WEBSITE *MARKETPLACE* BANGKIT (BELANJA UMKM SUBANG KREATIF INOVATIF DAN KOMPLIT)

***SOFTWARE DESIGN DOCUMENTATION***

***Version:* <1.0>**

**Arnov Abdillah Rahman – 10110010,**

**Rachmad Augy – 10110050**

**PROGRAM STUDI SISTEM IN*FORM*ASI**

**JURUSAN TEKNOLOGI IN*FORM*ASI DAN KOMPUTER**

**POLITEKNIK NEGERI SUBANG**

**2025**

**DAFTAR ISI**

[**1.** **PENDAHULUAN** 3](#_Toc197544108)

[**1.1** **Latar Belakang** 3](#_Toc197544109)

[**1.2** **Tujuan** 4](#_Toc197544110)

[**1.3** **Ruang Lingkup** 4](#_Toc197544111)

[1.3.1 Sistem *Marketplace* untuk UMKM 4](#_Toc197544112)

[1.3.2 Integrasi dengan Teknologi 4](#_Toc197544113)

[1.3.3 Pemberdayaan UMKM 5](#_Toc197544114)

[1.3.5 Sistem *Marketplace* untuk Konsumen 5](#_Toc197544115)

[**1.4** **Definisi, Istilah dan Singkatan** 5](#_Toc197544116)

[**1.5 Referensi** 6](#_Toc197544117)

[**2. DESKRIPSI UMUM** 6](#_Toc197544118)

[**2.1 Pendahuluan** 6](#_Toc197544119)

[**2.2 Manfaat Produk** 6](#_Toc197544120)

[**3.** **ARSITEKTUR SISTEM** 7](#_Toc197544121)

[**3.1 Pendahuluan** 7](#_Toc197544122)

[**3.3 Proses** 10](#_Toc197544123)

[**3.4 *Output*** 10](#_Toc197544124)

[**3.5 Kebutuhan Non – Fungsional** 11](#_Toc197544125)

[**4. PEMODELAN PERANGKAT LUNAK** 12](#_Toc197544126)

[**4.1 *Use Case* Diagram** 12](#_Toc197544127)

[**4.1.1 Deskripsi Aktor** 13](#_Toc197544128)

[**4.1.2 Deskripsi *Use Case* Diagram** 13](#_Toc197544129)

[**4.1.3 *Scenario Use Case* Diagram** 15](#_Toc197544130)

[**4.2 *Activity* Diagram** 23](#_Toc197544131)

[1. PENGGUNA *ACTIVITY* 24](#_Toc197544132)

[**2.** **PENJUAL *ACTIVITY*** 25](#_Toc197544133)

[**3. *ADMIN ACTIVITY*** 26](#_Toc197544134)

[**5. PEMODELAN BASIS *DATA*** 28](#_Toc197544135)

[**5.1 ERD** 28](#_Toc197544136)

[**5.2 Kamus *Data*** 29](#_Toc197544137)

[**5.3 Struktur Tabel** 32](#_Toc197544138)

# **PENDAHULUAN**

## **Latar Belakang**

Pada jaman sekarang, teknologi in*form*asi telah berkembang dengan sangat pesat. Teknologi in*form*asi ini telah terbukti dapat memaksimalkan tersebarnya in*form*asi tanpa batas ruang dan waktu. Teknologi in*form*asi sendiri kini banyak diaplikasikan untuk melakukan penjualan secara *online* dalam bentuk *website* yang memiliki kelebihan dalam hal kepraktisan dan kecepatan. *Marketplace* adalah toko online yang menyediakan tempat para penggunanya untuk melakukan transaksi.

*Marketplace online* umumnya memiliki sebuah permasalahan dimana banyak pelanggan yang kurang paham akan cara transaksi secara *online* ataupun pelanggan yang tidak tahu in*form*asi terkait produk, hal ini dapat dilihat dari banyaknya orang yang kurang paham akan fitur – fitur yang ada pada *marketplace* yang telah ada. Selain produk yang dijual tidak kasat mata, maka pembeli akan meragukan kualitas dari produk yang dijual.

Permasalahan tersebut, mendorong kami untuk merancang sebuah *website* *Marketplace* BANGKIT (Belanja UMKM Subang Kreatif, Inovatif, dan Komplit) Berbasis *Website* sebagai wadah untuk memasarkan produk UMKM khas Subang. Dengan menerapkan *website marketplace*, maka para UKM yang ada di Subang dapat memasarkan produknya secara *online* dengan jangkauan yang lebih luas dan pembeli dapat dengan mudah mencari produk UMKM yang ada di Subang dan melakukan proses pemesanan dan pembayaran lewat *website marketplac*e BANGKIT.

## **Tujuan**

Adapun tujuan pembuatan *website* *marketplace* BANGKIT antara lain yaitu :

* **Memperluas Akses Pasar**: Menyediakan *platform* yang memungkinkan UMKM untuk menjangkau konsumen di seluruh Indonesia dan bahkan internasional.
* **Meningkatkan Visibilitas Produk**: Memberikan kesempatan bagi UMKM untuk mempromosikan produk mereka kepada *audiens* yang lebih luas.
* **Memfasilitasi Transaksi Aman**: Menyediakan sistem transaksi yang aman dan terpercaya untuk melindungi *data* dan transaksi pelanggan.
* **Meningkatkan Efisiensi Operasional**: Mengintegrasikan solusi logistik dan pembayaran untuk memudahkan UMKM dalam mengelola operasional mereka.
* **Menyediakan *Data* Analitik**: Memberikan *data* analitik yang mendalam untuk membantu UMKM memahami perilaku konsumen dan tren pasar.

## **Ruang Lingkup**

### 1.3.1 Sistem *Marketplace* untuk UMKM

* Perancangan sistem *marketplace* yang memungkinkan UMKM di Kota Subang untuk memasarkan produk mereka secara efektif.
* Implementasi fitur yang mendukung pemasaran produk UMKM melalui *platform* digital.
* Integrasi dengan sistem pembayaran yang aman dan mudah diakses oleh UMKM.(Prabowo et al., 2024)

### 1.3.2 Integrasi dengan Teknologi

* Penggunaan teknologi in*form*asi untuk mengembangkan *platform marketplace* yang responsif dan mudah digunakan.
* Implementasi fitur analitik untuk membantu UMKM memahami tren pasar dan preferensi pelanggan.(Prabowo et al., 2024)

### 1.3.3 Pemberdayaan UMKM

* Memberikan pelatihan dan dukungan teknis kepada UMKM untuk memanfaatkan *platform marketplace.*
* Membantu UMKM dalam perencanaan bisnis dan pemasaran produk.

### 1.3.5 Sistem *Marketplace* untuk Konsumen

* Perancangan sistem *marketplace* yang memungkinkan konsumen untuk dengan mudah menemukan, memilih, dan membeli produk dari UMKM di Kota Subang.
* Implementasi fitur yang mendukung kemudahan navigasi, pencarian produk, dan *checkout* yang cepat dan aman.
* Integrasi dengan sistem pembayaran yang aman dan beragam metode pembayaran yang dapat diakses oleh konsumen.

