



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI DAN PERANCANGAN

3.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Analisis Sistem

Penulis melakukan analisis pada sistem dengan berbagai cara, yaitu:

- a. Studi objek untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan dalam perancangan sistem jual beli secara *online*,
- b. Studi pustaka untuk memperkuat teori dan mengimplementasi algoritma *squeezer* untuk memberikan rekomendasi kepada *member*.

2. Desain Sistem

Desain sistem berupa *prototyping* yang disesuaikan dengan analisis *design system* yang dibutuhkan sebelum dirancang ke dalam bahasa pemrograman.

3. Pemrograman dan Implementasi Metode

Tahap pemrograman meliputi penulisan kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan untuk memberikan rekomendasi kepada *member* digunakan algoritma *squeezer*.

4. Pengujian Aplikasi

Memastikan aplikasi yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pemilik toko, serta memastikan program berjalan dengan baik. Selain itu, memastikan ketepatan dari hasil rekomendasi berdasarkan *user preferences*.

5. Penyerahan Aplikasi

Penyerahan aplikasi kepada pemilik toko agar dapat dipergunakan untuk mendukung kegiatan jual beli baju secara *online*.

6. Penulisan Laporan

Melakukan penulisan laporan secara bertahap dari analisis sistem sampai dengan pengujian aplikasi.

3.2 Analisis Masalah

Sebelum menggunakan aplikasi *e-catalogue* baju yang dirancang oleh penulis, toko *Poy Collection* masih berjualan dari toko saja dan belum menggunakan teknologi internet untuk berjualan secara *online*.

Berdasarkan analisis masalah di atas, pada penelitian ini penulis mengambil studi kasus pada salah satu toko baju di ITC Mangga Dua, yaitu toko *Poy Collection*.

Toko *Poy Collection*, yang terletak di lantai 5 ITC Mangga Dua Blok B No. 78, Jakarta Utara. Toko ini memiliki ratusan baju yang terdiri dari kaos, kemeja, dan lain-lain. Baju yang banyak membuat para pelanggan kebingungan dalam memilih baju, dikarenakan tidak adanya gambar-gambar baju yang ada. Selama ini, toko *Poy* hanya menjual baju dari toko saja, sehingga penulis menawarkan untuk membuat sebuah *website* untuk mengekspansi usahanya, dan beliau pun menyetujuinya, sehingga toko *Poy Collection* menjadi bahan studi kasus pada skripsi yang penulis buat.

Dalam proses pemberian rekomendasi, *history member* selama berkunjung di toko baju *Poy Collection* akan disimpan di *database*, dan kemudian akan digunakan untuk memberikan rekomendasi berdasarkan parameter warna, ukuran, dan jenis baju.

3.3 Pemecahan Masalah

Berdasarkan masalah yang ditemukan, ditawarkan sebuah solusi berupa.

1. Rancang bangun aplikasi *e-catalogue* baju yang sudah diimplementasikan dengan algoritma *squeezer* untuk memberikan rekomendasi kepada *member*.
2. Membuat aplikasi *e-catalogue* yang dibuat dalam basis *web*.

3.4 Perancangan Sistem

Sistem *e-catalogue* baju yang dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP berbasis *web* yang dibuat dengan struktur pemrograman berorientasi objek, beserta dengan basis data sebagai tempat untuk menyimpan data. Perancangan dan alur pada sistem yang dibuat ini dijelaskan dalam *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *class diagram*, *entity relationship diagram*, desain antarmuka, dan proses sistem.

UMN

[illegible]

Gambar 3.1 *Use Case Diagram*

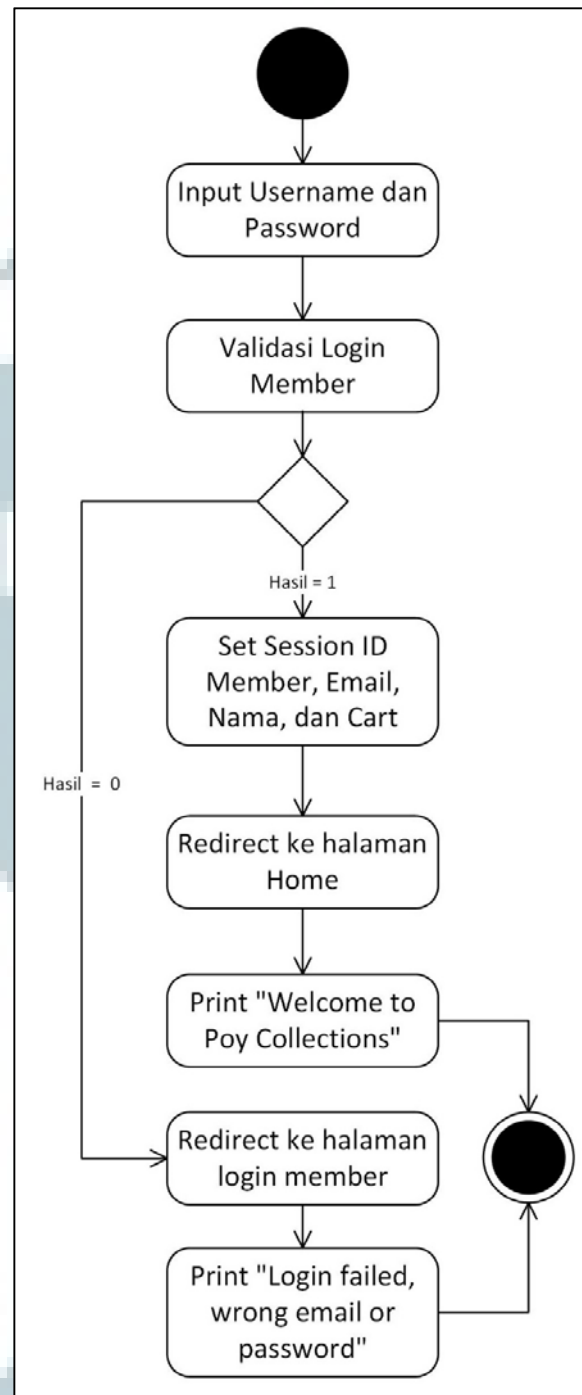
Pada *use case diagram*, dapat dilihat terdapat empat jenis pengguna seperti *non member*, *member*, *admin*, dan *manager*. *Non member* adalah pengguna yang menggunakan sistem hanya untuk melihat-lihat baju tanpa berbelanja atau mendaftar sebagai *member*. *Member* adalah pengguna yang memiliki hak akses untuk melihat-lihat daftar baju, detil baju, dan berbelanja. *Admin* adalah pengguna yang memiliki hak akses mengubah data produk; menambah data produk; menghapus produk; melihat produk; melihat detil produk; melihat daftar *order*; melihat daftar pembayaran; melakukan konfirmasi pembayaran *member*; mengubah status *order*; menghapus *order* yang sudah lewat dari batas waktu pembayaran; melihat, menghapus atau mengubah daftar warna; melihat, mengubah, atau menghapus daftar merk; melihat, mengubah, atau menghapus daftar kota; melihat, mengubah, atau menghapus daftar jenis barang.

Manager adalah pengguna yang memiliki hak akses seperti *admin*, namun memiliki hak lainnya, seperti melihat, menambah, atau menghapus daftar *admin*, melihat atau menghapus daftar *member*.

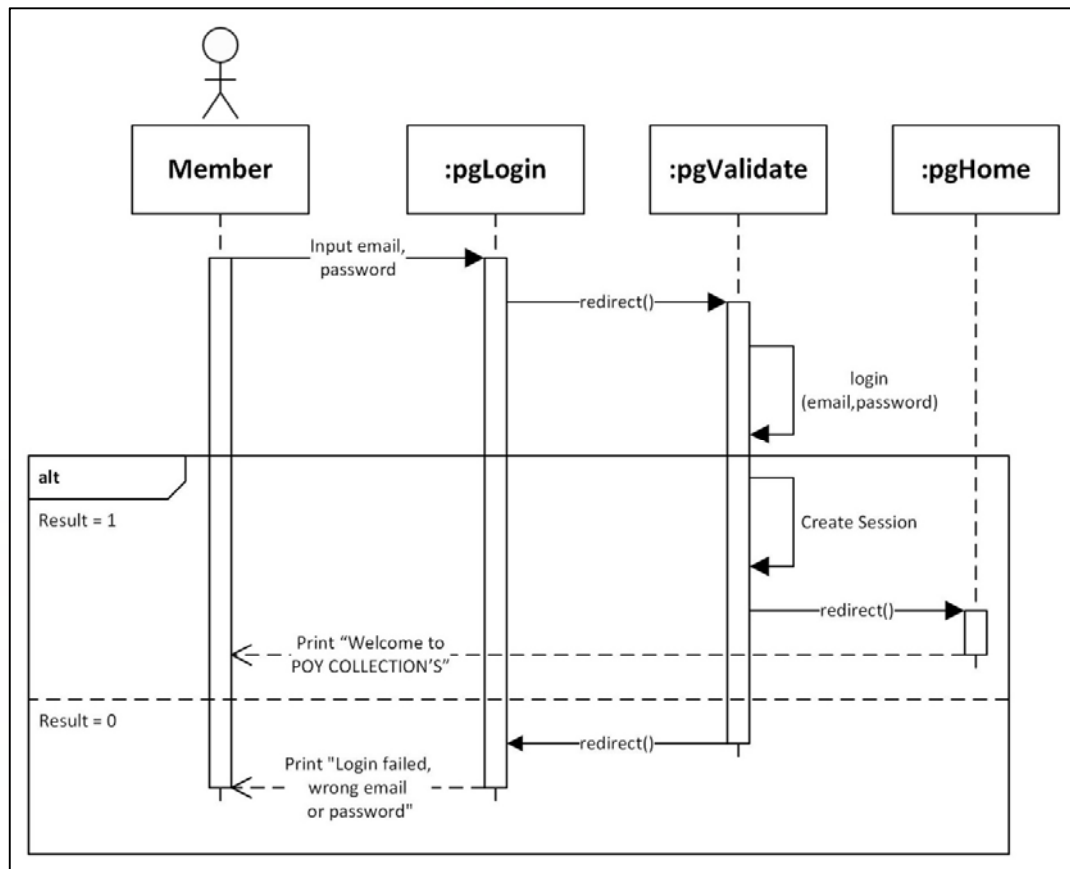
Secara lebih rinci, masing-masing *use case* dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Use Case Login Member

Use case ini digunakan untuk *member* yang ingin berbelanja di *website* toko baju *Poy* dan hanya dapat diakses oleh *member*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



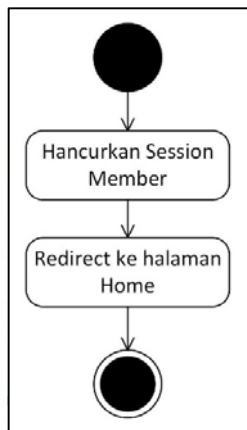
Gambar 3.2 Activity Diagram Login Member



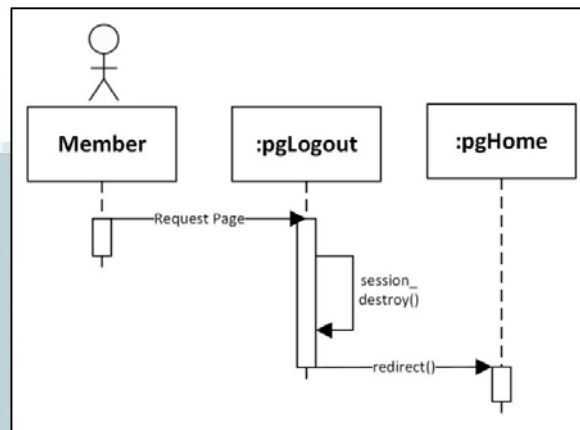
Gambar 3.3 Sequence Diagram Login Member

2. Use Case Logout Member

Use case ini digunakan untuk melihat proses keluar atau melakukan *logout* pada aplikasi. Apabila *member* belum pernah mengisi *form feedback*, maka *member* akan diminta mengisi survei tersebut dan setelah di-*submit* hasil survei akan langsung keluar dari aplikasi. *Use case* ini hanya dapat diakses oleh *member*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



Gambar 3.4 Activity Diagram

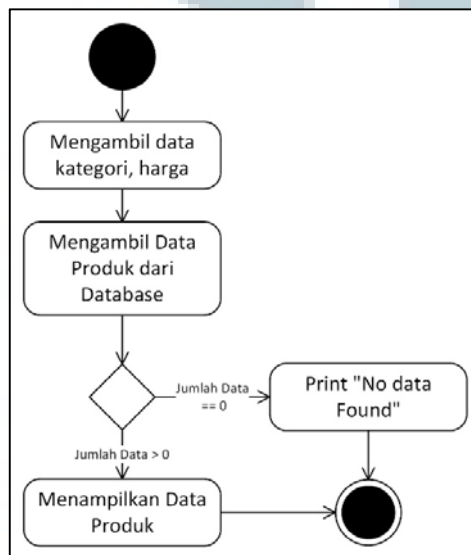


Gambar 3.5 Sequence Diagram Logout Member

Logout Member

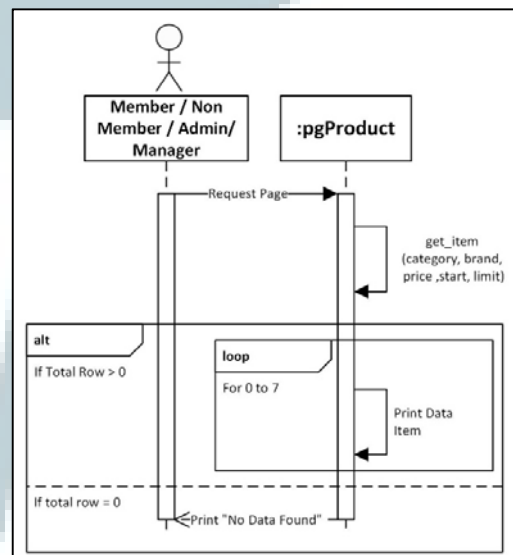
3. Use Case Melihat Daftar Produk

Use case ini digunakan untuk melihat proses yang menampilkan seluruh produk dan dapat diakses oleh semua *user*. Secara lebih jelas, proses yang berlangsung pada use case melihat daftar produk dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



Gambar 3.6 Activity Diagram Melihat

Daftar Produk

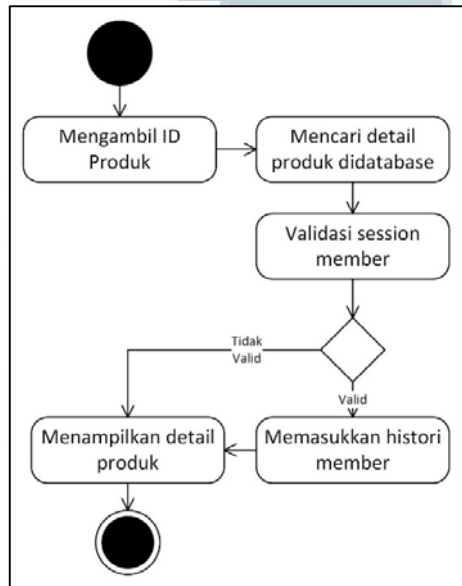


Gambar 3.7 Sequence Diagram Melihat

Daftar Produk

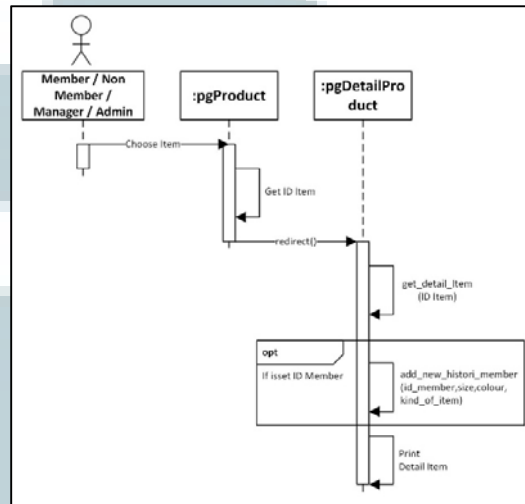
4. Use Case Melihat *Detail* Produk

Use case ini digunakan untuk melihat proses menampilkan data produk yang lebih *detail* dan dapat diakses oleh semua *user*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



Gambar 3.8 Activity Diagram

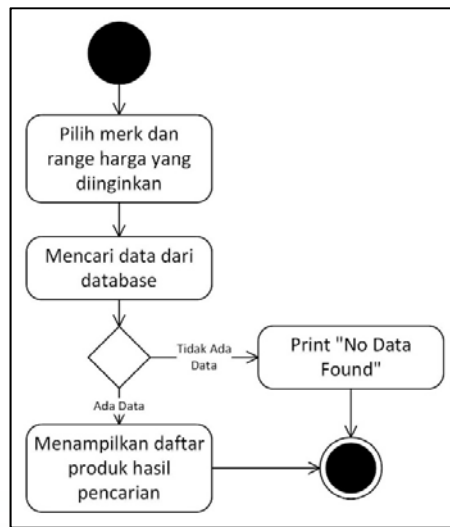
Melihat *Detail* Produk



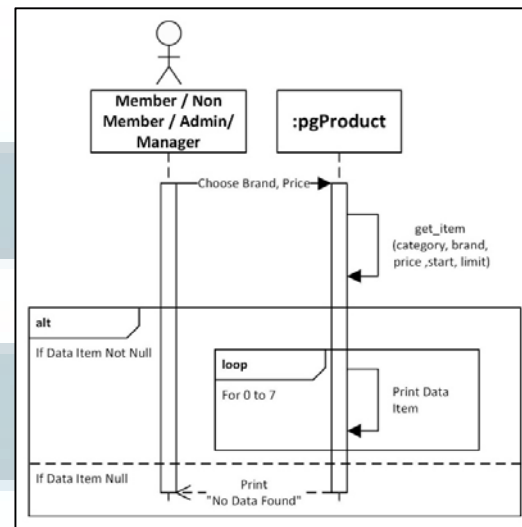
Gambar 3.9 Sequence Diagram Melihat
Detail Produk

5. Use Case Mencari Produk

Use case ini digunakan untuk melihat proses pencarian produk hingga menampilkan data produk dan dapat diakses oleh semua *user*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



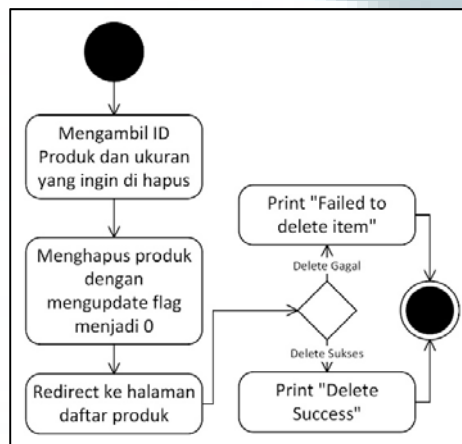
Gambar 3.10 Activity Diagram
Mencari Produk



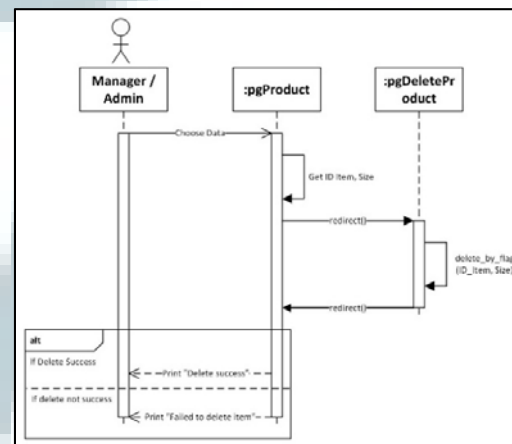
Gambar 3.11 Sequence Diagram Mencari
Produk

6. Use Case Menghapus Data Produk

Use case ini digunakan untuk melihat proses menghapus data produk dan hanya dapat diakses oleh *admin* dan *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



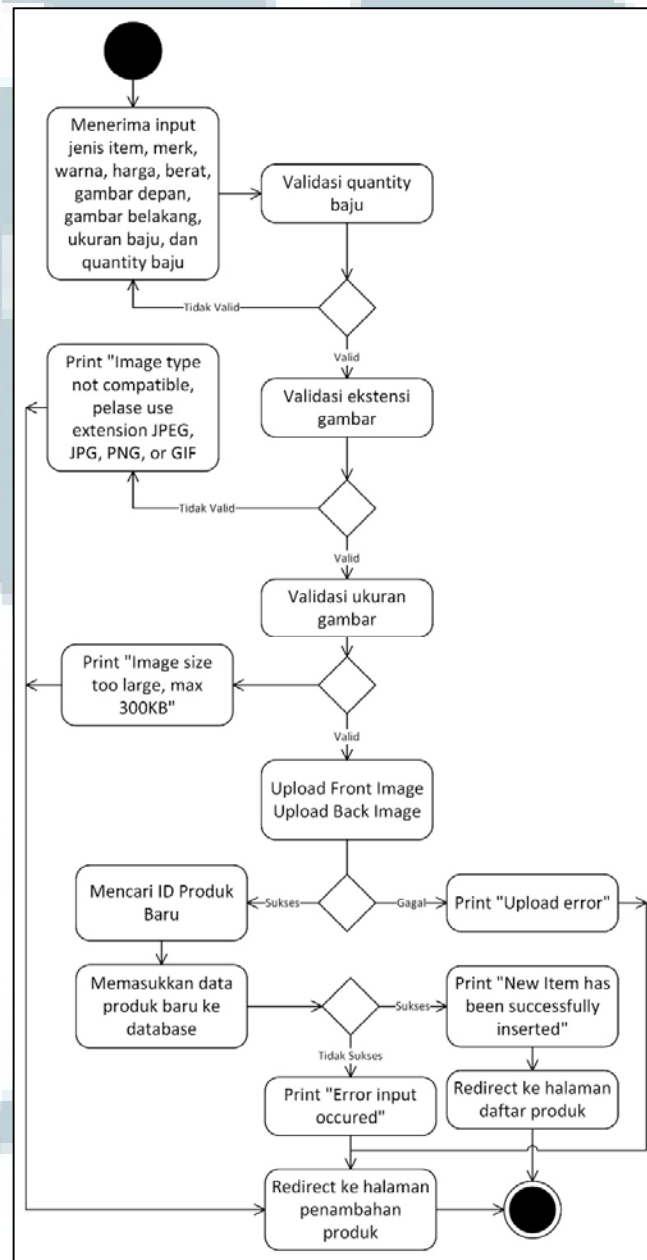
Gambar 3.12 Activity Diagram
Menghapus Data Produk



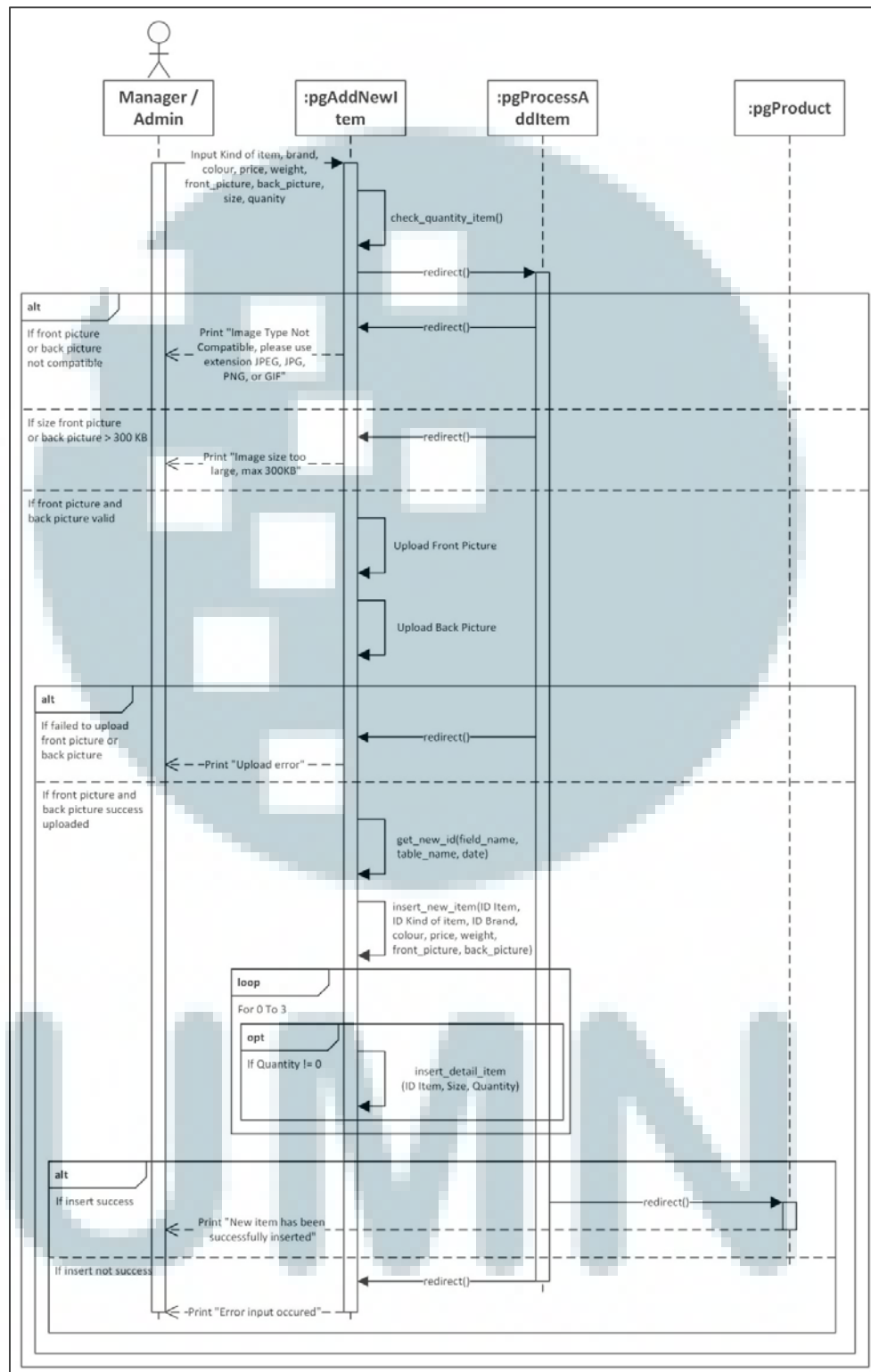
Gambar 3.13 Sequence Diagram
Menghapus Data Produk

7. Use Case Menambah Produk

Use case ini digunakan untuk melihat proses menambah data produk. *Use case* ini hanya dapat diakses oleh *admin* dan *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



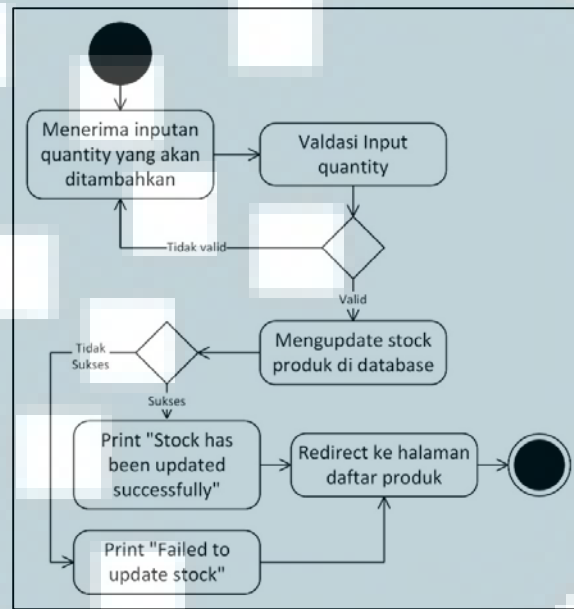
Gambar 3.14 Activity Diagram Menambah Produk



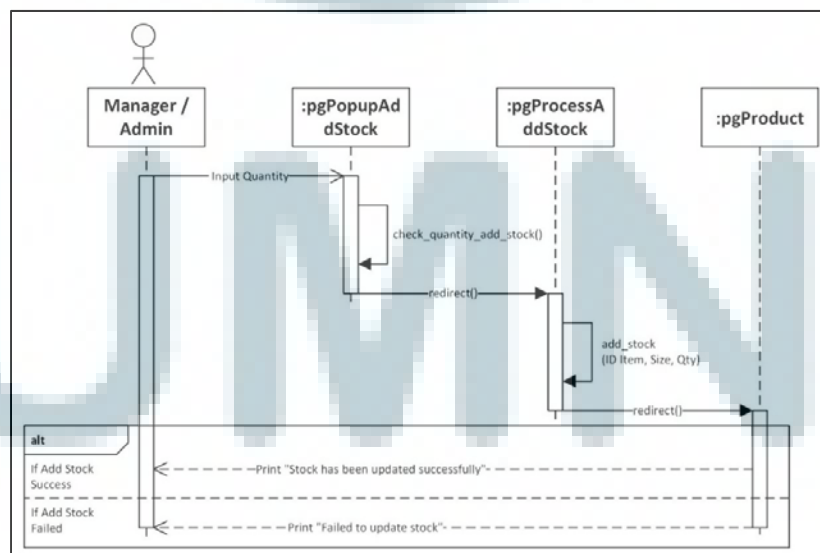
Gambar 3.15 Sequence Diagram Menambah Produk

8. Use Case Menambah Stok Produk

Use case ini digunakan untuk melihat proses penambahan stok produk dan hanya dapat diakses oleh *admin* dan *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



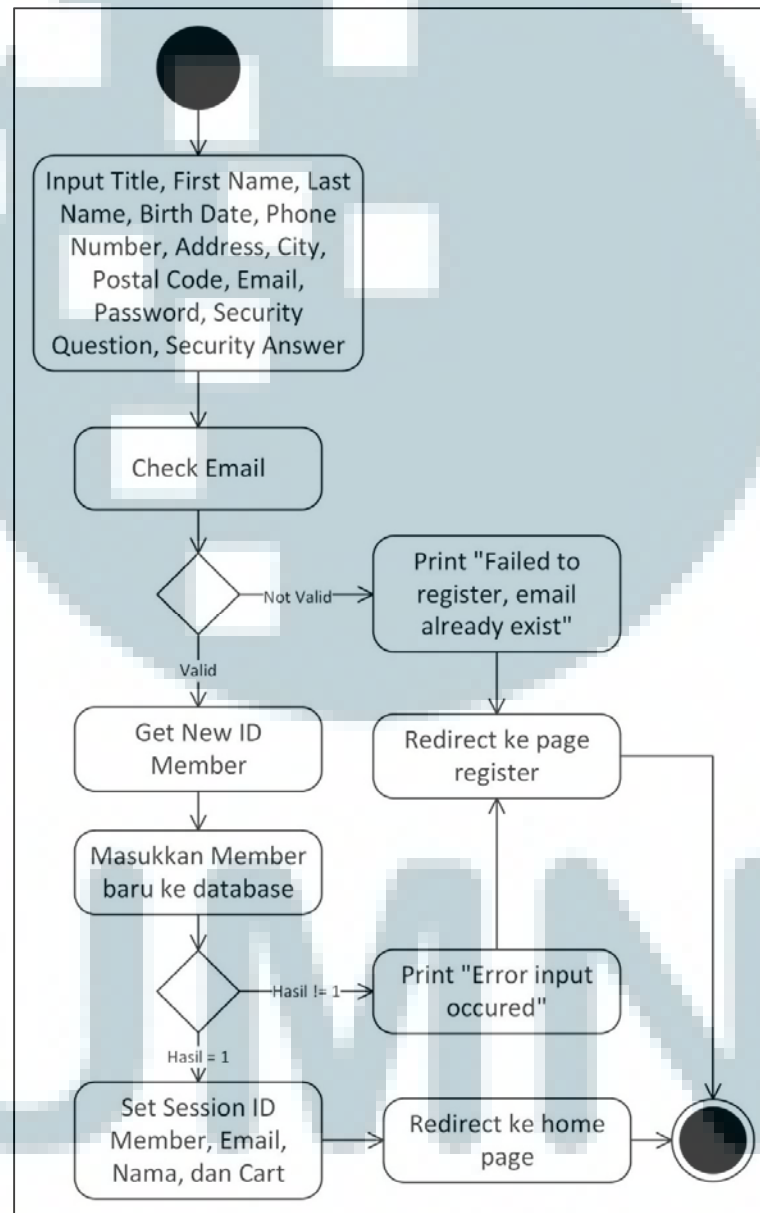
Gambar 3.16 Activity Diagram Menambah Stok Produk



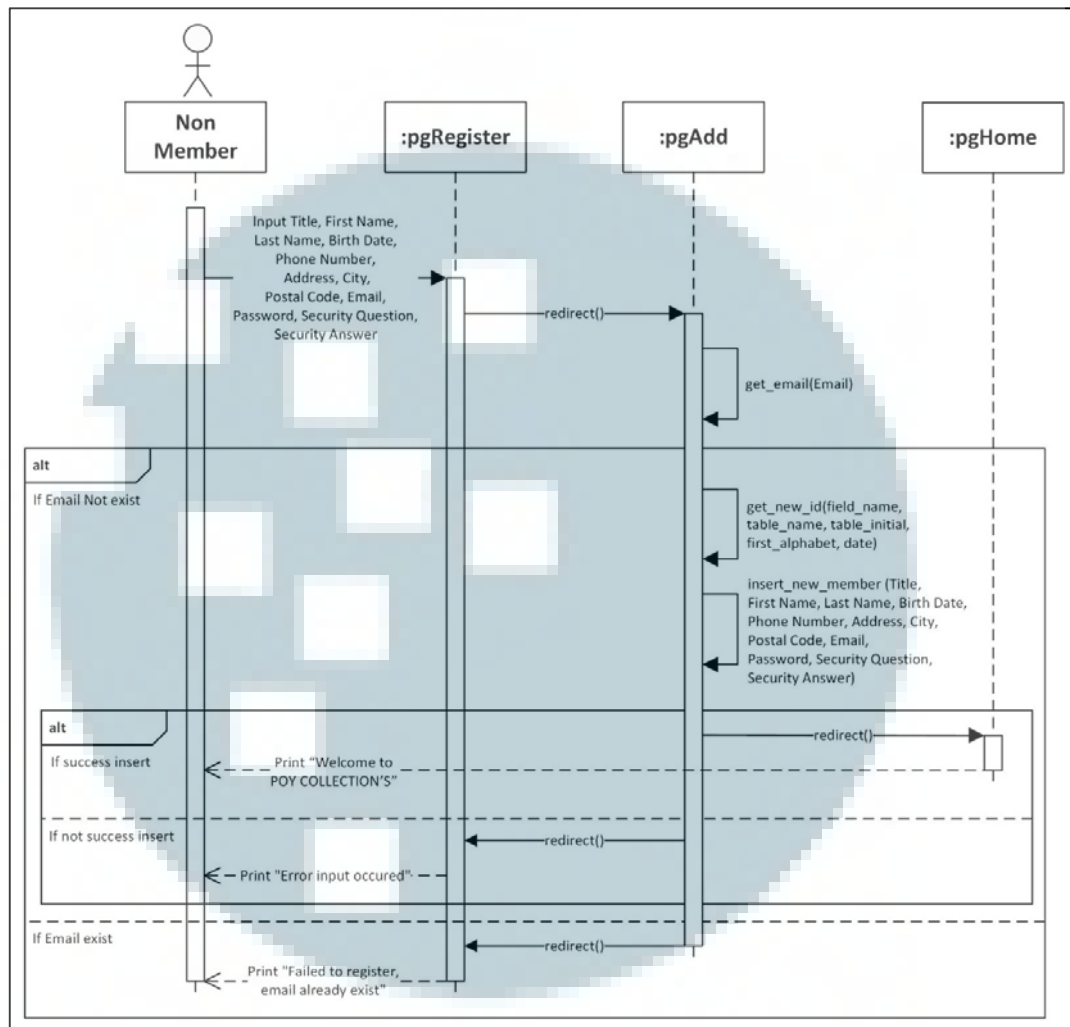
Gambar 3.17 Sequence Diagram Menambah Stok Produk

9. Use Case Register

Use case ini digunakan untuk melihat proses *register member* baru dan hanya dapat diakses oleh *user* yang belum pernah mendaftar sebagai anggota. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



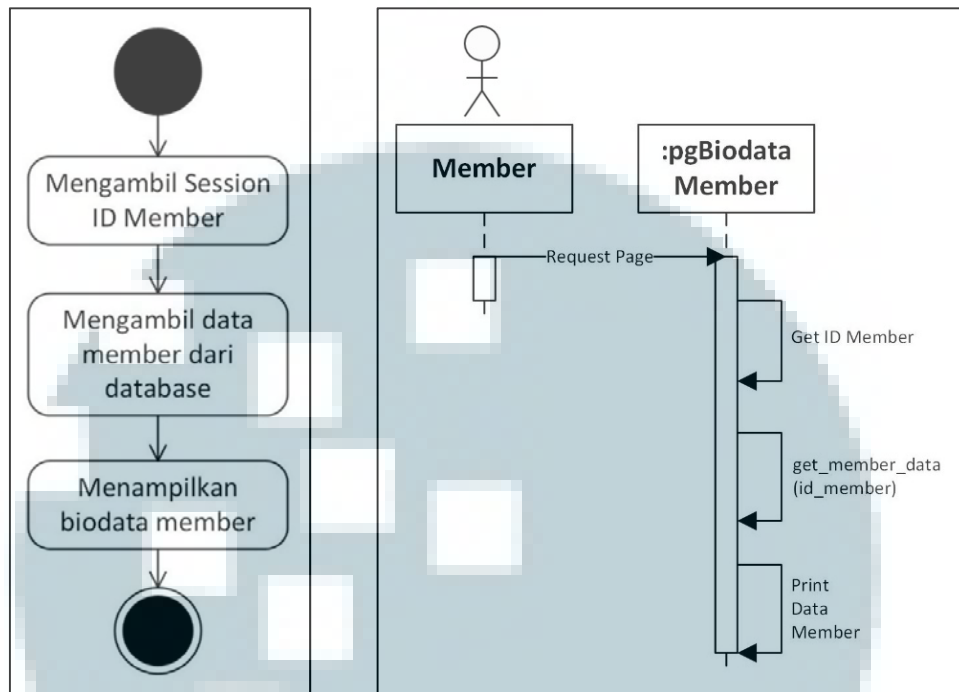
Gambar 3.18 Activity Diagram Register



Gambar 3.19 Sequence Diagram Register

10. Use Case Melihat Biodata Member

Use case ini digunakan untuk melihat proses yang menampilkan data *member* secara detail. *Use case* ini hanya dapat diakses oleh *member*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.

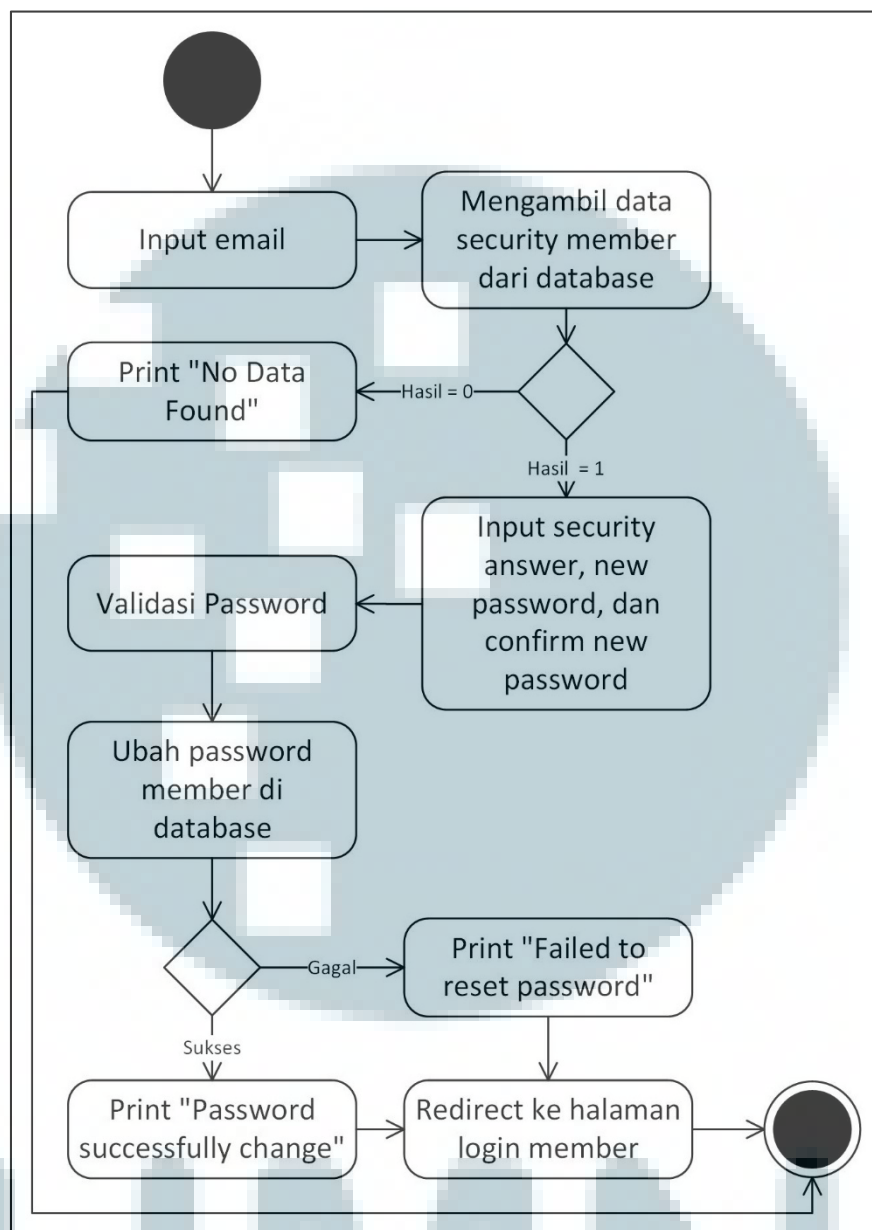


Gambar 3.20 Activity Diagram Gambar 3.21 Sequence Diagram Melihat Biodata
Menampilkan Biodata Member Member

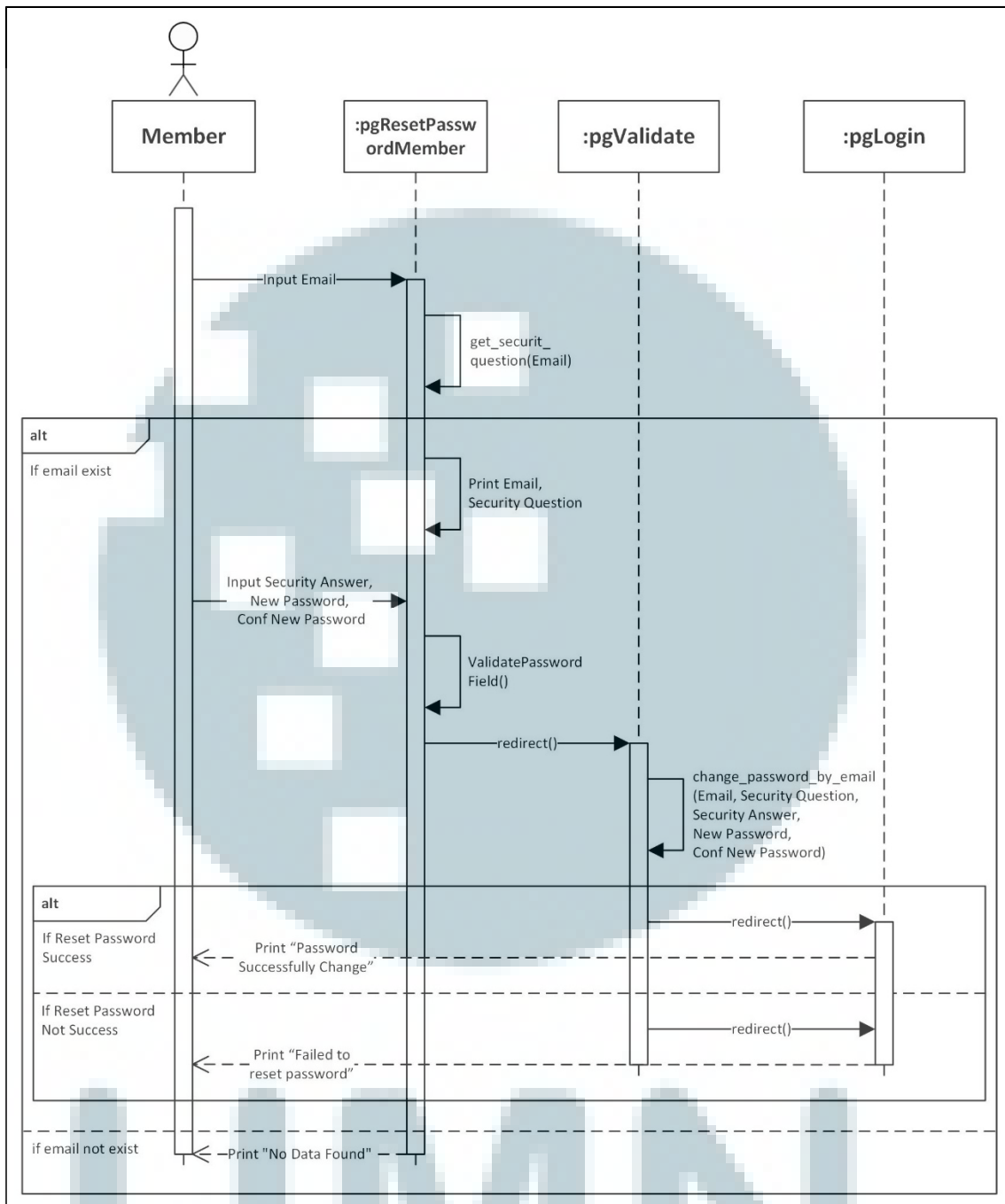
11. Use Case Reset Password Member

Use case ini digunakan untuk melihat proses mengubah *password member* ketika *member* lupa dengan *password*-nya dan hanya dapat diakses oleh *member*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.

