

SKPL

SPEKIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

EDOLPUZ

(Sistem E-Commerce "Dolanan Puzzle")

Untuk :


Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

Handaru Eri Pramudiya / 100.07.06174

**Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri**

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
		SKPL-EDOLPUZ		1/44
	Fakultas Teknologi Industri		A	

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

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

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

DAFTAR ISI

1	Pendahuluan.....	5
1.1	Tujuan.....	5
1.2	Lingkup Masalah.....	5
1.3	Definisi, Akronim dan Singkatan.....	5
1.4	Referensi.....	6
1.5	Deskripsi umum (Overview).....	7
2	Deskripsi Kebutuhan.....	7
2.1	Perspektif produk.....	7
2.2	Fungsi Produk.....	9
2.3	Karakteristik Pengguna.....	15
2.4	Batasan-batasan.....	15
2.5	Asumsi dan Ketergantungan.....	15
3	Kebutuhan khusus.....	15
3.1	Kebutuhan antarmuka eksternal.....	15
3.2	Kebutuhan fungsionalitas Aplikasi.....	18
4	Spesifikasi Rinci Kebutuhan.....	19
4.1	Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas.....	19
5	Entity Relationship Diagram (ERD).....	46

DAFTAR GAMBAR

1.	Arsitektur Aplikasi EDOLPUZ.....	8
2.	Use Case Diagram.....	18
3.	Entity Relationship Diagram (ERD).....	46

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak EDOLPUZ (E-Commerce Dolanan Puzzle) 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-EDOLPUZ ini juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak. SKPL EDOLPUZ ini juga mendefinisikan batasan perancangan aplikasi.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak EDOLPUZ dikembangkan dengan tujuan untuk menangani proses penjualan, pemasaran, dan promosi Dolanan Puzzle melalui online menggunakan E-Commerce.

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-EDOLPUZ-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada perangkat lunak EDOLPUZ (E-Commerce Dolanan Puzzle) dimana XXX merupakan nomor fungsi produk.
Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	5/ 53
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		

	klien yang terhubung melalui jaringan.
Internet	Internet merupakan istilah umum yang dipakai untuk menunjuk <i>Network</i> global yang terdiri dari komputer dan layanan servis dengan sekitar 30 sampai 50 juta pemakai komputer dan puluhan layanan informasi termasuk e-mail, FTP, dan World Wide Web.
Alat Permainan Edukatif	Merupakan alat permainan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek perkembangan motorik dan edukatif dari anak-anak.
<i>E-Commerce</i>	Merupakan proses pembelian ataupun penjualan dari jasa maupun barang melalui jaringan internet atau online.
CRM (<i>Customer Relationship Management</i>)	Merupakan strategi bisnis dalam mengelola hubungan korporasi dan pelanggan pada level bisnis sehingga dapat memaksimalkan komunikasi, pemasaran melalui pengelolaan berbagai kontak yang berbeda dengan pelanggan.
ASP.NET MVC 4	Kerangka kerja untuk membuat aplikasi web yang scalable, standards-based web menggunakan pola-pola rancangan yang sudah mapan dengan dukungan kekuatan ASP.NET dan Framework .NET

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	6/ 53
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. Shinta Permatasari Fasak, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) Pembangunan Aplikasi Hidangan Ala Kost berbasis Windows Phone*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
2. Ignasius Dhama Wahyu Saputra, *Pembangunan Ensiklopedia Hewan Langka berbasis Smartphone*, 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 EDOLPUZ 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 EDOLPUZ tersebut.

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

2. Deskripsi Kebutuhan

2.1 Perspektif produk

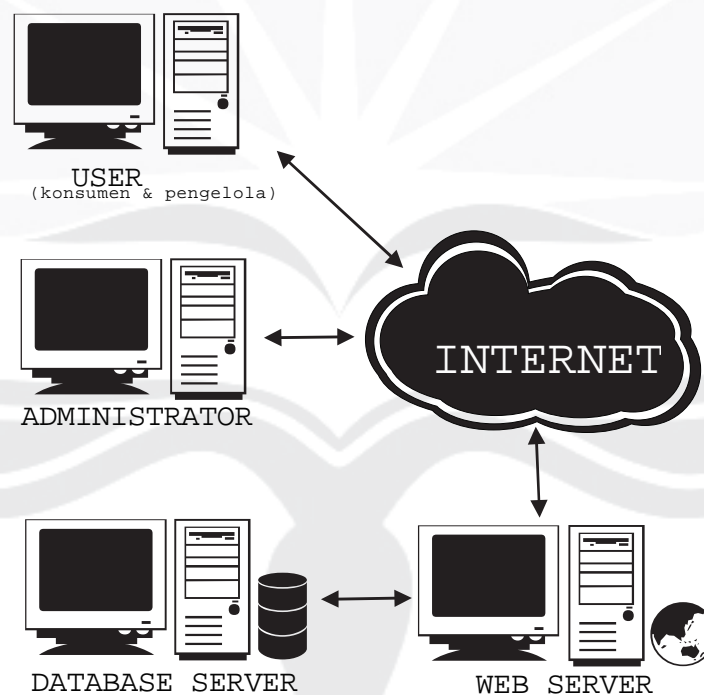
Perangkat Lunak EDOLPUZ ini dibuat dalam bentuk website, dengan menggunakan Microsoft Visual Studio

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	7/ 53
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		

2013 dengan bahasa pemrograman ASP.NET menggunakan framework MVC 4. Database menggunakan Microsoft SQL Server 2008 R2 Express. Proses hosting dan domain sebagai web server akan menggunakan pihak ketiga.

EDOLPUZ dikembangkan untuk mendukung dan menangani proses penjualan, pemasaran, dan marketing dari produsen alat permainan edukatif "Dolanan Puzzle" .

Pengguna dari EDOLPUZ ini bisa dari konsumen yang mencari alat permainan edukatif dari Dolanan Puzzle ataupun dari pemilik Dolanan Puzzle untuk memasarkan barang yang telah dibuat dan mengelola proses penjualan barang tersebut.



Gambar 1. Arsitektur Perangkat lunak EDOLPUZ

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	8/ 53
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 EDOLPUZ adalah sebagai berikut:

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

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk masuk ke dalam E-Commerce sesuai dengan peran masing-masing.

2. Fungsi *Lupa Password* (**SKPL-EDOLPUZ-002**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk mengganti password ketika user lupa passwordnya.

3. Fungsi *Mengelola Data User* (**SKPL-EDOLPUZ-003**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh administrator untuk mengelola data user.

Fungsi Mengelola Data User meliputi:

a. Fungsi *Menampilkan Data User* (**SKPL-EDOLPUZ-003-001**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan seluruh data user yang terdaftar pada E-Commerce.

b. Fungsi *Menghapus Data User* (**SKPL-EDOLPUZ-003-002**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data user.

4. Fungsi *Mengelola Akun* (**SKPL-EDOLPUZ-004**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh konsumen untuk mengelola akun.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	9/ 53
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		

Fungsi Mengelola Akun meliputi:

a. Fungsi *Membuat Akun Baru* (**SKPL-EDOLPUZ-004-001**)

Merupakan fungsi yang digunakan konsumen untuk membuat sebuah akun baru di E-Commerce.

b. Fungsi *Mengedit Akun* (**SKPL-EDOLPUZ-004-002**)

Merupakan fungsi yang digunakan konsumen untuk mengubah informasi pribadi pada akun yang dimiliki.

c. Fungsi *Mengganti Password* (**SKPL-EDOLPUZ-004-003**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh konsumen untuk mengganti password pada akun yang dimiliki.

5. Fungsi *Mengelola Shopping Cart* (**SKPL-EDOLPUZ-005**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh konsumen untuk mengatur shopping cart yang dimiliki.

Fungsi mengelola Shopping Cart meliputi:

a. Fungsi *Menambahkan Barang ke Shopping Cart* (**SKPL-EDOLPUZ-005-001**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh konsumen untuk menambahkan barang yang akan dibeli ke dalam shopping cart.

b. Fungsi *Menghapus Barang yang Ada di Shopping Cart* (**SKPL-EDOLPUZ-005-002**)

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	10/ 53
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 konsumen untuk menghapus barang yang ada di dalam shopping cart.

c. Fungsi *Check Out Shopping Cart* (**SKPL-EDOLPUZ-005-003**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh konsumen untuk check out dari shopping cart dan melanjutkan ke transaksi pembelian dengan seluruh barang yang ada di shopping cart.

d. Fungsi Mengubah Kuantitas Barang (**SKPL-EDOLPUZ-005-004**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh konsumen untuk mengubah kuantitas barang yang ada di dalam *shopping cart*.

6. Fungsi *Melihat Katalog Barang* (**SKPL-EDOLPUZ-006**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh konsumen untuk menampilkan daftar katalog barang yang dijual.

Fungsi Melihat Katalog Barang meliputi :

a. Fungsi *Menampilkan Detail Barang* (**SKPL-EDOLPUZ-006-001**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan detail barang dari harga, dimensi barang, dan rating serta testimoni dari barang tersebut.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	11/ 53
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 *Menampilkan Referensi Barang* (**SKPL-EDOLPUZ-006-002**)

Merupakan fungsi yang disediakan oleh sistem untuk menampilkan barang apa yang sering pelanggan lain beli ketika membeli barang utama yang ditampilkan. Fungsi ini menggunakan algoritma Market Basket Analysis.

c. Fungsi *Memberikan Rating dan Testimoni Barang* (**SKPL-EDOLPUZ-006-003**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh konsumen untuk memberikan rating dan testimoni terhadap barang tersebut.

d. Fungsi *Melihat Katalog Barang berdasarkan Jenis Barang / Harga* (**SKPL-EDOLPUZ-006-004**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh konsumen untuk melihat katalog barang berdasarkan jenis tertentu atau mengurutkannya berdasarkan harga.

7. Fungsi *Penutupan Transaksi / Pembayaran* (**SKPL-EDOLPUZ-007**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk menutup transaksi pembelian seperti pengisian alamat pengiriman dan biaya yang harus dibayarkan untuk pembelian barang.

Fungsi Penutupan Transaksi meliputi:

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	12/ 53
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

a. Fungsi Pengisian Data Transaksi (**SKPL-EDOLPUZ-007-001**)

Fungsi yang digunakan untuk mengisi data-data yang dibutuhkan dalam melakukan pembayaran seperti alamat pengiriman dan data penerima barang yang dibeli.

8. Fungsi *Pemesanan Barang dengan Design dari Pelanggan* (**SKPL-EDOLPUZ-008**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh konsumen untuk melakukan pemesanan barang dengan gambar dari pelanggan tersebut. Fungsi ini meliputi :

a. Fungsi Pengisian Data Diri (**SKPL-EDOLPUZ-008-001**)

Fungsi yang digunakan oleh konsumen untuk mengisi data diri sebagai syarat untuk melakukan pemesanan.

b. Fungsi Pengisian Data Puzzle (**SKPL-EDOLPUZ-008-002**)

Fungsi yang digunakan oleh konsumen untuk memasukkan detail puzzle yang diinginkan seperti gambar, panjang, potongan, dan jumlah pemesanan.

9. Fungsi *Mengelola Data Barang* (**SKPL-EDOLPUZ-009**)

Merupakan fungsi yang digunakan Administrator untuk mengelola data barang.

Fungsi *Mengelola Data Barang* mencakup :

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	13/ 53
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

a. Fungsi *Menambah Data Barang* (**SKPL-EDOLPUZ-009-001**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan barang yang dijual.

b. Fungsi *Edit Data Barang* (**SKPL-EDOLPUZ-009-002**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data barang.

c. Fungsi *Hapus Data Barang* (**SKPL-EDOLPUZ-009-003**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data barang.

d. Fungsi *Mengirim Email Promosi Barang Baru* (**SKPL-EDOLPUZ-009-003**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengirim email tentang info barang yang baru ditambahkan kepada pelanggan potensial.

10. Fungsi *Mengelola Data Transaksi* (**SKPL-EDOLPUZ-010**)

Merupakan fungsi yang digunakan Administrator untuk mengelola data transaksi yang ada.

Fungsi *Mengelola Data Transaksi* mencakup :

a. Fungsi *Display Data Transaksi* (**SKPL-EDOLPUZ-010-001**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data transaksi.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	14/ 53
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 *Edit Status Transaksi* (**SKPL-EDOLPUZ-010-002**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah status transaksi dari pending menjadi proses setelah menerima konfirmasi pembayaran.

c. Fungsi *Memasukkan No. Resi Pengiriman Barang* (**SKPL-EDOLPUZ-010-003**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk memasukkan no. resi pengiriman barang yang telah dikirim ke transaksi yang bersangkutan.

d. Fungsi *Mencetak Detail Transaksi* (**SKPL-EDOLPUZ-010-004**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencetak detail suatu transaksi.

11. Fungsi *Mengelola Data Transaksi Kustom Order* (**SKPL-EDOLPUZ-011**)

Merupakan fungsi yang digunakan Administrator untuk mengelola data transaksi kustom order (puzzle dengan gambar dari pelanggan).

Fungsi *Mengelola Data Promosi* mencakup :

a. Fungsi *Menentukan Harga Barang* (**SKPL-EDOLPUZ-011-001**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menentukan harga barang per item berdasarkan gambar, ukuran panjang, dan

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	15/ 53
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		

ukuran lebar dari puzzle yang telah dimasukkan pelanggan.

b. Fungsi *Mengubah Status Transaksi* (**SKPL-EDOLPUZ-011-002**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah status transaksi kustom order.

c. Fungsi *Memasukkan No. Resi Pengiriman Barang* (**SKPL-EDOLPUZ-011-003**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk memasukkan no. resi pengiriman barang suatu transaksi.

d. Fungsi *Mencetak Detail Transaksi* (**SKPL-EDOLPUZ-011-004**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencetak detail suatu transaksi.

e. Fungsi *Download Gambar Kustom Order* (**SKPL-EDOLPUZ-011-005**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengunduh gambar dari transaksi order.

12. Fungsi *Mengelola Konfirmasi Pembayaran* (**SKPL-EDOLPUZ-012**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh Administrator untuk mengelola konfirmasi pembayaran dari pelanggan.

Fungsi *Mengelola Konfirmasi Pembayaran* meliputi:

a. Fungsi *Memvalidasi Bukti Pembayaran* (**SKPL-EDOLPUZ-012-001**)

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	16/ 53
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 memvalidasi bukti pembayaran yang telah diinputkan oleh pelanggan.

b. Fungsi *Mengganti Status Transaksi* (**SKPL-EDOLPUZ-012-002**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh sistem untuk mengubah status transaksi jika Administrator telah memvalidasi bukti pembayaran.

13. Fungsi *Memasukkan Bukti Pembayaran* (**SKPL-EDOLPUZ-013**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh konsumen untuk memasukkan bukti pembayaran yang telah dilakukan seperti nama rekening pengiriman, nominal pengiriman, dan keperluan untuk pembayaran DP atau pelunasan.

14. Fungsi *Mengelola Testimoni Barang* (**SKPL-EDOLPUZ-014**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh Administrator untuk mengelola testimone yang diberikan konsumen terhadap suatu barang.

Fungsi mengelola Testimoni Barang meliputi :

a. Fungsi *Menerima Testimoni* (**SKPL-EDOLPUZ-014-001**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menerima testimoni pelanggan terhadap suatu

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	17/ 53
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		

barang, sehingga testimoni akan ditampilkan.

b. Fungsi *Menolak Testimoni* (**SKPL-EDOLPUZ-014-002**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menolak testimoni pelanggan terhadap suatu barang, sehingga testimoni tidak akan ditampilkan.

c. Fungsi *Menghapus Komentar* (**SKPL-EDOLPUZ-014-003**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus testimoni pelanggan terhadap suatu barang.

15. Fungsi *Melihat Laporan Penjualan* (**SKPL-EDOLPUZ-015**)

Fungsi yang digunakan oleh Administrator untuk melihat laporan penjualan periodik.

16. Fungsi *Mengirim Email Notifikasi ke Pelanggan* (**SKPL-EDOLPUZ-016**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh sistem untuk mengirimkan email pemberitahuan kepada pelanggan, setelah status transaksinya diubah oleh pengelola (Administrator).

17. Fungsi *Mengirimkan Pemberitahuan ke Panel Admin* (**SKPL-EDOLPUZ-017**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh sistem untuk mengupdate pemberitahuan tentang adanya

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	18/ 53
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		

transaksi baru yang telah masuk ke *database* di panel admin.

18. Fungsi *Menghitung Afinitas Barang* (SKPL-EDOLPUZ-018)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh sistem untuk menghitung afinitas antar barang berdasarkan transaksi yang telah dilakukan oleh pelanggan sebagai sarana untuk membuat referensi barang yang terkait.

2.3 Karakteristik Pengguna

Pengguna EDOLPUZ (E-Commerce Dolanan Puzzle) adalah user yang memiliki karakteristik memahami pengoperasian internet dan website.

2.4 Batasan-batasan

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak EDOLPUZ tersebut adalah :

1. Kebijakan Umum

Berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak EDOLPUZ.

2. Keterbatasan perangkat keras

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

2.5 Asumsi dan Ketergantungan

Sistem ini dapat dijalankan dalam segala browser komputer dan terkoneksi dengan jaringan internet.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	19/ 53
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		

Website tidak responsif sehingga ketika dibuka pada browser di piranti *mobile* tampilannya kurang baik.

3. Kebutuhan khusus

3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal

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

3.1.1 Antarmuka pemakai

Pengguna berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan dalam bentuk form-form yang ada pada layar browser pengguna.

3.1.2 Antarmuka perangkat keras

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam perangkat lunak EDOLPUZ adalah :

1. Perangkat Komputer/Laptop.
2. Perangkat *Database* Server.
3. Perangkat Website Server.

3.1.3 Antarmuka perangkat lunak

Antarmuka perangkat lunak dapat dibedakan menjadi dua yaitu untuk pengembangan dan untuk pengoperasian meliputi :

A. Antarmuka Perangkat Lunak Pengembangan

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	20/ 53
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. Nama : Windows 8.1 x64 (minimum Windows 8.0 x86)
 Sumber : Microsoft
 Sebagai sistem operasi dimana aplikasi pembangunan perangkat lunak dijalankan.
2. Nama : Visual Studio 2013 Ultimate
 Sumber : Microsoft
 Sebagai aplikasi pembangunan. Aplikasi ini didukung oleh:
 - a. Nama : ASP.NET MVC 4 (Framework Pembuatan Website)
 Sumber : Microsoft
 Sebagai framework pembuatan website.
 - b. Nama : Bootstrap
 Sumber : @mdo & @fat (GitHub)
 Sebagai front end framework untuk membantu mendesign tampilan antar muka website.
 - c. Nama : API RAJAONGKIR
 Sumber : Rajaongkir.com
 Sebagai penyedia layanan harga ongkos kirim barang.
3. Nama : SQL Server 2008 R2 Express
 Sumber : Microsoft
 Sebagai *database* management system (DBMS) yang digunakan untuk menyimpan data di sisi server.
4. Nama : IE/Chrome/Firefox/Opera
 Sumber : dari berbagai sumber
 Sebagai browser yang digunakan untuk melihat hasil *compile* dari *code* Visual Studio.
5. Nama : IIS 8 Express

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	21/ 53
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		

Sumber : Microsoft

Sebagai web server lokal untuk pengembangan aplikasi website e-commerce "Dolanan Puzzle".

B. Antarmuka Perangkat Lunak Pengoperasian

1. Nama : Windows 8.1 x64 (minimum Windows XP)

Sumber : Microsoft

Sebagai sistem operasi dimana perangkat lunak dioperasikan.

2. Nama : IE/Chrome/Firefox/Opera

Sumber : dari berbagai sumber

Sebagai browser yang digunakan untuk mengoperasikan website Dolanan Puzzle.

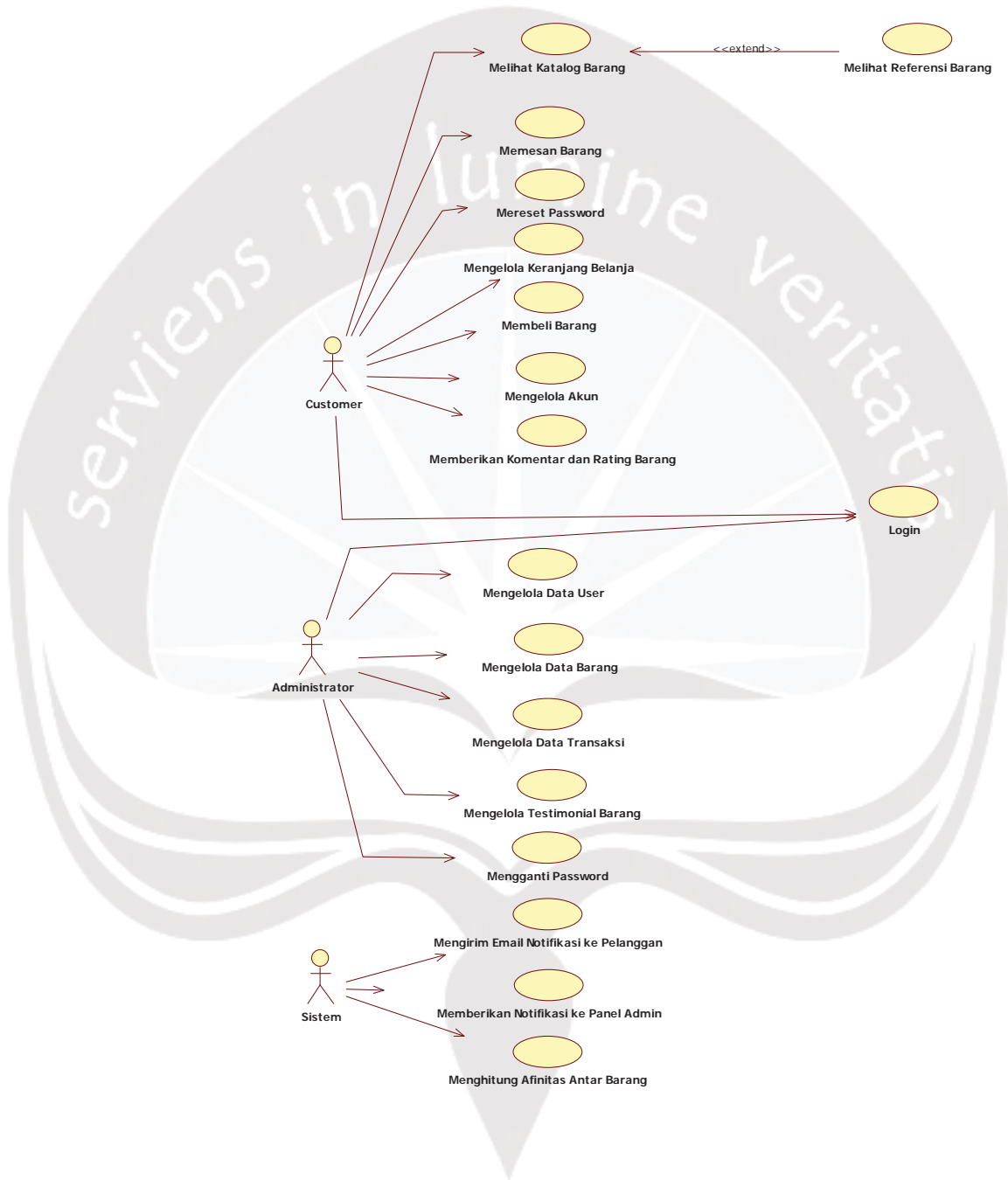
3.1.4 Antarmuka Komunikasi

Antarmuka komunikasi perangkat lunak EDOLPUZ menggunakan protokol HTTP.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	22/ 53
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		

3.2 Kebutuhan fungsionalitas Perangkat Lunak

3.2.1 Use Case Diagram



Gambar 2. Use Case Diagram Edolpuz

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	23/ 53
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. Spesifikasi Rinci Kebutuhan

4.1 Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas

4.1.1 Use Case Spesification : Login ke dalam E-Commerce "Dolanan Puzzle"

1. Brief Description

Use Case ini digunakan aktor untuk masuk ke dalam E-Commerce "Dolanan Puzzle"

2. Primary Actor

1. Administrator.
2. Pelanggan.

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih login pada E-Commerce "Dolanan Puzzle"
2. Sistem menampilkan kolom username dan password
3. Aktor memasukkan username dan password
4. Sistem memeriksa username dan password yang diinputkan aktor
5. Sistem memberikan akses masuk ke E-Commerce "Dolanan Puzzle"
6. Use Case ini selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Pada Basic Flow langkah ke 3, Aktor memilih lupa password

1. Sistem akan mengirimkan link ke email aktor untuk melakukan reset password.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	24/ 53
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 membuka email dari E-Commerce "Dolanan Puzzle" dan masuk ke link yang diberikan.
3. Sistem menampilkan form untuk password yang baru dan konfirmasi password baru.
4. Aktor memasukkan password baru juga konfirmasi password baru.
5. Sistem memvalidasi password baru dan konfirmasi password baru.
E-2 Password baru dan konfirmasi password baru berbeda
6. Sistem menyimpan password baru dari aktor.
7. Sistem menampilkan form login (username dan password).
8. Use case selesai.

9. Error Flow

E-1 Setelah Basic Flow langkah ke-4, username atau password tidak sesuai maka :

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

E-2 Setelah Alternatif Flow A-1 langkah ke-5, password baru dan konfirmasi password baru tidak sesuai maka :

1. Sistem menampilkan peringatan bahwa password baru dan konfirmasi password baru tidak sesuai.
2. Kembali ke Alternatif Flow A-1 langkah ke-3.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	25/ 53
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		

10. PreConditions

none

11. PostConditions

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

4.1.2 Use Case Spesification : Mengelola Data

User

1. Brief Description

Use Case ini digunakan aktor untuk mengelola data user. Aktor dapat melakukan display data user dan menghapus data user.

2. Primary Actor

Administrator

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih pengelolaan data user.
2. Sistem menampilkan data user.
3. Use Case ini selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Setelah Basic Flow langkah ke-2 user memilih untuk menghapus salah satu user

1. Aktor memilih user yang ingin dihapus datanya.
2. Sistem menampilkan peringatan apakah data user tersebut akan dihapus.
3. Aktor menyetujui peringatan tersebut.
4. Sistem menghapus data user tersebut.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	26/ 53
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		

5. Sistem menampilkan lagi seluruh data user setelah ada yang dihapus.

6. Use Case ini selesai.

6. Error Flow

none

7. PreConditions

Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

1. Aktor dapat melihat seluruh data user.
2. Database user telah terupdate.

4.1.3 Use Case Spesification : Membuat Akun Baru

1. Brief Description

Use Case ini digunakan aktor untuk membuat akun baru.

2. Primary Actor

Pelanggan

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk membuat sebuah akun baru di E-Commerce "Dolanan Puzzle".
2. Sistem menampilkan form pendaftaran akun baru.
3. Aktor mengisi data-data pada form tersebut.
4. Sistem memvalidasi data-data yang dimasukkan user.

