BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem Yang Berjalan

Kegiatan analisis sistem yang berjalan merupakan kegiatan penguraian suatu sistem informasi yang utuh dan nyata ke dalam bagian-bagian atau komponen komputer dengan tujuan untuk mengidentifikasi serta mengevaluasi masalah yang muncul dari sistem tersebut. Sehingga mengarah kepada suatu solusi untuk perbaikan maupun pengembangan ke arah yang lebih baik serta sesuai dengan kebutuhan perkembangan teknologi.

4.1.1. Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

Untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan dan untuk mempelajari sistem yang ada, diperlukan suatu penggambaran aliran-aliran informasi dari bagian-bagian yang terkait baik dari dalam maupun dari luar sistem. Hal ini memudahkan kita untuk memahami informasi-informasi yang didapat dan dikeluarkan oleh sistem itu sendiri. Adapun aliran informasi yang sedang berjalan di Toko Azzahra Cosmetic adalah sebagai berikut:

1. Dalam transaksi penjualan konsumen menyerahkan barang yang akan di beli ke pegawai
2. Pegawai mencatat data-data barang yang dibeli konsumen, jika pegawai lupa dengan harga barang tersebut, pegawai harus mencari dulu harga barang tersebut di buku catatan data barang.

3. Pegawai menghitung jumlah yang harus dibayar konsumen.
4. Konsumen memberikan pembayaran tunai ke pegawai
5. Pegawai memberikan barang yang dibeli ke konsumen dan memberikan uang kembalian jika memang ada kembalian
6. Konsumen menerima barang yang dibeli dan uang kembalian jika memang ada kembalian
7. Dalam transaksi pembelian pegawai mengecek persediaan barang, jika ada barang yang kosong, pegawai akan mencatat data barang yang kosong tersebut.

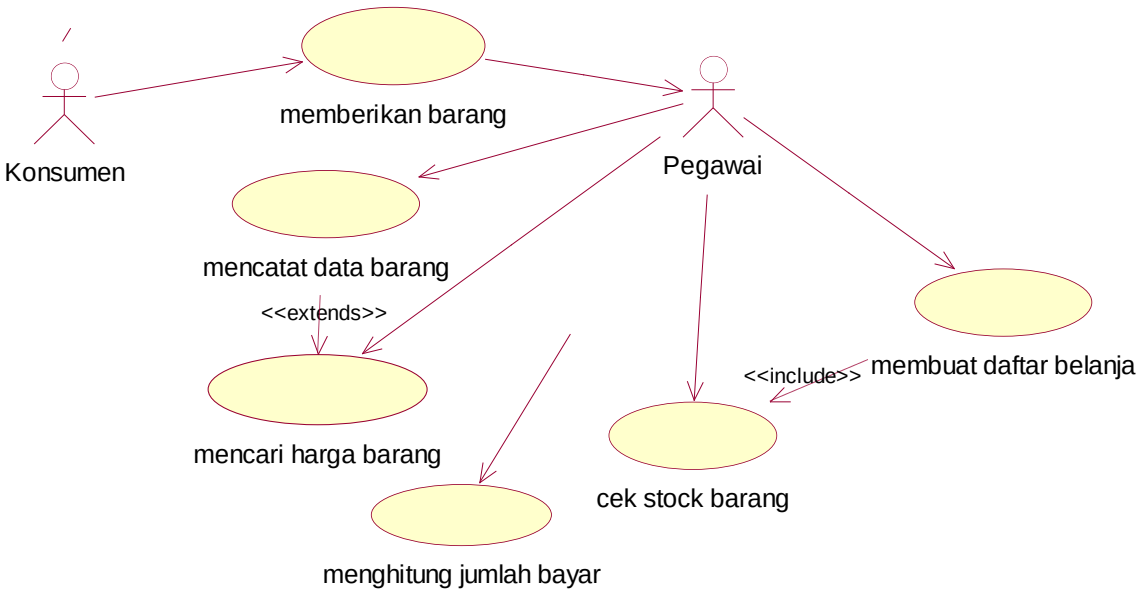
4.1.1.1. Aktor

Dalam menganalisis kebutuhan menggunakan pemrograman berorientasi objek, pertama kita harus mengetahui aktor-aktor yang terlibat dalam sistem yang akan kita bangun. Adapun aktor-aktor yang berhubungan dengan dengan sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Konsumen
2. Pegawai

4.1.1.2. *Use Case Diagram*

Pemodelan ini dimaksudkan untuk menggambarkan kegiatan-kegiatan dan hubungan yang terjadi antara para aktor dan *use case* didalam sistem yang sedang berjalan. Adapun *use case* sistem yang sedang berjalan di Toko Azzahra Cosmetic sebagai berikut :



Gambar 4.1. *Use Case Diagram* yang sedang berjalan

4.1.1.3. Skenario Use Case

1. Skenario Use Case Menyerahkan Barang

Tabel 4.1. Sekenario *Use Case* Menyerahkan Barang

Identifikasi	
Nomor	UC-100
Nama	Menyerahkan Barang
Tujuan	Menyerahkan barang ke pegawai
Deskripsi	
Aktor	Konsumen
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Konsumen belum menyerahkan barang yang akan di beli
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Konsumen menyerahkan barang yang akan di beli ke pegawai	
	2. Pegawai menerima barang yang akan dibeli konsumen
Kondisi Akhir	Barang yang akan dibeli sudah diserahkan ke pegawai