UMN



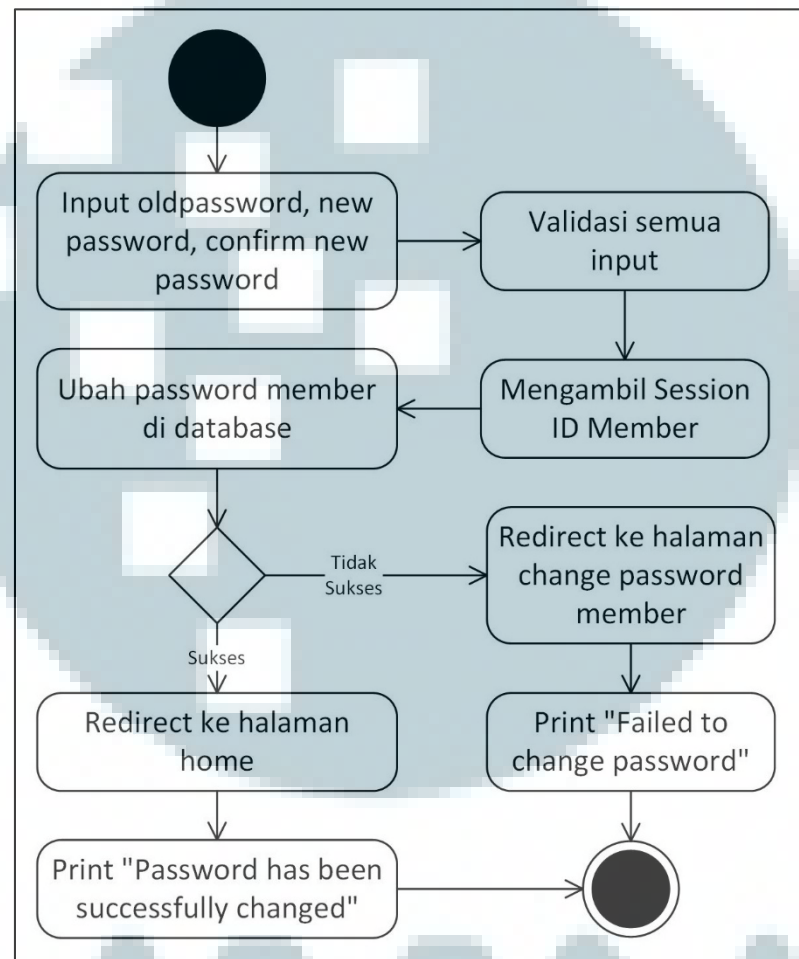
Gambar 3.22 Activity Diagram Reset Password Member



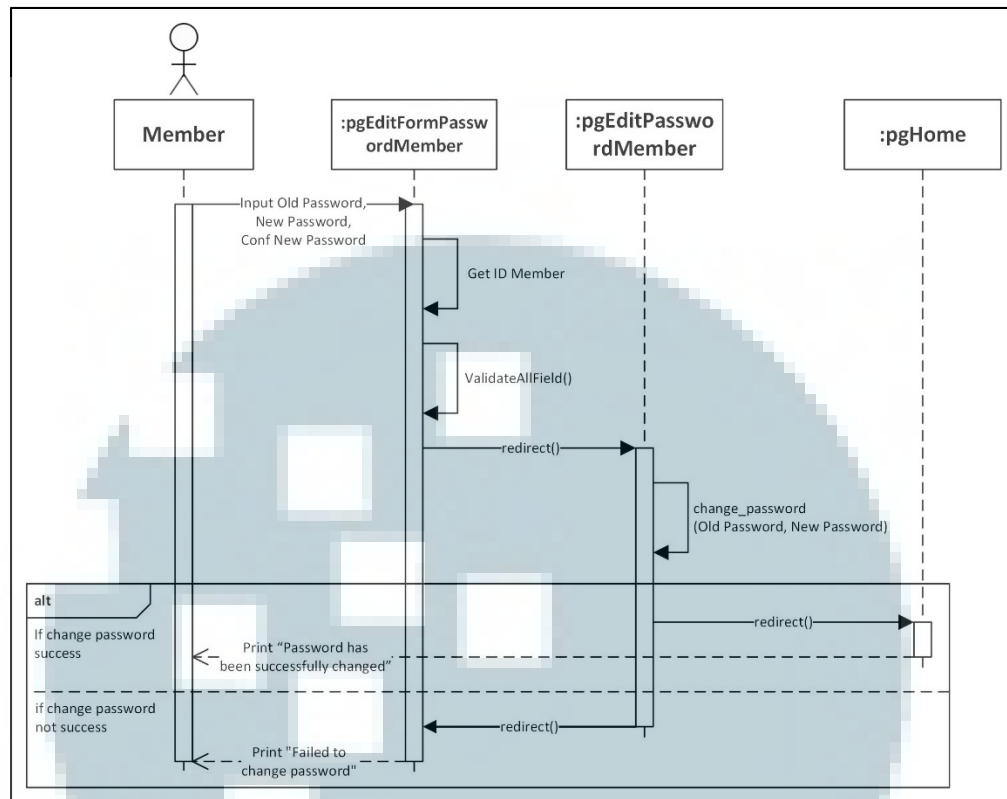
Gambar 3.23 Sequence Diagram Reset Password Member

12. Use Case Mengubah Password Member

Use case ini digunakan untuk melihat proses mengubah *password member* dan hanya dapat diakses oleh *member*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



Gambar 3.24 Activity Diagram Mengubah Password Member

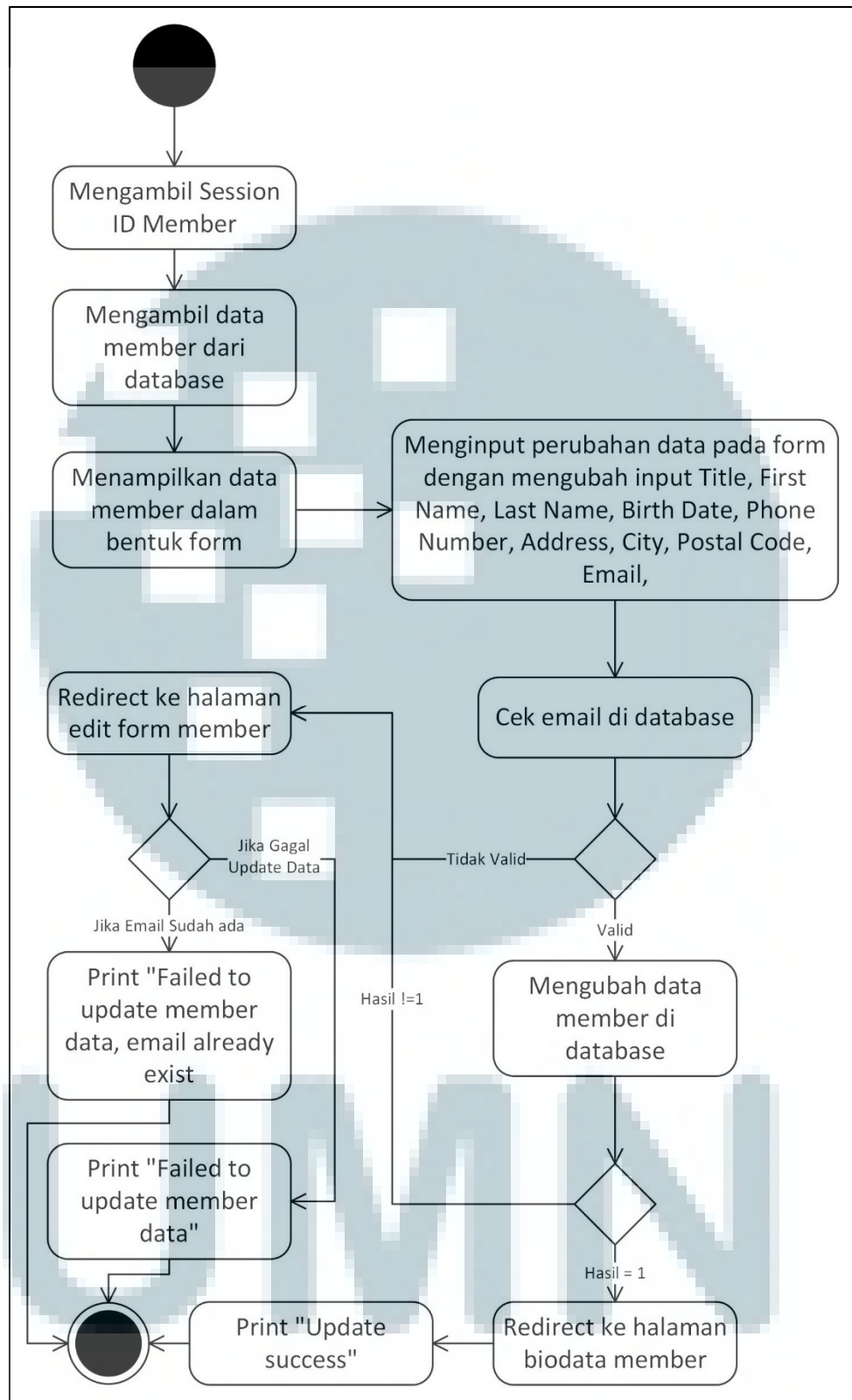


Gambar 3.25 Sequence Diagram Mengubah Password Member

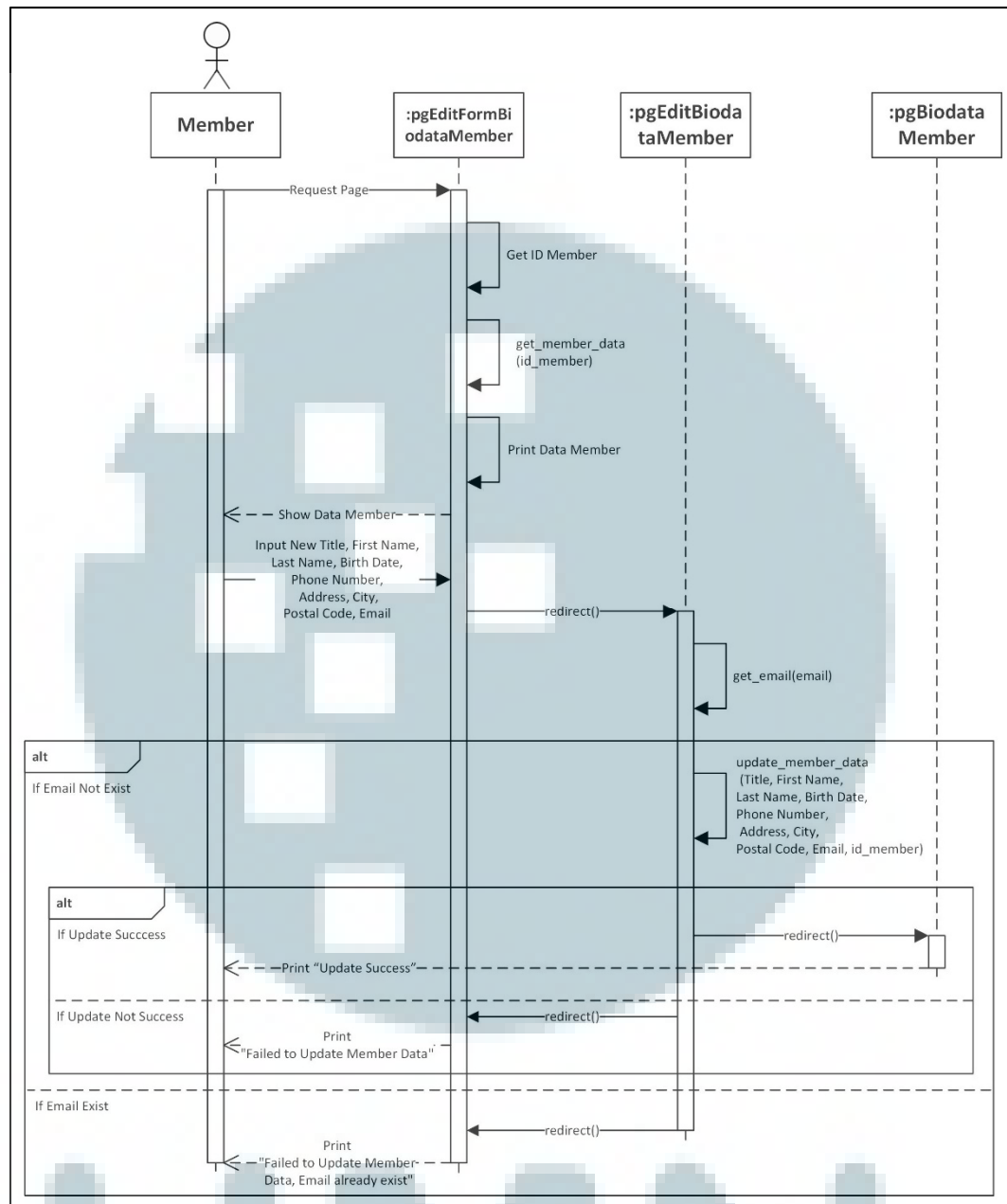
13. Use Case Mengubah Biodata Member

Use case ini digunakan untuk melihat proses perubahan biodata *member* dan hanya dapat diakses oleh *member*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.

UMN



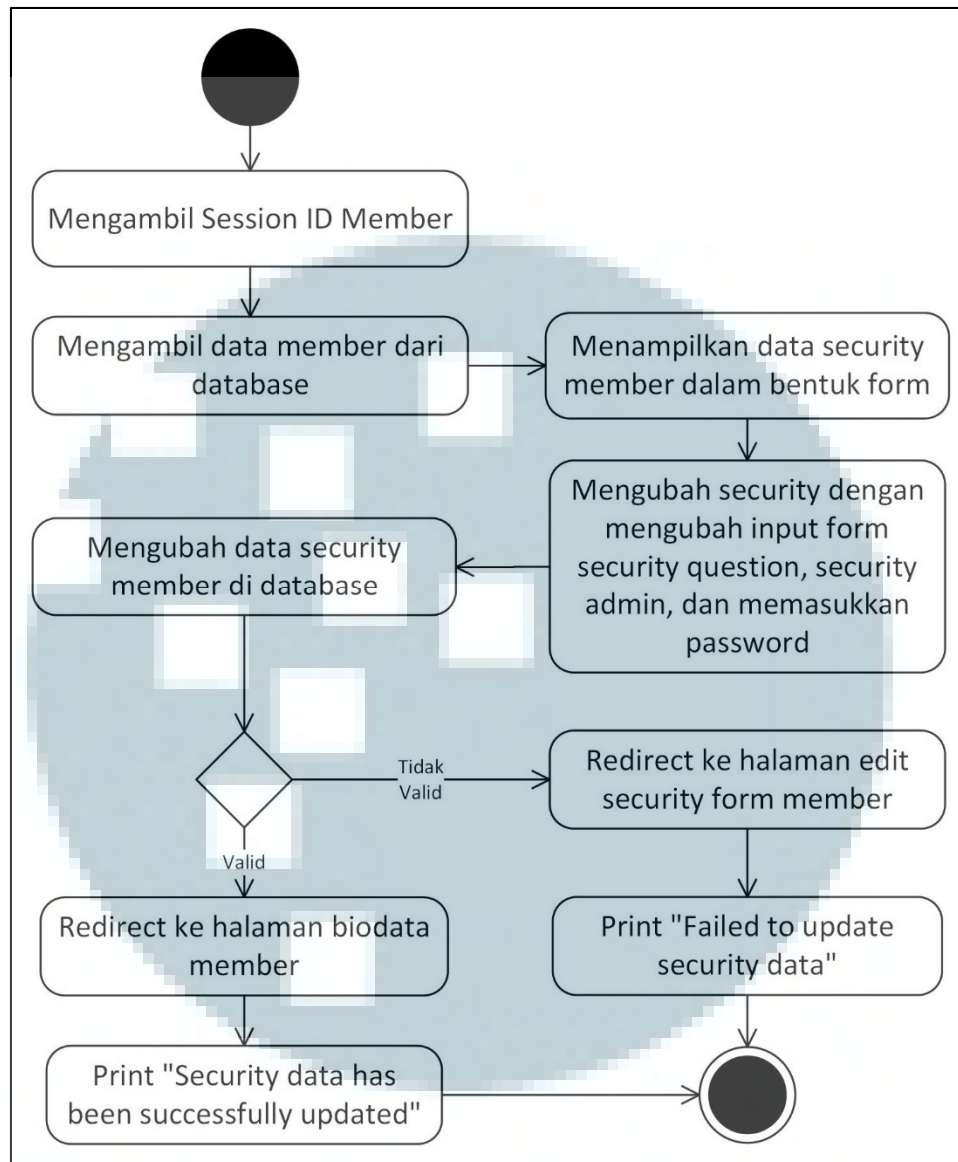
Gambar 3.26 Activity Diagram Mengubah Biodata Member



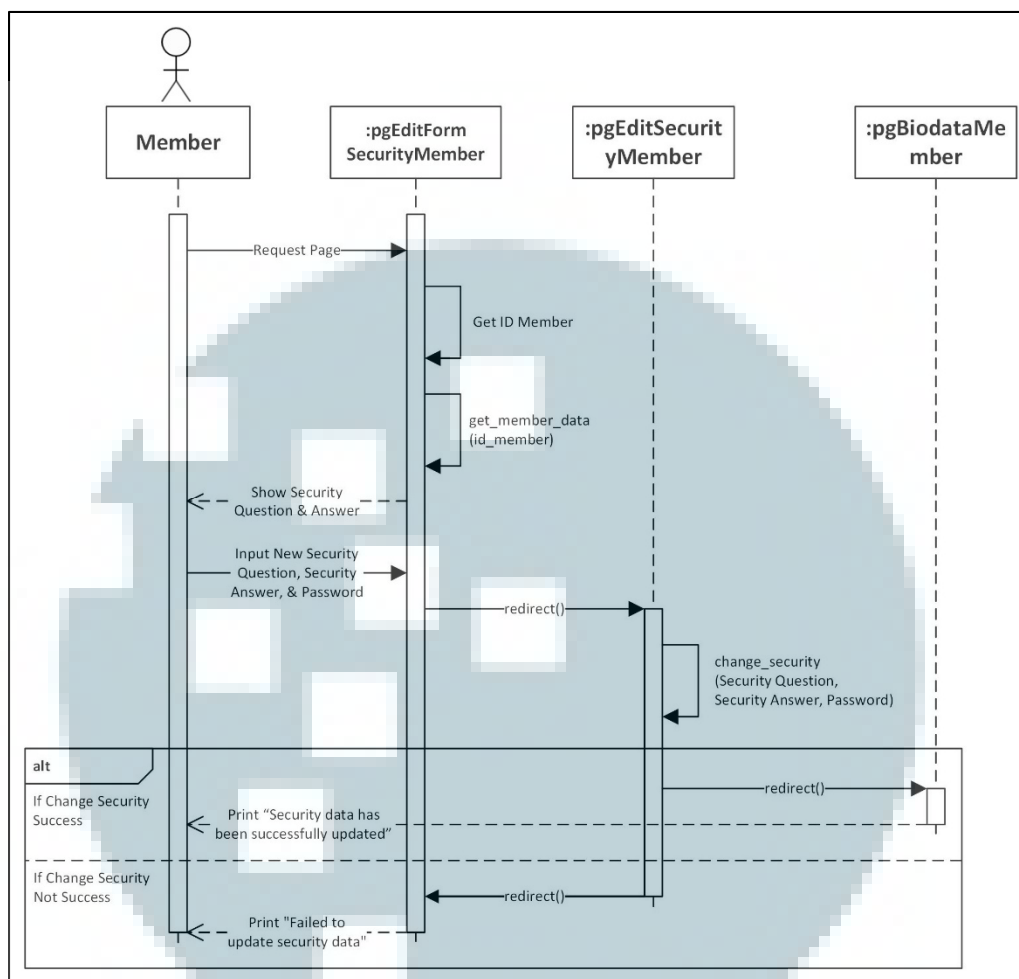
Gambar 3.27 Sequence Diagram Mengubah Biodata Member

14. Use Case Mengubah Data Keamanan Akun Member

Use case ini digunakan untuk melihat proses perubahan data keamanan akun *member* dan hanya dapat diakses oleh *member*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



Gambar 3.28 Activity Diagram Mengubah Data Keamanan Akun Member



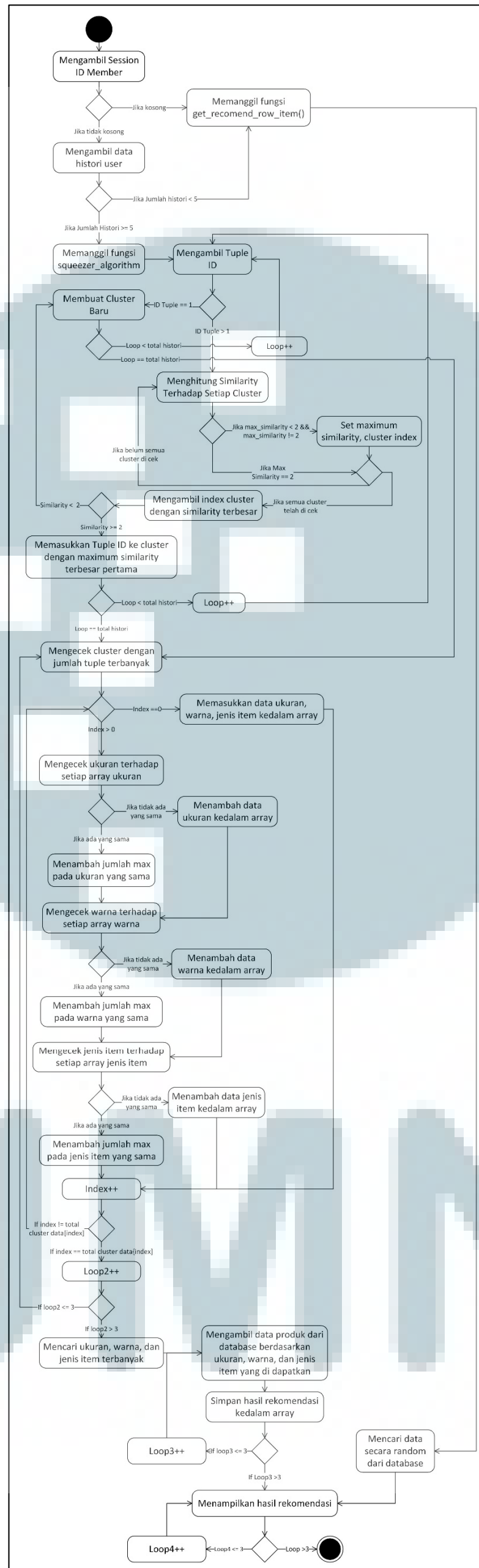
Gambar 3.29 *Sequence Diagram* Mengubah Data Keamanan Akun Member

15. Use Case Melihat Halaman Home (Rekomendasi)

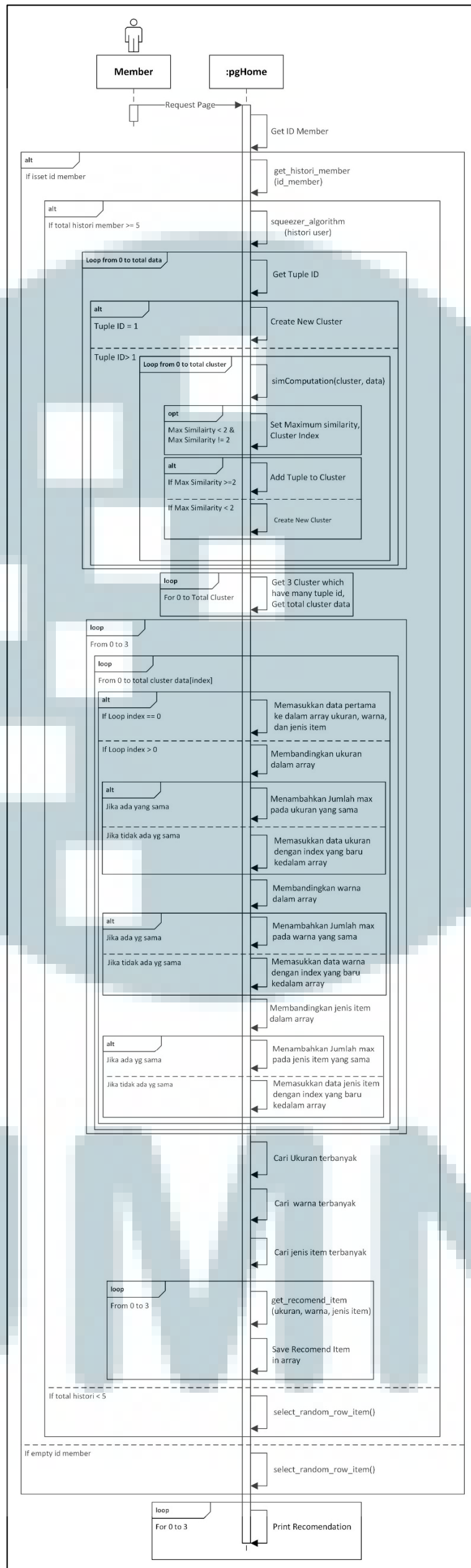
Use case ini digunakan untuk melihat proses menampilkan hasil rekomendasi kepada *member* dan *non member*. Apabila *user* belum *login* atau sudah *login* namun jumlah *history* belum mencapai lima, maka akan ditampilkan rekomendasi secara acak, sedangkan jika *user* sudah *login* maka sistem akan mengambil seluruh *history user* yang sedang *login*, kemudian data *histori user* akan diolah menggunakan algoritma *squeezer* untuk membentuk rekomendasi dengan cara membuat data *history user* menjadi beberapa *cluster*. Setelah mendapatkan tiga *cluster* dengan data terbanyak, maka akan diolah kembali untuk mendapatkan ukuran, warna, dan jenis *item* terbanyak dari masing-masing *cluster* tersebut. Setelah mendapatkan ukuran,

warna, dan jenis *item* terbanyak, maka akan mencari data produk sesuai dengan kriteria yang ada. *Use case* ini hanya dapat diakses oleh *member* atau *non member*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.





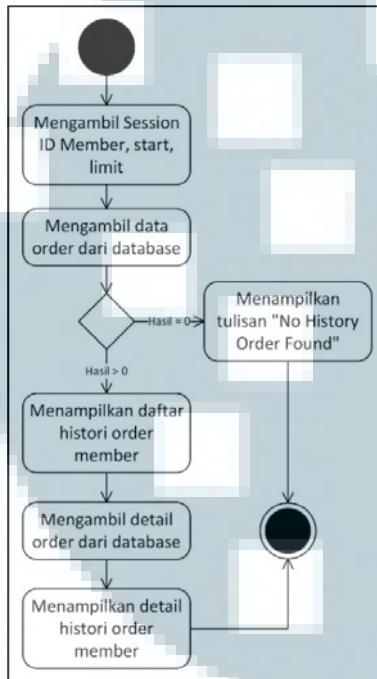
Gambar 3.30 Activity Diagram Melihat Halaman Home (Rekomendasi)



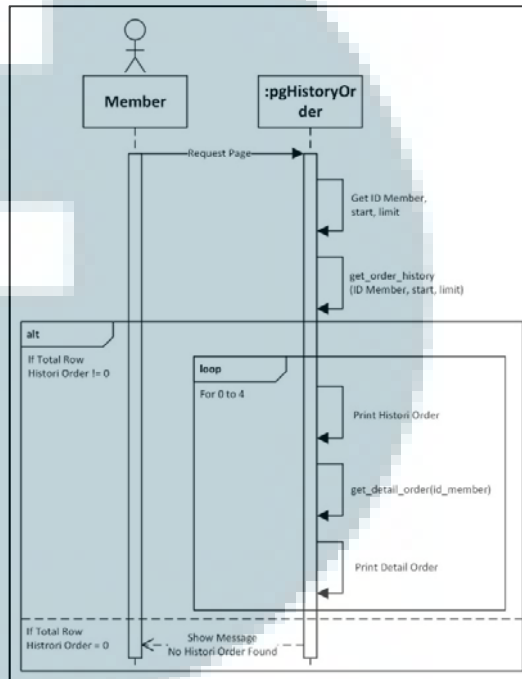
Gambar 3.31 *Sequence Diagram* Melihat Halaman Home (Rekomendasi)

16. Use Case Melihat History Order

Use case ini digunakan untuk melihat *history order* yang pernah dilakukan oleh *member* dan hanya dapat diakses oleh *member*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



Gambar 3.32 Activity Diagram
Melihat History Order

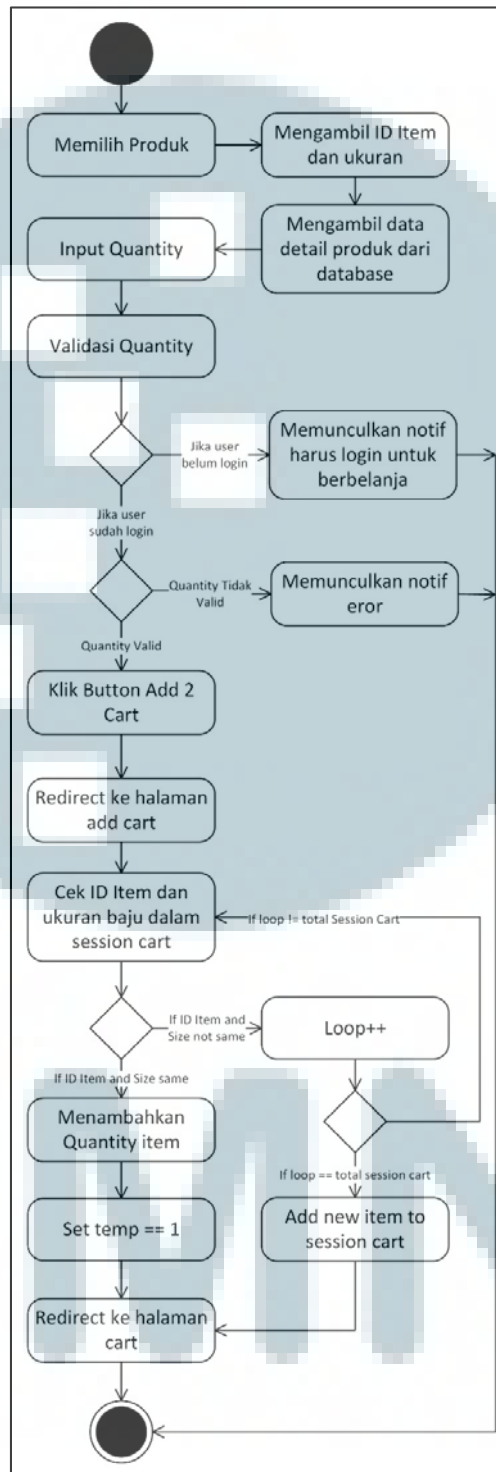


Gambar 3.33 Sequence Diagram Melihat
History Order

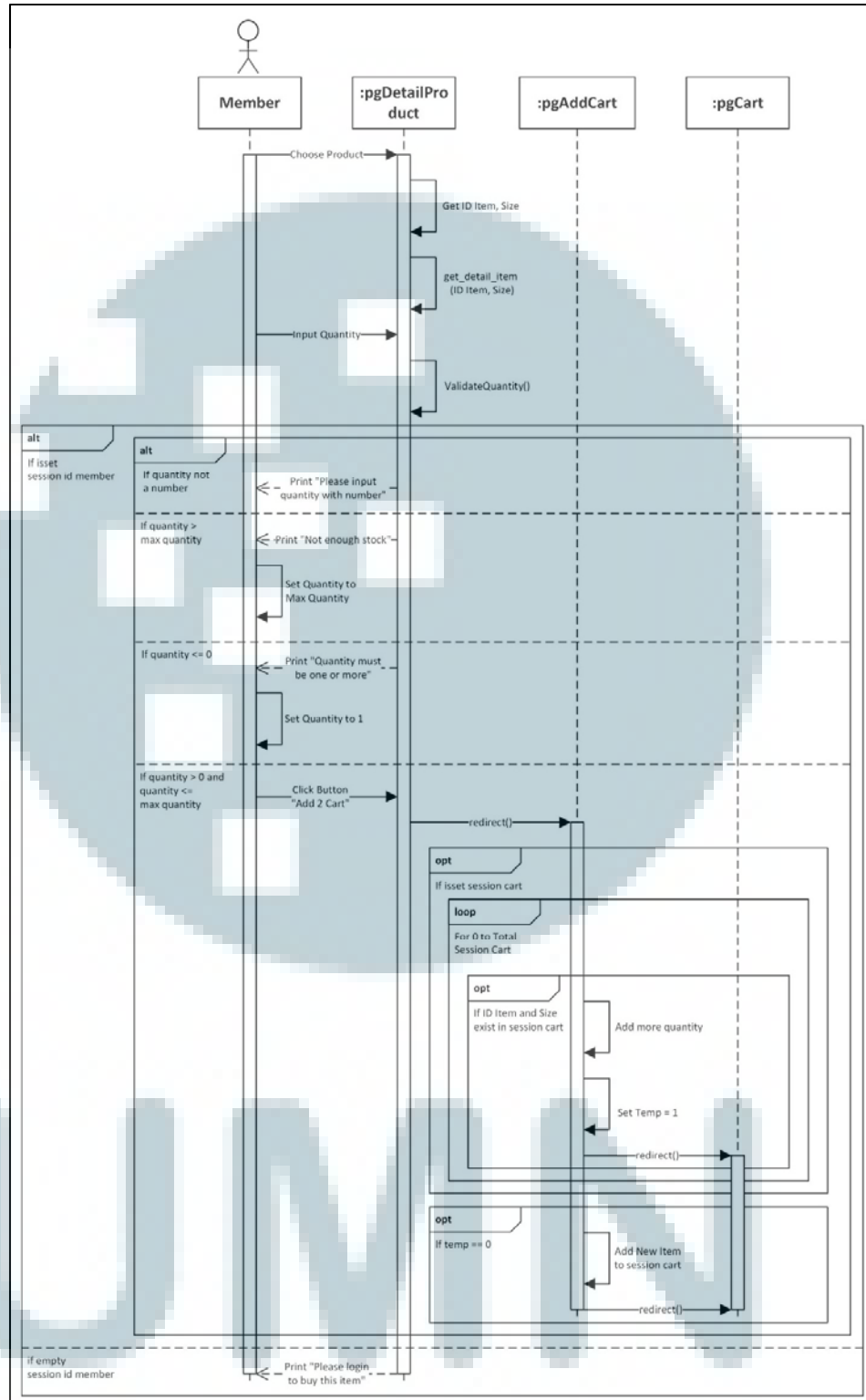
17. Use Case Menambah Keranjang Belanja

Use case ini digunakan untuk melihat proses menambah keranjang belanja. Dalam prosesnya, *member* melihat daftar produk, kemudian melihat detail produk. Setelah masuk pada halaman *detail order*, *member* dapat memilih ukuran dan jumlah yang diinginkan. Setelah semua *input* benar, maka pada halaman *process* akan menambahkan *session cart*. *Use case* ini hanya dapat

diakses oleh *member*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



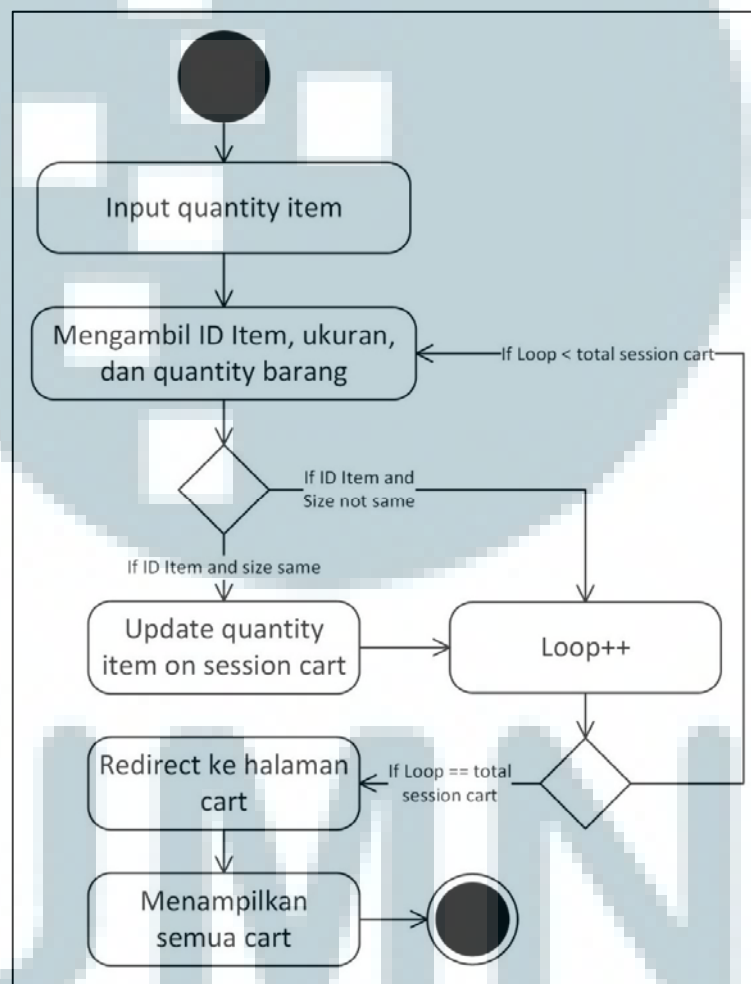
Gambar 3.34 Activity Diagram Menambah Keranjang Belanja



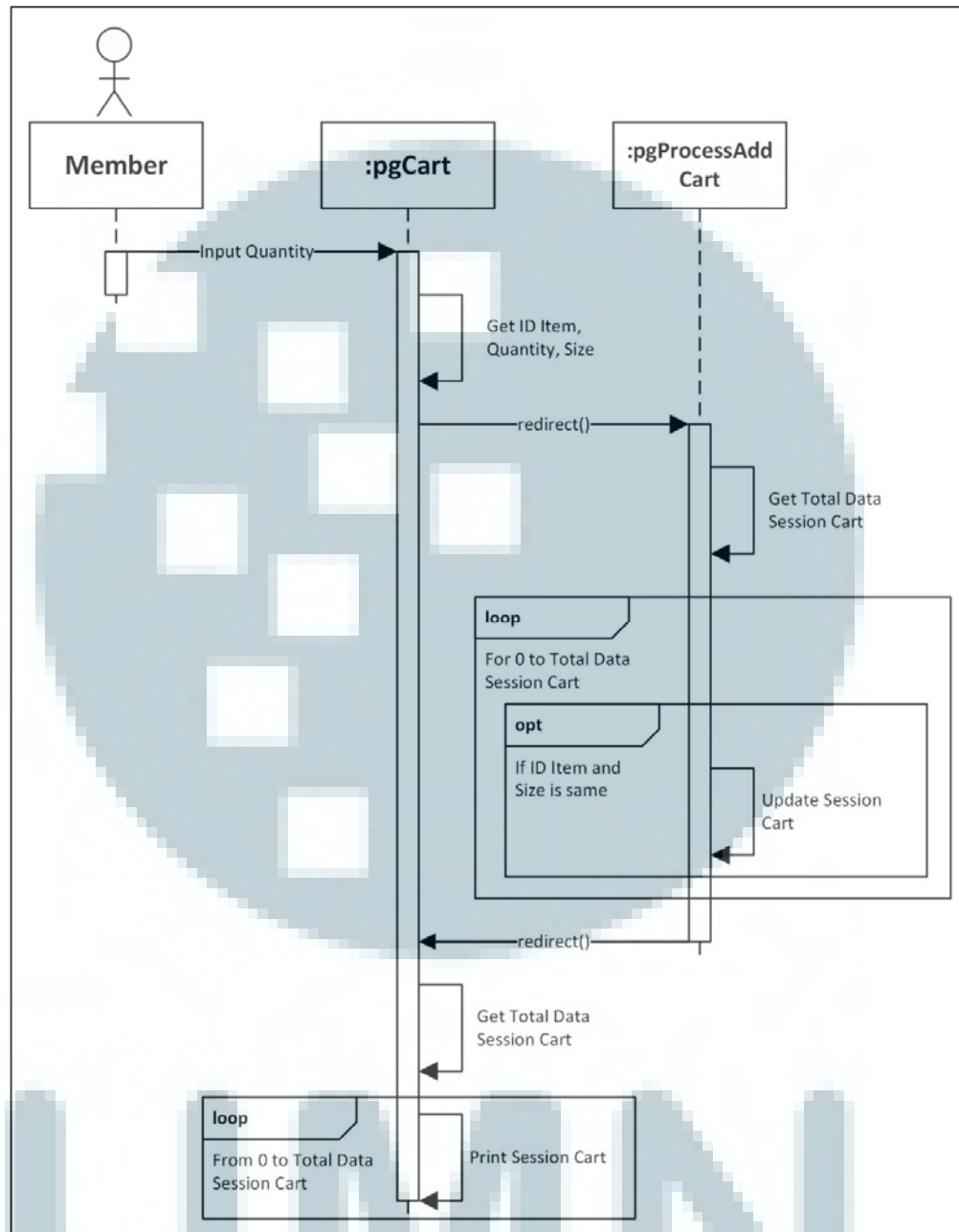
Gambar 3.35 *Sequence Diagram* Menambah Keranjang Belanja

18. Use Case Mengubah Keranjang Belanja

Use case ini digunakan untuk melihat proses mengubah keranjang belanja *member*. Dalam prosesnya, *member* melihat daftar keranjang belanja. Setelah itu *user* dapat memilih jumlah produk yang diinginkan. Setelah semua *input* benar, maka pada halaman *process* akan mengubah *session cart*. *Use case* ini hanya dapat diakses oleh *member*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



Gambar 3.36 Activity Diagram Mengubah Keranjang Belanja

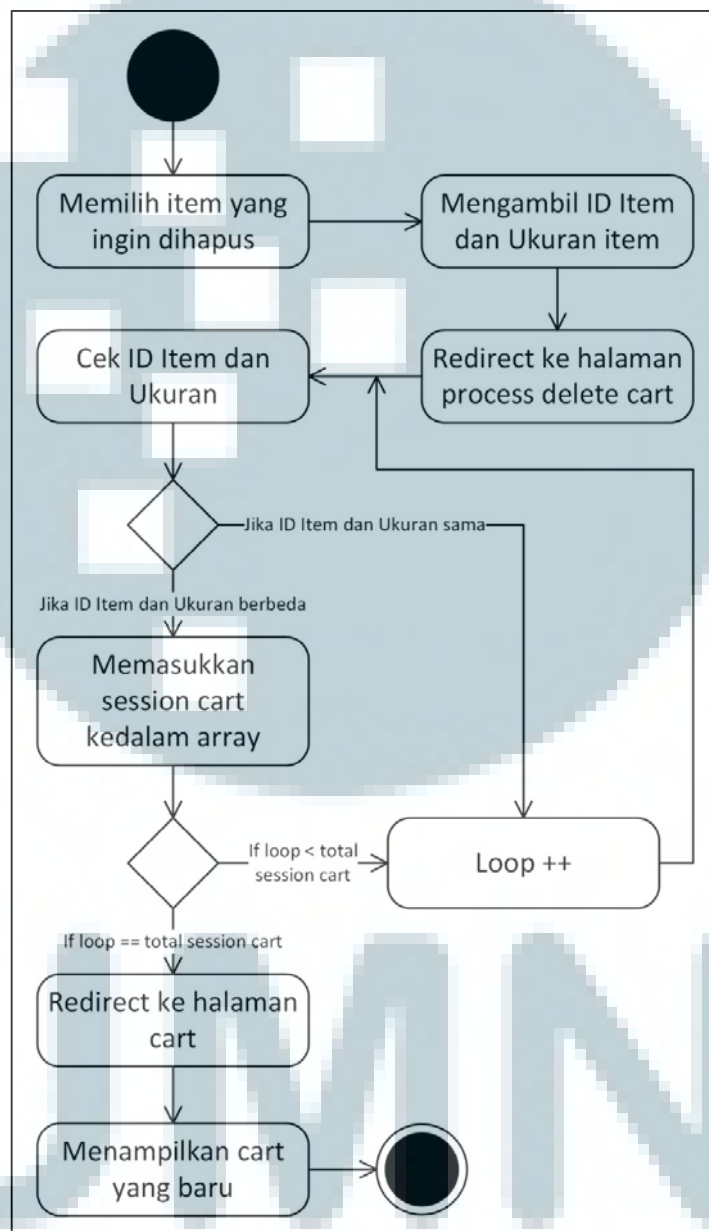


Gambar 3.37 *Sequence Diagram* Mengubah Keranjang Belanja

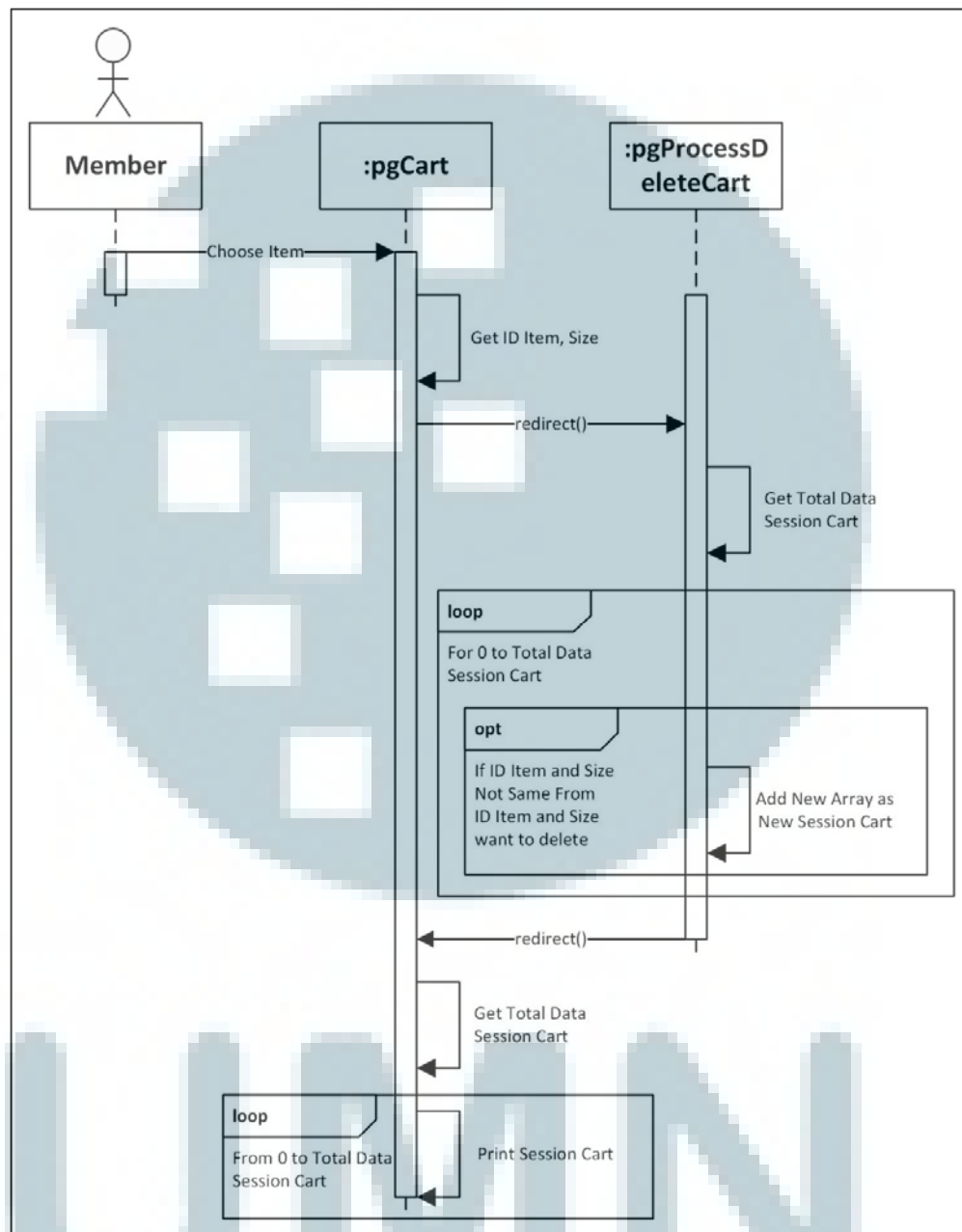
19. Use Case Menghapus Keranjang Belanja

Use case ini digunakan untuk melihat proses menghapus keranjang belanja. Dalam prosesnya, *member* melihat daftar keranjang belanja. Setelah itu *member* dapat

menghapus produk yang ada dalam daftar *cart*. Jika ada produk yang dihapus, maka pada halaman *process* akan mengubah *session cart* dengan menghapus produk yang tidak diinginkan. *Use case* ini hanya dapat diakses oleh *member*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



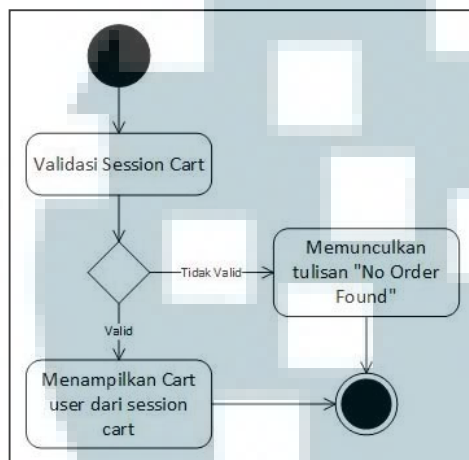
Gambar 3.38 Activity Diagram Menghapus Keranjang Belanja



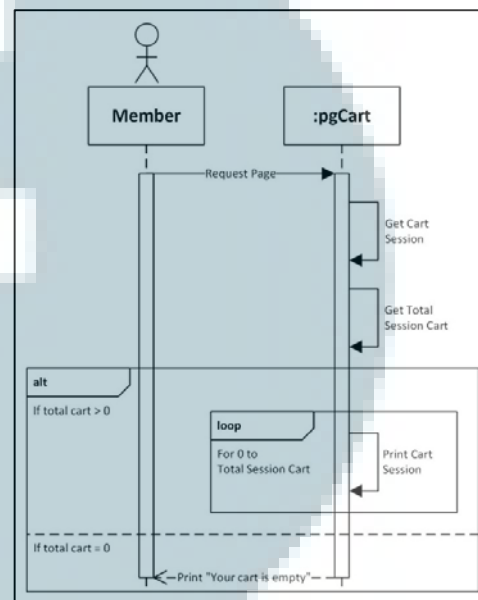
Gambar 3.39 Sequence Diagram Menghapus Keranjang Belanja

20. Use Case Melihat Keranjang Belanja

Use case ini digunakan untuk melihat proses menampilkan keranjang belanja *member*. Dalam prosesnya, sistem akan mencetak daftar *session cart* ke dalam bentuk visual pada halaman *website*. *Use case* ini hanya dapat diakses oleh *member*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



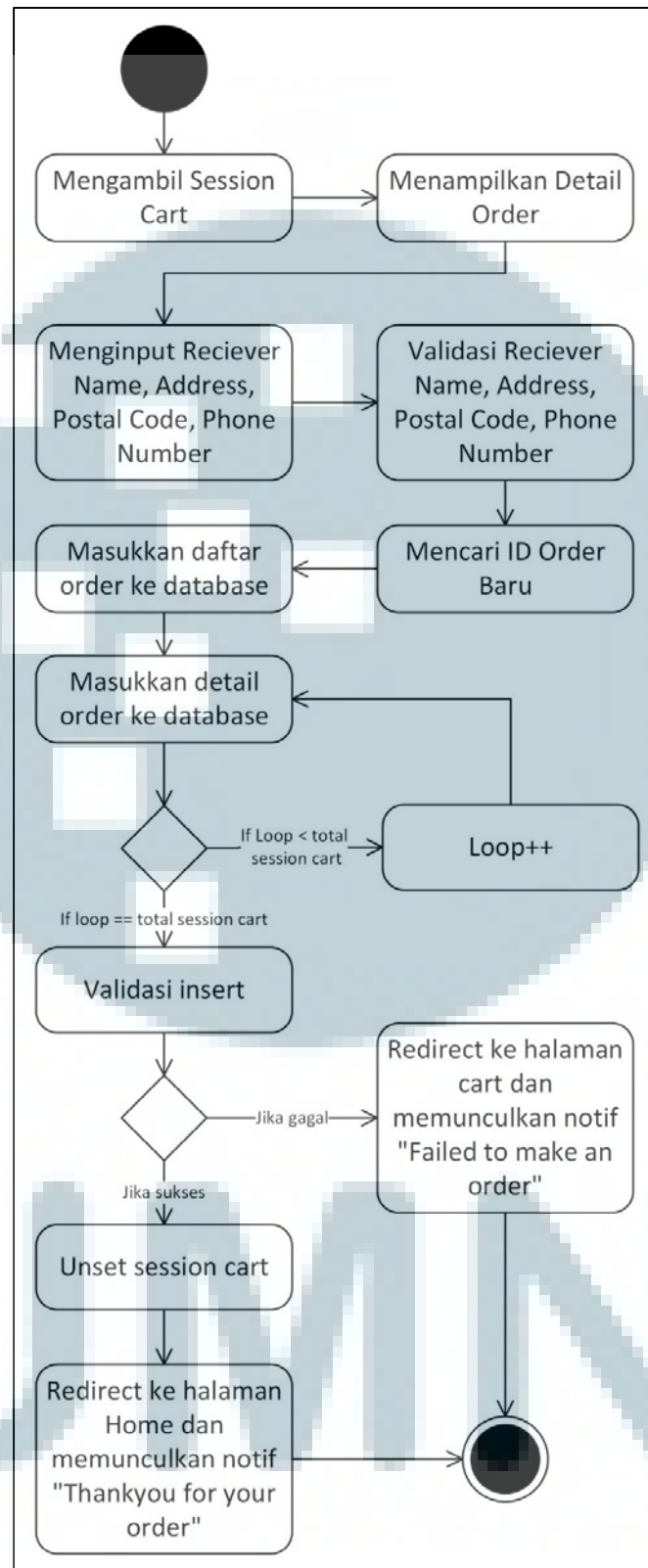
Gambar 3.40 Activity Diagram
Melihat Keranjang Belanja



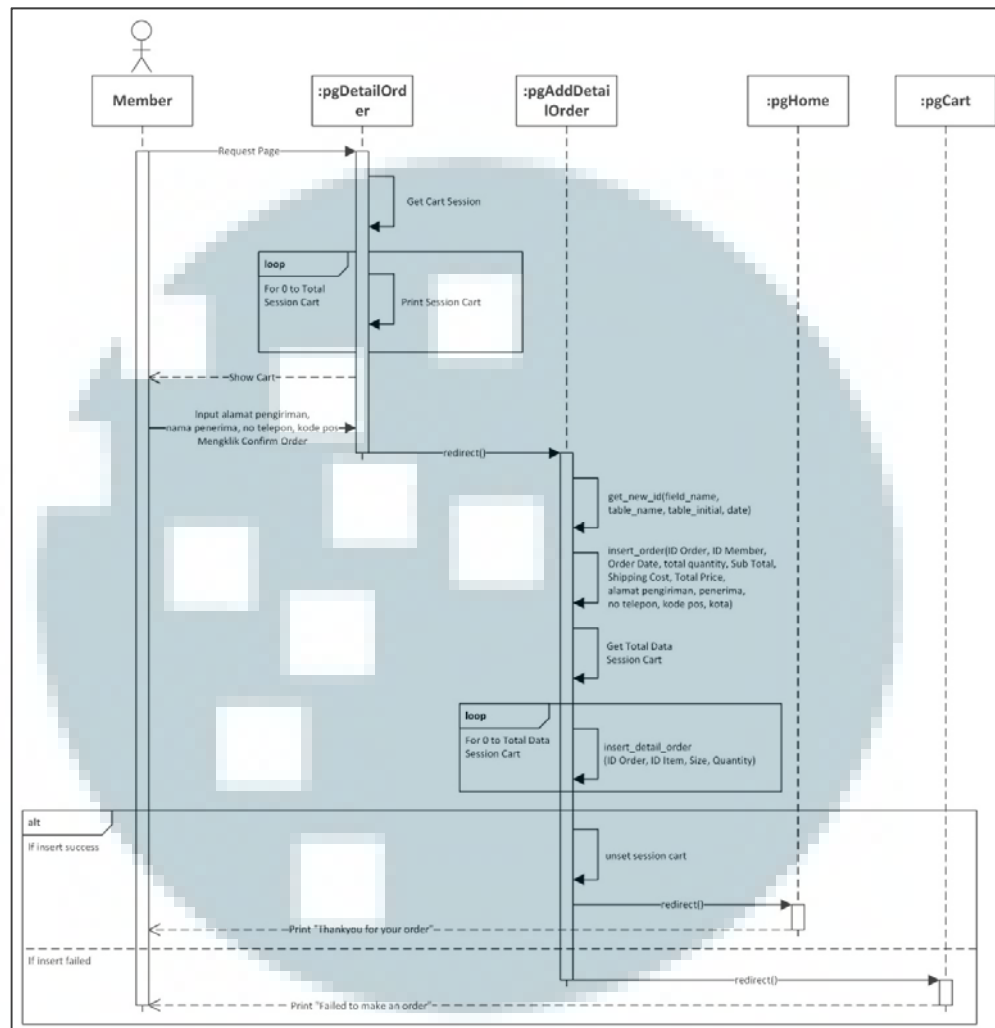
Gambar 3.41 Sequence Diagram
Melihat Keranjang Belanja

