

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM UNTUK VIRTUALISASI PRODUK  
PAKAIAN BERBASIS WEBSITE**

**PROYEK**

**Oleh:**

**LEONARDO CANDRA**

**NIM. 201112279**

**MUHAMMAD ARIEF MAULANA**

**NIM. 201112374**



**PROGRAM STUDI S-1 TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MIKROSKIL  
MEDAN**

**ANALYSIS AND DESIGN OF A WEB-BASED INFORMATION SYSTEM  
CLOTHING PRODUCT VIRTUALIZATION**

**FINAL PROJECT**

**By:**

**LEONARDO CANDRA**

**ID NUMBER. 201112279**

**MUHAMMAD ARIEF MAULANA**

**ID NUMBER. 201112374**



**MAJOR OF S-1 INFORMATION TECHNOLOGY  
FACULTY OF INFORMATICS  
UNIVERSITAS MIKROSKIL  
MEDAN  
2025**

# LEMBAR PENGESAHAN

## LEMBAR PENGESAHAN ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM UNTUK VIRTUALISASI PRODUK PAKAIAN BERBASIS WEBSITE

### PROYEK

Diajukan untuk Melengkapi Persyaratan Guna  
Mendapatkan Gelar Sarjana  
Program Studi S-1

Oleh:

**MUHAMMAD ARIEF MAULANA**  
NIM. 201112374  
**LEONARDO CANDRA**  
NIM. 201112279

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

  
Frans Mikael Sinaga, S.Kom., M.Kom.

  
Apriyanto Harun, S.Kom., M.Kom.

Medan, 18 Agustus 2025  
Diketahui dan Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi S-1



Charles Juliandy, S.Kom., M.Kom.

## HALAMAN PERNYATAAN

### HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang membuat pernyataan ini adalah mahasiswa Program Studi S-1 /Teknik Infomartika Universitas Mikroskil Medan dengan identitas mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Muhammad Arief Maulana

NIM : 201112374

Saya telah melaksanakan penelitian dan penulisan Tugas Akhir dengan judul dan tempat penelitian sebagai berikut:

Judul Tugas Akhir :ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM UNTUK  
VIRTUALISASI PRODUK PAKAIAN BERBASIS WEBSITE

Sehubungan dengan Tugas Akhir tersebut, dengan ini saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penelitian dan penulisan Tugas Akhir tersebut merupakan hasil karya saya sendiri (tidak menyuruh orang lain yang mengerjakannya) dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar. Bila di kemudian hari ternyata terbukti bahwa bukan saya yang mengerjakannya (membuatnya), maka saya bersedia dikenakan sanksi yang telah ditetapkan oleh Universitas Mikroskil Medan, yakni pencabutan ijazah yang telah saya terima dan ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mikroskil Medan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right) atas Tugas Akhir saya beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, Universitas Mikroskil Medan berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya, secara keseluruhan atau hanya sebagian atau hanya ringkasannya saja dalam bentuk format tercetak dan/atau elektronik, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Menyatakan juga bahwa saya akan mempertahankan hak eksklusif saya untuk menggunakan seluruh atau sebagian isi Tugas Akhir saya guna pengembangan karya di masa depan, misalnya dalam bentuk artikel, buku, ataupun perangkat lunak/sistem informasi.

Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sungguh-sungguh, dalam keadaan sadar dan tanpa ada tekanan dari pihak manapun.

Medan, 02 Juli 2025

Saya yang membuat pernyataan,



Muhammad Arief Maulana

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang membuat pernyataan ini adalah mahasiswa Program Studi S-1 Teknik Informatika Universitas Mikroskil Medan dengan identitas mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Leonardo Candra

NIM : 201112279

Saya telah melaksanakan penelitian dan penulisan Tugas Akhir dengan judul dan tempat penelitian sebagai berikut:

Judul Tugas Akhir : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM UNTUK VIRTUALISASI PRODUK PAKAIAN BERBASIS WEBSITE

