BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisa Sistem yang Berjalan

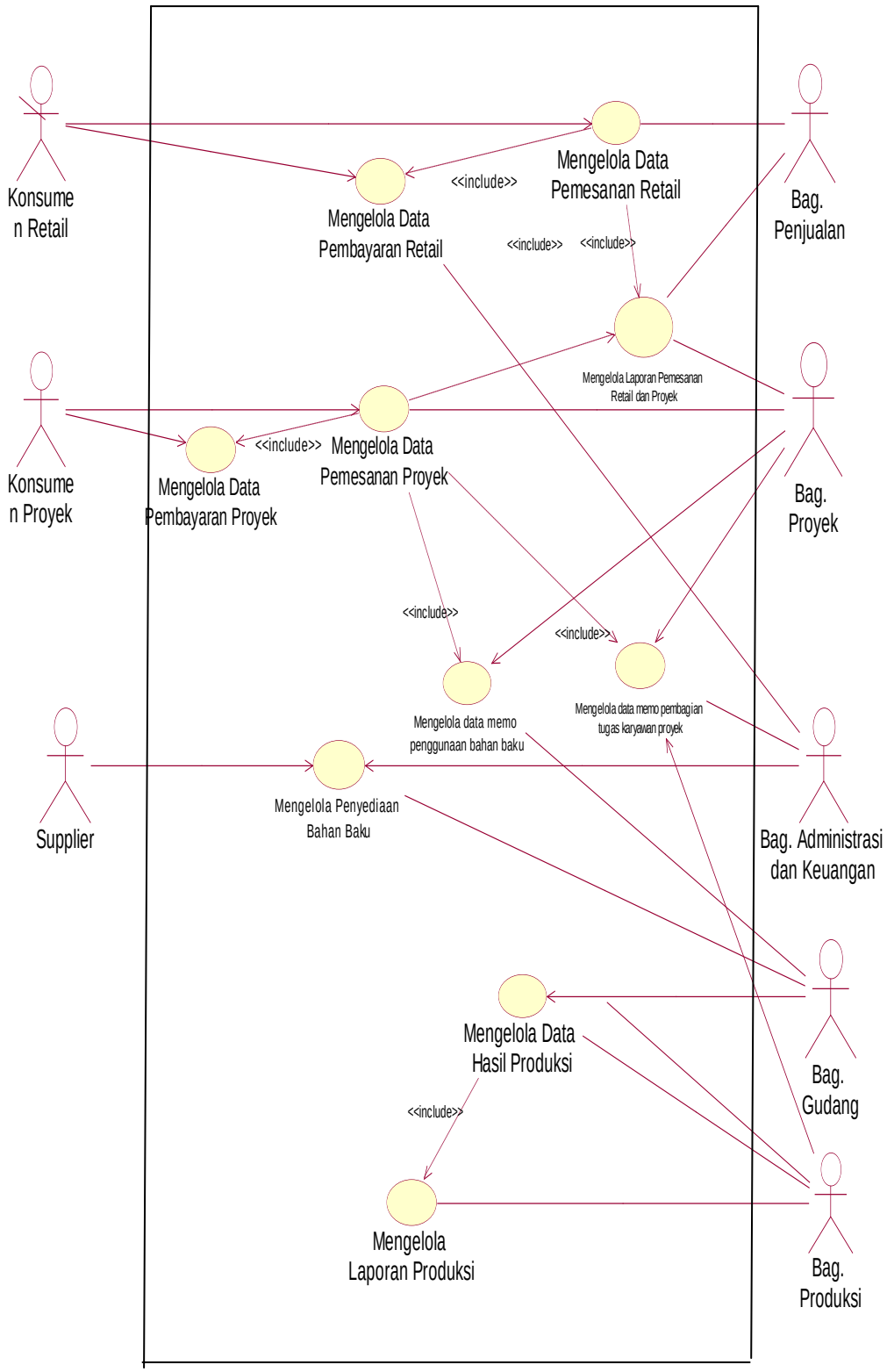
Sebelum melakukan peracangan sistem maka terlebih dahulu harus melakukan analisis sistem yang dibutuhkan untuk dapat mengevaluasi sistem yang sedang berjalan dan kebutuhannya, sehingga dapat diusulkan perancangan yang dapat mendukung sistem yang lebih baik.

4.1.1. Analisis Kebutuhan

Untuk membuat suatu sistem, hendaknya melakukan analisis terlebih dahulu terhadap kebutuhan yang diperlukan untuk sebuah sistem dengan menggunakan metode-metode yang telah ada. Dalam hal ini penulis menggunakan metodologi berorientasi objek, diantaranya yaitu sebagai berikut.

4.1.1.1. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram memperlihatkan hubungan diantara aktor dan *use case*. Aktor merepresentasikan seorang *user* atau subsistem lain yang akan berinteraksi dengan sistem. Sedangkan *Use Case* merupakan urutan kejadian yang menggambarkan interaksi antara *user* dengan sistem. Fungsionalitas sistem didefinisikan ke dalam *Use Case* dari sudut eksternal sistem yang berguna untuk uji kelayakan sistem.



Gambar 4.1 *Use Case Diagram* yang Sedang Berjalan

4.1.1.2. Skenario *Use Case*

Skenario *Use Case* digunakan untuk memudahkan dalam menganalisa skenario yang akan digunakan pada fase-fase selanjutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut. Adapun tahapan-tahapan sekenario *Use Case* pada CV. Annisa Prima Karya yang sedang berjalan, yaitu sebagai berikut.

1. Nama *Use Case* : Mengelola Data Pesanan *Retail*

   Aktor : Konsumen *Retail* dan Bagian Penjualan

   Tujuan : Untuk mengelola data pesanan dari konsumen *retail*

Tabel 4.1 Skenario *Use Case* Mengelola Data Pesanan *Retail* yang Sedang Berjalan

Aktor	Sistem
1. Konsumen *Retail* membawa desain produk.	
	2. Bagian Penjualan menerima desain produk dan menganalisis kebutuhan bahan baku secara manual sehingga menghasilkan harga produk.
3. Konsumen *Retail* Menerima informasi harga dan negoisasi harga	
4. Konsumen *Retail* Melakukan pemesanan produk	
	5. Bagian Penjualan menyimpan data konsumen dan data pesanan *retail.*
	6. Bagian Penjualan membuat 3 rangkap bukti pemesanan *retail*

	7. Bagian Penjualan memberikan rangkap 1 bukti pemesanan *retail* kepada konsumen *retail*
8. Konsumen *Retail* menerima rangkap 1 bukti pemesanan *retail* dari Bagian Penjualan	
	9. Bagian Penjualan memberikan rangkap 2 bukti pemesanan *retail* untuk Bagian Administrasi/ Keuangan
	10. Bagian Penjualan memberikan rangkap 3 bukti pemesanan *retail* dan desain ke Bagian Produksi.

2. Nama *Use Case* : Mengelola Data Pembayaran *Retail*

   Aktor :Konsumen *Retail* dan Bagian Adminisrtasi/Keuangan

   Tujuan : Untuk mengelola data pembayaran *retail*

Gambar 4.2 Skenario *Use Case* Pembayaran *Retail* yang Sedang Berjalan

Aktor	Sistem
1. Konsumen *Retail* membayar uang muka pembayaran (DP) minimal 10% dari total harga dan memperlihatkan rangkap 1 bukti pemesanan *retail*	
2. Bagian Administrasi/Keuangan menerima uang muka pembayaran (DP) dan rangkap 1 bukti pemesanan *retail*.	

	3. Bagian Administrasi/Keuangan menyesuaikan rangkap 1 bukti pemesanan *retail* dengan rangkap 2 bukti pemesanan *retail*.
	4. Bagian Administrasi/Keuangan Mencatat data pembayaran.
	5. Bagian Administrasi/Keuangan membuat kuitansi pembayaran uang muka (DP)
6. Konsumen *Retail* menerima kuitansi pembayaran uang muka (DP)	
7. Konsumen *Retail* melakukan pelunasan sisa pembayaran sesuai dengan tanggal yang telah ditentukan, dengan membawa rangkap 1 bukti pemesanan	
8. Bagian Administrasi /Keuangan menerima uang pembayaran pelunasan	
	9. Bagian Administrasi/ Keuangan menyesuaikan kembali rangkap 1 bukti pemesanan dengan rangkap 2 bukti pemesanan.
	10. Bagian Administrasi/ Keuangan Mencatat kembali data pembayaran.
	11. Bagian Administrasi/Keuangan Membuat kuitansi pembayaran (pelunasan)
12. Konsumen *Retail* menerima kuitansi	

pelunasan	

3. Nama *Use Case* : Mengelola Data Pesanan Proyek

   Aktor :Konsumen Proyek dan Bagian Proyek.

   Tujuan : Untuk mengelola data pesanan proyek

Tabel 4.3 Sekenario *Use Case* Mengelola Data Pesanan Proyek yang Sedang Berjalan

Aktor	Sistem
1. Konsumen Proyek sepakat berkerjasama dengan perusahaan. Dokumen yang dihasilkan dari kesepakatan tersebut adalah Surat kerjasama. Serta waktu mulai dan waktu selesai, dan tahapan pembayaran yang telah dijadwalkan.	
	2. Bagian Proyek mencatat data konsumen proyek dan pesanan proyek.
3. Bagian Proyek membuat analisis kebutuhan untuk proyek.	
	4. Bagian Proyek membuat 2 rangkap bukti pemesanan proyek.
	5. Bagian Proyek memberikan rangkap 1 bukti pemesanan proyek. tentang permintaan jumlah pegawai ke Bagian Administrasi/ Keuangan
	6. Bagian Proyek memberikan

	rangkap 2 bukti pemesanan proyek tentang produk dan bahan baku yang diperlukan untuk kelangsungan proyek ke Bagian Gudang.

4. Nama *Use case* : Mengelola Data Memo Pembagian Tugas Karyawan Proyek

   Actor : Bagian Administrasi/Keuangan, Bagian Produksi dan Bagian Proyek

   Tujuan : Untuk menghasilkan Memo Pembagian Tugas Karyawan

Tabel 4.4 Skenario *Use Case* Mengelola Data Memo Pembagian Tugas Karyawan Proyek yang Sedang Berjalan

Aktor	Sistem
1. Bagian Administrasi/Keuangan mengecek data karyawan perusahaan sesuai rangkap 1 bukti pemesanan proyek dari Bagian Proyek	
	2. Berdasarkan pengecekan secara manual Bagian Administrasi/ Keuangan memperoleh data karyawan yang akan mengerjakan proyek.
	3. Bagian Administrasi/Keuangan membuat 2 rangkap Memo Pembagian Tugas Karyawan, berdasarkan bukti pemesanan Proyek untuk Bagian produksi

	dan Bagian Proyek
	4. Bagian Administrasi/Keuangan menyerahkan Memo Pembagian Tugas Karyawan Proyek ke Bagian Proyek
5. Bagian Proyek menerima memo data pembagian tugas karyawan proyek	
	6. Bagian Administrasi/ Keuangan menyerahkan Memo Pembagian Tugas Karyawan ke Bagian Produksi
7. Bagian Produksi menerima memo pembagian tugas karyawan untuk mengerjakan pesanan proyek.	

5. Nama *Use case* : Mengelola Data Memo Penggunaan Bahan Baku Proyek

   Actor : Bagian Gudang dan Bagian Proyek

   Tujuan : Untuk menghasilkan Memo Penggunaan Bahan Baku Proyek

Tabel 4.5 Skenario *Use Case* Mengelola Hasil Produksi yang Sedang Berjalan

Aktor	Sistem
1. Bagian Gudang memeriksa data permintaan bahan baku dari bagian produksi.	
	2. Bagian Produksi membuat memo penggunaan bahan baku proyek untuk bagian

	proyek
3. Bagian Proyek menerima memo penggunaan bahan baku proyek dari bagian gudang.	

6. Nama *Use Case* : Mengelola Data Pembayaran Proyek

   Aktor : Bagian Proyek

   Tujuan : Mengelola data pembayaran sesuai dengan tahapan yang telah disepakati sebelumnya.

Tabel 4.6 Skenario *Use Case* Mengelola Data Pembayaran Proyek yang Sedang Berjalan

Aktor	Sistem
1. Konsumen Proyek melakukan pembayaran proyek sesuai tahapan waktu dan nominal yang telah ditentukan sebelumnya	
2. Bagian Proyek menerima uang pembayaran sesuai tahapan yang telah ditentukan sebelumnya dari Konsumen Proyek	
	3. Bagian Proyek mencatat data pembayaran proyek (sesuai tahapan)
	4. Bagian Proyek membuat kuitansi pembayaran sesuai tahapan
5. Konsumen Proyek melakukan pelunasan sisa pembayaran sesuai	

waktu selesai dan nominal yang telah ditentukan.	
	6. Bagian Proyek menerima uang pembayaran pelunasan sesuai waktu dan nominal yang telah ditentukan sebelumnya
	7. Bagian Proyek mencatat kembali data pembayaran proyek (tahapan akhir)
	8. Bagian Proyek Membuat kuitansi pembayaran (pelunasan)
9. Konsumen menerima kuitansi tahap akhir pembayaran proyek	

7. Nama *Use Case* : Mengelola Laporan Pemesanan *Retail* dan Proyek

   Actor : Bagian Penjualan dan Bagian Proyek

   Tujuan : Untuk membuat laporan pemesanan *retail* dan proyek

Tabel 4.7 Skenario *Use Case* Mengelola Laporan Pemesanan *Retail* dan Proyek yang Sedang Berjalan

Aktor	Sistem
1. Bagian Penjualan memeriksa data pemesanan *retail*	
	2. Bagian Penjualan membuat dan mencetak laporan Pemesanan *Retail*
3. Bagian Proyek memeriksa data pemesanan proyek	

	4. Bagian proyek membuat dan mencetak laporan pemesanan proyek

8. Nama *Use Case* : Mengelola Penyediaan Bahan Baku

   Actor : Bagian Gudang, *Retail* dan Bagian Produksi

   Tujuan : Untuk mengelola bahan baku produksi

Tabel 4.8 Skenario Use Case Mengelola penyediaan Bahan Baku yang Sedang Berjalan

Aktor	Sistem
1. Bagian Produksi memeriksa kebutuhan bahan baku sesuai dengan bahan baku yang akan dipakai untuk pesanan proyek pada rangkap 2 dan rangkap ke 3 bukti pemesanan *retail*.	
	2. Bagian Produksi membuat Memo permintaan bahan baku untuk produksi barang ke Bagian Gudang.
	3. Bagian Gudang memeriksa data persediaan bahan baku
	5. Berdasarkan pemeriksaan manual Bagian Gudang menghasilkan data persediaan bahan baku.

	6. Apabila bahan baku tidak tersedia, Bagian Gudang membuat permintaan PO pengadaan bahan baku, yang akan diserahkan ke Bagian Administrasi/ keuangan untuk disetujui.
7. Bagian Administrasi /keuangan menerima permintaan Po bagian Gudang.	
8. Bagian Administrasi /keuangan mengecek Po dan menyetujuinya, kemudian dikirimkan ke *Retail*.	
9. *Retail* menerima PO bahan baku	
10. *Retail* mengirimkan barang dan faktur	
	11. Bagian Gudang menerima bahan baku dari *retail*, dan memperbaharui stok bahan baku
	12. Apabila Bahan Baku telah tersedia, Bagian Gudang menyetujui permintaan bahan baku dari Bagian Produksi.
13. Bagian Produksi mengambil bahan baku dan memproduksi *furniture*.	

9. Nama *Use case* : Mengelola Data Hasil Produksi

   Aktor : Bagian Gudang dan Bagian Produksi

   Tujuan : Memperoleh data barang jadi

Tabel 4.9 Skenario *Use Case* Mengelola Data Hasil Produksi yang Sedang Berjalan

Aktor	Sistem
1. Bagian Produksi selesai memproduksi *furniture*	
	2. Bagian Produksi mecatat data hasil produksi pesanan *retail* dan pesanan proyek.
3. Bagian Produksi menyimpan hasil produksi ke Bagian Gudang	
4. Bagian Gudang mengecek hasil produksi pesanan *retail* dan proyek.	
5. Bagian Gudang melakukan packing produk hasil pesanan *retail* dan pesanan proyek	
6. Bagian Produksi mengkonfirmasi produk pesanan *retail* dan pesanan proyek telah selesai ke Bagian Administrasi/Keuangan dan Bagian Proyek	
	7. Bagian Administrasi/Keuangan menerima konfirmasi produk telah selesai dan siap kirim.

10. Nama *Use case* : Mengelola Laporan Produksi

Aktor : Bagian Produksi

Tujuan : Memperoleh data barang jadi

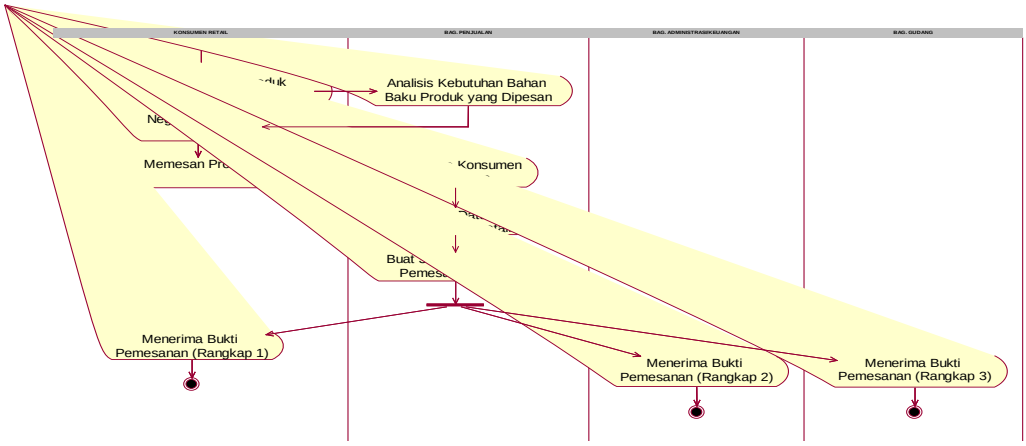
Tabel 4.10 Skenario *Use Case* Mengelola Hasil Produksi yang Sedang Berjalan

Aktor	Sistem
1. Bagian Produksi memeriksa data hasil hasil produksi *retail* dan proyek	
	2. Bagian Produksi membuat dan mencetak laporan produksi

4.1.1.3. *Activity diagram*

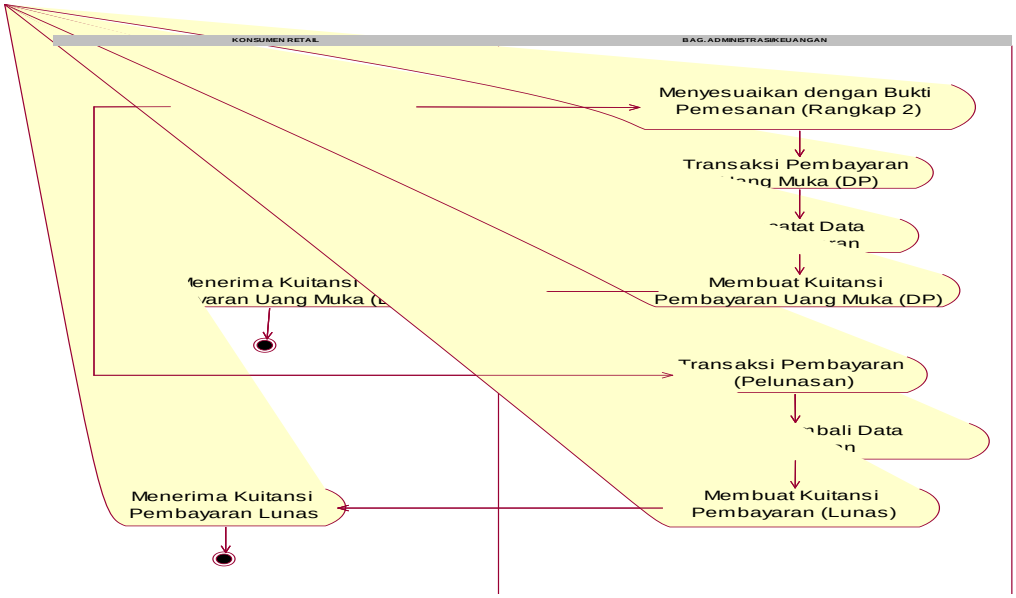
Activity diagram digunakan untuk menggambarkan kegiatan-kegiatan yang ada di dalam suatu sistem. Berikut ini adalah *activity diagram* yang menggambarkan aktivitas yang terjadi dalam sistem yang sedang berjalan, diagram ini menjelaskan *detail* dari proses *use case* sebelumnya.

1. *Activity diagram* Mengelola Data Pesanan *Retail*



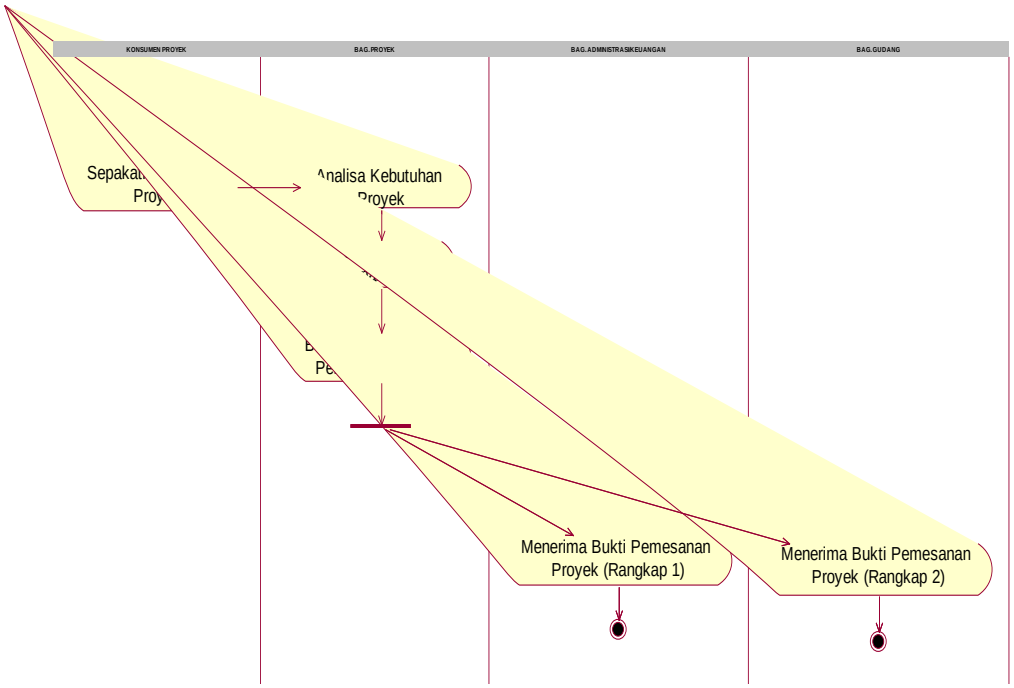
Gambar 4.2 *Activity Diagram* Mengelola Data Pesanan *Retail* yang Sedang Berjalan

2. *Activity diagram* Mengelola Data Pembayaran *Retail*



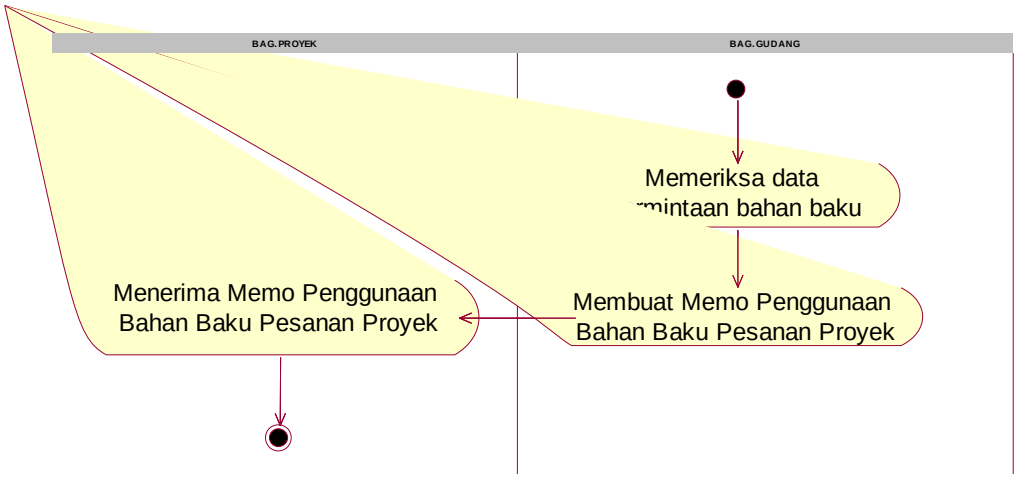
Gambar 4.3 *Activity Diagram* Mengelola Data Pembayaran *Retail* yang Sedang Berjalan

