

Software Design Document (SDD) Template

(Kelompok 3)

(Website Toko Sunali Handmade)

Dokumen Rancangan Perangkat Lunak

Nama Penyusun: Andreas Fajar, Bhimo Lanang Prasetyo, Fatimah Dwi
Yulianti, Lukmantoro, Wildan Andriansyah

Bagian: Sistem Informasi

Workstation: Toko Sunali Handmade

Tanggal: (11/24/2024)

Daftar Isi

1. PENDAHULUAN	2
1.1 Tujuan	2
1.2 Ruang Lingkup	2
1.3 Ikhtisar	3
1.4 Referensi Material	3
1.5 Definisi dan Singkatan	3
2. GAMBARAN UMUM SISTEM	4
3. ARSITEKTUR SISTEM	4
3.1 Rancangan Arsitektur	4
3.2 Deskripsi Dekomposisi	5
3.3 Alasan Rancangan	5
4. RANCANGAN DATA	5
4.1 Deskripsi Data	6
4.2 Kamus Data	6
5. RANCANGAN KOMPONEN	6
6. RANCANGAN ANTARMUKA	7
6.1 Gambaran Umum Rancangan Antarmuka	7
6.2 Tampilan Layar	8
6.3 Tampilan Layar dan Tindakan	9
7. MATRIKS PERSYARATAN	9
8. LAMPIRAN	9

1. PENDAHULUAN

Toko Sunali Jaya merupakan tempat usaha yang bergerak di bidang penjualan kerajinan tangan. Toko ini telah berdiri sejak tahun 90an dan berlokasi di Ps. Rawasari, Pasar BKS 133 Cempaka Putih. Pemilik toko Ibu Sri Atun, telah mengelola usaha ini selama bertahun-tahun. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, terutama dalam penggunaan internet, kebutuhan akan layanan digital dalam sektor bisnis semakin meningkat. Saat ini, sebagian besar konsumen cenderung mencari informasi secara online karena kemudahan dan efisiensi yang ditawarkan.

1.1 Tujuan

Tujuan dari proyek ini adalah untuk memberikan kemudahan dan efisiensi kepada konsumen toko Sunali Jaya agar mereka dapat mengakses informasi secara online. Selain itu, proyek ini juga bertujuan untuk memungkinkan calon pengguna melakukan transaksi secara online melalui website ataupun media tambahan lainnya

1.2 Ruang Lingkup

Proyek Sistem Informasi Sunali Handmade adalah pengembangan platform digital yang dirancang untuk mendukung operasional, pemasaran, dan manajemen toko kerajinan tangan Sunali Handmade. Sistem ini akan mencakup fitur-fitur utama seperti pengelolaan inventaris, pemrosesan pesanan, pelacakan penjualan, dan integrasi pemasaran melalui e-commerce dan media sosial. Dengan demikian, sistem ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi operasional dan memperluas jangkauan pasar.

1.3 Ikhtisar

Toko Sunali Handmade merupakan bisnis yang berfokus pada produk kerajinan tangan dengan nilai estetika dan fungsionalitas tinggi.

Dokumen yang mendukung operasional dan pengelolaan toko diorganisasi secara sistematis untuk mendukung transparansi, efisiensi, dan pertumbuhan bisnis.

1.4 Referensi Material *(Bagian ini optional)*

Software Requirements Specification (SRS)

- **Deskripsi:** Dokumen kebutuhan perangkat lunak yang merinci persyaratan fungsional dan non-fungsional aplikasi.
- **Kegunaan:** Menjadi acuan utama dalam memastikan pengujian mencakup semua kebutuhan sistem.

Wireframe dan Mockup Desain

- **Deskripsi:** Gambar kerangka antarmuka pengguna dan desain awal aplikasi.
- **Kegunaan:** Digunakan untuk memvalidasi kesesuaian tampilan dan fungsionalitas UI/UX selama pengujian.

1.5 Definisi dan Singkatan (*Bagian ini opsional*)

Berikan definisi semua istilah, persamaan, dan singkatan yang mungkin ada untuk menafsirkan SDD dengan benar. Definisi ini harus berupa item yang digunakan dalam SDD yang kemungkinan besar tidak diketahui oleh pengguna.

ISTILAH	DEFINISI
CRUD	Singkatan dari Create, Read, Update, Delete , serangkaian operasi dasar yang dilakukan terhadap data.
API	Application Programming Interface , protokol atau antarmuka untuk berkomunikasi antara frontend dan backend.
URL	Uniform Resource Locator , alamat untuk mengidentifikasi sumber daya tertentu, seperti gambar produk.
Hashing	Proses mengubah data (contoh: kata sandi) menjadi string unik menggunakan algoritma tertentu untuk keamanan.
Encrypted Password	Kata sandi yang telah dienkripsi untuk memastikan keamanan data pengguna.

2. GAMBARAN UMUM SISTEM

Pelanggan memberikan informasi mengenai produk yang mereka pilih, termasuk nama produk, jumlah, dan pilihan varian (seperti ukuran atau warna) saat melakukan pembelian, Informasi masukan secara umum mengacu pada data dan informasi yang dimasukkan ke dalam sistem untuk diproses, yang kemudian menghasilkan keluaran atau output. Dalam konteks website Sunali Handmade, informasi masukan sangat penting karena menjadi dasar bagi berbagai fungsi operasional dan pengambilan Keputusan.

3. ARSITEKTUR SISTEM

Sistem harus berfungsi untuk meningkatkan efisiensi operasional, mendukung pemasaran digital, memberikan pengalaman pelanggan yang unggul, serta mendukung strategi bisnis berbasis data untuk pertumbuhan yang berkelanjutan.

3.1 Rancangan Arsitektur

• Teknologi

- HTML, CSS, JavaScript: Untuk struktur dan gaya dasar.
- Framework: React.js, Angular, atau Vue.js untuk interaktivitas dan pengelolaan komponen.
- Library Tambahan: Bootstrap atau Tailwind CSS untuk mempercepat styling.

- **Fungsi Utama**

- Menyediakan antarmuka pengguna yang interaktif dan responsif.
- Menampilkan katalog produk, detail produk, dan fitur pencarian.
- Menyediakan keranjang belanja dan halaman checkout.

- **Komponen Utama**

1. **Homepage:** Menampilkan promosi, kategori populer, dan rekomendasi produk.
2. **Product Listing:** Menampilkan daftar produk berdasarkan kategori atau hasil pencarian.
3. **Product Details:** Menampilkan detail produk (gambar, deskripsi, harga).
4. **Cart Page:** Menampilkan item yang dipilih dengan total harga.
5. **Checkout Page:** Formulir pengisian informasi pembayaran dan pengiriman.
6. **User Dashboard:** Halaman untuk mengelola profil pengguna, histori pesanan.

