

BAB 3

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem

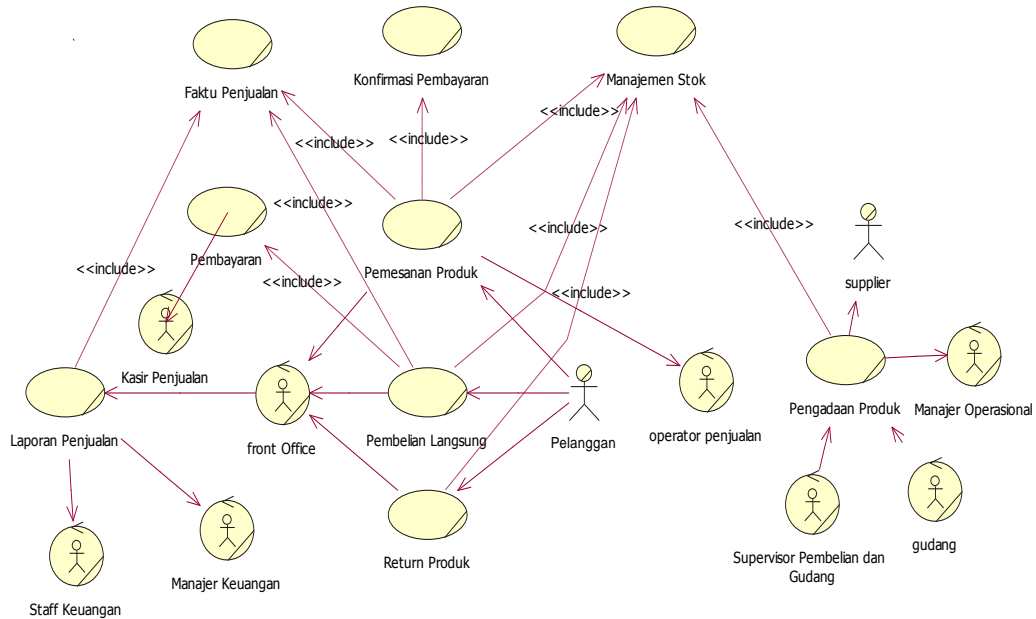
Analisis sistem dapat didefinisikan sebagai tahap yang bertujuan untuk memahami sistem, mengetahui kekurangan sistem dan menentukan kebutuhan sistem penjualan dan pembelian pada Toko Gareu Shoes. Dengan menganalisis prosedur sistem yang sedang berjalan dapat dievaluasi sehingga dapat dibuat suatu usulan untuk sistem yang baru dari evaluasi tersebut.

3.1.1 Analisis Masalah

Dari hasil analisis terhadap sistem yang sedang berjalan, model dan teknik penjualan yang digunakan mengalami beberapa kendala dan permasalahan diantaranya: kesulitan dalam melakukan transaksi pembelian karena bergantung pada interaksi antara pihak Toko Gareu Shoes dan pelanggan sehingga transaksi kerap tertunda, kesulitan pihak Toko Gareu Shoes dalam melakukan pengolahan transaksi, manajemen stok dan pelaporan transaksi, kesulitan mempromosikan produk yang menyajikan informasi produk secara *detail*, *up-to-date* dan cepat yang dapat diakses oleh siapa saja secara *online* melalui *internet*, kesulitan pelanggan untuk menentukan produk mana yang harus dibeli.

3.1.2 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan

Berdasarkan hasil dari penelitian, ada beberapa prosedur sistem yang terjadi dalam proses bisnis di Toko Gareu Shoes pada saat ini, yang meliputi prosedur penjualan, prosedur pengadaan produk, prosedur *return* produk, dan prosedur pelaporan transaksi. Secara umum keseluruhan aktivitas bisnis di Toko Gareu Shoes dapat digambarkan kedalam bentuk *use case* bisnis diagram seperti Gambar 3.1 berikut:



Gambar 3.1 Diagram Use Case Bisnis di Toko Gareu Shoes

3.1.2.1 Aktivitas Bisnis Penjualan Secara Langsung di Toko Gareu Shoes

Prosedur penjualan secara langsung adalah serangkaian tahapan yang dilalui ketika pelanggan melakukan pembelian secara langsung di Toko Gareu Shoes. Adapun skenario dari aktivitas bisnis pembelian secara langsung adalah sebagai berikut :

1. Pelanggan datang ke Toko Gareu Shoes, dan memilih produk yang akan dibeli, kemudian membuat daftar pemesanan dan memberikannya ke bagian *front office* untuk dilakukan pengecekan ketersediaan stok produk.
2. Jika stok produk tersedia, petugas *front office* akan memberikan produk pesanan tersebut untuk dilakukan pemeriksaan terlebih dahulu, jika produk sesuai dengan pemesanan, pelanggan dapat melakukan pembayaran di bagian kasir, jika produk pesanan tidak tersedia, petugas akan bertanya kepada pelanggan apakah transaksi akan tetap dilakukan. Bila transaksi tetap dilakukan dengan mengganti produk lain, maka pelanggan dapat melakukan pembayaran di bagian kasir, namun apabila pelanggan tetap menginginkan produk tersebut petugas akan memberikan informasi perkiraan produk tersebut tersedia.

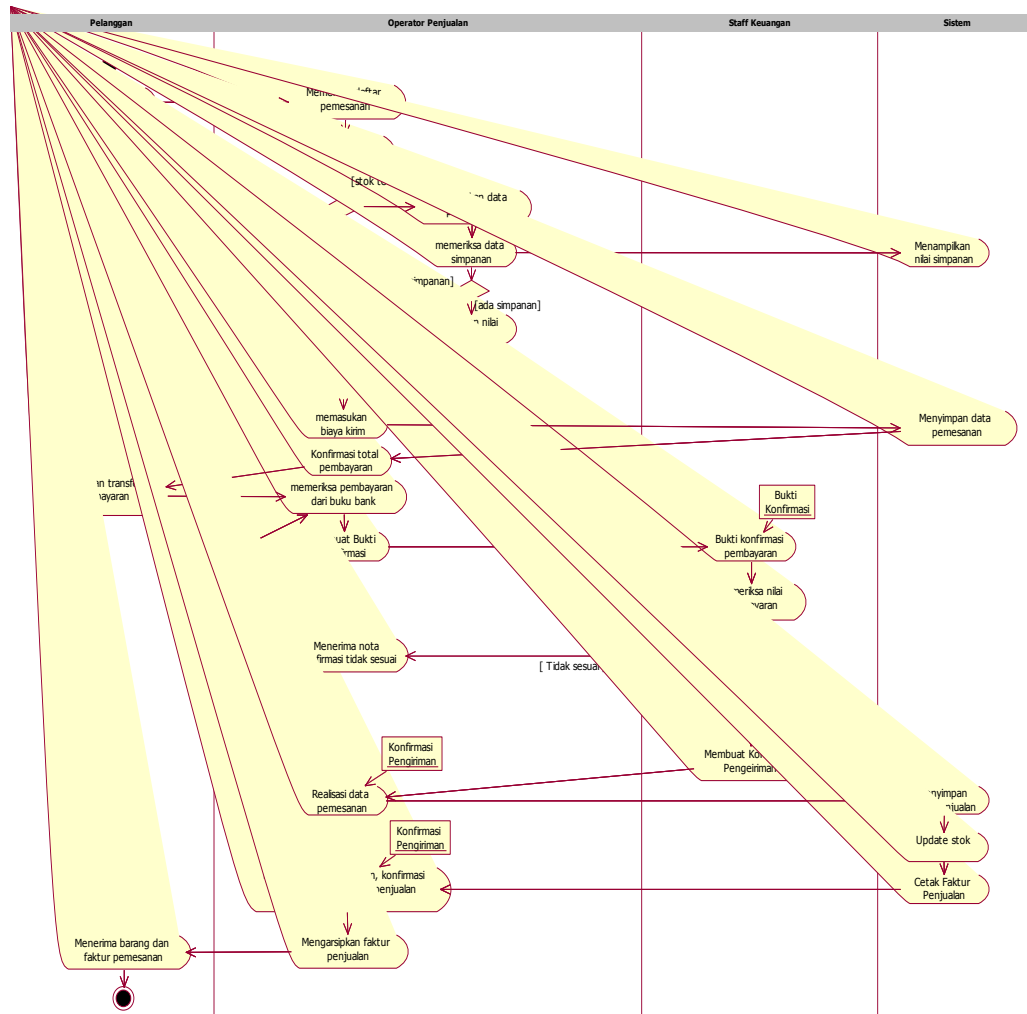
3. Petugas kasir akan memasukan data pemesanan dan memeriksa data simpanan pada sistem, sistem menampilkan data simpanan dan petugas kasir memasukan nilai simpanan, petugas kasir memberikan informasi total pembayaran kepada pelanggan.
4. Saat pembayaran dilakukan petugas kasir penjualan akan menanyakan jenis pembayaran yang akan dilakukan oleh pelanggan. Pembayaran dapat dilakukan dengan cara tunai (*cash*), kartu kredit dan kartu debit.
5. Jika pembayaran dilakukan secara tunai, petugas kasir memasukan nilai pembayaran dan menyiapkan kembalian jika ada kembalian. Namun apabila dilakukan dengan kartu kredit atau kartu debit, akan dilakukan otorisasi terlebih dahulu dengan mesin otorisasi yang sudah disediakan oleh bank, untuk pembayaran dengan kartu kredit petugas kasir melakukan penggesekan kartu, menghitung posisi kredit, memasukan jumlah transaksi dan melihat hasil gesekan apabila hasilnya tidak bagus atau mesin otorisasi mengalami kerusakan pelanggan dapat menyiapkan jenis pembayaran yang lain. Sistem menyimpan data transaksi penjualan, *update* stok produk dan mencetak faktur penjualan rangkap tiga.
6. Petugas kasir memberikan faktur penjualan untuk rangkap satu diberikan kepada pelanggan, rangkap dua disimpan sebagai arsip dan rangkap tiga diberikan kepada petugas *front office* untuk bukti pengambilan pesanan.
7. Petugas bagian *fornt office* melakukan pengepakan terhadap produk pesanan tersebut.
8. Pelanggan dapat mengambil produk di *front office* dengan memperlihatkan faktur penjualan yang sudah dilakukan pembayaran di bagian kasir.
9. Petugas *front office* memeriksa faktur penjualan dan memberikan produk yang dibeli kepada pelanggan.

Diagram aktivitas dari *use case* bisnis penjualan langsung di Toko Gareu Shoes dapat dilihat pada Gambar 3.2.

2. Bagian operator penjualan akan memeriksa daftar pemesanan produk yang diterima dari pelanggan.
3. Bagian operator penjualan akan melakukan pengecekan ketersediaan stok produk.
4. Jika stok produk tidak tersedia petugas operator penjualan melakukan konfirmasi kembali mengenai stok tidak tersedia tersebut.
5. Jika stok produk tersedia, operator penjualan memasukkan data pemesanan, memeriksa nilai simpanan pada sistem, kemudian sistem menampilkan nilai simpanan, jika nilai simpanan tersedia petugas operator penjualan memasukkan nilai simpanan dan menghitung total pembayaran, kemudian petugas menanyakan jenis pengiriman yang akan digunakan dan memasukkan nilai biaya kirim dan menyimpan data pemesanan pada sistem.
6. Petugas operator penjualan melakukan konfirmasi total pembayaran kepada pelanggan.
7. Pelanggan melakukan pembayaran melalui transfer ke rekening yang tersedia di Toko Gareu Shoes.
8. Operator penjualan memeriksa bukti pembayaran dari buku bank, kemudian membuat bukti konfirmasi pembayaran untuk dilakukan persetujuan oleh bagian *staff* keuangan.
9. *Staff* keuangan menerima bukti konfirmasi pembayaran dan melakukan pemeriksaan terhadap nilai pembayaran tersebut, jika nilai pembayaran sesuai petugas *staff* keuangan melakukan persetujuan, jika nilai pembayaran tidak sesuai, maka bukti konfirmasi pembayaran tersebut dikembalikan kepada petugas operator penjualan untuk dilakukan pemeriksaan kembali. .
10. *Staff* keuangan membuat konfirmasi pengiriman.
11. Setelah konfirmasi pembayaran disetujui oleh *staff* keuangan, bagian operator penjualan melakukan realisasi terhadap data pemesanan pada sistem, kemudian sistem menyimpan data penjualan, *update* stok dan mencetak faktur penjualan, kemudian operator penjualan melakukan

pengiriman produk dan menyerahkan faktur penjualan dan produk pesanan melalui jasa pengiriman yang telah ditentukan oleh pelanggan.

Diagram aktivitas penjualan secara paket di Toko Gareu Shoes dapat dilihat pada Gambar 3.3.



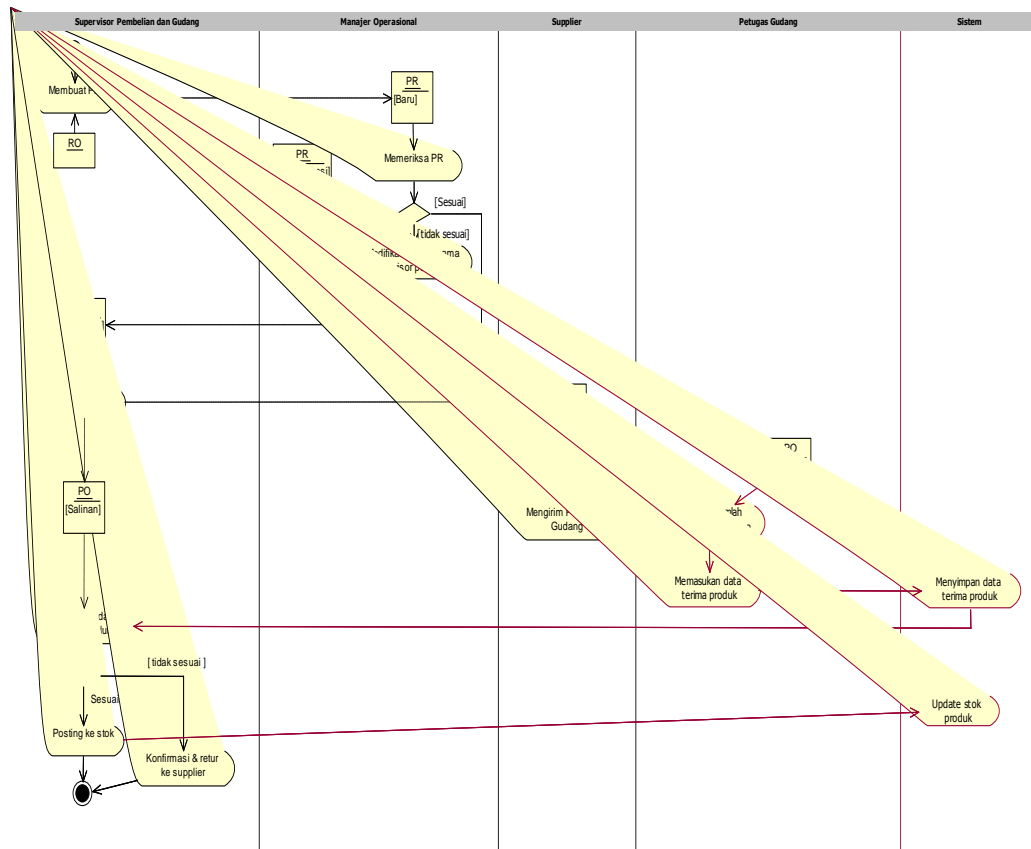
Gambar 3.3 Diagram Aktivitas Penjualan Paket

3.1.2.3 Aktivitas Bisnis Pengadaan Produk

Prosedur pengadaan produk merupakan serangkaian tahapan yang dilakukan oleh *supervisor* pembelian dimulai dari pembuatan surat permintaan pengadaan produk kepada *supplier*. Adapun skenario dari aktivitas bisnis pengadaan produk adalah sebagai berikut:

1. *Supervisor* pembelian membuat *Purchase Request* baru berdasarkan data analisis yang ditampilkan oleh sistem.
2. Manajer operasional mengevaluasi *Purchase Request*, dan memberikan persetujuan jika tidak ada perubahan terhadap *Purchase Request* yang diajukan.
3. Jika ada perubahan, manajer operasional akan mendiskusikan kembali dengan *supervisor* pembelian untuk melakukan *modifikasi* seperlunya.
4. Setelah *Purchase Request* disetujui, *supervisor* pembelian membuat *Purchase Order* berdasarkan *Purchase Request* dan mengirimkan *Purchase Order* kepada *supplier*.
5. *Supplier* mengirimkan produk yang dipesan ke gudang Toko Gareu Shoes.
6. Bagian gudang kemudian memeriksa jumlah produk yang diterima berdasarkan data *Purchase Order* yang dikirim dari *supplier*, kemudian memasukan data terima produk pada sistem, sistem menyimpan data terima produk.
7. *Supervisor* pembelian melakukan pemeriksaan terhadap data terima produk, jika sesuai petugas melakukan posting stok pada sistem, sistem melakukan *update* stok, namun apabila tidak sesuai petugas melakukan konfirmasi dan *return* ke *supplier*.

Diagram aktivitas pengadaan produk di Toko Gareu Shoes dapat dilihat pada Gambar 3.4.



Gambar 3.4 Diagram Aktivitas Pengadaan Produk

3.1.2.4 Aktivitas Bisnis *Return* Produk

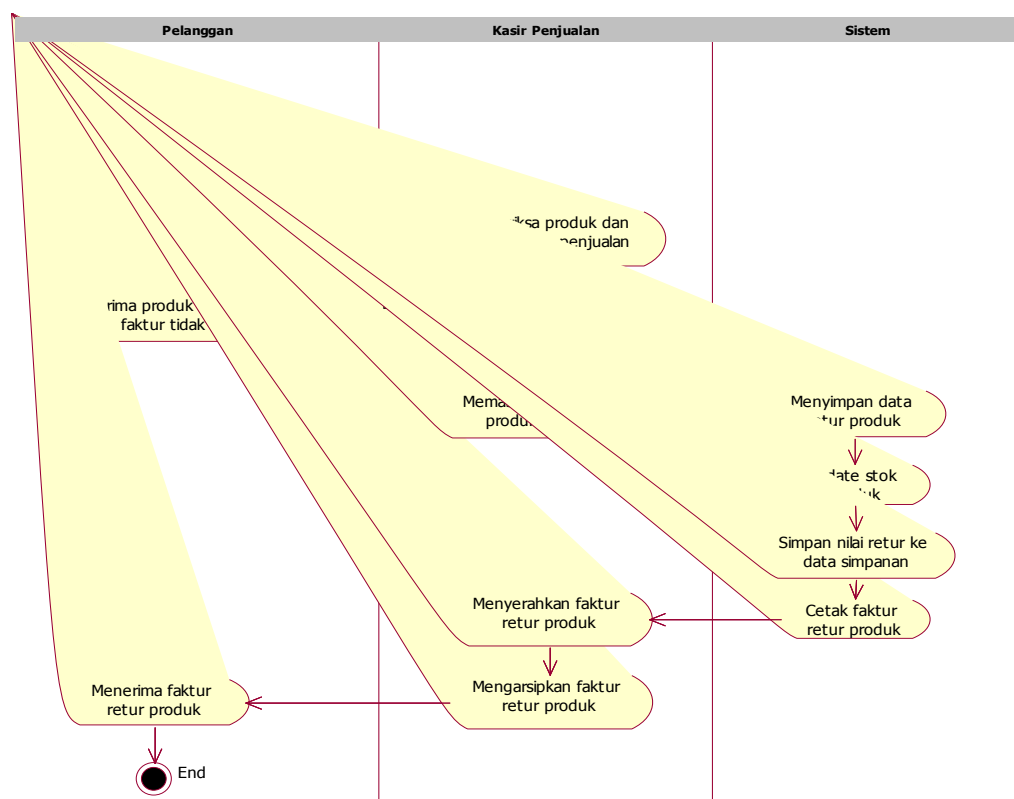
Prosedur *return* produk adalah serangkaian tahapan proses yang dimulai dari saat pelanggan mengajukan *return*, konfirmasi *return*, sampai pada penerimaan produk hasil yang dikembalikan. Adapun skenario aktivitas bisnis *return* produk adalah sebagai berikut:

1. Pelanggan melakukan pengajuan *return* produk dan menyerahkan bukti faktur penjualan dan produk tersebut kepada kasir penjualan.
2. Kasir penjualan melakukan pemeriksaan terhadap kesesuaian *return* produk berupa alasan kerusakan dan kondisi produk dan bukti faktur penjualan. Jika tidak sesuai, daftar *return* produk tidak sesuai dikembalikan kepada pelanggan.
3. Jika pengajuan *return* diterima, kasir penjualan memasukkan data *return* produk tersebut pada sistem, sistem menyimpan data *return* produk, *update* stok, simpan nilai *return* dan mencetak faktur *return* produk,

nilai dari *return* tersebut akan disimpan sebagai nilai simpanan pelanggan, nilai simpanan tersebut dapat digunakan untuk transaksi berikutnya.

4. Kasir penjualan menyerahkan faktur *retur* produk dan mengarsipkannya.
5. Pelanggan menerima faktur *return* produk.

Diagram aktivitas dari aktivitas bisnis *retur* produk di Toko Gareu Shoes dapat dilihat pada Gambar 3.5.



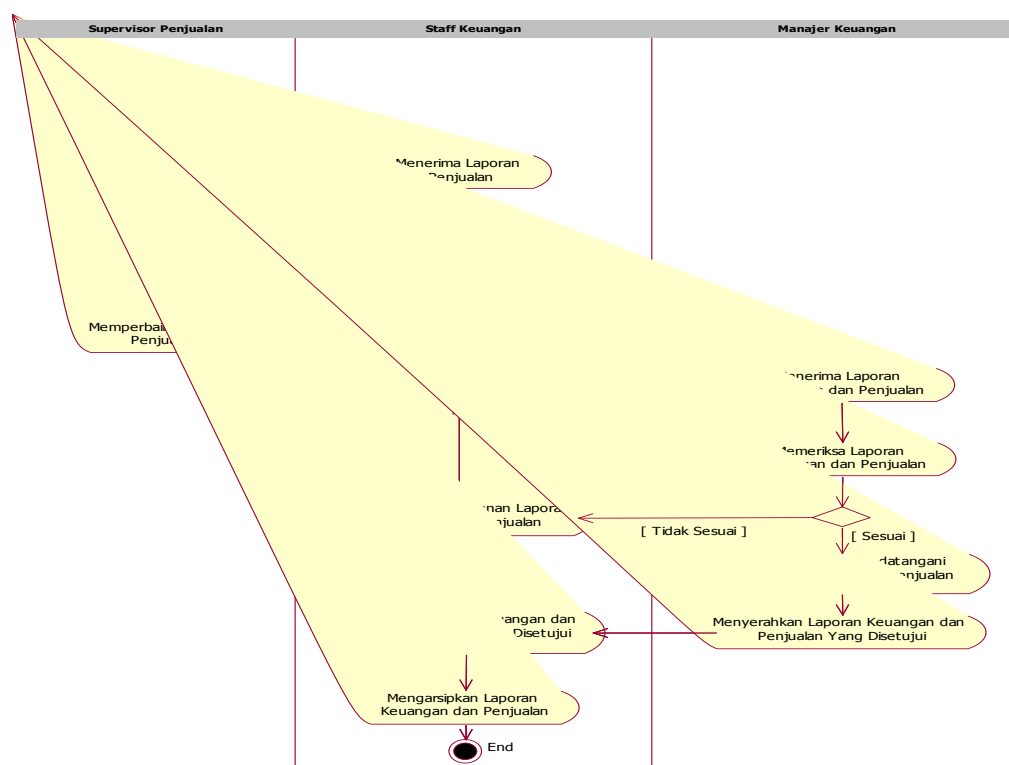
Gambar 3.5 Diagram Aktivitas *Return* Produk

3.1.2.5 Aktivitas Bisnis Laporan Penjualan

Prosedur laporan penjualan adalah proses pelaporan hasil transaksi penjualan yang terjadi oleh *supervisor* penjualan dengan melalui pemeriksaan yang dilakukan oleh bagian keuangan. Adapun skenario dari aktivitas pembuatan laporan penjualan adalah sebagai berikut :

1. *Supervisor* penjualan melakukan pengumpulan seluruh data transaksi penjualan yang terjadi dalam bentuk faktur-faktur penjualan, kemudian membuat laporan penjualan harian.
2. Laporan penjualan yang disusun tersebut kemudian diserahkan kepada *staff* keuangan.
3. *Staff* keuangan melakukan pemeriksaan laporan penjualan. Jika tidak sesuai, laporan keuangan dikembalikan kepada *supervisor* penjualan untuk diperbaiki kembali. Jika sesuai, *staff* keuangan menyetujui laporan penjualan dan menyusun laporan keuangan berdasarkan laporan penjualan yang telah diserahkan oleh *supervisor* penjualan.
4. Laporan keuangan dan penjualan yang telah disusun oleh bagian keuangan diserahkan kepada manajer keuangan untuk diperiksa jika sesuai dan benar, manajer keuangan akan menandatangani laporan tersebut sebagai tanda bukti persetujuan, kemudian diserahkan kembali kepada *staff* keuangan.
5. *Staff* keuangan menerima laporan keuangan dan penjualan yang telah disetujui, kemudian mengarsipkan berdasarkan periode tertentu.

Diagram aktivitas bisnis laporan penjualan di Toko Gareu Shoes dapat dilihat pada Gambar 3.6.



Gambar 3.6 Diagram Aktivitas Laporan Penjualan

3.1.3 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

Berdasarkan pada hasil analisis dan hasil wawancara dari proses bisnis yang sedang berjalan, maka dapat dievaluasi hal-hal yang dideskripsikan pada Tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.1 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

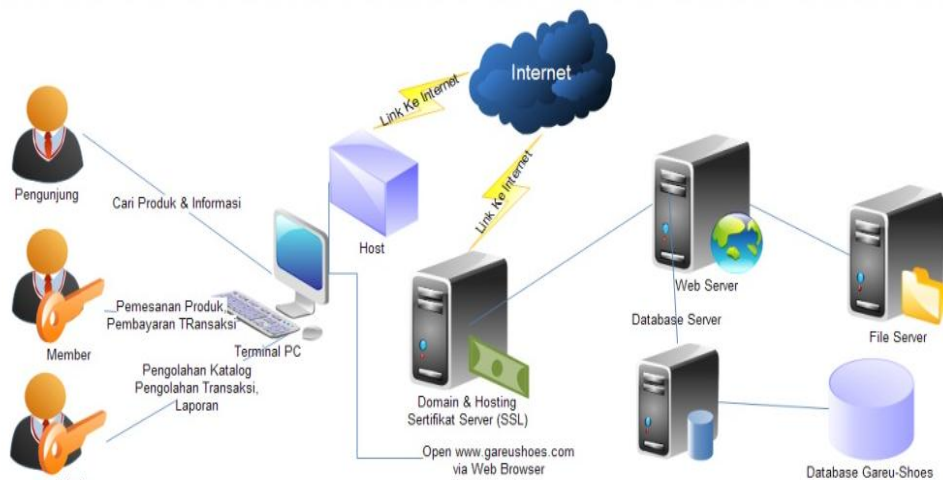
No	Permasalahan	Bagian/pihak
1.	Kesulitan dalam melakukan transaksi karena bergantung pada interaksi antara pihak Toko Gareu Shoes dan pelanggannya sehingga transaksi kerap tertunda	Perusahaan
2.	Kesulitan pihak Toko Gareu Shoes dalam melakukan pengolahan transaksi, manajemen stok dan pelaporan transaksi	Perusahaan
3.	Kesulitan mempromosikan produk yang menyajikan informasi produk secara <i>detail</i> , <i>up-to-date</i> , cepat dan dapat diakses oleh siapa saja secara <i>online</i> melalui <i>internet</i>	Perusahaan dan Pelanggan
4.	Kesulitan pelanggan untuk menentukan produk mana yang harus dibeli	Pelanggan

3.1.4 Solusi yang ditawarkan

Untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan, maka solusi yang ditawarkan yaitu dengan membangun sebuah sistem berupa *website* penjualan *online* di Toko Gareu Shoes. Dengan sistem tersebut diharapkan permasalahan dalam proses pemesanan, pembayaran, pengarsipan yang berhubungan dengan kecepatan, ke-*valid*-an, dan keefektifan dapat ditangani dengan cara yang tepat dan aman sehingga diharapkan dapat meningkatkan penjualan, dan tentunya tercapainya target pasar bagi Toko Gareu Shoes.

3.1.5 Perspektif Produk

Produk yang akan dibangun merupakan sebuah perangkat lunak yang berbasis *Web* yang menangani pengolahan data katalog produk, pendaftaran *member*, pengelolaan data akun *member*, dan prosedur penjualan secara *online* diantaranya mulai dari pencarian produk, pemesanan, pembayaran, konfirmasi pembayaran, pengiriman, penerimaan, sampai pada pengolahan data *return* produk dan pembuatan laporan. Gambaran secara perspektif produk secara umum digambarkan pada Gambar 3.7.



Gambar 3.7 Perspektif Produk

Dari Gambar 3.7 dapat dilihat bahwa seluruh *request* data memerlukan koneksi *internet* dan sistem hanya dapat diakses melalui *Web browser*. Seluruh data katalog, data pemesanan, data akun *member*, data admin, data pengiriman, data *return* produk, dan data laporan disimpan di dalam *database*.

3.1.6 Analisis Sistem Rekomendasi (*Smart Recommendation System*)

Sistem Rekomendasi Cerdas (*Smart Recommendation System*) menggunakan metode *item-based collaborative filtering*, dimana fungsi dari sistem ini adalah mencari sejumlah korelasi antar *item* yang disukai oleh pelanggan kemudian *item* yang berkorelasi tersebut direkomendasikan terhadap sejumlah pelanggan lainnya.

Rekomendasi tersebut berasal dari perhitungan algoritma sederhana pembangkitan rekomendasi. Pelanggan akan mendapatkan rekomendasi produk apabila pelanggan tersebut telah melakukan rating satu atau lebih produk yang disediakan oleh sistem. Jadi jika pelanggan tersebut belum melakukan rating terhadap produk pada sistem, maka pelanggan tersebut akan mendapatkan rekomendasi rata-rata dari jumlah keseluruhan rating pelanggan.

3.6.1.1 Analisis Sistem Rekomendasi *Member Baru*

Analisis Rekomendasi produk ini ditujukan untuk pelanggan yang baru melakukan login dan belum melakukan pembelian dan peratingan terhadap produk. Disini diasumsikan M5 adalah pelanggan yang baru mendaftar sebagai member, lalu melakukan login setelah melakukan *verifikasi* tetapi belum melakukan peratingan terhadap produk. Berikut tabel analisis pembangkit rekomendasi:

Tabel 3.2 Tabel Pembangkit Rekomendasi

	P1	P2	P3	P4
M1	3	5	3	
M2	1		2	
M3	4	2	4	2
M4		5	4	2
M5	0	0	0	0

Analisis yang di pakai untuk memperoleh rekomendasi yaitu memakai algoritma yang hanya menghitung dari rata-rata rating dari setiap produk. Berikut adalah perhitungan rata-rata rating dari setiap produk :

Persamaan rata-rata.

$$R_{produk} = \frac{\sum R}{n}$$

Keterangan :

R_{produk} : Nilai rata-rata produk yang dihasilkan dari perhitungan.

$\sum R$: Perhitungan rata-rata rating.

n : banyaknya pelanggan yang merating.

Jika pelanggan baru *login* dan belum melakukan *rating* dan pembelian produk maka perhitungan untuk memperoleh rekomendasi adalah sebagai berikut:

$$R_1 = \frac{3 + 1 + 4}{3} = 2,6$$

$$R_2 = \frac{5 + 2 + 3}{3} = 3,3$$

$$R_3 = \frac{3 + 2 + 4 + 4}{4} = 3,25$$

$$R_4 = \frac{2 + 2}{2} = 2$$

Berdasarkan perhitungan diatas untuk pelanggan M5 yang baru *login* dan belum melakukan pembelian dan peratingan terdapat pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Hasil Rekomendasi Member Baru

ID Produk	Rekomendasi
P2	3,5
P3	33,3
P1	2,6

Jadi rekomendasi untuk pelanggan baru yaitu produk dengan nilai rekomendasi tertinggi dan produk yang direkomendasikan sebanyak tiga produk.

3.6.1.2 Analisis Sistem Rekomendasi *Member Lama*

Analisis Rekomendasi produk ini ditujukan untuk member yang telah melakukan rating terhadap produk yang disukai. Berberapa tahapan untuk mendapatkan hasil rekomendasi diantaranya:

A. Pembuatan *Similarity* Antar Produk

Tahapan awal untuk membuat suatu *recommender system* adalah dengan menentukan nilai *similarity* antar objek. Nilai *similarity* ini diperoleh dari data *rating* dengan menggunakan rumus persamaan 2.2.

Tabel 3.4 Analisis Rekomendasi *Member Lama*

	P1	P2	P3	P4	\bar{R}_u
M1	3	5	3	0	3,67
M2	1	0	2	0	1,5
M3	4	2	4	2	3
M4	0	5	4	2	3,67

Untuk menentukan rekomendasi kepada pelanggan dibutuhkan perhitungan *similarity*, berikut formula *adjusted cosine similarity* yang akan diimplementasikan dalam sistem ini:

Persamaan *Adjusted Cosin* :

$$S_{(i,j)} = \frac{\sum_{u \in U} (R_{u,i} - \bar{R}_i)(R_{u,j} - \bar{R}_j)}{\sqrt{\sum_{u \in U} (R_{u,i} - \bar{R}_i)^2} \sqrt{\sum_{u \in U} (R_{u,j} - \bar{R}_j)^2}} \dots\dots\dots (2.2)$$

Keterangan:

- $S_{(i,j)}$ = Nilai kemiripan antara item i dan item j.
 $u \in U$ = Himpunan *member* u yang merating *item* i dan *item* j.
 $R_{u,i}$ = Rating *member* u pada *item* i.
 $R_{u,j}$ = Rating *member* u pada *item* j.
 \bar{R}_u = Nilai rata-rata *rating member* u.

Perhitungan dari persamaan *Adjusted Cosine* dapat dilihat pada Tabel 3.5.

$$\begin{aligned}
 \text{Sim}(1,2) &= \frac{(3-3,67)(5-3,67)+(4-3)(2-3)}{\sqrt{(3-3,67)^2+(4-3)^2} \sqrt{(5-3,67)^2+(2-3)^2}} \\
 &= -0,943002
 \end{aligned}$$

Tabel 3.5 Hasil Perhitungan *Similarity* dengan Rumus *Adjusted Cosine*

Produk_1	Produk_2	Nilai Kesamaan
1	2	-0,943002
1	3	0,704926
1	4	-1
2	3	-0,542645
2	4	-0,377294
3	4	-0,759231

3.1.6.1 Pembuatan Prediksi *Rating* Produk

Setelah menghitung nilai *similarity*, tahapan berikutnya adalah membuat prediksi *rating member* untuk setiap produk lain selain dari data produk yang telah memiliki *rating* dengan menggunakan persamaan 2.3. Nilai prediksi ini bisa diketahui dengan cara memanfaatkan nilai *similarity* dan *rating member* terhadap produk. Nilai prediksi inilah yang akan digunakan oleh sistem untuk membuat suatu rekomendasi.

