

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis, desain, dan implementasi perangkat lunak dan pengujian sistem, penulis menarik kesimpulan bahwa perangkat lunak VSMS telah berhasil dibangun untuk transaksi pembelian dengan toko bervariasi dan memanfaatkan teknologi Google Maps.

6.2 Saran

Beberapa hal yang disarankan untuk pengembangan lebih lanjut **Aplikasi Virtual Shoes Market System** adalah sebagai berikut :

1. Diharapkan agar pengembangan website ini dapat mendukung berbagai kota di Indonesia.
2. Website dapat berjalan di *platform mobile*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Chairil & Spits Warnars H.L.H., 2010, *Sistem Informasi Akademik Online Sebagai Penunjang Sistem Perkuliahan*, Komisi Nasional Sistem Informasi (KNSI), Vol.6/2010.
- Curtenau, Mihai, 2010, *Using the Model-View-Controller for Creating Applications for Project Management*, Open source Science Journal, Vol.2, No.4, pp. 150-166.
- Dzatufikroh, Atu, 2007. *Prototipe Aplikasi Toko Online CD/DVD Dan Merchandise Linux Di CV.Azzurri Bandung*.
- Erna, 2008. *Peranan Web E-commerce pada Dentamedia Online Terhadap Kepuasan Konsumen*.
- Henry, Dwiyanto Purnomo, 2012, *Pembangunan Aplikasi Promosi dan Penjualan Baju Bayi Berbasis Web Multimedia*, Skripsi, Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- IONESCU Andreea, (2011) *"The development of an electronic business based on the MySQL technology"*, Database Systems Journal, Vol II No 3.
- Kristyanto, Reinardus, 2011, *Pembangunan Sistem Informasi Untuk Penderita Diabetes Melitus Berbasis SMS Gateway*, Skripsi, Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Laudon, Kenneth C.; Laudon, Jane P., 2010, *Management Information Systems*. New Jersey, United

Meilyana, 2007, *Pembangunan Situs e-commerce Produk Fashion dengan Menggunakan Teknologi .net dan Web Services*, Skripsi, Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Mulyadi, Didi, 2011. *Aplikasi Penjualan Dan Pemesanan Souvenir Online Pada Galeri Elina Keramik Bandung*.

Rababah, Osama Mohammed Ahmad dan Masoud Fawaz Ahmad, 2010 "Key Factors for Developing a Successful E-commerce Website", Journal Communications of the IBIMA, Vol 2010.

Rejeki, Rara Sri Artati; Utomo, Agus Prasetyo; Susanti, Stefiana Sri, 2011, *Perancangan dan Pengaplikasian Sistem Penjualan pada "Distro Smith" Berbasis E-Commerce*, Jurnal Teknologin Informasi, Vol.16, No.1, pp.150-159.

Saputra, Reza, 2009, *Perancangan Aplikasi E-Commerce Pada Toko Palapa Sport Menggunakan PHP Dan MySQL*, Skripsi, Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana.

Satria, Atreda Wicaksi, 2011, *Pembangunan Sistem Pemesanan Lukisan Berbasis Web Menggunakan Framework CodeIgniter dan JQuery Dengan Pembangkit Efek Lukisan Menggunakan Imagemagick API*, Skripsi, Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

SMITH, P. R. & CHAFFEY, D. (2005), *E-Marketing excellence: at the heart of e-Business*, Oxford, UK, Butterworth Heinemann.

- Sriyanto; Hartini, Sri; Aldila, Yuka Tino, 2011, *Rancangan Bangun Sistem Informasi E-Commerce Untuk Jaringan Penjualan Sepeda Motor Bekas Studi Kasus di Bedagan Motor Semarang*, Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer, Vol.7, No.2, pp.231-236.
- STRAUSS, J. & FROST, R. (2001), *E-Marketing*, NJ, USA, Prentice Hall.
- Suprianto, Dudit, 2008, *Buku pintar pemograman PHP*, Oase Media, Bandung.
- Suteja, Bernard Renaldy; Christian, 2006, *Verifikasi Penjualan Melalui Web Site e-Commerce dengan Menggunakan Metode Hashing(SHA)*, Jurnal Sistem Informasi UKM, Vol. 1, No. 1, pp.7-15.
- Warnars, Spits, 2010, *Game Information System*, International Journal of Computer Science and Information Technology, Volume 2, Number 3, June 2010, pp.135-148.
- Widyahartono, Robby, 2011, *Pengembangan Sistem Reservasi Antrian Service Motor Berbasis Web dan SMS*, Skripsi, Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Yanuar,S., 2010, *Pembangunan Aplikasi Katalog Belanja Berbasis Lokasi Memanfaatkan J2ME dan Google Maps API*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta.



SKPL

SPEKIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

VSMS

(Virtual Shoes Market System)

Untuk :

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

Jenny Cicilia / 09075953

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>SKPL-VSMS</i>		1/47
		Revisi		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi



Daftar Isi

1	Pendahuluan	6
1.1	Tujuan	6
1.2	Lingkup Masalah	6
1.3	Definisi, Akronim dan Singkatan	7
1.4	Referensi	7
1.5	Deskripsi umum (Overview)	8
2	Deskripsi Kebutuhan	8
2.1	Perspektif produk	8
2.2	Fungsi Produk	10
2.3	Karakteristik Pengguna	15
2.4	Batasan-batasan	15
2.5	Asumsi dan Ketergantungan	15
3	Kebutuhan Khusus	16
3.1	Kebutuhan Antarmuka Eksternal	16
3.2	Kebutuhan Fungsionalitas Perangkat Lunak	19
4	Spesifikasi Rinci Kebutuhan	19
4.1	Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas	19
5	Entity Relationship Diagram (ERD)	47

Daftar Gambar

Gambar 2.1	Arsitektur Perangkat Lunak VSMS.....	9
Gambar 3.1	Use Case Diagram.....	19
Gambar 5.1	ERD (Entity Relationship Diagram).....	47



1 Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak VSMS (Virtual Shoes Market System) untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi antarmuka eksternal (antarmuka antara sistem dengan sistem lain perangkat lunak dan perangkat keras, dan pengguna) performansi (kemampuan perangkat lunak dari segi kecepatan, tempat penyimpanan yang dibutuhkan, serta keakuratan), dan atribut (*feature-feature* tambahan yang dimiliki sistem), serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak. SKPL-VSMS ini juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak VSMS dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Menangani pengelolaan kategori produk.
2. Menangani pengelolaan katalog produk.
3. Menangani pengelolaan produk.
4. Menangani pengelolaan member.
5. Menangani pengelolaan toko.
6. Menangani pengelolaan admin
7. Menangani pengelolaan *banner*.
8. Menangani transaksi pembelian

Dan berjalan pada lingkungan dengan platform PC.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – VSMS	6/ 47
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
SKPL-VSMS-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada VSMS (Virtual Shoes Market System) dimana XXX merupakan nomor fungsi produk.
VSMS	Perangkat lunak penjualan sepatu/sandal
Internet	Internet merupakan istilah umum yang dipakai untuk menunjuk <i>Network</i> global yang terdiri dari komputer dan layanan servis dengan sekitar 30 sampai 50 juta pemakai komputer dan puluhan layanan informasi termasuk e-mail, FTP, dan World Wide Web.
Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Dwiyanto, Henry Purnomo, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Subscribing Channel*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2011.
2. Cicilia, Jenny, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak SPP (Sistem Penjualan Perabotan)*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2012.
3. Cicilia, Jenny, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak NJMS (Nissan Joja Marketing System)*,

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – VSMS	7/47
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1.5 Deskripsi umum (Overview)

Secara umum dokumen SKPL ini terbagi atas 3 bagian utama. Bagian utama berisi penjelasan mengenai dokumen SKPL tersebut yang mencakup tujuan pembuatan SKPL, ruang lingkup masalah dalam pengembangan perangkat lunak tersebut, definisi, referensi dan deskripsi umum tentang dokumen SKPL ini.

Bagian kedua berisi penjelasan umum tentang perangkat lunak VSMS yang akan dikembangkan, mencakup perspektif produk yang akan dikembangkan, fungsi produk perangkat lunak, karakteristik pengguna, batasan dalam penggunaan perangkat lunak dan asumsi yang dipakai dalam pengembangan perangkat lunak VSMS tersebut.

Bagian ketiga berisi penjelasan secara lebih rinci tentang kebutuhan perangkat lunak VSMS yang akan dikembangkan.

2 Deskripsi Kebutuhan

2.1 Perspektif produk

VSMS merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk membantu pengelolaan penjualan produk sepatu/sandal dengan variasi took yang terdaftar, dimana pemilik toko dapat mendaftarkan toko mereka ke website penjualan VSMS. Sistem ini menangani pengelolaan kategori produk, pengelolaan katalog produk, pengelolaan produk, pengelolaan member, pengelolaan toko, pengelolaan *banner*, pengelolaan admin, pengelolaan testimonial serta transaksi

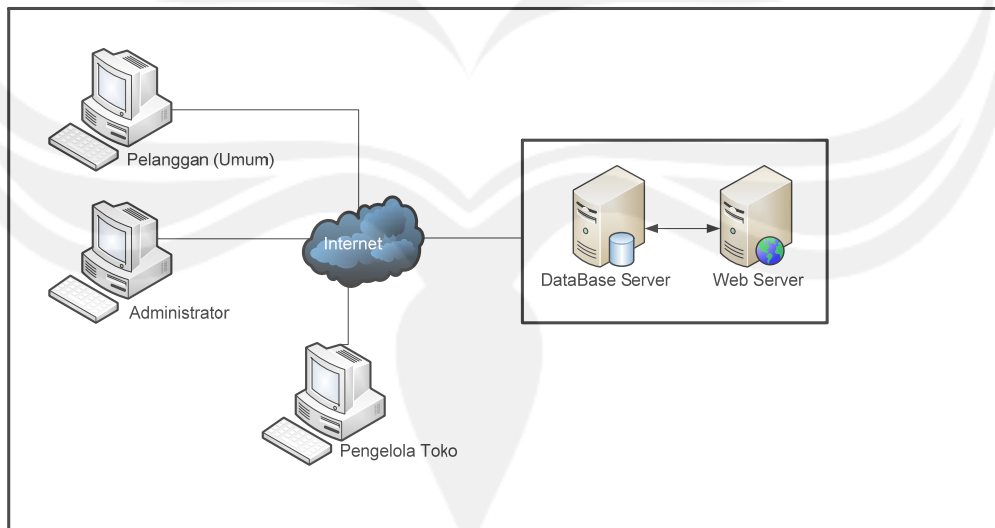
Program Studi Teknik Informatika	SKPL – VSMS	8/47
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

pembelian. Dan untuk memperluas pemasaran, terdapat layanan website.

Perangkat lunak VSMS ini berjalan pada platform PC, dan dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP berbasis Codeigniter. Sedangkan untuk lingkungan pemrogramannya menggunakan Notepad++.

Pada sistem ini, seperti terlihat pada gambar 2.1, arsitektur perangkat lunak yang digunakan berupa web dan database server, di mana semua data disimpan di database server. User dapat mengakses data yang ada di server tersebut secara on-line dengan memanggil TCP/IP pada web site yang tersedia di web server.

Inputan data yang dimasukkan akan disimpan dalam database server, sehingga jika ada pencarian data, maka data yang diinginkan akan dicari ke database server yang selanjutnya dikirimkan ke client yang merequest melalui web server.



Gambar 2.1 Arsitektur Perangkat Lunak VSMS

2.2 Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak VSMS adalah sebagai berikut :

1. Fungsi *Login*(**SKPL-VSMS-001**).

Merupakan fungsi yang harus digunakan oleh pengguna(Administrator, Member dan Pengelola toko) untuk dapat masuk dalam sistem yang akan digunakan. Login didasarkan pada username yang unik dan password.

2. Fungsi *Pengelolaan Kategori Produk* (**SKPL-VSMS-002**).

a. Fungsi *Tambah* (**SKPL-VSMS-002-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data kategori.

b. Fungsi *Edit* (**SKPL-VSMS-002-02**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data berita.

c. Fungsi *Tampil* (**SKPL-VSMS-002-03**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data kategori.

d. Fungsi *Hapus* (**SKPL-VSMS-002-04**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data kategori dan kategori.

3. Fungsi *Pengelolaan Katalog Produk* (**SKPL-VSMS-003**).

a. Fungsi *Tambah* (**SKPL-VSMS-003-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data katalog.

b. Fungsi *Edit* (**SKPL-VSMS-003-02**).

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – VSMS	10/ 47
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data katalog.

c. Fungsi *Tampil* (**SKPL-VSMS-003-03**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan semua data katalog.

d. Fungsi *Hapus* (**SKPL-VSMS-003-04**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data katalog dan katalog.

4. Fungsi *Pengelolaan Produk* (**SKPL-VSMS-004**).

a. Fungsi *Tambah* (**SKPL-VSMS-004-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data produk.

b. Fungsi *Edit* (**SKPL-VSMS-004-02**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data produk.

c. Fungsi *Tampil* (**SKPL-VSMS-004-03**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data semua produk.

d. Fungsi *Hapus* (**SKPL-VSMS-004-04**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data produk dan produk.

5. Fungsi *Pengelolaan Member* (**SKPL-VSMS-005**).

a. Fungsi *Edit* (**SKPL-VSMS-005-02**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data member.

b. Fungsi *Tampil* (**SKPL-VSMS-005-03**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data semua member.

c. Fungsi *Hapus* (**SKPL-VSMS-005-04**).

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – VSMS	11/47
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data member dan member.

6. Fungsi *Pengelolaan Toko* (**SKPL-VSMS-006**).

a. Fungsi *Edit* (**SKPL-VSMS-006-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data toko.

b. Fungsi *Tampil* (**SKPL-VSMS-006-02**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data semua toko.

c. Fungsi *Hapus* (**SKPL-VSMS-006-03**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data toko dan toko.

7. Fungsi *Pengelolaan Admin* (**SKPL-VSMS-007**).

a. Fungsi *Edit* (**SKPL-VSMS-007-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data admin.

b. Fungsi *Tampil* (**SKPL-VSMS-007-02**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data semua admin.

c. Fungsi *Hapus* (**SKPL-VSMS-007-03**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data admin dan admin.

8. Fungsi *Pengelolaan Testimonial* (**SKPL-VSMS-008**).

a. Fungsi *Ubah* (**SKPL-VSMS-008-02**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data testimonial.

b. Fungsi *Tampil* (**SKPL-VSMS-008-03**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data semua testimonial.

c. Fungsi *Hapus* (**SKPL-VSMS-008-04**).

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – VSMS	12/ 47
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data testimonial dan testimonial.

9. Fungsi *Pengelolaan Banner* (**SKPL-VSMS-009**).

a. Fungsi *Tambah* (**SKPL-VSMS-09-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data banner.

b. Fungsi *Ubah* (**SKPL-VSMS-09-02**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data banner.

c. Fungsi *Tampil* (**SKPL-VSMS-09-03**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data semua banner.

d. Fungsi *Hapus* (**SKPL-VSMS-09-04**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data banner dan banner.

10. Fungsi *Menampilkan Transaksi* (**SKPL-VSMS-010**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data semua transaksi.

11. Fungsi *Transaksi Pembelian* (**SKPL-VSMS-011**).

a. Fungsi *Fungsi Tambah* (**SKPL-VSMS-011-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data produk yang akan dibeli.

b. Fungsi *Ubah* (**SKPL-VSMS-011-02**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data produk yang akan dibeli.

c. Fungsi *Tampil* (**SKPL-VSMS-011-03**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data produk yang akan dibeli.

d. Fungsi *Hapus* (**SKPL-VSMS-011-04**).

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – VSMS	13/ 47
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data produk yang akan dibeli.

12. Fungsi Menampilkan Data Member (**SKPL-VSMS-012**).

a. Fungsi Ubah Profil (**SKPL-VSMS-012-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data profil member.

b. Fungsi Konfirmasi Pembayaran (**SKPL-VSMS-012-02**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengirim konfirmasi pembayaran.

c. Fungsi Tampil History Transaksi (**SKPL-VSMS-012-03**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data *history* transaksi.

d. Fungsi Kirim Testimonial (**SKPL-VSMS-012-04**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengirim data testimonial.

13. Fungsi Mengirim Detail Pesanan (**SKPL-VSMS-013**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengirim data detail pesanan.

14. Fungsi Daftar Toko (**SKPL-VSMS-014**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data toko.

15. Fungsi Daftar Member (**SKPL-VSMS-015**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data member.

2.3 Karakteristik Pengguna

Karakteristik dari pengguna perangkat lunak VSMS adalah sebagai berikut :

1. Memahami pengoperasian komputer secara aktif.
2. Memahami sistem komputer tempat perangkat lunak dijalankan.
3. Mengerti dan memahami perangkat lunak yang digunakan.
4. Mengerti tentang internet.

2.4 Batasan-batasan

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak VSMS tersebut adalah :

1. Kebijakan Umum

Berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak VSMS.

2. Keterbatasan perangkat keras

Dapat diketahui kemudian setelah sistem ini berjalan (sesuai dengan kebutuhan).

2.5 Asumsi dan Ketergantungan

Sistem ini dapat dijalankan pada perangkat PC yang menggunakan sistem operasi Windows XP, Windows Vista atau Windows Seven.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – VSMS	15/ 47
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

3 Kebutuhan Khusus

3.1 Kebutuhan Antarmuka Eksternal

Kebutuhan antar muka eksternal pada perangkat lunak VSMS meliputi kebutuhan antarmuka pemakai, antarmuka perangkat keras, antarmuka perangkat lunak, antarmuka komunikasi.

3.1.1 Antarmuka Pemakai

Pengguna berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan dalam bentuk form-form.

3.1.2 Antarmuka Perangkat Keras

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam perangkat lunak VSMS adalah:

1. Perangkat komputer, digunakan untuk proses pengolahan data.
2. Mouse, digunakan untuk mengenali input data yang dilakukan pengguna berkaitan dengan event klik, drag dan on focus.
3. Keyboard, digunakan untuk melakukan input data berupa karakter atau text atau menu pull down yang harus diinputkan.
4. Printer, digunakan untuk mencetak laporan penjualan/pembelian.
5. UPS, digunakan untuk menyimpan daya listrik.
6. Modem, digunakan untuk melakukan koneksi ke internet.
7. LAN, digunakan untuk melakukan koneksi antara computer milik user.

3.1.3 Antarmuka Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengoperasikan perangkat lunak VSMS adalah sebagai berikut :

1. Nama : Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome

Sebagai browser yang digunakan untuk menjalankan program VSMS.

2. Nama : Internet Information Services (IIS)

Sumber: Microsoft

Sebagai HTTP web server yang berfungsi untuk melayani dan mengelola permintaan halaman website program VSMS.

3. Nama : XAMPP 1.7.7

Sumber : ApacheFriends

Sebagai aplikasi PHP *all in One Package*. Dimana aplikasi ini terdiri dari beberapa aplikasi berikut :

- a. Nama : PHP/5.3.1

Sumber : PHP

Sebagai dasar Server PHP

- b. Nama : Apache 2.2.14

Sumber : Apache

Sebagai dasar HTTP Web Server

- c. Nama : MySQL 5.1.41

Sumber : MySQL

Sebagai dasar Server MySQL

- d. Nama : phpMyAdmin 3.2.4

Sumber : PhpMyAdmin

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – VSMS	17/ 47
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Sebagai user interface dalam pembuatan database.

4. Nama : windows NT 4.0 Server, Windows 2000 Server, atau Windows 2003 Server

Sumber : Microsoft

Sebagai system operasi computer untuk mengoperasikan web server

5. Nama : Windows XP, Vista dan Seven.

Sumber : Microsoft.

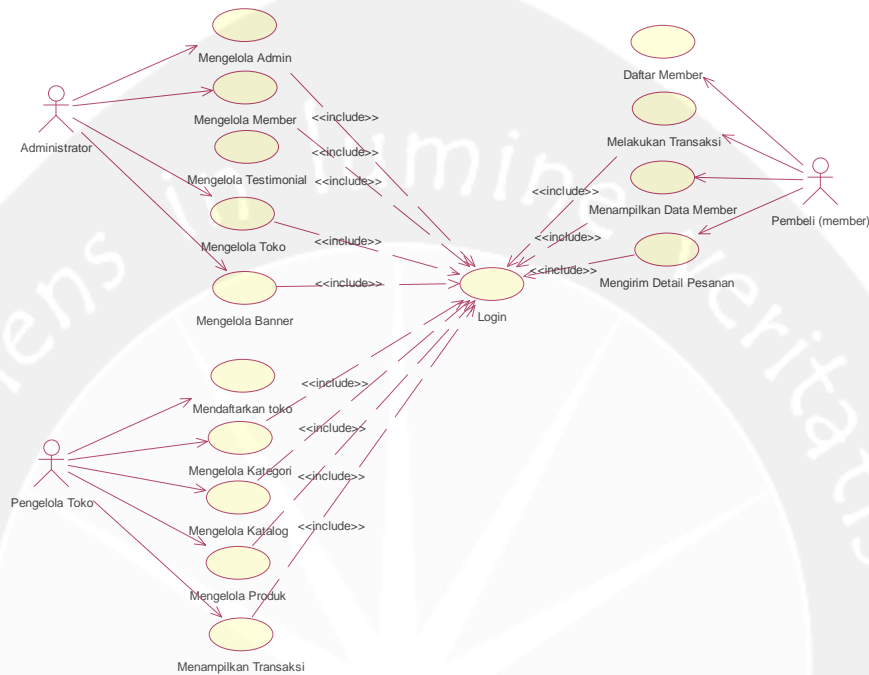
Sebagai sistem operasi komputer.

3.1.4 Antarmuka Komunikasi

Antarmuka komunikasi perangkat lunak VSMS menggunakan aplikasi web, karena perangkat lunak ini digunakan untuk mendukung model sistem *client-server* dengan media komunikasi internet.

3.2 Kebutuhan Fungsionalitas Perangkat Lunak

3.2.1 Use Case Diagram



Gambar 3.1 Use Case Diagram

4 Spesifikasi Rinci Kebutuhan

4.1 Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas

4.1.1 Use case Specification : Login

1 Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola akses ke sistem. Login didasarkan pada sebuah id unik yaitu username dan password yang berupa rangkaian karakter.

2 Primary Actor

1. Administrator

3 Supporting Actor

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – VSMS	19/ 47
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1. Member
2. Pengelola Toko

4 Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan login
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk login
3. Aktor memasukkan username dan password
4. Sistem memeriksa username, password yang diinputkan actor
E-1 Password atau username tidak sesuai
5. Sistem memberikan akses ke aktor
6. Use Case ini selesai

5 Alternative Flow

none

6 Error Flow

E-1 Password atau username tidak sesuai

1. Sistem menampilkan peringatan bahwa username atau password tidak sesuai
2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 3

7 PreConditions

None

8 PostConditions

1. Aktor memasuki sistem dan dapat menggunakan fungsi-fungsi pada sistem sesuai dengan antarmukanya.

4.1.2 Use case Spesification : Mengelola Kategori

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola kategori dari sistem yang digunakan. Aktor dapat melakukan tambah data kategori, ubah data kategori,

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – VSMS	20/ 47
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

dan hapus data kategori, tampil data satu kategori, tampil data kategori.

2. Primary Actor

1. Pengelola Toko

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mengelola kategori.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan tambah data kategori, ubah data kategori, dan hapus data kategori, tampil data kategori.
3. Aktor memilih untuk melakukan tampil kategori
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan tambah data kategori
 - A-2 Aktor memilih untuk melakukan ubah data kategori
 - A-3 Aktor memilih untuk melakukan hapus data
4. Sistem menampilkan data kategori
5. Use Case selesai

5. Alternative Flow

- A-1 Aktor memilih untuk melakukan tambah data kategori
 1. Aktor memasukkan data kategori sebagai berikut: nama_kategori.
 2. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data kategori yang telah dimasukkan
 3. Sistem mengecek data kategori yang telah dimasukkan

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – VSMS	21/47
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

E-1 Data kategori yang dimasukkan aktor salah

4. Sistem menyimpan data kategori ke database
5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 4

A-2 Aktor memilih untuk melakukan ubah data kategori

1. Sistem menampilkan data katalog yang dipilih
2. Aktor mengubah data kategori yang telah ditampilkan
3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data kategori yang telah diubah
4. Sistem menyimpan data kategori yang telah diubah ke database
5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 4

A-3 Aktor memilih untuk melakukan hapus data kategori

1. Sistem menampilkan data kategori yang dipilih
2. Aktor menghapus data kategori yang ditampilkan
3. Aktor meminta sistem untuk menghapus data kategori yang dihapus
4. Sistem menghapus data kategori dari database
5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 4

6. Error Flow

E-1 Data kategori yang diinputkan aktor salah

- a. Aktor harus memasukkan data kategori lagi
- b. Kembali ke Alternative Flow 1 Langkah ke 1

7. PreConditions

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – VSMS	22/ 47
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1. Use Case Login telah dilakukan
2. Aktor telah memasuki sistem
3. Sistem berjalan dengan benar

8. PostConditions

1. Data kategori di database telah tertampil

4.1.3 Use case Spesification : Mengelola Katalog

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola katalog dari sistem yang digunakan. Aktor dapat melakukan tampil katalog, ubah katalog, dan hapus katalog.

