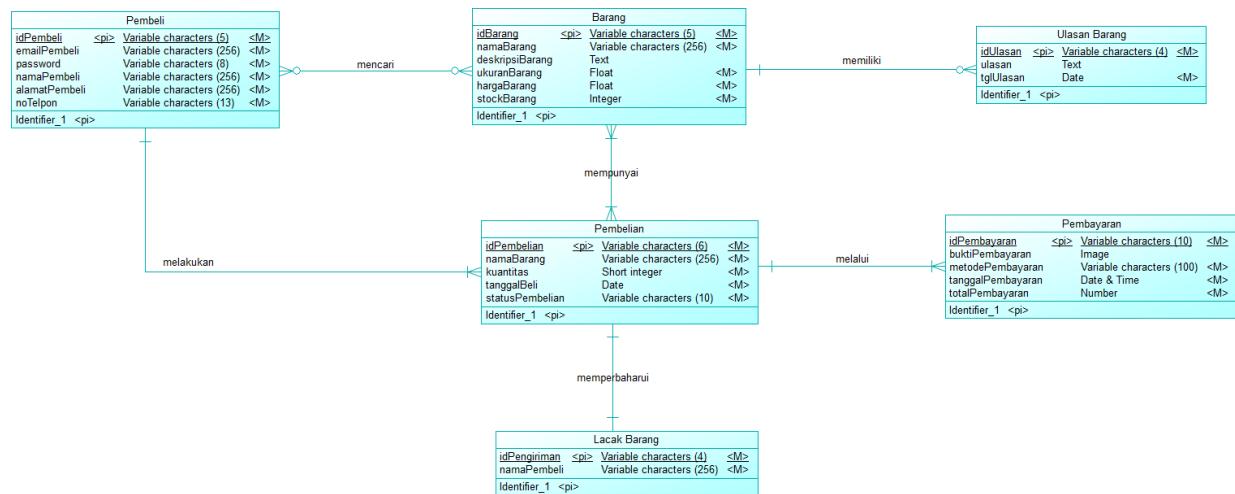
2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi

Berikut kebutuhan-kebutuhan dan peralatan yang digunakan untuk pengembangan aplikasi :

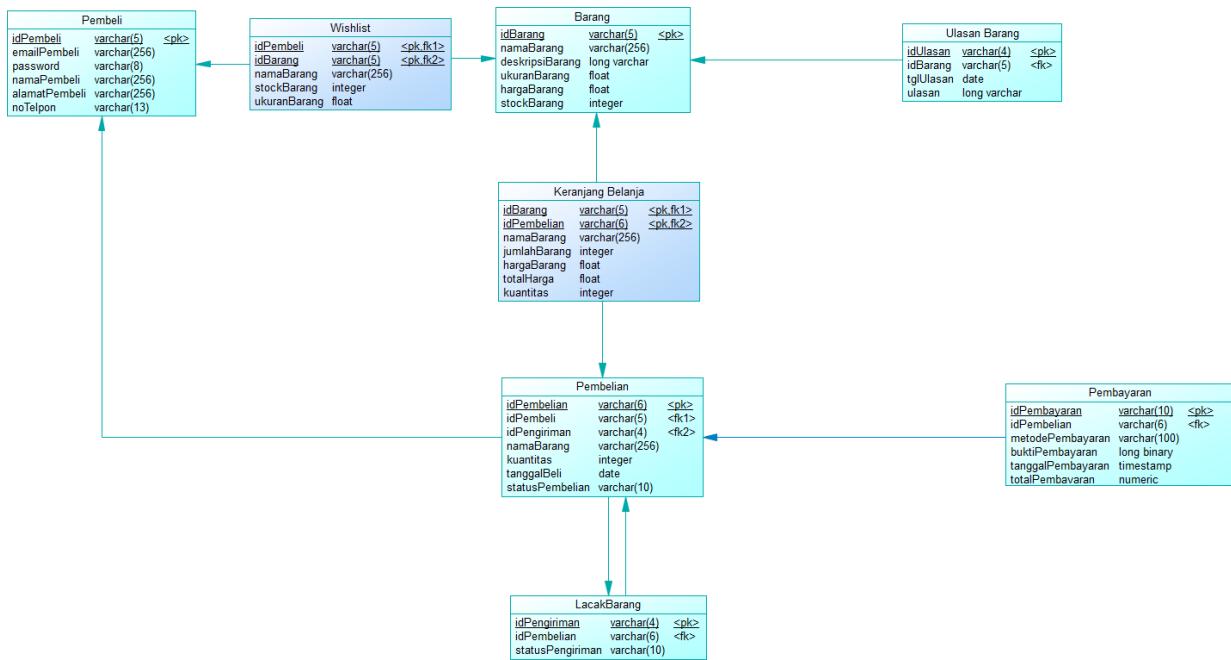
1. Sistem operasi menggunakan sistem operasi minimal Windows 7.
2. Untuk DBMS, digunakan Postgresql.
3. Menggunakan bahasa pemrograman HTML dan CSS pada Tailwind serta bahasa PHP pada Laravel.
4. Menggunakan Star UML dan PowerDesigner untuk membuat diagram.
5. Menggunakan Power Designer untuk membuat CDM dan PDM.
6. Figma untuk desain.

2.2 Deskripsi Persistensi Objek (Basis Data)

2.2.1 Conceptual Data Model



2.2.2 Physical Data Model



2.2.3 Daftar Tabel Aplikasi

2.2.3.1 Tabel <Pembeli>

Identifikasi/Nama	: Pembeli
Deskripsi Isi	: Merupakan sebuah tabel yang digunakan untuk menyimpan data-data pembeli
Jenis	: tabel data induk
Volume	: 100 KB
Laju	: 7 sekon
Primary Key	: idPembeli

Id Field	Deskripsi	Tipe & length	Boleh NULL	Default	Keterangan
idPembeli	Nomor pembeli	VARCHAR(5)	NO		Primary key
emailPembeli	Email pembeli	VARCHAR(256)	NO		
password	Password Pembeli	VARCHAR(8)	NO		
namaPembeli	Nama Pembeli	VARCHAR(256)	NO		
alamatpembeli	Alamat pembeli	VARCHAR(256)	NO		
noTelepon	Nomor telepon pembeli	CHAR(13)	NO		

2.2.3.2 Table <Barang>

Identifikasi/Nama : Barang
 Deskripsi Isi : merupakan tabel data barang
 Jenis : tabel data induk
 Volume : 100 KB
 Laju : 7 sekon
 Primary Key : idBarang

Id Field	Deskripsi	Tipe & length	Boleh NULL	Default	Keterangan
idBarang	Nomor barang	VARCHAR(5)	NO		Primary key
nama_Barang	Nama barang	VARCHAR(256)	NO		
deskripsiBarang	Deskripsi barang	LONG VARCHAR	NO		
ukuranBarang	Ukuran Barang	FLOAT	NO		
hargaBarang	Harga Barang	FLOAT	NO		
stockBarang	Stock Barang	INTEGER	NO		

2.2.3.3 Table <Ulasan Barang>

Identifikasi/Nama : Ulasan Barang
 Deskripsi Isi : merupakan tabel data ulasan barang
 Jenis : tabel data induk
 Volume : 100 KB
 Laju : 7 sekon
 Primary Key : idUlasan

Id Field	Deskripsi	Tipe & length	Boleh NULL	Default	Keterangan
idUlasan	Nomor ulasan barang	VARCHAR(4)	NO		Primary key
idBarang	Nomor barang	VARCHAR(5)	NO		Foreign key
tanggalUlasan	Tanggal pemberian ulasan	DATE	NO		
ulasan	Ulasan barang	LONG VARCHAR	NO		

2.2.3.4 Table <Pembelian>

Identifikasi/Nama : Data Pesanan
 Deskripsi Isi : merupakan tabel data pembelian
 Jenis : tabel data induk
 Volume : 100 KB
 Laju : 7 sekon
 Primary Key : idPembelian

Id Field	Deskripsi	Tipe & length	Boleh NULL	Default	Keterangan
idPembelian	Id pembelian	VARCHAR(6)	NO		Primary key
idPembeli	Id pembeli	VARCHAR(5)	NO		Foreign key
idPengiriman	Nomor Pengiriman	VARCHAR(4)	NO		Foreign key
namaBarang	Nama barang	VARCHAR(256)	NO		
kuantitas	Kuantitas barang	INTEGER	NO		
tanggalBeli	Tanggal pembelian	DATE	NO		
statusPembelian	Status pembelian barang	VARCHAR(10)	NO		

2.2.3.5 Table <Pembayaran>

Identifikasi/Nama : Pembayaran
 Deskripsi Isi : merupakan tabel data pembayaran
 Jenis : tabel data induk
 Volume : 100 KB
 Laju : 7 sekon
 Primary Key : idPembayaran

Id Field	Deskripsi	Tipe & length	Boleh NULL	Default	Keterangan
idPembayaran	Nomor pembayaran	VARCHAR(10)	NO		Primary Key
idPembelian	Nomor pembelian	VARCHAR(6)	NO		Foreign Key
metodePembayaran	Metode Pembayaran	VARCHAR(100)	NO		
tanggalPembayaran	Tanggal pembayaran	TIMESTAMP	NO		
totalPembayaran	Total harga pembayaran	NUMERIC	NO		

2.2.3.6 Table <Lacak Barang>

Identifikasi/Nama : Lacak Barang
 Deskripsi Isi : merupakan tabel untuk data pelacakan (proses) barang
 Jenis : tabel data induk
 Volume : 100 KB
 Laju : 7 sekon
 Primary Key : idRiwayat

Id Field	Deskripsi	Tipe & length	Boleh NULL	Default	Keterangan
idPengiriman	Nomor Riwayat pembelian	VARCHAR(4)	NO		Primary key
idPembelian	Nomor pembelian	VARCHAR(6)	NO		Foreign key
statusPengiriman	Nama pembeli	VARCHAR(10)	NO		

2.2.3.7 Table <Wishlist>

Identifikasi/Nama : Wishlist
 Deskripsi Isi : merupakan tabel data Wishlist
 Jenis : tabel anak
 Volume : 100 KB
 Laju : 7 sekon
 Primary Key : idPembeli dan idBarang

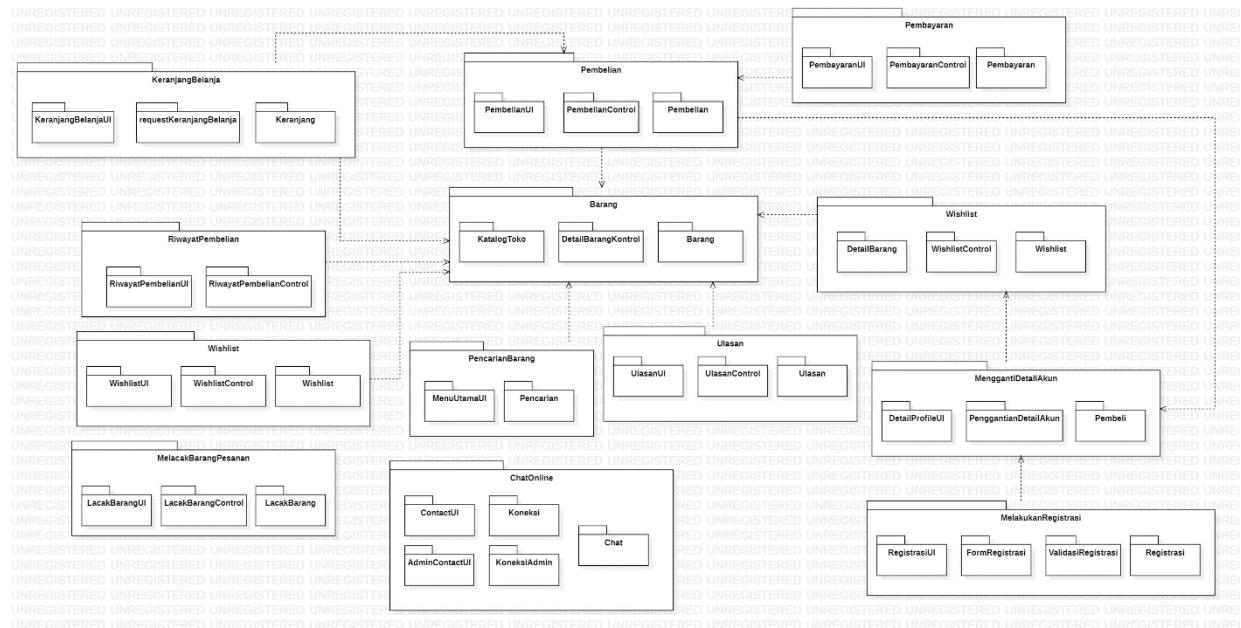
Id Field	Deskripsi	Tipe & length	Boleh NULL	Default	Keterangan
idPembeli	Nomor pembeli	VARCHAR(5)	NO		Primary Key, Foreign key 1
idBarang	Nomor barang	VARCHAR(5)	NO		Primary Key, Foreign key 2
namaBarang	Nama barang	VARCHAR(256)	NO		
stockBarang	Stock Barang	INTEGER	NO		
ukuranBarang	Ukuran Barang	FLOAT	NO		

2.2.3.8 Table <Keranjang Belanja>

Identifikasi/Nama : Keranjang Belanja
 Deskripsi Isi : merupakan tabel data keranjang belanja
 Jenis : tabel anak
 Volume : 100 KB
 Laju : 7 sekon
 Primary Key : idBarang dan idPembelian

Id Field	Deskripsi	Tipe & length	Boleh NULL	Default	Keterangan
idBarang	Nomor barang	VARCHAR(5)	NO		Primary Key, Foreign key 1
idPembelian	Nomor pembelian	VARCHAR(6)	NO		Primary key, Foreign Key 2
namaBarang	Nama barang	VARCHAR(256)	NO		
jumlahBarang	Jumlah Barang	INTEGER	NO		
hargaBarang	Harga Barang	FLOAT	NO		
totaHarga	Total harga barang	FLOAT	NO		
kuantitas	Kuantitas barang	INTEGER	NO		

2.3 Dekomposisi Sistem



2.3.1 Subsistem 1: <Melakukan Registrasi>

Merupakan paket yang berisi class-class yang berhubungan dengan kegiatan melakukan registrasi akun. Paket ini berisi class Registrasi UI yang merupakan User Interface dari Registrasi Akun tersebut. Class form registrasi untuk pengisian form registrasi tersebut yang disertai class validasi registrasi untuk memvalidasi form registrasi tersebut

2.3.2 Subsistem 2: <Mengganti Detail Akun>

Merupakan paket yang berisi class-class yang berhubungan dengan kegiatan mengganti detail akun pembeli. Paket ini berisi class Detail Profile UI yang merupakan User Interface dari Detail Profile dari pembeli. Class Penggantian Detail Akun yang menangani pergantian detail akun dari pembeli. Class pembeli yang berisi data-data dari pembeli

2.3.3 Subsistem 3: <Pencarian Barang>

Merupakan paket yang berisi class-class yang berhubungan dengan kegiatan mencari barang. Paket ini berisi class Menu UI yang merupakan User Interface dari halaman utama website Senikersku. Class Pencarian yang menangani pencarian barang yang ada di database barang.

2.3.4 Subsistem 4: <Barang>

Merupakan paket yang berisi class-class yang berhubungan dengan barang. Class Katalog Toko merupakan katalog yang berisikan barang. Class Detail Barang Kontrol yang mengontrol barang. Class Barang yang menjadi database dari barang tersebut.

2.3.5 Subsistem 5: <Pembelian>

Merupakan paket yang berisi class-class yang berhubungan dengan kegiatan melakukan pembelian. Paket ini berisi class Pembelian UI yang merupakan User Interface dari pembelian. Class Pembelian

Jurusan Teknik Informatika ITS	DPPL-B06	Halaman 16 dari 87
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Jurusan Teknik Informatika-ITS dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Jurusan Teknik Informatika-ITS.		

Control yang mengontrol alur pembelian. Class Pembelian yang menjadi database dari pembelian yang telah dilakukan.

2.3.6 Subsistem 6: <Pembayaran>

Merupakan paket yang berisi class-class yang berhubungan dengan melakukan pembayaran terhadap barang yang dibeli. Paket ini berisi class Pembayaran UI yang merupakan User Interface dari pembayaran. Class Pembayaran Control yang mengontrol alur pembayaran. Class Pembayaran yang menjadi database pembayaran.

2.3.7 Subsistem 7: <Wishlist>

Merupakan paket yang berisi class-class yang berhubungan dengan wishlist terhadap barang yang ingin dibeli. Paket ini berisi class Detail Barang yang merupakan detail dari suatu barang yang ada di toko. Class Wishlist Control yang mengontrol alur dari wishlist. Class Wishlist yang menjadi database wishlist.

2.3.8 Subsistem 8: <Keranjang Belanja>

Merupakan paket yang berisi class-class yang berhubungan dengan keranjang belanja terhadap barang yang akan dibeli. Paket ini berisi class Keranjang Belanja UI merupakan User Interface dari keranjang belanja. Class requestKeranjangBelanja untuk melakukan request sistem melanjutkan checkout barang. Class Checkout Control yang mengontrol alur checkout untuk melakukan pembelian. Class Keranjang Belanja yang menjadi database dari keranjang belanja.

2.3.9 Subsistem 9: <Riwayat Pembelian>

Merupakan paket yang berisi class-class yang berhubungan dengan riwayat pembelian. Paket ini berisi class Riwayat Pembelian UI yang merupakan User Interface dari riwayat pembelian. Class Riwayat Pembelian Control yang mengontrol alur riwayat pembelian tersebut.

2.3.10 Subsistem 10: <Ulasan>

Merupakan paket yang berisi class-class yang berhubungan dengan ulasan barang. Paket ini berisi class Ulasan UI yang merupakan User Interface dari ulasan barang. Class Ulasan Control yang mengontrol alur menambah ulasan barang. Class Ulasan yang menjadi database dari ulasan.

2.3.11 Subsistem 11: <Melacak Barang Pesanan>

Merupakan paket yang berisi class-class yang berhubungan dengan melacak barang pesanan. Paket ini berisi class Lacak Barang UI yang merupakan User Interface dari melacak barang pesanan. Class Lacak Barang Control yang mengontrol alur pelacakan barang. Class Lacak Barang yang menjadi database dari lacak barang pesanan.

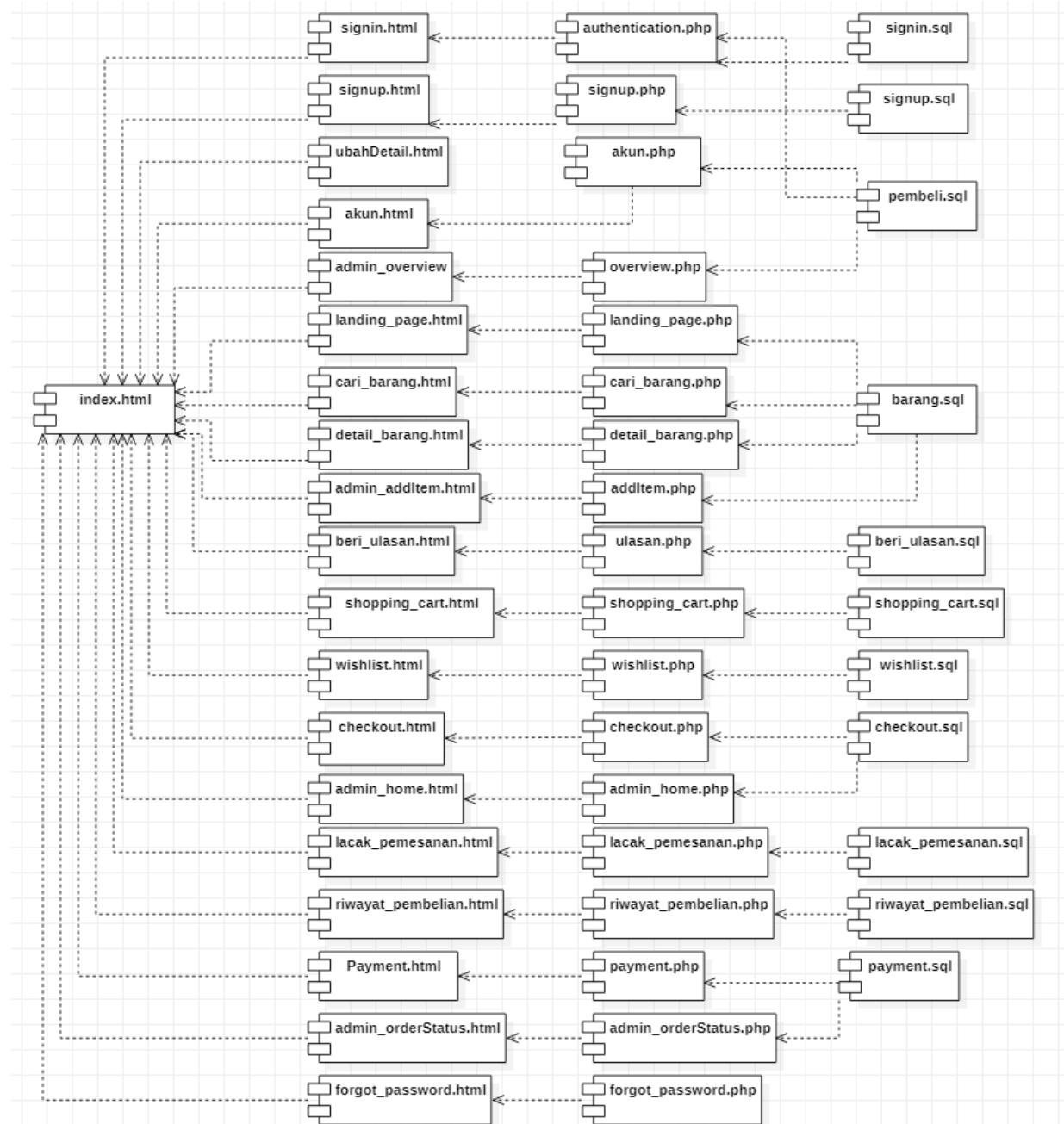
2.3.12 Subsistem 12: <Chat Online>

Merupakan paket yang berisi class-class yang berhubungan dengan melakukan chat online antara pembeli dengan admin. Paket ini berisi class Contact UI yang menjadi User Interface untuk merequest melakukan chat online dengan admin. Class Koneksi menjadi penghubung antara pembeli dengan admin. Class Admin Contact UI merupakan User Interface untuk mendapatkan request melakukan chat online dari pembeli. Class Koneksi Admin yang akan mendapatkan notifikasi dari class Koneksi.

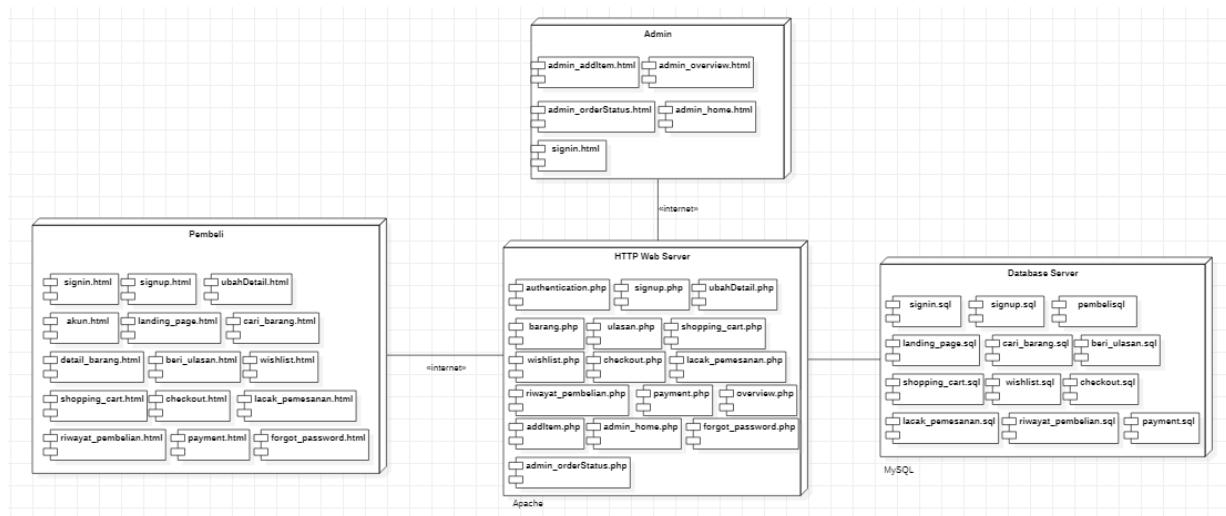
Jurusan Teknik Informatika ITS	DPPL-B06	Halaman 17 dari 87
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Jurusan Teknik Informatika-ITS dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Jurusan Teknik Informatika-ITS.		