21. Use Case Menambah Order

Use case ini digunakan untuk melihat proses menambahkan *order member* ke dalam *database*. *Use case* ini hanya dapat diakses oleh *member*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



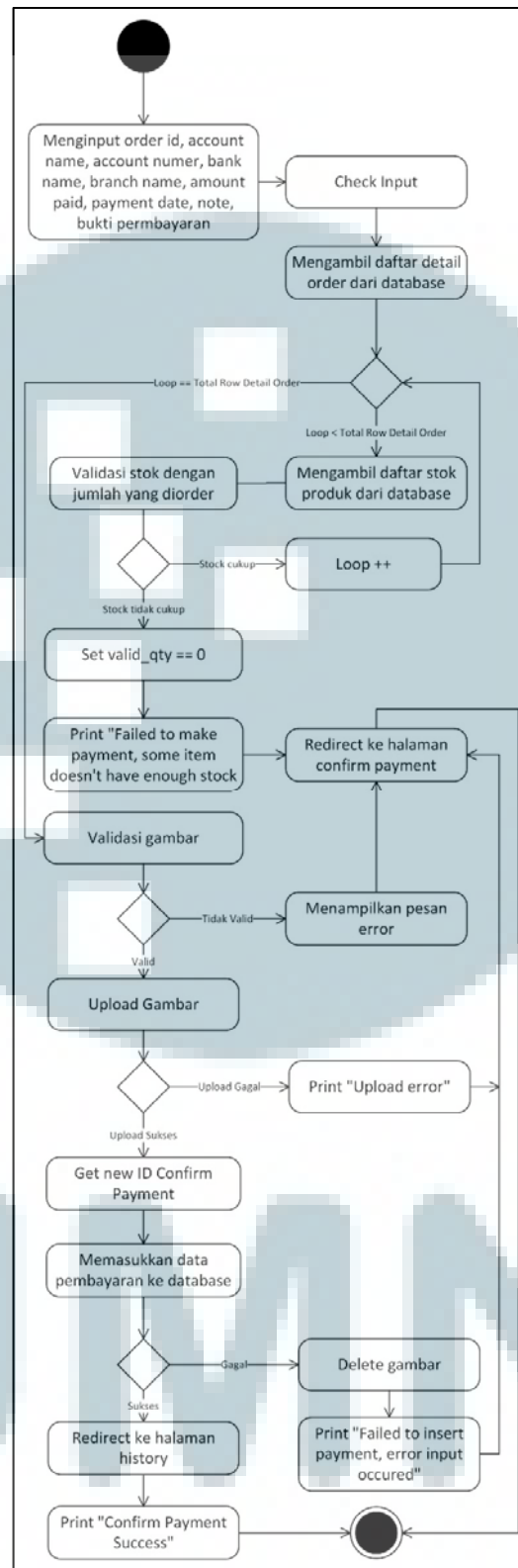
Gambar 3.42 Activity Diagram Menambah Order



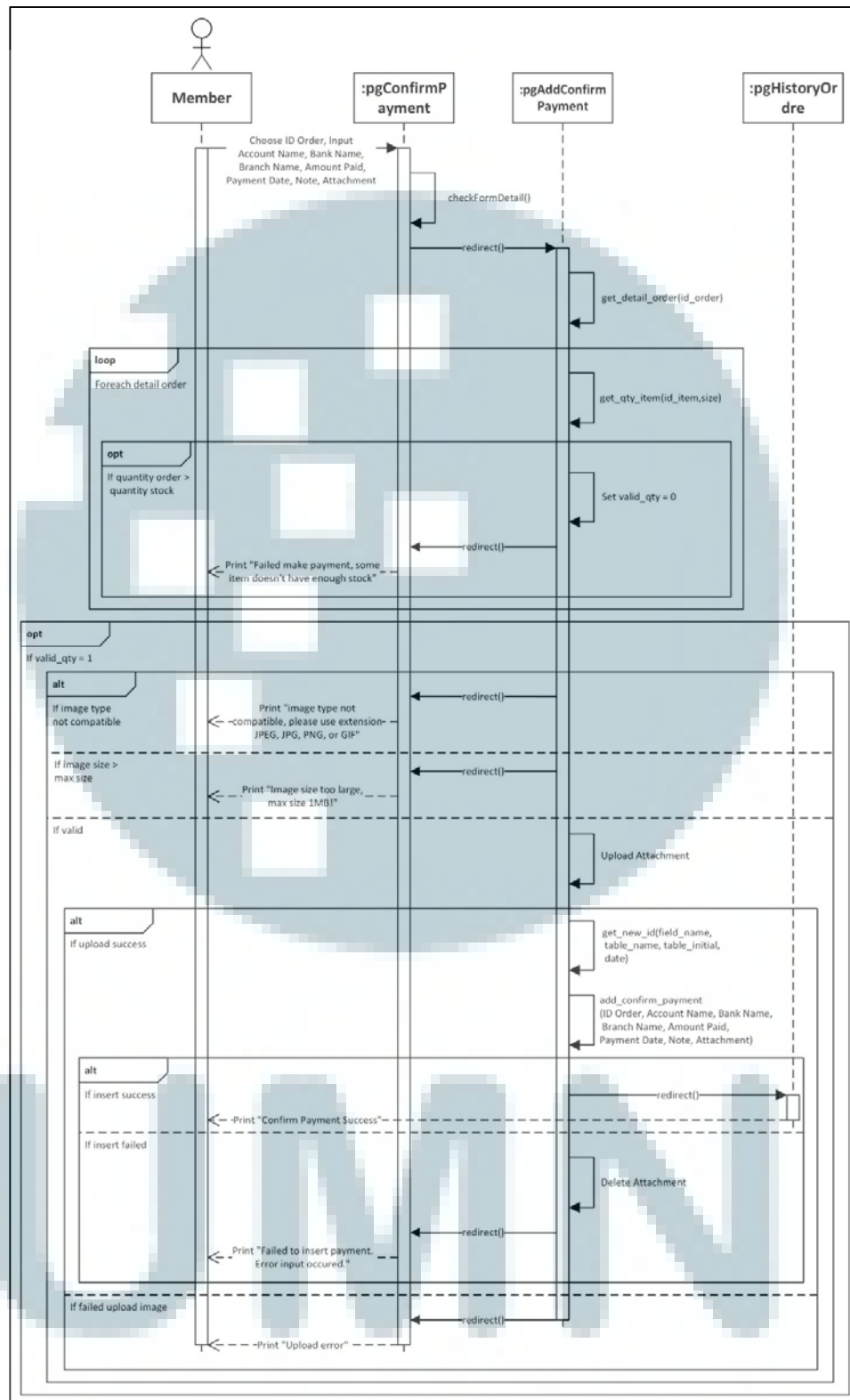
Gambar 3.43 Sequence Diagram Menambah Order

22. Use Case Melakukan Konfirmasi Pembayaran

Use case ini digunakan untuk melihat proses *member* melakukan konfirmasi pembayaran hingga data pembayaran masuk ke dalam *database*. *Use case* ini hanya dapat diakses oleh *member*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



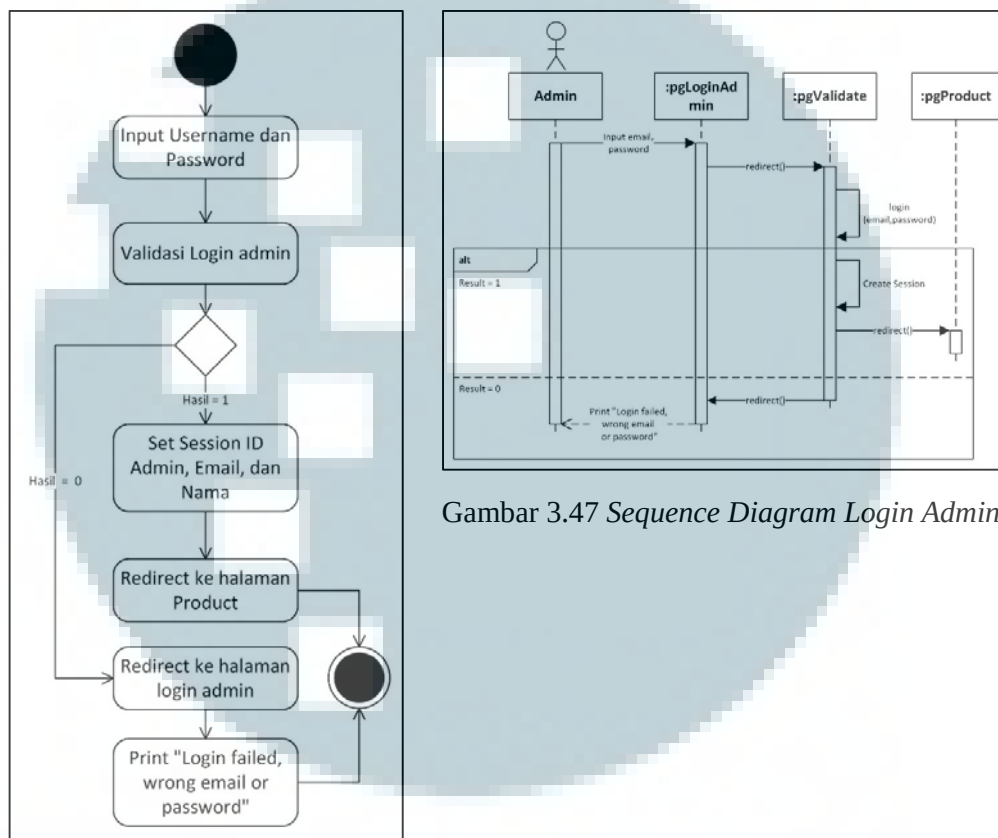
Gambar 3.44 Activity Diagram Melakukan Konfirmasi Pembayaran



Gambar 3.45 Sequence Diagram Melakukan Konfirmasi Pembayaran

23. Use Case Login Admin

Use case ini digunakan untuk masuk ke dalam sistem *back-end* dan hanya dapat diakses oleh *admin*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



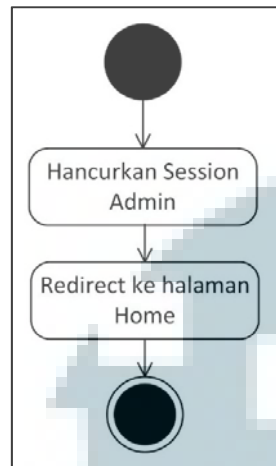
Gambar 3.47 Sequence Diagram Login Admin

Gambar 3.46 Activity Diagram

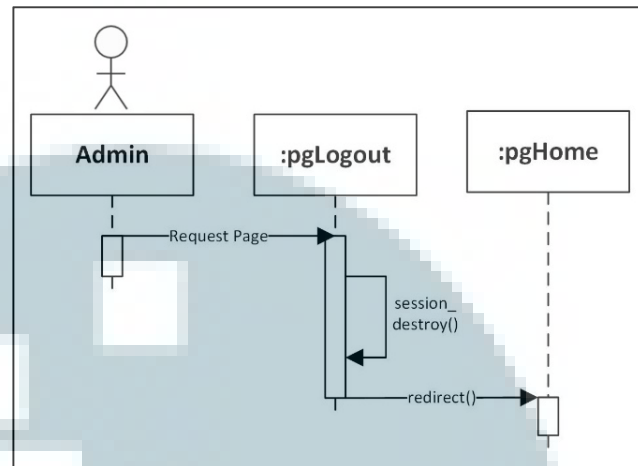
Login Admin

24. Use Case Logout Admin

Use case ini digunakan untuk keluar dari sistem *back-end* dan hanya dapat diakses oleh *admin*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



Gambar 3.48 Activity



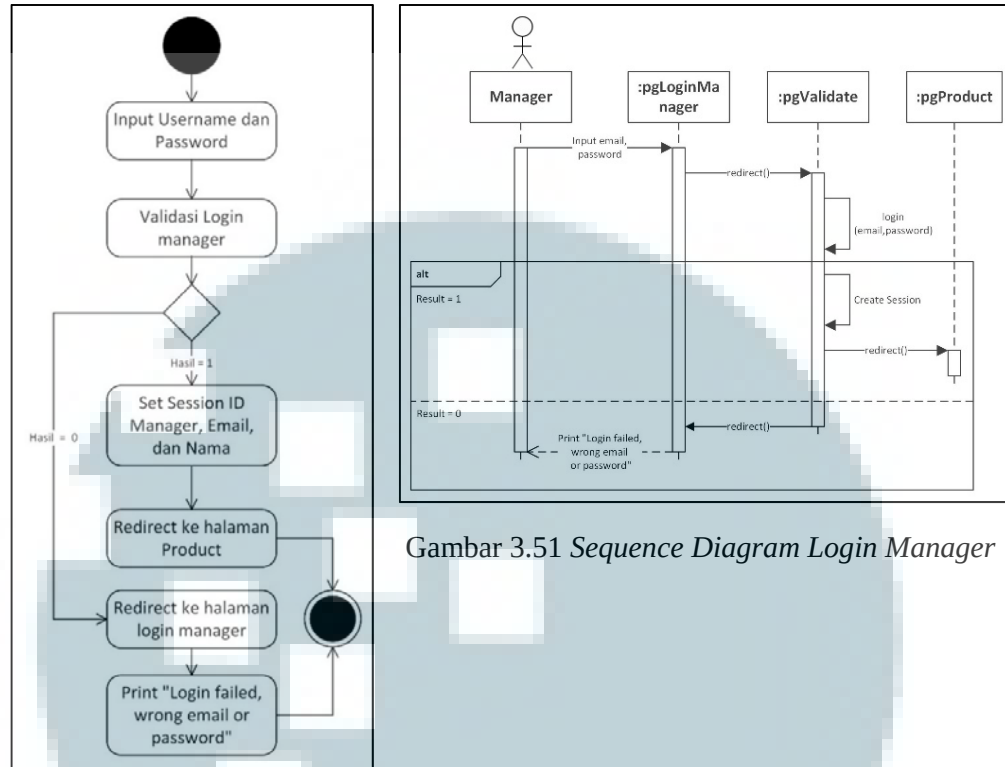
Gambar 3.49 Sequence Diagram Logout Admin

Diagram Logout Admin

25. Use Case Login Manager

Use case ini digunakan untuk masuk ke dalam sistem *back-end* dan memiliki beberapa hak khusus. *Use case* ini hanya dapat diakses oleh *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.

UMN



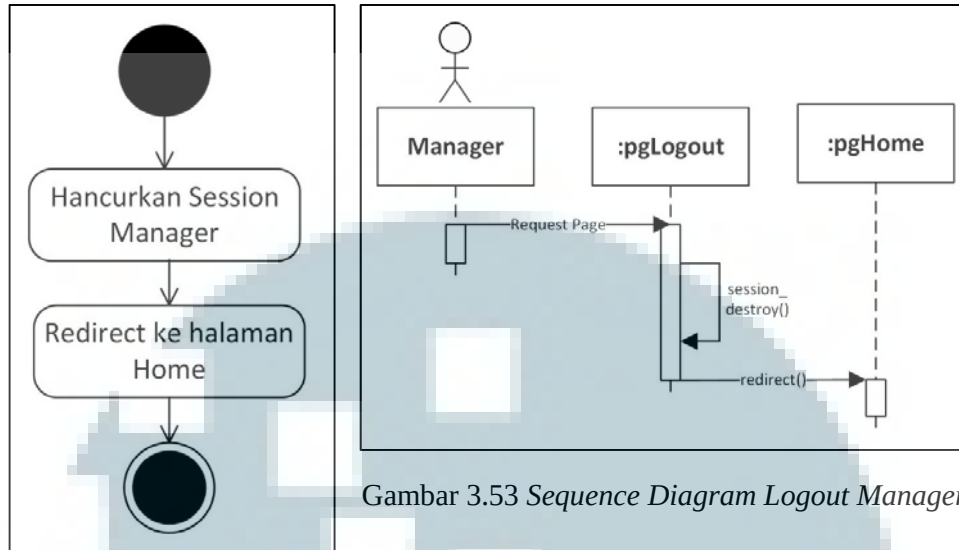
Gambar 3.51 Sequence Diagram Login Manager

Gambar 3.50 Activity
Diagram Login Manager

26. Use Case Logout Manager

Use case ini digunakan untuk keluar dari sistem *back-end* dan hanya dapat diakses oleh *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.

UMN



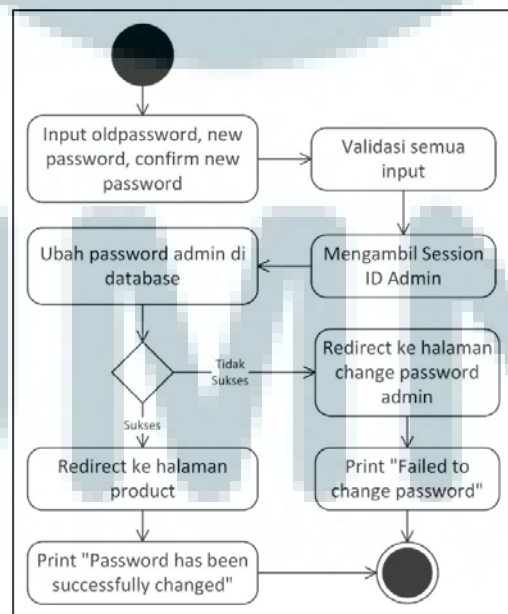
Gambar 3.53 Sequence Diagram Logout Manager

Gambar 3.52 Activity

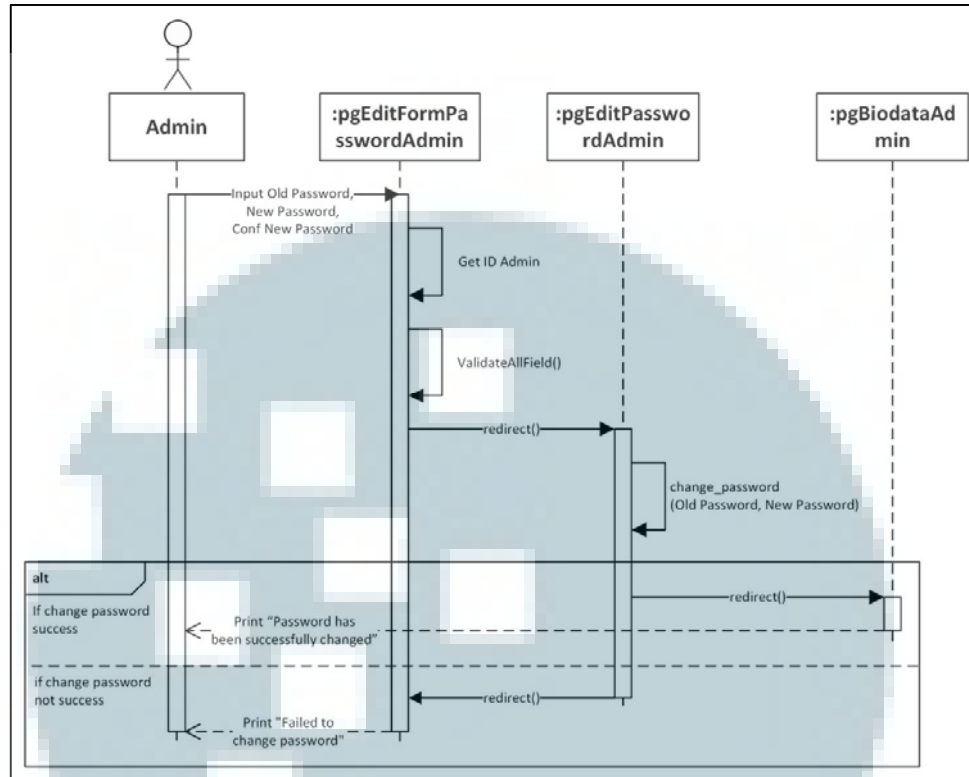
Diagram Logout Manager

27. Use Case Mengubah Password Admin

Use case ini digunakan untuk mengubah *password* lama dengan yang baru. Use case ini hanya dapat diakses oleh *admin*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



Gambar 3.54 Activity Diagram Mengubah Password Admin



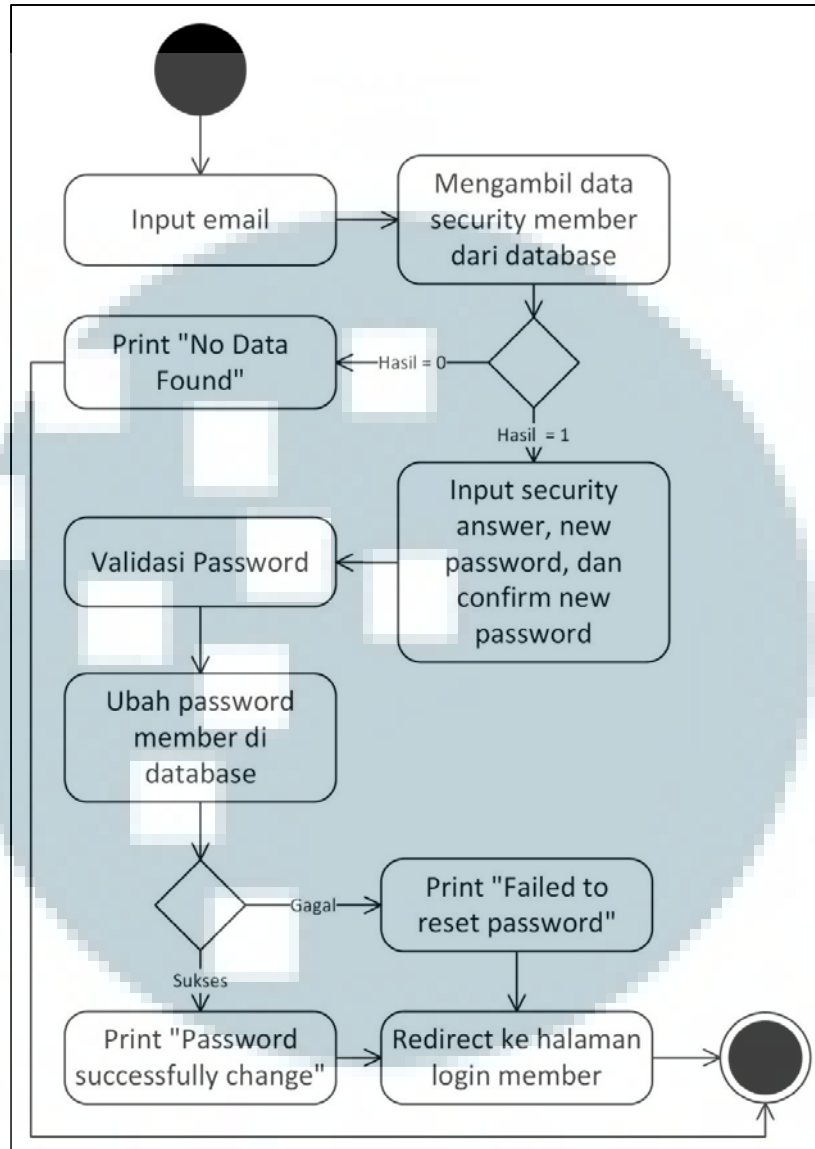
Gambar 3.55 Sequence Diagram Mengubah Password Admin

28. Use Case Reset Password Admin

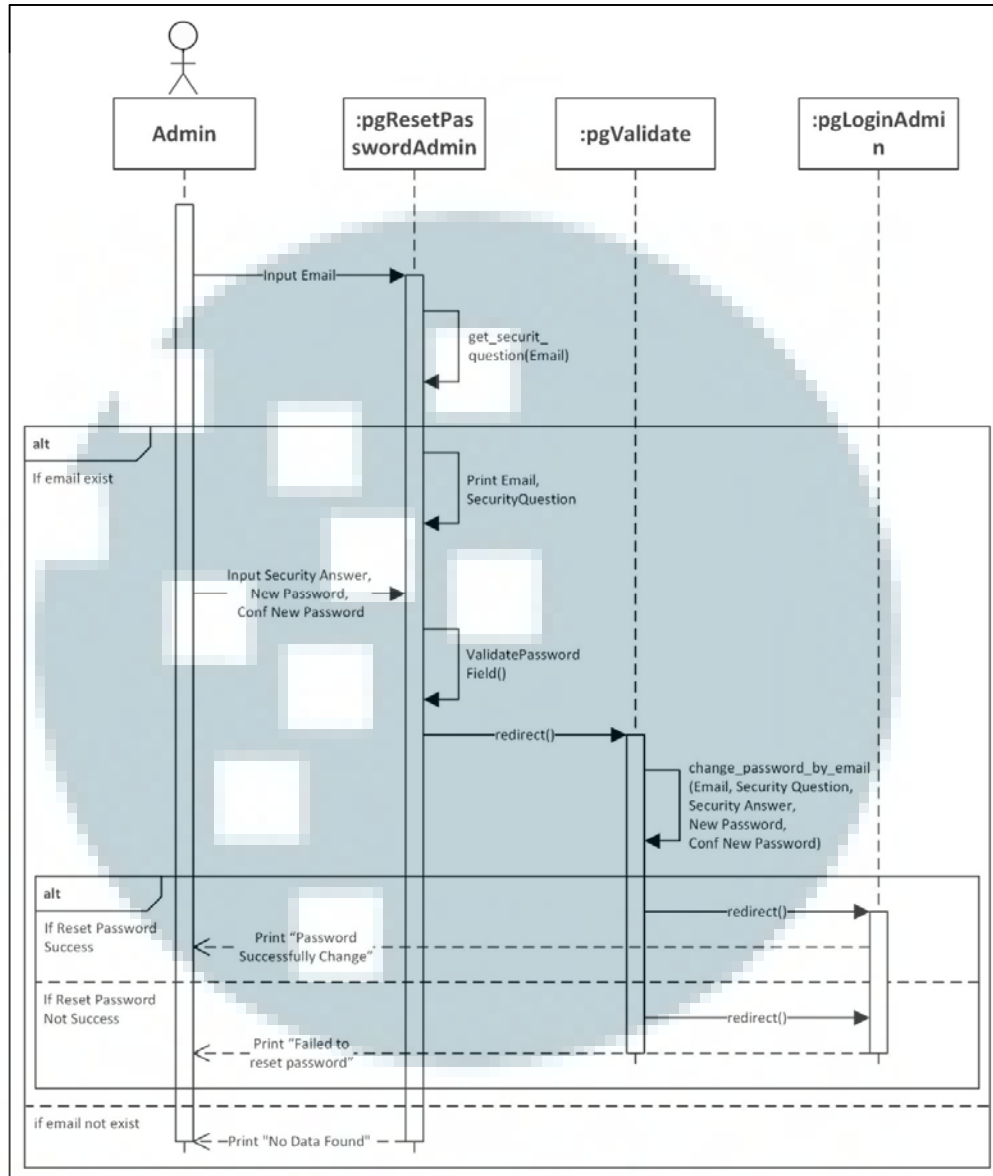
Use case ini digunakan untuk mengubah password lama dengan yang baru jika admin lupa dengan password-nya. Use case ini hanya dapat diakses oleh admin.

Secara lebih jelas, dapat dilihat pada activity dan sequence diagram berikut.

UMN



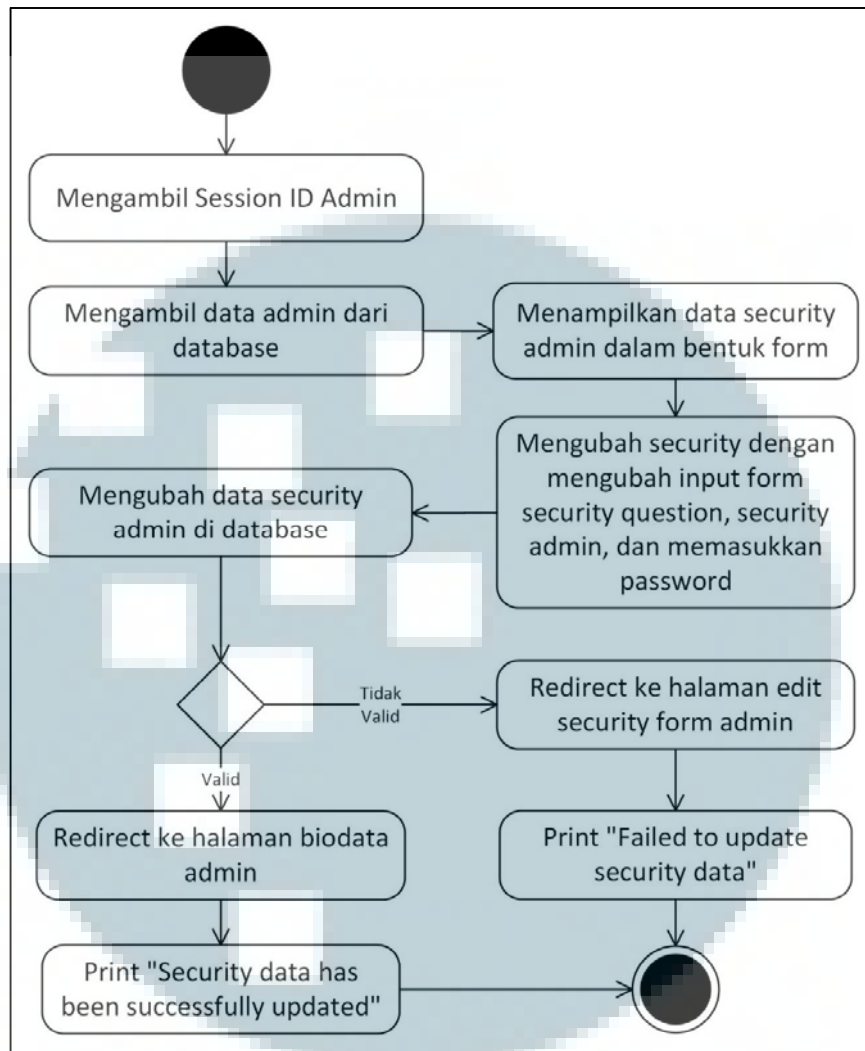
Gambar 3.56 Activity Diagram Reset Password Admin



Gambar 3.57 *Sequence Diagram Reset Password Admin*

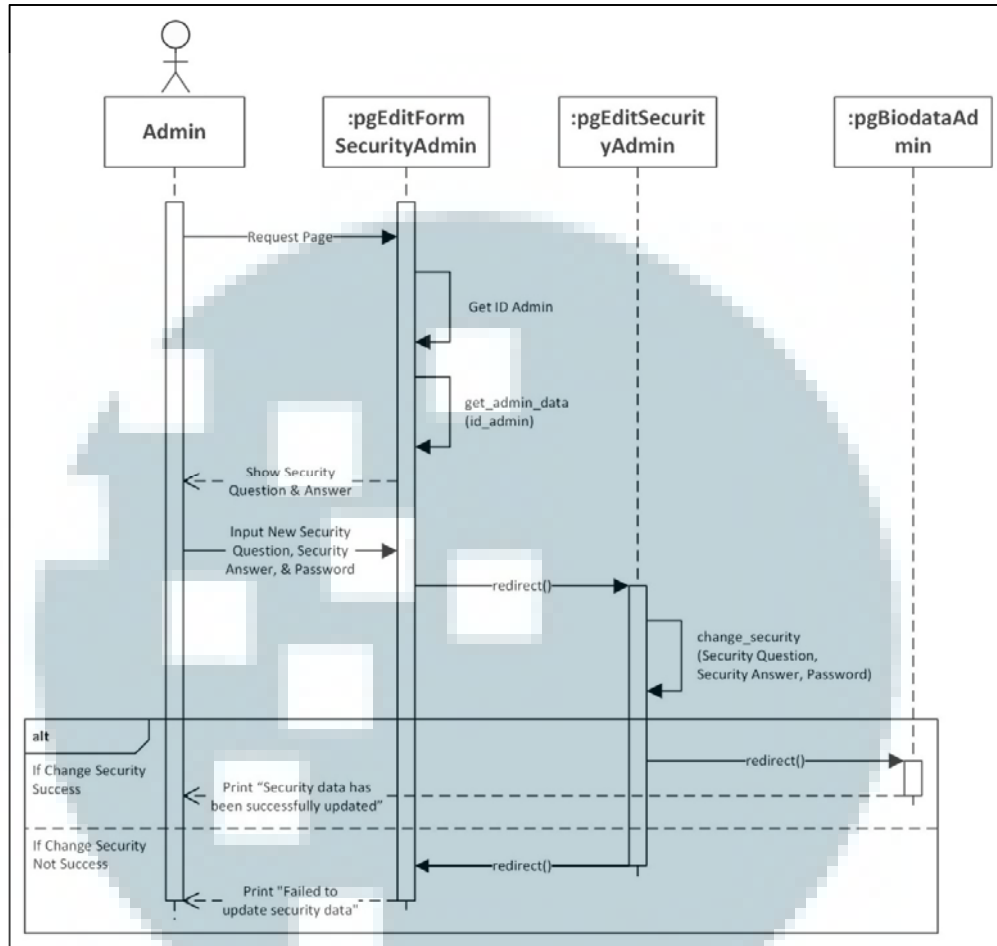
29. Use Case Mengubah Data Keamanan Akun Admin

Use case ini digunakan untuk mengubah *security question* dan *security answer* yang akan digunakan jika *admin* lupa dengan *password*-nya. *Use case* ini hanya dapat diakses oleh *admin*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



Gambar 3.58 Activity Diagram Mengubah Data Keamanan Akun Admin

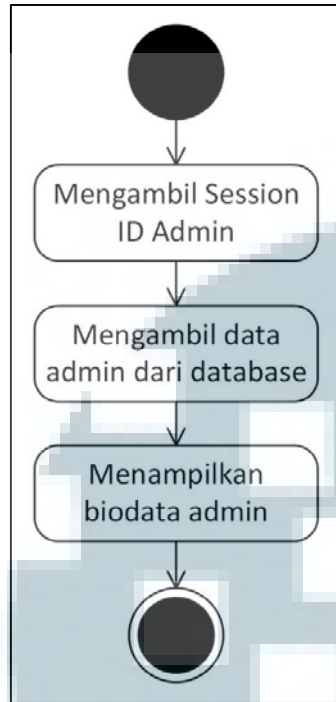
UMN



Gambar 3.59 Sequence Diagram Mengubah Data Keamanan Akun Admin

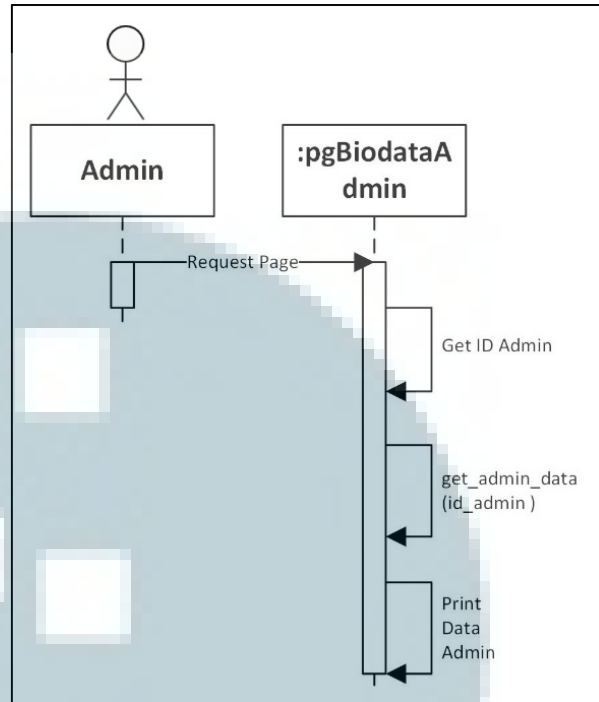
30. Use Case Melihat Biodata Admin

Use case ini digunakan untuk melihat proses menampilkan biodata *admin* dari *database*. Use case ini hanya dapat diakses oleh *admin*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



Gambar 3.60 Activity Diagram

Melihat Biodata Admin



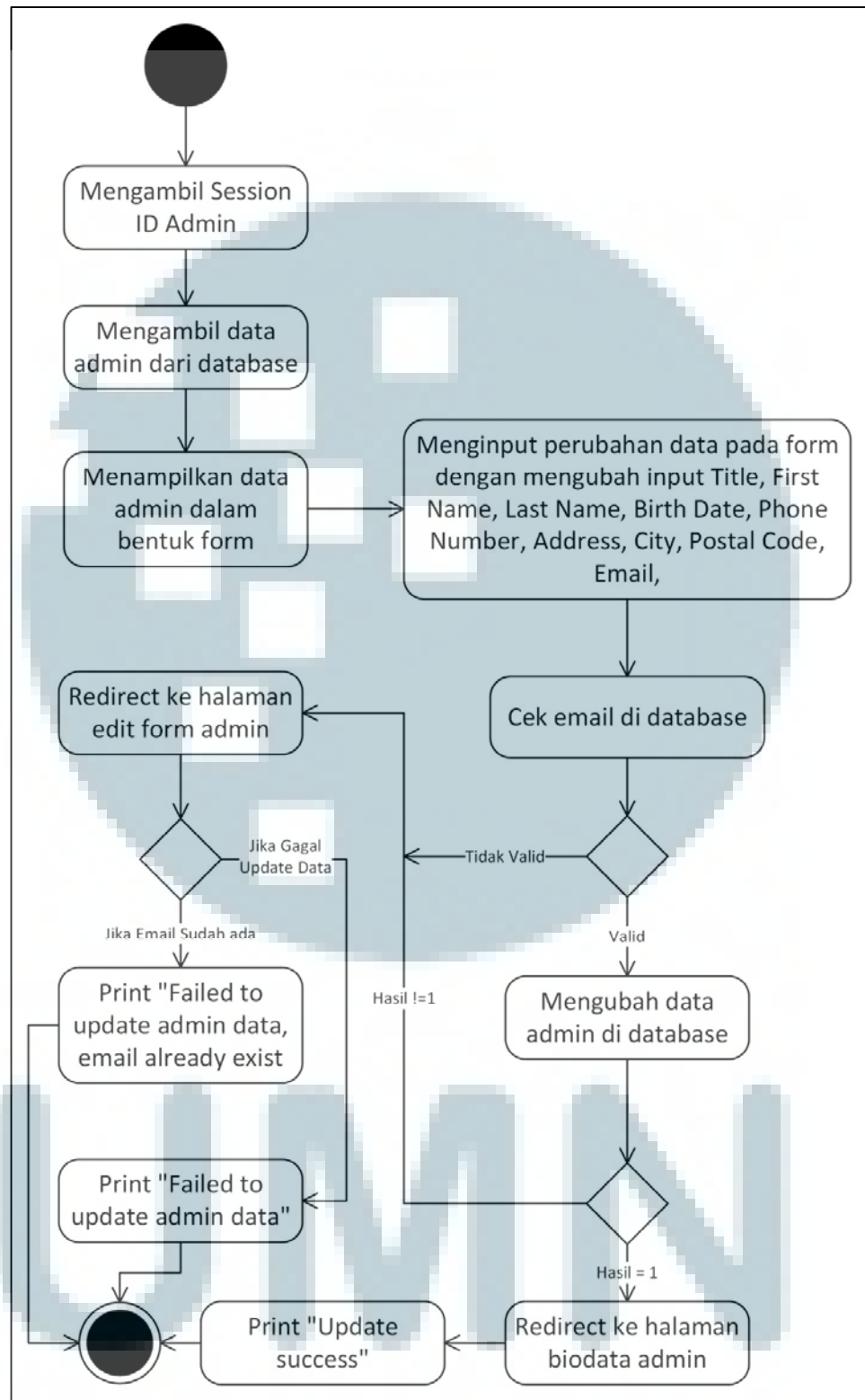
Gambar 3.61 Sequence Diagram Melihat

Biodata Admin

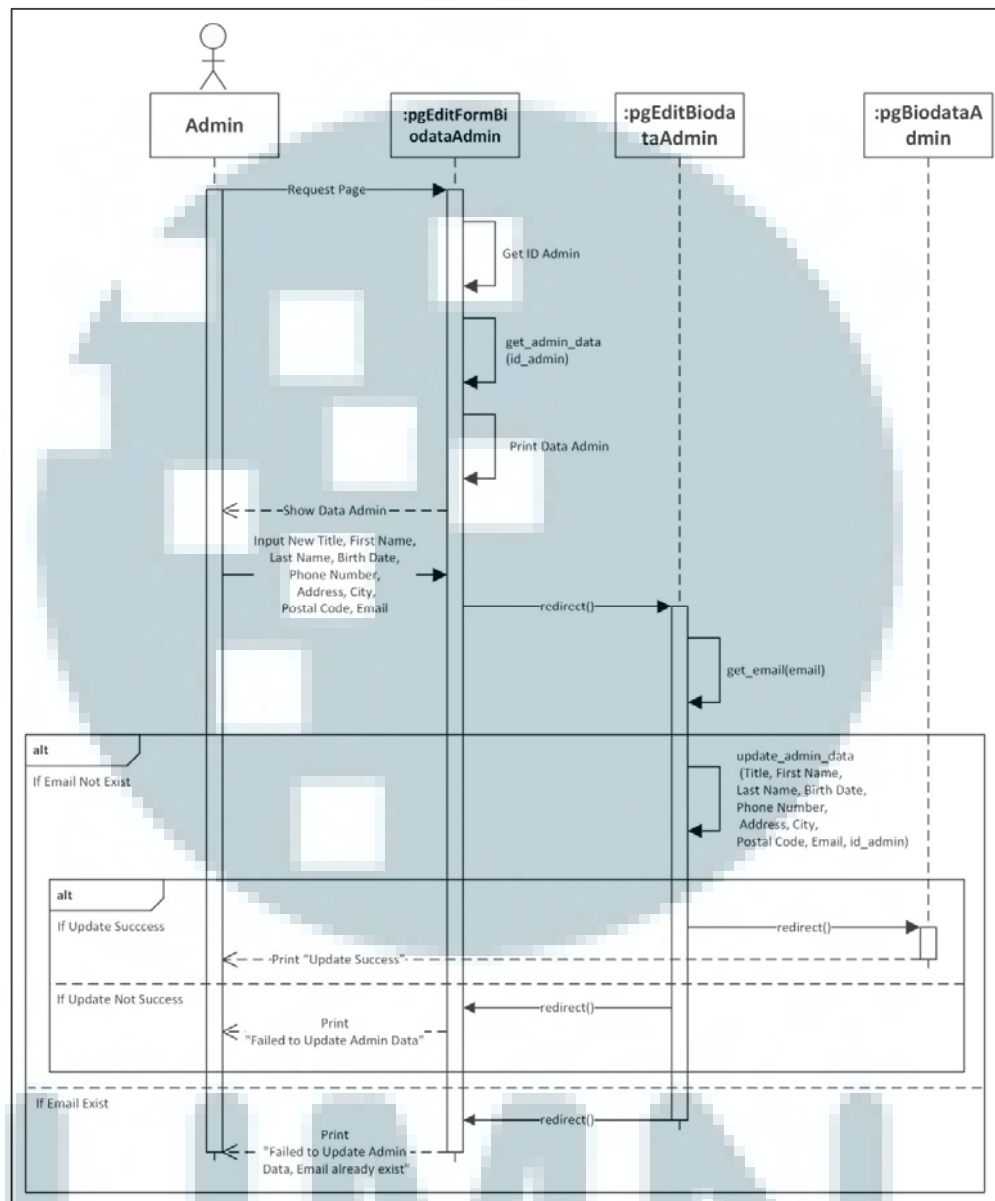
31. Use Case Mengubah Biodata Admin

Use case ini digunakan untuk melihat proses mengubah biodata *admin* di *database* dan hanya dapat diakses oleh *admin*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.