2. Skenario Use Case Catat Data Barang

Tabel 4.2. Sekenario *Use Case* Catat Data Barang

Identifikasi	
Nomor	UC-200
Nama	Catat Data Barang
Tujuan	Mencatat data barang yang akan di beli konsumen
Deskripsi	
Aktor	Pegawai
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pegawai belum mencatat data barang
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Pegawai mencatat data barang yang akan di beli konsumen	
	2. Data barang sudah tercatat di nota penjualan
Kondisi Akhir	Data barang sudah tercatat di nota penjualan

3. Skenario Use Case Cari Harga Barang

Tabel 4.3. Sekenario *Use Case* Cari Harga Barang

Identifikasi	
Nomor	UC-300
Nama	Cari Harga Barang
Tujuan	Mencari harga barang yang diinginkan
Deskripsi	
Aktor	Pegawai
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pegawai belum mengetahui harga barang yang diinginkan
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Pegawai mencari harga barang yang diinginkan	
	2. Harga barang yang diinginkan sudah diketahui
Kondisi Akhir	Pegawai sudah mengetahui harga barang yang diinginkan

4. Skenario Use Case Hitung Jumlah Bayar

Tabel 4.4. Sekenario *Use Case* Hitung Jumlah Bayar

Identifikasi	
Nomor	UC-400
Nama	Hitung Jumlah Bayar
Tujuan	Menghitung jumlah bayar
Deskripsi	
Aktor	Pegawai
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pegawai belum menghitung jumlah yang harus dibayar konsumen
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Pegawai menghitung jumlah bayar	
	2. Jumlah bayar sudah diketahui
Kondisi Akhir	Pegawai sudah mengetahui jumlah yang harus dibayar konsumen

5. Skenario Use Case Stock Barang

Tabel 4.5. Sekenario *Use Case* Stock Barang

Identifikasi	
Nomor	UC-500
Nama	Stock Barang
Tujuan	Mengecek stock barang yang kosong
Deskripsi	
Aktor	Pegawai
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pegawai belum mengetahui jumlah persediaan barang yang kosong
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Pegawai mengecek persediaan barang yang kosong	
	2. Data barang yang kosong sudah diketahui
Kondisi Akhir	Pegawai sudah mengetahui data barang yang kosong

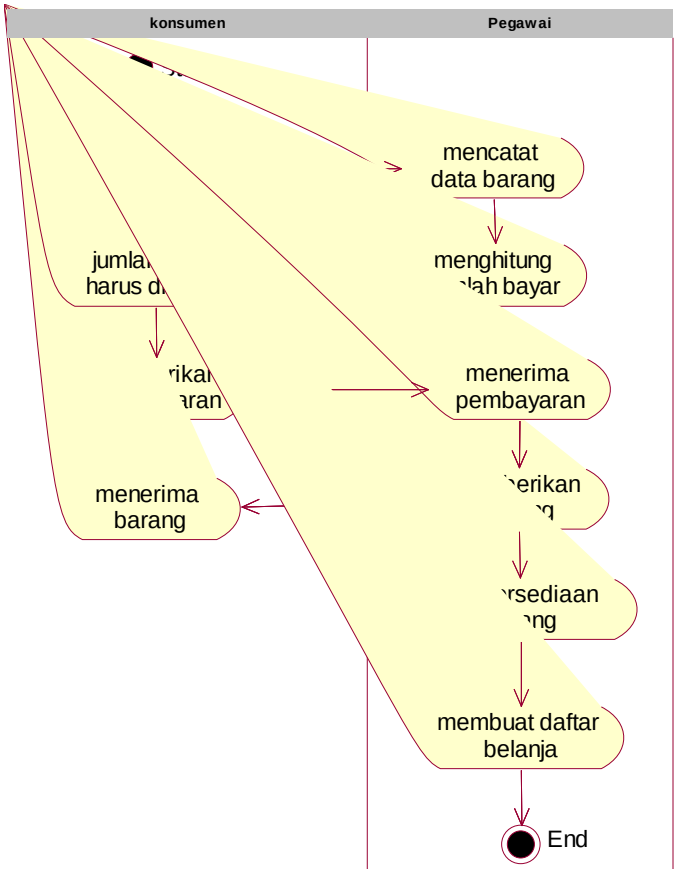
6. Skenario Use Case Daftar belanja

Tabel 4.6. Sekenario *Use Case* Daftar Belanja

Identifikasi	
Nomor	UC-600
Nama	Daftar Belanja
Tujuan	Membuat daftar belanja
Deskripsi	
Aktor	Pegawai
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pegawai belum membuat daftar belanja
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Pegawai membuat daftar belanja	
	2. Daftar belanja sudah dibuatkan
Kondisi Akhir	Pegawai sudah membuat daftar belanja

4.1.1.4. *Activity Diagram*

Activity diagram digunakan untuk menggambarkan kegiatan-kegiatan yang ada di dalam suatu sistem. Agar dapat lebih memahami tentang sistem yang akan dibuat, maka perlu dibuatkan *activity* diagram tentang sistem yang sedang berjalan. Berikut merupakan activity diagram sistem yang sedang berjalan di Toko Azzahra Cosmetic:



Gambar 4.2. *Activity Diagram* yang sedang berjalan

4.1.2. Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian dari sistem penjualan di Toko Azzahra Cosmetic yang sedang berjalan, maka penulis mengevaluasi sistem tersebut sebagai berikut :

1. Kegiatan dalam pencatatan data penjualan masih ditulis tangan yang rentan salah penghitungan jumlah total bayar.

   Solusi : membuat Sistem Informasi Penjualan dimana sistem ini lebih efektif dan akurat dalam penghitungan jumlah total bayar.

