

## **BAB 3**

### **ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

#### **3.1 Analisis Sistem**

Analisis dan rancangan sistem informasi merupakan bagian atau tahapan pengembangan sistem. Tahapan-tahapan pengembangan sistem informasi berhubungan dengan yang lain untuk membentuk suatu siklus.

Tahapan analisis sistem merupakan tahapan yang sangat penting karena kesalahan di dalam tahapan ini akan menyebabkan kesalahan pada tahapan selanjutnya. Proses analisis sistem dalam pengembangan sistem informasi merupakan suatu prosedur yang dilakukan untuk pemeriksaan masalah dan penyusunan pemecahan masalah yang timbul serta membuat spesifikasi sistem yang baru. Langkah- langkah analisis sistem adalah sebagai berikut :

1. Analisis sistem yang sedang berjalan
2. Analisis Aturan Bisnis
3. Analisis Solusi Yang Ditawarkan
4. Analisis Paket Komputer
5. Analisis Rakit Sendiri
6. Analisi Kebutuhan Perangkat Lunak
7. Analisis kebutuhan non fungsional
8. Analisis Basis Data
9. Analisis kebutuhan fungsional

##### **3.1.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan**

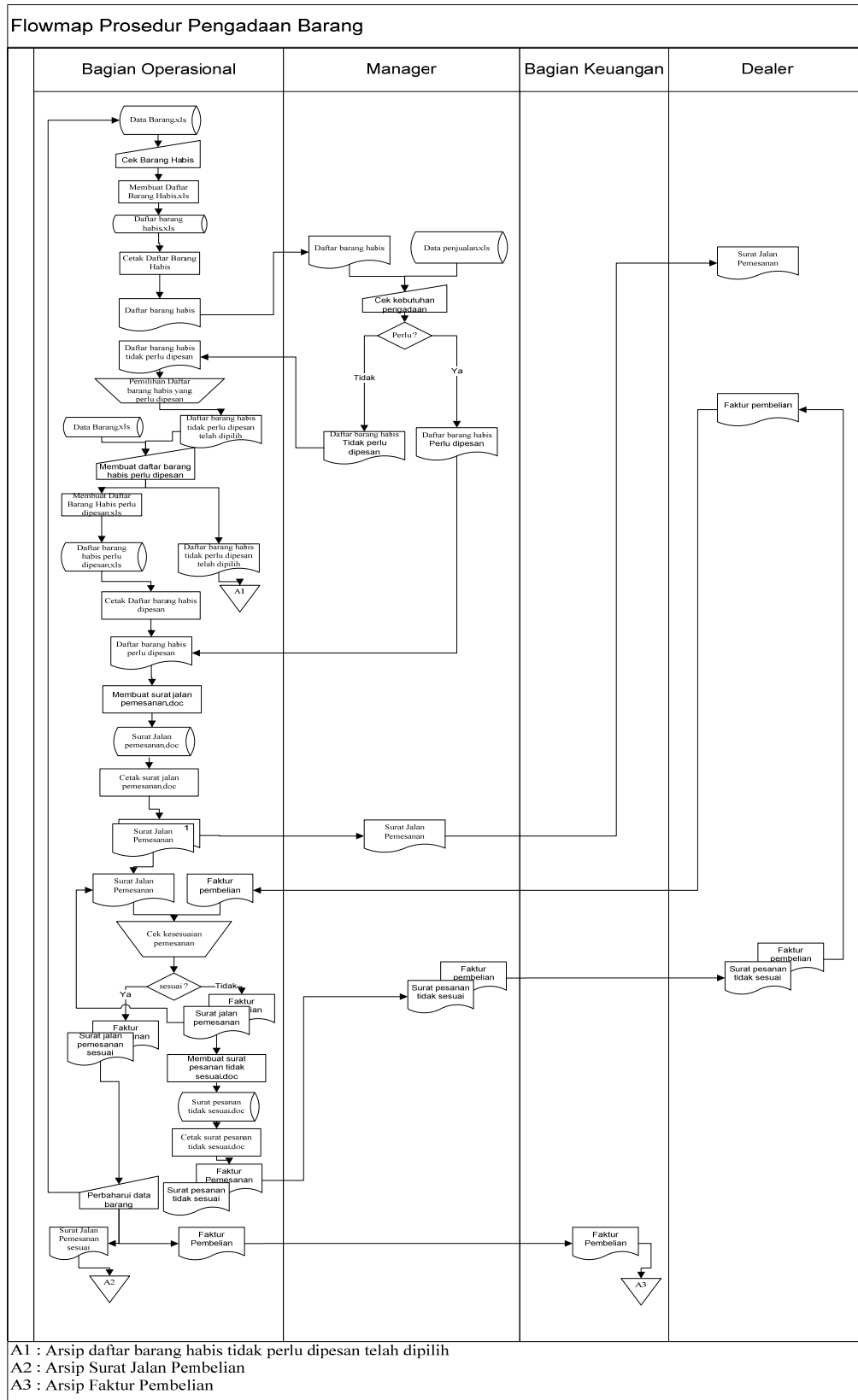
Prosedur adalah kumpulan dari proses dalam suatu sistem yang saling terkait antara satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan yang telah diterapkan. Sistem yang ada saat ini memiliki prosedur pengadaan barang,

prosedur pembuatan brosur, prosedur penjualan barang, prosedur pengembalian barang (*Retur Garansi*) dan prosedur *stock of name* barang.

### **3. 1. 1. 1      Prosedur Pengadaan Barang**

Prosedur pengadaan barang dilakukan apabila terdapat stok barang yang mengalami stok habis. Pengadaan barang yang dilakukan kepada *Dealer* yang saat ini sedang berlangsung adalah sebagai berikut :

1. Bagian Operasional mengecek stok barang yang habis pada data barang.xls kemudian membuat daftar barang habis.xls.
2. Bagian Operasional mencetak daftar barang habis.xls dan memberikan stok barang habis kepada manager.
3. Manager mengecek kebutuhan pengadaan barang daftar stok barang habis dengan data penjualan.xls. Apabila Manager telah menyetujui daftar stok barang habis untuk dipesan maka daftar stok barang habis akan dikembalikan kepada bagian operasional untuk dibuatkan Surat Jalan Pemesanan, Apabila Manager tidak menyetujui maka daftar stok barang habis akan dikembalikan kepada bagian operasional untuk di perbaiki ulang.
4. Bagian Operasional menyerahkan Surat Jalan Pemesanan kepada Manager.
5. Manager menyerahkan Surat Jalan Pemesanan kepada *Dealer*.
6. *Dealer* akan mengeluarkan faktur pembelian yang kemudian diserahkan kepada bagian operasional untuk dilakukan pengecekan kesesuaian barang pesanan.
7. Bagian operasional melakukan pengecekan kesesuaian antara barang yang datang dengan daftar barang yang dipesan. Apabila telah sesuai, bagian operasional akan memperbaharui data barang.xls dan menyerahkan faktur pembelian kepada bagian keuangan. Jika tidak sesuai, bagian operasional akan mencetak surat pesanan tidak sesuai dan menyerahkan surat pesanan tidak sesuai serta faktur pembelian kepada manager.
8. Manager menyerahkan surat pesanan tidak sesuai serta faktur pembelian kepada dealer untuk dilakukan pengecekan ulang.

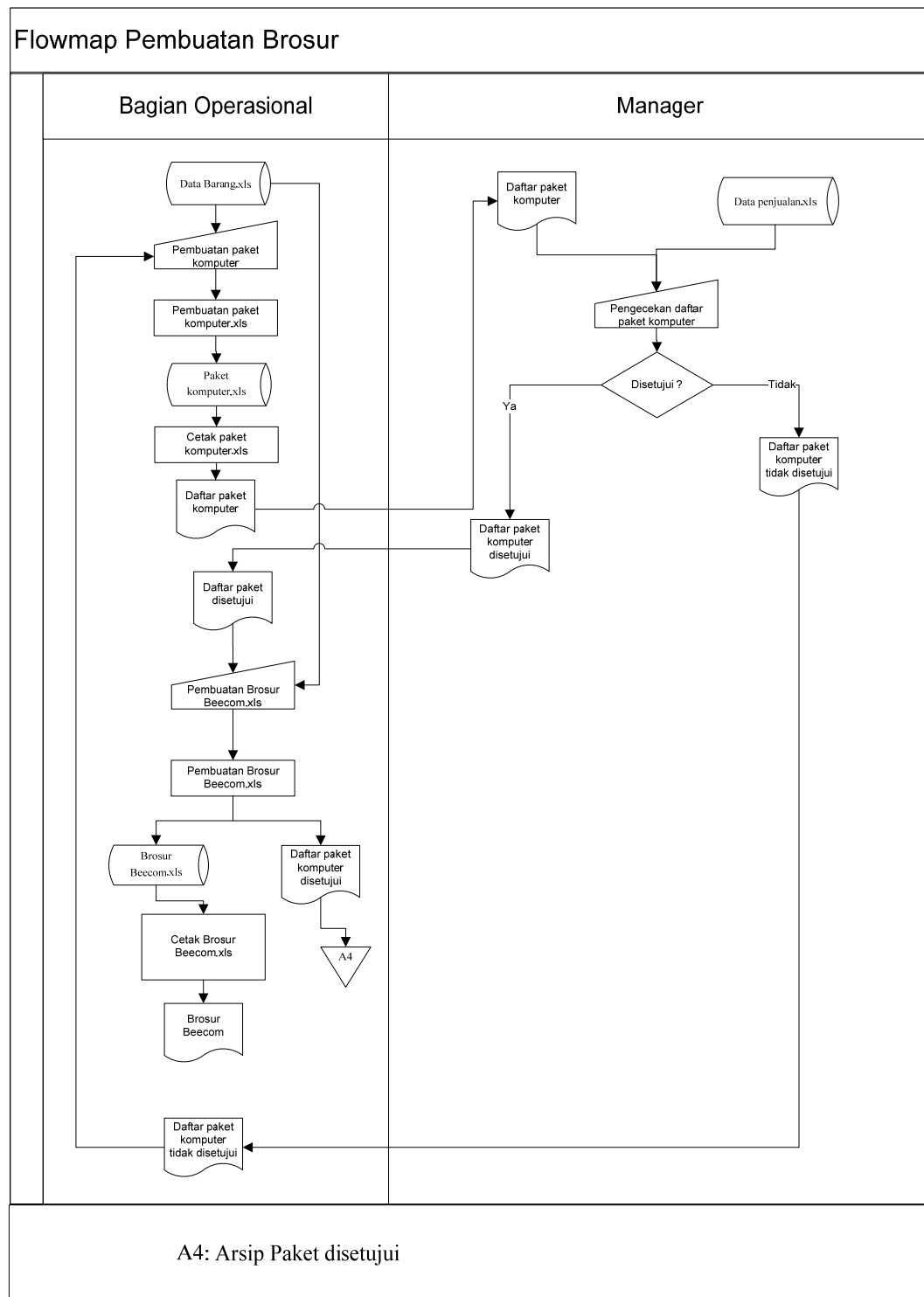


Gambar 3.1 flowmap pengadaan barang

### **3. 1. 1. 2      Prosedur Pembuatan Brosur**

Prosedur pembuatan brosur dilakukan apabila Beecom akan memperbaharui informasi paket komputer atau informasi barang pada brosur. Proses Pembuatan brosur yang dilakukan Beecom yang saat ini sedang berlangsung adalah sebagai berikut :

1.    Bagian operasional melakukan pengecekan data barang.xls.
2.    Bagian operasional membuat paket dan mencetak daftar paket.
3.    Bagian operasional menyerahkan daftar paket kepada manager.
4.    Manager melakukan pengecekan daftar paket. Apabila manager menyetujui maka daftar paket akan diserahkan kepada bagian operasional untuk dilakukan pencetakan brosur Beecom. Jika manager tidak menyetujui maka daftar paket akan diserahkan kepada bagian operasional untuk dilakukan pembuatan daftar paket yang baru.



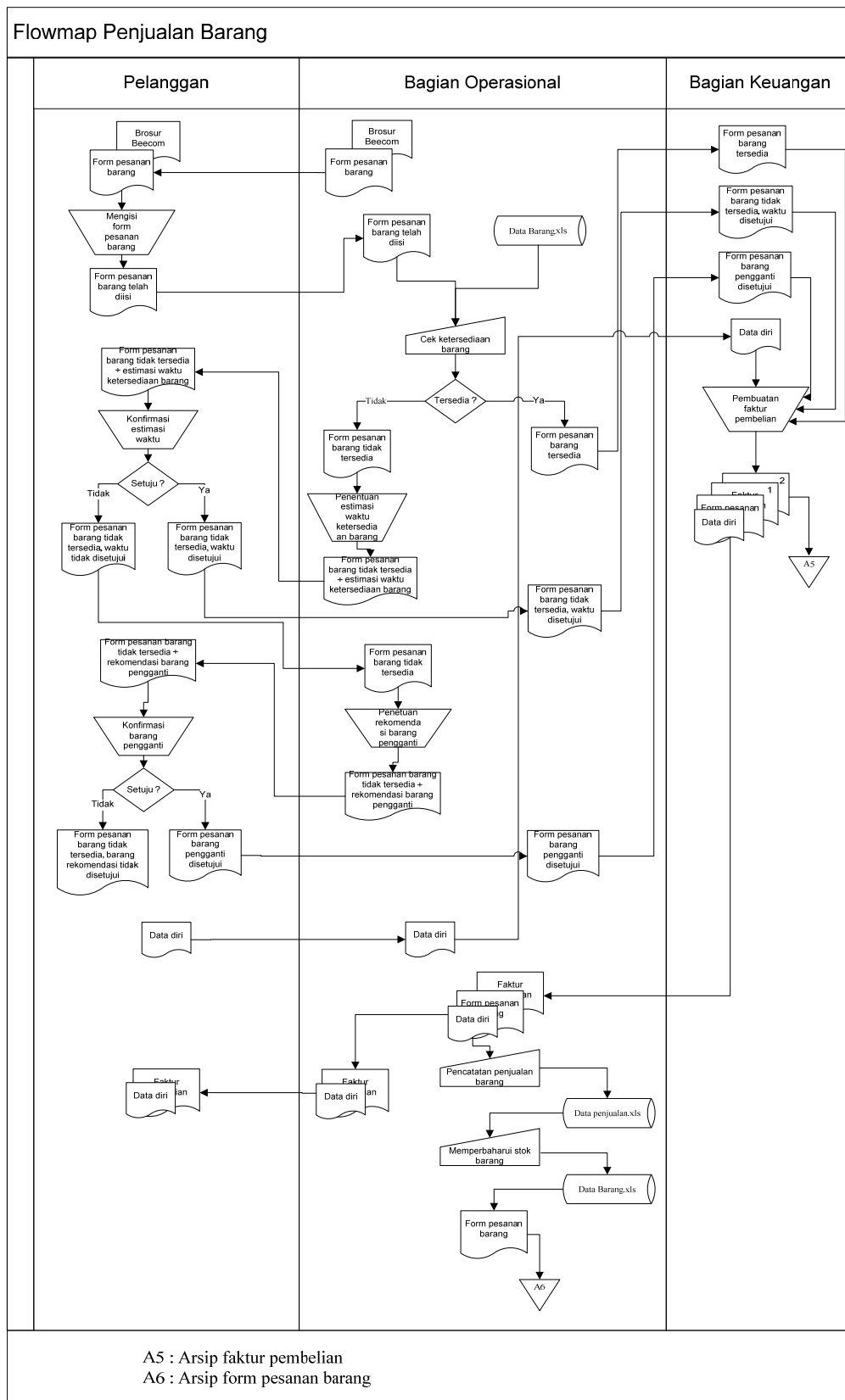
Gambar 3.2 Flowmap Pembuatan Brosur

### **3. 1. 1. 3      Prosedur Penjualan Barang**

Prosedur penjualan yang dilakukan dengan mendatangi Toko Beecom, prosedur penjualan yang sedang berlangsung saat ini di Toko Beecom adalah sebagai berikut :

1. Bagian operasional menyerahkan brosur dan form pesanan barang kepada pelanggan.
2. Pelanggan mengisi form pesanan barang yang kemudian diserahkan kepada bagian operasional.
3. Bagian operasional mengecek form pesanan barang dengan stok barang pada data barang.xls. Apabila barang tersedia, bagian operasional menyerahkan form pesanan barang kepada bagian keuangan untuk dibuatkan faktur pembelian. Jika barang tidak tersedia, maka bagian operasional akan memberikan estimasi waktu ketersediaan barang dan menyerahkannya kepada pelanggan.
4. Pelanggan mengkonfirmasi estimasi waktu ketersediaan barang kepada bagian operasional. Apabila estimasi waktu ketersediaan barang disetujui maka bagian operasional menyerahkan form pesanan barang kepada bagian keuangan untuk dibuatkan faktur pembelian. Jika tidak disetujui maka bagian operasional akan memberikan rekomendasi barang pengganti kepada pelanggan.
5. Pelanggan mengkonfirmasi rekomendasi barang pengganti kepada bagian operasional. Apabila rekomendasi barang pengganti disetujui maka bagian operasional menyerahkan form pesanan barang kepada bagian keuangan untuk dibuatkan faktur pembelian. Jika tidak disetujui maka proses penjualan tidak dapat dilanjutkan.
6. Pelanggan menyerahkan data diri kepada bagian operasional yang kemudian diserahkan kepada bagian keuangan.
7. Bagian keuangan membuat faktur pembelian dan menyerahkan faktur pembelian, data diri, serta form pesanan barang kepada bagian operasional.

8. Bagian operasional menyerahkan faktur pembelian dan data diri kepada pelanggan untuk melakukan pembayaran serta mencatat data penjualan ke data penjualan.xls dan memperbaharui data barang.xls



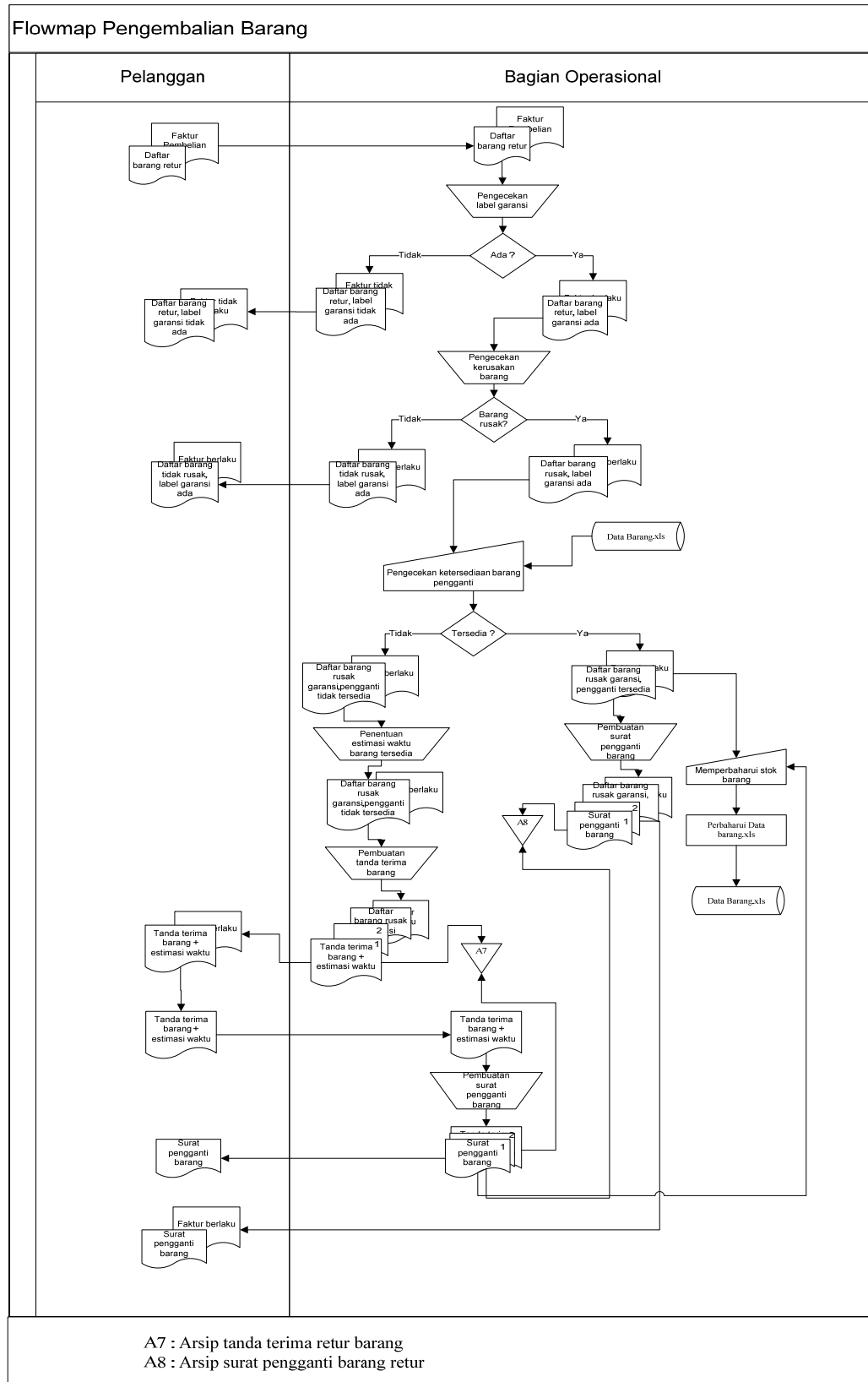
Gambar 3.3 *Flowmap* Penjualan Barang



#### **3. 1. 1. 4      Prosedur Pengembalian Barang (Retur Garansi Barang)**

Prosedur pengembalian barang (*retur* garansi) yang dilakukan dengan mengembalikan barang ke Toko Beecom dengan kondisi barang memenuhi syarat-syarat diterimanya klaim garansi. Prosedur pengembalian barang yang saat ini sedang berlangsung adalah sebagai berikut :

1. Pelanggan menyerahkan barang yang di *retur* dan faktur pembelian kepada bagian operasional.
2. Bagian operasional pengecekan label garansi. Apabila label garansi ada maka bagian operasional akan melakukan pengecekan barang. Jika tidak ada label garansi maka barang dan faktur pembelian akan dikembalikan kepada pelanggan.
3. Bagian operasional mengecek barang. Apabila barang rusak maka bagian operasional akan mengecek ketersediaan barang pengganti. Jika barang tidak rusak maka barang dan faktur pembelian akan dikembalikan kepada pelanggan.
4. Bagian operasional mengecek stok barang untuk mengganti barang yang di retur. Apabila barang pengganti tidak tersedia maka bagian operasional akan menentukan estimasi waktu barang pengganti tersedia dan mencetak surat tanda terima yang kemudian akan diserahkan kepada pelanggan. Jika barang pengganti tersedia maka bagian operasional membuat surat pengganti barang retur.
5. Bagian operasional mengupdate data barang, menyerahkan surat pengganti barang retur dan barang pengganti kepada pelanggan.

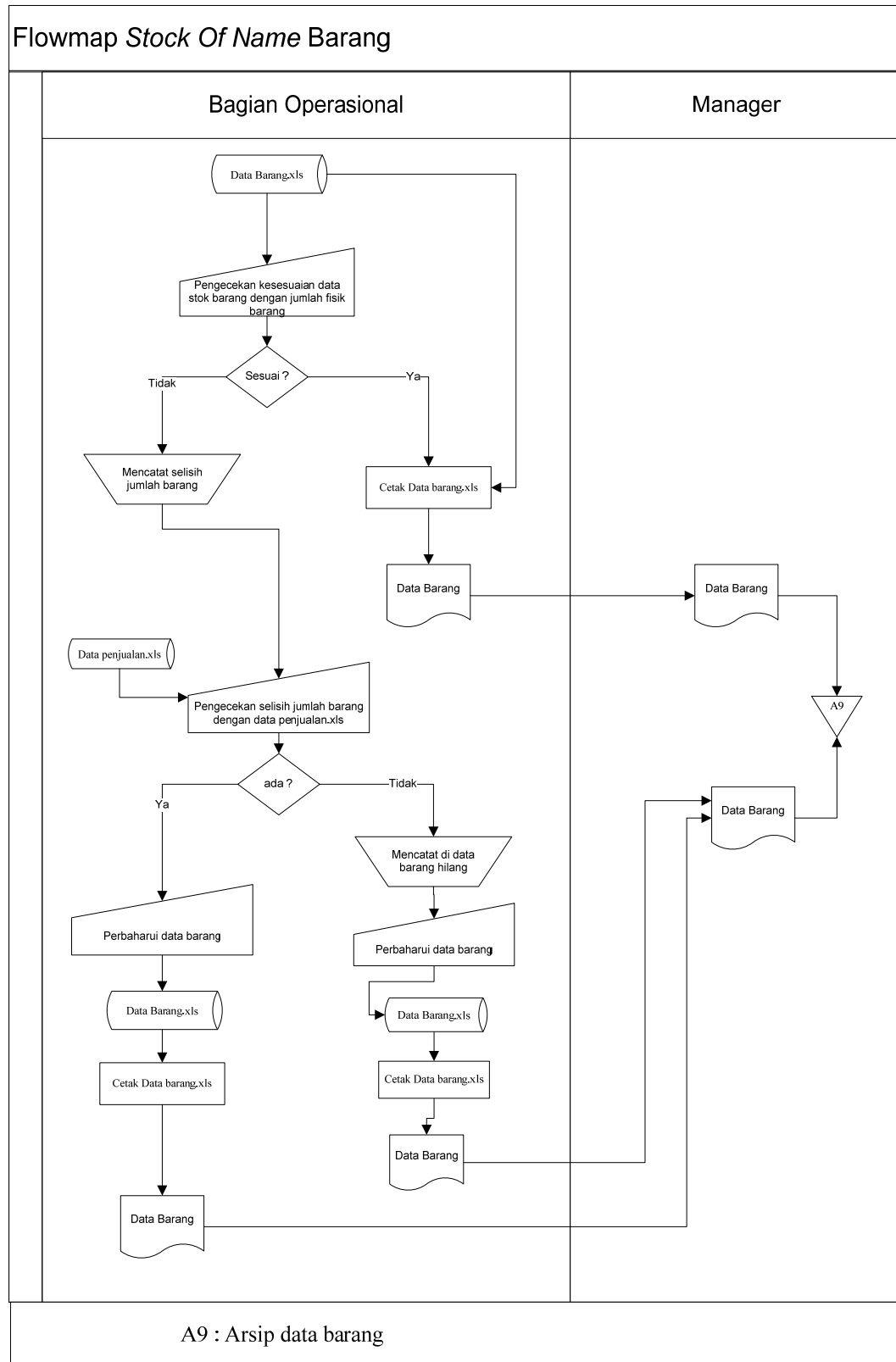


Gambar 3.4 *Flowmap* Pengembalian Barang (*retur*)

### **3. 1. 1. 5      Prosedur *Stock of name* Barang**

Prosedur *Stock of name* barang merupakan prosedur pengecekan yang dilakukan oleh bagian operasional untuk mengetahui kesesuaian antara stok barang pada data barang.xls dengan jumlah fisik barang yang dilakukan setiap satu bulan sekali. Prosedur *stock of name* barang yang saat ini sedang berlangsung adalah sebagai berikut :

1. Bagian Operasional menghitung jumlah barang yang ada di toko.
2. Bagian Operasional melakukan pengecekan kesesuaian antara jumlah barang yang ada ditoko dengan data barang.xls. Apabila sesuai, Bagian operasional mencetak data barang.xls dan menyerahkan data barang kepada manager. Apabila tidak sesuai, Bagian operasional akan mencatat selisih barang.
3. Bagian Operasional melakukan selisih jumlah barang dengan data penjualan.xls. Apabila ada, maka Bagian operasional akan memperbaharui stok barang pada data barang.xls. Apabila tidak ada, Bagian operasional akan mencatatnya di data barang hilang serta memperbaharui stok barang pada data barang.xls.
4. Bagian operasional mencetak data barang.xls dan menyerahkan data barang kepada manager.



Gambar 3.5 Flowmap stock of name barang

### 3. 1. 2 Analisis Aturan Bisnis Sistem

Analisis aturan bisnis sistem yang akan di bangun berdasarkan ketentuan yang telah disepakati oleh pihak perusahaan meliputi beberapa hal, antara lain.

1. Pelanggan, perusahaan memiliki ketentuan untuk pelanggan sebagai berikut
  - a. Pelanggan merupakan pengunjung yang telah melakukan pendaftaran dan melakukan aktivasi.
2. Barang, perusahaan memiliki ketentuan mengenai barang sebagai berikut.
  - a. Barang memiliki kategori seperti motherboard, processor, harddisk, casing komputer, accessories dll.
  - b. Barang memiliki informasi rating dari pelanggan.
  - c. Barang dapat diberi rating oleh pelanggan apabila barang telah diterima oleh pelanggan.
  - d. Barang terlaris akan ditampilkan berdasarkan barang yang paling banyak dibeli selama kurun waktu tiga bulan.
  - e. Barang terbaru merupakan barang-barang yang terakhir diinput pada sistem.
  - f. Barang yang dapat dibeli apabila barang tersedia.
3. Rakitan komputer, Beecom memiliki ketentuan mengenai rakitan komputer sebagai berikut.
  - a. Rakitan komputer minimal memiliki item 1 motherboard, 1 processor, 1 ram, 1 harddisk, dan 1 casing komputer.
  - b. Jumlah maksimal pembelian rakitan komputer
4. Pengelolaan stok, Beecom memiliki ketentuan mengenai pengelolaan stok sebagai berikut.
  - a. Stok akan berkurang ketika pelanggan menyelesaikan pembelian.
  - b. Stok akan kembali apabila pelanggan belum melakukan pembayaran dan konfirmasi melebihi batas jatuh tempo konfirmasi pembayaran yaitu 4 jam setelah pelanggan menyelesaikan pembelian.

- c. Apabila stok barang habis, maka sistem akan memberitahukan secara otomatis kepada Manager.
  - d. Stok dibagi menjadi dua yaitu stok offline (stok pada toko Beecom) dan stok online (stok pada ecommerce Beecom).
5. Pembelian barang, Beecom memiliki ketentuan mengenai pembelian barang sebagai berikut.
- a. Pembelian barang dilakukan oleh pelanggan untuk pembelian minimal satu barang.
  - b. Apabila terdapat dua pelanggan atau lebih yang melakukan pembelian terhadap barang yang sama, maka barang akan diberikan kepada pelanggan yang lebih awal menyelesaikan pembelian.
  - c. Apabila pelanggan tidak melakukan pembayaran hingga batas waktu yang telah ditentukan maka secara otomatis akan terjadi pembatalan pembelian.
  - d. Apabila penyediaan barang membutuhkan waktu lebih dari satu hari kerja maka pihak beecom akan melakukan konfirmasi waktu ketersediaan barang kepada pelanggan baik via telpon maupun email.
  - e. Pengiriman barang akan dilakukan pada hari kerja dari senin-sabtu pada pukul 15.00 WIB. Apabila konfirmasi pembayaran dilakukan pada pukul 15.00 WIB atau lebih maka pengiriman dilakukan pada hari kerja berikutnya.
  - f. Bagian Bagian operasional akan mengecek ulang barang serta alamat pengiriman sebelum dikirim sehingga meminimalisir kesalahan dalam pengiriman.
6. Pembayaran, Beecom memiliki ketentuan mengenai pembayaran sebagai berikut.
- a. Pelanggan diberikan waktu pembayaran dan konfirmasi selama 4 jam terhitung setelah pelanggan melakukan selesai pembelian.
  - b. Sistem akan menampilkan jumlah total yang harus dibayar, apabila pelanggan memasukan jumlah pembayaran yang tidak sesuai dengan total yang harus dibayar maka sistem akan menolak pembayaran tersebut.

- c. Konfirmasi pembayaran dapat dilakukan melalui website, via sms, dan via messenger. Apabila konfirmasi pembayaran dilakukan diluar jam kerja maka akan diproses pada hari kerja berikutnya.
7. *Retur* Garansi, Beecom memiliki ketentuan mengenai proses garansi sebagai berikut.
- a. Barang garansi adalah barang yang tidak berfungsi dengan baik dan pembelian kurang dari 1 tahun (garansi toko).
  - b. Barang yang dikembalikan akan diterima apabila syarat-syarat sah diterima retur telah terpenuhi. Adapun syarat sah diterima retur adalah sebagai berikut.
    - 1) Batas garansi barang kurang dari 1 tahun sejak pembelian barang.
    - 2) Barang yang dikembalikan tidak mengalami cacat fisik yang disebabkan oleh kesalahan pelanggan sendiri, misal karena jatuh atau terbakar.
  - c. Apabila pembelian barang kurang dari 3 bulan maka barang akan langsung diganti dan pengiriman barang pengganti akan dikirim paling lama 2 hari setelah barang garansi diterima oleh pihak Beecom. Sedangkan pembelian lebih dari 3 bulan maka pelanggan harus menunggu, maksimal empat hari kerja.
  - d. Biaya kirim akan ditanggung oleh pelanggan, sedangkan biaya kirim barang baru akan ditanggung oleh pihak beecom.
  - e. Barang yang akan dikirim kembali adalah barang yang sesuai dengan pembelian sebelumnya dan akan dikirim setelah barang diterima oleh pihak Beecom.
  - f. Apabila stok barang yang akan *diretur* tidak tersedia maka pelanggan harus menunggu sampai barang pengganti tersedia, maksimal empat hari kerja.
  - g. Apabila barang garansi merupakan barang *discontinue* maka barang akan diganti dengan barang pengganti sesuai dengan kesepakatan antara pelanggan dan pihak Beecom.

- h. Proses *retur* dapat dilakukan apabila sudah mendapat persetujuan dari toko sebagai pihak yang menjual barang yang diretur.

### 3. 1. 3 Analisis Solusi Yang Ditawarkan

Berdasarkan hasil analisis sebelumnya dan aturan bisnis yang akan dijalankan, solusi yang ditawarkan adalah suatu aplikasi yang proses akses atau transaksinya melalui media internet yang disebut juga *e-commerce*. Sistem *e-commerce* yang akan dibangun di toko beecom dapat dijangkau oleh pelanggan dari manapun sehingga dapat menyelesaikan permasalahan toko yang ingin memfasilitasi pelanggan yang ingin bertransaksi tanpa harus datang langsung ke toko. Sistem dapat memberikan informasi yang lebih lengkap mengenai barang yang dijual kepada pelanggan dengan menambahkan detail barang pada barang yang ditampilkan. Pihak pelanggan sendiri dapat diuntungkan dengan pelayanan dari sistem yang akan dibangun, pembelian barang dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun.

### 3. 1. 4 Analisis Paket Komputer

Paket Komputer adalah gabungan beberapa komponen komputer yang disarankan oleh toko untuk pelanggan dan disampaikan melalui brosur. Adapun kegunaan dari paket komputer diharapkan dapat membantu pihak toko menjual barang – barang yang memiliki stok banyak.

Langkah – langkah dalam membuat paket komputer :

**Tabel 3.1. Stok Barang toko Beecom**

No.	Nama	Kategori	Stok Barang	Harga
1	Intel Core i3 2120	Processor	4	Rp. 1.100.000
2	AMD APU 3300	Processor	5	Rp. 500.000
3	Gigabyte H77-DS3H	Motherboard	3	Rp. 1.380.000
4	Gigabyte A55MD2	Motherboard	2	Rp. 700.000



5	Visipro DDR3 2GB	RAM	1	Rp. 140.000
6	Seitec DDR3 2GB	RAM	15	Rp. 120.000
7	Seagate SATA 250GB	Harddisk	3	Rp. 570.000
8	Hitachi SATA 250GB	Harddisk	10	Rp. 400.000
9	Simbadda Sim C	Case	5	Rp. 450.000

1. Menentukan Processor, Bagian operasional menentukan terlebih dahulu processor jenis apa yang akan dijadikan paket komputer. Misal Intel Core I3 2120.
2. Menentukan Motherboard, Bagian Operasional menentukan motherboard yang memiliki socket sesuai dengan processor. Misal Gigabyte H77-DS3H.
3. Menentukan RAM, Bagian Operasional akan menentukan RAM yang memiliki slot yang sesuai dengan slot RAM yang ada di motherboard. Misal Seitec DDR3 2GB. Bagian Operasional memilih Seitec karena memiliki stok yang lebih banyak dibandingkan Visipro sehingga diharapkan dengan adanya paket ini dapat membantu dalam terjualnya RAM Seitec ini.
4. Menentukan Harddisk, Bagian Operasional akan menentukan Harddisk yang masih memiliki stok. Misal Harddisk Hitachi 250GB.
5. Menentukan Case, Bagian Operasional akan menentukan casing yang tersedia di toko. Misal casing Sim C.

Paket komputer yang telah dibuat memiliki spesifikasi sebagai berikut :

Processor : Intel Core I3 2120

Motherboard : Gigabyte H77-DS3H

RAM : Seitech DDR3 2GB

Harddisk : Hitachi 250GB

Case : Simbadda Sim C

Harga      Rp. 3.450.000

### 3. 1. 5 Analisis Rakit Sendiri

Paket Komputer pada brosur sering kali tidak sesuai dengan keinginan pelanggan, baik dari sisi kebutuhan ataupun *budget* harga sehingga dibutuhkan sarana untuk merakit komputer sendiri. Rakitan sendiri membantu pelanggan dalam memilih spesifikasi komputer sesuai dengan kebutuhannya. Adapun langkah dalam pembuatan rakitan komputer adalah sebagai berikut

1. Pelanggan menentukan kebutuhan rakitan komputer, sehingga pihak toko dapat memberi saran spesifikasi komputer seperti apa yang sesuai untuk kebutuhan pelanggan.
2. Pelanggan menentukan *budget* biaya untuk rakitan komputer, sehingga pihak toko dapat membantu menyesuaikan spesifikasi rakitan dengan harga yang diinginkan pelanggan.

Spesifikasi kebutuhan minimal yang direkomendasikan oleh pihak toko dari tiap-tiap paket komputer dapat dilihat pada tabel 3.2.

**Tabel 3.2 Rekomendasi Spesifikasi kebutuhan minimal paket komputer**

<b>Paket Komputer</b>	<b>Spesifikasi Minimal</b>
Paket Rumahan	Processor : Minimal Dual core / Am2 RAM : Minimal 2 GB HD : Minimal 160 GB
Paket Warnet	Processor : Minimal Dual core / Am2 RAM : Minimal 2 GB VGA Card / Onboard : minimal 512MB HD : Minimal 160 GB
Paket Design	Processor : Minimal FX4100 / Intel I7 RAM : Minimal 4 GB VGA : 1GB 128bit HD : Minimal 1 TB

Paket Games	Processor : Minimal FX4100 / Intel I7 RAM : Minimal 4 GB VGA : 1GB 256bit HD : Minimal 1TB
Paket Kantor	Processor : Minimal Dual core / Am2 RAM : Minimal 2 GB HD : Minimal 160 GB

Langkah – langkah dalam pembuatan komputer rakitan adalah

1. Pelanggan memberitahukan kepada bagian operasional kebutuhan rakitan yang akan dibeli.
2. Pelanggan memberitahukan kepada bagian operasional harga yang diinginkan untuk komputer rakitan apabila pelanggan memiliki
3. Bagian operasional akan memberikan rekomendasi spesifikasi komputer rakitan sesuai dengan kebutuhan pelanggan.

Toko Beecom pun merekomendasikan kombinasi paket komputer berdasarkan kebutuhan pelanggan sesuai dengan barang-barang yang direkomendasikan oleh toko Beecom. Adapun tahap dalam pembuatan paket rekomendasi adalah sebagai berikut

1. Misalkan barang-barang yang direkomendasikan oleh toko Beecom untuk kebutuhan paket kantor adalah  
 Processor : Intel Core I3 2120 dan AMD Athlon X3 455  
 Motherboard : Gigabyte H61MD2 dan Gigabyte A55MDS2  
 Ram : Visipro DDR3 8GB dan Kingston DDR3 4GB  
 Harddisk : Seagate SATA 250GB dan Seagate SATA 160GB
2. Adapun kombinasi paket komputer kantor yang direkomendasikan adalah

**Tabel 3.3 Kombinasi paket komputer rekomendasi**

<b>No.</b>	<b>Nama Paket</b>	<b>Spesifikasi Paket Komputer</b>
1	Paket Kantor 1	Intel Core I3 2120 Gigabyte H61MD2 Visipro DDR3 8GB Seagate SATA 250GB
2	Paket Kantor 2	Intel Core I3 2120 Gigabyte H61MD2 Visipro DDR3 8GB Seagate SATA 160GB
3	Paket Kantor 3	Intel Core I3 2120 Gigabyte H61MD2 Visipro DDR3 4GB Seagate SATA 250GB
4	Paket Kantor 4	Intel Core I3 2120 Gigabyte H61MD2 Visipro DDR3 4GB Seagate SATA 160GB
5	Paket Kantor 5	AMD Athlon X3 455 Gigabyte A55MDS2 Visipro DDR3 8GB Seagate SATA 250GB
6	Paket Kantor 6	AMD Athlon X3 455 Gigabyte A55MDS2 Visipro DDR3 8GB Seagate SATA 160GB
7	Paket Kantor 7	AMD Athlon X3 455 Gigabyte A55MDS2 Visipro DDR3 4GB Seagate SATA 250GB

8	Paket Kantor 8	AMD Athlon X3 455 Gigabyte A55MDS2 Visipro DDR3 4GB Seagate SATA 160GB

### 3. 1. 6 Analisis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak

Analisis spesifikasi kebutuhan perangkat lunak untuk sistem yang akan dibangun adalah sebagai berikut

1. Proses pendaftaran, proses ini dilakukan oleh pengunjung yang hendak menjadi pelanggan.
  - a. Verifikasi data pendaftaran, proses ini dilakukan oleh pengunjung untuk menjadi pelanggan, didalam proses ini pengunjung diharuskan mengisikan data seperti *email*, kata sandi, nama lengkap, propinsi, kota, alamat, dan kodepos.
  - b. Mengaktivasi akun, proses ini sebagai langkah berikutnya setelah proses pengisian data pendaftaran telah selesai dilakukan, dimana sistem akan mengirimkan *link* aktivasi akun ke *email* pengunjung.
2. Proses masuk, proses ini dapat dilakukan oleh pelanggan, Bagian operasional, Bagian keuangan, dan Manager yang terdiri dari dua proses, yaitu :
  - a. Memvalidasi data masuk, proses ini dilakukan oleh pelanggan setelah aktivasi akun telah berhasil dilakukan. Pelanggan akan memasukkan *email* dan kata sandi untuk masuk ke halaman pelanggan. Proses ini juga dapat dilakukan oleh Bagian operasional, Bagian keuangan, dan Manager dengan memasukkan *username* dan kata sandi.
  - b. Mereset kata sandi, proses ini dapat dilakukan oleh pelanggan, Bagian operasional, Bagian keuangan, dan Manager. Pelanggan memasukkan *email* sedangkan Bagian Operasional, Bagian keuangan dan manager memasukkan *username* sehingga sistem akan memverifikasi *email* yang

dimasukkan terdaftar atau tidak. Langkah selanjutnya adalah sistem akan mengirimkan *link* ke *email* pelanggan, Bagian operasional, Bagian keuangan, dan Manager untuk membuat kata sandi baru

3. Proses pengolahan data barang, proses ini dilakukan oleh pengunjung, pelanggan, Bagian, dan Manager yang terdiri dari beberapa proses, yaitu :
  - a. Pencarian barang, proses ini dilakukan oleh pengunjung, pelanggan, dan Bagian operasional untuk mencari barang yang diinginkan.
  - b. Pengubahan barang, proses ini dilakukan oleh Bagian Operasional untuk merubah data barang.
  - c. Penambahan barang, proses ini dilakukan oleh Bagian Operasional untuk menambah data barang yang baru.
  - d. Peringatan stok barang habis, proses ini merupakan peringatan bagi Bagian Operasional bahwa barang yang ditampilkan telah habis.
  - e. Penambahan *rating* barang, proses ini dilakukan oleh pelanggan untuk menambahkan *rating* barang yang sudah dibeli.
4. Proses pengolahan data pengguna, proses ini dilakukan oleh pelanggan, Bagian operasional, Bagian keuangan, dan Manager terdiri dari beberapa proses yaitu :
  - a. Pengubahan profile, proses ini dilakukan oleh pelanggan, Bagian operasional, Bagian keuangan, dan Manager untuk mengubah data akun yang telah tersimpan.
  - b. Penambahan Pengguna, proses ini dilakukan oleh Manager untuk menambah pengguna baru.
  - c. Pengubahan status Pengguna, proses ini dilakukan oleh Manager untuk mengubah status Bagian.
  - d. Status blokir pelanggan, proses ini dilakukan oleh Bagian Operasional untuk merubah status pelanggan.
  - e. Pengubahan kata sandi, proses ini dilakukan oleh pelanggan, Bagian operasional, Bagian keuangan, dan Manager untuk merubah kata sandi yang lama dengan kata sandi yang baru

5. Proses pengelolaan kategori barang, proses ini dilakukan oleh pengunjung, pelanggan, dan Bagian operasional yang terdiri dari beberapa proses, yaitu :
  - a. Pencarian kategori, proses ini dilakukan oleh pengunjung, pelanggan, Bagian operasional untuk mencari data kategori yang diinginkan.
  - b. Pengubahan kategori, proses ini dilakukan oleh Bagian Operasional untuk merubah data kategori yang telah ada.
  - c. Penambahan kategori, proses ini dilakukan oleh Bagian Operasional untuk menambah data kategori yang baru.
  - d. Penghapusan kategori, proses ini dilakukan oleh Bagian Operasional untuk menghapus data kategori yang telah ada.
6. Proses pengolahan data merk, proses ini dilakukan oleh Bagian Operasional yang terdiri dari beberapa proses, yaitu :
  - a. Pengubahan merk, proses ini dilakukan oleh Bagian Operasional untuk merubah data merk yang telah ada.
  - b. Penambahan merk, proses ini dilakukan oleh Bagian Operasional untuk menambah data merk yang baru.
  - c. Penghapusan merk, proses ini dilakukan oleh Bagian Operasional untuk menghapus data merk yang ada.
7. Proses pengelolaan paket komputer, proses ini dilakukan oleh pengunjung, pelanggan dan Bagian Operasional yang terdiri dari beberapa proses, yaitu :
  - a. Pengubahan paket komputer, proses ini dilakukan oleh Bagian Operasional untuk merubah paket komputer yang telah ada.
  - b. Penambahan paket komputer, proses ini dilakukan oleh Bagian Operasional untuk menambah paket komputer yang baru.
  - c. Penghapusan paket komputer, proses ini dilakukan oleh Bagian Operasional untuk menghapus paket komputer yang telah ada.
8. Proses pengolahan data kota, proses ini dilakukan oleh Bagian Operasional yang terdiri dari beberapa proses, yaitu :
  - a. Ubah kota, proses ini dilakukan oleh Bagian Operasional untuk merubah data kota yang telah tersimpan sebelumnya.

- b. Tambah kota, proses ini dilakukan oleh Bagian Operasional untuk menambah data kota yang baru.
  - c. Hapus kota, proses ini dilakukan oleh Bagian Operasional untuk menghapus data kota.
9. Proses pengolahan data propinsi, proses ini dilakukan oleh Bagian Operasional yang terdiri dari beberapa proses, yaitu :
- a. Pengubahan propinsi, proses ini dilakukan oleh Bagian Operasional untuk merubah data propinsi yang telah tersimpan seelumnya.
  - b. Penambahan propinsi, proses ini dilakukan oleh Bagian Operasional untuk menambah data propinsi yang baru.
  - c. Penghapusan propinsi, proses ini dilakukan oleh Bagian Operasional untuk menghapus data propinsi.
10. Proses pengolahan data paket pengiriman, proses ini dilakukan oleh Bagian Operasional yang terdiri dari beberapa proses, yaitu :
- a. Pengubahan paket pengiriman, proses ini dilakukan oleh Bagian Operasional untuk merubah data paket pengiriman
  - b. Penambahan paket pengiriman, proses ini dilakukan oleh Bagian Operasional untuk menambah data paket pengiriman yang baru
  - c. Penghapusan paket pengiriman, proses ini dilakukan oleh Bagian Operasional untuk menghapus data paket pengiriman
11. Proses pengolahan data jasa pengiriman, proses ini dilakukan oleh Bagian Operasional yang terdiri dari beberapa proses, yaitu :
- a. Pengubahan jasa pengiriman, proses ini dilakukan oleh Bagian Operasional untuk merubah data jasa pengiriman.
  - b. Penambahan jasa pengiriman, proses ini dilakukan oleh Bagian Operasional untuk menambah data jasa pengiriman yang baru.
  - c. Penghapusan jasa pengiriman, proses ini dilakukan oleh Bagian Operasional untuk menghapus data jasa pengiriman.
12. Proses pengolahan data biaya kirim, proses ini dilakukan oleh Bagian Operasional yang terdiri dari beberapa proses, yaitu :



Ubah biaya kirim, proses ini dilakukan oleh Bagian Operasional untuk merubah data biaya kirim yang telah tersimpan sebelumnya.

