

BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 GAMBARAN UMUM TOKO BANGUNAN USAHA KRIKIL MANDIRI JAYA

Toko Bangunan Usaha Krikil Mandiri Jaya merupakan usaha yang bergerak dibidang penjualan material bangunan yang secara umum berfungsi sebagai bahan gabungan utama pembuatan beton cor dan pembangunan rumah seperti pasir, kerikil, batu split, dan sebagainya. Toko Bangunan Usaha Krikil Mandiri Jaya menyediakan banyak bahan gabungan utama pembuatan beton cor dan pembangunan rumah dengan berbagai jenis pilihan warna, corak dan ukuran. Produk yang dijual harganya relatif terjangkau sehingga usaha menengah ke atas ini banyak diminati oleh masyarakat Kota Jambi.

Toko Bangunan Usaha Krikil Mandiri Jaya siap melayani pembeli dengan menyediakan produk dengan harga murah dan produk yang terjamin kualitasnya, untuk pembeli yang sedang mencari tempat penjualan bahan gabungan utama pembuatan beton cor dan pembangunan rumah di Kota Jambi disinilah tempatnya. Berbagai macam produk berkualitas dengan harga murah dapat dengan mudah anda temukan. Selain itu, Toko Bangunan Usaha Krikil Mandiri Jaya memiliki proses transaksi yang mudah serta aman, jadi jangan ragu lagi untuk melakukan transaksi pembelian pada Toko Bangunan Usaha Krikil Mandiri Jaya.

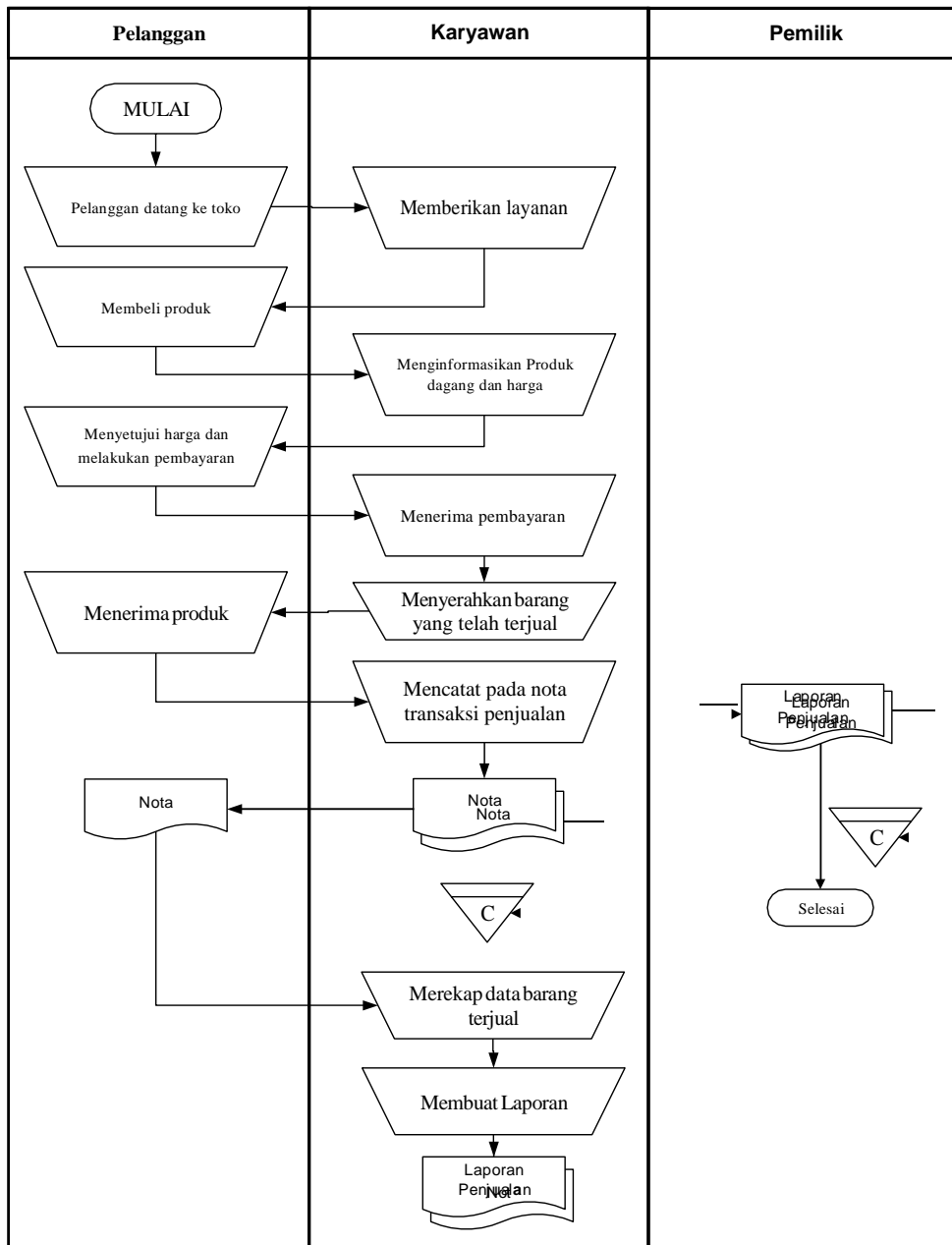
4.1.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Menganalisis suatu sistem yang sedang berjalan merupakan salah satu tahap untuk menganalisis suatu sistem apakah sesuai dengan tujuan utama sistem itu sendiri yaitu mempermudah user sistem. Sebagai berikut :

1. Pelanggan datang ke toko untuk melakukan transaksi pembelian
2. Karyawan memberikan layanan kepada pelanggan dengan menanyakan keperluan dari pelanggan
3. Pelanggan membeli produk yang diajakan pada toko
4. Karyawan menginformasikan produk dagang yang dipilih pelanggan dan menginformasikan harga produk tersebut
5. Pelanggan menyetujui harga produk dan melakukan pembayaran tunai kepada karyawan
6. Karyawan menerima pembayaran, mencatat nota dan menyerahkan produk yang dijual kepada pelanggan
7. Pelanggan menerima produk yang dibeli
8. Karyawan mencatat Invoice dan menyerahkan kepada pelanggan
9. Karyawan merekap laporan, untuk diserahkan kepada pemilik

4.1.2 Flowchart Document

Berdasarkan penjabaran diatas maka disusun *flowchart document* yang disebut juga bagan alir formulir (form formulir) atau *paperwork* yang menunjukkan arus laporan dan formulir berikut ini :



Gambar 4.1 Bagan Alir Dokumen Penjualan

4.1.3 Masalah Berdasarkan Hasil Pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan, maka penulis memperoleh kesimpulan bahwa proses pengolahan data Penjualan pada Toko Bangunan Usaha Krikil Mandiri Jaya saat ini masih terdapat beberapa kendala yaitu :

1. Tingkat keamanan data yang masih rendah karena beberapa data masih disimpan dalam bentuk arsip yang beresiko dapat terjadi kerusakan, maupun kehilangan data dan dalam proses pencatatan data Penjualan masih menggunakan kertas/arsip sehingga membutuhkan waktu yang lama dan kerap kali terjadi kesalahan selama pencatatan yang tanpa disadari sehingga data yang salah terlanjur tersimpan dan tidak terkoreksi kembali.
2. Proses pencarian data membutuhkan waktu yang relatif lama karena data terdapat pada buku agenda dalam bentuk catatan tertulis yang disimpan dalam lemari arsip yang datanya telah sangat banyak, serta disimpan dalam bentuk arsip yang terpisah.
3. Setiap data dicatat kedalam buku agenda di anggap kurang efektif dan efisien karena data tidak saling terintegrasi sehingga mengalami kesulitan saat harus merekap data dalam pembuatan laporan karena harus menyusun kembali data-data lama.

Dari permasalahan di atas, maka penulis memperoleh kesimpulan dimana proses manual yang butuh waktu cukup lama dalam mengerjakannya serta ketidakakuratan data yang dihasilkan.

4.1.4 Solusi Pemecahan Masalah

Dari permasalahan tersebut salah satu solusi yang dapat di gunakan oleh Toko Bangunan Usaha Krikil Mandiri Jaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan merancang suatu sistem informasi Penjualan pada Toko Bangunan Usaha Krikil Mandiri Jaya. Adapun solusi dari sistem yang akan dirancang tersebut sebagai berikut :

1. Sistem yang dirancang dilengkapi sistem keamanan data, pencarian data dan fungsi peringatan data yang kosong, sehingga dapat meminimalisir terjadinya pembobolan oleh pihak yang tidak terkait dengan sistem, kehilangan data serta kesalahan *penginputan* data.
2. Proses pencarian data lebih cepat dan langsung dapat digunakan untuk kepentingan tertentu sehingga lebih menghemat waktu, dengan memanfaatkan fungsi pencarian pada sistem.
3. Pengolahan data akan dilakukan secara terkomputerisasi, dimana data-data Penjualan saling terintegrasi dan data yang telah *diinput* sebelumnya nanti akan diproses lebih cepat serta akurat sehingga dapat membantu dalam pembuatan laporan.

Berdasarkan dari solusi pemecahan masalah di atas, maka penulis jadikan sebagai landasan dalam pembangunan sistem informasi Penjualan pada Toko Bangunan Usaha Krikil Mandiri Jaya, mengenai fungsi apa saja yang harus ada didalam sistem yang akan dibangun.

4.2 ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM

Berdasarkan beberapa permasalahan yang ada, penulis tertarik untuk merekomendasi suatu sistem yang dapat dijadikan sebagai *alternative* dalam mengenalkan serta membantu pengolahan data.

4.2.1 Analisis Proses Sistem

Analisis proses sistem terbagi menjadi dua yaitu analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional.

1. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional sistem menggambarkan proses atau fungsi yang harus dikerjakan oleh sistem untuk memenuhi kebutuhan *user* secara rinci mengenai data dan informasi yang berhubungan dengan Karyawan. Fungsi sistem yang harus dilakukan adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1 Analisa Kebutuhan Fungsional Karyawan

Aktor		Karyawan
Deskripsi Aktor		Aktor yang memiliki hak akses penuh untuk melakukan pengelolaan data sistem informasi Penjualan
No	Kebutuhan Fungsional	Deskripsi Kebutuhan Fungsional
1	Login	Aktor melakukan login untuk dapat memiliki hak akses ke dalam sistem
2	Mengelola data Pelanggan	Aktor mengelola data pelanggan untuk melihat informasi pelanggan seperti nama dan alamat
3	Mengelola data Penjualan	Aktor mengelola data penjualan untuk mendata dan melakukan penjualan produk
4	Mengelola data Produk	Aktor mengelola data produk untuk menambah produk apa saja yang tersedia dan yang akan dijual ke pelanggan
5	Mencetak Laporan	Untuk menghasilkan <i>printout</i> berdasarkan data yang telah diinputkan
6	Logout	Aktor melakukan logout untuk menutup koneksi

Tabel 4.2 Analisa Kebutuhan Fungsional Pemilik

Aktor		Pemilik
Deskripsi Aktor		yaitu aktor yang dapat melihat dan mengolah, setelah data-data diinputkan oleh Karyawan
No	Kebutuhan Fungsional	Deskripsi Kebutuhan Fungsional
1	Login	Aktor melakukan login untuk dapat memiliki hak akses ke dalam sistem
2	Mengelola data Admin	Aktor mengelola data admin agar dapat memodifikasi data admin seperti <i>username</i> dan <i>password</i>
3	Mengelola data Kategori	Aktor mengelola data kategori untuk mengelompokkan berbagai jenis produk yang tersedia dan dapat dipilih oleh pelanggan
4	Mengelola data Pembelian	Aktor mengelola data pembelian untuk mendata produk yang telah dibeli dari supplier
5	Mengelola data Penjualan	Aktor mengelola data penjualan untuk mendata dan melakukan penjualan produk
6	Mengelola data Perencanaan	Aktor mengelola data Perencanaan untuk mendata dan melakukan Perencanaan
7	Mengelola data Produk	Aktor mengelola data produk untuk menambah produk apa saja yang tersedia dan yang akan dijual ke pelanggan
8	Mengelola data Satuan	Aktor mengelola data Satuan untuk menambah Satuan apa saja yang tersedia dan yang akan dijual ke pelanggan
9	Mengelola data Supplier	Aktor mengelola data supplier untuk mendata dan menyimpan semua data supplier yang telah melakukan kerjasama
10	Logout	Aktor melakukan logout untuk menutup koneksi

2. Kebutuhan Nonfungsional

kebutuhan yang menitikberatkan pada properti perilaku yang dimiliki oleh sistem. kebutuhan fungsional juga sering disebut sebagai batasan layanan atau fungsi yang ditawarkan sistem seperti batasan waktu, batasan pengembangan proses, standarisasi dan lain lain.

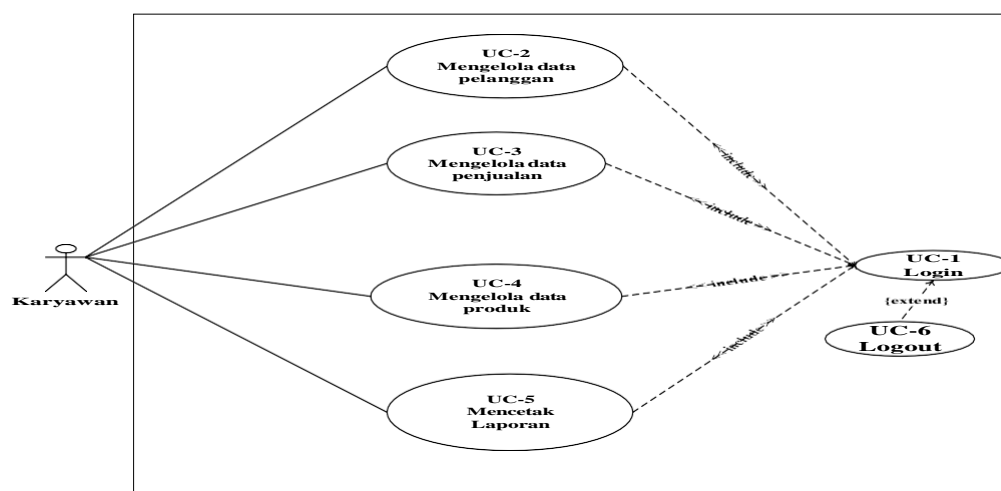
Tabel 4.3 Analisa Kebutuhan Nonfungsional

No	Kebutuhan Nonfungsional	Deskripsi Kebutuhan Nonfungsional
1	<i>Usability</i>	Sistem memiliki rancangan <i>interface</i> yang mudah digunakan.
2	<i>Security</i>	Memiliki system keamanan menggunakan <i>fitur login</i> dan <i>logout</i> dengan menginput <i>Username</i> dan <i>Password</i> dengan benar.
3	<i>Flexibility</i>	Kemudahan dalam menemukan data yang diperlukan karena sistem memiliki pengorganisasian data yang baik.
4	<i>Portability</i>	Kemudahan dalam pengaksesan sistem khususnya terkait dengan faktor waktu dan lokasi pengaksesan, serta perangkat atau teknologi yang digunakan untuk mengakses
5	<i>Reliability</i>	Kebutuhan terkait kehandalan sistem atau perangkat lunak

4.2.2 Use case Diagram

1. Use case Diagram Untuk Karyawan

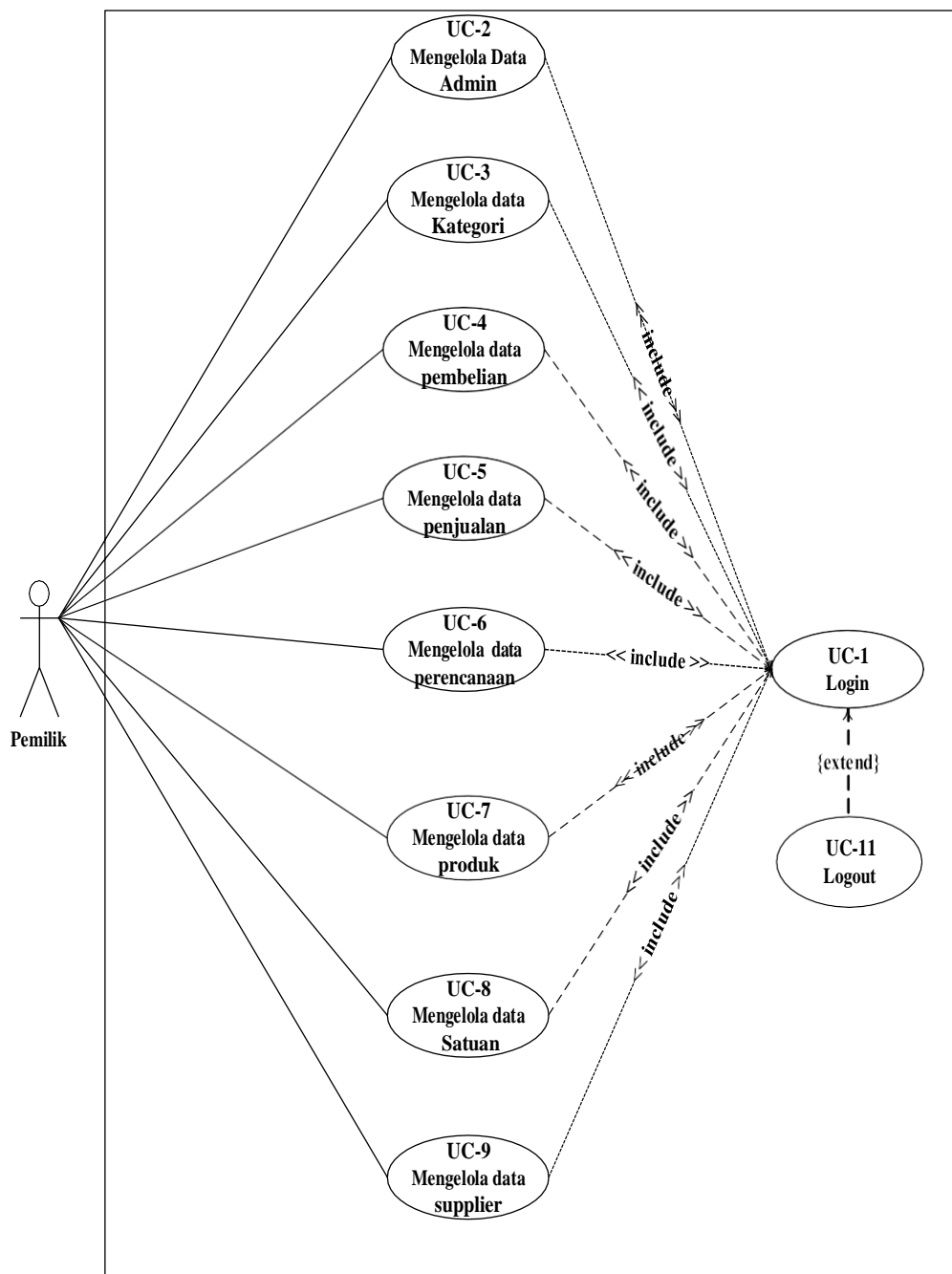
Diagram Use case menyajikan interaksi antara Use case dan Karyawan di dalam sistem yang akan dikembangkan, seperti terlihat pada gambar berikut :



Gambar 4.2 Use case Diagram Karyawan

2. Use case Diagram Untuk Pemilik

Diagram Use case menyajikan interaksi antara Use case dan Pemilik di dalam sistem yang akan dikembangkan, seperti terlihat pada gambar berikut



Gambar 4.3 Use case Diagram Pemilik

4.2.3 Deskripsi Use case

Didalam *Use case* terdapat metode berbasis text untuk menggambarkan dan mendokumentasikan proses yang kompleks sebagai berikut ini :

3. Deskripsi Use case Karyawan

Deskripsi *Use case* Karyawan merupakan upaya pengolahan data menjadi sesuatu yang dapat diutarakan secara jelas dan tepat dengan tujuan agar dapat dimengerti sebagai berikut ini.

a) Deskripsi Use case Login

Deskripsi *Use case login* merupakan tabel yang memaparkan langkah-langkah penggunaan sistem yang dilakukan oleh aktor terkait untuk dapat masuk kedalam sistem, yang dapat dijabarkan sebagai berikut ini :

Tabel 4.4 Deskripsi Use case login

Nama	Login		
ID Usecase	UC.1.		
Aktor	Karyawan		
Deskripsi	Aktor melakukan login untuk dapat memiliki hak akses ke dalam sistem		
Exception	Aktor tidak dapat masuk dan mengakses halaman utama jika validasi <i>username</i> dan <i>password</i> gagal		
Pre condition	<i>Username</i> dan <i>password</i> tersedia pada database <i>database</i>		
Aktor		Sistem	
Skenario Normal			
1.	Aktor <i>input username</i> dan <i>password</i>		
2.	Aktor klik tombol login		
		3.	Memvalidasi <i>username</i> dan <i>password</i> yang <i>diinput</i>
		4.	Validasi cocok, tampil halaman utama
Skenario Alternative			
3a	Memvalidasi <i>username</i> dan <i>password</i> yang <i>diinput</i> , namun tidak cocok		
3b	Sistem akan menampilkan pesan : “ <i>Username/Password</i> yang anda masukan salah..!” dan memberi kesempatan aktor untuk kembali <i>input</i> data <i>username</i> dan <i>password</i>		

Post condition	Aktor berhasil melakukan login dan dapat melakukan pengolahan data
-----------------------	--

b) Deskripsi *Use case* mengelola data Pelanggan

Deskripsi *Use case* mengelola data Pelanggan merupakan tabel yang memaparkan langkah-langkah penggunaan sistem yang dilakukan oleh aktor untuk memodifikasi isi data-data Pelanggan, yang dapat dijabarkan sebagai berikut ini

Tabel 4.5 Deskripsi *Use case* Mengelola Data Pelanggan

Nama	Pelanggan	
ID Usecase	UC.2.	
Aktor	Karyawan	
Deskripsi	Aktor mengelola data pelanggan untuk melihat informasi pelanggan seperti nama dan alamat	
Exception	<ul style="list-style-type: none"> a) Data yang ditambah tidak lengkap b) Data yang akan diedit tidak lengkap c) Data yang akan dihapus tidak tersedia 	
Pre condition	<ul style="list-style-type: none"> a) Dalam keadaan berhasil login b) Harus tampil halaman tambah dan data belum tersedia c) Harus tampil halaman edit dan tersedia data untuk diedit d) Harus ada data yang hendak dihapus 	
	Aktor	Sistem
Skenario Normal		
1.	Pilih menu data Pelanggan	
		2. Menampilkan halaman data Pelanggan
3.	Jika pada menu data Pelanggan Aktor memilih : <ul style="list-style-type: none"> a) Tombol Tambah maka proses S1 dijalankan b) Tombol <i>Edit</i> maka proses S2 dijalankan c) Tombol <i>Edit</i> maka proses S3 dijalankan 	
S1 - Proses Tambah		
1.	Pilih tombol tambah pada data Pelanggan	
		2. Tampilkan halaman tambah data Pelanggan

3.	<i>Input</i> data Pelanggan		
4.	Pilih tombol “Simpan”		
		5.	Mengkoreksi data Pelanggan
		6.	Jika seluruh data telah di <input/> , sistem akan menampilkan pesan : “Data berhasil ditambahkan”
		7.	Data Pelanggan tersimpan ke dalam database
S2 - Proses Edit			
1.	Pilih data Pelanggan yang akan <i>diedit</i>		
2.	Pilih tombol <i>Edit</i> pada data Pelanggan		
		3.	Tampilkan halaman <i>Edit</i> data Pelanggan
4.	<i>Edit</i> data Pelanggan		
5.	Pilih tombol “ <i>Update</i> ”		
		6.	Mengkoreksi data Pelanggan
		7.	Jika seluruh data telah di <input/> , sistem akan menampilkan pesan : “Data berhasil <i>diedit</i> ”
		8.	Data Pelanggan tersimpan ke dalam database
S3 - Proses Hapus			
1.	Pilih data Pelanggan yang akan dihapus		
2.	Pilih tombol hapus pada data Pelanggan		
		3.	Tampilkan pesan : “Apakah anda ingin hapus data ini?”. Beserta tombol “ <i>No</i> ” dan Tombol “ <i>Yes</i> ”
4.	Pilih tombol “ <i>Yes</i> ”		
		5.	Tampilkan pesan : “Data berhasil dihapus”
		6.	Data Pelanggan terhapus dari dalam database
Skenario Alternative			
S1 - Proses Tambah			
5a	Mengkoreksi data Pelanggan, terdapat data yang belum di <input/> , maka sistem akan menampilkan pesan : “Harap isi bidang ini”		
5b	Sistem memberikan kesempatan kepada aktor untuk kembali <i>input</i> data Pelanggan dengan lengkap		
S2 - Proses Edit			
6a	Mengkoreksi data Pelanggan, terdapat data yang belum di <input/> , maka		

	sistem akan menampilkan pesan : “Harap isi bidang ini”
6b	Sistem memberikan kesempatan kepada aktor untuk kembali <i>edit</i> data Pelanggan dengan lengkap
S3 - Proses Hapus	
1a	Data tidak tersedia sehingga tidak dapat memilih data yang hendak dihapus
1b	Sistem memberikan kesempatan aktor untuk kembali input data, setelah data selesai dinput Aktor kembali pilih data Karyawan yang akan dihapus
Post condition	Aktor Berhasil Tambah, <i>edit</i> dan hapus data Pelanggan

c) Deskripsi *Use case* mengelola data Penjualan

Deskripsi *Use case* mengelola data Penjualan merupakan tabel yang memaparkan langkah-langkah penggunaan sistem yang dilakukan oleh aktor untuk memodifikasi isi data-data Penjualan, yang dapat dijabarkan sebagai berikut ini .

Tabel 4.6 Deskripsi *Use case* Mengelola Data Penjualan

Nama	Penjualan	
ID Usecase	UC.3.	
Aktor	Karyawan	
Deskripsi	Aktor mengelola data penjualan untuk mendata dan melakukan penjualan produk	
Exception	a) Data yang ditambah tidak lengkap b) Data yang akan diedit tidak lengkap c) Data yang akan dihapus tidak tersedia	
Pre condition	a) Dalam keadaan berhasil login b) Harus tampil halaman tambah dan data belum tersedia c) Harus tampil halaman edit dan tersedia data untuk diedit d) Harus ada data yang hendak dihapus	
	Aktor	Sistem
Skenario Normal		
1.	Pilih menu data Penjualan	
		2. Menampilkan halaman data Penjualan
3.	Jika pada menu data Penjualan Aktor memilih : a) Tombol Tambah maka proses S1 dijalankan b) Tombol <i>Edit</i> maka proses S2	

	dijalankan c) Tombol <i>Edit</i> maka proses S3 dijalankan		
S1 - Proses Tambah			
1.	Pilih tombol tambah pada data Penjualan		
		2.	Tampilkan halaman tambah data Penjualan
3.	<i>Input</i> data Penjualan		
4.	Pilih tombol “Simpan”		
		5.	Mengkoreksi data Penjualan
		6.	Jika seluruh data telah <i>diinput</i> , sistem akan menampilkan pesan : “Data berhasil ditambahkan”
		7.	Data Penjualan tersimpan ke dalam database
S2 - Proses Edit			
1.	Pilih data Penjualan yang akan <i>diedit</i>		
2.	Pilih tombol <i>Edit</i> pada data Penjualan		
		3.	Tampilkan halaman <i>Edit</i> data Penjualan
4.	<i>Edit</i> data Penjualan		
5.	Pilih tombol “ <i>Update</i> ”		
		6.	Mengkoreksi data Penjualan
		7.	Jika seluruh data telah <i>diinput</i> , sistem akan menampilkan pesan : “Data berhasil <i>diedit</i> ”
		8.	Data Penjualan tersimpan ke dalam database
S3 - Proses Hapus			
1.	Pilih data Penjualan yang akan dihapus		
2.	Pilih tombol hapus pada data Penjualan		
		3.	Tampilkan pesan : “Apakah anda ingin hapus data ini?”. Beserta tombol “ <i>No</i> ” dan Tombol “ <i>Yes</i> ”
4.	Pilih tombol “ <i>Yes</i> ”		
		5.	Tampilkan pesan : “Data berhasil dihapus”
		6.	Data Penjualan terhapus dari dalam database

1.	Pilih menu data Produk		
		2.	Menampilkan halaman data Produk
3.	Jika pada menu data Produk Aktor memilih : a) Tombol Tambah maka proses S1 dijalankan b) Tombol <i>Edit</i> maka proses S2 dijalankan c) Tombol <i>Edit</i> maka proses S3 dijalankan		
S1 - Proses Tambah			
1.	Pilih tombol tambah pada data Produk		
		2.	Tampilkan halaman tambah data Produk
3.	<i>Input</i> data Produk		
4.	Pilih tombol “Simpan”		
		5.	Mengkoreksi data Produk
		6.	Jika seluruh data telah di <input/> , sistem akan menampilkan pesan : “Data berhasil ditambahkan”
		7.	Data Produk tersimpan ke dalam database
S2 - Proses Edit			
1.	Pilih data Produk yang akan di <i>edit</i>		
2.	Pilih tombol <i>Edit</i> pada data Produk		
		3.	Tampilkan halaman <i>Edit</i> data Produk
4.	<i>Edit</i> data Produk		
5.	Pilih tombol “ <i>Update</i> ”		
		6.	Mengkoreksi data Produk
		7.	Jika seluruh data telah di <input/> , sistem akan menampilkan pesan : “Data berhasil di <i>edit</i> ”
		8.	Data Produk tersimpan ke dalam database
S3 - Proses Hapus			
1.	Pilih data Produk yang akan dihapus		
2.	Pilih tombol hapus pada data Produk		
		3.	Tampilkan pesan : “Apakah anda ingin hapus data ini?”.