## **Definisi, Istilah dan Singkatan**

* **SRS** : Software Requirements Specification adalah dokumen yang berisi spesifikasi kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan.
* **PHP** : PHP sendiri ialah singkatan berasal Personal Home page Tools. Script ini akan membuat suatu aplikasi dapat diintegrasikan ke dalam HTML sehingga suatu halaman web tidak lagi bersifat statis, namun menjadi dinamis.
* **MySql** : MySQL ialah database yang menghubungkan script PHP memakai perintah query.
* **Database** : Database merupakan suatu kesatuan yang dibentuk dari gabungan tabel dan file, di mana setiap tabel terdiri dari record yang disusun atas field-field yang ada di dalamnya.
* **Website** : website adalah sekumpulan folder dan file yang mengandung banyak perintah dan fungsi fungsi tertentu, seperti fungsi tampilan, fungsi menangani penyimpanan data, dsb
* **Laravel** : Laravel adalah sebuah framework untuk membuat aplikasi berbasis web dengan bahasa pemrograman PHP.
* **Framework** : Framework atau dalam bahasa indonesia dapat diartikan sebagai “kerangka kerja” merupakan kumpulan dari fungsifungsi/prosedur-prosedur dan class-class untuk tujuan tertentu yang sudah siap digunakan sehingga bisa lebih mempermudah dan mempercepat pekerjaan seorang programer, tanpa harus membuat fungsi atau class dari awal.
* **DFD** : DFD merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yang mudah dikomunikasikan oleh profesional sistem kepada pemakai maupun pembuat program.
* **ERD** : ERD (Entity Relationship Diagram) adalah suatu model untuk menggambarkan *data* dalam bentuk entitas, atribut dan hubungan antar entitas. ERD hanya bersifat konseptual dan tidak tergantung pada produk DBMS (*Data*base Management System).

## **1.5 Referensi**

# **2. DESKRIPSI UMUM**

## **2.1 Pendahuluan**

*Website* BANGKIT akan menjadi solusi *e-commerce* berbasis *web* yang memungkinkan UMKM di Subang untuk memasarkan dan menjual produk mereka. *Website* ini akan berfungsi sebagai *platform* perantara antara penjual (UMKM) dan pembeli. Sistem ini memiliki beberapa fitur yang dapat memudahkan UMKM maupun pembeli, antara lainnya yaitu pembayaran yang dipermudah, pengguaan *website* yang mudah dipahami, dan *website* ini akan dilengkapi dengan fitur analitik untuk membantu UMKM dalam memahami perilaku konsumen dan meningkatkan strategi pemasaran mereka

## **2.2 Manfaat Produk**

Manfaat dari produk yang dapat diperoleh dengan menggunakan sistem *website* ini sebagai berikut:

1. Memudahkan UMKM di Subang untuk menerima pemberitahuan tepat waktu terkait penjualan dan pesanan yang diterima, hal ini akan membantu mencegah kelalaian dalam pemrosesan pesanan dan mengurangi risiko kehilangan pelanggan.
2. Memudahkan divisi manajemen UMKM untuk melakukan pencatatan dan pengolahan *data* penjualan dan inventaris secara efektif dan efisien, sehingga memungkinkan pemilik UMKM untuk fokus pada pengembangan produk dan strategi pemasaran.
3. Dengan adanya *platform* ini, UMKM dapat lebih mudah mengakses pasar *global*.
4. *Website* ini akan menyediakan *data* analitik yang komprehensif tentang tren pasar dan preferensi konsumen. UMKM dapat menggunakan in*form*asi ini untuk mengembangkan strategi pemasaran yang lebih efektif dan mengoptimalkan penawaran produk mereka sesuai dengan kebutuhan pasar.
5. Dengan adanya fitur integrasi pembayaran *online*, UMKM dapat menawarkan berbagai metode pembayaran yang memudahkan pelanggan dalam bertransaksi, meningkatkan kenyamanan dan kepercayaan pelanggan.

# **ARSITEKTUR SISTEM**

## **3.1 Pendahuluan**

*Website Marketplace* BANGKIT (Belanja UMKM Subang Kreatif, Inovatif, dan Komplit) ini di bangun untuk memudahkan UMKM di Subang untuk menjual kepada pembeli melalui *internet*. Selain itu, sistem ini juga dibuat untuk menangani penjualan UMKM Subang yang tidak dapat berkembang untuk menjual ke luar kota. Kebuthan fungsional adalah kebutuhan yang harus dipenuhi agar suatu sistem dapat berjalan atau dapat dikatakan kebutuhan tambahan yang memiliki *input, proses, dan output*. Kebutuhan fungsional yang akan dikembangkan pada *Website Marketplace* BANGKIT ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem harus dapat mempermudah *admin* untuk mengelola kinerja *website*.
2. Sistem harus dapat mempermudah *admin* dalam mengelola *data* pembeli dan *seller*.
3. Sistem harus dapat menjadi tempat yang dapat dipercayakan oleh pembeli dan *seller*.

Aktor yang ada dalam lingkup sistem adalah:

1. Pembeli (*User*)
2. L*ogin*
3. Daftar akun sebagai pembeli
4. Meng*edit* akun
5. Melihat produk
6. Memasukan barang ke keranjang
7. C*heckout*
8. Melakukan transaksi
9. Menerima *notifikasi*
10. S*eller* (*User*)
11. L*ogin*
12. Melakukan pengelolaan produk
13. Mendapatkan pemberitahuan pembelian
14. Mendapatkan pemberitahuan transaksi
15. Melakukan update tentang pengiriman produk
16. Melihat *data* penjualan
17. A*dmin* (Karyawan PLUT – KUMKM)
18. L*ogin*
19. Membuat akun untuk *seller*
20. Melakukan pengelolaan pembeli dan penjual

