SISTEM INFORMASI PEMESANAN DAN PERSEDIAN PADA PERCETAKAN DAN JASA KONVEKSI CV.FAMILY CIPTA MANDIRI

OLEH : Rizky Amaliasari

ABSTRACT

Printing and services convection CV. Family Cipta Mandiri is a company engaged in the field of Printing and services convection. The problem I have found when the study is that all booking activities and transactions are still done recording.

Based on this background, the authors conducted this study to design systems and ordering information on printing supplies and services convection CV. Family Cipta Mandiri. The methodology used is a prototype method. The tools used to describe the system model is a use case diagrams, use case scenario, activity diagrams, class diagrams, object diagrams and deployment diagrams. In the development of ordering and inventory information systems, the writer uses the programming language PHP, CSS, HTML, Java script and MySQL as the database.

With a system of ordering and inventory information on printing and services convection CV. Family Cipta Mandiri is expected to assist in the management of reservations and purchase transaction data and in preparing reports generated can be more accurate, effective and efficient.

Keywords: Printing, Inventory, Order, Data Processing, Information Systems.

I. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini merupakan dasar untuk mengembangkan kehidupan berbangsa dan bernegara. Kemajuan suatu negara didasarkan atas seberapa jauh ilmu pengetahuan dan teknologi yang dikuasai oleh negara tersebut. Hal ini sangat beralasan dikarenakan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan dasar dari setiap aspek kehidupan manusia.

Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang hidup dalam lingkungan global, maka mau tidak mau juga harus terlibat dalam maju mundurnya penguasaan teknologi dan ilmu pengetahuan, khususnya untuk kepentingan bangsa sendiri. Sebagai negara yang masih berkembang, Indonesia dianggap belum terlalu maju dalam penguasaan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap berbagai bidang, salah satunya adalah di bidang percetakan.

CV. Family Cipta Mandiri merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang percetakan dan jasa konveksi. CV. Family Cipta Mandiri merupakan perusahaan yang baru berjalan sekitar kurang lebih 1 tahun sehingga masih banyak kendala-kendala yang dihadapi seperti pencatatan data pemesanan dan transaksi masih dilakukan secara manual pada sebuah buku yang telah disediakan, sehingga banyaknya tumpukan buku yang tersimpan. Selain itu, dalam perusahaan tidak terdapat pencatatan mengenai data tiap

pelanggan maupun data stok barang, baik data profil maupun data transaksi, sehingga sangat sulit untuk mengetahui informasi tentang pelanggan dan data stok bahan.

Identifikasi Masalah

1. Pencatatan data pemesanan dan transaksi masih dilakukan secara manual pada sebuah buku yang telah disediakan, sehingga banyaknya tumpukan buku yang tersimpan.
2. Tidak terdapat pencatatan mengenai data tiap pelanggan maupun data stok barang, baik data profil maupun data transaksi, sehingga sangat sulit untuk mengetahui informasi tentang pelanggan dan data stok bahan.Pengelolaan barang dan bahan yang tidak terstruktur, data pemesanan yang terkadang tidak sesuai dengan data pembelian bahan.
3. Sistem pengendalian stok yang tidak ada dalam perusahaan ini yang mengakibatkan seringnya kekurangan bahan baku maupun bahan pelengkap lainnya.

Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem informasi pemesanan dan persediaan yang sedang berjalan di CV. Family Cipta Mandiri.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi pemesanan dan persediaan di CV. Family Cipta Mandiri sebagai pendukung kinerja perusahaan.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi pemesanan dan persediaan di CV. Family Cipta Mandiri.
4. Bagaimana implementasi sistem pemesanan dan persediaan di CV. Family Cipta Mandiri yang sudah diuji dan dirancang sebelumnya.

Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam membangun sistem informasi ini adalah:

1. Untuk mengetahui permasalahan pada sistem pemesanan yang berjalan di CV. Family Cipta Mandiri.
2. Untuk merancang sebuah sistem pemesanan dan persediaan guna meningkatkan kinerja dan produktifitas pada CV. Family Cipta Mandiri.
3. Untuk menguji sistem informasi pemesanan dan persediaan di CV. Family Cipta Mandiri
4. Untuk mengimplementasikan sistem informasi pemesanan dan persediaan di CV. Family Cipta Mandiri.

Kegunaan Penelitian

Hasil peneilitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kegunaan kepada perusahaan CV.Family Cipta Mandiri dalam meningkatkan efektifitas kinerja perusahaannya dan untuk pihak-pihak yang membutuhkan.

Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang akan dibahas adalah :

1. Sistem informasi yang dibuat hanya meliputi sistem pemesanan dan persediaan pada CV. Family Cipta Mandiri.
2. Hak akses untuk sistem yang dibangun secara keseluruhan hanya dapat diakses oleh admin atau pemilik perusahaannya saja.
3. Kepala bagian umum hanya dapat mengakses data pesanan, data stok bahan dan data status.
4. Dalam penulisan ini, kami tidak membahas masalah keamanan jaringan, infrastruktur jaringan dan keuangan.
5. Pelanggan hanya bisa melakukan pesanan Pre Order.
6. Pelanggan tidak bisa melihat proses produksi.
7. Tidak membahas desain/katalog.
8. Untuk pemilihan warna bahan hanya ada 3 warna, putih, hitam dan biru.
9. Untuk jenis bahan hanya ada cotton combed 30s (kaos), katun (kemeja) dan taslan (jaket).
10. Minimal pemesanan 100 pcs dengan DP minimal 50%.
11. Pembayaran transaksi dilakukan secara offline, dimana pelanggan melakukan pembayaran secara cash atau transfer uang secara manual ke rekening yang telah ditentukan dan menyertakan bukti transfer atau mengirim bukti transfer berupa foto ketika melakukan pemesanan jika pembayaran berupa transfer.