3. *Activity diagram* Mengelola Data Pesanan Proyek



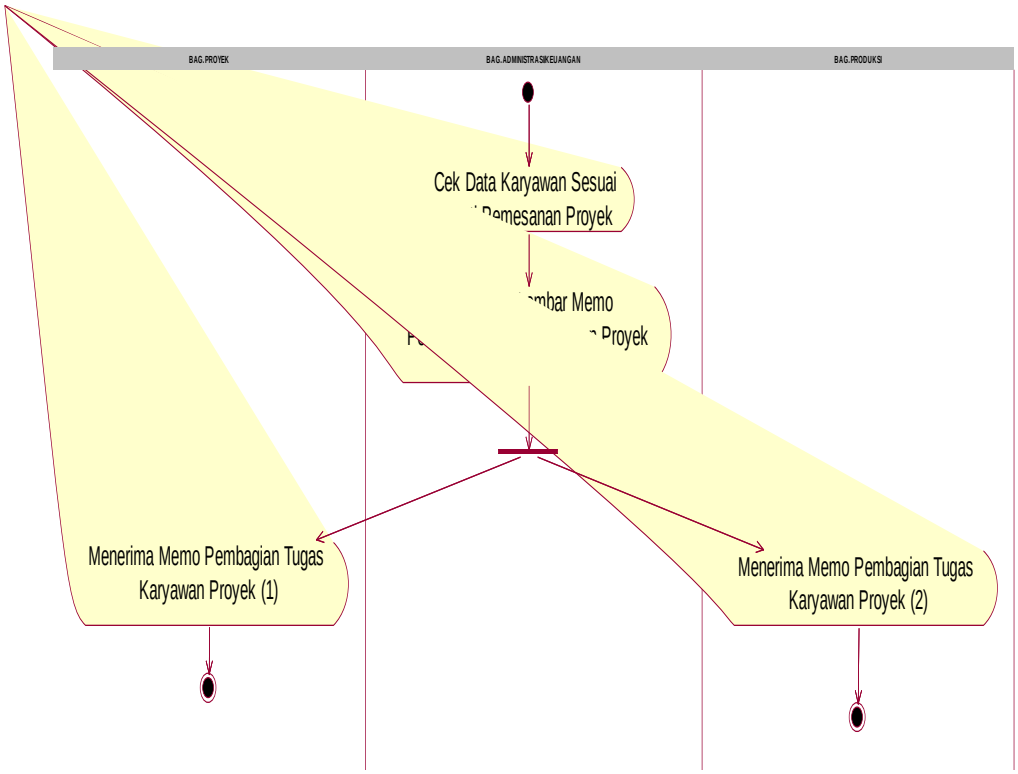
Gambar 4.4 *Activity Diagram* Mengelola Data Pesanan Proyek yang Sedang Berjalan

4. *Activity diagram* Mengelola Data Memo Penggunaan Bahan Baku Proyek



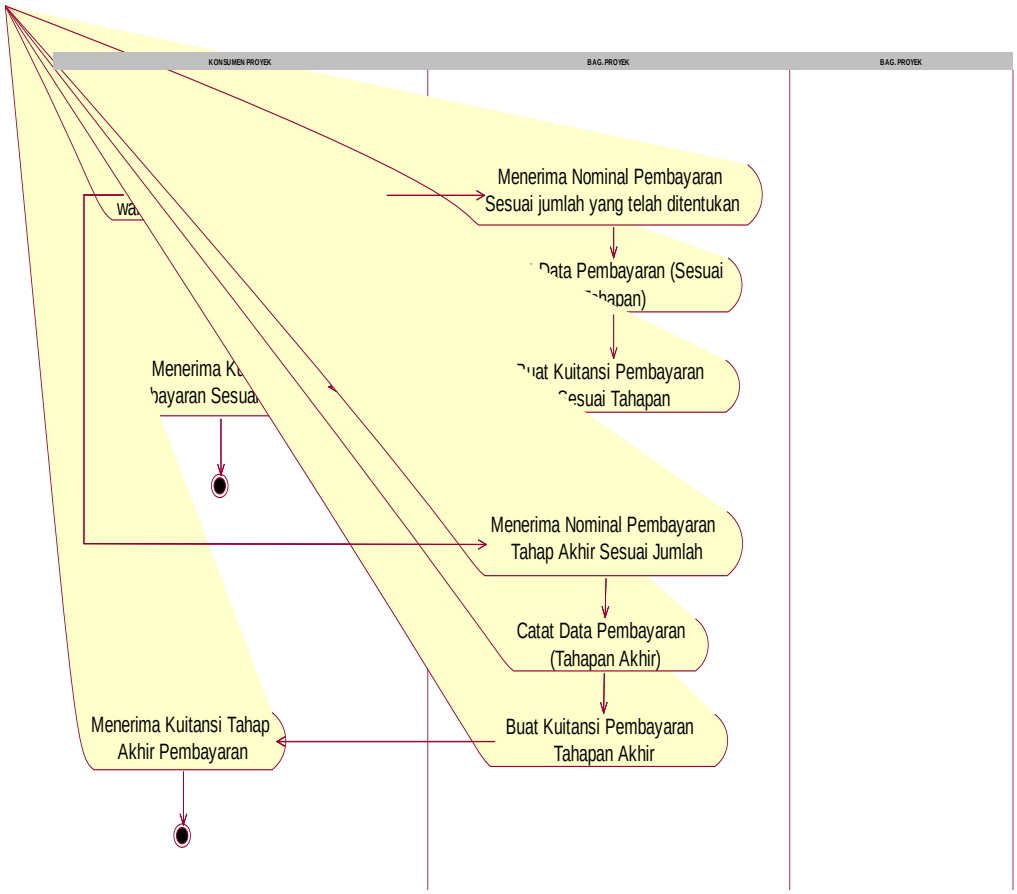
Gambar 4.5 *Activity Diagram* Membuat Data Memo Penggunaan Bahan Baku Proyek yang Sedang Berjalan

5. *Activity diagram* Pembagian Tugas Karyawan



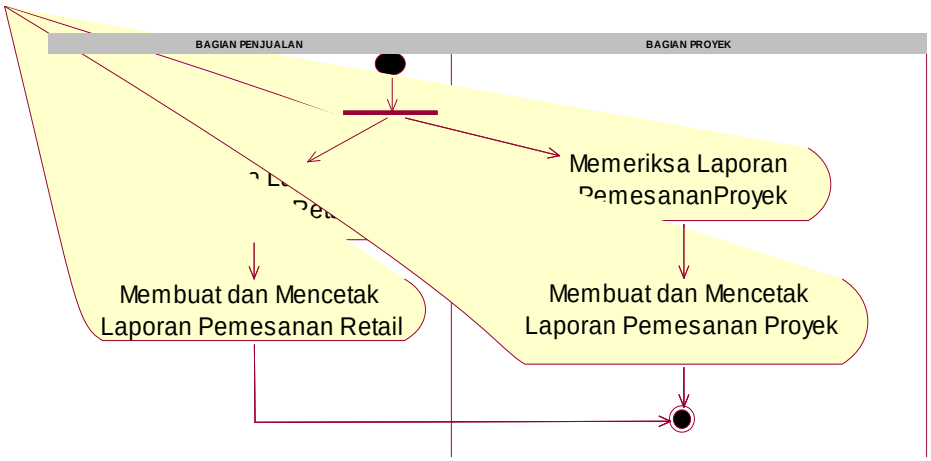
Gambar 4.6 *Activity Diagram* Mengelola Pembagian Tugas Karyawan yang Sedang Berjalan

6. *Activity diagram* Mengelola Tahapan Pembayaran Proyek



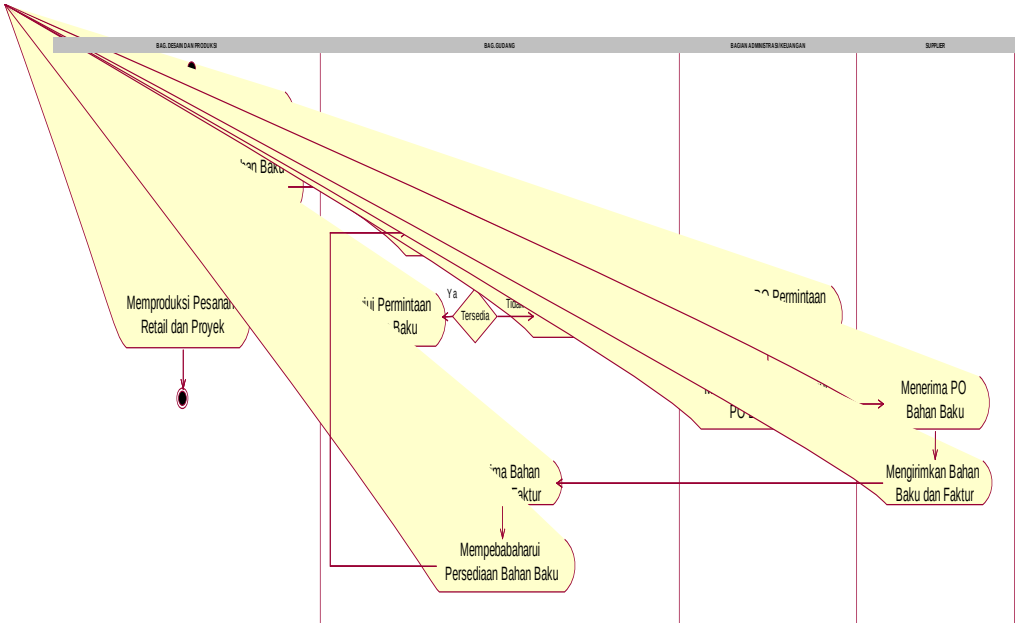
Gambar 4.7 *Activity Diagram* Mengelola Tahapan Pembayaran Proyek

7. *Activity diagram* Mengelola Laporan Pemesanan *Retail* dan Proyek



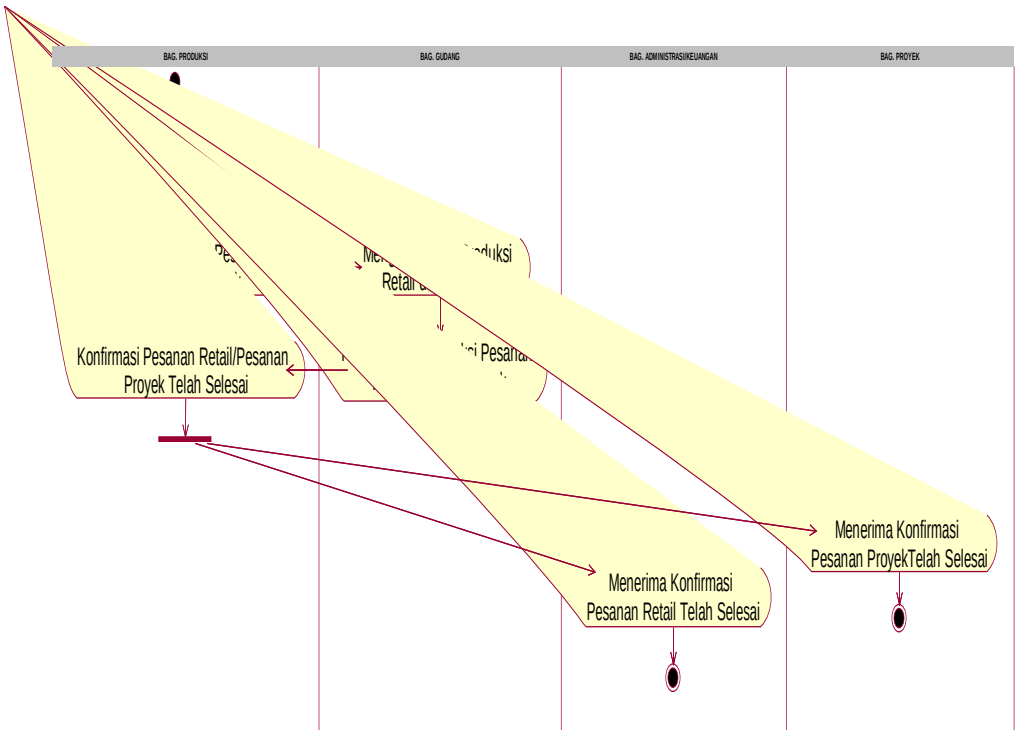
Gambar 4.8 *Activity Diagram* Mengelola Laporan Pemesanan *Retail* dan Proyek yang Sedang Berjalan

8. *Activity diagram* Mengelola Penyediaan Bahan Baku



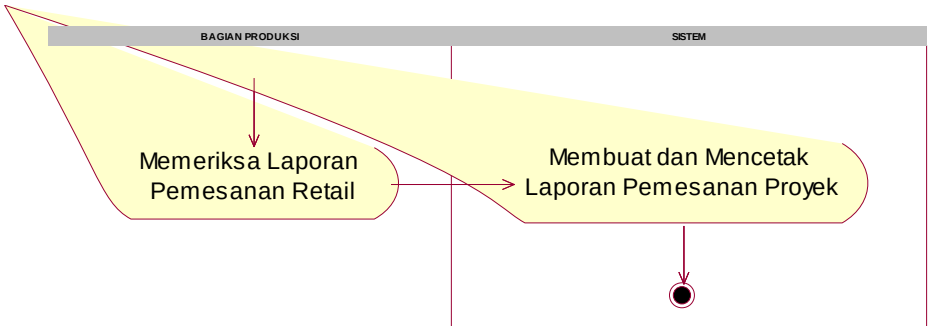
Gambar 4.9 *Activity Diagram* Mengelola Penyediaan bahan baku yang Sedang Berjalan

9. *Activity diagram* Mengelola Data Hasil Produksi



Gambar 4.10 *Activity Diagram* Mengelola Data Hasil Produksi yang Sedang Berjalan

10. *Activity diagram* Mengelola Laporan Hasil Produksi



Gambar 4.11 *Activity Diagram* Mengelola Laporan Hasil Produksi yang Sedang Berjalan

4.1.2. Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

Evaluasi sistem digunakan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan sistem yang sedang berjalan pada suatu perusahaan. Kelemahan-kelemahan ini apabila ditinjau lebih jauh lagi akan berpengaruh terhadap pengembangan sistem dengan memanfaatkan teknologi informasi nantinya. Melihat dari sistem yang sedang berjalan, bahwa kegiatan dari proses dalam memperoleh sistem informasi produksi tersebut belum terkomputerisasi, sehingga masih terdapat beberapa kebutuhan dari sistem yang belum terpenuhi, yaitu diantaranya :

1. Kesulitan untuk melihat data pesanan dan produksi beberapa bulan kebelakang karena pengarsipan yang tidak teratur.
2. Perusahan sulit me-*review* data perusahaan beberapa bulan kebelakang.
3. Proses penyimpanan data belum terkomputerisasi sehingga banyak dokumen atau nota perusahaan yang hilang.
4. Tidak adanya jaringan computer yang terintegrasi antara divisi-divisi diperusahaan, sehingga penyampaian informasi menjadi terhambat.

Setelah melihat beberapa kebutuhan yang belum terpenuhi secara keseluruhan tersebut, dibutuhkan sebuah pengembangan sistem aplikasi yang diharapkan dapat membantu kegiatan dan membuat lebih baik dari sistem yang sedang berjalan.

4.2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem ini dibuat sebagai tahapan untuk mempersiapkan proses implementasi sistem yang diinginkan, dan untuk menggambarkan secara jelas proses-proses yang diinginkan oleh pengguna (*user*). Sesuai dengan metode pendekatan yang akan digunakan adalah pendekatan *object oriented*, maka model yang digunakan untuk menggambarkan seluruh proses dan objek adalah dengan menggunakan *UML*.

4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem yang akan diaplikasikan ini bertujuan untuk memberikan gambaran secara umum, kepada pengguna tentang sistem yang akan dibangun. Dan mengidentifikasikan komponen-komponen sistem informasi yang akan didesain secara rinci. Tujuan perancangan sistem informasi pengolahan data pesanan dan produksi *furniture*, yaitu sebagai berikut.

1. Untuk memenuhi kebutuhan sistem yang dibutuhkan
2. Untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada *programmer*
3. Untuk memudahkan perusahaan dalam mengelola data pemesanan dan produksi *furniture*

4.2.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Perancangan sistem informasi pengolahan data pemesanan dan produksi *furniture* pada CV. Annisa Prima Karya ini, dapat digambarkan sebagai sebuah bentuk aplikasi yang menyediakan fasilitas informasi bagi perusahaan. Dalam mendapatkan data yang lebih detil tentang data pemesanan dan data produksi *furniture*. Adapun fasilitas utamanya adalah untuk mengelola data pesanan *retail* dan proyek, mengelola data pembayaran *retail* dan proyek, mengelola karyawan, mengelola bahan baku dan mengelola *retail*.

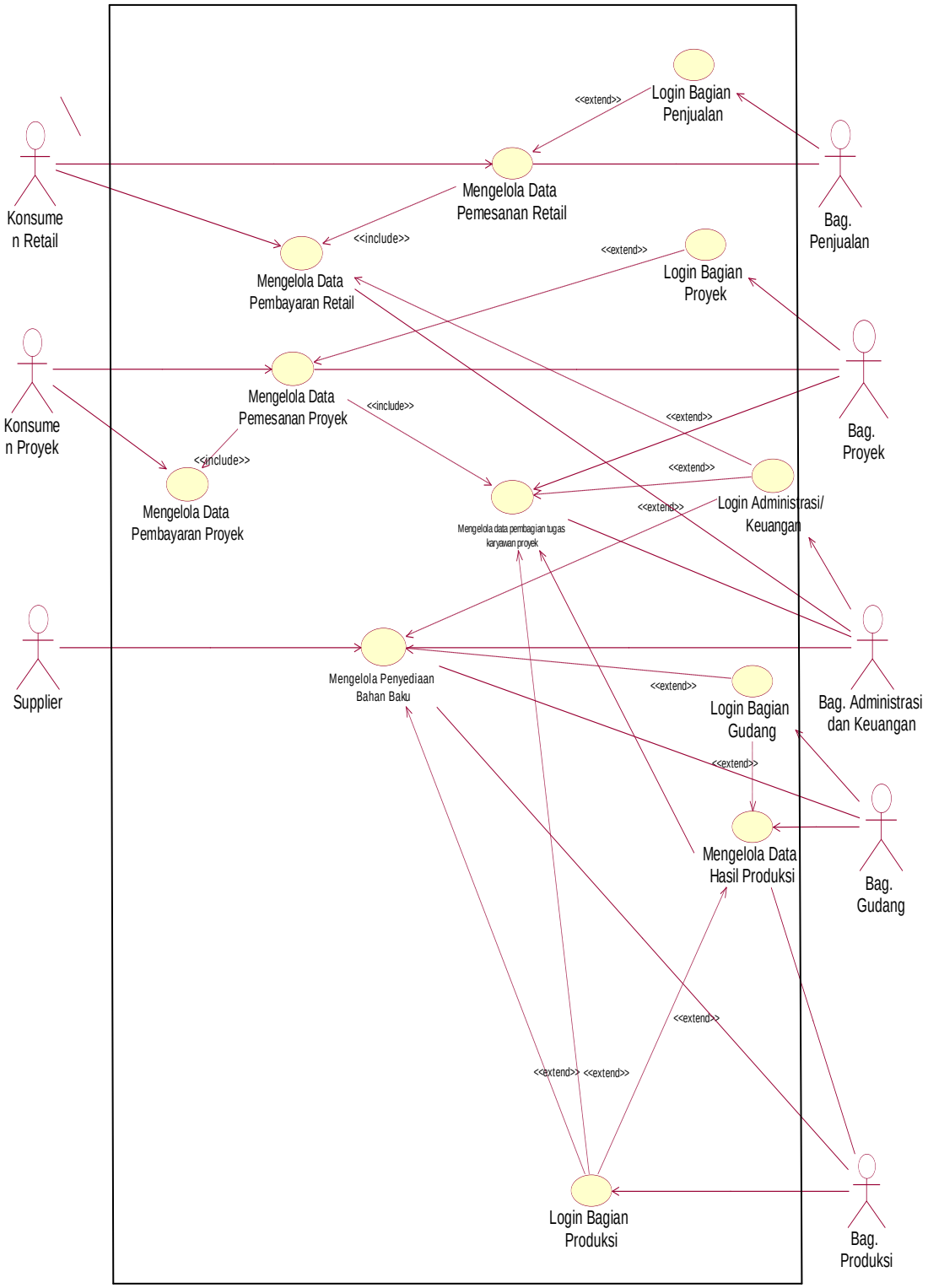
Dengan adanya perancangan sistem informasi pengolahan data pemesanan dan produksi *furniture* pada CV. Annisa Prima Karya, diharapkan pengolahan data pemesanan dan produksinya bisa lebih terdata dan terorganisir dengan baik. Sehingga bisa digunakan dan dimanfaatkan dalam pengambilan keputusan.

4.2.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Perancangan ini mencakup *use case diagram*, skenario *use case*, *activity diagram, collaboration diagram, class diagram, sequence diagram, component diagram dan deployment diagram* yang menghasilkan sistem lebih baik. Proses yang dirancang diuraikan menjadi beberapa bagian yang dapat membentuk sistem tersebut menjadi satu kesatuan komponen.

4.2.3.1. *Use Case Diagram*

Use case aadalah gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



Gambar 4.12 *Use Case* Diagram yang Diusulkan

4.2.3.2. Sekenario *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.

1. Skenario *Use Case Login* Bagian Penjualan

Nama Use case : *Login* Bagian Penjualan

Actor : Bagian Penjualan

Tujuan : Untuk dapat masuk dan mengakses aplikasi sesuai dengan hak akses masing-masing *user*

Tabel 4.11 Skenario *Use Case Login* Bagian Penjualan

Aktor	Sistem
1. *User* melakukan *Login*	
	2. Sistem mengautentikasi data *Login* dengan data *account*
	3. Bila valid sistem akan menampilkan halaman menu utama untuk Bagian Penjualan

2. Skenario *Use Case* Mengelola Data Pesanan *Retail*

Nama Use case : Mengelola Pesanan *Retail*

Actor : Bagian Penjualan

Tujuan : Proses ini untuk mengelola data pesanan *retail*

Tabel 4.12 Skenario *Use Case* Mengelola data pemesanan *retail*

Aktor	Sistem
1. *User* membuka halaman konsumen *retail* dan menginputkan data personal konsumen *retail*.	
	2. Sistem memvalidasi data konsumen *retail*.
	3. Sistem menyimpan data konsumen *retail*.
4. *User* membuka halaman pesanan *retail* dan menginputkan data pesanan *retail*.	
	5. Sistem memvalidasi data pesanan *retail*.
	6. Sistem menyimpan data pesanan *retail*.

3. Skenario *Use Case Login* Bagian Administrasi/Keuangan

Nama Use case : *Login* Bagian Administrasi/Keuangan

Actor : Bagian Administrasi/Keuangan

Tujuan : Untuk dapat masuk dan mengakses aplikasi sesuai dengan hak akses masing-masing *user*

Tabel 4.13 Skenario *Use Case Login* Bagian Administrasi/Keuangan

Aktor	Sistem
1. *User* melakukan *Login*	
	2. Sistem mengautentikasi data

	Login dengan data *account*
	3. Bila valid sistem akan menampilkan halaman menu utama untuk Bagian Administrasi/Keuangan

4. Skenario *Use Case* Mengelola Data Pembayaran *Retail*

Nama *Use Case* : Pembayaran *Retail*

Actor : Bagian Administrasi /Keuangan

Tujuan : Proses ini untuk mengelola data pembayaran *retail*

Tabel 4.14 Skenario *Use Case* Mengelola data Pembayaran *Retail*

Aktor	Sistem
1. *User* membuka halaman pembayaran *retail* dan menginputkan data pembayaran *retail*.	
	2. Sistem memvalidasi data pembayaran *retail*.
	3. Sistem menyimpan data pembayaran *retail*.

5. Skenario *Use Case Login* Bagian Proyek

Nama Use case : *Login* Bagian Proyek

Actor : Bagian Proyek

Tujuan : Untuk dapat masuk dan mengakses aplikasi sesuai dengan hak akses masing-masing *user*

Tabel 4.15 Skenario *Use Case Login* Bagian Proyek

Aktor	Sistem
1. *User* melakukan *Login*	
	2. Sistem mengautentikasi data *Login* dengan data *account*
	3. Bila valid sistem akan menampilkan halaman menu utama untuk Bagian Administrasi/Keuangan

4. Skenario *Use Case* Mengelola Pesanan Proyek

Nama Use case : Mengelola Pesanan Proyek

Actor : Bagian Proyek

Tujuan : Proses ini untuk mengelola pesanan proyek

Tabel 4.16 Skenario *Use Case* Mengelola Pesanan Proyek

Aktor	Sistem
1. *User* membuka halaman konsumen proyek dan menginputkan data konsumen proyek.	
	2. Sistem memvalidasi data konsumen proyek.
	3. Sistem menyimpan data konsumen proyek.
4. *User* membuka halaman pesanan proyek dan menginputkan data pesanan proyek.	

	5. Sistem memvalidasi data pesanan proyek.
	6. Sistem menyimpan data pesanan proyek.

7. Skenario *Use Case* Mengelola Pembagian Tugas Karyawan Proyek

Nama Use case : Pembagian Tugas Karyawan

Actor : Bagian Administrasi/ Keuangan, Bagian Produksi dan Bagian proyek

Tujuan : Proses ini untuk mengelola pembagian tugas karyawan proyek untuk pemesanan proyek.

Tabel 4.17 Skenario *Use Case* Pembagian Tugas Karyawan Proyek

Aktor	Sistem
1. *User* membuka halaman Tugas Karyawan Proyek dan menginputkan data tugas karyawan proyek.	
	2. Sistem memvalidasi data tugas proyek karyawan
	3. Sistem menyimpan data tugas proyek karyawan.

8. Skenario *Use Case* Mengelola Data Pembayaran Proyek

Nama Use case : Mengelola Data Pembayaran Proyek

Actor : Bagian Proyek

Tujuan : Proses ini untuk mengelola tahapan pembayaran proyek

Tabel 4.18 Skenario *Use Case* Mengelola Data Tahapan Pembayaran Proyek

Aktor	Sistem
1. *User* membuka halaman pembayaran proyek dan menginputkan data pembayaran proyek	
	2. Sistem memvalidasi data pembayaran proyek
	3. Sistem menyimpan data pembayaran proyek.