Persamaan *weighted sum* :

$$P_{(a,j)} = \frac{\sum_{i \in I} (R_{a,i} \cdot S_{i,j})}{\sum_{i \in I} |S_{i,j}|} \dots\dots\dots (2.3)$$

Keterangan :

$P_{(a,j)}$: Prediksi untuk *member* u pada produk j.

$i \in I$: Himpunan produk yang mirip dengan produk j.

$R(a,i)$: *Rating member* u pada produk i.

$S(i,j)$: Nilai *similarity* antara produk i dan produk j.

Implementasi perhitungan dengan menggunakan persamaan *weight sum* dijelaskan sebagai berikut.

$$P_{(M4,1)} = \frac{(3 * 0,70) + (2 * (-0,94))}{|-0,70| + |-0,94|}$$

$$P_{(M4,1)} = \frac{-4,078}{1,192}$$

$$P_{(M4,1)} = -3,42$$

Sementara itu hasil dari perhitungan persamaan *weight sum* dapat dilihat pada Tabel 3.7.

Tabel 3.5 Hasil Prediksi *Weigthed Sum* dengan Menggunakan Nilai *Similarity* dari *Adjusted Cosiner*

Member	Produk	Prediksi
M1	4	-3,42
M2	2	4
M2	4	0,76
M4	1	0
M3	3	0,66

Tabel 3.5 Hasil Prediksi *Weigthed Sum* dengan Menggunakan Nilai *Similarity* dari *Adjusted Cosiner* (Lanjutan)

Member	Produk	Prediksi
M3	4	-1,25
M3	5	0
M4	2	0,38
M4	5	-1,07
M5	1	-2,65
M5	5	2

Berdasarkan dari Tabel 3.7 di atas maka M1 mendapatkan rekomendasi produk 5, M2 mendapatkan rekomendasi produk 2, M3 mendapatkan produk 3, M4 mendapatkan rekomendasi produk 2, dan M5 mendapatkan rekomendasi produk 5.

3.1.7 Fungsi Produk

Secara umum, aplikasi penjualan *online* ini berfungsi untuk melayani kebutuhan pelanggan, seperti melihat data katalog, melihat produk paling banyak dilihat, produk terlaris dan produk spesial, pencarian data produk (berdasarkan kategori, kode produk), melakukan *tracking* pengiriman produk dengan jasa pengiriman JNE, TIKI dan POS. Setiap pelanggan yang berstatus *member* aktif dapat melakukan *login member*, pemesanan produk, pembayaran pesanan, pembatalan pesanan, melihat informasi riwayat pesanan, memasukkan data komentar atau catatan berupa *testimonial*, manajemen profil akun *member*, pengubahan *password*, melakukan pengajuan *retur* produk, dan melihat informasi *retur* produk. Selain itu, dibutuhkan layanan lupa *password*, sebagai prosedur permintaan *reset password* jika *member* lupa atau kehilangan *password* yang dimiliki oleh akunnya. Seluruh informasi berbentuk konfirmasi dan pemberitahuan dikirim oleh sistem melalui *email* dengan format yang telah ditentukan.

Pada bagian administrasi (*back-end*) sistem aplikasi penjualan *online* dilakukan oleh seorang *administrator*. Proses-proses yang dilakukan pada bagian administrasi diantaranya adalah *autentikasi administrator* melalui *login* administrasi, mengolah data katalog produk meliputi: data kategori produk, data

ukuran, data warna, data produk, data gambar produk, dan data stok, pengelolaan data wilayah dan biaya kirim meliputi: data provinsi, data kota, dan biaya kirim antar kota, manajemen data *member*, pengelolaan data *testimonial*, manajemen data pesanan (melihat informasi detail dari pesanan, pencarian data pesanan, pembatalan pesanan, konfirmasi pembayaran pesanan, konfirmasi pengiriman), manajemen *return* produk, dan pembuatan laporan berkala (laporan data produk, data pesanan, dan data *return* produk).

3.1.8 Batasan-Batasan

Aplikasi penjualan *online* yang dibangun merupakan perangkat lunak yang mengimplementasikan prosedur perdagangan B2C (*Business To Consumer*), dimana proses pembelian dapat dilakukan oleh pelanggan yang sudah terdaftar menjadi *member* aktif.

Proses perdagangan *online* ini melibatkan proses pembelain dan pembayaran sehingga dibutuhkan prosedur keamanan yang dapat menjaga integritas data yang dikirim melalui *internet*, oleh karena itu aplikasi ini menggunakan protokol *server* bersertifikasi SSL (*Secure Socket Layer*) untuk pengamanan dalam pertukaran data antara pengguna dan sistem, sehingga dapat meningkatkan rasa kepercayaan, keamanan, dan kenyamanan bertransaksi bagi pengguna dan pengelola usaha.

Setiap terjadinya kegiatan dari pengguna yang bersifat membutuhkan konfirmasi, sistem harus dapat mengirimkan data konfirmasi melalui *email* pengguna, sehingga sistem harus dapat melakukan *validasi* terhadap *email* yang dimasukan oleh pengguna.

Sistem penjualan *on-line* berbasis *Web* ini ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan *database* MySQL *server*, karena kebutuhan akan kecepatan dan kapabilitas fungsional oleh sistem dianggap dapat ditangani oleh bahasa pemrograman dan *database server* tersebut. Selain itu, metode perancangan dan pemrograman menggunakan pemodelan berorientasi objek hal ini dibutuhkan karena kehandalan sistem berorientasi objek dalam proses perawatan, dan pengembangan sistem pada masa yang akan datang.

3.1.9 Asumsi dan Kebergantungan

Aplikasi penjualan *online* ini merupakan perangkat lunak yang berbasis *Web* dan bersifat publik yang artinya dapat digunakan oleh berbagai tipe pengguna, baik dalam status pengunjung, *member*, maupun *administrator*. Oleh karena itu, kemungkinan akan terjadinya kesalahan dalam memasukkan data baik dalam proses pemesanan, pembayaran, pengiriman dan lainnya semakin besar, sehingga sistem yang dibangun memerlukan konsep *validasi* yang terstruktur dan kuat sehingga dapat menangkap hampir seluruh kesalahan inputan yang dimasukkan oleh pengguna. Seluruh proses yang berhubungan dengan pemesanan produk dan bagian administrasi membutuhkan *otentikasi* sehingga pengguna yang memiliki hak akses tersebut harus memiliki data akun yang telah terdaftar dan tersimpan dalam *database* yang digunakan untuk *otentikasi* data *login*, agar sistem dapat memberikan hak akses yang tepat pada pengguna.

Sistem penjualan *online* ini hanya dapat diakses melalui *Web browser* yang terkoneksi dengan *internet*, sehingga kelancaran dalam keseluruhan proses sangat bergantung kepada konektivitas dan kehandalan jaringan *internet* pengguna, sehingga diharapkan sistem selalu memberikan respon data yang benar dan terpercaya.

3.1.10 Analisis Kebutuhan *Non-Fungsional*

Analisis kebutuhan non fungsional ini menggambarkan kebutuhan luar sistem yang diperlukan seperti kebutuhan perangkat keras, kebutuhan perangkat lunak, dan pengguna yang akan menggunakan sistem. Hal ini dimaksudkan agar sistem penjualan *online* yang akan dibangun dapat digunakan dengan baik sesuai dengan kebutuhan proses kegiatan yang dilakukan oleh pihak pelanggan maupun pihak pengelola usaha/administrasi.

3.1.10.1 Analisis Pengguna

Analisis pengguna dilakukan untuk mengetahui siapa saja yang akan menggunakan sistem penjualan *online* ini.

A. Fakta Pengguna pada Sistem yang Sedang Berjalan

Pada sistem yang berjalan, keseluruhan proses promosi dan penjualan produk di Toko Gareu Shoes dilakukan oleh bagian penjualan dan marketing, yang memiliki kemampuan dalam mempromosikan dan menjual. Sedangkan para pelanggan dapat melakukan pembelian dengan mendatangi Toko Gareu Shoes secara langsung atau melakukan pemesanan produk melalui *email* dan telepon yang dimiliki oleh perusahaan. Proses konfirmasi pembayaran antara penjual dan pembeli dapat dilakukan melalui SMS, telepon. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, analisis fakta dari pelaku bisnis yang terdapat pada proses bisnis yang sedang berjalan saat ini dijelaskan pada Tabel 3.6.

Tabel 3.6 Analisis Fakta Karakteristik Pelaku Bisnis Toko Gareu Shoes

No.	Pengguna	Tugas dan Tanggung jawab	Tingkat keterampilan
1.	Manajer Operasional	Melakukan perencanaan, pengelolaan, pengawasan, dan pengendalian dalam bidang operasional secara sistematis	Mampu melakukan perencanaan, pengawasan dan pengendalian dalam bidang operasional
2.	Manajer Keuangan	Melakukan perencanaan, pengelolaan, pengawasan, dan pengendalian dalam bidang keuangan dan akuntansi secara sistematis	Mampu melakukan perencanaan, pengawasan, dan pengendalian dalam bidang keuangan dan akuntansi
3.	<i>Supervisor</i> Penjualan	Mencatat data produk, mengelola <i>return</i> produk, mencatat data pelanggan, mencatat data penjualan, mengelola data katalog, dan stok produk, melakukan pengiriman pemesanan produk.	Menguasai komputer, memahami konsep bisnis yang sedang berjalan, mengetahui seluruh informasi stok produk tersedia, mampu menggunakan telepon genggam, mampu menggunakan aplikasi <i>instant messaging</i> , mengerti akan prosedur dan data pengiriman produk melalui jasa pengiriman JNE, TIKI dan POS.

Tabel 3.6 Analisis Fakta Karakteristik Pelaku Bisnis Toko Gareu Shoes (Lanjutan)

No.	Pengguna	Tugas dan Tanggung Jawab	Tingkat keterampilan
4.	<i>Supervisor</i> Pembelian dan Gudang	Membuat <i>purchase order</i> sesuai rencana pembelian dan kondisi stok barang.	Menguasai komputer, mampu menganalisa setiap pergerakan stok barang sehingga tepat dalam membuat <i>purchase order</i>
5.	Operator Penjualan	Menerima konfirmasi dari pelanggan	Menguasai komputer, mengetahui seluruh informasi stok produk, mampu menggunakan telepon genggam
7.	Kasir Penjualan	Menerima uang atau pembayaran dengan bukti yang sah, membuat laporan kas dan bank secara harian	Mampu menjaga uang tunai yang diterima dari pelanggan.
8.	<i>Front Office</i>	Melayani pelanggan atau pengunjung Toko dengan baik dan simpatik	Mampu melayani setiap pelanggan yang datang ke Toko.
9.	Petugas Gudang	Memeriksa barang yang diterima dari <i>supplier</i>	Mampu menjaga dan mengelola tata letak barang digudang.
10.	<i>Staff</i> Keuangan	Membuat, memeriksa dan mengarsip faktur, nota <i>supplier</i> , laporan hutang/piutang untuk memastikan status hutang/piutang, menyetujui konfirmasi pembayaran dan membuat konfirmasi pengiriman.	Menguasai cara penyusunan laporan keuangan, mengerti akan akuntansi dan prosedur bisnis yang sedang berjalan.
11.	Pelanggan	Melakukan pembelian produk secara langsung, melakukan pemesanan produk melalui jejaring sosial ataupun media lainnya seperti telepon dan SMS.	Mengerti akan prosedur pembelian secara manual yang ada pada Toko Gareu Shoes, mampu menggunakan telepon genggam, dan layanannya seperti SMS untuk melakukan konfirmasi pembayaran pembelian ataupun pemesanan produk.

B. Kebutuhan Pengguna pada Sistem yang Akan Dibangun

Berdasarkan hasil evaluasi dari analisis fakta karakteristik pengguna yang ada, maka dapat dilakukan analisis kebutuhan pengguna yang dibutuhkan untuk menjalankan sistem penjualan secara *online* yang diharapkan dapat mengatasi seluruh keterbatasan yang terdapat pada sistem yang sedang berjalan pada Toko Gareu Shoes.

Aplikasi penjualan *online* berbasis *e-commerce* yang akan dibangun dibagi menjadi dua sistem yaitu: bagian *front-end* dan *back-end*. Pada bagian *back-end* (bagian administrasi) terdiri dari tiga orang pengguna yaitu administrator, *supervisor* penjualan dan operator penjualan.

Analisis karakteristik kebutuhan pengguna administrator pada sistem penjualan *online* yang akan dibangun ditunjukkan pada Tabel 3.7.

Tabel 3.7 Analisis Kebutuhan Pengguna Administrator

Analisis Pengguna Administrator		
No	Karakteristik	Deskripsi
1.	Hak akses	Mengubah profil, dan <i>password</i> administrator, mengelola data master, mengelola data operator, melihat laporan penjualan, melakukan <i>maintenance</i> sistem, mengelola dan menentukan diskon produk.
2.	Tingkat pendidikan	Minimal SMA dan sederajat.
3.	Tingkat ketrampilan	Menguasai komputer, memahami konsep bisnis yang sedang berjalan, memiliki pengetahuan tentang <i>internet</i> dan <i>e-commerce business</i> .
4.	Pengalaman	Pernah berperan atau bertugas dalam sistem administrasi.
5.	Jenis pelatihan	Cara menggunakan aplikasi.
6.	Aktor	Kepala <i>Supervisor</i> Toko.

Peran dan tanggung jawab administrator dipegang oleh kepala *supervisor* Toko, sedangkan aktor yang bertanggungjawab dalam proses transaksi pemesanan produk dan *return* produk serta pembuatan laporan dilimpahkan kepada operator penjualan.

Analisis karakteristik kebutuhan pengguna *supervisor* penjualan pada sistem penjualan *online* yang akan dibangun dapat dilihat pada Tabel 3.8.

Tabel 3.8 Analisis Kebutuhan Pengguna *Supervisor* Penjualan

Analisis Pengguna <i>Supervisor</i> Penjualan		
No.	Karakteristik	Deskripsi
1.	Hak akses	Mengubah profil, dan <i>password</i> , mengelola data pesanan, mengelola data <i>return</i> produk, mencetak dan melihat laporan penjualan serta <i>return</i> produk.
2.	Tingkat pendidikan	Minimal SMA dan sederajat.
3.	Tingkat ketrampilan	Menguasai komputer, memahami konsep bisnis yang sedang berjalan, memiliki pengetahuan tentang <i>internet</i> dan <i>e-commerce business</i> .
4.	Pengalaman	Pernah bertugas sebagai <i>supervisor</i> penjualan.
5.	Jenis pelatihan	Cara menggunakan aplikasi.
6.	Aktor	<i>Supervisor</i> penjualan.

Analisis karakteristik kebutuhan pengguna operator penjualan pada sistem penjualan *online* yang akan dibangun dapat dilihat pada Tabel 3.9.

Tabel 3.9 Analisis Kebutuhan Pengguna Operator Penjualan

Analisis Pengguna Operator Penjualan		
No.	Karakteristik	Deskripsi
1.	Hak akses	Mengubah profil, dan <i>password</i> , mengelola data pesanan
2.	Tingkat pendidikan	Minimal SMA dan sederajat.
3.	Tingkat ketrampilan	Menguasai komputer, memahami konsep bisnis yang sedang berjalan, memiliki pengetahuan tentang <i>internet</i> dan <i>e-commerce business</i> .
4.	Pengalaman	Pernah bertugas sebagai operator penjualan.
5.	Jenis pelatihan	Cara menggunakan aplikasi.
6.	Aktor	Operator penjualan.

Pada bagian *front-end* pengguna sistem terdiri dari dua pengguna yaitu: *member* dan pengunjung. *Member* adalah pelanggan yang telah terdaftar di dalam sistem. Sedangkan pengunjung adalah semua orang yang mengunjungi *Web* penjualan *online* yang memiliki keterbatasan hak akses dalam prosedur pemesanan produk.

Analisis karakteristik kebutuhan pengguna *member* pada sistem penjualan *online* yang akan dibangun ditunjukkan pada Tabel 3.10.

Tabel 3.11 Analisis Kebutuhan Pengguna *Member*

Analisa Pengguna <i>Member</i>		
No.	Karakteristik	Deskripsi
1.	Hak akses	Melihat data katalog produk, detail produk, mencari produk, melihat informasi cara pemesanan, melihat detail profil perusahaan, melihat data <i>testimonial</i> , mendaftar sebagai <i>member</i> , melakukan <i>chatting</i> dengan operator yang sedang <i>online</i>
2.	Tingkat pendidikan	Minimal SLTP dan sederajat.
3.	Tingkat keterampilan	Mampu mengoperasikan komputer, dan dapat melakukan <i>browsing</i> dan memiliki pengetahuan tentang <i>internet</i> seperti; <i>browsing</i> , <i>chatting</i> , dan kemampuan dalam menggunakan <i>email</i> , memiliki pengetahuan dalam proses belanja <i>online</i> khususnya dalam model pembayaran dengan menggunakan akun bank virtual.
4.	Pengalaman	Pernah melakukan transaksi secara <i>online</i> .
5.	Jenis pelatihan	-

Analisis karakteristik kebutuhan pengguna pengunjung pada sistem penjualan *online* yang akan dibangun ditunjukkan pada Tabel 3.12.

Tabel 3.12 Analisis Kebutuhan Pengguna Pengunjung

Analisa Pengguna Pengunjung		
No.	Karakteristik	Deskripsi
1.	Hak akses	Melihat data katalog produk, detail produk, mencari produk, melihat informasi cara pemesanan, melihat detail profil perusahaan, melihat data <i>testimonial</i> , mendaftar sebagai <i>member</i> , melakukan <i>chatting</i> dengan operator yang sedang <i>online</i>
2.	Tingkat pendidikan	Minimal SLTP dan sederajat.
3.	Tingkat keterampilan	Mampu mengoperasikan komputer, dan dapat melakukan <i>browsing</i> dan memiliki pengetahuan tentang <i>internet</i>
4.	Pengalaman	-
5.	Jenis pelatihan	-

C. Evaluasi Kebutuhan Pengguna

Dengan melihat fakta karakteristik pengguna yang ada dan analisis kebutuhan pengguna, maka perlu dilakukan tahapan berupa proses sosialisasi dan

dokumentasi mengenai tata cara penggunaan dan implementasi sistem penjualan *online* yang akan dibangun.

Perubahan yang signifikan tampak dari tingkat keterampilan yang dibutuhkan. Masing-masing pihak baik pelanggan maupun pengelola usaha harus memiliki keterampilan dalam menggunakan layanan *internet* berupa *browsing*, *chatting*, dan penggunaan *email*. Bagi kepala *supervisor* Toko yang berperan sebagai administrator sistem harus mengadakan pelatihan singkat mengenai alur sistem yang bekerja. Sedangkan pihak pelanggan harus diberikan panduan dalam melakukan seluruh kegiatan yang berkaitan dalam prosedur penjualan *online* yang berlaku, sehingga pihak konsumen mengerti akan batasan-batasan, layanan yang disediakan, serta prosedur pelaksanaan pemesanan, pembayaran, pengiriman, dan *return* produk.

3.1.10.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Analisis perangkat keras dimaksudkan untuk mengetahui spesifikasi perangkat keras yang dibutuhkan dalam perancangan, pembangunan, dan untuk menjalankan seluruh layanan sistem aplikasi penjualan *online*.

A. Fakta Perangkat Keras pada Sistem yang Sedang Berjalan

Proses bisnis yang sedang berjalan pada Toko Gareu Shoes meliputi proses penjualan, pembelian, dan pembayaran menggunakan perangkat keras yang terdapat pada sisi pelanggan dan sisi pengelola usaha antara lain:

1. Perangkat keras yang digunakan pada sisi pelanggan.
 - a. Seperangkat alat komunikasi dengan menggunakan teknologi *mobile* berupa telepon genggam ataupun telepon rumah yang dapat digunakan sebagai sarana dalam melakukan konfirmasi pemesanan maupun pembayaran pesanan yang dilakukan oleh pelanggan.
 - b. Seperangkat komputer minimalis yang dapat digunakan untuk menjelajah *internet* dengan spesifikasi yang dianjurkan dideskripsikan pada Tabel 3.13.

Tabel 3.13 Spesifikasi Fakta Perangkat Keras Minimal pada Sisi Pelanggan

No.	Perangkat Keras	Spesifikasi
1.	<i>Processor</i>	<i>Intel Pentium 4 2.4 Ghz</i>
2.	<i>Monitor</i>	<i>Monitor VGA 15"</i>
3.	<i>VGA</i>	<i>VGA Card On-Board 64 Mb</i>
4.	<i>Memori</i>	<i>Memori DDR 256 Mb</i>
5.	<i>Hard Disk</i>	80 GB
6.	<i>Optical Drive</i>	CD-RW 52x
7.	<i>Mouse</i>	<i>Mouse Standar</i>
8.	<i>Keyboard</i>	<i>Keyboard Standar</i>
9.	<i>Ethernet Card (LAN)</i>	100 Mbps

2. Perangkat keras yang digunakan pada sisi pengelola usaha.
 - a. Alat komunikasi berupa telepon, dan fax yang dapat digunakan sebagai sarana pemenuhan kebutuhan dalam melakukan konfirmasi pemesanan, pembayaran, dan lainnya.
 - b. Untuk melakukan pemasaran produk yang dijual oleh Toko Gareu Shoes, dibutuhkan seperangkat komputer dengan spesifikasi komputer yang dapat digunakan dalam proses desain produk, pengolahan data transaksi pesanan, data pelanggan, dan penyusunan laporan keuangan. Adapun spesifikasi perangkat keras yang terdapat di Toko Gareu Shoes dideskripsikan pada Tabel 3.14.

Tabel 3.14 Spesifikasi Fakta Perangkat Keras yang Ada di Toko Gareu Shoes

No.	Perangkat Keras	Spesifikasi
1.	<i>Processor</i>	Intel Dual Core 4 2.4 Ghz
2.	<i>Monitor</i>	<i>Monitor LCD 15"</i>
3.	<i>VGA</i>	<i>VGA Card On-Board 128 Mb</i>
4.	<i>Memori</i>	<i>Memori DDR2 256 Mb</i>
5.	<i>Hard Disk</i>	80 GB
6.	<i>Optical Drive</i>	DVD-RW 16x
7.	<i>Mouse</i>	<i>Mouse Standar</i>
8.	<i>Keyboard</i>	<i>Keyboard Standar</i>
9.	<i>Ethernet Card (LAN)</i>	100 Mbps
10.	<i>Printer</i>	<i>Printer hitam-putih dan warna</i>

B. Kebutuhan Perangkat Keras pada Sistem yang Akan Dibangun

Pembangunan aplikasi *e-commerce* di Toko Gareu Shoes membutuhkan perangkat keras yang sesuai untuk dapat menjalankan aplikasi-aplikasi yang dibutuhkan untuk pemrograman *Web*, desain *Web*, *Web server*, dan alat pemodelan UML yang digunakan. Adapun spesifikasi perangkat keras minimum yang dibutuhkan dalam pembangunan dan perancangan aplikasi dideskripsikan pada Tabel 3.15.

Tabel 3.15 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Keras dalam Pembangunan Aplikasi E-Commerce di Toko Gareu Shoes

No.	Perangkat Keras	Spesifikasi
1.	<i>Processor</i>	<i>Intel Dual Core 1.3 Ghz</i>
2.	<i>Monitor</i>	<i>Monitor VGA 15"</i>
3.	VGA	<i>Onboard 32 Mb</i>
4.	<i>Memori</i>	DDR2 512 GB
5.	<i>Hard Disk</i>	2 GB
6.	<i>Optical Drive</i>	CD-RW 52x
7.	<i>Keyboard</i>	<i>Keyboard</i>
8.	<i>Mouse</i>	<i>Mouse</i>
9.	<i>Printer</i>	Hitam putih dan warna
10.	Jaringan <i>Internet</i>	Ada

Sistem yang akan dibangun adalah sebuah perangkat lunak berbasis *Web online*, sehingga membutuhkan teknologi komputer dan jaringan koneksi *internet*. Selain itu, dibutuhkan *printer* sebagai alat pencetak yang akan digunakan untuk membuat laporan persediaan produk, dan laporan transaksi secara berkala. Adapun perangkat keras yang direkomendasikan untuk mengimplementasikan aplikasi penjualan *online* yang akan dibangun pada sisi pelanggan dideskripsikan pada Tabel 3.17, dan pada sisi pengelola usaha ditunjukkan pada Tabel 3.18.

Tabel 3.16 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Keras yang Dibutuhkan pada Sisi Pelanggan di Toko Gareu Shoes

No.	Perangkat Keras	Spesifikasi
1.	<i>Processor</i>	<i>Intel Dual Core 1.3 Ghz</i>
2.	<i>Monitor</i>	<i>Monitor VGA 15"</i>
3.	VGA	<i>Onboard 32 Mb</i>
4.	<i>Memori</i>	DDR2 512 GB
5.	<i>Hard Disk</i>	2 GB
6.	<i>Optical Drive</i>	CD-RW 52x
7.	<i>Keyboard</i>	<i>Keyboard</i>
8.	Printer	Hitam putih dan warna
9.	Jaringan <i>Internet</i>	Ada

Tabel 3.16 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Keras Minimal yang Dibutuhkan pada Sisi Pengelola di Toko Gareu Shoes

No.	Perangkat Keras	Spesifikasi
1.	<i>Processor</i>	<i>Intel Dual Core 1.3 Ghz</i>
2.	<i>Monitor</i>	<i>Monitor VGA 15"</i>
3.	VGA	<i>Onboard 32 Mb</i>
4.	<i>Memori</i>	DDR2 512 GB
5.	<i>Hard Disk</i>	2 GB
6.	<i>Optical Drive</i>	CD-RW 52x
7.	<i>Keyboard</i>	<i>Keyboard</i>
8.	<i>Mouse</i>	<i>Mouse</i>
9.	Printer	Hitam putih dan warna
10.	Jaringan <i>Internet</i>	Ada

C. Evaluasi Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan pada prosedur bisnis yang sedang berjalan pada Toko Gareu Shoes sangat bergantung kepada alat komunikasi telepon karena tidak adanya antarmuka yang dapat menghubungkan antara konsumen dan pengelola usaha dalam proses konfirmasi pemesanan, pembayaran, maupun pengiriman dengan aman, cepat, dan terpercaya.

Berdasarkan analisis kebutuhan perangkat keras, dapat diambil kesimpulan bahwa perangkat keras yang telah tersedia di Toko Gareu Shoes dengan spesifikasi kebutuhan perangkat keras dalam pembangunan dan implementasi aplikasi *e-commerce* telah sesuai, sehingga tidak perlu dilakukan penambahan spesifikasi perangkat keras.

3.1.10.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

A. Fakta Perangkat Lunak yang Sedang Berjalan

Perangkat lunak yang digunakan di Toko Gareu Shoes untuk menunjang proses kerja pada sistem yang sedang berjalan adalah :

1. Sistem Operasi *Windows* XP SP2.
2. *Microsoft Office Excel* 2007.
3. *Microsoft Office Word* 2007.
4. *Corel Draw* X3.
5. *Adobe Photoshop* CS3.
6. *Mozilla Firefox* 3.6.

B. Kebutuhan Perangkat Lunak pada Sistem yang Akan Dibangun

Pembangunan aplikasi *e-commerce* membutuhkan beberapa perangkat lunak pendukung sebagai berikut :

1. Sistem Operasi *Windows* XP SP2.
2. *NetBeans* 7.0.
3. *XAMPP Web Server* 1.7.3 *For Windows*.
4. *MySQL Server*.
5. *Rational Rose* 2003.
6. *Microsoft Visio* 2003.
7. *Filezilla FTP Client* 3.5.

Sedangkan untuk implementasi dari aplikasi *e-commerce* yang dibangun membutuhkan perangkat lunak sebagai berikut :

1. Sistem Operasi *Windows* XP SP2 dan versi di atasnya.
2. *Mozilla Firefox* 2.5 dan versi di atasnya.
3. *Adobe Reader* 9.0 dan versi di atasnya.
4. *Yahoo Messenger* 9.0 dan versi di atasnya.

C. Evaluasi Kebutuhan Perangkat Lunak

Berdasarkan analisis kebutuhan perangkat lunak, dapat diambil kesimpulan bahwa penambahan aplikasi untuk mengoptimalkan proses kerja dari aplikasi *e-commerce* di Toko Gareu Shoes harus dilakukan. Penambahan perangkat lunak yang ada di Toko Gareu Shoes harus memenuhi spesifikasi

perangkat lunak minimum yang telah diuraikan pada analisis kebutuhan perangkat lunak.

3.1.12 Aturan Bisnis

Aturan bisnis adalah kalimat yang mendefinisikan atau membatasi beberapa aspek bisnis atau dapat didefinisikan sebagai batasan yang harus diikuti ketika sistem beroperasi. Aturan bisnis dimaksudkan untuk menjamin struktur bisnis atau mengendalikan perilaku bisnis. Klasifikasi aturan bisnis atau tipe dalam aturan bisnis:

1. Batasan Struktural yaitu aturan-aturan yang mendefinisikan struktur statis organisasi.
2. Batasan Operasional yaitu aturan-aturan yang membatasi operasi-operasi yang sedang berjalan.

3.1.12.1 Batasan Struktural

Dalam aturan bisnis yang akan diterapkan pada sistem penjualan *online* terdapat beberapa batasan struktural antara lain adalah :

- a. Setiap produk memiliki satu kategori dan satu edisi katalog, dengan kata lain setiap kategori maupun edisi katalog dapat memiliki banyak produk.
- b. Setiap stok memiliki satu produk, satu ukuran, dan satu warna, sehingga satu produk memiliki banyak stok.
- c. Setiap data pesanan menyimpan seluruh *history* dari data *member*, data pengiriman, dan data produk agar validitas data teruji.
- d. Data pengiriman yang dapat dipilih pada pesanan terbatas pada data yang terdapat dalam data biaya kirim.
- e. Setiap data provinsi terdiri dari banyak kota.
- f. Setiap data biaya kirim terdiri dari satu kota dan satu jenis kirim yang harga tidak boleh lebih kecil dari nol.
- g. Harga produk, tidak boleh lebih kecil atau sama dengan nol.
- h. Setiap stok harus memiliki satu atau lebih gambar untuk dapat ditampilkan pada data katalog produk.

- i. Jumlah stok yang dimasukkan keranjang tidak boleh lebih kecil atau sama dengan nol, dan tidak boleh melebihi jumlah stok yang tersedia.
- j. Setiap data *testimonial* dimiliki oleh seorang *member*.
- k. Setiap pesanan terdiri dari satu atau lebih detail pesanan.
- l. Setiap *return* terdiri dari satu atau lebih *detail* produk *return*.
- m. Setiap *member* dapat melakukan banyak pemesanan, dan setiap stok bisa terdapat dalam banyak pemesanan.
- n. Setiap data *testimonial* diterbitkan oleh operator agar dapat tampil di halaman utama.
- o. Setiap *member* dapat mengisi komentar produk.
- p. Katalog produk disusun berdasarkan kategori.

3.1.12.2 Batasan Operasional

Ada beberapa batasan operasional yang terdapat pada aturan bisnis yang akan diterapkan pada sistem penjualan *online*, diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Aturan bisnis pendaftaran *member*.
 - a. Setiap pelanggan yang telah terdaftar sebagai *member* wajib melakukan aktivasi akun melalui link aktivasi yang dikirim ke *email* pelanggan.
2. Aturan bisnis pemesanan produk
 - a. Pemesanan produk dapat dilakukan oleh pelanggan yang telah terdaftar sebagai *member* dan status akunnya telah diaktivasi.
 - b. Stok produk berkurang pada saat konfirmasi pemesanan.
 - c. Stok produk yang dimasukkan ke dalam keranjang belanja tidak boleh melebihi jumlah stok produk yang tersedia.
 - d. Setiap *member* harus memasukan data pengiriman dan menyetujui syarat dan ketentuan dari Toko Gareu Shoes untuk melanjutkan konfirmasi pemesanan.
 - e. Setiap *member* diperbolehkan memesan produk lebih dari atau sama dengan satu.

- f. Setiap pesanan yang tidak dibayar dalam jangka waktu 1x24 jam akan secara otomatis berubah status menjadi kadaluarsa.
 - g. Produk yang telah dimasukkan ke dalam keranjang belanja akan dihapus saat *member logout* jika status keranjang tidak dilanjutkan ke konfirmasi pemesanan.
3. Aturan bisnis pembayaran pesanan
- a. Pembayaran pesanan hanya dapat dilakukan dalam jangka waktu satu hari setelah pemesanan terjadi. Jika pembayaran tidak dilakukan maka pemesanan akan menjadi kadaluarsa.
 - b. Konfirmasi pembayaran dilakukan hanya jika pembayaran melalui transfer bank, dengan menginputkan data rekening dan bank pembayaran, serta tanggal pembayaran yang *valid*.
 - c. Pembayaran yang dilakukan melalui rekening *online paypal*, akan secara otomatis menjadi pembayaran dikonfirmasi, sedangkan pembayaran dengan metode lainnya harus melalui konfirmasi pembayaran yang dilakukan oleh bagian operator penjualan.
 - d. Pembayaran pesanan melalui transfer bank hanya dapat dilakukan dengan tujuan rekening bank yang telah ditentukan oleh Toko Gareu Shoes.
 - e. Jika pembayaran pesanan produk tidak diterima atau kesalahan sistem bank, operator penjualan berhak untuk mengubah status pembayaran menjadi pembayaran gagal, dan pelanggan harus melakukan pembayaran ulang jika ingin melanjutkan pemesanan.
4. Aturan bisnis pengiriman dan penerimaan produk pesanan
- a. Pengiriman produk dilakukan setelah pembayaran pesanan telah dikonfirmasi oleh operator penjualan.
 - b. Pengiriman produk dilakukan paling lama tiga hari setelah pembayaran pesanan telah dikonfirmasi.
 - c. Proses konfirmasi pengiriman produk membutuhkan tanggal pengiriman, nomor resi pengiriman yang dimasukan oleh operator penjualan.

