

DPPL-02

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

IC-SHOES: E-commerce Penjualan Sepatu Berbasis Website

untuk:

User Yang Memiliki Ketertarikan Terhadap Sepatu

Dipersiapkan oleh:

Kelompok 1

Komang Triolascarya (1301180055)

Made Indrayana Putra (1301184024)

Tri Ayu Syifa'ur Rohmah (1301180254)

Winico Fazry (1301184316)

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung



	Prodi S1- Informatika	Nomor Dokumen	Halaman
		<i>DPPL-02 02</i>	66

	Universitas Telkom	Revisi	2	<i>Tgl: 4 April 2021</i>
--	---------------------------	---------------	---	------------------------------

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	Memperbaiki penggunaan bahasa indonesia yang baik dan formal
B	Memperbaiki lingkup masalah
C	Memperbaiki sequence diagram
D	Mengisi bagian 3.4 tentang Algoritma / Query
E	Mengisi bagian 3.5 Perancangan Antarmuka
F	Mengisi bagian 3.6 tentang Perancangan Representasi Persistensi Kelas
G	Mengisi tabel perubahan dan Daftar Halaman Perubahan
H	Menyesuaikan daftar isi
I	Memperbaiki format penulisan dan merapikan dokumen
J	Menambahkan deskripsi komponen
K	Memperbarui identifikasi kelas sesuai dengan penambahan deskripsi komponen
L	Memperbarui perancangan detil kelas
M	Memperbarui diagram kelas keseluruhan
N	Menambahkan algoritma query sesuai dengan penambahan kelas
O	Memperbarui perancangan antarmuka
P	Memperbarui perancangan representasi persistensi kelas
Q	Menambahkan matriks keruntutan

INDEX	-	A	B	C	D	E	F	G	H	I
TGL		26-04-2020	26-04-2020	26-04-2020	26-04-2020	26-04-2020	26-04-2020	26-04-2020	26-04-2020	26-04-2020
Ditulis oleh		Tri Ayu	Tri Ayu	Komang, Winico	Made	Komang, Made	Made, Tri Ayu	Tri Ayu, Komang	Komang	Komang, Winico

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
<p>A. Semua Halaman</p> <p>B. 5</p> <p>C. 9-11</p> <p>D. 45</p> <p>E. 51</p> <p>H. 4</p> <p>I. Semua Halaman</p>	<p>A. Memperbaiki penggunaan bahasa indonesia yang baik dan formal</p> <p>B. Memperbaiki lingkup masalah</p> <p>C. Memperbaiki sequence diagram</p> <p>D. Mengisi bagian 3.4 tentang Algoritma / Query</p> <p>E. Mengisi bagian 3.5 Perancangan Antarmuka</p> <p>F. Mengisi bagian 3.6 tentang Perancangan Representasi Persistensi Kelas</p> <p>G. Mengisi Tabel Perubahan dan Daftar Halaman</p> <p>H. Menyesuaikan daftar isi</p> <p>I. Memperbaiki format penulisan dan merapikan dokumen</p>		

Daftar Isi

1. Pendahuluan	5
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen	5
1.2 Lingkup Masalah	5
1.3 Definisi dan Istilah	5
1.4 Referensi	5
1.5 Sistematika Pembahasan	6
2 Deskripsi Perancangan Global	7
2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi	7
2.2 Deskripsi Arsitektural	7
2.3 Deskripsi Komponen	7
3 Perancangan Rinci	9
3.1 Realisasi Use Case	9
3.1.1 Use Case Registrasi	9
3.1.1.1 Identifikasi Kelas	9
3.1.1.2 Sequence Diagram	9
3.1.1.3 Diagram Kelas	10
3.2 Perancangan Detail Kelas	32
3.2.1 Kelas Akun	32
3.2.2 Kelas User	33
3.3 Diagram Kelas Keseluruhan	38
3.4 Algoritma/Query	38
3.5 Perancangan Antarmuka	47
3.6 Perancangan Representasi Persistensi Kelas	63
4 Matriks Kerunutan	64

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini digunakan untuk mendefinisikan perancangan perangkat lunak yang berupa web untuk menjual sepatu bernama IC-SHOES. Dokumen ini bertujuan sebagai panduan bagi developer dan user dalam pembuatan dan pengembangan web ini. Bagi developer, DPPL ini bertujuan sebagai acuan dalam setiap tahapan pengembangannya, sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai dengan tepat. Sedangkan bagi pengguna, DPPL ini digunakan untuk mencatat spesifikasi kebutuhan dari Aplikasi website yang dikembangkan.

1.2 Lingkup Masalah

Lingkup masalahnya adalah pembelian sepatu secara onsite kurang efektif terutama dari segi waktu. Selain itu adanya perkembangan teknologi dan informasi menuntut adanya kemajuan di semua bidang termasuk dalam penjualan sepatu. Maka dari itu diciptakanlah software bernama IC-Shoes yang merupakan sebuah software berbasis web yang digunakan untuk pembelian sepatu yang aman dan terpercaya secara online.

1.3 Definisi dan Istilah

<i>DPPL</i>	<i>Dokumen Perancangan Perangkat Lunak atau design model</i>
<i>IC-Shoes</i>	<i>Perangkat lunak berbentuk web yang digunakan dalam penjualan sepatu berbasis online.</i>
<i>SKPL</i>	<i>Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak</i>

1.4 Referensi

<https://sisil.dosen.ittelkom-pwt.ac.id/wp-content/uploads/sites/3/2017/10/Contoh-DPPL.pdf>

https://lms.ipb.ac.id/pluginfile.php/22494/mod_resource/content/0/1213_Genap/03._Contoh_SKPL_VMS.pdf

<https://hanungnp.staff.telkomuniversity.ac.id/files/2015/04/contoh-SKPL-Sistem-informasi-tugas-akhir-SISTA.pdf>

https://www.researchgate.net/publication/335395690_Spesifikasi_Kebutuhan_Perangkat_Lunak_SKPL_Sistem_Informasi_Kenaikan_Pangkat_Dosen_dan_Tenaga_Kependidikan_pada_Fakultas_Teknologi_Informasi

<https://sisil.dosen.ittelkom-pwt.ac.id/wp-content/uploads/sites/3/2017/10/Contoh-DPPL.pdf>

<https://>

SKPL IC-Shoes

1.5 Sistematika Pembahasan

algoritma/query, Dokumen DPPL IC-Shoes ini berisi deskripsi kebutuhan pengembangan perangkat lunak secara rinci. Pengorganisasian dokumen dikelompokkan dalam empat bagian utama, yaitu :

1. Bab 1 Pendahuluan, berisi tujuan penulisan dokumen, lingkup masalah, definisi dan istilah, referensi, dan sistematika pembahasan
2. Bab 2 Deskripsi Perancangan Global yang akan diimplementasikan pada web. Bagian ini berisi rancangan lingkungan implementasi, deskripsi arsitektural dan deskripsi komponen
3. Bab 3 Deskripsi Rinci Kebutuhan, berisi realisasi use case, perancangan detail use case, diagram kelas keseluruhan diagram statechart, perancangan antarmuka, dan perancangan representasi persistensi kelas.
4. Bab 4 Matriks Keterunutan yang berisi daftar tabel dan daftar gambar

		menggunakan akun user atau admin yang sudah terdaftar
3	View Katalog	Modul ini digunakan oleh user dan admin untuk melihat katalog untuk user dan read barang untuk admin
4	Pesan Barang	Modul ini digunakan oleh user untuk melakukan pemesanan barang (sepatu)
5	View Data Pesanan untuk User	Modul ini digunakan oleh user untuk melihat data pesanan sesuai data yang telah dimasukkan ketika pesan barang
6	Checkout	Modul ini digunakan user untuk checkout barang yang sudah dipesan serta melakukan proses pembayaran
7	View Data Checkout	Modul ini digunakan oleh user untuk melihat data checkout sesuai data yang telah dimasukkan ketika checkout
8	View Data User untuk Admin	Modul ini digunakan oleh admin untuk melihat data user yang terdaftar dalam database
9	Create Barang	Modul ini digunakan oleh admin untuk menambahkan data barang ke database sesuai dengan stok
10	Update Barang	Modul ini digunakan oleh admin untuk mengubah data barang sesuai dengan stok
11	Delete Barang	Modul ini digunakan oleh admin untuk menghapus data barang dari database dan disesuaikan dengan stok
12	Search Barang	Modul ini digunakan oleh user dan admin untuk menampilkan data barang yang dicari
13	View Data Pesanan untuk Admin	Modul ini digunakan oleh admin untuk melihat data pesanan yang telah dipesan user
14	View data Checkout User untuk Admin	Modul ini digunakan oleh admin untuk melihat data pesanan yang telah di checkout user
15	Logout	Modul ini digunakan untuk mengeluarkan akun dari sistem yang digunakan baik user maupun admin.

16.	Add User	Modul ini digunakan untuk menambahkan user yang dilakukan oleh admin
17.	View Data User	Modul ini digunakan oleh admin untuk melihat data user yang telah terdaftar atau telah melakukan registrasi
18.	Update User Properties	Modul ini digunakan oleh admin untuk mengubah properties tersembunyi pada user.
19.	Delete User	Modul ini digunakan oleh admin untuk menghapus akun user yang sudah terdaftar atau teregistrasi.
20.	View Profile	Modul ini digunakan oleh user untuk melihat profil yang dimilikinya.
21.	Update Profile	Modul ini digunakan oleh user untuk mengupdate atau memperbarui profile.
22.	Add Wishlist	Modul ini digunakan oleh user untuk menambahkan wishlist.
23.	View Wishlist	Modul ini digunakan oleh user untuk melihat daftar wishlist yang telah diinputkan oleh user
24.	Edit Wishlist	Modul ini digunakan oleh user untuk mengubah daftar wishlist yang dimilikinya.
25.	Remove Wishlist	Modul ini digunakan oleh user untuk menghapus wishlist yang sudah ditambahkan.

3 Perancangan Rinci

3.1 Realisasi Use Case

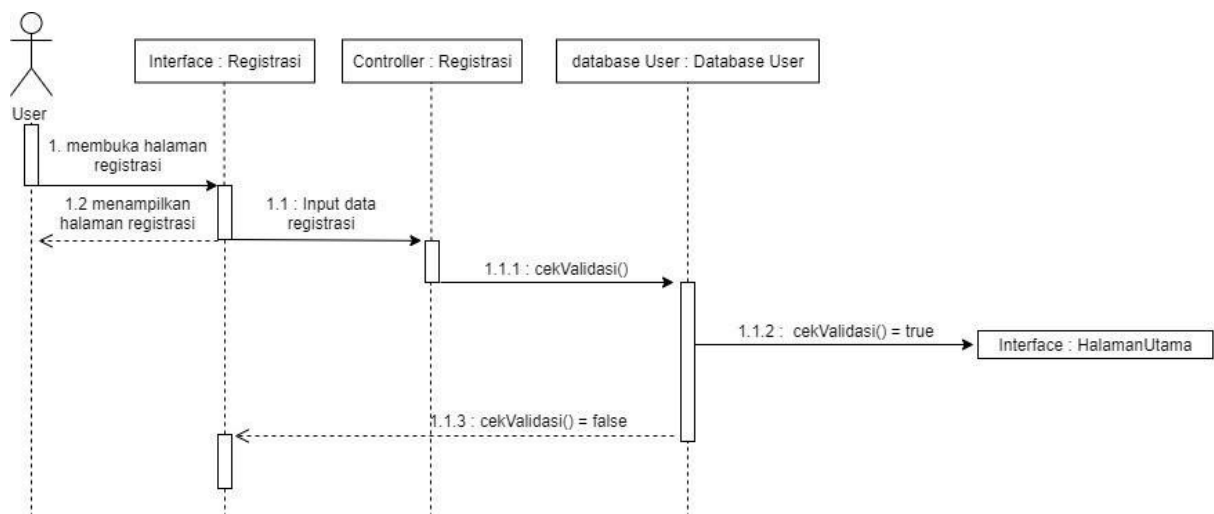
3.1.1 Use Case Registrasi

Use case ini digunakan oleh pengguna untuk membuat akun agar dapat mengakses system.

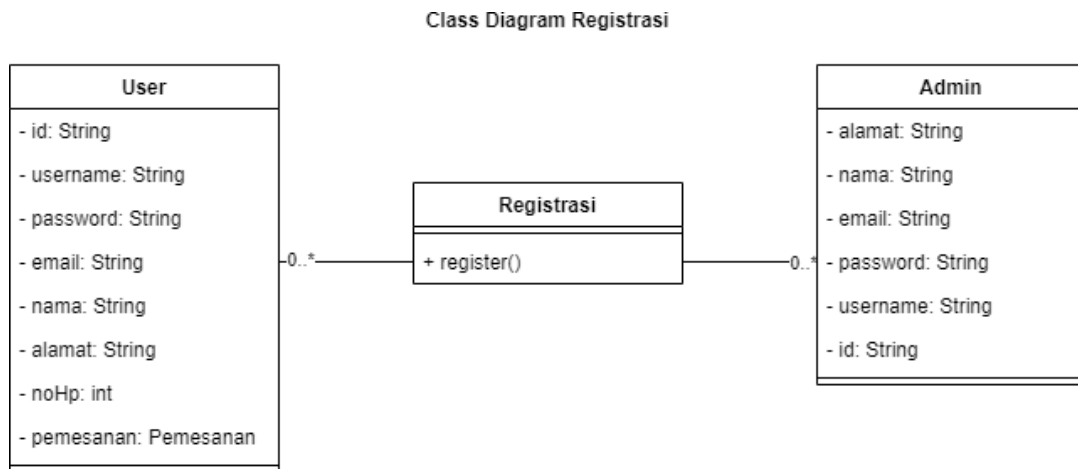
3.1.1.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1	Customer/ user	Actor
2	Interface : registrasi	Interface
3	Controlller : registrasi	Controller
4	Database User	Database
5	Halaman utama	Interface

3.1.1.2 Sequence Diagram



3.1.1.3 Diagram Kelas



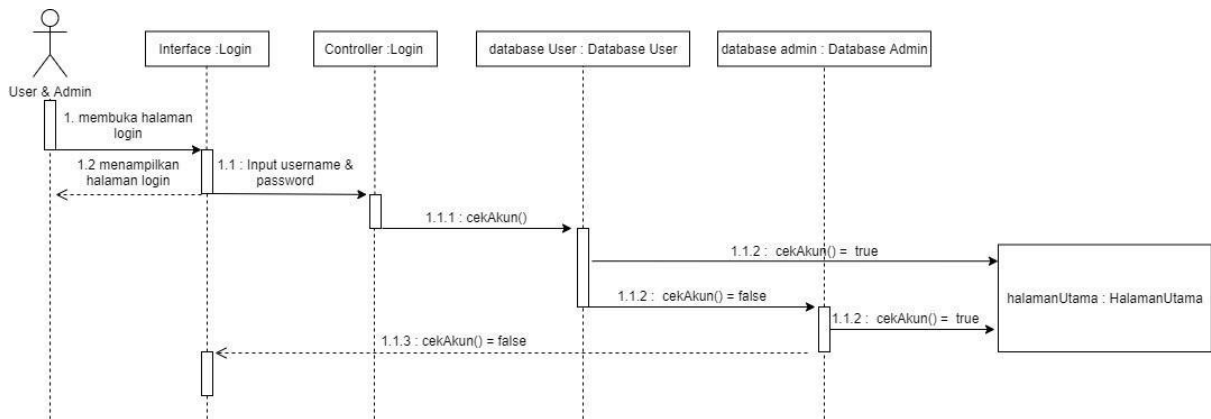
3.1.2 Use Case Login

Use case ini digunakan oleh pengguna untuk dapat mengakses system menggunakan akun yang sudah terdaftar.

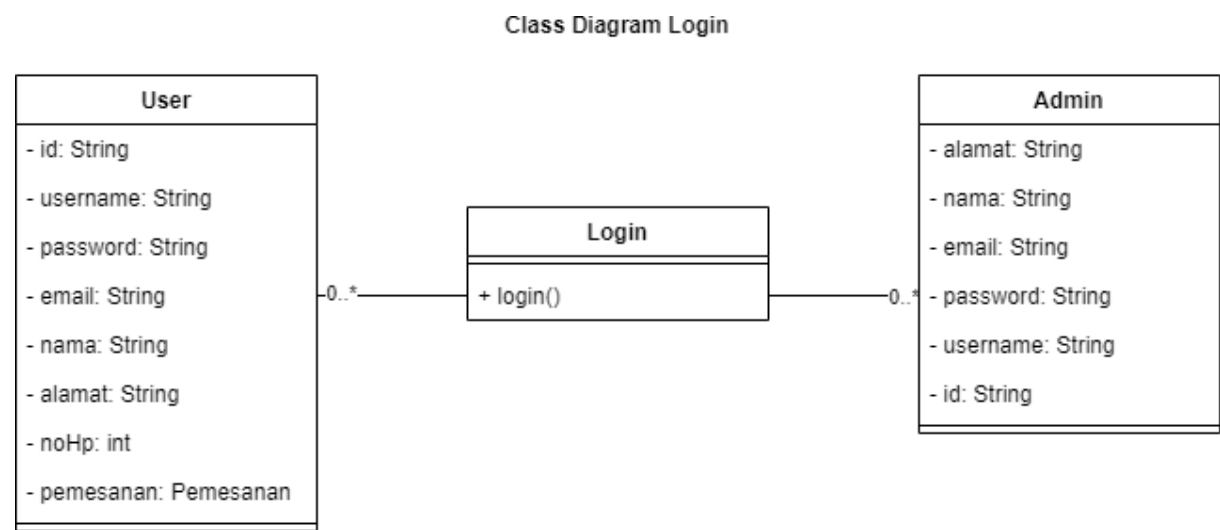
3.1.2.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1	User dan admin	Actor
2	Interface : login	Interface
3	Controlller : login	Controller
4	Database user	Database
5	Database admin	database
6	Halaman utama	interface

3.1.2.2 Sequence Diagram



3.1.2.3 Diagram Kelas



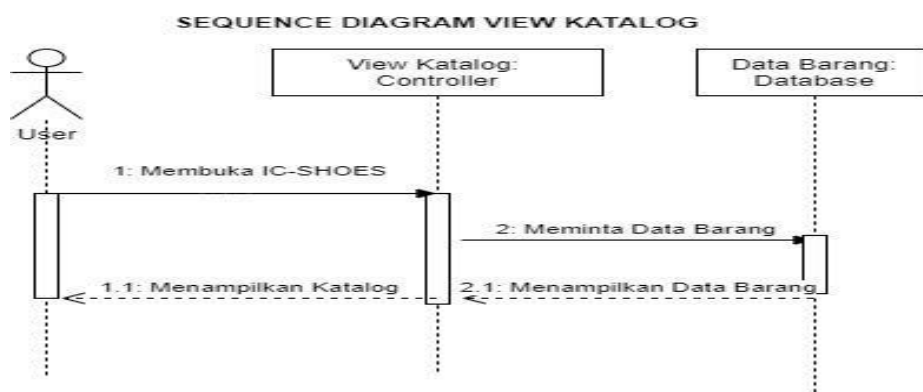
3.1.3 Use Case View Katalog

Usecase ini digunakan oleh user dan admin untuk melihat katalog untuk user dan read barang untuk admin.

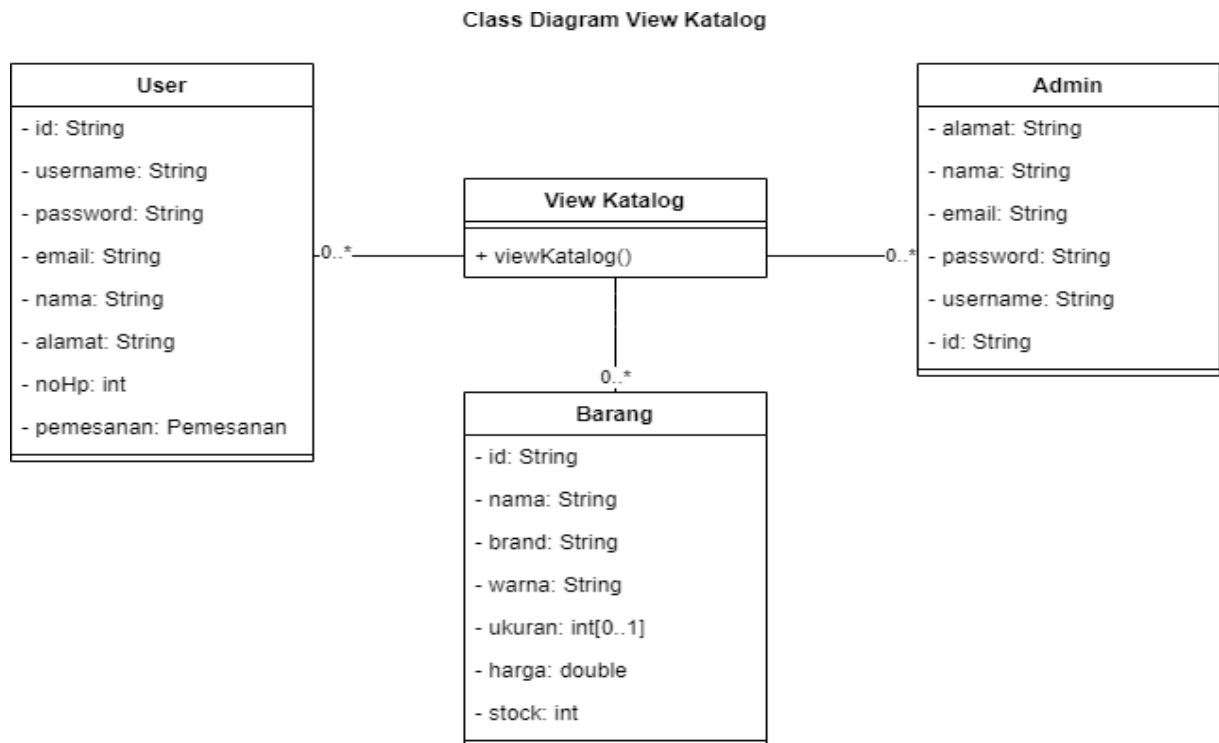
3.1.3.1 Identifikasi Kelas

No	Design Class Name	Class Type
1.	User	Actor
2.	Barang	Boundary
3.	View Katalog	Boundary
4.	Data Barang	Database

3.1.3.2 Sequence Diagram



3.1.3.3 Diagram Kelas



3.1.4 Use Case Pesan Barang

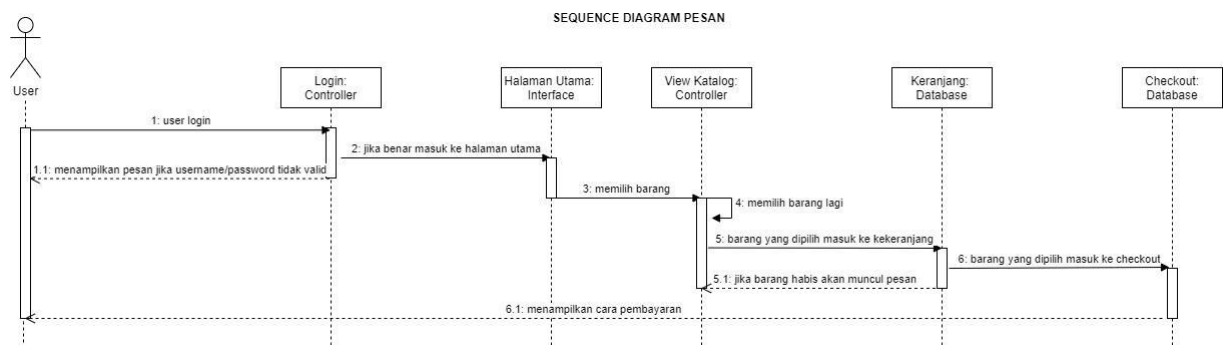
Usecase ini digunakan untuk melakukan pemesanan barang yang dilakukan oleh user yang sudah memiliki akun.

