

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1 KESIMPULAN

Berdasarkan analisis, desain, dan implementasi perangkat lunak dan pengujian sistem, penulis menarik kesimpulan bahwa perangkat lunak FFF telah berhasil dibangun untuk membantu penjual dalam mempromosikan dagangan dan membantu pembeli untuk menemukan lokasi dari PASTY.

#### 6.2 SARAN

Beberapa hal yang disarankan untuk pengembangan lebih lanjut **Fun With Flora Fauna** adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan agar program ini dapat dikembangkan dengan menggunakan denah PASTY sehingga akan lebih memudahkan pembeli untuk mencari lokasi dari kios-kios yang ada.
2. *Website* dapat berjalan di *platform mobile*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Budi, Triton Perawira. 2006. Mengenal *E-Commerce* dan Bisnis di Dunia *Cyber*. Yogyakarta: Argo publisher.
- Cicilia, Jenny. 2013. Pembangunan Aplikasi *Virtual Shoes Market* dengan Memanfaatkan Teknologi Google Maps. Tugas Akhir. Program Studi Teknik Informatika. Fakultas Teknologi Industri. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Curtenau, Mihai. 2010. *Using the Model-View-Controller for Creating Applications for Project Managements*. Open Source Science Journal, Vol.2, No.4, pp. 150-166.
- Purnawati, Erna. 2010. Peranan Web *E-Commerce* pada *Dentamedia Online* Terhadap Kepuasan Konsumen. Tugas Akhir. Program Studi Sistem Informasi. Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer. Universitas Bandung Indonesia.
- Frabel M., Christine. 2010. Pembangunan Website *E-Commerce* Distro Manygrass. Tugas Akhir. Jurusan Teknik Informatika. Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer. Universitas Komputer Indonesia. Bandung.
- Jogiyanto, H. M, 2002. Analisis Dan Design Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur. Yogyakarta: Andi Offset.
- Jogiyanto. 2005. Analisis dan Desain Sistem Informasi. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Mahdia, Faya, Fiftin Noviyanto. 2013. Pemanfaatan Google Maps Api untuk Pembangunan Sistem Informasi Manajemen Bantuan. Jurnal Sarjana Teknik Informasi, Vol. 1, No. 1, pp 162-171.

- Mulyadi, Didi. 2011. Aplikasi Penjualan dan Pemesanan *Souvenir Online* pada Galeri Elina Keramik Bandung. Skripsi. Program Studi Teknik Informatika. Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer. Universitas Komputer Indonesia.
- Oktavian, Diar Puji. 2010. Menjadi Programmer Jempolan Menggunakan PHP. Yogyakarta: MediaKom.
- Peranginangin. 2006. Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL. Edisi ke-1. Yogyakarta: Andi Offset.
- Pasar Satwa dan Tanaman Hias Yogyakarta (PASTY) ([http://gudeg.net/id/directory/19/1359/Pasar-Satwa-dan-Tanaman-Hias-Yogyakarta-\(PASTY\).html](http://gudeg.net/id/directory/19/1359/Pasar-Satwa-dan-Tanaman-Hias-Yogyakarta-(PASTY).html)) diakses pada 18/3/2014 6.37 am
- Rejeki, Rara Sri Artati, Utomo, Agus Prasetyo, Susanti, Stefiana Sri. 2011. Perancangan dan Pengaplikasian Sistem Penjualan pada "Distro Smith" Berbasis *E-Commerce*. Jurnal Teknologi Informasi, Vol. 16, No. 1, pp. 150-159.
- Smith, P. R. & D. Chaffey. 2005. *E-Marketing Excellence: At the Heart of e-Business*. Oxford. UK. Butterworth Heinemann.
- Sriyanto, Hartini, Sri, Aldila, Tino, Yuka. 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 & R. Frost. 2001. *E-Marketing*. NJ. USA. Prentice Hall.
- Sunarfrihantono, Bimo. 2002. PHP dan MySQL untuk Web. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Suteja, Renaldy, Bernard, Christian. 2006. Verifikasi Penjualan Melalui *Website E-Commerce* dengan Menggunakan Metode Hashing (SHA). *Jurnal Sistem Informasi UKM*, Vol 1, No. 1, pp. 7-15.



# SKPL

## SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

Fun with Flora Fauna (FFF)

Untuk:

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

Septiana Rahayu Dewi / 6127

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi  
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

2014

	Program Studi Teknik Informatika	<b>Nomor Dokumen</b>		<b>Halaman</b>
	Fakultas Teknologi Industri	<b>SKPL-FFF</b>		1/54
		<i>Revisi</i>		

**DAFTAR PERUBAHAN**

<b>Revisi</b>	<b>Deskripsi</b>
<b>A</b>	
<b>B</b>	
<b>C</b>	
<b>D</b>	
<b>E</b>	
<b>F</b>	

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 .....	19
2.4	Batasan-batasan .....	19
2.5	Asumsi dan Ketergantungan .....	19
3	Kebutuhan khusus .....	19
3.1	Kebutuhan antarmuka eksternal .....	19
4	Spesifikasi Rinci Kebutuhan .....	23
4.1	Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas .....	23
4.1.1	<i>Use case Spesification: Login</i> .....	23
4.1.2	<i>Use case Spesification: Ganti Sandi</i> .....	24
4.1.4	<i>Use case Spesification: Pengelolaan Data Pengguna</i> .....	28
4.1.5	<i>Use case Spesification: Pengelolaan Data Toko</i> .....	31
4.1.6	<i>Use case Spesification: Transaksi Penjualan</i> .....	33
4.1.7	<i>Use case Spesification: Pengelolaan Testimonial</i> .....	35
4.1.8	<i>Use case Spesification: Pengelolaan Referensi Tarif Pengiriman</i> .....	37
4.1.9	<i>Use case Spesification: Pengelolaan Produk Populer</i> .....	40
4.1.10	<i>Use case Spesification: Pengelolaan Produk Promo</i> .....	43
4.1.11	<i>Use case Spesification: Laporan Penjualan Harian</i> .....	45
4.1.13	<i>Use case Spesification: Laporan Penjualan Bulanan</i> .....	46
4.1.14	<i>Use case Spesification: Laporan Penjualan Tahunan</i> .....	47
4.1.15	<i>Use case Spesification: Pendaftaran Pembeli</i> .....	48
4.1.16	<i>Use case Spesification: Pengelolaan Produk</i> .....	49
4.1.17	<i>Use case Spesification: Ganti Profil</i> .....	52
5	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	54

## Daftar Gambar

1	Arsitektur Perangkat Lunak FFF .....	9
2	<i>Use Case Diagram</i> .....	23
3	ERD .....	56



## Pendahuluan

### 1.1 Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak FFF (*Fun with Flora Fauna*) untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi antarmuka eksternal (antarmuka antara sistem dengan sistem lain perangkat lunak dan perangkat keras, dan pengguna) dan atribut (*feature-feature* tambahan yang dimiliki sistem), serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak. SKPL-FFF ini juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak.

### 1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak FFF dikembangkan dengan tujuan untuk:

1. Menangani pengelolaan pengguna.
2. Menangani pengelolaan toko.
3. Menangani transaksi penjualan.
4. Menangani pengelolaan kategori produk.
5. Menangani pengelolaan produk.
6. Menangani pengelolaan produk paling populer.
7. Menangani pengelolaan referensi tarif pengiriman.
8. Menangani pengelolaan testimonial.
9. Menangani pengelolaan promo produk.
10. Menangani laporan penjualan.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – FFF	6/ 54
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-FFF-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada FFF (Fun with Flora Fauna) di mana XXX merupakan nomor fungsi produk.
FFF	Perangkat lunak penjualan hewan dan tanaman hias para pedagang di PASTY (Pasar Hewan dan Tanaman Hias Yogyakarta).
Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.

### 1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Septiana Rahayu Dewi / 6127, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) DERES*, 2013, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
2. Septiana Rahayu Dewi / 6127, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) SIAMAN*, 2013, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
3. Jenny Cicilia / 5953, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) VSMS*, 2013, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

## 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 FFF 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 FFF tersebut.

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

## 2 Deskripsi Kebutuhan

### 2.1 Perspektif produk

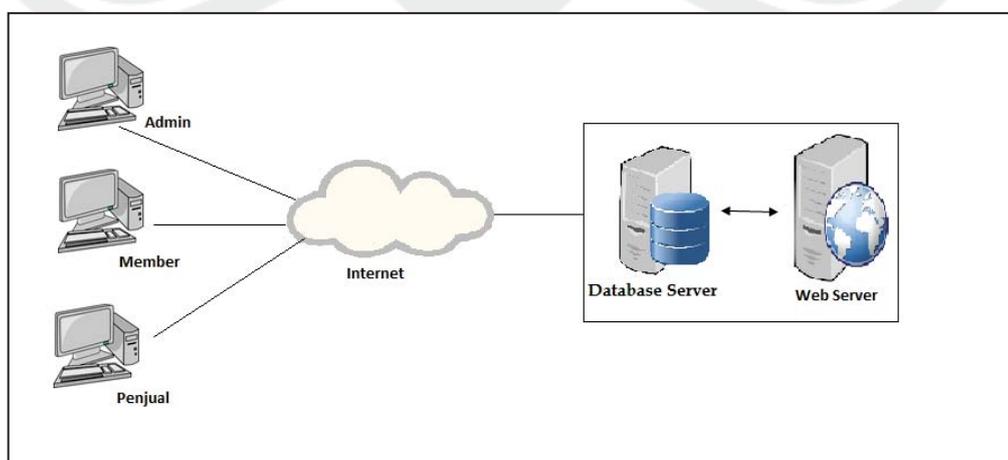
FFF merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk membantu promosi dan pengelolaan penjualan hewan dan tanaman hias para pedagang mikro di PASTY (Pasar Hewan dan Tanaman Hias Yogyakarta) secara *online*. Para pedagang ini mendaftarkan kios mereka ke *website* penjualan FFF. Sistem ini menangani pengelolaan pengguna, pengelolaan toko, transaksi penjualan, pengelolaan produk, pengelolaan kategori produk, pengelolaan produk paling populer, pengelolaan referensi tarif pengiriman, pengelolaan testimonial, pengelolaan promo produk dan reporting penjualan.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – FFF	8/ 54
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		

Sistem ini dapat dipergunakan oleh admin, penjual dan pembeli.

Admin dapat melakukan pengelolaan-pengelolaan seperti pengelolaan pengguna, pengelolaan toko, transaksi penjualan, pengelolaan kategori produk, pengelolaan produk paling populer, pengelolaan referensi tarif pengiriman, pengelolaan testimonial, dan pengelolaan produk promo. Sedangkan pembeli dapat melakukan transaksi penjualan dengan penjual secara online, memberikan testimonial atau komentar dan melihat-lihat produk yang dijual. Sedangkan pedagang mikro dapat melakukan pengelolaan terhadap toko miliknya, melakukan transaksi penjualan, memberikan testimonial atau komentar dan melihat laporan penjualan terhadap toko miliknya.

Perangkat lunak FFF ini berjalan pada semua aplikasi browser (*IE, Chrome, Firefox, Safari, etc.*). Perangkat lunak ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan framework CodeIgniter (CI). Sedangkan untuk lingkungan pemrogramannya menggunakan Notepad++.



**Gambar 2.1 Arsitektur Perangkat lunak FFF**

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – FFF	9/ 54
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 Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak FFF adalah sebagai berikut:

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

Merupakan fungsi yang digunakan oleh semua pengguna (admin, pembeli dan penjual) untuk dapat masuk dalam sistem yang akan digunakan.

2. Fungsi Ganti Sandi (**SKPL-FFF-002**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah/mengganti sandi pengguna.

3. Fungsi Pengelolaan Kategori (**SKPL-FFF-003**).

Merupakan fungsi yang digunakan admin untuk mengelola kategori produk.

Fungsi Pengelolaan Kategori meliputi:

a. Fungsi Tambah Kategori (**SKPL-FFF-003-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah data kategori.

b. Fungsi Ubah Kategori (**SKPL-FFF-003-02**).

Merupakan fungsi untuk mengubah data kategori.

c. Fungsi Tampil Semua Kategori (**SKPL-FFF-003-03**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan semua data kategori.

d. Fungsi Hapus Kategori (**SKPL-FFF-003-04**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus semua data kategori yang sudah ada.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – FFF	10/ 54
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. Fungsi Cari Kategori (**SKPL-FFF-003-05**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data kategori berdasarkan nama kategori.

4. Fungsi Pengelolaan Pengguna (**SKPL-FFF-004**).

Merupakan fungsi yang digunakan oleh admin untuk mengelola data pengguna (admin, penjual dan pembeli).

Fungsi Pengelolaan Pengguna mencakup:

a. Fungsi Tambah Pengguna (**SKPL-FFF-004-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah data pengguna.

b. Fungsi Ubah Pengguna (**SKPL-FFF-004-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data pengguna.

c. Fungsi Tampil Semua Pengguna (**SKPL-FFF-004-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan semua data pengguna.

d. Fungsi Hapus Pengguna (**SKPL-FFF-004-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus semua data pengguna.

e. Fungsi Cari Pengguna (**SKPL-FFF-004-05**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data pengguna berdasarkan nama pengguna, *username*, jenis kelamin dan *role* (jabatan).

f. Fungsi Reset Sandi (**SKPL-FFF-004-06**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mereset sandi pengguna.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – FFF	11/ 54
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		

g. Fungsi Tampil Detil Pengguna **(SKPL-FFF-004-07)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan detil data pengguna.

5. Fungsi Pengelolaan Toko **(SKPL-FFF-005)**.

Merupakan fungsi yang digunakan oleh admin dan penjual untuk mengelola toko.

Fungsi Pengelolaan Toko mencakup:

a. Fungsi Tambah Toko **(SKPL-FFF-005-01)**

Merupakan fungsi yang digunakan oleh admin untuk menambah data toko.

b. Fungsi Ubah Toko **(SKPL-FFF-005-02)**

Merupakan fungsi yang digunakan oleh penjual untuk mengubah data toko.

c. Fungsi Tampil Semua Toko **(SKPL-FFF-005-03)**

Merupakan fungsi yang digunakan admin untuk menampilkan semua data toko.

d. Fungsi Hapus Toko **(SKPL-FFF-005-04)**

Merupakan fungsi yang digunakan admin untuk menghapus semua data toko.

e. Fungsi Cari Toko **(SKPL-FFF-005-05)**

Merupakan fungsi yang digunakan admin untuk mencari data toko berdasarkan nama toko dan kategori toko.

f. Fungsi Tampil Detil Toko **(SKPL-FFF-005-06)**

Merupakan fungsi yang admin digunakan untuk menampilkan detil data toko.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – FFF	12/ 54
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. Fungsi Transaksi Penjualan **(SKPL-FFF-006)** .

Merupakan fungsi yang digunakan oleh pembeli untuk melakukan transaksi penjualan.

Fungsi Transaksi Penjualan mencakup:

a. Fungsi Tambah Transaksi Penjualan **(SKPL-FFF-006-01)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan transaksi penjualan yang digunakan oleh penjual.

b. Fungsi Checkout **(SKPL-FFF-006-02)**

Merupakan fungsi yang digunakan oleh pembeli untuk menampilkan transaksi yang sedang dilakukan.

c. Fungsi Ubah Transaksi Penjualan **(SKPL-FFF-006-03)**

Merupakan fungsi yang digunakan oleh pembeli untuk mengubah transaksi.

7. Fungsi Pengelolaan Testimonial **(SKPL-FFF-007)** .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola testimonial atau komentar yang dapat digunakan oleh admin, penjual maupun pembeli dengan fungsi yang berbeda.

Fungsi Pengelolaan Testimonial mencakup:

a. Fungsi Tambah Testimonial **(SKPL-FFF-007-01)**

Merupakan fungsi yang dapat digunakan oleh penjual dan pembeli untuk menambah testimonial.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – FFF	13/ 54
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		

b. Fungsi Tampil Semua Testimonial (**SKPL-FFF-007-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan admin untuk menampilkan semua data testimonial.

c. Fungsi Cari Testimonial (**SKPL-FFF-007-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan admin untuk mencari data testimonial.

d. Fungsi Hapus Testimonial (**SKPL-FFF-007-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh pembeli dan penjual untuk menghapus data testimonial.

8. Fungsi Pengelolaan Referensi Tarif Pengiriman (**SKPL-FFF-008**).

Merupakan fungsi yang digunakan oleh admin untuk mengelola tarif pengiriman barang/produk.

Fungsi Pengelolaan Referensi Tarif Pengiriman mencakup:

a. Fungsi Tambah Referensi Tarif Pengiriman (**SKPL-FFF-008-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah data tarif pengiriman.

b. Fungsi Ubah Referensi Tarif Pengiriman (**SKPL-FFF-008-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data tarif pengiriman.

c. Fungsi Tampil Semua Referensi Tarif Pengiriman (**SKPL-FFF-008-03**)

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – FFF	14/ 54
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 menampilkan semua data tarif pengiriman.

d. Fungsi Cari Referensi Tarif Pengiriman (**SKPL-FFF-008-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data tarif pengiriman berdasarkan kota tujuan.

e. Fungsi Hapus Tarif Pengiriman (**SKPL-FFF-008-05**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus semua data tarif pengiriman.

9. Fungsi Pengelolaan Produk Populer (**SKPL-FFF-009**) .

Merupakan fungsi yang digunakan oleh admin dan pembeli untuk mengelola produk paling populer.

Fungsi Pengelolaan Produk Populer mencakup:

a. Fungsi Tambah Produk Populer (**SKPL-FFF-009-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah data produk populer.

b. Fungsi Tampil Semua Produk Populer (**SKPL-FFF-010-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan admin dan pembeli untuk menampilkan semua data produk populer.

c. Fungsi Cari Produk Populer (**SKPL-FFF-010-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan admin untuk mencari data produk populer.

d. Fungsi Hapus Produk Populer (**SKPL-FFF-010-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus semua data produk populer.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – FFF	15/ 54
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. Fungsi Tampil Detil Produk Populer **(SKPL-FFF-010-05)**

Merupakan fungsi yang digunakan admin dan pembeli untuk menampilkan detil tiap produk populer.

10. Fungsi Pengelolaan Promo Produk **(SKPL-FFF-010)**.

Merupakan fungsi yang digunakan admin, penjual dan pembeli untuk mengelola promo produk.

Fungsi Pengelolaan Promo Produk mencakup:

a. Fungsi Tambah Promo Produk **(SKPL-FFF-010-01)**

Merupakan fungsi yang digunakan penjual untuk menambah data promo produk.

b. Fungsi Ubah Promo Produk **(SKPL-FFF-010-02)**

Merupakan fungsi yang digunakan penjual untuk mengubah data promo produk yang sudah ada.

c. Fungsi Tampil Semua Promo Produk **(SKPL-FFF-010-03)**

Merupakan fungsi yang digunakan admin dan pembeli untuk menampilkan semua data promo produk.

d. Fungsi Cari Promo Produk **(SKPL-FFF-010-04)**

Merupakan fungsi yang digunakan admin untuk mencari data promo produk.

e. Fungsi Hapus Promo Produk **(SKPL-FFF-010-05)**

Merupakan fungsi yang digunakan penjual untuk menghapus semua data promo produk.

f. Fungsi Tampil Detil Promo Produk (**SKPL-FFF-011-06**)

Merupakan fungsi yang digunakan penjual, admin dan pembeli untuk menampilkan detil produk yang sedang promo.

11. Fungsi Laporan Penjualan Harian (**SKPL-FFF-011**).

Merupakan fungsi yang dapat digunakan penjual untuk menampilkan laporan penjualan harian.

12. Fungsi Laporan Penjualan Bulanan (**SKPL-FFF-012**).

Merupakan fungsi yang dapat digunakan penjual untuk menampilkan laporan penjualan per bulan.

13. Fungsi Laporan Penjualan Tahunan (**SKPL-FFF-013**).

Merupakan fungsi yang dapat digunakan penjual untuk menampilkan laporan penjualan per tahun.

14. Fungsi Daftar Pembeli (**SKPL-FFF-014**).

Merupakan fungsi yang digunakan oleh pembeli untuk mendaftarkan diri sebagai *member* dari FFF.

15. Fungsi Pengelolaan Produk (**SKPL-FFF-015**).

Merupakan fungsi yang digunakan oleh admin, penjual dan pembeli untuk melakukan pengelolaan produk FFF.

Fungsi Pengelolaan Produk mencakup:

a. Fungsi Tambah Produk (**SKPL-FFF-015-001**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh penjual untuk menambahkan produk yang akan dijual.

b. Fungsi Ubah Produk (**SKPL-FFF-015-002**)

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – FFF	17/ 54
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 oleh penjual untuk mengubah detail produk.

c. Fungsi Tampil Semua Produk **(SKPL-FFF-015-003)**

Merupakan fungsi yang dapat digunakan oleh admin, penjual dan pembeli untuk melihat produk yang dijual dengan batas melihat masing-masing pengguna.

d. Fungsi Cari Produk **(SKPL-FFF-015-004)**

Merupakan fungsi yang dapat digunakan oleh admin, penjual maupun pembeli untuk mencari produk yang dijual. Penjual dapat mencari produk miliknya, sedangkan admin dan pembeli dapat mencari semua produk yang dijual.

e. Fungsi Tampil Detail Produk **(SKPL-FFF-015-005)**

Merupakan fungsi yang dapat digunakan oleh admin, penjual dan pembeli untuk melihat detail produk yang dijual. Penjual melihat detail produk miliknya, sedangkan admin pembeli dapat melihat detail semua produk yang dijual.

f. Fungsi Hapus Produk **(SKPL-FFF-015-006)**

Merupakan fungsi yang dapat digunakan oleh penjual untuk menghapus semua produk miliknya.

16. Fungsi Atur Profil **(SKPL-FFF-016)** .

Merupakan fungsi yang dapat digunakan oleh semua pengguna untuk mengatur profil masing-masing pengguna.

### 2.3 Karakteristik Pengguna

Karakteristik dari pengguna perangkat lunak FFF adalah sebagai berikut:

1. Memahami pengoperasian komputer secara aktif.
2. Memahami sistem komputer tempat perangkat lunak dijalankan.
3. Mengerti tentang internet.
4. Memahami penggunaan aplikasi FFF.

### 2.4 Batasan-batasan

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak FFF tersebut adalah:

1. Kebijakan Umum  
Berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak FFF.
2. Keterbatasan perangkat keras  
Dapat diketahui kemudian setelah sistem ini berjalan (sesuai dengan kebutuhan).

### 2.5 Asumsi dan Ketergantungan

Sistem ini dapat dijalankan secara *online* dengan menggunakan semua aplikasi *browser*.

## 3 Kebutuhan khusus

### 3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal

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

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – FFF	19/ 54
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		

#### **3.1.1.1 Antarmuka pemakai**

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

#### **3.1.1.2 Antarmuka perangkat keras**

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam perangkat lunak FFF 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. UPS, digunakan untuk menyimpan daya listrik.
5. Modem, digunakan untuk melakukan koneksi ke internet.
6. LAN, digunakan untuk melakukan koneksi antara komputer milik *user*.

#### **3.1.1.3 Antarmuka perangkat lunak**

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

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

Sebagai *browser* yang digunakan untuk menjalankan program FFF.

2. Nama : Internet Informasi Services (IIS)  
Sumber : Microsoft

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

3. Nama : XAMPP 1.8.1

Sumber : ApacheFriends

Sebagai aplikasi PHP *all in One Package* yang terdiri dari beberapa aplikasi berikut:

a. Nama : PHP/5.4.7

Sumber : PHP

Sebagai dasar Server PHP

b. Nama : Apache 2.4.3

Sumber : Apache

Sebagai dasar HTTP Web Server

c. Nama : MySQL 5.5.27

Sumber : MySQL

Sebagai dasar Server MySQL

d. Nama : phpMyAdmin 3.5.2.2

Sumber : phpMyAdmin

Sebagai *user interface* dalam pembuatan *database*.

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

Sumber : Microsoft.

Sebagai sistem operasi komputer untuk mengoperasikan web server.

5. Nama : Windows XP, Vista, Seven, Eight.

Sumber : Microsoft.

Sebagai sistem operasi komputer.

#### 3.1.1.4 Antarmuka Komunikasi

Antarmuka komunikasi perangkat lunak FFF menggunakan aplikasi web, karena perangkat lunak ini

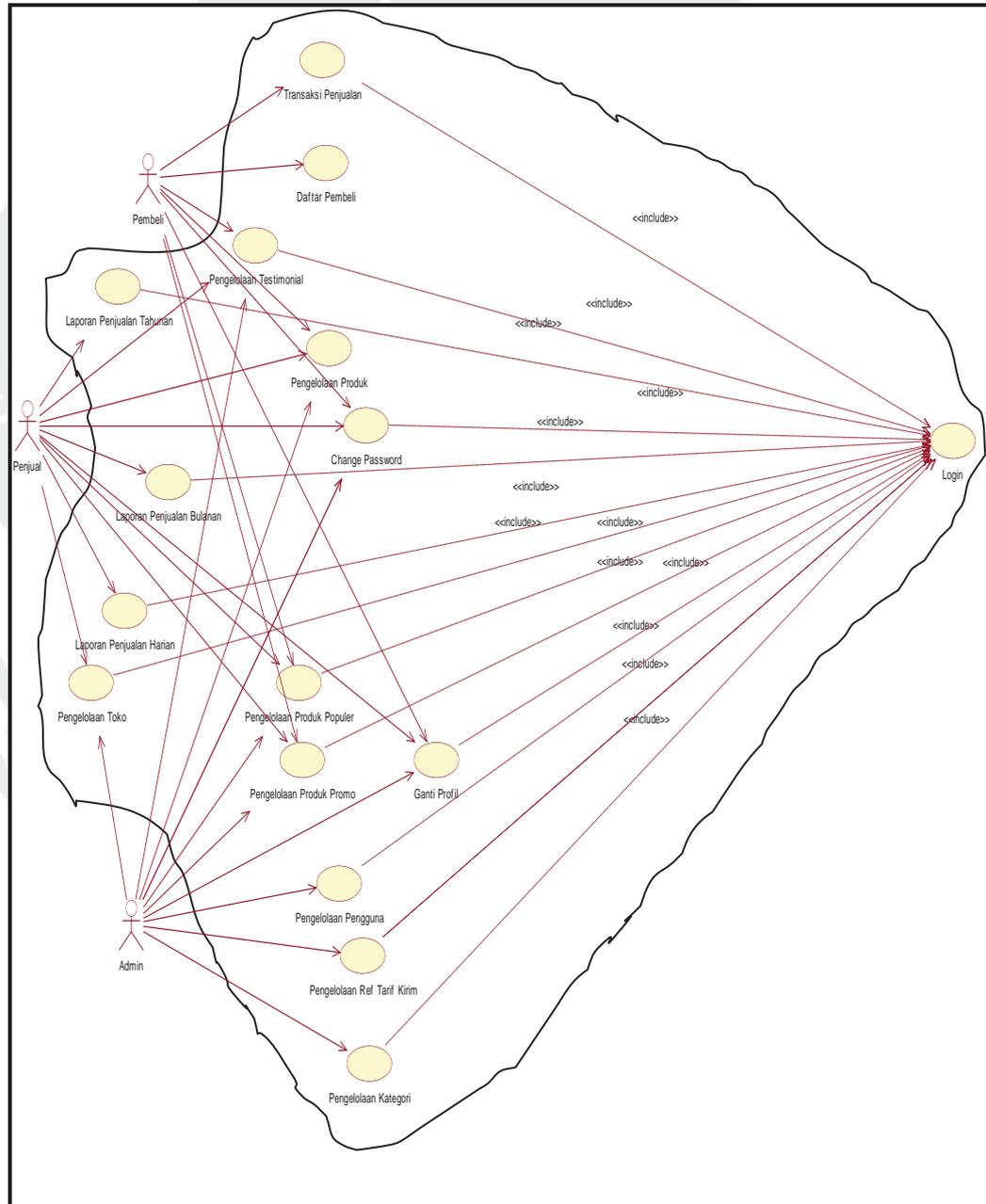
Program Studi Teknik Informatika	SKPL – FFF	21/ 54
----------------------------------	------------	--------

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

digunakan untuk mendukung model sistem *client-server* dengan media komunikasi internet.

### 3.2 Kebutuhan fungsionalitas Perangkat Lunak

#### 3.2.1 Use Case Diagram



Gambar 3.2.1 Use Case Diagram

## 4 Spesifikasi Rinci Kebutuhan

### 4.1 Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas

#### 4.1.1 Use case Spesification: Login

##### 1. Brief Description

*Use Case* ini digunakan oleh aktor untuk memperoleh akses ke sistem. *Login* didasarkan pada sebuah *username* dan kata sandi yang berupa rangkaian karakter.

##### 2. Primary Actor

1. Admin
2. Penjual
3. Pembeli

##### 3. Supporting Actor

*none*

##### 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 sandi.
4. Sistem memeriksa *username* dan sandi yang diinputkan aktor.

E-1 Sandi 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 sandi tidak sesuai.

1. Sistem menampilkan peringatan bahwa *username* atau sandi tidak sesuai.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – FFF	23/ 54
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. Kembali ke *Basic Flow* langkah ke 3.

#### **7. PreConditions**

*none*

#### **8. PostConditions**

1. Aktor memasuki sistem dan dapat menggunakan fungsi-fungsi pada sistem.

#### **4.1.2 Use case Spesification: Ganti Sandi**

##### **1. Brief Description**

*Use Case* ini digunakan oleh aktor untuk mengganti sandi yang dimiliki.

##### **2. Primary Actor**

1. Admin
2. Penjual
3. Pembeli

##### **3. Supporting Actor**

*none*

##### **4. Basic Flow**

1. *Use Case* ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan ganti sandi.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk ganti sandi.
3. Sistem meminta aktor untuk memasukkan sandi yang saat itu sedang digunakan.
4. Aktor memasukkan sandi lama.
5. Sistem memeriksa sandi lama yang diinputkan aktor.

E-1 Sandi lama yang diinputkan aktor tidak sesuai.

6. Aktor memasukkan sandi baru.
7. Aktor meminta sistem untuk menyimpan sandi baru dari aktor.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – FFF	24/ 54
----------------------------------	------------	--------

8. Sistem menyimpan sandi baru dari aktor ke dalam basis data.

9. *Use Case* ini selesai.

**5. *Alternative Flow***

*none*

**6. *Error Flow***

E-1 Sandi tidak sesuai.

1. Sistem menampilkan peringatan bahwa sandi tidak sesuai.

2. Kembali ke *Basic Flow* langkah ke 4.

**7. *PreConditions***

1. *Use Case Login* telah dilakukan.

2. Aktor telah memasuki sistem.

**6. *PostConditions***

1. Data sandi pengguna dalam basis data telah berubah.

**4.1.3 *Use case Spesification*: Pengelolaan Kategori**

**1. *Brief Description***

*Use Case* ini digunakan aktor untuk melakukan pengelolaan kategori.

**2. *Primary Actor***

1. Admin

**3. *Supporting Actor***

*none*

**4. *Basic Flow***

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

2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan kategori.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – FFF	25/ 54
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 memberikan pilihan untuk menambahkan data kategori, mengubah data kategori, menghapus data kategori dan mencari data kategori.
4. Aktor memilih menambahkan data kategori.
  - A1 Aktor memilih mengubah data kategori.
  - A2 Aktor memilih menghapus data kategori.
  - A3 Aktor memilih mencari data kategori.
5. Aktor memasukkan data ke dalam sistem.
6. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data kategori yang telah diinputkan.
7. Sistem mengecek data kategori yang telah diinputkan.
  - E-1 Data kategori yang diinputkan aktor salah.
8. Sistem menyimpan data kategori ke basis data.
9. *Use Case* selesai.

#### 5. **Alternative Flow**

- A1 Aktor memilih mengubah data kategori.
1. Sistem menampilkan antarmuka ubah kategori.
  2. Aktor mengubah data kategori yang ditampilkan.
  3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data kategori yang telah diubah.
  4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data kategori yang telah diubah.
    - E-2 Data kategori yang diubah salah.
  5. Sistem menyimpan data kategori yang telah diubah ke basis data.
  6. Berlanjut ke *Basic Flow* langkah ke 9.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – FFF	26/ 54
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		

A2 Aktor memilih menghapus data kategori.

1. Sistem menampilkan antarmuka hapus kategori.
2. Aktor menghapus data kategori yang diinginkan.
3. Sistem menghapus data kategori yang dipilih.
4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 9.

A3 Aktor memilih mencari data kategori.

1. Sistem menampilkan antarmuka cari kategori.
2. Aktor menginputkan suatu kata kunci.
3. Sistem menampilkan data yang sesuai dengan kata kunci yang diinputkan oleh aktor.
4. Berlanjut ke *Basic Flow* langkah ke 9.

#### **6. Error Flow**

E-1 Data kategori yang diinputkan aktor salah.

- a. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah.
- b. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 5.

E-2 Data kategori yang diubah aktor salah.

- a. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah.
- b. Kembali ke Alternatif Flow Langkah ke 2.

#### **7. PreConditions**

1. *Use Case Login* telah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem.

#### **8. PostConditions**

1. Data kategori sudah ditambahkan.
2. Data kategori sudah berubah (dihapus atau diubah).

**4.1.4 Use case Specification:** Pengelolaan Data Pengguna

**1. Brief Description**

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data pengguna yang menggunakan program FFF.

