BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Analisa merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk mempelajari serta mengevaluasi suatu bentuk permasalahan yang ada pada sebuah sistem. Dalam analisa sistem akan ditemukan masalah yang mungkin akan mempengaruhi kerja sistem. Agar sistem yang dirancang dapat berjalan sebagaimana mestinya, perlu dilakukan analisis terhadap kinerja sistem yang pada akhirnya bertujuan untuk pengembangan sistem.

4.1.1 Analisis Dokumen

Analisis dokumen yang sedang berjalan menguraikan dokumen – dokumen yang digunakan pada sistem informasi pembelian dan penjualan di *CV. Racing Line The Ultimate Clothing* , diantaranya:

1. Nama Dokumen : PO (*Purchasing Order*)
   Fungsi : Untuk memesan bahan baku kepada supplier
   Sumber : Bagian Gudang
   Rangkap : 2 (dua)
   Elemen Data : No PO, Tanggal, No., Kode Barang, Nama Barang, Jumlah, Satuan.

2. Nama Dokumen : Faktur Pembelian
   Fungsi : Bukti pembayaran dari Supplier
   Sumber : *Supplier*
   Rangkap : 2 (dua)
   Elemen Data : No Faktur, No PO, Tanggal, Jenis Barang, Nama Pembeli, Quantity, Keterangan, Harga, Total, Terbilang
3. Nama Dokumen : Surat Pengajuan Bahan Baku
   Fungsi : Mengajukan bahan baku yang diperlukan untuk di produksi
   Sumber : Desainer
   Rangkap : 2 (dua)
   Elemen Data : Tanggal, No, Kode Bahan, Nama Bahan, Jenis, Warna, Jumlah Satuan.
4. Nama Dokumen : Faktur Penjualan
   Fungsi : Bukti pembelian barang kepada konsumen
   Sumber : Bagian Marketing
   Rangkap : 2 (dua)
   Elemen Data : Date, Shop, City, No., Quantity, Item, Price, Sub Total, Total Payment
5. Nama Dokumen : Laporan Persediaan Bahan Baku
   Fungsi : Memberikan bukti persediaan bahan baku kepada Direktur

Sumber : Bagian Gudang

Rangkap : 1 (satu)

Elemen Data : Periode, No, Kode Bahan, Nama Bahan, Jenis, Warna, Jumlah, Satuan.

6. Nama Dokumen : Laporan Persediaan Barang

   Fungsi : Memberikan bukti persediaan barang kepada Direktur

   Sumber : Bagian Gudang

   Rangkap : 1 (satu)

   Elemen Data : Periode, No, Kode Barang, Nama Barang, Jenis, Warna, Jumlah, Satuan

7. Nama Dokumen : Laporan Penjualan

   Fungsi : Memberikan bukti laporab penjualan kepada Direktur

   Sumber : Bagian Marketing

   Rangkap : 1 (satu)

   lemen Data : Periode, No Faktur, No, Kode Barang, Nama Barang, Jenis, Warna, Jumlah, Satuan.

4.1.1.1 *Use Case* Yang Sedang Berjalan

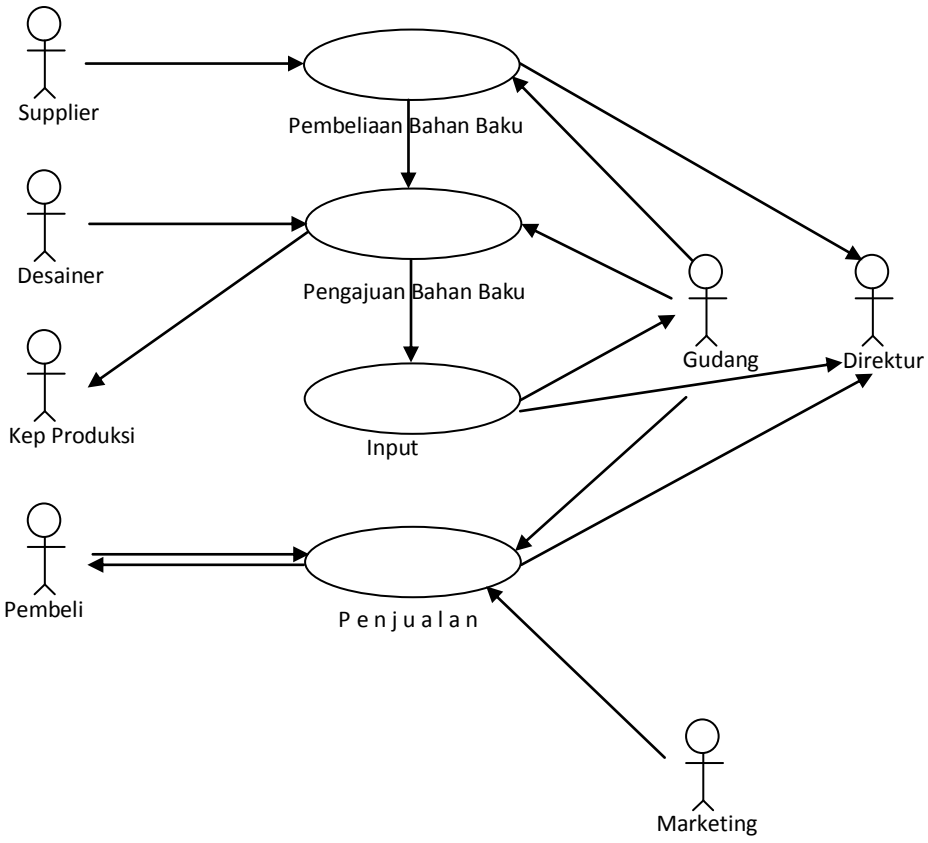
Menurut Bambang Hariyanto "Diagram *use case* merupakan salah satu diagram untuk memodelkan aspek perilaku sistem. Masing–masing diagram *use case* menunjukan sekumpulan *use case* , aktor dan hubungannya. Diagram -

diagram *use case* merupakan pusat pemodelan perilaku sistem, subsistem dan kelas".

Use case adalah interaksi antara aktor eksternal dan sistem, hasil yang dapat diamati oleh aktor, berorientasi pada tujuan, dideskripsikan di diagram *use case* dan teks. Diagram use case melibatkan:

1. Sistem yaitu sesuatu yang hendak kita bangun
2. Aktor, entitas – entitas luar yang berkomunikasi dengan sistem
3. *Use case* adalah fungsionalitas yang dipersepsi oleh aktor

Berikut adalah model use case diagram pada sistem pembelian dan penjualan barang di *CV. Racing Line The Ultimate* Clothing



Gambar 4.1 Diagram *Use case* yang berjalan

1. Skenario *use case* pembelian bahan baku

Nama *use case* : Pembelian Bahan Baku

Aktor : Bagian Gudang

Diskripsi : Membeli bahan baku dari supplier sesuai kebutuhan

Tabel 4.1 Skenario *Use Case* Pembelian Bahan Baku

Aktor	Sistem
	1. Marketing memeriksa stok barang ke gudang
	2. Bagian Gudang mengecek barang kosong
	3. Bagian Gudang buat daftar pembelian bahan baku
	4. Bagian Gudang menyerahkan daftar pembelian bahan baku kepada direktur
5. Direktur menyetujui pembelian bahan baku dan menyerahkan daftar pembelian bahan baku ke bagian gudang.	
	6. Bagian Gudang menerima daftar pembeliaan bahan

	yang disetujui
	7. Bagian Gudang membuat PO dan menyerahkan kepada Supplier
8. Supplier menerima PO kemudian menyerahkan faktur dan pembelian bahan baku sesuai PO	
	9. Bagian Gudang menerima faktur dan bahan baku kemudian mencatatnya kedalam buku persediaan bahan baku.
	10. Bagian Gudang membuat laporan persediaan bahan baku dan menyerahkannya kepada direktur.

2. Skenario *use case* pengajuan bahan baku

Nama *use case* : Pengajuan Bahan Baku

Aktor : Desainer

Diskripsi : Mengajukan bahan baku untuk produksi sesuai kebutuhan

Tabel 4.2 Skenario *Use Case* Pengajuan Bahan Baku

Aktor	Sistem
	1. Desainer mencatat daftar bahan baku yang diperlukan
	2. Desainer membuat surat pegajuan bahan baku dan menyajuaerahkan nya kebagian gudang
	3. Bagian Gudang menyiapkan bahan baku dan menyerahkannya ke kepala produksi
	4. Kepala Produksi menerima bahan baku untuk diproses

3. Skenario *use case* input barang

Nama *use case* : Input Barang

Aktor : Bagian Gudang

Diskripsi : Mengisi barang yang sudah jadi dari bagian produksi

Tabel 4.3 Skenario *Use Case* Input Barang

Aktor	Sistem
	1. Kepala Produksi menyerahkan daftar barang ke Bagian Gudang
	2. Bagian Gudang menerima daftar barang dan mencatatnya kedalam buku persediaan barang
	3. Bagian Gudang membuat laporan persediaan barang dan menyerahkan ke Direktur
4. Direktur menerima Laporan Persediaan Barang	

4. Skenario *use case* penjualan

Nama *use case* : Penjualan

Aktor : Bagian Marketing

Diskripsi : Menjual Barang Kepada Konsumen

Tabel 4.4 Skenario *Use Case* Penjualan

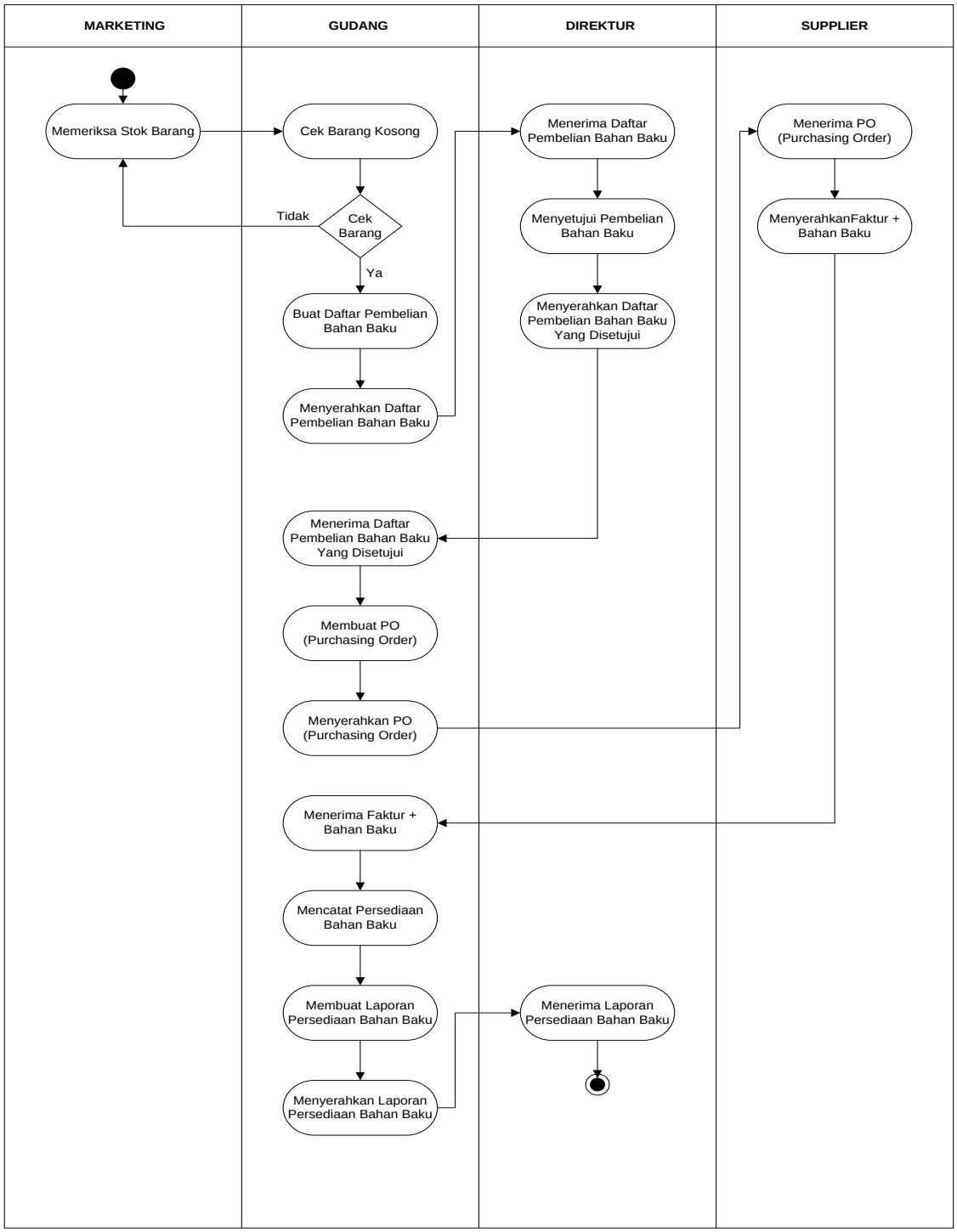
Aktor	Sistem
1. Pembeli memesan Barang	
	2. Bagian Marketing menerima pesanan barang kemudian memerika stok barang, jika stok barang habis Bagian Marketing memberitahukan stok barang habis kepada pembeli
	3. Bagian Gudang menyiapkan Barang dan menyerahkannya ke Bagian Marketing
	4. Bagian Marketing memerika kelengkapan barang dan kemudian membuat faktur penjualan
	5. Bagian Marketing menyerahkan faktur penjualan dan Barang ke Pembeli
6. Pembeli menerima Faktur Penjualan dan Barang	

7. Pembeli menyerahkan pembayaran ke Bagian Marketing	
	8. Bagian Marketing menerima pembayaran dari Pembeli dan mencatatnya
	9. Bagian Marketing membuat laporan penjualan
10. Direktur menerima laporan penjualan dari Marketing	