**3.2 *Input***

*Input* pada proses *login*

Kolom *username* : untuk masukkan nama akun

Kolom *Password* : untuk masukkan *password*

Tombol *login* : untuk *login*

*Input* pada proses *user*

Kolom *username* : untuk memasukan nama akun

Kolom *Password* : untuk memasukan *password*

Kolom hak akses : untuk memasukan pemilihan hak akses

Tombol *save* : untuk menyimpan

Tombol *cancel* : untuk membatalkan

Tombol *delete* : untuk menghapus akun

*Input* pada proses produk

Kolom nama : untuk menambahkan nama produk

Kolom harga : untuk menambahkan harga produk

Kolom *foto* : untuk menambahkan *foto* produk

Kolom deskripsi : untuk menambahkan deskripsi produk

Kolom stok : untuk menambahkan stok produk

Tombol *save* : untuk menyimpan

Tombol *cancel* : untuk membatalkan

Tombol *delete* : untuk menghapus

Tombol *edit* : untuk mengubah

*Input* pada proses pembelian

Tombol *quantity* : untuk menambahkan jumlah produk

Tombol *checkout* : untuk membeli

Tombol *cancel* : untuk membatalkan

Tombol *delete* : untuk menghapus

*Input* pada proses transaksi

Kolom pembayaran : untuk memilih pembayaran

Tombol selesai : untuk melihat *invoice*

Tombol *cancel* : untuk membatalkan

*Input* pada proses akun

Kolom nama akun : untuk memasukan nama akun pembeli

Kolom nama toko : untuk memasukan nama toko

Kolom alamat akun : untuk memasukan alamat akun pembeli

Kolom alamat toko : untuk memasukan alamat toko

Kolom nomor *handphone* : untuk memasukan nomor *handphone* pembeli

Kolom nomor *handphone* : untuk memasukan nomor *handphone* toko

Kolom *foto* toko : untuk memasukan *foto* toko

Kolom *foto* akun : untuk memasukan *foto* akun pembeli

Kolom deskripsi toko : untuk memasukan deskripsi toko

Tombol *save* : untuk menyimpan

Tombol *cancel* : untuk membatalkan

## **3.3 Proses**

Pada halaman utama *website* BANGKIT terdapat *form login* agar *user* dan *admin* bisa masik ke halaman *website*nya baik masing-masing baik halaman admin maupun halaman *user*. *Admin* dan *user* diwajibkan untuk mengisi *form login* yang terdiri dari *username* dan *password* di dalam *database*, apakah sudah terdaftar atau tidak dan jika tidak harus mendaftar terlebih dahulu tapi khusus untuk *user* pembeli. Kemudian, sistem akan membuka halaman utama masing-masing pengguna.

*Menu user* diperuntukan untuk *admin* dimana *admin* dapat mengelola akun *user* (menambahkan, mengubah dan menghapus) ke dalam *database* melalui *form inputan* proses *user* kemudian memilih tombol *save* untuk melanjutkan penyimpanan ke dalam *database user*.

*Menu* produk diperuntukan untuk *user* dan *admin* yang dimana *user* pembeli hanya bisa melihat produk akan tetapi *user, seller* dan *admin* bisa melakukan *CRUD (Create, Read, Update dan Delete)*.

*Menu* pembelian diperuntukan untuk *user* pembeli ketika ingin membeli produk, yang dimana alur pembeliannya dari melihat produk lalu dimasukan ke keranjang lalu melakukan *checkout*. Pembelian tersebut akan terkirim ke *seller* dan *admin* sebagai pemberitahuan pembelian.

*Menu* transaksi diperuntukan untuk *user* pembeli ketika sudah melakukan *checkout* yang akan berlanjut ke *form transaksi*, yang dimana di transaksi tersebut bisa melakukan pembayaran kepada *seller* dan *invoice* yang keluar akan diberitahukan kepada pembeli, *seller* dan *admin*.

*Menu* akun diperuntukan untuk pembeli dan *seller*, yang dimana di menu akun tersebut pembeli dan *seller* bisa mengubah akunnya seperti nama toko untuk *seller*, nama *akun* untuk pembeli, deskripsi toko untuk *seller*, deskripsi akun untuk pembeli, foto akun toko untuk *seller*, foto akun untuk pembeli, alamat akun untuk pembeli dan nomor *handphone* untuk pembeli.

## **3.4 *Output***

Pada sistem *website* BANGKIT, proses "*login*" *output* yang dihasilkan berupa autentikasi sehingga *user* dan *admin* akan masik ke halaman masinh-masing sehingga dapat mengakses seluruh in*form*asi yang ada di halamannya masing-masing.

*Menu* *user, output* yang dihasilkan dari menu *user* yaitu menampilkan *data* *user* yang sudah disimpan ke dalam *database* jika *admin* telah mengakses *menu user*.

*Menu* produk, *outpu*t yang dihasilkan dari *menu* produk yaitu menampilkan produk yang ada di *database* serta yang baru ditambahkan.

*Menu* pembelian, *output* yang dihasilkan dari menu pembelian yaitu menampilkan produk yang ada dikeranjang dan akan dilanjut menampilkan *form* pembelian ketika sudah di *checkout*, lalu di s*eller* dan *admin* akan menampilkan *form* pemberitahuan pembelian.

*Menu* transaksi, *outpu*t yang dihasilkan dari menu transaksi yaitu menampilkan *form* transaksi dari pembelian yang dilakukan sebelumnya dan akan menampilkan juga metode pembayaran lalu akan menampilkan *invoice* terkait transaksi tersebut.

*Menu* *akun,* *output* yang dihasilkan dari *menu* *aku*n yaitu menampilkan *form* *akun* dari pembeli dan seller yang akan ditambahkan *data* terkait seller dan pembeli, di menu *akun* ini di*input*kan juga alamat dari pembeli yang digunakan untuk alamat pengiriman oleh *seller* ke pembeli.

## **3.5 Kebutuhan Non – Fungsional**

Berikut ini kebutuhan non fungsional yang dapat mendukung kelancaran *Website Marketplace* BANGKIT dapat didefinisikan pada tabel berikut ini:

| **Parameter** | ***Requirements*** |
| --- | --- |
| *Availability* | 24 jam nonstop, kecuali sistem mengalami perbaikan. |
| *Portability* | Aplikasi ini berjalan pada *platform* atau sistem. |
| *Ergonomy* | Sistem in*form*asi harus *user friendly*. |
| *Security* | *Login* dan validasi *data* sangat penting. |
| Bahasa Komunikasi | Bahasa yang digunakan pada *Website Marketplace* BANGKIT menggunakan bahasa Indonesia. |

# **4. PEMODELAN PERANGKAT LUNAK**

## **4.1 *Use Case* Diagram**

### **4.1.1 Deskripsi Aktor**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Aktor | Deskripsi |
| 1. | Admin (Karyawan PLUT-KUMKM Subang) | Admin bertanggung jawab untuk mengelola UMKM dan Produk yang terdaftar di sistem ini. Selain itu, admin bertanggung jawab untuk mengelola laporan – laporan terkait produk yang akan di jual oleh UMKM, admin juga mengawasi setiap transaksi yang ada melalui laporan yang ter*data*. |
| 2. | Penjual (Pengusaha UMKM) | UMKM bertanggung jawab untuk menyediakan produk yang telah disetuji, UMKM juga bertugas untuk mengelola produk, harga produk, juga transkasi dengan pembeli. |
| 3 | Pengguna (Pembeli) | Pengguna disini dapat melihat produk, memilih produk, juga membeli produk. Pengguna juga dapat melakukan transaksi sesuai pilihan mereka, pengguna dapat melihat riwayat-riwayat transaksi. |
| 4 | Mitra Transaksi (MidTrans) | Pihak ketiga yang menangani proses pembayaran dalam sistem. Bertanggung jawab untuk memproses transaksi pembayaran antara pembeli dan penjual. |
| 5 | Jasa Pengiriman | Pihak yang mengatur proses logistik atau pengiriman barang dari penjual ke pembeli. Bertugas menerima, mengelola, dan menyelesaikan proses pengiriman. |

