

Nama : Ahmad Faris Al Muzakki

NIM : 2411089005

Mata Kuliah : Proyek

Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Penjualan Pakaian

A. Teknologi yang digunakan

- a. Front-end : React js / Nuxt js
- b. Back-end : Golang

B. Fitur-fitur pada sistem

- a. Halaman Home

Halaman home pada perancangan sistem informasi e-commerce bertujuan untuk memberikan beberapa informasi seperti produk, brand, dan informasi toko kepada pelanggan atau pengguna sistem.

- b. Halaman Super Admin

Halaman Super admin pada perancangan sistem informasi e-commerce bertujuan untuk mengelola informasi toko seperti mengelola data user, pelanggan, produk, ongkir, pesanan, pembayaran, dan laporan

- c. Halaman Admin

Halaman admin pada perancangan sistem informasi e-commerce bertujuan untuk mengelola data pemesanan pelanggan dan melakukan pengiriman produk pesanan pelanggan

- d. Halaman Pelanggan

Halaman pelanggan pada perancangan sistem informasi e-commerce bertujuan untuk melakukan pesanan produk oleh pelanggan dan informasi lainnya mengenai pesanan pelanggan.

- e. Manajemen Produk

Halaman manajemen produk dapat diakses oleh admin yang bertujuan untuk mengelola produk seperti menambahkan produk, mengedit produk, dan menghapus produk. Selain itu halaman ini juga mampu menghitung manajemen stok produk.

f. Pencarian Produk

Halaman pencarian produk bertujuan untuk melakukan pencarian produk berdasarkan nama produk dan kategori produk yang ingin dicari

g. Keranjang Produk

Keranjang produk bertujuan untuk memudahkan pelanggan setelah memiliki produk yang ingin dipesan oleh pelanggan sebelum melakukan pemesanan.

h. Proses Pembayaran

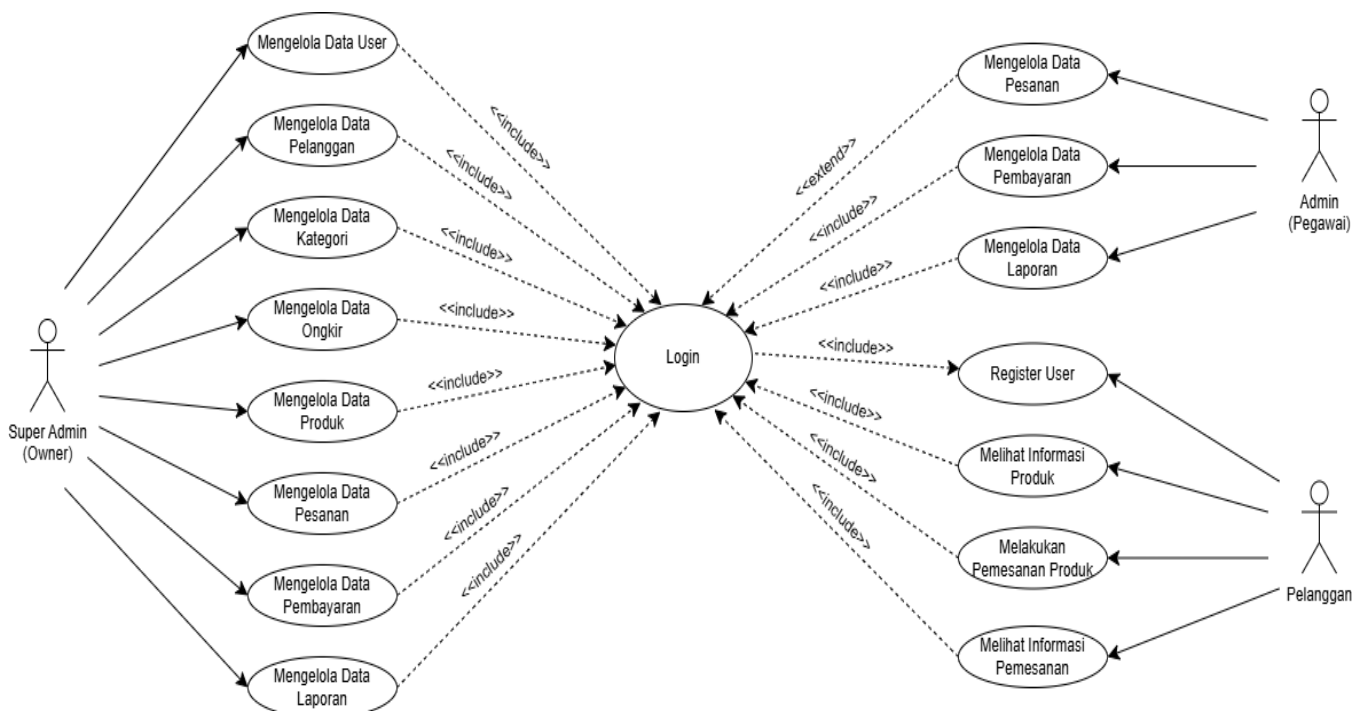
Proses pembayaran bertujuan untuk melakukan pembayaran setelah melakukan pemesanan. Pada halaman proses pembayaran saya rencana ingin menggunakan integrasi midtrans.

i. Riwayat Pesanan

Halaman riwayat pesanan bertujuan untuk mengetahui pesanan yang sudah dipesan oleh pelanggan setelah melakukan pemesanan produk

C. Use Case Diagram

Use case diagram adalah alat yang pemodelan data yang menggambarkan fungsi dan interaksi antara aktor dan sistem, serta tindakan yang dapat dilakukan oleh aktor terhadap sistem. Ini membantu dalam mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan merancang fungsionalitas sistem secara efektif. Berikut gambaran rancangan use case diagram pada perancangan sistem informasi e-commerce penjualan Pakaian

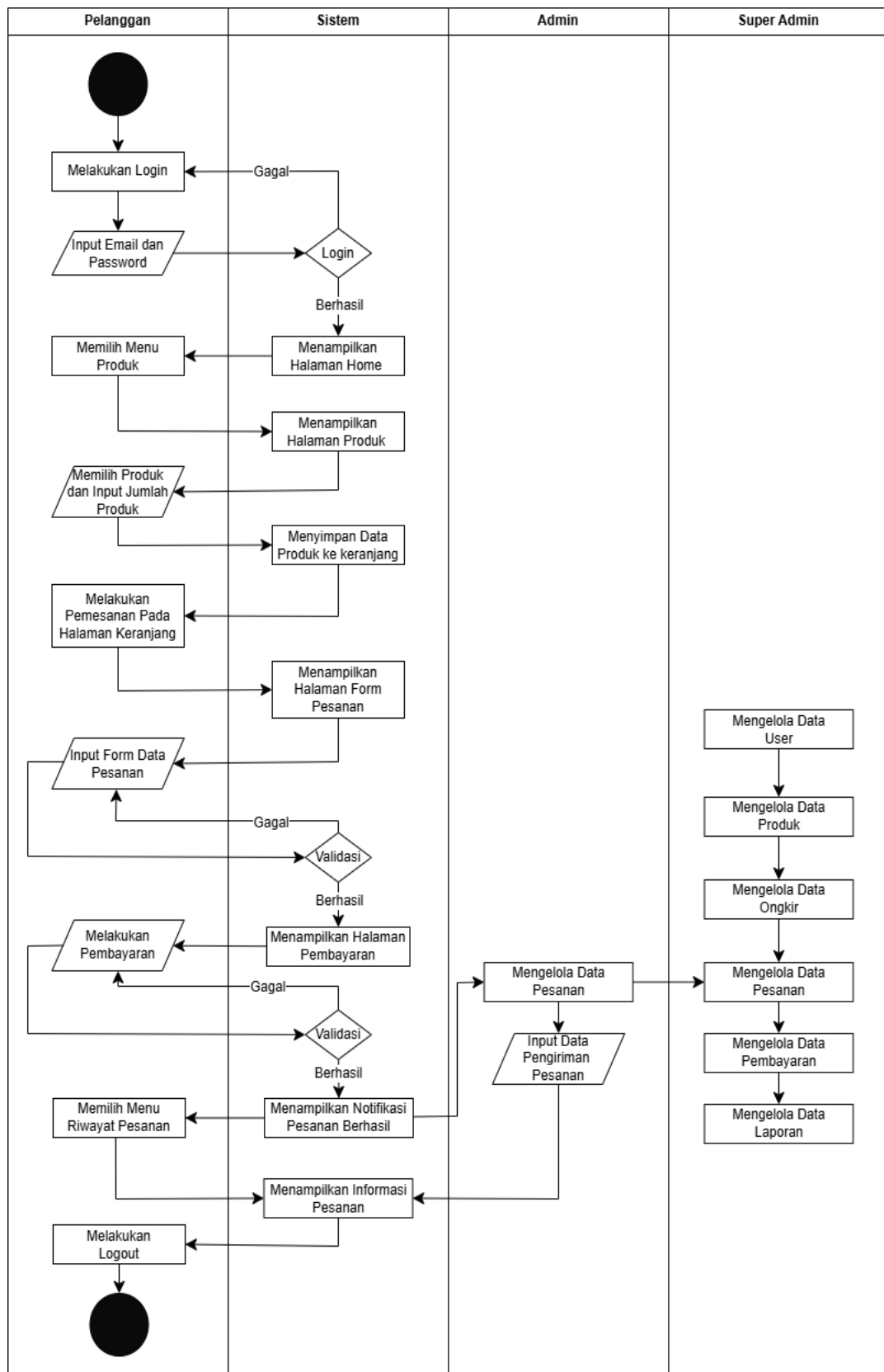


D. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan aliran aktivitas dalam sebuah proses, termasuk urutan aktivitas dan keputusan yang diambil di antara langkah-langkah tersebut. Diagram ini membantu dalam memahami bagaimana berbagai elemen berinteraksi dan bagaimana sistem bergerak dari satu keadaan ke keadaan lainnya. Dengan menggunakan simbol-simbol khusus, activity diagram dapat menunjukkan konkurensi (aktivitas yang terjadi bersamaan) dan iterasi (pengulangan aktivitas)

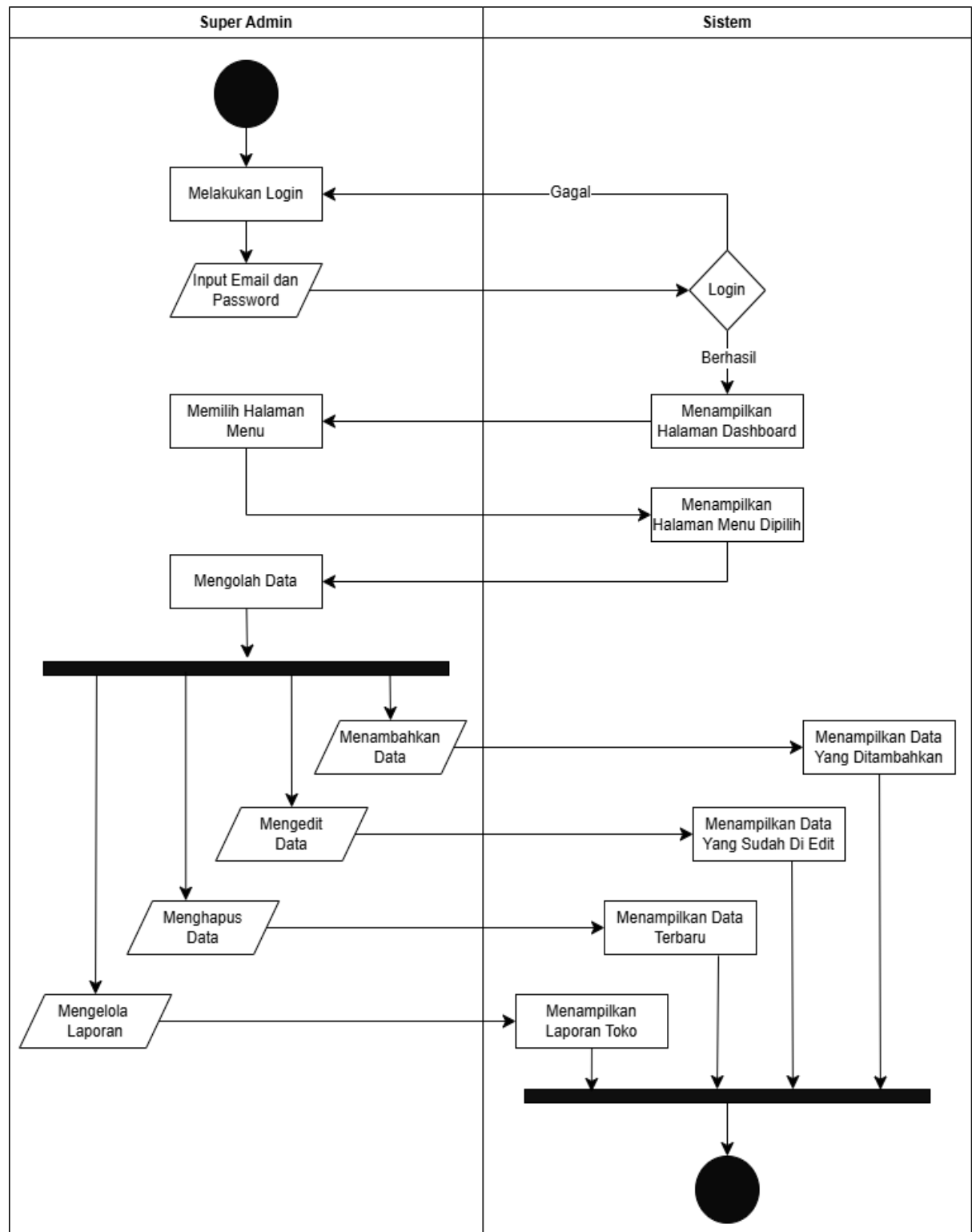
a. Activity Diagram Sistem E-Commerce

Berikut gambaran rancangan activity diagram sistem pada perancangan sistem informasi e-commerce penjualan Pakaian



