

BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 GAMBARAN UMUM TOKO MULTI PRIMA BANGUNAN JAMBI

Toko Multi Prima Bangunan Jambi merupakan salah satu toko yang bergerak di bidang penjualan bahan bangunan seperti besi, atap, semen, dan lainnya. Awalnya Toko Multi Prima Bangunan Jambi ini didirikan pada tahun 2004 yang beralamat di Jln. Multatuli Simpang IV, Kenali, Jambi, yang dipimpin oleh Bapak Tamprin. Toko Multi Prima Bangunan Jambi memiliki beberapa orang tenaga kerja yang membantunya dalam melakukan penjualan.

Toko Multi Prima Bangunan Jambi didirikan dengan maksud untuk memenuhi kebutuhan konsumen akan berbagai kebutuhan bahan bangunan dan juga untuk memperoleh keuntungan bagi pemiliknya, tentunya dengan menggunakan strategi penjualan yang baik, salah satu nya yaitu bagaimana menjalin hubungan yang baik kepada para konsumen serta memberikan layanan yang baik kepada konsumen. Karena dengan menjalin hubungan yang baik kepada para konsumen serta memberikan layanan yang baik kepada konsumen akan dapat menghasilkan kepuasan yang dirasakan konsumen dengan begitu konsumen akan senang dan akan berlangganan pada Toko Multi Prima Bangunan Jambi. Hal ini dapat meningkatkan omset pada Toko Multi Prima Bangunan Jambi. Dengan meningkatnya omset penjualan maka sudah pasti keuntungan yang diperoleh juga meningkat. Dengan begitu pemilik sangat memperhatikan pelayanan yang diberikan dan juga kualitas barang yang akan diberikan kepada pelanggan

sehingga pelanggan dapat merasa puas akan fasilitas pelayanan dan kualitas barang yang dipesan.

4.2 ANALISIS SISTEM

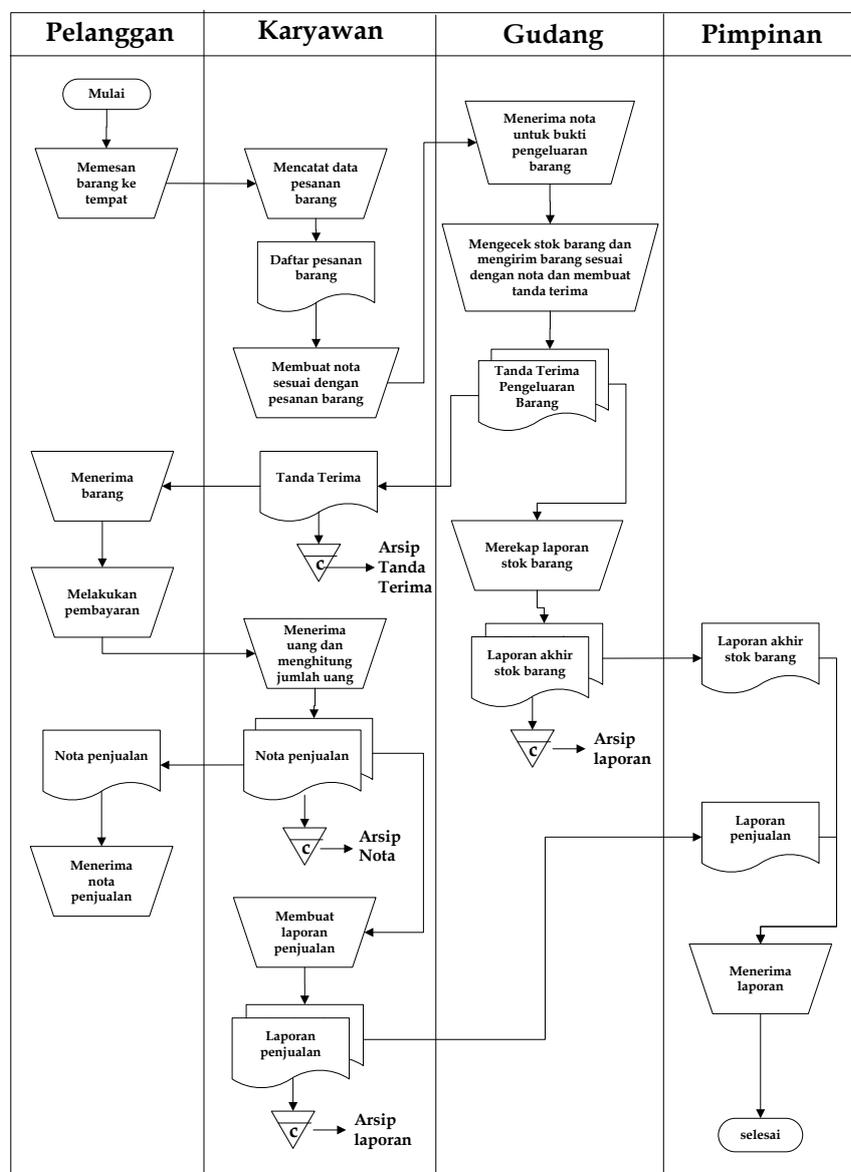
4.2.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Toko Multi Prima Bangunan Jambi merupakan toko yang bergerak di bidang penjualan bahan bangunan dimana toko ini dalam pengolahan data penjualan, data pembelian, data barang dan data pelanggan masih menggunakan agenda ataupun alat hitung kalkulator seperti pencatatan penjualan masih menggunakan kertas sehingga membutuhkan waktu yang sangat lama untuk pencarian data penjualan dan juga terkadang terjadi kesalahan pencatatan yang menyebabkan laporan-laporan yang dihasilkan kurang akurat. Maka ditemukanlah beberapa kelemahan-kelemahan dalam menjalankan kegiatan di Toko Multi Prima Bangunan Jambi diantaranya yaitu:

1. Pemberian laporan-laporan harian atau bulanan yang diberikan kepada pimpinan membutuhkan waktu yang relatif lama, dikarenakan diharuskan merekap data-data yang tersedia.
2. Informasi mengenai stok barang yang tersedia membutuhkan waktu yang relatif lama dimana harus melakukan pengecekan fisik di dalam gudang sehingga membutuhkan waktu yang sangat lama dan sering terjadi kesalahan dalam perhitungannya.
3. Masih sering adanya kesalahan-kesalahan dalam pengolahan data barang, data penjualan dan data pembelian dikarenakan masing menggunakan cara manual

dalam pengolahannya misalnya dalam pengolahan data penjualan yang dalam penulisan nota sering terjadi kesalahan penulisan harga barang ataupun nama barang sehingga menyebabkan terjadinya kerugian kepada pihak perusahaan.

Adapun *flowchart* dokumen yang menggambarkan proses bisnis yang terjadi pada Toko Multi Prima Bangunan Jambi untuk proses penjualan yang dapat dilihat pada gambar 4.1.



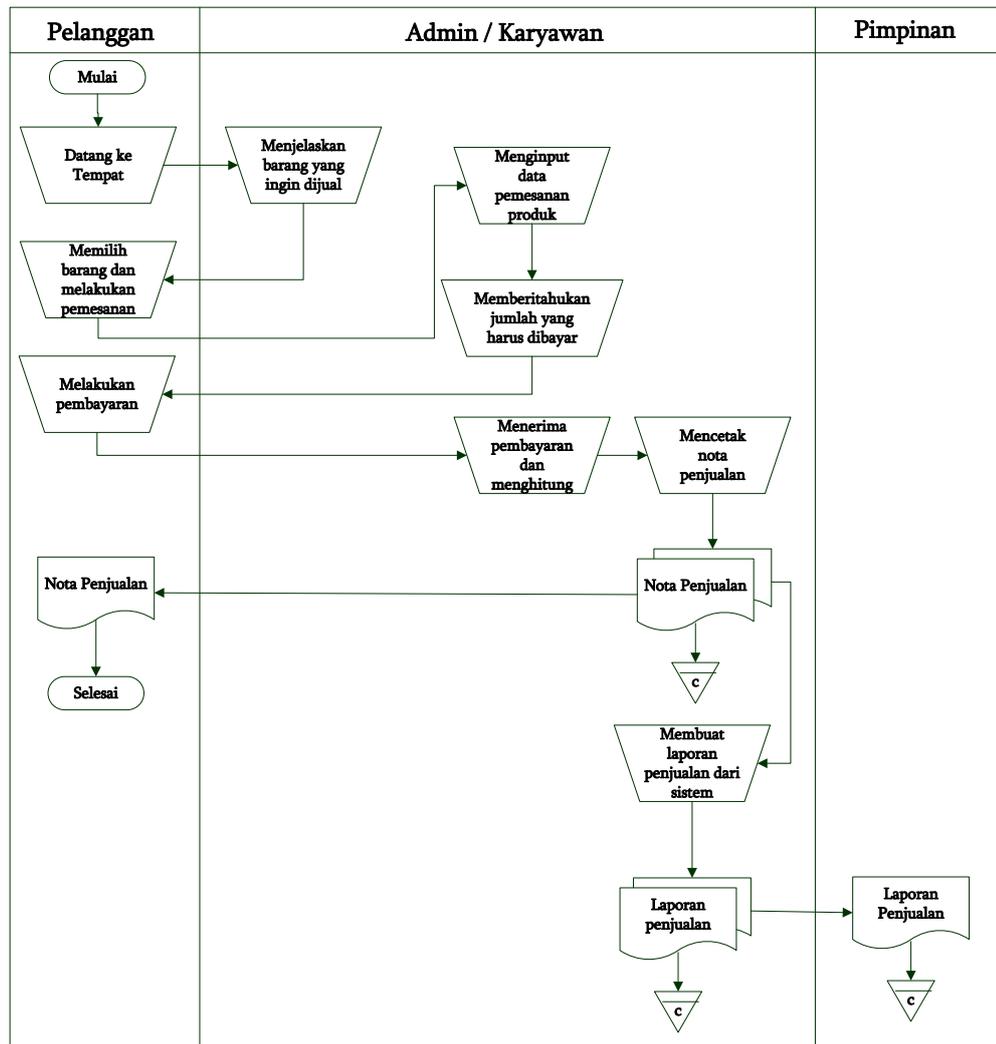
Gambar 4.1 *Flowchart* Dokumen Sistem Penjualan Sedang Berjalan

4.2.2 Solusi Pemecahan Masalah

Berdasarkan analisis permasalahan yang dihadapi pada Toko Multi Prima Bangunan Jambi, maka penulis merancang solusi pemecahan masalah dengan cara merancang sistem informasi pembelian dan penjualan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan DBMS MySQL yang memiliki fitur sistem, diantaranya :

1. Sistem dapat mencetak laporan harian atau bulanan untuk data penjualan atau retur penjualan, data pembelian atau retur pembelian dan data pendapatan sesuai dengan keinginan pengguna sistem.
2. Sistem memiliki fitur untuk melihat data stok barang yang terbaru sehingga tidak diperlukan lagi untuk melakukan pengecekan ke gudang yang secara otomatis melakukan pengurangan stok saat terjadi penjualan dan penambahan stok saat pembelian.
3. Merancang sebuah sistem informasi berbasis penjualan sebagai media pengolahan data pelanggan, data penjualan atau retur penjualan, data pembelian atau retur pembelian, dan data barang yang terorganisir dengan baik.

Dan berikut ini penulis menggambarkan alur sistem yang dirancang untuk sistem informasi penjualan yang dapat dilihat pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 *Flowchart* Dokumen Sistem Informasi Penjualan

4.3 ANALISIS KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

4.3.1 Kebutuhan Fungsional Sistem

Permodelan fungsional sistem menggambarkan proses atau aktivitas layanan yang diberikan oleh sistem berdasarkan prosedur atau fungsi bisnis yang harus dikerjakan oleh sistem untuk melayani kebutuhan pengguna (*user*). Pada penelitian ini berdasarkan kebutuhan, maka fungsi utama yang harus dilakukan oleh sistem pada Toko Multi Prima Bangunan Jambi sebagai berikut :

1. Karyawan

a. Fungsi *Login*

Fungsi karyawan untuk mengakses sistem.

b. Fungsi mengelola data pelanggan

Digunakan oleh karyawan untuk menambah data pelanggan sesuai dengan kebutuhannya.

c. Fungsi mengelola data penjualan

Digunakan oleh karyawan untuk menambah data penjualan, retur penjualan sesuai dengan kebutuhannya.

d. Fungsi melihat informasi barang

Digunakan oleh karyawan untuk melihat data stok barang yang ada.

e. Fungsi *Logout*

Digunakan oleh karyawan untuk *logout* atau keluar dari sistem.

2. Admin

a. Fungsi *Login*

Fungsi admin untuk mengakses sistem.

b. Fungsi mengelola data user

Digunakan oleh admin untuk menambah, mengubah dan menghapus data user sesuai dengan kebutuhannya.

c. Fungsi mengelola data pemasok

Fungsi ini digunakan oleh admin untuk dapat menambah, mengubah dan menghapus data pemasok sesuai dengan kebutuhan.

d. Fungsi mengelola data pelanggan

Fungsi ini digunakan oleh admin untuk dapat menambah, mengubah dan menghapus data pelanggan sesuai dengan kebutuhan.

e. Fungsi mengelola data kategori barang

Fungsi ini digunakan admin untuk dapat menambah dan menghapus data kategori barang sesuai dengan kebutuhan.

f. Fungsi mengelola data barang

Fungsi ini digunakan admin untuk dapat menambah, mengubah dan menghapus data barang sesuai dengan kebutuhan.

g. Fungsi mengelola data pembelian

Digunakan oleh admin untuk menambah, mengubah dan menghapus data pembelian atau retur pembelian sesuai dengan kebutuhan.

h. Fungsi mengelola data penjualan

Digunakan oleh admin untuk menambah, mengubah dan menghapus data penjualan atau retur penjualan sesuai dengan kebutuhan.

i. Fungsi melihat dan mencetak laporan

Digunakan oleh admin untuk melihat dan mencetak laporan sesuai dengan kebutuhannya.

j. Fungsi *Logout*

Digunakan oleh admin untuk *logout* atau keluar dari sistem.

3. Pimpinan

a. Fungsi *Login*

Fungsi pimpinan untuk mengakses sistem.

- b. Fungsi melihat dan mencetak laporan

Digunakan oleh pimpinan untuk melihat dan mencetak laporan sesuai dengan kebutuhannya.

- c. Fungsi *Logout*

Digunakan oleh pimpinan untuk *logout* atau keluar dari sistem.

4.3.2 Kebutuhan Non Fungsional Sistem

Kebutuhan non fungsional sistem mendefinisikan kebutuhan tambahan dari sistem. Berdasarkan kebutuhan fungsional sistem yang telah dijelaskan sebelumnya, maka diharapkan sistem yang dirancang mampu memiliki hal-hal tersebut sebagai berikut :

1. *Usability*

- a. Mudah digunakan oleh karyawan dan admin dalam mengakses.
- b. Informasi yang ditampilkan selalu *diupdate* oleh admin ataupun karyawan, sehingga mampu menampilkan informasi yang *uptodate*.

2. *Functionality*

- a. Mempermudah akses informasi berdasarkan *keyword*.
- b. Sistem mudah diakses oleh pengguna.

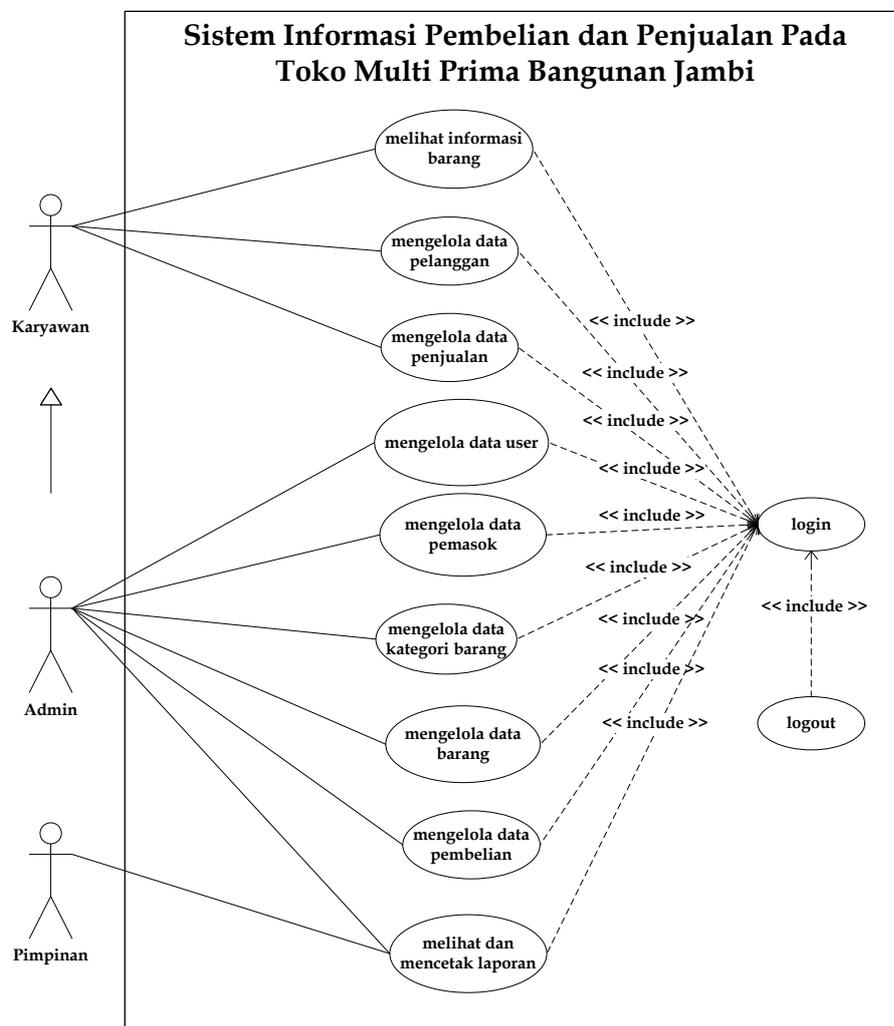
3. *Security*

- a. Informasi admin dan karyawan bersifat privasi.
- b. Setiap pengguna diberi nama dan *password*.

4.4. ANALISIS PEMODELAN SISTEM

4.4.1 Use Case Diagram

Use case diagram yang dibuat untuk menggambarkan sistem yang baru. Dimana *use case diagram* memiliki 3 orang aktor yaitu karyawan, admin dan pimpinan. Kedua aktor untuk melakukan kegiatannya masing-masing harus *login* terlebih dahulu. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 Use Case Diagram

4.4.2 Deskripsi Use Case

1. Dekripsi Use Case Login

Deskripsi *use case login* berisikan langkah-langkah admin atau karyawan untuk masuk ke halaman utama yang lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Deskripsi Use Case Login

Nama	<i>Login</i>	
Aktor	Karyawan, admin ataupun pimpinan	
Deskripsi	Aktor melakukan proses <i>login</i> untuk mengakses halaman utama	
Exception	Proses gagal <i>login</i>	
Pre Condition	Nama anda dan <i>password</i> telah tersimpan di <i>database</i>	
	Aktor	Sistem
Skenario Normal		
	1. Aktor menjalankan system	2. Sistem menampilkan <i>login form</i>
	3. Aktor menginput nama anda dan <i>password</i> di <i>login form</i>	
	4. Aktor mengklik tombol <i>login</i>	5. Sistem membuka koneksi <i>database</i>
		6. Sistem verifikasi nama anda dan <i>password</i> valid
	8. Aktor mengklik tombol ok	7. Sistem menampilkan pesan berhasil
		9. Sistem menampilkan halaman Utama
Skenario Alternatif		
	S-6a : Sistem verifikasi nama anda dan <i>password</i> tidak valid	
	S-7a : Sistem menampilkan pesan kesalahan	
	S-8a : Aktor mengklik tombol ok	
	S-9a : Sistem menampilkan kembali menu <i>login</i>	
Post Condition	Aktor berhasil mengakses halaman utama	

2. Dekripsi Use Case Melihat Informasi Barang

Deskripsi *use case* melihat informasi barang berisikan langkah-langkah admin atau karyawan untuk melihat informasi mengenai barang mengenai harga jual dan stok barang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Deskripsi *Use Case* Melihat Informasi Barang

Nama	Melihat informasi barang	
Aktor	Admin atau karyawan	
Deskripsi	Aktor melihat informasi barang	
Exception	-	
Pre Condition	Aktor harus <i>login</i> sebagai admin atau karyawan terlebih dahulu	
Aktor		Sistem
Skenario Normal		
1. Aktor mengklik menu barang	2. Sistem membuka koneksi <i>database</i>	
	3. Sistem menampilkan informasi Barang	
Skenario Alternatif		
Post Condition	Aktor berhasil melihat informasi barang	

3. Deskripsi *Use Case* Mengelola Data Pelanggan

Deskripsi *use case* mengelola data pelanggan berisikan langkah-langkah admin atau karyawan untuk menambah, mengubah dan menghapus data pelanggan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Deskripsi *Use Case* Mengelola Data Pelanggan

Nama	Mengelola data pelanggan	
Aktor	Admin atau karyawan	
Deskripsi	Aktor menambah, mengubah dan menghapus data pelanggan dari dalam system	
Exception	Proses gagal mengelola data pelanggan	
Pre Condition	Aktor harus <i>login</i> sebagai admin atau karyawan terlebih dahulu	
Aktor		Sistem
Skenario Normal		
1. Aktor memilih menu data utama	2. Sistem menampilkan pilihan menu data utama	
3. - Jika ingin menambah data pelanggan, maka <i>sub scenario</i> S-1 yang berlaku. - Jika ingin mengubah data pelanggan, maka <i>sub scenario</i> S-2 yang berlaku.		

- Jika ingin menghapus data pelanggan, maka <i>sub scenario</i> S-3 yang berlaku.	
Sub scenario S-1 : menambah data pelanggan	
1. Aktor mengklik menu pelanggan	2. Sistem menampilkan menu pelanggan
3. Aktor menginput nama pelanggan, alamat, telepon, dan email	
4. Aktor mengklik tombol tambah	5. Sistem verifikasi data inputan dan Benar
	6. Sistem membuka koneksi <i>database</i>
	7. Sistem menyimpan data inputan
	8. Sistem menampilkan pesan berhasil
Sub scenario S-2 : mengubah data pelanggan	
1. Aktor mengklik menu pelanggan	2. Sistem menampilkan menu Pelanggan
3. Aktor mengklik <i>link</i> ubah	4. Sistem menampilkan <i>form</i> ubah Pelanggan
5. Aktor menginput data ubahan	
6. Aktor mengklik tombol ubah	7. Sistem verifikasi data ubahan
	8. Sistem membuka koneksi <i>database</i> dan menyimpan data ubahan
	9. Sistem menampilkan pesan berhasil
Sub scenario S-3 : menghapus data pelanggan	
1. Aktor mengklik menu pelanggan	2. Sistem menampilkan menu Pelanggan
3. Aktor mengklik <i>link</i> hapus	4. Sistem menampilkan konfirmasi hapus data
5. Jika aktor mengklik tombol ok	6. Sistem membuka koneksi <i>database</i> dan menghapus data pelanggan
	7. Sistem menampilkan pesan berhasil
Skenario Alternatif	
S-1 5a : Sistem akan menampilkan pesan apabila ada data yang tidak terisi dan proses penyimpanan data dibatalkan	
S-1 6a : Aktor mengklik tombol ok	
S-1 7a : Sistem memberi kesempatan untuk mengulang kembali	
S-2 7a : Sistem akan menampilkan pesan apabila ada data yang tidak lengkap dan proses penyimpanan data dibatalkan	
S-2 8a : Aktor mengklik tombol ok	
S-2 9a : Sistem memberi kesempatan untuk mengulang kembali	
S-3 5a : Jika aktor mengklik tombol <i>cancel</i> , sistem kembali ke menu pelanggan	
Post Condition	Aktor berhasil mengelola data pelanggan

4. Deskripsi *Use Case* Mengelola Data Penjualan

Deskripsi *use case* mengelola data penjualan berisikan langkah-langkah admin atau karyawan untuk menambah dan menghapus data penjualan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Deskripsi *Use Case* Mengelola Data Penjualan

Nama	Mengelola data penjualan	
Aktor	Admin atau karyawan	
Deskripsi	Aktor menambah, mengubah dan menghapus data penjualan dari dalam system	
Exception	Proses gagal mengelola data penjualan	
Pre Condition	Aktor harus <i>login</i> sebagai admin atau karyawan terlebih dahulu	
	Aktor	Sistem
Skenario Normal		
1. Aktor memilih menu penjualan	2. Sistem menampilkan pilihan menu penjualan	
3. - Jika ingin menambah data penjualan, maka <i>sub scenario</i> S-1 yang berlaku. - Jika ingin mengubah data penjualan, maka <i>sub scenario</i> S-2 yang berlaku. - Jika ingin menghapus data penjualan, maka <i>sub scenario</i> S-3 yang berlaku. - Jika ingin menambah data retur penjualan, maka <i>sub scenario</i> S-4 yang berlaku. - Jika ingin mengubah data retur penjualan, maka <i>sub scenario</i> S-5 yang berlaku. - Jika ingin menghapus data retur penjualan, maka <i>sub scenario</i> S-6 yang berlaku.		
Sub scenario S-1 : menambah data penjualan		
1. Aktor mengklik menu input data Penjualan	2. Sistem menampilkan menu input data penjualan	
3. Aktor menginput pelanggan, tanggal jual, status, jumlah bayar, nama barang, harga jual dan banyaknya		

4. Aktor mengklik tombol proses	5. Sistem verifikasi data inputan dan benar
	6. Sistem membuka koneksi <i>database</i>
	7. Sistem menyimpan data inputan
	8. Sistem menampilkan pesan berhasil
Sub scenario S-2 : mengubah data penjualan	
1. Aktor mengklik menu tabel Penjualan	2. Sistem menampilkan menu tabel penjualan
3. Aktor mengklik <i>link</i> ubah	4. Sistem menampilkan <i>form</i> ubah penjualan
5. Aktor menginput data ubahan	
6. Aktor mengklik tombol ubah	7. Sistem verifikasi data ubahan
	8. Sistem membuka koneksi <i>database</i> dan menyimpan data ubahan
	9. Sistem menampilkan pesan berhasil
Sub scenario S-3 : menghapus data penjualan	
1. Aktor mengklik menu tabel Penjualan	2. Sistem menampilkan menu tabel penjualan
3. Aktor mengklik <i>link</i> hapus	4. Sistem menampilkan konfirmasi hapus data
5. Jika aktor mengklik tombol ok	6. Sistem membuka koneksi <i>database</i> dan menghapus data penjualan
	7. Sistem menampilkan pesan berhasil
Sub scenario S-4 : menambah data retur penjualan	
1. Aktor mengklik menu input data retur penjualan	2. Sistem menampilkan menu input data retur penjualan
3. Aktor menginput pelanggan, tanggal jual, nama barang, harga jual dan banyaknya	
4. Aktor mengklik tombol proses	5. Sistem verifikasi data inputan dan benar
	6. Sistem membuka koneksi <i>database</i>
	7. Sistem menyimpan data inputan
	8. Sistem menampilkan pesan berhasil
Sub scenario S-5 : mengubah data retur penjualan	
1. Aktor mengklik menu tabel retur Penjualan	2. Sistem menampilkan menu tabel retur penjualan
3. Aktor mengklik <i>link</i> ubah	4. Sistem menampilkan <i>form</i> ubah penjualan
5. Aktor menginput data ubahan	
6. Aktor mengklik tombol ubah	7. Sistem verifikasi data ubahan
	8. Sistem membuka koneksi <i>database</i> dan menyimpan data ubahan
	9. Sistem menampilkan pesan berhasil
Sub scenario S-6 : menghapus data retur penjualan	