### **4.1.2 Deskripsi *Use Case* Diagram**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Nama Use Case | Deskripsi |
| 1 | Mendaftar | Membuat akun baru dengan mengisi data diri seperti nama, email, dan password. |
| 2 | Login | Masuk ke sistem menggunakan email/username dan password yang valid. |
| 3 | Logout | Keluar dari akun untuk mengakhiri sesi penggunaan sistem. |
| 4 | Mencari Produk | Mencari produk berdasarkan kata kunci atau kategori tertentu. |
| 5 | Melihat Detail Produk | Melihat informasi lengkap produk seperti nama, harga, deskripsi, stok, dan ulasan. |
| 6 | Menambahkan Produk ke Keranjang | Memasukkan produk ke dalam keranjang untuk proses pembelian. |
| 7 | Checkout dan Pembayaran | Melakukan pembayaran untuk produk dalam keranjang dengan metode yang tersedia. |
| 8 | Melihat Status Pesanan | Melihat status terkini pesanan: diproses, dikirim, atau selesai. |
| 9 | Melihat Riwayat Transaksi | Melihat daftar semua transaksi yang telah dilakukan sebelumnya. |
| 10 | Memberi Ulasan Produk | Memberikan ulasan atau penilaian terhadap produk yang sudah diterima. |
| 11 | Mencetak Invoice Pesanan | Mencetak bukti pembayaran atau invoice dari pesanan yang berhasil. |
| 12 | Melihat Laporan Pengiriman | Melihat detail proses dan status pengiriman produk. |
| 13 | Menambahkan Informasi Toko | Menambahkan informasi toko seperti nama, alamat, dan kontak. |
| 14 | Mengelola Pesanan | Melihat, memproses, dan mengatur pesanan yang masuk dari sistem. |
| 15 | Melihat Laporan Penjualan | Melihat laporan data penjualan seperti produk terlaris dan pendapatan. |
| 16 | Mengelola Pengiriman | Menjadwalkan dan mengatur pengiriman produk kepada pelanggan. |
| 17 | Membatalkan Pengiriman | Membatalkan pengiriman karena kendala teknis atau permintaan pelanggan. |
| 18 | Mengelola Transaksi | Melihat dan memantau semua transaksi dalam sistem. |
| 19 | Membatalkan Transaksi | Membatalkan transaksi karena penipuan, kesalahan input, atau lainnya. |
| 20 | Mengelola User | Mengatur akun pengguna termasuk tambah, hapus, dan hak akses. |
| 21 | Menambahkan Akun User | Admin menambahkan akun pengguna baru ke sistem. |
| 22 | Menghapus Akun User | Admin menghapus akun pengguna yang tidak aktif atau melanggar. |
| 23 | Atur Hak Akses User | Admin menetapkan peran dan izin akses pengguna. |
| 24 | Mengelola Produk | Menambahkan, mengedit, dan menghapus produk dalam sistem. |
| 25 | Menambahkan Produk | Menambahkan produk baru beserta nama, harga, dan stok. |
| 26 | Mengedit Produk | Mengubah informasi produk yang sudah ditambahkan sebelumnya. |
| 27 | Menghapus Produk | Menghapus produk yang tidak lagi dijual dari sistem. |

### **4.1.3 *Scenario Use Case* Diagram**

Berikut merupakan beberapa *scenario usecase* pada Sistem *Website* *Marketplace* BANGKIT (Belanja UMKM Subang Kreatif Inovatif dan Komplit) :

1. Use Case Scenario: Mendaftar

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case Name | Mendaftar |
| Scenario | Pengguna membuat akun baru |
| Triggering event | Pengguna baru ingin menggunakan sistem |
| Brief Description | Pengguna mengisi formulir pendaftaran dengan data seperti nama, email, dan password. Sistem akan memvalidasi data dan membuat akun jika valid. |
| Actors | Pembeli, Penjual |
| Related use cases | - |
| Stakeholders | Marketplace BANGKIT |

1. Use Case Scenario: Login

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case Name | Login |
| Scenario | Pengguna login ke sistem |
| Triggering event | Pengguna ingin masuk ke akun mereka |
| Brief Description | Dalam skenario ini, pengguna (Pembeli, Penjual, atau Admin) ingin mengakses Marketplace dengan masuk ke akun mereka. Pengguna harus memasukkan Email/Username dan Password yang benar untuk mendapatkan akses. Jika data valid, sistem akan memberikan akses ke dashboard sesuai peran pengguna. Jika data tidak valid, sistem akan memberikan notifikasi kesalahan. |
| Actors | Pembeli, Penjual, Admin |
| Related use cases | Mendaftar |
| Stakeholders | Marketplace BANGKIT |

1. Use Case Scenario: Logout

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case Name | Logout |
| Scenario | Pengguna keluar dari sistem |
| Triggering event | Pengguna ingin mengakhiri sesi |
| Brief Description | Pengguna menekan tombol logout untuk keluar dari akun. Sistem akan mengakhiri sesi pengguna dan mengarahkan ke halaman login. |
| Actors | Semua pengguna |
| Related use cases | - |
| Stakeholders | Marketplace BANGKIT |

1. Use Case Scenario: Mencari Produk

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case Name | Mencari Produk |
| Scenario | Pengguna mencari produk |
| Triggering event | Pengguna ingin menemukan produk |
| Brief Description | Pengguna memasukkan kata kunci atau memilih kategori. Sistem menampilkan daftar produk yang relevan. |
| Actors | Pembeli |
| Related use cases | - |
| Stakeholders | Marketplace BANGKIT |

1. Use Case Scenario: Melihat Detail Produk

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case Name | Melihat Detail Produk |
| Scenario | Pengguna melihat informasi produk |
| Triggering event | Pengguna memilih produk dari hasil pencarian |
| Brief Description | Sistem menampilkan detail produk seperti nama, harga, deskripsi, stok, dan ulasan. |
| Actors | Pembeli |
| Related use cases | Mencari Produk |
| Stakeholders | Marketplace BANGKIT |

1. Use Case Scenario: Menambahkan Produk ke Keranjang

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case Name | Menambahkan Produk ke Keranjang |
| Scenario | Pengguna memasukkan produk ke keranjang |
| Triggering event | Pengguna ingin membeli produk |
| Brief Description | Pengguna memilih produk dan menambahkannya ke keranjang untuk proses checkout. |
| Actors | Pembeli |
| Related use cases | Melihat Detail Produk |
| Stakeholders | Marketplace BANGKIT |

1. Use Case Scenario: Checkout dan Pembayaran

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case Name | Checkout dan Pembayaran |
| Scenario | Pengguna membayar produk |
| Triggering event | Pengguna ingin menyelesaikan pembelian |
| Brief Description | Sistem menampilkan rincian pembayaran. Pengguna memilih metode pembayaran dan menyelesaikan transaksi. |
| Actors | Pembeli |
| Related use cases | Menambahkan Produk ke Keranjang |
| Stakeholders | Marketplace BANGKIT |

1. Use Case Scenario: Melihat Status Pesanan

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case Name | Melihat Status Pesanan |
| Scenario | Pengguna memantau pesanan |
| Triggering event | Pengguna ingin tahu posisi pesanan |
| Brief Description | Sistem menampilkan status seperti sedang dikemas, dikirim, atau selesai. |
| Actors | Pembeli |
| Related use cases | Checkout dan Pembayaran |
| Stakeholders | Marketplace BANGKIT |