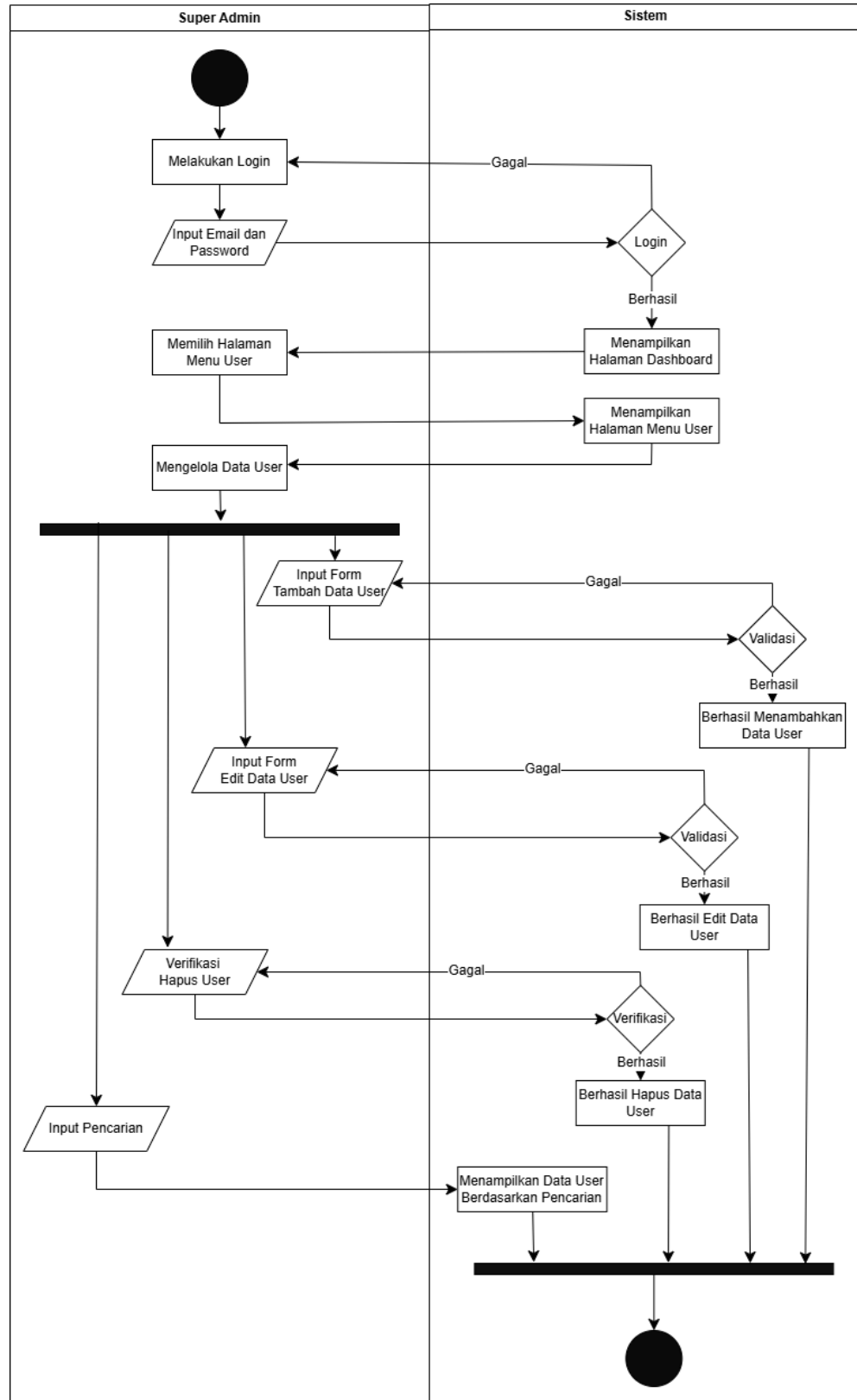
b. Activity Diagram Super Admin

Berikut gambaran rancangan activity diagram aktor super admin pada perancangan sistem informasi e-commerce penjualan Pakaian



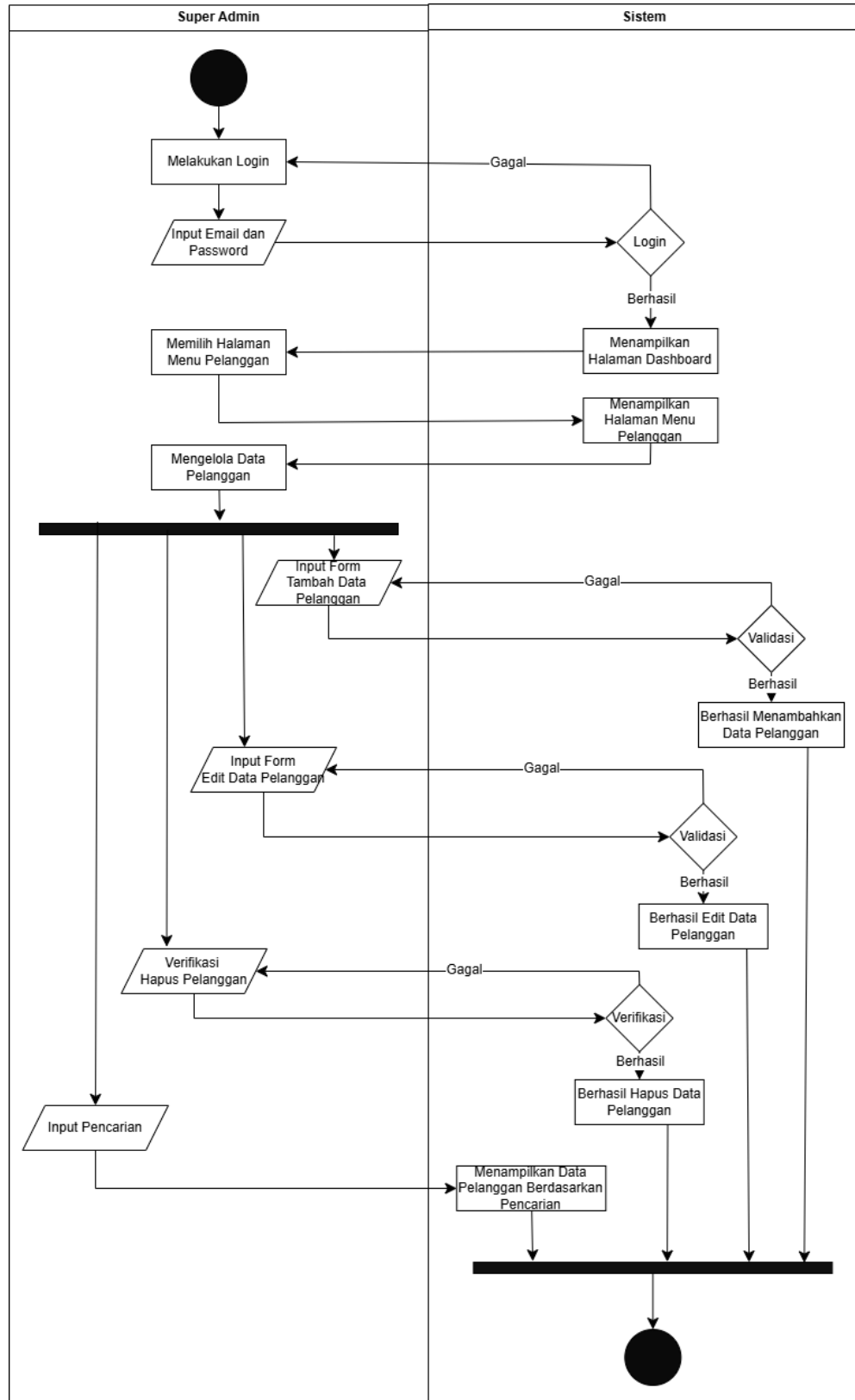
1. Activity Diagram Mengelola Data User

Berikut gambaran rancangan activity diagram peran super admin dalam mengelola data user pada perancangan sistem informasi e-commerce penjualan pakaian.



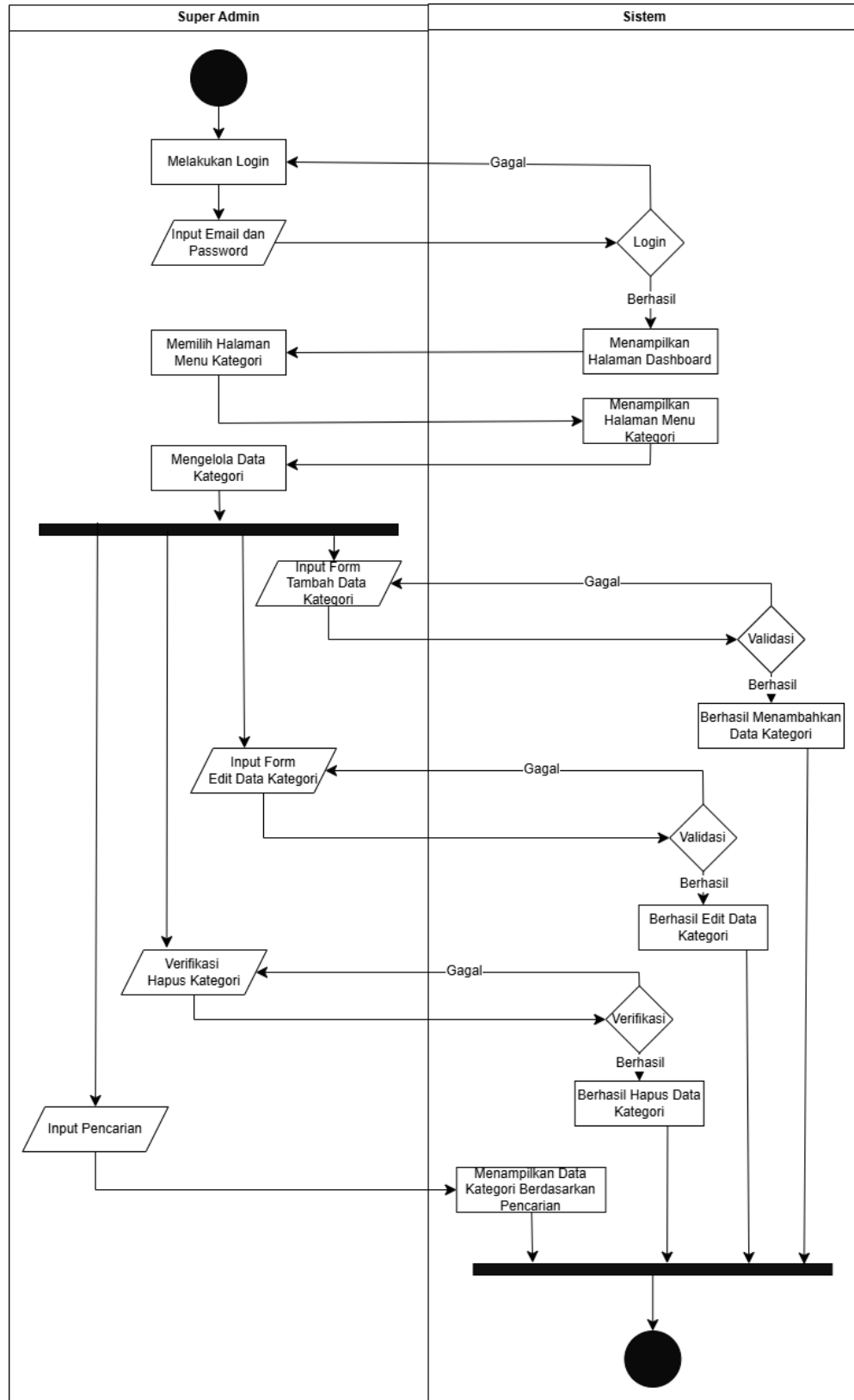
2. Activity Diagram Mengelola Data Pelanggan

Berikut gambaran rancangan activity diagram peran super admin dalam mengelola data pelanggan pada perancangan sistem informasi e-commerce penjualan pakaian.



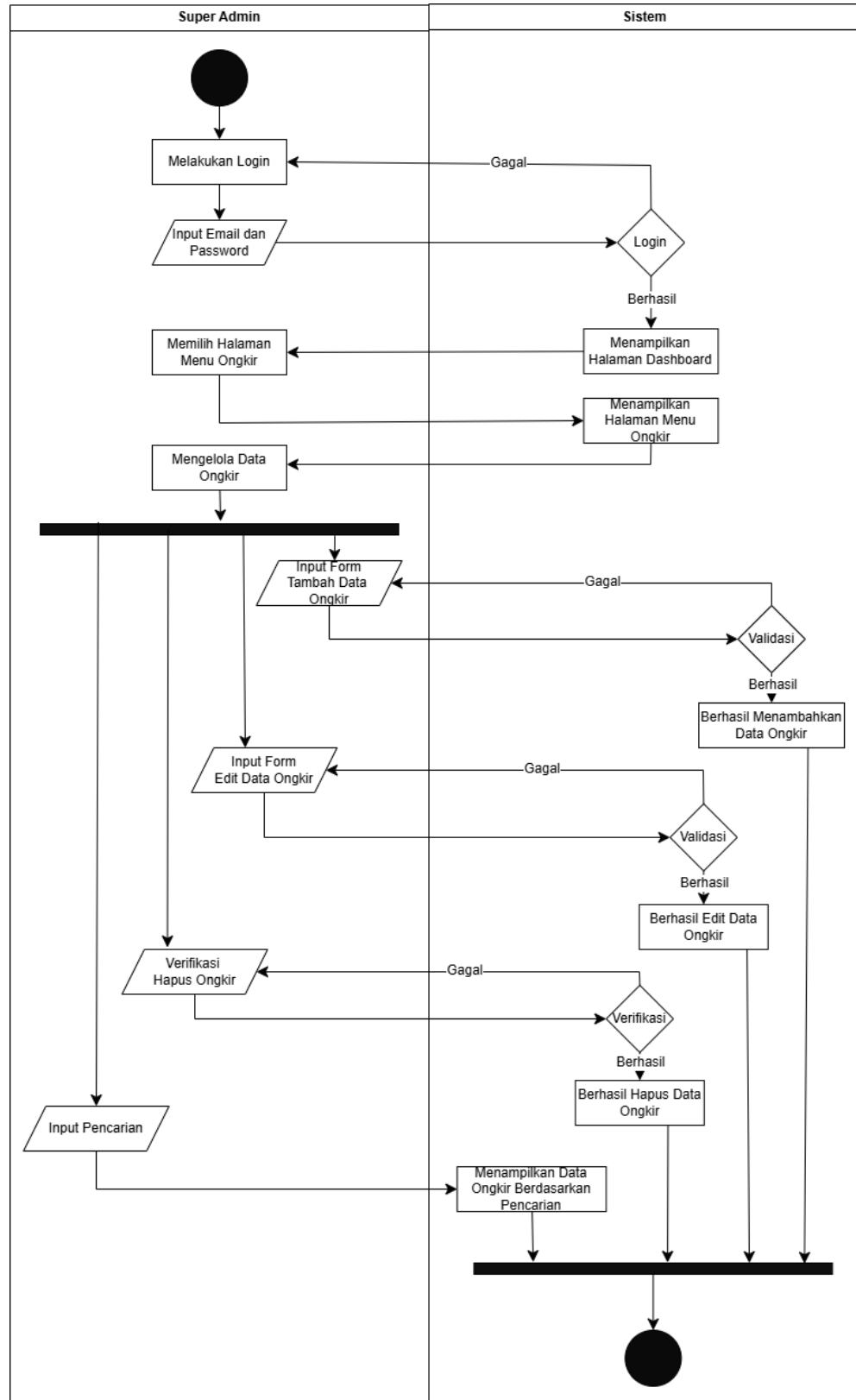
3. Activity Diagram Mengelola Data Kategori

Berikut gambaran rancangan activity diagram peran super admin dalam mengelola data kategori pada perancangan sistem informasi e-commerce penjualan pakaian.