E-1 Data yang dimasukkan tidak lengkap

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	27/ 53
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		

5. Sistem mengirimkan email berisi link untuk aktifasi akun.

E-2 Email yang berisi link aktifasi akun tidak masuk ke email aktor

6. Aktor membuka link untuk aktifasi.

7. Sistem mengaktifkan akun.

8. Use case ini selesai.

5. Alternative Flow

none

6. Error Flow

E-1 Data yang dimasukkan tidak lengkap

1. Sistem menampilkan peringatan bahwa data yang diisikan tidak lengkap.

2. Kembali ke Basic Flow langkah ke-2.

E-2 Email yang berisi link aktifasi akun tidak masuk ke email aktor

1. Aktor memilih untuk mengirimkan ulang email yang berisi link aktifasi akun.

2. Kembali ke Basic Flow langkah ke-5.

7. PreConditions

none

8. PostConditions

1. Aktor berhasil membuat sebuah akun baru di E-Commerce Dolanan Puzzle.

4.1.4 Use Case Spesification : Mengelola Akun

1. Brief Description

Use Case ini digunakan aktor untuk mengelola akun yang dimiliki. Aktor dapat mengganti password dan mengganti data pribadi pada akun tersebut.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	28/ 53
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Primary Actor

Pelanggan

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mengedit data akun.
2. Sistem memberikan tampilan yang berisi pilihan untuk mengedit data pribadi atau mengganti password.
3. Aktor memilih mengedit data pribadi.
A-1 Aktor memilih mengganti password
4. Sistem menampilkan data pribadi dari aktor
5. Aktor memilih data mana yang akan diedit.
6. Sistem menampilkan detail data yang diedit.
7. Aktor mengedit data tersebut.
8. Sistem memvalidasi data tersebut.
E-1 Data yang dimasukkan kosong atau tidak sesuai dengan ketentuan
9. Sistem menyimpan data hasil edit.
10. Use case ini selesai.

5. Alternative Flow

- A-1 Aktor memilih mengganti password
1. Sistem menampilkan form untuk mengganti password.
 2. Aktor mengisikan password baru dan konfirmasi password baru.
 3. Sistem memvalidasi password baru dan konfirmasi password baru.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	29/ 53
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-2 password baru dan konfirmasi password baru tidak sesuai

4. Sistem menyimpan password baru.
5. Use case ini selesai.

7. Error Flow

E-1 Data yang dimasukkan kosong atau tidak sesuai dengan ketentuan

1. Sistem menampilkan peringatan bahwa data yang dimasukkan kosong atau tidak sesuai dengan ketentuan.
2. Kembali ke Basic Flow langkah ke-6.

E-2 Password baru dan konfirmasi password baru tidak sesuai.

1. Sistem menampilkan peringatan bahwa password baru dan konfirmasi password baru tidak sesuai.
2. Kembali ke Alternatif Flow A-1 langkah ke-1.

7. PreConditions

Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

1. Aktor berhasil mengganti data pada akun.

4.1.5 Use Case Spesification : Menambahkan Barang ke dalam Shopping Cart

1. Brief Description

Use Case ini digunakan aktor untuk menambahkan barang ke dalam shopping cart.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	30/ 53
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Primary Actor

Pelanggan

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih detail barang dalam display katalog barang.
2. Sistem menampilkan detail barang.
3. Aktor memasukkan barang ke dalam shopping cart.
4. Sistem menyimpan data barang ke dalam shopping cart aktor.
5. Use case ini selesai.

5. Alternative Flow

none

6. Error Flow

none

7. PreConditions

Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

1. Aktor berhasil menambahkan barang ke dalam shopping cart yang dimiliki.

4.1.6 Use Case Spesification : Mengelola Shopping Cart

1. Brief Description

Use Case ini digunakan aktor untuk mengelola shopping cart. Aktor dapat menghapus barang yang ada di shopping cart, melakukan checkout shopping cart,

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	31/ 53
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

dan mengubah jumlah kuantitas barang yang ada di shopping cart.

2. Primary Actor

User

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih shopping cart.
2. Sistem menampilkan barang apa saja yang ada di dalam shopping cart.
3. Aktor memilih untuk melakukan checkout.
A-1 Aktor memilih untuk menghapus barang dari shopping cart
A-2 Aktor memilih untuk mengubah kuantitas barang yang ada di shopping cart
4. Sistem melakukan checkout seluruh barang dari shopping cart untuk melanjutkan ke transaksi pembayaran.
5. Use Case ini selesai.

6. Alternative Flow

- A-1 Aktor memilih untuk menghapus barang dari shopping cart
1. Aktor memilih barang yang akan dihapus
 2. Sistem memberikan persetujuan untuk menghapus barang tersebut
 3. Aktor memberikan persetujuan
 4. Sistem menghapus barang dari shopping cart
 5. Use case ini selesai.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	32/ 53
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

A-2 Aktor memilih untuk mengubah kuantitas barang yang ada di shopping cart

1. Aktor memilih barang yang akan diubah kuantitasnya
2. Aktor memasukkan kuantitas baru dari barang tersebut
3. Sistem mengupdate data yang ada di *database*
4. Sistem mererefresh shopping cart
5. Use case ini selesai

7. Error Flow

None

8. PreConditions

Aktor telah memasuki sistem

9. PostConditions

1. Aktor berhasil mengelola barang yang ada di dalam shopping cart tersebut.

4.1.7 Use case Spesification : Menampilkan Katalog Barang

1. Brief Description

Use Case ini digunakan aktor untuk melihat katalog barang yang dijual pada E-Commerce Dolanan Puzzle. Aktor dapat menampilkan detail dari barang, melihat referensi barang yang bersangkutan, memberikan rating dan testimoni barang, dan melihat barang berdasarkan jenis tertentu serta harga tertentu.

2. Primary Actor

Pelanggan

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	33/ 53
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. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih katalog barang
2. Sistem menampilkan display katalog barang
3. Aktor memilih suatu barang untuk dilihat detail dari barang.
 - A-1 Aktor melihat referensi barang
 - A-2 Aktor memberikan rating dan komentar terhadap barang
 - A-3 Aktor memilih jenis barang tertentu
4. Use case ini selesai.

5. Alternative Flow

- A-1 Aktor melihat referensi barang
1. Aktor memilih untuk melihat referensi barang yang biasanya juga dibeli oleh pelanggan lain selain barang utama.
 2. Sistem menampilkan referensi barang.
 3. Use case ini selesai.
- A-2 Aktor memberikan rating dan komentar terhadap barang tersebut
1. Aktor memberikan rating dan komentar pada form yang telah disediakan pada detail barang.
 2. Sistem menyimpan rating dan komentar yang diberikan.
 3. Use case selesai.
- A-3 Aktor memilih jenis barang tertentu

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	34/ 53
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. Aktor memilih jenis suatu barang atau mengurutkan katalog barang berdasarkan harga termurah atau termahal.
2. Sistem melakukan refresh tampilan katalog sesuai dengan jenis atau urutan harga yang dimasukkan aktor.
3. Use case selesai.

4. Error Flow

none

5. PreConditions

Aktor telah memasuki sistem

6. PostConditions

1. Aktor berhasil melihat detail display barang, memberikan rating dan testimoni barang, dan melihat katalog berdasarkan jenis barang tertentu atau urutan harga tertentu

4.1.8 Use Case Spesification : Penutupan Transaksi

1. Brief Description

Use Case ini digunakan aktor melakukan penutupan transaksi. Aktor dapat melakukan pengisian data transaksi.

2. Primary Actor

Pelanggan

3. Supporting Actor

None

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	35/ 53
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 sudah melakukan checkout dari shopping cart yang dimilikinya.
2. Sistem menampilkan form untuk pengisian data penutupan transaksi
3. Aktor mengisikan data penutupan transaksi.
4. Sistem memvalidasi data yang dimasukkan oleh aktor.
E-1 Data yang dimasukkan tidak lengkap atau salah
5. Sistem menyimpan data transaksi dan mengirimkan email kepada aktor yang berisi notifikasi pembayaran.
6. Use case ini selesai.

7. Alternative Flow

none

8. Error Flow

- E-1 Data yang dimasukkan tidak lengkap atau salah
1. Sistem akan menampilkan peringatan bahwa data yang dimasukkan salah atau tidak lengkap.
 2. Kembali ke Basic Flow langkah ke-2.

9. PreConditions

Aktor telah memasuki sistem

10. PostConditions

1. Transaksi telah tersimpan di dalam *database* dengan status transaksi "WAIT" dan aktor mendapatkan email notifikasi pembayaran.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	36/ 53
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		

4.1.9 Use Case Spesification : Mengelola Data Barang

1. Brief Description

Use Case ini digunakan aktor untuk mengelola data barang. Aktor dapat melakukan menambah data barang, edit data barang, hapus data barang

1. Primary Actor

Administrator

2. Supporting Actor

none

3. Basic Flow

1. Use case dimulai ketika aktor memilih untuk mengelola data barang.
2. Sistem menampilkan form pengelolaan barang dan daftar barang yang ada.
3. Aktor memilih menambah barang.
A-1 Aktor memilih mengedit barang
A-2 Aktor memilih menghapus barang
4. Sistem menampilkan form untuk data barang yang akan dimasukkan.
5. Aktor memasukkan data barang yang baru.
6. Sistem memvalidasi data yang dimasukkan
E-1 Data yang dimasukkan salah atau tidak lengkap
7. Sistem menyimpan data barang yang baru dan merefresh daftar barang yang ada.
8. Sistem menampilkan form untuk mengirimkan email promosi tentang barang baru kepada daftar pelanggan potensial. Pelanggan

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	37/ 53
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		

potensial didapatkan dari metode pengelompokan pelanggan

9. Aktor memilih pelanggan yang hendak dikirim email tentang barang baru tersebut
10. Sistem mengirimkan email kepada pelanggan yang dipilih oleh aktor
11. Use case selesai

4. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih mengedit barang

1. Aktor memilih barang yang akan diedit.
2. Sistem menyediakan form untuk mengedit barang.
3. Aktor mengubah data dari barang.
4. Sistem memvalidasi data yang diubah.

E-2 Data yang dimasukkan tidak lengkap atau ada yang salah

5. Sistem menyimpan data yang diubah.
6. Use case ini selesai.

A-2 Aktor ingin menghapus barang

1. Aktor memilih barang yang akan dihapus.
2. Sistem memberikan peringatan persetujuan bahwa barang akan dihapus
3. Aktor memberikan persetujuan
4. Sistem menghapus data barang
5. Use case ini selesai.

5. Error Flow

E-1 Data yang dimasukkan salah atau tidak lengkap

1. Sistem memberikan peringatan bahwa data yang dimasukkan salah atau tidak lengkap.
2. Kembali ke Basic Flow langkah ke-4.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	38/ 53
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 yang dimasukkan salah atau tidak lengkap

1. Sistem memberikan peringatan bahwa data yang dimasukkan salah atau tidak lengkap.
2. Kembali ke Alternatif Flow A-1 langkah ke-2.

6. PreConditions

Aktor telah memasuki sistem

7. PostConditions

1. Data barang yang ada di *database* telah berubah baik ada yang ditambah, diedit, dan dihapus.

4.1.10 Use Case Spesification : Mengelola Data Transaksi

1. Brief Description

Use Case ini digunakan aktor untuk mengelola data transaksi. Aktor dapat melihat data transaksi yang ada, mengubah status transaksi, dan mencetak detail transaksi.

2. Primary Actor

Administrator

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use case dimulai ketika aktor memilih untuk mengelola data transaksi
2. Sistem menampilkan data transaksi yang ada
A-1 Aktor mengubah status transaksi
A-2 Aktor memilih mencetak detail transaksi
3. Use Case selesai.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	39/ 53
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		

5. Alternative Flow

A-1 Aktor ingin mengubah status transaksi

1. Aktor memilih transaksi yang ingin diubah statusnya
2. Aktor memilih status yang sesuai
- A-3 Aktor memilih status "SHIPPING"
3. Sistem menyimpan perubahan status transaksi.
4. Sistem mengirimkan email pemberitahuan perubahan status transaksi ke konsumen.
5. Use case ini selesai

A-2 Aktor memilih mencetak detail transaksi

1. Aktor memilih transaksi yang hendak dicetak detailnya
2. Sistem menampilkan print preview detail transaksi
3. Aktor memilih cetak
4. Sistem menampilkan *window print*
5. Use case selesai

A-3 Aktor mengubah status menjadi "SHIPPING"

1. Sistem menampilkan tempat untuk memasukkan no. resi.
2. Aktor memasukkan no resi
3. Kembali ke A-1 langkah ke 3
4. Use case selesai

3. Error Flow

none

4. PreConditions

Aktor telah memasuki sistem

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	40/ 53
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		

5. PostConditions

1. Aktor dapat mengubah status suatu transaksi, melihat seluruh transaksi, mencetak detail transaksi, dan memasukkan no resi pengiriman.

4.1.11 Use Case Spesification : Mengelola Data Transaksi Kustom Order

1. Brief Description

Use Case ini digunakan untuk mengelola data promosi. Aktor dapat melihat seluruh data transaksi kustom order, menentukan harga, mencetak detail transaksi, dan mengubah status transaksi.

2. Primary Actor

Administrator

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use case dimulai ketika aktor memilih pengelolaan data transaksi kustom order
2. Sistem menampilkan pengelolaan seluruh data transaksi kustom order
3. Aktor memilih menentukan harga barang dari suatu transaksi kustom order
 - A-1 Aktor memilih mencetak detail transaksi
 - A-2 Aktor memilih mengubah status transaksi
 - A-3 Aktor memilih mengunduh gambar order
4. Sistem menampilkan form untuk menentukan harga suatu item berisikan detail pesanan

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	41/ 53
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		

seperti gambar, panjang, lebar, jumlah potongan, dan alamat pengiriman

5. Aktor memasukkan data berat barang untuk menentukan ongkos kirim dan harga item berdasarkan spesifikasi yang ditampilkan
6. Sistem memvalidasi data yang dimasukkan.
E-1 Data yang dimasukkan tidak lengkap
7. Sistem menyimpan data harga ke dalam *database* dan mengirimkan email notifikasi pembayaran ke pelanggan
8. Use case ini selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih mencetak detail transaksi

1. Aktor memilih data transaksi yang hendak dicetak.
2. Sistem menampilkan print preview dari detail transaksi yang dipilih
3. Aktor memilih cetak
4. Sistem menampilkan *window print*
5. Use case ini selesai

A-2 Aktor memilih mengubah status transaksi

1. Aktor memilih transaksi yang hendak diubah status transaksinya
2. Sistem menampilkan form untuk mengubah transaksi
3. Aktor mengubah status transaksi

A-4 Aktor memilih status "SHIPPING"

4. Sistem menyimpan perubahan status transaksi dan mengirimkan email notifikasi ke

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	42/ 53
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		

pelanggan tentang perubahan status transaksi.

5. Use case ini selesai.

A-3 Aktor memilih mengunduh gambar order

1. Aktor memilih data transaksi kustom order yang ingin diunduh gambarnya.
2. Sistem menyiapkan gambar dari transaksi kustom yang dipilih dan melanjutkan mengunduh gambar ke browser
3. Use case ini selesai

A-4 Aktor memilih status "SHIPPING"

1. Sistem menampilkan form untuk mengisi no. resi pengiriman barang
2. Aktor memasukkan data no resi
3. Kembali ke A-2 langkah ke 4
4. Use case ini selesai.

6. Error Flow

E-1 Data yang dimasukkan salah atau tidak lengkap

1. Sistem memberikan peringatan bahwa data yang dimasukkan salah atau tidak lengkap.
2. Kembali ke Basic Flow langkah ke-4.

7. PreConditions

Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

1. Aktor dapat melihat data transaksi kustom order, menentukan harga dari item transaksi dan otomatis mengubah status transaksi menjadi "WAIT", mengubah status suatu transaksi jika "SHIPPING" sekaligus memasukkan no resi.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	43/ 53
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

4.1.12 Use Case Spesification : Mengelola Data

Konfirmasi Pembayaran

1. Brief Description

Use Case ini digunakan untuk mengelola data konfirmasi pembayaran. Aktor dapat melihat seluruh data konfirmasi pembayaran dan memvalidasi data konfirmasi pembayaran

2. Primary Actor

Administrator

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use case dimulai ketika aktor memilih untuk mengelola data konfirmasi pembayaran.
2. Sistem menampilkan seluruh data konfirmasi pembayaran.
3. Aktor memilih data pembayaran yang hendak divalidasi
4. Sistem menampilkan form untuk memvalidasi pembayaran.
5. Aktor memilih validasi.
6. Sistem mengubah data di *database* dan mengubah status transaksi sesuai pembayaran yang dikonfirmasi. Sistem mengirimkan email notifikasi kepada pelanggan sesuai status transaksi yang diubah.
7. Use case ini selesai

5. Alternative Flow

none

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	44/ 53
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

none

7. PreConditions

Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

1. Aktor dapat memvalidasi bukti pembayaran dan mengubah status transaksi sesuai dengan pembayaran yang dikonfirmasi.

4.1.13 Use case Spesification : Mengelola Data Testimoni Barang

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data testimoni barang. Aktor dapat menerima testimoni, menolak testimoni, dan menghapus testimoni

2. Primary Actor

Administrator

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data testimoni pembayaran.
2. Sistem menampilkan seluruh data testimoni.
3. Aktor memilih salah satu data testimoni
4. Aktor memilih untuk menerima komentar.
E-1 Komentar sudah diterima
A-1 Aktor memilih untuk menolak komentar
A-2 Aktor memilih untuk menghapus barang

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	45/ 53
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		

5. Sistem mengubah data pada *database* dan merefresh data tetsimoni

6. Use case ini selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk menolak komentar

1. Kembali ke Basic Flow langkah ke 5

E-2 Komentar belum diterima

2. Use case ini selesai

A-2 Aktor memilih untuk menghapus komentar

1. Sistem menampilkan peringatan

2. Aktor memilih iya

A-3 Aktor memilih tidak

3. Kembali ke Basic Flow langkah ke 5

4. Use case ini selesai

A-3 Aktor memilih tidak

1. Kembali ke Basic Flow langkah ke 2

2. Use case ini selesai

6. Error Flow

E-1 Komentar sudah diterima

1. Sistem memberikan peringatan bahwa komentar sudah diterima

2. Kembali ke Basic Flow langkah 2

E-2 Komentar belum diterima

1. Sistem memberikan peringatan bahwa komentar belum diterima

2. Kembali ke Basic Flow langkah 2

7. PreConditions

Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	46/ 53
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. Aktor dapat mengelola testimoni terhadap barang baik menerima, menolak, dan menghapus.

4.1.14 Use case Spesification : Memasukkan Konfirmasi Pembayaran

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk memasukkan bukti pembayaran transaksi.

2. Primary Actor

Pelanggan

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan konfirmasi pembayaran.
2. Sistem menampilkan form untuk mengisi konfirmasi pembayaran
3. Aktor mengisi data konfirmasi pembayaran
4. Sistem memvalidasi data yang dimasukkan aktor
E-1 Data yang dimasukkan salah atau tidak lengkap
5. Sistem menyimpan data pada *database* dan meresh data konfirmasi pembayaran
6. Use case ini selesai.

5. Alternative Flow

None

7. Error Flow

E-1 Data yang dimasukkan salah atau tidak lengkap

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	47/ 53
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1. Sistem memberikan peringatan bahwa data yang dimasukkan salah atau tidak lengkap

2. Kembali ke Basic Flow langkah 3

9. PreConditions

Aktor telah memasuki sistem

10. PostConditions

1. Data konfirmasi pembayaran yang diinputkan sudah tersimpan di *database* dengan status *is_verified = false*.

4.1.15 Use case Spesification : Mengirim Email Notifikasi ke Pelanggan

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengirimkan email pemberitahuan kepada pelanggan tentang perubahan status transaksinya.

2. Primary Actor

Sistem

3. Supporting Actor

Administrator

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika supporting aktor mengubah status suatu transaksi
2. Aktor mengubah data di *database* tentang status transaksi
3. Aktor mengirimkan email kepada pelanggan yang status transaksinya diubah
4. Use case ini selesai.

5. Alternative Flow

None

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	48/ 53
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

None

7. PreConditions

Supporting Aktor melakukan pengelolaan transaksi

8. PostConditions

1. Email notifikasi perubahan status telah terkirim.

4.1.16 Use case Spesification : Mengirimkan *Push Notification*

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengirimkan pemberitahuan tentang adanya transaksi baru.

2. Primary Actor

Sistem

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aplikasi sedang dalam keadaan *idle*
2. Aktor mengambil data dari *database* tentang adanya transaksi baru
3. Aktor mengirimkan dan menampilkan data tersebut ke aplikasi
4. Use case ini selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

None

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	49/ 53
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. PreConditions

Adanya Transaksi baru yang terjadi

8. PostConditions

1. Notifikasi ditampilkan di panel admin.

4.1.17 Use case Spesification : Menghitung Afinitas Antar Barang

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk menghitung keterkaitan antar barang yang akan digunakan dalam referensi barang.

2. Primary Actor

Sistem

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika barang barang yang merupakan bagian dari suatu transaksi disimpan ke dalam *database*
2. Aktor memilah data tersebut satu persatu dan membuat kombinasi barangnya kemudain menghitung afinitas antar barang
3. Aktor menyimpan afinitas antar barang ke dalam *database*
4. Use case ini selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

None

7. PreConditions

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	50/ 53
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		

Pelanggan melakukan penutupan transaksi pembelian

8. PostConditions

1. Nilai afinitas antar barang tersimpan di dalam *database*.

4.1.18 Use case Spesification : Menampilkan Laporan Penjualan Transaksi

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk menampilkan laporan penjualan periodik.

2. Primary Actor

Administrator

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih pengelolaan laporan
2. Sistem menampilkan pengelolaan laporan
3. Aktor memasukkan periode transaksi
4. Sistem menampilkan laporan sesuai dengan periode yang dimasukkan aktor
5. Use case selesai

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

None

7. PreConditions

Aktor telah masuk ke sistem

8. PostConditions

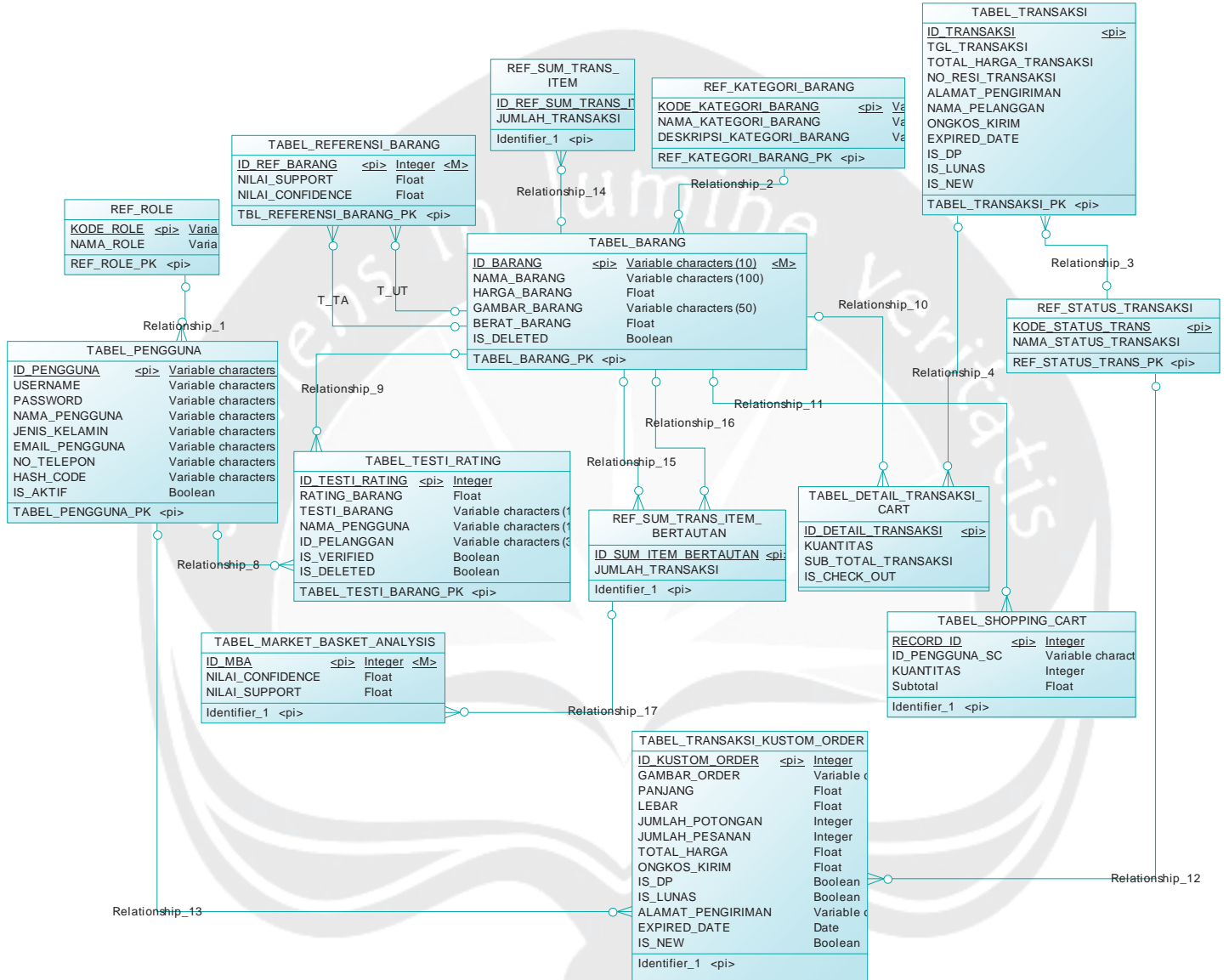
Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	51/ 53
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1. Aktor mendapatkan laporan sesuai periode transaksi yang dimasukkan.