Sehubungan dengan Tugas Akhir tersebut, dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian dan penulisan Tugas Akhir tersebut merupakan hasil karya saya sendiri (tidak menyuruh orang lain yang mengerjakannya) dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar. Bila di kemudian hari ternyata terbukti bahwa bukan saya yang mengerjakannya (membuatnya), maka saya bersedia dikenakan sanksi yang telah ditetapkan oleh Universitas Mikroskil Medan, yakni pencabutan ijazah yang telah saya terima dan ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mikroskil Medan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right) atas Tugas Akhir saya beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, Universitas Mikroskil Medan berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya, secara keseluruhan atau hanya sebagian atau hanya ringkasannya saja dalam bentuk format tercetak dan/atau elektronik, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Menyatakan juga bahwa saya akan mempertahankan hak eksklusif saya untuk menggunakan seluruh atau sebagian isi Tugas Akhir saya guna pengembangan karya di masa depan, misalnya dalam bentuk artikel, buku, ataupun perangkat lunak/sistem informasi.

Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sungguh-sungguh, dalam keadaan sadar dan tanpa ada tekanan dari pihak manapun.

Medan, 02 Juli 2025

Saya yang membuat pernyataan,



Leonardo Candra

## ABSTRAK

*Perkembangan teknologi informasi dalam dunia fashion mendorong kebutuhan akan sistem belanja daring yang lebih realistis dan interaktif. Salah satu permasalahan utama yang dihadapi pengguna dalam belanja online adalah ketidaksesuaian produk, terutama dalam hal ukuran dan tampilan nyata pakaian. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem virtualisasi produk pakaian berbasis website yang dilengkapi fitur Virtual Try-On. Metodologi yang digunakan adalah System Development Life Cycle (SDLC) dengan pendekatan analisis kebutuhan, desain antarmuka menggunakan Figma, dan pemodelan basis data dengan Entity Relationship Diagram (ERD) serta implementasi struktur tabel SQL. Fitur unggulan berupa simulasi pemakaian pakaian secara real-time melalui kamera pengguna, diintegrasikan dengan fungsi lain seperti wishlist, bag, verifikasi akun, dan filter pencarian. Rancangan sistem ini bertujuan untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dalam memilih produk secara digital, mengurangi potensi kesalahan pembelian, serta mendukung interaksi yang lebih personal. Diharapkan, sistem ini dapat menjadi salah satu alternatif solusi e-commerce fashion yang modern dan adaptif terhadap kebutuhan pengguna masa kini.*

**Kata kunci:** *virtual try-on, sistem informasi, website fashion, e-commerce*

## Abstract

*The advancement of information technology in the fashion industry has increased the need for more realistic and interactive online shopping systems. One of the main problems users face in online shopping is product mismatch, especially in terms of size and visual appearance. This research aims to design a website-based clothing product virtualization system equipped with a Virtual Try-On feature. The methodology used is the System Development Life Cycle (SDLC), involving requirement analysis, interface design using Figma, database modeling with Entity Relationship Diagram (ERD), and SQL table implementation. The main feature simulates real-time clothing trials via the user's camera and is integrated with additional functions such as wishlist, bag, account verification, and product search filtering. The design results indicate that the proposed system is intended to enhance the user experience in selecting products digitally, reduce the risk of purchasing errors, and create more personalized interactions. This system is expected to serve as a modern and adaptive e-commerce fashion solution that aligns with current user needs.*

**Keywords:** *virtual try-on, information system, fashion website, e-commerce*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM UNTUK VIRTUALISASI PRODUK PAKAIAN BERBASIS WEBSITE”.

Penyusunan Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi program sarjana strata satu (S-1) pada Program Studi Teknik Informatika di Universitas Mikroskil.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, kami banyak mendapatkan dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasihat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Frans Mikael Sinaga, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I.
2. Bapak Apriyanto Halim, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II.
3. Bapak Hardy, S.Kom., M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Mikroskil Medan.
4. Bapak Sunaryo Winardy, S.kom., M.T., selaku Dekan Fakultas Informatika Universitas Mikroskil Medan.
5. Bapak Carles Juliandy, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi S-1 Fakultas Informatika Universitas Mikroskil Medan.
6. Orang tua dan keluarga kami yang senantiasa memberikan doa dan dukungan selama kami mulai mengikuti pembelajaran hingga menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Rekan-rekan mahasiswa/i Universitas Mikroskil selama proses pembelajaran.