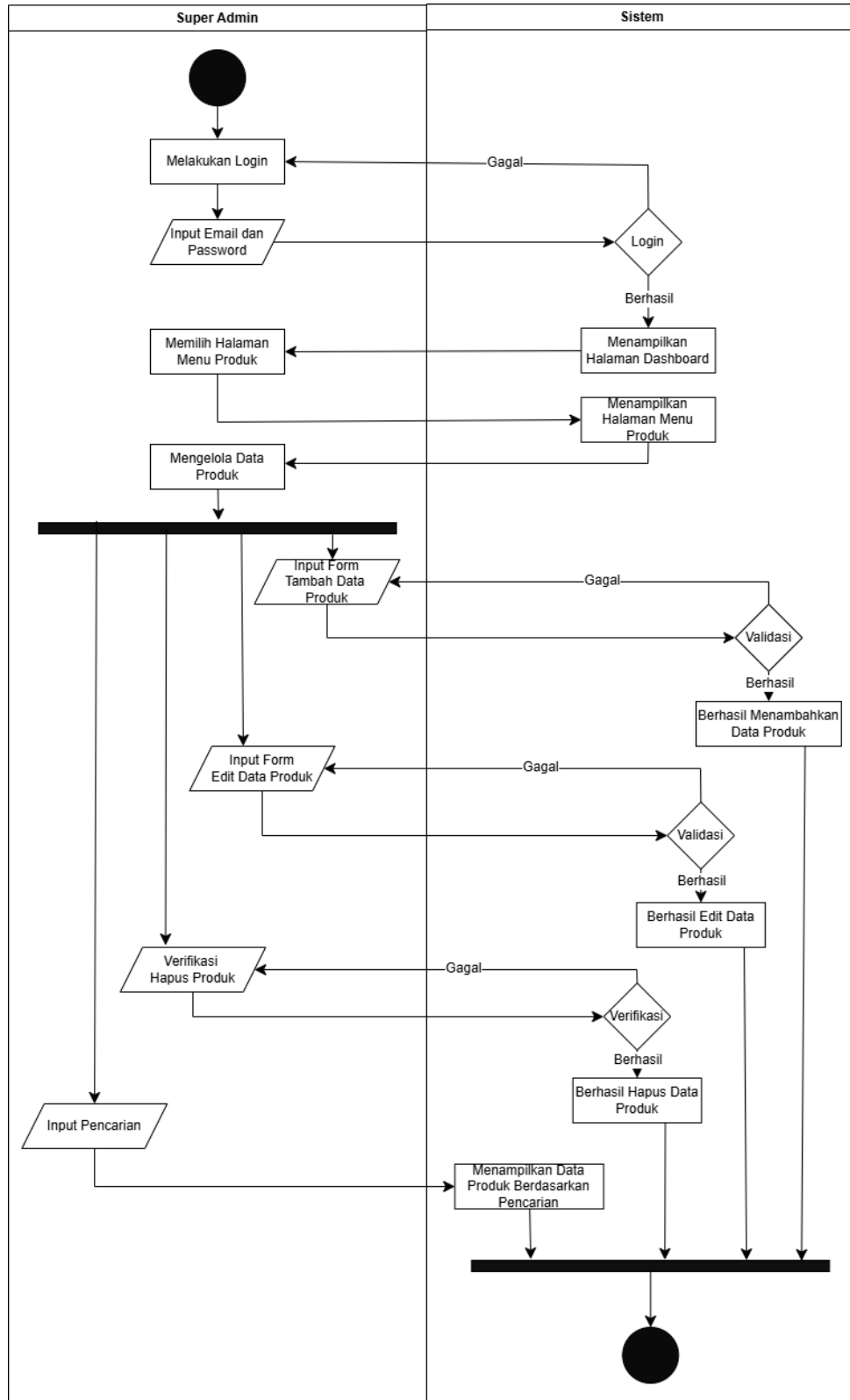
4. Activity Diagram Mengelola Data Ongkir

Berikut gambaran rancangan activity diagram peran super admin dalam mengelola data ongkir pada perancangan sistem informasi e-commerce penjualan pakaian.



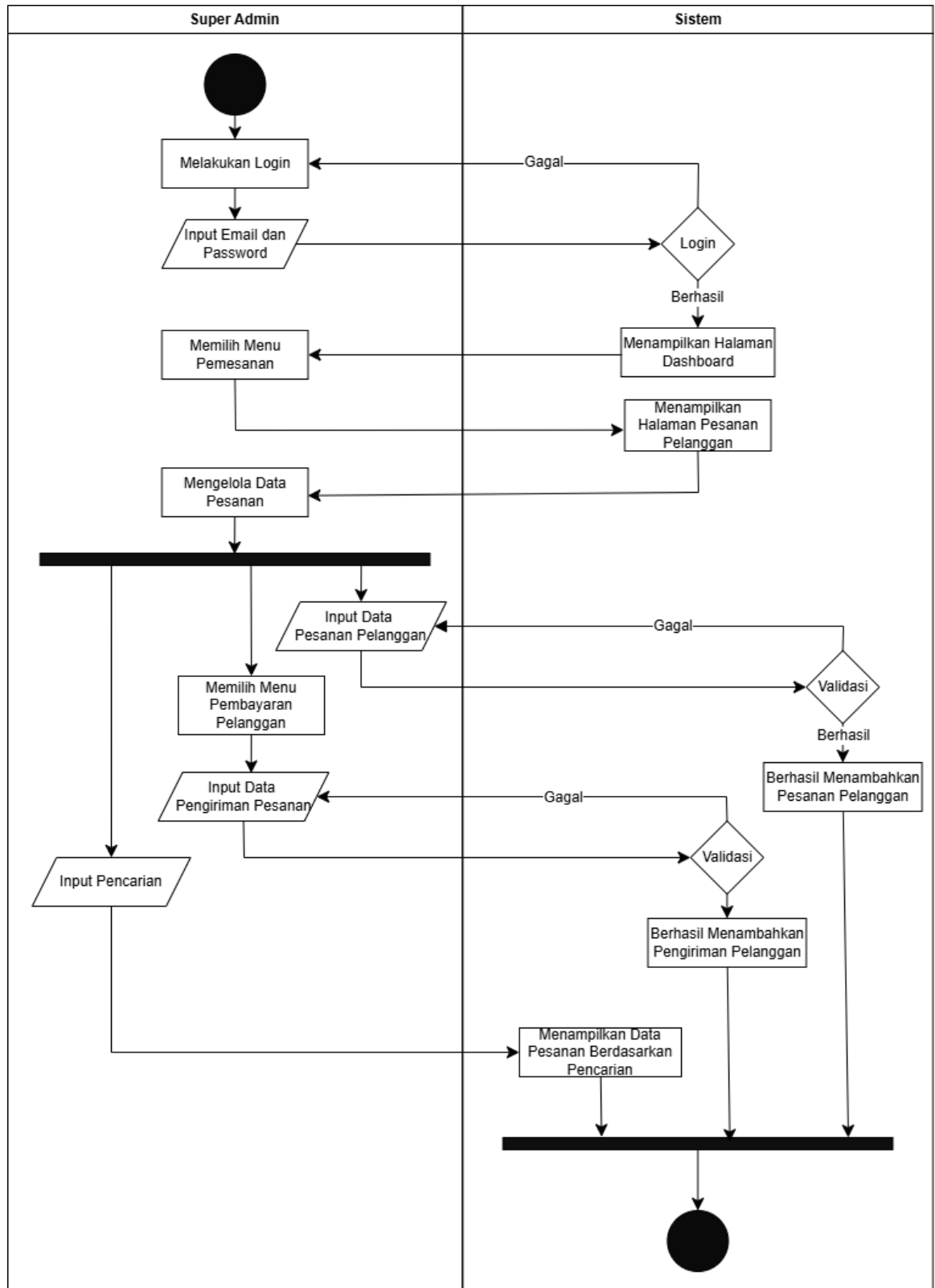
5. Activity Diagram Mengelola Data Produk

Berikut gambaran rancangan activity diagram peran super admin dalam mengelola data produk pada perancangan sistem informasi e-commerce penjualan pakaian.



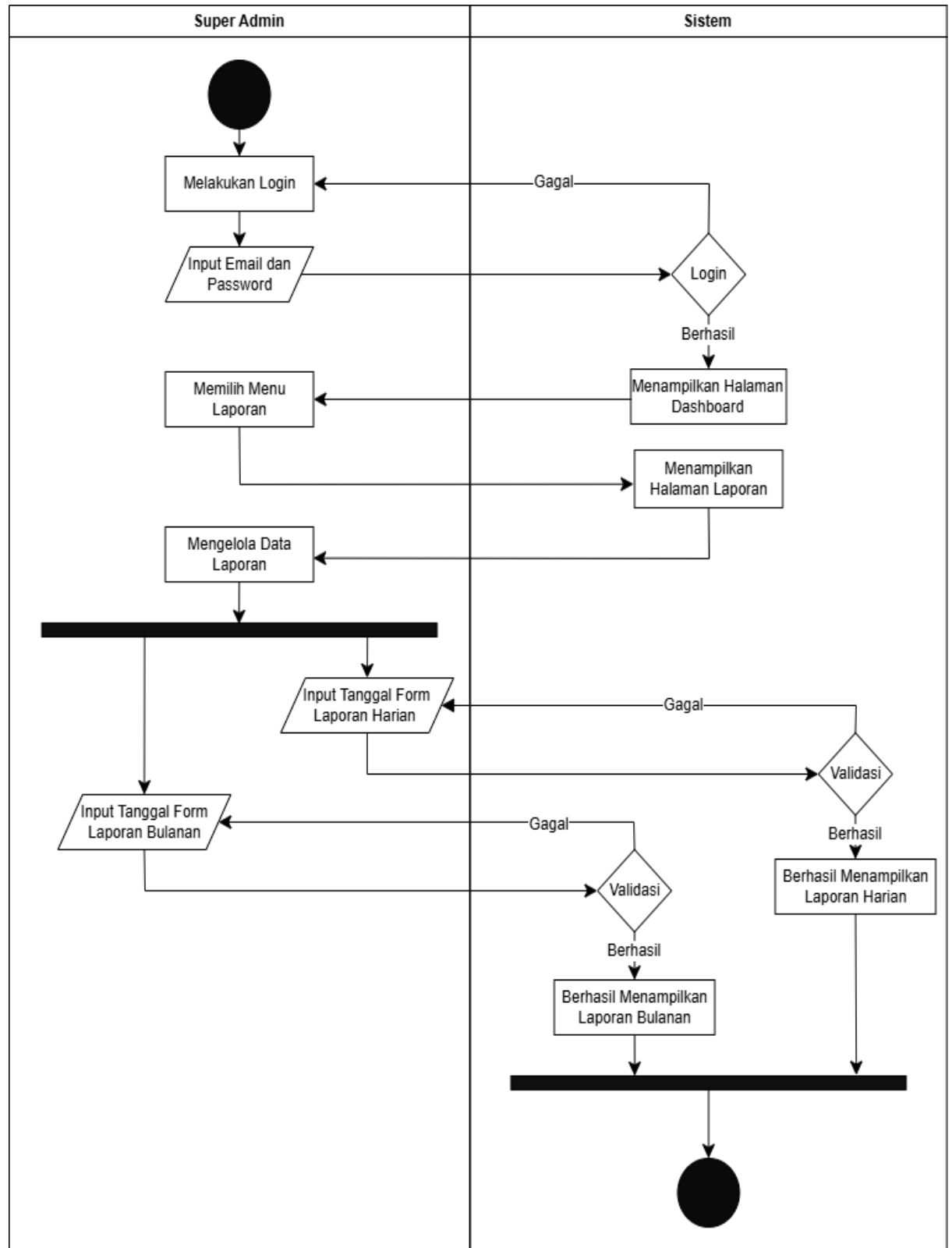
6. Activity Diagram Mengelola Data Pesanan dan Pembayaran

Berikut gambaran rancangan activity diagram peran super admin dalam mengelola data pesanan dan pembayaran pada perancangan sistem informasi e-commerce penjualan pakaian.



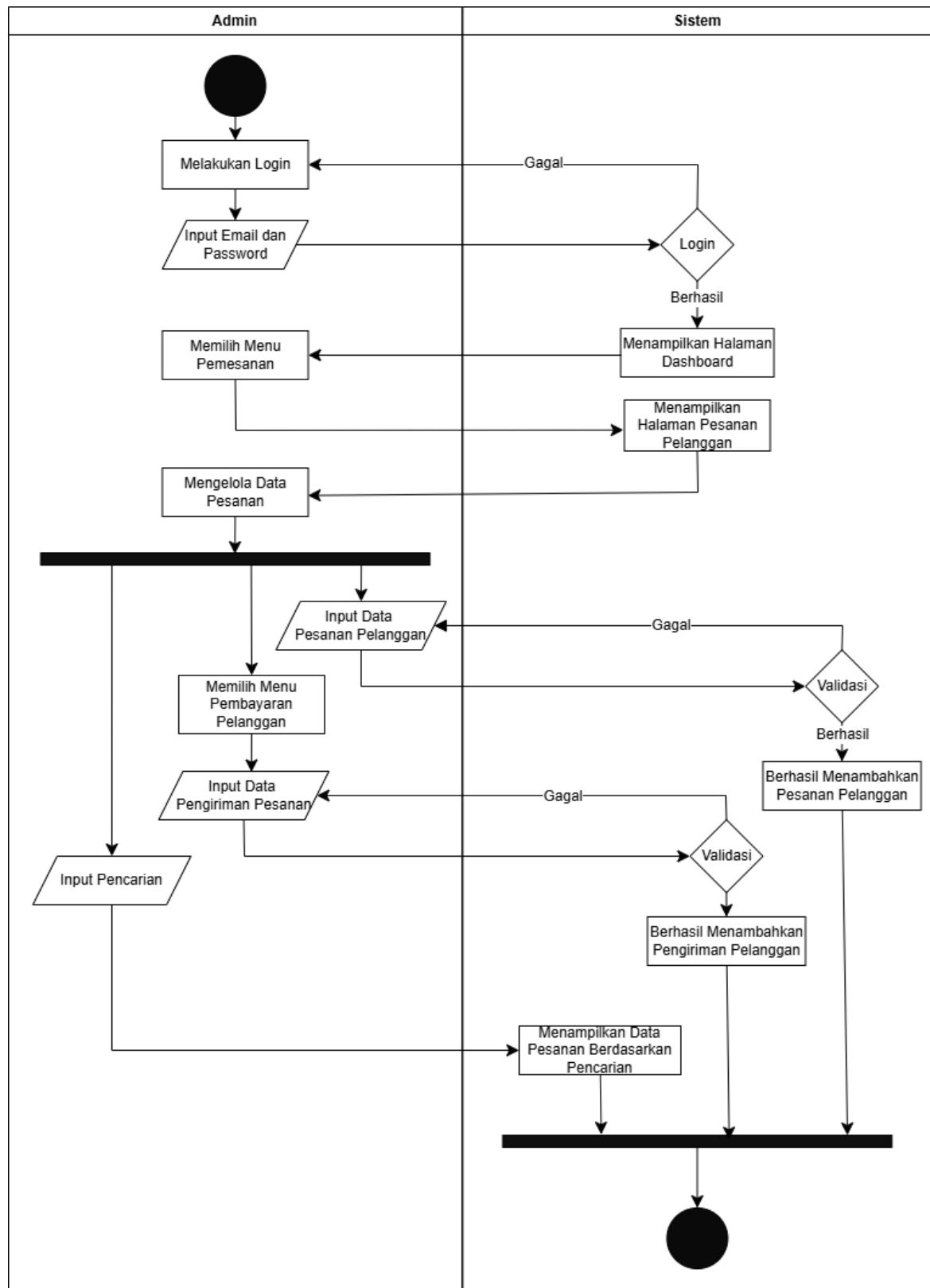
7. Activity Diagram Mengelola Laporan

Berikut gambaran rancangan activity diagram peran super admin dalam mengelola data laporan pada perancangan sistem informasi e-commerce penjualan pakaian.