UMN



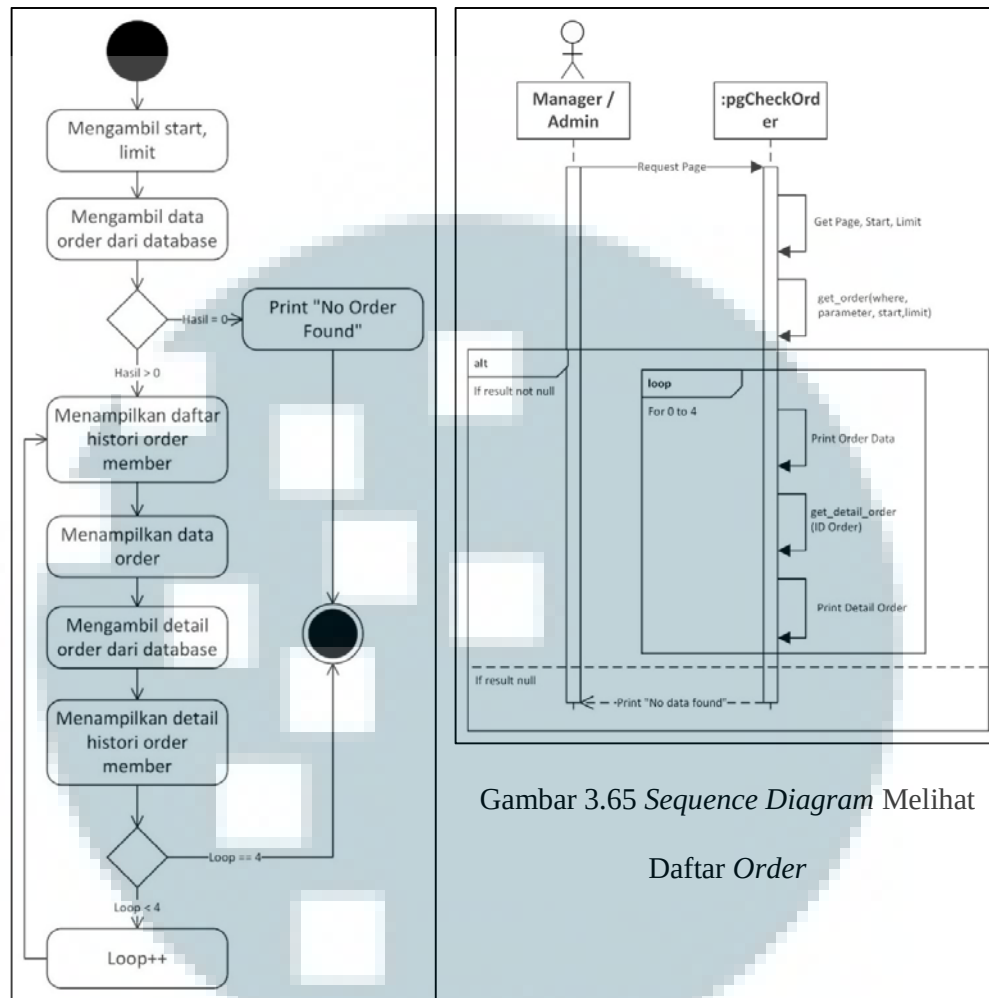
Gambar 3.62 Activity Diagram Mengubah Biodata Admin



Gambar 3.63 *Sequence Diagram* Mengubah Biodata Admin

32. Use Case Melihat Daftar Order

Use case ini digunakan untuk melihat proses menampilkan seluruh *order member* dari *database*. *Use case* ini hanya dapat diakses oleh *admin* dan *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



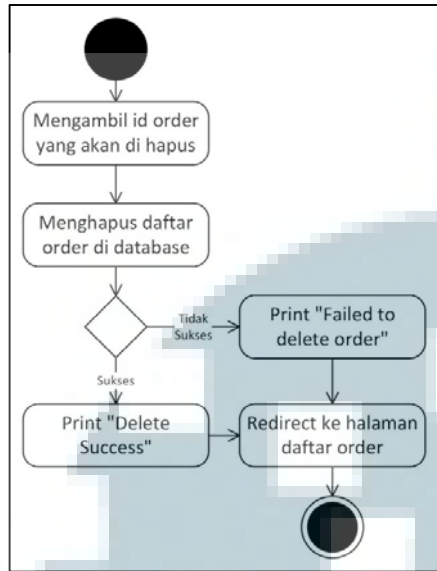
Gambar 3.65 Sequence Diagram Melihat Daftar Order

Gambar 3.64 Activity Diagram

Melihat Daftar Order

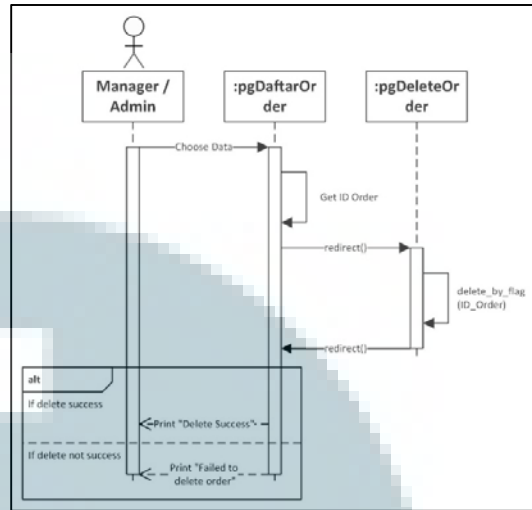
33. Use Case Menghapus Daftar Order

Use case ini digunakan untuk menghapus *order member* dari *database* yang telah melewati batas waktu pembayaran dan hanya dapat diakses oleh *admin* dan *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



Gambar 3.66 Activity Diagram

Menghapus Daftar Order



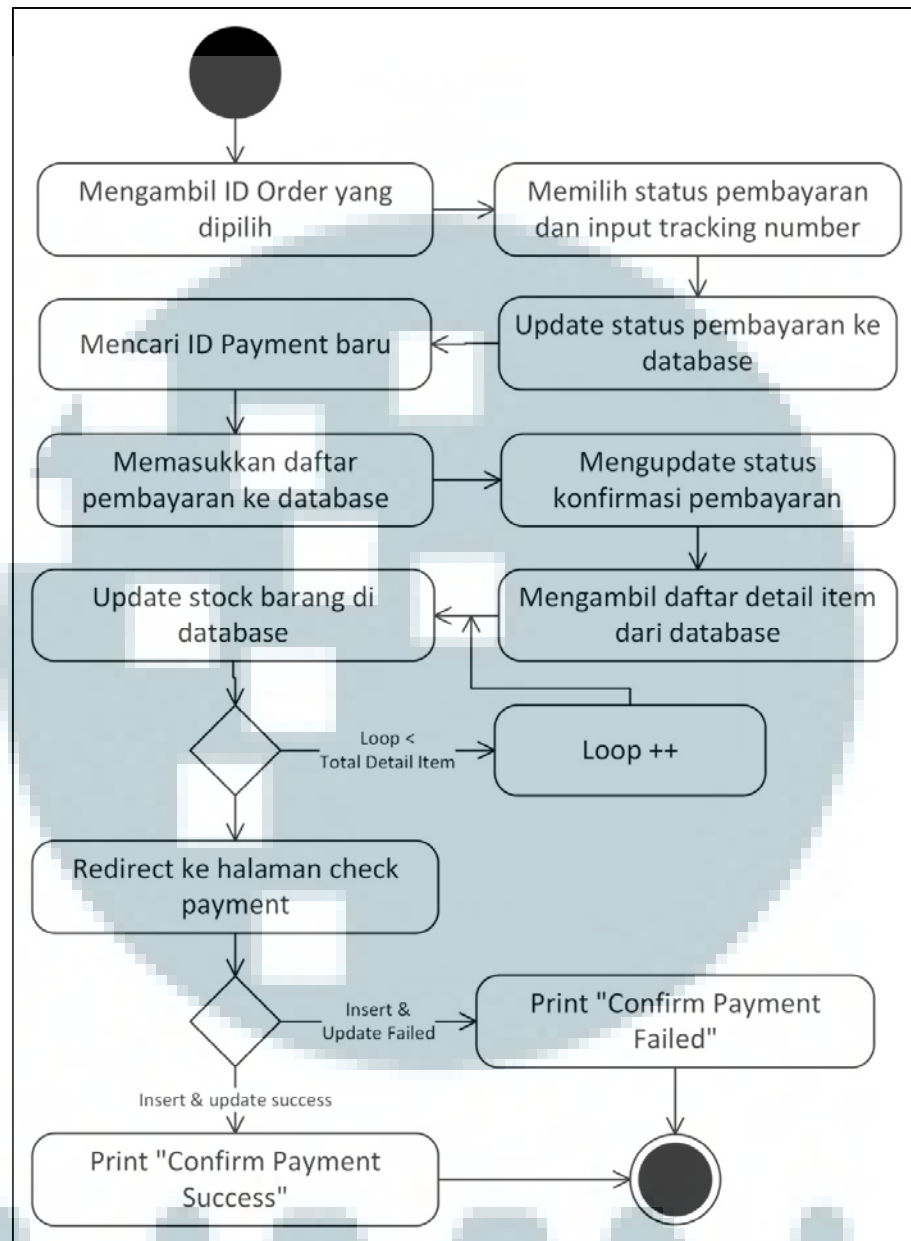
Gambar 3.67 Sequence Diagram

Menghapus Daftar Order

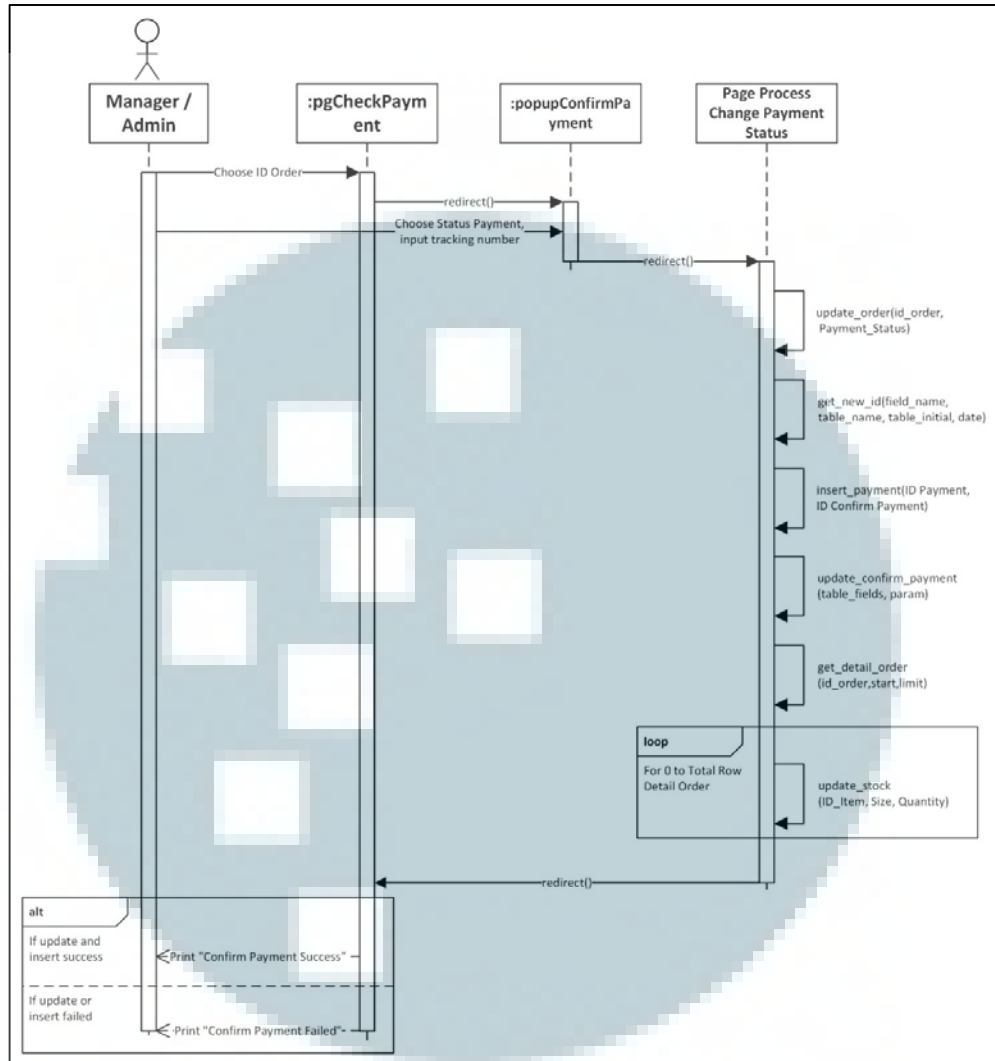
34. Use Case Memvalidasi Pembayaran

Use case ini digunakan untuk memvalidasi pembayaran yang telah dilakukan oleh *member* apakah sudah sesuai nominal pembayarannya dan melihat bukti pembayaran yang di-*upload* oleh *member*. *Use case* ini hanya dapat diakses oleh *admin* dan *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.

UMN



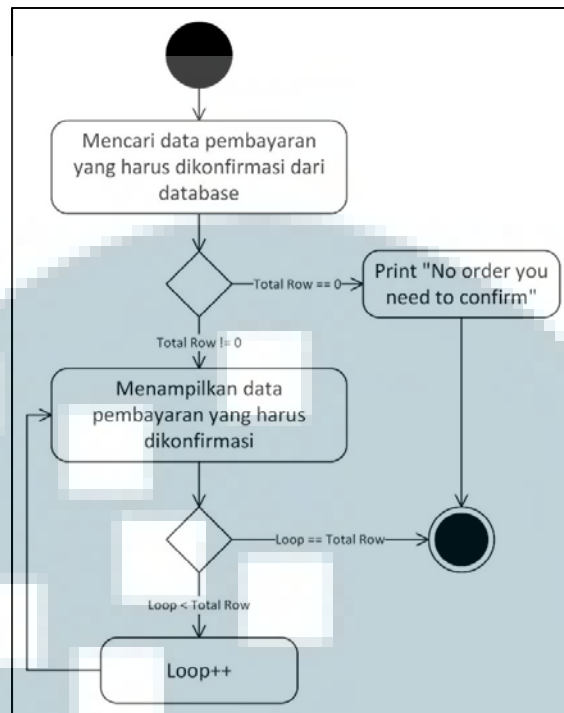
Gambar 3.68 Activity Diagram Memvalidasi Pembayaran



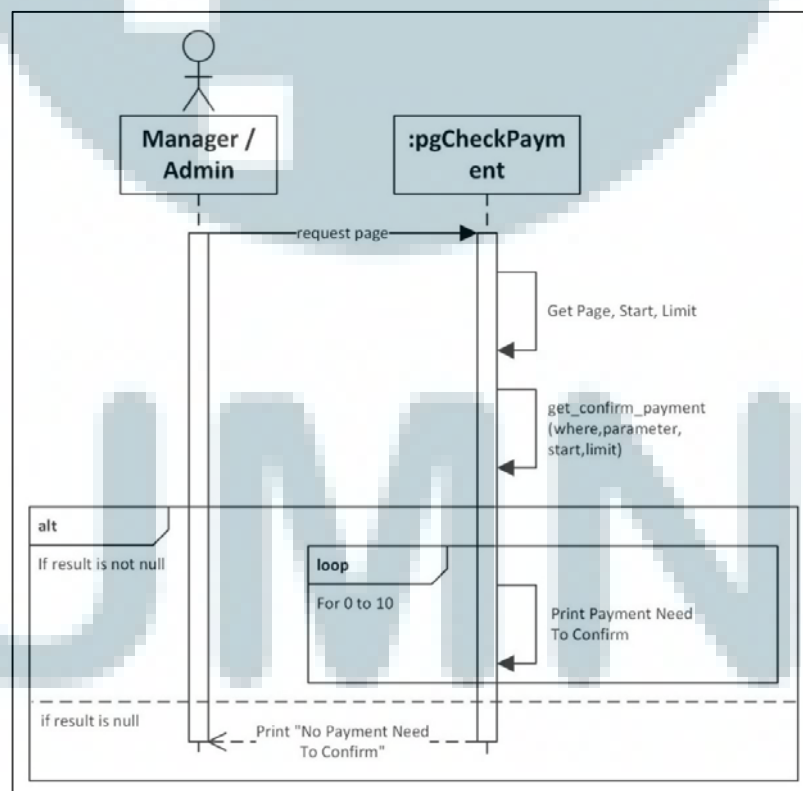
Gambar 3.69 Sequence Diagram Memvalidasi Pembayaran

35. Use Case Melihat Pembayaran yang Harus Divalidasi

Use case ini untuk melihat daftar pembayaran yang harus dikonfirmasi oleh *admin* atau *manager* dan hanya dapat diakses oleh *admin* dan *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



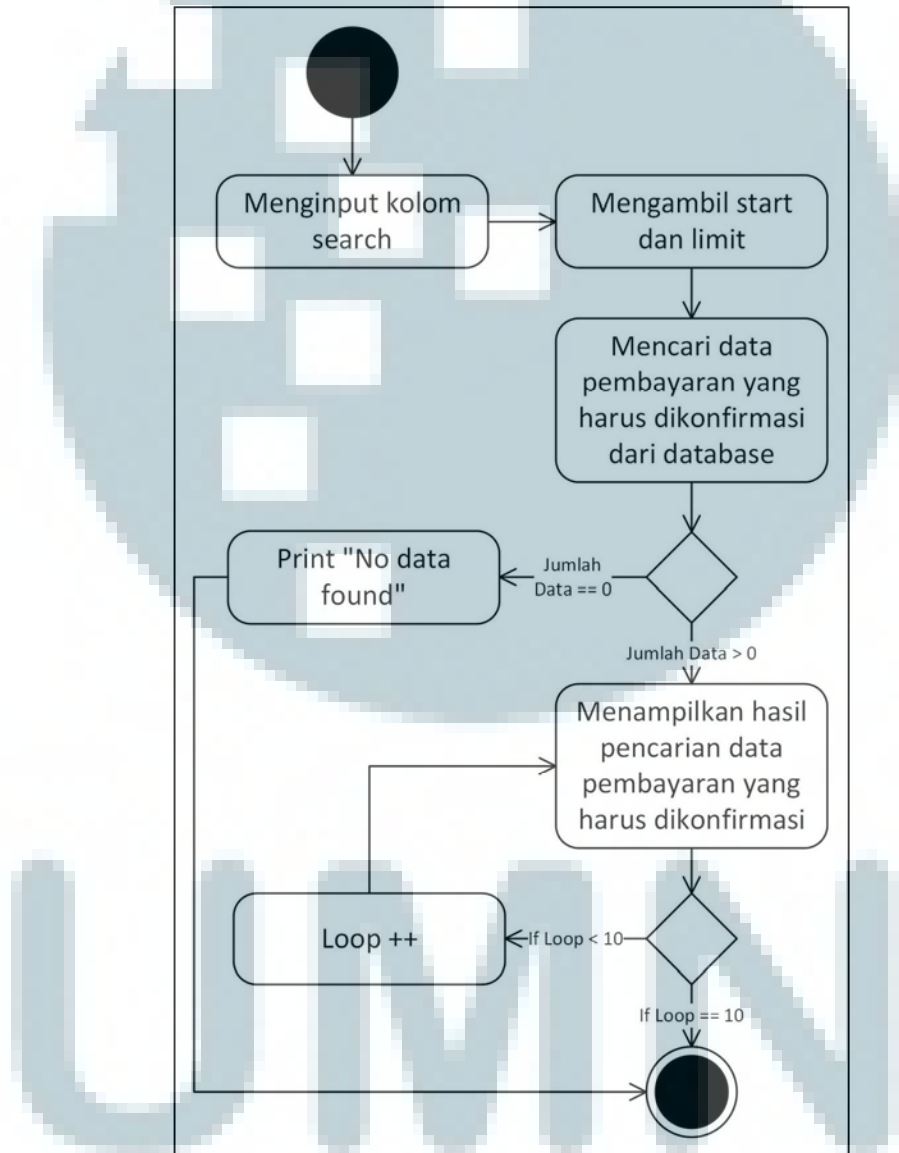
Gambar 3.70 Activity Diagram Melihat Pembayaran yang Harus Divalidasi



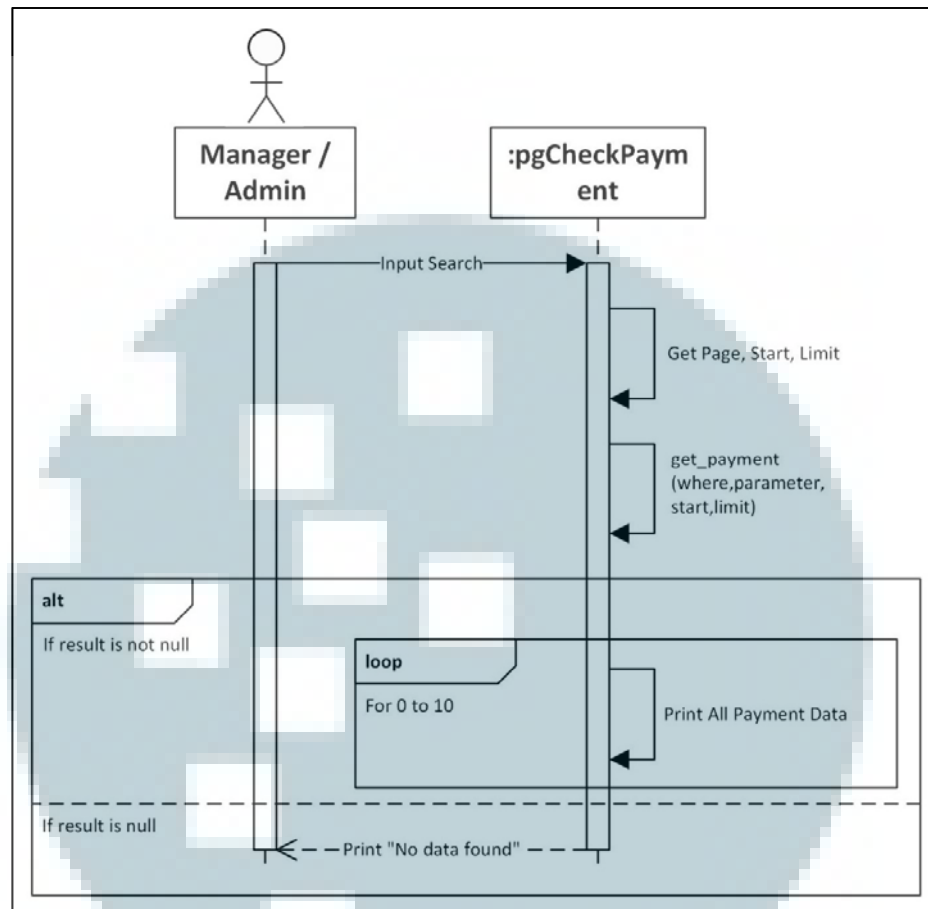
Gambar 3.71 Sequence Diagram Melihat Pembayaran yang Harus Divalidasi

36. Use Case Mencari Pembayaran yang Harus Divalidasi

Use case ini digunakan untuk melihat proses pencarian daftar pembayaran yang harus dikonfirmasi oleh *admin* atau *manager* dan hanya dapat diakses oleh *admin* dan *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



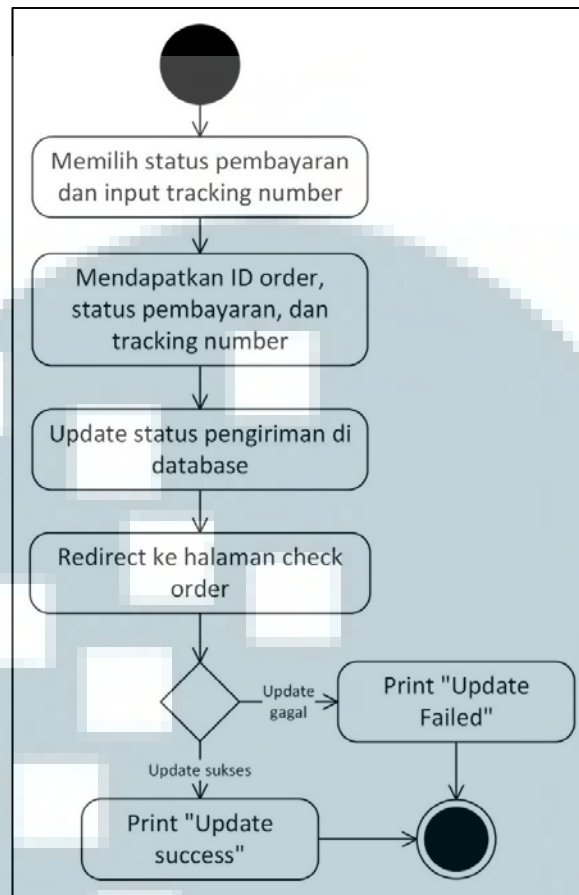
Gambar 3.72 Activity Diagram Mencari Pembayaran yang Harus Divalidasi



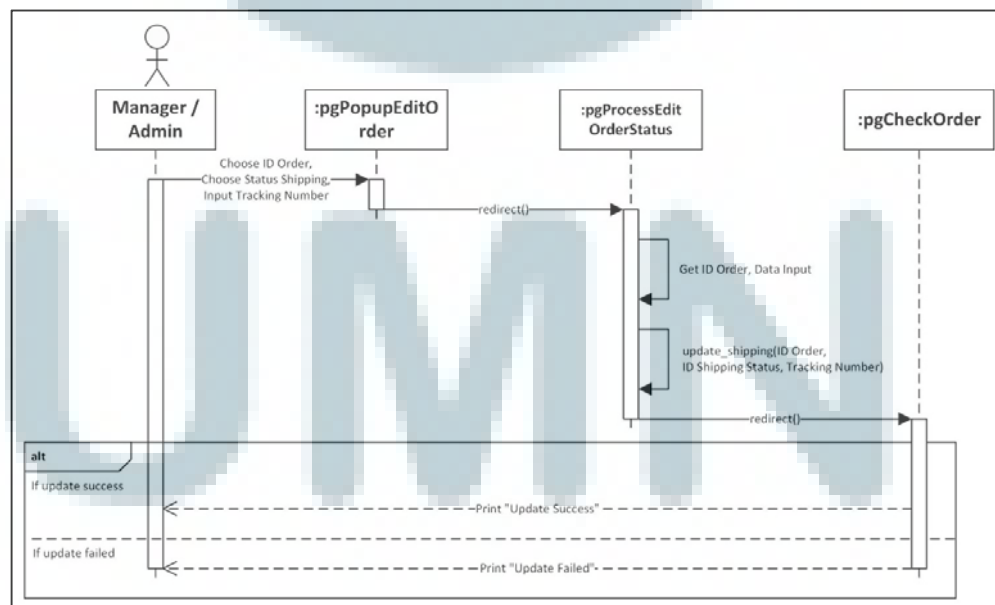
Gambar 3.73 *Sequence Diagram* Mencari Pembayaran yang Harus Divalidasi

37. Use Case Mengubah Status Order dan Pengiriman

Use case ini digunakan untuk melihat proses mengubah status *order* dan status pengiriman barang pesanan *member*. *Use case* ini hanya dapat diakses oleh *admin* dan *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



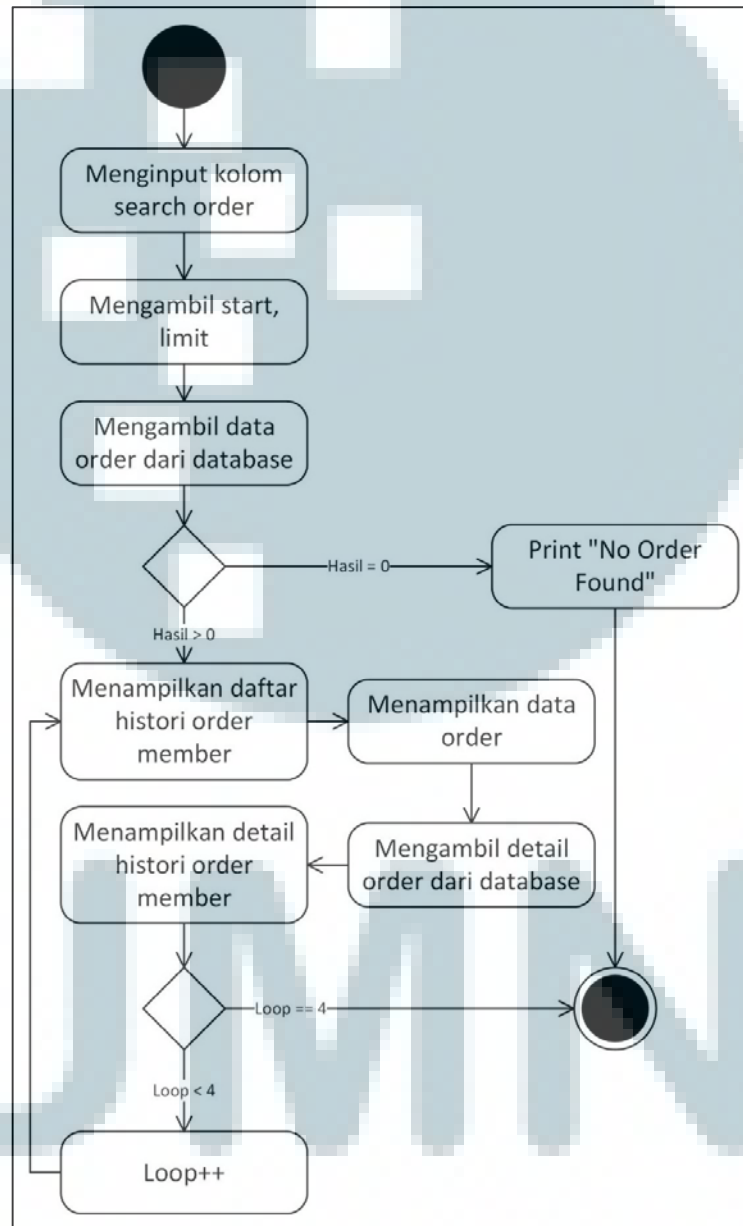
Gambar 3.74 Activity Diagram Mengubah Status Order dan Pengiriman



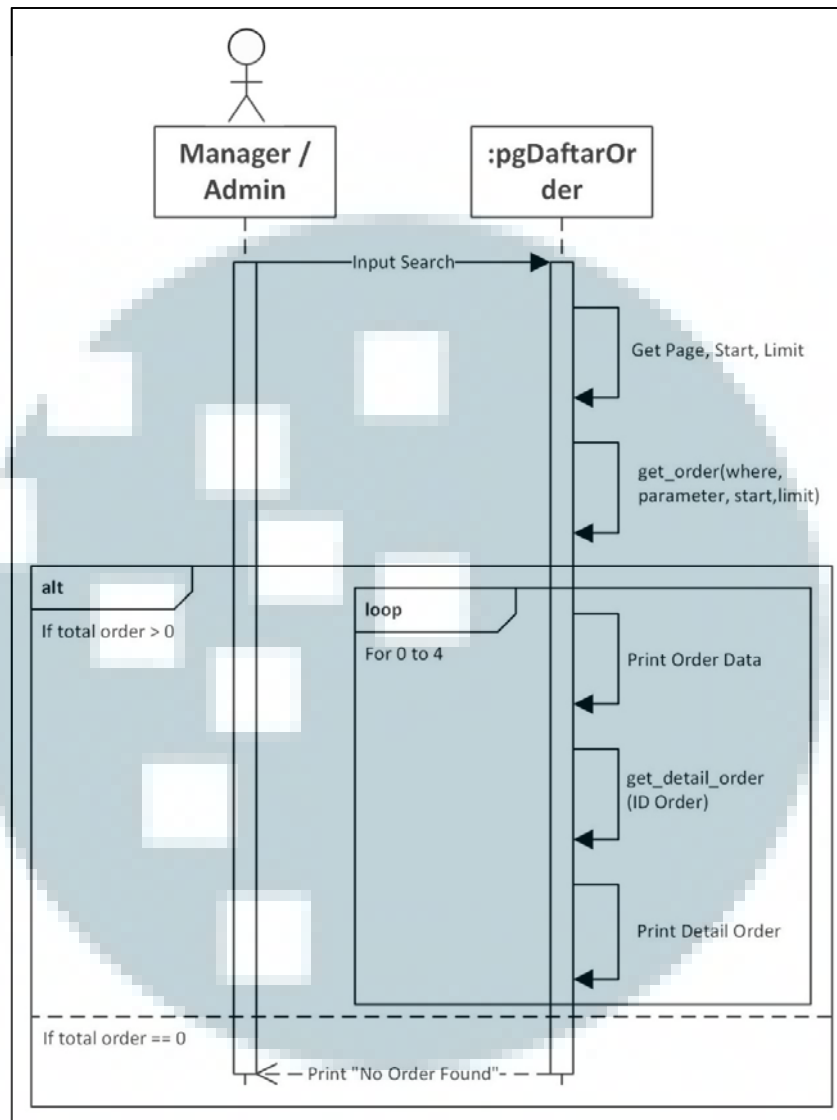
Gambar 3.75 Sequence Diagram Mengubah Status Order dan Pengiriman

38. Use Case Mencari Daftar Order

Use case mencari daftar *order* digunakan untuk melihat proses pencarian daftar *order member* hingga menampilkan hasil pencarian dari *database*. *Use case* ini hanya dapat diakses oleh *admin* dan *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



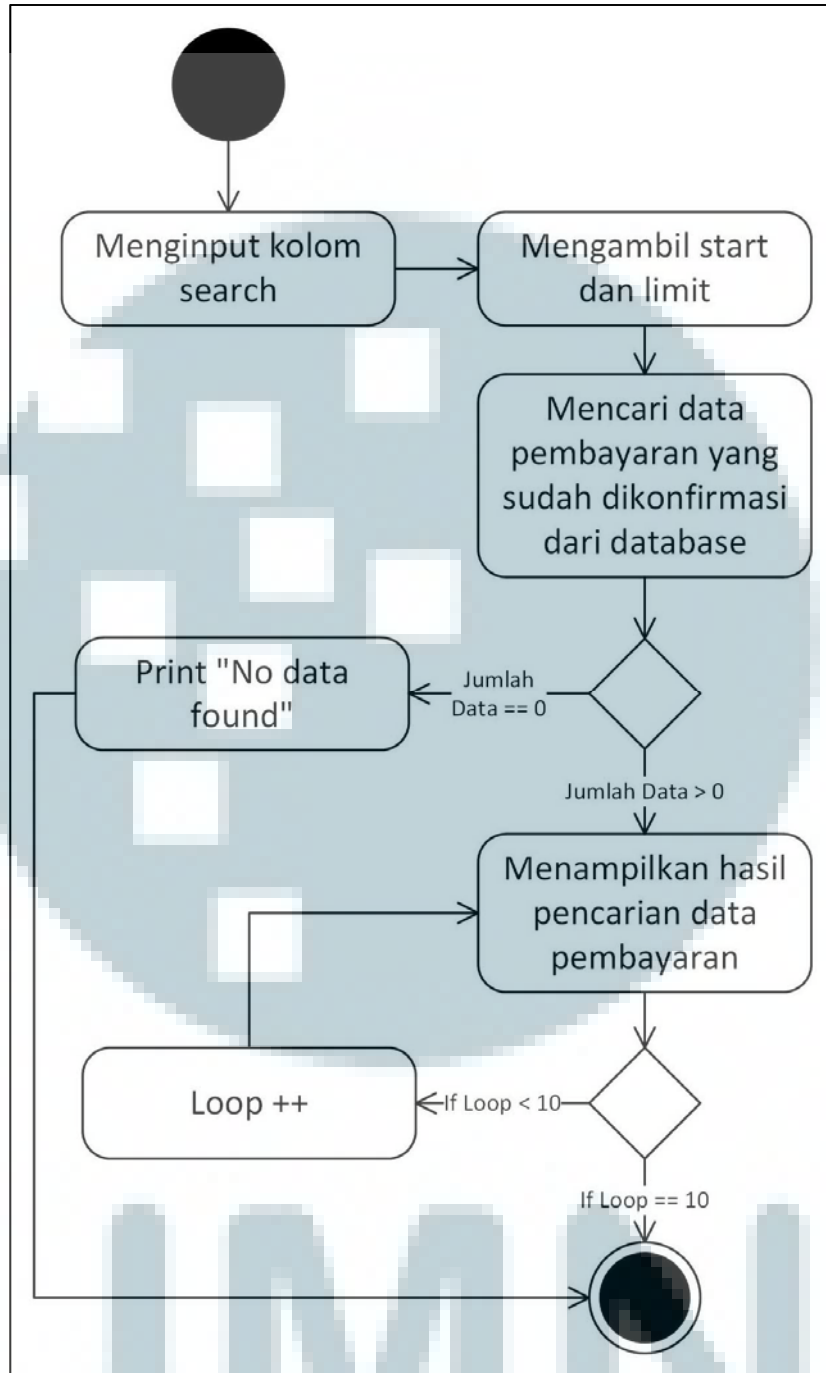
Gambar 3.76 Activity Diagram Mencari Daftar Order



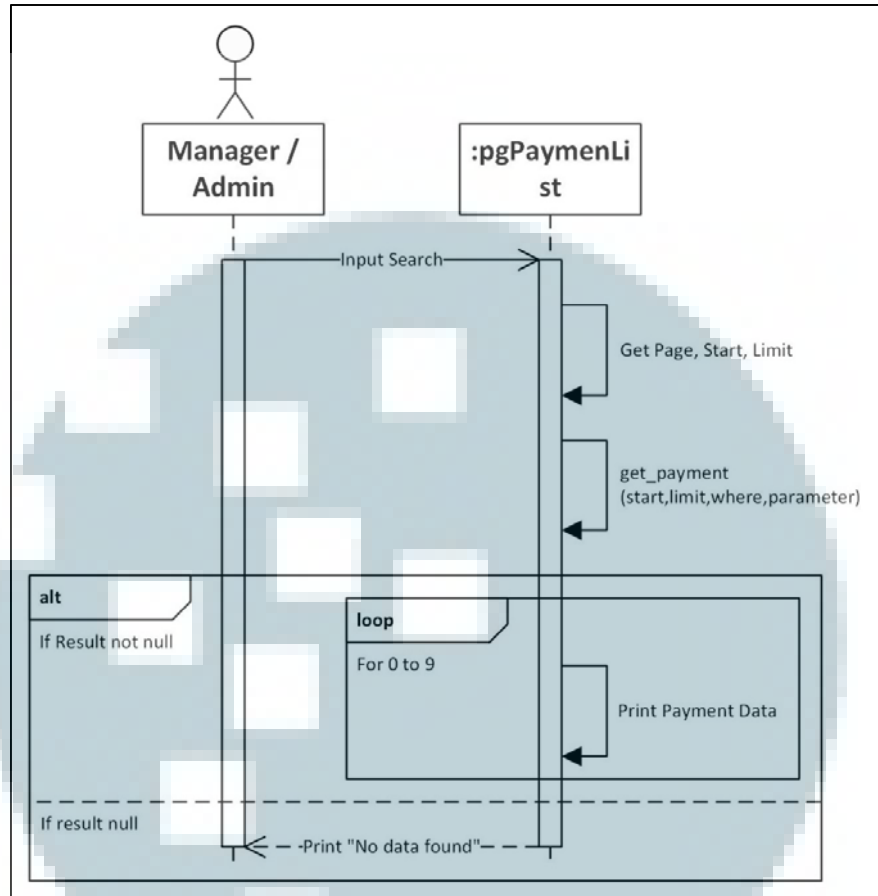
Gambar 3.77 Sequence Diagram Mencari Daftar Order

39. Use Case Mencari Daftar Pembayaran

Use case ini digunakan untuk melihat proses pencarian daftar pembayaran *member* yang sudah dikonfirmasi hingga menampilkan hasil pencarian dari *database*. *Use case* ini hanya dapat diakses oleh *admin* dan *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



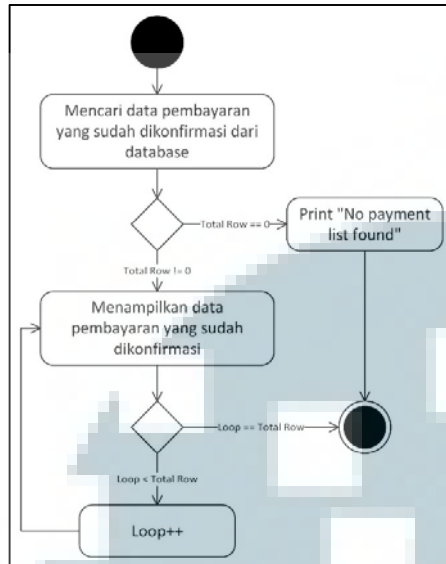
Gambar 3.78 Activity Diagram Mencari Daftar Pembayaran



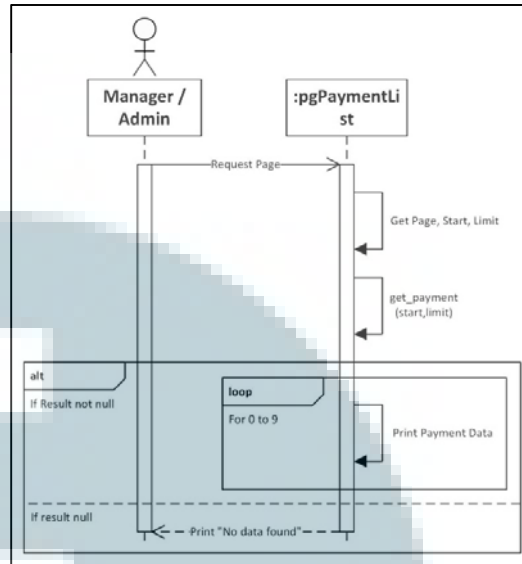
Gambar 3.79 *Sequence Diagram* Mencari Daftar Pembayaran

40. Use Case Melihat Daftar Pembayaran

Use case ini digunakan untuk melihat proses menampilkan daftar pembayaran *member* yang sudah dikonfirmasi dari *database*. *Use case* ini hanya dapat diakses oleh *admin* dan *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



Gambar 3.80 Activity Diagram
Melihat Daftar Pembayaran

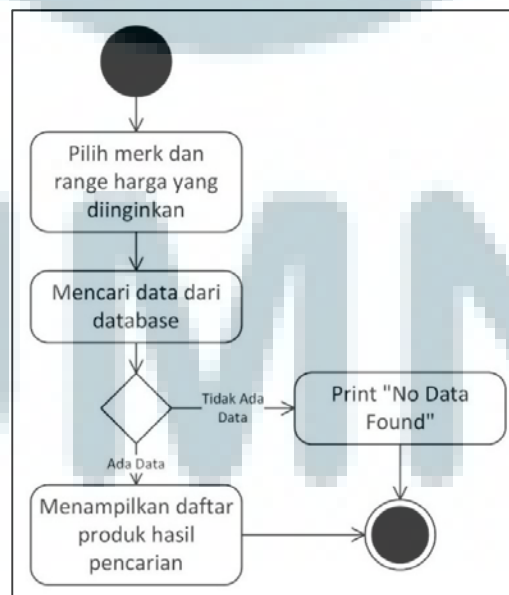


Gambar 3.81 Sequence Diagram Melihat
Daftar Pembayaran

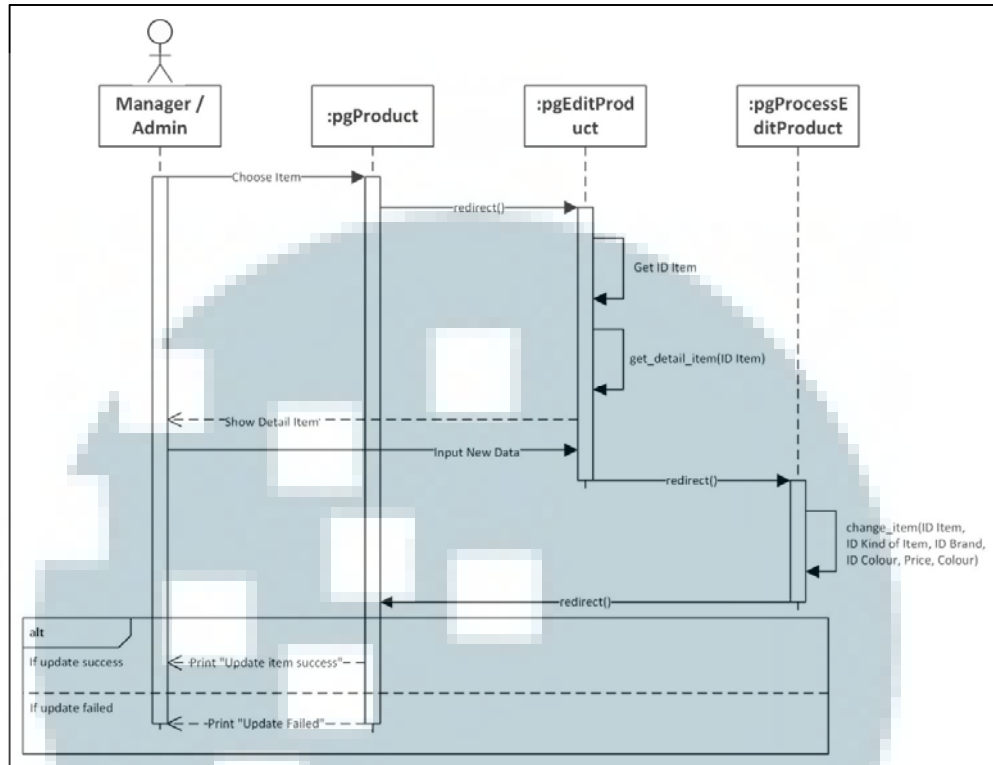
41. Use Case Mengubah Data Produk

Use case ini digunakan untuk melihat proses mengubah data produk di *database*.

Use case ini hanya dapat diakses oleh *admin* dan *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



Gambar 3.82 Activity Diagram Mengubah Data Produk

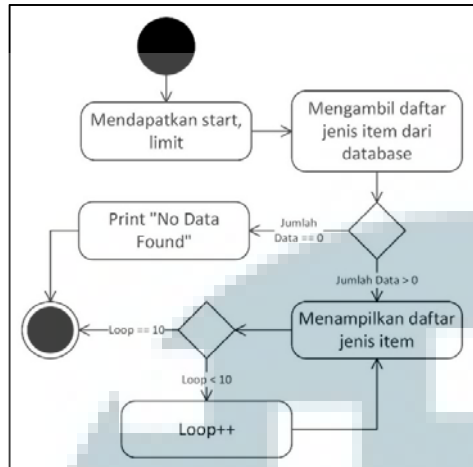


Gambar 3.83 Sequence Diagram Mengubah Data Produk

42. Use Case Melihat Jenis Item

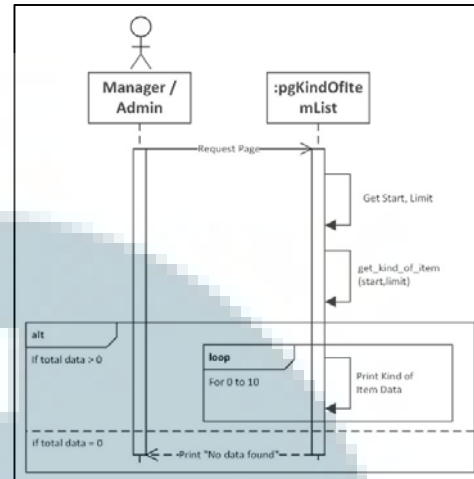
Use case ini digunakan untuk melihat proses mengambil data jenis *item* dari *database*. *Use case* ini hanya dapat diakses oleh *admin* dan *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.

UMN



Gambar 3.84 Activity Diagram

Melihat Jenis Item

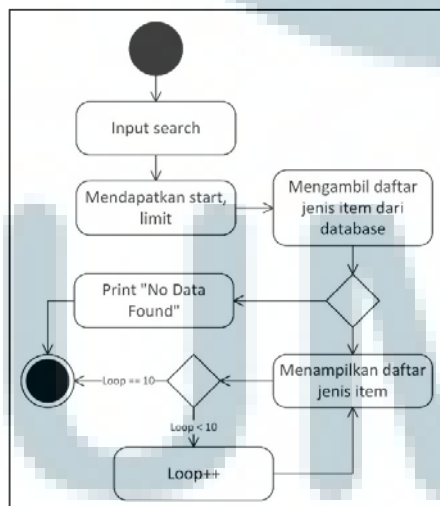


Gambar 3.85 Sequence Diagram Melihat

Jenis Item

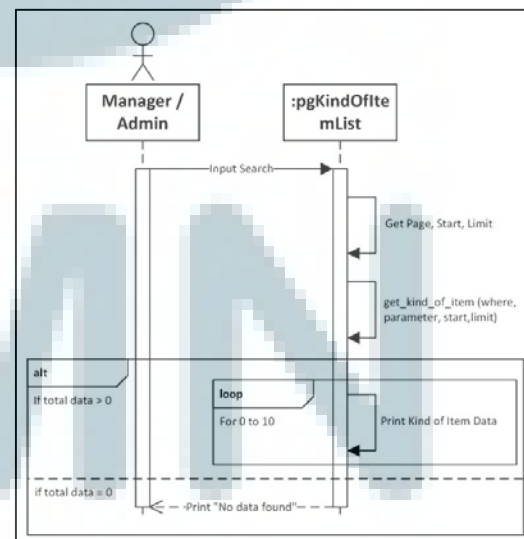
43. Use Case Mencari Jenis Item

Use case ini digunakan untuk melihat proses mencari data jenis *item* berdasarkan kata kunci dan menampilkan jenis *item* hasil pencarian dari *database* dan hanya dapat diakses oleh *admin* dan *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



Gambar 3.86 Activity Diagram

Mencari Jenis Item

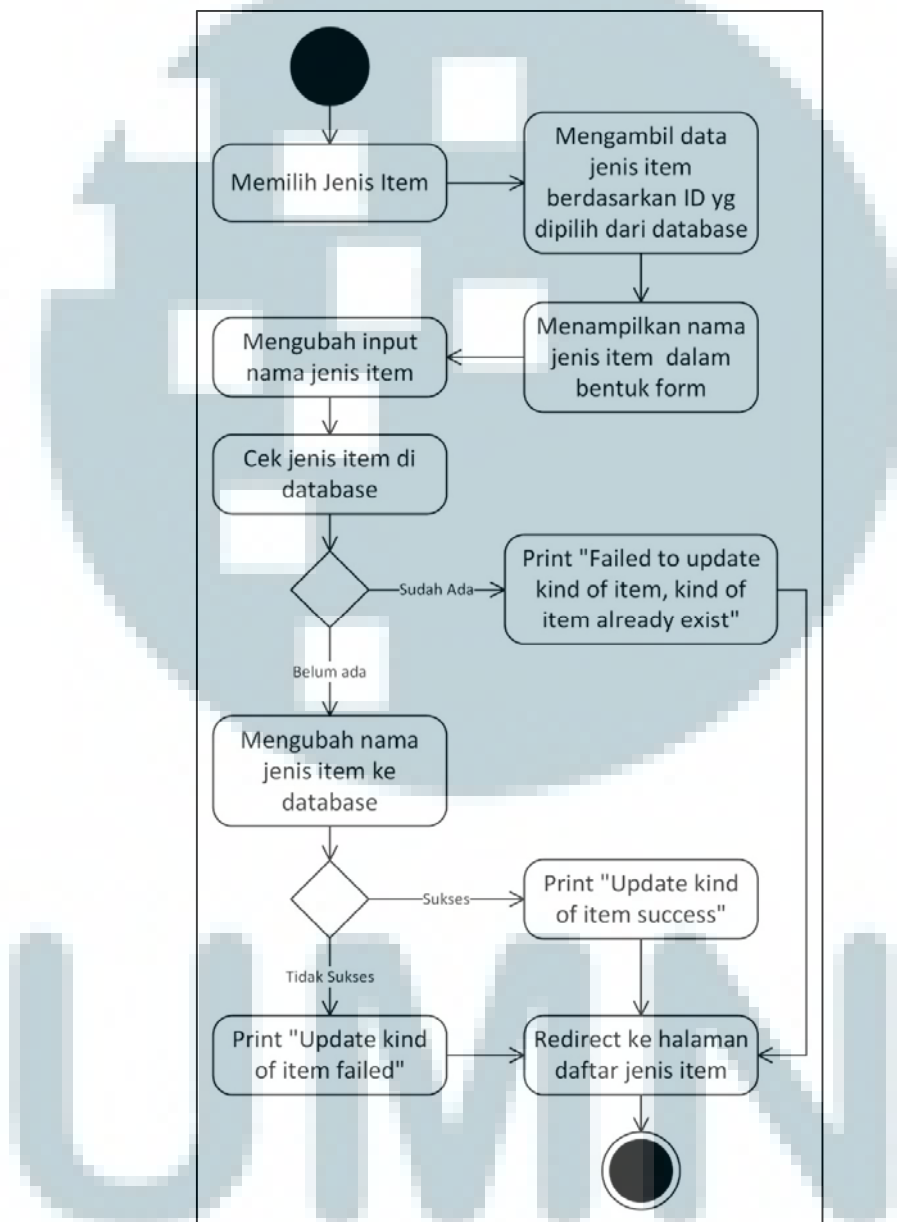


Gambar 3.87 Sequence Diagram Mencari

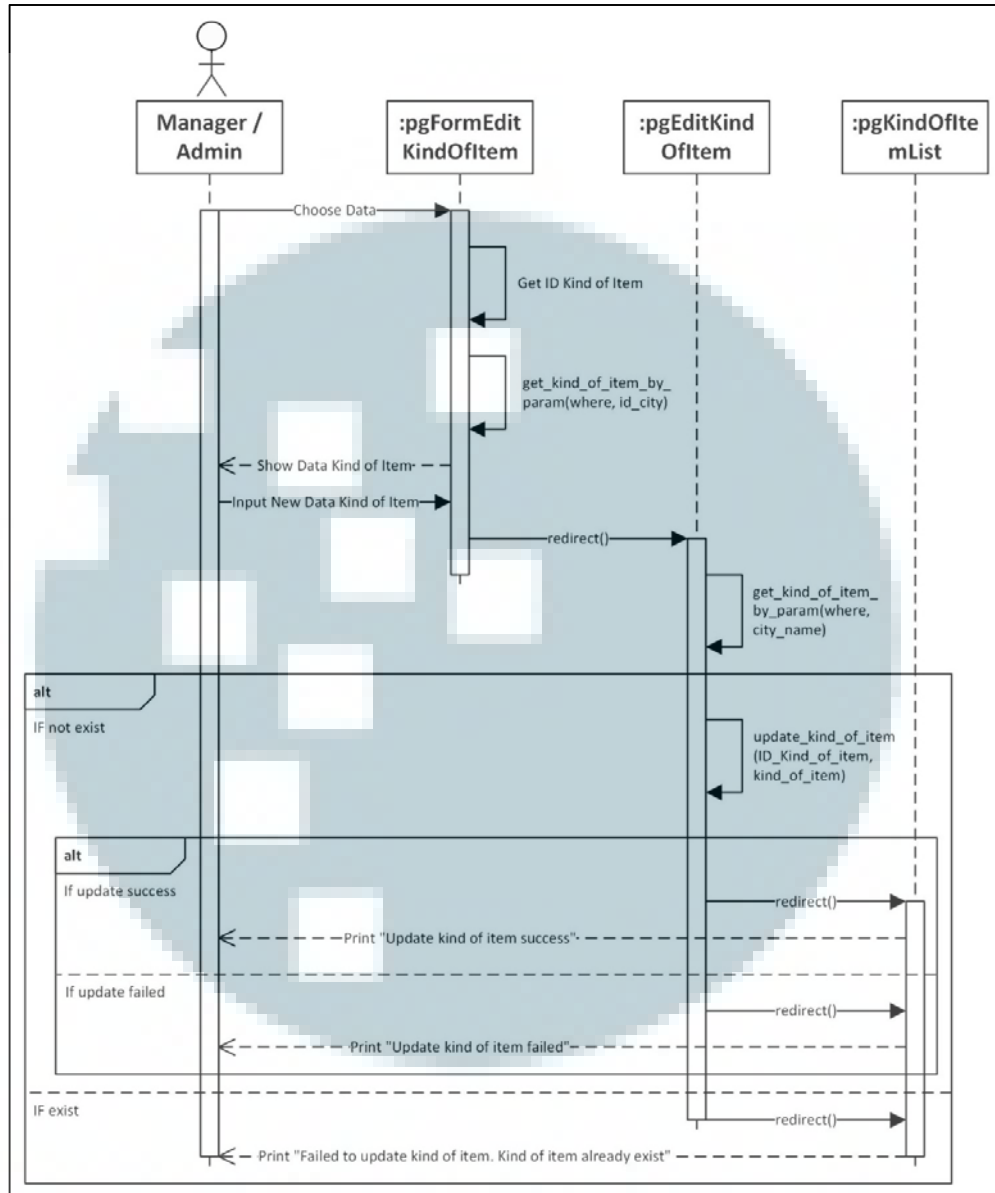
Jenis Item

44. Use Case Mengubah Jenis Item

Use case ini digunakan untuk melihat proses mengubah data jenis *item* di *database* dan hanya dapat diakses oleh admin dan *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