9. Skenario *Use Case Login* Bagian Gudang

Nama Use case : *Login* Bagian Gudang

Actor : Bagian Gudang

Tujuan : Untuk dapat masuk dan mengakses aplikasi sesuai dengan hak akses masing-masing *user*

Tabel 4.19 Skenario *Use Case Login* Bagian Gudang

Aktor	Sistem
1. *User* melakukan *Login*	
	2. Sistem mengautentikasi data *Login* dengan data *account*
	3. Bila valid sistem akan menampilkan halaman menu utama untuk Bagian Administrasi/Keuangan

10. Skenario *Use Case* Mengelola Penyediaan Bahan Baku

Nama Use case : Mengelola Penyediaan Bahan Baku

Actor : Bagian Proyek, Bagian Administrasi/Keuangan dan Bagian Produksi

Tujuan : Proses ini untuk mengelola data bahan baku

Tabel 4.20 Skenario *Use Case* Mengelola Penyediaan Bahan Baku

Aktor	Sistem
1. *User* membuka halaman bahan baku dan mengecek data persediaan bahan baku	
	2. Sistem menampilkan stok bahan baku
3. Apabila stok bahan baku mencukupi, *user* membuka halaman permintaan bahan baku dan menginputkan data permintaan bahan baku sesuai pemesanan *retail*/pemesanan proyek.	
	4. Sistem memvalidasi data permintaan bahan baku
	5. Sistem menyimpan data permintaan bahan baku pemesanan *retail*/pemesanan produksi.
6. Apabila stok bahan baku tidak mencukupi, *user* membuka halaman PO dan menginputkan data PO.	
	7. Sistem memvalidasi data PO bahan baku.
	8. Sistem menyimpan data PO

	bahan baku.
9. Apabila telah selesai mengirim PO, *User* membuka halaman penerimaan bahan baku. Dan menginputkan data penerimaan bahan baku.	
	10. Sistem memvalidasi data penerimaan bahan baku
	11. Sistem menyimpan data penerimaan bahan baku.

11. Skenario *Use Case Login* Bagian Produksi

Nama Use case : *Login* Bagian Produksi

Actor : Bagian Produksi

Tujuan : Untuk dapat masuk dan mengakses aplikasi sesuai dengan hak akses masing-masing *user*

Tabel 4.21 Skenario *Use Case Login* Bagian Produksi

Aktor	Sistem
1. *User* melakukan *Login*	
	2. Sistem mengautentikasi data *Login* dengan data *account*
	3. Bila valid sistem akan menampilkan halaman menu utama untuk Bagian Produksi

3. Nama *Use case* : Mengelola Data Hasil Produksi

Aktor : Bagian Gudang dan Bagian Produksi

Tujuan : Memperoleh data barang jadi

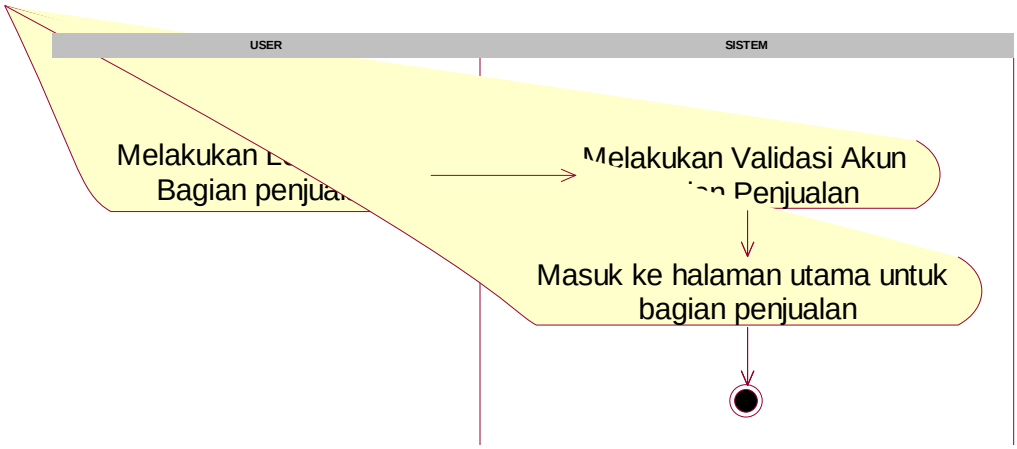
Tabel 4.22 Skenario *Use Case* Mengelola Data Hasil Produksi

Aktor	Sistem
1. *User* membuka halaman data hasil produksi dan menginputkan data hasil produksi	
	2. Sistem memvalidasi data hasil produksi
	3. Sistem menyimpan data penerimaan hasil produksi.

4.2.3.3. *Activity diagram*

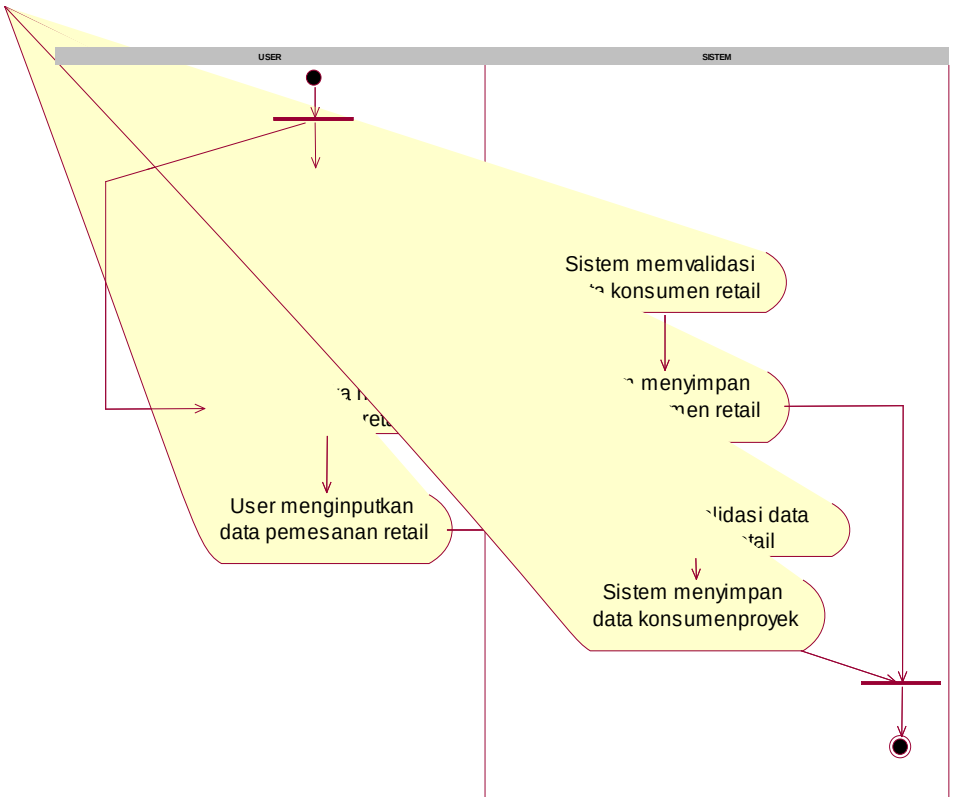
Activity diagram adalah cara untuk memodelkan event-event yang terjadi dalam use case. Berikut adalah *Activity diagram* yang menggambarkan aktivitas yang terjadi dalam sistem yang diusulkan.

1. *Activity diagram Login* Bagian Penjualan



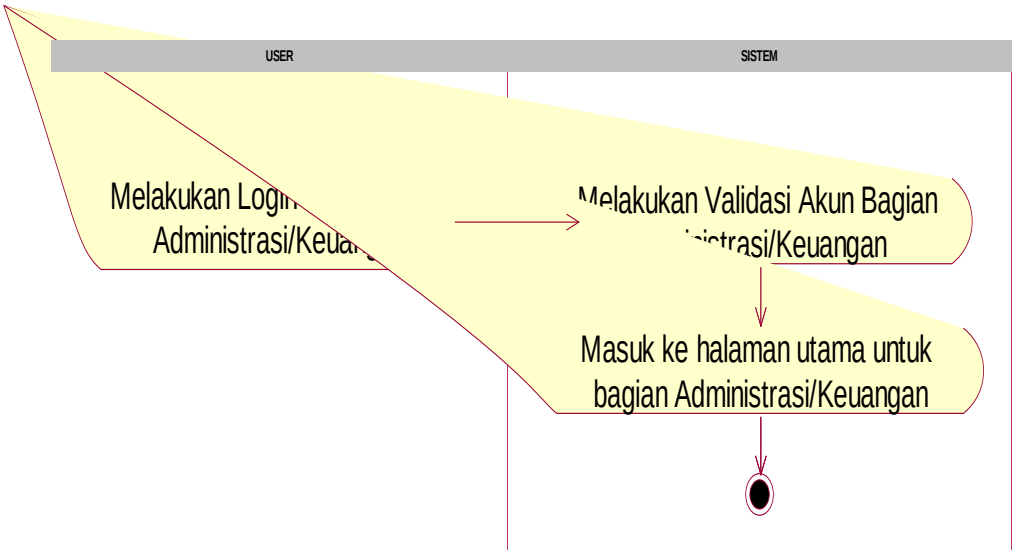
Gambar 4.13 *Activity Diagram Login* Bagian Penjualan

2. *Activity diagram* Mengelola Pesanan *Retail*



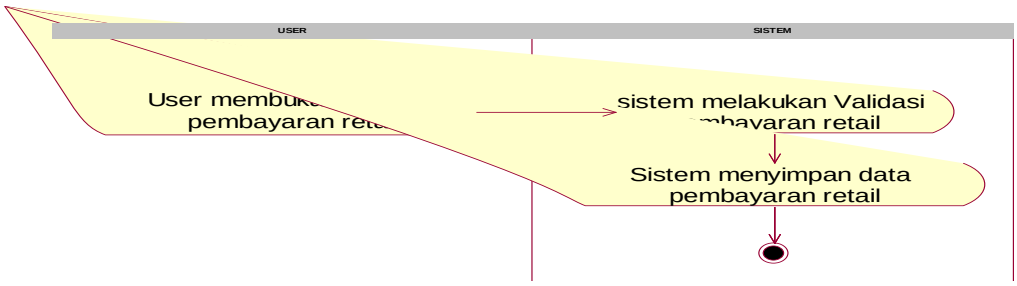
Gambar 4.14 *Activity Diagram* Mengelola Data Pesanan *Retail*

3. *Activity diagram Login* Bagian Administrasi/Keuangan



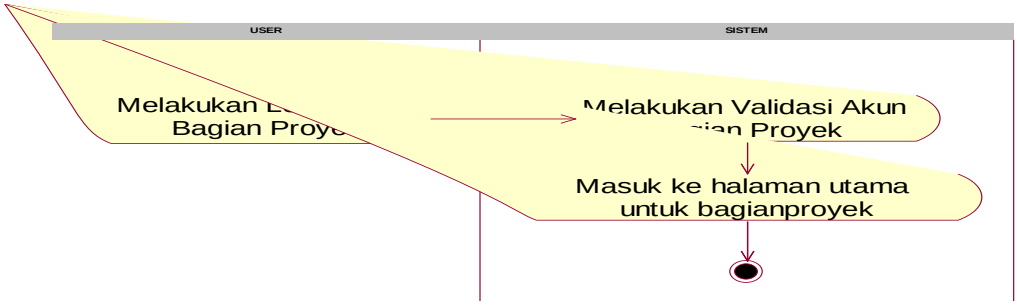
Gambar 4.15 *Activity Diagram Login* Bagian Administrasi/Keuangan

4. *Activity diagram* Mengelola Data Pembayaran *Retail*



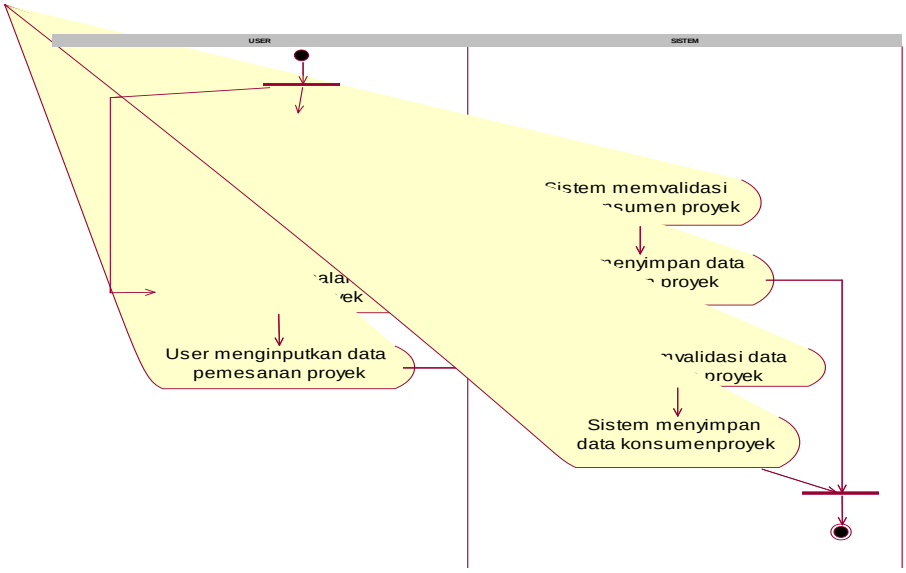
Gambar 4.16 *Activity Diagram* Mengelola Data Pembayaran *Retail*

5. *Activity diagram Login* Bagian Proyek



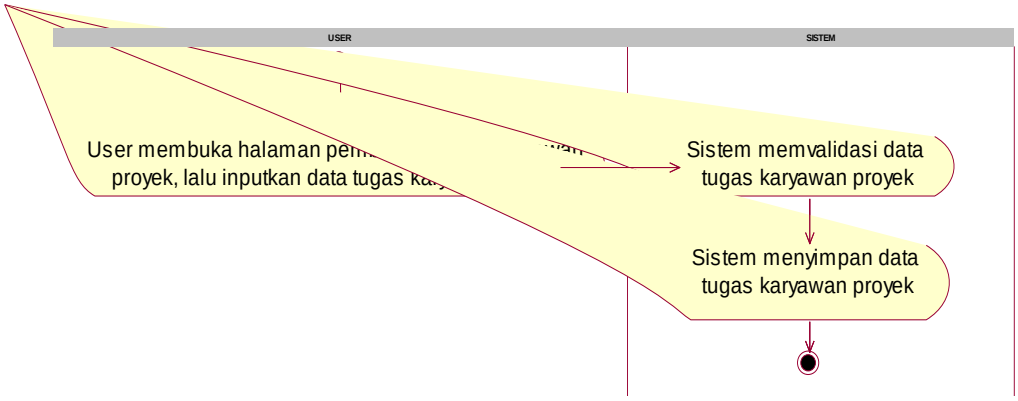
Gambar 4.17 *Activity Diagram Login* Bagian Proyek

6. *Activity diagram* Mengelola Data Pesanan Proyek



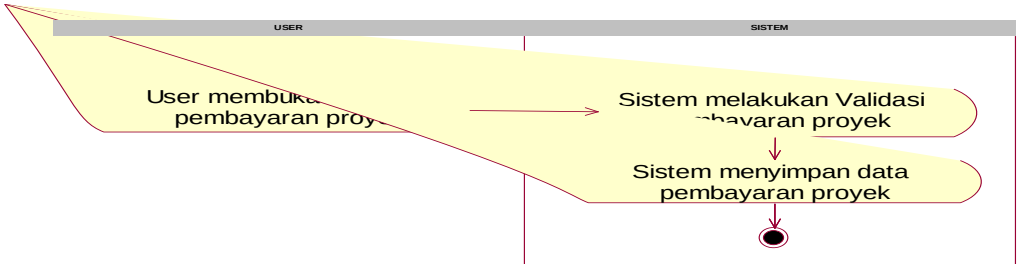
Gambar 4.18 *Activity Diagram* Mengelola Data Pesanan Proyek

7. *Activity diagram* Pembagian Tugas Karyawan Proyek



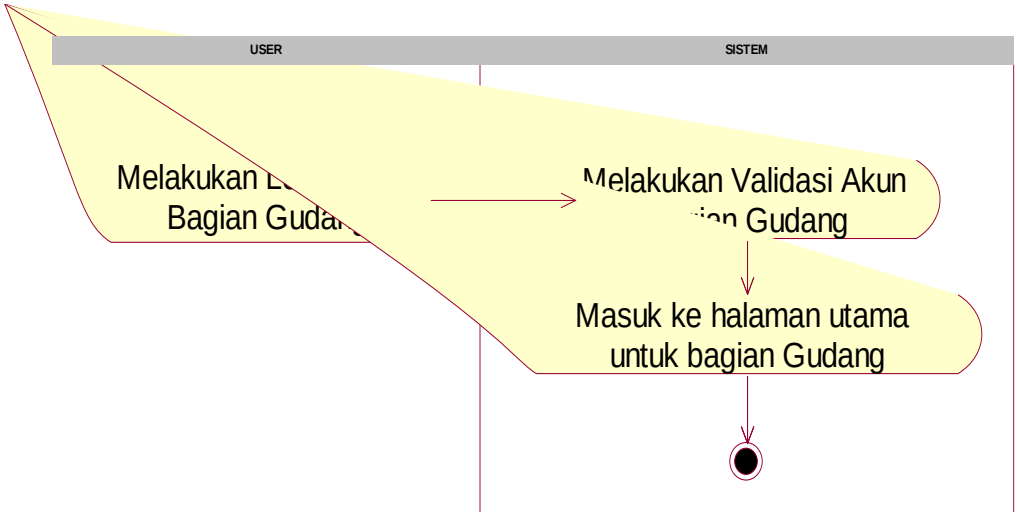
Gambar 4.19 *Activity Diagram* Pembagian Tugas Karyawan Proyek

8. *Activity diagram* Mengelola Tahapan Pembayaran Proyek



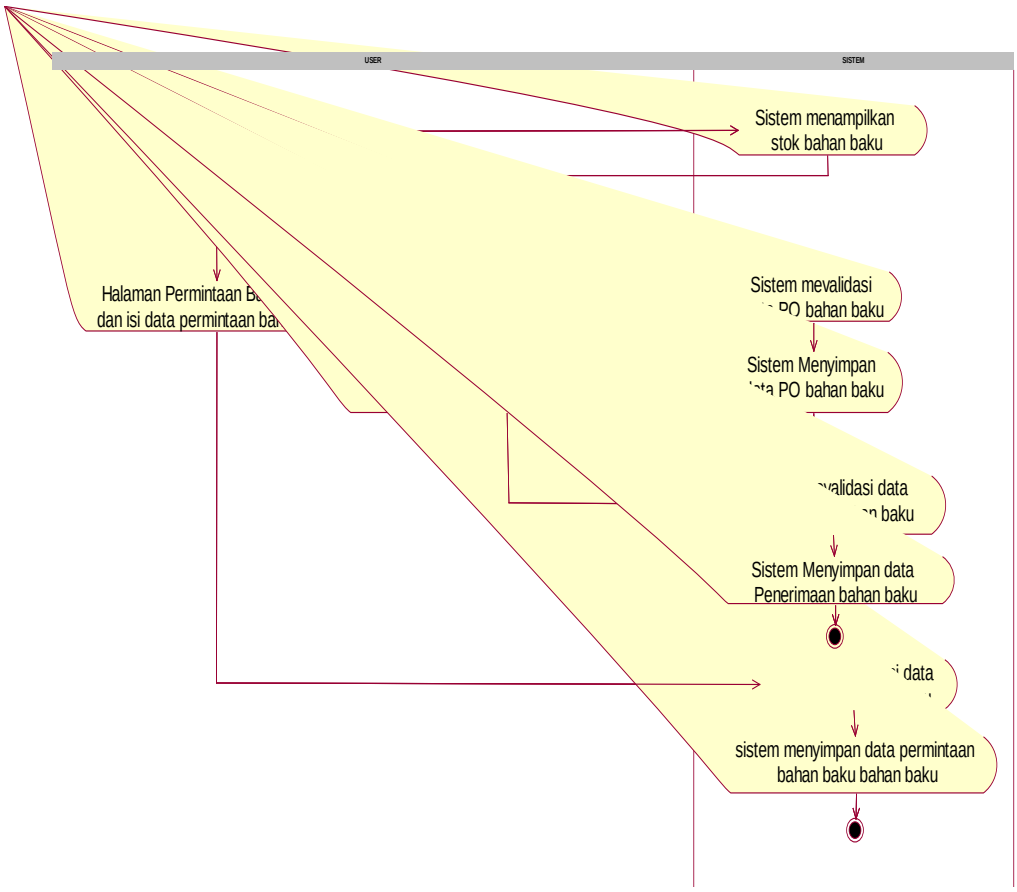
Gambar 4.20 *Activity Diagram* Mengelola Tahapan Pembayaran Proyek

9. *Activity diagram Login* Bagian Gudang



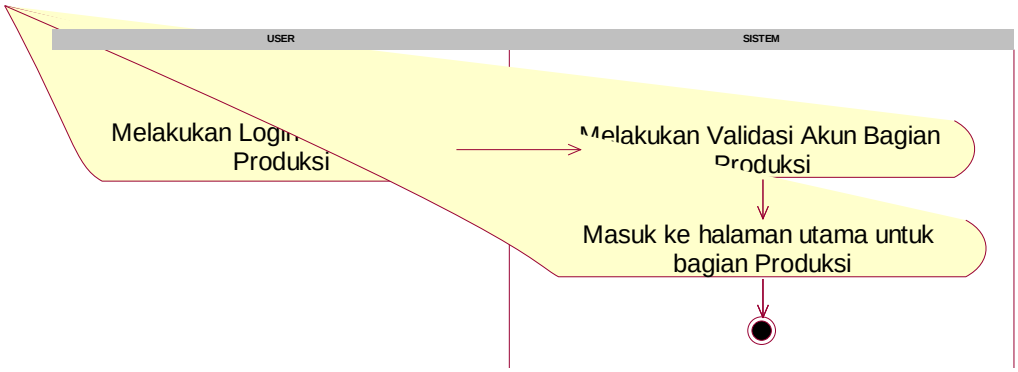
Gambar 4.21 *Activity Diagram Login* Bagian Gudang

10. *Activity diagram* Mengelola Penyediaan Bahan Baku



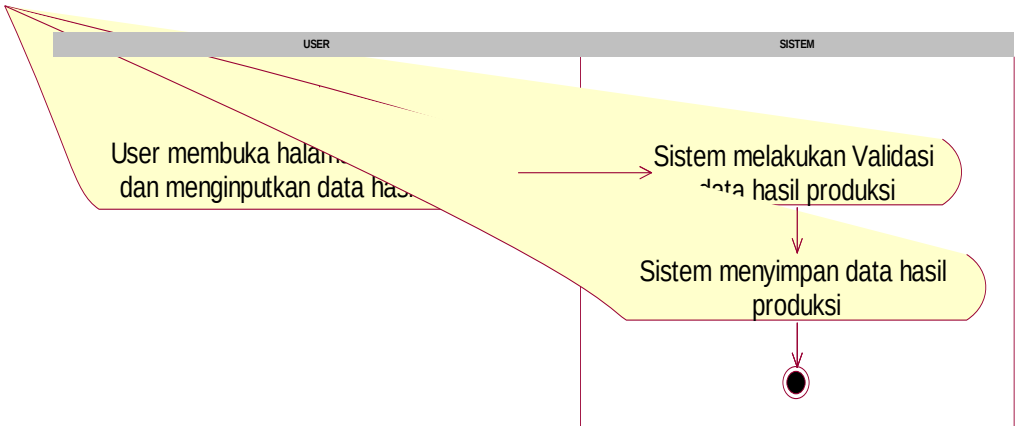
Gambar 4.22 *Activity Diagram* Mengelola Penyediaan Bahan Baku