- d. Konfirmasi penerimaan produk diterima oleh *member* dilakukan secara manual oleh operator penjualan dengan melihat status pengiriman produk melalui prosedur *tracking* pengiriman produk yang telah disediakan oleh jasa layanan pengiriman JNE, TIKI dan POS.
5. Aturan bisnis *return* produk
 - a. Jangka waktu pengajuan *return* produk adalah satu bulan setelah tanggal faktur.
 - b. Jumlah produk *return* yang diajukan tidak boleh melebihi jumlah produk yang diterima oleh pelanggan.
 - c. Konfirmasi pengajuan *return* produk membutuhkan alasan *return* untuk setiap pesanan produk yang diterima oleh pelanggan.
 - d. Pelanggan dapat mengirimkan produk *return* jika pengajuan *return* produk telah dikonfirmasi oleh *supervisor* penjualan.
 - e. Nilai total harga dari pengajuan *return* akan disimpan pada *database* sebagai nilai simpanan untuk alternatif penggantian produk yang di-*return*, nantinya nilai simpanan tersebut dapat digunakan pada transaksi berikutnya. Ketentuan ini berlaku untuk pelanggan yang sudah terdaftar sebagai *member*.
 - f. Pelanggan dapat mengajukan *return* produk dengan beberapa pilihan alasan *return* produk diantaranya : kesalahan pengiriman, cacat produk, dan tukar ukuran, warna maupun model (dengan catatan produk tersebut belum pernah digunakan, kondisi dus, label masih baik dan masih layak jual.
 - g. Ongkos pengiriman produk yang di-*return* ditanggung oleh pelanggan.
 6. Aturan bisnis pengolahan data katalog
 - a. Data katalog yang ditampilkan pada *Web* penjualan *online* hanya data stok produk yang memiliki atribut penuh atau dengan kata lain memiliki harga, stok, kategori, kode produk, ukuran, warna, dan gambar.

- b. Setiap data produk yang dilihat oleh pelanggan akan menambahkan status dilihat pada data produk yang digunakan sebagai statistik produk yang paling sering dilihat.
- 7. Aturan bisnis diskon
 - a. Produk yang tidak terjual ketika edisi katalog baru telah terbit namun masih ada sisa stok pada produk tersebut, maka akan diberikan diskon antara 30 s/d 50 persen.

3.1.13 Analisis Kebutuhan Fungsional

3.1.13.1 Use Case Diagram

Manajemen dari Toko Gareu Shoes ingin mengubah dan memperbaiki proses pemasaran, penjualan, memudahkan dalam mengelola data, dan pelaporan data transaksi penjualannya.

Pelanggan dapat mengakses atau membuka *website* penjualan *online* dengan mengarahkan alamat website penjualan *online* Toko Gareu Shoes (www.gareushoes.com). Pada halaman awal, sistem secara otomatis akan menampilkan produk terlaris, produk paling banyak dilihat, produk terbaru, *testimonial*, layanan *chat*, *tracking* pengiriman JNE, TIKI dan POS. Sistem menyediakan layanan pencarian produk berdasarkan kategori, dan kode produk. Selain itu, pelanggan dapat melihat tata cara/prosedur transaksi yang berlaku di Toko Gareu Shoes, dan melihat profil perusahaan.

Pelanggan yang belum terdaftar sebagai *member* dapat mendaftar dengan mengisi formulir pendaftaran *member*. Pelanggan dapat melihat informasi stok produk, dan detailnya seperti informasi keterangan produk, gambar produk, harga, dan lainnya. Pada informasi stok dan detail produk, sistem akan menampilkan produk rekomendasi yang berfungsi sebagai pembanding atau pilihan lainnya.

Untuk dapat memesan produk, pelanggan harus telah menjadi *member*. *Member* dapat memesan produk dengan cara menambahkan produk ke dalam keranjang belanja yang kemudian melakukan konfirmasi pesanan. Selain itu *member* dapat mengelola keranjang belanjanya sebelum melakukan *checkout*

seperti menambahkan produk, mengubah jumlah produk, menghapus produk dari/ke dalam keranjang belanja.

Setiap *member* yang pernah melakukan pemesanan, dapat melihat riwayat pesanan dan detail pesanan yang disusun berdasarkan nomor faktur pemesanan. Melalui riwayat pesanan, *member* dapat melihat status pesanan, membayar pesanan yang dapat dilakukan dengan beberapa cara melalui transfer bank atau menggunakan rekening *online paypal*, jika terjadi kesalahan dalam pemesanan, *member* dapat melakukan pembatalan pesanan melalui riwayat pesanan yang telah disediakan.

Setelah proses pembayaran dilakukan, operator penjualan akan mengirim produk pesanan melalui JNE, TIKI atau POS ke alamat kirim yang telah ditentukan oleh pembeli. Pembeli dapat melakukan *tracking* pengiriman melalui sistem dengan memasukkan nomor resi pengiriman yang tertera pada detail informasi pesanan yang telah di-*update* oleh operator penjualan. JNE *Tracking System*, TIKI *Tracking System* dan POS *Tracking System* akan memberikan informasi keberadaan dan status pengiriman produk pesanan berdasarkan nomor resi pengiriman yang telah dimasukan.

Setelah produk diterima, pembeli dapat melakukan pengajuan *return* produk jika terjadi kerusakan produk pada saat penerimaan produk. *Return* produk hanya dapat dilakukan maksimal tiga hari setelah penerimaan produk.

Setelah produk sampai ke tangan pembeli, bagian operator penjualan akan meng-*update* status pengiriman pesanan menjadi sudah diterima. Jika terjadi kesalahan dalam pengiriman produk, pembeli dapat mengajukan *return* produk yang kemudian akan diproses oleh admin, dan melakukan pengiriman ulang produk sesuai permintaan *return* pembeli. Jika proses transaksi pembelian dan pengiriman produk lancar, sistem akan meng-*update* stok produk.

Setiap proses transaksi, sistem akan mengirimkan pemberitahuan melalui *email* yang dikirim oleh *webmail system* dalam format yang telah ditentukan.

Selain itu, *member* juga dapat melihat maupun mengubah informasi keanggotaannya/profil pribadi berupa pengubahan *password*, alamat, nama, dan juga dapat memberikan *testimonial* sebagai *feedback* yang menggambarkan

kepuasan pelanggan terhadap layanan sistem toko yang berjalan. Bagi *member* yang lupa *password*, dapat mengakses layanan lupa *password* supaya sistem melakukan reset *password*.

Kepala *Supervisor* Toko yang bertindak sebagai administrator dapat mengelola data katalog dan stok produk seperti data kategori, data data produk, ukuran, data warna, data gambar produk, data stok produk, data pengiriman seperti data kota, provinsi, jenis pengiriman, biaya kirim, data *member*, data pesanan, *testimonial*, data operator, dan melakukan *maintenance* sistem seperti *backup* dan *restore* data. *Supervisor* penjualan bertugas mencetak laporan seperti data stok produk, data pesanan, data *return* secara berkala, dan bertanggung jawab dalam mengelola pesanan dan *return* produk. Sedangkan operator penjualan bertugas mengelola data pesanan seperti konfirmasi pembayaran. Setiap akun operator dapat mengubah informasi profil, perubahan *password*. Untuk menjaga keamanan dan stabilitas sistem halaman operator (*back-end*) dan halaman Web penjualan *online* (*front-end*) diakses secara terpisah.

3.1.13.2 Identifikasi Aktor dan Potensial Use Case

Berdasarkan penelusuran skenario yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi sejumlah aktor yang memiliki tugas dan tanggung jawab masing-masing. Identifikasi dan potensial *use case* dideskripsikan pada Tabel 3.17.

Tabel 3.17 Identifikasi Aktor dan Potensial Use Case

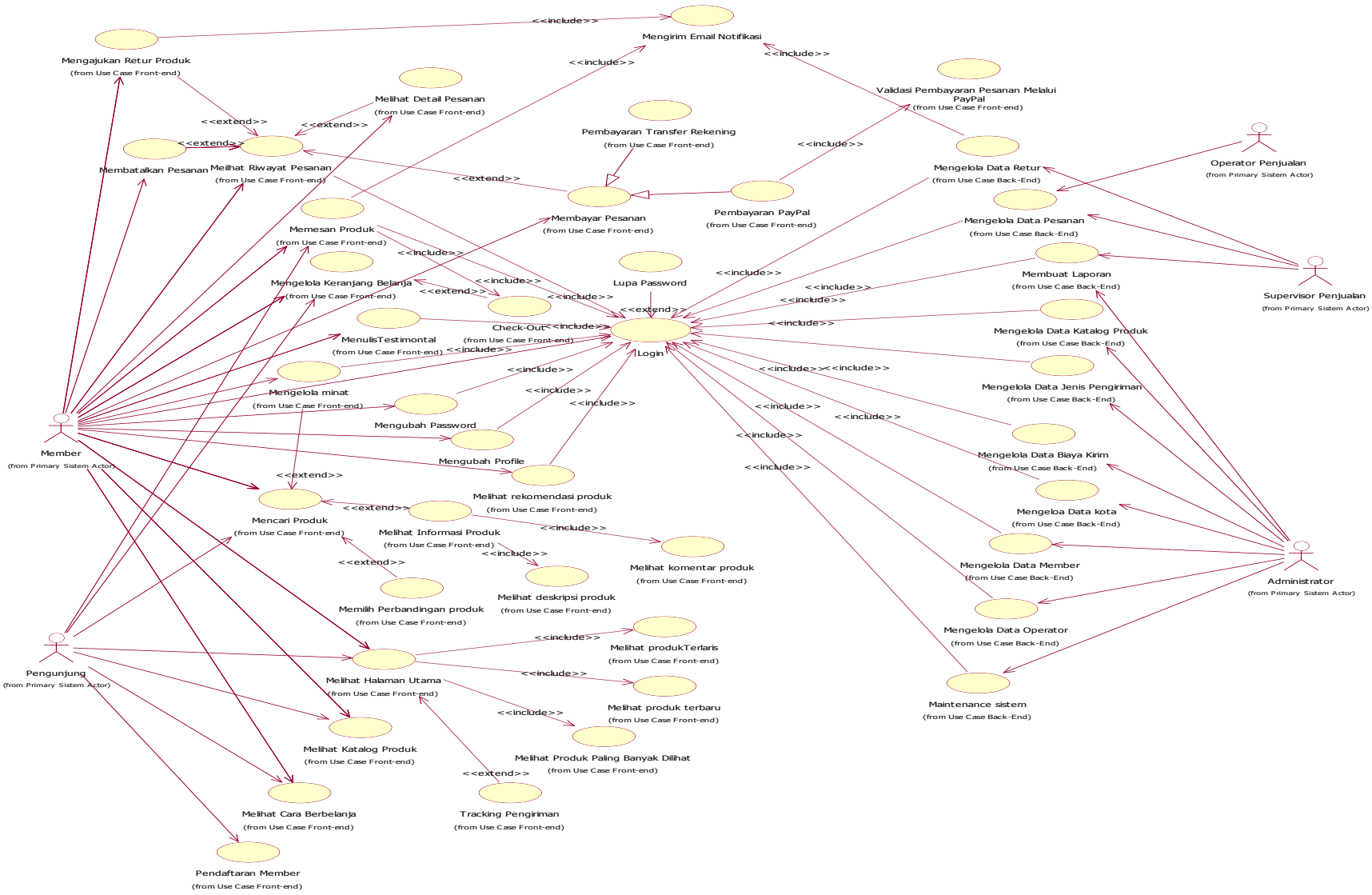
No.	Aktor	Deskripsi Tugas dan Tujuan
1.	Administrator	<ul style="list-style-type: none"> - Login operator. - Mengubah <i>password</i>. - Mengelola data katalog produk: data kategori, data warna, data ukuran, data stok produk, harga, gambar produk, diskon. - Mengelola data biaya pengiriman - Mengelola data provinsi. - Mengelola data kota. - Mengelola data testimonial. - Mengelola data komentar produk. - Mengelola data <i>member</i>. - Mengelola data operator. - Melihat laporan produk.

Tabel 3.17 Identifikasi Aktor dan Potensial *Use Case* (Lanjutan)

No.	Aktor	Deskripsi Tugas dan Tujuan
		- <i>Maintenance</i> sistem seperti <i>backup</i> dan <i>restore database</i> .
2.	<i>Supervisor Penjualan</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Login</i> operator. - Mengubah <i>password</i>. - Mengelola data pesanan. - Mengelola data <i>return</i> produk. - Membuat dan mencetak laporan secara berkala.
3.	<i>Operator Penjualan</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Login</i> operator. - Mengelola data pesanan.
4.	Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> - Melihat halaman utama. - Mencari produk berdasarkan kategori dan kode produk. - Melihat katalog produk yang disusun berdasarkan kategori produk. - Melihat produk paling banyak dilihat, paling laris, produk rekomendasi dan melihat produk terbaru. - Melihat informasi tata cara transaksi yang berlaku. - Melihat informasi stok produk. - Mendaftar sebagai <i>member</i>.
5.	<i>Member</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Melihat halaman utama. - Mencari produk berdasarkan kategori dan nama produk. - Melihat katalog produk yang disusun berdasarkan kategori produk. - Melihat produk paling banyak dilihat, paling laris, produk rekomendasi dan melihat produk terbaru. - Melihat katalog produk yang disusun berdasarkan kategori produk. - Melihat produk paling banyak dilihat, paling laris, produk rekomendasi dan melihat produk terbaru. - Melihat informasi tata cara transaksi yang berlaku. - Melihat informasi stok produk. - Mendaftar sebagai <i>member</i>.

3.1.13.3 Global Use Case Diagram

Global use case diagram ini berfungsi untuk menggambarkan *use case* keseluruhan dari aplikasi penjualan *online* yang akan dibangun. Penjelasan mengenai diagram *user case* pada sistem yang dibangun dapat dilihat pada Gambar 3.9



Gambar 3.8 Global Use Case Diagram

3.1.13.4 Deskripsi Use Case

1. Use Case Login

Fungsi *use case* ini bertujuan untuk melakukan *autentikasi* akun *member* dan operator untuk memastikan dan memberi hak akses atau wewenang kepada operator yang akan menggunakan sistem sesuai dengan aturan yang telah dirancang.

a. Skenario Use Case Login

Interaksi antara aktor *member* dengan *use case login* dapat dilihat pada Tabel 3.18 dan aktor operator dengan *use case login* dapat dilihat pada Tabel 3.19.

Tabel 3.18 Skenario Use Case Login Member

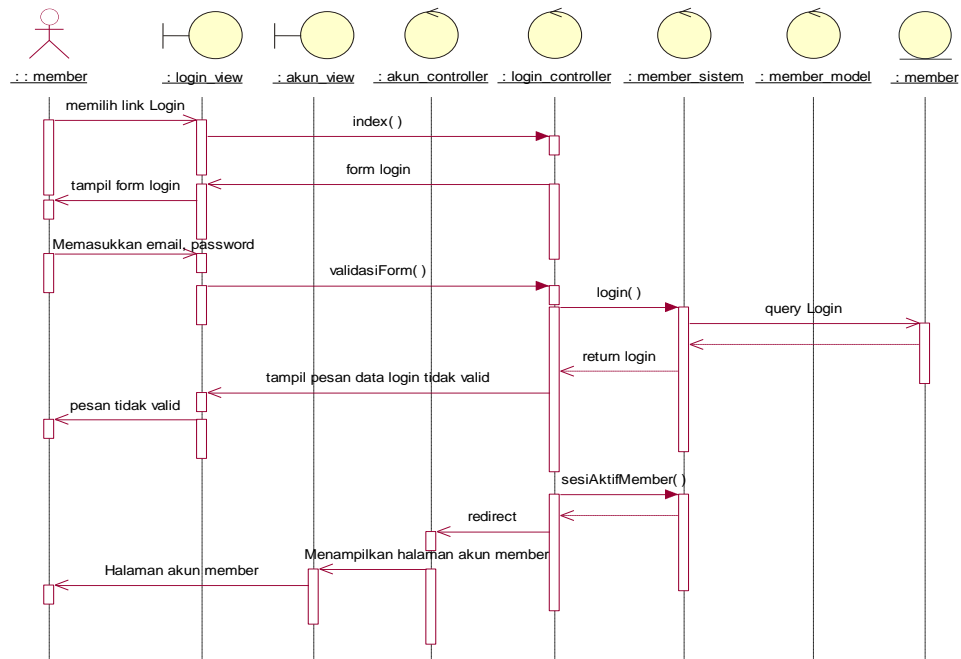
Identifikasi	
Nama Use Case	<i>Login.</i>
Tujuan	Melakukan <i>autentikasi</i> akun <i>member</i> .
Deskripsi	<i>Use case</i> ini bertujuan untuk melakukan <i>autentikasi</i> akun <i>member</i> .
Aktor	<i>Member.</i>
Kondisi Awal	<i>Member</i> belum <i>login</i> .
Skenario Utama	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Memilih link <i>login</i> .	Menampilkan <i>form login</i> .
Memasukkan <i>email, password</i> .	Memeriksa <i>email</i> dan <i>password</i> .
	Meng-aktifkan sesi <i>member</i> .
	Menampilkan halaman akun <i>member</i> .
Skenario Alternatif (<i>Login Gagal</i>)	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	Menampilkan pesan "Error: Tidak cocok antara alamat E-Mail, Password login aktif".
Memasukkan kembali <i>email</i> dan <i>password</i> .	
Kondisi akhir	Menampilkan halaman akun <i>member</i>

Tabel 3.19 Skenario *Use Case Login Operator*

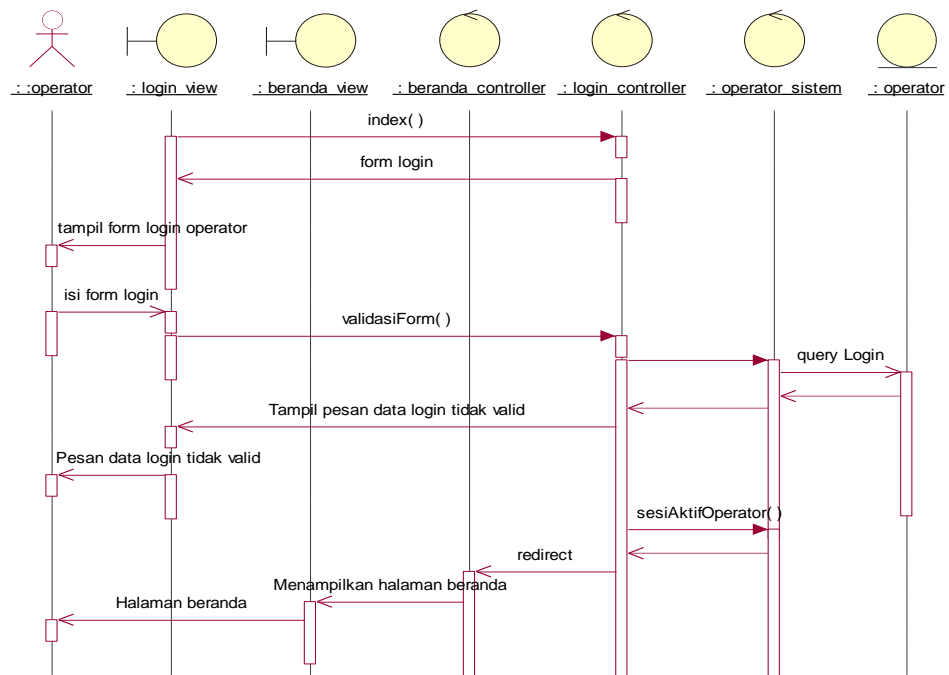
Identifikasi	
Nama Use Case	<i>Login Operator</i>
Tujuan	Melakukan <i>otentikasi</i> akun operator dan memberi hak akses sesuai dengan hak akses operator.
Deskripsi	<i>Use case</i> ini bertujuan untuk melakukan <i>otentikasi</i> akun operator.
Aktor	Administrator, Supervisor penjualan, Operator penjualan
Kondisi Awal	Operator belum <i>login</i> , dan membuka halaman <i>login</i> .
Skenario Utama	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	Menampilkan form <i>login</i> operator
Memasukkan <i>username, password</i> .	Memeriksa <i>username, password</i> .
	Membuat dan mengaktifkan sesi operator.
	Menampilkan halaman utama.
Skenario Alternatif (<i>Login Gagal</i>)	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	Menampilkan pesan bahwa “Tidak ada <i>Username</i> atau <i>Password</i> yang anda masukan”
Memasukkan kembali <i>username, password</i> .	
Kondisi akhir	Sesi aktor aktif, menampilkan menu dan halaman beranda

b. Diagram Sekuen *Use Case Login*

Sekuen diagram *login member* dapat dilihat pada Gambar 3.9, sedangkan diagram sekuen *login operator* dapat dilihat pada Gambar 3.10.



Gambar 3.9 Diagram Sekuen *Login Member*



Gambar 3.10 Diagram Sekuen *Login Operator*

2. Use Case Pendaftaran Sebagai Member

Use case ini bertujuan untuk mendaftarkan pengunjung sebagai *member* aktif, dan mengirim *link* aktivasi ke *email* pengunjung untuk mengaktifkan akunnya sehingga dapat melakukan *login* sebagai *member* aktif.

a. Skenario Use Case Pendaftaran Member

Interaksi antara aktor pengunjung dengan *use case* pendaftaran *member* dapat dilihat pada Tabel 3.20.

Tabel 3.20 Skenario Use Case Pendaftaran Sebagai Member

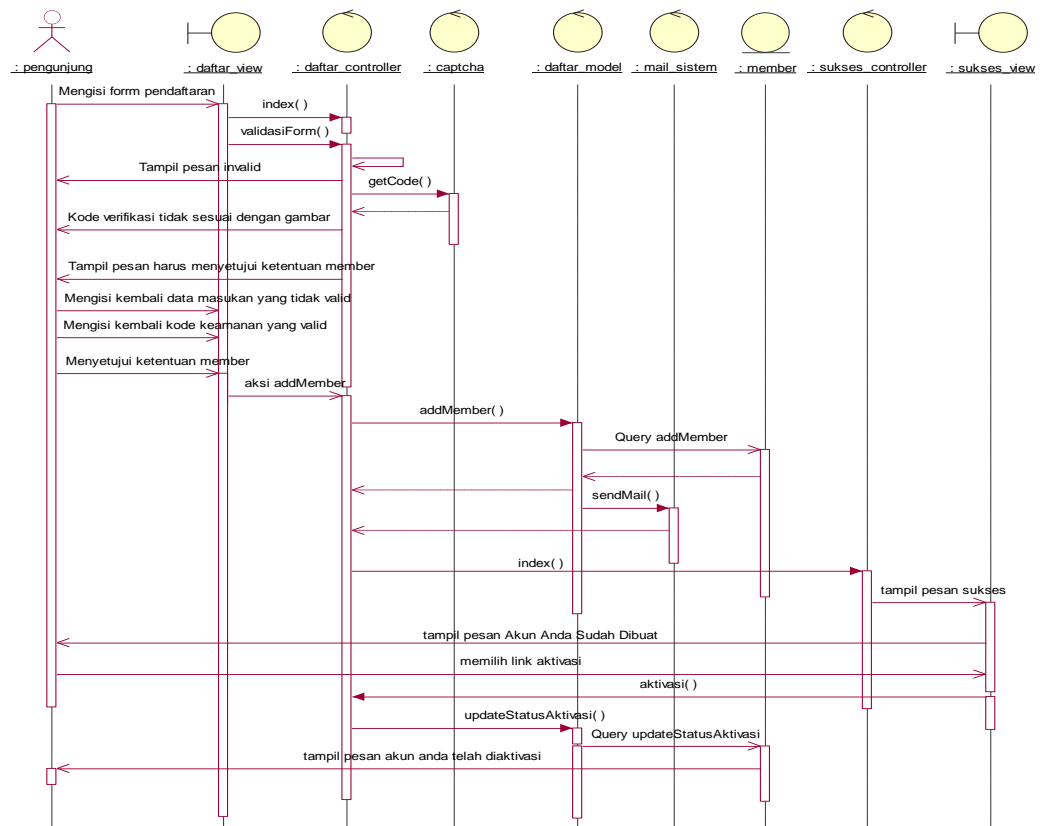
Identifikasi	
Nama Use Case	Pendaftaran sebagai <i>member</i> .
Tujuan	Mendaftarkan pengunjung sebagai <i>member</i> .
Deskripsi	<i>Use case</i> ini bertujuan untuk mendaftarkan pengunjung sebagai <i>member</i>
Aktor	Calon <i>member</i> atau pengunjung
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Calon <i>member</i> membuka <i>form</i> pendaftaran <i>member</i> .
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	Memilih <i>link</i> pendaftaran
Mengisi <i>form</i> pendaftaran dengan memasukkan data pribadi, alamat dan menyetujui ketentuan menjadi <i>member</i> .	Validasi form data masukan pendaftaran.
	Menambahkan data <i>member</i> ke dalam <i>database</i> .
	Mengirim <i>link</i> aktivasi ke alamat <i>email member</i> .
Skenario Alternatif (Validasi Form Data Masukan)	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	Menampilkan pesan bahwa “Peringatan: Periksa kembali <i>form</i> dengan benar untuk mencari kesalahan.”
Memasukkan kembali <i>form</i> data masukan yang tidak <i>valid</i> .	
Skenario Alternatif (Kode Verifikasi tidak Sesuai dengan Gambar)	
	Menampilkan pesan bahwa kode verifikasi tidak sesuai dengan gambar!.
Memasukkan kembali kode verifikasi sesuai gambar.	

Tabel 3.20 Skenario *Use Case* Pendaftaran Sebagai *Member* (Lanjutan)

Identifikasi	
Skenario Alternatif (Alamat <i>Email</i> Sudah Terdaftar)	
	Menampilkan pesan bahwa “ <i>Error: Alamat e-mail sudah terdaftar!.</i> ”
Mengisi alterantif alamat <i>email</i>	
Skenario Aternatif (Belum Menyetujui Ketentuan pendaftaran <i>Member</i>)	
	Menampilkan pesan “ <i>Error: Anda harus menyetujui ketentuan member</i> ”
Menyetujui ketentuan <i>member</i> .	
Memilih link aktivasi	Merubah status <i>member</i> menjadi “diaktivasi”
Kondisi akhir	Aktor terdaftar sebagai <i>member</i>

b. Diagram Sekuen Pendaftaran Sebagai *Member*

Gambaran perilaku pada sebuah skenario *use case* pendaftaran *member* dapat dilihat pada Gambar 3.11.

Gambar 3.11 Diagram Sekuen Pendaftaran *Member*

3. Use Case Lupa Password

Use case ini berfungsi untuk melakukan permintaan *reset password* bagi akun pengguna yang mengalami kehilangan atau lupa *password* melalui proses lupa *password* sehingga pengguna dapat mengakses akunnya kembali.

a. Skenario Use Case Lupa Password.

Interaksi antara aktor *member*, *administrator* dan operator penjualan dengan *use case* lupa *password* dapat dilihat pada Tabel 3.21.

Tabel 3.21 Skenario Use Case Lupa Password

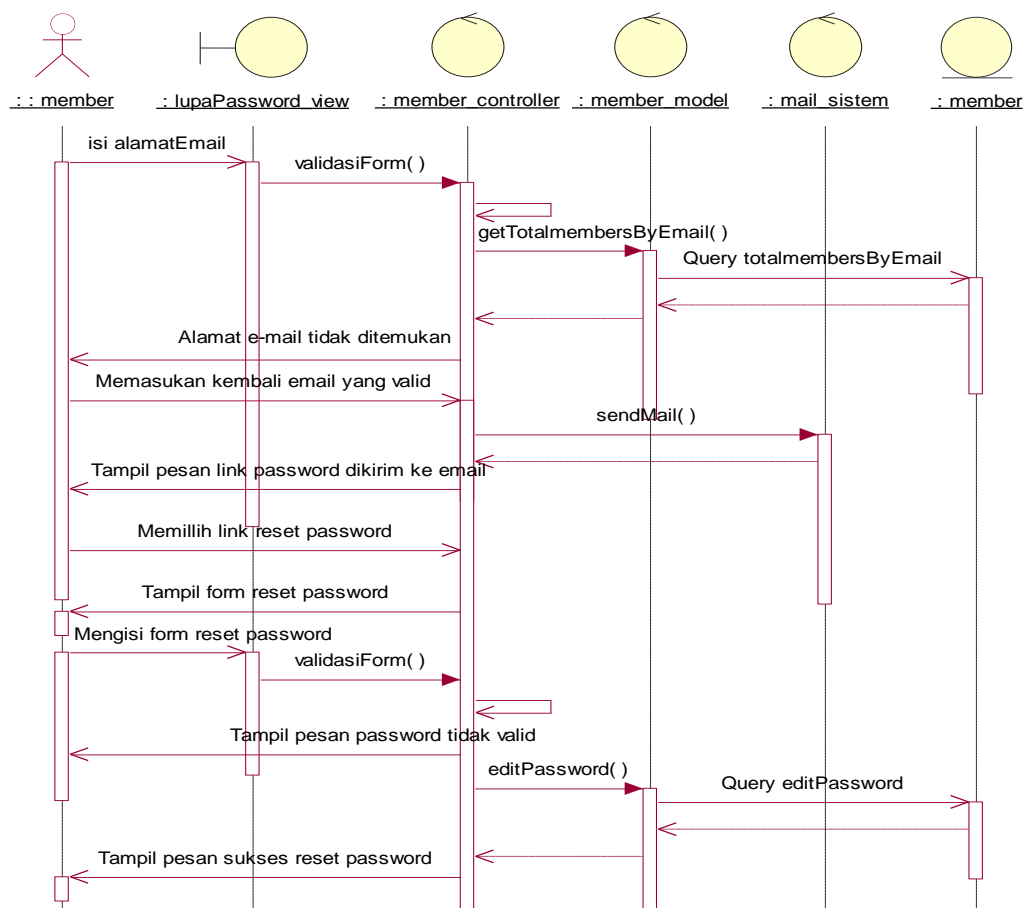
Identifikasi	
Nama Use Case	Lupa <i>password</i>
Tujuan	Melakukan permintaan <i>reset password</i> bagi akun pengguna yang mengalami lupa <i>password</i> .
Deskripsi	<i>Use case</i> ini bertujuan untuk melakukan permintaan <i>reset password</i> .
Aktor	<i>Member</i> , <i>Administrator</i> , <i>Supervisor</i> Penjualan, Operator Penjualan
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Aktor membuka <i>form</i> lupa <i>password</i> .
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Memasukkan <i>email</i> yang digunakan sebagai <i>username</i> untuk <i>login</i>	Memeriksa <i>email</i> apakah terdaftar sebagai pengguna.
	Mengirim <i>link reset password</i> melalui <i>email</i> pengguna
Membuka <i>email</i> dan mengklik <i>link reset password</i> yang dikirim oleh sistem	Menampilkan halaman <i>reset password</i>
Mengisi <i>form reset password</i> berupa <i>password</i> baru dan konfirmasi <i>password</i> baru	Memeriksa <i>password</i> baru dan konfirmasi <i>password</i> baru.
	Mengubah <i>password</i> pengguna menjadi <i>password</i> baru
Skenario Alternatif (<i>Email tidak Terdaftar</i>)	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	Menampilkan pesan bahwa <i>email</i> tidak terdaftar
Memasukkan kembali <i>email</i>	

Tabel 3.21 Skenario *Use Case Lupa Password (Lanjutan)*

Identifikasi	
Skenario Aternatif (<i>Password</i> baru tidak <i>Valid</i>)	
	Menampilkan pesan bahwa <i>password</i> tidak <i>valid</i>
Mengisi kembali <i>password</i> yang valid.	
Kondisi akhir	Pengguna berhasil melakukan <i>reset password</i> dan sistem menampilkan halaman <i>login</i> .

b. Diagram *Sequence Lupa Password*

Gambaran perilaku pada sebuah skenario *use case* lupa password dapat dilihat pada Gambar 3.12.



Gambar 3.12 Diagram Sekuen Lupa Password

4. Use Case Pengubahan Akun Member

Use case ini berfungsi untuk melakukan pengubahan data akun.

a. Skenario *Use Case* Pengubahan Akun Member.

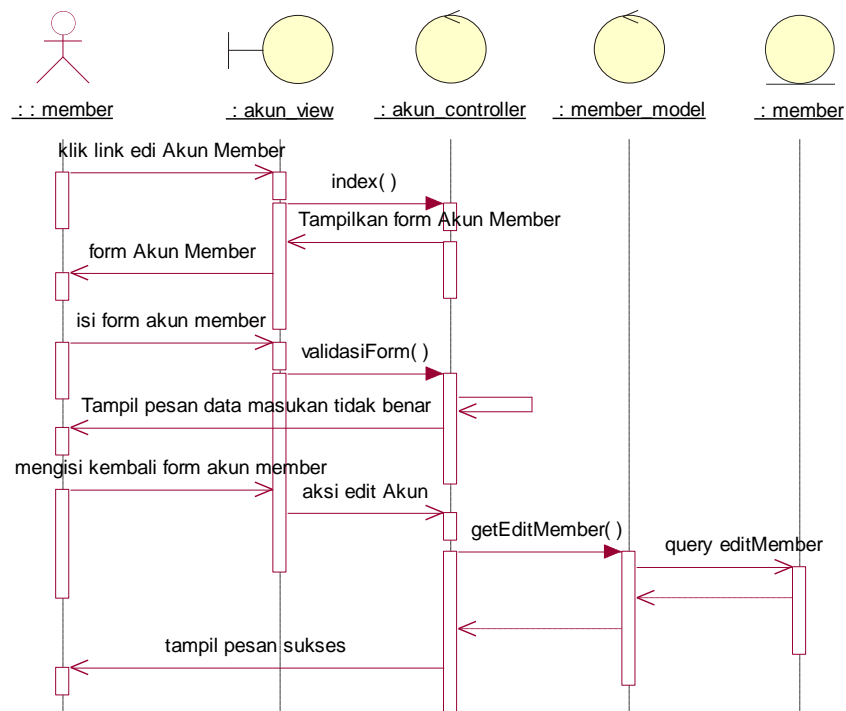
Interaksi antara aktor *member* dengan *use case* pengubahan akun *member* dapat dilihat pada Tabel 3.22.

Tabel 3.22 Skenario *Use Case* Pengubahan Akun Member

Identifikasi	
Nama <i>Use Case</i>	Pengubahan Akun Member
Tujuan	Dapat melakukan pengubahan pada data akun <i>member</i> .
Deskripsi	<i>Use case</i> ini bertujuan untuk dapat melakukan pengubahan data akun <i>member</i> .
Aktor	<i>Member</i>
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Aktor membuka <i>link</i> akun <i>member</i> .
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	Memilih <i>link edit</i> akun <i>member</i> .
Mengisi <i>form</i> data akun <i>member</i>	<i>Validasi form</i> data masukan
	Mengubah data akun <i>member</i> .
	Menampilkan pesan sukses “Sukses: Anda sukses mengubah data <i>member</i> ”
Skenario Alternatif (Data Masukan pada <i>Form Akun Member</i> tidak Lengkap)	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	Menampilkan pesan kesalahan berupa “Peringatan: Periksa kembali <i>form</i> dengan benar untuk mencari kesalahan”
Mengisi kembali <i>form</i> data masukan yang tidak lengkap	
Kondisi akhir	Sistem dapat melakukan pengubahan data akun <i>member</i> .

b. Diagram *Sequence* Pengubahan Akun Member

Gambaran perilaku pada sebuah skenario *use case* pengubahan akun *member* dapat dilihat pada Gambar 3.13.