2. Primary Actor

1. Pengelola Toko

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan katalog.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan tambah data katalog, ubah data katalog, dan hapus data katalog.
3. Aktor memilih untuk melakukan tampil data katalog.
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan tambah data katalog
 - A-2 Aktor memilih untuk melakukan ubah data katalog
 - A-3 Aktor memilih untuk melakukan hapus data katalog

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – VSMS	23/ 47
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

4. Sistem menampilkan data katalog.
5. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan tambah data katalog

1. Aktor memasukkan data katalog sebagai berikut: judul_file dan nama_file.
2. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data katalog yang telah dimasukkan
3. Sistem mengecek data katalog yang telah dimasukkan

E-1 Data katalog yang dimasukkan aktor salah

4. Sistem menyimpan data katalog ke database
5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 4

A-2 Aktor memilih untuk melakukan ubah data katalog

1. Sistem menampilkan data katalog yang dipilih
2. Aktor mengubah data katalog yang telah ditampilkan
3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data katalog yang telah diubah
4. Sistem menyimpan data katalog yang telah diubah ke database
5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 4

A-3 Aktor memilih untuk melakukan hapus data katalog

1. Sistem menampilkan data katalog yang dipilih

2. Aktor menghapus data katalog yang ditampilkan
3. Aktor meminta sistem untuk menghapus data katalog yang dihapus
4. Sistem menghapus data katalog dari database
5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 4

6. Error Flow

E-1 Data katalog yang diinputkan aktor salah

- a. Aktor harus memasukkan data katalog lagi
- b. Kembali ke Alternative Flow 1 Langkah ke 1

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan
2. Aktor telah memasuki sistem
3. Sistem berjalan dengan benar

8. PostConditions

1. Data katalog di database telah tertampil

4.1.4 Use case Spesification : Mengelola Produk

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola Produk dari sistem yang digunakan. Aktor dapat melakukan tampil data produk dan ubah data produk.

2. Primary Actor

1. Administrator

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan produk.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – VSMS	25/ 47
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan tampil data produk, tambah data produk, ubah data produk dan hapus data produk.
3. Aktor memilih untuk melakukan tampil data produk.
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan tambah data produk
 - A-2 Aktor memilih untuk melakukan ubah data produk
 - A-3 Aktor memilih untuk melakukan hapus data produk
4. Sistem menampilkan data produk
5. Use Case selesai

5. Alternative Flow

- A-1 Aktor memilih untuk melakukan tambah data produk
 1. Aktor memasukkan data produk sebagai berikut: nama_produk, kategori_produk, tipe_produk, harga, stok, dibeli, deskripsi_produk dan gambar_produk.
 2. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data produk yang telah dimasukkan
 3. Sistem mengecek data produk yang telah dimasukkan
 - E-1 Data produk yang dimasukkan aktor salah
 4. Sistem menyimpan data produk ke database
 5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 4
- A-2 Aktor memilih untuk melakukan ubah data produk

1. Sistem menampilkan data produk yang dipilih
 2. Aktor mengubah data produk yang telah ditampilkan
 3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data produk yang telah diubah
 4. Sistem menyimpan data produk yang telah diubah ke database
 5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 4
- A-3 Aktor memilih untuk melakukan hapus data produk
1. Sistem menampilkan data produk yang dipilih
 2. Aktor menghapus data produk yang ditampilkan
 3. Aktor meminta sistem untuk menghapus data produk yang dihapus
 4. Sistem menghapus data produk dari database
 5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 4

6. Error Flow

E-1 Data produk yang diinputkan aktor salah

- a. Aktor harus memasukkan data produk lagi
- b. Kembali ke Alternative Flow 1 Langkah ke 1

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan
2. Aktor telah memasuki sistem
3. Sistem berjalan dengan benar

8. PostConditions

1. Data produk di database telah tertampil

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – VSMS	27/ 47
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

4.1.5 Use case Spesification : Mengelola Member

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola member dari sistem yang digunakan. Aktor dapat melakukan tampil data member, ubah data member dan hapus data member.

2. Primary Actor

1. Administrator

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan member.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan tampil data member, ubah data member dan hapus data member.
3. Aktor memilih untuk melakukan tampil data member.
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan ubah data member
 - A-2 Aktor memilih untuk melakukan hapus data member
4. Sistem menampilkan data member
5. Use Case selesai

5. Alternative Flow

- A-1 Aktor memilih untuk melakukan ubah data member
 1. Sistem menampilkan data member yang dipilih
 2. Aktor mengubah data member yang telah ditampilkan

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – VSMS	28/ 47
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data member yang telah diubah
 4. Sistem menyimpan data member yang telah diubah ke database
 5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 4
- A-2 Aktor memilih untuk melakukan hapus data member
1. Sistem menampilkan data member yang dipilih
 2. Aktor menghapus data member yang ditampilkan
 3. Aktor meminta sistem untuk menghapus data member yang dihapus
 4. Sistem menghapus data member dari database
 5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 4

6. Error Flow

-

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan
2. Aktor telah memasuki system
3. Sistem berjalan dengan benar

8. PostConditions

1. Data member di database telah tertampil

4.1.6 Use case Spesification : Mengelola Toko

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola toko dari sistem yang digunakan. Aktor dapat melakukan tampil data toko, ubah data toko dan hapus data toko.

2. Primary Actor

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – VSMS	29/ 47
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1. Administrator

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan toko.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan tampil data toko, ubah data toko dan hapus data toko.
3. Aktor memilih untuk melakukan tampil data toko.
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan ubah data toko
 - A-2 Aktor memilih untuk melakukan hapus data toko
4. Sistem menampilkan data toko
5. Use Case selesai

5. Alternative Flow

- A-1 Aktor memilih untuk melakukan ubah data toko
1. Sistem menampilkan data toko yang dipilih
 2. Aktor mengubah data toko yang telah ditampilkan
 3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data toko yang telah diubah
 4. Sistem menyimpan data toko yang telah diubah ke database
 5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 4
- A-2 Aktor memilih untuk melakukan hapus data toko
1. Sistem menampilkan data toko yang dipilih

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – VSMS	30/47
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Aktor menghapus data toko yang ditampilkan
3. Aktor meminta sistem untuk menghapus data toko yang dihapus
4. Sistem menghapus data toko dari database
5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 4

6. Error Flow

- E-1 Data toko yang diinputkan aktor salah
- a. Aktor harus memasukkan data toko lagi
 - b. Kembali ke Alternative Flow 1 Langkah ke 1

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan
2. Aktor telah memasuki system
3. Sistem berjalan dengan benar

8. PostConditions

1. Data toko di database telah tertampil

4.1.7 Use case Spesification : Mengelola Admin

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola admin dari sistem yang digunakan. Aktor dapat melakukan tampil data admin, ubah data admin dan hapus data admin.

2. Primary Actor

1. Administrator

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan admin.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – VSMS	31/47
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan tampil data admin, ubah data admin dan hapus data admin.
3. Aktor memilih untuk melakukan tampil data admin.
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan ubah data admin
 - A-2 Aktor memilih untuk melakukan hapus data admin
4. Sistem menampilkan data admin
5. Use Case selesai

5. Alternative Flow

- A-1 Aktor memilih untuk melakukan ubah data admin
 1. Sistem menampilkan data admin yang dipilih
 2. Aktor mengubah data admin yang telah ditampilkan
 3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data admin yang telah diubah
 4. Sistem menyimpan data admin yang telah diubah ke database
 5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 4
- A-2 Aktor memilih untuk melakukan hapus data admin
 1. Sistem menampilkan data admin yang dipilih
 2. Aktor menghapus data admin yang ditampilkan
 3. Aktor meminta sistem untuk menghapus data admin yang dihapus
 4. Sistem menghapus data admin dari database
 5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 4

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – VSMS	32/ 47
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

6. Error Flow

-

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan
2. Aktor telah memasuki sistem
3. Sistem berjalan dengan benar

8. PostConditions

1. Data admin di database telah tertampil

4.1.8 Use case Spesification : Mengelola Banner

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola banner dari sistem yang digunakan. Aktor dapat melakukan tampil data banner, tambah data banner, ubah data banner dan hapus data banner.

2. Primary Actor

1. Administrator

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan banner.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan tampil data banner, tambah data banner, ubah data banner dan hapus data banner.
3. Aktor memilih untuk melakukan tampil data banner.

A-1 Aktor memilih untuk melakukan tambah data banner

A-2 Aktor memilih untuk melakukan ubah data banner

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – VSMS	33/ 47
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

A-3 Aktor memilih untuk melakukan hapus data banner

4. Sistem menampilkan data banner
5. Use Case selesai

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan tambah data banner

1. Aktor memasukkan data banner sebagai berikut: judul, keterangan, gambar dan status.
2. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data banner yang telah dimasukkan
3. Sistem mengecek data banner yang telah dimasukkan

E-1 Data banner yang dimasukkan aktor salah

4. Sistem menyimpan data banner ke database
5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 4

A-2 Aktor memilih untuk melakukan ubah data banner

1. Sistem menampilkan data banner yang dipilih
2. Aktor mengubah data banner yang telah ditampilkan
3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data banner yang telah diubah
4. Sistem menyimpan data banner yang telah diubah ke database
5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 4

A-3 Aktor memilih untuk melakukan hapus data banner

1. Sistem menampilkan data banner yang dipilih
2. Aktor menghapus data banner yang ditampilkan
3. Aktor meminta sistem untuk menghapus data banner yang dihapus
4. Sistem menghapus data banner dari database
5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 4

6. Error Flow

E-1 Data banner yang diinputkan aktor salah

- a. Aktor harus memasukkan data banner lagi
- b. Kembali ke Alternative Flow 1 Langkah ke 1

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan
2. Aktor telah memasuki sistem
3. Sistem berjalan dengan benar

8. PostConditions

1. Data banner di database telah tertampil

4.1.9 Use case Spesification : Mengelola Testimonial

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola testimonial dari sistem yang digunakan. Aktor dapat melakukan tampil data *testimonial*, ubah data *testimonial* dan hapus data *testimonial*.

2. Primary Actor

1. Administrator

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – VSMS	35/ 47
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mengelola *testimonial*.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan tampil data *testimonial*, ubah data *testimonial* dan hapus data *testimonial*.
3. Aktor memilih untuk melakukan tampil data *testimonial*.
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan ubah data *testimonial*
 - A-2 Aktor memilih untuk melakukan hapus data *testimonial*
4. Sistem menampilkan data *testimonial*
5. Use Case selesai

5. Alternative Flow

- A-1 Aktor memilih untuk melakukan ubah data *testimonial*
 1. Sistem menampilkan *testimonial* yang telah dipilih
 2. Aktor mengubah data *testimonial* yang telah ditampilkan
 3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data *testimonial* yang telah diubah
 4. Sistem menyimpan data *testimonial* yang telah diubah ke database
 5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 4
- A-2 Aktor memilih untuk melakukan hapus *testimonial*
 1. Sistem menampilkan data *testimonial* yang telah dipilih
 2. Aktor menghapus data *testimonial* yang telah ditampilkan

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – VSMS	36/ 47
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

3. Aktor meminta sistem untuk menghapus data *testimonial* yang telah dihapus
4. Sistem menghapus data *testimonial* dari database
5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 4

6. Error Flow

-

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan
2. Aktor telah memasuki sistem
3. Sistem berjalan dengan benar

8. PostConditions

1. Data *testimonial* di database telah tertampil

4.1.10 Use case Spesification : Menampilkan Transaksi

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk menampilkan data transaksi dari sistem yang digunakan. Aktor dapat melakukan tampil data transaksi.

2. Primary Actor

1. Pengelola Toko

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan tampil transaksi.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan tampil data transaksi

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – VSMS	37/ 47
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

3. Aktor memilih untuk melakukan tampil data transaksi.
4. Sistem menampilkan data transaksi
5. Use Case selesai

5. Alternative Flow

-

6. Error Flow

-

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan
2. Aktor telah memasuki sistem
3. Sistem berjalan dengan benar

8. PostConditions

1. Data transaksi di database telah tertampil

4.1.11 Use case Spesification : Transaksi Pembelian

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk melakukan transaksi pembelian dari sistem yang digunakan. Aktor dapat melakukan tampil data produk yang akan dibeli, tambah data produk yang akan dibeli, ubah data produk yang akan dibeli dan hapus data produk yang akan dibeli.

2. Primary Actor

1. Member

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan transaksi pembelian.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – VSMS	38/ 47
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan tampil data produk yang akan dibeli, tambah data produk yang akan dibeli, ubah data produk yang akan dibeli dan hapus data produk yang akan dibeli.
3. Aktor memilih untuk melakukan tampil data produk yang akan dibeli.
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan tambah data produk yang akan dibeli
 - A-2 Aktor memilih untuk melakukan ubah data produk yang akan dibeli
 - A-3 Aktor memilih untuk melakukan hapus data produk yang akan dibeli
4. Sistem menampilkan data produk yang akan dibeli
5. Use Case selesai

5. Alternative Flow

- A-1 Aktor memilih untuk melakukan tambah data produk yang akan dibeli
 1. Aktor menambahkan data produk yang akan dibeli
 2. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data produk yang akan dibeli yang telah ditambahkan
 3. Sistem mengecek data produk yang akan dibeli yang telah ditambahkan
 4. Sistem menyimpan data produk yang akan dibeli ke database
 5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 4
- A-2 Aktor memilih untuk melakukan ubah data produk yang akan dibeli

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – VSMS	39/ 47
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1. Sistem menampilkan data produk yang akan dibeli yang telah dipilih
 2. Aktor mengubah data produk yang akan dibeli yang telah ditampilkan
 3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data produk yang akan dibeli yang telah diubah
 4. Sistem menyimpan data produk yang akan dibeli yang telah diubah ke database
 5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 4
- A-3 Aktor memilih untuk melakukan hapus data produk yang akan dibeli
1. Sistem menampilkan data produk yang akan dibeli yang telah dipilih
 2. Aktor menghapus data produk yang akan dibeli yang telah ditampilkan
 3. Aktor meminta sistem untuk menghapus data produk yang akan dibeli yang telah dihapus
 4. Sistem menghapus data produk yang akan dibeli dari database
 5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 4

6. Error Flow

-

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan
2. Aktor telah memasuki system
3. Sistem berjalan dengan benar

8. PostConditions

1. Data produk yang telah dibeli di database telah tertampil

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – VSMS	40/ 47
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

4.1.12 Use case Spesification : Menampilkan Data Member

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk menampilkan data member dari sistem yang digunakan. Aktor dapat ubah data *profil* member, tampil *history* transaksi, kirim testimonial dan konfirmasi pembayaran.

2. Primary Actor

1. Member

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melihat data member.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan ubah *profil* member, tampil *history* transaksi, kirim testimonial dan konfirmasi pembayaran.
3. Aktor memilih untuk melakukan ubah *profil* member.
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan tampil *history* transaksi
 - A-2 Aktor memilih untuk melakukan kirim testimonial
 - A-3 Aktor memilih untuk melakukan konfirmasi pembayaran
4. Sistem menampilkan data *profil* member yang akan diubah
5. Aktor mengubah data *profil* member yang telah ditampilkan
6. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data *profil* member yang telah diubah

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – VSMS	41/47
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

7. Sistem menyimpan data *profil* member yang telah diubah ke database

8. Use Case selesai

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan tampil *history* transaksi

1. Sistem menampilkan data produk yang akan dibeli
2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

A-2 Aktor memilih untuk melakukan kirim testimonial

1. Aktor memasukkan data *testimonial* sebagai berikut: nama, email dan pesan
2. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data *testimonial* yang telah dimasukkan
3. Sistem mengecek data *testimonial* yang telah dimasukkan

E-1 Data *testimonial* yang dimasukkan aktor kosong

4. Sistem menyimpan data *testimonial* ke database
5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

A-3 Aktor memilih untuk melakukan konfirmasi pembayaran

1. Aktor memasukkan data konfirmasi pembayaran sebagai berikut: nama lengkap, email, nomor telepon, jumlah pembayaran, tanggal pembayaran, no rekening, nama rekening, bank dan metode pembayaran
2. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data pembayaran yang telah dimasukkan

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – VSMS	42/ 47
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

3. Sistem mengecek data pembayaran yang telah dimasukkan

E-2 Data pembayaran yang dimasukkan aktor kosong

4. Sistem menyimpan data pembayaran ke database

5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

6. Error Flow

E-1 Data *testimonial* yang dimasukkan aktor kosong

a. Aktor harus memasukkan data *testimonial* lagi

b. Kembali ke Alternative Flow 2 Langkah ke 1

E-2 Data pembayaran yang dimasukkan aktor kosong

a. Aktor harus memasukkan data pembayaran lagi

b. Kembali ke Alternative Flow 3 Langkah ke 1

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan

2. Aktor telah memasuki system

3. Sistem berjalan dengan benar

8. PostConditions

1. Data *testimonial* di database telah tertampil

2. Data *profil* member didatabase telah tertampil

3. Data pembayaran berhasil terkirim

4.1.13 Use case Spesification : Mengirim Detail Pesanan

1 Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengirim data detail pesanan dari sistem yang digunakan.

Aktor dapat melakukan kirim detail pesanan.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – VSMS	43/ 47
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2 Primary Actor

1. Member

3 Supporting Actor

none

4 Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan kirim detail pesanan.
2. Sistem memberikan pilihan untuk kirim detail pesanan.
3. Aktor memasukkan data detail pesanan sebagai berikut: nama, email, alamat, kota, provinsi, kodepos, bank, metode pembayaran, paket kirim dan pesan
4. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data detail pesanan yang telah dimasukkan
5. Sistem mengecek data detail pesanan yang telah dimasukkan
E-1 Data detail pesanan yang dimasukkan aktor kosong
6. Sistem menyimpan data detail pesanan ke database
7. Use Case selesai

5 Alternative Flow

-

6 Error Flow

E-1 Data detail pesanan yang dimasukkan aktor kosong

1. Aktor harus memasukkan data detail pesanan lagi
2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 3

7 PreConditions

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – VSMS	44/ 47
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1. Use Case Login telah dilakukan
2. Aktor telah memasuki system
3. Sistem berjalan dengan benar

8 PostConditions

Data detail pesanan berhasil terkirim

4.1.14 Use Case Spesification : Mendaftar Member

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mendaftarkan member dari sistem yang digunakan. Aktor dapat melakukan daftar member atau registrasi member.

2. Primary Actor

1. Member

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan daftar member.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan daftar member.
3. Aktor memilih untuk melakukan daftar member.
4. Sistem menampilkan form daftar member.
5. Aktor memasukkan data member sebagai berikut:
username, password, nama, email, alamat, telpon, propinsi, kota, kodepos dan tanggal lahir.
E-1 Data member yang dimasukkan aktor salah
6. Use Case selesai

5. Alternative Flow

-

6. Error Flow

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – VSMS	45/ 47
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

E-1 Data member yang diinputkan aktor salah

a. Aktor harus memasukkan data member lagi

b. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 5

7. PreConditions

1. Aktor telah memasuki system
2. Sistem berjalan dengan benar

8. PostConditions

1. Data member di database telah tertampil

4.1.15 Use Case Spesification : Mendaftar Toko

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mendaftarkan toko dari sistem yang digunakan. Aktor dapat melakukan daftar toko atau registrasi toko.

2. Primary Actor

1. Pengelola Toko

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan daftar toko.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan daftar toko.
3. Aktor memilih untuk melakukan daftar toko.
4. Sistem menampilkan form daftar toko
5. Aktor memasukkan data toko sebagai berikut:
username, password, nama_toko, nama_pengguna, info_pengguna, logo_toko, kota, alamat_toko, telpon, latitude, longitude, deskripsi_toko dan rekening.

E-1 Data toko yang dimasukkan aktor salah

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – VSMS	46/ 47
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

6. Use Case selesai

5. Alternative Flow

-

6. Error Flow

E-1 Data toko yang diinputkan aktor salah

- Aktor harus memasukkan data toko lagi
- Kembali ke Basic Flow Langkah ke 5

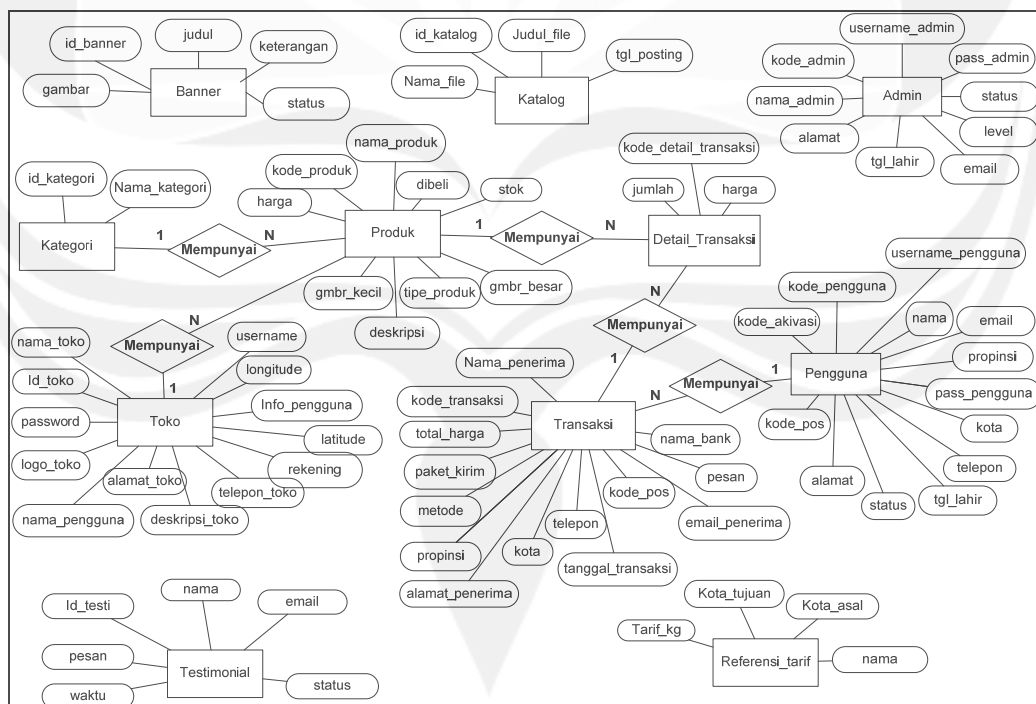
7. PreConditions

- Aktor telah memasuki system
- Sistem berjalan dengan benar

8. PostConditions

- Data toko di database telah tertampil

5 Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 5.1 ERD (Entity Relationship Diagram)

DPPL

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

VSMS

(Virtual Shoes Market System)

Untuk :


Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

Jenny Cicilia / 09075953

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Produk Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>DPPL-VSMS</i>		1/80
	Fakultas Produk Industri	Revisi		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperik sa oleh								
Disetuj ui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	4
1. Pendahuluan.....	9
1.1 Tujuan.....	9
1.2 Ruang Lingkup.....	9
1.3 Definisi dan Akronim.....	9
Server.....	10
1.4 Referensi.....	10
2. Perancangan Sistem (System Design).....	11
2.1 Perancangan Arsitektur (Architectural Design).....	11
2.2 Perancangan Rinci (Detail Design).....	12
2.2.1 Sequence Diagram.....	12
2.2.1.1.1.Login.....	12
2.2.1.1.2.Change Password.....	12
2.2.1.2. Pengelolaan Data Kategori.....	13
2.2.1.2.1.Tambah Data Kategori.....	13
2.2.1.2.2.Edit Data Kategori.....	13
2.2.1.2.3.Hapus Data Kategori.....	14
2.2.1.2.4.Tampil Data Kategori.....	14
2.2.1.3. Pengelolaan Data Katalog.....	15
2.2.1.3.1.Tambah Data Katalog.....	15
2.2.1.3.2.Edit Data Katalog.....	15
2.2.1.3.3.Hapus Data Katalog.....	16
2.2.1.3.4.Tampil Data Katalog.....	16
2.2.1.4. Pengelolaan Data Produk.....	17
2.2.1.4.1.Tambah Data Produk.....	17
2.2.1.4.2.Edit Data Produk.....	17
2.2.1.4.3.Hapus Data Produk.....	18
2.2.1.4.4.Tampil Data Produk.....	18
2.2.1.5. Pengelolaan Data Banner.....	19
2.2.1.5.1.Tambah Data Banner.....	19
2.2.1.5.1.Edit Data Banner.....	19
2.2.1.5.2.Tampil Data Banner.....	20
2.2.1.5.3.Hapus Data Banner.....	20
2.2.1.6. Daftar Member.....	21
2.2.1.6.1.Tambah Data Member.....	21
2.2.1.7. Pengelolaan Data Member.....	21
2.2.1.7.1.Edit Data Member.....	21
2.2.1.7.2.Hapus Data Member.....	22
2.2.1.7.3.Tampil Data Member.....	22
2.2.1.8. Daftar Toko.....	23
2.2.1.8.1.Tambah Data Toko.....	23
2.2.1.9. Pengelolaan Data Toko.....	23
2.2.1.9.1.Edit Data Toko.....	23
2.2.1.9.2.Hapus Data Toko.....	24
2.2.1.9.3.Tampil Data Toko.....	24
2.2.1.10. Pengelolaan Data Admin.....	25
2.2.1.10.1.Edit Data Admin.....	25
2.2.1.10.2.Hapus Data Admin.....	25
2.2.1.10.3.Tampil Data Admin.....	26
2.2.1.11. Pengelolaan Data Testimonial.....	26
2.2.1.11.1.Edit Data Testimonial.....	26