II. KAJIAN PUSTAKA

KONSEP DASAR INFORMASI

Konsep Dasar Informasi

Berbicara mengenai informasi tidak akan lepas dengan yang namanya data dan teknologi. Informasi merupakan hasil pengolahan data dari satu atau berbagai sumber yang diolah, sehingga memberikan nilai, arti dan manfaat. Proses pengelolaan ini memerlukan teknologi. Pada proses pengolahan data untuk dapat menghasilkan informasi, juga dilakukan proses verifkasi secara akurat, spesifik dan tepat waktu. Hal ini penting agar informasi dapat memberikan nilai dan pemahaman kepada pengguna.

Dengan kata lain sumber informasi adalah data. Data menggambarkan suatu kejadian yang sedang terjadi, dimana data tersebut akan diolah dan diterapkan dalam sistem menjadi input yang berguna dalam suatu sistem.

Data dan informasi akan saling berkesinambungan sehingga membentuk suatu siklus yang disebut information cycle (siklus informasi). Data ditangkap oleh indera kemudian menjadi inputan dalam sebuah model untuk diubah menjadi informasi bagi penerimanya yang nantinya akan membantu pengambilan keputusan dan menjadi sebuah hasil tindakan.

Sumber Daya Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan kumpulan dari komponen-komponen dalam suatu organisasi yang berhubungan dengan proses penciptaan dan aliran informasi. Dalam hal ini, teknologi informasi hanya merupakan salah satu komponen kecil.Komponen lain secara umum adalah proses dan prosedur, struktur organisasi, sumber daya manusia, model untuk analisis, perencanaan, pengendalian dan pembuatan keputusan serta database.

Secara umum sistem informasi merupakan kombinasi dari people (orang), hardware (perangkat keras), software (perangkat lunak), communications networks (jaringan komunikasi) dan sumber data yang dihimpun, ditransformasi dan mengalami proses pengaliran dalam suatu organisasi.

Pemesanan

Pemesanan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli. Untuk mewujudkan kepuasan konsumen maka perusahaan harus mempunyai sebuah sistem pemesanan yang baik.

Persediaan

Persediaan yaitu barang-barang yang disimpan untuk digunakan atau dijual pada masa atau periode yang akan datang. Persediaan terdiri dari persediaan barang baku, persediaan barang setengah jadi dan persediaan barang jadi. Persediaan barang jadi dan barang setengah jadi disimpan sebelum digunakan atau dimasukkan ke dalam proses produksi, sedangkan persediaan jadi atau barang dagangan disimpan sebelum dijual atau dipasarkan. Dengan demikian perusahaan yang melakukan kegiatan usaha pada umumnya memiliki persediaan.

Percetakan dan Konveksi

Percetakan adalah sebuah proses industri untuk memproduksi secara massal tulisan dan gambar, terutama dengan tinta di atas kertas menggunakan sebuah mesin cetak. Dia merupakan sebuah bagian penting dalam penerbitan dan percetakan transaksi.

Konveksi adalah segala jenis kegiatan yang berhubungan dengan tekstil, jahit, desain dan cetak berdasarkan permintaan order klien dalam skala besar.

Perusahaan konveksi adalah sebuah organisasi terencana atau sekumpulan orang yang melakukan kegiatan usaha dengan melakukan kegiatan konveksi atau produksi gambar dua dimensi dengan skala besar dengan menggunakan kain sebagai medianya dan tujuannya sama seperti perusahaan pada umumnya yaitu untuk mendapatkan keuntungan.

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Objek Penelitian

Objek Penelitian merupakan tempat dimana masalah yang diteliti berada. Menentukan objek penelitian harus selektif, agar data dan kebutuhan yang ingin diteliti sesuai dengan masalah yang akan dipecahkan.

CV. Family Cipta Mandiri didirikan di Bandung pada bulan September 2014 oleh Bapak Jannatun Na'imsyah. Perusahaan ini terletak di jalan Haji Mukti 49 Bandung. CV.Family Cipta Mandiri merupakan suatu perusahaan yang bergerak di bidang percetakan dan konveksi.

Walaupun peralatan pada perusahaan ini masih belum lengkap, namun pemiliknya mempunyai cara sendiri untuk mengatasi pesanan konsumen, yaitu dengan cara mencari tempat-tempat yang menyediakan kebutuhan yang dibutuhkan oleh perusahaan ini untuk memenuhi kebutuhan konsumen dengan harga yang telah disepakati dan dengan kualitas yang baik dibantu 5 karyawan di bagian produksi.

Metode Penelitian

Metode pendekatan sistem yang digunakan adalah metode analisis dan pemrograman berorientasi objek. Pemograman berorientasi objek adalah sebuah konsep pemograman untuk membuat kode program yang lebih terstruktur, terkelompok berdasarkan objek-objek yang terlibat sehingga bagian-bagiannya dapat digunakan untuk pembuatan aplikasi. Pemograman berorientasi objek membagi-bagi kode program aplikasi menjadi kumpulan bungkusan benda/objek dipandang dari sudut pandang aplikasi komputer dan proses yang dilakukan dalam aplikasi.

Untuk membangun suatu sistem yang kompleks secara sistematis dan terintegrasi, dibutuhkan metode-metode pembangunan sistem agar dapat menuntun pembuat untuk menghasilkan suatu sistem standar. Untuk mengembangkan suatu sistem informasi, kebanyakan orang menggunakan suatu metodologi pengembangan sistem. Dalam perancangan Sistem Informasi Pemesanan dan Persediaan ini, penulis menggunakan metode prototyping yang merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan. Model proses prototype merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera dievaluasi oleh pemakai (user).

Gambar 1 Model Prototyping

Metode Pengumpulan Data

Ada dua teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. **Data Primer**
   Data primer didapatkan dengan cara melakukan pengamatan langsung ke lapangan (observasi) dan wawancara (Interview) kepada pemilik CV. Family Cipta Mandiri.