13. Proses pengolahan data pembelian, proses ini dilakukan oleh pelanggan dan Bagian operasional yang terdiri dari beberapa proses, yaitu :
  - a. Pengolahan data keranjang belanja, proses ini dilakukan oleh pelanggan untuk menyimpan data pembelian barang
  - b. Pencarian pembelian, proses ini dilakukan oleh Bagian operasional untuk mencari data pembelian.
  - c. Pengubahan status pembelian, proses ini dilakukan oleh Bagian operasional untuk merubah status pembelian pelanggan.
  - d. Pembatalan pembelian, proses ini dilakukan oleh pelanggan untuk membatalkan pembelian yang telah dilakukan
  - e. Penginputa nomor resi pengiriman, proses ini dilakukan oleh Bagian operasional untuk mengisi nomor resi pengiriman pada pembelian pelanggan.
  - f. History pembelian, proses ini dilakukan oleh pelanggan ataupun Bagian operasional untuk melihat pembelian yang telah dilakukan.
14. Proses pengelolaan data keranjang belanja, proses ini dilakukan oleh pelanggan yang terdiri dari beberapa proses, yaitu :
  - a. Penambahan pembelian barang, proses ini dilakukan oleh pelanggan untuk menambah *item* barang di keranjang.
  - b. Pengubahan jumlah pembelian barang, proses ini dilakukan oleh pelanggan untuk merubah jumlah barang yang akan dipesan
  - c. Pembatalan pembelian, proses ini dilakukan oleh pelanggan untuk membatalkan barang yang akan dipesan
  - d. Penginputan alamat pengiriman, proses ini dilakukan oleh pelanggan untuk memasukkan alamat tujuan pengiriman yang akan menjadi tujuan dari pengiriman barang.
  - e. Pemilihan paket pengiriman, proses ini dilakukan oleh pelanggan untuk memilih paket pengiriman.

- f. Penyimpanan data pembelian, proses ini dilakukan oleh pelanggan untuk menyimpan data pembelian yang telah dilakukan.
15. Proses konfirmasi pembayaran, proses ini dilakukan baik oleh pelanggan ataupun Bagian keuangan. Pelanggan akan melakukan konfirmasi pembayaran setelah melakukan pembayaran sesuai dengan total pembelian yang harus dibayar baik melalui setor tunai, ATM atau *Internet Banking*. Bagian keuangan akan melakukan pengecekan data konfirmasi pembayaran yang dilakukan oleh pelanggan, apakah data tersebut *valid* atau *invalid* dan sistem akan mengirimkan pemberitahuan ke *email* pelanggan.
16. Proses pengecekan *tracking*, proses ini dilakukan oleh pelanggan dan Bagian operasional untuk mengetahui pengiriman barang sudah dikirim atau diterima.
17. Proses pengolahan retur, proses ini dilakukan oleh pelanggan dan juga oleh Bagian operasional yang terdiri dari beberapa proses, yaitu :
  - a. Pencarian retur, proses ini dilakukan oleh Bagian operasional untuk mencari data retur yang diinginkan
  - b. Pengubahan jumlah retur, proses ini dilakukan oleh pelanggan untuk mengubah jumlah barang yang akan diretur.
  - c. Penginputan alasan retur, proses ini dilakukan oleh pelanggan untuk memberikan alasan ketika retur dilakukan
  - d. Penginputan nomor resi retur, proses ini dilakukan oleh Bagian operasional untuk mengisi nomor resi barang yang diretur.
  - e. Penyimpanan data retur, proses ini dilakukan oleh pelanggan untuk menyimpan data retur barang.
  - f. Pengubahan status retur, proses ini dilakukan oleh Bagian operasional untuk mengubah status retur yang diajukan oleh pelanggan.
18. Proses pengolahan data laporan, proses ini dilakukan oleh Bagian Operasional, Bagian Keuangan dan Manager yang terdiri dari beberapa proses yaitu :
  - a. Pembuatan laporan penjualan, proses ini dilakukan oleh Bagian Keuangan dan Manager ketika akan mencetak laporan penjualan

- b. Pembuatan laporan stok barang, proses ini dilakukan oleh Bagian Operasional dan Manager ketika akan mencetak laporan stok barang.
  - c. Pembuatan laporan retur barang, proses ini dilakukan oleh Manager ketika akan mencetak laporan retur barang.
19. Proses *backup* dan *restore*, proses ini dilakukan oleh Manager untuk mem-  
*backup database* dan me-*restore database*.

### 3. 1. 7 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non-fungsional sendiri merupakan analisis yang dibutuhkan untuk menentukan spesifikasi kebutuhan sistem. Analisis kebutuhan non-fungsional juga menentukan spesifikasi inputan yang diperlukan sistem, output yang akan dihasilkan sistem dan proses yang dibutuhkan untuk mengolah inputan dan akhirnya didapatkan suatu output yang dikehendaki. Kebutuhan non-fungsional terbagi menjadi beberapa analisis yaitu analisis perangkat keras, perangkat lunak dan analisis pengguna.

#### 3. 1. 7. 1 Analisis Perangkat Keras

Spesifikasi perangkat keras yang digunakan dalam semua kegiatan operasional yang ada di toko beecom adalah dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. 1 unit komputer pada Bagian Operasional, yaitu:
  - a. *Processor* Intel Core 2 Duo E630
  - b. *Motherboard* Biostar G41
  - c. *Harddisk* seagate 160 Gb
  - d. *RAM* visipro ddr3 2 Gb
  - e. LED BenQ 16"
  - f. Keyboard + mouse Votre
2. 1 unit komputer pada Bagian Keuangan, yaitu:
  - a. *Processor* Intel Dual Core E2200

- b. *Motherboard* Biostar G41
  - c. *Harddisk* seagate 160 Gb
  - d. *RAM* visipro ddr3 2 Gb
  - e. LED BenQ 16"
  - f. Keyboard + mouse Votre
  - g. Printer Epson Stylus R230
3. 1 unit komputer Manager, yaitu:
- a. *Processor* Intel i3 2120
  - b. *Motherboard* Gigabyte H77-DS3H
  - c. *Harddisk* seagate 250 Gb
  - d. *RAM* visipro ddr3 2 Gb
  - e. LED LG 17"
  - f. Keyboard + mouse Logitech
4. Jaringan Komputer, yaitu:
- a. Switch hub dan kabel jaringan
  - b. Sharing data dan printer
  - c. Internet dengan AI3 ITB sebagai ISP

Kebutuhan minimal untuk menunjang aplikasi *e-commerce* yang akan dibangun harus memiliki spesifikasi sebagai berikut :

- 1. *Processor* dengan kecepatan 1.8 GHz
- 2. RAM sebesar 512 Mb
- 3. Kapasitas *Harddisk* 80 Gb
- 4. *Motherboard*
- 5. *Monitor*
- 6. *Keyboard* dan *mouse*
- 7. *Printer*
- 8. *Internet*

Dari analisis kebutuhan perangkat keras yang telah dilakukan, perangkat keras yang dimiliki toko sudah memadai untuk diterapkan sistem aplikasi *e-commerce* yang akan dibangun.

### **3. 1. 7. 2 Analisis Perangkat Lunak**

Tujuan analisis perangkat lunak adalah untuk menilai apakah perangkat lunak yang telah dipakai oleh Toko Beecom dapat menjalankan sistem yang dibangun, maka dilakukan pemeriksaan perangkat lunak yang dipakai oleh Toko Beecom. Perangkat lunak yang dipakai oleh toko Beecom yaitu:

1. Sistem operasi : Windows XP
2. Browser : Mozilla firefox dan Internet Explorer
3. Dokumen editor : Microsoft office 2007
4. Pdf reader : Adobe Reader 10

Sedangkan untuk menggunakan sistem yang dibangun, diperlukan perangkat lunak sebagai berikut :

1. Sistem operasi : Windows XP
2. Browser : Mozilla Firefox
3. Pdf reader : Adobe Reader 9

Dari analisis kebutuhan perangkat lunak yang telah dilakukan, perangkat lunak yang dimiliki toko sudah memadai untuk diterapkan sistem aplikasi *e-commerce* yang akan dibangun.

### **3. 1. 7. 3 Analisis Kebutuhan Pengguna**

Pengguna yang terdapat pada toko Beecom meliputi tiga bagian, yaitu bagian operasional, bagian keuangan, dan manager. Adapun karakteristik dari tiap-tiap bagian dapat dilihat pada tabel 3.4.

**Tabel 3.4 Karakteristik Pengguna Yang Sedang Berjalan**

<b>Bagian</b>	<b>Tanggung Jawab</b>	<b>Tingkat Pendidikan</b>	<b>Kemampuan Bidang Komputer</b>
Bagian Operasional	Melayani kebutuhan transaksi pelanggan, bertanggung jawab atas pemeliharaan barang, Mencatat data penjualan, melakukan pengadaan barang, membuat paket komputer dan brosur, membuat laporan penjualan dan laporan stok barang, melakukan <i>stock of name</i> setiap bulan.	SMA/SMK	Berpengalaman dalam mengoperasikan aplikasi <i>office</i> dan internet
Bagian Keuangan	Bertanggung jawab atas keuangan, pembuatan faktur, dan pembuatan laporan keuangan.	D3	Berpengalaman dalam mengoperasikan aplikasi <i>office</i> dan internet
Manager	Mengatur, mengawasi, dan mengkoordinasi setiap kegiatan yang akan dilakukan perusahaan, melaporkan laporan penjualan, laporan keuangan, dan laporan stok barang kepada pemilik.	S1	Berpengalaman dalam mengoperasikan aplikasi <i>office</i> dan internet

Pengguna yang dibutuhkan untuk aplikasi *e-commerce* yang dibangun dapat dilihat pada tabel 3.5.

**Tabel 3.5 Karakteristik Pengguna Yang Dibutuhkan**

<b>Pengguna</b>	<b>Hak Akses</b>	<b>Keterampilan</b>
Pengunjung	Melihat barang, melakukan pendaftaran menjadi pelanggan.	Mengenal internet
Pelanggan	Melakukan setting akun, melihat barang, melakukan pembelian, melakukan konfirmasi pembayaran.	Mampu mengoperasikan komputer, memiliki pengetahuan tentang internet, dan mengerti cara berbelanja <i>online</i>
Bagian Operasional	Mengelola data pelanggan, data pembelian, item pembelian, data retur, data barang, data kategori, data merk, data gambar, data paket komputer, item paket komputer, data jasa, data kota, data propinsi, data kurs, melihat data penjualan dan data stok barang.	Mampu mengoperasikan komputer, memahami cara mengelola data dalam <i>web</i> serta memiliki pengetahuan tentang internet.
Bagian Keuangan	Mengelola data pembayaran, melihat laporan penjualan.	Mampu mengoperasikan komputer, memahami cara mengelola data dalam <i>web</i> serta memiliki pengetahuan tentang internet.
Manager	Mengelola data pengguna, melihat laporan penjualan, laporan retur, laporan stok barang.	Mampu mengoperasikan komputer, memahami cara mengelola data dalam <i>web</i> serta memiliki pengetahuan

		tentang internet.
--	--	-------------------

Berdasarkan analisis pengguna yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa bagian yang terlibat pada saat ini di toko Beecom sudah memenuhi syarat untuk dapat menggunakan aplikasi yang akan dibangun.

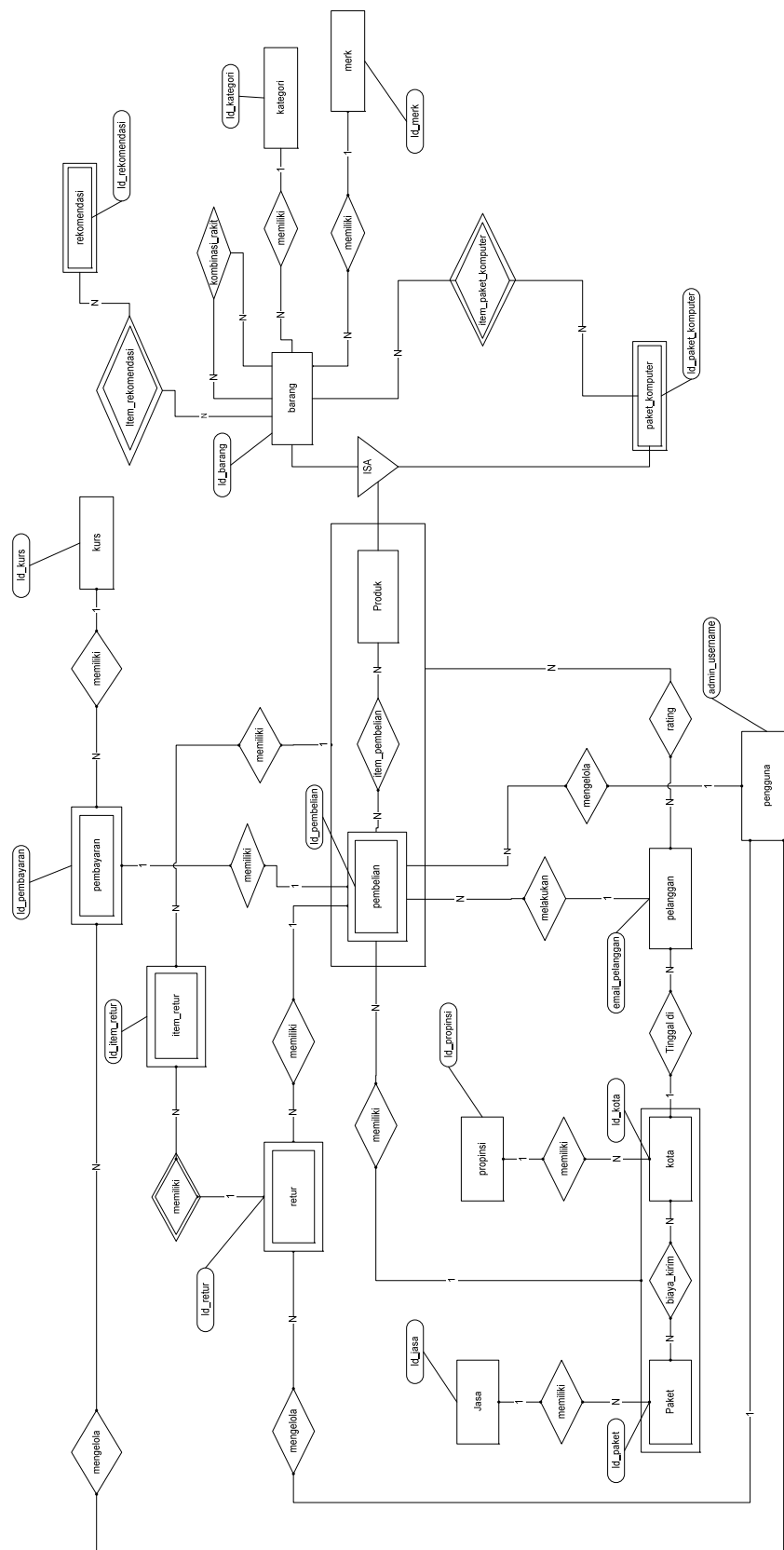
### **3. 1. 8 Analisis Basis Data**

Dalam memodelkan data dan hubungan yang ada pada sistem yang akan dibangun digunakan alat bantu yaitu *Entity Relationship Diagram* (ERD). *Entity Relationship Diagram* (ERD) digunakan untuk menggambarkan secara sistematis berbagai entitas dan komponen data yang dimiliki sistem dan hubungan antar masing-masing entitas tersebut.

#### **1. *Entity Relationship Diagram* (ERD)**

Adapun bentuk ERD untuk aplikasi yang akan dibangun dapat dilihat pada gambar 3.6.





Gambar 3.6 Entity Relationship Diagram (ERD) Sistem *e-commerce* pada Toko Beecom

## 2. Kamus Data Diagram E-R

Kamus data diagram ER tersebut dapat dilihat dari tabel 3.6.

**Tabel 3.6 Kamus Data Diagram E-R**

<b>Nama Entitas / Relasi</b>	<b>Nama Atribut</b>
Pengguna	admin_username, password, nama, email, level, status
Pelanggan	Email_pelanggan, password, nama, alamat, telepon, kodepos, tgl_daftar, kode_aktivasi, status, blokir, terakhir_login
Barang	Id_barang, nama, harga, tgl_input, berat, gambar, keterangan, garansi, status, stok_terakhir, stok_sekarang, tgl_update
Kombinasi_rakit	Id_barang, Barang1, barang2
Kategori	Id_kategori, nama
Merk	Id_merk, nama
paket_komputer	Id_paket_komputer, nama, harga, status
item_paket_komputer	Id_paket_komputer, id_barang
Pembelian	Id_pembelian, status, total_pembelian, biaya_pengiriman, waktu_masuk, jatuh_tempo, penerima, kodepos, telepon, alamat, resi, tgl_kirim, waktu_terima, penerima_barang
item_pembelian	Id_produk, id_pembelian, harga, banyak, tipe
Jasa	Id_jasa, nama
paket	Id_paket, nama
Kota	Id_kota, nama
Propinsi	Id_propinsi, nama
biaya_kirim	Id_kota, id_paket, harga, lama
Kurs	Id_kurs, nilai_kurs, last_update
Pembayaran	Id_pembayaran, cara_transfer, tgl_pembayaran, waktu_konfirmasi, rekening_tujuan, id_kurs, besar_transfer, kode_validasi, pemilik_rekening, status
Rating	Email_pelanggan, id_barang, rating
Retur	Id_retur, waktu_masuk, status, resi, tgl_kirim, waktu_terima, penerima_barang
Item_retur	Id_item_retur, banyak, keterangan, status
rekomendasi	Id_rekomendasi, nama
Item_rekomendasi	Id_item_rekomendasi, Id_barang
Produk	Id_produk, Id_barang, id_paket_komputer

### **3. 1. 9 Analisis Kebutuhan Fungsional**

Dalam analisis kebutuhan fungsional dijelaskan mengenai alur aplikasi yang akan dibangun dan setiap proses yang ada pada sistem. Adapun alur aplikasi yang akan dibangun digambarkan dengan menggunakan diagram konteks dan *Data Flow Diagram* (DFD).

#### **3. 1. 9. 1 Diagram Konteks**

Diagram konteks adalah diagram yang menggambarkan masukan, proses dan keluaran secara umum yang terjadi pada sistem. Diagram konteks untuk aplikasi yang akan dibangun dapat dilihat melalui gambar 3.7.

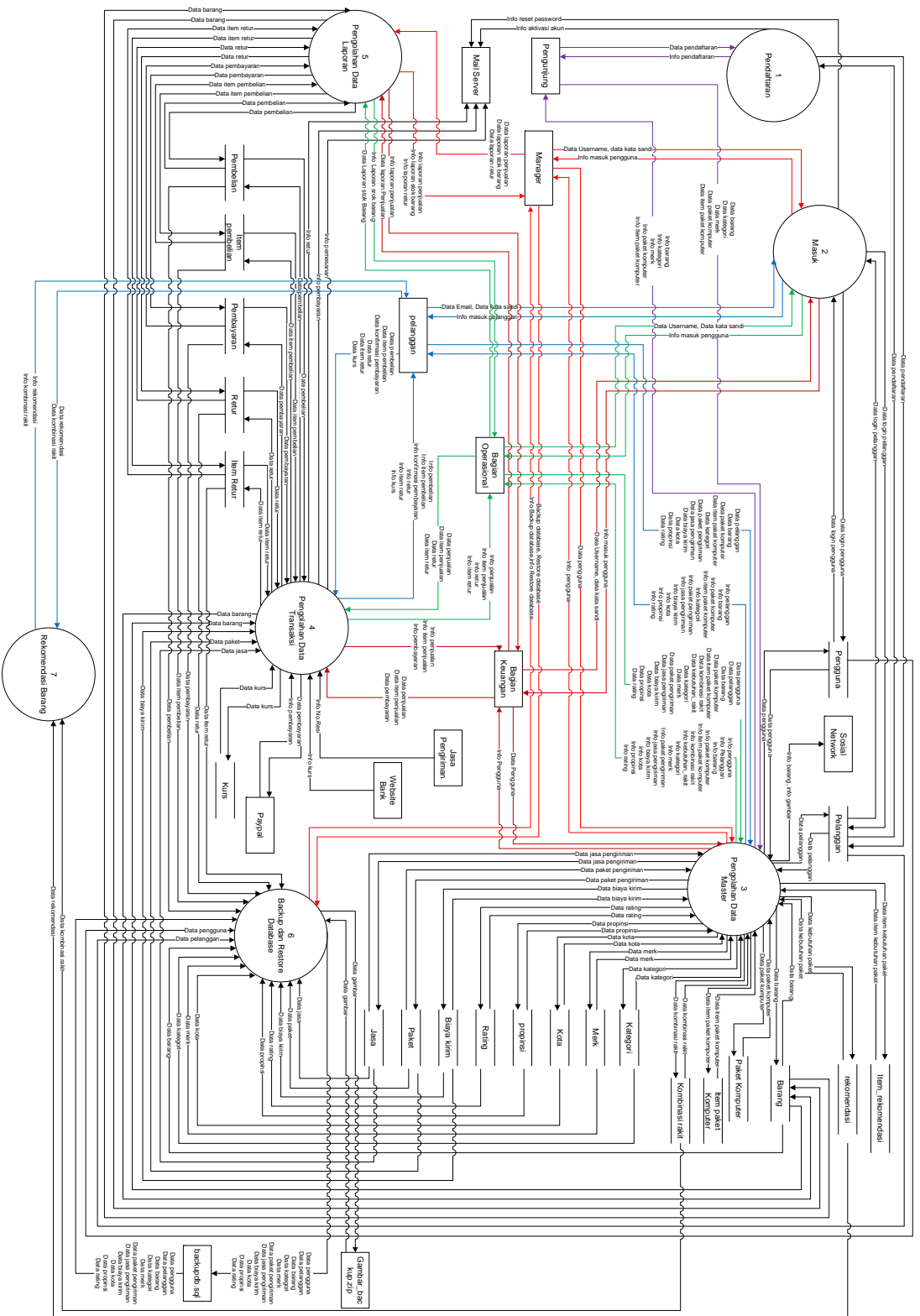


### **3. 1. 9. 2      *Data Flow Diagram (DFD)***

*Data Flow Diagram* (DFD) merupakan suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi atau simbol-simbol untuk menggambarkan arus data dari suatu sistem secara tersruktur. *Data Flow Diagram* (DFD) dibuat apabila pada *Diagram Konteks* masih terdapat proses yang harus dijelaskan lebih rinci.

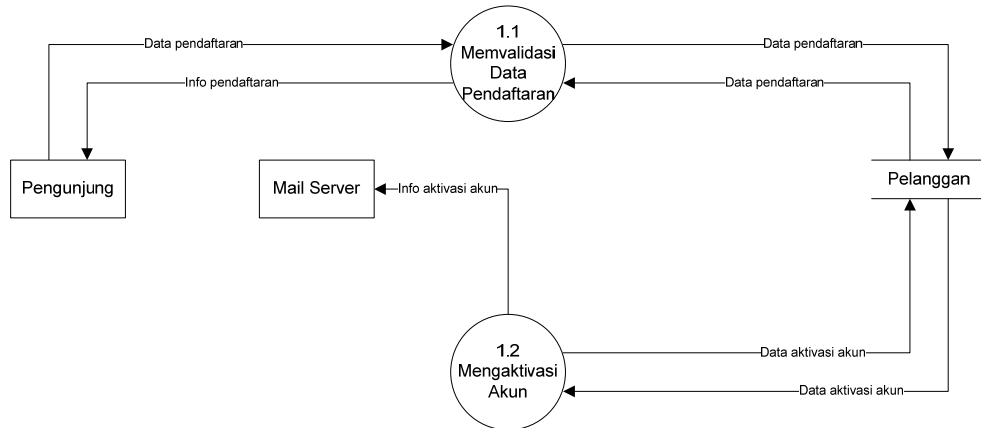
#### **3. 1. 9. 2. 1      DFD Level 1**

Berikut DFD level 1 dari sistem yang akan dibangun



### 3. 1. 9. 2. 2 DFD Level 2 Proses Pendaftaran

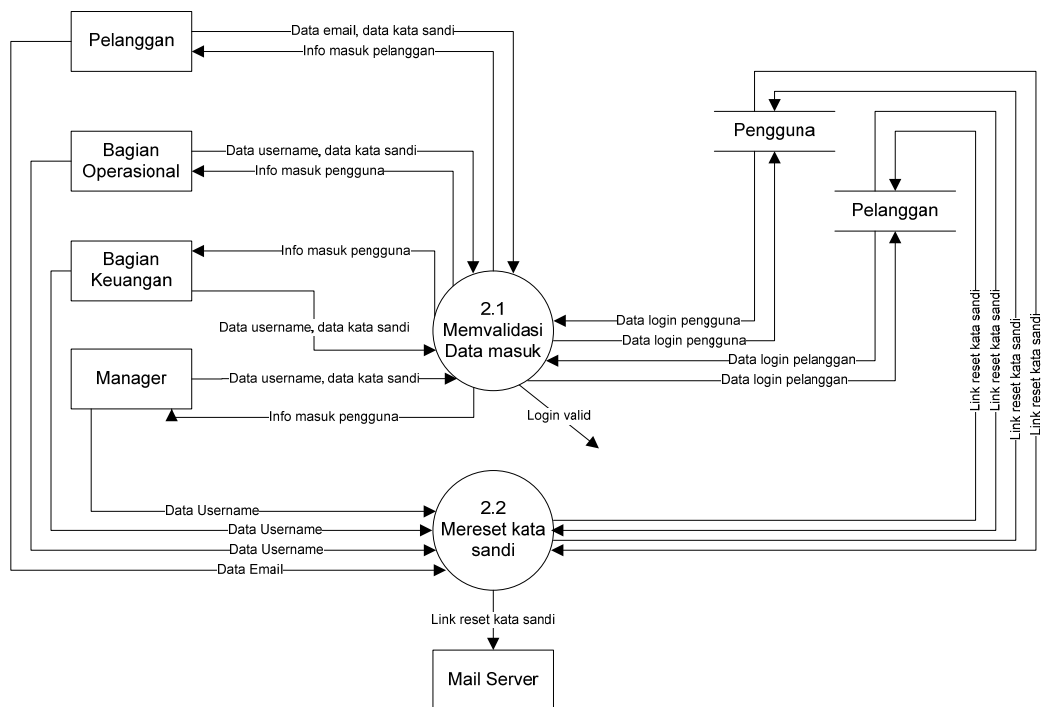
DFD Level 2 untuk proses pendaftaran dapat dilihat pada gambar 3.9.



Gambar 3.9 DFD Level 2 Proses Pendaftaran

### 3. 1. 9. 2. 3 DFD Level 2 Proses Masuk

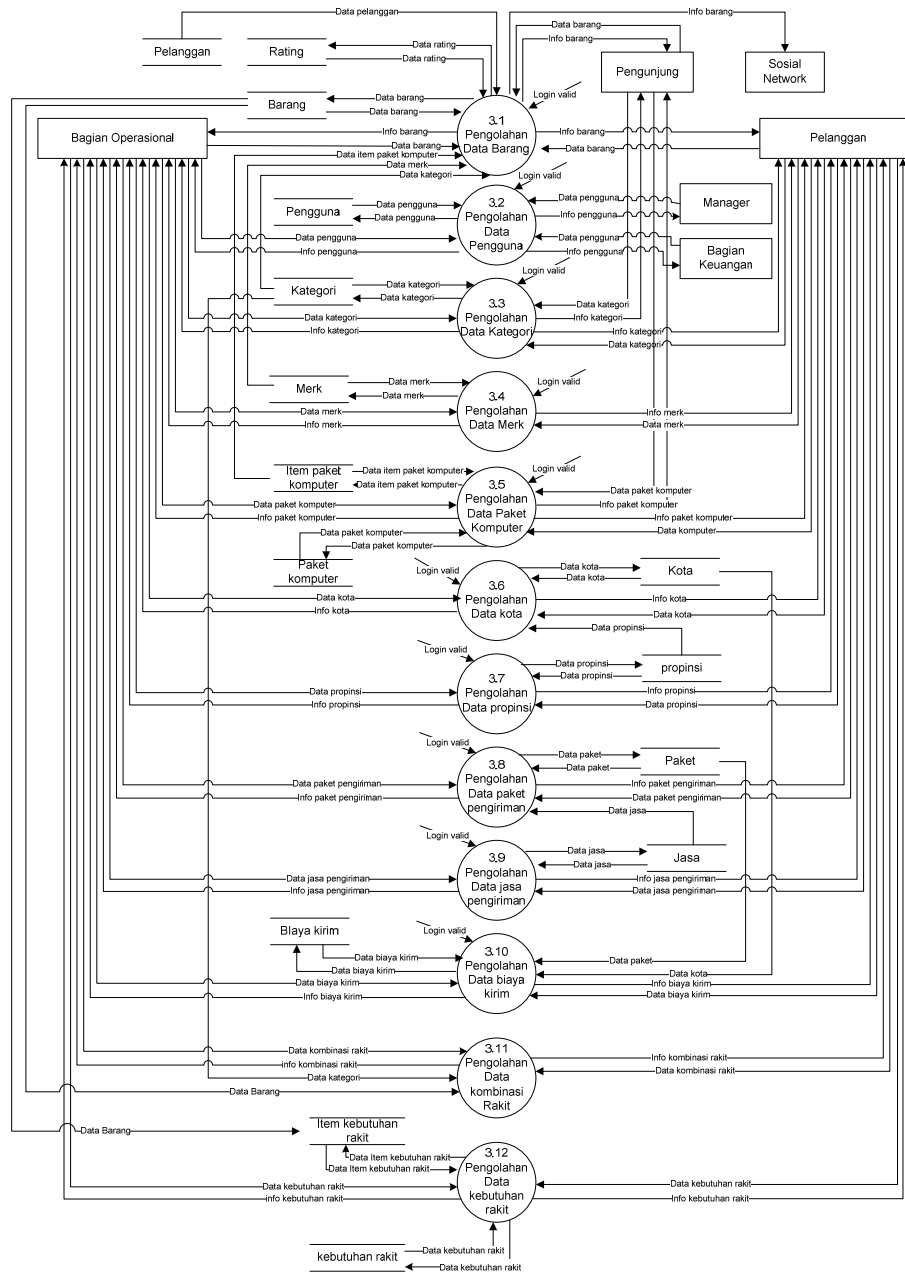
DFD Level 2 untuk proses Masuk dapat dilihat pada gambar 3.10.



Gambar 3.10 DFD Level 2 Proses Masuk

### 3.1.9.2.4 DFD Level 2 Proses Pengolahan Data Master

DFD Level 2 untuk proses pengolahan data *master* dapat dilihat pada gambar 3.11.



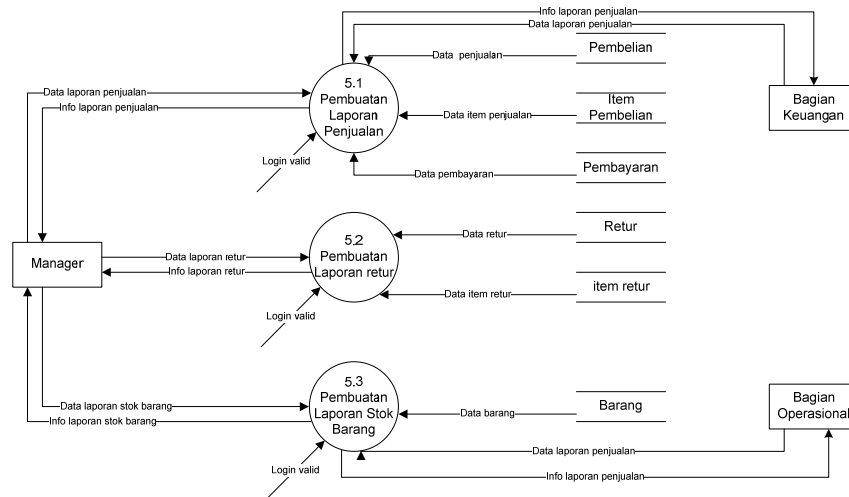
Gambar 3.11 DFD Level 2 Proses Pengolahan Data Master





### 3.1.9.2.6 DFD Level 2 Proses Pengolahan Data Laporan

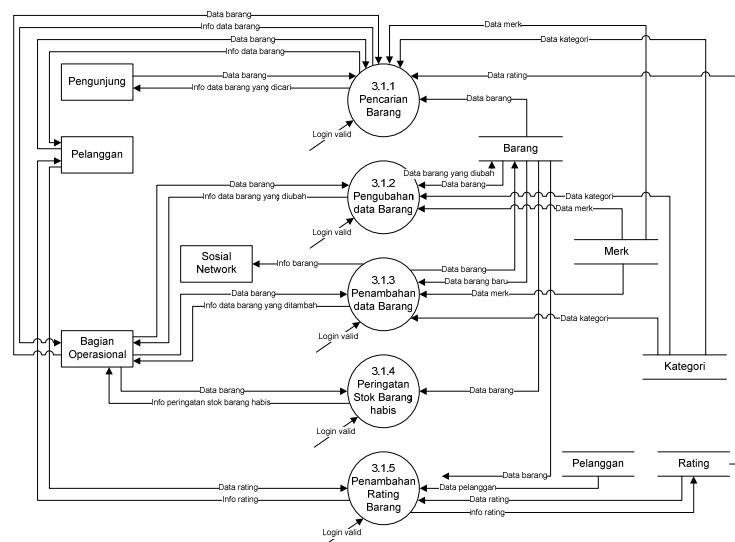
DFD Level 2 untuk proses pengolahan data laporan dapat dilihat pada gambar 3.13.



Gambar 3.13 DFD Level 2 Proses Pengolahan Data Laporan

### 3.1.9.2.7 DFD Level 3 Proses Pengolahan Data Barang

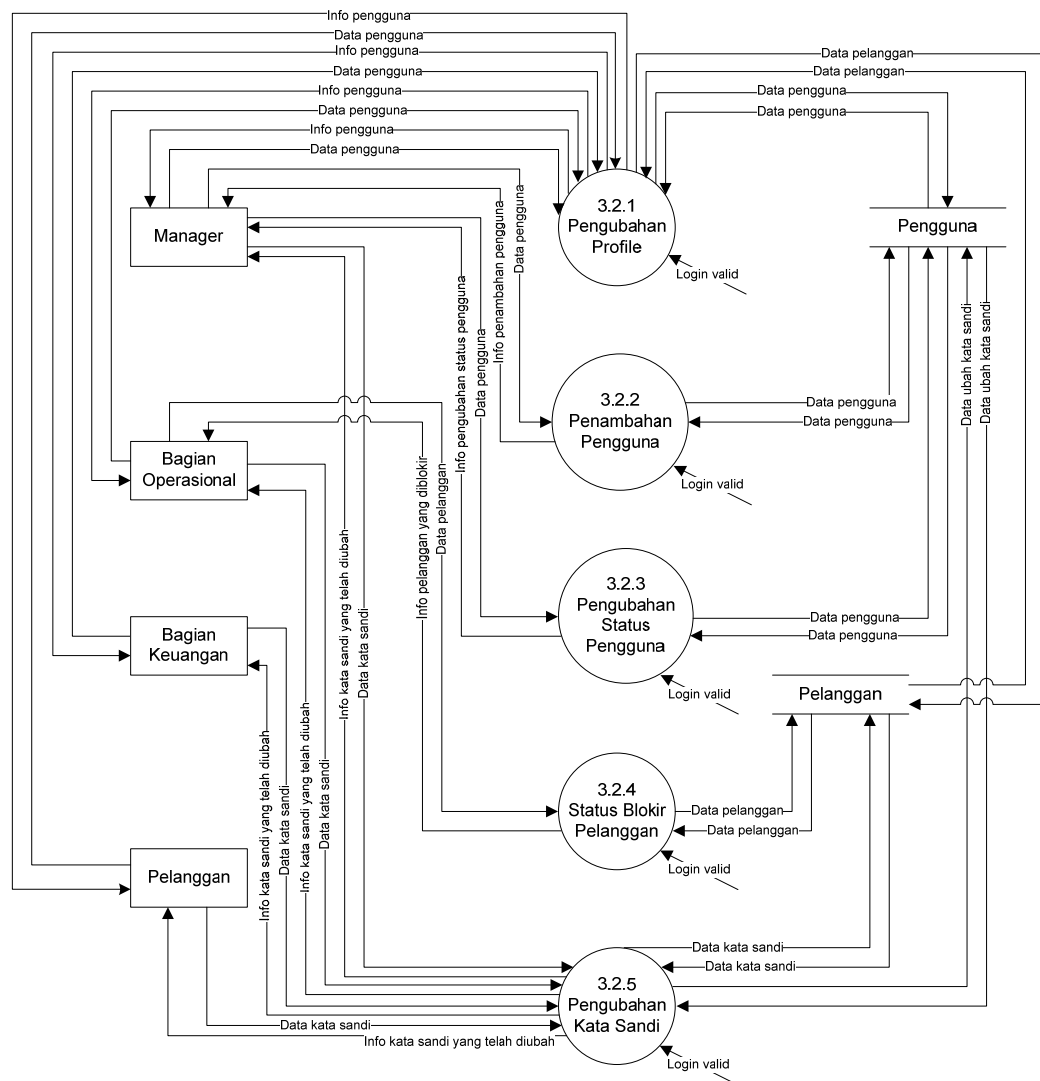
DFD Level 3 untuk proses pengolahan data barang dapat dilihat pada gambar 3.14.



Gambar 3.14 DFD Level 3 Proses Pengolahan Data Barang

### 3. 1. 9. 2. 8 DFD Level 3 Proses Pengolahan Data Pengguna

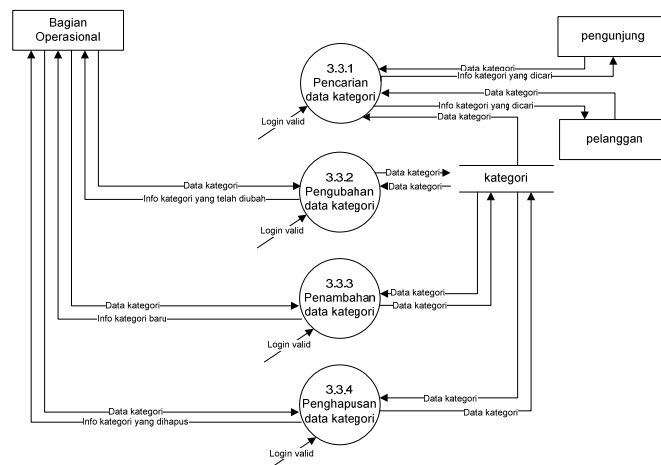
DFD Level 3 untuk proses pengolahan data pengguna dapat dilihat pada gambar 3.15.



Gambar 3.15 DFD Level 3 Proses Pengolahan Data Pengguna

### 3. 1. 9. 2. 9 DFD Level 3 Proses Pengolahan Data kategori

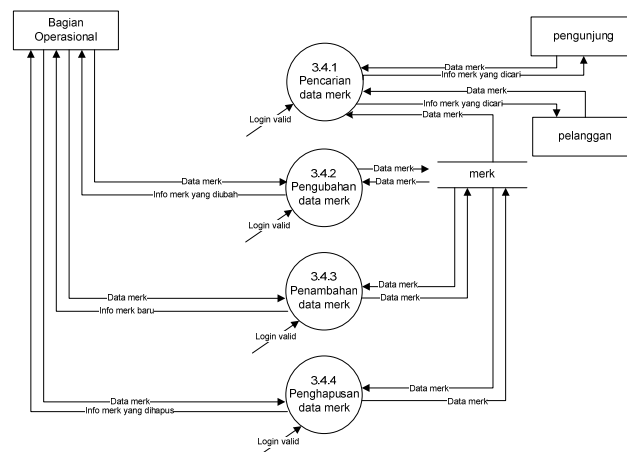
DFD Level 3 untuk proses pengolahan data kategori dapat dilihat pada gambar 3.16.



Gambar 3.16 DFD Level 3 Proses Pengolahan Data kategori

### 3. 1. 9. 2. 10 DFD Level 3 Proses Pengolahan Data Merk

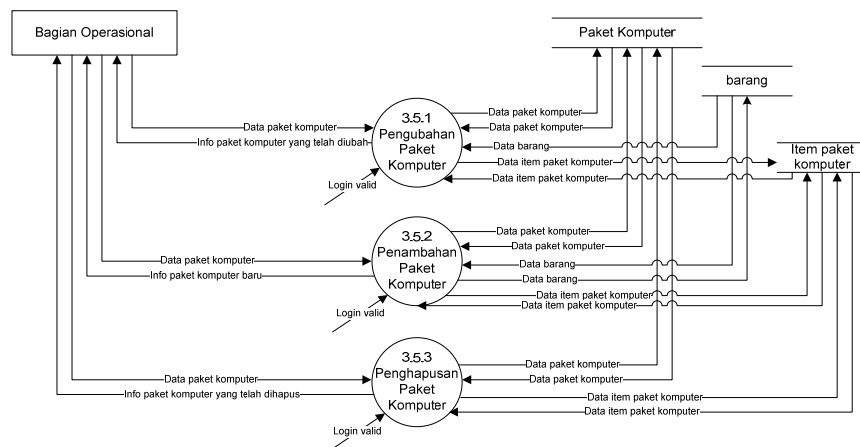
DFD Level 3 untuk proses pengolahan data merk dapat dilihat pada gambar 3.17.



Gambar 3.17 DFD Level 3 Proses Pengolahan Data Merk

### 3. 1. 9. 2. 11 DFD Level 3 Proses Pengolahan Data Paket Komputer

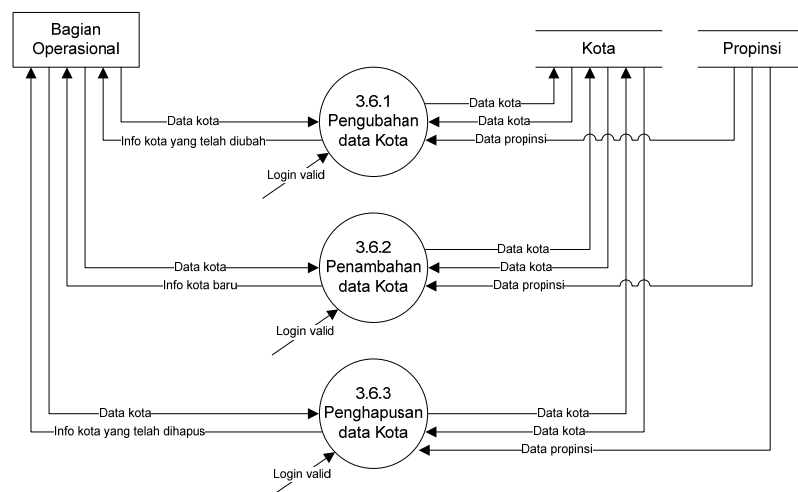
DFD Level 3 untuk proses pengolahan data paket komputer dapat dilihat pada gambar 3.18.



Gambar 3.18 DFD Level 3 Proses Pengolahan Data paket computer

### 3. 1. 9. 2. 12 DFD Level 3 Proses Pengolahan Data Kota

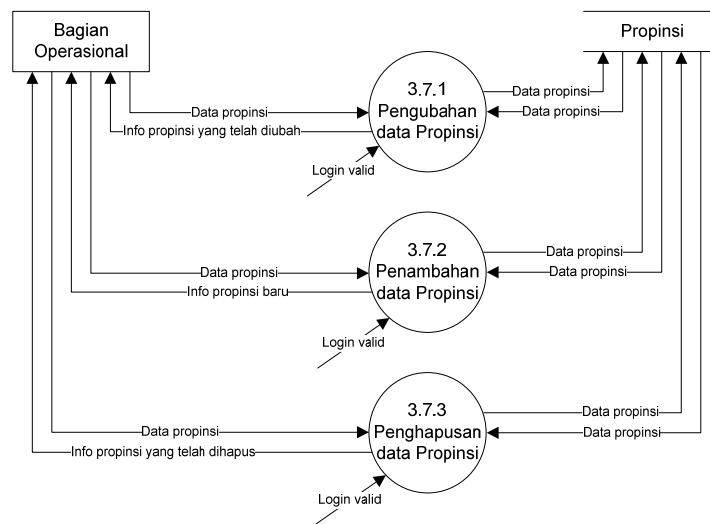
DFD Level 3 untuk proses pengolahan data kota dapat dilihat pada gambar 3.19.



Gambar 3.19 DFD Level 3 Proses Pengolahan Data Kota

### 3. 1. 9. 2. 13 DFD Level 3 Proses Pengolahan Data Propinsi

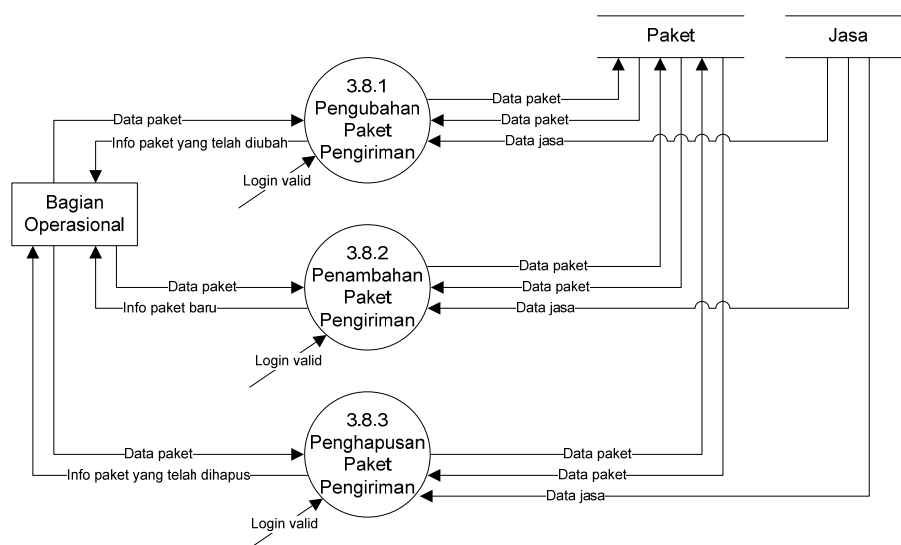
DFD Level 3 untuk proses pengolahan data propinsi dapat dilihat pada gambar 3.20.



Gambar 3.20 DFD Level 2 Proses Pengolahan Data Propinsi

### 3. 1. 9. 2. 14 DFD Level 3 Proses Pengolahan Data Paket Pengiriman

DFD Level 3 untuk proses pengolahan data paket pengiriman dapat dilihat pada gambar 3.21.



Gambar 3.21 DFD Level 3 Proses Pengolahan Data Paket pengiriman

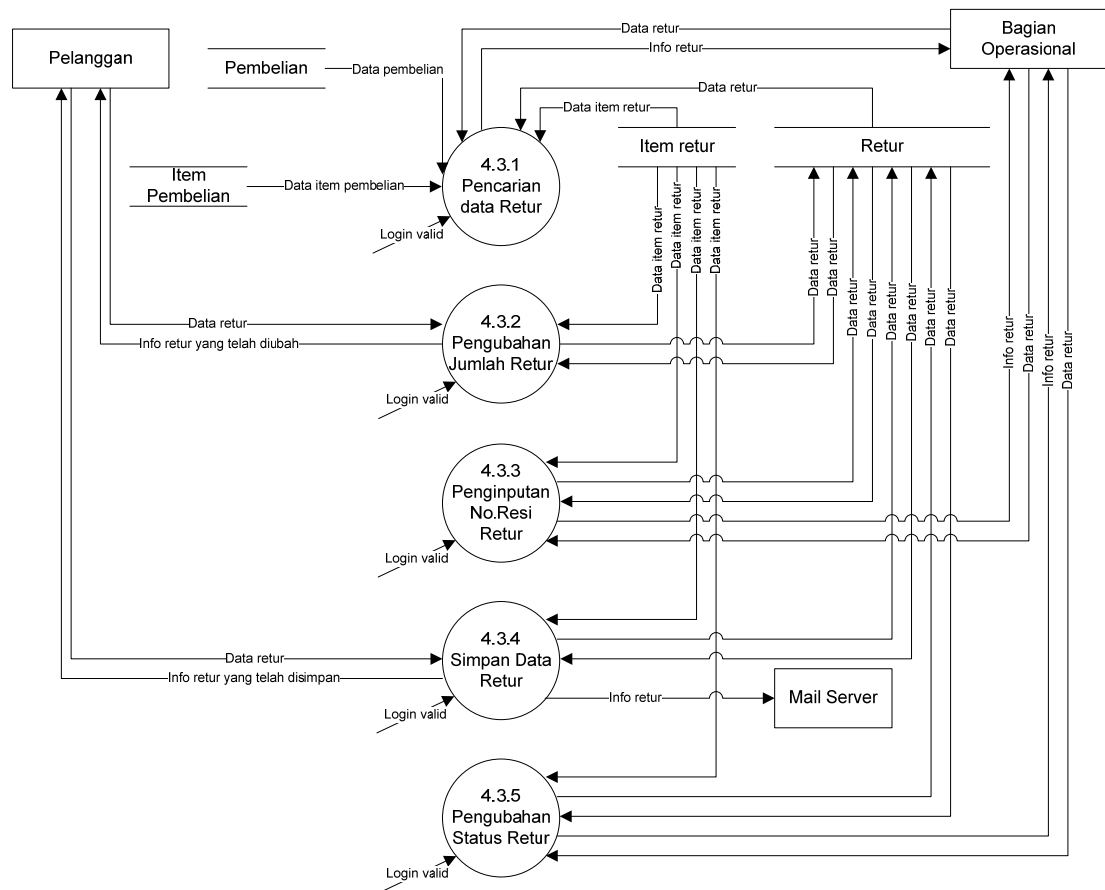
Gambar 3.23 DFD Level 3 Proses Pengolahan Data rekomendasi





### 3. 1. 9. 2. 18 DFD Level 3 Proses Pengolahan Data Retur

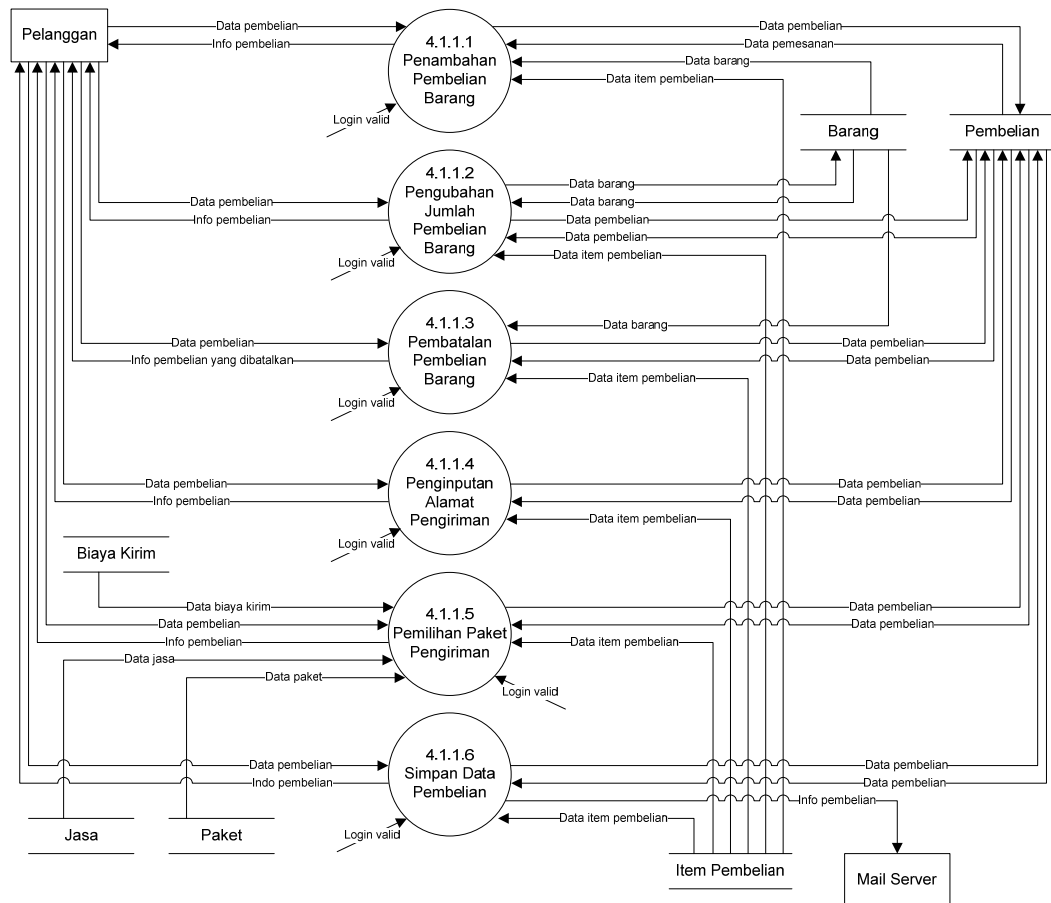
DFD Level 3 untuk proses pengolahan data retur dapat dilihat pada gambar 3.25.