**2. Primary Actor**

1. Admin

**3. Supporting Actor**

none

**4. Basic Flow**

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data pengguna.
2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan data pengguna.
3. Sistem memberikan pilihan untuk menambahkan data pengguna, mengubah data pengguna, menampilkan data pengguna, menghapus data pengguna, mencari data pengguna dan menampilkan detail data pengguna.
4. Aktor memilih untuk menambah data pengguna.
  - A1 Aktor memilih mengubah data pengguna.
  - A2 Aktor memilih menghapus data pengguna.
  - A3 Aktor memilih mencari data pengguna.
  - A4 Aktor memilih menampilkan detail data pengguna
  - A5 Aktor memilih mereset kata sandi.
5. Aktor memasukkan data ke dalam sistem.
6. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data pengguna yang telah diinputkan.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – FFF	28/ 54
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 mengecek data pengguna yang telah diinputkan.

E-1 Data pengguna yang diinputkan aktor salah.

8. Sistem menyimpan data pengguna ke basis data.

9. *Use Case* selesai.

#### **5. Alternative Flow**

A1 Aktor memilih mengubah data pengguna.

1. Sistem menampilkan antarmuka ubah pengguna.
2. Aktor mengubah data pengguna yang diinginkan.
3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data pengguna yang telah diubah.
4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data pengguna yang telah diubah.

E-2 Data pengguna yang diubah salah.

5. Sistem menyimpan data pengguna yang telah diubah ke basis data.
6. Berlanjut ke *Basic Flow* langkah ke 9.

A2 Aktor memilih menghapus data pengguna.

1. Sistem menampilkan antarmuka hapus pengguna.
2. Aktor menghapus data pengguna yang diinginkan.
3. Sistem menghapus data pengguna yang dipilih.
4. Berlanjut ke *Basic Flow* langkah ke 9.

A3 Aktor memilih mencari pengguna.

1. Sistem menampilkan antarmuka cari pengguna.
2. Aktor menginputkan kata kunci yang diinginkan.
3. Sistem menampilkan data yang termasuk dalam inputan aktor.
4. Berlanjut ke *Basic Flow* langkah ke 9.

A4 Aktor memilih menampilkan detil data pengguna.

1. Sistem menampilkan antarmuka semua data pengguna.
  2. Aktor memilih pengguna yang akan ditampilkan detilnya.
  3. Sistem menampilkan detil data yang dipilih oleh aktor.
  4. Berlanjut ke *Basic Flow* langkah 9.
- A5 Aktor memilih mereset kata sandi.
1. Sistem menampilkan antarmuka semua data pengguna.
  2. Aktor memilih pengguna yang akan direset kata sandinya.
  3. Sistem mereset kata sandi pengguna yang dipilih.
  4. Berlanjut ke *Basic Flow* langkah 9.

#### **6. Error Flow**

E-1 Data pengguna yang diinputkan aktor salah.

- a. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah.
- b. Kembali ke *Basic Flow* Langkah ke 5.

E-2 Data pengguna yang diubah aktor salah.

- a. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah.
- b. Kembali ke *Alternatif Flow* Langkah ke 2.

#### **7. PreConditions**

1. *Use Case Login* sudah dilakukan
2. Aktor telah memasuki sistem

#### **8. PostConditions**

1. Data pengguna sudah ditambahkan.
2. Data pengguna sudah berubah (dihapus atau diubah).

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – FFF	30/ 54
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:** Pengelolaan Data Toko

##### **1. Brief Description**

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data toko atau kios-kios yang ada di PASTY.

##### **2. Primary Actor**

1. Admin
2. Penjual

##### **3. Supporting Actor**

*none*

##### **4. Basic Flow**

1. Use Case ini dimulai ketika admin memilih untuk melakukan pengelolaan data toko.
2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan data toko.
3. Sistem memberikan pilihan untuk menambahkan data toko, mengubah data toko, menampilkan data toko, menghapus data toko, menampilkan detail data toko dan mencari data toko.
4. Admin memilih untuk menambah data toko.
  - A1 Penjual memilih mengubah data toko.
  - A2 Admin memilih menghapus data toko.
  - A3 Admin memilih mencari data toko.
  - A4 Admin memilih menampilkan detail data toko.
5. Admin memasukkan data ke dalam sistem.
6. Admin meminta sistem untuk menyimpan data toko yang telah diinputkan.
7. Sistem mengecek data toko yang telah diinputkan.
  - E-1 Data toko yang diinputkan admin salah.
8. Sistem menyimpan data toko ke basis data.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – FFF	31/ 54
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		

9. *Use Case* selesai.

### 5. *Alternative Flow*

- A1 Penjual memilih mengubah data toko.
1. Sistem menampilkan antarmuka ubah toko.
  2. Penjual mengubah data toko.
  3. Penjual meminta sistem untuk menyimpan data toko yang telah diubah.
  4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data toko yang telah diubah.  
E-2 Data toko yang telah diubah salah.
  5. Sistem menyimpan data toko yang telah diubah ke basis data.
  6. Berlanjut ke *Basic Flow* langkah ke 9.
- A2 Admin memilih menghapus data toko.
1. Sistem menampilkan antarmuka hapus toko.
  2. Admin menghapus data toko yang diinginkan.
  3. Sistem menghapus data toko yang dipilih.
  4. Berlanjut ke *Basic Flow* langkah ke 9.
- A3 Admin memilih mencari toko.
1. Sistem menampilkan antarmuka cari toko.
  2. Admin menginputkan kata kunci.
  3. Sistem menampilkan data yang termasuk dalam inputan admin.
  4. Berlanjut ke *Basic Flow* langkah ke 9.
- A4 Admin memilih menampilkan detail data toko.
1. Sistem menampilkan antarmuka daftar semua toko.
  2. Admin memilih toko yang akan ditampilkan detailnya.
  3. Sistem menampilkan detail data toko yang dipilih admin.

4. Berlanjut ke *Basic Flow* langkah ke 9.

#### **6. Error Flow**

E-1 Data toko yang diinputkan admin salah.

- a. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah.
- b. Kembali ke *Basic Flow* Langkah ke 5.

E-2 Data toko yang diubah penjual salah.

- a. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah.
- b. Kembali ke *Alternatif Flow* Langkah ke 2.

#### **7. PreConditions**

1. *Use Case Login* sudah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem.

#### **8. PostConditions**

1. Data toko sudah ditambahkan.
2. Data toko sudah berubah (dihapus atau diubah).

#### **4.1.6 Use case Spesification: Transaksi Penjualan**

##### **1. Brief Description**

*Use Case* ini digunakan oleh aktor untuk melakukan transaksi penjualan.

##### **2. Primary Actor**

1. Pembeli

##### **3. Supporting Actor**

none

##### **4. Basic Flow**

1. *Use Case* ini dimulai ketika aktor memilih melakukan transaksi penjualan.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan tambah transaksi penjualan, ubah transaksi penjualan, dan checkout.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – FFF	33/ 54
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 tambah transaksi penjualan.

A-1 Aktor memilih untuk mengubah transaksi penjualan.

A2 Aktor memilih untuk checkout.

4. Aktor mengisi kolom-kolom yang disediakan.

5. Sistem mengecek kolom yang diisi aktor.

E1 Data yang diinputkan actor tidak sesuai.

6. Sistem menyimpan data yang diisi aktor.

7. *Use Case* ini selesai.

### **5. Alternative Flow**

A-1 Aktor memilih untuk mengubah data transaksi penjualan.

1. Aktor mengisi kolom nomor transfer untuk memastikan bahwa aktor sudah mentransfer.
2. Sistem menyimpan data yang telah diubah.
3. Berlanjut ke *Basic Flow* langkah ke 7.

A2 Aktor memilih untuk checkout.

1. Aktor memilih produk yang akan ditambahkan di keranjang belanjaan.
2. Aktor memasukkan jumlah produk yang akan dibeli.
3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan jenis dan jumlah produk yang sudah dipilih.
4. Sistem menyimpan data ke basis data.
5. Berlanjut ke *Basic Flow* langkah ke 7.

### **6. Error Flow**

E-1 Data transaksi yang diinputkan aktor tidak sesuai.

- a. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang dimasukkan tidak sesuai.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – FFF	34/ 54
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		

b. Kembali ke *Basic Flow* Langkah ke 4.

#### **7. PreConditions**

1. *Use Case Login* telah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem.

#### **8. PostConditions**

1. Transaksi penjualan sudah ditambahkan.
2. Transaksi penjualan sudah berubah.
3. Keranjang belanja sudah berubah.

#### **4.1.7 Use case Spesification: Pengelolaan Testimonial**

##### **1. Brief Description**

*Use Case* ini digunakan oleh aktor untuk mengelola testimonial atau komentar.

##### **2. Primary Actor**

1. Admin
2. Penjual
3. Pembeli

##### **3. Supporting Actor**

*none*

##### **4. Basic Flow**

1. *Use Case* ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data testimonial.
2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan data testimonial.
3. Sistem memberikan pilihan untuk menambahkan data testimonial, menampilkan semua data testimonial, menghapus data testimonial dan mencari data testimonial.
4. Aktor penjual atau pembeli memilih untuk menambah data testimonial.

A1 Aktor penjual atau pembeli memilih menghapus data testimonial.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – FFF	35/ 54
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		

- A2 Admin memilih mencari data testimonial.
  - A3 Admin atau penjual memilih menampilkan data testimonial.
5. Aktor penjual atau pembeli memasukkan data ke dalam sistem.
  6. Aktor penjual atau pembeli meminta sistem untuk menyimpan data testimonial yang telah diinputkan.
  7. Sistem mengecek data testimonial yang telah diinputkan.
  - E-1 Data testimonial yang diinputkan aktor penjual atau pembeli salah.
  8. Sistem menyimpan data testimonial ke basis data.
  9. *Use Case* selesai.

#### **5. Alternative Flow**

- A1 Aktor penjual atau pembeli memilih menghapus data testimonial.
  1. Sistem menampilkan antarmuka hapus testimonial.
  2. Aktor penjual atau pembeli menghapus data testimonial yang diinginkan.
  3. Sistem menghapus data testimonial yang dipilih.
  4. Berlanjut ke *Basic Flow* langkah ke 9.
- A2 Aktor admin memilih mencari testimonial.
  1. Sistem menampilkan antarmuka cari testimonial.
  2. Aktor admin menginputkan kata kunci.
  3. Sistem menampilkan data yang termasuk dalam inputan admin.
  4. Berlanjut ke *Basic Flow* langkah ke 9.
- A3 Aktor admin atau penjual memilih menampilkan semua data testimonial
  1. Sistem menampilkan antarmuka beranda admin.

2. Aktor memilih menampilkan semua data testimonial.
3. Sistem menampilkan antarmuka *list* testimonial.
4. Berlanjut ke *Basic Flow* langkah ke 9.

#### **6. Error Flow**

E-1 Data testimonial yang diinputkan aktor penjual atau pembeli salah.

- a. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah.
- b. Kembali ke *Basic Flow* Langkah ke 5.

#### **7. PreConditions**

1. *Use Case Login* sudah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem.

#### **8. PostConditions**

1. Data testimonial sudah ditambahkan.

### **4.1.8 Use case Spesification: Pengelolaan Referensi Tarif Pengiriman**

#### **1. Brief Description**

*Use Case* ini digunakan oleh aktor untuk mengelola referensi tarif pengiriman produk.

#### **2. Primary Actor**

1. Admin

#### **3. Supporting Actor**

*none*

#### **4. Basic Flow**

1. *Use Case* ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data referensi tarif pengiriman produk.
2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan data referensi tarif pengiriman produk.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – FFF	37/ 54
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 memberikan pilihan untuk menambahkan data referensi tarif pengiriman produk, mengubah data referensi tarif pengiriman produk, menampilkan data referensi tarif pengiriman produk, menghapus data referensi tarif pengiriman produk dan mencari data referensi tarif pengiriman produk.
4. Aktor memilih untuk menambah data tarif referensi pengiriman produk.
  - A1 Aktor memilih mengubah data referensi tarif pengiriman produk.
  - A2 Aktor memilih menghapus data referensi tarif pengiriman produk.
  - A3 Aktor memilih mencari data referensi tarif pengiriman produk.
5. Aktor memasukkan data ke dalam sistem.
6. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data referensi tarif pengiriman produk yang telah diinputkan.
7. Sistem mengecek data referensi tarif pengiriman produk yang telah diinputkan.
  - E-1 Data referensi tarif pengiriman produk yang diinputkan aktor salah.
8. Sistem menyimpan data referensi tarif pengiriman produk ke basis data.
9. *Use Case* selesai.

#### **5. Alternative Flow**

- A1 Aktor memilih mengubah data referensi tarif pengiriman produk.
  1. Sistem menampilkan antarmuka ubah tarif pengiriman produk.

2. Aktor mengubah data tarif pengiriman produk yang diinginkan.
3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data tarif pengiriman produk yang telah diubah.
4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data tarif pengiriman produk yang telah diubah.  
E-2 Data tarif pengiriman produk yang telah diubah salah.
5. Sistem menyimpan data tarif pengiriman produk yang telah diubah ke *database*.
6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 9.

A2 Aktor memilih menghapus data referensi tarif pengiriman produk.

1. Sistem menampilkan antarmuka hapus referensi tarif pengiriman produk.
2. Aktor menghapus data referensi tarif pengiriman produk.
3. Sistem menghapus data referensi tarif pengiriman produk yang dipilih.
4. Berlanjut ke *Basic Flow* langkah ke 9.

A3 Aktor memilih mencari referensi tarif pengiriman produk.

1. Sistem menampilkan antarmuka cari referensi tarif pengiriman produk.
2. Aktor menginputkan kata kunci berdasarkan kota tujuan.
3. Sistem menampilkan data yang termasuk dalam inputan aktor.
4. Berlanjut ke *Basic Flow* langkah ke 9.

## **6. Error Flow**

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – FFF	39/ 54
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 referensi tarif pengiriman produk yang diinputkan aktor salah.

a. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah.

b. Kembali ke *Basic Flow* Langkah ke 5.

E-2 Data referensi tarif pengiriman produk yang diubah aktor salah.

a. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah.

b. Kembali ke *Alternatif Flow* Langkah ke 2.

#### **7. PreConditions**

1. *Use Case Login* sudah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem.

#### **8. PostConditions**

1. Data referensi tarif pengiriman produk sudah ditambahkan.
2. Data referensi tarif pengiriman produk sudah berubah(dihapus atau diubah).

#### **4.1.9 Use case Spesification: Pengelolaan Produk Populer**

##### **1. Brief Description**

*Use Case* ini digunakan oleh aktor untuk mengelola produk populer dengan melihat rating atau produk yang paling dicari oleh pembeli.

##### **2. Primary Actor**

1. Admin
2. Pembeli

##### **3. Supporting Actor**

*none*

##### **4. Basic Flow**

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – FFF	40/ 54
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 melakukan pengelolaan data produk populer.
2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan data produk populer.
3. Sistem memberikan pilihan untuk menambahkan data produk populer, mengubah data produk populer, menampilkan data produk populer, menghapus data produk populer, menampilkan detail data produk populer dan mencari data produk populer.
4. Aktor memilih untuk menambah data produk populer.
  - A1 Aktor memilih menghapus data produk populer.
  - A2 Aktor memilih mencari data produk populer.
  - A3 Aktor admin dan pembeli memilih menampilkan detail data produk populer.
5. Aktor memasukkan data ke dalam sistem.
6. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data produk populer yang telah diinputkan.
7. Sistem mengecek data produk populer yang telah diinputkan.
  - E-1 Data produk populer yang diinputkan aktor salah.
8. Sistem menyimpan data produk populer ke basis data.
9. *Use Case* selesai.

#### **5. Alternative Flow**

- A1 Aktor memilih menghapus data produk populer.
  1. Sistem menampilkan antarmuka hapus produk populer.

2. Aktor menghapus data produk populer yang diinginkan.
  3. Sistem menghapus data produk populer yang dipilih.
  4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 9.
- A2 Aktor memilih mencari produk populer.
1. Sistem menampilkan antarmuka cari produk populer.
  2. Aktor menginputkan kata kunci.
  3. Sistem menampilkan data yang termasuk dalam inputan aktor.
  4. Berlanjut ke *Basic Flow* langkah ke 9.
- A3 Aktor admin dan pembeli memilih menampilkan detail data produk populer.
1. Sistem menampilkan antarmuka semua produk populer.
  2. Aktor memilih produk populer yang ingin dilihat detailnya.
  3. Sistem menampilkan detail produk populer yang dipilih aktor.
  4. Berlanjut ke *Basic Flow* langkah ke 9.

## **6. Error Flow**

- E-1 Data produk populer yang diinputkan aktor salah.
- a. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah.
  - b. Kembali ke *Basic Flow* Langkah ke 5.

## **7. PreConditions**

1. *Use Case Login* sudah dilakukan
2. Aktor telah memasuki sistem

## **8. PostConditions**

1. Data produk populer sudah ditambahkan.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – FFF	42/ 54
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		

#### **4.1.10 Use case Spesification:** Pengelolaan Produk Promo

##### **1. Brief Description**

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola produk-produk yang sedang memberikan promo.

##### **2. Primary Actor**

1. Admin
2. Penjual
3. Pembeli

##### **3. Supporting Actor**

none

##### **4. Basic Flow**

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data produk promo.
2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan data produk promo.
3. Sistem memberikan pilihan untuk menambahkan data produk promo, mengubah data produk promo, menampilkan data produk promo, menghapus data produk promo, menampilkan detail data produk promo dan mencari data produk promo.
4. Penjual memilih untuk menambah data produk promo.
  - A1 Penjual memilih mengubah data produk promo.
  - A2 Penjual memilih menghapus data produk promo.
  - A3 Admin memilih mencari data produk promo.
  - A4 Admin atau pembeli memilih menampilkan detail data produk promo.
5. Penjual memasukkan data ke dalam sistem.

6. Penjual meminta sistem untuk menyimpan data produk promo yang telah diinputkan.

7. Sistem mengecek data produk promo yang telah diinputkan.

E-1 Data produk promo yang diinputkan penjual salah.

8. Sistem menyimpan data produk promo ke basis data.

9. *Use Case* selesai.

### **5. Alternative Flow**

A1 Penjual memilih mengubah data produk promo.

1. Sistem menampilkan antarmuka ubah produk promo.

2. Penjual mengubah data produk promo.

3. Penjual meminta sistem untuk menyimpan data produk promo yang telah diubah.

4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data produk promo yang telah diubah.

E-2 Data produk promo yang telah diubah salah.

5. Sistem menyimpan data produk promo yang telah diubah ke basis data.

6. Berlanjut ke *Basic Flow* langkah ke 9.

A2 Penjual memilih menghapus data produk promo.

1. Sistem menampilkan antarmuka hapus produk promo.

2. Penjual menghapus data produk promo yang diinginkan.

3. Sistem menghapus data produk promo yang dipilih.

4. Berlanjut ke *Basic Flow* langkah ke 9.

A3 Admin memilih mencari produk promo.

1. Sistem menampilkan antarmuka cari produk promo.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – FFF	44/ 54
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 menginputkan kata kunci.
  3. Sistem menampilkan data yang termasuk dalam inputan admin.
  4. Berlanjut ke *Basic Flow* langkah ke 9.
- A4 Admin, pembeli memilih menampilkan detail data produk promo.
1. Sistem menampilkan antarmuka produk promo.
  2. Admin dan pembeli memilih produk promo yang akan ditampilkan detailnya.
  3. Sistem menampilkan detail produk promo yang dipilih admin dan pembeli.
  4. Berlanjut ke *Basic Flow* langkah ke 9.

#### **6. Error Flow**

- E-1 Data produk promo yang diinputkan penjual salah.
- a. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah.
  - b. Kembali ke *Basic Flow* Langkah ke 5.
- E-2 Data produk promo yang diubah penjual salah.
- a. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah.
  - b. Kembali ke *Alternatif Flow* Langkah ke 2.

#### **7. PreConditions**

1. *Use Case Login* sudah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem.

#### **8. PostConditions**

1. Data produk promo sudah ditambahkan.
2. Data produk promo sudah berubah (dihapus atau diubah).

### **4.1.11 Use case Spesification: Laporan Penjualan Harian**

#### **1. Brief Description**

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – FFF	45/ 54
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		

*Use Case* ini digunakan oleh aktor untuk melihat laporan penjualan harian.

**2. Primary Actor**

1. Penjual

**3. Supporting Actor**

*none*

**4. Basic Flow**

1. *Use Case* ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan laporan penjualan harian.
2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan laporan penjualan harian.
3. Aktor melihat tabel laporan penjualan harian.
4. *Use Case* selesai.

**5. Alternative Flow**

*none*

**6. Error Flow**

*none*

**7. PreConditions**

1. *Use Case Login* sudah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem.

**8. PostConditions**

1. Aktor melihat laporan penjualan harian.

**4.1.12 Use case Spesification:** Laporan Penjualan Bulanan

**1. Brief Description**

*Use Case* ini digunakan oleh aktor untuk melihat laporan penjualan bulanan.

**2. Primary Actor**

1. Penjual

**3. Supporting Actor**

*none*

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – FFF	46/ 54
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. Basic Flow**

1. *Use Case* ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan laporan penjualan bulanan.
2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan laporan penjualan bulanan.
3. Aktor melihat tabel laporan penjualan bulanan.
4. *Use Case* selesai.

#### **5. Alternative Flow**

*none*

#### **6. Error Flow**

*none*

#### **7. PreConditions**

1. *Use Case Login* sudah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem.

#### **8. PostConditions**

1. Aktor melihat laporan penjualan bulanan.

#### **4.1.13 Use case Specification: Laporan Penjualan Tahunan**

##### **1. Brief Description**

*Use Case* ini digunakan oleh aktor untuk melihat laporan penjualan tahunan.

##### **2. Primary Actor**

1. Penjual

##### **3. Supporting Actor**

*none*

##### **4. Basic Flow**

1. *Use Case* ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan laporan penjualan tahunan.
2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan laporan penjualan tahunan.
3. Aktor melihat tabel laporan penjualan tahunan.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – FFF	47/ 54
----------------------------------	------------	--------

4. *Use Case* selesai.

**5. Alternative Flow**

*none*

**6. Error Flow**

*none*

**7. PreConditions**

1. *Use Case Login* sudah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem.

**8. PostConditions**

2. Aktor melihat laporan penjualan tahunan.

**4.1.14 Use case Spesification: Pendaftaran Pembeli**

**1. Brief Description**

*Use Case* ini digunakan oleh aktor untuk mendaftarkan diri sebagai member FFF.

**2. Primary Actor**

1. Pembeli

**3. Supporting Actor**

*none*

**4. Basic Flow**

1. *Use Case* ini dimulai ketika aktor memilih untuk mendaftarkan diri sebagai member.
2. Sistem menampilkan antarmuka daftar member.
3. Aktor memasukkan data diri.
4. Aktor meminta sistem menyimpan data diri yang telah diinputkan.
5. Sistem mengecek data diri yang telah diinputkan.  
E1 Data diri yang diinputkan aktor salah.
6. Sistem menyimpan data diri ke basis data.
7. *Use Case* selesai.

**5. Alternative Flow**

*none*

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – FFF	48/ 54
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**

- E1 Data diri yang diinputkan aktor salah.
  - a. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah.
  - b. Kembali ke Basic Flow langkah ke-4.

## **7. PreConditions**

- 1. Aktor telah memasuki sistem.

## **8. PostConditions**

- 1. Aktor terdaftar sebagai member FFF.

### **4.1.15 Use case Spesification: Pengelolaan Produk**

#### **1. Brief Description**

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola produk yang sedang atau akan dijual.

#### **2. Primary Actor**

- 1. Admin
- 2. Penjual
- 3. Pembeli

#### **3. Supporting Actor**

none

#### **4. Basic Flow**

- 1. Use Case ini dimulai ketika admin, penjual atau pembeli memilih untuk melakukan pengelolaan data produk.
- 2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan data produk.
- 3. Sistem memberikan pilihan untuk menambahkan data produk, mengubah data produk, menampilkan data produk, menghapus data produk, menampilkan detail data produk dan mencari data produk.
- 4. Penjual memilih untuk menambah data produk.

A1 Penjual memilih mengubah data produk.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – FFF	49/ 54
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		

- A2 Penjual memilih menghapus data produk.
  - A3 Admin, penjual, pembeli memilih mencari data produk.
  - A4 Admin, penjual, pembeli memilih menampilkan detil data produk.
5. Penjual memasukkan data ke dalam sistem.
  6. Penjual meminta sistem untuk menyimpan data produk yang telah diinputkan.
  7. Sistem mengecek data produk yang telah diinputkan.
    - E-1 Data produk yang diinputkan penjual salah.
  8. Sistem menyimpan data produk ke basis data.
  9. *Use Case* selesai.

#### **5. Alternative Flow**

- A1 Penjual memilih mengubah data produk.
  1. Sistem menampilkan antarmuka ubah produk.
  2. Penjual mengubah data produk.
  3. Penjual meminta sistem untuk menyimpan data produk yang telah diubah.
  4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data produk yang telah diubah.
    - E-2 Data produk yang telah diubah salah.
  5. Sistem menyimpan data produk yang telah diubah ke basis data.
  6. Berlanjut ke *Basic Flow* langkah ke 9.
- A2 Penjual memilih menghapus data produk.
  1. Sistem menampilkan antarmuka hapus produk.
  2. Penjual menghapus data produk yang diinginkan.
  3. Sistem menghapus data produk yang dipilih.
  4. Berlanjut ke *Basic Flow* langkah ke 9.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – FFF	50/ 54
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		

A3 Admin, penjual, pembeli memilih mencari produk.

1. Sistem menampilkan antarmuka cari produk.
2. Penjual, pembeli menginputkan kata kunci.
3. Sistem menampilkan data yang termasuk dalam inputan penjual, pembeli.
4. Berlanjut ke *Basic Flow* langkah ke 9.

A4 Admin, penjual, pembeli memilih menampilkan detil data produk.

1. Sistem menampilkan antarmuka produk.
2. Penjual, pembeli memilih produk yang akan ditampilkan detilnya.
3. Sistem menampilkan detil produk yang dipilih penjual, pembeli.
4. Berlanjut ke *Basic Flow* langkah ke 9.

## **6. Error Flow**

E-1 Data produk yang diinputkan aktor salah.

- a. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah.
- b. Kembali ke *Basic Flow* Langkah ke 5.

E-2 Data produk yang diubah aktor salah.

- a. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah.
- b. Kembali ke *Alternatif Flow* Langkah ke 2.

## **7. PreConditions**

1. *Use Case Login* sudah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem.

## **8. PostConditions**

1. Data produk sudah ditambahkan.
2. Data produk sudah berubah(dihapus atau diubah).

#### 4.1.16 Use case Spesification: Ganti Profil

##### 1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengganti profil masing-masing pengguna.

##### 2. Primary Actor

1. Admin
2. Penjual
3. Pembeli

##### 3. Supporting Actor

none

##### 4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan mengubah profil.
2. Sistem menampilkan antarmuka atur profil.
3. Aktor mengubah data profil.
4. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data profil yang telah diubah.
5. Sistem mengecek data profil yang diinputkan.  
E-1 Data profil yang diinputkan aktor salah.
6. Sistem menyimpan data profil ke basis data.
7. Use Case selesai.

##### 5. Alternative Flow

none

##### 6. Error Flow

- E-1 Data profil yang diinputkan aktor salah.
- a. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah.
  - b. Kembali ke *Basic Flow* Langkah ke 3.

##### 7. PreConditions

1. Use Case *Login* sudah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem.

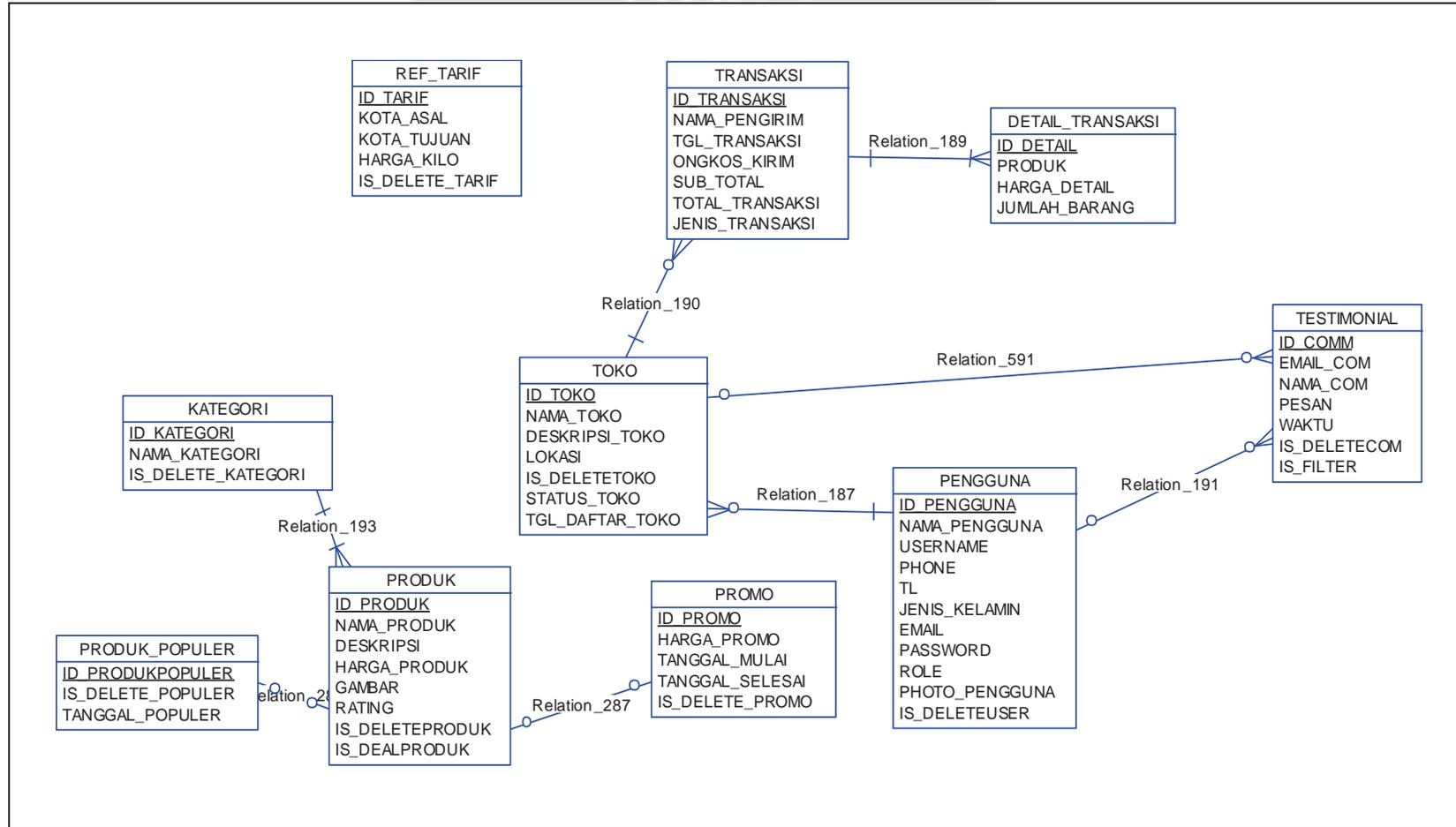
Program Studi Teknik Informatika	SKPL – FFF	52/ 54
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

## 8. *PostConditions*

1. Data profil sudah diubah.



## 5. Entity Relationship Diagram(ERD)



Gambar 5. ERD

# DPPL

## DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Fun with Flora Fauna (FFF)

Untuk :

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan Oleh :

Septiana Rahayu Dewi / 100706127

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi  
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

2014

	Program Studi Teknik Informatika	<b>Nomor Dokumen</b>		<b>Halaman</b>
		<b>DPPL - FFF</b>		1 / 96
		Revisi		

## DAFTAR PERUBAHAN

REVISI	DESKRIPSI
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEKS TGL	-	A	B	C	D	E	F
DITULIS OLEH							
DIPERIKSA OLEH							
DISETUJUI OLEH							

## Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi



## DAFTAR ISI

1.	Pendahuluan.....	8
1.1	Tujuan .....	8
1.2	Lingkup Masalah .....	8
1.3	Definisi, Akronim dan Singkatan .....	8
1.4	Referensi .....	9
2	Perancangan Sistem .....	10
2.1	Perancangan Asitektur .....	10
2.2	Perancangan Rinci .....	10
2.2.3	Class Diagram.....	38
2.2.3	<i>Class Diagram Specific Descriptions</i> .....	39
3	PERANCANGAN DATA .....	67
3.1.1	Deskripsi Entitas Data TBL_PENGGUNA.....	67
3.1.2	Deskripsi Entitas Data TBL_TOKO.....	67
3.1.3	Deskripsi Entitas Data TBL_PRODUK.....	67
3.1.4	Deskripsi Entitas Data TBL_KATEGORI.....	68
3.1.5	Deskripsi Entitas Data TBL_REFTARIF.....	68
3.1.6	Deskripsi Entitas Data TBL_PRODUKPOPULER.....	68
3.1.7	Deskripsi Entitas Data TBL_PRODUKPROMO.....	69
3.1.8	Deskripsi Entitas Data TESTIMONIAL.....	69
3.1.9	Deskripsi Entitas Data TRANSAKSI.....	69
3.1.10	Deskripsi Entitas Data TBL_DETIL_TRANSAKSI.....	70
4.2	Antarmuka Halaman Beranda Admin .....	73
4.3	Antarmuka Halaman Tambah Pengguna .....	73
4.4	Antarmuka Halaman Ubah Pengguna .....	74
4.5	Antarmuka Halaman List Pengguna .....	75
4.6	Antarmuka Halaman Detil Pengguna .....	75
4.7	Antarmuka Halaman Atur Profil .....	76
4.8	Antarmuka Halaman Ganti Kata Sandi .....	77
4.9	Antarmuka Halaman Tambah Toko .....	77
4.10	Antarmuka Halaman List Toko .....	78
4.11	Antarmuka Halaman Detil Toko .....	79
4.12	Antarmuka Halaman List Testimonial .....	79
4.13	Antarmuka Halaman List Kategori .....	80
4.14	Antarmuka Halaman Tambah Kategori .....	80
4.15	Antarmuka Halaman Ubah Kategori .....	81
4.16	Antarmuka Halaman Tambah Referensi Tarif .....	82
4.17	Antarmuka Halaman List Referensi Tarif .....	82
4.18	Antarmuka Halaman Ubah Referensi Tarif .....	83
4.19	Antarmuka Halaman List Produk .....	84
4.20	Antarmuka Halaman Detil Produk .....	84
4.21	Antarmuka Halaman List Produk Populer .....	85
4.22	Antarmuka Halaman Tambah Produk Populer .....	85
4.23	Antarmuka Halaman Ubah Produk Populer .....	86
4.24	Antarmuka Halaman Detil Produk Populer .....	86
4.25	Antarmuka Halaman List Produk Promo .....	87
4.26	Antarmuka Halaman Detil Produk Promo .....	87
4.27	Antarmuka Halaman Tambah Produk Promo .....	88
4.28	Antarmuka Halaman Ubah Produk Promo .....	88
4.29	Antarmuka Halaman Beranda Penjual .....	89
4.30	Antarmuka Halaman Tambah Produk .....	90
4.31	Antarmuka Halaman Ubah Produk .....	90
4.32	Antarmuka Halaman Laporan Harian .....	91
4.33	Antarmuka Halaman Laporan Bulanan .....	91
4.34	Antarmuka Halaman Laporan Tahunan .....	92

4.35	Antarmuka Halaman Beranda Pembeli .....	92
4.36	Antarmuka Halaman Tambah Testimonial .....	93
4.37	Antarmuka Halaman Tambah Transaksi .....	94
4.38	Antarmuka Halaman Ubah Transaksi .....	94
4.39	Antarmuka Halaman Checkout .....	95
4.40	Antarmuka Halaman Hubungi Kami .....	95
4.41	Antarmuka Halaman Daftar Pembeli .....	96



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Rancangan Arsitektur FFF.....	10
Gambar 2.2	Sequence Diagram: Login.....	10
Gambar 2.3	Sequence Diagram: Ganti Sandi.....	11
Gambar 2.4	Sequence Diagram: Tambah Pengguna.....	11
Gambar 2.5	Sequence Diagram: Ubah Pengguna.....	12
Gambar 2.6	Sequence Diagram: Hapus Pengguna.....	12
Gambar 2.7	Sequence Diagram: Tampil Semua Pengguna.....	13
Gambar 2.8	Sequence Diagram: Cari Pengguna.....	13
Gambar 2.9	Sequence Diagram: Tampil Detil Pengguna.....	14
Gambar 2.10	Sequence Diagram: Reset Kata Sandi.....	14
Gambar 2.11	Sequence Diagram: Tambah Toko.....	15
Gambar 2.12	Sequence Diagram: Ubah Toko.....	15
Gambar 2.13	Sequence Diagram: Hapus Toko.....	16
Gambar 2.14	Sequence Diagram: Tampil Semua Toko.....	16
Gambar 2.15	Sequence Diagram: Cari Toko.....	17
Gambar 2.16	Sequence Diagram: Tampil Detil Toko.....	17
Gambar 2.17	Sequence Diagram: Tambah Kategori.....	18
Gambar 2.18	Sequence Diagram: Ubah Kategori.....	18
Gambar 2.19	Sequence Diagram: Hapus Kategori.....	19
Gambar 2.20	Sequence Diagram: Tampil Semua Kategori.....	19
Gambar 2.21	Sequence Diagram: Cari Kategori.....	20
Gambar 2.22	Sequence Diagram: Tambah Referensi Tarif Pengiriman	20
Gambar 2.23	Sequence Diagram: Ubah Referensi Tarif Pengiriman..	21
Gambar 2.24	Sequence Diagram: Hapus Referensi Tarif Pengiriman.	21
Gambar 2.25	Sequence Diagram: Tampil Semua Referensi Tarif Pengiriman.....	22
Gambar 2.26	Sequence Diagram: Cari Referensi Tarif Pengiriman..	22
Gambar 2.27	Sequence Diagram: Tambah Testimonial.....	23
Gambar 2.28	Sequence Diagram: Hapus Testimonial.....	23
Gambar 2.29	Sequence Diagram: Tampil Semua Testimonial.....	24
Gambar 2.30	Sequence Diagram: Cari Testimonial.....	24
Gambar 2.31	Sequence Diagram: Tambah Promo.....	25
Gambar 2.32	Sequence Diagram: Ubah Promo.....	25
Gambar 2.33	Sequence Diagram: Hapus Promo.....	26
Gambar 2.34	Sequence Diagram: Tampil Semua Promo.....	26
Gambar 2.35	Sequence Diagram: Cari Promo.....	27
Gambar 2.36	Sequence Diagram: Tampil Detil Promo.....	27
Gambar 2.37	Sequence Diagram: Tambah Produk Populer.....	28
Gambar 2.38	Sequence Diagram: Ubah Produk Populer.....	28
Gambar 2.39	Sequence Diagram: Hapus Produk Populer.....	29
Gambar 2.40	Sequence Diagram: Tampil Semua Produk Populer.....	29
Gambar 2.41	Sequence Diagram: Tampil Detil Produk Populer.....	30
Gambar 2.42	Sequence Diagram: Cari Produk Populer.....	30
Gambar 2.43	Sequence Diagram: Tambah Transaksi.....	31
Gambar 2.44	Sequence Diagram: Ubah Transaksi.....	31
Gambar 2.45	Sequence Diagram: Checkout.....	32
Gambar 2.46	Sequence Diagram: Daftar Pengguna (Pembeli).....	32
Gambar 2.47	Sequence Diagram: Atur Profil.....	33
Gambar 2.48	Sequence Diagram: Laporan Penjualan.....	33
Gambar 2.49	Sequence Diagram: Tambah Produk.....	34
Gambar 2.50	Sequence Diagram: Hapus Produk.....	34
Gambar 2.51	Sequence Diagram: Tampil Semua Produk.....	35
Gambar 2.52	Sequence Diagram: Ubah Produk.....	35
Gambar 2.53	Sequence Diagram: Tampil Detil Produk.....	36

Gambar 2.54	Sequence Diagram: Cari Produk.....	36
Gambar 2.55	Sequence Diagram: Laporan Penjualan Bulanan.....	37
Gambar 2.56	Sequence Diagram: Laporan Penjualan Tahunan.....	37
Gambar 2.57	Class Diagram.....	38
Gambar 4.1	Rancangan Antarmuka Login.....	72
Gambar 4.2	Rancangan Antarmuka Beranda Admin.....	73
Gambar 4.3	Rancangan Antarmuka Tambah Pengguna.....	73
Gambar 4.4	Rancangan Antarmuka Ubah Pengguna.....	74
Gambar 4.5	Rancangan Antarmuka List Pengguna.....	75
Gambar 4.6	Rancangan Antarmuka Detil Pengguna.....	75
Gambar 4.7	Rancangan Antarmuka Atur Profil.....	76
Gambar 4.8	Rancangan Antarmuka Ganti Kata Sandi.....	77
Gambar 4.9	Rancangan Antarmuka Tambah Toko.....	77
Gambar 4.10	Rancangan Antarmuka List Toko.....	78
Gambar 4.11	Rancangan Antarmuka Detil Toko.....	79
Gambar 4.12	Rancangan Antarmuka List Testimonial.....	79
Gambar 4.13	Rancangan Antarmuka List Kategori.....	80
Gambar 4.14	Rancangan Antarmuka Tambah Kategori.....	80
Gambar 4.15	Rancangan Antarmuka Ubah Kategori.....	81
Gambar 4.16	Rancangan Antarmuka Tambah Referensi Tarif.....	82
Gambar 4.17	Rancangan Antarmuka List Referensi Tarif.....	82
Gambar 4.18	Rancangan Antarmuka Ubah Referensi Tarif.....	83
Gambar 4.19	Rancangan Antarmuka List Produk.....	84
Gambar 4.20	Rancangan Antarmuka Detil Produk.....	84
Gambar 4.21	Rancangan Antarmuka List Produk Populer.....	85
Gambar 4.22	Rancangan Antarmuka Tambah Produk Populer.....	85
Gambar 4.23	Rancangan Antarmuka Ubah Produk Populer.....	86
Gambar 4.24	Rancangan Antarmuka Detil Produk Populer.....	86
Gambar 2.25	Rancangan Antarmuka List Produk Promo.....	87
Gambar 4.26	Rancangan Antarmuka Detil Produk Promo.....	87
Gambar 4.27	Rancangan Antarmuka Tambah Produk Promo.....	88
Gambar 4.28	Rancangan Antarmuka Ubah Produk Promo.....	88
Gambar 4.29	Rancangan Antarmuka Beranda Penjual.....	89
Gambar 4.30	Rancangan Antarmuka Tambah Produk.....	90
Gambar 4.31	Rancangan Antarmuka Ubah Produk.....	90
Gambar 4.32	Rancangan Antarmuka Laporan Harian.....	91
Gambar 4.33	Rancangan Antarmuka Laporan Bulanan.....	91
Gambar 4.34	Rancangan Antarmuka Laporan Tahunan.....	92
Gambar 4.35	Rancangan Antarmuka Beranda Pembeli.....	92
Gambar 4.36	Rancangan Antarmuka Tambah Testimonial.....	93
Gambar 4.37	Rancangan Antarmuka Tambah Transaksi.....	94
Gambar 4.38	Rancangan Antarmuka Ubah Transaksi.....	94
Gambar 4.39	Rancangan Antarmuka Checkout.....	95
Gambar 4.40	Rancangan Antarmuka Hubungi Kami.....	95
Gambar 4.41	Rancangan Antarmuka Daftar Pembeli.....	96

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Tujuan

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

### 1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak FFF dikembangkan dengan tujuan untuk:

1. Menangani pengelolaan pengguna.
2. Menangani pengelolaan toko.
3. Menangani transaksi penjualan.
4. Menangani pengelolaan produk.
5. Menangani pengelolaan kategori produk.
6. Menangani pengelolaan produk paling populer.
7. Menangani pengelolaan referensi tarif pengiriman.
8. Menangani pengelolaan promo produk.
9. Menangani pengelolaan testimonial.
10. Menangani laporan penjualan.

### 1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan:

Keyword/Phrase	Definisi
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak disebut juga <i>Software Design Description</i> (SDD). Merupakan deskripsi dari perancangan produk/perangkat lunak yang akan dikembangkan.

DPPL-FFF-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada FFF ( <i>Fun with Flora Fauna</i> ) di mana XXX merupakan nomor fungsi produk.
FFF	Perangkat lunak penjualan hewan dan tanaman hias para pedagang di PASTY (Pasar Hewan dan Tanaman Hias Yogyakarta).
<i>Server</i>	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.

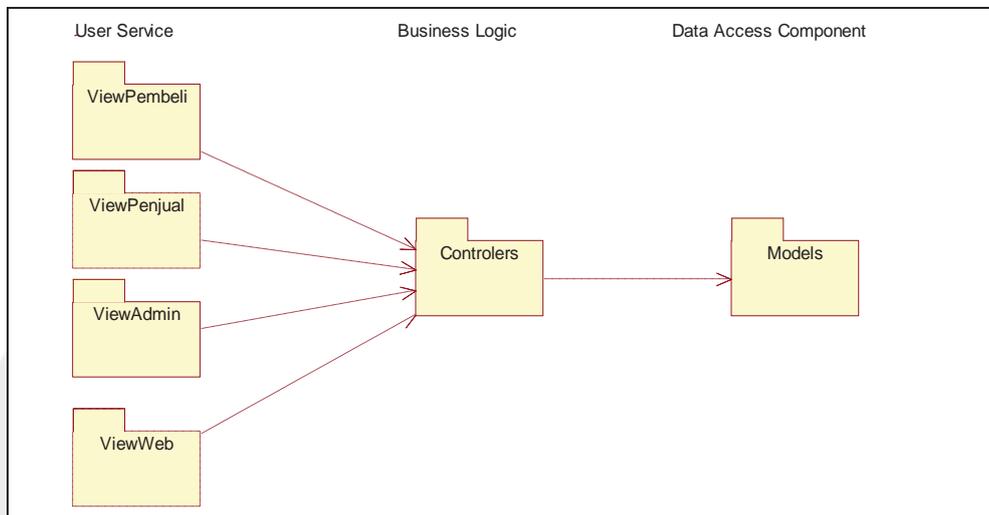
#### 1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Septiana Rahayu Dewi / 6127, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) FFF*, 2014, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
2. Septiana Rahayu Dewi / 6127, *Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) DERES*, 2013, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
3. Septiana Rahayu Dewi / 617, *Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) SIAMAN*, 2013, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
4. Jenny Cicilia / 5953, *Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) VSMS*, 2013, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

## 2 Perancangan Sistem

### 2.1 Perancangan Asitektur

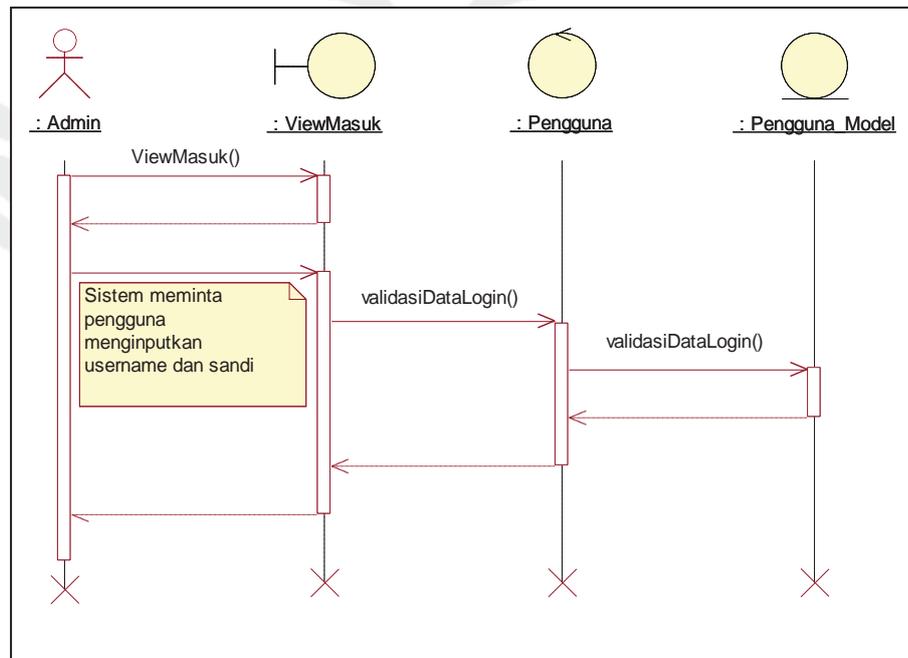


Gambar 2.1 Rancangan Arsitektur FFF

### 2.2 Perancangan Rinci

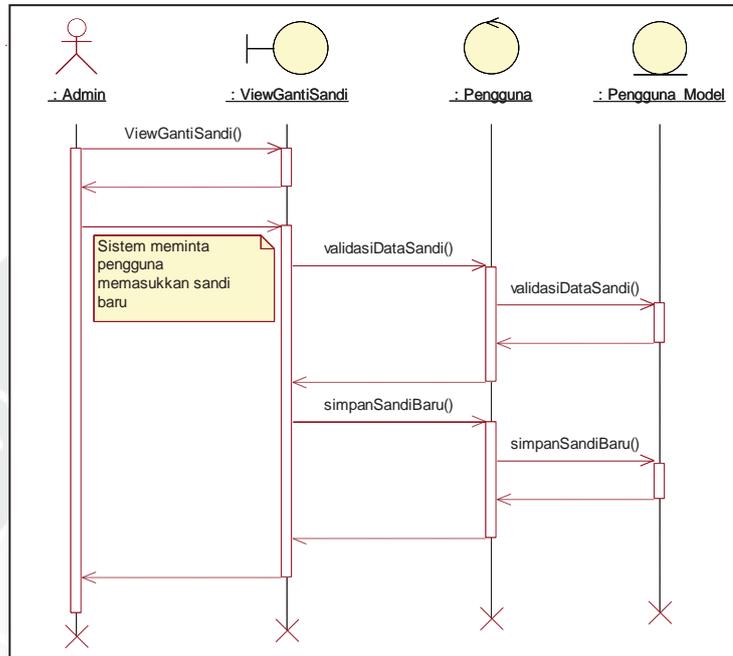
#### 2.2.1. Sequence Diagram

##### 2.2.1.1 Fungsi Login



Gambar 2.2 Sequence Diagram: Login

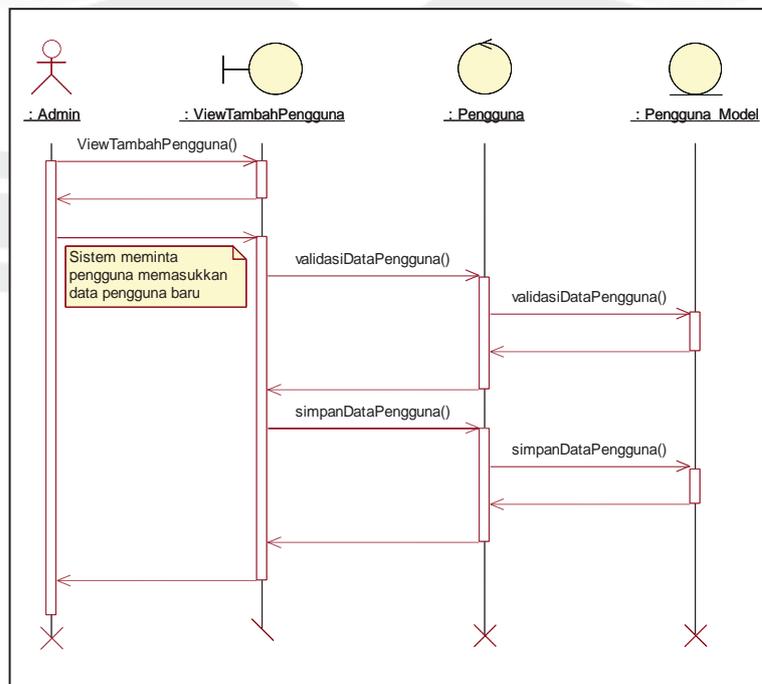
### 2.2.1.2 Fungsi Ganti Sandi



Gambar 2.3 Sequence Diagram: Ganti Sandi

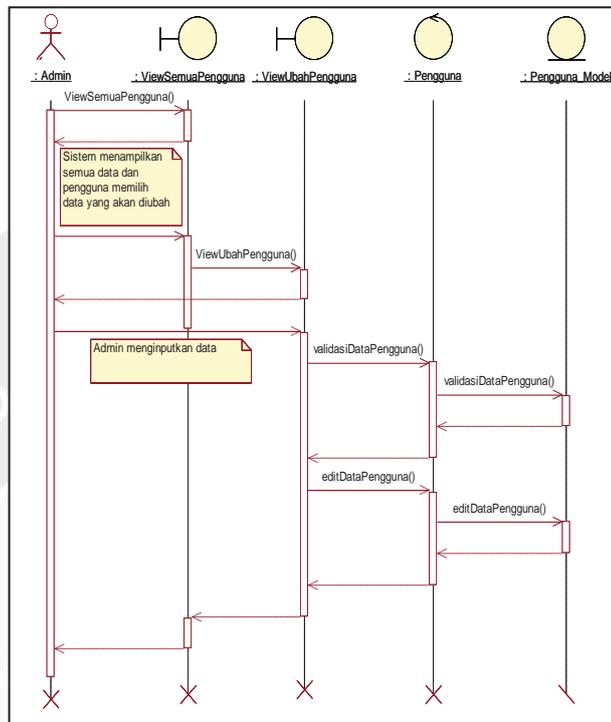
### 2.2.1.3 Fungsi Pengelolaan Pengguna

#### 2.2.1.3.1 Fungsi Tambah Pengguna



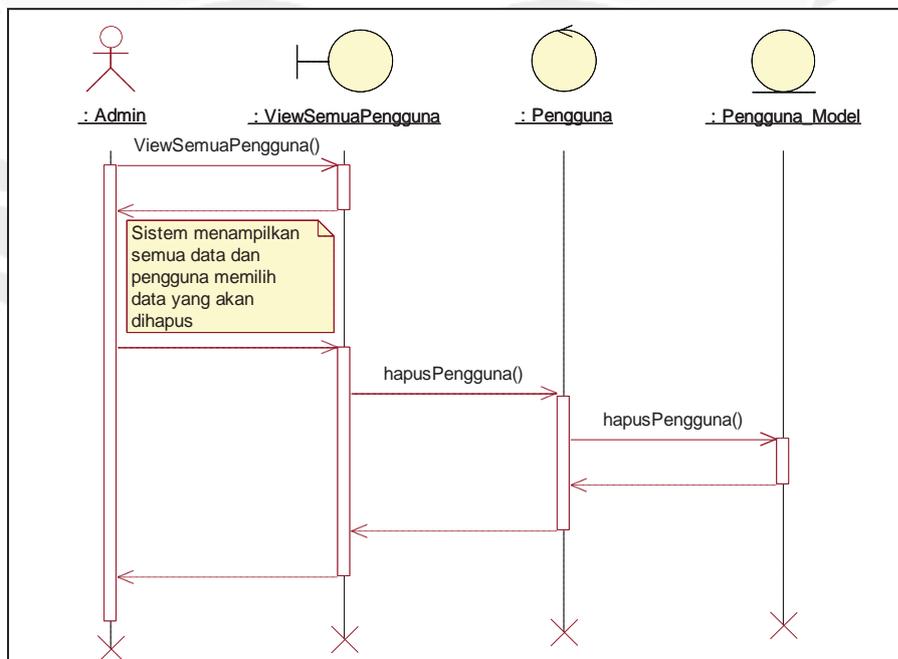
Gambar 2.4 Sequence Diagram: Tambah Pengguna

### 2.2.1.3.2 Fungsi Ubah Pengguna



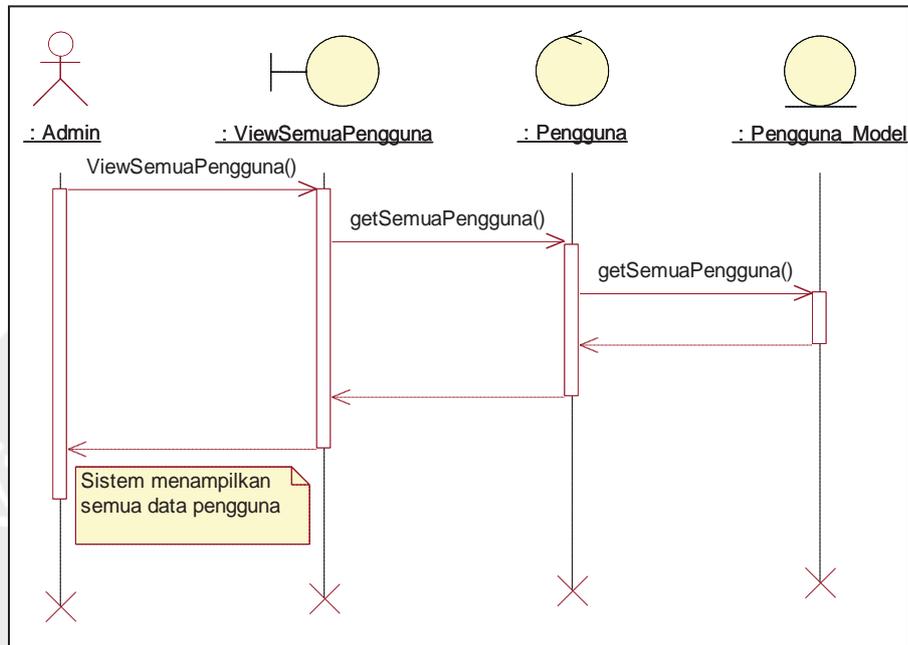
Gambar 2.5 Sequence Diagram: Ubah Pengguna

### 2.2.1.3.3 Fungsi Hapus Pengguna



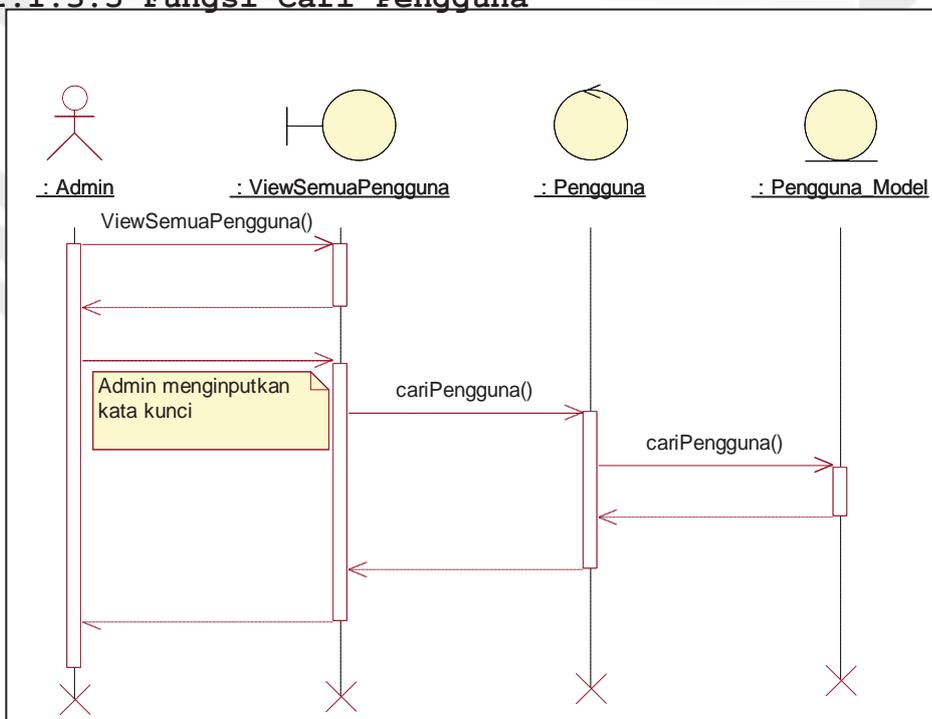
Gambar 2.6 Sequence Diagram: Hapus Pengguna

### 2.2.1.3.4 Fungsi Tampil Semua Pengguna



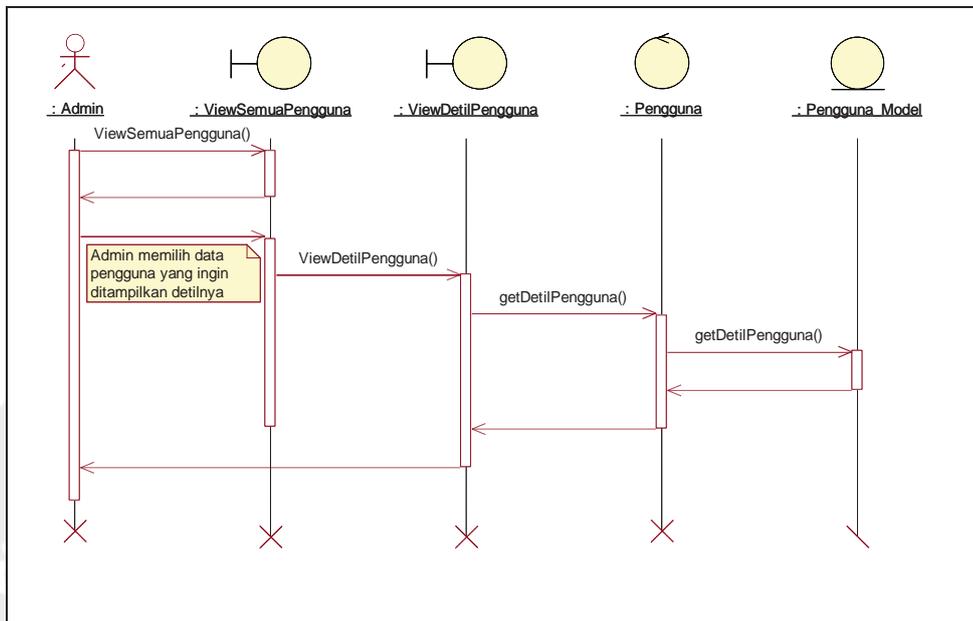
Gambar 2.7 Sequence Diagram: Tampil Semua Pengguna

### 2.2.1.3.5 Fungsi Cari Pengguna



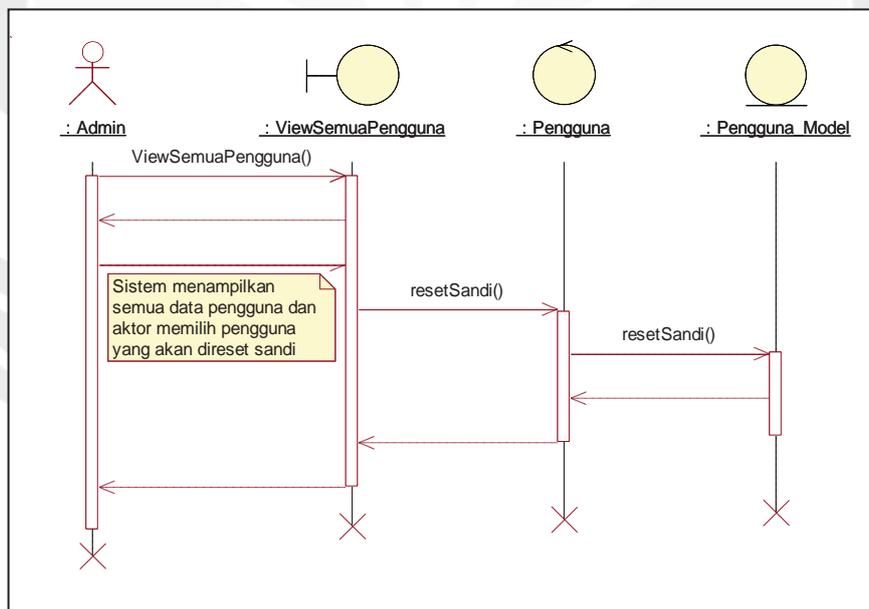
Gambar 2.8 Sequence Diagram: Cari Pengguna

### 2.2.1.3.6 Fungsi Tampil Detil Pengguna



Gambar 2.9 Sequence Diagram: Tampil Detil Pengguna

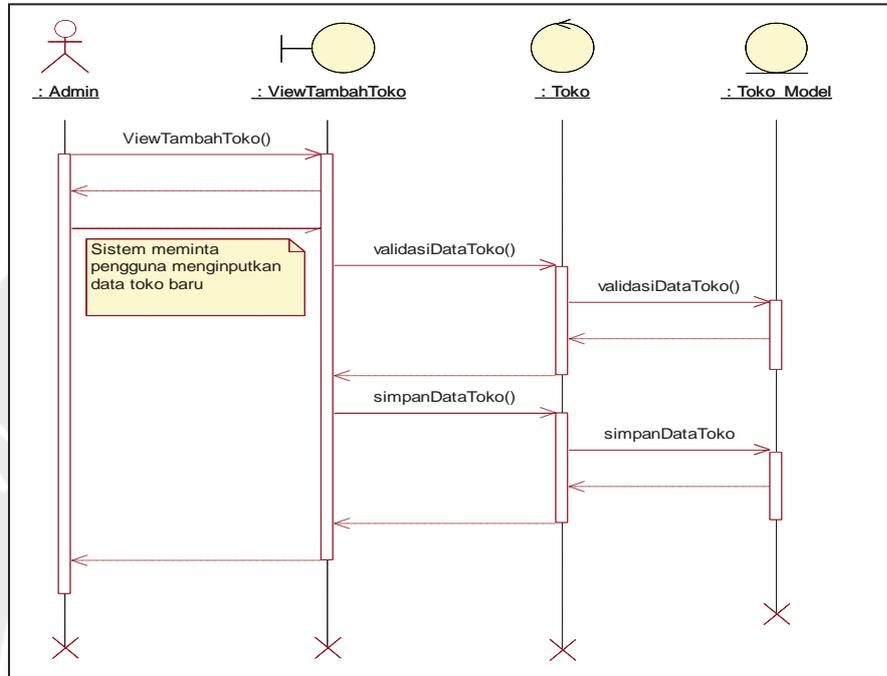
### 2.2.1.3.7 Fungsi Reset Kata Sandi



Gambar 2.10 Sequence Diagram: Reset Kata Sandi

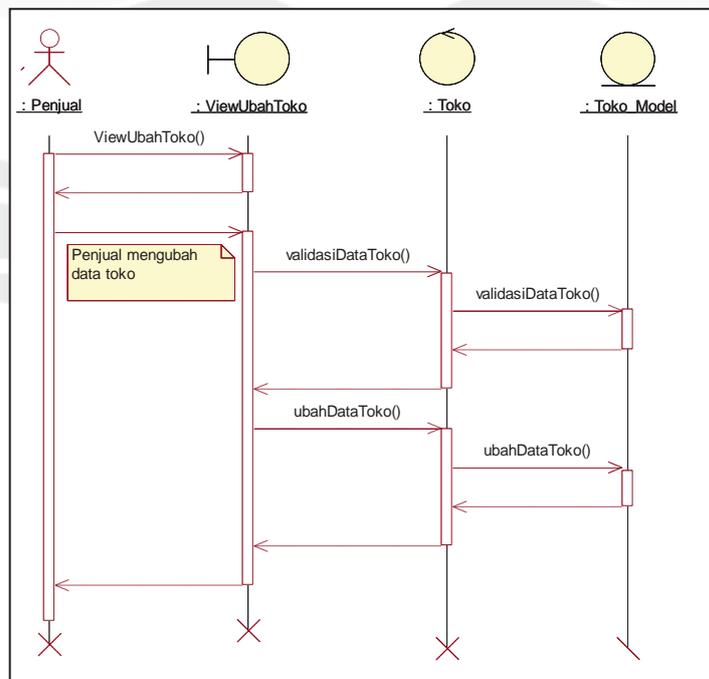
## 2.2.1.4 Fungsi Pengelolaan Toko

### 2.2.1.4.1 Fungsi Tambah Toko



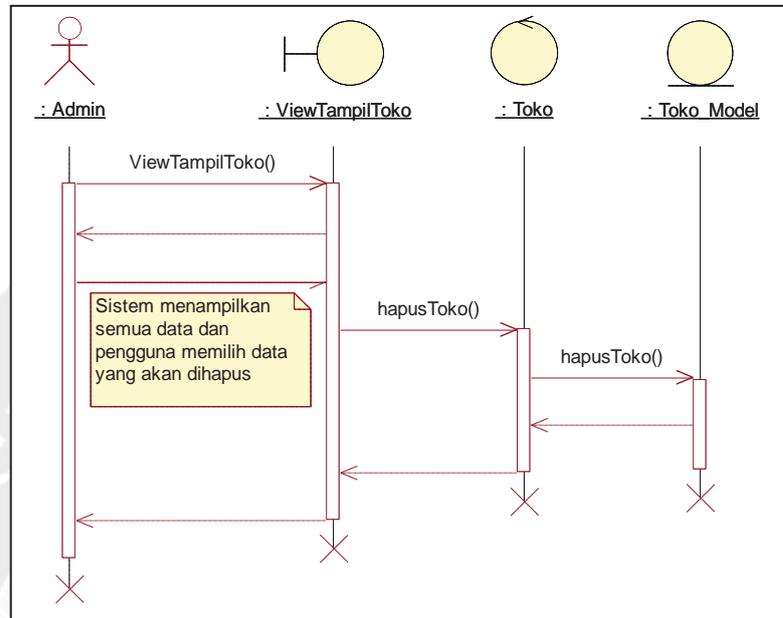
Gambar 2.11 Sequence Diagram: Tambah Toko