2. **Data Sekunder**
   Data sekunder merupakan cara pengumpulan data dengan mempelajari data yang telah tersedia atau diberikan oleh pihak yang bersangkutan. Data sekunder adalah metode dokumentasi dengan cara mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dari sumber-sumber yang berhubungan dengan masalah yang terjadi di CV. Family Cipta Mandiri tersebut.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah merancang atau mendesain suatu sistem yang baik, yang isinya adalah langkah-langkah operasi dalam proses pengolahan data dan prosedur untuk mendukung operasi sistem. Perancangan sistem merupakan pengembangan sistem baru dari sistem lama yang telah ada, dimana masalah masalah yang terjadi pada sistem lama dapat teratasi dengan sistem baru. Dengan menggabungkan komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras sehingga dapat menghasilkan sistem yang baik.

Tujuan utama dari tahap perancangan sistem ini yaitu dihrapakan mampu memenuhi kebutuhan pengguna internal pada perusahaan. Dalam penelitian ini yang menjadi pengguna internal adalah pemilik perusahaan, staff kasir dan staff gudang di perusahaan. Adapun tujuan lainnya dari perancangan sistem dalam penelitian ini yaitu untuk membangun suatu rancangan prosedur sistem informasi pemesanan dan persediaan dan memberikan gambaran yang jelas kepada pengguna tentang sistem baru. Dimana sistem yang dirancang tidak banyak merubah sistem yang telah ada, namun hanya memperbaiki sistem yang ada agar lebih efektif dan efisien dengan menggunakan sistem komputerisasi

a. Use case diagram

Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan aplikasi yang akan dibuat. Use case digunakan untuk mengetahui fungsi atau proses apa saja yang ada didalam sebuah aplikasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi atau proses tersebut. Berikut ini adalah *use case* yang berperan terhadap sistem informasi pemesanan dan persediaan di CV. Family Cipta Mandiri.

Gambar 2 *Use Case* yang diusulkan

b. Definisi *Use Case* dan Deskripsinya

Use case merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal frase nama use case. Use case mendeskripsikan apa yang sistem (atau subsistem, kelas, atau antarmuka) kerjakan tetapi use case tidak menspesifikasikan (dan tidak memiliki kompetensi untuk menspesifikasi) bagaimana use case melakukannya.

c. Activity Diagram

Activity diagram yaitu lebih fokus kepada menggambarkan proses bisnis dan urutan aktivitas dalam sebuah proses. Dipakai pada business modeling untuk memperlihatkan urutan aktivitas proses bisnis. Memiliki manfaat yaitu apabila membuat diagram ini terlebih dahuluu dalam memodelkan sebuah proses untuk membantu memahami proses secara keseluruhan. Adapun *activity diagram* yang diusulkan adalah sebagai berikut

Gambar 3 *Activity Diagram* yang diusulkan

d. Sequence diagram

Sequence diagram menggambarkan kelakuan/perilaku objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek.

Gambar 4 *Sequence diagram* yang diusulkan

e. Class diagram

Class diagram menggambarkan struktur aplikasi berorientasi objek dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun aplikasi. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode. Atribut merupakan variabel-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas. Metode adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.

Gambar 5 *Class diagram* yang diusulkan

f. Object diagram

Object diagram menggambarkan struktur sistem dari segi penamaan objek dan jalannya objek dalam sistem. Dalam diagram objek harus di pastikan bahwa semua kelas yang sudah didefinisikan pada diagram kelas harus pakai objeknya, karena jika tidak pendefinisian kelas itu tidak dapat dipertanggung jawabkan.

Gambar 6 Object diagram yang diusulkan

g. Deployment diagram

Deployment diagram memperlihatkan konfigurasi saat aplikasi dijalankan, memuat simpul-simpul atau node beserta komponen-komponen yang ada didalamnya. Diagram ini menggambarkan bentuk layout secara fisik bentuk jaringan dan posisi komponen-komponen dari sistem. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan terhadap hasil implementasi atau program.

Gambar 7 *Deployment diagram* yang diusulkan

Perancangan Antar Muka

Pada perancangan antar muka atau *interface* ini akan menggambarkan rancangan tampilan yang ada dalam sistem yang diusulkan. Adapun yang akan dibahas yaitu struktur menu, perancangan input dan perancangan output.

a. Struktur menu

Pada perancangan struktur menu ini akan dijelaskan tentang link yang saling berhubungan dalam sistem yang diusulkan.

Gambar 8 Struktur menu

b. Perancangan *input*

Perancangan *input* adalah perancangan tampilan pada saat melakukan proses penginputan data pada form pengisian yang berkaitan dengan Sistem Informasi Pemesanan dan Persediaan.

Gambar 9 Perancangan *input*

c. Perancangan *output*

Perancangan *output* merupakan perancangan yang berkaitan dengan hasil dari data perusahaan yang sudah diolah.

Gambar 10 Perancangan *output*

PERANCANGAN ARSITEKTUR JARINGAN

Perancangan arsitektur jaringan adalah bentuk umum dari suatu rancangan program untuk memudahkan pemakai dalam menjalankan program komputer secara terintegrasi.

Gambar 11 Arsitektur jaringan

PENGUJIAN

Pengujian merupakan bagian yang terpenting dalam proses pembuatan perangkat lunak. Pengujian ini dilakukan untuk menjamin kulitas dari perangkat lunak yang dibangun dan mengetahui kelemahan dari perangkat lunak yang dibangun. Kasus uji yang baik adalah yang memiliki tingkat kemungkinan tinggi untuk menemukan kerusakan yang belum ditemukan.