4.1.1.2 Aktivitas Diagram

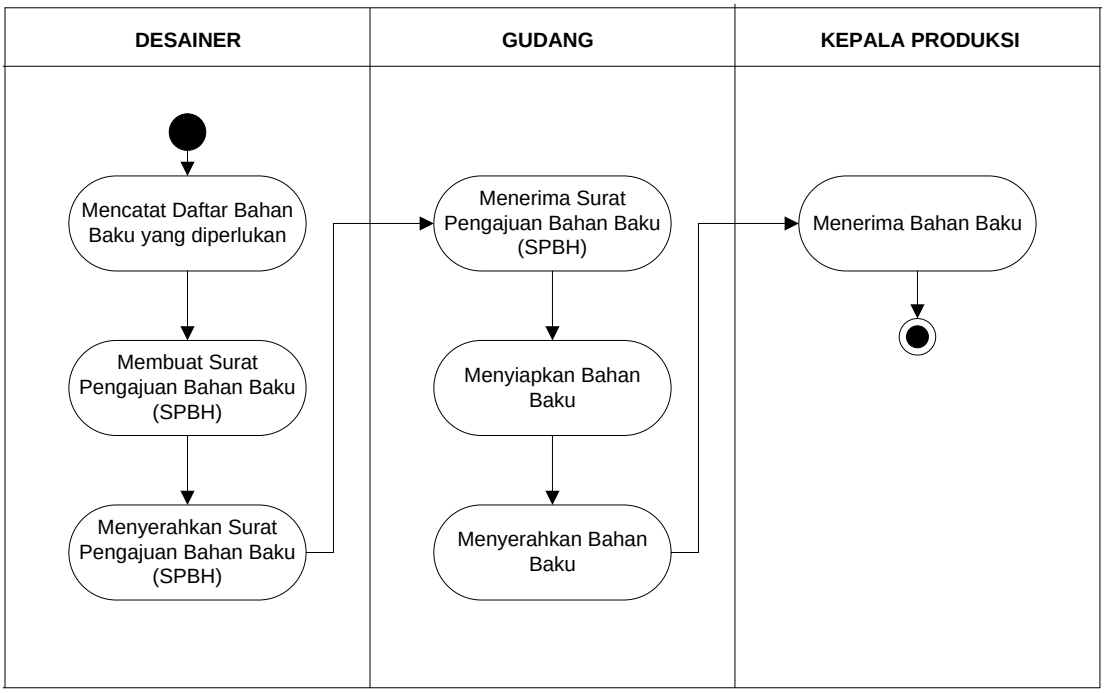
Activitas diagram memodelkan alur kerja sebuah proses bisnis dan urutan aktivitas dalam suatu proses. Sedangkan Skenario *use case* berfungsi untuk mengetahui alur cerita dari *activitas* diagram tersebut agar lebih mudah dimengerti. Berdasarkan *use case* diagram yang sedang berjalan pada *CV. Racing Line The Ultimate Clothing* diatas, maka dapat digambarkan *activitas* diagram dan skenario *use case*nya sebagai berikut :

1. Sistem Pembelian Bahan Baku



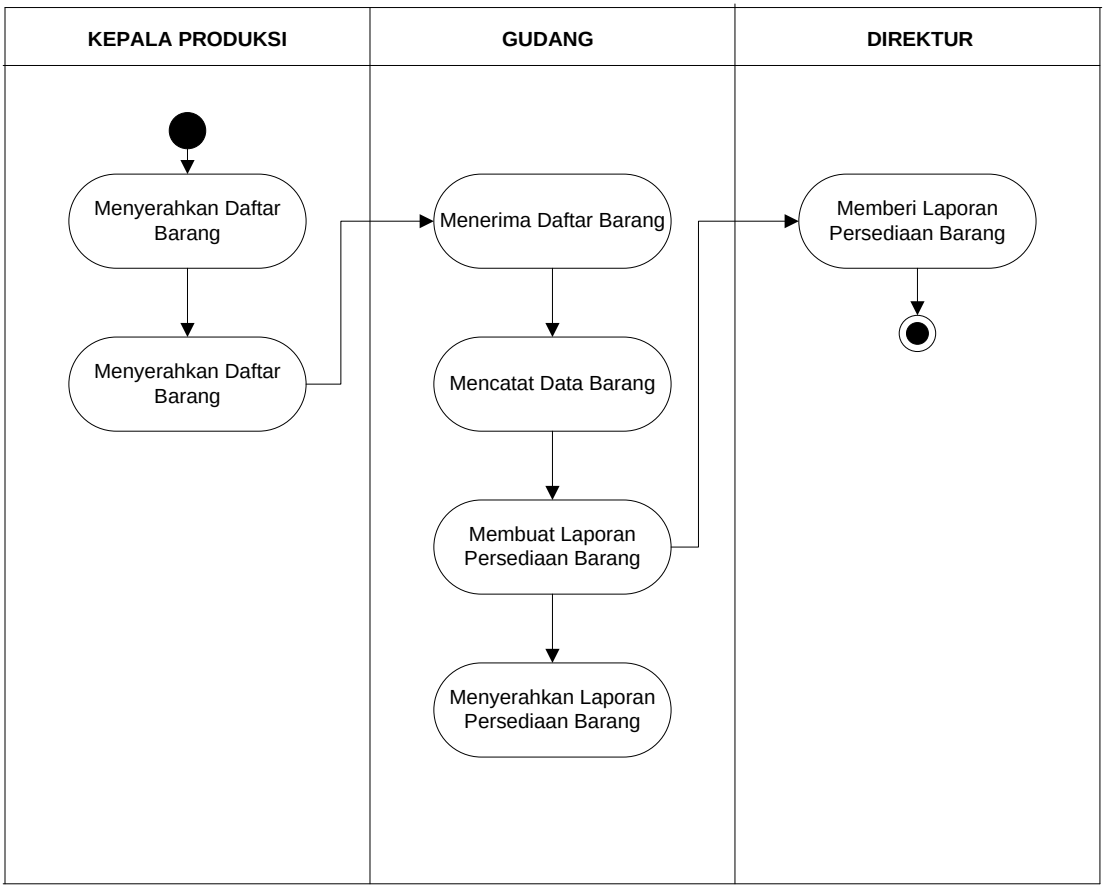
Gambar 4.2 *Activity Diagram* Sistem Pembelian Bahan Baku

2. Sistem Pengajuan Bahan Baku



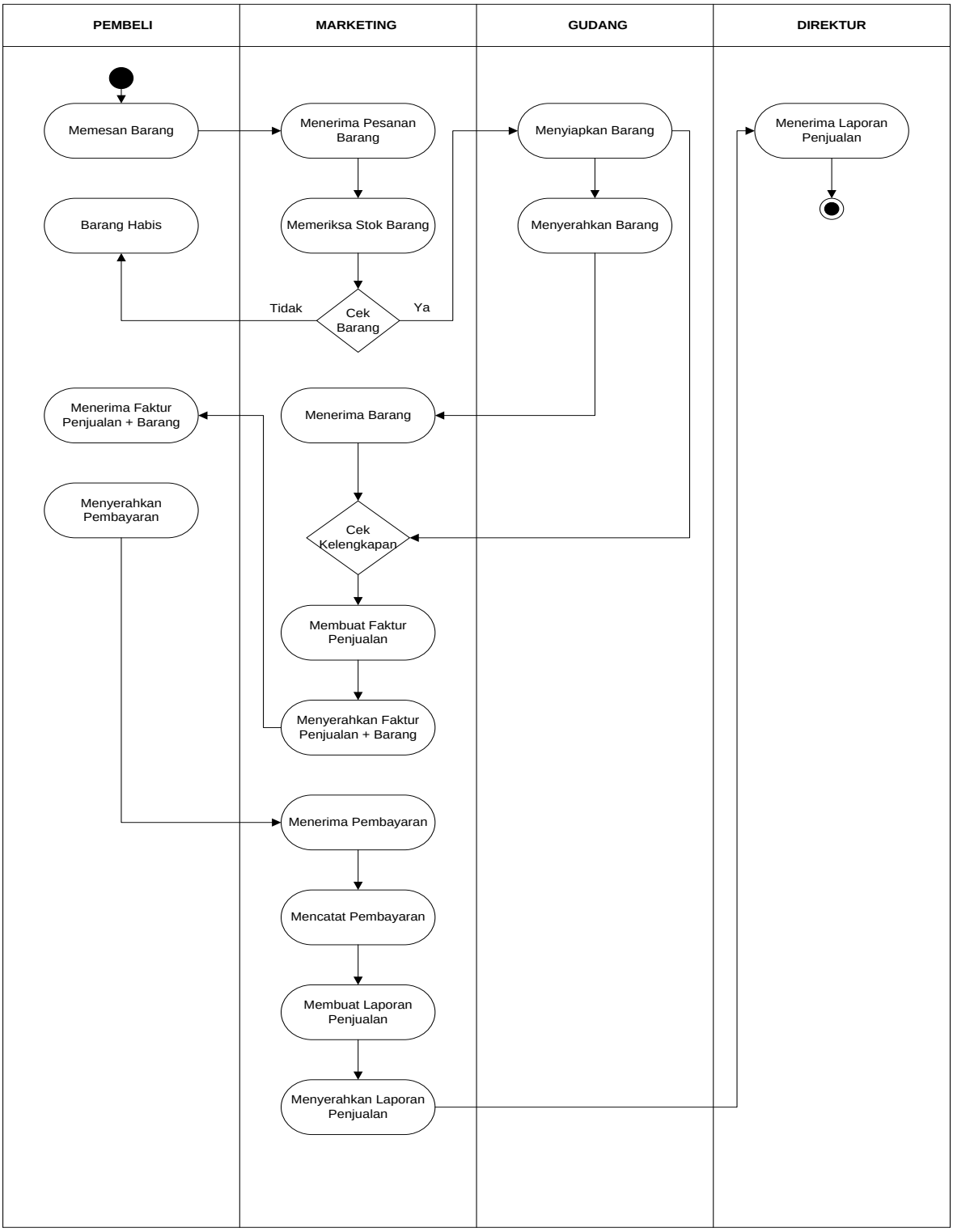
Gambar 4.3 *Activity Diagram* Sistem Pengajuan Bahan Baku

3. Sistem Input Barang



Gambar 4.4 *Activity Diagram* Sistem Input Barang

4. Sistem Penjualan



Gambar 4.5 *Activity Diagram* Sistem Penjualan

4.1.2 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Evaluasi sistem merupakan suatu proses dari analisa sistem yang sedang berjalan yang bertujuan untuk menemukan kelemahan - kelemahan dari sistem dan mengusulkan solusi atau pemecahan untuk perbaikan sistem. Dari hasil analisis sistem yang sedang berjalan pada *CV. Racing Line The Ultimate Clothing*, maka dapat diuraikan evaluasi untuk sistem yaitu :

Tabel 4.5 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

No	Kelemahan	Worker	Solusi
1	Pencatatan transaksi pembelian masih menggunakan tulisan tangan, sehingga apabila hilang bukti transaksi susah untuk dicari arsip rangkapnya.	Bagian Gudang	Membuat Aplikasi yang menyimpan hasil transaksi pembelian, untuk memudahkan dalam penyajian dan pencarian data transaksi pembelian bahan baku.
2	Pencatatan transaksi penjualan masih menggunakan tulisan tangan, sehingga apabila hilang bukti transaksi susah untuk dicari arsip rangkapnya.	Bagian Marketing	Membuat Aplikasi yang menyimpan hasil transaksi penjualan, untuk memudahkan

			dalam penyajian dan pencarian data transaksi penjualan barang.
3	Pencatatan persediaan bahan baku dan barang masih menggunakan buku sehingga apabila buku itu hilang maka catatan persediaan bahan baku dan barang juga ikut hilang.	Bagian Gudang	Membuat Aplikasi yang menyimpan data persediaan bahan baku dan barang untuk memudahkan penyimpanan dan pencarian data.
4	Penyusunan Laporan, baik laporan bulanan, persemester, maupun laporan tahunan tidak tersusun.	Bagian Gudang, Bagian Marketing	Membuat Aplikasi yang menyajikan semua laporan periodik.

4.2 Perancangan Sistem

4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem bertujuan untuk membuat rancang bangun sebuah sistem dan pengkonfigurasian perangkat keras dan perangkat lunaknya, sehingga dihasilkan suatu sistem yang lebih baik. Perancangan sistem ini merupakan suatu proses pemecahan masalah yang dihadapi dan bertujuan untuk membangun

sebuah sistem yang dapat memenuhi sasaran, kebutuhan, dan tujuan yang ingin dicapai.

4.2.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

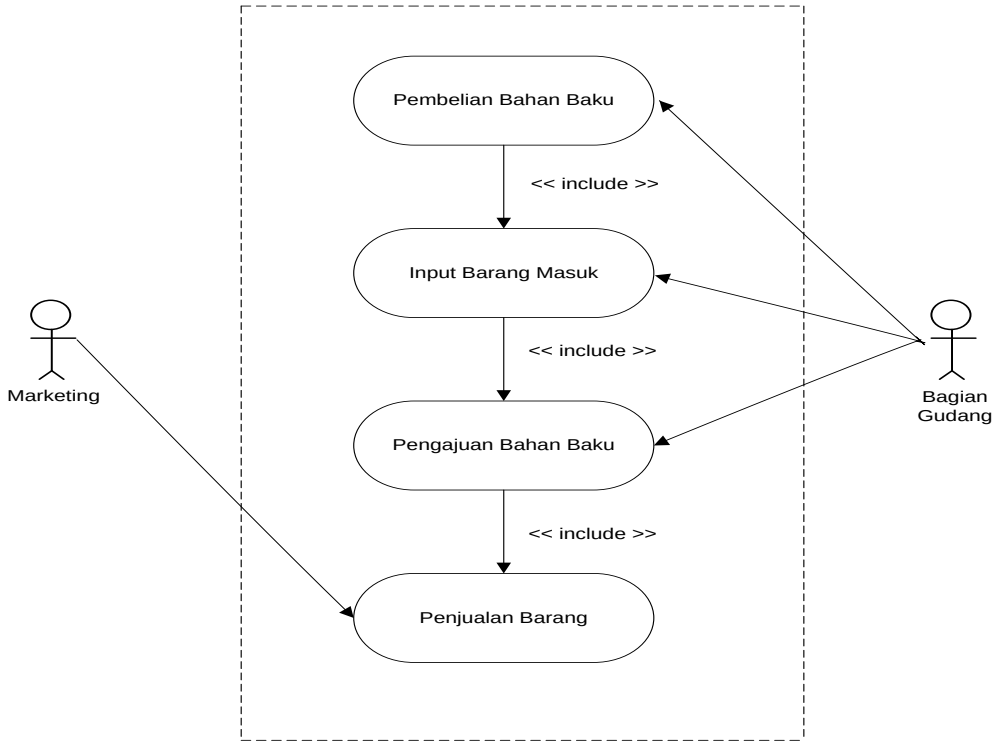
Usulan perancangan sistem yang diusulkan tidak jauh berbeda dengan sistem yang sedang berjalan, hanya merubah sistem yang masih manual menjadi terkomputerisasi. Sistem yang diusulkan yaitu sistem informasi pembelian dan penjualan pada *CV. Racing Line The Ultimate Clothing* yang dilakukan secara terkomputerisasi dengan model hubungan *Client Server* sehingga proses akan lebih cepat dan efisien.

4.2.3 Perancangan Objek Yang Diusulkan

Perancangan prosedur sistem informasi pembelian dan penjualan pada *CV. Racing Line The Ultimate Clothing* Bandung ini mencakup *use case diagram, activity diagram , class diagram, sequence diagram, collaboration diagram,* yang menghasilkan sistem lebih baik.