### 2.2.1.4.2 Fungsi Ubah Toko



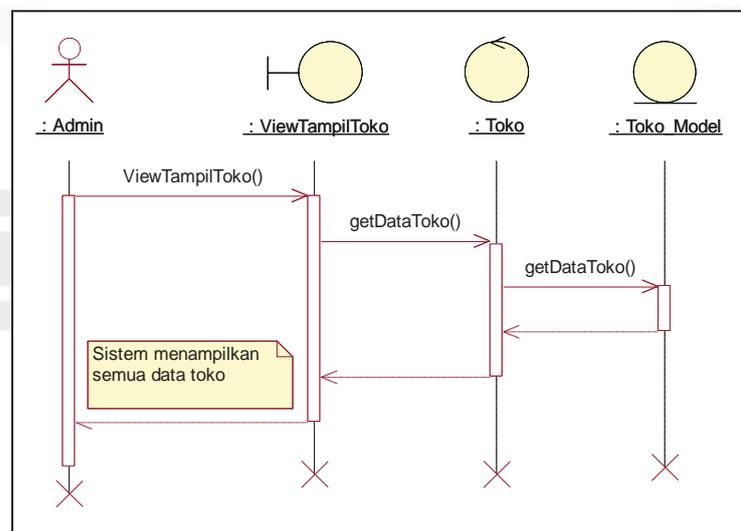
Gambar 2.12 Sequence Diagram: Ubah Toko

### 2.2.1.4.3 Fungsi Hapus Toko



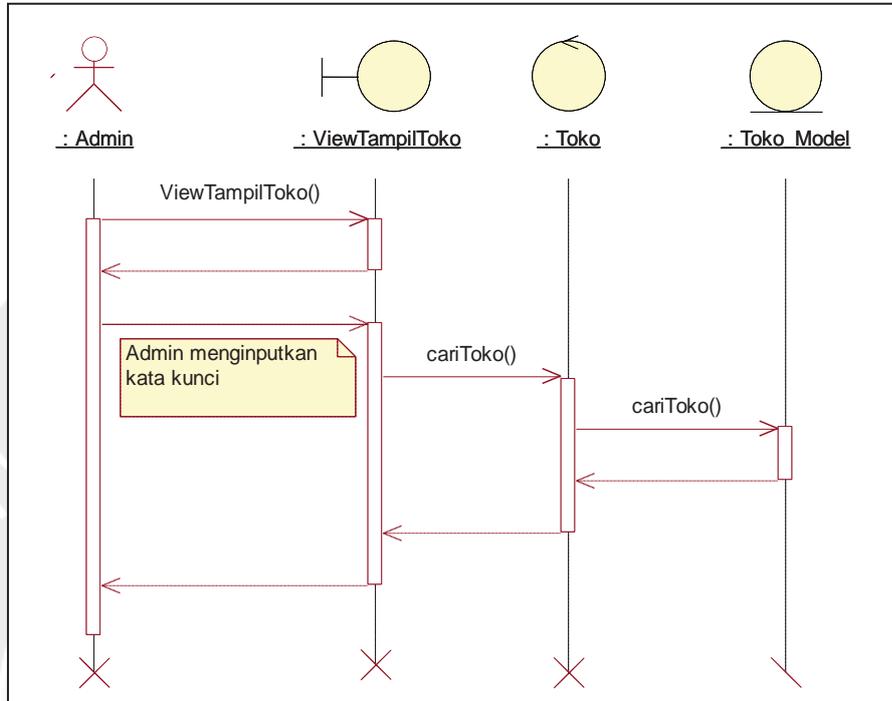
Gambar 2.13 Sequence Diagram: Hapus Toko

### 2.2.1.4.4 Fungsi Tampil Semua Toko



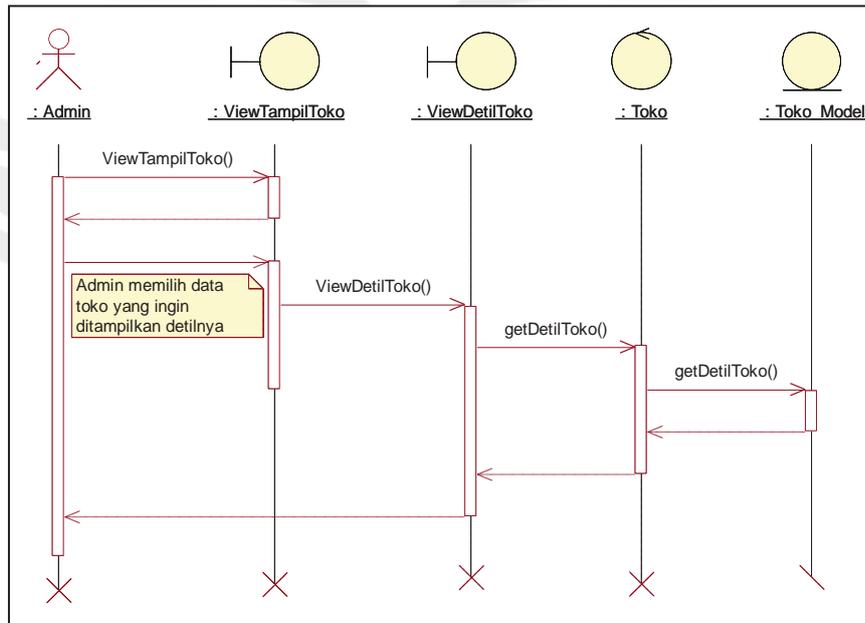
Gambar 2.14 Sequence Diagram: Tampil Semua Toko

### 2.2.1.4.5 Fungsi Cari Toko



Gambar 2.15 Sequence Diagram: Cari Toko

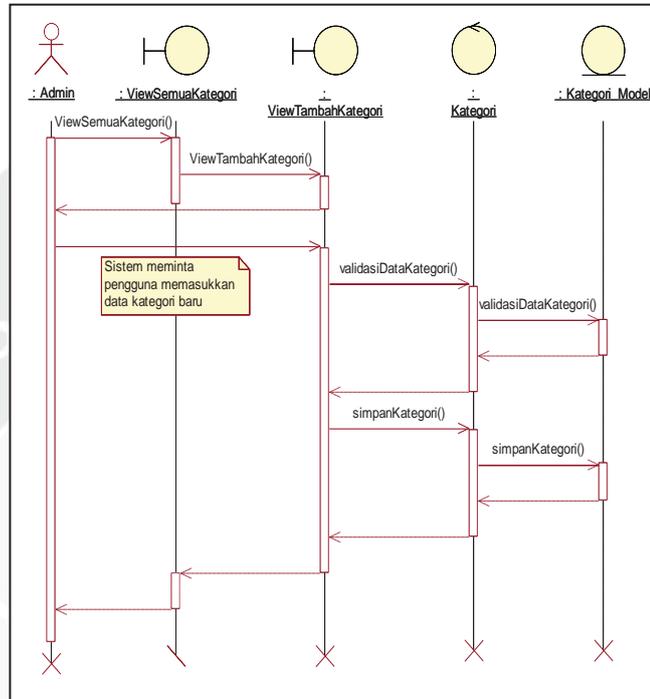
### 2.2.1.4.6 Fungsi Tampil Detil Toko



Gambar 2.16 Sequence Diagram: Tampil Detil Toko

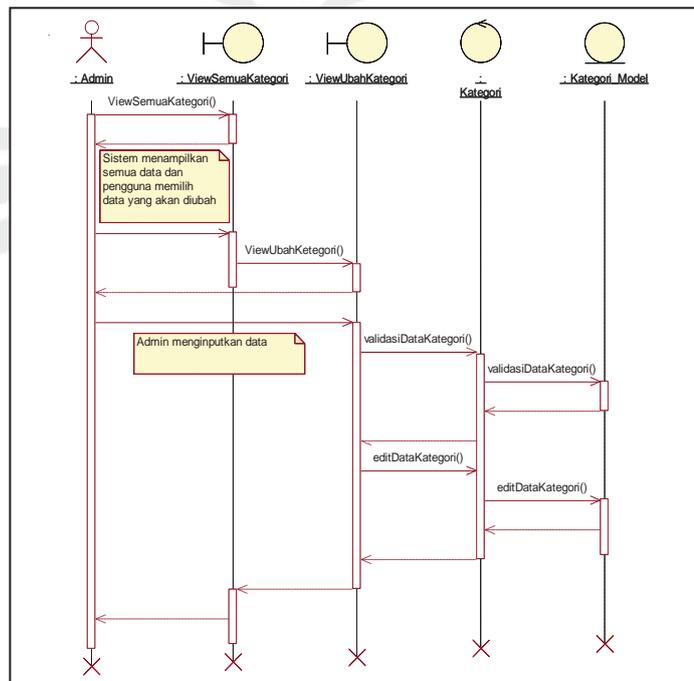
## 2.2.1.5 Fungsi Pengelolaan Kategori

### 2.2.1.5.1 Fungsi Tambah Kategori



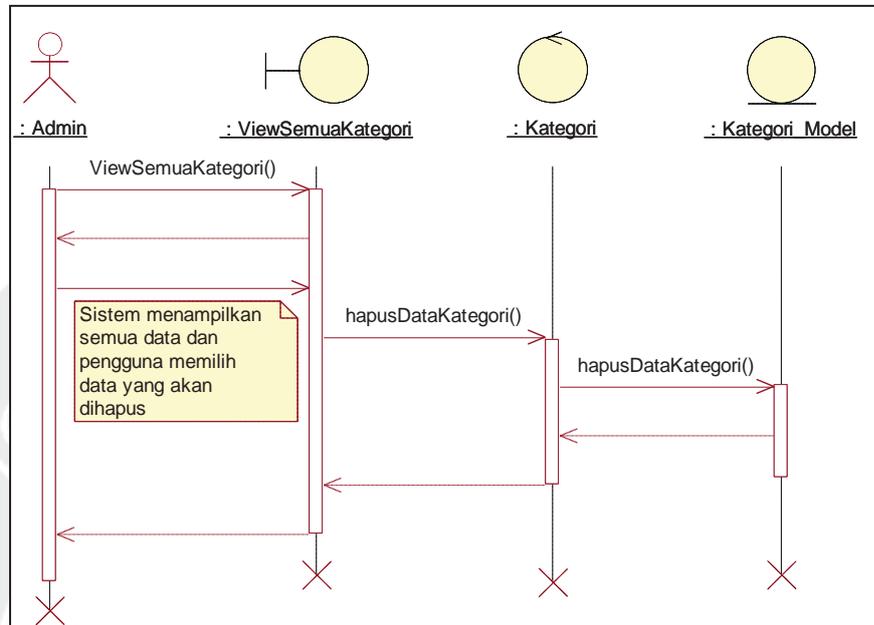
Gambar 2.17 Sequence Diagram: Tambah Kategori

### 2.2.1.5.2 Fungsi Ubah Kategori



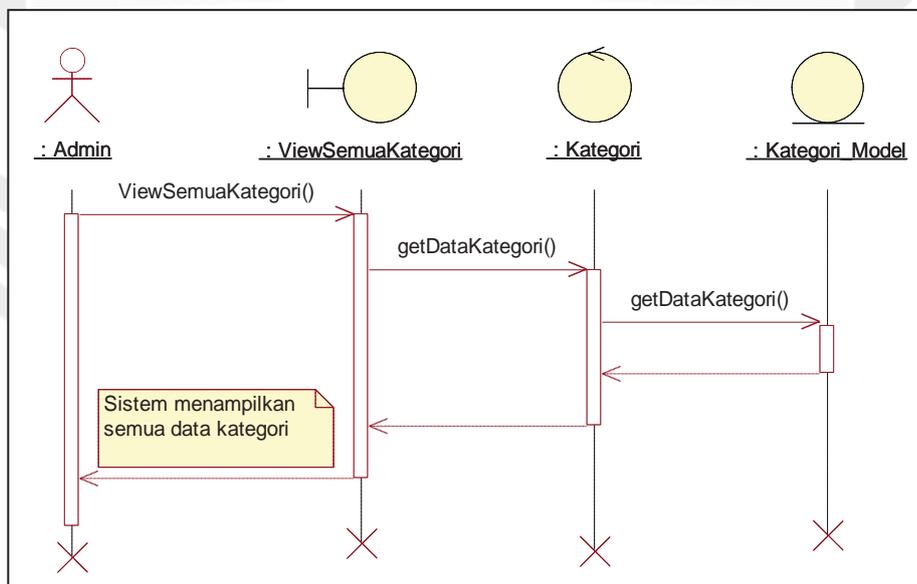
Gambar 2.18 Sequence Diagram: Ubah Kategori

### 2.2.1.5.3 Fungsi Hapus Kategori



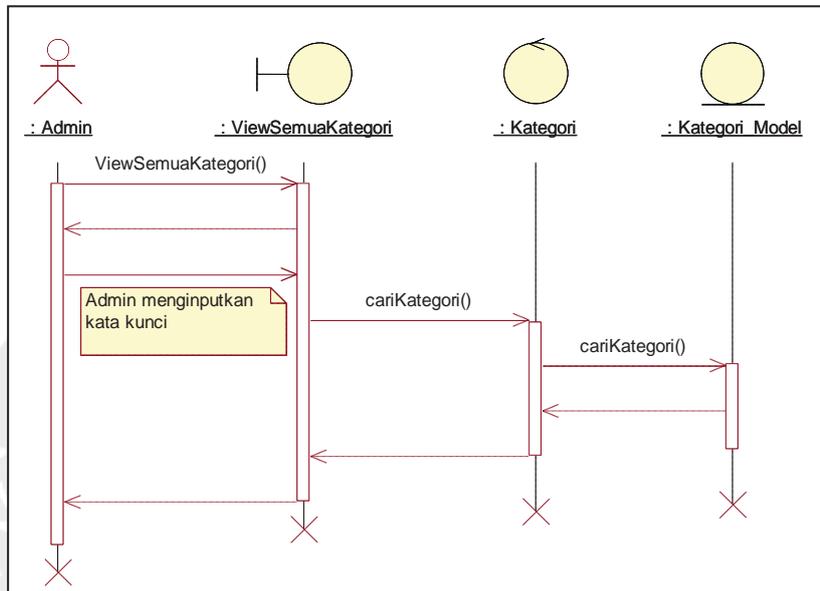
Gambar 2.19 Sequence Diagram: Hapus Kategori

### 2.2.1.5.4 Fungsi Tampil Semua Kategori



Gambar 2.20 Sequence Diagram: Tampil Semua Kategori

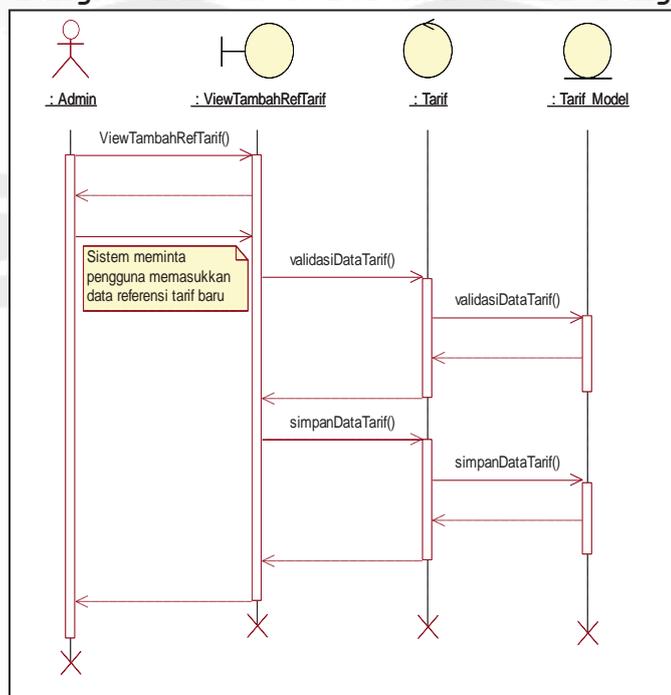
### 2.2.1.5.5 Fungsi Cari Kategori



Gambar 2.21 Sequence Diagram: Cari Kategori

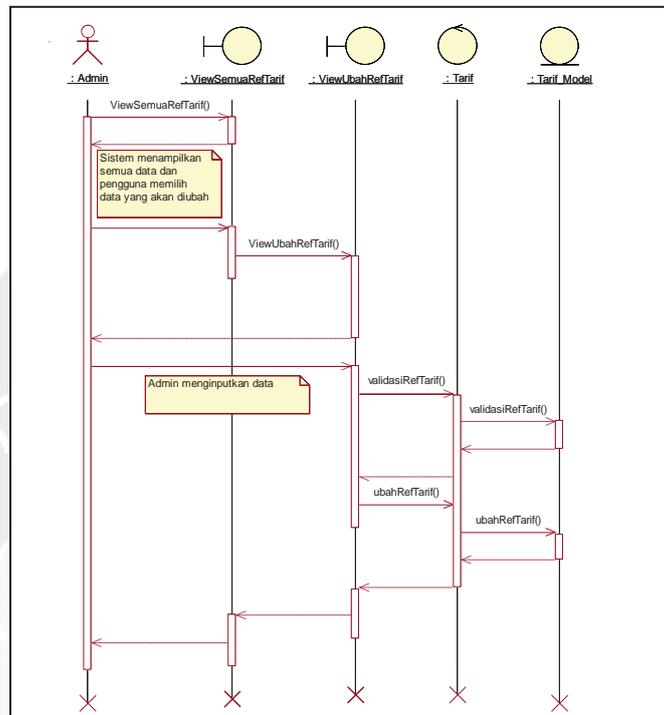
### 2.2.1.6 Fungsi Pengelolaan Referensi Tarif Pengiriman

#### 2.2.1.6.1 Fungsi Tambah Referensi Tarif Pengiriman



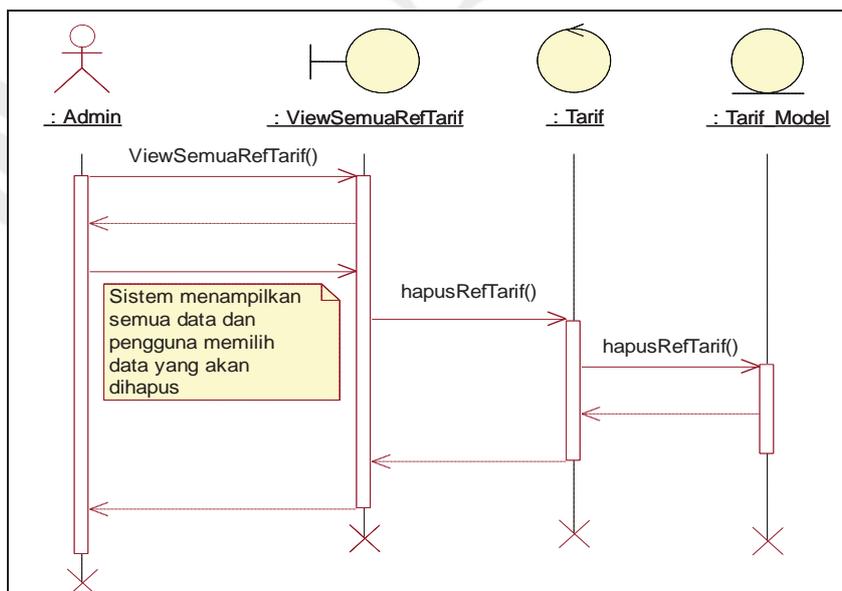
Gambar 2.22 Sequence Diagram: Tambah Referensi Tarif Pengiriman

### 2.2.1.6.2 Fungsi Ubah Referensi Tarif Pengiriman



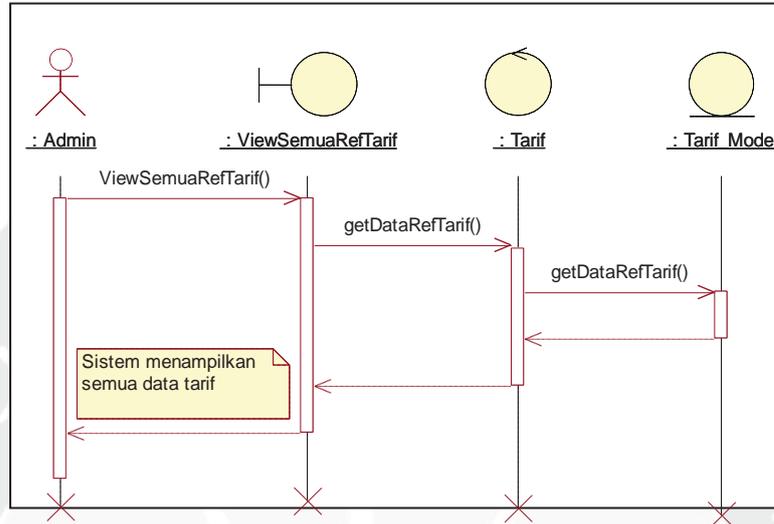
Gambar 2.23 Sequence Diagram: Ubah Referensi Tarif Pengiriman

### 2.2.1.6.3 Fungsi Hapus Referensi Tarif Pengiriman



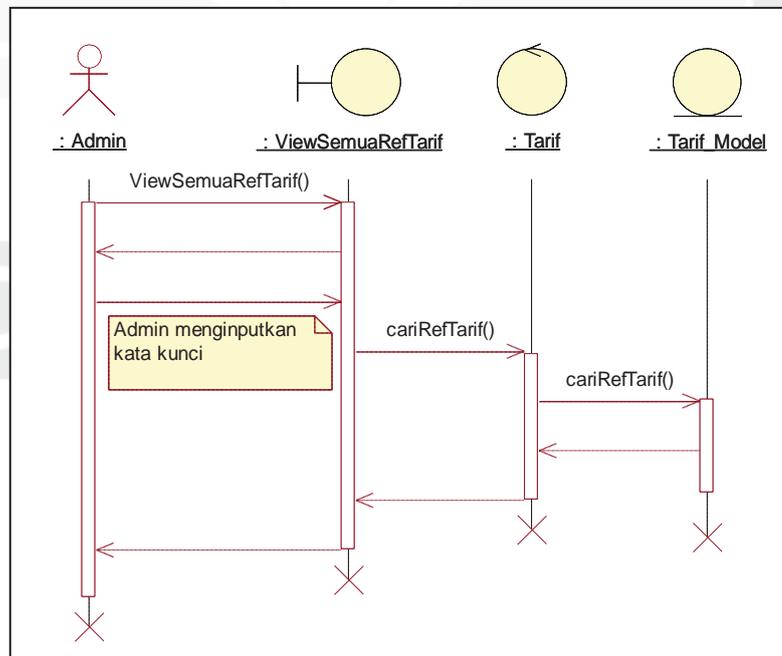
Gambar 2.24 Sequence Diagram: Hapus Referensi Tarif Pengiriman

**2.2.1.6.4 Fungsi Tampil Semua Referensi Tarif Pengiriman**



**Gambar 2.25 Sequence Diagram: Tampil Semua Referensi Tarif Pengiriman**

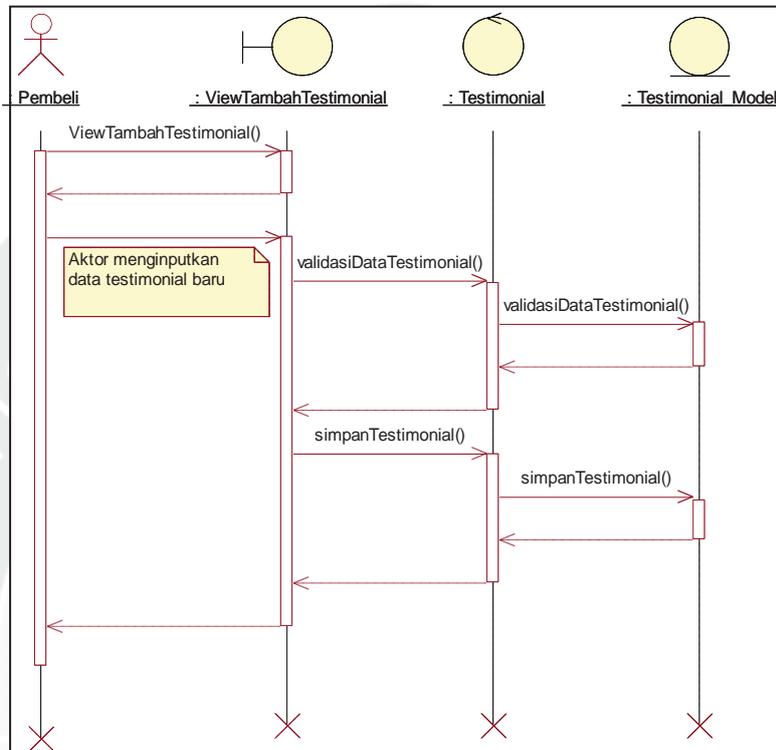
**2.2.1.6.5 Fungsi Cari Refrerensi Tarif Pengiriman**



**Gambar 2.26 Sequence Diagram: Cari Referensi Tarif Pengiriman**

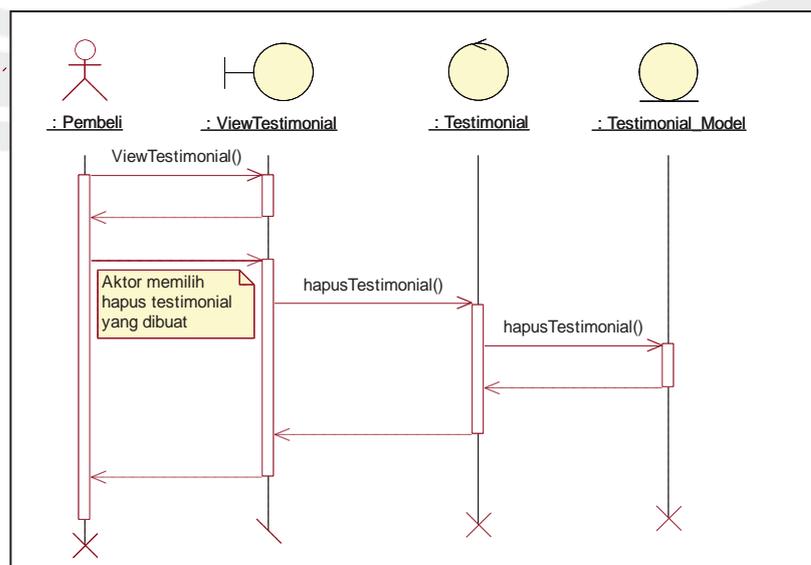
## 2.2.1.7 Fungsi Pengelolaan Testimonial

### 2.2.1.7.1 Fungsi Tambah Testimonial



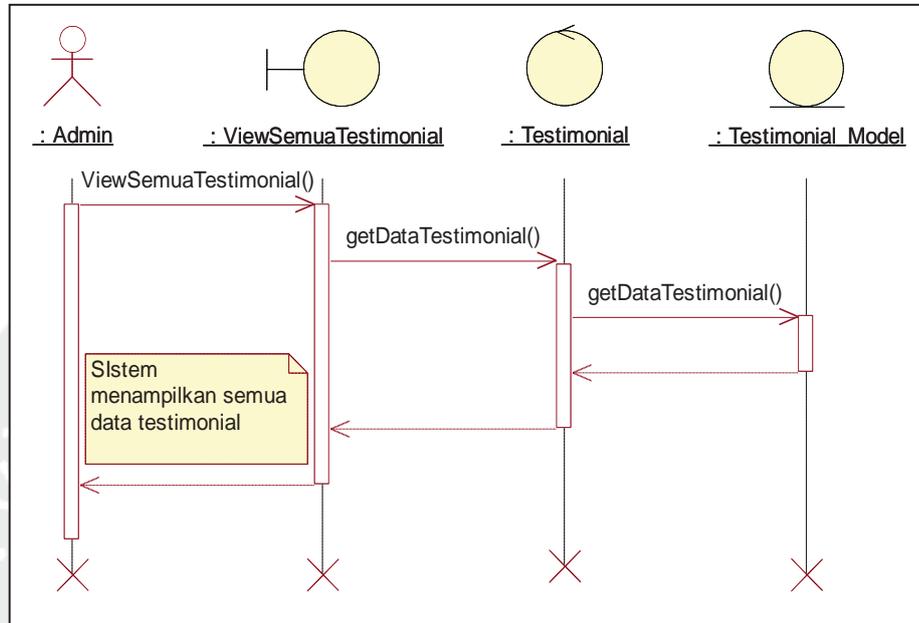
Gambar 2.27 Sequence Diagram: Tambah Testimonial

### 2.2.1.7.2 Fungsi Hapus Testimonial



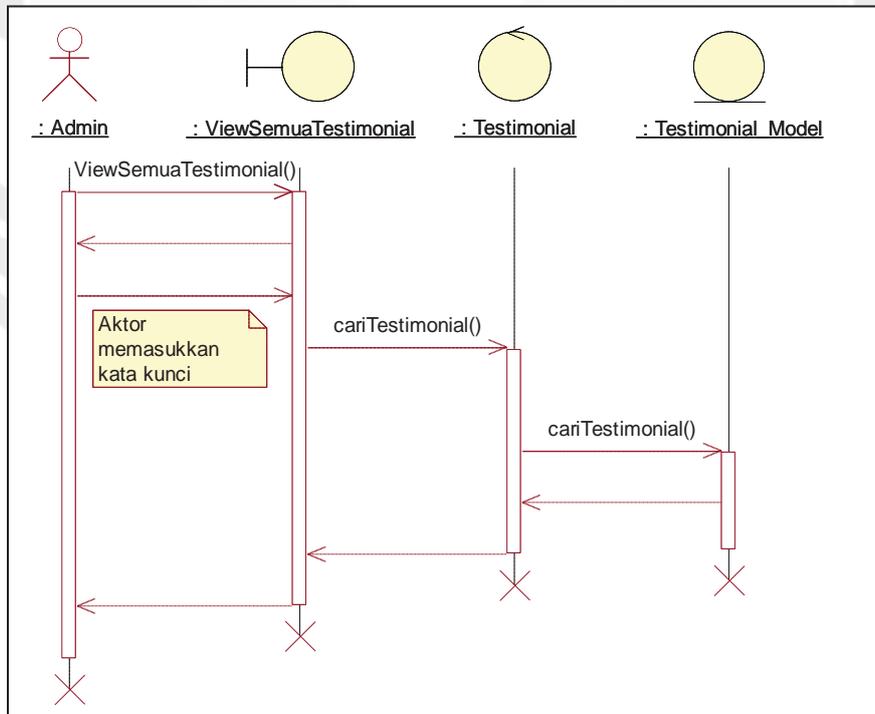
Gambar 2.28 Sequence Diagram: Hapus Testimonial