Pengujian perangkat lunak menggunakan *black box testing*, dalam *black box* testing yang diuji adalah tentang masukan dan keluarannya. Dengan adanya masukan yang dilakukan diharapkan dapat memberikan keluaran seperti yang diharapkan atau sesuai dengan tujuan.

a. Rencana pengujian

Pengujian sistem informasi pemesanan dan persediaan ini menggunakan data uji berupa sebuah data masukan dari user sistem perusahaan

Tabel 1 Rencana pengujian

b. Kasus dan hasil pengujian

Setelah tahap rencana pengujian, dilanjutkan dengan kasus dan hasil pengujian berdasarkan kelas uji.

Tabel 2 Kasus dan hasil pengujian

c. **Kesimpulan hasil pengujian**

Berdasarkan dari hasil pengujian diatas, dapat disimpulkan bahwa pada perangkat lunak sistem informasi pemesanan dan persediaan yang telah dibangun layak dan sesuai dengan fungsi yang dibutuhkan pada perusahaan CV. Family Cipta Mandiri.

IMPLEMENTASI

Implementasi adalah suatu proses penerapan rancangan program yang telah dibuat kedalam sebuah aplikasi pemrograman sesuai dengan tujuan yang diharapkan dari program aplikasi tersebut. Kegiatan implementasi dilakukan dengan dasar yang telah direncanakan dalam tahap perancangan.

Implementasi dari sistem informasi pemesanan dan persediaan di CV.Family Cipta Mandiri ini, dilakukan menggunakan bahasa dan lingkungan pemrograman PHP dengan adobe dreamweaver cs 6 sebagai perangkat lunaknya, dan juga bahasa SQL sebagai basis data dengan MySQL sebagai perangkat lunaknya. Bahasa pemograman PHP tersebut dapat dijalankan pada berbagai *platform* sistem operasi dan perangkat keras.

Implementasi Perangkat Lunak

Dalam mengembangkan sistem informasi pemesanan dan persediaan ini menggunakan pernagkat lunak sebagai berikut :

1. Windows 7
2. XAMPP 3.2.1 untuk lokal internet dan penyimpanan database
3. Sublime text 2
4. Google chrome

Implementasi perangkat keras

Dalam implementasi Sistem Informasi Pemesanan dan Persediaan ini spesifikasi perangkat keras yang dibutuhkan untuk mendukung berjalannya software adalah sebagai berikut :

1. **Spesifikasi hardware untuk komputer server**
   a. Proccesor : Intel(R) Core(TM) i3-3110M CPU @ 2.40GHz.
   b. Memory : 2048MB RAM.
   c. Printer : Standar.
   d. Hard Disk : 160GB
   e. Mouse dan Keyboard

2. **Client**
   a. Processor : Dual Core
   b. Memori : 1000MB RAM
   c. Hard disk : 80GB
   d. Printer : Standar
   e. Mouse dan Keyboard

Implementasi antar muka

Implementasi antar muka merupakan gambaran mengenai antar muka dari perangkat lunak yang dibuat. Implementasi antar muka pada perangkat lunak ini dirancang dengan menampilkan setiap tampilan program.

a. Tampilan Login User Sistem

Gambar 12 Tampilan Login

b. Tampilan Pemesanan baru

Gambar 13 Tampilan Pemesanan Baru

c. Tampilan Persediaan bahan baku

Gambar 14 Tampilan Persediaan Bahan Baku

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan uraian pembahasan diatas maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Sistem Informasi ini diharapkan dapat membantu dalam proses pemesanan menjadi terkomputerisasi, dimana data-data cukup satu kali diisi untuk beberapa proses.
2. Sistem informasi ini diharapkan dapat membantu dalam pembuatan laporan pemesanan dan pembelian bahan setiap periode tidak hanya dalam satu bulan.
3. Dengan adanya sistem informasi ini maka diharapkan dapat membantu dalam proses pengelolaan bahan menjadi terstruktur dimana data pemesanan dan pembelian bahan akurat dan sesuai dengan transaksi.
4. Dengan diterapkannya sistem informasi ini maka diharapkan dapat membantu proses penyimpanan dokumen-dokumen secara teratur dan aman di dalam database.

Saran

Untuk mengoptimalkan kinerja sistem ini, maka penulis mengusulkan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan,

1. Memperkuat sistem keamanan agar sistem informasi yang ada tidak disalah gunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab
2. Perlu adanya tambahan proses pembuatan laporan keuangan perusahaan yang lebih mendetail.
3. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat lebih mengembangkan, memperluas ataupun memperinci aplikaso pemesanan dan persediaan tersebut.

VI. DAFTAR PUSTAKA

[1] S. Rosa, dan Shalahuddin, M., “Pemograman Berorientasi Objek dengan Bahasa Pemograman C++, PHP, Java”, Bandung: Modula, 2010

[2] Pratama. I Putu Agus E., “Sistem Informasi dan Implementasinya”, Bandung: Informatika, 2014

[3] Kristanto. Andri, “Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya”, Yogyakarta: Gava Media, 2008

[4] Harrison, “Perancangan Basis Data”, Bandung, 2011

[5] Sugiarti. Yuni, “Analisis & Perancangan UML Generated VB.6”, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013

[6] Afrizal. Yasmi, Wahyuni, “Rekayasa Perangkat Lunak”, Bandung, 2012

[7] Hidayatullah. Priyanto, Kawistara. Jauhari K., “Pemograman Web”, Bandung: Informatika, 2014

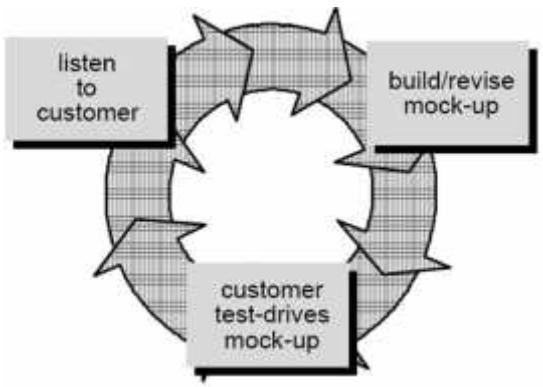
[8] http://www.asep-hs.web.ugm.ac.id/pengenalanjaringankomputer