Kami menyadari bahwa tugas akhir ini masih banyak kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak untuk menyempurnakan tugas akhir ini.

Medan, 18 Agustus 2025

Penulis,

Muhammad Arief Maulana

Leonardo Candra

## DAFTAR ISI

|                                                      |            |
|------------------------------------------------------|------------|
| <b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>                        | <b>i</b>   |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN .....</b>                      | <b>ii</b>  |
| <b>ABSTRAK.....</b>                                  | <b>iv</b>  |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                           | <b>v</b>   |
| <b>DAFTAR ISI .....</b>                              | <b>vii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                            | <b>ix</b>  |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                            | <b>xii</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                        | <b>1</b>   |
| 1.1 Latar Belakang .....                             | 1          |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                            | 2          |
| 1.3 Tujuan .....                                     | 3          |
| 1.4 Manfaat .....                                    | 3          |
| 1.5 Ruang Lingkup.....                               | 3          |
| <b>BAB II KAJIAN LITERATUR.....</b>                  | <b>5</b>   |
| 2.1 Perancangan Sistem Informasi .....               | 5          |
| 2.1.1 Sistem .....                                   | 5          |
| 2.1.2 Informasi.....                                 | 6          |
| 2.1.3 Sistem Informasi .....                         | 8          |
| 2.1.4 Analisis dan Perancangan Sistem Informasi..... | 10         |
| 2.2 Website .....                                    | 11         |
| 2.2.1 Pengertian Website.....                        | 11         |
| 2.2.2 Fungsi Website.....                            | 11         |
| 2.2.3 Jenis-Jenis Website .....                      | 12         |
| 2.3 SDLC (System Development Life Cycle) .....       | 15         |
| 2.4 Basis Data .....                                 | 17         |
| 2.5 Prototype .....                                  | 17         |
| 2.6 Virtualisasi Produk Pakaian .....                | 18         |