Program Studi Teknik Informatika	SKPL – EDOLPUZ	52/ 53
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		

5. Entity Relationship Diagram (ERD)



DPPL

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

EDOLPUZ

(E-COMMERCE "DOLANAN PUZZLE")


Untuk :

Fakultas Teknologi Industri
Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan Oleh :

Handaru Eri Pramudiya/10.07.06174

Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen	Halaman
		<i>DPPL - EDOLPUZ</i>	1 / 29

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

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

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

DAFTAR ISI

1. Pendahuluan	7
1.1 Tujuan	7
1.2 Lingkup Masalah	7
1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan	7
1.4 Referensi	9
2. Perancangan Sistem	10
2.1 Perancangan Arsitektur	10
2.2 Perancangan Rinci	11
2.2.1 Sequence Diagram	11
2.2.2 Class Diagram	33
2.2.3 Class Diagram Specific Descriptions	34
3. Perancangan Data	60
3.1 Dekomposisi Data	60
4. Deskripsi Perancangan Antarmuka	71
4.1 Antarmuka Halaman Login Pelanggan	71
4.2 Antarmuka Halaman Daftar Pelanggan	72
4.3 Antarmuka Halaman Sukses Daftar Akun	72
4.4 Antarmuka Halaman Aktifasi Akun	73
4.5 Antarmuka Halaman Lupa Password	74
4.6 Antarmuka Halaman Sukses Reset Password	74
4.7 Antarmuka Halaman Katalog Barang	75
4.8 Antarmuka Halaman Shopping Cart	76
4.9 Antarmuka Halaman Detail Barang	77
4.10 Antarmuka Halaman Tambah Ulasan Barang	78
4.11 Antarmuka Halaman Login Check Out Cart	78
4.12 Antarmuka Halaman Data Diri Order	79
4.13 Antarmuka Halaman Notifikasi Sukses Order	80
4.14 Antarmuka Halaman Data Diri Kustom Order	81
4.15 Antarmuka Halaman Detail Transaksi Kustom Order	82

4.16 Antarmuka Halaman Notifikasi Sukses Kustom Order	82
4.17 Antarmuka Halaman Konfirmasi Pembayaran	83
4.18 Antarmuka Halaman Sukses Login Admin	84
4.19 Antarmuka Halaman Panel Admin	84
4.20 Antarmuka Halaman Pengelolaan Pelanggan	85
4.21 Antarmuka Halaman Pengelolaan Barang	86
4.22 Antarmuka Halaman Pengelolaan Order	86
4.23 Antarmuka Halaman Pengelolaan Kustom Order ...	87
4.24 Antarmuka Halaman Pengelolaan Komentar	88
4.25 Antarmuka Halaman Pengelolaan Konfirmasi Pembayaran	89
4.26 Antarmuka Halaman Pengelolaan Laporan	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Perancangan Arsitektur	11
Gambar 2.2 Sequence Diagram : Fungsi Login	12
Gambar 2.3 Sequence Diagram : Menampilkan Profil Aplikasi	12
Gambar 2.4 Sequence Diagram : <i>Tambah SMA</i>	13
Gambar 2.5 Sequence Diagram : <i>Edit Data SMA</i>	13
Gambar 2.6 Sequence Diagram : <i>Delete Data SMA</i>	14
Gambar 2.7 Sequence Diagram : Menampilkan Profile SMA	15
Gambar 2.8 Sequence Diagram : Fungsi Prediksi SMA ...	16
Gambar 2.9 Class Diagram	33
Gambar 3.1 Physical Data Model	70
Gambar 4.1 Perancangan Antarmuka Login Admin	70
Gambar 4.2 Perancangan Antarmuka Halaman Utama Admin	70
Gambar 4.3 Perancangan Antarmuka Popup Admin	70
Gambar 4.4 Perancangan Antarmuka Halaman Utama User .	70
Gambar 4.5 Perancangan Antarmuka Profil Aplikasi	70
Gambar 4.6 Perancangan Antarmuka Profil SMA	70
Gambar 4.7 Perancangan Antarmuka Prediksi SMA	70

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 EDOLPUZ dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Mampu membangun E-Commerce yang dapat menangani proses penjualan, pemasaran, dan pemesanan barang dari "Dolanan Puzzle".
2. CRM dengan algoritma *Market Basket Analysis* mampu merekomendasikan barang apa saja yang juga kebanyakan dibeli berkaitan dengan barang yang hendak dibeli pelanggan untuk memaksimalkan promosi semua barang yang dimiliki "Dolanan Puzzle" serta CRM dengan Metode Pengelompokkan Pelanggan mampu mengelompokkan pelanggan potensial sebagai sasaran promosi yang tepat.

1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak disebut juga Software Design Description (SDD) merupakan deskripsi dari perancangan

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – EDOLPUZ	7/ 90
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		

	produk/perangkat lunak yang dikembangkan.
DPPL-EDOLPUZ-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada perangkat lunak EDOLPUZ (E-Commerce Dolanan Puzzle) di mana XXX merupakan nomor fungsi produk
Internet	Internet merupakan istilah umum yang dipakai untuk menunjuk <i>Network</i> global yang terdiri dari komputer dan layanan servis dengan sekitar 30 sampai 50 juta pemakai komputer dan puluhan layanan informasi termasuk e-mail, FTP, dan World Wide Web.
Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.
Alat Permainan Edukatif	Merupakan alat permainan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek perkembangan motorik dan edukatif dari anak-anak.
<i>E-Commerce</i>	Merupakan proses pembelian ataupun penjualan dari jasa maupun barang melalui jaringan internet atau online.
CRM (<i>Pelanggan Relationship Management</i>)	Merupakan strategi bisnis dalam mengelola hubungan korporasi dan pelanggan pada level bisnis sehingga dapat memaksimalkan komunikasi, pemasaran melalui pengelolaan berbagai kontak yang berbeda dengan pelanggan.
ASP.NET MVC 4	Kerangka kerja untuk membuat aplikasi web yang scalable, standards-based web menggunakan pola-pola rancangan yang sudah mapan dengan dukungan kekuatan ASP.NET dan Framework .NET

1.4 Referensi

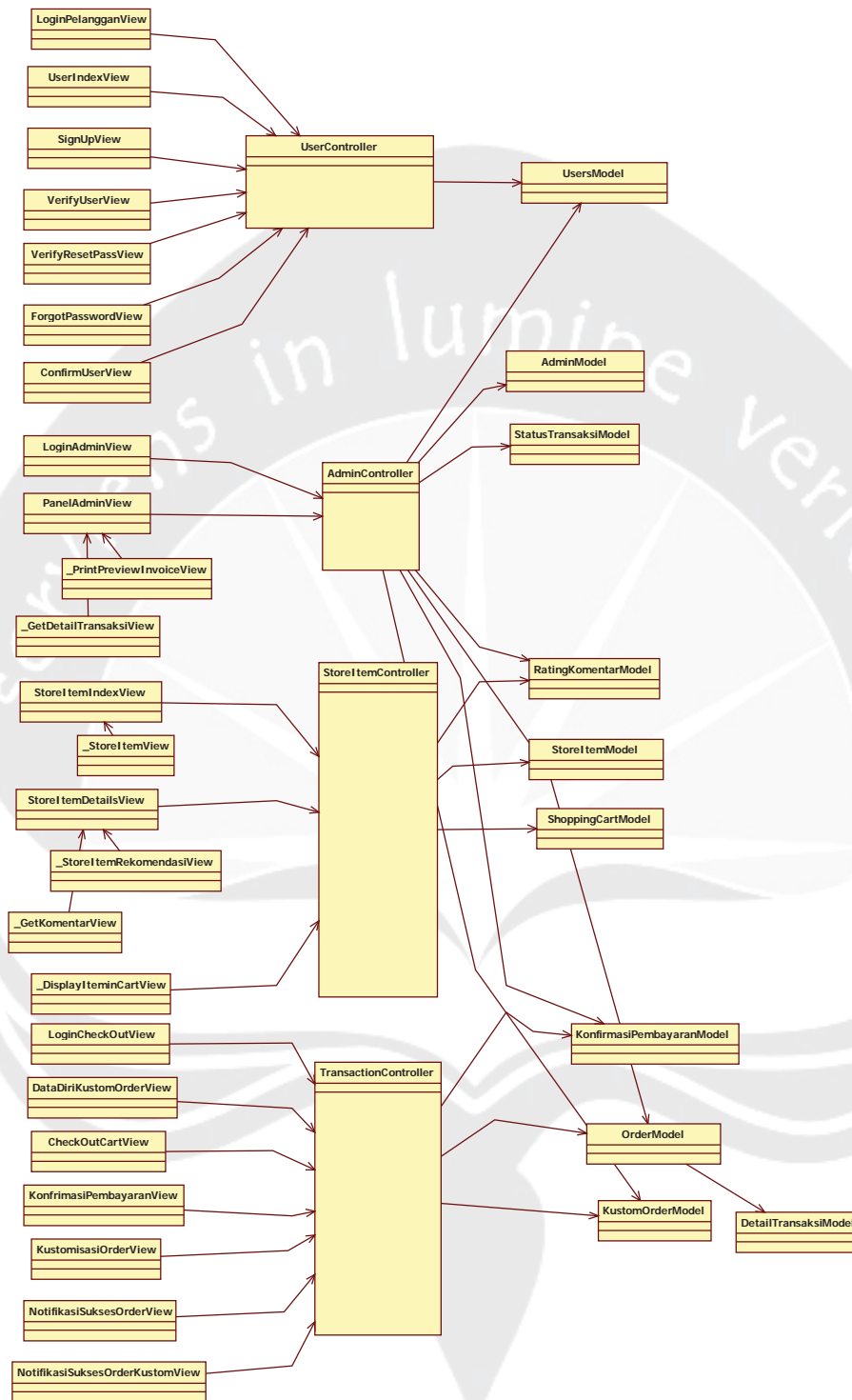
Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Shinta Permatasari Fasak, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) Pembangunan Aplikasi Hidangan Ala Kost Berbasis Windows Phone.*
2. Yulius Fajar Prayoga, *Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) Pembangunan Aplikasi Rekomendasi Tempat Makan Berbasis Lokasi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.*

2. Perancangan Sistem

2.1 Perancangan Arsitektur





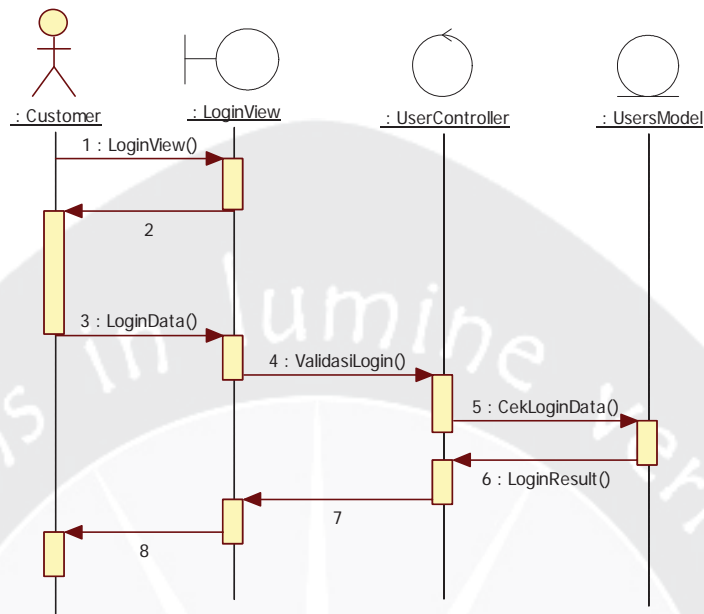
Gambar 2.1 Perancangan Arsitektur

2.2 Perancangan Rinci

2.2.1 Sequence Diagram

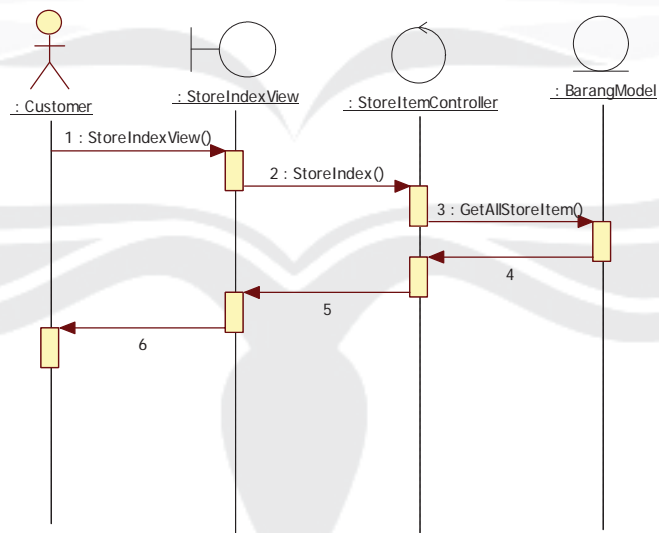
2.2.1.1 Fungsi Login

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – EDOLPUZ	11/ 90
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		



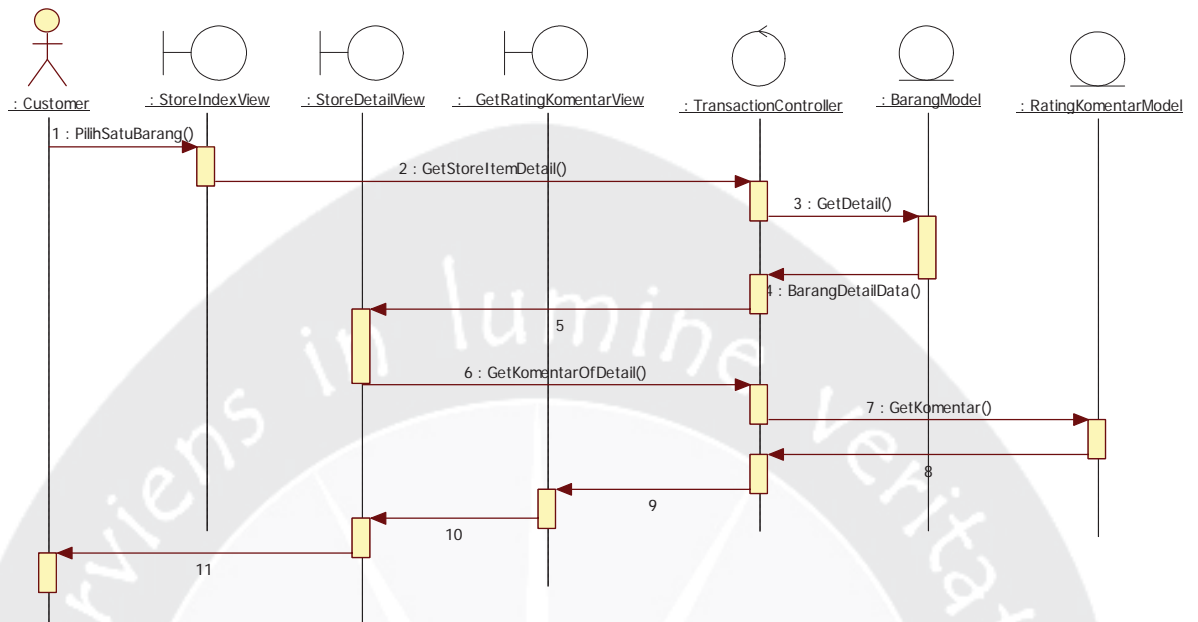
Gambar 2.2 Sequence Diagram : Fungsi Login

2.2.1.2 Fungsi Menampilkan Store Item Index



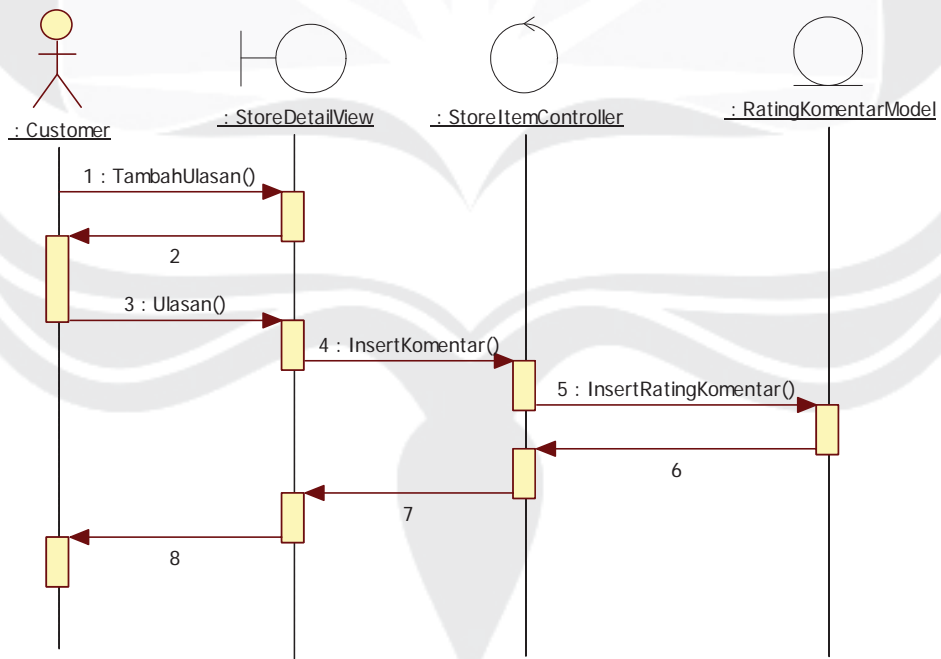
Gambar 2.3 Sequence Diagram : Menampilkan Store Item Index

2.2.1.3 Fungsi Store Item Details



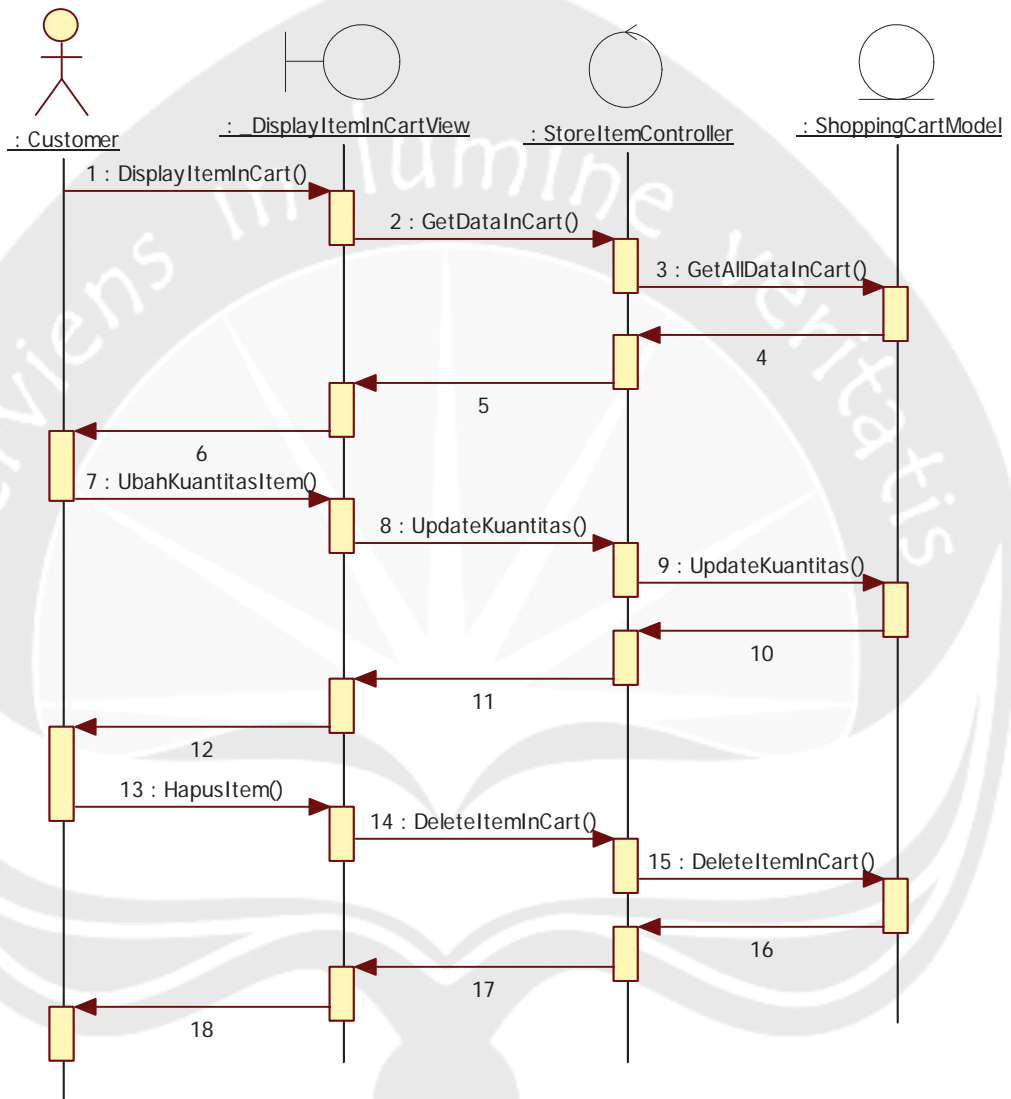
Gambar 2.4 Sequence Diagram : *Store Item Details*

2.2.1.4 Fungsi Insert Komentar



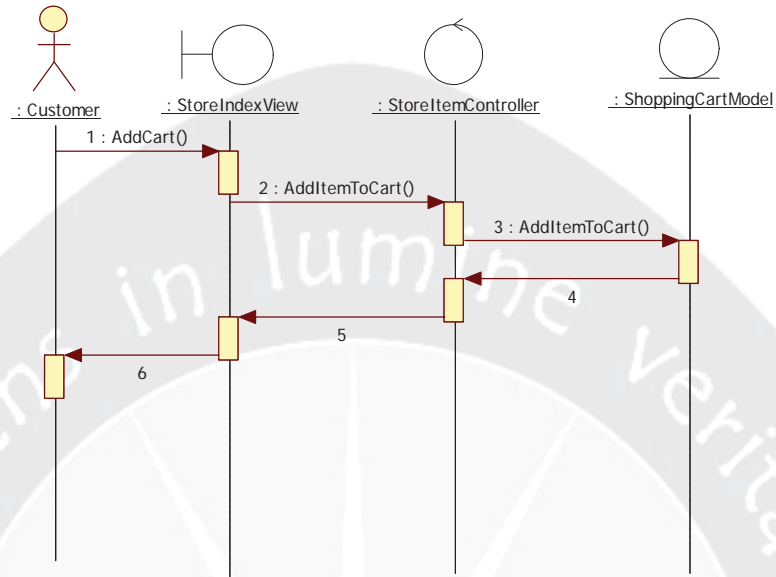
Gambar 2.5 Sequence Diagram : *Insert Komentar*

2.2.1.5 Fungsi Tampil, Ubah Kuantitas, Hapus Item dari Shopping Cart



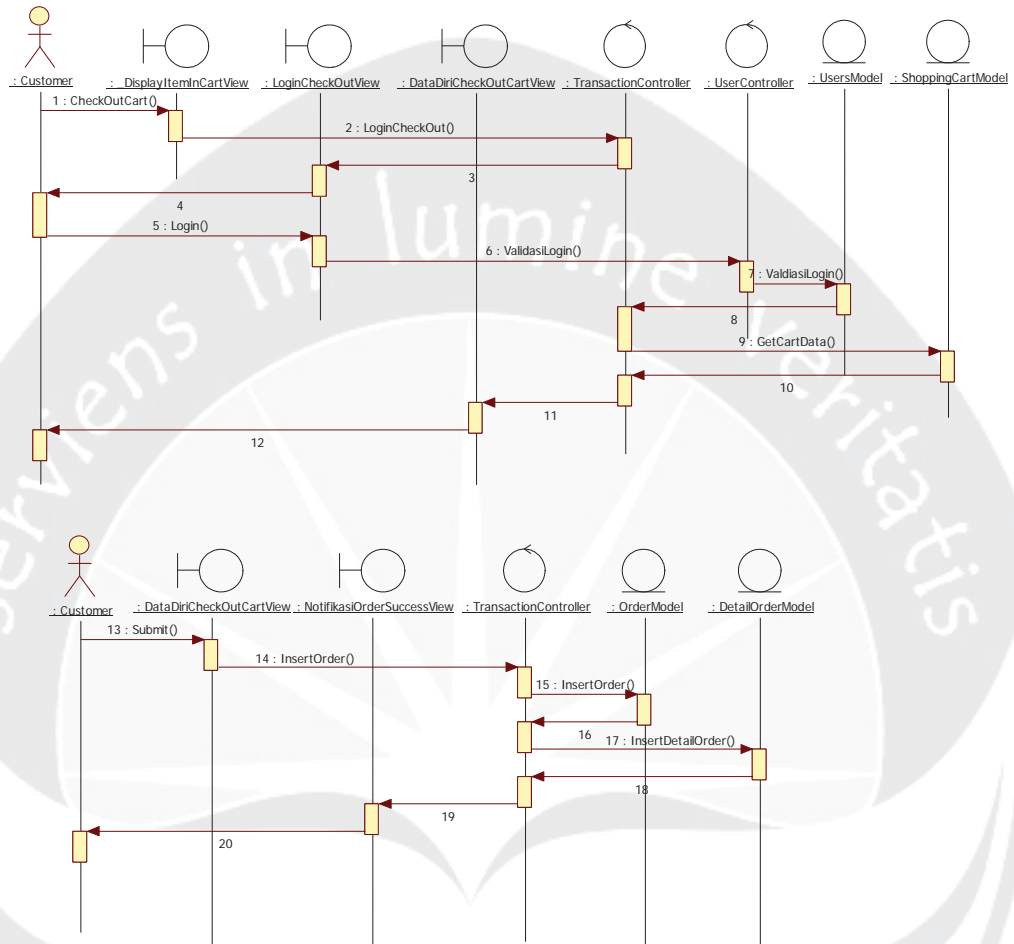
Gambar 2.6 Sequence Diagram : *Tampil,Ubah Kuantitas,Hapus Item dari Shopping Cart*

2.2.1.6 Fungsi Menambahkan Barang ke Shopping Cart



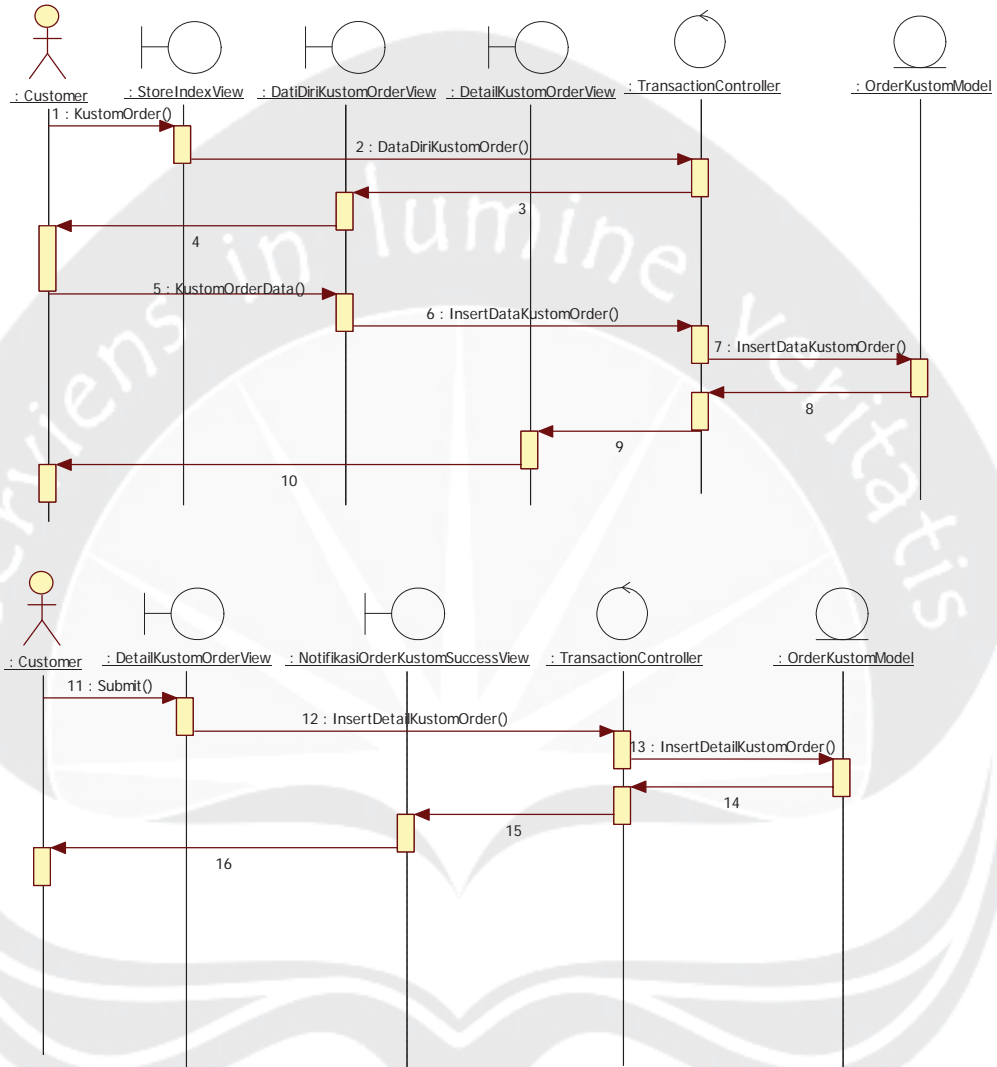
Gambar 2.7 Sequence Diagram : Menambahkan Barang ke Shopping Cart