3.1.4.1 Identifikasi Kelas

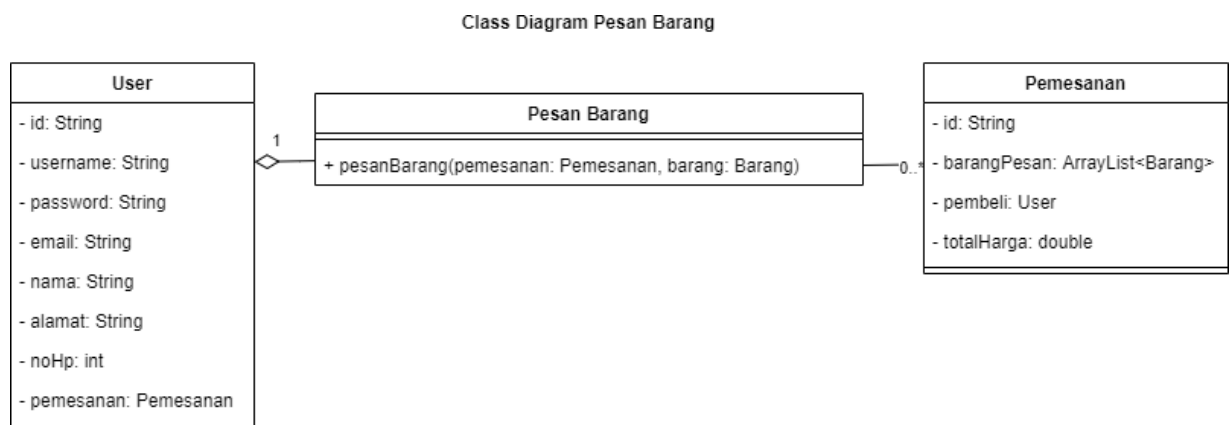
No	Design Class Name	Class Type
1.	User	Actor
2.	Login	Controller
3.	Halaman Utama	Boundary

4.	View Katalog	Boundary
5.	Keranjang	Controller
6.	Checkout	Controller

3.1.4.2 Sequence Diagram



3.1.4.3 Diagram Kelas



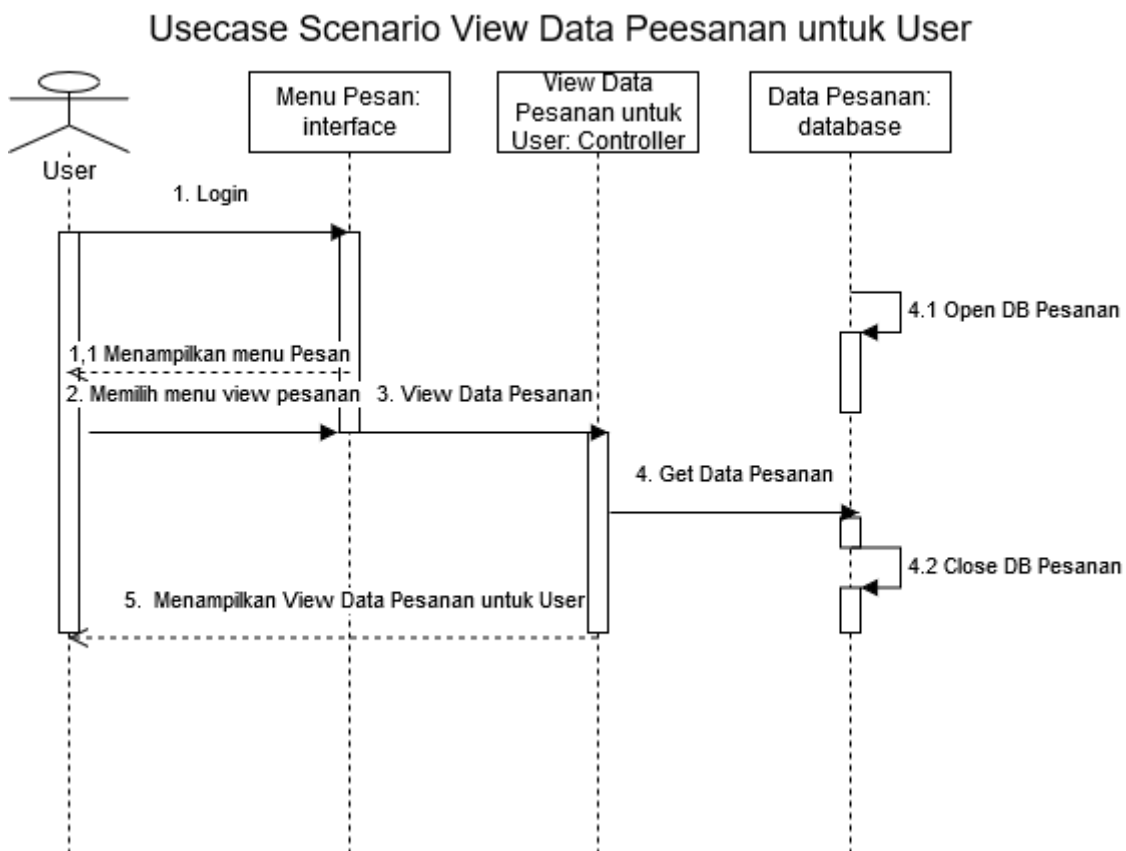
3.1.5 Use Case View Data Pesanan untuk User

Usecase ini digunakan oleh User untuk melihat detail pesanannya.

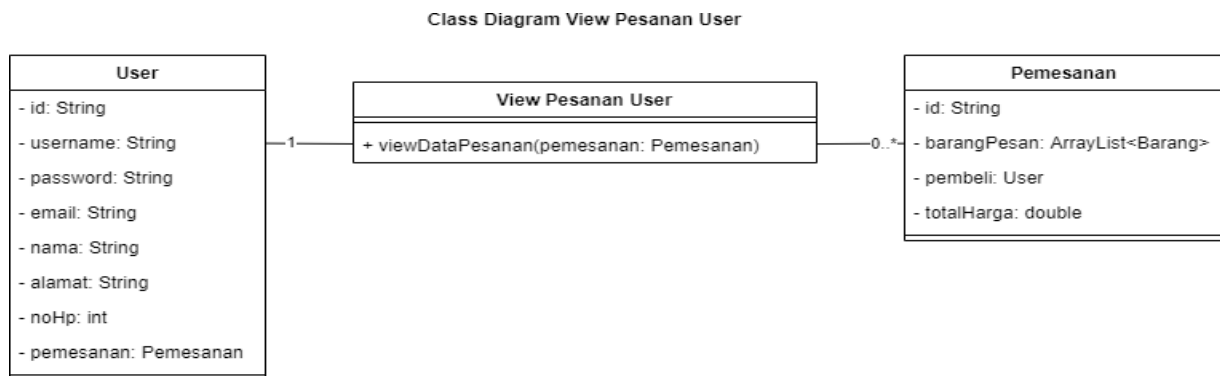
3.1.5.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1.	Admin	Actor
2.	Form Input Barang, Form Manage Barang	Boundary
3.	View Data Pesanan User	Controller
4.	Database Pesanan	Database

3.1.5.2 Sequence Diagram



3.1.5.3 Diagram Kelas



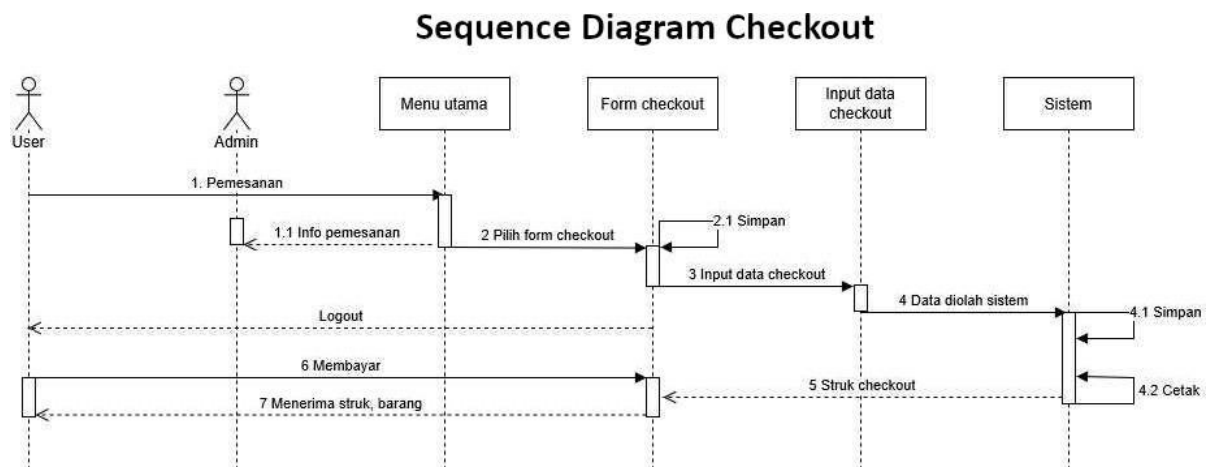
3.1.6 Use Case Checkout

Use case ini digunakan oleh pengguna untuk dapat mengcheckout barang yang ingin dipesan.

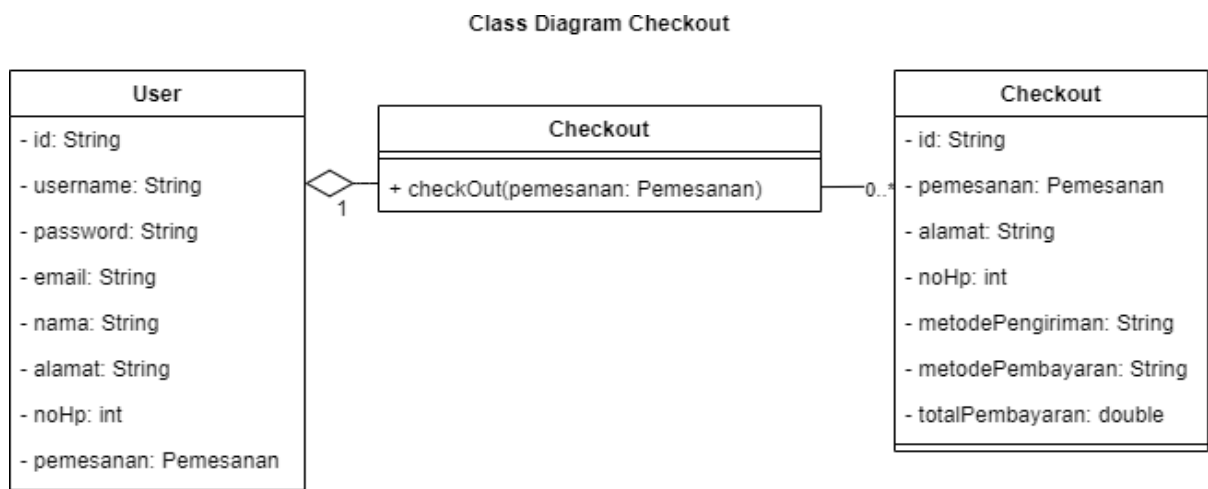
3.1.6.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1.	User	Actor
2.	Admin	Actor
3.	Menu utama	Boundary
4.	Form checkout	Boundary
5.	Input data checkout	Boundary
6.	Sistem	Database

3.1.6.2 Sequence Diagram



3.1.6.3 Diagram Kelas



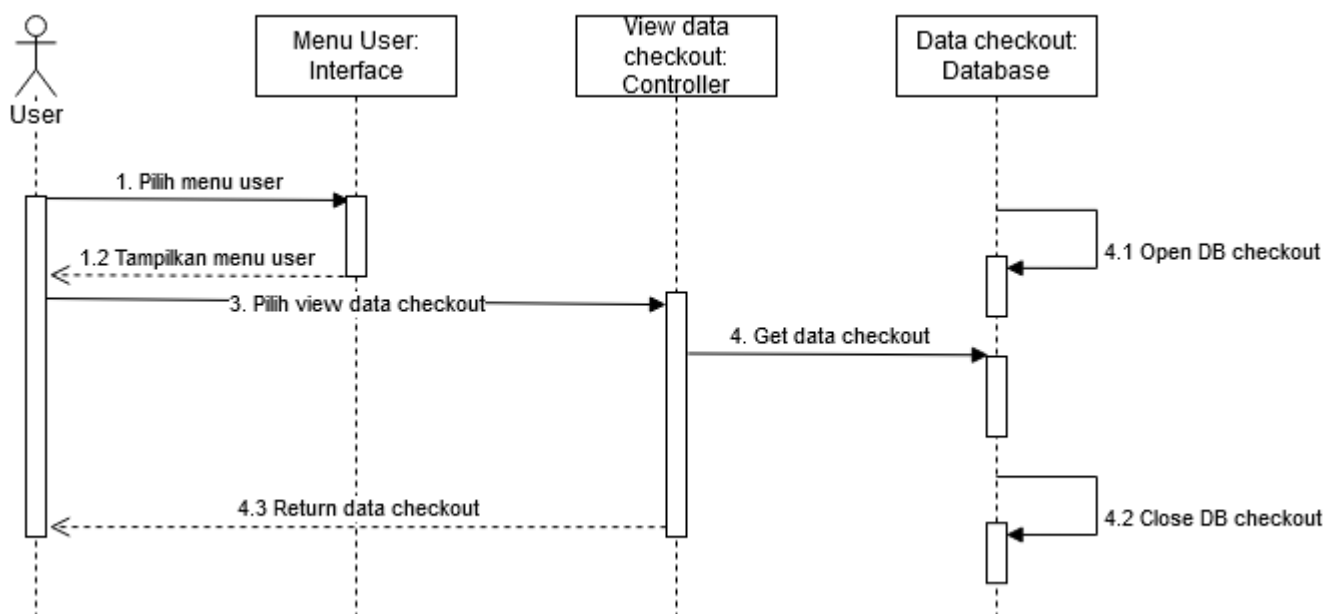
3.1.7 Use Case View Data Checkout untuk user

Usecase ini digunakan oleh user untuk melihat data detail checkoutnya.

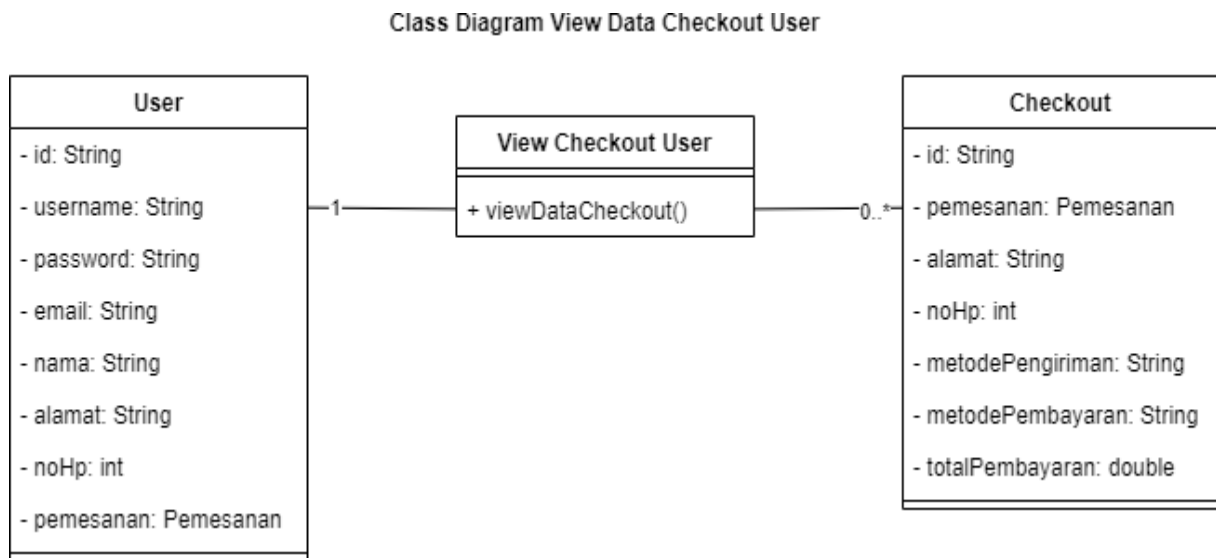
3.1.7.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1.	User	Actor
2.	Menu User	Boundary
3.	View Data Checkout	Controller
4.	Data Checkout	Database

3.1.7.2 Sequence Diagram



3.1.7.3 Diagram Kelas



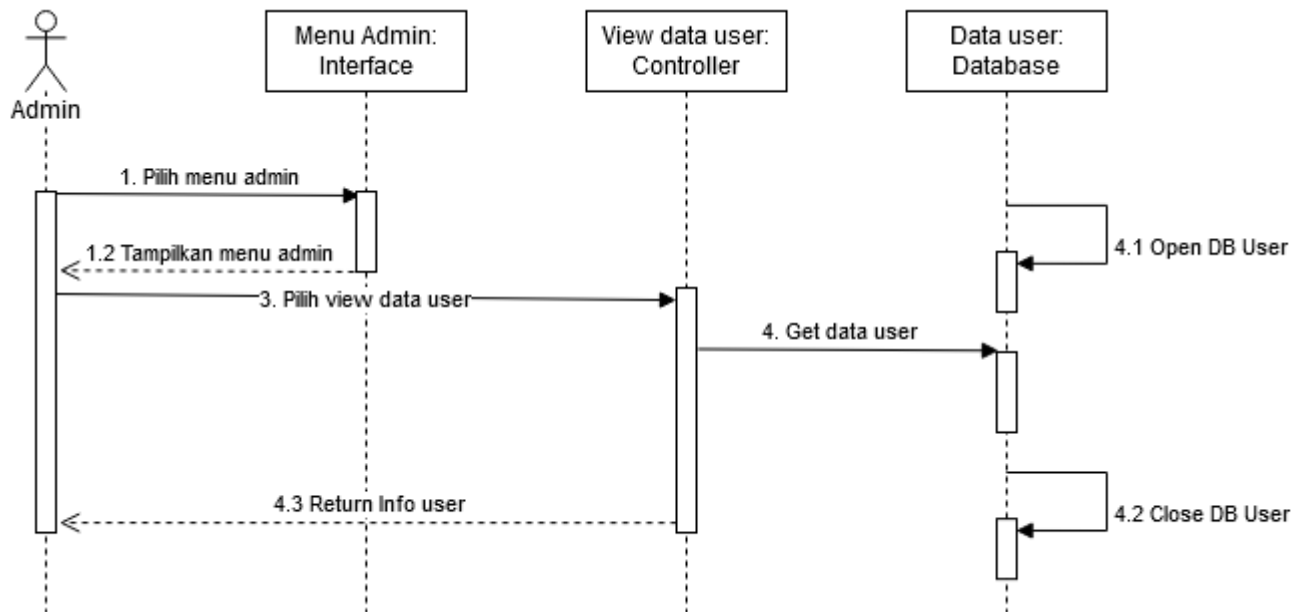
3.1.8 Use Case View Data User untuk Admin

Usecase ini digunakan oleh admin untuk melihat data user yang sudah terdaftar dalam database.

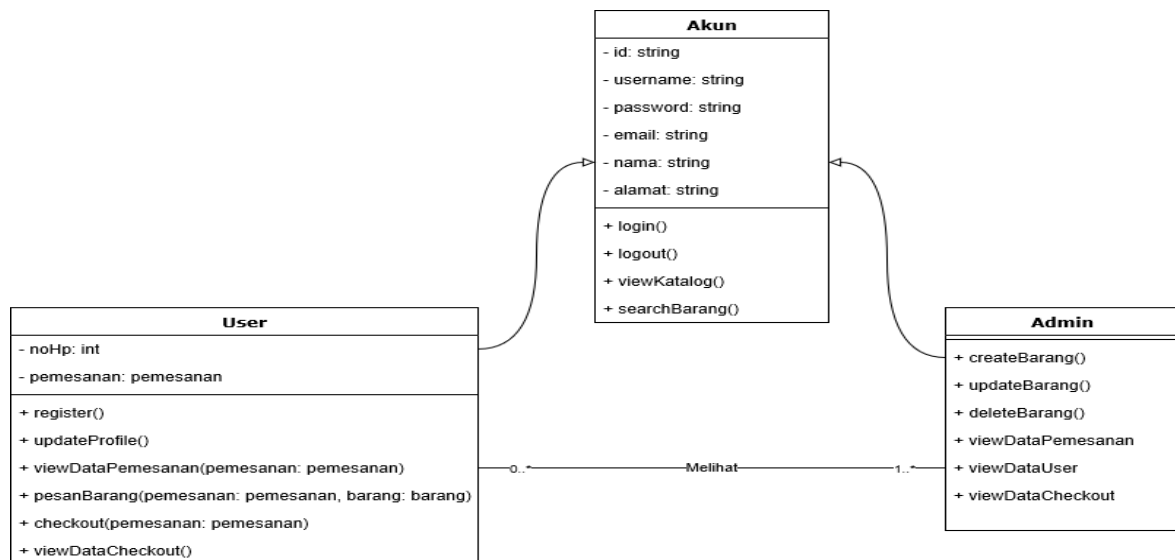
3.1.8.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1.	Admin	Aktor
2.	Login	Boundary
3.	Menu Admin	Boundary
4.	View Data User	Controller
5.	Data User	Database

3.1.8.2 Sequence Diagram



3.1.8.3 Diagram Kelas



3.1.9 Use Case Create Barang

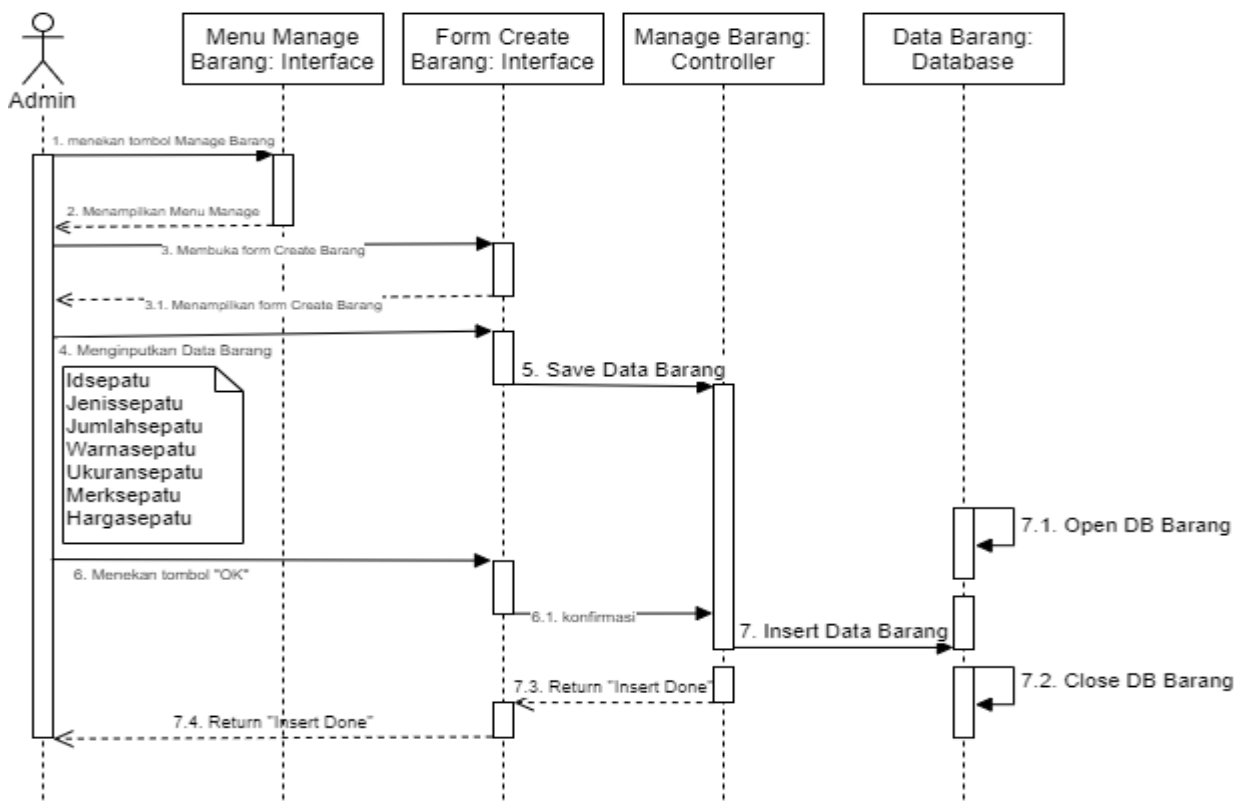
Use Case ini dapat digunakan oleh admin untuk menambahkan informasi data barang baru ke dalam database barang.

