**DOKUMEN**

**SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK (SKPL)**



**ISSHO MERCH STORE**

Klien :

**UMKM ISSHO MERCH**

Perum DWiga Jl. Manunggal No.14 Mojolangu Sudimoro Kota Malang

Jawa Timur 65142

Disiapkan Oleh

Reza Febriansyah 1841720120

Lintang Kusuma Adjie 1841720193

Lexy Fadillah Nanlohy 1841720097

Gilang Wahyu Hidayat 1841720172

Aldiansyah Putra Arifiyanto 1841720127

**JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI**

**POLITEKNIK NEGERI MALANG**

Oktober 2020

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI 1

DAFTAR GAMBAR / DIAGRAM 3

RIWAYAT REVISI 4

1. PENDAHULUAN 5
   1. LATAR BELAKANG 5
   2. PERMASALAHAN 6
   3. TUJUAN 6
2. DESKRIPSI UMUM 7
   1. PERSPEKTIF PRODUK 7
   2. KEGUNAAN 7
   3. KARAKTERISTIK PENGGUNA 7
   4. LINGKUNGAN OPERASI 8
      1. DIAGRAM ARSITEKTUR 8
   5. BATASAN DESAIN & IMPLEMENTASI 9
   6. DOKUMENTASI PENGGUNA 9
   7. ASUMSI & DEPEDENSI 9
3. KEBUTUHAN SISTEM 9
   1. KEBUTUHAN FUNGSIONAL 9
   2. KEBUTUHAN NON-FUNGSIONAL 10
   3. KEBUTUHAN ANTARMUKA EKSTERNAL 10
      1. ANTARMUKA PENGGUNA 10
         1. Desain Interface Halaman Home User 10
         2. Desain Interface Halaman Home Admin 11
      2. ANTARMUKA PERANGKAT KERAS 11
      3. ANTARMUKA PERNGKAT LUNAK 11
4. DESAIN SISTEM 12
   1. DESKRIPSI SISTEM 12
      1. USE CASE DIAGRAM 13
         1. Use Case Spesification Mengupdate Informasi 14
         2. Use Case Spesification Mengelola Data Produk 14
         3. Use Case Spesification Mevalidasi Data Transaksi 15
         4. Use Case Spesification Membuat Laporan Penjualan 16
         5. Use Case Spesification Login 17
         6. Use Case Spesification Register 18
         7. Use Case Spesification Melihat Produk 19
         8. Use Case Spesification Melakukan Pemesanan 20
         9. Use Case Spesification Melakukan Transaksi 21
      2. ACTIVITY DIAGARAM 22
         1. Activity Diagram Mengudate Informasi 22
         2. Activity Diagram Mengelola Data Produk 23
         3. Activity Diagram Mevalidasi Data Transaksi 23
         4. Activity Diagram Membuat Laporan Penjualan 24
         5. Activity Diagram Login 24
         6. Activity Diagram Register 25
         7. Activity Diagram Melihat Produk 25
         8. Activity Diagram Melakukan Pemesanan 26
         9. Activity Diagram Melakukan Transaksi 27
   2. DESAIN INTERFACE 28
      1. User Interface Tampilan Halaman Utama User 28
      2. User Interface Tampilan Login 28
      3. User Interface Tampilan Register 29
      4. User Interface Tampilan Profil 29
      5. User Interface Tampilan Riwayat Belanja 30
      6. User Interface Tampilan Keranjang Belanja 30
      7. User Interface Tampilan Profil Saya 31
      8. User Interface Tampilan Checkout 31
      9. User Interface Tampilan Isi Keranjang 32
      10. User Interface Tampilan Halaman Utama Admin 32
      11. User Interface Tampilan Data Transaksi 33
      12. User Interface Tampilan Data Produk 33
      13. User Interface Tampilan Data Rekening 34
      14. User Interface Tampilan Data Customers 34
      15. User Interface Tampilan Data Informasi Website 35
   3. DATABASE 35
      1. Tampilan Database 35

DAFTAR GAMBAR / DIAGRAM

2.4.1. DIAGRAM ARSITEKTUR 8

* + - 1. Desain Interface Halaman Home User 10
      2. Desain Interface Halaman Home Admin 11

3.3.2. ANTARMUKA PERANGKAT KERAS 11

3.3.3. ANTARMUKA PERNGKAT LUNAK 11

* + 1. USE CASE DIAGRAM 13
    2. ACTIVITY DIAGARAM 22
       1. Activity Diagram Mengudate Informasi 22
       2. Activity Diagram Mengelola Data Produk 23
       3. Activity Diagram Mevalidasi Data Transaksi 23
       4. Activity Diagram Membuat Laporan Penjualan 24
       5. Activity Diagram Login 24
       6. Activity Diagram Register 25
       7. Activity Diagram Melihat Produk 25
       8. Activity Diagram Melakukan Pemesanan 26
       9. Activity Diagram Melakukan Transaksi 27
    3. User Interface Tampilan Halaman Utama User 28
    4. User Interface Tampilan Login 28
    5. User Interface Tampilan Register 29
    6. User Interface Tampilan Profil 29
    7. User Interface Tampilan Riwayat Belanja 30
    8. User Interface Tampilan Keranjang Belanja 30
    9. User Interface Tampilan Profil Saya 31
    10. User Interface Tampilan Checkout 31
    11. User Interface Tampilan Isi Keranjang 32
    12. User Interface Tampilan Halaman Utama Admin 32
    13. User Interface Tampilan Data Transaksi 33
    14. User Interface Tampilan Data Produk 33
    15. User Interface Tampilan Data Rekening 34
    16. User Interface Tampilan Data Customers 34
    17. User Interface Tampilan Data Informasi Website 35
    18. Tampilan Database 35

RIWAYAT REVISI

|  |  |
| --- | --- |
| **Versi** | **Deskripsi** |
| **1.0** | - Permasalahan diperbaiki, harus berfokus ke permasalahan klien  - Tujuan harus menyelesaikan masalah  - Perbaiki diagram arsitektur  - Batasan kurang tepat akses website  - Memperbaiki penulisan yang typo  - Perbaiki kebutuhan fungsional  - Aktivity diagram masih kurang tepat |
| **2.0** |  |
| **3.0** |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Versi** | **Tgl. Diminta** | **Tanggal Selesai** | **Dikerjakan Oleh** | **Disetujui Oleh** | **Paraf** |
| **1.0** | 5/11/2020 | 10/11/2020 | Anggota ISSHO MERCH | Yoppy Yunhasnawa, S.ST.,M.Sc. |  |
| **2.0** |  |  | Anggota ISSHO MERCH | Yoppy Yunhasnawa, S.ST.,M.Sc. |  |
| **3.0** |  |  | Anggota ISSHO MERCH | Yoppy Yunhasnawa, S.ST.,M.Sc. |  |

1. PENDAHULUAN
   1. LATAR BELAKANG

Beberapa tahun terakhir, teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat, sehingga banyak perubahan terhadap paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi. Dengan perkembangan teknologi internet ini informasi yang didapatkan tidak terbatas, sehingga menimbulkan dampak yang cukup berarti pada suatu bidang, salah satu bidang yang berdampak pada perkembangan teknologi internet ini adalah bidang fashion.

Teknologi internet dapat digunakan untuk memperoleh dalam proses transaksi jual beli, sehingga dapat dikatakan teknologi internet ini dapat meningkatkan peluang bisnis. Beberapa bagian dari bidang fashion seperti penjualan, pemasaran, pembelian dan transaksi jual beli mendapatkan sentuhan media teknologi informasi dalam hal ini internet, sehingga menciptakan penjualan jarak jauh atau yang biasa disebut penjualan *online* atau *e-commerce* (*Electronic Commerce*). Salah satu aplikasi yang memanfaatkan teknologi e-commerce adalah *Web* *E-commerce* (penjualan berbasis *website*).

Malang merupakan sebuah kota pelajar dimana banyak kalangan muda dari berbagai kota di Indonesia yang hidup di malang, sehingga trend fashion Malang mulai menjadi incaran bagi para kalangan anak muda. Oleh karena itu memungkinkan para pengusaha baik itu UMKM yang mengeluti di bidang fashion untuk mengembangkan bisnisnya di Malang melalui penggunaan teknologi internet. Salah satu trend fashion di kalangan anak muda adalah t-shirt. T-shirt salah satu bagian yang sangat penting untuk kalangan anak muda terutama untuk meningkatkan kepercayaan diri dengan mengenakan t-shirt yang disukai, maka dari itu bidang ini memiliki keuntungan bagi para pengusaha terutama bagi UMKM.