		Beserta tombol “No” dan Tombol “Yes”
4.	Pilih tombol “Yes”	
		5. Tampilkan pesan : “Data berhasil dihapus”
		6. Data Produk terhapus dari dalam database
Skenario Alternative		
S1 - Proses Tambah		
5a	Mengkoreksi data Produk, terdapat data yang belum <i>diinput</i> , maka sistem akan menampilkan pesan : “Harap isi bidang ini”	
5b	Sistem memberikan kesempatan kepada aktor untuk kembali <i>input</i> data Produk dengan lengkap	
S2 - Proses Edit		
6a	Mengkoreksi data Produk, terdapat data yang belum <i>diinput</i> , maka sistem akan menampilkan pesan : “Harap isi bidang ini”	
6b	Sistem memberikan kesempatan kepada aktor untuk kembali <i>edit</i> data Produk dengan lengkap	
S3 - Proses Hapus		
1a	Data tidak tersedia sehingga tidak dapat memilih data yang hendak dihapus	
1b	Sistem memberikan kesempatan aktor untuk kembali input data, setelah data selesai diinput Aktor kembali pilih data Karyawan yang akan dihapus	
Post condition		Aktor Berhasil Tambah, <i>edit</i> dan hapus data Produk

e) Deskripsi *Use case* Mencetak Laporan

Deskripsi *Use case* digunakan untuk menceritakan secara ringkas bagaimana tahapan menggunakan sistem dan apa saja yang bisa dilakukannya. Melalui Deskripsi *Use case* dapat diketahui fungsi-fungsi apa saja yang ada pada sistem, berikut ini merupakan Deskripsi *Use case* Mencetak Laporan :

Tabel 4.8 Deskripsi Use case Mencetak Laporan

Nama	Mencetak Laporan		
ID Usecase	UC.5.		
Aktor	Karyawan		
Deskripsi	Untuk menghasilkan <i>printout</i> berdasarkan data yang telah diinputkan		
Exception	Laporan tidak dapat dicetak jika tidak ada data untuk di cetak		
Pre condition	Data tersedia maka dapat dijadikan laporan		
Aktor		Sistem	
Skenario Normal			
1.	Aktor pilih menu laporan		
		2.	Menampilkan kategori laporan : a) Laporan Pelanggan b) Laporan Pembelian c) Laporan Penjualan d) Laporan Produk
3.	Kondisi, klik tombol laporan yang dipilih : a) Jika pilih Laporan Pelanggan maka S1 berlaku b) Jika pilih Laporan Pembelian maka S2 berlaku c) Jika pilih Laporan Penjualan maka S3 berlaku d) Jika pilih Laporan Produk maka S4 berlaku		
S1 – Laporan Pelanggan			
1.	Aktor pilih Laporan Pelanggan		
2.	Aktor mengklik <i>print preview</i>		
		3.	Tampil halaman Laporan Pelanggan
4.	Aktor Klik cetak		
		5.	Tampil <i>Printout</i> Laporan Pelanggan
S2 – Laporan Pembelian			
1.	Aktor pilih Laporan Pembelian		
2.	Aktor mengklik <i>print preview</i>		
		3.	Tampil halaman Laporan Pembelian
4.	Aktor Klik cetak		
		5.	Tampil <i>Printout</i> Laporan Pembelian
S3 – Laporan Penjualan			
1.	Aktor pilih Laporan Penjualan		
2.	Aktor mengklik <i>print preview</i>		

		3.	Tampil halaman Laporan Penjualan
4.	Aktor Klik cetak		
		5.	Tampil <i>Printout</i> Laporan Penjualan
S4 – Laporan Produk			
1.	Aktor pilih Laporan Produk		
2.	Aktor mengklik <i>print preview</i>		
		3.	Tampil halaman Laporan Produk
4.	Aktor Klik cetak		
		5.	Tampil <i>Printout</i> Laporan Produk
Post condition		Aktor Berhasil mencetak laporan	

f) Deskripsi *Use case Logout*

Berikut ini merupakan Deskripsi *Use case Logout* yang berfungsi menceritakan langkah-langkah bagaimana user untuk keluar dari sistem.

Tabel 4.9 Deskripsi Use case Logout

Nama	Login		
ID Usecase	UC.6.		
Aktor	Karyawan		
Deskripsi	Aktor melakukan logout untuk menutup koneksi		
Exception	Koneksi ke basis data putus		
Pre condition	Dalam keadaan login		
	Aktor	Sistem	
Skenario Normal			
1.	Aktor klik <i>logout</i>		
		2.	Tutup koneksi database
		3.	Tampil halaman login
Skenario Alternative			
2a	<i>Disconnect</i>		
2b	Sistem memberi kesempatan untuk <i>refresh</i> dan klik logout		
Post condition		Aktor tutup tampilan menu utama	

4. Deskripsi Use case Pemilik

Deskripsi *Use case Pemilik* merupakan upaya pengolahan data menjadi sesuatu yang dapat diutarakan secara jelas dan tepat dengan tujuan agar dapat dimengerti sebagai berikut ini.

a) Deskripsi *Use case Login*

Deskripsi *Use case login* merupakan tabel yang memaparkan langkah-langkah penggunaan sistem yang dilakukan oleh aktor terkait untuk dapat masuk kedalam sistem, yang dapat dijabarkan sebagai berikut ini :

Tabel 4.10 Deskripsi *Use case login*

Nama	Login		
ID Usecase	UC.1.		
Aktor	Pemilik		
Deskripsi	Aktor melakukan login untuk dapat memiliki hak akses ke dalam system		
Exception	Aktor tidak dapat masuk dan mengakses halaman utama jika validasi <i>username</i> dan <i>password</i> gagal		
Pre condition	<i>Username</i> dan <i>password</i> tersedia pada database <i>database</i>		
Aktor		Sistem	
Skenario Normal			
1.	Aktor <i>input username</i> dan <i>password</i>		
2.	Aktor klik tombol login		
		3.	Memvalidasi <i>username</i> dan <i>password</i> yang <i>diinput</i>
		4.	Validasi cocok, tampil halaman utama
Skenario Alternative			
S1 - Proses Tambah			
3a	Memvalidasi <i>username</i> dan <i>password</i> yang <i>diinput</i> , namun tidak cocok		
3a	Sistem akan menampilkan pesan : “ <i>Username/Password</i> yang anda masukan salah..!” dan memberi kesempatan aktor untuk kembali <i>input</i> data <i>username</i> dan <i>password</i>		
Post condition		Aktor melakukan login dan dapat melakukan pengolahan data	

b) Deskripsi *Use case* melihat informasi Admin

Deskripsi *Use case* melihat informasi Admin merupakan tabel yang memaparkan langkah-langkah aktor menampilkan informasi dari sistem, yang dapat dijabarkan sebagai berikut ini.

Tabel 4.11 Deskripsi Use case Mengelola Data Admin

Nama	Admin		
ID Usecase	UC.2.		
Aktor	Pemilik		
Deskripsi	Aktor mengelola data admin agar dapat memodifikasi data admin seperti <i>username</i> dan <i>password</i>		
Exception	<ul style="list-style-type: none"> a) Data yang ditambah tidak lengkap b) Data yang akan diedit tidak lengkap c) Data yang akan dihapus tidak tersedia 		
Pre condition	<ul style="list-style-type: none"> a) Dalam keadaan berhasil login b) Harus tampil halaman tambah dan data belum tersedia c) Harus tampil halaman edit dan tersedia data untuk diedit d) Harus ada data yang hendak dihapus 		
Aktor		Sistem	
Skenario Normal			
1.	Pilih menu data Admin		
		2.	Menampilkan halaman data Admin
3.	Jika pada menu data Admin Aktor memilih : <ul style="list-style-type: none"> a) Tombol Tambah maka proses S1 dijalankan b) Tombol <i>Edit</i> maka proses S2 dijalankan c) Tombol hapus maka proses S3 dijalankan 		
S1 - Proses Tambah			
1.	Pilih tombol tambah pada data Admin		
		2.	Tampilkan halaman tambah data Admin
3.	<i>Input</i> data Admin		
4.	Pilih tombol “Simpan”		
		5.	Mengkoreksi data Admin
		6.	Jika seluruh data telah diinput, sistem akan menampilkan pesan : “Data berhasil ditambahkan”
		7.	Data Admin tersimpan ke dalam database
S2 - Proses Edit			
1.	Pilih data Admin yang akan diedit		
2.	Pilih tombol <i>Edit</i> pada data Admin		
		3.	Tampilkan halaman <i>Edit</i> data Admin
4.	<i>Edit</i> data Admin		

5.	Pilih tombol “ <i>Update</i> ”		
		6.	Mengkoreksi data Admin
		7.	Jika seluruh data telah <i>diinput</i> , sistem akan menampilkan pesan : “Data berhasil <i>diedit</i> ”
		8.	Data Admin tersimpan ke dalam database
S3 - Proses Hapus			
1.	Pilih data Admin yang akan dihapus		
2.	Pilih tombol hapus pada data Admin		
		3.	Tampilkan pesan : “Apakah anda ingin hapus data ini?”. Beserta tombol “ <i>No</i> ” dan Tombol “ <i>Yes</i> ”
4.	Pilih tombol “ <i>Yes</i> ”		
		5.	Tampilkan pesan : “Data berhasil dihapus”
		6.	Data Admin terhapus dari dalam database
Skenario Alternative			
S1 - Proses Tambah			
5a	Mengkoreksi data Admin, terdapat data yang belum <i>diinput</i> , maka sistem akan menampilkan pesan : “Harap isi bidang ini”		
5b	Sistem memberikan kesempatan kepada aktor untuk kembali <i>input</i> data Admin dengan lengkap		
S2 - Proses Edit			
6a	Mengkoreksi data Admin, terdapat data yang belum <i>diinput</i> , maka sistem akan menampilkan pesan : “Harap isi bidang ini”		
6b	Sistem memberikan kesempatan kepada aktor untuk kembali <i>edit</i> data Admin dengan lengkap		
S3 - Proses Hapus			
1a	Data tidak tersedia sehingga tidak dapat memilih data yang hendak dihapus		
1b	Sistem memberikan kesempatan aktor untuk kembali input data, setelah data selesai <i>diinput</i> Aktor kembali pilih data Admin yang akan dihapus		
Post condition		Aktor Berhasil Tambah, <i>edit</i> dan hapus data Admin	

g) Deskripsi *Use case* mengelola data Kategori

Deskripsi *Use case* mengelola data Kategori merupakan tabel yang

memaparkan langkah-langkah penggunaan sistem yang dilakukan oleh aktor

untuk memodifikasi isi data-data Kategori, yang dapat dijabarkan sebagai berikut ini.

Tabel 4.12 Deskripsi *Use case* Mengelola Data Kategori

Nama	Kategori		
ID Usecase	UC.3.		
Aktor	Pemilik		
Deskripsi	Aktor mengelola data kategori untuk mengelompokkan berbagai jenis produk yang tersedia dan dapat dipilih oleh pelanggan		
Exception	<ul style="list-style-type: none"> a) Data yang ditambah tidak lengkap b) Data yang akan diedit tidak lengkap c) Data yang akan dihapus tidak tersedia 		
Pre condition	<ul style="list-style-type: none"> a) Dalam keadaan berhasil login b) Harus tampil halaman tambah dan data belum tersedia c) Harus tampil halaman edit dan tersedia data untuk diedit d) Harus ada data yang hendak dihapus 		
Aktor		Sistem	
Skenario Normal			
1.	Pilih menu data Kategori		
		2.	Menampilkan halaman data Kategori
3.	Jika pada menu data Kategori Aktor memilih : <ul style="list-style-type: none"> a) Tombol Tambah maka proses S1 dijalankan b) Tombol <i>Edit</i> maka proses S2 dijalankan c) Tombol <i>Edit</i> maka proses S3 dijalankan 		
S1 - Proses Tambah			
1.	Pilih tombol tambah pada data Kategori		
		2.	Tampilkan halaman tambah data Kategori
3.	<i>Input</i> data Kategori		
4.	Pilih tombol “Simpan”		
		5.	Mengkoreksi data Kategori
		6.	Jika seluruh data telah <i>diinput</i> , sistem akan menampilkan pesan : “Data berhasil ditambahkan”
		7.	Data Kategori tersimpan ke dalam database
S2 - Proses Edit			

1.	Pilih data Kategori yang akan <i>diedit</i>		
2.	Pilih tombol <i>Edit</i> pada data Kategori		
		3.	Tampilkan halaman <i>Edit</i> data Kategori
4.	<i>Edit</i> data Kategori		
5.	Pilih tombol " <i>Update</i> "		
		6.	Mengkoreksi data Kategori
		7.	Jika seluruh data telah <i>diinput</i> , sistem akan menampilkan pesan : " <i>Data berhasil diedit</i> "
		8.	Data Kategori tersimpan ke dalam database
S3 - Proses Hapus			
1.	Pilih data Kategori yang akan dihapus		
2.	Pilih tombol hapus pada data Kategori		
		3.	Tampilkan pesan : "Apakah anda ingin hapus data ini?". Beserta tombol " <i>No</i> " dan Tombol " <i>Yes</i> "
4.	Pilih tombol " <i>Yes</i> "		
		5.	Tampilkan pesan : "Data berhasil dihapus"
		6.	Data Kategori terhapus dari dalam database
Skenario Alternative			
S1 - Proses Tambah			
5a	Mengkoreksi data Kategori, terdapat data yang belum <i>diinput</i> , maka sistem akan menampilkan pesan : "Harap isi bidang ini"		
5b	Sistem memberikan kesempatan kepada aktor untuk kembali <i>input</i> data Kategori dengan lengkap		
S2 - Proses Edit			
6a	Mengkoreksi data Kategori, terdapat data yang belum <i>diinput</i> , maka sistem akan menampilkan pesan : "Harap isi bidang ini"		
6b	Sistem memberikan kesempatan kepada aktor untuk kembali <i>edit</i> data Kategori dengan lengkap		
S3 - Proses Hapus			
1a	Data tidak tersedia sehingga tidak dapat memilih data yang hendak dihapus		
1b	Sistem memberikan kesempatan aktor untuk kembali input data, setelah data selesai <i>dinput</i> Aktor kembali pilih data Admin yang akan dihapus		
Post condition		Aktor Berhasil Tambah, <i>edit</i> dan hapus data	

	Kategori
--	----------

h) Deskripsi *Use case* mengelola data Pembelian

Deskripsi Use case mengelola data Pembelian merupakan tabel yang memaparkan langkah-langkah penggunaan sistem yang dilakukan oleh aktor untuk memodifikasi isi data-data Pembelian, yang dapat dijabarkan sebagai berikut ini

Tabel 4.13 Deskripsi *Use case* Mengelola Data Pembelian

Nama	Pembelian	
ID Usecase	UC.4.	
Aktor	Pemilik	
Deskripsi	Aktor mengelola data pembelian untuk mendata produk yang telah dibeli dari supplier	
Exception	<ul style="list-style-type: none"> a) Data yang ditambah tidak lengkap b) Data yang akan diedit tidak lengkap c) Data yang akan dihapus tidak tersedia 	
Pre condition	<ul style="list-style-type: none"> a) Dalam keadaan berhasil login b) Harus tampil halaman tambah dan data belum tersedia c) Harus tampil halaman edit dan tersedia data untuk diedit d) Harus ada data yang hendak dihapus 	
	Aktor	Sistem
Skenario Normal		
1.	Pilih menu data Pembelian	
		2. Menampilkan halaman data Pembelian
3.	Jika pada menu data Pembelian Aktor memilih : <ul style="list-style-type: none"> a) Tombol Tambah maka proses S1 dijalankan b) Tombol <i>Edit</i> maka proses S2 dijalankan c) Tombol <i>Edit</i> maka proses S3 dijalankan 	
S1 - Proses Tambah		
1.	Pilih tombol tambah pada data Pembelian	
		2. Tampilkan halaman tambah data Pembelian
3.	<i>Input</i> data Pembelian	

4.	Pilih tombol “Simpan”		
		5.	Mengkoreksi data Pembelian
		6.	Jika seluruh data telah <i>diinput</i> , sistem akan menampilkan pesan : “Data berhasil ditambahkan”
		7.	Data Pembelian tersimpan ke dalam database
S2 - Proses Edit			
1.	Pilih data Pembelian yang akan <i>diedit</i>		
2.	Pilih tombol <i>Edit</i> pada data Pembelian		
		3.	Tampilkan halaman <i>Edit</i> data Pembelian
4.	<i>Edit</i> data Pembelian		
5.	Pilih tombol “ <i>Update</i> ”		
		6.	Mengkoreksi data Pembelian
		7.	Jika seluruh data telah <i>diinput</i> , sistem akan menampilkan pesan : “Data berhasil <i>diedit</i> ”
		8.	Data Pembelian tersimpan ke dalam database
S3 - Proses Hapus			
1.	Pilih data Pembelian yang akan dihapus		
2.	Pilih tombol hapus pada data Pembelian		
		3.	Tampilkan pesan : “Apakah anda ingin hapus data ini?”. Beserta tombol “ <i>No</i> ” dan Tombol “ <i>Yes</i> ”
4.	Pilih tombol “ <i>Yes</i> ”		
		5.	Tampilkan pesan : “Data berhasil dihapus”
		6.	Data Pembelian terhapus dari dalam database
Skenario Alternative			
S1 - Proses Tambah			
5a	Mengkoreksi data Pembelian, terdapat data yang belum <i>diinput</i> , maka sistem akan menampilkan pesan : “Harap isi bidang ini”		
5b	Sistem memberikan kesempatan kepada aktor untuk kembali <i>input</i> data Pembelian dengan lengkap		
S2 - Proses Edit			
6a	Mengkoreksi data Pembelian, terdapat data yang belum <i>diinput</i> , maka sistem akan menampilkan pesan : “Harap isi bidang ini”		

6b	Sistem memberikan kesempatan kepada aktor untuk kembali <i>edit</i> data Pembelian dengan lengkap
S3 - Proses Hapus	
1a	Data tidak tersedia sehingga tidak dapat memilih data yang hendak dihapus
1b	Sistem memberikan kesempatan aktor untuk kembali input data, setelah data selesai diinput Aktor kembali pilih data Admin yang akan dihapus
Post condition	Aktor Berhasil Tambah, <i>edit</i> dan hapus data Pembelian

i) Deskripsi *Use case* mengelola data Penjualan

Deskripsi *Use case* mengelola data Penjualan merupakan tabel yang memaparkan langkah-langkah penggunaan sistem yang dilakukan oleh aktor untuk memodifikasi isi data-data Penjualan, yang dapat dijabarkan sebagai berikut ini .

Tabel 4.14 Deskripsi *Use case* Mengelola Data Penjualan

Nama	Penjualan	
ID Usecase	UC.5.	
Aktor	Pemilik	
Deskripsi	Aktor mengelola data penjualan untuk mendata dan melakukan penjualan produk	
Exception	d) Data yang ditambah tidak lengkap e) Data yang akan diedit tidak lengkap f) Data yang akan dihapus tidak tersedia	
Pre condition	e) Dalam keadaan berhasil login f) Harus tampil halaman tambah dan data belum tersedia g) Harus tampil halaman edit dan tersedia data untuk diedit h) Harus ada data yang hendak dihapus	
Aktor		Sistem
Skenario Normal		
4.	Pilih menu data Penjualan	
		5. Menampilkan halaman data Penjualan
6.	Jika pada menu data Penjualan Aktor memilih : d) Tombol Tambah maka proses S1 dijalankan e) Tombol <i>Edit</i> maka proses S2 dijalankan	

	f) Tombol <i>Edit</i> maka proses S3 dijalankan		
S1 - Proses Tambah			
9.	Pilih tombol tambah pada data Penjualan		
		10.	Tampilkan halaman tambah data Penjualan
11.	<i>Input</i> data Penjualan		
12.	Pilih tombol “Simpan”		
		13.	Mengkoreksi data Penjualan
		14.	Jika seluruh data telah <i>diinput</i> , sistem akan menampilkan pesan : “Data berhasil ditambahkan”
		15.	Data Penjualan tersimpan ke dalam database
S2 - Proses Edit			
8.	Pilih data Penjualan yang akan <i>diedit</i>		
9.	Pilih tombol <i>Edit</i> pada data Penjualan		
		10.	Tampilkan halaman <i>Edit</i> data Penjualan
11.	<i>Edit</i> data Penjualan		
12.	Pilih tombol “ <i>Update</i> ”		
		13.	Mengkoreksi data Penjualan
		14.	Jika seluruh data telah <i>diinput</i> , sistem akan menampilkan pesan : “Data berhasil <i>diedit</i> ”
		16.	Data Penjualan tersimpan ke dalam database
S3 - Proses Hapus			
7.	Pilih data Penjualan yang akan dihapus		
8.	Pilih tombol hapus pada data Penjualan		
		9.	Tampilkan pesan : “Apakah anda ingin hapus data ini?”. Beserta tombol “ <i>No</i> ” dan Tombol “ <i>Yes</i> ”
10.	Pilih tombol “ <i>Yes</i> ”		
		11.	Tampilkan pesan : “Data berhasil dihapus”
		12.	Data Penjualan terhapus dari dalam database
Skenario Alternative			

S1 - Proses Tambah	
5a	Mengkoreksi data Penjualan, terdapat data yang belum <i>diinput</i> , maka sistem akan menampilkan pesan : “Harap isi bidang ini”
5b	Sistem memberikan kesempatan kepada aktor untuk kembali <i>input</i> data Penjualan dengan lengkap
S2 - Proses Edit	
6a	Mengkoreksi data Penjualan, terdapat data yang belum <i>diinput</i> , maka sistem akan menampilkan pesan : “Harap isi bidang ini”
6b	Sistem memberikan kesempatan kepada aktor untuk kembali <i>edit</i> data Penjualan dengan lengkap
S3 - Proses Hapus	
1a	Data tidak tersedia sehingga tidak dapat memilih data yang hendak dihapus
1b	Sistem memberikan kesempatan aktor untuk kembali input data, setelah data selesai <i>dinut</i> Aktor kembali pilih data Admin yang akan dihapus
Post condition	Aktor Berhasil Tambah, <i>edit</i> dan hapus data Penjualan

j) Deskripsi *Use case* mengelola data Perencanaan

Deskripsi *Use case* mengelola data Perencanaan merupakan tabel yang memaparkan langkah-langkah penggunaan sistem yang dilakukan oleh aktor untuk memodifikasi isi data-data Perencanaan, yang dapat dijabarkan sebagai berikut ini .

Tabel 4.15 Deskripsi *Use case* Mengelola Data Perencanaan

Nama	Perencanaan
ID Usecase	UC.6.
Aktor	Pemilik
Deskripsi	Aktor mengelola data Perencanaan untuk mendata dan melakukan Perencanaan
Exception	g) Data yang ditambah tidak lengkap h) Data yang akan diedit tidak lengkap i) Data yang akan dihapus tidak tersedia
Pre condition	i) Dalam keadaan berhasil login j) Harus tampil halaman tambah dan data belum tersedia k) Harus tampil halaman edit dan tersedia data untuk diedit l) Harus ada data yang hendak dihapus
Aktor Sistem	
Skenario Normal	
7.	Pilih menu data Penjualan

		8.	Menampilkan halaman data Penjualan
9.	Jika pada menu data Perencanaan Aktor memilih : g) Tombol Tambah maka proses S1 dijalankan h) Tombol <i>Edit</i> maka proses S2 dijalankan i) Tombol <i>Edit</i> maka proses S3 dijalankan		
S1 - Proses Tambah			
1.	Pilih tombol tambah pada data Perencanaan		
		2.	Tampilkan halaman tambah data Perencanaan
3.	<i>Input</i> data Perencanaan		
4.	Pilih tombol "Simpan"		
		5.	Mengkoreksi data Perencanaan
		6.	Jika seluruh data telah di <i>input</i> , sistem akan menampilkan pesan : "Data berhasil ditambahkan"
		7.	Data Perencanaan tersimpan ke dalam database
S2 - Proses Edit			
1.	Pilih data Perencanaan yang akan di <i>edit</i>		
2.	Pilih tombol <i>Edit</i> pada data Perencanaan		
		3.	Tampilkan halaman <i>Edit</i> data Perencanaan
4.	<i>Edit</i> data Perencanaan		
5.	Pilih tombol " <i>Update</i> "		
		6.	Mengkoreksi data Perencanaan
		7.	Jika seluruh data telah di <i>input</i> , sistem akan menampilkan pesan : "Data berhasil di <i>edit</i> "
		8.	Data Perencanaan tersimpan ke dalam database
S3 - Proses Hapus			
13.	Pilih data Perencanaan yang akan dihapus		
14.	Pilih tombol hapus pada data Perencanaan		
		15.	Tampilkan pesan : "Apakah anda ingin hapus data ini?".

			Beserta tombol “No” dan Tombol “Yes”
16.	Pilih tombol “Yes”		
		17.	Tampilkan pesan : “Data berhasil dihapus”
		18.	Data Perencanaan terhapus dari dalam database
Skenario Alternative			
S1 - Proses Tambah			
5a	Mengkoreksi data Perencanaan, terdapat data yang belum diinput, maka sistem akan menampilkan pesan : “Harap isi bidang ini”		
5b	Sistem memberikan kesempatan kepada aktor untuk kembali input data Penjualan dengan lengkap		
S2 - Proses Edit			
6a	Mengkoreksi data Perencanaan, terdapat data yang belum diinput, maka sistem akan menampilkan pesan : “Harap isi bidang ini”		
6b	Sistem memberikan kesempatan kepada aktor untuk kembali edit data Perencanaan dengan lengkap		
S3 - Proses Hapus			
1a	Data tidak tersedia sehingga tidak dapat memilih data yang hendak dihapus		
1b	Sistem memberikan kesempatan aktor untuk kembali input data, setelah data selesai diinput Aktor kembali pilih data Admin yang akan dihapus		
Post condition		Aktor Berhasil Tambah, edit dan hapus data Perencanaan	

k) Deskripsi *Use case* mengelola data Produk

Deskripsi *Use case* mengelola data Produk merupakan tabel yang memaparkan langkah-langkah penggunaan sistem yang dilakukan oleh aktor untuk memodifikasi isi data-data Produk, yang dapat dijabarkan sebagai berikut ini.

Tabel 4.16 Deskripsi *Use case* Mengelola Data Produk

Nama	Produk
ID Usecase	UC.7.
Aktor	Pemilik
Deskripsi	Aktor mengelola data produk untuk menambah produk apa saja yang tersedia dan yang akan dijual ke pelanggan
Exception	d) Data yang ditambah tidak lengkap e) Data yang akan diedit tidak lengkap

	f) Data yang akan dihapus tidak tersedia		
Pre condition	e) Dalam keadaan berhasil login f) Harus tampil halaman tambah dan data belum tersedia g) Harus tampil halaman edit dan tersedia data untuk diedit h) Harus ada data yang hendak dihapus		
Aktor		Sistem	
Skenario Normal			
4.	Pilih menu data Produk		
		5.	Menampilkan halaman data Produk
6.	Jika pada menu data Produk Aktor memilih : d) Tombol Tambah maka proses S1 dijalankan e) Tombol <i>Edit</i> maka proses S2 dijalankan f) Tombol <i>Edit</i> maka proses S3 dijalankan		
S1 - Proses Tambah			
9.	Pilih tombol tambah pada data Produk		
		10.	Tampilkan halaman tambah data Produk
11.	<i>Input</i> data Produk		
12.	Pilih tombol “Simpan”		
		13.	Mengkoreksi data Produk
		14.	Jika seluruh data telah <i>diinput</i> , sistem akan menampilkan pesan : “Data berhasil ditambahkan”
		15.	Data Produk tersimpan ke dalam database
S2 - Proses Edit			
8.	Pilih data Produk yang akan <i>diedit</i>		
9.	Pilih tombol <i>Edit</i> pada data Produk		
		10.	Tampilkan halaman <i>Edit</i> data Produk
11.	<i>Edit</i> data Produk		
12.	Pilih tombol “ <i>Update</i> ”		
		13.	Mengkoreksi data Produk
		14.	Jika seluruh data telah <i>diinput</i> , sistem akan menampilkan pesan : “Data berhasil <i>diedit</i> ”
		16.	Data Produk tersimpan ke dalam database

S3 - Proses Hapus	
7.	Pilih data Produk yang akan dihapus
8.	Pilih tombol hapus pada data Produk
	9. Tampilkan pesan : “Apakah anda ingin hapus data ini?”. Beserta tombol “No” dan Tombol “Yes”
10.	Pilih tombol “Yes”
	11. Tampilkan pesan : “Data berhasil dihapus”
	12. Data Produk terhapus dari dalam database
Skenario Alternative	
S1 - Proses Tambah	
5a	Mengkoreksi data Produk, terdapat data yang belum <i>diinput</i> , maka sistem akan menampilkan pesan : “Harap isi bidang ini”
5b	Sistem memberikan kesempatan kepada aktor untuk kembali <i>input</i> data Produk dengan lengkap
S2 - Proses Edit	
6a	Mengkoreksi data Produk, terdapat data yang belum <i>diinput</i> , maka sistem akan menampilkan pesan : “Harap isi bidang ini”
6b	Sistem memberikan kesempatan kepada aktor untuk kembali <i>edit</i> data Produk dengan lengkap
S3 - Proses Hapus	
1a	Data tidak tersedia sehingga tidak dapat memilih data yang hendak dihapus
1b	Sistem memberikan kesempatan aktor untuk kembali input data, setelah data selesai diinput Aktor kembali pilih data Admin yang akan dihapus
Post condition	Aktor Berhasil Tambah, <i>edit</i> dan hapus data Produk

1) Deskripsi *Use case* mengelola data Satuan

Deskripsi *Use case* mengelola data Satuan merupakan tabel yang memaparkan langkah-langkah penggunaan sistem yang dilakukan oleh aktor untuk memodifikasi isi data-data Satuan, yang dapat dijabarkan sebagai berikut ini.