3.1.9.1 Identifikasi Kelas

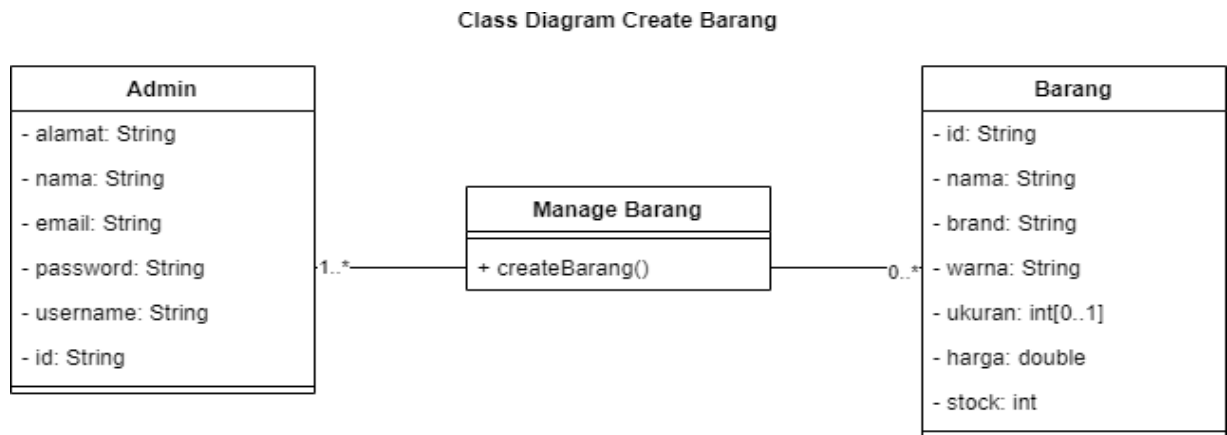
No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1.	Admin	Actor
2.	Form Create Barang	Boundary
3.	Manage Barang	Controller
4.	Database Barang	Database

3.1.9.2 Sequence Diagram

Sequence Diagram Create Barang



3.1.9.3 Diagram Kelas



3.1.10 Use Case Update Barang

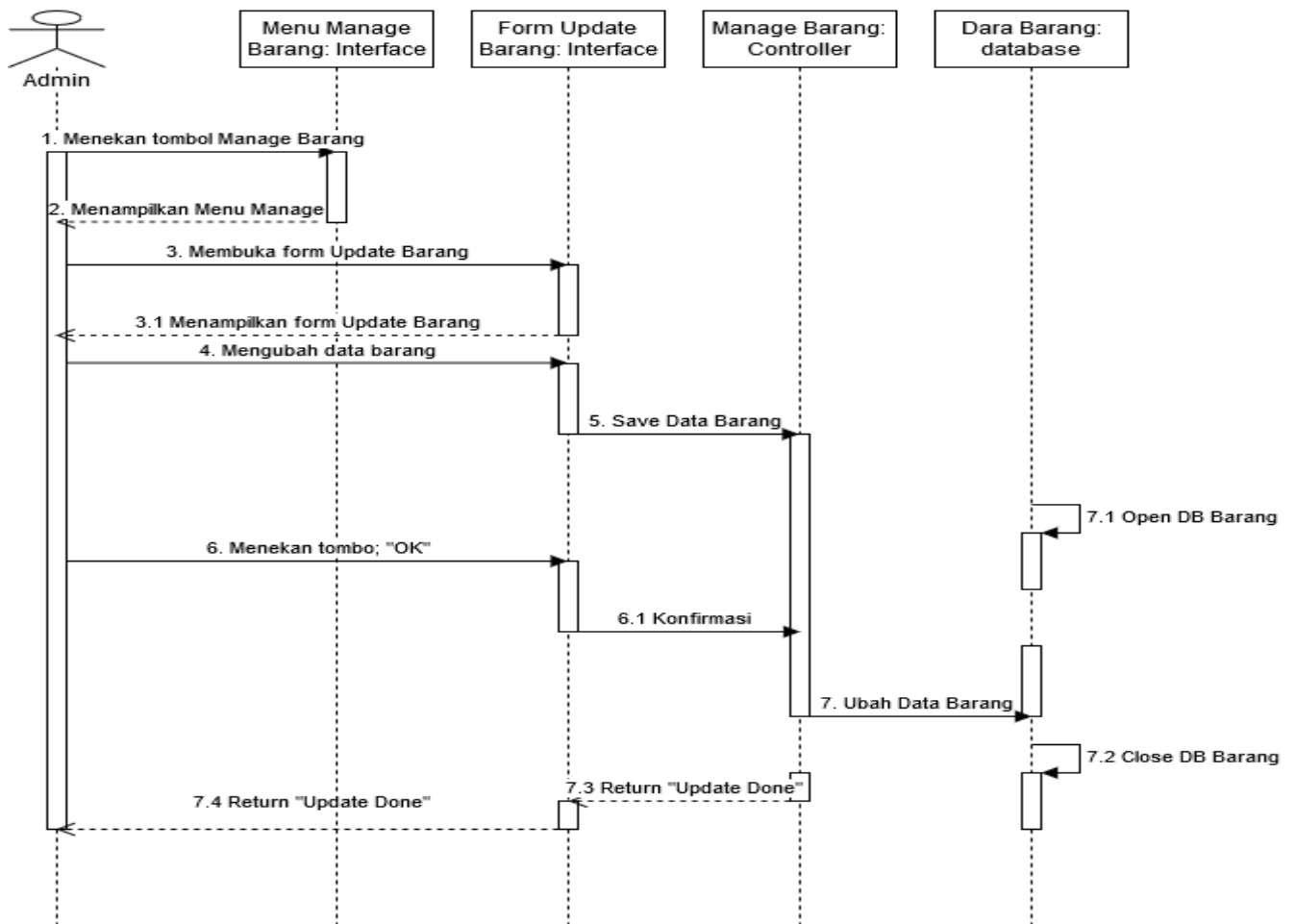
Update adalah sebuah fungsi yang digunakan oleh admin untuk mengubah data barang di database sesuai dengan stok.

3.1.10.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1.	Admin	Actor
2.	Form Input Barang, Form Manage Barang	Boundary
3.	Manage Barang	Controller
4.	Database Barang	Database

3.1.10.2 Sequence Diagram

Sequence Diagram Update Barang



3.1.10.3 Diagram Kelas

Class Diagram Update Barang



3.1.11 Use Case Delete Barang

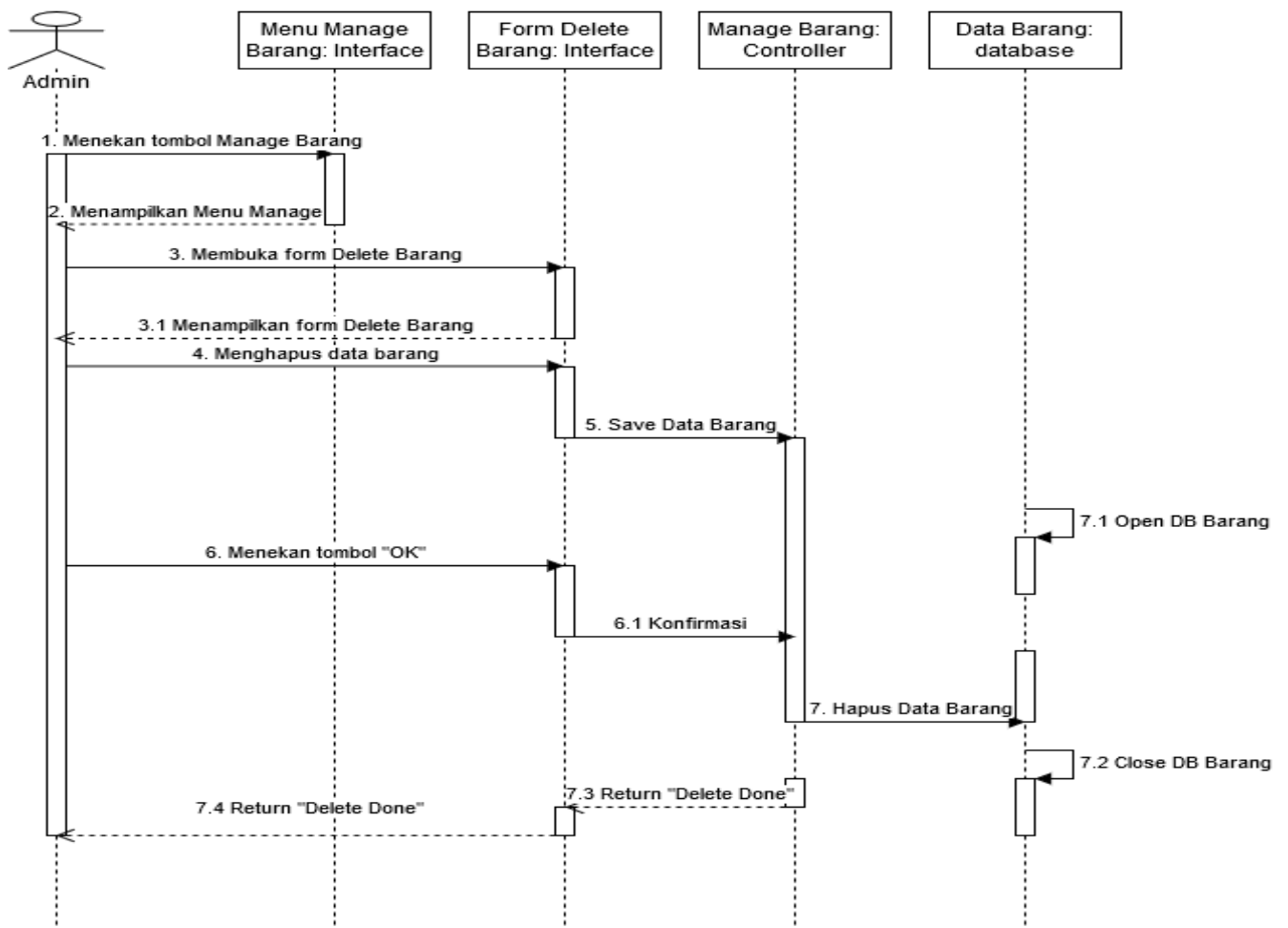
Delete adalah sebuah fungsi yang digunakan oleh admin untuk menghapus data barang di database sesuai dengan stok.

3.1.11.1 Identifikasi Kelas

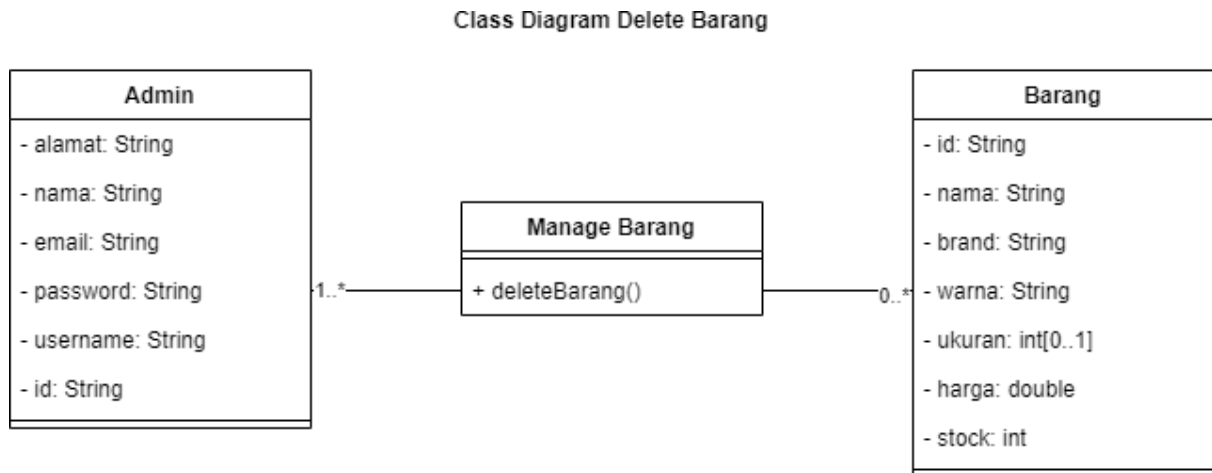
No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1.	Admin	Actor
2.	Form Delete Barang, Form Manage Barang	Boundary
3.	Manage Barang	Controller
4.	Database Barang	Database

3.1.11.2 Sequence Diagram

Sequence Diagram Delete Barang



3.1.11.3 Diagram Kelas



3.1.12 Use Case Search Barang

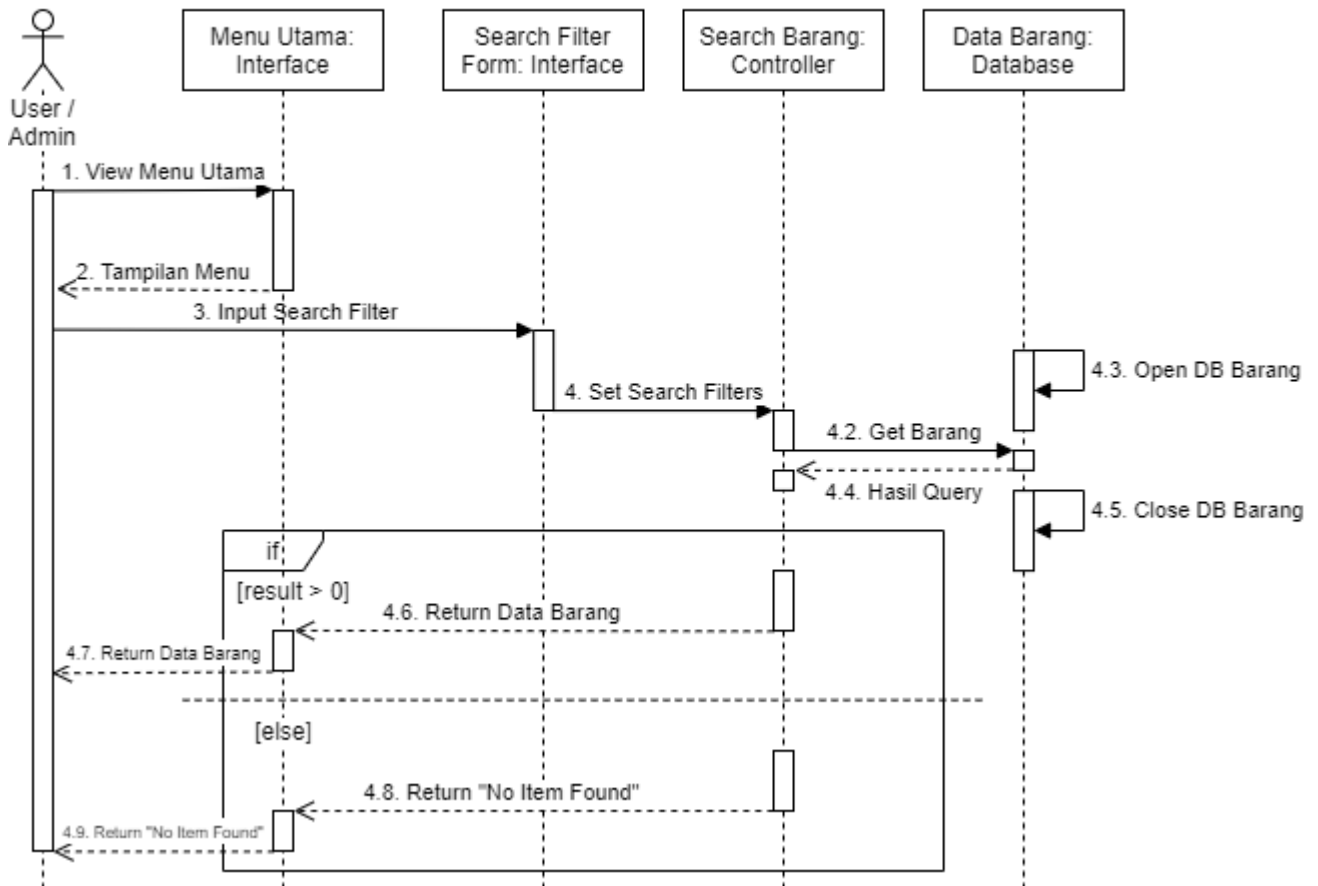
Use Case ini dapat digunakan oleh user maupun admin untuk mencari barang dalam katalog sesuai dengan data pencarian yang diinputkan.

3.1.12.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1.	User	Aktor
2.	Admin	Aktor
3.	Menu Utama	Boundary
4.	Search Filter Form	Boundary
5.	Search Barang Controller	Controller
6.	Database Barang	Database

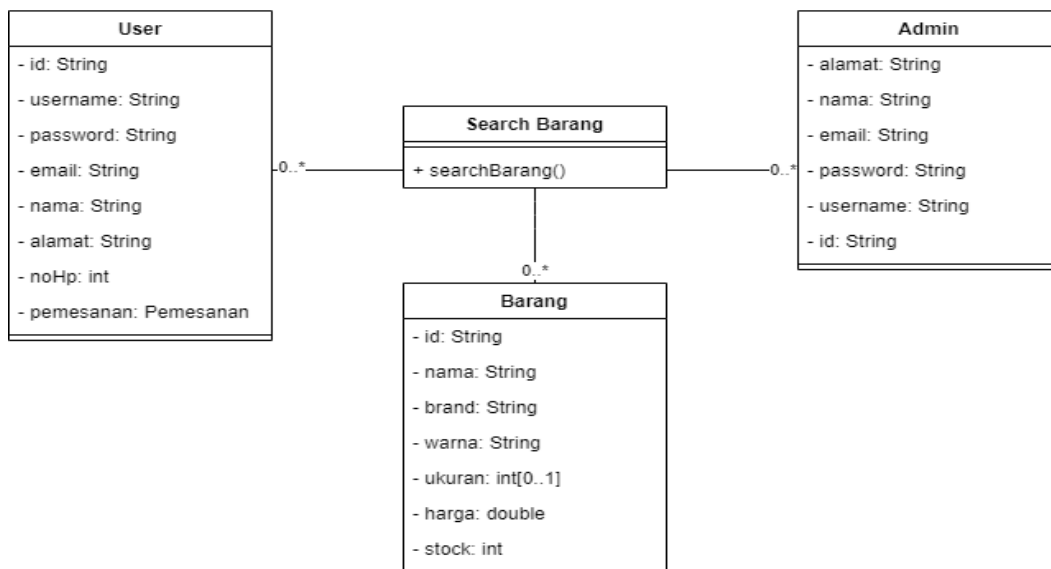
3.1.12.2 Sequence Diagram

Sequence Diagram Search Barang



3.1.12.3 Diagram Kelas

Class Diagram Search Barang



3.1.13 Use Case View Data Pesanan Admin

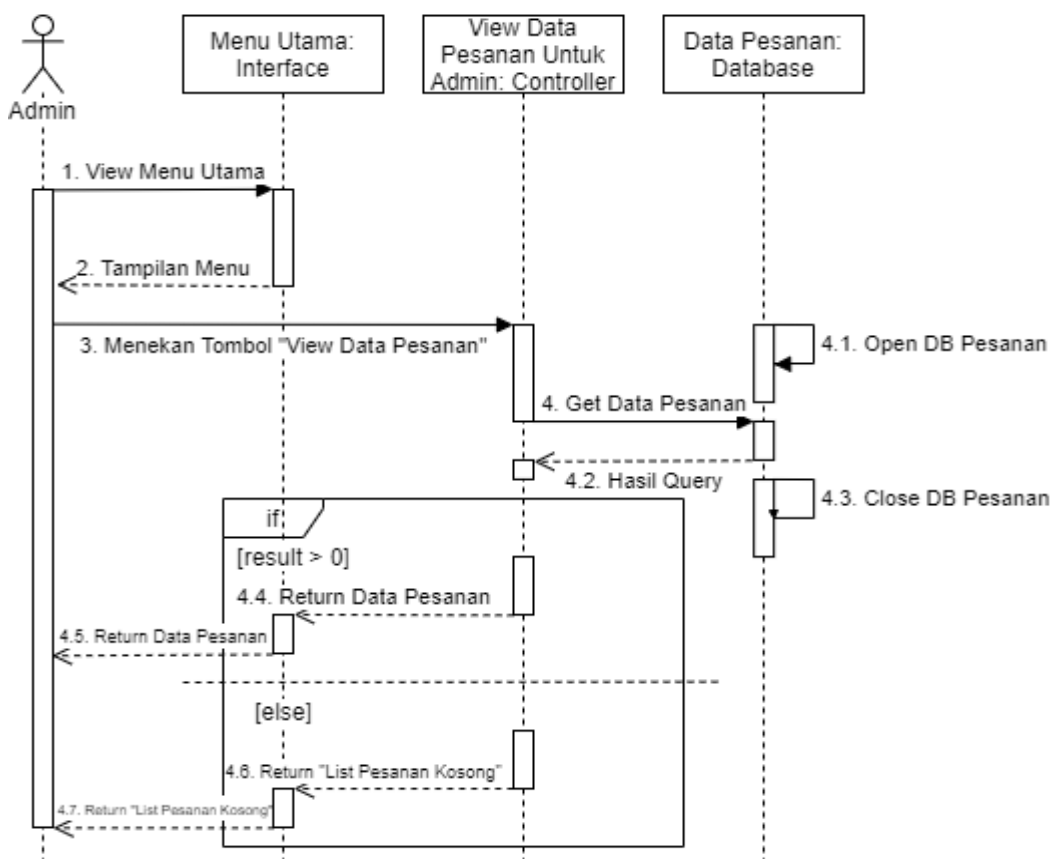
Use Case ini dapat digunakan oleh admin untuk melihat seluruh data pesanan yang telah dilakukan oleh user dari database pesanan.