2.4 Arsitektur Sistem

2.4.1 Diagram Komponen



2.4.1.1 Diagram Deployment



3 Deskripsi Perancangan Rinci

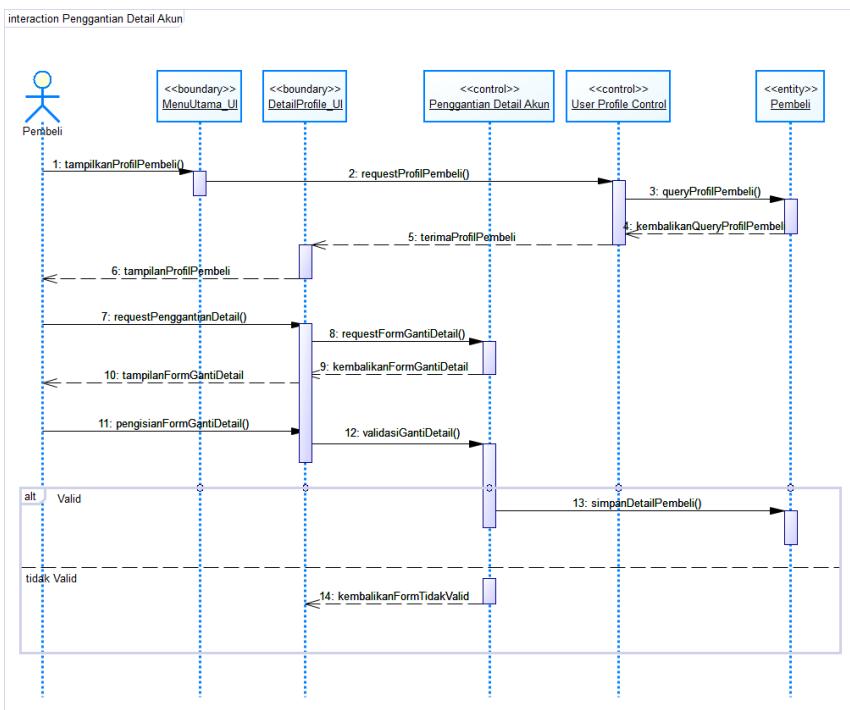
3.1 Realisasi Usecase

3.1.1 Use Case Mengganti Detail Akun

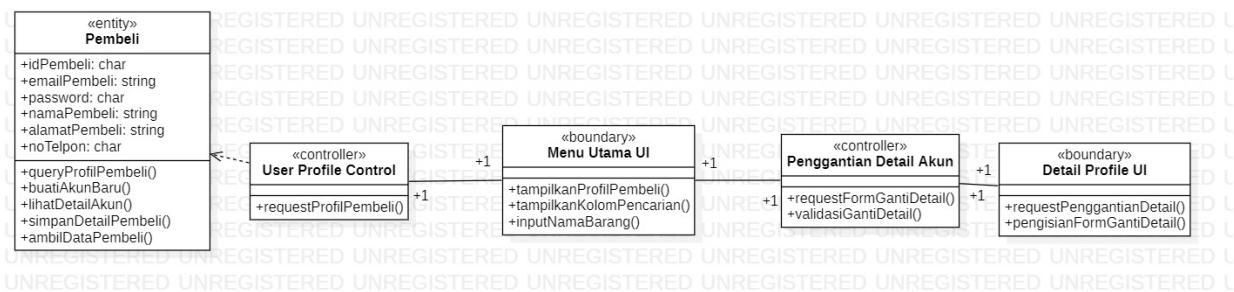
3.1.1.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	Pembeli	<<boundary>> MenuUtama_UI
		<<control>> Penggantian Detail Akun
		<<entity>> Pembeli
		<<boundary>> DetailProfile_UI
		<<control>> User Profile Control

3.1.1.2 Sequence Diagram



3.1.1.3 Diagram Kelas

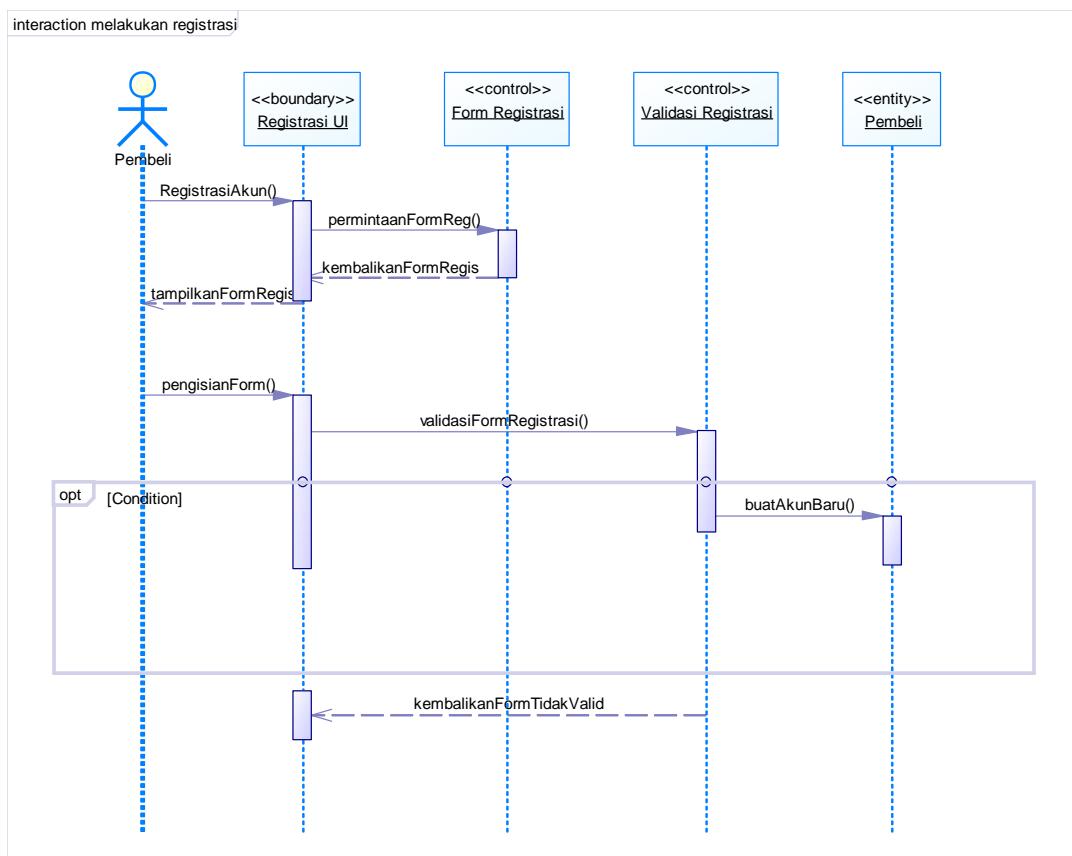


3.1.2 Use Case Melakukan Register

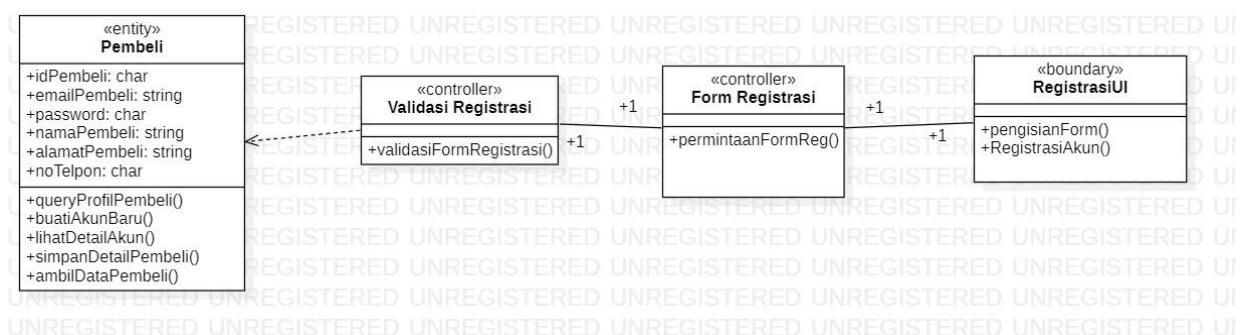
3.1.2.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	Pembeli	<<boundary>> Registrasi UI
		<<control>> Form Registrasi
		<<control>> Validasi Registrasi
		<<entity>> Pembeli

3.1.2.2 Sequence Diagram



3.1.2.3 Diagram Kelas

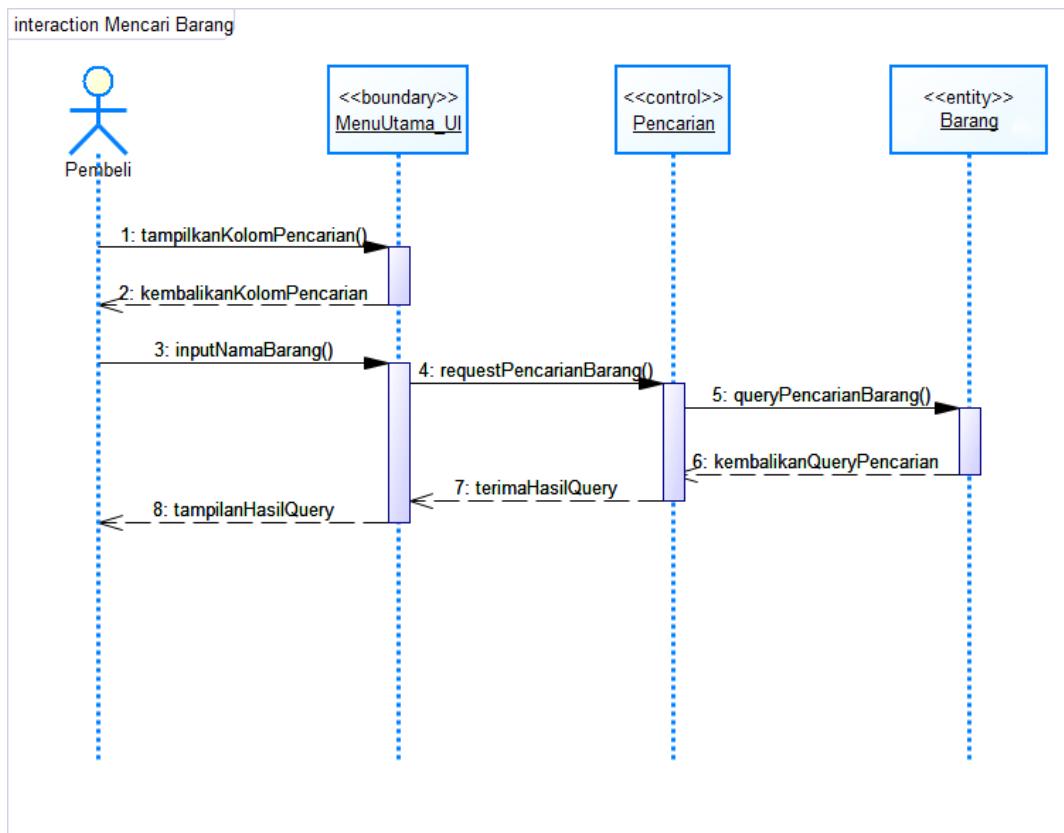


3.1.3 Use Case Mencari Barang

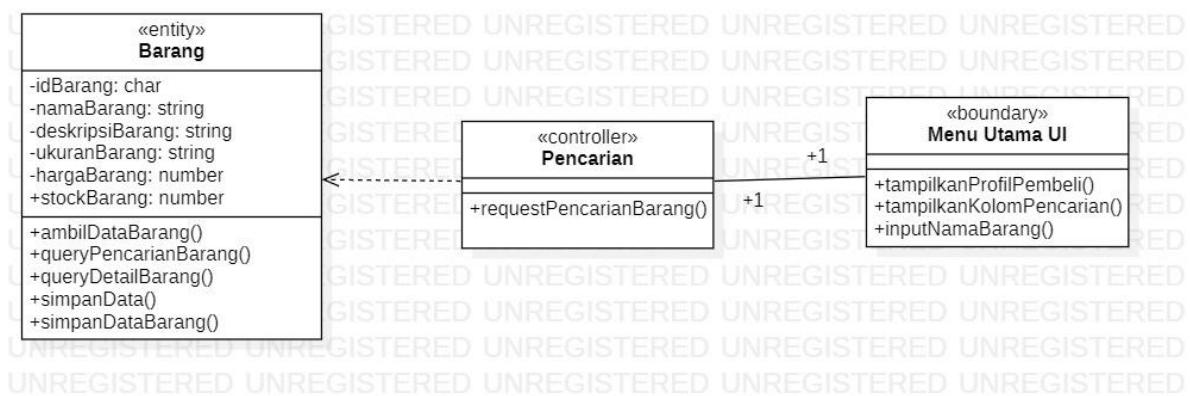
3.1.3.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	Barang	<<boundary>> MenuUtama_UI
		<<control>> Pencarian
		<<entity>> Database Barang

3.1.3.2 Sequence Diagram



3.1.3.3 Diagram Kelas

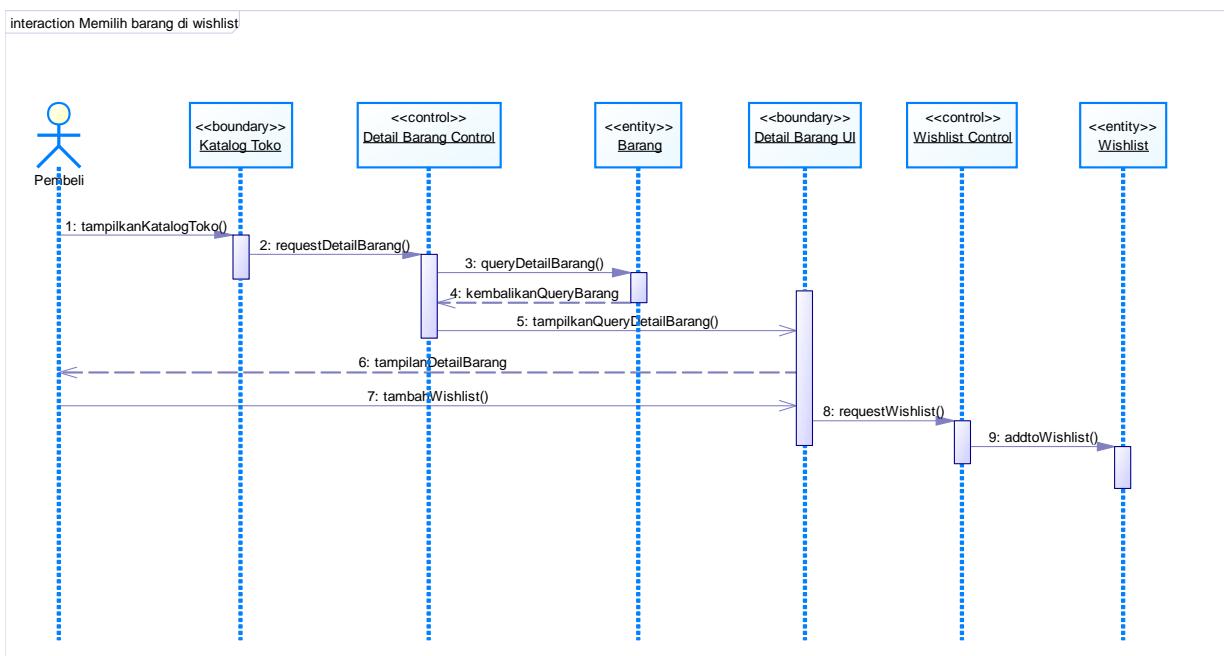


3.1.4 Use Case Memilih Barang di Wishlist

3.1.4.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	Wishlist	<<boundary>> Katalog Toko
		<<control>> Detail Barang
		<<entity>> Barang Database
		<<boundary>> Detail Barang UI
		<<control>> Wishlist Control
		<<entity>> Wishlist

3.1.4.2 Sequence Diagram



3.1.4.3 Diagram Kelas

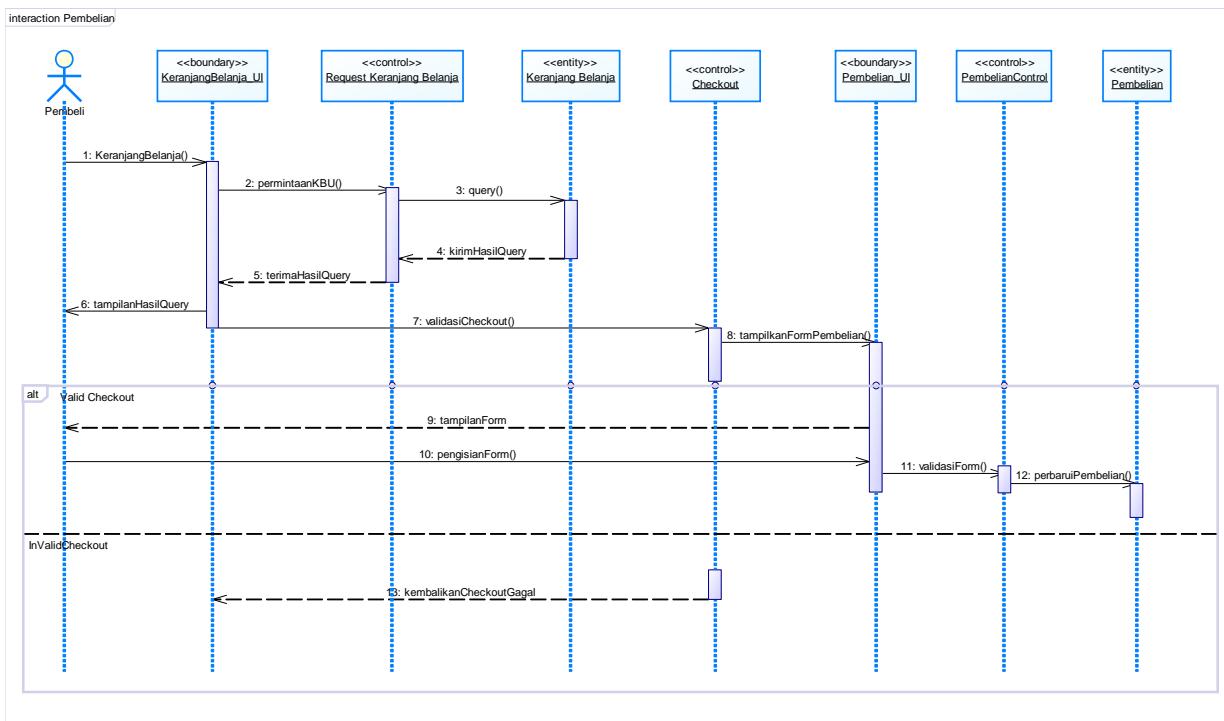


3.1.5 Use Case Melakukan Pembelian

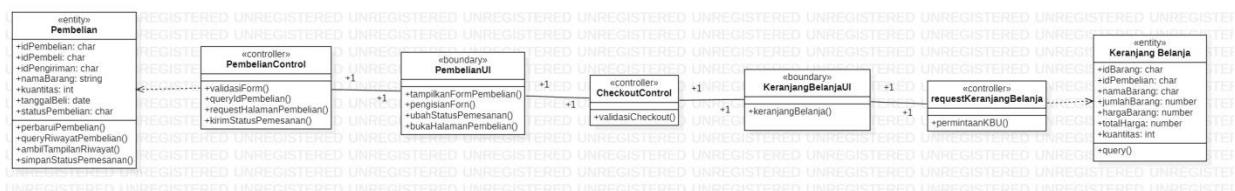
3.1.5.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	Pembelian	<<boundary>> KeranjangBelanja_UI
		<<control>> Request_Keranjang_Belanja
		<<entity>> Keranjang Belanja
		<<control>> Checkout
		<<boundary>> Pembelian_UI
		<<control>> PembelianControl
		<<entity>> Database_Pembelian

3.1.5.2 Sequence Diagram



3.1.5.3 Diagram Kelas

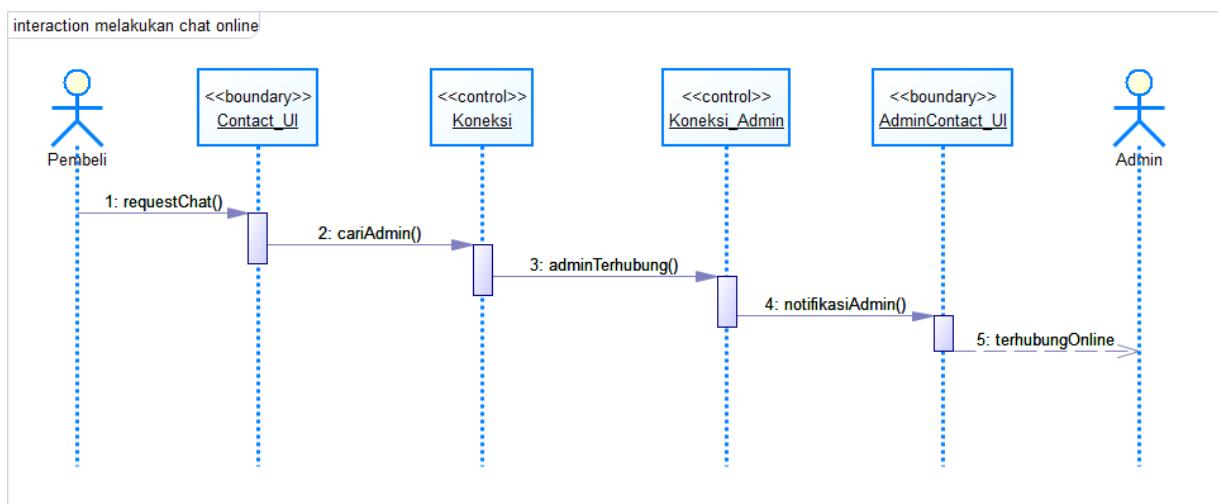


3.1.6 Use Case Melakukan Chat Online

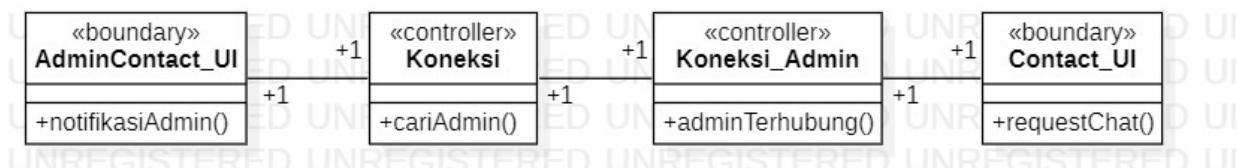
3.1.6.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	Melakukan Chat Online	<<boundary>> Contact_UI
		<<control>> Koneksi
		<<control>> Koneksi_Admin
		<<boundary>> AdminContact_UI