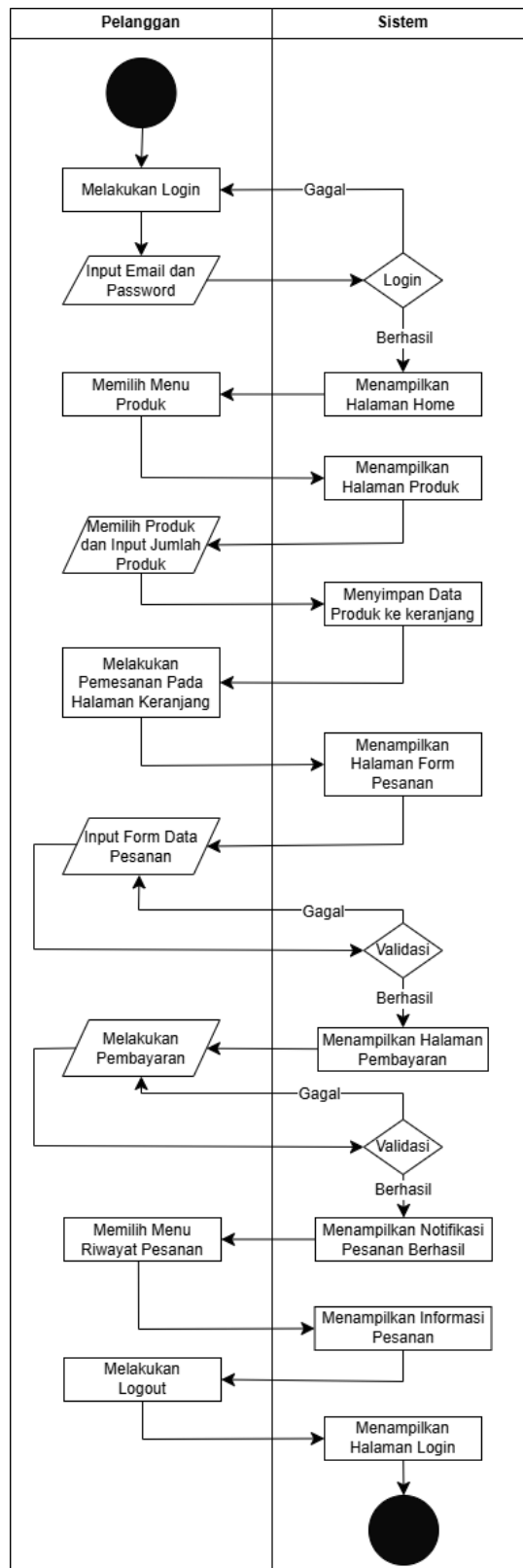
c. Activity Diagram Admin

Berikut gambaran rancangan activity diagram aktor admin pada perancangan sistem informasi e-commerce penjualan Pakaian



d. Activity Diagram Pelanggan

Berikut gambaran rancangan activity diagram aktor pelanggan pada perancangan sistem informasi e-commerce penjualan Pakaian

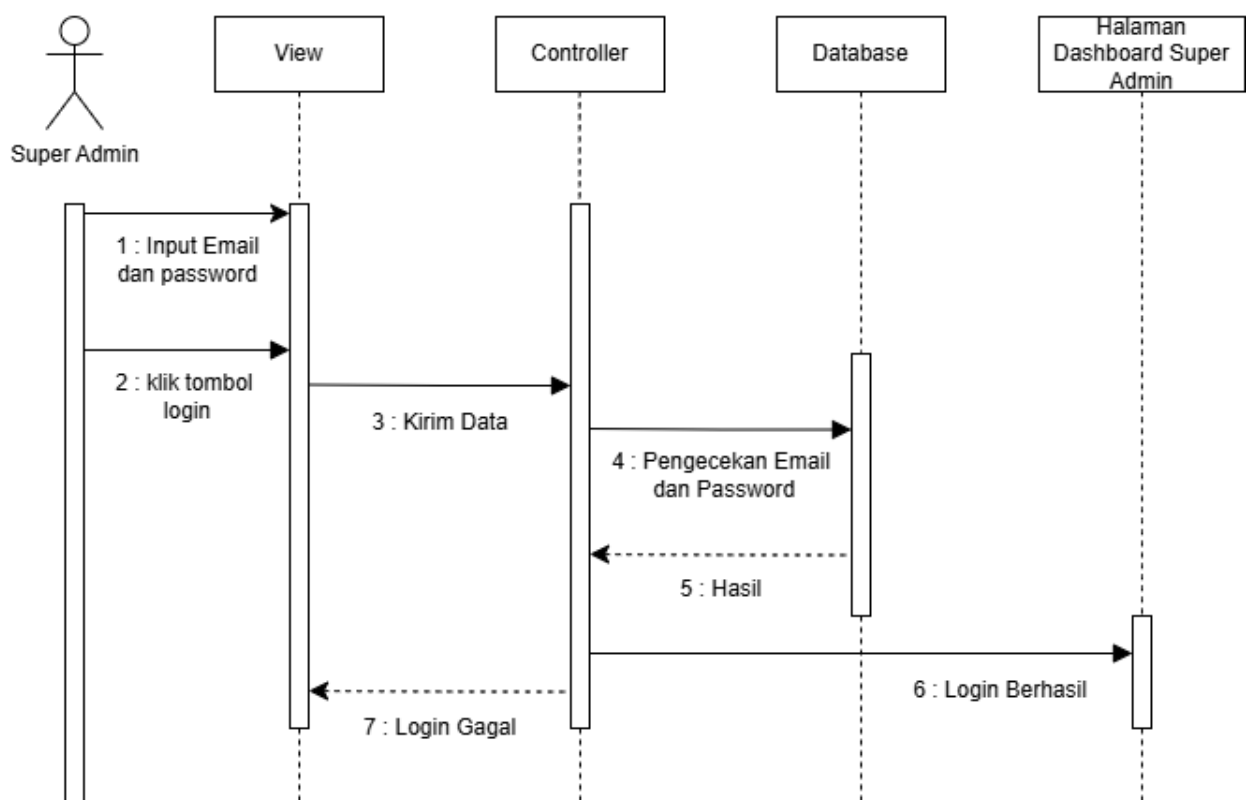


E. Sequence Diagram

Sequence diagram berfungsi untuk memperlihatkan alur interaksi antara objek-objek dalam sistem, dengan fokus pada waktu dan urutan kejadian. Dalam diagram ini, waktu ditampilkan secara vertikal, sementara objek-objek yang terlibat dalam proses diletakkan secara horizontal. Setiap objek memiliki lifeline yang menunjukkan periode aktifitasnya, dan interaksi antar objek digambarkan dengan pesan yang ditunjukkan melalui panah horizontal

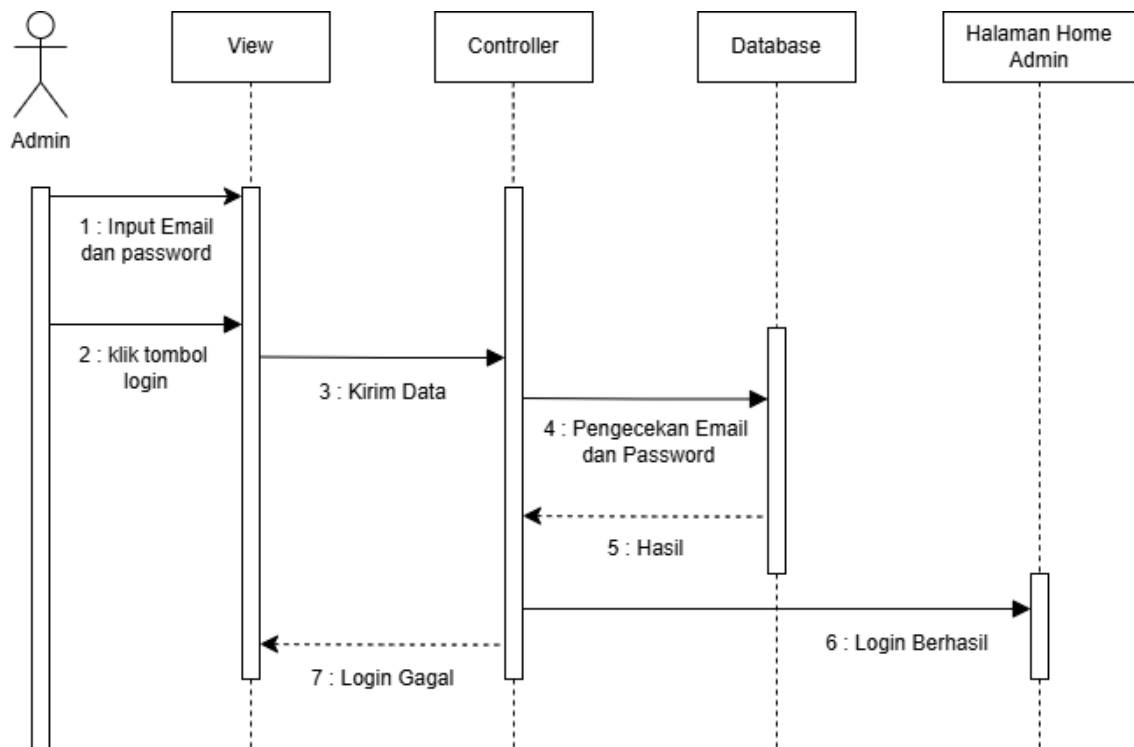
a. Sequence Diagram Login Super Admin

Berikut gambaran rancangan sequence diagram login super admin pada perancangan sistem informasi e-commerce penjualan Pakaian



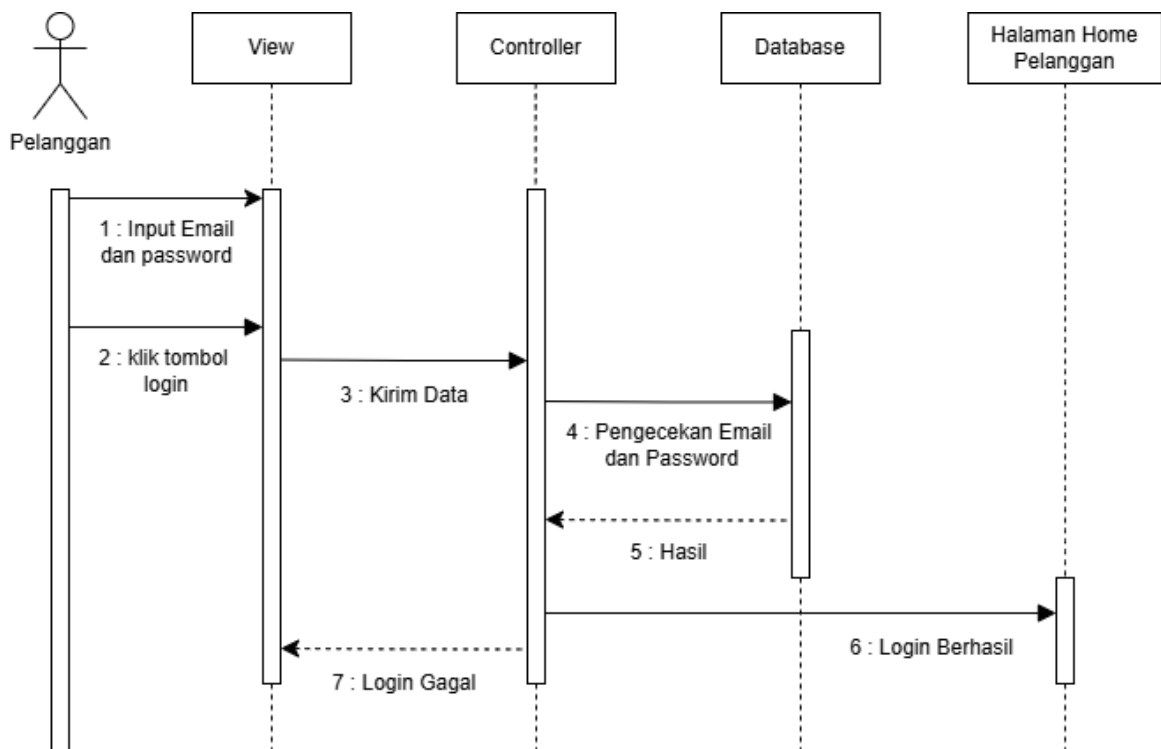
b. Sequence Diagram Login Admin

Berikut gambaran rancangan sequence diagram login admin pada perancangan sistem informasi e-commerce penjualan Pakaian



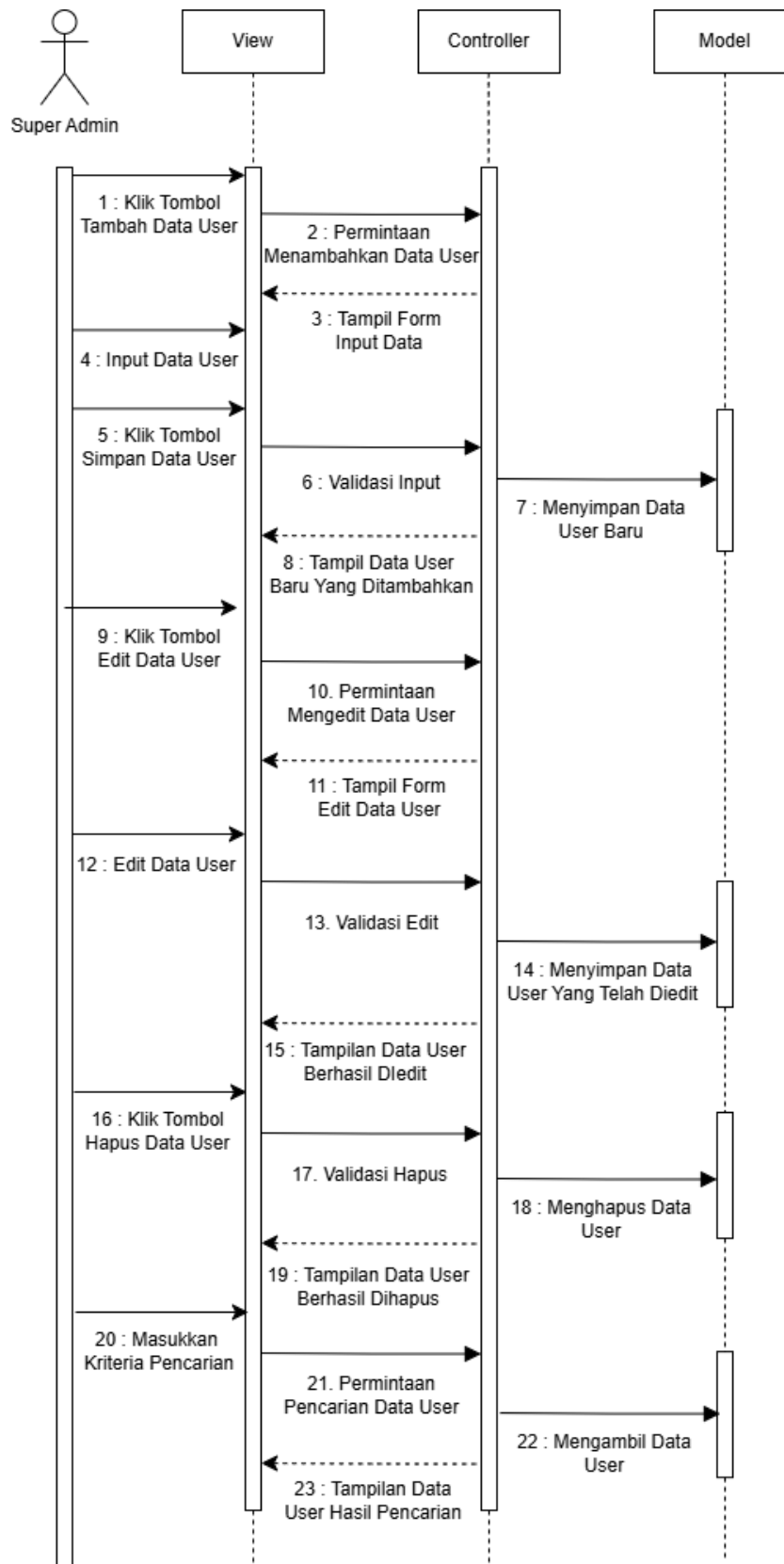
c. Sequence Diagram Login Pelanggan

Berikut gambaran rancangan sequence diagram login pelanggan pada perancangan sistem informasi e-commerce penjualan Pakaian