3.1.13.1 Identifikasi Kelas

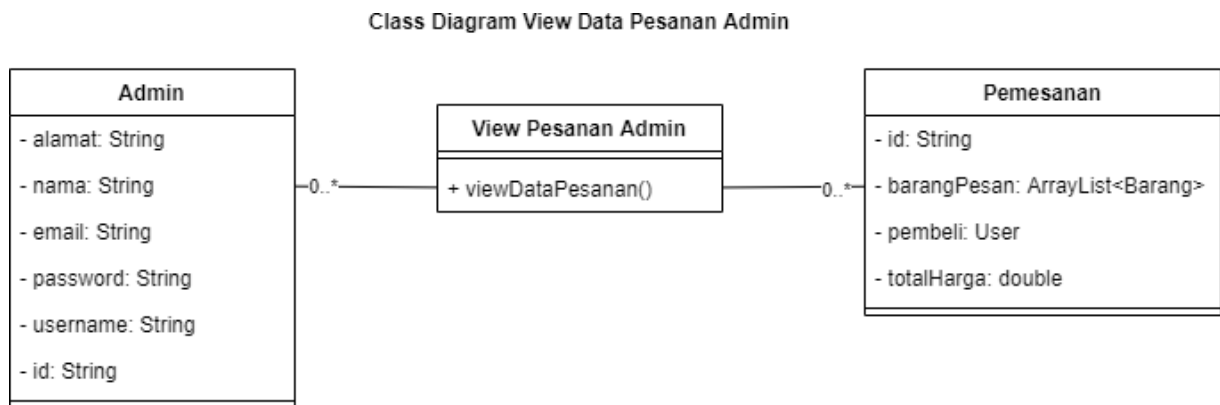
No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1.	Admin	Aktor
2.	Menu Admin	Boundary
3.	View Data Pesanan Admin	Controller
4.	Database Pesanan	Database

3.1.13.2 Sequence Diagram

Sequence Diagram View Data Pesanan Untuk Admin



3.1.13.3 Diagram Kelas



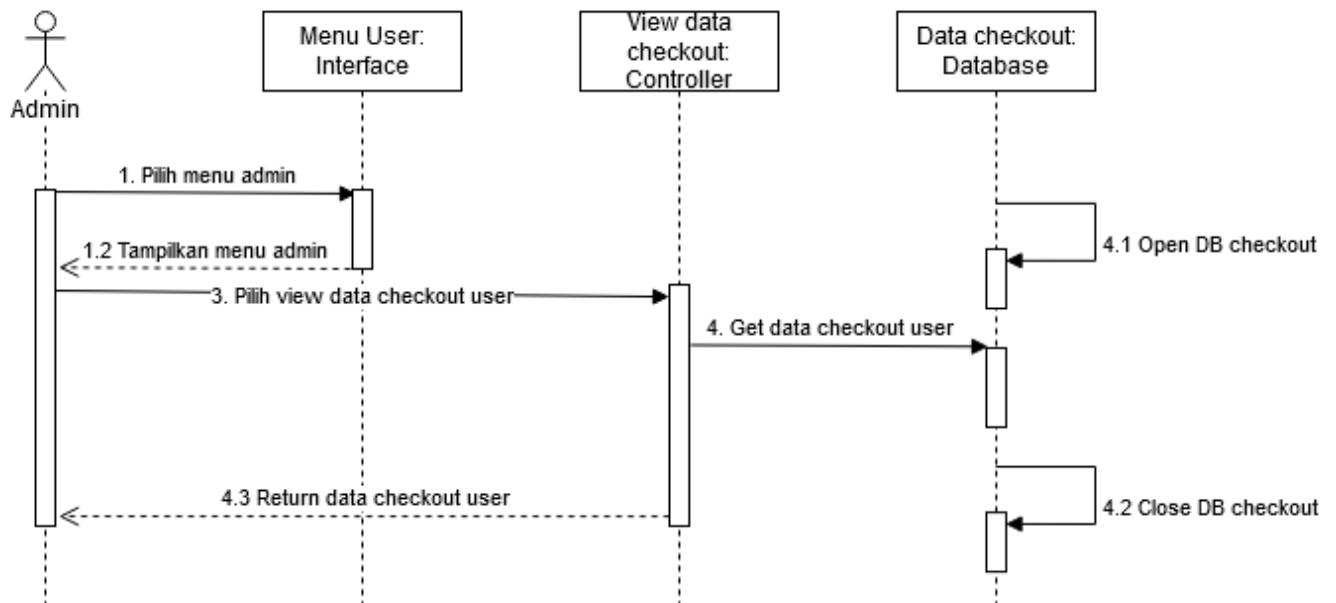
3.1.14 Use Case View Data checkout User untuk Admin

Usecase ini digunakan oleh Admin untuk melihat data checkout yang telah dilakukan oleh user.

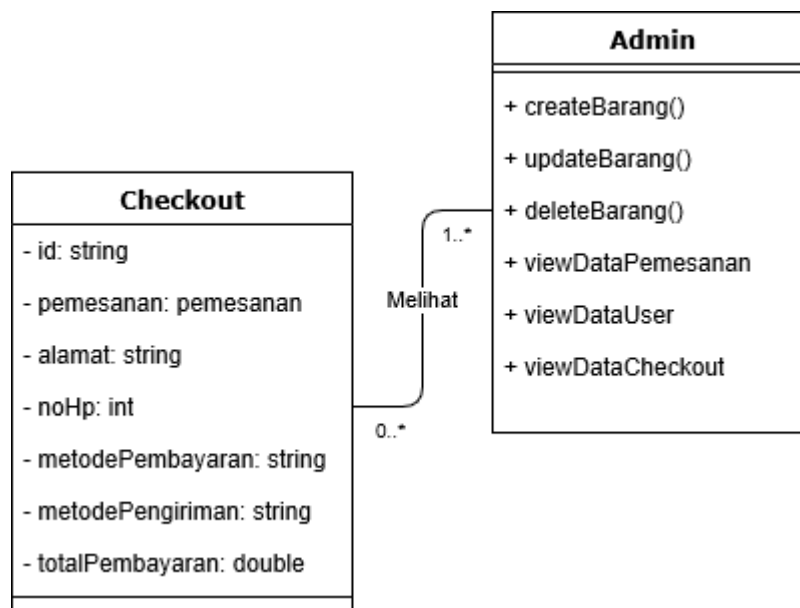
3.1.14.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1.	Admin	Aktor
2.	Menu Admin	Boundary
3.	View Data Checkout	Controller
4.	Database Pesanan	Database

3.1.14.2 Sequence Diagram



3.1.14.3 Diagram Kelas



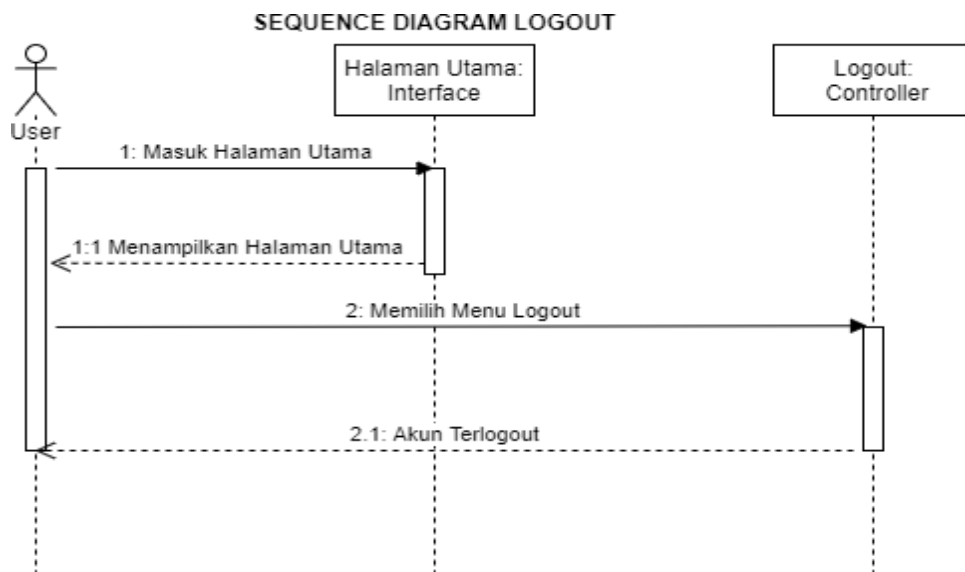
3.1.15 Use Case Logout

Usecase ini digunakan oleh user maupun admin yang telah masuk kedalam sistem menggunakan akunnya untuk kemudian mengeluarkan akunnya tersebut.

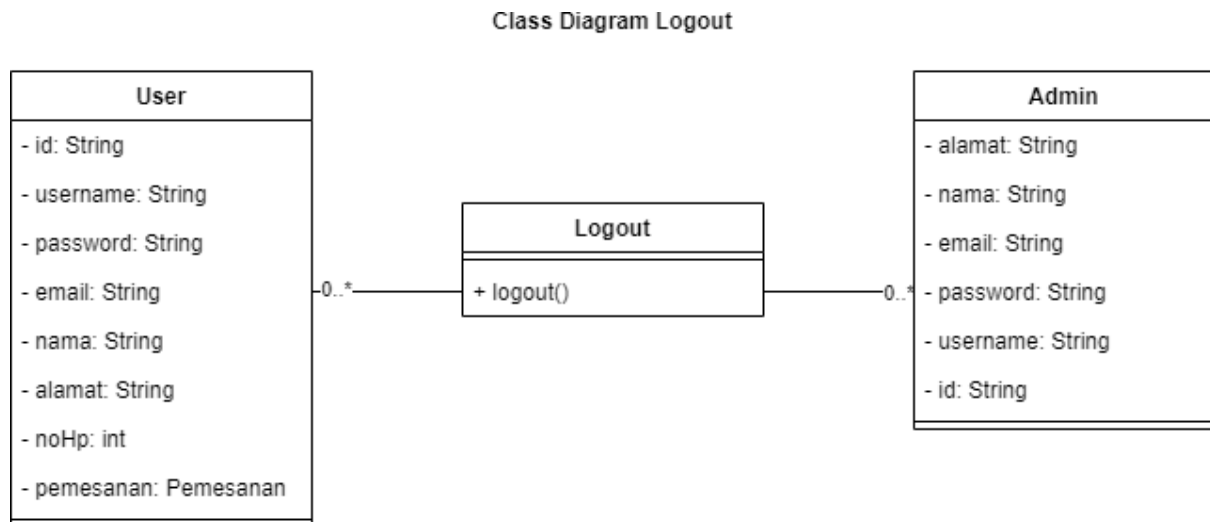
3.1.15.1 Identifikasi Kelas

No	Design Class Name	Class Type
1.	User	Actor
2.	Halaman Utama	Boundary
3.	Logout	Controller

3.1.15.2 Sequence Diagram



3.1.15.3 Diagram Kelas



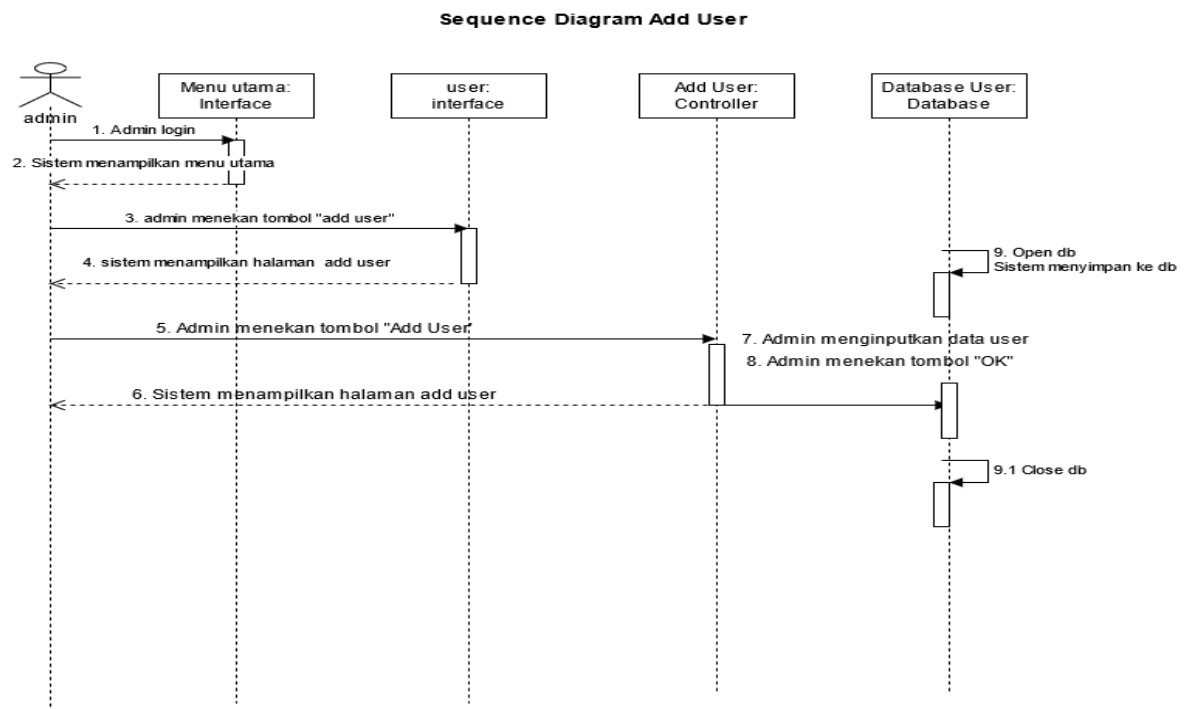
3.1.16 Usecase AddUser

Usecase ini digunakan oleh admin untuk menambahkan user.

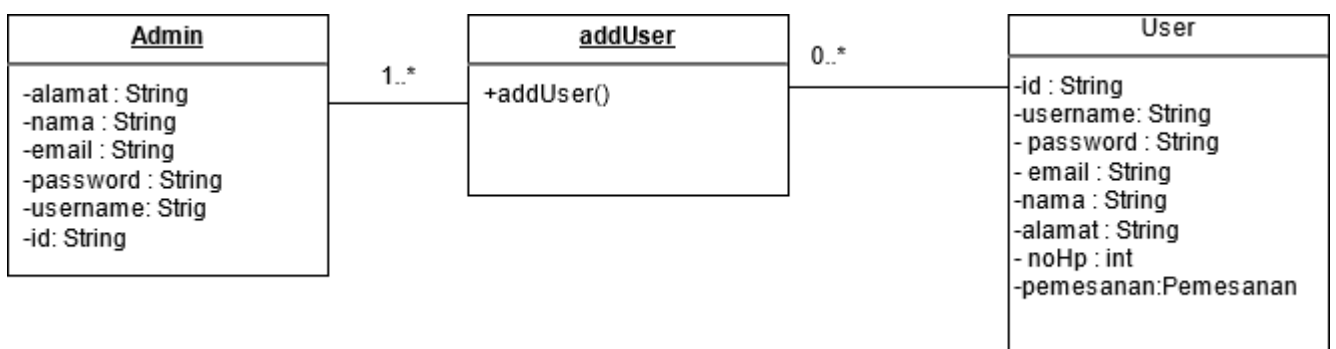
3.1.16.1 Identifikasi Kelas

<i>No</i>	<i>Design Kelas Name</i>	<i>Type</i>
1.	<i>User</i>	<i>Actor</i>
2.	<i>Menu utama</i>	<i>Interface</i>
3.	<i>user</i>	<i>Interface</i>
4.	<i>Add User</i>	<i>Controller</i>
5.	<i>Database User</i>	<i>Database</i>

3.1.16.2 Sequence Diagram



3.1.16.3 Diagram Kelas



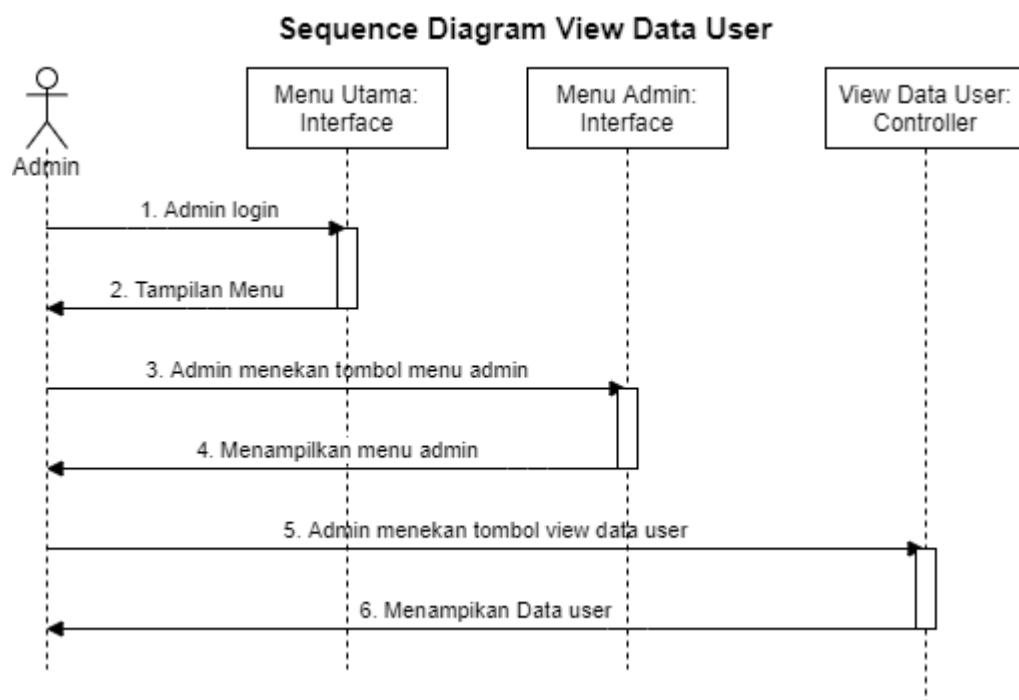
3.1.17 Usecase View Data User

Use case ini digunakan oleh admin untuk melihat data user yang telah terdaftar atau telah melakukan registrasi .

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1	Admin	Actor
2	Halaman Utama	Interface
3	Menu Admin	Interface
4	View Data User	Controller

3.1.17.1 Identifikasi Kelas

3.1.17.2 Sequence Diagram



3.1.17.3 Diagram Kelas

3.1.18 Usecase Update User Properties

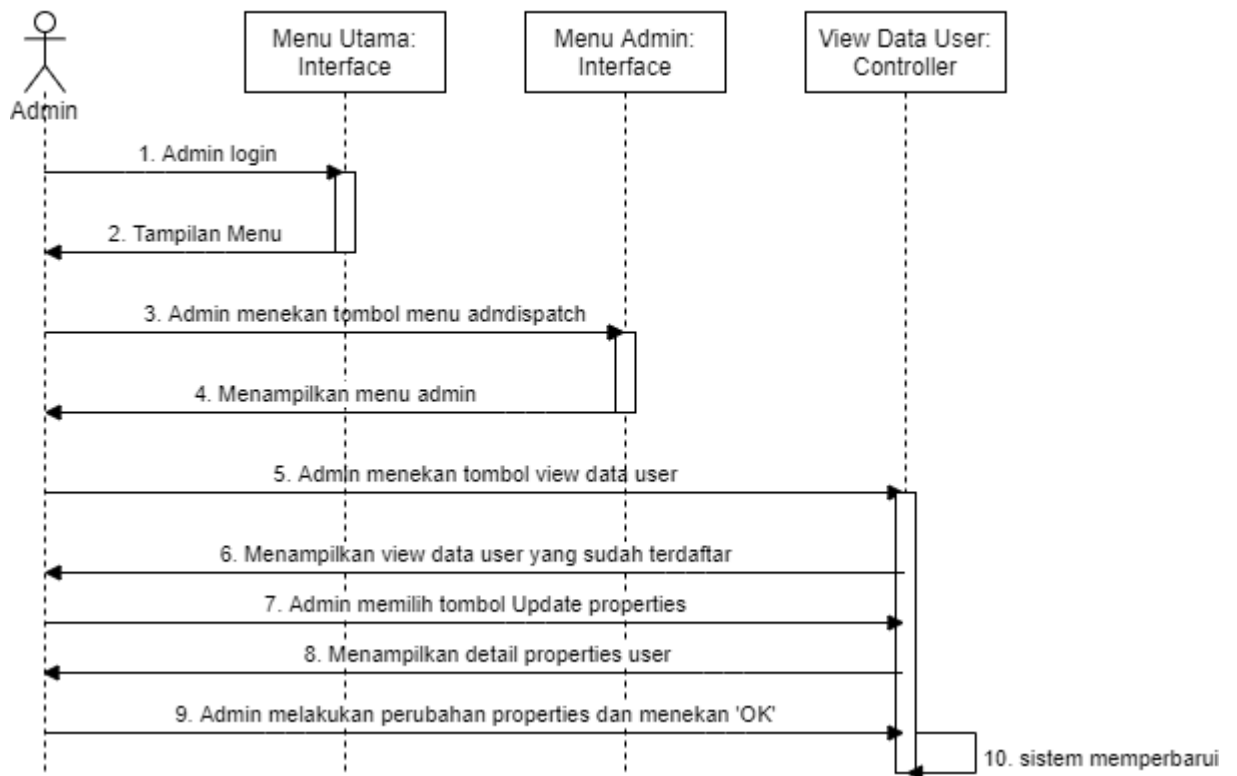
Use case ini digunakan oleh admin untuk mengubah properties tersembunyi pada user.