3.1.6.2 Sequence Diagram



3.1.6.3 Diagram Kelas

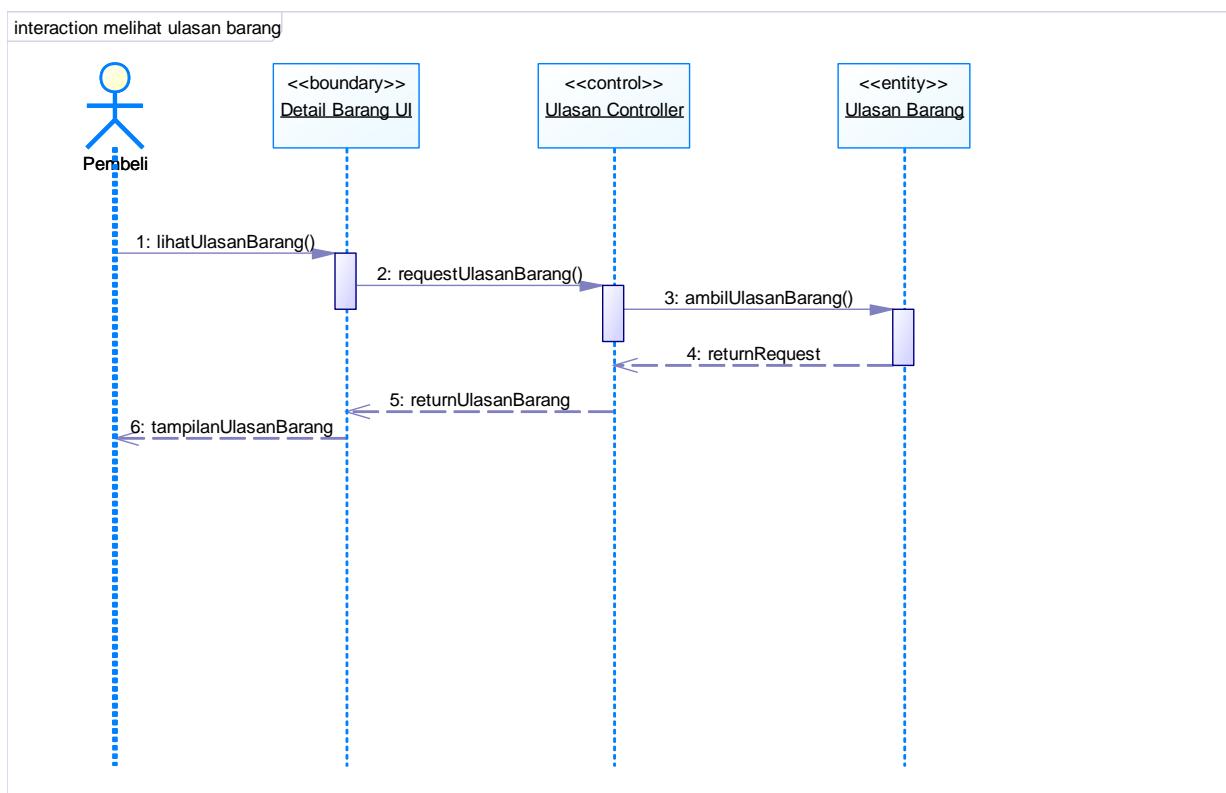


3.1.7 Use Case Melihat Ulasan Barang

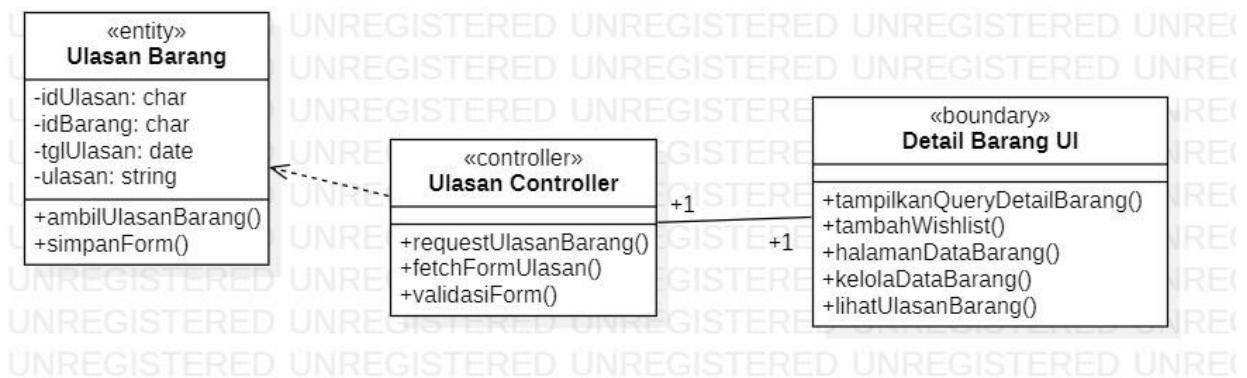
3.1.7.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	Ulasan Barang	<<boundary>> Detail Barang UI
		<<control>> Ulasan Controller
		<<entity>> Ulasan Barang

3.1.7.2 Sequence Diagram



3.1.7.3 Diagram Kelas

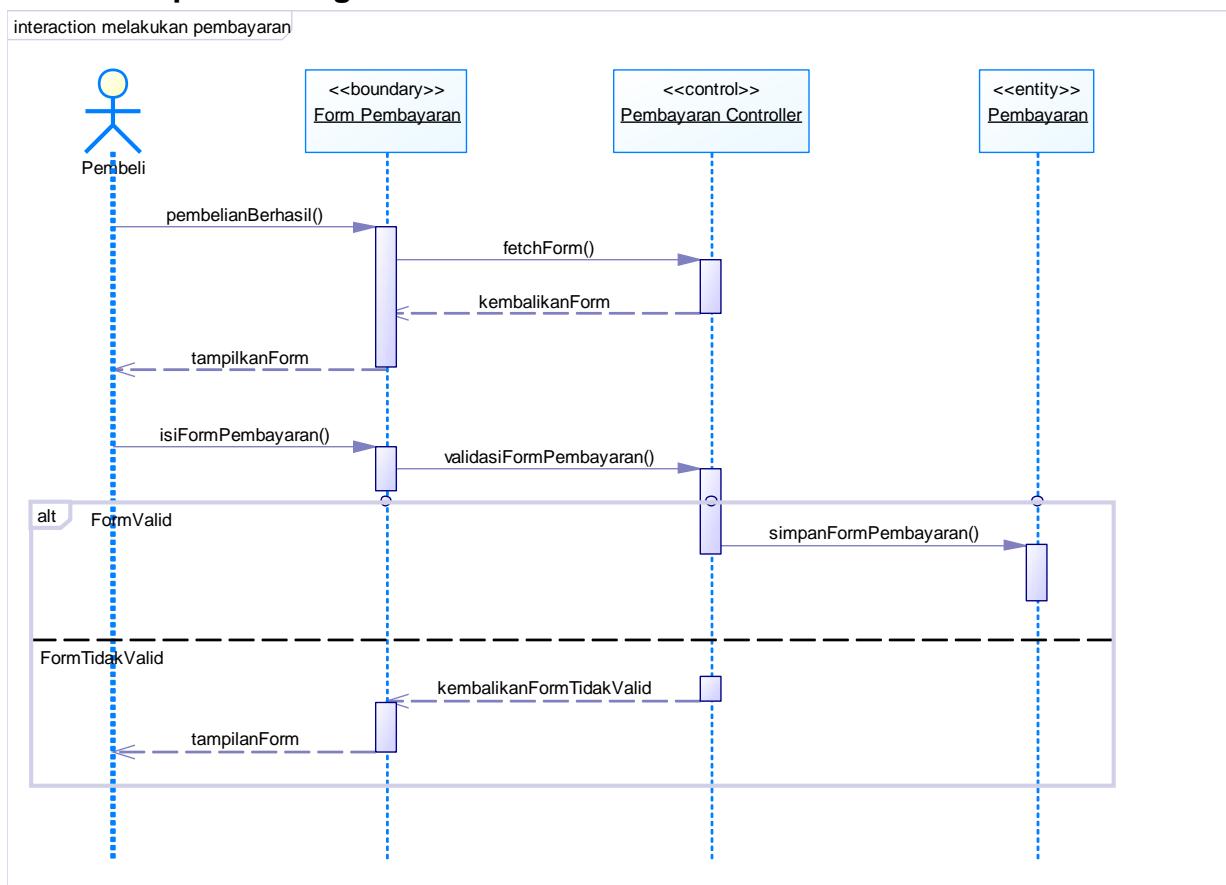


3.1.8 Use Case Melakukan Pembayaran

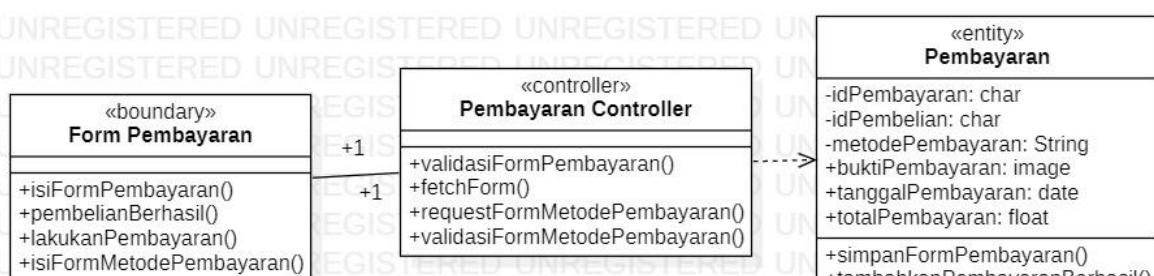
3.1.8.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	Pembayaran	<<boundary>> Form Pembayaran
		<<control>> Pembayaran Controller
		<<entity>> Pembayaran

3.1.8.2 Sequence Diagram



3.1.8.3 Diagram Kelas

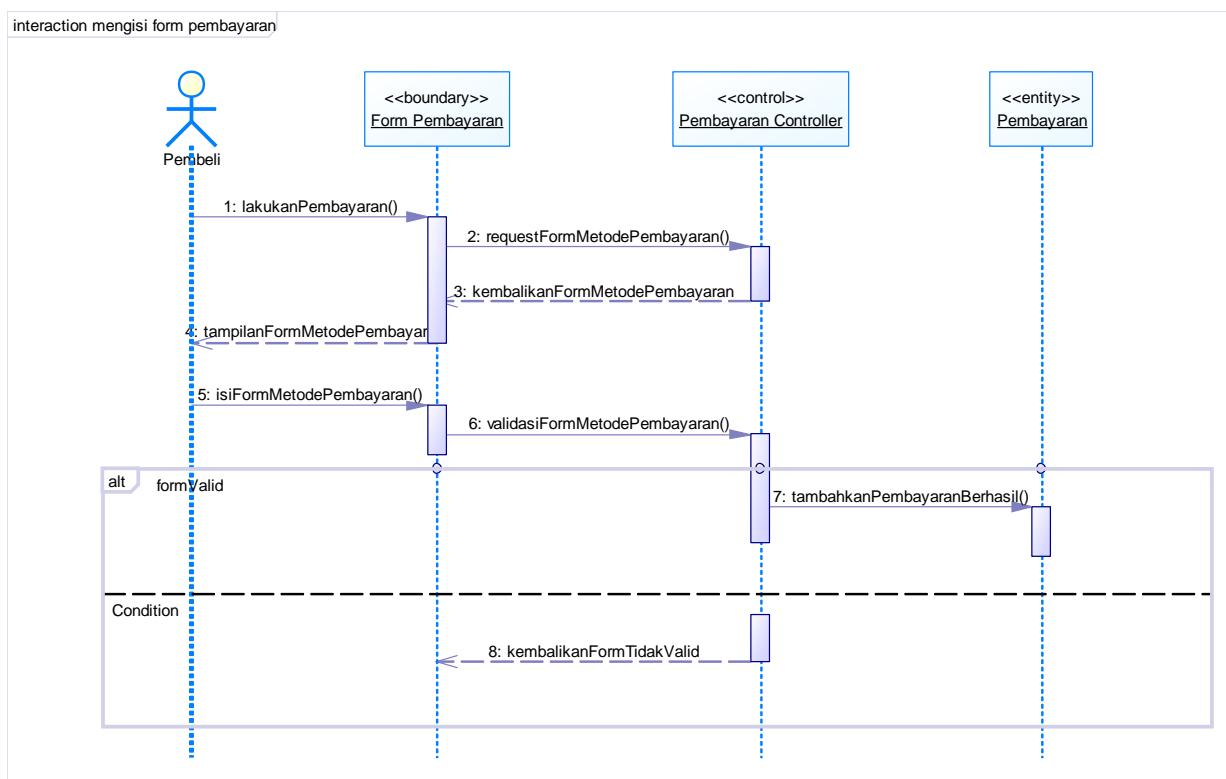


3.1.9 Use Case Mengisi Form Pembayaran

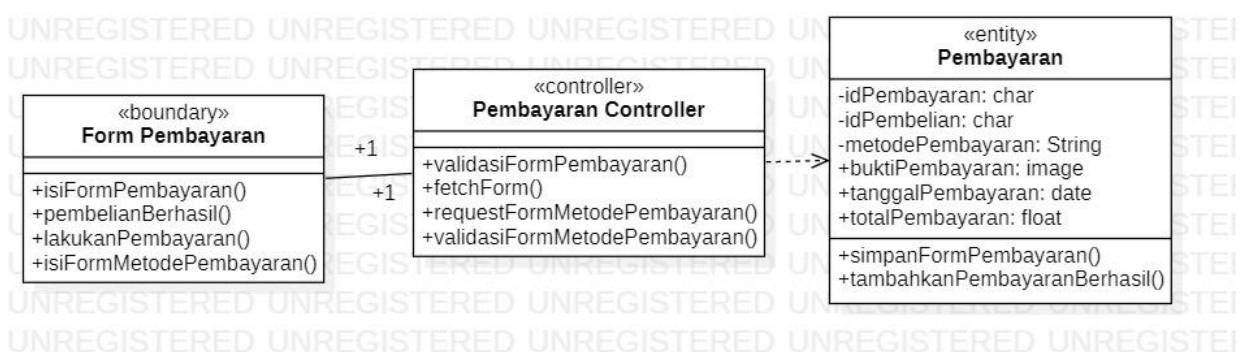
3.1.9.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	Pembayaran	<<boundary>> FormPembayaran
		<<control>> Pembayaran Controller
		<<entity>> Pembayaran

3.1.9.2 Sequence Diagram



3.1.9.3 Diagram Kelas

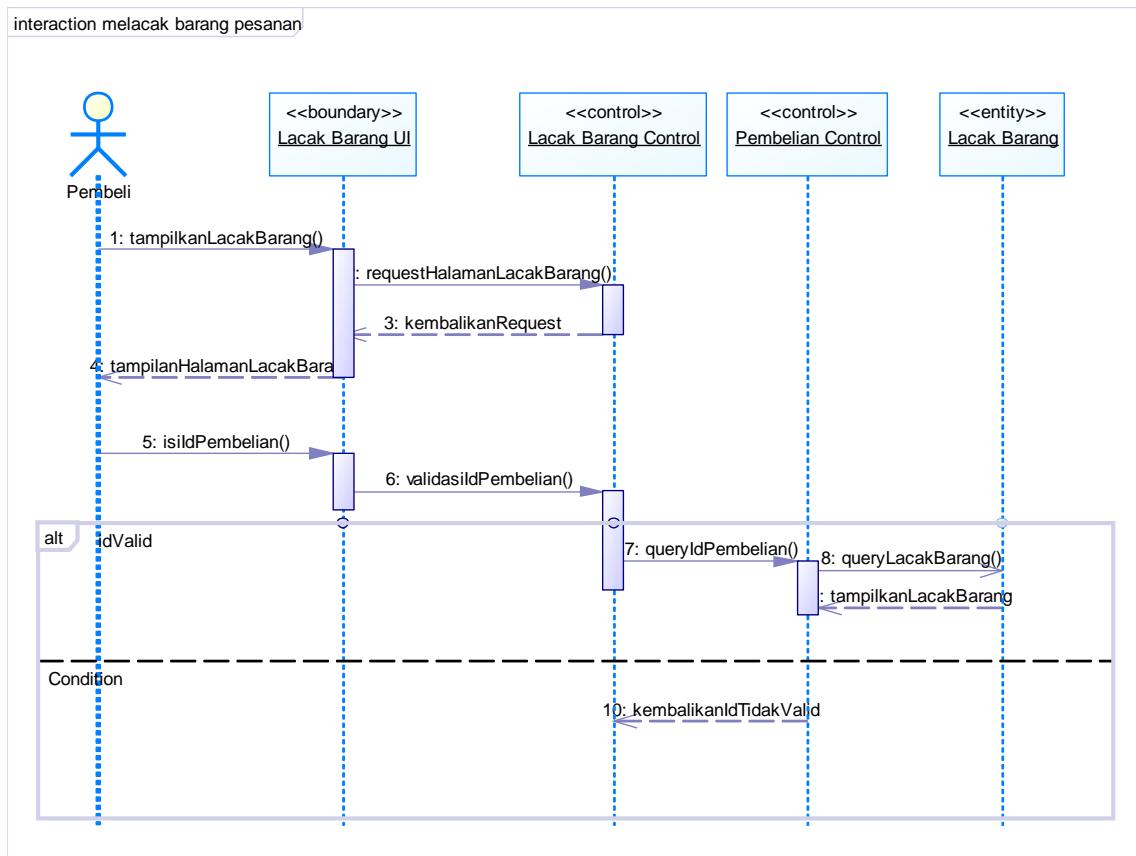


3.1.10 Use Case Melacak Barang Pesanan

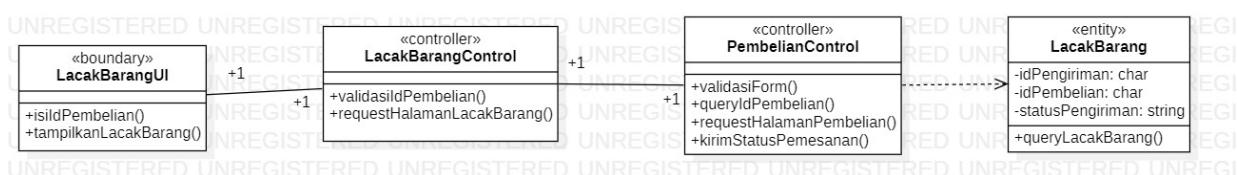
3.1.10.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	Lacak Barang	<<boundary>> LacakBarang UI
		<<control>> PembelianControl
		<<control>> LacakBarang Control
		<<entity>> LacakBarang

3.1.10.2 Sequence Diagram



3.1.10.3 Diagram Kelas

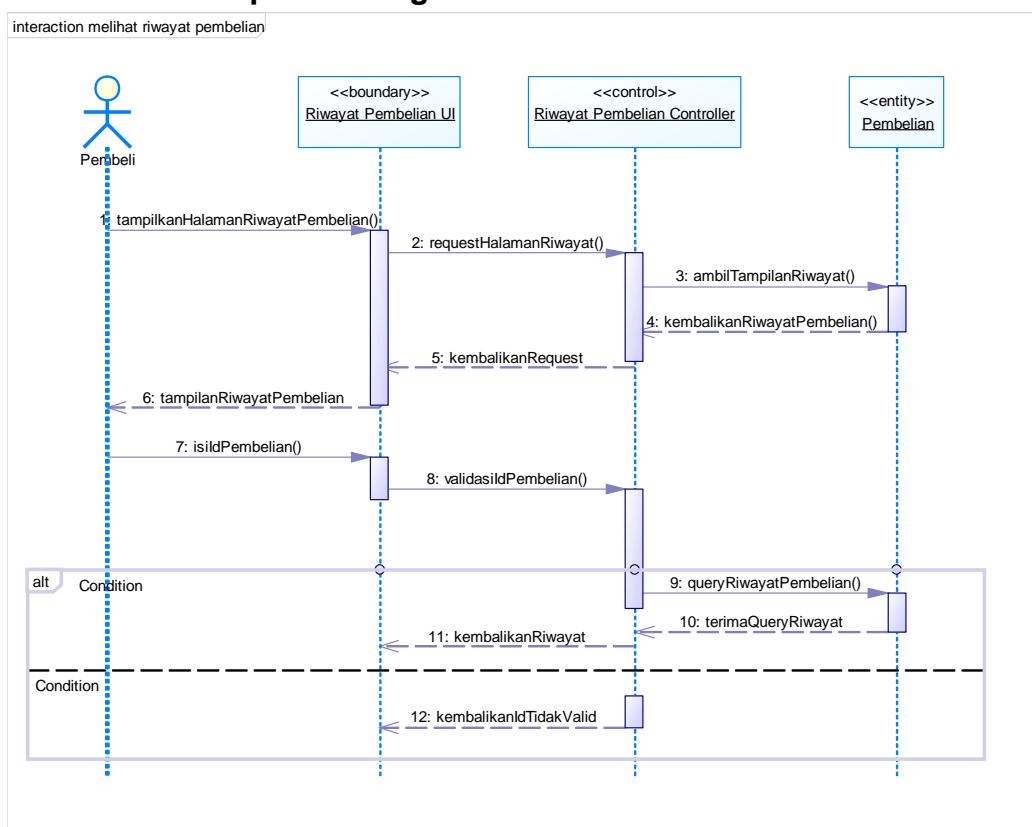


3.1.11 Use Case Melihat Riwayat Pembelian

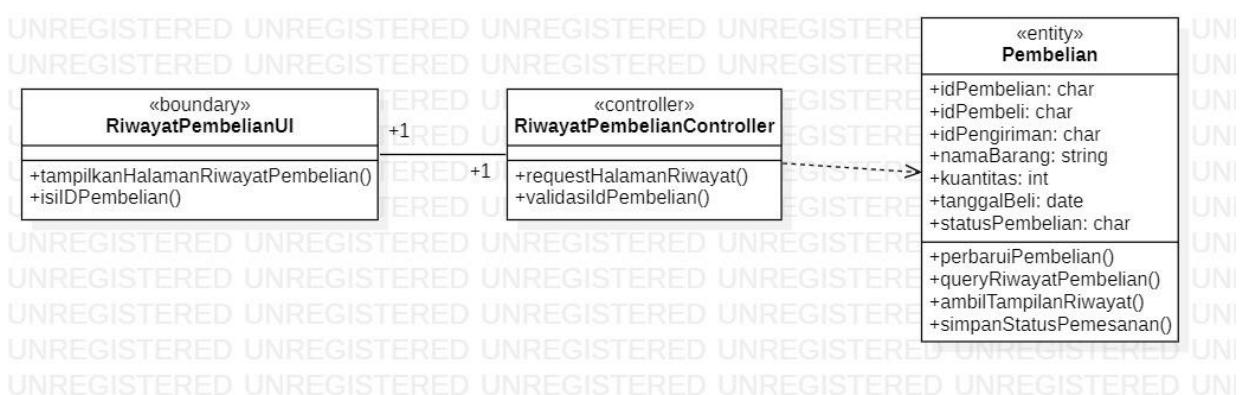
3.1.11.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	Pembelian	<<boundary>> Riwayat Pembelian UI
		<<control>> Riwayat Pembelian Controller
		<<entity>> Pembelian