Gambar 3.13 Diagram Sekuen Pengubahan Akun *Member*

4. Use Case Melihat Halaman Utama

Use case ini dilakukan oleh pelanggan untuk melihat halaman utama dengan cara mengakses *Web* penjualan *online* Toko Gareu Shoes dengan nama *domain* www.gareushoes.com. *Use case* ini juga menjalankan beberapa *use case* lainnya yaitu melihat produk terbaru, melihat produk paling sering dilihat, melihat produk terlaris, melihat produk spesial, melihat *testimonial*, selain itu pada *use case* ini memiliki alternatif *use case* yaitu *tracking* pengiriman JNE, TIKI dan POS.

a. Skenario Use Case Melihat Halaman Utama

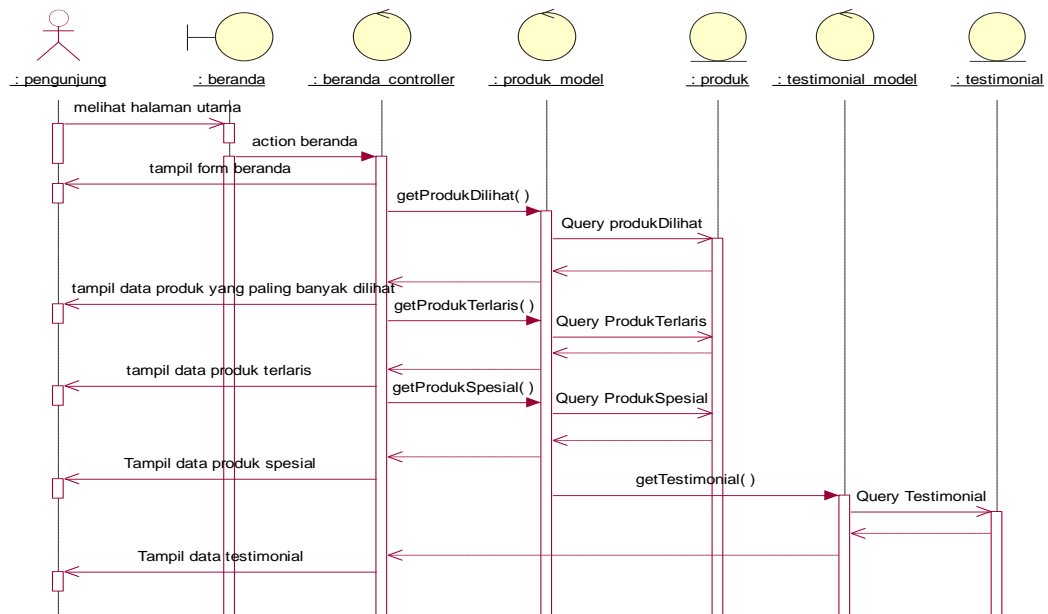
Interaksi antara aktor pengunjung dan *member* dengan *use case* melihat halaman utama dapat dilihat pada Tabel 3.23.

Tabel 3.23 Skenario *Use Case* Melihat Halaman Utama

Identifikasi	
Nama Use Case	Melihat Halaman Utama.
Tujuan	Menampilkan halaman beranda.
Deskripsi	Sistem menampilkan halaman beranda kepada aktor.
Aktor	Pengunjung, <i>member</i>
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Aktor membuka aplikasi <i>internet browser</i>
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Membuka URL www.gareushoes.com	Menampilkan halaman beranda <i>website</i> penjualan <i>online</i> .
	Menampilkan produk yang banyak dilihat.
	Menampilkan produk terlaris.
	Menampilkan produk spesial.
	Menampilkan data testimonial.
Kondisi akhir	Aktor melihat halaman beranda <i>Web</i> penjualan <i>online</i> .
Extend	<i>Tracking</i> pengiriman

b. Diagram Sekuen Melihat Halaman Utama

Gambaran perilaku pada sebuah skenario *use case* melihat halaman utama dapat dilihat pada Gambar 3.14.



Gambar 3.14 Diagram Sekuen Melihat Halaman Utama

5. Use Case Menulis Testimonial

Use case ini berfungsi untuk menulis *testimonial* yang dilakukan oleh *member*, dan menampilkan seluruh data *testimonial* yang disetujui oleh operator.

a. Skenario Use Case Menulis Testimonial

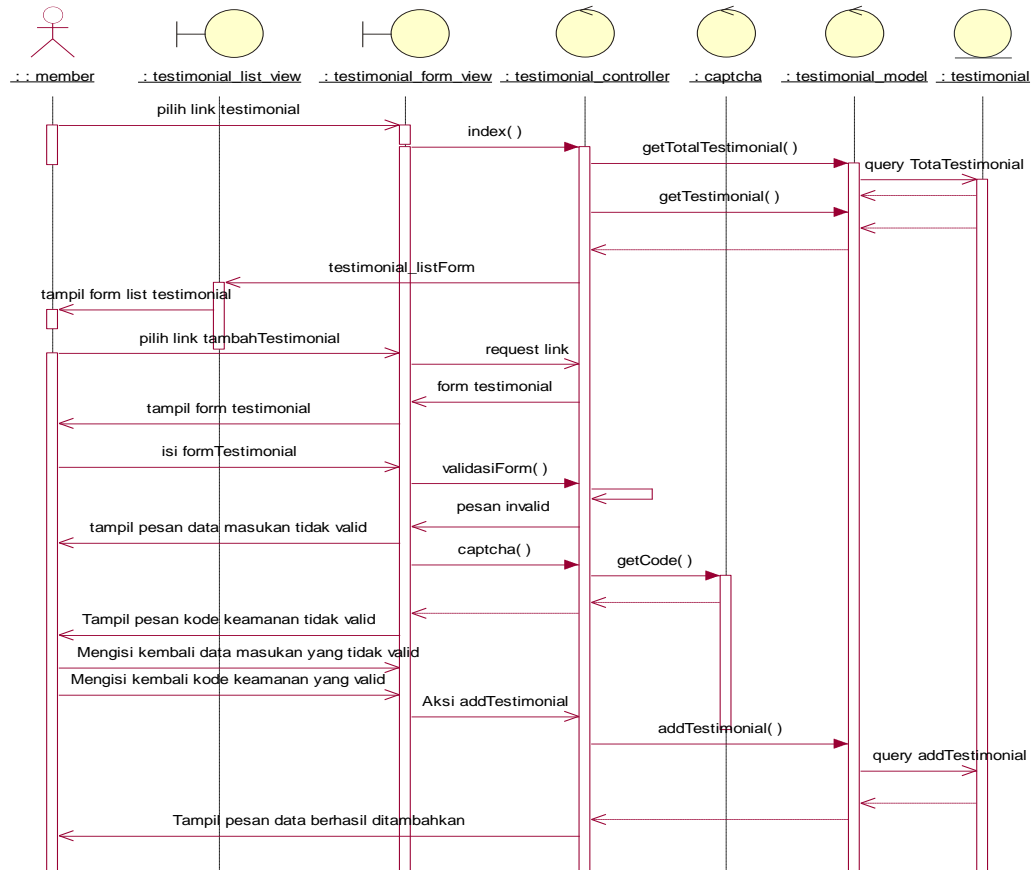
Interaksi antara aktor pengunjung dan *member* dengan use case menulis *testimonial* dapat dilihat pada Tabel 3.24.

Tabel 3.24 Skenario Use Case Menulis Testimonial

Identifikasi	
Nama Use Case	Menulis <i>testimonial</i> .
Tujuan	Menambah data <i>testimonial</i> yang dilakukan oleh <i>member</i> dan menampilkan data <i>testimonial</i> yang dilakukan oleh <i>supervisor</i> penjualan.
Deskripsi	Sistem menampilkan data <i>testimonial</i> dan menambahkan data <i>testimonial</i> yang diberikan aktor.
Aktor	<i>Member</i> , <i>supervisor</i> penjualan
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Memilih <i>link testimonial</i>
Memilih <i>link testimonial</i>	Menampilkan halaman data <i>testimonial</i> yang telah disetujui <i>supervisor</i> penjualan
Memilih <i>link</i> tambah <i>testimonial</i>	Menampilkan halaman <i>form testimonial</i>
Mengisi data <i>form testimonial</i>	Memvalidasi <i>form</i> data masukan yang diberikan aktor <i>member</i> .
Menyetujui data <i>testimonial</i> baru oleh aktor <i>supervisor</i> penjualan	Menambahkan data <i>testimonial</i> baru
	Menampilkan pesan sukses ditambahkan
Skenario Alternatif (Data Masukan tidak Valid)	
	Menampilkan pesan kesalahan berupa “Peringatan: Periksa kembali <i>form</i> dengan benar untuk mencari kesalahan”
Memeriksa dan mengisi kembali data masukan yang tidak lengkap.	
Skenario Alternatif (Kode Keamanan tidak Valid)	
	Menampilkan pesan kesalahan “Kode <i>verifikasi</i> tidak sesuai dengan gambar!”
Memasukan kembali kode <i>verifikasi</i> sesuai gambar.	
Kondisi Akhir	Menambah dan menampilkan data <i>testimonial</i> .

b. Diagram Sekuen Menulis *Testimonial*

Gambaran perilaku pada sebuah skenario *use case* menulis *testimonial* dapat dilihat pada Gambar 3.15.



Gambar 3.15 Diagram Sekuen Menulis *Testimonial*

6. *Use Case* Mencari Produk

Use case ini berfungsi untuk mencari produk, dan menampilkan seluruh data produk yang sesuai dengan kata kunci yang dicari oleh pelanggan.

a. Skenario *Use Case* Mencari Produk

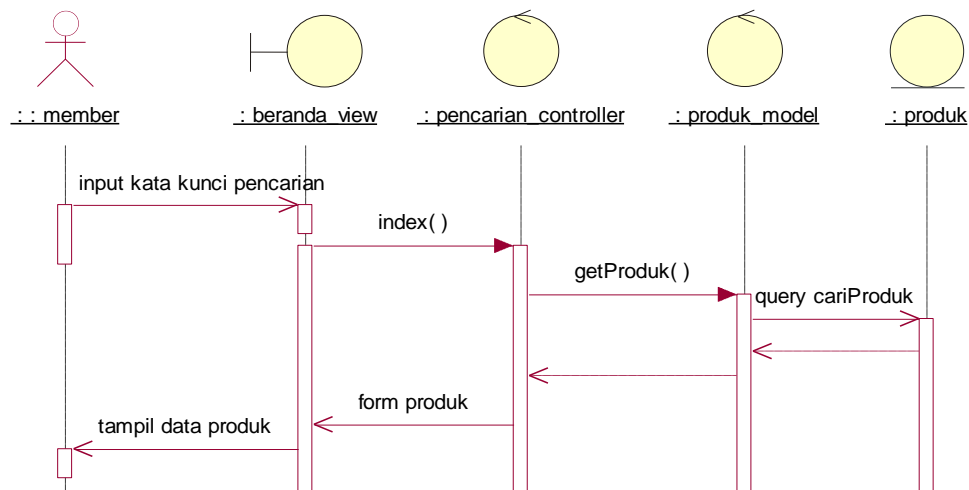
Interaksi antara aktor pengunjung dan *member* dengan *use case* mencari produk dapat dilihat pada Tabel 3.25.

Tabel 3.25 Skenario *Use Case* Mencari Produk

Identifikasi	
Nama Use Case	Mencari Produk.
Tujuan	Mencari produk berdasarkan tipe pencarian dan kata kunci yang diberikan aktor.
Deskripsi	Sistem melakukan pencarian produk berdasarkan kata kunci yang diberikan aktor, dan menampilkan hasil pencarian.
Aktor	Pengunjung, <i>member</i>
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Mengakses halaman Website penjualan <i>online</i>
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Memasukkan kata kunci dan memilih <i>field</i> pencarian produk	Melakukan pencarian data katalog produk
	Menampilkan data produk hasil pencarian.
Kondisi Akhir	Menampilkan hasil pencarian data katalog produk

b. Diagram Sekuen Mencari Produk

Gambaran perilaku pada sebuah skenario *use case* mencari produk dapat dilihat pada Gambar 3.16.



Gambar 3.16 Diagram Sekuen Mencari Produk

7. *Use Case* Melihat Riwayat Pesanan

Use case ini berfungsi untuk melihat riwayat pesanan dengan menampilkan data pesanan yang dilakukan *member*.

a. Skenario *Use Case* Melihat Riwayat Pesanan

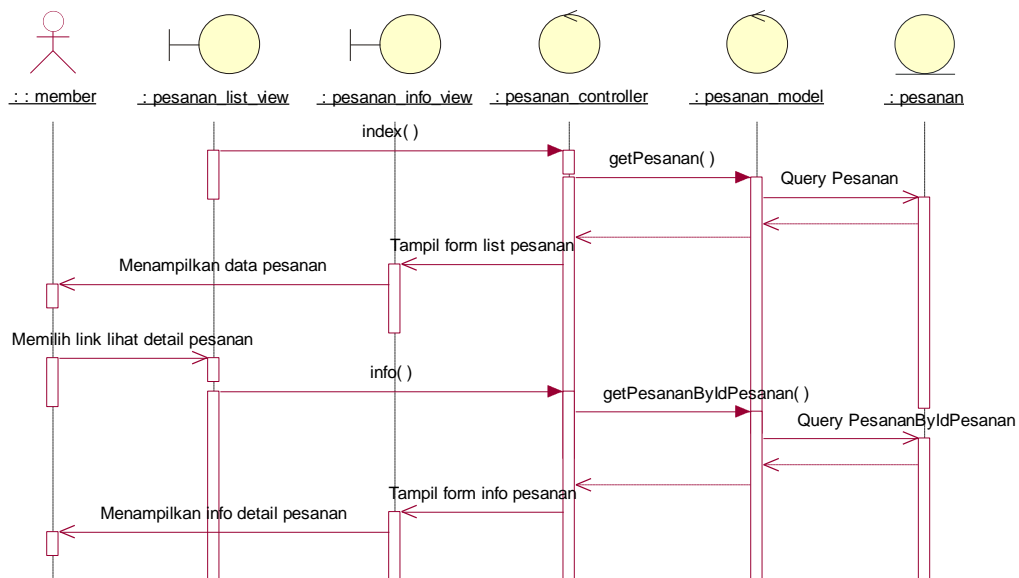
Interaksi antara aktor *member* dengan *use case* melihat riwayat pesanan dapat dilihat pada Tabel 3.26.

Tabel 3.26 Skenario *Use Case* Melihat Riwayat Pesanan

Identifikasi	
Nama <i>Use Case</i>	Melihat riwayat pesanan.
Tujuan	<i>Member</i> dapat melihat riwayat pesanan.
Deskripsi	Sistem menampilkan riwayat pesanan.
Aktor	<i>Member</i>
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Aktor membuka riwayat pesanan.
Aksi Aktor	
	Menampilkan <i>list</i> data pesanan.
Memilih <i>link</i> lihat detail pesanan.	Menampilkan detail pesanan.
Kondisi akhir	<i>Member</i> dapat melihat data riwayat pesanan

b. Diagram Sekuen Melihat Riwayat Pesanan

Gambaran perilaku pada sebuah skenario *use case* melihat riwayat pesanan dapat dilihat pada Gambar 3.17.



Gambar 3.17 Diagram Sekuen Melihat Riwayat Pesanan

8. *Use Case* Memesan Produk

Use case ini bertujuan untuk proses pemesanan produk yang dilakukan oleh *member* maupun pengunjung, mulai dari pemilihan kategori produk, memilih

produk, warna dan ukuran, pengolahan keranjang belanja, proses *checkout* diantaranya *login member*, pendaftaran *member* bagi pengunjung, mengisi rincian pembayaran, mengisi *form* alamat pengiriman, memilih metode pengiriman, memilih metode pembayaran, dan konfirmasi pemesanan.

a. Skenario *Use Case* Memesan Produk

Interaksi antara aktor pengunjung dan *member* dengan *use case* memesan produk dapat dilihat pada Tabel 3.27.

Tabel 3.27 Skenario *Use Case* Memesan Produk

Identifikasi	
Nama <i>Use Case</i>	Memesan Produk
Tujuan	Aktor dapat melakukan pemesanan produk.
Deskripsi	<i>Use case</i> ini merupakan proses pemesanan produk yang dilakukan oleh <i>member</i> maupun pengunjung, mulai dari pemilihan kategori produk pengolahan keranjang belanja, dan konfirmasi pemesanan.
Aktor	Pengunjung, <i>member</i>
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Aktor memilih produk
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	Menampilkan data produk
Memilih produk	Menampilkan warna produk yang tersedia.
Memilih warna produk	Menampilkan ukuran produk yang tersedia.
Memilih ukuran produk	menampilkan jumlah stok tersedia.
Memasukan jumlah produk yang dipesan ke keranjang belanja	
Memilih tombol beli	Menambahkan pesanan dalam keranjang belanja
	Menampilkan halaman keranjang belanja.
Memilih kegiatan <i>update</i> keranjang belanja, mengubah jumlah stok pesanan dalam keranjang	Menyimpan perubahan data keranjang belanja.
Memilih kegiatan menghapus produk dalam keranjang belanja	Mengosongkan data keranjang belanja
Memilih kegiatan <i>estimasi</i> biaya kirim	Menampilkan halaman dan estimasi biaya kirim

Tabel 3.27 Skenario *Use Case* Memesan Produk (Lanjutan)

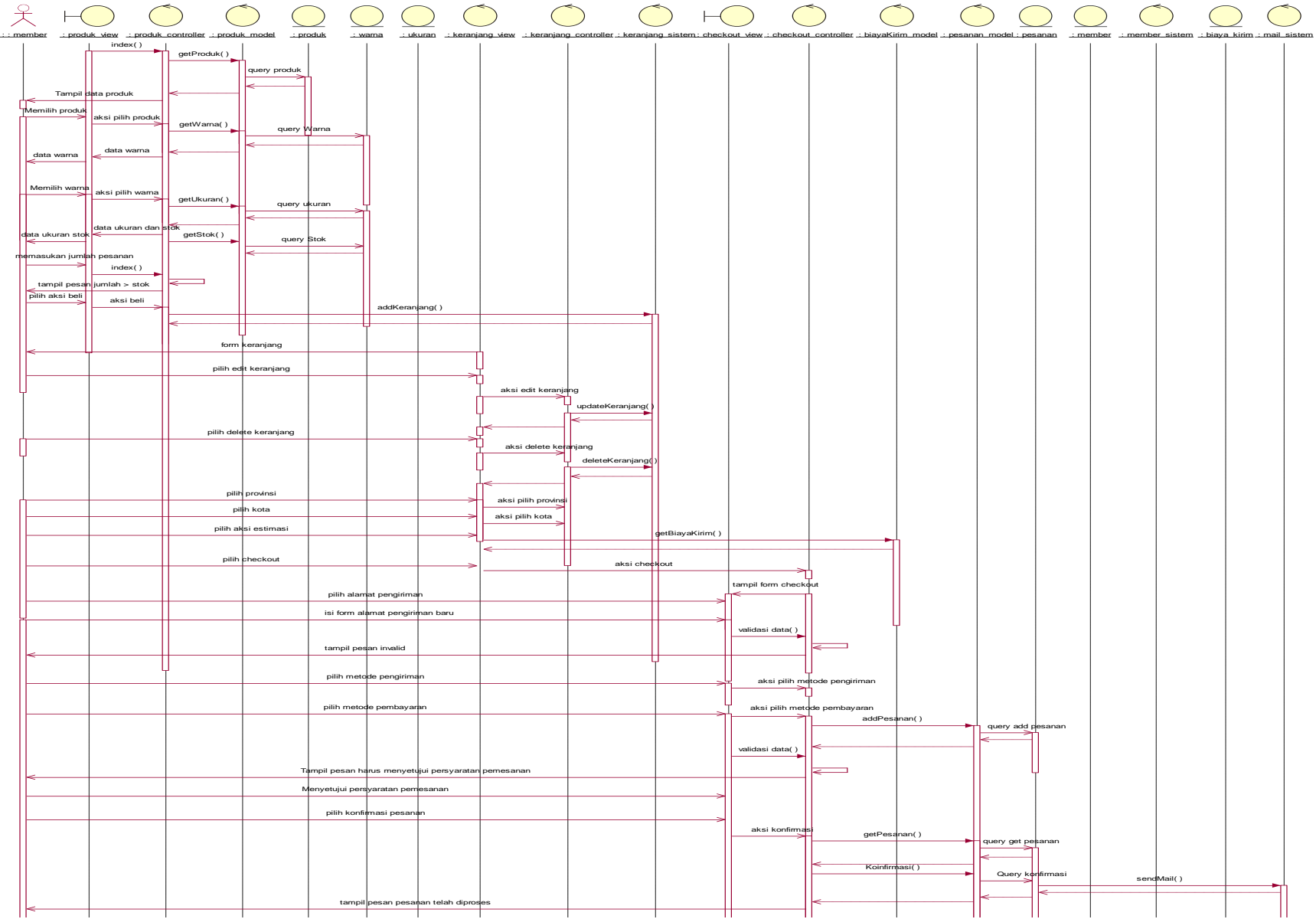
Identifikasi	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Memilih kegiatan <i>checkout</i>	Menampilkan halaman <i>checkout</i>
Memilih alamat pengiriman	Menampilkan alamat <i>member</i> pada <i>form</i> alamat pengiriman.
	Menampilkan jenis pengiriman yang tersedia.
Memilih metode pengiriman	
Memilih metode pembayaran	
Menyetujui persyaratan pemesanan dan melakukan konfirmasi pemesanan	Menyimpan data pemesanan.
Melanjutkan kegiatan konfirmasi pemesanan	Menampilkan data pemesanan untuk dikonfirmasi
Melakukan konfirmasi pemesanan	
	Menyimpan data pemesanan, mengubah status pemesanan menjadi “Dikonfirmasi”, update stok, mengirim <i>email notifikasi</i> seluruh data pesanan.
	Menampilkan form pemesanan sukses yang berisi link akun member, link riwayat pesanan, link form konfirmasi pembayaran, dan link kontak <i>customer service</i> .
Skenario Alternatif (Stok Pemesanan tidak <i>Valid</i>)	
	Menampilkan pesan bahwa stok produk yang dipesan tidak <i>valid</i> .
Memasukan kembali jumlah stok produk yang dipesan	
Skenario Alternatif (Merubah Jumlah Produk pada Keranjang Belanja)	
Memilih kegiatan <i>edit</i> produk pada keranjang belanja	Menyimpan perubahan jumlah produk pesanan dalam keranjang belanja
Skenario Alternatif (Menghapus Produk pada Keranjang Belanja)	
Memilih kegiatan <i>delete</i> produk pada keranjang belanja	Menghapus produk pesanan pada keranjang belanja yang dipilih
Skenario Alternatif (tidak Menyetujui Persyaratan Pemesanan)	
	Menampilkan pesan bahwa persyaratan pemesanan harus disetujui terlebih dahulu.
Menyetujui persyaratan pemesanan dan melakukan konfirmasi pemesanan	

Tabel 3.27 Skenario *Use Case* Memesan Produk (Lanjutan)

Identifikasi	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Alternatif (Melihat Riwayat Pesanan)	
Memilih link riwayat pesanan	Menampilkan data riwayat pesanan
Skenario Alternatif (Konfirmasi Pembayaran)	
Memilih link riwayat pesanan	Menampilkan <i>form</i> konfirmasi pembayaran
Kondisi akhir	<i>Member</i> dapat melakukan pemesanan produk.

b. Diagram Sekuen Memesan Produk

Gambaran perilaku pada sebuah skenario *use case* memesan produk dapat dilihat pada Gambar 3.18.



Gambar 3.18 Diagram Sekuen Memesan Produk

9. Use Case Mengajukan Return Produk

Use case ini bertujuan untuk proses pengajuan *return* produk atas pesanan yang telah diterima oleh *member*.

a. Skenario Use Case Mengajukan Return Produk

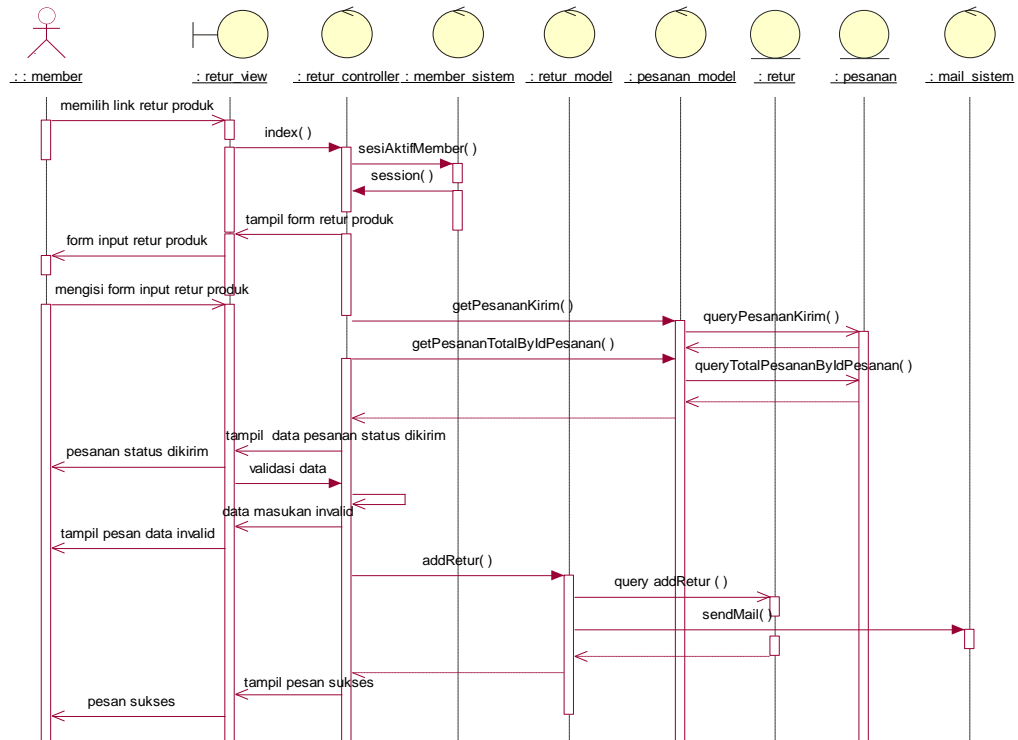
Interaksi antara aktor *member* dengan *use case return* produk dapat dilihat pada Tabel 3.28.

Tabel 3.28 Skenario Use Case Mengajukan Return Produk

Identifikasi	
Nama Use Case	Mengajukan <i>Return</i> Produk.
Tujuan	Aktor dapat mengajukan <i>return</i> produk.
Deskripsi	Pesanan yang telah diterima oleh <i>member</i> dapat dikembaliakn jika terjadi kerusakan melalui prosedur pengajuan <i>retur</i> produk.
Aktor	<i>Member</i> .
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Aktor melakukan <i>login</i> dan memilih link <i>return</i> produk.
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Memilih <i>link return</i> produk	Menampilkan <i>form return</i> produk.
	Menampilkan data riwayat pesanan.
Mengisi form pengajuan <i>return</i> produk	Menyimpan data pengajuan <i>return</i> produk dengan status <i>return</i> "Pengajuan".
Skenario Alternatif (Pengajuan <i>Return</i> tidak Valid)	
	Menampilkan pesan bahwa data pengajuan <i>return</i> tidak <i>valid</i> .
Mengisi kembali <i>form</i> pengajuan <i>return</i> produk.	
Kondisi Akhir	<i>Member</i> dapat melakukan pengajuan <i>retur</i> atas produk pesanan yang telah diterima.

b. Diagram Sekuen Mengajukan Return Produk

Gambaran perilaku pada sebuah skenario *use case return* produk dapat dilihat pada Gambar 3.19.



Gambar 3.19 Diagram Sekuen Pengajuan *Return* Produk

10. Use Case Pengolahan Data Produk

Use case ini bertujuan untuk mengolah data produk seperti menampilkan seluruh data produk, tambah, *edit* dan hapus data produk.

a. Skenario *Use Case* Pengolahan Data Produk

Interaksi antara aktor pengunjung dan *member* dengan *use case* pengolahan data produk dapat dilihat pada Tabel 3.29.

Tabel 3.29 Skenario *Use Case* Pengolahan Data Produk

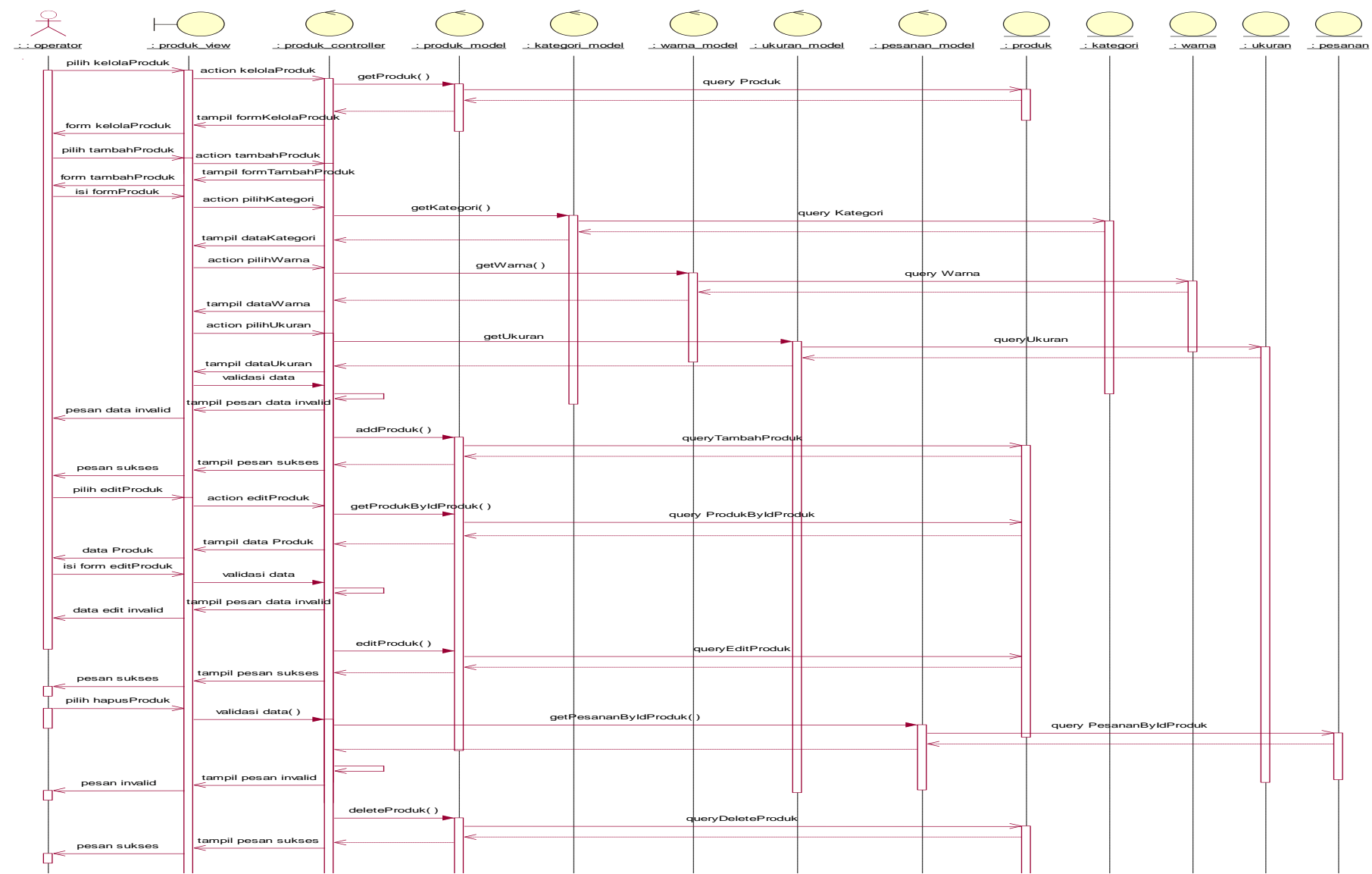
Identifikasi	
Nama <i>Use Case</i>	Pengolahan data produk
Tujuan	Mengelola data produk pada sistem
Deskripsi	Proses pengolahan data produk merupakan proses untuk mengatur dan mengolah data produk pada sistem yang mencakup tampil data, tambah data, <i>edit</i> data, hapus data
Aktor	Admin
Kondisi Awal	Menampilkan data produk dan menu pengolahan produk

Tabel 3.29 Skenario *Use Case* Pengolahan Data Produk (Lanjutan)

Identifikasi	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Memilih menu produk	Menampilkan halaman produk
Skenario Alternatif (Tambah Data Produk)	
Mengisi <i>form</i> tambah data produk dan menekan tombol simpan	Memvalidasi data masukan, jika data <i>valid</i> maka data disimpan pada <i>database</i> dan mengarahkan ke halaman produk, jika data tidak <i>valid</i> maka akan menampilkan pesan kesalahan dan menampilkan kembali <i>form</i> tambah data produk
Skenario Alternatif (Edit Data Produk)	
Memilih <i>link edit</i> data pada <i>form list</i> produk	Menampilkan <i>form</i> produk yang berisi data produk dari <i>database</i> yang akan di- <i>edit</i>
Mengubah data yang ada pada <i>form</i> produk dan menekan tombol simpan	Memvalidasi data masukan, jika data <i>valid</i> maka data disimpan pada <i>database</i> dan mengarahkan ke halama produk, jika tidak <i>valid</i> maka akan menampilkan pesan kesalahan dan menampilkan kembali <i>form</i> produk
Skenario Alternatif (Hapus Data Produk)	
Memilih data produk yang akan dihapus	Menampilkan pesan konfirmasi apakah data akan dihapus
Menekan tombol ya pada pesan konfirmasi	Menampilkan pesan konfirmasi apakah data akan dihapus
Menekan tombol tidak pada pesan konfirmasi	Membatalkan proses penghapusan dan mengarahkan kembali ke halaman produk
Kondisi akhir	Data produk telah berhasil diolah

b. Diagram Sekuen Pengolahan Data Produk

Gambaran perilaku pada sebuah skenario *use case* pengolahan data produk dapat dilihat pada Gambar 3.20.



Gambar 3.20 Diagram Sekuen Pengolahan Data Produk

12. Use Case Pengolahan Kategori

Use case ini berfungsi untuk menampilkan data kategori dan mengolah data kategori.

a. Skenario *Use Case* Pengolahan Kategori

Interaksi antara aktor admin dengan *use case* pengolahan data kategori produk dapat dilihat pada Tabel 3.30.