2. Pencatatan daftar harga barang masih ke dalam buku yang butuh waktu untuk mencari harga barang yang diinginkan.

Solusi : membuat Sistem Informasi Penjualan dimana sistem ini lebih efektif dan efisien dalam mencari harga barang yang di inginkan.

3. Pengecekan stock barang yang langsung mencari satu per satu barang yang kosong yang membutuhkan waktu yang cukup lama.

   Solusi : membuat Sistem Informasi Penjualan dimana sistem ini lebih efektif dan efisien dalam mengecek stock barang.

4. Tidak tersedianya laporan untuk mengetahui laba rugi penjualan.

   Solusi : membuat Sistem Informasi Penjualan dimana sistem ini lebih efektif dan efisien dalam membuat laporan penjualan dan pembelian.

4.2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah gambaran, perancangan dan pembuatan skema atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan mempunyai fungsi dan tujuan. Elemen-elemen sistem informasi dirancang dengan tujuan untuk dikomunikasikan kepada *user*. Dalam pengembangan sistem dapat berarti menyusun suatu sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang ada, baik secara keseluruhan maupun memperbaiki sistem yang telah ada.

Proses pengembangan sistem melewati beberapa tahapan, mulai dari sistem yang diterapkan, dioperasikan dan dipelihara. Bila sistem yang sudah dikembangkan masih timbul kembali permasalahan-permasalahan yang kritis serta dapat diatasi dalam tahap pemeliharaan sistem, maka perlu

dikembangkan kembali suatu sistem untuk mengatasi dan proses ini kembali ketahap yang pertama yaitu perencanaan sistem. Siklus ini disebut juga dengan siklus hidup suatu sistem.

4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem

1. Memperbaiki pengolahan data penjualan menjadi terkomputerisasi
2. Dapat menyimpan dan mengolah data transaksi penjualan barang dengan hasil laporannya
3. Dapat melakukan pencarian data barang, mengetahui persediaan barang secara cepat dan akurat

4.2.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

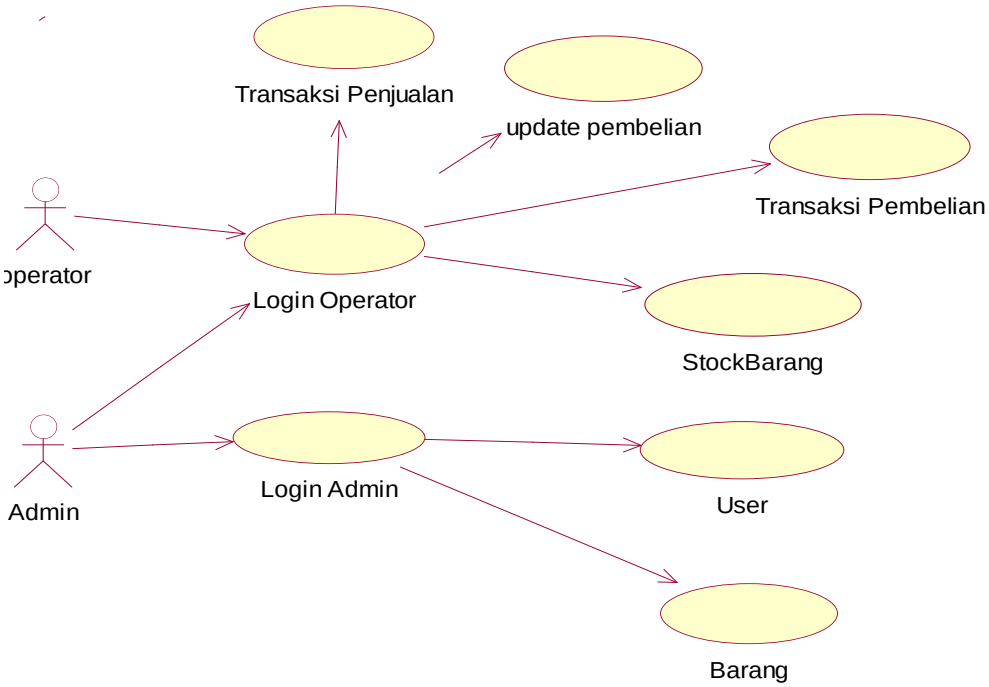
Sistem yang dirancang adalah Sistem Informasi Penjualan yang mempunyai kelebihan dalam kecepatan dan keakuratan, serta dapat mempermudah dalam memasukan data barang, pencarian data barang, proses transaksi penjualan barang serta pengecekan stock barang. Transaksi tersebut yang secara keseluruhan tersimpan pada sebuah database, sehingga dari sistem informasi yang dirancang dapat meminimalisir adanya kesalahan data. Sistem informasi yang dirancang memiliki fasilitas untuk melakukan proses pembuatan laporan penjualan.

Sistem Informasi Penjualan ini menggunakan bahasa pemrograman Java yang berbasis object dengan program aplikasi yang digunakan adalah Netbeans IDE 6.7.1. dan MySQL sebagai program aplikasi untuk membangun databasenya.

4.2.3. Perancangan UML yang Diusulkan

4.2.3.1. Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah "apa" yang diperbuat sistem, dan bukan "bagaimana". Gambaran *Use case* diagram Sistem Informasi Penjualan Cosmetic



Gambar 4.3. *Use case Diagram*
Sistem Informasi Penjualan

4.2.3.2. Sekenario Use Case

Aliran proses di atas, dapat dideskripsikan atau diuraikan lebih lengkap lagi dengan menggunakan suatu skenario *use case*. Yaitu dengan menggunakan tabel-tabel yang berisikan Nama, Tujuan, Deskripsi singkat dan Aktor

yang terlibat di dalamnya. Dan pada bagian skenario diuraikan aksi dari aktor yang terlibat dan bagaimana reaksi dari sistem.