2.2.1.11.2.	Hapus Data Testimonial.....	27
2.2.1.11.3.	Tampil Data Testimonial.....	27
2.2.1.12.	Transaksi Pembelian.....	28
2.2.1.12.1.	Tambah data Transaksi Pembelian.....	28
2.2.1.12.2.	Edit Data Transaksi Pembelian.....	28
2.2.1.12.3.	Hapus Data Transaksi Pembelian.....	29
2.2.1.12.4.	Tampil Data Transaksi Pembelian.....	29
2.2.1.13.	Tampil <i>History</i> Transaksi.....	30
2.2.1.13.1.	Tampil <i>History</i> Transaksi.....	30
2.2.1.14.	Tampil Data Member.....	30
2.2.1.14.1.	Edit Data Profil Member.....	30
2.2.1.14.2.	Konfirmasi Pembayaran.....	31
2.2.1.14.3.	Tampil <i>History</i> Transaksi.....	32
2.2.1.14.4.	Kirim Testimonial.....	32
2.2.1.15.	Kirim <i>Detail</i> Pesanan.....	33
2.2.1.15.1.	Kirim <i>Detail</i> Pesanan.....	33
2.2.2	Diagram Kelas (Class Diagram).....	34
2.2.3	Deskripsi kelas.....	35
2.2.3.1	Specific Design Class LoginUI.....	35
2.2.3.2	Specific Design Class UbahPasswordUI.....	35
2.2.3.3	Specific Design Class Bg_aktivasi.....	35
2.2.3.4	Specific Design Class Bg_cara_belanja.....	35
2.2.3.5	Specific Design Class Bg_detail_testi.....	36
2.2.3.6	Specific Design Class Bg_hasil_selesai_belanja.....	36
2.2.3.7	Specific Design Bg_hasil_testimonial.....	36
2.2.3.8	Specific Design Class Bg_testimonial.....	36
2.2.3.9	Specific Design Class Cari_produk.....	37
2.2.3.10	Specific Design Class Checkout.....	37
2.2.3.11	Specific Design Class Daftar_member.....	37
2.2.3.12	Specific Design Class Detail_produk.....	37
2.2.3.13	Specific Design Class Hasil_konfirmasi.....	38
2.2.3.14	Specific Design Class Home.....	38
2.2.3.15	Specific Design Class Konfirmasi.....	38
2.2.3.16	Specific Design Class Member_home.....	38
2.2.3.17	Specific Design Class Member_login.....	39
2.2.3.18	Specific Design Class Produk.....	39
2.2.3.19	Specific Design Class Set_profil.....	39
2.2.3.20	Specific Design Class Toko_home.....	39
2.2.3.21	Specific Design Class Bg_edit_katalog.....	40
2.2.3.22	Specific Design Class Bg_home.....	40
2.2.3.23	Specific Design Class Bg_lihat_katalog.....	40
2.2.3.24	Specific Design Class Bg_edit_kategori_produk..	40
2.2.3.25	Specific Design Class Bg_edit_produk.....	41
2.2.3.26	Specific Design Class Bg_edit_katalog.....	41
2.2.3.27	Specific Design Class Bg_lihat_kategori_produk..	42
2.2.3.28	Specific Design Class Bg_lihat_produk.....	42
2.2.3.29	Specific Design Class Bg_set_akun.....	42
2.2.3.30	Specific Design Class Bg_tambah_katalog.....	43
2.2.3.31	Specific Design Class Bg_tambah_kategori_produk	43
2.2.3.32	Specific Design Class Bg_tambah_produk.....	44
2.2.3.33	Specific Design Class Sign_up.....	44
2.2.3.34	Specific Design Class Tampil_map.....	44
2.2.3.35	Specific Design Class Bg_edit_banner.....	45
2.2.3.36	Specific Design Class Bg_edit_member.....	45
2.2.3.37	Specific Design Class Bg_edit_testi.....	45
2.2.3.38	Specific Design Class Bg_lihat_semua_member....	46

2.2.3.39	Specific Design Class Bg_lihat_semua_toko.....	46
2.2.3.40	Specific Design Class Bg_lihat_testimonial.....	47
2.2.3.41	Specific Design Class Bg_tambah_admin.....	47
2.2.3.42	Specific Design Class Bg_set_akun.....	47
2.2.3.43	Specific Design Class AdminControl.....	48
2.2.3.44	Specific Design Class TokoControl.....	50
2.2.3.45	Specific Design Class Pengguna Control.....	52
2.2.3.46	Specific Design Class Checkout Control.....	53
2.2.3.47	Specific Design Class Testimonial Control.....	53
2.2.3.48	Specific Design Class AdminModel.....	53
2.2.3.49	Specific Design Class TokoModel.....	54
2.2.3.50	Specific Design Class ProdukModel.....	56
2.2.3.51	Specific Design Class MemberModel.....	57
2.2.3.52	Specific Design Class TransaksiModel.....	58
3.	Perancangan Data.....	58
3.1	Dekomposisi Data.....	58
3.1.1	Deskripsi Entitas Data TBL_ADMIN.....	58
3.1.2	Deskripsi Entitas Data TBL_BANNER.....	59
3.1.3	Deskripsi Entitas Data TBL_KATALOG.....	59
3.1.4	Deskripsi Entitas Data TBL_KATEGORI.....	59
3.1.5	Deskripsi Entitas Data TBL_PENGGUNA.....	59
3.1.6	Deskripsi Entitas Data TBL_PRODUK.....	60
3.1.7	Deskripsi Entitas Data TBL_TOKO.....	60
3.1.8	Deskripsi Entitas Data TESTIMONIAL.....	61
3.1.9	Deskripsi Entitas Data TBL_REFERENSI_TARIF.....	61
3.1.10	Deskripsi Entitas Data TBL_TRANSAKSI.....	61
3.1.11	Deskripsi Entitas Data TBL_DETAIL_TRANSAKSI.....	62
3.2	Physical Data Model.....	62
4.	Deskripsi Perancangan Antarmuka.....	63
4.1	Antarmuka Halaman Login Admin.....	63
4.2	Antarmuka Halaman Utama Toko.....	64
4.3	Antarmuka Pengelolaan Data Kategori.....	65
4.4	Antarmuka Pengelolaan Katalog.....	66
4.5	Antarmuka Login Member.....	68
4.6	Antarmuka Pengelolaan Produk.....	69
4.7	Antarmuka Pengelolaan Member.....	70
4.8	Antarmuka Pengelolaan Toko.....	72
4.9	Antarmuka Registrasi Toko.....	73
4.10	Antarmuka Pengelolaan Admin.....	74
4.11	Antarmuka Website home.....	75
4.12	Antarmuka Transaksi Pembelian.....	76
4.13	Antarmuka Checkout.....	77
4.14	Antarmuka Produk.....	78
4.15	Antarmuka Halaman testimonial.....	79
4.16	Antarmuka Cara belanja.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Rancangan Arsitektur VSMS.....	11
Gambar 2.2 Sequence Diagram : Login.....	12
Gambar 2.3 Sequence Diagram : Change Password.....	12
Gambar 2.4 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Kategori - Tambah Data Kategori.....	13
Gambar 2.5 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Kategori - Edit Data Kategori.....	13
Gambar 2.6 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Kategori - Hapus Data Kategori.....	14
Gambar 2.7 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Kategori - Tampil Kategori.....	14
Gambar 2.8 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Katalog - Tambah Data Katalog.....	15
Gambar 2.9 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Katalog - Edit Data Katalog.....	15
Gambar 2.10 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Katalog - Hapus Data Katalog.....	16
Gambar 2.11 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Katalog - Tampil Data Katalog.....	16
Gambar 2.12 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Produk - Tambah Data Produk.....	17
Gambar 2.13 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Produk - Edit Data Produk.....	17
Gambar 2.14 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Produk - Hapus Data Produk.....	18
Gambar 2.15 Sequence Diagram : Pengelolaan Produk - Tampil Data Produk.....	18
Gambar 2.16 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Banner - Tambah Data Banner.....	19
Gambar 2.17 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Banner - Edit Data Banner.....	19
Gambar 2.18 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Banner - Tampil Data Banner.....	20
Gambar 2.19 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Banner - Hapus Data Banner.....	20
Gambar 2.20 Sequence Diagram : Daftar Member - Tambah Data Member	21
Gambar 2.21 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Member - Edit Data Member.....	21
Gambar 2.22 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Member - Hapus Data Member.....	22
Gambar 2.23 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Member - Tampil Data Member.....	22
Gambar 2.24 Sequence Diagram : Daftar Toko - Tambah Data Toko..	23
Gambar 2.25 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Toko - Edit Data Toko.....	23
Gambar 2.26 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Toko - Hapus Data Toko.....	24
Gambar 2.27 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Toko - Tampil Data Toko.....	24
Gambar 2.28 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Admin - Edit Data Admin.....	25
Gambar 2.29 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Admin - Hapus Data Admin.....	25

Gambar 2.30 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Admin- Tampil Data Admin.....	26
Gambar 2.31 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Testimonial- Edit Data Testimonial.....	26
Gambar 2.32 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Testimonial- Hapus Data Testimonial.....	27
Gambar 2.33 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Testimonial- Tampil Data Testimonial.....	27
Gambar 2.34 Sequence Diagram : Transaksi Pembelian- Tambah Data transaksi pembelian.....	28
Gambar 2.35 Sequence Diagram : Transaksi Pembelian- Edit Data transaksi pembelian.....	28
Gambar 2.36 Sequence Diagram : Transaksi Pembelian- Hapus Data Transaksi Pembelian.....	29
Gambar 2.37 Sequence Diagram : Transaksi Pembelian- Tampil Data Transaksi Pembelian.....	29
Gambar 2.38 Sequence Diagram : Tampil <i>History</i> Transaksi-Tampil <i>History</i> Transaksi.....	30
Gambar 2.39 Sequence Diagram : Tampil Data Member - Edit Data Profil Member.....	30
Gambar 2.40 Sequence Diagram : Tampil Data Member - Konfirmasi Pembayaran.....	31
Gambar 2.41 Sequence Diagram : Tampil Data Member - Tampil <i>History</i> Transaksi.....	32
Gambar 2.42 Sequence Diagram : Tampil Data Member - Kirim Testimonial.....	32
Gambar 2.43 Sequence Diagram : Kirim Detail Pesanan - Kirim Detail Pesanan.....	33
Gambar 2.44 Class Diagram.....	34
Gambar 3.1 Physical Data Model.....	62
Gambar 4.1 Rancangan Antarmuka Login Admin.....	63
Gambar 4.2 Rancangan Antarmuka Halaman Utama Toko.....	64
Gambar 4.3 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Data Kategori.....	65
Gambar 4.4 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Data Katalog.....	66
Gambar 4.5 Rancangan Antarmuka Login Member.....	68
Gambar 4.6 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Data Produk.....	69
Gambar 4.7 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Data Member.....	70
Gambar 4.8 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Data Toko.....	72
Gambar 4.9 Rancangan Antarmuka Registrasi Toko.....	73
Gambar 4.10 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Data Admin.....	74
Gambar 4.11 Rancangan Antarmuka website.....	75
Gambar 4.12 Rancangan Antarmuka transaksi pembelian.....	76
Gambar 4.13 Rancangan Antarmuka checkout.....	77
Gambar 4.14 Rancangan Antarmuka produk.....	78
Gambar 4.15 Rancangan Antarmuka testimonial.....	79
Gambar 4.16 Rancangan Antarmuka cara belanja.....	80

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) bertujuan untuk mendefinisikan perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dokumen DPPL tersebut digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan untuk implementasi pada tahap selanjutnya.

1.2 Ruang Lingkup

Perangkat Lunak VSMS dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Menangani pengelolaan kategori produk.
2. Menangani pengelolaan katalog produk.
3. Menangani pengelolaan produk.
4. Menangani pengelolaan member.
5. Menangani pengelolaan admin.
6. Menangani pengelolaan toko.
7. Menangani pengelolaan *banner*.
8. Menangani transaksi pembelian.

1.3 Definisi dan Akronim

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak disebut juga Software Design Description (SDD) merupakan deskripsi dari perancangan produk/perangkat lunak yang akan dikembangkan.
VSMS	Perangkat lunak <i>Shoes Market System</i>
Internet	Internet merupakan istilah umum yang

	dipakai untuk menunjuk <i>Network</i> global yang terdiri dari komputer dan layanan servis dengan sekitar 30 sampai 50 juta pemakai komputer dan puluhan layanan informasi termasuk e-mail, FTP, dan World Wide Web.
Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.

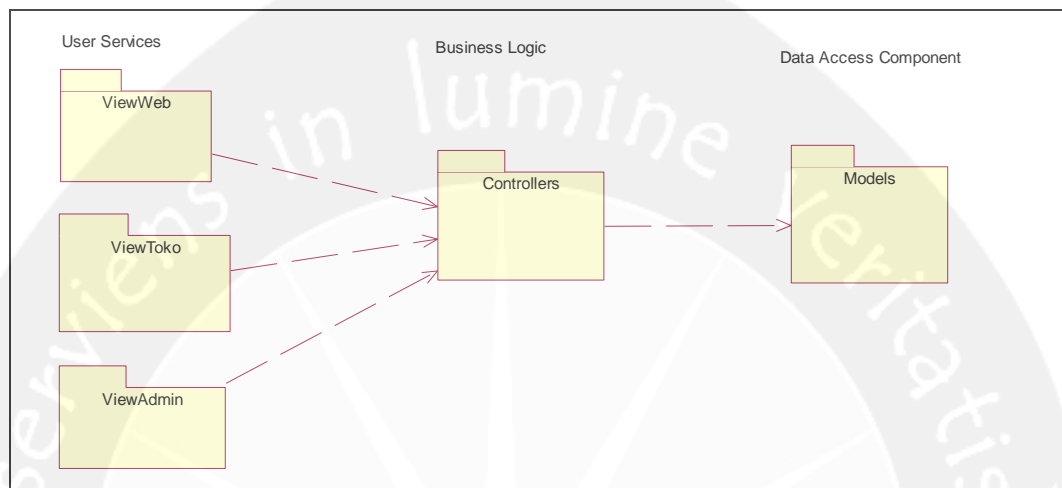
1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Putri, Christhine, *Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak SIYNES (Sistem Informasi Jaya Airlines)*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2010.
2. Cicilia, Jenny, *Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak SPP (Sistem Penjualan Perabot)*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2012.
3. Cicilia, Jenny, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak NJMS (Nissan Joja Marketing System)*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2012.

2. Perancangan Sistem (System Design)

2.1 Perancangan Arsitektur (Architectural Design)

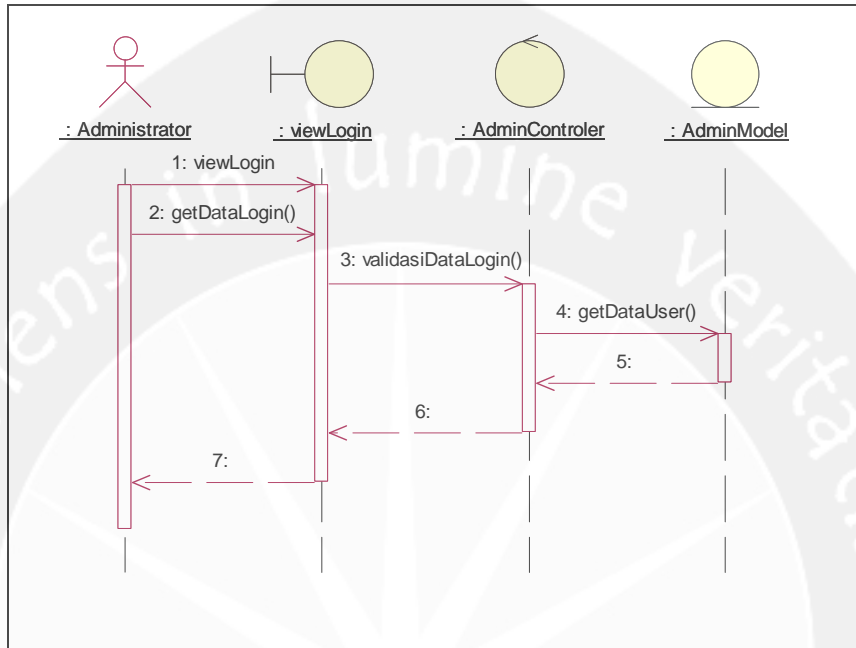


Gambar 2.1 Rancangan Arsitektur VSMS

2.2 Perancangan Rinci (Detail Design)

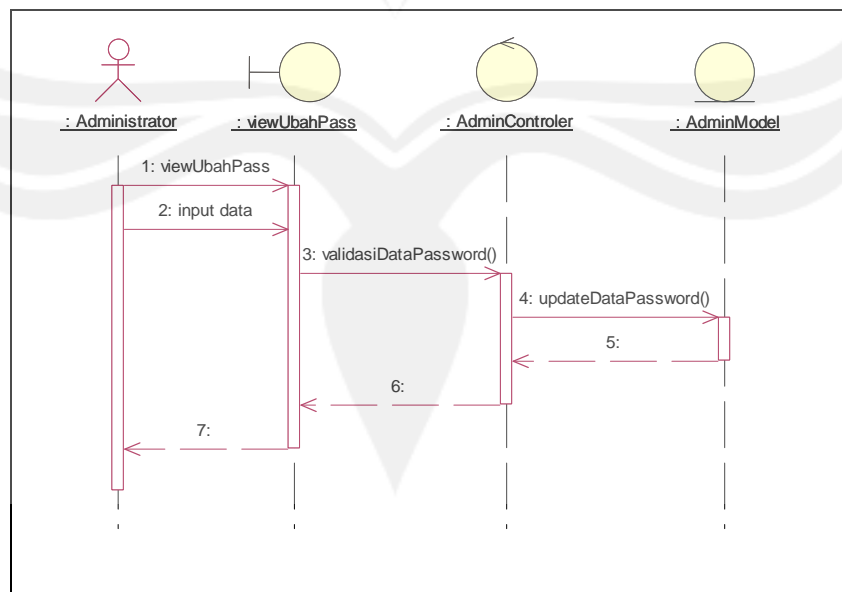
2.2.1 Sequence Diagram

2.2.1.1.1. Login



Gambar 2.2 Sequence Diagram : Login

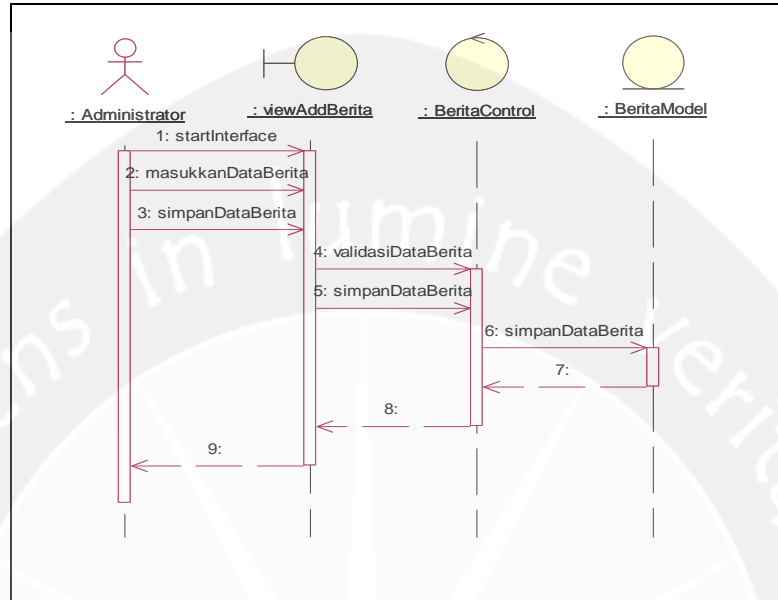
2.2.1.1.2. Change Password



Gambar 2.3 Sequence Diagram : Change Password

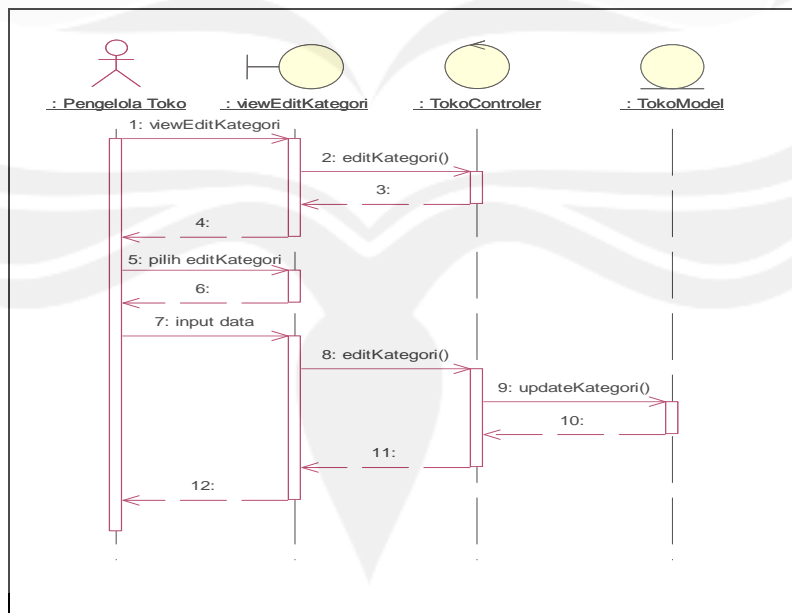
2.2.1.2. Pengelolaan Data Kategori

2.2.1.2.1. Tambah Data Kategori



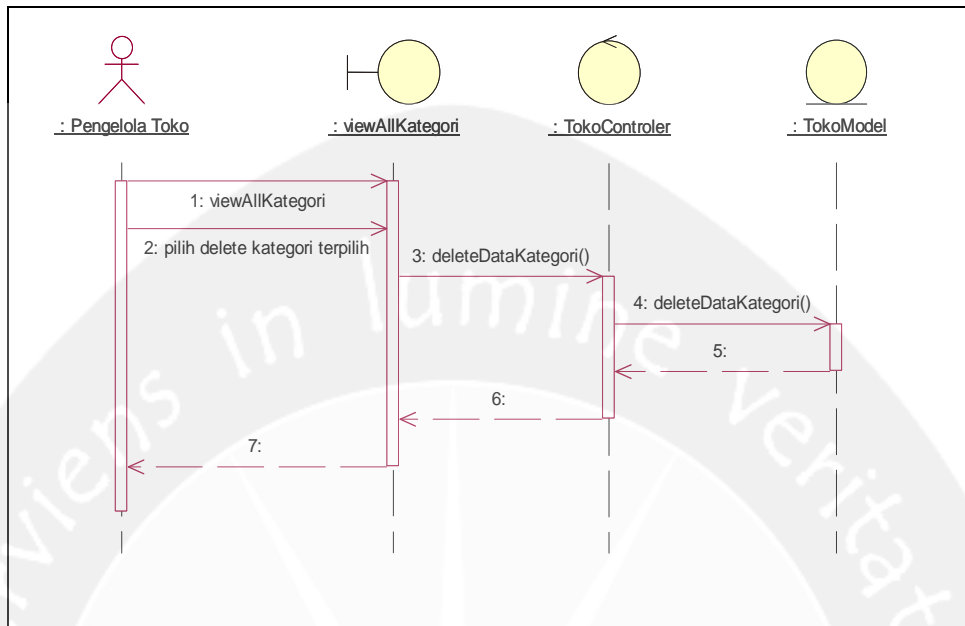
Gambar 2.4 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Kategori - Tambah Data Kategori

2.2.1.2.2. Edit Data Kategori



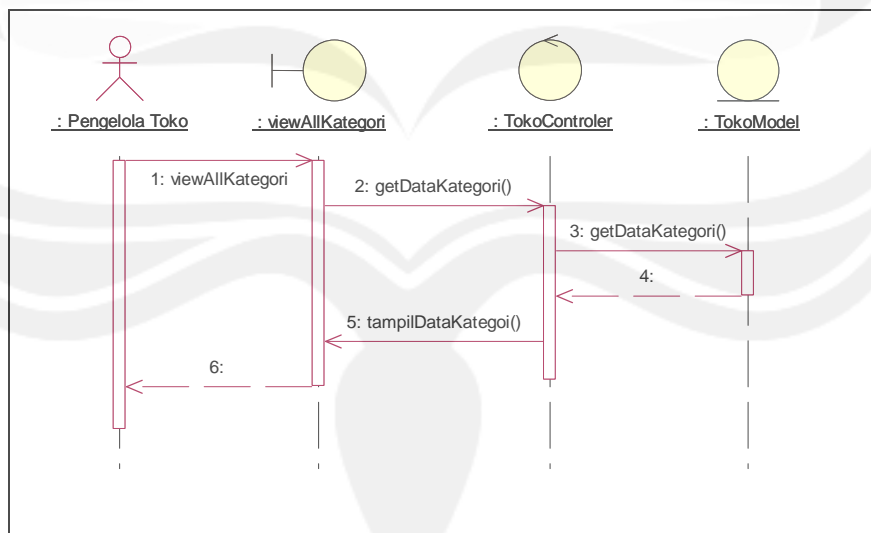
Gambar 2.5 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Kategori - Edit Data Kategori

2.2.1.2.3. Hapus Data Kategori



Gambar 2.6 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Kategori - Hapus Data Kategori

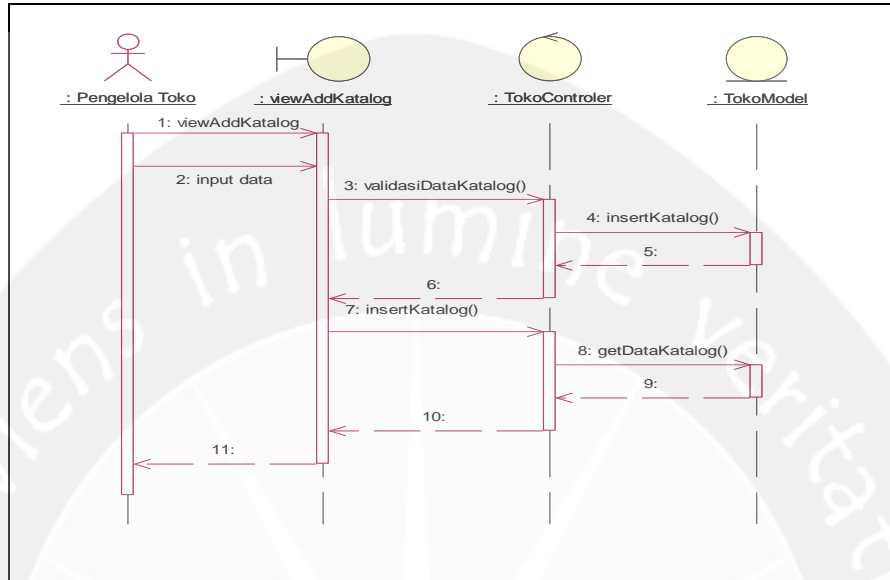
2.2.1.2.4. Tampil Data Kategori



Gambar 2.7 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Kategori - Tampil Kategori