[9] http://www.mediabaca.com/2693/pengertian-persediaan-inventory.html

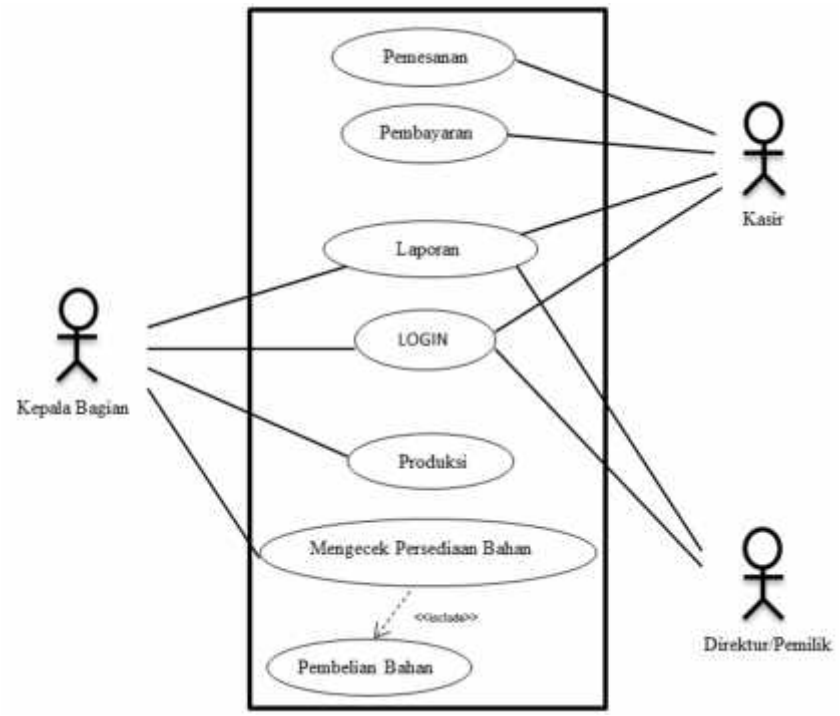
[10] https://www.kompasiana.com/evadayat/pengertian-dan-sejarah-percetakan