3.1.18.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1	Admin	Actor
2	Halaman Utama	Interface
3	Menu Admin	Interface
4	View Data User	Controller

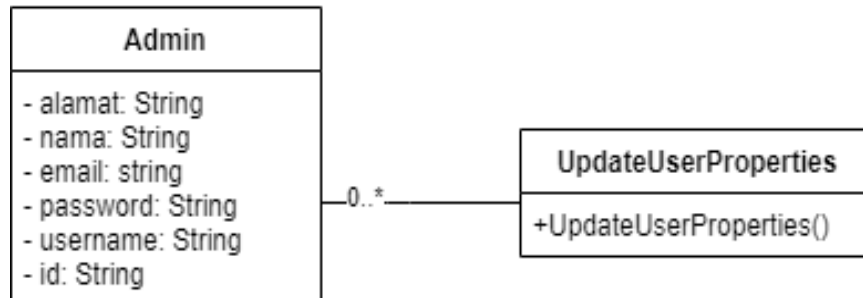
5.1.18.2 Sequence Diagram

Sequence Diagram Update User Properties



3.1.18.3 Class Diagram

Class Diagram Update User Properties



5.1.19 Usecase Delete User

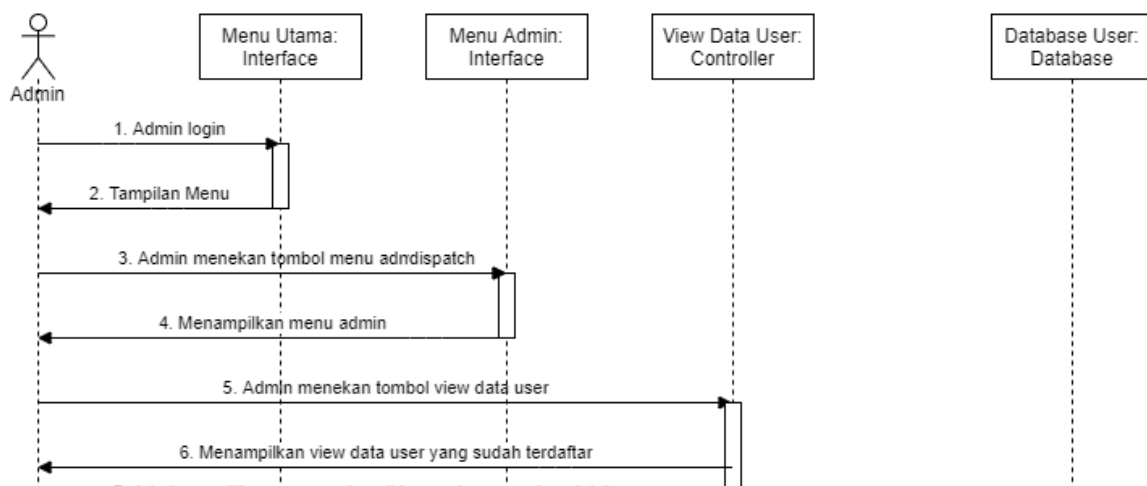
Use case ini digunakan oleh admin untuk menghapus akun user yang sudah terdaftar atau teregistrasi

3.1.19.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1	Admin	Actor
2	Halaman Utama	Interface
3	Menu Admin	Interface
4	View Data User	Controller
5	Database User	Database

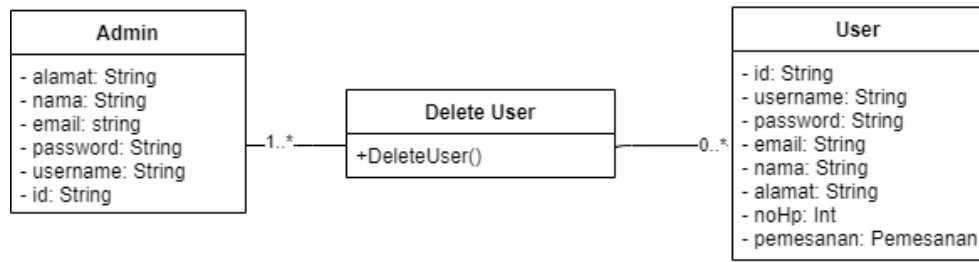
3.1.19.2 Sequence Diagram

Sequence Diagram Delete User



3.1.19.3 Class Diagram

Class Diagram Delete User



3.1.20 Usecase View Profile

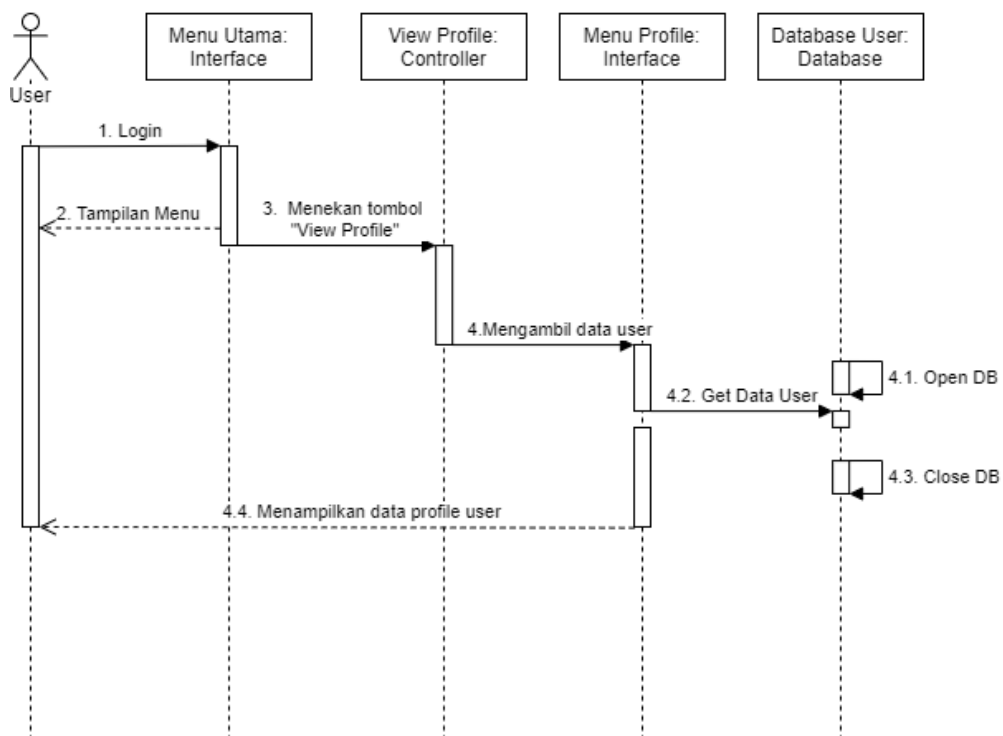
Use case ini digunakan oleh pengguna untuk melihat detail dari akun yang dimilikinya.

3.1.20.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1	Customer/User	Actor
2	Halaman Utama	Interface
3	View Profile	Controller
4	Menu Profile	Interface
5	Database User	Database

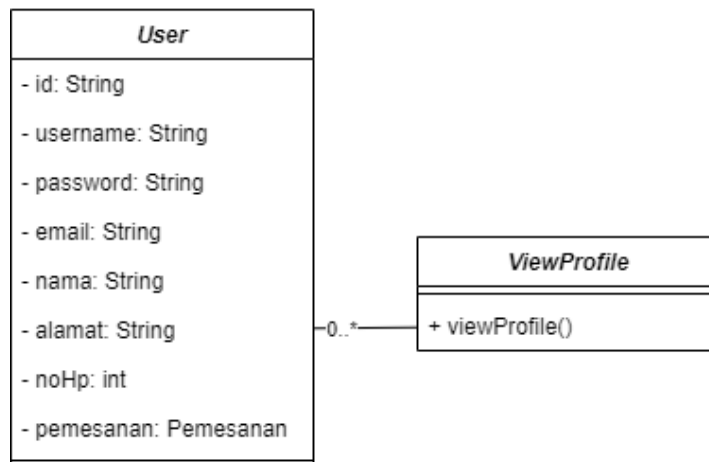
3.1.20.2 Sequence Diagram

Sequence Diagram View Profile



3.1.20.3 Class Diagram

Class Diagram View Profile



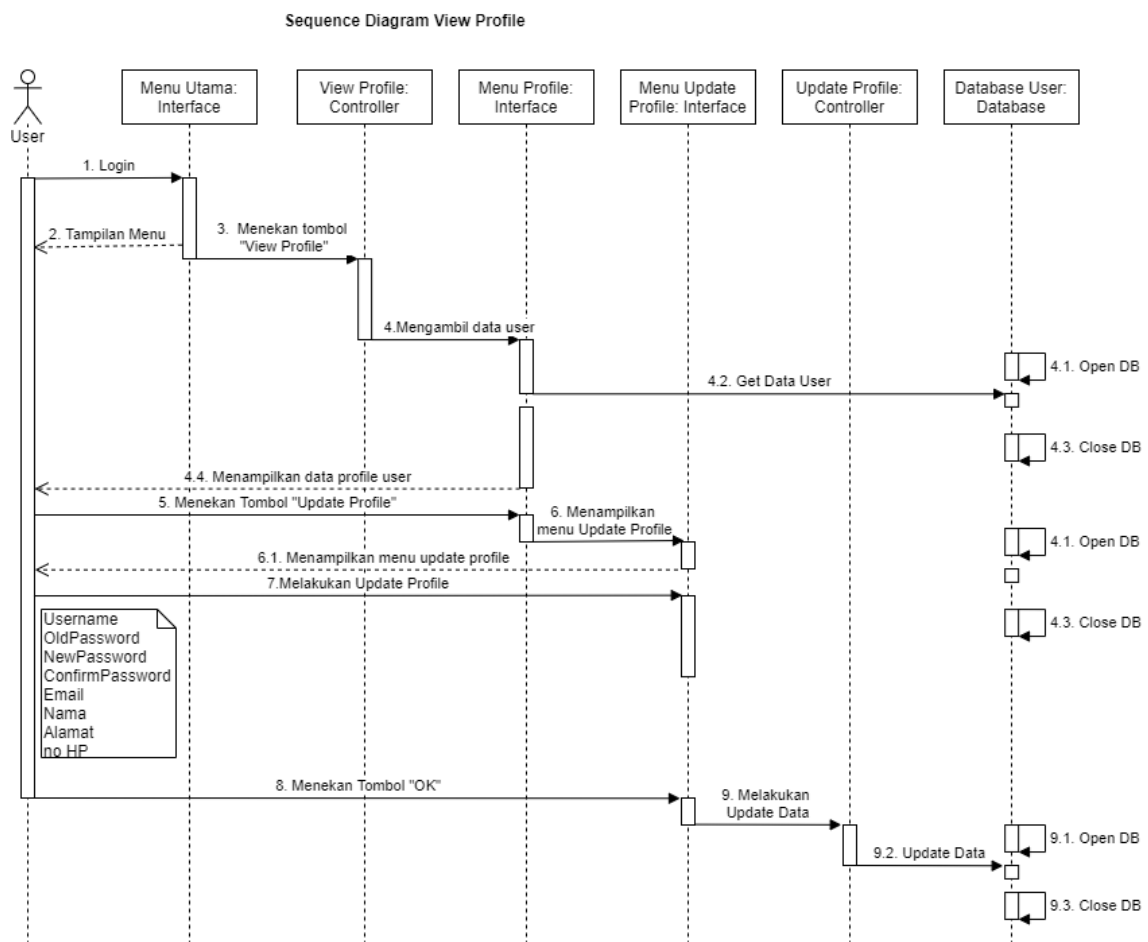
3.1.21 Usecase Update Profile

Use case ini digunakan oleh pengguna untuk mengubah detail dari akun yang dimilikiny

3.1.21.1.1 Identifikasi Kelas

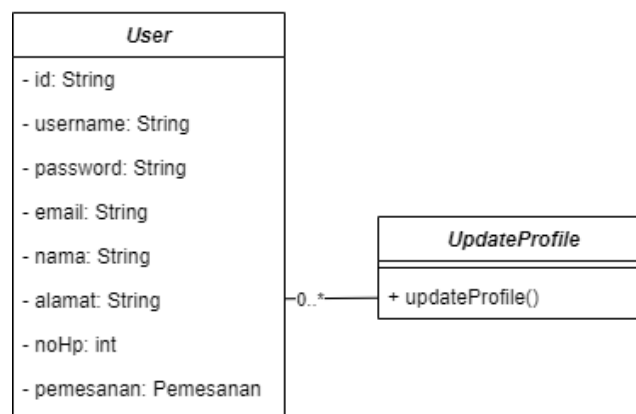
No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1	Customer/User	Actor
2	Halaman Utama	Interface
3	View Profile	Controller
4	Menu Profile	Interface
5	Database User	Database
6	Update Profile	Controller
7	Menu Update Profile	Interface

3.1.21.1.2 Sequence Diagram



3.1.21.1.3 Class Diagram

Class Diagram Update Profile



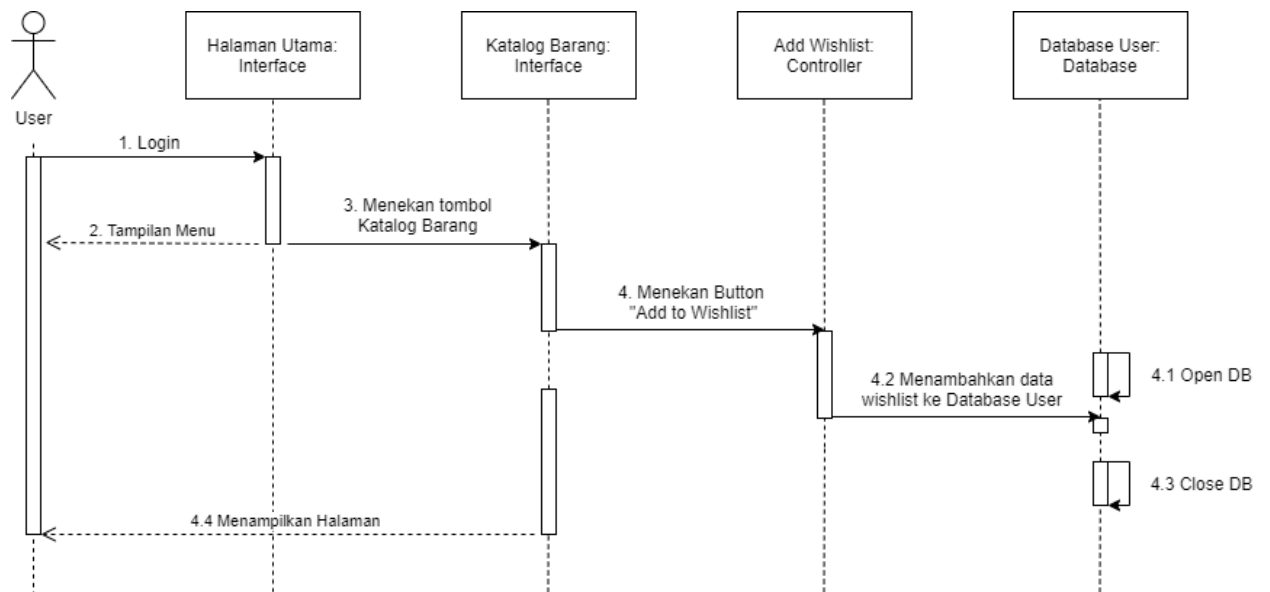
3.1.22 Usecase Add Wishlist

Use case ini digunakan oleh pengguna untuk menambahkan produk ke daftar wishlistnya.

3.1.22.1 Identifikasi Kelas

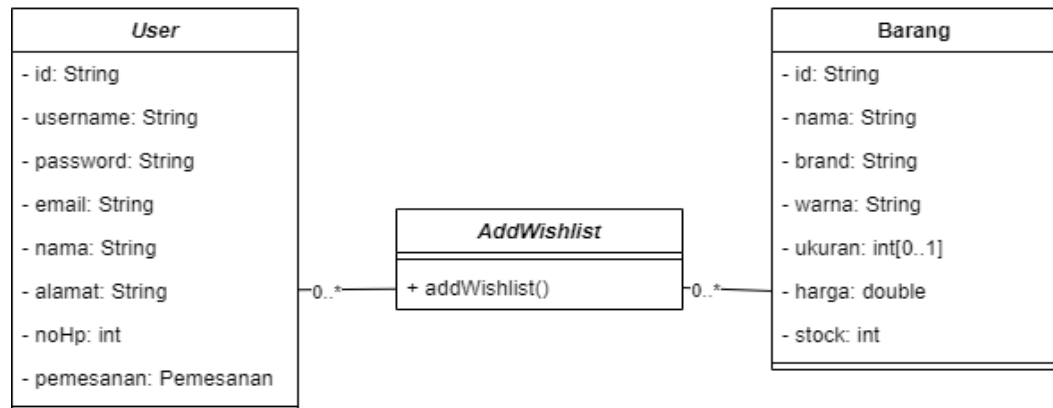
No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1.	Customer/User	Actor
2.	Halaman Utama	Interface
3.	Add Wishlist	Controller
4.	Katalog	Interface
5.	Database User	Database

3.1.22.1.1 Sequence Diagram



3.1.22.1.2 Class Diagram

Class Diagram add Wishlist



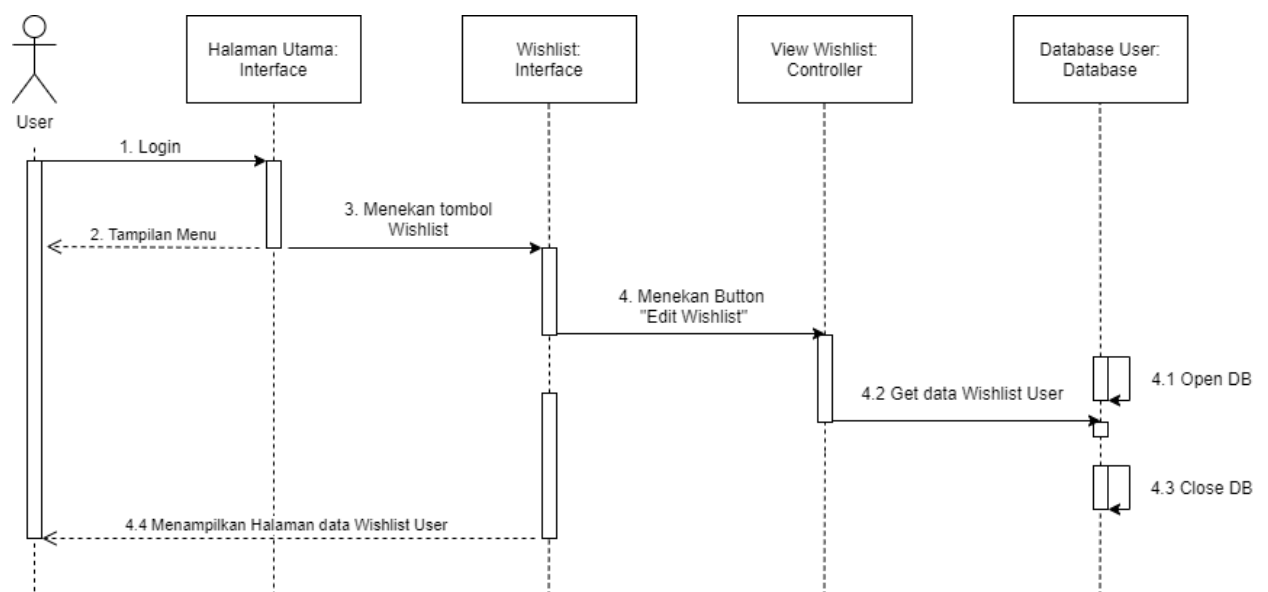
3.1.23 Usecase View Wishlist

Use case ini digunakan oleh pengguna untuk melihat produk di daftar wishlist yang sudah ditambahkan sebelumnya.

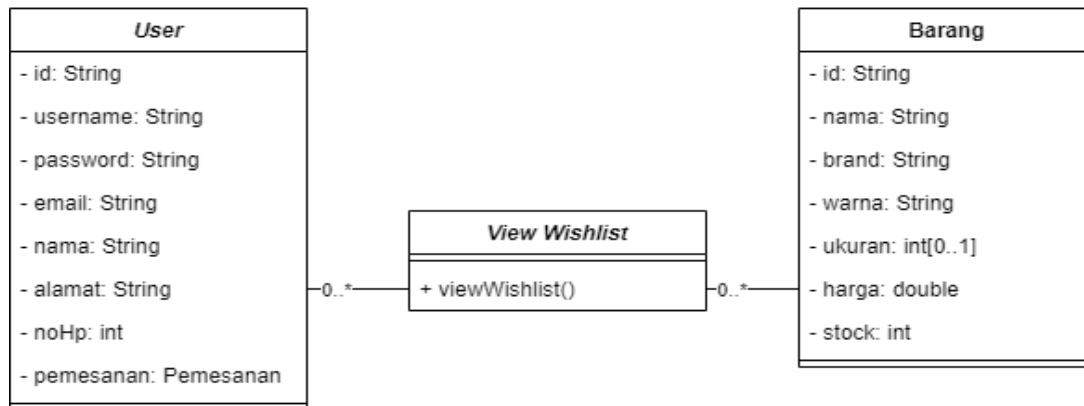
3.1.23.1 Identifikasi Kelas

No.	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1.	Customer/User	Actor
2.	Halaman Utama	Interface
3.	View Wishlist	Controller
4.	Wishlist	Interface
5.	Database User	Database

3.1.23.2 Sequence Diagram



3.1.23.2 Class Diagram



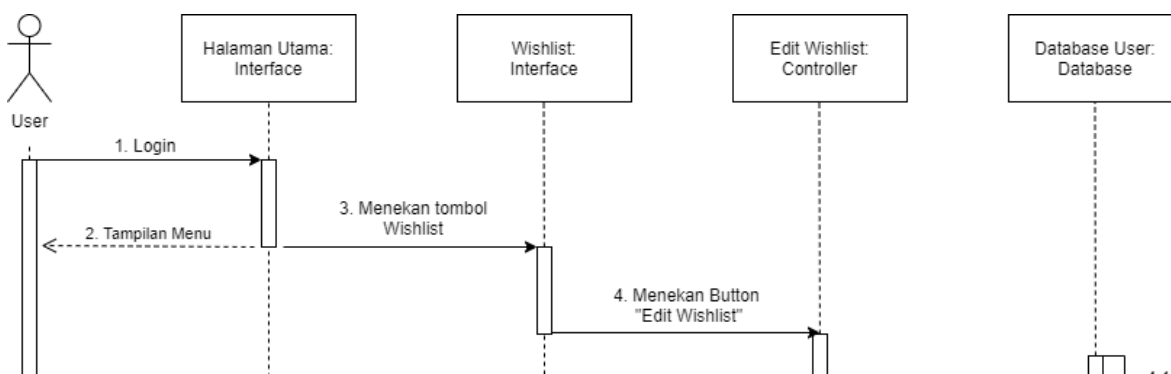
3.1.24 Usecase Edit Wishlit

Use case ini digunakan oleh pengguna untuk mengubah produk di daftar wishlist yang sudah ditambahkan sebelumnya

3.1.24.1 Identifikasi Kelas

No.	Nama Kelas Perancangan	Tipe
1.	User	Actor
2.	Halaman Utama	Interface
3.	Edit Wishlist	Controller
4.	Wishlist	Interface
5.	Database User	Database