3.2 Deskripsi Dekomposisi

Deskripsi: Komponen yang berinteraksi langsung dengan pengguna.

Sub-komponen:

- **Halaman Beranda:** Menampilkan promosi, navigasi, dan pencarian.
- **Halaman Katalog:** Menampilkan daftar produk dengan fitur filter dan pencarian.
- **Halaman Keranjang:** Mengelola daftar produk yang akan dibeli.
- **Halaman Checkout:** Formulir untuk pengisian data pesanan dan pembayaran.
- **Halaman Profil:** Menampilkan data pengguna dan riwayat pesanan.

Deskripsi: Komponen yang memproses data dari frontend dan mengelola logika aplikasi.

Sub-komponen:

- **Manajemen Produk:** CRUD produk dan kategori.
- **Manajemen Pengguna:** Autentikasi, pendaftaran, dan pengelolaan data pelanggan.
- **Manajemen Pesanan:** Pembuatan, pelacakan, dan pembaruan status pesanan.
- **API:** Menyediakan layanan untuk komunikasi antara frontend dan database.

Deskripsi: Komponen yang menyimpan data secara terstruktur.

Sub-komponen:

- **Tabel Produk:** Data produk seperti nama, harga, stok, dan kategori.
- **Tabel Pengguna:** Informasi pelanggan dan admin.
- **Tabel Pesanan:** Data pesanan, status, dan pembayaran.
- **Tabel Keranjang:** Data produk yang dipilih pelanggan sebelum checkout.

3.3 Alasan Rancangan

1. Kepastian Unik dan Identifikasi

- **Mengapa:** Setiap entitas seperti produk, pengguna, pesanan, atau keranjang memerlukan identitas unik (seperti ID). Hal ini untuk memastikan bahwa data mudah diakses, diubah, atau dihapus tanpa konflik.
- **Solusi Rancangan:** Semua entitas memiliki **ID unik** (seperti ID Produk, ID Pesanan, dll.) yang memudahkan relasi antar data dan penelusuran dalam sistem.

2. Skalabilitas dan Efisiensi

- **Mengapa:** Sistem harus dapat menangani data dalam jumlah besar dan memungkinkan pengelolaan produk,

pesanan, atau pelanggan secara efisien tanpa menurunkan performa.

- **Solusi Rancangan:**

- **Penggunaan Struktur Relasional:** Data produk, pengguna, keranjang, dan pesanan diorganisasikan dalam tabel yang dapat saling berelasi (misalnya, Pesanan berelasi dengan Produk dan Pelanggan).
- **Normalisasi Data:** Menghindari redundansi data dengan memecah data kompleks menjadi tabel-tabel sederhana yang terhubung, sehingga meminimalkan penyimpanan yang tidak perlu.

3. Fleksibilitas dalam Pengembangan Fitur

- **Mengapa:** Aplikasi harus fleksibel untuk ditingkatkan, misalnya menambah fitur filter produk berdasarkan kategori atau menambah metode pembayaran.
- **Solusi Rancangan:**
 - Menyediakan atribut **kategori produk** yang dapat diperluas sesuai kebutuhan toko.
 - **Metode Pembayaran** diatur sebagai atribut yang dapat diubah atau ditambah tanpa memengaruhi struktur utama sistem.

4. Keamanan Data

- **Mengapa:** Informasi sensitif seperti kata sandi, alamat pengguna, dan riwayat pesanan harus dilindungi untuk menjaga privasi pelanggan dan mencegah kebocoran data.
- **Solusi Rancangan:**
 - **Enkripsi Kata Sandi:** Kata sandi tidak disimpan dalam bentuk teks biasa, tetapi dienkripsi

menggunakan algoritma hash.

- **Validasi Data:** Hanya data valid yang dapat masuk ke dalam sistem, seperti validasi email atau nomor telepon.
- **Desain Tabel Terenkripsi:** Informasi sensitif (seperti metode pembayaran) dapat dienkripsi untuk menjaga keamanan.

5. Pengalaman Pengguna yang Baik

- **Mengapa:** Struktur data yang baik mendukung kecepatan akses data, pengalaman pengguna yang lancar, dan kesederhanaan navigasi.
- **Solusi Rancangan:**
 - **Caching Data:** Untuk data yang sering diakses (seperti katalog produk), sistem dapat menggunakan mekanisme caching untuk mempercepat waktu respons.
 - **Data Terkait Ditampilkan Secara Dinamis:** Data seperti rekomendasi produk (berdasarkan kategori) dapat ditampilkan dengan menggunakan relasi antar data di backend.

4. RANCANGAN DATA

Keteraturan dan konsistensi data

-Data stok, transaksi harus terstruktur agar informasi tetap akurat dan terhindar dari redundansi

-Relasi antar entitas
memastikan bahwa stok yang terkait dengan data pemasok yang valid

-Skalabilitas Sistem
struktur sistem memungkinkan penamnan data tanpa mengubah keseluruhan sistem

-Data pada transaksi dapat di olah untuk membuat laporan stok keluar/masuk dengan mudah

Effisiensi Operasional

-Setiap entitas utama (Produk, Supplier,transaksi)

-dikelola secara terpisah sehingga data mudah di akses dan di modifikasi tanpa memengaruhi entitas lain

-Keamanan dan Integritas Data
untuk mencegah manipulasi data yang tidak sah dan menghindari kesalahan pencatatan

4.1 Deskripsi Data

1. Data Produk

Deskripsi: Data ini digunakan untuk menyimpan informasi terkait produk yang dijual.

Elemen Data:

- ID Produk (String): Identitas unik untuk setiap produk.
- Nama Produk (String): Nama produk yang dijual.
- Deskripsi (Text): Penjelasan detail tentang produk, termasuk bahan, ukuran, atau keunggulan.
- Harga (Float): Harga produk dalam mata uang lokal.
- Stok (Integer): Jumlah produk yang tersedia.
- Kategori (String): Jenis atau kelompok produk (misalnya: tas, aksesoris, dekorasi).
- Gambar (URL/File): Tautan atau file gambar untuk menampilkan produk secara visual.

2. Data Pengguna

Deskripsi: Data ini mencakup informasi pelanggan yang mendaftar dan berinteraksi dengan aplikasi.

Elemen Data:

- ID Pengguna (String): Identitas unik untuk setiap pengguna.
- Nama Lengkap (String): Nama pengguna.
- Email (String): Alamat email pengguna untuk komunikasi dan autentikasi.
- Kata Sandi (Encrypted String): Kata sandi untuk keamanan akun.
- Alamat (Text): Informasi pengiriman (jalan, kota, kode pos).
- Nomor Telepon (String): Kontak untuk menghubungi pengguna.