1. Sekenario *Use Case* Login Admin

Tabel 4.7. Sekenario *Use Case* Login Admin

Identifikasi	
Nomor	UC-001
Nama	Login Admin
Tujuan	Validasi admin dan hak akses admin
Deskripsi	
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Tampilan Form Login Admin
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
3. Admin mengisi form login admin	
	4. Jika username dan password terdaftar maka sistem melakukan validasi terhadap hak akses Admin
Kondisi Akhir	Sistem menampilkan form menu admin

2. Skenario Use Case Login Operator

Tabel 4.8. Sekenario *Use Case* Login Operator

Identifikasi	
Nomor	UC-002
Nama	Login Operator
Tujuan	Validasi operator dan hak akses operator
Deskripsi	
Aktor	Operator
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Tampilan Form Login Operator
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**

1. Operator mengisi form login operator	
	2. Jika username dan password terdaftar maka sistem melakukan validasi terhadap hak akses opertor
Kondisi Akhir	Sistem menampilkan form menu operator

3. Sekenario *Use Case* Data Barang

Tabel 4.9. Sekenario *Use Case* Data Barang

Identifikasi	
Nomor	UC-003
Nama	Data Barang
Tujuan	Mengolah data barang
Deskripsi	
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Admin telah login dengan tampilan menu admin.
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Admin memilih menu data barang	
	2. Sistem menampilkan form data barang
3. Admin input data barang	
	4. Sistem menyimpan data barang ke tabel databarang
5. Admin edit data barang	
	6. Sistem meng-update data barang di tabel databarang
7. Admin hapus data barang	
	8. Sistem menghapus data barang di tabel databarang
Kondisi Akhir	Sistem menyimpan, mengupdate dan menghapus data barang ke tabel databarang

4. Sekenario *Use Case* Data User

Tabel 4.10. Sekenario *Use Case* Data User

Identifikasi	
Nomor	UC-004
Nama	Data User
Tujuan	Mengolah data user
Deskripsi	
Aktor	Operator
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Operator telah login dengan tampilan menu admin
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Operator memilih menu data User	
	2. Sistem menampilkan form data User
3. Operator input data User	
	4. Sistem menyimpan data User ke tabel User
5. Pegawai edit data User	
	6. Sistem meng-update data User di tabel User
7. Operator hapus data User	
	8. Sistem menghapus data User di tabel User
Kondisi Akhir	Sistem menyimpan, mengupdate dan menghapus data User ke tabel User

5. Sekenario *Use Case* Transaksi Penjualan

Tabel 4.11. Sekenario *Use Case* Transaksi Penjualan

Identifikasi	
Nomor	UC-005
Nama	Transaksi Penjualan
Tujuan	Mengolah data jual, data bayar
Deskripsi	
Aktor	Operator

Skenario Utama	
Kondisi Awal	Operator telah login dengan tampilan menu operator
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Operator memilih menu Transaksi Penjualan	
	2. Sistem menampilkan form transaksi penjualan
3. Operator input data jual (kode barang, jumlah barang)	
	4. Sistem menampilkan data barang dan jumlah bayar.
5. Operator input data bayar	
	6. Sistem menampilkan uang kembali(optional).
7. Operator menekan button cash	
	8. Sistem menyimpan transaksi penjualan ke tabel transaksi penjualan dan detail penjualan
Kondisi Akhir	Sistem menampikan data barang, data bayar dan menyimpan data transaksi ke tabel transaksi penjualan dan detail penjualan

6. Sekenario *Use Case* Transaksi Pembelian

Tabel 4.12. Sekenario *Use Case* Transaksi Pembelian

Identifikasi	
Nomor	UC-006
Nama	Transaksi Pembelian
Tujuan	Membuat Daftar Belanja
Deskripsi	
Aktor	Operator
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Operator telah login dengan tampilan menu operator
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Operator memilih menu Transaksi Pembelian	
	2. Sistem menampilkan form transaksi pembelian

3. Operator menginputkan data Barang yaitu kode Barang dan jumlah Barang(tekan enter)	
	4. Sistem menampilkan data barang dan menyimpan data barang ke tabel data barang
Kondisi Akhir	Sistem menampilkan data barang dan menyimpan data pembelian ke tabel transaksi pembelian dan detail pembelian

7. Sekenario *Use Case* Update Pembelian

Tabel 4.13. Sekenario *Use Case* Update Pembelian

Identifikasi	
Nomor	UC-007
Nama	Update Pembelian
Tujuan	MengUpdate jumlah barang
Deskripsi	
Aktor	Operator
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Operator telah login dengan tampilan menu operator
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Operator memilih menu Update Pembelian	
	2. Sistem menampilkan form update pembelian
3. Operator menginputkan no pembelian	
	4. Sistem menampilkan data barang dan mengupdate jumlah barang ke tabel data barang
Kondisi Akhir	Sistem menampilkan data barang dan mengupdate jumlah barang ke tabel data barang