Tabel 3.30 Skenario *Use Case* Pengolahan Kategori

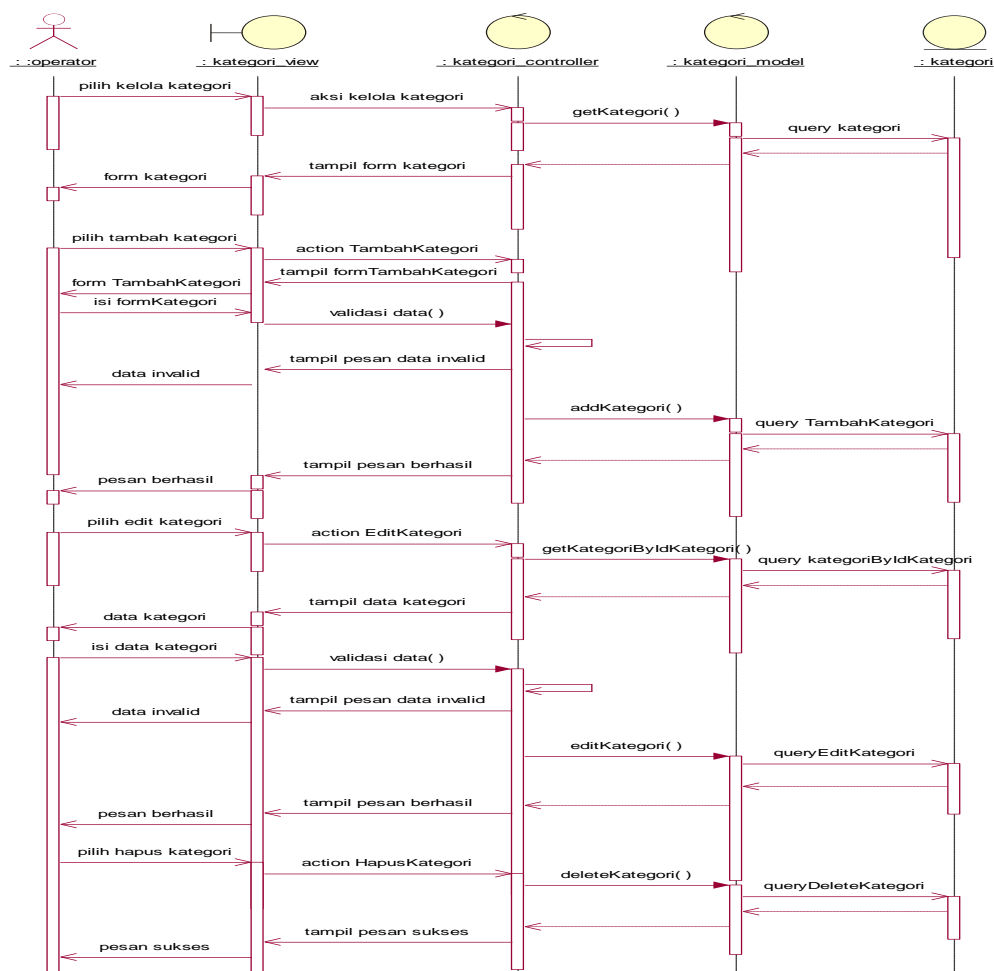
Identifikasi	
Nama <i>Use Case</i>	Pengolahan data kategori
Tujuan	Mengelola data kategori pada sistem
Deskripsi	Proses pengolahan data kategori merupakan proses untuk mengatur dan mengolah data kategori pada sistem yang mencakup tampil data, tambah data, <i>edit</i> data, hapus data
Aktor	Admin
Kondisi Awal	Menampilkan data kategori dan menu pengolahan kategori
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Memilih menu kategori	Menampilkan halaman kategori
Mengisi <i>form</i> tambah data kategori dan menekan tombol simpan	Memvalidasi data masukan, jika data <i>valid</i> maka data disimpan pada <i>database</i> dan mengarahkan ke halaman kategori, jika data tidak <i>valid</i> maka akan menampilkan pesan kesalahan dan menampilkan kembali <i>form</i> tambah data kategori
Skenario Alternatif (<i>Edit Data Kategori</i>)	
Memilih <i>link edit</i> data pada list kategori	Menampilkan <i>form</i> kategori yang berisi data kategori dari <i>database</i> yang akan dirubah
Mengubah data yang ada pada <i>form</i> kategori dan menekan tombol simpan	Memvalidasi data masukan, jika data <i>valid</i> maka data disimpan pada <i>database</i> dan mengarahkan ke halama kategori, jika tidak <i>valid</i> maka akan menampilkan pesan kesalahan dan menampilkan kembali <i>form</i> kategori
Skenario Alternatif (<i>Hapus Data Kategori</i>)	
Memilih data kategori yang akan dihapus	Menampilkan pesan konfirmasi

Tabel 3.30 Skenario *Use Case* Pengolahan Kategori (Lanjutan)

Identifikasi	
Skenario Alternatif (Hapus Data Kategori)	
	apakah data akan dihapus
Menekan tombol ya pada pesan konfirmasi	Menampilkan pesan konfirmasi apakah data akan dihapus
Menekan tombol tidak pada pesan konfirmasi	Membatalkan proses penghapusan dan mengarahkan kembali ke halaman kategori
Kondisi akhir	Data kategori telah berhasil diolah

b. Diagram Sekuen Pengolahan Data Kategori

Gambaran perilaku pada sebuah skenario *use case* pengolahan data kategori dapat dilihat pada Gambar 3.21.



Gambar 3.21 Diagram Sekuen Pengolahan Data Kategori

13. Use Case Pengolahan Operator

Use case ini berfungsi untuk menampilkan data kategori dan mengolah data kategori.

a. Skenario *Use Case* Pengolahan Operator

Interaksi antara aktor admin dengan *use case* pengolahan data operator dapat dilihat pada Tabel 3.31.

Tabel 3.31 Skenario *Use Case* Pengolahan Operator

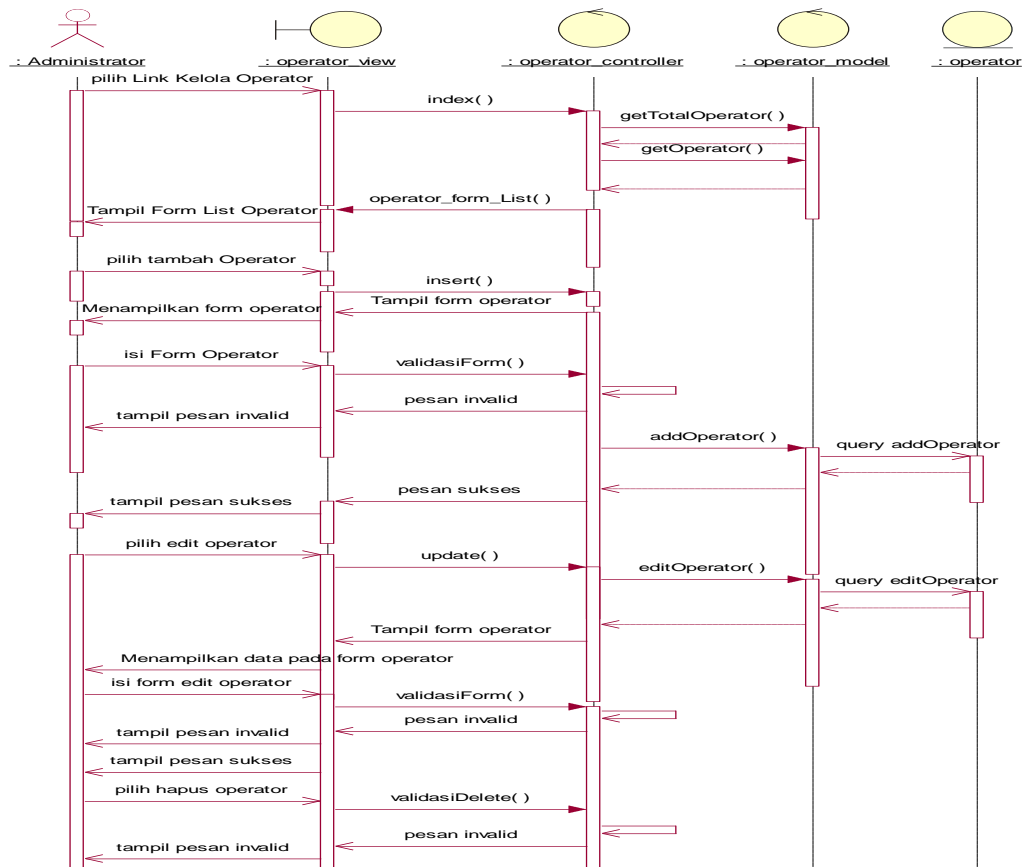
Identifikasi	
Nama Use Case	Pengolahan data operator.
Tujuan	Aktor dapat mengajukan membuat operator baru.
Deskripsi	Proses pengolahan data operator merupakan proses untuk mengatur dan mengolah data operator pada sistem yang mencakup tampil data, tambah data, <i>edit</i> data, hapus data
Aktor	<i>Administrator</i>
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Aktor memilih <i>link</i> menu operator
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	Menampilkan data operator pada <i>form</i> list operator
Skenario Alternatif (Tambah Operator)	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	Menampilkan form tambah operator
Mengisi kembali <i>form</i> tambah operator dan memilih klik tombol simpan	Memvalidasi data masukan, jika data <i>valid</i> maka data disimpan pada <i>database</i> dan mengarahkan ke halaman operator, jika data tidak <i>valid</i> maka akan menampilkan pesan kesalahan dan menampilkan kembali <i>form</i> tambah data operator
Skenario Alternatif (Edit Operator)	
Memilih <i>link edit</i> data pada list kategori	Menampilkan <i>form</i> kategori yang berisi data kategori dari <i>database</i> yang akan dirubah
Mengubah data yang ada pada <i>form</i> operator dan menekan tombol simpan	Memvalidasi data masukan, jika data <i>valid</i> maka data disimpan pada <i>database</i> dan mengarahkan ke halaman operator, jika tidak <i>valid</i>

Tabel 3.31 Skenario *Use Case* Pengolahan Operator (Lanjutan)

Identifikasi	
Skenario Alternatif (<i>Edit Operator</i>)	
	maka akan menampilkan pesan kesalahan dan menampilkan kembali <i>form</i> operator
Skenario Alternatif (<i>Hapus Data Operator</i>)	
Menekan tombol ya pada pesan konfirmasi	Menampilkan pesan konfirmasi apakah data akan dihapus
Menekan tombol tidak pada pesan konfirmasi	Membatalkan proses penghapusan dan mengarahkan kembali ke halaman operator
Kondisi akhir	Data kategori telah berhasil diolah

b. Diagram Sekuen Pengolahan Data Operator

Gambaran perilaku pada sebuah skenario *use case* pengolahan data operator dapat dilihat pada Gambar 3.22.



Gambar 3.22 Diagram Sekuen Pengolahan Data Operator

14. Use Case Membuat Laporan Penjualan

Use case ini berfungsi untuk menampilkan data laporan penjualan berdasarkan tanggal yang dipilih aktor.

a. Skenario *Use Case* Membuat Laporan Penjualan

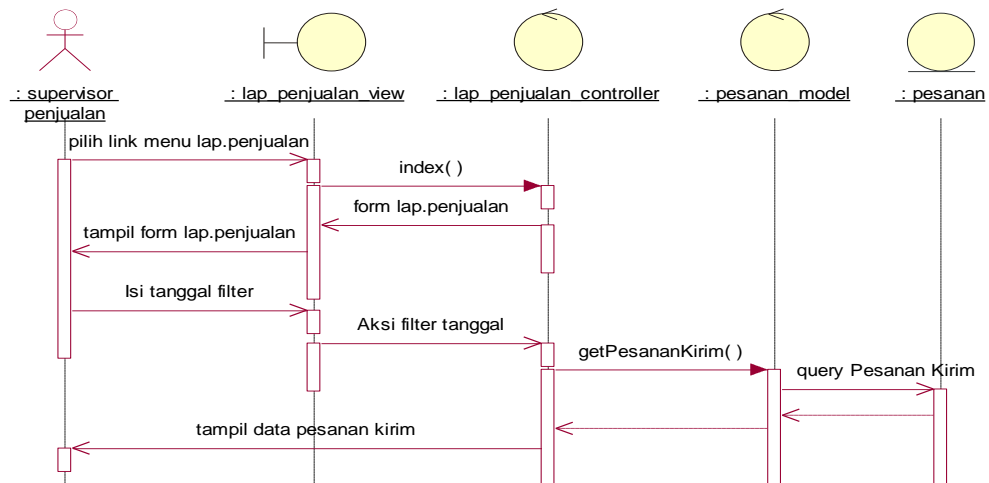
Interaksi antara aktor *supervisor* penjualan dengan *use case* membuat laporan penjualan dapat dilihat pada Tabel 3.32.

Tabel 3.32 Skenario *Use Case* Membuat Laporan Penjualan

Identifikasi	
Nama Use Case	Membuat Laporan Penjualan.
Tujuan	Aktor dapat membuat laporan penjualan.
Deskripsi	Menampilkan data penjualan berdasarkan tanggal yang dipilih aktor.
Aktor	<i>Supervisor</i> Penjualan
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Aktor memilih <i>link</i> laporan penjualan
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	Menampilkan <i>form</i> laporan laporan penjualan
Mengisi data <i>filter</i> berdasarkan tanggal, grup dan status	Menampilkan data penjualan berdasarkan tanggal yang dipilih aktor
Kondisi akhir	Aktor dapat membuat laporan penjualan

b. Diagram Sekuen Membuat Laporan

Gambaran perilaku pada sebuah skenario *use case* membuat laporan penjualan dapat dilihat pada Gambar 3.23.



Gambar 3.23 Diagram Sekuen Membuat Laporan Penjualan

15. Use Case Membuat Laporan Produk

Use case ini berfungsi untuk menampilkan data laporan produk berdasarkan data *filter* dari aktor.

a. Skenario *Use Case* Membuat Laporan Produk

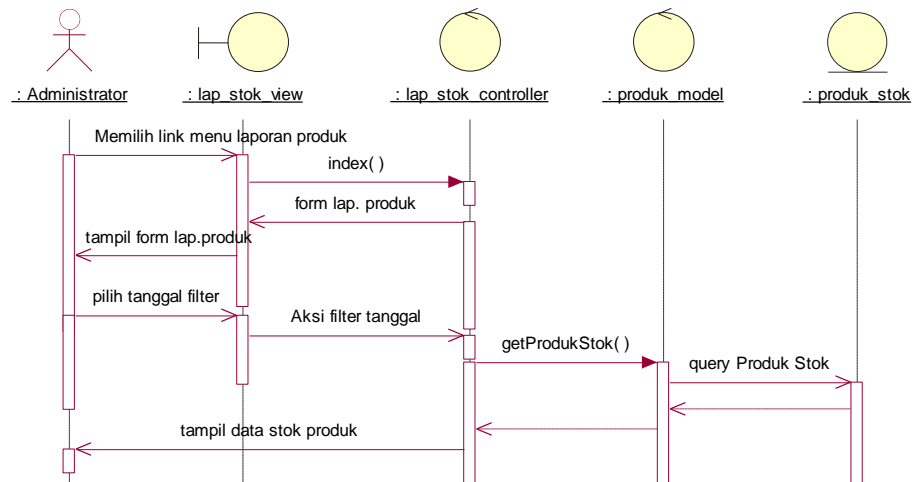
Interaksi antara aktor admin dengan *use case* membuat laporan produk dapat dilihat pada Tabel 3.33.

Tabel 3.33 Skenario *Use Case* Membuat Laporan Penjualan

Identifikasi	
Nama Use Case	Membuat Laporan Produk.
Tujuan	Aktor dapat membuat laporan produk.
Deskripsi	Menampilkan data pesanan berdasarkan data filter yang diberikan aktor.
Aktor	<i>Administrator</i>
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Aktor memilih <i>link</i> laporan produk
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	Menampilkan <i>form</i> laporan produk
Mengisi data <i>filter</i> berdasarkan tanggal	Menampilkan data produk berupa kode produk dan sisa stok berdasarkan data <i>filter</i> yang diberikan aktor
Kondisi akhir	Aktor dapat membuat laporan produk

b. Diagram Sekuen Membuat Laporan Produk

Gambaran perilaku pada sebuah skenario *use case* membuat laporan produk dapat dilihat pada Gambar 3.24.



Gambar 3.24 Diagram Sekuen Membuat Laporan Produk

3.1.13.5 Diagram Class

Menggambarkan struktur statis *class* di dalam sistem. *Class* merepresentasikan sesuatu yang ditangani oleh sistem. Dengan melihat karakteristik sistem pemasaran produk mulai dari bagian pendaftaran sampai dengan pemesanan beserta proses-proses yang terjadi, maka dapat dibuat *class* diagram sistem penjualan *online* di Toko Gareu Shoes yang dapat dilihat pada Gambar 3.25.



3.2 Perancangan Sistem

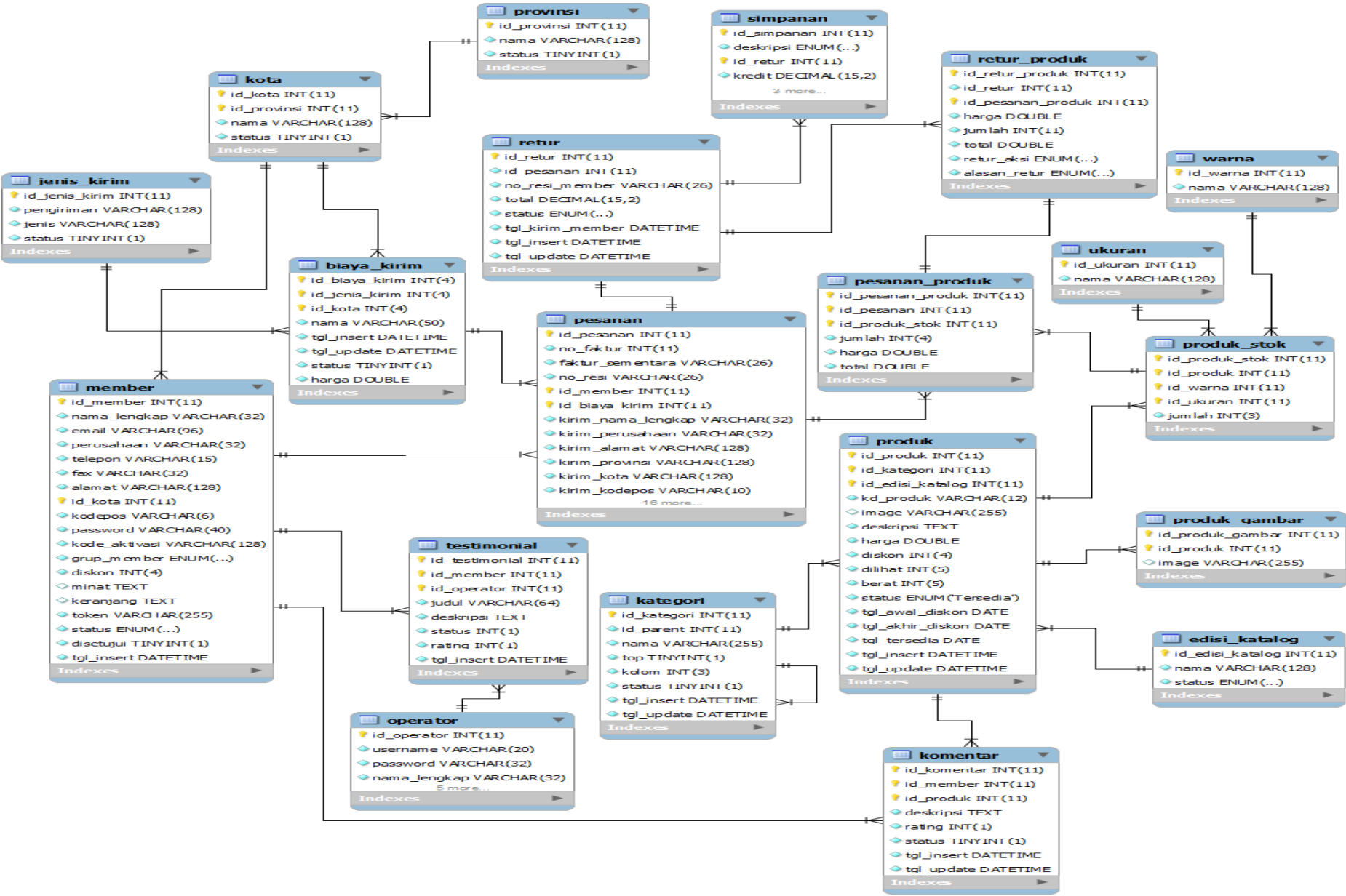
Sistem yang akan dibangun menggunakan dua perancangan yaitu perancangan basis data dan perancangan arsitektur.

3.2.1 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data terdiri dari skema relasi dan struktur tabel. Skema relasi menjelaskan relasi antar tabel yang satu dengan yang lain. Adapun jumlah tabel dalam skema relasi pada sistem yang dibangun adalah sebanyak dua puluh satu tabel.

3.2.1.1 Diagram Relasi Basis Data

Diagram relasi sistem penjualan *online* di Toko Gareu Shoes yang dapat dilihat pada Gambar 3.26.



Gambar 3.26 Diagram Relasi Basis Data

3.2.1.2 Perancangan Struktur Tabel

1. Tabel Produk

Tabel produk merupakan tabel untuk menyimpan data tentang informasi produk-produk yang dijual. Adapun *field-field* dalam tabel produk dijelaskan dengan Tabel 3.34.

Tabel 3.34 Struktur Tabel Produk

No	Nama Field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
1.	id_produk	Int	11	PK	<i>Auto_increment</i>
2.	id_kategori	Int	11	<i>Foreign key, reference{kategori {id_kategori}}</i>	<i>Not Null</i>
3.	id_edisi_katalog	Int	11	<i>Foreign key, reference{edisi_katalog {id_edisi_katalog}}</i>	<i>Not Null</i>
4.	kd_produk	Varchar	12		<i>Not Null</i>
5.	image	Varchar	255		<i>Not Null</i>
6.	deskripsi	Text			<i>Not Null</i>
7.	harga	Decimal	(10,2)		<i>Not Null</i>
8.	diskon	Int	4		<i>Not Null</i>
9.	dilihat	Int	5		<i>Not Null</i>
10.	berat	Int	5		<i>Not Null</i>
11.	status	Tinyint	1		<i>Not Null</i>
12.	tgl_awal_diskon	Datetime			<i>Not Null</i>
13.	tgl_akhir_diskon	Datetime			<i>Not Null</i>
14.	tgl_tersedia	Datetime			<i>Not Null</i>
15.	tgl_insert	Datetime			<i>Not Null</i>
16.	tgl_update	Datetime			<i>Not Null</i>

2. Tabel Produk Gambar

Tabel gambar merupakan tabel untuk menyimpan data gambar produk. Adapun *field-field* dalam tabel gambar dijelaskan dengan Tabel 3.35.

Tabel 3.35 Struktur Tabel Gambar Produk

No	Nama Field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
1.	id_produk_gambar	Int	11	PK	<i>Auto_increment</i>
2.	id_produk	Int	11	Foreign key, reference{produk {id_produk}}	<i>Not Null</i>
3.	image	Varchar	255		<i>Not Null</i>

3. Tabel Produk Stok

Tabel stok merupakan tabel untuk menyimpan data stok produk. Adapun *field-field* tabel stok dijelaskan dengan Tabel 3.36.

Tabel 3.36 Struktur Tabel Produk Stok

No	Nama Field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
1.	id_produk_stok	Int	11	PK	<i>Auto_increment</i>
2.	id_produk	Int	11	Foreign key, reference{produk {id_produk}}	<i>Not Null</i>
3.	id_warna	Int	11	Foreign key, reference{warna {id_warna}}	<i>Not Null</i>
4.	id_ukuran	Int	11	Foreign key, reference{ukuran {id_ukuran}}	<i>Not Null</i>
5.	Jumlah	Int	4		<i>Not Null</i>

4. Tabel Warna

Tabel warna merupakan tabel untuk menyimpan data warna produk. Adapun *Field-field* dalam tabel warna dijelaskan dengan Tabel 3.37.

Tabel 3.37 Struktur Tabel Warna

No	Nama Field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
1.	id_warna	Int	11	PK	<i>Auto_increment</i>
2.	nama	Varchar	50		<i>Not Null</i>

5. Tabel ukuran

Tabel ukuran merupakan tabel untuk menyimpan data ukuran produk. Adapun *field-field* dalam tabel ukuran dijelaskan dengan Tabel 3.38.

Tabel 3.38 Struktur Tabel Ukuran

No	Nama Field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
1.	id_ukuran	Int	11	PK	<i>Auto_increment</i>
2.	nama	Varchar	50		<i>Not Null</i>

6. Tabel Edisi Katalog

Tabel edisi katalog merupakan tabel untuk menyimpan data edisi penerbitan katalog produk. Adapun *field-field* dalam tabel ukuran dijelaskan dengan Tabel 3.39.

Tabel 3.39 Struktur Tabel Edisi Katalog

No	Nama Field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
1.	id_edisi_katalog	Int	11	PK	<i>Auto_increment</i>
2.	nama	Varchar	50		<i>Not Null</i>

7. Tabel Kategori

Tabel kategori merupakan tabel untuk menyimpan data kategori produk. Adapun *field-field* dalam tabel kategori dijelaskan dengan Tabel 3.40.

Tabel 3.40 Struktur Tabel Kategori

No	Nama Field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
1.	id_kategori	Int	11	PK	<i>Auto_increment</i>
2.	id_parent	Int	11	Foreign key, reference{kategori {id_kategori}}	<i>Not Null</i>
3.	nama	Varchar	255		<i>Not Null</i>
6.	status	Tinyint	1		<i>Not Null</i>
7.	tgl_insert	Datetime			<i>Not Null</i>
8.	tgl_update	Datetime			<i>Not Null</i>

8. Tabel Operator

Tabel operator merupakan tabel untuk menyimpan data operator yaitu pihak yang mengelola aplikasi. Adapun *field-field* dalam tabel admin dijelaskan dengan Tabel 3.41.

Tabel 3.41 Struktur Tabel Operator

No	Nama Field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
1.	id_operator	Int	11	PK	<i>Auto_increment</i>
2.	username	Varchar	128		<i>Not Null</i>
3.	password	Varchar	50		<i>Not Null</i>
4.	nama_lengkap	Varchar	50		<i>Not Null</i>
5.	email	Varchar	96		<i>Not Null</i>
6.	nama_grup	Enum			'Administrator','Supervisor Penjualan','Operator Penjualan'
7.	hak_akses	Text			<i>Not Null</i>
8.	status	Tinyint	1		<i>Not Null</i>
9.	tgl_insert	Datetime			<i>Not Null</i>
10.	Tgl_update	Datetime			<i>Not Null</i>

9. Tabel Member

Tabel *member* merupakan tabel untuk menyimpan data *member* yaitu pelanggan yang telah mendaftar menjadi *member*. Adapun *field-field* dalam tabel *member* dijelaskan dengan Tabel 3.42.

Tabel 3.42 Struktur Tabel Member

No	Nama Field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
1.	id_member	Int	11	PK	<i>Auto_increment</i>
2.	nama_lengkap	Varchar	32		<i>Not Null</i>
3.	email	Varchar	96		<i>Not Null</i>
4.	perusahaan	Varchar	32		<i>Not Null</i>
5.	telepon	Varchar	15		<i>Not Null</i>
6.	fax	Varchar	32		<i>Not Null</i>
7.	alamat	Varchar	128		<i>Not Null</i>
8.	id_kota	Int	11	Foreign key, reference {kota {id_kota}}	<i>Not Null</i>

Tabel 3.42 Struktur Tabel *Member*

No	Nama Field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
9.	kodepos	Varchar	6		<i>Not Null</i>
10.	<i>password</i>	Varchar	40		<i>Not Null</i>
11.	kode_aktivasi	Varchar	128		<i>Not Null</i>
12.	diskon	Int	4		<i>Not Null</i>
13.	minat	Text			<i>Not Null</i>
14.	keranjang	Text			<i>Not Null</i>
15.	token	Varchar	128		<i>Not Null</i>
16.	status	Enum	1		'Aktivasi','Registrasi'
17.	tgl_insert	datetime			<i>Not Null</i>
18.	tgl_update	datetime			<i>Not Null</i>

10. Tabel Kota

Tabel kota merupakan tabel untuk menyimpan data kota dan kabupaten. Adapun *Field-field* dalam tabel kota dijelaskan dengan Tabel 3.44.

Tabel 3.44 Struktur Tabel Kota

No	Nama Field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
1.	id_kota	Int	11	PK	<i>Auto_increment</i>
2.	id_provinsi	Int	11	<i>Foreign key, reference</i> { provinsi {id_provinsi} }	<i>Not Null</i>
3.	nama	Varchar	128		<i>Not Null</i>
4.	status	Tynint	1		<i>Not Null</i>

11. Tabel Provinsi

Tabel provinsi merupakan tabel untuk menyimpan data provinsi. Adapun *field-field* dalam tabel provinsi dijelaskan dengan Tabel 3.45.

Tabel 3.45 Struktur Tabel Provinsi

No	Nama Field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
1.	id_provinsi	Int	11	PK	<i>Auto_increment</i>
2.	nama	Varchar	50		<i>Not Null</i>
4.	status	Tinyint	1		<i>Not Null</i>

12. Tabel Jenis Kirim

Tabel jenis kirim merupakan tabel untuk menyimpan jenis pengiriman. Adapun *field-field* dalam tabel jenis pengiriman dijelaskan dengan Tabel 3.46.

Tabel 3.46 Struktur Tabel Jenis Kirim

No	Nama <i>Field</i>	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
1.	id_jenis_kirim	Int	11	PK	<i>Auto_increment</i>
2.	pengiriman	Varchar	50		<i>Not Null</i>
3.	nama	Varchar	50		<i>Not Null</i>
4.	status	Tinyint	1		<i>Not Null</i>

13. Tabel Biaya Kirim

Tabel biaya kirim merupakan tabel untuk menyimpan data biaya kirim ke tiap kota atau kabupaten yang ada di Indonesia. Adapun *field-field* dalam tabel biaya kirim dijelaskan dengan Tabel 3.47.

Tabel 3.47 Struktur Tabel Biaya Kirim

No	Nama <i>Field</i>	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
1.	id_biaya_kirim	Int	11	PK	<i>Auto_increment</i>
2.	id_jenis_kirim	Int	11	<i>Foreign key, reference</i> { biaya_kirim {id_biaya_kirim }}	<i>Not Null</i>
3.	id_kota	Int	11	<i>Foreign key, reference</i> {kota {id_kota}}	<i>Not Null</i>
4.	harga	Decimal	(10.2)		<i>Not Null</i>
5.	status	Tinyint	1		<i>Not Null</i>
6.	tgl_insert	Datetime			<i>Not Null</i>
7.	tgl_update	Datetime			<i>Not Null</i>

14. Tabel Komentar Produk

Tabel komentar produk merupakan tabel untuk menyimpan data komentar produk yang ditulis oleh pelanggan. Adapun *field-field* dalam tabel komentar produk dijelaskan dengan Tabel 3.48.

Tabel 3.48 Struktur Tabel Komentar Produk

No	Nama Field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
1.	<i>id_komentar</i>	Int	11	PK	<i>Auto_increment</i>
2.	<i>id_produk</i>	Int	11	<i>Foreign key, reference{produk {id_produk}}</i>	<i>Not Null</i>
3.	<i>id_member</i>	Int	11	<i>Foreign key, reference{member {id_member}}</i>	<i>Not Null</i>
4.	<i>deskripsi</i>	Text			<i>Not Null</i>
5.	<i>rating</i>	Int	4		<i>Not Null</i>
6.	<i>status</i>	Tinyint	1		<i>Not Null</i>
7.	<i>tgl_insert</i>	Datetime			<i>Not Null</i>
8.	<i>tgl_update</i>	Datetime			<i>Not Null</i>

15. Tabel Testimonial

Tabel *testimonial* merupakan tabel untuk menyimpan data *testimonial* dari *member*. Adapun *field-field* dalam tabel *testimonial* dijelaskan dengan Tabel 3.49.

Tabel 3.49 Struktur Tabel Testimonial

No	Nama Field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
1.	<i>id_testimonial</i>	Int	11	PK	<i>Auto_increment</i>
2.	<i>id_member</i>	Int	11	<i>Foreign key, reference{member {id_member}}</i>	<i>Not Null</i>
3.	<i>id_operator</i>	Int	11	FK	<i>Not Null</i>
4.	<i>judul</i>	Varchar	64		<i>Not Null</i>
5.	<i>deskripsi</i>	Text			<i>Not Null</i>
6.	<i>status</i>	Tinyint	1		<i>Not Null</i>
7.	<i>tgl_insert</i>	Datetime			<i>Not Null</i>
8.	<i>tgl_update</i>	Datetime			<i>Not Null</i>

16. Tabel Pesanan

Tabel *pesanan* merupakan tabel untuk menyimpan data *pesanan*. Adapun *field-field* dalam tabel *pesanan* dijelaskan dengan Tabel 3.50.

Tabel 3.51 Struktur Tabel Pesanan

No	Nama Field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
1.	id_pesanan	Int	11	PK	<i>Auto_increment</i>
2.	no_faktur	Varchar	26		<i>Not Null</i>
3.	no_faktur_sementara	Varchar	26		<i>Not Null</i>
4.	no_resi	Varchar	26		<i>Not Null</i>
5.	id_member	Int	11	<i>Foreign key, reference { kategori {id_kategori} }</i>	<i>Not Null</i>
6.	id_biaya_kirim	Int	11	<i>Foreign key, reference { kategori {id_kategori} }</i>	<i>Not Null</i>
7.	kirim_nama_lengkap	Varchar	32		<i>Not Null</i>
8.	kirim_perusahaan	Varchar	32		<i>Not Null</i>
9.	kirim_alamat	Varchar	128		<i>Not Null</i>
10.	kirim_provinsi	Varchar	128		<i>Not Null</i>
11.	kirim_kota	Varchar	128		<i>Not Null</i>
12.	kirim_kodepos	Varchar	10		<i>Not Null</i>
13.	kirim_metode	Varchar	128		<i>Not Null</i>
14.	bayar_nama_lengkap	Varchar	32		<i>Not Null</i>
15.	bayar_perusahaan	Varchar	32		<i>Not Null</i>
16.	bayar_alamat	Varchar	128		<i>Not Null</i>
17.	bayar_provinsi	Varchar	32		<i>Not Null</i>
18.	bayar_kota	Varchar	32		<i>Not Null</i>
19.	bayar_kodepos	Varchar	10		<i>Not Null</i>
20.	cara_bayar	ENUM			(Transfer Bank, Paypal)
21.	rekening_tujuan	ENUM			(BCA, mandiri, paypal)
22.	sub_total	Decimal	10,2		<i>Not Null</i>
23.	pengiriman	Decimal	10,2		<i>Not Null</i>
24.	ambil_simpanan	Decimal	10,2		<i>Not Null</i>

Tabel 3.51 Struktur Tabel Pesanan (Lanjutan)

No	Nama Field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
25.	total	Decimal	10,0		<i>Not Null</i>
26.	status	Enum			'Pesanan Dikonfirmasi', 'Pesanan dibatalkan', 'Konfirmasi Pembayaran', 'Pembayaran dikonfirmasi', 'pembayaran gagal', 'sedang dikirim', 'Sudah diterima', 'kadaluarsa'
27.	tgl_insert	Datetime			<i>Not Null</i>
28.	tgl_update	Datetime			<i>Not Null</i>

17. Tabel Pesanan Produk

Tabel pesanan produk merupakan tabel untuk menyimpan data produk. Adapun *field-field* dalam tabel pesanan produk dijelaskan dengan Tabel 3.52.