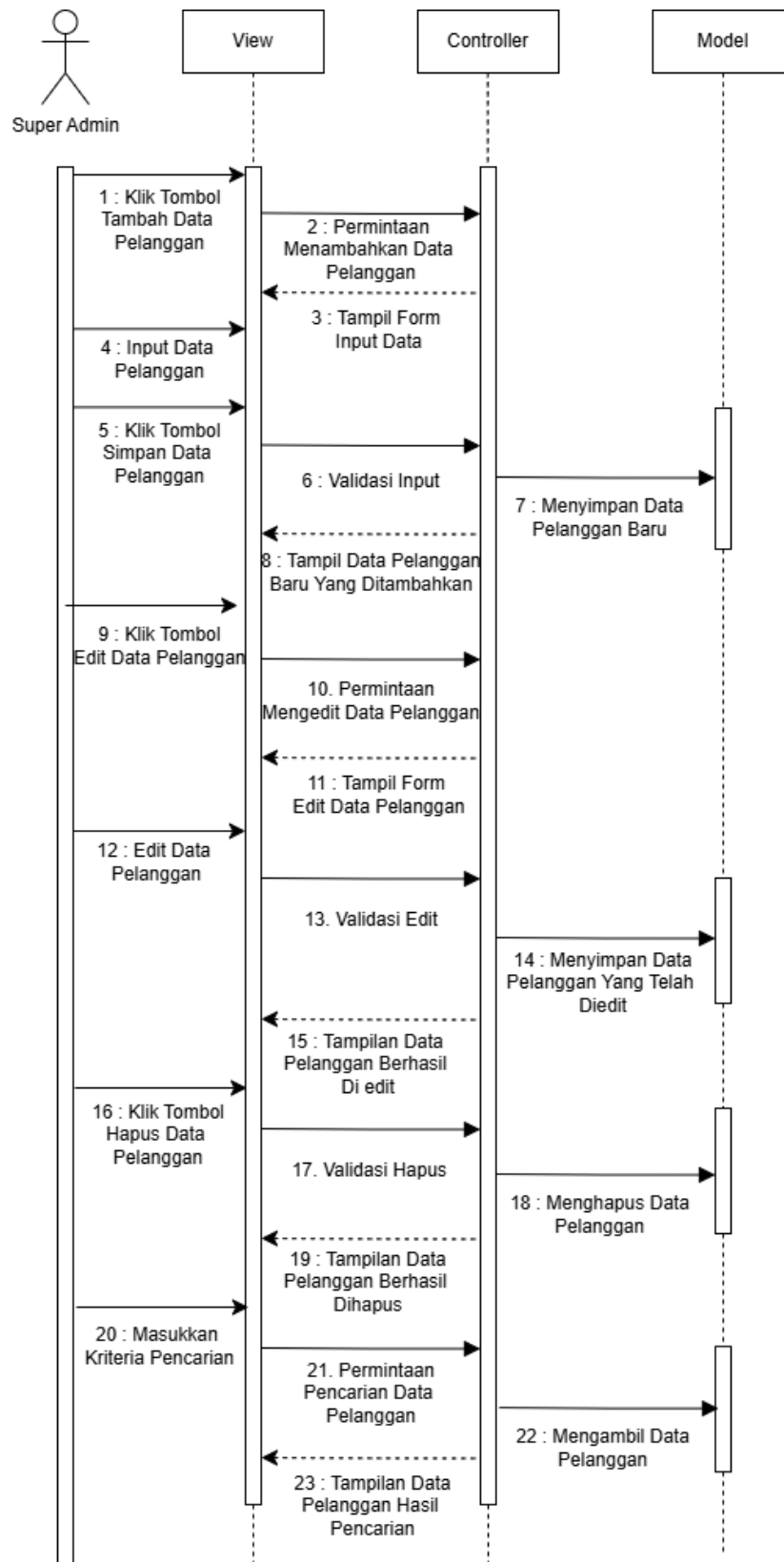
d. Sequence Diagram Mengelola Data User

Berikut gambaran rancangan sequence diagram mengelola data user pada perancangan sistem informasi e-commerce penjualan Pakaian



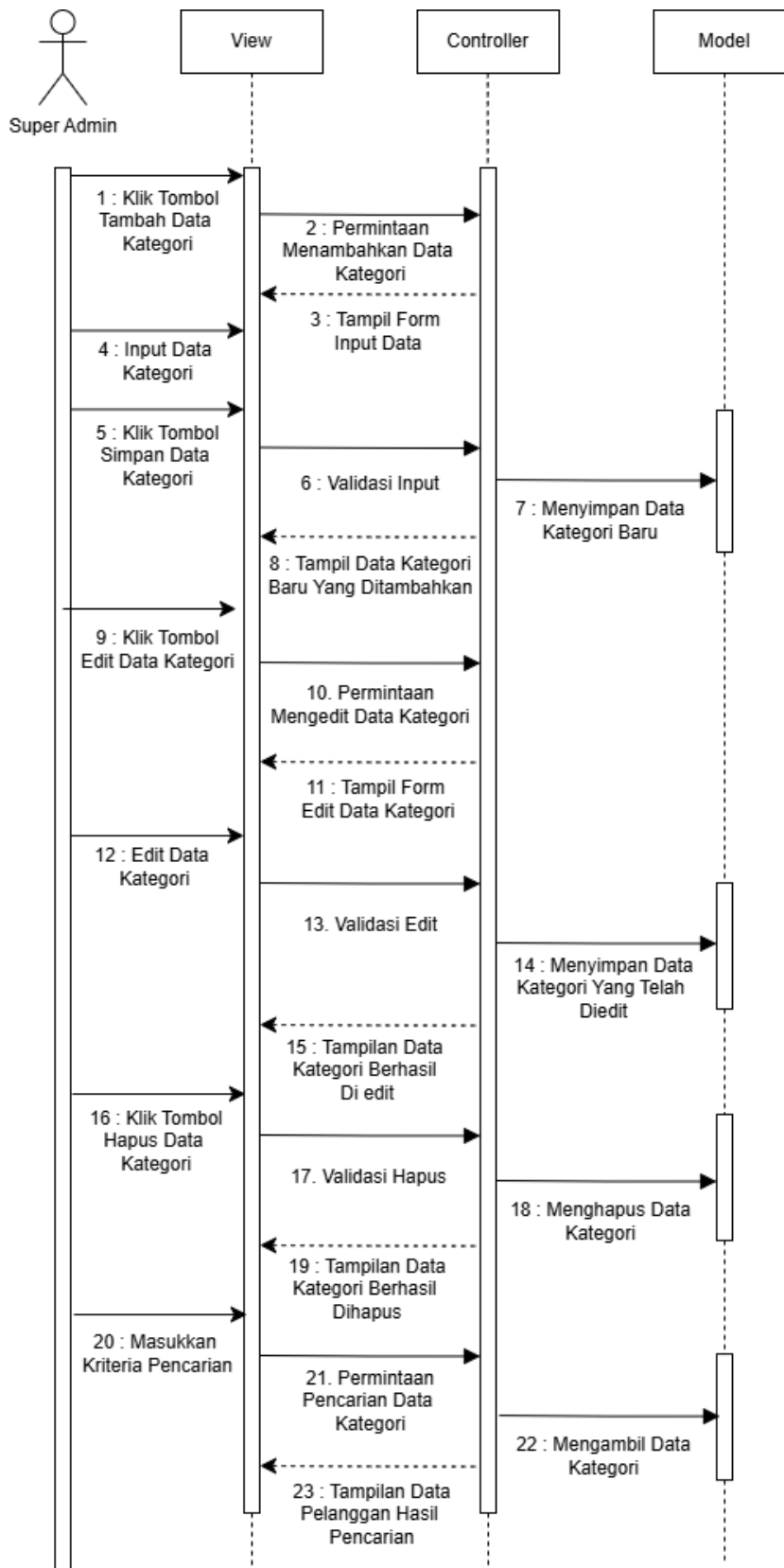
e. Sequence Diagram Mengelola Data Pelanggan

Berikut gambaran rancangan sequence diagram mengelola data pelanggan pada perancangan sistem informasi e-commerce penjualan Pakaian



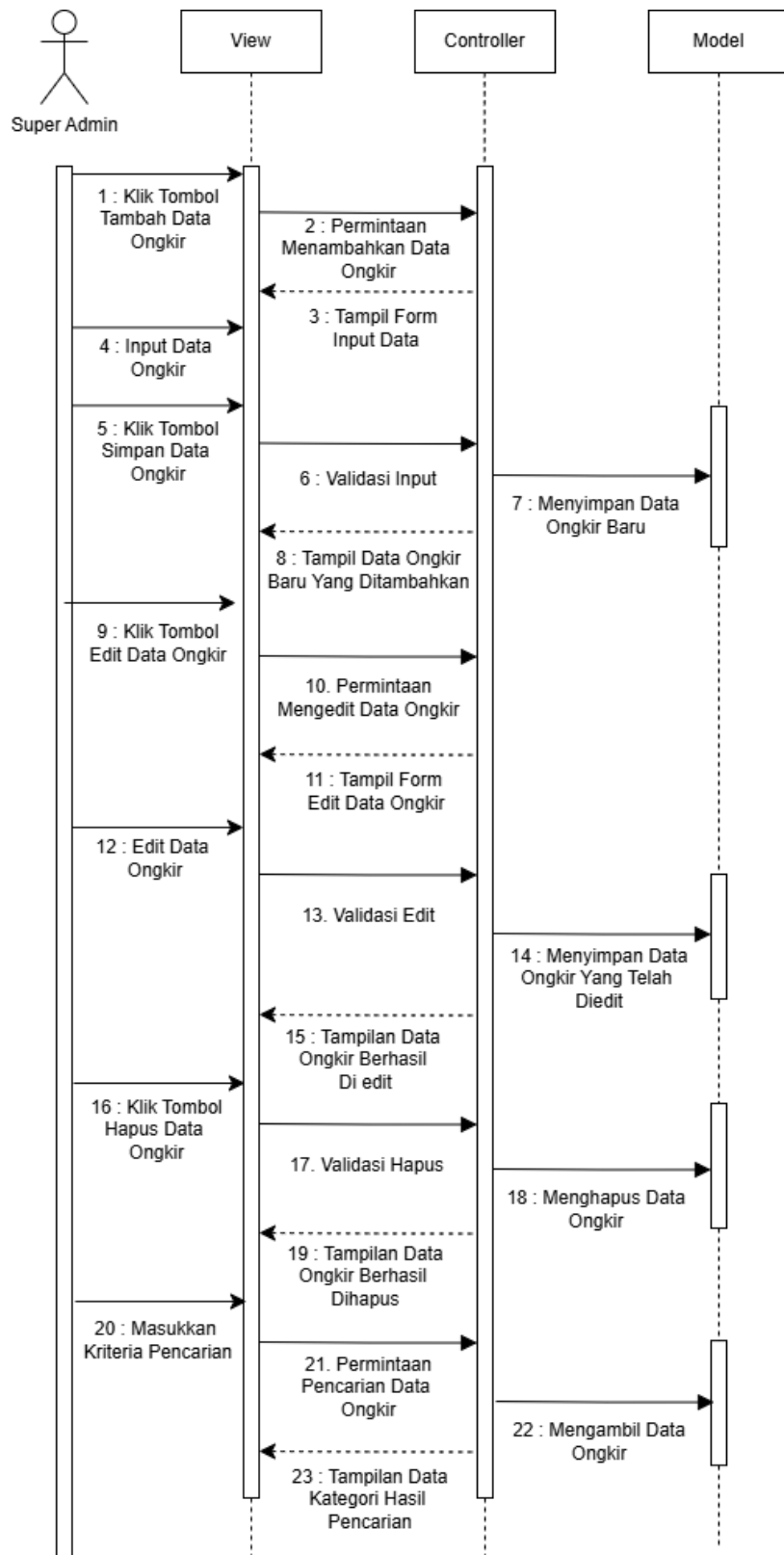
f. Sequence Diagram Mengelola Data Kategori

Berikut gambaran rancangan sequence diagram mengelola data kategori pada perancangan sistem informasi e-commerce penjualan Pakaian