Website ISSHO MERCH STORE menjual produk t-shirt yang terbuat dari kain yang sangat cocok dengan suasana yang ada di kota Malang, apalagi dengan adanya custom desain t-shirt yang membuat nilai tambah terhadap kualitas produk tersebut. Oleh karena itu, pembuatan website ini terfokus ke kalangan anak muda yang mudah dijangkau dengan teknologi internet.

Penjualan yang bersifat konvensional yang hanya dibatasi pada pertemuan di tempat penjualan produk atau toko saja dirasa kurang efektif dan efisien baik bagi penjual maupun pembeli. Waktu yang tersedia bagi penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi juga terbatas. Hal tersebut dapat menghambat peningkatan omset penjualan. Dengan adanya Website E-commerce dapat mengatasi hambatan tersebut, karena dapat melayani pembeli dengan jumlah banyak, waktu yang diperlukan relative sedikit dan sebagai media promosi.

* 1. PERMASALAHAN

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang dibahas antara lain :

* ISSHO MERCH belum memiliki Website
* Jangkauan jual beli produk masih kecil
* Kurangnya kepercayaan Customer untuk melakukan pemesanan
  1. TUJUAN

Berdasakan permasalahan di atas adalah membuat *Website E-commerce* ISSHO MERCH STORE sebagai media penjualan online, dengan membuat website ini akan memperluas daerah pemesanan produk, dan mendapatkan kepercayaan customer dalam melakukan pemesanan.

1. DESKRIPSI UMUM
   1. PERSPEKTIF PRODUK

Sistem yang dirancang dengan berbasis *website* yang memanfaatkan perkembangan teknologi internet yang dapat digunakan oleh konsumen dan admin ISSHO MERCH STORE. Sistem ini mengarah pada pengolahan data produk dan proses transaksi jual beli di ISSHO MERCH.

* 1. KEGUNAAN

Sistem yang berbasis *website* ini berfungsi untuk memberikan pelayanan terhadap kebutuhan konsumen dalam melakukan pemesanan produk di ISSHO MERCH STORE, untuk kebutuhan Administrator dalam mengelola data produk dan pembuatan laporan transaksi. Selain itu, system ini juga dapat digunakan untuk melakukan promosi produk.

* 1. KARAKTERISTIK PENGGUNA

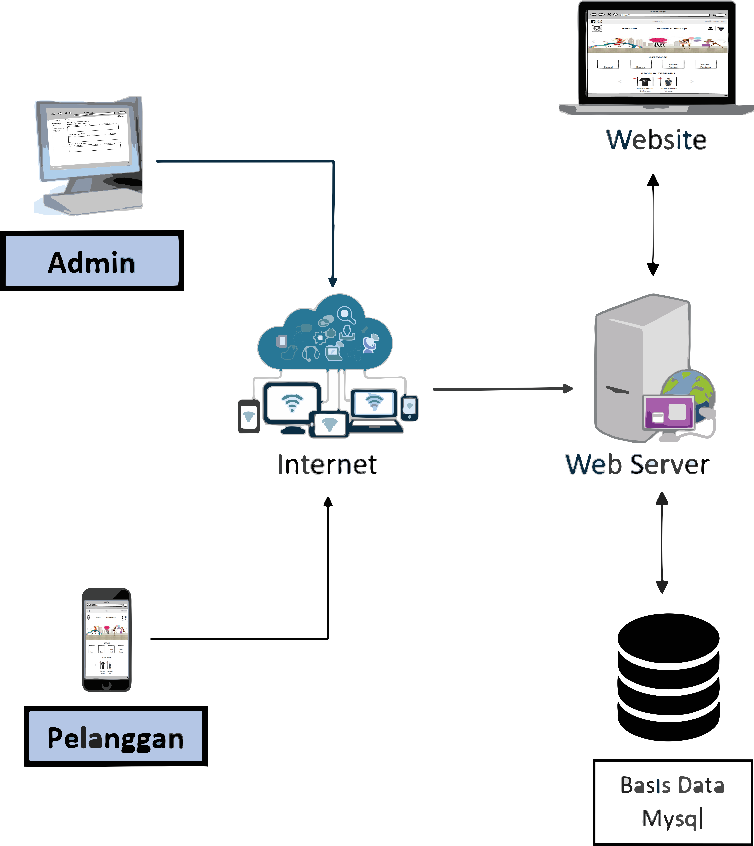
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kategori** | **Tugas** | **Hak Akses** | **Persyaratan Khusus** |
| Administrator | Mengelola data produk dan membuat laporan transaksi | Mengelola semua fitur yang ada di website | Harus memiliki akun admin dan anggota ISSHO MERCH |
| Konsumen | Menginput data | Melihat dan memesan produk | Dapat mengoperasikan sistem informasi dengan jaringan internet |

* 1. LINGKUNGAN OPERASI

Sistem informasi ini akan diaplikasikan di komputer yang dimiliki oleh ISSHO MERCH, sebelum itu akan dilakukan hosting terhadap website tersebut sehingga konsumen dengan mudah mengakses website tersebut. Setelah selesai pengaplikasian dan hosting, konsumen yang ingin melakukan pemesanan bisa langsung akses menggunakan web url. Di dalam website tersebut akan menampilkan tampilan utama dengan tambahan fitur login dan register, sehingga apabila konsumen ingin melakukan pemesanan diharuskan untuk memiliki akun, apabila konsumen belum memiliki akun akan diarahkan ke halaman register. Data yang dimasukkan akan masuk ke database. Apabila konsumen melakukan pemesanan, konsumen diharuskan untuk mengisi form transaksi yang nantinya akan masuk ke database sehingga akan terkonfirmasi oleh admin ISSHO MERCH.

* + 1. DIAGRAM ARSITEKTUR

DIAGRAM ARSITEKTUR ISSHO MERCH STORE



*Gambar Diagram Arsitektu*

* 1. BATASAN DESAIN & IMPLEMENTASI

Batasan-batasan yang ada pada sistem informasi ISSHO MERCH STORE yang berbasis website adalah :

* Aplikasi ini tidak tersedia di playstore atau Appstore
* Aplikasi ini tidak dapat diakses lebih dari 7 user secara bersamaan
* Aplikasi tidak didukung pemilihan kurir
* Aplikasi ini masih menggunakan hosting gratis
  1. DOKUMETASI PENGGUNA

Sistem informasi ini didokumentasi ke pengguna berupa manual book yang berisikan keterangan atau panduan penggunaan aplikasi tersebut, sehingga memberikan pelayanan yang terbaik bagi pengguna website.

* 1. ASUMSI & DEPEDENSI

**Asumsi** : Sistem informasi ISSHO MERCH STORE dapat diasumsikan bahwa penggunaannya harus menggunakan jaringan internet yang stabil untuk mendapatkan performa yang baik dalam mengakses website tersebut.

**Dependendi** : Sistem informasi ini tidak ada dependensi.

1. KEBUTUHAN SISTEM
   1. KEBUTUHAN FUNGSIONAL

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **SKPL-ID** | **Deskripsi** | **Prioritas** |
| SKPL - G001 | Menampilkan data pemesanan | Tinggi |
| SKPL - G002 | Menampilkan data produk | Medium |
| SKPL - G003 | Menampilkan riwayat pemesanan | Tinggi |
| SKPL - G004 | Mengubah dan Menampilkan data User | Tinggi |

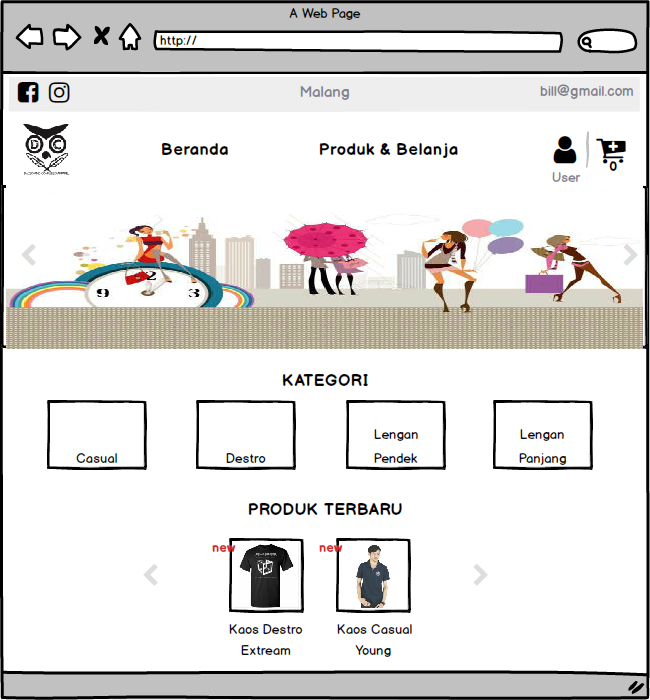
* 1. KEBUTUHAN NON-FUNGSIONAL

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **SKPL-ID** | **Deskripsi** | **Prioritas** |
| SKPL - NG001 | Sistem UI responsive dan mudah digunakan | Tinggi |
| SKPL - NG002 | Sistem dilengkapi validasi password pada setiap user | Tinggi |
| SKPL - NG003 | Sistem dapat diakses 7 user dalam waktu bersamaan | Tinggi |
| SKPL - NG004 | Desain aplikasi sederhana dan tepat guna. | Medium |
| SKPL - NG005 | Keamanan data terjamin. | Tinggi |