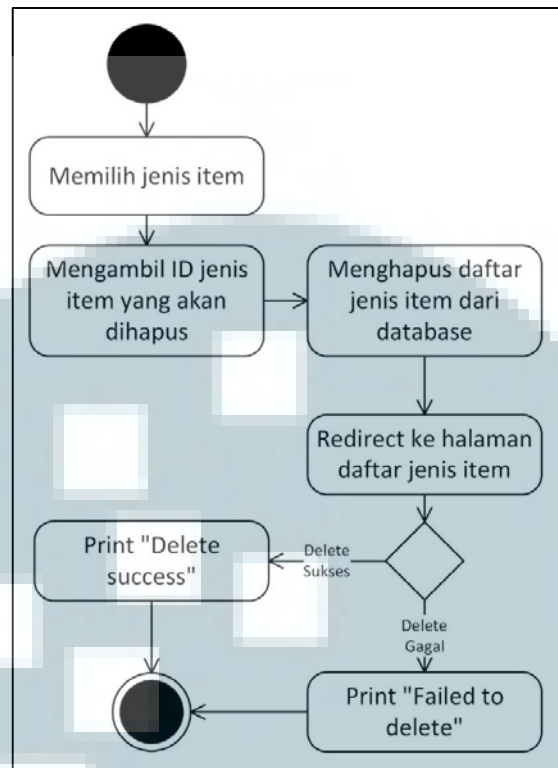
Gambar 3.88 Activity Diagram Mengubah Jenis Item



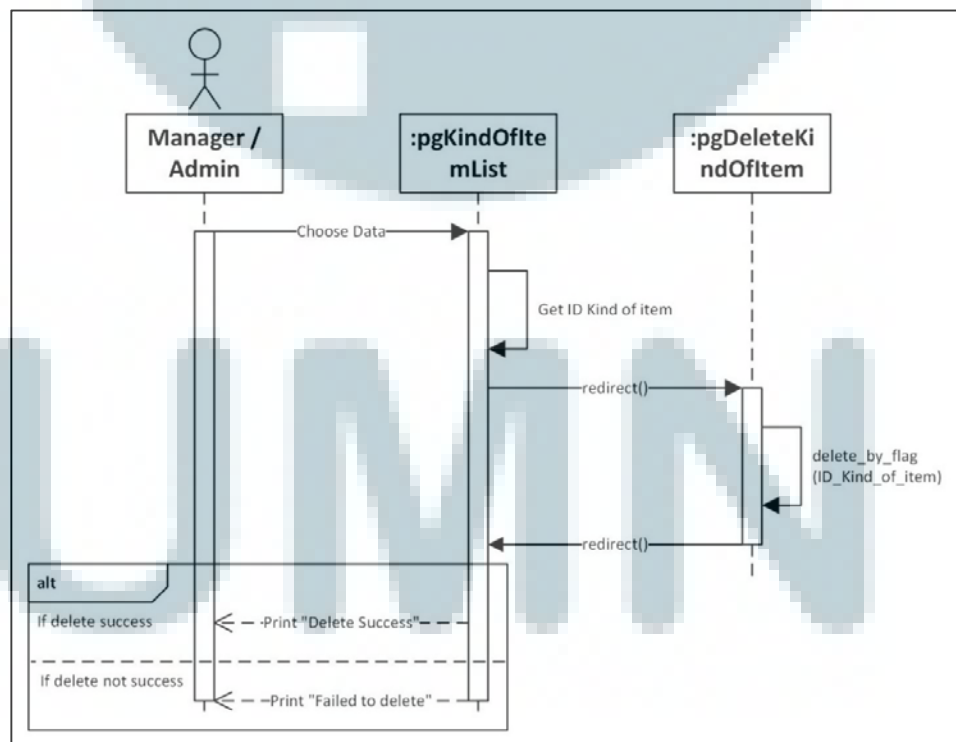
Gambar 3.89 Sequence Diagram Mengubah Jenis Item

45. Use Case Menghapus Jenis Item

Use case ini digunakan untuk melihat proses menghapus data jenis *item* di *database*. *Use case* ini hanya dapat diakses oleh *admin* dan *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



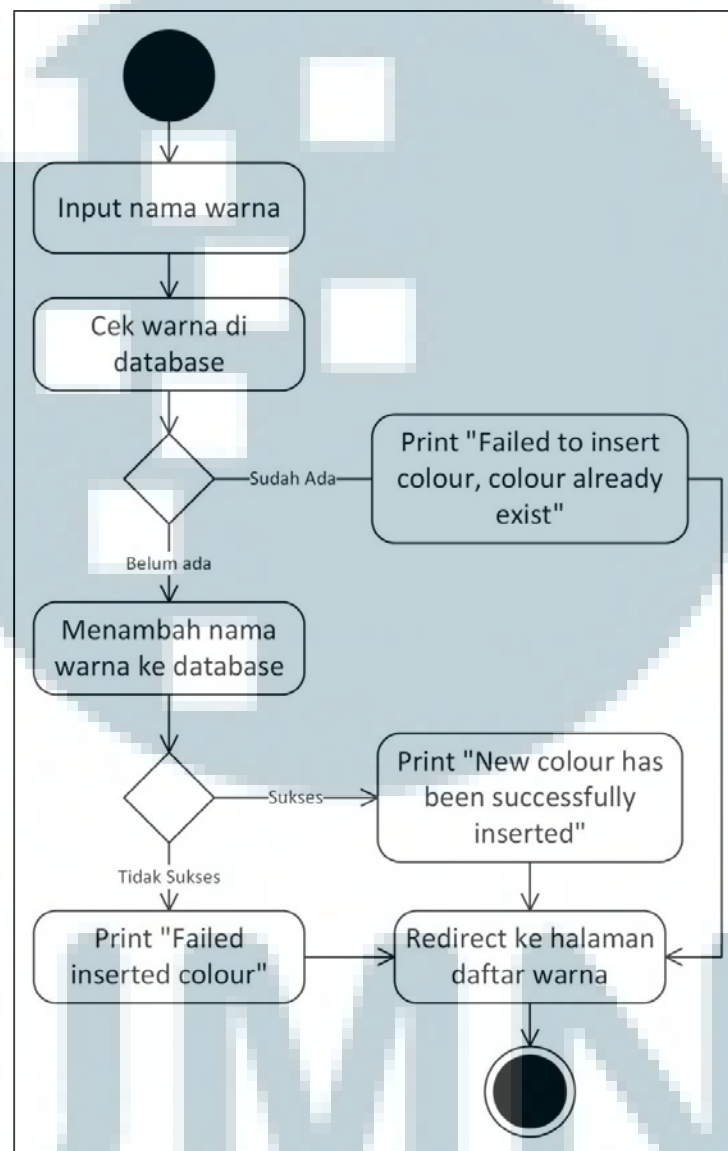
Gambar 3.90 Activity Diagram Menghapus Jenis Item



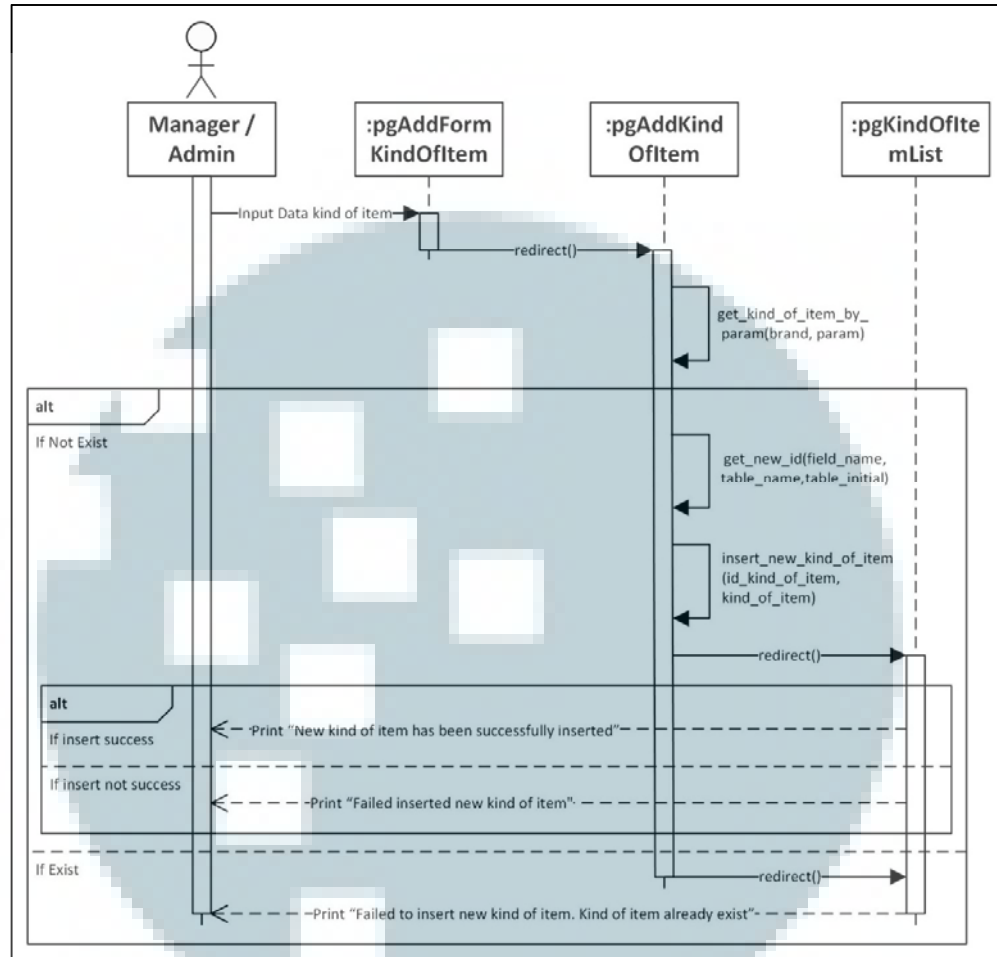
Gambar 3.91 Sequence Diagram Menghapus Jenis Item

46. Use Case Menambah Jenis Item

Use case ini digunakan untuk melihat proses menambah data jenis *item* ke *database* dan hanya dapat diakses oleh *admin* dan *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



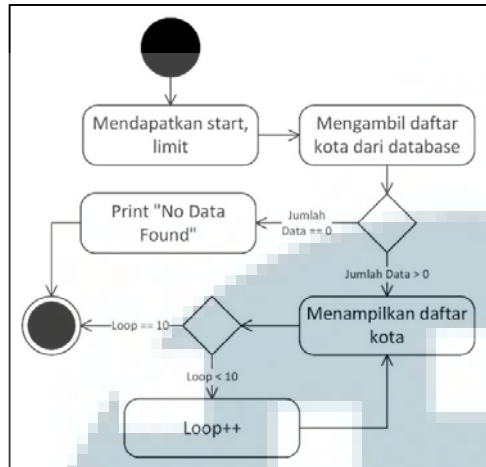
Gambar 3.92 Activity Diagram Menambah Jenis Item



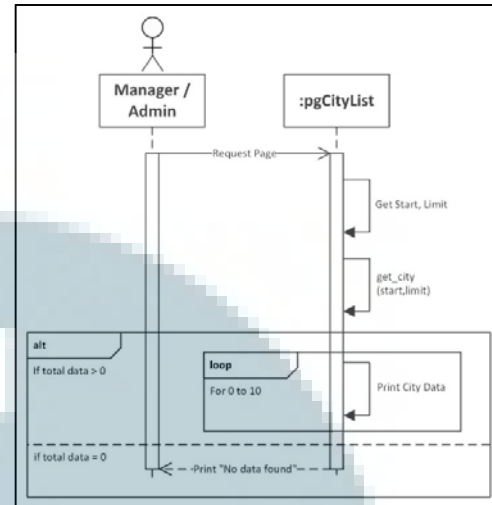
Gambar 3.93 *Sequence Diagram* Menambah Jenis Item

47. Use Case Melihat Daftar Kota

Use case ini digunakan untuk melihat proses mengambil data daftar kota dari *database* dan hanya dapat diakses oleh *admin* dan *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



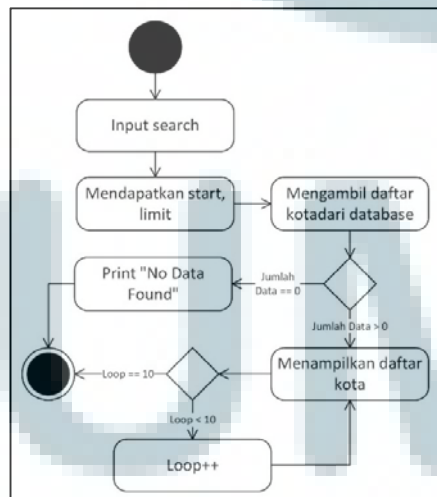
Gambar 3.94 Activity Diagram Melihat Daftar Kota



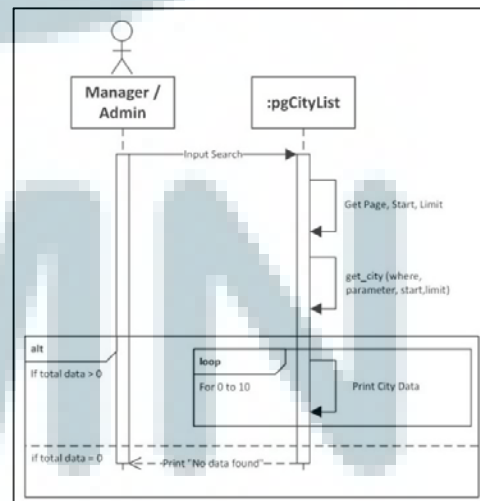
Gambar 3.95 Sequence Diagram Melihat Daftar Kota

48. Use Case Mencari Daftar Kota

Use case ini digunakan untuk melihat proses mencari data berdasarkan kata kunci dan menampilkan daftar kota hasil pencarian dari *database* dan hanya dapat diakses oleh *admin* dan *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



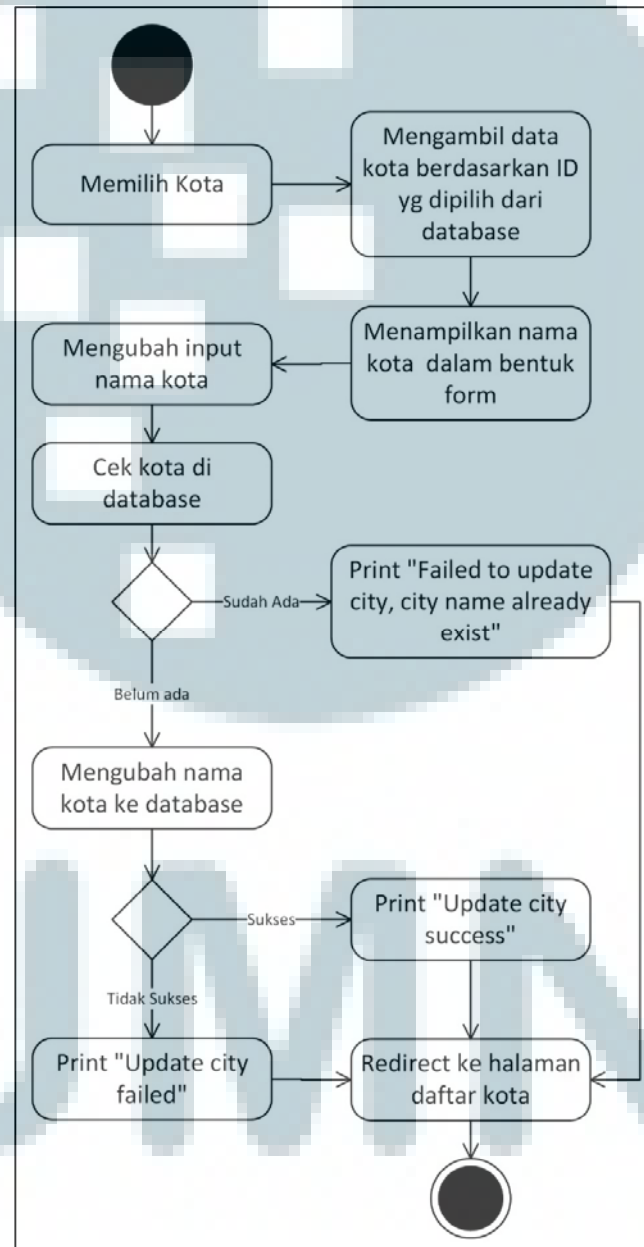
Gambar 3.96 Activity Diagram Mencari Daftar Kota



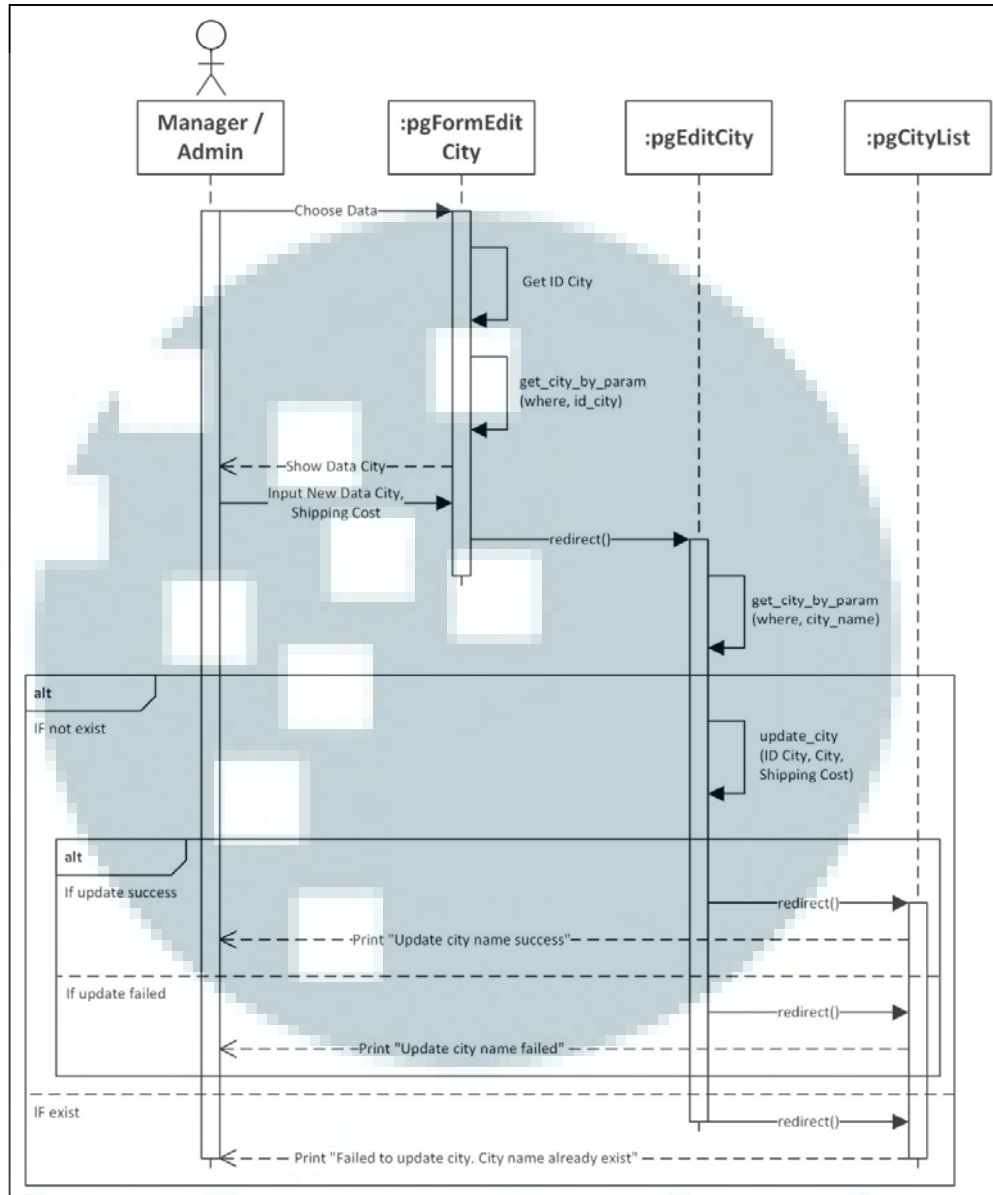
Gambar 3.97 Sequence Diagram Mencari Daftar Kota

49. Use Case Mengubah Daftar Kota

Use case ini digunakan untuk melihat proses mengubah data kota di *database* dan hanya dapat diakses oleh *admin* dan *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



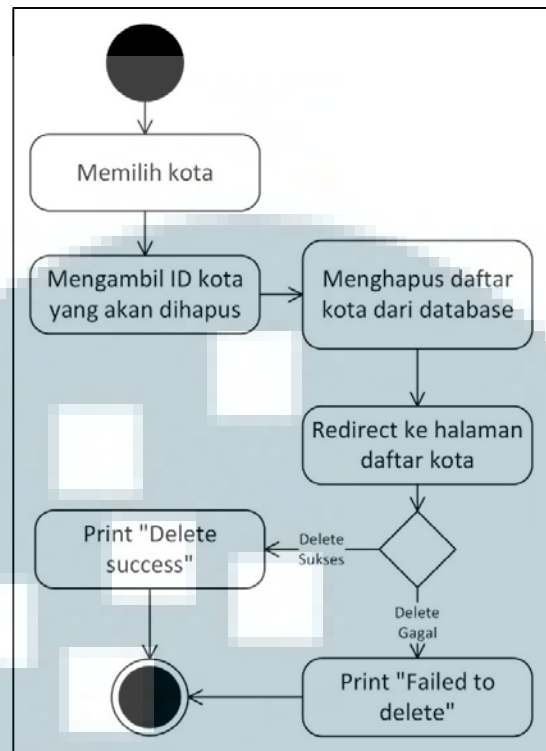
Gambar 3.98 Activity Diagram Mengubah Daftar Kota



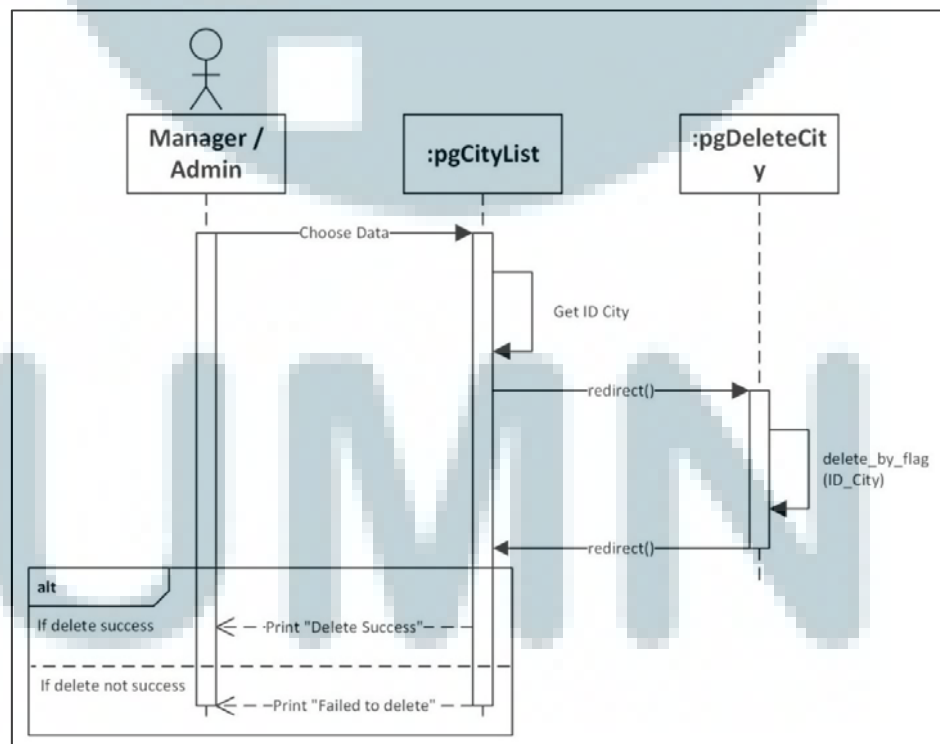
Gambar 3.99 *Sequence Diagram* Mengubah Daftar Kota

50. Use Case Menghapus Daftar Kota

Use case ini digunakan untuk melihat proses menghapus data kota di *database* dan hanya dapat diakses oleh *admin* dan *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



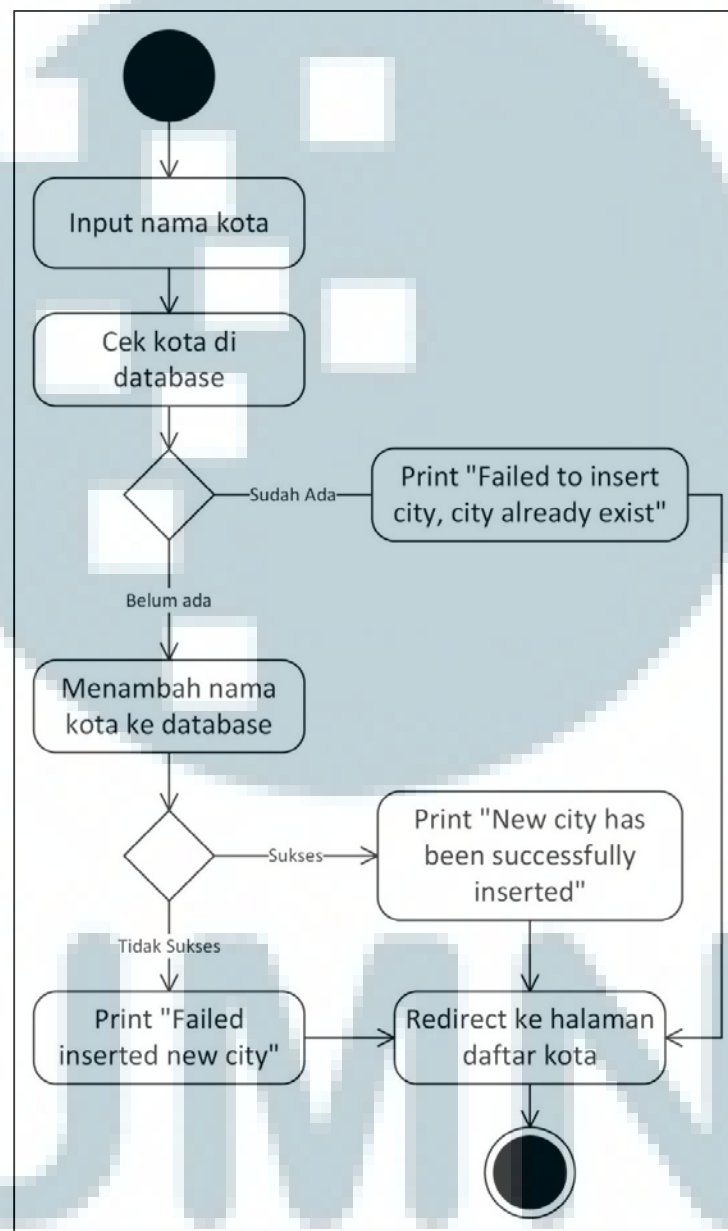
Gambar 3.100 Activity Diagram Menghapus Daftar Kota



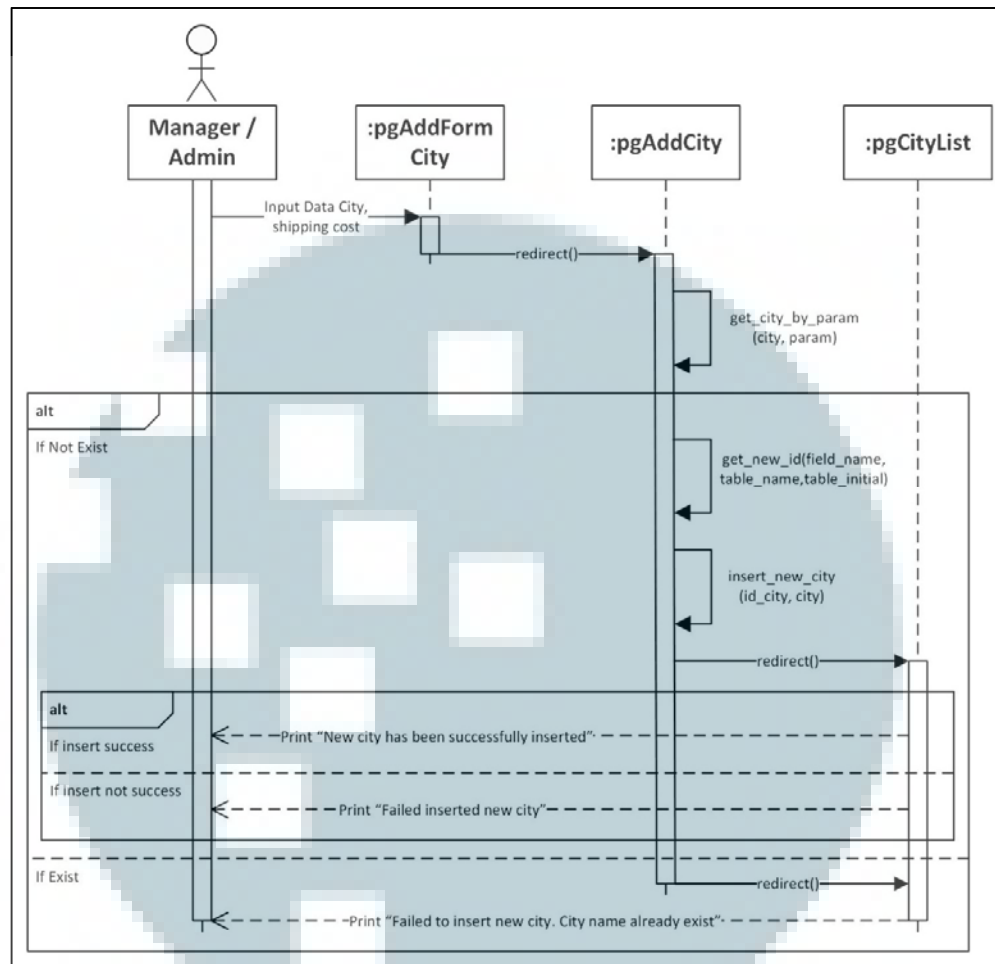
Gambar 3.101 Sequence Diagram Menghapus Daftar Kota

51. Use Case Menambah Daftar Kota

Use case ini digunakan untuk melihat proses menambah data kota ke *database* dan hanya dapat diakses oleh *admin* dan *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut



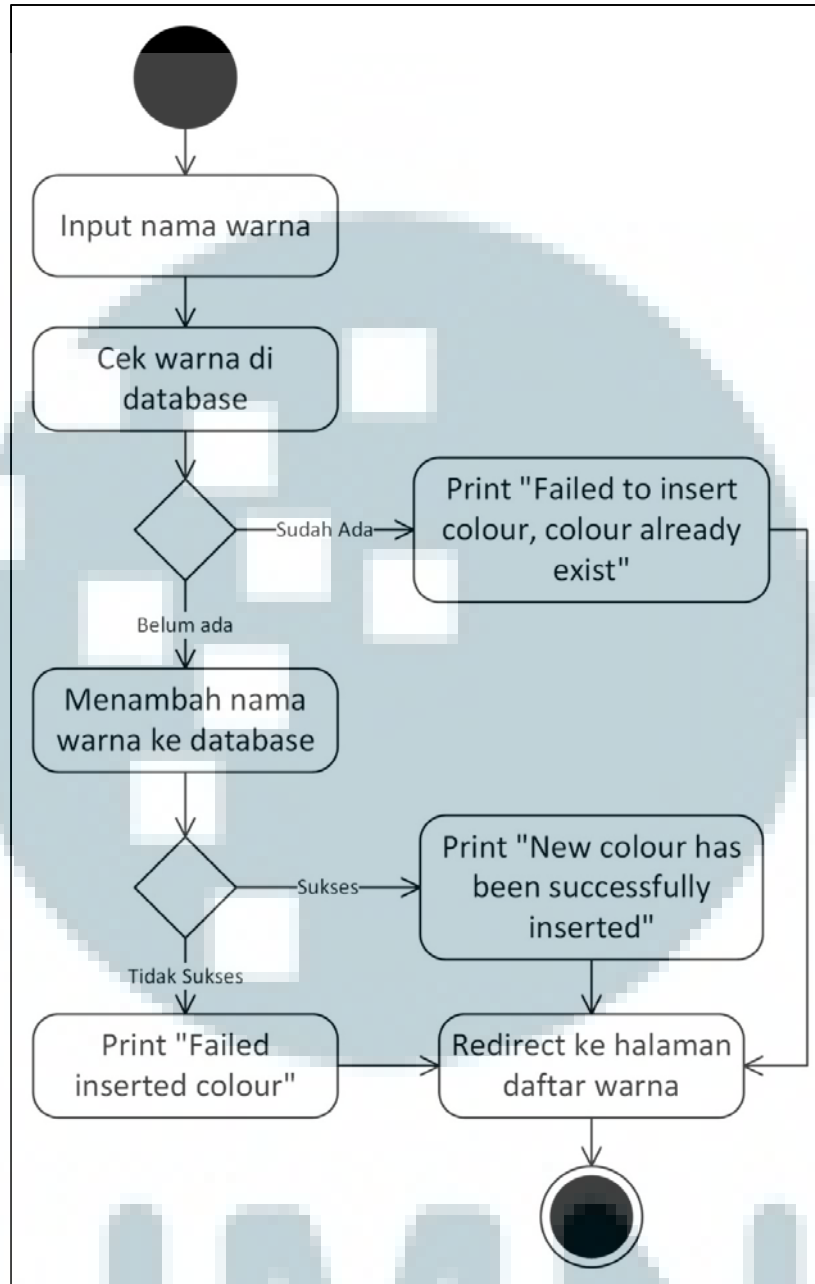
Gambar 3.102 Activity Diagram Menambah Daftar Kota



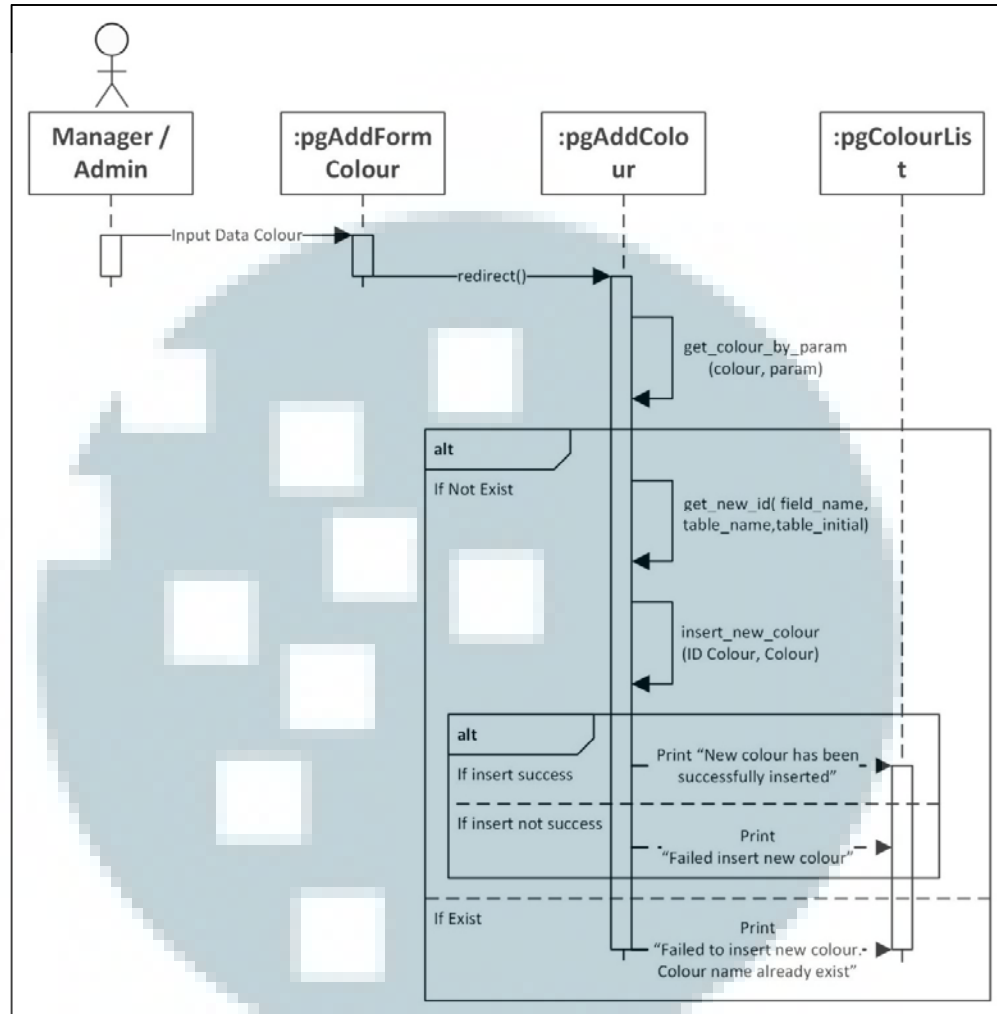
Gambar 3.103 *Sequence Diagram* Menambah Daftar Kota

52. Use Case Menambah Daftar Warna

Use case ini digunakan untuk melihat proses menambah data warna ke *database* dan hanya dapat diakses oleh *admin* dan *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



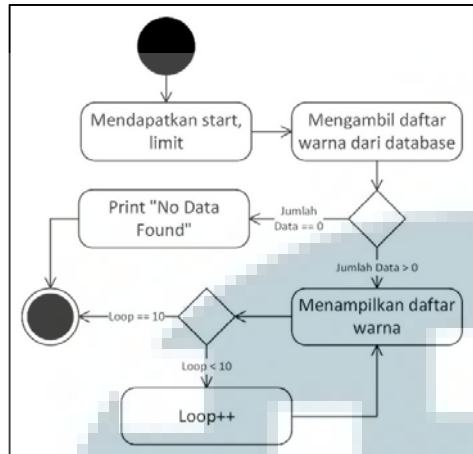
Gambar 3.104 Activity Diagram Menambah Daftar Warna



Gambar 3.105 Sequence Diagram Menambah Daftar Warna

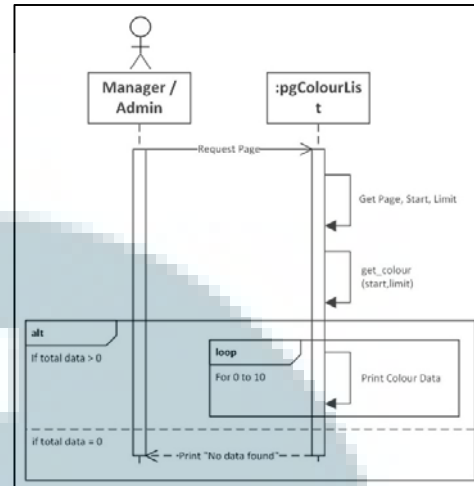
53. Use Case Melihat Daftar Warna

Use case ini digunakan untuk melihat proses menampilkan data warna ke *database* dan hanya dapat diakses oleh *admin* dan *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



Gambar 3.106 Activity Diagram

Melihat Daftar Warna

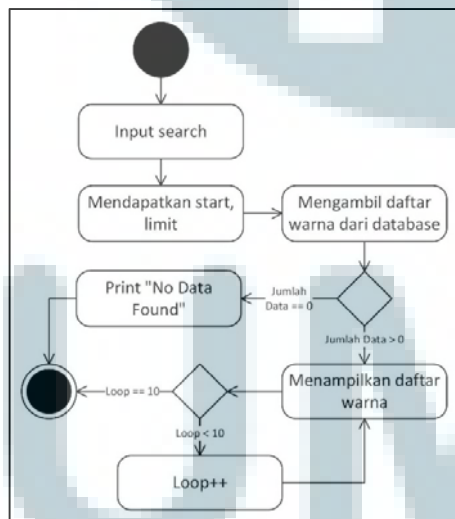


Gambar 3.107 Sequence Diagram

Melihat Daftar Warna

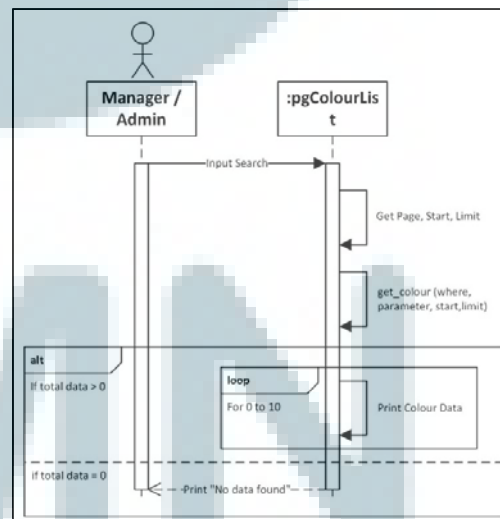
54. Use Case Mencari Daftar Warna

Use case ini digunakan untuk melihat proses menampilkan data warna hasil dari kata kunci *search* dan hanya dapat diakses oleh *admin* dan *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



Gambar 3.108 Activity Diagram

Mencari Daftar Warna

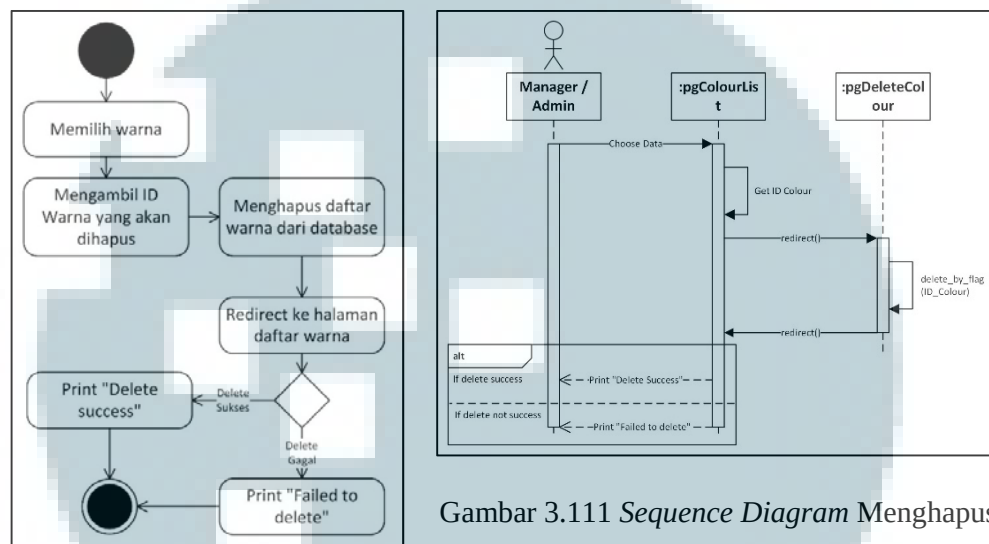


Gambar 3.109 Sequence Diagram

Mencari Daftar Warna

55. Use Case Menghapus Daftar Warna

Use case ini digunakan untuk melihat proses menghapus data warna ke *database* dan hanya dapat diakses oleh *admin* dan *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.

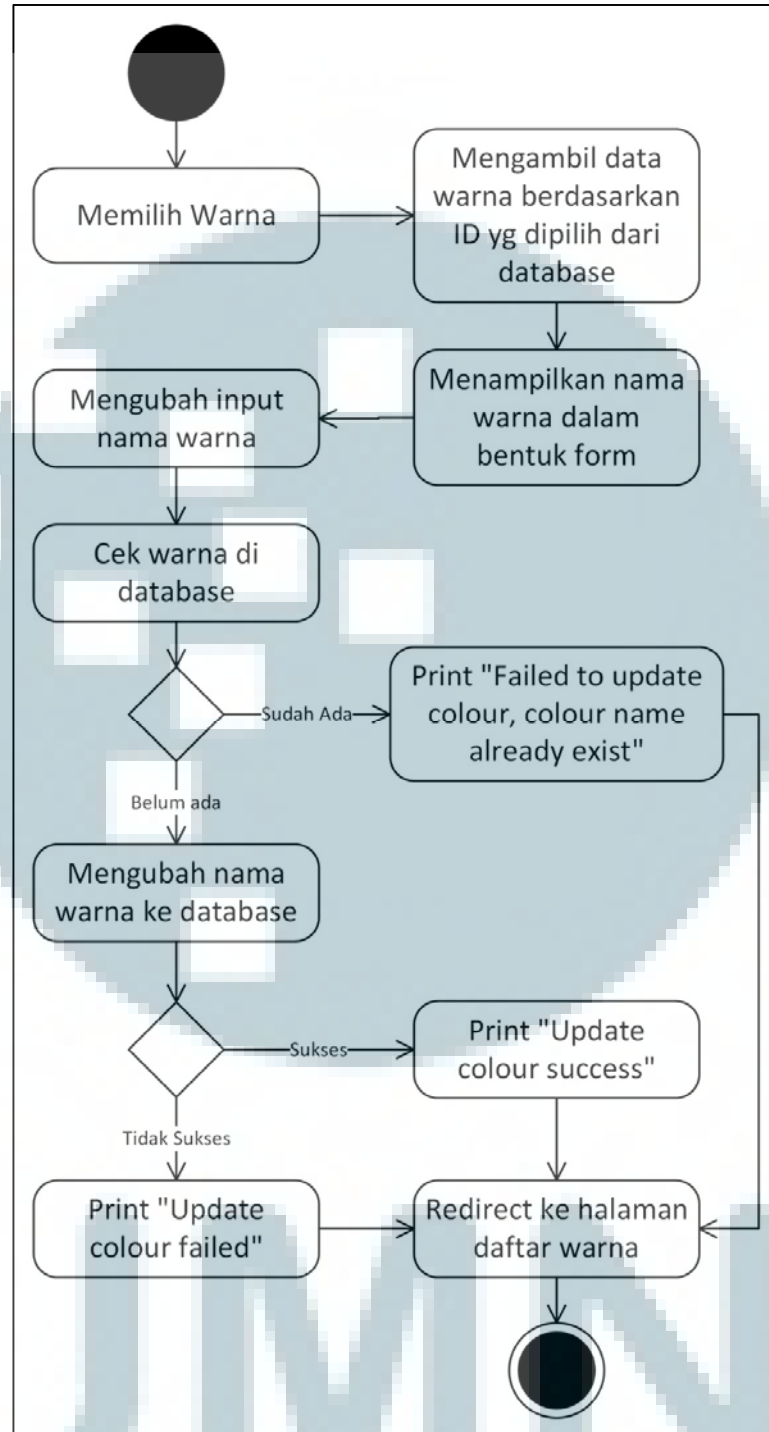


Gambar 3.111 Sequence Diagram Menghapus Daftar Warna

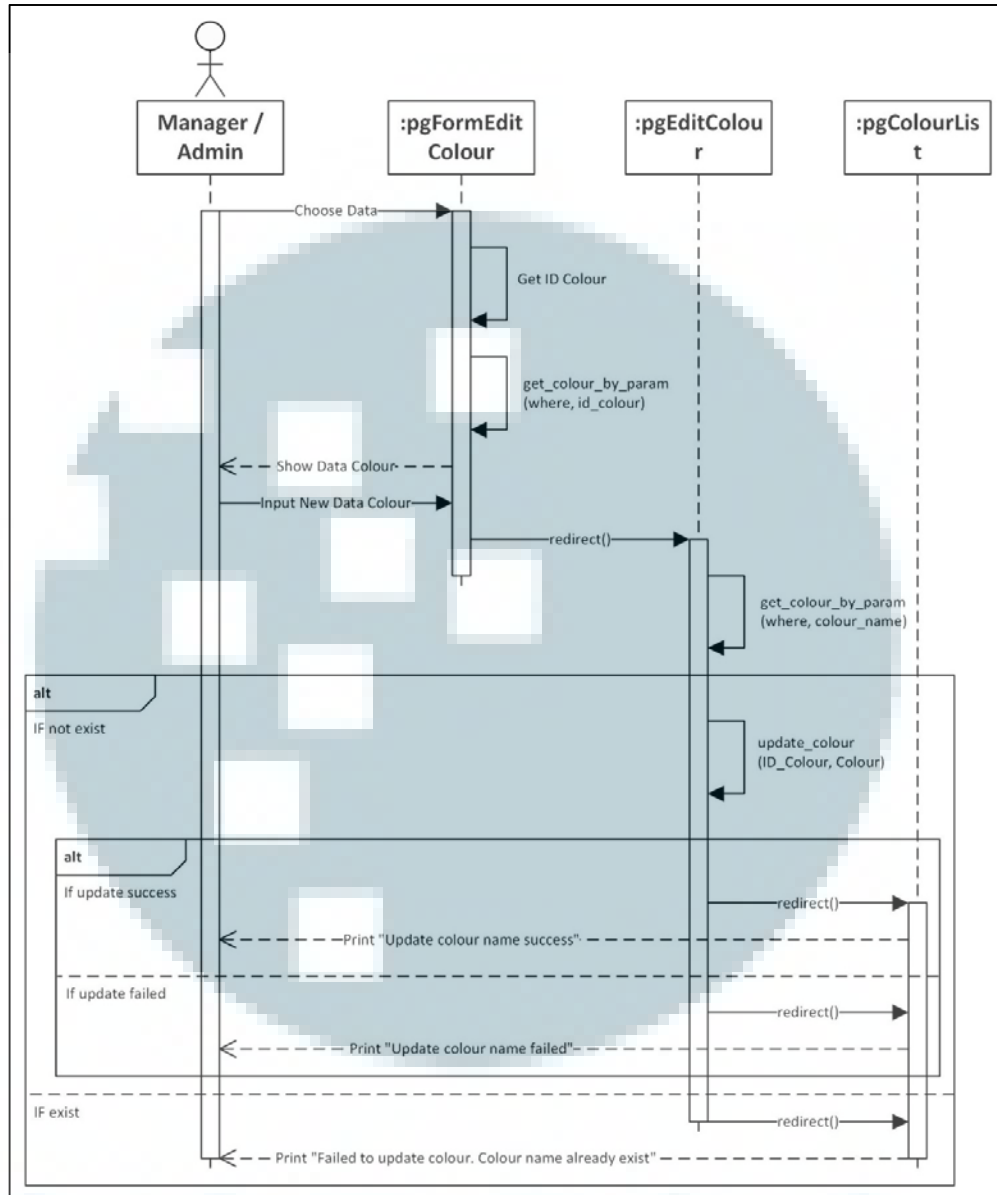
Gambar 3.110 Activity Diagram Menghapus Daftar Warna

56. Use Case Mengubah Daftar Warna

Use case ini digunakan untuk melihat proses mengubah data warna ke *database* dan hanya dapat diakses oleh *admin* dan *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