3.1.11.2 Sequence Diagram



3.1.11.3 Diagram Kelas

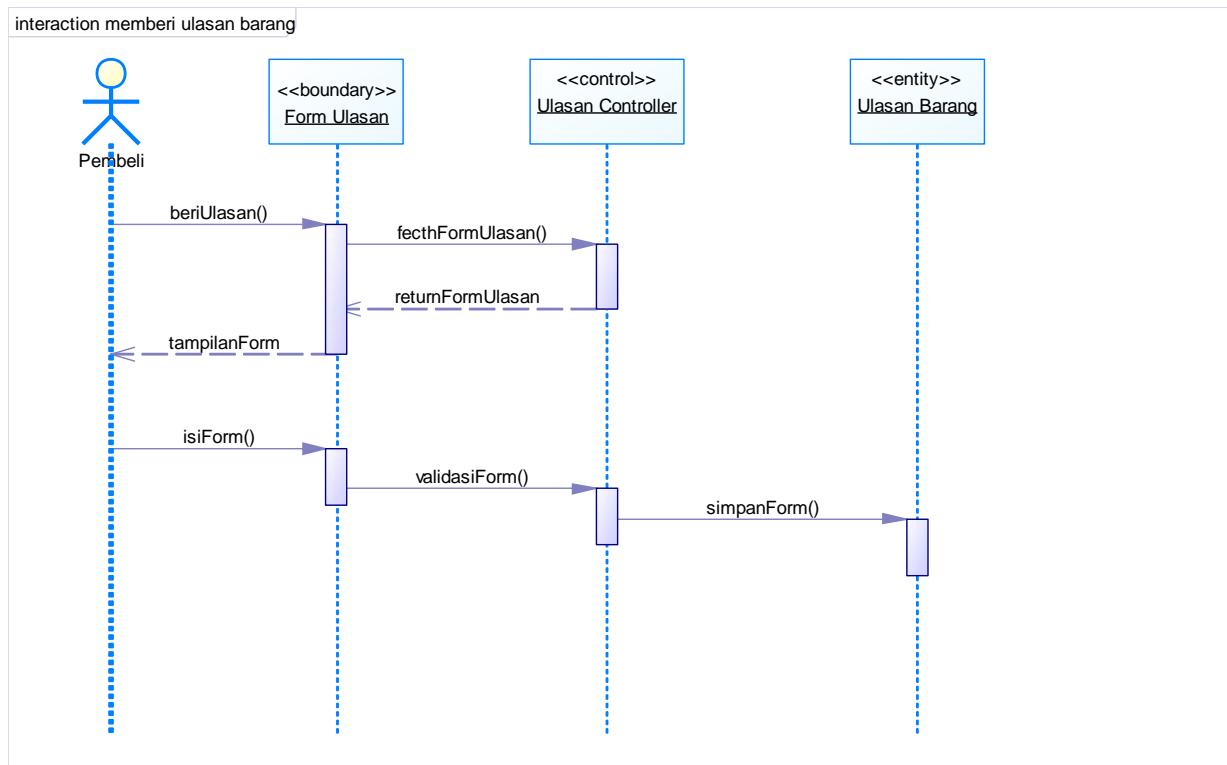


3.1.12 Use Case Memberi Ulasan Barang

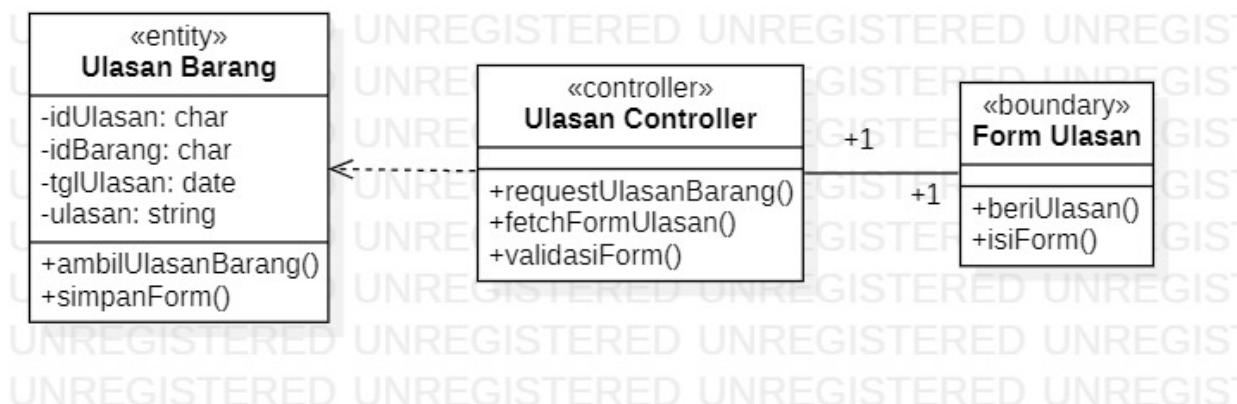
3.1.12.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	Ulasan Barang	<<boundary>> Form Ulasan
		<<control>> Ulasan Controller
		<<entity>> Ulasan Barang

3.1.12.2 Sequence Diagram



3.1.12.3 Diagram Kelas

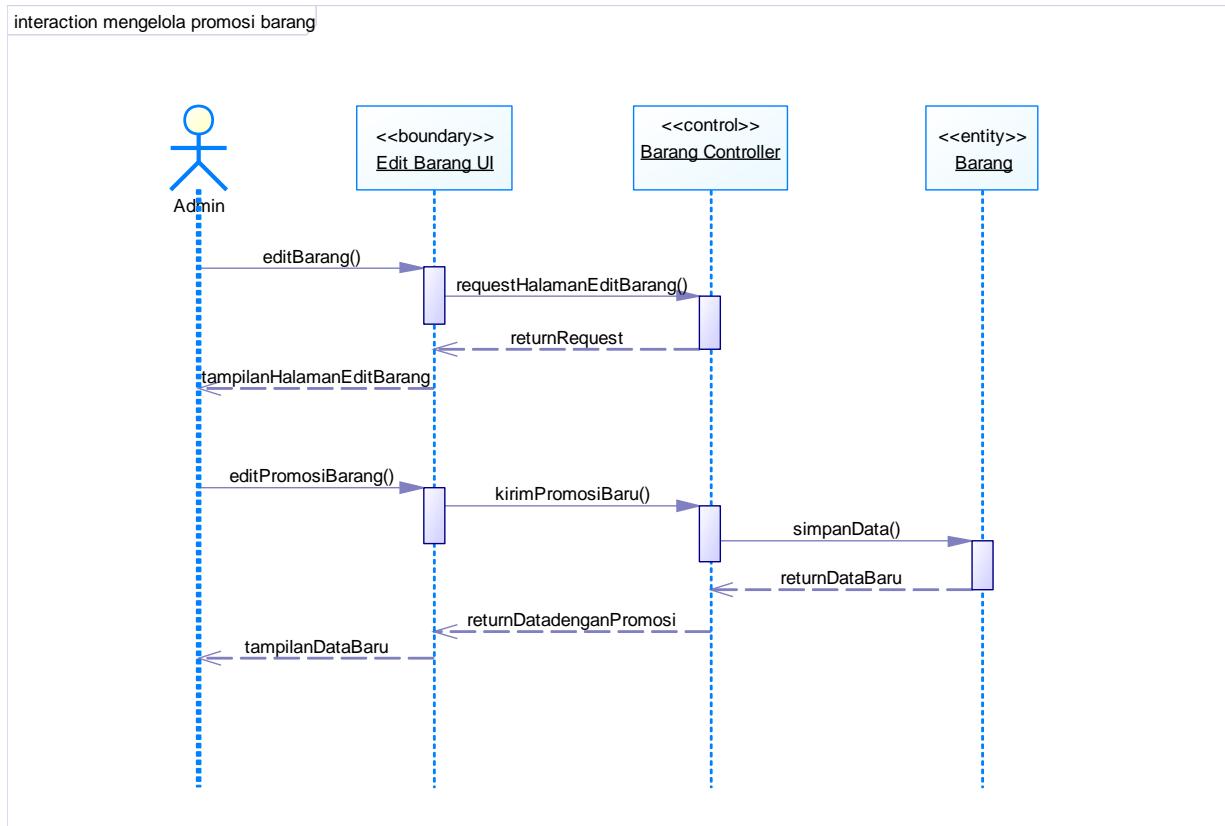


3.1.13 Use Case Mengelola Promosi Barang

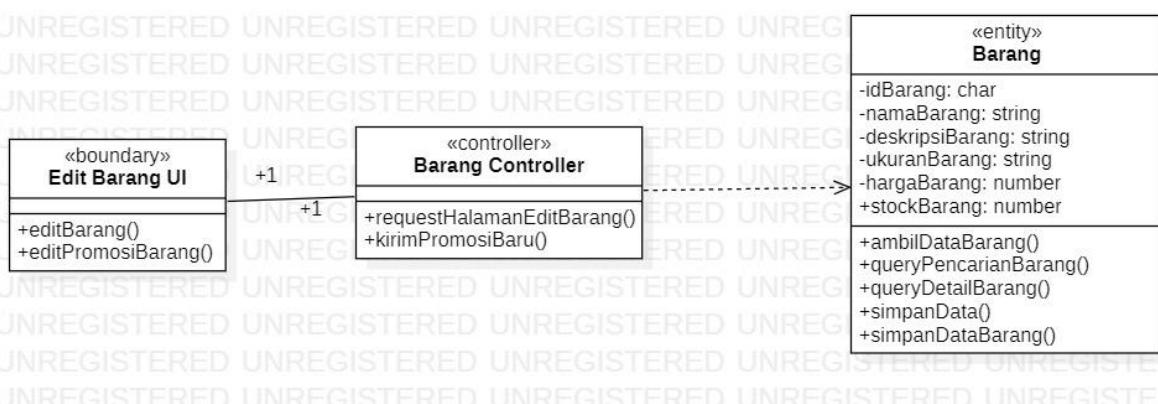
3.1.13.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	Barang	<<boundary>> Edit Barang UI
		<<control>> Barang Controller
		<<entity>> Barang

3.1.13.2 Sequence Diagram



3.1.13.3 Diagram Kelas

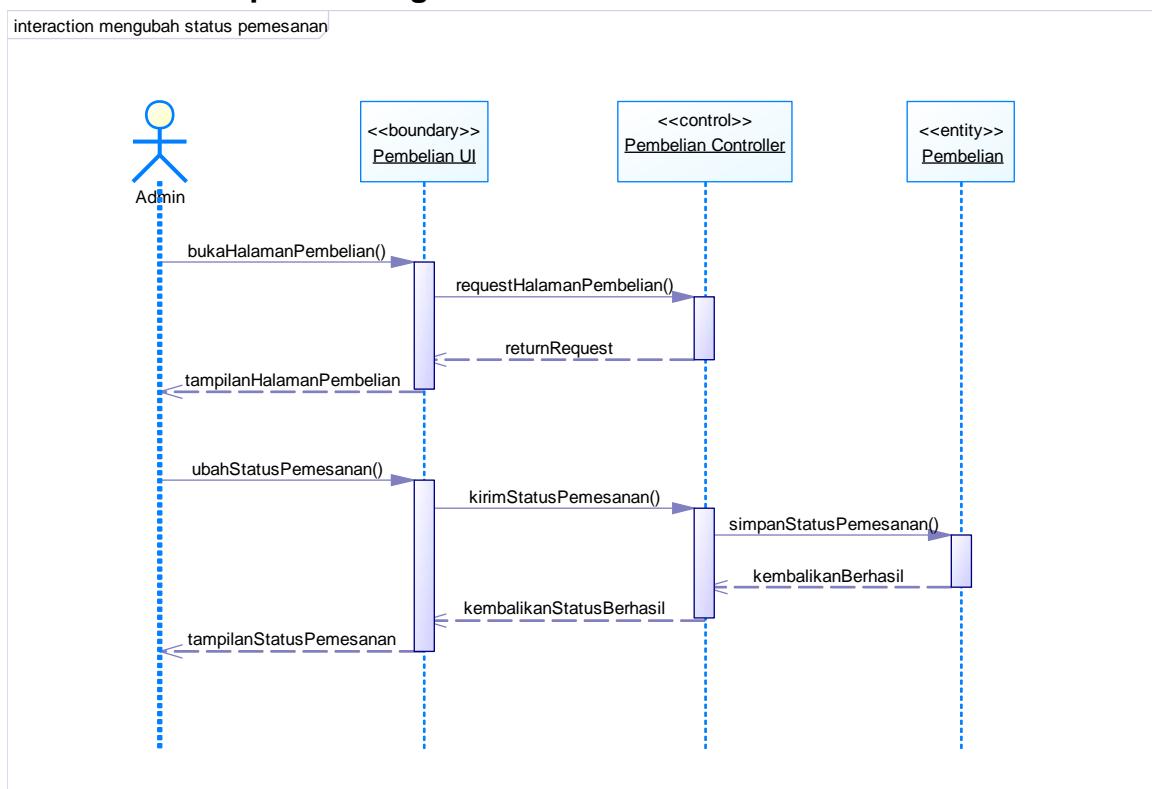


3.1.14 Use Case Mengubah Status Pemesanan

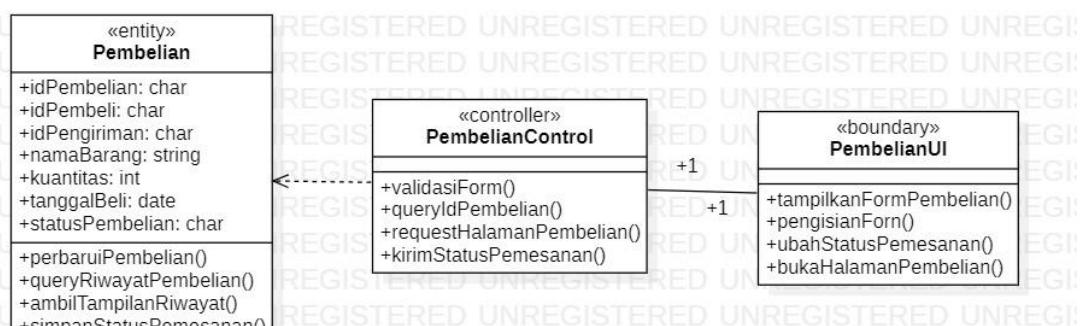
3.1.14.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	Pembelian	<<boundary>> PembelianUI
		<<control>> Pembelian Controller
		<<entity>> Pembelian

3.1.14.2 Sequence Diagram



3.1.14.3 Diagram Kelas

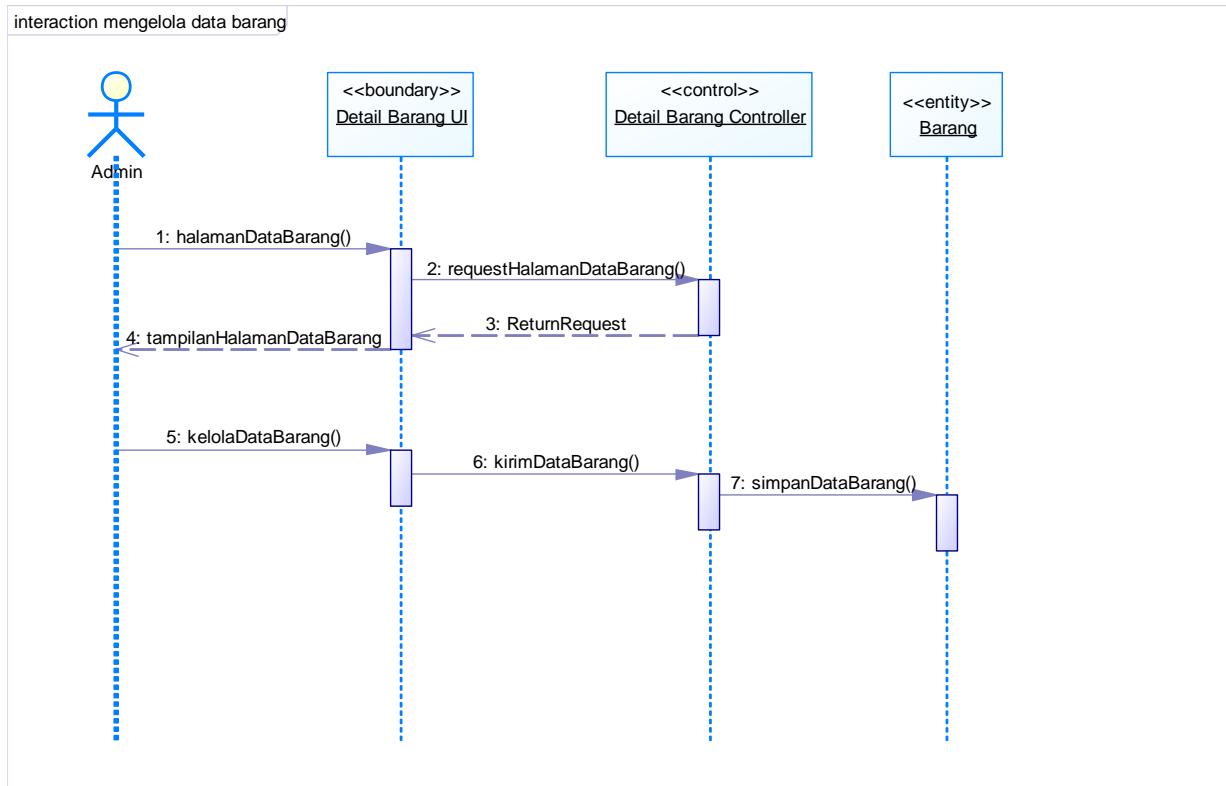


3.1.15 Use Case Mengelola Data Barang

3.1.15.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	Barang	<<boundary>> Detail Barang UI
		<<control>> Detail Barang Controller
		<<entity>> Barang

3.1.15.2 Sequence Diagram



3.1.15.3 Diagram Kelas

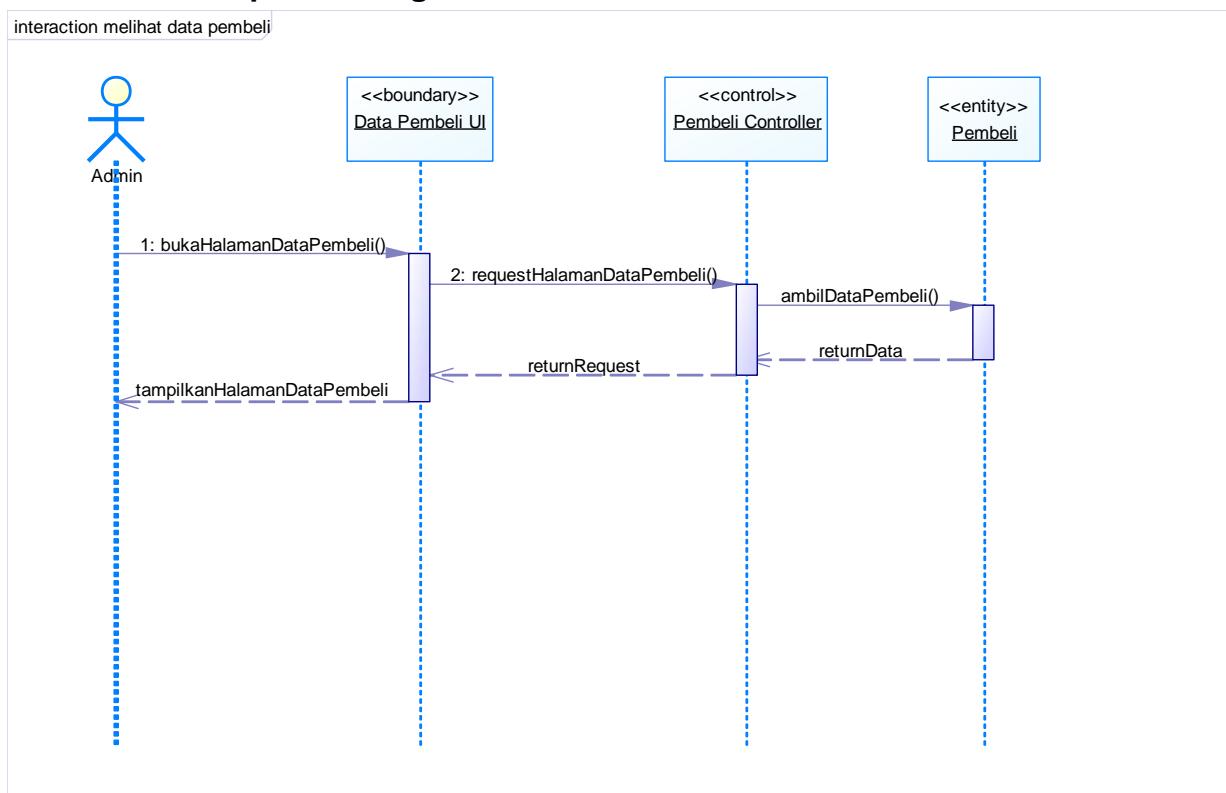


3.1.16 Use Case Melihat Data Pembeli

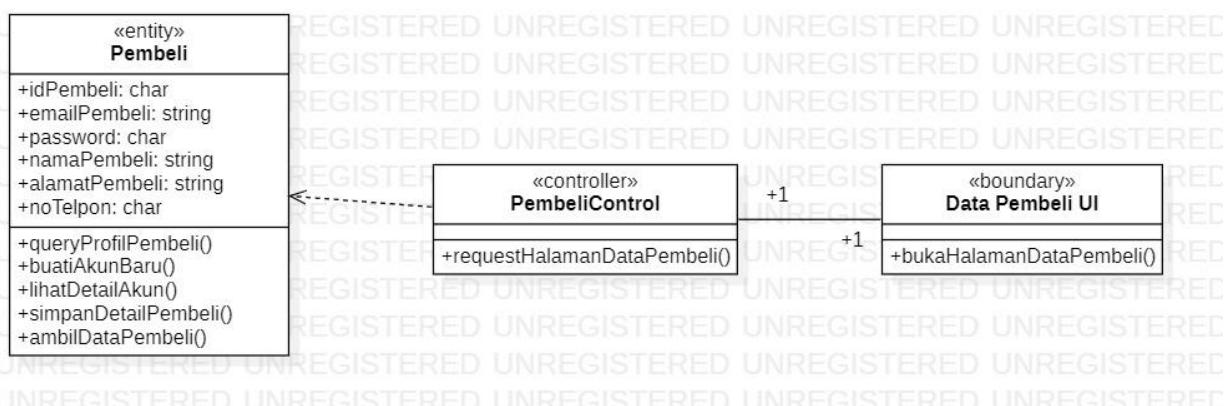
3.1.16.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	Pembeli	<<boundary>> Data Pembeli UI
		<<control>> Pembeli Controller
		<<entity>> Pembeli

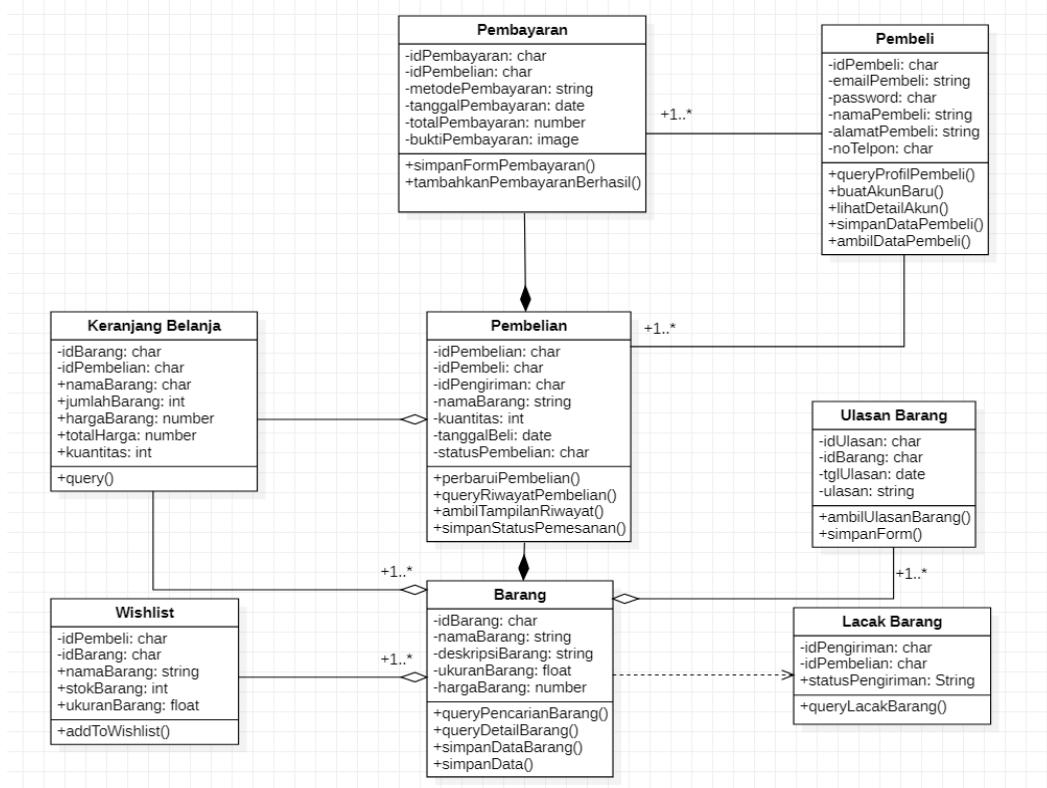
3.1.16.2 Sequence Diagram



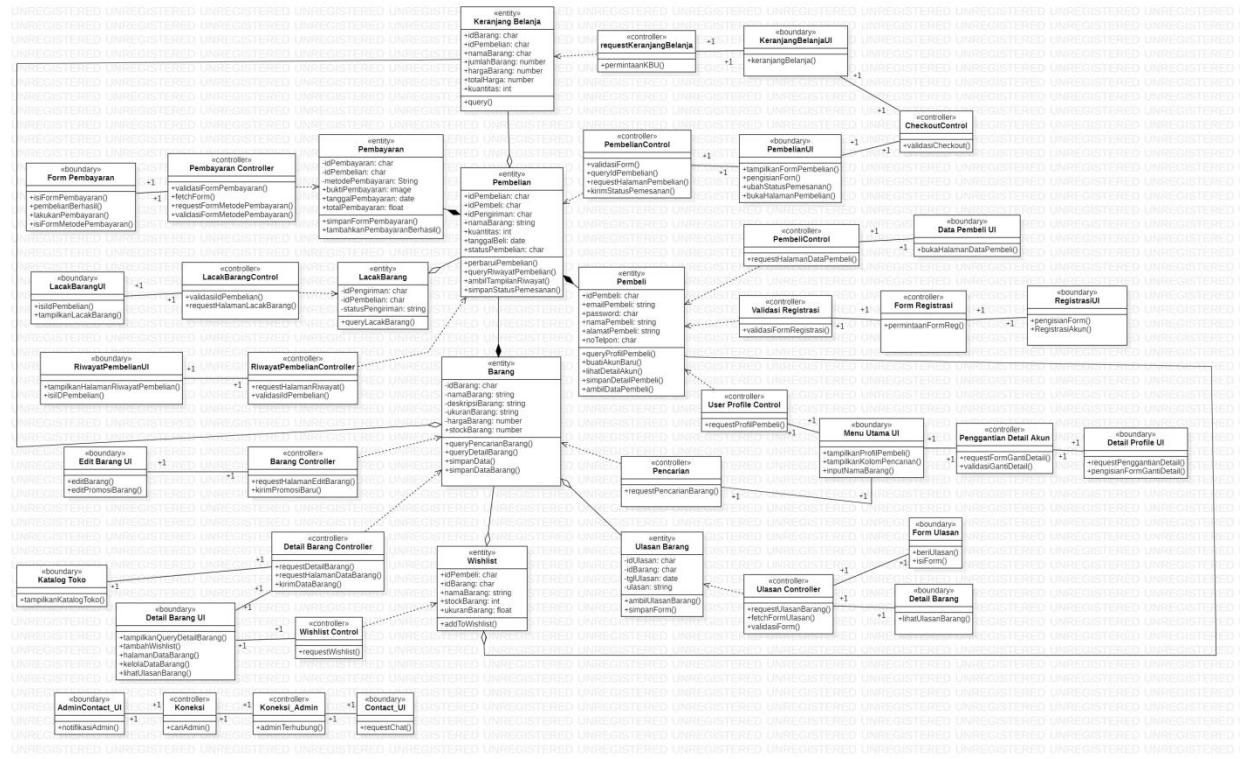
3.1.16.3 Diagram Kelas



3.2 Diagram Kelas Keseluruhan



3.3 Diagram Kelas



3.4 Algoritma / Query

Contoh:

Nama Kelas : Ulasan

Nama Operasi : showJumlahUlasan

Algoritma : Menampilkan jumlah ulasan pada bulan dan tahun spesifik (Algo-001)

```
Int generateJumlahUlasan(Date date)
{
    Date today = new
Date();
    if (date.after(today))
        error("Tanggal harus sebelum hari
ini!");
    res = db.query(<Q-001>);
    return res;
}
```

Query :

No Query	Query	Keterangan
Q-001	SELECT COUNT(idUlasan) FROM Ulasan WHERE EXTRACT(MONTH FROM tglUlasan)=X AND EXTRACT(YEAR FROM tglUlasan)=Y;	Query untuk mendapatkan banyaknya ulasan yang diberikan pada bulan X dan tahun Y

3.5 Deskripsi Antarmuka/Layar

3.5.1 Antarmuka <Sign In>

3.5.1.1 Spesifikasi Layar Utama



The screenshot shows a sign-in form for 'Senikersku'. At the top, it says 'Sign In to Senikersku'. Below that is a 'Email' input field. Underneath it is a 'Password' input field with a note '8 Characters Minimum'. A 'Forgot Password' link is provided. Below the inputs are social media sign-in options for Facebook and Google. A large 'Sign In' button is centered. At the bottom, there is a link 'Don't have an account? [Sign Up](#)'.

3.5.1.2 Spesifikasi Elemen-elemen pada Layar

No	ID Elemen	Jenis	Nilai Default	Status	Keterangan
1	Email	Label			Penunjuk untuk mengisikan email pembeli
2	Email (Text)	Textfield	Email		Memasukkan email dari pembeli
	Password	Label			Penunjuk untuk mengisikan email pembeli
	Password (Text)	Textfield	Password		Memasukkan password dari pembeli
3	Sign In	Button			Tombol untuk Masuk ke dalam sistem
4	Judul	Label			Judul dari aplikasi
5	Facebook	Button			Tombol untuk Masuk lewat Facebook
6	Google	Button			Tombol untuk Masuk lewat Google
7	Sign Up	Button			Tombol untuk mengalihkan ke Halaman Sign Up

No	Id Elemen	Jenis	Nilai Default	Status	Keterangan
8	Forgot Password	button			Tombol untuk mengalihkan ke Halaman Forgot Password

3.5.1.3 Spesifikasi Objek-objek pada Layar

- Judul menggunakan font Roboto dengan ukuran 48.
- Username dan password default menggunakan font Roboto dengan ukuran 24.
- Password text menggunakan alphabet yang dienkripsi menjadi “●”
- Membuat Button Sign In sebagai trigger untuk masuk.
- Tombol Google dan Facebook terhubung dengan API Facebook dan Google.
- Button Sign Up menggunakan background putih dan menggunakan font Roboto dengan ukuran 24

3.5.1.4 Spesifikasi Layar Pesan

Tampilan ini merupakan tampilan awal pada web ketika pengguna pertama kali mengunjungi web ini. Pada tampilan ini, pengguna diminta untuk memasukkan *username* dan *password* yang sesuai dengan hak akses untuk dapat masuk dan mengakses ke dalam sistem.

3.5.1.5 Spesifikasi Laporan

-

3.5.2 Antarmuka <Sign Up>

3.5.2.1 Spesifikasi Layar Utama



Sign Up to Senikersku

Name

Email

Password

8 Characters Minimum

Sign Up

Already have an account? [Sign In](#)

3.5.2.2 Spesifikasi Elemen-elemen pada Layar

No	Id Elemen	Jenis	Nilai Default	Status	Keterangan
1	Judul	Label			Judul dari aplikasi yang menunjukkan bahwa tampilan ini untuk registrasi pembeli
2	Name	Label			Petunjuk untuk mengisikan nama pembeli
3	Name (Text)	Textfield			Tempat mengisikan (input) nama pembeli
4	Email	Label			Petunjuk untuk mengisikan alamat pembeli
5	Email (Text)	Textfield			Tempat untuk mengisikan email pel
6	Password	Label			Petunjuk untuk mengisikan alamat pembeli
7	Password (Text)	Textfield			Tempat untuk mengisikan email pembeli
8	Sign Up	Button			Tombol untuk mendaftarkan diri sebagai user di sistem
10	Sign In	Button			Tombol untuk mengalihkan halaman ke halaman Sign In

3.5.2.3 Spesifikasi Objek-objek pada Layar

- Text pada judul halaman ini menggunakan font Roboto dengan ukuran 48.
- Terdapat textfield yang digunakan pembeli untuk mengisikan nama, email dan password untuk mengisikan data untuk melakukan registrasi.
- Button Sign Up untuk menyimpan data pembeli ke dalam sistem dan melanjutkan registrasi.
- Terdapat Button Sign In yang digunakan untuk mengalihkan sistem ke halaman antarmuka Sign In jika pembeli telah mempunyai akun.

3.5.2.4 Spesifikasi Layar Pesan

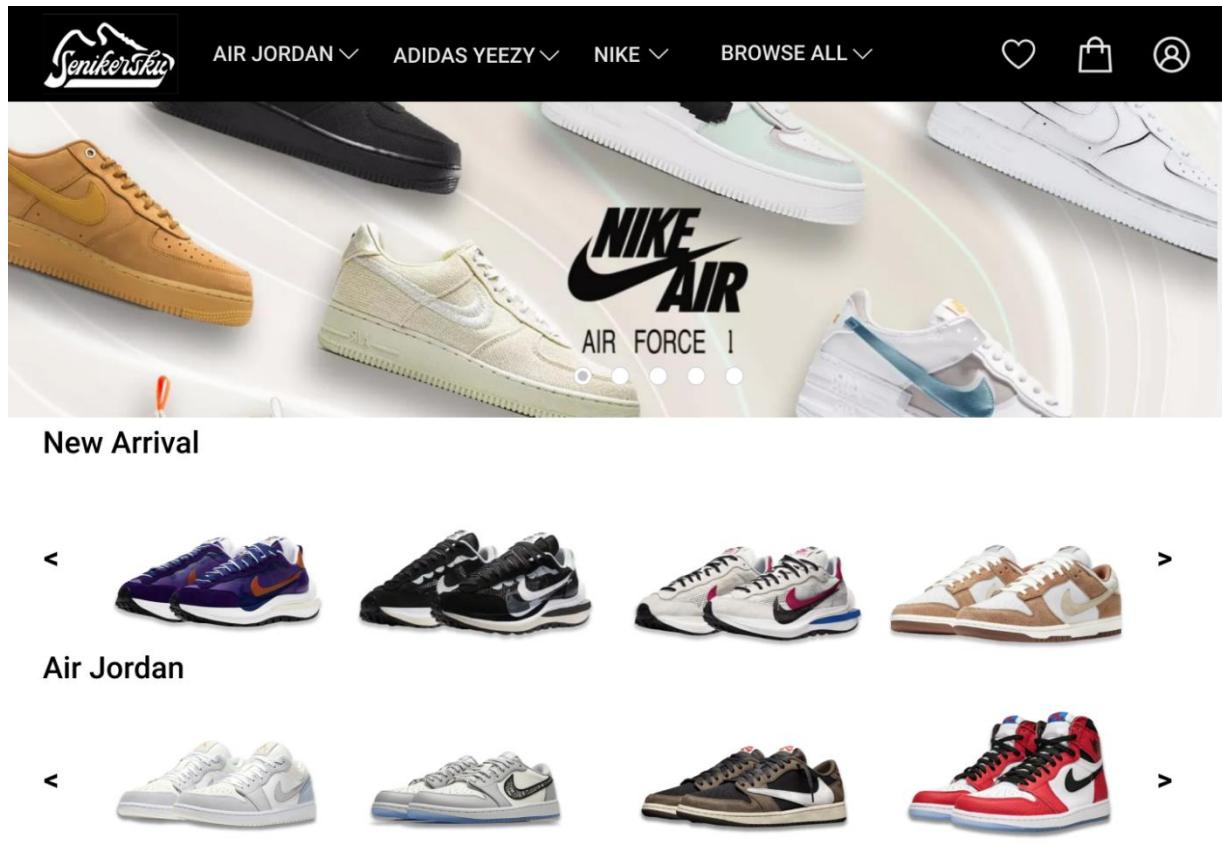
Tampilan ini merupakan sebuah tampilan yang dapat diakses oleh pembeli. Tampilan ini membantu pembeli untuk melakukan registrasi yaitu dengan memasukkan data pembeli yang belum terdaftar dalam ke dalam sistem. Pembeli dapat langsung memasukkan nama, email, dan password. Kemudian pembeli dapat langsung menyimpannya ke dalam sistem dengan menggunakan tombol Sign Up. Pada halaman ini juga terdapat tombol atau button untuk mengalihkan halaman web ke antarmuka Sign In.

3.5.2.5 Spesifikasi Laporan

Jurusan Teknik Informatika ITS	DPPL-B06	Halaman 42 dari 87
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Jurusan Teknik Informatika-ITS dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Jurusan Teknik Informatika-ITS.		

3.5.3 Antarmuka <Halaman Utama>

3.5.3.1 Spesifikasi Layar Utama



3.5.3.2 Spesifikasi Elemen-elemen pada Layar

No	Id Elemen	Jenis	Nilai Default	Status	Keterangan
1	Judul	Label			Judul dari aplikasi
2.	Air Jordan	Dropdown button			Menunjukkan barang Air Jordan
3	Adidas Yeezy	Dropdown button			Menunjukkan barang Adidas Yeezy
4	Nike	Dropdown button			Menunjukkan barang Nike
5	Browse All	Dropdown button			Menunjukan seluruh katalog toko
6	Wishlist	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman Wishlist
7	Keranjang Belanja	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman Keranjang Belanja
8	Akun Pembeli	Button			Tombol untuk mengalihkan halaman ke halaman Akun Saya.
9	Banner Promosi	Slider			Gambar promosi yang ada pada toko

No	Id Elemen	Jenis	Nilai Default	Status	Keterangan
10	New Arrival	Label			Penunjuk berisi barang yang dikategorikan
11	Air Jordan	Label			Penunjuk berisi barang yang dikategorikan
12	Panah	Button			Tombol untuk menggeser katalog barang
13	Barang	Button			Tombol yang menunjukkan barang-barang yang ada pada katalog di sistem. Dapat dipilih untuk mengalihkan halaman ke detail barang yang dipilih

3.5.3.3 Spesifikasi Objek-objek pada Layar

- Semua Navigation Bar menggunakan Font Roboto dengan ukuran 25.
- Button Wishlist untuk mengalihkan sistem ke halaman wishlist.
- Button Keranjang belanja untuk mengalihkan sistem ke halaman keranjang belanja.
- Button Akun untuk mengalihkan sistem ke halaman akuns saya.
- Slider Banner Promosi merupakan kumpulan gambar yang bertujuan untuk memberi informasi tentang promosi took
- Label Kategori seperti “New Arrival” dan “Air Jordan” merupakan penunjuk berisikan barang yang dikategorikan
- Button Panah kanan dan kiri bertujuan untuk menggeser katalog barang yang tersedia di sistem.
- Setiap gambar barang baik sepatu maupun pakaian merupakan Button atau Tombol yang ditekan untuk mengalihkan sistem ke halaman detail barang.

3.5.3.4 Spesifikasi Layar Pesan

Tampilan ini digunakan oleh pembeli untuk melihat katalog toko yang ada di sistem. Untuk Navigation Bar, pembeli dapat melihat sepatu yang telah di filter berdasarkan merk sepatu tersebut, pembeli juga dapat mengakses Wishlist, Keranjang Belanja, dan Akun Saya dari ketiga tombol bergambar ikon pada pojok kanan atas halaman. Pembeli dapat melihat promosi toko melalui Slider, dan juga dapat melihat barang yang telah dikategorikan dengan menggunakan panah kanan dan kiri. Terakhir, pembeli juga dapat menekan barang yang diminati untuk melihat detail dari barang yang dipilih.

3.5.3.5 Spesifikasi Laporan

3.5.4 Antarmuka <Pencarian Barang>

3.5.4.1 Spesifikasi Layar Utama

The screenshot shows the Senikerku website's main search interface. At the top is a black navigation bar with the Senikerku logo, followed by dropdown menus for AIR JORDAN, ADIDAS YEEZY, NIKE, and BROWSE ALL. To the right are icons for a heart, a shopping bag, and a user profile. Below the bar is a search bar with a dropdown for 'Categories' and a magnifying glass icon. Three sneaker products are displayed in cards: 'Air Force 1 X GD LOW' (Rp20.000.000), 'Jordan 1 Retro High Bred Toe' (Rp4.200.000), and 'Jordan 1 Retro High Travis Scott' (Rp30.000.000). Each card includes a small heart icon at the bottom.

No	Id Elemen	Jenis	Nilai Default	Status	Keterangan
1	Judul	Label			Judul dari aplikasi
2.	Air Jordan	Dropdown button			Menunjukkan barang Air Jordan
3	Adidas Yeezy	Dropdown button			Menunjukkan barang Adidas Yeezy
4	Nike	Dropdown button			Menunjukkan barang Nike
5	Browse All	Dropdown button			Menunjukan seluruh katalog toko
6	Wishlist	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman Wishlist
7	Keranjang Belanja	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman Keranjang Belanja
8	Akun Pembeli	Button			Tombol untuk mengalihkan halaman ke halaman Akun Saya.
9	Categories	Dropdown button			Menampilkan pilihan kategori sepatu
10	Searchbar	Textfield			Memasukkan barang yang ingin dicari
11	Search	Button			Button untuk mencari barang sesuai dengan text yang ada di search bar

No	Id Elemen	Jenis	Nilai Default	Status	Keterangan
12	Air Force 1 X GD LOW_pict	Button			Button berupa foto barang penjualan untuk ke halaman detail barang tersebut
13	Air Force 1 X GD LOW	Label			Nama barang serta harga barang penjualan
14	Jordan 1 Retro High Bred Toe_pict	Button			Button berupa foto barang penjualan untuk ke halaman detail barang tersebut
15	Jordan 1 Retro High Bred Toe	Label			Nama barang serta harga barang penjualan
16	Jordan 1 Retro High Travis Scott_pict	Button			Button berupa foto barang penjualan untuk ke halaman detail barang tersebut
17	Jordan 1 Retro High Travis Scott	Label			Nama barang serta harga barang penjualan
18	addWishlist	Button			Tombol untuk menambahkan barang ke wishlist
19	X mark	Button			Tombol untuk menghapus text pencarian yang ada di searchbar

3.5.4.2 Spesifikasi Objek-Objek pada Layar

- Keseluruhan text pada tampilan ini menggunakan font Roboto dengan ukuran 18pt dan 24pt
- Button addWishlist berupa ikon berbentuk hati yang ada di bawah foto barang penjualan untuk menambahkan barang ke dalam wishlist
- Foto barang penjualan menjadi button untuk melihat detail barang penjualan tersebut
- Dropdown button categories untuk memilih kategori barang penjualan
- Textfield searchbar untuk memasukkan text mencari barang untuk pembeli
- Button Search menggunakan ikon kaca pembesar yang fungsinya untuk melakukan pencarian sesuai dengan text yang diisi oleh pembeli di searchbar

3.5.4.3 Spesifikasi Layar Pesan

Pada tampilan layar ini, pembeli ditampilkan berupa barang-barang yang dijual serta search bar yang bisa diisi oleh pembeli untuk mencari barang yang keywordnya diisi oleh pembeli itu sendiri. Setelah pembeli sudah memasukkan keyword tersebut, pembeli menekan tombol search yang merupakan ikon kaca pembesar tersebut untuk ditampilkan hasil pencarian keyword yang diisi oleh pembeli di searchbar. Pembeli dapat memilih kategori dengan menekan dropdown button categories. Pembeli dapat melihat detail barang dengan menekan foto barang penjualan tersebut.

3.5.4.4 Spesifikasi Laporan

Jurusan Teknik Informatika ITS	DPPL-B06	Halaman 46 dari 87
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Jurusan Teknik Informatika-ITS dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Jurusan Teknik Informatika-ITS.		

3.5.5 Antarmuka <Detail Barang>

3.5.5.1 Spesifikasi Layar Utama

Jordan 1 Retro High Spider-man
Origin Story
Rp10.000.000
Select Size
38 38.5 39 40
42 42.5 44
Add to Shopping Cart

Review (0)

3.5.5.2 Spesifikasi Elemen-Elemen pada Layar

No	Id Elemen	Jenis	Nilai Default	Status	Keterangan
1	Judul	Label			Judul dari aplikasi
2.	Air Jordan	Dropdown button			Menunjukkan barang Air Jordan
3	Adidas Yeezy	Dropdown button			Menunjukkan barang Adidas Yeezy
4	Nike	Dropdown button			Menunjukkan barang Nike
5	Browse All	Dropdown button			Menunjukan seluruh katalog toko
6	Wishlist	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman Wishlist
7	Keranjang Belanja	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman Keranjang Belanja
8	Akun Pembeli	Button			Tombol untuk mengalihkan halaman ke halaman Akun Saya.
9	Jordan 1 Retro High Spider-man Origin Story	Label			Foto dan deskripsi barang pembelian

No	Id Elemen	Jenis	Nilai Default	Status	Keterangan
10	Size_38	Button			Tombol untuk memilih ukuran 38 pada barang
11	Size_38_5	Button			Tombol untuk memilih ukuran 38,5 pada barang
12	Size_39	Button			Tombol untuk memilih ukuran 39 pada barang
13	Size_42	Button			Tombol untuk memilih ukuran 42 pada barang
14	Size_42_5	Button			Tombol untuk memilih ukuran 42,5 pada barang
15	Size_44	Button			Tombol untuk memilih ukuran 44 pada barang
16	addWishlist	Button			Tombol untuk menambahkan barang ke wishlist
17	Add to Shopping Cart	Button			Tombol untuk menambahkan barang ke shopping cart
18	Ulasan	Dropdown button			Menampilkan ulasan barang

3.5.5.3 Spesifikasi Objek-Objek pada Layar

- Keseluruhan text pada tampilan ini menggunakan font Roboto dengan ukuran 24pt, 25pt, dan 28pt
- Beberapa button yang ada di bawah text “select size” merupakan button untuk memilih ukuran dari barang tersebut
- Button Add to Shopping Cart untuk menyimpan data barang ke keranjang pembeli
- Dropdown button di sebelah text “Review (0)” untuk menunjukkan ulasan dari pembeli
- Button addWishlist merupakan ikon hati di sebelah text label nama barang tersebut untuk menambahkan data barang tersebut ke wishlist pembeli

3.5.5.4 Spesifikasi Layar Pesan

Tampilan ini digunakan oleh pembeli untuk melihat salah satu detail barang penjualan untuk pembeli agar mereka bisa menentukan apakah barang ini akan dimasukkan ke shopping cart atau tidak. Untuk menambahkan barang ke shopping cart, pembeli diminta untuk memilih salah satu ukuran barang dengan menekan tombol yang ada dibawah text “Select Size” setelah itu pembeli menekan tombol Add to Shopping Cart untuk menambah data barang tersebut ke keranjang pembeli. Pembeli dapat menambahkan baran tersebut ke dalam wishlist pembeli dengan menekan tombol berbentuk ikon hati di sebelah text nama barang tersebut, serta pembeli dapat melihat ulasan barang tersebut dengan menekan tombol dropdown button yang ada di sebelah text “Review (0)”.

3.5.5.5 Spesifikasi Laporan

3.5.6 Antarmuka <Wishlist>

3.5.6.1 Spesifikasi Layar Utama

The screenshot shows a dark-themed e-commerce website for sneakers. At the top, there's a navigation bar with the logo 'Senikersku' on the left and links for 'AIR JORDAN', 'ADIDAS YEEZY', 'NIKE', 'BROWSE ALL', and three icons for heart, bag, and user profile on the right. Below the header, the word 'WISHLIST' is centered in large, bold, uppercase letters. Underneath, it says '2 Item'. Two items are listed in separate boxes:

- Air Force 1 X GD Low**
Rp20.000.000

[Choose Size](#) [Add to Shopping Cart](#)
- Air Jordan 1 PSG**
Rp10.000.000

[Choose Size](#) [Add to Shopping Cart](#)

At the bottom center, there's a pagination indicator: '< 1 of 1 >'.