2.2.1.7 Fungsi Login Check Out Shopping Cart



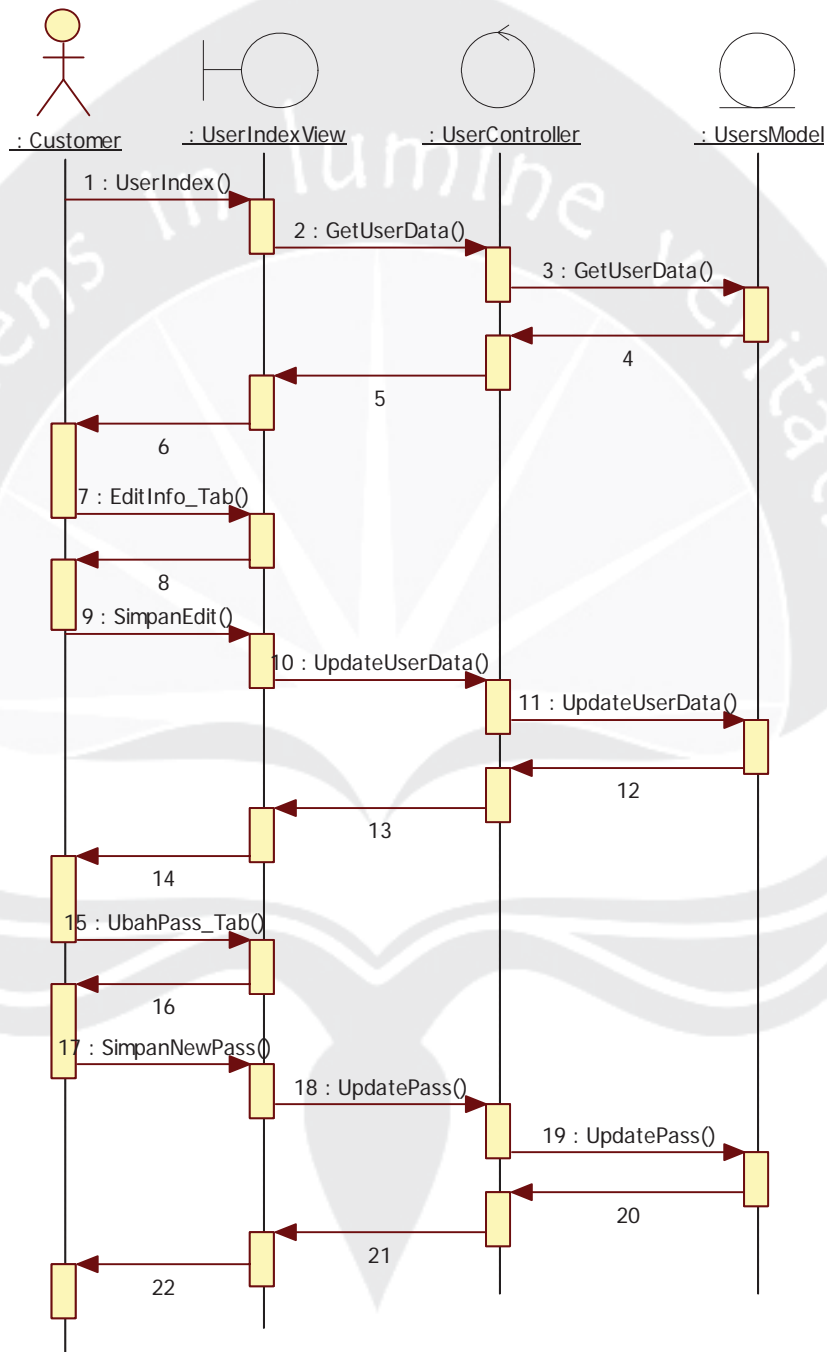
Gambar 2.8 Sequence Diagram : Fungsi Login Check Out Shopping Cart

2.2.1.8 Fungsi Transaksi Kustom Order



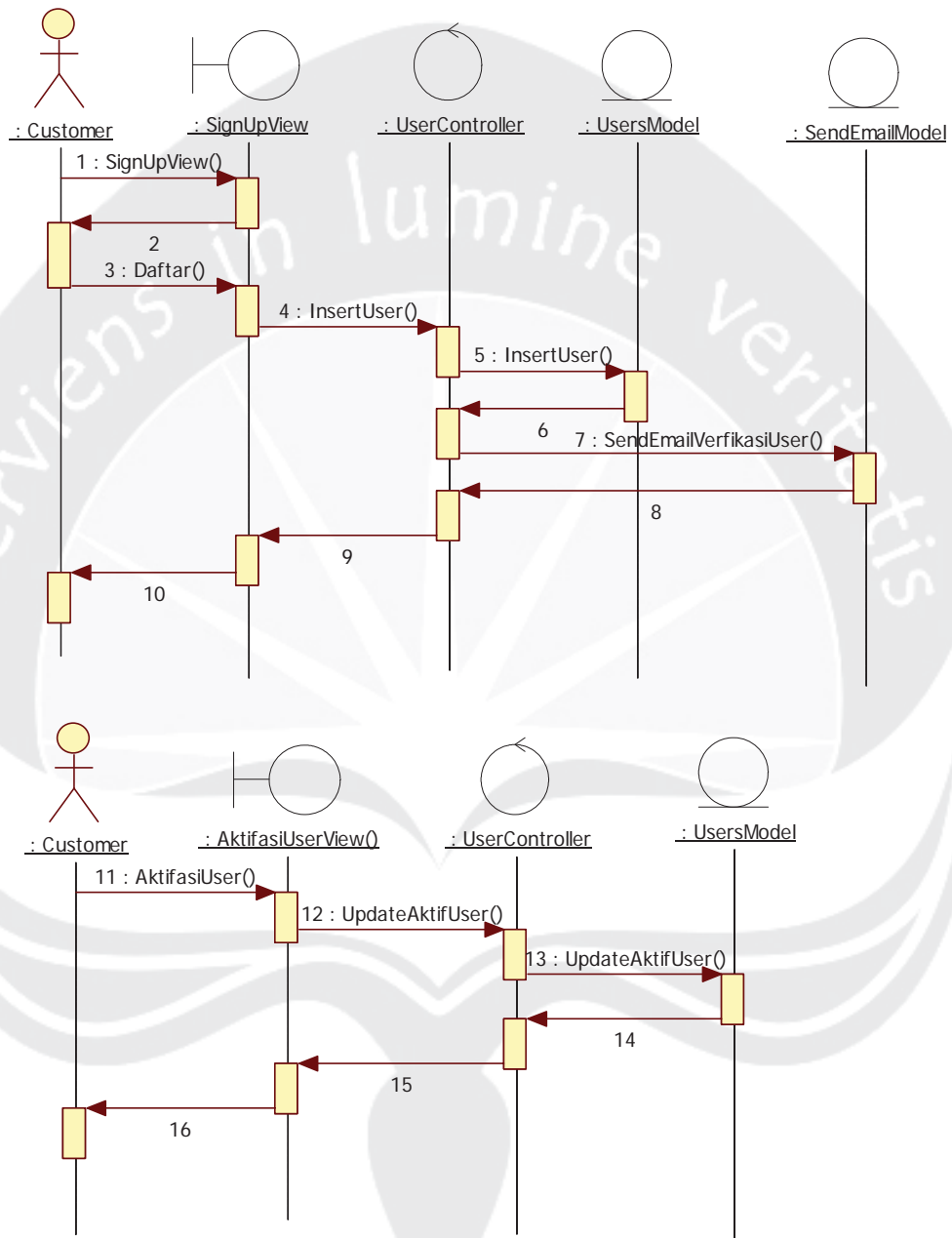
Gambar 2.9 Sequence Diagram : Fungsi Transaksi Kustom Order

2.2.1.9 Fungsi Tampil, Ubah Informasi, Ganti Password Pelanggan



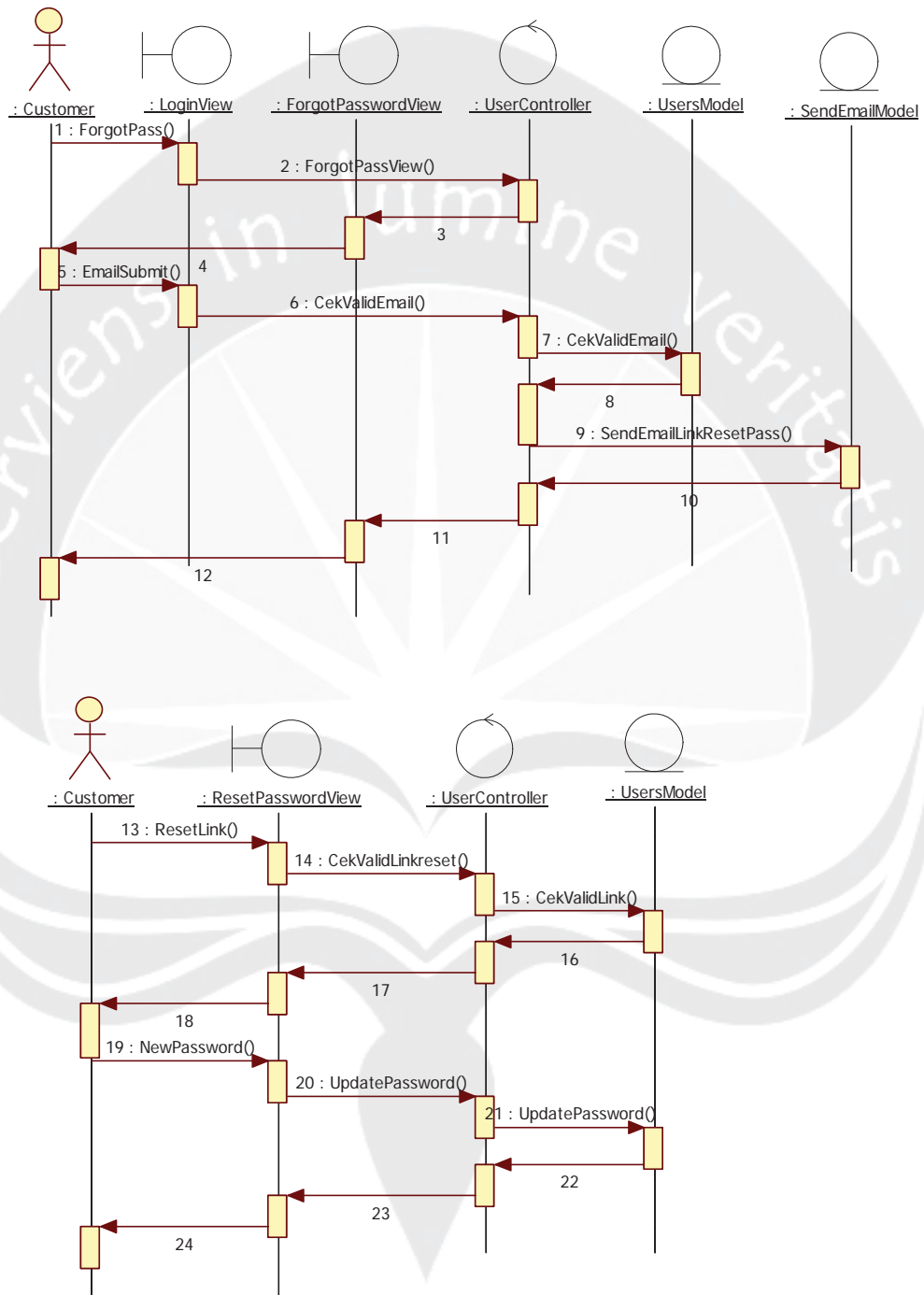
Gambar 2.10 Sequence Diagram : Fungsi Tampil, Ubah Informasi, Ganti Password Pelanggan

2.2.1.10 Fungsi Pendaftaran Pelanggan



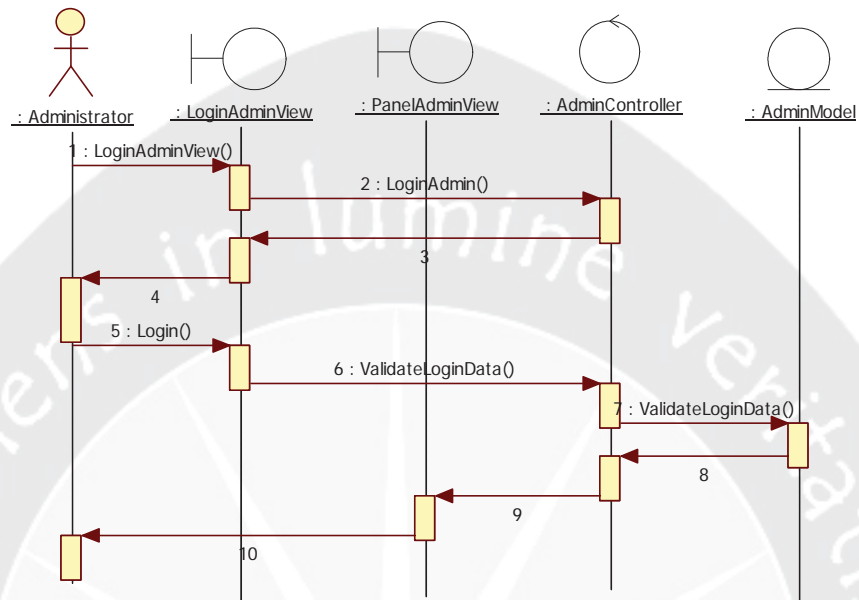
Gambar 2.11 Sequence Diagram : Fungsi Pendaftaran Pelanggan

2.2.1.11 Fungsi Lupa Password



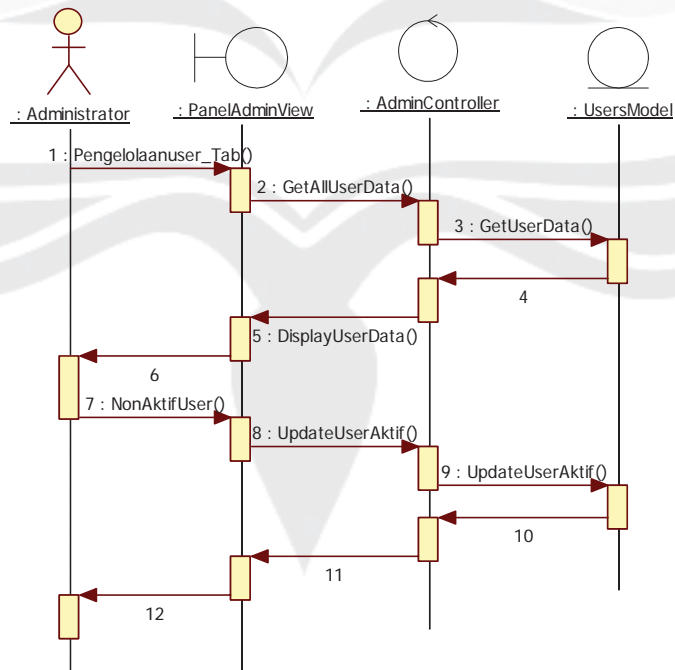
Gambar 2.12 Sequence Diagram : Fungsi Lupa Password

2.2.1.12 Fungsi Login Admin



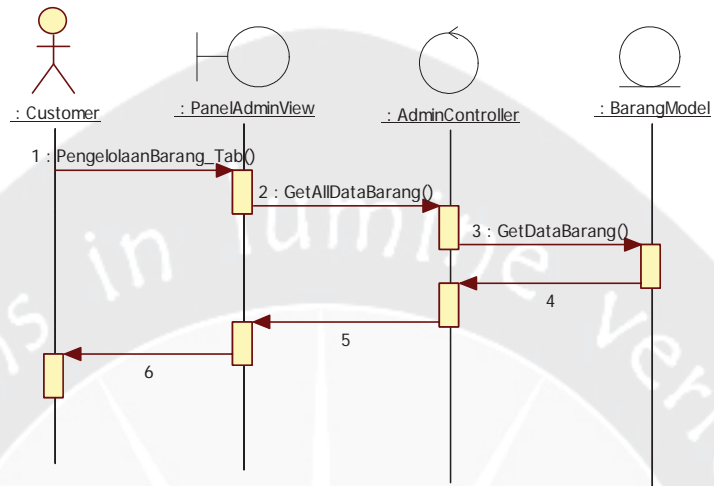
Gambar 2.13 Sequence Diagram : Fungsi Login Admin

2.2.1.13 Fungsi Pengelolaan Pelanggan



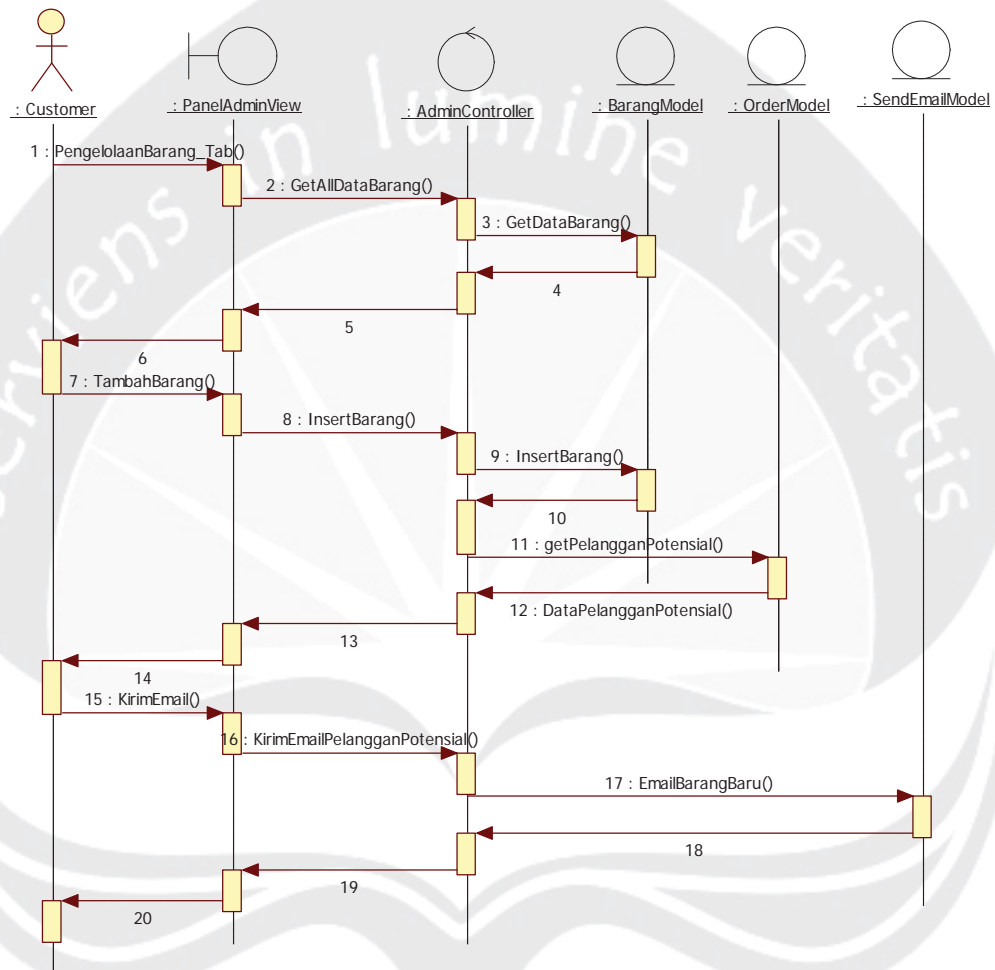
Gambar 2.14 Sequence Diagram : Fungsi Pengelolaan Pelanggan

2.2.1.14 Fungsi Pengelolaan Barang : Tampil Barang



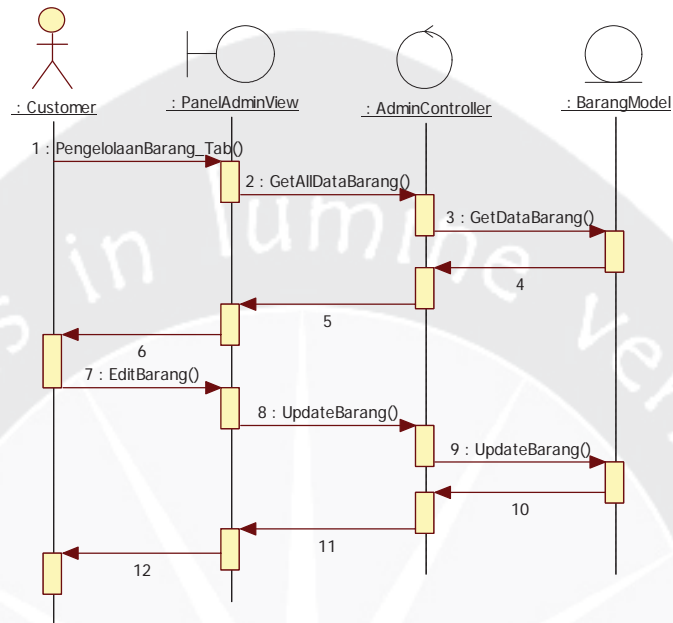
Gambar 2.15 Sequence Diagram : Fungsi Pengelolaan Barang : Tampil Barang

2.2.1.15 Fungsi Pengelolaan Barang : Tambah Barang dan Pengiriman Email Notifikasi Barang Baru ke Pelanggan Potensial



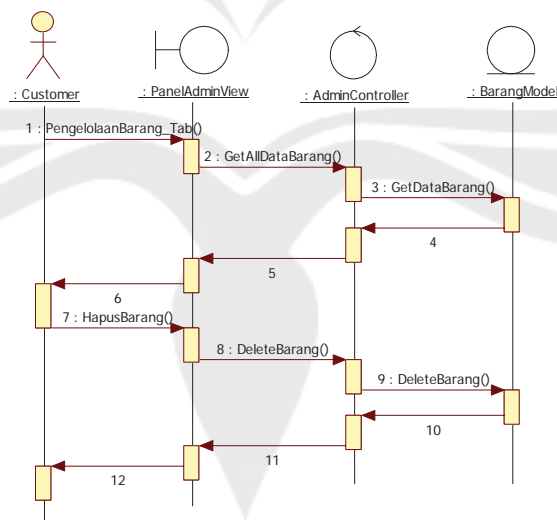
Gambar 2.16 Sequence Diagram : Fungsi Pengelolaan Barang : Tambah Barang dan Pengiriman Email Notifikasi Barang Baru ke Pelanggan Potensial

2.2.1.16 Fungsi Pengelolaan Barang : Edit Barang



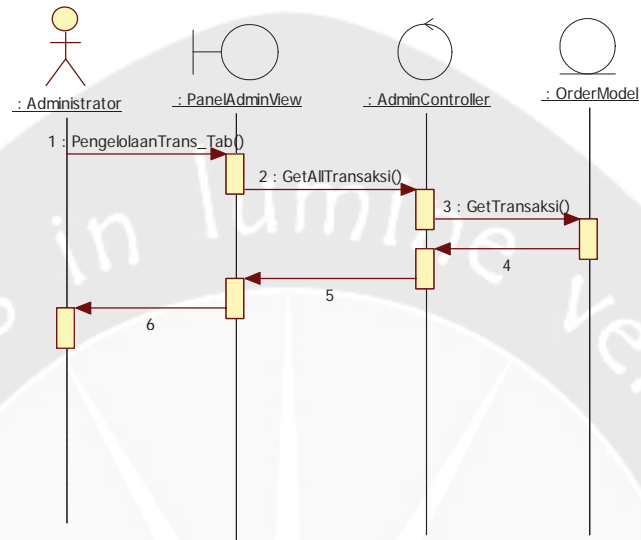
Gambar 2.17 Sequence Diagram : Fungsi Pengelolaan Barang : Edit Barang

2.2.1.17 Fungsi Pengelolaan Barang : Hapus Barang



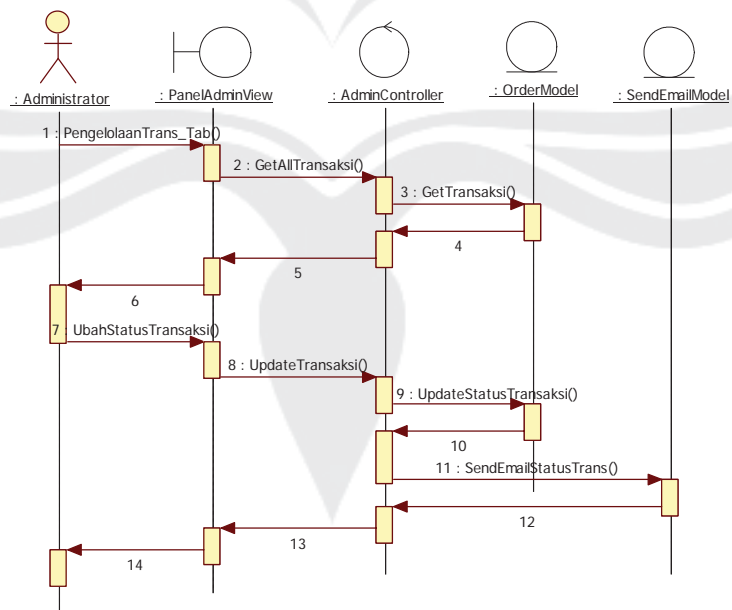
Gambar 2.18 Sequence Diagram : Fungsi Pengelolaan Barang : Hapus Barang

2.2.1.18 Fungsi Pengelolaan Transaksi : Tampil Semua Transaksi



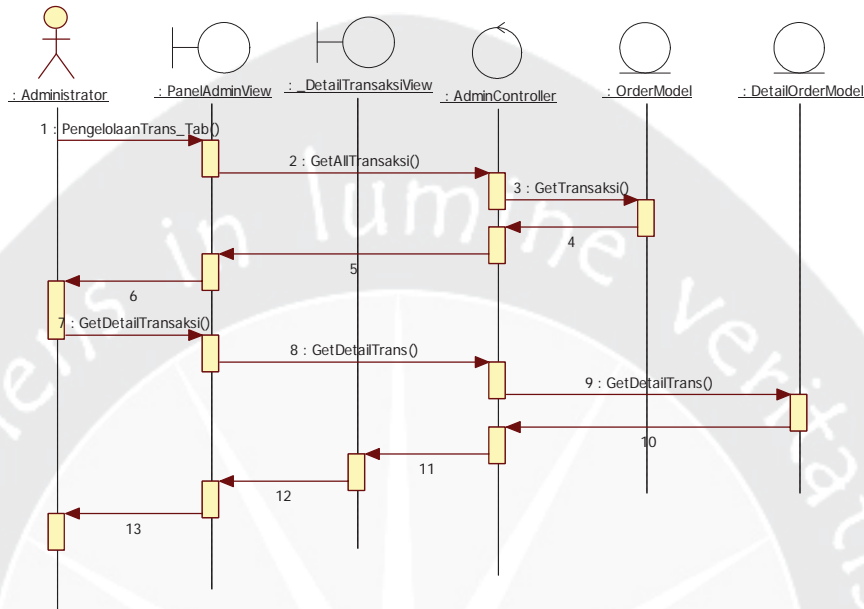
Gambar 2.19 Sequence Diagram : Fungsi Pengelolaan Transaksi : Tampil Semua Transaksi