4.2.3.1 *Use Case* Yang Diusulkan

Use case atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk melakukan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. Adapun use case diagram yang diusulkan sebagai berikut:



Gambar 4.6 *Use Case* Diagram Yang Diusulkan

4.2.3.2 Skenario *Use Case*

Skenario *Use Case* digunakan untuk memudahkan dalam menganalisa skenario yang akan kita gunakan pada *fase-fase* selanjutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut.

4.2.3.2.1 Skenario *Use Case* Pembelian Bahan Baku Yang Diusulkan

Skenario *Use Case* merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu use case diagram. Adapun skenario *use case* pembelian baha baku dalam sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

Nama Use Case : Pembelian Bahan Baku

Aktor : Gudang

Deskripsi : Meliputi proses pengisian data pembelian bahan baku.

Tabel 4.6 Skenario *Use Case* Pembelian Bahan Baku Yang Diusulkan

Aktor	Sistem
1. Bagian Gudang mengecek persediaan bahan baku dengan menginput atau memasukan kode bahan baku	
	2. Sistem mencari dan memeriksa persediaan bahan baku dengan berdasarkan kode bahan baku, jika stok masih tersedia tampilkan pesan "Stok Ada", jika kosong tampilkan pesan "Stok Kosong"
3. Bagian Gudang membuat daftar pembeliaan bahan baku berdasarkan stok persediaan yang kosong.	
4. Bagian Gudang memesan bahan baku sesuai daftar.	
5. Bagian Gudang menginput data bahan baku berdasarkan	

no_fakbeli, tgl_beli, nama_supplier, kd_bahan, nama_bahan, warna, jml_beli.	
	6. Menyimpan data bahan baku, mengupdate persediaan bahan baku (Stok).
7. Membuat Laporan Persediaan Bahan Baku	

4.2.3.2.2 Skenario *Use Case* Pengajuan Bahan Baku Yang Diusulkan

Skenario *Use Case* merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu use case diagram. Adapun skenario *use case* pembelian bahan baku dalam sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

Nama Use Case : Pembelian Bahan Baku

Aktor : Gudang

Deskripsi : Meliputi proses pengisian data pembelian bahan baku.

Tabel 4.7 Skenario *Use Case* Pengajuan Bahan Baku Yang Diusulkan

Aktor	Sistem
1. Bagian Gudang mengelola pengeluaran bahan baku yang diajukan Desainer	

dengan memasukan kd_bahan, tgl_keluar, nama_bahan, warna dan jml_keluar.	
	2. Menyimpan pengeluaran Bahan Baku, mengupdate persediaan bahan baku.
	3. Mencetak Surat Pengajuan Bahan Baku (SPBB) berdasarkan tgl_keluar, kd_bahan, nama_bahan, warna, dan jml_keluar.
4. Bagian Gudang mengelola bahan baku dan SPBB	

4.2.3.2.3 Skenario *Use Case* Input Barang Yang Diusulkan

Skenario *Use Case* merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu use case diagram. Adapun skenario *use case* input barang dalam sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

Nama Use Case : Input Barang

Aktor : Gudang

Deskripsi : Meliputi proses pengisian data pembelian bahan baku.

Tabel 4.8 Skenario *Use Case* Input Barang Masuk Yang Diusulkan

Aktor	Sistem
1. Bagian Gudang memasukkan kd_barang, nm_barang, tgl_masuk, jml_masuk, ukuran, jenis, warna	
	2. Menyimpan data barang masuk
	3. Menyimpan persediaan barang (stok).
4. Bagian Gudang mengelola persediaan barang	
5. Bagia Gudang membuat Laporan Persediaan Barang	

4.2.3.2.4 Skenario *Use Case* Penjualan Barang Yang Diusulkan

Skenario *Use Case* merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu *use case* diagram. Adapun skenario *use case* penjualan barang dalam sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

Nama Use Case : Penjualan Barang

Aktor : Marketing

Deskripsi : Meliputi proses pengisian data transaksi penjualan barang.

Tabel 4.9 Skenario *Use Case* Penjualan Barang Yang Diusulkan

Aktor	Sistem
1. Bagian Marketing memasukkan kd_barang untuk mengecek persediaan barang	
	2. Sistem mencari persediaan barang berdasarkan kd_barang dan stok. Jika stok kosong tampilkan pesan "Stok Kosong", jika ada tampilkan form penjualan beserta stok.
	3. Memproses transaksi penjualan barang

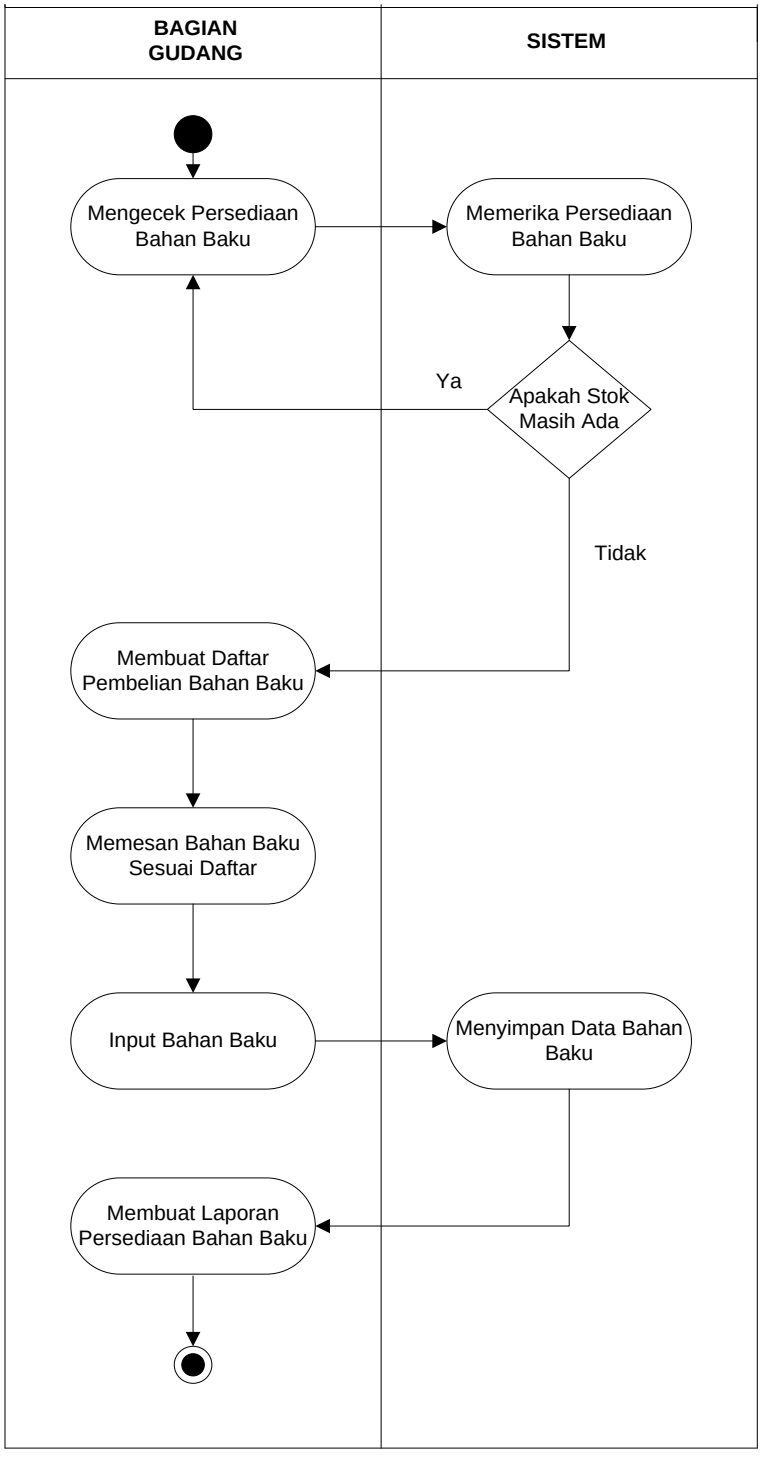
	4. Menyimpan data penjualan
	5. Mencetak faktur penjualan
6. Bagian Marketing mengelola data penjualan barang	
7. Bagian Marketing membuat Laporan Penjualan.	

4.2.3.3 Diagram Activity Yang Diusulkan

Aktivitas *Aktivity Diagram* adalah suatu gambaran tentang sistem yang telah dibuat didalam model proses bisnis.

4.2.3.3.1 Diagram Activity Pembelian Bahan Baku Yang Diusulkan

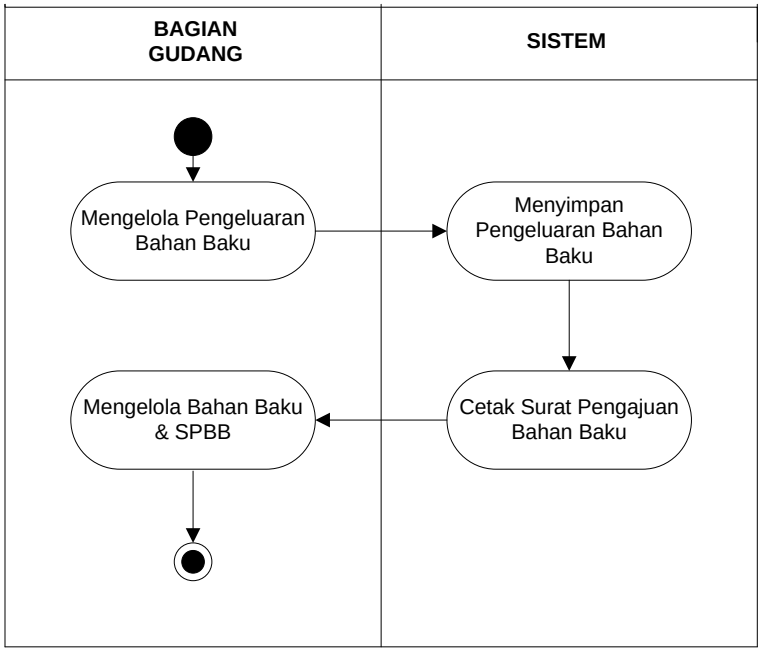
Adapun aktifitas diagram *activity* pembelian bahan baku yang diusulkan adalah sebagai berikut :



Gambar 4.7 Diagram *Activity* Pembelian Bahan Baku Yang Diusulkan

4.2.3.3.2 Diagram Activity Pengajuan Bahan Baku

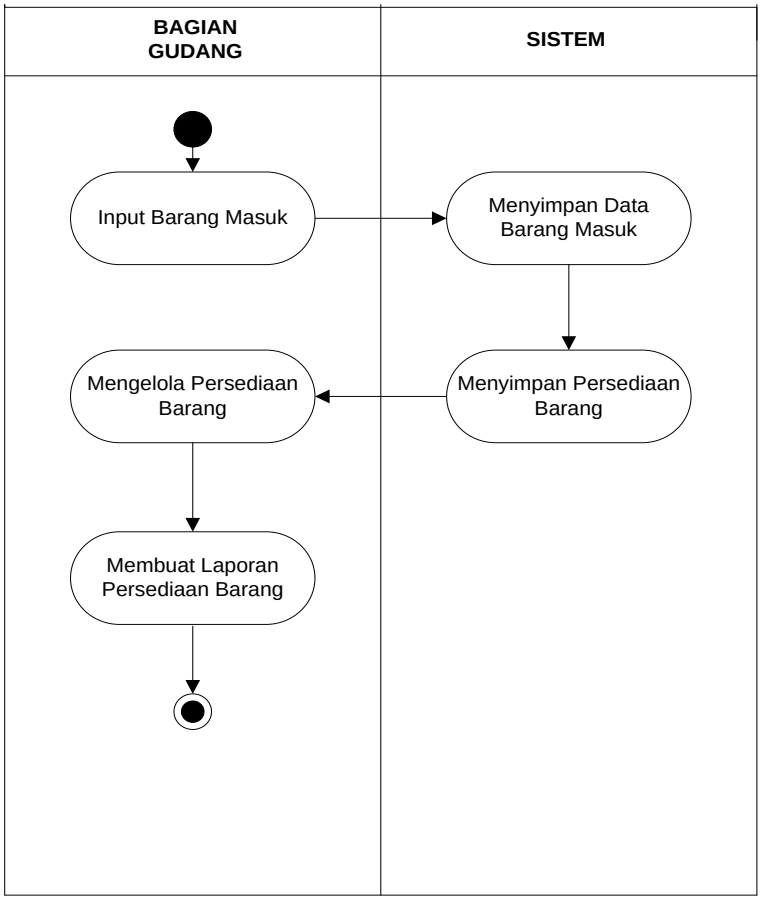
Adapun aktifitas diagram activity pengajuan bahan baku yang diusulkan adalah sebagai berikut :



Gambar 4.8 Diagram *Activity* Pengajuan Bahan Baku

4.2.3.3.3 Diagram Activity Input Barang

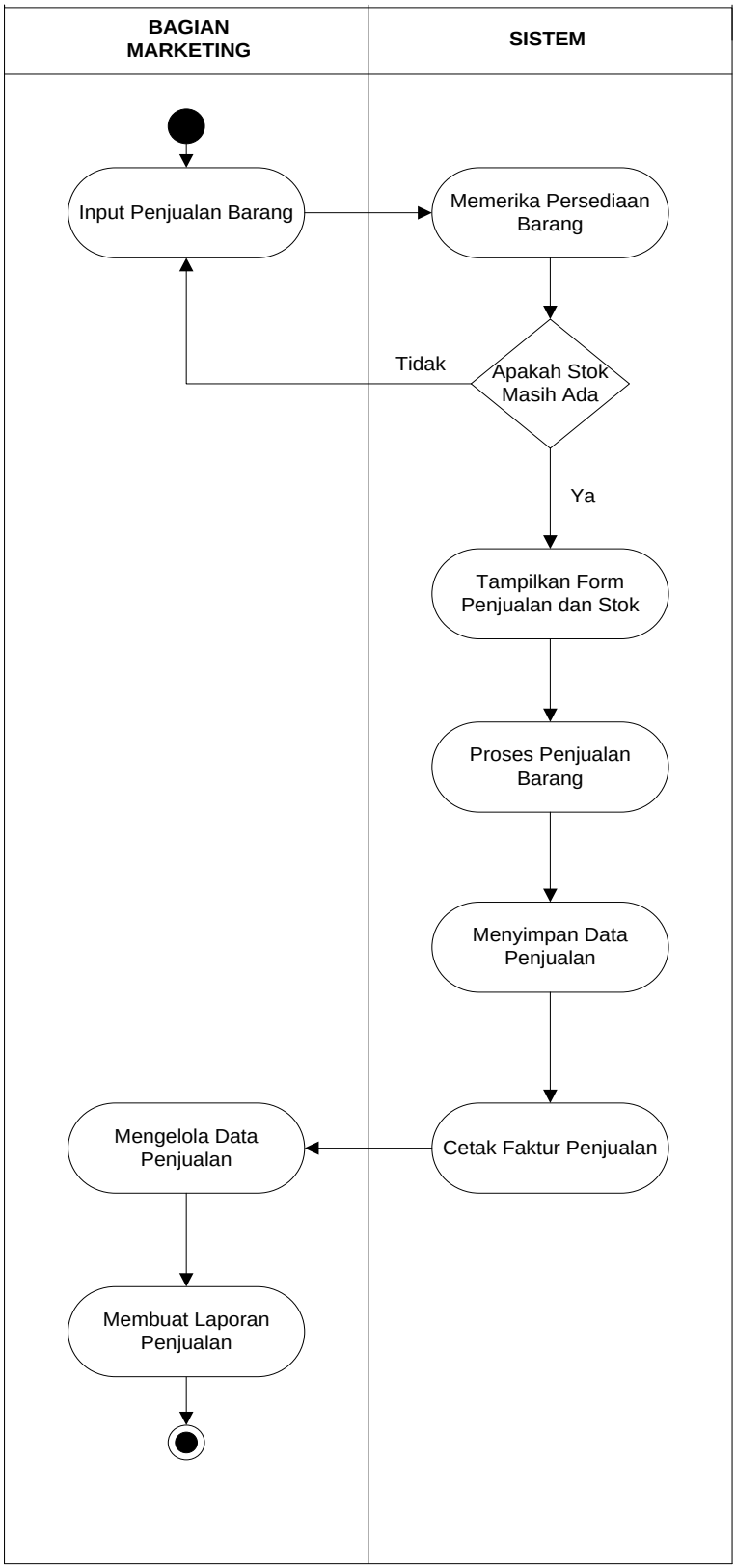
Adapun aktifitas diagram *activity* input barang masuk yang diusulkan adalah sebagai berikut :