Tabel 4.17 Deskripsi Use case Mengelola Data Satuan

Nama	Satuan		
ID Usecase	UC.8.		
Aktor	Pemilik		
Deskripsi	Aktor mengelola data Satuan untuk menambah Satuan apa saja yang tersedia dan yang akan dijual ke pelanggan		
Exception	g) Data yang ditambah tidak lengkap h) Data yang akan diedit tidak lengkap i) Data yang akan dihapus tidak tersedia		
Pre condition	i) Dalam keadaan berhasil login j) Harus tampil halaman tambah dan data belum tersedia k) Harus tampil halaman edit dan tersedia data untuk diedit l) Harus ada data yang hendak dihapus		
Aktor		Sistem	
Skenario Normal			
7.	Pilih menu data Satuan		
		8.	Menampilkan halaman data Satuan
9.	Jika pada menu data Satuan Aktor memilih : g) Tombol Tambah maka proses S1 dijalankan h) Tombol <i>Edit</i> maka proses S2 dijalankan i) Tombol <i>Edit</i> maka proses S3 dijalankan		
S1 - Proses Tambah			
17.	Pilih tombol tambah pada data Satuan		
		18.	Tampilkan halaman tambah data Satuan
19.	<i>Input</i> data Satuan		
20.	Pilih tombol “Simpan”		
		21.	Mengkoreksi data Satuan
		22.	Jika seluruh data telah diinput, sistem akan menampilkan pesan : “Data berhasil ditambahkan”
		23.	Data Satuan tersimpan ke dalam database
S2 - Proses Edit			
15.	Pilih data Satuan yang akan diedit		
16.	Pilih tombol <i>Edit</i> pada data Satuan		
		17.	Tampilkan halaman <i>Edit</i> data Satuan
18.	<i>Edit</i> data Satuan		

19.	Pilih tombol “ <i>Update</i> ”		
		20.	Mengkoreksi data Satuan
		21.	Jika seluruh data telah <i>diinput</i> , sistem akan menampilkan pesan : “Data berhasil <i>diedit</i> ”
		24.	Data Produk tersimpan ke dalam database
S3 - Proses Hapus			
13.	Pilih data Satuan yang akan dihapus		
14.	Pilih tombol hapus pada data Satuan		
		15.	Tampilkan pesan : “Apakah anda ingin hapus data ini?”. Beserta tombol “ <i>No</i> ” dan Tombol “ <i>Yes</i> ”
16.	Pilih tombol “ <i>Yes</i> ”		
		17.	Tampilkan pesan : “Data berhasil dihapus”
		18.	Data Satuan terhapus dari dalam database
Skenario Alternative			
S1 - Proses Tambah			
5a	Mengkoreksi data Satuan, terdapat data yang belum <i>diinput</i> , maka sistem akan menampilkan pesan : “Harap isi bidang ini”		
5b	Sistem memberikan kesempatan kepada aktor untuk kembali <i>input</i> data Produk dengan lengkap		
S2 - Proses Edit			
6a	Mengkoreksi data Satuan, terdapat data yang belum <i>diinput</i> , maka sistem akan menampilkan pesan : “Harap isi bidang ini”		
6b	Sistem memberikan kesempatan kepada aktor untuk kembali <i>edit</i> data Satuan dengan lengkap		
S3 - Proses Hapus			
1a	Data tidak tersedia sehingga tidak dapat memilih data yang hendak dihapus		
1b	Sistem memberikan kesempatan aktor untuk kembali input data, setelah data selesai <i>diinput</i> Aktor kembali pilih data Satuan yang akan dihapus		
Post condition		Aktor Berhasil Tambah, <i>edit</i> dan hapus data Satuan	

m) Deskripsi *Use case* mengelola data Supplier

Deskripsi Use case mengelola data Supplier merupakan tabel yang memaparkan langkah-langkah penggunaan sistem yang dilakukan oleh aktor untuk memodifikasi isi data-data Supplier, yang dapat dijabarkan sebagai berikut ini.

Tabel 4.18 Deskripsi Use case Mengelola Data Supplier

Nama	Supplier		
ID Usecase	UC.9.		
Aktor	Pemilik		
Deskripsi	Aktor mengelola data supplier untuk mendata dan menyimpan semua data supplier yang telah melakukan kerjasama		
Exception	a) Data yang ditambah tidak lengkap b) Data yang akan diedit tidak lengkap c) Data yang akan dihapus tidak tersedia		
Pre condition	a) Dalam keadaan berhasil login b) Harus tampil halaman tambah dan data belum tersedia c) Harus tampil halaman edit dan tersedia data untuk diedit d) Harus ada data yang hendak dihapus		
Aktor		Sistem	
Skenario Normal			
1.	Pilih menu data Supplier		
		2.	Menampilkan halaman data Supplier
3.	Jika pada menu data Supplier Aktor memilih : a) Tombol Tambah maka proses S1 dijalankan b) Tombol <i>Edit</i> maka proses S2 dijalankan c) Tombol <i>Edit</i> maka proses S3 dijalankan		
S1 - Proses Tambah			
1.	Pilih tombol tambah pada data Supplier		
		2.	Tampilkan halaman tambah data Supplier
3.	<i>Input</i> data Supplier		
4.	Pilih tombol “Simpan”		
		5.	Mengkoreksi data Supplier
		6.	Jika seluruh data telah di <input/> , sistem akan menampilkan pesan :

			“Data berhasil ditambahkan”
		7.	Data Supplier tersimpan ke dalam database
S2 - Proses Edit			
1.	Pilih data Supplier yang akan <i>diedit</i>		
2.	Pilih tombol <i>Edit</i> pada data Supplier		
		3.	Tampilkan halaman <i>Edit</i> data Supplier
4.	<i>Edit</i> data Supplier		
5.	Pilih tombol “ <i>Update</i> ”		
		6.	Mengkoreksi data Supplier
		7.	Jika seluruh data telah <i>diinput</i> , sistem akan menampilkan pesan : “Data berhasil <i>diedit</i> ”
		8.	Data Supplier tersimpan ke dalam database
S3 - Proses Hapus			
1.	Pilih data Supplier yang akan dihapus		
2.	Pilih tombol hapus pada data Supplier		
		3.	Tampilkan pesan : “Apakah anda ingin hapus data ini?”. Beserta tombol “ <i>No</i> ” dan Tombol “ <i>Yes</i> ”
4.	Pilih tombol “ <i>Yes</i> ”		
		5.	Tampilkan pesan : “Data berhasil dihapus”
		6.	Data Supplier terhapus dari dalam database
Skenario Alternative			
S1 - Proses Tambah			
5a	Mengkoreksi data Supplier, terdapat data yang belum <i>diinput</i> , maka sistem akan menampilkan pesan : “Harap isi bidang ini”		
5b	Sistem memberikan kesempatan kepada aktor untuk kembali <i>input</i> data Supplier dengan lengkap		
S2 - Proses Edit			
6a	Mengkoreksi data Supplier, terdapat data yang belum <i>diinput</i> , maka sistem akan menampilkan pesan : “Harap isi bidang ini”		
6b	Sistem memberikan kesempatan kepada aktor untuk kembali <i>edit</i> data Supplier dengan lengkap		
S3 - Proses Hapus			
1a	Data tidak tersedia sehingga tidak dapat memilih data yang hendak		

	dihapus
1b	Sistem memberikan kesempatan aktor untuk kembali input data, setelah data selesai diinput Aktor kembali pilih data Admin yang akan dihapus
Post condition	Aktor Berhasil Tambah, <i>edit</i> dan hapus data Supplier

c) Deskripsi *Use case Logout*

Berikut ini merupakan Deskripsi *Use case Logout* yang berfungsi menceritakan langkah-langkah bagaimana user untuk keluar dari sistem.

Tabel 4.19 Deskripsi Use case Logout

Nama	Logout	
ID Usecase	UC.10.	
Aktor	Pelanggan	
Deskripsi	Aktor melakukan logout untuk menutup koneksi	
Exception	Koneksi ke basis data putus	
Pre condition	Dalam keadaan login	
	Aktor	Sistem
Skenario Normal		
1.	Aktor klik <i>logout</i>	
		2. Menghubungkan koneksi ke database
		3. <i>Connected</i> , Tutup koneksi database
Skenario Alternative		
2a	<i>Disconnect</i>	
2b	Sistem memberi kesempatan untuk <i>refresh</i> dan klik logout	
Post condition	Aktor tutup tampilan menu utama	

4.3 ACTIVITY DIAGRAM

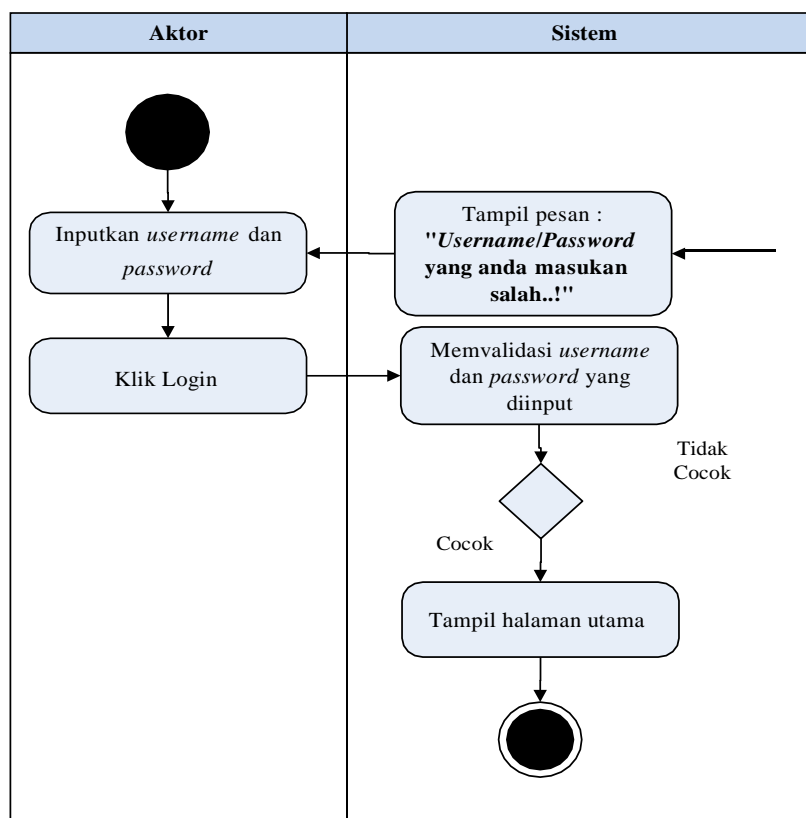
Activity Diagram adalah sebuah cara untuk memodelkan alur kerja (*workflow*) dari deskripsi *Use case* dalam bentuk grafik. pada *Activity Diagram* berikut ini akan memperlihatkan aliran kendali dari suatu aktivitas ke aktivitas lainnya yang terjadi pada suatu sistem. berikut ini merupakan tampilan *Activity Diagram* yang ter jadi pada Toko Bangunan Usaha Krikil Mandiri Jaya.

4.3.1 Activity Diagram Karyawan

Pada *activity diagram* berikut ini akan memperlihatkan aliran kendali dari suatu aktivitas ke aktivitas lainnya yang terjadi khususnya pada Karyawan sebagai aktornya.

1. Activity Diagram Login

Activity diagram login merupakan diagram yang memperlihatkan aliran dari suatu aktifitas ke aktifitas lainnya dalam upaya untuk masuk ke suatu sistem dan berfungsi untuk menganalisa proses.



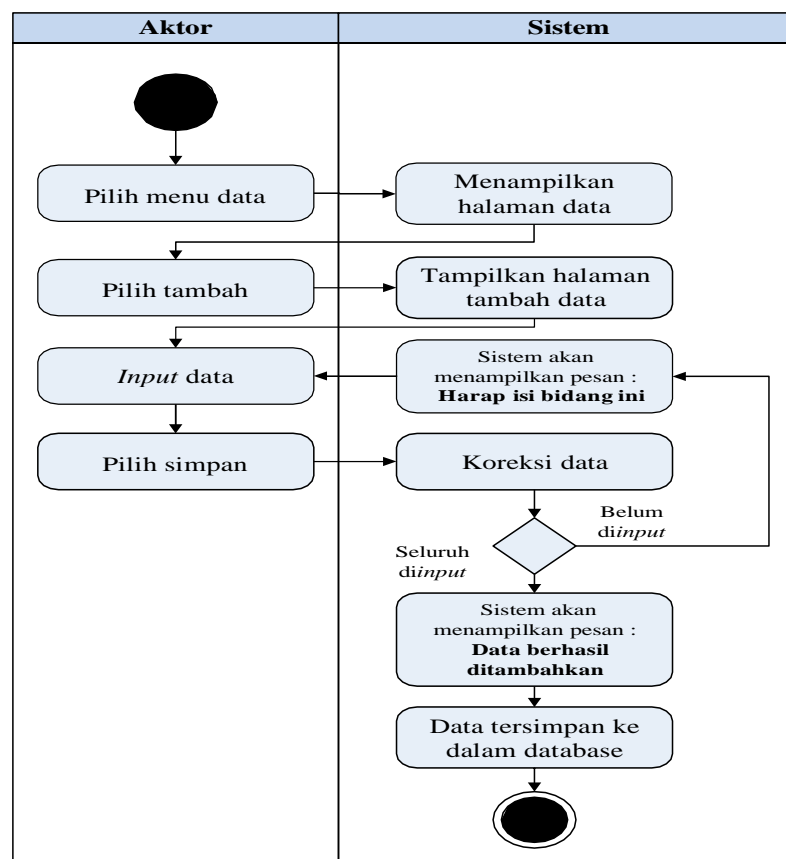
Gambar 4.4 Activity Diagram Login

2. Activity Diagram Mengolah Data Pelanggan

Activity diagram Pelanggan merupakan diagram aktivitas yang tekniknya untuk menggambarkan logika *procedural* yaitu tambah, edit dan hapus khususnya pengolahan data Pelanggan.

a) Activity Diagram Tambah Data Pelanggan

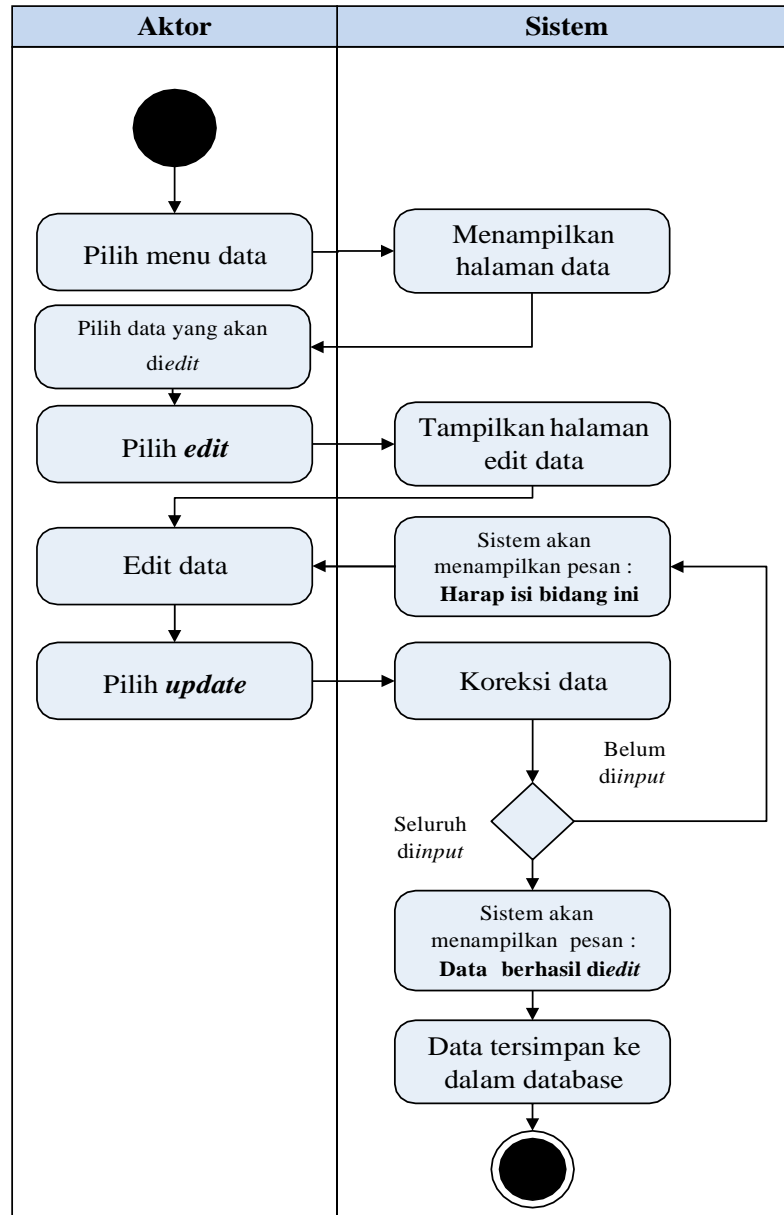
Activity diagram tambah data Pelanggan adalah diagram yang memperlihatkan aliran dari aktifitas menambah data Pelanggan yang akan di gambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.5 Activity Diagram Tambah Data Pelanggan

b) *Activity Diagram* Edit Data Pelanggan

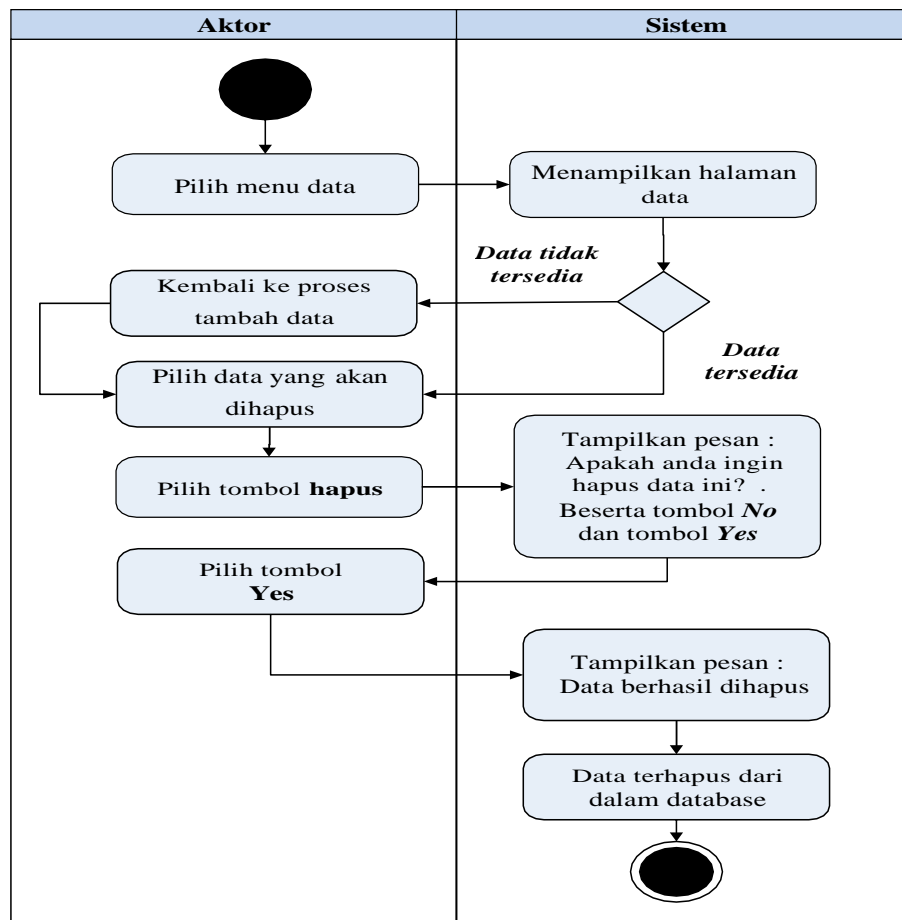
Activity diagram edit data Pelanggan adalah diagram yang memperlihatkan aliran dari aktifitas mengedit data Pelanggan yang akan di gambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.6 Activity Diagram Edit Data Pelanggan

c) *Activity Diagram* Hapus Data Pelanggan

Activity diagram edit data Pelanggan adalah diagram yang memperlihatkan aliran dari aktifitas mengedit data Pelanggan yang akan di gambarkan sebagai berikut :



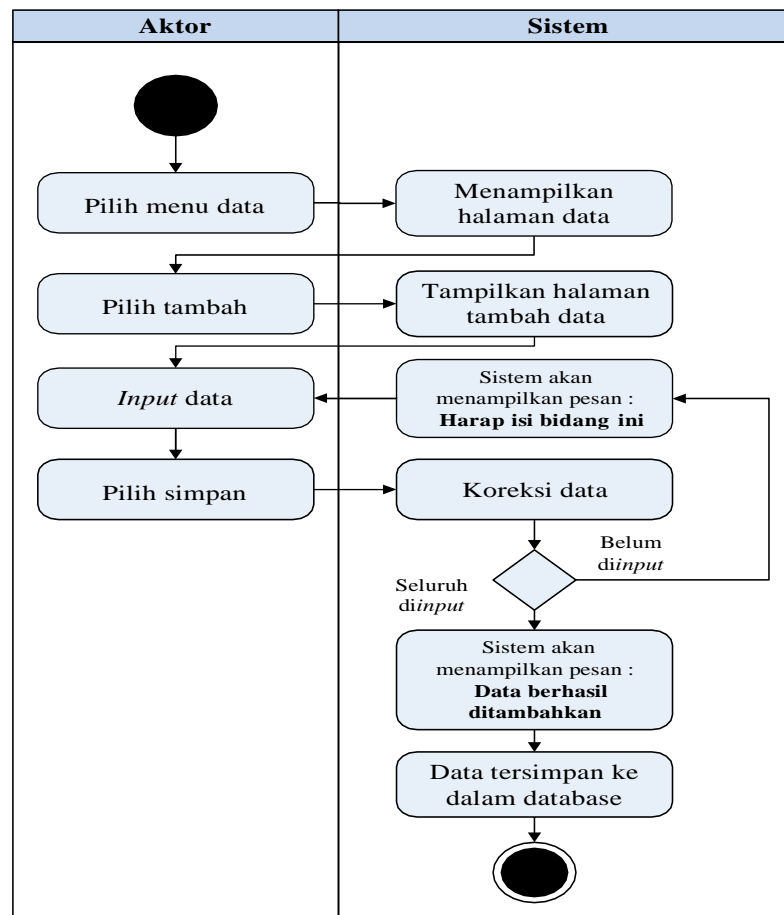
Gambar 4.7 Activity Diagram Hapus Data Pelanggan

3. *Activity Diagram* Mengolah Data Penjualan

Activity diagram Penjualan merupakan diagram aktivitas yang tekniknya untuk menggambarkan logika *procedural* yaitu tambah, edit dan hapus khususnya pengolahan data Penjualan.

a) *Activity Diagram* Tambah Data Penjualan

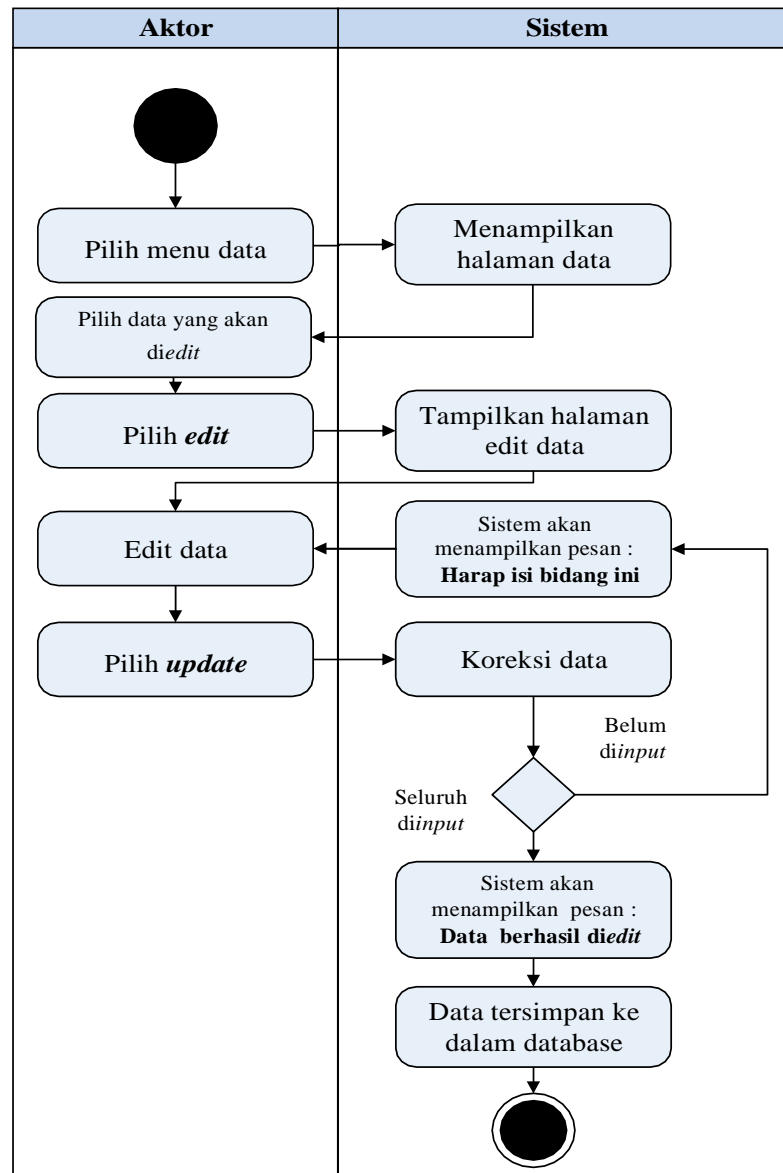
Activity diagram tambah data Penjualan adalah diagram yang memperlihatkan aliran dari aktifitas menambah data Penjualan yang akan di gambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.8 Activity Diagram Tambah Data Penjualan

b) *Activity Diagram* Edit Data Penjualan

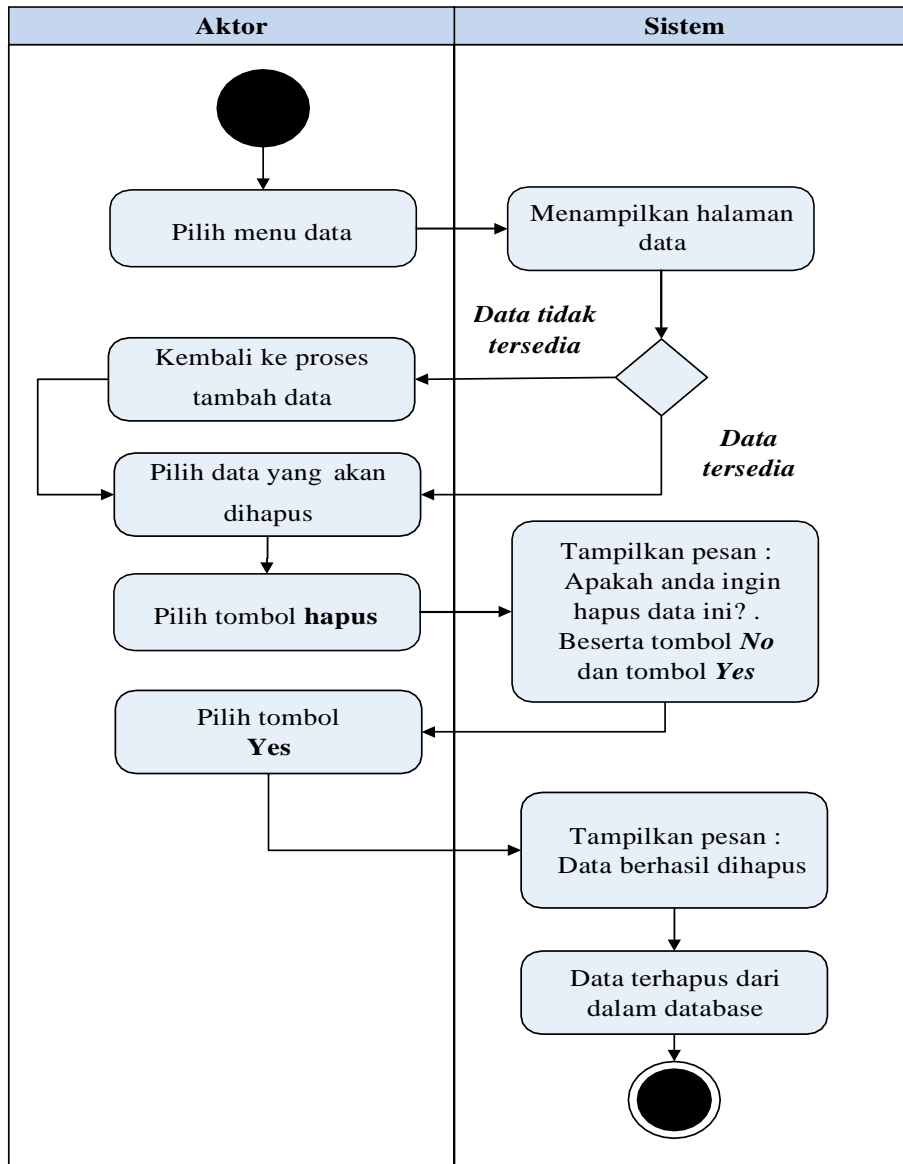
Activity diagram edit data Penjualan adalah diagram yang memperlihatkan aliran dari aktifitas mengedit data Penjualan yang akan di gambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.9 Activity Diagram Edit Data Penjualan

c) *Activity Diagram* Hapus Data Penjualan

Activity diagram edit data Penjualan adalah diagram yang memperlihatkan aliran dari aktifitas mengedit data Penjualan yang akan di gambarkan sebagai berikut :



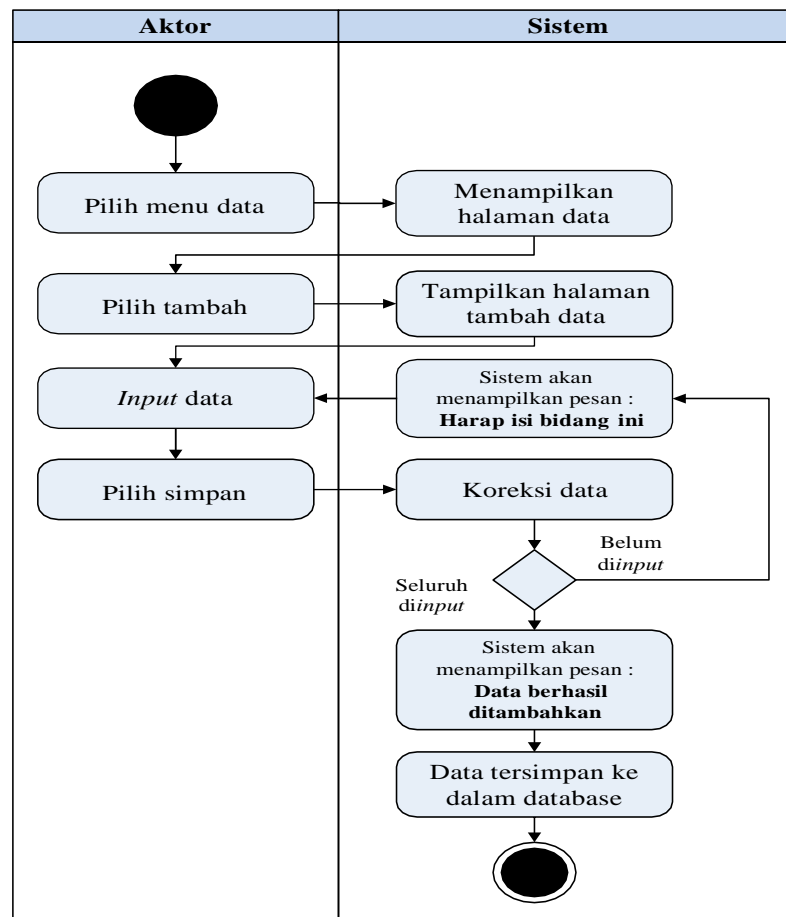
Gambar 4.10 Activity Diagram Hapus Data Penjualan