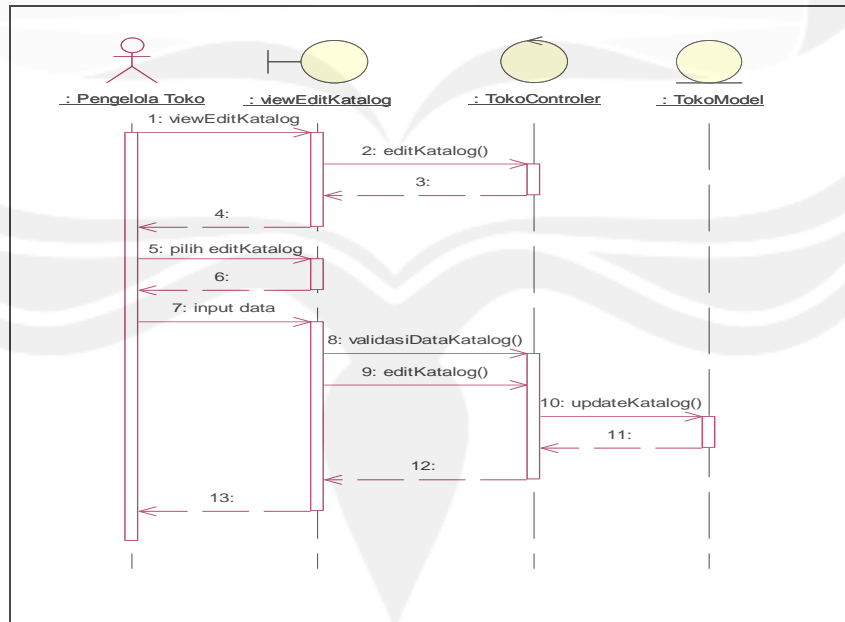
2.2.1.3. Pengelolaan Data Katalog

2.2.1.3.1. Tambah Data Katalog



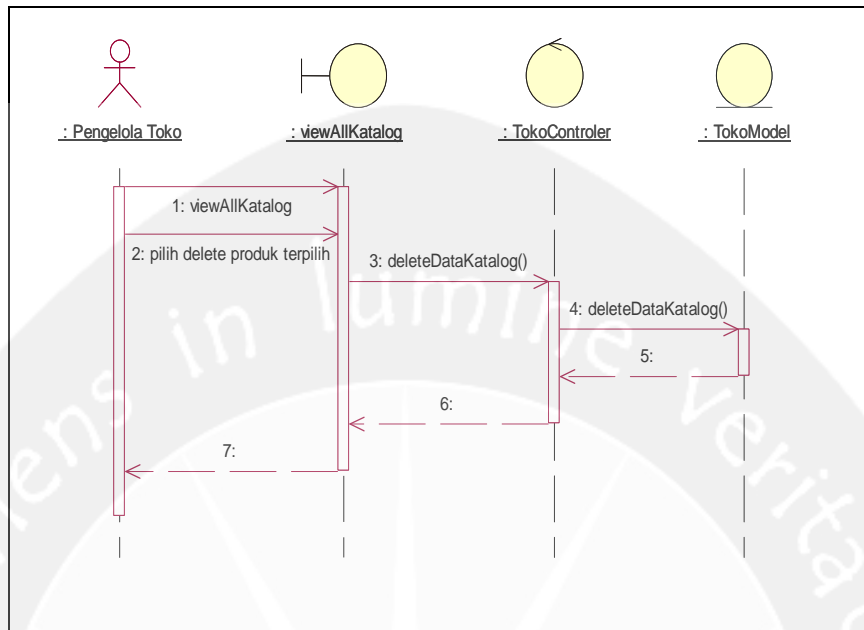
Gambar 2.8 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Katalog - Tambah Data Katalog

2.2.1.3.2. Edit Data Katalog



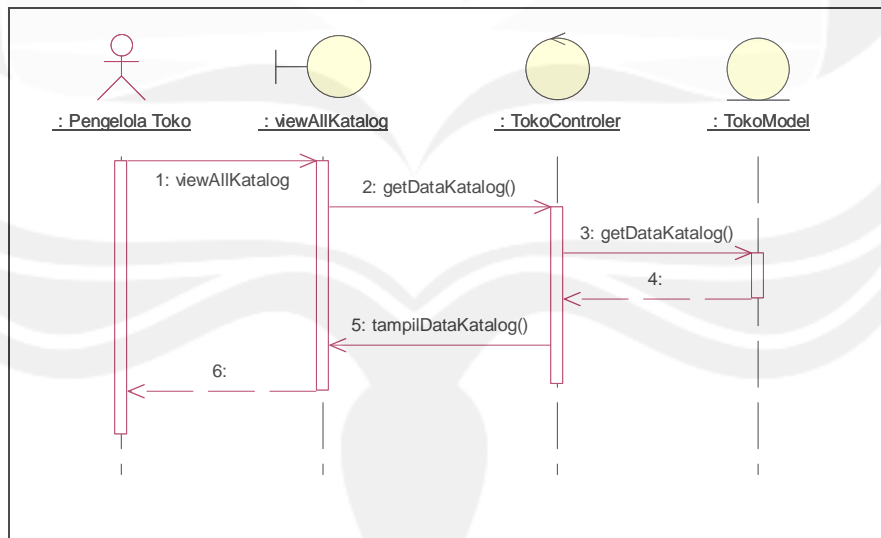
Gambar 2.9 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Katalog - Edit Data Katalog

2.2.1.3.3. Hapus Data Katalog



Gambar 2.10 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Katalog - Hapus Data Katalog

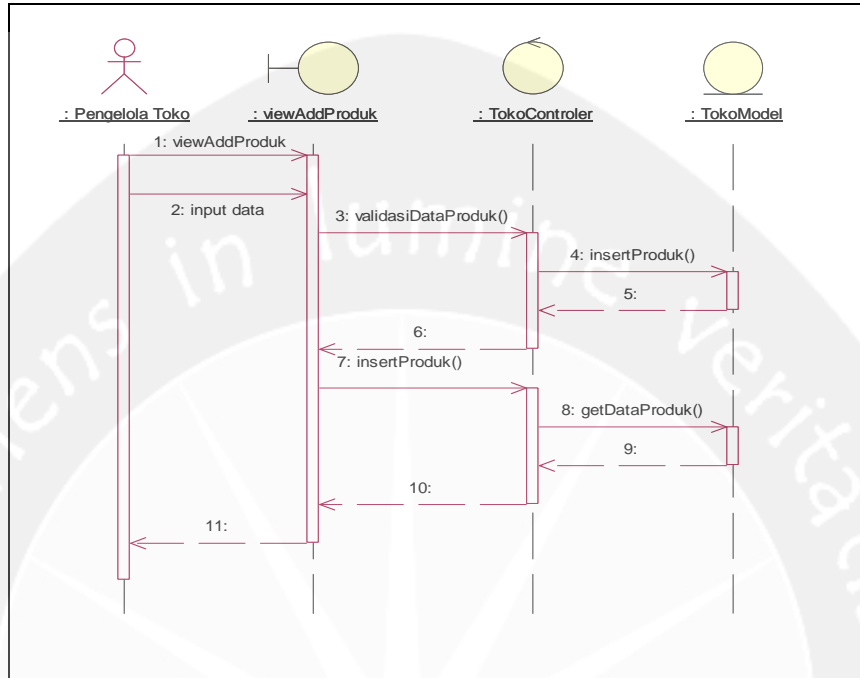
2.2.1.3.4. Tampil Data Katalog



Gambar 2.11 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Katalog - Tampil Data Katalog

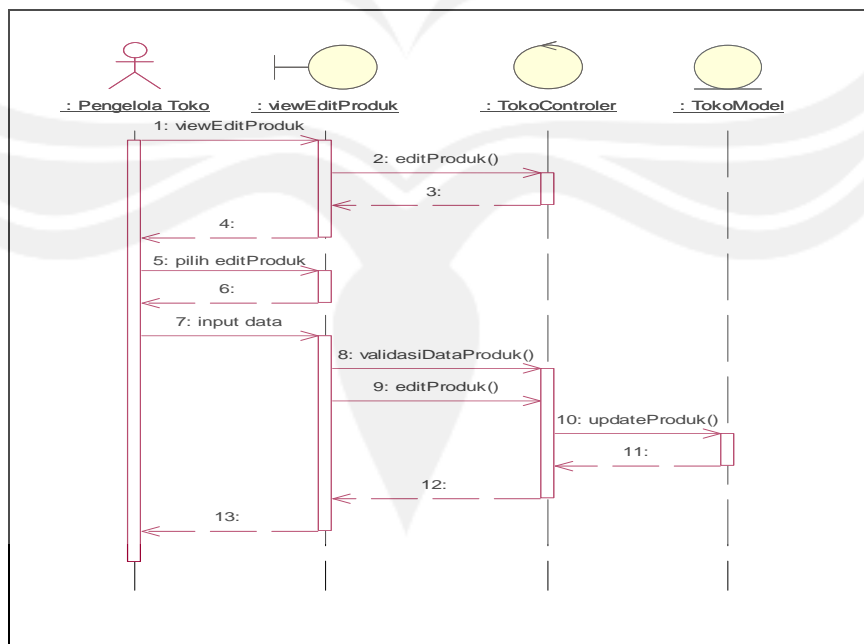
2.2.1.4. Pengelolaan Data Produk

2.2.1.4.1. Tambah Data Produk



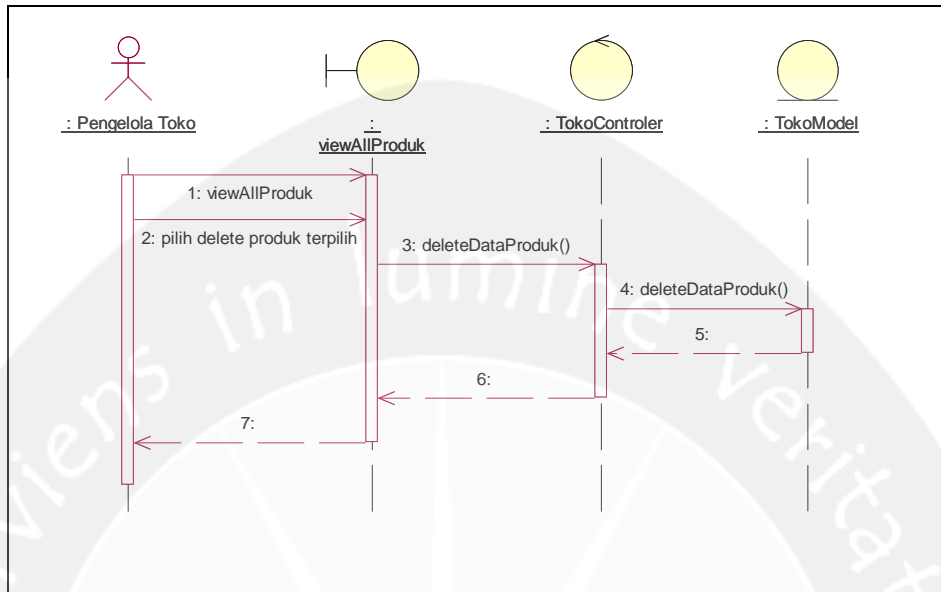
Gambar 2.12 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Produk – Tambah Data Produk

2.2.1.4.2. Edit Data Produk



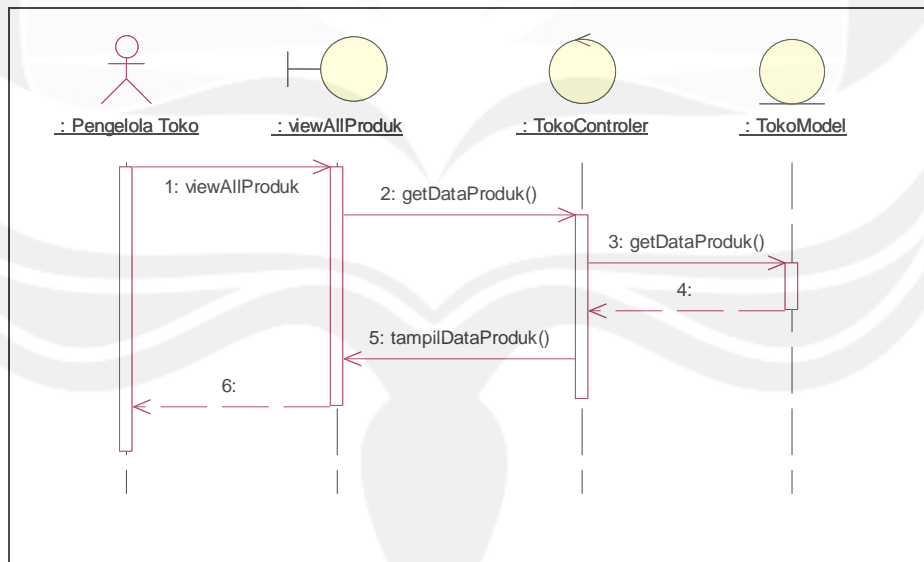
Gambar 2.13 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Produk – Edit Data Produk

2.2.1.4.3. Hapus Data Produk



Gambar 2.14 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Produk – Hapus Data Produk

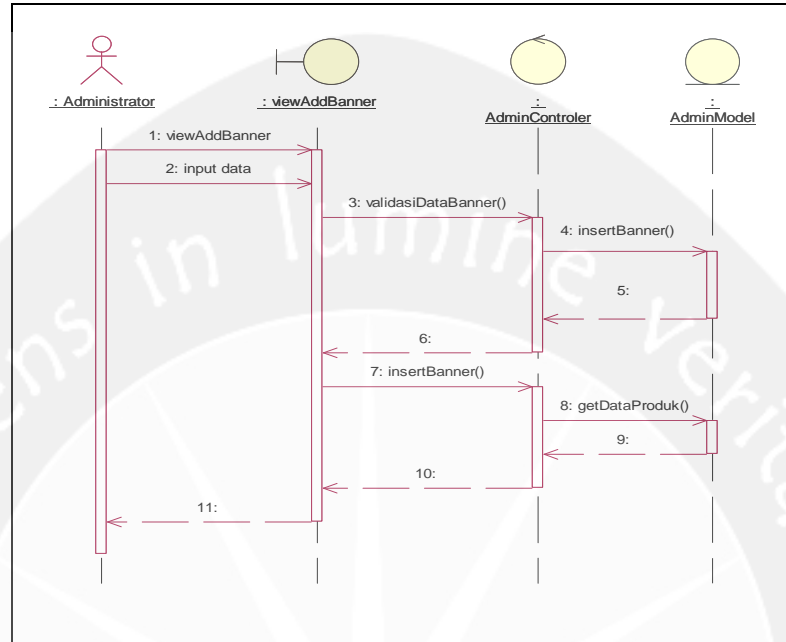
2.2.1.4.4. Tampil Data Produk



Gambar 2.15 Sequence Diagram : Pengelolaan Produk – Tampil Data Produk

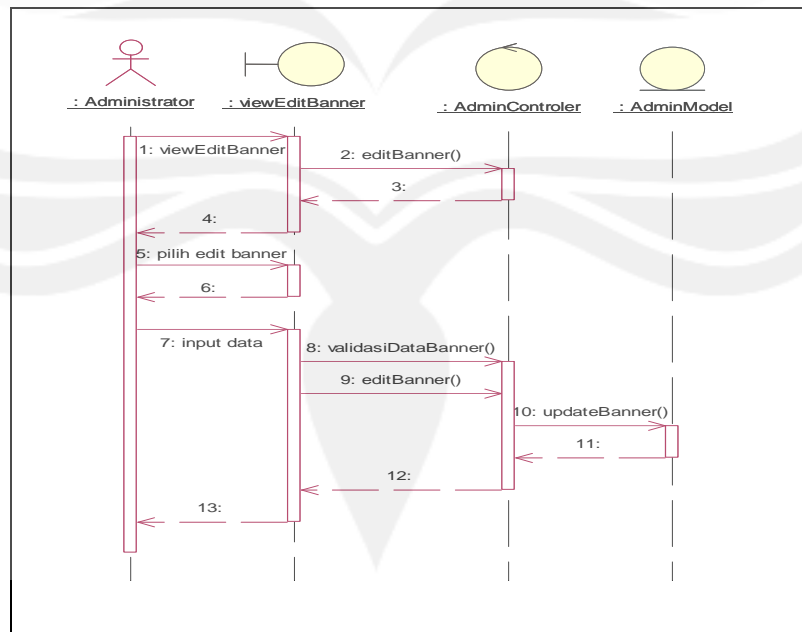
2.2.1.5. Pengelolaan Data Banner

2.2.1.5.1. Tambah Data Banner



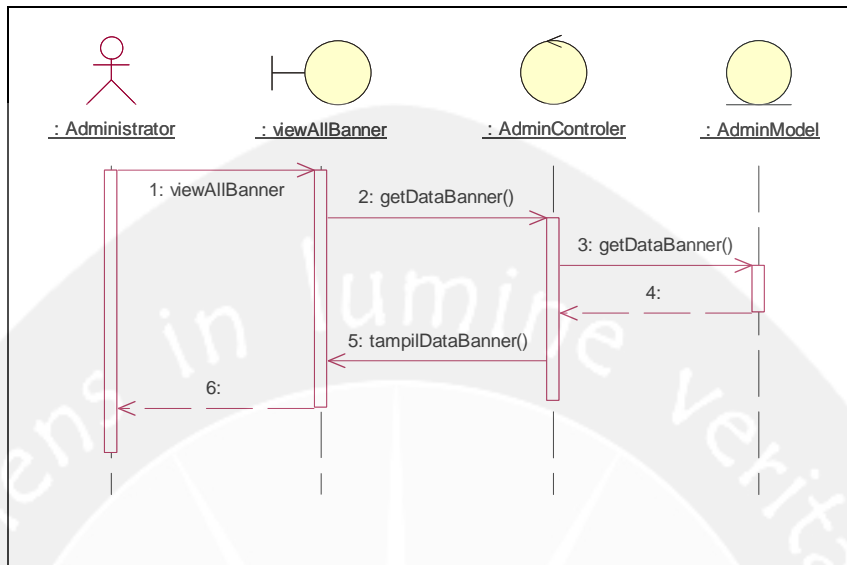
Gambar 2.16 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Banner – Tambah Data Banner

2.2.1.5.1. Edit Data Banner



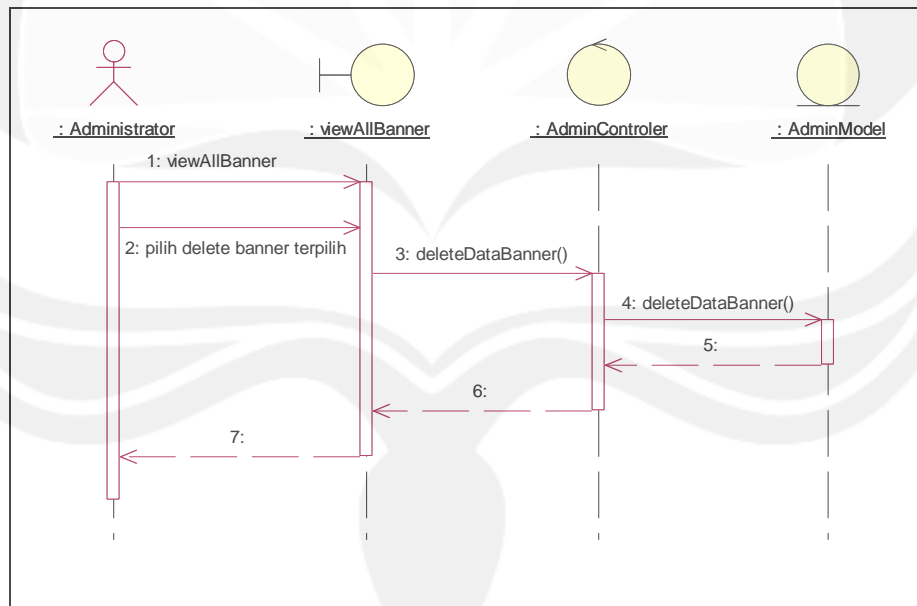
Gambar 2.17 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Banner – Edit Data Banner

2.2.1.5.2. Tampil Data Banner



Gambar 2.18 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Banner - Tampil Data Banner

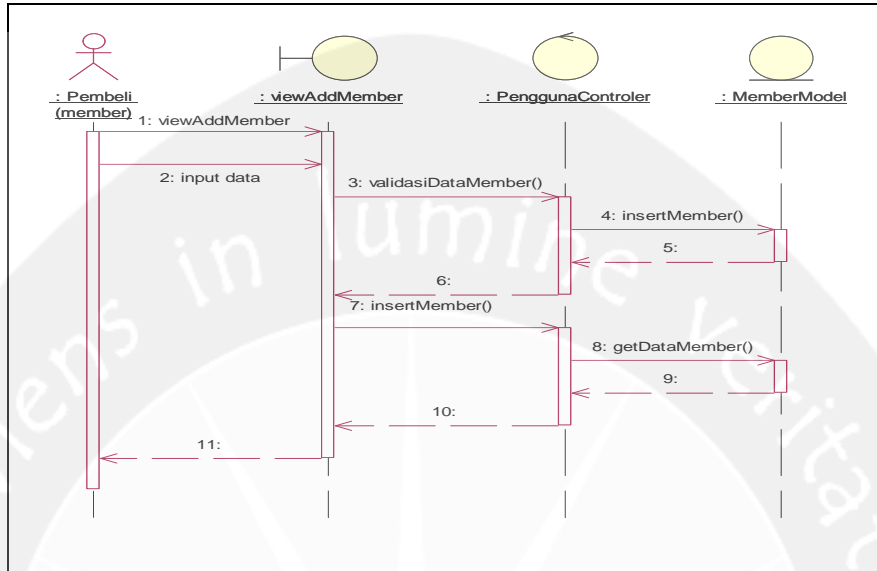
2.2.1.5.3. Hapus Data Banner



Gambar 2.19 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Banner - Hapus Data Banner

2.2.1.6. Daftar Member

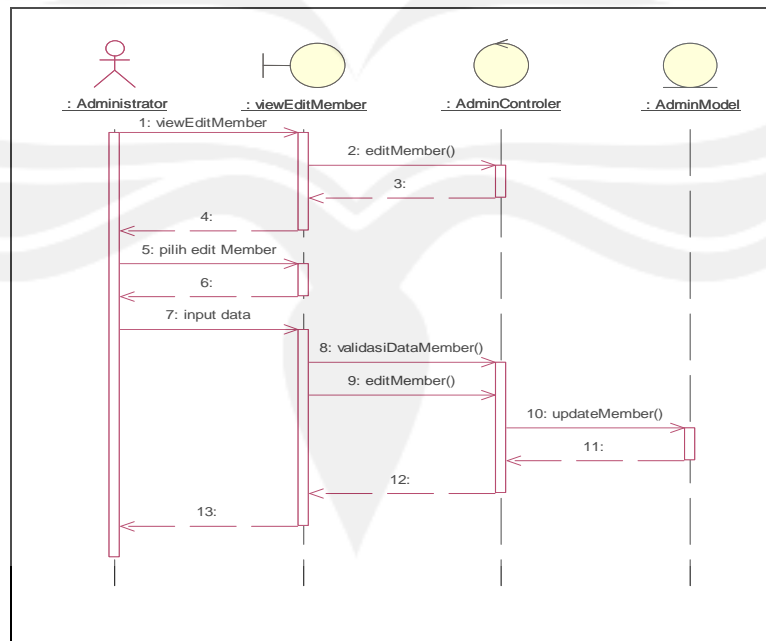
2.2.1.6.1. Tambah Data Member



Gambar 2.20 Sequence Diagram : Daftar Member - Tambah Data Member

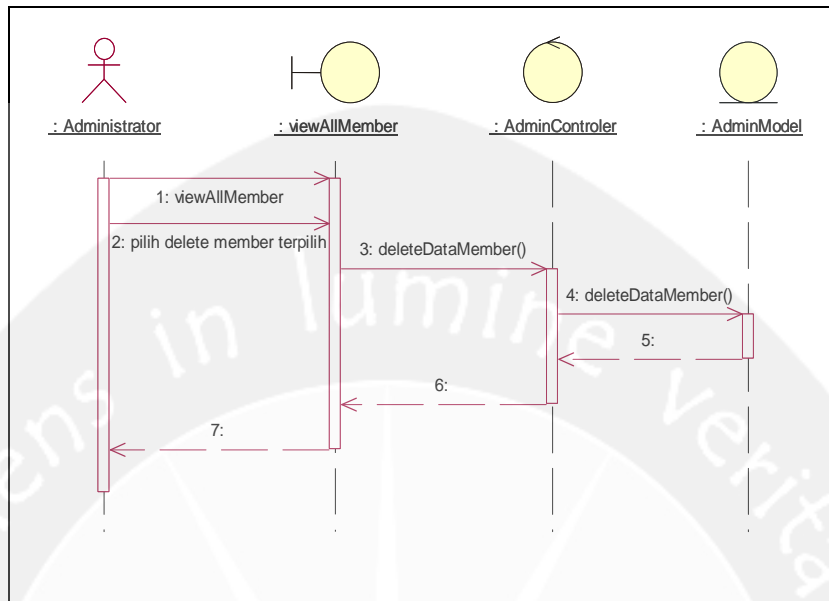
2.2.1.7. Pengelolaan Data Member

2.2.1.7.1. Edit Data Member



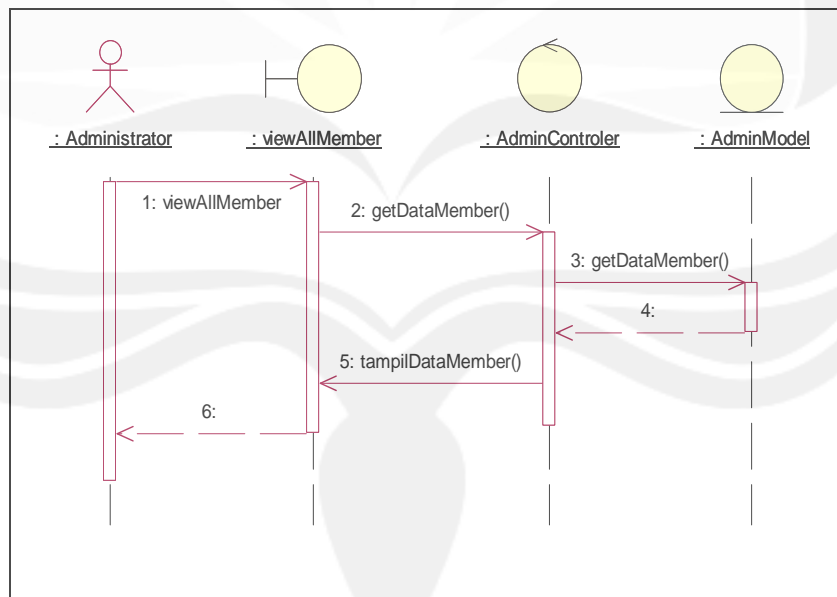
Gambar 2.21 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Member - Edit Data Member