1. Aktor mengklik menu tabel retur Penjualan	2. Sistem menampilkan menu tabel retur penjualan
3. Aktor mengklik <i>link</i> hapus	4. Sistem menampilkan konfirmasi hapus data
5. Jika aktor mengklik tombol ok	6. Sistem membuka koneksi <i>database</i> dan menghapus data retur penjualan
	7. Sistem menampilkan pesan berhasil
Skenario Alternatif	
S-1 5a : Sistem akan menampilkan pesan apabila ada data yang tidak terisi dan proses penyimpanan data dibatalkan	
S-1 6a : Aktor mengklik tombol ok	
S-1 7a : Sistem memberi kesempatan untuk mengulang kembali dan proses penyimpanan data dibatalkan	
S-2 7a : Sistem akan menampilkan pesan apabila ada data yang tidak lengkap	
S-2 8a : Aktor mengklik tombol ok	
S-2 9a : Sistem memberi kesempatan untuk mengulang kembali	
S-3 5a : Jika aktor mengklik tombol <i>cancel</i> , sistem kembali ke menu tabel Penjualan	
S-4 5a : Sistem akan menampilkan pesan apabila ada data yang tidak terisi dan proses penyimpanan data dibatalkan	
S-4 6a : Aktor mengklik tombol ok	
S-4 7a : Sistem memberi kesempatan untuk mengulang kembali dan proses penyimpanan data dibatalkan	
S-5 7a : Sistem akan menampilkan pesan apabila ada data yang tidak lengkap	
S-5 8a : Aktor mengklik tombol ok	
S-5 9a : Sistem memberi kesempatan untuk mengulang kembali	
S-6 5a : Jika aktor mengklik tombol <i>cancel</i> , sistem kembali ke menu tabel retur Penjualan	
Post Condition	Aktor berhasil mengelola data penjualan

5. Deskripsi *Use Case* Mengelola Data User

Deskripsi *use case* mengelola data user berisikan langkah-langkah admin untuk menambah, mengubah dan menghapus data user. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Deskripsi *Use Case* Mengelola Data User

Nama	Mengelola data user
Aktor	Admin
Deskripsi	Aktor menambah, mengubah dan menghapus data user dari dalam system

Exception	Proses gagal mengelola data user	
Pre Condition	Aktor harus <i>login</i> sebagai admin terlebih dahulu	
Aktor		Sistem
Skenario Normal		
1. Aktor memilih menu data utama	2. Sistem menampilkan pilihan menu data utama	
3. - Jika ingin menambah data user, maka <i>sub scenario</i> S-1 yang berlaku. - Jika ingin mengubah data user, maka <i>sub scenario</i> S-2 yang berlaku. - Jika ingin menghapus data user, maka <i>sub scenario</i> S-3 yang berlaku.		
Sub scenario S-1 : menambah data user		
1. Aktor mengklik menu user	2. Sistem menampilkan menu user	
3. Aktor menginput nama, alamat, telepon, dan status		
4. Aktor mengklik tombol tambah	5. Sistem verifikasi data inputan dan Benar	
	6. Sistem membuka koneksi <i>database</i>	
	7. Sistem menyimpan data inputan	
	8. Sistem menampilkan pesan berhasil	
Sub scenario S-2 : mengubah data user		
1. Aktor mengklik menu user	2. Sistem menampilkan menu user	
3. Aktor mengklik <i>link</i> ubah	4. Sistem menampilkan <i>form</i> ubah User	
5. Aktor menginput data ubahan		
6. Aktor mengklik tombol ubah	7. Sistem verifikasi data ubahan	
	8. Sistem membuka koneksi <i>database</i> dan menyimpan data ubahan	
	9. Sistem menampilkan pesan berhasil	
Sub scenario S-3 : menghapus data user		
1. Aktor mengklik menu user	2. Sistem menampilkan menu user	
3. Aktor mengklik <i>link</i> hapus	4. Sistem menampilkan konfirmasi hapus data	
5. Jika aktor mengklik tombol ok	6. Sistem membuka koneksi <i>database</i> dan menghapus data user	
	7. Sistem menampilkan pesan berhasil	
Skenario Alternatif		
S-1 5a : Sistem akan menampilkan pesan apabila ada data yang tidak terisi dan proses penyimpanan data dibatalkan		
S-1 6a : Aktor mengklik tombol ok		

S-1 7a : Sistem memberi kesempatan untuk mengulang kembali
S-2 7a : Sistem akan menampilkan pesan apabila ada data yang tidak lengkap dan proses penyimpanan data dibatalkan
S-2 8a : Aktor mengklik tombol ok
S-2 9a : Sistem memberi kesempatan untuk mengulang kembali
S-3 5a : Jika aktor mengklik tombol <i>cancel</i> , sistem kembali ke menu user
Post Condition Aktor berhasil mengelola data user

6. Deskripsi *Use Case* Mengelola Data Pemasok

Deskripsi *Use Case* mengelola data pemasok berisikan langkah-langkah admin untuk menambah, mengubah dan menghapus data pemasok. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6 Deskripsi *Use Case* Mengelola Data Pemasok

Nama	Mengelola data pemasok	
Aktor	Admin	
Deskripsi	Aktor menambah, mengubah dan menghapus data pemasok dari dalam system	
Exception	Proses gagal mengelola data pemasok	
Pre Condition	Aktor harus <i>login</i> sebagai admin terlebih dahulu	
	Aktor	Sistem
Skenario Normal		
1. Aktor memilih menu data utama		2. Sistem menampilkan pilihan menu data utama
3. - Jika ingin menambah data pemasok, maka <i>sub scenario</i> S-1 yang berlaku. - Jika ingin mengubah data pemasok, maka <i>sub scenario</i> S-2 yang berlaku. - Jika ingin menghapus data pemasok, maka <i>sub scenario</i> S-3 yang berlaku.		
Sub scenario S-1 : menambah data pemasok		
1. Aktor mengklik menu pemasok		2. Sistem menampilkan menu pemasok
3. Aktor menginput nama pemasok, alamat, telepon, dan email		
4. Aktor mengklik tombol tambah		5. Sistem verifikasi data inputan dan Benar

	6. Sistem membuka koneksi <i>database</i>
	7. Sistem menyimpan data inputan
	8. Sistem menampilkan pesan berhasil
Sub scenario S-2 : mengubah data pemasok	
1. Aktor mengklik menu pemasok	2. Sistem menampilkan menu pemasok
3. Aktor mengklik <i>link</i> ubah	4. Sistem menampilkan <i>form</i> ubah Pemasok
5. Aktor menginput data ubahan	
6. Aktor mengklik tombol ubah	7. Sistem verifikasi data ubahan
	8. Sistem membuka koneksi <i>database</i> dan menyimpan data ubahan
	9. Sistem menampilkan pesan berhasil
Sub scenario S-3 : menghapus data pemasok	
1. Aktor mengklik menu pemasok	2. Sistem menampilkan menu pemasok
3. Aktor mengklik <i>link</i> hapus	4. Sistem menampilkan konfirmasi hapus data
5. Jika aktor mengklik tombol ok	6. Sistem membuka koneksi <i>database</i> dan menghapus data pemasok
	7. Sistem menampilkan pesan berhasil
Skenario Alternatif	
S-1 5a : Sistem akan menampilkan pesan apabila ada data yang tidak terisi dan proses penyimpanan data dibatalkan	
S-1 6a : Aktor mengklik tombol ok	
S-1 7a : Sistem memberi kesempatan untuk mengulang kembali	
S-2 7a : Sistem akan menampilkan pesan apabila ada data yang tidak lengkap dan proses penyimpanan data dibatalkan	
S-2 8a : Aktor mengklik tombol ok	
S-2 9a : Sistem memberi kesempatan untuk mengulang kembali	
S-3 5a : Jika aktor mengklik tombol <i>cancel</i> , sistem kembali ke menu pemasok	
Post Condition	Aktor berhasil mengelola data pemasok

7. Deskripsi *Use Case* Mengelola Data Kategori Barang

Deskripsi *Use Case* mengelola data kategori barang berisikan langkah-langkah admin untuk menambah dan menghapus data kategori barang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 4.7.

Tabel 4.7 Deskripsi *Use Case* Mengelola Data Kategori Barang

Nama	Mengelola data kategori barang
Aktor	Admin
Deskripsi	Aktor menambah dan menghapus data kategori barang dari

	dalam system	
Exception	Proses gagal mengelola data kategori barang	
Pre Condition	Aktor harus <i>login</i> sebagai admin terlebih dahulu	
	Aktor	Sistem
Skenario Normal		
1. Aktor memilih menu data utama		2. Sistem menampilkan pilihan menu data utama
3. - Jika ingin menambah data kategori barang, maka <i>sub scenario</i> S-1 yang berlaku. - Jika ingin menghapus data kategori barang, maka <i>sub scenario</i> S-2 yang berlaku.		
Sub scenario S-1 : menambah data kategori barang		
1. Aktor mengklik menu kategori Barang		2. Sistem menampilkan menu kategori Barang
3. Aktor menginput nama kategori		
4. Aktor mengklik tombol tambah		5. Sistem verifikasi data inputan dan Benar
		6. Sistem membuka koneksi <i>database</i>
		7. Sistem menyimpan data inputan
		8. Sistem menampilkan pesan berhasil
Sub scenario S-2 : menghapus data kategori barang		
1. Aktor mengklik menu kategori Barang		2. Sistem menampilkan menu kategori Barang
3. Aktor mengklik <i>link</i> hapus		4. Sistem menampilkan konfirmasi hapus data
5. Jika aktor mengklik tombol ok		6. Sistem membuka koneksi <i>database</i> dan menghapus data kategori barang
		7. Sistem menampilkan pesan berhasil
Skenario Alternatif		
S-1 5a : Sistem akan menampilkan pesan apabila ada data yang tidak terisi dan proses penyimpanan data dibatalkan		
S-1 6a : Aktor mengklik tombol ok		
S-1 7a : Sistem memberi kesempatan untuk mengulang kembali		
S-2 5a : Jika aktor mengklik tombol <i>cancel</i> , sistem kembali ke menu kategori		
Post Condition	Aktor berhasil mengelola data kategori barang	

8. Deskripsi *Use Case* Mengelola Data Barang

Deskripsi *Use Case* mengelola data barang berisikan langkah-langkah admin untuk menambah, mengubah dan menghapus data barang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 4.8.

Tabel 4.8 Deskripsi *Use Case* Mengelola Data Barang

Nama	Mengelola data barang	
Aktor	Admin	
Deskripsi	Aktor menambah, mengubah dan menghapus data barang dari dalam system	
Exception	Proses gagal mengelola data barang	
Pre Condition	Aktor harus <i>login</i> sebagai admin terlebih dahulu	
	Aktor	Sistem
Skenario Normal		
1. Aktor memilih menu data utama		2. Sistem menampilkan pilihan menu data utama
3. - Jika ingin menambah data barang, maka <i>sub scenario</i> S-1 yang berlaku. - Jika ingin mengubah data barang, maka <i>sub scenario</i> S-2 yang berlaku. - Jika ingin menghapus data barang, maka <i>sub scenario</i> S-3 yang berlaku.		
Sub scenario S-1 : menambah data barang		
1. Aktor mengklik menu barang		2. Sistem menampilkan menu barang
3. Aktor menginput kategori, nama barang, stok awal, satuan, harga beli dan harga jual		
4. Aktor mengklik tombol tambah		5. Sistem verifikasi data inputan dan Benar
		6. Sistem membuka koneksi <i>database</i>
		7. Sistem menyimpan data inputan
		8. Sistem menampilkan pesan berhasil
Sub scenario S-2 : mengubah data barang		
1. Aktor mengklik menu barang		2. Sistem menampilkan menu barang
3. Aktor mengklik <i>link</i> ubah		4. Sistem menampilkan <i>form</i> ubah Barang
5. Aktor menginput data ubahan		

6. Aktor mengklik tombol ubah	7. Sistem verifikasi data ubahan
	8. Sistem membuka koneksi <i>database</i> dan menyimpan data ubahan
	9. Sistem menampilkan pesan berhasil
Sub scenario S-3 : menghapus data barang	
1. Aktor mengklik menu barang	2. Sistem menampilkan menu barang
3. Aktor mengklik <i>link</i> hapus	4. Sistem menampilkan konfirmasi hapus data
5. Jika aktor mengklik tombol ok	6. Sistem membuka koneksi <i>database</i> dan menghapus data barang
	7. Sistem menampilkan pesan berhasil
Skenario Alternatif	
S-1 5a : Sistem akan menampilkan pesan apabila ada data yang tidak terisi dan proses penyimpanan data dibatalkan	
S-1 6a : Aktor mengklik tombol ok	
S-1 7a : Sistem memberi kesempatan untuk mengulang kembali	
S-2 7a : Sistem akan menampilkan pesan apabila ada data yang tidak lengkap dan proses penyimpanan data dibatalkan	
S-2 8a : Aktor mengklik tombol ok	
S-2 9a : Sistem memberi kesempatan untuk mengulang kembali	
S-3 5a : Jika aktor mengklik tombol <i>cancel</i> , sistem kembali ke menu barang	
Post Condition	Aktor berhasil mengelola data barang

9. Deskripsi *Use Case* Mengelola Data Pembelian

Deskripsi *Use Case* mengelola data pembelian berisikan langkah-langkah admin untuk menambah dan menghapus data pembelian. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.9.

Tabel 4.9 Deskripsi *Use Case* Mengelola Data Pembelian

Nama	Mengelola data pembelian
Aktor	Admin
Deskripsi	Aktor menambah, mengubah dan menghapus data pembelian dari dalam system
Exception	Proses gagal mengelola data pembelian
Pre Condition	Aktor harus <i>login</i> sebagai admin terlebih dahulu
Aktor	Sistem
Skenario Normal	
1. Aktor memilih menu pembelian	2. Sistem menampilkan pilihan menu pembelian

<p>3.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jika ingin menambah data pembelian, maka <i>sub scenario</i> S-1 yang berlaku. - Jika ingin mengubah data pembelian, maka <i>sub scenario</i> S-2 yang berlaku. - Jika ingin menghapus data pembelian, maka <i>sub scenario</i> S-3 yang berlaku. - Jika ingin menambah data retur pembelian, maka <i>sub scenario</i> S-4 yang berlaku. - Jika ingin mengubah data retur pembelian, maka <i>sub scenario</i> S-5 yang berlaku. - Jika ingin menghapus data retur pembelian, maka <i>sub scenario</i> S-6 yang berlaku. 	
Sub scenario S-1 : menambah data pembelian	
1. Aktor mengklik menu input data Pembelian	2. Sistem menampilkan menu input data pembelian
3. Aktor menginput pemasok, tanggal beli, nama barang, harga beli, dan banyaknya	
4. Aktor mengklik tombol proses	5. Sistem verifikasi data inputan dan benar
	6. Sistem membuka koneksi <i>database</i>
	7. Sistem menyimpan data inputan
	8. Sistem menampilkan pesan berhasil
Sub scenario S-2 : mengubah data pembelian	
1. Aktor mengklik menu tabel Pembelian	2. Sistem menampilkan menu tabel pembelian
3. Aktor mengklik <i>link</i> ubah	4. Sistem menampilkan <i>form</i> ubah Pembelian
5. Aktor menginput data ubahan	
6. Aktor mengklik tombol ubah	7. Sistem verifikasi data ubahan
	8. Sistem membuka koneksi <i>database</i> dan menyimpan data ubahan
	9. Sistem menampilkan pesan berhasil
Sub scenario S-3 : menghapus data pembelian	
1. Aktor mengklik menu tabel Pembelian	2. Sistem menampilkan menu tabel pembelian
3. Aktor mengklik <i>link</i> hapus	4. Sistem menampilkan konfirmasi hapus data

5. Jika aktor mengklik tombol ok	6. Sistem membuka koneksi <i>database</i> dan menghapus data pembelian
	7. Sistem menampilkan pesan berhasil
Sub scenario S-4 : menambah data retur pembelian	
1. Aktor mengklik menu input data retur pembelian	2. Sistem menampilkan menu input data retur pembelian
3. Aktor menginput pemasok, tanggal beli, nama barang, harga beli, dan banyaknya	
4. Aktor mengklik tombol proses	5. Sistem verifikasi data inputan dan benar
	6. Sistem membuka koneksi <i>database</i>
	7. Sistem menyimpan data inputan
	8. Sistem menampilkan pesan berhasil
Sub scenario S-5 : mengubah data retur pembelian	
1. Aktor mengklik menu tabel retur Pembelian	2. Sistem menampilkan menu tabel retur pembelian
3. Aktor mengklik <i>link</i> ubah	4. Sistem menampilkan <i>form</i> ubah Pembelian
5. Aktor menginput data ubahan	
6. Aktor mengklik tombol ubah	7. Sistem verifikasi data ubahan
	8. Sistem membuka koneksi <i>database</i> dan menyimpan data ubahan
	9. Sistem menampilkan pesan berhasil
Sub scenario S-6 : menghapus data retur pembelian	
1. Aktor mengklik menu table retur Pembelian	2. Sistem menampilkan menu tabel retur pembelian
3. Aktor mengklik <i>link</i> hapus	4. Sistem menampilkan konfirmasi hapus data
5. Jika aktor mengklik tombol ok	6. Sistem membuka koneksi <i>database</i> dan menghapus data pembelian
	7. Sistem menampilkan pesan berhasil
Skenario Alternatif	
S-1 5a : Sistem akan menampilkan pesan apabila ada data yang tidak terisi dan proses penyimpanan data dibatalkan	
S-1 6a : Aktor mengklik tombol ok	
S-1 7a : Sistem memberi kesempatan untuk mengulang kembali	
S-2 7a : Sistem akan menampilkan pesan apabila ada data yang tidak lengkap dan proses penyimpanan data dibatalkan	
S-2 8a : Aktor mengklik tombol ok	
S-2 9a : Sistem memberi kesempatan untuk mengulang kembali	
S-3 5a : Jika aktor mengklik tombol <i>cancel</i> , sistem kembali ke menu tabel Pembelian	
S-4 5a : Sistem akan menampilkan pesan apabila ada data yang tidak terisi dan	

proses penyimpanan data dibatalkan	
S-4 6a : Aktor mengklik tombol ok	
S-4 7a : Sistem memberi kesempatan untuk mengulang kembali	
S-2 7a : Sistem akan menampilkan pesan apabila ada data yang tidak lengkap dan proses penyimpanan data dibatalkan	
S-5 8a : Aktor mengklik tombol ok	
S-5 9a : Sistem memberi kesempatan untuk mengulang kembali	
S-6 5a : Jika aktor mengklik tombol <i>cancel</i> , sistem kembali ke menu tabel retur Pembelian	
Post Condition	Aktor berhasil mengelola data pembelian

10. Deskripsi Use Case Melihat Dan Mencetak Laporan

Deskripsi *use case* melihat dan mencetak laporan merupakan langkah-langkah dari admin atau pimpinan untuk melihat laporan yang akan dicetak sesuai dengan kebutuhan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.10.

Tabel 4.10 Deskripsi Use Case Melihat dan Mencetak Laporan

Nama	Melihat dan mencetak laporan	
Aktor	Admin atau pimpinan	
Deskripsi	Aktor melihat laporan yang akan dicetak	
Exception	-	
Pre Condition	Aktor harus <i>login</i> sebagai admin atau pimpinan terlebih dahulu	
	Aktor	Sistem
Skenario Normal		
	1. Aktor mengklik menu laporan	2. Sistem membuka koneksi <i>database</i>
		3. Sistem menampilkan laporan yang Dipilih
	4. Jika aktor mengklik tombol cetak	5. Sistem mencetak laporan yang Dipilih
Skenario Alternatif		
Post Condition	Aktor berhasil melihat dan mencetak laporan	

11. Deskripsi Use Case Logout

Deskripsi *use case logout* merupakan langkah admin atau karyawan keluar dari menu utamanya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.11.

Tabel 4.11 Deskripsi Use Case Logout

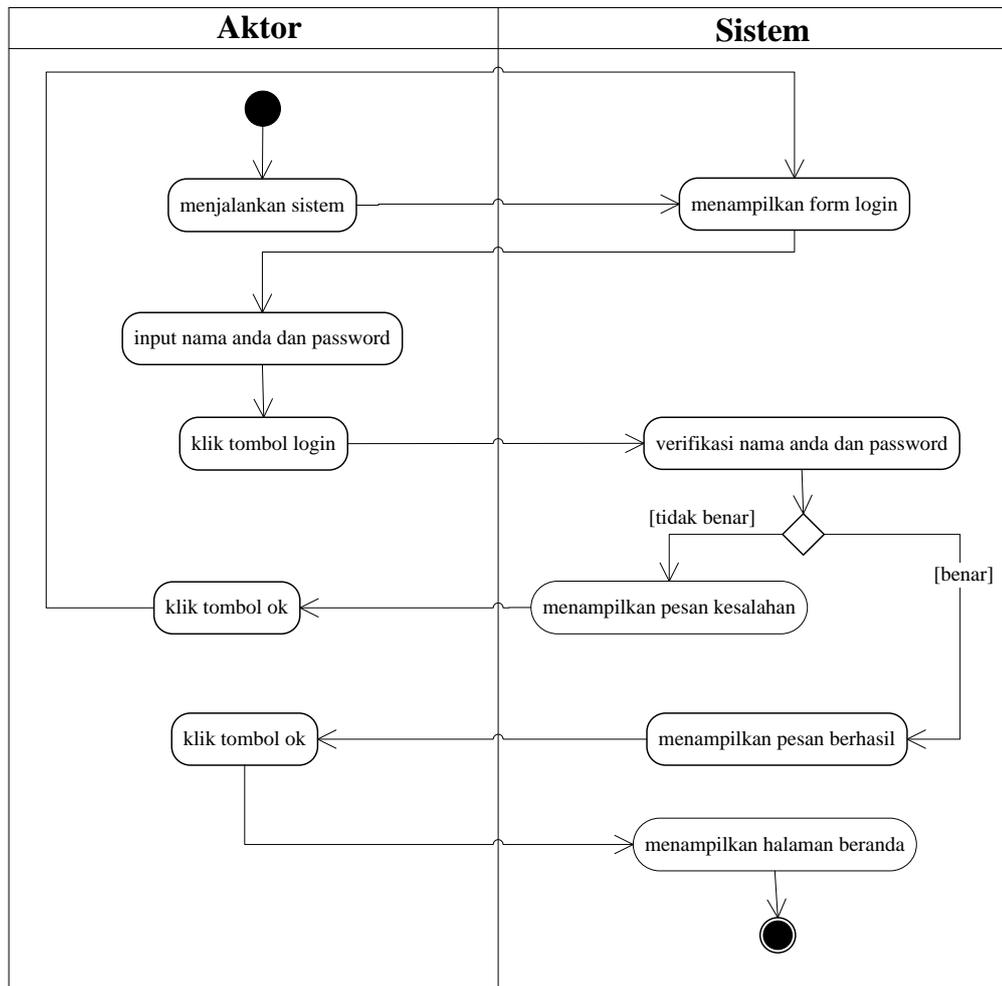
Nama	<i>Logout</i>	
Aktor	Admin, karyawan atau pimpinan	
Deskripsi	Aktor keluar dari menu utama	
Exception	-	
Pre Condition	Aktor harus <i>login</i> sebagai admin, karyawan, pimpinan terlebih dahulu	
	Aktor	Sistem
Skenario Normal		
	1. Aktor mengklik menu <i>logout</i>	2. Sistem keluar dari menu utama
		3. Sistem menampilkan menu <i>login</i>
Skenario Alternatif		
Post Condition	Aktor berhasil keluar dari menu utama	

4.4.3 Activity diagram

Activity diagram digunakan untuk menggambarkan proses alur logika dari program. Berikut ini adalah *activity diagram* yang digunakan dalam merancang sistem pada Toko Multi Prima Bangunan Jambi.

1. Activity Diagram Login

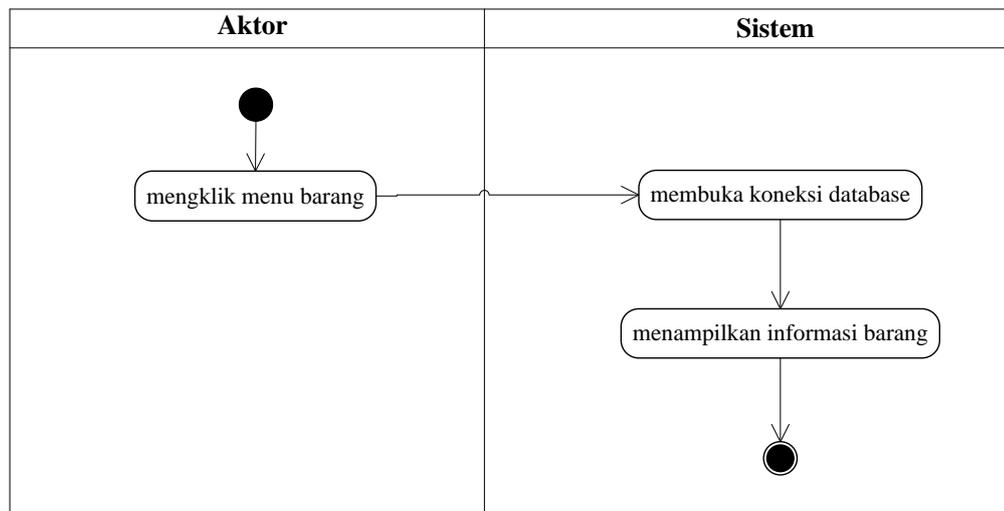
Activity diagram login menggambarkan aktifitas dari karyawan atau admin untuk masuk ke dalam menu utama. Dimana wajib mengisi nama anda dan *password* yang benar. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.4.



Gambar 4.4 Activity Diagram Login

2. Activity Diagram Melihat Informasi Barang

Activity diagram melihat informasi barang menggambarkan aktifitas dari karyawan atau admin untuk melihat informasi detail dari barang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.5.