11. *Activity diagram Login* Bagian Produksi



Gambar 4.23 *Activity Diagram Login* Bagian Produksi

12. *Activity diagram* Mengelola Data Hasil Produksi

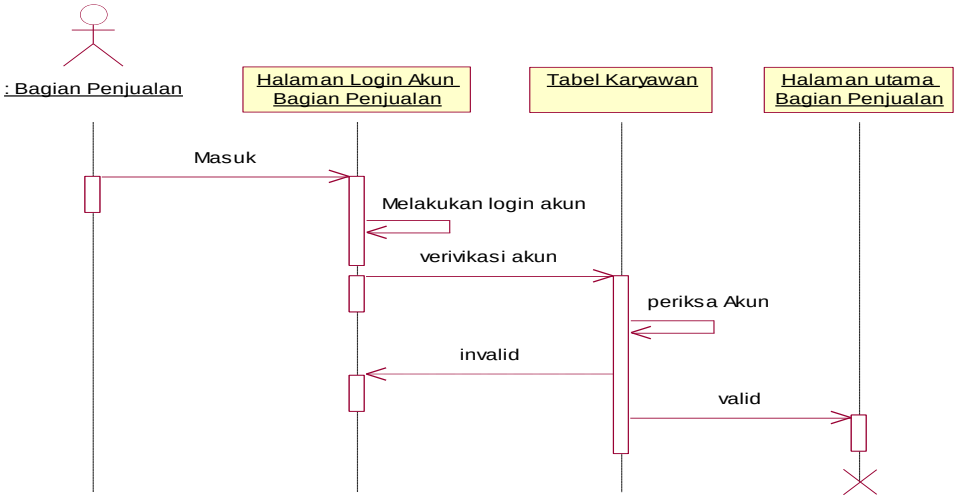


Gambar 4.24 *Activity Diagram* Mengelola Data Hasil Produksi

4.2.3.4.*Sequence Diagram*

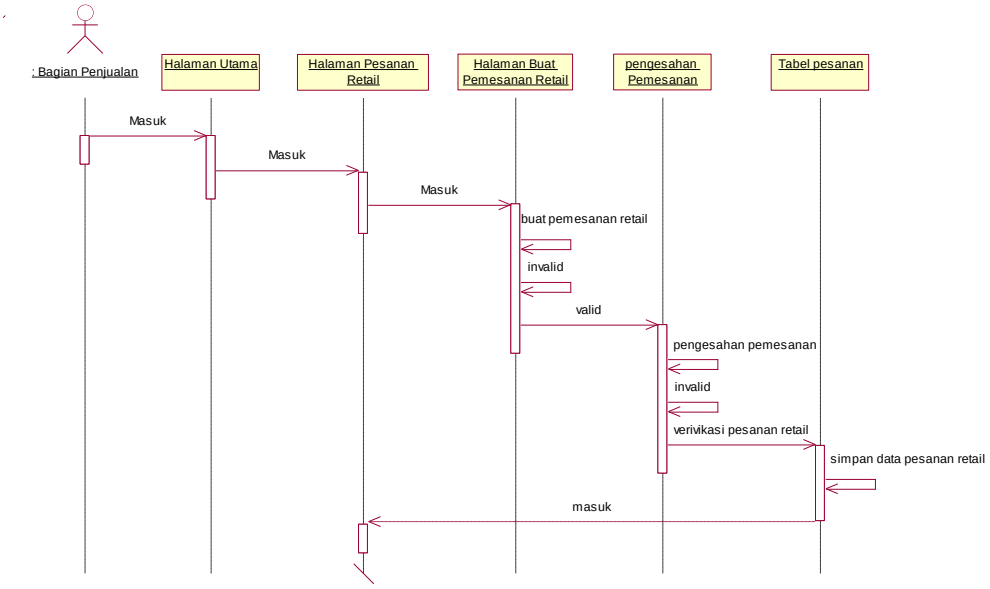
Sequence diagram secara khusus menjabarkan *behavior* sebuah sekenario tunggal. *Sequence diagram* menunjukkan sejumlah objek contoh dan pesan-pesan yang melewati objek-objek di dalam *use case*. Berikut adalah gambar *sequence diagram* proses pengajuan yang diusulkan

1. ***Sequence Diagram Login* Bagian Penjualan**



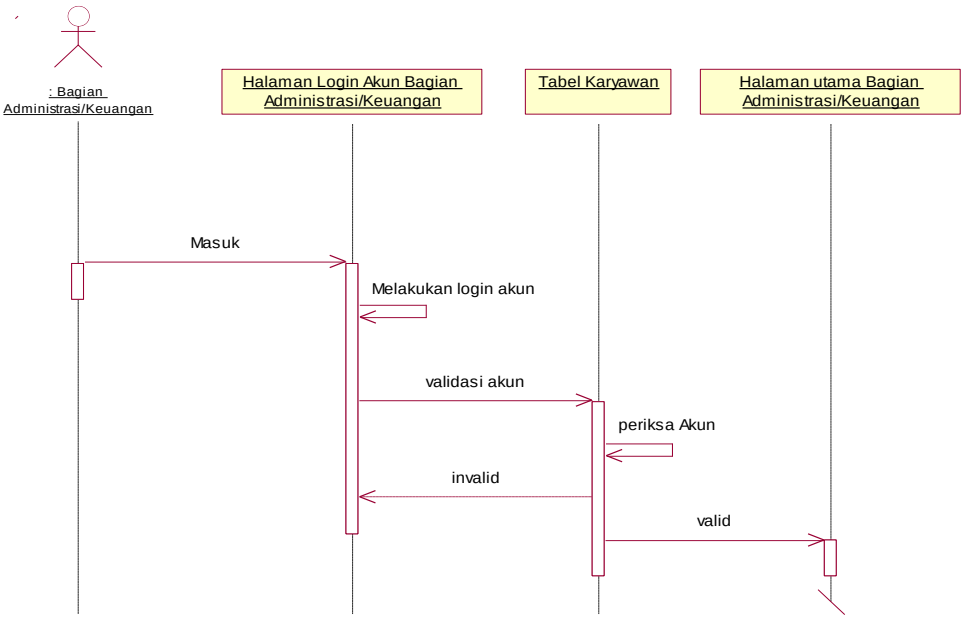
Gambar 4.25 *Sequence Diagram Login* Bagian Penjualan

2. *Sequence Diagram* Mengelola Data Pemesanan *Retail*



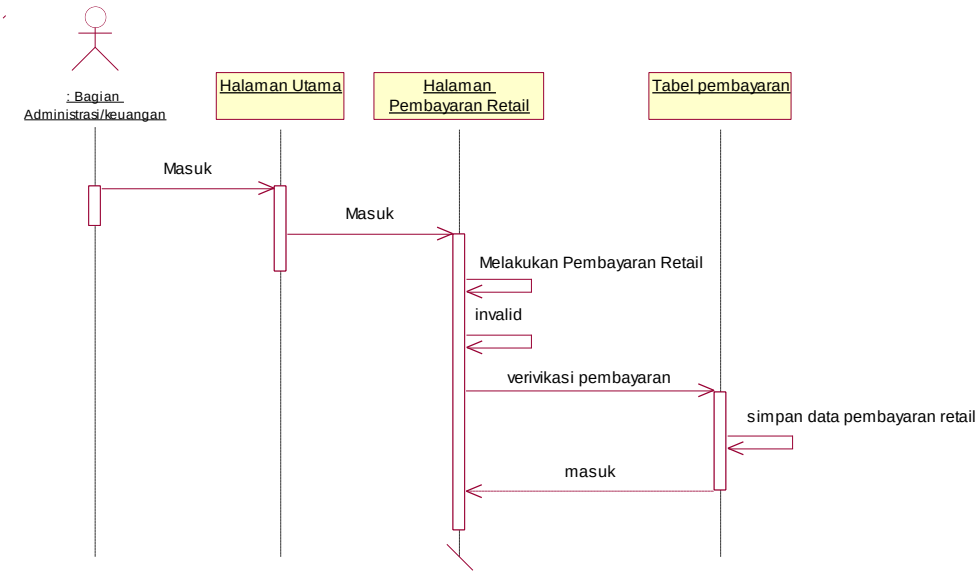
Gambar 4.26 *Sequence Diagram* Mengelola Data Pemesanan *Retail*

3. *Sequence Diagram Login* Bagian Administrasi /Keuangan



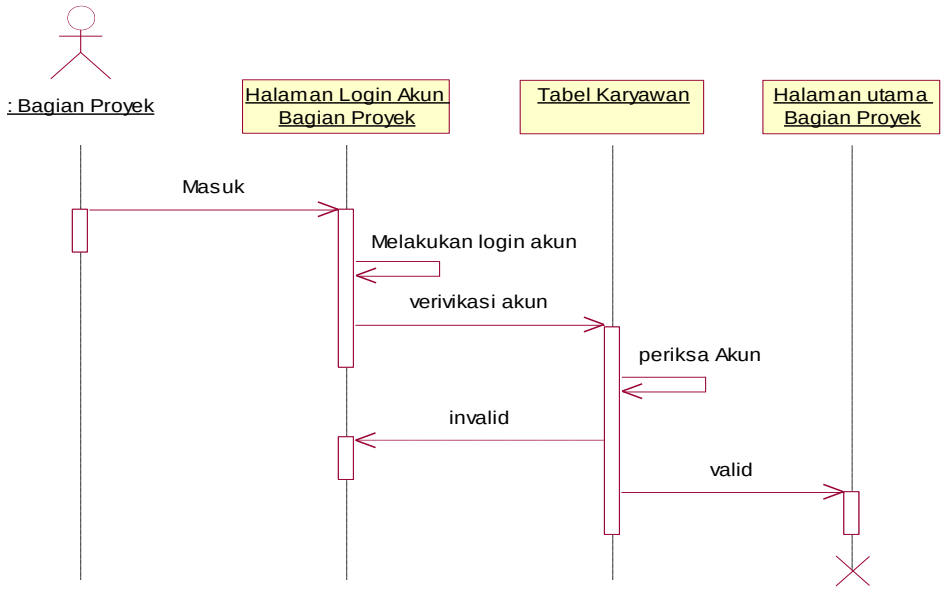
Gambar 4.27 *Sequence Diagram Login* Bagian Administrasi/Keuangan

4. *Sequence Diagram* Mengelola Data Pembayaran *Retail*



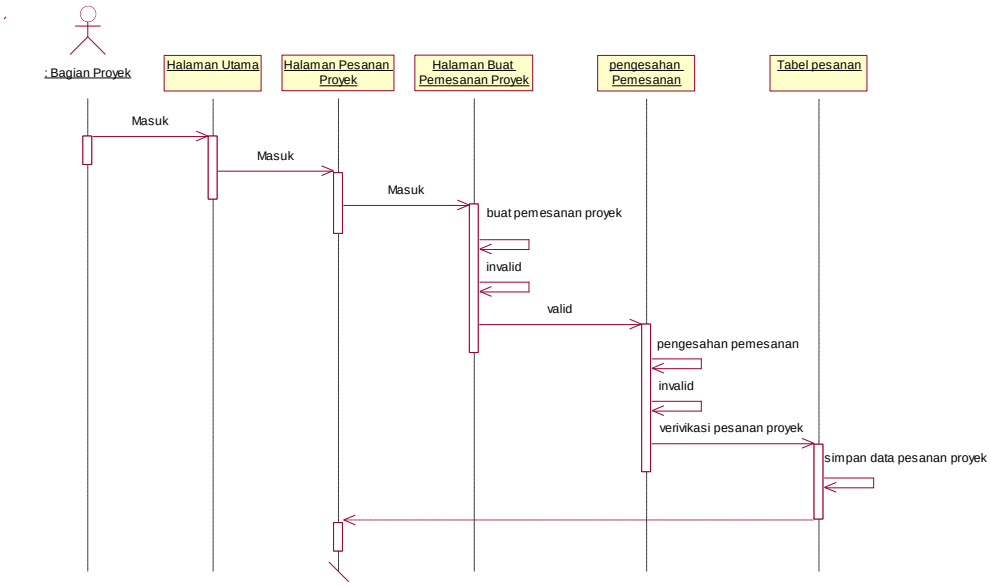
Gambar 4.28 *Sequence Diagram* Mengelola Data Pembayaran *Retail*

5. *Sequence Diagram Login* Bagian Proyek



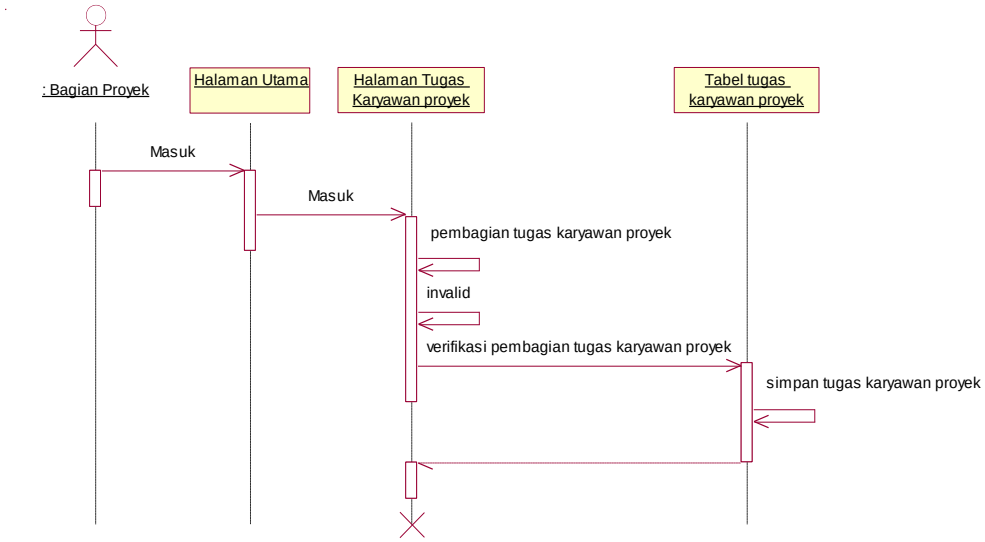
Gambar 4.29 *Sequence Diagram Login* Bagian Proyek

6. *Sequence Diagram* Mengelola Data Pemesanan Proyek



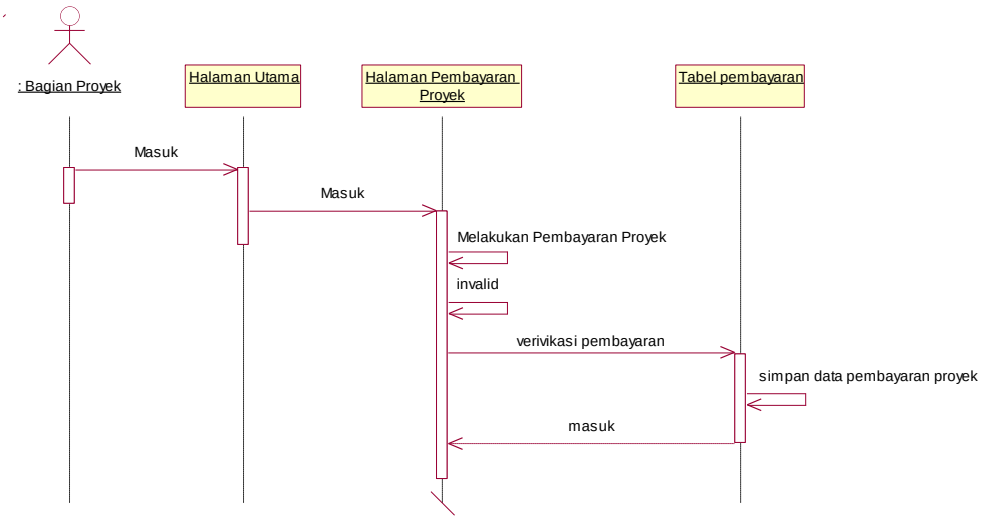
Gambar 4.30 *Sequence Diagram* Mengelola Data Pemesanan Proyek

7. *Sequence Diagram* Pembagian Tugas Karyawan Proyek



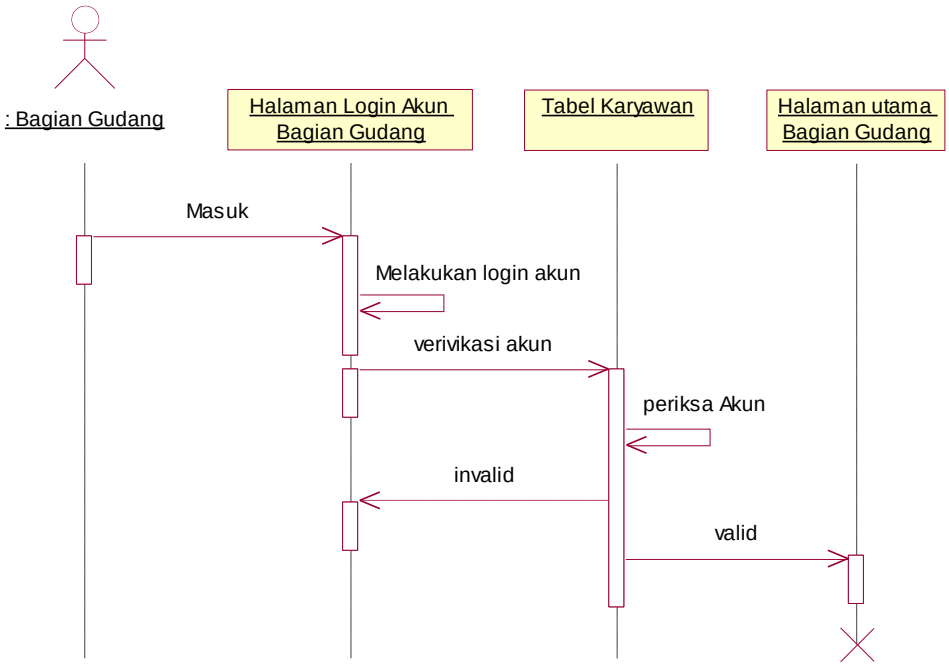
Gambar 4.31 *Sequence Diagram* Pembagian Tugas Karyawan Proyek

8. *Sequence Diagram* Mengelola Data Pembayaran Proyek



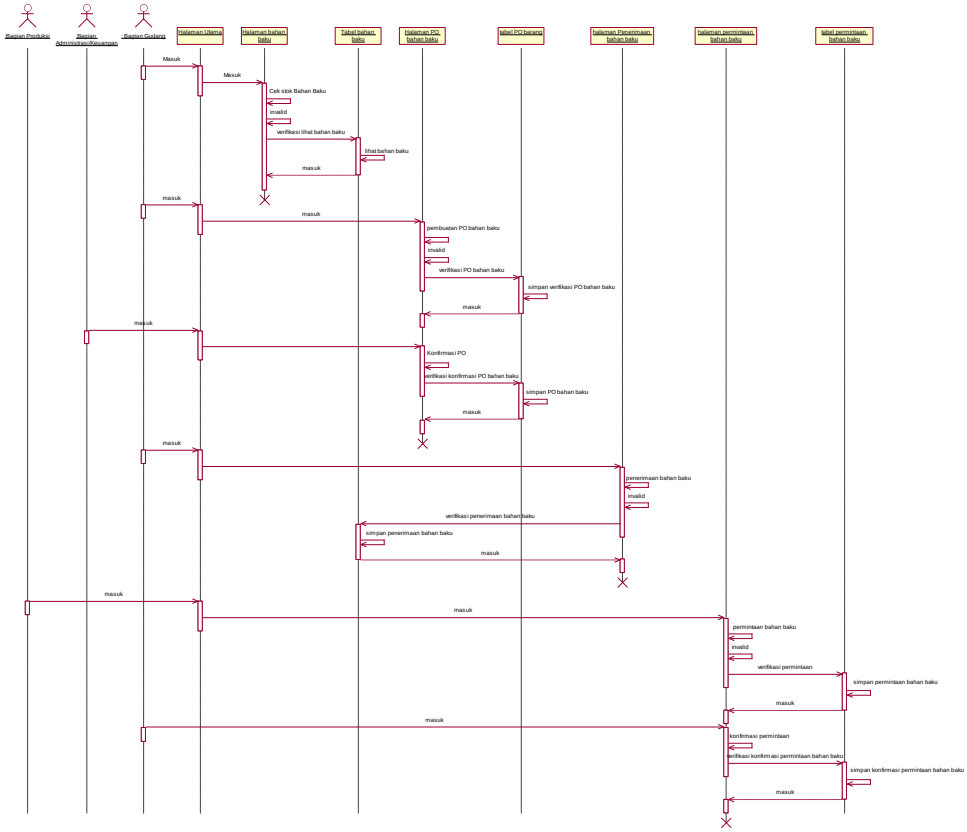
Gambar 4.32 *Sequence Diagram* Tahapan Pembayaran Proyek

9. *Sequence Diagram Login* Bagian Gudang



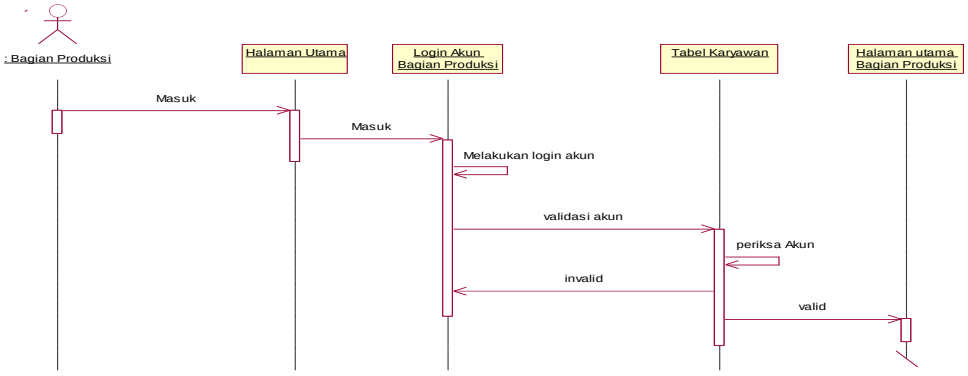
Gambar 4.33 *Sequence Diagram Login* Bagian Gudang

10. *Sequence Diagram* Mengelola Penyediaan Bahan Baku



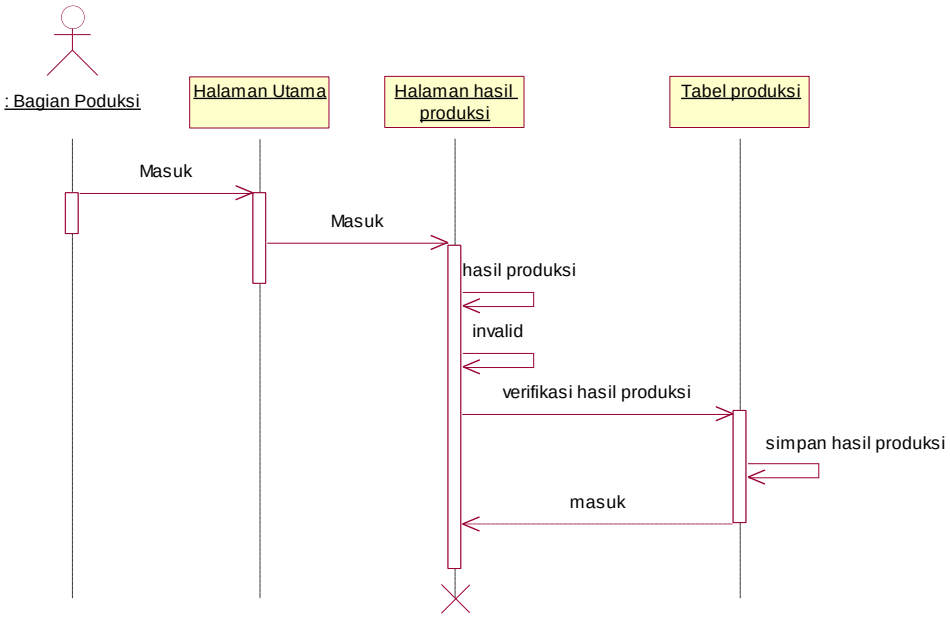
Gambar 4.34 *Sequence Diagram* Mengolah Bahan Baku

11. *Sequence Diagram Login* Bagian Produksi



Gambar 4.35 *Sequence Diagram Login* Bagian Produksi

12. *Sequence Diagram* Data Hasil Produksi

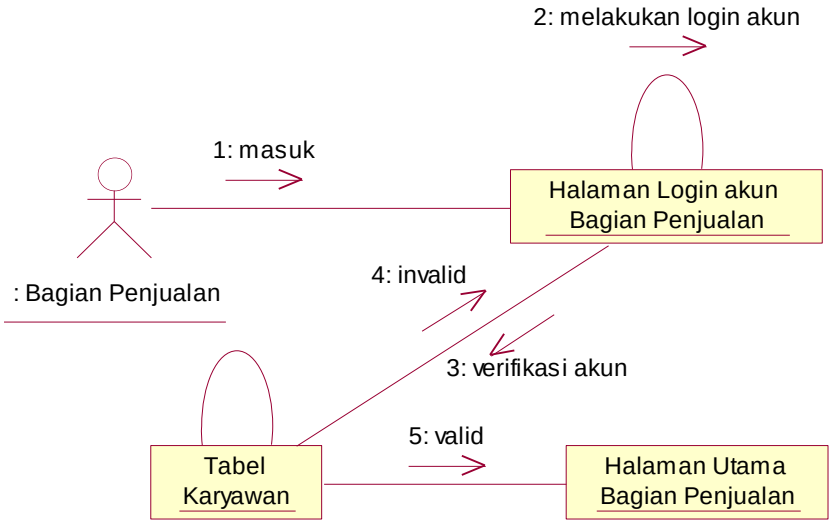


Gambar 4.36 *Sequence Diagram* Mengelola Data Hasil Produksi

4.2.3.5. *Collaboration Diagram*

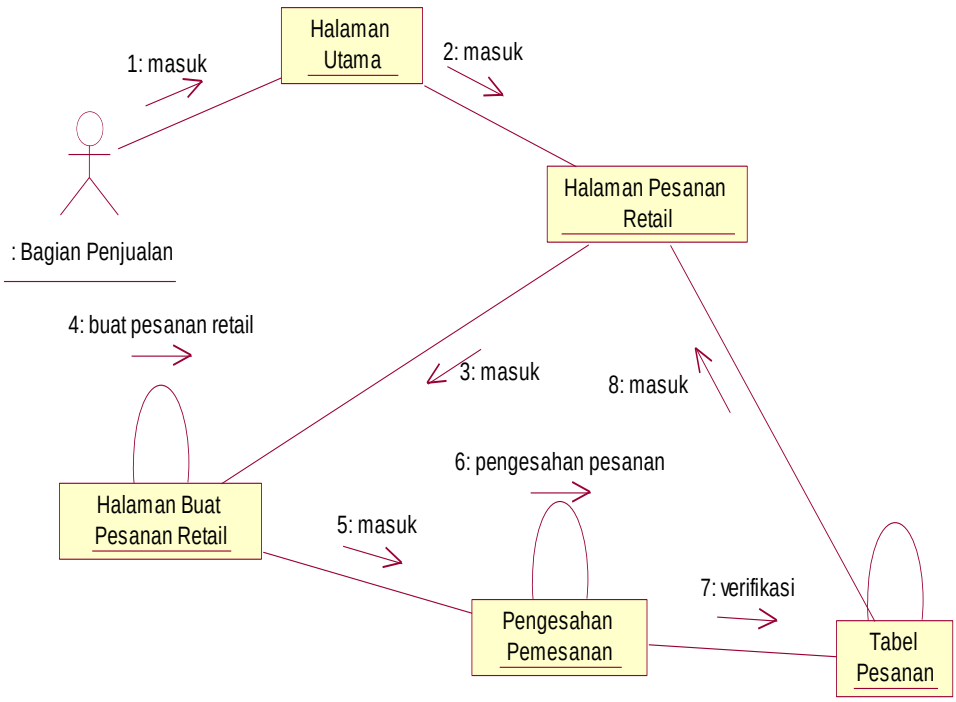
Diagram kolaborasi mengelompokkan *message* pada kumpulan diagram sekuen menjadi sebuah diagram. Dalam diagram kolaborasi yang dituliskan adalah operasi/metode yang dijalankan antara objek yang satu dan objek lainnya secara keseluruhan, oleh karena itu dapat diambil dari jalannya interaksi pada semua diagram sekuen. Penomoran metode dapat dilakukan berdasarkan urutan dijalankannya metode/operasi diantara objek yang satu dengan yang lainnya atau objek itu sendiri.