Gambar 4.9 Diagram *Activity* Input Barang

4.2.3.3.4 Diagram Activity Penjualan Barang

Adapun aktifitas diagram *activity* penjualan barang yang diusulkan adalah sebagai berikut :

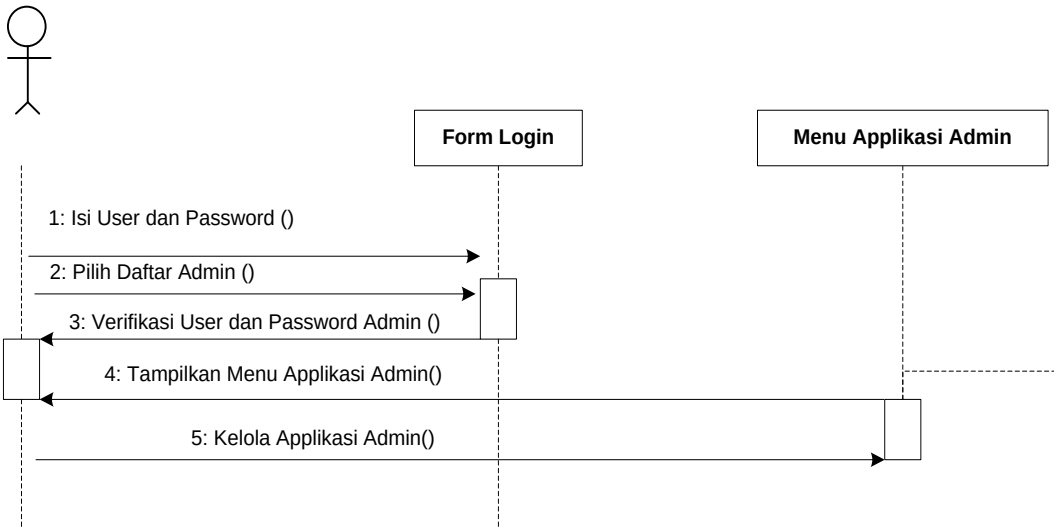

BAGIAN MARKETING
SISTEM
Input Penjualan Barang
Memerika Persediaan Barang
Tidak
Apakah Stok Masih Ada
Ya
Tampilkan Form Penjualan dan Stok
Proses Penjualan Barang
Menyimpan Data Penjualan
Mengelola Data Penjualan
Cetak Faktur Penjualan
Membuat Laporan Penjualan

Gambar 4.10 Diagram *Activity* Penjualan Barang

4.2.3.4 *Sequence* Diagram

Adi Nugroho (2005:92) *sequence* diagram adalah interaction diagram yang memperlihatkan event-event yang berurutan sepanjang berjalannya waktu. Masing-masing *sequence* diagram akan menggambarkan aliran-aliran pada suatu use case.

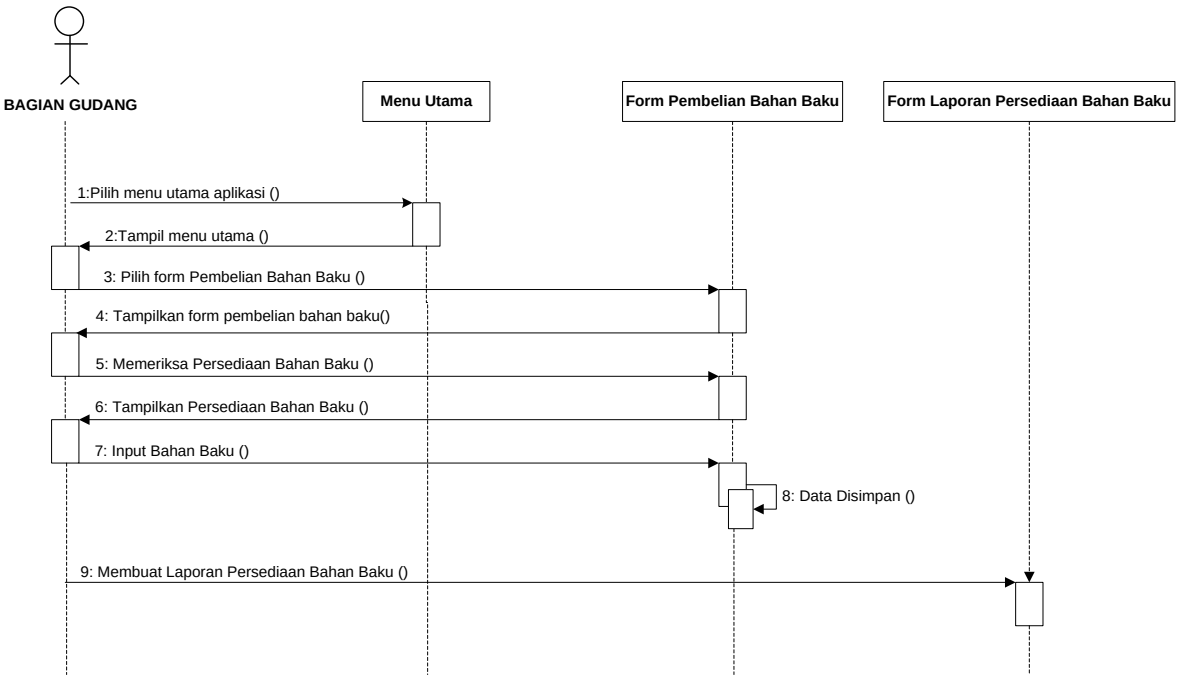
4.2.3.4.1 *Sequence* Diagram Login



Gambar 4.11 *Sequence* Diagram Login

4.2.3.4.2 *Sequence* Diagram Pembelian Bahan Baku

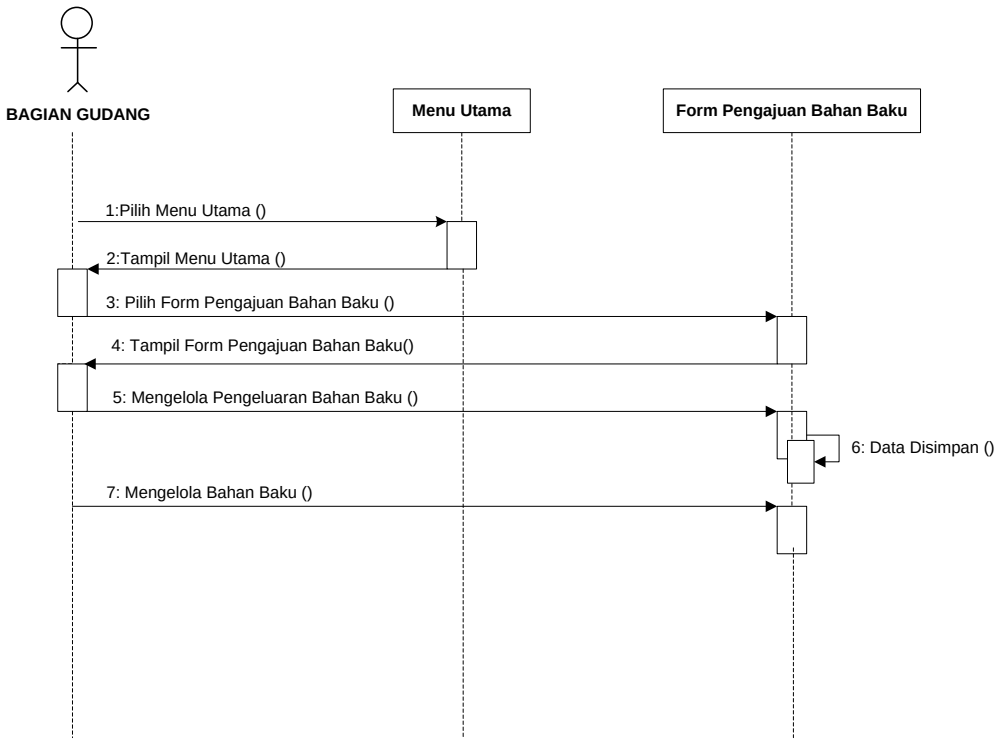
Menggambarkan alur bagi *user* untuk pengisian pembelian bahan baku. Adapun *sequence* diagram Pembelian Bahan Baku adalah berikut :



Gambar 4.12 *Sequence* Diagram *Activity* Pembelian Bahan Baku

4.2.3.4.3 *Sequence* Diagram Pengajuan Bahan Baku

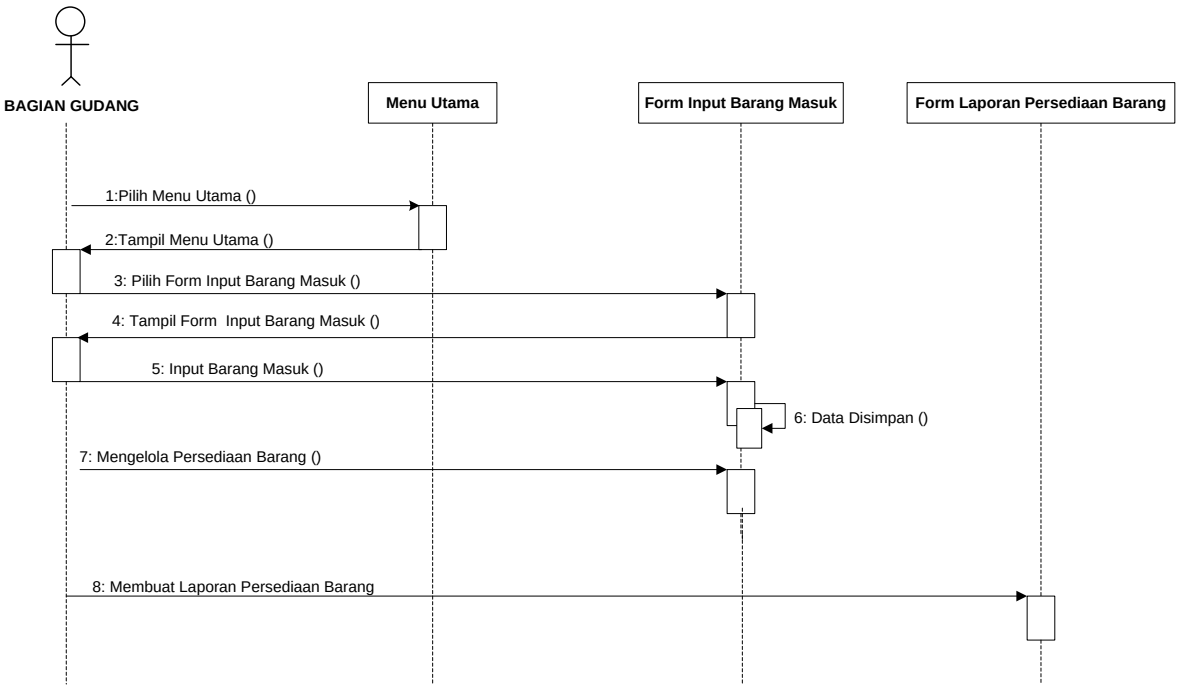
Menggambarkan alur bagi *user* untuk melakukan pengajuan bahan baku. Adapun *sequence* diagram Pengajuan Bahan Baku adalah berikut :



Gambar 4.13 *Sequence* Diagram *Activity* Pengajuan Bahan Baku

4.2.3.4.4 *Sequence* Diagram Input Barang

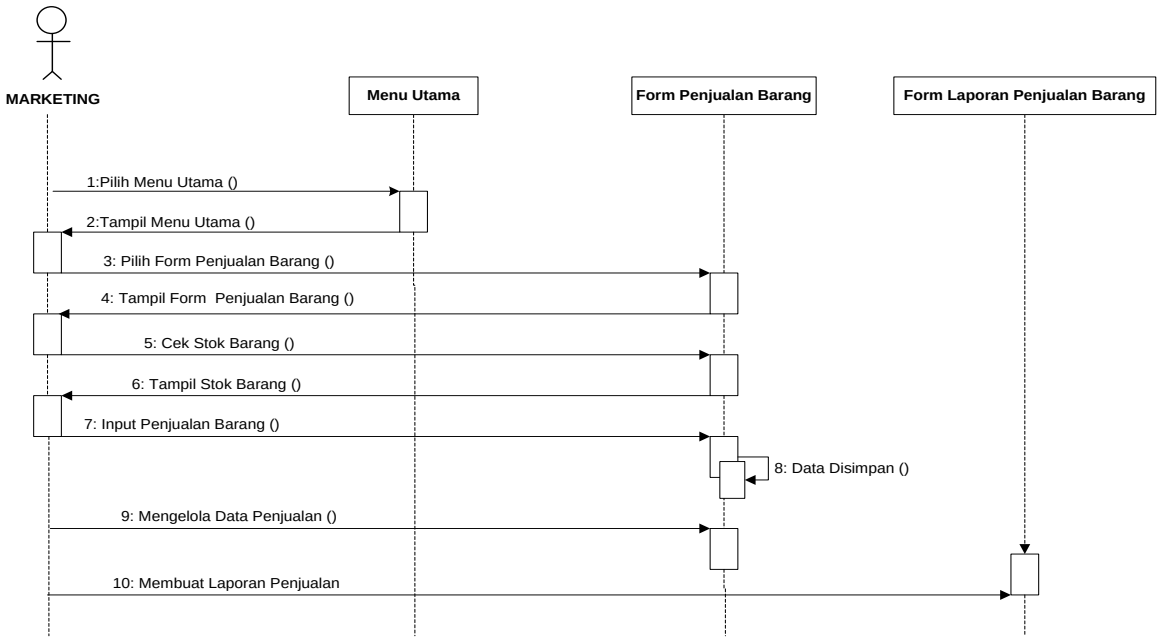
Menggambarkan alur bagi *user* untuk melakukan input barang. Masuk. Adapun *sequence* diagram Input Barang Masuk adalah berikut :