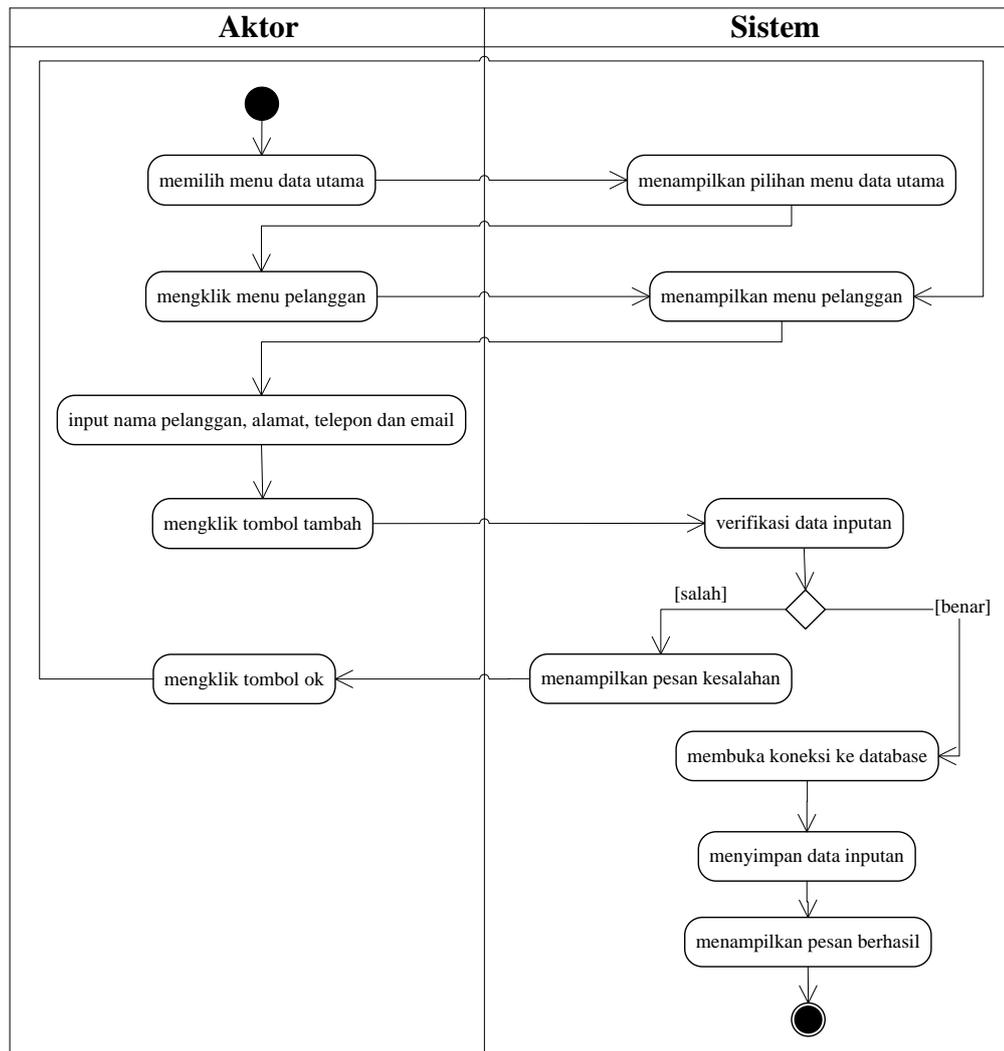
Gambar 4.5 Activity Diagram Melihat Informasi Barang

3. Activity Diagram Mengelola Data Pelanggan

Activity diagram mengelola data pelanggan menggambarkan kegiatan untuk menambah, mengubah dan menghapus data pelanggan.

a. Activity Diagram Menambah Data Pelanggan

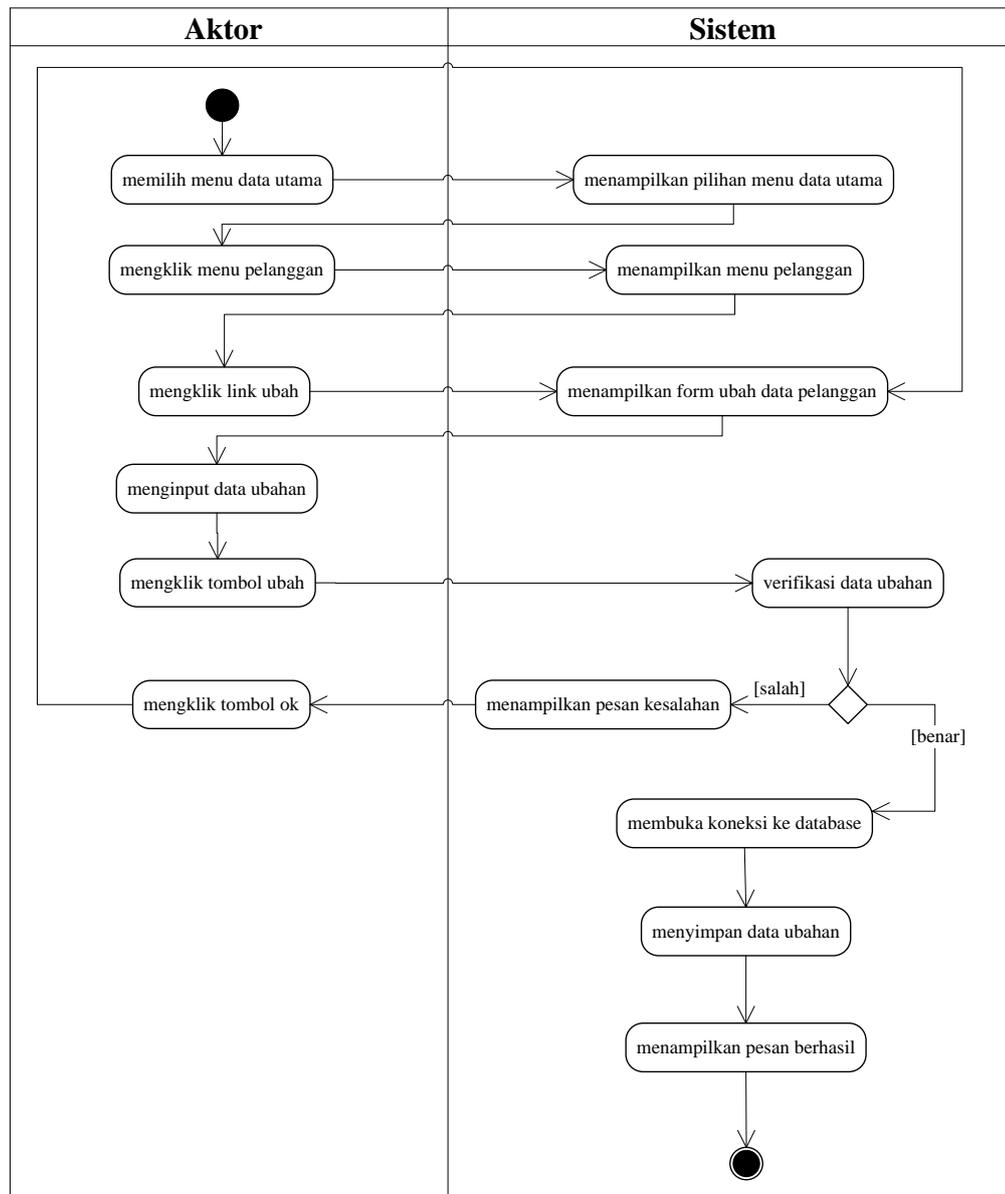
Activity diagram menambah data pelanggan menggambarkan kegiatan aktor menambah data pelanggan baru ke dalam sistem, yang dapat dilihat pada gambar 4.6.



Gambar 4.6 Activity Diagram Menambah Data Pelanggan

b. *Activity Diagram Mengubah Data Pelanggan*

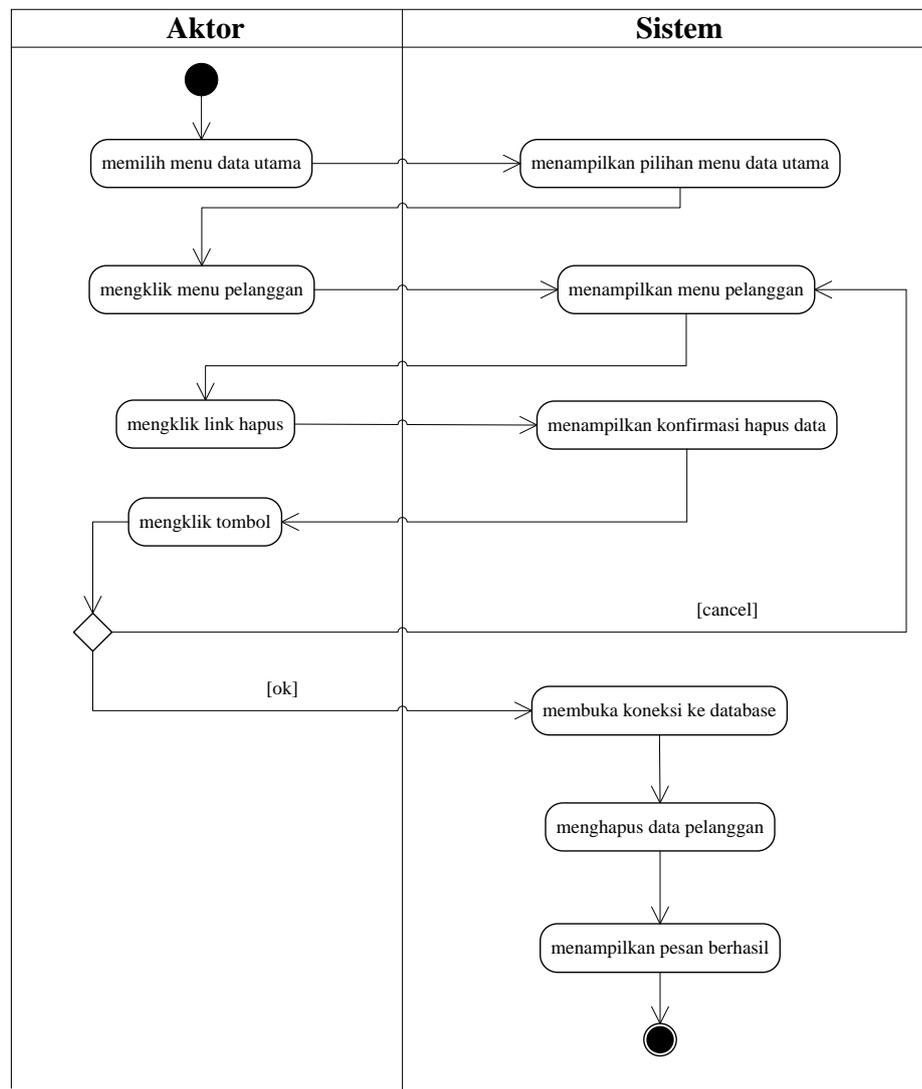
Activity diagram mengubah data pelanggan menggambarkan kegiatan aktor mengubah data pelanggan dari dalam sistem, yang dapat dilihat pada gambar 4.7.



Gambar 4.7 Activity Diagram Mengubah Data Pelanggan

c. *Activity Diagram Menghapus Data Pelanggan*

Activity diagram menghapus data pelanggan menggambarkan kegiatan aktor menghapus data pelanggan dari dalam sistem, yang dapat dilihat pada gambar 4.8.



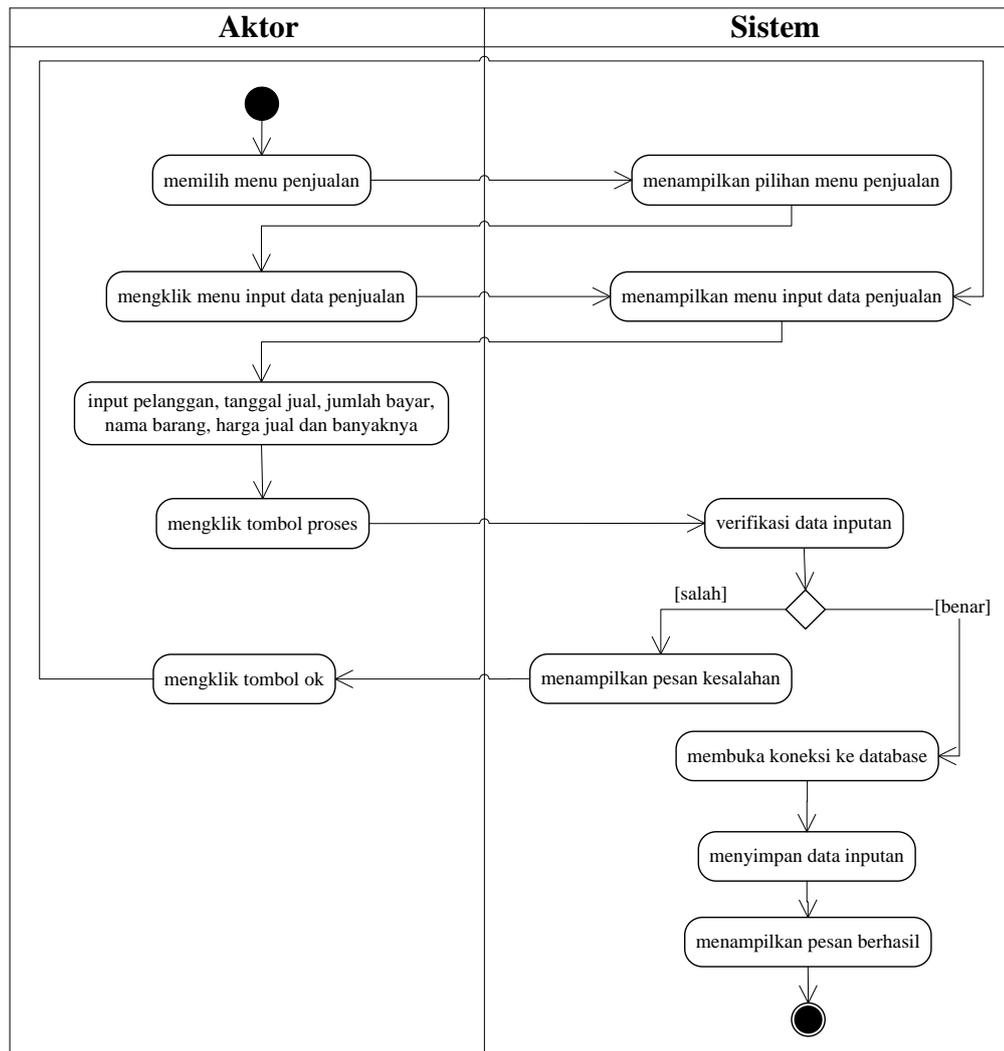
Gambar 4.8 Activity Diagram Menghapus Data Pelanggan

4. Activity Diagram Mengelola Data Penjualan

Activity diagram mengelola data penjualan menggambarkan kegiatan untuk menambah dan menghapus data penjualan atau retur penjualan

a. Activity Diagram Menambah Data Penjualan

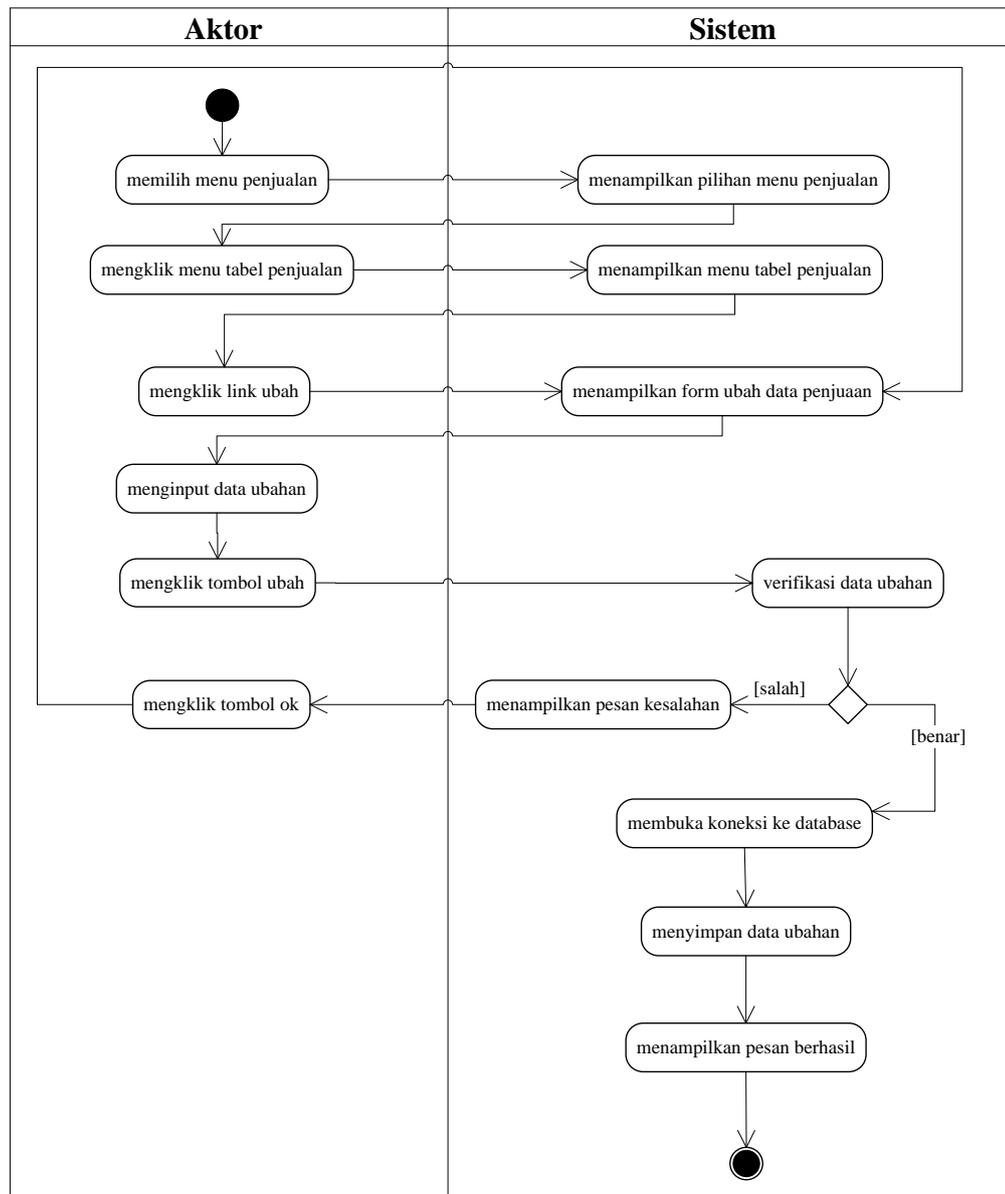
Activity diagram menambah data penjualan menggambarkan kegiatan aktor menambah data penjualan baru ke dalam sistem, yang dapat dilihat pada gambar 4.9.



Gambar 4.9 Activity Diagram Menambah Data Penjualan.

b. *Activity Diagram Mengubah Data Penjualan*

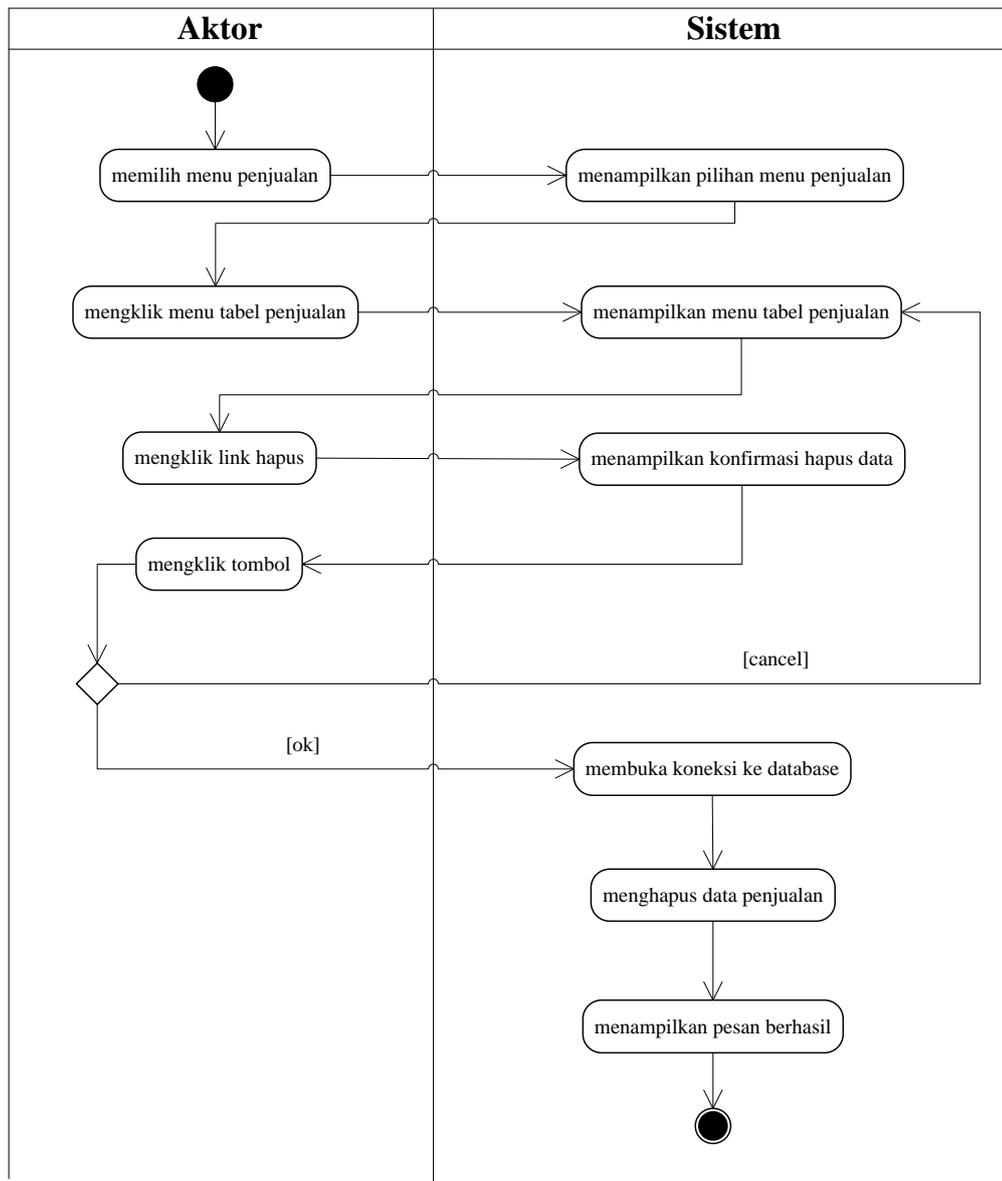
Activity diagram mengubah data penjualan menggambarkan kegiatan aktor mengubah data penjualan dari dalam sistem, yang dapat dilihat pada gambar 4.10.



Gambar 4.10 Activity Diagram Mengubah Data Penjualan

c. *Activity Diagram Menghapus Data Penjualan*

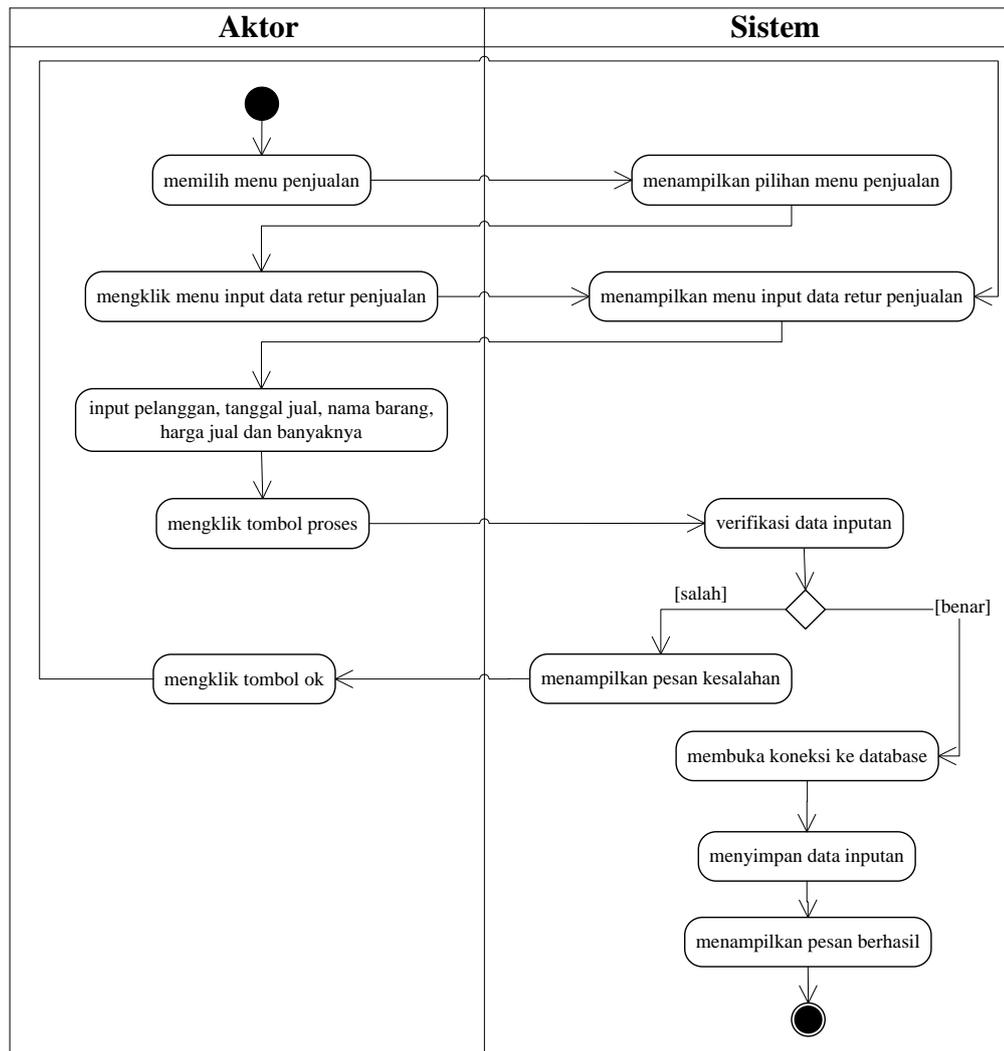
Activity diagram menghapus data penjualan menggambarkan kegiatan aktor menghapus data penjualan dari dalam sistem, yang dapat dilihat pada gambar 4.11.



Gambar 4.11 Activity Diagram Menghapus Data Penjualan

d. *Activity Diagram Menambah Data Retur Penjualan*

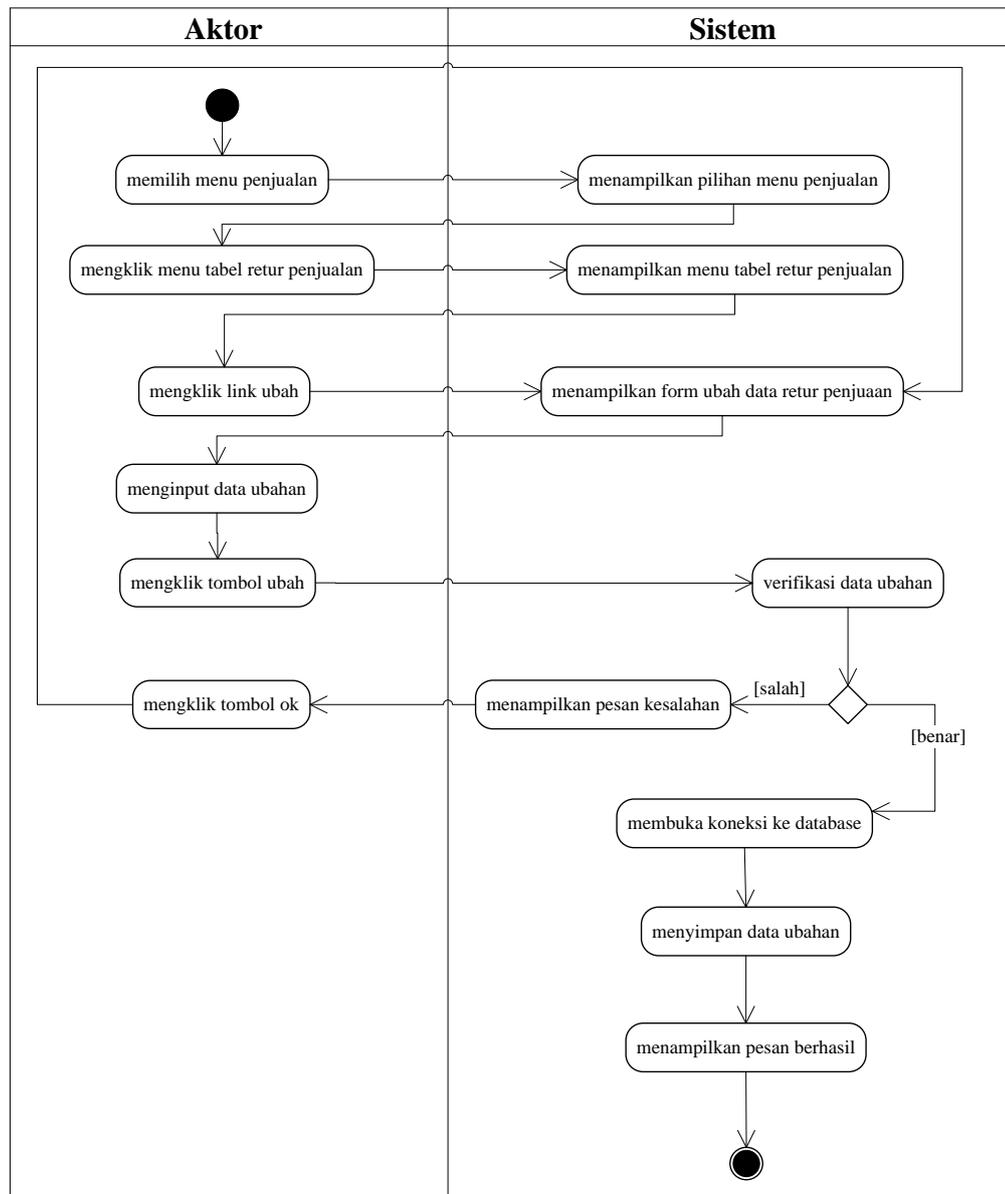
Activity diagram menambah data retur penjualan menggambarkan kegiatan aktor menambah data retur penjualan baru ke dalam sistem, yang dapat dilihat pada gambar 4.12.