8. Sekenario *Use Case* Stock Barang

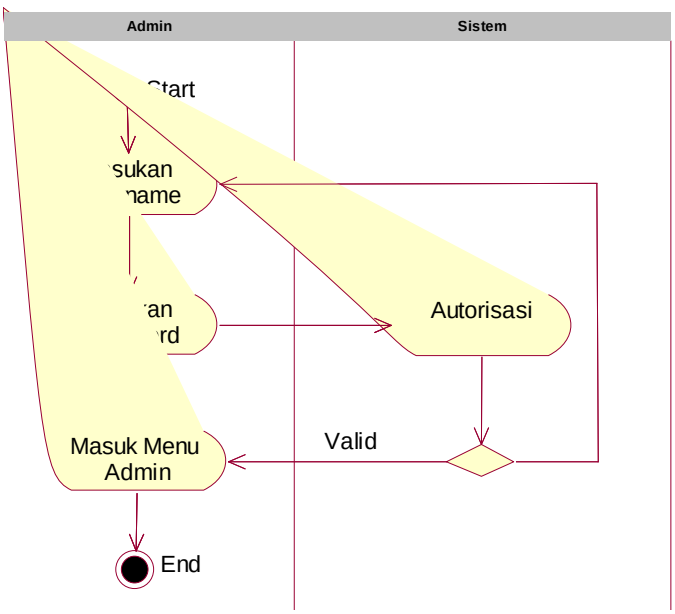
Tabel 4.14. Sekenario *Use Case* Stock Barang

Identifikasi	
Nomor	UC-008
Nama	Stock Barang
Tujuan	Mengecek Stock Barang
Deskripsi	
Aktor	Operator
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Operator telah login dengan tampilan menu operator
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Operator memilih menu Stock Barang	
	2. Sistem menampilkan form stock barang
3. Operator menekan button defisit	
	4. Sistem menampilkan data barang yang kurang dari batas minimal yaitu 20 item
5. Operator menekan button aman	
	6. Sistem menampilkan data barang yang lebih dari batas minimal yaitu 20 item
Kondisi Akhir	Sistem menampilkan data barang yang kurang dan lebih dari minimal

4.2.3.3. Activity Diagram

Aliran - aliran kegiatan atau aliran – aliran kerja yang terjadi di dalam sistem informasi penjualan *cosmetic* ini, akan digambarkan dalam Activity Diagram. *Activity diagram* memodelkan *workflow* proses bisnis dan urutan aktivitas dalam sebuah proses.

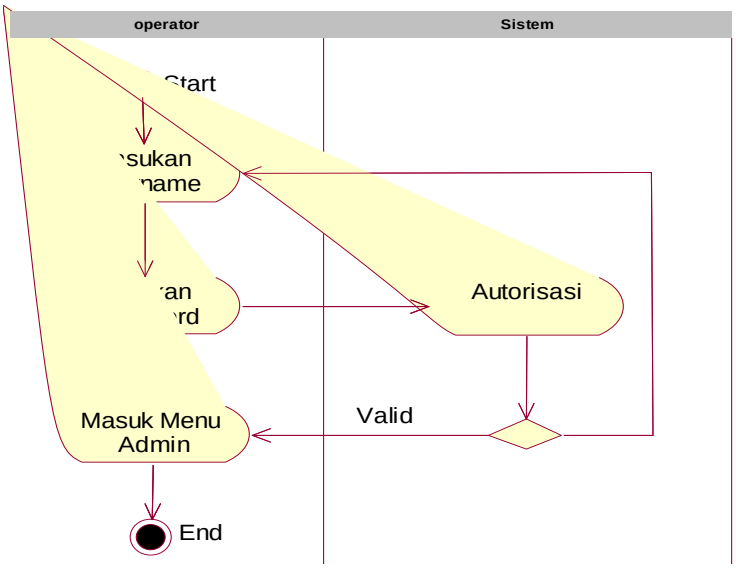
1. Activity Diagram Login Admin



Gambar 4.4. Activity Diagram Login Admin

Dari gambar 4.4. diatas dapat dilihat admin melakukan verifikasi login dan sistem akan melakukan pengecekan ke database, apabila verifikasi valid maka admin bisa masuk ke menu admin.

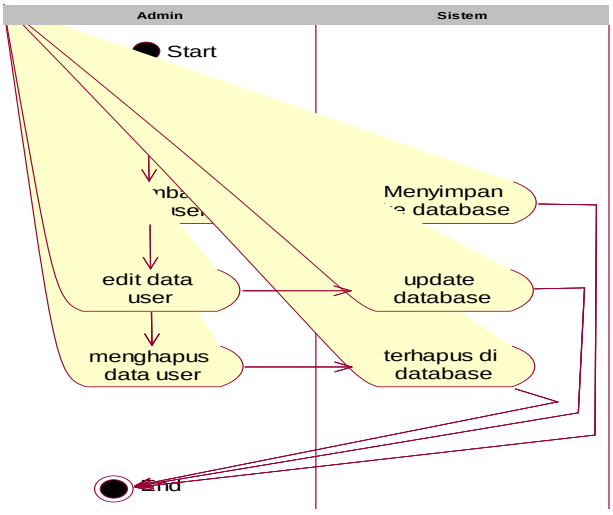
2. Activity Diagram Login Operator



Gambar 4.5. Activity Diagram Login Operator

Dari gambar 4.5. diatas dapat dilihat operator melakukan verifikasi login dan sistem akan melakukan pengecekan ke database, apabila verifikasi valid maka operator bisa masuk ke menu operator.