2.2.1.19 Fungsi Pengelolaan Transaksi : Ubah Status Transaksi



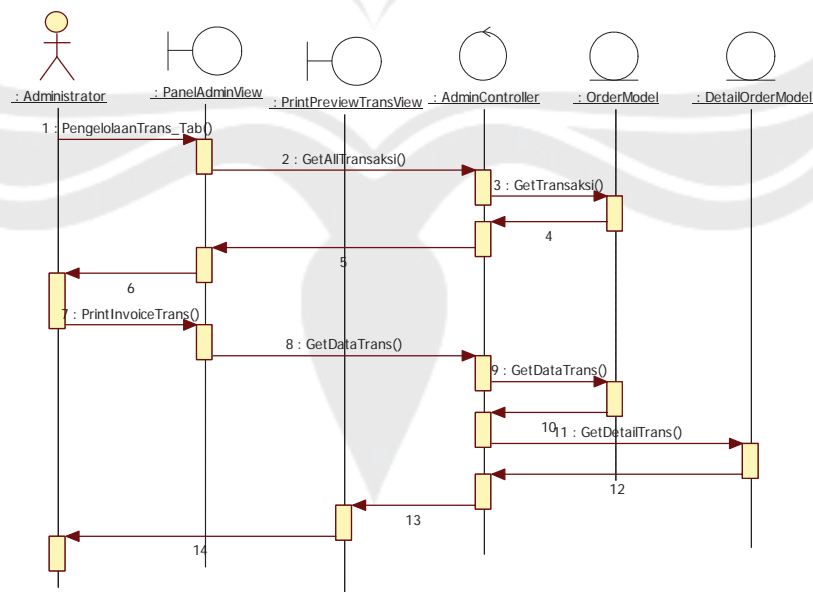
Gambar 2.20 Sequence Diagram : Fungsi Pengelolaan Transaksi : Ubah Status Transaksi

2.2.1.20 Fungsi Pengelolaan Transaksi : Tampil Detail Transaksi



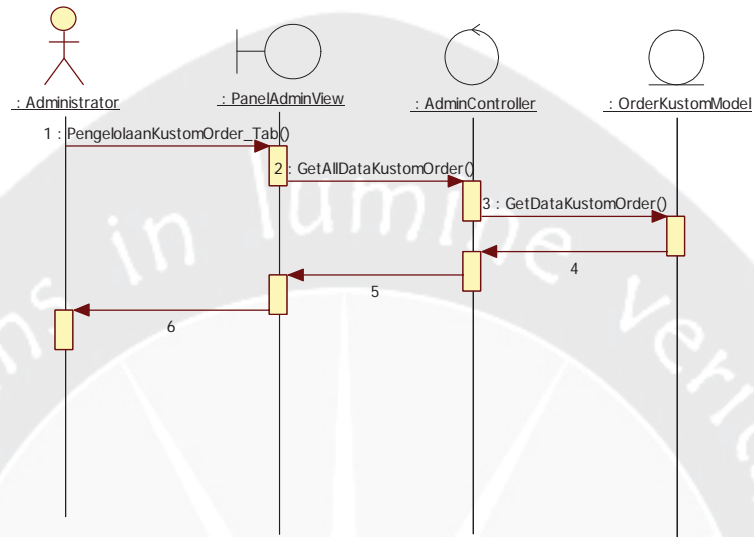
Gambar 2.21 Sequence Diagram : Fungsi Pengelolaan Transaksi : Tampil Detail Transaksi

2.2.1.21 Fungsi Pengelolaan Transaksi : Print Preview Invoice Transaksi



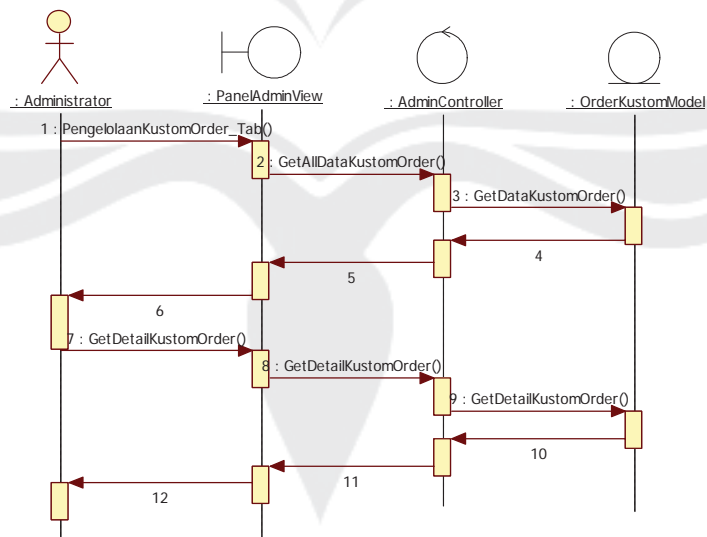
Gambar 2.22 Sequence Diagram : Fungsi Pengelolaan Transaksi : Print Preview Invoice Transaksi

2.2.1.22 Fungsi Pengelolaan Transaksi Kustom : Tampil Data Transaksi Kustom Order



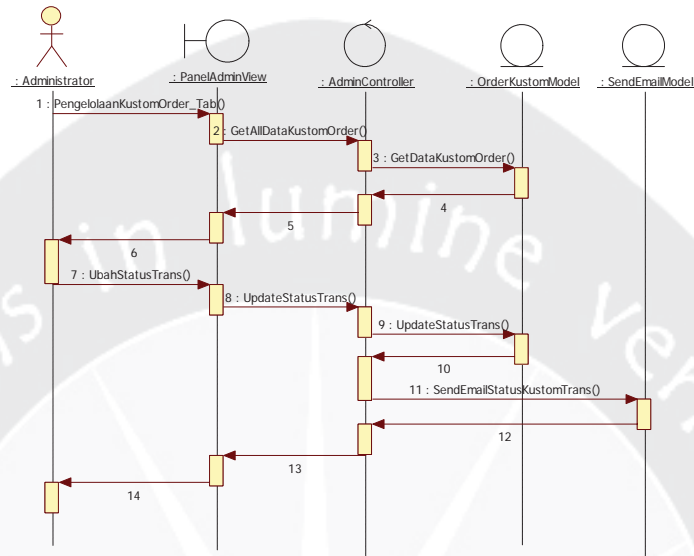
Gambar 2.23 Sequence Diagram : Fungsi Pengelolaan Transaksi Kustom : Tampil Data Transaksi Kustom Order

2.2.1.23 Fungsi Pengelolaan Transaksi Kustom : Set Harga Transaksi Kustom Order



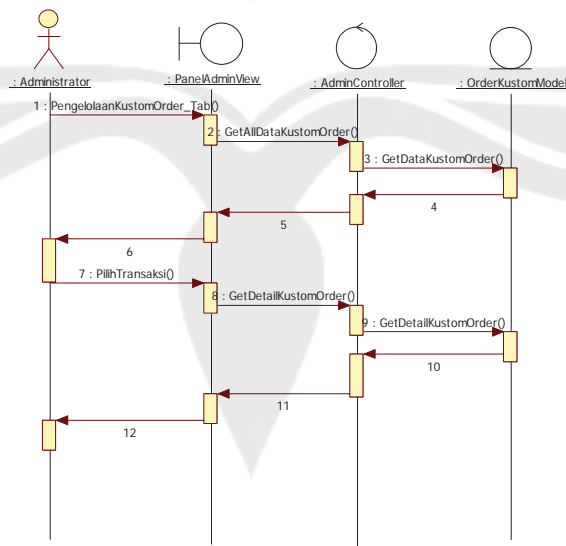
Gambar 2.24 Sequence Diagram : Fungsi Pengelolaan Transaksi Kustom : Set Harga Transaksi Kustom Order

2.2.1.24 Fungsi Pengelolaan Transaksi Kustom : Set Ubah Status Transaksi Kustom Order



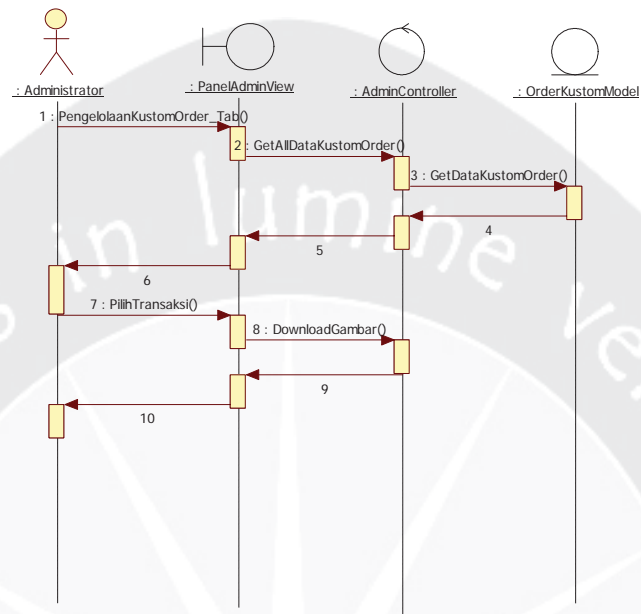
Gambar 2.25 Sequence Diagram : Fungsi Pengelolaan Transaksi Kustom : Ubah Status Transaksi Kustom Order

2.2.1.25 Fungsi Pengelolaan Transaksi Kustom : Tampil Detail Transaksi Kustom Order



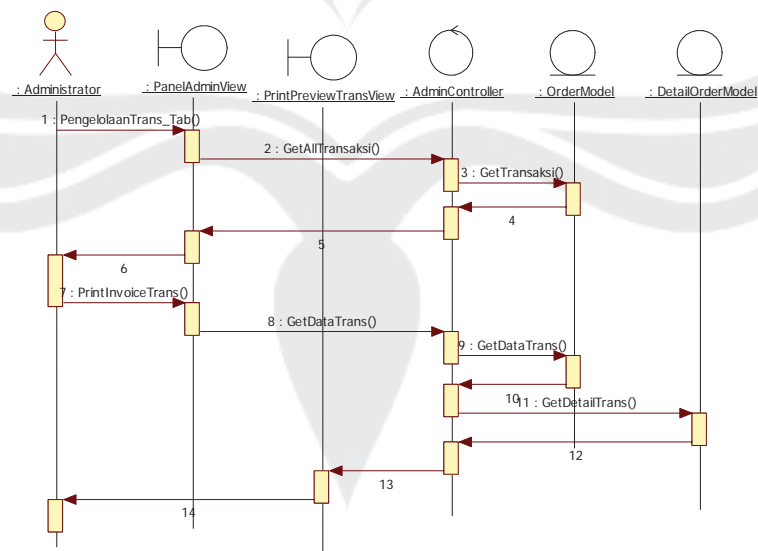
Gambar 2.26 Sequence Diagram : Fungsi Pengelolaan Transaksi Kustom : Tampil Detail Transaksi Kustom Order

**2.2.1.26 Fungsi Pengelolaan Transaksi Kustom :
Mengunduh Gambar Barang Kustom Order**



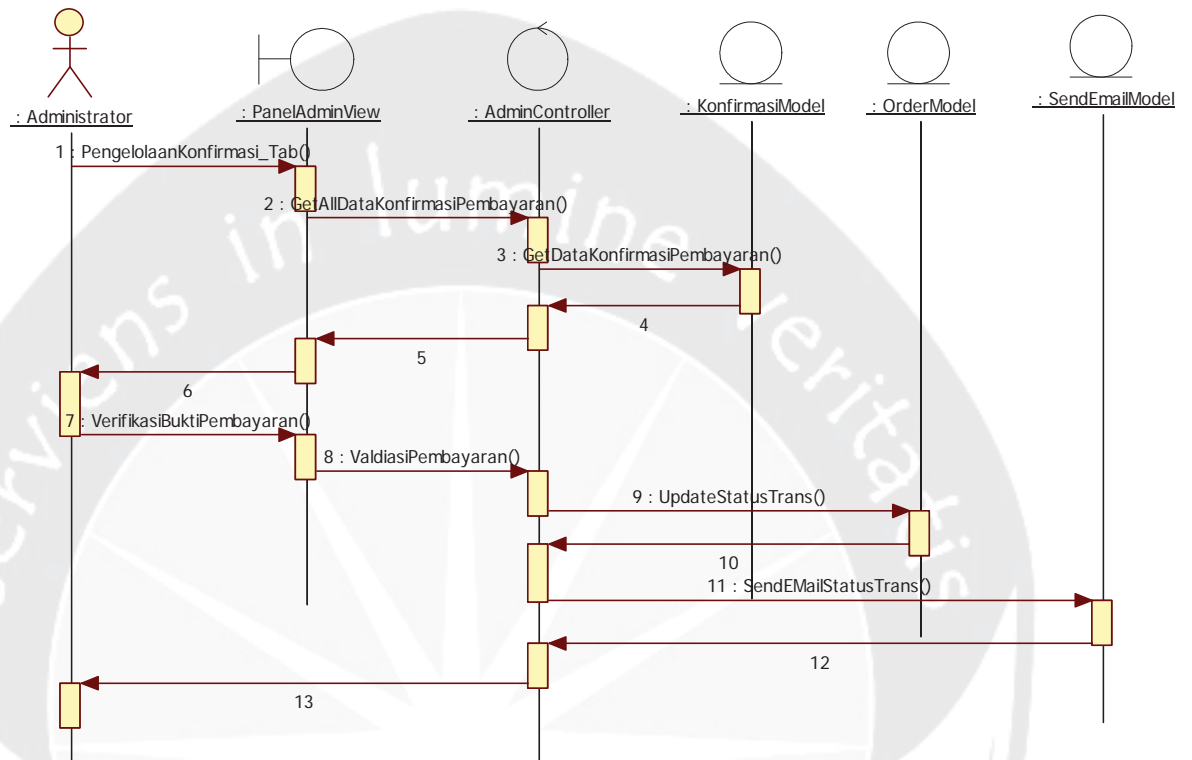
Gambar 2.27 Sequence Diagram : Fungsi Pengelolaan Transaksi Kustom : Mengunduh Gambar Barang Kustom Order

2.2.1.27 Fungsi Pengelolaan Transaksi Kustom : Print Preview Invoice Kustom Order



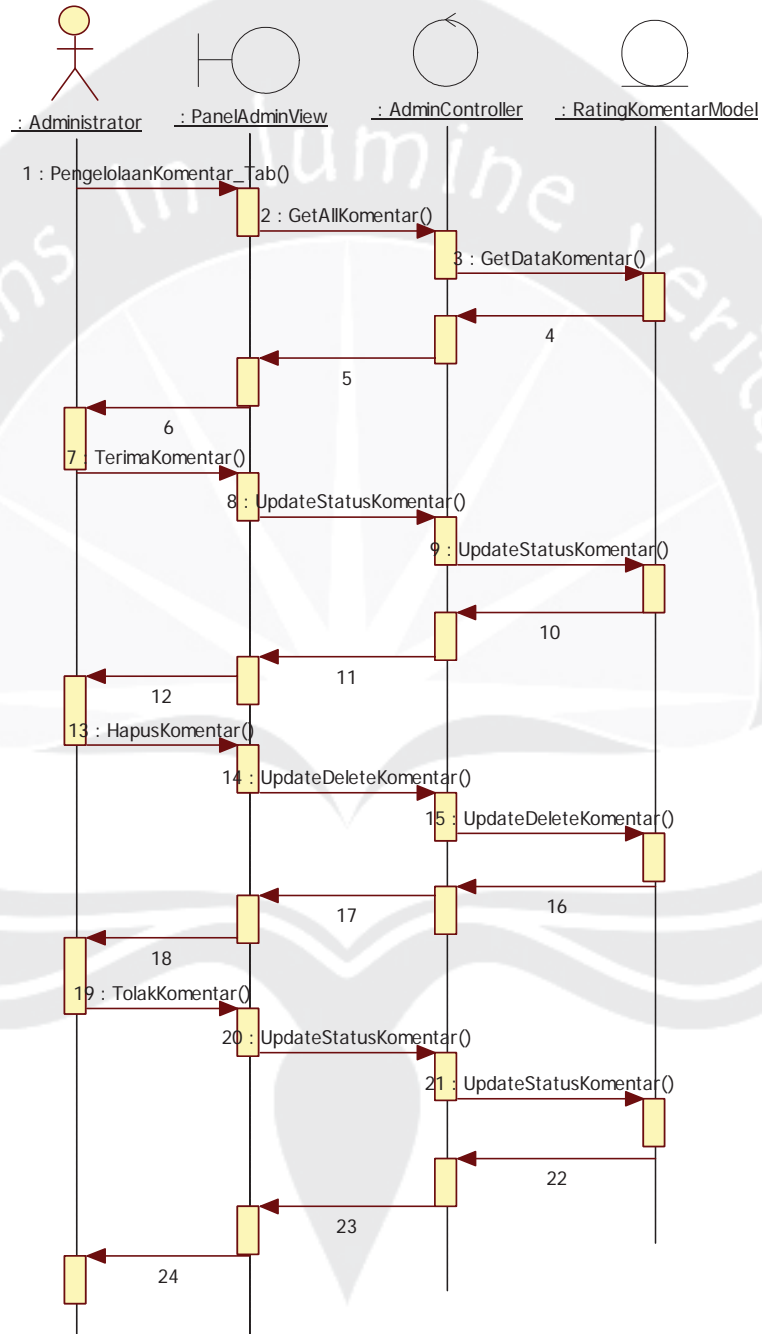
Gambar 2.28 Sequence Diagram : Fungsi Pengelolaan Transaksi Kustom : Print Preview Invoice Kustom Order

2.2.1.28 Fungsi Pengelolaan Konfirmasi Pembayaran Tampil & Verifikasi Bukti Pembayaran



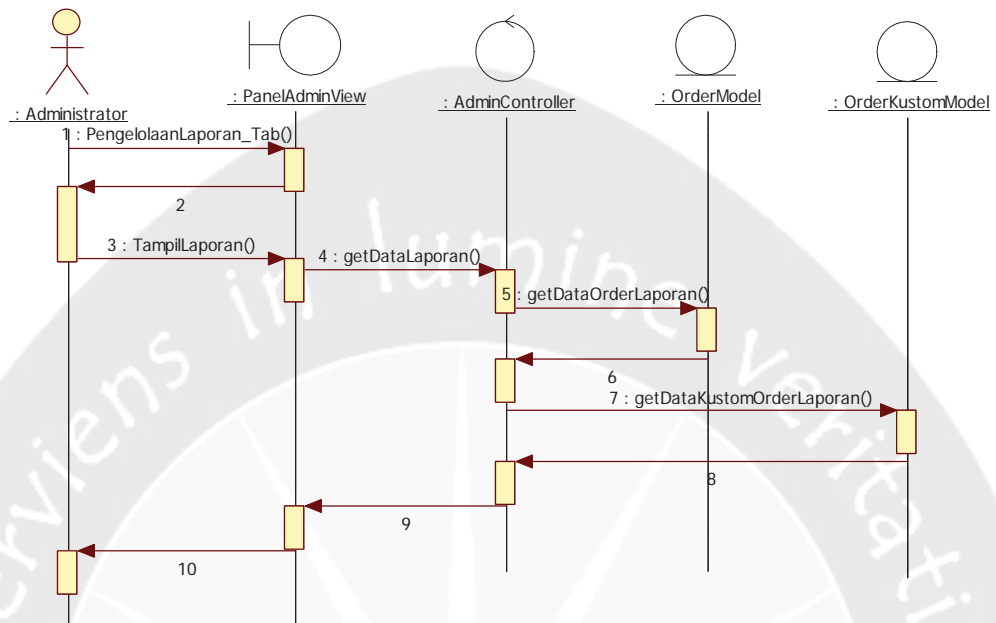
Gambar 2.29 Sequence Diagram : Fungsi Pengelolaan Konfirmasi Pembayaran : Tampil & Verifikasi Bukti Pembayaran

2.2.1.29 Fungsi Pengelolaan Komentar Barang Tampil, Tolak, Terima, dan Hapus Komentar



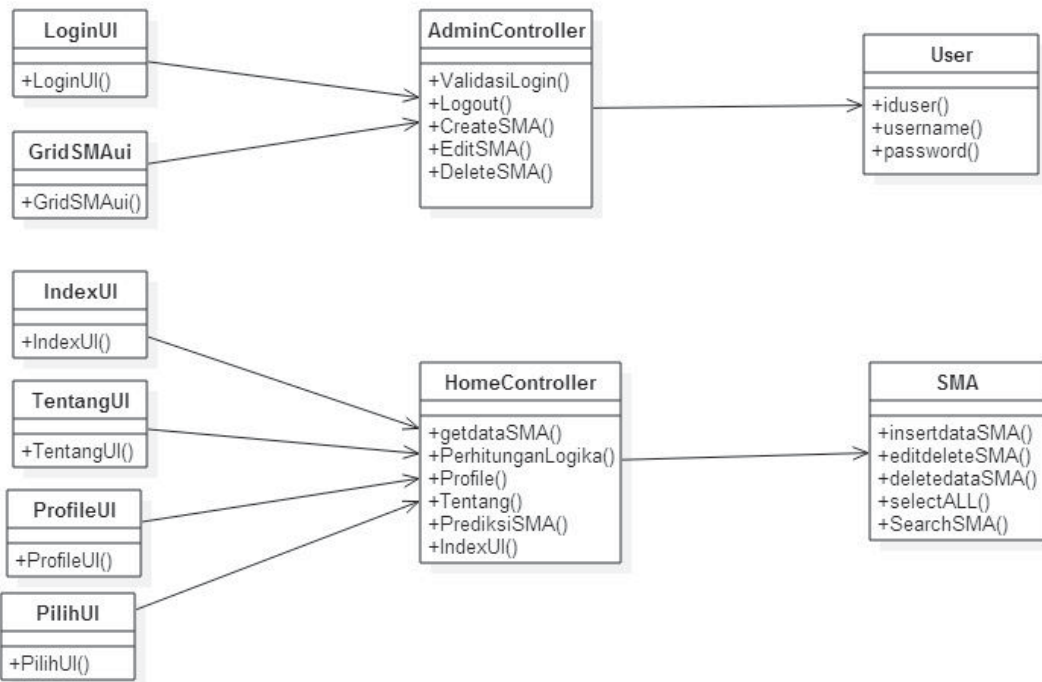
Gambar 2.30 Sequence Diagram : Fungsi Pengelolaan Komentar Barang Tampil, Tolak, Terima, dan Hapus Komentar

2.2.1.30 Fungsi Pengelolaan Laporan Penjualan



Gambar 2.31 Sequence Diagram : Fungsi Pengelolaan Laporan Penjualan

2.2.2 Class Diagram



Gambar 2.32 Class Diagram

2.2.3 Class Diagram Specific Descriptions

2.2.3.1 Specific Design Class LoginPelangganView

LoginPelangganView	<<boundary>>
+loginUser() Fungsi ini digunakan untuk memanggil controller untuk mengecek inputan login	
+forgotPassword() Fungsi ini digunakan untuk memanggil controller untuk menampilkan halaman forgotPassword	

2.2.3.2 Specific Design Class UserIndexView

UserIndexView	<<boundary>>
+getDataUser() Fungsi yang digunakan untuk mengambil data user yang akan ditampilkan	
+editUser() Fungsi yang digunakan untuk menyimpan perubahan pada data user dan memanggil controller untuk edit data user	
+gantiPass() Fungsi yang digunakan untuk menggantipassword dari user yang bersangkutan dengan memanggil controller untuk ganti password	

2.2.3.3 Specific Design Class SingUpView

SignUpView	<<boundary>>
+createUser()	

Fungsi yang digunakan untuk mengambil data pendaftaran yang dimasukkan user kemudian membuat user baru dengan memanggil controller untuk membuat user baru

2.2.3.4 Specific Design Class VerifyUserView

VerifyUserView	<<boundary>>
<pre>+checkDataUser()</pre> <p>Fungsi yang digunakan untuk mengecek apakah link yang dimasukkan user benar dan untuk mengupdate status aktif user melalui controller.</p>	

2.2.3.5 Specific Design Class ForgotPasswordView

ForgotPasswordView	<<boundary>>
<pre>+resetPass()</pre> <p>Fungsi yang digunakan untuk mereset password user berdasarkan data email yang dimasukkan melalui controller.</p>	

2.2.3.6 Specific Design Class LoginAdminView

LoginAdminView	<<boundary>>
<pre>+loginAdmin()</pre> <p>Fungsi yang digunakan untuk mengecek inputan login dari user dengan memanggil controller</p> <pre>+forgotPassword()</pre> <p>Fungsi yang digunakan untuk memanggil controller yang memanggil halaman ForgotPassword</p>	

2.2.3.7 Specific Design Class PanelAdminView

PanelAdminView	<<boundary>>
<pre> +displayAllBarang() Fungsi untuk meload semua data pada table pengelolaan barang +insertBarang() Fungsi untuk menambahkan barang baru dengan memanggil controller untuk menyimpan barang +updateBarang() Fungsi untuk mengedit barang dengan memanggil controller untuk mengedit barang +hapusBarang() Fungsi untuk menghapus barang dengan memanggil controller untuk menghapus barang +displayAllPelanggan() Fungsi yang digunakan untuk meload semua data pada table pengelolaan pelanggan +updateAktifPelanggan() Fungsi yang digunakan untuk mengaktifkan atau menonaktifkan pelanggan dengan memanggil controller untuk mengubah status aktif pelanggan +displayAllKustomOrder() Fungsi yang digunakan untuk meload data pada table pengelolaan transaksi kustom order +setHargaKustomOrder() Fungsi yang digunakan untuk memberi harga pada suatu transaksi kustom order dengan memanggil controller untuk mengupdate harga pada transaksi kustom order +ubahStatusTransKustomOrder() Fungsi yang digunakan untuk mengubah status transaksi </pre>	

kustom order dengan memanggil controller untuk mengupdate status transaksi kustom order

```
+downloadGambarTransKustomOrder()
```

Fungsi yang digunakan untuk mengunduh gambar dari barang yang ingin dipesan dengan memanggil controller untuk menyediakan file gambar untuk diunduh

```
+getDetailTransKustomOrder()
```

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan detail transaksi dari kustom order dengan memanggil controller untuk mengambil detail transaksi kustom order

```
+displayAllOrder()
```

Fungsi yang digunakan untuk meload data pada table pengelolaan transaksi order

```
+ubahStatusTransKustomOrder()
```

Fungsi yang digunakan untuk mengubah status transaksi order dengan memanggil controller untuk mengupdate status transaksi order

```
+getDetailTransOrder()
```

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan detail transaksi dari order dengan memanggil controller untuk mengambil detail transaksi order

```
+getPrintPreviewInvoiceOrder()
```

Fungsi yang digunakan untuk mengambil data transaksi order yang akan dicetak dan meloadnya di `_PrintPreviewInvoiceView` dengan memanggil controller untuk mengambil datanya

```
+getPrintPreviewInvoiceKustomOrder()
```

Fungsi yang digunakan untuk mengambil data transaksi kustom order yang akan dicetak dan meloadnya di `_PrintPreviewInvoiceView` dengan memanggil controller untuk mengambil datanya

```
+displayAllDataKonfirmasiPembayaran()
```

Fungsi yang digunakan untuk meload data pada table pengelolaan konfirmasi pembayaran

```
+verifikasiKonfirmasiPembayaran()
```

Fungsi yang digunakan untuk memverifikasi konfirmasi pembayaran dengan memanggil controller untuk mengupdate status konfirmasi pembayaran dan juga mengupdate status transaksinya

```
+displayAllDataKomentar()
```

Fungsi yang digunakan untuk meload data pada table pengelolaan komentar

```
+terimaKomentar()
```

Fungsi yang digunakan untuk mengupdate status komentar menjadi diterima dan ditampilkan dengan memanggil controller untuk mengupdate status komentar

```
+tolakKomentar()
```