Gambar 3.25 DFD Level 3 Proses Pengolahan Data Retur

### 3. 1. 9. 2. 19 DFD Level 4 Proses Pengolahan Data Keranjang Belanja

DFD Level 4 untuk proses pengolahan data keranjang belanja dapat dilihat pada gambar 3.26.



Gambar 3.26 DFD Level 4 Proses Pengolahan Data Keranjang Belanja

### 3. 1. 10 Spesifikasi Proses

Spesifikasi proses merupakan deskripsi dari setiap elemen proses yang terdapat dalam *Data Flow Diagram* (DFD). Spesifikasi proses pada DFD dari sistem *e-commerce* yang dibangun dapat dilihat pada tabel 3.7.

**Tabel 3.7 Spesifikasi Proses**

No	Proses	Keterangan
1	No. Proses	1
	Nama Proses	Pendaftaran
	Source	Pengunjung
	Input	Data Pendaftaran
	Output	Info Pendaftaran
	Destination	Pengunjung
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengunjung mengisi data pendaftaran.</li> <li>2. Apabila data pendaftaran masih ada yang kosong maka sistem akan menampilkan pesan “ harus diisi”</li> <li>3. Apabila data pendaftaran telah benar, maka Sistem akan memeriksa data pendaftaran</li> <li>4. Apabila email yang dimasukkan tidak valid maka sistem akan menampilkan pesan “ alamat email tidak valid”</li> <li>5. Apabila data kata sandi yang dimasukkan kurang dari 5 karakter maka sistem akan menampilkan pesan “ Minimum 5 karakter”</li> <li>6. Apabila nama lengkap yang dimasukkan terdapat angka maka sistem akan menampilkan pesan “ Masukkan huruf saja”</li> <li>7. Apabila kode pos yang dimasukkan bukan angka maka sistem akan menampilkan pesan “ masukkan angka saja”</li> <li>8. Apabila kode captcha yang dimasukkan salah maka sistem akan menampilkan pesan “kode salah”</li> <li>9. Apabila Data Pendaftaran benar maka system akan menyimpan data pendaftaran ke dalam <i>database</i>.</li> </ol>
2	No. Proses	2
	Nama Proses	Masuk
	Source	Pelanggan, Bagian Operasional, Bagian Keuangan, Manager
	Input	Data login pengguna, data login pelanggan
	Output	Info login pengguna, info login pelanggan
	Destination	Pelanggan, Bagian Operasional, Bagian Keuangan,

		Manager
	Logika Proses	<p>Untuk Pelanggan :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelanggan memasukkan data email dan data kata sandi</li> <li>2. Sistem mengecek email dan kata sandi pelanggan</li> <li>3. Apabila email dan kata sandi kosong maka sistem akan menampilkan pesan “tidak terdaftar”</li> <li>4. Sistem mengecek email pelanggan</li> <li>5. Apabila email yang dimasukkan tidak valid maka sistem akan menampilkan pesan “ tidak terdaftar”</li> <li>6. Sistem mengecek kata sandi pelanggan</li> <li>7. Apabila kata sandi salah maka sistem akan menampilkan pesan “kata sandi salah”</li> <li>8. Apabila data email dan kata sandi telah benar maka sistem akan menampilkan halaman pelanggan</li> </ol> <p>Untuk Pengguna :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengguna memasukkan username dan kata sandi</li> <li>2. Sistem mengecek username dan kata sandi pengguna</li> <li>3. Apabila email dan kata sandi kosong maka sistem akan menampilkan pesan “tidak terdaftar”</li> <li>4. Sistem mengecek username pengguna</li> <li>5. Apabila username yang dimasukkan salah maka sistem akan menampilkan pesan “ tidak terdaftar”</li> <li>6. Sistem mengecek kata sandi pengguna</li> <li>7. Apabila kata sandi salah maka sistem akan menampilkan pesan “kata sandi salah”</li> <li>8. Apabila data username dan kata sandi telah benar maka sistem akan menampilkan halaman pengguna</li> </ol>
3	No. Proses	3
	Nama Proses	Pengolahan Data Master
	Source	Bagian Operasional, Bagian Keuangan, Manager
	Input	Data Pengguna, Data Barang, Data Kategori, Data Merk, Data paket, Data Jasa, Data Biaya kirim, Data Paket Komputer
	Output	Info Pengguna, Info Barang, Info Kategori, Info Merk, Info paket, Info Jasa, Info Biaya kirim, Info Paket Komputer
	Destination	Bagian Operasional, Bagian Keuangan, Manager
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengguna telah masuk ke halaman pengguna</li> <li>2. Pengguna dapat melakukan penambahan data barang, data kategori, data merk, data paket pengiriman, data jasa pengiriman, data biaya kirim, dan data paket komputer</li> <li>3. Pengguna dapat melakukan pengubahan data</li> </ol>

		<p>barang, data kategori, data merk, data paket pengiriman, data jasa pengiriman, data biaya kirim, dan data paket komputer</p> <p>4. Pengguna dapat melakukan penghapusan data barang, data kategori, data merk, data paket pengiriman, data jasa pengiriman, data biaya kirim, dan data paket komputer</p>
4	No. Proses	1.1
	Nama Proses	Validasi Data Pendaftaran
	Source	Pengunjung
	Input	Data pendaftaran
	Output	Info pendaftaran
	Destination	Pengunjung
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengunjung mengisi data pendaftaran.</li> <li>2. Apabila data pendaftaran masih ada yang kosong maka sistem akan menampilkan pesan “ harus diisi”</li> <li>3. Apabila data pendaftaran telah benar, maka Sistem akan memeriksa data pendaftaran</li> <li>4. Apabila email yang dimasukkan tidak valid maka sistem akan menampilkan pesan “ alamat email tidak valid”</li> <li>5. Apabila data kata sandi yang dimasukkan kurang dari 5 karakter maka sistem akan menampilkan pesan “ Minimum 5 karakter”</li> <li>6. Apabila nama lengkap yang dimasukkan terdapat angka maka sistem akan menampilkan pesan “ Masukkan huruf saja”</li> <li>7. Apabila kode pos yang dimasukkan bukan angka maka sistem akan menampilkan pesan “ masukkan angka saja”</li> <li>8. Apabila kode captcha yang dimasukkan salah maka sistem akan menampilkan pesan “kode salah”</li> </ol>
5	No. Proses	1.2
	Nama Proses	Aktivasi Akun
	Source	Pengunjung, <i>mailserver</i>
	Input	Data aktivasi akun
	Output	Info aktivasi akun, data aktivasi akun
	Destination	Pengunjung, <i>mailserver</i>
	Logika Proses	Pengunjung meng-klik <i>link</i> aktivasi akun yang dikirim ke <i>mailserver</i> pengunjung dan aktivasi akun telah berhasil.
6	No. Proses	2.1
	Nama Proses	Validasi Data Masuk
	Source	pelanggan, Bagian operasional, Bagian keuangan, Manager

	Input	Data login pelanggan, data login pengguna
	Output	Info login pelanggan, info login pengguna, data login pelanggan, data login pengguna
	Destination	pelanggan, Bagian operasional, Bagian keuangan, Manager
	Logika Proses	<p>Untuk Pelanggan :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelanggan memasukkan data email dan data kata sandi</li> <li>2. Sistem mengecek email dan kata sandi pelanggan</li> <li>3. Apabila email dan kata sandi kosong maka sistem akan menampilkan pesan “tidak terdaftar”</li> <li>4. Sistem mengecek email pelanggan</li> <li>5. Apabila email yang dimasukkan tidak valid maka sistem akan menampilkan pesan “ tidak terdaftar”</li> <li>6. Sistem mengecek kata sandi pelanggan</li> <li>7. Apabila kata sandi salah maka sistem akan menampilkan pesan “kata sandi salah”</li> </ol> <p>Untuk Pengguna :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengguna memasukkan username dan kata sandi</li> <li>2. Sistem mengecek username dan kata sandi pengguna</li> <li>3. Apabila email dan kata sandi kosong maka sistem akan menampilkan pesan “tidak terdaftar”</li> <li>4. Sistem mengecek username pengguna</li> <li>5. Apabila username yang dimasukkan salah maka sistem akan menampilkan pesan “ tidak terdaftar”</li> <li>6. Sistem mengecek kata sandi pengguna</li> <li>7. Apabila kata sandi salah maka sistem akan menampilkan pesan “kata sandi salah”</li> <li>8. Apabila data username dan kata sandi telah benar maka sistem akan menampilkan halaman pengguna</li> </ol>
7	No. Proses	2.2
	Nama Proses	Mereset Kata Sandi
	Source	Pelanggan, Bagian Operasional, Bagian Keuangan, Manager
	Input	Email, Username
	Output	Info Lupa Kata Sandi
	Destination	Pelanggan, Bagian Operasional, Bagian Keuangan, Manager, <i>mailserver</i>
	Logika Proses	<p>Untuk Pelanggan :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelanggan memasukkan email</li> <li>2. Sistem mengecek data email</li> <li>3. Apabila email kosong, maka sistem akan menampilkan pesan “ Harus diisi”</li> <li>4. Apabila email tidak valid, maka sistem akan menampilkan pesan “alamat email tidak valid”</li> </ol>

		<p>5. Apabila email yang dimasukkan benar, maka sistem akan menampilkan pesan “Silahkan Buka email anda untuk membuat kata sandi baru” dan mengirimkan <i>link</i> reset kata sandi ke email pelanggan</p> <p>Untuk Pengguna :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengguna memasukkan Username pengguna</li> <li>2. Sistem mengecek data username pengguna</li> <li>3. Apabila username kosong, maka sistem akan menampilkan pesan “Harus Diisi”</li> <li>4. Apabila Username tidak terdaftar, maka system akan menampilkan pesan “Username tidak terdaftar”</li> <li>5. Apabila username yang dimasukkan benar, maka sistem akan menampilkan pesan “Email telah dikirim ke xxxxxx” dan mengirimkan <i>link</i> reset kata sandi ke email pengguna.</li> </ol>
8	No. Proses	4.2
	Nama Proses	Konfirmasi Pembayaran
	Source	Pelanggan, Bagian keuangan, Website Bank, Paypal
	Input	Data pembayaran, data pembayaran paypal, data kurs
	Output	Info konfirmasi pembayaran, data pembayaran
	Destination	Pelanggan, Bagian Keuangan, Paypal
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelanggan memasukkan data pembayaran</li> <li>2. Apabila data pembayaran yang dimasukkan kosong, maka sistem akan menampilkan pesan “harus diisi”</li> <li>3. Bagian keuangan memasukkan data status pembayaran</li> <li>4. Apabila data status pembayaran sudah terisi dengan benar maka sistem akan menyimpan pada database</li> <li>5. Sistem akan menyimpan data konfirmasi pembayaran dan menampilkan pada aplikasi serta mengirimkan data konfirmasi pembayaran ke <i>mail server</i> pelanggan</li> </ol>
9	No. Proses	5.1
	Nama Proses	Pembuatan Laporan Penjualan
	Source	Manager, Bagian Keuangan
	Input	Data Penjualan, data item penjualan, data pembayaran
	Output	Info laporan penjualan
	Destination	Manager, Bagian Keuangan
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Manager atau Bagian Keuangan memilih laporan penjualan berdasarkan periode</li> <li>2. Sistem akan menampilkan laporan penjualan yang tersimpan didatabase</li> <li>3. Manager atau Bagian Keuangan memilih menu cetak</li> </ol>

		4. Sistem akan mencetak laporan penjualan
10	No. Proses	5.2
	Nama Proses	Pembuatan Laporan retur
	Source	Manager
	Input	Data laporan retur, data retur, data item retur
	Output	Info laporan retur
	Destination	Manager
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Manager memilih laporan retur berdasarkan periode</li> <li>2. Sistem akan menampilkan laporan retur yang tersimpan didatabase</li> <li>3. Manager memilih menu cetak</li> <li>4. Sistem akan mencetak laporan retur</li> </ol>
11	No. Proses	5.3
	Nama Proses	Pembuatan Laporan Stok Barang
	Source	Manager, Bagian Operasional
	Input	Data laporan stok barang, data barang
	Output	Info laporan stok barang
	Destination	Manager, Bagian Operasional
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Manager atau Bagian Operasional memilih laporan stok barang berdasarkan periode</li> <li>2. Sistem akan menampilkan laporan stok barang yang tersimpan didatabase</li> <li>3. Manager atau Bagian Operasional memilih menu cetak</li> <li>4. Sistem akan mencetak data stok barang</li> </ol>
12	No. Proses	3.1.1
	Nama Proses	Pencarian Barang
	Source	Pengunjung, pelanggan
	Input	Data barang, data merk, data kategori
	Output	Info barang data barang yang dicari
	Destination	Pengunjung, pelanggan
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengunjung, atau pelanggan memasukan data barang pada form pencarian untuk mencari barang.</li> <li>2. Sistem akan mencari data barang pada database</li> <li>3. Jika data barang yang dicari tersedia maka sistem akan menampilkan data barang yang dicari</li> <li>4. Jika data barang yang dicari tidak tersedia maka sistem akan menampilkan pesan bahwa barang yang dicari tidak tersedia</li> </ol>
13	No. Proses	3.1.2
	Nama Proses	Pengubahan data Barang
	Source	Bagian Operasional
	Input	Data barang, data merk, data kategori
	Output	Info data barang yang diubah
	Destination	Bagian Operasional



	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistem menampilkan <i>form</i> ubah data barang</li> <li>2. Bagian Operasional memasukkan data barang yang akan diubah</li> <li>3. Sistem mengecek data yang akan diubah</li> <li>4. Apabila data yang dimasukkan kosong, maka sistem akan menampilkan pesan “harus diisi”.</li> <li>5. Apabila data yang dimasukkan telah ada, maka sistem akan menampilkan pesan “nama duplikat!”</li> <li>6. Apabila data yang diubah telah benar, maka sistem akan menampilkan pesan “Data berhasil diubah” dan menyimpan perubahan pada <i>database</i></li> </ol>
14	No. Proses	3.1.3
	Nama Proses	Penambahan data Barang
	Source	Bagian Operasional
	Input	Data barang, data merk, data kategori
	Output	Info data barang yang ditambah, data barang baru
	Destination	Bagian Operasional, <i>Social Network</i>
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistem Menampilkan <i>form</i> penambahan data barang</li> <li>2. Bagian Operasional memasukkan data barang yang akan ditambah pada <i>form</i> barang</li> <li>3. Apabila data barang yang dimasukkan kosong maka sistem akan menampilkan pesan “harus diisi”</li> <li>4. Apabila data barang yang dimasukkan telah ada, maka sistem akan menampilkan pesan “Nama Duplikat”</li> <li>5. Apabila data barang yang akan ditambah sudah benar maka sistem akan menyimpan pada <i>database</i></li> <li>6. Sistem akan menampilkan data barang yang telah berhasil ditambah pada aplikasi dan akan menampilkan data barang pada <i>social network</i></li> </ol>
15	No. Proses	3.1.5
	Nama Proses	Penambahan Rating Barang
	Source	Pelanggan
	Input	Data rating, data barang, data pelanggan
	Output	Info rating, data rating
	Destination	Pelanggan
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelanggan telah melakukan pembelian barang yang akan diberi rating</li> <li>2. Pelanggan memberikan rating pada barang</li> <li>3. Apabila barang telah dirating maka pelanggan tidak dapat melakukan rating kembali</li> <li>4. Sistem akan menyimpan data rating barang pada <i>database</i></li> <li>5. Sistem akan menampilkan rating barang terbaru</li> </ol>
16	No. Proses	3.2.1

	Nama Proses	Pengubahan Profile
	Source	pelanggan, Bagian operasional, Bagian keuangan, Manager
	Input	Data pelanggan, data pengguna
	Output	Info pelanggan, info pengguna, data pelanggan, data pengguna
	Destination	pelanggan, Bagian operasional, Bagian keuangan, Manager
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. pelanggan, Bagian operasional, Bagian keuangan, atau Manager sudah login</li> <li>2. pelanggan, Bagian operasional, Bagian keuangan, Manager memilih menu ubah profile</li> <li>3. pelanggan, Bagian operasional, Bagian keuangan, Manager memasukan data <i>profile</i> yang akan di ubah</li> <li>4. Apabila tidak terdapat form yang kosong pada data <i>profile</i> yang dimasukan maka sistem akan menyimpan data pada <i>database</i></li> <li>5. Apabila terdapat form yang kosong pada data <i>profile</i> yang dimasukkan maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan</li> <li>6. Sistem akan menampilkan info <i>profile</i> yang diubah.</li> </ol>
17	No. Proses	3.2.2
	Nama Proses	Penambahan Pengguna
	Source	Manager
	Input	Data pengguna
	Output	Info penambahan pengguna, data pengguna
	Destination	Manager
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Manager memasukkan data Pengguna yang akan di tambah</li> <li>2. Apabila terdapat data yang kosong pada form tambah maka sistem akan menampilkan pesan “harus diisi”</li> <li>3. Apabila data yang dimasukkan telah benar maka sistem akan menyimpan data pada <i>database</i></li> </ol>
18	No. Proses	3.2.5
	Nama Proses	Pengubahan Kata Sandi
	Source	Pelanggan, Bagian Operasional, bagian keuangan Manager
	Input	Data Kata Sandi
	Output	Info Kata Sandi yang telah diubah, Data Kata Sandi
	Destination	pelanggan, Bagian operasional, Bagian keuangan, Manager
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. pelanggan, Bagian operasional, Bagian keuangan, atau Manager sudah login</li> </ol>

		<ol style="list-style-type: none"> <li>2. pelanggan, Bagian operasional, Bagian keuangan, atau Manager memilih menu ganti kata sandi</li> <li>3. Sistem akan menampilkan form ganti kata sandi</li> <li>4. pelanggan, Bagian operasional, Bagian keuangan, atau Manager memasukkan data ganti kata sandi</li> <li>5. Apabila terdapat data yang kosong pada form ganti kata sandi atau salah maka sistem akan menampilkan kesalahan</li> <li>6. Apabila tidak terdapat data yang kosong pada form ganti kata sandi atau sudah benar maka sistem akan menyimpan data pada <i>database</i></li> <li>7. Sistem akan menampilkan info kata sandi baru yang telah diubah</li> </ol>
19	No. Proses	3.3.1
	Nama Proses	Pencarian data kategori
	Source	pengunjung dan pelanggan
	Input	Data kategori
	Output	info kategori yang dicari
	Destination	pengunjung dan pelanggan
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengunjung, atau pelanggan memasukan data kategori pada form pencarian untuk mencari data kategori</li> <li>2. Sistem akan mencari data kategori pada database</li> <li>3. Jika data kategori yang dicari tersedia maka sistem akan menampilkan data kategori yang dicari</li> <li>4. Jika data kategori yang dicari tidak tersedia maka sistem akan menampilkan pesan bahwa data kategori yang dicari tidak tersedia</li> </ol>
20	No. Proses	3.3.2
	Nama Proses	Pengubahan data kategori
	Source	Bagian Operasional
	Input	Data kategori
	Output	Info kategori yang telah diubah, data kategori
	Destination	Bagian Operasional
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistem menampilkan <i>form</i> ubah kategori</li> <li>2. Bagian Operasional memasukkan data kategori yang akan diubah</li> <li>3. Sistem mengecek data yang akan diubah</li> <li>4. Apabila data yang dimasukkan kosong, maka sistem akan menampilkan pesan “harus diisi”.</li> <li>5. Apabila data yang dimasukkan telah ada, maka sistem akan menampilkan pesan “nama duplikat!”</li> <li>6. Apabila data yang diubah telah benar, maka sistem akan menampilkan pesan “Data berhasil diubah” dan menyimpan perubahan pada <i>database</i></li> </ol>
21	No. Proses	3.3.3

	Nama Proses	Penambahan data kategori
	Source	Bagian Operasional
	Input	Data kategori
	Output	Data kategori, info kategori baru
	Destination	Bagian Operasional
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistem Menampilkan <i>form</i> penambahan data kategori</li> <li>2. Bagian Operasional memasukkan data barang yang akan ditambah pada <i>form</i> kategori</li> <li>3. Apabila data kategori yang dimasukkan kosong maka sistem akan menampilkan pesan “harus diisi”</li> <li>4. Apabila data kategori yang dimasukkan telah ada, maka sistem akan menampilkan pesan “Nama Duplikat”</li> <li>5. Apabila data kategori yang akan ditambah sudah benar maka sistem akan menyimpan pada <i>database</i></li> </ol>
22	No. Proses	3.3.4
	Nama Proses	Penghapusan data kategori
	Source	Bagian Operasional
	Input	Data kategori
	Output	Data kategori, info kategori yang dihapus
	Destination	Bagian Operasional
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagian Operasional mengklik tombol hapus maka akan muncul pesan, “Anda yakin akan menghapus data kategori?”</li> <li>2. Apabila berhasil maka akan muncul pesan “data berhasil dihapus”</li> <li>3. Apabila gagal maka akan muncul pesan “data gagal dihapus”</li> </ol>
23	No. Proses	3.4.1
	Nama Proses	Pencarian data merk
	Source	pengunjung dan pelanggan
	Input	Data merk
	Output	info merk yang dicari
	Destination	pengunjung dan pelanggan
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengunjung, atau pelanggan memasukan data merk pada form pencarian untuk mencari data merk</li> <li>2. Sistem akan mencari data merk pada database</li> <li>3. Jika data merk yang dicari tersedia maka sistem akan menampilkan data merk yang dicari</li> <li>4. Jika data merk yang dicari tidak tersedia maka sistem akan menampilkan pesan bahwa data merk yang dicari tidak tersedia</li> </ol>
24	No. Proses	3.4.2
	Nama Proses	Pengubahan data merk

	Source	Bagian Operasional
	Input	Data merk
	Output	Data merk, Info merk yang diubah
	Destination	Bagian Operasional
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistem menampilkan <i>form</i> ubah data merk</li> <li>2. Bagian Operasional memasukkan data merk yang akan diubah</li> <li>3. Sistem mengecek data yang akan diubah</li> <li>4. Apabila data yang dimasukkan kosong, maka sistem akan menampilkan pesan “harus diisi”.</li> <li>5. Apabila data yang dimasukkan telah ada, maka sistem akan menampilkan pesan “nama duplikat!”</li> <li>6. Apabila data yang diubah telah benar, maka sistem akan menampilkan pesan “Data berhasil diubah” dan menyimpan perubahan pada <i>database</i></li> </ol>
25	No. Proses	3.4.3
	Nama Proses	Penambahan data merk
	Source	Bagian Operasional
	Input	Data merk
	Output	Data merk, info merk baru
	Destination	Bagian Operasional
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistem Menampilkan <i>form</i> penambahan data merk</li> <li>2. Bagian Operasional memasukkan data barang yang akan ditambah pada <i>form</i> merk</li> <li>3. Apabila data merk yang dimasukkan kosong maka sistem akan menampilkan pesan “harus diisi”</li> <li>4. Apabila data merk yang dimasukkan telah ada, maka sistem akan menampilkan pesan “Nama Duplikat”</li> <li>5. Apabila data merk yang akan ditambah sudah benar maka sistem akan menyimpan pada <i>database</i></li> </ol>
26	No. Proses	3.4.4
	Nama Proses	Penghapusan data merk
	Source	Bagian Operasional
	Input	Data merk
	Output	Data merk, info merk yang dihapus
	Destination	Bagian Operasional
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagian Operasional mengklik tombol hapus maka akan muncul pesan, “Anda yakin akan menghapus data merk?”</li> <li>2. Apabila berhasil maka akan muncul pesan “data berhasil dihapus”</li> <li>3. Apabila gagal maka akan muncul pesan “data gagal dihapus”</li> </ol>
27	No. Proses	3.5.1

	Nama Proses	Pengubahan Paket Komputer
	Source	Bagian Operasional
	Input	Data paket komputer, data barang, data item paket komputer
	Output	Info paket komputer yang telah diubah, data paket komputer
	Destination	Bagian Operasional
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistem menampilkan <i>form</i> ubah data Paket komputer</li> <li>2. Bagian Operasional memasukkan data paket komputer yang akan diubah</li> <li>3. Sistem mengecek data yang akan diubah</li> <li>4. Apabila data yang dimasukkan kosong, maka sistem akan menampilkan pesan “harus diisi”.</li> <li>5. Apabila data yang dimasukkan telah ada, maka sistem akan menampilkan pesan “nama duplikat!”</li> <li>6. Apabila data yang diubah telah benar, maka sistem akan menampilkan pesan “Data berhasil diubah” dan menyimpan perubahan pada <i>database</i></li> </ol>
28	No. Proses	3.5.2
	Nama Proses	Penambahan Paket Komputer
	Source	Bagian Operasional
	Input	Data barang, data paket komputer, data item paket komputer
	Output	info paket komputer baru
	Destination	Bagian Operasional
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistem akan menampilkan data paket komputer</li> <li>2. Sistem akan menampilkan form tambah data paket komputer</li> <li>3. Bagian Operasional memasukkan data paket komputer yang akan ditambah</li> <li>4. Apabila data paket komputer yang dimasukkan kosong maka sistem akan menampilkan pesan “harus diisi”</li> <li>5. Apabila data paket komputer yang dimasukkan telah ada, maka sistem akan menampilkan pesan “nama duplikat”.</li> <li>6. Apabila data paket komputer yang akan ditambah sudah benar maka sistem akan menyimpan pada <i>database</i></li> </ol>
29	No. Proses	3.5.3
	Nama Proses	Penghapusan Paket Komputer
	Source	Bagian Operasional
	Input	Data barang
	Output	Data paket komputer

	Destination	Bagian Operasional
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagian Operasional mengklik tombol hapus maka akan muncul pesan, “Anda yakin akan menghapus data kategori?”</li> <li>2. Apabila berhasil maka akan muncul pesan “data berhasil dihapus”</li> <li>3. Apabila gagal maka akan muncul pesan “data gagal dihapus”</li> </ol>
30	No. Proses	3.6.1
	Nama Proses	Pengubahan data Kota
	Source	Bagian Operasional
	Input	Data kota, data propinsi
	Output	Info kota yang telah diubah, data kota
	Destination	Bagian Operasional
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistem menampilkan <i>form</i> ubah data kota</li> <li>2. Bagian Operasional memasukkan data kota yang akan diubah</li> <li>3. Sistem mengecek data yang akan diubah</li> <li>4. Apabila data yang dimasukkan kosong, maka sistem akan menampilkan pesan “harus diisi”.</li> <li>5. Apabila data yang dimasukkan telah ada, maka sistem akan menampilkan pesan “nama duplikat!”</li> <li>6. Apabila data yang diubah telah benar, maka sistem akan menampilkan pesan “Data berhasil diubah” dan menyimpan perubahan pada <i>database</i></li> </ol>
31	No. Proses	3.6.2
	Nama Proses	Penambahan data Kota
	Source	Bagian Operasional
	Input	Data kota, data propinsi
	Output	Info kota baru, data kota
	Destination	Bagian Operasional
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistem akan menampilkan data kota yang terdapat pada database</li> <li>2. Bagian Operasional memasukkan data kota</li> <li>3. Apabila data kota yang dimasukkan kosong maka sistem akan menampilkan pesan “harus diisi”</li> <li>4. Apabila data kota yang dimasukkan telah ada, maka sistem akan menampilkan pesan “nama duplikat”.</li> <li>5. Apabila data kota yang akan ditambah sudah benar maka sistem akan menyimpan pada <i>database</i></li> </ol>
32	No. Proses	3.6.3
	Nama Proses	Penghapusan data Kota
	Source	Bagian Operasional
	Input	Data kota, data propinsi

	Output	Info kota yang telah dihapus, data kota
	Destination	Bagian Operasional
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagian Operasional mengklik tombol hapus maka akan muncul pesan, “Anda yakin akan menghapus data kota?”</li> <li>2. Apabila berhasil maka akan muncul pesan “data berhasil dihapus”</li> <li>1. Apabila gagal maka akan muncul pesan “data gagal dihapus”</li> </ol>
33	No. Proses	3.7.1
	Nama Proses	Pengubahan data Propinsi
	Source	Bagian Operasional
	Input	Data propinsi
	Output	Info propinsi yang telah diubah, data propinsi
	Destination	Bagian Operasional
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistem menampilkan <i>form</i> ubah data propinsi</li> <li>2. Bagian Operasional memasukkan data propinsi yang akan diubah</li> <li>3. Sistem mengecek data yang akan diubah</li> <li>4. Apabila data yang dimasukkan kosong, maka sistem akan menampilkan pesan “harus diisi”.</li> <li>5. Apabila data yang dimasukkan telah ada, maka sistem akan menampilkan pesan “nama duplikat!”</li> <li>6. Apabila data yang diubah telah benar, maka sistem akan menampilkan pesan “Data berhasil diubah” dan menyimpan perubahan pada <i>database</i></li> </ol>
34	No. Proses	3.7.2
	Nama Proses	Penambahan data Propinsi
	Source	Bagian Operasional
	Input	Data propinsi
	Output	Info propinsi baru, data propinsi
	Destination	Bagian Operasional
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistem Menampilkan <i>form</i> penambahan data propinsi</li> <li>2. Bagian Operasional memasukkan data barang yang akan ditambah pada <i>form</i> propinsi</li> <li>3. Apabila data propinsi yang dimasukkan kosong maka sistem akan menampilkan pesan “harus diisi”</li> <li>4. Apabila data propinsi yang dimasukkan telah ada, maka sistem akan menampilkan pesan “Nama Duplikat”</li> <li>5. Apabila data propinsi yang akan ditambah sudah benar maka sistem akan menyimpan pada <i>database</i></li> </ol>
35	No. Proses	3.7.3
	Nama Proses	Penghapusan data Propinsi



	Source	Bagian Operasional
	Input	Data propinsi
	Output	Info propinsi yang telah dihapus, data propinsi
	Destination	Bagian Operasional
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagian Operasional mengklik tombol hapus maka akan muncul pesan, “Anda yakin akan menghapus data propinsi?”</li> <li>2. Apabila berhasil maka akan muncul pesan “data berhasil dihapus”</li> <li>3. Apabila gagal maka akan muncul pesan “data gagal dihapus”</li> </ol>
36	No. Proses	3.8.1
	Nama Proses	Pengubahan Paket pengiriman
	Source	Bagian Operasional
	Input	Data paket, data jasa
	Output	Info paket yang telah diubah, data paket
	Destination	Bagian Operasional
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistem menampilkan <i>form</i> ubah data paket pengiriman</li> <li>2. Bagian Operasional memasukkan data paket pengiriman yang akan diubah</li> <li>3. Sistem mengecek data yang akan diubah</li> <li>4. Apabila data yang dimasukkan kosong, maka sistem akan menampilkan pesan “harus diisi”.</li> <li>5. Apabila data yang dimasukkan telah ada, maka sistem akan menampilkan pesan “nama duplikat!”</li> <li>6. Apabila data yang diubah telah benar, maka sistem akan menampilkan pesan “Data berhasil diubah” dan menyimpan perubahan pada <i>database</i></li> </ol>
37	No. Proses	3.8.2
	Nama Proses	Penambahan Paket pengiriman
	Source	Bagian Operasional
	Input	Data paket, data jasa
	Output	Info paket baru, data paket
	Destination	Bagian Operasional
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistem Menampilkan <i>form</i> penambahan data paket pengiriman</li> <li>2. Bagian Operasional memasukkan data barang yang akan ditambah pada <i>form</i> paket pengiriman</li> <li>3. Apabila data paket pengiriman yang dimasukkan kosong maka sistem akan menampilkan pesan “harus diisi”</li> <li>4. Apabila data paket pengiriman yang dimasukkan telah ada, maka sistem akan menampilkan pesan “Nama Duplikat”</li> </ol>

		5. Apabila data paket pengiriman yang akan ditambah sudah benar maka sistem akan menyimpan pada <i>database</i>
38	No. Proses	3.8.3
	Nama Proses	Penghapusan Paket Pengiriman
	Source	Bagian Operasional
	Input	Data paket, data jasa
	Output	Info paket yang telah dihapus, data paket
	Destination	Bagian Operasional
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagian Operasional mengklik tombol hapus maka akan muncul pesan, “Anda yakin akan menghapus data paket pengiriman?”</li> <li>2. Apabila berhasil maka akan muncul pesan “data berhasil dihapus”</li> <li>3. Apabila gagal maka akan muncul pesan “data gagal dihapus”</li> </ol>
39	No. Proses	3.9.1
	Nama Proses	Pengubahan Jasa Pengiriman
	Source	Bagian Operasional
	Input	Data jasa
	Output	Info jasa yang telah dihapus
	Destination	Bagian Operasional
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistem menampilkan <i>form</i> ubah data Jasa Pengiriman</li> <li>2. Bagian Operasional memasukkan data Jasa pengiriman yang akan diubah</li> <li>3. Sistem mengecek data yang akan diubah</li> <li>4. Apabila data yang dimasukkan kosong, maka sistem akan menampilkan pesan “harus diisi”.</li> <li>5. Apabila data yang dimasukkan telah ada, maka sistem akan menampilkan pesan “nama duplikat!”</li> <li>6. Apabila data yang diubah telah benar, maka sistem akan menampilkan pesan “Data berhasil diubah” dan menyimpan perubahan pada <i>database</i></li> </ol>
40	No. Proses	3.9.2
	Nama Proses	Penambahan Jasa Pengiriman
	Source	Bagian Operasional
	Input	Data jasa
	Output	Info jasa baru, data jasa
	Destination	Bagian Operasional
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. Sistem Menampilkan <i>form</i> penambahan data jasa pengiriman</li> <li>8. Bagian Operasional memasukkan data barang yang akan ditambah pada <i>form</i> jasa pengiriman</li> <li>9. Apabila data jasa pengiriman yang dimasukkan</li> </ol>

		<p>kosong maka sistem akan menampilkan pesan “harus diisi”</p> <p>10. Apabila data jasa pengiriman yang dimasukkan telah ada, maka sistem akan menampilkan pesan “Nama Duplikat”</p> <p>11. Apabila data jasa pengiriman yang akan ditambah sudah benar maka sistem akan menyimpan pada <i>database</i></p>
41	No. Proses	3.9.3
	Nama Proses	Penghapusan Jasa Pengiriman
	Source	Bagian Operasional
	Input	Data jasa
	Output	Info jasa yang telah dihapus, data jasa
	Destination	Bagian Operasional
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagian Operasional mengklik tombol hapus maka akan muncul pesan, “Anda yakin akan menghapus data jasa pengiriman?”</li> <li>2. Apabila berhasil maka akan muncul pesan “data berhasil dihapus”</li> <li>3. Apabila gagal maka akan muncul pesan “data gagal dihapus”</li> </ol>
42	No. Proses	4.1.1
	Nama Proses	Pengolahan Data Keranjang Belanja
	Source	Pelanggan
	Input	Data pembelian, data barang, data paket pengiriman, data jasa pengiriman, data ongkos kirim, data detail pembelian
	Output	Info pembelian, data pembelian, data barang
	Destination	Pelanggan
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelanggan mengubah jumlah pembelian</li> <li>2. Apabila jumlah melebihi stok, maka system akan menampilkan pesan “ stok tidak tersedia”</li> </ol>
43	No. Proses	4.1.2
	Nama Proses	Pencarian data Pembelian
	Source	Bagian operasional
	Input	Data penjualan, data item penjualan
	Output	Info penjualan, data penjualan
	Destination	Bagian operasional
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagian operasional sudah login</li> <li>2. Bagian operasional masuk ke menu penjualan</li> <li>3. Dalam halaman penjualan sistem menyediakan form untuk melakukan pencarian penjualan</li> <li>4. Bagian operasional memasukkan data penjualan yang ingin dicari</li> <li>5. Apabila data penjualan yang dicari terdapat pada</li> </ol>

		<p>database maka sistem akan menampilkan data pembelian</p> <p>6. Apabila data penjualan yang dicari tidak terdapat pada database maka sistem akan menampilkan pesan bahwa data yang dicari tidak tersedia</p>
44	No. Proses	4.1.3
	Nama Proses	Pengubahan Status Pembelian
	Source	Bagian operasional
	Input	Data penjualan, data item penjualan
	Output	Info penjualan, data penjualan
	Destination	Bagian operasional
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagian operasional sudah login</li> <li>2. Bagian operasional masuk ke halaman penjualan</li> <li>3. Sistem akan menampilkan data penjualan</li> <li>4. Bagian operasional memilih penjualan yang akan di ubah statusnya</li> <li>5. Sistem akan menampilkan data penjualan yang dipilih Bagian operasional</li> <li>6. Bagian operasional memilih status untuk penjualan</li> <li>7. Sistem akan menyimpan pada database dan menampilkan status terbaru pada penjualan yang telah diubah</li> </ol>
45	No. Proses	4.1.4
	Nama Proses	pembatalan Pembelian
	Source	Pelanggan
	Input	Data pembelian, data item pembelian
	Output	Info pembelian, data pembelian
	Destination	Pelanggan
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. pelanggan sudah login</li> <li>2. pelanggan memilih menu pembelian saya</li> <li>3. Sistem akan menampilkan data pembelian yang telah dilakukan oleh pelanggan</li> <li>4. pelanggan memilih menu batalkan</li> <li>5. Sistem akan menampilkan pesan, apakah pembelian akan dibatalkan</li> <li>6. Apabila pelanggan setuju maka pembelian akan dibatalkan</li> <li>7. Apabila pelanggan tidak setuju maka pembelian tidak akan dibatalkan</li> </ol>
46	No. Proses	4.1.5
	Nama Proses	Input No. Resi Pengiriman
	Source	Bagian operasional
	Input	Data penjualan, data item penjualan
	Output	Info penjualan, data penjualan
	Destination	Bagian operasional

	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagian operasional sudah login</li> <li>2. Bagian operasional masuk ke menu penjualan</li> <li>3. Sistem akan menampilkan data penjualan</li> <li>4. Bagian operasional memilih penjualan yang akan dimasukkan nomor resi pengirimannya</li> <li>5. Sistem akan menyimpan data nomor resi pada database dan menampilkan data nomor resi yang telah dimasukkan oleh Bagian operasional</li> </ol>
47	No. Proses	4.1.6
	Nama Proses	History Pembelian
	Source	Pelanggan, Bagian operasional
	Input	Data pembelian, data item pembelian, data penjualan
	Output	Info pembelian, data pembelian, info penjualan, data penjualan
	Destination	Pelanggan, Bagian operasional
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelanggan atau Bagian operasional sudah login</li> <li>2. Pelanggan, Bagian operasional memilih menu <i>history</i> pembelian</li> <li>3. Sistem akan menampilkan daftar pembelian yang ada pada database</li> </ol>
48	No. Proses	4.3.1
	Nama Proses	Pencarian data Retur
	Source	Bagian operasional
	Input	Data retur, data item retur, data pembelian, data item pembelian
	Output	Info retur
	Destination	Bagian operasional
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagian operasional sudah login</li> <li>2. Bagian operasional memilih menu retur</li> <li>3. Sistem akan menampilkan form cari retur</li> <li>4. Bagian operasional memasukkan data retur</li> <li>5. Apabila data yang dimasukkan terdapat pada database maka sistem akan menampilkan data retur</li> <li>6. Apabila data yang dimasukkan tidak terdapat maka sistem akan menampilkan pesan bahwa data yang dicari tidak ada</li> </ol>
49	No. Proses	4.3.2
	Nama Proses	Pengubahan Jumlah Retur
	Source	Pelanggan
	Input	Data retur, data item retur
	Output	Info retur yang telah diubah, data retur
	Destination	Pelanggan
	Logika Proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelanggan sudah login</li> <li>2. Pelanggan memilih menu retur</li> <li>3. Sistem akan menampilkan form pengajuan retur</li> </ol>

		4. Pelanggan memasukkan data retur 5. Apabila data jumlah retur sesuai maka sistem akan menyimpan data jumlah pada database 6. Apabila data jumlah retur tidak sesuai maka sistem akan menyampaikan pesan kesalahan dan tidak menyimpan pada database
50	No. Proses	4.3.3
	Nama Proses	Input No.Resi Retur
	Source	Bagian operasional
	Input	Data retur, data item retur
	Output	Info retur, data retur
	Destination	Bagian operasional
	Logika Proses	1. Bagian operasional sudah login 2. Bagian operasional memilih menu retur 3. Sistem akan menampilkan form nomor resi retur 4. Bagian operasional memilih menu simpan nomor resi retur 5. Sistem akan menyimpan dan menampilkan nomor resi retur
51	No. Proses	4.3.4
	Nama Proses	Simpan Data Retur
	Source	Pelanggan
	Input	Data retur, data item retur
	Output	Info retur, data retur
	Destination	Pelanggan, <i>mailserver</i>
	Logika Proses	1. Pelanggan sudah login 2. Pelanggan memilih menu retur 3. Sistem akan menampilkan form pengajuan retur 4. Pelanggan memasukkan data retur 5. Pelanggan memilih menu simpan retur 6. Sistem akan menyimpan data retur dan menampilkan data retur pada aplikasi dan pada <i>mailserver</i> pelanggan
52	No. Proses	4.3.5
	Nama Proses	Pengubahan Status Retur
	Source	Bagian operasional
	Input	Data retur, data item retur
	Output	Info retur, data retur
	Destination	Bagian operasional
	Logika Proses	1. Bagian operasional sudah login 2. Bagian operasional memilih menu retur 3. Sistem akan menampilkan data retur dan pilihan untuk perubahan status retur 4. Bagian operasional memilih menu status retur 5. Sistem akan menampilkan pesan, status retur akan

		diubah
		6. Apabila setuju maka sistem akan menyimpan pada database
		7. Apabila tidak setuju maka sistem tidak akan menyimpan pada database

### 3. 1. 11 Kamus Data

Kamus data (*data dictionary*) merupakan suatu penjelasan tertulis tentang suatu data di dalam *database*. Kamus data untuk diagram alir data pada aplikasi *e-commerce* ini akan dijelaskan melalui tabel 3.8.