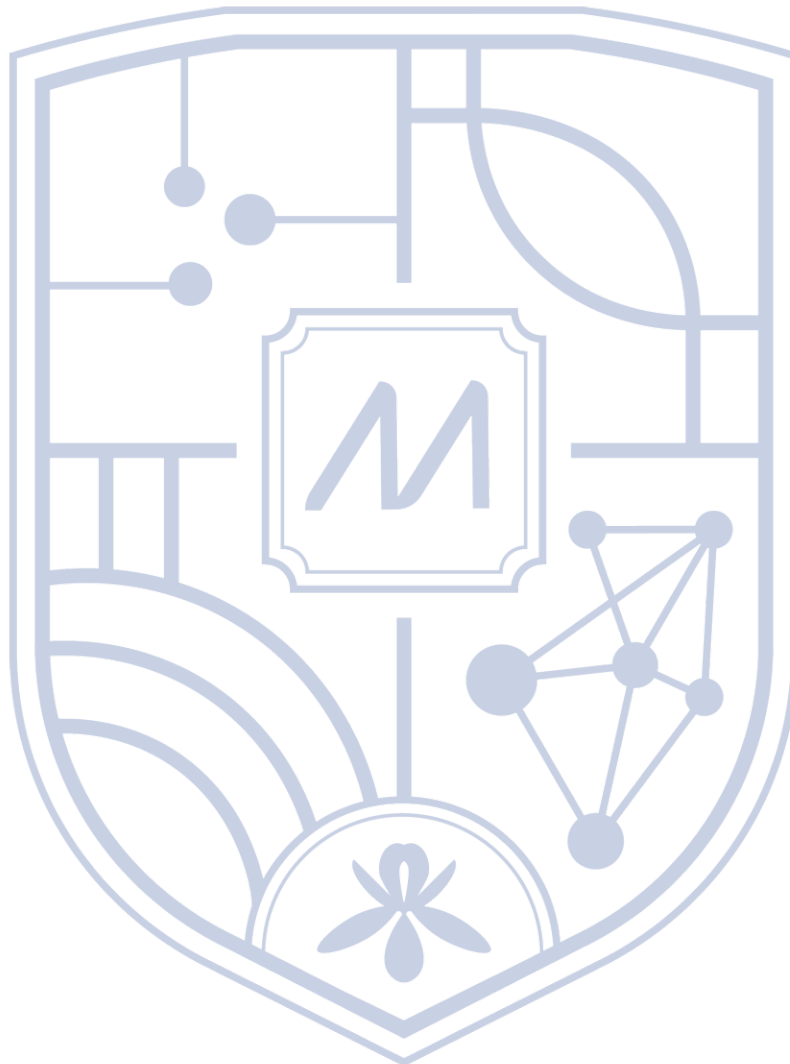
|                                               |            |
|-----------------------------------------------|------------|
| 2.7 Alat Bantu Perancangan Sistem .....       | 19         |
| 2.7.1 Figma.....                              | 19         |
| 2.7.2 Use Case Diagram.....                   | 21         |
| 2.7.3 Activity Diagram.....                   | 21         |
| 2.7.4 PIECES Framework .....                  | 24         |
| 2.7.5 Entity Relationship Diagram (ERD) ..... | 25         |
| <b>BAB III TAHAPAN PELAKSANAAN.....</b>       | <b>27</b>  |
| 3.1 Analisis Sistem .....                     | 27         |
| 3.1.1 Observasi Aplikasi Sejenis .....        | 27         |
| 3.1.2 Identifikasi Masalah .....              | 37         |
| 3.2 Analisis Kebutuhan Sistem .....           | 39         |
| 3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional .....     | 39         |
| 3.2.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional ..... | 55         |
| 3.2.3 Activity Diagram.....                   | 56         |
| 3.3 Perancangan User Interface.....           | 93         |
| 3.4 Perancangan Basis Data.....               | 95         |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>       | <b>102</b> |
| 4.1 Hasil .....                               | 102        |
| 4.2 Pembahasan.....                           | 127        |
| <b>BAB V PENUTUP.....</b>                     | <b>129</b> |
| <b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>             | <b>130</b> |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                    | <b>134</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                                           |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2. 1 Siklus-Siklus Informasimormasi .....                                                          | 8  |
| Gambar 2. 2 Model System Development Life Cycle .....                                                     | 15 |
| Gambar 2. 3 Contoh Virtualisasi Produk Pakaian .....                                                      | 19 |
| Gambar 2. 4 Tampilan Aplikasi Figma.....                                                                  | 20 |
| Gambar 2. 5 Contoh Studi Kasus Use Case Diagram.....                                                      | 21 |
| Gambar 2. 6 Contoh Studi Kasus Activity Diagram .....                                                     | 23 |
| Gambar 2. 7 Contoh Studi Kasus ER Diagram .....                                                           | 26 |
| Gambar 3. 1 Tampilan Awal <i>Website</i> Zalora.....                                                      | 28 |
| Gambar 3. 2 Tampilan Kategori Produk <i>Website</i> Zalora.....                                           | 28 |
| Gambar 3. 3 Tampilan List Produk <i>Website</i> Zalora .....                                              | 29 |
| Gambar 3. 4 Tampilan Detail Produk <i>Website</i> Zalora.....                                             | 30 |
| Gambar 3. 5 Tampilan <i>Checkout</i> <i>Website</i> Zalora.....                                           | 31 |
| Gambar 3. 6 Tampilan Pembayaran <i>Website</i> Zalora .....                                               | 31 |
| Gambar 3. 7 Tampilan Awal <i>Website</i> H&M.....                                                         | 32 |
| Gambar 3. 8 Tampilan List Produk <i>Website</i> H&M .....                                                 | 33 |
| Gambar 3. 9 Tampilan Detail Produk <i>Website</i> H&M.....                                                | 34 |
| Gambar 3. 10 Tampilan <i>Checkout</i> <i>Website</i> H&M.....                                             | 35 |
| Gambar 3. 11 Tampilan Pembayaran <i>Website</i> H&M .....                                                 | 36 |
| Gambar 3. 12 Use Case Diagram <i>Website</i> Virtual Fashionable .....                                    | 40 |
| Gambar 3. 13 <i>Activity</i> Diagram Registrasi pada Aktor Penjual .....                                  | 58 |
| Gambar 3. 14 <i>Activity</i> Diagram Registrasi pada Aktor Pembeli .....                                  | 59 |
| Gambar 3. 15 <i>Activity</i> Diagram <i>Login</i> pada Aktor Penjual atau Aktor Pembeli.....              | 61 |
| Gambar 3. 16 <i>Activity</i> Diagram Lupa Kata Sandi pada Aktor Penjual.....                              | 63 |
| Gambar 3. 17 <i>Activity</i> Diagram Lupa Kata Sandi pada Aktor Pembeli.....                              | 65 |
| Gambar 3. 18 <i>Activity</i> Diagram Mengelola Data Pribadi pada Aktor Penjual.....                       | 67 |
| Gambar 3. 19 <i>Activity</i> Diagram Mengelola Data Pribadi pada Aktor Pembeli.....                       | 69 |
| Gambar 3. 20 <i>Activity</i> Diagram Menginput Data Produk Pakaian yang Dijual pada Aktor Penjual.....    | 71 |
| Gambar 3. 21 <i>Activity</i> Diagram Melihat Informasi Produk Pakaian yang Dijual pada Aktor Pembeli..... | 73 |