### 2.2.1.7.3 Fungsi Tampil Semua Testimonial



Gambar 2.29 Sequence Diagram: Tampil Semua Testimonial

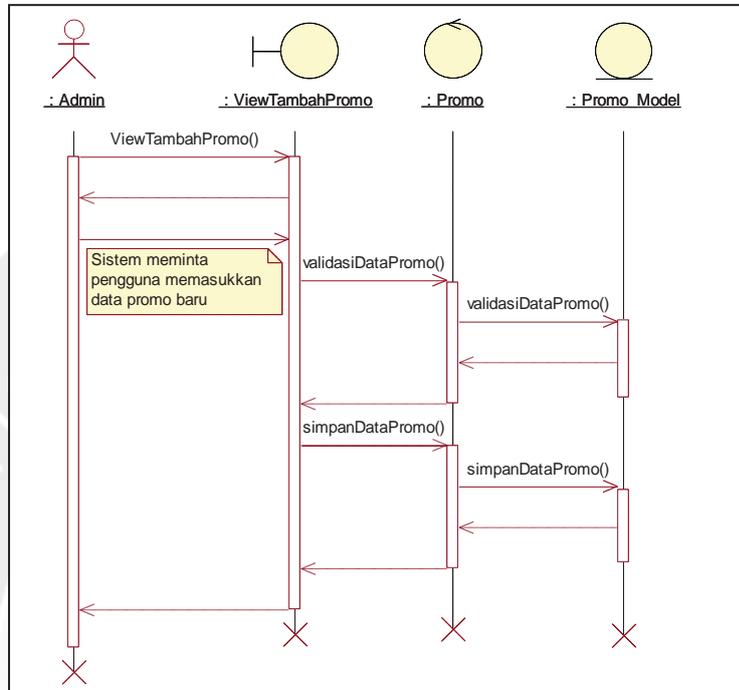
### 2.2.1.7.4 Fungsi Cari Testimonial



Gambar 2.30 Sequence Diagram: Cari Testimonial

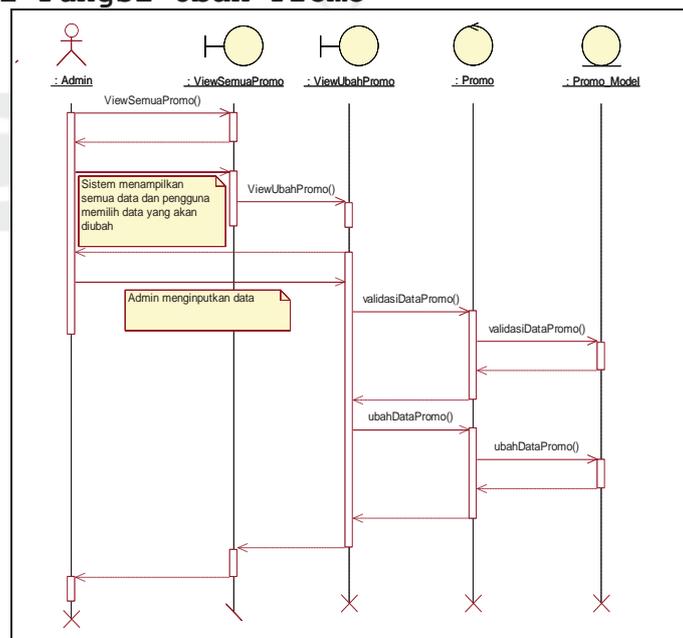
## 2.2.1.8 Fungsi Pengelolaan Produk Promo

### 2.2.1.8.1 Fungsi Tambah Promo



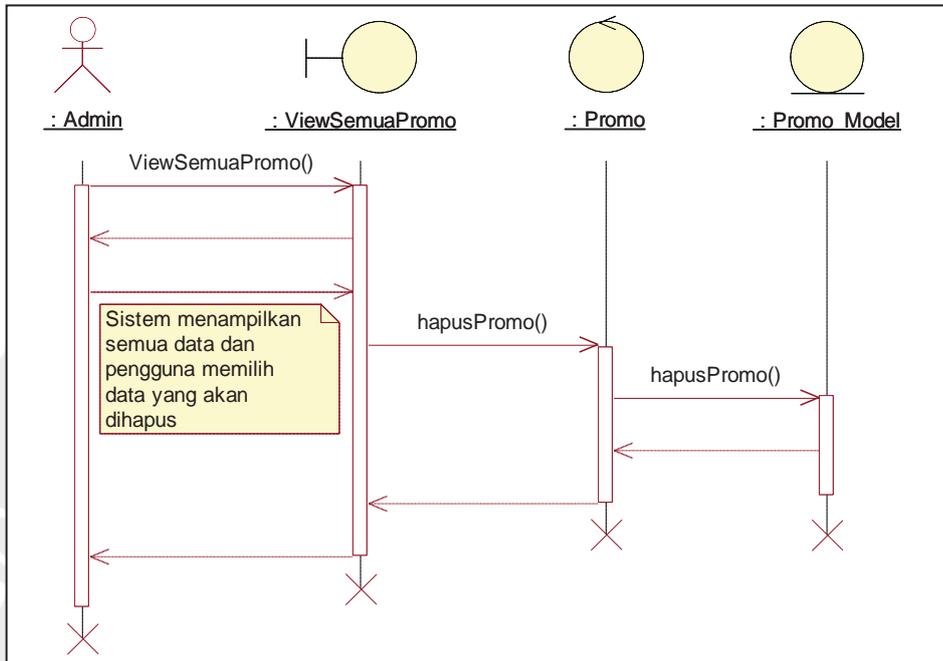
Gambar 2.31 Sequence Diagram: Tambah Promo

### 2.2.1.8.2 Fungsi Ubah Promo



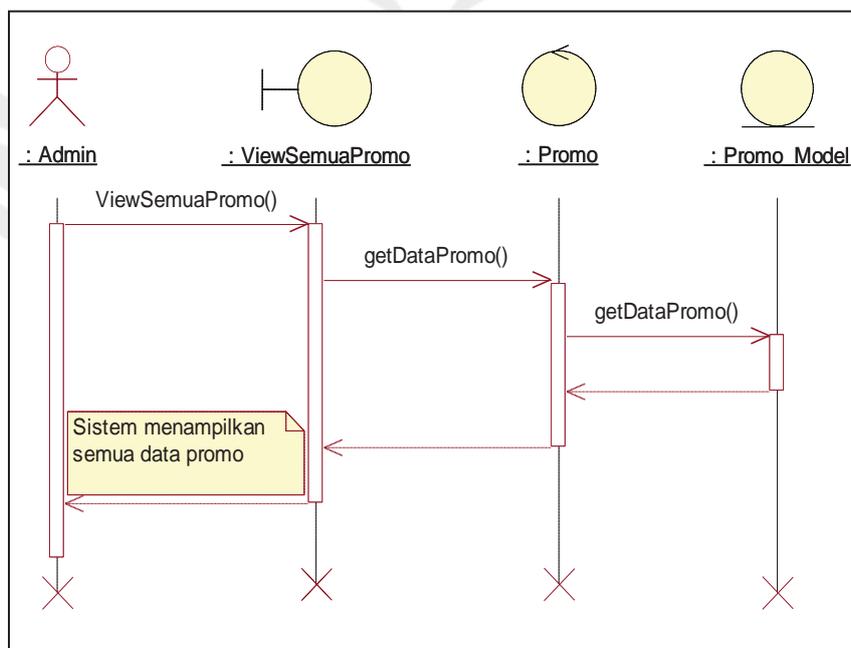
Gambar 2.32 Sequence Diagram: Ubah Promo

### 2.2.1.8.3 Fungsi Hapus Promo



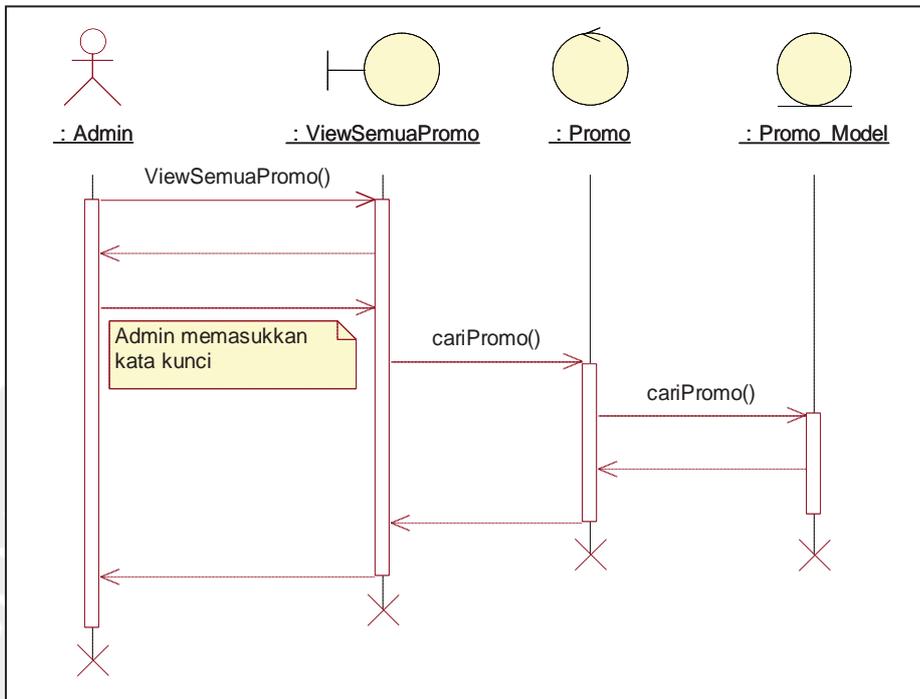
Gambar 2.33 Sequence Diagram: Hapus Promo

### 2.2.1.8.4 Fungsi Semua Tampil Promo



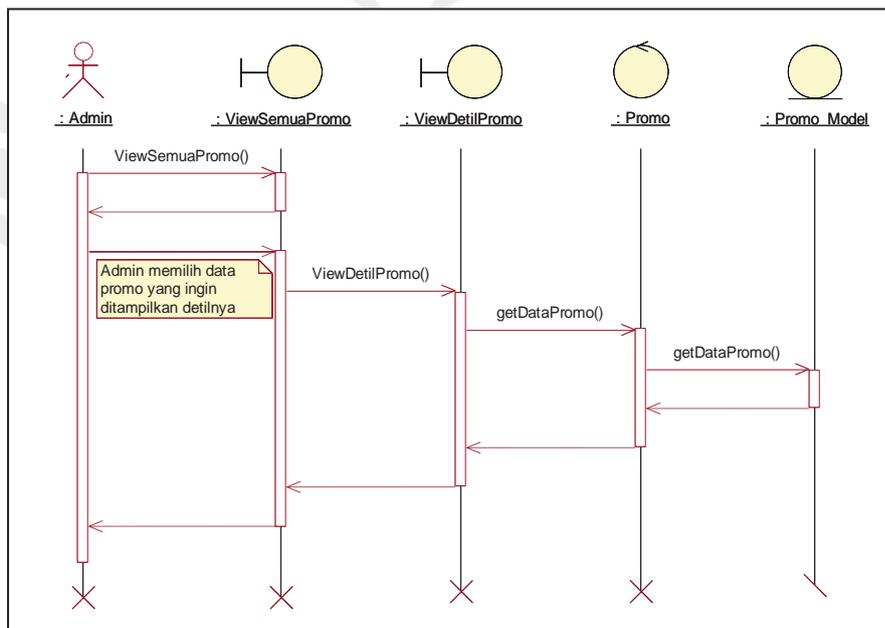
Gambar 2.34 Sequence Diagram: Tampil Semua Promo

### 2.2.1.8.5 Fungsi Cari Produk Promo



Gambar 2.35 Sequence Diagram: Cari Promo

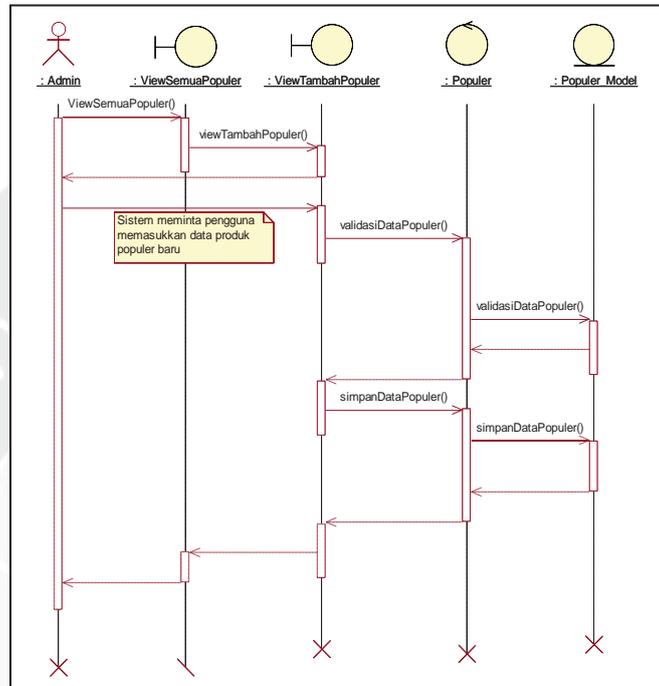
### 2.2.1.8.6 Fungsi Tampil Detil Produk Promo



Gambar 2.36 Sequence Diagram: Tampil Detil Promo

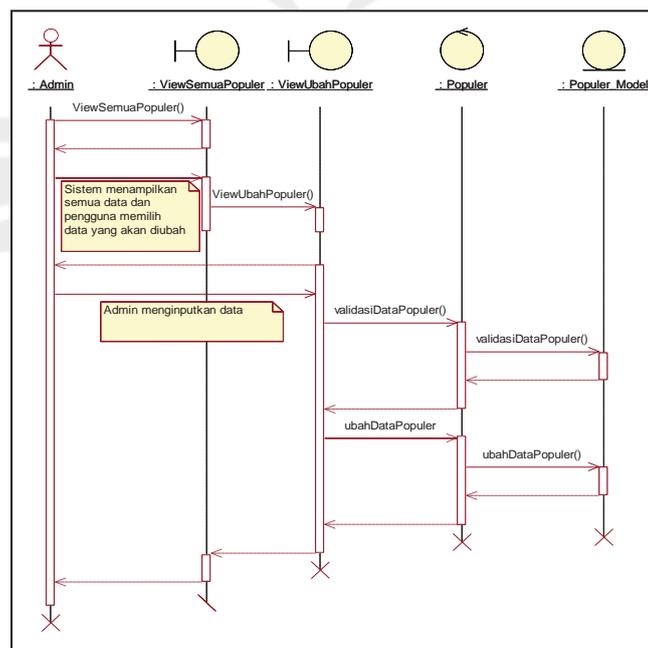
## 2.2.1.9 Fungsi Pengelolaan Produk Populer

### 2.2.1.9.1 Fungsi Tambah Produk Populer



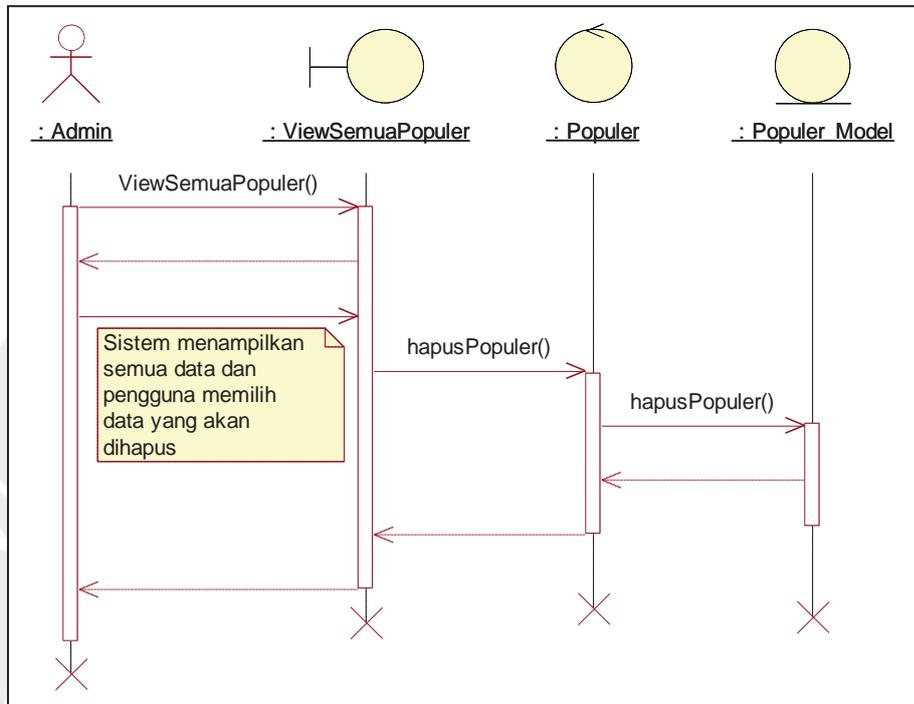
Gambar 2.37 Sequence Diagram: Tambah Produk Populer

### 2.2.1.9.2 Fungsi Ubah Produk Populer



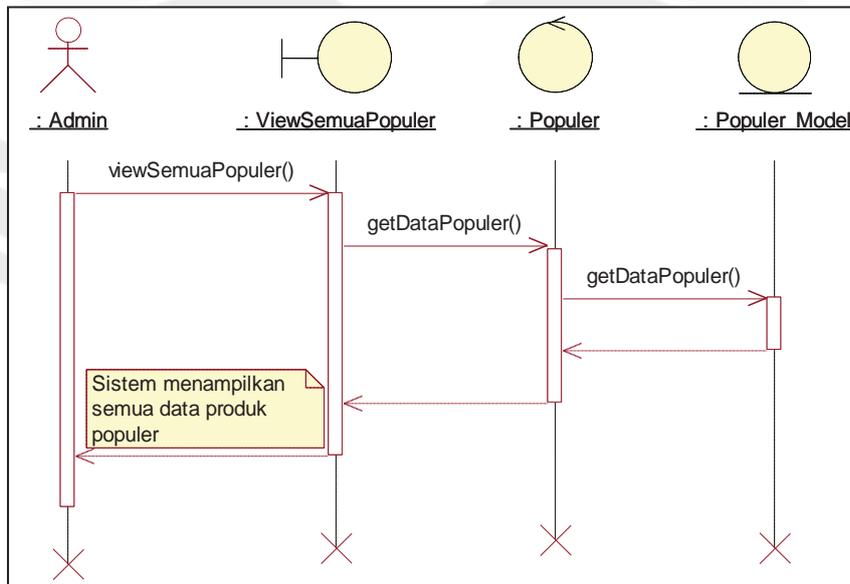
Gambar 2.38 Sequence Diagram: Ubah Produk Populer

### 2.2.1.9.3 Fungsi Hapus Produk Populer



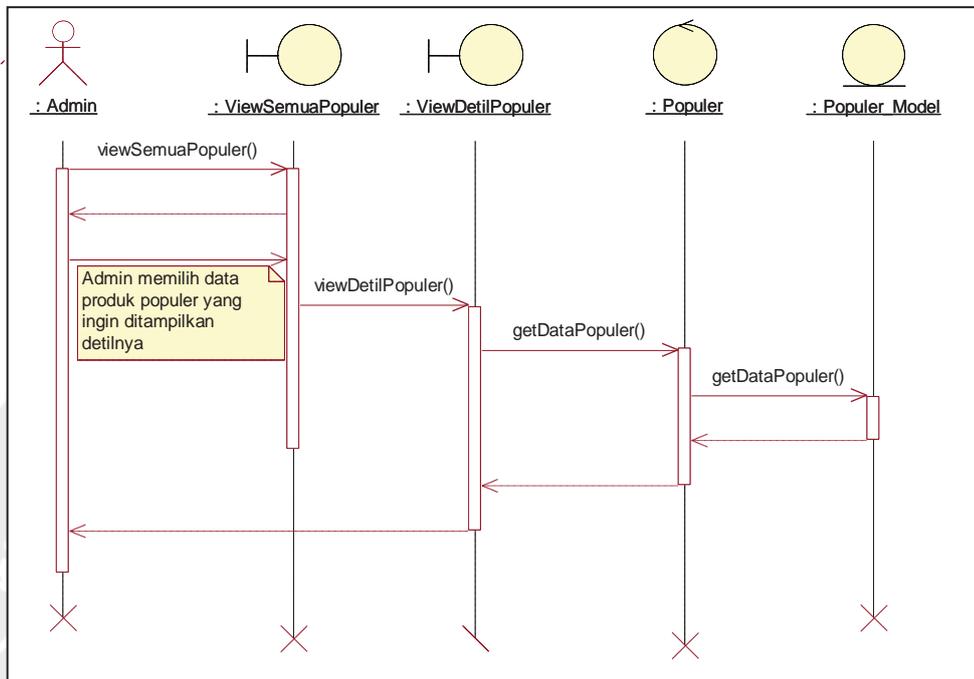
Gambar 2.39 Sequence Diagram: Hapus Produk Populer

### 2.2.1.9.4 Fungsi Tampil Semua Produk Populer



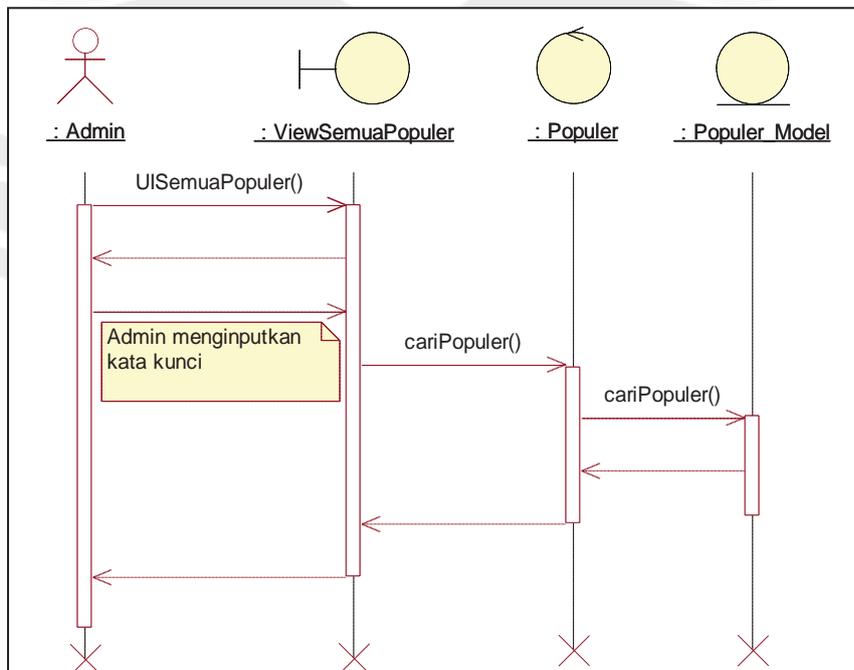
Gambar 2.40 Sequence Diagram: Tampil Semua Produk Populer

### 2.2.1.9.5 Fungsi Tampil Detil Produk Populer



Gambar 2.41 Sequence Diagram: Tampil Detil Produk Populer

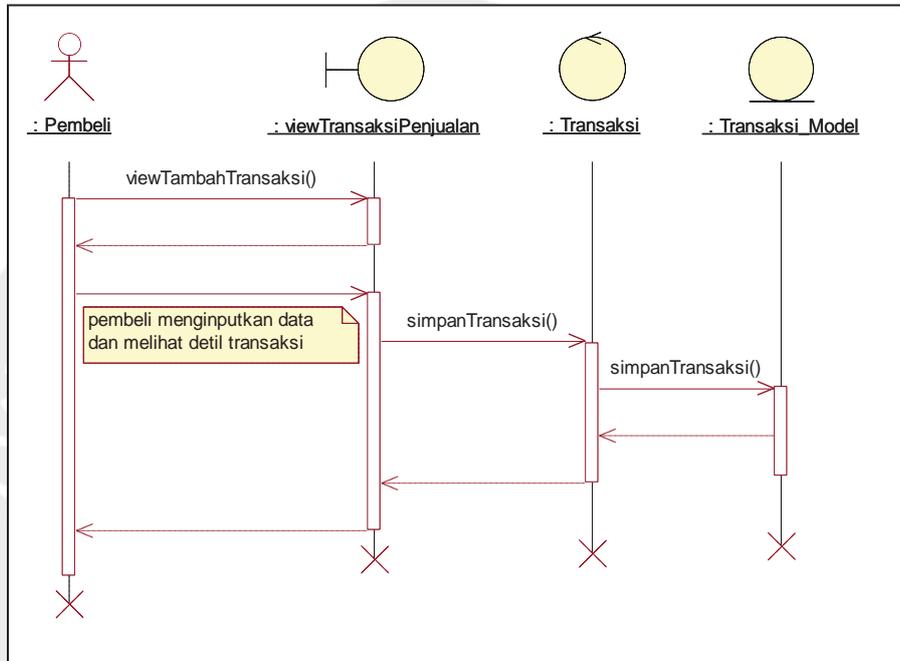
### 2.2.1.9.6 Fungsi Cari Produk Populer



Gambar 2.42 Sequence Diagram: Cari Produk Populer

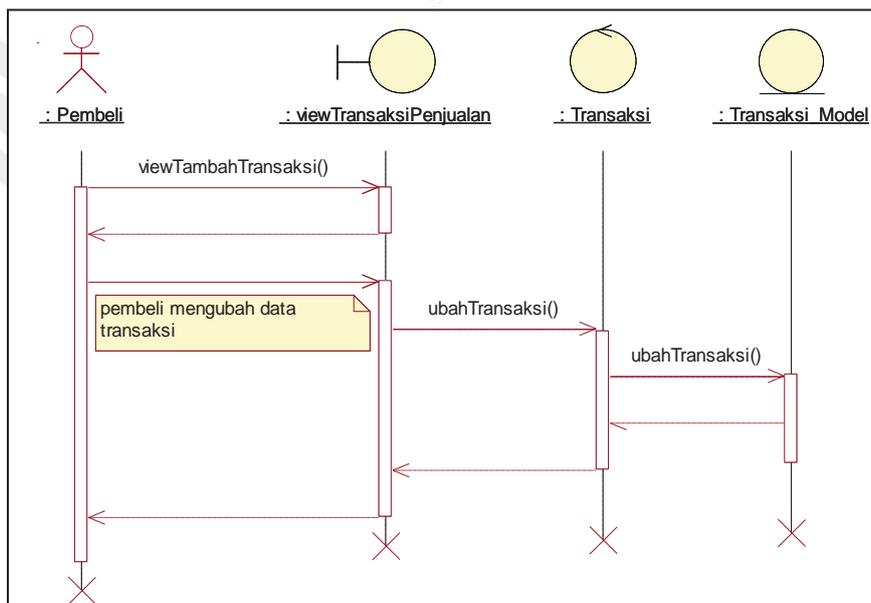
### 2.2.1.10 Fungsi Transaksi Penjualan

#### 2.2.1.10.1 Fungsi Tambah Transaksi



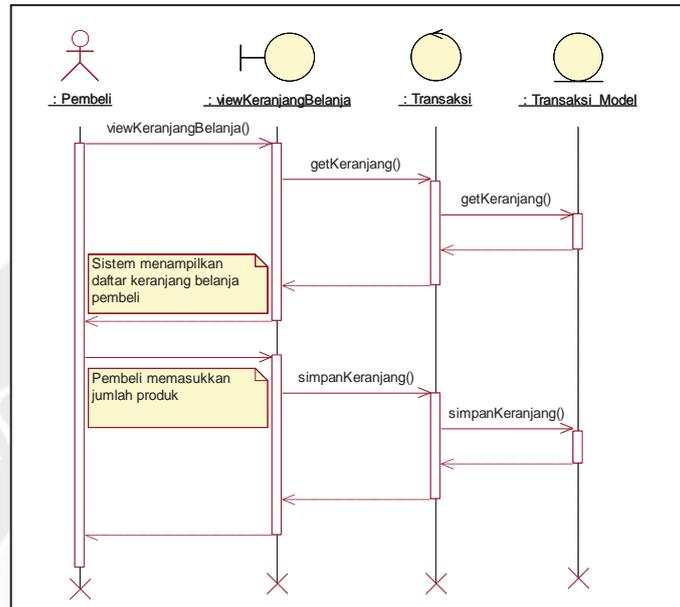
Gambar 2.43 Sequence Diagram: Tambah Transaksi

#### 2.2.1.10.2 Fungsi Ubah Transaksi



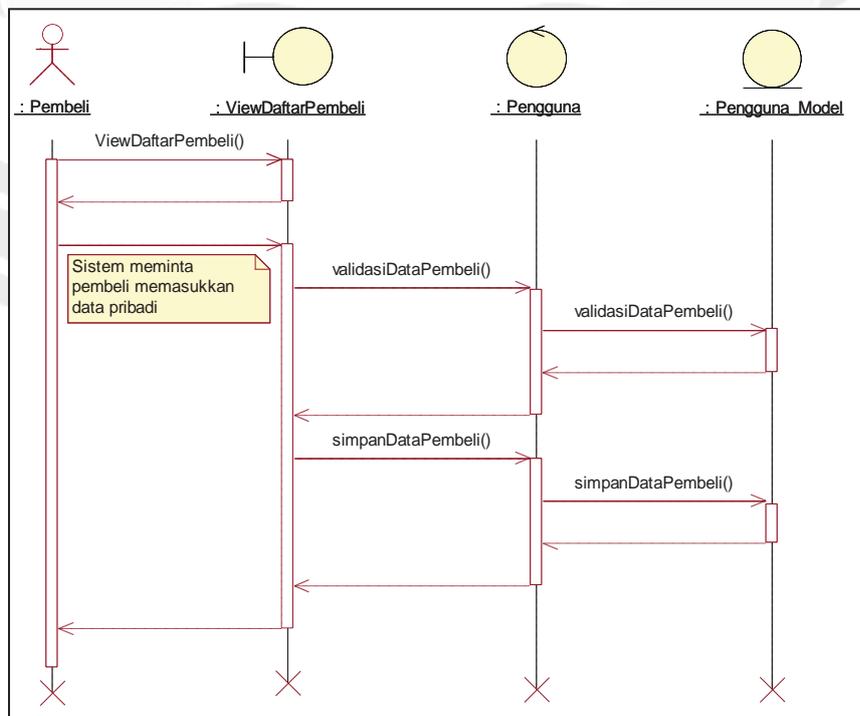
Gambar 2.44 Sequence Diagram: Ubah Transaksi

### 2.2.1.10.3 Fungsi Checkout



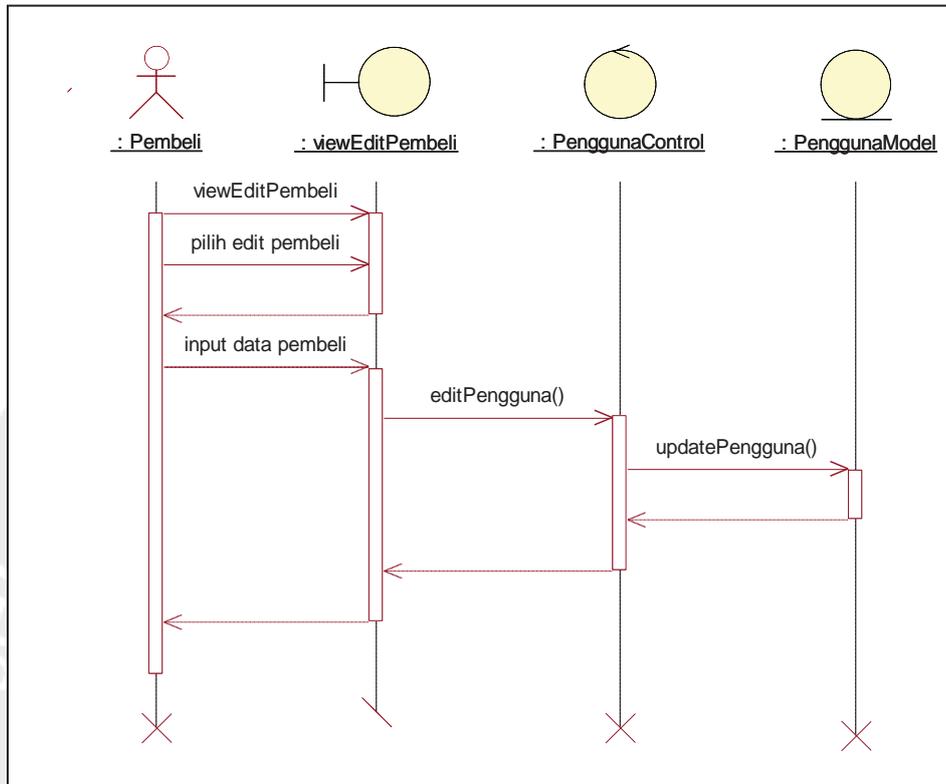
Gambar 2.45 Sequence Diagram: Checkout

### 2.2.1.11 Daftar Pengguna (Pembeli)



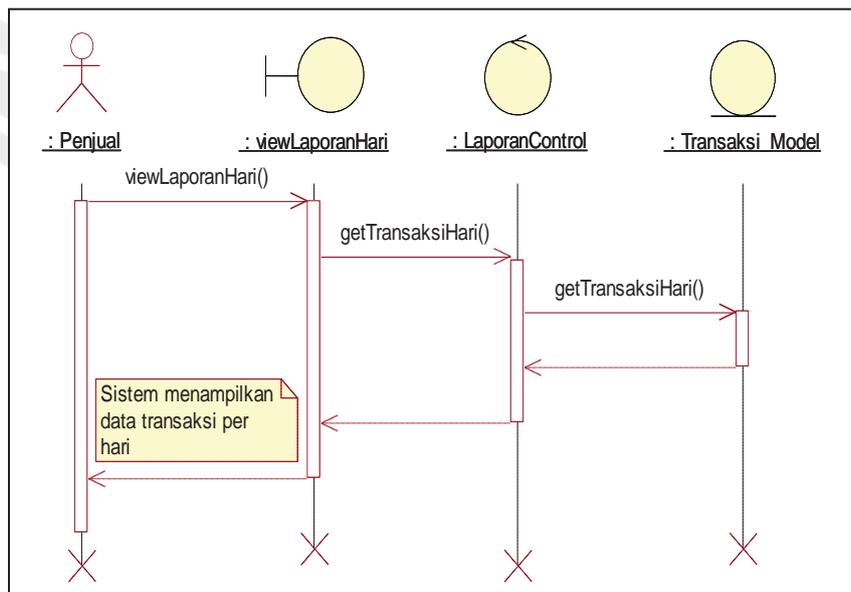
Gambar 2.46 Sequence Diagram: Daftar Pengguna (Pembeli)