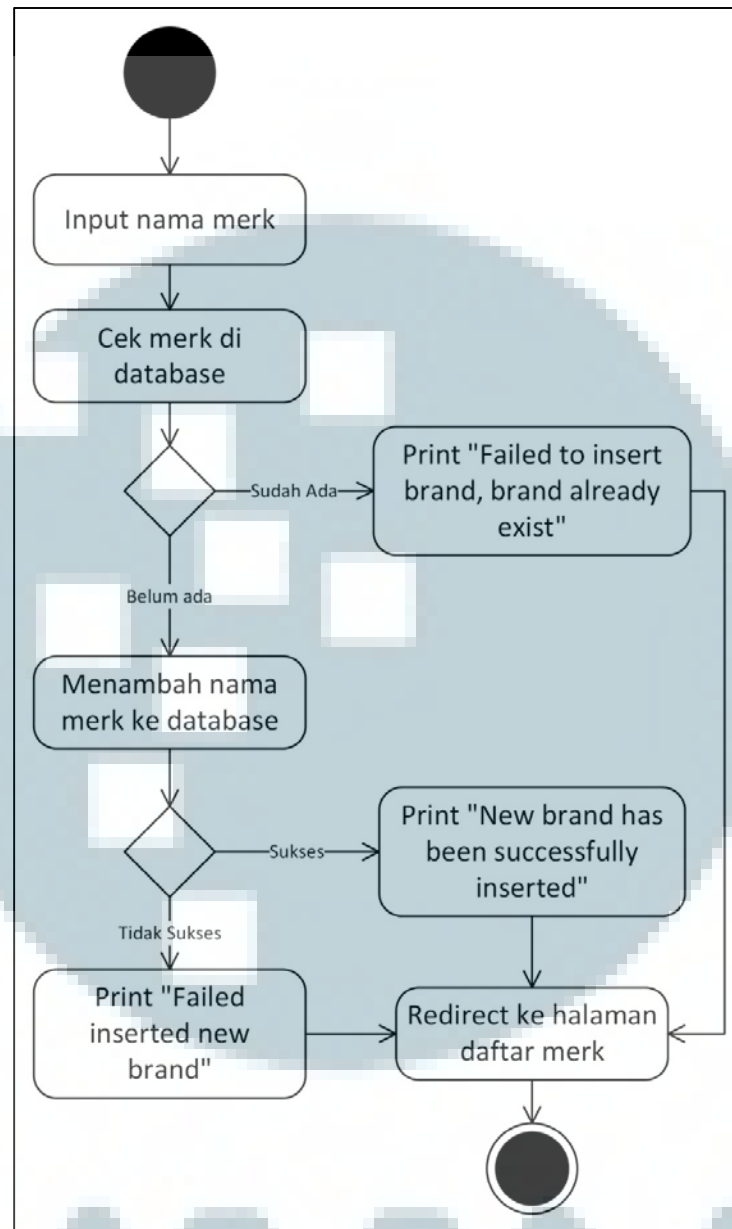
Gambar 3.112 Activity Diagram Mengubah Daftar Warna



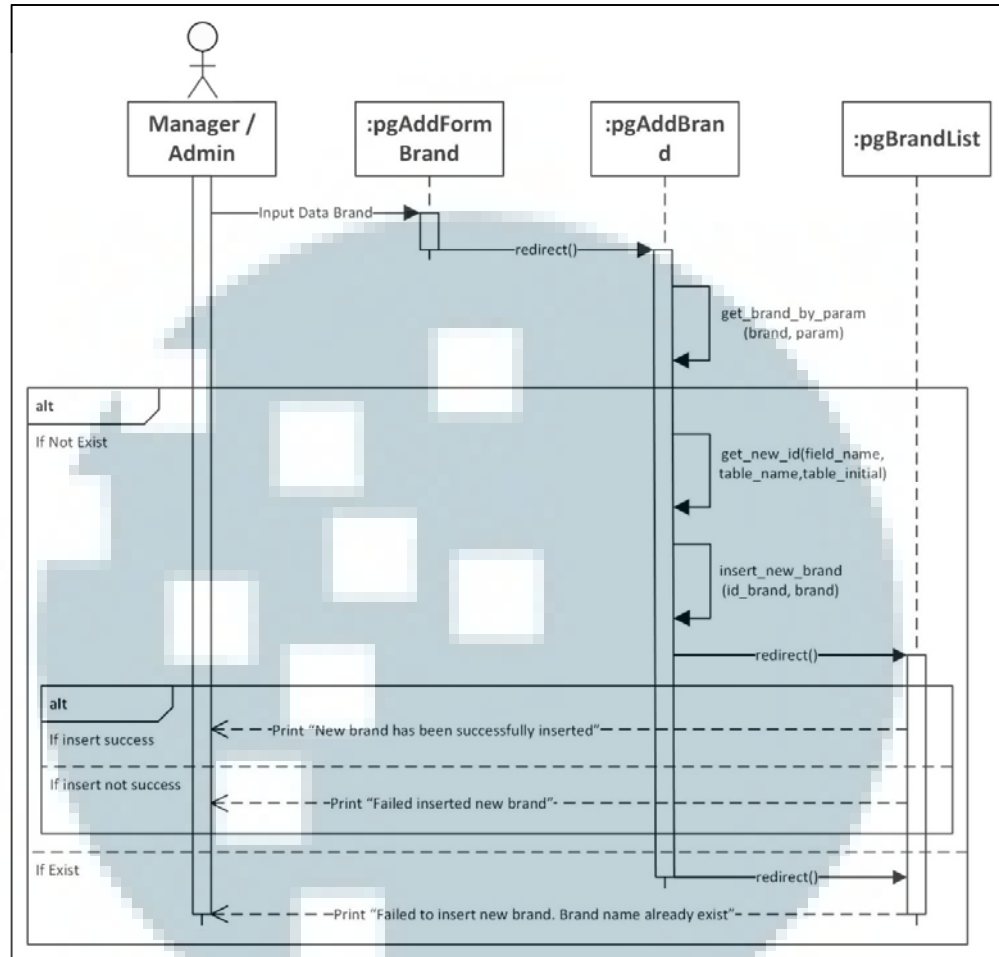
Gambar 3.113 *Sequence Diagram* Mengubah Daftar Warna

57. Use Case Menambah Daftar Merk

Use case ini digunakan untuk melihat proses menambah data merk ke *database* dan hanya dapat diakses oleh *admin* dan *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



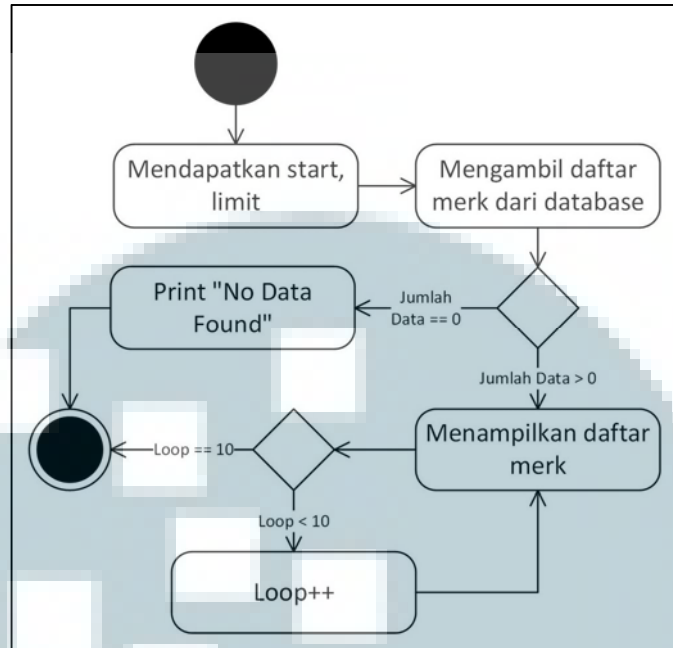
Gambar 3.114 Activity Diagram Menambah Daftar Merk



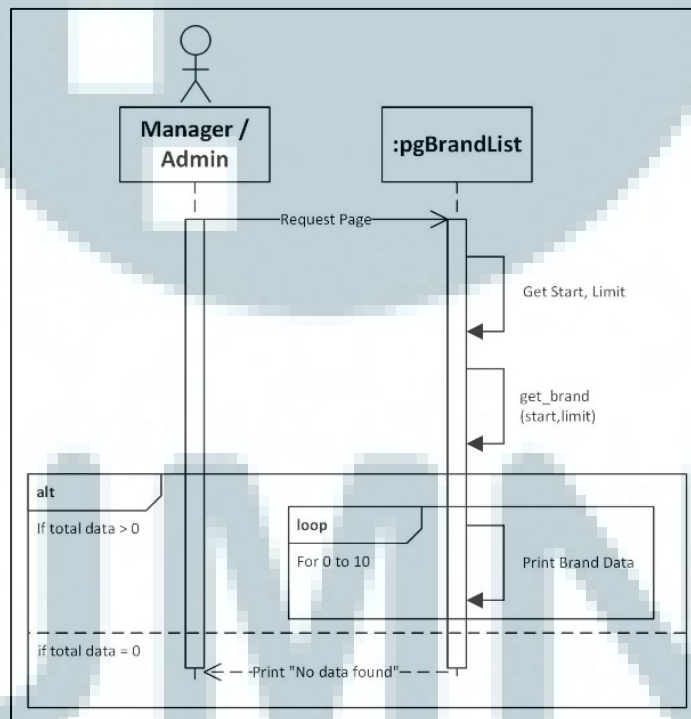
Gambar 3.115 *Sequence Diagram* Menambah Daftar Merk

58. Use Case Melihat Daftar Merk

Use case ini digunakan untuk melihat proses melihat data merk ke *database* dan hanya dapat diakses oleh *admin* dan *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



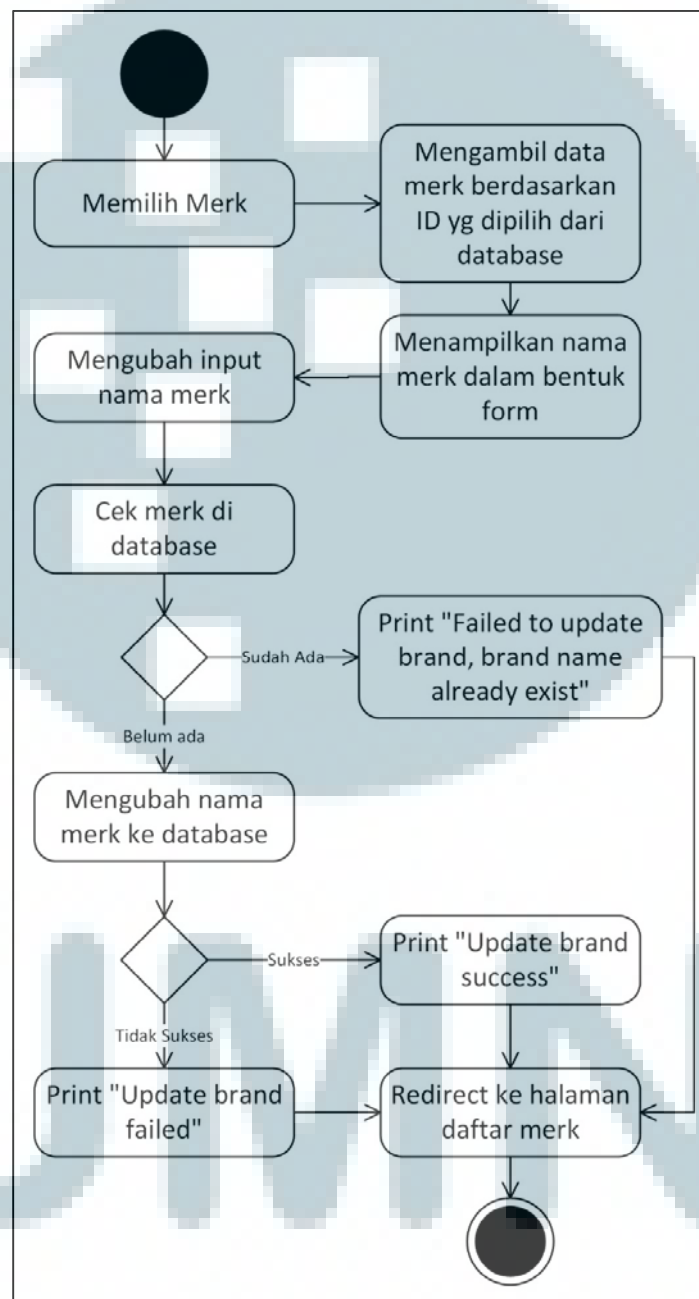
Gambar 3.116 Activity Diagram Melihat Daftar Merk



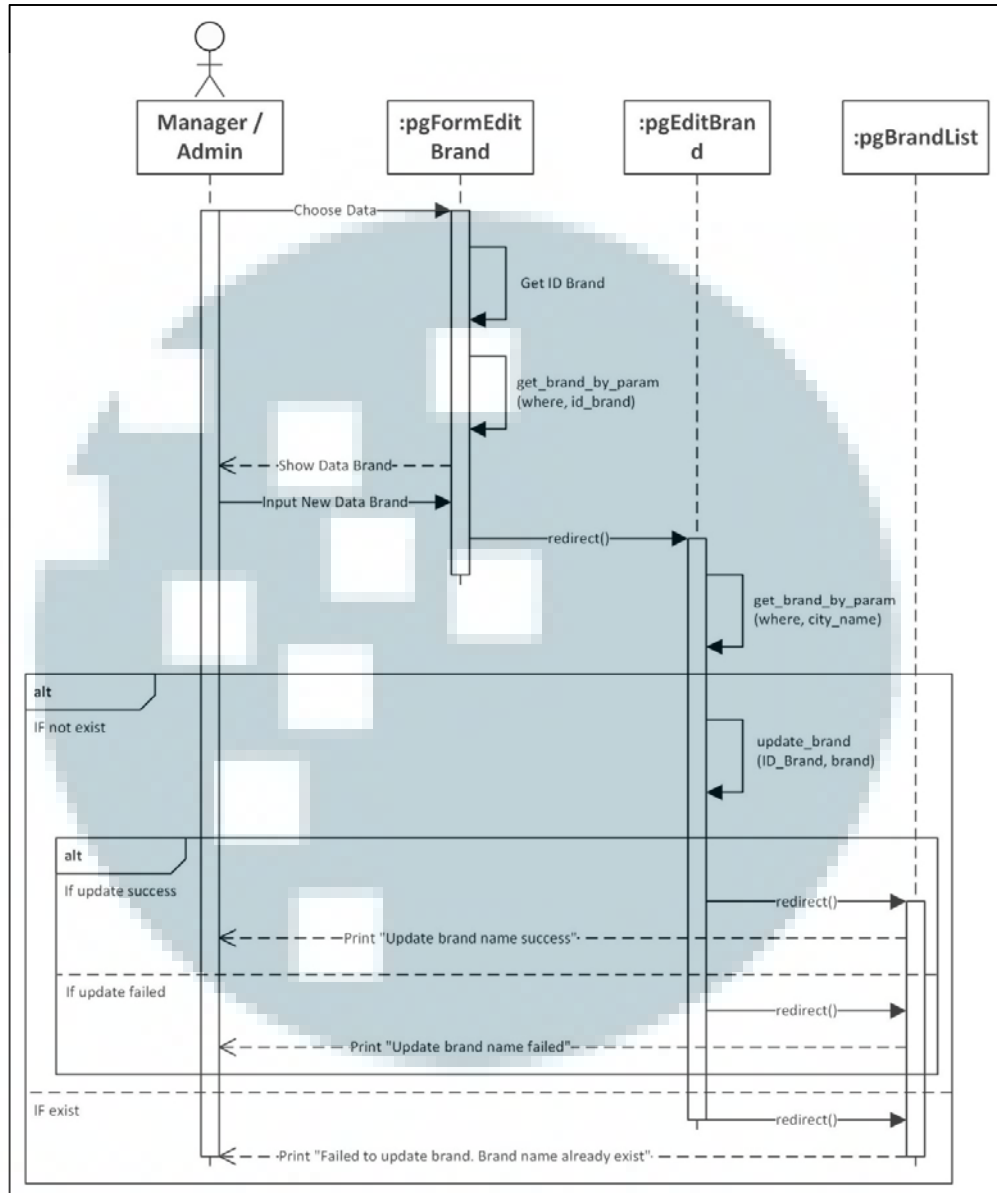
Gambar 3.117 Sequence Diagram Melihat Daftar Merk

59. Use Case Mengubah Daftar Merk

Use case ini digunakan untuk melihat proses mengubah data merk ke *database* dan hanya dapat diakses oleh *admin* dan *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



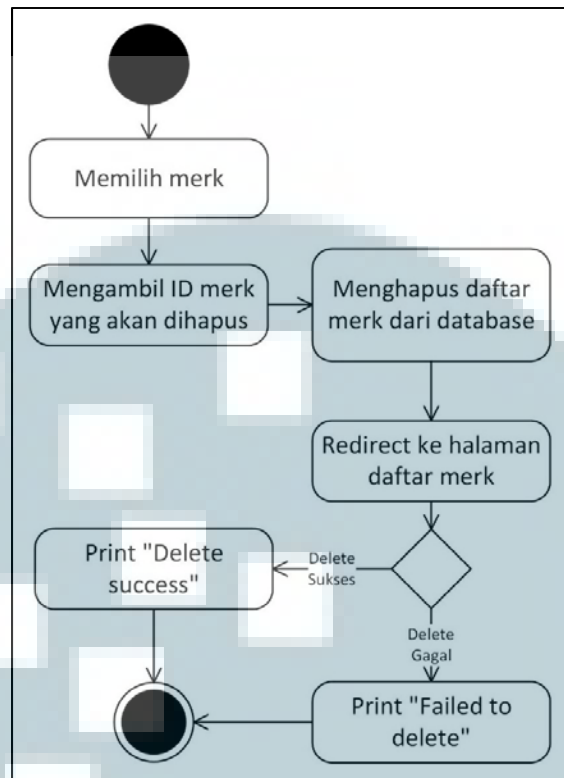
Gambar 3.118 Activity Diagram Mengubah Daftar Merk



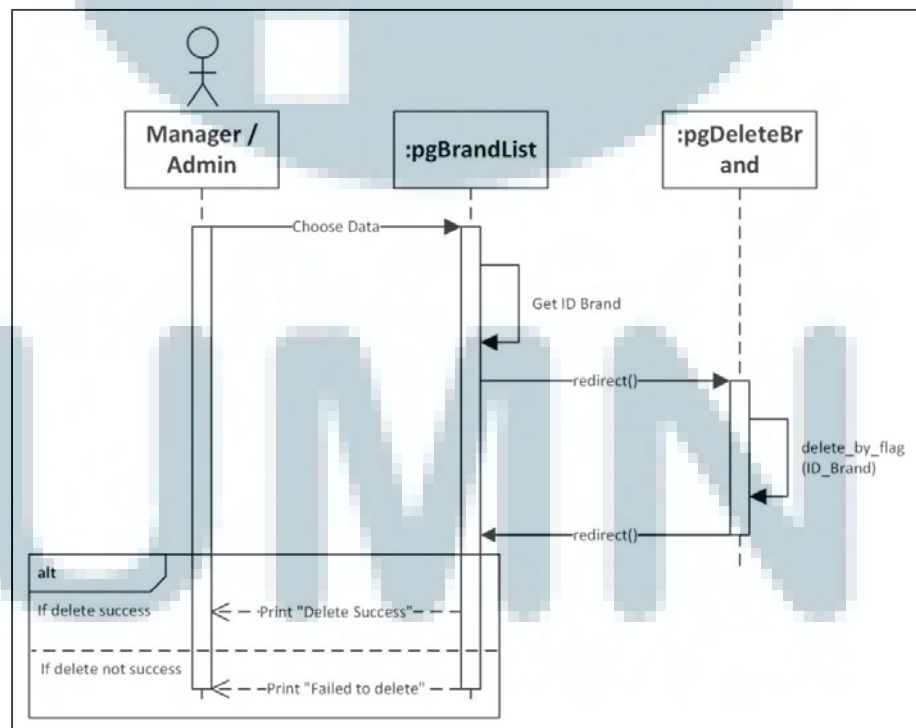
Gambar 3.119 Sequence Diagram Mengubah Daftar Merk

60. Use Case Menghapus Daftar Merk

Use case ini digunakan untuk melihat proses menghapus data merk ke *database* dan hanya dapat diakses oleh *admin* dan *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



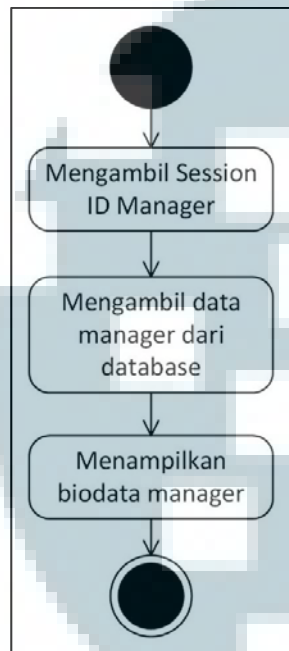
Gambar 3.120 Activity Diagram Menghapus Daftar Merk



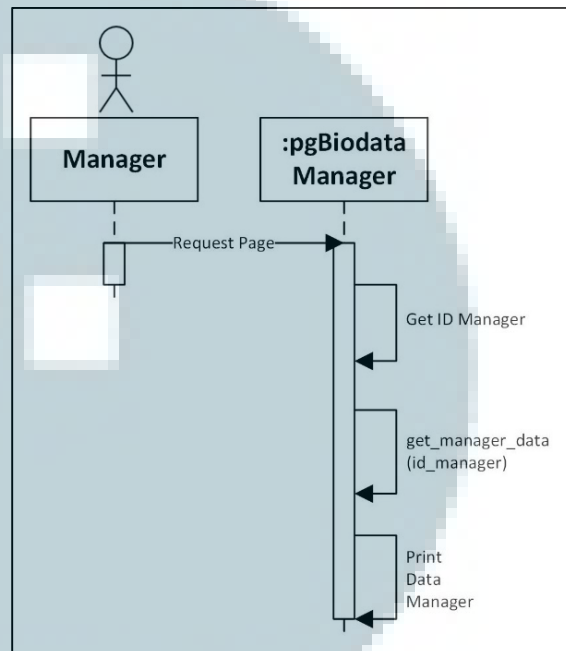
Gambar 3.121 Sequence Diagram Menghapus Daftar Merk

61. Use Case Melihat Biodata Manager

Use case ini digunakan untuk melihat proses menampilkan biodata *manager* dari *database* dan hanya dapat diakses oleh *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



Gambar 3.122 Activity Diagram



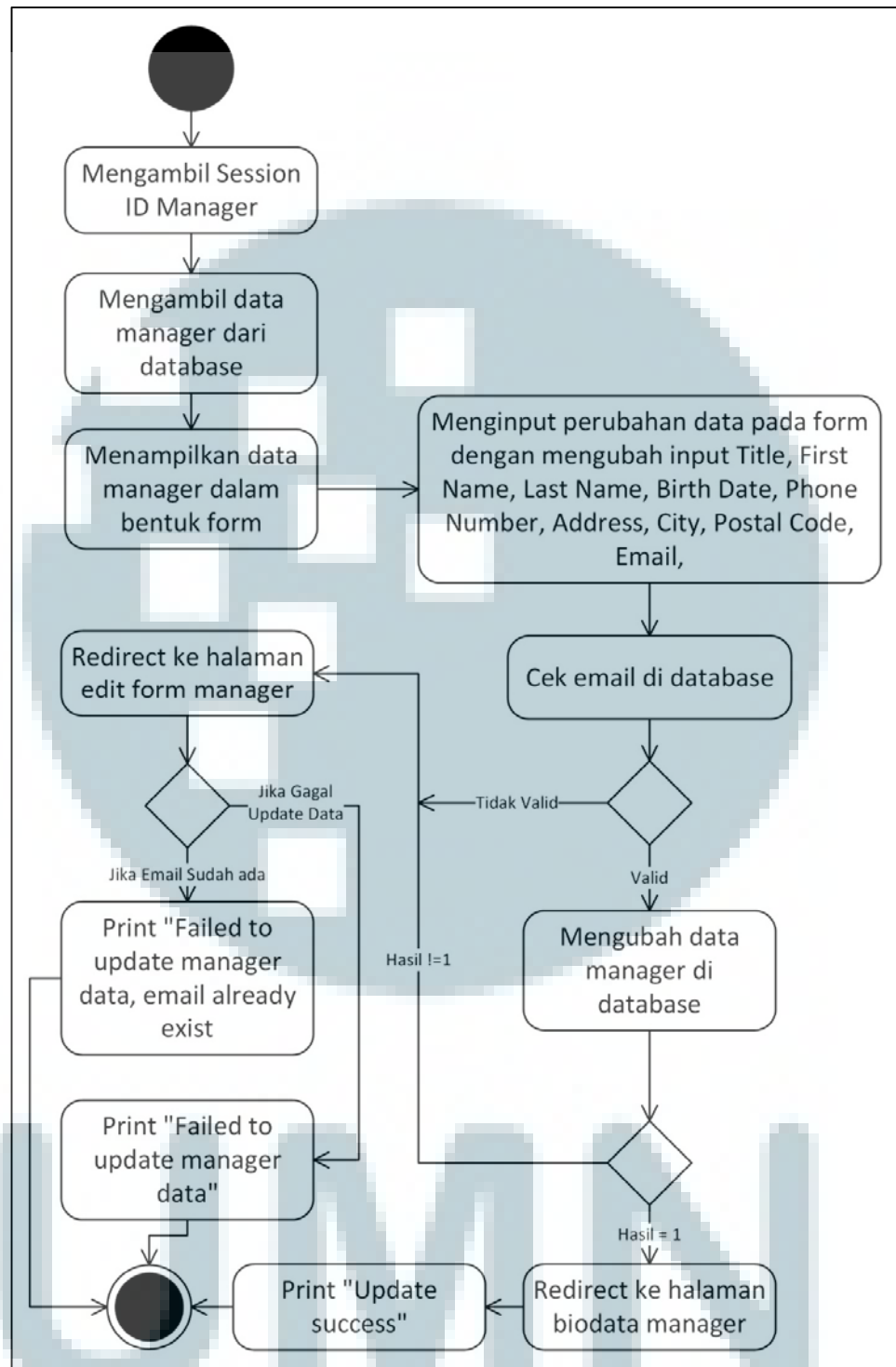
Gambar 3.123 Sequence Diagram Melihat

Melihat Biodata Manager

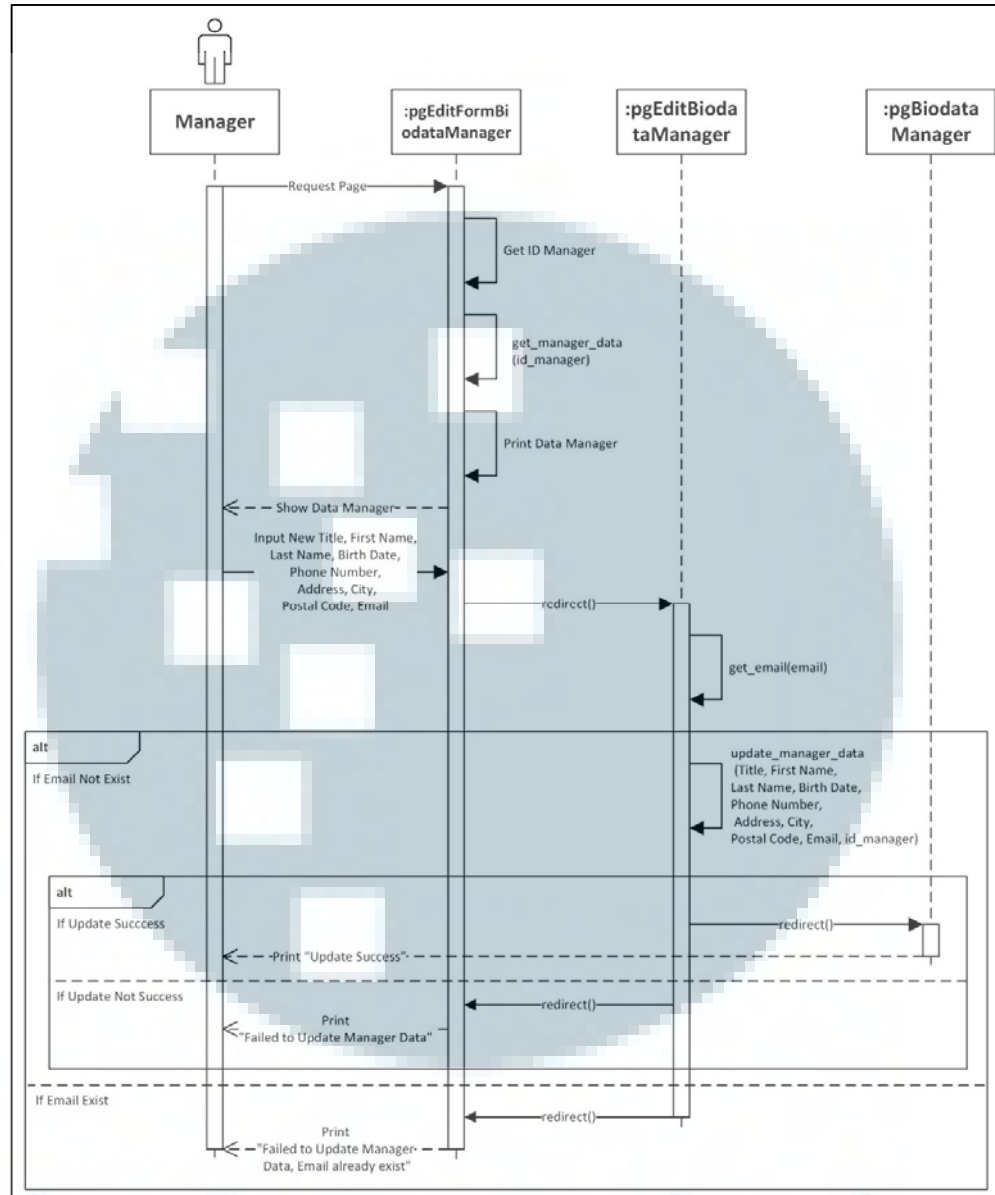
Biodata Manager

62. Use Case Mengubah Biodata Manager

Use case ini digunakan untuk melihat proses mengubah biodata *manager* di *database* dan hanya dapat diakses oleh *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



Gambar 3.124 Activity Diagram Mengubah Biodata Manager

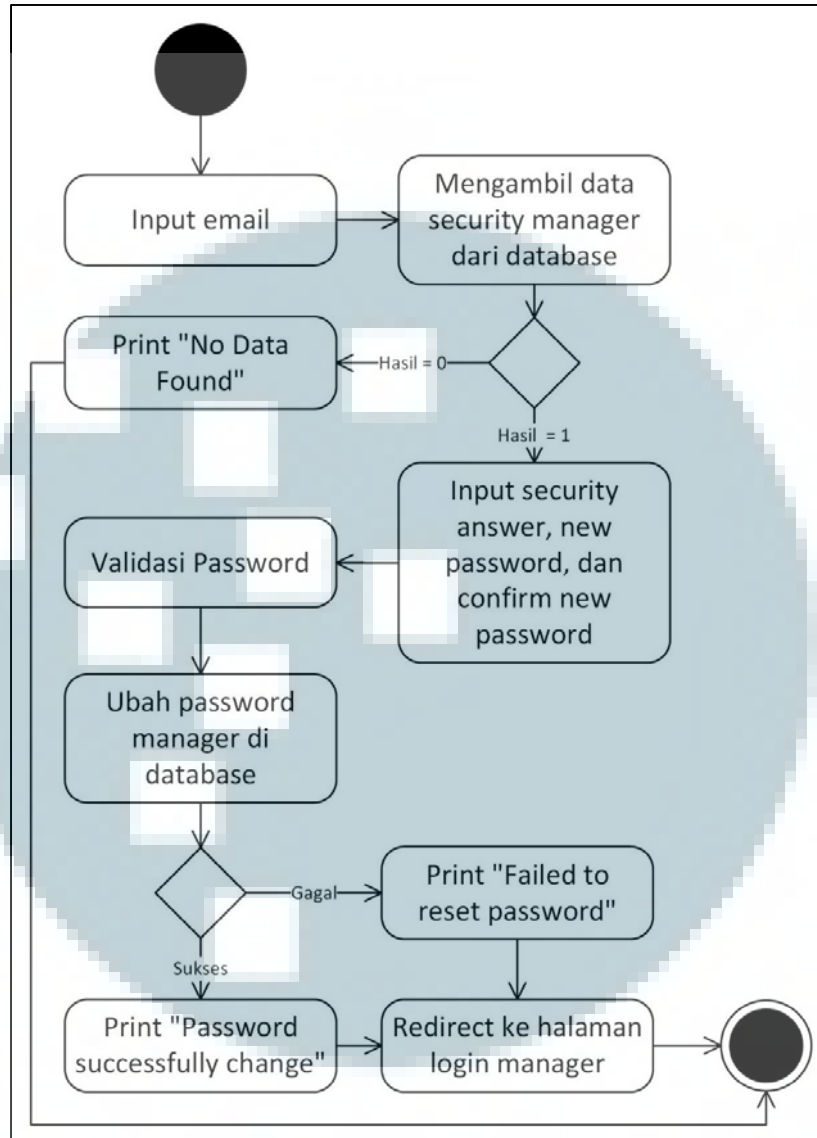


Gambar 3.125 Sequence Diagram Mengubah Biodata Manager

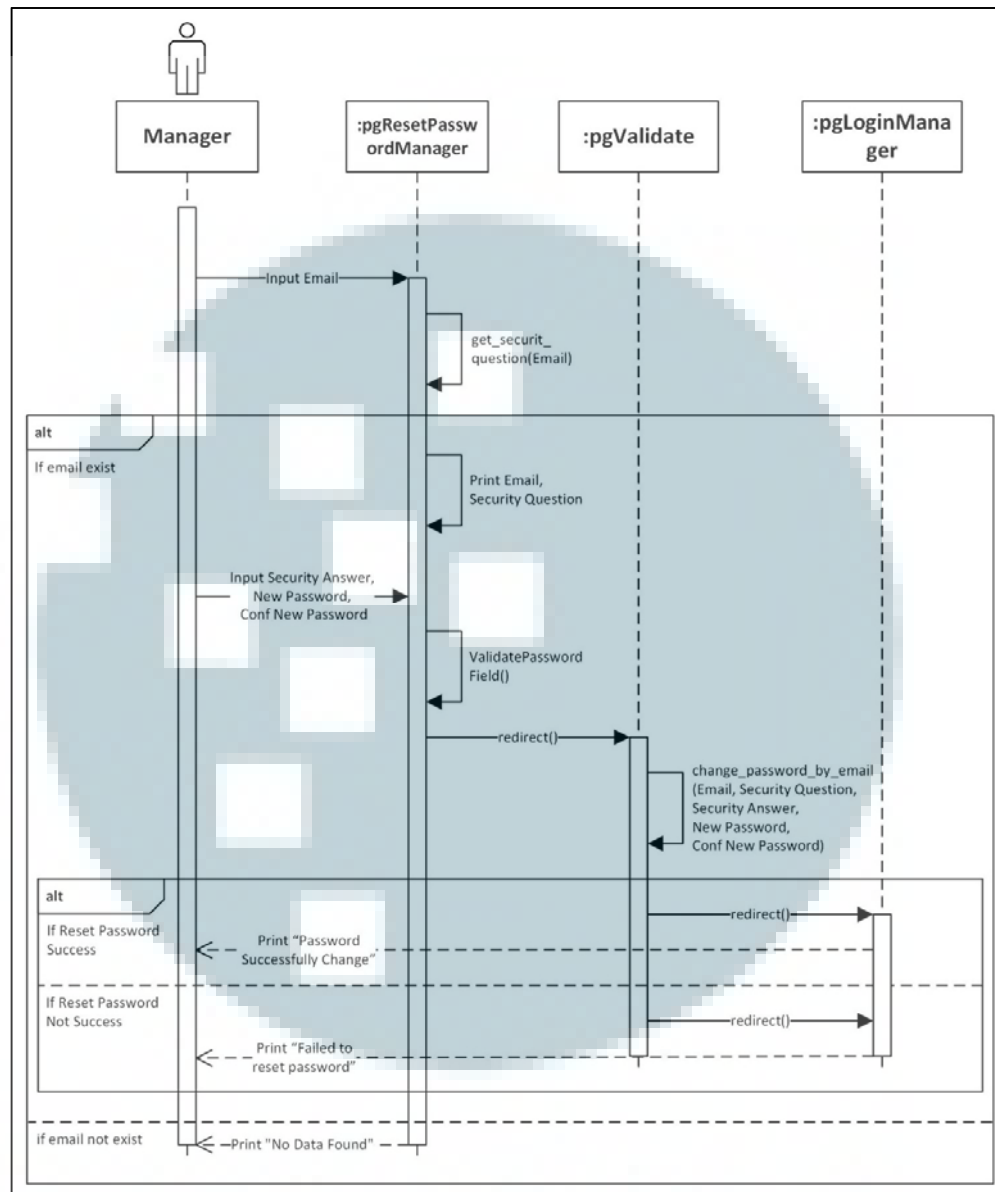
63. Use Case Reset Password Manager

Use case ini digunakan untuk melihat proses *me-reset password manager* ketika *manager* tidak ingat dengan *password*-nya dan hanya dapat diakses oleh *manager*.

Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



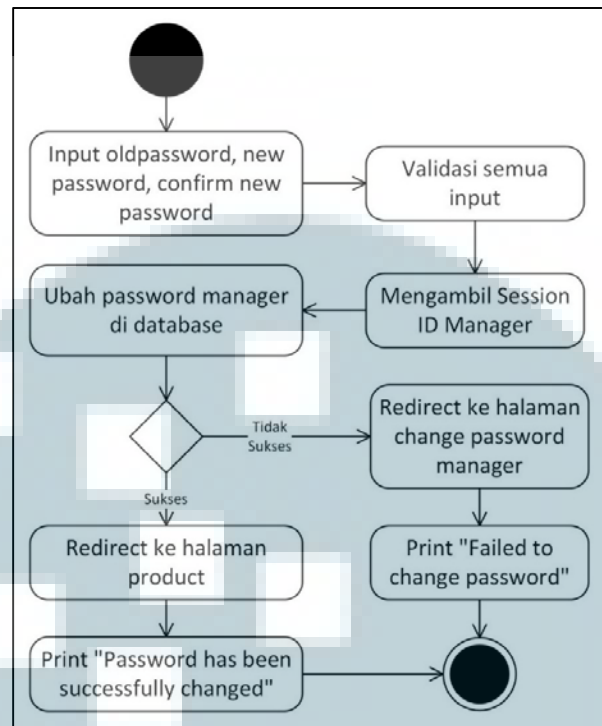
Gambar 3.126 Activity Diagram Reset Password Manager



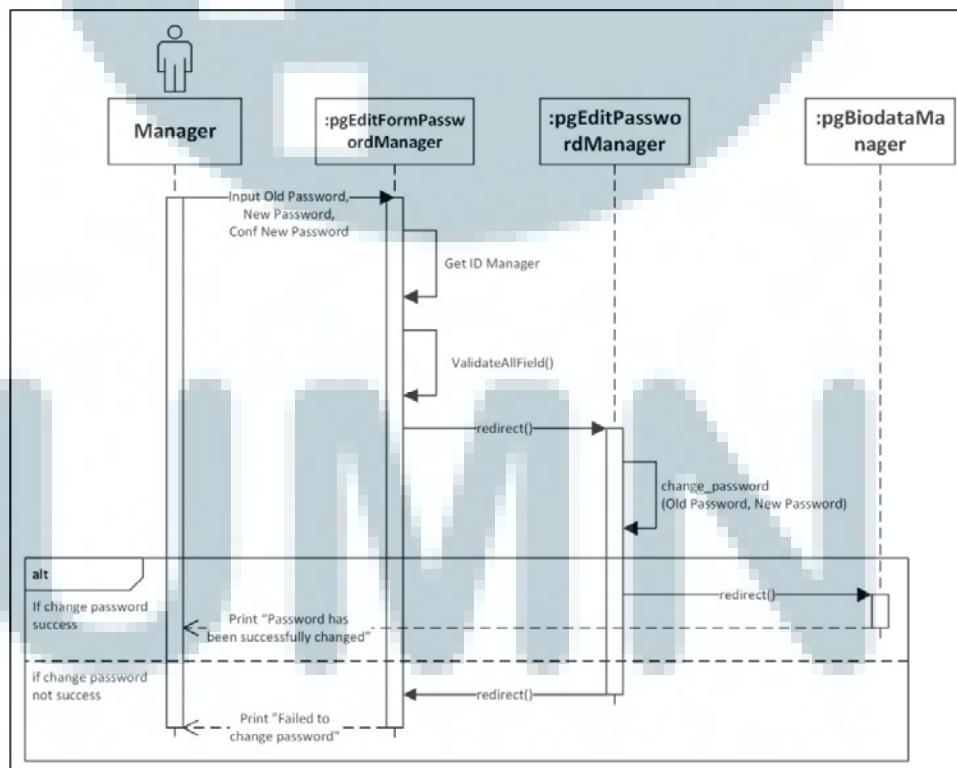
Gambar 3.127 Sequence Diagram Reset Password Manager

64. Use Case Mengubah Password Manager

Use case ini digunakan untuk melihat proses mengubah *password manager* yang lama dengan yang baru dan hanya dapat diakses oleh *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



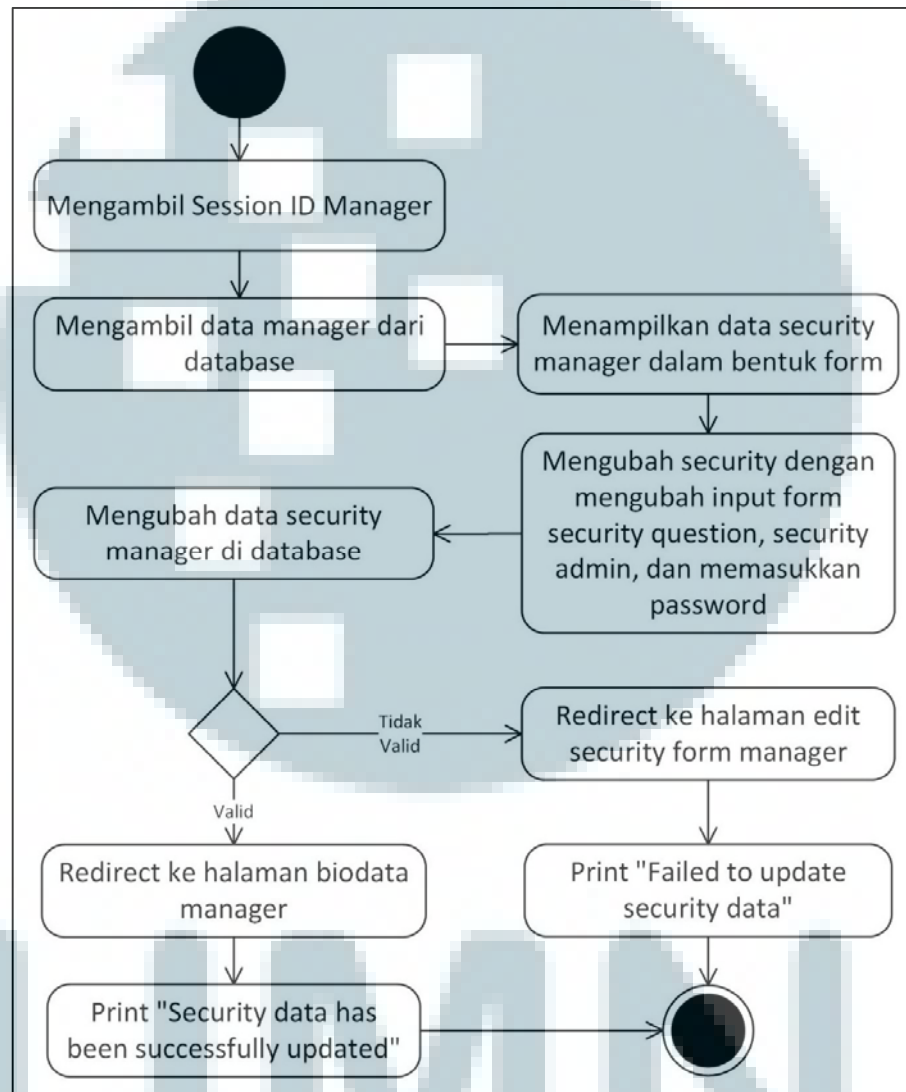
Gambar 3.128 Activity Diagram Mengubah Password Manager



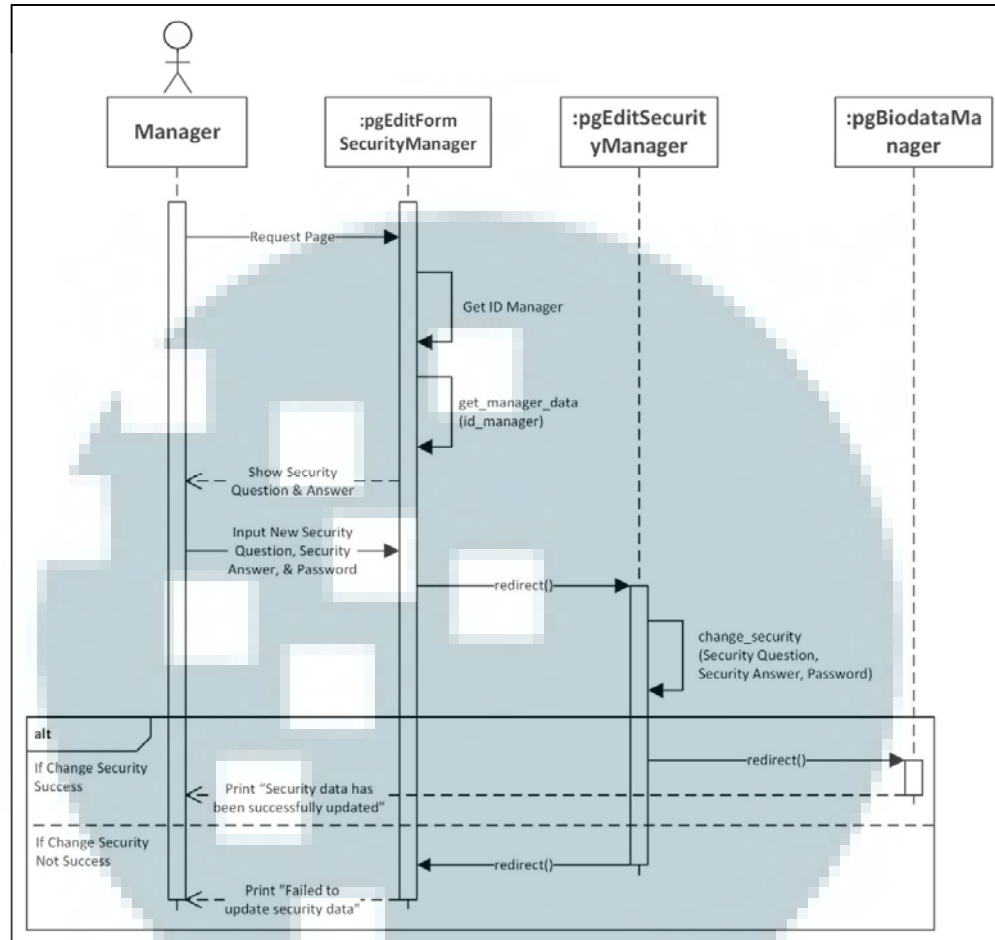
Gambar 3.129 Sequence Diagram Mengubah Password Manager

65. Use Case Mengubah Data Keamanan Akun Manager

Use case ini digunakan untuk melihat proses mengubah data keamanan akun *manager* dengan yang baru dan hanya dapat diakses oleh *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



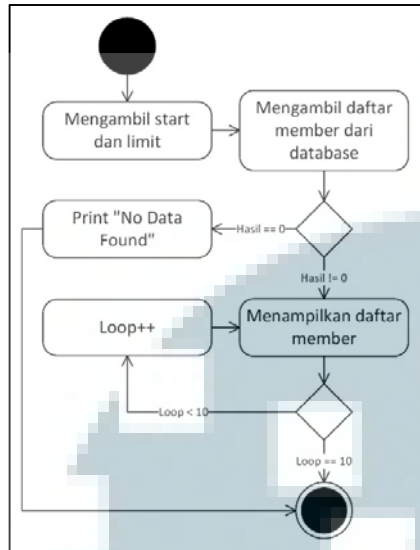
Gambar 3.130 Activity Diagram Mengubah Data Keamanan Akun Manager



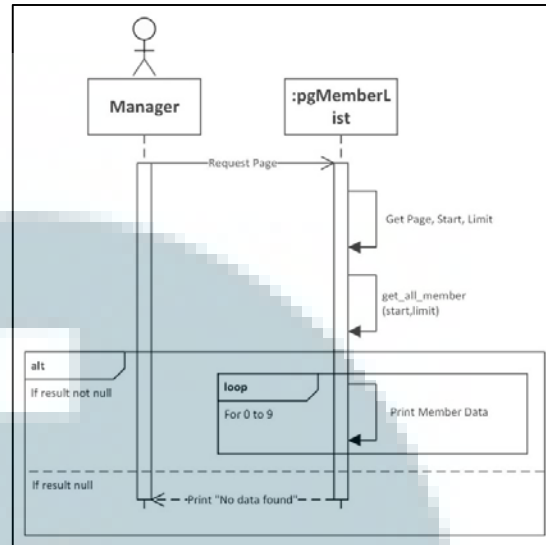
Gambar 3.131 *Sequence Diagram* Mengubah Data Keamanan Akun *Manager*

66. Use Case Melihat Daftar Member

Use case ini digunakan untuk melihat proses menampilkan data-data *member* dari *database* kepada *manager* dan hanya dapat diakses oleh *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



Gambar 3.132 *Activity Diagram*
Melihat Daftar *Member*

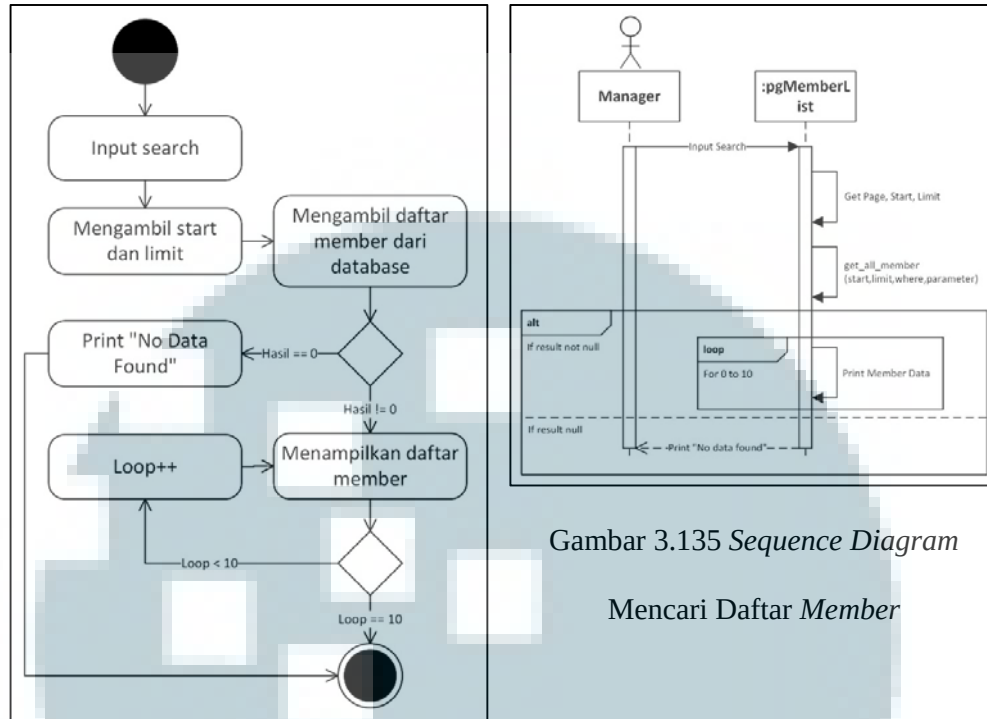


Gambar 3.133 *Sequence Diagram* Melihat
Daftar *Member*

67. Use Case Mencari Daftar Member

Use case ini digunakan untuk melihat proses menampilkan data-data *member* dari *database* kepada *manager* berdasarkan kata kunci yang di-input oleh *user* dan hanya dapat diakses oleh *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.