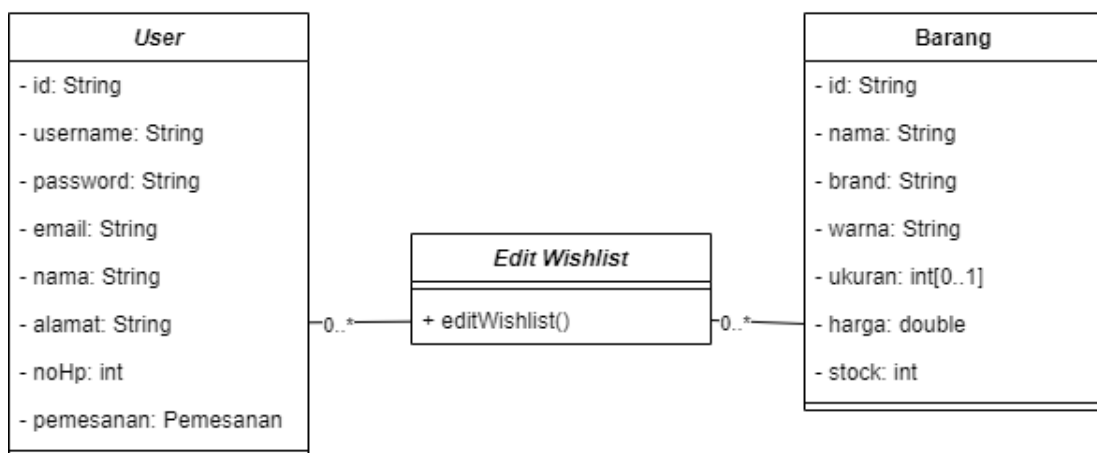
3.1.24.2 Sequence Diagram



3.1.24.3 Class Diagram

3.1.24.4 Class Diagram

Class Diagram Edit Wishlist



3.1.25 Usecase Remove Wishlist

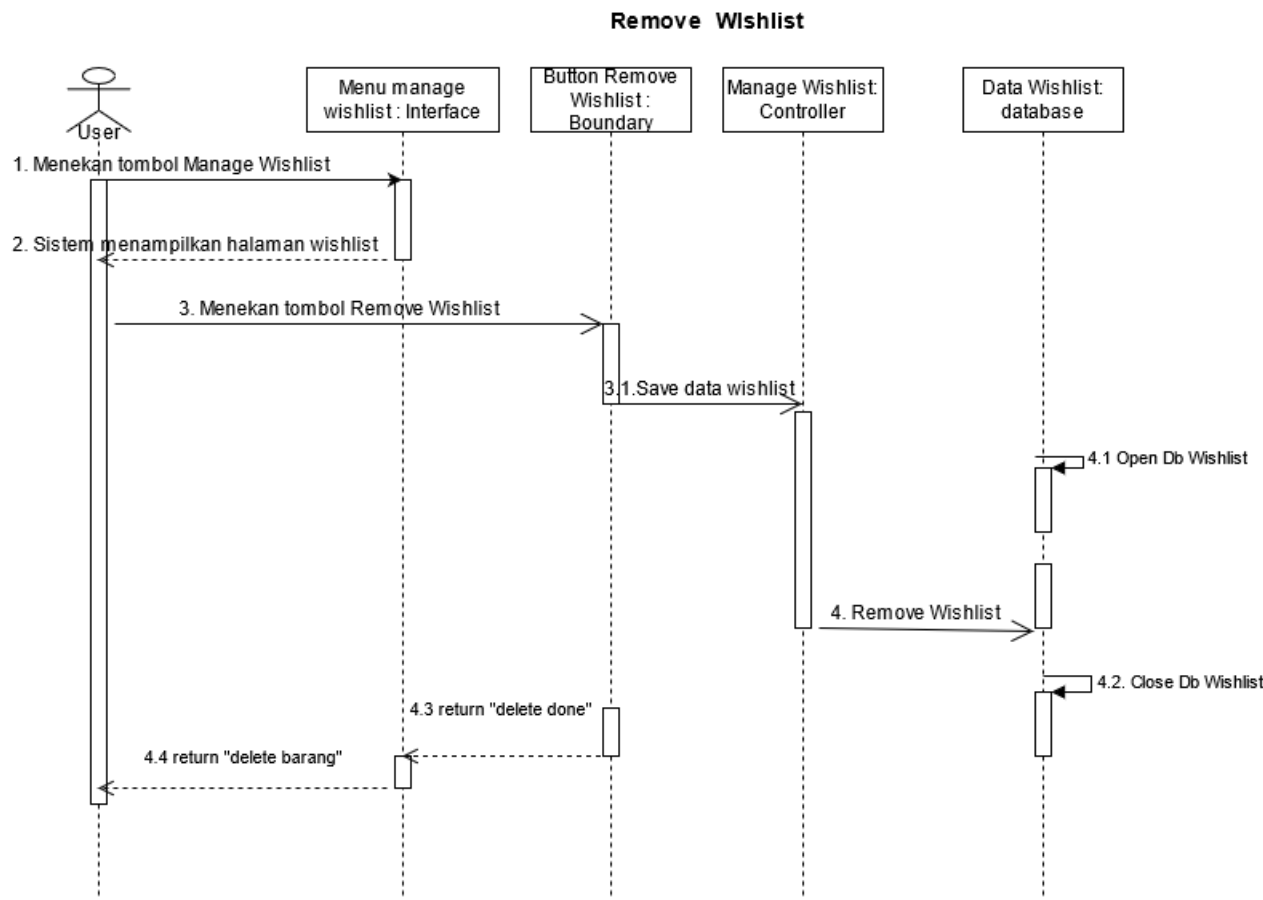
Usecase ini digunakan oleh user untuk menghapus wishlist yang sudah ditambahkan.

3.1.25.1 Identifikasi Kelas

<i>No.</i>	<i>Nama Kelas Perancangan</i>	<i>Tipe</i>
1.	User	Actor
2.	Menu Manage Wishlist	Interface
3.	Remove Wishlist	Boundary
4.	Manage Wishlist	Controller

5.	Database Wishlist	Database
----	-------------------	----------

3.1.25.2 Sequence Diagram



3.1.25.3 Class Diagram

Class Diagram removeWishlist



3.2 Perancangan Detil Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	Akun	Login Form, Regis Form, Data Login, View Katalog, Menu Utama, Search Barang, Search Filter Form, Logout
2.	User	User, Pesan Barang, Input Data Checkout, View Data Checkout, Data User, View Data Pesanan
3.	Admin	Admin, View Data User, Manage Barang, Form Create Barang, Form Update Barang, Form Deleye Barang, View Data Pesanan Admin, View Data Checkout Admin
4.	Barang	Barang, Data Barang
5.	Pemesanan	Keranjang, Data pesanan
6.	Checkout	Checkout, Data Checkout
7.	Wishlist	Data barang
8.	Pengiriman	Form pengiriman
9.	pembayaran	Form pembayaran, pembayaran

3.2.1 Kelas Akun

Nama Kelas : Akun

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
<i>register()</i>	<i>public</i>	<i>Melakukan registrasi akun baru dan disimpan dalam database user maupun admin</i>
<i>login()</i>	<i>public</i>	<i>Melakukan login terhadap sistem dengan memasukkan username dan password yang sesuai dan membuat session baru</i>
<i>logout()</i>	<i>public</i>	<i>Melakukan penghapusan session dan kembali ke halaman login</i>
<i>viewKatalog()</i>	<i>public</i>	<i>Menampilkan data barang dari database barang</i>
<i>searchBarang()</i>	<i>public</i>	<i>Menampilkan data barang sesuai dengan data pencarian dari database barang</i>
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>
<i>id</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>username</i>	<i>private</i>	<i>String</i>
<i>password</i>	<i>private</i>	<i>String</i>
<i>email</i>	<i>private</i>	<i>String</i>
<i>nama</i>	<i>private</i>	<i>String</i>
<i>alamat</i>	<i>private</i>	<i>String</i>

3.2.2 Kelas User

Nama Kelas: User

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
<i>updateProfile()</i>	<i>public</i>	<i>Melakukan update terhadap profile information</i>
<i>viewDataPesanan()</i>	<i>public</i>	<i>Melakukan view Pesanan yang dimiliki oleh user</i>
<i>pesanBarang(pemesanan:Pemesanan, barang:Barang)</i>	<i>public</i>	<i>Menambahkan barang ke dalam pesanan</i>
<i>checkout()</i>	<i>public</i>	<i>Melakukan Checkout dengan pesanan terbaru</i>
<i>viewDataCheckout()</i>	<i>public</i>	<i>Melakukan view Checkout yang telah dilakukan oleh user</i>
<i>viewDataPemesanan(pemesanan:Pemesanan)</i>	<i>public</i>	<i>Melihat data pemesanan yang sudah dilakukan oleh user.</i>
<i>checkout(pemesanan:Pemesanan)</i>	<i>public</i>	<i>Meambahkan barang yang sudah dipesan ke dalam daftar checkout</i>
<i>addWishlist()</i>	<i>public</i>	<i>Menambahkan wishlist barang oleh user</i>
<i>viewWishlist()</i>	<i>public</i>	<i>Melihat wishlist barang yang sudah diinputkan oleh user</i>

<i>editWishlist()</i>	<i>public</i>	<i>Meguabah wishlist barang yang sudah diinputkan oleh user</i>
<i>remeoveWishlist()</i>	<i>public</i>	<i>Menghapus wishlist yang sudah diinputkan user</i>
<i>viewProfile()</i>	<i>public</i>	<i>Melihat profile user</i>
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility</i> <i>(private, public)</i>	<i>Tipe</i>
<i>noHp</i>	<i>private</i>	<i>Int</i>
<i>pesanan</i>	<i>Private</i>	<i>Pemesanan</i>

3.2.3 Kelas Admin

Nama kelas: Admin

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility</i> <i>(private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
<i>createBarang()</i>	<i>public</i>	<i>Melakukan insert barang ke dalam database barang</i>
<i>updateBarang()</i>	<i>public</i>	<i>Melakukan update barang dalam database barang</i>
<i>deleteBarang()</i>	<i>public</i>	<i>Melakukan penghapusan barang dalam database barang</i>

<i>viewDataPesanan()</i>	<i>public</i>	<i>Melakukan view seluruh data pesanan yang telah dilakukan user dari database pesanan</i>
<i>viewDataUser()</i>	<i>public</i>	<i>Melakukan view seluruh data user dari database user</i>
<i>viewDataCheckout()</i>	<i>public</i>	<i>Melakukan view seluruh data checkout yang telah dilakukan user dari database checkout</i>
<i>addUser()</i>	<i>public</i>	<i>Menambahkan akun user yang dilakukan oleh admin</i>
<i>updateUserProperties()</i>	<i>public</i>	<i>Memperbarui user properties yang tersembunyi dan dilakukan oleh admin</i>
<i>deleteUser()</i>	<i>public</i>	<i>Menghapus akun user yang melanggar syarat dan ketentuan ketika menggunakan aplikasi.</i>
<i>viewDataPengiriman()</i>	<i>public</i>	<i>Melihat data pengiriman barang user</i>
<i>viewDataPembayaran()</i>	<i>public</i>	<i>Melihat data pembayaran dari user yang dilakukan oleh admin</i>
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>
-	-	-

3.2.4 Kelas Barang

Nama Kelas: Barang

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility</i> <i>(private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
-	-	-
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility</i> <i>(private, public)</i>	<i>Tipe</i>
<i>id</i>	<i>private</i>	<i>String</i>
<i>nama</i>	<i>private</i>	<i>String</i>
<i>brand</i>	<i>private</i>	<i>String</i>
<i>warna</i>	<i>private</i>	<i>String</i>
<i>ukuran</i>	<i>private</i>	<i>int[0..1]</i>
<i>harga</i>	<i>private</i>	<i>double</i>
<i>stock</i>	<i>private</i>	<i>int</i>

3.2.5 Kelas Pemesanan

Nama Kelas: Pemesanan

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility</i> <i>(private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
-	-	-
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility</i> <i>(private, public)</i>	<i>Tipe</i>

<i>id</i>	<i>private</i>	<i>String</i>
<i>barangPesan</i>	<i>private</i>	<i>ArrayList<Barang></i>
<i>pembeli</i>	<i>private</i>	<i>User</i>
<i>totalHarga</i>	<i>private</i>	<i>double</i>

3.2.6 Kelas Checkout

Nama Kelas: Checkout

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility</i> <i>(private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
-	-	-
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility</i> <i>(private, public)</i>	<i>Tipe</i>
<i>id</i>	<i>private</i>	<i>String</i>
<i>pemesanan</i>	<i>private</i>	<i>Pemesanan</i>
<i>alamat</i>	<i>private</i>	<i>String</i>
<i>noHp</i>	<i>private</i>	<i>int</i>
<i>metodePengiriman</i>	<i>private</i>	<i>String</i>
<i>metodePembayaran</i>	<i>private</i>	<i>String</i>
<i>totalPembayaran</i>	<i>private</i>	<i>Double</i>

3.2.7 Kelas Pembayaran

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility</i> <i>(private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
-	-	-
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility</i> <i>(private, public)</i>	<i>Tipe</i>
<i>id</i>	<i>private</i>	<i>String</i>
<i>checkout</i>	<i>private</i>	<i>Checkout</i>
<i>metodePembayaran</i>	<i>private</i>	<i>String</i>
<i>statusPembayaran</i>	<i>private</i>	<i>String</i>
<i>totalPembayaran</i>	<i>private</i>	<i>Double</i>

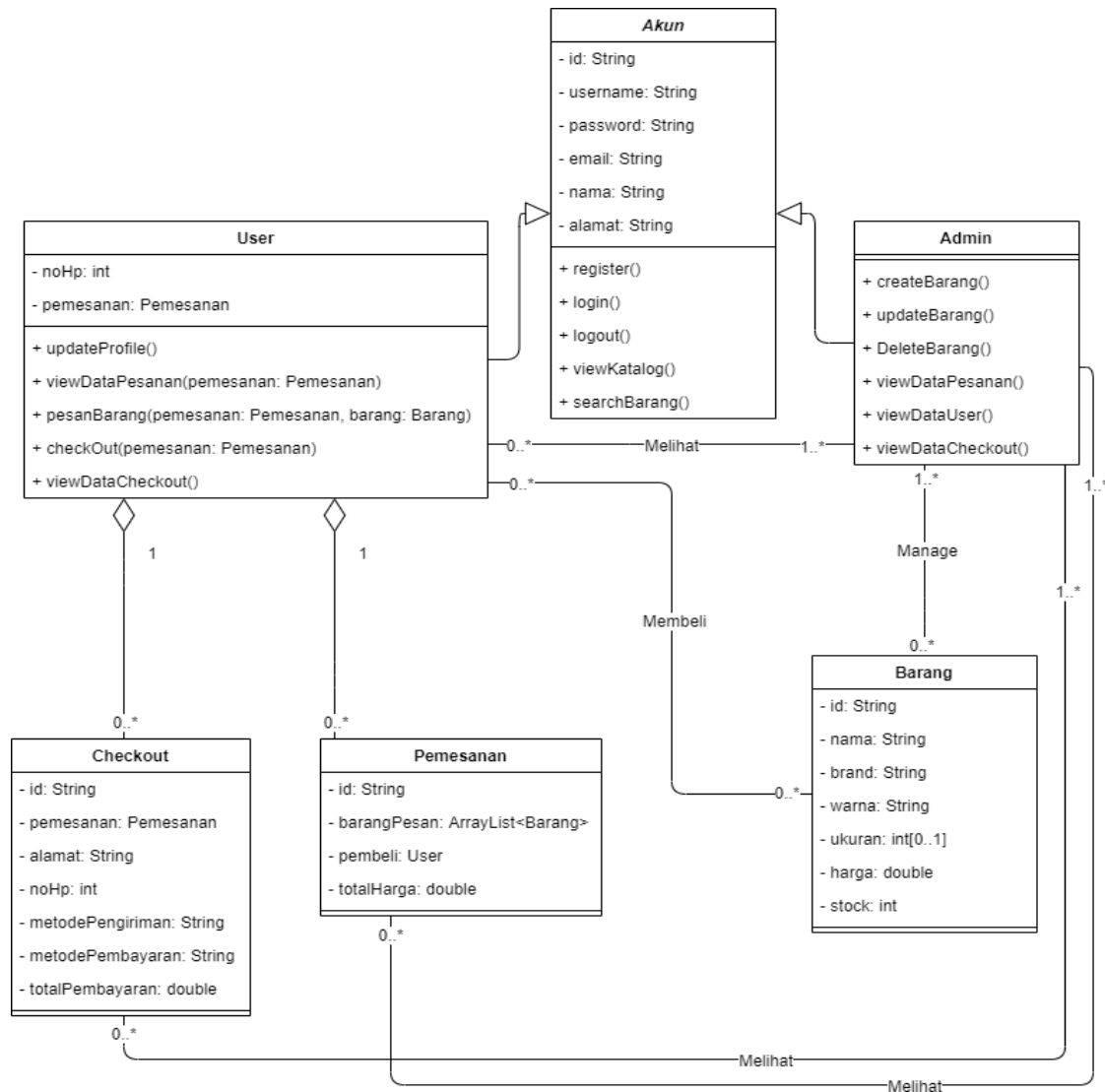
3.2.8 Kelas Pengiriman

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility</i> <i>(private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
-	-	-
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility</i> <i>(private, public)</i>	<i>Tipe</i>
<i>id</i>	<i>private</i>	<i>String</i>
<i>checkout</i>	<i>private</i>	<i>Checkout</i>
<i>metodePengiriman</i>	<i>private</i>	<i>String</i>
<i>biayaPengiriman</i>	<i>private</i>	<i>String</i>

3.2.9 Kelas Wishlist

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility</i> <i>(private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
-	-	-
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility</i> <i>(private, public)</i>	<i>Tipe</i>
<i>id</i>	<i>private</i>	<i>String</i>
<i>user</i>	<i>private</i>	<i>User</i>
<i>barangWishlist</i>	<i>private</i>	<i>ArrayList</i> <i><Barang></i>

3.3 Diagram Kelas Keseluruhan



3.4 Algoritma/Query

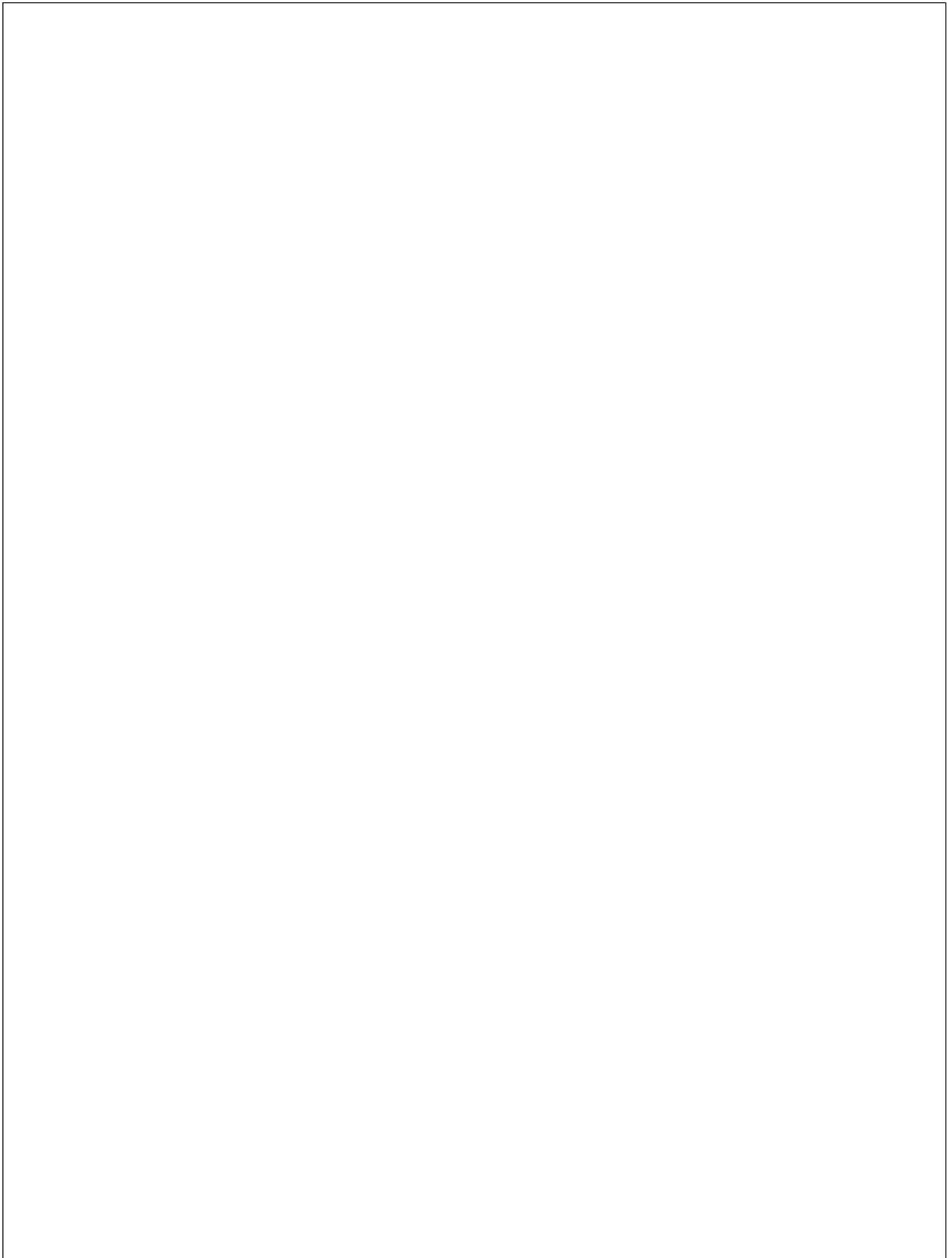
Berikut adalah Algoritma method yang dimiliki beberapa kelas

3.4.1 Algoritma/Query Kelas Akun

Nama Kelas : Akun

Nama Operasi : register, login, logout, viewKatalog, searchBarang

Algoritma : (Algo-001)



Register

```
username = input;

email = input;

password = input;

confirmPass = input;

if((Q-001)==true) {

    return false;

} else if((Q-002)==true) {

    return false;

} else if(password!=confirmPass) {

    return false;

} else {

    Q-003;

    return true;

}
```

login

```
username = input;

password = input;

if ((Q-004)==true) {

    session['id'] = id;

    session['username'] = username;

    show menuUtamaUser;

    return true;

} else if ((Q-005)==true) {
```

```
session['username'] = username;
```

```
show menuUtamaAdmin;
```

```
        return true;
    } else {
        return false;
    }
```

logout

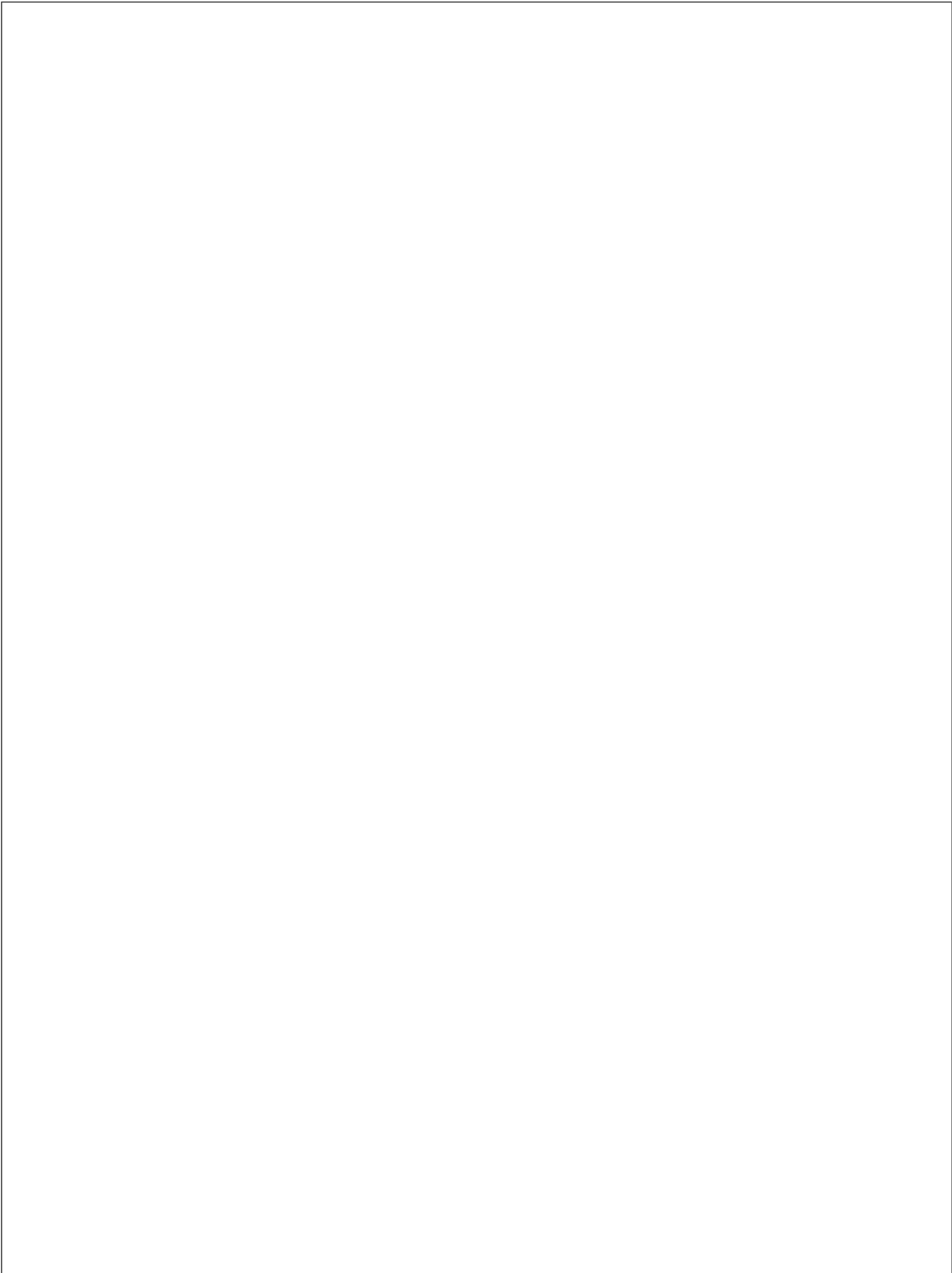
```
confirm = input;
if(confirm) {
    session_destroy();
    show loginPage;
    return true;
} else {
    return false;
}
```

viewKatalog

```
return Q-006;
```

searchBarang

```
keyword = input;
return Q-007;
```



viewDataPesanan

return Q-012;

viewDataUser

return Q-013;

addUser

username = Input;

email = Input;

password = Input;

if((Q-001)==true) {

return false;