### 2.2.1.12 Fungsi Atur Profil



Gambar 2.47 Sequence Diagram: Atur Profil

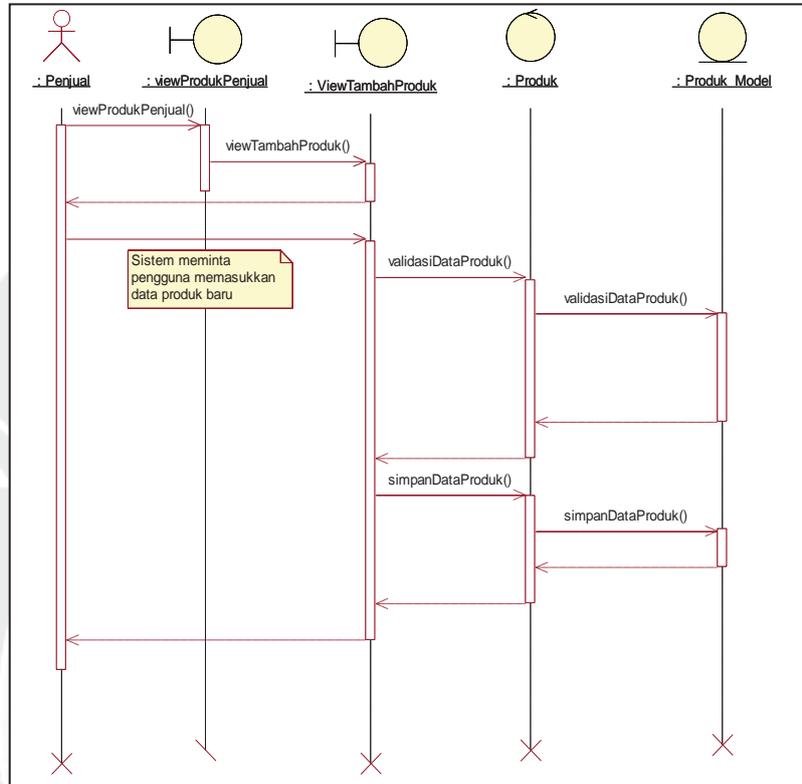
### 2.2.1.13 Laporan Penjualan Harian



Gambar 2.48 Sequence Diagram: Laporan Penjualan

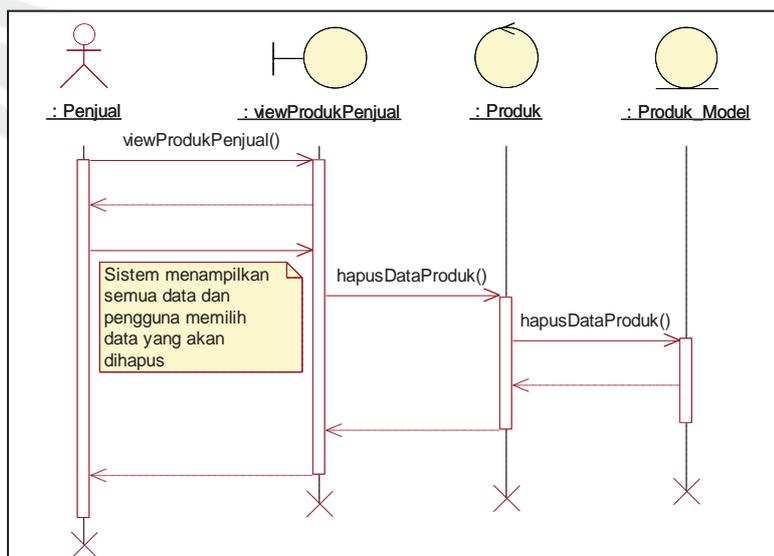
## 2.2.1.14 Fungsi Pengelolaan Produk

### 2.2.1.14.1 Fungsi Tambah Produk



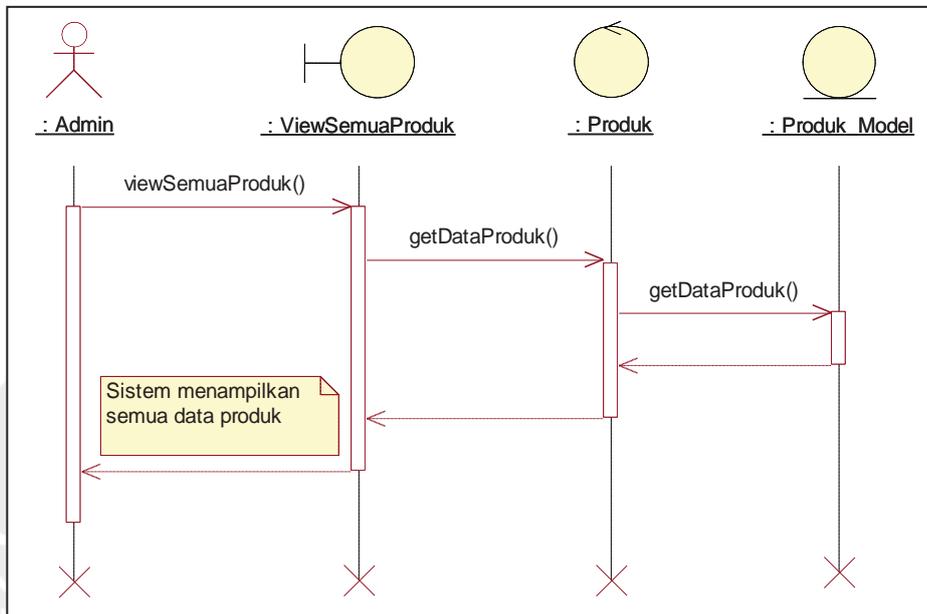
Gambar 2.49 Sequence Diagram: Tambah Produk

### 2.2.1.14.2 Fungsi Hapus Produk



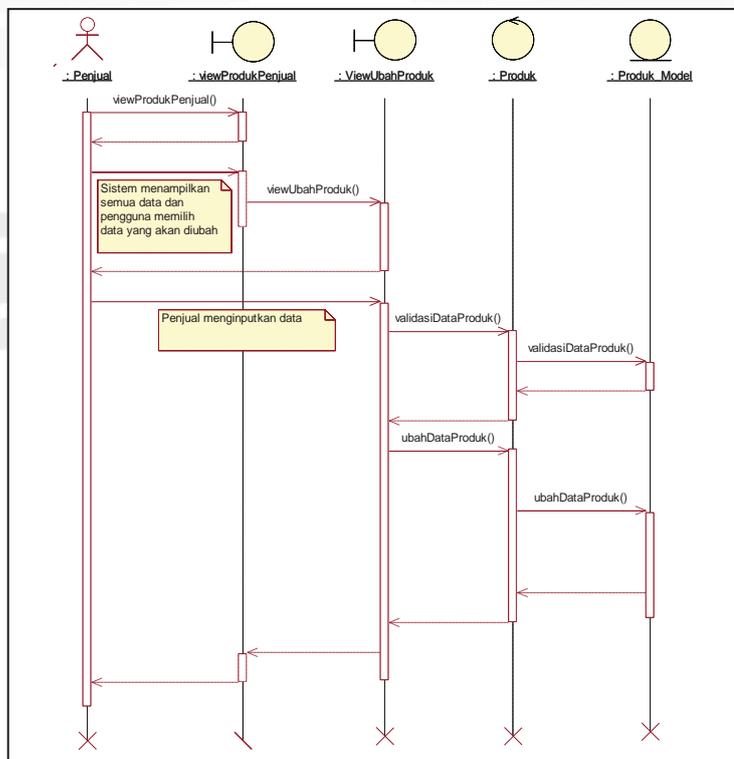
Gambar 2.50 Sequence Diagram: Hapus Produk

### 2.2.1.14.3 Fungsi Semua Tampil Produk



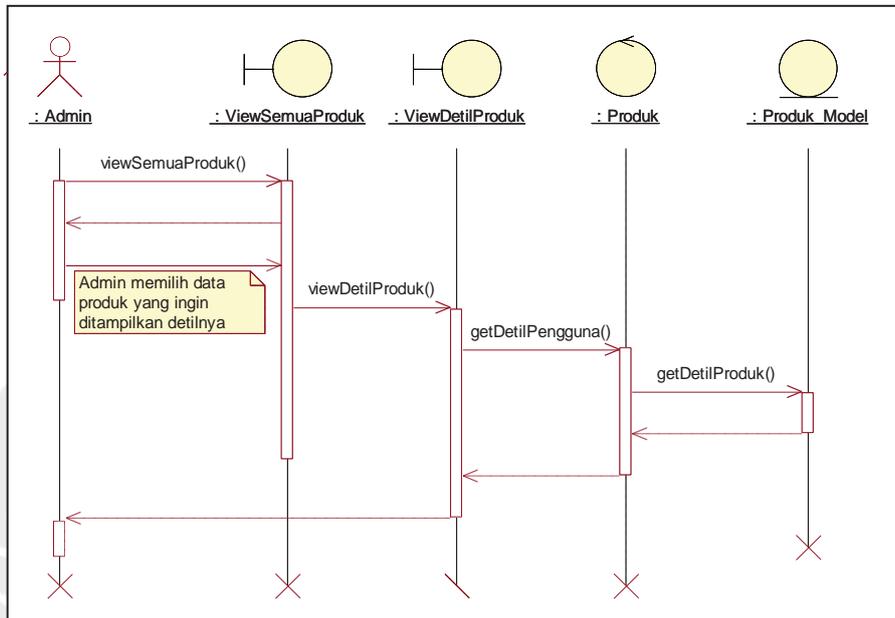
Gambar 2.51 Sequence Diagram: Tampil Semua Produk

### 2.2.1.14.4 Fungsi Ubah Produk



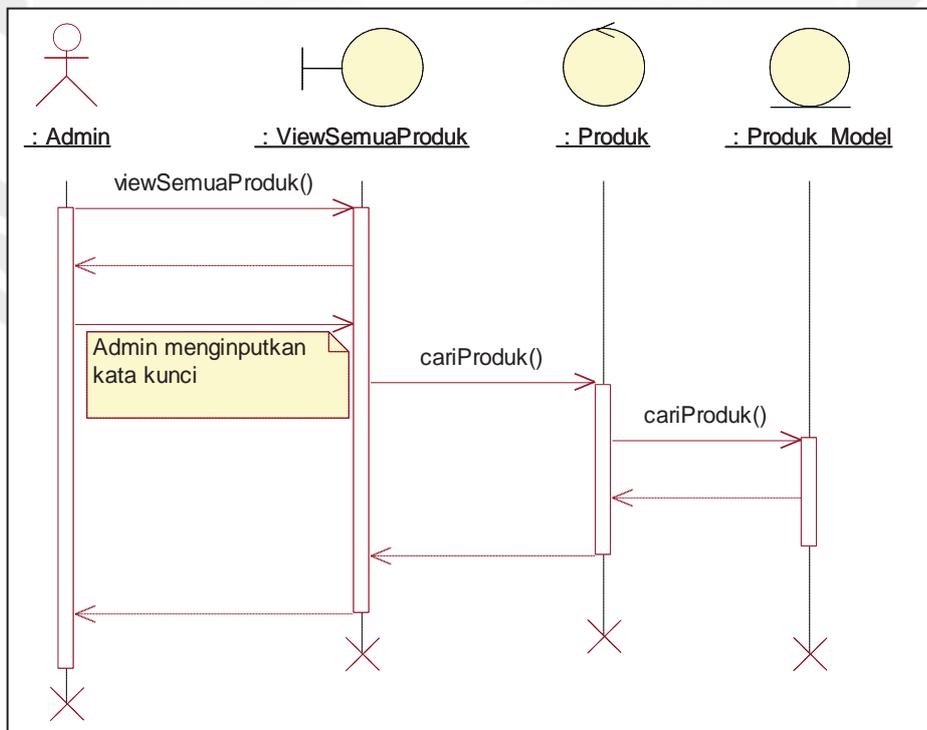
Gambar 2.52 Sequence Diagram: Ubah Produk

### 2.2.1.14.5 Fungsi Tampil Detil Produk



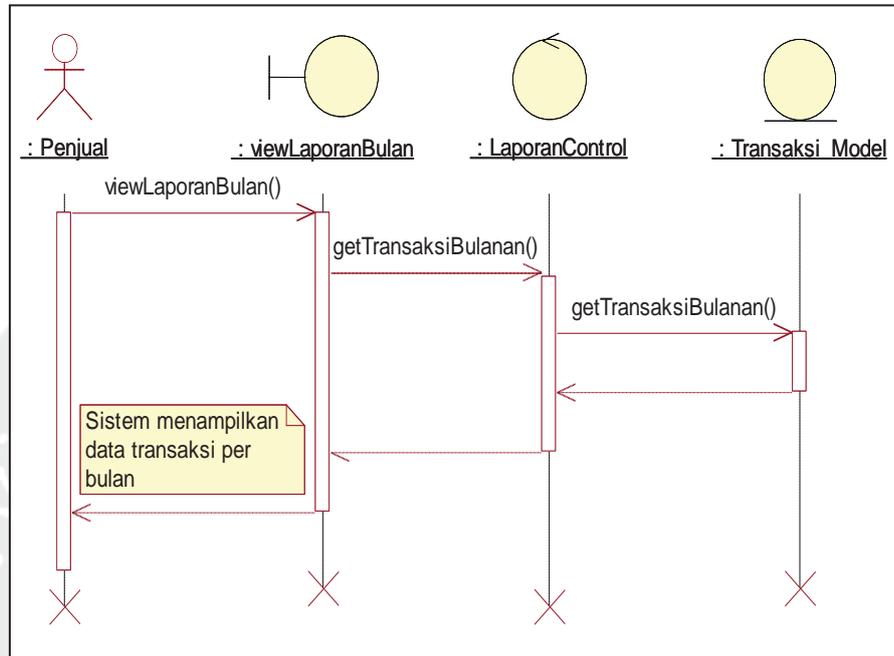
Gambar 2.53 Sequence Diagram: Tampil Detil Produk

### 2.2.1.14.6 Fungsi Cari Produk



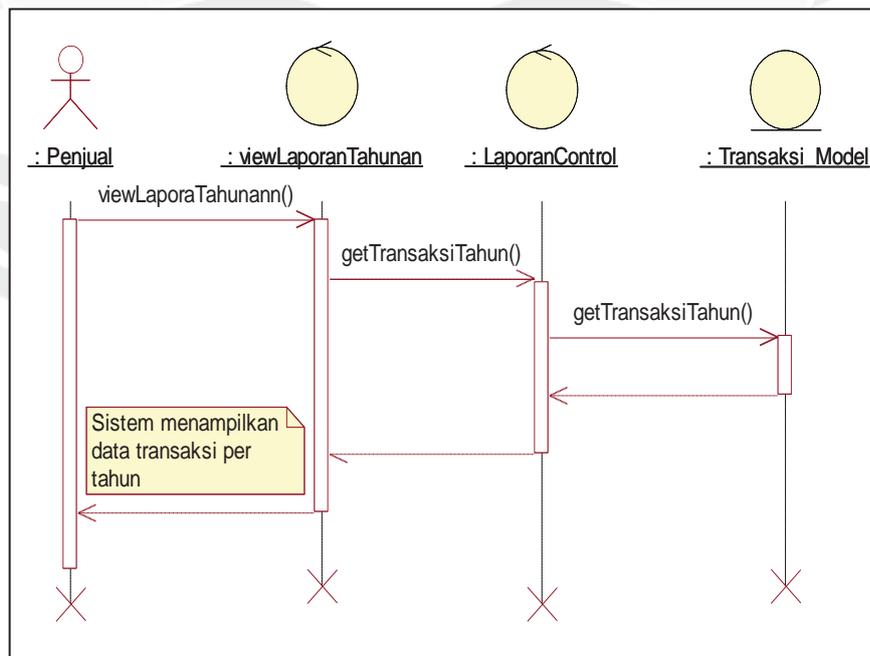
Gambar 2.54 Sequence Diagram: Cari Produk

### 2.2.1.15 Fungsi Pengelolaan Bulanan



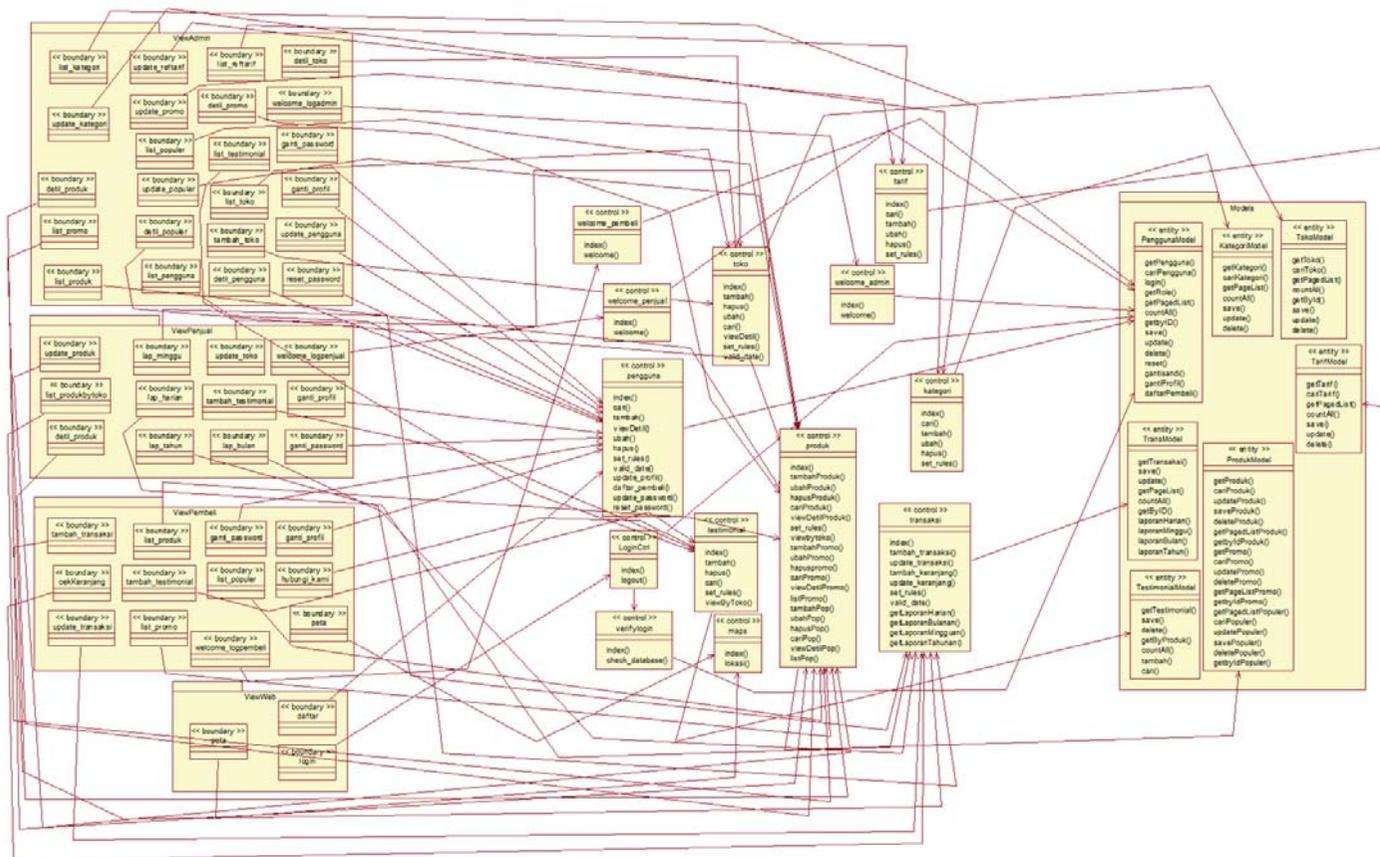
Gambar 2.55 Sequence Diagram: Laporan Penjualan Bulanan

### 2.2.1.16 Fungsi Pengelolaan Tahunan



Gambar 2.56 Sequence Diagram: Laporan Penjualan Tahunan

### 2.2.3 Class Diagram



Gambar 2.57 Class Diagram

### 2.2.3 Class Diagram Specific Descriptions

#### 2.2.3.1 Specific Design Class LoginUI

<b>LoginUI</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+LoginUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +getDataLogin() : String Operasi ini digunakan untuk mengambil data login yang diinputkan oleh pengguna, yaitu username dan password. +validasi</pre>	

#### 2.2.3.2 Specific Design Class UbahSandiUI

<b>UbahSandiUI</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+UbahSandiUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +SimpanSandi() Operasi ini digunakan untuk menyimpan data password yang diinputkan oleh pengguna.</pre>	

#### 2.2.3.3 Specific Design Class Beranda\_Admin

<b>Beranda_Admin</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</pre>	

#### 2.2.3.4 Specific Design Class Kategori

<b>Kategori</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+startInterface()</pre>	

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

#### 2.2.3.5 Specific Design Class Peta

<b>Peta</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +tampil_map() Operasi ini digunakan untuk menampilkan peta toko.</pre>	

#### 2.2.3.6 Specific Design Class Kontak\_kami

<b>Kontak_kami</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +SimpanKontakKami() Operasi ini digunakan untuk menyimpan data yang diinputkan oleh pengguna.</pre>	

#### 2.2.3.7 Specific Design Class Tentang\_kami

<b>Tentang_kami</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</pre>	

#### 2.2.3.8 Specific Design Class Daftar\_Pembeli

<b>Daftar_Pembeli</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua</pre>	

attribute dari kelas ini.

+input\_data\_pembeli ()

Operasi ini digunakan untuk memasukkan pendaftaran data pembeli pada form.

+SimpanDaftar()

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data pribadi yang diinputkan oleh pengguna.

### 2.2.3.9 Specific Design Class SemuaProduk

<b>SemuaProduk</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +tampil_produk() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data produk dari database.</pre>	

### 2.2.3.10 Specific Design Class DetilProduk

<b>DetilProduk</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +showDataSatuProduk() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data satu Produk dari database.</pre>	

### 2.2.3.11 Specific Design Class Bantuan

<b>Bantuan</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</pre>	

### 2.2.3.12 Specific Design Class Beranda\_admin

<b>Beranda_admin</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	

### 2.2.3.13 Specific Design Class List\_Pengguna

<b>List_Pengguna</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +tampil_pengguna() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data pengguna dari database.	

### 2.2.3.14 Specific Design Class Update\_Pengguna

<b>Update_Pengguna</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +input_data_pengguna() Operasi ini digunakan untuk memasukkan pendaftaran data pengguna pada form. +simpanPengguna() Operasi ini digunakan untuk menyimpan data pengguna baru maupun data yang sudah ada (ubah pengguna).	

### 2.2.3.15 Specific Design Class Detil\_Pengguna

<b>Detil_Pengguna</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
+startInterface()	

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

+showDataSatuPengguna()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan detail data pengguna dari database.

### 2.2.3.16 Specific Design Class List\_Toko

<b>List_Toko</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+startInterface()</pre> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <pre>+tampil_toko()</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan data toko dari database.</p>	

### 2.2.3.17 Specific Design Class Detil\_Toko

<b>Detil_Toko</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+startInterface()</pre> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <pre>+showDataSatuToko()</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan detail data toko dari database.</p>	

### 2.2.3.18 Specific Design Class Tambah\_Toko

<b>Tambah_Toko</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+startInterface()</pre> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <pre>+input_data_toko()</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk memasukkan pendaftaran data</p>	

toko pada form.  
 +simpanToko()  
 Operasi ini digunakan untuk menyimpan data toko yang ditambahkan ke database.

### 2.2.3.19 Specific Design Class Set\_profilAdmin

<b>Set_profilAdmin</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +update_profil() Operasi ini digunakan untuk mengubah data profil admin ke dalam database.</pre>	

### 2.2.3.20 Specific Design Class List\_Testimonial

<b>List_Testimonial</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +tampil_tesimonial() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data testimonial dari database.</pre>	

### 2.2.3.21 Specific Design Class List\_Kategori

<b>List_Kategori</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +tampil_kategori() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data kategori dari database.</pre>	

### 2.2.3.22 Specific Design Class Update\_Kategori

<b>Update_Kategori</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. <input_data_kategori() +simpankategori()="" ada="" akan="" atau="" baru="" data="" database.<="" digunakan="" ditambahkan="" diubah.="" ini="" kategori="" ke="" maupun="" memasukkan="" mengubah="" menyimpan="" operasi="" pre="" sudah="" untuk="" yang=""> </input_data_kategori()></pre>	

### 2.2.3.23 Specific Design Class List\_RefTarif

<b>List_RefTarif</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +tampil_refTarif() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data referensi tarif dari database.</pre>	

### 2.2.3.24 Specific Design Class Update\_RefTarif

<b>Update_RefTarif</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. <input_data_reftarif() +simpankategori()="" akan="" atau="" data="" digunakan="" ditambahkan="" diubah.="" ini="" memasukkan="" menyimpan="" operasi="" pre="" referensi="" tarif="" tarif<="" untuk="" yang=""> </input_data_reftarif()></pre>	

baru maupun mengubah data referensi tarif yang sudah ada ke database.

#### 2.2.3.25 Specific Design Class Beranda\_Penjual

<b>Beranda_Penjual</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</pre>	

#### 2.2.3.26 Specific Design Class Update\_Produk

<b>Update_Produk</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. <input_data_produk() +simpanproduk()="" ada="" akan="" atau="" baru="" data="" database.<="" digunakan="" ditambahkan="" diubah.="" ini="" ke="" memasukkan="" mengubah="" menyimpan="" operasi="" pre="" produk="" sudah="" untuk="" yang=""> </input_data_produk()></pre>	

#### 2.2.3.27 Specific Design Class ListTestimonial\_Penjual

<b>ListTestimonial_Penjual</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +tampil_kategori_produk () Operasi ini digunakan untuk menampilkan data testimonial berdasarkan kode produk dari database.</pre>	

### 2.2.3.28 Specific Design Class Tambah\_Testimonial\_Penj

<b>Tambah_Testimonial_Penj</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +tambah_testimonial() Operasi ini digunakan untuk menambahkan testimonial baru ke database.</pre>	

### 2.2.3.29 Specific Design Class Laporan\_PenjualanHari

<b>Laporan_PenjualanHari</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +tampilLaporanPenjualanHarian() Operasi ini digunakan untuk menampilkan transaksi penjualan yang telah dilakukan per hari.</pre>	

### 2.2.3.30 Specific Design Class Laporan\_PenjualanMinggu

<b>Laporan_PenjualanMinggu</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +tampilLaporanPenjualanMingguan() Operasi ini digunakan untuk menampilkan transaksi penjualan yang telah dilakukan per minggu.</pre>	

### 2.2.3.31 Specific Design Class Laporan\_PenjualanTahun

<b>Laporan_PenjualanTahun</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+startInterface()</pre>	

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

+tampilLaporanPenjualanTahunan()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan transaksi penjualan yang telah dilakukan per tahun.

### 2.2.3.32 Specific Design Class Laporan\_PenjualanBulan

<b>Laporan_PenjualanBulan</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +tampilLaporanPenjualanBulanan() Operasi ini digunakan untuk menampilkan transaksi penjualan yang telah dilakukan per bulan.</pre>	

### 2.2.3.33 Specific Design Class Ubah\_ProfilToko

<b>Ubah_ProfilToko</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +input_data_toko() Operasi ini digunakan untuk memasukkan data toko yang diubah. +update_profilToko() Operasi ini digunakan untuk mengubah data profil toko dan penjual ke dalam database.</pre>	

### 2.2.3.34 Specific Design Class Beranda\_Pembeli

<b>Beranda_Pembeli</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua</pre>	

attribute dari kelas ini.

#### 2.2.3.35 Specific Design Class Tambah\_Transaksi

<b>Tambah_Transaksi</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +input_data_transaksi() Operasi ini digunakan untuk memasukkan data transaksi baru atau data transaksi yang akan diubah. +update_transaksi() Operasi ini digunakan untuk menambahkan data transaksi baru atau mengubah data transaksi yang sudah ada.</pre>	

#### 2.2.3.36 Specific Design Class Keranjang\_Belanja

<b>Keranjang_Belanja</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+startInterface() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +input_keranjangbelanja() Operasi ini digunakan untuk memasukkan data keranjang belanja baru atau data keranjang belanja yang akan diubah. +update_keranjang() Operasi ini digunakan untuk menambahkan data keranjang belanja baru atau mengubah data keranjang belanja yang sudah ada. +tampil_keranjang() Operasi ini digunakan untuk menampilkan keranjang belanjaan pembeli.</pre>	

#### 2.2.3.37 Specific Design Class TampilSemuaProdukbyPem

<b>TampilSemuaProdukbyPem</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
-------------------------------	---------------------------------

<pre>+startInterface()</pre> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <pre>+tampilSemuaProdukbyPembeli()</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan semua produk ke pembeli berdasarkan kategori.</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

#### 2.2.3.38 Specific Design Class TestimonialPembeli

<b>TestimonialPembeli</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+startInterface()</pre> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <pre>+simpanTestimonial()</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menambahkan testimonial pembeli terhadap suatu produk.</p>	

#### 2.2.3.39 Specific Design Class UpdateProfilPembeli

<b>UpdateProfilPembeli</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+startInterface()</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 pembeli ke dalam database.</p>	

#### 2.2.3.40 Specific Design Class TampilDetilPopulerbyPem

<b>TampilDetilPopulerbyPem</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+startInterface()</pre> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p>	

```
+viewDetil()
```

Operasi ini digunakan untuk menampilkan detil produk populer ke pembeli.

#### 2.2.3.41 Specific Design Class TampilDetilPromobyPem

<b>TampilDetilPromobyPem</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+startInterface()</pre> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <pre>+viewDetil()</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan detil produk yang sedang promo ke pembeli.</p>	

#### 2.2.3.42 Specific Design Class PenggunaControl

<b>PenggunaControl</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
<pre>+ PenggunaControl()</pre> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <pre>+validasiPassword()</pre> <p>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> <pre>+editPengguna()</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk mengupdate data pengguna di database.</p> <pre>+validasiDataPengguna()</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk mengecek data member yang diinputkan.</p> <pre>+tampilDataPengguna()</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan data pengguna dari database.</p>	

+deleteDataPengguna()

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

+tampilDetailPengguna()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data detail pengguna.

+valid\_date()

Operasi ini digunakan untuk mengecek tanggal daftar suatu toko.

+resetPassword()

Operasi ini digunakan untuk mereset password pengguna.

+cariPengguna()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data pengguna sesuai dengan kata kunci yang diinputkan pengguna.

#### 2.2.3.43 Specific Design Class TokoControl

TokoControl	<<control>>
<p>+TokoControl() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+validasiDataToko() Operasi ini digunakan untuk mengecek data toko yang diinputkan.</p> <p>+insertToko() Operasi ini digunakan untuk menambahkan data toko ke dalam database.</p> <p>+editToko() Operasi ini digunakan untuk mengupdate data toko di database.</p> <p>+deleteDataToko() Operasi ini digunakan untuk menghapus semua data toko yang sudah tersimpan di database.</p> <p>+tampilDataToko()</p>	

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data Toko dari database.

+tampilDetilToko()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data detil toko.

+valid\_date()

Operasi ini digunakan untuk mengecek tanggal daftar suatu toko.

+cariToko()

Operasi ini digunakan untuk mencari toko sesuai dengan inputan pengguna.

#### 2.2.3.44 Specific Design Class KategoriControl

<b>KategoriControl</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
<p>+KategoriControl() 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 semua data kategori yang sudah tersimpan di database.</p> <p>+tampilDataKategori() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data kategori dari database.</p> <p>+cariKategori() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data kategori</p>	

sesuai dengan inputan pengguna.