4. Activity Diagram Mengolah Data Produk

Activity diagram Produk merupakan diagram aktivitas yang tekniknya untuk menggambarkan logika *procedural* yaitu tambah, edit dan hapus khususnya pengolahan data Produk.

a) *Activity Diagram* Tambah Data Produk

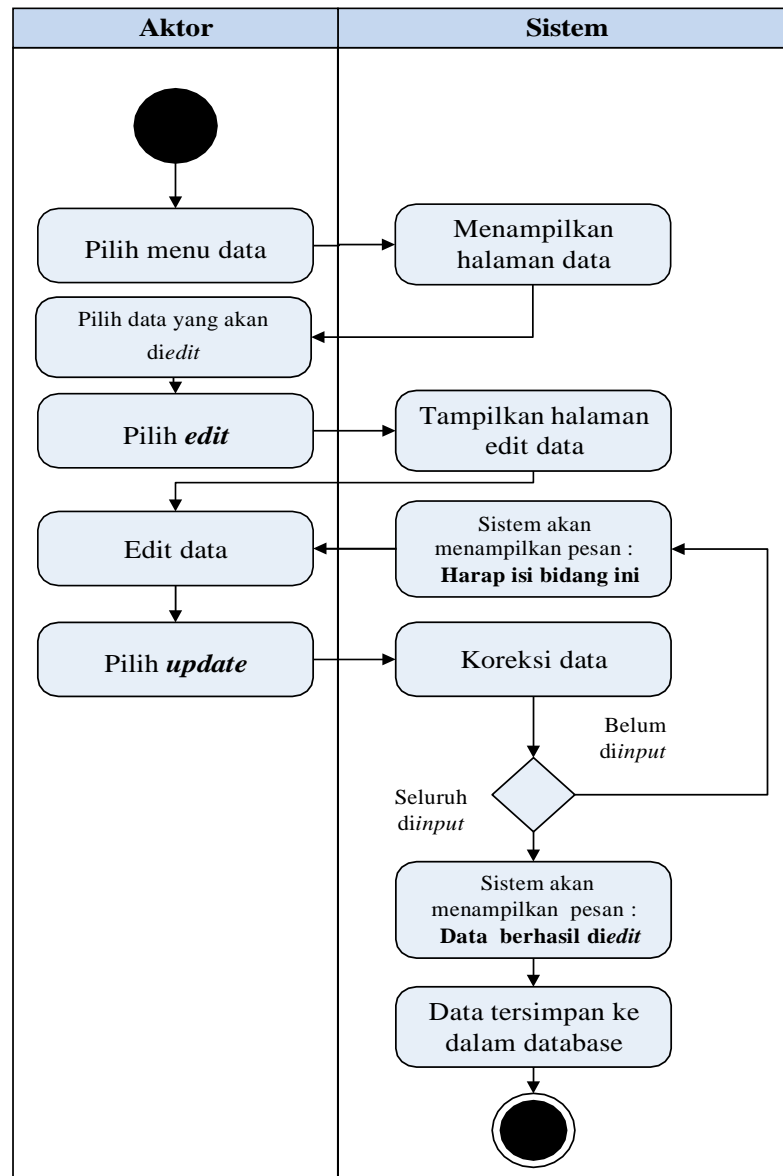
Activity diagram tambah data Produk adalah diagram yang memperlihatkan aliran dari aktifitas menambah data Produk yang akan di gambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.11 Activity Diagram Tambah Data Produk

b) *Activity Diagram* Edit Data Produk

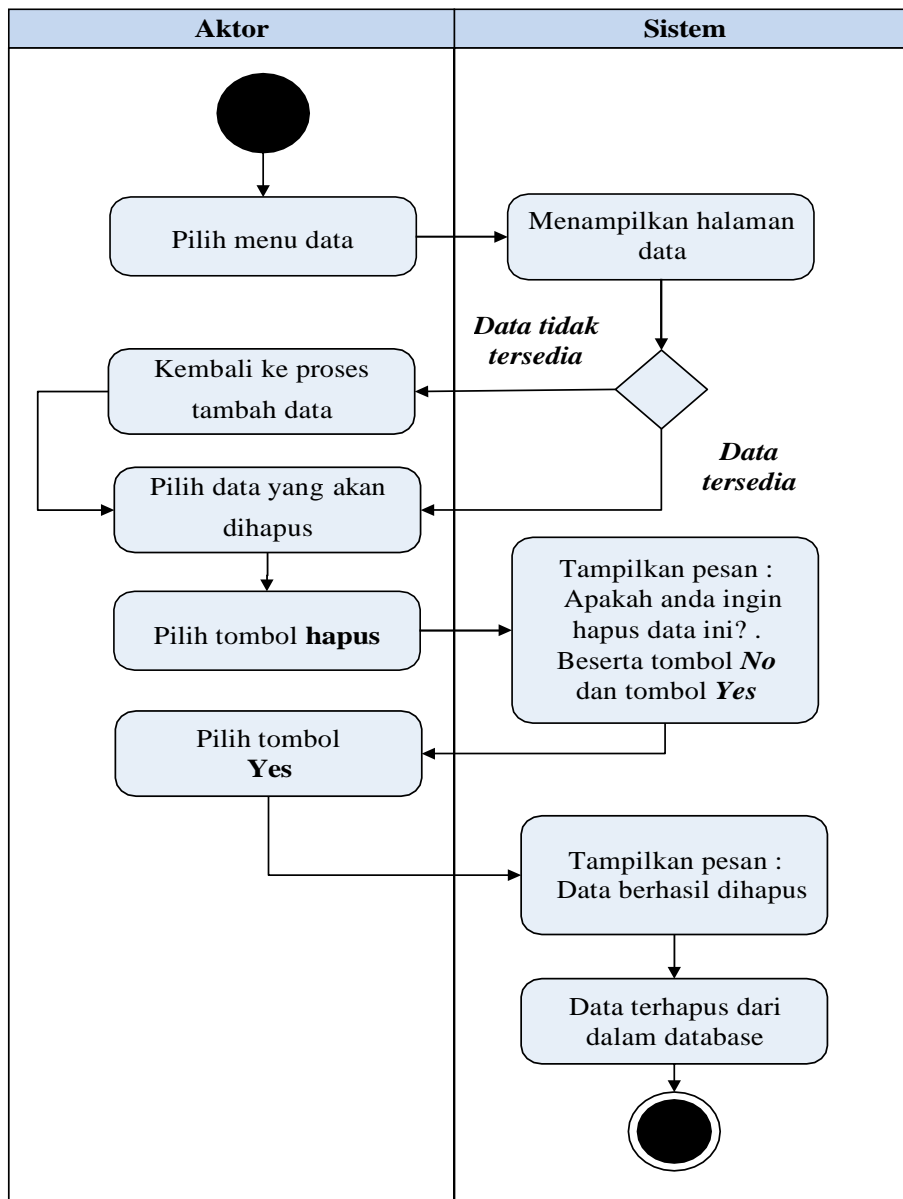
Activity diagram edit data Produk adalah diagram yang memperlihatkan aliran dari aktifitas mengedit data Produk yang akan di gambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.12 Activity Diagram Edit Data Produk

c) *Activity Diagram Hapus Data Produk*

Activity diagram edit data Produk adalah diagram yang memperlihatkan aliran dari aktifitas mengedit data Produk yang akan di gambarkan sebagai berikut :



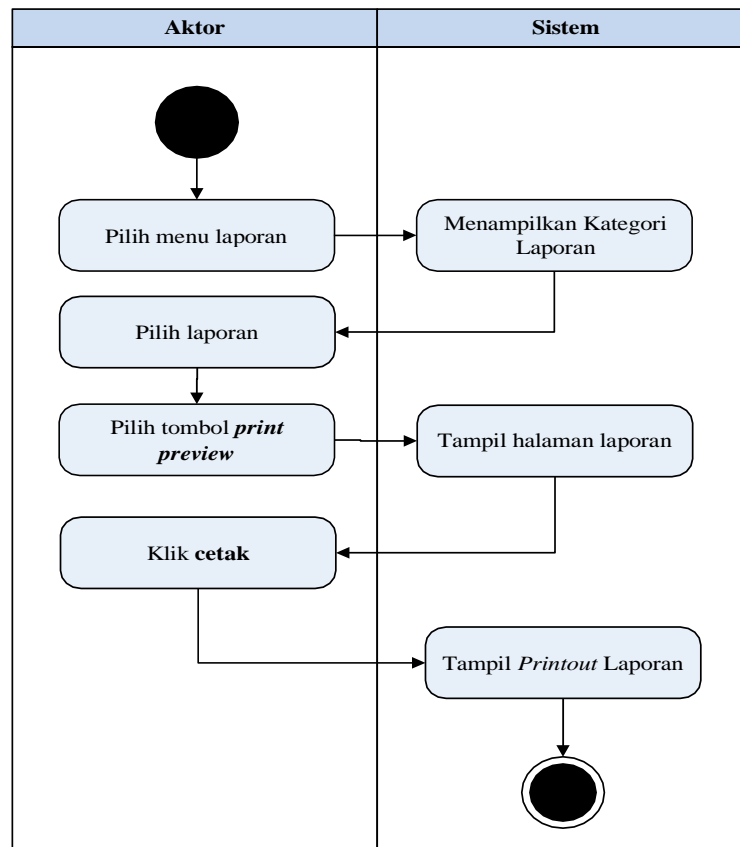
Gambar 4.13 Activity Diagram Hapus Data Produk

5. Activity Diagram Mencetak Laporan

Activity Diagram Mencetak Laporan merupakan diagram yang menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari Karyawan untuk dapat menampilkan informasi dan melakukan pengolahan data Mencetak Laporan.

a) *Activity Diagram* Cetak Laporan Pelanggan

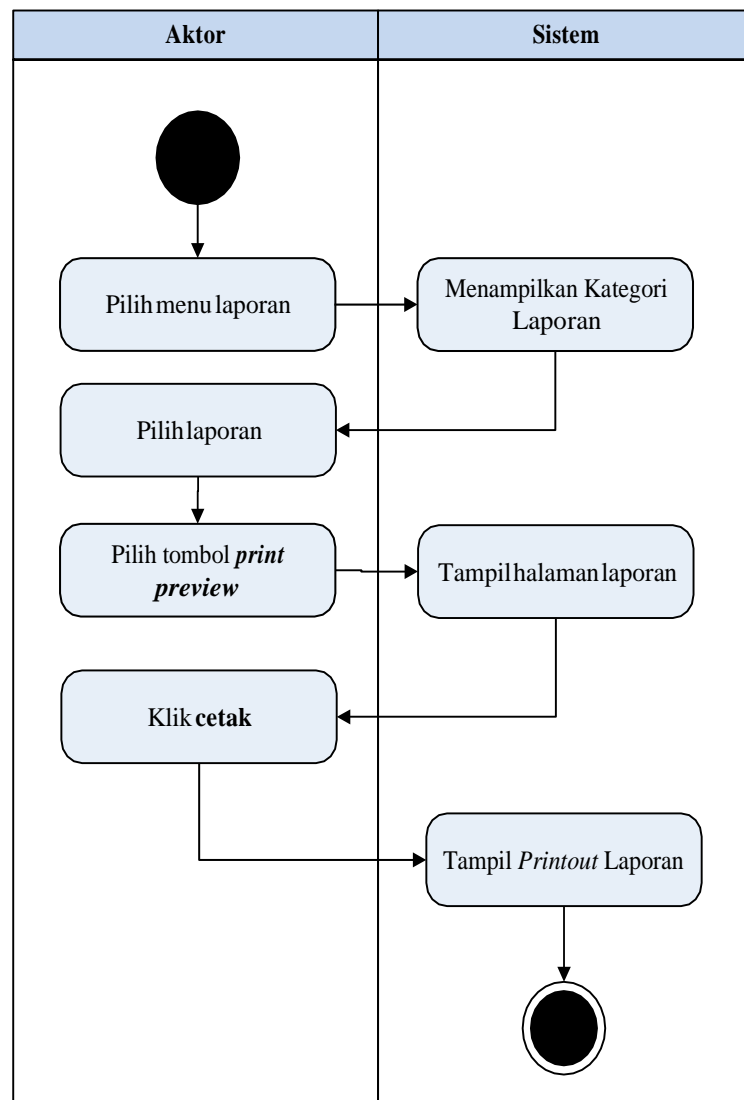
Activity Diagram cetak laporan Pelanggan merupakan gambaran alir aktivitas mencetak Laporan Data Pelanggan dalam sistem yang sedang dirancang. berikut *Activity Diagram* cetak laporan Pelanggan:



Gambar 4.14 Mencetak Laporan Data Pelanggan

b) *Activity Diagram* Cetak Laporan Pembelian

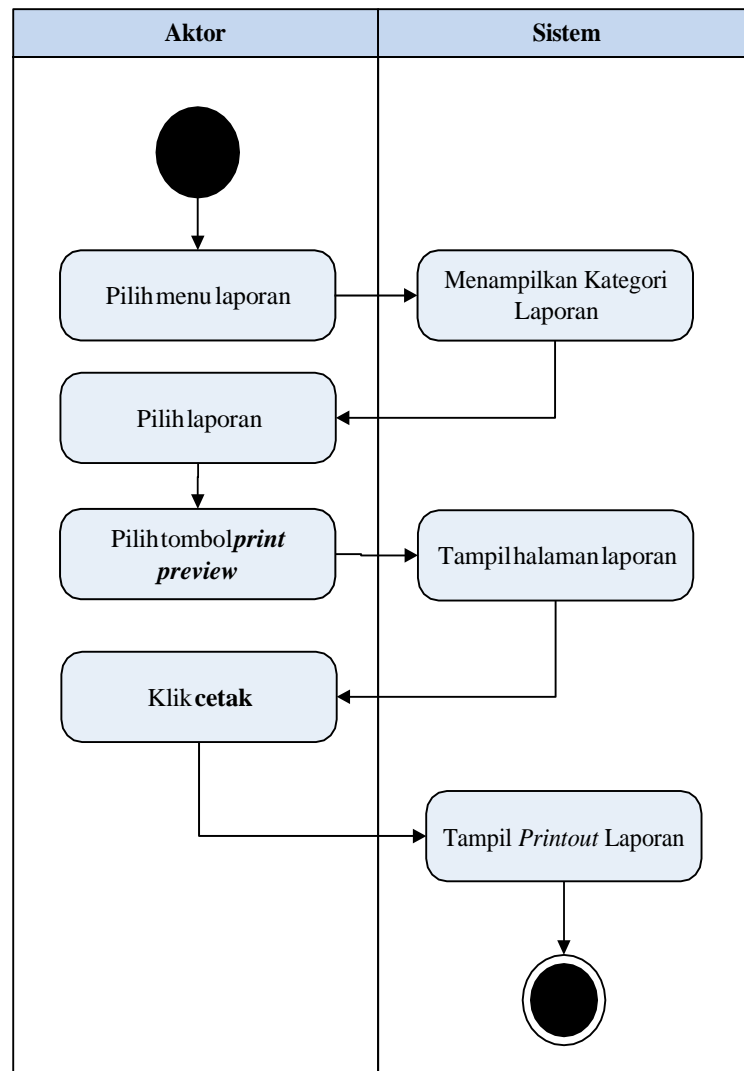
Activity Diagram cetak Laporan Pembelian merupakan gambaran alir aktivitas mencetak laporan data Pembelian dalam sistem yang sedang dirancang. berikut *Activity Diagram* cetak Laporan Pembelian:



Gambar 4.15 Mencetak Laporan Data Pembelian

c) *Activity Diagram* Cetak Laporan Penjualan

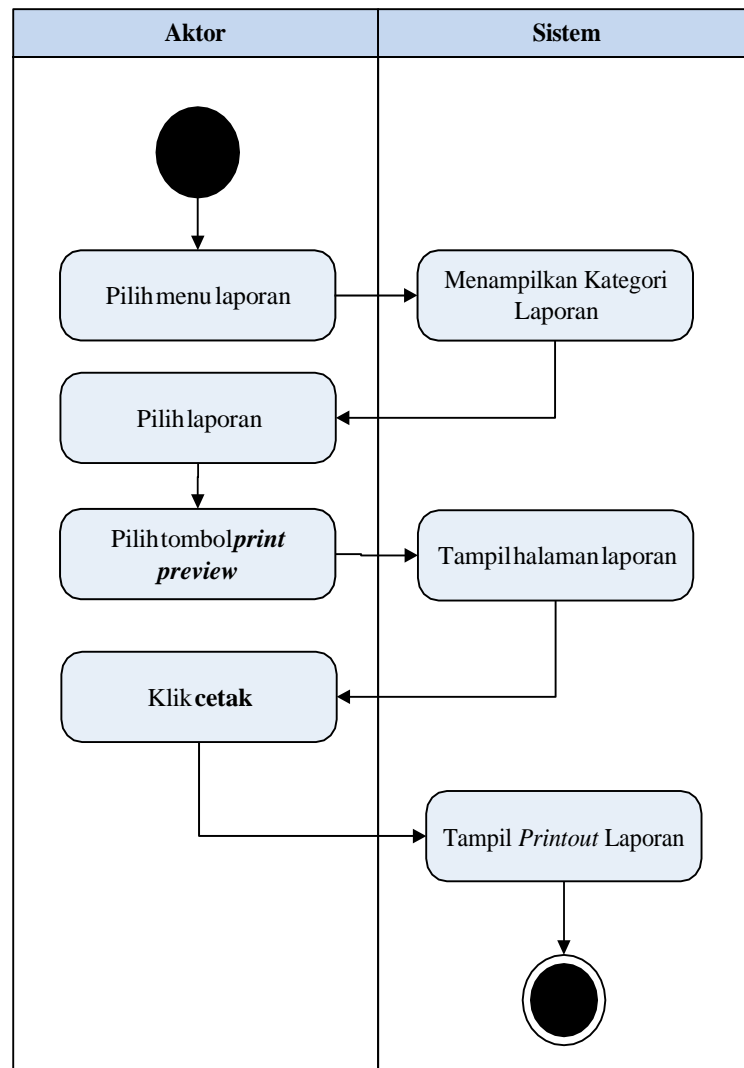
Activity Diagram cetak Laporan Penjualan merupakan gambaran alir aktivitas mencetak laporan data Produk dalam sistem yang sedang dirancang. berikut *Activity Diagram* cetak Laporan Penjualan:



Gambar 4.16 Mencetak Laporan Data Penjualan

d) *Activity Diagram* Cetak Laporan Produk

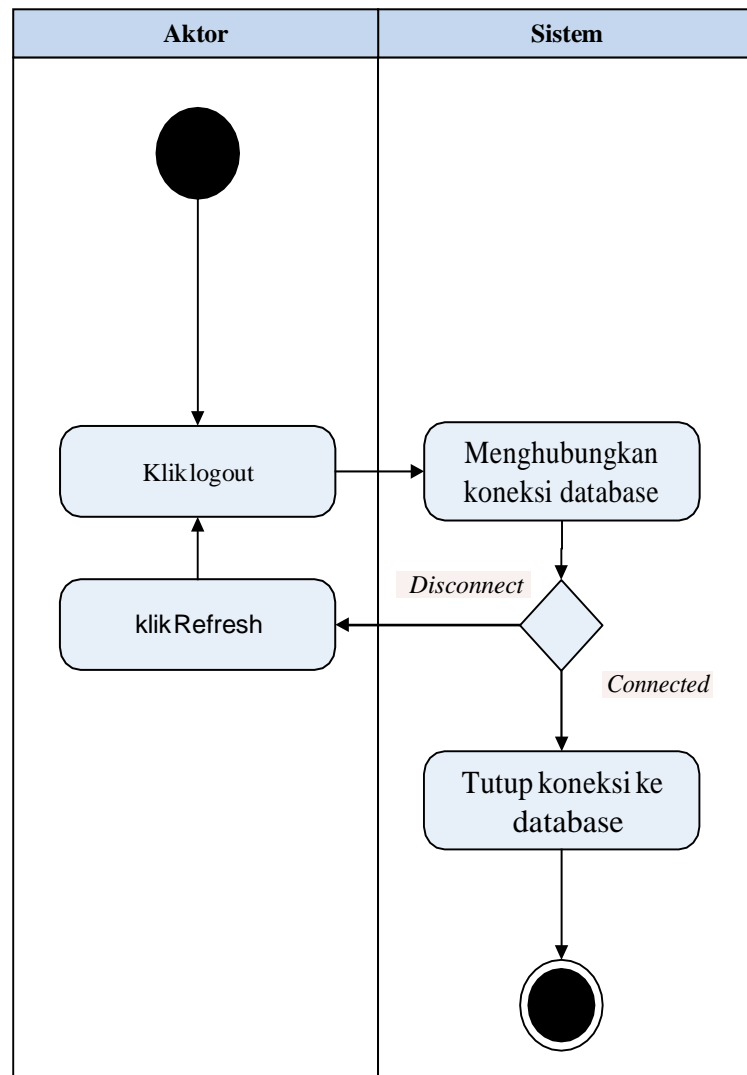
Activity Diagram cetak Laporan Produk merupakan gambaran alir aktivitas mencetak laporan data Produk dalam sistem yang sedang dirancang. berikut *Activity Diagram* cetak Laporan Produk:



Gambar 4.17 Mencetak Laporan Data Produk

6. *Activity Diagram Logout*

Activity Diagram logout merupakan gambaran berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, pada *Activity Diagram logout* menggambarkan aktor keluar dari sistem.



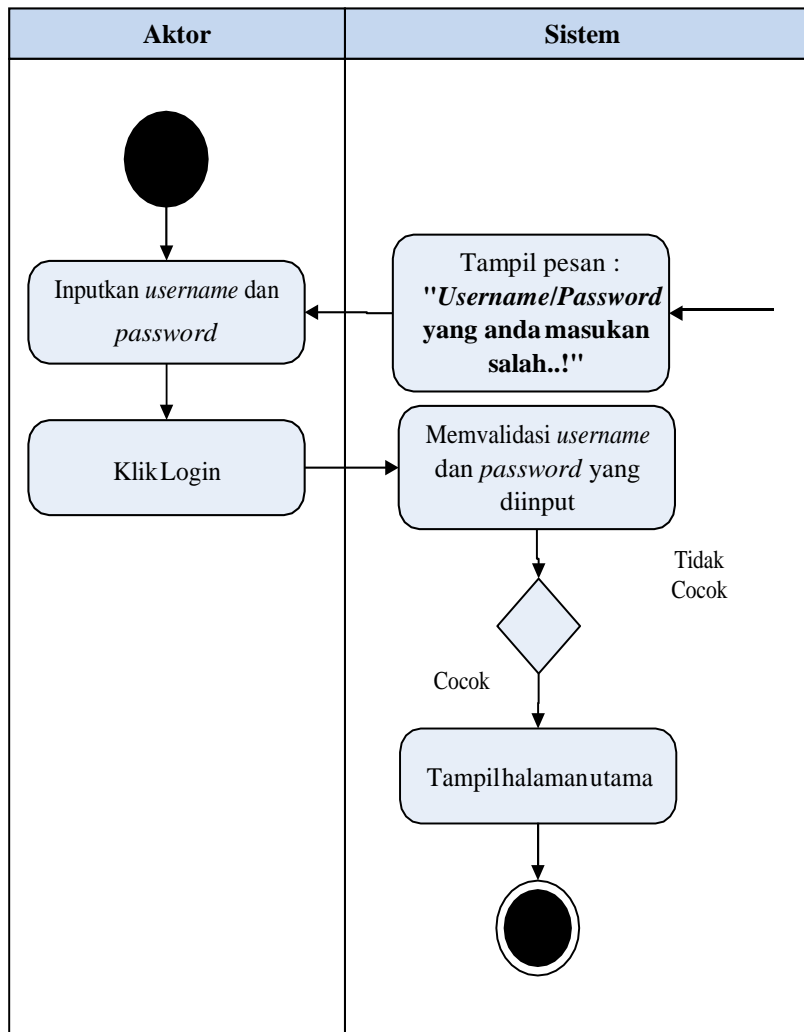
Gambar 4.18 Activity Diagram Logout

4.3.2 Activity Diagram Pemilik

Pada *Activity Diagram* berikut ini akan memperlihatkan aliran kendali dari suatu aktivitas ke aktivitas lainnya yang terjadi khususnya pada Pemilik sebagai aktornya.

1. Activity Diagram Login

Activity Diagram Login merupakan diagram yang menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari Pemilik untuk masuk ke sebuah sistem dengan tujuan dapat menampilkan informasi dan melakukan pengolahan data.



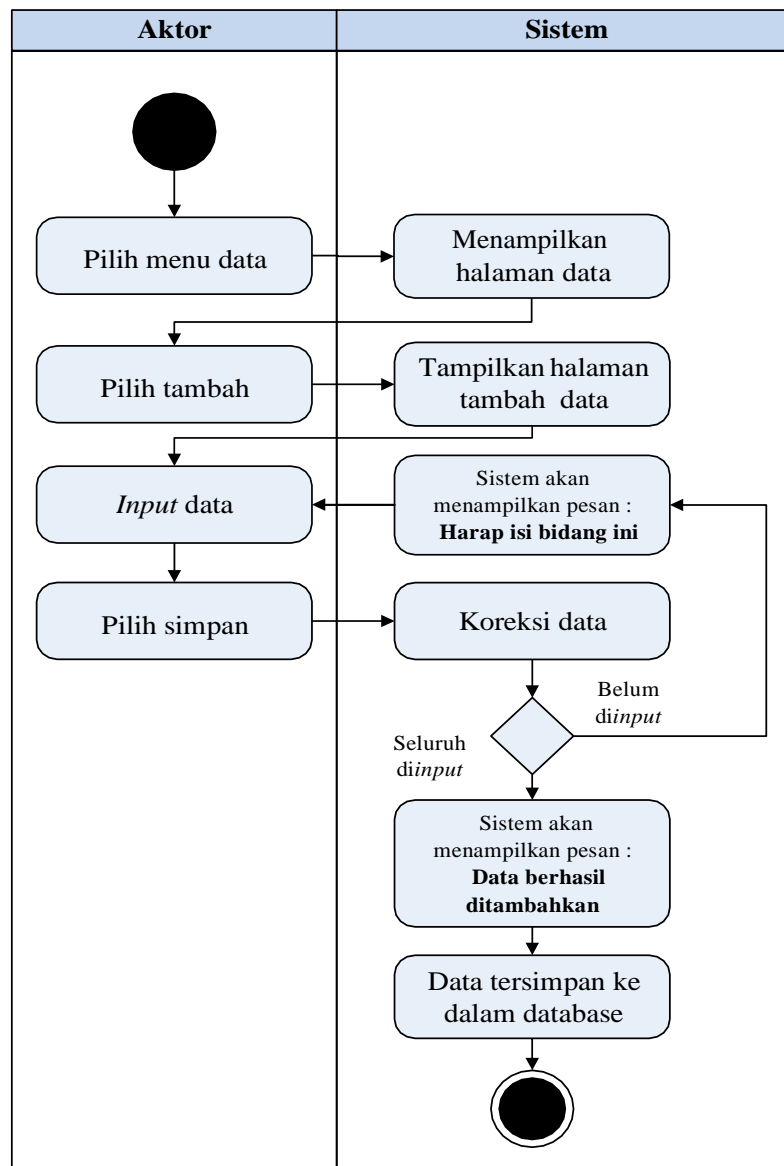
Gambar 4.19 Activity Diagram Login

2. Activity Diagram Mengolah Data Admin

Activity diagram Admin merupakan diagram aktivitas yang tekniknya untuk menggambarkan logika *procedural* yaitu tambah, edit dan hapus khususnya pengolahan data Admin.