1. Use Case Scenario: Melihat Riwayat Transaksi

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case Name | Melihat Riwayat Transaksi |
| Scenario | Pengguna melihat daftar transaksi |
| Triggering event | Pengguna ingin meninjau pembelian sebelumnya |
| Brief Description | Sistem menampilkan daftar transaksi yang pernah dilakukan pengguna. |
| Actors | Pembeli |
| Related use cases | - |
| Stakeholders | Marketplace BANGKIT |

1. Use Case Scenario: Memberi Ulasan Produk

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case Name | Memberi Ulasan Produk |
| Scenario | Pengguna memberikan ulasan |
| Triggering event | Pengguna telah menerima produk |
| Brief Description | Pengguna memberikan penilaian dan komentar terhadap produk yang dibeli. |
| Actors | Pembeli |
| Related use cases | Melihat Riwayat Transaksi |
| Stakeholders | Marketplace BANGKIT |

1. Use Case Scenario: Mencetak Invoice Pesanan

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case Name | Mencetak Invoice Pesanan |
| Scenario | Pengguna mencetak invoice |
| Triggering event | Transaksi selesai dilakukan |
| Brief Description | Sistem menyediakan opsi cetak invoice untuk transaksi yang berhasil. |
| Actors | Pembeli, Penjual |
| Related use cases | Checkout dan Pembayaran |
| Stakeholders | Marketplace BANGKIT |

1. Use Case Scenario: Melihat Laporan Pengiriman

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case Name | Melihat Laporan Pengiriman |
| Scenario | Pengguna melihat detail pengiriman |
| Triggering event | Pengguna ingin melacak pengiriman |
| Brief Description | Sistem menampilkan informasi pengiriman seperti nomor resi dan status perjalanan produk. |
| Actors | Pembeli |
| Related use cases | Melihat Status Pesanan |
| Stakeholders | Marketplace BANGKIT |

1. Use Case Scenario: Menambahkan Informasi Toko

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case Name | Menambahkan Informasi Toko |
| Scenario | Penjual mengisi data toko |
| Triggering event | Penjual ingin menambahkan toko |
| Brief Description | Penjual mengisi formulir tentang nama toko, alamat, dan kontak yang dapat dihubungi. |
| Actors | Penjual |
| Related use cases | Mendaftar |
| Stakeholders | Marketplace BANGKIT |

1. Use Case Scenario: Mengelola Pesanan

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case Name | Mengelola Pesanan |
| Scenario | Penjual mengatur pesanan |
| Triggering event | Ada pesanan masuk dari pembeli |
| Brief Description | Penjual memproses pesanan, mengubah status, dan menyiapkan pengiriman. |
| Actors | Penjual |
| Related use cases | Melihat Status Pesanan |
| Stakeholders | Marketplace BANGKIT |

1. Use Case Scenario: Melihat Laporan Penjualan

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case Name | Melihat Laporan Penjualan |
| Scenario | Penjual meninjau hasil penjualan |
| Triggering event | Penjual ingin melihat performa toko |
| Brief Description | Sistem menampilkan grafik atau tabel rekap penjualan, produk terlaris, dan total pemasukan. |
| Actors | Penjual |
| Related use cases | - |
| Stakeholders | Marketplace BANGKIT |

1. Use Case Scenario: Mengelola Pengiriman

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case Name | Mengelola Pengiriman |
| Scenario | Penjual mengatur pengiriman |
| Triggering event | Pesanan siap dikirim |
| Brief Description | Penjual menjadwalkan dan mengatur pengiriman ke jasa kurir. |
| Actors | Penjual |
| Related use cases | Mengelola Pesanan |
| Stakeholders | Marketplace BANGKIT |

1. Use Case Scenario: Membatalkan Pengiriman

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case Name | Membatalkan Pengiriman |
| Scenario | Pengiriman dibatalkan |
| Triggering event | Terjadi kendala pada pengiriman |
| Brief Description | Sistem membatalkan pengiriman dan memberi notifikasi ke pembeli. |
| Actors | Penjual, Jasa Pengiriman |
| Related use cases | Mengelola Pengiriman |
| Stakeholders | Marketplace BANGKIT |

1. Use Case Scenario: Mengelola Transaksi

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case Name | Mengelola Transaksi |
| Scenario | Admin melihat transaksi |
| Triggering event | Admin ingin memantau transaksi |
| Brief Description | Sistem menampilkan semua transaksi yang terjadi dalam sistem untuk pengawasan. |
| Actors | Admin |
| Related use cases | - |
| Stakeholders | Marketplace BANGKIT |

1. Use Case Scenario: Membatalkan Transaksi

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case Name | Membatalkan Transaksi |
| Scenario | Transaksi dibatalkan oleh admin |
| Triggering event | Ada kesalahan atau pelanggaran |
| Brief Description | Admin dapat membatalkan transaksi yang dianggap tidak sah atau bermasalah. |
| Actors | Admin |
| Related use cases | Mengelola Transaksi |
| Stakeholders | Marketplace BANGKIT |

1. Use Case Scenario: Mengelola User

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case Name | Mengelola User |
| Scenario | Admin mengelola pengguna |
| Triggering event | Admin ingin mengatur akun pengguna |
| Brief Description | Admin menambahkan, menghapus, atau mengatur peran pengguna dalam sistem. |
| Actors | Admin |
| Related use cases | - |
| Stakeholders | Marketplace BANGKIT |

1. Use Case Scenario: Menambahkan Akun User

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case Name | Menambahkan Akun User |
| Scenario | Admin menambah akun pengguna |
| Triggering event | Ada kebutuhan pengguna baru |
| Brief Description | Admin menginput data pengguna dan menetapkan peran pengguna. |
| Actors | Admin |
| Related use cases | Mengelola User |
| Stakeholders | Marketplace BANGKIT |

1. Use Case Scenario: Menghapus Akun User

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case Name | Menghapus Akun User |
| Scenario | Admin menghapus akun |
| Triggering event | Akun tidak aktif atau melanggar aturan |
| Brief Description | Admin menghapus akun pengguna dari sistem. |
| Actors | Admin |
| Related use cases | Mengelola User |
| Stakeholders | Marketplace BANGKIT |

1. Use Case Scenario: Atur Hak Akses User

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case Name | Atur Hak Akses User |
| Scenario | Admin mengatur akses pengguna |
| Triggering event | Perubahan role dibutuhkan |
| Brief Description | Admin menetapkan hak akses pengguna: pembeli, penjual, admin, atau kurir. |
| Actors | Admin |
| Related use cases | Mengelola User |
| Stakeholders | Marketplace BANGKIT |

1. Use Case Scenario: Mengelola Produk

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case Name | Mengelola Produk |
| Scenario | Penjual mengelola katalog produk |
| Triggering event | Penjual ingin menambah/menghapus produk |
| Brief Description | Penjual dapat menambah, mengedit, dan menghapus produk yang mereka jual. |
| Actors | Penjual |
| Related use cases | - |
| Stakeholders | Marketplace BANGKIT |