Gambar 4.14 *Sequence* Diagram *Activity* Input Barang

4.2.3.4.5 *Sequence* Diagram Penjualan Barang

Menggambarkan alur bagi *user* untuk melakukan penjualan barang. Masuk. Adapun *Sequence* Diagram Penjualan Barang adalah berikut :



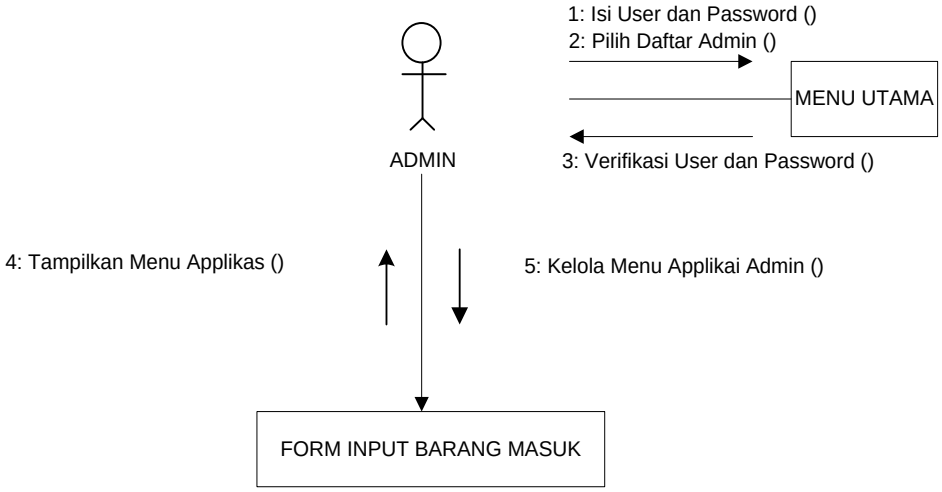
Gambar 4.15 *Sequence* Diagram *Activity* Penjualan Barang

4.2.3.5 *Collaboration* Diagram

Seperti *sequence* diagram, collaboration diagram juga digunakan untuk memperlihatkan aliran-aliran pada use case. Sementara *sequence* diagram berurutan menurut waktu, collaboration diagram berfokus pada relasi-relasi yang terjadi antara objek yang satu dengan objek-objek yang lainnya.

4.2.3.5.1 *Collaboration* Diagram Login

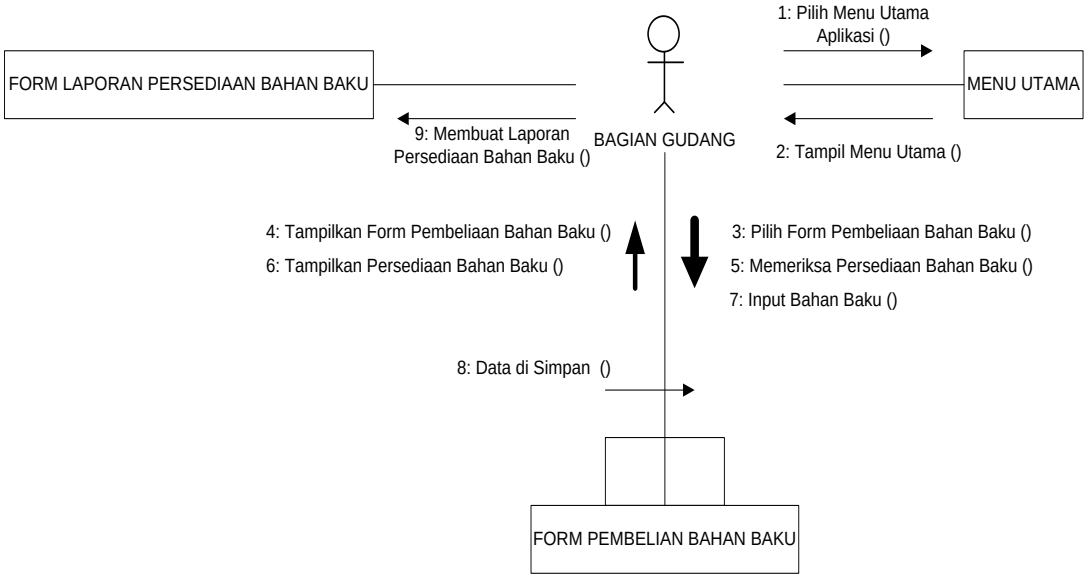
Adapun *collaboration* diagram login yang terbentuk adalah sebagai berikut:



Gambar 4.16 *Collaboration* Diagram Login

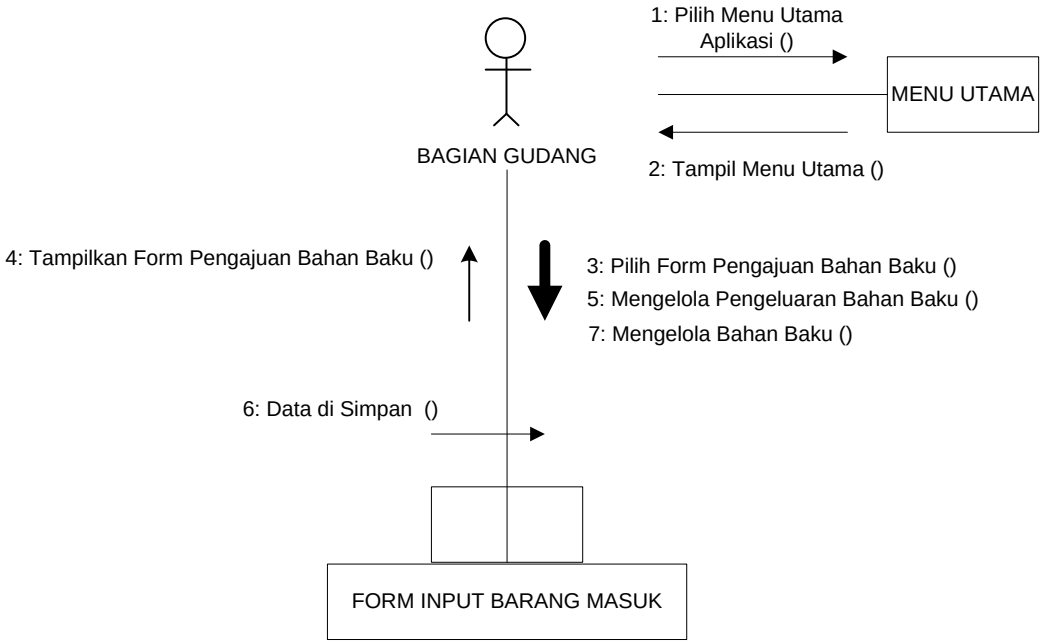
4.2.3.5.2 *Collaboration* Diagram Pembelian Bahan Baku

Adapun *collaboration* diagram pembelian bahan baku yang terbentuk adalah sebagai berikut:



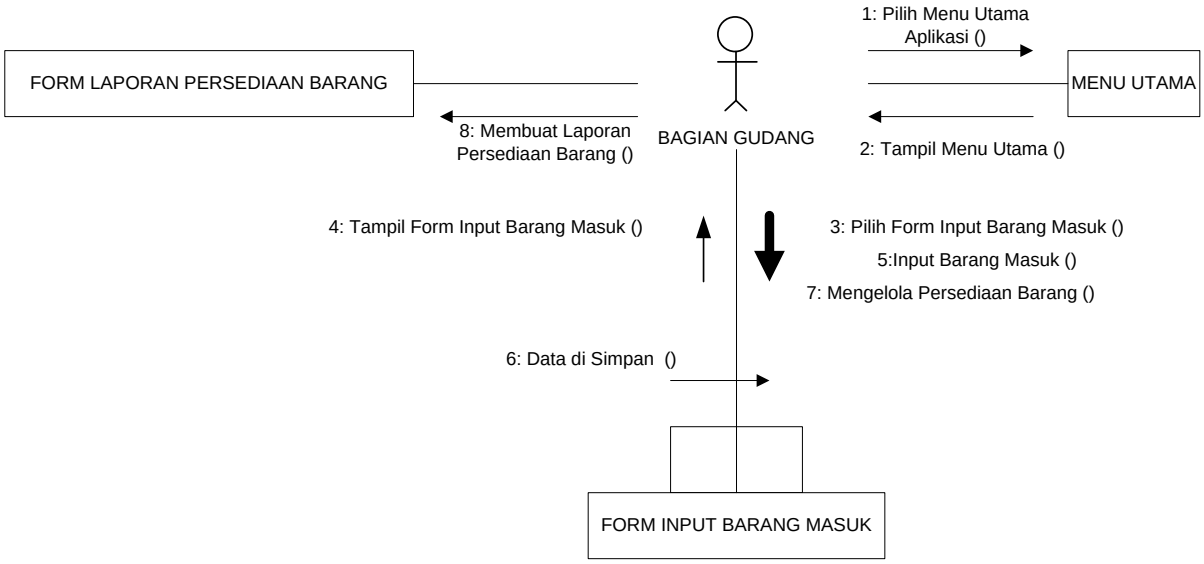
Gambar 4.17 *Collaboration* Diagram Pembelian Bahan Baku

4.2.3.5.3 *Collaboratio*n Diagram Pengajuan Bahan Baku



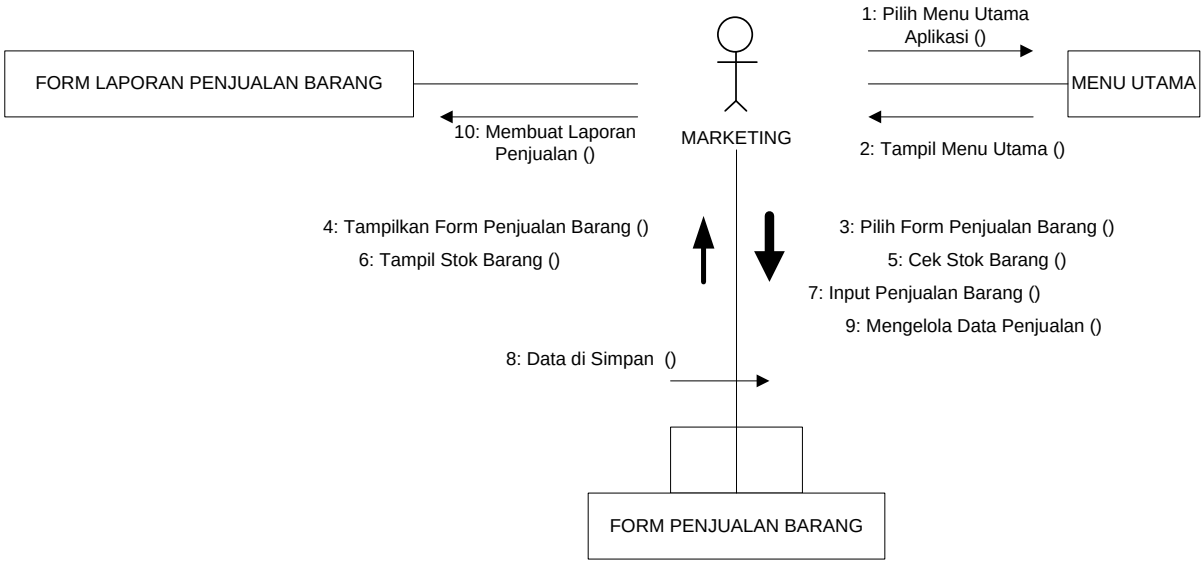
Gambar 4.18 *Collaboration* Diagram Pengajuan Bahan Baku

4.2.3.5.4 Collaboration Diagram Input Barang



Gambar 4.19 *Collaboration* Diagram Input Barang

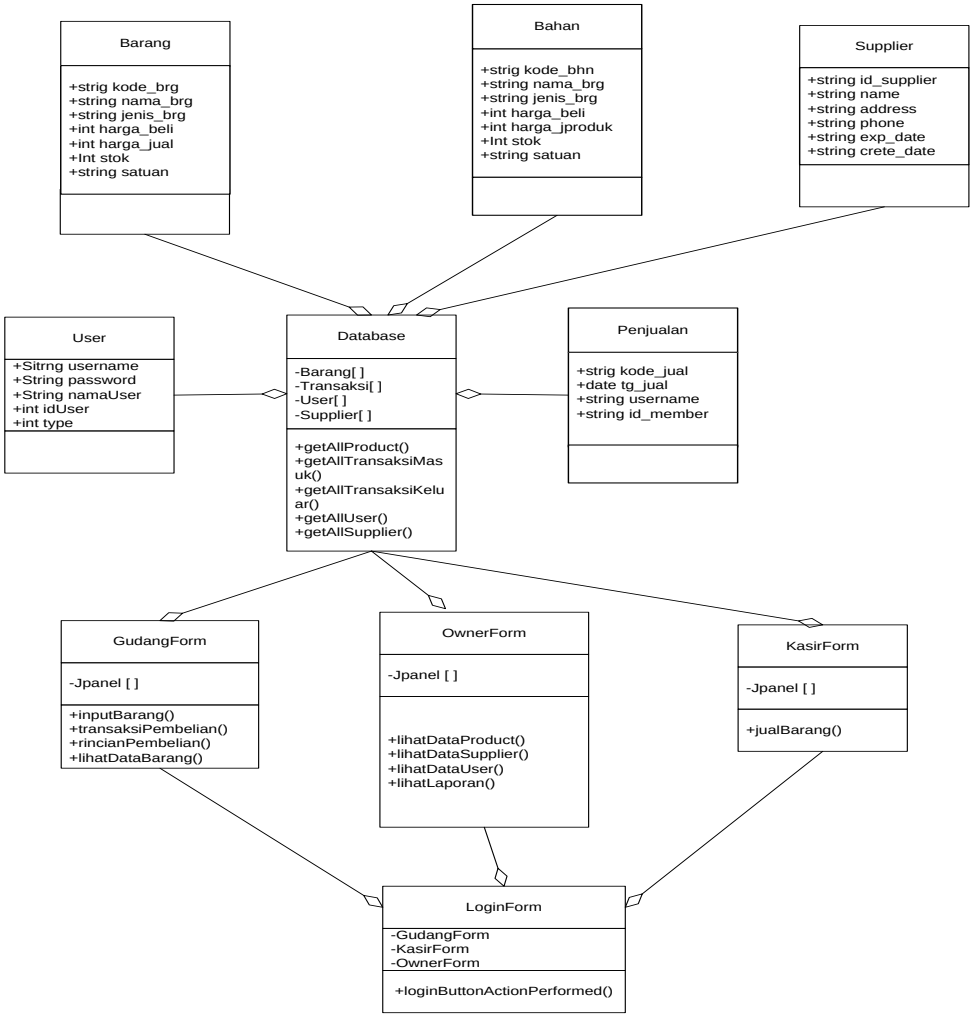
4.2.3.5.5 *Collaboration* Diagram Pejualan Barang