a) *Activity Diagram* Tambah Data Admin

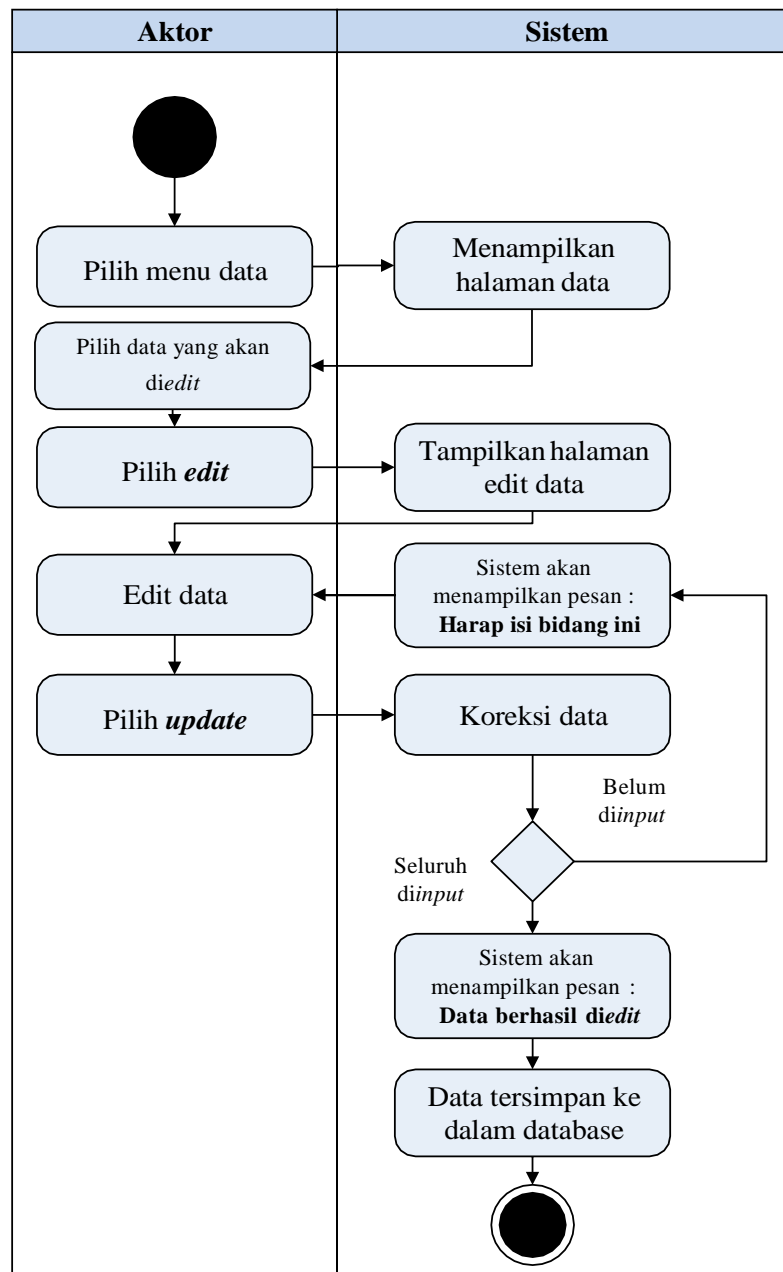
Activity diagram tambah data Admin adalah diagram yang memperlihatkan aliran dari aktifitas menambah data Admin yang akan di gambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.20 Activity Diagram Tambah Data Admin

b) *Activity Diagram* Edit Data Admin

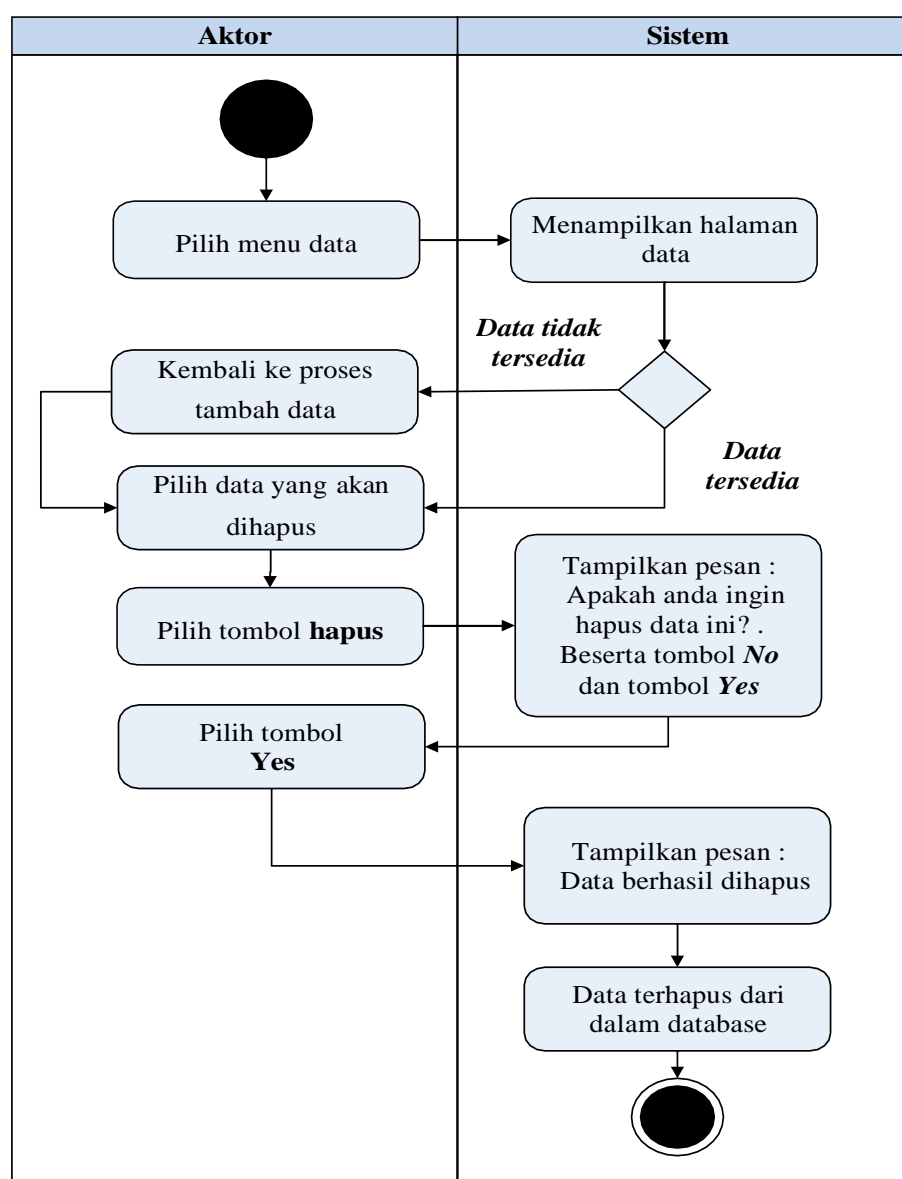
Activity diagram edit data Admin adalah diagram yang memperlihatkan aliran dari aktifitas mengedit data Admin yang akan di gambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.21 Activity Diagram Edit Data Admin

c) *Activity Diagram* Hapus Data Admin

Activity diagram edit data Admin adalah diagram yang memperlihatkan aliran dari aktifitas mengedit data Admin yang akan di gambarkan sebagai berikut :



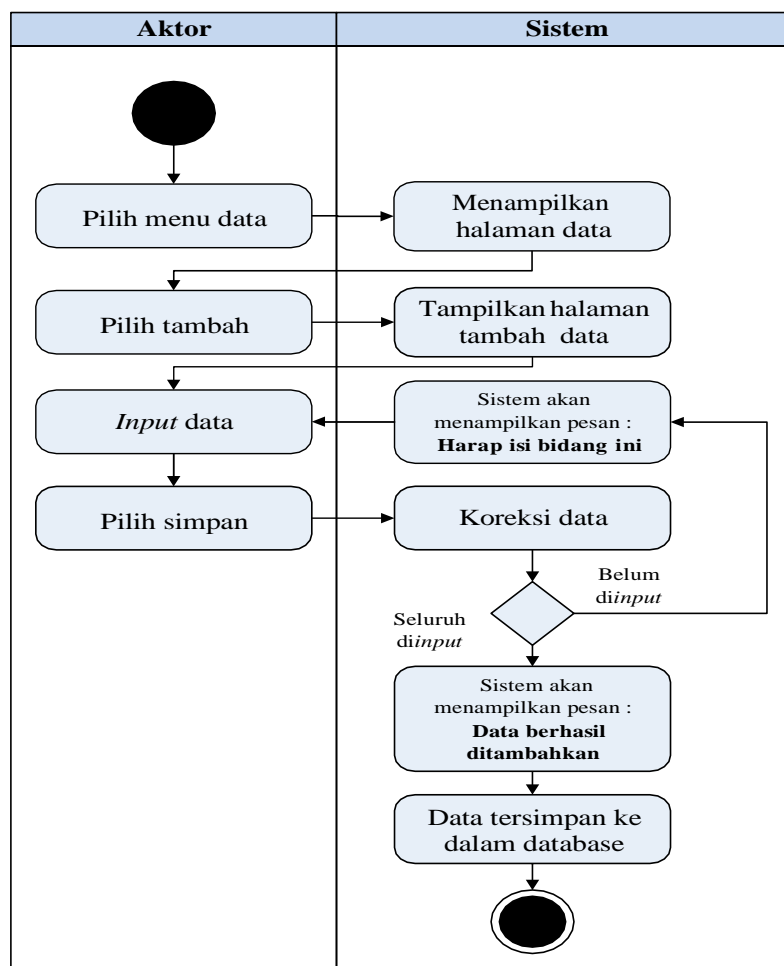
Gambar 4.22 Activity Diagram Hapus Data Admin

3. *Activity Diagram* Mengolah Data Kategori

Activity diagram Kategori merupakan diagram aktivitas yang tekniknya untuk menggambarkan logika *procedural* yaitu tambah, edit dan hapus khususnya pengolahan data Kategori.

a) *Activity Diagram* Tambah Data Kategori

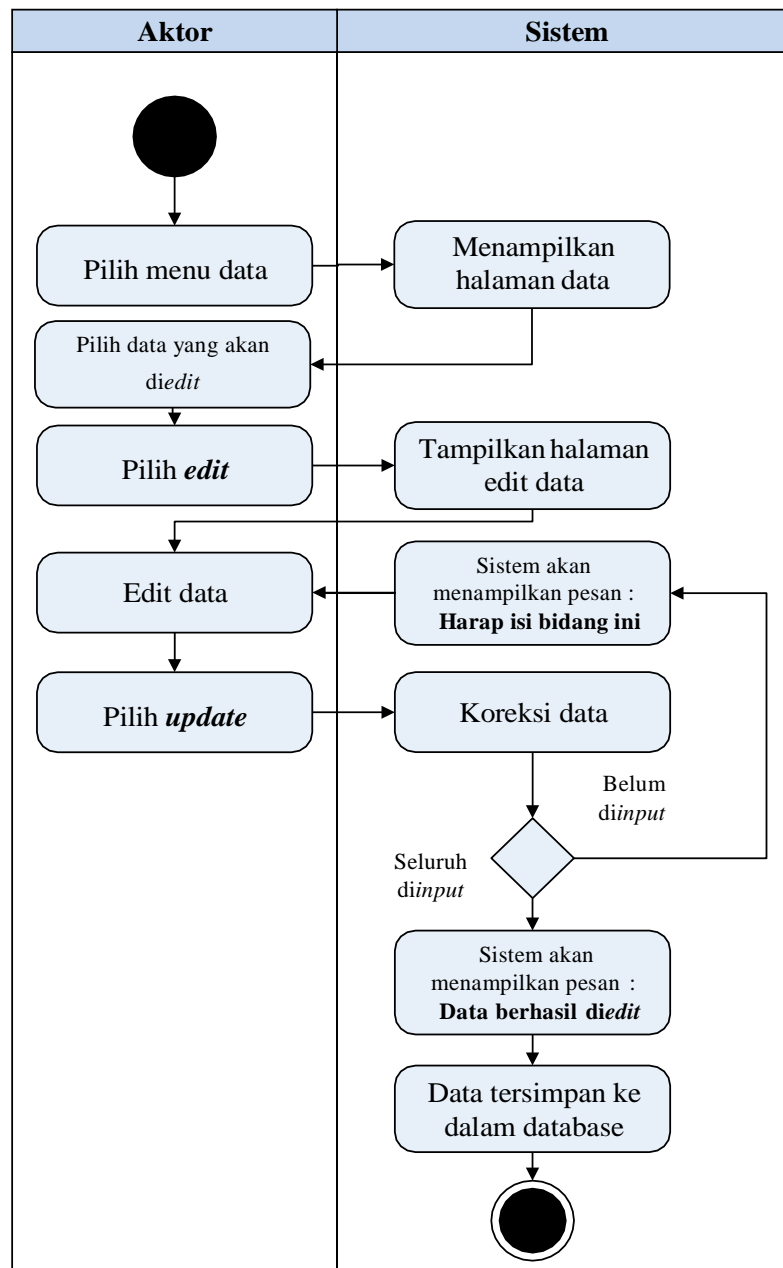
Activity diagram tambah data Kategori adalah diagram yang memperlihatkan aliran dari aktifitas menambah data Kategori yang akan di gambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.23 *Activity Diagram* Tambah Data Kategori

b) *Activity Diagram* Edit Data Kategori

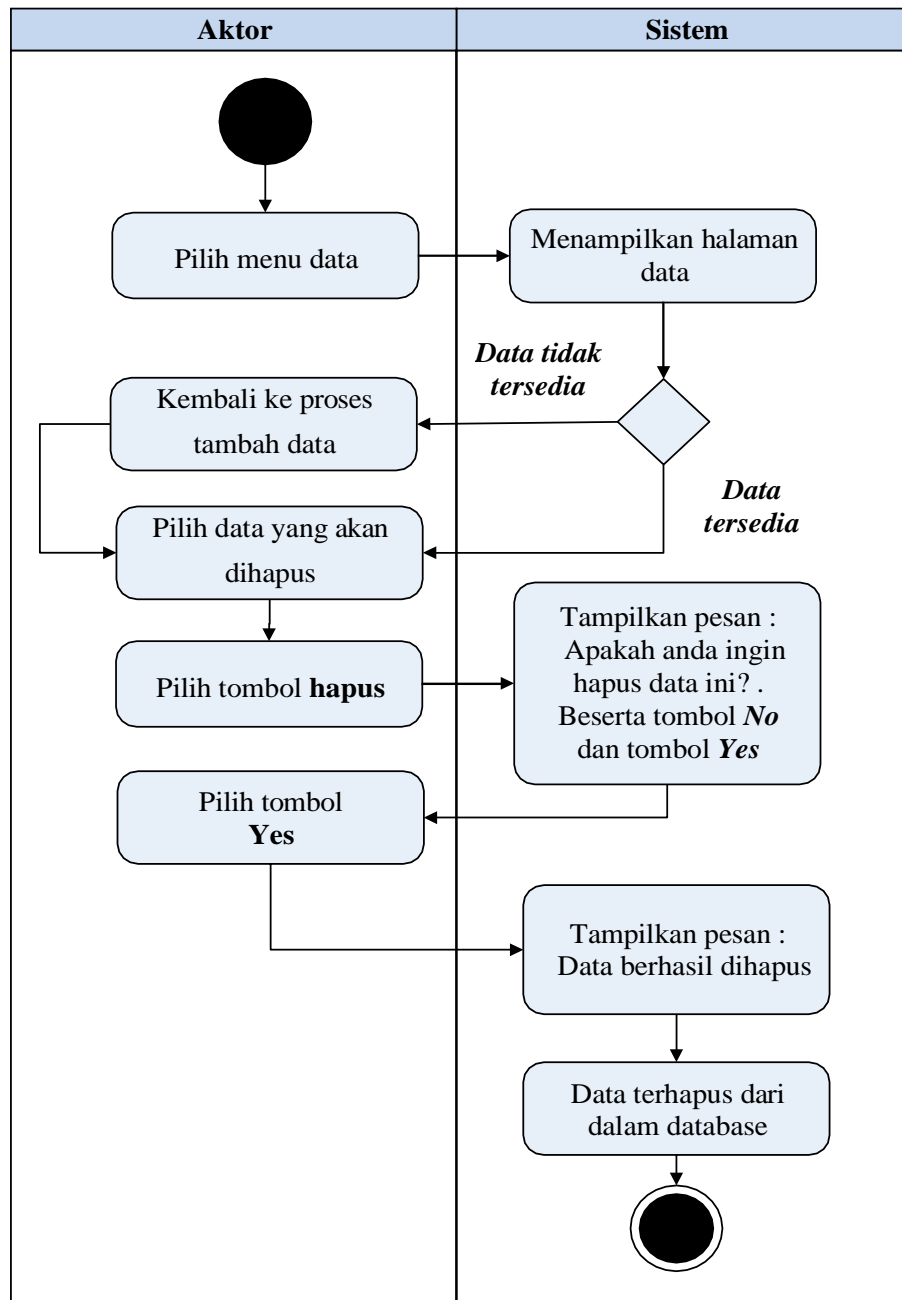
Activity diagram edit data Kategori adalah diagram yang memperlihatkan aliran dari aktifitas mengedit data Kategori yang akan di gambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.24 Activity Diagram Edit Data Kategori

c) *Activity Diagram* Hapus Data Kategori

Activity diagram edit data Kategori adalah diagram yang memperlihatkan aliran dari aktifitas mengedit data Kategori yang akan di gambarkan sebagai berikut :



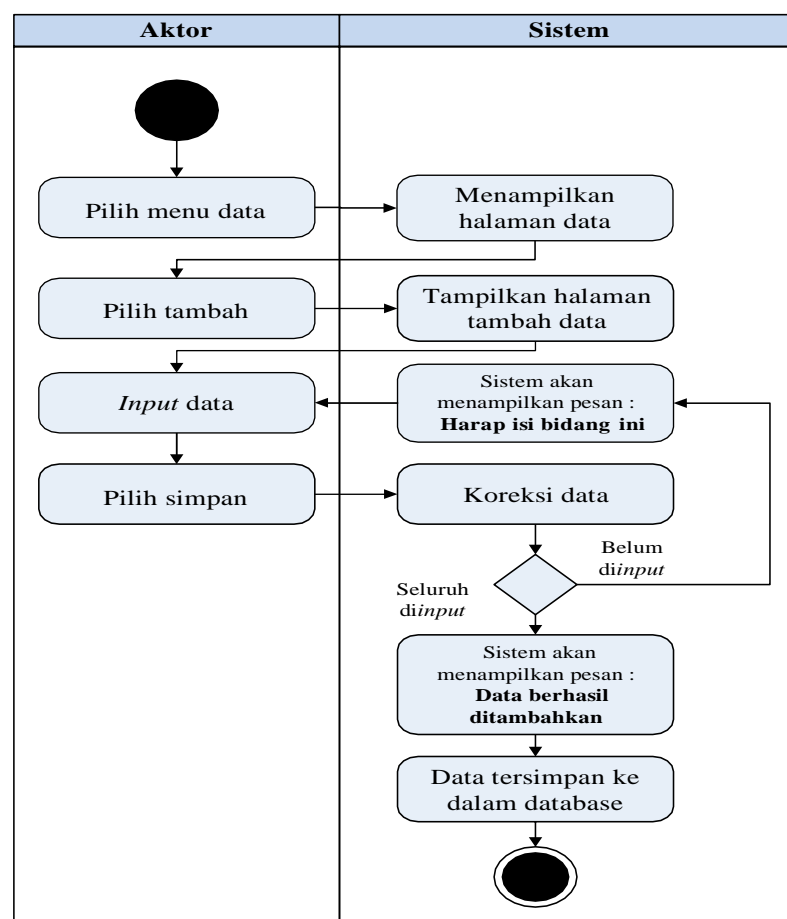
Gambar 4.25 Activity Diagram Hapus Data Kategori

4. *Activity Diagram* Mengolah Data Pembelian

Activity diagram Pembelian merupakan diagram aktivitas yang tekniknya untuk menggambarkan logika *procedural* yaitu tambah, edit dan hapus khususnya pengolahan data Pembelian.

a) *Activity Diagram* Tambah Data Pembelian

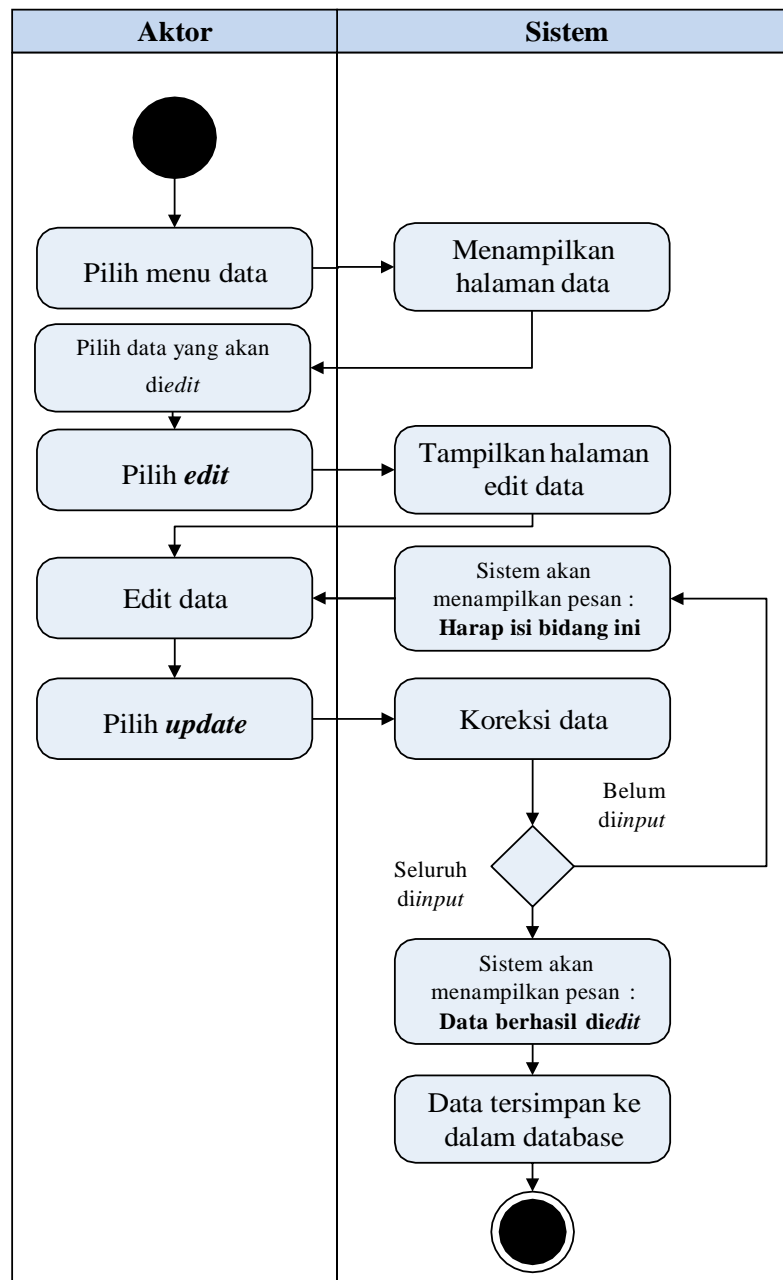
Activity diagram tambah data Pembelian adalah diagram yang memperlihatkan aliran dari aktifitas menambah data Pembelian yang akan di gambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.26 *Activity Diagram* Tambah Data Pembelian

b) *Activity Diagram* Edit Data Pembelian

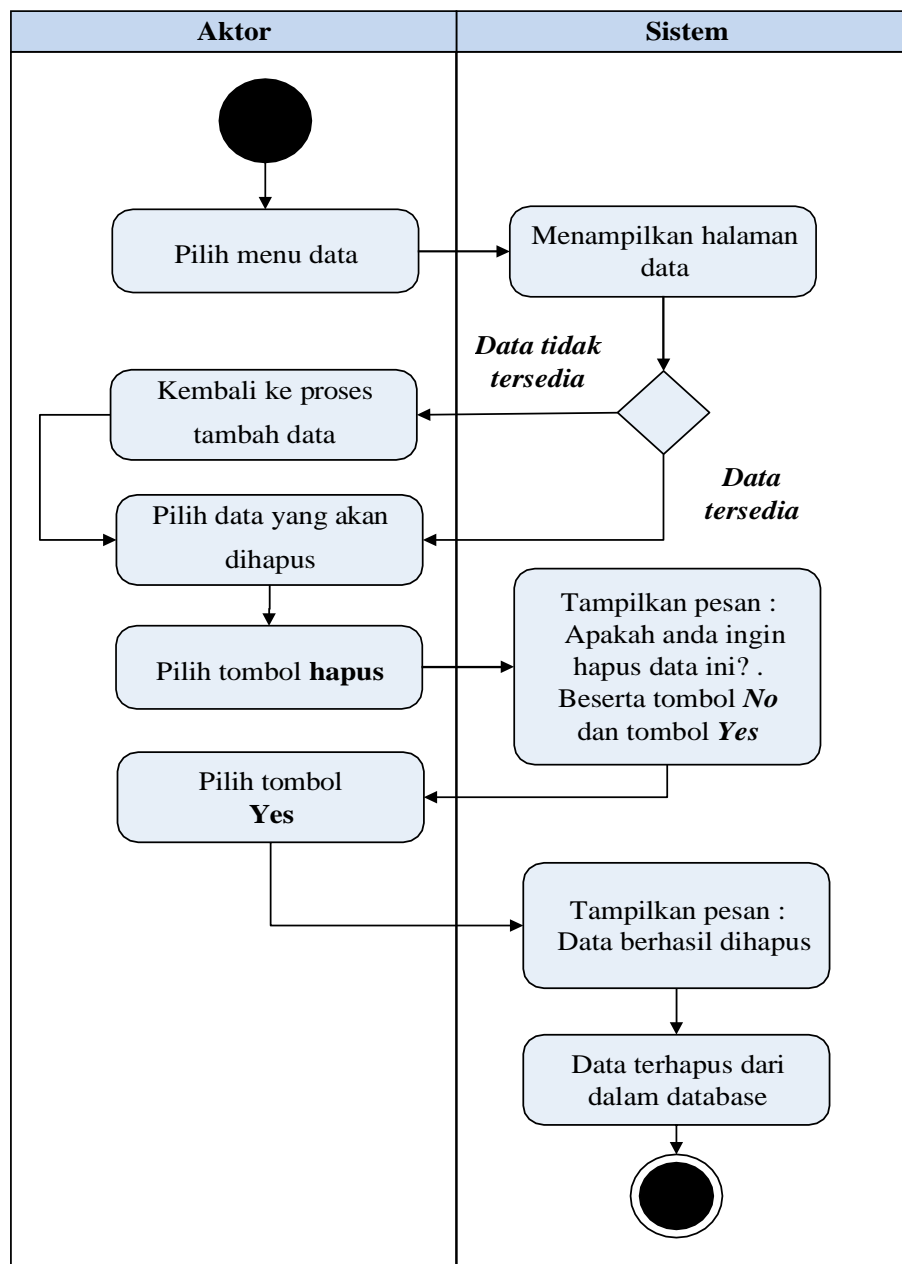
Activity diagram edit data Pembelian adalah diagram yang memperlihatkan aliran dari aktifitas mengedit data Pembelian yang akan di gambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.27 Activity Diagram Edit Data Pembelian

c) *Activity Diagram* Hapus Data Pembelian

Activity diagram edit data Pembelian adalah diagram yang memperlihatkan aliran dari aktifitas mengedit data Pembelian yang akan di gambarkan sebagai berikut :



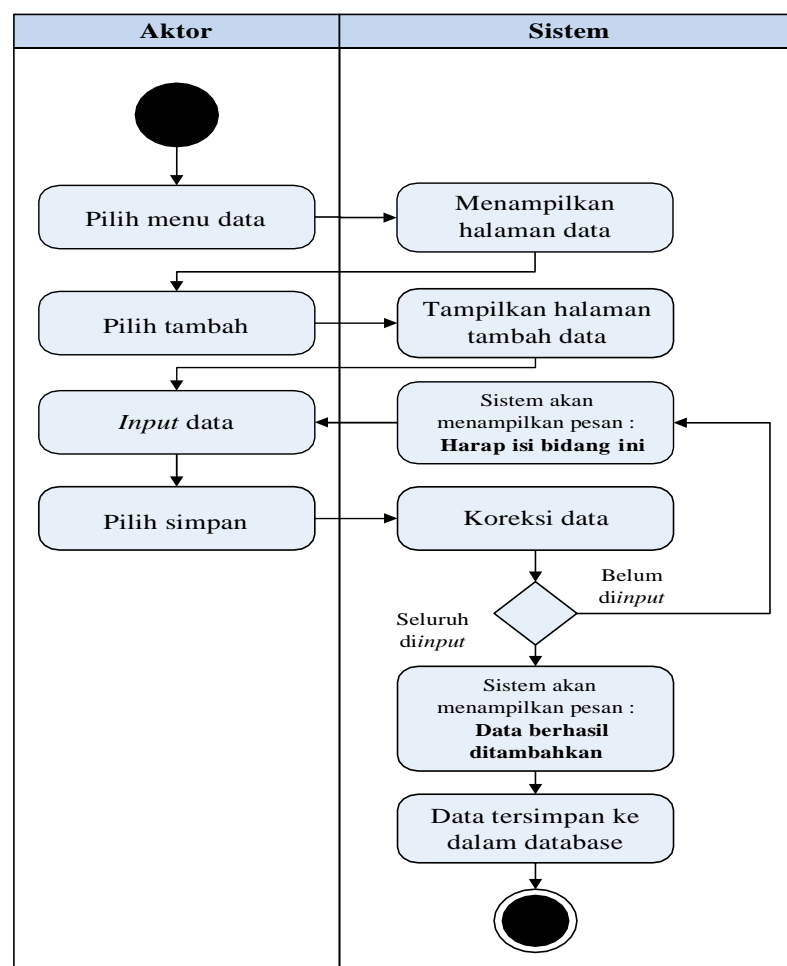
Gambar 4.28 Activity Diagram Hapus Data Pembelian

5. Activity Diagram Mengolah Data Penjualan

Activity diagram Penjualan merupakan diagram aktivitas yang tekniknya untuk menggambarkan logika *procedural* yaitu tambah, edit dan hapus khususnya pengolahan data Penjualan.