**Tabel 3.8 Kamus Data**

No	Kamus	Keterangan
1	Nama Aliran Data	Data pelanggan
	Digunakan Pada	Proses 1, Proses 1.1, Proses 1.2, Proses 3, Proses 3.1, Proses 3.1.5
	Deskripsi	Berisi data pelanggan
	Struktur Data	Email_pelanggan+password+nama+alamat+telepon+kodepos+tgl_daftar+kode_aktivasi+status+blokir+terakhir_login
	Email_pelanggan	{ A-Z a-z 0-9 simbol }
	password	{ A-Z a-z 0-9 simbol }
	nama	{ A-Z a-z }
	alamat	{ A-Z a-z 0-9 }
	id_kota	{ 0-9 }
	telepon	{ 0-9 }
	kodepos	{ 0-9 }
	tgl_daftar	date
2	kode_aktivasi	{ A-Z a-z 0-9 }
	status	[Belum Aktif Aktif]
	blokir	[Ya Tidak]
	terakhir_login	Date
	Nama Aliran Data	Data pengguna
	Digunakan Pada	Proses 3, Proses 3.2, Proses 3.2.1, Proses 3.2.2, Proses 3.2.3, Proses 3.2.5
	Deskripsi	Berisi data Manager, Bagian operasional, dan Bagian keuangan
	Struktur Data	admin_username+password+nama+email+level+status
	Admin_username	{ A-Z a-z 0-9 simbol }
	Password	{ A-Z a-z 0-9 simbol }

	Nama email level status	{A-Z a-z} {A-Z a-z 0-9 simbol} [Manager, Bagian operasional, Bagian keuangan] [Tidak Aktif Aktif]
3	Nama Aliran Data	Data Masuk pelanggan
	Digunakan Pada	Proses 2, Proses 2.1
	Deskripsi	Berisi data pelanggan yang digunakan untuk masuk ke halaman pelanggan
	Struktur Data	Email_pelanggan+password
	Email_pelanggan Password	{A-Z a-z 0-9 simbol} {A-Z a-z 0-9 simbol}
4	Nama Aliran Data	Data masuk pengguna
	Digunakan Pada	Proses 2, Proses 2.1
	Deskripsi	Berisi data Manager, Bagian operasional, Bagian keuangan yang digunakan untuk masuk ke halaman pengguna
	Struktur Data	Admin_username+password
	Admin_username Password	{A-Z a-z 0-9} {A-Z a-z 0-9 simbol}
5	Nama Aliran Data	Data barang
	Digunakan Pada	Proses 3, Proses 3.1, Proses 3.1.1, Proses 3.1.2, Proses 3.1.3, Proses 3.1.4, Proses 3.1.5, Proses 4, 4.1, Proses 4.1.1, Proses 4.1.1.1, Proses 4.1.1.2, Proses 4.1.1.3, Proses 5, Proses 5.3
	Deskripsi	Berisi data barang
	Struktur Data	Id_barang+nama+harga+berat+gambar+keterangan+garansi+status+stok_terakhir+stok_sekarang+tgl_update
	id_barang	{A-Z a-z 0-9}
	nama	{A-Z a-z}
	harga	{0-9}
	berat	{0-9}
	keterangan	{A-Z a-z}
	garansi	{0-9}
	status	[Aktif Non Aktif]
	hit	{0-9}
	stok_terakhir	{0-9}
	stok_sekarang	{0-9}
	tgl_update	Date
6	Nama Aliran Data	Data paket computer
	Digunakan Pada	Proses 3, 3.5, 3.5.1, 3.5.2, 3.5.3, 3.5.4, 3.5.5
	Deskripsi	Berisi data paket komputer
	Struktur Data	Id_paket_komputer+nama+harga+status
	Id_paket_komputer	{A-Z a-z 0-9}



	Nama Harga Status	{A-Z a-z} {0-9} [Aktif Tidak Aktif]
7	Nama Aliran Data	Data kategori
	Digunakan Pada	3, 3.1, 3.3, 3.1.3, 3.3.1, 3.3.2, 3.3.3, 3.3.4
	Deskripsi	Berisi data kategori barang
	Struktur Data	Id_kategori+nama
	Id_kategori Nama	{A-Z a-z 0-9} {A-Z a-z}
8	Nama Aliran Data	Data paket
	Digunakan Pada	Proses 3, Proses 3.8, Proses 3.10, Proses 3.8.1, Proses 3.8.2, Proses 3.8.3, Proses 3.10.1, Proses 3.10.2
	Deskripsi	Berisi data paket pengiriman
	Struktur Data	Id_paket+nama+Id_jasa
	Id_paket Nama Id_jasa	{A-Z a-z 0-9} {A-Z a-z} {A-Z a-z 0-9}
9	Nama Aliran Data	Data jasa
	Digunakan Pada	Proses 3, Proses 3.8, Proses 3.9, Proses 3.8.1, Proses 3.8.2, Proses 3.8.3, Proses 3.9.1, Proses 3.9.2, Proses 3.9.3
	Deskripsi	Berisi data jasa pengiriman
	Struktur Data	Id_jasa+nama
	Id_jasa Nama	{A-Z a-z 0-9} {A-Z a-z}
10	Nama Aliran Data	Data kota
	Digunakan Pada	Proses 3, Proses 3.6, Proses 3.10, Proses 3.6.1, Proses 3.6.2, Proses 3.6.3, Proses 3.6.4, Proses 3.10.1, Proses 3.10.2
	Deskripsi	Berisi data kota
	Struktur Data	Id_kota+nama+id_propinsi
	Id_kota Nama Id_propinsi	{A-Z a-z 0-9} {A-Z a-z} {0-9}
11	Nama Aliran Data	Data Propinsi
	Digunakan Pada	Proses 3, Proses 3.6, Proses 3.7, Proses 3.6.1, Proses 3.6.2, Proses 3.6.3, Proses 3.6.4, Proses 3.7.1, Proses 3.7.2, Proses 3.7.3, Proses 3.7.4
	Deskripsi	Berisi data propinsi
	Struktur Data	Id_propinsi+nama
	Id_propinsi Nama	{0-9} {A-Z a-z}
12	Nama Aliran Data	Data pembelian
	Digunakan Pada	Proses 4, Proses 5, Proses 4.1, Proses 4.2,

		Proses 4.3, Proses 4.4, Proses 5.1, Proses 4.1.1, Proses 4.1.2, Proses 4.1.3, Proses 4.1.4, Proses 4.1.5, Proses 4.1.6, Proses 4.3.1, Proses 4.1.1.1, Proses 4.1.1.2, Proses 4.1.1.3, Proses 5, Proses 5.3
	Deskripsi	Berisi data pembelian
	Struktur Data	Id_pembelian+tipe+status+email_pelanggan+total_pembelian+biaya_pengiriman+id_paket+id_kota+waktu_masuk+jatuh_tempo+penerima+kodepos+telepon+alamat+resi+tgl_kirim+waktu_terima+penerima_barang+admin_username
	Id_pembelian	{0-9}
	Tipe	[Biasa Rakitan Paket Komputer']
	Status	[Batal Belum Bayar Sudah Konfirmasi Sudah Lunas Sudah Dikirim Telah Sampai Retur Selesai]
	Email_pelanggan	{A-Z a-z 0-9 simbol}
	total_pembelian	{0-9}
	biaya_pengiriman	{0-9}
	id_paket	{0-9}
13	id_kota	{0-9}
	waktu_masuk	{A-Z a-z}
	jatuh_tempo	{A-Z a-z 0-9}
	penerima	date
	kodepos	date
	telepon	{A-Z a-z}
	alamat	{0-9}
	resi	{0-9}
	tgl_kirim	{A-Z a-z 0-9}
	waktu_terima	{A-Z a-z 0-9}
	penerima_barang	Date
	admin_username	date {A-Z a-z} {A-Z a-z 0-9 simbol}
13	Nama Aliran Data	Data item pembelian
	Digunakan Pada	Proses 4, Proses 5, Proses 4.1, Proses 4.3, Proses 5.1, Proses 4.1.1, Proses 4.1.2, Proses 4.1.3, Proses 4.1.4, Proses 4.1.5, Proses 4.1.6, Proses 4.3.1
	Deskripsi	Berisi data item pembelian
	Struktur Data	Id_barang+id_paket_komputer+id_pembelian+harga+banyak
	Id_barang	{A-Z a-z 0-9}
	id_pembelian	{0-9}
	harga	{0-9}

	banyak	{0-9}
14	Nama Aliran Data	Data pembayaran
	Digunakan Pada	Proses 4, Proses 5, Proses 4.2, Proses 5.1
	Deskripsi	Berisi data pembayaran
	Struktur Data	Id_pembayaran+id_pembelian+cara_transfer+tgl_pembayaran+waktu_konfirmasi+rekening_tujuan+id_kurs+besar_transfer+kode_validasi+pemilik_rekening+status+admin_username
	Id_pembayaran	{0-9}
	id_pembelian	{0-9}
	cara_transfer	[Setor Tunai ATM Internet Banking SMS Banking PayPal]
	tgl_pembayaran	Date
	waktu_konfirmasi	Date
	rekening_tujuan	[BCA Mandiri Paypal]
15	id_kurs	{0-9}
	besar_transfer	{0-9}
	kode_validasi	{A-Z a-z 0-9 simbol}
	pemilik_rekening	{A-Z a-z}
	status	[OK Waiting Gagal]
	admin_username	{A-Z a-z 0-9 simbol}
	Nama Aliran Data	Data Retur
	Digunakan Pada	Proses 4, Proses 5, Proses 4.3, Proses 4.3.1, Proses 4.3.2, Proses 4.3.3, Proses 4.3.4, Proses 4.3.5
	Deskripsi	Berisi data retur
	Struktur Data	Id_retur+id_pembelian+waktu_masuk+status+resi+tgl_kirim+waktu_terima+penerima_barang+admin_username
16	Id_retur	{0-9}
	id_pembelian	{0-9}
	waktu_masuk	Date
	status	[Waiting Sudah Direspon Retur telah Dikirim Retur telah Diterima Retur Ditolak]
	resi	{0-9}
	tgl_kirim	Date
	waktu_terima	Date
	penerima_barang	{A-Z a-z}
	admin_username	{A-Z a-z 0-9 simbol}
	Nama Aliran Data	Data item retur
16	Digunakan Pada	Proses 4, Proses 5, Proses 4.3, Proses 4.3.1, Proses 4.3.2, Proses 4.3.3, Proses 4.3.4, Proses 4.3.5

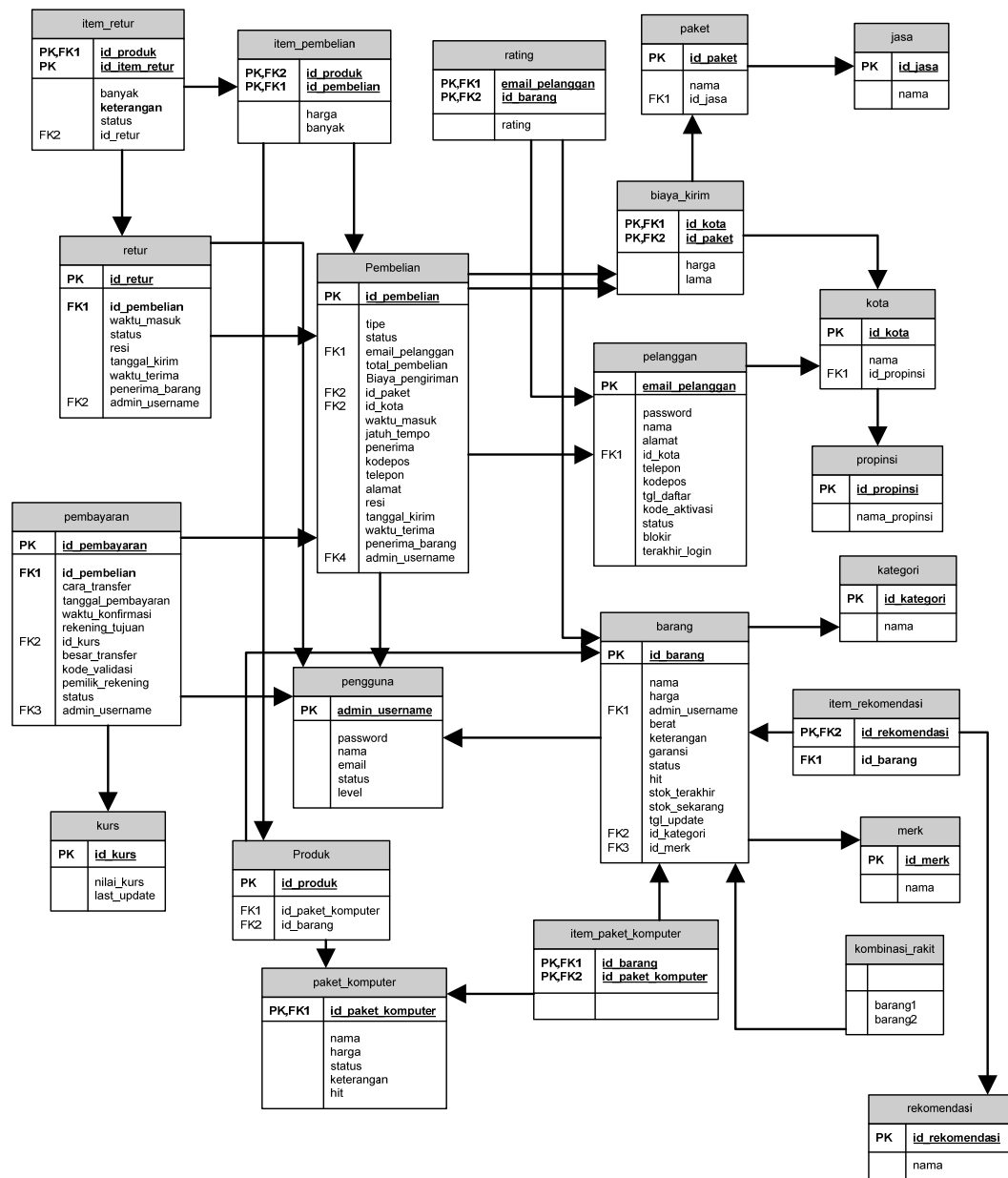
	Deskripsi	Berisi data item retur
	Struktur Data	Id_item_retur+id_retur+id_barang+banyak+keterangan+status
	Id_item_retur	{0-9}
	id_retur	{0-9}
	id_barang	{A-Z a-z 0-9}
	banyak	{0-9}
17	keterangan	{A-Z a-z}
	status	[Waiting Diterima Ditolak]
	Nama Aliran Data	Data kurs
	Digunakan Pada	Proses 4, Proses 4.2
	Deskripsi	Berisi data kurs
	Struktur Data	Id_kurs+nilai_kurs+last_update
	Id_kurs	{0-9}
	nilai_kurs	{0-9}
	last_update	Date

### 3.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem dimulai setelah analisis sistem telah dilakukan. Perancangan sistem terdiri dari skema relasi, struktur tabel, struktur menu, perancangan antarmuka, perancangan pesan, jaringan simantik, dan perancangan prosedural.

#### 3.2.1 Skema Relasi

Skema relasi menggambarkan hubungan antar data, arti data dan batasannya dijelaskan dengan baris dan kolom. Berikut adalah bentuk relasi antar tabel dapat dilihat pada gambar 3.27.



Gambar 3.27 Skema Relasi

### 3. 2. 2 Perancangan Struktur Tabel

Tabel-tabel yang terdapat dalam basis data yang digunakan dalam sistem ini adalah sebagai berikut.

#### 1. Tabel Pengguna

Tabel 3.9 adalah perancangan untuk tabel pengguna yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel pengguna adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.9 Tabel Pengguna**

No	Nama Field	Tipe	Size	Null	Kunci
1	Admin_username	Varchar	20	No	Primary key
2	Password	Varchar	40	No	
3	Nama	Varchar	100	No	
4	Email	Varchar	100	No	
5	Status	Enum		No	
6	Level	Enum		No	

#### 2. Tabel Pelanggan

Tabel 3.10 adalah perancangan untuk tabel pelanggan yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel pelanggan adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.10 Tabel Pelanggan**

No	Nama Field	Tipe	Size	Null	Kunci
1	Email_pelanggan	Varchar	100	No	Primary key
2	Password	Varchar	40	No	
3	Nama	Varchar	100	No	
4	Alamat	Tinytext		No	
5	id_kota	Varchar	6	No	Foreign key dari tabel kota (id_kota)
6	Telepon	Varchar	20	No	
7	Kodepos	Varchar	5	No	
8	Tgl_daftar	Date		No	

9	Kode_aktivasi	Varchar	40	No	
10	Status	Enum		No	
11	Blokir	Enum		No	
12	Terakhir_login	Date		Yes	

### 3. Tabel Barang

Tabel 3.11 adalah perancangan untuk tabel barang yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel barang adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.11 Tabel Barang**

No	Nama Field	Tipe	Size	Null	Kunci
1	id_barang	Int	10	No	Primary key
2	Nama	Varchar	100	No	
3	id_kategori	Int	10	No	Foreign key dari tabel kategori (id_kategori)
4	id_merk	Int	10	No	Foreign key dari tabel merk (id_merk)
5	Harga	Int	8	No	
6	Berat	Int	6	No	
7	Keterangan	Text		No	
8	Garansi	Int	10		
9	Status	Enum		No	
10	Stok_terakhir	Int	10	Yes	
11	Stok_sekarang	Int	10	No	
12	Tgl_update	Date		Yes	
13	Hit	Int	10	No	

### 4. Tabel Kombinasi rakit

Tabel 3.12 adalah perancangan untuk tabel kombinasi rakit yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel kombinasi rakit adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.12 Tabel Kombinasi rakit**

No	Nama Field	Tipe	Size	Null	Kunci
1	Barang1	Int	10	No	
2	Barang2	Int	10	No	

## 5. Tabel Kategori

Tabel 3.13 adalah perancangan untuk tabel kategori yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel kategori adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.13 Tabel Kategori**

No	Nama Field	Tipe	Size	Null	Kunci
1	id_kategori	Int	10	No	Primary key
2	Nama	Varchar	100	No	

## 6. Tabel Merk

Tabel 3.14 adalah perancangan untuk tabel merk yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel merk adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.14 Tabel Merk**

No	Nama Field	Tipe	Size	Null	Kunci
1	id_merk	Int	10	No	Primary key
2	Nama	Varchar	100	No	

## 7. Tabel Paket Komputer

Tabel 3.15 adalah perancangan untuk tabel paket komputer yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel paket komputer adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.15 Tabel Paket Komputer**

No	Nama Field	Tipe	Size	Null	Kunci
1	id_paket_komputer	Int	10	No	Primary key
2	Nama	Varchar	100	No	
3	Harga	Int	10	No	
4	Status	Enum	10	No	
5	Keterangan	Text		No	
6	Hit	Int	10		



## 8. Tabel Item Paket Komputer

Tabel 3.16 adalah perancangan untuk tabel item paket komputer yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel item paket komputer adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.16 Tabel Item Paket Komputer**

No	Nama Field	Tipe	Size	Null	Kunci
1	id_paket_komputer	Int	10	No	Primary key
2	Id_barang	Varchar	100	No	

## 9. Tabel Pembelian

Tabel 3.17 adalah perancangan untuk tabel pembelian yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel pembelian adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.17 Tabel Pembelian**

No	Nama Field	Tipe	Size	Null	Kunci
1	id_pembelian	Int	5	No	Primary key
2	Tipe	Enum		No	
3	Status	Enum		No	
4	Email_pelanggan	Varchar	100	No	Foreign key dari tabel pelanggan (email_pelanggan)
5	Total_pembelian	Int	8	Yes	
6	Biaya_pengiriman	Int	8	Yes	
7	Id_paket	Mediumint	3	No	Foreign key dari tabel paket (id_paket)
8	Id_kota	Varchar	6	No	Foreign key dari tabel kota (id_kota)
9	Waktu_masuk	Datetime		No	
10	Jatuh_tempo	Datetime		No	
11	Penerima	Varchar	100	Yes	
12	Kodepos	Int	10	Yes	
13	Telepon	Varchar	20	Yes	
14	Alamat	Mediumtext		Yes	
15	Resi	Varchar	20	Yes	

16	Tgl_kirim	Date		Yes	
17	Waktu_terima	Datetime		Yes	
18	Penerima_barang	Varchar	100	Yes	
19	Admin_username	Varchar	20	Yes	Foreign key dari tabel pengguna (admin_username)

## 10. Tabel Item Pembelian

Tabel 3.18 adalah perancangan untuk tabel item pembelian yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel item pembelian adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.18 Tabel Item Pembelian**

No	Nama Field	Tipe	Size	Null	Kunci
1	id_produk	Int	10	No	Foreign key dari tabel produk (id_produk)
2	Id_pembelian	Int	5	No	Foreign key dari tabel pembelian (id_pembelian)
3	Harga	Int	8	Yes	
4	Banyak	Tinyint	3	No	

## 11. Tabel Jasa

Tabel 3.19 adalah perancangan untuk tabel Jasa yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel jasa adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.19 Tabel Jasa**

No	Nama Field	Tipe	Size	Null	Kunci
1	id_jasa	Int	11	No	Primary key
2	Nama	Varchar	100	No	

## 12. Tabel Paket

Tabel 3.20 adalah perancangan untuk tabel paket yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel paket adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.20 Tabel Paket**

No	Nama Field	Tipe	Size	Null	Kunci
1	id_paket	Int	3	No	Primary key
2	Nama	Varchar	255	No	
3	id_jasa	Int	10	No	Foreign key dari table jasa (id_jasa)

## 13. Tabel Propinsi

Tabel 3.21 adalah perancangan untuk tabel propinsi yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel propinsi adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.21 Tabel Propinsi**

No	Nama Field	Tipe	Size	Null	Kunci
1	id_propinsi	Tinyint	2	No	Primary key
2	Nama	Varchar	50	No	

## 14. Tabel Kota

Tabel 3.22 adalah perancangan untuk tabel kota yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel kota adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.22 Tabel Kota**

No	Nama Field	Tipe	Size	Null	Kunci
1	id_kota	Varchar	6	No	Primary key
2	Nama	Varchar	100	No	
3	Id_propinsi	Tinyint	2	No	Foreign key dari table propinsi (id_propinsi)

### 15. Tabel Biaya Kirim

Tabel 3.23 adalah perancangan untuk tabel biaya kirim yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel biaya kirim adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.23 Tabel Biaya Kirim**

No	Nama Field	Tipe	Size	Null	Kunci
1	id_kota	Varchar	6	No	Foreignkey dari table kota(id_kota)
2	Id_paket	Mediumint	3	No	Foreignkey dari table paket(id_paket)
3	Harga	Int	7	No	
4	Lama	Tinyint	2	Yes	

### 16. Tabel Kurs

Tabel 3.24 adalah perancangan untuk tabel kurs yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel kurs adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.24 Tabel Kurs**

No	Nama Field	Tipe	Size	Null	Kunci
1	id_kurs	Int	10	No	Primary key
2	Nilai_kurs	Int	6	No	
3	Last_update	Datetime	2	Yes	

### 17. Tabel Pembayaran

Tabel 3.25 adalah perancangan untuk tabel pembayaran yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel pembayaran adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.25 Tabel Pembayaran**

No	Nama Field	Tipe	Size	Null	Kunci
1	id_pembayaran	Int	10	No	Primarykey
2	Id_pembelian	Int	5	No	Foreignkey dari table pembelian(id_pembelian)
3	Cara_transfer	Enum		No	
4	Tgl_pembayaran	Date		No	
5	Waktu_konfirmasi	Datetime		No	
6	Rekening_tujuan	Enum		No	
7	Id_kurs	Int	10	Yes	
8	Besar_transfer	Float		No	
9	Kode_validasi	Varchar	14	No	
10	Pemilik rekening	Varchar	255	No	
11	Status	Enum		No	
12	Admin_username	Varchar	20	Yes	Foreignkey dari table pengguna(admin_username)

### 18. Tabel Rating

Tabel 3.26 adalah perancangan untuk tabel rating yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel rating adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.26 Tabel Rating**

No	Nama Field	Tipe	Size	Null	Kunci
1	Email_pelanggan	Varchar	100	No	Foreignkey dari table pelanggan(email_pelanggan)
2	Id_barang	Int	10	No	Foreignkey dari table barang(id_barang)
3	Rating	Enum		No	

### 19. Tabel Retur

Tabel 3.27 adalah perancangan untuk tabel retur yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel retur adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.27 Tabel Retur**

No	Nama Field	Type	Size	Null	Kunci
1	id_retur	Int	10	No	Primarykey
2	Id_pembelian	Int	5	No	Foreignkey dari table pembelian(id_pembelian)
3	Waktu_masuk	Datetime		No	
4	Status	Enum		No	
5	Resi	Varchat	20	Yes	
6	Tgl_kirim	Date		Yes	
7	Waktu_terima	Datetime		Yes	
8	Penerima barang	Varchar	100	Yes	
9	Admin_username	Varchar	20	Yes	Foreignkeys dari tabel pengguna(admin_username)

**20. Tabel Item Retur**

Tabel 3.28 adalah perancangan untuk tabel item retur yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel item retur adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.28 Tabel Item Retur**

No	Nama Field	Type	Size	Null	Kunci
1	id_item_retur	Int	10	No	Primarykey
2	Id_retur	Int	10	No	Foreignkey dari tabel retur(id_retur)
3	Id_barang	Int	10	No	Foreignkey dari tabel barang(id_barang)
4	Banyak	Int	3	No	
5	Keterangan	Text		Yes	
6	Status	Enum		No	

## 21. Tabel Rekomendasi

Tabel 3.29 adalah perancangan untuk tabel kebutuhan rakit yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel rekomendasi adalah sebagai berikut

**Tabel 3.29 Tabel Rekomendasi**

No	Nama Field	Tipe	Size	Null	Kunci
1	id_rekomendasi	Int	10	No	Primary key
2	Nama	Varchar	100	No	

## 22. Tabel item rekomendasi

Tabel 3.30 adalah perancangan untuk tabel item rekomendasi yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel item rekomendasi adalah sebagai berikut

**Tabel 3.30 Tabel Item rekomendasi**

No	Nama Field	Tipe	Size	Null	Kunci
1	id_rekomendasi	Int	10	No	Primary key
2	Id_barang	Int	10	No	Foreignkey dari tabel barang(id_barang)

## 23. Tabel Produk

Tabel 3.32 adalah perancangan untuk tabel Produk yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel item rekomendasi adalah sebagai berikut

**Tabel 3.32 Tabel Produk**

No	Nama Field	Tipe	Size	Null	Kunci
1	id_produk	Int	10	No	Primary key
2	Id_barang	Int	10	No	Foreignkey dari tabel barang(id_barang)

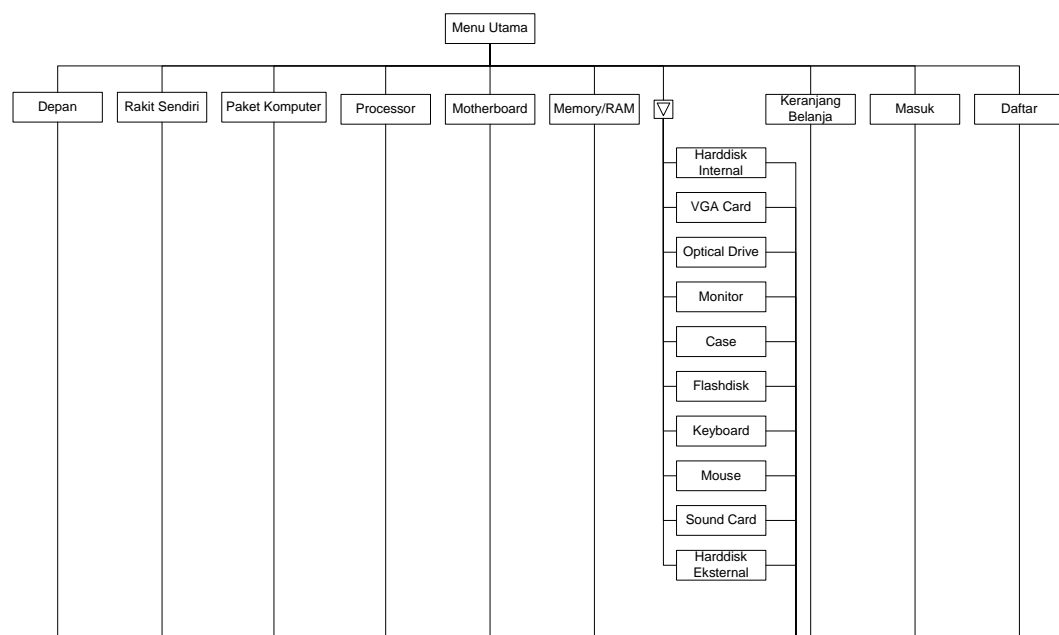
3	Id_paket_komputer	Int	10	No	Foreignkey dari tabel paket_komputer(id_paket_komputer)
---	-------------------	-----	----	----	---

### 3. 2. 3 Perancangan Struktur Menu

Struktur menu dirancang sesuai dengan level pengguna sistem. Terdapat lima pengguna aplikasi ini yaitu pengunjung, pelanggan, Bagian operasional, Bagian keuangan dan Manager. Adapun Struktur menunya adalah sebagai berikut.

#### 3. 2. 3. 1 Struktur Menu Pengunjung

Berikut adalah struktur menu pengunjung.

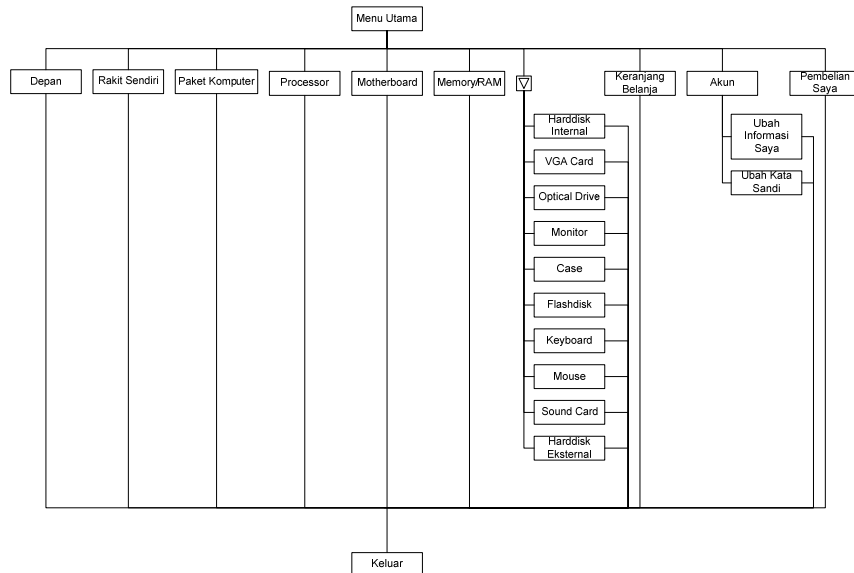


Gambar 3.28 Struktur Menu Pengunjung



### 3. 2. 3. 2 Struktur Menu Pelanggan

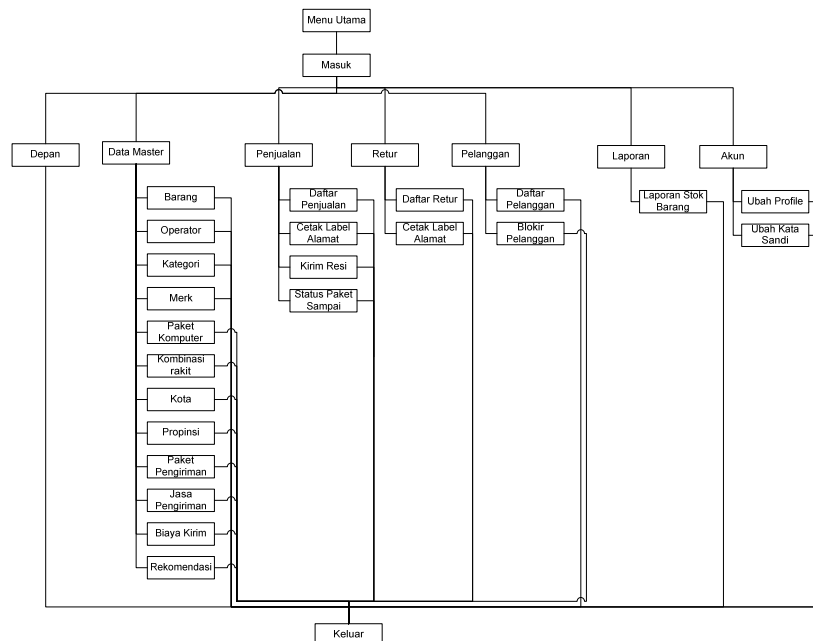
Berikut adalah struktur menu pelanggan.



Gambar 3.29 Struktur Menu Pelanggan

### 3. 2. 3. 3 Struktur Menu Bagian Operasional

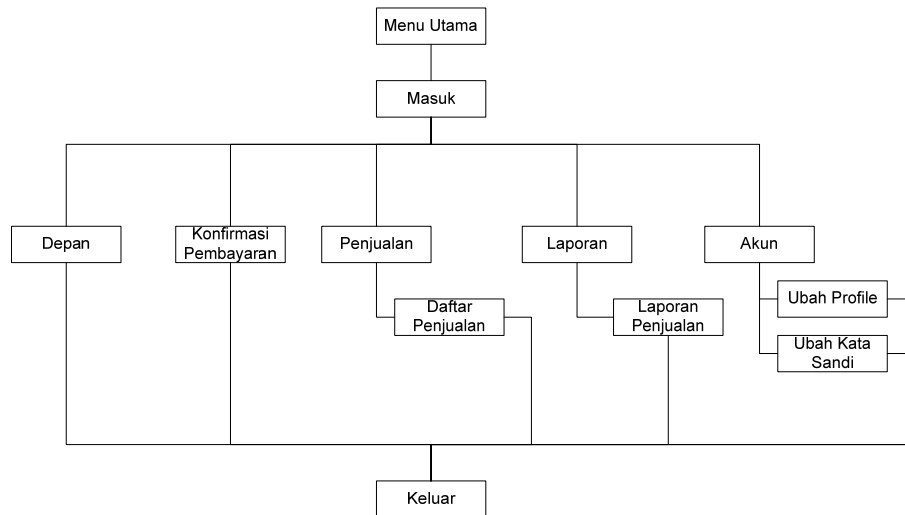
Berikut adalah struktur menu Bagian operasional.



Gambar 3.30 Struktur Menu Bagian Operasional

### 3. 2. 3. 4 Struktur Menu Bagian Keuangan

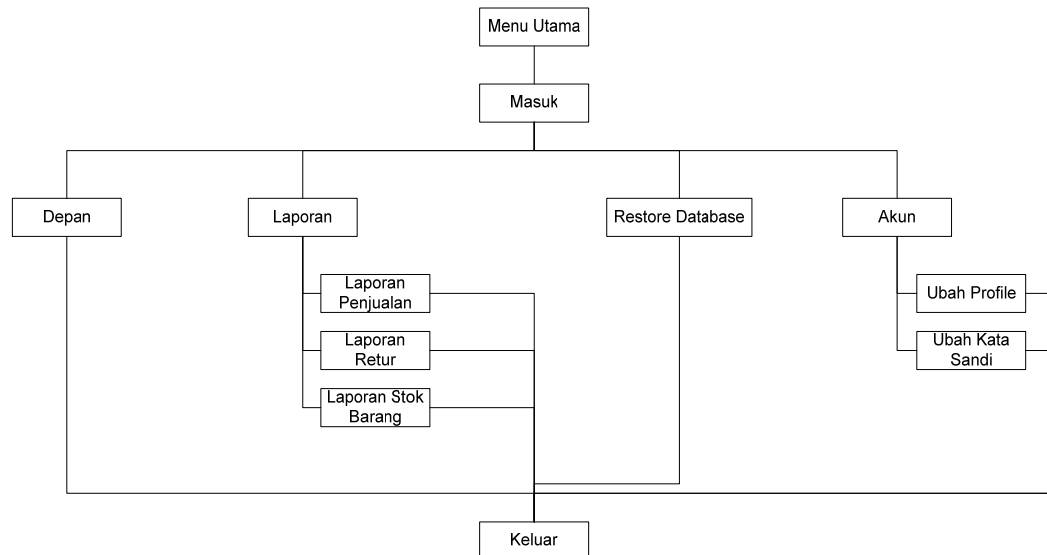
Berikut adalah struktur menu Bagian keuangan.



Gambar 3.31 Struktur Menu Bagian Keuangan

### 3. 2. 3. 5 Struktur Menu Manager

Berikut adalah struktur menu Manager.



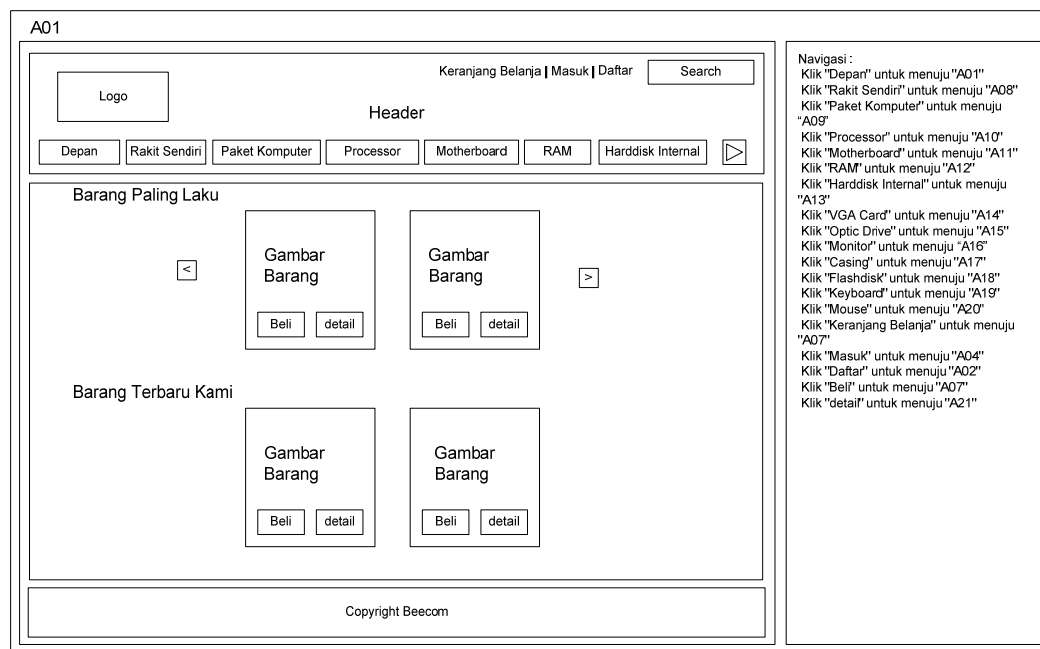
Gambar 3.32 Struktur Menu Manager

### 3. 2. 4 Perancangan Antarmuka

Perancangan antar muka bertujuan untuk memberikan gambaran tentang aplikasi yang akan dibangun. Sehingga akan mempermudah dalam mengimplementasikan aplikasi. Berikut adalah perancangan antar muka pada aplikasi yang dibangun.

#### 3. 2. 4. 1 Perancangan Antarmuka Pengunjung

##### Perancangan Antarmuka Pengunjung - Depan (A01)



Gambar 3.33 Perancangan Antarmuka Pengunjung – Depan

## Perancangan Antarmuka Pengunjung – Daftar (A02)

A02

Logo

Keranjang Belanja | Masuk | Daftar
 

Search

Header

Depan

Rakit Sendiri

Paket Komputer

Processor

Motherboard

RAM

Harddisk Internal

▶

**Mendaftar sebagai pelanggan di Beecom**

Email	<input type="text" value="Textbox 1"/>
Kata Sandi	<input type="text" value="Textbox 2"/>
Ulangi Kata Sandi	<input type="text" value="Textbox 3"/>
Nama Lengkap	<input type="text" value="Textbox 4"/>
Propinsi	<input type="text"/> ▼
Kota / Kabupaten	<input type="text"/> ▼
Alamat	<input type="text" value="Textbox 5"/>
Kode Pos	<input type="text" value="Textbox 6"/>
Nomor Telepon / Ponsel	<input type="text" value="Textbox 7"/>
Kode Captcha	<input type="text" value="Textbox 8"/>

Daftar

Copyright Beecom

**Navigasi :**

- Klik "Depan" untuk menuju "A01"
- Klik "Rakit Sendiri" untuk menuju "A08"
- Klik "Paket Komputer" untuk menuju "A09"
- Klik "Processor" untuk menuju "A10"
- Klik "Motherboard" untuk menuju "A11"
- Klik "RAM" untuk menuju "A12"
- Klik "Harddisk Internal" untuk menuju "A13"
- Klik "VGA Card" untuk menuju "A14"
- Klik "Optic Drive" untuk menuju "A15"
- Klik "Monitor" untuk menuju "A16"
- Klik "Casing" untuk menuju "A17"
- Klik "Flashdisk" untuk menuju "A18"
- Klik "Keyboard" untuk menuju "A19"
- Klik "Mouse" untuk menuju "A20"
- Klik "Keranjang Belanja" untuk menuju "A07"
- Klik "Masuk" untuk menuju "A04"
- Klik "Tombol Daftar" untuk menuju "A03"

Apabila "textbox 1, textbox 2, textbox 3, textbox 4, textbox 5, textbox 6, textbox 7, dan textbox 8" kosong maka akan muncul pesan "M47"

Apabila "textbox 1" salah maka akan muncul pesan "M48"

Apabila "textbox 2" diisi angka maka akan muncul pesan "M49"

Apabila "textbox 6" diisi huruf maka akan muncul pesan "M51"

Apabila "textbox 8" salah maka akan muncul pesan "M69"

Gambar 3.34 Perancangan Antarmuka Pengunjung – Daftar

## Perancangan Antarmuka Pengunjung – Pendaftaran Berhasil (A03)

A03

Logo

Keranjang Belanja | Masuk | Daftar
 

Search

Header

Depan

Rakit Sendiri

Paket Komputer

Processor

Motherboard

RAM

Harddisk Internal

▶

**Selamat Bergabung !**

Terima kasih anda telah mendaftar sebagai pelanggan Beecom.  
Silahkan masuk ke email anda untuk melakukan aktivasi akun.

Beecom

Copyright Beecom

**Navigasi :**

- Klik "Depan" untuk menuju "A01"
- Klik "Rakit Sendiri" untuk menuju "A08"
- Klik "Paket Komputer" untuk menuju "A09"
- Klik "Processor" untuk menuju "A10"
- Klik "Motherboard" untuk menuju "A11"
- Klik "RAM" untuk menuju "A12"
- Klik "Harddisk Internal" untuk menuju "A13"
- Klik "VGA Card" untuk menuju "A14"
- Klik "Optic Drive" untuk menuju "A15"
- Klik "Monitor" untuk menuju "A16"
- Klik "Casing" untuk menuju "A17"
- Klik "Flashdisk" untuk menuju "A18"
- Klik "Keyboard" untuk menuju "A19"
- Klik "Mouse" untuk menuju "A20"
- Klik "Keranjang Belanja" untuk menuju "A07"
- Klik "Masuk" untuk menuju "A04"
- Klik "Daftar" untuk menuju "A02"

Gambar 3.35 Perancangan Antarmuka Pengunjung – Pendaftaran Berhasil

### Perancangan Antarmuka Pengunjung – Masuk (A04)

A04

Keranjang Belanja | Masuk | Daftar

Logo

Header

Depan
Rakit Sendiri
Paket Komputer
Processor
Motherboard
RAM
Harddisk Internal

▶

Masuk

Email

Kata Sandi

Lupa Kata Sandi ?

Copyright Beecom

**Navigasi :**

- Klik "Depan" untuk menuju "A01"
- Klik "Rakit Sendiri" untuk menuju "A08"
- Klik "Paket Komputer" untuk menuju "A09"
- Klik "Processor" untuk menuju "A10"
- Klik "Motherboard" untuk menuju "A11"
- Klik "RAM" untuk menuju "A12"
- Klik "Harddisk Internal" untuk menuju "A13"
- Klik "VGA Card" untuk menuju "A14"
- Klik "Optic Drive" untuk menuju "A15"
- Klik "Monitor" untuk menuju "A16"
- Klik "Casing" untuk menuju "A17"
- Klik "Flashdisk" untuk menuju "A18"
- Klik "Keyboard" untuk menuju "A19"
- Klik "Mouse" untuk menuju "A20"
- Klik "Keranjang Belanja" untuk menuju "A07"
- Klik "Masuk" untuk menuju "A04"
- Klik "Daftar" untuk menuju "A02"
- Klik "Lupa Kata Sandi" untuk menuju "A05"
- Klik "Tombol Masuk" untuk menuju "A22"

Apabila "textbox 1" dan "textbox2" kosong maka akan muncul pesan "M55"

Apabila "textbox 1" kosong maka akan muncul pesan "M55"

Apabila "textbox 2" salah maka akan muncul pesan "M55"

Apabila "textbox 2" kosong maka akan muncul pesan "M56"

Apabila "textbox 2" salah maka akan muncul pesan "M56"

Gambar 3.36 Perancangan Antarmuka Pengunjung – Masuk

### Perancangan Antarmuka Pengunjung – Lupa Kata Sandi (A05)

A05

Keranjang Belanja | Masuk | Daftar

Logo

Header

Depan
Rakit Sendiri
Paket Komputer
Processor
Motherboard
RAM
Harddisk Internal

▶

Lupa Kata Sandi ?

Untuk membuat kata sandi baru, masukkan email yang anda gunakan untuk masuk.

Email

Copyright Beecom

**Navigasi :**

- Klik "Depan" untuk menuju "A01"
- Klik "Rakit Sendiri" untuk menuju "A08"
- Klik "Paket Komputer" untuk menuju "A09"
- Klik "Processor" untuk menuju "A10"
- Klik "Motherboard" untuk menuju "A11"
- Klik "RAM" untuk menuju "A12"
- Klik "Harddisk Internal" untuk menuju "A13"
- Klik "VGA Card" untuk menuju "A14"
- Klik "Optic Drive" untuk menuju "A15"
- Klik "Monitor" untuk menuju "A16"
- Klik "Casing" untuk menuju "A17"
- Klik "Flashdisk" untuk menuju "A18"
- Klik "Keyboard" untuk menuju "A19"
- Klik "Mouse" untuk menuju "A20"
- Klik "Keranjang Belanja" untuk menuju "A07"
- Klik "Masuk" untuk menuju "A04"
- Klik "Daftar" untuk menuju "A02"
- Klik "Lanjutkan" untuk menuju "A06"

Apabila "textbox 1" kosong maka akan muncul pesan "M47"

Apabila "textbox 1" salah maka akan muncul pesan "M48"

Apabila "textbox 1" benar maka akan muncul pesan "M67"

Gambar 3.37 Perancangan Antarmuka Pengunjung – Lupa Kata

Sandi

### Perancangan Antarmuka Pengunjung – Lupa Kata Sandi (A06)

A06

Logo

Keranjang Belanja | Masuk | Daftar

Search

Header

Depan

Rakit Sendiri

Paket Komputer

Processor

Motherboard

RAM

Harddisk Internal

▶

Lupa Kata Sandi ?

Kata Sandi telah dikirim ke email Anda

Copyright Beecom

Navigasi :

- Klik "Depan" untuk menuju "A01"
- Klik "Rakit Sendiri" untuk menuju "A08"
- Klik "Paket Komputer" untuk menuju "A09"
- Klik "Processor" untuk menuju "A10"
- Klik "Motherboard" untuk menuju "A11"
- Klik "RAM" untuk menuju "A12"
- Klik "Harddisk Internal" untuk menuju "A13"
- Klik "VGA Card" untuk menuju "A14"
- Klik "Optic Drive" untuk menuju "A15"
- Klik "Monitor" untuk menuju "A16"
- Klik "Casing" untuk menuju "A17"
- Klik "Flashdisk" untuk menuju "A18"
- Klik "Keyboard" untuk menuju "A19"
- Klik "Mouse" untuk menuju "A20"
- Klik "Keranjang Belanja" untuk menuju "A07"
- Klik "Masuk" untuk menuju "A04"
- Klik "Daftar" untuk menuju "A02"

Gambar 3.38 Perancangan Antarmuka Pengunjung – Lupa Kata Sandi

### Perancangan Antarmuka Pengunjung – Keranjang (A07)

A07

Logo

Keranjang Belanja | Masuk | Daftar

Search

Header

Depan

Rakit Sendiri

Paket Komputer

Processor

Motherboard

RAM

Harddisk Internal

▶

Keranjang Belanja

Barang	Jumlah (pcs)	Total Berat (gram)	Total Harga (IDR)
Total			

Kosongkan Keranjang

Cek Stok Barang

Teruskan Berbelanja

Lanjutkan : Alamat Pengiriman

Copyright Beecom

Navigasi :

- Klik "Depan" untuk menuju "A01"
- Klik "Rakit Sendiri" untuk menuju "A08"
- Klik "Paket Komputer" untuk menuju "A09"
- Klik "Processor" untuk menuju "A10"
- Klik "Motherboard" untuk menuju "A11"
- Klik "RAM" untuk menuju "A12"
- Klik "Harddisk Internal" untuk menuju "A13"
- Klik "VGA Card" untuk menuju "A14"
- Klik "Optic Drive" untuk menuju "A15"
- Klik "Monitor" untuk menuju "A16"
- Klik "Casing" untuk menuju "A17"
- Klik "Flashdisk" untuk menuju "A18"
- Klik "Keyboard" untuk menuju "A19"
- Klik "Mouse" untuk menuju "A20"
- Klik "Keranjang Belanja" untuk menuju "A07"
- Klik "Masuk" untuk menuju "A04"
- Klik "Daftar" untuk menuju "A02"
- Klik "Kosongkan Keranjang" untuk menuju "A07"
- Klik "Cek Stok Barang" untuk menuju "A07"
- Klik "Teruskan Belanja" untuk menuju "A01"
- Klik "Lanjutkan : Alamat Pengiriman" untuk menuju "A04"

Gambar 3.39 Perancangan Antarmuka Pengunjung – Keranjang

## Perancangan Antarmuka Pengunjung – Rakit Sendiri (A08)

A08

Keranjang Belanja | Masuk | Daftar

Logo
Header

Depan
Rakit Sendiri
Paket Komputer
Processor
Motherboard
RAM
Harddisk Internal
▶

### Rakit Komputer Anda

Silakan tentukan spek komputer rakitan yang Anda inginkan pada form berikut ini.

Nama Paket

Kebutuhan

Estimasi Biaya Rakitan ☐ Tidak Terbatas ☐ Batas Maksimum Rp.