Tabel 3.52 Struktur Tabel Pesanan Produk

No	Nama Field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
1.	id_pesanan_produk	Int	11	PK	<i>Auto_increment</i>
2.	id_pesanan	int	11	<i>Foreign key, reference</i> { pesanan {id_pesanan} }	<i>Not Null</i>
2.	id_produk_stok	Int	11	<i>Foreign key, reference</i> { produk_stok {id_produk_s tok}}	<i>Not Null</i>
3.	jumlah	Int	4		<i>Not Null</i>
4.	harga	Decimal	(10,2)		<i>Not Null</i>
5.	total	Decimal	(10,2)		<i>Not Null</i>

18. Tabel *Return*

Tabel *return* merupakan tabel untuk menyimpan data *return* yang terjadi. Adapun *field-field* dalam tabel *return* dijelaskan dengan Tabel 3.53.

Tabel 3.53 Struktur Tabel *Return*

No	Nama Field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
1.	id_retur	Int	11	PK	Auto_increment
2.	id_pesanan	Int	11	Foreign key, reference{ pesanan {id_pesanan} }	Not Null
3.	tgl_terima_toko	Varchar	32		Not Null
4.	no_resi_member	Varchar	32		Not Null
5.	status	Enum			'Pengajuan Retur','Retur Diproses','Retur Ditolak','Retur Dibatalkan','Retur Diterima','Retur Dikonfirmasi', 'Retur Telah Dikonfirmasi','Produk Retur Dikirim Member','Produk Retur Diterima Toko'
6.	keterangan	Text			Not Null
7.	tgl_insert	Datetime			Not Null
8.	tgl_update	Datetime			Not Null

19. Tabel *Return Produk*

Tabel *return produk* merupakan tabel untuk menyimpan data *return produk*. Adapun *field-field* dalam tabel kategori dijelaskan dengan Tabel 3.54.

Tabel 3.55 Struktur Tabel *Retur Produk*

No	Nama Field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
1.	id_retur_produk	Int	11	PK	Auto_increment
2.	id_retur	Int	11	Foreign key, reference{ retur {id_retur} }	Not Null
3.	id_pesanan_produk	Int	11	Foreign key, reference{ pesanan_produk {id_pesanan_produk} }	Not Null
4.	alasan_retur	Enum			'Produk Rusak','Produk Tidak Sesuai','Tukar Ukuran','Tukar Warna','Tukar Model'
5.	status	Enum			'Diajukan','Diterima','Ditolak','Dibatalkan'
6.	jumlah	Int	4		Not Null
7.	tgl_insert	Datetime			Not Null
8.	tgl_update	Datetime			Not Null

20. Tabel Simpanan

Tabel simpanan merupakan tabel untuk menyimpan data simpanan pelanggan berasal dari *return* produk yang terjadi. Adapun *field-field* dalam tabel *return* dijelaskan dengan Tabel 3.56.

Tabel 3.56 Struktur Tabel Simpanan

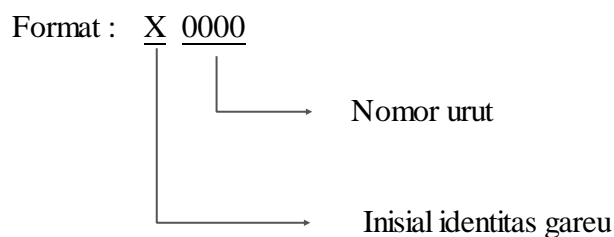
No	Nama <i>Field</i>	Type	Size	Kunci	Keterangan
1.	id_simpanan	Int	11	PK	<i>Auto_increment</i>
2.	id_retur	Int	11	<i>Foreign key, reference{ retur {id_retur} }</i>	
3.	debet	Decimal	15,2		<i>Not Null</i>
4.	kredit	Decimal	15,2		<i>Not Null</i>
5.	tgl_insert	Datetime			<i>Not Null</i>
6.	tgl_update	Datetime			<i>Not Null</i>

3.2.2 Perancangan Pengkodean

Kode merupakan penyajian dalam mengklasifikasikan data sehingga mudah dalam proses masukan ke dalam sistem. Penggunaan kode biasanya digunakan untuk mengidentifikasikan data, simbol kode biasanya digunakan pada hampir semua proses yang ada kaitannya dengan data.

Pengkodean dalam sistem aplikasi *e-commerce* Toko Gareu Shoes, yaitu pada kode produk dan nomor faktur. Adapun format pengkodean untuk penentuan pengkodean tersebut, yaitu :

1. Pengkodean Kode Produk



Contoh pengkodean kode produk:

Kode Produk : G 0001

Keterangan :

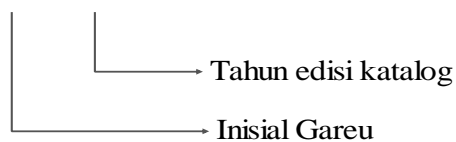
G : G diambil dari karakter pertama kata Gareu.

0001 : Nomor urut produk.

2. Pengkodean Kode Edisi Katalog

Contoh pengkodean edisi katalog:

Format : XXX 0000



Kode Edisi : GRU 2013

Keterangan :

GRU : GRU diambil dari identitas dari Toko Gareu Shoes.

2013 : Tahun penerbitan katalog.

3. Pengkodean Nomor Faktur

Format : XXX 0000 00



Contoh pengkodean nomor faktur sebagai berikut :

Nomor Faktur : INV-2013-00

Keterangan :

INV : Diambil tiga karakter pertama dari kata inventori.

2013 : Tahun transaksi.

00 : Nomor urut faktur.

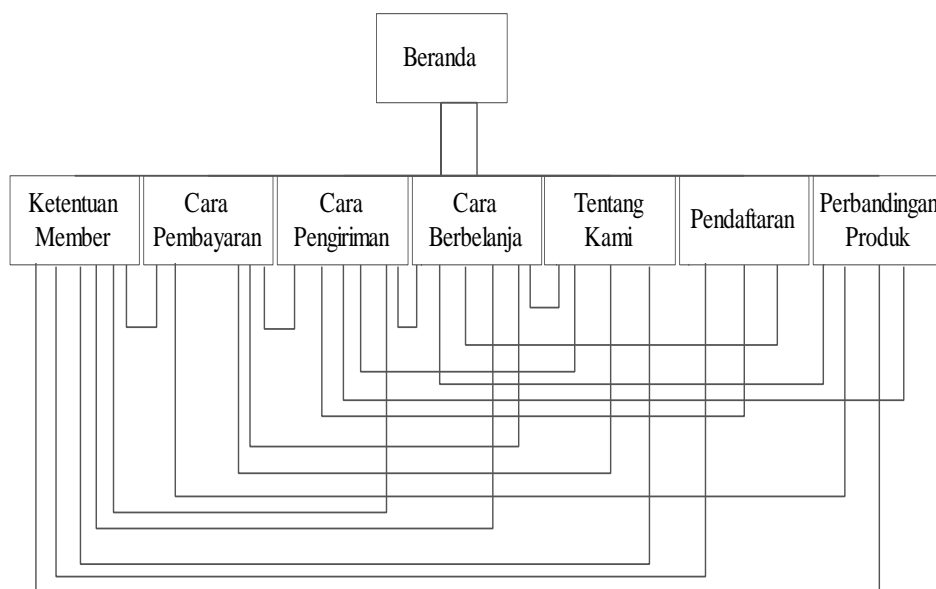
3.2.3 Perancangan Arsitektur

3.3.2.1 Perancangan Struktur menu

Perancangan struktur menu berisikan menu dan submenu yang berfungsi memudahkan pengguna di dalam menggunakan sistem. Menu-menu tersebut dibagi berdasarkan hak akses masing-masing pengguna.

1. Perancangan Struktur Menu Tamu atau Pengunjung

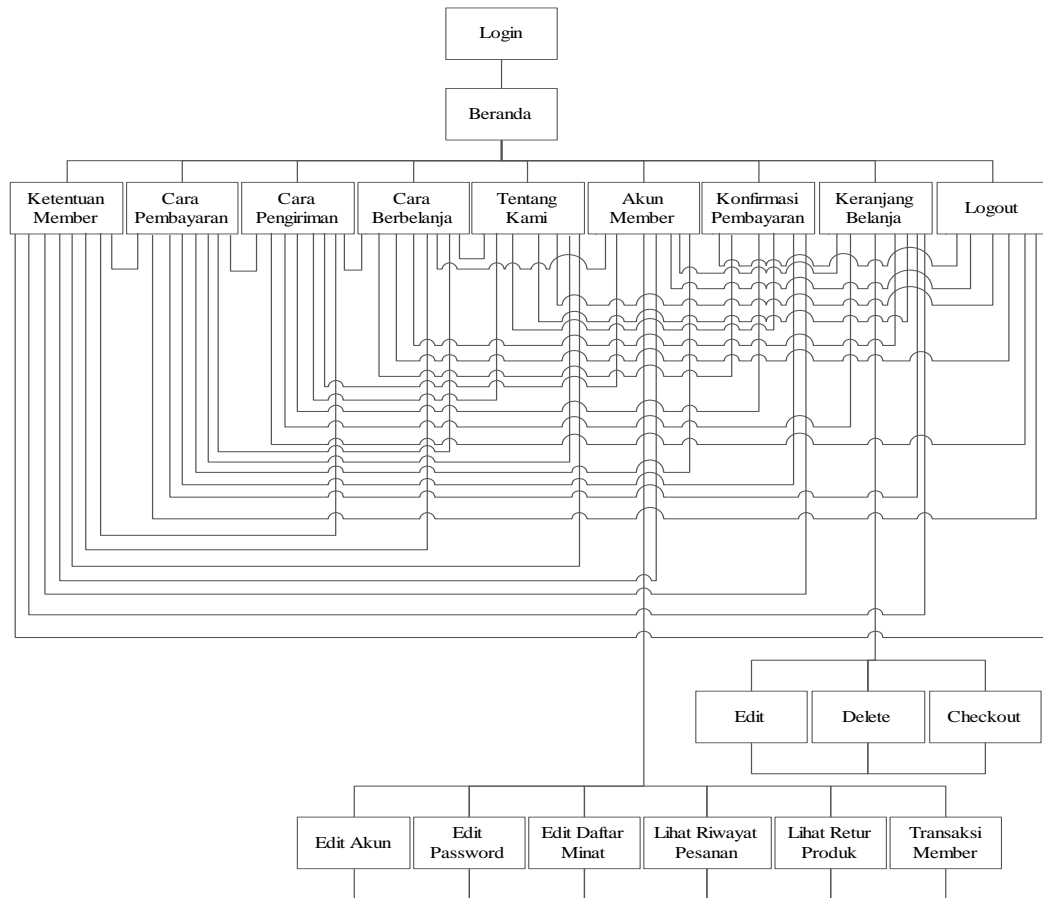
Perancangan struktur menu tamu atau pengunjung merupakan tampilan menu yang dapat diakses oleh tamu atau pengunjung. Perancangan struktur menu pengunjung dapat ditunjukkan dengan Gambar 3.27.



Gambar 3.27 Struktur Menu Pengunjung

2. Perancangan Struktur Menu *Member*

Perancangan struktur menu *member* merupakan tampilan menu yang dapat diakses oleh *member*. Perancangan struktur menu *member* dapat ditunjukkan dengan Gambar 3.28.

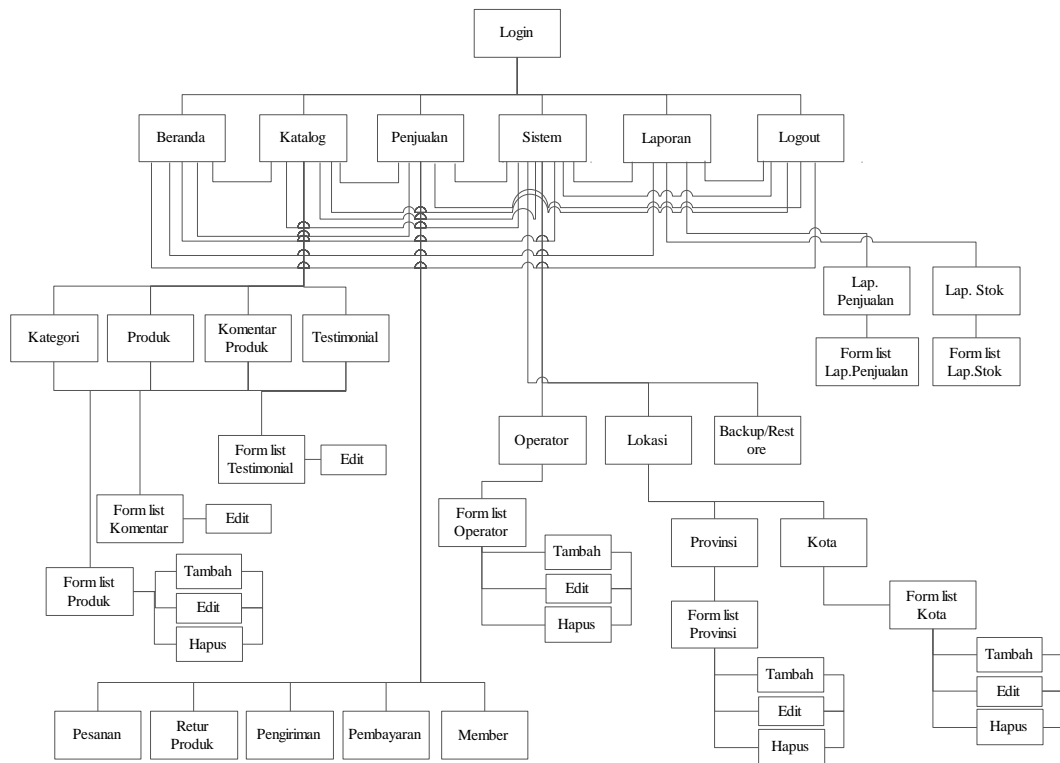


Gambar 3.28 Struktur Menu *Member*

3. Struktur Menu Administrator

a. Halaman Menu Utama Administrator

Struktur menu utama administrator dapat dilihat pada Gambar 3.29.



Gambar 3.29 Struktur Menu Administrator

3.3.2.2 Perancangan Antarmuka

Perancangan antar muka adalah tampilan dari suatu program aplikasi sebagai media komunikasi untuk melakukan interaksi dengan pengguna. Berikut adalah tampilan antarmuka yang dirancang pada Website penjualan *online* di Toko Gareu Shoes.

1. Perancangan Antarmuka Pengunjung atau Tamu

Perancangan antarmuka halaman beranda ditunjukkan dengan Gambar

3.30.

T01																												
<p>Selamat datang, Anda dapat login atau mendaftar</p> <p>Keranjang Belanja Pencarian <input type="text"/></p> <p>Beranda > Konfirmasi Pembayaran > Daftar Minat > Akun Member > Menuju Kasir</p> <p>Sandal Sepatu Pria Sepatu Wanita</p> <p>547 x 88</p>																												
<p>Produk Paling Banyak Dilihat</p> <table border="1"> <tr> <td>60 x 28</td> <td>60 x 28</td> <td>60 x 28</td> <td>60 x 28</td> <td>60 x 28</td> </tr> <tr> <td>Kode produk</td> <td>Kode produk</td> <td>Kode produk</td> <td>Kode produk</td> <td>Kode produk</td> </tr> <tr> <td>Deskripsi</td> <td>Deskripsi</td> <td>Deskripsi</td> <td>Deskripsi</td> <td>Deskripsi</td> </tr> <tr> <td>Beli</td> <td>Beli</td> <td>Beli</td> <td>Beli</td> <td>Beli</td> </tr> </table>				60 x 28	60 x 28	60 x 28	60 x 28	60 x 28	Kode produk	Kode produk	Kode produk	Kode produk	Kode produk	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi	Beli	Beli	Beli	Beli	Beli					
60 x 28	60 x 28	60 x 28	60 x 28	60 x 28																								
Kode produk	Kode produk	Kode produk	Kode produk	Kode produk																								
Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi																								
Beli	Beli	Beli	Beli	Beli																								
<p>Produk Paling Laris</p> <table border="1"> <tr> <td>60 x 28</td> <td>60 x 28</td> <td>60 x 28</td> <td>60 x 28</td> <td>60 x 28</td> </tr> <tr> <td>Kode produk</td> <td>Kode produk</td> <td>Kode produk</td> <td>Kode produk</td> <td>Kode produk</td> </tr> <tr> <td>Deskripsi</td> <td>Deskripsi</td> <td>Deskripsi</td> <td>Deskripsi</td> <td>Deskripsi</td> </tr> <tr> <td>Beli</td> <td>Beli</td> <td>Beli</td> <td>Beli</td> <td>Beli</td> </tr> </table>				60 x 28	60 x 28	60 x 28	60 x 28	60 x 28	Kode produk	Kode produk	Kode produk	Kode produk	Kode produk	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi	Beli	Beli	Beli	Beli	Beli					
60 x 28	60 x 28	60 x 28	60 x 28	60 x 28																								
Kode produk	Kode produk	Kode produk	Kode produk	Kode produk																								
Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi																								
Beli	Beli	Beli	Beli	Beli																								
<p>Produk Terbaru</p> <table border="1"> <tr> <td>60 x 28</td> <td>60 x 28</td> <td>60 x 28</td> <td>60 x 28</td> <td>60 x 28</td> </tr> <tr> <td>Kode produk</td> <td>Kode produk</td> <td>Kode produk</td> <td>Kode produk</td> <td>Kode produk</td> </tr> <tr> <td>Deskripsi</td> <td>Deskripsi</td> <td>Deskripsi</td> <td>Deskripsi</td> <td>Deskripsi</td> </tr> <tr> <td>Beli</td> <td>Beli</td> <td>Beli</td> <td>Beli</td> <td>Beli</td> </tr> </table>				60 x 28	60 x 28	60 x 28	60 x 28	60 x 28	Kode produk	Kode produk	Kode produk	Kode produk	Kode produk	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi	Beli	Beli	Beli	Beli	Beli					
60 x 28	60 x 28	60 x 28	60 x 28	60 x 28																								
Kode produk	Kode produk	Kode produk	Kode produk	Kode produk																								
Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi																								
Beli	Beli	Beli	Beli	Beli																								
<p>Produk Diskon</p> <table border="1"> <tr> <td>60 x 28</td> <td>60 x 28</td> <td>60 x 28</td> <td>60 x 28</td> <td>60 x 28</td> </tr> <tr> <td>Kode produk</td> <td>Kode produk</td> <td>Kode produk</td> <td>Kode produk</td> <td>Kode produk</td> </tr> <tr> <td>Deskripsi</td> <td>Deskripsi</td> <td>Deskripsi</td> <td>Deskripsi</td> <td>Deskripsi</td> </tr> <tr> <td>Harga</td> <td>Harga</td> <td>Harga</td> <td>Harga</td> <td>Harga</td> </tr> <tr> <td>Beli</td> <td>Beli</td> <td>Beli</td> <td>Beli</td> <td>Beli</td> </tr> </table>				60 x 28	60 x 28	60 x 28	60 x 28	60 x 28	Kode produk	Kode produk	Kode produk	Kode produk	Kode produk	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi	Harga	Harga	Harga	Harga	Harga	Beli	Beli	Beli	Beli	Beli
60 x 28	60 x 28	60 x 28	60 x 28	60 x 28																								
Kode produk	Kode produk	Kode produk	Kode produk	Kode produk																								
Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi	Deskripsi																								
Harga	Harga	Harga	Harga	Harga																								
Beli	Beli	Beli	Beli	Beli																								
<p>Testimonial</p> <p>Tampilkan semua Tulis Testimonial</p>																												
<p>Facebook Like Box</p> <p>Facebook Like</p>		<p>Chat Yahoo Messenger</p> <p>Yahoo Messenger</p>																										
<p>Pembayaran</p> <p>MANDIRI BCA PayPal</p> <p>Tracking Pengiriman</p> <p>TIKI JNE POS</p> <p>No. Resi <input type="text"/> Pengiriman <input type="text"/> Cek</p>		<p>Informasi</p> <p>Tentang Kami Cara Berbelanja Informasi Pengiriman Ketentuan Menjadi Member Informasi Pembayaran</p> <p>Temukan Kami</p> <p>Facebook Twitter</p>																										
<p>Tambahan</p> <p>Hubungi Kami Retur Produk</p>		<p>Akun Member</p> <p>Akun Member Riwayat Pesanan Daftar Minat</p>																										
<p>Ukuran Layar : 1024 x 768 Font : Arial Warna Latar : Putih</p>																												

- Klik *link* Beranda untuk menuju T01
- Klik *link* Login untuk menuju M01
- Klik *link* Daftar untuk menuju T02
- Klik *link* Keranjang Belanja untuk menuju T03
- Klik *link* Daftar Minat untuk menuju M02
- Klik Akun *member* untuk menuju M03
- Klik *link* Checkout untuk menuju T04
- Klik menu kategori untuk menuju T05
- Klik *link* Tentang Kami untuk menuju T06
- Klik *link* Cara Berbelanja untuk menuju T07
- Klik *link* Pengiriman untuk menuju T08
- Klik *link* Ketentuan Menjadi *Member* untuk menuju T09
- Klik *link* Pembayaran untuk menuju T10
- Klik *link* Hubungi Kami untuk menuju T11
- Klik *link* Retur Produk untuk menuju M04
- Klik *link* Tampilkan Semua untuk menuju T12
- Klik *link* Tulis *Testimonial* untuk menuju M05
- Klik Tombol Beli untuk menuju T13
- Klik Tombol Cek untuk menuju T14
- Klik Riwayat Pesanan untuk menuju M06

Gambar 3.30 Perancangan Antarmuka Beranda Tamu

Perancangan antarmuka halaman *login member* ditunjukkan dengan

Gambar 3.31.

T02											
<p>Selamat datang, Anda dapat login atau mendaftar</p> <p>Keranjang Belanja Pencarian <input type="text"/></p> <p>Beranda > Konfirmasi Pembayaran > Daftar Minat > Akun Member > Menuju Kasir</p> <p>Sandal Sepatu Pria Sepatu Wanita</p> <p>Beranda > Akun Login > Login</p> <div> <div> <p>Pendaftaran Member</p> <p>Informasi</p> <p>HTML Texts</p> <p>Lanjutkan</p> </div> <div> <p>Login Member</p> <p>Silahkan Login</p> <p>Alamat e-mail <input type="text"/></p> <p>Password <input type="text"/></p> <p>Login</p> </div> </div>				<ul style="list-style-type: none"> - Klik link Beranda untuk menuju T01 - Klik link Login atau tombol login untuk menuju M01 - Klik link Daftar atau tombol lanjutkan untuk menuju T02 - Klik link Daftar Minat untuk menuju M02 - Klik Akun Member untuk menuju M03 - Klik link Checkout untuk menuju T03 - Klik menu kategori untuk menuju T04 - Klik link Tentang Kami untuk menuju T05 - Klik link Cara Berbelanja untuk menuju T06 - Klik link Pengiriman untuk menuju T07 - Klik link Ketentuan Menjadi Member untuk menuju T08 - Klik link Pembayaran untuk menuju T09 - Klik link Hubungi Kami untuk menuju T10 - Klik link Retur Produk untuk menuju T11 - Klik Tombol Cek untuk menuju T13 - Klik Riwayat Pesanan untuk menuju M06 							
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Pembayaran</th> <th>Informasi</th> <th>Tambahan</th> <th>Akun Member</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <p>MANDIRI BCA PayPal</p> <p>Tracking Pengiriman</p> <p>TIKI JNE POS</p> <p>No. Resi <input type="text"/></p> <p>Pengiriman <input type="text"/></p> <p>Cek</p> </td> <td> <p>Tentang Kami</p> <p>Cara Berbelanja</p> <p>Informasi Pengiriman</p> <p>Ketentuan Menjadi Member</p> <p>Informasi Pembayaran</p> </td> <td> <p>Hubungi Kami</p> <p>Retur Produk</p> </td> <td> <p>Akun Member</p> <p>Riwayat Pesanan</p> <p>Daftar Minat</p> </td> </tr> </tbody> </table> <p>Ukuran Layar : 1024 x 768 Font : Arial Warna Latar : Putih</p>				Pembayaran	Informasi	Tambahan	Akun Member	<p>MANDIRI BCA PayPal</p> <p>Tracking Pengiriman</p> <p>TIKI JNE POS</p> <p>No. Resi <input type="text"/></p> <p>Pengiriman <input type="text"/></p> <p>Cek</p>	<p>Tentang Kami</p> <p>Cara Berbelanja</p> <p>Informasi Pengiriman</p> <p>Ketentuan Menjadi Member</p> <p>Informasi Pembayaran</p>	<p>Hubungi Kami</p> <p>Retur Produk</p>	<p>Akun Member</p> <p>Riwayat Pesanan</p> <p>Daftar Minat</p>
Pembayaran	Informasi	Tambahan	Akun Member								
<p>MANDIRI BCA PayPal</p> <p>Tracking Pengiriman</p> <p>TIKI JNE POS</p> <p>No. Resi <input type="text"/></p> <p>Pengiriman <input type="text"/></p> <p>Cek</p>	<p>Tentang Kami</p> <p>Cara Berbelanja</p> <p>Informasi Pengiriman</p> <p>Ketentuan Menjadi Member</p> <p>Informasi Pembayaran</p>	<p>Hubungi Kami</p> <p>Retur Produk</p>	<p>Akun Member</p> <p>Riwayat Pesanan</p> <p>Daftar Minat</p>								

Gambar 3.31 Perancangan Antarmuka *Login Member*

2. Perancangan Antarmuka Menu Akun *Member*

Perancangan antarmuka halaman menu akun *Member* ditunjukkan dengan

Gambar 3.32.

M03											
<p>Selamat datang, Anda dapat login atau mendaftar</p> <p>Keranjang Belanja Pencarian <input type="text"/></p> <p>Beranda > Konfirmasi Pembayaran > Daftar Minat > Akun Member > Menuju Kasir</p> <p>Sandal Sepatu Pria Sepatu Wanita</p> <p>Beranda > Akun Member</p> <div> <div> <p>Akun Member</p> <p>Transaksi</p> <p>Edit Akun</p> <p>Edit Password</p> <p>Edit Daftar Minat</p> </div> <div> <p>Transaksi</p> <p>Lihat Riwayat Pesanan</p> <p>Lihat Retur Produk</p> <p>Lihat Riwayat Transaksi</p> </div> </div> <p>Lanjutkan</p>				<ul style="list-style-type: none"> - Klik link Beranda untuk menuju T01 - Klik link Login untuk menuju M01 - Klik link Daftar untuk menuju T02 - Klik link Daftar Minat untuk menuju M02 - Klik Akun Member untuk menuju M03 - Klik link Checkout untuk menuju T03 - Klik menu kategori untuk menuju T04 - Klik link Tentang Kami untuk menuju T05 - Klik link Cara Berbelanja untuk menuju T06 - Klik link Pengiriman untuk menuju T07 - Klik link Ketentuan Menjadi Member untuk menuju T08 - Klik link Pembayaran untuk menuju T09 - Klik link Hubungi Kami untuk menuju T10 - Klik link Retur Produk untuk menuju T11 - Klik Tombol Cek untuk menuju T13 - Klik Riwayat Pesanan untuk menuju M06 - Klik link Edit Profile untuk menuju M03a - Klik link Edit Password untuk menuju M03b - Klik link Edit Alamat untuk menuju M03c - Klik link Riwayat Pesanan untuk menuju M03d - Klik link Retur produk untuk menuju M03e - Klik link Riwayat Transaksi untuk menuju M03f 							
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Pembayaran</th> <th>Informasi</th> <th>Tambahan</th> <th>Akun Member</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <p>MANDIRI BCA PayPal</p> <p>Tracking Pengiriman</p> <p>TIKI JNE POS</p> <p>No. Resi <input type="text"/></p> <p>Pengiriman <input type="text"/></p> <p>Cek</p> </td> <td> <p>Tentang Kami</p> <p>Cara Berbelanja</p> <p>Informasi Pengiriman</p> <p>Ketentuan Menjadi Member</p> <p>Informasi Pembayaran</p> </td> <td> <p>Hubungi Kami</p> <p>Retur Produk</p> </td> <td> <p>Akun Member</p> <p>Riwayat Pesanan</p> <p>Daftar Minat</p> </td> </tr> </tbody> </table> <p>Ukuran Layar : 1024 x 768 Font : Arial Warna Latar : Putih</p>				Pembayaran	Informasi	Tambahan	Akun Member	<p>MANDIRI BCA PayPal</p> <p>Tracking Pengiriman</p> <p>TIKI JNE POS</p> <p>No. Resi <input type="text"/></p> <p>Pengiriman <input type="text"/></p> <p>Cek</p>	<p>Tentang Kami</p> <p>Cara Berbelanja</p> <p>Informasi Pengiriman</p> <p>Ketentuan Menjadi Member</p> <p>Informasi Pembayaran</p>	<p>Hubungi Kami</p> <p>Retur Produk</p>	<p>Akun Member</p> <p>Riwayat Pesanan</p> <p>Daftar Minat</p>
Pembayaran	Informasi	Tambahan	Akun Member								
<p>MANDIRI BCA PayPal</p> <p>Tracking Pengiriman</p> <p>TIKI JNE POS</p> <p>No. Resi <input type="text"/></p> <p>Pengiriman <input type="text"/></p> <p>Cek</p>	<p>Tentang Kami</p> <p>Cara Berbelanja</p> <p>Informasi Pengiriman</p> <p>Ketentuan Menjadi Member</p> <p>Informasi Pembayaran</p>	<p>Hubungi Kami</p> <p>Retur Produk</p>	<p>Akun Member</p> <p>Riwayat Pesanan</p> <p>Daftar Minat</p>								

Gambar 3.32 Perancangan Antarmuka Menu Akun *Member*

Perancangan antarmuka halaman *edit* akun *member* ditunjukkan dengan Gambar 3.33.

M03a			
<p>Selamat datang, Anda dapat login atau mendaftar</p> <p>Keranjang Belanja <input type="text"/> Pencarian <input type="text"/></p> <p>Beranda > Konfirmasi Pembayaran > Daftar Minat > Akun Member > Menu Kasir</p> <p>Sandal <input type="text"/> Sepatu Pria <input type="text"/> Sepatu Wanita <input type="text"/></p> <p>Beranda > Akun Member</p> <p>Informasi Akun Member</p> <p>Detail data akun member</p> <p>Nama Lengkap <input type="text"/></p> <p>E-mail <input type="text"/></p> <p>No. Tlp <input type="text"/></p> <p>Fax <input type="text"/></p> <p><input type="button" value="Kembali"/> <input type="button" value="Lanjutkan"/></p>			
<p>Pembayaran</p> <p><input type="button" value="MANDIRI"/> <input type="button" value="BCA"/> <input type="button" value="PayPal"/></p> <p>Tracking Pengiriman</p> <p><input type="button" value="TIKI"/> <input type="button" value="JNE"/> <input type="button" value="POS"/></p> <p>No. Resi <input type="text"/></p> <p><input type="button" value="Penciriman"/> <input type="button" value="Cek"/></p>	<p>Informasi</p> <p>Tentang Kami</p> <p>Cara Berbelanja</p> <p>Informasi Pengiriman</p> <p>Ketentuan Menjadi Member</p> <p>Informasi Pembayaran</p>	<p>Tambahan</p> <p>Hubungi Kami</p> <p>Retur Produk</p>	<p>Akun Member</p> <p>Akun Member</p> <p>Riwayat Pesanan</p> <p>Daftar Minat</p>
<p>Ukuran Layar : 1024 x 768</p> <p>Font : Arial</p> <p>Warna Latar : Putih</p>			

- Klik *link* Beranda untuk menuju T01
- Klik *link* Login untuk menuju M01
- Klik *link* Daftar untuk menuju T02
- Klik *link* Daftar Minat untuk menuju M02
- Klik Akun Member untuk menuju M03
- Klik *link* Checkout untuk menuju T03
- Klik menu kategori untuk menuju T04
- Klik *link* Tentang Kami untuk menuju T05
- Klik *link* Cara Berbelanja untuk menuju T06
- Klik *link* Pengiriman untuk menuju T07
- Klik *link* Ketentuan Menjadi Member untuk menuju T08
- Klik *link* Pembayaran untuk menuju T09
- Klik *link* Hubungi Kami untuk menuju T10
- Klik *link* Retur Produk untuk menuju T11
- Klik Tombol Cek untuk menuju T13
- Klik Riwayat Pesanan untuk menuju M06
- Klik tombol Lanjutkan Belanja untuk menuju T01

Gambar 3.33 Perancangan Antarmuka *Edit* Akun Member


Perancangan antarmuka halaman daftar minat terhadap produk ditunjukkan dengan Gambar 3.34.

M02											
<p>Selamat datang, Anda dapat login atau mendaftar</p> <p>Keranjang Belanja <input type="text"/> Pencarian <input type="text"/></p> <p>Beranda > Konfirmasi Pembayaran > Daftar Minat > Akun Member > Menu Kasir</p> <p>Sandal <input type="text"/> Sepatu Pria <input type="text"/> Sepatu Wanita <input type="text"/></p> <p>Beranda > Akun Member > Minat</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Gambar</th> <th>Kode Produk</th> <th>Status Stok</th> <th>Harga</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>Kode Produk Warna Ukuran</td> <td>xxxxxxxxxxxx</td> <td>Rp. xxx</td> </tr> </tbody> </table> <p><input type="button" value="Lanjutkan"/></p>				Gambar	Kode Produk	Status Stok	Harga		Kode Produk Warna Ukuran	xxxxxxxxxxxx	Rp. xxx
Gambar	Kode Produk	Status Stok	Harga								
	Kode Produk Warna Ukuran	xxxxxxxxxxxx	Rp. xxx								
<p>Pembayaran</p> <p><input type="button" value="MANDIRI"/> <input type="button" value="BCA"/> <input type="button" value="PayPal"/></p> <p>Tracking Pengiriman</p> <p><input type="button" value="TIKI"/> <input type="button" value="JNE"/> <input type="button" value="POS"/></p> <p>No. Resi <input type="text"/></p> <p><input type="button" value="Penciriman"/> <input type="button" value="Cek"/></p>	<p>Informasi</p> <p>Tentang Kami</p> <p>Cara Berbelanja</p> <p>Informasi Pengiriman</p> <p>Ketentuan Menjadi Member</p> <p>Informasi Pembayaran</p>	<p>Tambahan</p> <p>Hubungi Kami</p> <p>Retur Produk</p>	<p>Akun Member</p> <p>Akun Member</p> <p>Riwayat Pesanan</p> <p>Daftar Minat</p>								
<p>Ukuran Layar : 1024 x 768</p> <p>Font : Arial</p> <p>Warna Latar : Putih</p>											

- Klik *link* Beranda untuk menuju T01
- Klik *link* Login untuk menuju M01
- Klik *link* Daftar untuk menuju T02
- Klik *link* Daftar Minat untuk menuju M02
- Klik Akun Member untuk menuju M03
- Klik *link* Checkout untuk menuju T03
- Klik menu kategori untuk menuju T04
- Klik *link* Tentang Kami untuk menuju T05
- Klik *link* Cara Berbelanja untuk menuju T06
- Klik *link* Pengiriman untuk menuju T07
- Klik *link* Ketentuan Menjadi Member untuk menuju T08
- Klik *link* Pembayaran untuk menuju T09
- Klik *link* Hubungi Kami untuk menuju T10
- Klik *link* Retur Produk untuk menuju T11
- Klik Tombol Cek untuk menuju T13
- Klik Riwayat Pesanan untuk menuju M06
- Klik tombol Lanjutkan Belanja untuk menuju T01

Gambar 3.34 Perancangan Antarmuka Minat Produk


Perancangan antarmuka halaman pengubahan akun *member* ditunjukkan dengan Gambar 3.35.