Gambar 4.20 *Collaboration* Diagram Penjualan Barang

4.2.3.6 *Class* Diagram

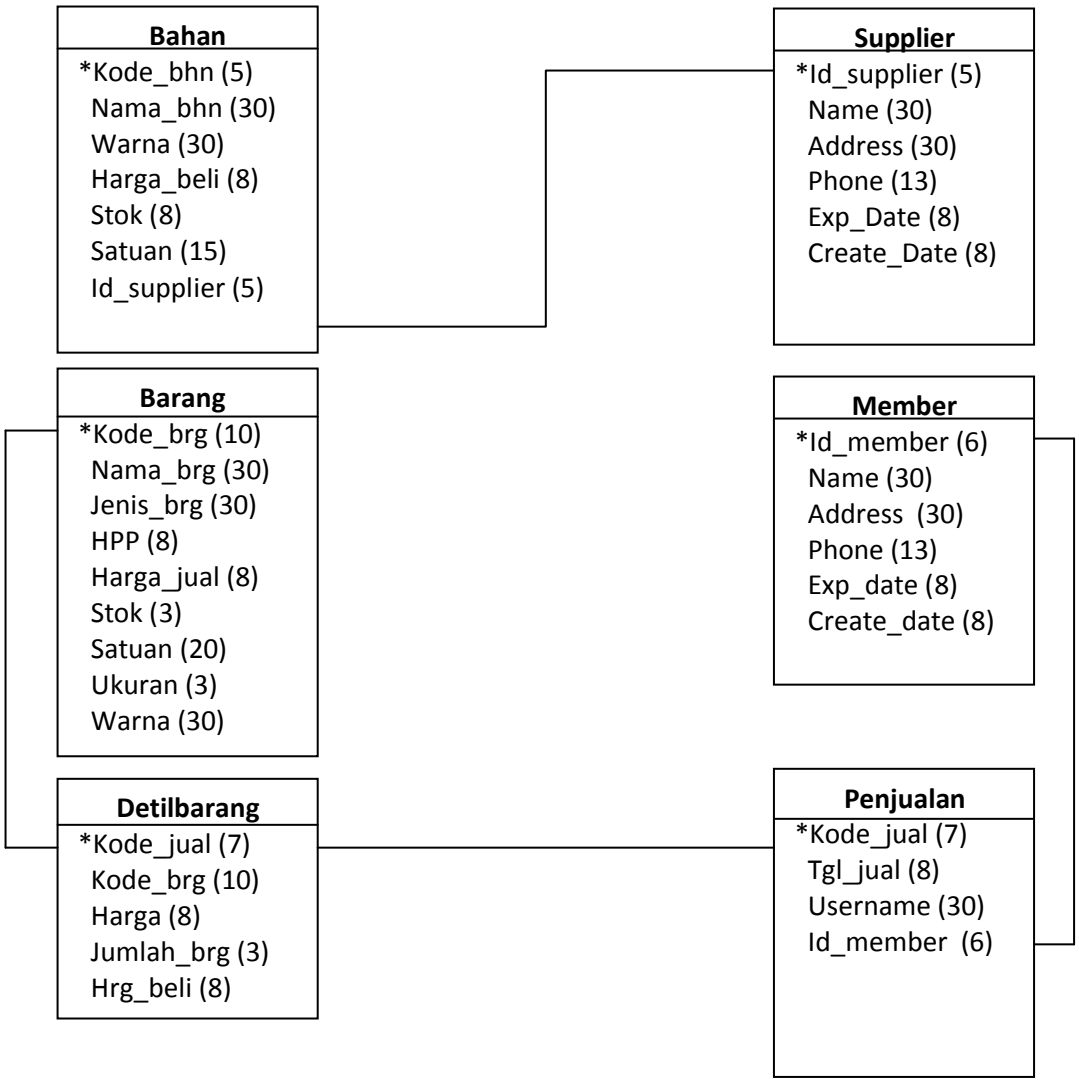
Kelas (*class*) adalah definisi umum untuk himpunan objek sejenis. Kelas menetapkan spesifikasi perilaku dan atribut objek-objek tersebut. Objek adalah contoh dari sebuah kelas. *Class diagram* menggambarkan struktur statis *class* didalam sistem. *Class* merepresentasikan sesuatu yang ditangani oleh sistem.



Gambar 4.21 *Class* Diagram

4.2.3.7 Tabel Relasi

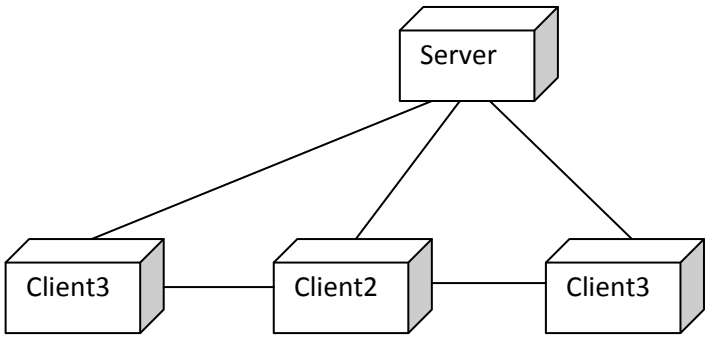
Tabel relasi menggambarkan hubungan diantara *class*. Tanpa relasi sebuah *class* tidak mempunyai arti apa-apa. Relasi menunjukkan hubungan antara satu *class* dengan *class* yang lainnya untuk memberikan gambaran dari sistem yang dimodelkan. Setiap *class* pada asosiasi memainkan sebuah peran dan memberikan spesifikasi berapa banyak objek pada suatu *class* berhubungan dengan suatu *class*. Berikut adalah gambar Tabel Relasi *CV Racing Line The Ultimate Clothing* :



Gambar 4.22 Relasi Tabel

4.2.3.8 Deployment Diagram

Adi Nugroho (2005:210) Deployment diagram memperlihatkan setiap simpul (node) dalam jaringan, hubungan-hubungan antar simpul itu sendiri, serta proses-proses yang akan berjalan di masing-masing simpul.



Gambar 4.23 *Deployment* Diagram

4.2.4 Perancangan Antar Muka

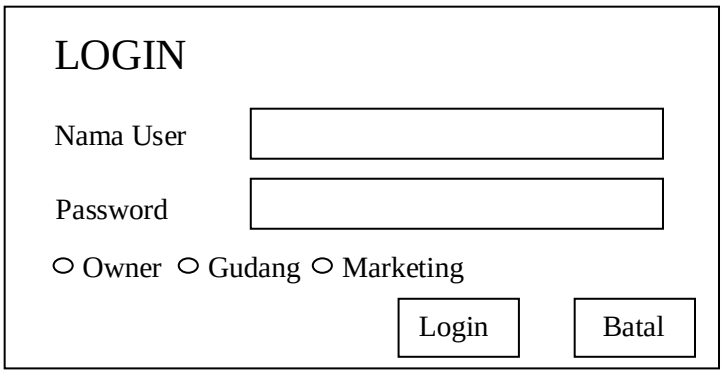
Perancangan antar muka dirancang untuk memudahkan pemakai (*user*) dalam mengakses informasi-informasi yang dibutuhkan. Perancangan antar muka meliputi perancangan tampilan input dan output. Adapun perancangan antar muka pada Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan Barang Pada *CV. Racing Line The Ultimate Clothing* Bandung adalah sebagai berikut:

4.2.4.1 Perancangan Input

Perancangan input merupakan salah satu bentuk tampilan untuk *user* berinteraksi dengan program. Adapun perancarang input pada program *CV. Racing Line The Ultimate Clothing* Bandung adalah sebagai berikut :

4.2.4.1.1 Rancangan Tampilan Input Login

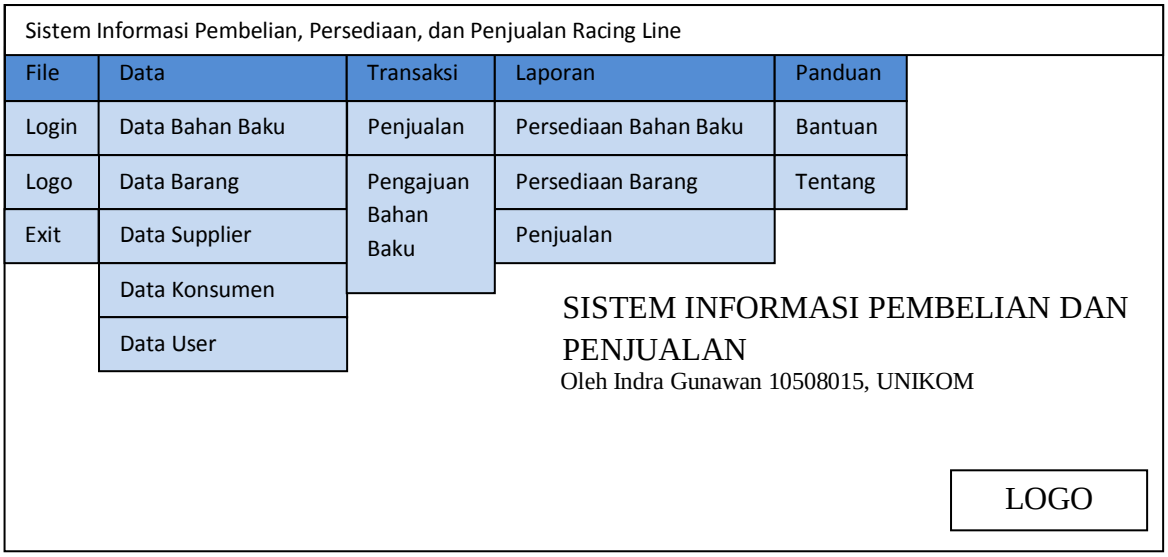
Rancangan tampilan ini dipergunakan bagi pengguna yang berkepentingan untuk menggunakan program aplikasi. Bagi yang berkepentingan menggunakan program aplikasi ini maka terlebih dahulu harus memasukkan *username*.



Nama Proses	**Keterangan**
Login	Merupakan proses yang akan digunakan untuk pemprosesan setelah admin memasukan username, password.
Batal	Merupakan proses yang dilakukan admin jika tidak jadi melakukan login ke aplikasi berdasarkan perintahnya.

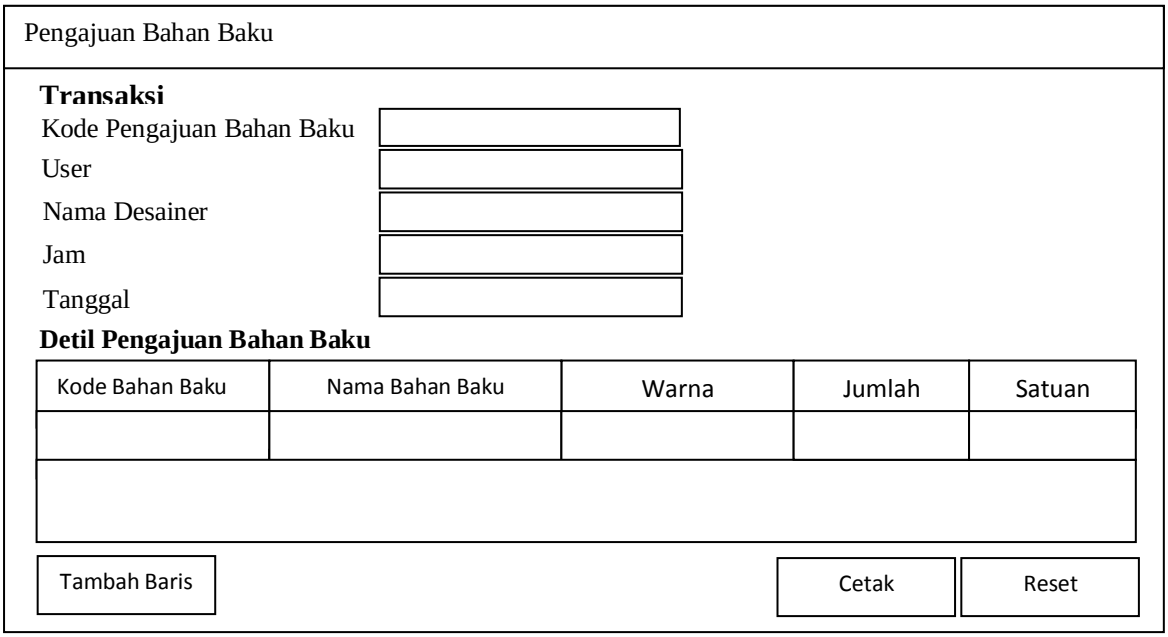
4.2.4.1.2 Rancangan Tampilan Menu Utama Keseluruhan

Rancangan tampilan ini yang nantinya akan dipergunakan untuk memilih fasilitas mana yang akan dipilih oleh pengguna, tetapi akan dibagi – bagi berdasarkan aktivitas masing – masing.