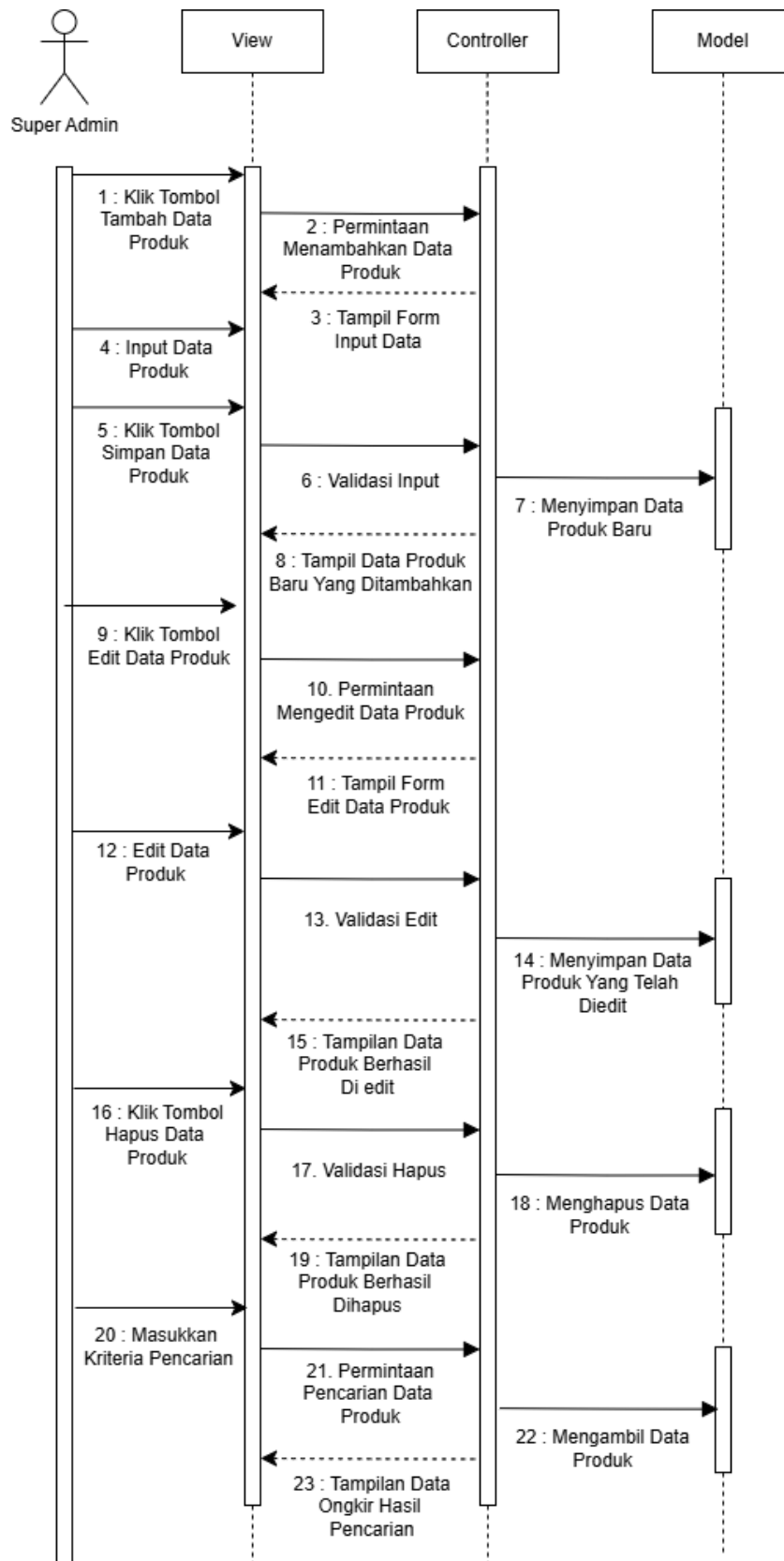
g. Sequence Diagram Mengelola Data Ongkir

Berikut gambaran rancangan sequence diagram mengelola data ongkir pada perancangan sistem informasi e-commerce penjualan Pakaian



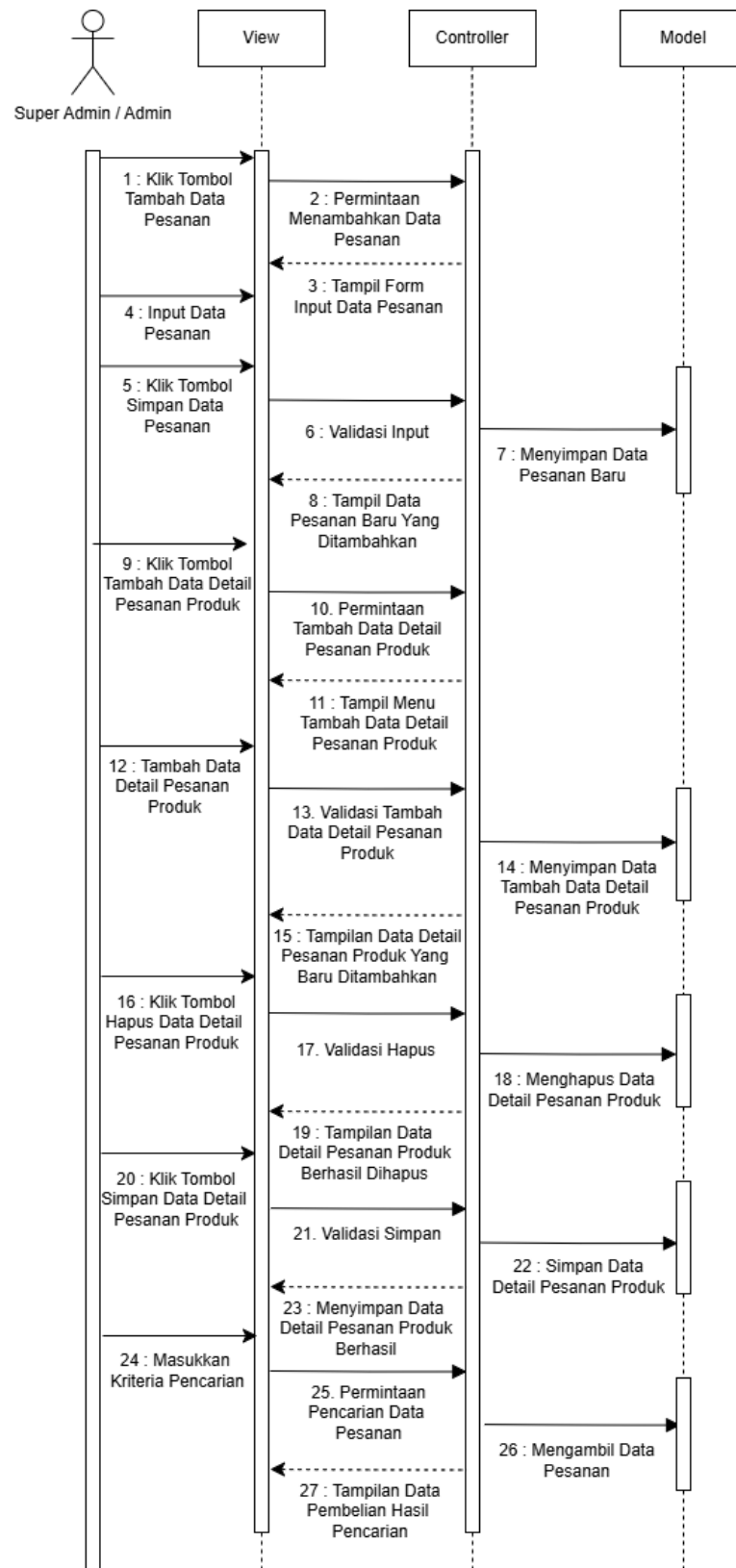
h. Sequence Diagram Mengelola Data Produk

Berikut gambaran rancangan sequence diagram mengelola data produk pada perancangan sistem informasi e-commerce penjualan Pakaian



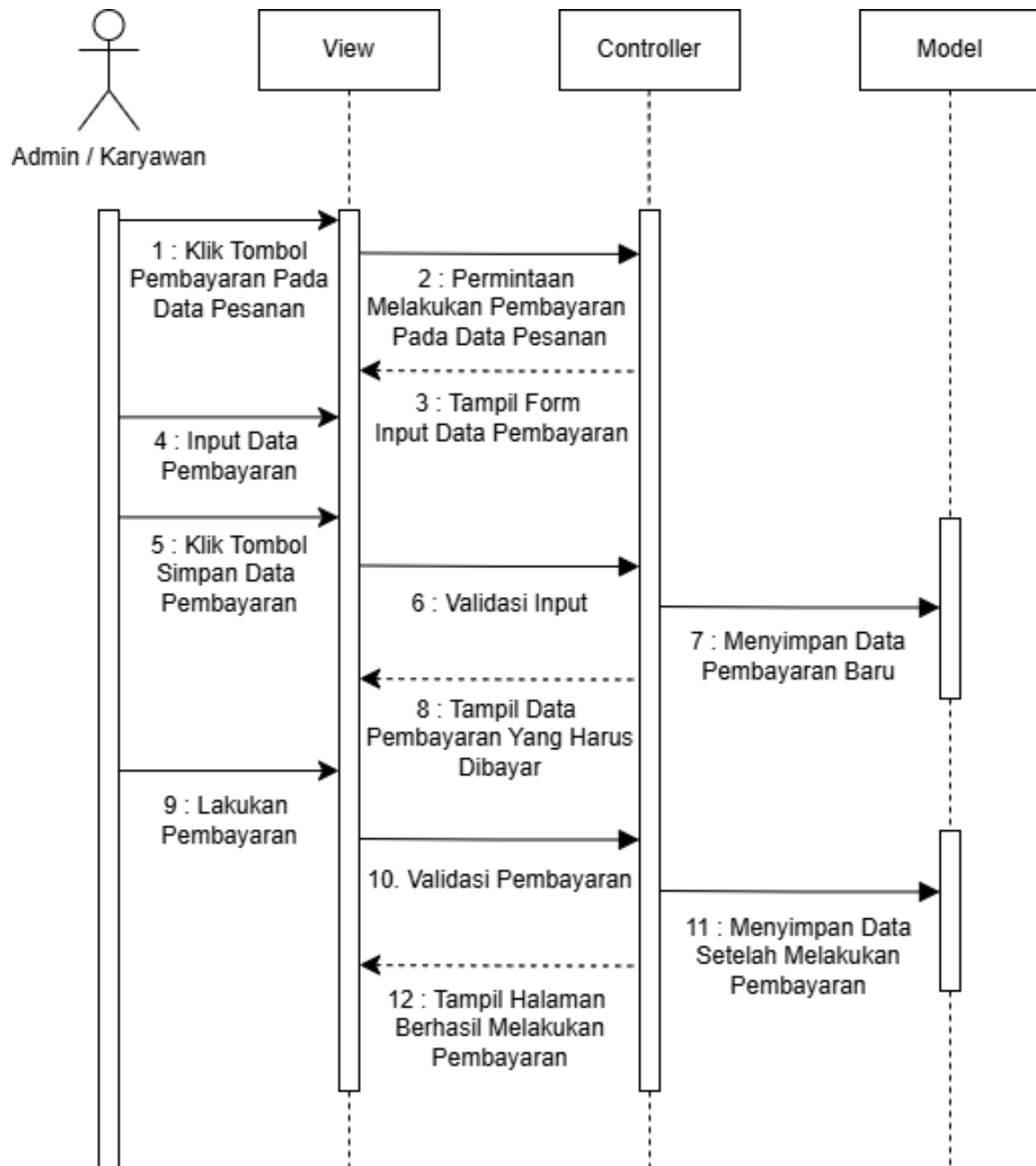
i. Sequence Diagram Mengelola Data Pesanan

Berikut gambaran rancangan sequence diagram mengelola data pesanan pada perancangan sistem informasi e-commerce penjualan Pakaian



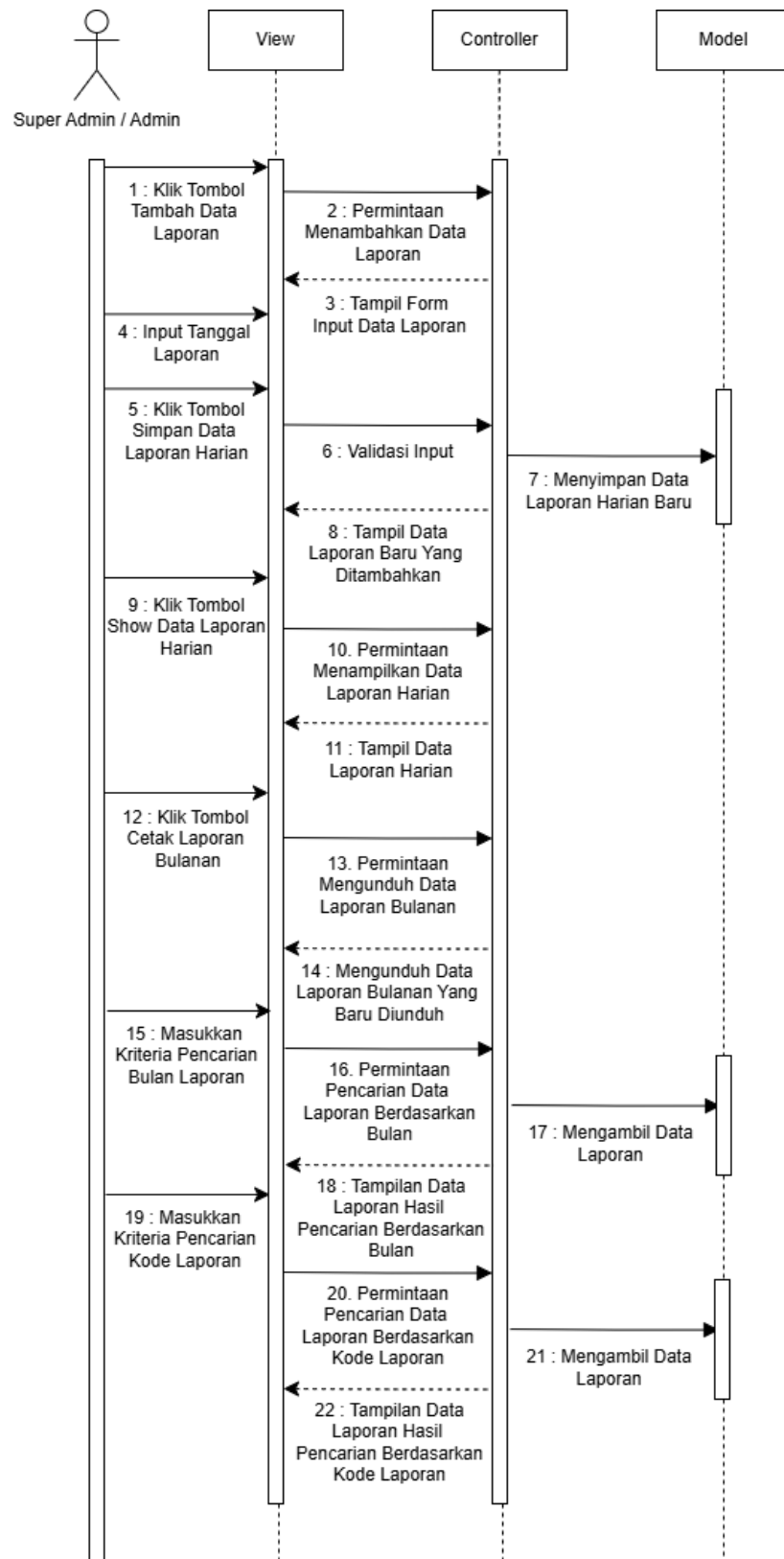
j. Sequence Diagram Mengelola Data Pembayaran

Berikut gambaran rancangan sequence diagram mengelola data pembayaran pada perancangan sistem informasi e-commerce penjualan Pakaian