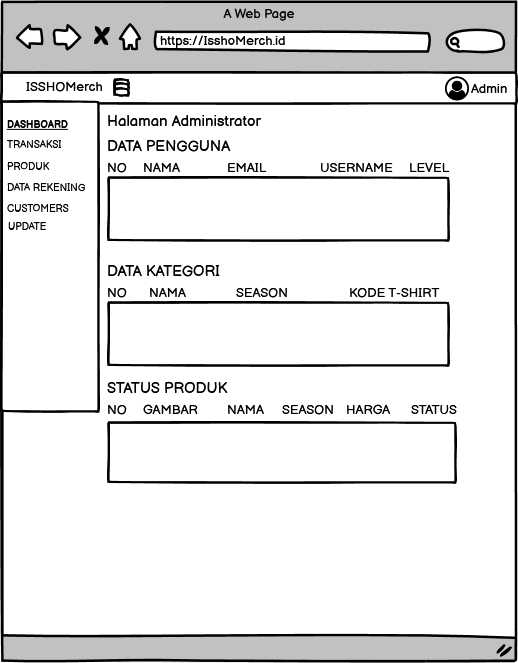
* 1. KEBUTUHAN ANTARMUKA EKSTERNAL
     1. ANTARMUKA PENGGUNA

User berinteraksi dengan sistem informasi dengan menampilkan antarmuka berupa menu bar dan menampilkan produk yang ditawarkan. Dalam menu bar terdapat Home, Produk, Keranjang, Login dan Registrasi.

* + - 1. *Desain Interface Halaman Utama User*

**

*Gambar Halaman Utama User*

* + - 1. *Desain Interface Halaman Utama Admin*

*Gambar Halaman Utama Admin*

* + 1. ANTARMUKA PERANGKAT KERAS

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam system informasi ISSHO MERCH STORE adalah :

* Device digunakan untuk mengelola data dan membuat laporan.
* Jaringan Internet baik LAN atau WAN
  + 1. ANTARMUKA PERANGKAT LUNAK

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengoperasikan sebuah system informasi ISSHO MERCH STORE, sebagai berikut :

* Web Browser : Internet Explore, Mozila, Firefox, Chrome, Opera.
* Menggunakan MySql dan Apache

1. DESAIN SISTEM
   1. DESKRIPSI SISTEM

Dengan adanya peningkatan dan perkembangan dunia informasi sehingga menimbulkan banyaknya online store yang berdiri, dengan seiring melambungnya harga barang dalam bidang fashion maka banyak pihak yang memperkenalkan atau menjual pproduk mereka melalui e-commerce.

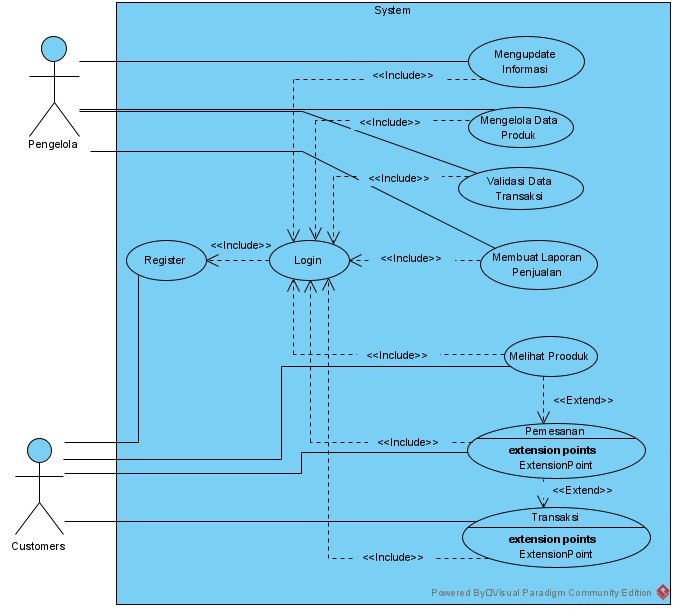
Sehingga dengan adanya permsalahan ini kami membuat sebuah website sebagai media untuk memudahkan konsumen, mengingat semakin banyaknya perusahan khususnya UMKM di bidang fashion yang menjajakan produknya melalui e-commerce, maka dari itu website ini dibuat demi memudahkan khususnya konsumen dalam menjangkau produk dari ISSHO MERCH STORE, dan diharapkan dengan adanya website ini maka konsumen dimudahkan dalam :

* Mengakses dan melihat produk yang ditawarkan oleh ISSHO MERCH STORE.
* Memudahkan konsumen untuk melakukan PO (Pre-Order).

Dengan adanya website ini ISSHO MERCH STORE dapat menarik lebih banyak konsumen.

Konsumen dapat melakukan pemesanan maupun melihat produk apabila konsumen telah menlakukan login untuk mendapatkan hak akses tersebut, apabila konsumen belum memilih akun maka konsumen akan disarankan atau diarahkan untuk melakukan registrasi akun. Setelah melakukan registrasi konsumen akan disuruh untuk melakukan login terlebih dahulu, setelah login berhasil maka system akan menampilkan tampilan awal, di tampilan awaltersebut terdapat menu bar dan tampilan produk yang ditawarkan. Selain dapat melihat poduk konsumen juga dapat melakukan pemesanan transaksi.

Administrator memiliki semua hak akses dari fitur yang ada di website tersebut, admin dapat mengakses atau mengelola data maupun transaksi. Admin juga berperan dalam menvalidasi setiap terjadinya transaksi, dan setiap bulan admin akan membuat sebuah laporan data yang diambil dari database.

* + 1. USE CASE DIAGRAM

*Gambar Use Case Diagram*

* + - 1. *Use Case Spesifikasi Mengupdate Informasi*

Admin dapat mengupdate data produk yang akan dijual.

|  |
| --- |
| **Information**  Rank : High  ID :  Status : High  Justification :  Primary Actors : Administrator  Supporting Actors : |
| **Details**  Level : Summary  Complexity : High  Use Case Status : Initial  Implementation Status : Scheduled  Preconditions : N/A  Post-Conditions : Data produk akan di update  Author : ISSHO MERCH STORE  Assumptions : Memperbarui data produk yang sudah ada dengan data produk yang baru. |

* + - 1. *Use Case Spesification Mengelola Data Produk*

Admin dapat melihat detail produk dan menambahkan ataupun mengedit data produk yang akan disediakan

|  |
| --- |
| **Information**  Rank : High  ID :  Status : High  Justification :  Primary Actors : Administrator  Supporting Actors : |
| **Details**  Level : Summary  Complexity : High  Use Case Status : Initial  Implementation Status : Scheduled  Preconditions : N/A  Post-Conditions : Pengelolaan data produk (menambahkan dan mengedit)  Author : ISSHO MERCH STORE  Assumptions : Melakukan olah data produk dengan menggunakan fitur tambah/edit produk. |

* + - 1. *Use Case Spesification Mevalidasi Data Transaksi*

Admin dapat melakukan validasi terhadap pemesanan produk

|  |
| --- |
| **Information**  Rank : High  ID :  Status : High  Justification :  Primary Actors : Administrator  Supporting Actors : |
| **Details**  Level : Summary  Complexity : High  Use Case Status : Initial  Implementation Status : Scheduled  Preconditions : Melihat daftar pemesanan produk  Post-Conditions : Menvalidasi data transaksi  Author : ISSHO MERCH STORE  Assumptions : Dengan bukti transaksi proses validasi dilakukan |

* + - 1. *Use Case Spesification Membuat Laporan Penjualan*

Admin dapat membuat laporan dengan data yang dimiliki.

|  |
| --- |
| **Information**  Rank : Medium  ID :  Status : Medium  Justification :  Primary Actors : Administrator  Supporting Actors : |
| **Details**  Level : Summary  Complexity : Low  Use Case Status : Initial  Implementation Status : Scheduled  Preconditions : Melihat keseluruhan data di database  Post-Conditions : Semua data yang ada akan ditampilkan  Author : ISSHO MERCH STORE  Assumptions : N/A |