4.2 Kamus Data

Daftar secara alfabetis entitas sistem atau data utama beserta jenis dan deskripsinya. Jika memberikan deskripsi fungsional di Bagian 3.2, buat daftar semua fungsi dan parameter fungsi.

Nama Entitas	Jenis Data	Deskripsi
Admin	Object	Data admin yang mengelola aplikasi, termasuk akses ke manajemen produk dan pesanan.
Alamat	String/Text	Informasi lokasi pelanggan untuk pengiriman pesanan (misalnya, jalan, kota, kode pos).
Email	String	Alamat email pelanggan atau admin yang digunakan untuk autentikasi atau komunikasi.
Gambar Produk	URL/File	File atau tautan yang menunjukkan gambar visual produk.

Kata Sandi	Encrypted String	Kata sandi terenkripsi untuk keamanan akun pengguna atau admin.
Pesanan	Object	Informasi pesanan yang mencakup ID pelanggan, daftar produk, status, dan total harga.
Total Harga	Float	Jumlah total yang harus dibayar oleh pelanggan, termasuk ongkos kirim.

Fungsi Utama dan Parameter

1. Autentikasi Pengguna

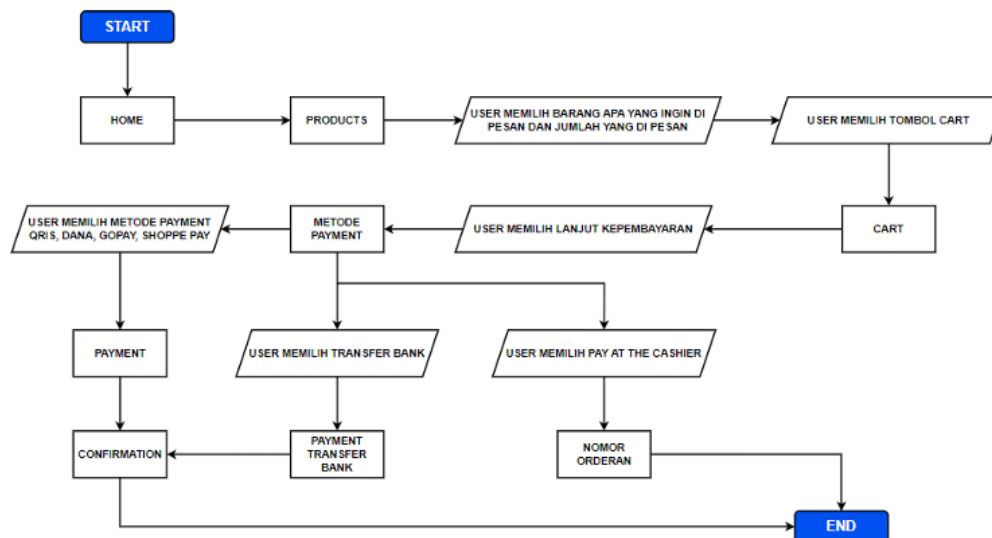
- **Fungsi:** login(email, password)
 - **Parameter:**
 - email (String): Email pengguna.
 - password (String): Kata sandi pengguna.
- **Fungsi:** register(name, email, password, phone, address)
 - **Parameter:**
 - name (String): Nama lengkap pengguna.
 - email (String): Email pengguna.
 - password (String): Kata sandi pengguna.
 - phone (String): Nomor telepon pengguna.
 - address (String): Alamat pengguna.

2. Manajemen Produk

- **Fungsi:** addProduct(id, name, description, price, stock, category, image)
 - **Parameter:**
 - id (String): ID produk.
 - name (String): Nama produk.
 - description (Text): Deskripsi produk.
 - price (Float): Harga produk.
 - stock (Integer): Stok produk.
 - category (String): Kategori produk.
 - image (URL/File): Gambar produk.
- **Fungsi:** updateStock(productId, newStock)
 - **Parameter:**
 - productId (String): ID produk.
 - newStock (Integer): Stok baru produk.

5. RANCANGAN KOMPONEN

Pada bagian ini, melihat lebih dekat apa yang dilakukan setiap komponen dengan cara yang lebih sistematis.



6. RANCANGAN ANTARMUKA

Antarmuka toko Sunali Handmade dirancang dengan fokus pada kemudahan navigasi, estetika minimalis, dan daya tarik visual yang sesuai dengan tema handmade. Tujuan utamanya adalah memberikan pengalaman belanja yang nyaman, baik untuk pengguna baru maupun pelanggan tetap. Antarmuka ini dirancang responsif untuk perangkat mobile dan desktop, dengan fokus pada pengalaman pengguna yang intuitif. Warna dan elemen visual mencerminkan keindahan kerajinan tangan, menciptakan hubungan emosional dengan pelanggan. Layout yang rapi memastikan aksesibilitas tinggi, bahkan bagi pengguna yang tidak terbiasa dengan belanja online.

6.1 Gambaran Umum Antarmuka

1. Beranda

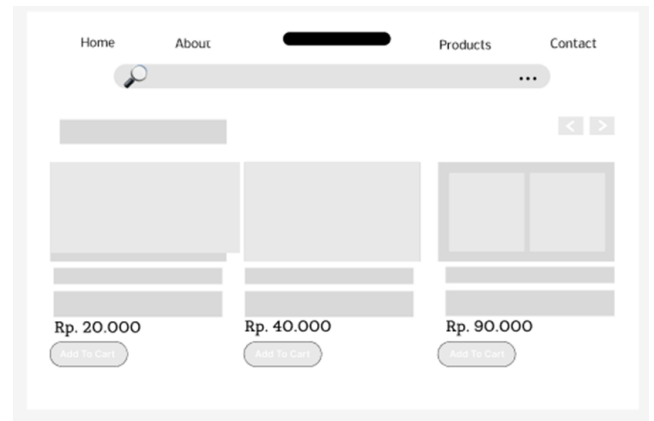
- **Deskripsi Umum:** Pengguna akan disambut dengan tampilan yang menarik dan deskriptif tentang Sunali Handmade, termasuk berbagai kategori produk yang tersedia.
- **Navigasi Mudah:** Menu navigasi yang jelas dan intuitif untuk mengakses berbagai bagian situs seperti Beranda, Produk, Tentang Kami, dan Kontak.