1. Use Case Scenario: Menambahkan Produk

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case Name | Menambahkan Produk |
| Scenario | Penjual menambah produk baru |
| Triggering event | Penjual memiliki produk baru |
| Brief Description | Penjual mengisi data produk seperti nama, harga, kategori, dan gambar. |
| Actors | Penjual |
| Related use cases | Mengelola Produk |
| Stakeholders | Marketplace BANGKIT |

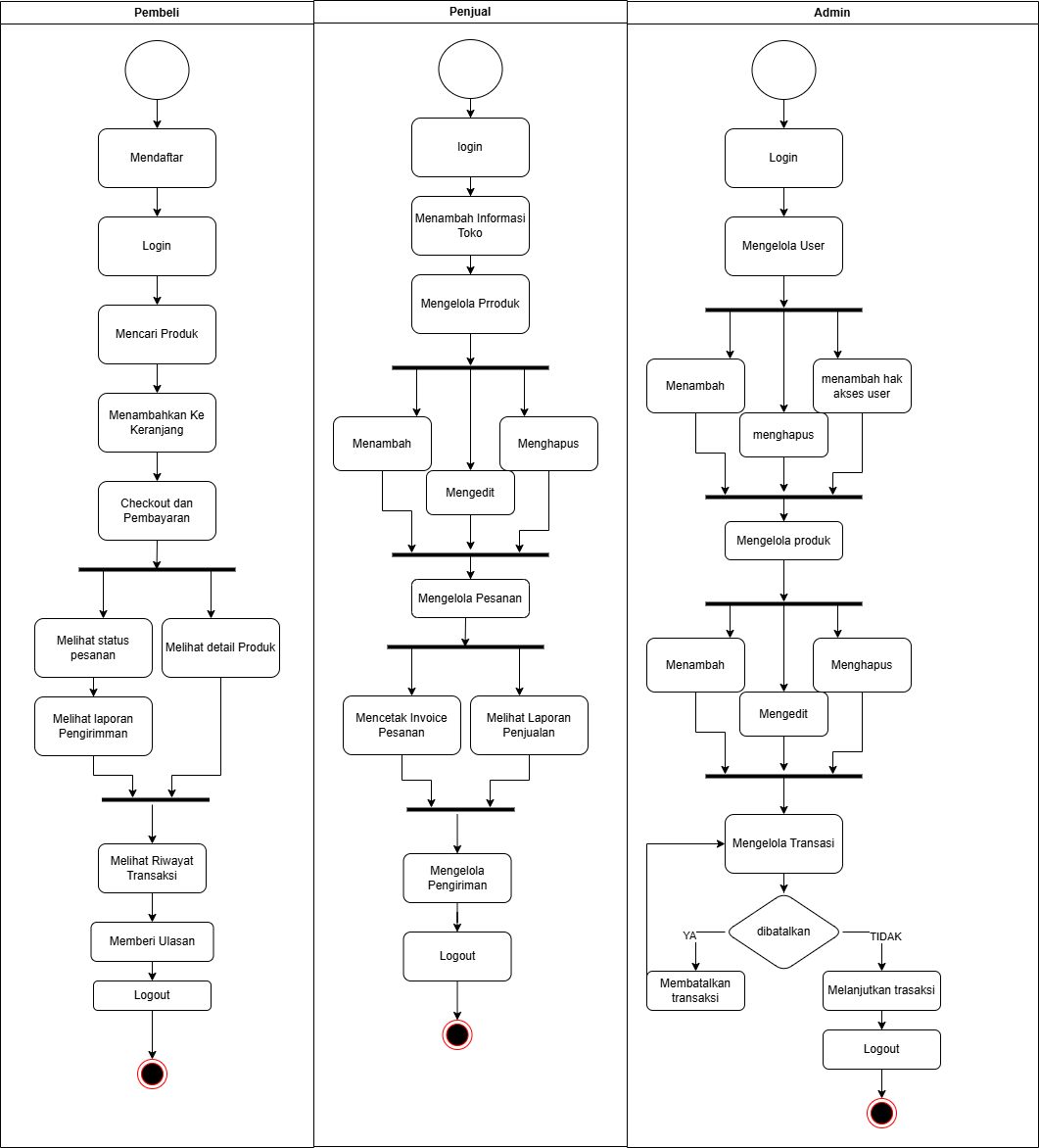
1. Use Case Scenario: Mengedit Produk

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case Name | Mengedit Produk |
| Scenario | Penjual mengubah informasi produk |
| Triggering event | Ada data produk yang ingin diperbarui |
| Brief Description | Penjual dapat mengedit nama, harga, dan deskripsi produk. |
| Actors | Penjual |
| Related use cases | Mengelola Produk |
| Stakeholders | Marketplace BANGKIT |

1. Use Case Scenario: Menghapus Produk

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case Name | Menghapus Produk |
| Scenario | Penjual menghapus produk dari sistem |
| Triggering event | Produk tidak lagi dijual |
| Brief Description | Penjual dapat menghapus produk dari katalog sistem. |
| Actors | Penjual |
| Related use cases | Mengelola Produk |
| Stakeholders | Marketplace BANGKIT |

## **4.2 *Activity* Diagram**



### 1. *ACTIVITY*

**1. Mendaftar**

Pertama-tama yang diperlukan untuk membuka sistem diperlukan untuk *login* terlebih dahulu, jika tidak memiliki akun pengguna terlebih dahulu melakukan Mendaftar agar dapat memasuki halaman utama ataupun melakukan *login*. Disini pengguna akan mengisi *form* untuk kebutuhan *data* sebuah akun, dan beberapa keperluan akun yang utama antara lain yaitu *Password* dan ID untuk akun. Sistem juga akan menambahkan *data* mendaftar kedalam *data*base agar *data* dapat di perbaharui ataupun dihapus oleh admin.

**2. *Login***

Setelah melakukan register, agar dapat membuka sistem diperlukan *login* terlebih dahulu. Sistem akan menampilkan halaman *login* di mana pengguna diminta untuk memasukkan *data* akun yang dibuat sebelumnya, seperti *User*name dan *Password*. Pengguna kemudian memasukkan in*form*asi *login* mereka. Setelah itu, sistem memeriksa kevalidan *data* akun yang dimasukkan oleh pengguna. Jika *data* akun yang dimasukkan oleh pengguna valid, sistem memberikan akses kepada pengguna dan menampilkan halaman utama sistem.

**3. Mencari Produk**

Pada halaman utama, pengguna dapat menggunakan fitur pencarian produk untuk mencari produk yang akan dibeli. Sistem akan menampilkan produk-produk sesuai *Input* atau yang dicari oleh pengguna, sistem juga dapat menampilkan sesuai kategori maupun harga dari produk.

**4. Menambah ke Keranjang Produk**

Pada keranjang produk pengguna dapat memasukan produk-produk apa saja yang ingin dibeli nantinya, sistem juga akan menyimpan produk-produk yang telah di tambahkan ke keranjang dan juga sistem dapat menampilkan jumlah total dari keranjang.