1. *Collaboration Diagram Login* Bagian Penjualan



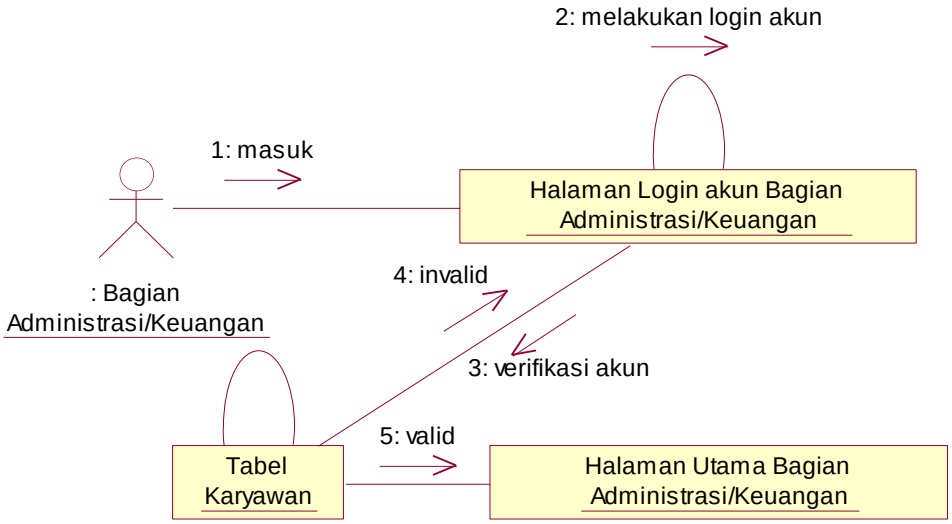
Gambar 4.37 *Collaboration Diagram Login* Bagian Penjualan

2. *Collaboration Diagram* Mengelola Data Pemesanan *Retail*



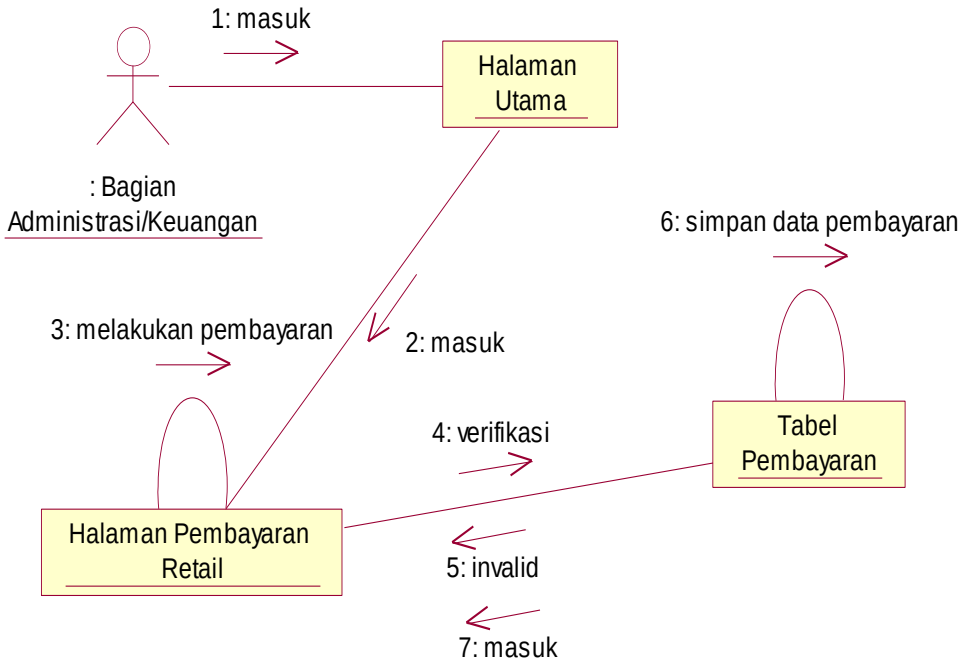
Gambar 4.38 *Collaboration Diagram* Mengelola Data Pemesanan *Retail*

3. *Collaboration Diagram Login* Bagian Administrasi /Keuangan



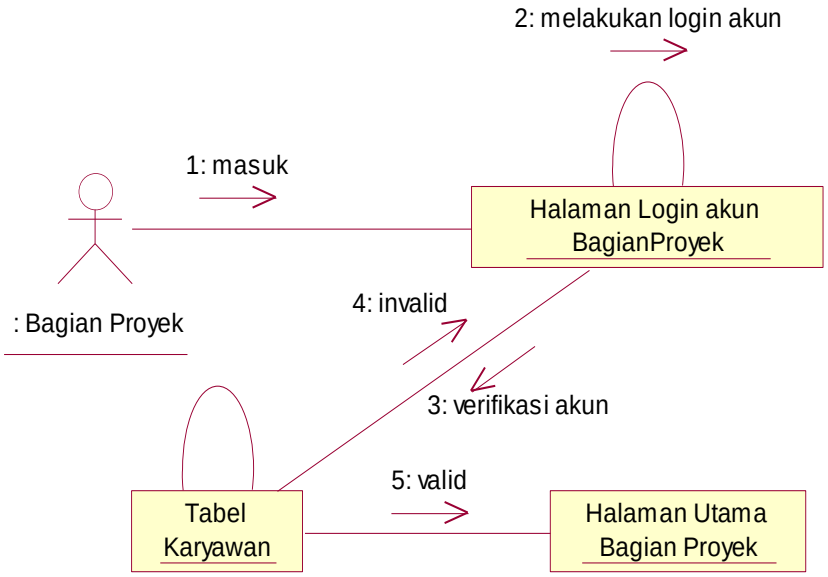
Gambar 4.39 *Collaboration Diagram Login* Bagian Administrasi/Keuangan

4. *Sequence Diagram* Mengelola Data Pembayaran *Retail*



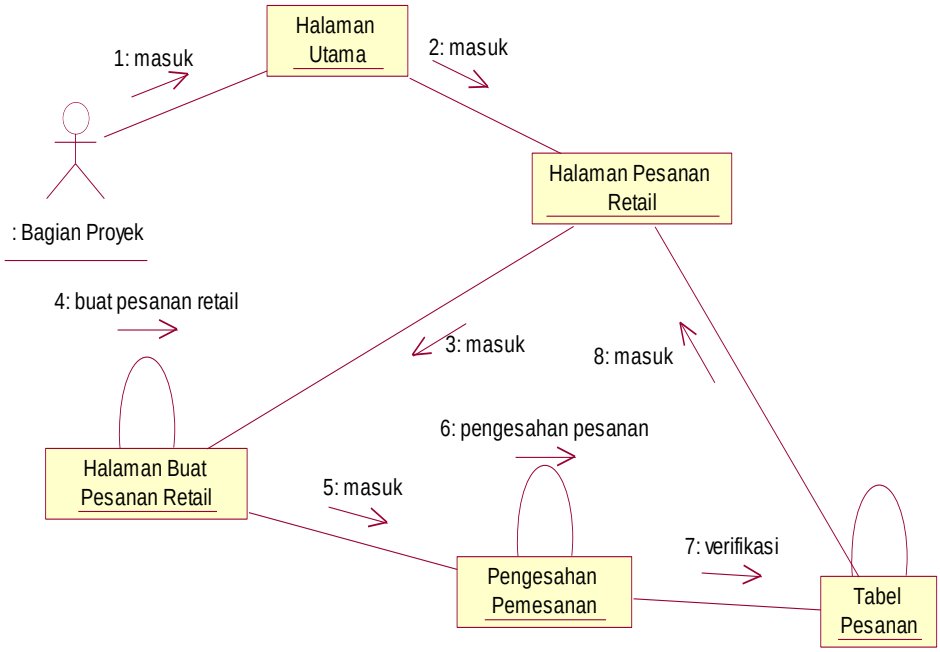
Gambar 4.40 *Collaboration Diagram* Mengelola Data Pembayaran *Retail*

5. *Sequence Diagram Login* Bagian Proyek



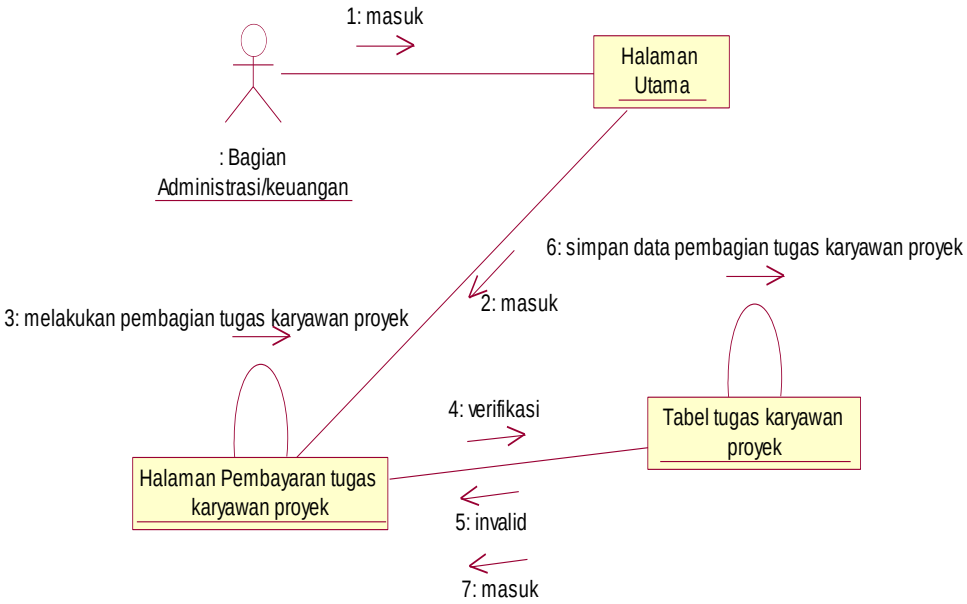
Gambar 4.41 *Collaboration Diagram Login* Bagian Proyek

6. *Collaboration Diagram* Mengelola Data Pemesanan Proyek



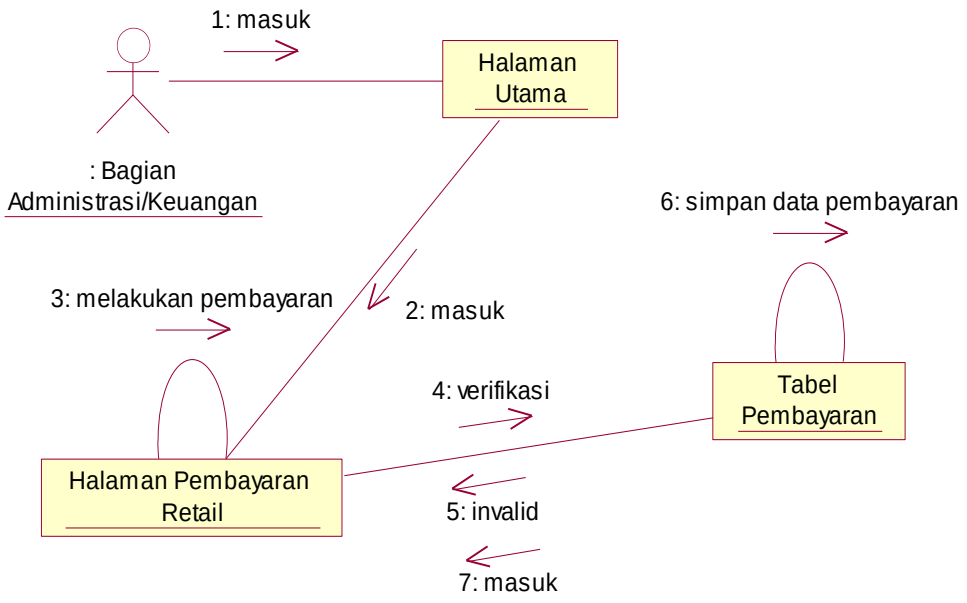
Gambar 4.42 *Collaboration Diagram* Mengelola Data Pemesanan Proyek

7. *Collaboration Diagram* Pembagian Tugas Karyawan Proyek



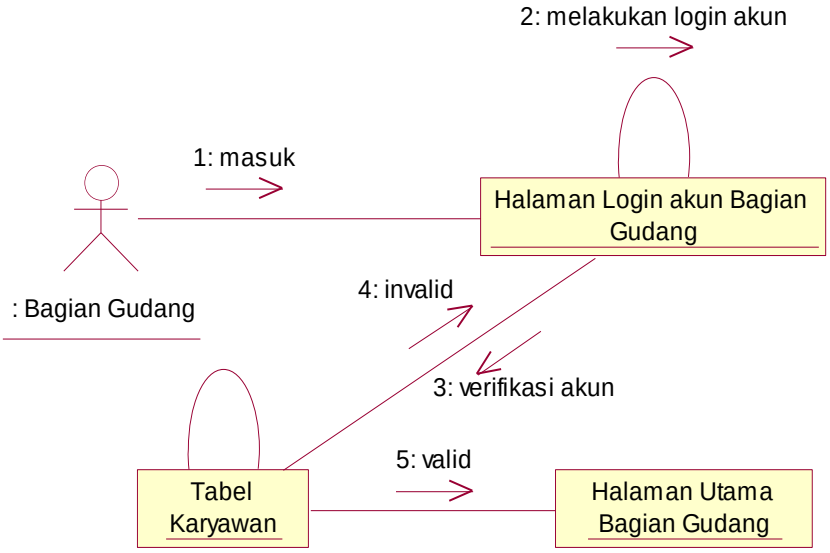
Gambar 4.43 *Collaboration Diagram* Pembagian Tugas Karyawan Proyek

8. *Collaboration Diagram* Mengelola Data Pembayaran Proyek



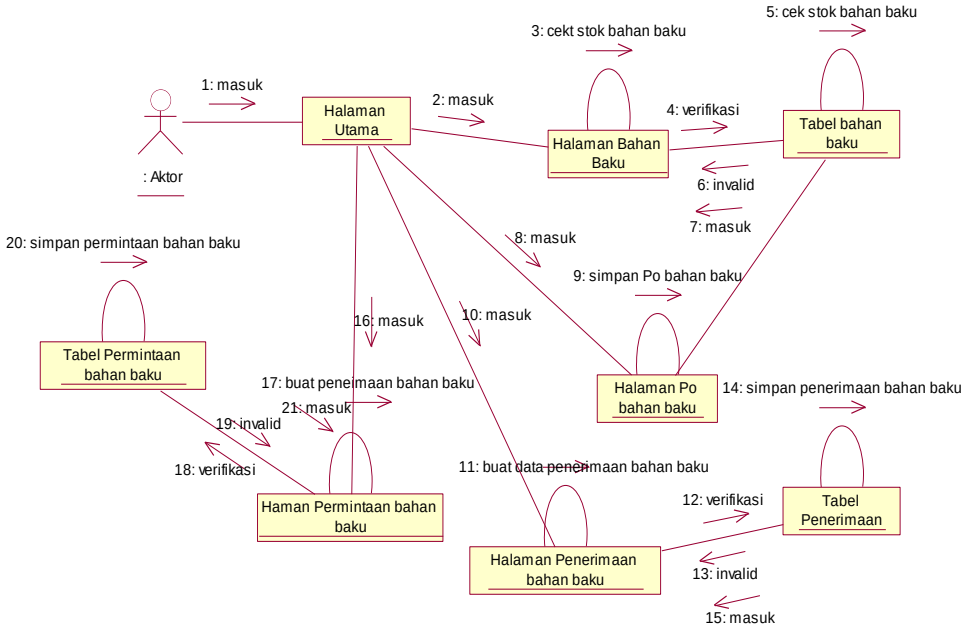
Gambar 4.44 *Collaboration Diagram* Tahapan Pembayaran Proyek

9. *Collaboration Diagram Login* Bagian Gudang



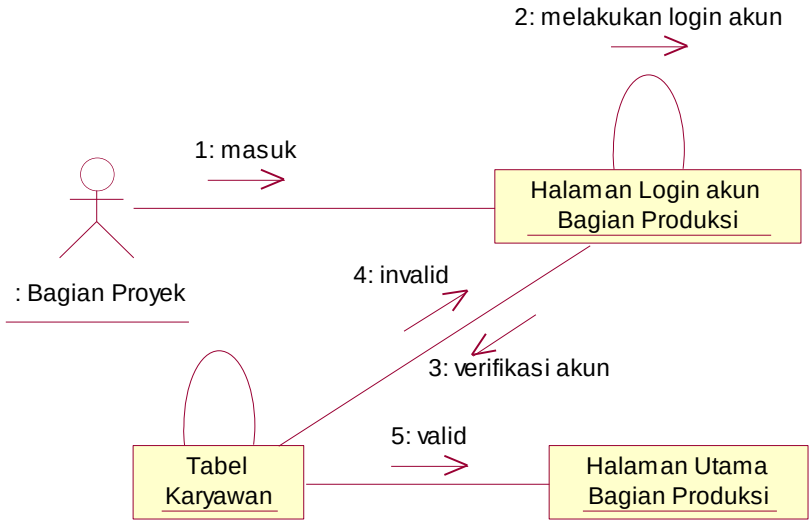
Gambar 4.45 *Collaboration Diagram Login* Bagian Gudang

10. *Collaboration Diagram* Mengelola Penyediaan Bahan Baku



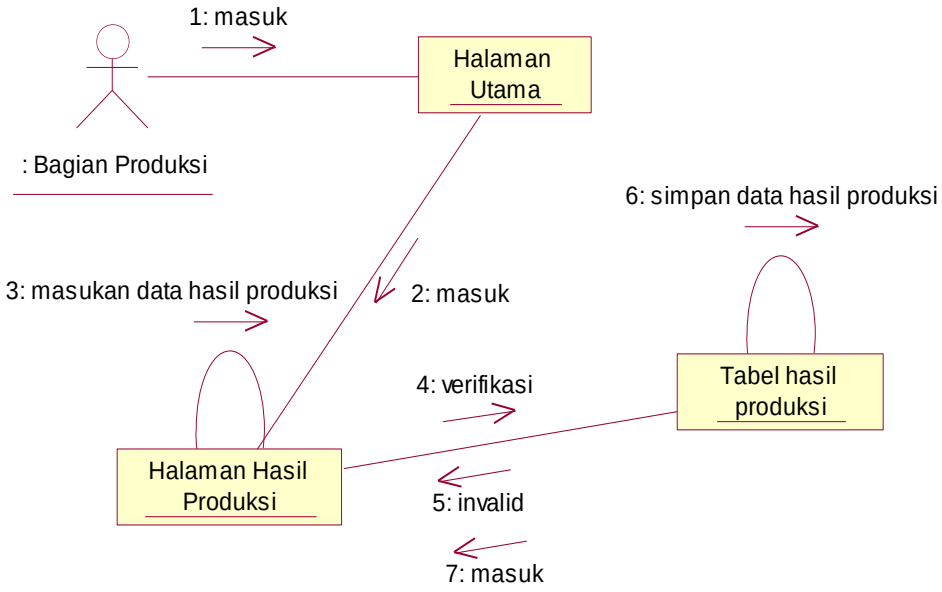
Gambar 4.46 *Collaboration Diagram* Mengelola Penyediaan Bahan Baku

11. *Collaboration Diagram Login* Bagian Produksi



Gambar 4.47 *Collaboration Diagram Login* Bagian Produksi

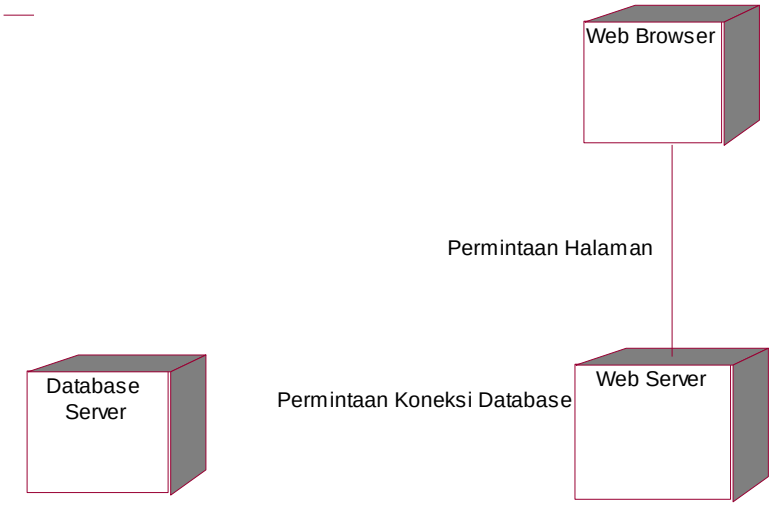
12. *Sequence Diagram* Data Hasil Produksi



Gambar 4.48 *Collaboration Diagram* Mengelola Data Hasil Produksi

4.2.3.6. *Deployment Diagram*

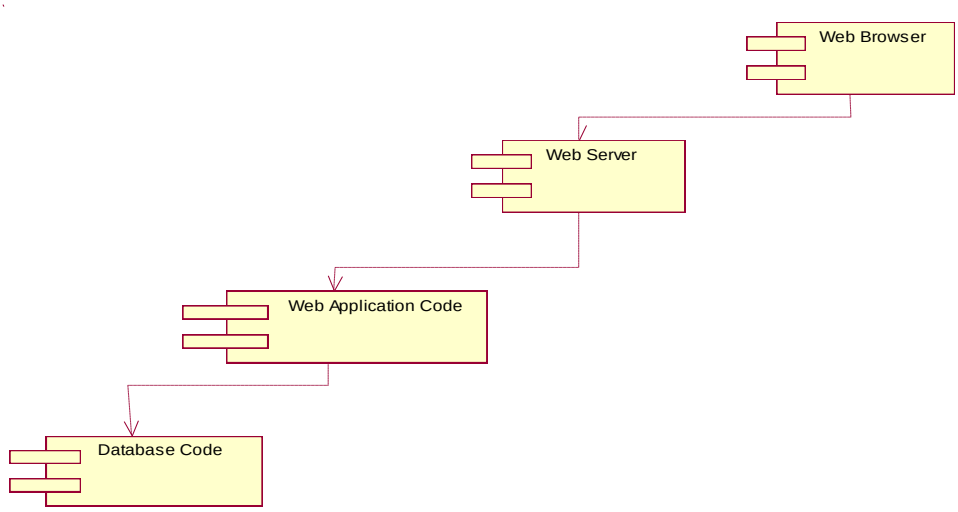
Deployment diagram menunjukkan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi. Diagram ini menggambarkan detail bagaimana komponen di *deploy* dalam infrastruktur *system*.



Gambar 4.49 *Deployment Diagram*

4.2.3.7. *Component Diagram*

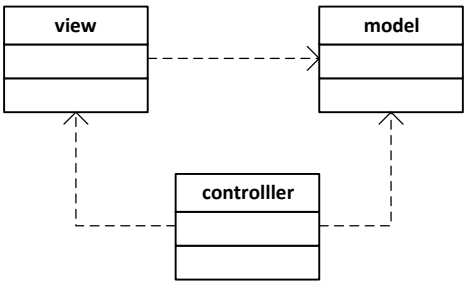
Component diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (*dependency*) di antaranya. Komponen piranti lunak adalah modul berisi *code*, baik berisi *source code compile time*, *link time* , maupun *run time* . Umumnya komponen terbentuk dari beberapa *class* dan/atau *package* , tapi dapat juga dari komponen-komponen yang lebih kecil. Komponen dapat juga berupa *interface* , yaitu kumpulan layanan yang disediakan sebuah komponen untuk komponen lain.