2. Produk

- **Galeri Produk:** Pengguna dapat melihat gambar produk dengan deskripsi singkat, harga, dan ketersediaan stok.
- **Filter dan Pencarian:** Opsi untuk memfilter produk berdasarkan kategori, harga, atau popularitas. Fitur pencarian cepat untuk menemukan produk tertentu.
- **Detail Produk:** Halaman detail produk yang mencakup deskripsi lengkap, ulasan pengguna, dan opsi untuk menambahkannya ke keranjang belanja.

6.2 Tampilan Layar

Berikut adalah tangkapan layar yang menunjukkan antarmuka dari sudut pandang pengguna. Antarmuka ini mencakup halaman home, login, register, cart, live chat, kategori produk, detail produk, informasi pengiriman, dan checkout.



6.3 Objek Layar dan Tindakan

1. Layar Beranda

Objek Layar:

- Banner Promosi: Menampilkan promosi produk atau diskon.
- Menu Navigasi: Berisi tautan ke Katalog, Keranjang, Profil, dan Kontak.
- Katalog Produk Singkat: Menampilkan beberapa produk unggulan.
- Kolom Pencarian: Untuk mencari produk.

Tindakan:

- Klik banner untuk melihat detail promosi.
- Klik menu untuk navigasi ke halaman lain.
- Klik produk untuk melihat detail produk.
- Ketik kata kunci dan tekan tombol cari.

2. Layar Katalog Produk

Objek Layar:

- Daftar Produk: Menampilkan daftar produk dalam bentuk grid atau list.
- Filter & Sortir: Memfilter produk berdasarkan kategori, harga, atau popularitas.
- Tombol Tambah ke Keranjang: Untuk menambahkan produk ke keranjang belanja.

Tindakan:

- Klik produk untuk membuka halaman detailnya.
- Pilih filter atau sortir untuk menyesuaikan tampilan.
- Klik "Tambah ke Keranjang" untuk menambahkan produk.

3. Layar Detail Produk

Objek Layar:

- Gambar Produk: Menampilkan gambar produk dalam tampilan besar.
- Informasi Produk: Nama, deskripsi, harga, stok, dan kategori.
- Input Kuantitas: Pengguna memilih jumlah produk.
- Tombol Tambah ke Keranjang: Menambahkan produk dengan kuantitas tertentu.

Tindakan:

- Klik gambar untuk memperbesar.
- Pilih jumlah kuantitas dengan tombol "+" atau "-".
- Klik "Tambah ke Keranjang" untuk menyimpan pesanan sementara.

4. Layar Keranjang Belanja

Objek Layar:

- Daftar Produk dalam Keranjang: Menampilkan produk yang dipilih.
- Input Kuantitas: Mengubah jumlah item.
- Total Harga: Perhitungan subtotal dan total biaya.
- Tombol Hapus: Menghapus produk dari keranjang.
- Tombol Checkout: Melanjutkan ke proses pembayaran.

Tindakan:

- Klik tombol "+" atau "-" untuk mengubah kuantitas.
- Klik "Hapus" untuk menghapus produk.
- Klik "Checkout" untuk melanjutkan pembayaran.

5. Layar Checkout

Objek Layar:

- Formulir Informasi Pengiriman: Nama, alamat, dan nomor telepon.
- Opsi Pembayaran: Metode pembayaran (transfer bank, e-wallet, dll).
- Ringkasan Pesanan: Produk, jumlah, dan total harga.
- Tombol Bayar: Melakukan konfirmasi pembayaran.

Tindakan:

- Isi formulir dan pilih metode pembayaran.
- Klik "Bayar" untuk menyelesaikan pesanan.

6. Layar Profil Pengguna

Objek Layar:

- Informasi Akun: Nama, email, dan kata sandi.
- Riwayat Pesanan: Daftar transaksi sebelumnya.
- Tombol Edit Profil: Untuk memperbarui informasi akun.

Tindakan:

- Klik riwayat pesanan untuk melihat detailnya.
- Klik "Edit Profil" untuk mengubah data pribadi.

7. Matriks Persyaratan

Berikan referensi silang yang melacak komponen dan struktur data ke persyaratan dalam dokumen SRS.

ID Persyaratan	Deskripsi Persyaratan	Komponen Sistem	Struktur Data Terkait
FR- 001	Pengguna dapat melihat katalog produk.	Modul katalog produk	Produk: Nama, Deskripsi, Harga, Stok, Gambar
FR-002	Pengguna dapat mencari produk berdasarkan kategori.	Modul Pencarian	Produk: Kategori, Nama, Harga
FR-003	Pengguna dapat menambahkan produk ke keranjang belanja.	Modul Keranjang Belanja	Keranjang: ID Keranjang, ID Produk, Kuantitas, Subtotal
FR-004	Pengguna dapat melakukan checkout dan pembayaran.	Modul Checkout	Pesanan: ID Pesanan, ID Pelanggan, Total, Status Pembayaran

FR-005	Admin dapat mengelola stok produk.	Modul Manajemen Stok	Produk: ID Produk, Nama, Stok
FR-006	Sistem mengirimkan notifikasi pesanan ke pelanggan.	Modul Notifikasi	Pesanan: ID Pesanan, Status
FR-007	Pelanggan dapat mendaftar dan masuk ke akun.	Modul Autentikasi	Pelanggan: ID Pelanggan, Nama, Email, Kata Sandi
NFR-001	Sistem harus dapat menangani 100 pengguna bersamaan.	Backend Server	Tidak ada (aspek performa, bukan data spesifik)
NFR-002	Antarmuka harus ramah pengguna dan responsif.	Frontend Web	Tidak ada (aspek desain UI/UX)
NFR-003	Sistem harus menyimpan data transaksi dengan aman.	Modul Keamanan dan Enkripsi	Pesanan, Pembayaran (dengan enkripsi)

8.Lampiran

Lampiran dapat disertakan, baik secara langsung atau dengan referensi, untuk memberikan detail pendukung yang dapat membantu pemahaman Dokumen Desain Perangkat Lunak.