2.2.1.7.2. Hapus Data Member



Gambar 2.22 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Member - Hapus Data Member

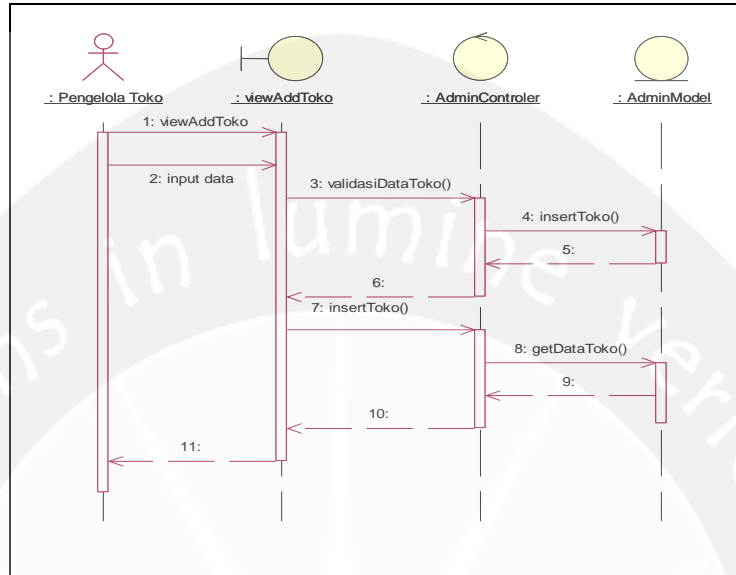
2.2.1.7.3. Tampil Data Member



Gambar 2.23 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Member - Tampil Data Member

2.2.1.8. Daftar Toko

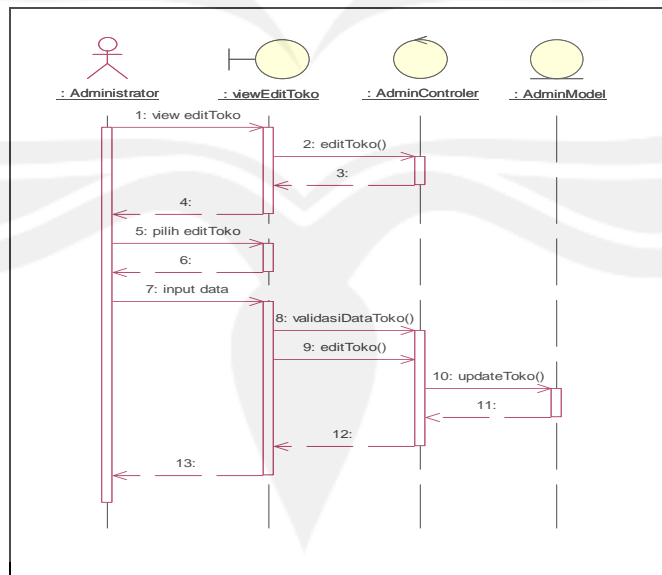
2.2.1.8.1. Tambah Data Toko



Gambar 2.24 Sequence Diagram : Daftar Toko - Tambah Data Toko

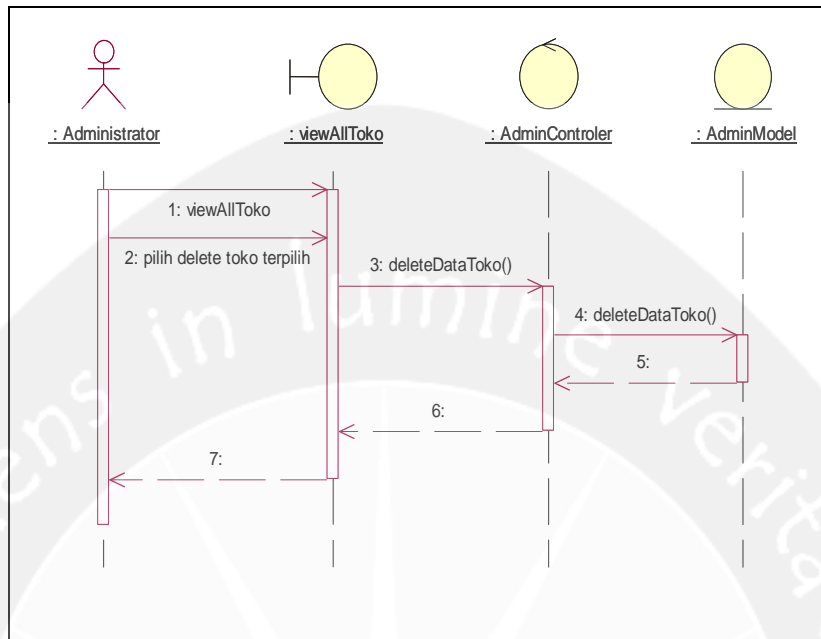
2.2.1.9. Pengelolaan Data Toko

2.2.1.9.1. Edit Data Toko



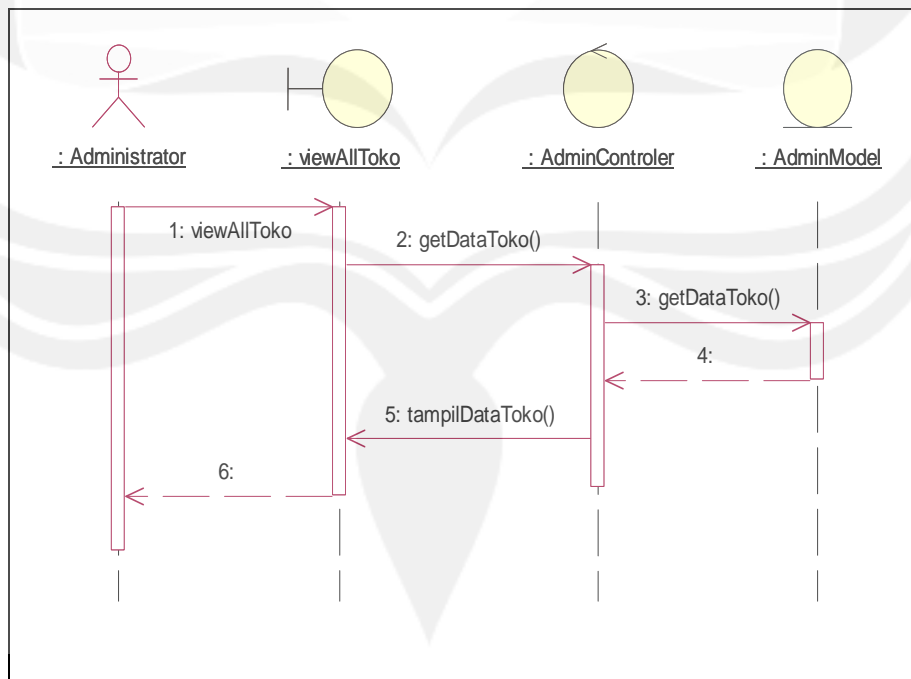
Gambar 2.25 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Toko - Edit Data Toko

2.2.1.9.2. Hapus Data Toko



Gambar 2.26 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Toko - Hapus Data Toko

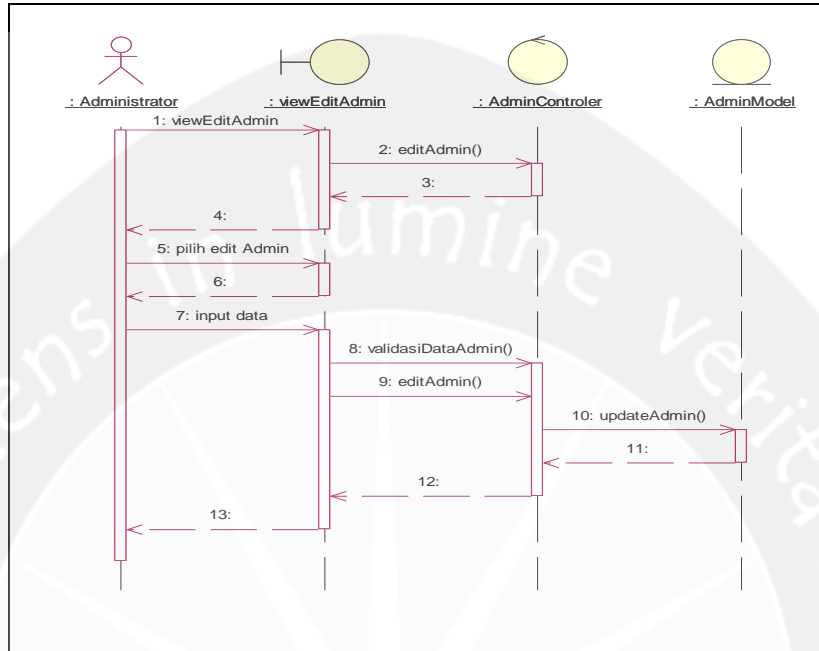
2.2.1.9.3. Tampil Data Toko



Gambar 2.27 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Toko - Tampil Data Toko

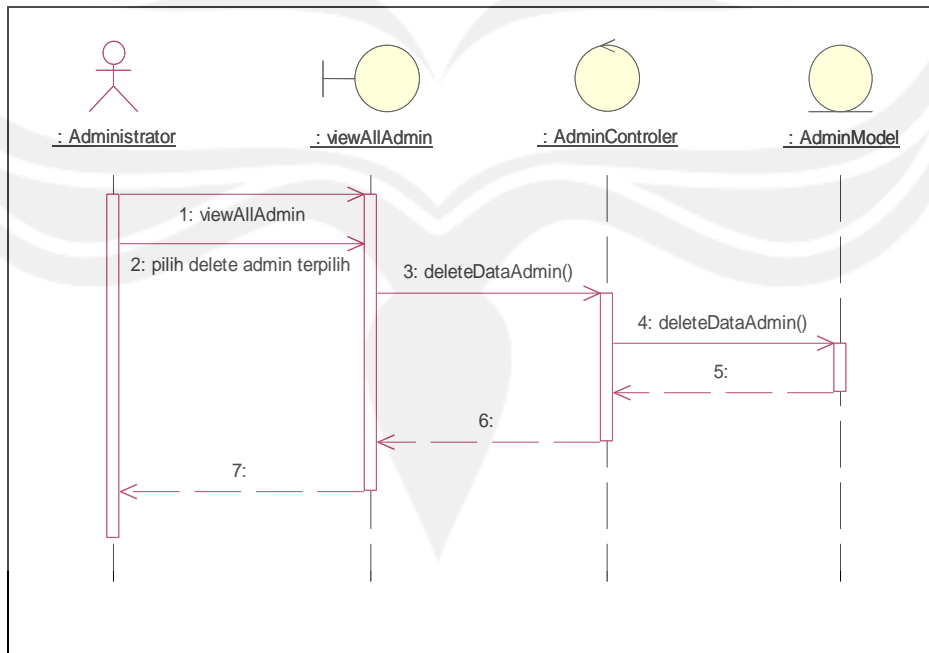
2.2.1.10. Pengelolaan Data Admin

2.2.1.10.1. Edit Data Admin



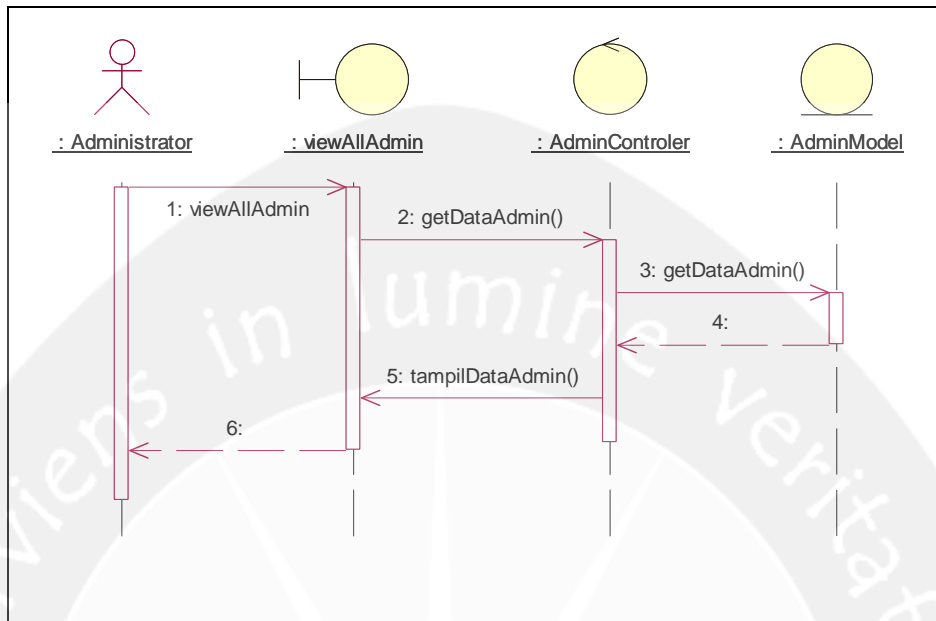
Gambar 2.28 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Admin - Edit Data Admin

2.2.1.10.2. Hapus Data Admin



Gambar 2.29 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Admin - Hapus Data Admin

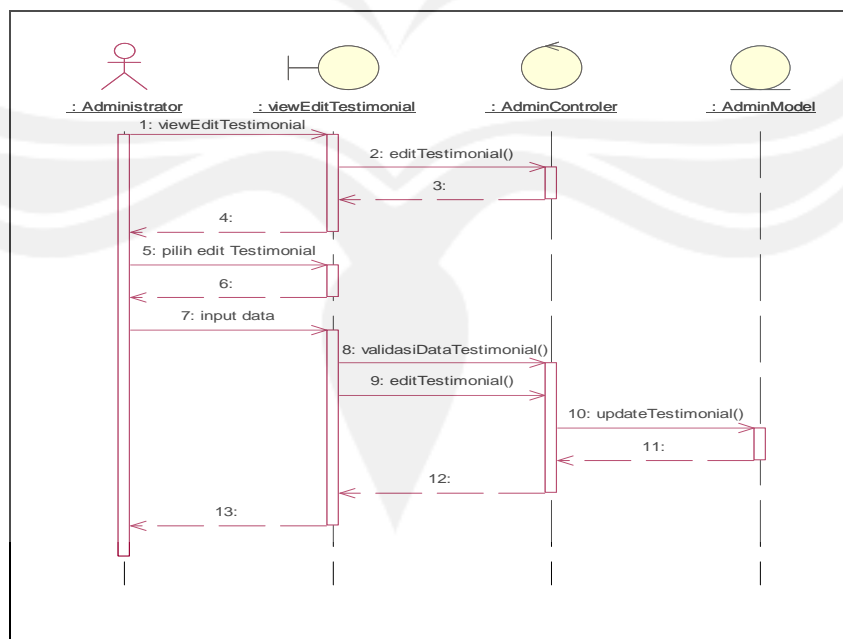
2.2.1.10.3. Tampil Data Admin



Gambar 2.30 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Admin- Tampil Data Admin

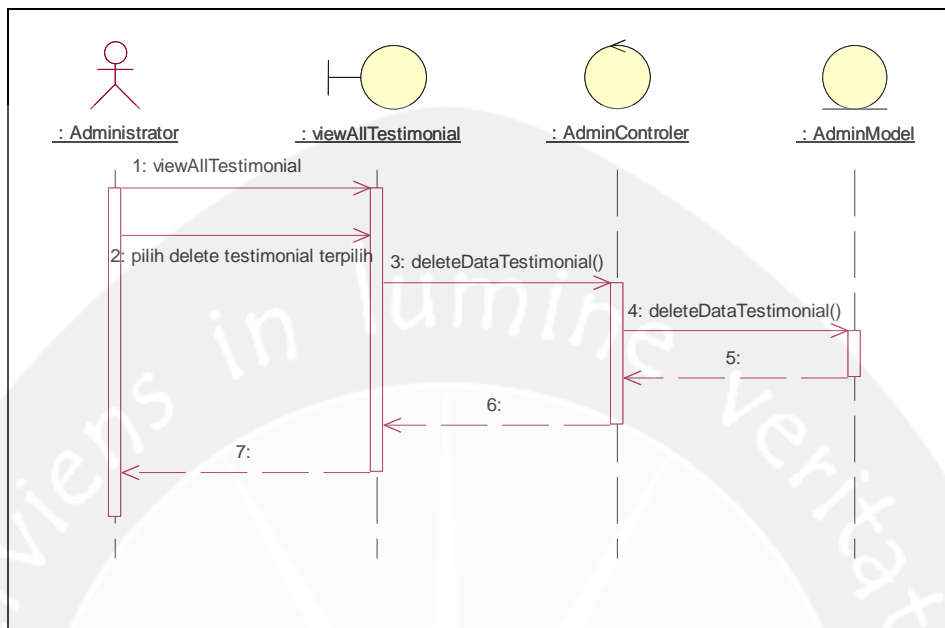
2.2.1.11. Pengelolaan Data Testimonial

2.2.1.11.1. Edit Data Testimonial



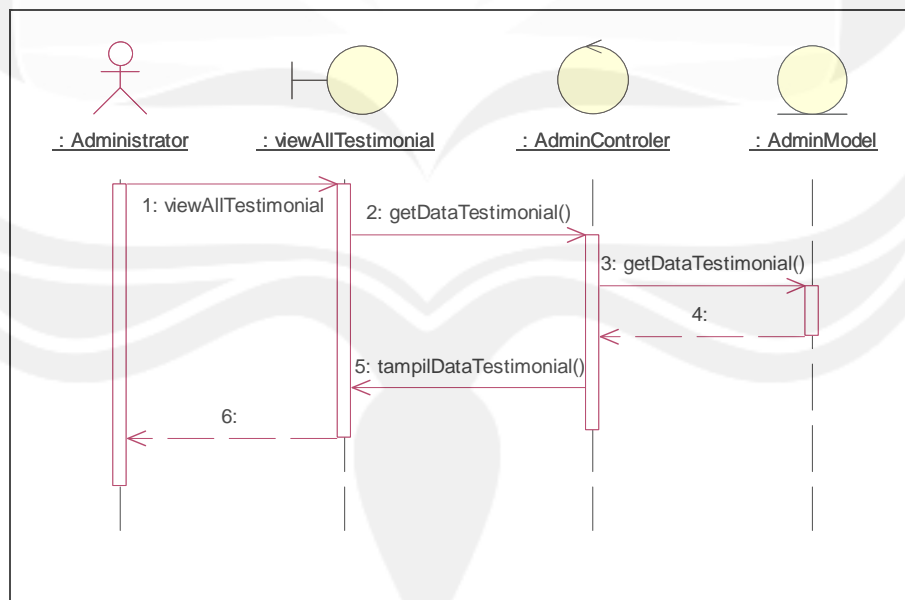
Gambar 2.31 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Testimonial- Edit Data Testimonial

2.2.1.11.2. Hapus Data Testimonial



Gambar 2.32 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Testimonial- Hapus Data Testimonial

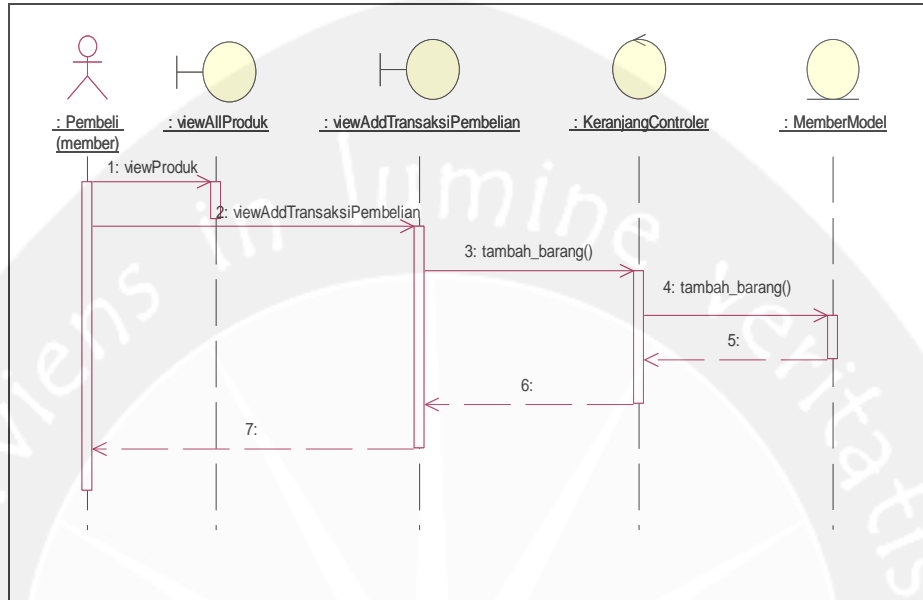
2.2.1.11.3. Tampil Data Testimonial



Gambar 2.33 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Testimonial- Tampil Data Testimonial

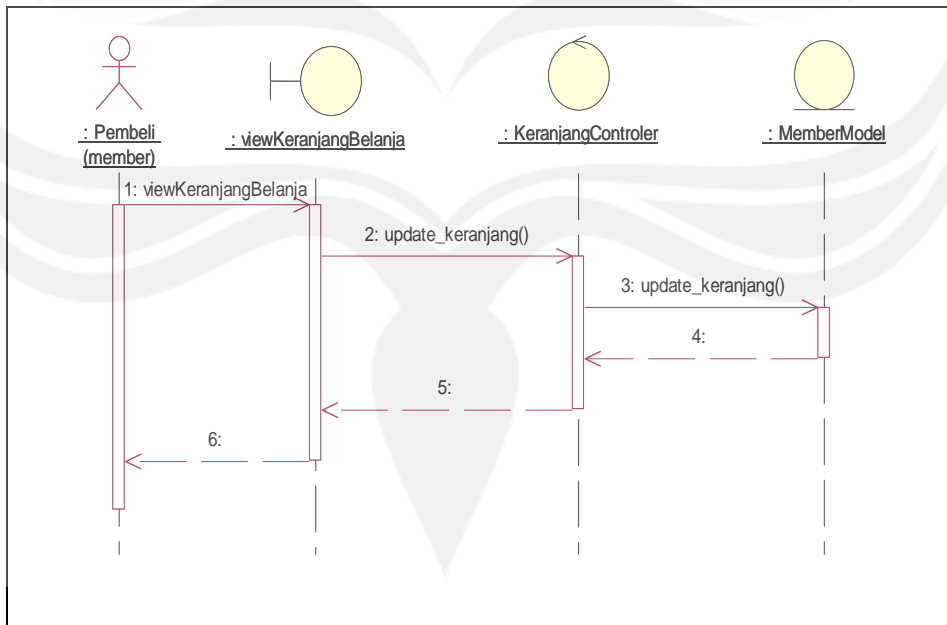
2.2.1.12. Transaksi Pembelian

2.2.1.12.1. Tambah data Transaksi Pembelian



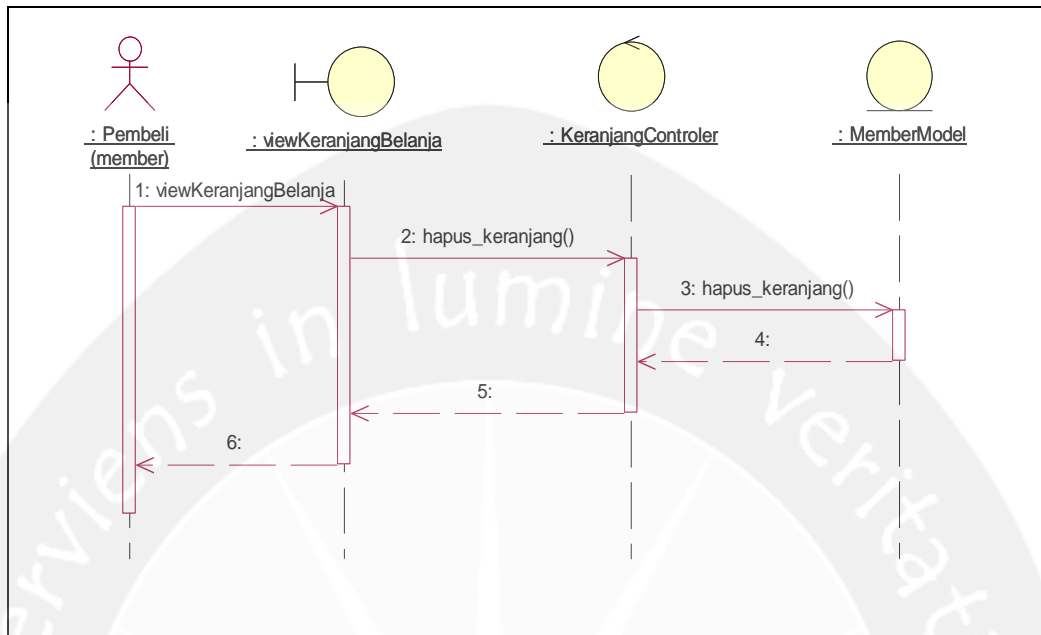
Gambar 2.34 Sequence Diagram : Transaksi Pembelian- Tambah Data transaksi pembelian