Fungsi yang digunakan untuk mengupdate status komentar menjadi ditolak dan tidak ditampilkan dengan memanggil controller untuk mengupdate status komentar

```
+hapusKomentar()
```

Fungsi yang digunakan untuk menghapus komentar dengan memanggil controller untuk menghapus komentar

```
+getLaporanOrder()
```

Fungsi yang digunakan untuk mengelola laporan penjualan transaksi order

```
+getLaporanKustomOrder()
```

Fungsi yang digunakan untuk mengelola laporan penjualan transaksi kustom order

2.2.3.8 Specific Design Class StoreItemIndexView

StoreItemIndexView	<<boundary>>
<pre>+searchByJenis()</pre> <p>Fungsi yang digunakan untuk menampilkan barang yang ada sesuai jenis yang dipilih dengan memanggil controller untuk memilih data barang sesuai jenis yang dimasukkan</p> <pre>+sortByHarga()</pre> <p>Fungsi yang digunakan untuk mengurutkan barang yang ditampilkan sesuai urutan harga</p> <pre>+addToCart()</pre> <p>Fungsi yang digunakan untuk menambahkan barang ke shopping cart</p>	

2.2.3.9 Specific Design Class _StoreItemView

_StoreItemView	<<Boundary>>
<pre>+displayStoreItem()</pre> <p>Fungsi yang digunakan untuk menampilkan seluruh data barang yang ada, merupakan partial view dari StoreItemIndexView</p>	

2.2.3.10 Specific Design Class StoreItemDetailsView

StoreItemDetailsView	<<Boundary>>
<pre>+displayDetailItem()</pre> <p>Fungsi yang digunakan untuk menampilkan detail dari barang</p>	

+addToCart

Fungsi yang digunakan untuk menambahkan barang ke dalam shopping cart

+insertRatingKomentar()

Fungsi yang digunakan untuk menambahkan ulasan baik rating atau komentar terhadap barang

2.2.3.11 Specific Design Class _GetKomentarView

_GetKomentarView	<<Boundary>>
+getRatingKomentar() Fungsi yang digunakan untuk menampilkan rating dan komentar dari detail barang. Merupakan partial view dari StoreItemDetailsView	

2.2.3.12 Specific Design Class _StoreItemRekomendasiView

_StoreItemRekomendasiView	<<Boundary>>
+getReferensiBarang() Fungsi yang digunakan untuk menampilkan referensi barang yang berkaitan dengan barang yang dipilih pada detail. Merupakan partial view dari StoreItemDetailsView	

2.2.3.13 Specific Design Class _DisplayItemInCartView

_DisplayItemInCartView	<<Boundary>>
+displayItemInCart() Fungsi yang digunakan untuk menampilkan seluruh data	

yang ada pada shopping cart

```
+editKuantitas()
```

Fungsi yang digunakan untuk mengupdate kuantitas dari salah satu barang yang ada di shopping cart

```
+hapusItem()
```

Fungsi yang digunakan untuk menghapus item dari shopping cart

```
+checkoutCart()
```

Fungs yang digunakan untuk check out cart dan melanjutkan ke pembayaran

2.2.3.14 Specific Design Class LoginCheckoutView

LoginCheckoutView	<<Boundary>>
<pre>+loginCheckout()</pre> <p>Fungsi yang digunakan untuk login dahulu sebelum melakukan penutupan transaksi (check out cart)</p>	

2.2.3.15 Specific Design Class DataDiriOrderView

DataDiriOrderView	<<Boundary>>
<pre>+getDataInCart()</pre> <p>FUNgsi yang digunakan untuk mengambil semua data yang ingin ada di shopping cart yang sedang melakukan penutupan transaksi</p> <pre>+insertOrder()</pre> <p>Fungsi untuk menyimpan semua data order dengan memanggil controller untuk menyimpan order</p> <pre>+loadKabupaten()</pre> <p>Fungsi yang digunakan untuk meload data kabupaten</p>	

dengan menggunakan API dari rajaongkir.com pada drop down list kabupaten

+loadProvinsi()

Fungsi yang digunakan untuk meload data provinsi pada drop downlist provinsi dengan menggunakan API dari rajaongkir.com

+getOngkir()

Fungsi yang digunakan untuk mendapatkan ongkos kirim pada transaksi tersebut berdasarkan berat barang dan alamat pengiriman menggunakan API dari rajaongkir.com

2.2.3.16 Specific Design Class NotifikasiSuksesOrder View

NotifikasiSuksesOrderView	<<Boundary>>
+getDataOrder()	
Fungsi yang digunakan untuk mengambil data order yang telah sukses melakukan transaksi untuk ditampilkan detailnya	

2.2.3.17 Specific Design Class KustomisasiOrderView

KustomisasiOrderView	<<Boundary>>
+showGambarPreview()	
Fungsi yang digunakan untuk menampilkan gambar yang telah dipilih user	
+uploadGambar()	
Fungsi yang digunakan untuk mengupload gambar yang telah dipilih oleh user	
+insertDetailKustomOrder()	

Fungsi yang digunakan untuk menyimpan data transaksi kustom order dengan memanggil controller untuk menyimpan data transaksi kustom order

2.2.3.18 Specific Design Class NotifikasiSuksesOrder KustomView

NotifikasiSuksesOrderKustomView	<<Boundary>>
<pre>+getDataKustomOrder()</pre> <p>Fungsi yang digunakan untuk mengambil data kustom order yang telah sukses dilakukan</p>	

2.2.3.19 Specific Design Class KonfirmasiPembayaran View

KonfirmasiPembayaranView	<<Boundary>>
<pre>+insertKonfirmasiPembayaran()</pre> <p>Fungsi yang digunakan untuk menyimpan data konfirmasi pembayaran yang baru dengan memanggil controller untuk menyimpan data konfirmasi pembayaran</p> <pre>+cekKodeTrans()</pre> <p>Fungsi yang digunakan untuk mengecek kode trans yang dimasukkan oleh user apakah valid atau tidak</p>	

2.2.3.20 Specific Design Class UserController

UserController	<<Controller>>
<pre>+Index()</pre> <p>Fungsi yang digunakan untuk menampilkan User Index</p> <pre>+SignUp()</pre>	

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan halaman SignUp
+Logout()
Fungsi yang digunakan untuk melogout akun
+VerifyResetPass()
Fungsi yang digunakan untuk menampilkan bahwa password sukses direset
+ConfirmUser()
Fungsi yang digunakan untuk menampilkan bahwa pendaftaran akun sukses
+VerifyResetPass()
Fungsi yang digunakan untuk menampilkan halaman untuk mengisi email akun yang akan direset passwordnya
+VerifyUser()
Fungsi yang digunakan untuk mengupdate status aktif user
+createUser()
Fungsi yang digunakan untuk menyimpan data user yang baru
+resetPassword()
Fungsi yang digunakan untuk mereset password dari user
+login()
Fungsi yang digunakan untuk mengecek data login
+cekEmail()
Fungsi yang digunakan untuk mengecek ketersediaan email ketika pendaftaran akun
+migrasiIdCart()
Fungsi yang digunakan untuk mengubah data pemilik dari shopping cart sesuai data login
+updateUser()
Fungsi untuk mengupdate perubahan data akun user
+gantiPassword()

Fungsi yang digunakan untuk menyimpan perubahan password sesuai yang user inputkan

2.2.3.21 Specific Design Class AdminController

AdminController	<<Controller>>
<pre> +loginAdmin() Fungsi yang digunakan untuk menampilkan form login untuk admin +panel_admin() Fungsi yang digunakan untuk menampilkan panel admin +getAllBarang() Fungsi yang digunakan untuk mengambil semua data barang yang dari database +getAllKategori() Fungsi yang digunakan untuk mengambil semua data kategori jenis barang dari database +getAllKustomOrder() Fungsi yang digunakan untuk mengambil semua data transaksi kustom order dari database +getAllKonfirmasiPembayaran Fungsi yang digunakan untuk mengambil semua data konfirmasi pembayaran dari database +getAllKomentar() Fungsi yang digunakan untuk mengambil semua data komentar dari database +getDetailTransaksi() Fungsi yang digunakan untuk mengambil detail dari suatu transaksi +downloadGambarKustomOrder() </pre>	

Fungsi yang digunakan untuk mengambil file gambar dari suatu kustom order kemudian menyiapkannya sebagai file untuk diunduh

+getAllOrder()

Fungsi yang digunakan untuk mengambil semua data order dari database

+printPreviewInvoice()

Fungsi yang digunakan untuk menyiapkan data yang siap untuk di print

+getNotifikasi()

Fungsi yang digunakan untuk mendapatkan notifikasi dari adanya transaksi baru

+updateNotif()

Fungsi yang digunakan untuk mengupdate notif bahwa notif telah dibaca

+insertBarang()

Fungsi yang digunakan untuk menyimpan barang baru ke dalam database

+updateBarang()

Fungsi yang digunakan untuk mengupdate barang ke dalam database

+hapusBarang()

Fungsi yang digunakan untuk menghapus barang dari database

+updateHarga()

Fungsi untuk mengupdate harga pada transaksi kustom order

+validasiPembayaran()

Fungsi yang digunakan untuk memvalidasi bukti pembayaran dengan mengupdate database pada konfirmasi pembayaran juga mengupdate status transaksi

+updateVerifKomentar()

Fungsi yang digunakan untuk mengupdate status dari komentar apakah diterima atau ditolak

+deleteKomentar()

Fungsi yang digunakan untuk menghapus suatu komentar dari database.

2.2.3.22 Specific Design Class StoreItemController

StoreItemController	<<Controller>>
<p>+Index() Fungsi yang digunakan untuk menampilkan Store Item Index</p> <p>+StoreItemView() Fungsi yang digunakan untuk mengambil data barang dari database untuk ditampilkan</p> <p>+StoreItemDetails() Fungsi yang digunakan untuk mengambil detail dari suatu barang dari database untuk ditampilkan</p> <p>+StoreItemRekomendasi() Fungsi yang digunakan untuk mengambil barang barang yang menjadi referensi dari suatu barang dari database</p> <p>+countItemInCart() Fungsi untuk mengambil jumlah dari barang yang ada di shopping cart</p> <p>+addItemToCart Fungsi yang digunakan untuk menambah barang yang ada di shopping cart dan menyimpan ke dalam database</p> <p>+displayItemInCart Fungsi yang digunakan untuk mengambil seluruh barang yang ada di shopping cart pada database dan</p>	

menampilkannya

+deleteItemInCart()
 Fungsi yang digunakan untuk menghapus item yang ada pada shopping cart di database

+updateKuantitas()
 Fungsi yang digunakan untuk mengupdate kuantitas barang yang ada di shopping cart pada database

+getKomentar()
 Fungsi yang digunakan untuk mengambil seluruh komentar pada barang tertentu kemudian menampilkannya

+insertKomentar()
 Fungsi yang digunakan untuk menyimpan komentar baru pada database

2.2.3.23 Specific Design Class TransactionController

TransactionController	<<Controller>>
<p>+LoginCheckOut() Fungsi yang digunakan untuk menampilkan form login sebelum check out transaksi</p> <p>+CheckOutCart() Fungsi yang digunakan untuk menampilkan form pengisian data diri transaksi</p> <p>+DataDiriKustomisasiOrder() Fungsi yang digunakan untuk menampilkan form pengisian data diri untuk kustom order</p> <p>+KustomisasiOrder() Fungsi yang digunakan untuk menampilkan form detail kustom order</p> <p>+createGuest() Fungsi yang digunakan untuk membuat user baru tapi</p>	

dengan status guest , guna keperluan penutupan transaksi

+insertTransaksi()

Fungsi yang digunakan untuk menyimpan data transaksi ke dalam database

+insertKustomOrder()

Fungsi yang digunakan untuk menyimpan data transaksi kustom order ke dalam database

+insertDataKustomOrder()

Fungsi yang digunakan untuk menambahkan detail dari barang kustom order ke dalam database

+cekNoTrans()

Fungsi yang digunakan untuk mengecek No Trans dari database apakah no Trans valid atau tidak untuk melakukan pembayaran

+uploadGambar()

Fungsi yang digunakan untuk emngupload gambar dari transaksi kustom order

+movingShopCarttoDetailTrans()

Fungsi yang digunakan untuk memindahkan barang dari shopping cart ke detail transaksi ketika transaksi berhasil dilakukan

+notifikasiOrderSukses()

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan halaman bahwa transaksi sukses dilakukan

+notifikasiKustomOrderSukses()

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan halaman bahwa transaksi kustom order sukses dilakukan

+hitungAfinitasBarang()

Fungsi yang digunakan untuk menghitung keterkaitan antar barang yang telah dibeli dan menghitung nilai

afinitasnya kemudian disimpan ke dalam database dan nantinya akan digunakan sebagai acuan referensi barang

```
+insertKonfirmasiPembayaran()
```

Fungsi yang digunakan untuk menyimpan data konfirmasi pembayaran ke dalam database

2.2.3.24 Specific Design Class UsersModel

UsersModel	<<Entity>>
<pre>+id_pengguna : string</pre> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan id dari pengguna</p> <pre>+username : string</pre> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan username dari user</p> <pre>+password : string</pre> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan password dari user</p> <pre>+nama_pengguna : string</pre> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama pengguna dari user</p> <pre>+jenis_kelamin : string</pre> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan jenis kelamin dari user</p> <pre>+email : string</pre> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan email dari user</p> <pre>+no-telp : string</pre> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan no-telp dari user</p> <pre>+hash_code : string</pre> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan hash_code yang merupakan kode unik dari user. Fungsinya untuk verifikasi aktivasi user dan reset password</p>	

+is_aktif : bool
 Atribut ini merupakan flag yang menyimpan status aktif dari user

+UsersModel()
 Default Konstruktor dari kelas ini
 +UsersModel(a,b,c,d,e,f,g,h,i)
 Non Default Konstruktor dari kelas ini

2.2.3.25 Specific Design Class AdminModel

UsersModel	<<Entity>>
<p>+id_user : string Atribut ini digunakan untuk menyimpan id dari admin</p> <p>+username : string Atribut ini digunakan untuk menyimpan username dari admin</p> <p>+password : string Atribut ini digunakan untuk menyimpan password dari admin</p> <p>+email : string Atribut ini digunakan untuk menyimpan email dari admin</p>	
<p>+AdminModel() Default Konstruktor dari kelas ini +AdminModel(a,b,c,d) Non Default Konstruktor dari kelas ini</p>	

2.2.3.26 Specific Design Class StatusTransaksiModel

StatusTransaksiModel	<<Entity>>
<p>+kode_status : string Atribut ini digunakan untuk menyimpan kode dari status</p>	

<p>transaksi</p> <p>+nama_status : string</p> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama dari status transaksi</p>
<p>+StatusTransaksiModel()</p> <p>Default Konstruktur dari kelas ini</p> <p>+StatusTransaksiModel(a,b)</p> <p>Non Default Konstruktur dari kelas ini</p>

2.2.3.27 Specific Design Class RatingKomentarModel

RatingKomentarModel	<<Entity>>
<p>+id_rkm : int</p> <p>Atribut yang digunakan untuk menyimpan id dari rating komentar model</p> <p>+nama : string</p> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama dari pemberi ulasan</p> <p>+id_barang : string</p> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan id dari barang yang diberi ulasan</p> <p>+rating : float</p> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan rating yang diberikan</p> <p>+komentar : string</p> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan komentar yang diberikan</p> <p>+gambar_barang : string</p> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan alamat path gambar dari barang yang diberikan ulasan</p> <p>+id_pengguna : string</p> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan id dari pemberi</p>	

<ul style="list-style-type: none"> ulasan +is_verified : bool <p>Atribut ini berfungsi sebagai flag apakah komentar sudah diterima atau tidak</p>
<ul style="list-style-type: none"> +RatingKomentarModel() <p>Default Konstruktur dari kelas ini</p> <ul style="list-style-type: none"> +RatingKomentarModel(a,b,c,d,e,f,g,h) <p>Non Default Konstruktur dari kelas ini</p>

2.2.3.29 Specific Design Class NotifCenterModel

NotifCenterModel	<<Entity>>
<ul style="list-style-type: none"> +nama_tabel : string <p>Atribut yang menyimpan nama table dimana table tersebut ada transaksi baru</p> <ul style="list-style-type: none"> +jumlah_notif : int <p>Atribut yang menyimpan jumlah pemberitahuan yang baru</p>	
<ul style="list-style-type: none"> +NotifCenterModel() <p>Default Konstruktur dari kelas ini</p> <ul style="list-style-type: none"> +NotifCenterModel(a,b) <p>Non Default Konstruktur dari kelas ini</p>	

2.2.3.30 Specific Design Class StoreItemModel

StoreItemModel	<<Entity>>
<ul style="list-style-type: none"> +id_barang : string <p>Atribut yang menyimpan id dari barang</p> <ul style="list-style-type: none"> +id_kategori_barang : string <p>Atribut yang menyimpan id dari kategori jenis barang</p> <ul style="list-style-type: none"> +nama_barang : string <p>Atribut yang menyimpan nama dari barang</p> <ul style="list-style-type: none"> +harga_barang : float 	

Atribut yang menyimpan harga dari barang

+gambar_barang : string

Atribut ini menyimpan alamat penyimpanan gambar dari barang

+berat_barang : float

Atribut ini menyimpan berat dari barang

+rating_barang : float

Atribut ini digunakan untuk menyimpan rating dari barang

+deskripsi_barang : string

Atribut ini digunakan untuk menyimpan deskripsi dari barang.

+StoreItemModel()

Default Konstruktur dari kelas ini

+StoreItemModel(a,b,c,d,e,f,g)

Non Default Konstruktur dari kelas ini

2.2.3.31 Specific Design Class ShoppingCartModel

ShoppingCartModel	<<Entity>>
<p>+record_id : string</p> <p>Atribut yang digunakan untuk menyimpan record id</p> <p>+id_pengguna : string</p> <p>Atribut yang digunakan untuk menyimpan id_pengguna</p> <p>+id_barang : string</p> <p>Atribut yang digunakan untuk menyimpan id barang</p> <p>+kuantitas : int</p> <p>Atribut yang digunakan untuk menyimpan kuantitas barang</p> <p>+nama_barang : string</p> <p>Atribut yang digunakan untuk menyimpan nama barang</p> <p>+harga_barang : float</p>	

Atribut yang digunakan untuk menyimpan harga barang
 +gambar_barang : string
 Atribut yang digunakan untuk menyimpan path penyimpanan gambar dari barang
 +berat_barang : float
 Atribut yang digunakan untuk menyimpan berat barang
 +subtotal : float
 Atribut yang digunakan untuk menyimpan total harga dari satu item barang

+ShoppingCartModel()
 Default Konstruktur dari kelas ini
 +ShoppingCartModel(a,b,c,d,e,f,g,h,i)
 Non Default Konstruktur dari kelas ini

2.2.3.32 Specific Design Class OrderModel

OrderModel	<<Entity>>
+id_transaksi : string Atribut yang menyimpan id dari transaksi +status_transaksi : string Atribut yang menyimpan status dari transaksi +tgl_transaksi : Date Atribut yang menyimpan tanggal terjadinya transaksi +total_harga : float Atribut yang menyimpan total harga dari transaksi +no_resi : string Atribut yang menyimpan no resi pengiriman dari transaksi +alamat : string Atribut yang digunakan untuk menyimpan alamat pengiriman dari transaksi +id_pengguna : string	

Atribut yang digunakan untuk menyimpan id dari user yang melakukan transaksi

+nama_pelanggan : string

Atribut yang digunakan untuk menyimpan nama pelanggan yang melakukan transaksi

+ongkos_kirim : float

Atribut yang digunakan untuk menyimpan ongkos kirim dari pengiriman transaksi

+is_dp : bool

Atribut yang berfungsi sebagai flag apakah transaksi sudah membayar dp

+is_lunas : bool

Atribut yang berfungsi sebagai flag apakah transaksi sudah melakukan pelunasan

+expired_date : date

Atribut yang menyimpan tanggal penentu transaksi akan hangus ketika tidak melakukan syarat pembayaran

+OrderModel()

Default Konstruktur dari kelas ini

+OrderModel(a,b)

Non Default Konstruktur dari kelas ini

2.2.3.33 Specific Design Class DetailTransaksiModel

DetailTransaksiModel	<<Entity>>
<p>+nama_barang : string</p> <p>Atribut yang menyimpan nama dari barang</p> <p>+harga_barang : float</p> <p>Atribut yang menyimpan harga dari barang</p> <p>+kuantitas : int</p>	

Atribut yang menyimpan kuantitas dari barang
 +gambar_barang : string
 Atribut yang digunakan untuk menyimpan alamat penyimpanan gambar dari barang
 +sub_total_harga : float
 Atribut yang menyimpan sub total harga
 +is_check_out : bool
 Atribut yang menyimpan status barang telah di check out

+DetailTransaksiModel()
 Default Kontruktor dari kelas ini
 +DetailTransaksiModel(a,b)
 Non Default Kontruktor dari kelas ini

2.2.3.34 Specific Design Class KustomOrderModel

KustomOrderModel	<<Entity>>
<p>+id_kustom_order : string Atribut ini menyimpan id dari transaksi kustom order</p> <p>+id_pengguna : string Atribut ini menyimpan id dari pengguna yang melakukan kustom order</p> <p>+nama_pelanggan : string Atribut ini menyimpan nama pelanggan yang melakukan kustom order</p> <p>+email_pelanggan : string Atribut ini menyimpan email pelanggan</p> <p>+gambar_order : string Atribut ini menyimpan alamat dari penyimpanan gambar kustom order</p> <p>+ukuran_panjang : float</p>	

```

Atribut ini menyimpan panjang dari kustom order
+ukuran_lebar : float
Atribut ini menyimpan lebar dari kustom order
+jumlah_potongan : int
Atribut ini menyimpan jumlah potongan dari puzzle yang
dipesan
+jumlah_pesanan : int
Atribut ini menyimpan jumlah pesanan dari puzzle yang
dipesanan
+total_harga : float
Atribut ini menyimpan total harga dari kustom order
+is_dp : bool
Atribut ini menyimpan flag apakah transaksi sudah
membayar dp
+is_lunas : bool
Atribut ini menyimpan flag apakah transaksi sudah
membayar pelunasan
+alamat : string
Atribut ini menyimpan alamat pengiriman transaksi
kustom order
+status_transaksi : string
Atribut ini menyimpan status transaksi
+expired_date : Date
Atribut ini menyimpan tanggal expired dari transaksi
jika tidak dilakukan pembayaran
+ongkos_kirim : float
Atribut ini menyimpan ongkos kirim dari transaksi

+KustomOrderModel()
Default Konstruktor dari kelas ini
+KustomOrderModel(a,b)

```

Non Default Kontruktor dari kelas ini

2.2.3.35 Specific Design Class KonfirmasiPembayaran Model

KonfirmasiPembayaranModel	<<Entity>>
<p>+tanggal_pembayaran : Date Atribut ini menyimpan tanggal pembayaran</p> <p>+nominal_pemabayaran : float Atribut ini menyimpan nominal transfer</p> <p>+id_transaksi : string Atribut ini menyimpan id transaksi yang dibayarkan</p> <p>+nama_pengirim : string Atribut ini menyimpan nama rekening petransfer</p> <p>+jenis_pembayaran : string Atribut ini menyimpan jenis keperluan pembayaran</p> <p>+is_verified : bool Atribut ini menyimpan status dari konfirmasi pembayaran apakah sudah divalidasi admin</p>	
<p>+KOnfirmasiPembayaranModel() Default Kontruktor dari kelas ini</p> <p>+KOnfirmasiPembayaranModel(a,b) Non Default Kontruktor dari kelas ini</p>	

2.2.3.32 Specific Design Class SendEmailModel

SendEmailModel	<<Entity>>
<p>+SendEmailVerifikasiUser() Fungsi ini digunakan untuk mengirimkan link aktifasi akun</p>	

+SendEmailResetPass

Fungsi ini digunakan untuk mengirimkan password baru hasil reset

+SendEmailStatusTransaksi

Fungsi ini digunakan untuk mengirimkan status transaksi yang terjadi dan apa yang harus pelanggan lakukan

3. Perancangan Data

3.1 Dekomposisi Data

3.1.1 Deskripsi Entitas REF_KATEGORI_BARANG

Nama	Tipe	Penjang	Keterangan
Kode_Kategori_Barang	Variabel Character	10	Kode Kategori Barang, Primary Key
Nama_Kategori_Barang	Variabel Character	50	Nama untuk Kategori Barang
Deskripsi_Kategori_Barang	Variabel Character	100	Deskripsi untuk Kategori Barang

3.1.2 Deskripsi Entitas REF_ROLE

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
KODE_ROLE	Variabel Character	10	Kode Role User, Primary Key
NAMA_ROLE	Variabel character	50	nama dari SMA

3.1.3 Deskripsi Entitas TABEL_BARANG

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_BARANG	Variabel Character	10	ID Barang, Primary Key

REF_KATEGORI_BARANG_ KODE_KATEGORI_BARANG	Variabel character	10	Kode Kategori Barang, Foreign Key Tabel Ref_Kategori_Barang
Nama_Barang	Variable Character	100	Nama barang
Harga_Barang	Float	-	Harga Barang
Gambar_barang	Variable Character	50	Alamat penyimpanan gambar
Berat_barang	Float	-	Berat dari barang
Is_deleted	Bit	-	Flag penanda barang telah dihapus

3.1.4 Deskripsi Entitas TABEL_PENGGUNA

Nama	Tip e	Panjang	Keterangan
ID_PENGGUNA	Variabel Character	20	ID pengguna, Primary Key
REF_ROLE_KODE_ROLE	Variabel character	10	Kode Role, Foreign Key Tabel Ref_Role
USERNAME	Variable Character	50	Username
PASSWORD	Variable Character	100	Password
NAMA_PENGGUNA	Variable Character	100	Nama pengguna
JENIS_KELAMIN	Variable Character	10	Jenis Kelamin
EMAIL_PENGGUNA	Variable Character	50	Email pengguna
NO_TELEPON	Variable	20	No telepon

	Character		pengguna
HASH_CODE	Variable Character	50	Kode unik untuk verify user atau reset password
IS_AKTIF	Bit	-	Flag penanda apakah user sudah aktif atau belum

3.1.5 Deskripsi Entitas TABEL_TRANSAKSI

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_transaksi	Variable character	20	Id transaksi, primary key
Status_transaksi	Variable character	10	Kode status transaksi, foreign key table ref_status
Tgl_transaksi	date	-	Tanggal transaksi
Total_harga	float	-	Total harga
No_resi	Varibale Character	30	No resi pengiriman transaksi
Alamat_pengiriman	Variable Character	100	Alamat pengiriman
Id_pengguna	Variable Character	20	Id pengguna, foreign key table_pengguna
Nama_pelanggan	Variable	70	Nama pelanggan

	Characater		
Ongkos_kirim	Float	-	Ongkos kirim
Is_dp	Bit	-	Flag penanda transaksi sudah melakukan pembayaran dp
Is_lunas	Bit	-	Flag penanda transaksi sudah membayar pelunasan
Expired_date	Date	-	Tanggal batas transaksi hangus jika tidak dilakukan pembayaran
Is_new	Bit		Penanda transaksi baru, belum dilihat