Warframe

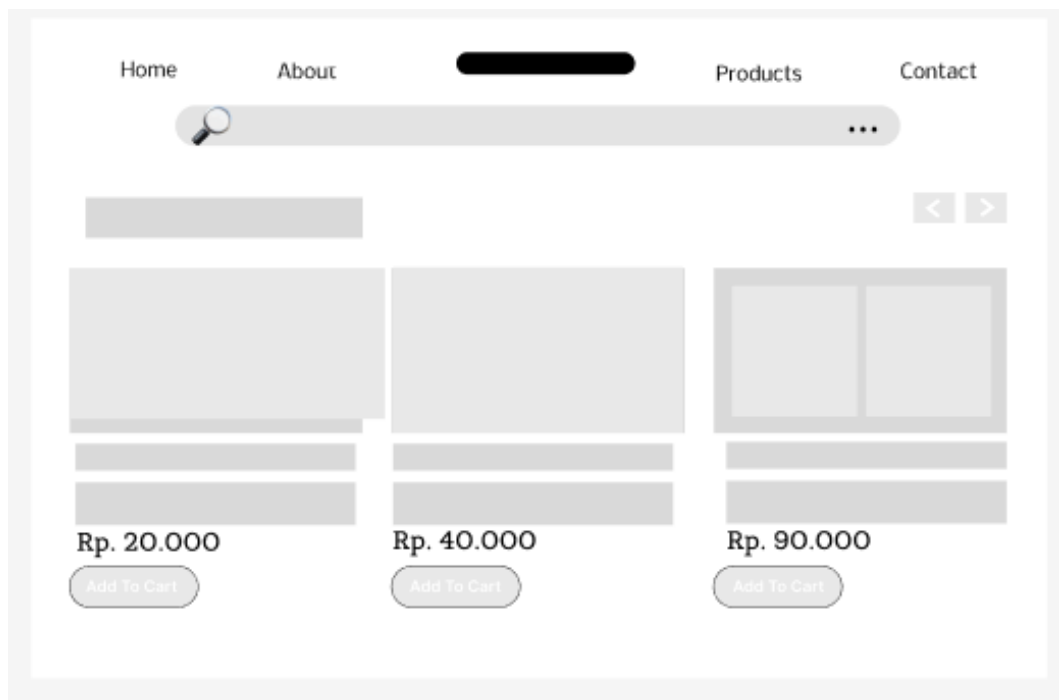
a. *Low-Fidelity* Home

Representasi visual dari *low-fidelity* halaman Home ini menunjukkan awalnya pengguna jika ingin memesan pada toko Sunali Jaya. Pada halaman ini pengguna dapat melihat awal dari *website* pemesanan Sunali Jaya.



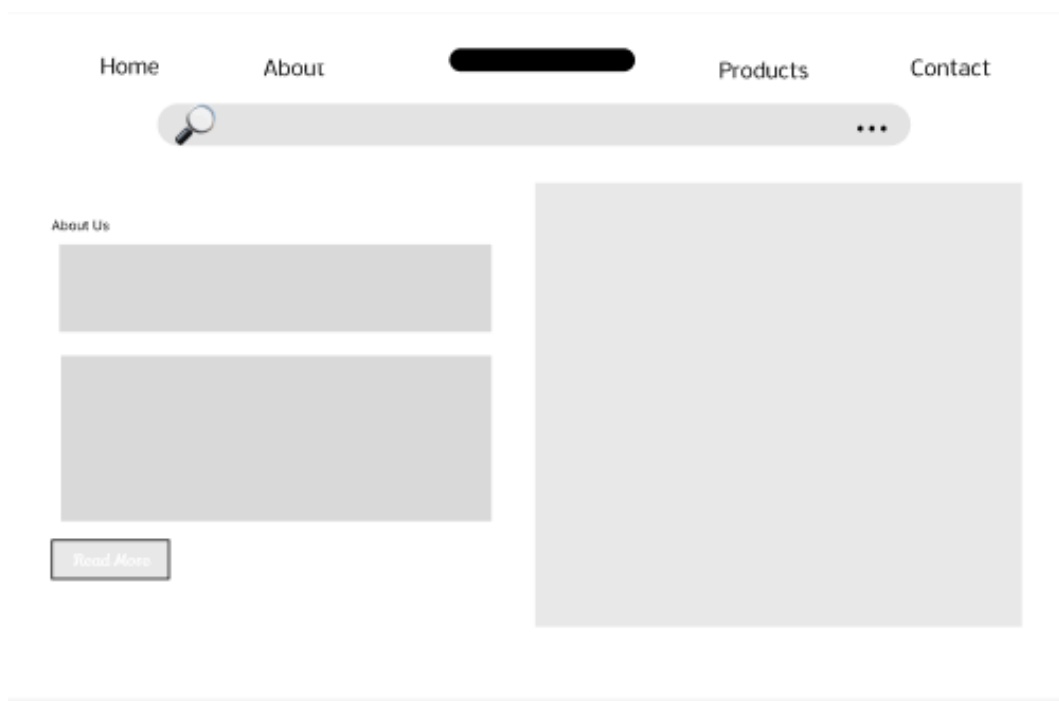
b. *Low-Fidelity* Order

Gambaran kasar pada halaman Home akan berlanjut ke halaman Order, yang akan membawa pengguna ke tahap lanjutan dalam memesan produk di Sunali Jaya.