2.2.1.12.2. Edit Data Transaksi Pembelian



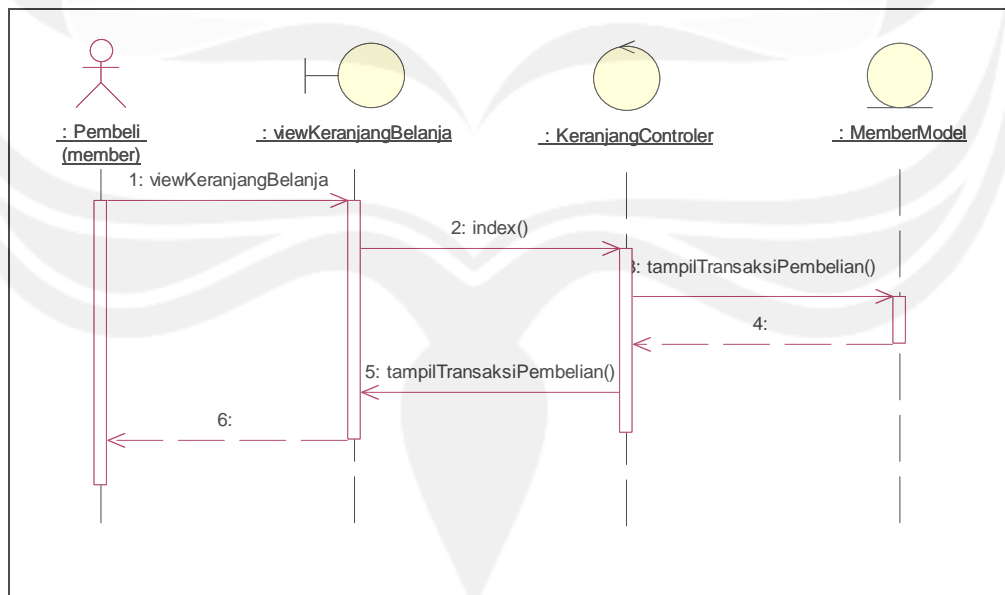
Gambar 2.35 Sequence Diagram : Transaksi Pembelian- Edit Data transaksi pembelian

2.2.1.12.3. Hapus Data Transaksi Pembelian



Gambar 2.36 Sequence Diagram : Transaksi Pembelian- Hapus Data Transaksi Pembelian

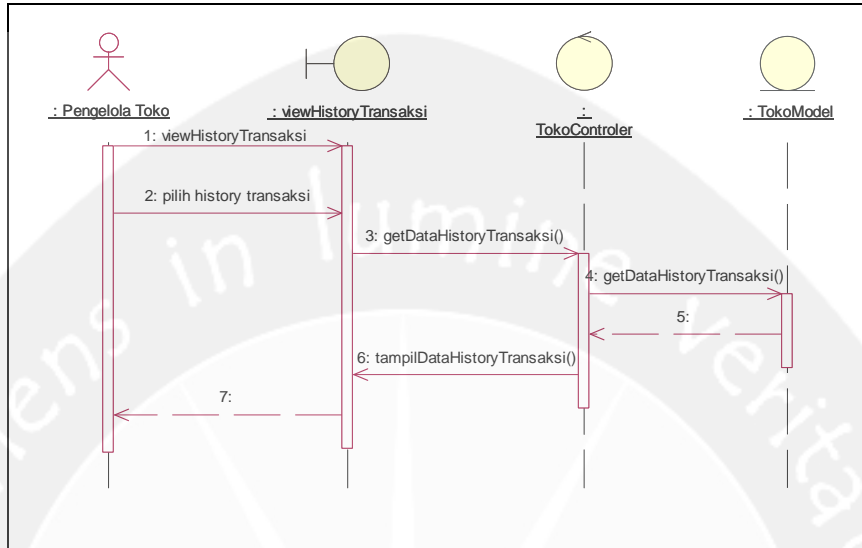
2.2.1.12.4. Tampil Data Transaksi Pembelian



Gambar 2.37 Sequence Diagram : Transaksi Pembelian- Tampil Data Transaksi Pembelian

2.2.1.13. Tampil *History* Transaksi

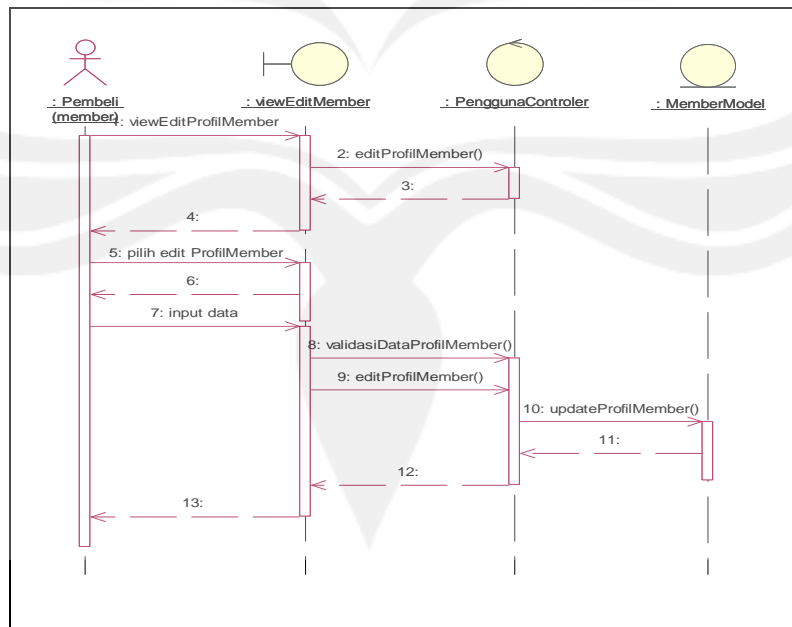
2.2.1.13.1. Tampil *History* Transaksi



Gambar 2.38 Sequence Diagram : Tampil *History* Transaksi-Tampil *History* Transaksi

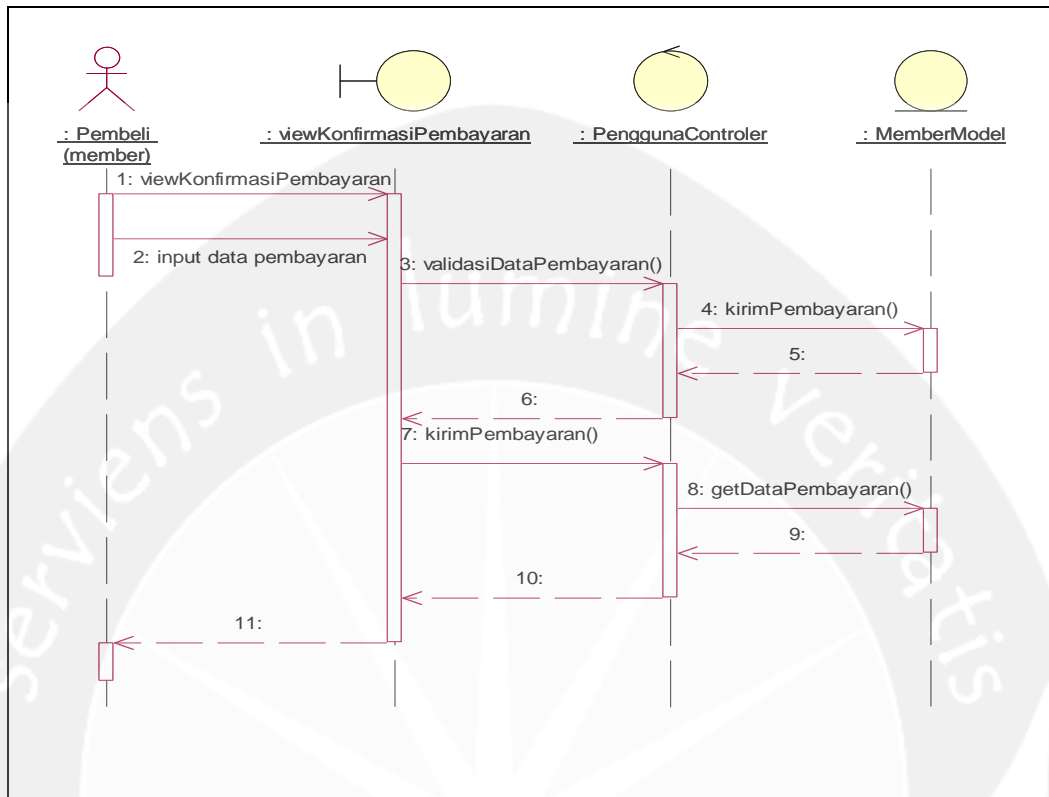
2.2.1.14. Tampil Data Member

2.2.1.14.1. Edit Data Profil Member



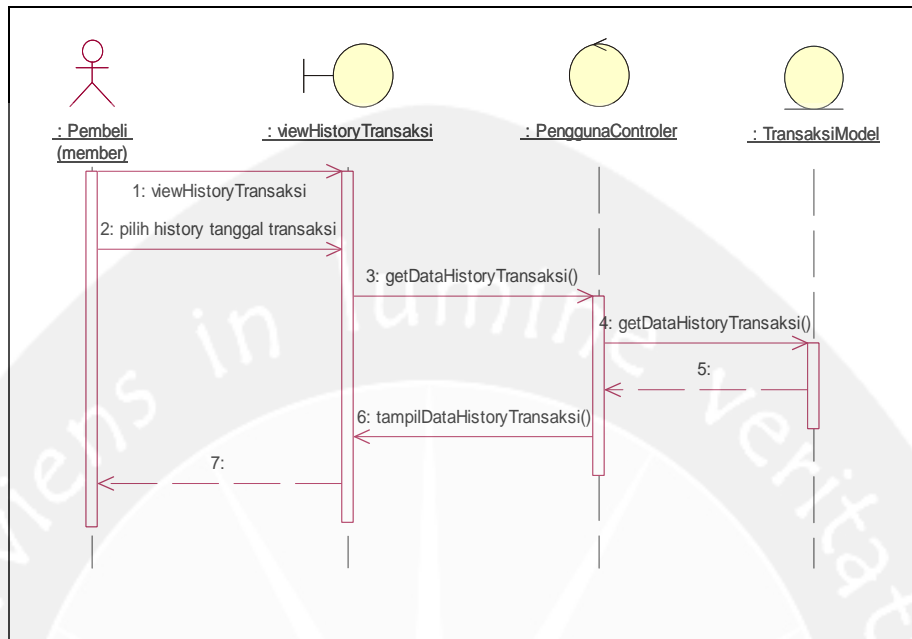
Gambar 2.39 Sequence Diagram : Tampil Data Member - Edit Data Profil Member

2.2.1.14.2. Konfirmasi Pembayaran



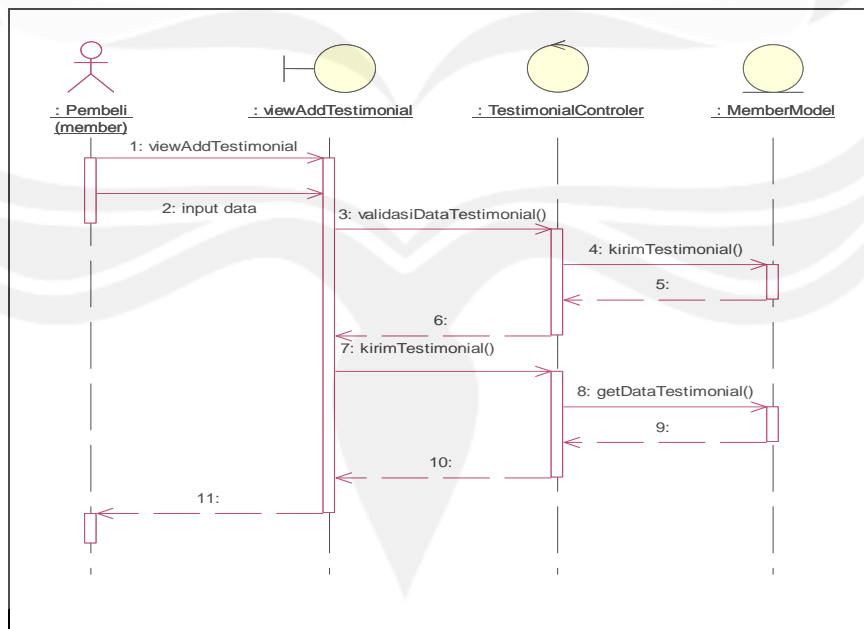
Gambar 2.40 Sequence Diagram : Tampil Data Member - Konfirmasi Pembayaran

2.2.1.14.3. Tampil *History* Transaksi



Gambar 2.41 Sequence Diagram : Tampil Data Member - Tampil *History* Transaksi

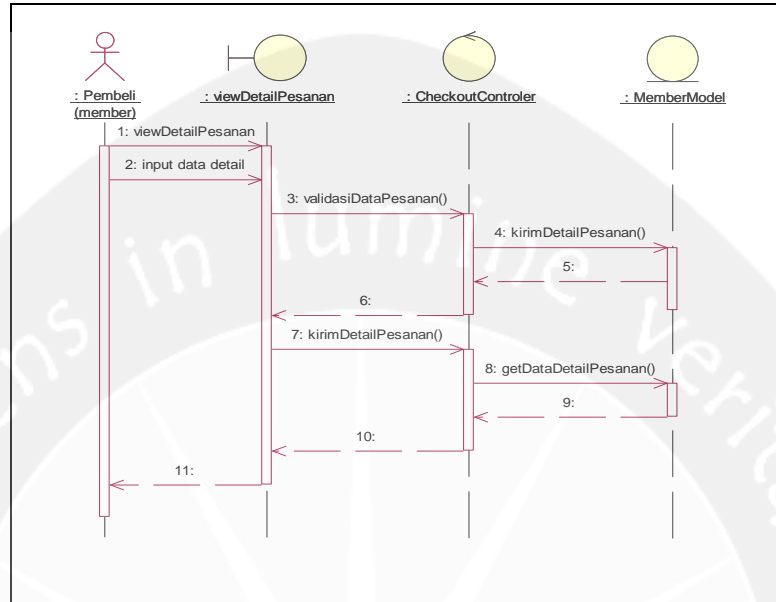
2.2.1.14.4. Kirim Testimonial



Gambar 2.42 Sequence Diagram : Tampil Data Member - Kirim Testimonial

2.2.1.15. Kirim Detail Pesanan

2.2.1.15.1. Kirim Detail Pesanan



Gambar 2.43 Sequence Diagram : Kirim Detail Pesanan - Kirim Detail Pesanan

2.2.2 Diagram Kelas (Class Diagram)



Gambar 2.44 Class Diagram

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – VSMS	34/ 80
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2.2.3 Deskripsi kelas

2.2.3.1 Specific Design Class LoginUI

LoginUI	<<boundary>>
+LoginUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	
+getDataLogin() : String Operasi ini digunakan untuk mengambil data login yang diinputkan oleh user, yaitu login id dan password.	

2.2.3.2 Specific Design Class UbahPasswordUI

UbahPasswordUI	<<boundary>>
+UbahPasswordUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	
+SimpanPassword() : String Operasi ini digunakan untuk menyimpan data password yang diinputkan oleh user, yaitu password.	

2.2.3.3 Specific Design Class Bg_aktivasi

Bg_aktivasi	<<boundary>>
+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	

2.2.3.4 Specific Design Class Bg_cara_belanja

Bg_cara_belanja	<<boundary>>
+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua	

attribute dari kelas ini.

2.2.3.5 Specific Design Class Bg_detail_testi

Bg_detail_testi	<<boundary>>
+Bg_detail_testi() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	
+input DataKategori Operasi ini digunakan untuk memasukkan data Kategori ke dalam form.	
+tampil_detail_testi() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data testi terpilih.	

2.2.3.6 Specific Design Class Bg_hasil_selesai_belanja

Bg_hasil_selesai_belanja	<<boundary>>
+ Bg_hasil_selesai_belanja() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	

2.2.3.7 Specific Design Bg_hasil_testimonial

Bg_hasil_testimonial	<<boundary>>
+Bg_hasil_testimonial() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	

2.2.3.8 Specific Design Class Bg_testimonial

Bg_testimonial	<<boundary>>
+Bg_testimonial() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua	

attribute dari kelas ini.

+showDataSatuKatalog()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data satu Katalog dari database

+HapusDataKatalog()

Operasi ini digunakan untuk menghapus data Katalog yang sudah tersimpan di database.

2.2.3.9 Specific Design Class Cari_produk

Cari_produk	<<boundary>>
+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	

2.2.3.10 Specific Design Class Checkout

Checkout	<<boundary>>
+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	

2.2.3.11 Specific Design Class Daftar_member

Daftar_member	<<boundary>>
+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	

2.2.3.12 Specific Design Class Detail_produk

Detail_Produk	<<boundary>>
+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua	

attribute dari kelas ini.

+showDataSatuProduk()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data satu Produk dari database

2.2.3.13 Specific Design Class Hasil_konfirmasi

Hasil_konfirmasi	<<boundary>>
+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	

2.2.3.14 Specific Design Class Home

Home	<<boundary>>
+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	

2.2.3.15 Specific Design Class Konfirmasi

Konfirmasi	<<boundary>>
+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	

2.2.3.16 Specific Design Class Member_home

Member_home	<<boundary>>
+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	

2.2.3.17 Specific Design Class Member_login

Member_login	<<boundary>>
<pre>+Member_login() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +validasi</pre>	

2.2.3.18 Specific Design Class Produk

Produk	<<boundary>>
<pre>+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</pre>	

2.2.3.19 Specific Design Class Set_profil

Set_profil	<<boundary>>
<pre>+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +update_profil() Operasi ini digunakan untuk mengubah data profil member ke dalam database.</pre>	

2.2.3.20 Specific Design Class Toko_home

Toko_home	<<boundary>>
<pre>+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</pre>	

**2.2.3.21 Specific Design Class
Bg_edit_katalog**

Bg_edit_katalog	<<boundary>>
<pre>+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. <input dari="" data="" database<="" digunakan="" ini="" katalog="" memasukkan="" operasi="" pre="" untuk=""/> </pre>	

2.2.3.22 Specific Design Class Bg_home

Bg_home	<<boundary>>
<pre>+Bg_home() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</pre>	

**2.2.3.23 Specific Design Class
Bg_lihat_katalog**

Bg_lihat_katalog	<<boundary>>
<pre>+Bg_lihat_katalog() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +tampil_katalog () Operasi ini digunakan untuk menampilkan data katalog dari database.</pre>	

**2.2.3.24 Specific Design Class
Bg_edit_kategori_produk**

Bg_edit_kategori_produk	<<boundary>>

```
+Bg_edit_kategori_produk()
Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua
attribute dari kelas ini.


```

2.2.3.25 Specific Design Class Bg_edit_produk

Bg_edit_produk	<<boundary>>
<pre>+ Bg_edit_produk() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. <input +update_produk()="" akan="" data="" database.<="" di="" digunakan="" diubah.="" ini="" memasukkan="" mengubah="" operasi="" pre="" produk="" untuk="" yang=""/> </pre>	

2.2.3.26 Specific Design Class Bg_edit_katalog

Bg_edit_katalog	<<boundary>>
<pre>+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. <input akan="" data="" digunakan="" diubah.<="" ini="" katalog="" memasukkan="" operasi="" pre="" untuk="" yang=""/> </pre>	

<pre>+update_katalog()</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk mengubah data produk di database.</p>

**2.2.3.27 Specific Design Class
Bg_lihat_kategori_produk**

Bg_lihat_kategori_produk	<<boundary>>
<pre>+startInterface()</pre> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <pre>+tampil_kategori_produk ()</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan data kategori dari database.</p>	

**2.2.3.28 Specific Design Class
Bg_lihat_produk**

Bg_lihat_produk	<<boundary>>
<pre>+ Bg_lihat_produk()</pre> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <pre>+tampil_produk ()</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan data produk dari database.</p>	

2.2.3.29 Specific Design Class Bg_set_akun

Bg_set_akun	<<boundary>>
<pre>+Bg_set_akun()</pre> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <pre>+Update_profil()</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk mengubah data profil toko yang</p>	

sudah tersimpan di database.

+Update_pass()

Operasi ini digunakan untuk mengubah data password pengguna toko yang sudah tersimpan di database.

2.2.3.30 Specific Design Class Bg_tambah_katalog

Bg_tambah_katalog	<<boundary>>
+ Bg_tambah_katalog() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	
+input data katalog () Operasi ini digunakan untuk memasukkan data katalog pada form.	
+insert_katalog() Operasi ini digunakan untuk menambahkan data katalog ke database.	

2.2.3.31 Specific Design Class Bg_tambah_kategori_produk

Bg_tambah_kategori_produk	<<boundary>>
+Bg_tambah_kategori_produk() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	
+input data kategori () Operasi ini digunakan untuk memasukkan data kategori pada form.	
+insert_ kategori() Operasi ini digunakan untuk menambahkan data kategori ke database.	

**2.2.3.32 Specific Design Class
Bg_tambah_produk**

Bg_tambah_produk	<<boundary>>
<pre>+ Bg_tambah_produk() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +input data produk () Operasi ini digunakan untuk memasukkan data produk pada form. +validasi_produk() Operasi ini digunakan untuk me data produk ke database. +insert_produk() Operasi ini digunakan untuk menambahkan data produk ke database.</pre>	

2.2.3.33 Specific Design Class Sign_up

Sign_up	<<boundary>>
<pre>+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +input data toko () Operasi ini digunakan untuk memasukkan pendaftaran data toko pada form. +insert_toko() Operasi ini digunakan untuk menambahkan data toko ke database.</pre>	

2.2.3.34 Specific Design Class Tampil_map

Tampil_map()	<<boundary>>
<pre>+Tampil_map()</pre>	

Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.

+tampil_map()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan peta toko.

2.2.3.35 Specific Design Class Bg_edit_banner

Bg_edit_banner	<<boundary>>
<p>+Bg_edit_banner() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+input data banner Operasi ini digunakan untuk memasukkan data banner yang akan diubah.</p> <p>+update_banner() Operasi ini digunakan untuk mengubah data banner di database.</p>	

2.2.3.36 Specific Design Class Bg_edit_member

Bg_edit_member	<<boundary>>
<p>+ Bg_edit_member() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+input data member Operasi ini digunakan untuk memasukkan data member yang akan diubah.</p> <p>+update_member() Operasi ini digunakan untuk mengubah data member di database.</p>	

2.2.3.37 Specific Design Class Bg_edit_testi

Bg_edit_testi	<<boundary>>
----------------------	---------------------------------

+ Bg_edit_testi()

Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.

+input data testi

Operasi ini digunakan untuk memasukkan data testimonial yang akan diubah.

+update_testimonial()

Operasi ini digunakan untuk mengubah data testimonial di database.

2.2.3.38 Specific Design Class

Bg_lihat_semua_member

Bg_lihat_semua_member

<<boundary>>

+ Bg_lihat_semua_member()

Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.

+tampil_member ()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data member dari database.

2.2.3.39 Specific Design Class

Bg_lihat_semua_toko

Bg_lihat_semua_toko

<<boundary>>

+ Bg_lihat_semua_toko()

Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.

+tampil_toko()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data toko dari database.

**2.2.3.40 Specific Design Class
Bg_lihat_testimonial**

Bg_lihat_testimonial	<<boundary>>
<pre>+Bg_lihat_testimonial() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +tampil_testimonial() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data testimonial dari database.</pre>	

**2.2.3.41 Specific Design Class
Bg_tambah_admin**

Bg_tambah_admin	<<boundary>>
<pre>+ Bg_tambah_admin() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +input data produk Operasi ini digunakan untuk memasukkan data admin pada form. +insert_produk() Operasi ini digunakan untuk menambahkan data admin ke database.</pre>	

2.2.3.42 Specific Design Class Bg_set_akun

Bg_set_akun	<<boundary>>
<pre>+Bg_set_akun() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +Update_profil() Operasi ini digunakan untuk mengubah data profil admin yang</pre>	

sudah tersimpan di database.

+Update_pass()

Operasi ini digunakan untuk mengubah data password admin yang sudah tersimpan di database.

2.2.3.43 Specific Design Class AdminControl

AdminControl	<<control>>
<p>+AdminControl() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+validasiDataLogin() Operasi ini digunakan untuk mengecek data login yang diinputkan. Data login yang diinputkan pngguna akan dibandingkan dengan data yang sudah tersimpan di database, apabila data login yang diinputkan benar maka akan direturnkan nilai True, jika sebaliknya akan direturnkan nilai False.</p> <p>+validasiPassword() Operasi ini digunakan untuk membandingkan password lama yang dimasukkan pengguna dengan password lama dari pengguna yang sama yang terdaftar dalam database serta mencocokkan masukan password baru dengan konfirmasinya.</p> <p>+editMember() Operasi ini digunakan untuk mengupdate data member di database.</p> <p>+validasiDataMember() Operasi ini digunakan untuk mengecek data member yang diinputkan.</p> <p>+tampilDataMember() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data Member dari database.</p> <p>+deleteDataMember()</p>	

Operasi ini digunakan untuk menghapus data member yang sudah tersimpan di database.