* + - 1. *Use Case Spesification Login*

Admin dan User dapat melakukan login ke website.

|  |
| --- |
| **Information**  Rank : High  ID :  Status : High  Justification :  Primary Actors : Administrator & User  Supporting Actors : |
| **Details**  Level : Summary  Complexity :High  Use Case Status : Initial  Implementation Status : Scheduled  Preconditions : N/A  Post-Conditions : Laman login akan di tampilkan  Author : ISSHO MERCH STORE  Assumptions : N/A |

* + - 1. *Use Case Spesification Register*

User dapat melakukan register untuk mendapaatkan hak akses

|  |
| --- |
| **Information**  Rank : High  ID :  Status : High  Justification :  Primary Actors : User  Supporting Actors : |
| **Details**  Level : Summary  Complexity : High  Use Case Status : Initial  Implementation Status : Scheduled  Preconditions : Melihat tampilan login  Post-Conditions : Form regiter yang ditampilkan  Author : ISSHO MERCH STORE  Assumptions : N/A |

* + - 1. *Use Case Spesification Melihat Produk*

User dapat melihat produk yang diinginkan

|  |
| --- |
| **Information**  Rank : High  ID :  Status : Unspecified  Justification :  Primary Actors : User  Supporting Actors : |
| **Details**  Level : Summary  Complexity : Medium  Use Case Status : Initial  Implementation Status : Scheduled  Preconditions : N/A  Post-Conditions : Daftar produk akan ditampilkan  Author : ISSHO MERCH STORE  Assumptions : N/A |

* + - 1. *Use Case Spesification Melakukan Pemesanan*

Use dapat memesan produk dengan memasukannya ke keranjang

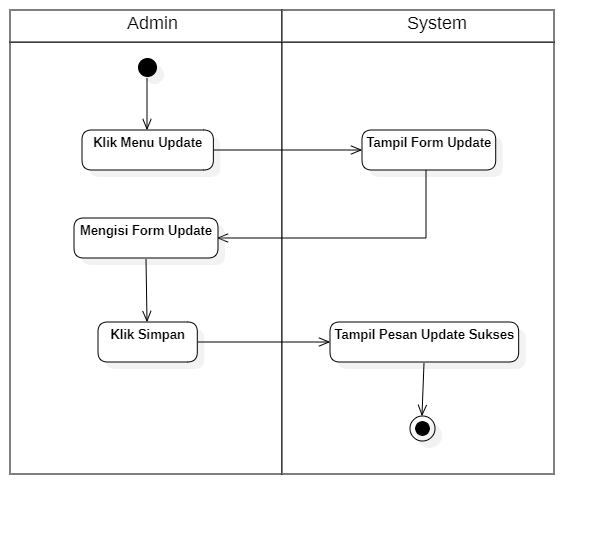
|  |
| --- |
| **Information**  Rank : High  ID :  Status : High  Justification : Fitur ini digunakan untuk melakukan pemesanan produk  Primary Actors : User  Supporting Actors : |
| **Details**  Level : Summary  Complexity : High  Use Case Status : Initial  Implementation Status : Scheduled  Preconditions : Data produk yang di pesan akan ditampilkan  Post-Conditions : Data produk akan di proses  Author : ISSHO MERCH STORE  Assumptions : N/A |

* + - 1. *Use Case Spesification Melakukan Transaksi*

User dapat melakukan transaksi dengan memberikan bukti transaksi ke admin.

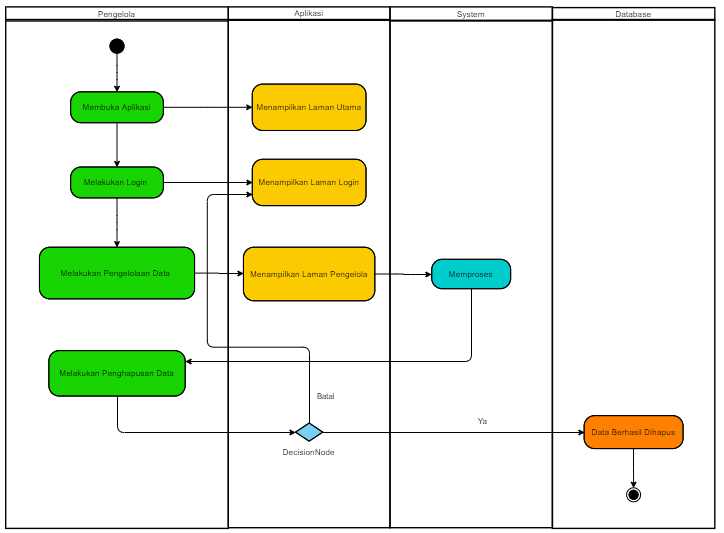
|  |
| --- |
| **Information**  Rank : High  ID :  Status : High  Justification : Fitur ini digunakan untuk melakukan proses transaksi produk  Primary Actors : User  Supporting Actors : |
| **Details**  Level : Summary  Complexity : High  Use Case Status : Initial  Implementation Status : Scheduled  Preconditions : N/A  Post-Conditions : Menampilkan form transaksi  Author : ISSHO MERCH STORE  Assumptions : Terhubung ke jaringan internet |

* + 1. AKTIVITY DIAGRAM
       1. *Activity Diagram Mengudate Informasi*

**

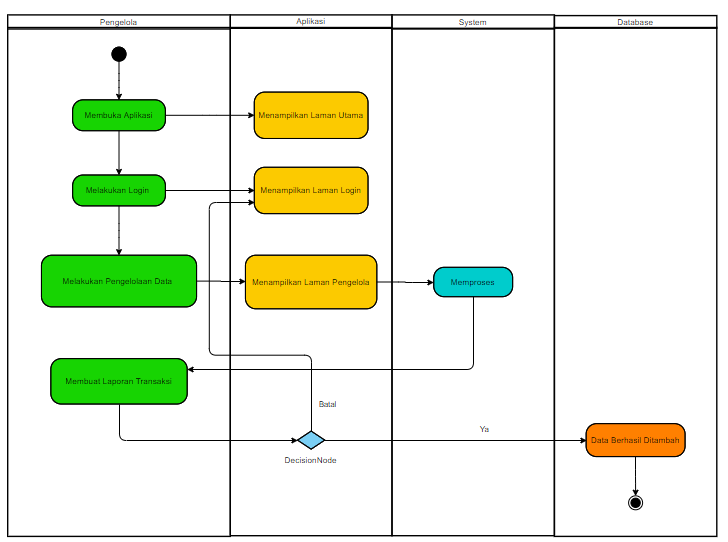
*Gambar Activtiy Diagram Mengudate Informasi*

* + - 1. *Activity Diagram Mengelola Data Produk*

**

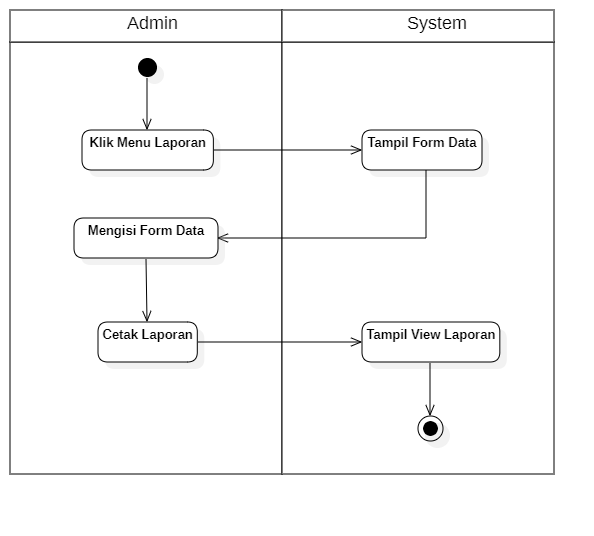
*Gambar Activity Diagram Mengelola Data Produk*

* + - 1. *Activity Diagram Mevalidasi Data Transaksi*

**

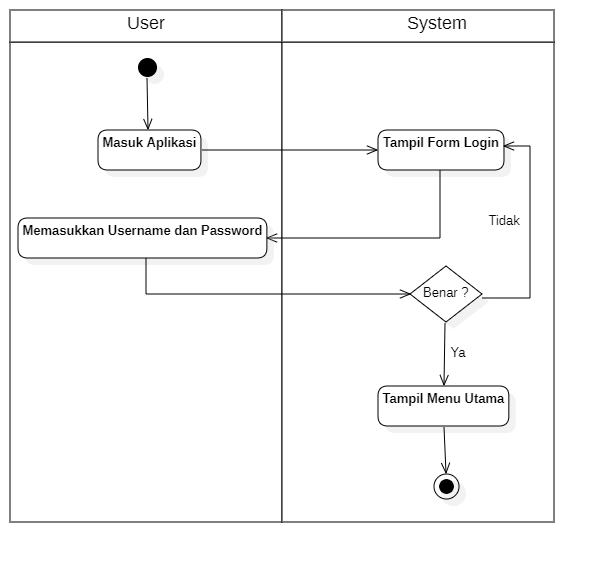
*Gambar Activity Diagram Mevalidasi Data Transaksi*