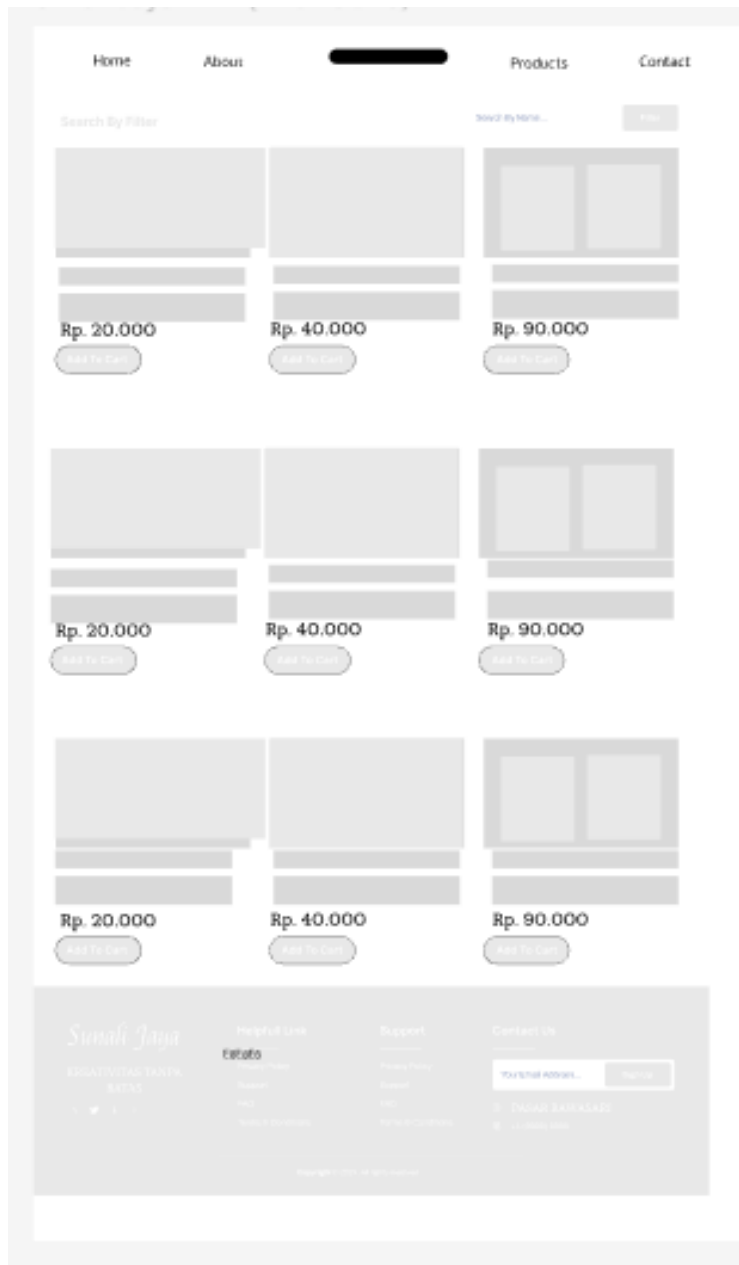
c. *Low-fidelity* About

Rancangan *low-fidelity* about ini akan memperlihatkan informasi tentang toko Sunali Jaya. Jadi pengguna dapat mengetahui informasi-informasi yang penting tentang toko Sunali Jaya.



d. *Low-fidelity* Product

Pada rancangan *low-fidelity* Product akan menampilkan produk-produk yang dijual di toko Sunali Jaya, halaman ini merupakan menu utama yang ditawarkan oleh toko Sunali Jaya.



e. *Low-fidelity* Contact

Pada rancangan *low-fidelity* contact ini akan memperlihatkan informasi tentang toko dan kontak dari si toko Sunali Jaya tersebut. Jadi pengguna dapat mengetahui informasi-informasi serta nomor yang ada pada toko Sunali Jaya.

Home About Products Contact

Home > Contact

Contact Us

Your Trusted Source for Quality Products and Exceptional Services

Sunali Jaya adalah toko spesialis yang menawarkan berbagai bahan dan produk kerajinan tangan dari berbagai hal. Berlokasi di Pasar Panyasari, toko ini menjadi destinasi favorit bagi para pecinta seni dan kerajinan tangan. Kami berkomitmen untuk menyediakan produk berkualitas tinggi yang mencerminkan kekayaan budaya dan kreativitas lokal.

☐ Pusat Bantuan

☐ Kontak Kami

Sunali Jaya
KREATIVITAS TANPA BATA

Helpful Link

- Home
- About
- Products
- Contact

Support

- Home
- About
- Products
- Contact

Contact Us

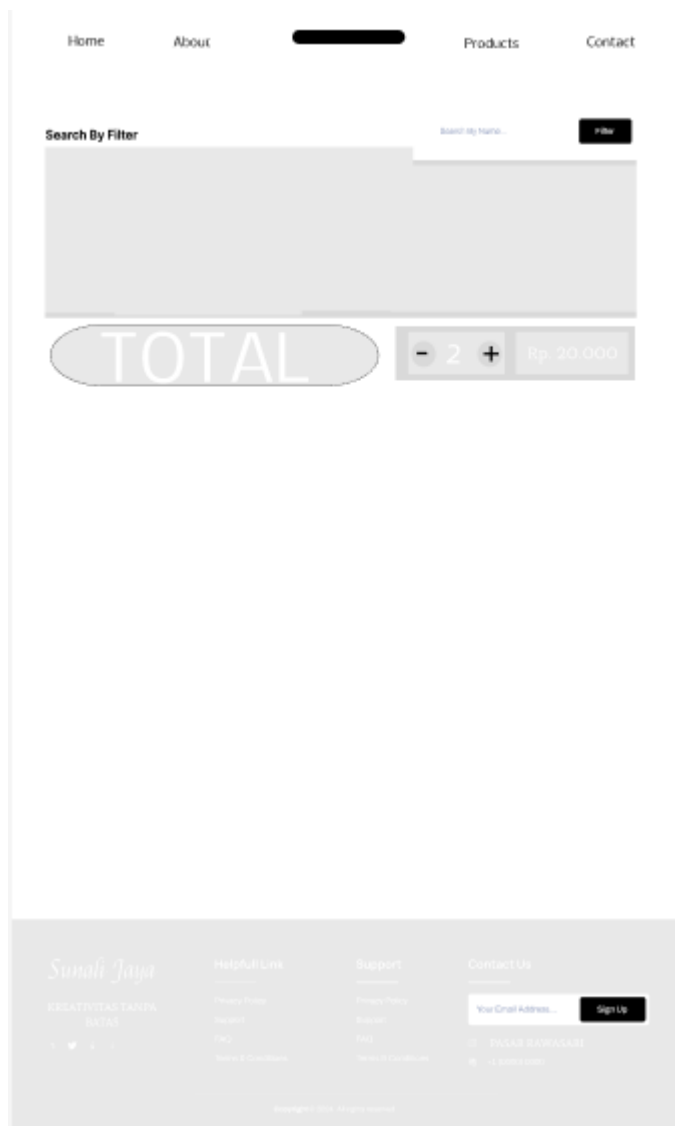
☐ PUSAT BANTUAN

☐ KONTAK KAMI

Copyright © 2024. All rights reserved.