+validasiDataToko()

Operasi ini digunakan untuk mengecek data toko yang diinputkan.

+insertToko()

Operasi ini digunakan untuk menambahkan data toko ke dalam database.

+editToko()

Operasi ini digunakan untuk mengupdate data toko di database.

+deleteDataToko()

Operasi ini digunakan untuk menghapus data toko yang sudah tersimpan di database.

+tampilDataToko()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data Toko dari database.

+validasiDataAdmin()

Operasi ini digunakan untuk mengecek data admin yang diinputkan.

+insertAdmin()

Operasi ini digunakan untuk menambahkan data admin ke dalam database.

+editAdmin()

Operasi ini digunakan untuk mengupdate data admin di database.

+deleteDataAdmin()

Operasi ini digunakan untuk menghapus data admin yang sudah tersimpan di database.

+tampilDataAdmin()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data admin dari database.

+editTestimonial()

Operasi ini digunakan untuk mengupdate data testimonial di

database.

+validasiDataTestimonial()
 Operasi ini digunakan untuk mengecek data testimonial yang diinputkan.

+deleteDataTestimonial()
 Operasi ini digunakan untuk menghapus data testimonial yang sudah tersimpan di database.

+tampilDataTestimonial()
 Operasi ini digunakan untuk menampilkan data testimonial dari database

2.2.3.44 Specific Design Class TokoControl

TokoControl	<<control>>
<p>+TokoControl() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+validasiDataKategori() Operasi ini digunakan untuk mengecek data kategori yang diinputkan.</p> <p>+insertKategori() Operasi ini digunakan untuk menambahkan data kategori ke dalam database.</p> <p>+editDataKategori() Operasi ini digunakan untuk mengubah data kategori di database.</p> <p>+deleteDataKategori() Operasi ini digunakan untuk menghapus data kategori yang sudah tersimpan di database.</p> <p>+tampilDataKategori() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data kategori dari database</p> <p>+validasiDataKatalog() Operasi ini digunakan untuk mengecek data katalog yang</p>	

diinputkan.

+insertKatalog()

Operasi ini digunakan untuk menambahkan data katalog ke dalam database.

+editDataKatalog ()

Operasi ini digunakan untuk mengubah data katalog di database.

+deleteDataKatalog ()

Operasi ini digunakan untuk menghapus data katalog yang sudah tersimpan di database.

+tampilDataKatalog ()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data katalog dari database

+validasiDataProduk ()

Operasi ini digunakan untuk mengecek data Produk yang diinputkan.

+insertProduk ()

Operasi ini digunakan untuk menambahkan data Produk ke dalam database.

+editDataProduk ()

Operasi ini digunakan untuk mengubah data Produk di database.

+deleteDataProduk ()

Operasi ini digunakan untuk menghapus data Produk yang sudah tersimpan di database.

+tampilDataProduk()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data Produk dari database

+tampilDataHistoryTransaksi()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data history transaksi dari database

2.2.3.45 Specific Design Class Pengguna Control

PenggunaControl	<<control>>
<pre> +PenggunaControl() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +getDataMember() Operasi ini digunakan untuk mengambil data Member dari database. +validasiDataMember () Operasi ini digunakan untuk mengecek data Member yang diinputkan. +insertMember() Operasi ini digunakan untuk menambahkan data Member ke dalam database. +editDataMember () Operasi ini digunakan untuk mengubah data Member di database. +editProfilMember () Operasi ini digunakan untuk mengubah data profil member di database. +validasiDataPembayaran() Operasi ini digunakan untuk mengecek data pembayaran yang diinputkan. +kirimPembayaran() Operasi ini digunakan untuk mengirim detail data pembayaran. +tampilDataHistoryTransaksi() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data <i>history</i> transaksi dari database </pre>	

2.2.3.46 Specific Design Class Checkout Control

CheckoutControl	<<control>>
<pre>+CheckoutControl() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +validasiDataProduk() Operasi ini digunakan untuk mengecek data detail pesanan yang diinputkan. +kirimDetailPesanan() Operasi ini digunakan untuk mengirim detail pesanan.</pre>	

2.2.3.47 Specific Design Class Testimonial Control

TestimonialControl	<<control>>
<pre>+TestimonialControl() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +validasiDataTestimonial() Operasi ini digunakan untuk mengecek data detail testimonial yang diinputkan. +kirimTestimonial() Operasi ini digunakan untuk mengirim testimonial.</pre>	

2.2.3.48 Specific Design Class AdminModel

AdminModel	<<entity>>
<pre>+AdminModel() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +tampil_daftar_admin() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data admin dari</pre>	

```

database
+tampil_daftar_member($limit,$offset)
Operasi ini digunakan untuk menampilkan data member dari
database.
+tampil_daftar_toko($limit,$offset)
Operasi ini digunakan untuk menampilkan data toko dari
database.
+tampil_testimonial($limit,$offset)
Operasi ini digunakan untuk menampilkan data testimonial
dari database.
+simpan_testimonial($datainput)
Operasi ini digunakan untuk menyimpan data testimonial
berdasarkan datainput ke database.
+tampil_detail_testimonial($kode)
Operasi ini digunakan untuk menampilkan detail data
testimonial dari database.
+pilih_admin($kd)
Operasi ini digunakan untuk menampilkan data admin
berdasarkan kode_admin dari database.
+data_login_admin($user,$pass)
Operasi ini digunakan untuk mengecek data login admin
berdasarkan username dan password dari database.
+hapus_konten()
Operasi ini digunakan untuk menghapus konten tertentu.
+hitung_isi_1tabel($tabel,$seleksi)
Operasi ini digunakan untuk menghitung data tabel
berdasarkan tabel yang diseleksi dari database.

```

2.2.3.49 Specific Design Class TokoModel

TokoModel	<<entity>>
+TokoModel()	
Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua	

attribute dari kelas ini.

+tampil_produk_toko()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data produk toko berdasarkan id_toko dari database

+tampil_kategori(\$limit,\$offset)

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data kategori dari database.

+tampil_semua_produk(\$limit,\$offset)

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data produk dari database.

+tampil_katalog(\$limit,\$offset)

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data katalog dari database.

+tampil_detail_produk(\$kode)

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data detail produk berdasarkan kode_produk dari database.

+tampil_det_history (\$kd_usr,\$kd,\$limit,\$offset)

Operasi ini digunakan untuk menampilkan history transaksi berdasarkan \$kd_usr,\$kd,\$Limit,\$offset dari database.

+tampil_trans_history()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan history harian transaksi dari database.

+getaAllNamaToko()

Operasi ini digunakan untuk mengambil semua data toko.

+getTokoById (\$id)

Operasi ini digunakan untuk mengambil data toko berdasarkan id_toko dari database.

+pilih_toko(\$id)

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data toko berdasarkan id_toko dari database.

+data_login_toko(\$user,\$pass)

Operasi ini digunakan untuk mengecek data login toko berdasarkan username dan password dari database.

+hapus_konten()

Operasi ini digunakan untuk menghapus konten tertentu.

```
+hitung_isi_1tabel($tabel,$seleksi)
```

Operasi ini digunakan untuk menghitung data tabel berdasarkan tabel yang diseleksi dari database.

```
+kode_produk($id)
```

Operasi ini digunakan untuk mengambil data kode_produk.

```
+get_last($id)
```

Operasi ini digunakan untuk mengambil id terakhir berdasarkan \$id.

2.2.3.50 Specific Design Class ProdukModel

ProdukModel	<<entity>>
<pre>+ProdukModel()</pre> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <pre>+tampilAllProduk (\$limit)</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan semua data produk dari database.</p> <pre>+tampilDetilProduk (\$kode)</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan detail data produk berdasarkan kode_produk dari database.</p> <pre>+tampilProdukPerKategori (\$kate)</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan semua data produk per kategori berdasarkan id_kategori.</p> <pre>+tampilProdukPerKategori (\$kate,\$id)</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan semua data produk per kategori toko berdasarkan id_kategori dan id_toko.</p> <pre>+hitung_isi_1tabel(\$tabel,\$seleksi)</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menghitung data tabel berdasarkan tabel yang diseleksi dari database.</p> <pre>+update_dibeli()</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk mengupdate data 'dibeli' dari database.</p>	

+Cari(\$batas,\$url,\$kata)

Operasi ini digunakan untuk mencari data Produk berdasarkan nama_produk yang diinputkan berdasarkan \$batas,\$url,\$kata dari tabel_produk.

2.2.3.51 Specific Design Class MemberModel

MemberModel	<<entity>>
<p>+MemberModel() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+data_login_member(\$user,\$pass) Operasi ini digunakan untuk mengecek data login member berdasarkan username dan password dari database.</p> <p>+cek_username(\$user,\$email) Operasi ini digunakan untuk mengecek username member berdasarkan username dan email dari database.</p> <p>+cek_email(\$email) Operasi ini digunakan untuk mengecek email member berdasarkan email dari database.</p> <p>+pilih_member(\$kode) Operasi ini digunakan untuk menampilkan data member berdasarkan kode_pengguna dari database.</p> <p>+pilih_email(\$email) Operasi ini digunakan untuk menampilkan data member berdasarkan email pengguna dari database.</p> <p>+update_profil_member() Operasi ini digunakan untuk mengupdate data member di database.</p> <p>+get_kota_toko() Operasi ini digunakan untuk mengambil data kota dari database.</p>	

```
+get_kota_penerima($kd)
```

Operasi ini digunakan untuk mengambil data kota pengguna berdasarkan kode_pengguna dari database.

```
+tarif_paket($asal,$tujuan)
```

Operasi ini digunakan untuk mengambil data berat_kg dari database berdasarkan kota_asal dan kota_tujuan.

2.2.3.52 Specific Design Class TransaksiModel

TransaksiModel	<<entity>>
<pre>+TransaksiModel() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +kirim_invoce_header() Operasi ini digunakan untuk mengirim data transaksi dari database. +cek_kode(\$tgl) Operasi ini digunakan untuk mengecek kode_transaksi berdasarkan tanggal.</pre>	

3. Perancangan Data

3.1 Dekomposisi Data

3.1.1 Deskripsi Entitas Data TBL_ADMIN

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
KODE_ADMIN	Integer	11	Kode admin, Primay Key
USERNAME_ADMIN	Varchar	50	Username Admin
PASS_ADMIN	Varchar	100	Password Admin
NAMA_ADMIN	Varchar	100	Nama Admin
STATUS	Varchar	20	Status Admin
LEVEL	Varchar	20	Level Admin
EMAIL	Varchar	50	Email Admin

ALAMAT	Text	-	Alamat Admin
TGL_LAHIR	Varchar	50	Tanggal Lahir

3.1.2 Deskripsi Entitas Data TBL_BANNER

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
KODE_BANNER	Integer	11	Kode Banner, Primay Key
JUDUL	Varchar	50	Judul Banner
KETERANGAN	Text	-	Keterangan Banner
GAMBAR	Varchar	50	Gambar Banner
STATUS	Varchar	20	Status Banner

3.1.3 Deskripsi Entitas Data TBL_KATALOG

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_KATALOG	Integer	11	ID Katalog, Primay Key
JUDUL_FILE	Varchar	200	Judul Katalog
NAMA_FILE	Varchar	200	Nama File
TGL_POSTING	Varchar	30	Tanggal Posting

3.1.4 Deskripsi Entitas Data TBL_KATEGORI

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_KATEGORI	Integer	11	ID Kategori, Primay Key
NAMA_KATEGORI	Varchar	100	Nama Kategori

3.1.5 Deskripsi Entitas Data TBL_PENGGUNA

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
KODE_PENGGUNA	Integer	100	Kode Pengguna, Primay Key
USERNAME_PENGGUNA	Varchar	100	Username Pengguna
PASS_PENGGUNA	Varchar	200	Password Pengguna
NAMA	Varchar	50	Nama Pengguna
ALAMAT	Text	-	Alamat
TELEPON	Varchar	20	Telepon
PROPINSI	Varchar	50	Propinsi

KOTA	Varchar	50	Kota
KODE_POS	Varchar	10	Kode pos
TGL_LAHIR	Varchar	20	Tanggal lahir
STATUS	Integer	1	Status
KODE_AKTIVASI	Varchar	200	Kode aktivasi

3.1.6 Deskripsi Entitas Data TBL_PRODUK

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
KODE_PRODUK	Varchar	10	Kode Produk, Primay Key
ID_TOKO	Integer	11	ID Toko, foreign key
ID_KATEGORI	Integer	11	ID Kategori, foreign key
NAMA_PRODUK	Varchar	100	Nama Produk
HARGA	Integer	10	Harga produk
BERAT	Float	-	Berat produk
STOK	Integer	5	Stok Produk
DIBELI	Integer	5	Dibeli
GMBR_KECIL	Varchar	100	Gambar kecil
GMBR_BESAR	Varchar	100	Gambar Besar
DESKRIPSI	Text	-	Deskripsi produk
TIPE_PRODUK	Varchar	10	Tipe produk

3.1.7 Deskripsi Entitas Data TBL_TOKO

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_TOKO	Integer	11	ID Toko, Primay Key
USERNAME	Varchar	20	Username
PASSWORD	Varchar	50	Password
NAMA_PENGGUNA	Varchar	20	Nama Pengguna
INFO_PENGGUNA	Varchar	50	Info pengguna
LOGO_TOKO	Varchar	100	Logo Toko
NAMA_TOKO	Varchar	25	Nama Toko
KOTA	Varchar	35	Kota toko
ALAMAT_TOKO	Varchar	50	Alamat

LATITUDE_TOKO	Double	-	Latitude toko
LONGITUDE_TOKO	Double	-	Longitude Toko
TELEPON_TOKO	Varchar	15	Telepon
DESKRIPSI_TOKO	Text	-	Deskripsi toko

3.1.8 Deskripsi Entitas Data TESTIMONIAL

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_TESTI	Integer	-	ID Testimonial, Primay Key
NAMA	Varchar	50	Nama Testimonial
EMAIL	Varchar	100	Email
PESAN	Text	-	Pesan
STATUS	Integer	1	Status
WAKTU	Varchar	50	Waktu posting

3.1.9 Deskripsi Entitas Data TBL_REFERENSI_TARIF

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
NAMA	Varchar	5	Nama paket
KOTA_ASAL	Varchar	30	Kota asal
KOTA_TUJUAN	Varchar	30	Kota Tujuan
TARIF_KG	Float	-	Tarif / kg

3.1.10 Deskripsi Entitas Data TBL_TRANSAKSI

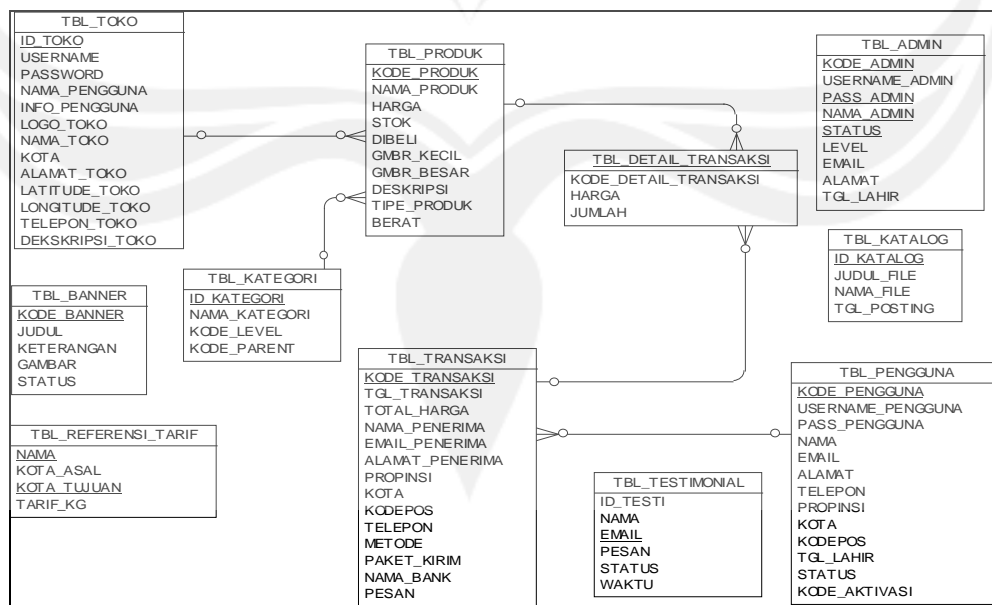
Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
KODE_TRANSAKSI	BigInteger	150	Kode Transaksi, Primary key
KODE_PENGGUNA	Integer	20	Kode pengguna, foreign key
TGL_TRANSAKSI	Varchar	30	Tanggal transaksi
TOTAL_HARGA	Float	-	Total harga
NAMA_PENERIMA	Varchar	150	Nama Penerima
EMAIL_PENERIMA	Varchar	50	Email penerima
ALAMAT_PENERIMA	Text	-	Alamat Penerima
PROPINSI	Varchar	150	Propinsi
KOTA	Varchar	150	Kota
KODE_POS	Varchar	10	Kode pos

TELEPON	Varchar	20	Telepon
METODE	Varchar	50	Metode pembayaran
PAKET_KIRIM	Varchar	10	Paket kirim
NAMA_BANK	Varchar	100	Nama Bank
PESAN	Text	-	Pesan

3.1.11 Deskripsi Entitas Data TBL_DETAIL_TRANSAKSI

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
KODE_DETAIL_TRANSAKSI	BigInteger	150	Kode Detail Transaksi, Primary key
KODE_PRODUK	Varchar	50	Kode produk, foreign key
KODE_TRANSAKSI	BigInteger	150	Kode Transaksi, foreign key
HARGA	Float	-	Harga
JUMLAH	Integer	11	Jumlah

3.2 Physical Data Model



Gambar 3.1 Physical Data Model

4. Deskripsi Perancangan Antarmuka

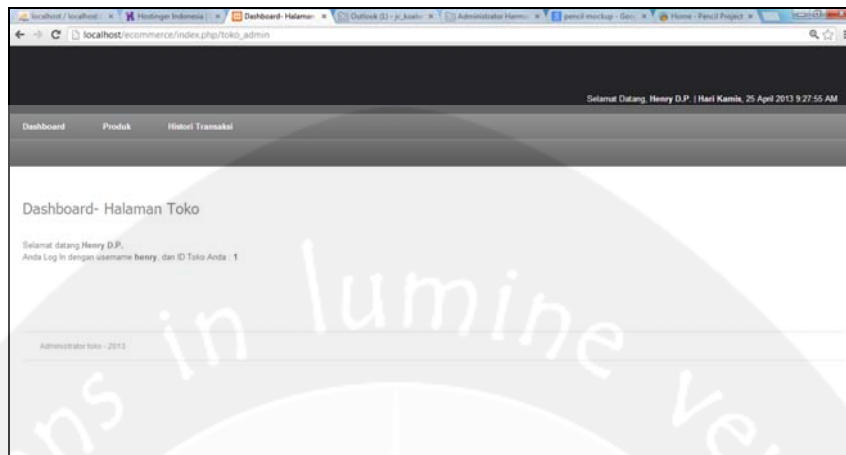
4.1 Antarmuka Halaman Login Admin



Gambar 4.1 Rancangan Antarmuka Login Admin

Antarmuka ini digunakan untuk melakukan proses login ke dalam sistem. Untuk mendapat akses masuk ke dalam sistem, user harus memasukkan username dan password dengan benar pada textbox yang telah disediakan. Pada saat tombol login ditekan, sistem akan mengecek username dan password yang diinputkan dengan data username dan password yang telah tersimpan di database. Jika data username dan password benar atau cocok maka user akan masuk ke dalam sistem, sebaliknya jika username dan password salah atau tidak cocok maka akan diberikan pesan peringatan "Username dan Password Anda tidak sesuai" dan kembali lagi ke halaman login. Apabila tombol login ditekan maka proses akan dilanjutkan ke antarmuka halaman utama admin.

4.2 Antarmuka Halaman Utama Toko



Gambar 4.2 Rancangan Antarmuka Halaman Utama Toko

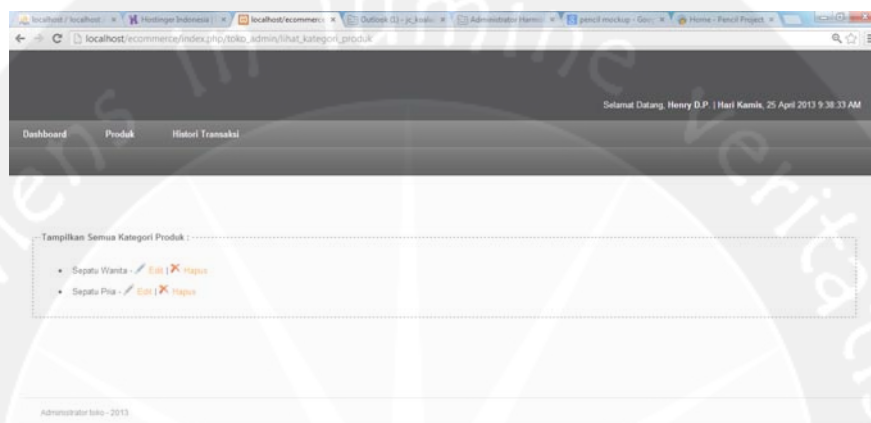
Antarmuka ini merupakan inti dari sistem yang berisi sidebar menu untuk masuk ke antarmuka-antarmuka lainnya. Pada sidebar menu di sebelah atas, berisi Kelola Kategori, Kelola Katalog, Kelola Produk, Tampil History Transaksi dan Pengaturan akun toko. Masing-masing menu terdiri dari fungsi berbeda-beda, pada Kelola Kategori terdapat 2 link, yaitu: Tampil Kategori yang menampilkan halaman kategori dan Tambah Kategori menampilkan antarmuka berisi data-data kategori yang akan ditambahkan. Kelola Katalog terdapat 2 link, yaitu: Tampil Katalog yang menampilkan semua produk katalog dan Tambah Katalog yang menampilkan halaman antarmuka berisi data-data katalog yang akan ditambahkan.

Kelola Produk terdapat 2 link, yaitu Tampil Produk yang menampilkan halaman Produk dan Tambah Produk yang menampilkan antarmuka berisi data-data Produk yang akan ditambahkan. *History* Transaksi untuk menampilkan data *history* transaksi berdasarkan tanggal, bulan dan tahun tertentu. Pada bagian Dashboard terdapat 2 link, yaitu

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – VSMS	64/ 80
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Pengaturan Akun untuk mengubah data akun pengguna toko beserta ubah data password dan link Logout untuk keluar dari halaman utama toko dan akan kembali ke antarmuka index.

4.3 Antarmuka Pengelolaan Data Kategori



Gambar 4.3 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Data Kategori

Antarmuka ini digunakan untuk mengelola data kategori oleh pengelola toko. Pada halaman tampil kategori terdapat tampil semua data kategori berupa nama kategori serta aksi. Bila admin ingin memilih salah satu kategori untuk diubah atau dihapus, dapat dengan diklik icon "edit" mengubah data kategori atau menghapus kategori yang dipilih icon "hapus".

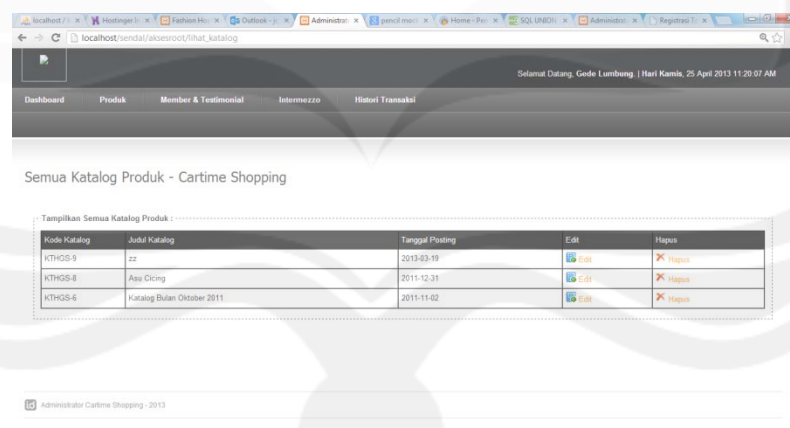
Bila pengelola toko memilih edit kategori maka akan tampil halaman yang berisi tempat-tempat untuk mengubah data-data kategori, seperti nama_kategori. Bila button "simpan data" diklik dan sukses maka akan masuk ke halaman tampil kategori.

Sebaliknya bila admin memilih hapus kategori maka akan tampil dialog konfirmasi "Anda yakin ingin

menghapus konten ini?" Bila admin memilih button "OK" maka data yang dipilih akan dihapus dan selanjutnya masuk ke halaman tampil kategori. Apabila memilih button "Batal" maka data batal dihapus dan tetap berada pada halaman tampil data kategori.

Untuk menambahkan data kategori baru dengan mengklik "Tambah Kategori" pada sidebar menu sebelah atas halaman. Maka akan masuk ke halaman tambah kategori yang berisi tempat-tempat untuk mengisi data-data kategori seperti nama_kategori. Terdapat button "simpan data" bila button diklik dan sukses maka selanjutnya masuk ke halaman tampil kategori dengan data kategori baru yang berhasil ditambahkan.