### Item Rakitan Komputer

Item	Spek	Lihat
Processor	<input type="text" value="▼"/>	<input type="button" value="Lihat"/>
Motherboard	<input type="text" value="▼"/>	<input type="button" value="Lihat"/>
RAM	<input type="text" value="▼"/>	<input type="button" value="Lihat"/>
Harddisk	<input type="text" value="▼"/>	<input type="button" value="Lihat"/>
Casing	<input type="text" value="▼"/>	<input type="button" value="Lihat"/>
VGA Card	<input type="text" value="▼"/>	<input type="button" value="Lihat"/>
Optic Drive	<input type="text" value="▼"/>	<input type="button" value="Lihat"/>
Sound Card	<input type="text" value="▼"/>	<input type="button" value="Lihat"/>
Monitor	<input type="text" value="▼"/>	<input type="button" value="Lihat"/>
Keyboard	<input type="text" value="▼"/>	<input type="button" value="Lihat"/>
Mouse	<input type="text" value="▼"/>	<input type="button" value="Lihat"/>

Berat Paket Pengiriman xxxx gram
Harga Rakitan Rp. xxxxx

Nama Barang

Detail

Gambar

Text

an

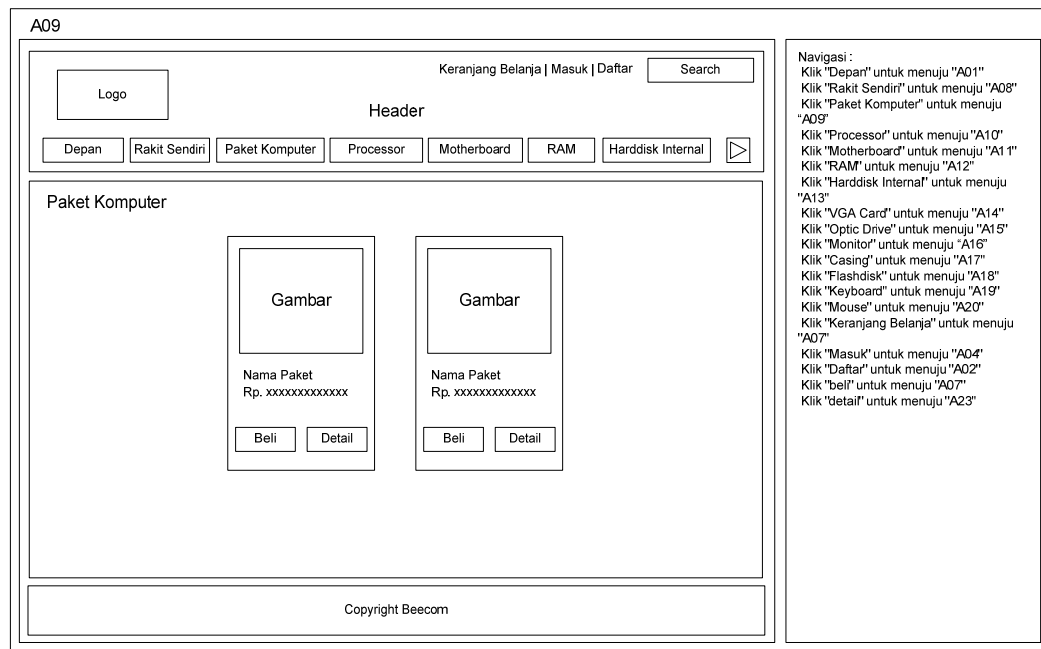
Copyright Beecom

**Navigasi :**

- Klik "Depan" untuk menuju "A01"
- Klik "Rakit Sendiri" untuk menuju "A08"
- Klik "Paket Komputer" untuk menuju "A09"
- Klik "Processor" untuk menuju "A10"
- Klik "Motherboard" untuk menuju "A11"
- Klik "RAM" untuk menuju "A12"
- Klik "Harddisk Internal" untuk menuju "A13"
- Klik "VGA Card" untuk menuju "A14"
- Klik "Optic Drive" untuk menuju "A15"
- Klik "Monitor" untuk menuju "A16"
- Klik "Casing" untuk menuju "A17"
- Klik "Flashdisk" untuk menuju "A18"
- Klik "Keyboard" untuk menuju "A19"
- Klik "Mouse" untuk menuju "A20"
- Klik "Keranjang Belanja" untuk menuju "A07"
- Klik "Beli Rakitan Ini" untuk menuju "A07"
- Klik "Ok" untuk menuju "A08"
- Klik "Lihat" untuk menuju "A08"
- Klik "Detail" untuk menuju "A08"

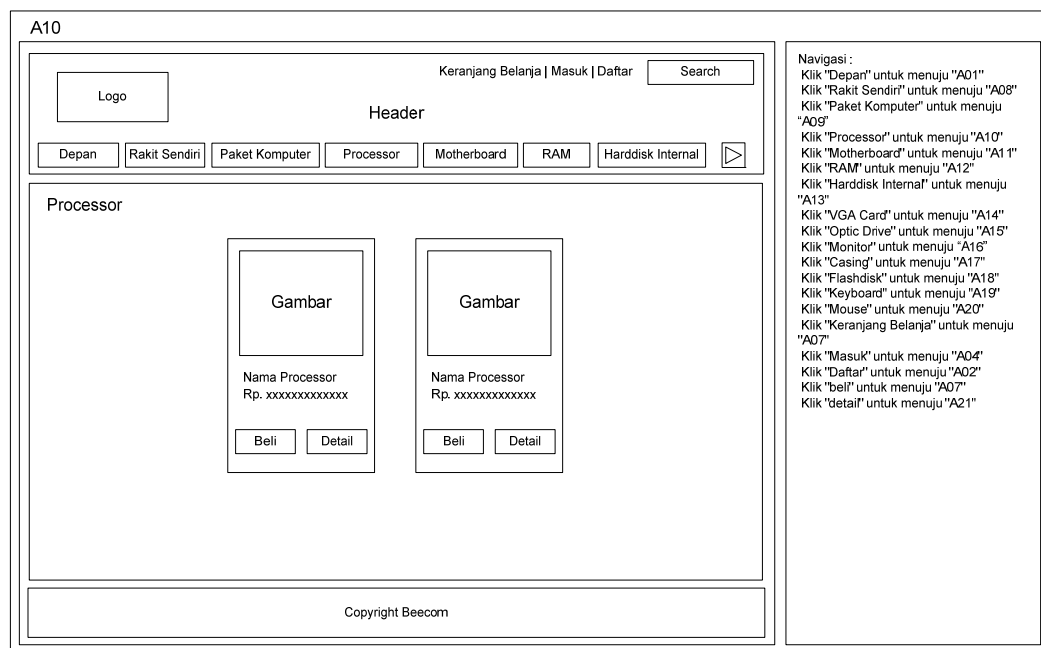
Gambar 3.40 Perancangan Antarmuka Pengunjung – Rakit Sendiri

### Perancangan Antarmuka Pengunjung – Paket Komputer (A09)



Gambar 3.41 Perancangan Antarmuka Pengunjung – Paket Komputer

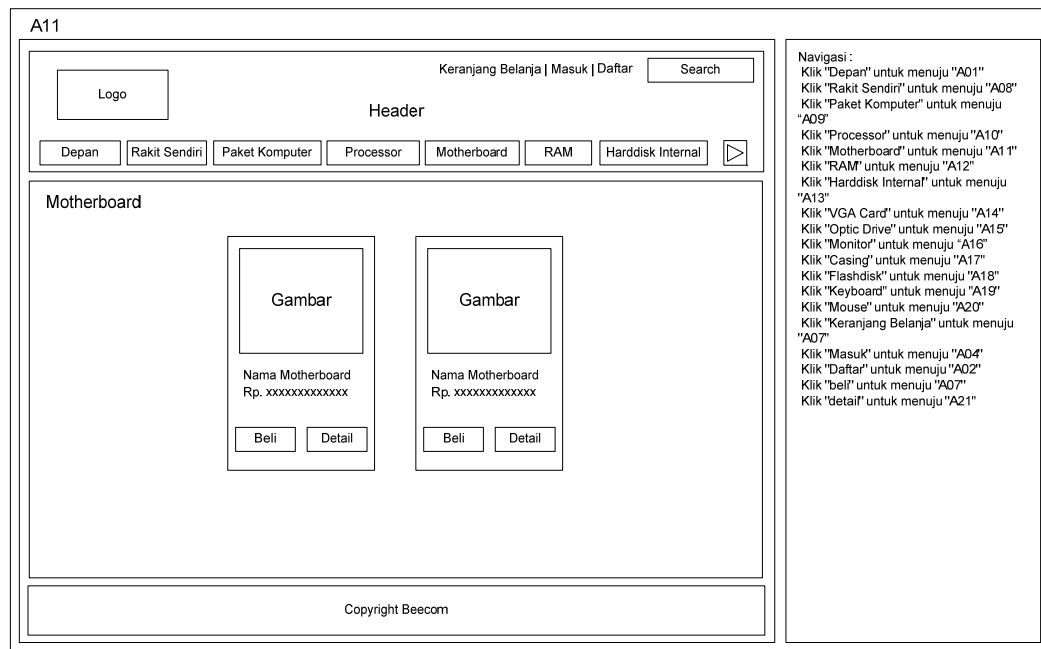
### Perancangan Antarmuka Pengunjung – Processor (A10)



Gambar 3.42 Perancangan Antarmuka Pengunjung – Processor

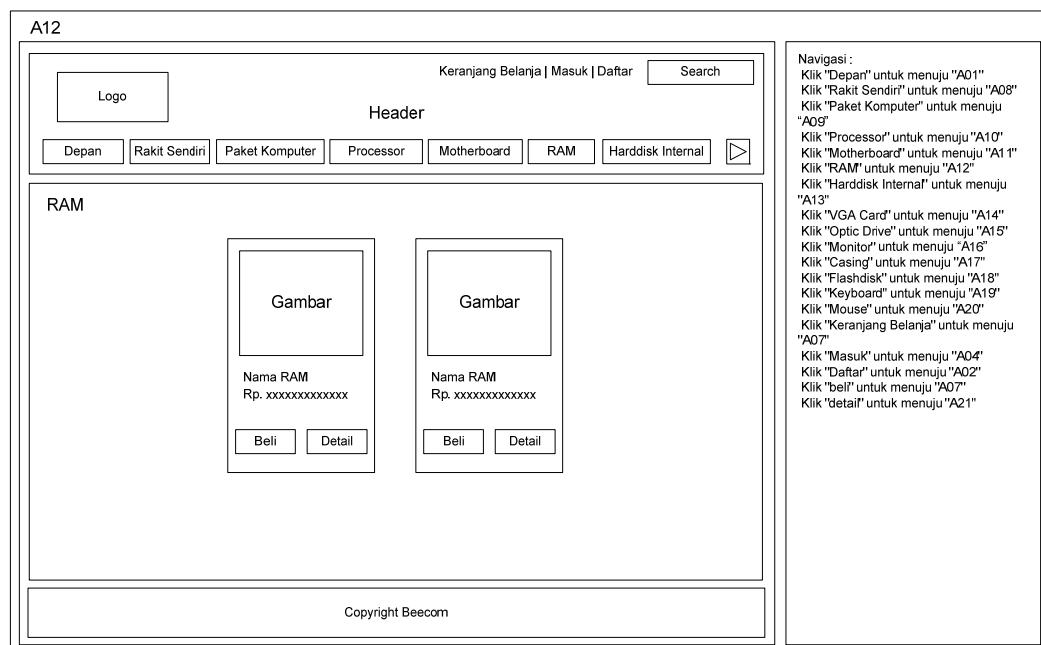


### Perancangan Antarmuka Pengunjung – Motherboard (A11)



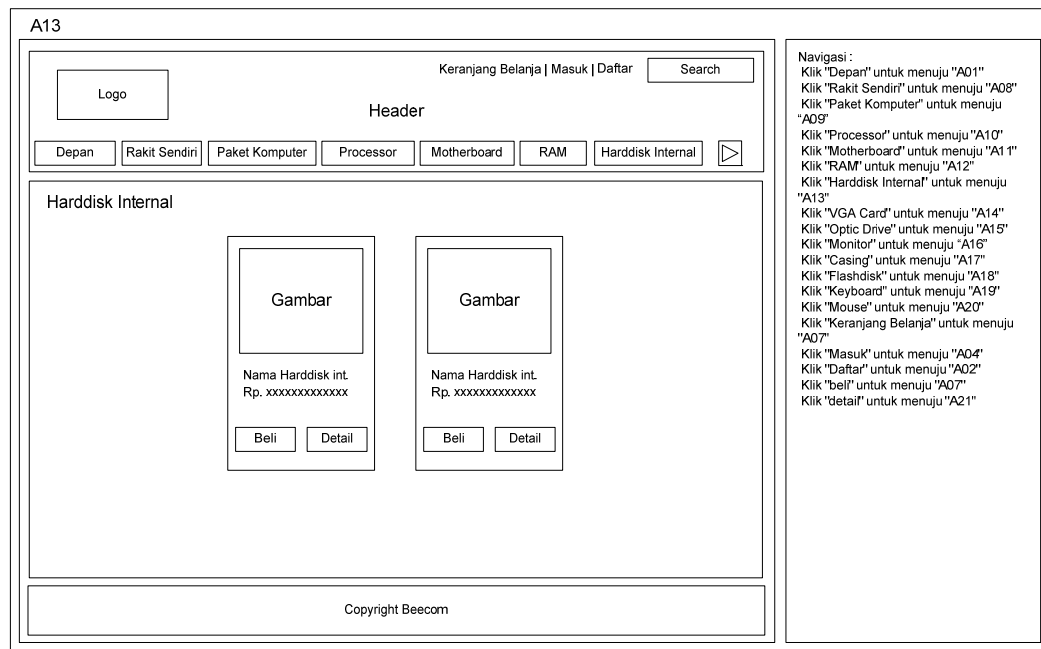
Gambar 3.43 Perancangan Antarmuka Pengunjung – Motherboard

### Perancangan Antarmuka Pengunjung – RAM (A12)



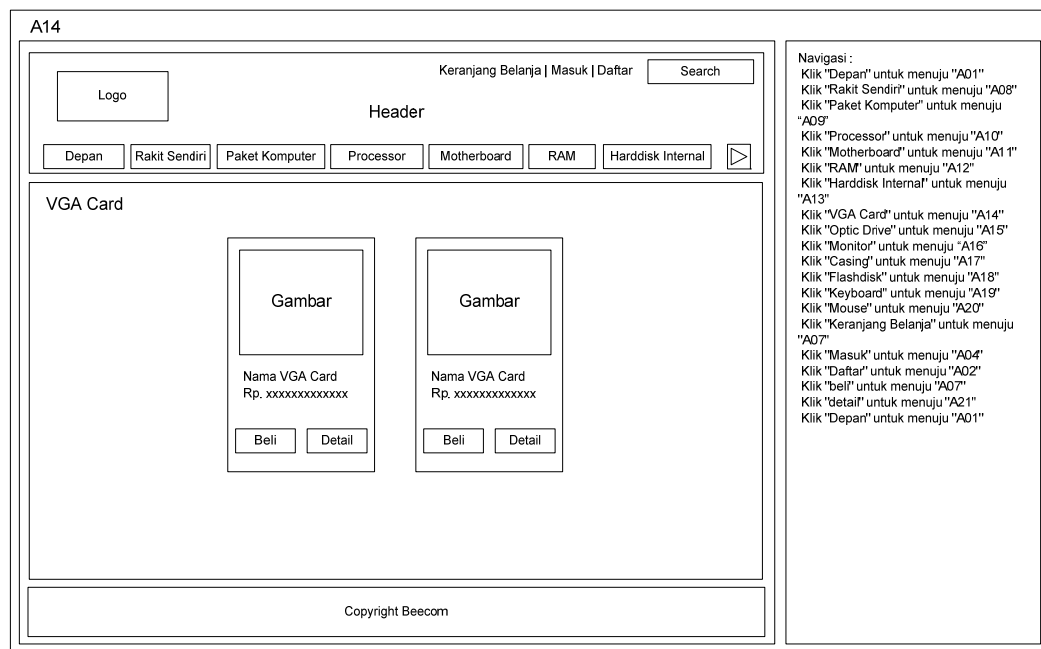
Gambar 3.44 Perancangan Antarmuka Pengunjung – RAM

### Perancangan Antarmuka Pengunjung – Harddisk Internal (A13)



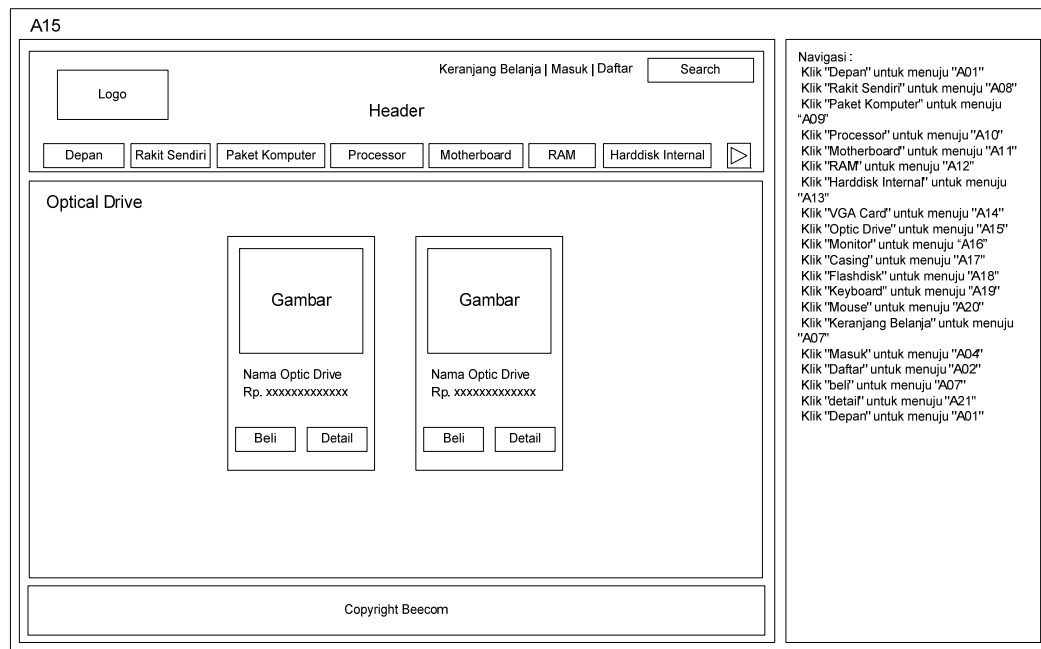
Gambar 3.45 Perancangan Antarmuka Pengunjung – Harddisk Internal

### Perancangan Antarmuka Pengunjung – VGA Card(A14)



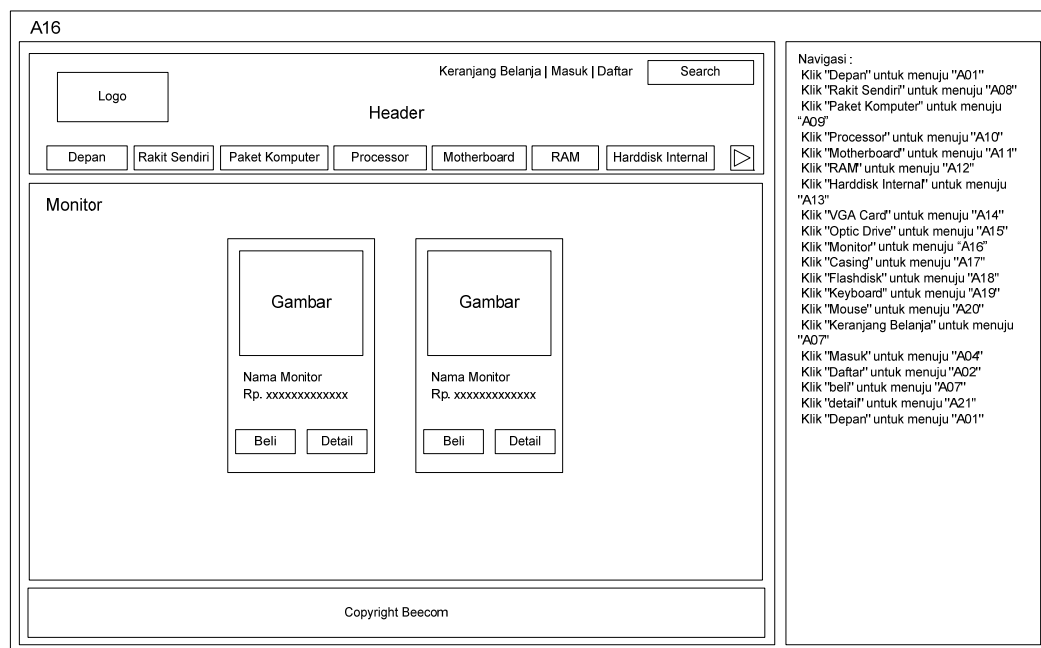
Gambar 3.46 Perancangan Antarmuka Pengunjung – VGA Card

### Perancangan Antarmuka Pengunjung – Optical Drive(A15)

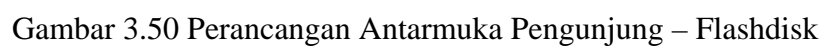


Gambar 3.47 Perancangan Antarmuka Pengunjung – Optical Drive

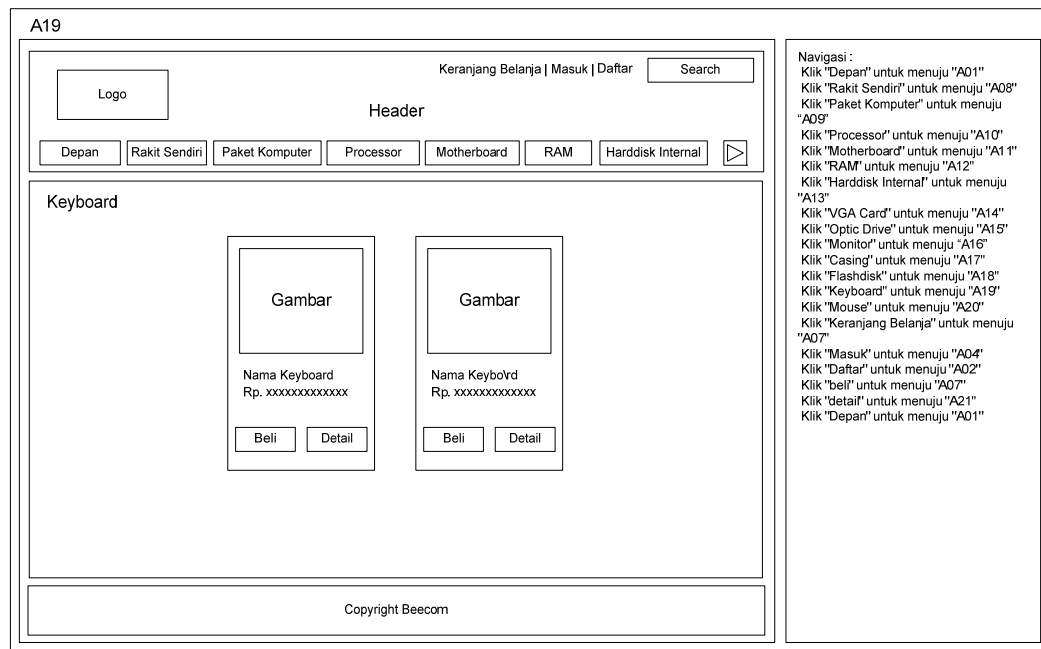
### Perancangan Antarmuka Pengunjung – Monitor (A16)



Gambar 3.48 Perancangan Antarmuka Pengunjung – Monitor

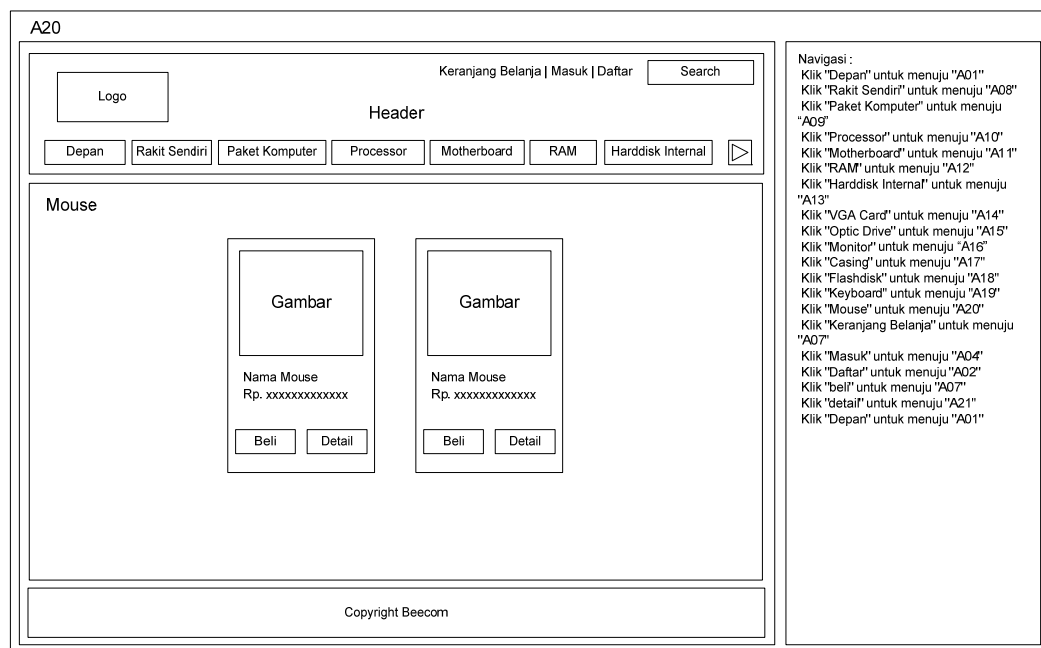


### Perancangan Antarmuka Pengunjung – Keyboard (A19)



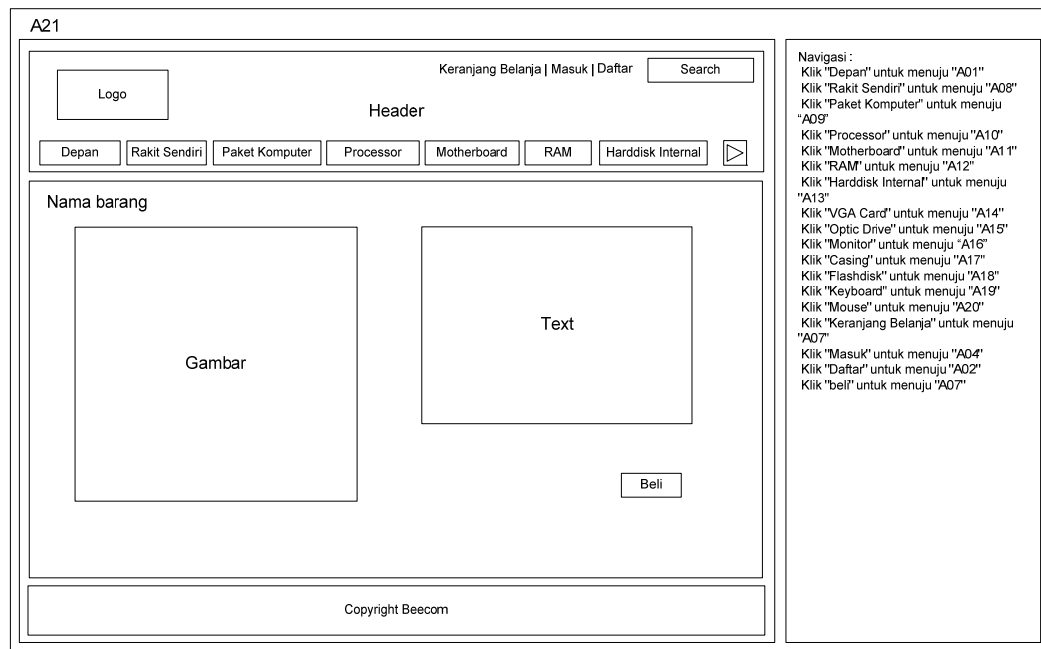
Gambar 3.51 Perancangan Antarmuka Pengunjung – Keyboard

### Perancangan Antarmuka Pengunjung – Mouse (A20)



Gambar 3.52 Perancangan Antarmuka Pengunjung – Mouse

## Perancangan Antarmuka Pengunjung – detail barang (A21)



Gambar 3.53 Perancangan Antarmuka Pengunjung – detail barang

## Perancangan Antarmuka Pengunjung – detail paket komputer (A23)

A23

Keranjang Belanja | Masuk | Daftar

Logo

Header

Depan
Rakit Sendiri
Paket Komputer
Processor
Motherboard
RAM
Harddisk Internal
▶

### Nama Paket Komputer

Gambar

Text

### Spek Paket Komputer

Kategori	Item Paket komputer
Processor	Nama Barang dan Gambar
Motherboard	Nama Barang dan Gambar
RAM	Nama Barang dan Gambar
Harddisk	Nama Barang dan Gambar
VGA Card	Nama Barang dan Gambar
Optic Drive	Nama Barang dan Gambar
Sound Card	Nama Barang dan Gambar
Casing	Nama Barang dan Gambar
Monitor	Nama Barang dan Gambar
Keyboard	Nama Barang dan Gambar
Mouse	Nama Barang dan Gambar

Copyright Beecom

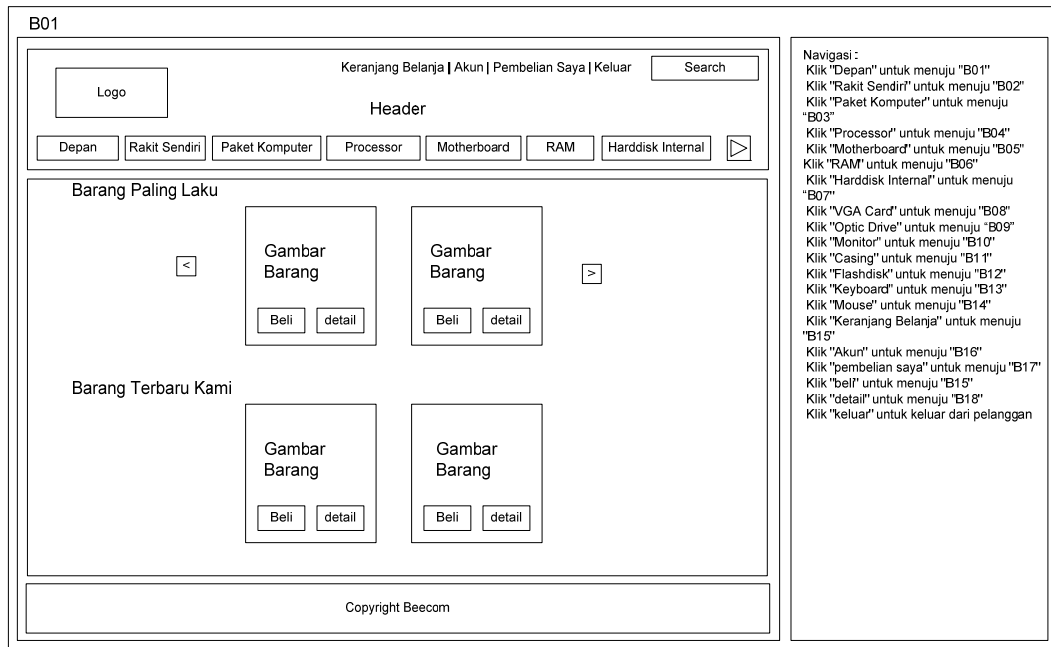
**Navigasi :**

- Klik "Depan" untuk menuju "A01"
- Klik "Rakit Sendiri" untuk menuju "A08"
- Klik "Paket Komputer" untuk menuju "A09"
- Klik "Processor" untuk menuju "A10"
- Klik "Motherboard" untuk menuju "A11"
- Klik "RAM" untuk menuju "A12"
- Klik "Harddisk Internal" untuk menuju "A13"
- Klik "VGA Card" untuk menuju "A14"
- Klik "Optic Drive" untuk menuju "A15"
- Klik "Monitor" untuk menuju "A16"
- Klik "Casing" untuk menuju "A17"
- Klik "Flashdisk" untuk menuju "A18"
- Klik "Keyboard" untuk menuju "A19"
- Klik "Mouse" untuk menuju "A20"
- Klik "Keranjang Belanja" untuk menuju "A07"
- Klik "Masuk" untuk menuju "A04"
- Klik "Daftar" untuk menuju "A02"
- Klik "Beli" untuk menuju "A07"
- Klik "Simpan Spek" untuk menyimpan Spesifikasi paket komputer

Gambar 3.54 Perancangan Antarmuka Pengunjung – detail paket komputer

### 3. 2. 4. 2 Perancangan Antarmuka Pelanggan

#### Perancangan Antarmuka Pelanggan - Depan (B01)



Gambar 3.55 Perancangan Antarmuka Pelanggan - Depan



## Perancangan Antarmuka Pelanggan – Rakit Sendiri (B02)

B02

Keranjang Belanja | Akun | Pembelian Saya | Keluar

Logo
Header

Depan
Rakit Sendiri
Paket Komputer
Processor
Motherboard
RAM
Harddisk Internal
▶

### Rakit Komputer Anda

Silakan tentukan spek komputer rakitan yang Anda inginkan pada form berikut ini.

Nama Paket

Kebutuhan

Estimasi Biaya Rakitan ☐ Tidak Terbatas ☐ Batas Maksimum Rp.

### Item Rakitan Komputer

Item	Spek	Lihat
Processor	<input type="text" value="▼"/>	<input type="button" value="Lihat"/>
Motherboard	<input type="text" value="▼"/>	<input type="button" value="Lihat"/>
RAM	<input type="text" value="▼"/>	<input type="button" value="Lihat"/>
Harddisk	<input type="text" value="▼"/>	<input type="button" value="Lihat"/>
Casing	<input type="text" value="▼"/>	<input type="button" value="Lihat"/>
VGA Card	<input type="text" value="▼"/>	<input type="button" value="Lihat"/>
Optic Drive	<input type="text" value="▼"/>	<input type="button" value="Lihat"/>
Sound Card	<input type="text" value="▼"/>	<input type="button" value="Lihat"/>
Monitor	<input type="text" value="▼"/>	<input type="button" value="Lihat"/>
Keyboard	<input type="text" value="▼"/>	<input type="button" value="Lihat"/>
Mouse	<input type="text" value="▼"/>	<input type="button" value="Lihat"/>

Berat Paket Pengiriman xxxx gram
Harga Rakitan Rp. xxxxx

Nama Barang

Detail

Gambar

Text

an

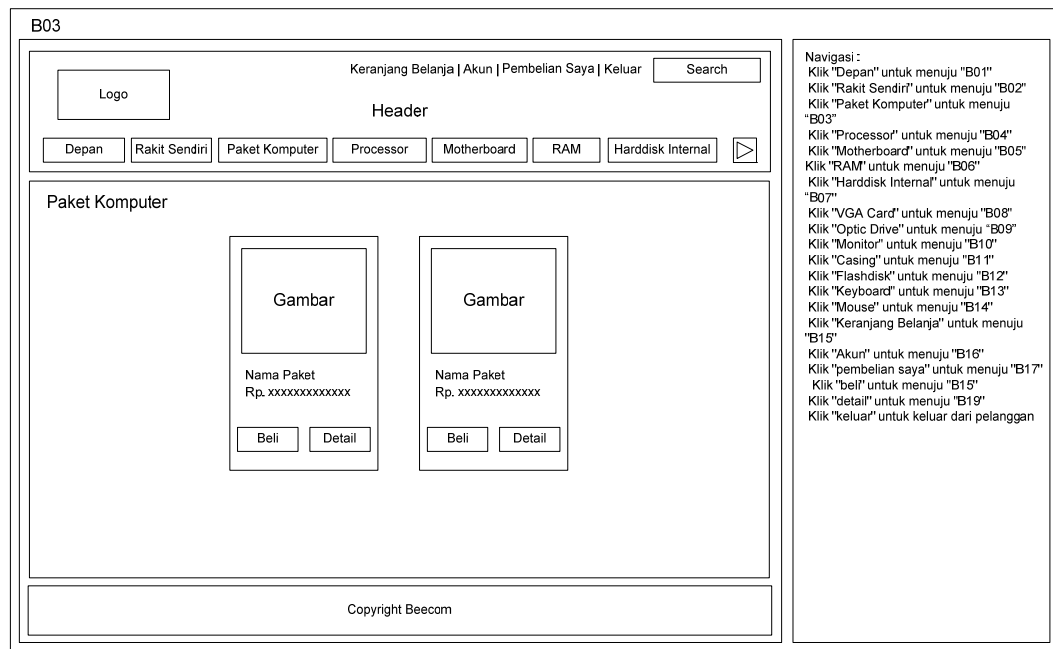
Copyright Beecom

**Navigasi :**

- Klik "Depan" untuk menuju "B02"
- Klik "Rakit Sendiri" untuk menuju "B30"
- Klik "Paket Komputer" untuk menuju "B03"
- Klik "Processor" untuk menuju "B04"
- Klik "Motherboard" untuk menuju "B05"
- Klik "RAM" untuk menuju "B06"
- Klik "Harddisk Internal" untuk menuju "B07"
- Klik "VGA Card" untuk menuju "B08"
- Klik "Optic Drive" untuk menuju "B09"
- Klik "Monitor" untuk menuju "B10"
- Klik "Casing" untuk menuju "B11"
- Klik "Flashdisk" untuk menuju "B12"
- Klik "Keyboard" untuk menuju "B13"
- Klik "Mouse" untuk menuju "B14"
- Klik "Keranjang Belanja" untuk menuju "B15"
- Klik "Akun" untuk menuju "B16"
- Klik "pembelian saya" untuk menuju "B17"
- Klik "Beli Rakitan Komputer Ini" untuk menuju "B15"
- Klik "Ok" untuk menuju "B02"
- Klik "Lihat" untuk menuju "B02"
- Klik "Detail" untuk menuju "B02"
- Klik "Keterangan" untuk menuju "B02"
- Klik "keluar" untuk keluar dari pelanggan

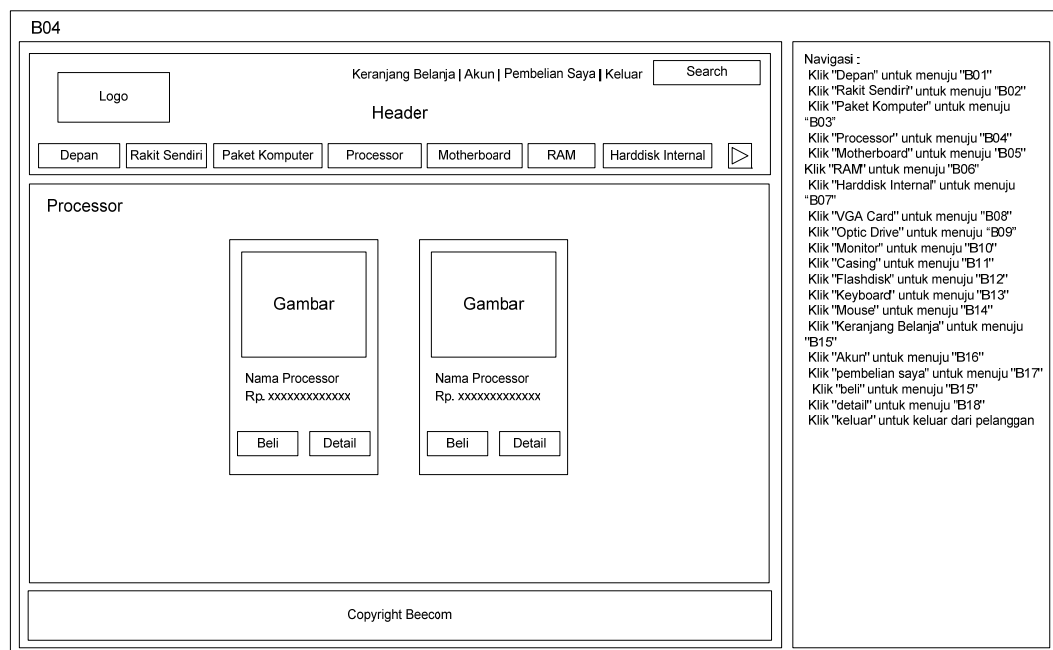
Gambar 3.56 Perancangan Antarmuka Pelanggan – Rakit Sendiri

### Perancangan Antarmuka Pelanggan – Paket Komputer (B03)



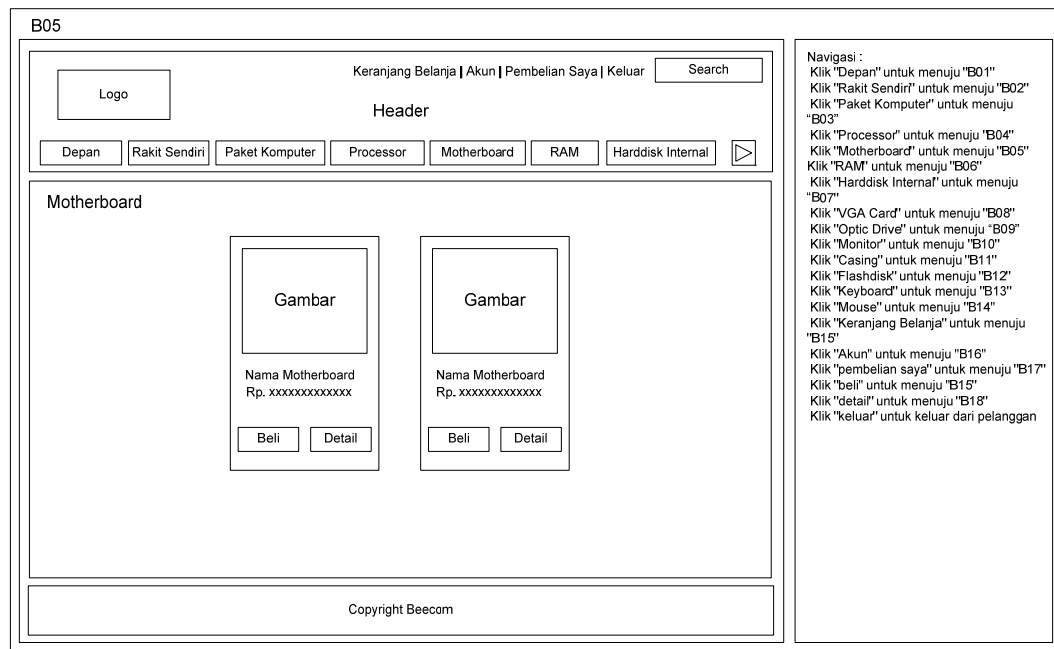
Gambar 3.57 Perancangan Antarmuka Pelanggan – Paket Komputer

### Perancangan Antarmuka Pelanggan – Processor (B04)



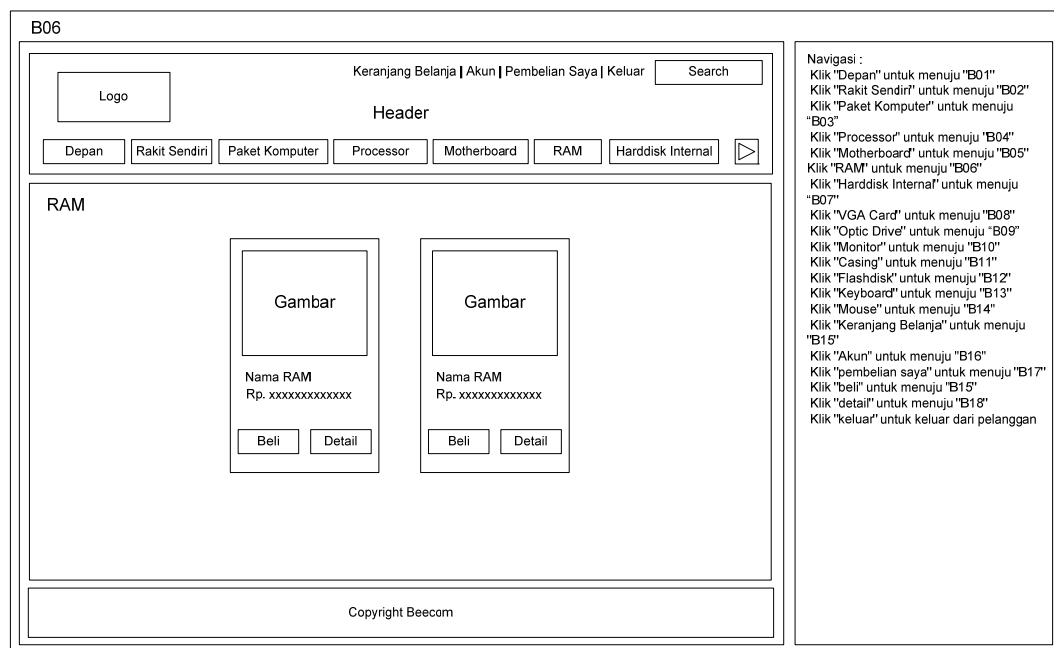
Gambar 3.58 Perancangan Antarmuka Pelanggan – Processor

## Perancangan Antarmuka Pelanggan – Motherboard (B05)



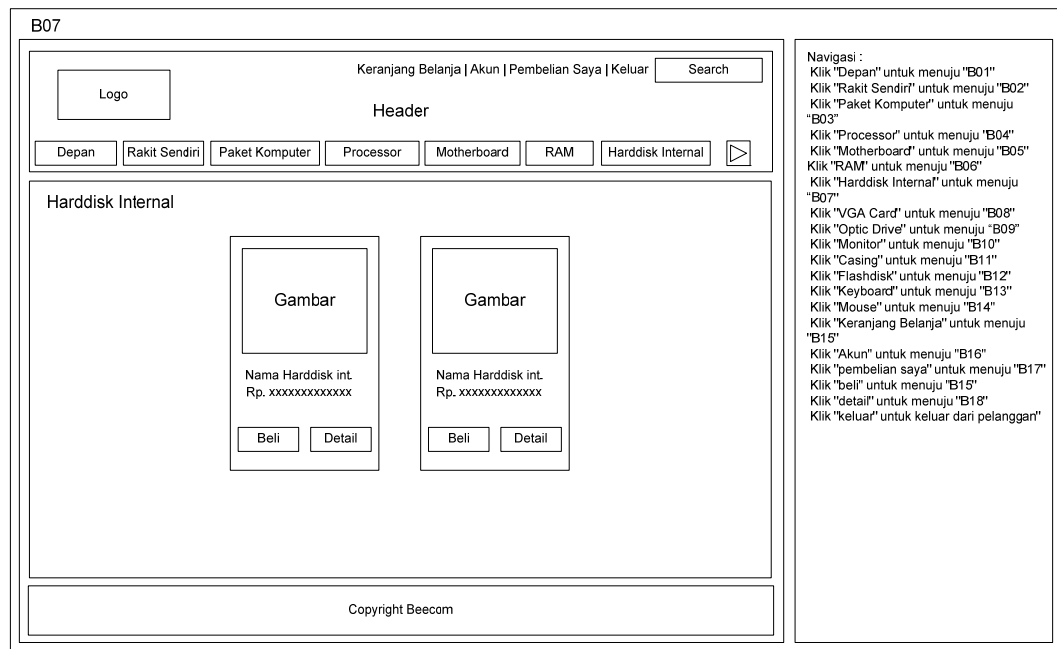
Gambar 3.59 Perancangan Antarmuka Pelanggan – Motherboard

## Perancangan Antarmuka Pelanggan – RAM (B06)



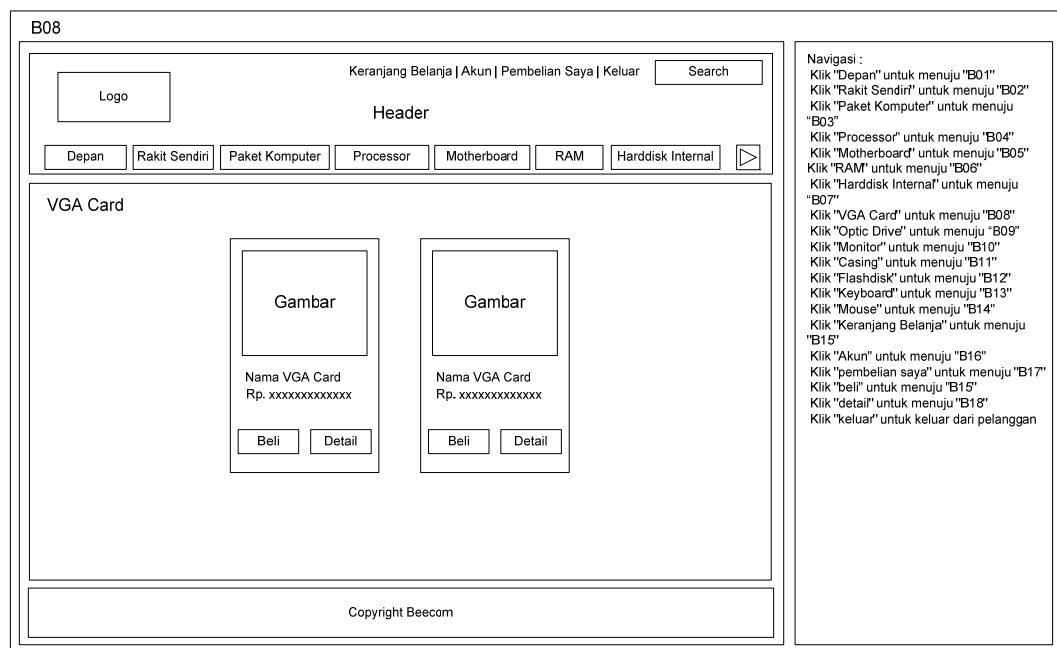
Gambar 3.60 Perancangan Antarmuka Pelanggan – RAM

### Perancangan Antarmuka Pelanggan – Harddisk Internal (B07)



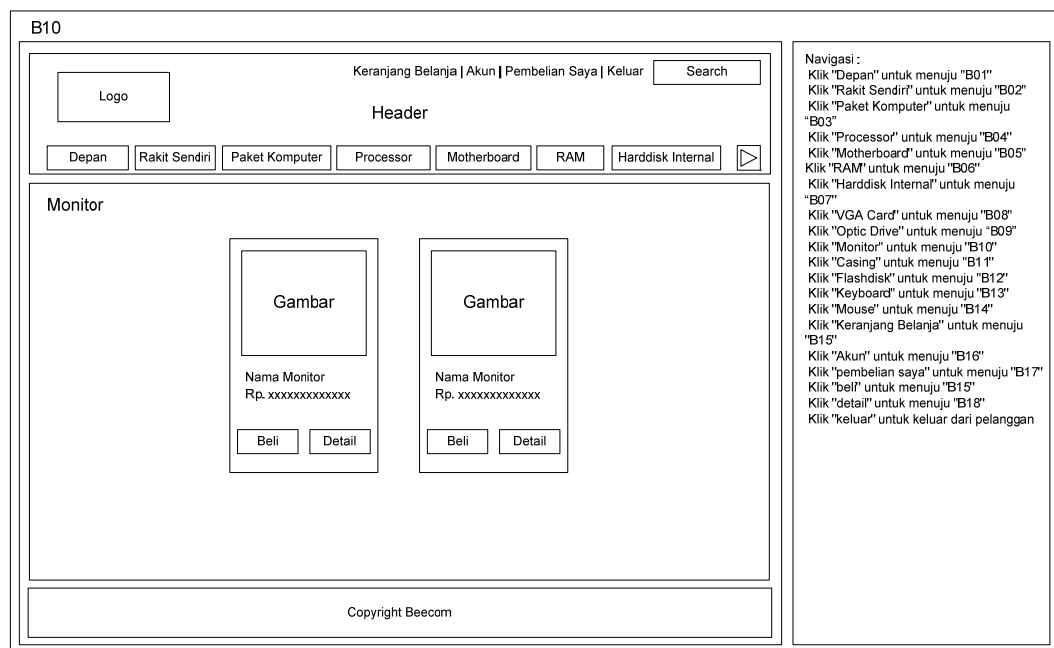
Gambar 3.61 Perancangan Antarmuka Pelanggan – Harddisk Internal