3.5.6.2 Spesifikasi Elemen-Elemen pada Layar

No	ID Elemen	Jenis	Nilai Default	Status	Keterangan
1	Judul	Label			Judul dari aplikasi
2.	Air Jordan	Dropdown button			Menunjukkan barang Air Jordan
3	Adidas Yeezy	Dropdown button			Menunjukkan barang Adidas Yeezy
4	Nike	Dropdown button			Menunjukkan barang Nike
5	Browse All	Dropdown button			Menunjukkan seluruh katalog toko
6	Wishlist	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman Wishlist
7	Keranjang Belanja	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman Keranjang Belanja
8	Akun Pembeli	Button			Tombol untuk mengalihkan halaman ke halaman Akun Saya.
9	Air Force 1 X GD Low	Label			Foto dan deskripsi barang yang diinginkan pembeli
10	Air Jordan 1 PSG	Label			Foto dan deskripsi barang yang diinginkan pembeli

No	Id Elemen	Jenis	Nilai Default	Status	Keterangan
11	Choose Size	Dropdown button			Pilihan Ukuran barang pembelian
12	Add to Shopping Cart	Button			Tombol untuk Menambahkan barang pembelian ke keranjang pembelian
13	X mark	Button			Tombol untuk menghapus barang dari wishlist
14	Panah	Button			Tombol untuk mengganti halaman selanjutnya/sebelumnya untuk menampilkan list wishlist yang telah dibuat oleh pembeli

3.5.6.3 Spesifikasi Objek-Objek pada Layar

- Keseluruhan text pada tampilan ini menggunakan font Roboto dengan ukuran 20pt, 24pt, 30pt, 36pt, dan 48pt
- Button Add to Shopping Cart untuk menyimpan data barang ke dalam keranjang pembeli
- Dropdown Button Choose Size untuk memilih ukuran barang
- X mark yang ada di pojok kanan setiap kotak yang berisi detail barang untuk menghapus data barang tersebut dari wishlist pembeli
- Panah untuk mengganti halaman selanjutnya jika barang yang ada di wishlist melebihi kapasitas halaman tersebut

3.5.6.4 Spesifikasi Layar Pesan

Pada tampilan layar ini, pembeli ditampilkan list data wishlist barang yang ingin dibeli oleh pembeli. Pada tampilan ini pembeli dapat menambahkan barang yang ada di list tersebut ke shopping cart pembeli dengan menekan tombol “Add to Shopping Cart” dengan syarat memilih salah satu ukuran barang tersebut dengan menekan dropdown button “Choose Size”. Pada tampilan ini pembeli juga dapat menghapus salah satu barang yang ada di wishlist dengan menekan tombol X mark yang ada di pojokan kotak berisi detail barang tersebut.

3.5.6.5 Spesifikasi Laporan

Jurusan Teknik Informatika ITS	DPPL-B06	Halaman 50 dari 87
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Jurusan Teknik Informatika-ITS dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Jurusan Teknik Informatika-ITS.		

3.5.7 Antarmuka <Keranjang Belanja>

3.5.7.1 Spesifikasi Layar Utama

The screenshot shows a shopping cart interface. At the top, there's a navigation bar with the Senikerstore logo, categories like AIR JORDAN, ADIDAS YEEZY, NIKE, and BROWSE ALL, and user icons for heart, bag, and profile. Below the navigation is a breadcrumb trail: SHOPPING CART > CHECKOUT > PAYMENT > ORDER COMPLETE. The main area has two items in the cart:

- Air Force 1 X GD Low**
Rp20.000.000
Size 42.5
Total Rp20.000.000
- Air Jordan 1 PSG**
Rp10.000.000
Size 42.5
Total Rp20.000.000

On the right, a summary table shows the shopping cart total:

SHOPPING CART TOTAL	
Products Total	Rp40.000.000
Shipping	Rp10.000
Tax	Rp4.000.000
Total	Rp44.010.000

A large "CONTINUE TO CHECKOUT" button is centered at the bottom of the right panel. A small note below it states: "Price and Shipping Fee won't be confirmed until checkout."

3.5.7.2 Spesifikasi Elemen-Elemen pada Layar

No	Id Elemen	Jenis	Nilai Default	Status	Keterangan
1	Judul	Label			Judul dari aplikasi
2.	Air Jordan	Dropdown button			Menunjukkan barang Air Jordan
3	Adidas Yeezy	Dropdown button			Menunjukkan barang Adidas Yeezy
4	Nike	Dropdown button			Menunjukkan barang Nike
5	Browse All	Dropdown button			Menunjukkan seluruh katalog toko
6	Wishlist	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman Wishlist
7	Keranjang Belanja	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman Keranjang Belanja
8	Akun Pembeli	Button			Tombol untuk mengalihkan halaman ke halaman Akun Saya.
9	Air Force 1 X GD Low	Label			Foto dan deskripsi total pembayaran barang penjualan

No	Id Elemen	Jenis	Nilai Default	Status	Keterangan
10	X mark	Button			Tombol untuk menghapus data barang pembelian dari keranjang belanja pembeli
11	Tambah	Button			Tombol untuk menambahkan kuantitas barang
12	Kurang	Buton			Tombol untuk mengurangi kuantitas barang
13	Shopping Cart Total	Label			Menunjukkan total harga belanjaan pembeli
14	Continue To Checkout	Button			Tombol untuk melanjutkan ke halaman pembayaran

3.5.7.3 Spesifikasi Objek-Objek pada Layar

- Keseluruhan text pada tampilan ini menggunakan font Robot dengan ukuran 14pt, 18pt, 20pt, 24pt, dan 25pt
- Button tambah digunakan untuk menambahkan kuantitas barang
- Button kurang digunakan untuk mengurangi kuantitas barang
- Button X mark untuk menghapus data barang dari keranjang pembeli
- Button Continue To Checkout untuk melanjutkan ke halaman pembayaran untuk melanjutkan proses pembelian

3.5.7.4 Spesifikasi Layar Pesan

Tampilan ini digunakan oleh pembeli untuk melihat total harga pembelian barang. Pembeli dapat menambahkan kuantitas barang yang ada di keranjang pembeli dengan menekan tombol tambah dan pembeli dapat mengurangi kuantitas barang dengan menekan tombol kurang. Pembeli dapat menghapus barang yang ada di keranjang pembeli dengan menekan tombol X mark di setiap barang yang ada di keranjang pembeli. Untuk melanjutkan proses pembelian, pembeli menekan tombol Continue To Checkout.

3.5.7.5 Spesifikasi Laporan

3.5.8 Antarmuka < Pembelian >

3.5.8.1 Spesifikasi Layar Utama

The screenshot shows a shopping cart page for 'Senakerska'. At the top, there's a navigation bar with the logo, categories (AIR JORDAN, ADIDAS YEEZY, NIKE, BROWSE ALL), and user icons (heart, bag, profile). Below the navigation is a breadcrumb trail: SHOPPING CART > CHECKOUT > PAYMENT > ORDER COMPLETE.

YOUR ORDER

A product image of a Jordan 1 Low Travis Scott sneaker. Below it, the product name is listed as 'Jordan 1 Low Travis Scott'. Underneath, the size is 'Size : 42.5 (EU)', quantity is 'Quantity : 1', and price is 'Rp. 19.500.000'.

BILLING DETAILS

Form fields for billing information:

- Name :
- Email :
- Phone Number :
- Address :
- Postal Code :

Below the address field is a toggle switch labeled 'Use Data from My Account'.

At the bottom right is a large 'Place Order' button.

No	Id Elemen	Jenis	Nilai Default	Status	Keterangan
1	Judul	Label			Judul dari aplikasi
2.	Air Jordan	Dropdown button			Menunjukkan barang Air Jordan
3	Adidas Yeezy	Dropdown button			Menunjukkan barang Adidas Yeezy
4	Nike	Dropdown button			Menunjukkan barang Nike
5	Browse All	Dropdown button			Menunjukkan seluruh katalog toko
6	Wishlist	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman Wishlist
7	Keranjang Belanja	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman Keranjang Belanja
8	Akun Pembeli	Button			Tombol untuk mengalihkan halaman ke halaman Akun Saya.
9	Shopping Cart	Button	DONE		Tombol untuk kembali ke halaman keranjang belanja
10	Checkout	Button	ONGOING		Tombol ke halaman pembelian (Hanya bisa ketika Keranjang Belanja DONE)

3.5.8.2 Spesifikasi Elemen-Elemen pada Layar

No	Id Elemen	Jenis	Nilai Default	Status	Keterangan
1	Judul	Label			Judul dari aplikasi
2.	Air Jordan	Dropdown button			Menunjukkan barang Air Jordan
3	Adidas Yeezy	Dropdown button			Menunjukkan barang Adidas Yeezy
4	Nike	Dropdown button			Menunjukkan barang Nike
5	Browse All	Dropdown button			Menunjukkan seluruh katalog toko
6	Wishlist	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman Wishlist
7	Keranjang Belanja	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman Keranjang Belanja
8	Akun Pembeli	Button			Tombol untuk mengalihkan halaman ke halaman Akun Saya.
9	Shopping Cart	Button	DONE		Tombol untuk kembali ke halaman keranjang belanja
10	Checkout	Button	ONGOING		Tombol ke halaman pembelian (Hanya bisa ketika Keranjang Belanja DONE)

No	Id Elemen	Jenis	Nilai Default	Status	Keterangan
11	Payment	Button	NO		Tombol ke halaman pembayaran (Hanya bisa ketika pembelian DONE)
12	Order Complete	Button	NO		Tombol untuk mengalihkan sistem ke halaman Order Complete (Hanya bisa ketika pembayaran DONE)
13	Your Order	Label			Penunjuk berisi bagian barang yang dibeli pembeli
14	Gambar Barang	Image			Gambar berisi gambar barang yang dibeli pembeli
15	Size	Label			Penunjuk berisi ukuran barang yang dibeli pembeli
16	Quantity	Label			Penunjuk berisi jumlah barang yang dibeli pembeli
17	priceTable	Table			Tabel berisi harga barang, biaya pengiriman, dan total keseluruhan
18	Billing Details	Label			Penunjuk berisi form pembelian yang harus diisi pembeli
19	Name	Label			Penunjuk untuk mengisikan nama pembeli
20	Name (Text)	Textfield			Tempat mengisikan (input) nama pembeli
21	Email	Label			Penunjuk untuk mengisikan email pembeli
22	Email (Text)	Textfield			Tempat mengisikan (input) email pembeli
23	Phone Number	Label			Penunjuk untuk mengisikan nomor telepon pembeli
24	Phone Number (Text)	Textfield			Tempat mengisikan (input) nomor telepon pembeli
25	Address	Label			Penunjuk untuk mengisikan alamat pembeli
26	Address (Text)	Textfield			Tempat mengisikan (input) alamat pembeli
27	Postal Code	Label			Penunjuk untuk mengisikan kode pos pembeli
28	Postal Code (Text)	Textfield			Tempat mengisikan (input) kode pos pembeli
29	Place Order	Button			Tombol untuk mengalihkan sistem ke halaman pembayaran
30	Sesuai dengan akun	Button			Tombol untuk mengambil data dari akun untuk diisikan ke formulir pembelian
31	Use Data from My Account	Label			Penunjuk untuk mengambil data dari akun untuk diisikan ke formular pembelian

3.5.8.3 Spesifikasi Objek-Objek pada Layar

- Navigation Bar memiliki spesifikasi yang sama seperti pada halaman utama.

- Button Shopping Cart, Checkout, Payment dan Order Complete merupakan Button yang digunakan untuk menandakan proses yang sedang dilalui pembeli untuk membeli suatu barang.
- Label “YOUR ORDER” dan “BILLING DETAILS” menggunakan font Roboto dengan ukuran 36.
- Deskripsi Harga menggunakan font Roboto dengan ukuran 24
- Detail barang menggunakan font Roboto dengan ukuran 20.
- Seluruh Form Pembelian menggunakan form Roboto dengan ukuran 30.
- Button [Use data from My Account] dapat digunakan ketika pembeli ingin mengisi form pembelian menggunakan data pada Akunnya.
- Tombol Place Order digunakan untuk menyelesaikan tahap Pembelian dan melanjutkan ke tahap berikutnya yaitu pembayaran

3.5.8.4 Spesifikasi Layar Pesan

Tampilan ini diakses oleh pembeli ketika pembeli telah menekan continue to checkout pada halaman keranjang belanja pada sistem. Pembeli dapat melihat ringkasan barang yang dibeli beserta dengan detail barang tersebut dan total harganya. Kemudian pada halaman ini, pembeli diminta untuk mengisi data diri berupa nama, email, nomor telepon, alamat dan kode pos. Pembeli juga dapat menekan tombol gunakan data pada akun saya untuk mengambil data pada akun dan mengisikannya ke formulir pembelian secara otomatis.

3.5.8.5 Spesifikasi Laporan

Jurusan Teknik Informatika ITS	DPPL-B06	Halaman 55 dari 87
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Jurusan Teknik Informatika-ITS dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Jurusan Teknik Informatika-ITS.		

3.5.9 Antarmuka <Pembayaran>

3.5.9.1 Spesifikasi Layar Utama

The screenshot shows a payment method screen for a purchase of "Jordan 1 Low Travis Scott" shoes. The total amount is Rp. 19.500.000. The payment method selected is "Transfer Bank". Other options shown are OVO and GOPAY. A note says "Upon Transfer, Please Confirm Payment via Whatsapp". A "Make Payment" button is at the bottom.

SHOPPING CART > CHECKOUT > PAYMENT > ORDER COMPLETE

YOUR ORDER

Payment Method

Transfer Bank OVO GOPAY

Bank BCA (Manual Verification)

Bank BRI (Manual Verification)

Bank Mandiri (Manual Verification)

Jordan 1 Low Travis Scott

Size : 42.5 (EU) Quantity : 1 Rp. 19.500.000

Subtotal Rp. 19.500.000

Shipping Rp. 10.000

Total Rp. 19.510.000

Upon Transfer, Please Confirm Payment via Whatsapp

Make Payment

3.5.9.2 Spesifikasi Elemen-elemen pada Layar

No	Id Elemen	Jenis	Nilai Default	Status	Keterangan
1	Judul	Label			Judul dari aplikasi
2.	Air Jordan	Dropdown button			Menunjukkan barang Air Jordan
3	Adidas Yeezy	Dropdown button			Menunjukkan barang Adidas Yeezy
4	Nike	Dropdown button			Menunjukkan barang Nike
5	Wishlist	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman Wishlist
6	Keranjang Belanja	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman Keranjang Belanja
7	Akun	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman akun pembeli
8	Browse All	Button			Tombol untuk mencari barang dengan memasukkan keyword tertentu
8	Your Order	Label			Menunjukkan tampilan pesanan

No	Id Elemen	Jenis	Nilai Default	Status	Keterangan
9	Total	Label			Menunjukkan pesanan pembeli
10	Payment Method	Label			Menunjukkan tempat untuk memilih metode pembayaran
11	Transfer Bank	Button			Tombol untuk memilih transfer bank sebagai metode pembayaran
12	OVO	Button			Tombol untuk memilih OVO sebagai metode pembayaran
13	GOPAY	Button			Tombol untuk memilih GOPAY sebagai metode pembayaran
14	Bank BCA	Button			Tombol untuk memilih Bank BCA untuk transfer bank
15	Bank BRI	Button			Tombol untuk memilih Bank BRI untuk transfer bank
16	Bank Mandiri	Button			Tombol untuk memilih Bank Mandiri untuk transfer bank
17	Konfirmasi	Label			Pentunjuk untuk melakukan konfirmasi pembayaran setelah melakukan pembayaran
18	Make Payment	Button			Tombol untuk melakukan pembayaran dengan metode pembayaran yang telah dipilih

3.5.9.3 Spesifikasi Objek-objek pada Layar

- Keseluruhan text pada tampilan ini menggunakan Roboto dengan ukuran 24 pt, 28 pt, dan 36 pt.
- Button Make Payment untuk menyimpan data pembayaran pembeli.
- Button Transfer Bank, OVO, dan GOPAY untuk memilih metode pembayaran yang diinginkan oleh pembeli.
- Button Bank BCA, Bank BRI, dan Bank Mandiri untuk memilih bank tersebut untuk melakukan pembayaran secara transfer bank.

3.5.9.4 Spesifikasi Layar Pesan

Tampilan ini digunakan oleh pembeli untuk memilih metode pembayaran yang diinginkan untuk melakukan pembayaran terhadap barang pesanannya. Tampilan sudah berupa barang yang telah dibeli dengan harga totalnya. Pembeli memilih beberapa metode pembayaran yang tersedia dan mengklik tombol *Make Payment* agar sistem dapat meyimpan data metode pembayaran pembeli. Spesifikasi Laporan

3.5.9.5 Spesifikasi Laporan

Laporan yang dihasilkan berupa Softcopy dalam bentuk ringkasan pembayaran yang menampilkan nama dan detail barang, total harga dari pembelian, jenis pembayaran yang dilakukan dan tanggal pembayaran yang dilakukan pembeli.

3.5.10 Antarmuka<Riwayat Pembelian>

3.5.10.1 Spesifikasi Layar Utama

The screenshot shows the Senikerku mobile application interface. At the top, there is a navigation bar with the Senikerku logo, dropdown menus for AIR JORDAN, ADIDAS YEEZY, NIKE, and BROWSE ALL, and icons for heart, bag, and user profile. Below the navigation bar, the text "Home / Ulasan" is visible. On the left side, there is a vertical sidebar with links: My Account, Track Shipping, Wishlist, History (which is highlighted with a grey background), and Sign Out. The main content area is titled "History" and displays two items: "Air Force 1 X GD Low" (status: Order has arrived, with "Track Shipping" and "Give Review" buttons) and "Air Jordan 1 PSG" (status: Order has been shipped, with "Track Shipping" and "Give Review" buttons).

3.5.10.2 Spesifikasi Elemen-elemen pada Layar

No	Id Elemen	Jenis	Nilai Default	Status	Keterangan
1	Judul	Label			Judul dari aplikasi
2.	Air Jordan	Dropdown button			Menunjukkan barang Air Jordan
3	Adidas Yeezy	Dropdown button			Menunjukkan barang Air Jordan
4	Nike	Dropdown button			Menunjukkan barang Air Jordan
5	Wishlist	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman Wishlist
6	Keranjang Belanja	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman Keranjang Belanja
7	Akun	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman akun pembeli
8	Browse All	Button			Tombol untuk mencari barang dengan memasukkan keyword tertentu
9	Home / Ulasan	Label			Menunjukkan pembeli sedang berada di halaman ulasan

No	Id Elemen	Jenis	Nilai Default	Status	Keterangan
10	Akun Saya	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman akun
11	Lacak Pemesanan	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman lacak pemesanan
12	Wishlist	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman wishlist
13	Riwayat Pembelian	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman Riwayat pembelian
14	Sign Out	Button			Tombol untuk sign out
15	Riwayat Pembelian	Label			Menunjukkan daftar Riwayat pembelian
16	Air Force 1 X GD Low	Label			Foto dan deskripsi barang pembelian
17	Lacak Pesanan	Button			Tombol untuk melacak status dari barang pesanan
18	Beri Ulasan	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman untuk memberi ulasan barang
19	Air Jordan 1 PSG	Label			Foto dan deskripsi barang pembelian
20	Lacak Pesanan	Button			Tombol untuk melacak status dari barang pesanan
21	Beri Ulasan	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman untuk memberi ulasan barang

3.5.10.3 Spesifikasi Objek-objek pada Layar

- Keseluruhan text pada tampilan ini menggunakan Roboto dengan ukuran 24 pt, 28 pt, dan 36 pt.
- Button Lacak Pesanan untuk pembeli melacak barang pesanan yang telah dibeli.
- Button Beri Ulasan untuk pembeli dapat memberikan ulasan terhadap barang yang telah dibeli.

3.5.10.4 Spesifikasi Layar Pesan

Tampilan ini digunakan oleh pembeli untuk melihat daftar riwayat pembelian yang telah dilakukan. Dengan barang-barang yang telah dibeli, pembeli dapat melacak status dari barang pesanan mereka dengan menekan tombol lacak pesanan. Setelah barang diterima oleh pembeli, pembeli dapat memberikan ulasan terhadap barang yang telah mereka beli.

3.5.10.5 Spesifikasi Laporan

Jurusan Teknik Informatika ITS	DPPL-B06	Halaman 59 dari 87
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Jurusan Teknik Informatika-ITS dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Jurusan Teknik Informatika-ITS.		

3.5.11 Antarmuka<Ulasan Barang>

3.5.11.1 Spesifikasi Layar Utama

The screenshot shows a dark-themed website for Senakersku. At the top, there's a navigation bar with the Senakersku logo, dropdown menus for AIR JORDAN, ADIDAS YEEZY, NIKE, and BROWSE ALL, and icons for heart, bag, and user profile. Below the header, a breadcrumb navigation shows 'Home / Ulasan'. The main content area features a product image of 'Air Force 1 X GD LOW' sneakers (black with red swoosh) and a large text input field labeled 'Write your comment here...'. Below the input field are two buttons: 'Add File' and 'Give Review'.

Review :

Air Force 1 X GD LOW



Write your comment here...

Add File

Give Review

3.5.11.2 Spesifikasi Elemen-elemen pada Layar

No	Id Elemen	Jenis	Nilai Default	Status	Keterangan
1	Judul	Label			Judul dari aplikasi
2.	Air Jordan	Dropdown button			Menunjukkan barang Air Jordan
3	Adidas Yeezy	Dropdown button			Menunjukkan barang Air Jordan
4	Nike	Dropdown button			Menunjukkan barang Air Jordan
5	Wishlist	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman Wishlist
6	Keranjang Belanja	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman Keranjang Belanja
7	Akun	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman akun pembeli
8	Browse All	Button			Tombol untuk mencari barang dengan memasukkan keyword tertentu
9	Home / Ulasan	Label			Menunjukkan pembeli sedang berada di halaman ulasan

No	Id Elemen	Jenis	Nilai Default	Status	Keterangan
10	Air Force 1 X GD Low	Label			Foto dan deskripsi barang pembelian
11	Ulasan	Label			Petunjuk untuk mengisi ulasan barang
12	Ulasan (Text)	Text Field			Tempat untuk mengisi ulasan barang
13	Add File	Button			Mengunggah foto barang
14	Beri Ulasan	Button			Tombol untuk menyimpan ulasan barang

3.5.11.3 Spesifikasi Objek-objek pada Layar

- Keseluruhan text pada tampilan ini menggunakan Roboto dengan ukuran 24 pt, 28 pt, dan 36 pt.
- Button Add File dapat digunakan pembeli untuk mengunggah foto dari barang pesanannya
- Button Beri Ulasan untuk menyimpan ulasan barang

3.5.11.4 Spesifikasi Layar Pesan

Tampilan ini digunakan oleh pembeli untuk memberikan ulasan barang dan dapat memberikan bukti dalam bentuk foto dengan menggunakan button Add File. Kemudian, setelah pembeli menekan tombol Beri Ulasan, maka sistem akan menyimpan ulasan terhadap barang tersebut.

3.5.11.5 Spesifikasi Laporan

-

3.5.12 Antarmuka<Lacak Barang>

3.5.12.1 Spesifikasi Layar Utama

The screenshot shows a dark-themed user interface for tracking a Nike Air Jordan 1 PSG. At the top, there's a navigation bar with the Senikersku logo, categories like AIR JORDAN, ADIDAS YEEZY, NIKE, and BROWSE ALL, and icons for Home, Cart, and Profile. Below the navigation is a breadcrumb trail: Home / Lacak Pesanan. The main content area features a large image of the black and white Air Jordan 1 PSG sneaker. To its right, the text "Item Status : ONGOING" is displayed in green. Below this, a timeline of events is listed with colored circles indicating the status of each event:

- Friday, 25th June 2021: Payment Complete
- Saturday, 26th June 2021: Order has been shipped
- Order Recieved

Air Jordan 1 PSG



Item Status : ONGOING

- Friday, 25th June 2021
Payment Complete
- Saturday, 26th June 2021
Order has been shipped
- Order Recieved

3.5.12.2 Spesifikasi Elemen-elemen pada Layar

No	Id Elemen	Jenis	Nilai Default	Status	Keterangan
1	Judul	Label			Judul dari aplikasi
2.	Air Jordan	Dropdown button			Menunjukkan barang Air Jordan
3	Adidas Yeezy	Dropdown button			Menunjukkan barang Air Jordan
4	Nike	Dropdown button			Menunjukkan barang Air Jordan
5	Wishlist	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman Wishlist
6	Keranjang Belanja	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman Keranjang Belanja
7	Akun	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman akun pembeli
8	Browse All	Button			Tombol untuk mencari barang dengan memasukkan keyword tertentu
9	Home / Ulasan	Label			Menunjukkan pembeli sedang berada di halaman ulasan

No	Id Elemen	Jenis	Nilai Default	Status	Keterangan
10	Air Jordan 1 PSG	Label			Foto dan deskripsi barang pembelian
11	Status Pemesanan	Label			Menunjukkan status pemesanan dari barang pesanan
12	Waktu1	Label			Menunjukkan status pemesanan pertama dari barang
13	Pembayaran Berhasil	Label			Menunjukkan bahwa pembayaran untuk barang tersebut telah berhasil
14	Waktu2	Label			Menunjukkan status pemesanan kedua dari barang
15	Barang telah dikirim	Label			Menunjukkan bahwa barang telah dikirim
16	Barang telah sampai	Label			Menunjukkan bahwa barang belum diterima pembeli.