M03b			
<div>  <div>Selamat datang, Anda dapat login atau mendaftar</div> <div> <div>Keranjang Belanja</div> <div>Pencarian <input type="text"/></div> </div> </div>			
<div> <div>Beranda > Konfirmasi Pembayaran > Daftar Minat > Akun Member > Menu Kasir</div> <div> <div>Sandal</div> <div>Sepatu Pria</div> <div>Sepatu Wanita</div> </div> </div>			
<div> <div>Beranda > Pendaftaran Member</div> <div> <div>Informasi Member</div> <div> <div>Nama Lengkap</div> <div><input type="text"/></div> </div> <div> <div>E-mail</div> <div><input type="text"/></div> </div> <div> <div>Telephone</div> <div><input type="text"/></div> </div> <div> <div>Fax</div> <div><input type="text"/></div> </div> </div> </div>			
<div> <div>Data Pribadi</div> <div> <div>Nama Lengkap</div> <div><input type="text"/></div> </div> <div> <div>Perusahaan</div> <div><input type="text"/></div> </div> <div> <div>Alamat</div> <div><input type="text"/></div> </div> <div> <div>Provinsi</div> <div><input type="text"/></div> </div> <div> <div>Kota</div> <div><input type="text"/></div> </div> <div> <div>Kodepos</div> <div><input type="text"/></div> </div> </div>			
<div> <div>Lanjutkan</div> </div>			
<div> <div>Pembayaran</div> <div> <div>MANDIRI</div> <div>BCA</div> <div>PayPal</div> </div> </div>	<div> <div>Informasi</div> <div> <div>Tentang Kami</div> <div>Cara Berbelanja</div> <div>Informasi Pengiriman</div> <div>Ketentuan Menjadi Member</div> <div>Informasi Pembayaran</div> </div> </div>	<div> <div>Tambahan</div> <div> <div>Hubungi Kami</div> <div>Retur Produk</div> </div> </div>	<div> <div>Akun Member</div> <div> <div>Akun Member</div> <div>Riwayat Pesanan</div> <div>Daftar Minat</div> </div> </div>
<div> <div>Tracking Pengiriman</div> <div> <div>TIKI</div> <div>JNE</div> <div>POS</div> </div> </div>			
<div> <div>No. Resi</div> <div><input type="text"/></div> </div>	<div> <div>Pengiriman</div> <div><input type="text"/></div> </div>	<div> <div>Cek</div> </div>	<div> <div>Temukan Kami</div> <div> <div>Facebook</div> <div>Twitter</div> </div> </div>
<div> <div>Ukuran Layar : 1024 x 768</div> <div>Font : Arial</div> <div>Warna Latar : Putih</div> </div>			

- Klik *link* Beranda untuk menuju T01
- Klik *link* Login untuk menuju M01
- Klik *link* Daftar untuk menuju T02
- Klik *link* Daftar Minat untuk menuju M02
- Klik Akun *Member* untuk menuju M03
- Klik *link* Checkout untuk menuju T03
- Klik menu kategori untuk menuju T04
- Klik *link* Tentang Kami untuk menuju T05
- Klik *link* Cara Berbelanja untuk menuju T06
- Klik *link* Pengiriman untuk menuju T07
- Klik *link* Ketentuan Menjadi *Member* untuk menuju T08
- Klik *link* Pembayaran untuk menuju T09
- Klik *link* Hubungi Kami untuk menuju T10
- Klik *link* Retur Produk untuk menuju T11
- Klik Tombol Cek untuk menuju T13
- Klik Riwayat Pesanan untuk menuju M06
- Klik tombol Lanjutkan untuk menuju M03

Gambar 3.35 Perancangan Antarmuka Pengubahan Akun *Member*

Perancangan antarmuka halaman riwayat pesanan ditunjukkan dengan Gambar 3.36.

M03d			
<div>  <div>Selamat datang, Anda dapat login atau mendaftar</div> <div> <div>Keranjang Belanja</div> <div>Pencarian <input type="text"/></div> </div> </div>			
<div> <div>Beranda > Konfirmasi Pembayaran > Daftar Minat > Akun Member > Menu Kasir</div> <div> <div>Sandal</div> <div>Sepatu Pria</div> <div>Sepatu Wanita</div> </div> </div>			
<div> <div>Beranda > Akun Member > Riwayat Pesanan</div> <div> <div>Riwayat Pesanan</div> <div> <div>ID Pesanan :</div> <div>Status :</div> </div> <div> <div>Tgl. Pesanan</div> <div>Member :</div> </div> <div> <div>Barang :</div> <div>Total :</div> </div> </div> </div>			
<div> <div>Lanjutkan</div> </div>			
<div> <div>Pembayaran</div> <div> <div>MANDIRI</div> <div>BCA</div> <div>PayPal</div> </div> </div>	<div> <div>Informasi</div> <div> <div>Tentang Kami</div> <div>Cara Berbelanja</div> <div>Informasi Pengiriman</div> <div>Ketentuan Menjadi Member</div> <div>Informasi Pembayaran</div> </div> </div>	<div> <div>Tambahan</div> <div> <div>Hubungi Kami</div> <div>Retur Produk</div> </div> </div>	<div> <div>Akun Member</div> <div> <div>Akun Member</div> <div>Riwayat Pesanan</div> <div>Daftar Minat</div> </div> </div>
<div> <div>Tracking Pengiriman</div> <div> <div>TIKI</div> <div>JNE</div> <div>POS</div> </div> </div>			
<div> <div>No. Resi</div> <div><input type="text"/></div> </div>	<div> <div>Pengiriman</div> <div><input type="text"/></div> </div>	<div> <div>Cek</div> </div>	<div> <div>Temukan Kami</div> <div> <div>Facebook</div> <div>Twitter</div> </div> </div>
<div> <div>Ukuran Layar : 1024 x 768</div> <div>Font : Arial</div> <div>Warna Latar : Putih</div> </div>			

- Klik *link* Beranda untuk menuju T01
- Klik *link* Login untuk menuju M01
- Klik *link* Daftar untuk menuju T02
- Klik *link* Daftar Minat untuk menuju M02
- Klik Akun *Member* untuk menuju M03
- Klik *link* Checkout untuk menuju T03
- Klik menu kategori untuk menuju T04
- Klik *link* Tentang Kami untuk menuju T05
- Klik *link* Cara Berbelanja untuk menuju T06
- Klik *link* Pengiriman untuk menuju T07
- Klik *link* Ketentuan Menjadi *Member* untuk menuju T08
- Klik *link* Pembayaran untuk menuju T09
- Klik *link* Hubungi Kami untuk menuju T10
- Klik *link* Retur Produk untuk menuju T11
- Klik Tombol Cek untuk menuju T13
- Klik Riwayat Pesanan untuk menuju M06
- Klik tombol Lanjutkan untuk menuju M03

Gambar 3.36 Perancangan Antarmuka Riwayat Pesanan

Perancangan antarmuka halaman informasi *retur* produk ditunjukkan dengan Gambar 3.37.

M03e																			
<p>Selamat datang, Anda dapat login atau mendaftar</p> <p>Keranjang Belanja Pencarian <input type="text"/></p> <p>Beranda > Konfirmasi Pembayaran > Daftar Minat > Akun Member > Menuju Kasir</p> <p>Sandal Sepatu Pria Sepatu Wanita</p> <p>Beranda > Akun Member > Retur Produk</p>																			
<p>Retur Produk</p> <p>ID Retur : Status :</p> <p>Tgl. Pesanan Member : Lihat</p> <p>ID Pesanan :</p> <p>Lanjutkan</p>																			
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Pembayaran</th> <th>Informasi</th> <th>Tambahan</th> <th>Akun Member</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <input type="button" value="MANDIRI"/> <input type="button" value="BCA"/> <input type="button" value="PayPal"/> </td> <td> Tentang Kami Cara Berbelanja Informasi Pengiriman Ketentuan Menjadi Member Informasi Pembayaran </td> <td> Hubungi Kami Retur Produk </td> <td> Akun Member Riwayat Pesanan Daftar Minat </td> </tr> <tr> <td> Tracking Pengiriman <input type="button" value="TIKI"/> <input type="button" value="JNE"/> <input type="button" value="POS"/> </td> <td colspan="3"></td> </tr> <tr> <td> No. Resi Pengiriman <input type="text"/> <input type="button" value="Cek"/> </td> <td colspan="3"> Temukan Kami <input type="button" value="Facebook"/> <input type="button" value="Twitter"/> </td> </tr> </tbody> </table>				Pembayaran	Informasi	Tambahan	Akun Member	<input type="button" value="MANDIRI"/> <input type="button" value="BCA"/> <input type="button" value="PayPal"/>	Tentang Kami Cara Berbelanja Informasi Pengiriman Ketentuan Menjadi Member Informasi Pembayaran	Hubungi Kami Retur Produk	Akun Member Riwayat Pesanan Daftar Minat	Tracking Pengiriman <input type="button" value="TIKI"/> <input type="button" value="JNE"/> <input type="button" value="POS"/>				No. Resi Pengiriman <input type="text"/> <input type="button" value="Cek"/>	Temukan Kami <input type="button" value="Facebook"/> <input type="button" value="Twitter"/>		
Pembayaran	Informasi	Tambahan	Akun Member																
<input type="button" value="MANDIRI"/> <input type="button" value="BCA"/> <input type="button" value="PayPal"/>	Tentang Kami Cara Berbelanja Informasi Pengiriman Ketentuan Menjadi Member Informasi Pembayaran	Hubungi Kami Retur Produk	Akun Member Riwayat Pesanan Daftar Minat																
Tracking Pengiriman <input type="button" value="TIKI"/> <input type="button" value="JNE"/> <input type="button" value="POS"/>																			
No. Resi Pengiriman <input type="text"/> <input type="button" value="Cek"/>	Temukan Kami <input type="button" value="Facebook"/> <input type="button" value="Twitter"/>																		
<p>Ukuran Layar : 1024 x 768 Font : Arial Warna Latar : Putih</p>																			

- Klik *link* Beranda untuk menuju T01
- Klik *link* Login untuk menuju M01
- Klik *link* Daftar untuk menuju T02
- Klik *link* Daftar Minat untuk menuju M02
- Klik Akun *Member* untuk menuju M03
- Klik *link* Checkout untuk menuju T03
- Klik menu kategori untuk menuju T04
- Klik *link* Tentang Kami untuk menuju T05
- Klik *link* Cara Berbelanja untuk menuju T06
- Klik *link* Pengiriman untuk menuju T07
- Klik *link* Ketentuan Menjadi *Member* untuk menuju T08
- Klik *link* Pembayaran untuk menuju T09
- Klik *link* Hubungi Kami untuk menuju T10
- Klik *link* Retur Produk untuk menuju T11
- Klik Tombol Cek untuk menuju T13
- Klik Riwayat Pesanan untuk menuju M06
- Klik tombol Lanjutkan untuk menuju M03
- Klik *link* Link untuk menuju

Gambar 3.37 Perancangan Antarmuka Riwayat Return Produk

Perancangan antarmuka halaman riwayat transaksi ditunjukkan dengan Gambar 3.38.

M03f																			
<p>Selamat datang, Anda dapat login atau mendaftar</p> <p>Keranjang Belanja Pencarian <input type="text"/></p> <p>Beranda > Konfirmasi Pembayaran > Daftar Minat > Akun Member > Menuju Kasir</p> <p>Sandal Sepatu Pria Sepatu Wanita</p> <p>Beranda > Akun Member > Riwayat Transaksi</p>																			
<p>Saldo anda adalah : Rp.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Tgl. Transaksi</th> <th>Keterangan</th> <th>Jumlah (Rp.)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>xxxxxxx</td> <td>xxxxxxxxxxxxxxxxx</td> <td>Rp. xxx</td> </tr> </tbody> </table> <p>Lanjutkan</p>				Tgl. Transaksi	Keterangan	Jumlah (Rp.)	xxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxx	Rp. xxx										
Tgl. Transaksi	Keterangan	Jumlah (Rp.)																	
xxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxx	Rp. xxx																	
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Pembayaran</th> <th>Informasi</th> <th>Tambahan</th> <th>Akun Member</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <input type="button" value="MANDIRI"/> <input type="button" value="BCA"/> <input type="button" value="PayPal"/> </td> <td> Tentang Kami Cara Berbelanja Informasi Pengiriman Ketentuan Menjadi Member Informasi Pembayaran </td> <td> Hubungi Kami Retur Produk </td> <td> Akun Member Riwayat Pesanan Daftar Minat </td> </tr> <tr> <td> Tracking Pengiriman <input type="button" value="TIKI"/> <input type="button" value="JNE"/> <input type="button" value="POS"/> </td> <td colspan="3"></td> </tr> <tr> <td> No. Resi Pengiriman <input type="text"/> <input type="button" value="Cek"/> </td> <td colspan="3"> Temukan Kami <input type="button" value="Facebook"/> <input type="button" value="Twitter"/> </td> </tr> </tbody> </table>				Pembayaran	Informasi	Tambahan	Akun Member	<input type="button" value="MANDIRI"/> <input type="button" value="BCA"/> <input type="button" value="PayPal"/>	Tentang Kami Cara Berbelanja Informasi Pengiriman Ketentuan Menjadi Member Informasi Pembayaran	Hubungi Kami Retur Produk	Akun Member Riwayat Pesanan Daftar Minat	Tracking Pengiriman <input type="button" value="TIKI"/> <input type="button" value="JNE"/> <input type="button" value="POS"/>				No. Resi Pengiriman <input type="text"/> <input type="button" value="Cek"/>	Temukan Kami <input type="button" value="Facebook"/> <input type="button" value="Twitter"/>		
Pembayaran	Informasi	Tambahan	Akun Member																
<input type="button" value="MANDIRI"/> <input type="button" value="BCA"/> <input type="button" value="PayPal"/>	Tentang Kami Cara Berbelanja Informasi Pengiriman Ketentuan Menjadi Member Informasi Pembayaran	Hubungi Kami Retur Produk	Akun Member Riwayat Pesanan Daftar Minat																
Tracking Pengiriman <input type="button" value="TIKI"/> <input type="button" value="JNE"/> <input type="button" value="POS"/>																			
No. Resi Pengiriman <input type="text"/> <input type="button" value="Cek"/>	Temukan Kami <input type="button" value="Facebook"/> <input type="button" value="Twitter"/>																		
<p>Ukuran Layar : 1024 x 768 Font : Arial Warna Latar : Putih</p>																			

- Klik *link* Beranda untuk menuju T01
- Klik *link* Login untuk menuju M01
- Klik *link* Daftar untuk menuju T02
- Klik *link* Daftar Minat untuk menuju M02
- Klik Akun *Member* untuk menuju M03
- Klik *link* Checkout untuk menuju T03
- Klik menu kategori untuk menuju T04
- Klik *link* Tentang Kami untuk menuju T05
- Klik *link* Cara Berbelanja untuk menuju T06
- Klik *link* Pengiriman untuk menuju T07
- Klik *link* Ketentuan Menjadi *Member* untuk menuju T08
- Klik *link* Pembayaran untuk menuju T09
- Klik *link* Hubungi Kami untuk menuju T10
- Klik *link* Retur Produk untuk menuju T11
- Klik Tombol Cek untuk menuju T13
- Klik Riwayat Pesanan untuk menuju M06
- Klik tombol lanjutkan untuk menuju M03

Gambar 3.38 Perancangan Antarmuka Riwayat Transaksi

Perancangan antarmuka halaman keranjang belanja ditunjukkan dengan Gambar 3.39.

T03

Selamat datang, Anda dapat login atau mendaftar

Keranjang Belanja Pencarian

[Beranda](#) > [Konfirmasi Pembayaran](#) > [Daftar Minat](#) > [Akun Member](#) > [Menu Kasir](#)

[Beranda](#) > kode barang

Gambar	Kode Barang	Jumlah	Harga	Total
	Kode barang Warna Ukuran	<input type="text"/> <input type="button" value="+"/> <input type="button" value="-"/>	Rp. xxx	Rp. xxx

Masukan tujuan Anda untuk mendapatkan perkiraan harga pengiriman

* Provinsi

* Kota

* Kodepos

Sub-Total : Rp. xxx

Total : Rp. xxx

Pembayaran

Tracking Pengiriman

No. Resi Pengiriman

Informasi

[Tentang Kami](#)

[Cara Berbelanja](#)

[Informasi Pengiriman](#)

[Kebijakan Menjadi Member](#)

[Informasi Pembayaran](#)

Tambahan

[Hubungi Kami](#)

[Retur Produk](#)

Akun Member

[Akun Member](#)

[Riwayat Pesanan](#)

[Daftar Minat](#)

Temukan Kami

Ukuran Layar : 1024 x 768


Font : Arial

Warna Latar : Putih

- Klik [link Beranda](#) untuk menuju T01
- Klik [link Login](#) untuk menuju M01
- Klik [link Daftar](#) untuk menuju T02
- Klik [link Keranjang Belanja](#) untuk menuju T03
- Klik [link Daftar Minat](#) untuk menuju M02
- Klik [link Checkout](#) untuk menuju T04
- Klik menu kategori untuk menuju T05
- Klik [link Tentang Kami](#) untuk menuju T06
- Klik [link Cara Berbelanja](#) untuk menuju T07
- Klik [link Pengiriman](#) untuk menuju T08
- Klik [link Ketentuan Menjadi Member](#) untuk menuju T09
- Klik [link Pembayaran](#) untuk menuju T10
- Klik [link Hubungi Kami](#) untuk menuju T11
- Klik [link Retur Produk](#) untuk menuju M04
- Klik Tombol Cek untuk menuju T14
- Klik Riwayat Pesanan untuk menuju M06

Gambar 3.39 Perancangan Antarmuka Keranjang Belanja

Perancangan antarmuka halaman *checkout* belanja ditunjukkan dengan Gambar 3.40.



Selamat datang, Anda dapat login atau mendaftar

Keranjang Belanja Pencarian

[Beranda](#) > [Konfirmasi Pembayaran](#) > [Daftar Minat](#) > [Akun Member](#) > Menuju Kasir

Sandal

Sepatu Pria

Sepatu Wanita

[Beranda](#) > Kode Produk

Langkah 1 : Menuju Kasir

Pengunjung

☐ Pendaftaran Member

☐ Pengunjung

HTML Texts

E-mail

Password

[Lupa Password](#)

Langkah 2 : Data Pengiriman

☐ Saya ingin menggunakan alamat sekarang

Informasi alamat sesuai akun pendaftaran

☐ Saya ingin menggunakan alamat baru

Nama Lengkap

Perusahaan

Alamat

Provinsi

Kota

Kodepos

Langkah 3 : Jasa Pengiriman

☐ JNE

☐ TIKI

☐ POS


Langkah 4 : Metode Pembayaran

☐ BCA

☐ MANDIRI

☐ PayPal

Langkah 5 : Konfirmasi Pesanan

Gambar	Kode Produk	Jumlah	Harga	Total
	Kode Produk Warna Ukuran	<input type="text"/>	Rp. xxx	Rp. xxx

Sub-Total : xxxxx
Ongkos kirim : xxx
Total : xxxxx

Pembayaran

Tracking Pengiriman

No. Resi

Informasi

[Tentang Kami](#)

[Cara Berbelanja](#)

[Informasi Pengiriman](#)

[Ketentuan Menjadi Member](#)

[Informasi Pembayaran](#)

Temukan Kami

Tambahan

[Hubungi Kami](#)

[Retur Produk](#)

Akun Member

[Akun Member](#)

[Riwayat Pesanan](#)

[Daftar Minat](#)

Ukuran Layar : 1024 x 768

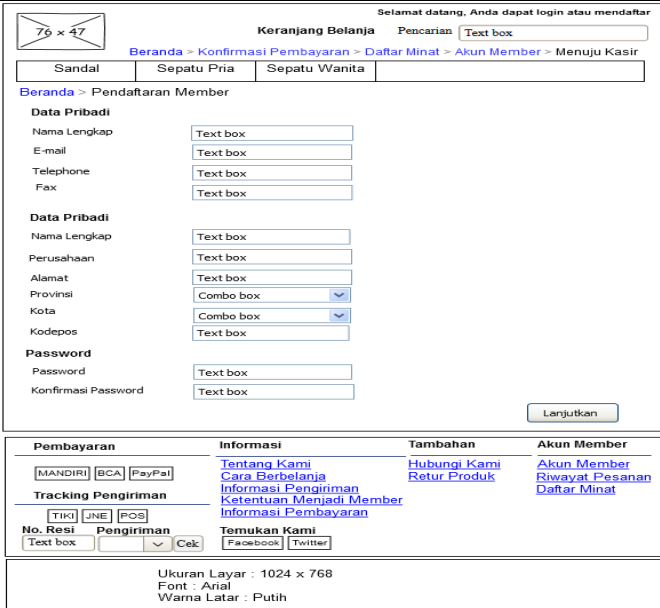
Font : Arial

Warna Latar : Putih

- Klik [link Beranda](#) untuk menuju T01
- Klik [link Login](#) untuk menuju M01
- Klik [link Daftar](#) untuk menuju T02
- Klik [link Keranjang Belanja](#) untuk menuju T03
- Klik [link Daftar Minat](#) untuk menuju M02
- Klik [Akun Member](#) untuk menuju M03
- Klik [link Checkout](#) untuk menuju T04
- Klik menu kategori untuk menuju T05
- Klik [link Tentang Kami](#) untuk menuju T06
- Klik [link Cara Berbelanja](#) untuk menuju T07
- Klik [link Pengiriman](#) untuk menuju T08
- Klik [link Ketentuan Menjadi Member](#) untuk menuju T09
- Klik [link Pembayaran](#) untuk menuju T10
- Klik [link Hubungi Kami](#) untuk menuju T11
- Klik [link Retur Produk](#) untuk menuju M04
- Klik Tombol Cek untuk menuju T14
- Klik Riwayat Pesanan untuk menuju M06
- Klik tombol konfirmasi untuk menuju P01

Gambar 3.40 Perancangan Antarmuka *Checkout* Belanja

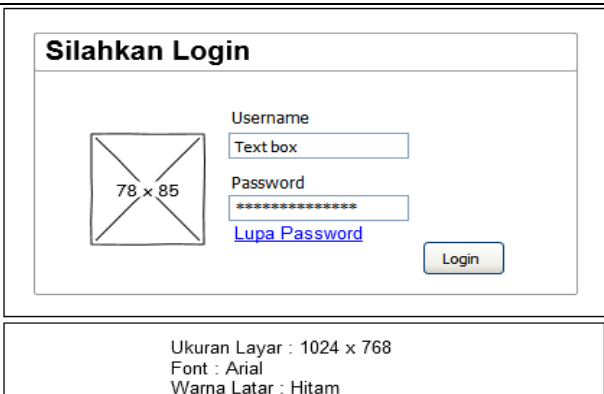
Perancangan antarmuka halaman menu pendaftaran *member* ditunjukkan dengan Gambar 3.41.

T02	
 <p>The screenshot shows a web page for member registration. At the top, there's a navigation bar with links: Beranda, Konfirmasi Pembayaran, Daftar Minat, Akun Member, and Menu Kasir. Below this, there's a section for 'Pendaftaran Member' with two forms: 'Data Pribadi' (Personal Data) and 'Data Pribadi' (Business Data). The 'Data Pribadi' form includes fields for Nama Lengkap, E-mail, Telephone, Fax, and Password. The 'Data Pribadi' form includes fields for Nama Lengkap, Perusahaan, Alamat, Provinsi, Kota, Kodepos, and Password. Below the forms, there's a 'Lanjutkan' button. At the bottom, there's a footer with information about the screen size (1024 x 768), font (Arial), and background color (Putih).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Klik <i>link</i> Beranda untuk menuju T01 - Klik <i>link</i> Login untuk menuju M01 - Klik <i>link</i> Daftar untuk menuju T02 - Klik <i>link</i> Daftar Minat untuk menuju M02 - Klik Akun <i>Member</i> untuk menuju M03 - Klik <i>link</i> Checkout untuk menuju T03 - Klik menu kategori untuk menuju T04 - Klik <i>link</i> Tentang Kami untuk menuju T05 - Klik <i>link</i> Cara Berbelanja untuk menuju T06 - Klik <i>link</i> Pengiriman untuk menuju T07 - Klik <i>link</i> Ketentuan Menjadi <i>Member</i> untuk menuju T08 - Klik <i>link</i> Pembayaran untuk menuju T09 - Klik <i>link</i> Hubungi Kami untuk menuju T10 - Klik <i>link</i> Retur Produk untuk menuju T11 - Klik Tombol Cek untuk menuju T13 - Klik Riwayat Pesanan untuk menuju M06

Gambar 3.41 Perancangan Antarmuka Pendaftaran *Member*



3. Perancangan Antarmuka Operator

Perancangan antarmuka halaman *login* operator ditunjukkan dengan Gambar 3.42.

A01	
 <p>The screenshot shows a web page for operator login. It has a title 'Silahkan Login'. Below the title, there's a form with fields for Username and Password. There's a 'Lupa Password' link and a 'Login' button. At the bottom, there's a footer with information about the screen size (1024 x 768), font (Arial), and background color (Hitam).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Klik tombol Cek untuk menuju A02



Gambar 3.42 Perancangan Antarmuka *Login* Operator

Perancangan antarmuka halaman beranda ditunjukkan dengan Gambar 3.43.

A02													
<div> <div>  <div>Header</div> <div> Beranda Katalog Penjualan Sistem Laporan Tampilkan Toko Keluar </div> </div> <div> <div>  <div>Beranda</div> <div>Hapus</div> </div> <div> <div>Total Penjualan</div> <div>Total Penjualan di Tahun Ini</div> <div>Total Pesanan</div> <div>Jumlah Customer</div> <div>Jumlah Customer Belum disetujui</div> </div> <div> <div>xxxxxxxx</div> <div>xxxxxxxx</div> <div>xxxxxxxx</div> <div>xxxxxxxx</div> <div>xxxxxxxx</div> </div> </div> <div> <div>10 Pesanan Terakhir</div> <table border="1"> <thead> <tr> <th><input type="checkbox"/></th> <th>ID Pesanan</th> <th>Status</th> <th>Tgl Insert</th> <th>Total</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>[Lihat]</td> </tr> </tbody> </table> </div> </div> <div>Footer</div> <div> <div>Ukuran Layar : 1024 x 768</div> <div>Font : Arial</div> <div>Warna Latar : Hitam</div> </div>	<input type="checkbox"/>	ID Pesanan	Status	Tgl Insert	Total		<input checked="" type="checkbox"/>					[Lihat]	<ul style="list-style-type: none"> - Klik <i>link</i> Tampilkan Toko untuk menuju untuk menuju T01 - Klik <i>link</i> keluar untuk menuju A01 - Klik <i>link</i> Lihat untuk menuju 10a
<input type="checkbox"/>	ID Pesanan	Status	Tgl Insert	Total									
<input checked="" type="checkbox"/>					[Lihat]								

Gambar 3.43 Perancangan Antarmuka Beranda

Perancangan antarmuka halaman kelola data kategori ditunjukkan dengan Gambar 3.44.

A03	
<div> <div> <div>  <div>Header</div> <div> Beranda Katalog Penjualan Sistem Laporan Tampilkan Toko Keluar </div> </div> <div> <div>  <div>Kategori</div> <div>Tambah</div> <div>Hapus</div> </div> <div> <div>Beranda > Kategori</div> <div>Nama</div> <div><input checked="" type="checkbox"/></div> <div>[Edit]</div> </div> </div> <div>Footer</div> <div> <div>Ukuran Layar : 1024 x 768</div> <div>Font : Arial</div> <div>Warna Latar : Hitam</div> </div> </div></div>	<ul style="list-style-type: none"> - Klik <i>link</i> Beranda untuk menuju A02 - Klik <i>link</i> Tampilkan Toko untuk menuju untuk menuju T01 - Klik <i>link</i> keluar untuk menuju A01 - Klik tombol Tambah atau <i>link</i> Edit untuk menuju T03a

Gambar 3.44 Perancangan Antarmuka Halaman Kelola kategori

Perancangan antarmuka halaman tambah data kategori ditunjukkan dengan Gambar 3.45.

A03a	
<div> <div> <div>52 x 38</div> <div>Header</div> <div> Dashboard Katalog Penjualan System Laporan Tampilkan Toko Keluar </div> </div> <div> <div>43 x 30</div> <div>Kategori</div> <div> <div>Parent</div> <div> <div>Text box</div> <div>Text box</div> <div>Text box</div> <div>Combo box</div> </div> </div> <div> <div>Simpan</div> <div>Batal</div> </div> </div> <div>Footer</div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> - Klik <i>link</i> Beranda untuk menuju A02 - Klik <i>link</i> Tampilkan Toko untuk menuju untuk menuju T01 - Klik <i>link</i> keluar untuk menuju A01 - Klik tombol Simpan untuk menuju A03


Gambar 3.45 Perancangan Antarmuka Tambah Kategori

Perancangan antarmuka halaman kelola data produk ditunjukkan dengan Gambar 3.46.

A04																						
<div> <div> <div>52 x 38</div> <div>Header</div> <div> Beranda Katalog Penjualan Sistem Laporan Tampilkan Toko Keluar </div> </div> <div> <div>43 x 30</div> <div>Barang</div> <div> <div>Tambah</div> <div>Hapus</div> </div> </div> <div> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Gambar</th> <th>Kode Barang</th> <th>Harga</th> <th>Jumlah</th> <th>Status</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td></td> <td>Text box</td> <td>Text box</td> <td>Text box</td> <td>Filter</td> <td></td> </tr> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>[Edit]</td> </tr> </tbody> </table> </div> <div>Footer</div> </div> <div> <div> <div>Ukuran Layar : 1024 x 768</div> <div>Font : Arial</div> <div>Warna Latar : Hitam</div> </div> </div>		Gambar	Kode Barang	Harga	Jumlah	Status		<input type="checkbox"/>		Text box	Text box	Text box	Filter		<input checked="" type="checkbox"/>						[Edit]	<ul style="list-style-type: none"> - Klik <i>link</i> Beranda untuk menuju A02 - Klik <i>link</i> Tampilkan Toko untuk menuju untuk menuju T01 - Klik <i>link</i> keluar untuk menuju A01 - Klik tombol Tambah atau <i>link</i> Edit untuk menuju T04a
	Gambar	Kode Barang	Harga	Jumlah	Status																	
<input type="checkbox"/>		Text box	Text box	Text box	Filter																	
<input checked="" type="checkbox"/>						[Edit]																


Gambar 3.46 Perancangan Antarmuka Kelola Data Produk

Perancangan antarmuka halaman tambah data produk ditunjukkan dengan Gambar 3.47.

A04a	
<div> <div>  <div>Header</div> <div>Anda dapat login sebagai</div> </div> <div> <div>Beranda</div> <div>Katalog</div> <div>Penjualan</div> <div>Sistem</div> <div>Laporan</div> <div>Tampilkan Toko</div> <div>Keluar</div> </div> </div> <div> <div>Beranda > Barang</div> <div> <div>43 x 30 icon</div> <div>Barang</div> <div>Simpan</div> <div>Batal</div> </div> <div> <div>Data</div> <div>Stok</div> <div>Diskon</div> <div>Gambar</div> </div> <div> <div>Kode Barang</div> <div>Text box</div> </div> <div> <div>Kategori</div> <div>Combo box</div> </div> <div> <div>Deskripsi</div> <div>Text box</div> </div> <div> <div>Jumlah Minimum</div> <div>Text box</div> </div> <div> <div>Status</div> <div>Combo box</div> </div> <div> <div>Berat</div> <div>Text box</div> </div> <div> <div>Gambar</div> <div>82 x 41 icon</div> <div>Browse</div> <div>Clear</div> </div> <div> <div>Produk terkait</div> <div>Text box</div> <div>Text box</div> </div> </div> <div>Footer</div> <div> <div>Ukuran Layar : 1024 x 768</div> <div>Font : Arial</div> <div>Warna Latar : Hitam</div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> - Klik <i>link</i> Beranda untuk menuju A02 - Klik <i>link</i> Tampilkan Toko untuk menuju untuk menuju T01 - Klik <i>link</i> keluar untuk menuju A01 - Klik tombol Simpan untuk menuju A04



Gambar 3.47 Perancangan Antarmuka Tambah Produk

Perancangan antarmuka halaman tambah data produk ditunjukkan dengan Gambar 3.48.

A05	
<div> <div>  <div>Header</div> <div>Anda dapat login sebagai</div> </div> <div> <div>Beranda</div> <div>Katalog</div> <div>Penjualan</div> <div>Sistem</div> <div>Laporan</div> <div>Tampilkan Toko</div> <div>Keluar</div> </div> </div> <div> <div>Beranda > Warna</div> <div> <div>43 x 30 icon</div> <div>Warna</div> <div>Tambah</div> <div>Hapus</div> </div> <div> <div> <div><input type="checkbox"/></div> <div>Nama</div> </div> <div> <div><input checked="" type="checkbox"/></div> <div></div> <div>[Edit]</div> </div> </div> </div> <div>Footer</div> <div> <div>Ukuran Layar : 1024 x 768</div> <div>Font : Arial</div> <div>Warna Latar : Hitam</div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> - Klik <i>link</i> Beranda untuk menuju A02 - Klik <i>link</i> Tampilkan Toko untuk menuju untuk menuju T01 - Klik <i>link</i> keluar untuk menuju A01 - Klik tombol Tambah atau <i>link</i> Edit untuk menuju T05a



Gambar 3.48 Perancangan Antarmuka Kelola Warna

Perancangan antarmuka halaman tambah data warna ditunjukkan dengan Gambar 3.49.

A05a	
<div> <div>  <div>Header</div> <div>Anda dapat login sebagai</div> </div> <div> <div>Beranda</div> <div>Katalog</div> <div>Penjualan</div> <div>Sistem</div> <div>Laporan</div> <div>Tampilkan Toko</div> <div>Keluar</div> </div> </div> <div>Beranda > Warna</div> <div> <div>  <div>Warna</div> <div>Simpan</div> <div>Batal</div> </div> <div> <div>Nama Warna</div> <div>Text box</div> </div> </div> <div>Footer</div> <div> <div>Ukuran Layar : 1024 x 768</div> <div>Font : Arial</div> <div>Warna Latar : Hitam</div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> - Klik <i>link</i> Beranda untuk menuju A02 - Klik <i>link</i> Tampilkan Toko untuk menuju untuk menuju T01 - Klik <i>link</i> keluar untuk menuju A01 - Klik tombol Simpan untuk menuju A05



Gambar 3.49 Perancangan Antarmuka Tambah Warna

Perancangan antarmuka halaman tambah kelola data ukuran ditunjukkan dengan Gambar 3.50.