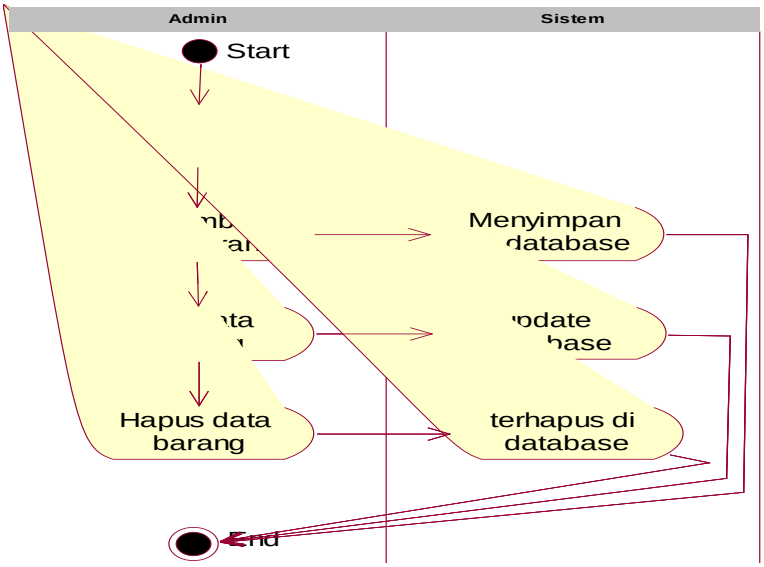
3. Activity Diagram Data User



Gambar 4.6. Activity Diagram Data User

Dari gambar 4.6. diatas dapat dilihat admin melakukan pengolahan data user.

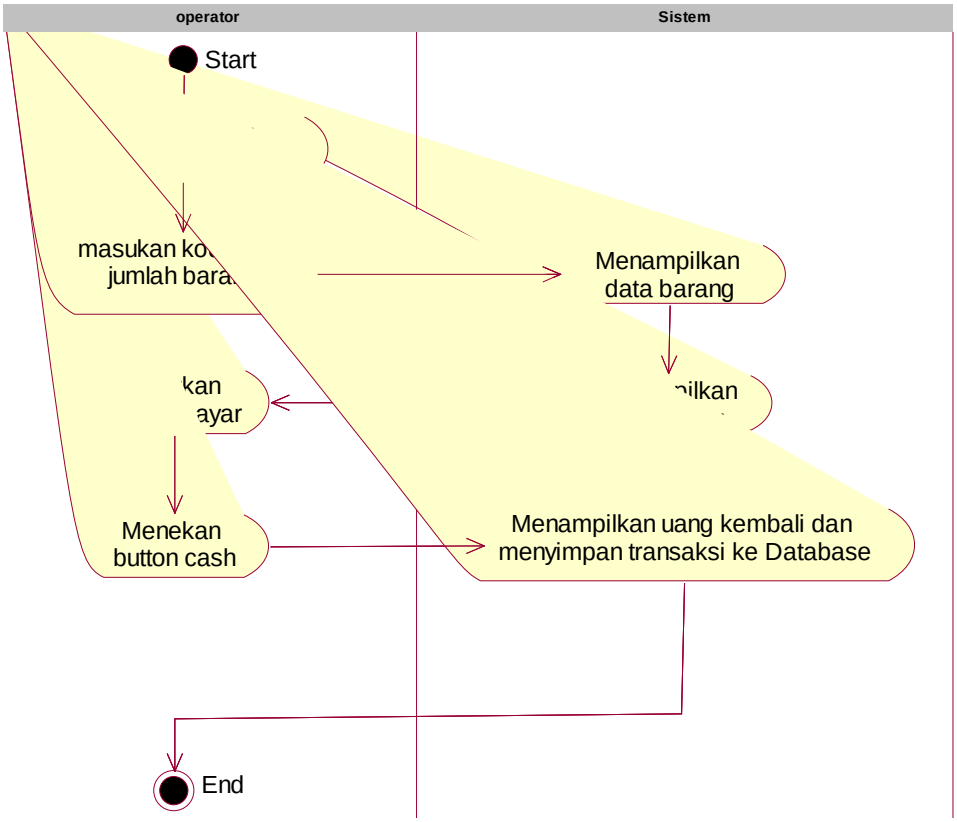
4. Activity Diagram Data Barang



Gambar 4.7. Activity Diagram Data Barang

Dari gambar 4.7. diatas dapat dilihat admin melakukan pengolahan data barang.

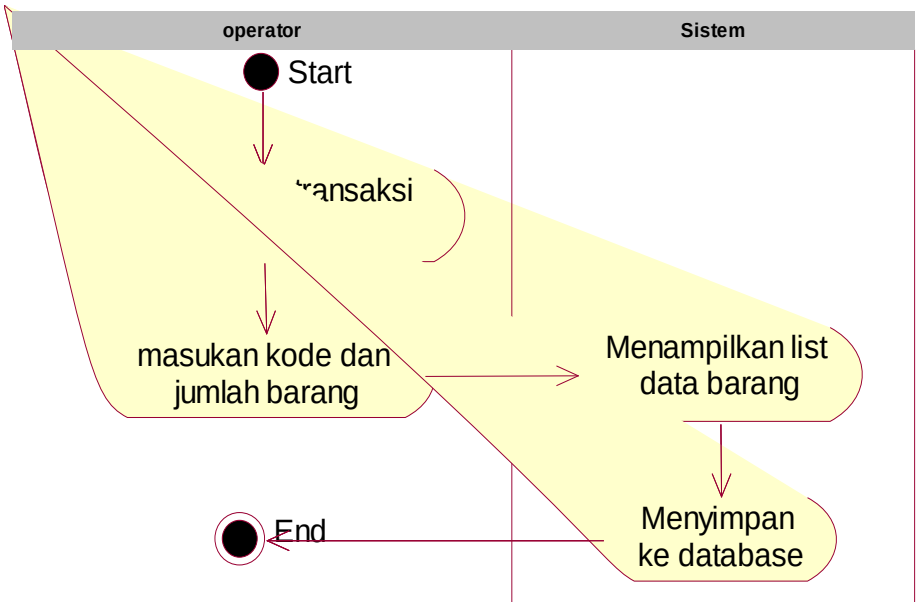
5. Activity Diagram Transaksi Penjualan



Gambar 4.8. Activity Diagram Transaksi Penjualan

Dari gambar 4.8. diatas dapat dilihat operator mengolah data transaksi penjualan yang akhirnya disimpan ke database.