3.1.6 Deskripsi Entitas TABEL_TRANSAKSI_ORDER_CUSTOMIZE

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_order_custom	Variable character	20	Id order kustom, primary key
Status_transaksi	Variable character	10	Kode status transaksi, foreign key table ref_status
Gambar_Order	Variable Character	100	Alamat penyimpanan

			gambar
Total_harga	float	-	Total harga
No_resi	Varibale Character	30	No resi pengiriman transaksi
Alamat_pengiriman	Variable Character	100	Alamat pengiriman
Id_pengguna	Variable Character	20	Id pengguna, foreign key table_pengguna
Nama_pelanggan	Variable Characater	70	Nama pelanggan
Ongkos_kirim	Float	-	Ongkos kirim
Is_dp	Bit	-	Flag penanda transaksi sudah melakukan pembayaran dp
Is_lunas	Bit	-	Flag penanda transaksi sudah membayar pelunasan
Expired_date	Date	-	Tanggal batas transaksi hangus jika tidak dilakukan pembayaran
Is_new	Bit	-	Penanda transaksi baru, belum dilihat
Ukuran_panjang	Float	-	Panajng puzzle
Ukuran_lebar	Float	-	Lebar puzzle

Jumlah_potongan	Integer	-	Jumlah potongan dalam puzzle
Jumlah_pesanan	Integer	-	Jumlah pesanan puzzle

3.1.7 Deskripsi Entitas TABEL_DETAIL_TRANSAKSI_CART

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_detail_transaksi	Integer	-	Id detail transaksi, primary key
Id_barang	Variable Character	10	Id barang, foreign key table_barang
Id_transaksi	Variable Character	20	Id transaksi, foreign key table_transaksi
Kuantitas	Integer	-	Jumlah barang yang dibeli
Sub_total_transaksi	Float	-	Sub total harga item
Is_check_out	Bit	_	Flag penanda barang usdah di checkout dari shopping cart

3.1.8 Deskripsi Entitas Tabel_Shopping_Cart

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Record_id	Int	-	Record id, primary key
Id_pengguna	Variable character	50	Id pengguna, bisa member

			bisa <i>anonymous</i>
Id_barang	Variable Character	10	Id barang, foreign key table_barang
Kuantitas	Integer	-	Kuantitas pembelian barang
Sub_total	Float	-	Sub total harga transaksi

3.1.9 Deskripsi Entitas Tabel_Notif_Center

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_notif_center	Integer	-	Id notif center, primary key
Nama_tabel	Variable Character	50	Nama table yang ada transaksi baru
Jumlah_notif	Integer	-	Jumlah notif transaksi baru

3.1.10 Deskripsi Entitas Tabel_Testi_Rating

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_testi_rating	Int	-	Id testi rating, primary key
Nama_pengguna	Variable Character	-	Nama pemberi ulasan barang
Id_barang	Variable Character	10	Id barang, foreign key table_barang

Rating_barang	Float	-	Rating yang diberikan
Testi_barang	Variable Character	160	Testimony yang diberikan
Id_pengguna	Variable Character	50	Id pengguna, cek untuk langsung verified atau tidak
Is_verified	Bit	-	Flag penanda ulasan sudah diverifikasi oleh Admin
Is_deleted	Bit	-	Flag penanda ulasan sudah dihapus

3.1.11 Deskripsi Entitas Tabel_Konfirmasi_Pembayaran

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_bukti_pembayaran	Integer	-	Id bukti pembayaran, primary key
Tanggal_pembayaran	Date	-	Tanggal transfer
Nominal_pembayaran	Float	-	Jumlah nominal transfer
Id_transaksi	Variable Character	20	Id_transaksi yang dibayarkan
Keperluan_pembayaran	Variable Character	30	Keperluan pembayaran
Nama_rekening	Variable	50	Nama rekening

	Character		pengirim
Is_new	Bit	-	Flag penanda transaksi baru
Is_verified	Bit	-	Flag penanda bukti pembayaran sudah diverifikasi

3.1.12 Deskripsi Entitas Tabel Market Basket Analysis

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_mba	Integer	-	Id table, primary key
Id_referensi_barang	Int	-	Id referensi barang, foreign key ref_sum_item_bertautan
Nilai_confidence	Float	-	Nilai confidence afinitas barang
Nilai support	Float	-	Nilai support afinitas barang

3.1.12 Deskripsi Entitas Tabel Market Basket Analysis

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_mba	Integer	-	Id table, primary key
Id_referensi_barang	Int	-	Id referensi barang, foreign key ref_sum_item_bertautan
Nilai_confidence	Float	-	Nilai confidence afinitas barang
Nilai support	Float	-	Nilai support afinitas barang

3.1.13 Deskripsi Entitas Ref_Sum_Item_Bertautan

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_ref_barang	Integer	-	Id ref barang , primary key
Id_barang_utama	Variable Character	10	Id barang utam, foreign key table_barang
Id_barang_tautan	Variable Character	10	Id barang bertautan, foreign key table barang
Jumlah_transaksi	Int	-	Jumlah transaksi antara dua item bersama

3.1.14 Deskripsi Entitas Ref_Sum_trans_Item

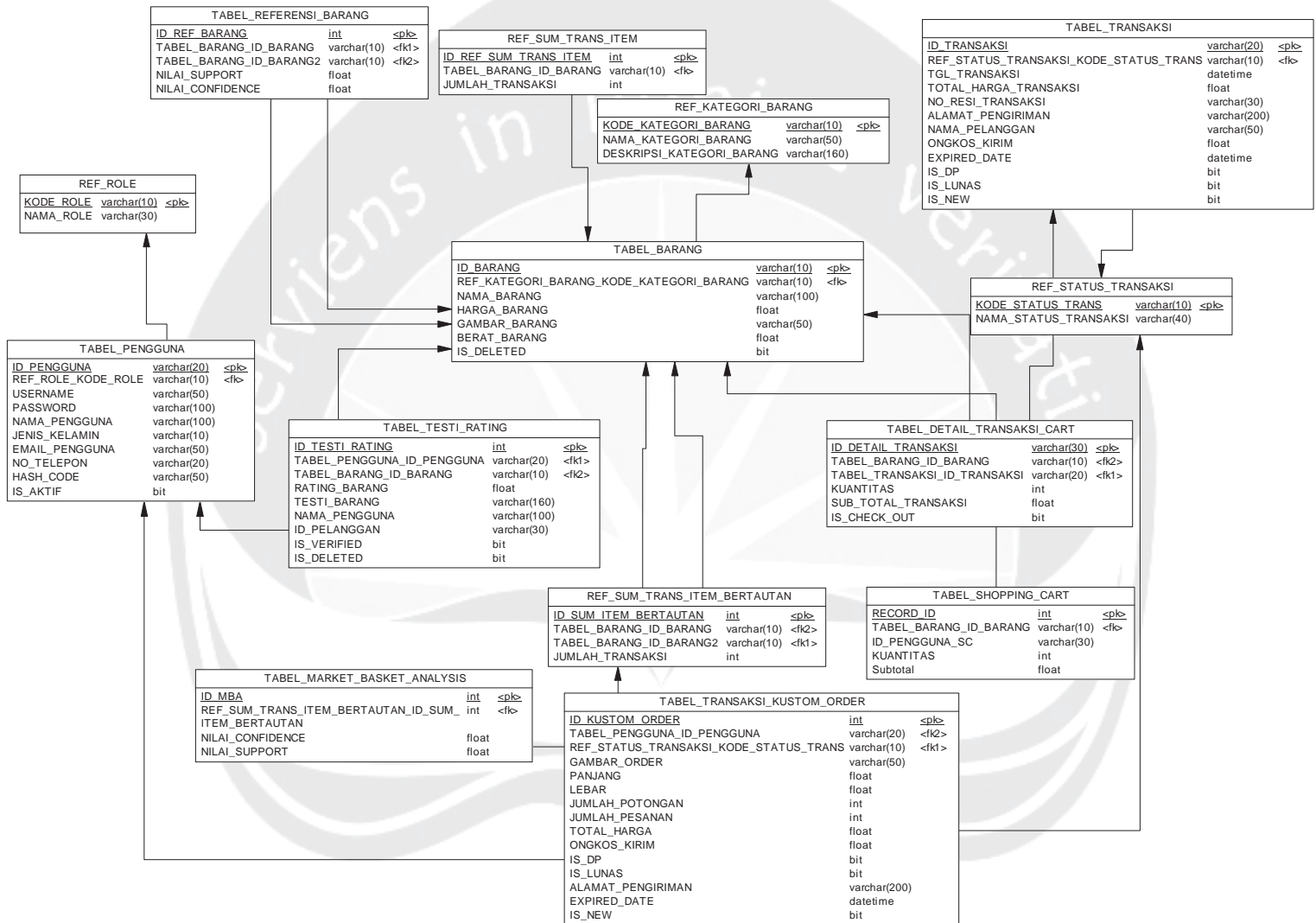
Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_Jtrans_Item	Integer	-	Id table, primary key
Id_barang	Variable Character	10	Id barang, foreign key table_barang
Jumlah_transaksi	Float	-	Jumlah transaksi yang mengandung barang

3.1.15 Deskripsi Entitas Ref_Status_Transaksi

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Kode_status_transaksi	Variable Character	10	Kode status transaksi, primary key

Nama_status_transaksi	Variable character	40	Nama status transaksi
-----------------------	--------------------	----	-----------------------

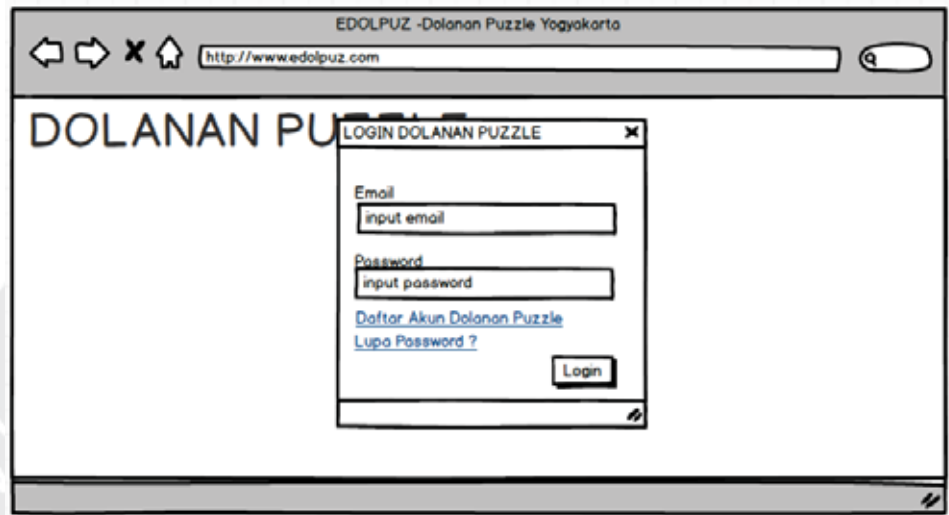
3.2 Physical Data Model



Gambar 3.1 Physical Data Model

4. Deskripsi Perancangan Antarmuka

4.1 Antarmuka Halaman Login Pelanggan



Gambar 4.1 Perancangan antarmuka login pelanggan

Rancangan antarmuka pada gambar 4.1 ialah rancangan antarmuka untuk login pelanggan. Login untuk pelanggan berbentuk modal dialog. Pelanggan harus memasukkan email dengan passwordnya kemudian menekan tombol Login. Jika data yang dimasukkan benar maka Pelanggan akan masuk ke halaman utama Pelanggan sedangkan jika salah maka akan keluar peringatan. Link daftar akun akan menuju halaman untuk membuat akun. Link Lupa Password akan menuju halaman untuk mereset password.

4.2 Antarmuka Halaman Daftar Pelanggan

EDOLPUZ -Dolanan Puzzle Yogyakarta
http://www.edolpuz.com

DOLANAN PUZZLE

Daftar Akun Dolanan Puzzle

Nama

Email

No. Telepon

Konfirmasi Password

Password

Jenis Kelamin
 Laki-Laki Perempuan

Saya telah membaca aturan mendaftarkan akun dolanan puzzle

Gambar 4.2 Perancangan antarmuka daftar pelanggan

Rancangan antarmuka pada gambar 4.2 ialah rancangan antarmuka untuk daftar pelanggan. Pelanggan memasukkan data yang dibutuhkan untuk mendaftarkan akun "Dolanan Puzzle". Pelanggan juga harus menyetujui peraturan yang ada di "Dolanan Puzzle". Untuk mengakhiri proses pendaftaran, pelanggan menekan tombol Daftar Akun.

4.3 Antarmuka Halaman Sukses Daftar Akun

EDOLPUZ -Dolanan Puzzle Yogyakarta
http://www.edolpuz.com

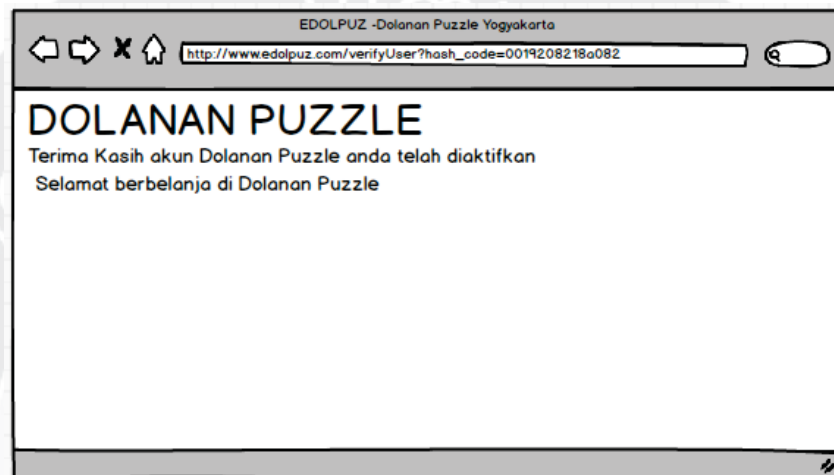
DOLANAN PUZZLE

Terima Kasih anda telah mendaftarkan akun di Dolanan Puzzle, silahkan cek email anda untuk aktifasi akun Dolanan Puzzle

Gambar 4.3 Perancangan antarmuka sukses daftar akun

Rancangan antarmuka pada gambar 4.3 ialah rancangan antarmuka untuk halaman sukses daftar akun. Pelanggan mendapatkan pemberitahuan bahwa telah sukses mendaftar akun di "Dolanan Puzzle".

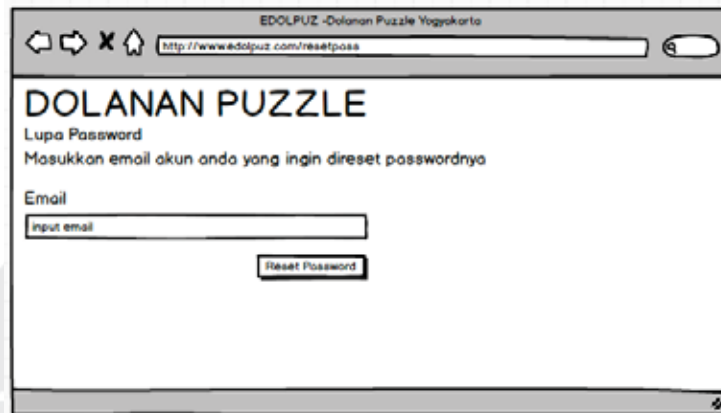
4.4 Antarmuka Halaman Aktifasi Akun



Gambar 4.4 Perancangan antarmuka aktifasi akun

Rancangan antarmuka pada gambar 4.4 ialah rancangan antarmuka untuk aktifasi akun. Pelanggan mendapatkan pemberitahuan bahwa akun di "Dolanan Puzzle" telah aktif dan siap untuk digunakan. Hash_code parameter pada url address ialah penanda user yang diaktifkan

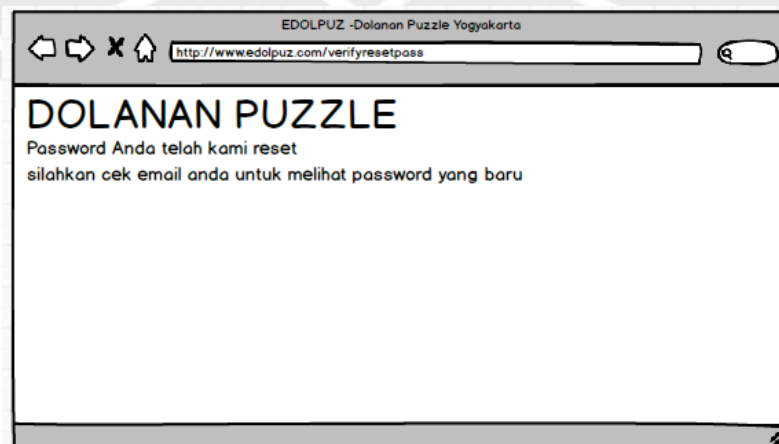
4.5 Antarmuka Halaman Lupa Password



Gambar 4.5 Perancangan antarmuka lupa password

Rancangan antarmuka pada gambar 4.5 ialah rancangan antarmuka untuk halaman lupa password. Pelanggan memasukkan email yang digunakan untuk akun di Dolanan Puzzle. Kemudian menekan tombol reset password untuk mereset password sesuai email yang dimasukkan. Jika email yang dimasukkan benar akan mengirimkan password baru ke email tersebut sedangkan jika tidak ada email tersebut akan menampilkan peringatan.

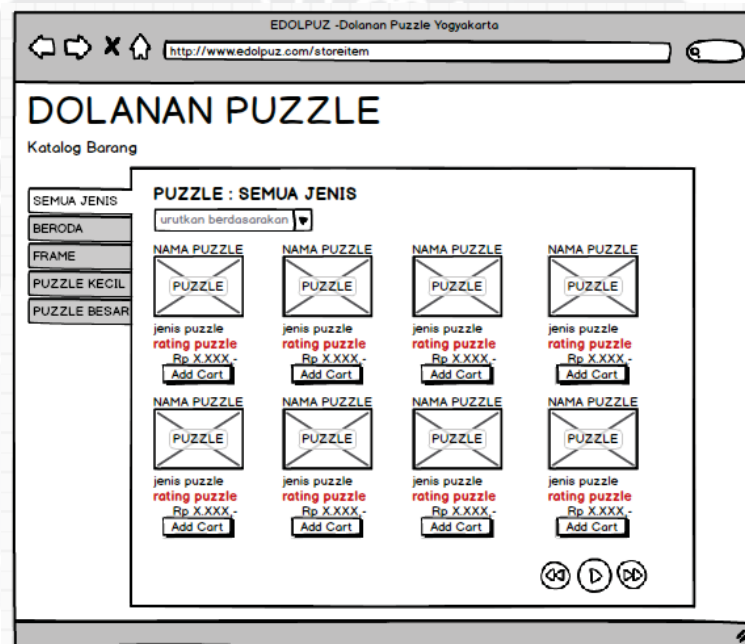
4.6 Antarmuka Halaman Sukses Reset Password



Gambar 4.6 Perancangan antarmuka sukses reset password

Rancangan antarmuka pada gambar 4.6 ialah rancangan antarmuka untuk halaman sukses reset password. Pelanggan mendapatkan pemberitahuan bahwa telah sukses mereset password akun di "Dolanan Puzzle".

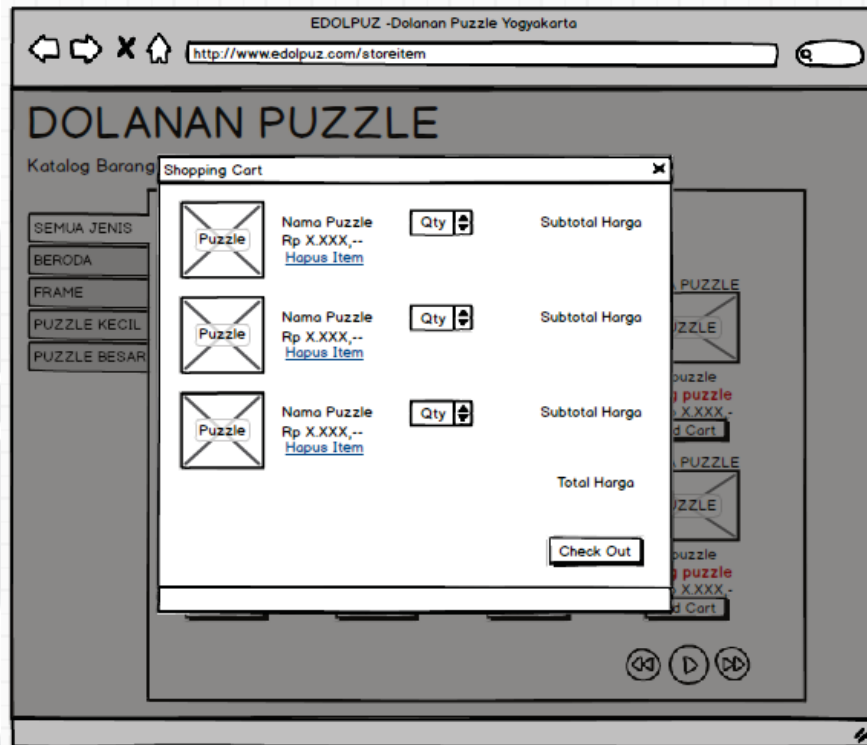
4.7 Antarmuka Halaman Katalog Barang



Gambar 4.7 Perancangan antarmuka katalog barang

Rancangan antarmuka pada gambar 4.7 ialah rancangan antarmuka untuk halaman katalog barang. Tampilan katalog barang dibuat dalam bentuk vertical tab content. Tab pane berisi jenis kategori dari barang, sedangkan tab content berisi katalog barang sesuai dengan jenis pada tab pane. Combo box yang ada pada tab content berguna untuk mengurutkan barang berdasarkan harga, bisa dari yang termurah atau yang termahal. Tombol Add Cart berfungsi untuk menambahkan barang ke dalam shopping cart.

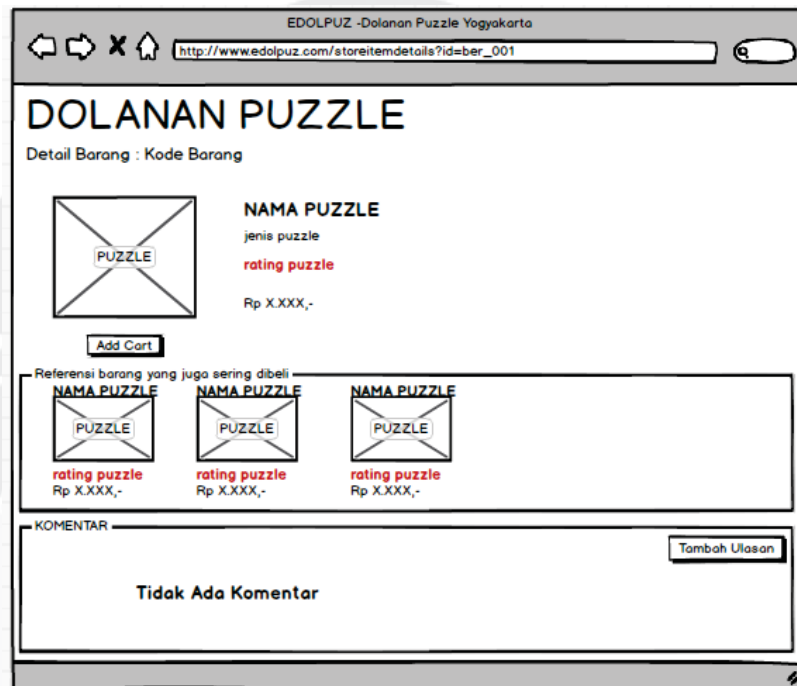
4.8 Antarmuka Halaman Shopping Cart



Gambar 4.8 Perancangan antarmuka shopping cart

Rancangan antarmuka pada gambar 4.8 ialah rancangan antarmuka untuk halaman shopping cart. Tampilan shopping cart dibuat dalam modal dialog. Barang yang ditampilkan merupakan barang-barang yang ada di dalam shopping cart. Pelanggan dapat mengubah kuantitas barang dengan mengubah angka pada numeric stepper. Untuk menghapus barang dari shopping cart, pelanggan cukup menekan link hapus item. Untuk melakukan penutupan transaksi, pelanggan menekan tombol check out dan akan berpindah ke halaman penutupan transaksi.

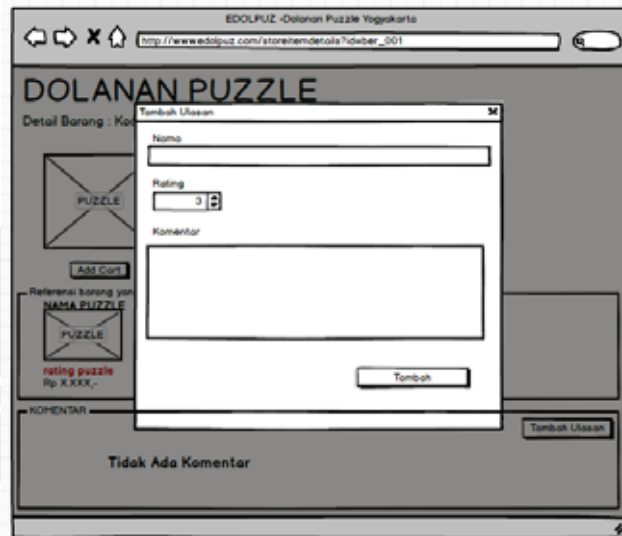
4.9 Antarmuka Halaman Detail Barang



Gambar 4.9 Perancangan antarmuka detail barang

Rancangan antarmuka pada gambar 4.9 ialah rancangan antarmuka untuk halaman detail barang. Data yang ditampilkan dalam halaman ini ialah ulasan mengenai barang, detail barang tersebut, dan referensi barang yang biasanya dibeli pelanggan lain ketika membeli barang ini. Pelanggan dapat menambah ulasan dengan menekan tombol tambah ulasan. Pelanggan juga bisa menambahkan barang tersebut ke dalam Shopping cart dengan menekan tombol Add Cart.

4.10 Antarmuka Halaman Tambah Ulasan Barang



Gambar 4.10 Perancangan antarmuka tambah ulasan barang

Rancangan antarmuka pada gambar 4.10 ialah rancangan antarmuka untuk tambah ulasan barang. Tambah ulasan barang dimuat dalam modal dialog. Pelanggan memasukkan nama, rating, dan komentar tentang barang tersebut kemudian tekan tombol Tambah untuk menambah ulasan.

4.11 Antarmuka Halaman Login Check Out Cart



Gambar 4.11 Perancangan antarmuka login check out cart

Rancangan antarmuka pada gambar 4.11 ialah rancangan antarmuka untuk login check out cart. Login check out dibutuhkan sebelum melakukan penutupan transaksi. Radio button jenis pelanggan berguna untuk menentukan jenis pelanggan apakah pelanggan tetap atau baru. Jika baru maka cukup mengisi email, sedangkan untuk tetap harus mengisi email dan password. Tombol login untuk masuk ke halaman selanjutnya, jika data yang dimasukkan salah maka akan keluar peringatan.

4.12 Antarmuka Halaman Data Diri Order

The screenshot shows a web browser window with the URL <http://www.edolpuz.com/DataDiriOrder>. The page title is "DOLANAN PUZZLE". The main content is divided into two sections: "Data Diri Transaksi" and "Detail Transaksi".