a) Activity Diagram Tambah Data Penjualan

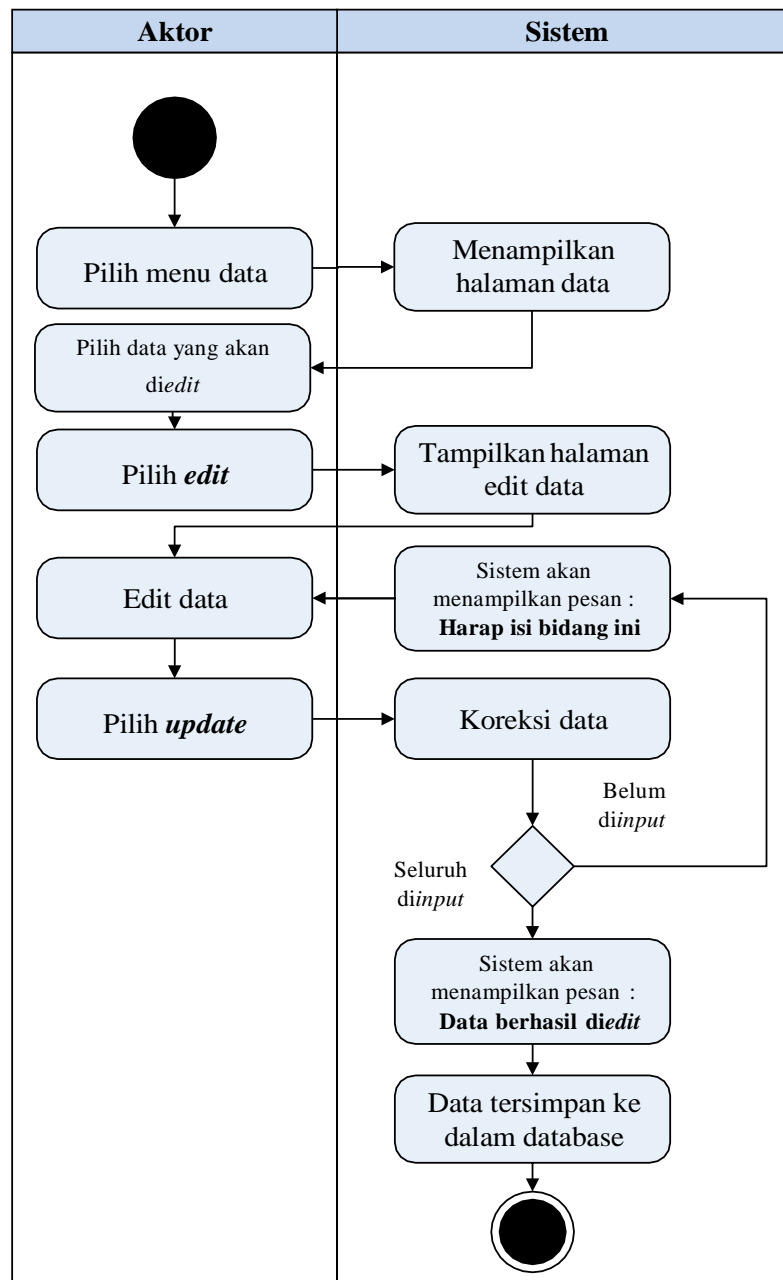
Activity diagram tambah data Penjualan adalah diagram yang memperlihatkan aliran dari aktifitas menambah data Penjualan yang akan di gambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.29 Activity Diagram Tambah Data Penjualan

b) *Activity Diagram* Edit Data Penjualan

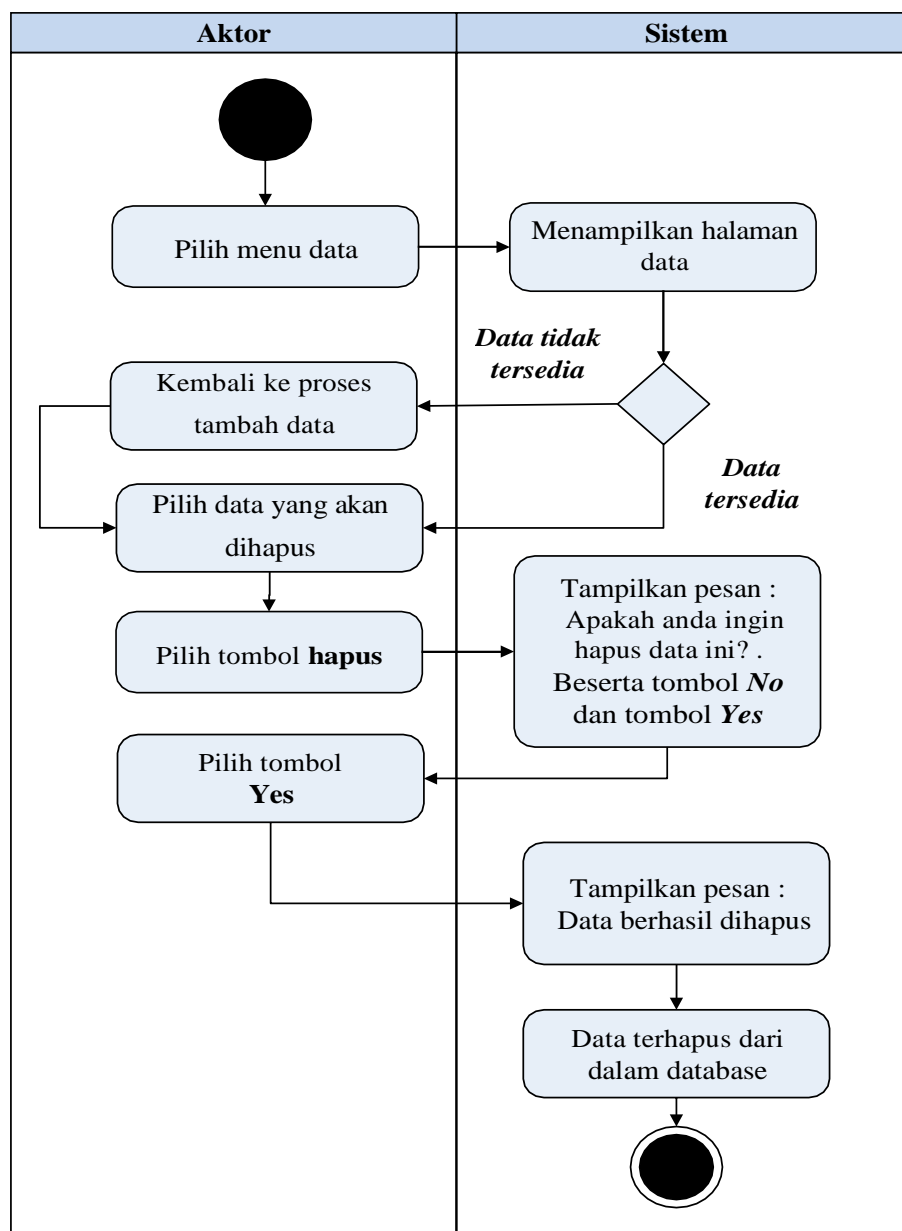
Activity diagram edit data Penjualan adalah diagram yang memperlihatkan aliran dari aktifitas mengedit data Penjualan yang akan di gambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.30 Activity Diagram Edit Data Penjualan

c) *Activity Diagram* Hapus Data Penjualan

Activity diagram edit data Penjualan adalah diagram yang memperlihatkan aliran dari aktifitas mengedit data Penjualan yang akan di gambarkan sebagai berikut :



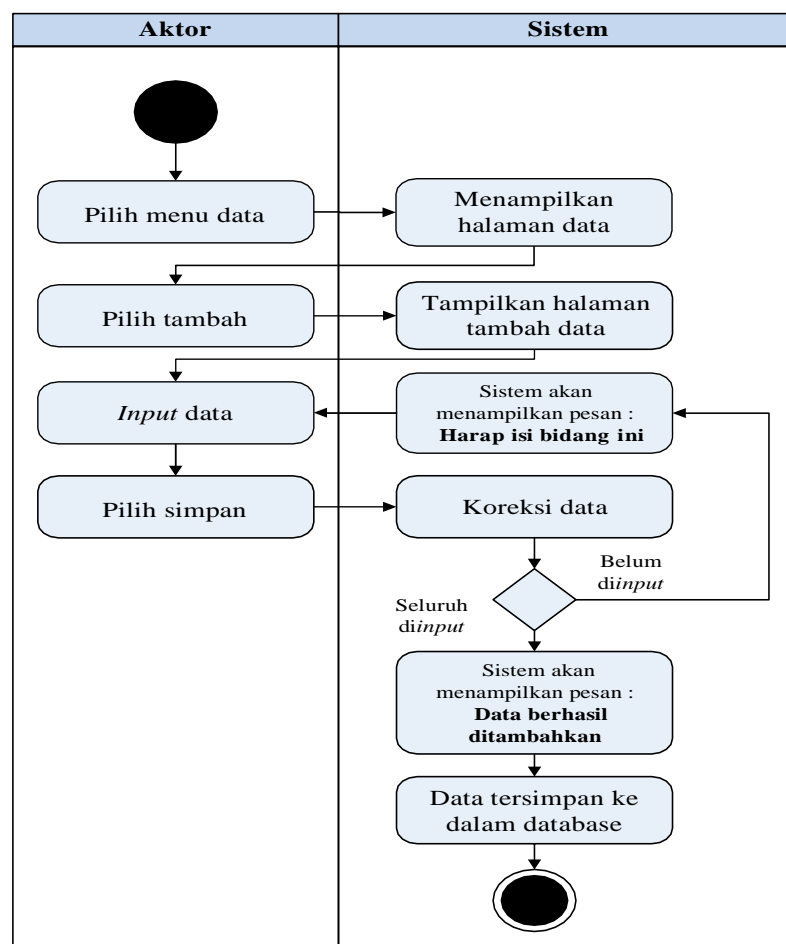
Gambar 4.31 Activity Diagram Hapus Data Penjualan

6. *Activity Diagram* Mengolah Data Perencanaan

Activity diagram Perencanaan merupakan diagram aktivitas yang tekniknya untuk menggambarkan logika *procedural* yaitu tambah, edit dan hapus khususnya pengolahan data Perencanaan

a) *Activity Diagram* Tambah Data Perencanaan

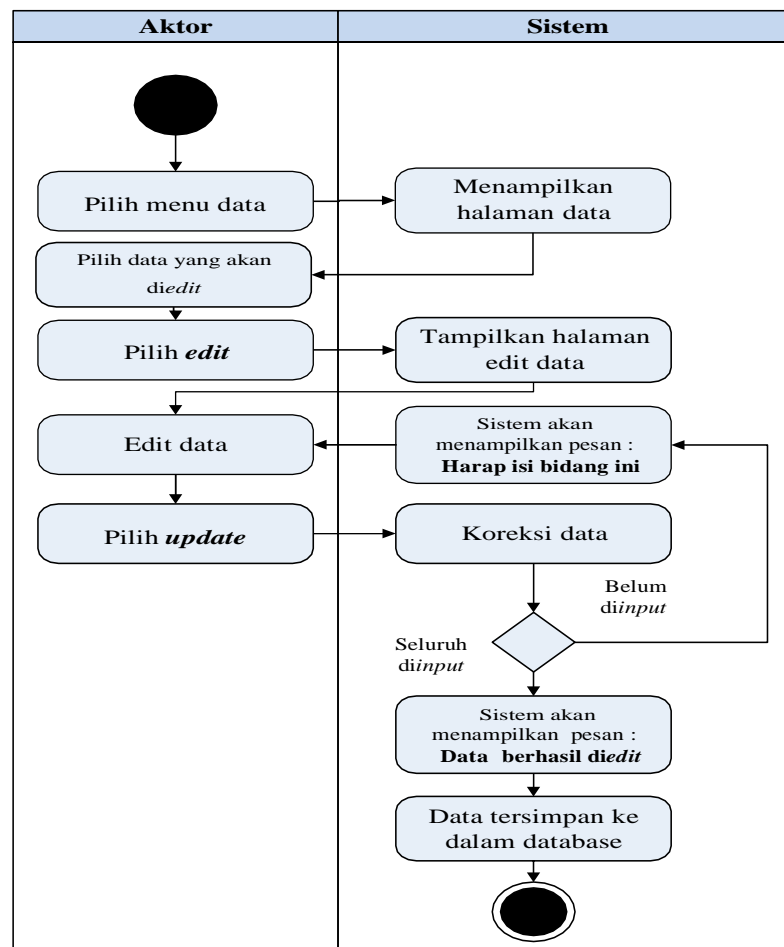
Activity diagram tambah data Perencanaan adalah diagram yang memperlihatkan aliran dari aktifitas menambah data Perencanaan yang akan di gambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.32 Activity Diagram Tambah Data Perencanaan

b) *Activity Diagram* Edit Data Perencanaan

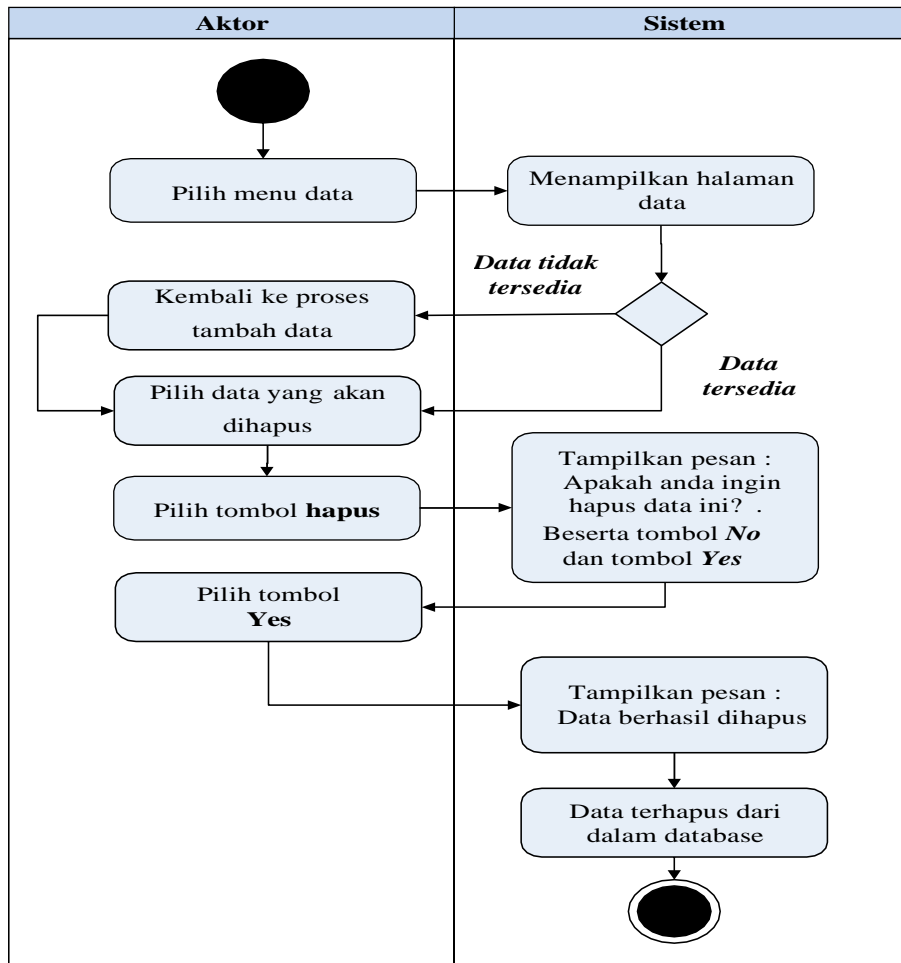
Activity diagram edit data Perencanaan adalah diagram yang memperlihatkan aliran dari aktifitas mengedit data Perencanaan yang akan di gambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.33 Activity Diagram Edit Data Perencanaan

c) *Activity Diagram* Hapus Data Pembelian

Activity diagram edit data Pembelian adalah diagram yang memperlihatkan aliran dari aktifitas mengedit data Pembelian yang akan di gambarkan sebagai berikut :



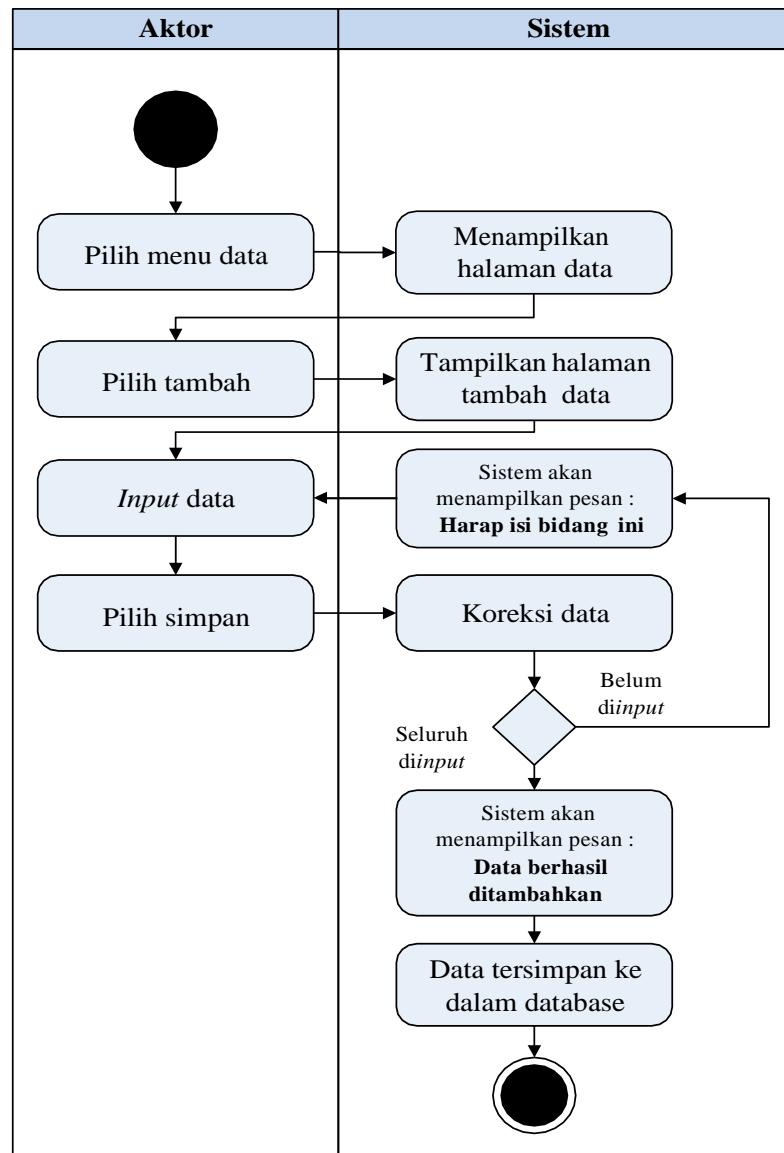
Gambar 4.34 Activity Diagram Hapus Data Perencanaan

7. *Activity Diagram* Mengolah Data Produk

Activity diagram Produk merupakan diagram aktivitas yang tekniknya untuk menggambarkan logika *procedural* yaitu tambah, edit dan hapus khususnya pengolahan data Produk.

a) *Activity Diagram* Tambah Data Produk

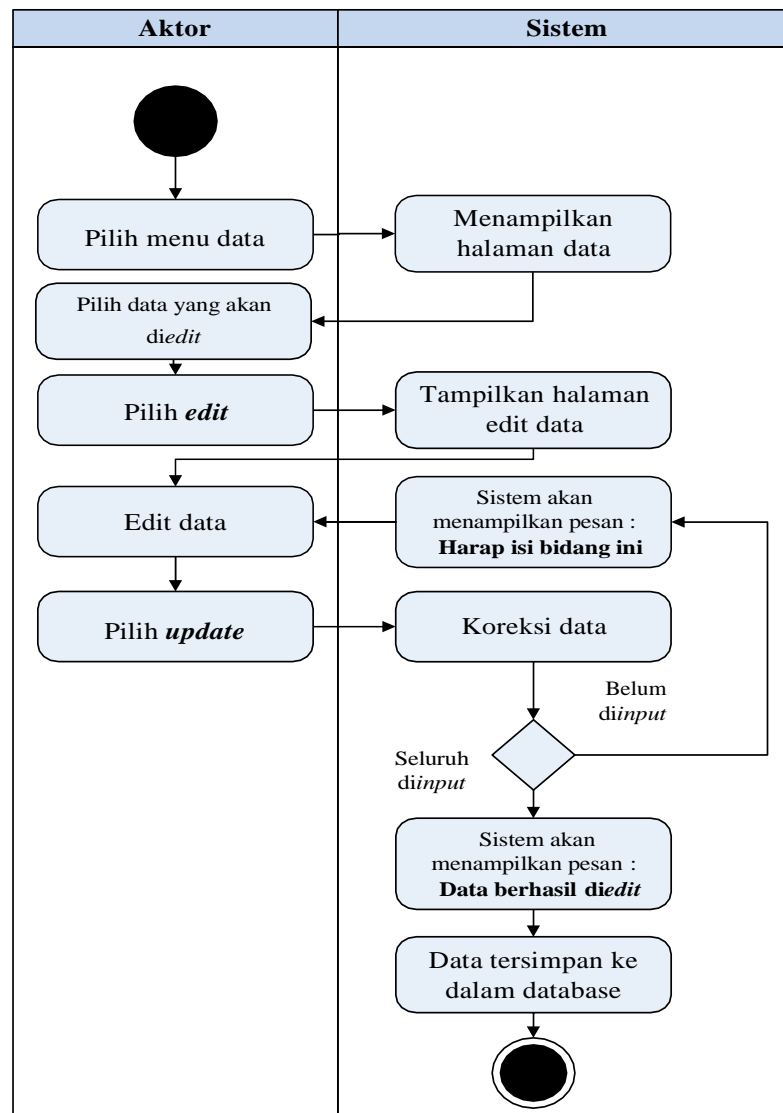
Activity diagram tambah data Produk adalah diagram yang memperlihatkan aliran dari aktifitas menambah data Produk yang akan di gambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.35 Activity Diagram Tambah Data Produk

b) *Activity Diagram* Edit Data Produk

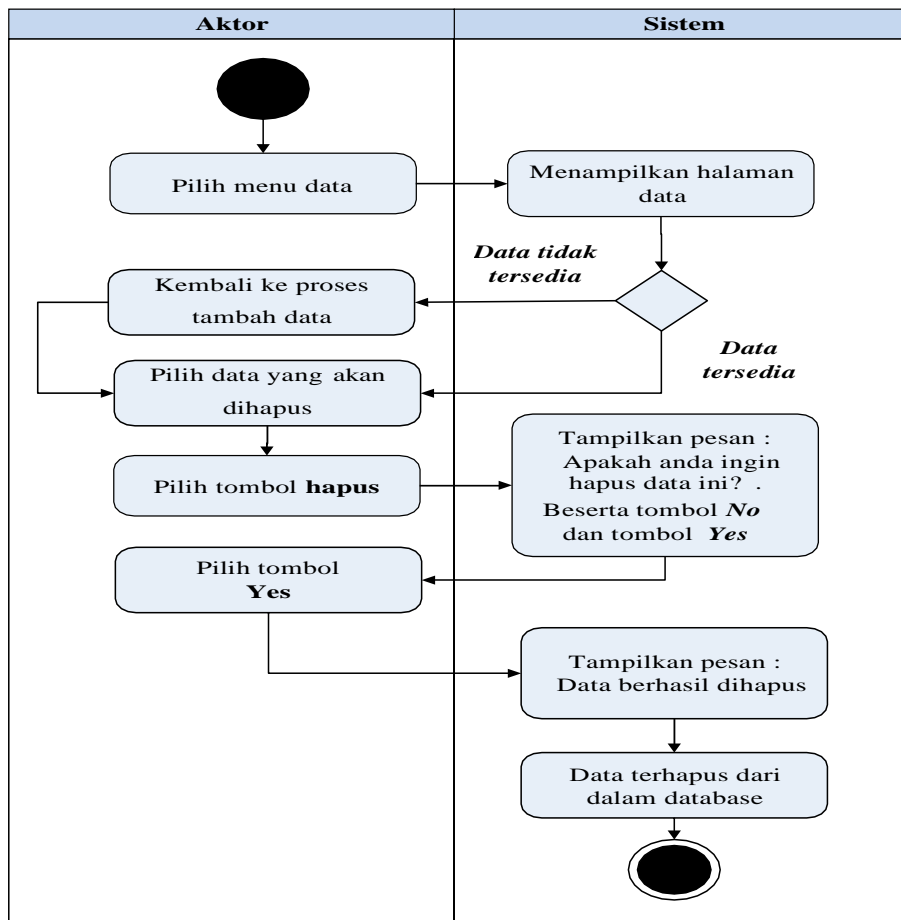
Activity diagram edit data Produk adalah diagram yang memperlihatkan aliran dari aktifitas mengedit data Produk yang akan di gambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.36 Activity Diagram Edit Data Produk

c) *Activity Diagram Hapus Data Produk*

Activity diagram edit data Produk adalah diagram yang memperlihatkan aliran dari aktifitas mengedit data Produk yang akan di gambarkan sebagai berikut :



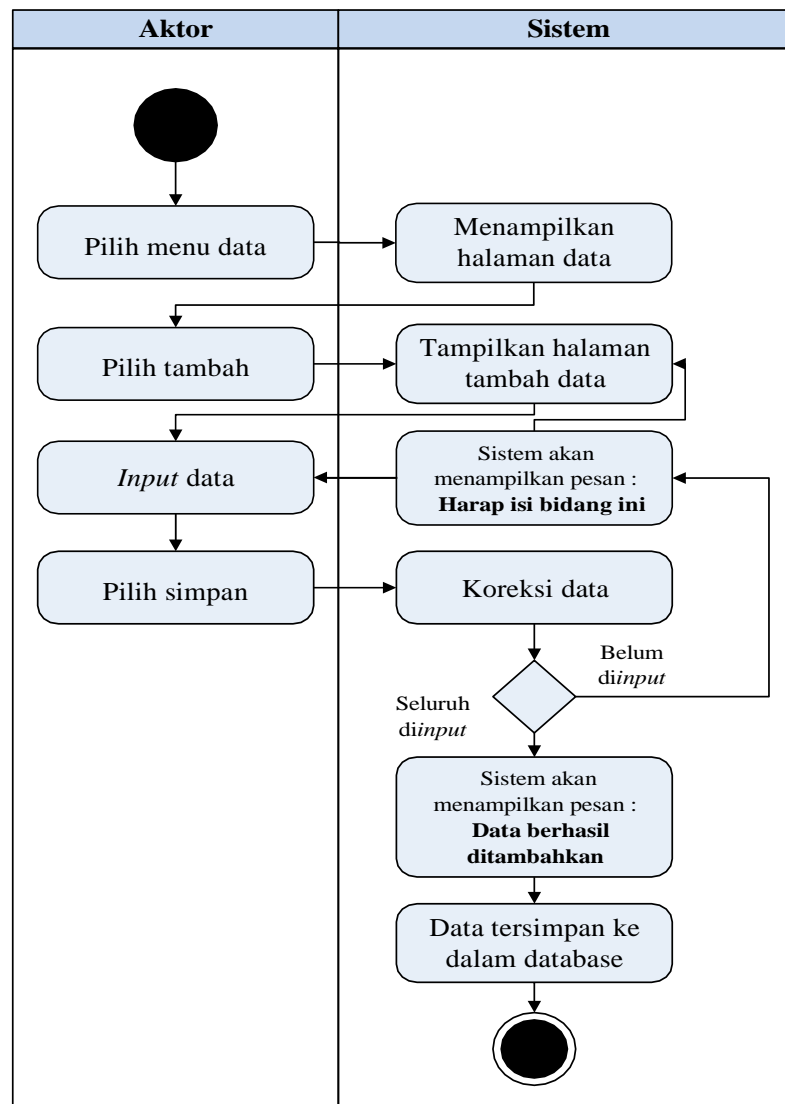
Gambar 4.37 Activity Diagram Hapus Data Produk

8. *Activity Diagram* Mengolah Data Satuan

Activity diagram Produk merupakan diagram aktivitas yang tekniknya untuk menggambarkan logika *procedural* yaitu tambah, edit dan hapus khususnya pengolahan data Satuan.

a) *Activity Diagram* Tambah Data Satuan

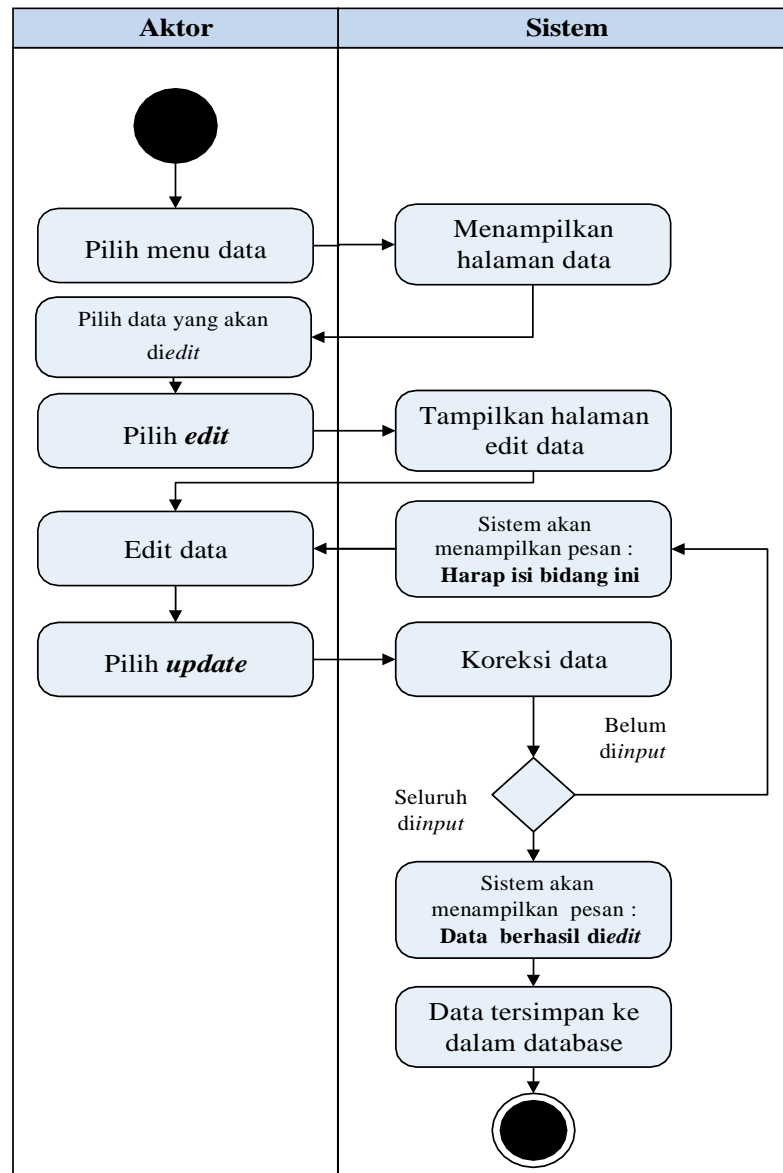
Activity diagram tambah data Satuan adalah diagram yang memperlihatkan aliran dari aktifitas menambah data Satuan yang akan di gambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.38 Activity Diagram Tambah Data Satuan

b) *Activity Diagram* Edit Data Satuan

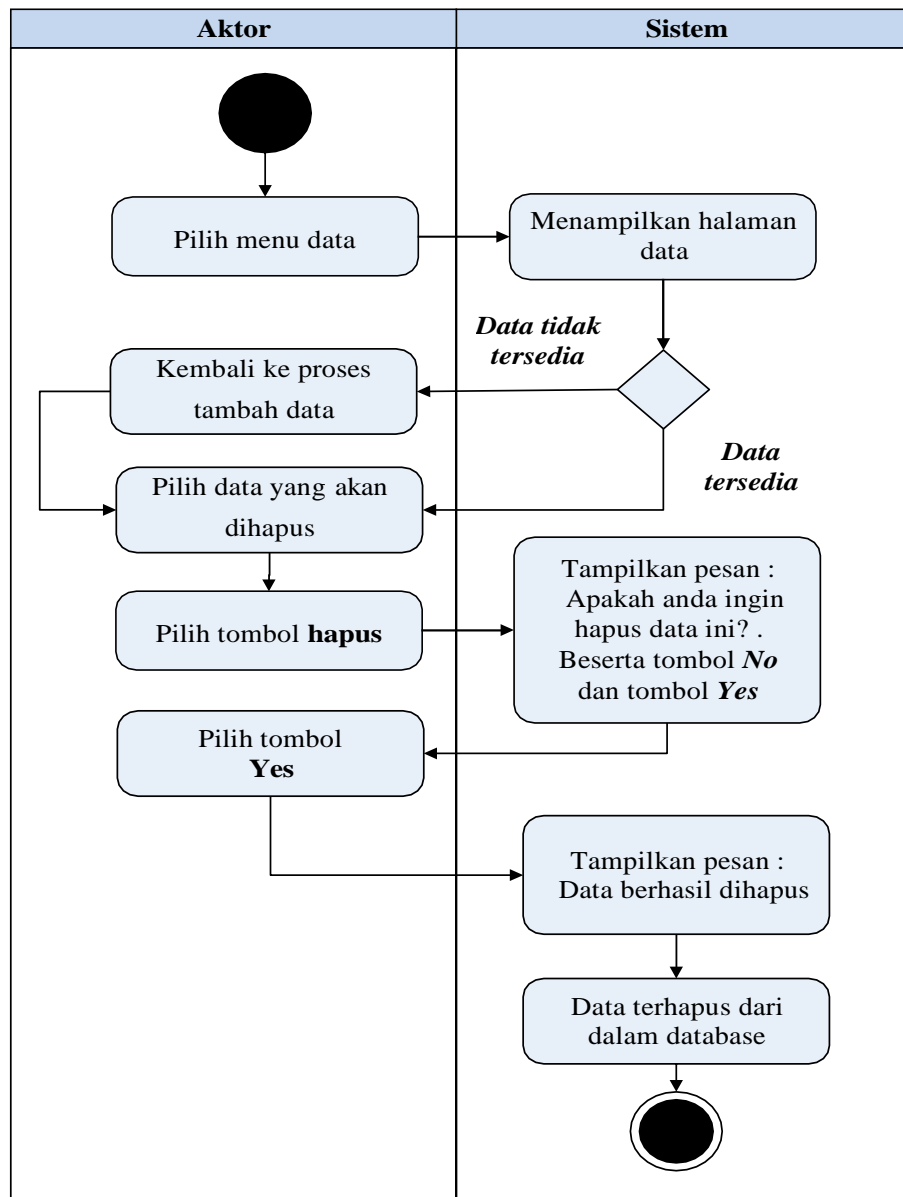
Activity diagram edit data Satuan adalah diagram yang memperlihatkan aliran dari aktifitas mengedit data Satuan yang akan di gambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.39 Activity Diagram Edit Data Satuan

c) *Activity Diagram Hapus Data Satuan*

Activity diagram edit data Satuan adalah diagram yang memperlihatkan aliran dari aktifitas mengedit data Satuan yang akan di gambarkan sebagai berikut :