#### 2.2.3.45 Specific Design Class CheckoutControl

<b>CheckoutControl</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
<pre>+CheckoutControl() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +validasiDataPesanan() Operasi ini digunakan untuk mengecek data detail pesanan yang diinputkan. +SimpanPesanan() Operasi ini digunakan untuk menyimpan detail pesanan. +ubahPesanan() Operasi ini digunakan untuk mengubah atau membatalkan pesanan.</pre>	

#### 2.2.3.46 Specific Design Class TestimonialControl

<b>TestimonialControl</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
<pre>+TestimonialControl() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +validasiDataTestimonial() Operasi ini digunakan untuk mengecek data detail testimonial yang diinputkan. +simpanTestimonial() Operasi ini digunakan untuk menyimpan testimonial. +tampilTestimonial() Operasi ini digunakan untuk menampilkan testimonial yang ada di database. +tampilTestimonialbyProduk() Operasi ini digunakan untuk menampilkan produk yang diberi testimonial (komentar).</pre>	

<p>+hapusTestimonial() Operasi ini digunakan untuk menghapus semua data testimonial.</p> <p>+cariTestimonial() Operasi ini digunakan untuk menampilkan testimonial sesuai dengan inputan pengguna.</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

#### 2.2.3.47 Specific Design Class LoginControl

<b>LoginControl</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
<p>+ LoginControl() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+logout() Operasi ini digunakan untuk menghancurkan session yang sudah dibuat.</p>	

#### 2.2.3.48 Specific Design Class VerifyLoginControl

<b>VerifyLoginControl</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
<p>+ VerifyLoginControl() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+check_db() Operasi ini digunakan untuk mengecek data login yang diinputkan. Data login yang diinputkan pengguna 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>	

#### 2.2.3.49 Specific Design Class ProdukControl

<b>ProdukControl</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>

+ ProdukControl()

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

+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 semua data produk yang sudah tersimpan di database.

+tampilDataProduk()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data semua produk dari database.

+tampilDetilProduk()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan detil data produk.

+tampilProdukbyToko()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan produk sesuai dengan toko yang menambahkan produk tersebut.

+cariProduk()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data produk sesuai dengan kata kunci yang diinputkan pengguna.

+tambahPromo()

Operasi ini digunakan untuk menambahkan produk promo ke dalam database.

+tampilPromo()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan produk - produk yang sedang promo.

+cariPromo()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan produk-produk yang

sedang promo berdasarkan inputan pengguna.

+editPromo()  
Operasi ini digunakan untuk menyimpan data produk promo yang diubah pengguna.

+hapusPromo()  
Operasi ini digunakan untuk menghapus semua data promo sehingga tidak ditampilkan lagi.

+valid\_date()  
Operasi ini digunakan untuk mengecek tanggal yang diinputkan pengguna.

+tampilDetilPromo()  
Operasi ini digunakan untuk menampilkan detail data produk promo.

+tambahPopuler()  
Operasi ini digunakan untuk menambahkan produk populer ke dalam database.

+tampilPopuler()  
Operasi ini digunakan untuk menampilkan produk - produk yang sedang populer.

+cariPopuler()  
Operasi ini digunakan untuk menampilkan produk-produk yang sedang populer berdasarkan inputan pengguna.

+editPopuler()  
Operasi ini digunakan untuk menyimpan data produk populer yang diubah pengguna.

+hapusPopuler()  
Operasi ini digunakan untuk menghapus semua data populer sehingga tidak ditampilkan lagi.

+tampilDetilPopuler()  
Operasi ini digunakan untuk menampilkan detail data produk populer.

#### 2.2.3.50 Specific Design Class LaporanControl

LaporanControl	<<control>>
----------------	-------------

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – FFF	57/ 96
----------------------------------	------------	--------

<pre> + LaporanControl() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +tampilLaporanHari() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data semua transaksi per hari dari database. +tampilLaporanMinggu() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data transaksi per minggu dari database. +tampilLaporanBulanan() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data transaksi per bulan dari database. +tampilLaporanTahunan() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data transaksi per tahun dari database. </pre>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### 2.2.3.51 Specific Design Class RefTarifControl

<b>RefTarifControl</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
<pre> + RefTarifControl() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +validasiDataRefTarif() Operasi ini digunakan untuk mengecek data referensi tarif yang diinputkan. +insertRefTarif() Operasi ini digunakan untuk menambahkan data referensi tarif ke dalam database. +editDataRefTarif() Operasi ini digunakan untuk mengubah data referensi tarif di database. +deleteDataRefTarif() Operasi ini digunakan untuk menghapus data referensi tarif </pre>	

yang sudah tersimpan di database.

+tampilDataRefTarif ()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data semua referensi tarif dari database.

+CariRefTarif()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data referensi tarif sesuai dengan kata kunci yang diinputkan pengguna.

### 2.2.3.52 Specific Design Class TransaksiControl

<b>TransaksiControl</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
+ TransaksiControl() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	
+validasiDataTransaksi() Operasi ini digunakan untuk mengecek data transaksi yang diinputkan.	
+insertTransaksi() Operasi ini digunakan untuk menambahkan data transaksi penjualan ke dalam database.	
+editTransaksi() Operasi ini digunakan untuk mengubah data transaksi penjualan di database.	

### 2.2.3.53 Specific Design Class PenggunaModel

<b>PenggunaModel</b>	<b>&lt;&lt;entity&gt;&gt;</b>
+ PenggunaModel() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	
+login(\$username,\$password) Operasi ini digunakan untuk mengecek login pengguna berdasarkan username dan password.	
+getRole(\$username)	

Operasi ini digunakan untuk mengambil role dari pengguna berdasarkan username.

```
+get_paged_list($limit=10,$offset=0,$order_column='', $order_type='asc')
```

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data pengguna dari database dengan urutan ascending.

```
+count_all()
```

Operasi ini digunakan untuk menjumlahkan banyaknya data yang ada di database.

```
+get_by_id($id_pengguna)
```

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data pengguna berdasarkan id pengguna.

```
+save($person)
```

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data pengguna baru.

```
+update($id_pengguna,$person)
```

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data pengguna yang diubah ke database.

```
+delete($id_pengguna)
```

Operasi ini digunakan untuk menghapus semua data pengguna.

```
+update_profil_pengguna()
```

Operasi ini digunakan untuk mengupdate data pengguna di database.

```
+reset_pass($id_pengguna)
```

Operasi ini digunakan untuk mereset password pengguna berdasarkan id pengguna.

```
+GetPengguna2($combo,$search)
```

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data pengguna berdasarkan inputan pengguna.

#### 2.2.3.54 Specific Design Class TokoModel

<b>TokoModel</b>	<b>&lt;&lt;entity&gt;&gt;</b>
<pre>+TokoModel()</pre> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua</p>	

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – FFF	60/ 96
----------------------------------	------------	--------

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

attribute dari kelas ini.

```
+get_paged_list($limit=10,$offset=0,$order_column='', $order_type='asc')
```

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data toko dari database dengan urutan ascending.

```
+count_all()
```

Operasi ini digunakan untuk menjumlahkan banyaknya data yang ada di database.

```
+get_by_id($id_toko)
```

Operasi ini digunakan untuk mengambil data toko berdasarkan id toko.

```
+save($toko)
```

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data toko baru.

```
+update($id_toko,$toko)
```

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data toko yang diubah ke database.

```
+delete($id_toko)
```

Operasi ini digunakan untuk menghapus semua data toko.

```
+GetToko2($combo,$search)
```

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data toko berdasarkan inputan pengguna.

### 2.2.3.55 Specific Design Class ProdukModel

<b>ProdukModel</b>	<b>&lt;&lt;entity&gt;&gt;</b>
<pre>+ProdukModel()</pre> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <pre>+get_paged_list_produk(\$limit=10,\$offset=0,\$order_column='', \$order_type='asc')</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan data produk dari database dengan urutan ascending.</p> <pre>+count_all_produk()</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menjumlahkan banyaknya data</p>	

produk yang ada di database.

```
+ get_by_id_produk($id_produk)
```

Operasi ini digunakan untuk mengambil data produk berdasarkan id produk.

```
+ saveProduk($produk)
```

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data produk baru.

```
+update($id_produk,$produk)
```

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data produk yang diubah ke database.

```
+ delete($id_produk)
```

Operasi ini digunakan untuk menghapus semua data produk.

```
+GetProduk2($combo,$search)
```

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data produk berdasarkan inputan pengguna.

```
+get_paged_list_promo($limit=10,$offset=0,$order_column='',  
, $order_type='asc')
```

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data produk promo dari database dengan urutan ascending.

```
+count_all_promo()
```

Operasi ini digunakan untuk menjumlahkan banyaknya data promo yang ada di database.

```
+ get_by_id_promo($id_toko_promo)
```

Operasi ini digunakan untuk mengambil data promo berdasarkan id promo.

```
+ savePromo($promo)
```

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data produk promo baru.

```
+update($id_promo,$promo)
```

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data promo yang diubah ke database.

```
+ delete($id_promo)
```

Operasi ini digunakan untuk menghapus semua data promo.

```
+GetPromo2($combo,$search)
```

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data produk promo

berdasarkan inputan pengguna.

```
+get_paged_list_pop($limit=10,$offset=0,$order_column='', $
order_type='asc')
```

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data produk populer dari database dengan urutan ascending.

```
+count_all_populer()
```

Operasi ini digunakan untuk menjumlahkan banyaknya data produk populer yang ada di database.

```
+ get_by_id_populer($id_populer)
```

Operasi ini digunakan untuk mengambil data produk populer berdasarkan id populer.

```
+ save($stoko)
```

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data produk populer baru.

```
+update($id_populer,$populer)
```

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data produk populer yang diubah ke database.

```
+ delete($id_populer)
```

Operasi ini digunakan untuk menghapus semua data produk populer.

```
+GetPopuler2($combo,$search)
```

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data produk populer berdasarkan inputan pengguna.

### 2.2.3.56 Specific Design Class TestimonialModel

<b>TestimonialModel</b>	<b>&lt;&lt;entity&gt;&gt;</b>
<pre>+ TestimonialModel()</pre> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <pre>+get_paged_list(\$limit=10,\$offset=0,\$order_column='', \$orde r_type='asc')</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan data testimonial dari database dengan urutan ascending.</p>	

+count\_all()

Operasi ini digunakan untuk menjumlahkan banyaknya data yang ada di database.

+get\_by\_id(\$id\_testimonial)

Operasi ini digunakan untuk mengambil data testimonial berdasarkan id testimonial.

+save(\$testimonial)

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data testimonial baru.

+delete(\$id\_testimonial)

Operasi ini digunakan untuk menghapus semua data testimonial.

+GetTestimonial2(\$combo,\$search)

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data testimonial berdasarkan inputan pengguna.

### 2.2.3.57 Specific Design Class KategoriModel

KategoriModel	<<entity>>
<p>+ KategoriModel()</p> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+get_paged_list(\$limit=10,\$offset=0,\$order_column='', \$order_type='asc')</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan data kategori dari database dengan urutan ascending.</p> <p>+count_all()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menjumlahkan banyaknya data yang ada di database.</p> <p>+save(\$kat)</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menyimpan data kategori baru.</p> <p>+update(\$id_kategori,\$kat)</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menyimpan data kategori yang diubah ke database.</p>	

+ delete(\$id\_kategori)

Operasi ini digunakan untuk menghapus semua data kategori.

+GetKategori2(\$search)

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data kategori berdasarkan inputan pengguna.

### 2.2.3.58 Specific Design Class RefTarifModel()

<b>RefTarifModel</b>	<b>&lt;&lt;entity&gt;&gt;</b>
<p>+ RefTarifModel()</p> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+get_paged_list(\$limit=10,\$offset=0,\$order_column='', \$order_type='asc')</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan data referensi tarif dari database dengan urutan ascending.</p> <p>+count_all()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menjumlahkan banyaknya data yang ada di database.</p> <p>+ save(\$tarif)</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menyimpan data referensi tarif baru.</p> <p>+update(\$id_tarif,\$tarif)</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menyimpan data referensi tarif yang diubah ke database.</p> <p>+ delete(\$id_tarif)</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menghapus semua data referensi tarif.</p> <p>+GetTarif2(\$search)</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan data referensi tarif berdasarkan inputan pengguna.</p>	

### 2.2.3.59 Specific Design Class TransaksiModel

<b>TransaksiModel</b>	<b>&lt;&lt;entity&gt;&gt;</b>
-----------------------	-------------------------------

+TransaksiModel()

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

+get\_paged\_list(\$limit=10,\$offset=0,\$order\_column='', \$order\_type='asc')

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data transaksi dari database dengan urutan ascending.

+count\_all()

Operasi ini digunakan untuk menjumlahkan banyaknya data yang ada di database.

+get\_by\_id (\$id\_transaksi)

Operasi ini digunakan untuk mengambil data transaksi berdasarkan id transaksi.

+save(\$transaksi)

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data transaksi baru.

+update(\$id\_transaksi,\$transaksi)

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data transaksi yang diubah ke database.

### 3 PERANCANGAN DATA

#### 3.1 Dekomposisi Data

##### 3.1.1 Deskripsi Entitas Data TBL\_PENGGUNA

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
KODE_PENGGUNA	Integer	-	Kode Pengguna, Primay Key
NAMA_PENGGUNA	Varchar	1000	Nama Pengguna
USERNAME	Varchar	100	Username Pengguna
PHONE	Integer	-	Telepon
JENIS_KELAMIN	Char	1	Jenis kelamin
EMAIL	Varchar	100	Email
PASSWORD	Varchar	100	Password
ROLE	Varchar	200	Role Pengguna
PHOTO_PENGGUNA	Varchar	50	Foto Pengguna
IS_DELETEUSER	Integer	-	Status Hapus

##### 3.1.2 Deskripsi Entitas Data TBL\_TOKO

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_TOKO	Integer	-	Id Toko, Primay Key
NAMA_TOKO	Varchar	100	Nama Toko
DESKRIPSI_TOKO	Varchar	1000	Deskripsi Tko
LOKASI	Varchar	50	Lokasi
SLOGAN	Long Binary	-	Gambar Toko
IS_DELETE_TOKO	Integer	-	Status hapus
STATUS_TOKO	Varchar	20	Status toko
TGL_DAFTAR_TKO	Date	-	Tanggal daftar toko

##### 3.1.3 Deskripsi Entitas Data TBL\_PRODUK

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_PRODUK	Integer	-	ID Produk, Primay Key
NAMA_PRODUK	Varchar	150	Nama Produk

DESKRIPSI	Varchar	1000	Deskripsi produk
HARGA_PRODUK	Float	-	Harga Produk
GAMBAR	Long Binary	-	Gambar Produk
RATING	Integer	-	Viewer produk
IS_DELETEPRODUK	Integer	-	Status delete
IS_DEALPRODUK	Integer	-	Status deal produk

#### 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
IS_DELETE_KATEGORI	Integer	-	Status Hapus

#### 3.1.5 Deskripsi Entitas Data TBL\_REFTARIF

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_TARID	Integer	-	Id Tarif, Primary Key
KOTA_ASAL	Varchar	30	Kota asal
KOTA_TUJUAN	Varchar	30	Kota Tujuan
HARGA_KILO	Float	-	Harga / kg
IS_DELETE_TARIF	Integer	-	Status Hapus

#### 3.1.6 Deskripsi Entitas Data TBL\_PRODUKPOPULER

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_PRODUKPOPULER	Integer	-	Id Produk populer, Primay Key
IS_DELETE_POPULER	Integer	-	Status Produk Populer
TANGGAL_POPULER	Date	-	Tanggal populer

### 3.1.7 Deskripsi Entitas Data TBL\_PRODUKPROMO

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_PROMO	Integer	-	ID Toko, Primay Key
HARGA_PROMO	Float	-	Harga promo
TANGGAL_MULAI	Date	-	Tanggal mulai
TANGGAL_SELESAI	Date	-	Tanggal selesai
IS_DELETE_PROMO	Integer	-	Status promo

### 3.1.8 Deskripsi Entitas Data TESTIMONIAL

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_COMM	Integer	-	ID Testimonial, Primay Key
NAMA_COM	Varchar	100	Nama Testimonial
PESAN	Varchar	1000	Pesan
IS_DELETECOM	Integer	-	Status delete
IS_FILTER	Integer	-	Status filter
WAKTU	Timestamp	-	Waktu posting

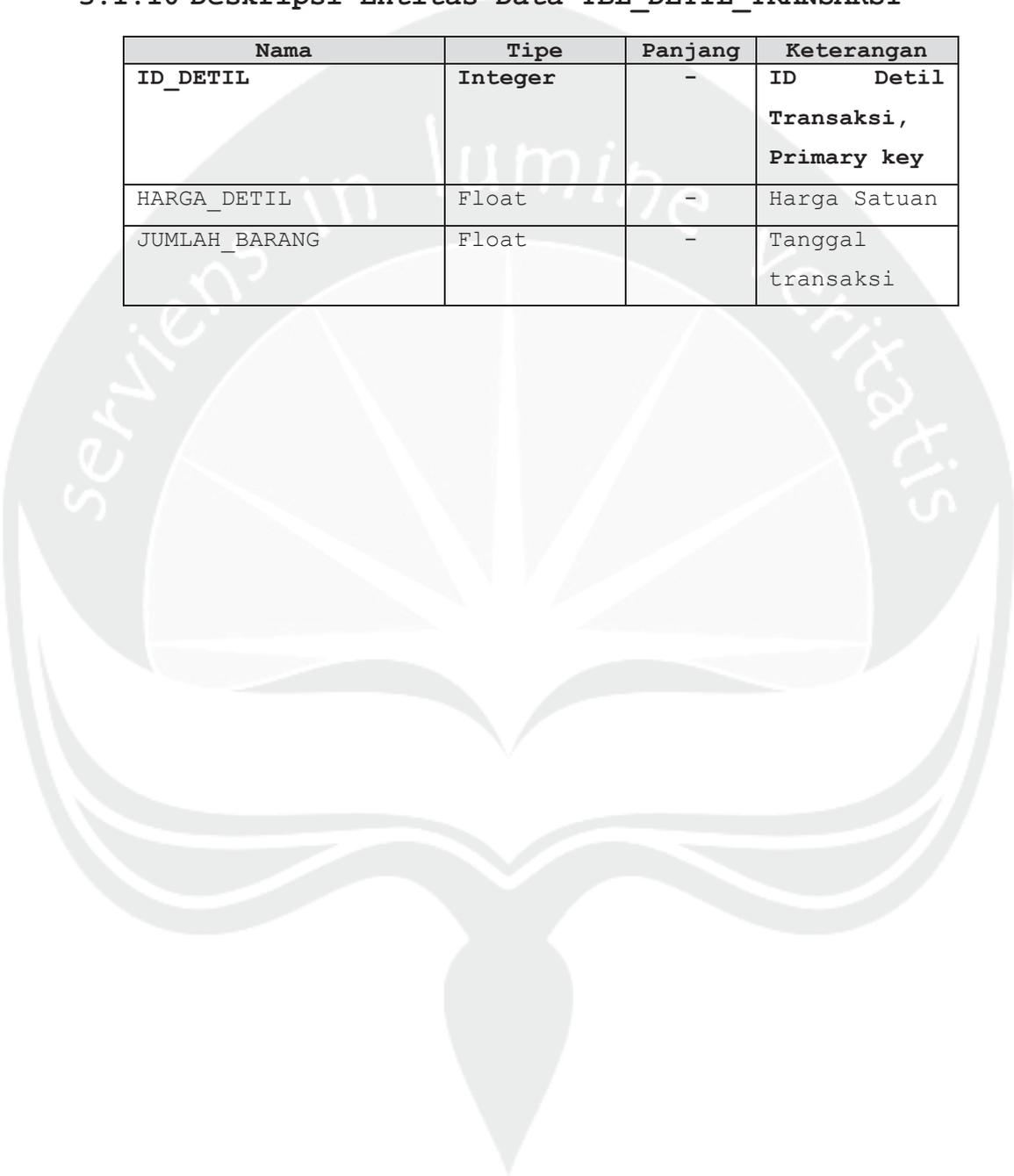
### 3.1.9 Deskripsi Entitas Data TRANSAKSI

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_TRANSAKSI	Integer	-	Id transaksi, primary key
TGL_TRANSAKSI	Date	-	Tanggal transaksi
ONGKOS_KIRIM	Float	-	Ongkos kirim
SUB_TOTAL	Float	-	Sub total
TOTAL	Float	-	Total pembayaran

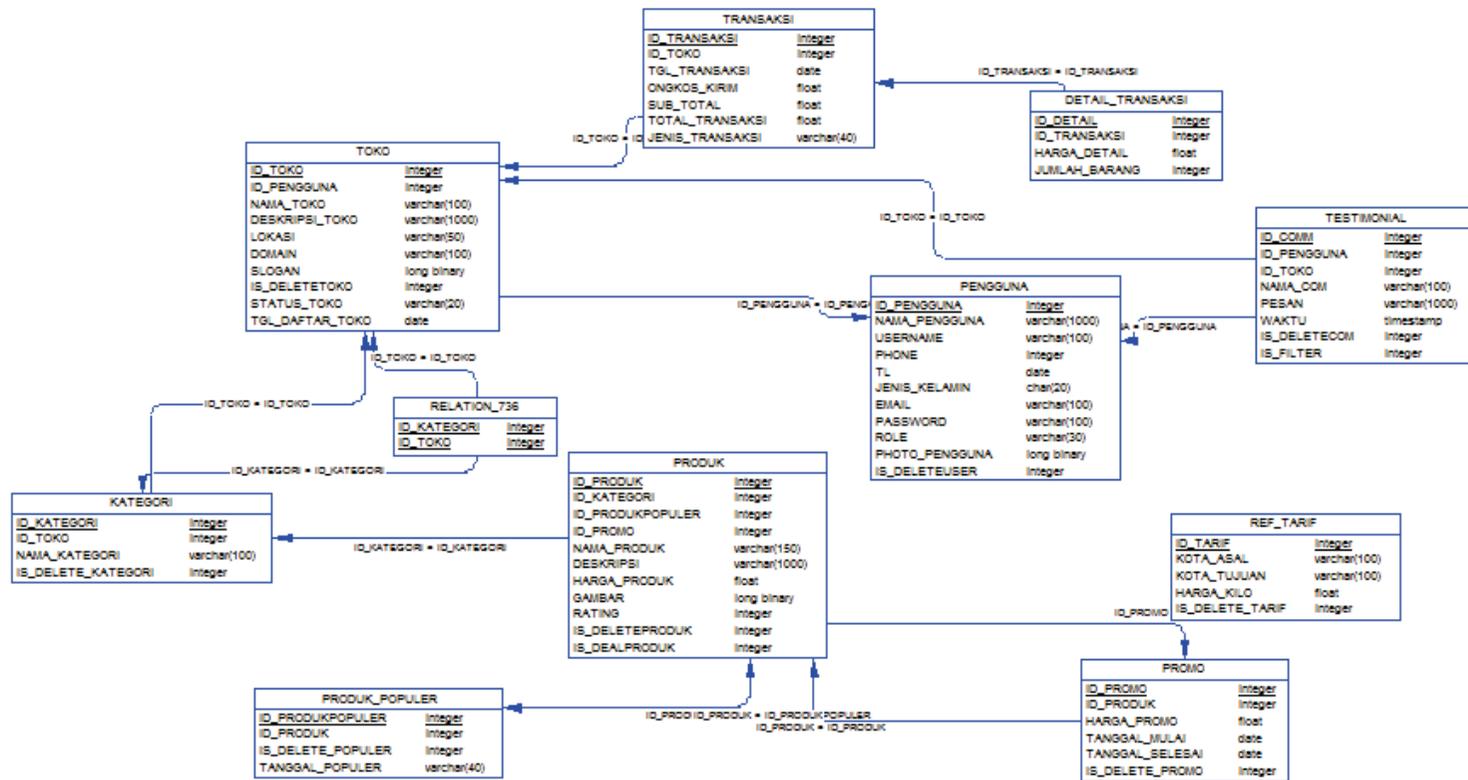
JENIS_TRANSAKSI	Varchar	40	Jenis transaksi
-----------------	---------	----	-----------------

### 3.1.10 Deskripsi Entitas Data TBL\_DETIL\_TRANSAKSI

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_DETIL	Integer	-	ID Detil Transaksi, Primary key
HARGA_DETIL	Float	-	Harga Satuan
JUMLAH_BARANG	Float	-	Tanggal transaksi



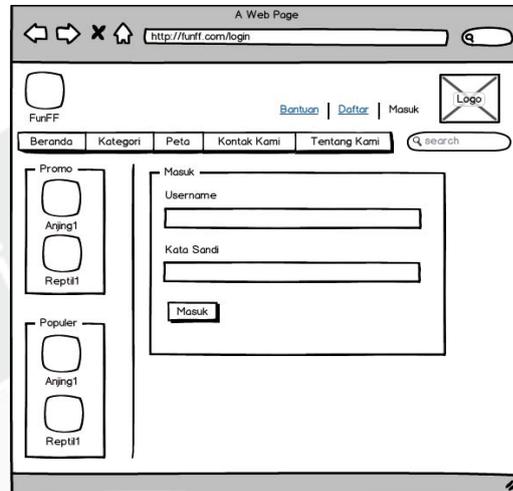
### 3.2 Physical Data Model



Gambar 3.1 Physical Data Model

## 4. Deskripsi Perancangan Antarmuka

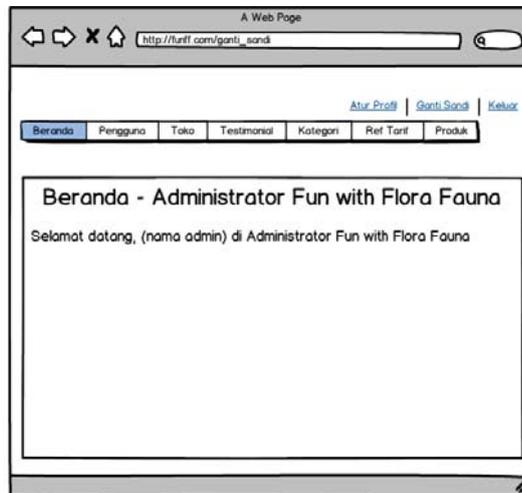
### 4.1 Antarmuka Halaman Login



**Gambar 4.1 Rancangan Antarmuka Login**

Antarmuka ini digunakan untuk melakukan proses login ke dalam sistem. Untuk mendapat akses masuk ke dalam sistem, pengguna harus memasukkan username dan kata sandi dengan benar pada *textbox* yang telah disediakan. Pada saat tombol masuk dipilih, sistem akan mengecek username dan kata sandi yang dimasukkan dengan data username dan kata sandi yang telah tersimpan di *database*. Jika data username dan kata sandi benar atau cocok maka pengguna akan masuk ke dalam sistem, sebaliknya jika username atau kata sandi salah atau tidak cocok maka akan diberikan pesan peringatan "Username atau kata sandi anda tidak sesuai" dan kembali lagi ke halaman login. Apabila tombol login dipilih maka proses akan dilanjutkan ke antarmuka beranda admin, penjual atau pembeli, sesuai dengan *role* yang sudah ditentukan.

#### 4.2 Antarmuka Halaman Beranda Admin



**Gambar 4.2 Rancangan Antarmuka Beranda Admin**

Antarmuka ini merupakan antarmuka utama dari role admin. Pada sitebar di atas terdapat menu pengelolaan, yaitu pengelolaan pengguna, pengelolaan toko, pengelolaan kategori, pengelolaan referensi tarif, pengelolaan testimonial, pengelolaan produk (produk toko, produk populer dan produk promo).

#### 4.3 Antarmuka Halaman Tambah Pengguna

**Gambar 4.3 Rancangan Antarmuka Tambah Pengguna**

Antarmuka ini digunakan untuk melakukan tambah pengguna. Untuk melakukan penambahan data pengguna, admin harus memasukkan nama pengguna, username, telpon, tanggal lahir, jenis kelamin, email, status (role), dan foto. Kolom password pada penambahan pengguna akan diset secara otomatis dengan "123456". Tombol cari foto digunakan untuk mencari foto yang ada di dokumen computer, tombol simpan digunakan untuk menyimpan form pendaftaran pengguna yang sudah diisi, dan tombol batal digunakan untuk membatalkan membuat data pengguna baru dan kembali ke halaman list pengguna.

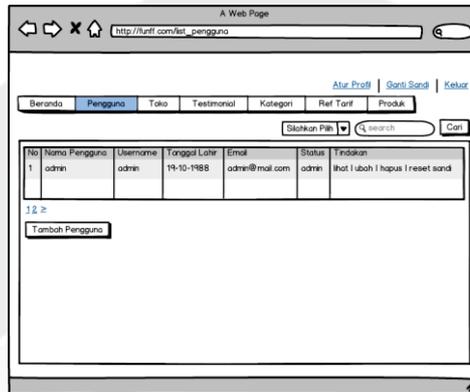
#### 4.4 Antarmuka Halaman Ubah Pengguna

**Gambar 4.4 Rancangan Antarmuka Ubah Pengguna**

Antarmuka ini merupakan antarmuka yang digunakan untuk mengubah data pengguna. Admin dapat mengubah nama pengguna, username, telpon, tanggal lahir, jenis kelamin, email, status dan foto pengguna. Admin tidak diijinkan mengubah kata sandi pengguna kecuali mereset kata sandi. Untuk menyimpan data pengguna yang sudah diubah, maka admin memilih tombol simpan. Sedangkan

tombol batal digunakan untuk membatalkan ubah data pengguna.

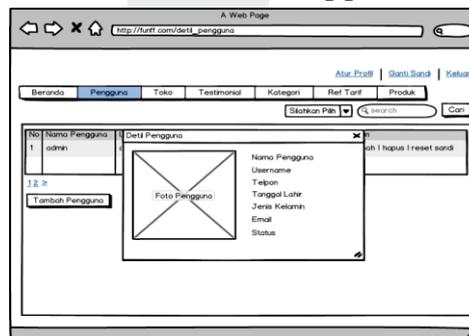
#### 4.5 Antarmuka Halaman List Pengguna



**Gambar 4.5 Rancangan Antarmuka List Pengguna**

Antarmuka ini digunakan untuk menampilkan semua data pengguna. Kolom data yang akan ditampilkan tidak semuanya, hanya beberapa saja yaitu nama pengguna, username, tanggal lahir, email dan status. Ada 4 link yang dapat digunakan untuk melakukan tindakan seperti lihat detail pengguna, ubah data pengguna, hapus data pengguna dan reset kata sandi pengguna. Pada antarmuka ini dapat pula dilakukan pencarian data pengguna berdasarkan nama pengguna, username, email dan status. Untuk berpindah ke halaman tambah pengguna, admin dapat memilih tombol tambah pengguna.

#### 4.6 Antarmuka Halaman Detail Pengguna



**Gambar 4.6 Rancangan Antarmuka Detail Pengguna**

Antarmuka ini merupakan antarmuka yang digunakan untuk menampilkan detail data pengguna sehingga jika admin ingin melihat data yang lebih jelas dapat memilih antarmuka ini untuk menampilkan data karena pada antarmuka tampil list pengguna tidak ditampilkan data pengguna secara detail atau rinci. Pada antarmuka ini, akan ditampilkan foto pengguna, nama pengguna, username, telpon, tanggal lahir, jenis kelamin, email dan status (role) pengguna.

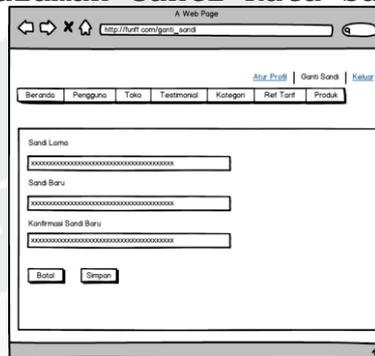
#### 4.7 Antarmuka Halaman Atur Profil

**Gambar 4.7 Rancangan Antarmuka Atur Profil**

Antarmuka ini merupakan antarmuka yang digunakan untuk mengubah profil semua pengguna berdasarkan login. Jika yang login admin, maka admin dapat mengatur profilnya, sedangkan jika penjual yang login maka penjual dapat mengatur profil pribadi dan toko miliknya, dan jika yang login pembeli maka pembeli dapat mengatur akun miliknya. Untuk menyimpan data profil yang sudah diubah digunakan tombol simpan dan berpindah ke antarmuka beranda, sedangkan untuk membatalkan mengubah profil dapat digunakan tombol

batal yang membatalkan mengatur profil dan akan berpindah ke antarmuka beranda.

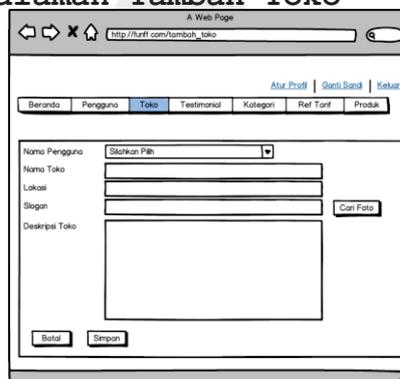
#### 4.8 Antarmuka Halaman Ganti Kata Sandi



**Gambar 4.8 Rancangan Antarmuka Ganti Kata Sandi**

Antarmuka ini merupakan antarmuka yang digunakan untuk melakukan ganti kata sandi. Ganti kata sandi dapat dilakukan oleh admin, penjual maupun pembeli. Untuk melakukan ganti kata sandi, pengguna harus memasukkan kata sandi yang saat ini sedang digunakan, kemudian memasukkan kata sandi baru. Untuk menyimpan kata sandi yang sudah diubah maka dipilih tombol simpan, sedangkan tombol batal digunakan untuk membatalkan penggantian kata sandi. Jika kata sandi lama salah, maka sistem akan memberikan peringatan dan akan meminta pengguna memasukkan ulang kata sandi lama.