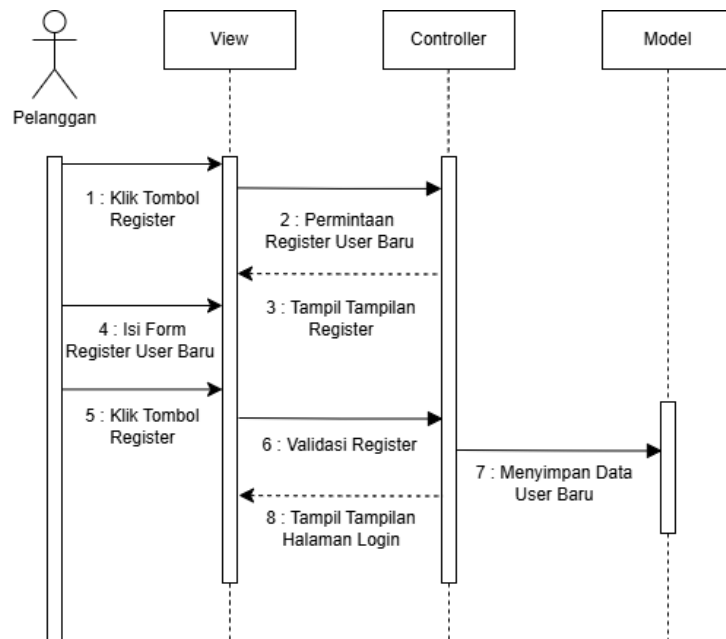
k. Sequence Diagram Mengelola Data Laporan

Berikut gambaran rancangan sequence diagram mengelola data laporan pada perancangan sistem informasi e-commerce penjualan Pakaian



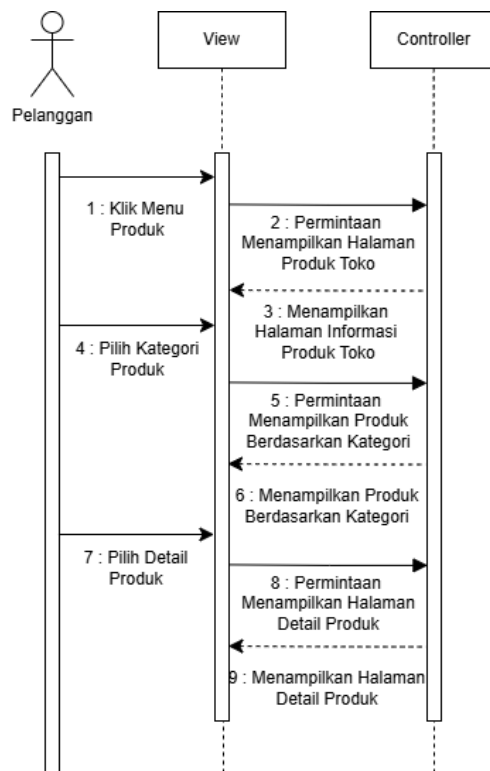
l. Sequence Diagram Register User / Pelanggan

Berikut gambaran rancangan sequence diagram register user / pelanggan pada perancangan sistem informasi e-commerce penjualan Pakaian



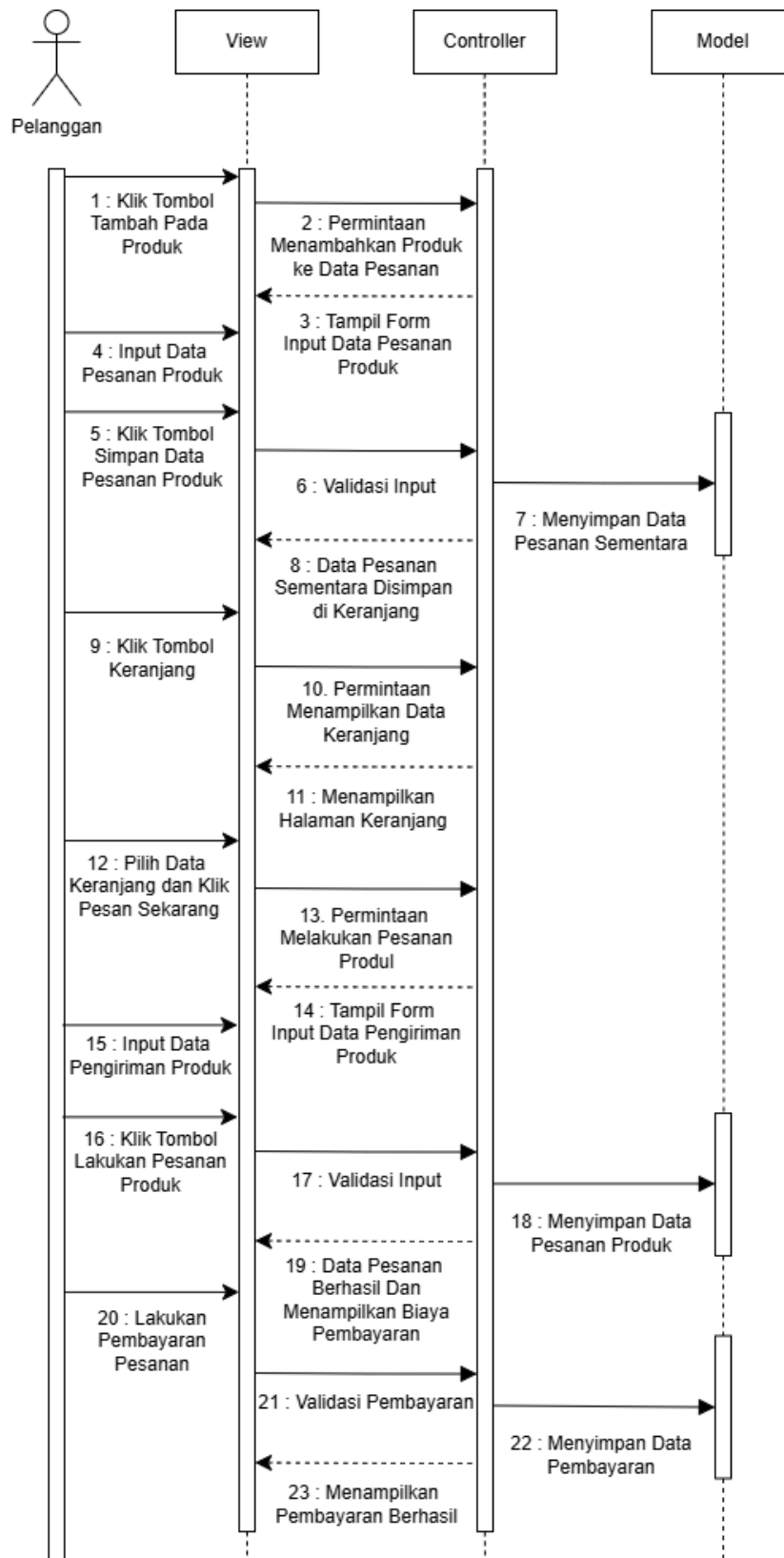
m. Sequence Diagram Melihat Informasi Produk

Berikut gambaran rancangan sequence diagram melihat informasi produk pada perancangan sistem informasi e-commerce penjualan Pakaian



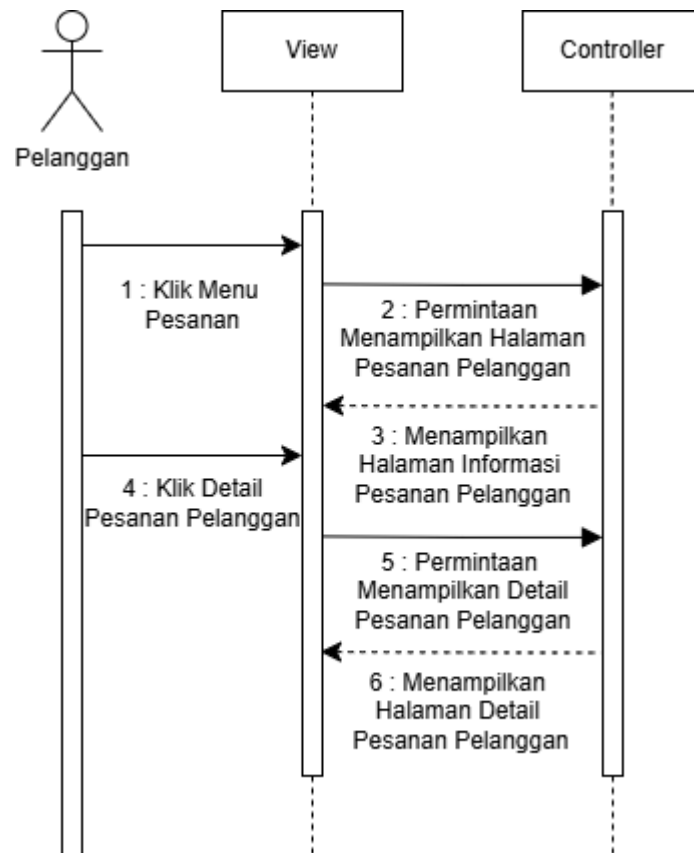
n. Sequence Diagram Melakukan Pemesanan Produk

Berikut gambaran rancangan sequence diagram melakukan pemesanan produk pada perancangan sistem informasi e-commerce penjualan Pakaian



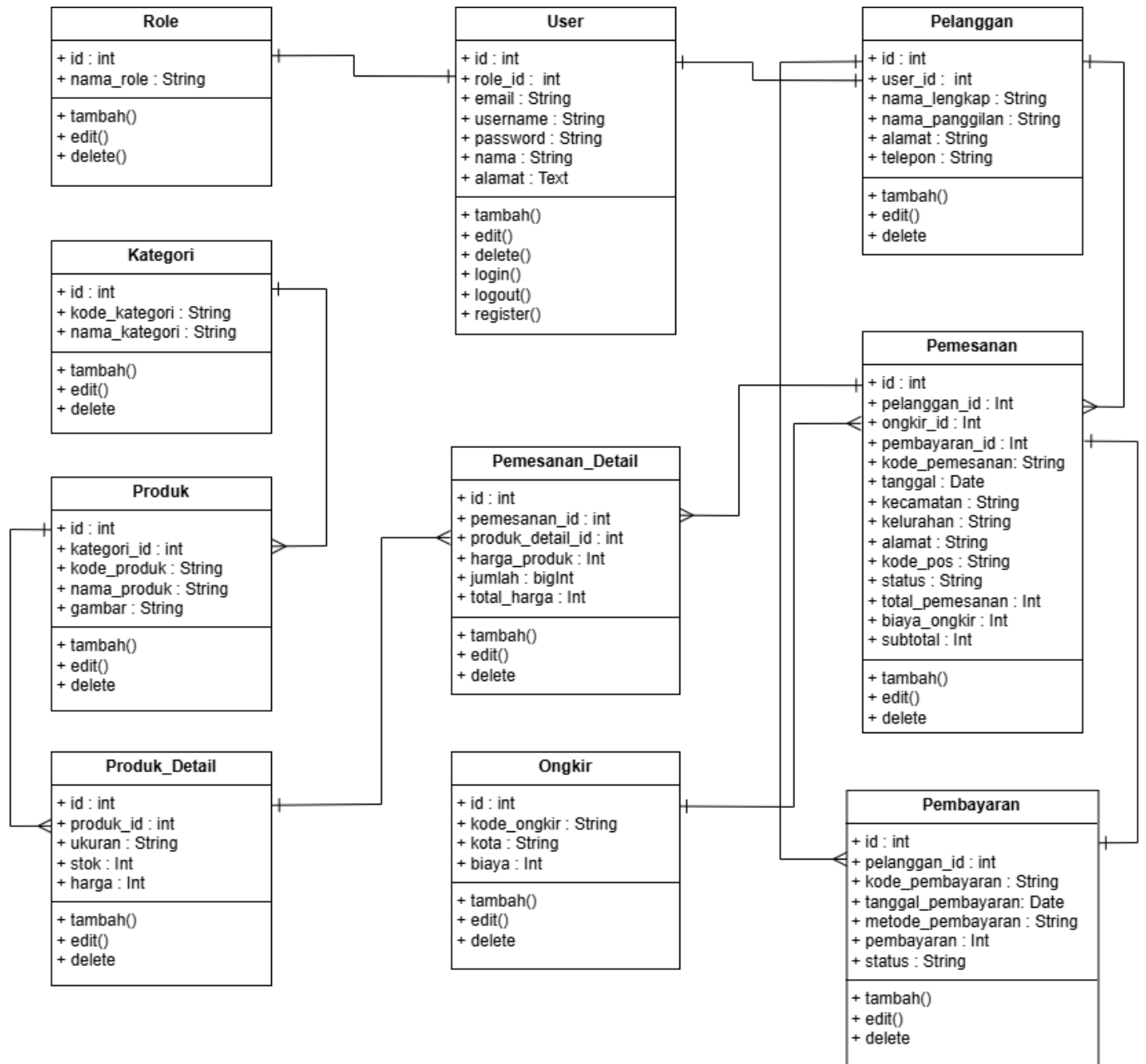
o. Sequence Diagram Melihat Informasi Pemesanan

Berikut gambaran rancangan sequence diagram melihat informasi pemesanan pada perancangan sistem informasi e-commerce penjualan Pakaian



F. Class Diagram

Class diagram adalah salah satu jenis diagram dalam Unified Modeling Language (UML) yang digunakan untuk menggambarkan struktur sistem dengan menunjukkan kelas-kelas, atribut, metode, dan hubungan antar objek dalam sistem. Diagram ini merupakan alat penting dalam pengembangan perangkat lunak berbasis objek karena memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana berbagai komponen sistem berinteraksi satu sama lain. Berikut gambaran rancangan class diagram pada perancangan sistem informasi e-commerce penjualan pakaian