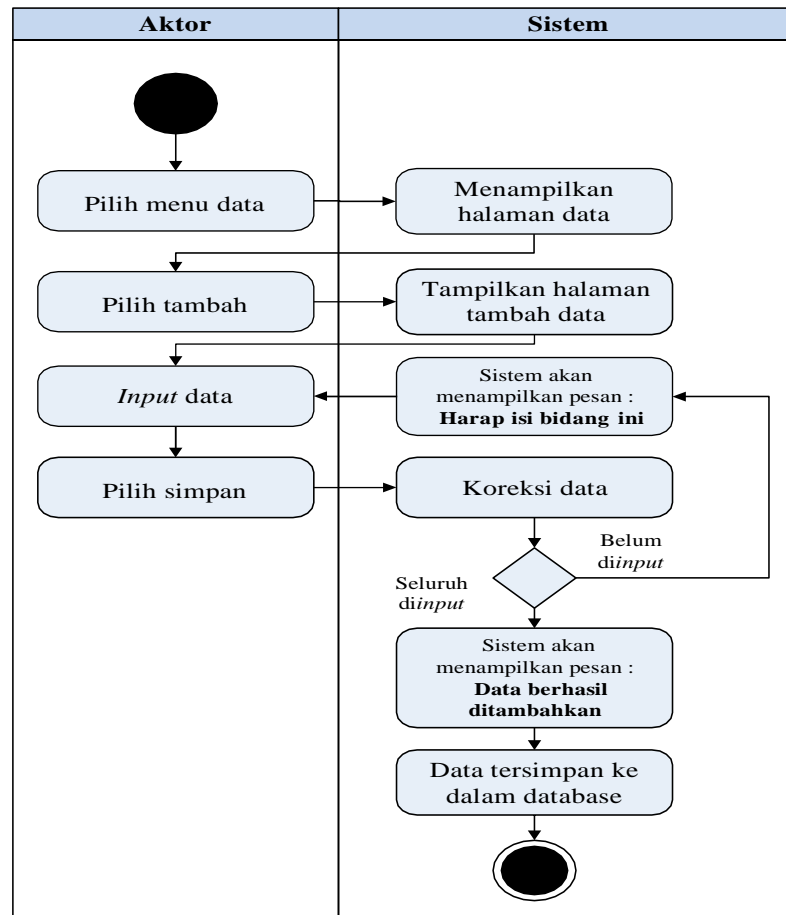
Gambar 4.40 Activity Diagram Hapus Data Satuan

9. *Activity Diagram Mengolah Data Supplier*

Activity diagram Supplier merupakan diagram aktivitas yang tekniknya untuk menggambarkan logika *procedural* yaitu tambah, edit dan hapus khususnya pengolahan data Supplier.

a) *Activity Diagram Tambah Data Supplier*

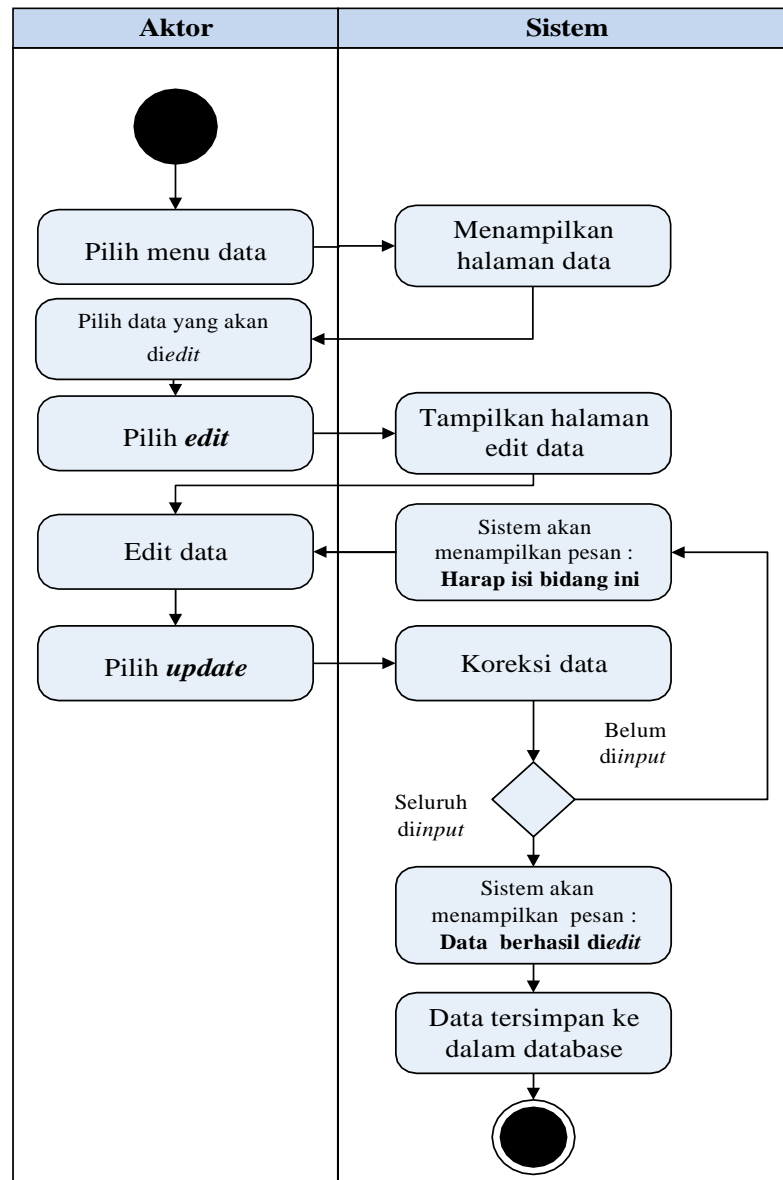
Activity diagram tambah data Supplier adalah diagram yang memperlihatkan aliran dari aktifitas menambah data Supplier yang akan di gambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.41 Activity Diagram Tambah Data Supplier

b) *Activity Diagram* Edit Data Supplier

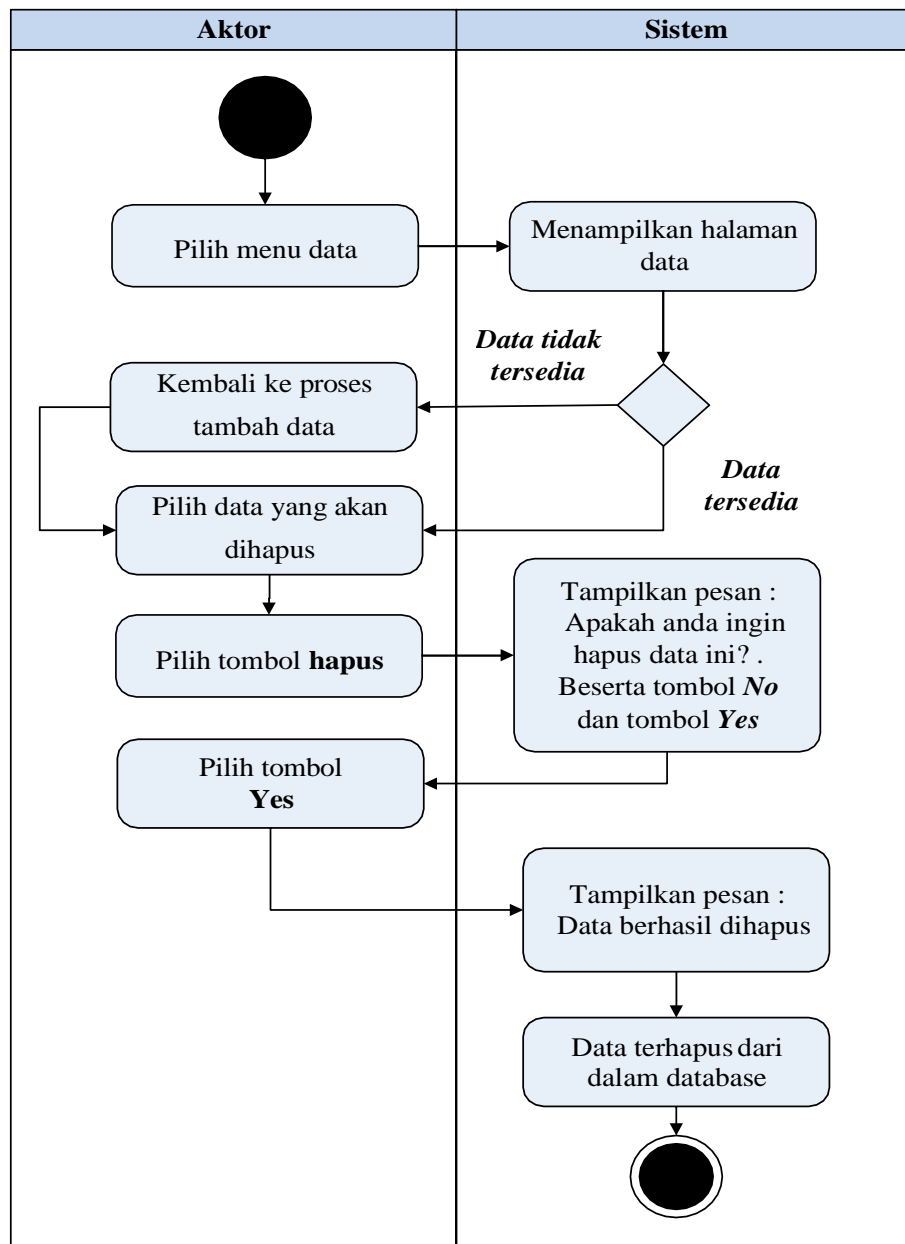
Activity diagram edit data Supplier adalah diagram yang memperlihatkan aliran dari aktifitas mengedit data Supplier yang akan di gambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.42 Activity Diagram Edit Data Supplier

c) *Activity Diagram Hapus Data Supplier*

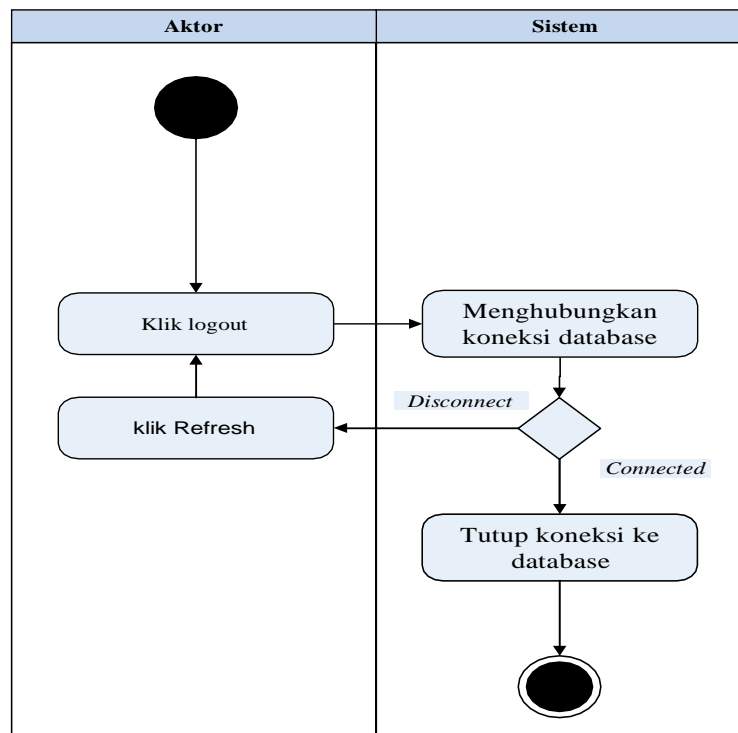
Activity diagram edit data Supplier adalah diagram yang memperlihatkan aliran dari aktifitas mengedit data Supplier yang akan di gambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.43 Activity Diagram Hapus Data Supplier

10. Activity Diagram Logout

Activity Diagram logout merupakan gambaran berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, pada *Activity Diagram logout* menggambarkan aktor keluar dari sistem.



Gambar 4.44 Activity Diagram Logout

4.4 ANALISIS MASUKAN *OUTPUT* DAN *INPUT*

Berikut ini merupakan tahapan menganalisis data yang didapatkan pada tempat penelitian dimana data tersebut terbagi menjadi analisis *input*, analisis *output* dan analisis kebutuhan data.

4.4.1 Analisis Keluaran (*Output*)

Analisis *output* yang dihasilkan berupa informasi yang dibutuhkan dalam pelaksanaan kegiatan pada Toko Bangunan Usaha Krikil Mandiri Jaya. Adapun informasi itu diantaranya sebagai berikut :

1. Data Bukti Transaksi

Data Bukti Transaksi merupakan data-data Bukti Transaksi yang ada pada Toko Bangunan Usaha Krikil Mandiri Jaya, yang digunakan sebagai landasan dalam perancangan sistem yang dapat dilihat pada gambar berikut ini :

No.	Banyaknya	NAMA BARANG	Harga @	Jumlah
1	70 kg	Pasir Ringkas 50kg Muka	100.000	5.400.000
2	70 kg	Pasir Kikil 50kg	49.000	2.960.000
3	50 kg	Batu 50kg	40.000	4.000.000
			Total	Rp. 11.160.000
			Uang Muka	Rp. 40.000.000
			Sisa	Rp. 1.160.000

Gambar 4.45 Analisis Input Data Bukti Transaksi

Sumber : Toko Bangunan Usaha Krikil Mandiri Jaya

Keterangan Gambar :

- Nama Masukan : Data Bukti Transaksi
- Fungsi : Menyimpan informasi Data Bukti Transaksi
- Media : kertas
- Frekuensi : Setiap pendataan Bukti Transaksi
- Struktur Data : banyaknya, nama barang, harga, jumlah
- Hasil Analisis : Informasi yang dihasilkan cukup jelas, namun untuk mempermudah menghasilkan *output* sama dengan data yang *dinputkan* sebelumnya maka akan diintegrasikan data-data yang ada dengan laporan yang dihasilkan.

4.4.2 Analisis Masukan (*Input*)

Analisis *input* yang dibutuhkan pada Toko Bangunan Usaha Krikil

Mandiri Jaya adalah sebagai berikut :

2. Data Material

Data Material merupakan data-data Material yang ada pada Toko Bangunan Usaha Krikil Mandiri Jaya, yang digunakan sebagai landasan dalam perancangan sistem yang dapat dilihat pada gambar berikut ini :

PASIR HALUS	: Rp. 50.000,-
PASIR KASAR	: Rp. 50.000,-
BATU KERIKIL	: Rp. 280.000,-
BATU SPLIT 1-2	: Rp. 330.000,-
BATU SPLIT 2-3	: Rp. 330.000,-
BASE COARSE A	: Rp. 325.000,-
BASE COARSE B	: Rp. 325.000,-

Gambar 4.46 Analisis *Input* Data Material

Sumber : Toko Bangunan Usaha Krikil Mandiri Jaya

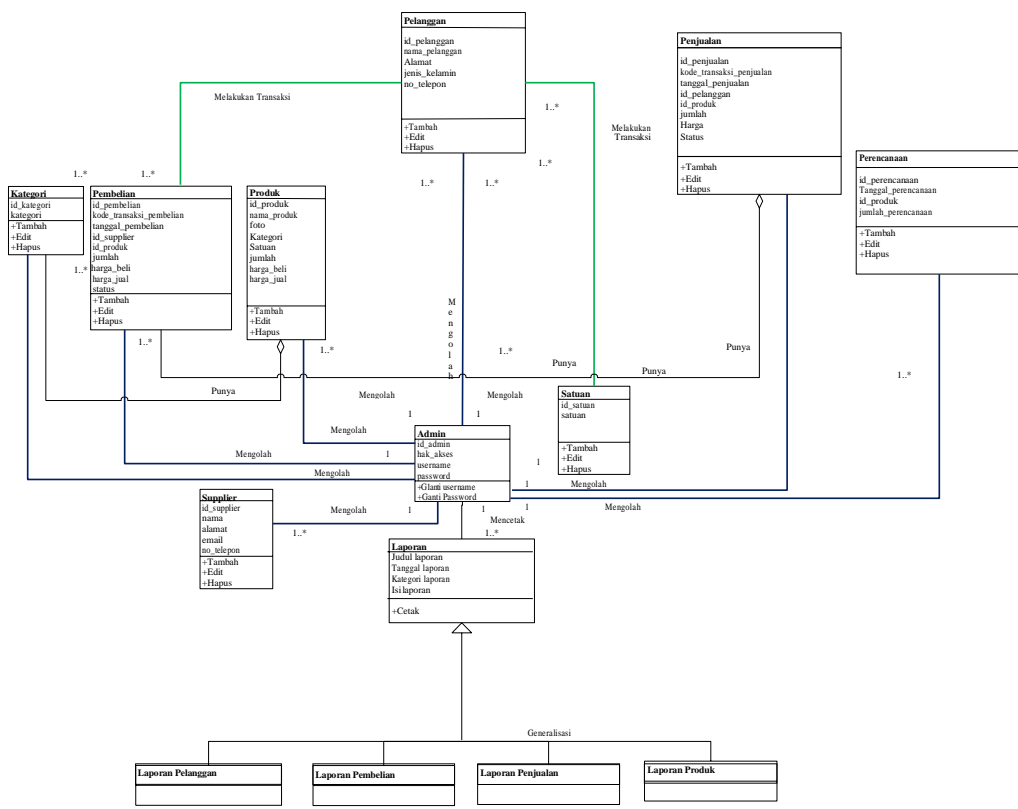
Keterangan Gambar :

Nama Masukan	: Data Material
Fungsi	: Menyimpan informasi data Material Toko Bangunan Usaha Krikil Mandiri Jaya
Media	: Arsip
Frekuensi	: Setiap ada pendataan Material
Struktur Data	: nama material, harga
Hasil Analisis	: Informasi yang dihasilkan cukup jelas, namun dalam proses pendataan Material beberapa record yang ada pada data Material tidak terisi atau dibiarkan kosong. Sehingga menjadi tidak bergunanya record tersebut

disertakan kedalam struktur data *form* yang akan dirancang struktur data yang baru untuk mempermudah integrasi antar data yang terkait struktur data akan disusun kembali.

4.4.3 Class Diagram

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Class Diagram seperti terlihat pada Gambar Berikut ini:



Gambar 4.47 Class Diagram

4.5 RANCANGAN SISTEM *OUTPUT* DAN *INPUT*

Berikut merupakan rancangan sebuah perangkat input yang merupakan komponen piranti keras yang memungkinkan user atau pengguna memasukkan data ke dalam komputer, atau bisa juga disebut sebagai unit luar yang digunakan untuk memasukkan data dari luar serta perangkat output adalah data yang telah diproses menjadi bentuk yang dapat digunakan :

4.5.1 RANCANGAN *OUTPUT*

Rancangan-rancangan tampilan *output* dari sistem yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

1. Rancangan Laporan Data Pelanggan

Berikut merupakan rancangan *output* Laporan Data pelanggan, yang akan menampilkan hasil dari pengolahan data Pelanggan :

Pelanggan Toko Bangunan Usaha Krikil Mandiri Jaya					
LOG					
No	Id Pelanggan	Nama Pelanggan	Alama t	Jenis Kelamin	No Telepon
xxxx	xxxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxxx
					Jambi tgl/bln/thn TTD xxxx

Gambar 4.48 Rancangan Laporan Data Pelanggan

2. Rancangan Laporan Data Pembelian

Berikut merupakan rancangan *output* laporan data Pembelian, yang akan menampilkan hasil dari pengolahan data Pembelian :

Pembelian									
LOG									
Toko Bangunan Usaha Krikil Mandiri Java									
No	Id Pembeli	Kode Transaksi Pembelian	Tanggal pembelian	Id supplier	Id produk	Jumlah	Harga beli	Harga jual	satatus
xxxx	xxxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxxx	xxxxx	xxxx	xxxx	

Jambi
tgl/bln/thn
TTD
xxxx

Gambar 4.49 Rancangan Laporan Data Pembelian

3. Rancangan Laporan Data Penjualan

Berikut merupakan rancangan *output* laporan data Penjualan, yang akan menampilkan hasil dari pengolahan data Penjualan :

Penjualan								
LOG								
Toko Bangunan Usaha Krikil Mandiri Java								
No	Id Penjualan	Kode Transaksi Penjualan	Tanggal penjualan	Id pelanggan	Id produk	Jumlah	Harga	satatus
xxxx	xxxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxxx	xxxxx	xxxx	xxxx

Jambi
tgl/bln/thn
TTD
xxxx

Gambar 4.50 Rancangan Laporan Data Penjualan

4. Rancangan Laporan Data Produk

Berikut merupakan rancangan *output* laporan data Produk, yang akan menampilkan hasil dari pengolahan data Produk :

<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> LOG <div style="text-align: center;"> Produk Toko Bangunan Usaha Krikil Mandiri Java </div> </div>								
No	Id Nama produk	Foto	Kategori	Satuan	Jumlah	Harga beli	Harga jual	keterangan
xxxx	xxxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxxx	xxxxx	xxxx	xxxx

Jambi
 tgl/bin/thn
 TTD
 xxxx

Gambar 4.51 Rancangan Laporan Data Produk

4.5.2 RANCANGAN INPUT

Rancangan-rancangan tampilan *input* dari sistem yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

4.5.2.1 Rancangan *Input* Khusus Karyawan

Rancangan *Input* Khusus Karyawan merupakan rancangan yang direncanakan untuk Karyawan sebagai aktor yang melakukan pengelolaan data pada system.

1. Rancangan *Form Login*

Rancangan *form input login* adalah rencana untuk membuat *form input login*. Adapun rancangan tampilan *form login* adalah sebagai berikut :

The image shows a login interface. On the left, a message box says "Hi Administrator" and "Silahkan Lakukan Transaksi dengan Jujur dan Penuh Tanggung Jawab." To the right is a "Login" form with a "Karyawan" label, a "Username" input field, a "Password" input field, and a "LOGIN" button.

Gambar 4.52 Rancangan Input Login

2. Rancangan Menu Utama

Rancangan Menu Utama adalah desain untuk membuat tampilan menu utama yang berfungsi mengintegrasikan semua menu pada satu halaman utama :

The image shows a main menu dashboard. At the top, there's a header with "Usaha", "Home", and a user profile "Karyawan". A sidebar on the left contains menu items: "Karyawan", "Home", "Transaksi", "Master", and "Laporan". The main content area is titled "Management Databa seaha Krikil Mandiri" and includes a welcome message: "Selamat Datang karyawan Di Aplikasi Point Of Sale Toko Bangunan Usaha Krikil". Below this are four circular gauges for "PRODU", "PENJUALAN HARI INI", "PELANGGAN HARI INI", and "WAKTU SEKARANG". There are also sections for "FOT", "STATISTIK PENJUALAN TAHUN INI" (with subtext "Grafik kedatangan PM Informasi grafik masuk"), and "GRAFI". A footer at the bottom reads "CopyRight Å© 2021 - Toko Bangunan Usaha Krikil".

Gambar 4.53 Rancangan Input Form Menu Utama

3. Rancangan Menu Pelanggan

Rancangan Menu Pelanggan adalah desain yang digunakan untuk membuat tampilan halaman pada program sebelum nantinya diimplementasikan ke pengguna, adapun tampilannya sebagai berikut :

a) Rancangan *Input Form* Menu Pelanggan

Rancangan *Input Form* Menu Pelanggan adalah desain yang digunakan untuk membuat halaman integrasi antara tambah, edit dan hapus pada sistem

The screenshot displays a web application interface for a 'Management Database' titled 'Point Of Sale Toko Bangunan Usaha Krikil'. The interface is divided into a sidebar menu on the left and a main content area. The sidebar menu includes options for 'Karyawan', 'Home', 'Transaksi', 'Master', and 'Laporan'. The main content area features a table with columns for 'ACTION', 'NO PELANGGAN', 'NAMA PELANGGAN', 'ALAMAT', 'JENIS KELAMINAN', and 'NO TELEPON'. Above the table are buttons for 'Tambah' and 'Refresh', and a search field labeled 'Cari'. The footer indicates 'CopyRight A©2021 - Toko Bangunan Usaha Krikil'.

ACTIO N	NO PELANGG AN	ID PELANGG AN	NAMA PELANGG AN	ALAMAT	JENI S KELAMI N	NO TELEPON
DETAI L	EDIT	HAPUS				

Gambar 4.54 Rancangan *Input Form* Menu Pelanggan

b) Rancangan *Input Form* Tambah Pelanggan

Rancangan *Input Form* Menu Pelanggan adalah desain yang digunakan untuk membuat halaman tambah pada sistem :

Usaha Krikil		Data Pelanggan	Karyawan
Karyawan	Page/data pelanggan		
Home	Management Databas Usaha Krikil Mandiri Jaya Point Of Sale Toko Bangunan Us		
Transaksi	<input type="button" value="◀ KEMBALI"/>		
Master	Tambah		
Laporan	Id pelanggan*	Id pelanggan	
	Nama pelanggan	Nama pelanggan	
	Alamat	alamat	
	Jenis Kelamin	Jenis kelamin	
	No telepon	No telepon	
<input type="button" value="SIMPAN"/>			
CopyRight © 2021 - Toko Bangunan Usaha Krikil Mandiri Jaya			

Gambar 4.55 Rancangan *Input Form* Tambah Pelanggan

c) Rancangan *Input Form* Edit Pelanggan

Rancangan *Input Form* Edit Pelanggan adalah desain yang digunakan untuk membuat halaman edit pada sistem :

Usaha Data Karyawan

Karyawan Page/data

Management Database
Point Of Sale Toko Bangunan Usaha Krikil

← KEMBA

Edi

Id :	Id pelanggan	
Namapelanggan :	Nama pelanggan	
Alama :	alamat	
Jenis :	Jenis kelamin	
No :	No telepon	

UPDAT

CopyRight A©2021 - Toko Bangunan Usaha Krikil

Gambar 4.56 Rancangan *Input Form* Edit Pelanggan

4. Rancangan Menu Penjualan

Rancangan Menu Penjualan adalah desain yang digunakan untuk membuat tampilan halaman pada program sebelum nantinya diimplementasikan ke pengguna, adapun tampilannya sebagai berikut :

a) Rancangan *Input Form* Menu Penjualan

Rancangan *Input Form* Menu Penjualan adalah desain yang digunakan untuk membuat halaman integrasi antara tambah, edit dan hapus pada sistem

Gambar 4.57 Rancangan *Input Form* Menu Penjualan

b) Rancangan *Input Form* Tambah Penjualan

Rancangan *Input Form* Menu Penjualan adalah desain yang digunakan untuk membuat halaman tambah pada sistem :

Gambar 4.58 Rancangan *Input Form* Tambah Penjualan

c) Rancangan *Input Form* Edit Penjualan

Rancangan *Input Form* Edit Penjualan adalah desain yang digunakan untuk membuat halaman edit pada sistem :

Usaha KRIKIL		Data Penjualan	Karyawan
Karyawan		Page/data penjualan	
Home	Management Databas Usaha Krikil Mandiri Jaya		
Transaksi	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> ← KEMBALI </div>		
Master	Edit		
Laporan	Id penjualan *	id pelanggan	
	kode transaksi penjualan *	Nama pelanggan	
	tanggal penjualan *	tanggal penjualan	
	id pelanggan *	id pelanggan	
	id produk *	id produk	
	jumlah *	jumlah	
	harga *	harga	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> UPDATE </div>			
<small>CopyRight © 2021 - Toko Bangunan Usaha Krikil Mandiri Jaya</small>			

Gambar 4.59 Rancangan *Input Form* Edit Penjualan

5. Rancangan Menu Produk

Rancangan Menu Produk adalah desain yang digunakan untuk membuat tampilan halaman pada program sebelum nantinya diimplementasikan ke pengguna, adapun tampilannya sebagai berikut :

a) Rancangan *Input Form* Menu Produk

Rancangan *Input Form* Menu Produk adalah desain yang digunakan untuk membuat halaman integrasi antara tambah, edit dan hapus pada sistem :

The screenshot shows a web application interface for 'Management Database'. The main content area displays a table with the following columns: ACTION, No, Id produk, Nama produk, Foto, Kategori, Satuan, Jumlah, Harga beli, Harga jual, and Keterangan. The 'ACTION' column contains three buttons: 'TAMBAH', 'EDIT', and 'HAPUS'. Above the table, there are buttons for '+ Tambah' and 'Refresh', a search field labeled 'Pencarian' with a 'Cari' button, and a dropdown menu set to 'Berdasarkan : Id produk'. The interface also includes a sidebar with navigation options like 'Home', 'Transaksi', 'Master', and 'Laporan', and a top navigation bar with 'Usaha', 'Data', and 'Karyawan' sections.

ACTION	No	Id produk	Nama produk	Foto	Kategori	Satuan	Jumlah	Harga beli	Harga jual	Keterangan
TAMBAH EDIT HAPUS										

Jumlah 10 data, Halaman 1 Dari 1 Halaman

<< sebelumnya 1 Berikutnya >>

Copyright © 2021 - Toko Bangunan Usaha Krikil

Gambar 4.60 Rancangan *Input Form* Menu Produk

b) Rancangan *Input Form* Tambah Produk

Rancangan *Input Form* Menu Produk adalah desain yang digunakan untuk membuat halaman tambah pada sistem :

The image shows a web application interface for a Point of Sale system. The top navigation bar includes 'Usaha', 'Data', and a user profile 'Karyawan'. Below this is a sidebar menu with icons for 'Karyawan', 'Home', 'Transak', 'Master', and 'Lapora'. The main content area is titled 'Management Database' and 'Point Of Sale Toko Bangunan Usaha Krikil Mandiri'. It features a 'Tamba' (Add) form with the following fields:

- Id produk* :
- Nama :
- Foto :
- Kategori :
- Satua :
- jumlah : :
- harga beli :
- harga :
- Keteranga :

A 'SIMPAN' button is located at the bottom of the form. The footer of the page reads 'CopyRight A© 2021 - Toko Bangunan Usaha Krikil'.