3.5.12.3 Spesifikasi Objek-objek pada Layar

- Keseluruhan text pada tampilan ini menggunakan Roboto dengan ukuran 24 pt, 28 pt, dan 36 pt.
- Text akan terhighlight ketika barang telah melalui proses tersebut. Apabila barang belum sampai tahap tersebut, maka akan berwarna abu-abu.

3.5.12.4 Spesifikasi Layar Pesan

Tampilan ini digunakan oleh pembeli untuk melacak pesanan dari barang yang telah dibeli. Ada tiga perubahan status hingga barang diterima oleh pembeli. Pada status pemesanan, jika berwarna abu-abu, menunjukkan barang pesanan belum melewati proses tersebut.

3.5.12.5 Spesifikasi Laporan

3.5.13 Antarmuka <Akun Pembeli>

3.5.13.1 Spesifikasi Layar Utama

The screenshot shows the 'My Account' section of the Senikersku website. At the top, there's a navigation bar with the Senikersku logo, categories like AIR JORDAN, ADIDAS YEEZY, NIKE, and BROWSE ALL, and icons for heart, bag, and user profile. Below the navigation is a 'Home/My Account' link. The main content area has a 'My Account' heading and a sidebar with links for Track Shipping, Wishlist, History, and Sign Out. To the right, a table displays account details: Name (Olivier Giroud), Email (fr_gokart@gmail.com), Phone Number (082155765307), Address (Jalan Mulyosari Utara Nomor 122, Surabaya Timur), and Postal Code (13540). A 'Change' button is located at the bottom right of the table.

No	Id Elemen	Jenis	Nilai Default	Status	Keterangan
1	Judul	Label			Judul dari aplikasi
2.	Air Jordan	Dropdown button			Menunjukkan barang Air Jordan
3	Adidas Yeezy	Dropdown button			Menunjukkan barang Air Jordan
4	Nike	Dropdown button			Menunjukkan barang Air Jordan
5	Wishlist	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman Wishlist
6	Keranjang Belanja	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman Keranjang Belanja
7	Akun	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman akun pembeli
8	Browse All	Button			Tombol untuk mencari barang dengan memasukkan keyword tertentu
9	Akun Saya	Button			Tombol untuk mengalihkan sistem ke halaman Akun Saya

3.5.13.2 Spesifikasi Elemen-elemen pada Layar

No	Id Elemen	Jenis	Nilai Default	Status	Keterangan
1	Judul	Label			Judul dari aplikasi
2.	Air Jordan	Dropdown button			Menunjukkan barang Air Jordan
3	Adidas Yeezy	Dropdown button			Menunjukkan barang Air Jordan
4	Nike	Dropdown button			Menunjukkan barang Air Jordan
5	Wishlist	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman Wishlist
6	Keranjang Belanja	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman Keranjang Belanja
7	Akun	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman akun pembeli
8	Browse All	Button			Tombol untuk mencari barang dengan memasukkan keyword tertentu
9	Akun Saya	Button			Tombol untuk mengalihkan sistem ke halaman Akun Saya

No	Id Elemen	Jenis	Nilai Default	Status	Keterangan
10	Lacak Pemesanan	Button			Tombol Untuk mengalihkan sistem ke halaman Lacak Pemesanan
11	Wishlist	Button			Tombol Untuk mengalihkan sistem ke halaman Wishlist
12	Riwayat Pembelian	Button			Tombol Untuk mengalihkan sistem ke halaman Riwayat Pembelian
13	Sign Out	Button			Tombol Untuk mengalihkan sistem ke halaman Sign Out
14	Akun Saya	Label			Penunjuk untuk detail dari akun pembeli
15	Nama	Label			Penunjuk berisi detail akun yaitu nama pembeli
16	Email	Label			Penunjuk berisi detail akun yaitu email pembeli
17	No Telepon	Label			Penunjuk berisi detail akun yaitu nomor telepon pembeli
18	Alamat	Label			Penunjuk berisi detail akun yaitu alamat pembeli
19	Kode Pos	Label			Penunjuk berisi detail akun yaitu kode pos pembeli
20	UbahBtn	Button			Tombol untuk mengalihkan sistem ke halaman Penggantian Detail Akun
21	Home	Label			Penunjuk untuk memberitahu ada di page mana pembeli
22	My Account	Label			Penunjuk untuk memberitahu ada di page mana pembeli

3.5.13.3 Spesifikasi Objek-objek pada Layar

- Menu pada bagian kiri menggunakan Font Roboto dengan ukuran 30
- Pada pojok kanan atas, terdapat Label yang menunjukkan halaman dimana pembeli sedang mengakses, dibuat dengan font Roboto dengan ukuran 24
- Judul “Akun Saya” menunjukkan segmen yang berisikan detail akun dari pembeli seperti Nama, Email, No Telepon, Alamat dan Kode Pos.
- Button “Change” digunakan untuk mengalihkan sistem ke halaman Penggantian Detail Akun.

3.5.13.4 Spesifikasi Layar Pesan

Tampilan ini digunakan oleh pembeli untuk melihat detail akun dari pembeli pada segmen yang ditunjukkan oleh Label ”Akun Saya”. Pembeli dapat juga memilih menu yang berada di samping kiri untuk mengalihkan halaman ke Lacak Pemesanan, Wishlist, Riwayat pembelian dan Sign Out (Keluar dari akun). Terakhir, ada button “Change” atau “Ubah” untuk mengalihkan sistem ke halaman Penggantian Detail Akun.

3.5.13.5 Spesifikasi Laporan

3.5.14 Antarmuka<Penggantian Detail Akun>

3.5.14.1 Spesifikasi Layar Utama

The screenshot shows a dark-themed website for 'Senakersku'. At the top, there's a navigation bar with the logo 'Senakersku' on the left, followed by dropdown menus for 'AIR JORDAN', 'ADIDAS YEEZY', 'NIKE', and 'BROWSE ALL', and icons for a heart, a shopping bag, and a user profile on the right. Below the navigation is a link to 'Home/My Account'. The main content area has a sidebar on the left with links for 'My Account' (which is highlighted in grey), 'Track Shipping', 'Wishlist', 'History', and 'Sign Out'. The main panel is titled 'Change Account Details' and contains five input fields: 'Nama' (placeholder: 'Alphabetical only'), 'Email' (placeholder: 'Email must be active'), 'No. Telepon' (empty field), 'Alamat' (empty field), and 'Kode Pos' (empty field). A 'Save' button is located at the bottom right of the form.

No	Id Elemen	Jenis	Nilai Default	Status	Keterangan
1	Judul	Label			Judul dari aplikasi
2.	Air Jordan	Dropdown button			Menunjukkan barang Air Jordan
3	Adidas Yeezy	Dropdown button			Menunjukkan barang Air Jordan
4	Nike	Dropdown button			Menunjukkan barang Air Jordan
5	Wishlist	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman Wishlist
6	Keranjang Belanja	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman Keranjang Belanja
7	Akun	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman akun pembeli
8	Browse All	Button			Tombol untuk mencari barang dengan memasukkan keyword tertentu
9	Akun Saya	Button			Tombol untuk mengalihkan sistem ke halaman Akun Saya

3.5.14.2 Spesifikasi Elemen-elemen pada Layar

No	Id Elemen	Jenis	Nilai Default	Status	Keterangan
1	Judul	Label			Judul dari aplikasi
2.	Air Jordan	Dropdown button			Menunjukkan barang Air Jordan
3	Adidas Yeezy	Dropdown button			Menunjukkan barang Air Jordan
4	Nike	Dropdown button			Menunjukkan barang Air Jordan
5	Wishlist	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman Wishlist
6	Keranjang Belanja	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman Keranjang Belanja
7	Akun	Button			Tombol untuk memindahkan halaman ke halaman akun pembeli
8	Browse All	Button			Tombol untuk mencari barang dengan memasukkan keyword tertentu
9	Akun Saya	Button			Tombol untuk mengalihkan sistem ke halaman Akun Saya

No	Id Elemen	Jenis	Nilai Default	Status	Keterangan
10	Lacak Pemesanan	Button			Tombol Untuk mengalihkan sistem ke halaman Lacak Pemesanan
11	Wishlist	Button			Tombol Untuk mengalihkan sistem ke halaman Wishlist
12	Riwayat Pembelian	Button			Tombol Untuk mengalihkan sistem ke halaman Riwayat Pembelian
13	Sign Out	Button			Tombol Untuk mengalihkan sistem ke halaman Sign Out
14	Akun Saya	Label			Penunjuk untuk detail dari akun pembeli
15	Nama	Label			Penunjuk berisi detail akun yaitu nama pembeli
16	Nama (Text)	Textfield			Tempat mengisikan (input) nama pembeli
17	Email	Label			Penunjuk berisi detail akun yaitu email pembeli
18	Email (Text)	Textfield			Tempat mengisikan (input) email pembeli
19	No Telepon	Label			Penunjuk berisi detail akun yaitu nomor telepon pembeli
20	No Telepon (Text)	Textfield			Tempat mengisikan (input) nomor telepon pembeli
21	Alamat	Label			Penunjuk berisi detail akun yaitu alamat pembeli
22	Alamat (Text)	Textfield			Tempat mengisikan (input) alamat pembeli
23	Kode Pos	Label			Penunjuk berisi detail akun yaitu kode pos pembeli
24	Kode Pos (Text)	Textfield			Tempat mengisikan (input) kode pos pembeli
25	SelesaiBtn	Button			Tombol agar sistem menyimpan data baru akun pembeli
26	Home	Label			Penunjuk untuk memberitahu ada di page mana pembeli
27	My Account	Label			Penunjuk untuk memberitahu ada di page mana pembeli

3.5.14.3 Spesifikasi Objek-objek pada Layar

- Menu pada bagian kiri menggunakan Font Roboto dengan ukuran 30.
- Pada pojok kanan atas, terdapat Label yang menunjukan halaman dimana pembeli sedang mengakses, dibuat dengan font Roboto dengan ukuran 24.
- Judul “Penggantian Detail Akun” atau “Change Account Detail” menunjukan segmen yang berisikan form penggantian detail akun dari pembeli, Font menggunakan Roboto dengan ukuran 48.
- Pada Segmen form, pembeli dapat mengisikan detail dirinya yang baru dengan kategori Nama, Email, No Telepon, Alamat dan Kode pos
- Seluruh form dibuat dengan textfield dan label menggunakan font Roboto berukuran 30.
- terdapat Button “Save” dengan font Roboto dan background hitam.

3.5.14.4 Spesifikasi Layar Pesan

Tampilan ini digunakan pembeli untuk mengganti detail akunnya. Sama seperti halaman akun saya, Halaman ini memiliki 2 segmen yaitu menu dan form. Pembeli dapat memilih menu yang berada di samping kiri untuk mengalihkan halaman ke Lacak Pemesanan, Wishlist, Riwayat pembelian dan Sign Out (Keluar dari akun). Pada Segmen form, pembeli dapat mengisikan detail dirinya yang baru dengan kategori Nama, Email, No Telepon, Alamat dan Kode pos yang akan diganti dari akun yang lama. Setelah selesai mengisi form detail akun, terdapat Button “Save” yang digunakan sebagai penanda agar sistem menyimpan data baru akun pembeli dan menyelesaikan halaman penggantian detail akun.

3.5.14.5 Spesifikasi Laporan

Jurusan Teknik Informatika ITS	DPPL-B06	Halaman 68 dari 87
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Jurusan Teknik Informatika-ITS dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Jurusan Teknik Informatika-ITS.		

3.5.15 Antarmuka <Lupa Password>

3.5.15.1 Spesifikasi Layar Utama

Forget Password

Email

New Password

Confirm Password

Done

Don't have an account? [Sign Up](#)



3.5.15.2 Spesifikasi Elemen-Elemen pada Layar

No	Id Elemen	Jenis	Nilai Default	Status	Keterangan
1	Judul	Label			Judul dari aplikasi yang menunjukkan bahwa tampilan ini untuk registrasi pembeli
2	Konfirmasi Password	Label			Penunjuk untuk mengisikan ulang password baru pembeli
3	Konfirmasi Password (Text)	Textfield			Tempat mengisikan (input) ulang password baru pembeli
4	Email	Label			Petunjuk untuk mengisikan alamat pembeli
5	Email (Text)	Textfield			Tempat untuk mengisikan email pelanggan
6	New Password	Label			Petunjuk untuk mengisikan alamat pembeli
7	New Password (Text)	Textfield			Tempat untuk mengisikan email pembeli

8	Sign Up	Button			Tombol untuk mendaftarkan diri sebagai user di sistem
9	Done	Button			Tombol untuk mengalihkan halaman ke halaman utama

3.5.15.3 Spesifikasi Objek-Objek pada Layar

- Text pada judul halaman ini menggunakan font Roboto dengan ukuran 48.
- Terdapat textfield yang digunakan pembeli untuk mengisikan email, password baru dan konfirmasi password (memasukan password baru) untuk mengisikan data untuk password baru.
- Button Done untuk menyimpan data password baru pembeli ke dalam sistem.
- Perubahan password dilanjutkan pada email pembeli dan melanjutkan login ke halaman utama.
- Terdapat Button Sign Up yang digunakan untuk mengalihkan sistem ke halaman antarmuka Sign Up jika pembeli belum mempunyai akun.

3.5.15.4 Spesifikasi Layar Pesan

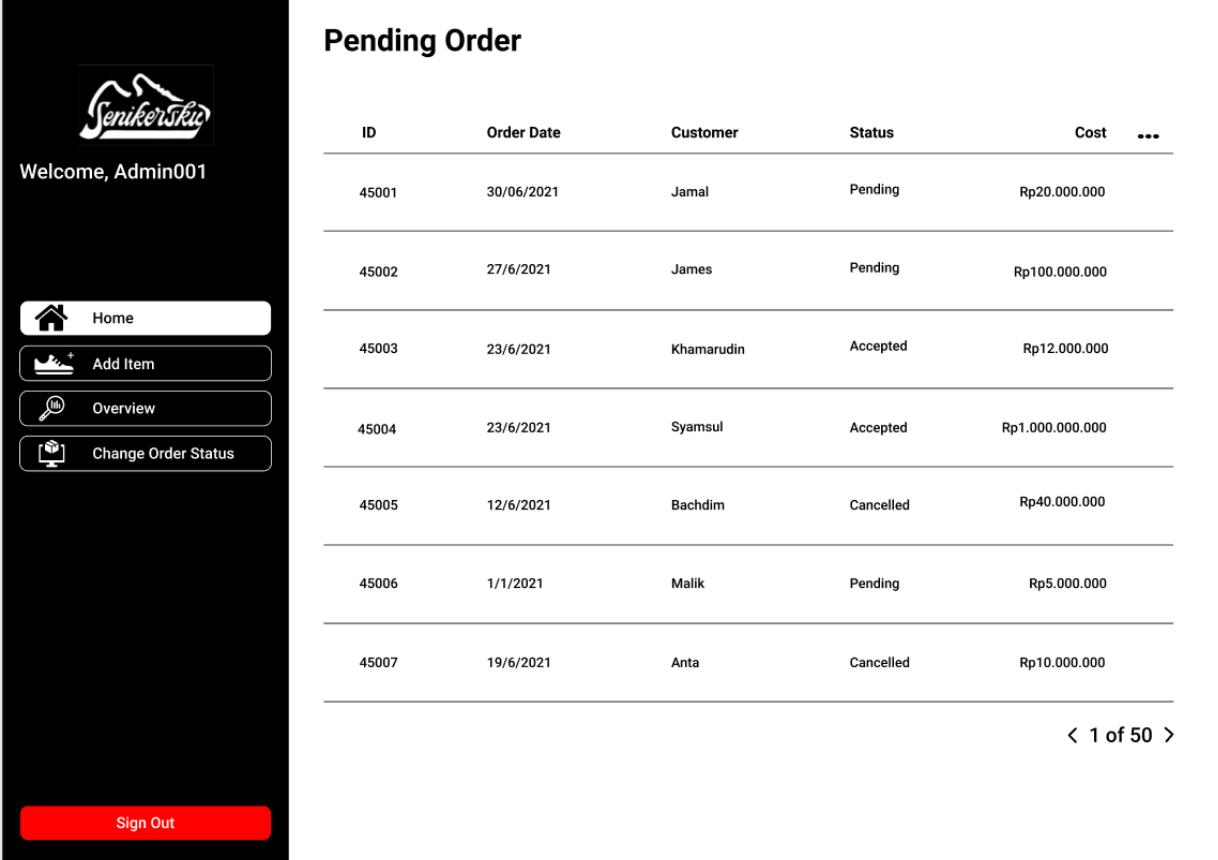
Tampilan ini merupakan sebuah tampilan yang dapat diakses oleh pembeli. Tampilan ini membantu pembeli untuk melakukan Sign In ketika pembeli tidak dapat mengingat kata sandi yaitu dengan memasukkan data pembeli yang belum terdaftar dalam ke dalam sistem. Pembeli dapat langsung memasukkan nama, email, dan password. Kemudian pembeli dapat langsung menyimpannya ke dalam sistem dengan menggunakan tombol Sign Up. Pada halaman ini juga terdapat tombol atau button untuk mengalihkan halaman web ke antarmuka Sign In.

3.5.15.5 Spesifikasi Laporan

Jurusan Teknik Informatika ITS	DPPL-B06	Halaman 70 dari 87
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Jurusan Teknik Informatika-ITS dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Jurusan Teknik Informatika-ITS.		

3.5.16 Antarmuka < Halaman Utama Admin >

3.5.16.1 Spesifikasi Layar Utama



The screenshot shows the Admin Dashboard for 'Senikerku'. The top navigation bar has the logo 'Senikerku' and the text 'Welcome, Admin001'. On the left, there's a sidebar with four buttons: 'Home', 'Add Item', 'Overview', and 'Change Order Status'. The main content area is titled 'Pending Order' and displays a table of seven orders. The table columns are ID, Order Date, Customer, Status, Cost, and a three-dot menu. The data is as follows:

ID	Order Date	Customer	Status	Cost	...
45001	30/06/2021	Jamal	Pending	Rp20.000.000	
45002	27/6/2021	James	Pending	Rp100.000.000	
45003	23/6/2021	Khamarudin	Accepted	Rp12.000.000	
45004	23/6/2021	Syamsul	Accepted	Rp1.000.000.000	
45005	12/6/2021	Bachdim	Cancelled	Rp40.000.000	
45006	1/1/2021	Malik	Pending	Rp5.000.000	
45007	19/6/2021	Anta	Cancelled	Rp10.000.000	

At the bottom right of the table, there's a page navigation indicator '< 1 of 50 >'.

3.5.16.2 Spesifikasi Elemen-Elemen pada Layar

No	Id Elemen	Jenis	Nilai Default	Status	Keterangan
1	Judul	Label			Judul dari aplikasi
2.	Halaman Utama	Button			Tombol untuk mengalihkan sistem admin ke halaman utama
3	Tambah Barang	Button			Tombol untuk mengalihkan sistem admin ke halaman tambah barang
4	Data Keseluruhan	Button			Tombol untuk mengalihkan sistem admin ke halaman melihat data pembeli
5	Ubah Status Pemesanan	Button			Tombol untuk mengalihkan sistem admin ke halaman ubah status pemesanan
6	Sign Out	Button			Tombol untuk keluar dari sistem dan kembali ke halaman sign in
7	Judul Pending Order	Label			Judul dari halaman
8	orderTable	Table			Berisi list data Pesanan
9	Panah	Button			Tombol untuk mengganti list table
10	threeDot	Button			Tombol untuk melakukan sorting list

3.5.16.3 Spesifikasi Objek-Objek pada Layar

- Keseluruhan text pada tampilan ini menggunakan font Roboto dengan ukuran 16pt, 18pt, 24pt, dan 36pt
- Tombol threeDot berupa ikon tiga lingkaran kecil yang saling berdekatan digunakan untuk sorting list
- Button panah digunakan untuk mengganti list table

3.5.16.4 Spesifikasi Layar Pesan

Tampilan ini digunakan oleh admin untuk melihat data orderan. Tampilan berupa table yang isinya merupakan data pemesanan pembeli. Tombol threeDot untuk melakukan sorting list. Karena Data yang diperlihatkan banyak, tombol panah digunakan untuk mengganti list data yang ada.

3.5.16.5 Spesifikasi Laporan

-

Jurusan Teknik Informatika ITS	DPPL-B06	Halaman 72 dari 87
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Jurusan Teknik Informatika-ITS dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Jurusan Teknik Informatika-ITS.		

3.5.17 Antarmuka < Ubah Status Pemesanan >

3.5.17.1 Spesifikasi Layar Utama

The screenshot displays the 'Order Status' page of the Senikerku application. At the top left is the logo 'Senikerku' and the welcome message 'Welcome, Admin001'. On the left sidebar, there are four buttons: 'Home', 'Add Item', 'Overview', and 'Change Order Status', with 'Change Order Status' being the active tab. The main content area starts with the title 'Order Status' and the order ID '213112'. To the right, it shows the customer information 'Customer Bambang'. Below that, the 'Order Date' is listed as '30/06/2021' and the 'Payment Method' as 'Transfer Bank (Bank BCA)'. The 'Cost' is shown as 'Rp20.000.000'. Under the heading 'Payment Slip', there is a thumbnail image of a BCA transfer slip. To the right of the slip is a dropdown menu for 'Status' currently set to 'Cancelled'. At the bottom right of the page is a 'Save' button.