Gambar 4.12 Activity Diagram Menambah Data Retur Penjualan.

e. *Activity Diagram Mengubah Data Retur Penjualan*

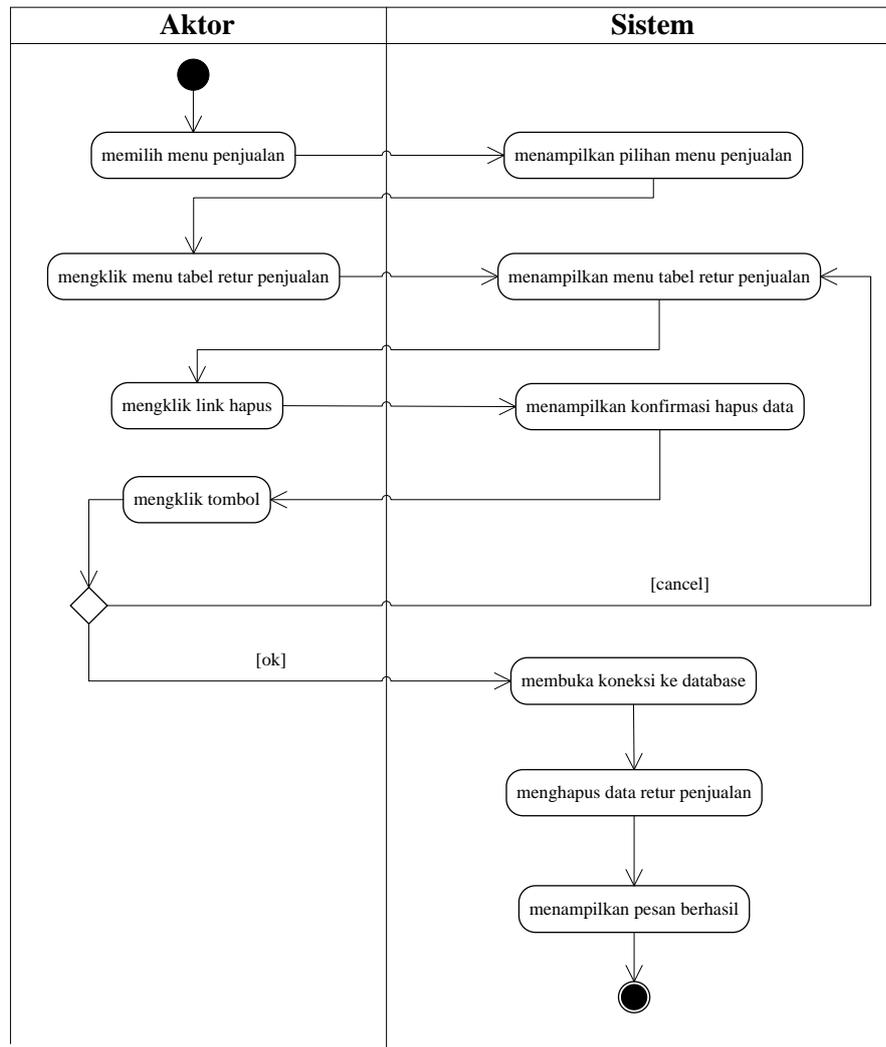
Activity diagram mengubah data retur penjualan menggambarkan kegiatan aktor mengubah data retur penjualan dari dalam sistem, yang dapat dilihat pada gambar 4.13.



Gambar 4.13 Activity Diagram Mengubah Data Retur Penjualan

f. *Activity Diagram Menghapus Data Retur Penjualan*

Activity diagram menghapus data retur penjualan menggambarkan kegiatan aktor menghapus data retur penjualan dari dalam sistem, yang dapat dilihat pada gambar 4.14.



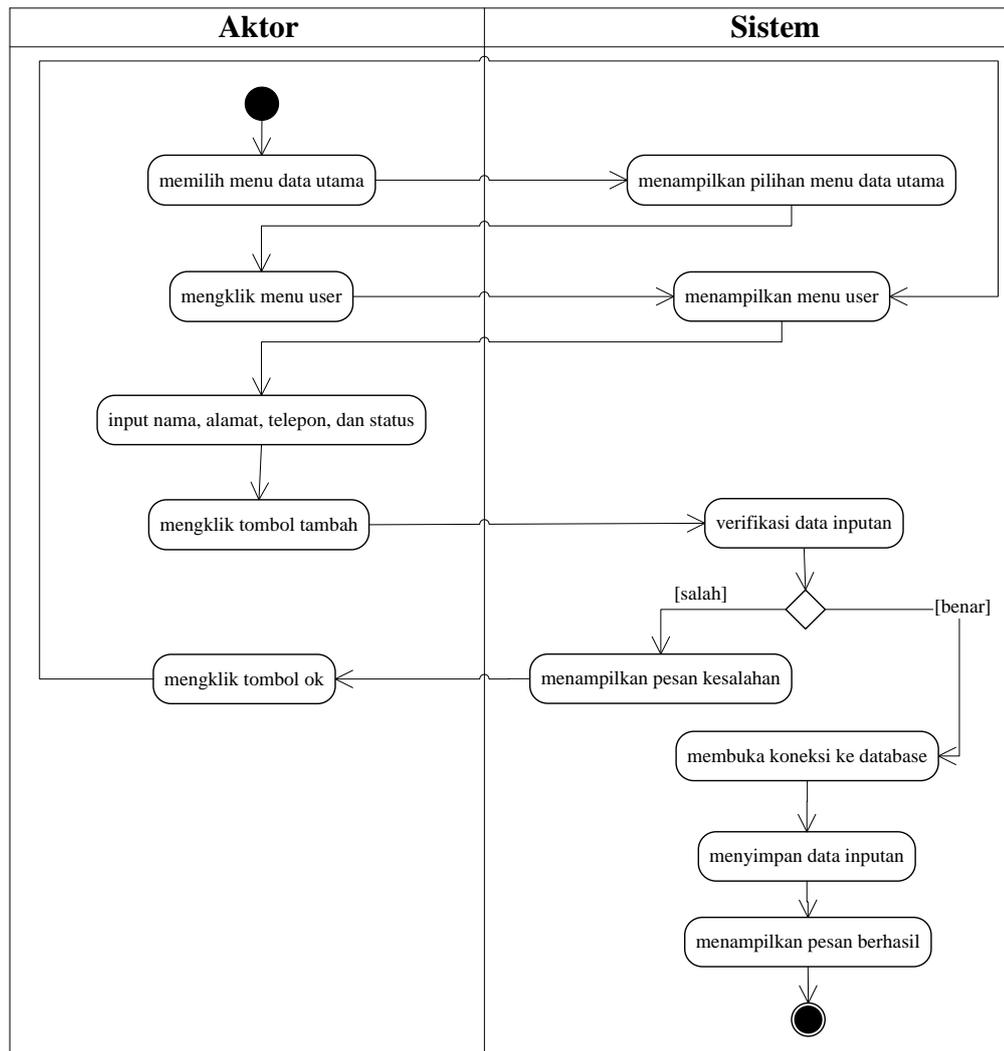
Gambar 4.14 Activity Diagram Menghapus Data Retur Penjualan

5. Activity Diagram Mengelola Data User

Activity diagram mengelola data *user* menggambarkan kegiatan untuk menambah, mengubah dan menghapus data *user*.

a. Activity Diagram Menambah Data User

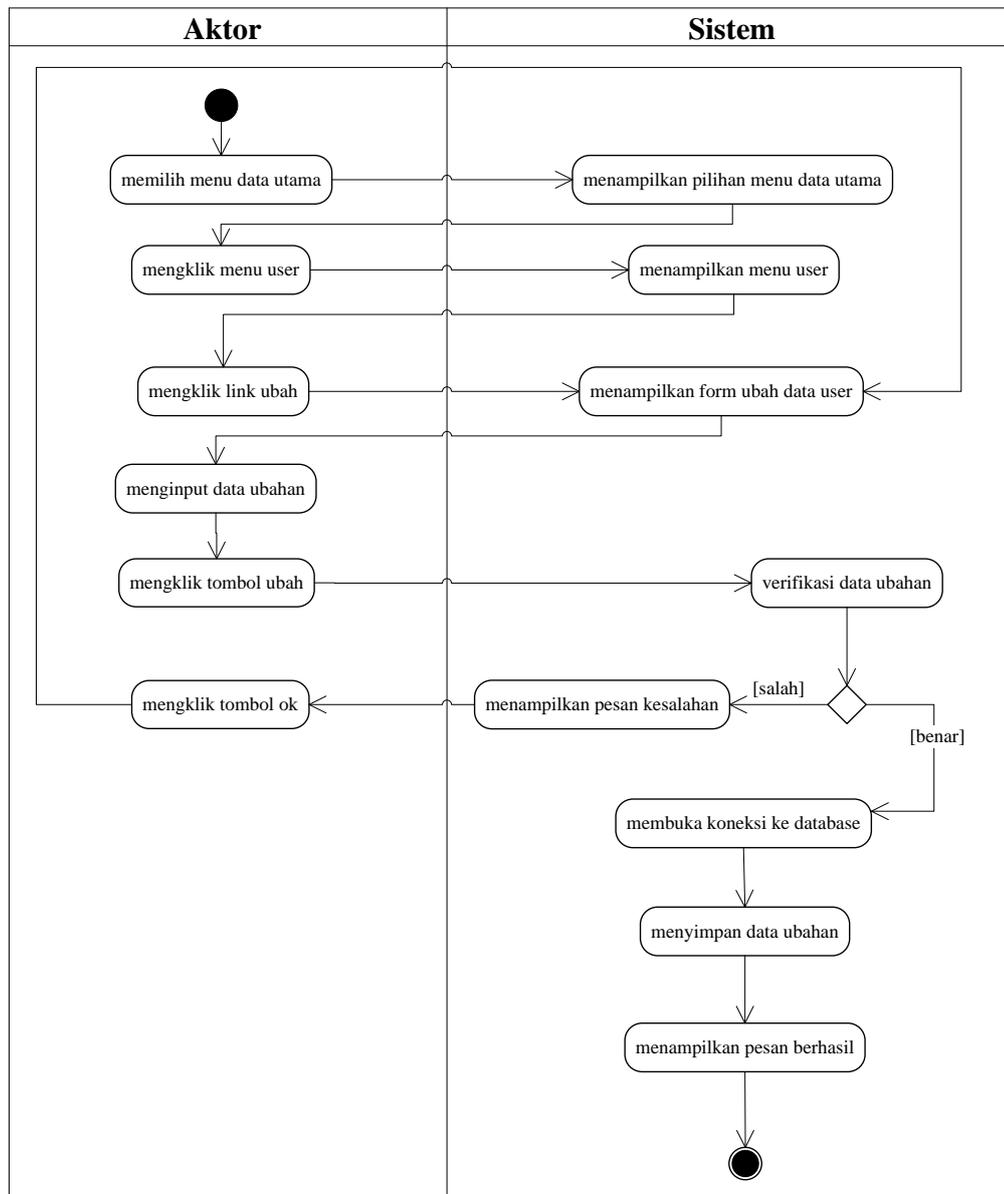
Activity diagram menambah data *user* menggambarkan kegiatan aktor menambah data *user* baru ke dalam sistem, yang dapat dilihat pada gambar 4.15.



Gambar 4.15 Activity Diagram Menambah Data User.

b. *Activity Diagram Mengubah Data User*

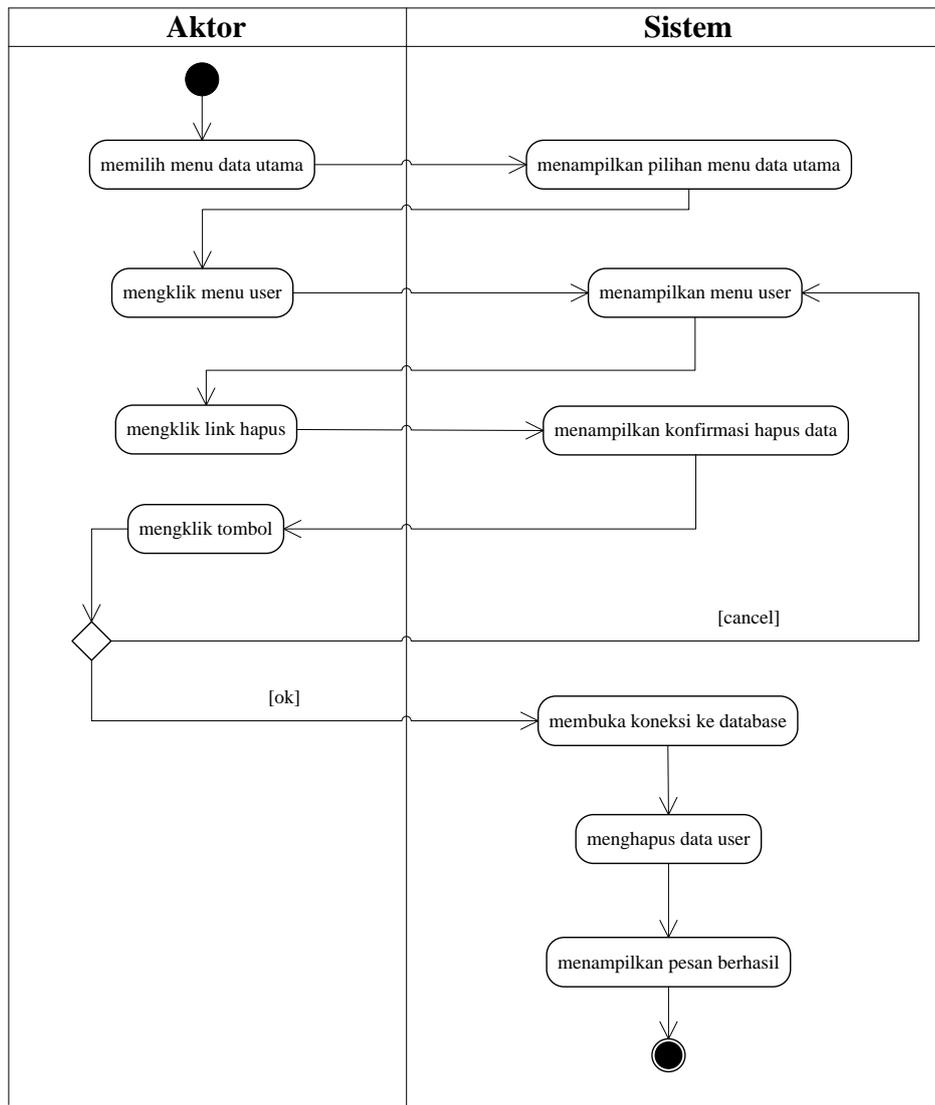
Activity diagram mengubah data *user* menggambarkan kegiatan aktor mengubah data *user* dari dalam sistem, yang dapat dilihat pada gambar 4.16.



Gambar 4.16 Activity Diagram Mengubah Data User

c. *Activity Diagram Menghapus Data User*

Activity diagram menghapus data *user* menggambarkan kegiatan aktor menghapus data *user* dari dalam sistem, yang dapat dilihat pada gambar 4.17.



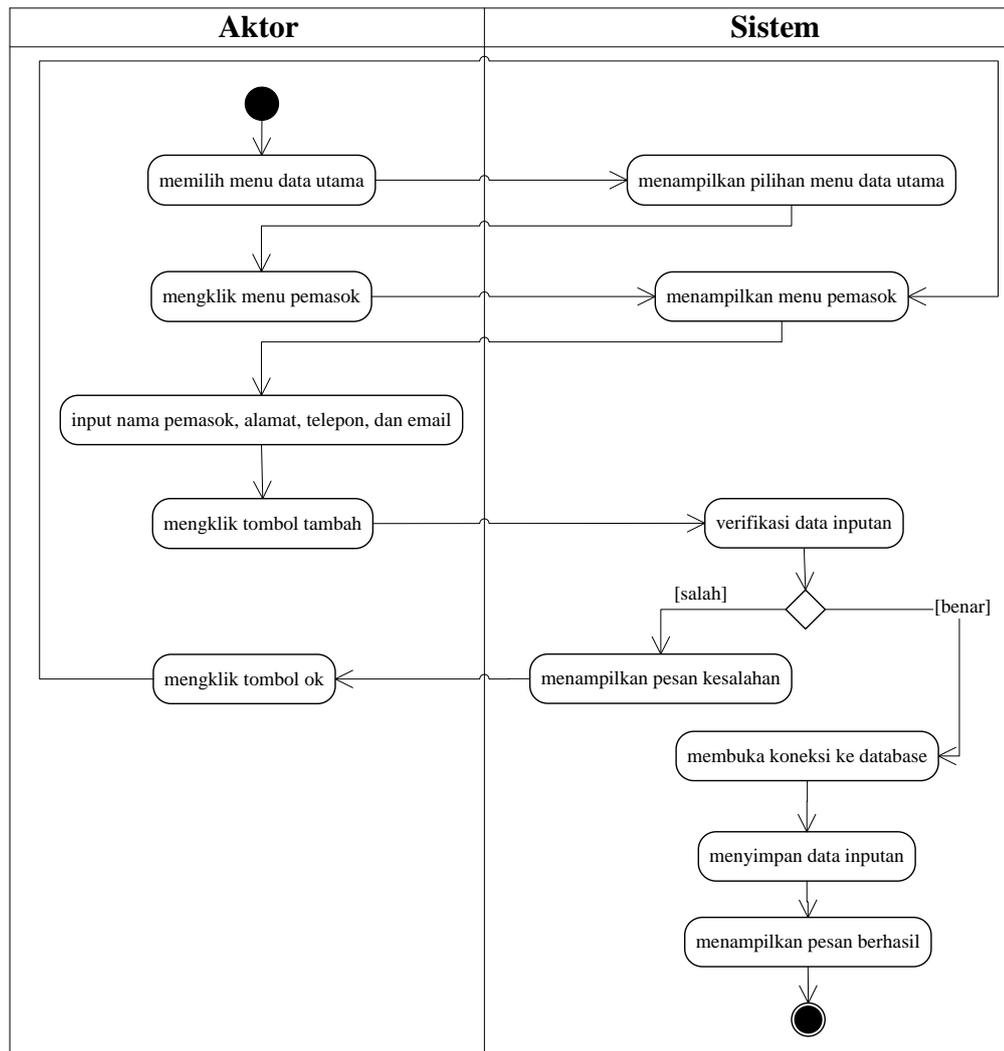
Gambar 4.17 Activity Diagram Menghapus Data User

6. Activity Diagram Mengelola Data Pemasok

Activity diagram mengelola data pemasok menggambarkan kegiatan untuk menambah, mengubah dan menghapus data pemasok.

a. Activity Diagram Menambah Data Pemasok

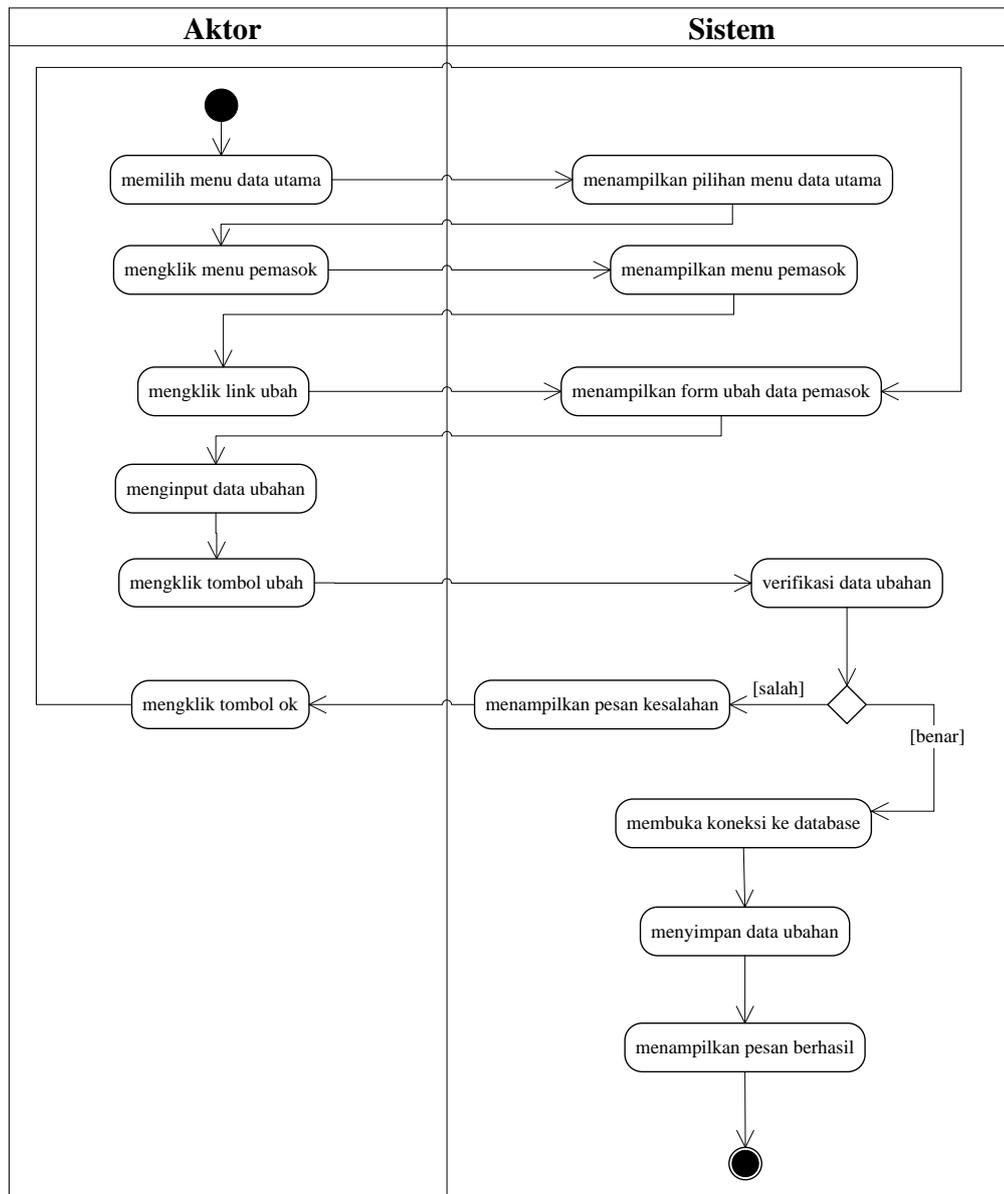
Activity diagram menambah data pemasok menggambarkan kegiatan aktor menambah data pemasok baru ke dalam sistem, yang dapat dilihat pada gambar 4.18.



Gambar 4.18 Activity Diagram Menambah Data Pemasok.

b. *Activity Diagram* Mengubah Data Pemasok

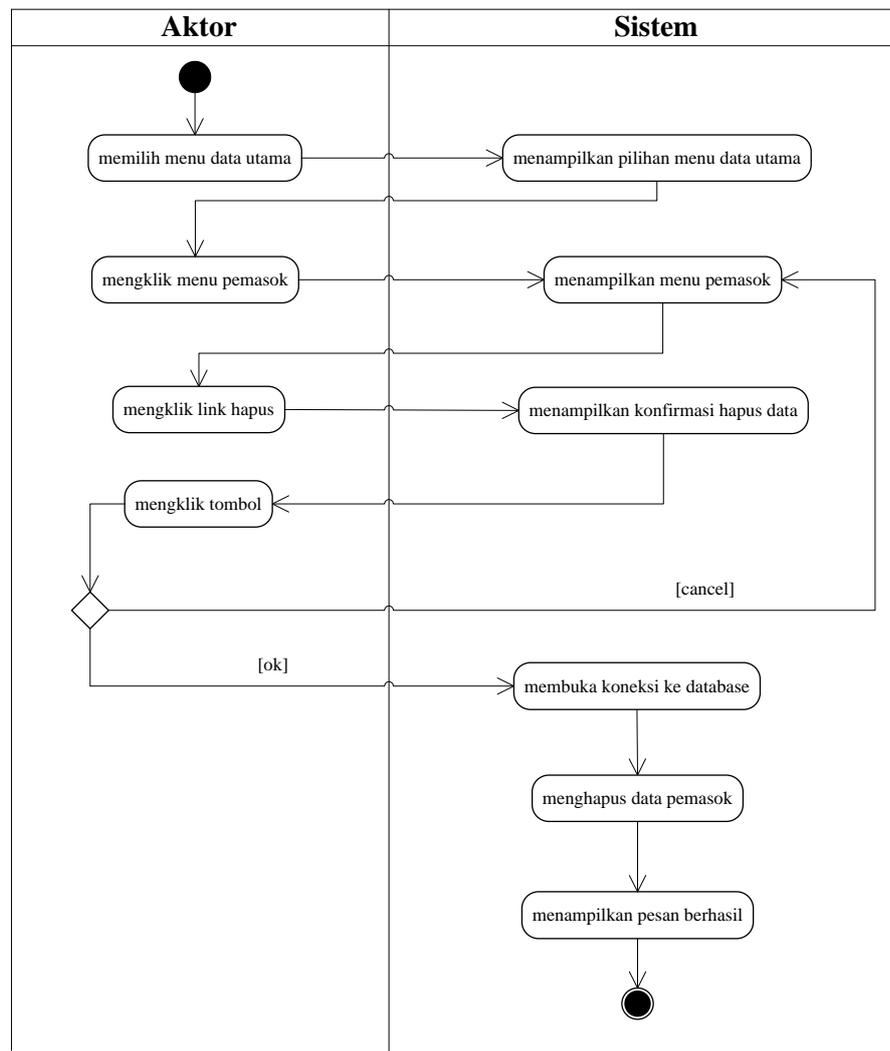
Activity diagram mengubah data pemasok menggambarkan kegiatan aktor mengubah data pemasok dari dalam sistem, yang dapat dilihat pada gambar 4.19.



Gambar 4.19 Activity Diagram Mengubah Data Pemasok

c. *Activity Diagram Menghapus Data Pemasok*

Activity diagram menghapus data pemasok menggambarkan kegiatan aktor menghapus data pemasok dari dalam sistem, yang dapat dilihat pada gambar 4.20.