### Perancangan Antarmuka Pelanggan – VGA Card(B08)



Gambar 3.62 Perancangan Antarmuka Pelanggan – VGA Card

## Perancangan Antarmuka Pelanggan – Monitor (B10)



Gambar 3.64 Perancangan Antarmuka Pelanggan – Monitor

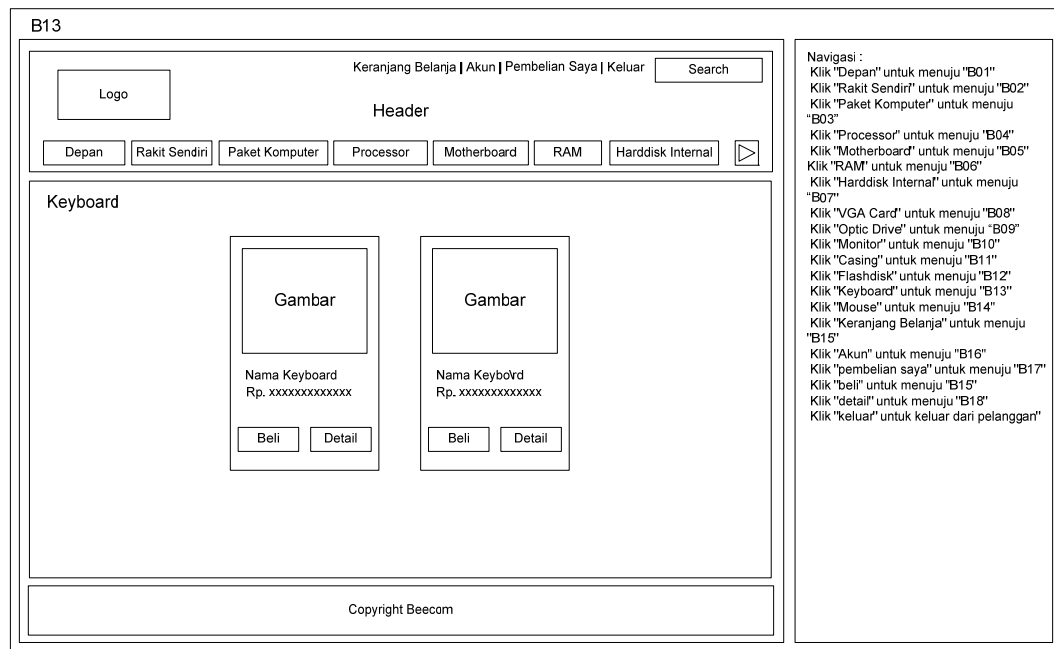
B11

Gambar 2.65 Perancangan Antarmuka Delenggan – Casing

B12

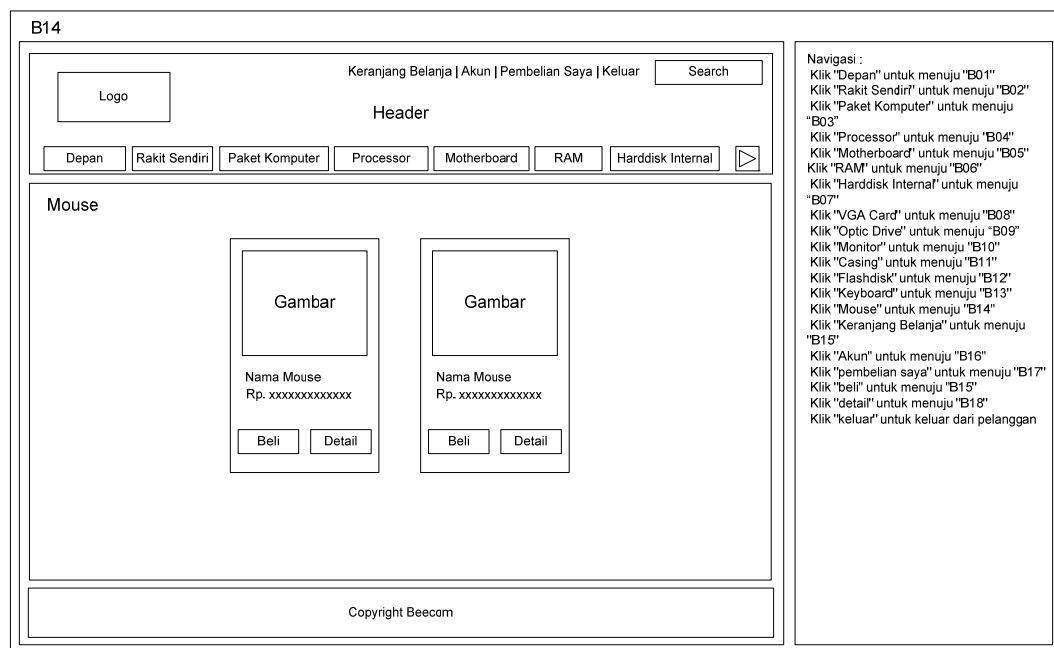
Case	Age	Sex	Site	Pathologic	Survival
1	60	M	Rectum	Adenocarcinoma	10 mo
2	65	M	Rectum	Adenocarcinoma	12 mo
3	70	M	Rectum	Adenocarcinoma	18 mo
4	75	M	Rectum	Adenocarcinoma	24 mo
5	80	M	Rectum	Adenocarcinoma	30 mo
6	85	M	Rectum	Adenocarcinoma	36 mo
7	90	M	Rectum	Adenocarcinoma	42 mo
8	95	M	Rectum	Adenocarcinoma	48 mo
9	100	M	Rectum	Adenocarcinoma	54 mo
10	105	M	Rectum	Adenocarcinoma	60 mo
11	110	M	Rectum	Adenocarcinoma	66 mo
12	115	M	Rectum	Adenocarcinoma	72 mo
13	120	M	Rectum	Adenocarcinoma	78 mo
14	125	M	Rectum	Adenocarcinoma	84 mo
15	130	M	Rectum	Adenocarcinoma	90 mo
16	135	M	Rectum	Adenocarcinoma	96 mo
17	140	M	Rectum	Adenocarcinoma	102 mo
18	145	M	Rectum	Adenocarcinoma	108 mo
19	150	M	Rectum	Adenocarcinoma	114 mo
20	155	M	Rectum	Adenocarcinoma	120 mo
21	160	M	Rectum	Adenocarcinoma	126 mo
22	165	M	Rectum	Adenocarcinoma	132 mo
23	170	M	Rectum	Adenocarcinoma	138 mo
24	175	M	Rectum	Adenocarcinoma	144 mo
25	180	M	Rectum	Adenocarcinoma	150 mo
26	185	M	Rectum	Adenocarcinoma	156 mo
27	190	M	Rectum	Adenocarcinoma	162 mo
28	195	M	Rectum	Adenocarcinoma	168 mo
29	200	M	Rectum	Adenocarcinoma	174 mo
30	205	M	Rectum	Adenocarcinoma	180 mo
31	210	M	Rectum	Adenocarcinoma	186 mo
32	215	M	Rectum	Adenocarcinoma	192 mo
33	220	M	Rectum	Adenocarcinoma	198 mo
34	225	M	Rectum	Adenocarcinoma	204 mo
35	230	M	Rectum	Adenocarcinoma	210 mo
36	235	M	Rectum	Adenocarcinoma	216 mo
37	240	M	Rectum	Adenocarcinoma	222 mo
38	245	M	Rectum	Adenocarcinoma	228 mo
39	250	M	Rectum	Adenocarcinoma	234 mo
40	255	M	Rectum	Adenocarcinoma	240 mo
41	260	M	Rectum	Adenocarcinoma	246 mo
42	265	M	Rectum	Adenocarcinoma	252 mo
43	270	M	Rectum	Adenocarcinoma	258 mo
44	275	M	Rectum	Adenocarcinoma	264 mo
45	280	M	Rectum	Adenocarcinoma	270 mo
46	285	M	Rectum	Adenocarcinoma	276 mo
47	290	M	Rectum	Adenocarcinoma	282 mo
48	295	M	Rectum	Adenocarcinoma	288 mo
49	300	M	Rectum	Adenocarcinoma	294 mo
50	305	M	Rectum	Adenocarcinoma	300 mo
51	310	M	Rectum	Adenocarcinoma	306 mo
52	315	M	Rectum	Adenocarcinoma	312 mo
53	320	M	Rectum	Adenocarcinoma	318 mo
54	325	M	Rectum	Adenocarcinoma	324 mo
55	330	M	Rectum	Adenocarcinoma	330 mo
56	335	M	Rectum	Adenocarcinoma	336 mo
57	340	M	Rectum	Adenocarcinoma	342 mo
58	345	M	Rectum	Adenocarcinoma	348 mo
59	350	M	Rectum	Adenocarcinoma	354 mo
60	355	M	Rectum	Adenocarcinoma	360 mo
61	360	M	Rectum	Adenocarcinoma	366 mo
62	365	M	Rectum	Adenocarcinoma	372 mo
63	370	M	Rectum	Adenocarcinoma	378 mo
64	375	M	Rectum	Adenocarcinoma	384 mo
65	380	M	Rectum	Adenocarcinoma	390 mo
66	385	M	Rectum	Adenocarcinoma	396 mo
67	390	M	Rectum	Adenocarcinoma	402 mo
68	395	M	Rectum	Adenocarcinoma	

### Perancangan Antarmuka Pelanggan – Keyboard (B13)



Gambar 3.67 Perancangan Antarmuka Pelanggan – Keyboard

### Perancangan Antarmuka Pelanggan – Mouse (B14)



Gambar 3.68 Perancangan Antarmuka Pelanggan – Mouse

## Perancangan Antarmuka Pelanggan – Keranjang (B15)

B15

Keranjang Belanja | Akun | Pembelian Saya | Keluar

Search

Header

Depan

Rakit Sendiri

Paket Komputer

Processor

Motherboard

RAM

Harddisk Internal

▶

Keranjang Belanja

Barang	Jumlah (pcs)	Total Berat (gram)	Total Harga (IDR)
Total			

Kosongkan Keranjang

Cek Stok Barang

Teruskan Berbelanja

Lanjutkan : Alamat Pengiriman

Copyright Beecom

**Navigasi :**

- Klik "Depan" untuk menuju "B01"
- Klik "Rakit Sendiri" untuk menuju "B02"
- Klik "Paket Komputer" untuk menuju "B03"
- Klik "Processor" untuk menuju "B04"
- Klik "Motherboard" untuk menuju "B05"
- Klik "RAM" untuk menuju "B06"
- Klik "Harddisk Internal" untuk menuju "B07"
- Klik "VGA Card" untuk menuju "B08"
- Klik "Optic Drive" untuk menuju "B09"
- Klik "Monitor" untuk menuju "B10"
- Klik "Casing" untuk menuju "B11"
- Klik "Flashdisk" untuk menuju "B12"
- Klik "Keyboard" untuk menuju "B13"
- Klik "Mouse" untuk menuju "B14"
- Klik "Keranjang Belanja" untuk menuju "B15"
- Klik "Akun" untuk menuju "B16"
- Klik "pembelian saya" untuk menuju "B17"
- Klik "Kosongkan Keranjang" untuk menuju "B15"
- Klik "Cek Stok Barang" untuk menuju "B15"
- Klik "Bel" untuk menuju "B15"
- Klik "Detail" untuk menuju "B18"
- Klik "Teruskan Belanja" untuk menuju "B01"
- Klik "Lanjutkan : Alamat Pengiriman" untuk menuju "B20"
- Klik "keluar" untuk keluar dari pelanggan

Gambar 3.69 Perancangan Antarmuka Pelanggan – Keranjang

## Perancangan Antarmuka Pelanggan – Akun (B16)

B16

Keranjang Belanja | Akun | Pembelian Saya | Keluar

Search

Header

Depan

Rakit Sendiri

Paket Komputer

Processor

Motherboard

RAM

Harddisk Internal

▶

Informasi Akun

Nama Lengkap	xxxxxxxxxxxxxx
Email	xxxxxxxxxxxxxx
Propinsi	xxxxxxxxxxxxxx
Kota	xxxxxxxxxxxxxx
Alamat	xxxxxxxxxxxxxx
Kodepos	xxxxxxxxxxxxxx
Telepon	xxxxxxxxxxxxxx

Ubah Informasi Saya

Ubah Kata Sandi

**Navigasi :**

- Klik "Depan" untuk menuju "B01"
- Klik "Rakit Sendiri" untuk menuju "B02"
- Klik "Paket Komputer" untuk menuju "B03"
- Klik "Processor" untuk menuju "B04"
- Klik "Motherboard" untuk menuju "B05"
- Klik "RAM" untuk menuju "B06"
- Klik "Harddisk Internal" untuk menuju "B07"
- Klik "VGA Card" untuk menuju "B08"
- Klik "Optic Drive" untuk menuju "B09"
- Klik "Monitor" untuk menuju "B10"
- Klik "Casing" untuk menuju "B11"
- Klik "Flashdisk" untuk menuju "B12"
- Klik "Keyboard" untuk menuju "B13"
- Klik "Mouse" untuk menuju "B14"
- Klik "Keranjang Belanja" untuk menuju "B15"
- Klik "Akun" untuk menuju "B16"
- Klik "pembelian saya" untuk menuju "B17"
- Klik "Ubah Informasi saya" untuk menuju "B21"
- Klik "Ubah Kata Sandi" untuk menuju "B22"
- Klik "keluar" untuk keluar dari pelanggan

Gambar 3.70 Perancangan Antarmuka Pelanggan – Akun



### Perancangan Antarmuka Pelanggan – Pembelian Saya (B17)

B17

Logo

Keranjang Belanja | Akun | Pembelian Saya | Keluar
 

Search

Header

Depan

Rakit Sendiri

Paket Komputer

Processor

Motherboard

RAM

Harddisk Internal

▶

Pembelian Berjalan

No	No. Pembelian	Tanggal	Status	Aksi
1	0001	Minggu, 3 Juni 2012 pukul 00:26	Belum Bayar	<a href="#">Detail</a>
		<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div>Batal</div> <div>Konfirmasi Pembayaran</div> <div>Paypal</div> </div>		
2	0002	Minggu, 3 Juni 2012 pukul 00:26	Dikirim	<a href="#">Detail</a>
		<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div>Batal</div> <div>Konfirmasi Pembayaran</div> <div>Paypal</div> </div>		

History Pembelian

No.	No. Pembelian	Tanggal	Nilai	Status	Aksi
1	xxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxxx	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div>Retur</div> <div>Detail</div> </div>
2	xxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxxx	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div>Retur</div> <div>Detail</div> </div>

Copyright Beecom

Navigasi :

- Klik "Depan" untuk menuju "B01"
- Klik "Rakit Sendiri" untuk menuju "B02"
- Klik "Paket Komputer" untuk menuju "B03"
- Klik "Processor" untuk menuju "B04"
- Klik "Motherboard" untuk menuju "B05"
- Klik "RAM" untuk menuju "B06"
- Klik "Harddisk Internal" untuk menuju "B07"
- Klik "VGA Card" untuk menuju "B08"
- Klik "Optic Drive" untuk menuju "B09"
- Klik "Monitor" untuk menuju "B10"
- Klik "Casing" untuk menuju "B11"
- Klik "Flashdisk" untuk menuju "B12"
- Klik "Keyboard" untuk menuju "B13"
- Klik "Mouse" untuk menuju "B14"
- Klik "Keranjang Belanja" untuk menuju "B15"
- Klik "Akun" untuk menuju "B16"
- Klik "pembelian saya" untuk menuju "B17"
- Klik "Konfirmasi Pembayaran" untuk menuju "B23"
- Klik "Paypal" untuk menuju "B23"
- Klik "detail" untuk menuju "B25"
- Klik "retur" untuk menuju "B24"
- Klik "keluar" untuk keluar dari pelanggan

Gambar 3.71 Perancangan Antarmuka Pelanggan – Pembelian Saya

### Perancangan Antarmuka Pelanggan – detail barang (B18)

B18

Logo

Keranjang Belanja | Akun | Pembelian Saya | Keluar
 

Search

Header

Depan

Rakit Sendiri

Paket Komputer

Processor

Motherboard

RAM

Harddisk Internal

▶

Nama barang

Gambar

Text

Beli

Copyright Beecom

Navigasi :

- Klik "Depan" untuk menuju "B01"
- Klik "Rakit Sendiri" untuk menuju "B02"
- Klik "Paket Komputer" untuk menuju "B03"
- Klik "Processor" untuk menuju "B04"
- Klik "Motherboard" untuk menuju "B05"
- Klik "RAM" untuk menuju "B06"
- Klik "Harddisk Internal" untuk menuju "B07"
- Klik "VGA Card" untuk menuju "B08"
- Klik "Optic Drive" untuk menuju "B09"
- Klik "Monitor" untuk menuju "B10"
- Klik "Casing" untuk menuju "B11"
- Klik "Flashdisk" untuk menuju "B12"
- Klik "Keyboard" untuk menuju "B13"
- Klik "Mouse" untuk menuju "B14"
- Klik "Keranjang Belanja" untuk menuju "B15"
- Klik "Akun" untuk menuju "B16"
- Klik "pembelian saya" untuk menuju "B17"
- Klik "Beli" untuk menuju "B15"
- Klik "keluar" untuk keluar dari pelanggan

Gambar 3.72 Perancangan Antarmuka Pelanggan – detail barang

Gambar 3.73 Perancangan Antarmuka Pelanggan – detail paket komputer

### Perancangan Antarmuka Pelanggan – alamat pengiriman (B20)

B20

Logo

Keranjang Belanja | Akun | Pembelian Saya | Keluar

Search

Header

Depan

Rakit Sendiri

Paket Komputer

Processor

Motherboard

RAM

Harddisk Internal

▶

#### 2. Alamat Pengiriman

Pemilihan Penerima barang pembelian

☐ Kirim ke alamat akun saya

Text

☐ Kirim ke Alamat lain

Nama Lengkap

Propinsi

Kota / Kabupaten

Alamat

Kode Pos

Nomor Telepon / Ponsel

Keranjang Belanja

Pilih Paket Pengiriman

Copyright Beecom

Navigasi :

- Klik "Depan" untuk menuju "B01"
- Klik "Rakit Sendiri" untuk menuju "B02"
- Klik "Paket Komputer" untuk menuju "B03"
- Klik "Processor" untuk menuju "B04"
- Klik "Motherboard" untuk menuju "B05"
- Klik "RAM" untuk menuju "B06"
- Klik "Harddisk Internal" untuk menuju "B07"
- Klik "VGA Card" untuk menuju "B08"
- Klik "Optic Drive" untuk menuju "B09"
- Klik "Monitor" untuk menuju "B10"
- Klik "Casing" untuk menuju "B11"
- Klik "Flashdisk" untuk menuju "B12"
- Klik "Keyboard" untuk menuju "B13"
- Klik "Mouse" untuk menuju "B14"
- Klik "Keranjang Belanja" untuk menuju "B15"
- Klik "Akun" untuk menuju "B16"
- Klik "pembelian saya" untuk menuju "B17"
- Klik "Keranjang Belanja" untuk menuju "B15"
- Klik "Pilih Paket Pengiriman" untuk menuju "B26"
- Klik "keluar" untuk keluar dari pelanggan

Apabila "textbox 1, textbox 2, dan textbox 3" kosong maka akan muncul pesan "M47"

Gambar 3.74 Perancangan Antarmuka Pelanggan – alamat pengiriman

### Perancangan Antarmuka Pelanggan – Ubah Data Pribadi (B21)

B21

Logo

Keranjang Belanja | Akun | Pembelian Saya | Keluar

Search

Header

Depan

Rakit Sendiri

Paket Komputer

Processor

Motherboard

RAM

Harddisk Internal

▶

#### Ubah Data Pribadi

Email

Nama Lengkap

Propinsi

Kota / Kabupaten

Alamat

Kode Pos

Nomor Telepon / Ponsel

Batal

Simpan Perubahan

Copyright Beecom

Navigasi :

- Klik "Depan" untuk menuju "B01"
- Klik "Rakit Sendiri" untuk menuju "B02"
- Klik "Paket Komputer" untuk menuju "B03"
- Klik "Processor" untuk menuju "B04"
- Klik "Motherboard" untuk menuju "B05"
- Klik "RAM" untuk menuju "B06"
- Klik "Harddisk Internal" untuk menuju "B07"
- Klik "VGA Card" untuk menuju "B08"
- Klik "Optic Drive" untuk menuju "B09"
- Klik "Monitor" untuk menuju "B10"
- Klik "Casing" untuk menuju "B11"
- Klik "Flashdisk" untuk menuju "B12"
- Klik "Keyboard" untuk menuju "B13"
- Klik "Mouse" untuk menuju "B14"
- Klik "Keranjang Belanja" untuk menuju "B15"
- Klik "Akun" untuk menuju "B16"
- Klik "pembelian saya" untuk menuju "B17"
- Klik "Simpan Perubahan" untuk menuju "B16"
- Klik "batal" untuk menuju "B16"
- Klik "keluar" untuk keluar dari pelanggan

Gambar 3.75 Perancangan Antarmuka Pelanggan – Ubah Data Pribadi

C 1 376 B	A 1 1 B 1	U 1 K 1 S 1
-----------	-----------	-------------

B23

[illegible]

## Perancangan Antarmuka Pelanggan – Retur (B24)

B24

Logo

Keranjang Belanja | Akun | Pembelian Saya | Keluar

Header

Search

Depan
Rakit Sendiri
Paket Komputer
Processor
Motherboard
RAM
Harddisk Internal
▶

Pengajuan Retur Pembelian

No	No. Pembelian	Barang	Diretur	Alasan
1	xxxxxxx	xxxxxxx	<input type="checkbox"/>	xxxxxxx
		xxxxxxx	<input checked="" type="checkbox"/>	
		xxxxxxx	<input type="checkbox"/>	

Batal
Ajukan Retur

Copyright Beecom

Navigasi :

- Klik "Depan" untuk menuju "B01"
- Klik "Rakit Sendiri" untuk menuju "B02"
- Klik "Paket Komputer" untuk menuju "B03"
- Klik "Processor" untuk menuju "B04"
- Klik "Motherboard" untuk menuju "B05"
- Klik "RAM" untuk menuju "B06"
- Klik "Harddisk Internal" untuk menuju "B07"
- Klik "VGA Card" untuk menuju "B08"
- Klik "Optic Drive" untuk menuju "B09"
- Klik "Monitor" untuk menuju "B10"
- Klik "Casing" untuk menuju "B11"
- Klik "Flashdisk" untuk menuju "B12"
- Klik "Keyboard" untuk menuju "B13"
- Klik "Mouse" untuk menuju "B14"
- Klik "Keranjang Belanja" untuk menuju "B15"
- Klik "Akun" untuk menuju "B16"
- Klik "pembelian saya" untuk menuju "B17"
- Klik "Batal" untuk menuju "17"
- Klik "Ajukan Retur" untuk menuju "17"
- Klik "keluar" untuk keluar dari pelanggan

Gambar 3.78 Perancangan Antarmuka Pelanggan – Retur

## Perancangan Antarmuka Pelanggan – Detail History Pembelian (B25)

B25

Logo

Keranjang Belanja | Akun | Pembelian Saya | Keluar

Search

Header

Depan

Rakit Sendiri

Paket Komputer

Processor

Motherboard

RAM

Harddisk Internal

Pembelian Saya

Summary

1	Status Pembelian	xxxxxxxxxx
2	Nama Pelanggan	xxxxxxxxxx
3	Jumlah Pembelian	Rp. xxxxxxxxxxxx
4	Biaya Pengiriman	Rp. xxxxxxxxxxxx
5	Besar Tagihan	Rp. xxxxxxxxxxxx
6	Informasi Keranjang	<div>Lihat Detail</div>
7	Waktu Masuk	xxxxxxxxxx
8	Jatuh Tempo Pembayaran	xxxxxxxxxx
9	Paket Pengiriman	xxxxxxxxxx
10	Informasi Pembayaran	<div>Lihat Detail</div>
11	Informasi Tujuan Pengiriman	<div>Lihat Detail</div>
12	Tanggal Kirim Paket	xxxxxxxxxx
13	Waktu Paket Sampai	xxxxxxxxxx
14	Penerima Barang	xxxxxxxxxx
15	Nomor Resi	xxxxxxxxxx
16	Batas Pengajuan Retur	xxxxxxxxxx

Detail Belanja

Barang	Jumlah (pcs)	Total Harga (IDR)
Text		
Sub total		
Biaya Pengiriman Paket		
Total		

Informasi Pembayaran

Nomor Pembayaran	
Status Pembayaran	
Member	
Waktu Konfirmasi	
Besar Tagihan	
Transfer Ke Rekening	
Tanggal Transfer	
Kode Validasi	
Besar Transfer	
Cara Transfer	

Informasi Tujuan Pengiriman

Nama Lengkap	xxxxxxxxxx
Alamat	xxxxxxxxxx
No telepon	xxxxxxxxxx

Copyright Beecom

Klik "Depan" untuk menuju "B01"

Klik "Rakit Sendiri" untuk menuju "B02"

Klik "Paket Komputer" untuk menuju "B03"

Klik "Processor" untuk menuju "B04"

Klik "Motherboard" untuk menuju "B05"

Klik "RAM" untuk menuju "B06"

Klik "Harddisk Internal" untuk menuju "B07"

Klik "VGA Card" untuk menuju "B08"

Klik "Optic Drive" untuk menuju "B09"

Klik "Monitor" untuk menuju "B10"

Klik "Casing" untuk menuju "B11"

Klik "Flashdisk" untuk menuju "B12"

Klik "Keyboard" untuk menuju "B13"

Klik "Mouse" untuk menuju "B14"

Klik "Keranjang Belanja" untuk menuju "B15"

Klik "Akun" untuk menuju "B16"

Klik "Pembelian saya" untuk menuju "B17"

Klik "Lihat Detail" untuk menuju "B25"

Klik "keluar" untuk keluar dari pelanggan

Gambar 3.79 Perancangan Antarmuka Pelanggan – Detail History Pembelian

### Perancangan Antarmuka Pelanggan – paket pengiriman(B26)

B26

Logo

Keranjang Belanja | Akun | Pembelian Saya | Keluar

Search

Header

Depan

Rakit Sendiri

Paket Komputer

Processor

Motherboard

RAM

Harddisk Internal

▶

#### 3. Paket Pengiriman

Pilih Jasa Pengiriman	Pilih Paket Pengiriman	Aksi
<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">▼</div>	<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">▼</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">Pilih Paket Pengiriman ini</div>
Rincian Paket  <div style="border: 1px solid black; height: 40px; margin-top: 5px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">TEXT</div>		
<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px 20px;">Alamat Pengiriman</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px 20px;">Periksa Informasi Belanja</div> </div>		

Copyright Beecom

**Navigasi :**

- Klik "Depan" untuk menuju "B01"
- Klik "Rakit Sendiri" untuk menuju "B02"
- Klik "Paket Komputer" untuk menuju "B03"
- Klik "Processor" untuk menuju "B04"
- Klik "Motherboard" untuk menuju "B05"
- Klik "RAM" untuk menuju "B06"
- Klik "Harddisk Internal" untuk menuju "B07"
- Klik "VGA Card" untuk menuju "B08"
- Klik "Optic Drive" untuk menuju "B09"
- Klik "Monitor" untuk menuju "B10"
- Klik "Casing" untuk menuju "B11"
- Klik "Flashdisk" untuk menuju "B12"
- Klik "Keyboard" untuk menuju "B13"
- Klik "Mouse" untuk menuju "B14"
- Klik "Keranjang Belanja" untuk menuju "B15"
- Klik "Akun" untuk menuju "B16"
- Klik "pembelian saya" untuk menuju "B17"
- Klik "Pilih Paket Pengiriman Ini" untuk menuju "B26"
- Klik "Alamat Pengiriman" untuk menuju "B20"
- Klik "Periksa Informasi Belanja" untuk menuju "B28"
- Klik "keluar" untuk keluar dari pelanggan

Gambar 3.80 Perancangan Antarmuka Pelanggan – paket pengiriman

### Perancangan Antarmuka Pelanggan – Selesai Konfirmasi Pembayaran (B27)

B27

Logo

Keranjang Belanja | Akun | Pembelian Saya | Keluar

Search

Header

Depan

Rakit Sendiri

Paket Komputer

Processor

Motherboard

RAM

Harddisk Internal

▶

#### Konfirmasi Pembayaran Untuk Pembelian xxxxx

*Terima Kasih Anda Telah Melakukan Konfirmasi Pembayaran*

Copyright Beecom

**Navigasi :**

- Klik "Depan" untuk menuju "B01"
- Klik "Rakit Sendiri" untuk menuju "B02"
- Klik "Paket Komputer" untuk menuju "B03"
- Klik "Processor" untuk menuju "B04"
- Klik "Motherboard" untuk menuju "B05"
- Klik "RAM" untuk menuju "B06"
- Klik "Harddisk Internal" untuk menuju "B07"
- Klik "VGA Card" untuk menuju "B08"
- Klik "Optic Drive" untuk menuju "B09"
- Klik "Monitor" untuk menuju "B10"
- Klik "Casing" untuk menuju "B11"
- Klik "Flashdisk" untuk menuju "B12"
- Klik "Keyboard" untuk menuju "B13"
- Klik "Mouse" untuk menuju "B14"
- Klik "Keranjang Belanja" untuk menuju "B15"
- Klik "Akun" untuk menuju "B16"
- Klik "pembelian saya" untuk menuju "B17"
- Klik "keluar" untuk keluar dari pelanggan

Gambar 3.81 Perancangan Antarmuka Pelanggan – Selesai Konfirmasi Pembayaran

### Perancangan Antarmuka Pelanggan – Periksa Pembelian (B28)

B28

Logo

Keranjang Belanja | Akun | Pembelian Saya | Keluar

Search

Header

Depan

Rakit Sendiri

Paket Komputer

Processor

Motherboard

RAM

Harddisk Internal

4. Periksa Kembali

Barang	Jumlah (pcs)	Total Berat (gram)	Total Harga (IDR)
Text			
Total			
		Total	
Alamat Pengiriman	Text		

Paket Pengiriman

Selesaikan Pembelian

Copyright Beecom

Navigasi :

Klik "Depan" untuk menuju "B01"

Klik "Rakit Sendiri" untuk menuju "B02"

Klik "Paket Komputer" untuk menuju "B03"

Klik "Processor" untuk menuju "B04"

Klik "Motherboard" untuk menuju "B05"

Klik "RAM" untuk menuju "B06"

Klik "Harddisk Internal" untuk menuju "B07"

Klik "VGA Card" untuk menuju "B08"

Klik "Optic Drive" untuk menuju "B09"

Klik "Monitor" untuk menuju "B10"

Klik "Casing" untuk menuju "B11"

Klik "Flashdisk" untuk menuju "B12"

Klik "Keyboard" untuk menuju "B13"

Klik "Mouse" untuk menuju "B14"

Klik "Keranjang Belanja" untuk menuju "B15"

Klik "Akun" untuk menuju "B16"

Klik "pembelian saya" untuk menuju "B17"

Klik "Paket Pengiriman" untuk menuju "B26"

Klik "Selesaikan Pembelian" untuk menuju "B29"

Klik "keluar" untuk keluar dari pelanggan

Gambar 3.82 Perancangan Antarmuka Pelanggan – Periksa Pembelian

## Perancangan Antarmuka Pelanggan – Selesai (B29)

B29

Logo

Keranjang Belanja | Akun | Pembelian Saya | Keluar

Search

Header

Depan

Rakit Sendiri

Paket Komputer

Processor

Motherboard

RAM

Harddisk Internal

Terima Kasih

Logo

TEXT

Lihat Pembelian Saya

Konfirmasi Pembayaran

Pembayaran Paypal

BEECOM

Jl. Ganesha no.7

Phone : 022-2534300

Email : beecom.online@yahoo.com

Copyright Beecom

Navigasi :

Klik "Depan" untuk menuju "B01"

Klik "Rakit Sendiri" untuk menuju "B02"

Klik "Paket Komputer" untuk menuju "B03"

Klik "Processor" untuk menuju "B04"

Klik "Motherboard" untuk menuju "B05"

Klik "RAM" untuk menuju "B06"

Klik "Harddisk Internal" untuk menuju "B07"

Klik "VGA Card" untuk menuju "B08"

Klik "Optic Drive" untuk menuju "B09"

Klik "Monitor" untuk menuju "B10"

Klik "Casing" untuk menuju "B11"

Klik "Flashdisk" untuk menuju "B12"

Klik "Keyboard" untuk menuju "B13"

Klik "Mouse" untuk menuju "B14"

Klik "Keranjang Belanja" untuk menuju "B15"

Klik "Akun" untuk menuju "B16"

Klik "pembelian saya" untuk menuju "B17"

Klik "Lihat Pembelian Saya" untuk menuju "B27"

Klik "Konfirmasi Pembayaran" untuk menuju "B29"

Klik "Pembayaran Paypal" untuk menuju "B29"

Klik "keluar" untuk keluar dari pelanggan

Gambar 3.83 Perancangan Antarmuka Pelanggan – Selesai



### 3. 2. 4. 3 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional

#### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional - Masuk (C01)

C01

Logo

Header

Username

Kata Sandi

Lupa Kata Sandi ?

Masuk

Copyright Beecom

Navigasi :  
 Klik "Lupa Kata Sandi" untuk menuju "C50"  
 Klik "Masuk" untuk menuju "C02"  
 Apabila "textbox 1 dan textbox2" kosong maka akan muncul pesan "M55"  
 Apabila "textbox 1" kosong maka akan muncul pesan "M55"  
 Apabila "textbox 1" salah maka akan muncul pesan "M55"  
 Apabila "textbox 2" kosong maka akan muncul pesan "M56"  
 Apabila "textbox 2" salah maka akan muncul pesan "M56"

Gambar 3.84 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional - Masuk

#### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional - Depan (C02)

C02

Logo

Header

Depan
Data Master
Penjualan
Retur
Pelanggan
Laporan
Akun

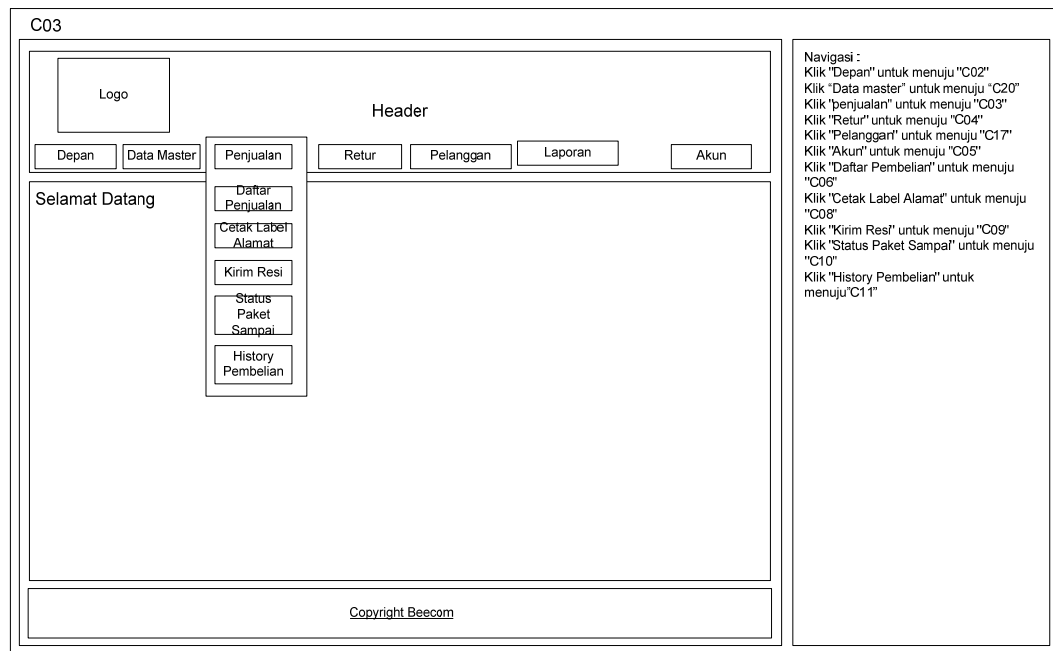
Selamat Datang

Copyright Beecom

Navigasi :  
 Klik "Depan" untuk menuju "C02"  
 Klik "Data master" untuk menuju "C20"  
 Klik "penjualan" untuk menuju "C03"  
 Klik "Retur" untuk menuju "C04"  
 Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"  
 Klik "Akun" untuk menuju "C05"

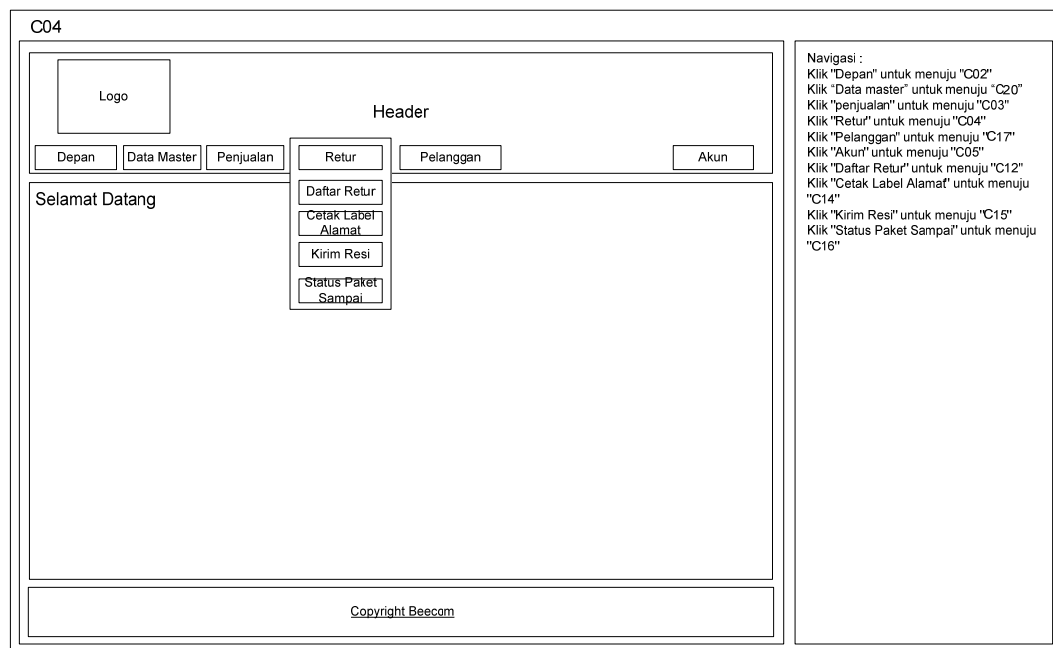
Gambar 3.85 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional - Depan

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional - Penjualan (C03)



Gambar 3.86 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional - Penjualan

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional - Retur (C04)



Gambar 3.87 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional - Retur

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional - Akun (C05)

C05

Logo

Header

Depan
Data Master
Penjualan
Retur
Pelanggan

Akun
Ubah Profile
Ubah Kata Sandi
Keluar

Selamat Datang

Copyright Beecom

Navigasi :  
 Klik "Depan" untuk menuju "C02"  
 Klik "Data master" untuk menuju "C20"  
 Klik "penjualan" untuk menuju "C03"  
 Klik "Retur" untuk menuju "C04"  
 Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"  
 Klik "Akun" untuk menuju "C05"  
 Klik "Ubah Profile" untuk menuju "C18"  
 Klik "Ubah Kata Sandi" untuk menuju "C19"  
 Klik "Keluar" untuk menuju "C01"

Gambar 3.88 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional - Akun

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Daftar Penjualan (C06)

C06

Logo

Header

Depan
Data Master
Penjualan
Retur
Pelanggan

Akun

Kelola Penjualan

Cari

No.	Nomor Pembelian	Pelanggan	Waktu Pembelian	Jumlah	Status	Detail
						Detail

Copyright Beecom

Navigasi :  
 Klik "Depan" untuk menuju "C02"  
 Klik "Data master" untuk menuju "C20"  
 Klik "penjualan" untuk menuju "C03"  
 Klik "Retur" untuk menuju "C04"  
 Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"  
 Klik "Akun" untuk menuju "C05"  
 Klik "Detail" untuk menuju "C07"

Gambar 3.89 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Daftar Penjualan

## Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Detail Penjualan (C07)

C07

Logo

Header

Depan

Data Master

Penjualan

Retur

Pelanggan

Akun

Detail Penjualan

Summary

1	Status Pembelian	xxxxxxxxxx
2	Nama Pelanggan	xxxxxxxxxx
3	Jumlah Pembelian	Rp. xxxxxxxxxxxx
4	Biaya Pengiriman	Rp. xxxxxxxxxxxx
5	Besar Tagihan	Rp. xxxxxxxxxxxx
6	Informasi Keranjang	<div>Lihat Detail</div>
7	Waktu Masuk	xxxxxxxxxx
8	Jatuh Tempo Pembayaran	xxxxxxxxxx
9	Paket Pengiriman	xxxxxxxxxx
10	Informasi Pembayaran	<div>Lihat Detail</div>
11	Informasi Tujuan Pengiriman	<div>Lihat Detail</div>
12	Tanggal Kirim Paket	xxxxxxxxxx
13	Waktu Paket Sampai	xxxxxxxxxx
14	Penerima Barang	xxxxxxxxxx
15	Nomor Resi	xxxxxxxxxx
16	Batas Pengajuan Retur	xxxxxxxxxx

Detail Belanja

Barang	Jumlah (pcs)	Total Harga (IDR)
Text		
Biaya Pengiriman Paket		

Informasi Pembayaran

Nomor Pembayaran	
Status Pembayaran	
Member	
Waktu Konfirmasi	
Besar Tagihan	
Transfer Ke Rekening	
Tanggal Transfer	
Kode Validasi	
Besar Transfer	
Cara Transfer	

Informasi Tujuan Pengiriman

Nama Lengkap	xxxxxxxxxx
Alamat	xxxxxxxxxx
No telepon	xxxxxxxxxx

Navigasi :  
 Klik "Depan" untuk menuju "C02"  
 Klik "Data master" untuk menuju "C20"  
 Klik "penjualan" untuk menuju "C03"  
 Klik "Retur" untuk menuju "C04"  
 Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"  
 Klik "Akun" untuk menuju "C05"  
 Klik "Lihat Detail" untuk menuju "C07"

Copyright Beecom

Gambar 3.90 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Detail Penjualan

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Cetak Label Alamat (C08)

C08

Logo

**Header**

Depan

Data Master

Penjualan

Retur

Pelanggan

Akun

**Label Alamat**

No.	Nomor Penjualan	Pelanggan	Status	Cetak
				Cetak

Copyright Beecom

**Navigasi :**  
 Klik "Depan" untuk menuju "C02"  
 Klik "Data master" untuk menuju "C20"  
 Klik "penjualan" untuk menuju "C03"  
 Klik "Retur" untuk menuju "C04"  
 Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"  
 Klik "Akun" untuk menuju "C05"  
 Klik "Cetak" untuk mencetak label alamat

Gambar 3.91 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Cetak Label Alamat

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Kirim Resi (C09)

C09

Logo

**Header**

Depan

Data Master

Penjualan

Retur

Pelanggan

Laporan

Akun

**Kirim Resi**

No.	Nomor Penjualan	Pelanggan	Status	Resi
				<div style="display: flex; gap: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px; font-size: x-small;">Textbox 1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px; font-size: x-small;">Simpan Resi</div> </div>

Copyright Beecom

**Navigasi :**  
 Klik "Depan" untuk menuju "C02"  
 Klik "Data master" untuk menuju "C20"  
 Klik "penjualan" untuk menuju "C03"  
 Klik "Retur" untuk menuju "C04"  
 Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"  
 Klik "Laporan" untuk menuju "C51"  
 Klik "Akun" untuk menuju "C05"  
 Klik "Simpan Resi" untuk menyimpan nomor resi pengiriman  
 Apabila "textbox 1" diisi dengan data yang telah ada maka muncul pesan "M70"

Gambar 3.92 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Kirim Resi

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Status Paket Sampai (C10)

C10

Logo

Header

Depan

Data Master

Penjualan

Retur

Pelanggan

Akun

**Status Paket Sampai**

No.	Nomor Penjualan	Pelanggan	Status	Resi
				<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Telusuri</div>
				<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Barang Telah Sampai</div>

Masukkan Informasi Penerimaan Paket

Nama Penerima 
Waktu Sampai 


Barang Telah Sampai

Copyright Beecom

Navigasi :

Klik "Depan" untuk menuju "C02"

Klik "Data master" untuk menuju "C20"

Klik "penjualan" untuk menuju "C03"

Klik "Retur" untuk menuju "C04"

Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"

Klik "Akun" untuk menuju "C05"

Klik "Telusuri" untuk menuju website jasa pengiriman

Klik "Barang Telah Sampai" untuk menuju "C10"

Gambar 3.93 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Status Paket Sampai

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – History Penjualan (C11)

C11

Logo

Header

Depan

Data Master

Penjualan

Retur

Pelanggan

Akun

**History Penjualan**

Cari

Perlihatkan History Penjualan Pada Tahun  ▼
Bulan  ▼

No	Nomor Penjualan	Pelanggan	Tanggal Pembelian	Status	Nilai

Copyright Beecom

Navigasi :

Klik "Depan" untuk menuju "C02"

Klik "Data master" untuk menuju "C20"

Klik "penjualan" untuk menuju "C03"

Klik "Retur" untuk menuju "C04"

Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"

Klik "Akun" untuk menuju "C05"

Gambar 3.94 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – History Penjualan

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Daftar Retur (C12)

C12

Logo

Header

Depan
Data Master
Penjualan
Retur
Pelanggan
Akun

**Daftar Retur**

Cari

Retur	Pelanggan	Status	Cetak
			Respon Pengajuan Retur

Copyright Beecom

**Navigasi :**  
 Klik "Depan" untuk menuju "C02"  
 Klik "Data master" untuk menuju "C20"  
 Klik "penjualan" untuk menuju "C03"  
 Klik "Retur" untuk menuju "C04"  
 Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"  
 Klik "Akun" untuk menuju "C05"  
 Klik "Respon Pengajuan Retur" untuk menuju "C13"

Gambar 3.95 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Daftar Retur

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Detail Retur (C13)

C13

Logo

Header

Depan
Data Master
Penjualan
Retur
Pelanggan
Akun

**Detail Retur Nomor Retur**

No Retur :  
 Pengaju Retur :

**Detail Pengajuan Retur**

No	Nama Barang	Jumlah Beli	Alasan	Jumlah Retur	Stok	Aksi
						<input type="radio"/> Setuju <input type="radio"/> Tolak

Batal
Simpan Respon Retur

Copyright Beecom

**Navigasi :**  
 Klik "Depan" untuk menuju "C02"  
 Klik "Data master" untuk menuju "C20"  
 Klik "penjualan" untuk menuju "C03"  
 Klik "Retur" untuk menuju "C04"  
 Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"  
 Klik "Akun" untuk menuju "C05"  
 Klik "Simpan Respon Retur" untuk menuju "C12"  
 Klik "Batal" untuk menuju "C12"

Gambar 3.96 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Detail Retur

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Label Alamat Retur (C14)

C14

Logo

Header

Depan
Data Master
Penjualan
Retur
Pelanggan
Akun

Label Alamat Retur

No	Nomor Retur	pelanggan	Status	Cetak
				<a href="#">Cetak</a>

Copyright Beecom

Navigasi :

- Klik "Depan" untuk menuju "C02"
- Klik "Data master" untuk menuju "C20"
- Klik "penjualan" untuk menuju "C03"
- Klik "Retur" untuk menuju "C04"
- Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"
- Klik "Akun" untuk menuju "C05"
- Klik "Cetak" untuk mencetak label alamat

Gambar 3.97 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Label  
Alamat Retur

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Kirim Resi Retur (C15)

C15

Logo

Header

Depan
Data Master
Penjualan
Retur
Pelanggan
Akun

Kirim Resi

No	Nomor Retur	Pelanggan	Status	Resi
				<input type="text"/> <input type="button" value="Simpan Resi"/>

Copyright Beecom

Navigasi :

- Klik "Depan" untuk menuju "C02"
- Klik "Data master" untuk menuju "C20"
- Klik "penjualan" untuk menuju "C03"
- Klik "Retur" untuk menuju "C04"
- Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"
- Klik "Akun" untuk menuju "C05"
- Klik "Simpan Resi" untuk menyimpan nomor resi pengiriman

Gambar 3.98 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Kirim  
Resi Retur



### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Status Paket Sampai Retur (C16)

C16

Logo

Header

Depan
Data Master
Penjualan
Retur
Pelanggan
Akun

**Status Paket Sampai**

No.	Nomor Penjualan	Pelanggan	Status	Resi
				<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Telusuri</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Barang Telah Sampai</div>

Masukkan Informasi Penerimaan Paket

Nama Penerima  Waktu Sampai 

Barang Telah Sampai

Copyright Beecom

**Navigasi :**  
 Klik "Depan" untuk menuju "C02"  
 Klik "Data master" untuk menuju "C20"  
 Klik "penjualan" untuk menuju "C03"  
 Klik "Retur" untuk menuju "C04"  
 Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"  
 Klik "Akun" untuk menuju "C05"  
 Klik "Telusuri" untuk menuju website jasa pengiriman  
 Klik "Barang Telah Sampai" untuk menuju "C16"

Gambar 3.99 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Status Paket Sampai Retur

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Pelanggan (C17)

C17

Logo

Header

Depan
Data Master
Penjualan
Retur
Pelanggan
Akun

**Kelola Pelanggan**

No	Nama Pelanggan	Alamat	No. Telp	Tanggal Daftar	Blokir	Terakhir Login	Aksi
							<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Blokir Pelanggan</div>

Copyright Beecom

**Navigasi :**  
 Klik "Depan" untuk menuju "C02"  
 Klik "Data master" untuk menuju "C20"  
 Klik "penjualan" untuk menuju "C03"  
 Klik "Retur" untuk menuju "C04"  
 Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"  
 Klik "Akun" untuk menuju "C05"  
 Klik "Blokir Pelanggan" untuk menuju "C17"

Gambar 3.100 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Pelanggan

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Ubah Profile (C18)

C18

Logo

Header

Depan

Data Master

Penjualan

Retur

Pelanggan

Laporan

Akun

**Ubah Profile**

Username

Nama Lengkap

Email

Navigasi :

Klik "Depan" untuk menuju "C02"

Klik "Data master" untuk menuju "C20"

Klik "penjualan" untuk menuju "C03"

Klik "Retur" untuk menuju "C04"

Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"

Klik "Laporan" untuk menuju "C5 1"

Klik "Akun" untuk menuju "C05"

Klik "Simpan Perubahan" untuk menuju "C02"

Apabila "Textbox 1" diisi dengan data yang telah ada maka akan muncul pesan "M71"

Copyright Beecom

Gambar 3.101 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Ubah Profile

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Ubah Kata Sandi (C19)

C19

Logo

Header

Depan

Data Master

Penjualan

Retur

Pelanggan

Akun

**Ubah Kata Sandi**

Kata Sandi Lama

Kata Sandi Baru

Ulang Kata Sandi Baru

Navigasi :

Klik "Depan" untuk menuju "C02"

Klik "Data master" untuk menuju "C20"

Klik "penjualan" untuk menuju "C03"

Klik "Retur" untuk menuju "C04"

Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"

Klik "Akun" untuk menuju "C05"

Klik "Submit" untuk menuju "C02"

Copyright Beecom

Gambar 3.102 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Ubah Kata Sandi

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Data Master (C20)