[11] http://www.pakarkonveksi.info/2012/06/arti-kata-konveksi.html

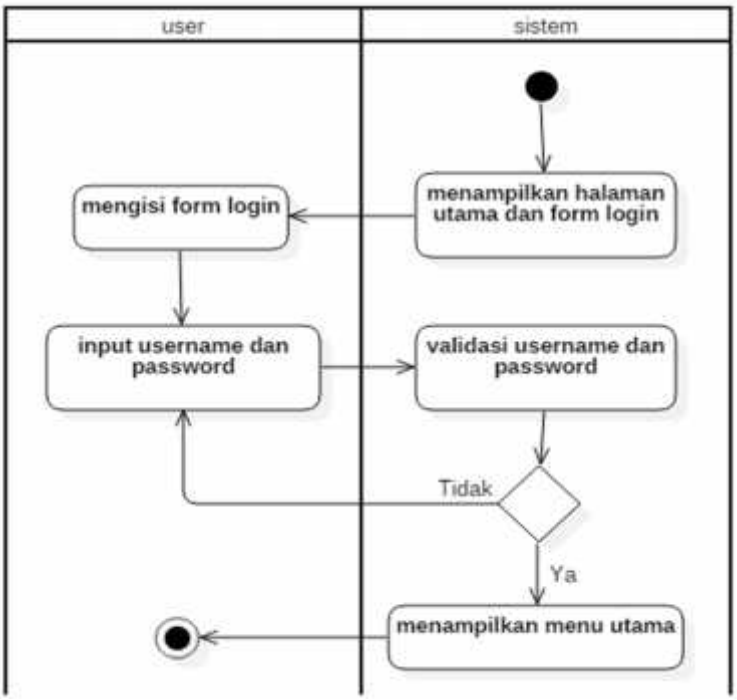
DAFTAR GAMBAR



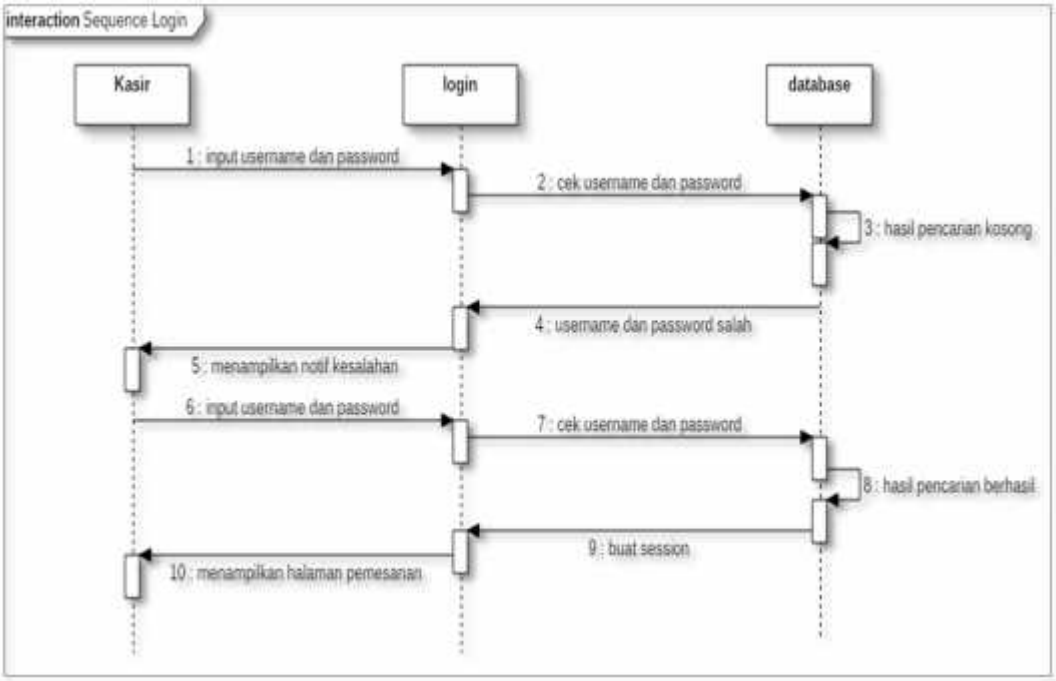
Gambar 1 Model Prototyping



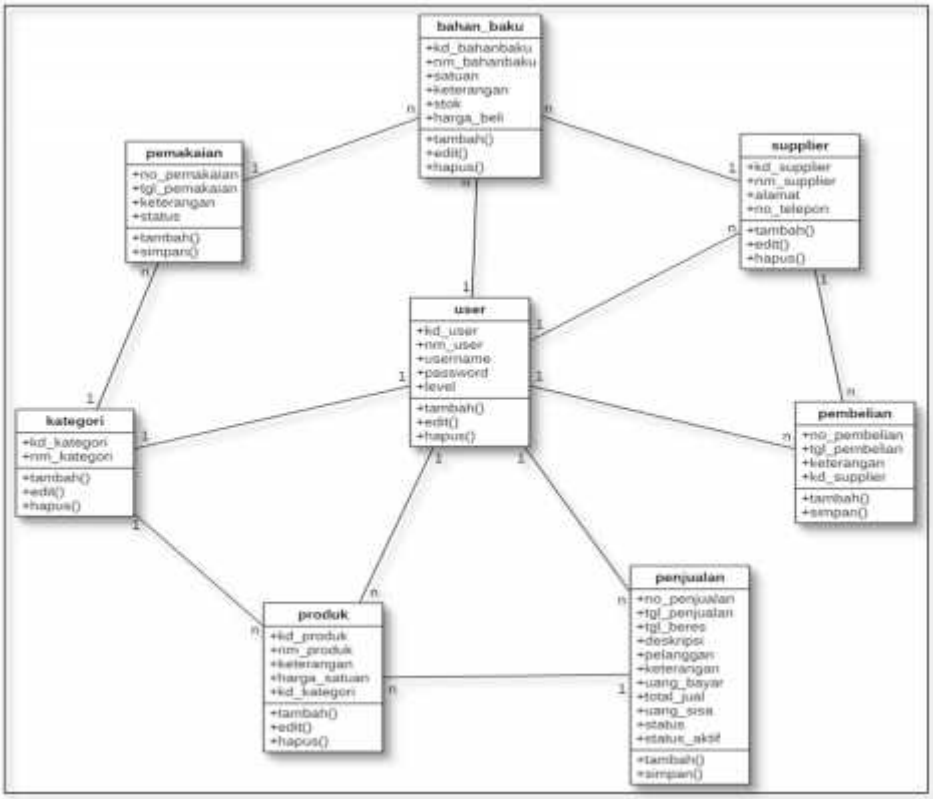
Gambar 2 Use Case yang diusulkan



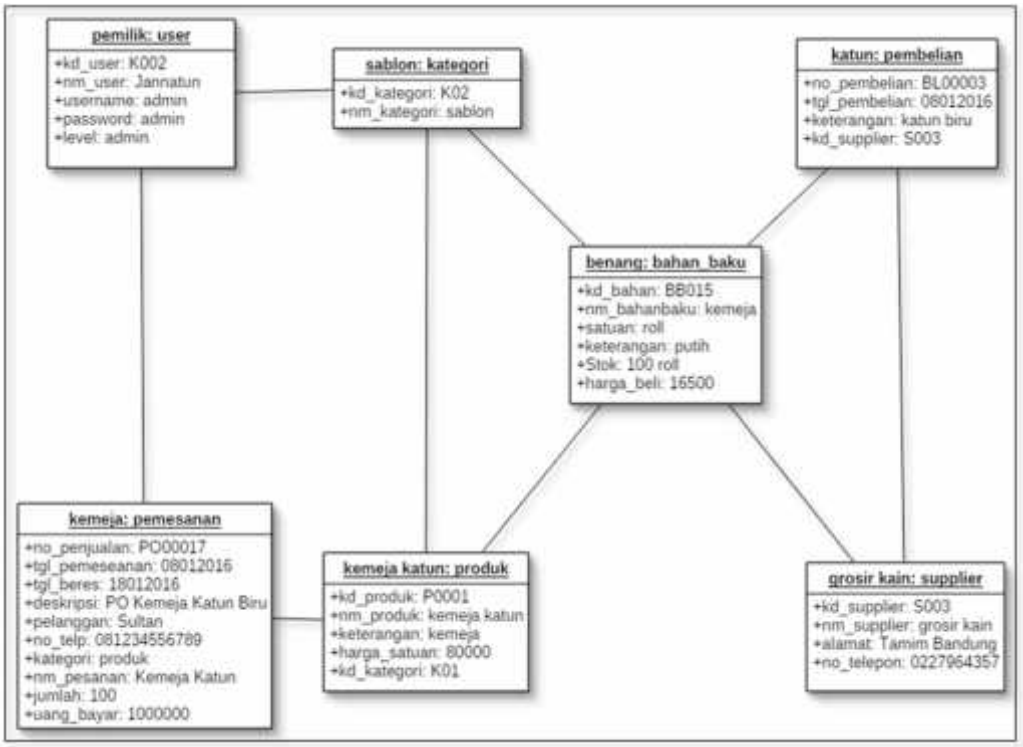
Gambar 3 Activity Diagram Login



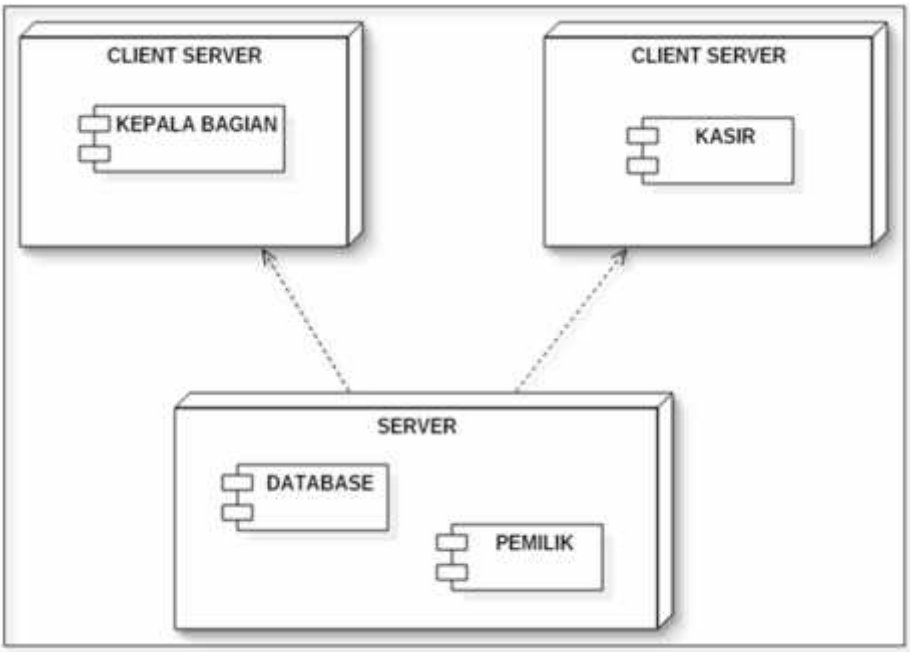
Gambar 4 Sequence Diagram



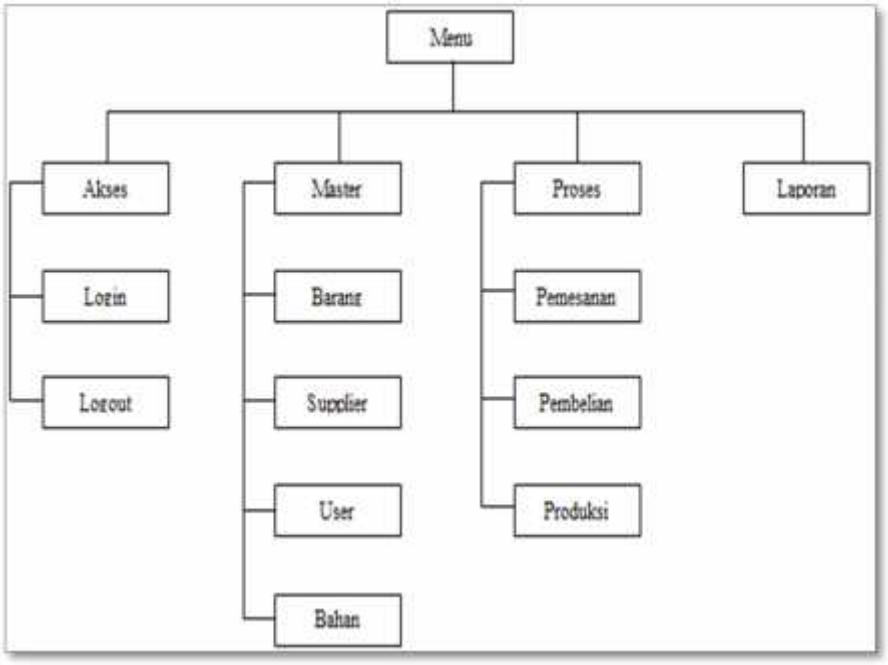
Gambar 5 Class Diagram



Gambar 6 Object Diagram



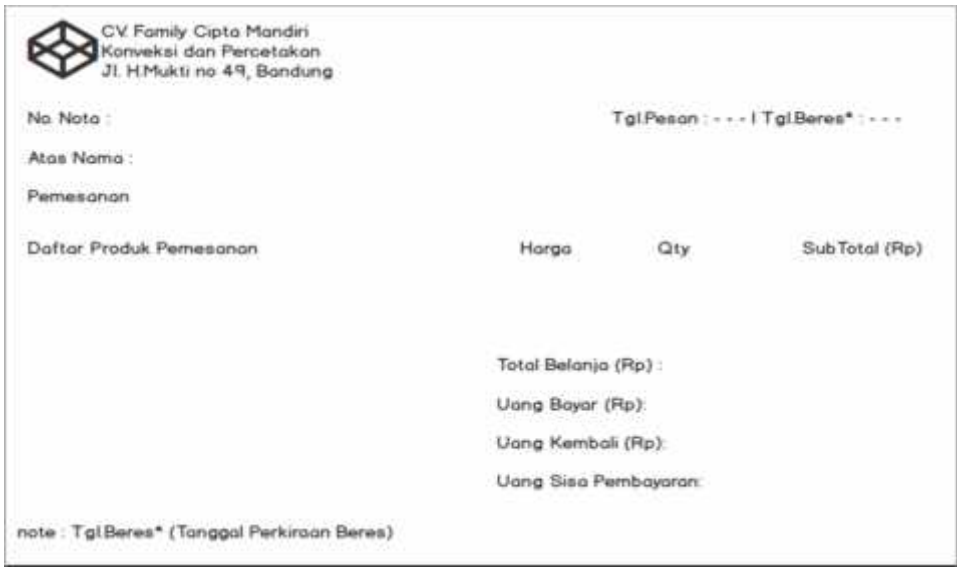
Gambar 7 Deployment Diagram



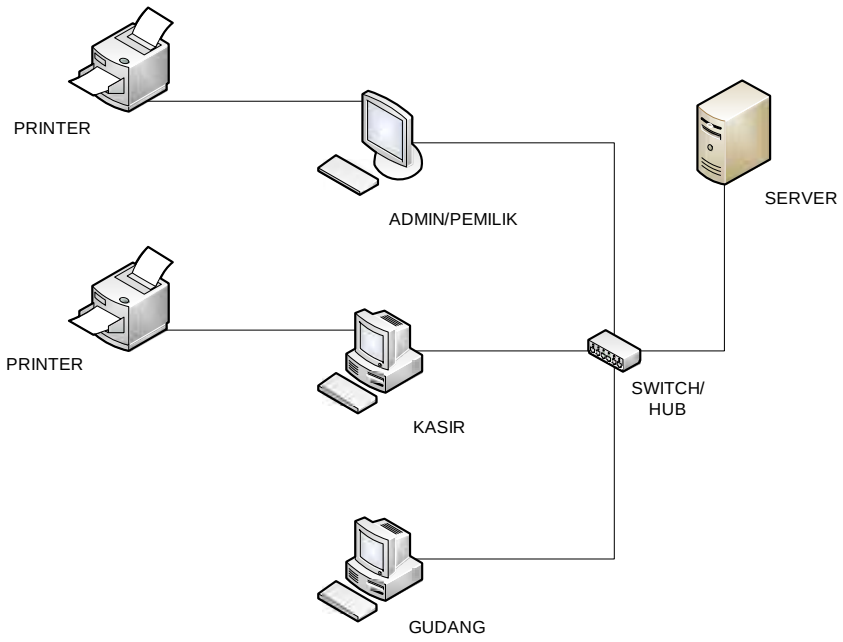
Gambar 8 Struktur Menu



Gambar 9 Perancangan Input



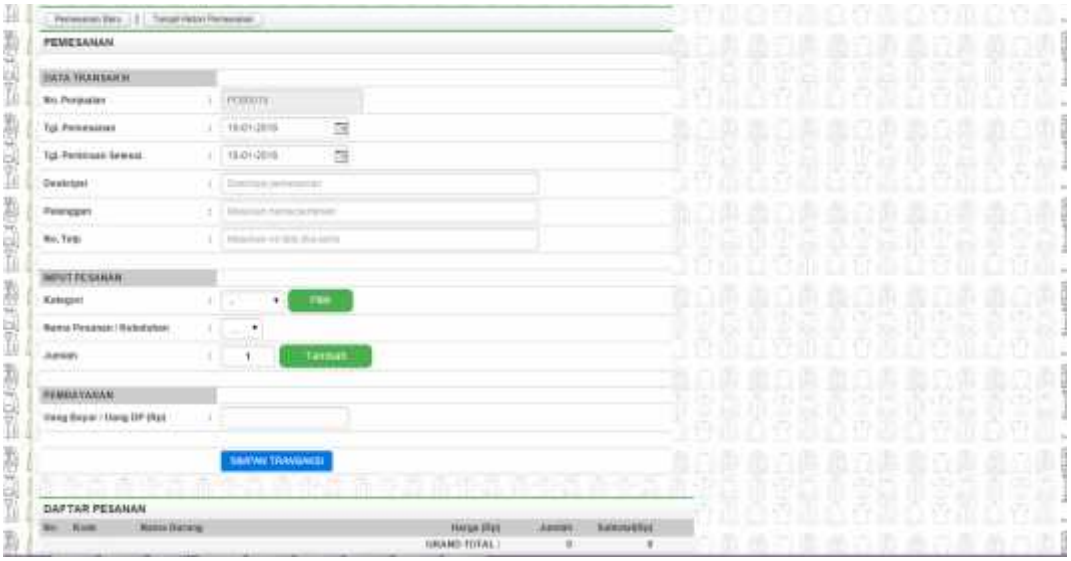
Gambar 10 Perancangan Output



Gambar 11 Arsitektur Jaringan