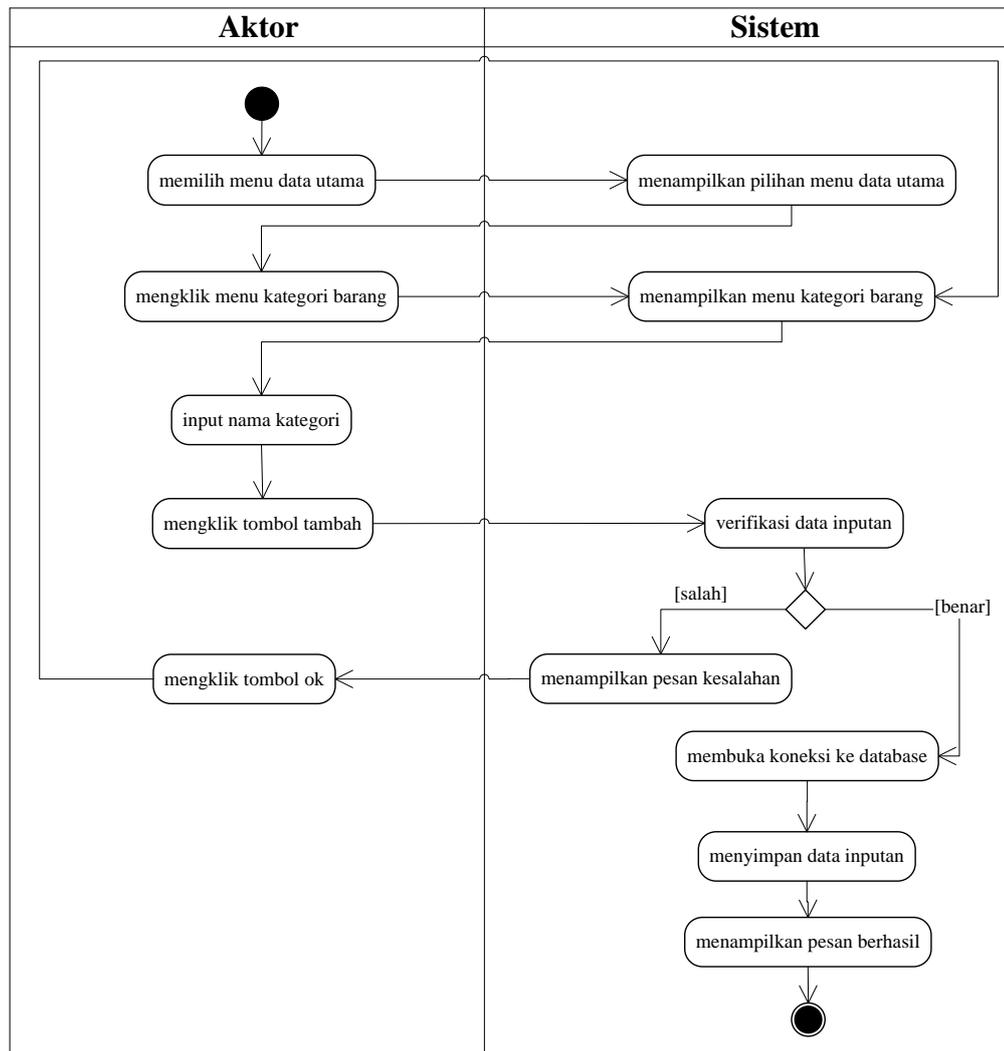
Gambar 4.20 Activity Diagram Menghapus Data Pemasok

7. Activity Diagram Mengelola Data Kategori Barang

Activity diagram mengelola data kategori barang menggambarkan kegiatan untuk menambah, mengubah dan menghapus data kategori barang.

a. Activity Diagram Menambah Data Kategori Barang

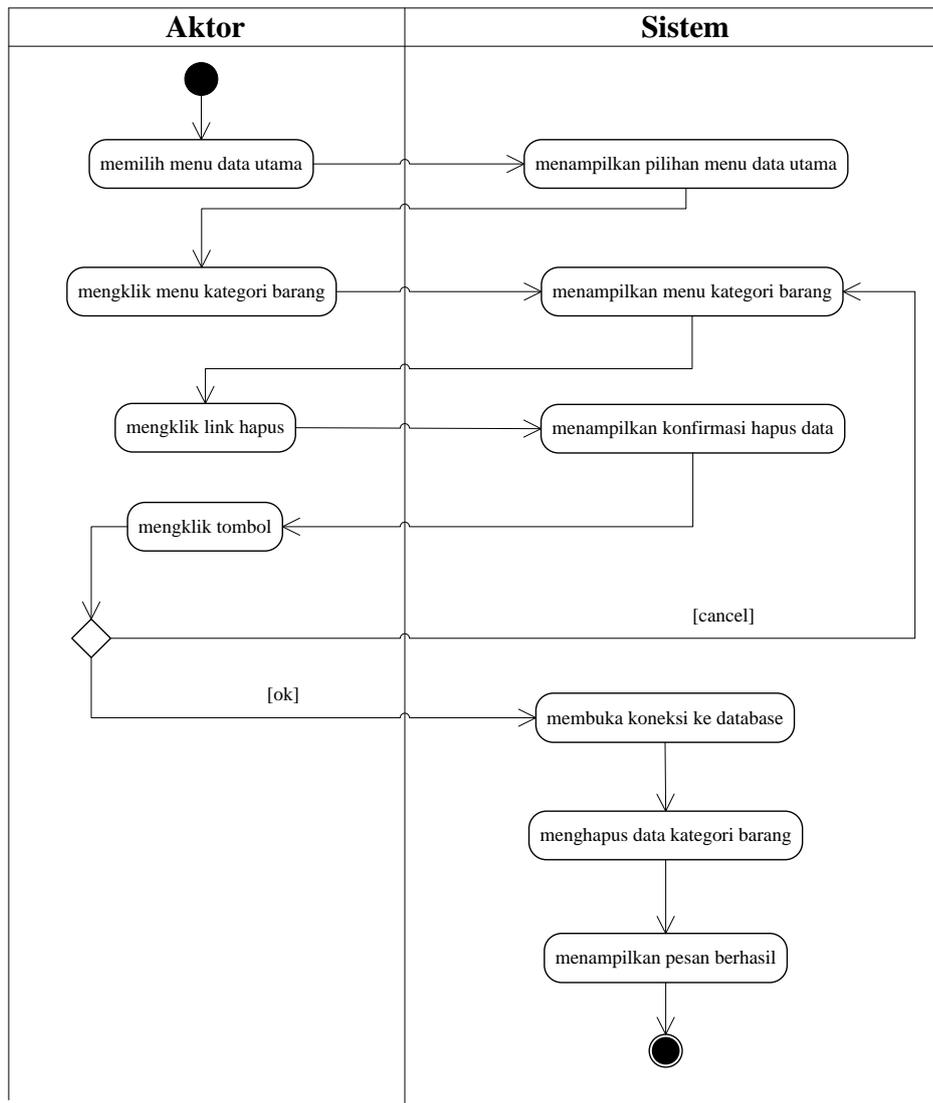
Activity diagram menambah data kategori barang menggambarkan kegiatan aktor menambah data kategori barang baru ke dalam sistem, yang dapat dilihat pada gambar 4.21.



Gambar 4.21 Activity Diagram Menambah Data Kategori Barang

b. *Activity Diagram Menghapus Data Kategori Barang*

Activity diagram menghapus data kategori barang menggambarkan kegiatan aktor menghapus data kategori barang dari dalam sistem, yang dapat dilihat pada gambar 4.22.



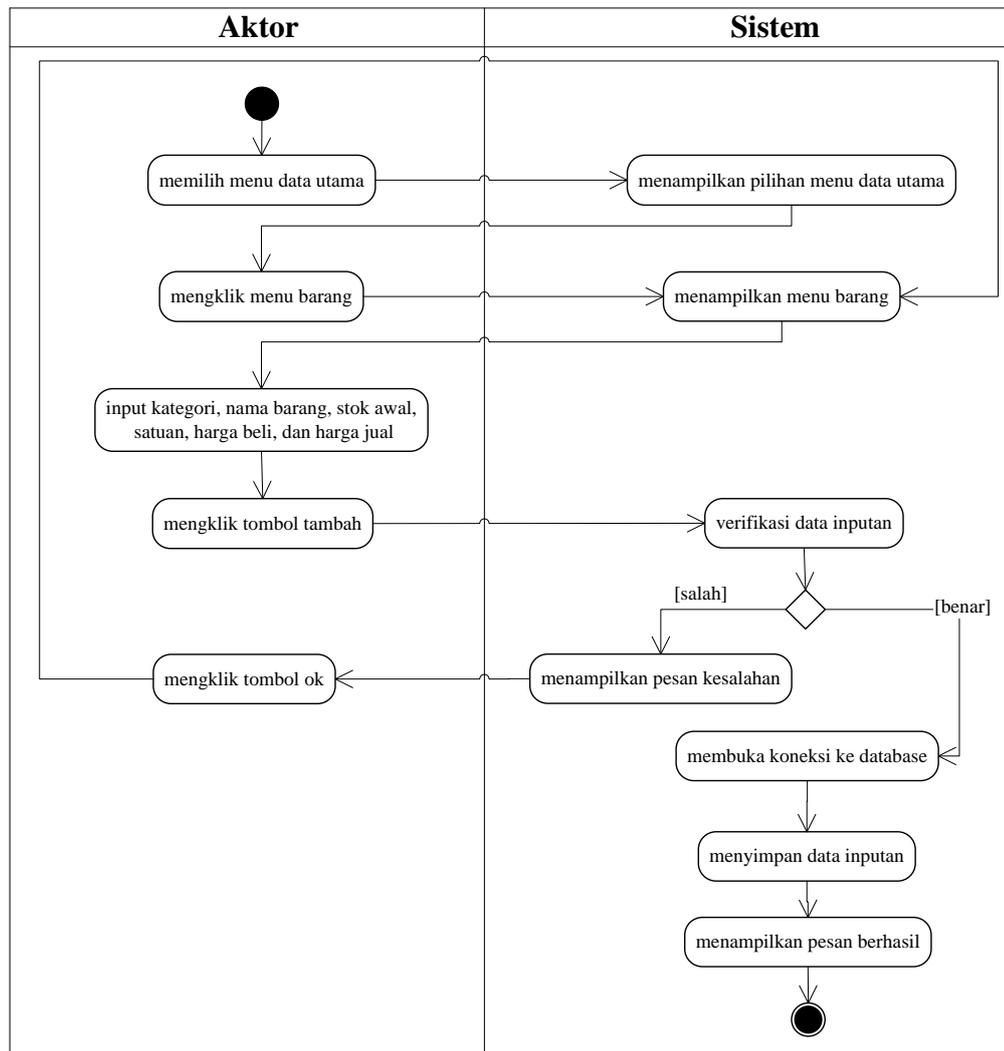
Gambar 4.22 Activity Diagram Menghapus Data Kategori Barang

8. Activity Diagram Mengelola Data Barang

Activity diagram mengelola data barang menggambarkan kegiatan untuk menambah, mengubah dan menghapus data barang.

a. Activity Diagram Menambah Data Barang

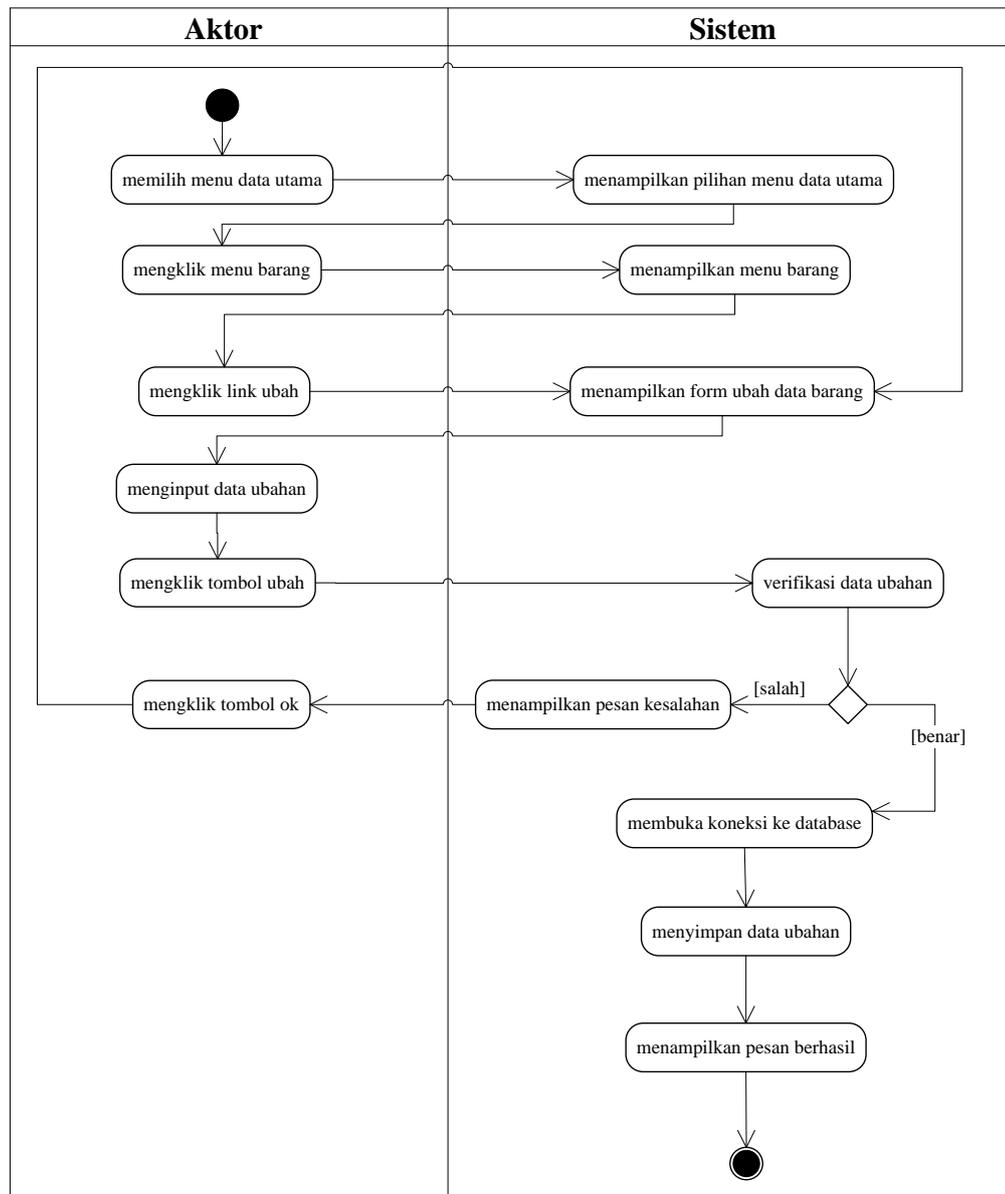
Activity diagram menambah data barang menggambarkan kegiatan aktor menambah data barang baru ke dalam sistem, yang dapat dilihat pada gambar 4.23.



Gambar 4.23 Activity Diagram Menambah Data Barang.

b. *Activity Diagram Mengubah Data Barang*

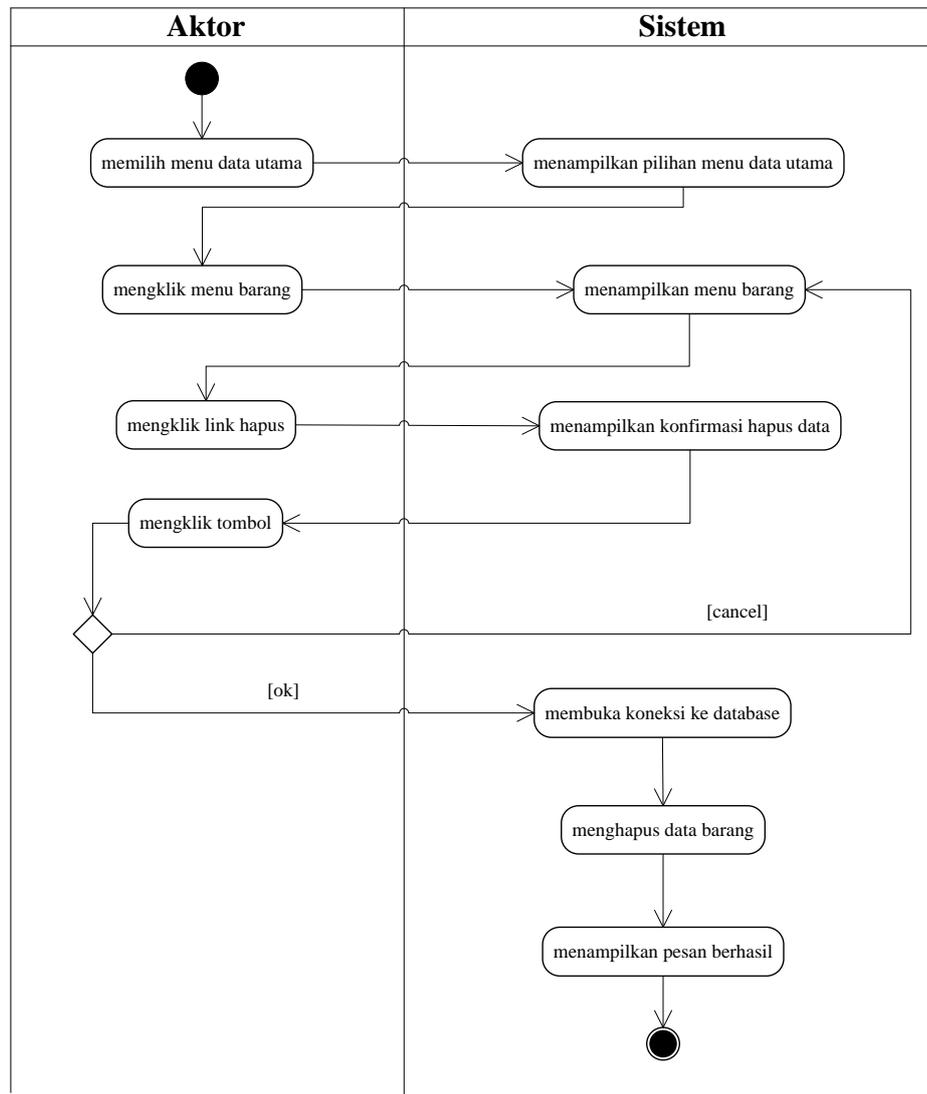
Activity diagram mengubah data barang menggambarkan kegiatan aktor mengubah data barang dari dalam sistem, yang dapat dilihat pada gambar 4.24.



Gambar 4.24 Activity Diagram Mengubah Data Barang

c. *Activity Diagram Menghapus Data Barang*

Activity diagram menghapus data barang menggambarkan kegiatan aktor menghapus data barang dari dalam sistem, yang dapat dilihat pada gambar 4.25.



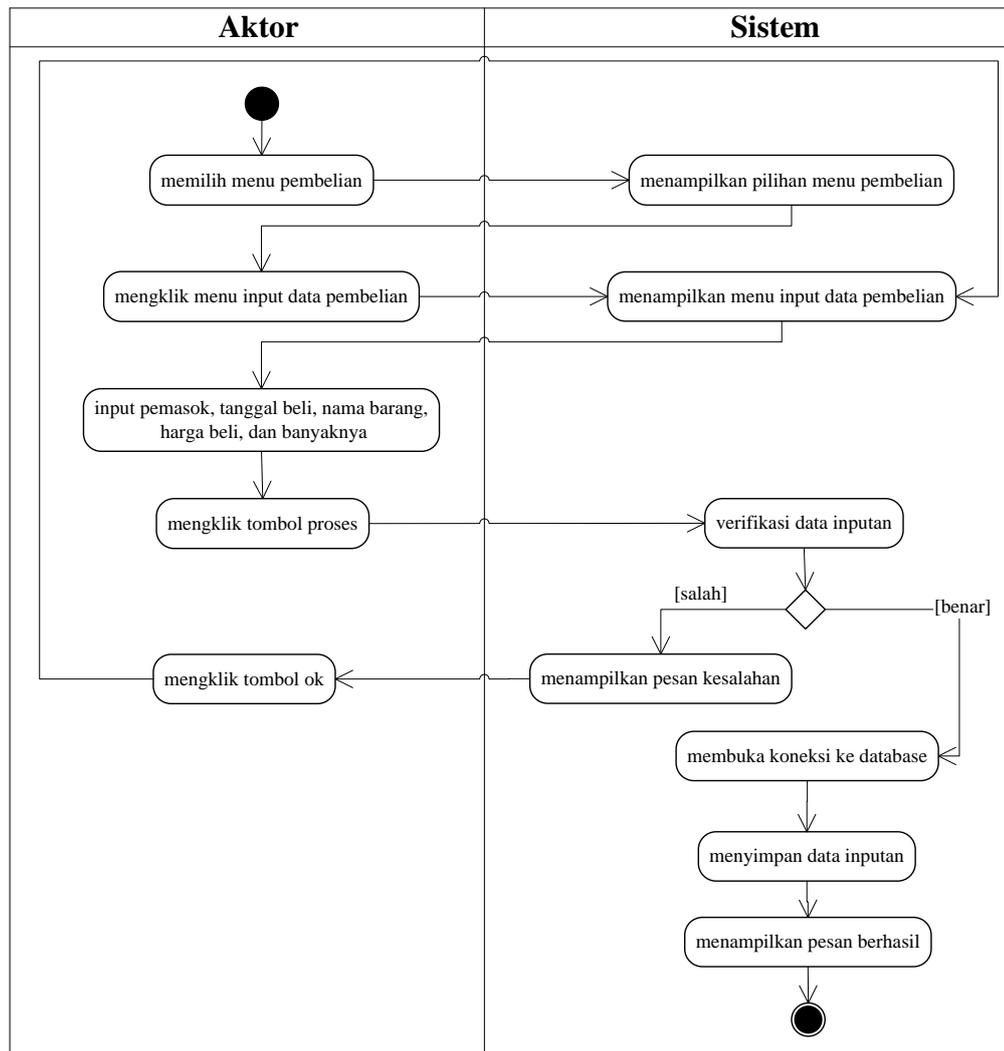
Gambar 4.25 Activity Diagram Menghapus Data Barang

9. Activity Diagram Mengelola Data Pembelian

Activity diagram mengelola data pembelian menggambarkan kegiatan untuk menambah, mengubah dan menghapus data pembelian atau retur pembelian.

a. Activity Diagram Menambah Data Pembelian

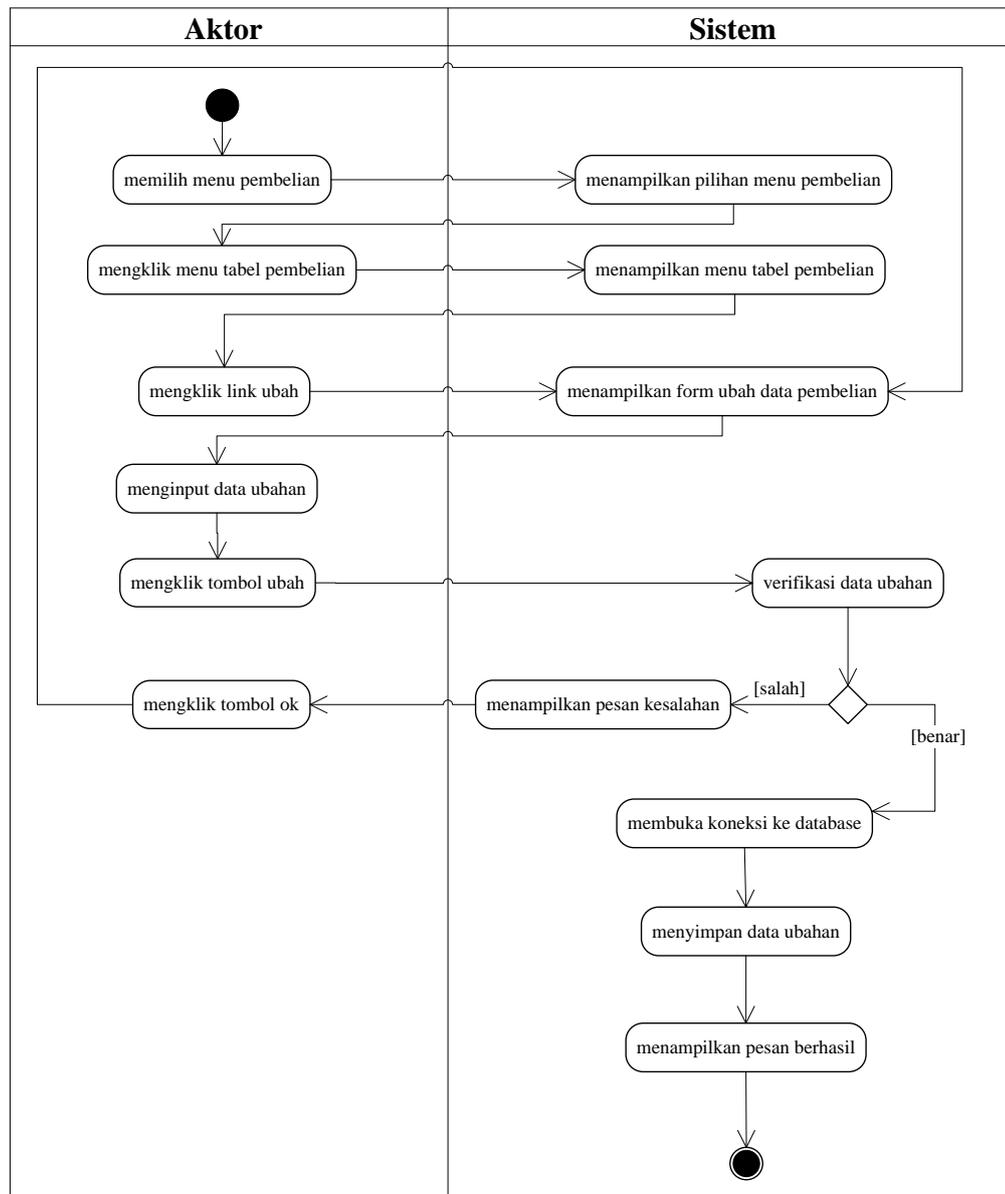
Activity diagram menambah data pembelian menggambarkan kegiatan aktor menambah data pembelian baru ke dalam sistem, yang dapat dilihat pada gambar 4.26.