C20

Logo

**Header**

Depan

Data Master

Penjualan

Retur

Pelanggan

Akun

Barang

Kategori

Merk

Paket Komputer

Kombinasi Rakitan

Kota

Propinsi

Paket Pengiriman

Jasa Pengiriman

Biaya Kirim

Rekomendasi

Copyright Beecom

**Navigasi :**

- Klik "Depan" untuk menuju "C02"
- Klik "Data master" untuk menuju "C20"
- Klik "penjualan" untuk menuju "C03"
- Klik "Retur" untuk menuju "C04"
- Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"
- Klik "Akun" untuk menuju "C05"
- Klik "Barang" untuk menuju "C21"
- Klik "Kategori" untuk menuju "C23"
- Klik "Merk" untuk menuju "C25"
- Klik "Paket Komputer" untuk menuju "C27"
- Klik "Kombinasi Rakit" untuk menuju "C29"
- Klik "Kota" untuk menuju "C30"
- Klik "Propinsi" untuk menuju "C32"
- Klik "Paket Pengiriman" untuk menuju "C34"
- Klik "Jasa Pengiriman" untuk menuju "C36"
- Klik "Biaya Kirim" untuk menuju "C38"
- Klik "Rekomendas" untuk menuju "C48"

Gambar 3.103 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Data Master

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional - Barang (C21)

C21

Logo

**Header**

Depan

Data Master

Penjualan

Retur

Pelanggan

Akun

Tambah Barang

Kategori ▼

No.	Nama Barang	Status	Stok	Harga (IDR)	Garansi (Bulan)	Aksi
1	xxxxxx <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 50px; margin: 2px auto;">Gambar</div>	Aktif	xxxxx	Rp. xxxxxx	xxxxx	Ubah :: Non-Aktifkan

Copyright Beecom

**Navigasi :**

- Klik "Depan" untuk menuju "C02"
- Klik "Data master" untuk menuju "C20"
- Klik "penjualan" untuk menuju "C03"
- Klik "Retur" untuk menuju "C04"
- Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"
- Klik "Akun" untuk menuju "C05"
- Klik "Tambah Barang" untuk menuju "C22"
- Klik "Ubah" untuk menuju "C40"

Gambar 3.104 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional -  
Barang

Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Tambah Barang (C22)

C22

Logo

Header

Depan

Data Master

Penjualan

Retur

Pelanggan

Laporan

Akun

Tambah Data Barang

Kategori

Nama barang

Merk

Stok Barang

Harga (Rp)

Berat Barang

Garansi

Keterangan

Gambar

▼

Textbox 1

Textbox 2

▼

▼

Textbox 3

Browse

Batal

Tambahkan Barang

Copyright Beecom

Navigasi :

Klik "Depan" untuk menuju "C02"

Klik "Data master" untuk menuju "C20"

Klik "penjualan" untuk menuju "C03"

Klik "Retur" untuk menuju "C04"

Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"

Klik "Laporan" untuk menuju "C5 1"

Klik "Akun" untuk menuju "C05"

Klik "Tambahkan Barang" untuk menuju "C21"

Klik "Batal" untuk menuju "C21"

Apabila "textbox 1, textbox 2 dan textbox 3" kosong maka akan muncul pesan "M47"

Gambar 3.105 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Tambah Barang

Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Kategori (C23)

C23

Logo

Header

Depan

Data Master

Penjualan

Retur

Pelanggan

Akun

Kelola Data Kategori

Tambah Kategori

No.	Nama Kategori	Aksi
		<a href="#">Ubah</a> :: <a href="#">Hapus</a>

Copyright Beecom

Navigasi :

Klik "Depan" untuk menuju "C02"

Klik "Data master" untuk menuju "C20"

Klik "penjualan" untuk menuju "C03"

Klik "Retur" untuk menuju "C04"

Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"

Klik "Akun" untuk menuju "C05"

Klik "Tambah kategori" untuk menuju "C24"

Klik "Ubah" untuk menuju "C41"

Klik "Hapus" untuk menuju "C23"

Gambar 3.106 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Kategori

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Tambah Kategori (C24)

C24

Logo

Header

Depan
Data Master
Penjualan
Retur
Pelanggan
Laporan
Akun

**Tambah Kategori**

Nama Kategori

Batal
Simpan Kategori

Copyright Beecom

**Navigasi :**

Klik "Depan" untuk menuju "C02"

Klik "Data master" untuk menuju "C20"

Klik "penjualan" untuk menuju "C03"

Klik "Retur" untuk menuju "C04"

Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"

Klik "Laporan" untuk menuju "C51"

Klik "Akun" untuk menuju "C05"

Klik "Simpan Kategori" untuk menuju "C23"

Klik "Batal" untuk menuju "C23"

Apabila "textbox 1" kosong maka akan muncul pesan "M47"

Apabila "textbox 1" diisi nama yang telah ada maka akan muncul pesan "M68"

Gambar 3.107 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional –  
Tambah Kategori

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Merk (C25)

C25

Logo

Header

Depan
Data Master
Penjualan
Retur
Pelanggan
Akun

**Kelola Data Merk**

Tambah Merk

No.	Nama Merk	Aksi
		Ubah :: Hapus

Copyright Beecom

**Navigasi :**

Klik "Depan" untuk menuju "C02"

Klik "Data master" untuk menuju "C20"

Klik "penjualan" untuk menuju "C03"

Klik "Retur" untuk menuju "C04"

Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"

Klik "Akun" untuk menuju "C05"

Klik "Tambah Merk" untuk menuju "C26"

Klik "Ubah" untuk menuju "C42"

Klik "Hapus" untuk menuju "C25"

Gambar 3.108 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Merk

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Tambah Merk (C26)

C26

Logo

Header

Depan
Data Master
Penjualan
Retur
Pelanggan
Laporan
Akun

**Tambah Merk**

Nama Merk

Batal
Simpan Merk

Copyright Beecom

**Navigasi :**

Klik "Depan" untuk menuju "C02"

Klik "Data master" untuk menuju "C20"

Klik "penjualan" untuk menuju "C03"

Klik "Retur" untuk menuju "C04"

Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"

Klik "Laporan" untuk menuju "C5 1"

Klik "Akun" untuk menuju "C05"

Klik "Simpan Merk" untuk menuju "C25"

Klik "Batal" untuk menuju "C25"

Apabila "textbox 1" kosong maka akan muncul pesan "M47"

Apabila "textbox 1" diisi nama yang telah ada maka akan muncul pesan "M68"

Gambar 3.109 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional –  
Tambah Merk

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Paket Komputer (C27)

C27

Logo

Header

Depan
Data Master
Penjualan
Retur
Pelanggan
Akun

**Kelola Data Paket Komputer**

Tambah Paket Komputer

No.	Paket Komputer	Status	Harga (IDR)	Aksi
				Ubah :: Hapus

Copyright Beecom

**Navigasi :**

Klik "Depan" untuk menuju "C02"

Klik "Data master" untuk menuju "C20"

Klik "penjualan" untuk menuju "C03"

Klik "Retur" untuk menuju "C04"

Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"

Klik "Akun" untuk menuju "C05"

Klik "Tambah Paket Komputer" untuk menuju "C28"

Klik "Ubah" untuk menuju "C43"

Klik "Hapus" untuk menuju "C27"

Gambar 3.110 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Paket  
Komputer

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Tambah Paket Komputer (C28)

C28

Logo

Header

Depan
Data Master
Penjualan
Retur
Pelanggan
Akun

#### Tambah Paket Komputer

Nama Paket

Harga

Gambar

#### Item Paket Komputer

Processor	<input style="width: 150px;" type="text"/>	▼
Motherboard	<input style="width: 150px;" type="text"/>	▼
RAM	<input style="width: 150px;" type="text"/>	▼
Harddisk	<input style="width: 150px;" type="text"/>	▼
VGA Card	<input style="width: 150px;" type="text"/>	▼
Optic Drive	<input style="width: 150px;" type="text"/>	▼
Sound Card	<input style="width: 150px;" type="text"/>	▼
Casing	<input style="width: 150px;" type="text"/>	▼
Monitor	<input style="width: 150px;" type="text"/>	▼
Keyboard	<input style="width: 150px;" type="text"/>	▼
Mouse	<input style="width: 150px;" type="text"/>	▼
Keterangan	<input style="width: 150px;" type="text"/>	

Copyright Beecom

Navigasi :

Klik "Depan" untuk menuju "C02"

Klik "Data master" untuk menuju "C20"

Klik "penjualan" untuk menuju "C03"

Klik "Retur" untuk menuju "C04"

Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"

Klik "Akun" untuk menuju "C05"

Klik "Batal" untuk menuju "C27"

Klik "Simpan Paket Komputer" untuk menuju "C27"

Gambar 3.111 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional –  
Tambah Paket Komputer

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Kombinasi Rakit (C29)

C29

Logo

Header

Depan
Data Master
Penjualan
Retur
Pelanggan
Akun

**Kombinasi Rakit**

Pilih kombinasi kategori

Processor ▼

		Asus XXXX	Gigabyte XXXX	Biostar XXXX	ECS XXXX
Intel i3	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
AMD APU	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Submit
Batal

Copyright Beecom

**Navigasi :**

Klik "Depan" untuk menuju "C02"

Klik "Data master" untuk menuju "C20"

Klik "penjualan" untuk menuju "C03"

Klik "Retur" untuk menuju "C04"

Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"

Klik "Akun" untuk menuju "C05"

Klik "Submit" menuju "C29"

Klik "Batal" menuju "C29"

Gambar 3.112 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional –  
Kombinasi Rakit

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Kota (C30)

C30

Logo

Header

Depan
Data Master
Penjualan
Retur
Pelanggan
Akun

**Kelola Kota-kota di propinsi : xxxxxxxx**

Propinsi ▼

Tambah Kota

Id.	Nama Kota	Aksi
		<a href="#">Ubah</a> :: <a href="#">Hapus</a>

Copyright Beecom

**Navigasi :**

Klik "Depan" untuk menuju "C02"

Klik "Data master" untuk menuju "C20"

Klik "penjualan" untuk menuju "C03"

Klik "Retur" untuk menuju "C04"

Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"

Klik "Akun" untuk menuju "C05"

Klik "Tambah Kota" untuk menuju "C31"

Klik "Ubah" untuk menuju "C44"

Klik "Hapus" untuk menuju "C30"

Gambar 3.113 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Kota



### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Tambah Kota (C31)

C31

Logo

Header

Depan
Data Master
Penjualan
Retur
Pelanggan

Akun

Tambah Kota di propinsi : xxxxxxxx

Id Kota

Nama Kota

Batal
Simpan Kota

Copyright Beecom

Navigasi :

Klik "Depan" untuk menuju "C02"

Klik "Data master" untuk menuju "C20"

Klik "penjualan" untuk menuju "C03"

Klik "Retur" untuk menuju "C04"

Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"

Klik "Akun" untuk menuju "C05"

Klik "Simpan Kota" untuk menuju "C30"

Klik "Batal" untuk menuju "C30"

Gambar 3.114 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional –  
Tambah Kota

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Propinsi (C32)

C32

Logo

Header

Depan
Data Master
Penjualan
Retur
Pelanggan

Akun

Kelola Data Propinsi

Tambah Propinsi

No.	Nama Propinsi	Aksi
		<a href="#">Ubah</a> :: <a href="#">Hapus</a>

Copyright Beecom

Navigasi :

Klik "Depan" untuk menuju "C02"

Klik "Data master" untuk menuju "C20"

Klik "penjualan" untuk menuju "C03"

Klik "Retur" untuk menuju "C04"

Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"

Klik "Akun" untuk menuju "C05"

Klik "Tambah Propinsi" untuk menuju "C33"

Klik "Ubah" untuk menuju "C45"

Klik "Hapus" untuk menuju "C32"

Gambar 3.115 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional –  
Propinsi

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Tambah Propinsi (C33)

C33

Logo

Header

Depan
Data Master
Penjualan
Retur
Pelanggan
Laporan
Akun

**Tambah Propinsi**

Nama Propinsi

Batal
Simpan Propinsi

Copyright Beecom

**Navigasi :**  
 Klik "Depan" untuk menuju "C02"  
 Klik "Data master" untuk menuju "C20"  
 Klik "penjualan" untuk menuju "C03"  
 Klik "Retur" untuk menuju "C04"  
 Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"  
 Klik "Laporan" untuk menuju "C5 1"  
 Klik "Akun" untuk menuju "C05"  
 Klik "Simpan Propinsi" untuk menuju "C32"  
 Klik "Batal" untuk menuju "C32"  
 Apabila "textbox 1" kosong maka akan muncul pesan "M47"  
 Apabila "textbox 1" diisi nama yang telah ada maka akan muncul pesan "M68"

Gambar 3.116 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional –  
Tambah Propinsi

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Paket Pengiriman (C34)

C34

Logo

Header

Depan
Data Master
Penjualan
Retur
Pelanggan
Akun

**Kelola Paket Pengiriman**

Pilih Jasa Pengiriman

Tambah Paket Pengiriman

No.	Nama Paket Pengiriman	Aksi
		Ubah :: Hapus

Copyright Beecom

**Navigasi :**  
 Klik "Depan" untuk menuju "C02"  
 Klik "Data master" untuk menuju "C20"  
 Klik "penjualan" untuk menuju "C03"  
 Klik "Retur" untuk menuju "C04"  
 Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"  
 Klik "Akun" untuk menuju "C05"  
 Klik "Tambah Paket Pengiriman" untuk menuju "C35"  
 Klik "Ubah" untuk menuju "C46"  
 Klik "Hapus" untuk menuju "C34"

Gambar 3.117 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Paket  
Pengiriman

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Tambah Paket Pengiriman (C35)

C35

Logo

Header

Depan
Data Master
Penjualan
Retur
Pelanggan
Laporan
Akun

Tambah Paket Pengiriman : xxxxxxxx

Nama Paket

Batal
Simpan Paket Pengiriman

Copyright Beecom

Navigasi :

Klik "Depan" untuk menuju "C02"

Klik "Data master" untuk menuju "C20"

Klik "penjualan" untuk menuju "C03"

Klik "Retur" untuk menuju "C04"

Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"

Klik "Laporan" untuk menuju "C51"

Klik "Akun" untuk menuju "C05"

Klik "Simpan Paket Pengiriman" untuk menuju "C34"

Klik "Batal" untuk menuju "C34"

Apabila "textbox 1" kosong maka akan muncul pesan "M47"

Apabila "textbox 1" diisi nama yang telah ada maka akan muncul pesan "M68"

Gambar 3.118 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional –  
Tambah Paket Pengiriman

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Jasa Pengiriman (C36)

C36

Logo

Header

Depan
Data Master
Penjualan
Retur
Pelanggan
Akun

Kelola Jasa Pengiriman

Tambah Jasa Pengiriman

No.	Jasa Pngiriman	Aksi
		Ubah :: Hapus

Copyright Beecom

Navigasi :

Klik "Depan" untuk menuju "C02"

Klik "Data master" untuk menuju "C20"

Klik "penjualan" untuk menuju "C03"

Klik "Retur" untuk menuju "C04"

Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"

Klik "Akun" untuk menuju "C05"

Klik "Tambah Jasa Pengiriman" untuk menuju "C37"

Klik "Ubah" untuk menuju "C47"

Klik "Hapus" untuk menuju "C36"

Gambar 3.119 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Jasa  
Pengiriman

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Jasa Pengiriman (C37)

C37

Logo

Header

Depan
Data Master
Penjualan
Retur
Pelanggan
Laporan
Akun

**Tambah Jasa Pengiriman**

Nama Jasa Pengiriman

Batal
Simpan Jasa Pengiriman

Copyright Beecom

**Navigasi :**

Klik "Depan" untuk menuju "C02"

Klik "Data master" untuk menuju "C20"

Klik "penjualan" untuk menuju "C03"

Klik "Retur" untuk menuju "C04"

Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"

Klik "Laporan" untuk menuju "C51"

Klik "Akun" untuk menuju "C05"

Klik "Simpan Jasa Pengiriman" untuk menuju "C36"

Klik "Batal" untuk menuju "C36"

Apabila "textbox 1" kosong maka akan muncul pesan "M47"

Apabila "textbox 1" diisi nama yang telah ada maka akan muncul pesan "M68"

Gambar 3.120 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Jasa Pengiriman

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Biaya Kirim (C38)

C38

Logo

Header

Depan
Data Master
Penjualan
Retur
Pelanggan
Akun

**Data Biaya Pengiriman di Propinsi xxxxx**

Pilih Propinsi

No.	Nama Kota	Aksi
		Ubah

Copyright Beecom

**Navigasi :**

Klik "Depan" untuk menuju "C02"

Klik "Data master" untuk menuju "C20"

Klik "penjualan" untuk menuju "C03"

Klik "Retur" untuk menuju "C04"

Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"

Klik "Akun" untuk menuju "C05"

Klik "Ubah" untuk menuju "C48"

Gambar 3.121 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Biaya Kirim

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Tambah Biaya Kirim (C39)

C39

Logo

Header

Depan

Data Master

Penjualan

Retur

Pelanggan

Akun

Kelola Biaya Kirim untuk Kota xxxxx

Jasa Pengiriman xxxxx

Paket Pengiriman xxxxx      Rp.  , Waktu  Hari

Batal

Simpan Perubahan

Copyright Beecom

Navigasi :

Klik "Depan" untuk menuju "E01"

Klik "Data Master" untuk menuju "E02"

Klik "Laporan" untuk menuju "E31"

Klik "Restore" untuk menuju "E38"

Klik "Akun" untuk menuju "E35"

Klik "Simpan Perubahan" untuk menuju "E21"

Klik "Batal" untuk menuju "E21"

Gambar 3.122 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional –  
Tambah Biaya Kirim

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Ubah Data Barang (C40)

C40

Logo

Header

Depan

Data Master

Penjualan

Retur

Pelanggan

Akun

Ubah Data Barang

Kategori

Nama barang

Merk

Stok Barang

Harga (Rp)

Berat Barang

Garansi

Keterangan

Gambar

Batal

Simpan Perubahan

Copyright Beecom

Navigasi :

Klik "Depan" untuk menuju "C02"

Klik "Data master" untuk menuju "C20"

Klik "penjualan" untuk menuju "C03"

Klik "Retur" untuk menuju "C04"

Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"

Klik "Akun" untuk menuju "C05"

Klik "Simpan Perubahan" untuk menuju "C21"

Klik "Batal" untuk menuju "C21"

Gambar 3.123 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Ubah  
Data Barang

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Ubah Kategori (C41)

C41

Logo

Header

Depan
Data Master
Penjualan
Retur
Pelanggan
Laporan
Akun

**Ubah Kategori**

Nama Kategori

Batal
Simpan Perubahan

Copyright Beecom

**Navigasi :**  
 Klik "Depan" untuk menuju "C02"  
 Klik "Data master" untuk menuju "C20"  
 Klik "penjualan" untuk menuju "C03"  
 Klik "Retur" untuk menuju "C04"  
 Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"  
 Klik "Laporan" untuk menuju "C51"  
 Klik "Akun" untuk menuju "C05"  
 Klik "Simpan Perubahan" untuk menuju "C23"  
 Klik "Batal" untuk menuju "C23"  
 Apabila "textbox 1" kosong maka akan muncul pesan "M47"  
 Apabila "textbox 1" diisi nama yang telah ada maka akan muncul pesan "M68"

Gambar 3.124 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Ubah Kategori

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Ubah Merk (C42)

C42

Logo

Header

Depan
Data Master
Penjualan
Retur
Pelanggan
Laporan
Akun

**Ubah Merk**

Nama Merk

Batal
Simpan Perubahan

Copyright Beecom

**Navigasi :**  
 Klik "Depan" untuk menuju "C02"  
 Klik "Data master" untuk menuju "C20"  
 Klik "penjualan" untuk menuju "C03"  
 Klik "Retur" untuk menuju "C04"  
 Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"  
 Klik "Laporan" untuk menuju "C51"  
 Klik "Akun" untuk menuju "C05"  
 Klik "Simpan Perubahan" untuk menuju "C25"  
 Klik "Batal" untuk menuju "C25"  
 Apabila "textbox 1" kosong maka akan muncul pesan "M47"  
 Apabila "textbox 1" diisi nama yang telah ada maka akan muncul pesan "M68"

Gambar 3.125 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Ubah Merk

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Ubah Paket Komputer (C43)

C43

Logo

Header

Depan
Data Master
Penjualan
Retur
Pelanggan

Akun

Navigasi :

Klik "Depan" untuk menuju "C02"

Klik "Data master" untuk menuju "C20"

Klik "penjualan" untuk menuju "C03"

Klik "Retur" untuk menuju "C04"

Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"

Klik "Akun" untuk menuju "C05"

Klik "Simpan Perubahan" untuk menuju "C27"

Klik "batal" untuk menuju "C27"

#### Ubah Paket Komputer

Nama Paket

Harga

Gambar

#### Item Paket Komputer

Processor	<input style="width: 150px;" type="text"/>	▼
Motherboard	<input style="width: 150px;" type="text"/>	▼
RAM	<input style="width: 150px;" type="text"/>	▼
Harddisk	<input style="width: 150px;" type="text"/>	▼
VGA Card	<input style="width: 150px;" type="text"/>	▼
Optic Drive	<input style="width: 150px;" type="text"/>	▼
Sound Card	<input style="width: 150px;" type="text"/>	▼
Casing	<input style="width: 150px;" type="text"/>	▼
Monitor	<input style="width: 150px;" type="text"/>	▼
Keyboard	<input style="width: 150px;" type="text"/>	▼
Mouse	<input style="width: 150px;" type="text"/>	▼
Keterangan	<input style="width: 150px;" type="text"/>	

Copyright Beecom

Gambar 3.126 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Ubah Paket Komputer

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Ubah Kota (C44)

C44

Logo

**Header**

Depan

Data Master

Penjualan

Retur

Pelanggan

Akun

**Ubah Kota**

Id kota

Nama Kota

Propinsi

Batal

Simpan Perubahan

Copyright Beecom

**Navigasi :**

Klik "Depan" untuk menuju "C02"

Klik "Data master" untuk menuju "C20"

Klik "penjualan" untuk menuju "C03"

Klik "Retur" untuk menuju "C04"

Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"

Klik "Akun" untuk menuju "C05"

Klik "Simpan Perubahan" untuk menuju "C30"

Klik "Batal" untuk menuju "C30"

Gambar 3.127 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Ubah Kota

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Ubah Propinsi (C45)

C45

Logo

**Header**

Depan

Data Master

Penjualan

Retur

Pelanggan

Laporan

Akun

**Ubah Propinsi**

Nama Propinsi

Batal

Simpan Perubahan

Copyright Beecom

**Navigasi :**

Klik "Depan" untuk menuju "C02"

Klik "Data master" untuk menuju "C20"

Klik "penjualan" untuk menuju "C03"

Klik "Retur" untuk menuju "C04"

Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"

Klik "Laporan" untuk menuju "C51"

Klik "Akun" untuk menuju "C05"

Klik "Simpan Perubahan" untuk menuju "C32"

Klik "Batal" untuk menuju "C32"

Apabila "textbox 1" kosong maka akan muncul pesan "M47"

Apabila "textbox 1" diisi nama yang telah ada maka akan muncul pesan "M68"

Gambar 3.128 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Ubah Propinsi



### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Ubah Paket Pengiriman (C46)

C46

Logo

Header

Depan
Data Master
Penjualan
Retur
Pelanggan
Akun

**Ubah Paket Pengiriman**

Jasa Pengiriman

Nama Paket

Batal
Simpan Perubahan

Copyright Beecom

**Navigasi :**

Klik "Depan" untuk menuju "C02"

Klik "Data master" untuk menuju "C20"

Klik "penjualan" untuk menuju "C03"

Klik "Retur" untuk menuju "C04"

Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"

Klik "Akun" untuk menuju "C05"

Klik "Simpan Perubahan" untuk menuju "C34"

Klik "Batal" untuk menuju "C34"

Gambar 3.129 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Ubah Paket Pengiriman

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Ubah Jasa Pengiriman (C47)

C47

Logo

Header

Depan
Data Master
Penjualan
Retur
Pelanggan
Akun

**Ubah Jasa Pengiriman**

Nama Jasa Pengiriman

Batal
Simpan Perubahan

Copyright Beecom

**Navigasi :**

Klik "Depan" untuk menuju "C02"

Klik "Data master" untuk menuju "C20"

Klik "penjualan" untuk menuju "C03"

Klik "Retur" untuk menuju "C04"

Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"

Klik "Akun" untuk menuju "C05"

Klik "Simpan Perubahan" untuk menuju "C36"

Klik "Batal" untuk menuju "C36"

Gambar 3.130 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Ubah Jasa Pengiriman

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Rekomendasi Rakit (C48)

C48

Logo

Header

Depan

Data Master

Penjualan

Retur

Pelanggan

Akun

**Kelola Data Rekomendasi rakit**

Tambah Rekomendasi rakit

No.	Nama Rekomendasi Rakit	Aksi
		Ubah :: Hapus

[Copyright Beecom](#)

**Navigasi :**  
 Klik "Depan" untuk menuju "C02"  
 Klik "Data master" untuk menuju "C20"  
 Klik "penjualan" untuk menuju "C03"  
 Klik "Retur" untuk menuju "C04"  
 Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"  
 Klik "Akun" untuk menuju "C05"  
 Klik "Tambah Rekomendasi Rakit" untuk menuju "C49"

Gambar 3.131 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional –  
Rekomendasi Rakit

## Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Tambah Rekomendasi Rakit (C49)

C49

Logo

Header

Depan
Data Master
Penjualan
Retur
Pelanggan

Akun

**Tambah Rekomendasi rakit**

Nama Paket

**Item Rekomendasi rakit**

Processor Lihat

<input type="checkbox"/> xxxxxxx	<input type="checkbox"/> xxxxxxx	<input type="checkbox"/> xxxxxxx
<input type="checkbox"/> xxxxxxx	<input type="checkbox"/> xxxxxxx	<input type="checkbox"/> xxxxxxx

Motherboard Lihat

<input type="checkbox"/> xxxxxxx	<input type="checkbox"/> xxxxxxx	<input type="checkbox"/> xxxxxxx
<input type="checkbox"/> xxxxxxx	<input type="checkbox"/> xxxxxxx	<input type="checkbox"/> xxxxxxx

RAM Lihat

<input type="checkbox"/> xxxxxxx	<input type="checkbox"/> xxxxxxx	<input type="checkbox"/> xxxxxxx
<input type="checkbox"/> xxxxxxx	<input type="checkbox"/> xxxxxxx	<input type="checkbox"/> xxxxxxx

Harddisk Lihat

<input type="checkbox"/> xxxxxxx	<input type="checkbox"/> xxxxxxx	<input type="checkbox"/> xxxxxxx
<input type="checkbox"/> xxxxxxx	<input type="checkbox"/> xxxxxxx	<input type="checkbox"/> xxxxxxx

VGA Card Lihat

Optic Drive Lihat

Sound Card Lihat

Casing Lihat

Monitor Lihat

Keyboard Lihat

Mouse Lihat

Submit

Copyright Beecom

**Navigasi :**

Klik "Depan" untuk menuju "C02"

Klik "Data master" untuk menuju "C20"

Klik "penjualan" untuk menuju "C03"

Klik "Retur" untuk menuju "C04"

Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"

Klik "Akun" untuk menuju "C05"

Klik "Lihat" untuk menuju "C49"

Klik "Submit" untuk menuju "C48"

Gambar 3.132 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional –  
Tambah Rekomendasi Rakit

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Lupa Kata Sandi (C50)

C50

Logo

Header

Lupa Kata Sandi ?

Masukan username anda untuk kata sandi baru

Username Anda

Kirim Link Reset Kata Sandi

Batal

Copyright Beecom

Navigasi :

Klik "Lanjutkan" untuk menuju "C51"

Apabila "textbox 1" kosong maka muncul pesan "M47"

Apabila "textbox 1" salah maka muncul pesan "M65"

Apabila "textbox 1" benar maka muncul pesan "M64"

Gambar 3.133 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Lupa Kata Sandi

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Laporan(C51)

C51

Logo

Header

Depan

Data Master

Penjualan

Retur

Pelanggan

Laporan

Akun

Selamat Datang

Laporan Stok Barang

Copyright Beecom

Navigasi :

Klik "Depan" untuk menuju "C02"

Klik "Data master" untuk menuju "C20"

Klik "penjualan" untuk menuju "C03"

Klik "Retur" untuk menuju "C04"

Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"

Klik "Laporan Stok Barang" untuk menuju "C52"

Klik "Akun" untuk menuju "C05"

Gambar 3.134 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Laporan

### Perancangan Antarmuka Bagian Operasional – Laporan Stok Barang (C52)

C52

Logo

Header

Depan
Data Master
Penjualan
Retur
Pelanggan
Laporan
Akun

Laporan Barang

Cetak Laporan Barang

No.	Kategori	Nama Barang	Berat	Status	Harga	Stok
1	xxxxxx	xxxxxx	xxxxx	Aktif	Rp. xxxxx	9

Copyright Beecom

**Navigasi :**  
 Klik "Depan" untuk menuju "C02"  
 Klik "Data master" untuk menuju "C20"  
 Klik "penjualan" untuk menuju "C03"  
 Klik "Retur" untuk menuju "C04"  
 Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"  
 Klik "Laporan" untuk menuju "C51"  
 Klik "Akun" untuk menuju "C05"

Gambar 3.135 Perancangan Antarmuka Bagian Operasional –  
Laporan Stok Barang

### 3. 2. 4. 4 Perancangan Antarmuka Bagian Keuangan

#### Perancangan Antarmuka Bagian Keuangan - Depan (D01)

D01

Logo

Header

Depan
Konfirmasi Pembayaran
Penjualan
Laporan
Akun

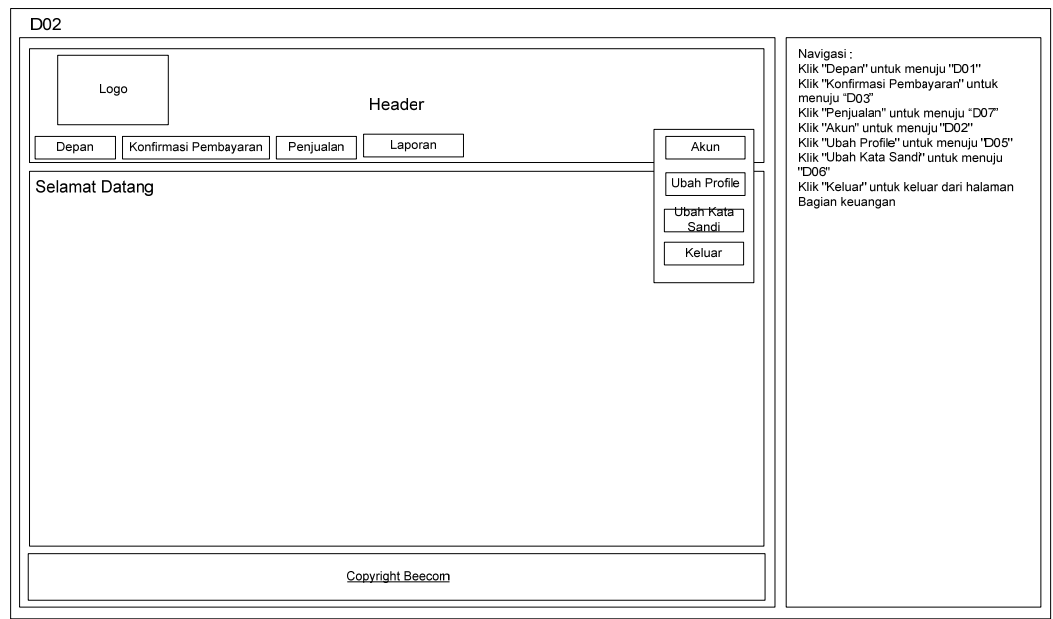
Selamat Datang

Copyright Beecom

**Navigasi :**  
 Klik "Depan" untuk menuju "D01"  
 Klik "Konfirmasi Pembayaran" untuk menuju "D03"  
 Klik "Penjualan" untuk menuju "D07"  
 Klik "Akun" untuk menuju "D02"

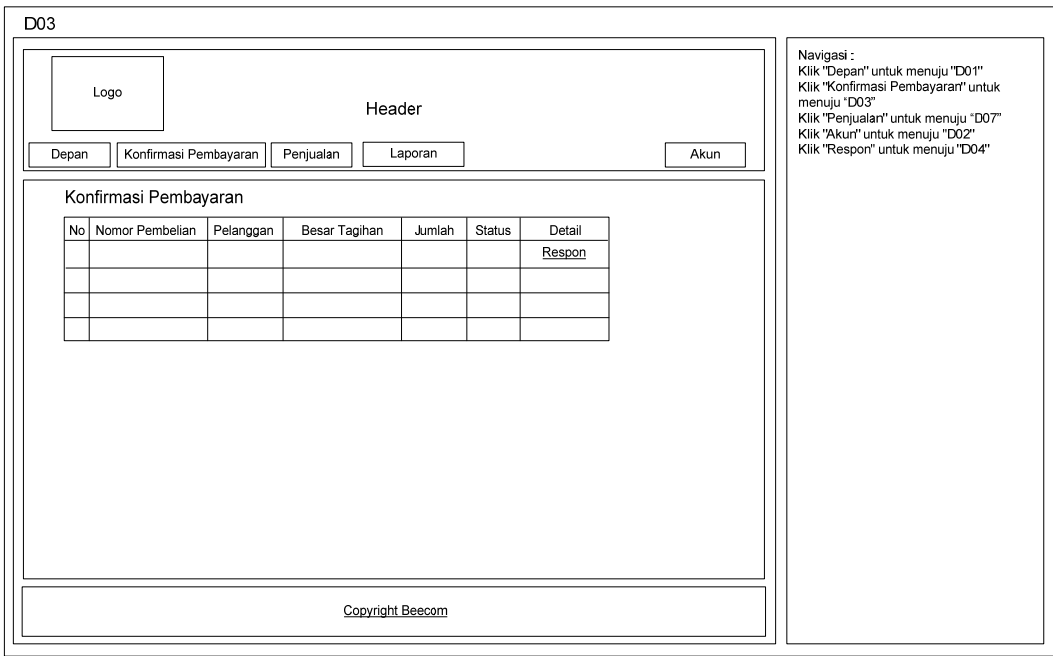
Gambar 3.136 Perancangan Antarmuka Bagian Keuangan - Depan

Perancangan Antarmuka Bagian Keuangan - Akun (D02)



Gambar 3.137 Perancangan Antarmuka Bagian Keuangan - Akun

Perancangan Antarmuka Bagian Keuangan – Konfirmasi Pembayaran (D03)



Gambar 3.138 Perancangan Antarmuka Bagian Keuangan – Konfirmasi Pembayaran

### Perancangan Antarmuka Bagian Keuangan – Ubah Profile (D05)

D05

Logo

Header

Depan

Konfirmasi Pembayaran

Penjualan

Laporan

Akun

Ubah Profile

Nama Lengkap

Email

Simpan Perubahan

Copyright Beecom

Navigasi :

Klik "Depan" untuk menuju "D01"

Klik "Konfirmasi Pembayaran" untuk menuju "D03"

Klik "Penjualan" untuk menuju "D07"

Klik "Akun" untuk menuju "D02"

Klik "Simpan Perubahan" untuk menuju "D01"

Gambar 3.140 Perancangan Antarmuka Bagian Keuangan – Ubah Profile

## Perancangan Antarmuka Bagian Keuangan – Ubah Kata Sandi (D06)

D06	
<div style="border: 1px solid black; margin-bottom: 10px; padding: 10px;"> <div style="float: left; width: 20%;">Logo</div> <div style="clear: both;"></div> <div style="text-align: center; font-weight: bold; margin-top: 10px;">Header</div> <div style="margin-top: 10px;"> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px; margin-right: 5px;">Depan</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px; margin-right: 5px;">Konfirmasi Pembayaran</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px; margin-right: 5px;">Penjualan</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px; margin-right: 5px;">Laporan</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px; float: right;">Akun</span> </div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; min-height: 200px;"> <h3 style="margin-top: 0;">Ubah Kata Sandi</h3> <p>Kata Sandi Lama <input style="width: 150px;" type="password"/></p> <p>Kata Sandi Baru <input style="width: 150px;" type="password"/></p> <p>Ulang Kata Sandi Baru <input style="width: 150px;" type="password"/></p> <p style="text-align: right;"><span style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px; margin-top: 10px;">Submit</span></p> </div>	<p><b>Navigasi :</b>          Klik "Depan" untuk menuju "D01"          Klik "Konfirmasi Pembayaran" untuk menuju "D03"          Klik "Penjualan" untuk menuju "D07"          Klik "Akun" untuk menuju "D02"          Klik "Submit" untuk menuju "D01"</p>
<u>Copyright Beecom</u>	

Gambar 3.141 Perancangan Antarmuka Bagian Keuangan – Ubah Kata Sandi

## Perancangan Antarmuka Bagian Keuangan – Penjualan (D07)

D07

```
graph TD
    subgraph D07
        subgraph Header
            Logo[Logo]
            Depan[Depan]
            Konfirmasi[Konfirmasi Pembayaran]
            Penjualan[Penjualan]
            Laporan[Laporan]
            Akun[Akun]
            Daftar[Daftar Penjualan]
        end
        Main[ ]
        Footer[Copyright Beecom]
    end
```

Logo

Header

Depan

Konfirmasi Pembayaran

Penjualan

Laporan

Akun

Daftar Penjualan

Copyright Beecom

Navigasi :

- Klik "Depan" untuk menuju "D01"
- Klik "Konfirmasi Pembayaran" untuk menuju "D03"
- Klik "Penjualan" untuk menuju "D07"
- Klik "Akun" untuk menuju "D02"
- Klik "Daftar Penjualan" untuk menuju "D08"

Gambar 3.142 Perancangan Antarmuka Bagian Keuangan – Penjualan



### Perancangan Antarmuka Bagian Keuangan – Daftar Penjualan (D08)

D08

Logo

Header

Depan

Konfirmasi Pembayaran

Penjualan

Laporan

Akun

**Daftar Penjualan**

Cari

No.	Nomor Pembelian	Pelanggan	Waktu Pembelian	Jumlah	Status	Detail
						<a href="#">Detail</a>

Copyright Beecom

**Navigasi :**  
 Klik "Depan" untuk menuju "D01"  
 Klik "Konfirmasi Pembayaran" untuk menuju "D03"  
 Klik "Penjualan" untuk menuju "D07"  
 Klik "Akun" untuk menuju "D02"  
 Klik "detail" untuk menuju "D09"

Gambar 3.143 Perancangan Antarmuka Bagian Keuangan – Daftar Penjualan

## Perancangan Antarmuka Bagian Keuangan – Daftar Penjualan (D09)

D09

Logo

Header

Depan

Konfirmasi Pembayaran

Penjualan

Laporan

Akun

**Detail Penjualan**  
 Summary
 

1	Status Pembelian	xxxxxxxxxx
2	Nama Pelanggan	xxxxxxxxxx
3	Jumlah Pembelian	Rp. xxxxxxxxxxxx
4	Biaya Pengiriman	Rp. xxxxxxxxxxxx
5	Besar Tagihan	Rp. xxxxxxxxxxxx
6	Informasi Keranjang	<a href="#">Lihat Detail</a>
7	Waktu Masuk	xxxxxxxxxx
8	Jatuh Tempo Pembayaran	xxxxxxxxxx
9	Paket Pengiriman	xxxxxxxxxx
10	Informasi Pembayaran	<a href="#">Lihat Detail</a>
11	Informasi Tujuan Pengiriman	<a href="#">Lihat Detail</a>
12	Tanggal Kirim Paket	xxxxxxxxxx
13	Waktu Paket Sampai	xxxxxxxxxx
14	Penerima Barang	xxxxxxxxxx
15	Nomor Resi	xxxxxxxxxx
16	Batas Pengajuan Retur	xxxxxxxxxx

**Detail Belanja**

Barang	Jumlah (pcs)	Total Harga (IDR)
Text		
Biaya Pengiriman Paket		

**Informasi Pembayaran**

Nomor Pembayaran	
Status Pembayaran	
Member	
Waktu Konfirmasi	
Besar Tagihan	
Transfer Ke Rekening	
Tanggal Transfer	
Kode Validasi	
Besar Transfer	
Cara Transfer	

**Informasi Tujuan Pengiriman**

Nama Lengkap	xxxxxxxxxx
Alamat	xxxxxxxxxx
No telepon	xxxxxxxxxx

Copyright Beecom

Navigasi :  
 Klik "Depan" untuk menuju "C02"  
 Klik "Data master" untuk menuju "C20"  
 Klik "penjualan" untuk menuju "C03"  
 Klik "Retur" untuk menuju "C04"  
 Klik "Pelanggan" untuk menuju "C17"  
 Klik "Akun" untuk menuju "C05"  
 Klik "Lihat Detail" untuk menuju "C07"

Gambar 3.144 Perancangan Antarmuka Bagian Keuangan – Daftar Penjualan

### Perancangan Antarmuka Bagian Keuangan – Laporan (D10)

D10

Logo

Header

Depan

Konfirmasi Pembayaran

Penjualan

Laporan

Akun

Selamat Datang

Laporan

Penjualan

Copyright Beecom

Navigasi :  
 Klik "Depan" untuk menuju "D01"  
 Klik "Konfirmasi Pembayaran" untuk menuju "D03"  
 Klik "Penjualan" untuk menuju "D07"  
 Klik "Laporan Penjualan" untuk menuju "D11"  
 Klik "Akun" untuk menuju "D02"

Gambar 3.145 Perancangan Antarmuka Bagian Keuangan – Laporan

### Perancangan Antarmuka Bagian Keuangan – Laporan Penjualan(D11)

D11

Logo

Header

Depan

Konfirmasi Pembayaran

Penjualan

Laporan

Akun

Laporan Penjualan

Cetak Laporan Penjualan

Pilih Periode Laporan : ☐ Laporan Per Bulan ☐ Berdasarkan Rentang Periode

Bulan  Tahun

Proses

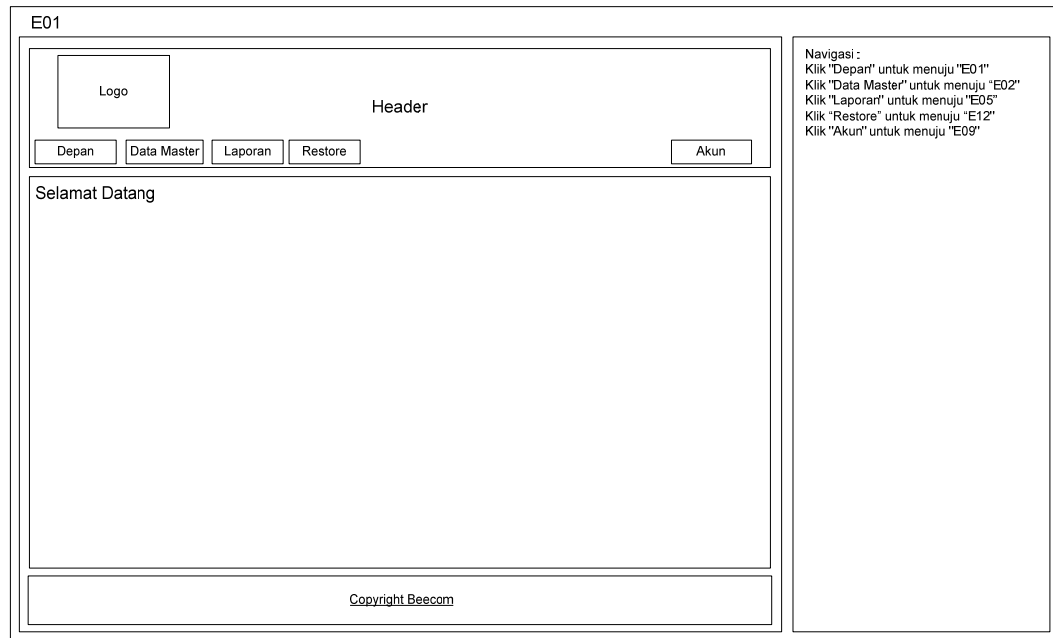
Copyright Beecom

Navigasi :  
 Klik "Depan" untuk menuju "D01"  
 Klik "Konfirmasi Pembayaran" untuk menuju "D03"  
 Klik "Penjualan" untuk menuju "D07"  
 Klik "Laporan Penjualan" untuk menuju "D11"  
 Klik "Akun" untuk menuju "D02"

Gambar 3.146 Perancangan Antarmuka Bagian Keuangan – Laporan

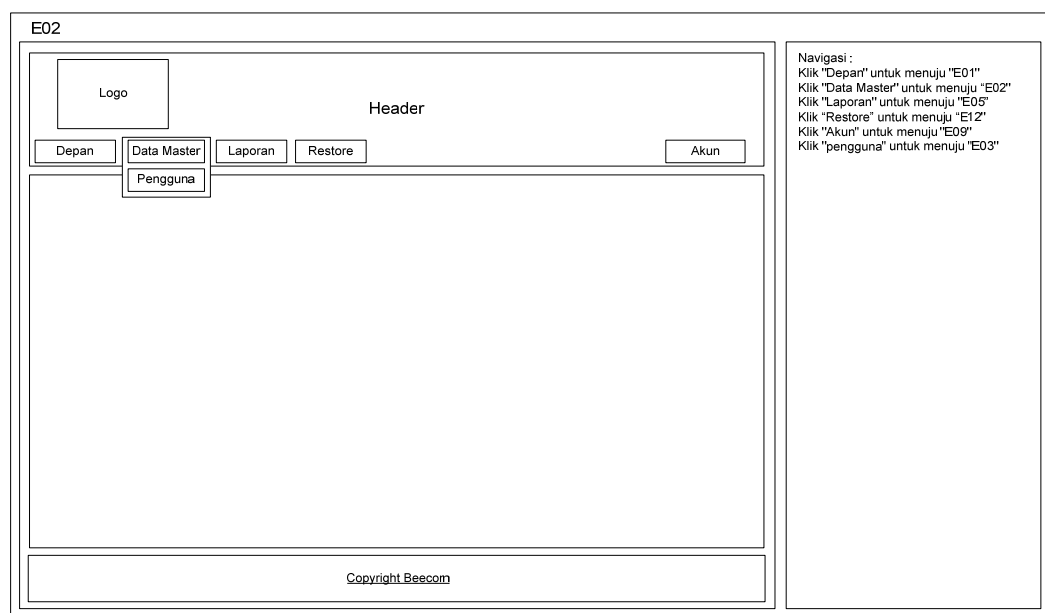
### 3. 2. 4. 5 Perancangan Antarmuka Manager

#### Perancangan Antarmuka Manager - Depan (E01)



Gambar 3.147 Perancangan Antarmuka Manager - Depan

#### Perancangan Antarmuka Manager – Data Master (E02)



Gambar 3.148 Perancangan Antarmuka Manager – Data Master

### Perancangan Antarmuka Manager – Pengguna (E03)

**E03**

Logo

Header

Depan

Data Master

Laporan

Restore

Akun

**Kelola Pengguna**

Tambah Pengguna

Pengguna	Nama Pengguna	Email	Level	Status	Aksi
					<a href="#">NonAktifkan pengguna</a>

Copyright Beecom

**Navigasi :**

- Klik "Depan" untuk menuju "E01"
- Klik "Data Master" untuk menuju "E02"
- Klik "Laporan" untuk menuju "E05"
- Klik "Restore" untuk menuju "E12"
- Klik "Akun" untuk menuju "E09"
- Klik "Tambah Operator" untuk menuju "E04"
- Klik "NonAktifkan Operator" untuk menuju "E03"

Gambar 3.149 Perancangan Antarmuka Manager – Pengguna

### Perancangan Antarmuka Manager – Tambah Pengguna (E04)

**E04**

Logo

Header

Depan

Data Master

Laporan

Restore

Akun

**Tambah Pengguna**

Level

▼

Nama Lengkap

Email

Nama Pengguna

Kata Sandi

Tambahkan pengguna

Batal

Copyright Beecom

**Navigasi :**

- Klik "Depan" untuk menuju "E02"
- Klik "Data Master" untuk menuju "E03"
- Klik "Laporan" untuk menuju "E06"
- Klik "Restore" untuk menuju "E13"
- Klik "Akun" untuk menuju "E10"
- Klik "Tambahkan Pengguna" untuk menuju "E04"
- Klik "Batal" untuk menuju "E04"

Gambar 3.150 Perancangan Antarmuka Manager – Tambah Pengguna

E05
-----

Gambar 3.151 Perancangan Antarmuka Manager – Laporan

E06
-----

Gambar 3.152 Perancangan Antarmuka Manager Laporan

### Perancangan Antarmuka Manager – Laporan Retur (E07)

E07

Logo

Header

[Depan](#)
[Data Master](#)
[Laporan](#)
[Restore](#)

Akun

**Laporan Retur**

[Cetak Laporan Retur](#)

Pilih Periode Laporan : ☐ Laporan Per Bulan ☐ Berdasarkan Rentang Periode

Bulan

▼

Tahun

▼

[Proses](#)

Copyright Beecom

**Navigasi :**

Klik "Depan" untuk menuju "E02"

Klik "Data Master" untuk menuju "E03"

Klik "Laporan" untuk menuju "E06"

Klik "Restore" untuk menuju "E13"

Klik "Akun" untuk menuju "E10"

Klik "Proses" menuju "E08"

Klik "Cetak Laporan Retur" untuk mendownload file laporan retur

Gambar 3.153 Perancangan Antarmuka Manager – Laporan Retur

### Perancangan Antarmuka Manger – Laporan Stok Barang (E08)

E08

Logo

Header

[Depan](#)
[Data Master](#)
[Laporan](#)
[Restore](#)

Akun

**Laporan Barang**

[Cetak Laporan Barang](#)

No.	Kategori	Nama Barang	Berat	Status	Harga	Stok
1	xxxxxx	xxxxxx	xxxxx	Aktif	Rp. xxxxx	9

Copyright Beecom

**Navigasi :**

Klik "Depan" untuk menuju "E02"

Klik "Data Master" untuk menuju "E03"

Klik "Laporan" untuk menuju "E06"

Klik "Restore" untuk menuju "E13"

Klik "Akun" untuk menuju "E10"

Klik "Cetak Laporan Barang" untuk mendownload file laporan barang

Gambar 3.154 Perancangan Antarmuka Manager – Laporan Stok Barang

### Perancangan Antarmuka Manager – Akun (E09)

**E09**

Logo

Header

Depan

Data Master

Laporan

Restore

Akun  
 Ubah Profile  
 Ubah Kata Sandi  
 Keluar

Copyright Beecom

**Navigasi :**  
 Klik "Depan" untuk menuju "E01"  
 Klik "Data Master" untuk menuju "E02"  
 Klik "Laporan" untuk menuju "E05"  
 Klik "Restore" untuk menuju "E12"  
 Klik "Akun" untuk menuju "E09"  
 Klik "Ubah Profile" menuju "E10"  
 Klik "Ubah Kata Sandi" menuju "E11"  
 Klik "Keluar" untuk keluar dari administrator

Gambar 3.155 Perancangan Antarmuka Manager – Akun

### Perancangan Antarmuka Manager – Ubah Profile (E10)

**E10**

Logo

Header

Depan

Data Master

Laporan

Restore

Akun

**Ubah Profile**

Nama Lengkap

Email

Copyright Beecom

**Navigasi :**  
 Klik "Depan" untuk menuju "E01"  
 Klik "Data Master" untuk menuju "E02"  
 Klik "Laporan" untuk menuju "E05"  
 Klik "Restore" untuk menuju "E12"  
 Klik "Akun" untuk menuju "E09"  
 Klik "Simpan Perubahan" menuju "E09"

Gambar 3.156 Perancangan Antarmuka Manager – Ubah Profile



### Perancangan Antarmuka Manager – Ubah Kata Sandi (E11)

E11

Logo

Header

Depan
Data Master
Laporan
Restore

Akun

**Ubah Kata Sandi**

Kata Sandi Lama	xxxxxxxxxxxxxx
Kata Sandi Baru	xxxxxxxxxxxxxx
Ulangi Kata Sandi Baru	xxxxxxxxxxxxxx

Batal
Simpan Kata Sandi

Copyright Beecom

**Navigasi :**  
 Klik "Depan" untuk menuju "E01"  
 Klik "Data Master" untuk menuju "E02"  
 Klik "Laporan" untuk menuju "E05"  
 Klik "Restore" untuk menuju "E12"  
 Klik "Akun" untuk menuju "E09"  
 Klik "Simpan Kata Sandi" menuju "E09"  
 Klik "Batal" menuju "E09"

Gambar 3.157 Perancangan Antarmuka Manager – Ubah Kata Sandi

### Perancangan Antarmuka Manager – Restore Database (E12)

E12

Logo

Header

Depan
Data Master
Laporan
Restore

Akun

**Restore Database**

Nama File	Tipe Backup	Last Modified	Ukuran	Aksi
				Download   Restore

Copyright Beecom

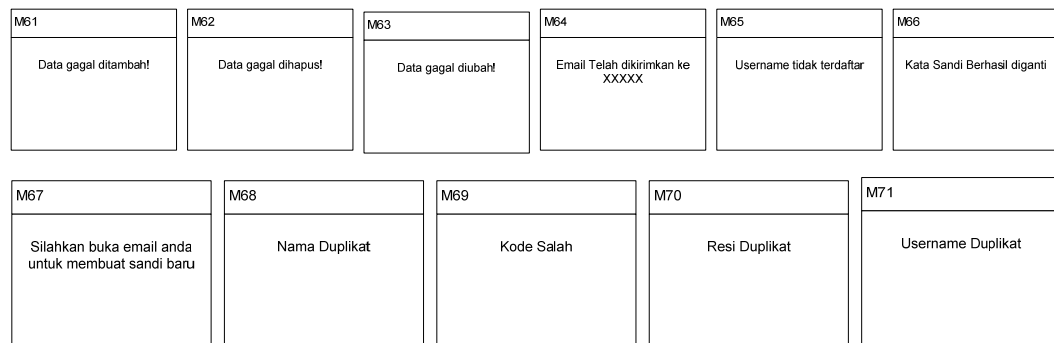
**Navigasi :**  
 Klik "Depan" untuk menuju "E01"  
 Klik "Data Master" untuk menuju "E02"  
 Klik "Laporan" untuk menuju "E05"  
 Klik "Restore" untuk menuju "E12"  
 Klik "Akun" untuk menuju "E09"  
 Klik "Download" menuju "E12"  
 Klik "Restore" menuju "E12"

Gambar 3.158 Perancangan Antarmuka Manager – Restore Database

### 3. 2. 5 Perancangan Tampilan Pesan (*Messages*)

Berikut merupakan perancangan pesan yang terdapat pada aplikasi yang dibangun.