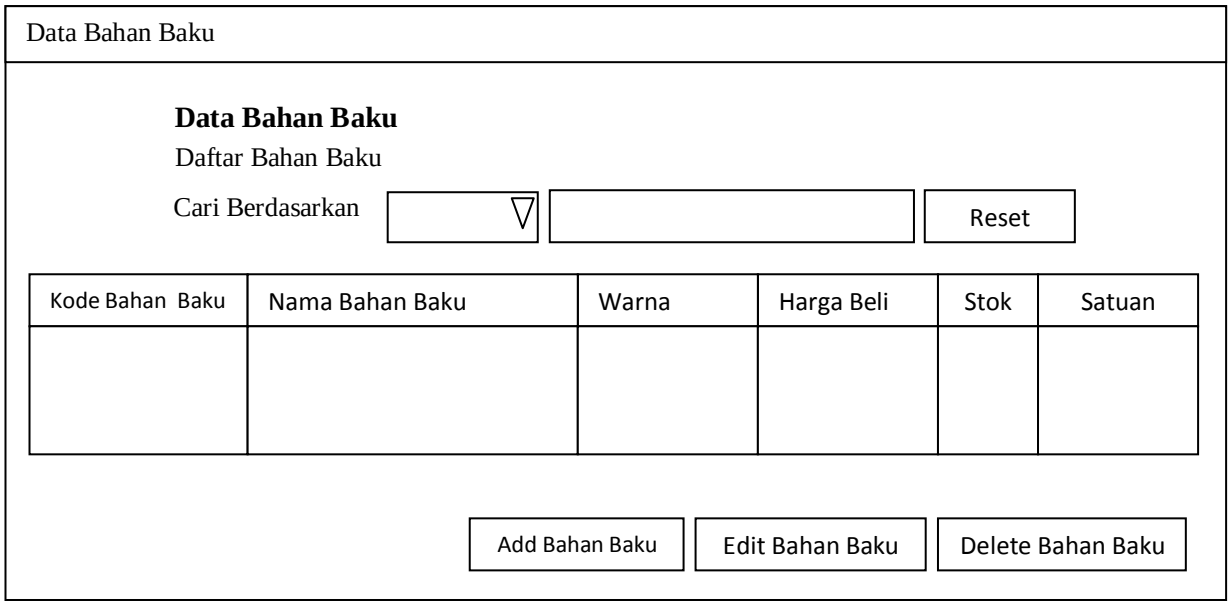
4.2.4.1.3 Rancangan Tampilan Form Pengajuan Bahan Baku

Rancangan tampilan Form Data Pengajuan Bahan Baku berfungsi untuk memasukkan data bahan baku dari supplier. Berikut rancangan tampilan Data Pengajuan Bahan Baku :



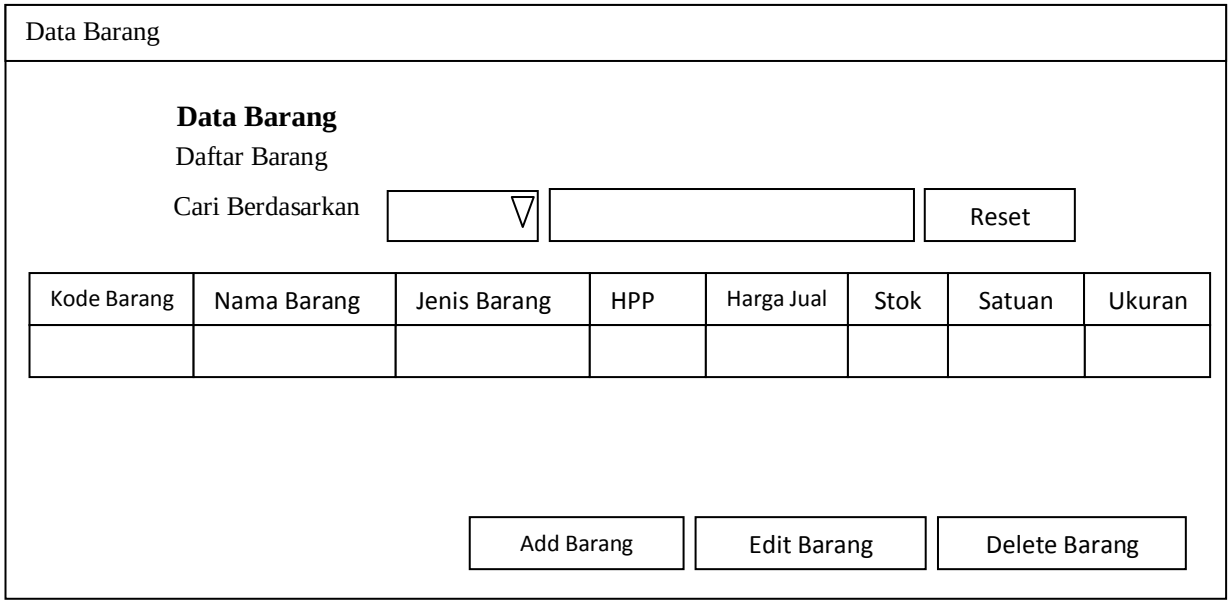
4.2.4.1.4 Rancangan Tampilan Form Data Bahan Baku

Rancangan tampilan Form Data Bahan Baku berfungsi untuk memasukkan data bahan baku dari supplier. Berikut rancangan tampilan Data Bahan Baku :



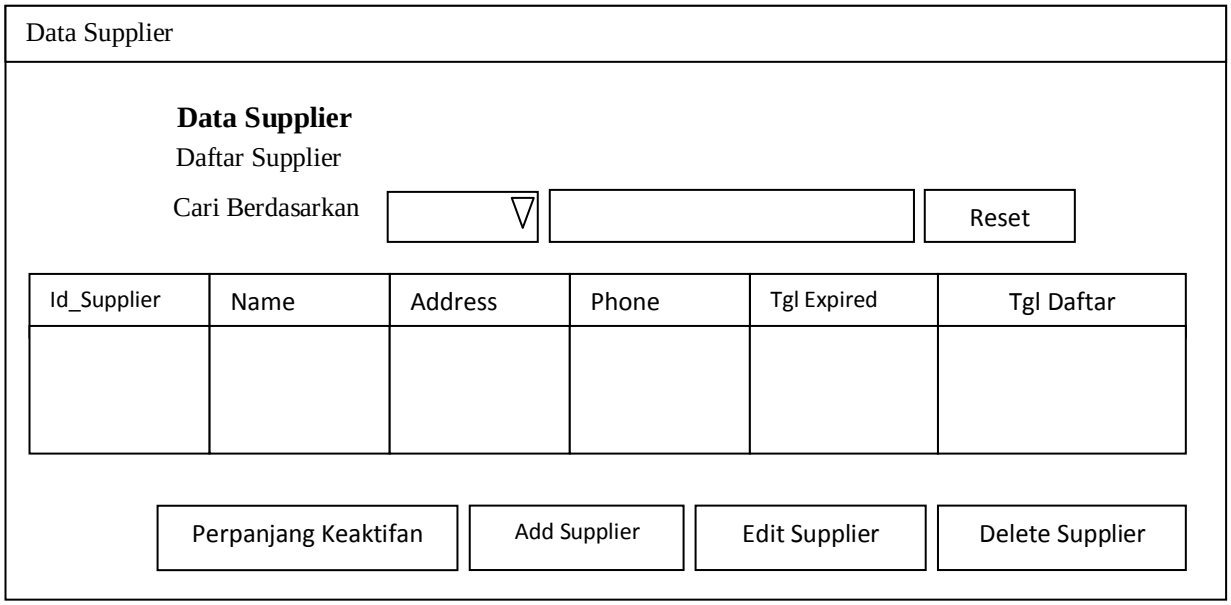
4.2.4.1.5 Rancangan Tampilan Form Data Barang

Rancangan tampilan Form Data Barang berfungsi untuk memasukkan data barang jadi. Berikut rancangan tampilan Data Barang :



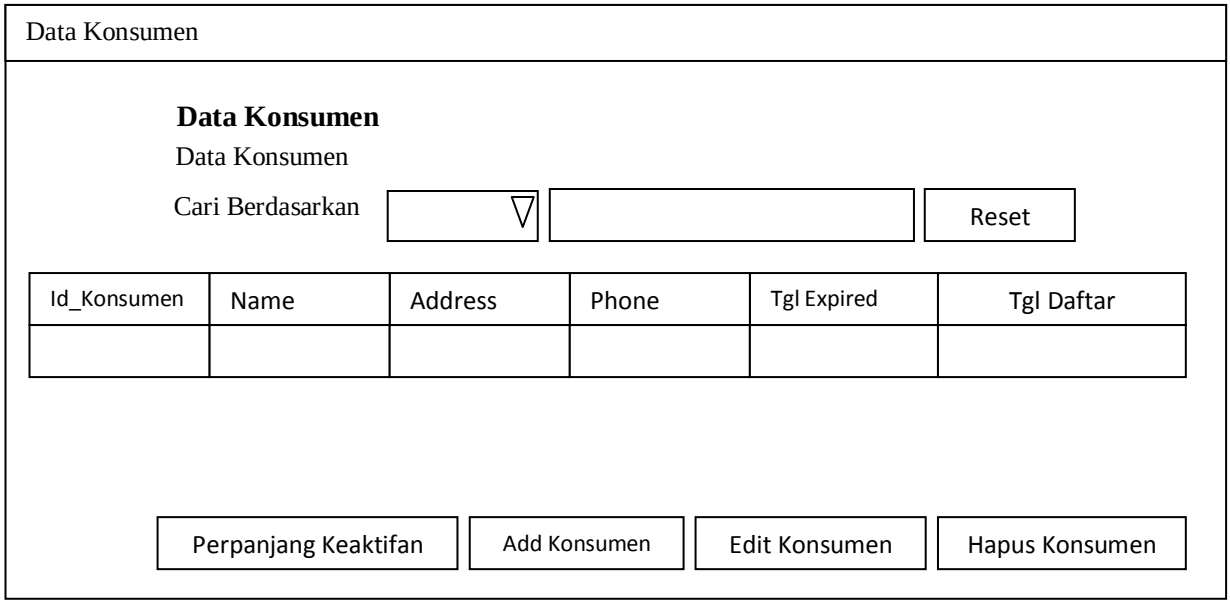
4.2.4.1.6 Rancangan Tampilan Form Data Supplier

Rancangan tampilan Form Data Supplier berfungsi untuk memasukkan data supplier. Berikut rancangan tampilan Data Supplier :



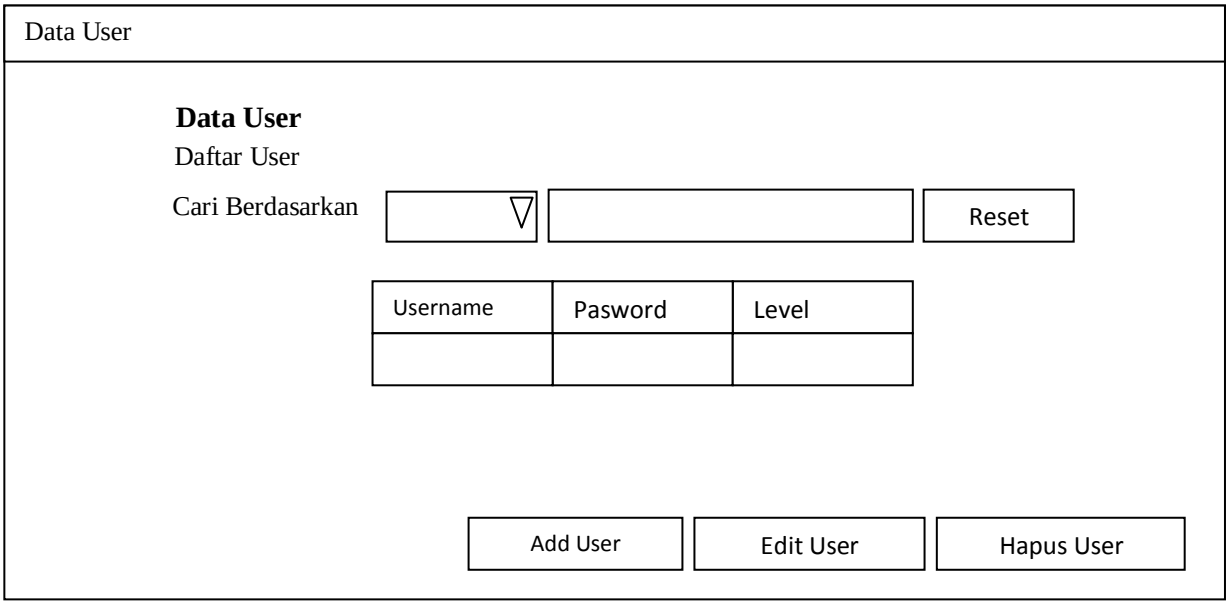
4.2.4.1.7 Rancangan Tampilan Form Data Konsumen

Rancangan tampilan Form Data Konsumen berfungsi untuk memasukkan data konsumen. Berikut rancangan tampilan Data Konsumen :



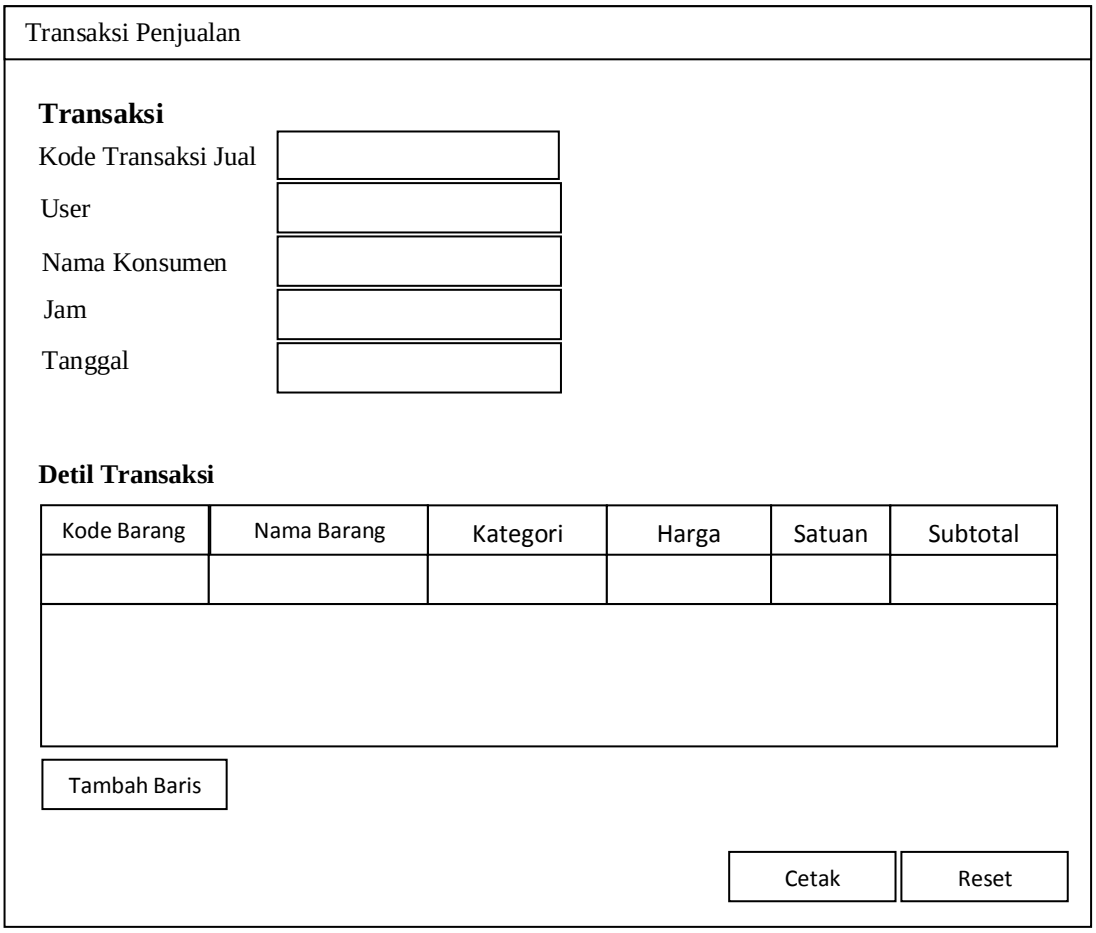
4.2.4.1.8 Rancangan Tampilan Form Data User