Gambar 4.50 *Component Diagram*

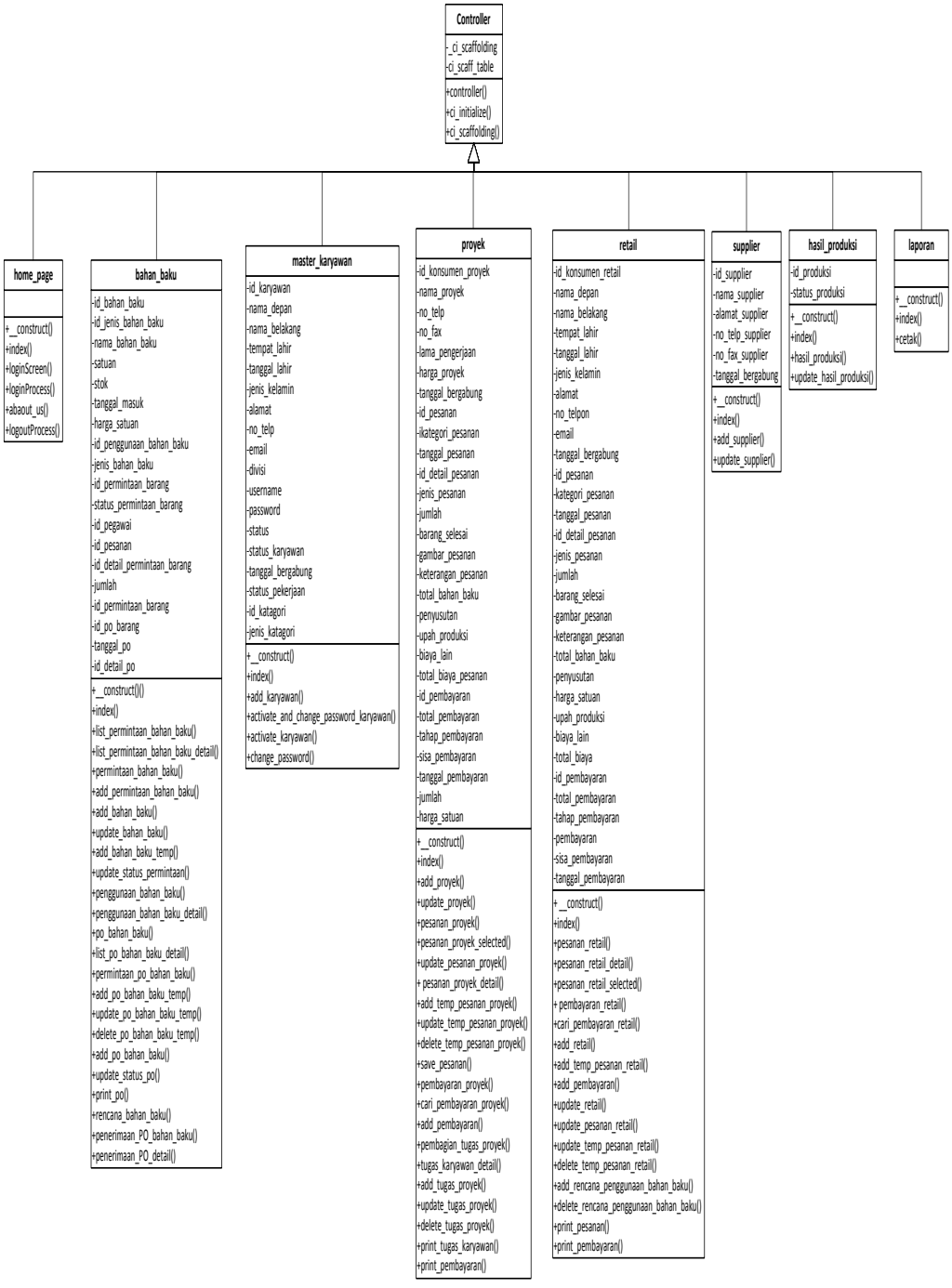
4.2.3.8. *Class Diagram*

Class diagram menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metode/fungsi).



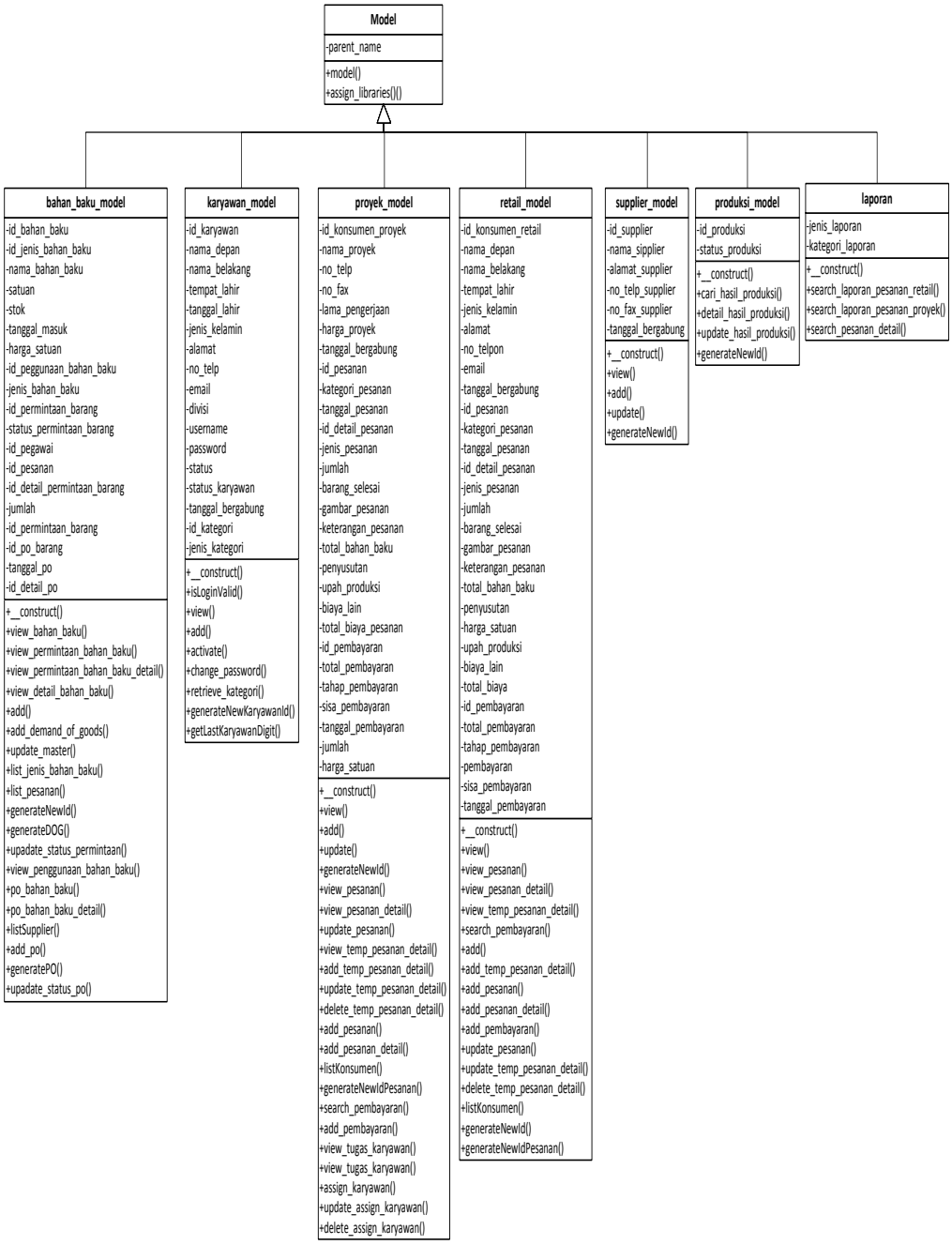
Gambar 4.51 *Class Diagram Diagram*

1. Class Diagram Controller



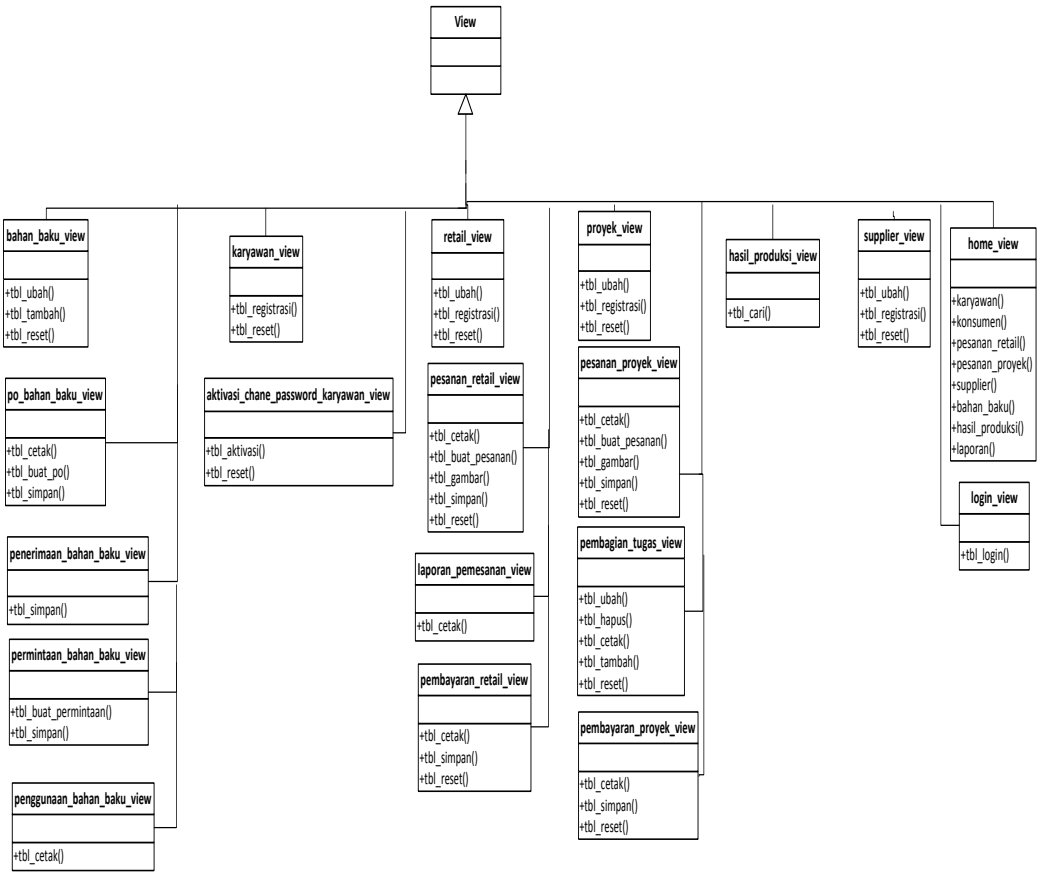
Gambar 4.52 *Class Diagram Controller*

2. Class Diagram Model



Gambar 4.53 *Class Diagram Model*

3. Class Diagram View



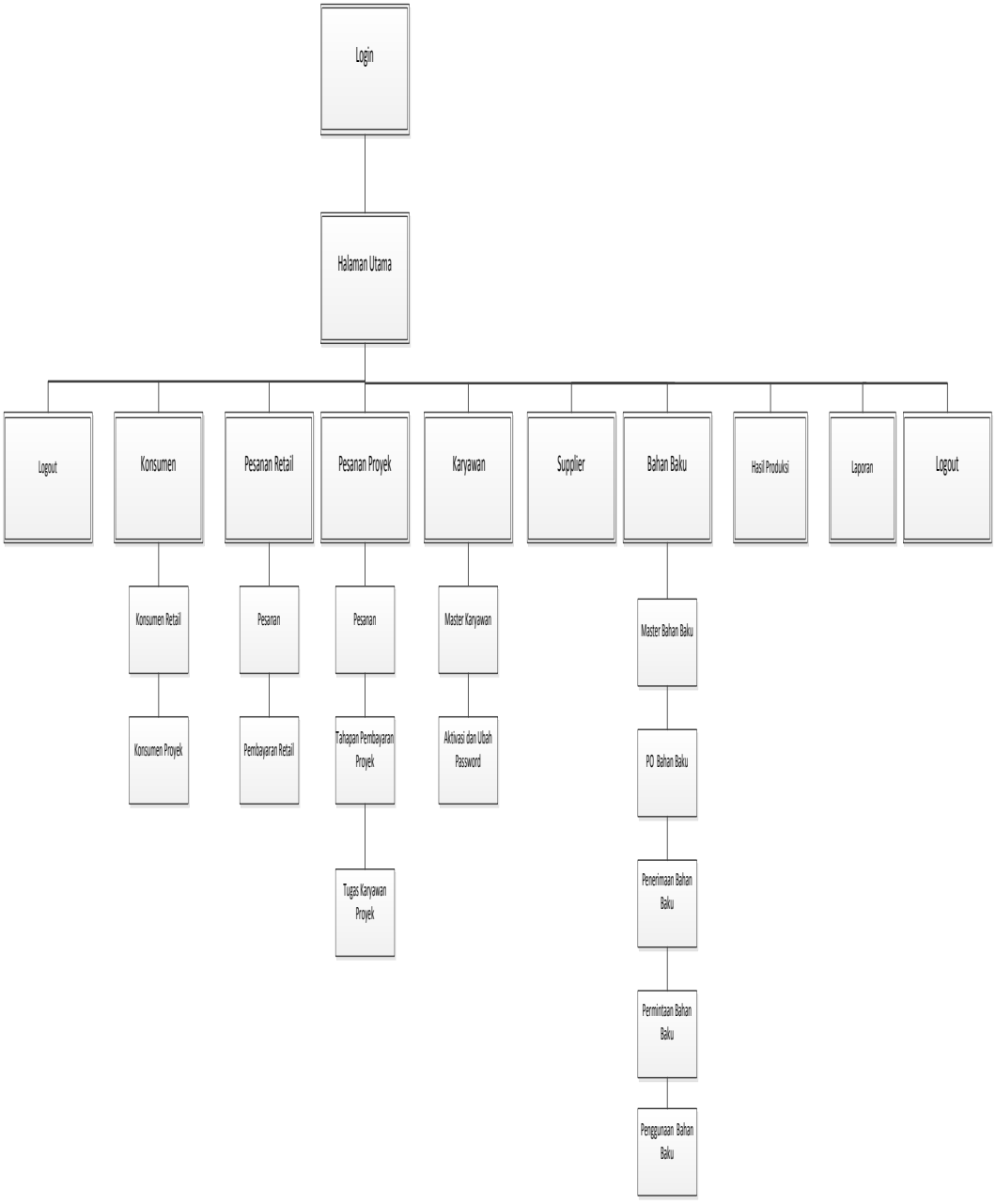
Gambar 4.54 *Class Diagram View*

4.2.4. Perancangan Antar Muka

Perancangan antarmuka mendeskripsikan rencana tampilan dari setiap Form yang akan digunakan pada tampilan sistem informasi sebenarnya. Perancangan antarmuka pada sistem informasi yang akan dibuat dapat dilihat pada gambar berikut.

4.2.4.1. Struktur Menu

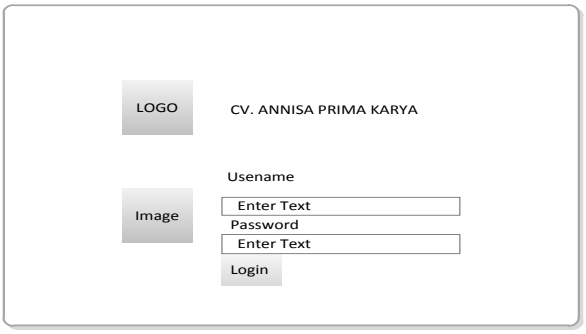
Struktur menu dari sistem informasi pengolahan data pemesanan dan produksi *furniture* adalah sebagai berikut.



Gambar 4.55 Struktur Menu

4.2.4.2. Perancangan Input

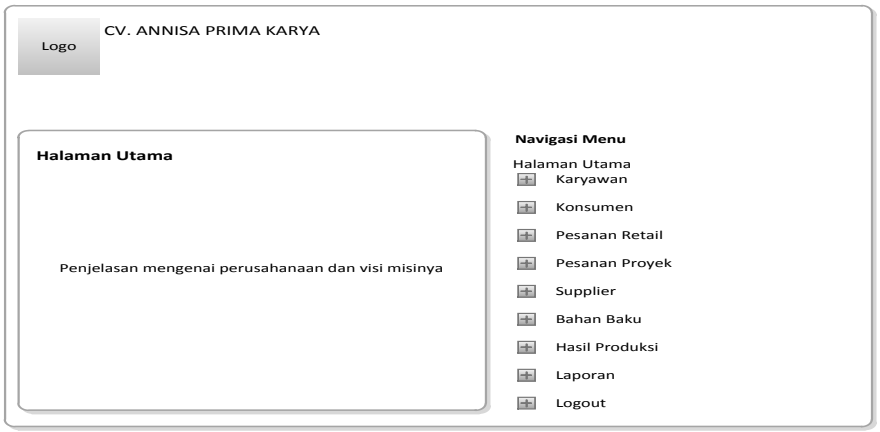
1. Perancangan *Login*



Gambar 4. 56 Perancangan Tampilan *Login*

Gambar 4.56 menjunjukan halaman *Login* dan merupakan tampilan awal untuk dapat mengakses sistem informasi pengolahan data pemesanan dan produksi *furniture*.

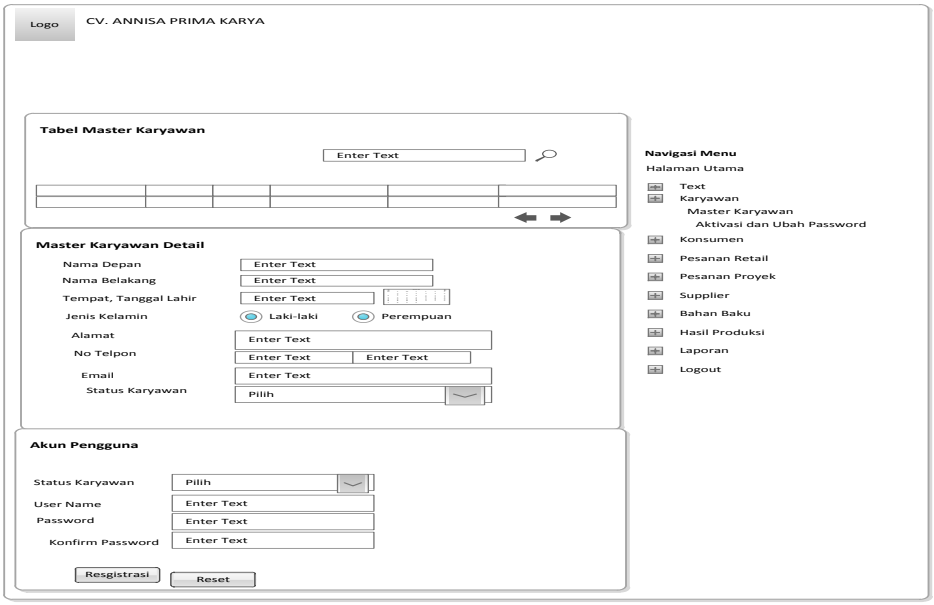
2. Perancangan Halaman Utama



Gambar 4.57 Perancangan Halaman Utama

Halaman utama ini akan muncul ketika *user* yang mempunyai hak akses telah melakukan *Login* dan valid. Halaman ini berisi tentang perusahaan serta visi dan misinya.

3. Perancangan Halaman Karyawan

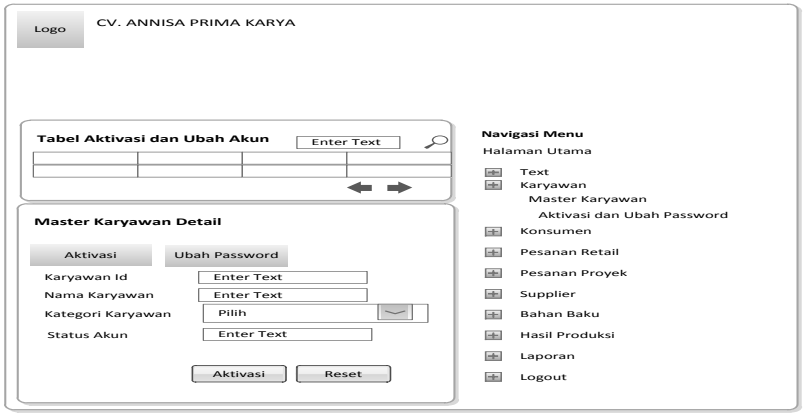


Gambar 4.58 Perancangan Halaman Karyawan

Halaman Karyawan ini akan tampil apabila *user* memilih Master Karyaawan. Halaman ini untuk registrasi karyawan ataupun mencari dan melihat data karyawan.

4. Perancangan Halaman Aktivasi dan Ubah Password

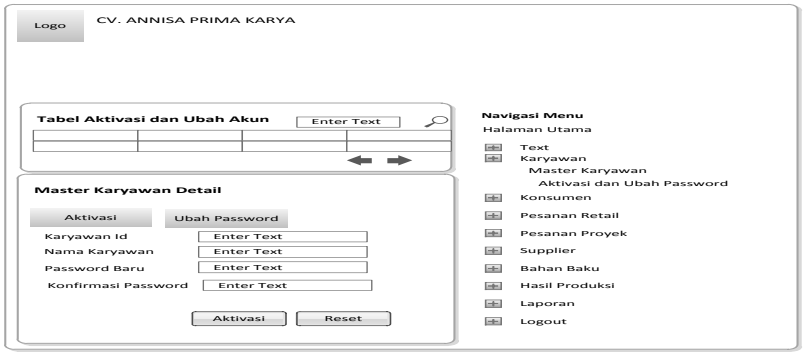
a. Aktivasi Akun



Gambar 4.59 Perancangan Halaman Aktivasi dan Ubah Password

Halaman Aktivasi dan ubah *Password* ini akan tampil apabila *user* memilih Aktivasi dan ubah *Password.* Halaman ini adalah untuk mengaktifkan akun karyawan agar dapat mengakses sistem. Di halaman ini tedapat tab untuk ubah *password.*

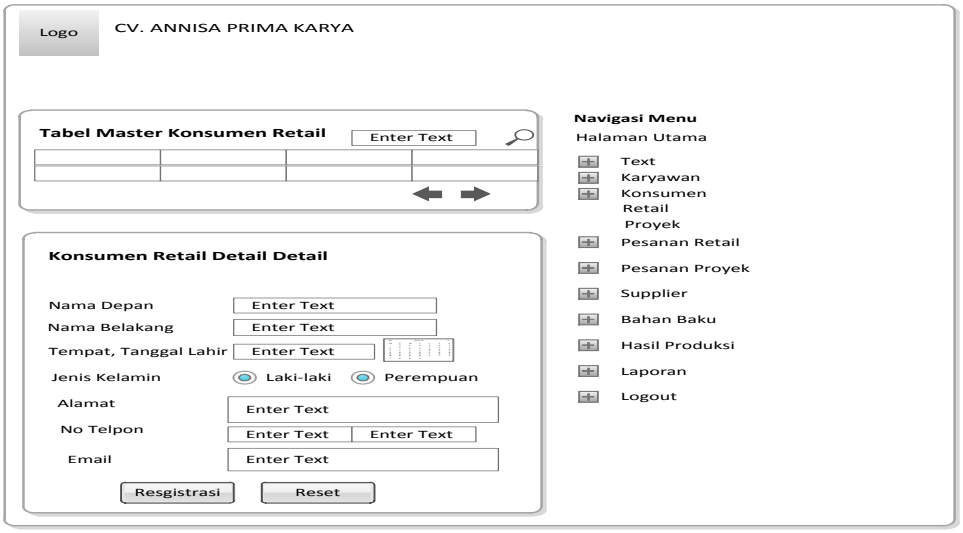
b. Ubah Password



Gambar 4.60 Perancangan Ubah *Password*

Halaman ini adalah untuk mengubah *password user* yang mempunyai hak akses. Halaman ini hanya bisa diakses oleh Administrator

5. Perancangan Halaman Konsumen *Retail*

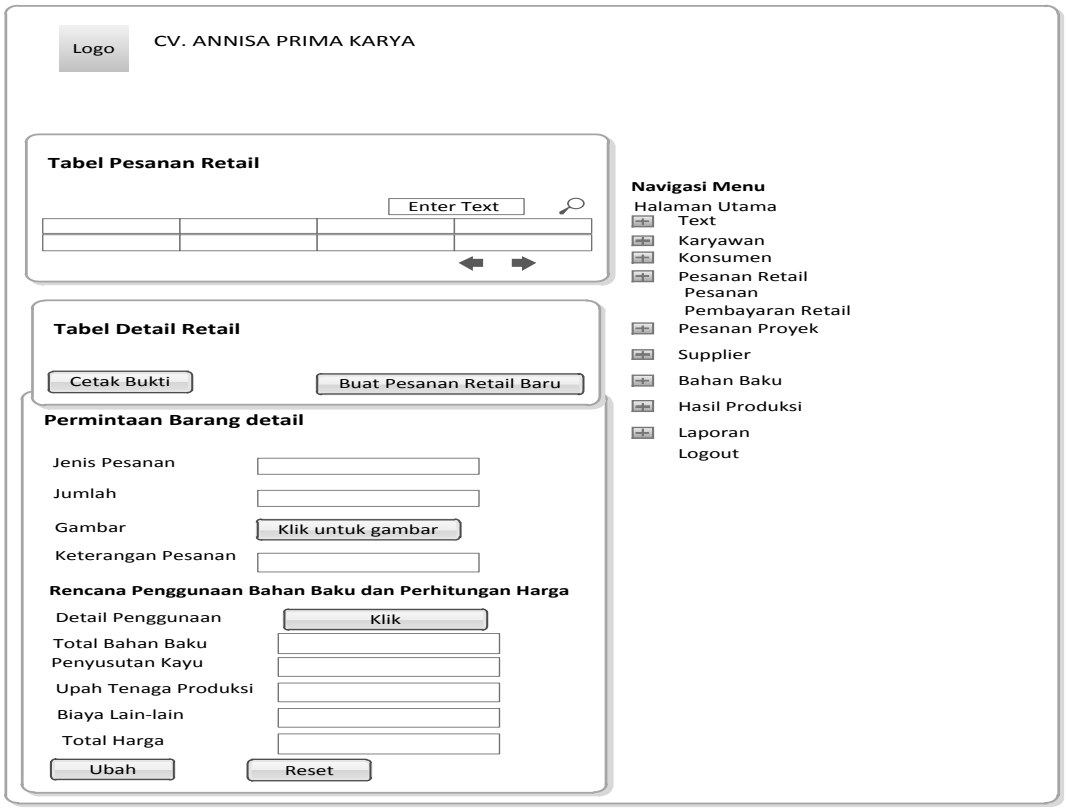


Gambar 4.61 Perancangan Halaman Konsumen *Retail*

Halaman ini akan tampil apabila memilih Konsumen *Retail* dari Navigasi Menu Konsumen. Halaman ini adalah untuk menginputkan data konsumen *retail* serta mencari ataupun melihat data konsumen *retail*.