4.4 Antarmuka Pengelolaan Katalog



Gambar 4.4 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Data Katalog

Antarmuka ini digunakan untuk mengelola data katalog oleh administrator. Pada halaman tampil data katalog terdapat nama-nama katalog. Bila salah satu nama katalog dipilih, maka akan masuk ke halaman tampilDataSatuKatalog yang berisi data nama katalog,

gambar icon serta gambar exterior serta aksi berupa icon "edit" atau icon "delete".

Bila admin memilih edit katalog maka akan tampil halaman yang berisi tempat-tempat untuk mengubah data-data katalog, seperti nama katalog, gambar icon dan gambar exterior. Bila button "submit" diklik dan sukses maka akan masuk ke halaman berisi informasi "Data Berhasil diEdit" dan untuk kembali klik "OK" selanjutnya masuk ke halaman tampil data katalog. Sebaliknya bila admin memilih untuk menghapus katalog dengan mengklik icon "hapus katalog", maka akan tampil dialog konfirmasi "Hapus Data ini?" berisi informasi "Data ini akan dihapus secara permanen dan tidak dapat dikembalikan. Apakah Anda yakin?". Bila admin memilih button "OK" maka data yang dipilih akan dihapus dan menampilkan halaman berisi informasi "Data berhasil dihapus" dan untuk kembali klik "OK" selanjutnya masuk ke halaman tampil kategori. Apabila memilih button "Cancel" maka data batal dihapus dan tetap berada pada halaman tampil satu data katalog yang dipilih.

Untuk menambahkan data kategori baru dengan mengklik "Tambah Katalog" pada sidebar menu sebelah kiri halaman. Maka akan masuk ke halaman tambah katalog yang berisi tempat-tempat untuk mengisi data-data kategori seperti nama katalog, gambar icon serta gambar exterior. Terdapat button "submit" bila button diklik dan sukses maka akan masuk ke halaman berisi informasi "Data Berhasil diTambahkan" dan untuk kembali klik "OK" selanjutnya masuk ke halaman tampil katalog dengan data katalog baru yang berhasil ditambahkan.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – VSMS	67/ 80
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

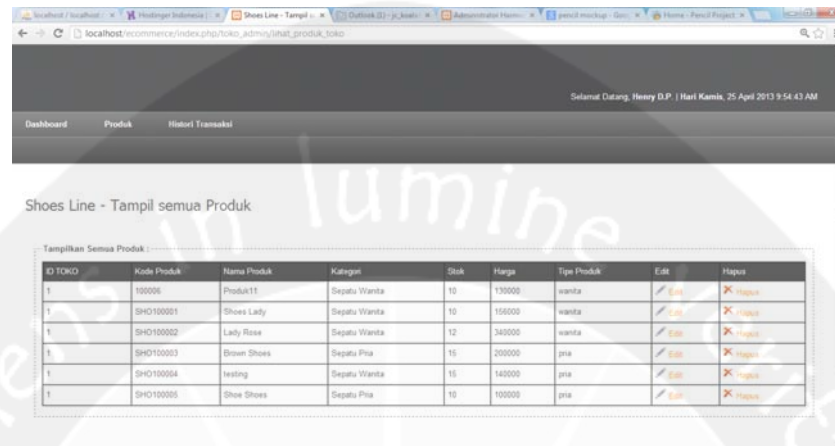
4.5 Antarmuka Login Member



Gambar 4.5 Rancangan Antarmuka Login Member

Antarmuka ini digunakan untuk melakukan proses login ke dalam sistem. Untuk mendapat akses masuk ke dalam sistem, user harus memasukkan username dan password dengan benar pada textbox yang telah disediakan. Pada saat tombol login ditekan, sistem akan mengecek username dan password yang diinputkan dengan data username dan password yang telah tersimpan di database. Jika data username dan password benar atau cocok maka user akan masuk ke dalam sistem, sebaliknya jika username dan password salah atau tidak cocok maka akan diberikan pesan peringatan "Username dan Password Anda tidak sesuai" dan kembali lagi ke halaman login. Apabila tombol login ditekan maka proses akan dilanjutkan ke antarmuka halaman utama member.

4.6 Antarmuka Pengelolaan Produk



Gambar 4.6 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Data Produk

Antarmuka ini digunakan untuk mengelola data Produk oleh pengelola toko. Pada halaman tampil Produk terdapat data produk berupa `id_toko`, `kode_produk`, `nama_produk`, `kategori`, `stok`, `harga`, `tipe_produk` serta aksi edit dan hapus. Bila pengelola toko ingin memilih salah satu Produk untuk diubah atau dihapus, dapat dengan diklik icon icon "edit" untuk mengubah data produk atau icon "hapus" untuk menghapus produk yang dipilih.

Bila admin memilih edit Produk maka akan tampil halaman yang berisi tempat-tempat untuk mengubah data-data Produk, seperti kode produk, nama produk, kategori produk, tipe produk, harga, stok barang, dibeli, deksripsi produk, gambar produk. Bila button "simpan data" diklik dan sukses maka selanjutnya masuk ke halaman tampil data Produk. Sebaliknya bila admin memilih hapus Produk maka akan tampil dialog konfirmasi "Anda yakin ingin menghapus konten ini?". Bila admin

memilih button "OK" maka data yang dipilih akan dihapus dan selanjutnya masuk ke halaman tampil Produk. Apabila memilih button "Batal" maka data batal dihapus dan tetap berada pada halaman tampil data Produk. Untuk menambahkan data Produk baru dengan mengklik "Tambah Produk" pada sidebar menu atas halaman. Maka akan masuk ke halaman tambah Produk yang berisi tempat-tempat untuk mengisi data-data produk seperti kode produk, nama produk, kategori produk, tipe produk, harga, stok barang, dibeli, deksripsi produk, gambar produk. Terdapat button "Simpan data" bila button diklik dan sukses maka selanjutnya masuk ke halaman tampil data Produk dengan data Produk baru yang berhasil ditambahkan.

4.7 Antarmuka Pengelolaan Member

Kode Member	Nama Member	Username	Email	Telpon	Status	Edit	Hapus
MHGS-1	Henry G.P	henry90	henry_90@yahoo.com	01607272	Aktif		
MHGS-2	Jenny Cecilia	jenny14	J_aron@yahoo.com	08150222	Aktif		
MHGS-3	Cisca	cisca91	cisca14@yahoo.com	08197233	Aktif		
MHGS-4	Jenny Cecilia	jenny14	jenny_31@yahoo.com	018160221	Aktif		
MHGS-5	Jenny Cecilia	jenny91	J_aron@yahoo.com	08153381108	Aktif		
MHGS-6	Alexa Chanda	alex90	alex_30@yahoo.com	08153381108	Aktif		
MHGS-7	Mega Lestari	mega_mamez	coba.coba@yahoo.com	08153381108	Aktif		
MHGS-8	Liyantika	lila	bluzz_30@yahoo.com	08150222	Aktif		
MHGS-9	Ragna satya	rngrn9	rngrn_9@yahoo.com	08150222	Aktif		
MHGS-10	Rina Amada	rina	rina_8@yahoo.com	08150222	Aktif		

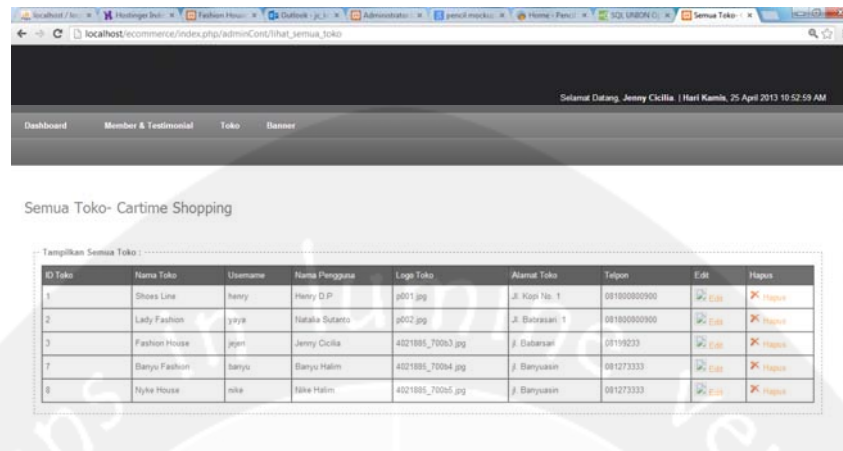
Gambar 4.7 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Data Member

Antarmuka ini digunakan untuk mengelola data member oleh administrator. Pada halaman tampil data member terdapat data produk berupa kode_member, nama_member, username, email, telpon, status, serta aksi "edit" ataupun "delete".

Bila admin memilih edit member maka akan tampil halaman yang berisi tempat-tempat untuk mengubah data member, yaitu kode_member, nama_member, username, email, telpon, status. Bila button "simpan data" diklik dan sukses maka akan masuk ke tampil data member. Sebaliknya bila admin memilih hapus member maka akan tampil dialog konfirmasi "Anda yakin ingin menghapus konten ini?". Bila admin memilih button "OK" maka data yang dipilih akan dihapus dan selanjutnya masuk ke halaman tampil member. Apabila memilih button "Batal" maka data batal dihapus dan tetap berada pada halaman tampil data member.

Untuk menambahkan data member baru dengan mengklik "Tambah member" pada sidebar menu atas halaman. Maka akan masuk ke halaman tambah member yang berisi tempat-tempat untuk mengisi data-data member seperti kode_member, nama_member, username, email, telpon, status. Terdapat button "Simpan data" bila button diklik dan sukses maka selanjutnya masuk ke halaman tampil data member dengan data member baru yang berhasil ditambahkan.

4.8 Antarmuka Pengelolaan Toko

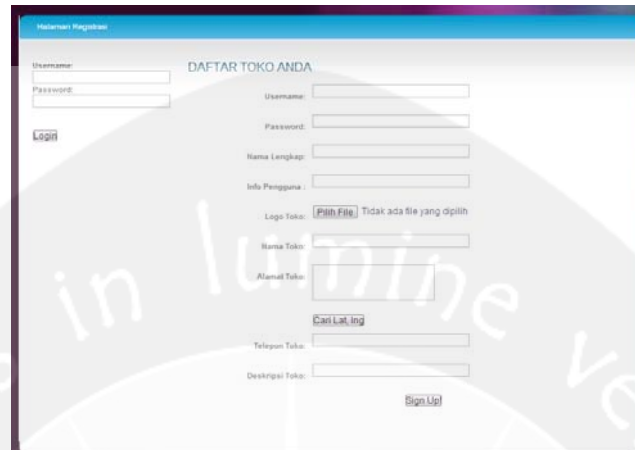


Gambar 4.8 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Data Toko

Antarmuka ini digunakan untuk mengelola data toko oleh administrator. Pada halaman tampil data toko terdapat data toko berupa kode_member, nama_member, username, email, telpon, status, serta aksi "edit" ataupun "delete". Bila admin memilih edit toko maka akan tampil halaman yang berisi tempat-tempat untuk mengubah data toko, yaitu nama_toko, username, nama_pengguna, logo toko, alamat_toko dan telpon. Bila button "simpan data" diklik dan sukses maka akan masuk ke tampil data toko.

Sebaliknya bila admin memilih hapus toko maka akan tampil dialog konfirmasi "Anda yakin ingin menghapus konten ini?". Bila admin memilih button "OK" maka data yang dipilih akan dihapus dan selanjutnya masuk ke halaman tampil toko. Apabila memilih button "Batal" maka data batal dihapus dan tetap berada pada halaman tampil data toko.

4.9 Antarmuka Registrasi Toko

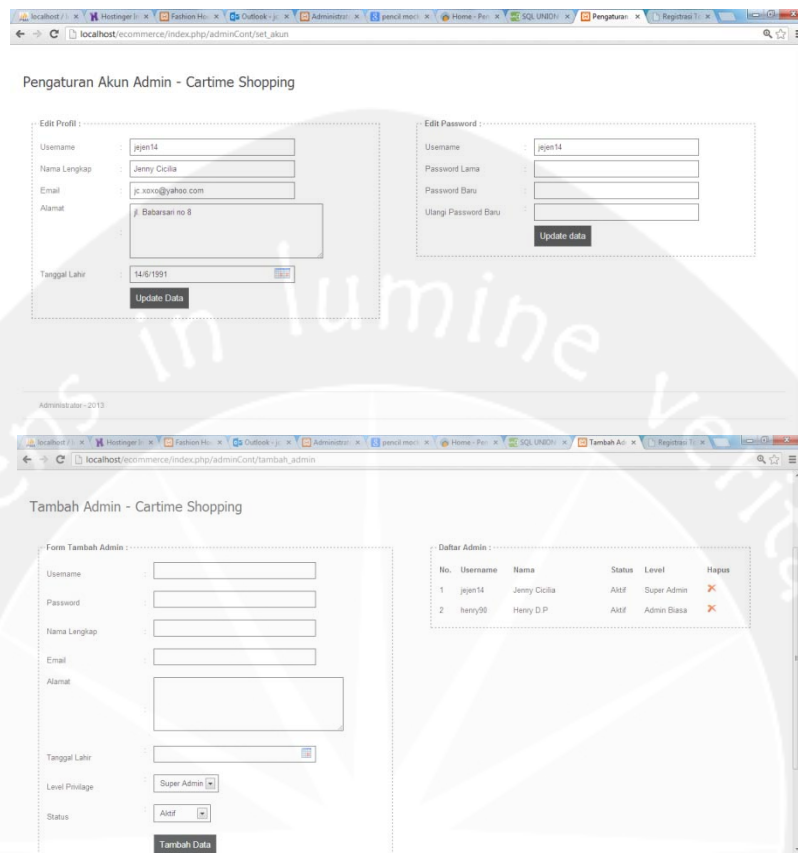


The image shows a web browser window with a registration form titled "DAFTAR TOKO ANDA". The form is divided into two main sections. The left section contains a "Login" form with fields for "Username" and "Password", and a "Login" button. The right section contains a "Register" form with fields for "Username", "Password", "Nama Lengkap", "Info Pengguna", "Logo Toko" (with a "Pilih File" button and the text "Tidak ada file yang dipilih"), "Nama Toko", "Alamat Toko", "Cari Lat, lng" (with a "Cari Lat, lng" button), "Telepon Toko", and "Deskripsi Toko". A "Sign Up" button is located at the bottom right of the registration form.

Gambar 4.9 Rancangan Antarmuka Registrasi Toko

Antarmuka registrasi toko dimana pengunjung pemilik toko dapat mendaftarkan atau menambahkan data toko baru dengan mengklik "Tambah toko" pada sidebar menu atas halaman. Maka akan masuk ke halaman tambah toko yang berisi tempat-tempat untuk mengisi data-data toko seperti nama_toko, username, nama_pengguna, logo toko, alamat_toko dan telpon. Terdapat button "Simpan data" bila button diklik dan sukses maka selanjutnya masuk ke halaman tampil data toko dengan data toko baru yang berhasil ditambahkan. Bila telah sukses melakukan registrasi data toko, dapat login dengan memasukkan username dan password yang telah dimasukkan.

4.10 Antarmuka Pengelolaan Admin



Gambar 4.10 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Data Admin

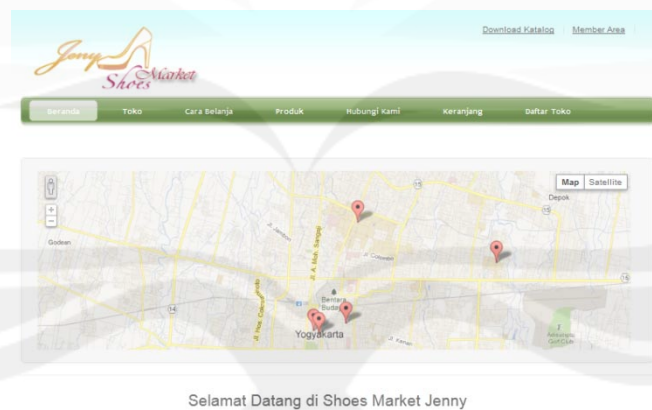
Antarmuka ini digunakan untuk mengelola data member oleh administrator. Pada halaman tampil data admin terdapat data admin berupa username, nama admin, level, status, serta aksi "edit" ataupun "delete".

Bila admin memilih edit data admin maka akan tampil halaman yang berisi tempat-tempat untuk mengubah data admin, yaitu username, nama admin, email, alamat tanggal_lahir. Bila button "update data" diklik dan sukses maka akan masuk ke tampil data admin.

Sebaliknya bila admin level superadmin dapat menghapus data admin lain dan menambahkan admin baru. Bila memilih hapus data admin lain maka akan tampil

dialog konfirmasi "Anda yakin ingin menghapus konten ini?". Bila admin memilih button "OK" maka data yang dipilih akan dihapus dan selanjutnya masuk ke halaman tampil admin. Apabila memilih button "Batal" maka data batal dihapus dan tetap berada pada halaman tampil data admin. Untuk menambahkan data admin baru dengan mengklik "Tambah admin" pada sidebar menu atas halaman. Maka akan masuk ke halaman tambah admin yang berisi tempat-tempat untuk mengisi data-data member seperti username, password, nama_lengkap, email, alamat, tanggal lahir level, status. Terdapat button "Simpan data" bila button diklik dan sukses maka selanjutnya masuk ke halaman tampil data admin dengan data admin baru yang berhasil ditambahkan.

4.11 Antarmuka Website home



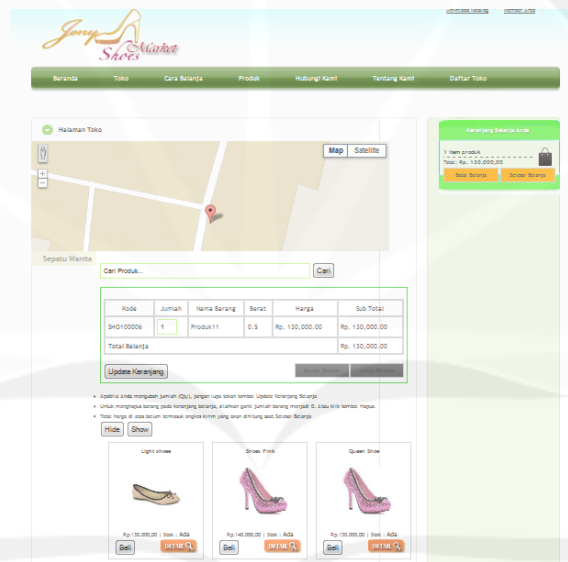
Gambar 4.11 Rancangan Antarmuka website

Antarmuka ini menampilkan halaman berupa produk-produk dan menu berupa beranda, toko, cara belanja, produk, hubungi kami, daftar toko, member area. Halaman toko berisi produk-produk toko tersebut dan lokasi toko serta data transaksi pembelian. Sebelumnya member telah melakukan pembelian produk dan halaman keranjang

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – VSMS	75/ 80
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

belanja tertampil. Halaman cara belanja berisi panduan mengenai tahap-tahap berbelanja hingga melakukan pembayaran serta konfirmasi pembayaran. Halaman produk berisi semua produk. Halaman hubungi kami untuk menghubungi admin. Halaman daftar toko berisi data toko yang akan mendaftar atau bila telah login akan menampilkan halaman home admin toko. Sedangkan halaman member area menampilkan halaman member.

4.12 Antarmuka Transaksi Pembelian



Gambar 4.12 Rancangan Antarmuka transaksi pembelian

Antarmuka ini menampilkan halaman berupa produk-produk toko dan table keranjang belanja. Bila button 'beli' diklik maka akan menambah data produk di table keranjang. Untuk mengubah jumlah produk yang dibeli, dapat mengubah 'qty' pada table. Sedangkan untuk menghapus dapat mengeset 'qty' menjadi 0.

4.13 Antarmuka Checkout

The screenshot displays a checkout page with the following sections:

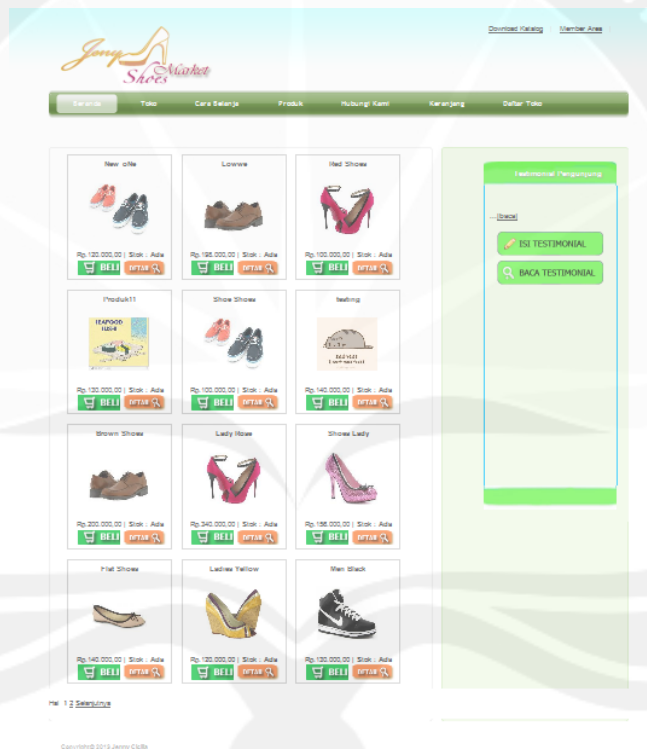
- Detail Keranjang Belanja:** A table with columns: Kode, Jumlah, Nama Barang, Berat, Harga, Sub Total, and Aksi. It contains one row for 'Shoe Shoes' with a quantity of 1 and a price of Rp. 100.000,00. A total price of Rp. 100.000,00 is shown at the bottom.
- Update Keranjang:** A section for updating the cart.
- Detail Data Pembeli:** Fields for Name (Jenny Colla), Email (j_colla@yahoo.com), Address (J. Balangan no 8), Phone (08182222), Province (Sumatera Selatan), City (Palembang), and Postal Code (30114).
- Detail Data Pengiriman / Penerima:** Fields for Name, Email, Address, Phone, Province, City (set to Palembang), and Postal Code.
- Metode Pembayaran dan Pengiriman Paket:** Fields for Bank (Bank Central Asia), Payment Method (Setoran Tunai, Transfer Bank), and Shipping Method (JNE).

Gambar 4.13 Rancangan Antarmuka checkout

Antarmuka ini menampilkan halaman table keranjang belanja setelah transaksi pembelian. Pembeli dapat mengubah jumlah produk yang dibeli, dapat mengubah 'qty' pada table. Sedangkan untuk menghapus dapat mengeset 'qty' menjadi 0 atau klik icon 'X' untuk menghapus. Terdapat 'Detail Data Pembeli' yang berisi informasi Nama pembeli, email pembeli, alamat pembeli,

no telepon, propinsi, kota, kode pos. Untuk 'Detail Data Pengiriman/ Penerima' yang berisi informasi Nama pembeli, email pembeli, alamat pembeli, no telepon, propinsi, kota, kode pos. Serta 'Metode Pembayaran dan pengiriman paket' berisi data bank tujuan, metode pembayaran, paket pengiriman dan pesan. Button 'Kirim Data Pesanan' bila diklik akan memproses data transaksi pembelian / selesai belanja

4.14 Antarmuka Produk

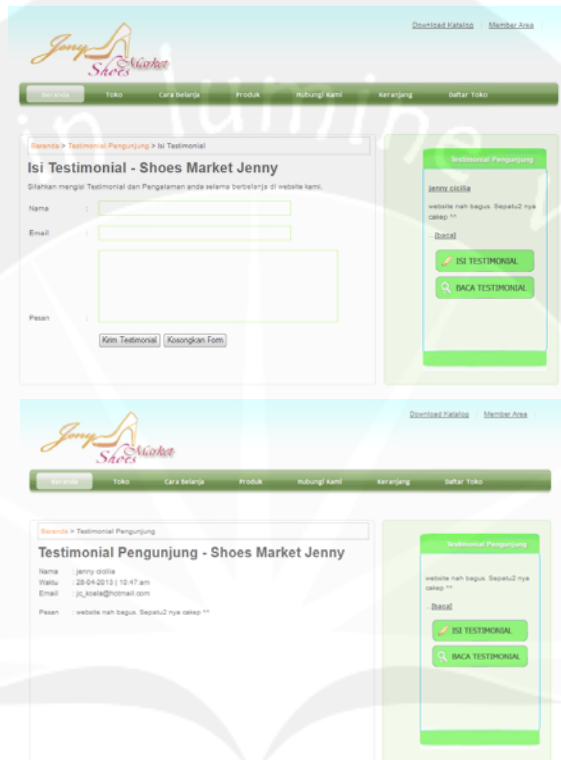


Gambar 4.14 Rancangan Antarmuka produk

Antarmuka ini menampilkan halaman produk yang berisi semua produk yang ada. Bila button 'beli' diklik maka akan masuk ke halaman produk toko mana yang dibeli. Bila button 'detail' diklik maka menampilkan halaman detail_produk sesuai kode produk yang dipilih. Pada sidebar kanan terdapat data testimonial

pengunjung, untuk membaca testimonial, dapat diklik 'baca testimonial'. Untuk menulis pesan testimonial dapat diklik 'isi testimonial'.

4.15 Antarmuka Halaman testimonial



Gambar 4.15 Rancangan Antarmuka testimonial

Antarmuka ini menampilkan halaman testimonial dimana untuk mengisi testimonial berisi data 'nama, email dan pesan' dan button 'kirim testimonial' bila diklik akan mengirim pesan testimonial. Untuk halaman baca testimonial berisi informasi data berupa 'nama, waktu posting, email dan pesan'.

4.16 Antarmuka Cara belanja



Gambar 4.16 Rancangan Antarmuka cara belanja

Antarmuka ini menampilkan halaman cara belanja dimana berisi informasi tahap-tahap cara belanja dan informasi tujuan data pembayaran.