Rancangan tampilan Form Data *User* berfungsi untuk memasukkan data user. Berikut rancangan tampilan Data *User* :



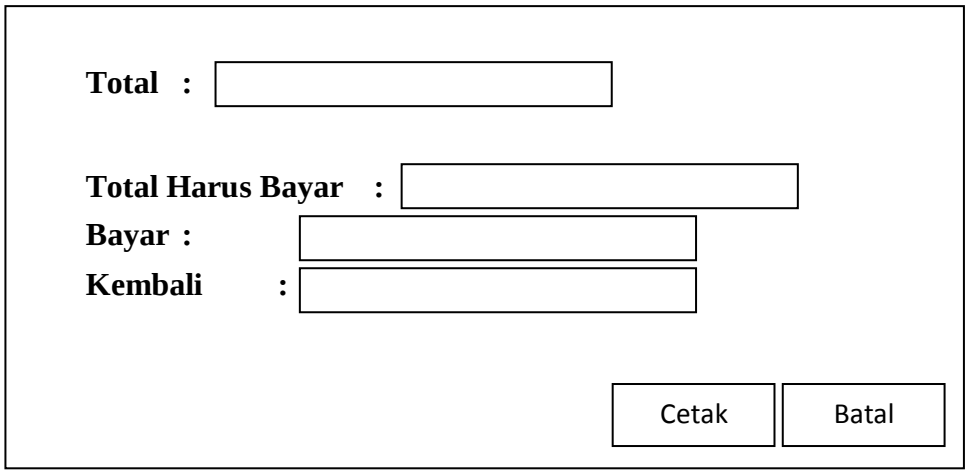
4.2.4.1.9 Rancangan Tampilan Form Transaksi Penjualan

Rancangan tampilan Form Transaksi Penjualan berfungsi untuk memasukkan data transaksi penjualan kepada konsumen. Berikut rancangan tampilan Transaksi Penjualan:



4.2.4.1.10 Rancangan Tampilan Form Transaksi Penjualan Bayar

Rancangan tampilan Form Transaksi Penjualan Bayar berfungsi untuk mengetahui total bayar pembelian konsumen. Berikut rancangan tampilan Transaksi Penjualan Bayar :

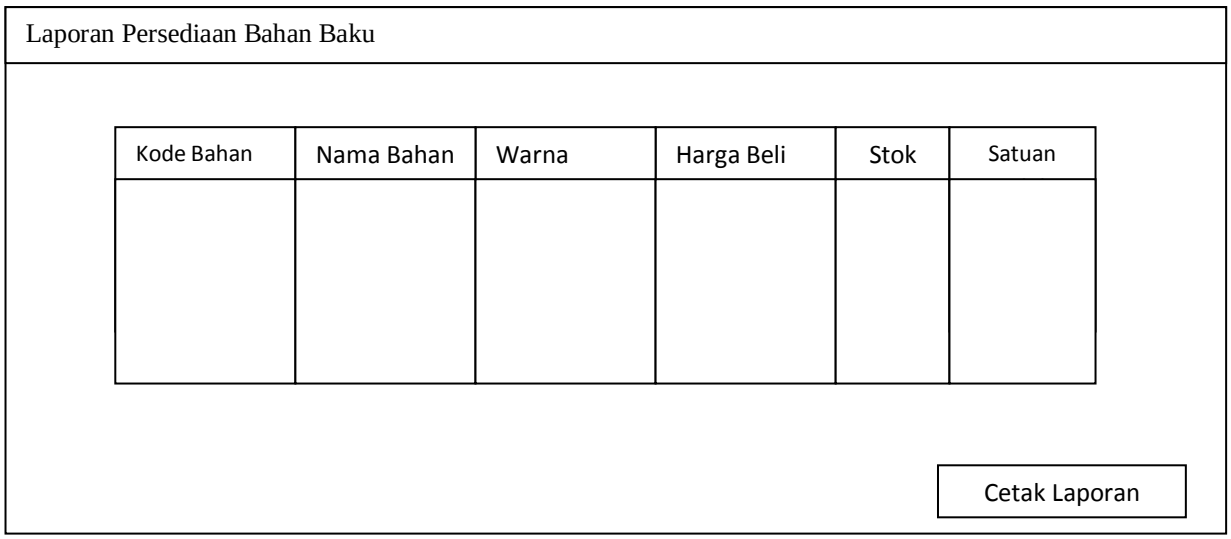


4.2.4.2 Perancangan Output

Perancangan output merupakan bentuk tampilan keluaran berupa struk penjualan dan laporan-laporan tampilan output yang dihasilkan dari sistem informasi pembelian dan penjualan barang.

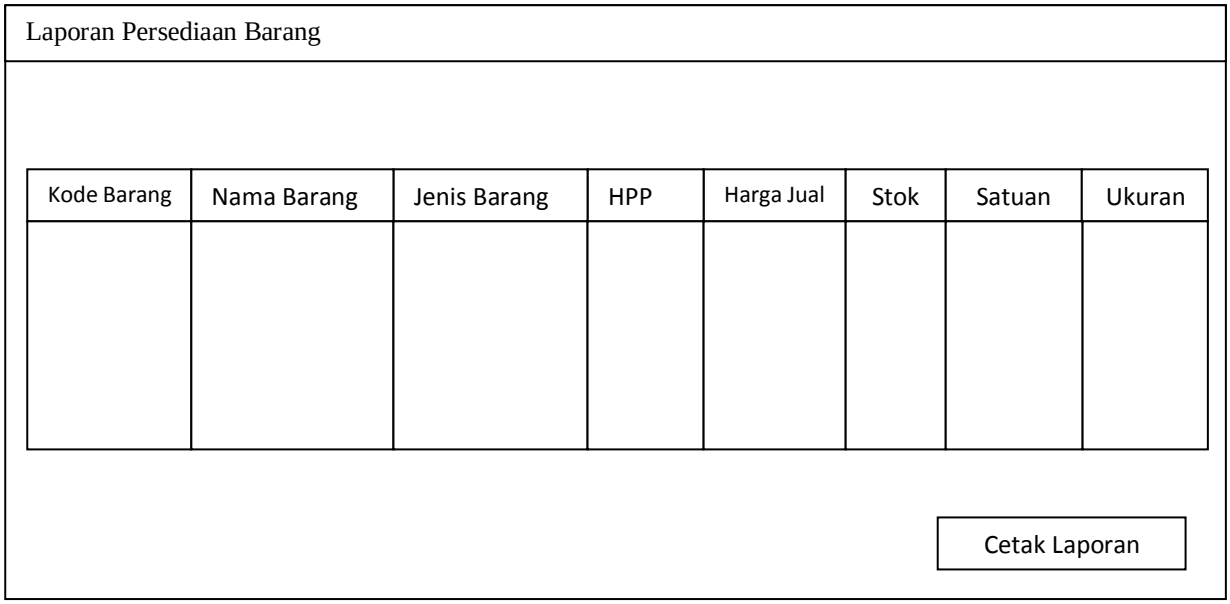
4.2.4.2.1 Rancangan Tampilan Laporan Persediaan Bahan Baku

Rancangan tampilan Form Laporan Persediaan Bahan Baku berfungsi untuk mengetahui laporan pembelian bahan baku. Berikut rancangan tampilan Laporan Persediaan Bahan Baku :



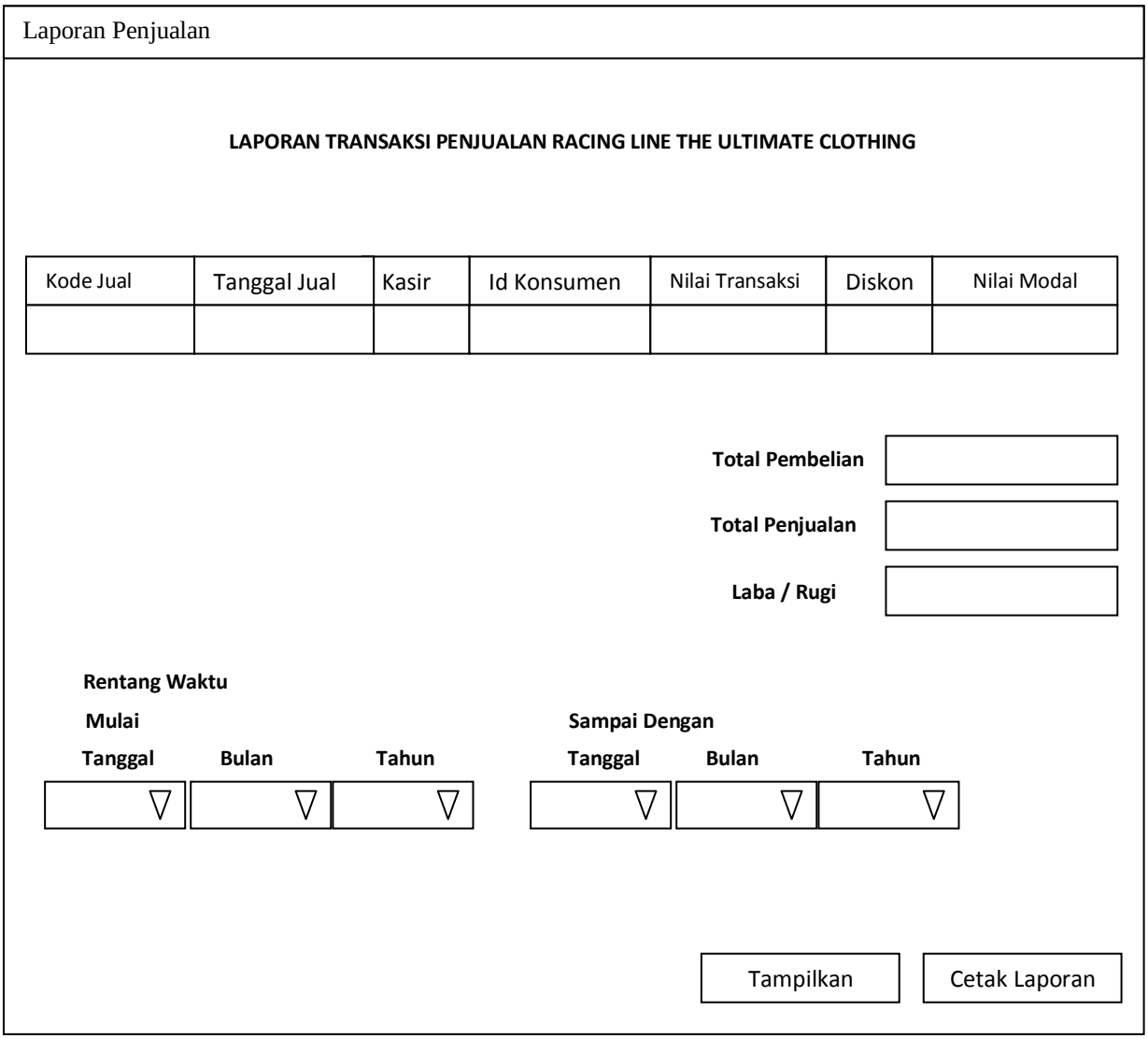
4.2.4.2.2 Rancangan Tampilan Laporan Persediaan Barang

Rancangan tampilan Form Laporan Persediaan Barang berfungsi untuk mengetahui laporan persediaan barang. Berikut rancangan tampilan Laporan Persediaan Barang :



4.2.4.2.3 Rancangan Tampilan Laporan Penjualan

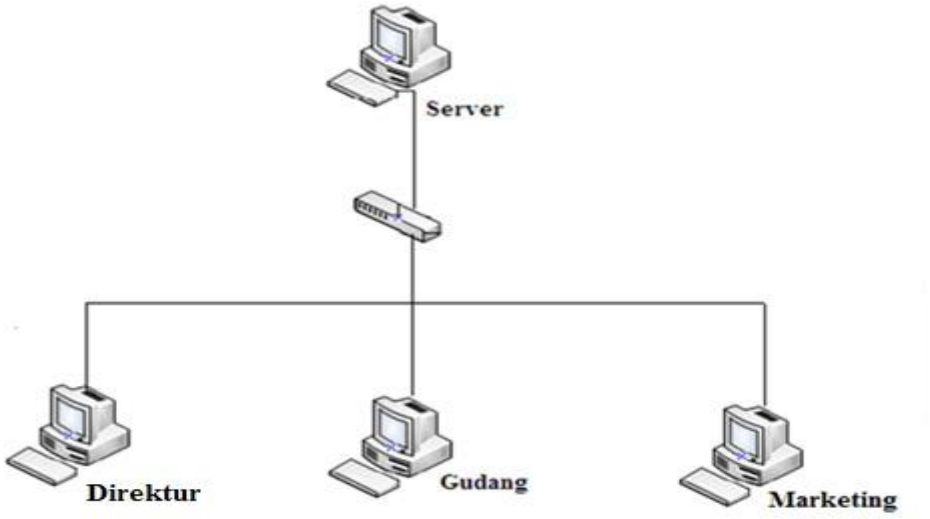
Rancangan tampilan Form Laporan Laporan Penjualan berfungsi untuk mengetahui laporan penjualan barang. Berikut rancangan tampilan Laporan Persediaan Barang :



4.2.5 Perancangan Arsitektur Jaringan

Arsitektur jaringan yang digunakan adalah Sistem *client/server* mempunyai dua komponen utama yaitu komputer *server* dan komputer *client*. *Server* merupakan komputer induk yang melakukan pemrosesan terbanyak untuk

memenuhi permintaan-permintaan dari komputer client dan bertindak sebagai *server database* yang menyimpan data. *Client* yaitu komputer yang melakukan pengiriman permintaan-permintaan data pada *server* kemudian menampilkan data tersebut pada *interface* aplikasi yang dimilikinya.



Gambar 4.24 Arsitektur Jaringan

Gambar diatas menunjukkan arsitektur jaringan. Disini penulis menggunakan Topologi Star dengan alasan jika salah satu komputer *client* rusak, komputer yang lain masih dapat diakses dan Kontrol menagement lebih mudah karena semuanya terpusat ke satu titik pusat. Dimana marketing bertugas mengelola transaksi penjualan barang dan *service*. Gudang bertugas menginput serta mengelola data barang dan pembelian dari supplier. Sedangkan Direktur mengelola data barang, data *service*, data pegawai, data *user*, serta menerima laporan persedian pembelian, dan penjualan.