**5. *Checkout* dan Pembayaran**

Pengguna dapat melakukan *Checkout* untuk memesan produk-produk yang ingin dibeli, pengguna juga akan diberikan sebuah formulir untuk pemesanan dari alamat, nomor, kode pos dan lain-lain. Sistem akan memberikan in*form*asi pesanan kepada penjual, lalu penjual akan menyiapkan pesanan yang telah dipesan sesuai *data* yang dikirim oleh sistem. Lalu pengguna akan di minta untuk membayar produk yang ingin dipesan.

**6. Melihat Detail Produk**

Pengguna dapat melihat detail produk dari produk yang dijual oleh *Marketplace*. Sistem akan menampilkan detail-detail mengenai produk yang dijual, dari jumlah stok,harga, ketentuan dan lain-lain. Sistem juga akan menampilkan terkait UMKM yang menjual produk ini.

**7. Melihat Status Pesanan**

Pengguna dapat melihat status terkait pesanan yang telah mereka pesan seperti sudah dikonfirmasi atau belumnya pesanan tersebut, setelah melakukan *Checkout* dan pembayaran.

**8. Melihat Laporan Pengiriman**

Setelah Melakukan *Checkout* dan pembayaran Pengguna dapat melihat laporan pengiriman pesanan yang akan diantarkan.

**8. Melihat Riwayat Transaksi**

Setelah melihat laporan pengiriman ataupun status pesanan dan detaik produk. Pengguna dapaat melihat transaksi yang telah dilakukan sebelumnya melalui fitur ini. Sistem juga akan menampilkan riwayat transaksi sebelumnya dengan rinci dan in*form*asi yang lengkap.

**9. Memberi ulasan**

Setelah pengguna melakukan berbagai transaksi, pengguna dapat memberi ulasan seputar produk yang telah selesai transaksinya.

**10. *Logout***

Setelah pegunna selesai menggunakan fitur, pengguna dapat mengakhiri sesi website dengan cara melakukan *Logout*.

## **PENJUAL *ACTIVITY***

**1. *Login***

Agar dapat membuka sistem diperlukan *login* terlebih dahulu. Sistem akan menampilkan halaman *login* di mana pengguna diminta untuk memasukkan *data* akun yang dibuat sebelumnya, seperti *User*name dan *Password*. Penjual kemudian memasukkan in*form*asi *login* mereka. Setelah itu, sistem memeriksa kevalidan *data* akun yang dimasukkan oleh penjual. Jika *data* akun yang dimasukkan oleh penjual valid, sistem memberikan akses kepada penjual dan menampilkan halaman utama sistem untuk penjual.

**2. Menambahkan In*form*asi Toko**

Penjual dapat menambahkan in*form*asi terkait toko setelah penjual memasuki menu utama untuk penjual.

**3. Mengelola Produk**

Setelah menambahkan In*form*asi toko dan *login*, penjual dapat mengelola produk yang akan dijual. Tetapi produk akan di Kelola Kembali oleh admin agar dapat ditampilkan pada Website BANGKIT. Disini juga Penjual dapat menambah, menghapus, dan meng*edit* produk yang nanti akan dijual.

**4. Mengelola Pesanan**

Setelah itu, Penjual dapat mengelola suatu pesanan yang telah dipesan oleh penjual. Dan mengkonfirmasi pesanan tersebut.

**5. Mencetak *Invoice***

Setelah pesanan dibayar oleh pengguna, penjual dapat mencetak *invoice* pembayaran agar menambah bukti pembayaran.

**6. Melihat Laporan Penjualan**

Setelah mendapatkan pesanan, penjual dapat melihat laporan penjualan untuk setiap produk yang penjual sediakan. Dari jumlah terjual dan lain-lain.

**7. Mengelola Pengiriman**

Setelah pesanan dibayar oleh pengguna, penjual dapat mengelola pengiriman untuk produk yang akan dikirim kepada pengguna yang memesan.

**8. *Logout***

Setelah penjual menggunakan fitur-fitur yang ada pada sistem, pengguna dapat melakukan *logout* untuk mengakhiri sesi sistemm.

### **3. *ADMIN ACTIVITY***

**1. *Login***

Agar dapat membuka sistem diperlukan *login* terlebih dahulu. Sistem akan menampilkan halaman *login* di mana pengguna diminta untuk memasukkan *data* akun yang dibuat sebelumnya, seperti *User*name dan *Password*. Pengguna kemudian memasukkan in*form*asi *login* mereka. Setelah itu, sistem memeriksa kevalidan *data* akun yang dimasukkan oleh admin yang akan memasuki sistem. Jika *data* akun yang dimasukkan oleh admin valid, sistem memberikan akses kepada admin dan menampilkan halaman utama sistem untuk admin.

**2. Mengelola *User***

Setelah *login,* admin dapat melakukan pengelolaan kepada akun yang ada pada sistem. Admin dapat mengubah, menghapus, dan menambahkan hak akses pada tiap akun.

**3. Mengelola Produk**

Admin dapat mengelola produk yang akan dijual oleh penjual melalui sistem ini. Admin juga dapat mengubah *data* pada produk yang akan dijual nantinya, seperti menghapus, meng*edit*, dan menambahkan.

**4. Mengelola Transaksi**

Admin dapat mengelola transaksi yang terjadi pada sistem, jika transaksi dibatalkan transaksi akan gagal dan tidak dapat dilanjutkan. Jika transaksi disetujui, transaksi akan dilanjutkan dan memberi konfirmasi kepada penjual untuk barang yang dibeli.

**5. *Logout***

Setelah admin menggunakan fitur-fitur yang ada pada sistem, pengguna dapat melakukan *logout* untuk mengakhiri sesi sistemm.

# **5. PEMODELAN BASIS *DATA***

## **5.1 ERD**

## **5.2 Kamus *Data***

1. *User*

| Atribut | Tipe *Data* | Keterangan |
| --- | --- | --- |
| id\_*User* | INT | Primary Key |
| nama\_*User* | VARCHAR | Nama pengguna |
| alamat\_*User* | TEXT | Alamat pengguna |
| alias\_akun | VARCHAR | *User*name |

2. Penjual

| Atribut | Tipe *Data* | Keterangan |
| --- | --- | --- |
| id\_penjual | INT | Primary Key |
| nama\_penjual | VARCHAR | Nama penjual |
| alamat\_UMKM | TEXT | Alamat usaha |
| kontak\_penjual | VARCHAR | Kontak penjual |
| nama\_UMKM | VARCHAR | Nama UMKM |

3. Admin

| Atribut | Tipe *Data* | Keterangan |
| --- | --- | --- |
| id\_admin | INT | Primary Key |
| nama\_admin | VARCHAR | Nama admin |
| kontak\_admin | VARCHAR | Kontak admin |

4. Produk

| Atribut | Tipe *Data* | Keterangan |
| --- | --- | --- |
| id\_produk | INT | Primary Key |
| nama\_produk | VARCHAR | Nama produk |
| harga | DECIMAL | Harga produk |
| stok | INT | Stok produk |
| deskripsi | TEXT | Deskripsi produk |
| id\_*User* | INT | Foreign Key ke *User* |
| id\_penjual | INT | Foreign Key ke Penjual |
| id\_admin | INT | Foreign Key ke Admin (approval) |