|                                                                                                                 |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 3. 22 <i>Activity Diagram</i> Mencoba Teknologi <i>Virtual Try-On</i> pada Aktor Pembeli                 | 74  |
| Gambar 3. 23 <i>Activity Diagram</i> Melakukan Transaksi Pembelian atau <i>Checkout</i> pada Aktor Pembeli..... | 76  |
| Gambar 3. 24 <i>Activity Diagram</i> Melakukan Pembayaran Pesanan pada Aktor Pembeli.....                       | 78  |
| Gambar 3. 25 <i>Activity Diagram</i> Melakukan Transaksi Penjualan Produk pada Aktor Penjual.....               | 80  |
| Gambar 3. 26 <i>Activity Diagram</i> Melakukan Pengiriman Pesanan Pelanggan pada Aktor Penjual.....             | 82  |
| Gambar 3. 27 <i>Activity Diagram</i> Menerima Pembayaran dari Pelanggan pada Aktor Penjual .....                | 84  |
| Gambar 3. 28 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Stok Produk Pakaian Secara Rutin pada Aktor Penjual.....         | 85  |
| Gambar 3. 29 <i>Activity Diagram</i> Melakukan Update Harga Produk Pakaian pada Aktor Penjual.....              | 88  |
| Gambar 3. 30 Diagram Mengelola Promosi dan Diskon Produk pada Aktor Penjual .....                               | 89  |
| Gambar 3. 31 Diagram Mengelola Laporan Keuangan pada Aktor Penjual .....                                        | 90  |
| Gambar 3.32 <i>Activity Diagram</i> Memverifikasi Akun Penjual dan Akun Pembeli pada Aktor Admin.....           | 92  |
| Gambar 3. 33 Entity Relationship Diagram (ERD).....                                                             | 95  |
| Gambar 4. 1 Tampilan Landing page .....                                                                         | 103 |
| Gambar 4. 2 Tampilan Login .....                                                                                | 105 |
| Gambar 4. 3 Tampilan Registrasi .....                                                                           | 106 |
| Gambar 4. 4 Tampilan Home .....                                                                                 | 107 |
| Gambar 4. 5 Tampilan Try-on Details.....                                                                        | 109 |
| Gambar 4. 6 Tampilan Try-on.....                                                                                | 111 |
| Gambar 4. 7 Tampilan Tryon .....                                                                                | 112 |
| Gambar 4. 8 Tampilan pemilihan Kamera .....                                                                     | 112 |
| Gambar 4. 9 Tampilan VTO pada bagian celana .....                                                               | 113 |
| Gambar 4. 10 Tampilan VTO pada bagian baju dan celana .....                                                     | 113 |
| Gambar 4. 11 Tampilan Account atau profil.....                                                                  | 116 |
| Gambar 4. 12 Tampilan Seach .....                                                                               | 118 |
| Gambar 4. 13 Tampilan Wishlist.....                                                                             | 119 |