M01	M02	M03	M04	M05	M06
Anda Yakin Akan Menyimpan Profil Ini ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>	Anda Yakin Akan Mengubah Kata Sandi ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>	Anda Yakin Akan Memilih Paket Ini ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>	Anda Yakin Akan Membatalkan Pembelian : "Nomor Pembelian" ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>	Anda Yakin Data Konfirmasi Pembayaran Sudah Benar ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>	Anda Yakin Nomor Resi Sudah Benar ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>
M07	M08	M09	M10	M11	M12
Anda Yakin Informasi Yang Dimasukkan Sudah Benar ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>	Anda Yakin Akan Membatalkan Respon Retur ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>	Anda Yakin Data Respon Retur Sudah Benar ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>	Anda Yakin Akan Membatalkan Respon Pembayaran ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>	Anda Yakin Data Konfirmasi Pembayaran Ini Valid ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>	Anda Yakin Akan Membatalkan Penambahan Barang ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>
M13	M14	M15	M16	M17	M18
Anda Yakin Akan Menambahkan Data Barang ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>	Anda Yakin Akan Merubah Data Barang ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>	Anda Yakin Akan Membatalkan Penambahan Pengguna ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>	Anda Yakin Akan Menambahkan Pengguna ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>	Anda Yakin Akan Menonaktifkan Pengguna ini ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>	Anda Yakin Akan Membatalkan Penambahan Kategori ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>
M19	M20	M21	M22	M23	M24
Anda Yakin Akan Menambahkan Data Kategori ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>	Anda Yakin Akan Merubah Data Kategori ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>	Anda Yakin Akan Menghapus Data Kategori ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>	Anda Yakin Akan Membatalkan Penambahan Merk ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>	Anda Yakin Akan Menambahkan Data Merk ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>	Anda Yakin Akan Merubah Data Merk ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>
M25	M26	M27	M28	M29	M30
Anda Yakin Akan Menghapus Data Merk ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>	Anda Yakin Akan Membatalkan Penambahan Paket ini ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>	Anda Yakin Akan Menambahkan Data Paket ini ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>	Anda Yakin Akan Merubah Data Paket Ini ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>	Anda Yakin Akan Menghapus Data Paket Ini ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>	Anda Yakin Akan Membatalkan Penambahan Kota ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>
M31	M32	M33	M34	M35	M36
Anda Yakin Akan Menambahkan Data Kota ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>	Anda Yakin Akan Merubah Data Kota ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>	Anda Yakin Akan Menghapus Data Kota ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>	Anda Yakin Akan Membatalkan Penambahan Propinsi ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>	Anda Yakin Akan Menambahkan Data Propinsi ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>	Anda Yakin Akan Merubah Data Propinsi ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>
M37	M38	M39	M40	M41	M42
Anda Yakin Akan Menghapus Data Propinsi ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>	Anda Yakin Akan Membatalkan Penambahan Paket Pengiriman ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>	Anda Yakin Akan Menambahkan Data Paket Pengiriman ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>	Anda Yakin Akan Merubah Data Paket Pengiriman ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>	Anda Yakin Akan Menghapus Data Paket Pengiriman ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>	Anda Yakin Akan Membatalkan Penambahan Jasa pengiriman ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>
M43	M44	M45	M46	M47	M48
Anda Yakin Akan Menambahkan Data Jasa Pengiriman ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>	Anda Yakin Akan Merubah Data Jasa Pengiriman ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>	Anda Yakin Akan Menghapus Data Jasa Pengiriman ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>	Anda Yakin Akan Merubah Data Biaya Kirim ? <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>	Harus Diisi	Alamat Email tidak Valid
M49	M50	M51	M52	M53	M54
Minimum 5 Karakter	Masukkan Huruf Saja	Masukkan Angka Saja	Nomor Telepon Tidak Valid	Memeriksa ...	Kata Sandi Tidak Sama
M55	M56	M57	M58	M59	M60
Tidak Terdaftar	Kata Sandi Salah	Update Sukses	Data berhasil ditambah!	Data berhasil dihapus!	Data berhasil diubah!



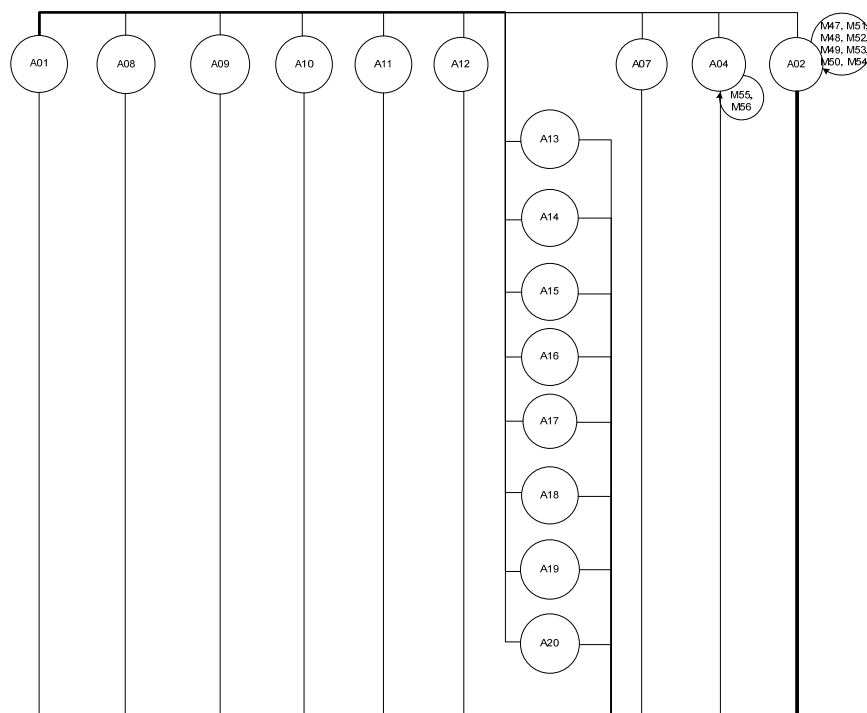
Gambar 3.159 Perancangan Tampilan Pesan

### 3. 2. 6 Jaringan Semantik

Aliran dari menu-menu yang ada pada aplikasi akan dijelaskan pada gambar jaringan semantik berikut.

#### 3. 2. 6. 1 Jaringan Semantik Untuk Pengunjung

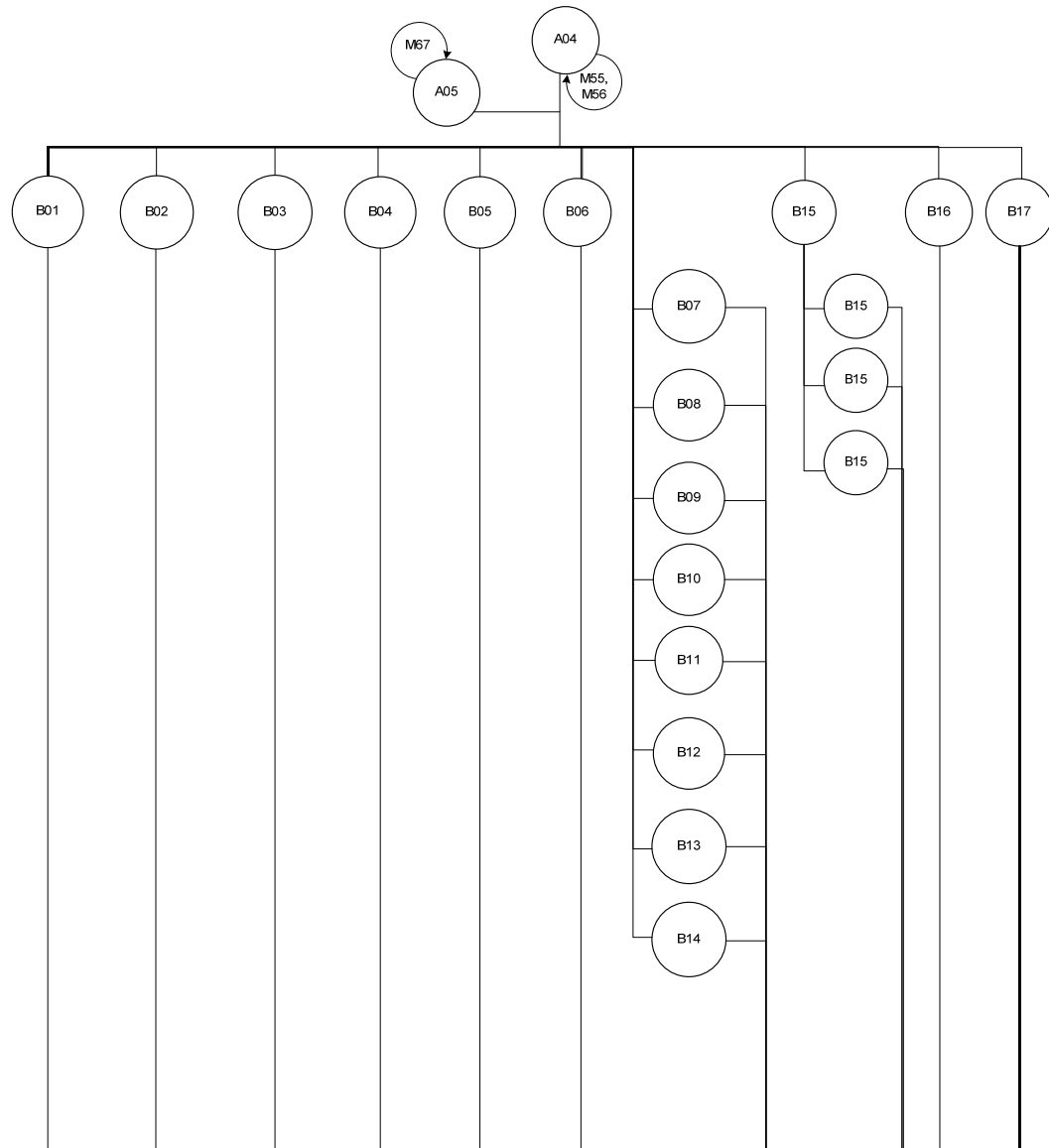
Berikut adalah jaringan semantik pengunjung.



Gambar 3.160 Jaringan Semantik Pengunjung

### 3. 2. 6. 2 Jaringan Semantik Untuk Pelanggan

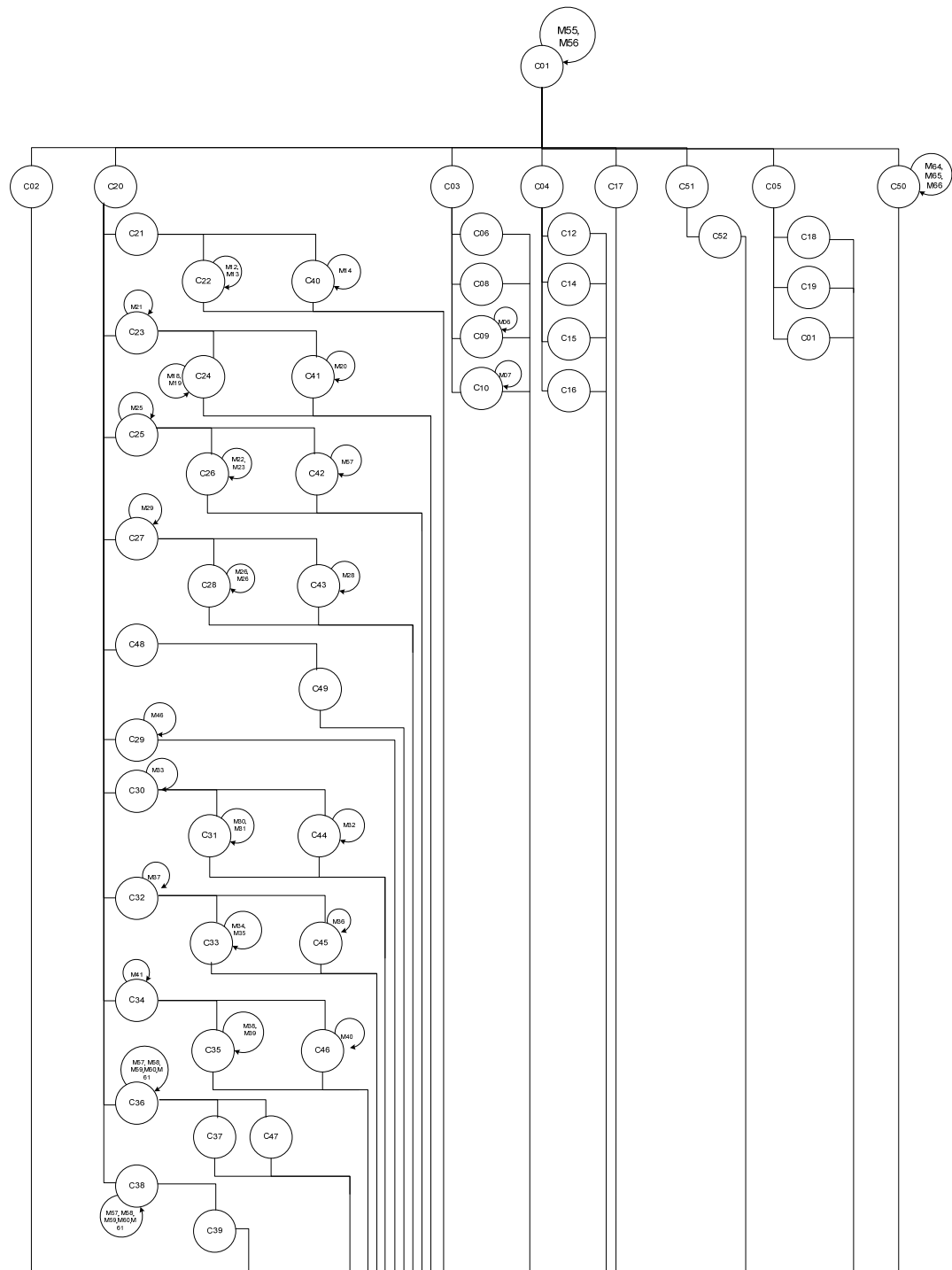
Berikut adalah jaringan semantik pelanggan.



Gambar 3.161 Jaringan Semantik Pelanggan

### 3. 2. 6. 3 Jaringan Semantik Untuk Bagian Operasional

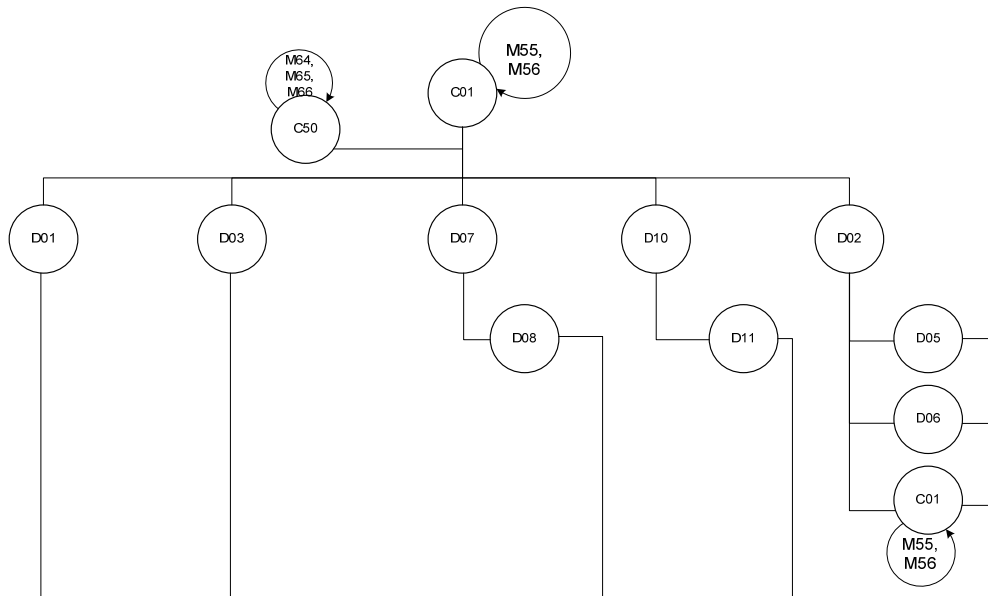
Berikut adalah jaringan semantik Bagian operasional.



Gambar 3.162 Jaringan Semantik Bagian Operasional

### 3. 2. 6. 4 Jaringan Semantik Untuk Bagian Keuangan

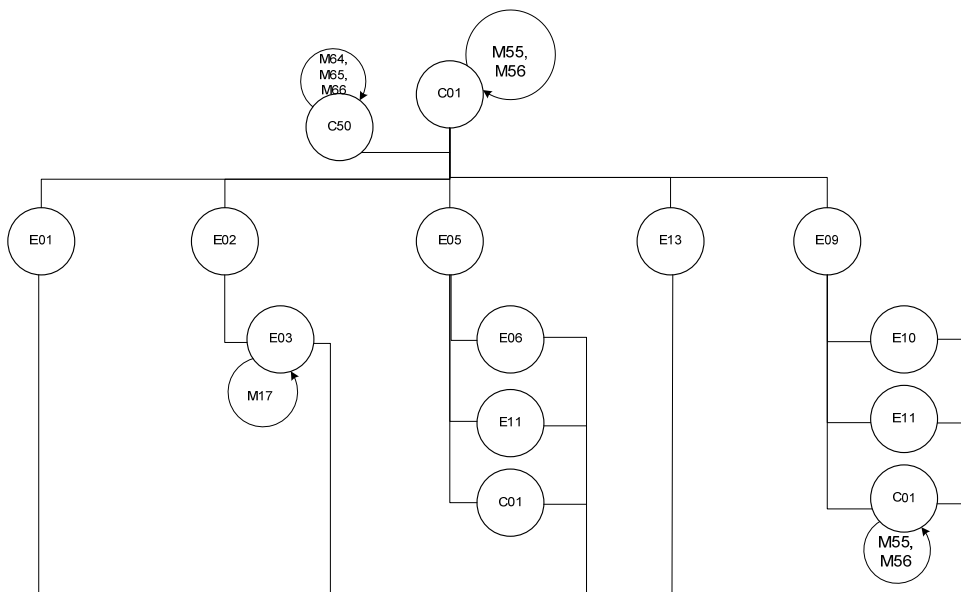
Berikut adalah jaringan semantik Bagian keuangan.



Gambar 3.163 Jaringan Semantik Bagian Keuangan

### 3. 2. 6. 5 Jaringan Semantik Untuk Manager

Berikut adalah jaringan semantik Manager.



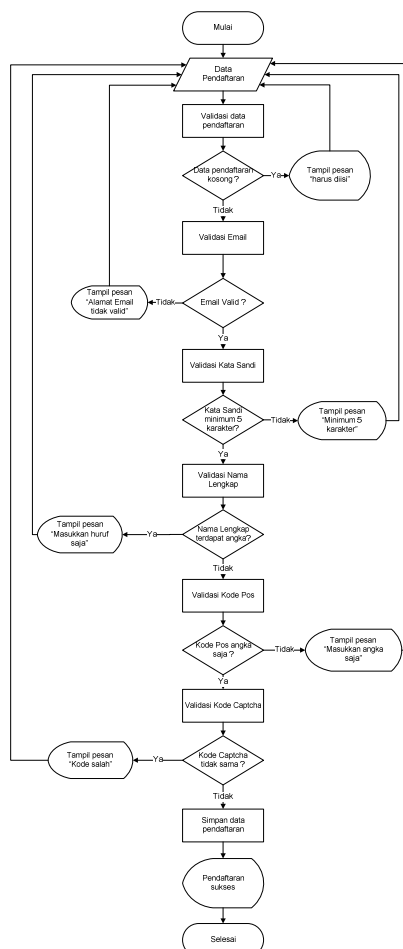
Gambar 3.164 Jaringan Semantik Manager

### 3. 2. 7 Perancangan Prosedural

Perancangan prosedural adalah sebagai langkah terakhir dalam perancangan yang akan diimplementasikan ke dalam sistem. Prosedur ini akan digunakan sebagai algoritma dasar dalam mengkodekan prosedur yang ada. Adapun perancangan prosedural untuk pembangunan aplikasi ini adalah sebagai berikut.

#### 3. 2. 7. 1 Prosedur Pendaftaran

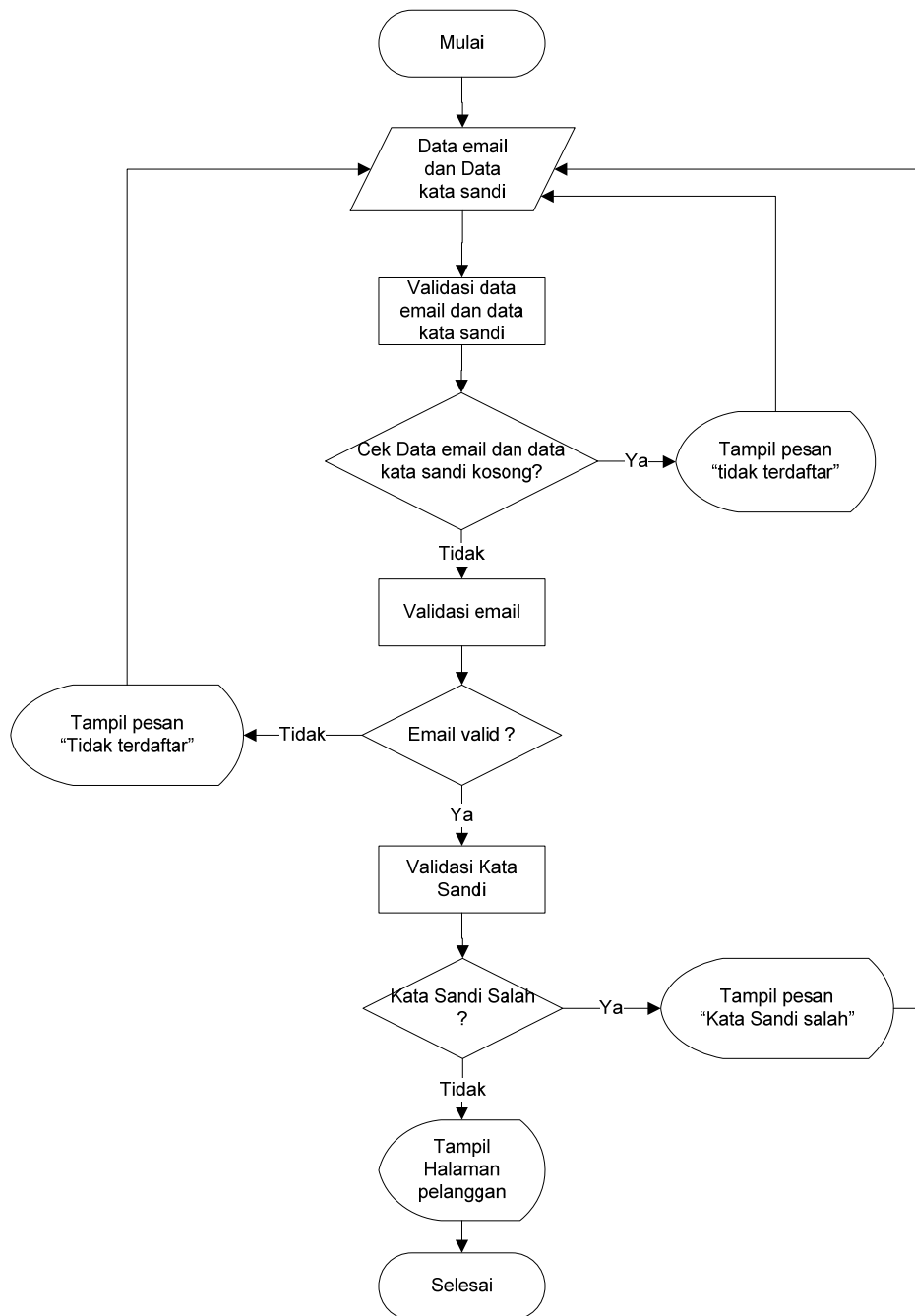
Prosedur Pendaftaran menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan oleh pengunjung untuk mendaftar menjadi pelanggan pada aplikasi *e-commerce* Beecom. Flowchart pendaftaran adalah sebagai berikut :



Gambar 3.165 Flowchart Pendaftaran

### 3. 2. 7. 2      Prosedur Masuk Pelanggan

Prosedur masuk pelanggan menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan oleh pelanggan untuk masuk ke aplikasi *e-commerce* Beecom. Flowchart masuk pelanggan adalah sebagai berikut :

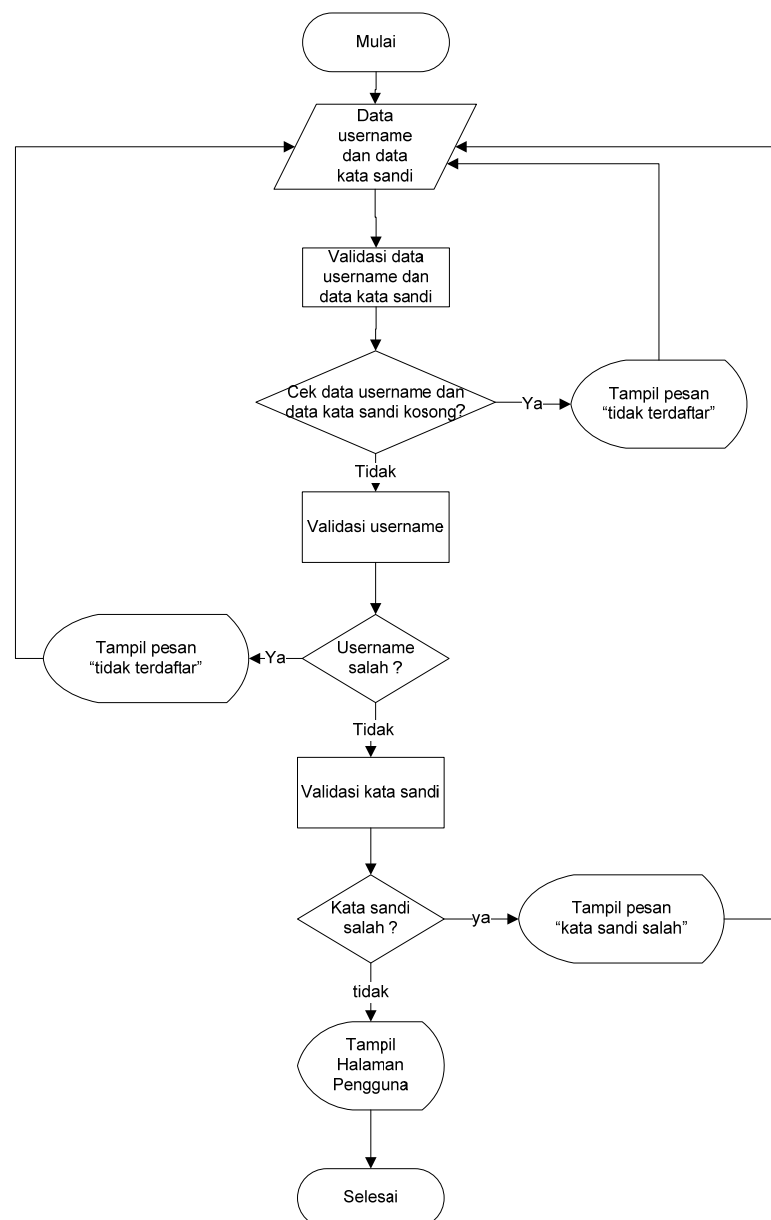


Gambar 3.166 Flowchart masuk Pelanggan



### 3. 2. 7. 3      Prosedur Masuk Pengguna

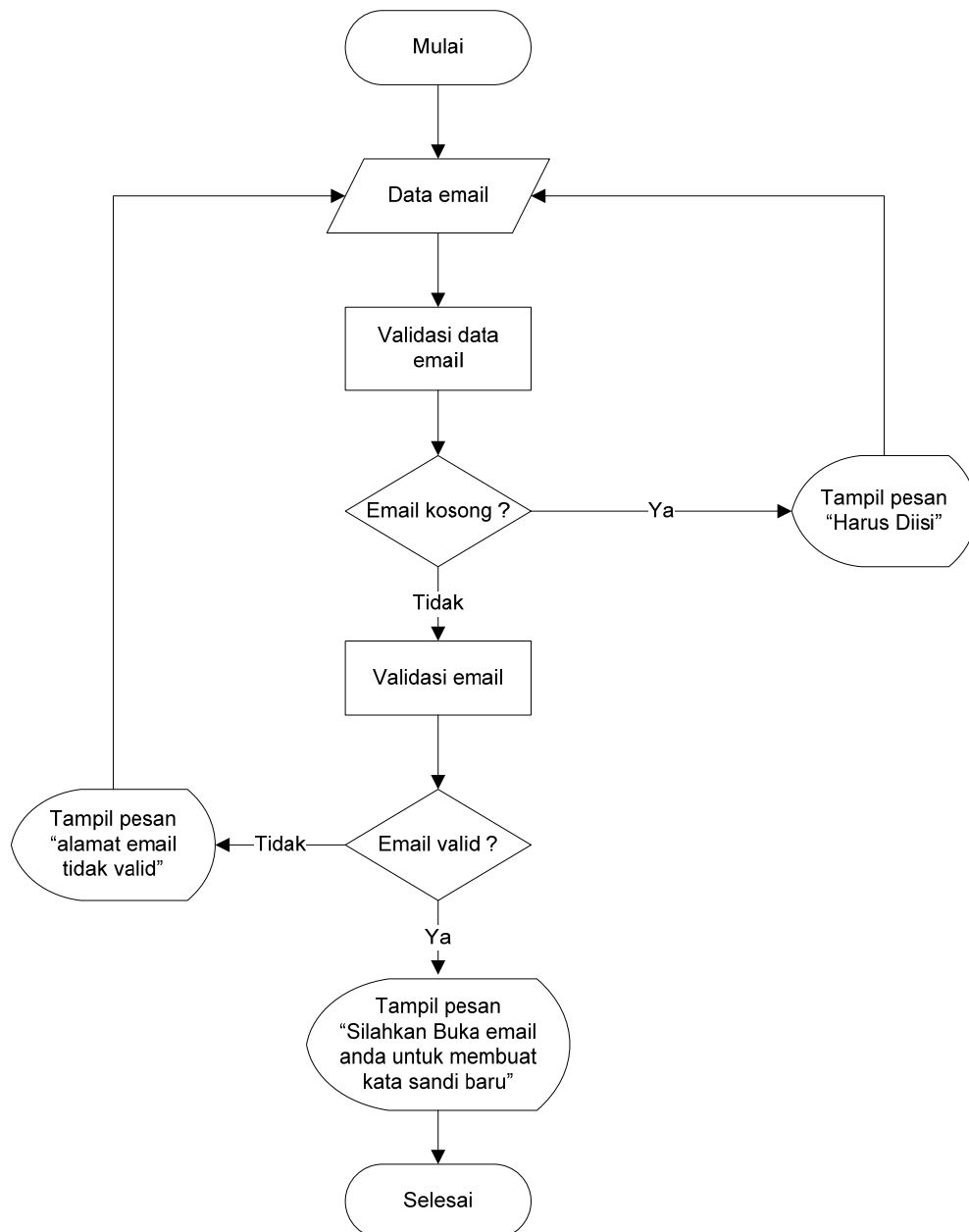
Prosedur masuk pengguna menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan oleh bagian operasional, bagian keuangan atau manager untuk masuk ke aplikasi *e-commerce* Beecom. Flowchart masuk pengguna adalah sebagai berikut :



Gambar 3.167 Flowchart Login Pengguna

#### 3. 2. 7. 4      Prosedur Lupa Kata Sandi    Pelanggan

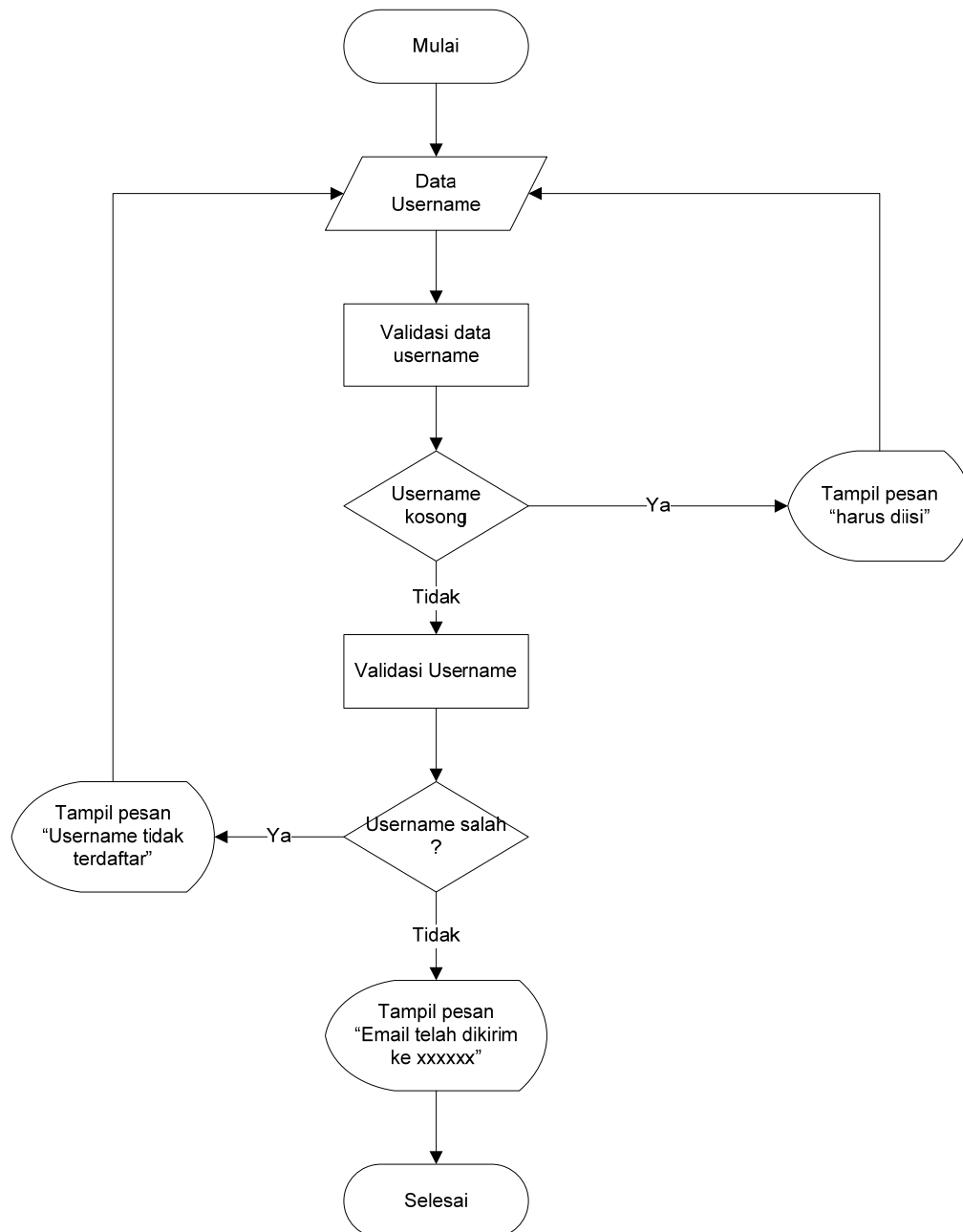
Prosedur lupa kata sandi menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan oleh pelanggan untuk membuat kata sandi baru pada aplikasi *e-commerce* Beecom.



Gambar 3.168 Flowchart Lupa Kata Sandi Pelanggan

### 3. 2. 7. 5      Prosedur Lupa Kata Sandi   Pengguna

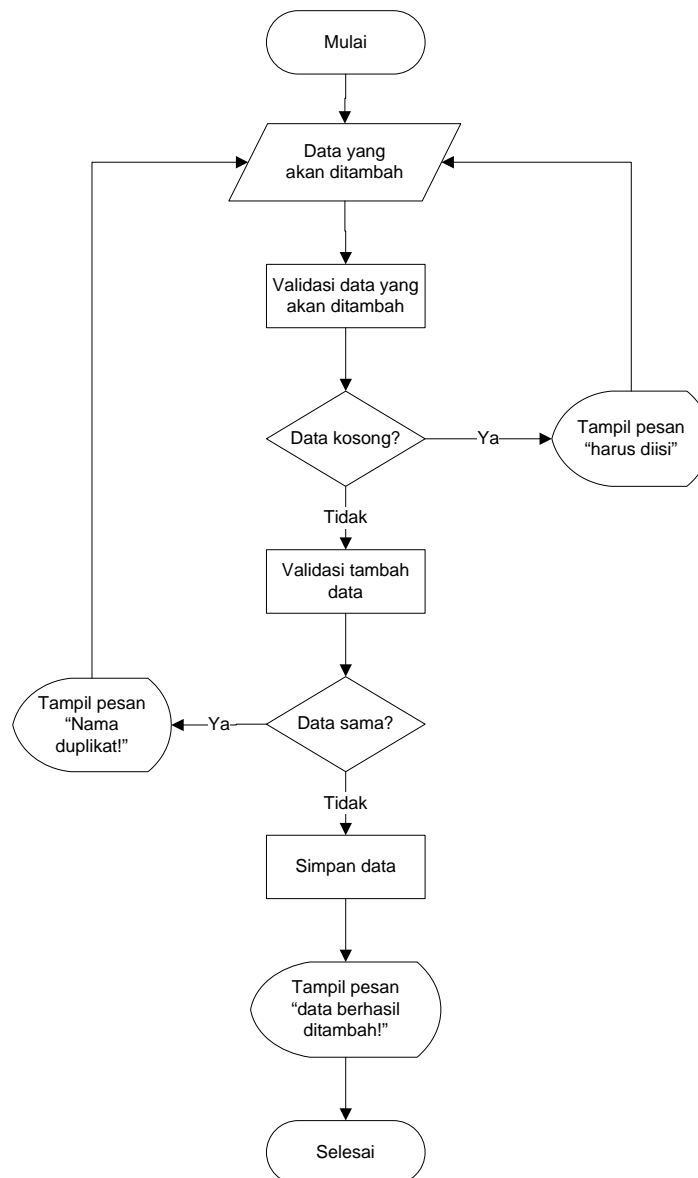
Prosedur lupa kata sandi menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan oleh Bagian Operasional, Bagian Keuangan atau Manager untuk membuat kata sandi baru pada aplikasi *e-commerce* Beecom.



Gambar 3.169 Flowchart Lupa Kata Sandi Pengguna

### 3. 2. 7. 6      Prosedur Penambahan Data

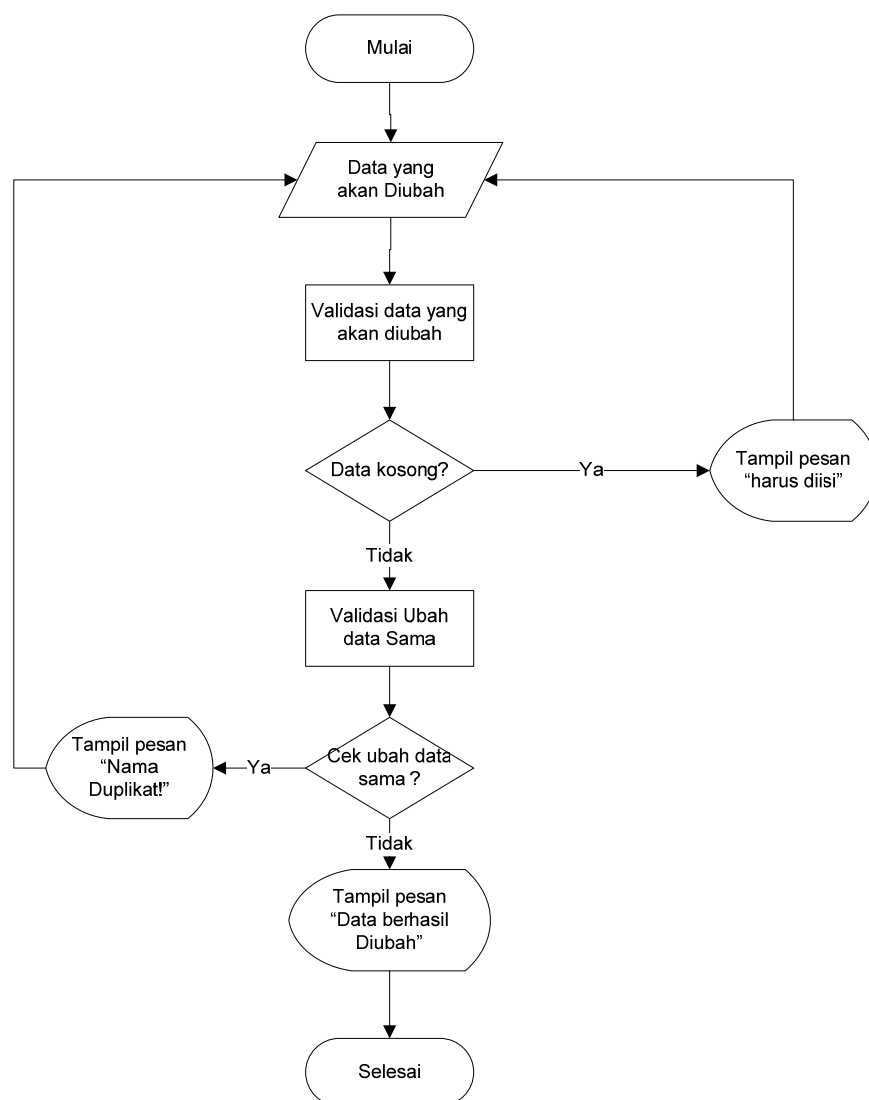
Prosedur penambahan data menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan oleh bagian operasional untuk melakukan penambahan data pada aplikasi *e-commerce* Beecom, yaitu dalam proses penambahan data barang, data paket komputer, data kategori, data merk, data kota, data propinsi, data paket pengiriman dan data jasa pengiriman.



Gambar 3.170 Flowchart penambahan data

### 3. 2. 7. 7      Prosedur Pengubahan Data

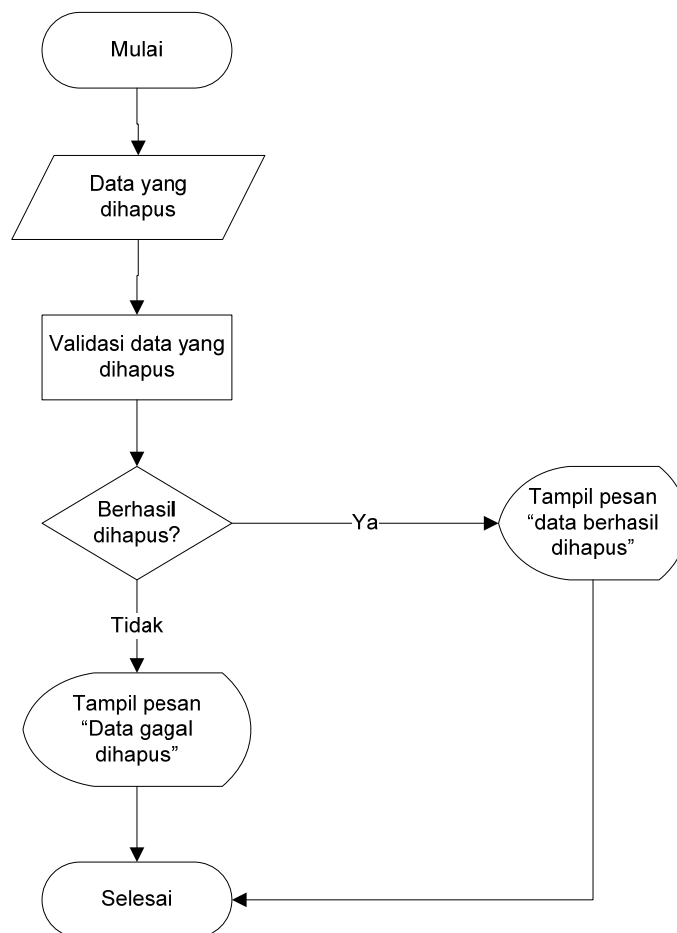
Prosedur pengubahan data menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan oleh bagian operasional untuk melakukan pengubahan data pada aplikasi *e-commerce* Beecom, yaitu dalam proses pengubahan data barang, data paket komputer, data kategori, data merk, data kota, data propinsi, data paket pengiriman, data jasa pengiriman, data biaya kirim, profile, dan pengubahan kata sandi.



Gambar 3.171 Flowchart pengubahan data

### 3. 2. 7. 8      Prosedur Penghapusan Data

Prosedur penghapusan data menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan oleh bagian operasional untuk melakukan penghapusan data pada aplikasi *e-commerce* Beecom, yaitu dalam proses penghapusan data barang, data paket komputer, data kategori, data merk, data kota, data propinsi, data paket pengiriman, data jasa pengiriman.



Gambar 3.172 Flowchart penghapusan data