UMN



Gambar 3.135 Sequence Diagram

Mencari Daftar Member

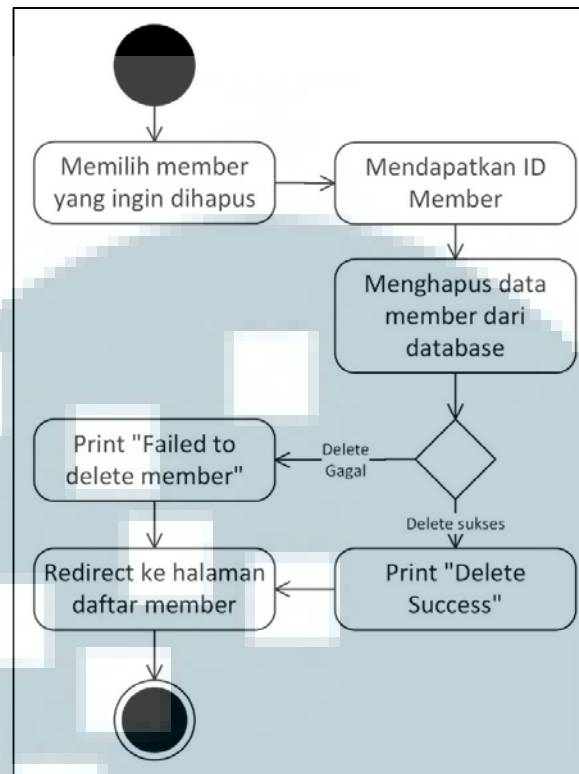
Gambar 3.134 Activity Diagram

Mencari Daftar Member

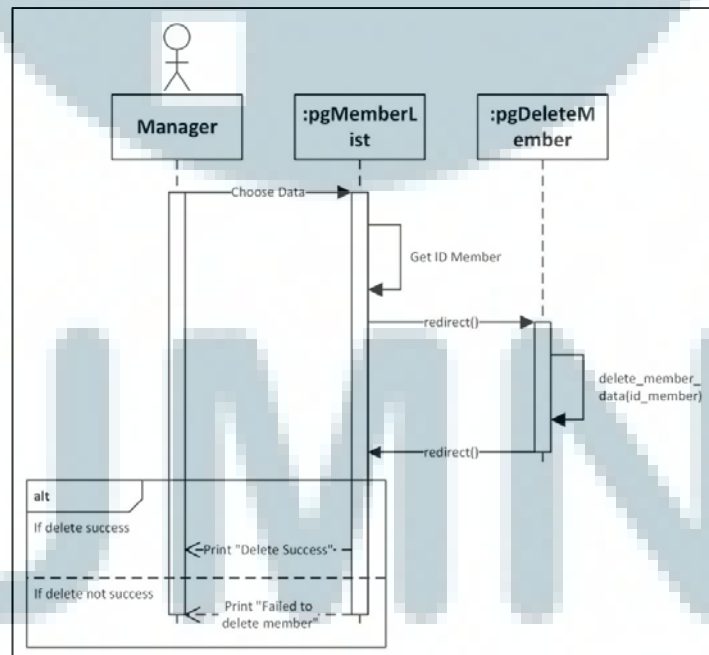
68. Use Case Menghapus Daftar Member

Use case ini digunakan untuk melihat proses menghapus data *member* dari *database* dan hanya dapat diakses oleh *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.

UMN



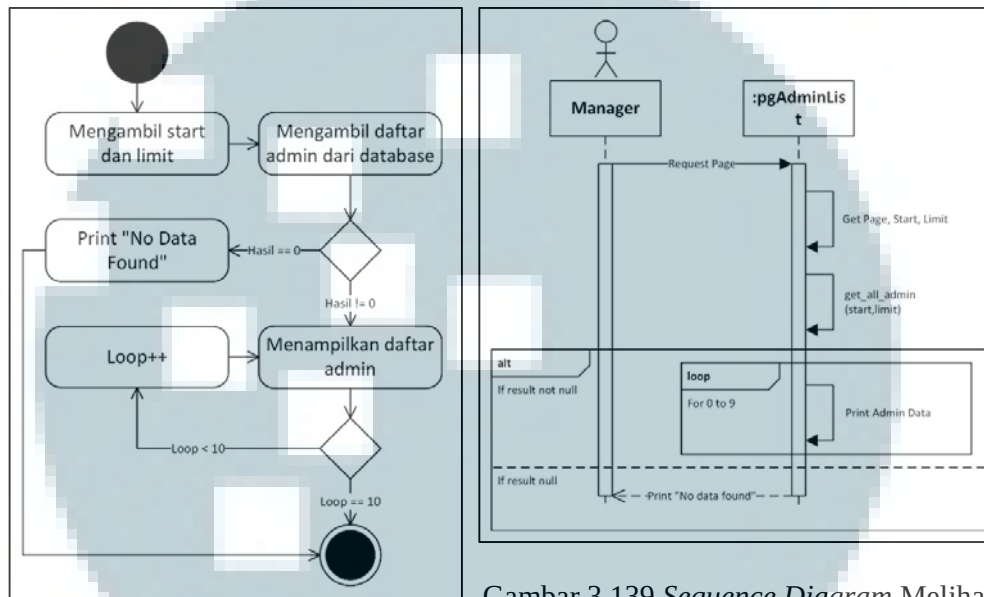
Gambar 3.136 Activity Diagram Menghapus Daftar Member



Gambar 3.137 Sequence Diagram Menghapus Daftar Member

69. Use Case Melihat Daftar Admin

Use case ini digunakan untuk melihat proses menampilkan data-data *admin* dari *database* kepada *manager*. *Use case* ini hanya dapat diakses oleh *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.

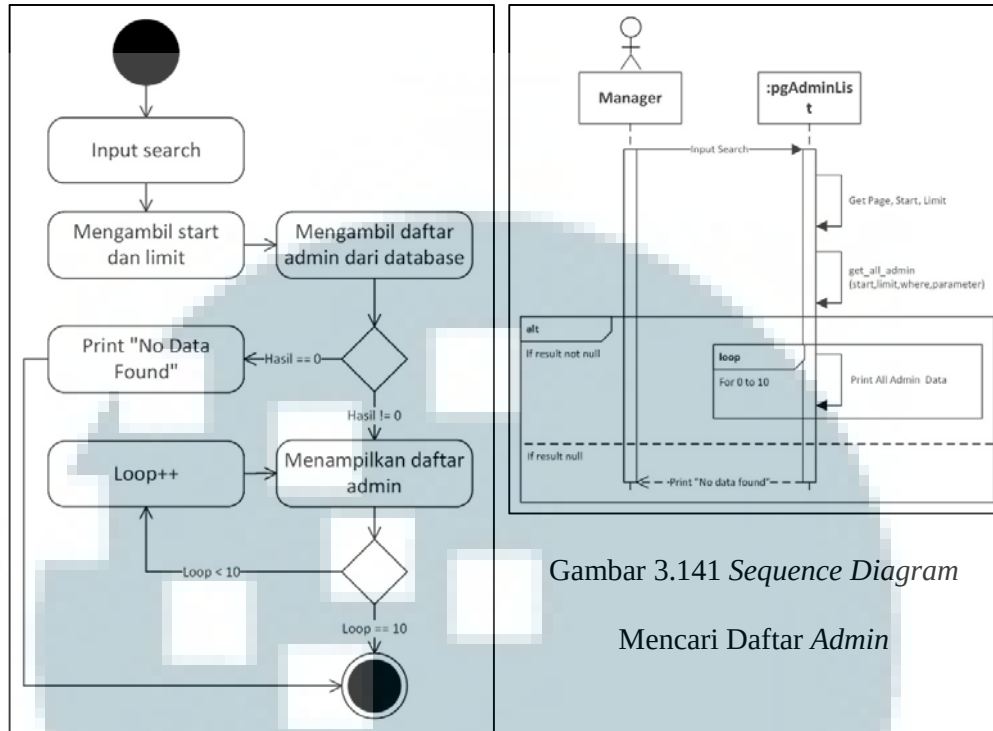


Gambar 3.139 Sequence Diagram Melihat Daftar Admin

Gambar 3.138 Activity Diagram
Melihat Daftar Admin

70. Use Case Mencari Daftar Admin

Use case ini digunakan untuk melihat proses menampilkan data-data *admin* dari *database* kepada *manager* berdasarkan kata kunci yang di-input oleh *user* dan hanya dapat diakses oleh *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



Gambar 3.141 Sequence Diagram

Mencari Daftar Admin

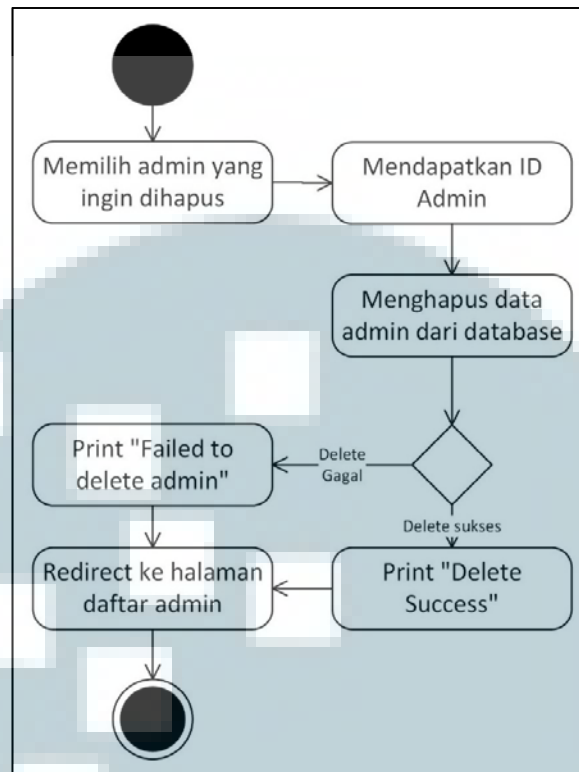
Gambar 3.140 Activity Diagram

Mencari Daftar Admin

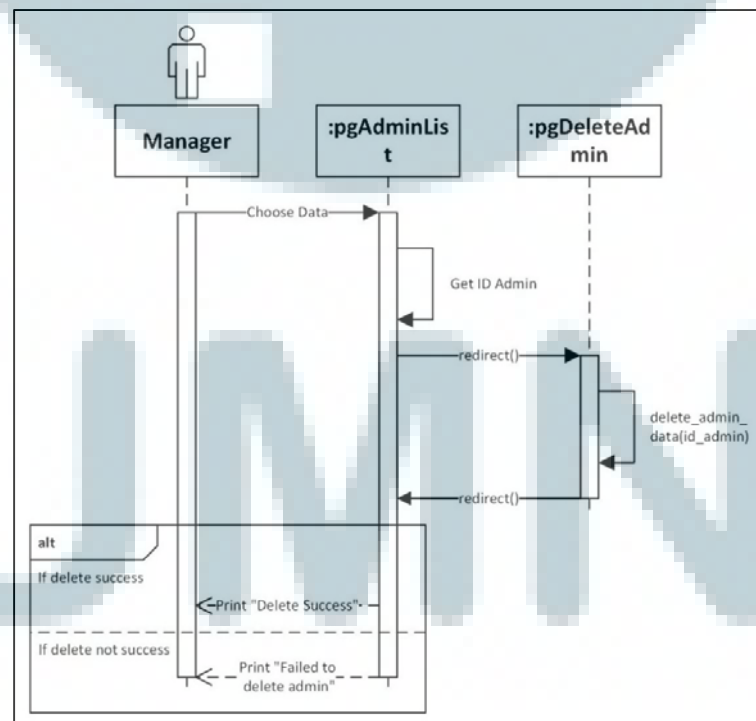
71. Use Case Menghapus Daftar Admin

Use case ini digunakan untuk melihat proses menghapus data *admin* dari *database* dan hanya dapat diakses oleh *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.

UMN



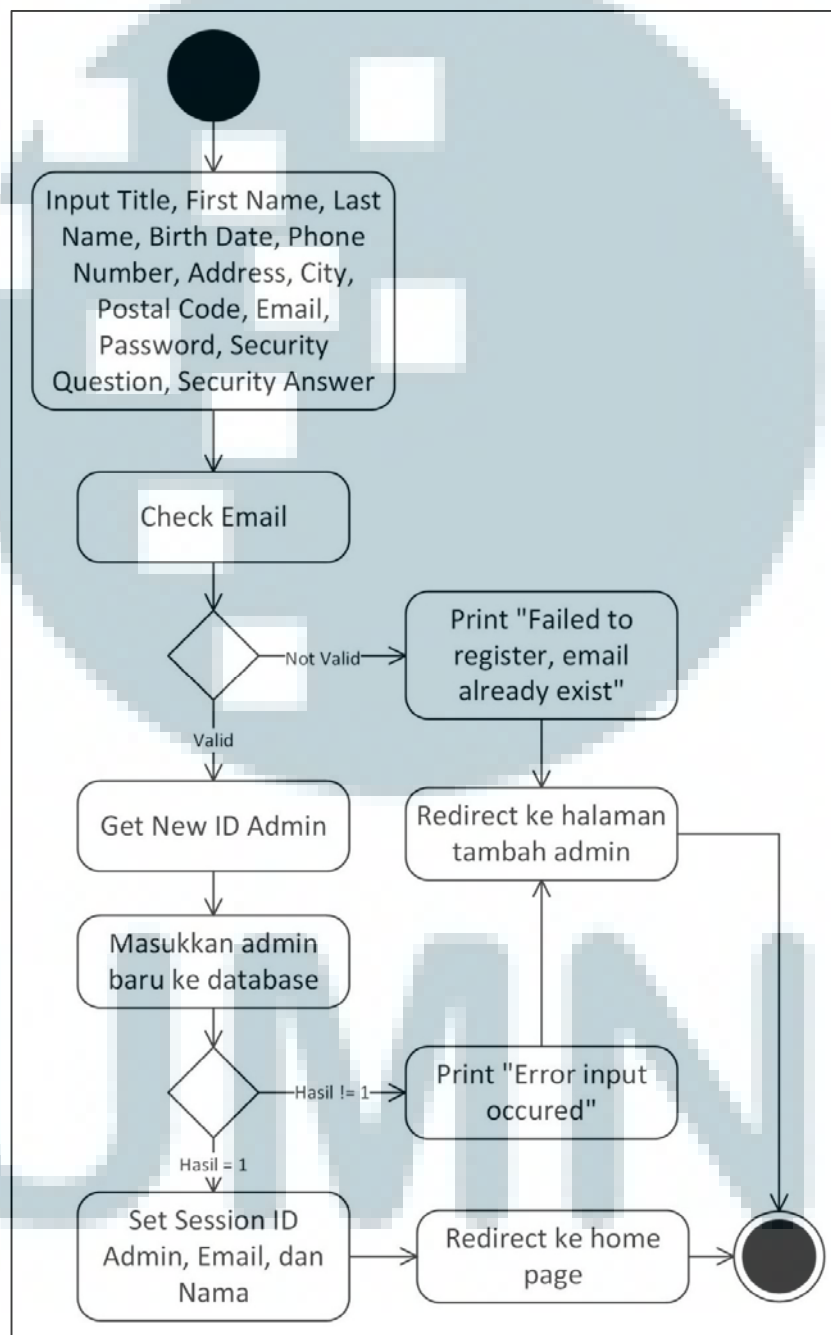
Gambar 3.142 Activity Diagram Menghapus Daftar Admin



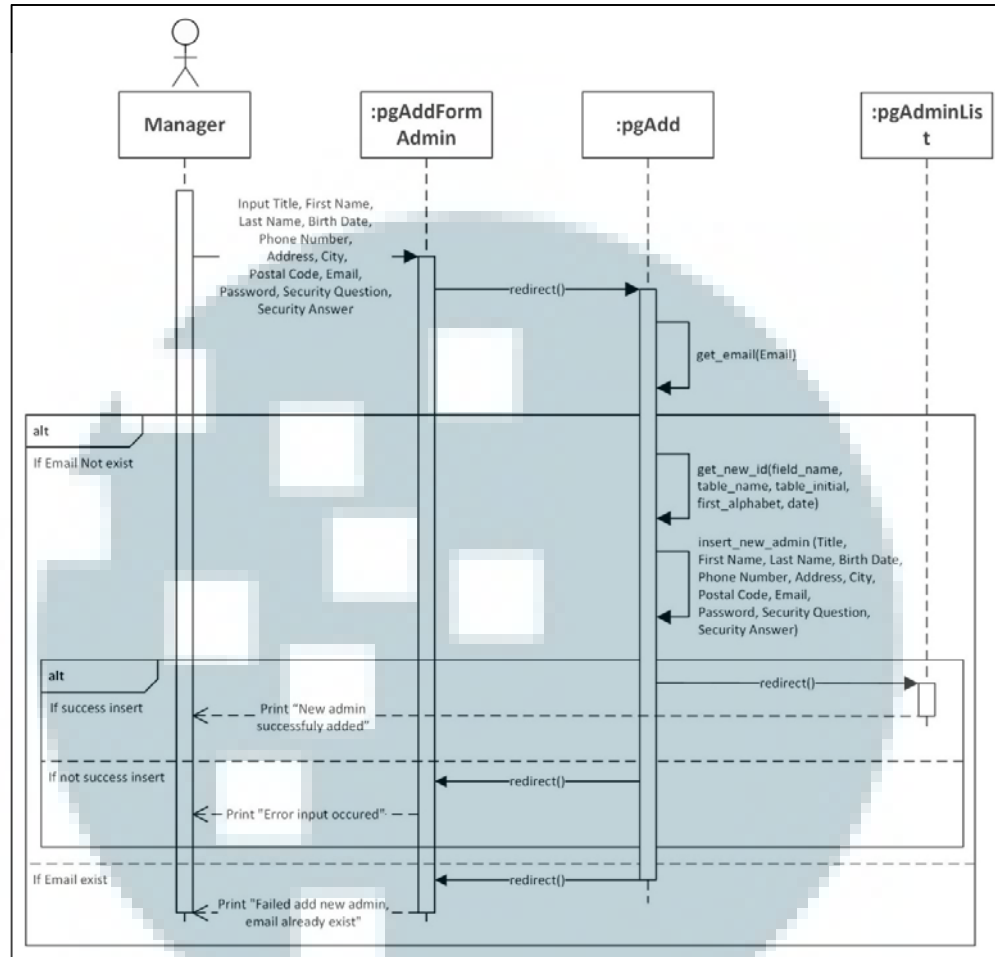
Gambar 3.143 Sequence Diagram Menghapus Daftar Admin

72. Use Case Menambah Daftar Admin

Use case ini digunakan untuk melihat proses menambah data *admin* ke *database* dan hanya dapat diakses oleh *manager*. Secara lebih jelas, dapat dilihat pada *activity* dan *sequence diagram* berikut.



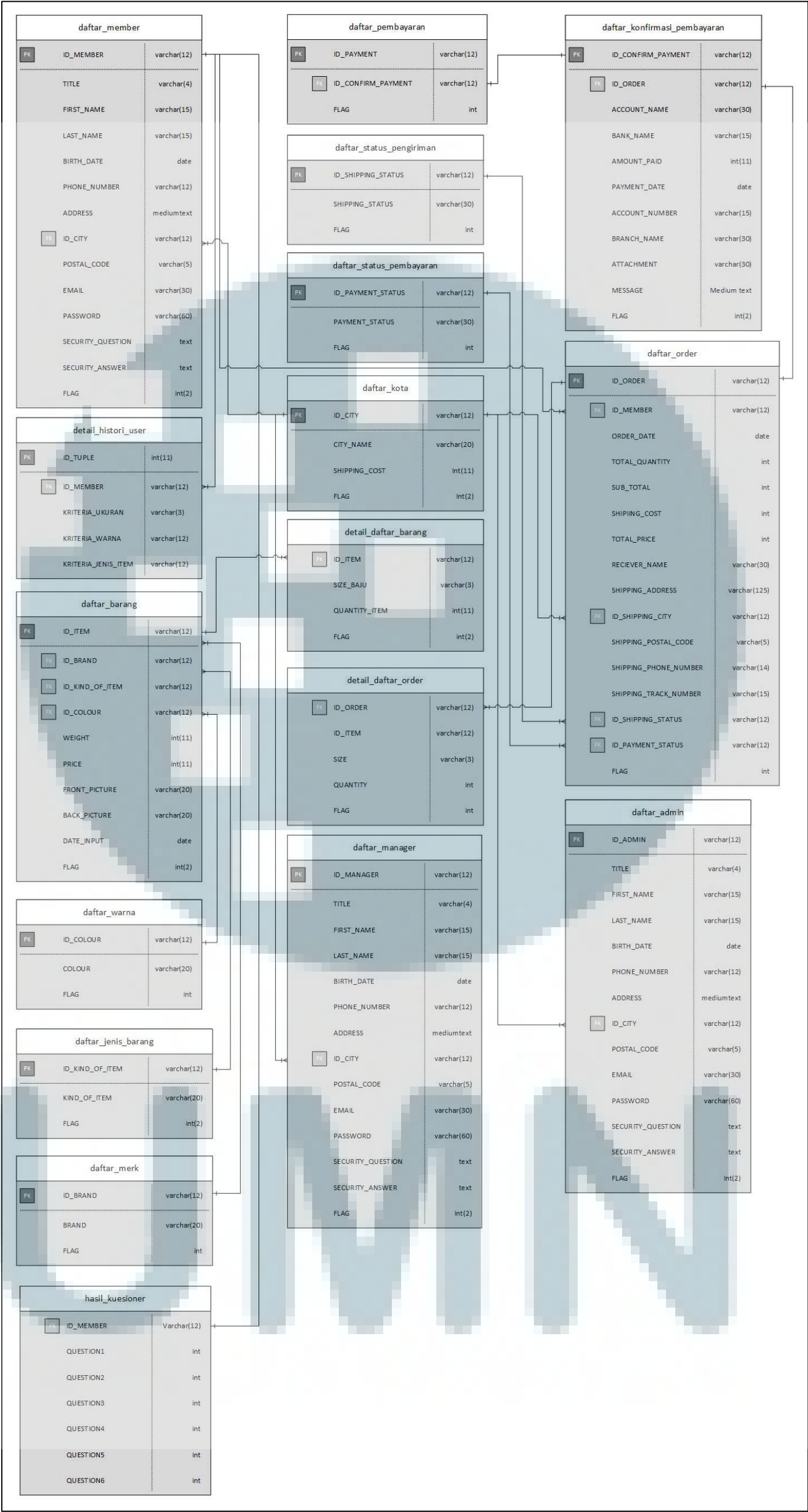
Gambar 3.144 Activity Diagram Menambah Daftar Admin



Gambar 3.145 Sequence Diagram Menambah Daftar Admin

3.4.2 Struktur Tabel Database

Secara garis besar, struktur tabel dari *database* yang digunakan dapat digambarkan sebagai *entity relationship* diagram berikut.



Gambar 3.146 Entity Relationship Diagram

Berikut adalah penjelasan secara detil dari masing-masing tabel pada *database* yang digunakan penulis dalam penelitian ini.

1. Tabel daftar_member

Tabel daftar_member berisi data *member* yang sudah terdaftar dalam anggota toko baju *Poy*. Table ini digunakan untuk *login member*, *me-reset password*, mengubah *password*, mengubah biodata, mengubah data keamanan, dan melihat biodata. Berikut adalah struktur tabel daftar_member.

Tabel 3.1 Struktur Tabel daftar_member

Nama Field	Tipe Data	Constrain	Keterangan
ID_MEMBER	varchar(12)	Primary Key, Not Null	Kode Unik Member
TITLE	varchar(4)	Not Null	Jenis Kelamin
FIRST_NAME	varchar(15)	Not Null	Nama Depan
LAST_NAME	varchar(15)	Not Null	Nama Belakang
BIRTH_DATE	date	Not Null	Tanggal Lahir
PHONE_NUMBER	varchar(12)	Not Null	No Telepon
ADDRESS	mediumtext	Not Null	Alamat
ID_CITY	varchar(12)	Foreign Key, Not Null	Kode Unik Kota
POSTAL_CODE	varchar(5)	Not Null	Kode Pos
EMAIL	varchar(30)	Unique, Not Null	Email yang didaftarkan
PASSWORD	varchar(60)	Not Null	Password untuk login

Tabel 3.1 Struktur Tabel daftar_member (Lanjutan)

Nama Field	Tipe Data	Constrain	Keterangan
SECURITY_QUESTION	text	Not Null	Pertanyaan untuk mereset password
SECURITY_ANSWER	text	Not Null	Jawaban untuk mereset password
FLAG	int(2)	Not Null	Status 1 Aktif, 0 Sudah tidak Aktif

2. Tabel daftar_histori_member

Tabel daftar_histori_member berisi daftar histori *member* selama berkunjung di *website* toko baju *Poy*. Data dari tabel ini digunakan untuk memberikan rekomendasi kepada *user* yang akan diimplementasikan dengan algoritma *squeezer*. Berikut adalah struktur tabel daftar_histori_member.

Tabel 3.2 Struktur Tabel daftar_histori_member

Nama Field	Tipe Data	Constrain	Keterangan
TUPLE_ID	int(11)	Primary Key, Not Null	ID Tuple, auto increment
ID_MEMBER	varchar(12)	Foreign Key, Not Null	Kode unik member
KRITERIA_UKURAN	varchar(3)	Not Null	Ukuran baju
KRITERIA_WARNA	varchar(12)	Foreign Key, Not Null	Kode unik warna
KRITERIA_JENIS_ITEM	varchar(12)	Foreign Key, Not Null	Kode unik jenis item

3. Tabel daftar_barang

Tabel daftar_barang berisi data tentang produk yang dijual. Data dari tabel ini digunakan untuk menampung data barang yang akan dijual. Berikut adalah struktur tabel daftar_barang.

Tabel 3.3 Struktur tabel daftar_barang

Nama Field	Tipe Data	Constrain	Keterangan
ID_ITEM	varchar(12)	Primary Key, Not Null	Kode unik item
ID_BRAND	varchar(12)	Foreign Key, Not Null	Kode unik merk
ID_KIND_OF_ITEM	varchar(12)	Foreign Key, Not Null	Kode unik jenis item
ID_COLOUR	varchar(12)	Foreign Key, Not Null	Kode unik warna
WEIGHT	int(11)	Not Null	Berat baju
PRICE	int(11)	Not Null	Harga baju
FRONT_PICTURE	varchar(20)	Not Null	Nama gambar depan
BACK_PICTURE	varchar(20)	Not Null	Nama Gambar Belakang
DATE_INPUT	date	Not Null	Tanggal memasukkan ke <i>database</i>
FLAG	int(2)	Not Null	Status 1 Barang Ada, 0 Barang Sudah tidak Ada

4. Tabel detail_daftar_barang

Tabel detail_daftar_barang berisi data ukuran, jumlah barang dari data barang yang ada di tabel detail_daftar_barang. Data dari tabel ini digunakan untuk

menampilkan daftar baju beserta ukuran dan jumlah yang tersedia. Berikut adalah struktur tabel detail_daftar_barang.

Tabel 3.4 Struktur Tabel detail_daftar_barang

Nama Field	Tipe Data	Constrain	Keterangan
ID_ITEM	varchar(12)	Foreign Key, Not Null	Kode unik item
SIZE_BAJU	varchar(3)	Not Null	Ukuran baju
QUANTITY_BAJU	int(11)	Not Null	Jumlah baju yang tersedia
FLAG	int(2)	Not Null	Status 1 barang ada, 0 barang sudah tidak ada

5. Tabel daftar_warna

Tabel daftar_warna berisi data-data warna baju. Data dari tabel ini digunakan sebagai referensi daftar-daftar warna baju pada tabel daftar_barang. Berikut adalah struktur tabel daftar_warna.

Tabel 3.5 Struktur Tabel daftar_warna

Nama Field	Tipe Data	Constrain	Keterangan
ID_COLOUR	varchar(12)	Primary Key, Not Null	Kode unik warna
COLOUR	varchar(20)	Not Null	Nama warna
FLAG	int(2)	Not Null	Status 1 warna ada, 0 warna sudah tidak ada

6. Tabel daftar_kota

Tabel daftar_kota berisi data kota-kota tujuan pengiriman dan biaya pengiriman barang. Data dari tabel ini digunakan sebagai penunjuk lokasi pengiriman barang dan ongkos pengiriman yang akan dikenakan. Berikut adalah struktur tabel daftar_kota.

Tabel 3.6 Struktur Tabel daftar_kota

Nama Field	Tipe Data	Constrain	Keterangan
ID_CITY	varchar(12)	Primary Key, Not Null	Kode unik kota
CITY_NAME	varchar(3)	Not Null	Nama kota
SHIPPING_COST	int(11)	Not Null	Biaya pengiriman barang per kilogram
FLAG	int(2)	Not Null	Status 1 kota ada, 0 kota sudah tidak ada

7. Tabel daftar_merk

Tabel daftar_merk berisi data merk-merk baju yang ada. Data dari tabel ini digunakan sebagai referensi daftar-daftar merk baju yang ada pada daftar barang. Berikut adalah struktur tabel daftar_merk.

Tabel 3.7 Struktur Table daftar_merk

Nama Field	Tipe Data	Constrain	Keterangan
ID_BRAND	varchar(12)	Primary Key, Not Null	Kode unik merk
BRAND	varchar(20)	Not Null	Nama merk
FLAG	int(2)	Not Null	Status 1 merk ada, 0 merk sudah tidak ada

8. Tabel daftar_jenis_barang

Tabel daftar_jenis_barang berisi jenis-jenis model baju yang ada. Data dari tabel ini digunakan sebagai referensi daftar baju yang ada pada tabel daftar_barang. Berikut adalah struktur tabel daftar_jenis_barang.

Tabel 3.8 Struktur Tabel daftar_jenis_barang

Nama Field	Tipe Data	Constrain	Keterangan
ID_KIND_OF_ITEM	varchar(12)	Primary Key, Not Null	Kode unik jenis barang
KIND_OF_ITEM	varchar(20)	Not Null	Nama jenis barang
FLAG	int(2)	Not Null	Status 1 jenis barang ada, 0 jenis barang sudah sudah tidak ada

9. Tabel daftar_pembayaran

Tabel daftar_pembayaran berisi daftar pembayaran yang sudah dikonfirmasi. Data dari tabel ini digunakan sebagai referensi daftar pembayaran pada tabel daftar_konfirmasi_pembayaran. Berikut adalah struktur tabel daftar_pembayaran.

Tabel 3.9 Struktur Tabel daftar_pembayaran

Nama Field	Tipe Data	Constrain	Keterangan
ID_PAYMENT	varchar(12)	Primary Key, Not Null	Kode pembayaran
ID_CONFIRM_PAYMENT	varchar(12)	Foreign Key, Not Null	Kode konfirmasi pembayaran
FLAG	int(2)	Not Null	Status pembayaran

10. Tabel daftar_konfirmasi_pembayaran

Tabel daftar_konfirmasi_pembayaran berisi daftar pembayaran yang dilakukan oleh *member*. Data dari tabel ini digunakan sebagai referensi untuk melakukan konfirmasi pembayaran yang telah dilakukan *member* oleh *manager* atau admin. Berikut adalah struktur tabel daftar_konfirmasi_pembayaran.

Tabel 3.10 Struktur Tabel daftar_konfirmasi_pembayaran

Nama Field	Type Data	Constrain	Keterangan
ID_CONFIRM_PAYMENT	varchar(12)	Primary Key, Not Null	Kode unik konfirmasi pembayaran
ID_ORDER	varchar(12)	Foreign Key, Not Null	Kode unik daftar order
ACCOUNT_NAME	varchar(30)	Not Null	Nama account ditabungan
BANK_NAME	varchar(15)	Not Null	Nama bank
AMOUNT_PAID	date	Not Null	Tanggal Lahir
PAYMENT_DATE	date	Not Null	Tanggal pembayaran
ACCOUNT_NUMBER	varchar(15)	Not Null	No rekening nasabah
BRANCH_NAME	varchar(30)	Not Null	Nama cabang bank
ATTACHMENT	varchar(30)	Not Null	Lokasi penyimpanan dan kode bukti pembayaran yang diupload
MESSAGE	medium text	Not Null	Email yang didaftarkan
FLAG	int(2)	Not Null	Status konfirmasi pembayaran

11. Tabel daftar_order

Tabel daftar_order berisi daftar *order* yang dilakukan oleh *member*. Data dari tabel ini digunakan sebagai referensi untuk melihat daftar *order* yang telah dilakukan *member* dan alamat pengiriman barang. Berikut adalah struktur tabel daftar_order.

Tabel 3.11 Struktur Tabel daftar_order

Nama Field	Type Data	Constrain	Keterangan
ID_ORDER	varchar(12)	Primary Key, Not Null	Kode unik order
ID_MEMBER	varchar(12)	Foreign Key, Not Null	Kode unik member
ORDER_DATE	date	Not Null	Tanggal order barang
TOTAL_QUANTITY	int(11)	Not Null	Jumlah barang yang dipesan
SUB_TOTAL	int(11)	Not Null	Total harga sebelum dikenakan biaya pengiriman
SHIPPING_COST	int(11)	Not Null	Biaya pengiriman
TOTAL_PRICE	int(11)	Not Null	Total harga setelah dikenakan biaya pengiriman
RECIEVER_NAME	varchar(30)	Not Null	Nama penerima barang
SHIPPING_ADDRESS	varchar(125)	Not Null	Alamat pengiriman
ID_SHIPPING_CITY	varchar(12)	Foreign Key, Not Null	Kode unik kota tujuan

Tabel 3.11 Struktur Tabel daftar_order (lanjutan)

Nama Field	Tipe Data	Constrain	Keterangan
SHIPPING_POSTAL_CODE	varchar(5)	Not Null	Kode pos pengiriman
SHIPPING_PHONE_NUMBER	varchar(14)	Primary Key, Not Null	No telepon penerima
SHIPPING_TRACK_NUMBER	varchar(15)	Foreign Key, Not Null	Kode track number pengiriman barang
ID_SHIPPING_STATUS	varchar(12)	Not Null	Kode unik status pengiriman
ID_PAYMENT_STATUS	varchar(12)	Foreign Key, Not Null	Kode unik status pembayaran
FLAG	int(2)	Not Null	Status order

12. Tabel daftar_detail_order

Tabel *daftar_detail_order* berisi daftar *detail order* yang dilakukan oleh *member*. Data dari tabel ini digunakan sebagai referensi untuk melihat daftar barang-barang yang dipesan oleh *member*. Berikut adalah struktur tabel *daftar_detail_order*.

Tabel 3.12 Struktur Tabel daftar_detail_order

Nama Field	Tipe Data	Constrain	Keterangan
ID_ORDER	varchar(12)	Foreign Key, Not Null	Kode unik daftar order
ID_ITEM	varchar(12)	Foreign Key, Not Null	Kode unik daftar barang
SIZE	varchar(3)	Not Null	Ukuran yang dipesan

Tabel 3.12 Struktur Tabel daftar_detail_order (lanjutan)

Nama Field	Tipe Data	Constrain	Keterangan
QUANTITY	int(11)	Not Null	Jumlah yang dipesan
FLAG	int(2)	Not Null	Status order

13. Tabel daftar_status_pembayaran

Tabel daftar_status_pembayaran berisi daftar status pembayaran yang telah dilakukan oleh *member*. Data dari tabel ini digunakan sebagai referensi untuk melihat status pembayaran pada tabel daftar_order. Berikut adalah struktur tabel daftar_status_pembayaran.

Tabel 3.13 Struktur Tabel daftar_status_pembayaran

Nama Field	Tipe Data	Constrain	Keterangan
ID_PAYMENT_STATUS	varchar(12)	Primary Key, Not Null	Kode unik status pembayaran
PAYMENT_STATUS	varchar(30)	Not Null	Status pembayaran
FLAG	int(2)	Not Null	

14. Tabel daftar_status_pengiriman

Tabel daftar_status_pengiriman berisi daftar status pengiriman barang yang telah dipesan oleh *member*. Data dari tabel ini digunakan sebagai referensi untuk melihat status pengiriman pada tabel daftar_order. Berikut adalah struktur tabel daftar_status_pengiriman.

Tabel 3.14 Struktur Tabel daftar_status_pengiriman

Nama Field	Tipe Data	Constrain	Keterangan
ID_SHIPPING_STATUS	varchar(12)	Primary Key, Not Null	Kode unik status pengiriman
SHIPPING_STATUS	varchar(30)	Not Null	Status pengiriman
FLAG	int(2)	Not Null	

15. Tabel daftar_admin

Tabel daftar_admin berisi daftar-daftar admin yang dapat mengakses bagian sistem *back-end*. Data dari tabel ini digunakan untuk *login admin*, *me-reset password*, *mengubah password*, *mengubah biodata*, *mengubah data keamanan*, dan *melihat biodata*. Berikut adalah struktur tabel daftar_admin.

Tabel 3.15 Struktur Tabel daftar_admin

Nama Field	Tipe Data	Constrain	Keterangan
ID_ADMIN	varchar(12)	Primary Key, Not Null	Kode Unik Admin
TITLE	varchar(4)	Not Null	Jenis Kelamin
FIRST_NAME	varchar(15)	Not Null	Nama Depan
LAST_NAME	varchar(15)	Not Null	Nama Belakang
BIRTH_DATE	date	Not Null	Tanggal Lahir
PHONE_NUMBER	varchar(12)	Not Null	No Telepon
ADDRESS	mediumtext	Not Null	Alamat

Tabel 3.15 Struktur Tabel daftar_admin (lanjutan)

Nama Field	Tipe Data	Constrain	Keterangan
ID_CITY	varchar(12)	Foreign Key, Not Null	Kode Unik Kota
POSTAL_CODE	varchar(5)	Not Null	Kode Pos
EMAIL	varchar(30)	Unique, Not Null	Email yang didaftarkan
PASSWORD	varchar(60)	Not Null	Password untuk login
SECURITY_QUESTION	text	Not Null	Pertanyaan untuk reset password
SECURITY_ANSWER	text	Not Null	Jawaban untuk reset password
FLAG	int(2)	Not Null	Status 1 Aktif, 0 Sudah tidak Aktif

16. Tabel daftar_manager

Tabel daftar_manager berisi daftar-daftar *manager* yang dapat mengakses bagian sistem *back-end* dengan memiliki beberapa hak khusus yang tidak dapat dilakukan oleh admin. Data dari tabel ini digunakan untuk *login manager*, *me-reset password*, *mengubah password*, *mengubah biodata*, *mengubah data keamanan*, dan *melihat biodata*. Berikut adalah struktur tabel daftar_manager.

Tabel 3.16 Struktur Tabel daftar_manager

Nama Field	Tipe Data	Constrain	Keterangan
ID_MANAGER	varchar(12)	Primary Key, Not Null	Kode Unik Manager
TITLE	varchar(4)	Not Null	Jenis Kelamin
FIRST_NAME	varchar(15)	Not Null	Nama Depan
LAST_NAME	varchar(15)	Not Null	Nama Belakang
BIRTH_DATE	date	Not Null	Tanggal Lahir
PHONE_NUMBER	varchar(12)	Not Null	No Telepon
ADDRESS	mediumtext	Not Null	Alamat
ID_CITY	varchar(12)	Foreign Key, Not Null	Kode Unik Kota
POSTAL_CODE	varchar(5)	Not Null	Kode Pos
EMAIL	varchar(30)	Unique, Not Null	Email yang didaftarkan
PASSWORD	varchar(60)	Not Null	Password untuk login
SECURITY_QUESTION	text	Not Null	Pertanyaan untuk reset password
SECURITY_ANSWER	text	Not Null	Jawaban untuk reset password
FLAG	int(2)	Not Null	Status 1 Aktif, 0 Sudah tidak Aktif

17. Tabel hasil_kuesioner

Tabel hasil_kuesioner berisi poin-poin hasil dari jawaban atas pertanyaan *feedback* yang diberikan kepada *member* ketika akan *logout*. Data dari tabel

ini digunakan untuk menghitung kepuasan pelanggan akan sistem atau aplikasi yang penulis buat. Berikut adalah struktur tabel hasil_kuesioner.

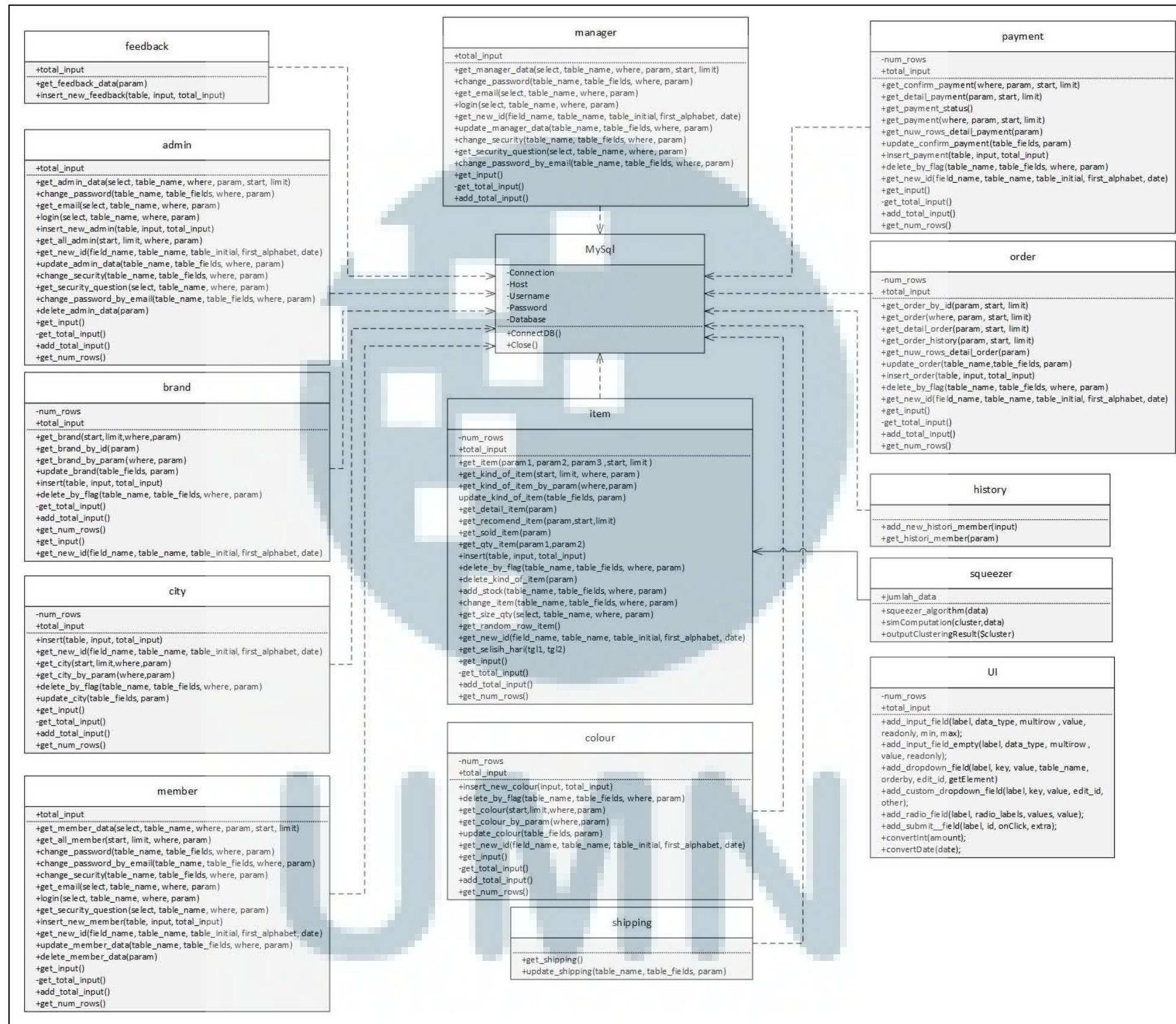
Tabel 3.17 Struktur Tabel daftar_manager

Nama Field	Tipe Data	Constrain	Keterangan
ID_MEMBER	varchar(12)	Foreign Key, Not Null	Kode Unik Member
QUESTION1	int(11)	Not Null	Poin pertanyaan 1
QUESTION2	int(11)	Not Null	Poin pertanyaan 2
QUESTION3	int(11)	Not Null	Poin pertanyaan 3
QUESTION4	int(11)	Not Null	Poin pertanyaan 4
QUESTION5	int(11)	Not Null	Poin pertanyaan 5
QUESTION6	int(11)	Not Null	Poin pertanyaan 6

3.4.3 Class Diagram

Class diagram merupakan suatu gambaran yang menghubungkan relasi antara *class* yang ada. Terdapat 3 *class* yang memiliki fungsi hampir sama, yaitu *class member*, *class manager*, dan *class admin*. Masing-masing kelas berfungsi untuk *login* atau *logout*, melihat biodata *user*, mengubah biodata *user*, mengubah *password user*, me-reset *password user*, dan mengubah data keamanan akun yang digunakan untuk me-reset *password*. Pada *class member* dan *admin*, terdapat 2 fungsi lainnya yang berguna untuk menghapus daftar *admin* atau *member* dan menampilkan daftar-daftar *member* dan *admin*. Terdapat *class MySQL*, yang berfungsi sebagai koneksi dan diskoneksi dengan *database*. *Class MySQL* akan terus

dipakai pada *class item* yang berfungsi menampilkan daftar barang, mengubah data barang, menghapus data barang, menampilkan jenis barang, menambah jenis barang, dan menghapus daftar barang, *class colour* yang berfungsi untuk menambah warna, melihat daftar warna, menghapus warna, *class brand* yang berfungsi menambah merk, mengubah merk, dan menghapus merk, *class city* yang berfungsi untuk menampilkan daftar kota, menghapus daftar kota, mengubah daftar kota atau ongkos kirim, *class order* yang berfungsi mengubah status pembayaran, menambahkan data *order*, menghapus *order*, mengubah status *order*, dan menampilkan daftar *order*, *class payment* untuk menambah pembayaran, melihat daftar pembayaran, melihat pembayaran yang harus dikonfirmasi, dan mengubah status pembayaran, *class history* berfungsi menambahkan *history member* ke *database* dan mengambil *history member* dari *database*, *class squeezer* berfungsi untuk memberikan rekomendasi kepada *member*, *class shipping*, untuk mengambil daftar status pengiriman, dan mengubah status pengiriman barang *member*. Semua *class* di atas membutuhkan *class MySql* karena untuk koneksi ke *database* harus memanggil fungsi *MySql*. Terdapat *class UI* yang berfungsi untuk membentuk *form* seperti *dropdown field*, *input field*, dan *radio field*, serta *class feedback* yang berfungsi untuk mengambil hasil *feedback* dan menambah *feedback* dari *member*.

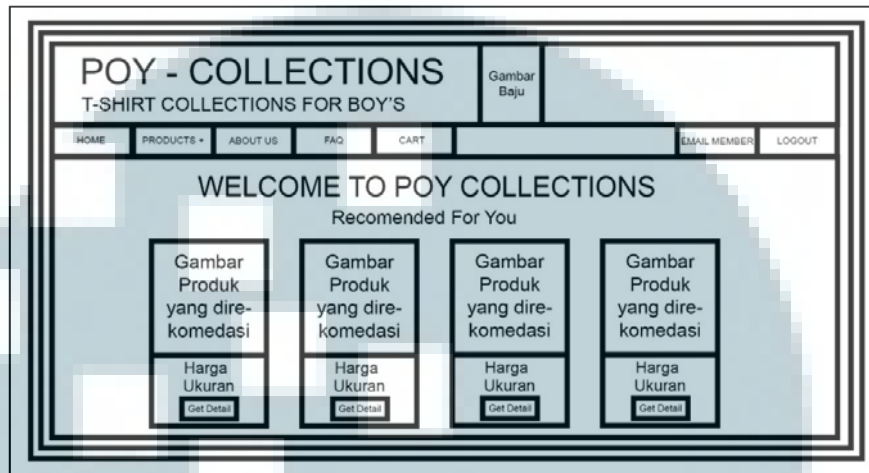


Gambar 3.147 Class Diagram

3.4.4 Tampilan Antarmuka

Berikut adalah tampilan halaman antar muka pada *website* toko baju *Poy*.

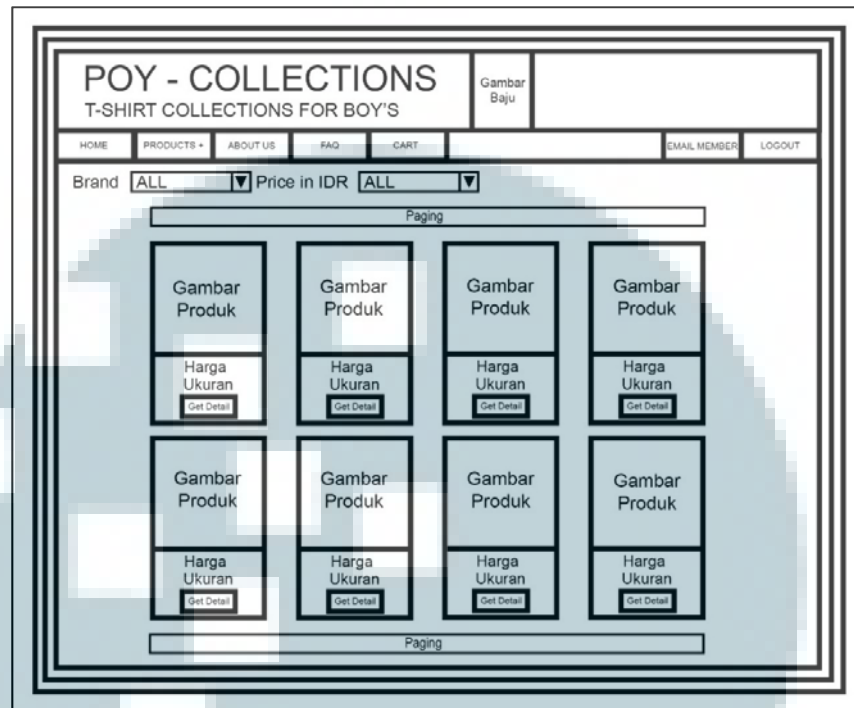
1. Desain Antarmuka Halaman *Home* (Rekomendasi)



Gambar 3.148 Desain Antarmuka Halaman *Home*

Pada gambar desain antarmuka halaman *home* di atas, terdapat menu untuk melihat daftar produk, menu *about us*, *FAQ*, *cart*, *logout*, dan pada *email member* terdapat menu untuk melihat *biodata*, melihat *histori order*, melakukan konfirmasi pembayaran. Terdapat *button get detail* pada setiap produk, yang berfungsi untuk melihat data produk secara detil atau mengklik gambar yang dipilih. Apabila user belum pernah mendaftar atau belum login maka akan ditampilkan rekomendasi secara random, sedangkan jika user sudah login maka akan ditampilkan hasil rekomendasi *berdasarkan user preferences*.