#### 4.9 Antarmuka Halaman Tambah Toko

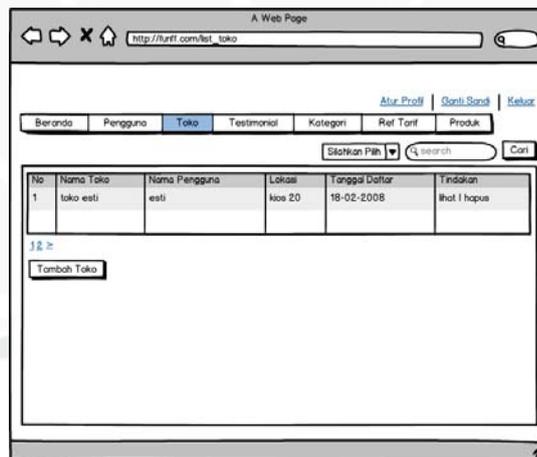


**Gambar 4.9 Rancangan Antarmuka Tambah Toko**

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – FFF	77/ 96
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		

Antarmuka ini merupakan antarmuka yang digunakan untuk melakukan penambahan toko. Untuk membuat toko, admin harus mengisikan semua kolom yaitu kolom nama pengguna, nama toko, lokasi, slogan atau toko foto dan deskripsi dari toko tersebut. Jika tidak semua kolom diisi, maka akan muncul peringatan bahwa ada kolom yang belum diisi. Tombol simpan digunakan untuk menyimpan data toko baru, sedangkan tombol batal digunakan untuk membatalkan membuat toko baru.

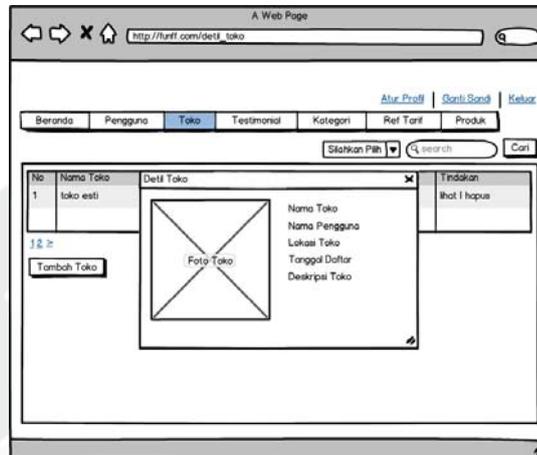
#### 4.10 Antarmuka Halaman List Toko



**Gambar 4.10 Rancangan Antarmuka List Toko**

Antarmuka ini digunakan untuk melihat daftar toko atau kios yang sudah terdaftar di FFF. Antarmuka ini akan menampilkan kolom no, nama toko, nama pengguna, lokasi dan tanggal daftar. Untuk melakukan penambahan toko, digunakan tombol tambah toko. Link lihat dan hapus digunakan untuk melihat detail toko dan menghapus semua toko.

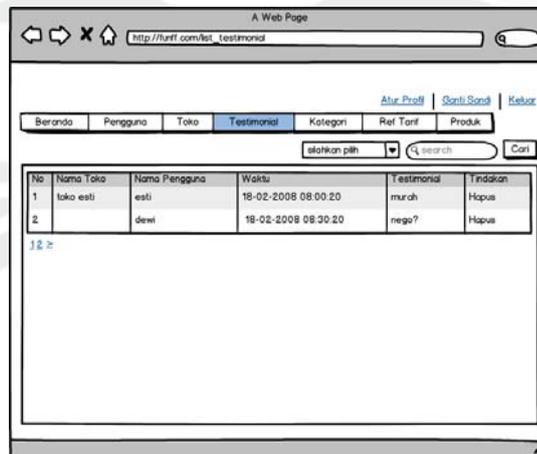
#### 4.11 Antarmuka Halaman Detil Toko



**Gambar 4.11 Rancangan Antarmuka Detil Toko**

Antarmuka ini digunakan untuk melihat detail data toko. Admin dapat melihat foto toko, nama toko, nama pengguna, lokasi toko, tanggal daftar dan deskripsi toko.

#### 4.12 Antarmuka Halaman List Testimonial

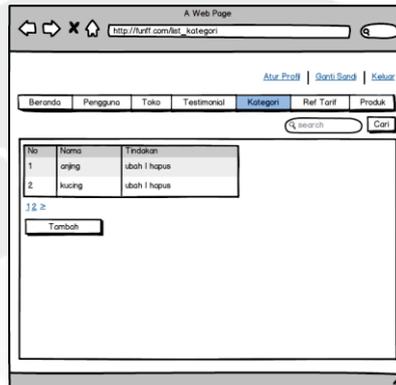


**Gambar 4.12 Rancangan Antarmuka List Testimonial**

Antarmuka ini merupakan antarmuka yang menampilkan daftar semua testimonial, baik dari penjual maupun pembeli. Antarmuka ini menampilkan kolom no, nama toko,

nama pengguna, waktu dan pesan atau komentar. Link hapus digunakan untuk menghapus testimonial.

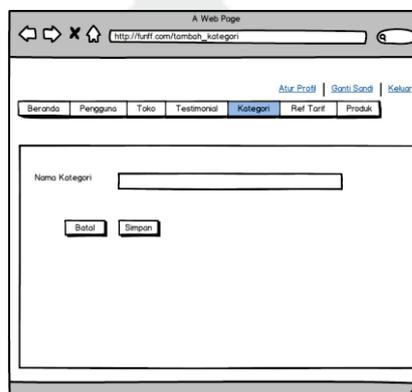
#### 4.13 Antarmuka Halaman List Kategori



**Gambar 4.13 Rancangan Antarmuka List Kategori**

Antarmuka ini merupakan antarmuka yang digunakan untuk menampilkan list atau daftar kategori yang ada di database. Pada antarmuka ini terdapat link ubah dan hapus yang dapat digunakan untuk mengubah data kategori dan menghapus data kategori. Tombol tambah pada antarmuka ini digunakan untuk berpindah ke halaman tambah kategori. Pada antarmuka ini juga terdapat cari kategori yang digunakan untuk mencari kategori berdasarkan nama kategori.

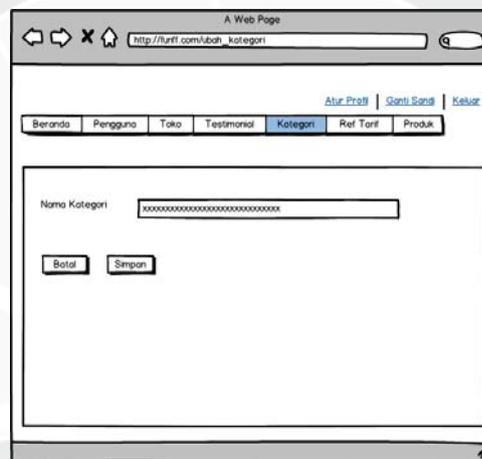
#### 4.14 Antarmuka Halaman Tambah Kategori



**Gambar 4.14 Rancangan Antarmuka Tambah Kategori**

Antarmuka ini merupakan antarmuka yang digunakan untuk menambah data kategori. Pada antarmuka ini terdapat kolom nama kategori yang nantinya akan disimpan di database. Tombol simpan digunakan untuk menyimpan kolom yang sudah diisi, sedangkan tombol batal digunakan untuk membatalkan menambah kategori baru.

#### 4.15 Antarmuka Halaman Ubah Kategori



**Gambar 4.15 Rancangan Antarmuka Ubah Kategori**

Antarmuka ini merupakan antarmuka yang digunakan untuk mengubah data kategori yang ada di database. Tombol simpan digunakan untuk menyimpan data kategori yang sudah diubah, sedangkan tombol batal digunakan untuk membatalkan data yang sedang diubah.

#### 4.16 Antarmuka Halaman Tambah Referensi Tarif

A Web Page  
http://huff.com/tambah\_referensi

[Atur Profil](#) | [Santi Santi](#) | [Keluar](#)

Beranda Pengguna Toko Testimoni Kategori **Ref Tarif** Produk

Kota Asal

Kota Tujuan

Harga/Kilo

**Gambar 4.16 Rancangan Antarmuka Tambah Referensi Tarif**

Antarmuka ini merupakan antarmuka yang digunakan untuk menambah data referensi tarif. Pada antarmuka ini terdapat kolom kota asal, kota tujuan dan harga/kilo. Tombol simpan digunakan untuk menyimpan kolom yang sudah diisi. Untuk kolom harga/kilo hanya dapat diisi dengan angka, jika diisi dengan data yang bukan angka maka akan ada peringatan. Tombol batal digunakan untuk membatalkan menambah data referensi tarif.

#### 4.17 Antarmuka Halaman List Referensi Tarif

A Web Page  
http://huff.com/list\_referensi

[Atur Profil](#) | [Santi Santi](#) | [Keluar](#)

Beranda Pengguna Toko Testimoni Kategori **Ref Tarif** Produk

No	Kota Asal	Kota Tujuan	Harga/Kilo	Tindakan
1	yogyakarta	semarang	10000	ubah   hapus
2	yogyakarta	bandung	23000	ubah   hapus

**Gambar 4.17 Rancangan Antarmuka List Referensi Tarif**

Antarmuka ini merupakan antarmuka yang akan menampilkan semua data referensi tarif yang ada di database. Pada antarmuka ini terdapat kolom cari yang digunakan untuk mencari data referensi tarif berdasarkan kota tujuan. Untuk berpindah ke halaman tambah referensi tarif, digunakan tombol tambah ref tarif.

#### 4.18 Antarmuka Halaman Ubah Referensi Tarif

A Web Page  
http://hrff.com/ubah\_refarif

Atur Profil | Sertifikasi | Keluar

Beranda | Pengguna | Toko | Testimoni | Kategori | Ref Tarif | Produk

Kota Asal: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

Kota Tujuan: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

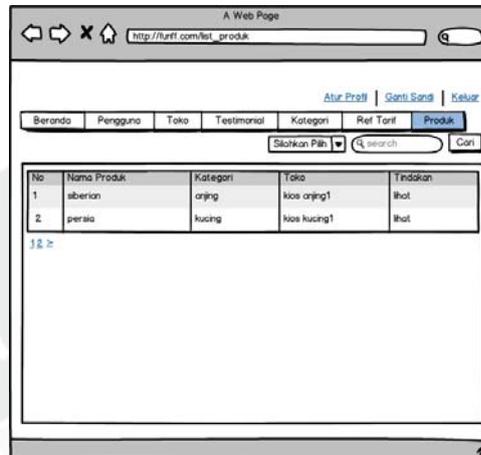
Harga/Kilo: xxxxxxxxxxxxxxx

Batal Simpan

**Gambar 4.18 Rancangan Antarmuka Ubah Referensi Tarif**

Antarmuka ini digunakan untuk mengubah data referensi tarif yang ada di database. Admin hanya dapat mengubah kota tujuan dan harga/kilo. Untuk menyimpan data pada kolom yang sudah diubah, digunakan tombol simpan, sedangkan tombol batal digunakan untuk membatalkan mengubah referensi tarif.

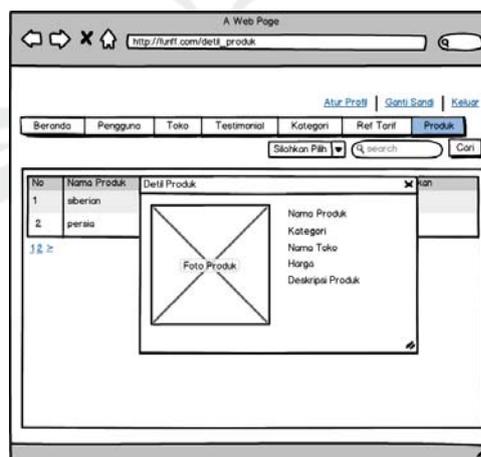
#### 4.19 Antarmuka Halaman List Produk



**Gambar 4.19 Rancangan Antarmuka List Produk**

Antarmuka ini merupakan antarmuka yang digunakan untuk menampilkan list produk. Pada antarmuka ini terdapat kolom cari produk dan link lihat detail produk. Kolom cari produk digunakan untuk mencari produk berdasarkan nama produk, kategori produk dan nama toko.

#### 4.20 Antarmuka Halaman Detil Produk

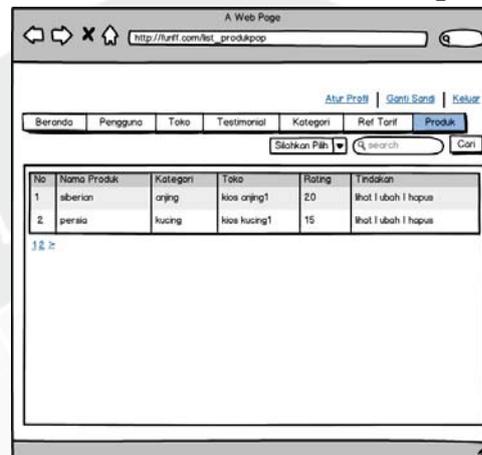


**Gambar 4.20 Rancangan Antarmuka Detil Produk**

Antarmuka ini merupakan antarmuka yang menampilkan detail data produk. Pada antarmuka ini akan ditampilkan

foto produk, nama produk, jenis kategori, nama toko, harga dan deskripsi produk.

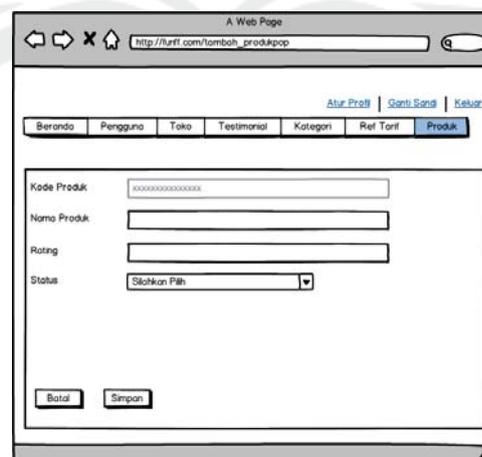
#### 4.21 Antarmuka Halaman List Produk Populer



**Gambar 4.21 Rancangan Antarmuka List Produk Populer**

Antarmuka ini merupakan antarmuka yang digunakan untuk menampilkan list produk populer. Pada antarmuka ini terdapat kolom cari produk populer dan link lihat detail produk populer. Kolom cari produk digunakan untuk mencari produk populer berdasarkan nama produk, kategori produk dan nama toko.

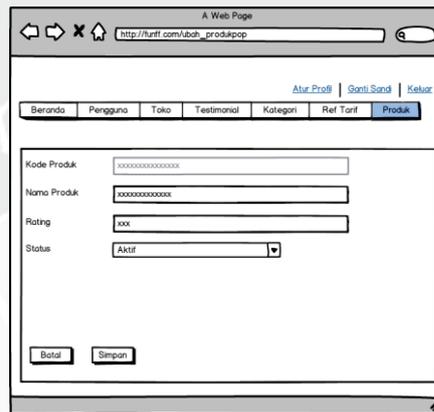
#### 4.22 Antarmuka Halaman Tambah Produk Populer



**Gambar 4.22 Rancangan Antarmuka Tambah Produk Populer**

Antarmuka ini merupakan antarmuka yang digunakan untuk menambahkan produk populer. Pada antarmuka ini terdapat status untuk mengaktifkan produk populer.

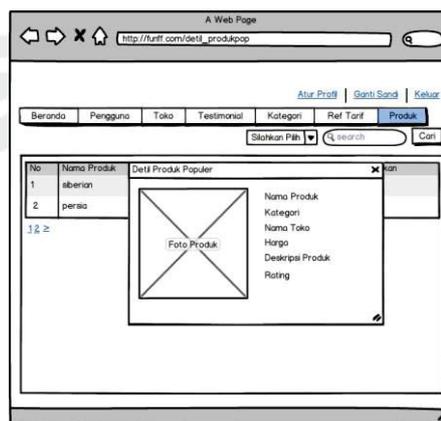
#### 4.23 Antarmuka Halaman Ubah Produk Populer



**Gambar 4.23 Rancangan Antarmuka Ubah Produk Populer**

Antarmuka ini merupakan antarmuka yang digunakan untuk mengubah produk populer yang sedang ditampilkan. Antarmuka ini dapat digunakan untuk mengubah status aktif dan tidak aktif suatu produk populer.

#### 4.24 Antarmuka Halaman Detil Produk Populer

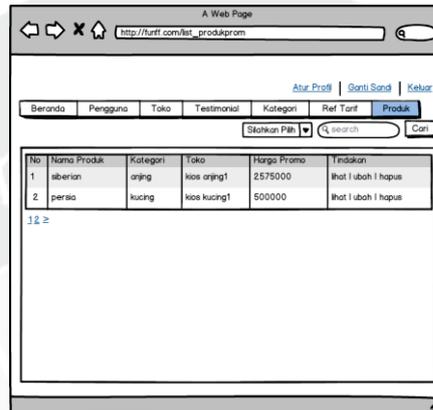


**Gambar 4.24 Rancangan Antarmuka Detil Produk Populer**

Antarmuka ini merupakan antarmuka yang menampilkan detail data produk populer. Pada antarmuka ini akan ditampilkan foto produk, nama produk, jenis kategori,

nama toko, harga, deskripsi produk, dan rating produk tersebut.

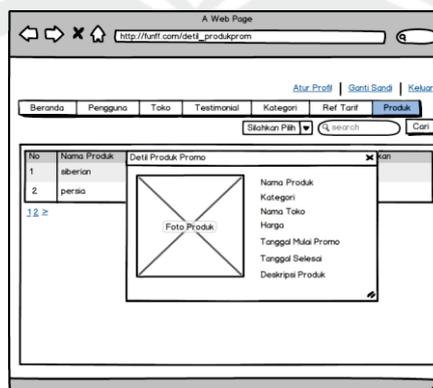
#### 4.25 Antarmuka Halaman List Produk Promo



**Gambar 2.25 Rancangan Antarmuka List Produk Promo**

Antarmuka ini merupakan antarmuka yang digunakan untuk menampilkan list produk promo. Pada antarmuka ini terdapat kolom cari produk promo dan link lihat detail produk promo. Kolom cari produk promo digunakan untuk mencari produk promo berdasarkan nama produk, kategori produk dan nama toko.

#### 4.26 Antarmuka Halaman Detil Produk Promo

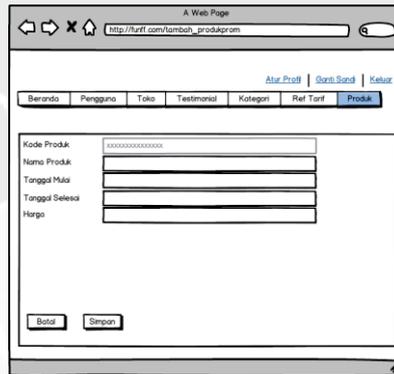


**Gambar 4.26 Rancangan Antarmuka Detil Produk Promo**

Antarmuka ini merupakan antarmuka yang menampilkan detail data produk promo. Pada antarmuka ini akan

ditampilkan foto produk, nama produk, jenis kategori, nama toko, harga, tanggal mulai promo, tanggal selesai promo dan deskripsi produk.

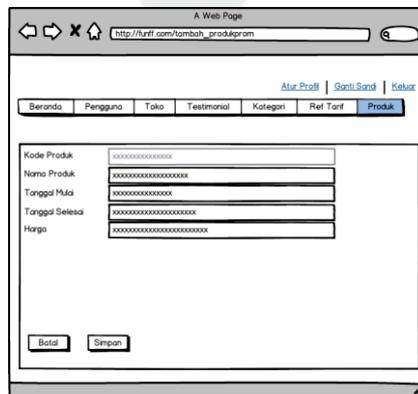
#### 4.27 Antarmuka Halaman Tambah Produk Promo



**Gambar 4.27 Rancangan Antarmuka Tambah Produk Promo**

Antarmuka ini merupakan antarmuka yang digunakan untuk menambahkan produk yang akan promo. Untuk menambahkan produk promo, maka admin harus mengisi kolom nama produk, tanggal mulai promo, tanggal selesai promo dan harga promo. Untuk menyimpan kolom yang sudah diisi maka dipilih tombol simpan, sedangkan tombol batal digunakan untuk membatalkan menambah produk promo.

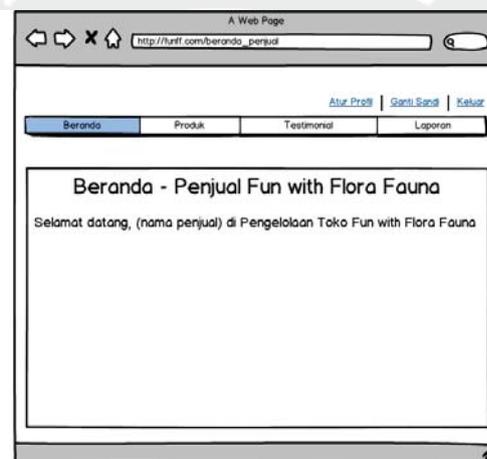
#### 4.28 Antarmuka Halaman Ubah Produk Promo



**Gambar 4.28 Rancangan Antarmuka Ubah Produk Promo**

Antarmuka ini merupakan antarmuka yang digunakan untuk mengubah data produk promo. Admin dapat mengubah nama produk, tanggal mulai, tanggal selesai dan harga promo. Untuk menyimpan data yang sudah diubah, dipilih tombol simpan sedangkan tombol batal digunakan untuk membatalkan mengubah data.

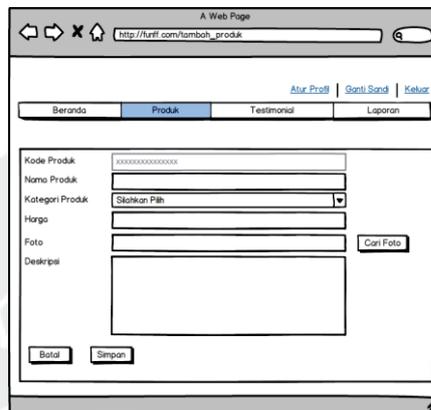
#### 4.29 Antarmuka Halaman Beranda Penjual



**Gambar 4.29 Rancangan Antarmuka Beranda Penjual**

Antarmuka ini merupakan antarmuka utama dari role penjual. Pada sitebar di atas terdapat menu pengelolaan, yaitu pengelolaan produk, pengelolaan testimonial, dan laporan (laporan harian, laporan mingguan, laporan bulanan, dan laporan tahunan).

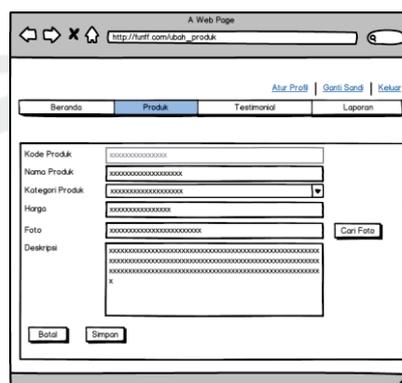
#### 4.30 Antarmuka Halaman Tambah Produk



**Gambar 4.30 Rancangan Antarmuka Tambah Produk**

Antarmuka ini merupakan antarmuka yang digunakan untuk menambahkan produk. Untuk menambahkan produk, maka penjual harus mengisi kolom nama produk, kategori produk, harga promo, foto produk dan deskripsi produk. Untuk menyimpan kolom yang sudah diisi maka dipilih tombol simpan, sedangkan tombol batal digunakan untuk membatalkan menambah produk.

#### 4.31 Antarmuka Halaman Ubah Produk

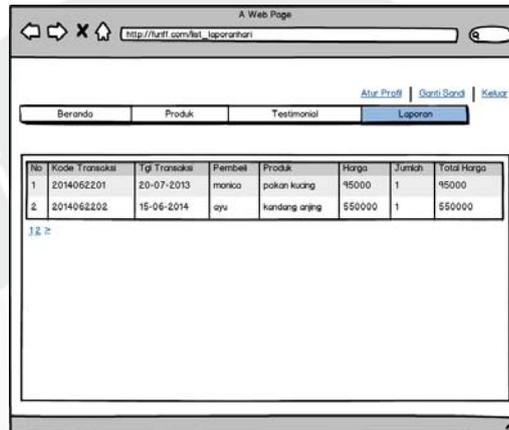


**Gambar 4.31 Rancangan Antarmuka Ubah Produk**

Antarmuka ini merupakan antarmuka yang digunakan untuk mengubah data produk. Penjual dapat mengubah nama produk, kategori produk, harga, foto produk dan deskripsi produk. Untuk menyimpan data yang sudah

diubah, dipilih tombol simpan sedangkan tombol batal digunakan untuk membatalkan mengubah data.

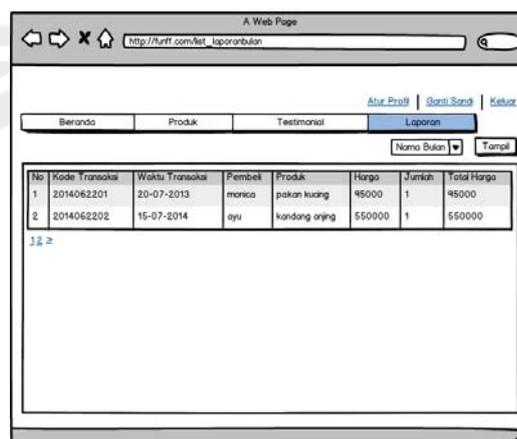
#### 4.32 Antarmuka Halaman Laporan Harian



**Gambar 4.32 Rancangan Antarmuka Laporan Harian**

Antarmuka ini merupakan antarmuka yang menampilkan laporan transaksi penjualan toko tersebut per harinya. Laporan yang akan ditampilkan yaitu kode transaksi, tanggal transaksi, nama pembeli, nama produk, harga produk, jumlah produk dan total transaksi.

#### 4.33 Antarmuka Halaman Laporan Bulanan

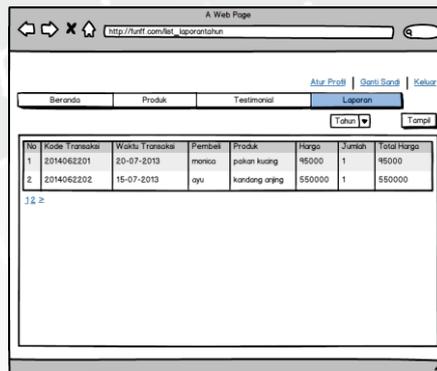


**Gambar 4.33 Rancangan Antarmuka Laporan Bulanan**

Antarmuka ini merupakan antarmuka yang menampilkan laporan transaksi penjualan toko tersebut per bulan. Laporan yang akan ditampilkan yaitu kode transaksi,

tanggal transaksi, nama pembeli, nama produk, harga produk, jumlah produk dan total transaksi. Penjual dapat memilih bulan apa yang diinginkan untuk ditampilkan.

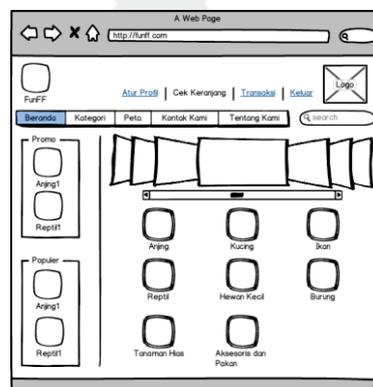
#### 4.34 Antarmuka Halaman Laporan Tahunan



**Gambar 4.34 Rancangan Antarmuka Laporan Tahunan**

Antarmuka ini merupakan antarmuka yang menampilkan laporan transaksi penjualan toko tersebut per tahun. Laporan yang akan ditampilkan yaitu kode transaksi, tanggal transaksi, nama pembeli, nama produk, harga produk, jumlah produk dan total transaksi. Penjual dapat memilih tahun berapa yang diinginkan untuk ditampilkan.

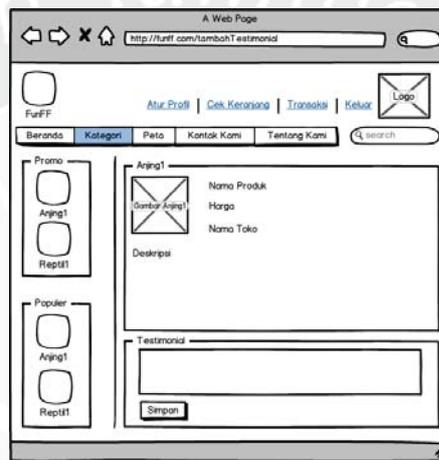
#### 4.35 Antarmuka Halaman Beranda Pembeli



**Gambar 4.35 Rancangan Antarmuka Beranda Pembeli**

Antarmuka ini merupakan antarmuka utama dari role pembeli. Pada sitebar di atas terdapat menu pengelolaan, yaitu kategori yang akan menampilkan produk per kategori, peta lokasi PASTY, kontak kami dan tentang kami.

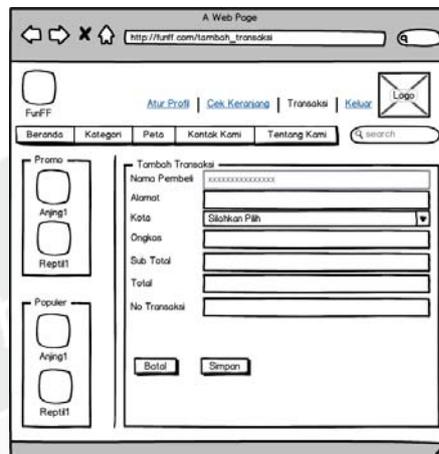
#### 4.36 Antarmuka Halaman Tambah Testimonial



**Gambar 4.36 Rancangan Antarmuka Tambah Testimonial**

Antarmuka ini merupakan antarmuka yang digunakan untuk menambahkan testimonial atau komentar. Untuk menyimpan kolom yang sudah diisi maka dipilih tombol simpan, sedangkan tombol batal digunakan untuk membatalkan menambah testimonial.

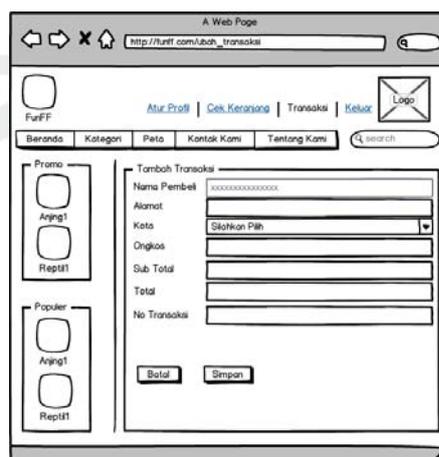
#### 4.37 Antarmuka Halaman Tambah Transaksi



**Gambar 4.37 Rancangan Antarmuka Tambah Transaksi**

Antarmuka ini merupakan antarmuka yang digunakan untuk menambahkan transaksi. Untuk menambahkan transaksi, maka pembeli harus mengisi kolom alamat, dan kota. Untuk menyimpan kolom yang sudah diisi maka dipilih tombol simpan, sedangkan tombol batal digunakan untuk membatalkan menambah transaksi.

#### 4.38 Antarmuka Halaman Ubah Transaksi

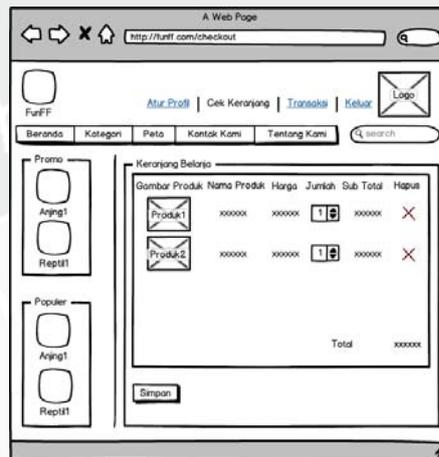


**Gambar 4.38 Rancangan Antarmuka Ubah Transaksi**

Antarmuka ini merupakan antarmuka yang digunakan untuk mengubah data transaksi. Pembeli dapat mengubah

alamat, kota dan no transaksi. Untuk menyimpan data yang sudah diubah, dipilih tombol simpan sedangkan tombol batal digunakan untuk membatalkan mengubah data.

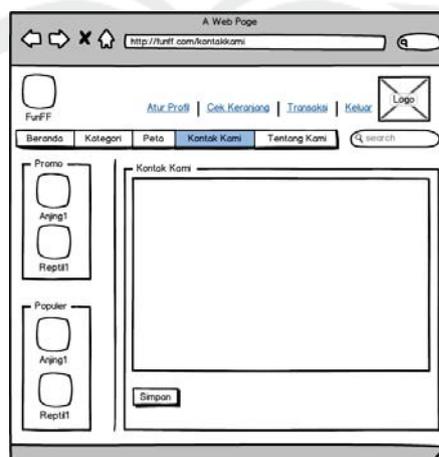
#### 4.39 Antarmuka Halaman Checkout



**Gambar 4.39 Rancangan Antarmuka Checkout**

Antarmuka ini merupakan antarmuka yang digunakan untuk melihat daftar keranjang belanjaan pembeli. Terdapat link hapus untuk membatalkan pembelian dan untuk mengatur jumlah produk yang akan dibeli.

#### 4.40 Antarmuka Halaman Hubungi Kami



**Gambar 4.40 Rancangan Antarmuka Hubungi Kami**

Antarmuka ini merupakan antarmuka yang digunakan untuk memberikan komentar terhadap FFF maupun memberikan saran. Terdapat kolom untuk menuliskan komentar dan tombol simpan untuk menyimpan komentar yang sudah dituliskan.

#### 4.41 Antarmuka Halaman Daftar Pembeli

**Gambar 4.41 Rancangan Antarmuka Daftar Pembeli**

Antarmuka ini digunakan untuk melakukan daftar menjadi pengguna FFF dengan role pembeli. Untuk melakukan daftar, pembeli harus memasukkan nama lengkap, username, telpon, tanggal lahir, jenis kelamin, email, dan kata sandi. Tombol simpan digunakan untuk menyimpan form pendaftaran pengguna yang sudah diisi, dan tombol batal digunakan untuk membatalkan membuat data pengguna baru dan kembali ke halaman list pengguna.