|                                                            |     |
|------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 4. 14 Tampilan Verification .....                   | 121 |
| Gambar 4. 15 Tampilan Pricing.....                         | 122 |
| Gambar 4. 16 Tampilan Bag .....                            | 123 |
| Gambar 4. 17 Tampilan Barang setelah dipesan .....         | 124 |
| Gambar 4. 18 Tampilan Admin untuk verifikasi pembeli ..... | 125 |
| Gambar 4. 19 Tampilan admin verifikasi untuk penjual.....  | 126 |



## DAFTAR TABEL

|                                                                                       |     |
|---------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Table 2. 1 Simbol <i>Activity</i> Diagram.....                                        | 22  |
| Table 2. 2 Entitas dan Atribut pada Studi Kasus ER Diagram.....                       | 26  |
| Table 3. 1 Analisa Fitur pada Website Zalora dan H&M .....                            | 36  |
| Table 3. 2 Identifikasi Masalah .....                                                 | 38  |
| Table 3. 3 Deskripsi Aktor .....                                                      | 40  |
| Table 3. 4 Narasi Use Case Diagram Melakukan Registrasi .....                         | 41  |
| Table 3. 5 Narasi Use Case Diagram Melakukan Login.....                               | 42  |
| Table 3. 6 Narasi Use Case Diagram Mengelola Data Pribadi .....                       | 43  |
| Table 3. 7 Narasi Use Case Diagram Menginput Data Produk Pakaian yang Dijual.....     | 43  |
| Table 3. 8 Narasi Use Case Diagram Melihat Informasi Produk Pakaian yang Dijual ..... | 44  |
| Table 3. 9 Narasi Use Case Diagram Mencoba Teknologi Virtual Try-On.....              | 45  |
| Table 3. 10 Narasi Use Case Diagram Melakukan Transaksi Pembelian atau Checkout....   | 46  |
| Table 3. 11 Narasi Use Case Diagram Melakukan Pembayaran Pesanan .....                | 47  |
| Table 3. 12 Narasi Use Case Diagram Melakukan Transaksi Penjualan Produk.....         | 48  |
| Table 3. 13 Narasi Use Case Diagram Melakukan Pengiriman Pesanan Pelanggan.....       | 49  |
| Table 3. 14 Narasi Use Case Diagram Menerima Pembayaran dari Pelanggan .....          | 50  |
| Table 3. 15 Narasi Use Case Diagram Mengelola Stok Produk Pakaian Secara Rutin.....   | 51  |
| Table 3. 16 Narasi Use Case Diagram Melakukan Update Harga Produk Pakaian .....       | 52  |
| Table 3. 17 Narasi Use Case Diagram Mengelola Promosi dan Diskon Produk .....         | 53  |
| Table 3. 18 Narasi Use Case Diagram Mengelola Laporan Keuangan .....                  | 54  |
| Table 3. 19 Narasi Use Case Diagram Memverifikasi Akun Penjual dan Pembeli .....      | 55  |
| Table 3. 20 PIECES framework Virtual Fashionable.....                                 | 55  |
| Table 3. 21 Penjelasan Tabel Registrasi .....                                         | 95  |
| Table 3. 22 Penjelasan Tabel User.....                                                | 96  |
| Table 3. 23 Penjelasan Tabel Product.....                                             | 97  |
| Table 3. 24 Penjelasan Tabel Login_Method.....                                        | 98  |
| Table 3. 25 Penjelasan Tabel Wishlist .....                                           | 98  |
| Table 3. 26 Penjelasan Tabel Bag.....                                                 | 98  |
| Table 3. 27 Penjelasan Tabel Bag Item.....                                            | 99  |
| Table 3. 28 Penjelasan Tabel TryOnSession .....                                       | 99  |
| Table 3. 29 Penjelasan Tabel Verification .....                                       | 100 |
| Table 3. 30 Penjelasan Tabel Permission.....                                          | 100 |
| Table 3. 31 Penjelasan Tabel Role.....                                                | 100 |