6. Perancangan Halaman Pesanan *Retail*

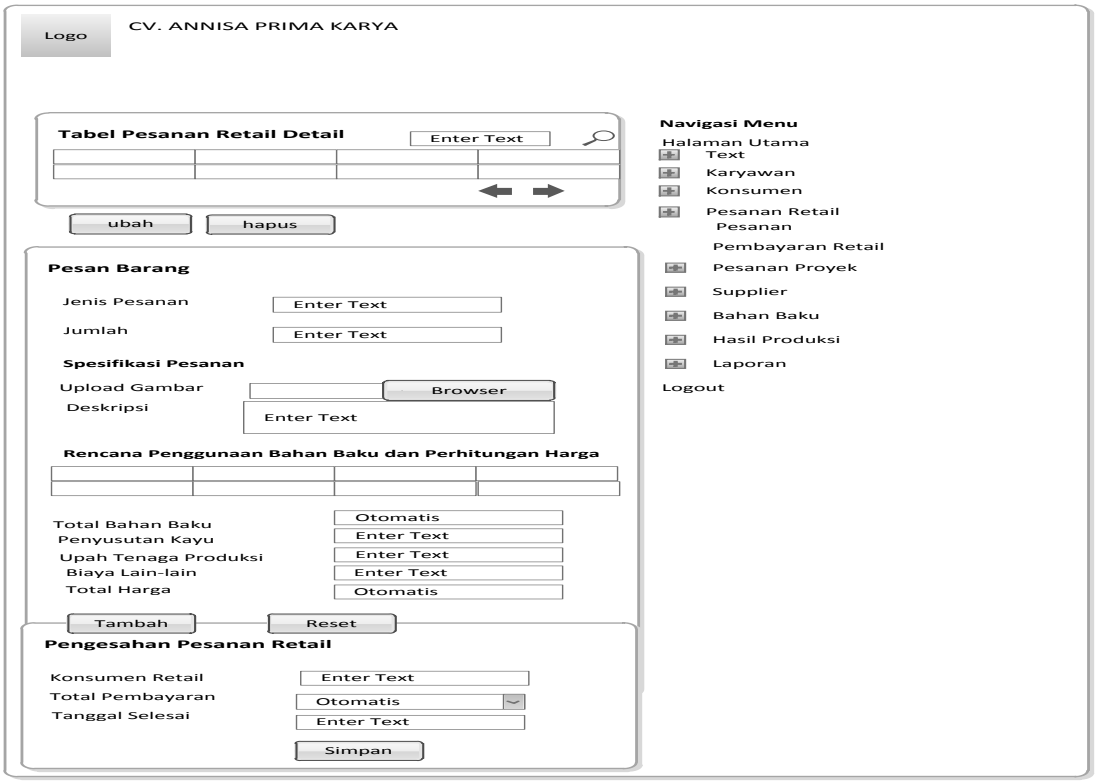
a. Pesanan *Retail*



Gambar 4.62 Perancangan Halaman Pesanan *Retail*

Halaman ini akan tampil apabila *user* memilih Pesanan dari Navigasi Menu Pesanan *Retail*. Halaman ini adalah untuk menginputkan data pesanan *retail*, melihat, mencari ataupun mencetak bukti pemesanan *retail*. Dihalaman ini terdapat link untuk membuat pesanan *retail* baru.

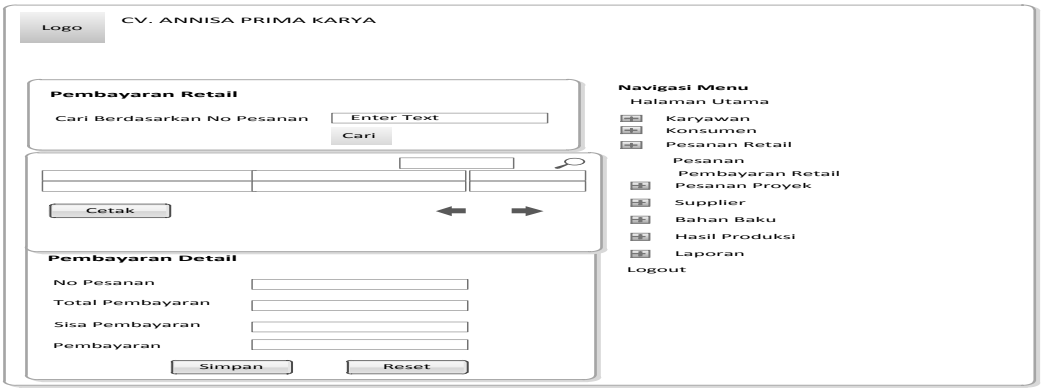
b. Buat Pesanan *Retail*



Gambar 4.63 Perancangan Halaman Buat Pesanan *Retail* Baru

Halaman ini adalah untuk menginputkan data pesanan *retail* serta penentuan harga dan rencana bahan baku yang akan dipakai.

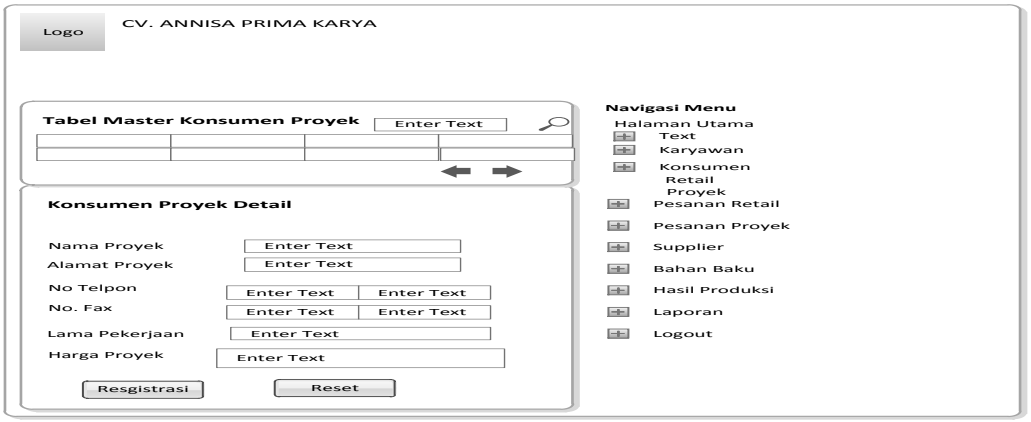
7. Perancangan Halaman Pembayaran *Retail*



Gambar 4.64 Perancangan Halaman Pembayaran *Retail*

Tampilan halaman pembayaran *retail* ini akan tampil apabila *user* memilih Pembayaran *Retail* pada Navigasi Menu Pesanan *Retail*. Halaman ini adalah untuk menginputkan data pembayaran, serta mencetak bukti pembayarannya.

8. Perancangan Halaman Konsumen Proyek

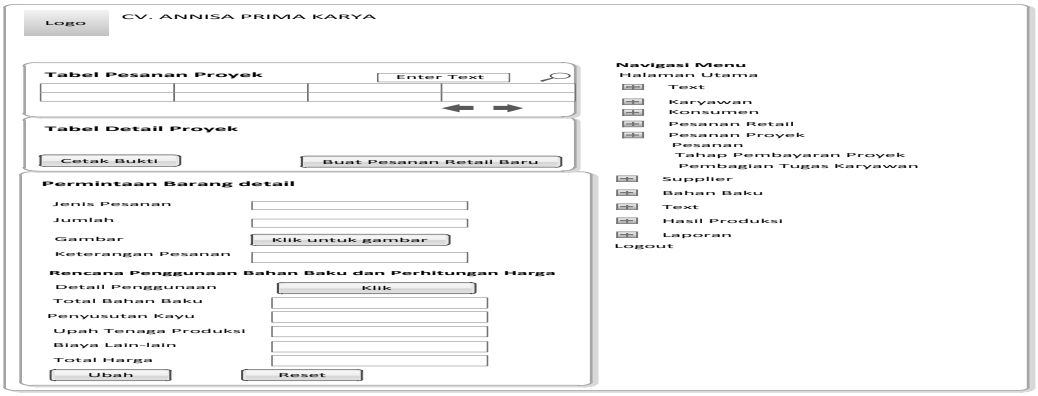


Gambar 4.65 Perancangan Halaman Konsumen Proyek

Halaman ini akan tampil apabila memilih Konsumen Proyek dari Navigasi Menu Konsumen. Halaman ini adalah untuk menginputkan data konsumen proyek serta mencari ataupun melihat data konsumen proyek.

9. Perancangan Halaman Pesanan Proyek

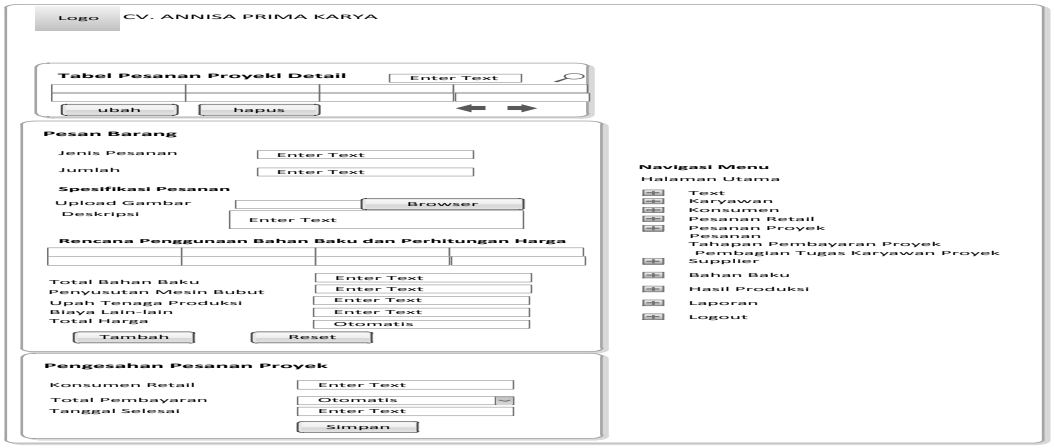
a. Pesanan Proyek



Gambar 4.66 Perancangan Halaman Pesanan Proyek

Halaman ini akan tampil apabila *user* memilih Pesanan dari Navigasi Menu Pesanan Proyek. Halaman ini adalah untuk menginputkan data pesanan proyek, melihat, mencari ataupun mencetak bukti pemesanan proyek. Dihalaman ini terdapat link untuk membuat pesanan proyek baru.

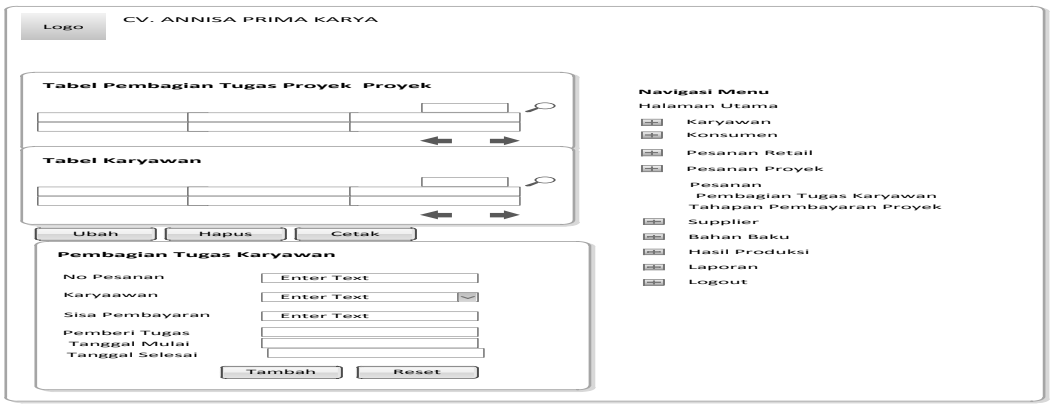
b. Buat Pesanan Proyek Baru



Gambar 4.67 Perancangan Halaman Buat Pesanan Proyek Baru

Halaman ini adalah untuk menginputkan data pesanan proyek serta penentuan harga dan rencana bahan baku yang akan dipakai.

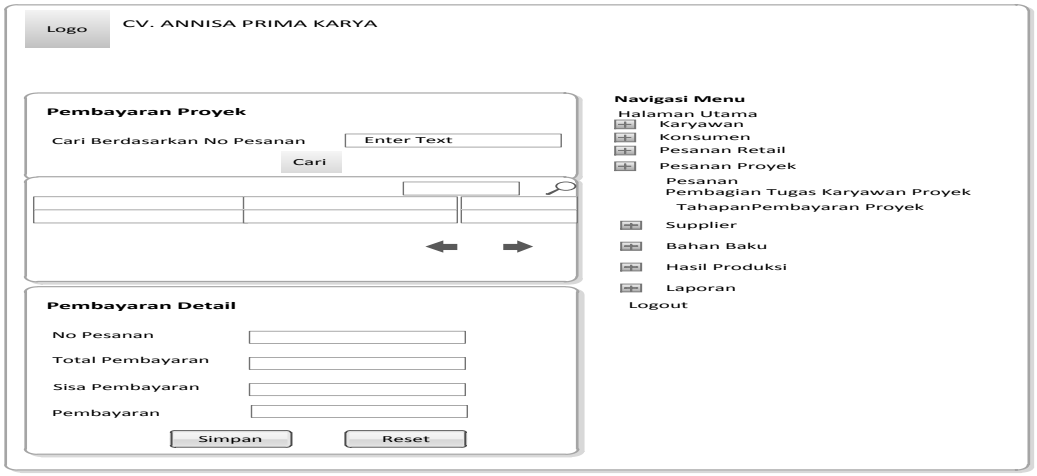
10. Perancangan Halaman Pembagian Tugas Karyawan Proyek



Gambar 4.68 Perancangan Halaman Pembagian Tugas Karyawan Proyek

Halaman ini akan tampil apabila *user* memilih Tugas Karyawan Proyek pada Navigasi menu Pesanan Proyek. Halaman ini adalah untuk menginput data karyawan produksi yang bertugas dalam suatu proyek.

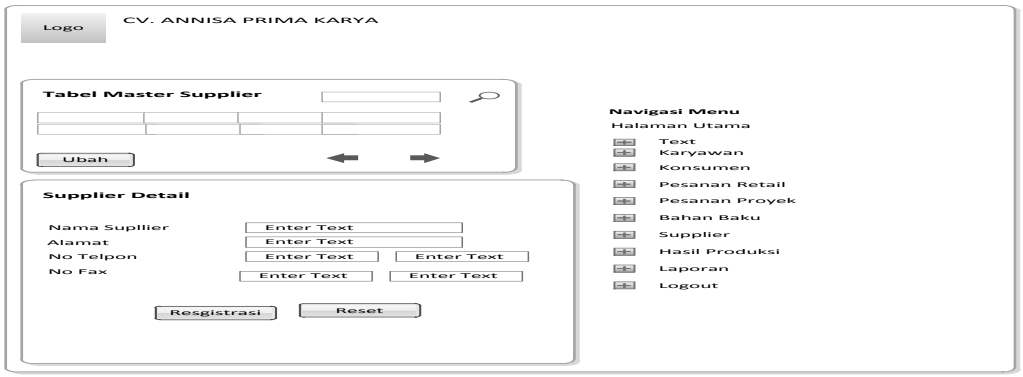
11. Perancangan Halaman Tahapan Pembayaran Proyek



Gambar 4.69 Perancangan Halaman Tahapan Pembayaran Proyek

Tampilan halaman tahapan pembayaran proyek ini akan tampil apabila *user* memilih Tahapan Pembayaran Proyek pada Navigasi Menu Pesanan Proyek. Halaman ini adalah untuk menginputkan data pembayaran, serta mencetak bukti pembayarannya.

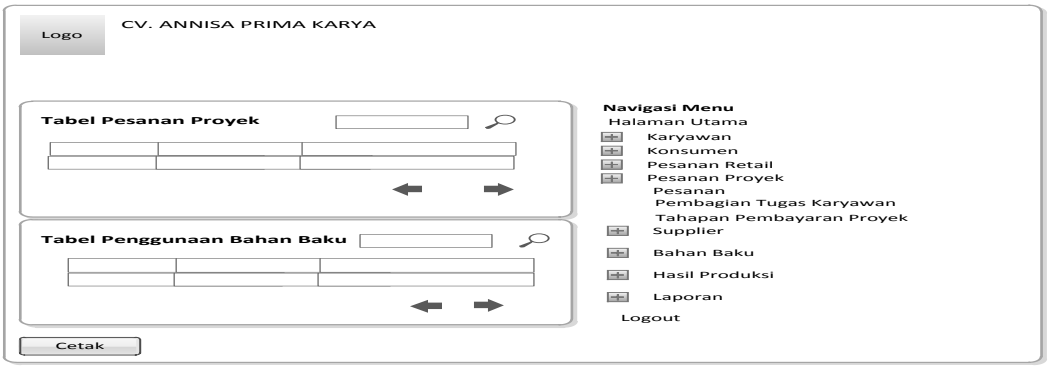
12. Perancangan Halaman *Retail*



Gambar 4.70 Perancangan Halaman *Supplier*

Halaman ini bisa diakses apabila *user* memilih *retail* pada navigasi menu. Halaman ini menginput data *retail*, mencari, melihat dan mengubah data *retail*.

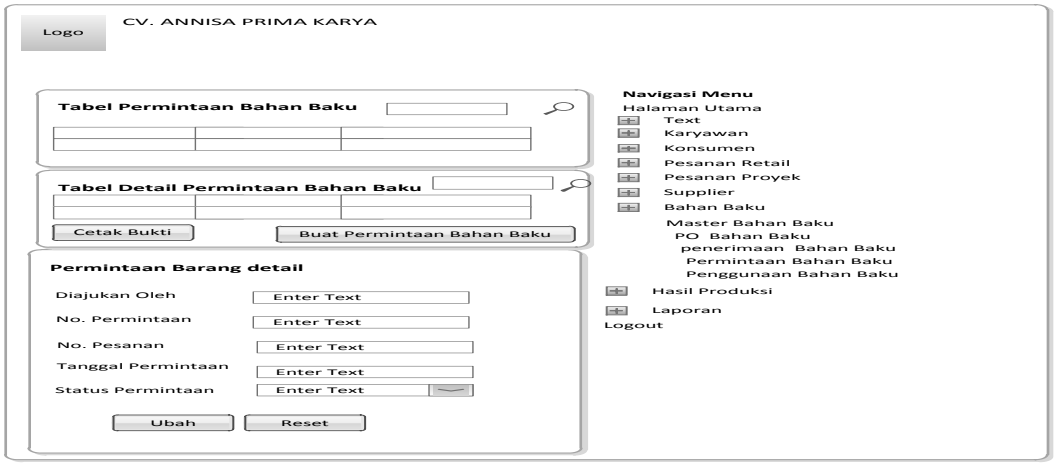
13. Perancangan Halaman Bahan Baku



Gambar 4.71 Perancangan Halaman Bahan Baku

Halaman ini akan tampil apabila *user* memilih Master Bahan Baku dari Navigasi menu Bahan Baku. Halamn ini adalah untuk mengelola data bahan baku.

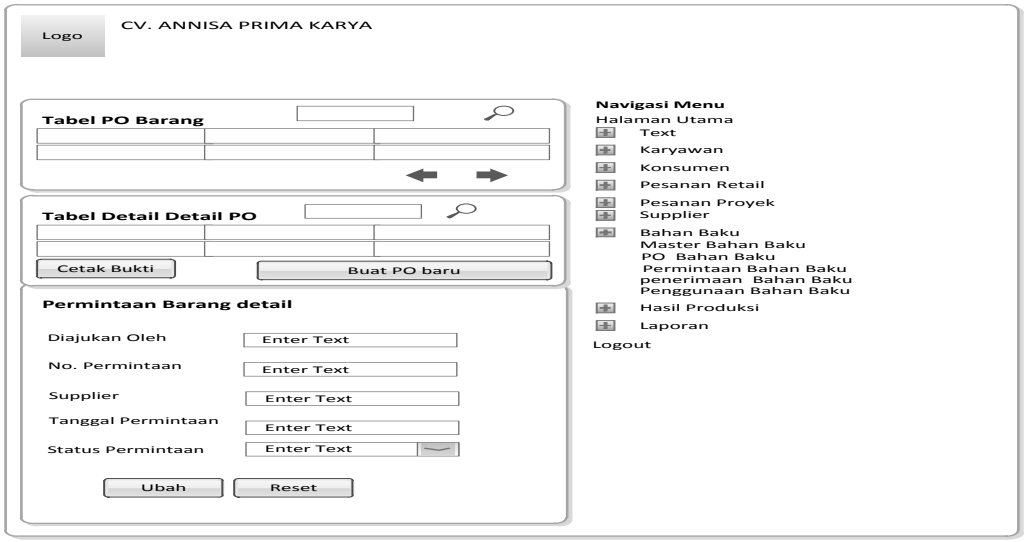
14. Perancangan Halaman Permintaan Bahan Baku



Gambar 4.72 Perancangan Halaman Permintaan Bahan Baku

Halaman ini akan tampil apabila *user* memilih Permintaan Bahan Baku dari Navigasi Menu Bahan Baku. Halaman ini adalah untu mengelola permintaan bahan baku dari Bagian Produksi ke Bagian Gudang.

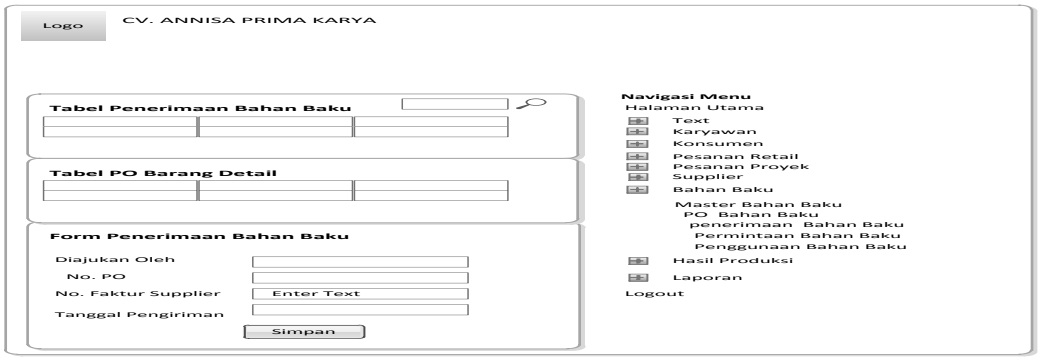
15. Perancangan Halaman PO Untuk Bahan Baku



Gambar 4.73 Perancangan Halaman PO untuk Bahan Baku

Halaman ini akan tampil apabila *user* memilih PO untuk Bahan Baku dari Navigasi Menu Bahan Baku. Halaman ini adalah untuk mengelola PO atau pemesanan bahan baku oleh Bagian Administrasi/Keuangan ke *Retail*.

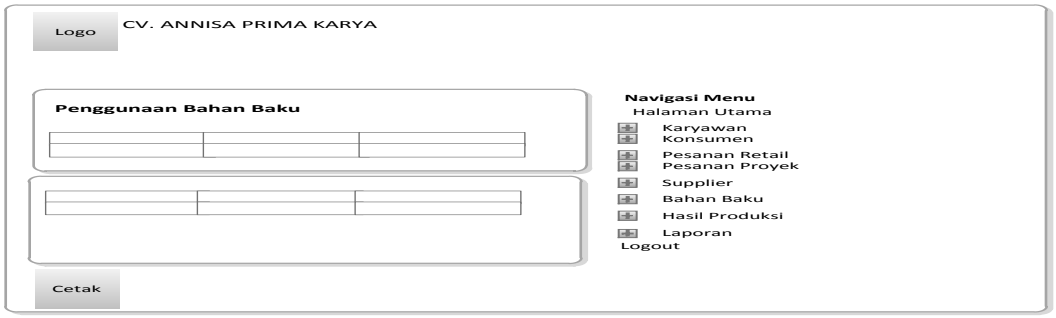
16. Perancangan Halaman Penerimaan Bahan Baku



Gambar 4.74 Perancangan Halaman Penerimaan Bahan Baku

Halaman ini akan tampil apabila *user* memilih Penerimaan Bahan Baku dari Navigasi Menu Bahan Baku. Halaman ini adalah untuk Penerimaan Bahan Baku dari *Retail* ke Bagian Gudang.

17. Perancangan Halaman Penggunaan Bahan Baku



Gambar 4.75 Perancangan Halaman Penggunaan Bahan Baku

Halaman ini akan tampil apabila *user* memilih Penggunaan Bahan Baku dari Navigasi Menu Bahan Baku. Halaman ini adalah untuk menampilkan Penggunaan Bahan Baku yang digunakan oleh pesanan *retail* dan pesanan proyek .