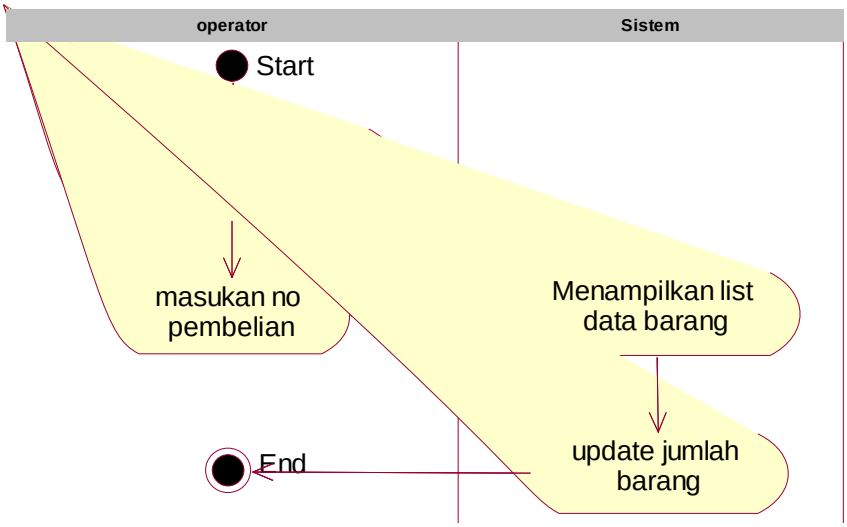
6. Activity Diagram Transaksi Pembelian



Gambar 4.9. Activity Diagram Transaksi Pembelian

Dari gambar 4.9. diatas dapat kita lihat operator mengolah data transaksi pembelian yang akhirnya disimpan ke database.

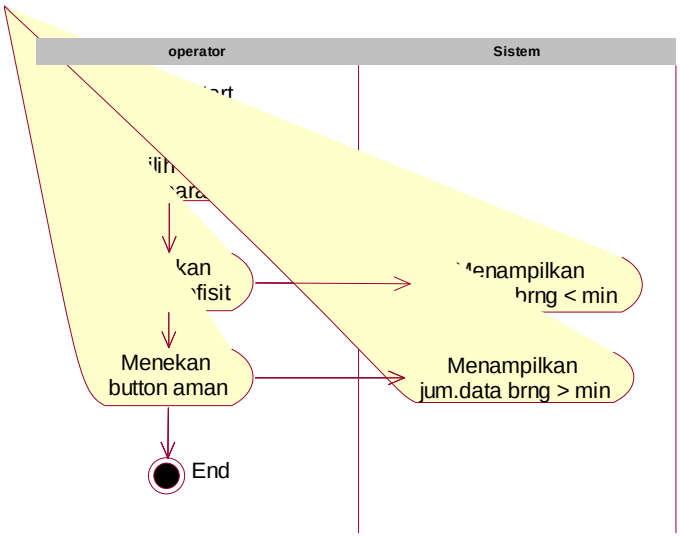
7. Activity Diagram Update Pembelian



Gambar 4.10. Activity Diagram update Pembelian

Dari gambar 4.10. diatas dapat kita lihat operator mengolah data update pembelian yang akhirnya update jumlah barang ke database.

8. Activity Diagram Stock Barang



Gambar 4.11. Activity Diagram Stock Barang

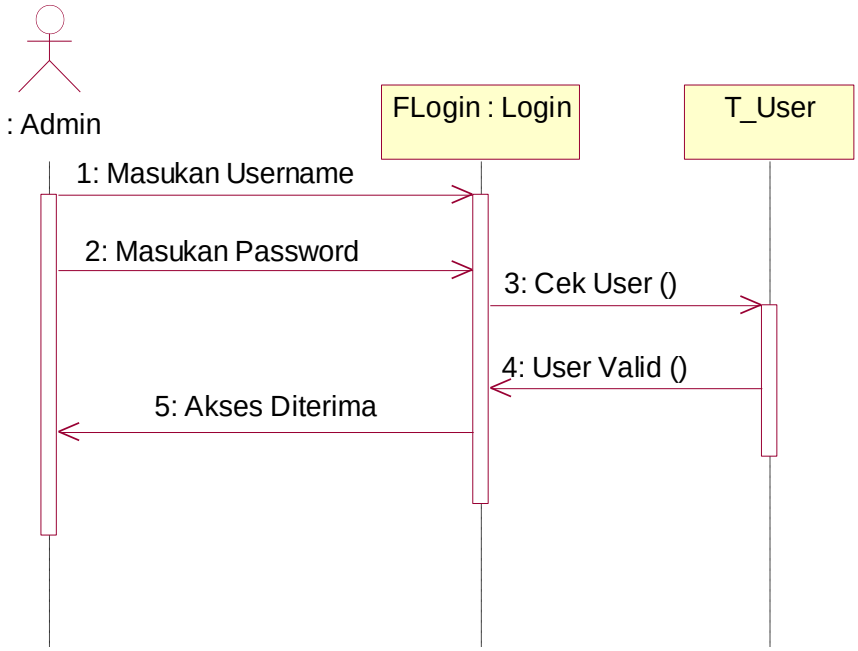
Dari gambar 4.11. diatas dapat kita lihat operator bisa mengetahui jumlah stock barang yang kurang dan lebih dari batas minimal.