} else if ((Q-002)==true) {

return false;

} else {

Q-003

return true;

}

updateUserProperties

id = Input;

status = input;

return Q-014;

deleteUser


```
id = input
confirm = input
if (confirm) {
    Q-015;
    return true;
} else {
    return false;
}
```

viewDataCheckout

return Q-016;

viewDataPengiriman

return Q-17;

viewDataPembayaran

return Q-18; :

Query:

No Query	Query	Keterangan
----------	-------	------------

Q-001	<i>SELECT username FROM user WHERE usernameUser=username;</i>	<i>Mengembalikan username yang sama dari tabel user.</i>
Q-002	<i>SELECT username FROM admin WHERE username=username;</i>	<i>Mengembalikan username yang sama dari tabel admin</i>
Q-003	<i>INSERT INTO user VALUES (username, password, gender, email);</i>	<i>Memasukkan info user baru ke dalam tabel user.</i>
Q-004	<i>SELECT * FROM user WHERE usernameUser=username AND passwordUser=password;</i>	<i>Mengembalikan data user yang memiliki username dan password yang sama dari tabel user.</i>
Q-005	<i>SELECT * FROM admin WHERE usernameAdmin=username AND passwordAdmin=password;</i>	<i>Mengembalikan data admin yang memiliki username dan password yang sama dari tabel admin.</i>
Q-006	<i>SELECT * FROM barang;</i>	<i>Mengembalikan seluruh data barang dari tabel barang</i>
Q-007	<i>SELECT * FROM barang WHERE nama LIKE keyword OR brand LIKE keyword OR warna LIKE keyword;</i>	<i>Mengembalikan data barang sesuai keyword dari tabel barang</i>
Q-008	<i>INSERT INTO barang nama, brand, warna, ukuran, harga, stok VALUES (nama, brand, warna, ukuran, harga, stok)</i>	<i>Memasukkan data barang baru ke dalam tabel Barang</i>
Q-009	<i>SELECT * FROM barang WHERE idBarang = id;</i>	<i>Mengembalikan data barang berdasarkan id dari tabel barang</i>
Q-010	<i>UPDATE barang SET nama = nama, brand = brand, warna = warna, ukuran = ukuran, harga = harga, stok = stok WHERE idBarang = id;</i>	<i>Mengupdate data barang berdasarkan id dari tabel barang</i>
Q-011	<i>DELETE FROM barang WHERE idBarang = id;</i>	<i>Menghapus data barang berdasarkan id dari tabel barang</i>
Q-012	<i>SELECT * FROM pesanan;</i>	<i>Mengembalikan semua data pesanan dari tabel pesanan</i>
Q-013	<i>SELECT * FROM user;</i>	<i>Mengembalikan semua data user dari tabel user</i>
Q-014	<i>UPDATE user SET status = status WHERE idUser = id;</i>	<i>Mengupdate status dari user berdasarkan id dari tabel user</i>
Q-015	<i>DELETE FROM user WHERE idUser = id;</i>	<i>Menghapus data user berdasarkan id dari tabel User</i>

<i>Q-016</i>	<i>SELECT * FROM checkout;</i>	<i>Mengembalikan semua data checkout dari tabel</i>
<i>Q-017</i>	<i>SELECT * FROM pengiriman;</i>	<i>Mengembalikan semua data pengiriman dari tabel</i>
<i>Q-018</i>	<i>SELECT * FROM pembayaran;</i>	<i>Mengembalikan semua data pembayaran dari tabel</i>

3.4.2 Algoritma/Query Kelas Admin

Nama Kelas : Admin

Nama Operasi : createBarang, updateBarang, deleteBarang, viewDataPesanan, viewDataUser, viewDataCheckout

Algoritma : (Algo-002)

createBarang

nama = input;

brand = input;

warna = input;

ukuran = input;

harga = input;

stok = input;

```
confirm = input;
```

```
if (confirm) {
```

```
        Q-008;  
  
        return true;  
    } else {  
        return false;  
    }  
}
```

updateBarang

```
id = input;  
Q-009;  
  
nama = input;  
  
brand = input;  
  
warna = input;  
  
ukuran = input;  
  
harga = input;  
  
stok = input;  
  
confirm = input;  
  
if (confirm) {  
    Q-0010;  
    return true;  
} else {  
    return false;  
}  
}
```

deleteBarang

```

    id = Input;

confirm = input;

if (confirm) {

    Q-0011;

    return true;

} else {

    return false;

}

```

viewDataPesanan

return Q-012;

viewDataUser

return Q-013;

viewDataCheckout

return Q-014;

Query :

No Query	Query	Keterangan
Q-008	INSERT INTO barang nama, brand, warna, ukuran, harga, stok VALUES (nama, brand, warna, ukuran, harga, stok)	Memasukkan data barang baru ke dalam tabel Barang
Q-009	SELECT * FROM barang WHERE idBarang = id;	Mengembalikan data barang berdasarkan id dari tabel barang

<i>Q-010</i>	<i>UPDATE barang SET nama = nama, brand = brand, warna = warna, ukuran = ukuran, harga = harga, stok = stok WHERE idBarang = id;</i>	<i>Mengupdate data barang berdasarkan id dari tabel barang</i>
<i>Q-011</i>	<i>DELETE FROM barang WHERE idBarang = id;</i>	<i>Menghapus data barang berdasarkan id dari tabel barang</i>
<i>Q-012</i>	<i>SELECT * FROM pesanan;</i>	<i>Mengembalikan semua data pesanan dari tabel pesanan</i>
<i>Q-013</i>	<i>SELECT * FROM user;</i>	<i>Mengembalikan semua data user dari tabel user</i>
<i>Q-014</i>	<i>SELECT * FROM checkout;</i>	<i>Mengembalikan semua data checkout dari tabel</i>

3.4.3 Algoritma/Query Kelas User

Nama Kelas : User

Nama Operasi : *updateProfile, viewDataPesanan, pesanBarang, checkOut, viewDataCheckout*

Algoritma : (Algo-003)

updateProfile

```

id =
session['id']; Q-
015;

newPassword = input;
repeatPassword = input;
confirmPassword = input;

email = input;

nama = input;
alamat = input;
noHp = input;
confirm = input;
if (confirm) {

```

```
if((Q-016) == true) {
```



```
        if(newPassword == repeatPassword) {  
            Q-017;  
            return true;  
        } else {  
            return false;  
        }  
    } else {  
        return false;  
    }  
}  
return false;  
}
```

viewDataPesanan

```
idUser = session['id'];  
return Q-019;
```

pesanBarang

```
idBarang = input;  
return Q-020;
```

checkOut

```
idPesanan = Q-021;
```

```
alamat =  
input; noHp =  
input;  
metodePengiriman = input;  
metodePembayaran = input;  
totalPembayaran = Q-022;  
return Q-023;
```

viewDataCheckout

```
idUser =  
session['id']; return  
Q-024;
```

viewProfile

```
return Q-019;
```

updateProfile

```
id =  
session['id']; Q-  
019;  
newPassword = input;  
repeatPassword = input;  
confirmPassword = input;  
email = input;  
  
nama = input; alamat  
= input; noHp = input;
```

confirm = input; if

```
(confirm) {  
  
if ((Q-020) == true) {  
  
if(newPassword = repeatPassword) { Q-021;  
  
    return true;  
  
    } else {  
  
        return false;  
  
    }  
  
    } else {  
  
        return false;  
  
    }  
  
    Q-022;  
  
    return true;  
  
}  
  
return false;
```

viewDataPesanan

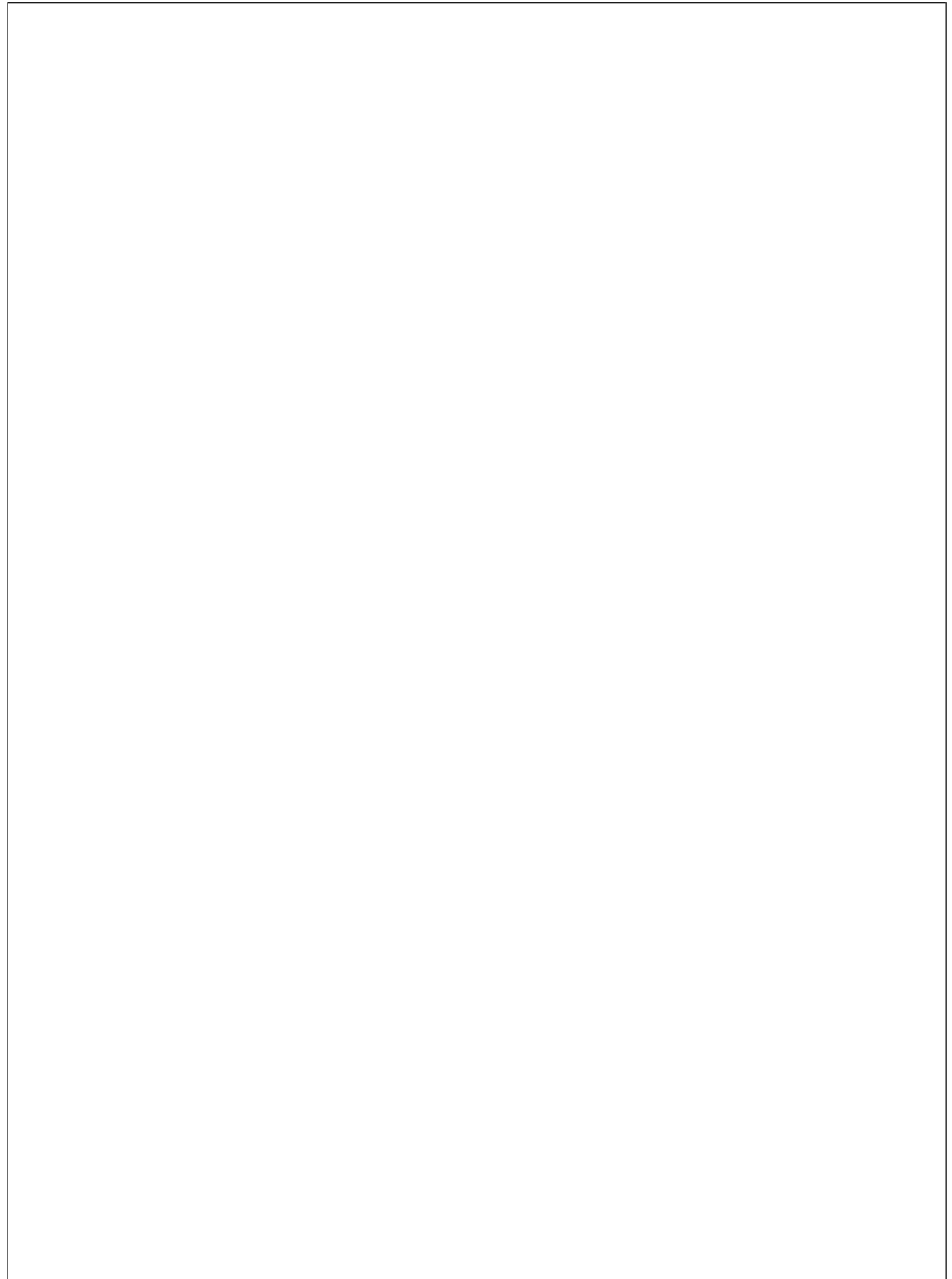
```
idUser = session['id'];
```

```
return Q-023;
```

pesanBarang

```
idBarang = input;
```

```
return Q-024;
```



checkOut

```
idPesanan = Q-025;  
alamat = input;  
noHp = input;  
metodePengiriman = input;  
biayaPengiriman = input;  
metodePembayaran = input;  
statusPembayaran = "pending";  
totalPembayaran = Q-026;  
Q-027;  
idCheckout = Q-028;  
Q-029;  
return Q-030;
```

addWishlist

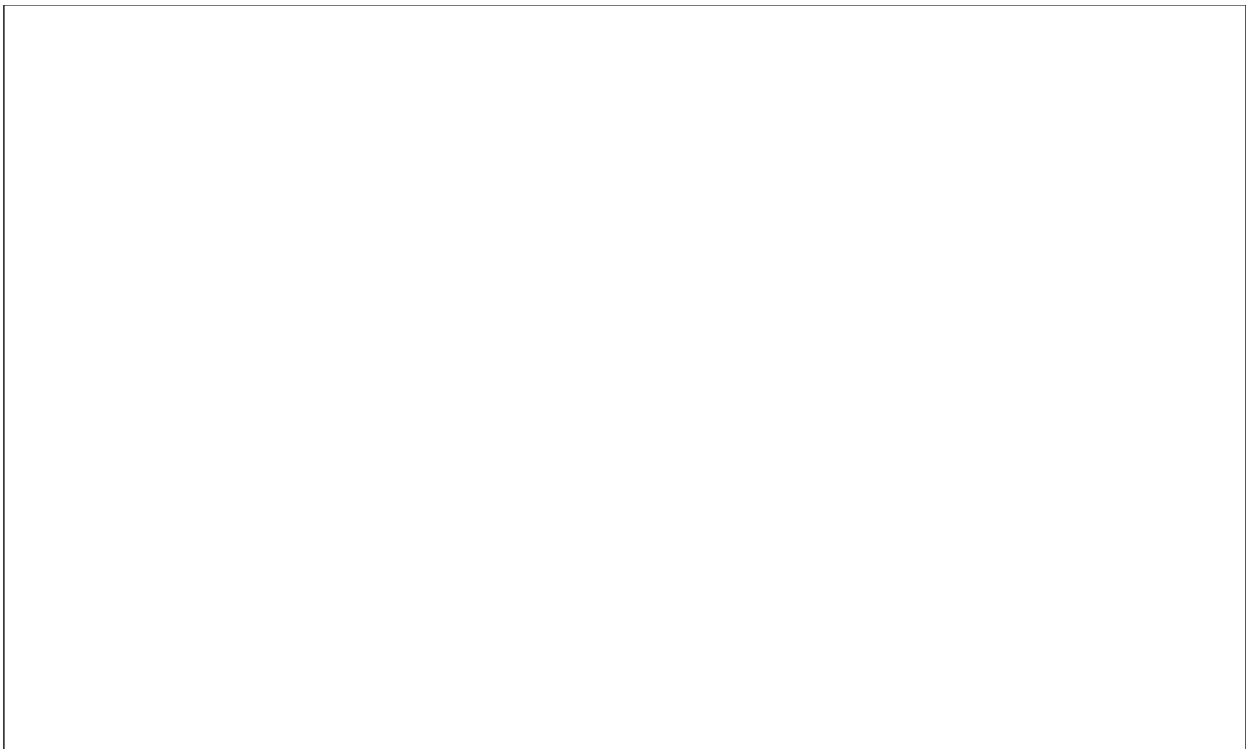
```
idUser = session['id'];  
idBarang = input;  
return Q-031;
```

viewWishlist

```
idUser = session['id'];  
return Q-032;
```

editWishlist

```
idWishlist = input;
```



idBarang = input;

return Q-33

removeWishlist

idWishlist = input

return Q-34;

viewDataCheckout

idUser = session['id'];

return Q-035;

Query :

<i>No Query</i>	<i>Query</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Q-019</i>	<i>SELECT * FROM user WHERE idUser = id;</i>	<i>Mengembalikan data user sesuai id dari tabel user</i>

Q-020	<i>SELECT * FROM user WHERE idUser = id AND passwordUser = confirmPassword</i>	Mengembalikan data user untuk mengecek password sudah benar atau tidak
Q-021	<i>UPDATE user SET passwordUser = newPassword, email = email, namaUser = nama, alamatUser = alamat, noHpUser = noHp WHERE idUser = id;</i>	Mengupdate data user beserta perubahan password dalam tabel user
Q-022	<i>UPDATE user SET emailUser = email, namaUser = nama, alamatUser = alamat, noHpUser = noHp WHERE idUser = id;</i>	Mengupdate data user tanpa perubahan password dalam tabel user
Q-023	<i>SELECT * FROM pesanan WHERE idUser = idUser;</i>	Mengembalikan data pesanan berdasarkan idUser dari tabel pesanan
Q-024	<i>INSERT INTO barangPesanan VALUES (idPesanan, idBarang)</i>	Menambahkan pesanan barang ke dalam tabel pesananBarang
Q-025	<i>SELECT id FROM pesanan WHERE idUser = idUser;</i>	Mengembalikan id pesanan berdasarkan idUser dari table pesanan
Q-026	<i>SELECT SUM(harga) FROM pesananBarang JOIN barang ON pesananBarang.idBarang = barang.idBarang HAVING idPesanan = idPesanan;</i>	Menghitung total harga barang dalam suatu pesanan.
Q-027	<i>INSERT INTO checkout VALUES (idPesanan, alamat, noHp);</i>	Menginput data checkout ke dalam tabel checkout
Q-028	<i>SELECT idCheckout FROM checkout WHERE idPesanan = idPesanan;</i>	Mengembalikan idcheckout berdasarkan idpesanan
Q-029	<i>INSERT INTO pengiriman VALUES (idCheckout, metodePengiriman, biayaPengiriman)</i>	Menginput data pengiriman ke dalam tabel pengiriman
Q-030	<i>INSERT INTO pembayaran VALUES (idCheckout, metodePembayaran, statusPembayaran, totalPembayaran)</i>	Menginput data pembayaran ke dalam tabel pembayaran
Q-031	<i>INSERT INTO wishlist VALUES (idUser, idBarang);</i>	Menginput data wishlist ke dalam tabel wishlist
Q-032	<i>SELECT * FROM wishlist WHERE idUser = idUser;</i>	Mengembalikan data wishlist sesuai id User
Q-033	<i>UPDATE wishlist SET idBarang = idBarang;</i>	Mengubah data barang di wishlist berdasarkan id wishlist
Q-034	<i>DELETE FROM wishlist WHERE idWishlist = idWishlist;</i>	Menghapus data wishlist berdasarkan id wishlist
Q-035	<i>SELECT * FROM checkout JOIN pesanan ON checkout.idPesanan = pesanan.idPesanan WHERE idUser = idUser;</i>	Mengembalikan data checkout pesanan user dari tabel checkout

3.5 Perancangan Antarmuka

3.5.1 Interface Registrasi

The image shows a wireframe for a registration page. At the top is a dark navigation bar with the text 'iC-Shoes.' followed by 'Men Women' and 'Help Register Login'. The main area is white and contains a central box with the title 'REGISTER'. Inside this box, there are five text input fields, each with a label and an asterisk: 'Name*', 'Email*', 'Username*', 'Password*', and 'Confirm Password*'. Below the input fields is a button labeled 'Create account'.

Antarmuka 1

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>Textfield0</i>	<i>Textfield</i>	<i>Name</i>	<i>Untuk Mengisi data Name</i>
<i>Textfield1</i>	<i>Textfield</i>	<i>Email</i>	<i>Untuk Mengisi data Email</i>
<i>Textfield2</i>	<i>Textfield</i>	<i>Username</i>	<i>Untuk Mengisi data username</i>

<i>Password1</i>	<i>Password</i>	<i>Password</i>	<i>Untuk Mengisi data Password</i>
<i>Password2</i>	<i>Password</i>	<i>Confirm Password</i>	<i>Untuk Mengonfirmasi Password</i>
<i>Button1</i>	<i>Button</i>	<i>Create Account</i>	<i>Jika diklik, akan mengaktifkan Proses regis</i>

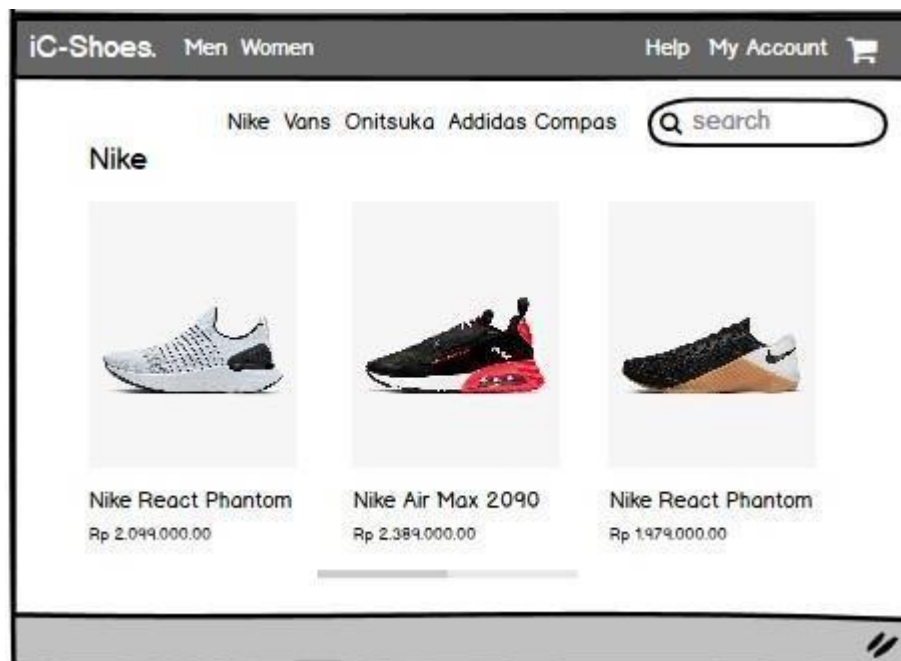
3.5.2 Interface Login

The screenshot shows a web interface for 'iC-Shoes'. At the top, there is a dark header bar with the text 'iC-Shoes. Men Women' on the left and 'Help Register Login' on the right. Below the header, the main content area is white. In the center, there is a rectangular box with a black border. Inside this box, the word 'LOGIN' is centered at the top. Below it, there are two input fields: the first is labeled 'Username*' and the second is labeled 'Password*'. At the bottom of the box, there is a button labeled 'Sign in'.