* + - 1. *Activity Diagram Membuat Laporan Penjualan*



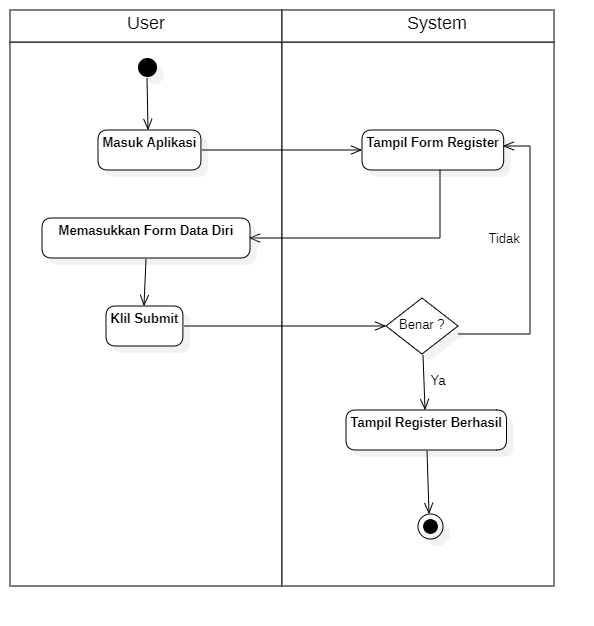
*Gambar Activity Diagram Membuat Laporan Penjualan*

* + - 1. *Activity Diagram Login*

**

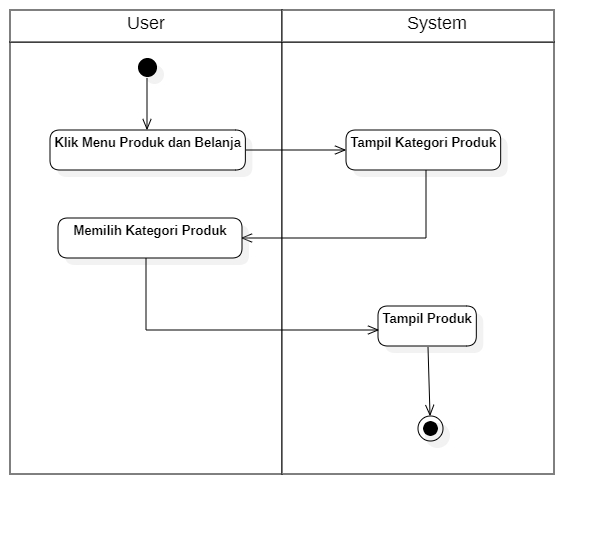
*Gambar Activity Diagram Login*

* + - 1. *Activity Diagram Register*

**

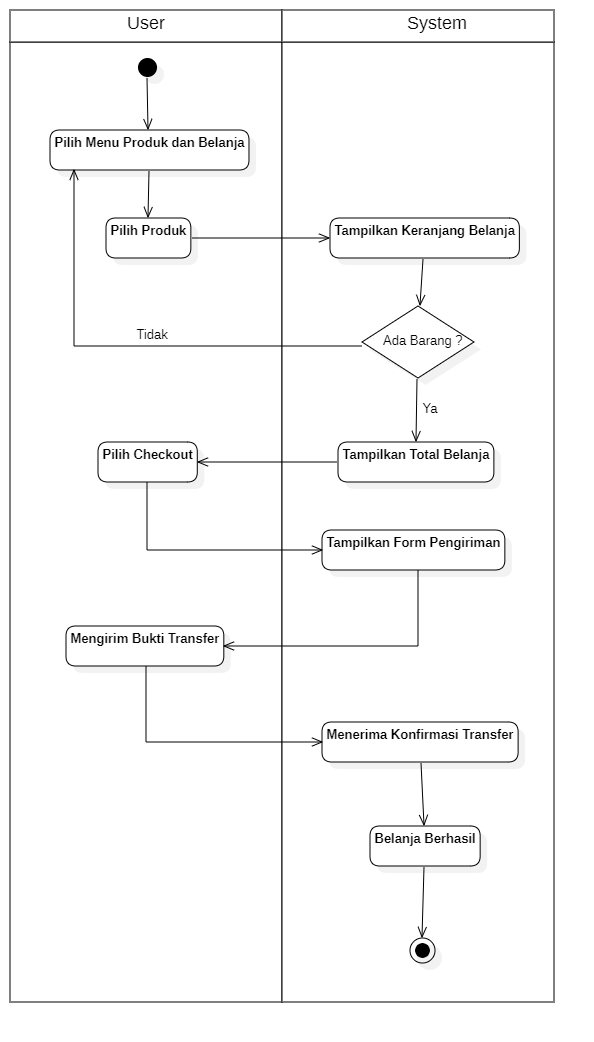
*Gambar Activity Diagram Register*

* + - 1. *Activity Diagram Melihat Produk*

**

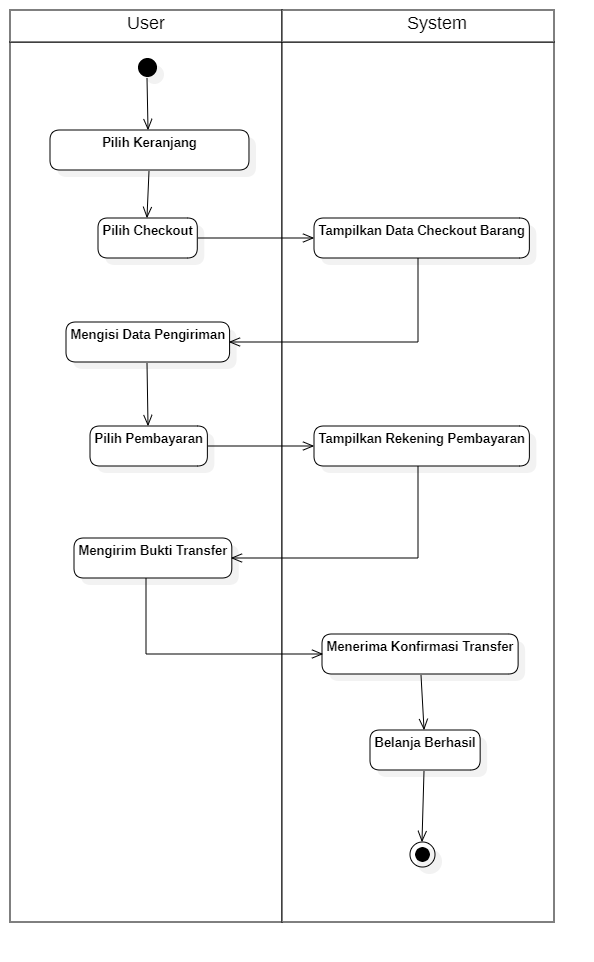
*Gambar Activity Diagram Melihat Produk*

* + - 1. *Activity Diagram Melakukan Pemesanan*



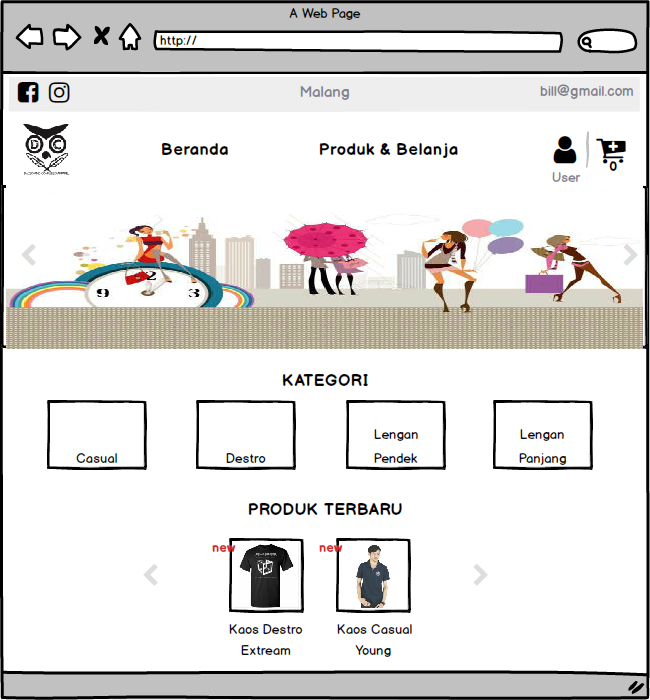
*Gambar Activity Diagram Melakukan Pemesanan*