3.5.17.2 Spesifikasi Elemen-Elemen pada Layar

No	Id Elemen	Jenis	Nilai Default	Status	Keterangan
1	Judul	Label			Judul dari aplikasi
2.	Halaman Utama	Button			Tombol untuk mengalihkan sistem admin ke halaman utama
3	Tambah Barang	Button			Tombol untuk mengalihkan sistem admin ke halaman tambah barang
4	Data Keseluruhan	Button			Tombol untuk mengalihkan sistem admin ke halaman melihat data pembeli
5	Ubah Status Pemesanan	Button			Tombol untuk mengalihkan sistem admin ke halaman ubah status pemesanan
6	Sign Out	Button			Tombol untuk keluar dari sistem dan kembali ke halaman sign in
7	Judul Order Status	Label			Judul dari halaman
8	Order Status	Label			Detail status orderan
9	Panah	Button			Tombol untuk mengganti halaman data status order

No	Id Elemen	Jenis	Nilai Default	Status	Keterangan
10	Add File	Button			Tombol untuk mengupload foto bukti pembayaran
11	Status	Dropdown button			Menampilkan pilihan status orderan
12	Save	Button			Tombol untuk menyimpan perubahan data pada status orderan

3.5.17.3 Spesifikasi Objek-Objek pada Layar

- Keseluruhan text pada tampilan ini menggunakan font Roboto dengan ukuran 16pt, 18pt, 24pt, dan 36pt
- Button panah digunakan untuk mengganti halaman data status order
- Button add file digunakan untuk mengupload foto bukti pembayaran
- Dropdown button Status digunakan untuk memilih status orderan berupa “Accepted” dan “Cancelled” yang awalnya adalah “Pending”
- Button Save digunakan untuk menyimpan perubahan data pada status orderan

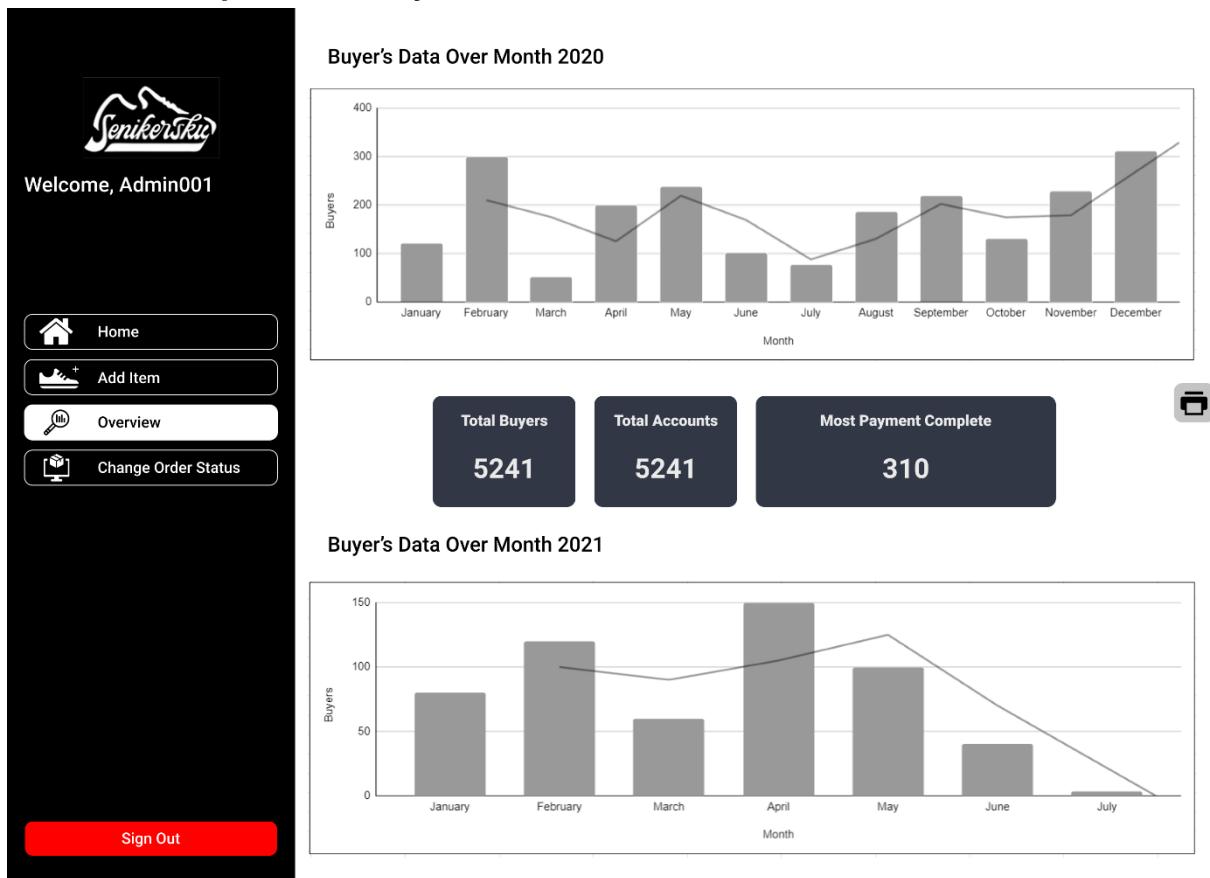
3.5.17.4 Spesifikasi Layar Pesan

Tampilan ini digunakan oleh admin untuk mengubah status pemesanan pembeli. Tampilan berupa data pemesanan pembeli. Untuk mengubah status pemesanan digunakan Dropdown button Status. Untuk mengupload bukti transfer digunakan button add file. Untuk menyimpan perubahan data digunakan tombol save. Karena Data yang diperlihatkan banyak, tombol panah digunakan untuk mengganti list data yang ada.

3.5.17.5 Spesifikasi Laporan

3.5.18 Antarmuka < Melihat Data Pembeli >

3.5.18.1 Spesifikasi Layar Utama



3.5.18.2 Spesifikasi Elemen-Elemen pada Layar

No	Id Elemen	Jenis	Nilai Default	Status	Keterangan
1	Judul	Label			Judul dari aplikasi
2.	Halaman Utama	Button			Tombol untuk mengalihkan sistem admin ke halaman utama
3	Tambah Barang	Button			Tombol untuk mengalihkan sistem admin ke halaman tambah barang
4	Data Keseluruhan	Button			Tombol untuk mengalihkan sistem admin ke halaman melihat data pembeli
5	Ubah Status Pemesanan	Button			Tombol untuk mengalihkan sistem admin ke halaman ubah status pemesanan
6	Sign Out	Button			Tombol untuk keluar dari sistem dan kembali ke halaman sign in
7	Judul Grafik	Label			Penunjuk bagian grafik yang dideskripsikan
8	Grafik	Button			Tombol untuk mengalihkan halaman ke halaman Akun Saya.

9	Print	Button			Tombol untuk mencetak laporan (Hardcopy)
10	Report Card	Label			Beberapa Deskripsi Kategori pada Grafik

3.5.18.3 Spesifikasi Objek-Objek pada Layar

- Menu pada samping bagian kiri halaman merupakan menu navigasi yang dapat diklik untuk mengalihkan halaman web ke halaman yang dituju. Dibuat menggunakan icon dan tulisan dengan font Roboto dan berukuran 18.
- Judul grafik dibuat menggunakan font Roboto dengan ukuran 24.
- Kemudian terdapat Description Card pada bagian bawah grafik dibuat dengan font Roboto berukuran 18 untuk judul dan 32 untuk isinya
- Terdapat juga tombol “print” untuk mencetak laporan.

3.5.18.4 Spesifikasi Layar Pesan

Tampilan ini hanya dapat diakses oleh admin untuk melihat berbagai fitur dan menu yang ada pada sistem. Untuk Navigation Bar, admin dapat

- melihat status order yang masih “Pending” pada menu “Home”
- Menambah barang baru yang dapat diakses pada menu “Add Item”
- Melihat data pembeli yang dapat diakses pada menu “Overview” dan
- Mengubah status pembelian yang dapat diakses pada menu “Change Order Status”

Pada menu overview pada halaman ini, admin dapat

- Melihat Grafik berupa jumlah pembeli yang melakukan pembelian barang per bulan pada setiap tahun.
- Pada bagian bawah gambar terdapat button “Print” untuk mencetak laporan secara hardcopy
- Kemudian terdapat Description Card untuk penjelasan lebih lanjut dari grafik yang telah dibuat.

3.5.18.5 Spesifikasi Laporan

Laporan yang dihasilkan berupa softcopy dalam bentuk grafik yang menampilkan data dari pembeli yang melakukan pembelian per bulan selama setahun. Laporan juga dapat dicetak secara hardcopy menggunakan tombol print pada bagian bawah grafik.

3.5.19 Antarmuka < Admin Tambah Barang >

3.5.19.1 Spesifikasi Layar Utama

ID	Item Name	Image File	Price	...
35001	Air Jordan 1	35001.png	Rp5.000.000	...
35002	Air Jordan 2	35002.png	Rp3.000.000	...
35003	Air Jordan 3	35003.png	Rp2.000.000	...
35004	Air Jordan 4	35004.png	Rp2.500.000	...
35005	Air Force 1	35005.png	Rp1.500.000	...
35006	Converse X CDG	35006.png	Rp3.000.000	...
35007	Airmax 97	35007.png	Rp2.000.000	...

+ Add New Item < 1 of 15 >

Sign Out

3.5.19.2 Spesifikasi Elemen-Elemen pada Layar

No	Id Elemen	Jenis	Nilai Default	Status	Keterangan
1	Judul	Label			Judul dari aplikasi
2.	Halaman Utama	Button			Tombol untuk mengalihkan sistem admin ke halaman utama
3	Tambah Barang	Button			Tombol untuk mengalihkan sistem admin ke halaman tambah barang
4	Data Keseluruhan	Button			Tombol untuk mengalihkan sistem admin ke halaman melihat data pembeli
5	Ubah Status Pemesanan	Button			Tombol untuk mengalihkan sistem admin ke halaman ubah status pemesanan
6	Sign Out	Button			Tombol untuk keluar dari sistem dan kembali ke halaman sign in
7	Judul Item Menu	Label			Judul dari halaman
8	Checkbox	Checkbox			Untuk mencentang semua atau beberapa ID
9	itemTable	Table			Berisi list data barang
10	Panah	Button			Tombol untuk mengganti list table
11	threeDot	Button			Tombol untuk mengubah data barang

No	Id Elemen	Jenis	Nilai Default	Status	Keterangan
12	Add New Item	Button			Tombol untuk menambahkan data barang baru

3.5.19.3 Spesifikasi Objek-Objek pada Layar

- Keseluruhan text pada tampilan ini menggunakan font Roboto dengan ukuran 16pt, 18pt, 24pt, dan 36pt
- Button threeDot berupa ikon 3 titik yang saling berdekatan digunakan untuk mengganti status order antara “Accept” dan “Cancel”
- Checkbox disebelah kolom ID digunakan untuk mencentang semua atau beberapa ID untuk dilakukan suatu aksi dari button threeDot
- Button panah digunakan untuk mengganti list table
- Button Add New Item digunakan untuk menambah data barang baru

3.5.19.4 Spesifikasi Layar Pesan

Tampilan ini hanya dapat diakses oleh admin untuk melihat berbagai fitur dan menu yang ada pada sistem. Untuk Navigation Bar, admin dapat

- melihat status order yang masih “Pending” pada menu “Home”
- Menambah barang baru yang dapat diakses pada menu “Add Item”
- Melihat data pembeli yang dapat diakses pada menu “Overview” dan
- Mengubah status pembelian yang dapat diakses pada menu “Change Order Status”

Pada menu add item pada halaman ini, admin dapat

- Melihat dan mengubah data barang.
- Menambah data barang baru.

3.5.19.5 Spesifikasi Laporan

3.6 Deskripsi Rinci Kelas-kelas

3.6.1 Kelas <Pembeli>

Deskripsi: Merupakan kelas yang khusus menangani pembeli. Kelas ini berhubungan dengan kelas pembelian dalam operasi menangani pembelian

Daftar fungsi:

1. queryProfilPembeli()
algoritma:
 1. masuk ke menu untuk melihat data pembeli.
 2. klik tombol lihat untuk melihat daftar pembeli yang telah diambil dari database.
 3. dilakukan query untuk menampilkan data pembeli.
 4. ditampilkan data pembeli.
2. buatAkunBaru()
algoritma:
 1. Pembeli mengisi form signup.
 2. Menyimpan data pembeli dalam database.
3. lihatDetailAkun()
algoritma:
 1. Pembeli membuka halaman akun.
 2. Ditampilkan data pembeli.
4. simpanDataPembeli()
algoritma:
 1. Pembeli membuka halaman ubah detail akun.
 2. Pembeli mengisi form perubahan detail akun.
 3. Menyimpan perubahan data pembeli ke dalam database.
5. ambilDataPembeli()
algoritma:
 1. Admin membuka halaman untuk melihat data pembeli.
 2. Data pembeli diambil dari database untuk ditampilkan.

3.6.2 Kelas <Barang>

Deskripsi: Merupakan kelas yang khusus menangani data-data barang. Kelas ini berhubungan dengan kelas pembelian, ulasan, dan keranjang belanja.

Daftar fungsi:

1. queryPencarianBarang()
algoritma:
 1. Masuk ke menu untuk melihat dan mencari barang.
 2. Klik tombol cari untuk mencari data barang yang ingin dilihat.
 3. Dilakukan query untuk menampilkan data barang.
 4. Ditampilkan data barang.
2. simpanDataBarang()
algoritma:
 1. Masuk ke menu penambahan data barang.
 2. klik tombol tambah untuk menambah data barang.
 3. Mengisi form penambahan data barang.
 4. Menyimpan penambahan data barang ke dalam database.
3. queryDetailBarang()
algoritma:
 1. Mencari data barang yang ingin dilihat
 2. Dilakukan query untuk menampilkan detail barang
 3. Ditampilkan detail barang.

Jurusan Teknik Informatika ITS	DPPL-B06	Halaman 79 dari 87
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Jurusan Teknik Informatika-ITS dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Jurusan Teknik Informatika-ITS.		

4. simpanData()

algoritma:
 1. Masuk ke menu data barang.
 2. klik tombol untuk edit data barang.
 3. Mengisi form edit data barang.
 4. Menyimpan perubahan data barang ke dalam database.

3.6.3 Kelas <Ulasan Barang>

Deskripsi: Merupakan kelas yang menangani ulasan barang. Kelas ini berhubungan dengan kelas barang.

Daftar fungsi:

1. simpanForm()

algoritma:
 1. Pembeli membuka halaman riwayat pembelian.
 2. klik tombol beri ulasan untuk barang yang ingin diberi ulasan.
 3. Pembeli mengisi form ulasan.
 4. klik tombol submit.
 5. Menyimpan data ulasan ke dalam database.
2. ambilUlasanBarang()

algoritma:
 1. Pembeli membuka halaman ulasan barang.
 2. Data ulasan barang diambil untuk ditampilkan dari database.

3.6.4 Kelas <Wishlist>

Deskripsi: Merupakan kelas yang menangani wishlist pada akun pembeli. Kelas ini berhubungan dengan kelas barang.

Daftar fungsi:

1. addToWishlist()

algoritma:
 1. Pembeli klik tombol tanda hati / *love* pada barang yang diinginkan.
 2. Data barang disimpan ke dalam wishlist pembeli.

3.6.5 Kelas <Keranjang Belanja>

Deskripsi: Merupakan kelas yang menangani keranjang belanja pada akun pembeli. Kelas ini berhubungan dengan kelas barang.

Daftar fungsi:

1. query()

algoritma:
 1. Pembeli membuka halaman keranjang belanja.
 2. Dilakukan query untuk menampilkan barang di keranjang belanja.
 3. Ditampilkan data barang pada keranjang belanja pembeli.

3.6.6 Kelas <Lacak Barang>

Deskripsi: Merupakan kelas yang menangani keranjang belanja pada akun pembeli. Kelas ini berhubungan dengan kelas barang.

Daftar fungsi:

1. queryLacakBarang()

Jurusan Teknik Informatika ITS	DPPL-B06	Halaman 80 dari 87
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Jurusan Teknik Informatika-ITS dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Jurusan Teknik Informatika-ITS.		

algoritma:

1. Pembeli membuka halaman lacak pemesanan barang.
2. Dilakukan query untuk menampilkan data pengiriman.
3. Ditampilkan data pengiriman barang pembeli.

3.6.7 Kelas <Pembelian>

Deskripsi: Merupakan kelas yang menangani pembelian. Kelas ini berhubungan dengan kelas barang, pembeli, keranjang belanja, dan pembayaran.

Daftar fungsi:

1. perbaruiPembelian()

algoritma:

1. Pembeli membuka halaman keranjang belanja.
2. Klik tombol ‘Continue to Checkout’.
3. Dilakukan query untuk memperbarui data stok barang di database.

2. queryRiwayatPembelian()

algoritma:

1. Pembeli membuka halaman riwayat pembelian.
2. Dilakukan query untuk menampilkan data riwayat pembelian.
3. Data riwayat pembelian ditampilkan

3. ambilTampilanRiwayat()

algoritma:

1. Pembeli membuka halaman riwayat pembelian.
2. Data riwayat pembelian diambil dari database untuk ditampilkan

4. simpanStatusPemesanan()

algoritma:

1. Admin membuka halaman mengubah status pemesanan.
2. Admin mengubah status pemesanan dari pembeli.
3. Klik tombol ‘Save’.
4. Perubahan status pemesanan disimpan ke dalam database.

3.6.8 Kelas <Pembayaran>

Deskripsi: Merupakan kelas yang menangani pembayaran. Kelas ini berhubungan dengan kelas pembelian.

Daftar fungsi:

1. simpanFormPembayaran()

algoritma:

1. Pembeli membuka halaman pembayaran.
2. Pembeli mengisi form pembayaran.
3. Klik tombol ‘Make Payment’.
4. Mengambil data pembayaran.
5. Menyimpan data pembayaran ke dalam database.

2. tambahkanPembayaranBerhasil()

algoritma:

1. Pembeli membuka halaman pembayaran.
2. Pembeli melakukan pembayaran.
3. Menambahkan pembayaran berhasil dilakukan.

Jurusan Teknik Informatika ITS	DPPL-B06	Halaman 81 dari 87
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Jurusan Teknik Informatika-ITS dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Jurusan Teknik Informatika-ITS.		

3.7 Dekomposisi Fisik Modul

Nama File (dan ekstensinya)	Keterangan
index.html	Komponen yang berfungsi sebagai tampilan awal pada sistem.
signin.html	Komponen yang berfungsi sebagai tampilan halaman signin pada sistem.
signup.html	Komponen yang berfungsi sebagai tampilan halaman signup pada sistem.
ubahDetail.html	Komponen yang berfungsi sebagai tampilan halaman ubah detail akun pada sistem.
akun.html	Komponen yang berfungsi sebagai tampilan halaman akun pada sistem.
landing_page.html	Komponen yang berfungsi sebagai tampilan halaman landing page pada sistem.
cari_barang.html	Komponen yang berfungsi sebagai tampilan halaman mencari barang pada sistem.
detail_barang.html	Komponen yang berfungsi sebagai tampilan halaman detail barang pada sistem.
beri_ulasan.html	Komponen yang berfungsi sebagai tampilan halaman beri ulasan barang pada sistem.
shopping_cart.html	Komponen yang berfungsi sebagai tampilan halaman keranjang belanja pada sistem.
wishlist.html	Komponen yang berfungsi sebagai tampilan halaman wishlist pada sistem.
checkout.html	Komponen yang berfungsi sebagai tampilan halaman pembelian / checkout pada sistem.
lacak_pemesanan.html	Komponen yang berfungsi sebagai tampilan halaman lacak pemesanan pada sistem.
riwayat_pembelian.html	Komponen yang berfungsi sebagai tampilan halaman riwayat pembelian pada sistem.
payment.html	Komponen yang berfungsi sebagai tampilan halaman pembayaran pada sistem.
forgot_password.html	Komponen untuk mengatur sebagai tampilan pembuatan password baru pada sistem.
admin_home.html	Komponen yang berfungsi sebagai tampilan halaman awal untuk admin pada sistem.
admin.AddItem.html	Komponen yang berfungsi sebagai tampilan halaman admin untuk menambah barang pada sistem.

Nama File (dan ekstensinya)	Keterangan
admin_overview.html	Komponen yang berfungsi sebagai tampilan halaman admin untuk melihat data pembeli pada sistem
admin_orderStatus.html	Komponen yang berfungsi sebagai tampilan halaman admin untuk mengubah status pemesanan pada sistem.
authentication.php	Komponen untuk mengatur proses signin dari halaman signin
signup.php	Komponen untuk mengatur tampilan pada halaman signup
akun.php	Komponen untuk mengatur tampilan pada halaman akun
landing_page.php	Komponen untuk mengatur tampilan pada halaman landing page
cari_barang.php	Komponen untuk mengatur tampilan pada halaman cari barang
detail_barang.php	Komponen untuk mengatur tampilan pada halaman detailbarang
ulasan.php	Komponen untuk mengatur tampilan pada halaman beri ulasan
shopping_cart.php	Komponen untuk mengatur tampilan pada halaman keranjang belanja
wishlist.php	Komponen untuk mengatur tampilan pada halaman wishlist
checkout.php	Komponen untuk mengatur tampilan pada halaman pembelian / checkout
lacak_pemesanan.php	Komponen untuk mengatur tampilan pada halaman lacak pemesanan
riwayat_pembelian.php	Komponen untuk mengatur tampilan pada halaman riwayat pembelian
payment.php	Komponen untuk mengatur tampilan pada halaman pembayaran
overview.php	Komponen untuk mengatur tampilan pada halaman data pembeli
addItem.php	Komponen untuk mengatur tampilan pada halaman penambahan data barang
admin_home.php	Komponen untuk mengatur tampilan pada halaman awal admin
admin_orderStatus.php	Komponen untuk mengatur tampilan pada halaman mengubah status pemesanan
forgot_password.php	Komponen untuk mengatur tampilan pada halaman pembuatan password baru
signin.sql	Komponen yang berfungsi menyimpan data signin
signup.sql	Komponen yang berfungsi menyimpan data signup
pembeli.sql	Komponen yang berfungsi menyimpan data pembeli
barang.sql	Komponen yang berfungsi menyimpan data barang

Nama File (dan ekstensinya)	Keterangan
beri_ulasan.sql	Komponen yang berfungsi menyimpan data ulasan barang
shopping_cart.sql	Komponen yang berfungsi menyimpan data keranjang belanja
wishlist.sql	Komponen yang berfungsi menyimpan data wishlist
checkout.sql	Komponen yang berfungsi menyimpan data pembelian / checkout
lacak_pemesanan.sql	Komponen yang berfungsi menyimpan data lacak pemesanan / status pemesanan
riwayat_pembelian.sql	Komponen yang berfungsi menyimpan data riwayat pembelian
payment.sql	Komponen yang berfungsi menyimpan data pembayaran

4 Matriks Kerunutan

Kelas	Use Case Terkait
Pembeli	Mengganti Detail Akun Melakukan Registrasi Melihat Data Pembeli
Barang	Mencari Barang Mengelola Promosi Barang Mengelola Data Barang
Pembelian	Melakukan Pembelian Melihat Riwayat Pembelian Mengubah Status Pemesanan
Lacak Barang	Melacak Barang Pembelian
Wishlist	Memilih Barang di Wishlist
Keranjang Belanja	Melakukan Pembelian
Ulasan	Melihat Ulasan Barang Memberi Ulasan Barang
Pembayaran	Melakukan Pembayaran Mengisi Form Pembayaran

Lampiran

Tabel Penugasan

Bagian	Deskripsi	Penulis
1.1	Tujuan Penulisan Dokumen	Vincent Yonathan
1.2	Lingkup Masalah	Vincent Yonathan
1.3	Definisi dan Istilah	Vincent Yonathan, Christoffer Ivano
1.4	Aturan Penamaan dan Penomoran	Vincent Yonathan
1.5	Referensi	Vincent Yonathan
1.6	Ikhtisar Dokumen	Vincent Yonathan
2.1	Rancangan Lingkungan Implementasi	Vincent Yonathan, Aji Rindra FPF
2.2	Deskripsi Persistensi Objek	Vincent Yonathan, Christoffer Ivano
2.3	Dekomposisi Sistem	Aji Rindra FPF
2.4	Arsitektur Sistem	Christoffer Ivano
3.1	Realisasi Usecase	Vincent Yonathan, Christoffer Ivano, Aji Rindra FPF
3.2	Diagram Kelas Keseluruhan	Chrystiffer Ivano
3.3	Diagram Kelas	Vincent Yonathan
3.4.1	Antarmuka <Sign In>	Vincent Yonathan
3.4.2	Antarmuka <Sign Up>	Vincent Yonathan
3.4.3	Antarmuka <Halaman Utama>	Vincent Yonathan
3.4.4	Antarmuka <Pencarian Barang>	Aji Rindra FPF
3.4.5	Antarmuka <Detail Barang>	Aji Rindra FPF
3.4.6	Antarmuka <Wishlist>	Aji Rindra FPF
3.4.7	Antarmuka <Keranjang Belanja>	Aji Rindra FPF
3.4.8	Antarmuka <Pembelian>	Christoffer Ivano

Jurusan Teknik Informatika ITS	DPPL-B06	Halaman 86 dari 87
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Jurusan Teknik Informatika-ITS dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak Jurusan Teknik Informatika-ITS.		

3.4.9	Antarmuka <Pembayaran>	Christoffer Ivano
3.4.10	Antarmuka <Riwayat Pembelian>	Christoffer Ivano
3.4.11	Antarmuka <Ulasan Barang>	Christoffer Ivano
3.4.12	Antarmuka <Lacak Barang>	Christoffer Ivano
3.4.13	Antarmuka <Akun Pembeli>	Vincent Yonathan
3.4.14	Antarmuka <Penggantian Detail Akun>	Vincent Yonathan
3.4.15	Antarmuka <Lupa Password>	Vincent Yonathan
3.4.16	Antarmuka <Halaman Utama Admin>	Aji Rindra FPF
3.4.17	Antarmuka <Ubah Status Pemesanan>	Aji Rindra FPF
3.4.18	Antarmuka <Melihat Data Pembeli>	Vincent Yonathan
3.4.19	Antarmuka <Tambah Barang>	Christoffer Ivano
3.5	Deskripsi Rinci Kelas-kelas	Christoffer Ivano
3.6	Dekomposisi Fisik Modul	Christoffer Ivano
4	Matriks Keruntunan	Vincent Yonathan