Antarmuka 2

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>Textfield3</i>	<i>Textfield</i>	<i>Username</i>	<i>Untuk Mengisi data Username</i>
<i>Password3</i>	<i>Password</i>	<i>Confirm Password</i>	<i>Untuk Mengonfirmasi Password</i>
<i>Button2</i>	<i>Button</i>	<i>Login</i>	<i>Jika diklik, akan mengaktifkan Proses login</i>

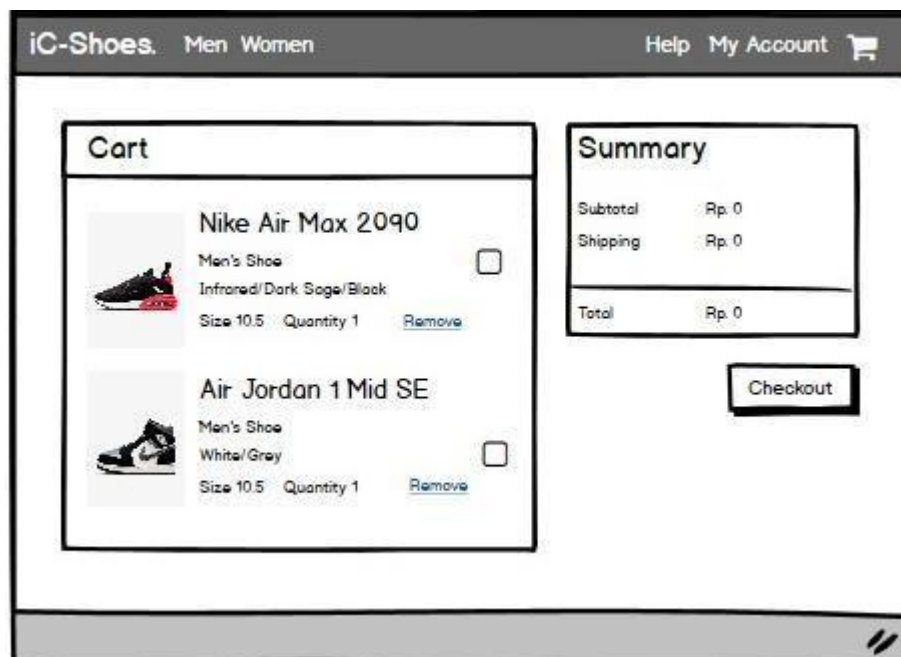
3.5.3 interface view katalog



Antarmuka 3

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
Textfield4	Textfield	Search	Untuk Mengisi data Search

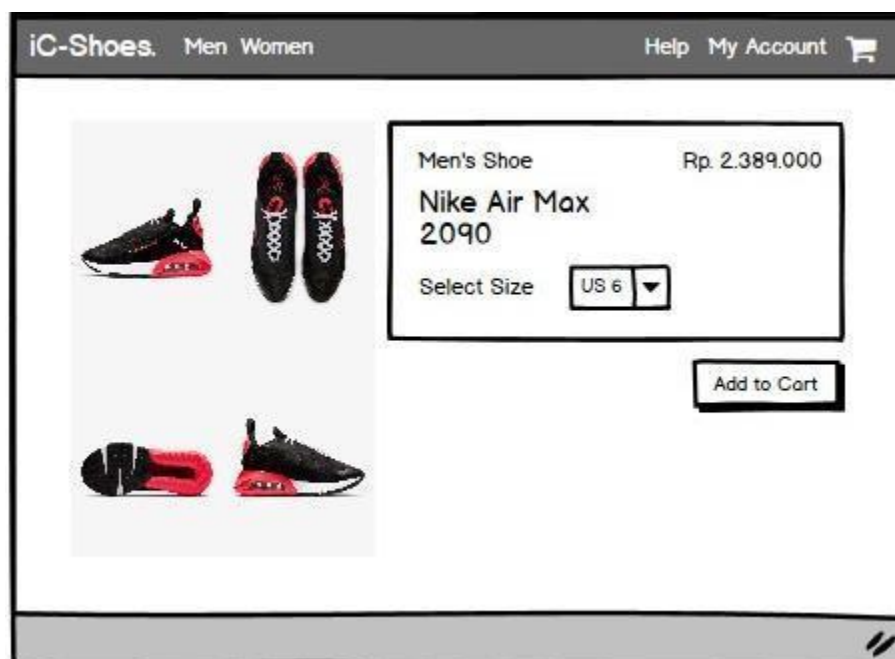
3.5.4 Interface Pesan Barang



Antarmuka 4

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
Button5	Button	Checkout	Jika diklik akan melakukan Checkout

3.5.5 Interface View Data Pesanan untuk User



Antarnuka 5

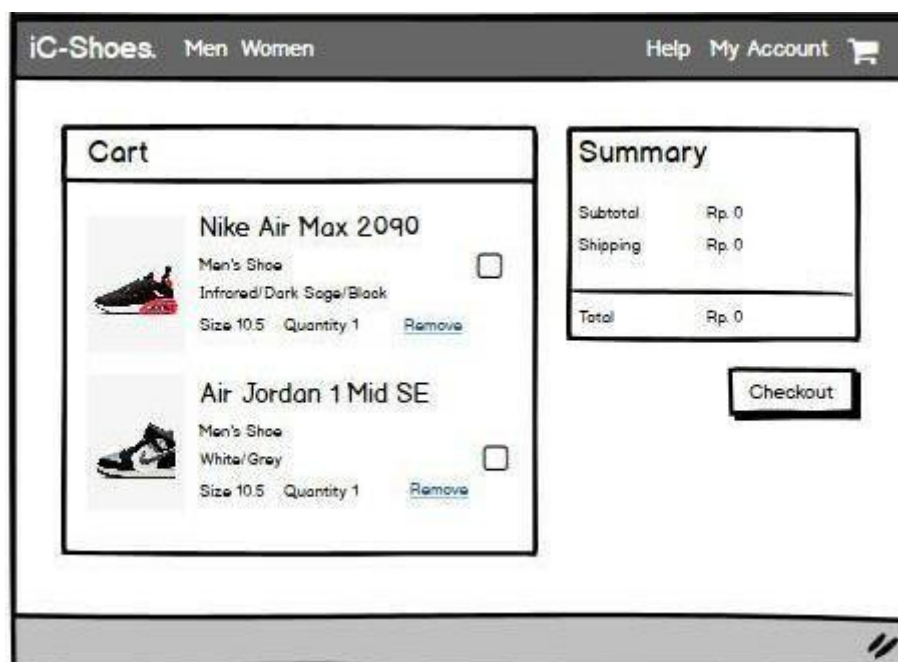
Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
Button6	Button	Add to Cart	Jika diklik akan menambahkan barang ke dalam database pesanan
ComboBox1	ComboBox	Select Size	Untuk memilih ukuran sepatu yang sesuai.



Interface 5.1

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>Alert1</i>	<i>Alert</i>	<i>Alert</i>	<i>Jika diklik “No” maka barang yang dipilih tidak dimasukkan ke dalam pesanan. Jika dipilih “Yes” maka barang akan dimasukkan ke dalam pesanan</i>

3.5.6 Interface Checkout



Interfacse 6

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
CheckBox1	CheckBox	Checkbox	Untuk memilih barang dengan memberikan tanda centang dengan cara diklik
Button7	Button	Checkout	Jika diklik maka barang akan masuk ke data checkout

The screenshot shows a web form for shipping information. At the top, there's a navigation bar with 'iC-Shoes', 'Men', 'Women', 'Help', 'My Account', and a shopping cart icon. The main content area is titled '1. Shipping'. It contains the following fields and controls:

- Name* (Textfield)
- Address* (Textfield)
- State/Province* (Textfield)
- City* (Textfield)
- Postal Code (Textfield)
- Delivery Method* (Radio buttons for JNE, JNT, and siCepat)
- Phone* (Textfield)
- Email* (Textfield)
- Continue to Payment (Button)

Antarmuka 6.1

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
Textfield5	Textfield	Name	Untuk mengisi nama
Textfield6	Textfield	Address	Untuk mengisi alamat
Textfield7	Textfield	State/Province	Untuk mengisi provinsi
Textfield8	Textfield	City	Untuk mengisi kota
Textfield9	Textfield	Postal Code	Untuk mengisi kode pos
RadioButton2	RadioButton	Delivery Method	Untuk memilih metode pengiriman
Textfield10	Textfield	Phone	Untuk mengisi nomer hp
Textfield11	Textfield	Email	Untuk mengisi email
Button9	Button	Continue to Payment	Jika diklik maka akan beralih ke menu pembayaran.

iC-Shoes. Men Women Help My Account

2. Payment

☒ Credit or Debit card
☐ Paypal
☐ Indomaret ☐ Alfamart

Name on Card*
 Card Number*
 Expiration Date*
 Security Code*

Place Order

Antarmuka 6.2

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
RadioButton3	RadioButton	Payment Method	Untuk memilih metode pembayaran
Textfield12	Textfield	Name on Card	Untuk mengisi nama yang tertera dalam kartu
Textfield13	Textfield	Card Number	Untuk mengisi nomer kartu
DateChooser1	DateChooser	Expired Date	Untuk mengisi tanggal expired pada kartu
Textfield14	Textfield	Security Code	Untuk mengisi kode keamanan
Button10	Button	Place Order	Jika diklik maka barang akan masuk ke ter-checkout

3.5.7 Interface View Data Checkout untuk User

The screenshot shows the checkout page for a user on the iC-Shoes website. The header includes the site name 'iC-Shoes.', navigation links 'Men Women', and utility links 'Help My Account' with a shopping cart icon. The main content area is titled 'Order' and displays the following information:

- Product:** Nike Air Max 2090 (Men's Shoe, Infrared/Dark Sage/Black, Size 10.5 US) with a quantity of 1x.
- Customer Information:**
 - Name: Daniel G. S.
 - Phone: 082146786213
 - Address: Jalan Imam Bonjol no 15, Singaraja, Bali, Indonesia
 - Postcode: Kode Pos 81114
 - Shipping Method: JNE

3.5.8 Interface View Data User untuk Admin

The screenshot shows the admin interface for viewing user data on the iC-Shoes website. The header is identical to the previous interface. The left sidebar contains the following menu items:

- ADMIN**
- Manage Barang
 - Input
 - Update
 - Delete
- Pesanan
- Checkout
- User

The main content area is titled 'CUSTOMER/USER' and displays a table with the following data:

Username	Email	Password	Alamat
AAA	AA@gmail.com	123	jln.aa
BBB	BB@gmail.com	456	jln.bb
CCC	CC@gmai.com	789	jln.cc

3.5.9 Interface Create Barang

The screenshot shows the 'iC-Shoes' Admin interface. The top navigation bar includes 'iC-Shoes', 'Men', 'Women', 'Help', 'My Account', and a shopping cart icon. The left sidebar is labeled 'ADMIN' and contains a 'Manage Barang' section with sub-links: 'Input', 'Update', 'Delete', 'Pesanan', and 'Checkout'. The main content area is titled 'INPUT BARANG' and contains the following form elements:

- Nama Barang:** A text input field.
- Brand:** A dropdown menu with a placeholder '---'.
- Warna:** A text input field.
- Ukuran:** A dropdown menu with a placeholder '---'.
- Harga:** A text input field.
- Stock:** A dropdown menu with a placeholder '---'.
- Upload Foto:** A file selection button labeled 'select file...'.
- TAMBAH:** A button to submit the form.

Antarmuka 9

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
Textfield15	Textfield	Nama Barang	Untuk memasukkan nama barang
ComboBox2	ComboBox	Brand	Untuk memilih brand
Textfield16	Textfield	Warna	Untuk memasukkan warna
ComboBox3	Combo Box	Ukuran	Untuk memilih ukuran
Textfield17	Textfield	Harga	Untuk memasukkan harga
ComboBox4	Combo Box	Stock	Untuk memilih jumlah stok
Button11	Button	Tambah	Jika diklik maka database akan

			menambahkan data barang baru.
--	--	--	-------------------------------

3.5.10 Interface Update Barang

The screenshot shows the 'iC-Shoes' Admin interface. On the left is a sidebar with 'ADMIN' and 'Manage Barang' (Input, Update, Delete, Pesanan, Checkout). The main area is 'UPDATE BARANG'. It contains the following fields:

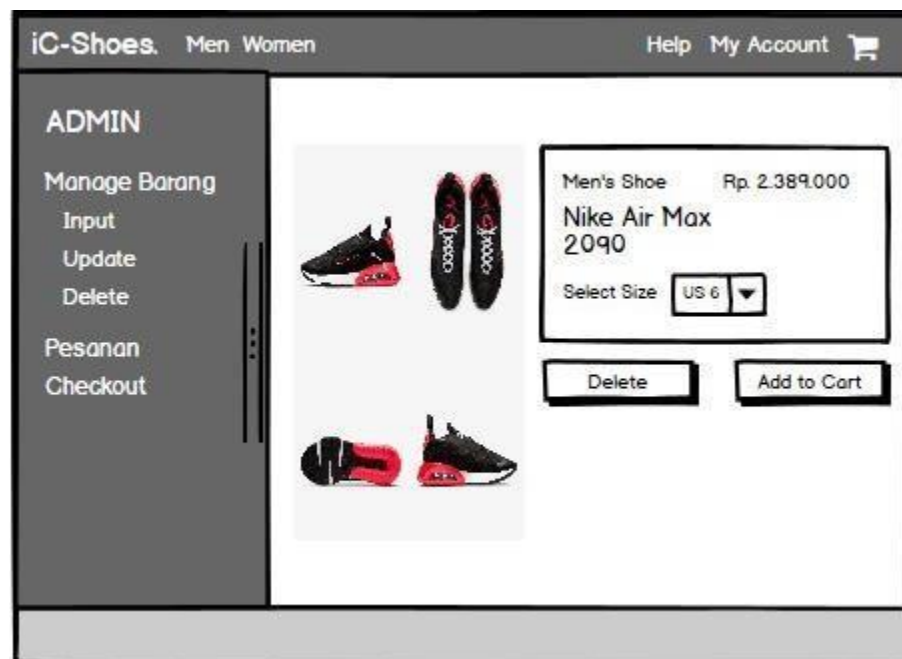
- Nama Barang: Nike Air Max 2090
- Brand: Nike (dropdown)
- Warna: Infrared/Dark Sage/Black
- Ukuran: US 7 (dropdown)
- Harga: Rp 2.389.000.00
- Stock: 10 (dropdown)
- Upload Foto: select file...
- UPDATE button

Antarmuka 10

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
Textfield18	Textfield	Nama Barang	Untuk memasukkan nama barang
ComboBox5	ComboBox	Brand	Untuk memilih brand
Textfield19	Textfield	Warna	Untuk memasukkan warna
ComboBox6	Combo Box	Ukuran	Untuk memilih ukuran
Textfield20	Textfield	Harga	Untuk memasukkan harga
ComboBox7	Combo Box	Stock	Untuk memilih jumlah stok

Button12	Button	Update	Jika diklik maka database akan mengubah data barang
----------	--------	--------	---

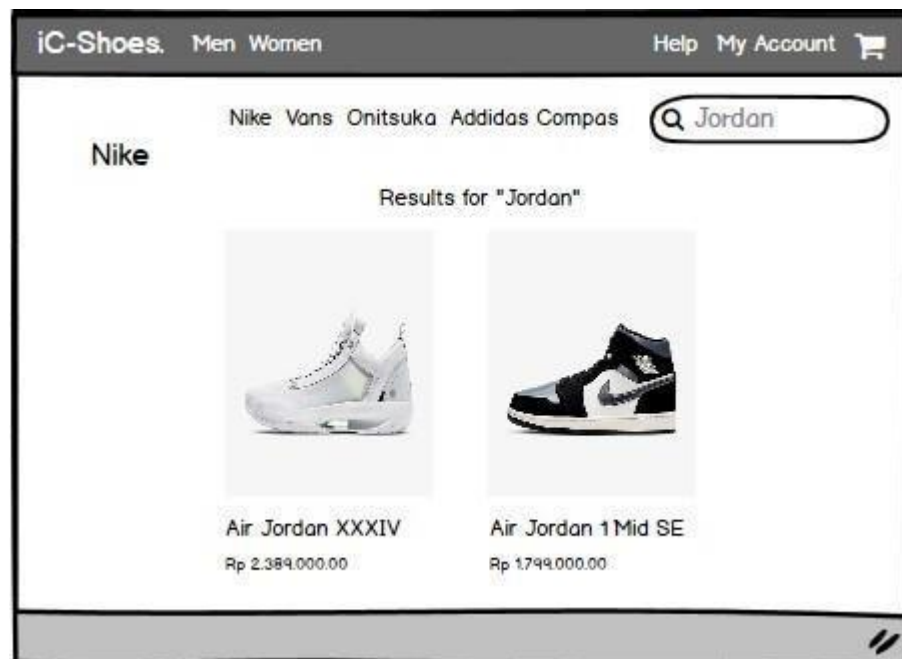
3.5.11 Interface Delete Barang



Antarmuka 11

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
ComboBox8	CheckBox	SelectSize	Untuk memilih ukuran sepatu
Button13	Button	Delete	Jika diklik maka barang akan dihapus dari database
Button14	Button	Add to Cart	Jika diklik maka barang akan ditambahkan kedalam keranjang

3.5.12 Interface Search Barang




Antarmuka 12

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
SearchField1	Search	Search	Untuk mengisi text yang akan dicari dalam database

3.5.13 Interface View Data Pemesanan untuk Admin

iC-Shoes. Men Women		Help My Account 
ADMIN Manage Barang Input Update Delete Pesanan Checkout User	PEMESANAN	
	Pembeli : Daniel G. S.	
	Nama Barang : Air Jordan 1 Mid SE	1x
	Nike Air Max 2090	1x
Total Harga : Rp. 4.989.000.00		
	Pembeli : Nyoman Aeae	
	Nama Barang : Nike React Phantom	1x
	Total Harga : Rp. 2.199.000.00	
	Pembeli : Si Anjay Ngerepotin	
	Nama Barang : Sepatu Oekoekan	1x

3.5.14 View Data Checkout untuk Admin

iC-Shoes. Men Women		Help My Account 
ADMIN Manage Barang Input Update Delete Pesanan Checkout User	CHECKOUT	
	Pemesan : Daniel G. S.	
	Alamat : Jalan Imam Bonjol no 15, Singaraja, Bali, In	
	No Hp : 082146278912	
	Metode Pengiriman : JNE Express (Rp. 31.000.00)	
	Metode Pembayaran : Transfer Indomaret	
	Nama Barang :	
	Air Jordan 1 Mid SE	1x
	Nike Air Max 2090	
	1x	
	Total Harga : Rp. 4.989.000.00	

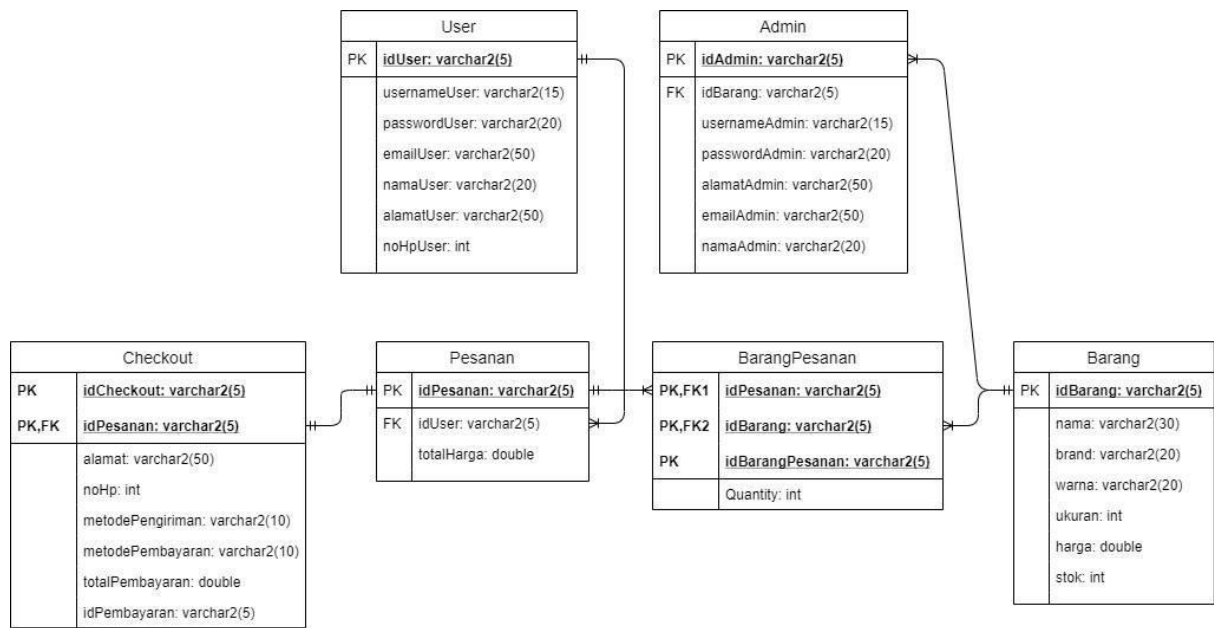
3.5.15 Interface Logout



Antarmuka 15

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
Button15	Button	Logout	Jika diklik maka akan muncul alert box, dan jika user memilih “Yes” maka user akan logout dan kembali ke awal halaman web, dan user tidak dapat melakukan pembelian.

3.6 Perancangan Representasi Persistensi Kelas



4 Matriks Kerunutan

Requirement	Usecase Terkait	Kelas
FR-01	Registrasi	Akun, User, Admin
FR-02	Login	Akun, User, Admin
FR-03	View Katalog	Akun, User, Admin, Barang
FR-04	Pesan Barang	User, Barang, Pemesanan
FR-05	View Data Pesanan untuk User	User, Pemesanan
FR-06	Checkout	User, Pemesanan, Checkout
FR-07	View Data Checkout untuk User	User, Checkout
FR-08	View Data User Admin	Admin, User
FR-09	Create Barang	Admin, Barang
FR-10	Update Barang	Admin, Barang
FR-11	Delete Barang	Admin, Barang
FR-12	Search Barang	Akun, User, Admin, Barang
FR-13	View Data Pesanan untuk Admin	Admin, Pemesanan
FR-14	View Data Checkout untuk Admin	Admin, Checkout
FR-15	Logout	Akun, User, Admin
FR-16	Add User	Admin, User
FR-17	View Data User	Admin
FR-18	Update User Properties	Admin
FR-19	Delete User	Admin
FR-20	View Profile	User
FR-21	Update Profile	User

FR-22	Add Wishlist	User, Wishlist, Barang
FR-23	View Wishlist	User, Wishlist
FR-24	Edit Wishlist	User, Wishlist
FR-25	Remove Wishlist	User, Wishlist