5. Menyediakan (Relasi Penjual–Produk)

| Atribut | Tipe *Data* | Keterangan |
| --- | --- | --- |
| id\_penjual | INT | Foreign Key ke Penjual |
| id\_produk | INT | Foreign Key ke Produk |
| harga | DECIMAL | Harga yang ditawarkan |
| stok | INT | Jumlah stok |

6. Keranjang

| Atribut | Tipe *Data* | Keterangan |
| --- | --- | --- |
| kode\_keranjang | VARCHAR | Primary Key |
| id\_*User* | INT | Foreign Key ke *User* |
| total\_harga | DECIMAL | Total harga produk |

7. Memasukkan ke Keranjang (Relasi Produk–Keranjang)

| Atribut | Tipe *Data* | Keterangan |
| --- | --- | --- |
| id\_produk | INT | Foreign Key ke Produk |
| kode\_keranjang | VARCHAR | Foreign Key ke Keranjang |
| jumlah | INT | Jumlah produk |

8. *Checkout*

| Atribut | Tipe *Data* | Keterangan |
| --- | --- | --- |
| no\_*Checkout* | VARCHAR | Primary Key |
| id\_produk | INT | Foreign Key ke Produk |
| status | VARCHAR | Status pesanan |
| tanggal | DATE | Tanggal *Checkout* |

9. Pembayaran

| Atribut | Tipe *Data* | Keterangan |
| --- | --- | --- |
| no\_pembayaran | VARCHAR | Primary Key |
| no\_*Checkout* | VARCHAR | Foreign Key ke *Checkout* |
| id\_produk | INT | Foreign Key ke Produk |
| tanggal\_pembayaran | DATE | Tanggal pembayaran |

10. Riwayat Transaksi

| Atribut | Tipe *Data* | Keterangan |
| --- | --- | --- |
| id\_riwayat | INT | Primary Key |
| id\_*User* | INT | Foreign Key ke *User* |
| id\_produk | INT | Foreign Key ke Produk |
| tanggal\_pengiriman | DATE | Tanggal pengiriman |
| status | VARCHAR | Status transaksi |
| no\_*Checkout* | VARCHAR | Foreign Key ke *Checkout* |
| id\_pembeli | INT | Foreign Key ke *User* |

11. Konfirmasi (Pembayaran dikonfirmasi admin)

| Atribut | Tipe *Data* | Keterangan |
| --- | --- | --- |
| id\_riwayat | INT | Foreign Key ke Riwayat |
| id\_penjual | INT | Foreign Key ke Penjual |
| no\_pembayaran | VARCHAR | Foreign Key ke Pembayaran |
| tanggal\_pengiriman | DATE | Tanggal dikirim |

## **5.3 Struktur Tabel**

-- Tabel *User*

CREATE TABLE *User* (

id\_*User* INT PRIMARY KEY,

nama\_*User* VARCHAR(100),

alamat\_*User* TEXT,

alias\_akun VARCHAR(50)

);

-- Tabel Penjual

CREATE TABLE penjual (

id\_penjual INT PRIMARY KEY,

nama\_penjual VARCHAR(100),

alamat\_umkm TEXT,

kontak\_penjual VARCHAR(50),

nama\_umkm VARCHAR(100)

);

-- Tabel Admin

CREATE TABLE admin (

id\_admin INT PRIMARY KEY,

nama\_admin VARCHAR(100),

kontak\_admin VARCHAR(50)

);

-- Tabel Produk

CREATE TABLE produk (

id\_produk INT PRIMARY KEY,

nama\_produk VARCHAR(100),

harga DECIMAL(10,2),

stok INT,

deskripsi TEXT,

id\_*User* INT,

id\_penjual INT,

id\_admin INT,

FOREIGN KEY (id\_*User*) REFERENCES *User*(id\_*User*),

FOREIGN KEY (id\_penjual) REFERENCES penjual(id\_penjual),

FOREIGN KEY (id\_admin) REFERENCES admin(id\_admin)

);

-- Tabel Menyediakan (relasi penjual - produk)

CREATE TABLE menyediakan (

id\_penjual INT,

id\_produk INT,

harga DECIMAL(10,2),

stok INT,

PRIMARY KEY (id\_penjual, id\_produk),

FOREIGN KEY (id\_penjual) REFERENCES penjual(id\_penjual),

FOREIGN KEY (id\_produk) REFERENCES produk(id\_produk)

);

-- Tabel Keranjang

CREATE TABLE keranjang (

kode\_keranjang VARCHAR(20) PRIMARY KEY,

id\_*User* INT,

total\_harga DECIMAL(10,2),

FOREIGN KEY (id\_*User*) REFERENCES *User*(id\_*User*)

);

-- Tabel Memasukkan ke Keranjang

CREATE TABLE keranjang\_produk (

id\_produk INT,

kode\_keranjang VARCHAR(20),

jumlah INT,

PRIMARY KEY (id\_produk, kode\_keranjang),

FOREIGN KEY (id\_produk) REFERENCES produk(id\_produk),

FOREIGN KEY (kode\_keranjang) REFERENCES keranjang(kode\_keranjang)

);

-- Tabel *Checkout*

CREATE TABLE *Checkout* (

no\_*Checkout* VARCHAR(20) PRIMARY KEY,

id\_produk INT,

status VARCHAR(50),

tanggal DATE,

FOREIGN KEY (id\_produk) REFERENCES produk(id\_produk)

);

-- Tabel Pembayaran

CREATE TABLE pembayaran (

no\_pembayaran VARCHAR(20) PRIMARY KEY,

no\_*Checkout* VARCHAR(20),

id\_produk INT,

tanggal\_pembayaran DATE,

FOREIGN KEY (no\_*Checkout*) REFERENCES *Checkout*(no\_*Checkout*),

FOREIGN KEY (id\_produk) REFERENCES produk(id\_produk)

);

-- Tabel Riwayat Transaksi

CREATE TABLE riwayat\_transaksi (

id\_riwayat INT PRIMARY KEY,

id\_*User* INT,

id\_produk INT,

tanggal\_pengiriman DATE,

status VARCHAR(50),

no\_*Checkout* VARCHAR(20),

id\_pembeli INT,

FOREIGN KEY (id\_*User*) REFERENCES *User*(id\_*User*),

FOREIGN KEY (id\_produk) REFERENCES produk(id\_produk),

FOREIGN KEY (no\_*Checkout*) REFERENCES *Checkout*(no\_*Checkout*),

FOREIGN KEY (id\_pembeli) REFERENCES *User*(id\_*User*)

);

-- Tabel Konfirmasi

CREATE TABLE konfirmasi (

id\_riwayat INT,

id\_penjual INT,

no\_pembayaran VARCHAR(20),

tanggal\_pengiriman DATE,

PRIMARY KEY (id\_riwayat, id\_penjual, no\_pembayaran),

FOREIGN KEY (id\_riwayat) REFERENCES riwayat\_transaksi(id\_riwayat),

FOREIGN KEY (id\_penjual) REFERENCES penjual(id\_penjual),

FOREIGN KEY (no\_pembayaran) REFERENCES pembayaran(no\_pembayaran)

);