Gambar 4.26 Activity Diagram Menambah Data Pembelian.

b. *Activity Diagram Mengubah Data Pembelian*

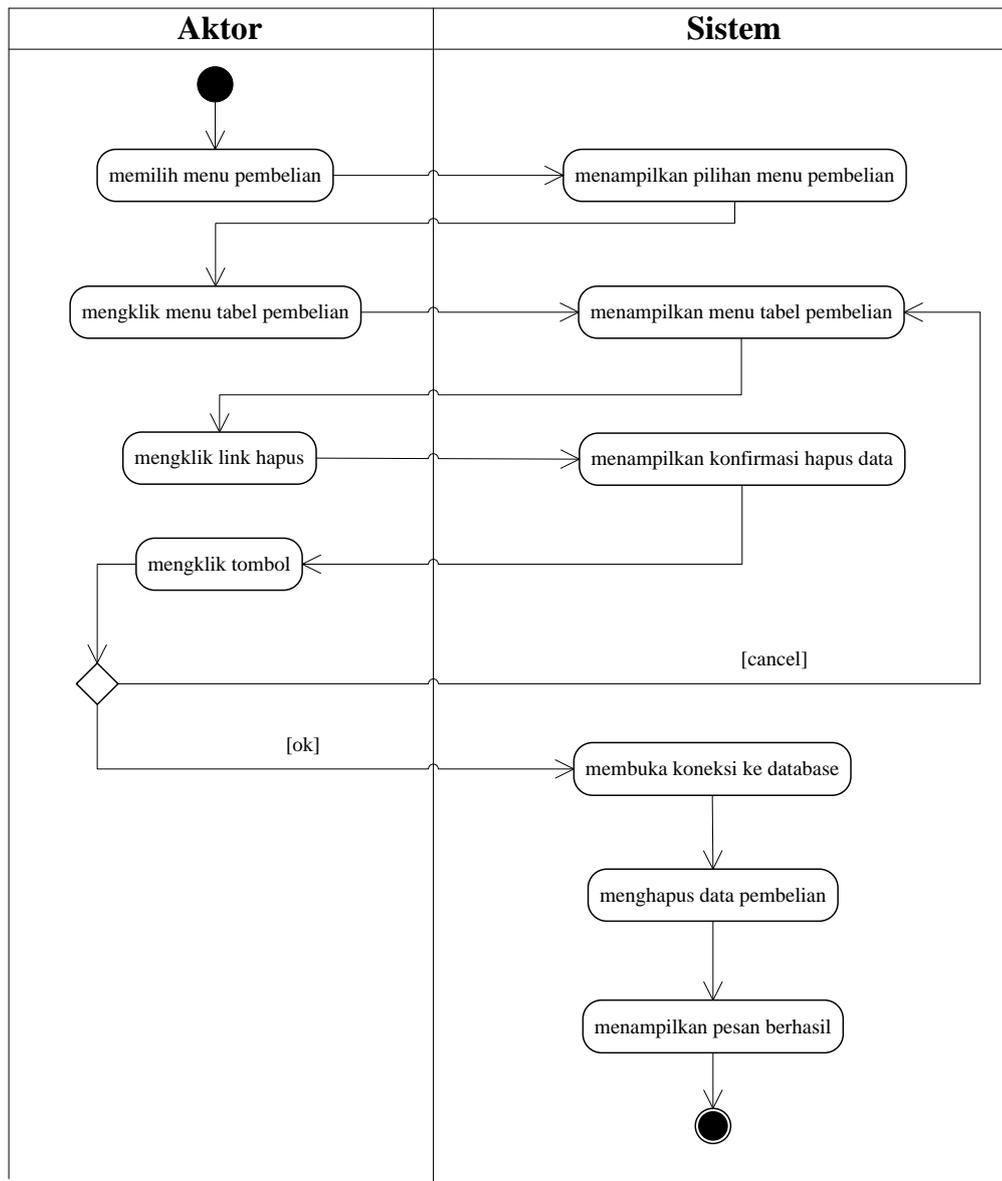
Activity diagram mengubah data pembelian menggambarkan kegiatan aktor mengubah data pembelian dari dalam sistem, yang dapat dilihat pada gambar 4.27.



Gambar 4.27 Activity Diagram Mengubah Data Pembelian

c. *Activity Diagram Menghapus Data Pembelian*

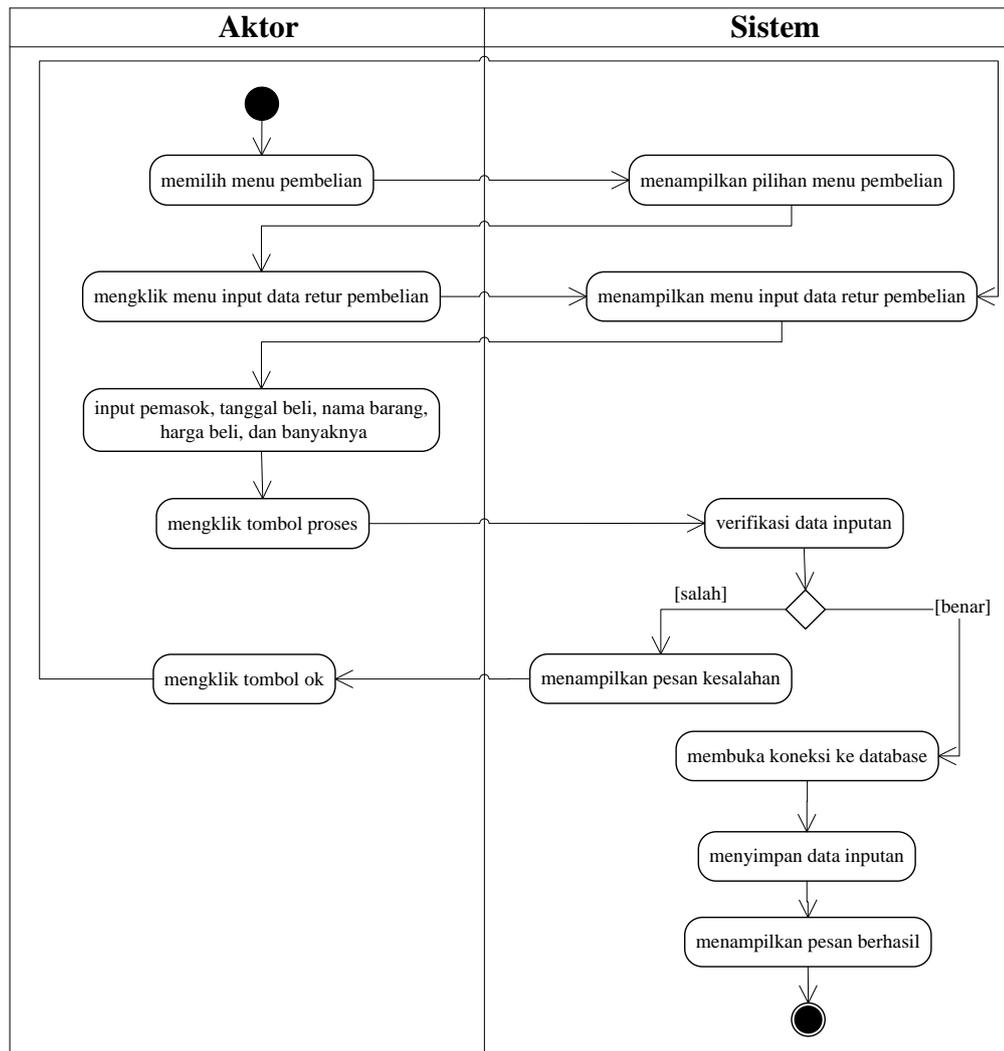
Activity diagram menghapus data pembelian menggambarkan kegiatan aktor menghapus data pembelian dari dalam sistem, yang dapat dilihat pada gambar 4.28.



Gambar 4.28 Activity Diagram Menghapus Data Pembelian

d. *Activity Diagram Menambah Data Retur Pembelian*

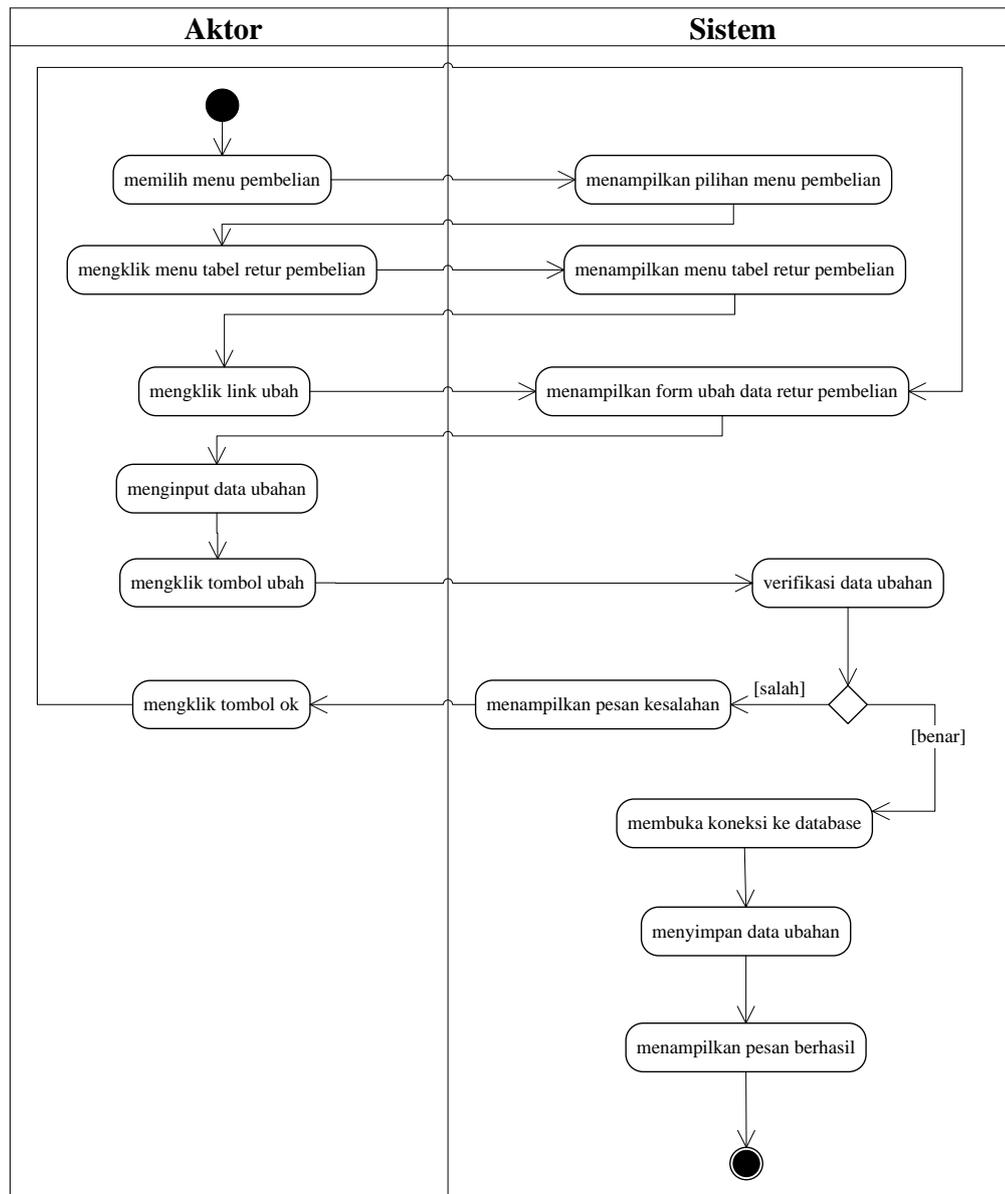
Activity diagram menambah data retur pembelian menggambarkan kegiatan aktor menambah data retur pembelian baru ke dalam sistem, yang dapat dilihat pada gambar 4.29.



Gambar 4.29 Activity Diagram Menambah Data Retur Pembelian.

e. *Activity Diagram Mengubah Data Retur Pembelian*

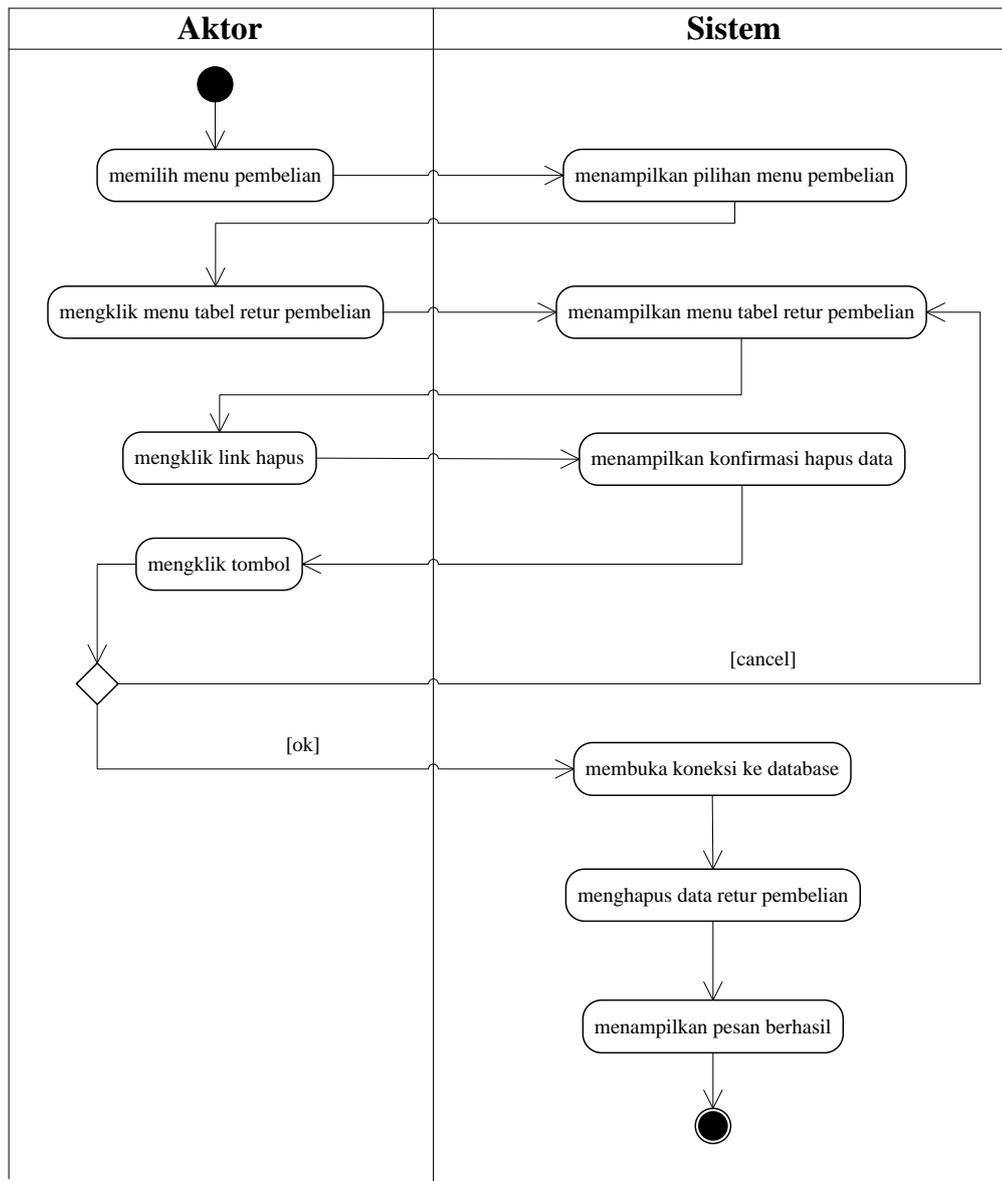
Activity diagram mengubah data retur pembelian menggambarkan kegiatan aktor mengubah data retur pembelian dari dalam sistem, yang dapat dilihat pada gambar 4.30.



Gambar 4.30 Activity Diagram Mengubah Data Retur Pembelian

f. *Activity Diagram Menghapus Data Retur Pembelian*

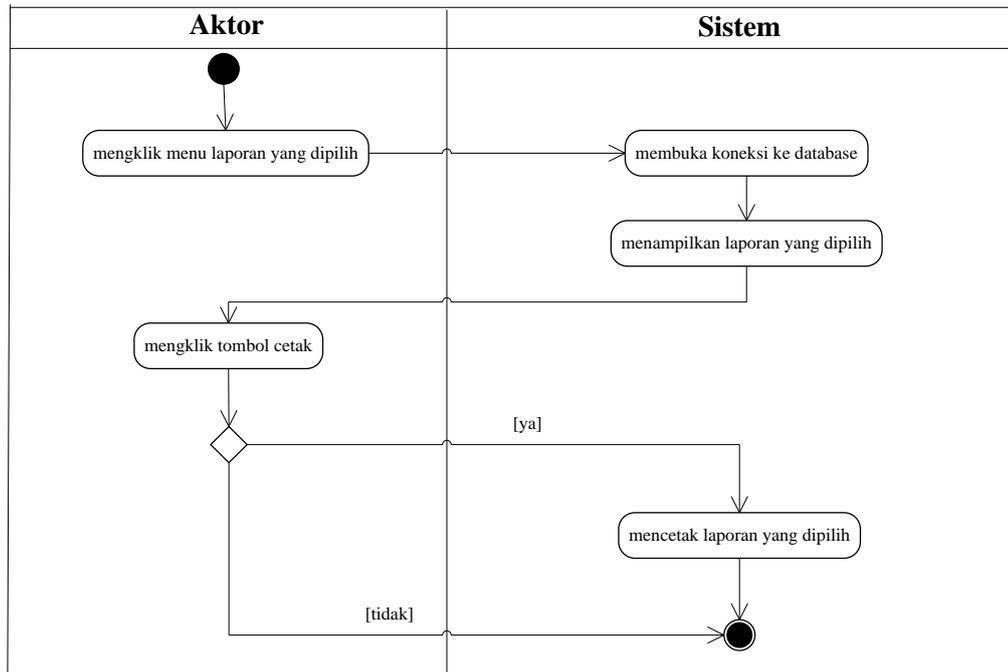
Activity diagram menghapus data retur pembelian menggambarkan kegiatan aktor menghapus data retur pembelian dari dalam sistem, yang dapat dilihat pada gambar 4.31.



Gambar 4.31 Activity Diagram Menghapus Data Retur Pembelian

10. Activity Diagram Melihat dan Mencetak Laporan

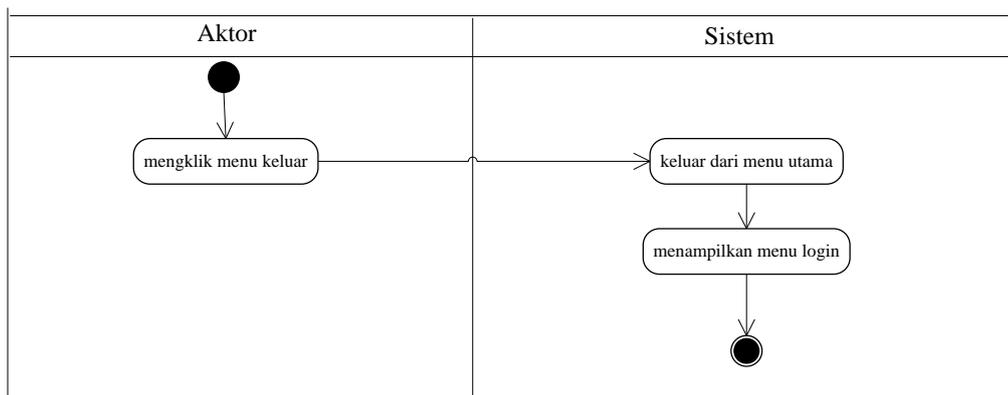
Activity diagram melihat dan mencetak laporan yang akan digunakan oleh aktor dalam memberikan laporan kepada pemilik perusahaan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.32.



Gambar 4.32 Activity Diagram Melihat dan Mencetak Laporan

11. Activity Diagram Logout

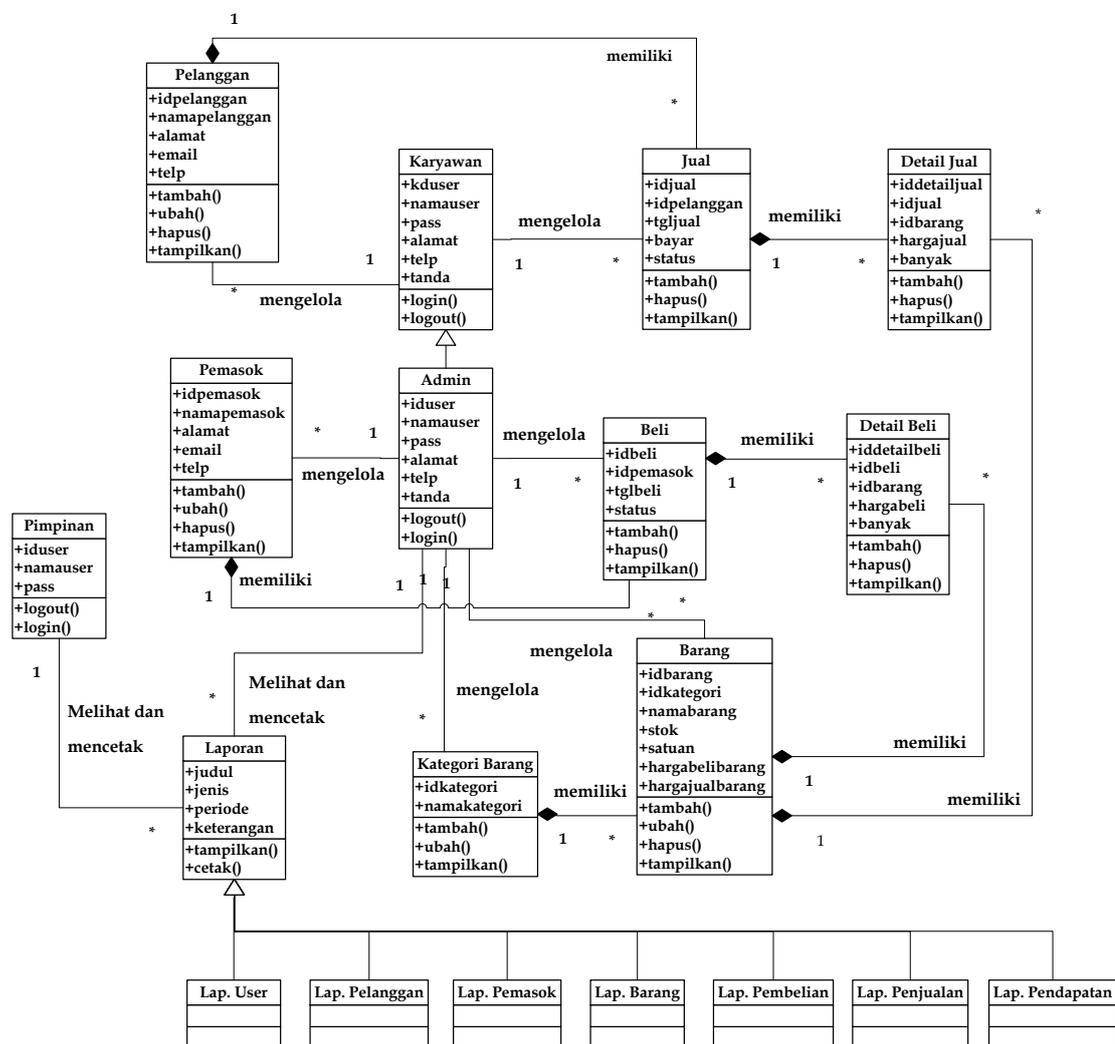
Activity diagram logout merupakan langkah karyawan atau admin keluar dari sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.33.



Gambar 4.33 Activity Diagram Logout

4.4.4 Class Diagram

Kebutuhan data untuk perangkat lunak yang akan dibuat dapat digambarkan dengan *Class Diagram* yang merupakan hubungan antar kelas pada sebuah sistem dimana terdapat 11 kelas yaitu admin, karyawan, pelanggan, kategori barang, barang, pemasok, penjualan, detail penjualan, pembelian, detail pembelian, dan laporan yang dapat dilihat pada gambar 4.34.



Gambar 4.34 *Class Diagram*

4.7 RANCANGAN PERANGKAT LUNAK

4.7.1 Rancangan Output

Rancangan *output* merupakan rancangan yang menggambarkan dan menampilkan keluaran (*output*) yang dihasilkan oleh sistem pada Toko Multi Prima Bangunan Jambi. Rancangan *output* terdiri dari 2 sisi halaman utama, yaitu halaman admin, dan karyawan. Berikut merupakan rancangan *output* sistem pada Toko Multi Prima Bangunan Jambi.

1. Rancangan Halaman Beranda

Rancangan halaman beranda merupakan halaman utama yang akan ditampilkan saat admin ataupun karyawan melakukan *login* dengan menampilkan informasi utama dan link-link untuk menampilkan halaman lainnya. Adapun rancangan halaman beranda dapat dilihat pada gambar 4.37.

Keluar Bantuan Password Beranda							
(Gambar Utama)							
Stok Yang Mau Habis Tanggal (tgl hari ini)							
No.	ID	Nama	Kategori	Stok	Harga Jual	Harga Beli	Opsi
99	xxx	xxx	xxx	999	9999	9999	
99	xxx	xxx	xxx	999	9999	9999	
99	xxx	xxx	xxx	999	9999	9999	
99	xxx	xxx	xxx	999	9999	9999	
99	xxx	xxx	xxx	999	9999	9999	
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 60%;"> <p>Data Utama</p> <ul style="list-style-type: none"> - (link data utama) <p>Pembelian</p> <ul style="list-style-type: none"> - (link pembelian) - (link pembelian) - (link pembelian) - (link pembelian) <p>Penjualan</p> <ul style="list-style-type: none"> - (link penjualan) - (link penjualan) - (link penjualan) - (link penjualan) <p>Laporan</p> <ul style="list-style-type: none"> - (link laporan) - (link laporan) - (link laporan) - (link laporan) </div> <div style="width: 35%; font-size: small;"> <p>Copyright © 2020 Toko Multi Prima Bangunan Jambi</p> </div> </div>							

Gambar 4.37 Rancangan Halaman Beranda

2. Rancangan Halaman Laporan *User*

Rancangan halaman laporan *user* merupakan halaman yang menampilkan informasi mengenai data *user* yang telah ditambahkan ke dalam sistem dan terdapat tombol untuk mencetak laporan tersebut. Rancangan halaman laporan *user* dapat dilihat pada gambar 4.38.

LOGO		Laporan Data User			
		Alamat : (alamat) Telepon : (telp) Email : (email)			
No.	ID User	Nama User	Alamat	Telepon	Status
99	xxx	xxx	xxx	999	xxx
99	xxx	xxx	xxx	999	xxx
99	xxx	xxx	xxx	999	xxx
99	xxx	xxx	xxx	999	xxx
99	xxx	xxx	xxx	999	xxx

Pimpinan, Jambi, (dd-mm-yyyy)
 (nama pimpinan) Pengguna
 (nama pengguna)

[kembali ke menu utama](#)

Gambar 4.38 Rancangan Halaman Laporan *User*

3. Rancangan Halaman Laporan Pelanggan

Rancangan halaman laporan pelanggan merupakan halaman yang menampilkan informasi mengenai data pelanggan yang telah ditambahkan ke dalam sistem dan terdapat tombol untuk mencetak laporan tersebut. Rancangan halaman laporan pelanggan dapat dilihat pada gambar 4.39.

Laporan Data Pelanggan					
LOGO		Alamat : (alamat) Telepon : (telp) Email : (email)			
No.	ID Pelanggan	Nama Pelanggan	Alamat	Email	Telepon
99	xxx	xxx	xxx	xxx	999
99	xxx	xxx	xxx	xxx	999
99	xxx	xxx	xxx	xxx	999
99	xxx	xxx	xxx	xxx	999
99	xxx	xxx	xxx	xxx	999

Jambi, (dd-mm-yyyy)
Pengguna

Pimpinan,
(nama pimpinan)

(nama pengguna)

[kembali ke menu utama](#)

Gambar 4.39 Rancangan Halaman Laporan Pelanggan

4. Rancangan Halaman Laporan Pemasok

Rancangan halaman laporan pemasok merupakan halaman yang menampilkan informasi mengenai data pemasok yang telah ditambahkan ke dalam sistem dan terdapat tombol untuk mencetak laporan tersebut. Rancangan halaman laporan pemasok dapat dilihat pada gambar 4.40.