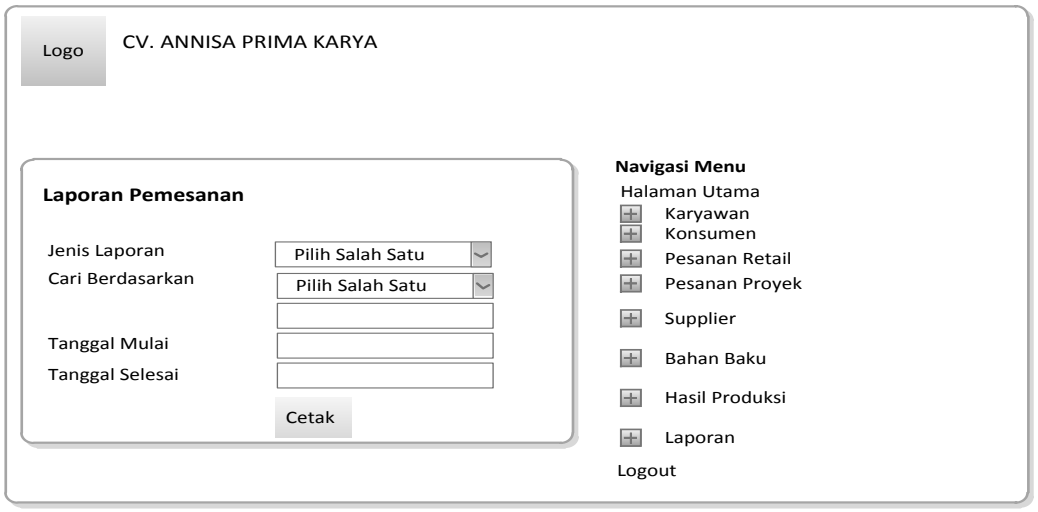
18. Perancangan Halaman Hasil Produksi



Gambar 4.76 Perancangan Halaman Hasil Produksi

Halaman ini akan tampil apabila *user* memilih hasil Produksi dari Navigasi Menu. Halaman ini adalah untuk menampilkan ataupun mengupdate data barang hasil produksi.

19. Perancangan Halaman Laporan

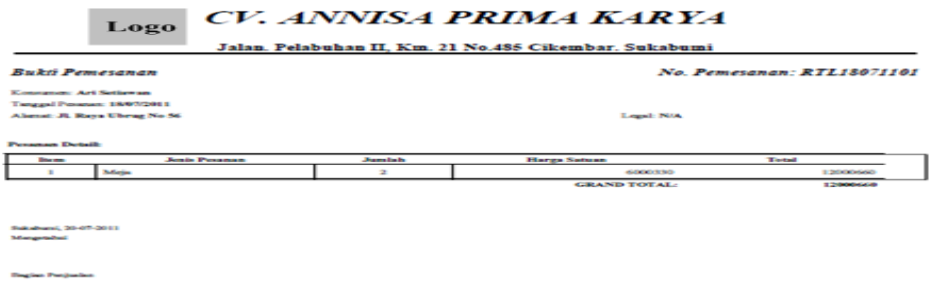


Gambar 4.77 Perancangan Halaman Laporan

Halaman ini akan tampil apabila *user* memilih Laporan dari Navigasi Menu. Halaman ini adalah untuk menampilkan ataupun mencetak laporan pemesanan *retail*, laporan pemesanan proyek dan laporan hasil produksi.

4.2.4.3. Perancangan Output

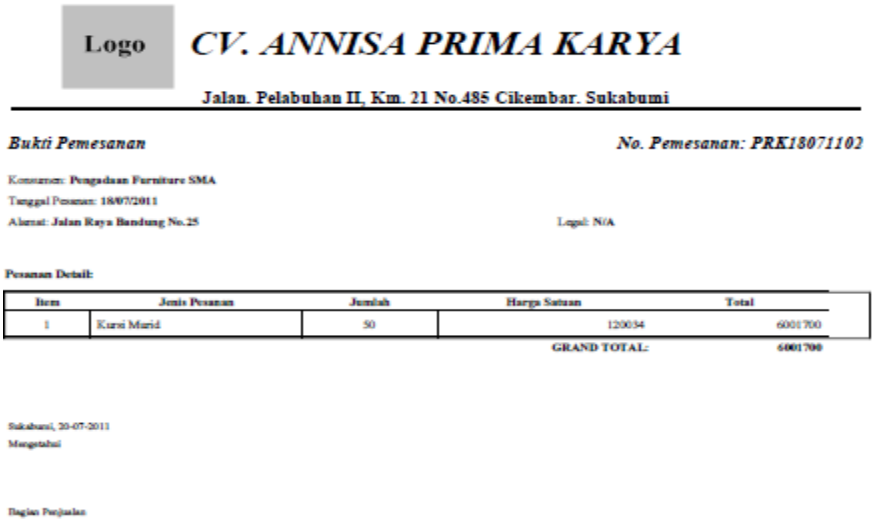
1. Bukti Pemesanan *Retail*



Gambar 4.78 Perancangan Bukti Pesanan *Retail*

Perancangan Bukti Pesanan *Retail* ini dimaksudkan sebagai bukti pesanan *retail* dari Bagian Penjualan ke Konsumen *Retail*.

2. Bukti Pemesanan Proyek


Logo

CV. ANNISA PRIMA KARYA

Jalan. Pelabuhan II, Km. 21 No.485 Cikembar. Sukabumi

Bukti Pemesanan *No. Pemesanan: PRK18071102*

Konsumen: Pengadaan Furniture SMA
Tanggal Pesanan: 18/07/2011
Alamat: Jalan Raya Bandung No.25 Legal: N/A

Pesanan Detail:

Item	Jenis Pesanan	Jumlah	Harga Satuan	Total
1	Kursi Murid	50	120034	6001700
			GRAND TOTAL:	6001700

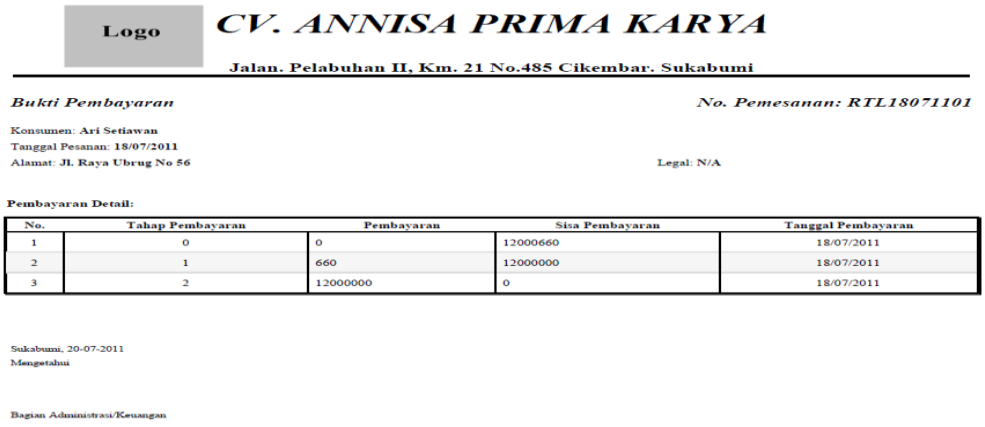
Sukabumi, 20-07-2011
Mengetahui

Bagian Penjualan

Gambar 4.79 Perancangan Bukti Pesanan Proyek

Perancangan Bukti Pesanan Proyek ini dimaksudkan sebagai bukti pesanan *retail* dari Bagian Proyek ke Konsumen Proyek.

3. Bukti Pembayaran *Retail*


Logo

CV. ANNISA PRIMA KARYA

Jalan. Pelabuhan II, Km. 21 No.485 Cikembar. Sukabumi

Bukti Pembayaran *No. Pemesanan: RTL18071101*

Konsumen: Ari Setiawan
Tanggal Pesanan: 18/07/2011
Alamat: Jl. Raya Ubrug No 56 Legal: N/A

Pembayaran Detail:

No.	Tahap Pembayaran	Pembayaran	Sisa Pembayaran	Tanggal Pembayaran
1	0	0	12000660	18/07/2011
2	1	660	12000000	18/07/2011
3	2	12000000	0	18/07/2011

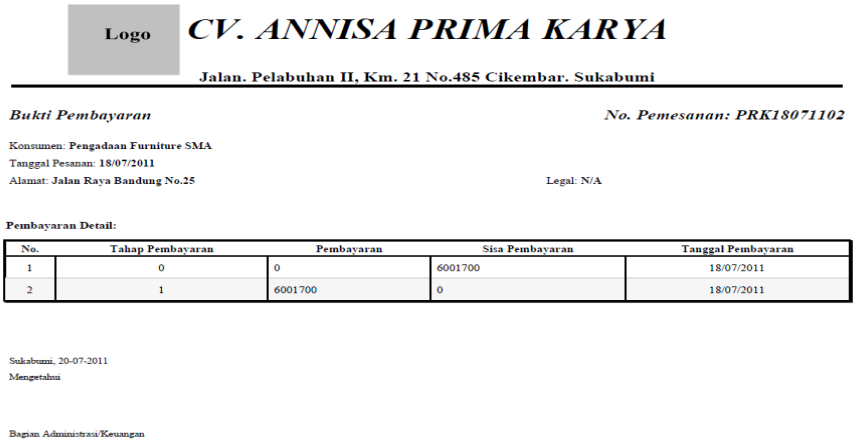
Sukabumi, 20-07-2011
Mengetahui

Bagian Administrasi/Keuangan

Gambar 4.80 Perancangan Bukti Pembayaran *Retail*

Perancangan Bukti Pembayaran *Retail* ini dimaksudkan sebagai bukti pembayaran *retail* dari Bagian Administrasi/Keuangan ke Konsumen *Retail*.

4. Bukti Pembayaran Proyek



Logo **CV. ANNISA PRIMA KARYA**

Jalan. Pelabuhan II, Km. 21 No.485 Cikembar. Sukabumi

Bukti Pembayaran *No. Pemesanan: PRK18071102*

Konsumen: **Pengadaan Furniture SMA**
Tanggal Pesanan: **18/07/2011**
Alamat: **Jalan Raya Bandung No.25**
Legal: N/A

Pembayaran Detail:

No.	Tahap Pembayaran	Pembayaran	Sisa Pembayaran	Tanggal Pembayaran
1	0	0	6001700	18/07/2011
2	1	6001700	0	18/07/2011

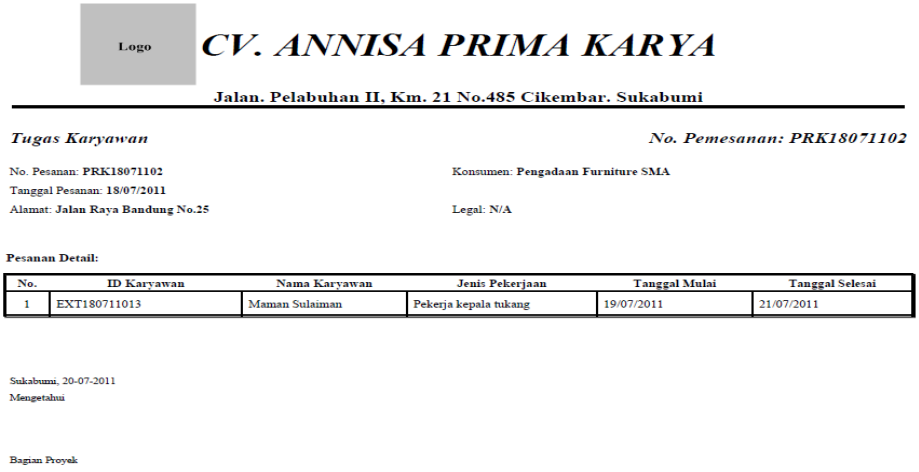
Sukabumi, 20-07-2011
Mengetahui

Bagian Administrasi/Keuangan

Gambar 4.81 Perancangan Bukti Pembayaran Proyek

Perancangan Bukti Pembayaran Proyek ini dimaksudkan sebagai bukti pembayaran proyek dari Bagian Proyek ke Konsumen Proyek.

5. Pembagian Tugas Karyawan Proyek



Logo **CV. ANNISA PRIMA KARYA**

Jalan. Pelabuhan II, Km. 21 No.485 Cikembar. Sukabumi

Tugas Karyawan *No. Pemesanan: PRK18071102*

No. Pesanan: **PRK18071102**
Tanggal Pesanan: **18/07/2011**
Alamat: **Jalan Raya Bandung No.25**
Konsumen: **Pengadaan Furniture SMA**
Legal: N/A

Pesanan Detail:

No.	ID Karyawan	Nama Karyawan	Jenis Pekerjaan	Tanggal Mulai	Tanggal Selesai
1	EXT180711013	Maman Sulaiman	Pekerja kepala tukang	19/07/2011	21/07/2011

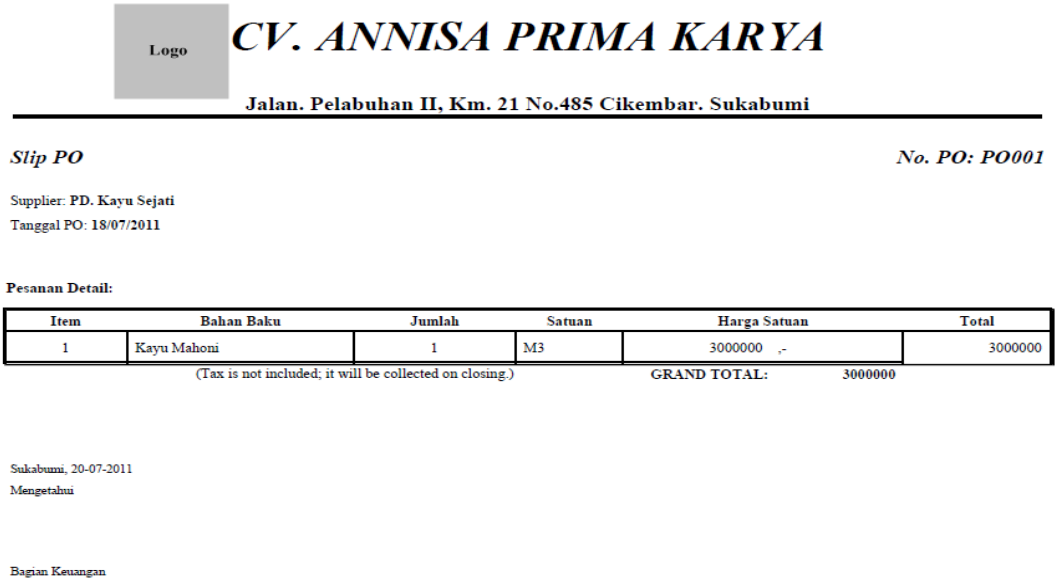
Sukabumi, 20-07-2011
Mengetahui

Bagian Proyek

Gambar 4.82 Perancangan Pembagian Tugas Karyawan Proyek

Perancangan Output Pembagian Tugas Karyawan ini dimaksudkan sebagai bukti tugas untuk Bagian Proyek dan Bagian Produksi.

6. PO Bahan Baku



Logo

CV. ANNISA PRIMA KARYA

Jalan. Pelabuhan II, Km. 21 No.485 Cikembar. Sukabumi

Slip PO *No. PO: PO001*

Supplier: PD. Kayu Sejati
Tanggal PO: 18/07/2011

Pesanan Detail:

Item	Bahan Baku	Jumlah	Satuan	Harga Satuan	Total
1	Kayu Mahoni	1	M3	3000000 ,-	3000000

(Tax is not included; it will be collected on closing.) GRAND TOTAL: 3000000

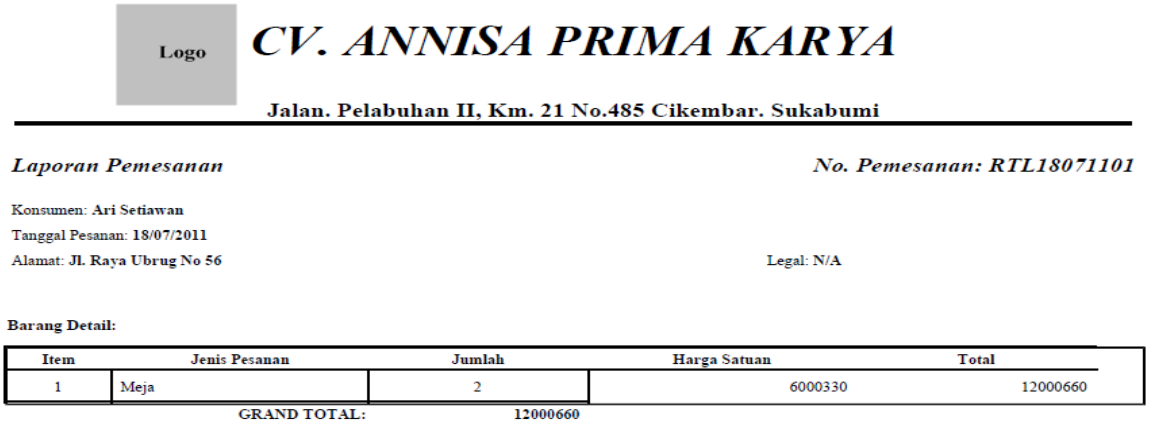
Sukabumi, 20-07-2011
Mengetahui

Bagian Keuangan

Gambar 4.83 Perancangan PO Bahan Baku

Perancangan PO Bahan Baku ini dimaksudkan sebagai Surat permintaan bahan baku dari Bagian Gudang yang disetujui Bagian Administrasi/Keuangan utuk diserahkan ke *Retail*.

7. Laporan Pemesanan *Retail*



Logo

CV. ANNISA PRIMA KARYA

Jalan. Pelabuhan II, Km. 21 No.485 Cikembar. Sukabumi

Laporan Pemesanan *No. Pemesanan: RTL18071101*

Konsumen: Ari Setiawan
Tanggal Pesanan: 18/07/2011
Alamat: Jl. Raya Ubrug No 56 Legal: N/A

Barang Detail:

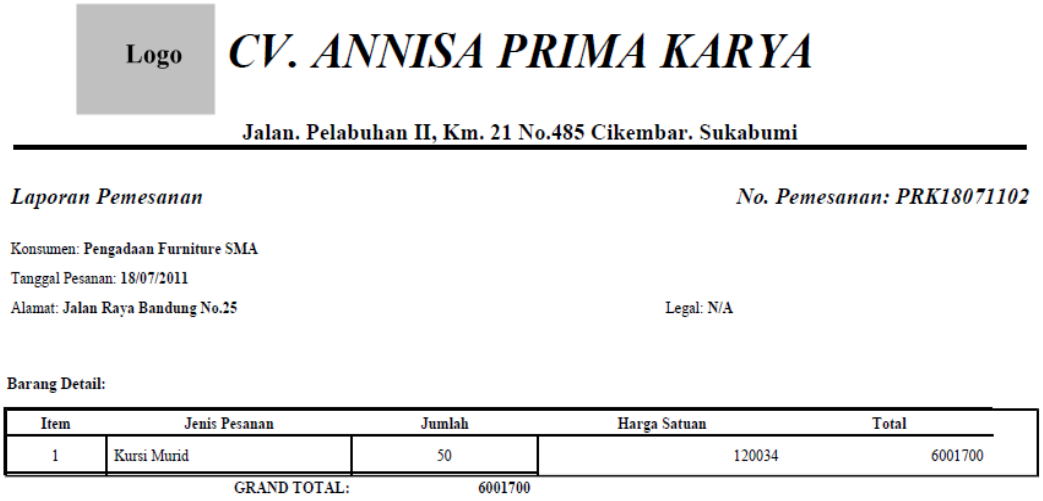
Item	Jenis Pesanan	Jumlah	Harga Satuan	Total
1	Meja	2	6000330	12000660

GRAND TOTAL: 12000660

Gambar 4.84 Perancangan Laporan Pemesanan *Retail*

Perancangan Laporan Pemesanan *Retail* ini dimaksudkan sebagai laporan pemesanan *retail* dari Bagian Penjualan untuk pemimpin perusahaan.

8. Laporan Pemesanan Proyek


Logo

CV. ANNISA PRIMA KARYA

Jalan. Pelabuhan II, Km. 21 No.485 Cikembar. Sukabumi

Laporan Pemesanan *No. Pemesanan: PRK18071102*

Konsumen: **Pengadaan Furniture SMA**
Tanggal Pesanan: **18/07/2011**
Alamat: **Jalan Raya Bandung No.25** Legal: N/A

Barang Detail:

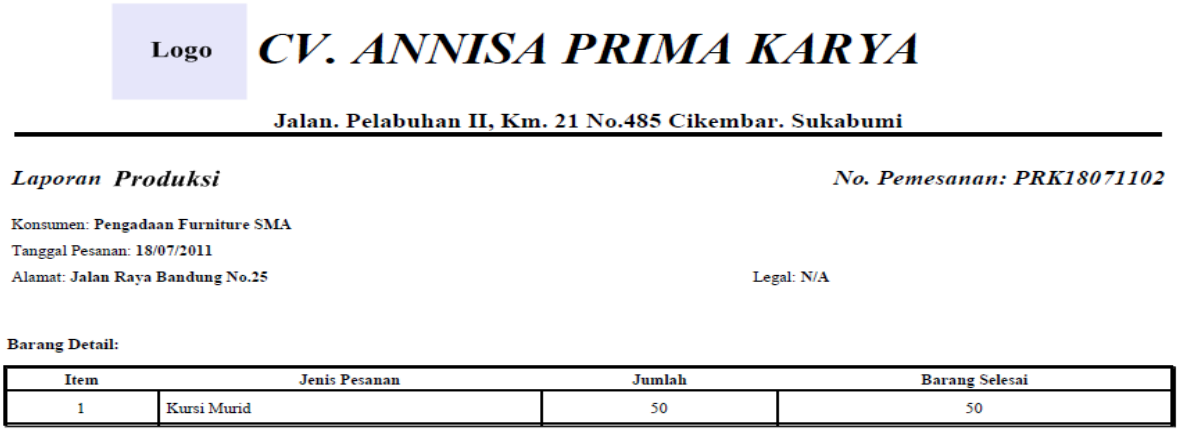
Item	Jenis Pesanan	Jumlah	Harga Satuan	Total
1	Kursi Murid	50	120034	6001700

GRAND TOTAL: 6001700

Gambar 4.85 Perancangan Laporan Pemesanan Proyek

Perancangan Laporan Pemesanan Proyek ini dimaksudkan sebagai laporan pemesanan proyek dari Bagian proyek untuk pemimpin perusahaan.

9. Laporan Hasil Produksi


Logo

CV. ANNISA PRIMA KARYA

Jalan. Pelabuhan II, Km. 21 No.485 Cikembar. Sukabumi

Laporan Produksi *No. Pemesanan: PRK18071102*

Konsumen: **Pengadaan Furniture SMA**
Tanggal Pesanan: **18/07/2011**
Alamat: **Jalan Raya Bandung No.25** Legal: N/A

Barang Detail:

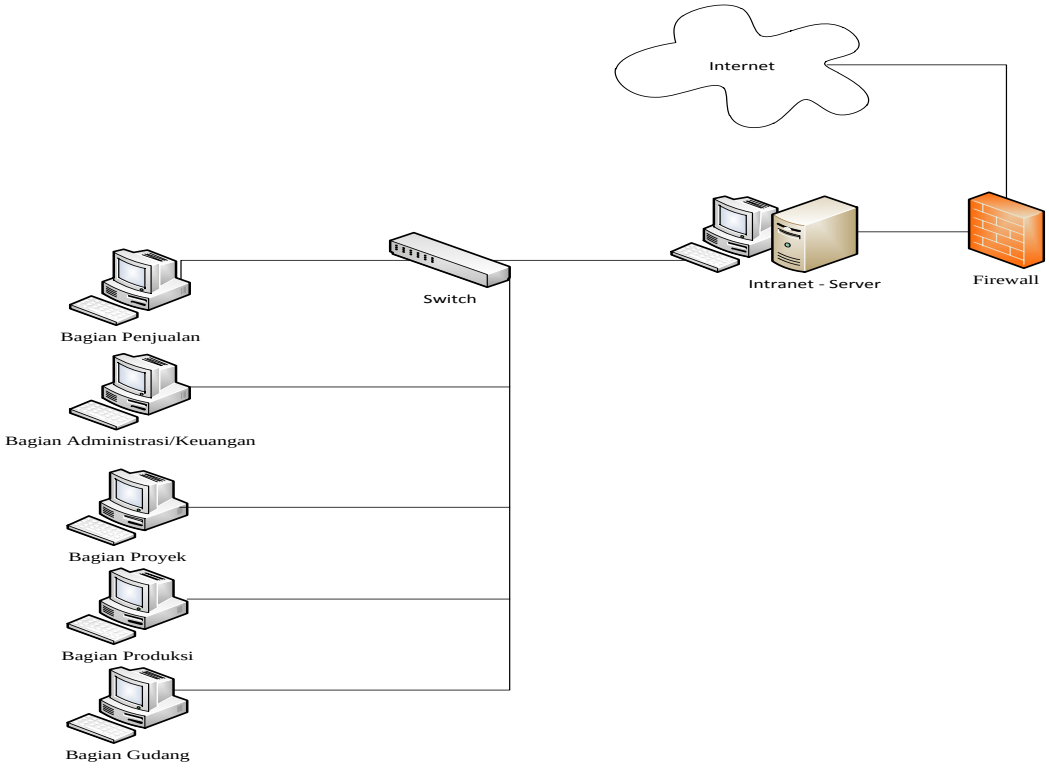
Item	Jenis Pesanan	Jumlah	Barang Selesai
1	Kursi Murid	50	50

Gambar 4.86 Perancangan Laporan Hasil Produksi

Perancangan Laporan Hasil Produksi ini dimaksudkan sebagai laporan hasil produksi dari Bagian Produksi untuk pemimpin perusahaan.

4.2.5. Perancangan Arsitektur Jaringan

Dalam pengimplementasian sistem informasi pengolahan data pemesanan dan produksi *furniture* pada CV. Annisa Prima karya ini, menggunakan jaringan intranet. Sistem informasi ini akan disimpan pada web server. Berikut adalah skema dari arsitektur jaringan yang digunakan.



Gambar 4.87 Perancangan Arsitektur Jaringan