* + - 1. *Activity Diagram Melakukan Transaksi*



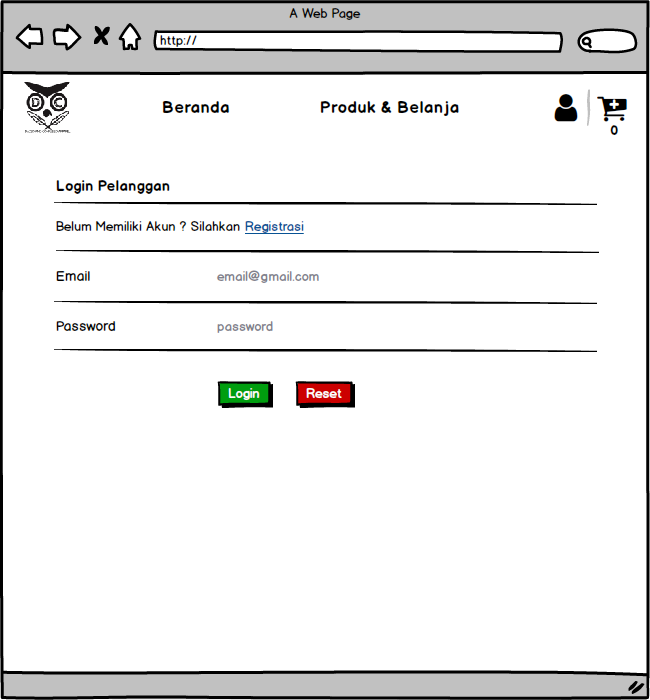
*Gambar Activity Diagram Melakukan Transaksi*

* 1. DESAIN INTERFACE
     1. User Interface Tampilan Halaman Utama User



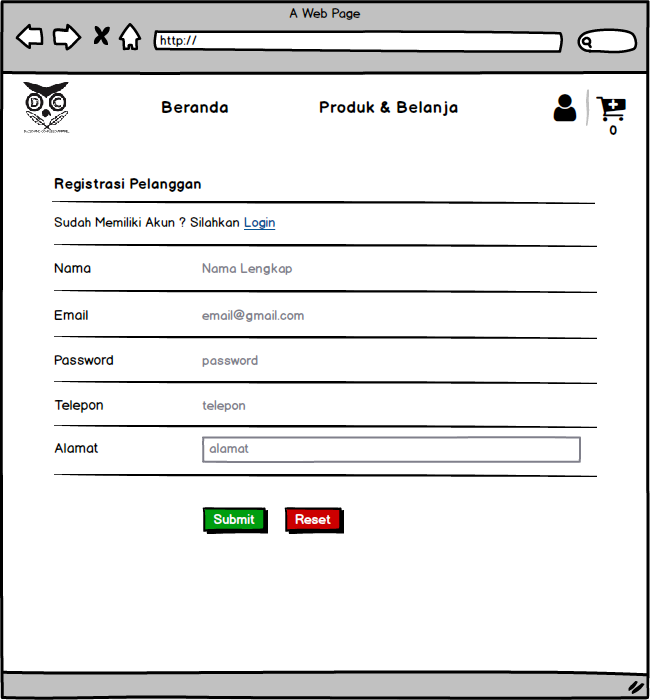
*Gambar User Interface Tampilan Halaman Utama User*

* + 1. User Interface Tampilan Login



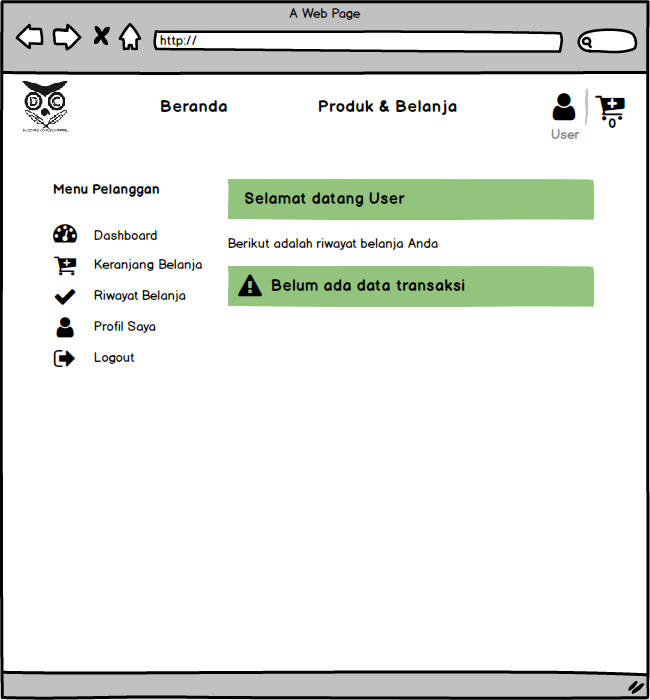
*Gambar User Interface Tampilan Login*

* + 1. User Interface Tampilan Register



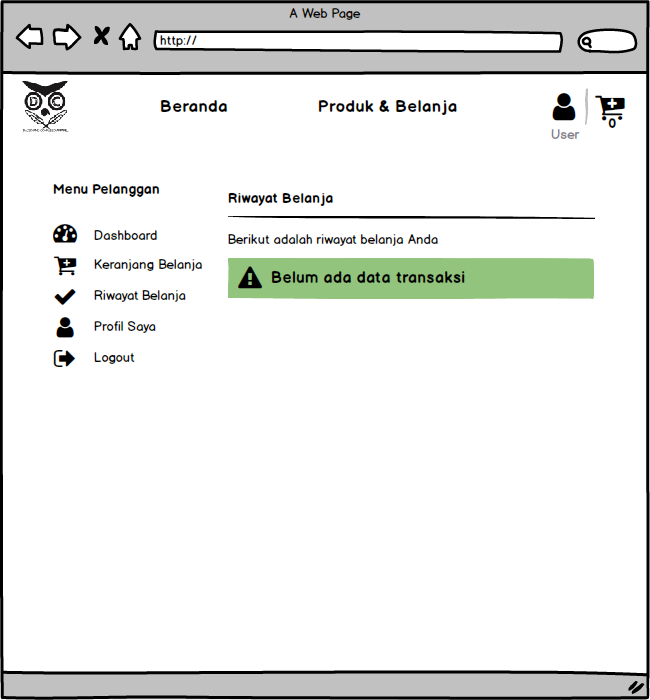
*Gambar User Interface Tampilan Register*

* + 1. User Interface Tampilan Profil



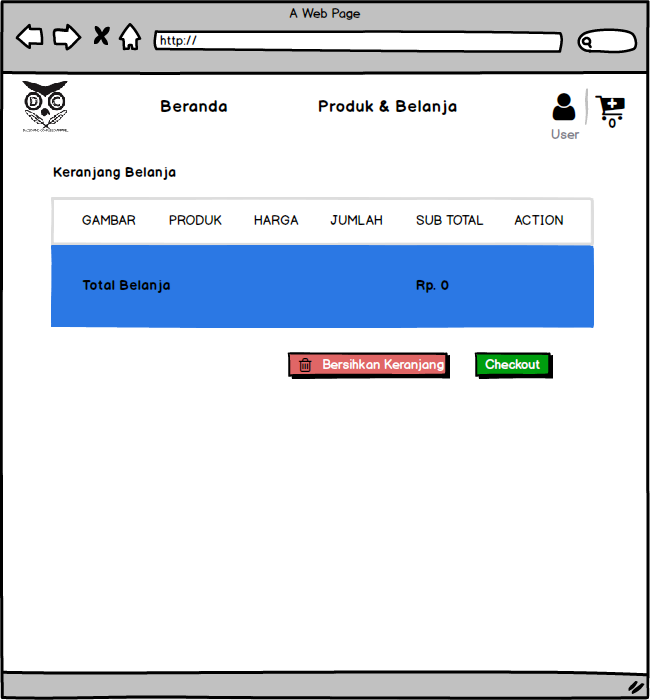
*Gambar User Interface Tampilan Profil*

* + 1. User Interface Tampilan Riwayat Belanja



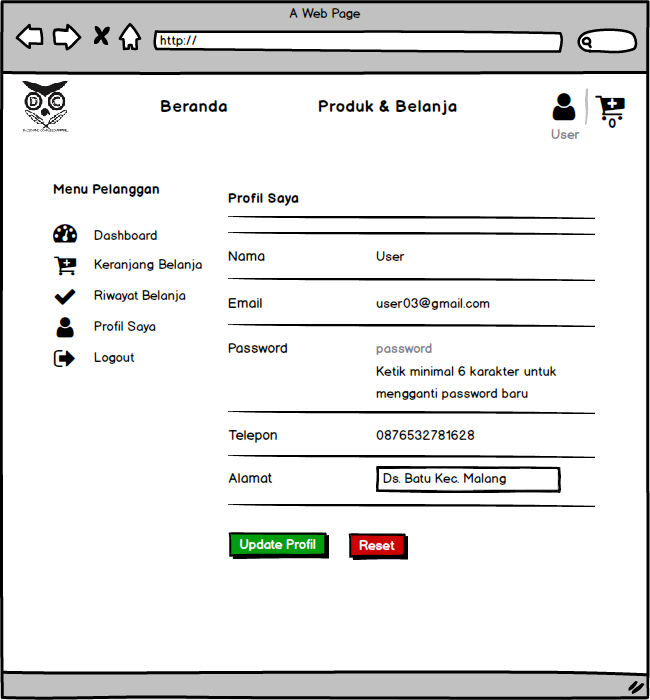
*Gambar User Interface Tampilan Riwayat Belanja*