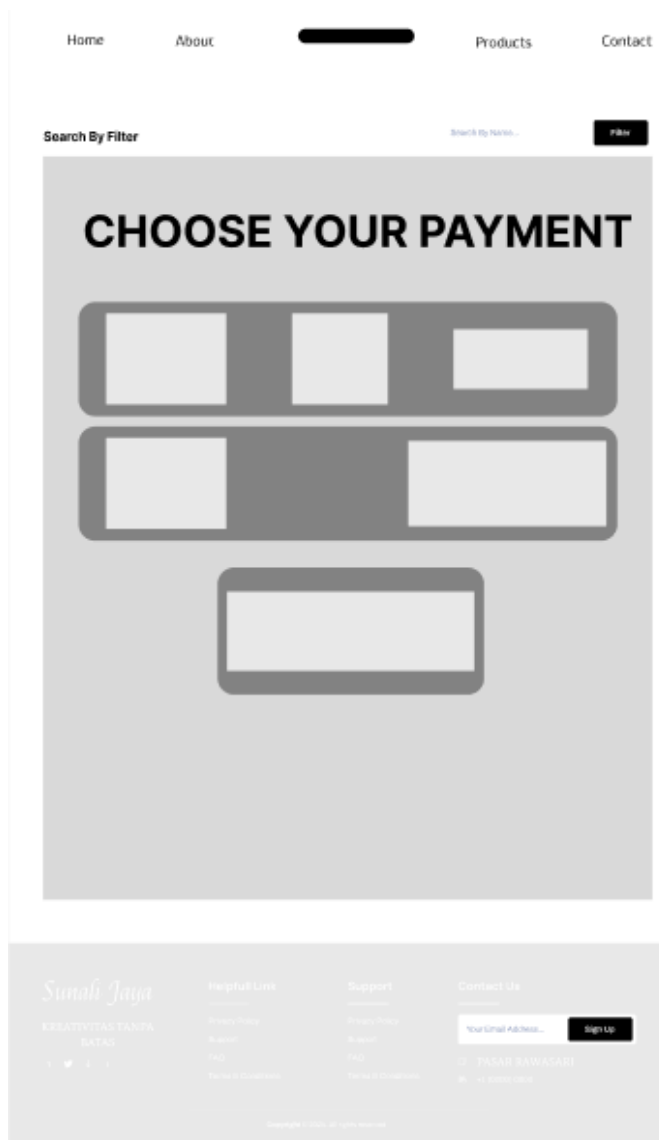
f. Low-fidelity Cart

Rancangan cart dibuat agar pengguna dapat memeriksa apakah produk yang pengguna pesan sesuai dengan yang calon pengguna inginkan, jadi pengguna dapat mereview kembali pesanannya sendiri. Jika jumlah tidak sesuai dapat diubah, dan juga jika pengguna berubah pikiran dapat kembali untuk memesan sesuai keinginan.



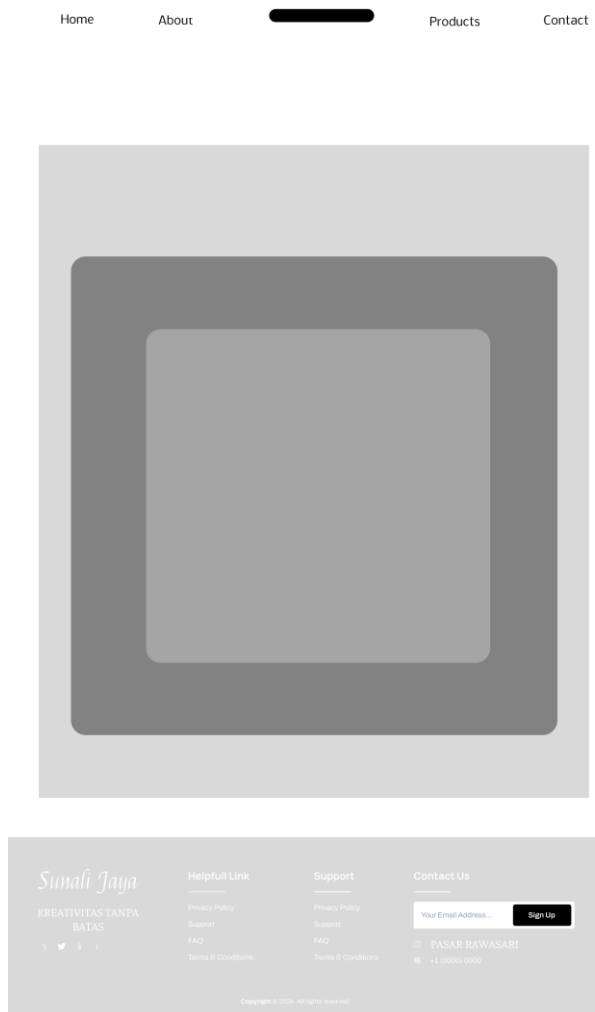
g. *Low-fidelity* Select Payment Method

Memasuki rancangan halaman macam-macam metode pembayaran di toko Sunali Jaya. Di toko Sunali Jaya menyediakan berbagai metode atau cara pembayaran



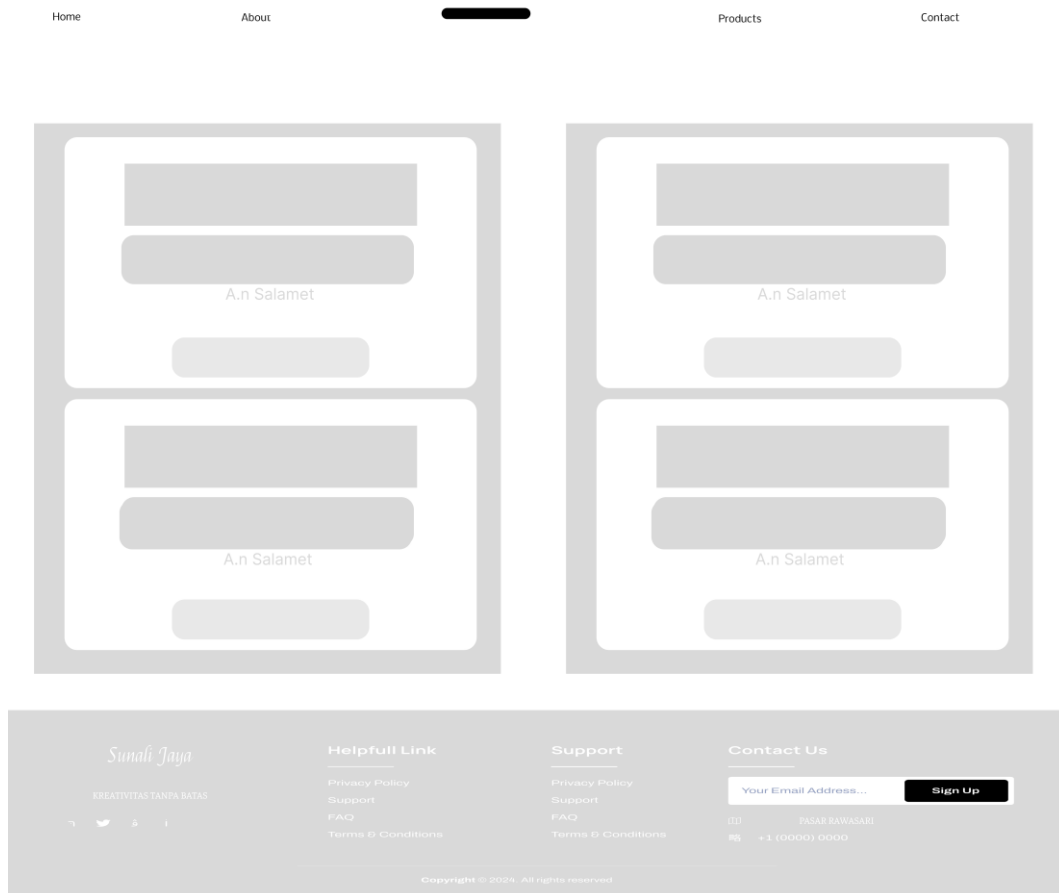
h. Low-fidelity Payment Qris

Berikut tampilan *low-fidelity* pembayaran menggunakan Qris, halaman ini akan tampil jika pengguna memilih metode pembayaran menggunakan Qris.



i. *Low-fidelity* Payment DANA, ShopeePay, GoPay, dan Transfer Bank

Rancangan ini dirancang untuk 3 (tiga) metode pembayaran, karena memiliki struktur rancangan yang hamper serupa hanya berbeda di nama metode pembayaran saja.