Laporan Data Pemasok					
LOGO		Alamat : (alamat) Telepon : (telp) Email : (email)			
No.	ID Pemasok	Nama Pemasok	Alamat	Email	Telepon
99	xxx	xxx	xxx	xxx	999
99	xxx	xxx	xxx	xxx	999
99	xxx	xxx	xxx	xxx	999
99	xxx	xxx	xxx	xxx	999
99	xxx	xxx	xxx	xxx	999

Jambi, (dd-mm-yyyy)
Pengguna

Pimpinan,
(nama pimpinan)

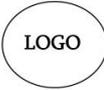
(nama pengguna)

[kembali ke menu utama](#)

Gambar 4.40 Rancangan Halaman Laporan Pemasok

5. Rancangan Halaman Laporan Barang

Rancangan halaman laporan barang merupakan halaman yang menampilkan informasi mengenai data barang yang telah ditambahkan ke dalam sistem dan terdapat tombol untuk mencetak laporan tersebut. Rancangan halaman laporan barang dapat dilihat pada gambar 4.41.

Laporan Data Barang						
		Alamat : (alamat) Telepon : (telp) Email : (email)				
No.	ID Barang	Nama Barang	Kategori	Stok	Harga Beli	Harga Jual
99	xxx	xxx	xxx	99	999	999
99	xxx	xxx	xxx	99	999	999
99	xxx	xxx	xxx	99	999	999
99	xxx	xxx	xxx	99	999	999
99	xxx	xxx	xxx	99	999	999

Jambi, (dd-mm-yyyy)
Pegguna

Pimpinan,
(nama pimpinan)

(nama pengguna)

kembali ke menu utama

Gambar 4.41 Rancangan Halaman Laporan Barang

6. Rancangan Halaman Laporan Pembelian

Rancangan halaman laporan pembelian berisikan informasi mengenai data pembelian per hari atau per bulan sesuai dengan keinginan dari pengguna program dan terdapat tombol untuk mencetak laporan tersebut. Rancangan halaman laporan pembelian dapat dilihat pada gambar 4.42.

Laporan Data Pembelian						
Periode : (dd-mm-yyyy) Sampai Dengan (dd-mm-yyyy)						
LOGO			Alamat : (alamat) Telepon : (telp) Email : (email)			
No.	No. Pembelian	Pemasok	Tanggal	Nama Barang	Harga Beli	Total Pembelian
99	xxx	xxx	dd-mm-yyyy	xxx	999	999
99	xxx	xxx	dd-mm-yyyy	xxx	999	999
99	xxx	xxx	dd-mm-yyyy	xxx	999	999
99	xxx	xxx	dd-mm-yyyy	xxx	999	999
99	xxx	xxx	dd-mm-yyyy	xxx	999	999

Pimpinan, Jambi, (dd-mm-yyyy)
Pengguna
 (nama pimpinan) (nama pengguna)

kembali ke menu utama

Gambar 4.42 Rancangan Halaman Laporan Pembelian

7. Rancangan Halaman Laporan Penjualan

Rancangan halaman laporan penjualan berisikan informasi mengenai data penjualan per hari atau per bulan sesuai dengan keinginan dari pengguna program dan terdapat tombol untuk mencetak laporan tersebut. Rancangan halaman laporan penjualan dapat dilihat pada gambar 4.43.

Laporan Data Penjualan						
Periode : (dd-mm-yyyy) Sampai Dengan (dd-mm-yyyy)						
LOGO			Alamat : (alamat) Telepon : (telp) Email : (email)			
No.	No. Faktur	Pelanggan	Tanggal	Nama Barang	Harga jual	Total Penjualan
99	xxx	xxx	dd-mm-yyyy	xxx	999	999
99	xxx	xxx	dd-mm-yyyy	xxx	999	999
99	xxx	xxx	dd-mm-yyyy	xxx	999	999
99	xxx	xxx	dd-mm-yyyy	xxx	999	999
99	xxx	xxx	dd-mm-yyyy	xxx	999	999

Pimpinan, Jambi, (dd-mm-yyyy)
Pengguna
 (nama pimpinan) (nama pengguna)

kembali ke menu utama

Gambar 4.43 Rancangan Halaman Laporan Penjualan

8. Rancangan Halaman Laporan Pendapatan

Rancangan halaman laporan pendapatan berisikan informasi mengenai data gabungan penjualan atau retur penjualan dan pembelian atau retur pembelian per hari atau per bulan sesuai dengan keinginan dari pengguna program dan terdapat tombol untuk mencetak laporan tersebut. Rancangan halaman laporan pendapatan dapat dilihat pada gambar 4.44.

Laporan Data Pendapatan						
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> LOGO </div>	Periode : (dd-mm-yyyy) Sampai Dengan (dd-mm-yyyy)					Alamat : (alamat) Telepon : (telp) Email : (email)
Penjualan						
No.	No. Faktur	Pelanggan	Tanggal	Nama Barang	Harga jual	Total Penjualan
99	xxx	xxx	dd-mm-yyyy	xxx	999	999
Retur Penjualan						
No.	No. Faktur	Pelanggan	Tanggal	Nama Barang	Harga jual	Total Penjualan
99	xxx	xxx	dd-mm-yyyy	xxx	999	999
Pembelian						
No.	No. Pembelian	Pemasok	Tanggal	Nama Barang	Harga Beli	Total Pembelian
99	xxx	xxx	dd-mm-yyyy	xxx	999	999
Retur Pembelian						
No.	No. Pembelian	Pemasok	Tanggal	Nama Barang	Harga Beli	Total Pembelian
99	xxx	xxx	dd-mm-yyyy	xxx	999	999
Pendapatan (tgl awal) sampai dengan (tgl akhir) : (total pendapatan)						
Pimpinan, (nama pimpinan)				Jambi, (dd-mm-yyyy) Pengguna (nama pengguna)		
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 2px 10px; display: inline-block; margin: 5px 0;">cetak</div> kembali ke menu utama						

Gambar 4.44 Rancangan Halaman Laporan Pendapatan

4.7.2 Rancangan *Input*

Rancangan *input* merupakan rancangan yang menggambarkan dan menampilkan *form input* yang dibutuhkan untuk proses pengolahan data *output* pada sistem Toko Multi Prima Bangunan Jambi. Berikut merupakan tampilan rancangan *input* pada sistem Toko Multi Prima Bangunan Jambi.

1. Rancangan Halaman *Login*

Rancangan halaman *login* adalah *form* yang digunakan admin atau karyawan untuk masuk ke halaman utama. Adapun rancangan halaman *login* dapat dilihat pada gambar 4.45.

Log In

Nama User

Password

**Toko Multi
Prima
Bangunan
Jambi**

Gambar 4.45 Rancangan Halaman *Login*

2. Rancangan Halaman User

Rancangan halaman user merupakan halaman yang berisikan *form* untuk menambah data *user* baru dan terdapat tabel untuk mengelola data *user* dengan *link* untuk mengubah dan menghapus data *user*. Untuk lebih jelas penulis telah merancang suatu halaman *user*, yang dapat dilihat pada gambar 4.46.

[Keluar](#) [Bantuan](#) [Password](#) [Beranda](#)

(Gambar Utama)

User

id user

nama

alamat

telepon

status

Tabel User

nama user : cari

No.	ID	Nama	Alamat	Telp	Status	Opsi
99	xxx	xxx	xxx	999	xxx	
99	xxx	xxx	xxx	999	xxx	
99	xxx	xxx	xxx	999	xxx	
99	xxx	xxx	xxx	999	xxx	
99	xxx	xxx	xxx	999	xxx	

Data Utama

- (link data utama)

Pembelian

- (link pembelian)
- (link pembelian)
- (link pembelian)
- (link pembelian)

Penjualan

- (link penjualan)
- (link penjualan)
- (link penjualan)
- (link penjualan)

Laporan

- (link laporan)
- (link laporan)
- (link laporan)
- (link laporan)

Copyright © 2020 Toko Multi Prima Bangunan Jambi

Gambar 4.46 Rancangan Halaman *User*

3. Rancangan Halaman Pemasok

Rancangan halaman pemasok merupakan halaman yang berisikan *form* untuk menambah data pemasok baru dan terdapat tabel untuk mengelola data *user* dengan *link* untuk mengubah dan menghapus data pemasok. Untuk lebih jelas penulis telah merancang suatu halaman pemasok, yang dapat dilihat pada gambar 4.47.

[Keluar](#) [Bantuan](#) [Password](#) [Beranda](#)

(Gambar Utama)

Pemasok

id pemasok (id) _____
 nama pemasok _____
 alamat _____
 telepon _____
 email _____

Tabel Pemasok

nama pemasok : cari

No.	ID	Nama	Alamat	Telp	Email	Opsi
99	xxx	xxx	xxx	999	xxx	
99	xxx	xxx	xxx	999	xxx	
99	xxx	xxx	xxx	999	xxx	
99	xxx	xxx	xxx	999	xxx	
99	xxx	xxx	xxx	999	xxx	

Data Utama

- (link data utama)

Pembelian

- (link pembelian)
- (link pembelian)
- (link pembelian)
- (link pembelian)

Penjualan

- (link penjualan)
- (link penjualan)
- (link penjualan)
- (link penjualan)

Laporan

- (link laporan)
- (link laporan)
- (link laporan)
- (link laporan)

Copyright © 2020 Toko Multi Prima Bangunan Jambi

Gambar 4.47 Rancangan Halaman Pemasok

4. Rancangan Halaman Pelanggan

Rancangan halaman pelanggan merupakan halaman yang berisikan *form* untuk menambah data pelanggan baru dan terdapat tabel untuk mengelola data *user* dengan *link* untuk mengubah dan menghapus data pelanggan. Untuk lebih jelas penulis telah merancang suatu halaman pelanggan, yang dapat dilihat pada gambar 4.48.

Keluar Bantuan Password Beranda

(Gambar Utama)

Pelanggan

id pelanggan (id)

nama pelanggan

alamat

telepon

email

[tambah](#)

Tabel Pelanggan

nama pelanggan : cari

No.	ID	Nama	Alamat	Telp	Email	Opsi
99	xxx	xxx	xxx	999	xxx	
99	xxx	xxx	xxx	999	xxx	
99	xxx	xxx	xxx	999	xxx	
99	xxx	xxx	xxx	999	xxx	
99	xxx	xxx	xxx	999	xxx	

Data Utama

- (link data utama)

Pembelian

- (link pembelian)
- (link pembelian)
- (link pembelian)
- (link pembelian)

Penjualan

- (link penjualan)
- (link penjualan)
- (link penjualan)
- (link penjualan)

Laporan

- (link laporan)
- (link laporan)
- (link laporan)
- (link laporan)

Copyright © 2020 Toko Multi Prima Bangunan Jambi

Gambar 4.48 Rancangan Halaman Pelanggan

5. Rancangan Halaman Kategori Barang

Rancangan halaman kategori barang merupakan halaman yang berisikan *form* untuk menambah data kategori barang baru dan terdapat tabel untuk mengelola data *user* dengan *link* untuk menghapus data kategori barang. Untuk lebih jelas penulis telah merancang suatu halaman kategori barang, yang dapat dilihat pada gambar 4.49.

Keluar Bantuan Password Beranda

(Gambar Utama)

Kategori Barang

nama kategori

[tambah](#)

Tabel Kategori

nama kategori : cari

No.	ID Kategori	Nama Kategori	Opsi
99	xxx	xxx	

Data Utama

- (link data utama)

Pembelian

- (link pembelian)
- (link pembelian)
- (link pembelian)
- (link pembelian)

Penjualan

- (link penjualan)
- (link penjualan)
- (link penjualan)
- (link penjualan)

Laporan

- (link laporan)
- (link laporan)
- (link laporan)
- (link laporan)

Copyright © 2020 Toko Multi Prima Bangunan Jambi

Gambar 4.49 Rancangan Halaman Kategori Barang

6. Rancangan Halaman Barang

Rancangan halaman barang merupakan halaman yang berisikan *form* untuk menambah data barang baru dan terdapat tabel untuk mengelola data *user* dengan *link* untuk mengubah dan menghapus data barang. Untuk lebih jelas penulis telah merancang suatu halaman barang, yang dapat dilihat pada gambar 4.50.

[Keluar](#) [Bantuan](#) [Password](#) [Beranda](#)

(Gambar Utama)

Barang

idbarang	(kode)	
kategori		<input type="text"/>
nama barang		<input type="text"/>
stok awal		<input type="text"/>
satuan		<input type="text"/>
harga beli		<input type="text"/>
harga jual		<input type="text"/>
<input type="button" value="tambah"/>		

Tabel Barang

nama barang : cari

No.	ID	Nama	Kategori	Stok	Harga Jual	Harga Beli	Opsi
99	xx	xxx	xxx	99	999	999	
99	xx	xxx	xxx	99	999	999	
99	xx	xxx	xxx	99	999	999	
99	xx	xxx	xxx	99	999	999	
99	xx	xxx	xxx	99	999	999	

Data Utama

- (link data utama)

Pembelian

- (link pembelian)
- (link pembelian)
- (link pembelian)
- (link pembelian)

Penjualan

- (link penjualan)
- (link penjualan)
- (link penjualan)
- (link penjualan)

Laporan

- (link laporan)
- (link laporan)
- (link laporan)
- (link laporan)

Copyright © 2020 Toko Multi Prima Bangunan Jambi

Gambar 4.50 Rancangan Halaman Barang

7. Rancangan Halaman Input Pembelian

Rancangan halaman input pembelian merupakan halaman yang berisikan *form* untuk menambah pembelian baru. Untuk lebih jelas penulis telah merancang suatu halaman input pembelian, yang dapat dilihat pada gambar 4.51.

Keluar Bantuan Password Beranda

(Gambar Utama)

Input Data Pembelian

no. pembelian : (no)

pemasok

tanggal beli

No	Nama Barang	Harga Beli	Jumlah	Total	Opsi
99	xxx	999	99	999	
99	xxx	999	99	999	
99	xxx	999	99	999	

Tambah Detail Pembelian

nama barang cari produk

harga beli

banyaknya

Data Utama

- (link data utama)

Pembelian

- (link pembelian)
- (link pembelian)
- (link pembelian)
- (link pembelian)

Penjualan

- (link penjualan)
- (link penjualan)
- (link penjualan)
- (link penjualan)

Laporan

- (link laporan)
- (link laporan)
- (link laporan)
- (link laporan)

Copyright © 2020 Toko Multi Prima Bangunan Jambi

Gambar 4.51 Rancangan Halaman Input Pembelian

8. Rancangan Halaman Input Penjualan

Rancangan halaman input penjualan merupakan halaman yang berisikan *form* untuk menambah penjualan baru. Untuk lebih jelas penulis telah merancang suatu halaman input penjualan, yang dapat dilihat pada gambar 4.52.

Keluar Bantuan Password Beranda

(Gambar Utama)

Input Data Penjualan

no. faktur : (no)

pelanggan

tanggal jual

jumlah bayar

No	Nama Barang	Harga Jual	Jumlah	Total	Opsi
99	xxx	999	99	999	
99	xxx	999	99	999	
99	xxx	999	99	999	

Tambah Detail Penjualan

nama barang cari produk

harga jual

banyaknya

Data Utama

- (link data utama)

Pembelian

- (link pembelian)
- (link pembelian)
- (link pembelian)
- (link pembelian)

Penjualan

- (link penjualan)
- (link penjualan)
- (link penjualan)
- (link penjualan)

Laporan

- (link laporan)
- (link laporan)
- (link laporan)
- (link laporan)

Copyright © 2020 Toko Multi Prima Bangunan Jambi

Gambar 4.52 Rancangan Halaman Input Penjualan

4.8 RANCANGAN STRUKTUR DATA

Dalam membuat suatu sistem, diperlukan adanya tabel-tabel yang saling berinteraksi satu sama lainnya. Adapun struktur tabel dari perancangan sistem pada Toko Multi Prima Bangunan Jambi diantaranya sebagai berikut:

1. Rancangan Tabel *User*

Rancangan tabel *user* digunakan untuk menyimpan data user pada *database*.

Adapun rancangan tabel user dapat dilihat pada tabel 4.12.

Tabel 4.12 Tabel *User*

No	Nama	Type	Width	Key
1.	iduser	Char	8	Primary Key
2.	namauser	Varchar	30	
3.	pass	Varchar	30	
4.	alamat	Text	-	
5.	telp	Varchar	12	
6.	tanda	Varchar	8	

2. Rancangan Tabel Kategori

Rancangan tabel kategori digunakan untuk menyimpan data kategori barang pada *database*. Adapun rancangan tabel kategori dapat dilihat pada tabel 4.13.

Tabel 4.13 Tabel Kategori

No	Nama	Type	Width	Key
1.	idkategori	Char	8	Primary Key
2.	namakategori	Varchar	30	

3. Rancangan Tabel Barang

Rancangan tabel barang digunakan untuk menyimpan data barang pada *database*. Adapun rancangan tabel barang dapat dilihat pada tabel 4.14.

Tabel 4.14 Tabel Barang

No	Nama	Type	Width	Key
1.	idbarang	Char	8	<i>Primary Key</i>
2.	idkategori	Char	8	<i>Foreign Key</i>
3.	namabarang	Varchar	50	
4.	stok	Int	6	
5.	satuan	Varchar	8	
6.	hargabelibarang	Int	8	
7.	hargajualbarang	Int	8	

4. Rancangan Tabel Pelanggan

Rancangan tabel pelanggan digunakan untuk menyimpan data pelanggan pada *database*. Adapun rancangan tabel pelanggan dapat dilihat pada tabel 4.15.

Tabel 4.15 Tabel Pelanggan

No	Nama	Type	Width	Key
1.	idpelanggan	Char	14	<i>Primary Key</i>
2.	namapelanggan	Varchar	30	
3.	alamat	Text	-	
4.	email	Varchar	20	
5.	telp	Varchar	12	

5. Rancangan Tabel Pemasok

Rancangan tabel pemasok digunakan untuk menyimpan data pemasok pada *database*. Adapun rancangan tabel pemasok dapat dilihat pada tabel 4.16

Tabel 4.16 Tabel Pemasok

No	Nama	Type	Width	Key
1.	idpemasok	Char	8	<i>Primary Key</i>
2.	namapemasok	Varchar	30	
3.	alamat	Text	-	
4.	email	Varchar	20	
5.	telp	Varchar	12	

6. Rancangan Tabel Beli

Rancangan tabel beli digunakan untuk menyimpan data pembelian pada *database*. Adapun rancangan tabel beli dapat dilihat pada tabel 4.17.

Tabel 4.17 Tabel Beli

No	Nama	Type	Width	Key
1.	idbeli	Char	14	<i>Primary Key</i>
2.	idpemasok	Char	8	<i>Foreign Key</i>
3.	tglbeli	Date	-	
4.	status	Varchar	5	

7. Rancangan Tabel Jual

Rancangan tabel jual digunakan untuk menyimpan data penjualan pada *database*. Adapun rancangan tabel jual dapat dilihat pada tabel 4.18.

Tabel 4.18 Tabel Jual

No	Nama	Type	Width	Key
1.	idjual	Char	15	<i>Primary Key</i>
2.	idpelanggan	Char	14	<i>Foreign Key</i>
3.	tgljual	Date	-	
4.	bayar	Int	8	
5.	status	Varchar	6	

8. Rancangan Tabel Detailbeli

Rancangan tabel detailbeli digunakan untuk menyimpan data detail pembelian pada *database*. Adapun rancangan tabel detailbeli dapat dilihat pada tabel 4.19.

Tabel 4.19 Tabel Detailbeli

No	Nama	Type	Width	Key
1.	iddetailbeli	Int	5	<i>Primary Key</i>
2.	idbeli	Char	14	<i>Foreign Key</i>
3.	idbarang	Char	8	<i>Foreign Key</i>
4.	hargabeli	Int	8	
5.	banyak	Int	5	

9. Rancangan Tabel Detailjual

Rancangan tabel detailjual digunakan untuk menyimpan data detail penjualan pada *database*. Adapun rancangan tabel detailjual dapat dilihat pada tabel 4.20.

Tabel 4.20 Tabel Detailjual

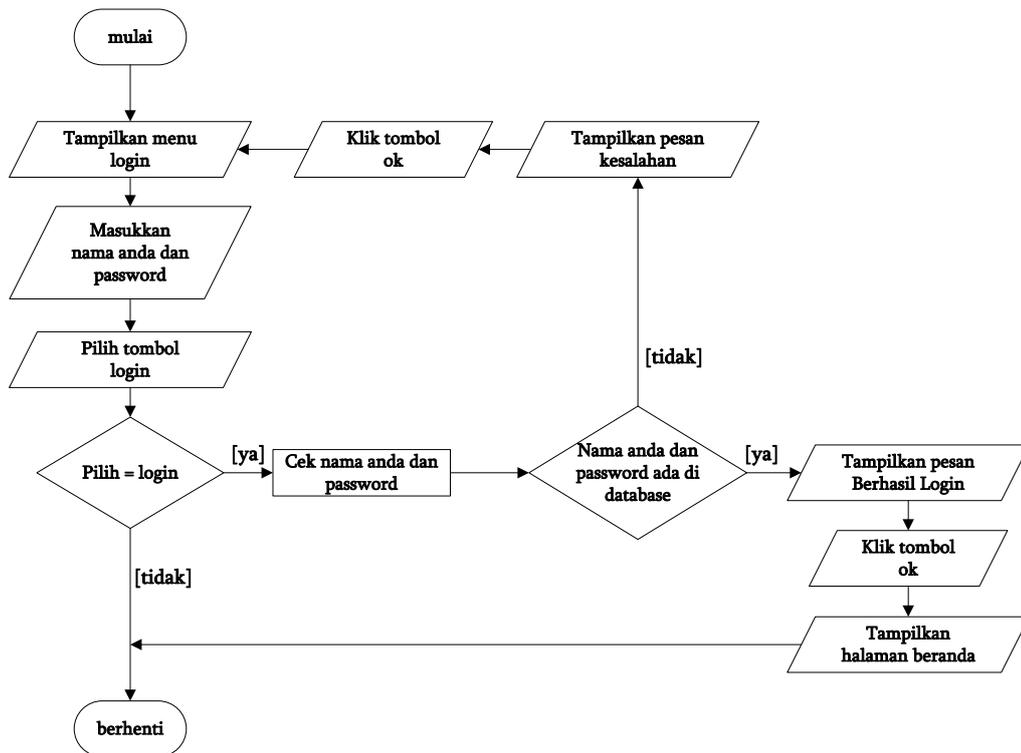
No	Nama	Type	Width	Key
1.	iddetailjual	Int	5	Primary Key
2.	idjual	Char	15	Foreign Key
3.	idbarang	Char	8	Foreign Key
4.	hargajual	Int	8	
5.	banyak	Int	5	

4.9 RANCANGAN ALGORITMA PROGRAM

Rancangan algoritama program digunakan untuk menggambarkan proses alur logika dari program yang digambarkan dengan *flowchart*. Berikut ini adalah *flowchart* yang digunakan dalam merancang sistem pada Toko Multi Prima Bangunan Jambi.

1. *Flowchart Login*

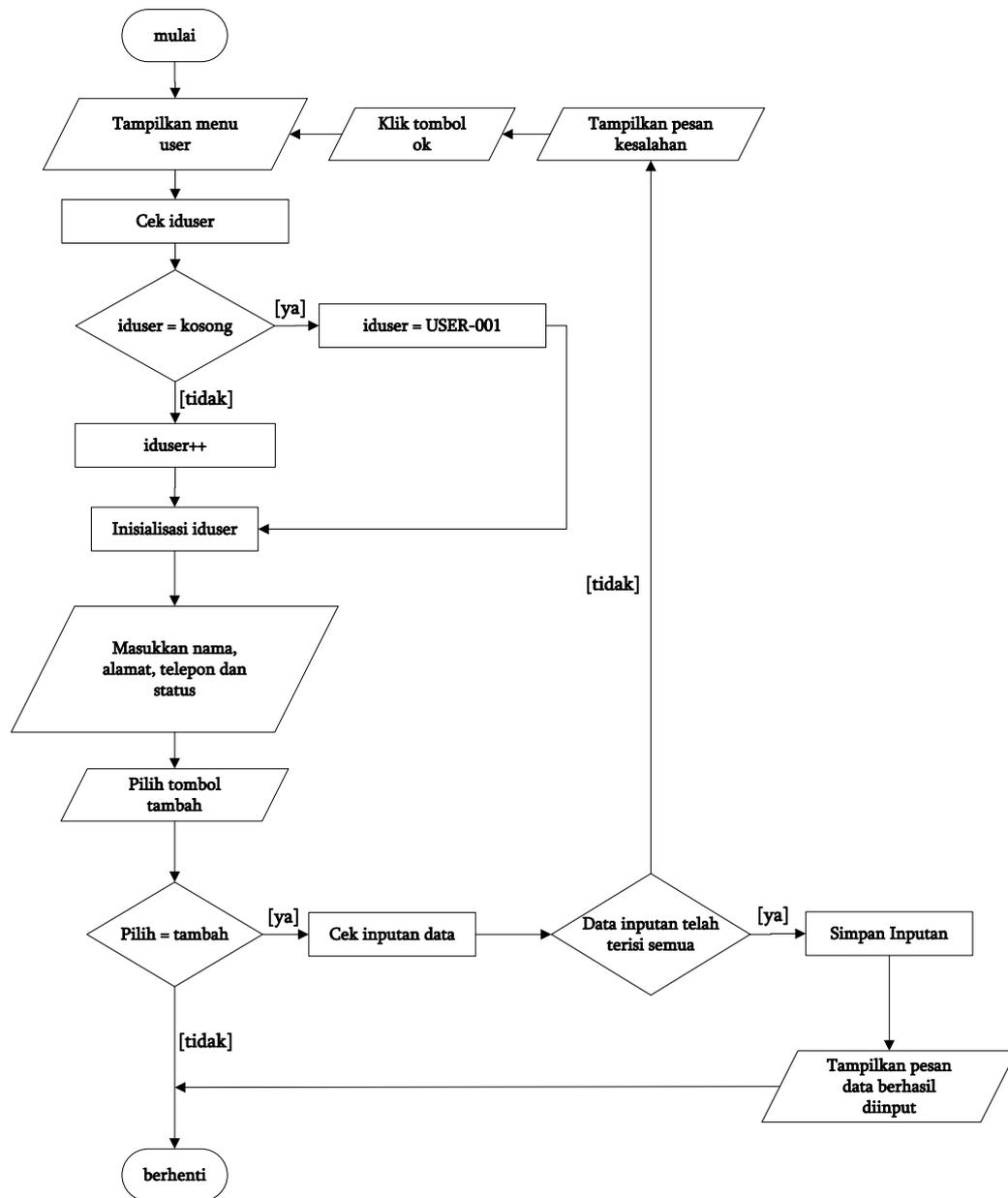
Flowchart login menjelaskan gambaran program bagaimana admin atau karyawan melakukan login dari awal menginput nama anda dan *password* sampai sistem menampilkan menu utama. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.53.