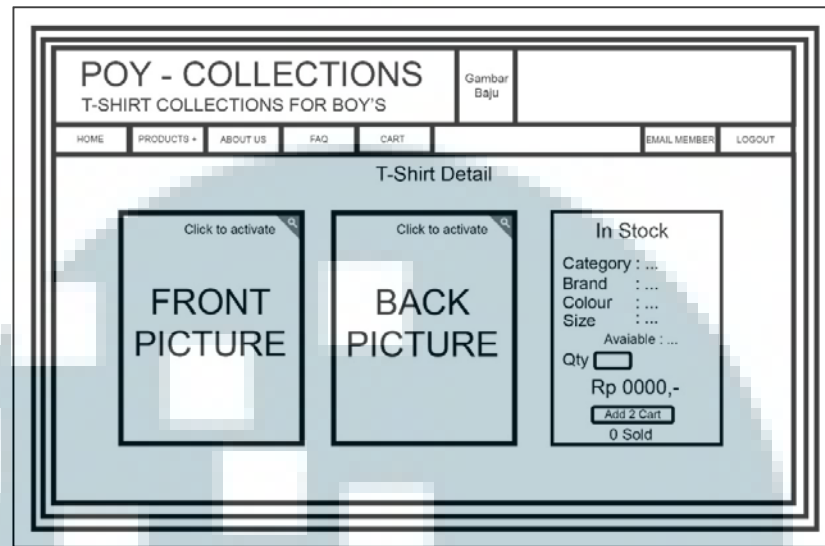
2. Desain Antarmuka Halaman Produk *Member* atau *Non Member*



Gambar 3.149 Desain Antarmuka Halaman Produk *Member* atau *Non Member*

Pada gambar desain antarmuka halaman produk *member* atau *non member* di atas, terdapat *dropdown field* untuk memilih merk yang diinginkan dan terdapat *dropdown field* harga untuk memilih *range* harga yang diinginkan. Apabila produk yang dicari terdapat lebih dari delapan maka akan muncul fungsi *paging*, namun jika tidak maka fungsi *paging* tidak akan muncul. Terdapat *button get detail* yang berfungsi untuk *redirect* ke halaman *get detail* yang menampilkan data produk secara lengkap atau untuk *redirect* ke halaman *get detail* dapat dengan mengklik gambar yang dipilih.

1. Desain Antarmuka Halaman *Get Detail Product*



Gambar 3.150 Desain Antarmuka Halaman *Get Detail Product*

Pada gambar desain antarmuka halaman *get detail product* terdapat dua buah gambar, yaitu gambar baju tampak depan dan tampak belakang. Terdapat fungsi *magnify*, dengan cara mengklik terlebih dahulu gambar yang ingin di-*zoom*. Terdapat keterangan kategori baju, merk baju, warna baju, ukuran baju, harga, dan jumlah barang tersebut terjual. Terdapat *input field quantity* untuk menentukan jumlah yang diinginkan dan *button add 2 cart* untuk memasukkan daftar barang tersebut ke dalam *cart member*.

UMN

4. Desain Antarmuka Halaman *Cart*

The wireframe shows a shopping cart interface for 'POY - COLLECTIONS T-SHIRT COLLECTIONS FOR BOY'S'. It includes a navigation bar with links like HOME, PRODUCTS, ABOUT US, FAQ, CART, EMAIL MEMBER, and LOGOUT. The main section is titled 'Cart List' and contains a table with columns: Product, Brand, Colour, Size, Price, Quantity, and Sub Total Price. Below the table, there are summary rows for Total Quantity, Shipping (with a dropdown menu), Total Price, and Sub Total Harga per produk. At the bottom, there are buttons for '< Continue Shopping' and 'Check Out >'. A large 'UMN' watermark is visible in the background.

Product	Brand	Colour	Size	Price	Quantity	Sub Total Price
Gambar Produk	Nama Merk	Nama Warna	Ukuran Produk	Harga satuan produk	Quantity +	Sub Total Harga per produk
Total Quantity :						Total quantity produk yang dibeli
Shipping : -- Choose One --						Total biaya pengiriman
Total Price						Total harga seluruhnya

< Continue Shopping Check Out >

Gambar 3.151 Desain Antarmuka Halaman *Cart*

Pada gambar desain antarmuka halaman *cart* di atas, terdapat sebuah tabel yang berisi gambar produk, merk, warna, ukuran, harga, jumlah barang yang dipesan, *sub total* harga per produk, dan *button delete cart*. Selain itu terdapat info tentang jumlah barang yang dibeli secara keseluruhan, memilih lokasi pengiriman, dan total harga setelah dikenakan biaya pengiriman. Jika *user* memilih *continue shopping*, maka akan berpindah ke halaman daftar produk, dan jika memilih *check out* akan berpindah ke halaman *order detail*.

5. Desain Antarmuka Halaman Order Detail

POY - COLLECTIONS
T-SHIRT COLLECTIONS FOR BOY'S

Gambar Baju

HOME PRODUCTS + ABOUT US FAQ CART EMAIL MEMBER LOGOUT

Order Detail

Product	Brand	Colour	Size	Price	Quantity	Sub Total Price
Gambar Produk	Nama Merk	Nama Warna	Ukuran Produk	Harga satuan produk	Jumlah produk yang di pesan	Sub Total Harga per produk
Total Quantity :						Total quantity produk yang dibeli
Shipping Cost :						Total biaya pengiriman
Total Price :						Total harga seluruhnya

Please fill all the form to make shipping process easy!

Reciever Name

Shipping Address

City Automatic Fill From Cart Shipping

Postal Code

Phone Number

Please transfer to Bank BCA Account Number : 0123456789, Account Name : Poy Collections. You have 2 x 24 Hour to make a payment, if after 2 x 24 Hour we don't get a payment your order will canceled automatical. After paid please go to your account menu and choose menu Confirm Payment. Your order will be delivery 1 Days after we got the payment using Tiki JNE.

[Confirm Order >](#)

Gambar 3.152 Desain Antarmuka Halaman *Order Detail*

Pada gambar desain antarmuka halaman *order detail* di atas, terdapat sebuah tabel yang berisi gambar produk, merk, warna, ukuran, harga, jumlah barang yang dipesan, sub total harga per produk. Selain itu *form* yang harus diisi, seperti penerima barang, alamat pengiriman, kode pos pengiriman, dan nomor telepon yang akan menerima barang. Pada bagian pojok kanan bawah terdapat *button confirm order*, yang berfungsi untuk menambahkan *order* ke *database*, dan setelah berhasil memasukkan *order* ke *database* akan berpindah halaman ke daftar *history order*.

6. Desain Antarmuka Halaman FAQ

POY - COLLECTIONS
T-SHIRT COLLECTIONS FOR BOY'S

Gambar Baju

HOME PRODUCTS ABOUT US FAQ CART EMAIL MEMBER LOGOUT

Question
Answer

Question
Answer

Question
Answer

Question
Answer

Question
Answer

Question
Answer

Question
Answer

Gambar 3.153 Desain Antarmuka Halaman *FAQ*

Pada gambar desain antarmuka halaman *faq* di atas, terdapat pertanyaan dan jawaban tentang toko *Poy*, cara berbelanja, dan lainnya.

7. Desain Antarmuka Halaman About US

POY - COLLECTIONS
T-SHIRT COLLECTIONS FOR BOY'S

Gambar Baju

HOME PRODUCTS ABOUT US FAQ CART EMAIL MEMBER LOGOUT

Gambar Toko

Isi tentang toko

Gambar 3.154 Desain Antarmuka Halaman *About US*

Pada gambar desain antarmuka halaman *about us*, terdapat foto toko *Poy* dan *detail* tentang toko *Poy*.

8. Desain Antarmuka Halaman Shopping History

POY - COLLECTIONS
T-SHIRT COLLECTIONS FOR BOY'S

HOME PRODUCTS ABOUT US FAQ EMAIL MEMBER LOGOUT

Shopping History

Payment ID : Order ID :
Order Date :

< Gambar Baju Merk Jenis Item Colour : Size : Quantity : >
 < Gambar Baju Merk Jenis Item Colour : Size : Quantity : >

Total Quantity : Payment Status :
 Total Amount : Rp ,- Shipping Status :
 Tracking Number :

Reciever Data
 Name :
 City :
 Address :
 Phone Number :
 Postal Code :

Payment ID : Order ID :
Order Date :

< Gambar Baju Merk Jenis Item Colour : Size : Quantity : >
 < Gambar Baju Merk Jenis Item Colour : Size : Quantity : >

Total Quantity : Payment Status :
 Total Amount : Rp ,- Shipping Status :
 Tracking Number :

Reciever Data
 Name :
 City :
 Address :
 Phone Number :
 Postal Code :

Gambar 3.155 Desain Antarmuka Halaman *Shopping History*

Pada gambar desain antarmuka halaman *shopping history*, terdapat *detail order member* selama bergabung menjadi *member*. Dalam satu *id order* hanya ditampilkan dua baju dan *detail*-nya untuk halaman pertama, dan bila *user* mengklik *button next* atau *prev*, maka akan berubah baju yang akan

ditampilkan. *Button next* atau *prev* hanya dapat dilihat jika dalam 1 *order* terdapat lebih dari dua baju yang dipesan.

9. Desain Antarmuka Halaman Biodata

POY - COLLECTIONS		Gambar Baju
T-SHIRT COLLECTIONS FOR BOY'S		
HOME	PRODUCTS	ABOUT US
FAQ	EMAIL MEMBER	LOGOUT
My Account		
Edit Security Edit Account Change Password		
Title	Mr. Julius Rachmat	
First Name	Julius	
Last Name	Rachmat	
Birth Date	08 July 1993	
Phone Number	081245657126	
Address	Villa Melati Mas Blok G 10 / 12 A	
City	Tangerang Selatan	
Postal Code	15323	
Email	juliusr@yahoo.com	

Gambar 3.156 Desain Antarmuka Halaman Biodata

Pada gambar desain antarmuka halaman *biodata member* atau admin atau *manager* terdapat tiga *button* lainnya, yaitu *button change password* yang berfungsi untuk *redirect* ke halaman *change password*, *button edit account* yang berfungsi untuk *redirect* ke halaman *edit account*, dan *button edit security* untuk *redirect* ke halaman *edit security*. Selain itu pada halaman ini ditampilkan juga *biodata user*. Pada halaman ini yang membedakan dengan halaman *biodata member* dengan admin atau *manager* adalah menunya.

10. Desain Antarmuka Halaman Change Password

The image shows a web form titled "Change Your Password" for a site called "POY - COLLECTIONS T-SHIRT COLLECTIONS FOR BOY'S". The form is enclosed in a double-bordered box. At the top of the form area, there are navigation links: HOME, PRODUCTS +, ABOUT US, FAQ, CART, EMAIL MEMBER, and LOGOUT. To the right of the main title, there is a placeholder for a "Gambar Baju" (Clothing Image). The form contains three input fields: "Old Password", "New Password", and "Confirm New Password". Each input field is followed by a "Warning Message" label. Below the input fields is a "Change" button. The entire form is set against a light blue background with a faint watermark of a person.

Gambar 3.157 Desain Antarmuka Halaman *Change Password*

Pada gambar desain antarmuka halaman *change password member* atau admin atau *manager* terdapat tiga *field* untuk mengubah *password*, yaitu *old password*, *new password*, dan *confirm new password*. Kolom *new password* dan *confirm new password* harus sama, jika tidak akan muncul pesan *error*. *Warning message* akan muncul ketika *user* tidak meng-*input* apapun pada kolom tersebut. *Button change* digunakan untuk men-*submit* perubahan *password* yang lama dengan yang baru dan akan melakukan pengecekan terlebih dahulu *password* yang lama apakah sama atau tidak. Jika sama maka *password* akan diubah, namun jika tidak sama maka akan memunculkan pesan *error* kepada *user*. Pada halaman ini yang membedakan dengan halaman *change password member* dengan admin atau *manager* adalah menunya.

11. Desain Antarmuka Halaman Edit Account

The screenshot shows a web interface for 'POY - COLLECTIONS' with the subtitle 'T-SHIRT COLLECTIONS FOR BOY'S'. The navigation bar includes links for HOME, PRODUCTS, ABOUT US, FAQ, EMAIL MEMBER, and LOGOUT. The main content area is titled 'Edit Account' and contains the following form elements:

- Title:** Radio buttons for 'Mr.' and 'Mrs.'.
- First Name:** Text input field with a 'Warning Message' label.
- Last Name:** Text input field with a 'Warning Message' label.
- Birth Date:** Text input field with a 'Warning Message' label.
- Phone Number:** Text input field with a 'Warning Message' label.
- Address:** Text input field with a 'Warning Message' label.
- City:** Text input field with a dropdown arrow and a 'Warning Message' label.
- Postal Code:** Text input field with a 'Warning Message' label.
- Email:** Text input field with a 'Warning Message' label.
- Submit:** A button at the bottom of the form.

Gambar 3.158 Desain Antarmuka Halaman *Edit Account*

Pada gambar desain antarmuka halaman *edit account member* atau *admin* atau *manager* terdapat *form* yang telah terisi dengan data sebelumnya, dan bila ada perubahan, *user* tinggal mengubah seperlunya. Jika *button submit* ditekan sebelum semua terisi maka akan muncul pesan *error*, dan bila *input-an* tidak sesuai maka akan muncul pesan *error* pada kolom *warning message*. Jika semua *input-an* terisi maka data biodata yang baru akan diubah ke *database*. Pada halaman ini yang membedakan dengan halaman *edit account member* dengan *admin* atau *manager* adalah menunya.

12. Desain Antarmuka Halaman Edit Security

The image shows a web form titled "EDIT SECURITY" within a header for "POY - COLLECTIONS T-SHIRT COLLECTIONS FOR BOY'S". The header includes a "Gambar Baju" section and a navigation bar with links: HOME, PRODUCTS, ABOUT US, PAG, CART, EMAIL MEMBER, and LOGOUT. The form itself has three input fields: "Security Question", "Security Answer", and "Password". Each field has a "Warning Message" label to its right. A "Submit" button is located below the "Password" field.

Gambar 3.159 Desain Antarmuka Halaman *Edit Security*

Pada gambar desain antarmuka halaman *edit security member* atau *admin* atau *manager* terdapat tiga buah *input form* yaitu *security question*, *security answer*, dan *password* yang harus diisi oleh *user*. Pada *input security question* dan *security answer* akan ditampilkan data yang lama, dan kemudian *user* bisa mengubahnya. *Warning message* akan muncul jika *input-an* kosong atau tidak *valid*. Jika *user* memaksa *submit* dengan masih ada kolom *input* yang kosong akan muncul pesan peringatan, bila semua sudah diisi maka data *security* yang lama akan diubah dengan yang baru.

UMN

13. Desain Antarmuka Halaman Confirm Payment

The screenshot shows a web form titled "Confirm Payment" under the header "POY - COLLECTIONS T-SHIRT COLLECTIONS FOR BOY'S". The form contains the following elements:

- ID Order:** A dropdown menu.
- Account Name*:** A text input field with a "Warning Message" label.
- Account Number*:** A text input field with a "Warning Message" label.
- Bank Name*:** A text input field with a "Warning Message" label.
- Branch Name*:** A text input field with a "Warning Message" label.
- Amount Paid*:** A text input field with a "Warning Message" label.
- Payment Date*:** A text input field with a "Warning Message" label.
- Note:** A text input field.
- Attachment*:** A text input field with a "Browse" button and the text "No file selected." Below it is a "Submit" button.

Gambar 3.160 Desain Antarmuka Halaman *Confirm Payment*

Pada gambar desain antarmuka halaman *confirm payment*, user akan memilih *id order* yang tersedia, lalu meng-input nama akun di bank, nomor rekening, nama bank, cabang bank, jumlah yang dibayar, tanggal pembayaran, *note* (opsional), dan *attachment* untuk mengirim bukti pembayaran. Semua wajib terisi yang terdapat tanda bintang, bila ada kesalahan *input* maka akan muncul pesan *error* pada kolom *warning message*. Jika seluruh *input* sudah benar maka ketika user mengklik *button submit*, akan dicek kembali stok yang ada, apakah masih ada dengan jumlah yang diinginkan. Jika ada, maka pembayaran akan sukses, tetapi jika ada salah satu stok yang tidak mencukupi, maka pembayaran tidak bisa dilakukan dan harus memilih barang lagi.

14. Desain Antarmuka Halaman Login Member

The wireframe shows a login page for 'POY - COLLECTIONS'. At the top, there's a header with the site name and a navigation bar with links: HOME, PRODUCTS, ABOUT US, FAQ, REGISTER, and LOGIN. A placeholder for a 'Gambar Baju' (Clothing Image) is also present. The main content area is titled 'Login' and contains two input fields: 'Email' and 'Password'. Each field has a corresponding 'Warning Message' label to its right. Below the password field is a 'Submit' button. At the bottom of the login section, there's a link that says 'Forgot your password? Click [here!](#)'.

Gambar 3.161 Desain Antarmuka Halaman *Login Member*

Pada gambar desain antarmuka *login member* terdapat dua *input form* yaitu *email* dan *password*. Semua kolom *input* harus terisi, jika tidak akan muncul pesan *error* pada *warning message*. Ketika *button submit* di klik, maka akan dicek keabsahan *email* dan *password*-nya, jika sama maka akan sukses dan *redirect* ke halaman *home*, sedangkan jika gagal akan tetap berada di halaman *login*. Terdapat *link* yang berfungsi untuk me-reset *password member* ketika lupa dengan *password*-nya, yaitu pada tulisan *here* dengan warna biru yang di-*bold*.

UMN

15. Desain Antarmuka Halaman Register

The image shows a wireframe of a web registration form titled "POY - COLLECTIONS" with the subtitle "T-SHIRT COLLECTIONS FOR BOY'S". The form is enclosed in a double-line border. At the top, there is a navigation bar with links: HOME, PRODUCTS, ABOUT US, FAQ, REGISTER, and LOGIN. A placeholder for a logo, labeled "Gambar Baju", is located to the right of the navigation bar. The main form area is titled "Register" and contains the following fields and labels:

- Title: ☐ Mr. ☐ Mrs.
- First Name: Warning Message
- Last Name: Warning Message
- Birth Date: Warning Message
- Phone Number: Warning Message
- Address: Warning Message
- City: Warning Message
- Postal Code: Warning Message
- Email: Warning Message
- Password: Warning Message
- Security Question: Warning Message
- Security Answer: Warning Message

A "Submit" button is located at the bottom right of the form.

Gambar 3.162 Desain Antarmuka Halaman *Register*

Pada gambar desain antarmuka halaman *register* terdapat *form* yang harus diisi oleh *user*. Jika *button submit* ditekan sebelum semua terisi maka akan muncul pesan *error*, dan bila *input-an* tidak sesuai maka akan muncul pesan *error* pada kolom *warning message*. Jika semua *input-an* terisi, maka data akan dilakukan pengecekan *email* yang *di-input* di *database*, jika belum pernah didaftarkan maka registrasi sukses dan akan *direct* ke halaman *home*. Jika *email* sudah pernah didaftarkan, maka akan muncul pesan *error*, bahwa *email* sudah pernah didaftarkan.

16. Desain Antarmuka Halaman Reset Password

POY - COLLECTIONS
T-SHIRT COLLECTIONS FOR BOY'S

HOME PRODUCTS + ABOUT US FAQ REGISTER LOGIN

Find Your Account

Email Warning Message

Gambar 3.163 Desain Antarmuka Halaman *Reset Password*

Pada gambar desain antarmuka halaman *reset password* terdapat *form* yang harus diisi oleh *user*, *email* yang di-*input* akan dicek. Apabila *valid* maka akan dilakukan pengecekan di *database* apakah ada *email* yang di-*input* jika tidak ada maka akan muncul pesan *invalid email* dan jika ada maka pada halaman *reset password* akan berubah menjadi seperti gambar di bawah ini.

POY - COLLECTIONS
T-SHIRT COLLECTIONS FOR BOY'S

HOME PRODUCTS + ABOUT US FAQ REGISTER LOGIN

Find Your Account

Email Warning Message

Security Question Warning Message

Security Answer Warning Message

New Password Warning Message

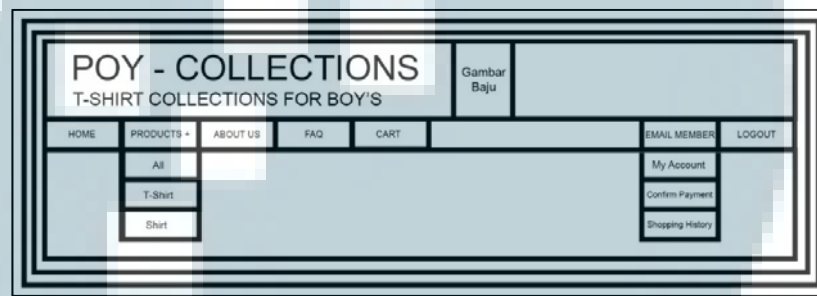
Confirm New Password Warning Message

Gambar 3.164 Desain Antarmuka Halaman *Reset Password* Setelah *Input Email*

Pada gambar desain antarmuka halaman *reset password* setelah *user* meng-*input email* yang *valid* terdapat dua *input-an* pada *form* yang telah terisi yaitu *email* dan *security question*, kedua *input-an* tersebut tidak bisa diubah (*readonly*). *User* wajib menjawab pertanyaan dari *security question*, meng-

input new password dan *confirm new password* yang baru. Jika semuanya sudah diisi dan tidak ada *error*, maka akan dicek jawaban *user* apakah sama dengan di *database*. Jika jawaban *user* sama dengan yang pernah dimasukkan di *database* maka *password* akan diubah, namun jika tidak sama maka *password* tidak akan berubah. Pada halaman ini yang membedakan dengan *reset password manager* dan *admin* adalah pada halaman *reset password admin* atau *manager* tidak ditampilkan menu apapun.

17. Desain Antarmuka Menu Member



Gambar 3.165 Desain Antarmuka Menu *Member*

Pada gambar desain antarmuka menu *member* terdapat sub-menu pada menu *products*, yaitu *all* yang berarti menampilkan seluruh produk, *t-shirt* yang berarti jenis *t-shirt* saja, atau *shirt* yang berarti jenis *shirt* saja yang ditampilkan. Menu *my account* untuk melihat biodata, menu *confirm payment* untuk melakukan konfirmasi pembayaran, dan menu *shopping history* untuk melihat daftar belanja selama menjadi *member*.

18. Desain Antarmuka Menu Admin

POY - COLLECTIONS T-SHIRT COLLECTIONS FOR BOY'S			Gambar Baju
PRODUCTS +	INSERT +	LIST OF +	EMAIL ADMIN My Account
All	Products	Kind of Item	
Shirt	Kind of Item	Brand	
T-Shirt	Brand	Colour	
	Colour	City	
	City	Order	
		Payment	

Gambar 3.166 Desain Antarmuka Menu *Admin*

Pada gambar desain antarmuka menu *admin* terdapat sub-menu pada menu *products*, yaitu *all* yang berarti menampilkan seluruh produk, *t-shirt* yang berarti jenis *t-shirt* saja, atau *shirt* yang berarti jenis *shirt* saja yang ditampilkan. Menu *my account* untuk melihat biodata. Terdapat menu *insert* yang berfungsi untuk menambah produk, jenis produk, merk, warna, dan kota, serta menu *list of* yang berfungsi untuk menampilkan daftar jenis produk, warna, merk, kota, daftar *order* seluruh *member*, dan daftar pembayaran seluruh *member*.

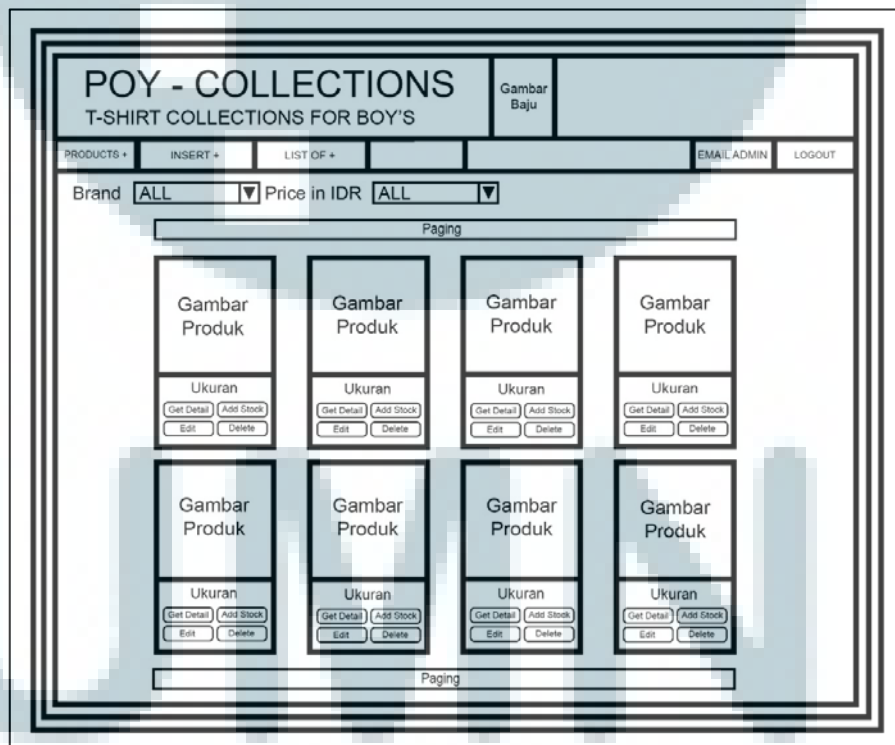
19. Desain Antarmuka Menu Manager

POY - COLLECTIONS T-SHIRT COLLECTIONS FOR BOY'S			Gambar Baju
PRODUCTS +	INSERT +	LIST OF +	EMAIL MANAGER Logout
All	Products	Kind of Item	
Shirt	Kind of Item	Brand	
T-Shirt	Brand	Colour	
	Colour	City	
	City	Order	
	New Admin	Payment	
		Member	
		Admin	

Gambar 3.167 Desain Antarmuka Menu *Manager*

Pada gambar desain antarmuka menu *manager* terdapat sub-menu pada menu *products*, yaitu *all* yang berarti menampilkan seluruh produk, *t-shirt* yang berarti jenis *t-shirt* saja, atau *shirt* yang berarti jenis *shirt* saja yang ditampilkan. Menu *my account* untuk melihat biodata. Terdapat menu *insert* yang berfungsi untuk menambah produk, jenis produk, merk, warna, kota, dan admin baru, serta menu *list of* yang berfungsi untuk menampilkan daftar jenis produk, warna, merk, kota, *order* seluruh *member*, pembayaran seluruh *member*. Pada menu *list of* terdapat sub-menu admin yang berfungsi menampilkan daftar admin yang ada dan sub-menu *member* yang berfungsi untuk menampilkan seluruh daftar *member* yang ada.

20. Desain Antarmuka Halaman Product Manager atau Admin



Gambar 3.168 Desain Antarmuka Halaman Produk *Manager* atau *Admin*

Pada gambar desain antarmuka halaman produk admin atau *manager* terdapat *dropdown field* yang berisi merk-merk baju yang ada dan *range* harga baju yang ingin dicari. Pada bagian bawah gambar produk, ditampilkan ukuran baju dan terdapat empat buah *button* yang memiliki fungsi berbeda-beda. Keempat *button* itu adalah *get detail*, untuk melihat lebih *detail* tentang produk yang ada, *add stock* untuk menambah stok pada ukuran tersebut, *edit* untuk mengubah data produk, dan *delete* untuk menghapus produk yang ada. Fungsi *paging* hanya akan tampil jika jumlah baju yang dicari lebih dari delapan baju.

21. Desain Antarmuka Popup Add Stock

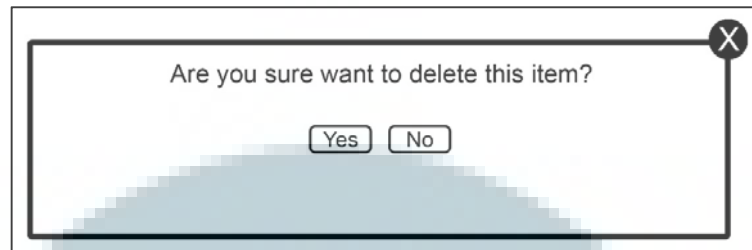


Gambar 3.169 Desain Antarmuka *Popup Add Stock*

Pada gambar desain antarmuka *popup add stock*, terdapat *input size* yang tidak bisa diubah, *size* yang muncul pada *input size* tergantung pada ukuran yang akan ditambah, dan *input quantity* merupakan jumlah stok yang akan ditambah.

Ketika user mengklik *button add stock* akan divalidasi apakah *input-an quantity* angka atau bukan, jika ya maka akan ditambahkan stok baju tersebut ke *database*, namun jika salah akan muncul pesan *error* untuk meng-*input quantity* dengan angka.

22. Desain Antarmuka Popup Delete Item



Gambar 3.170 Desain Antarmuka *Popup Delete Item*

Pada gambar desain antarmuka *popup delete item*, terdapat dua *button* yaitu *yes* dan *no*, jika *yes* maka data *item* tersebut akan dihapus dari *database* dan jika *no* maka akan keluar dari menu *popup delete item*.

23. Desain Antarmuka Halaman Edit Item



Gambar 3.171 Desain Antarmuka Halaman *Edit Item*

Pada gambar desain antarmuka halaman *edit item*, terdapat gambar produk di sebelah kiri *form*, dan *input-an form* di sebelah kanan gambar produk, data produk tersebut akan terisi otomatis, dan jika ada perubahan, *user* bisa mengubah sesuai dengan yang diperlukan. Seluruh kolom wajib diisi, dan jika semua *input* sudah *valid*, akan dilakukan perubahan ke *database*.

24. Desain Antarmuka Halaman Add Kind of Item

The screenshot shows a web application titled "POY - COLLECTIONS" with the subtitle "T-SHIRT COLLECTIONS FOR BOY'S". The interface includes a navigation bar with links: PRODUCTS, INSERT, LIST OF, EMAIL ADMIN, and LOGOUT. A sidebar on the left contains a "Gambar Baju" section. The main content area is titled "Insert New Kind of Item" and features a form with a "Kind of Item" input field, a "Warning Message" label, and a "Submit" button.

Gambar 3.172 Desain Antarmuka Halaman *Add Kind of Item*

Pada gambar desain antarmuka halaman *add kind of item*, terdapat sebuah *form input* yang harus diisi untuk menambahkan jenis barang yang ada ke *database*. Jika sudah diisi maka akan dicek apakah sudah ada jenis barang sejenis, jika sudah ada maka akan muncul pesan *error* dan jika belum ada, jenis barang baru akan dimasukkan ke dalam *database*.

25. Desain Antarmuka Halaman Add Colour

The screenshot shows the same web application as the previous image, but the main content area is titled "Insert New Colour". The form includes a "Colour" input field, a "Warning Message" label, and a "Submit" button. The navigation bar and sidebar remain the same.

Gambar 3.173 Desain Antarmuka Halaman *Add Colour*

Pada gambar desain antarmuka halaman *add colour*, terdapat sebuah *form input* yang harus diisi untuk menambahkan warna yang ada ke *database*. Jika sudah diisi maka akan dicek apakah sudah ada warna yang di-*input* di *database*, jika sudah ada maka akan muncul pesan *error* dan jika belum ada, warna baru akan dimasukkan ke dalam *database*.

26. Desain Antarmuka Halaman Add Brand

Gambar 3.174 Desain Antarmuka Halaman *Add Brand*

Pada gambar desain antarmuka halaman *add brand*, terdapat sebuah *form input* yang harus diisi untuk menambahkan merk yang ada ke *database*. Jika sudah diisi maka akan dicek apakah sudah ada merk yang di-*input* di *database*, jika sudah ada maka akan muncul pesan *error* dan jika belum ada, merk baru akan dimasukkan ke dalam *database*.

27. Desain Antarmuka Halaman Add City

Gambar 3.175 Desain Antarmuka Halaman *Add City*

Pada gambar desain antarmuka halaman *add city*, terdapat sebuah *form input* yang harus diisi untuk menambahkan kota yang ada ke *database*. Jika sudah diisi maka akan dicek apakah sudah ada kota yang di-*input* di *database*, jika sudah ada maka akan muncul pesan *error* dan jika belum ada, kota baru akan dimasukkan ke dalam *database*.

28. Desain Antarmuka Halaman List of Kind of Items

POY - COLLECTIONS
T-SHIRT COLLECTIONS FOR BOY'S

PRODUCTS + INSERT + LIST OF + EMAIL ADMIN LOGOUT

Gambar Baju

List of Kind of Items

Search ID Kind of Item Submit

ID Kind of Item	Kind of Item		
KI0000000002	Shirt	Edit	Delete
KI0000000001	T-Shirt	Edit	Delete

Paging

Gambar 3.176 Desain Antarmuka Halaman *List of Kind of Items*

Pada gambar desain antarmuka halaman *list of kind of items*, terdapat *field search* dan tabel yang berisi jenis-jenis barang yang ada. Terdapat dua buah *button* pada bagian kanan tabel, yaitu *edit* untuk mengubah jenis barang, dan *delete* untuk menghapus jenis barang yang ada.

29. Desain Antarmuka Halaman List of Brands

POY - COLLECTIONS
T-SHIRT COLLECTIONS FOR BOY'S

PRODUCTS + INSERT + LIST OF + EMAIL ADMIN LOGOUT

Gambar Baju

List of Brands

Search ID Brand Submit

ID Brand	Brand		
BR0000000004	Armani	Edit	Delete
BR0000000007	Burberry	Edit	Delete

Paging

Gambar 3.177 Desain Antarmuka Halaman *List of Brands*

Pada gambar desain antarmuka halaman *list of brands*, terdapat *field search* dan tabel yang berisi merk-merk yang ada. Terdapat dua buah *button* pada bagian kanan tabel yaitu, *edit* untuk mengubah merk, dan *delete* untuk menghapus merk yang ada.

30. Desain Antarmuka Halaman Colour List

ID Colour	Colour		
CL0000000003	Black	Edit	Delete
CL0000000004	Blue	Edit	Delete

Gambar 3.178 Desain Antarmuka Halaman *Colour List*

Pada gambar desain antarmuka halaman *colour list*, terdapat *field search* dan tabel yang berisi warna-warna yang ada. Terdapat dua buah *button* pada bagian kanan tabel yaitu, *edit* untuk mengubah warna, dan *delete* untuk menghapus warna yang ada.

31. Desain Antarmuka Halaman List of Cities

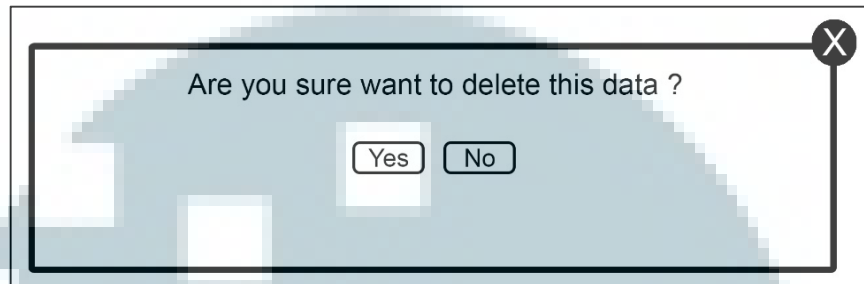
ID City	City Name	Shipping Cost		
CI0000000005	Bekasi	Rp 10.000,-	Edit	Delete
CI0000000002	Bogor	Rp 10.000,-	Edit	Delete

Gambar 3.179 Desain Antarmuka Halaman *List of Cities*

Pada gambar desain antarmuka halaman *list of cities*, terdapat *field search* dan tabel yang berisi kota-kota yang ada. Terdapat dua buah *button* pada bagian

kanan tabel, yaitu *edit* untuk mengubah kota dan biaya pengiriman, dan *delete* untuk menghapus kota yang ada.

32. Desain Antarmuka Popup Delete Pada Halaman List of



Gambar 3.180 Desain Antarmuka *Popup Delete* Pada Halaman *List of*
 Pada *popup delete* pada halaman *list of*, terdapat dua buah *button* yaitu *yes* dan *no*. Jika *yes* maka data *item* tersebut akan dihapus dari *database* dan jika *no* maka akan keluar dari menu *popup delete item*.

33. Desain Antarmuka Halaman Edit Kind of Item

Gambar 3.181 Desain Antarmuka Halaman *Edit Kind of Item*

Pada halaman *edit kind of item*, terdapat sebuah *form input* yang telah terisi oleh data sebelumnya dan jika ada perubahan maka dapat menggantinya. Jika sudah diisi maka akan dicek apakah sudah ada jenis barang sejenis, jika sudah ada maka akan muncul pesan *error* dan jika belum ada, jenis barang baru akan di-*update* ke dalam *database*.

34. Desain Antarmuka Halaman Edit Colour

Gambar 3.182 Desain Antarmuka Halaman *Edit Colour*

Pada halaman *edit colour*, terdapat sebuah *form input* yang telah terisi oleh data sebelumnya dan jika ada perubahan maka dapat menggantinya. Jika sudah diisi maka akan dicek apakah sudah ada warna tersebut di *database*, jika sudah ada maka akan muncul pesan *error* dan jika belum ada, warna baru akan di-*update* ke dalam *database*.

35. Desain Antarmuka Halaman Edit Brand

Gambar 3.183 Desain Antarmuka Halaman *Edit Brand*

Pada halaman *edit brand*, terdapat sebuah *form input* yang telah terisi oleh data sebelumnya dan jika ada perubahan maka dapat menggantinya. Jika sudah diisi maka akan dicek apakah sudah ada merk tersebut di *database*. Jika sudah ada

maka akan muncul pesan *error* dan jika belum ada, merk baru akan di-*update* ke dalam *database*.

36. Desain Antarmuka Halaman Edit Cities

The screenshot shows a web application interface for 'POY - COLLECTIONS'. The main header displays 'POY - COLLECTIONS' and 'T-SHIRT COLLECTIONS FOR BOY'S'. Below the header, there are navigation links: 'PRODUCTS +', 'INSERT +', 'LIST OF +', 'EMAIL ADMIN', and 'LOGOUT'. The central part of the interface is titled 'Update City'. It contains two input fields: 'City Name' and 'Shipping Cost'. To the right of each input field is a 'Warning Message' label. At the bottom of the form is a 'Submit' button. The interface is framed by a double border, and there is a 'Gambar Baju' label in the top right corner.

Gambar 3.184 Desain Antarmuka Halaman *Edit Cities*

Pada halaman *edit cities*, terdapat sebuah *form input* yang telah terisi oleh data sebelumnya dan jika ada perubahan maka dapat menggantinya. Jika sudah diisi maka akan dicek apakah sudah ada kota tersebut di *database*, jika sudah ada maka akan muncul pesan *error* dan jika belum ada, kota baru akan di-*update* ke dalam *database*.

UMN

37. Desain Antarmuka Halaman Order List

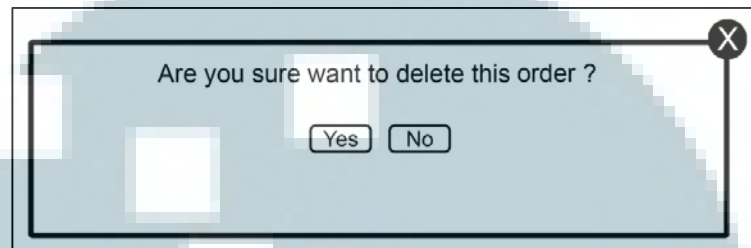
The screenshot displays a web application for 'POY - COLLECTIONS T-SHIRT COLLECTIONS FOR BOY'S'. The top navigation bar includes links for 'PRODUCTS +', 'INSERT +', 'LIST OF +', 'EMAIL ADMIN', and 'LOGOUT'. The main content area is titled 'Check Order' and features a search bar with a dropdown menu for 'ID Order' and a 'Submit' button. Below the search bar, there is a 'Payment ID' and 'Order ID' field. The main section shows a list of items, each with a 'Gambar Baju' placeholder, 'Merk Jenis Item', 'Colour', 'Size', and 'Quantity'. Navigation buttons for 'Previous' and 'Next' are provided. The summary section includes 'Total Quantity', 'Total Amount : Rp', 'Payment Status', 'Shipping Status', 'Tracking Number', and 'Receiver Data' (Name, City, Address, Phone Number, Postal Code). A 'Paging' bar is at the bottom.

Gambar 3.185 Desain Antarmuka Halaman *Order List*

Pada halaman *order list*, terdapat *detail order* seluruh *member*. Dalam satu *id order* hanya ditampilkan dua baju dan *detail*-nya untuk halaman pertama, dan bila *user* mengklik *button next* atau *prev*, maka baju yang ditampilkan akan berubah. *Button next* atau *prev* hanya dapat dilihat jika dalam satu *order*

terdapat lebih dari dua baju yang dipesan. Terdapat pula *detail* alamat penerima, nama penerima, nomor telepon penerima, dan kode pos alamat penerima.

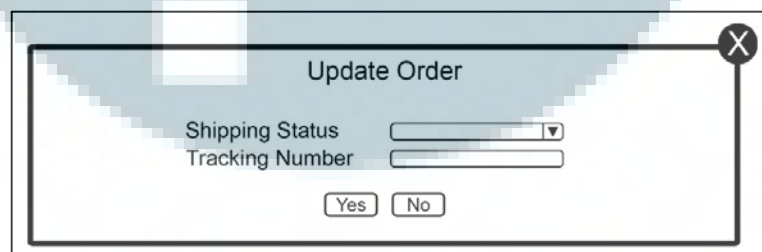
38. Desain Antarmuka Popup Delete Order



Gambar 3.186 Desain Antarmuka *Popup Delete Order*

Pada *popup delete order list*, terdapat dua buah *button* yaitu *yes* dan *no*. Jika *yes* maka *order* tersebut akan dihapus dari *database* dan jika *no* maka akan keluar dari menu *popup delete order*.

39. Desain Antarmuka Popup Update Order



Gambar 3.187 Desain Antarmuka *Popup Update Order*

Pada *popup update order* pada halaman *order list*, terdapat *form* yang harus diisi oleh *user*. Jika semua telah terisi dan *user* mengklik tombol *yes*, maka *detail* pengiriman *order* tersebut akan diubah dan jika *no* maka akan keluar dari menu *popup update order*.

40. Desain Antarmuka Halaman Payment Need To Confirm

Gambar 3.188 Desain Antarmuka Halaman *Payment Need to Confirm*

Pada halaman *payment need to confirm* terdapat fungsi *search* untuk mencari pembayaran yang harus dikonfirmasi. Terdapat *button payment list* yang berfungsi untuk melihat daftar pembayaran yang sudah lunas. Terdapat tabel yang berisi data pembayaran dari *member*, masing-masing *id order* memiliki *button detail* untuk melihat lebih *detail* pembayaran yang dilakukan oleh *member*, gambar *attachment* dapat diperbesar dengan cara diklik, dan *button confirm* untuk konfirmasi pembayaran.

41. Desain Antarmuka Popup Confirm Payment

Gambar 3.189 Desain Antarmuka *Popup Confirm Payment*

Pada *popup confirm payment* terdapat *dropdown field* yang berisi status pembayaran, dan *user* wajib memilih salah satu, ketika *button yes* diklik, status

pembayaran *user* akan berubah, dan jika memilih *button no* maka akan keluar dari *popup confirm payment*.

42. Desain Antarmuka Halaman Payment List

ID Payment	ID Order	Order Date	Total Amount	Payment Detail	Attachment	Payment Status
PA1214000003	OL1214000003	22 December 2014	Rp .-	Detail	Bukti Pembayaran	PAID
PA1214000002	OL1214000002	22 December 2014	Rp .-	Detail	Bukti Pembayaran	PAID

Gambar 3.190 Desain Antarmuka Halaman *Payment List*

Pada halaman *payment list* terdapat fungsi *search* untuk mencari daftar pembayaran. Terdapat *button back* yang berfungsi untuk melihat daftar pembayaran yang harus dikonfirmasi. Terdapat tabel yang berisi data pembayaran dari *member*, masing-masing *id order* memiliki *button detail* untuk melihat lebih *detail* pembayaran yang dilakukan oleh *member* dan gambar *attachment* dapat diperbesar dengan cara diklik.

43. Desain Antarmuka Popup Detail Payment

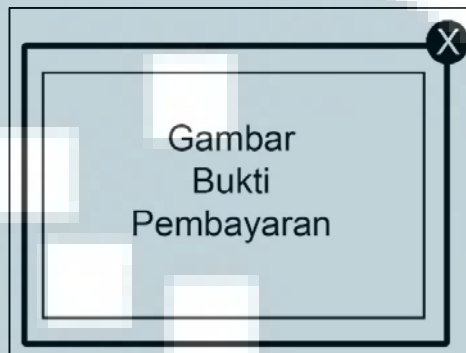
Payment Detail

Bank Name :
 Branch :
 Account Name :
 Account Number :
 Amount Paid :
 Payment Date :
 Note :

Gambar 3.191 Desain Antarmuka *Popup Detail Payment*

Pada *popup detail payment* terdapat *detail* pembayaran yang telah dilakukan oleh *member* dan untuk menutup *popup* dapat mengklik tanda silang di pojok kanan atas *popup*.

44. Desain Antarmuka Popup Attachment Pada Halaman Payment List



Gambar 3.192 Desain Antarmuka *Popup Attachment*

Pada *popup attachment* terdapat gambar bukti pembayaran dan untuk menutup *popup* dapat mengklik tanda silang di pojok kanan atas *popup*.

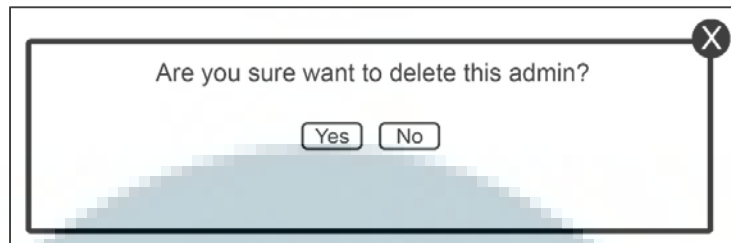
45. Desain Antarmuka Halaman Admin List



Gambar 3.193 Desain Antarmuka Halaman *Admin List*

Pada halaman *admin list*, terdapat fungsi *search* untuk mencari daftar admin. Terdapat tabel yang berisi daftar admin dan terdapat *button delete* pada bagian paling kanan tabel yang berfungsi untuk menghapus daftar admin.

46. Desain Antarmuka Popup Delete Admin



Gambar 3.194 Desain Antarmuka *Popup Delete Admin*

Pada *popup delete admin*, terdapat dua tombol *yes* dan *no*. Jika *user* memilih *yes* maka data admin tersebut akan dihapus dari *database* dan jika *user* memilih *no*, maka akan keluar dari halaman *popup delete admin*.

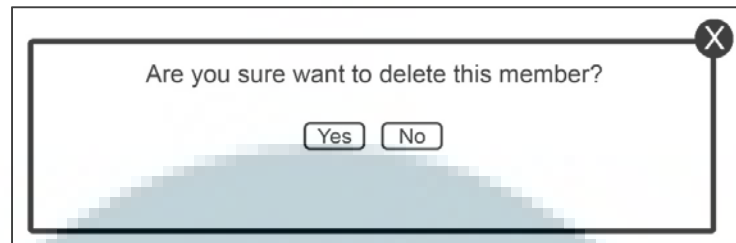
47. Desain Antarmuka Halaman Member List



Gambar 3.195 Desain Antarmuka Halaman *Member List*

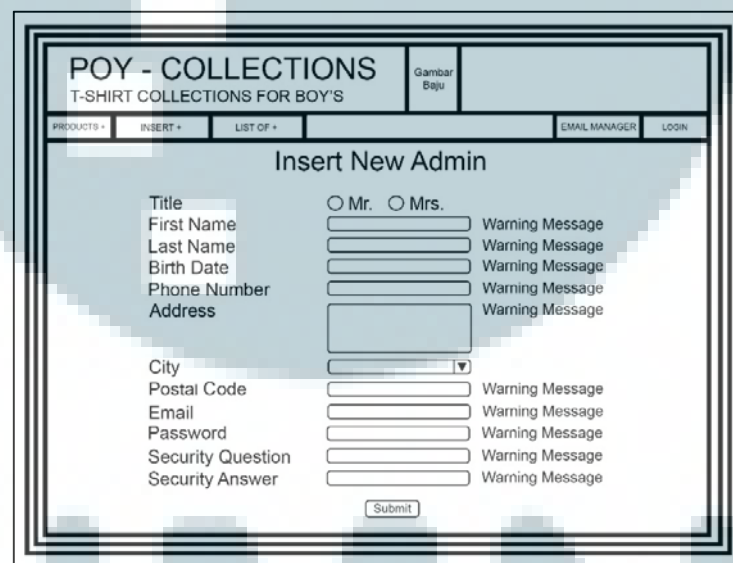
Pada halaman *member list*, terdapat fungsi *search* untuk mencari daftar *member*. Terdapat tabel yang berisi daftar *member* dan terdapat *button delete* pada bagian paling kanan tabel yang berfungsi untuk menghapus daftar *member*.

48. Desain Antarmuka Popup Delete Member


Gambar 3.196 Desain Antarmuka *Popup Delete Member*

Pada *popup delete member*, terdapat dua tombol *yes* dan *no*. Jika *user* memilih *yes* maka data *member* tersebut akan dihapus dari *database* dan jika *user* memilih *no*, maka akan keluar dari halaman *popup delete member*.

49. Desain Antarmuka Halaman Tambah Admin


Gambar 3.197 Desain Antarmuka Halaman Tambah *Admin*

Pada halaman tambah admin terdapat *form* yang harus diisi oleh *user*. Jika *button submit* ditekan sebelum semua terisi maka akan muncul pesan *error*, dan bila *input-an* tidak sesuai maka akan muncul pesan *error* pada kolom *warning message*. Jika semua *input-an* terisi maka data akan dilakukan pengecekan *email* yang di-*input* di *database*, jika belum pernah didaftarkan maka *admin*

baru sukses ditambahkan. Jika *email* sudah pernah didaftarkan, maka akan muncul pesan *error* bahwa *email* sudah pernah didaftarkan.