* + 1. User Interface Tampilan Keranjang Belanja



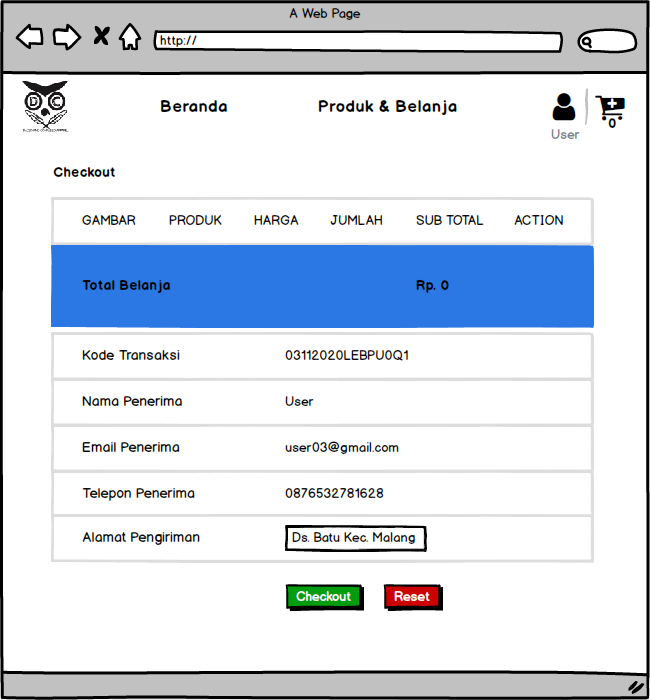
*Gambar User Interface Tampilan Keranjang Belanja*

* + 1. User Interface Tampilan Profil Saya



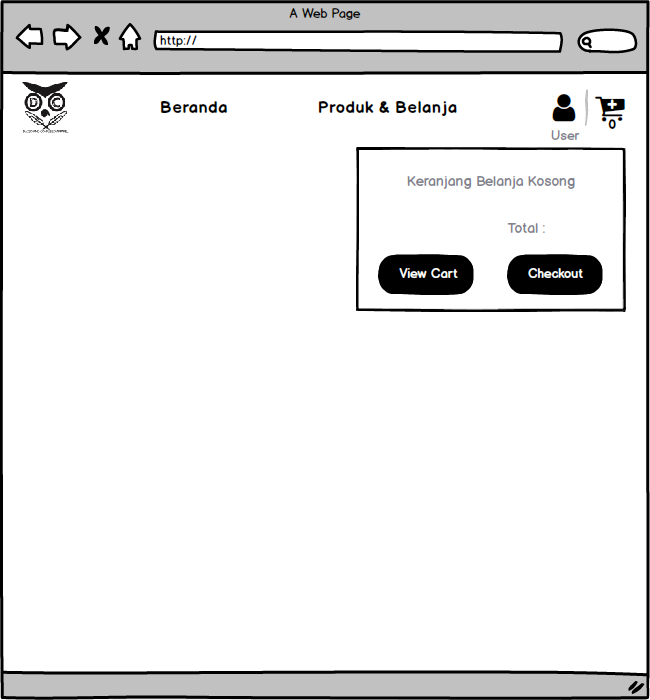
*Gambar User Interface Tampilan Profil Saya*

* + 1. User Interface Tampilan Checkout



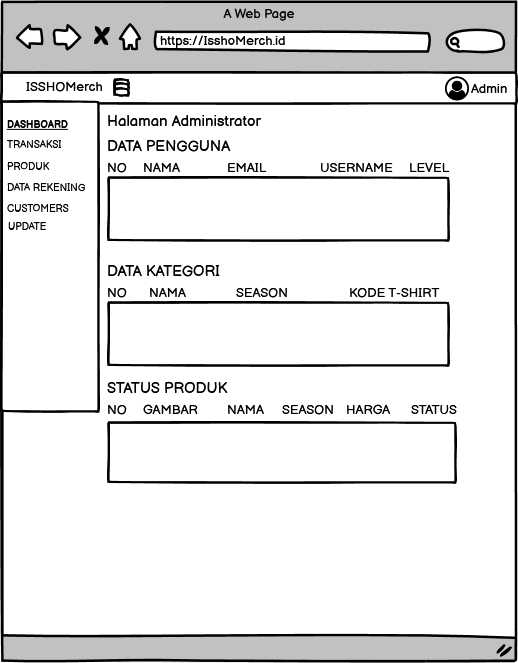
*Gambar User Interface Tampilan Checkout*

* + 1. User Interface Tampilan Isi Keranjang



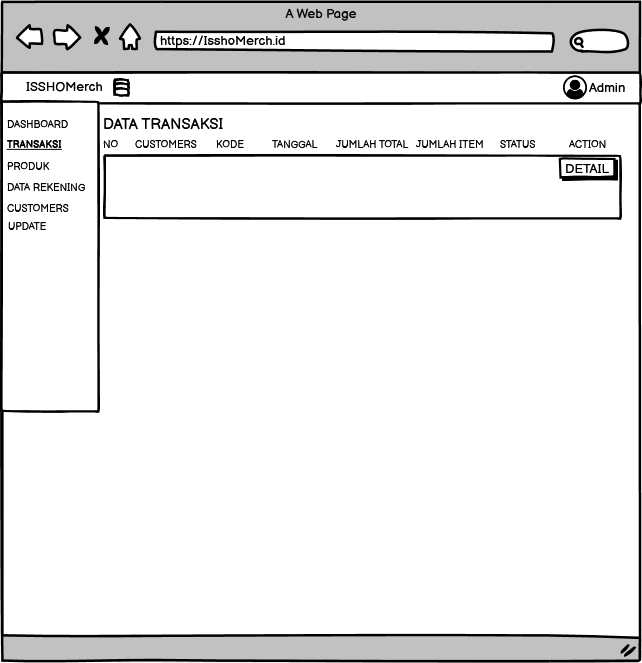
*Gambar User Interface Tampilan Isi Keranjang*

* + 1. User Interface Tampilan Halaman Utama Admin



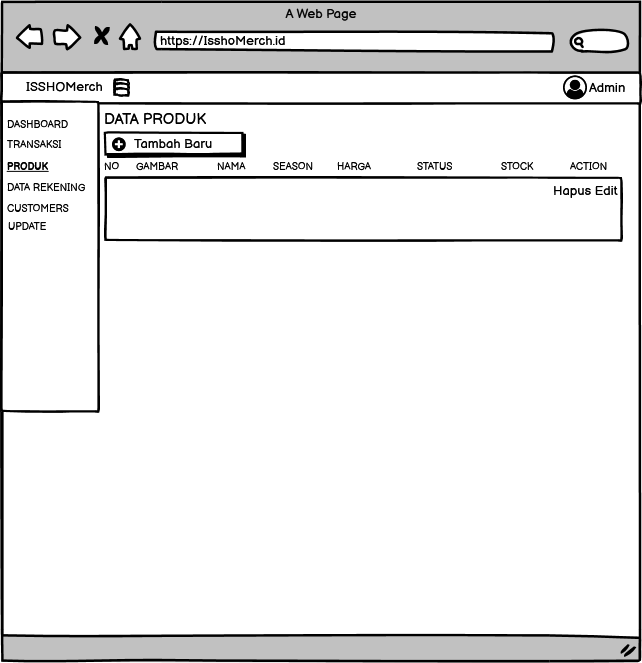
*Gambar User Interface Tampilan Halaman Utama Admin*