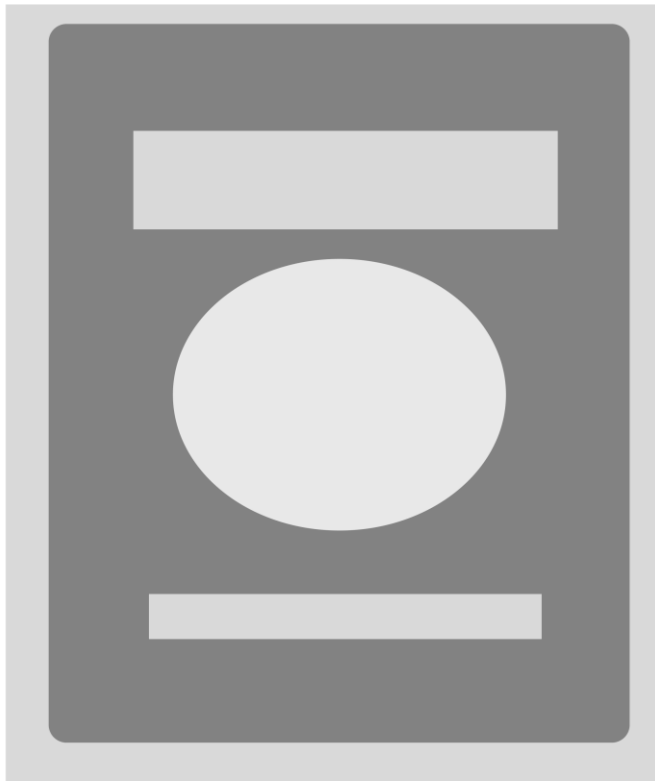
j. *Low-fidelity* Payment at the cashier

Rancangan pembayaran dikasir dibuat untuk pengguna yang ingin membayar dikasir dengan uang tunai atau cash.



a. *Low-fidelity* Payment Confirmation

Rancangan ini akan mempresentasikan keberhasilan atau terkonfirmasinya pembayaran pengguna sudah diterima oleh pihak toko Sunali Jaya, jadi pemesanan agar segera diproses atau dibuat sesuai dengan pesana pengguna.

[Home](#)[About](#)[Products](#)[Contact](#)

Sunali Jaya

KREATIVITAS TANPA
BATAS



Helpfull Link

[Privacy Policy](#)[Support](#)[FAQ](#)[Terms & Conditions](#)

Support

[Privacy Policy](#)[Support](#)[FAQ](#)[Terms & Conditions](#)

Contact Us

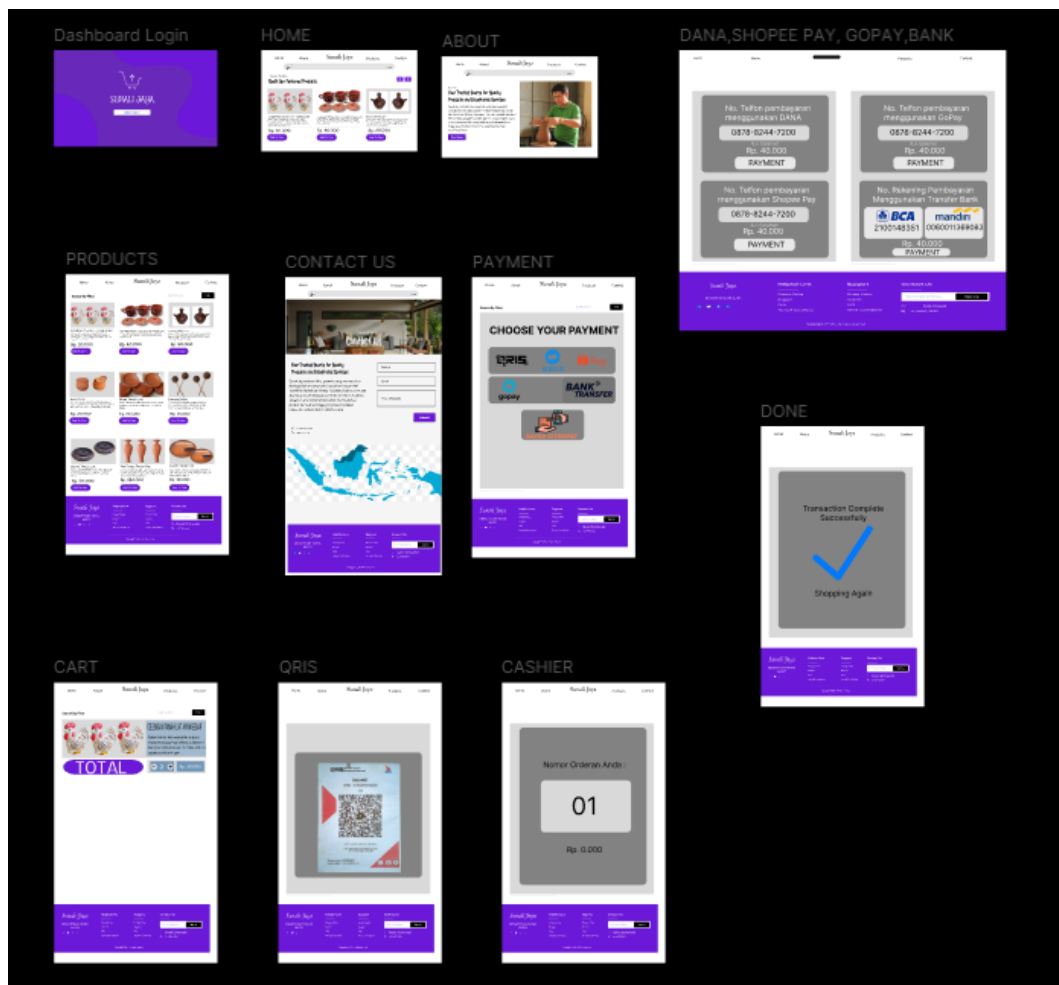
[Sign Up](#)

📍 PASAR RAWASARI

☎ +1 (0000) 0000

Copyright © 2024. All rights reserved.

Mookup 1



Mookup 2