Gambar 4.61 Rancangan *Input Form* Tambah Produk

c) Rancangan *Input Form* Edit Produk

Rancangan *Input Form* Edit Produk adalah desain yang digunakan untuk membuat halaman edit pada sistem :

Usaha Data Karyawan

Karyawan Page/data

Management Database
Point Of Sale Toko Bangunan Usaha Krikil

← KEMBA

Edi

Id	:	Id pelanggan	
Nama	:	Nama pelanggan	
Fot	:	tanggal penjualan	
Kategor	:	id pelanggan	
Satua	:	id produk	
jumlah	:	jumlah	:
harga	:	Harga beli	
harga	:	Harga jual	
Keteranga	:	keterangan	

UPDAT

CopyRight A© 2021 - Toko Bangunan Usaha Krikil

Gambar 4.62 Rancangan *Input Form Edit Produk*

4.5.2.2 Rancangan *Input Khusus Pemilik*

Rancangan *Input Khusus Pemilik* merupakan rancangan yang direncanakan untuk Pemilik sebagai aktor yang menerima informasi yang ditampilkan operator sistem.

1. Rancangan *Input Login*

Rancangan *form input login* adalah rencana untuk membuat *form input login*. Adapun rancangan tampilan *form login* adalah sebagai berikut :

Hi Administrator
Silahkan Lakukan Transaksi
dengan Jujur dan Penuh
Tanggung Jawab.

Login

Pemilik

Username

Password

LOGIN

Gambar 4.63 Rancangan *Input Login*

2. Rancangan *Input* menu utama

Rancangan Menu Utama adalah desain untuk membuat tampilan menu utama yang berfungsi mengintegrasikan semua menu pada satu halaman utama :

Usaha Home Pemilik

Management Database seaha Krikil Mandiri

Selamat Datang karyawan Di Aplikasi Point Of Sale Toko Bangunan Usaha Krikil

PRODU PENJUALAN HARI INI PELANGGAN HARI INI WAKTU SEKARANG

FOT

STATISTIK PENJUALAN TAHUN INI
Grafik kedatangan PM Informasi grafik masuk

GRAFI

CopyRight ©2021 - Toko Bangunan Usaha Krikil

Gambar 4.64 Rancangan *Input Form* Menu utama

3. Rancangan *Input Form Admin*

Rancangan *input form* Admin digunakan untuk menampilkan data Admin.

Berikut merupakan rancangan tampilan Admin:

The screenshot shows a web application interface for 'Management Database'. The sidebar on the left contains navigation buttons: 'Pemilik', 'Home', 'Transaksi', and 'Master'. The main content area is titled 'Management Database' and 'Point Of Sale Toko Bangunan Usaha Krikil'. It features a search bar with 'Berdasarkan : id_admin' and a 'Cari' button. Below the search bar is a table with the following columns: ACTIO, NO, ID, HAK, USERNA, and PASSWO. The table is currently empty. At the bottom of the table area, there is a pagination control showing 'Jumlah 10 data, Halaman 1 Dari 1' and buttons for 'sebelumnya', '1', and 'Berikutnya'. A copyright notice 'CopyRight A© 2021 - Toko Bangunan Usaha Krikil' is visible at the bottom of the page.

Gambar 4.65 Rancangan *Input Form Admin*

d) Rancangan *Input Form Tambah Admin*

Rancangan *Input Form Menu Admin* adalah desain yang digunakan untuk

membuat halaman tambah pada sistem :

The screenshot shows the 'Tambah' (Add) form for an admin user. The sidebar is identical to the previous screenshot. The main content area has a 'KEMBALI' button at the top left. Below it is the 'Tambah' section with the following fields: 'Id admin*' (required), 'Hak akses', 'Username', and 'Password'. Each field has a corresponding input box. At the bottom right of the form is a 'SIMPAN' button. The copyright notice 'CopyRight A© 2021 - Toko Bangunan Usaha Krikil' is visible at the bottom of the page.

Gambar 4.66 Rancangan *Input Form* Tambah Admin

e) Rancangan *Input Form* Edit Admin

Rancangan *Input Form* Edit Admin adalah desain yang digunakan untuk membuat halaman edit pada sistem :

The screenshot shows a web application interface for a 'Management Database'. The sidebar on the left contains navigation icons and labels: 'Usaha', 'Data', 'Home', 'Transaksi', 'Master', and 'Laporan'. The main content area is titled 'Management Database' and 'Point Of Sale Toko Bangunan Usaha Krikil'. It features a 'KEMBA' button at the top left, followed by an 'Edi' section. Below this is a form with four rows of input fields:

Id	:	Id admin	
Hak	:	Hak akses	
Usemam	:	Username	
Passwor	:	Password	

Below the form is an 'UPDAT' button. At the bottom of the page, there is a copyright notice: 'CopyRight ©2021 - Toko Bangunan Usaha Krikil'.

Gambar 4.67 Rancangan *Input Form* Edit Admin

4. Rancangan *Input Form* Kategori

Rancangan *input form* Kategori digunakan untuk menampilkan data Kategori. Berikut merupakan rancangan tampilan Kategori:

Usaha Data Pemilik

Kategori Page/Data

Management Database
Point Of Sale Toko Bangunan Usaha Krikil

+ Tamba ↻ Refres

Berdasarkan : id_kategori

Pencaria :

ACTIO	N	Id	Kategor
<input type="button" value="DETAIL"/> <input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="HAPUS"/>			

Jumlah 10 data, Halaman 1 Dari 1

CopyRight A© 2021 - Toko Bangunan Usaha Krikil

Gambar 4.68 Rancangan *Input Form* Kategori

f) Rancangan *Input Form* Tambah Kategori

Rancangan *Input Form* Menu Kategori adalah desain yang digunakan untuk membuat halaman tambah pada sistem :

Usaha Data Pemilik

Pemilik Page/kategor

Management Database
Point Of Sale Toko Bangunan Usaha Krikil Mandiri

KEMBALI

Tambah

id kategori * : id kategori

Kategori : Kategori

SIMPAN

CopyRight A© 2021 - Toko Bangunan Usaha Krikil

Gambar 4.69 Rancangan *Input Form* Tambah Kategori

g) Rancangan *Input Form* Edit Kategori

Rancangan *Input Form* Edit Kategori adalah desain yang digunakan untuk membuat halaman edit pada sistem :

The screenshot displays a web interface for editing a category. At the top, the page title is "Usaha Krikil Data Kategori" and the user role is "Pemilik". The sidebar on the left includes "Home", "Transaksi", and "Master". The main content area shows "Management Databas" and "Point Of Sale Toko Bangunan Us". The form contains two input fields: "id kategori *" and "Kategori", both with labels and input boxes. A "KEMBALI" button is located at the top left of the form area, and an "UPDATE" button is at the bottom center. The footer text is "CopyRight © 2021 - Toko Bangunan Usaha Krikil Mandiri Jaya".

Gambar 4.70 Rancangan *Input Form* Edit Kategori

5. Rancangan *Input Form* Pembelian

Rancangan *input form* Produk digunakan untuk menampilkan data Produk.

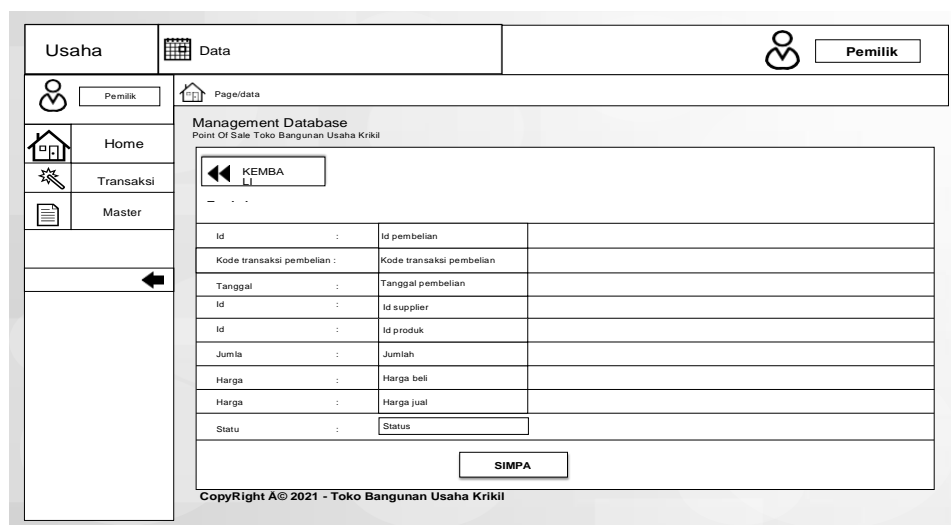
Berikut merupakan rancangan tampilan Produk :



Gambar 4.71 Rancangan *Input Form* Pembelian

h) Rancangan *Input Form* Tambah Pembelian

Rancangan *Input Form* Menu Pembelian adalah desain yang digunakan untuk membuat halaman tambah pada sistem :



Gambar 4.72 Rancangan *Input Form* Tambah Pembelian

i) Rancangan *Input Form* Edit Pembelian

Rancangan *Input Form* Edit Pembelian adalah desain yang digunakan untuk membuat halaman edit pada sistem :

The screenshot shows a web application interface for adding a purchase. The header includes 'Usaha Krikil' and 'Data Pembelian'. A user profile icon labeled 'Pemilik' is in the top right. The left sidebar contains navigation options: 'Home', 'Transaksi', and 'Master'. The main content area features a 'KEMBALI' button with a left arrow, followed by a 'Tambah' section. Below this is a table of input fields:

Id pembelian*	:	Id pembelian
Kode transaksi pembelian	:	Kode transaksi pembelian
Tanggal pembelian	:	Tanggal pembelian
Id supplier	:	Id supplier
Id produk	:	Id produk
Jumlah	:	Jumlah
Harga beli	:	Harga beli
Harga jual	:	Harga jual
Status	:	Status

At the bottom of the form is a 'SIMPAN' button. The footer text reads 'CopyRight © 2021 - Toko Bangunan Usaha Krikil Mandiri Jaya'.

Gambar 4.73 Rancangan *Input Form* Edit Pembelian

6. Rancangan *Input Form* Penjualan

Rancangan *input form* Penjualan digunakan untuk menampilkan data Penjualan. Berikut merupakan rancangan tampilan Penjualan :

Usaha Data Pemilik

Management Database
Point Of Sale Toko Bangunan Usaha Krikil Mandiri

+ Tambah Refresh

Berdasarkan : id_penjualan

Pencarian : Cari

ACTIO N	NO	Id penjual an	Kode transaksi penjualan	Tangga l penjual an	Id pelangga n	Id produk	jumlah	harga	status
DETAIL EDIT HAPUS									

Jumlah 10 data, Halaman 1 Dari 1

<< sebelumnya 1 Berikutnya >>

Copyright © 2021 - Toko Bangunan Usaha Krikil

Gambar 4.74 Rancangan *Input Form* Penjualan

j) Rancangan *Input Form* Tambah Penjualan

Rancangan *Input Form* Menu Pembelian adalah desain yang digunakan untuk membuat halaman tambah pada sistem :

Usaha Data Pemilik

Management Database
Point Of Sale Toko Bangunan Usaha Krikil Mandiri

<< KEMBALI

Id penjualan*	Id penjualan
Kode transaksi penjual	Kode transaksi penjualan
Tanggal	Tanggal penjualan
Id	Id pelanggan
Id produk	Id produk
Jumlah	Jumlah
Harga	Harga
Statu	Status

SIMPA

Copyright © 2021 - Toko Bangunan Usaha Krikil

Gambar 4.75 Rancangan *Input Form* Tambah Penjualan

k) Rancangan *Input Form* Edit Penjualan

Rancangan *Input Form* Edit Pembelian adalah desain yang digunakan untuk membuat halaman edit pada sistem :

Usaha Krikil Data Penjualan

Pemilik

Pemilik

Page/data penjualan

Management Databas e ha Krikil Mandiri Jaya
Point Of Sale Toko Bangunan Us

Home

Transaksi

Master

← KEMBALI

Edit

Id penjualan*	:	Id penjualan	
Kode transaksi penjual	:	Kode transaksi penjualan	
Tanggal penjualan	:	Tanggal penjualan	
Id pelanggan	:	Id pelanggan	
Id produk	:	Id produk	
Jumlah	:	Jumlah	
Harga	:	Harga	
Status	:	Status	

UPDAT E

CopyRight © 2021 - Toko Bangunan Usaha Krikil Mandiri Jaya

Gambar 4.76 Rancangan *Input Form* Edit Penjualan

7. Rancangan *Input Form* Perencanaan

Rancangan *input form* perencanaan digunakan untuk menampilkan data perencanaan. Berikut merupakan rancangan tampilan perencanaan:

Usaha Data Pemilik

Pemilik Page/Data

Management Database
Point Of Sale Toko Bangunan Usaha Krikil

+ Tamba ↺ Refres

Berdasarkan :

Pencaria : Cari

ACTIO	N	Id	Tanggal	Id	Jumlah
<input type="button" value="DETAIL"/> <input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="HAPUS"/>					

Jumlah 10 data, Halaman 1 Dari 1

« sebelumnya 1 Berikutnya »

CopyRight ©2021 - Toko Bangunan Usaha Krikil

Gambar 4.77 Rancangan *Input Form* Perencanaan

1) Rancangan *Input Form* Tambah Perencanaan

Rancangan *Input Form* Menu Perencanaan adalah desain yang digunakan untuk membuat halaman tambah pada sistem :

Usaha Krikil Perencanaan

Data

Pemilik

Page/data perencanaan

Management Databas e ha Krikil Mandiri Jaya

Point Of Sale Toko Bangunan Us

Home

Transaksi

Master

◀ KEMBALI

Tambah

Id perencanaan*	:	id_perencanaan	
Tanggal perencanaan	:	Tangga_perencanaan	
Id produk	:	Id produk	
Jumlah perencanaan	:	Jumlah_perencanaan	

SIMPAN

CopyRight © 2021 - Toko Bangunan Usaha Krikil Mandiri Jaya

Gambar 4.78 Rancangan *Input Form* Tambah Perencanaan

m) Rancangan *Input Form* Edit Perencanaan

Rancangan *Input Form* Edit Perencanaan adalah desain yang digunakan untuk membuat halaman edit pada sistem :

Usaha Krikil Perencanaan

Data

Pemilik

Page/data perencanaan

Management Databas e
ha Krikil Mandiri Jaya
Point Of Sale Toko Bangunan
Us

Home

Transaksi

Master

← KEMBALI

Edit

Id perencanaan*	:	id_perencanaan	
Tanggal perencanaan	:	Tangga_perencanaan	
Id produk	:	Id produk	
Jumlah perencanaan	:	Jumlah_perencanaan	

Edit

Copyright © 2021 - Toko Bangunan Usaha Krikil Mandiri Jaya

Gambar 4.79 Rancangan *Input Form* Edit Perencanaan

6. Rancangan Menu Produk

Rancangan Menu Produk adalah desain yang digunakan untuk membuat tampilan halaman pada program sebelum nantinya diimplementasikan ke pengguna, adapun tampilannya sebagai berikut :

n) Rancangan *Input Form* Menu Produk

Rancangan *Input Form* Menu Produk adalah desain yang digunakan untuk membuat halaman integrasi antara tambah, edit dan hapus pada sistem :

Usaha Data Pemilik

Pemilik Page/data

Management Database
Point Of Sale Toko Bangunan Usaha Krikil Mandiri

+ Tambah Refresh

Berdasarkan : Id_produk

Pencarian : Can

ACTION	No	Id produk	Nama produk	Foto	Kategori	Satuan	Jumlah	Harga beli	Harga jual	Keterangan
DETAIL EDIT Hapus										

Jumlah 10 data, Halaman 1 Dari 1

<< sebelumnya 1 Berikutnya >>

CopyRight © 2021 - Toko Bangunan Usaha Krikil

Gambar 4.80 Rancangan *Input Form* Menu Produk

o) Rancangan *Input Form* Tambah Produk

Rancangan *Input Form* Menu Produk adalah desain yang digunakan untuk membuat halaman tambah pada sistem :

Usaha Data Pemilik

Pemilik Page/data

Management Database
Point Of Sale Toko Bangunan Usaha Krikil

◀ KEMBALI

Id : Id produk

Nama : Nama produk

Fot : foto

Kategor : Kategori

Satua : satuan

jumlah : jumlah :

harga : Harga beli

harga : Harga jual

Keteranga : keterangan

SIMPA

CopyRight © 2021 - Toko Bangunan Usaha Krikil

Gambar 4.81 Rancangan *Input Form* Tambah Produk

p) Rancangan *Input Form* Edit Produk

Rancangan *Input Form* Edit Produk adalah desain yang digunakan untuk membuat halaman edit pada sistem :

Usaha Krikil		Data Produk	Pemilik	
Pemilik		Page/data produk		
Home		Management Databas Point Of Sale Toko Bangunan Usaha Krikil Mandiri Jaya		
Transaksi		<input type="button" value="KEMBALI"/>		
Master		Edit		
		Id produk*	:	Id pelanggan
		Nama produk	:	Nama pelanggan
		Foto	:	tanggal penjualan
		Kategori	:	id pelanggan
		Satuan	:	id produk
		jumlah	:	jumlah :
		harga beli	:	Harga beli
		harga jual	:	Harga jual
		Keterangan	:	keterangan
		<input type="button" value="UPDATE"/>		
CopyRight A© 2021 - Toko Bangunan Usaha Krikil Mandiri Jaya				

Gambar 4.82 Rancangan *Input Form* Edit Produk

8. Rancangan Menu Satuan

Rancangan *input form* satuan digunakan untuk menampilkan data satuan.

Berikut merupakan rancangan tampilan satuan:

Usaha Data Pemilik

Pemilik Page/Data

Management Database
Point Of Sale Toko Bangunan Usaha Krikil

+ Tambah Refres

Berdasarkan : id_satuan

Pencaria : Cari

ACTIO	N	Id	Satua
DETAIL EDIT HAPUS			

Jumlah 10 data, Halaman 1 Dari 1

<< sebelumnya 1 Berikutnya >>

CopyRight A© 2021 - Toko Bangunan Usaha Krikil

Gambar 4.83 Rancangan *Input Form* Satuan

q) Rancangan *Input Form* Tambah Satuan

Rancangan *Input Form* Menu satuan adalah desain yang digunakan untuk membuat halaman tambah pada sistem :

Usaha Data Pemilik

Pemilik Page/satuan

Management Database
Point Of Sale Toko Bangunan Usaha Krikil Mandiri

KEMBALI

Tambah

id satuan * : id satuan

Satuan : Satuan

SIMPAN

CopyRight A© 2021 - Toko Bangunan Usaha Krikil

Gambar 4.84 Rancangan *Input Form* Tambah Satuan

r) Rancangan *Input Form* Edit Satuan

Rancangan *Input Form* Edit Satuan adalah desain yang digunakan untuk membuat halaman edit pada sistem :

The screenshot shows a web application interface for editing units. The top navigation bar includes 'Usaha', 'Data', and a user profile icon labeled 'Pemilik'. The sidebar on the left contains icons for 'Home', 'Transaksi', and 'Master'. The main content area is titled 'Management Database' and 'Point Of Sale Toko Bangunan Usaha Krikil Mandiri'. It features a 'KEMBALI' button, an 'Edit' label, and two input fields: 'id satuan *' and 'satuan'. Below these fields is an 'UPDATE' button. The footer contains the text 'Copyright A© 2021 - Toko Bangunan Usaha Krikil'.

Gambar 4.85 Rancangan *Input Form* Edit Satuan

9. Rancangan Menu Supplier

Rancangan *input form* supplier digunakan untuk menampilkan data supplier. Berikut merupakan rancangan tampilan supplier:

The screenshot shows a web application interface for displaying supplier data. The top navigation bar includes 'Usaha', 'Data', and a user profile icon labeled 'Pemilik'. The sidebar on the left contains icons for 'Home', 'Transaksi', and 'Master'. The main content area is titled 'Management Database' and 'Point Of Sale Toko Bangunan Usaha Krikil Mandiri'. It features a search bar labeled 'Pencarian' with an 'id_supplier' input field and a 'Cari' button. Above the table are 'Tambah' and 'Refresh' buttons. The table has columns for 'ACTION', 'NO', 'Id supplier', 'Nama', 'Alamat', 'Jenis Kelamin', and 'No Telepon'. Below the table, it shows 'Jumlah 10 data, Halaman 1 Dari 1' and navigation buttons for 'sebelumnya', '1', and 'Berikutnya'. The footer contains the text 'Copyright A© 2021 - Toko Bangunan Usaha Krikil'.

Gambar 4.86 Rancangan *Input Form Supplier*

s) Rancangan *Input Form* Tambah Supplier

Rancangan *Input Form* Menu supplier adalah desain yang digunakan untuk membuat halaman tambah pada sistem :

Usaha Krikil		Data Supplier		Pemilik	
Pemilik		Page/data supplier			
Home		Management Databas Point Of Sale Toko Bangunan Usaha Krikil Mandiri Jaya			
Transaksi		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> ← KEMBALI </div>			
Master		Tambah			
		Id supplier*	:	Id supplier	
		Nama	:	nama	
		Alamat	:	alamat	
		Jenis Kelamin	:	Jenis kelamin	
		No telepon	:	No telepon	
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; display: inline-block;"> SIMPAN </div>					
<small>CopyRight © 2021 - Toko Bangunan Usaha Krikil Mandiri Jaya</small>					

Gambar 4.87 Rancangan *Input Form Tambah Supplier*

t) Rancangan *Input Form* Edit Supplier

Rancangan *Input Form* Edit supplier adalah desain yang digunakan untuk membuat halaman edit pada sistem :

Usaha Krikil		Data admin	Pemilik
Pemilik	Page/data admin		
Home	Management Databas Point Of Sale Toko Bangunan Us		
Transaksi	KEMBALI		
Master	Edit		
Laporan	Id admin*	Id admin	
	Hak akses	Hak akses	
	Username	Username	
	Password	Password	
	UPDAT E		
CopyRight © 2021 - Toko Bangunan Usaha Krikil Mandiri Jaya			

Gambar 4.88 Rancangan *Input Form* Edit Supplier

4.6 RANCANGAN STRUKTUR DATA

Struktur data yang digunakan dalam rancangan sistem yang akan dibangun dapat dilihat dari tabel-tabel yang tersedia berikut ini.

1. Tabel Admin

Tabel admin digunakan untuk menyimpan data-data admin. Nama tabel *login* dalam *database* adalah *admin*. Rancangan tabel *login* dapat di lihat pada tabel

Tabel 4.20 Rancangan Tabel Admin

Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
id_admin	varchar	10	id_admin
hak_akses	enum	Pemilik dan Karyawan	hak_akses
username	varchar	20	username
password	varchar	20	password

2. Tabel kategori

Tabel Kategori digunakan untuk menyimpan data-data Kategori. Nama tabel *login* dalam *database* adalah Kategori. Rancangan tabel *login* dapat di lihat pada tabel

Tabel 4.21 Rancangan Tabel Kategori

Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
id_kategori	varchar	10	id_kategori
kategori	varchar	20	kategori

3. Tabel Pelanggan

Tabel Kategori digunakan untuk menyimpan data-data pelanggan. Nama tabel *login* dalam *database* adalah pelanggan. Rancangan tabel *login* dapat di lihat pada tabel

Tabel 4.22 Rancangan Tabel Pelanggan

Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
id_pelanggan	varchar	10	id_pelanggan
nama_pelanggan	varchar	50	nama_pelanggan
alamat	text		alamat
jenis_kelamin	enum	laki-laki dan perempuan	jenis_kelamin
no_telepon	varchar	10	no_telepon

4. Tabel Pembelian

Tabel pembelian digunakan untuk menyimpan data-data pembelian. Nama tabel *login* dalam *database* adalah pembelian. Rancangan tabel *login* dapat di lihat pada tabel

Tabel 4.23 Rancangan Tabel Pembelian

Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
id_pembelian	Varchar	10	id_pembelian
kode_transaksi_pembelian	Varchar	10	
tanggal_pembelian	Date		
id_supplier	Varchar	10	id_supplier
id_produk	Varchar	10	id_produk
jumlah	Int	10	
harga_beli	Int	10	
harga_jual	Int	11	
status	enum	Proses dan selesai	

5. Tabel Penjualan

Tabel Penjualan digunakan untuk menyimpan data-data Penjualan. Nama tabel *login* dalam *database* adalah Penjualan. Rancangan tabel *login* dapat di lihat pada tabel

Tabel 4.24 Rancangan Tabel Penjualan

Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
id_penjualan	varchar	10	id_penjualan
kode_transaksi_penjualan	Varchar	20	kode_transaksi_penjualan
tanggal_penjualan	Date	-	tanggal_penjualan
id_pelanggan	Varchar	10	id_pelanggan
id_produk	varchar	10	id_produk
jumlah	Int	10	jumlah
harga	Int	10	harga
status	Varchar	10	status

6. Tabel Perencanaan

Tabel Perencanaan digunakan untuk menyimpan data-data Perencanaan.

Nama tabel *login* dalam *database* adalah Perencanaan. Rancangan tabel *login* dapat di lihat pada tabel

Tabel 4.25 Rancangan Tabel Perencanaan

Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
id_perencanaan	Varchar	10	id_perencanaan
tanggal_perencanaan	Date		tanggal_perencanaan
id_produk	Varchar	20	id_produk
jumlah_perencanaan	Varchar	10	jumlah_perencanaan

7. Tabel Produk

Tabel Produk digunakan untuk menyimpan data-data Produk. Nama tabel

login dalam *database* adalah Produk. Rancangan tabel *login* dapat di lihat pada tabel

Tabel 4.26 Rancangan Tabel Produk

Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
id_produk	varchar	10	id_produk
nama_produk	varchar	20	nama_produk
foto	varchar	100	foto
kategori	varchar	50	kategori
satuan	varchar	20	satuan
jumlah	int	10	jumlah
harga_beli	varchar	10	harga_beli
harga_jual	varchar	10	harga_jual
keterangan	text	-	keterangan

8. Tabel Satuan

Tabel Satuan digunakan untuk menyimpan data-data Satuan. Nama tabel

login dalam *database* adalah Satuan. Rancangan tabel *login* dapat di lihat pada tabel

Tabel 4.27 Rancangan Tabel Satuan

Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
id_satuan	varchar	10	id_satuan
satuan	varchar	20	satuan

9. Tabel Supplier

Tabel supplier digunakan untuk menyimpan data-data supplier. Nama tabel *login* dalam *database* adalah *supplier*. Rancangan tabel *login* dapat di lihat pada tabel

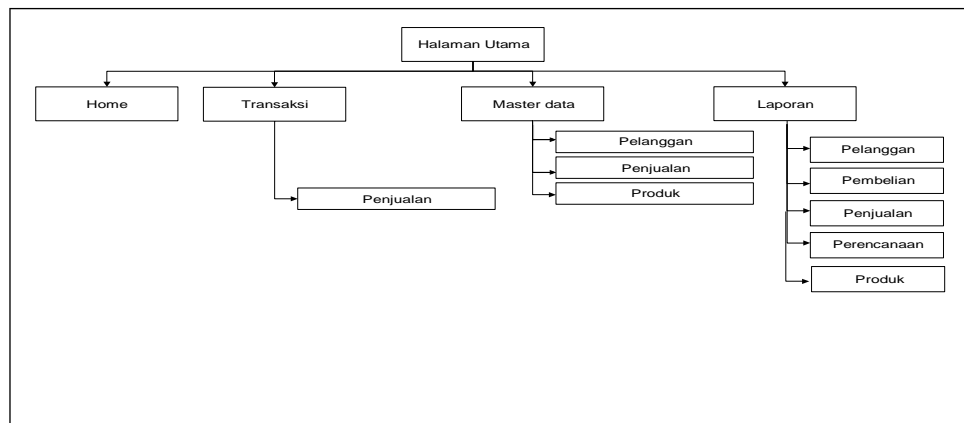
Tabel 4.28 Rancangan Tabel Supplier

Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
id_supplier	varchar	10	id_supplier
nama	varchar	20	nama
alamat	text		alamat
jenis_kelamin	enum	laki-laki dan perempuan	jenis_kelamin
no_telepon	varchar	15	no_telepon

4.7 RANCANGAN STRUKTUR PROGRAM

4.7.1. Rancangan Struktur Program Khusus Karyawan

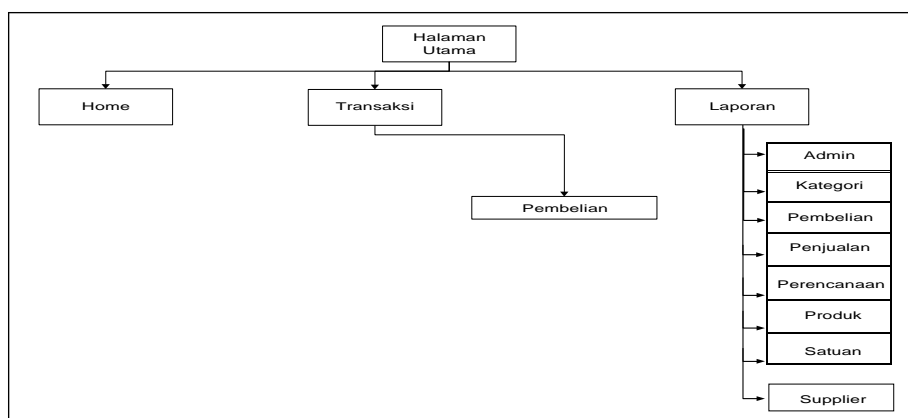
Rancangan struktur program merupakan gambaran mengenai hubungan antara menu utama dengan modul/sub program yang ada. Adapun struktur program dari Halaman utama sistem yang akan di bangun adalah sebagai berikut:



Gambar 4.89 Struktur Program Halaman Utama

4.7.2. Rancangan Struktur Program Khusus Pemilik

Rancangan struktur program merupakan gambaran mengenai hubungan antara menu utama dengan modul/sub program yang ada. Adapun struktur program dari Halaman utama sistem yang akan di bangun adalah sebagai berikut:



Gambar 4.90 Struktur Program Halaman Utama