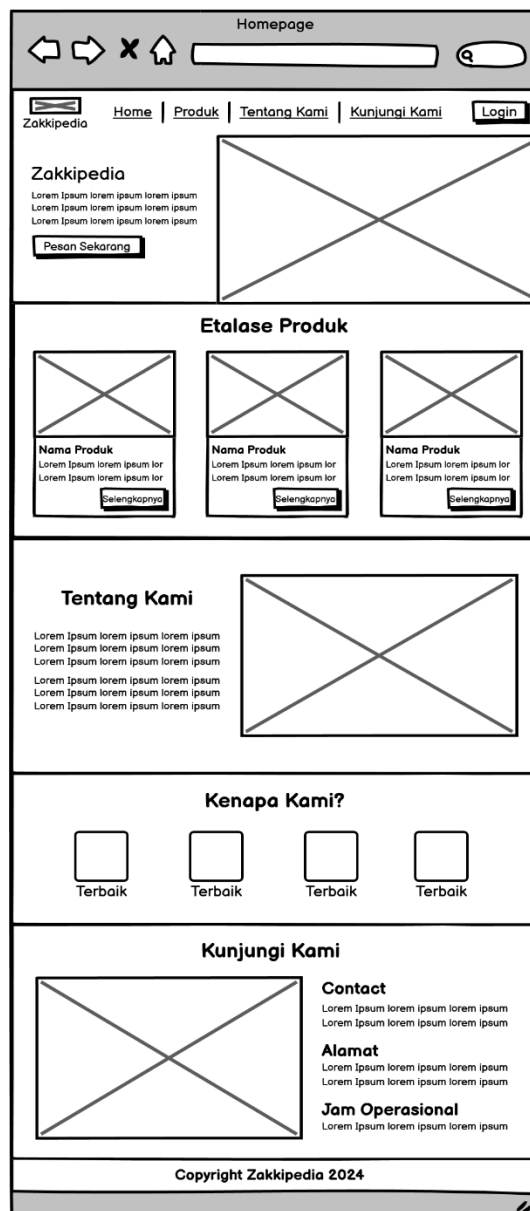


G. Rancangan UI/UX Sistem

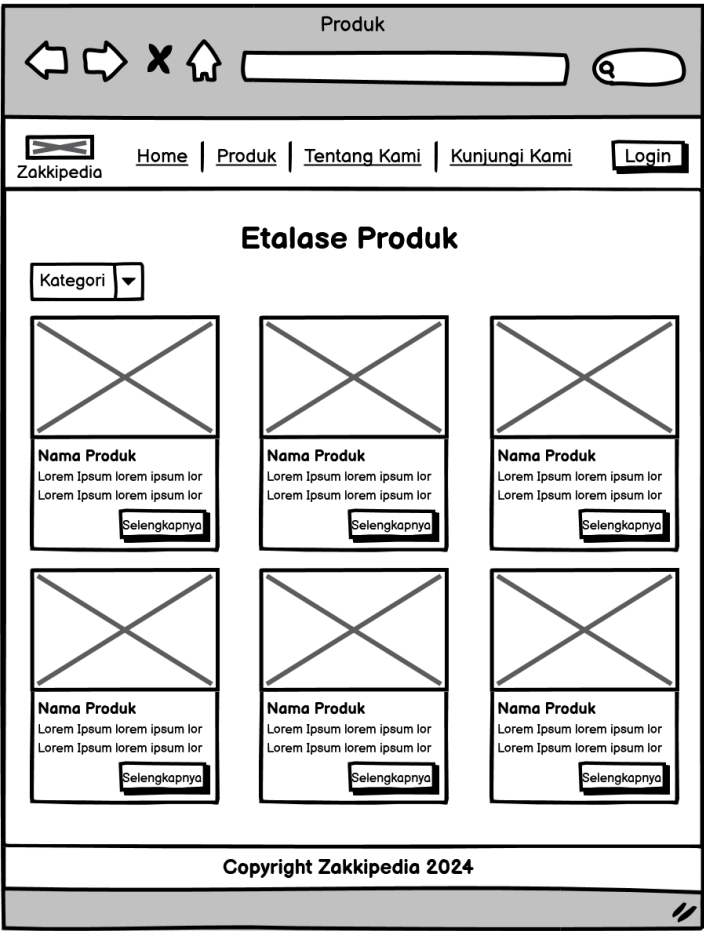
Rancangan UI/UX sistem informasi yang efektif harus mengutamakan prinsip User Centered Design (UCD) yang melibatkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan kebiasaan pengguna. Proses perancangan ini mencakup beberapa tahapan, seperti memahami konteks penggunaan, menentukan kebutuhan pengguna, menghasilkan solusi desain, dan melakukan penilaian terhadap desain yang dihasilkan. Dengan menggunakan alat seperti Balsamiq, pengembang dapat membuat prototipe yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga fungsional, sehingga dapat meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Berikut beberapa rancangan UI/UX perancangan sistem e-commerce penjualan pakaian

A. Guest

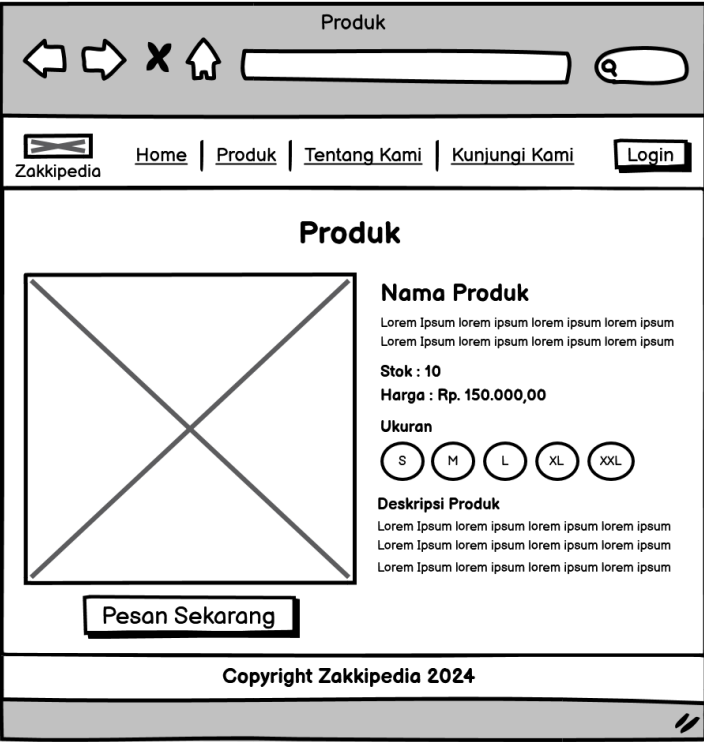
a. Halaman Homepage



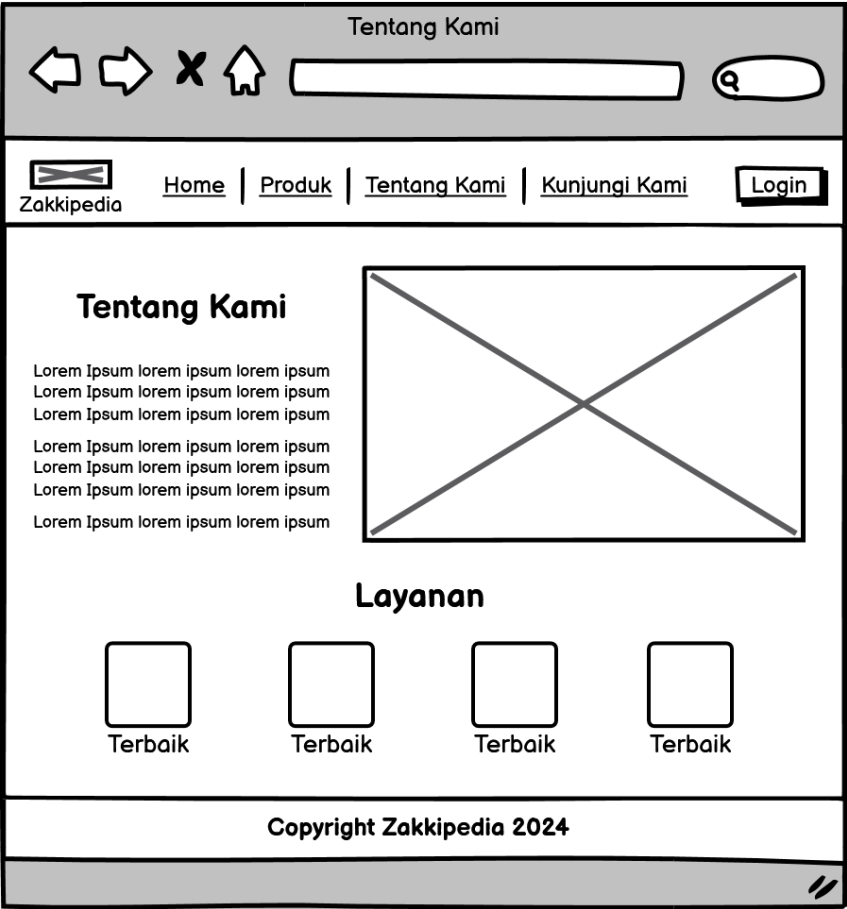
b. Halaman Produk



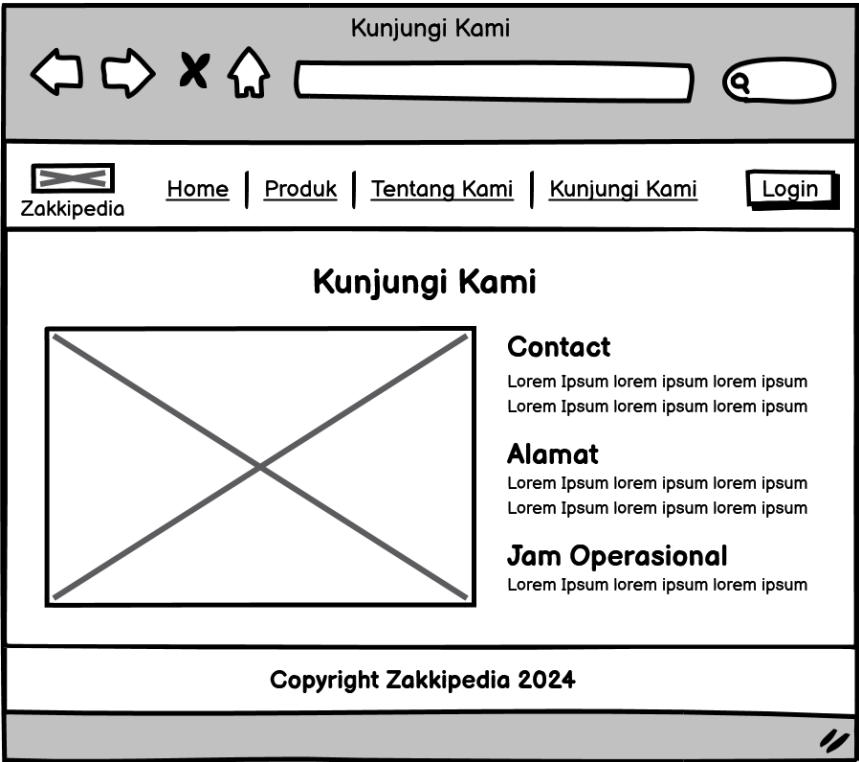
c. Halaman Selengkapnya Produk



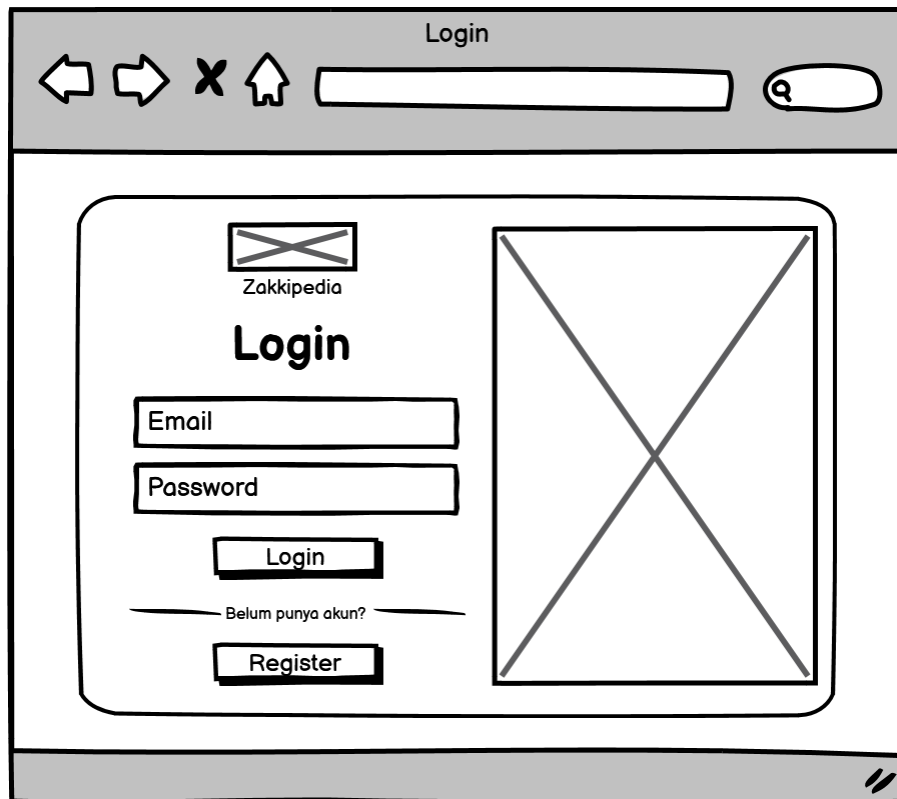
d. Halaman Tentang Kami



e. Halaman Kunjungi Kami

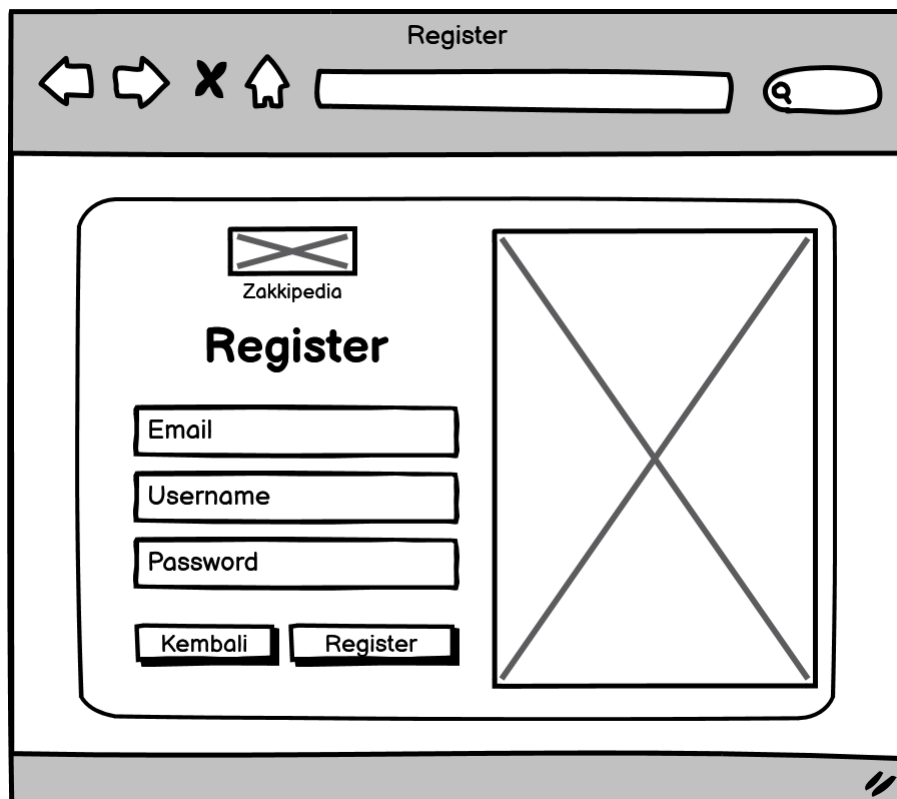


f. Halaman Login



A hand-drawn mockup of a web browser window titled "Login". The browser's address bar is empty. The main content area features the Zakkipedia logo (a square with an 'X') and the text "Zakkipedia". Below this is the heading "Login". There are two input fields labeled "Email" and "Password". A "Login" button is positioned below the password field. A link "Belum punya akun?" is followed by a "Register" button. A large rectangular area on the right is marked with a large 'X', indicating a placeholder for an image or graphic. The browser window has a grey header and footer bar.

g. Halaman Register



A hand-drawn mockup of a web browser window titled "Register". The browser's address bar is empty. The main content area features the Zakkipedia logo (a square with an 'X') and the text "Zakkipedia". Below this is the heading "Register". There are three input fields labeled "Email", "Username", and "Password". Below the password field are two buttons: "Kembali" (Back) and "Register". A large rectangular area on the right is marked with a large 'X', indicating a placeholder for an image or graphic. The browser window has a grey header and footer bar.

h. Halaman Lengkapi Akun

Lengkapi Akun

Zakkipedia

Lengkapi Akun

Nama Lengkap Nama Panggilan

Provinsi V Kota V

Kecamatan V Kelurahan V

Jalan

No Telepon

Simpan

B. Super Admin

C. Admin

D. Pelanggan