Gambar 12 Tampilan Login



Gambar 13 Tampilan Pemesanan Baru



Gambar 14 Tampilan Persediaan Bahan Baku

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Rencana Pengujian

Kelas Pengujian	Pengujian	Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian
Login	Login Admin	Integrasi	Black Box
	Login Kasir	Integrasi	Black Box
	Login Kepala Bagian	Integrasi	Black Box
Pengujian Pengisian Data	Pengisian Data Supplier	Integrasi	Black Box
	Pengisian Data Produk	Integrasi	Black Box
	Pengisian Data Sablon	Integrasi	Black Box
	Pengisian Data Jahit	Integrasi	Black Box
	Pengisian Data Bahan	Integrasi	Black Box
	Pengisian Data Pembelian Bahan	Integrasi	Black Box
	Pengisian Data Pemesanan	Integrasi	Black Box
	Pengisian Data Status	Integrasi	Black Box
Verifikasi Proses	Input Proses Data	Integrasi	Black Box
	Proses Ubah Data	Integrasi	Black Box
	Proses Hapus Data	Integrasi	Black Box
	Proses Lihat Data	Integrasi	Black Box
	Proses SimpanData	Integrasi	Black Box

Tabel 2 Kasus dan Hasil Pengujian

Kasus dan Hasil Uji Login User (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
User (Pemilik, Kasir dan Kepala Bagian) mengisi username dan password yang sesuai pada form login	login berhasil dan masuk ke halaman utama	login berhasil, hak akses sesuai	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji Login User (Data Salah)			
User (Pemilik, Kasir dan Kepala Bagian) mengisi username dan password tidak sesuai pada form login	login gagal dan menampilkan peringatan “Login Anda Ditolak”	User tidak dapat login	[ ] Diterima [X] Ditolak