Data Diri Transaksi

Data Diri

Nama:

Alamat Pengiriman:

Provinsi:

Kabupaten:

Detail Transaksi

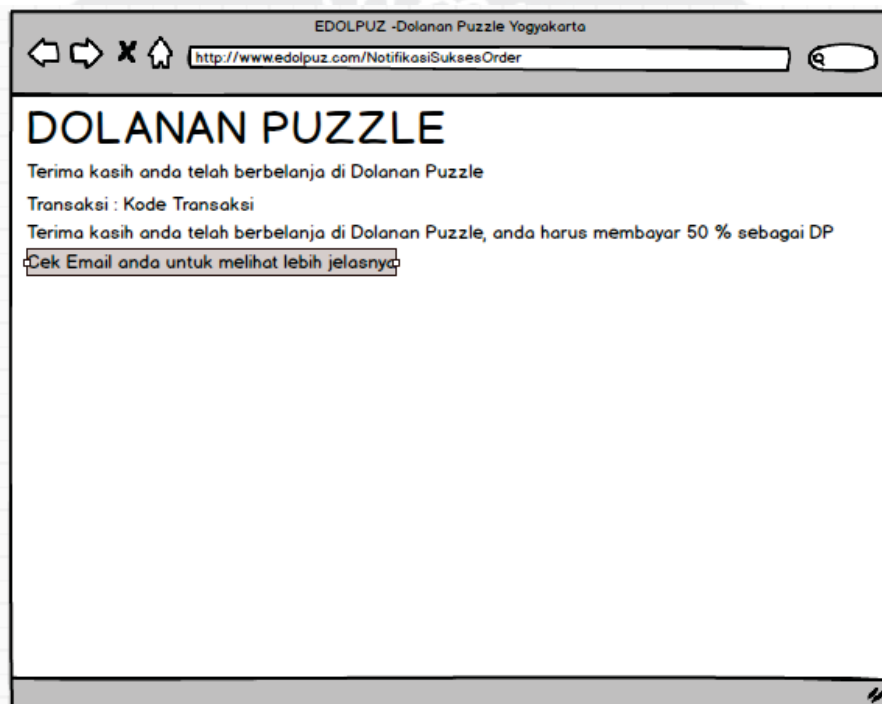
Puzzle-xxx	Qty	Sub_Total
Puzzle-xxx	Qty	Sub_Total
Puzzle-xxx	Qty	Sub_Total
Puzzle-xxx	Qty	Sub_Total
Total Harga		Rp X.xxx,xx
Ongkos Kirim		Rp X.xxx,xx
Total Harga Transaksi		Rp X.xxx,xx

Gambar 4.12 Perancangan antarmuka data diri order

Rancangan antarmuka pada gambar 4.12 ialah rancangan antarmuka untuk halaman pengisian data diri order. Pelanggan dapat melihat pada kolom sebelah kanan barang apa saja yang akan dibeli. Pelanggan memasukkan

data diri yang digunakan untuk penutupan transaksi seperti alamat pengiriman dan nama penerima barang. Tekan tombol lanjutkan untuk ke langkah selanjutnya proses penutupan transaksi.

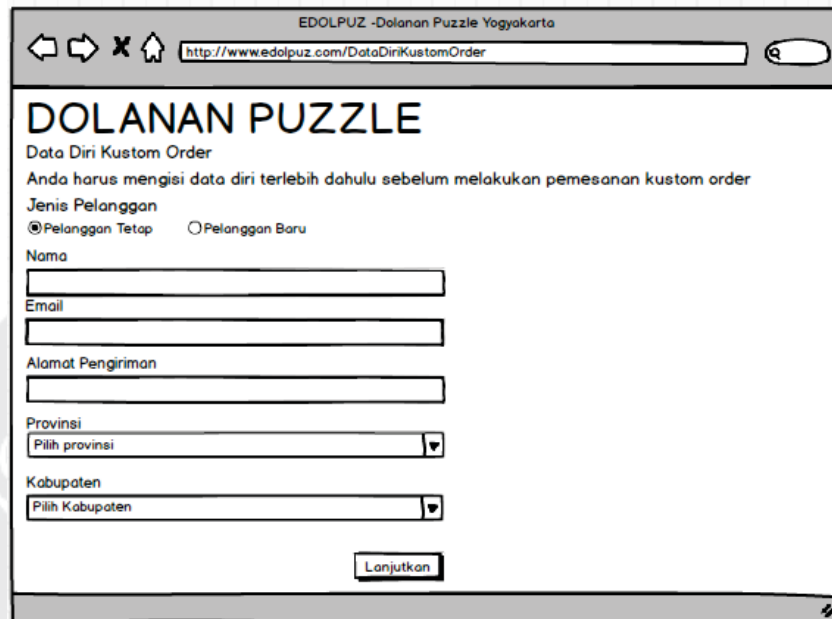
4.13 Antarmuka Halaman Notifikasi Sukses Order



Gambar 4.13 Perancangan antarmuka notifikasi sukses order

Rancangan antarmuka pada gambar 4.13 ialah rancangan antarmuka untuk halaman notifikasi sukses order. Pelanggan mendapatkan pemberitahuan bahwa telah sukses melakukan order di Dolanan Puzzle.

4.14 Antarmuka Halaman Data Diri Kustom Order

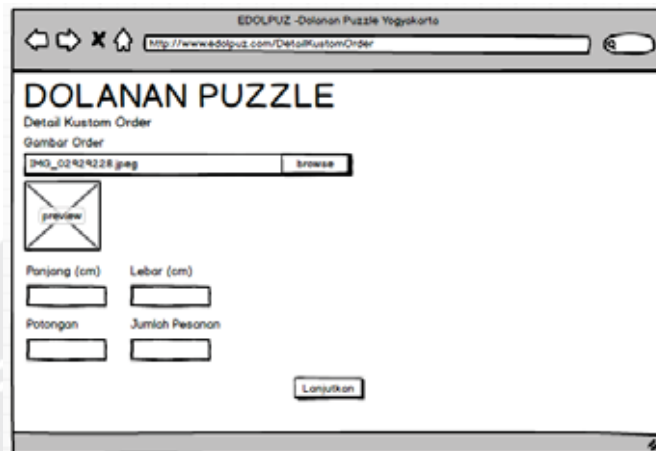


The screenshot shows a web browser window with the title "EDOLPUZ -Dolanan Puzzle Yogyakarta" and the URL "http://www.edolpuz.com/DataDiriKustomOrder". The page content includes the heading "DOLANAN PUZZLE" and the sub-heading "Data Diri Kustom Order". A message states: "Anda harus mengisi data diri terlebih dahulu sebelum melakukan pemesanan kustom order". Below this, there are radio buttons for "Pelanggan Tetap" (selected) and "Pelanggan Baru". The form contains input fields for "Nama", "Email", and "Alamat Pengiriman". There are also dropdown menus for "Provinsi" (with "Pilih provinsi" as the placeholder) and "Kabupaten" (with "Pilih Kabupaten" as the placeholder). A "Lanjutkan" button is located at the bottom right of the form area.

Gambar 4.14 Perancangan antarmuka data diri kustom order

Rancangan antarmuka pada gambar 4.14 ialah rancangan antarmuka untuk halaman data diri kustom order. Pelanggan sebelum melakukan kustom order harus memasukkan data diri seperti nama, email, dan alamat pengiriman barang. Pelanggan juga dapat memilih apakah pelanggan baru atau tetap melalui radio button jenis pelanggan. Jika tetap akan keluar modal dialog login dan memasukkan email dan password. Hasil login tersebut akan dimasukkan ke nama dan email dari pelanggan yang telah terdaftar, tinggal mengisi alamat pengiriman. Tombol Lanjutkan untuk melanjutkan ke proses transaksi kustomisasi order selanjutnya.

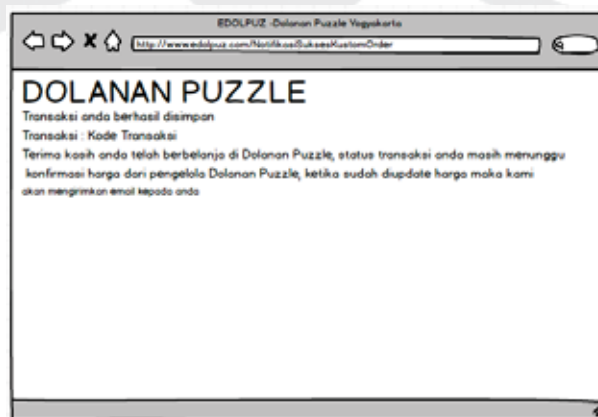
4.15 Antarmuka Halaman Detail Transaksi Kustom Order



Gambar 4.15 Perancangan antarmuka detail transaksi kustom order

Rancangan antarmuka pada gambar 4.15 ialah rancangan antarmuka untuk halaman detail transaksi kustom order. Pelanggan dapat memasukkan detail puzzle yang diinginkan seperti gambar, panjang, lebar, jumlah potongan, dan jumlah pesanan. Tombol Lanjutkan untuk melanjutkan ke proses selanjutnya transaksi kustom order.

4.16 Antarmuka Halaman Notifikasi Sukses Kustom Order

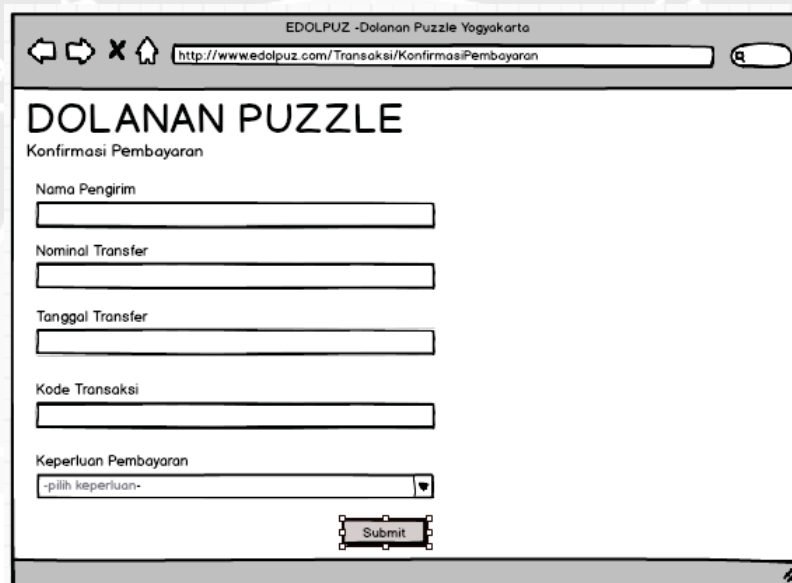


Gambar 4.16 Perancangan antarmuka notifikasi sukses kustom order

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – EDOLPUZ	82/ 90
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		

Rancangan antarmuka pada gambar 4.16 ialah rancangan antarmuka untuk halaman notifikasi sukses kustom order . Pelanggan mendapatkan pemberitahuan bahwa telah sukses melakukan kustom order di "Dolanan Puzzle".

4.17 Antarmuka Halaman Konfirmasi Pembayaran



EDOLPUZ -Dolanan Puzzle Yogyakarta

http://www.edolpuz.com/Transaksi/KonfirmasiPembayaran

DOLANAN PUZZLE

Konfirmasi Pembayaran

Nama Pengirim

Nominal Transfer

Tanggal Transfer

Kode Transaksi

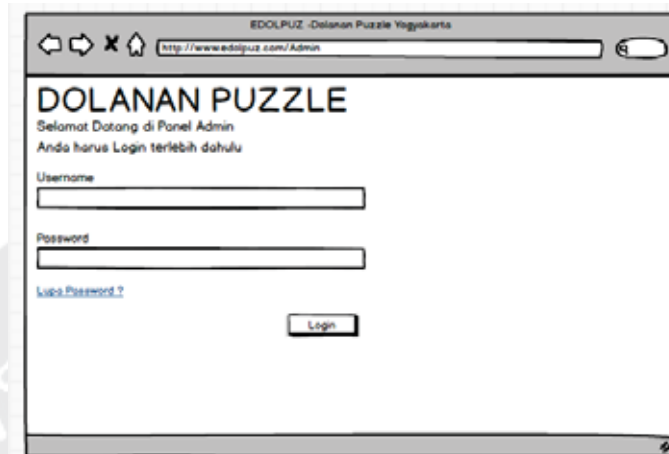
Keperluan Pembayaran
-pilih keperluan-

Submit

Gambar 4.17 Perancangan antarmuka konfirmasi pembayaran

Rancangan antarmuka pada gambar 4.17 ialah rancangan antarmuka untuk halaman konfirmasi pembayaran. Pelanggan memasukkan bukti pembayaran transaksi seperti nominal transfer, kode transaksi yang dibayarkan, dan tanggal transaksi. Tombol Submit untuk menyimpan bukti pembayaran.

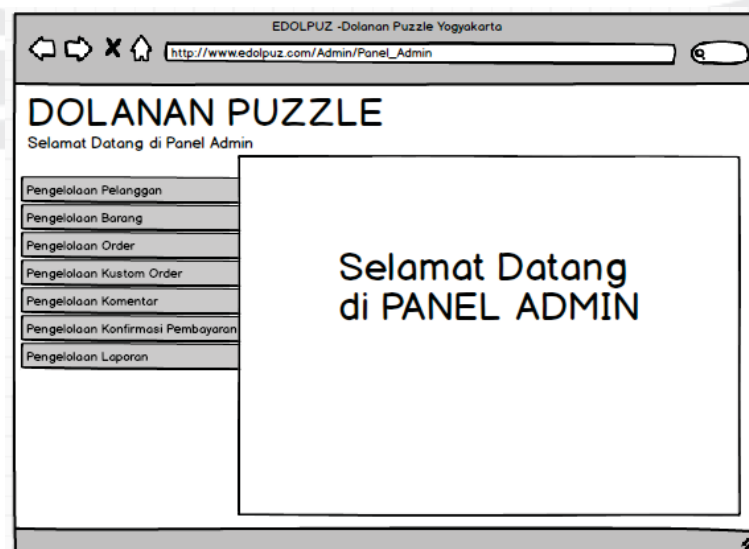
4.18 Antarmuka Halaman Sukses Login Admin



Gambar 4.18 Perancangan antarmuka login admin

Rancangan antarmuka pada gambar 4.18 ialah rancangan antarmuka untuk halaman login admin. Admin untuk masuk ke panel admin harus melakukan login terlebih dahulu dengan memasukkan username dan password kemudian menekan tombol Login. Link lupa password digunakan untuk mereset password.

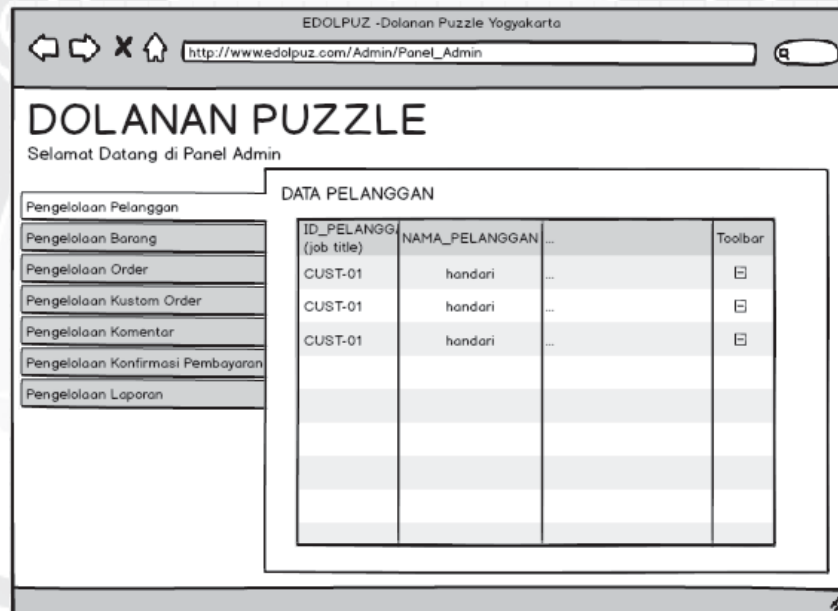
4.19 Antarmuka Halaman Panel Admin



Gambar 4.19 Perancangan antarmuka panel admin

Rancangan antarmuka pada gambar 4.19 ialah rancangan antarmuka untuk halaman panel admin. Panel admin dibuat dalam bentuk vertical tab content. Tab Pane yang ada merupakan jenis pengelolaan yang dapat dilakukan admin. Tab content merupakan tempat pengelolaan dilakukan.

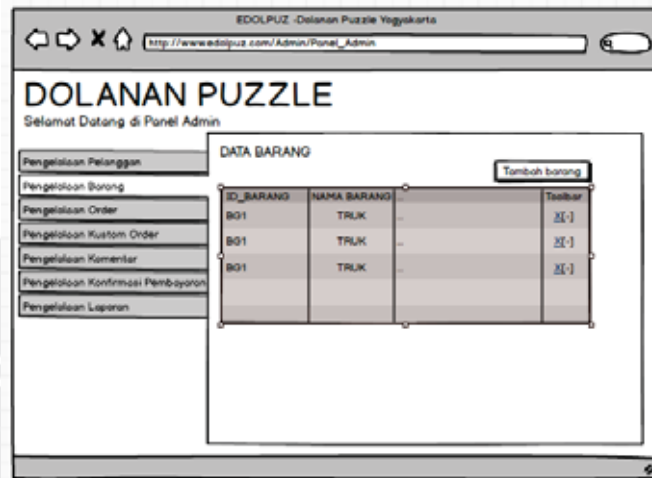
4.20 Antarmuka Halaman Pengelolaan Pelanggan



Gambar 4.20 Perancangan antarmuka pengelolaan pelanggan

Rancangan antarmuka pada gambar 4.20 ialah rancangan antarmuka untuk halaman pengelolaan pelanggan. Tabel yang tersebut menampilkan semua data pelanggan yang ada. Kolom toolbar dapat digunakan admin untuk menonaktifkan pelanggan.

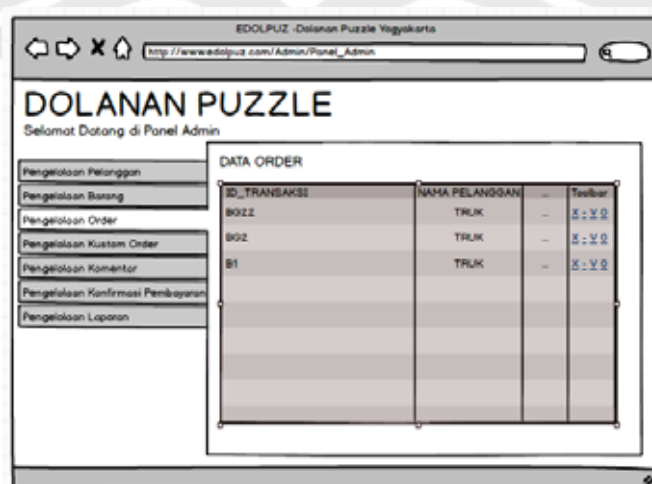
4.21 Antarmuka Halaman Pengelolaan Barang



Gambar 4.21 Perancangan antarmuka pengelolaan barang

Rancangan antarmuka pada gambar 4.21 ialah rancangan antarmuka untuk halaman pengelolaan barang. Tabel tersebut menampilkan seluruh data barang yang ada. Kolom toolbar dapat digunakan admin untuk mengelola barang seperti mengubah info barang dan menghapus barang. Tombol tambah barang digunakan untuk menambah barang baru.

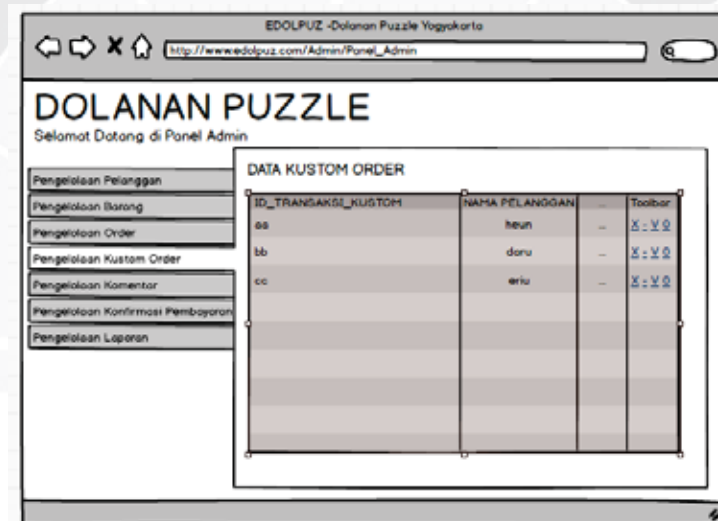
4.22 Antarmuka Halaman Pengelolaan Order



Gambar 4.22 Perancangan antarmuka pengelolaan order

Rancangan antarmuka pada gambar 4.22 ialah rancangan antarmuka untuk halaman pengelolaan order. Tabel tersebut menampilkan seluruh data order yang ada. Kolom toolbar tersebut digunakan admin untuk mengelola data order yang ada seperti menampilkan detail transaksi, mengubah status transaksi, dan mencetak invoice.

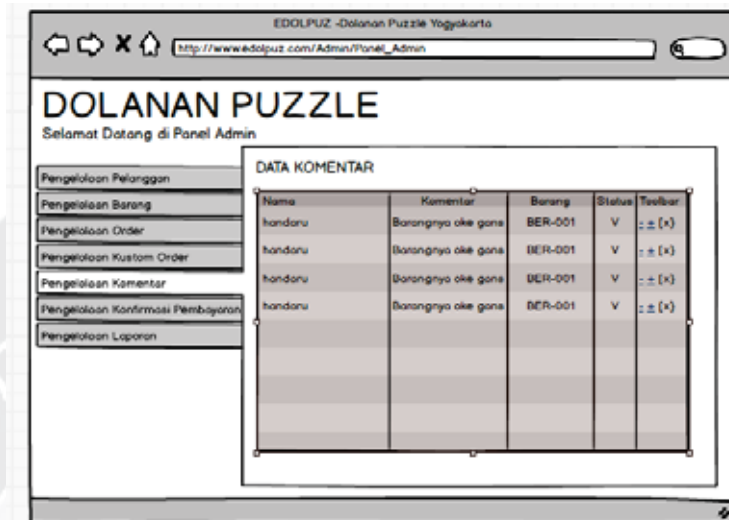
4.23 Antarmuka Halaman Pengelolaan Kustom Order



Gambar 4.23 Perancangan antarmuka pengelolaan kustom order

Rancangan antarmuka pada gambar 4.23 ialah rancangan antarmuka untuk halaman pengelolaan kustom order. Tabel tersebut menampilkan seluruh data kustom order yang ada. Kolom toolbar tersebut digunakan admin untuk mengelola data kustom order yang ada seperti menampilkan detail transaksi, mengubah status transaksi, mencetak invoice, menentukan harga, dan mengunduh gambar dari puzzle kustom order.

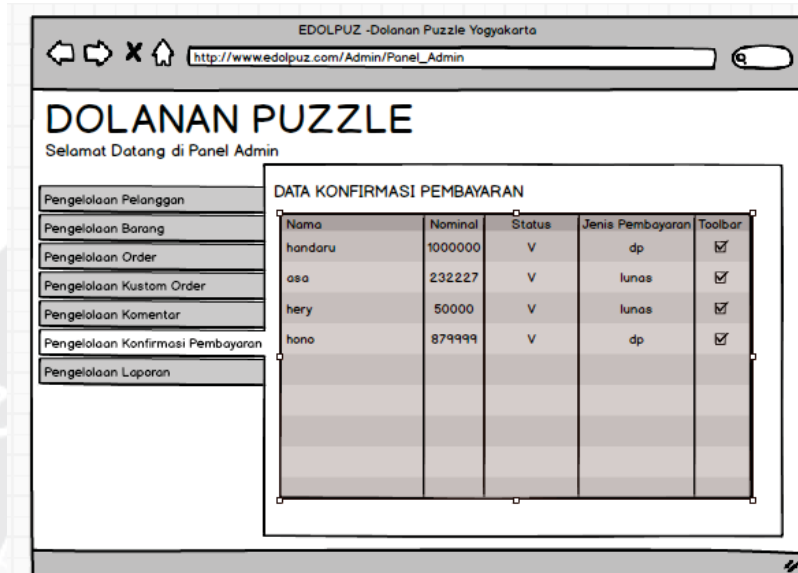
4.24 Antarmuka Halaman Pengelolaan Komentar



Gambar 4.24 Perancangan antarmuka pengelolaan komentar

Rancangan antarmuka pada gambar 4.24 ialah rancangan antarmuka untuk halaman pengelolaan komentar. Tabel tersebut menampilkan seluruh data komentar yang ada. Kolom toolbar tersebut digunakan admin untuk mengelola komentar yang ada seperti menerima komentar, menolak komentar, dan menghapus komentar.

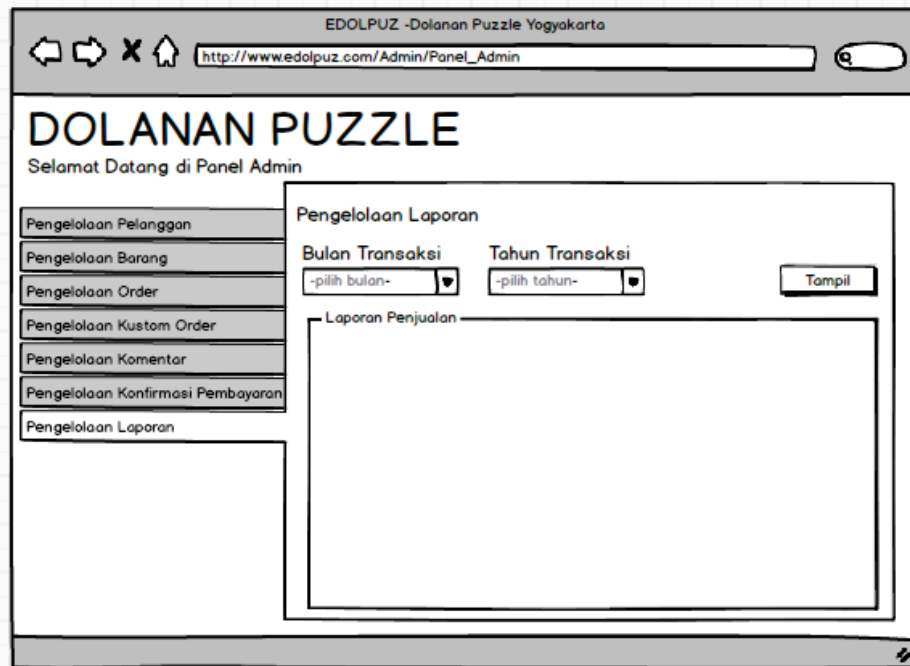
4.25 Antarmuka Halaman Pengelolaan Konfirmasi Pembayaran



Gambar 4.25 Perancangan antarmuka pengelolaan konfirmasi pembayaran

Rancangan antarmuka pada gambar 4.25 ialah rancangan antarmuka untuk halaman pengelolaan konfirmasi pembayaran. Tabel tersebut menampilkan seluruh data konfirmasi pembayaran yang ada. Kolom toolbar tersebut digunakan admin untuk mengelola data konfirmasi yang ada untuk memverifikasi bukti pembayaran apakah bukti pembayaran tersebut benar adanya.

4.26 Antarmuka Halaman Pengelolaan Laporan



Gambar 4.26 Perancangan antarmuka pengelolaan laporan

Rancangan antarmuka pada gambar 4.26 ialah rancangan antarmuka untuk halaman pengelolaan laporan. Admin dapat memilih laporan yang ingin ditampilkan berdasarkan bulan dan tahun transaksi. Tombol tampil untuk menampilkan laporan sesuai filter yang dimasukkan.