A06							
<div> <div>  <div>Header</div> <div>Anda dapat login sebagai</div> </div> <div> <div>Beranda</div> <div>Katalog</div> <div>Penjualan</div> <div>Sistem</div> <div>Laporan</div> <div>Tampilkan Toko</div> <div>Keluar</div> </div> </div> <div>Beranda > Ukuran</div> <div> <div>  <div>Ukuran</div> <div>Tambah</div> <div>Hapus</div> </div> <div> <table border="1"> <thead> <tr> <th><input type="checkbox"/></th> <th>Nama</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td></td> <td>[Edit]</td> </tr> </tbody> </table> </div> </div> <div>Footer</div> <div> <div>Ukuran Layar : 1024 x 768</div> <div>Font : Arial</div> <div>Warna Latar : Hitam</div> </div>	<input type="checkbox"/>	Nama		<input checked="" type="checkbox"/>		[Edit]	<ul style="list-style-type: none"> - Klik <i>link</i> Beranda untuk menuju A02 - Klik <i>link</i> Tampilkan Toko untuk menuju untuk menuju T01 - Klik <i>link</i> keluar untuk menuju A01 - Klik tombol Tambah atau <i>link</i> Edit untuk menuju T06a
<input type="checkbox"/>	Nama						
<input checked="" type="checkbox"/>		[Edit]					



Gambar 3.50 Perancangan Antarmuka Kelola Ukuran

Perancangan antarmuka halaman tambah data ukuran ditunjukkan dengan Gambar 3.51.

A06a	
<div> <div>  <div> <div>Header</div> <div> Beranda Katalog Penjualan Sistem Laporan Tampilkan Toko Keluar </div> </div> </div> <div> <div>Beranda > Ukuran</div> <div> <div>  <div>Ukuran</div> <div> <div>Simpan</div> <div>Batal</div> </div> </div> <div> <div>Nama Ukuran</div> <div>Text box</div> </div> </div> <div>Footer</div> <div> <div>Ukuran Layar : 1024 x 768</div> <div>Font : Arial</div> <div>Warna Latar : Hitam</div> </div> </div></div>	<ul style="list-style-type: none"> - Klik <i>link</i> Beranda untuk menuju A02 - Klik <i>link</i> Tampilkan Toko untuk menuju untuk menuju T01 - Klik <i>link</i> keluar untuk menuju A01 - Klik tombol Simpan untuk menuju A06

Gambar 3.51 Perancangan Antarmuka Tambah Ukuran

Perancangan antarmuka halaman kelola *testimonial* ditunjukkan dengan Gambar 3.52.

A07															
<div> <div> <div>  <div> <div>Header</div> <div> Beranda Katalog Penjualan Sistem Laporan Tampilkan Toko Keluar </div> </div> </div> <div> <div>Beranda > Testimonial</div> <div> <div>  <div>Testimonial</div> <div>Hapus</div> </div> <table> <thead> <tr> <th><input type="checkbox"/></th> <th>Pesan</th> <th>Testimonial</th> <th>Nama</th> <th>Status</th> <th>Tgl Insert</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>[Edit]</td> </tr> </tbody> </table> <div> <div>1</div> <div>2</div> <div>></div> <div>>1</div> </div> </div> </div> <div>Footer</div> <div> <div>Ukuran Layar : 1024 x 768</div> <div>Font : Arial</div> <div>Warna Latar : Hitam</div> </div> </div></div>	<input type="checkbox"/>	Pesan	Testimonial	Nama	Status	Tgl Insert		<input checked="" type="checkbox"/>						[Edit]	<ul style="list-style-type: none"> - Klik <i>link</i> Beranda untuk menuju A02 - Klik <i>link</i> Tampilkan Toko untuk menuju untuk menuju T01 - Klik <i>link</i> keluar untuk menuju A01 - Klik tombol Tambah atau <i>link</i> Edit untuk menuju T07a
<input type="checkbox"/>	Pesan	Testimonial	Nama	Status	Tgl Insert										
<input checked="" type="checkbox"/>						[Edit]									

Gambar 3.52 Perancangan Antarmuka Kelola *Testimonial*

Perancangan antarmuka halaman *edit data testimonial* ditunjukkan dengan Gambar 3.53.

Header

Anda dapat login sebagai

Beranda
Katalog
Penjualan
Sistem
Laporan
Tampilkan Toko
Keluar

Beranda > Testimonial

Testimonial

Simpan
Batal

Subject

Text box

Pesan

Text box

Kota

Text box

Status

Combo box

Tgl Insert

Text box

Rating

Jelek
○
○
○
○
○
Baik

Footer

Ukuran Layar : 1024 x 768
 Font : Arial
 Warna Latar : Hitam

- Klik *link* Beranda untuk menuju A02
- Klik *link* Tampilkan Toko untuk menuju untuk menuju T01
- Klik *link* keluar untuk menuju A01
- Klik tombol Simpan untuk menuju A07

Gambar 3.53 Perancangan Antarmuka *Edit Data Testimonial*

Perancangan antarmuka halaman kelola data pesanan ditunjukkan dengan Gambar 3.54.

Header

Anda dapat login sebagai

Beranda
Katalog
Penjualan
Sistem
Laporan
Tampilkan Toko
Keluar

Beranda > Pesanan

Pesanan

Cetak Faktur
Hapus

Id Pesanan	Member	Status	Total	tgl insert	Tgl Update	
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="button" value="Filter"/>
<input checked="" type="checkbox"/>						[Lihat]

1

2

>

>|

Footer

Ukuran Layar : 1024 x 768
 Font : Arial
 Warna Latar : Hitam

- Klik *link* Beranda untuk menuju A02
- Klik *link* Tampilkan Toko untuk menuju untuk menuju T01
- Klik *link* keluar untuk menuju A01
- Klik tombol Tambah atau *link* Edit untuk menuju T10a

Gambar 3.54 Perancangan Antarmuka Kelola Pesanan

Perancangan antarmuka halaman kelola data pesanan ditunjukkan dengan Gambar 3.55.

A10a	
<div> <div> <div>52 x 38</div> <div>Header</div> <div>Anda dapat login sebagai</div> </div> <div> <div>Beranda</div> <div>Katalog</div> <div>Penjualan</div> <div>Sistem</div> <div>Laporan</div> <div>Tampilkan Toko</div> <div>Keluar</div> </div> </div> <div> <div>Beranda > Pesanan</div> <div> <div>43 x 30</div> <div>Pesanan</div> <div>Cetak Faktur</div> <div>Batal</div> </div> <div> <div> <div>Detail Pesanan</div> <div>Detail Pembayaran</div> <div>Detail Pengiriman</div> <div>Barang</div> <div>Riwayat Pesanan</div> </div> <div> <div>ID Order</div> <div>No. Faktur</div> <div>Customer</div> <div>Customer Grup</div> <div>E-mail</div> <div>Telepon</div> <div>Total</div> <div>Status Order</div> <div>Tgl. Insert</div> <div>Tgl. Update</div> </div> <div> <div>xxxxxxxxxx</div> <div>xxxxxxxxxx</div> <div>xxxxxxxxxx</div> <div>xxxxxxxxxx</div> <div>xxxxxxxxxx</div> <div>xxxxxxxxxx</div> <div>xxxxxxxxxx</div> <div>xxxxxxxxxx</div> <div>xxxxxxxxxx</div> <div>xxxxxxxxxx</div> </div> </div> </div> <div>Footer</div> <div> <div>Ukuran Layar : 1024 x 768</div> <div>Font : Arial</div> <div>Warna Latar : Hitam</div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> - Klik <i>link</i> Beranda untuk menuju A02 - Klik <i>link</i> Tampilkan Toko untuk menuju untuk menuju T01 - Klik <i>link</i> keluar untuk menuju A01 - Klik tombol Simpan untuk menuju A10

Gambar 3.55 Perancangan Antarmuka Info Pesanan

Perancangan antarmuka halaman kelola *retur* produk ditunjukkan dengan Gambar 3.56.

A11																												
<div> <div> <div>52 x 38</div> <div>Header</div> <div>Anda dapat login sebagai</div> </div> <div> <div>Beranda</div> <div>Katalog</div> <div>Penjualan</div> <div>Sistem</div> <div>Laporan</div> <div>Tampilkan Toko</div> <div>Keluar</div> </div> </div> <div> <div>Beranda > Retur</div> <div> <div>43 x 30</div> <div>Retur</div> <div>Hapus</div> </div> <div> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>ID Retur</th> <th>ID Pesanan</th> <th>Customer</th> <th>Kode Barang</th> <th>Status</th> <th>Tgl Insert</th> <th>Tgl Update</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td></td> <td><input type="text"/></td> <td><input type="text"/></td> <td><input type="text"/></td> <td><input type="text"/></td> <td><input type="text"/></td> <td><input type="text"/></td> <td><input type="button" value="Filter"/></td> </tr> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>[Edit]</td> </tr> </tbody> </table> <div> <div>1</div> <div>2</div> <div>></div> <div>>1</div> </div> </div> </div> <div>Footer</div> <div> <div>Ukuran Layar : 1024 x 768</div> <div>Font : Arial</div> <div>Warna Latar : Hitam</div> </div>		ID Retur	ID Pesanan	Customer	Kode Barang	Status	Tgl Insert	Tgl Update		<input type="checkbox"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="button" value="Filter"/>	<input checked="" type="checkbox"/>								[Edit]	<ul style="list-style-type: none"> - Klik <i>link</i> Beranda untuk menuju A02 - Klik <i>link</i> Tampilkan Toko untuk menuju untuk menuju T01 - Klik <i>link</i> keluar untuk menuju A01 - Klik tombol Tambah atau <i>link</i> <i>Edit</i> untuk menuju T11a
	ID Retur	ID Pesanan	Customer	Kode Barang	Status	Tgl Insert	Tgl Update																					
<input type="checkbox"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="button" value="Filter"/>																				
<input checked="" type="checkbox"/>								[Edit]																				

Gambar 3.56 Perancangan Antarmuka Return Produk

Perancangan antarmuka halaman kelola operator ditunjukkan dengan Gambar 3.57.

A13							
52 x 38		Header				Anda dapat login sebagai	
Beranda	Katalog	Penjualan	Sistem	Laporan	Tampilkan Toko Keluar		
Beranda > Member							
43 x 30		Member				Hapus	
<input type="checkbox"/>	Nama Lengkap	Email	Grup Operator	Status	Tgl Insert	Tgl Update	
	Text box	Text box	▼	▼	Text box	Text box	Filter
<input checked="" type="checkbox"/>							[Edit]
1	2	>	>1				
Footer							
Ukuran Layar : 1024 x 768 Font : Arial Warna Latar : Hitam							

- Klik *link* Beranda untuk menuju A02
- Klik *link* Tampilkan Toko untuk menuju untuk menuju T01
- Klik *link* keluar untuk menuju A01
- Klik tombol Tambah atau *link* Edit untuk menuju T12a

Gambar 3.57 Perancangan Antarmuka Kelola Operator

Perancangan antarmuka halaman *edit* operator ditunjukkan dengan Gambar 3.58.

A13a	
<div> <div>52 x 38</div> <div>Header</div> <div>Anda dapat login sebagai</div> </div> <div> <div>Beranda</div> <div>Katalog</div> <div>Penjualan</div> <div>Sistem</div> <div>Laporan</div> <div>Tampilkan Toko</div> <div>Keluar</div> </div> <div>Beranda > Operator</div> <div> <div>43 x 30</div> <div>Operator</div> <div>Simpan</div> <div>Batal</div> </div> <div> <div>Username</div> <div>Text box</div> </div> <div> <div>Nama Lengkap</div> <div>Text box</div> </div> <div> <div>Email</div> <div>Text box</div> </div> <div> <div>Password</div> <div>Text box</div> </div> <div> <div>Konfirmasi Password</div> <div>Text box</div> </div> <div> <div>Grup Operator</div> <div>Combo box ▼</div> </div> <div> <div>Status</div> <div>Combo box ▼</div> </div> <div>Footer</div> <div> Ukuran Layar : 1024 x 768 Font : Arial Warna Latar : Hitam </div>	

- Klik *link* Beranda untuk menuju A02
- Klik *link* Tampilkan Toko untuk menuju untuk menuju T01
- Klik *link* keluar untuk menuju A01
- Klik tombol Simpan untuk menuju A13

Gambar 3.58 Perancangan Antarmuka Edit Operator

3.2.4 Perancangan Pesan

Perancangan pesan yang ada pada *website* penjualan *online* Toko Gareu Shoes dapat dilihat pada Gambar 3.59.

P01	P02	P02	P03
Produk yang ditandai dengan *** tidak tersedia dalam jumlah yang diinginkan!	Sukses: Anda telah menambahkan ke keranjang belanja anda!	Error: Tidak cocok antara alamat E-Mail, Password login aktif.	Error: Alamat E-Mail sudah terdaftar!
P04	P05	P06	P07
Error: Anda harus menyetujui ketentuan member	Warna dan ukuran harus dipilih	Perhatian: Anda harus login atau buat akun untuk dapat membeli produk kami!	Kode verifikasi tidak sesuai dengan gambar!
P08	P09	P10	P11
Error: Alamat e-mail tidak ditemukan di daftar kami, silahkan coba lagi!	Sukses: Password baru telah dipengiriman ke alamat e-mail anda.	Peringatan: Anda tidak dapat menghapus Akun Anda sendiri!	Peringatan: Anda tidak memiliki wewenang untuk mengubah data!
P12	P13	P14	P15
Username harus terdiri atas 3 hingga 20 karakter! Peringatan: Username sudah digunakan!	Kode Produk tidak benar Kategori harus dipilih! Edisi Katalog harus dipilih! Harga tidak benar!	Peringatan: Kode Produk harus memiliki identitas lengkap yaitu warna dan ukuran!	Peringatan: Periksa form dengan benar untuk mencari kesalahan!
P16	P17	P18	P19
Sukses: Anda telah mengubah data!	Sukses: Anda sukses menghapus data!	Sukses: Anda telah menambah data!	Terima kasih atas rating produk kami!
P20	P21	P22	P23
Nama harus terdiri dari 1 sampai 32 karakter! Kode pos harus terdiri dari 2 sampai 10 karakter! Alamat E-Mail tidak valid! Telepon harus berupa angka! Alamat harus terdiri dari 3 sampai 128 karakter! Kode pos harus terdiri dari 2 sampai 10 karakter! Password harus terdiri dari 4 sampai 20 karakter! Password konfirmasi tidak sama dengan password!	Peringatan: Tidak ada produk dalam keranjang Anda!	Pesanan Anda telah berhasil diproses!	Peringatan: Jumlah tidak sesuai dengan pesanan

P24	P25	P26	P27
Tidak ada komentar untuk produk ini.	Sukses: Anda telah menghapus keranjang belanja!	Sukses: Anda telah melakukan perubahan data keranjang!	Peringatan: Metode Pengiriman diperlukan!
P28	P29	P30	P31
Halaman tidak ditemukan	Error: Periksa kembali data masukan anda	Produk tidak tersedia dalam jumlah yang diinginkan	Error: username atau password tidak cocok
P32	P33	P34	P35
Nama provinsi harus terdiri dari 3 sampai 32 karakter	Nama provinsi telah tersedia	Peringatan: Data provinsi ini tidak dapat dihapus karena sedang digunakan pada data kota	Nama kota harus terdiri dari 3 sampai 32 karakter
P36	P37	P38	P39
Nama kota telah tersedia	Peringatan: Data kota ini tidak dapat dihapus karena sedang digunakan pada data member maupun data transaksi	Kategori harus dipilih	Edisi katalog harus dipilih
P40	P41	P42	P43
Peringatan: Data produk tidak dapat dihapus karena telah digunakan pada data transaksi	Password konfirmasi tidak sama dengan password	Anda hanya dapat melakukan retur produk sesuai jumlah produk yang dibeli sebanyak % item	Data produk sudah digunakan
P44	P45	P46	P47
Data kategori sudah digunakan	Jumlah pembayaran tidak benar!	Silahkan pilih rekening bank!	Silahkan pilih tujuan rekening bank
P48	P49	P50	P51
Sukses: Anda telah melakukan konfirmasi pembayaran	Terima kasih atas pengajuan permintaan Retur anda. Permintaan anda telah dikirimkan ke bagian yang terkait untuk diproses. Anda akan diberitahukan melalui e-mail mengenai status permintaan anda.	Pesanan Anda telah berhasil diproses!	Terima kasih telah mendaftar sebagai anggota gareushoes.com. Sebuah email konfirmasi pendaftaran Anda telah dikirimkan ke alamat email Anda

P52	P53	P54	P55
Terima kasih anda telah melakukan aktivasi	Anda belum pernah melakukan Retur sebelumnya!	Sukses: Password anda telah sukses diperbarui.	Anda telah resmi terdaftar sebagai anggota Gareushoes.Com

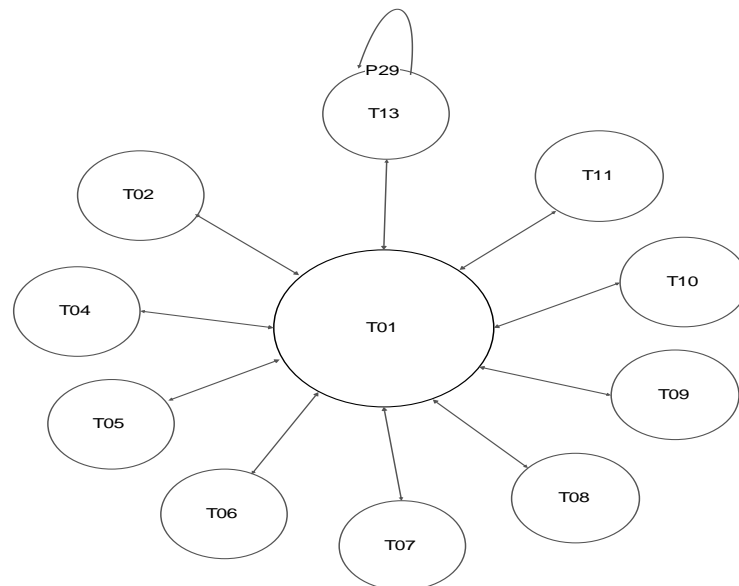
Gambar 3.59 Perancangan Pesan Sistem *e-commerce* Toko Gareu Shoes

3.2.5 Jaringan Semantik

Jaringan semantik menggambarkan keterhubungan navigasi menu dari satu halaman ke halaman lainnya. Berikut adalah gambaran jaringan semantik yang ada pada Website *e-commerce* Toko Gareu Shoes.

3.2.5.1 Jaringan Semantik Pengunjung

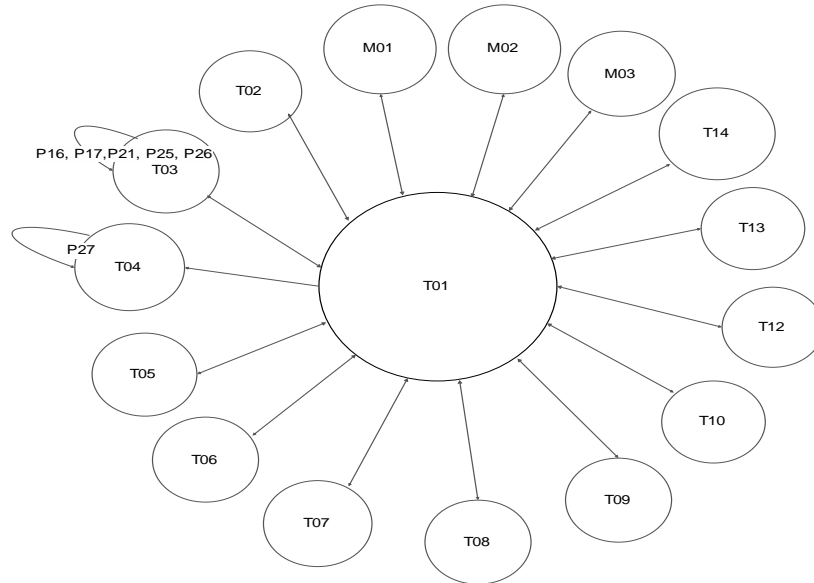
Aliran-aliran menu pada halaman pengunjung dijelaskan pada Gambar 3.60.



Gambar 3.60 Jaringan Semantik Pengunjung

3.2.5.2 Jaringan Semantik *Member*

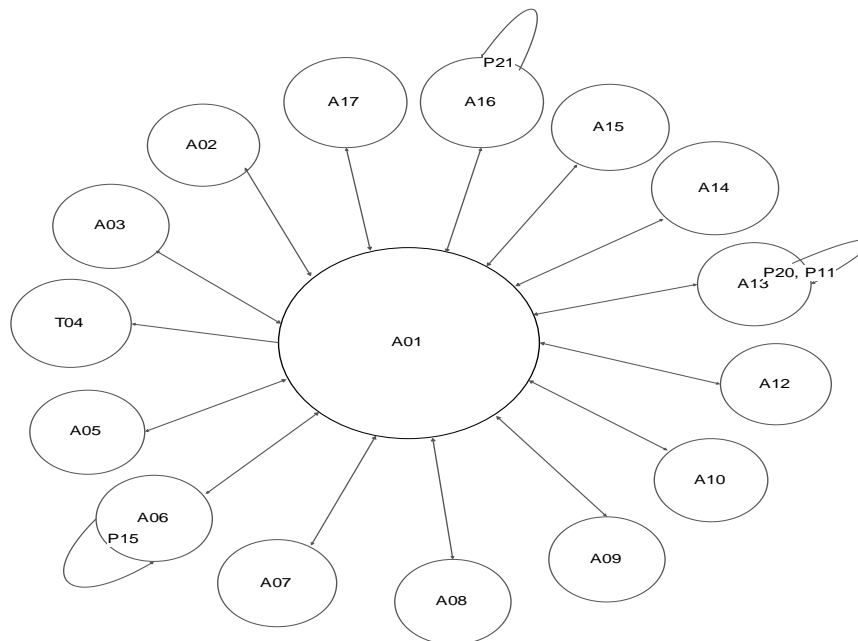
Aliran-aliran menu pada halaman *member* dijelaskan pada Gambar 3.61.



Gambar 3.61 Jaringan Semantik *Member*

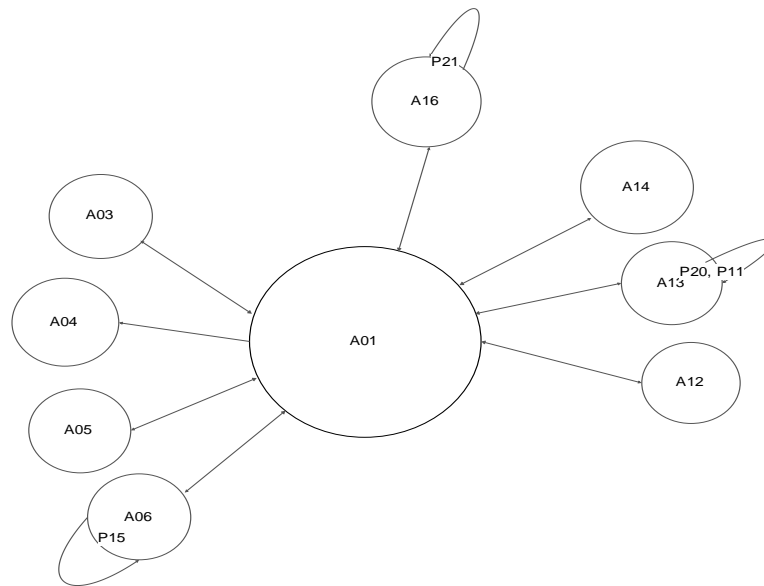
3.2.5.3 Jaringan Semantik Administrator

Aliran-aliran menu pada halaman administrator dijelaskan pada Gambar 3.62.



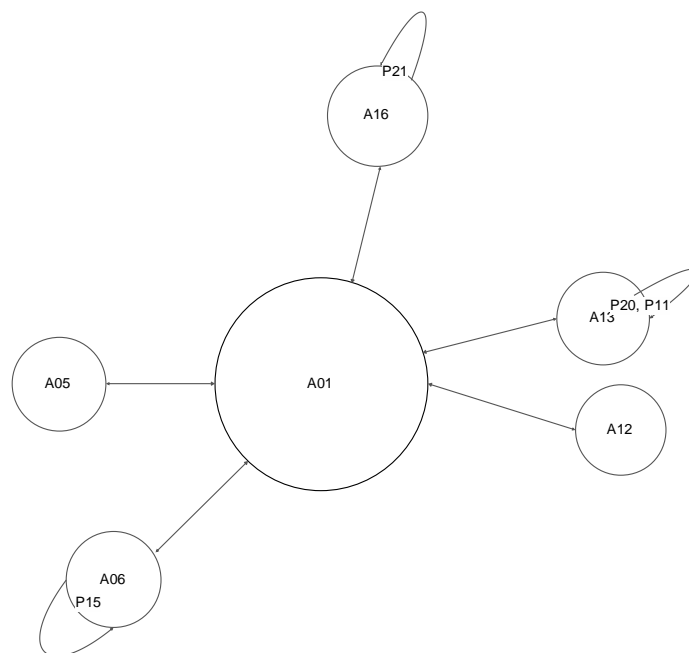
Gambar 3.62 Jaringan Semantik Administrator

3.2.5.4 Jaringan Semantik *Supervisor* Penjualan



Gambar 3.63 Jaringan Semantik *Supervisor* Penjualan

3.2.5.5 Jaringan Semantik Operator Penjualan



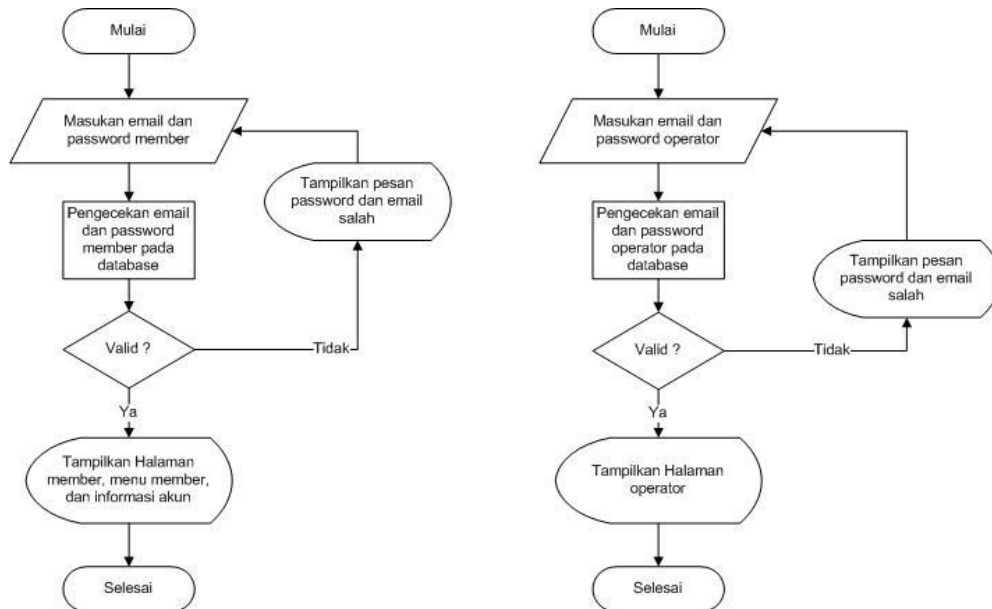
Gambar 3.64 Jaringan Semantik Operator Penjualan

3.2.6 Perancangan Prosedural

Sebagai langkah terakhir dalam perancangan yaitu merancang prosedural yang akan diimplementasikan ke dalam sistem. Prosedur ini akan digunakan sebagai algoritma dasar dalam mengkodekan prosedur yang ada. Adapun perancangan prosedural untuk pembangunan aplikasi *e-commerce* yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

1. Prosedur *Login*

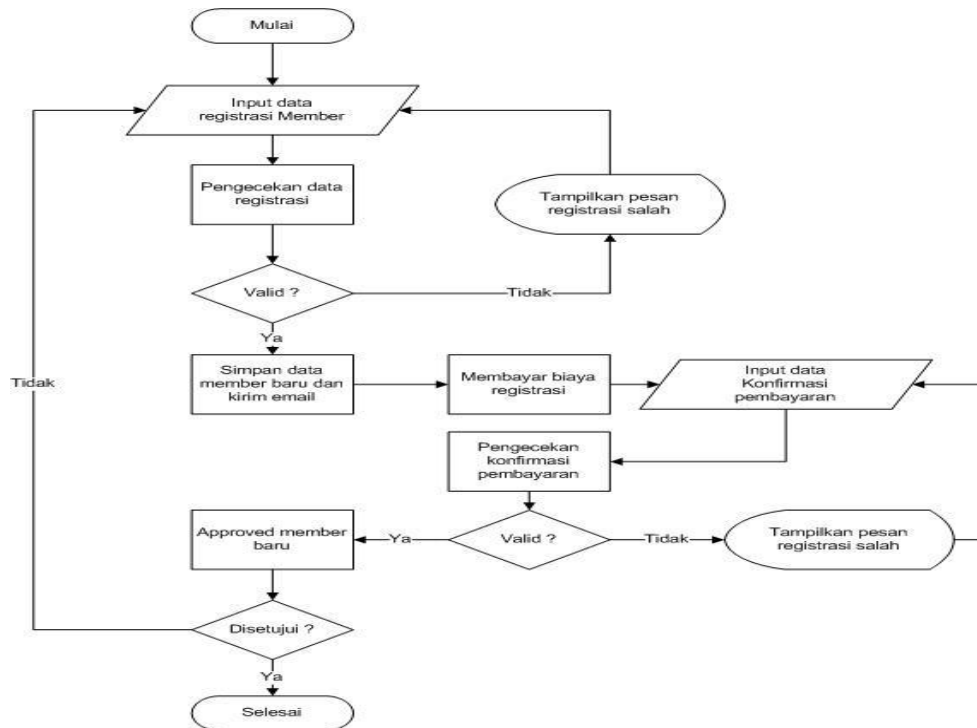
Prosedur *login* merupakan aturan algoritma yang diterapkan pada saat proses *login* pengguna dilakukan. Perancangan prosedur *login* pada aplikasi *e-commerce* yang dibangun dapat dilihat pada Gambar 3.65.



Gambar 3.65 Prosedur *Login*

2. Prosedur Pendaftaran *Member*

Prosedur pendaftaran *member* pada aplikasi *e-commerce* yang akan dibangun dapat dilihat pada Gambar 3.66.



Gambar 3.66 Prosedur Pendaftaran *Member*

3. Prosedur Pemesanan Produk

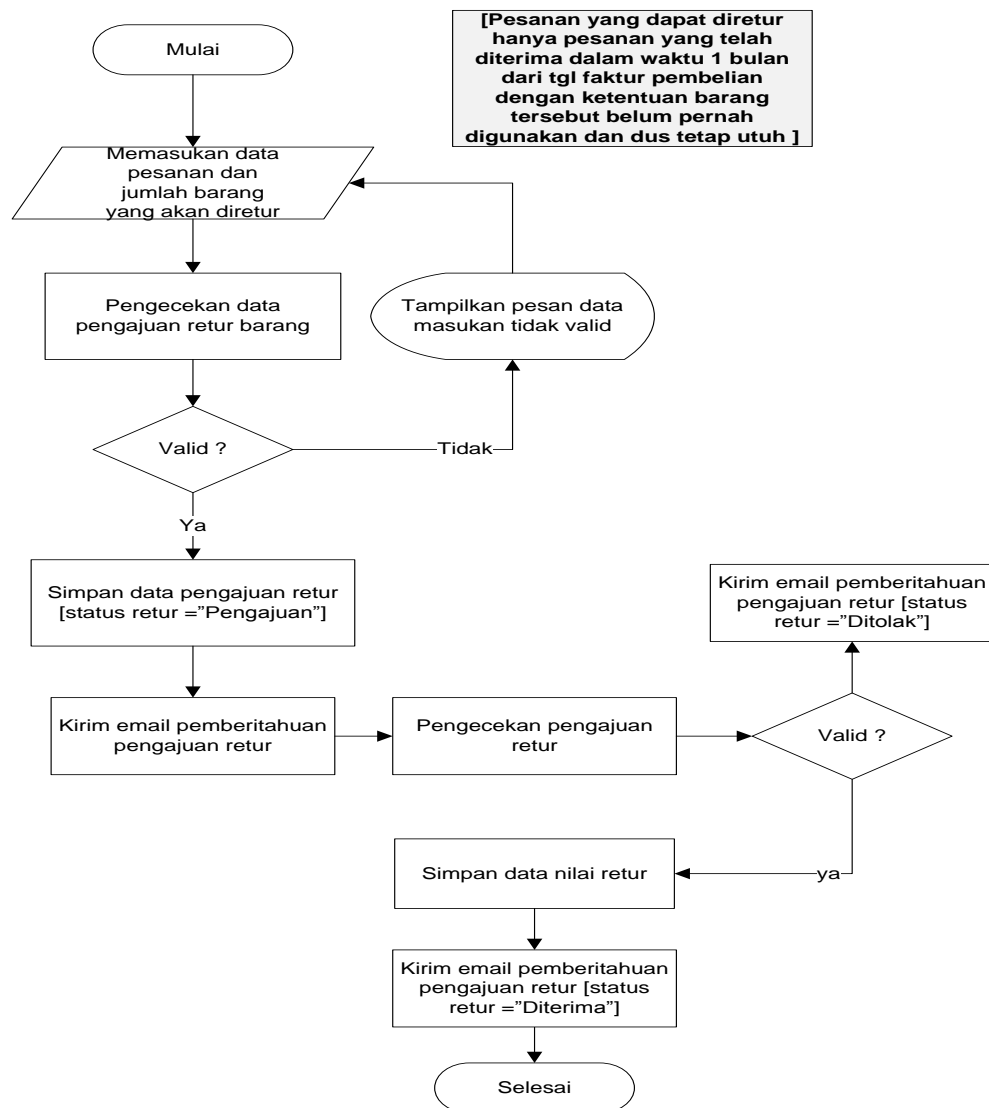
Prosedur pemesanan produk pada aplikasi *e-commerce* yang akan dibangun dapat dilihat pada Gambar 3.67.



Gambar 3.67 Prosedur Pemesanan Produk

4. Prosedur *Return* Produk

Retur adalah proses dimana pada saat *member* akan mengembalikan produk yang tidak sesuai. Prosedur *return* pada aplikasi *e-commerce* yang akan dibangun dapat dilihat pada Gambar 3.68.



Gambar 3.68 Prosedur *Return* Produk