* + 1. User Interface Tampilan Data Transaksi



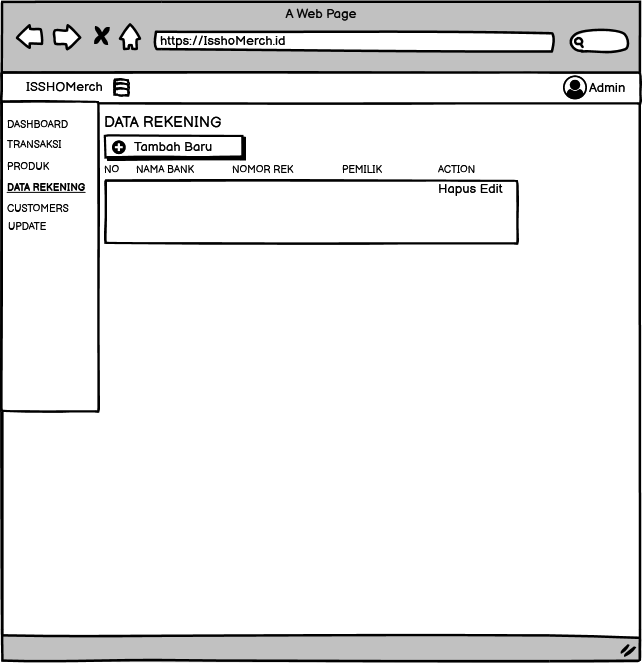
*Gambar User Interface Tampilan Data Transaksi*

* + 1. User Interface Tampilan Data Produk



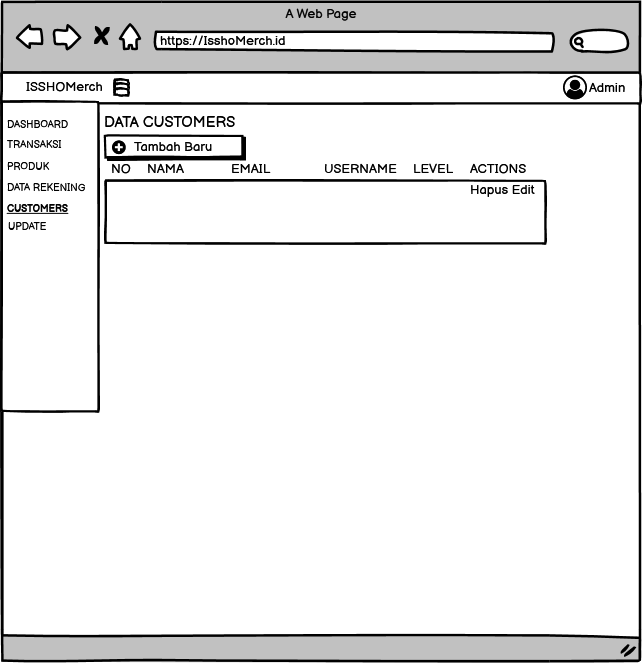
*Gambar User Interface Tampilan Data Produk*

* + 1. User Interface Tampilan Data Rekening



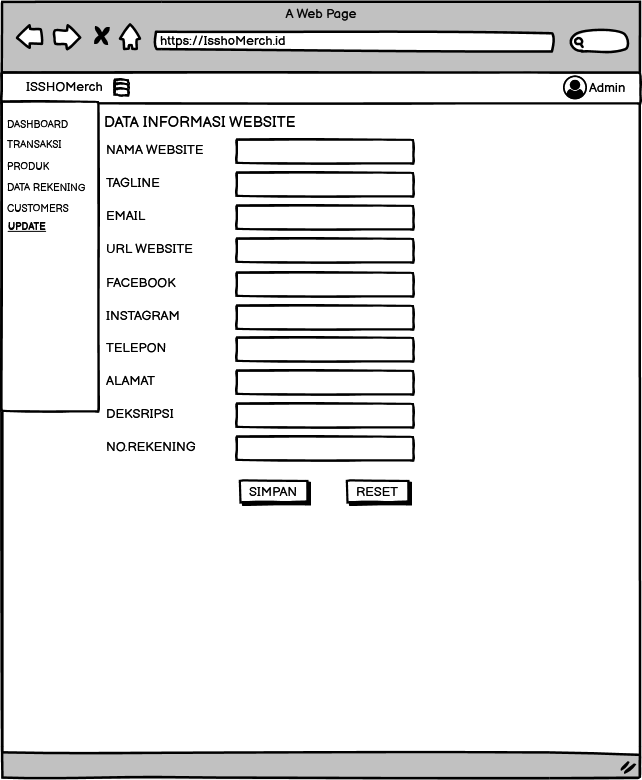
*Gambar User Interface Tampilan Data Rekening*

* + 1. User Interface Tampilan Data Customers



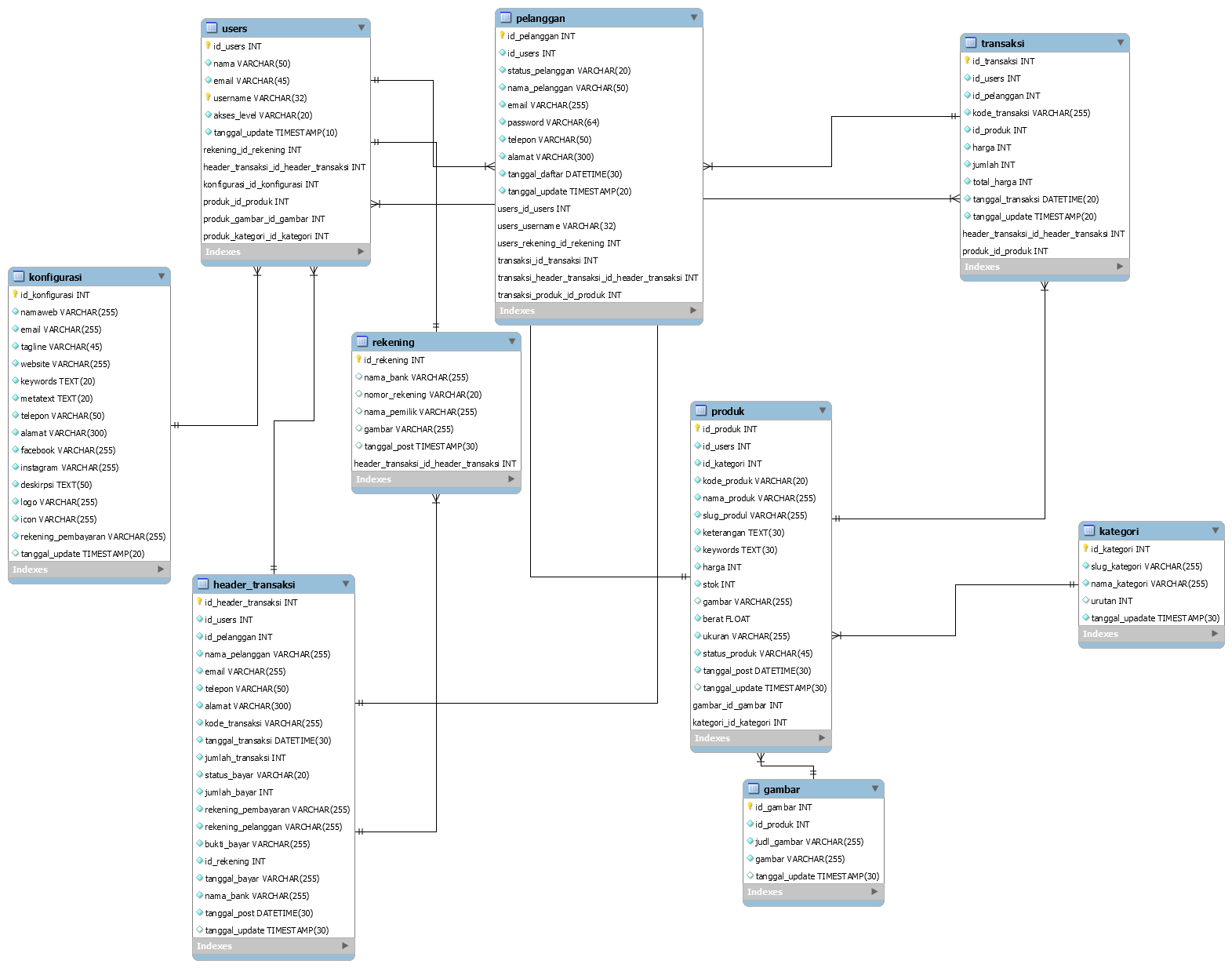
*Gambar User Interface Tampilan Data Customers*

* + 1. User Interface Tampilan Data Informasi Website



*Gambar User Interface Tampilan Data Informasi Website*

* 1. DATABASE
     1. Tampilan Database



*Gambar Tampilan Database*