Gambar 4.53 Flowchart Login

2. Flowchart Input User

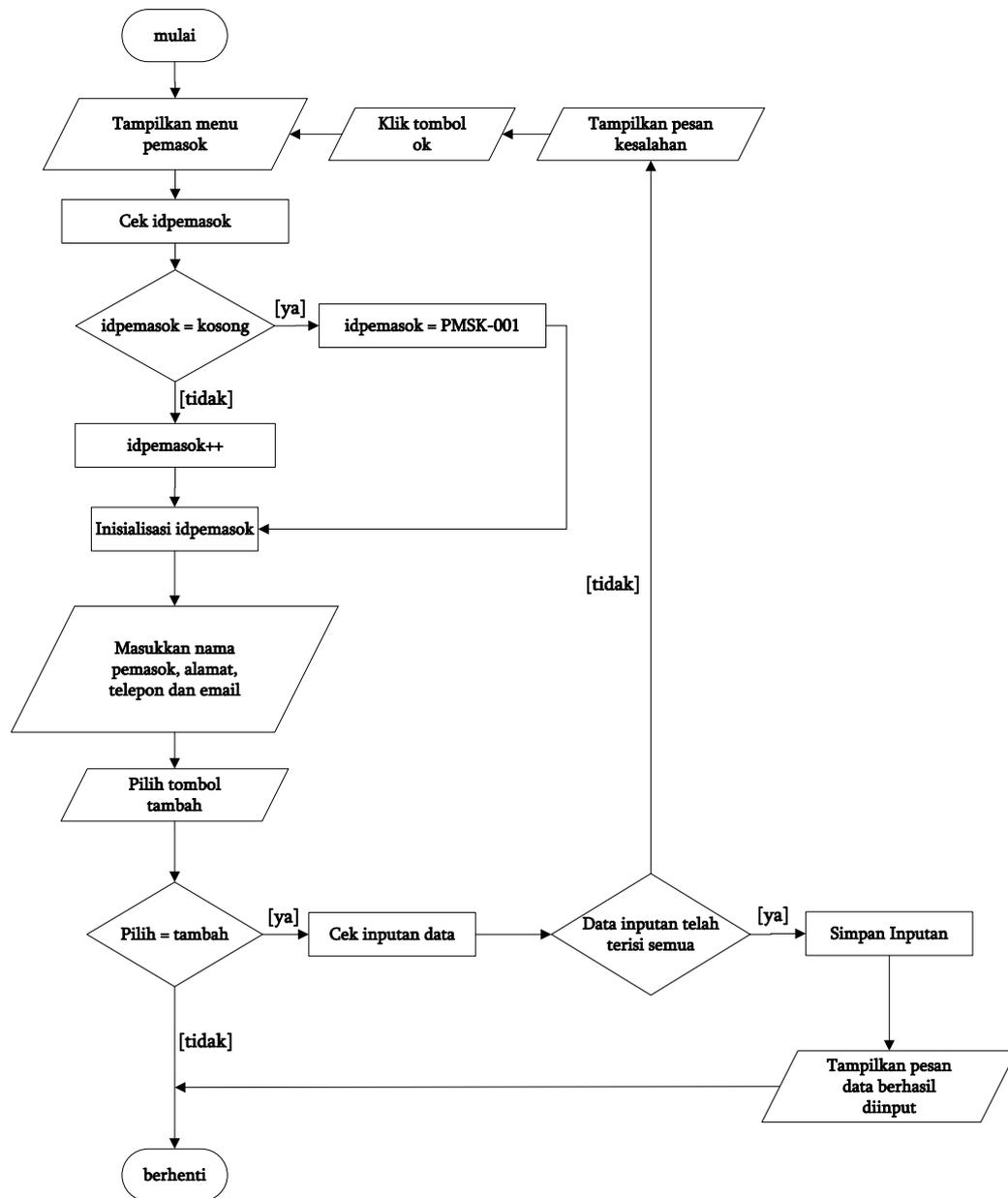
Flowchart input user menjelaskan gambaran program bagaimana admin dapat menambah user baru ke dalam sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.54.



Gambar 4.54 Flowchart Input User

3. Flowchart Input Pemasok

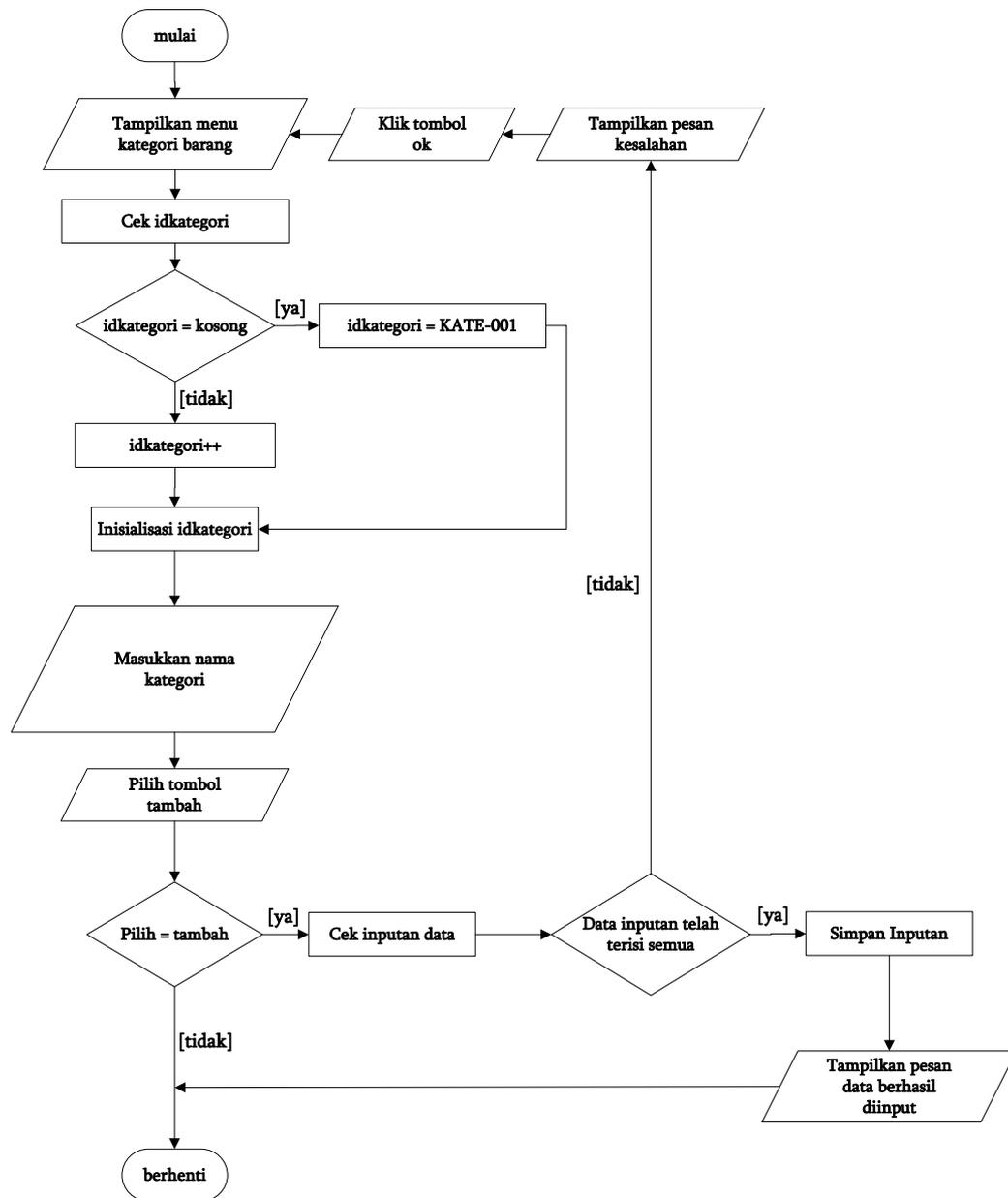
Flowchart input pemasok menjelaskan gambaran program bagaimana admin dapat menambah pemasok baru ke dalam sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.55.



Gambar 4.55 Flowchart Input Pemasok

4. Flowchart Input Kategori Barang

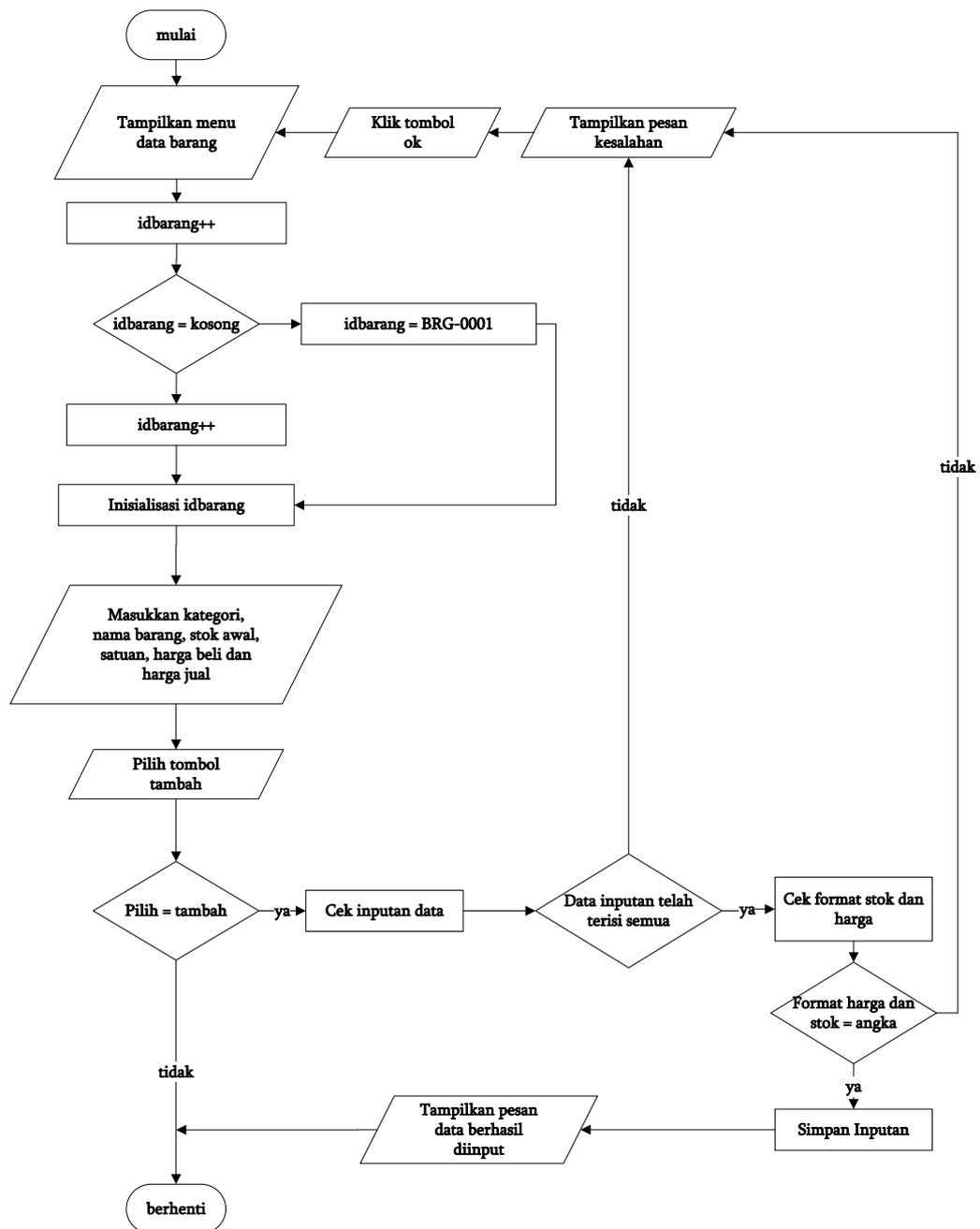
Flowchart input kategori barang menjelaskan gambaran program bagaimana admin dapat menambah kategori barang baru ke dalam sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.56.



Gambar 4.56 *Flowchart Input Kategori Barang*

5. *Flowchart Input Barang*

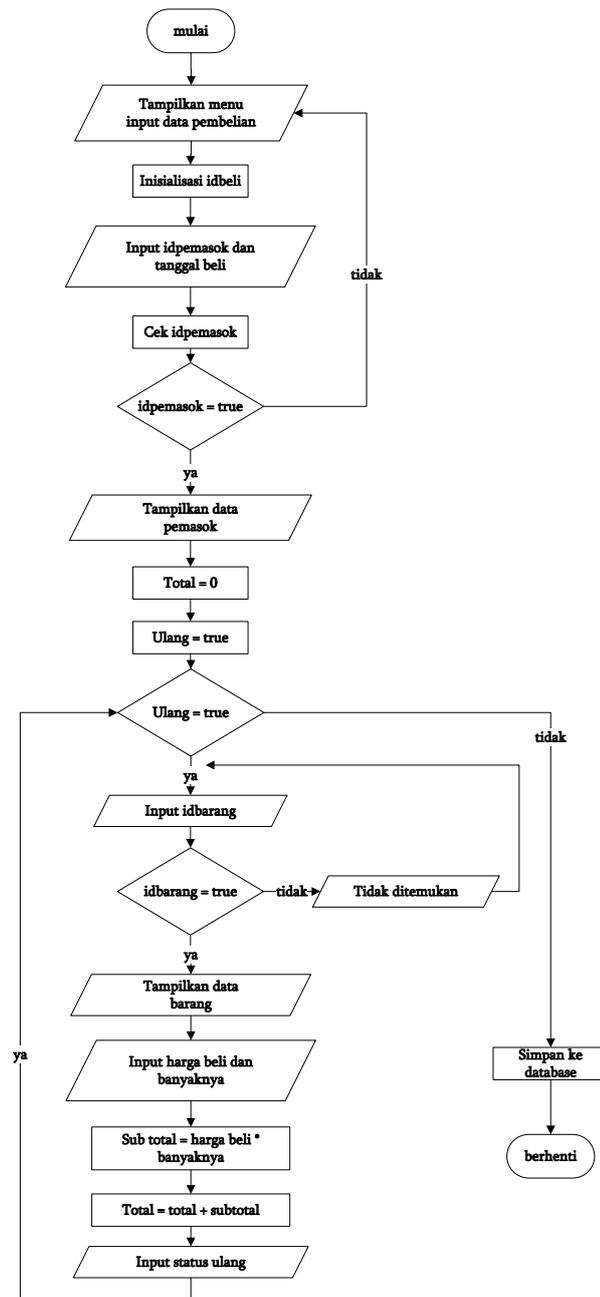
Flowchart input barang menjelaskan gambaran program bagaimana admin dapat menambah barang baru ke dalam sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.57.



Gambar 4.57 Flowchart Input Barang

6. Flowchart Input Pembelian

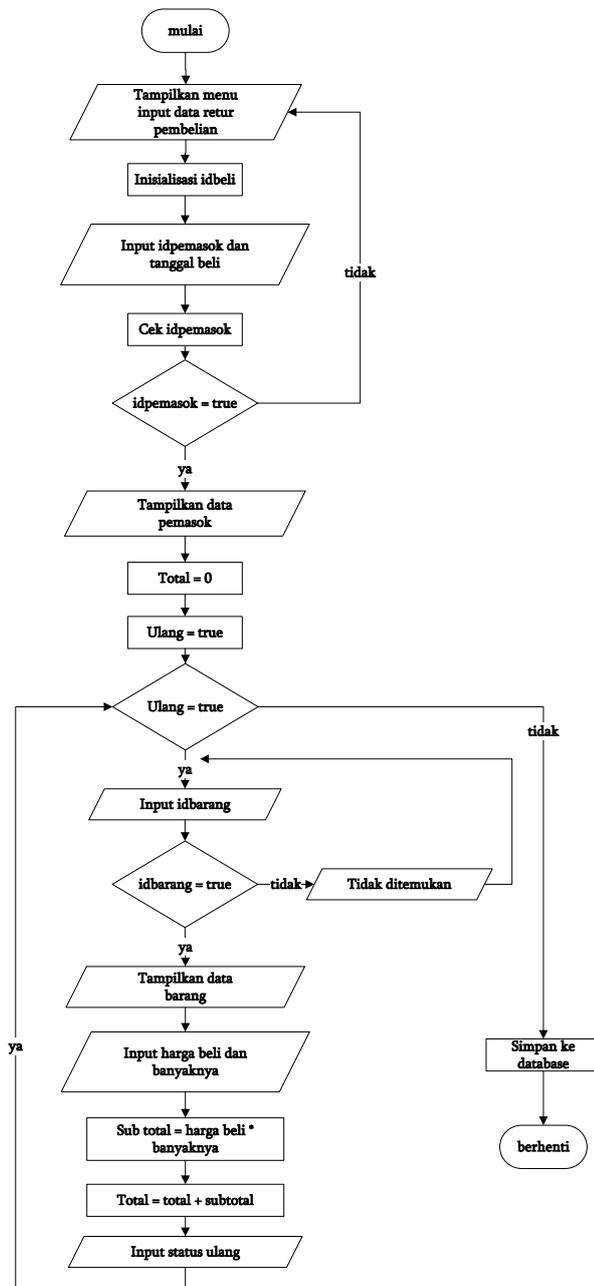
Flowchart input pembelian menjelaskan gambaran program bagaimana admin dapat menambah pembelian baru ke dalam sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.58.



Gambar 4.58 Flowchart Input Pembelian

7. Flowchart Input Retur Pembelian

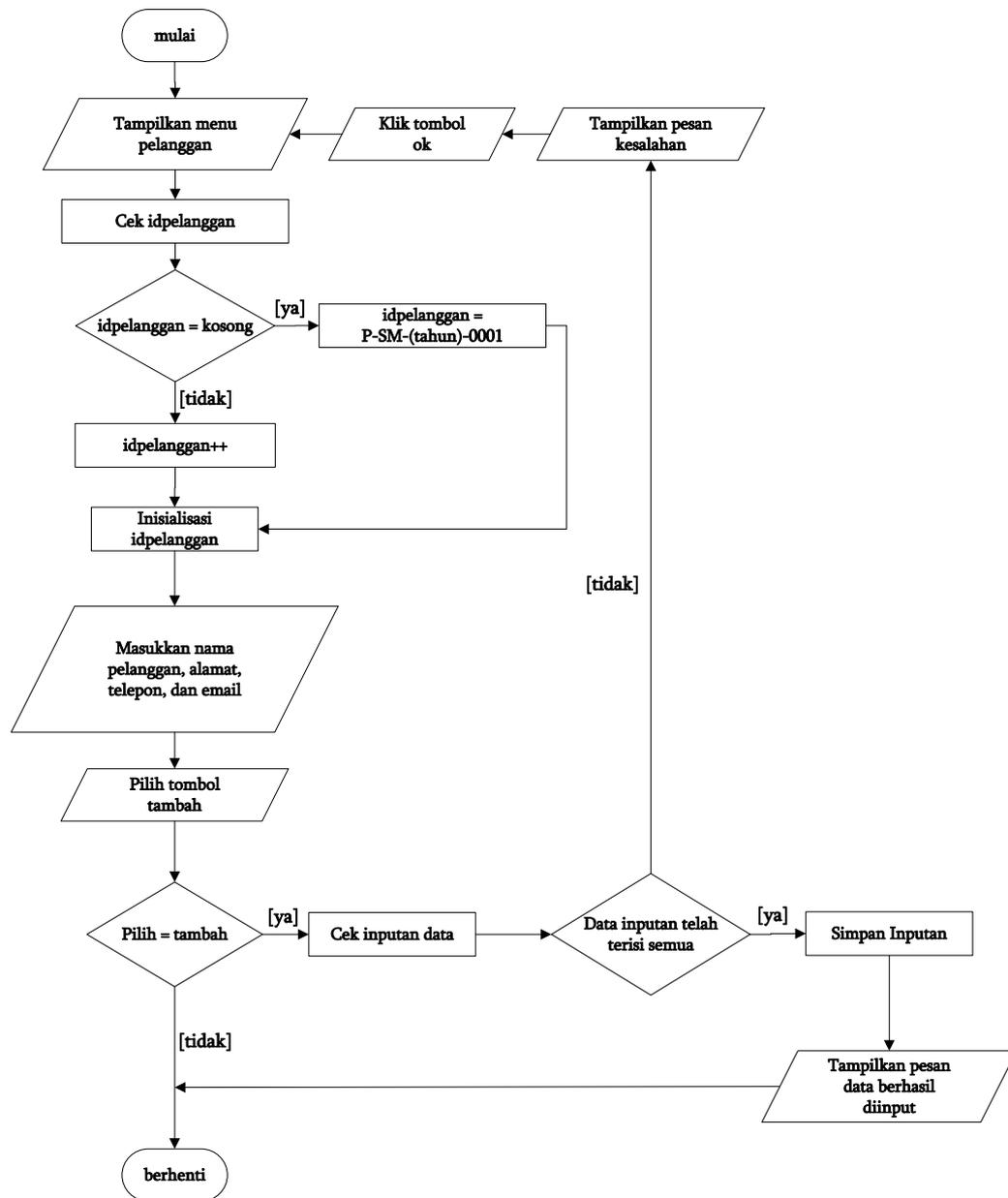
Flowchart input retur pembelian menjelaskan gambaran program bagaimana admin dapat menambah retur pembelian baru ke dalam sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.59.



Gambar 4.59 *Flowchart Input Retur Pembelian*

8. *Flowchart Input Pelanggan*

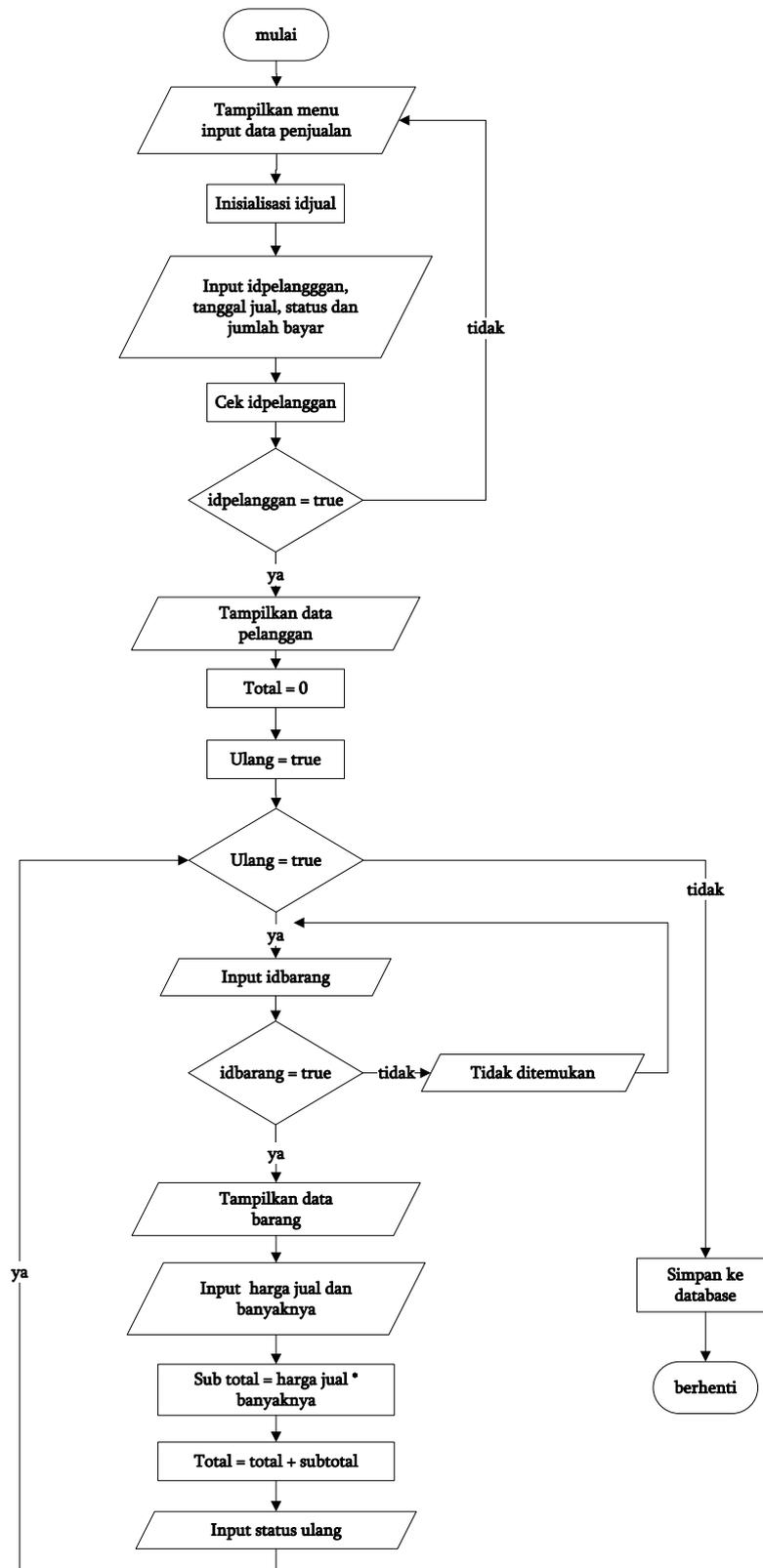
Flowchart input pelanggan menjelaskan gambaran program bagaimana admin atau karyawan dapat menambah pelanggan baru ke dalam sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.60.



Gambar 4.60 Flowchart Input Pelanggan

9. Flowchart Input Penjualan

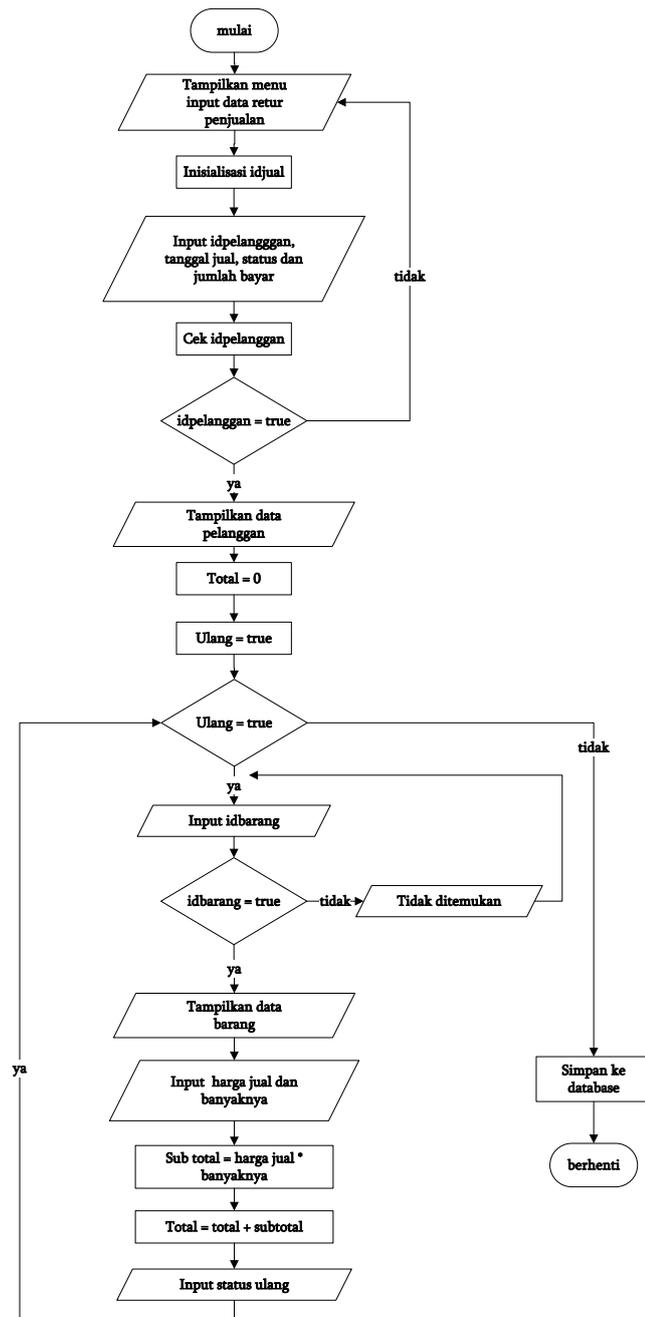
Flowchart input penjualan menjelaskan gambaran program bagaimana admin atau karyawan dapat menambah penjualan baru ke dalam sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.61.



Gambar 4.61 Flowchart Input Penjualan

10. Flowchart Input Retur Penjualan

Flowchart input retur penjualan menjelaskan gambaran program bagaimana admin atau karyawan dapat menambah retur penjualan baru ke dalam sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.62.



Gambar 4.62 Flowchart Input Retur Penjualan