4.2.3.4. *Sequence* Diagram

Menggambarkan kolaborasi dinamis antara sejumlah *object*. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara *object* juga interaksi antara *object*, sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem. Komponen utama *sequence diagram* terdiri atas objek yang dituliskan dengan kotak segiempat bernama pesan diwakili

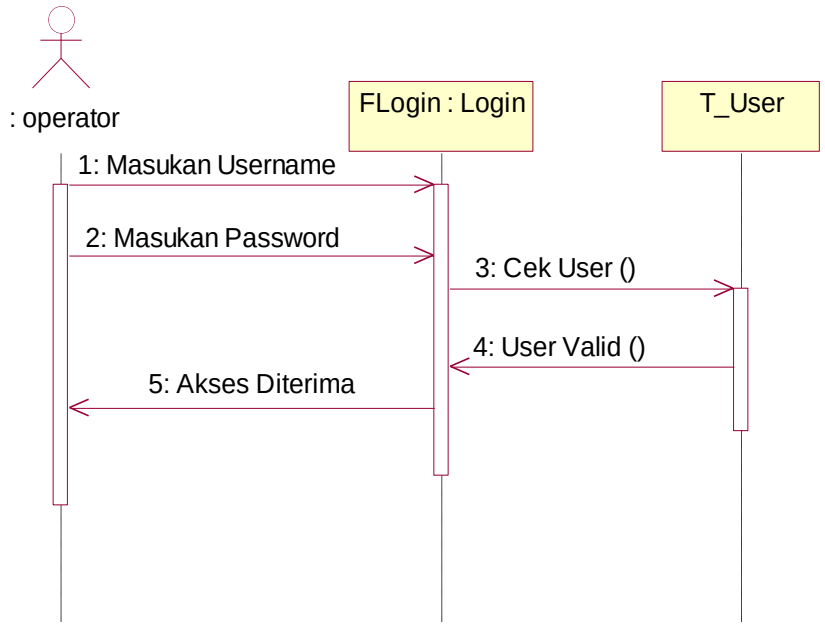
oleh garis dengan tanda panah dan waktu yang ditunjukkan dengan proses vertikal.

1. *Sequence* Diagram Login Admin



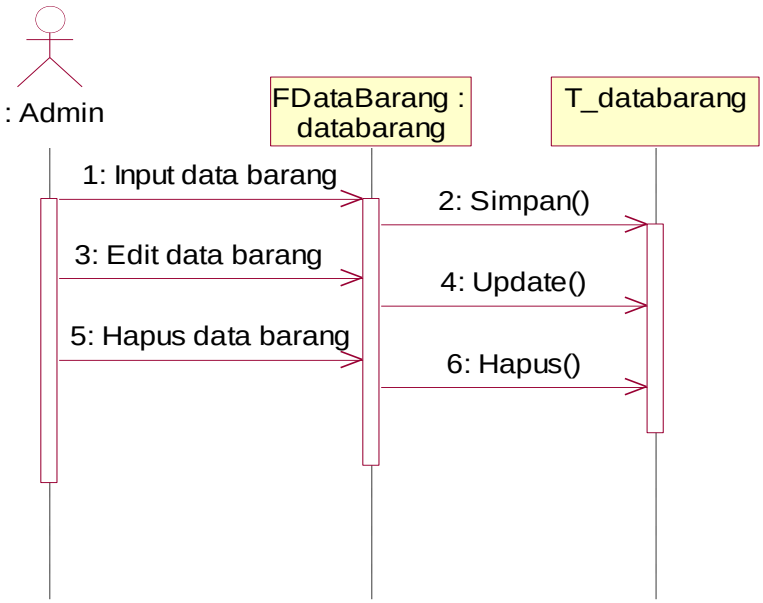
Gambar 4.12. Sequence Diagram Login Admin

2. *Sequence* Diagram Login Operator



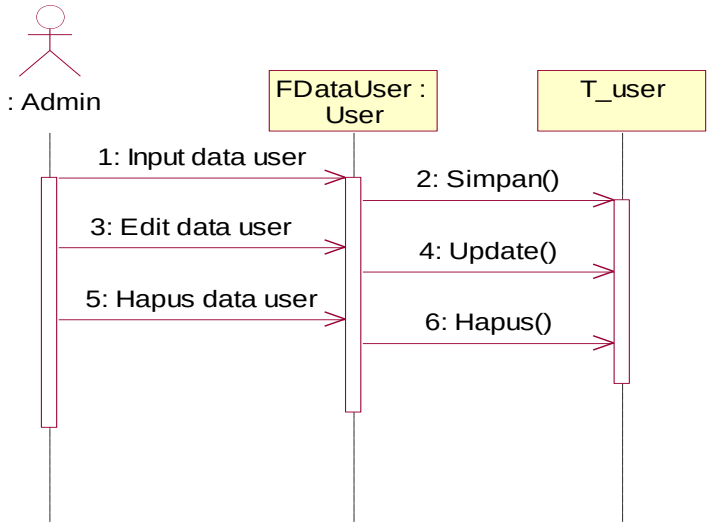
Gambar 4.13. Sequence Diagram Login Operator

3. *Sequence* Diagram Data Barang



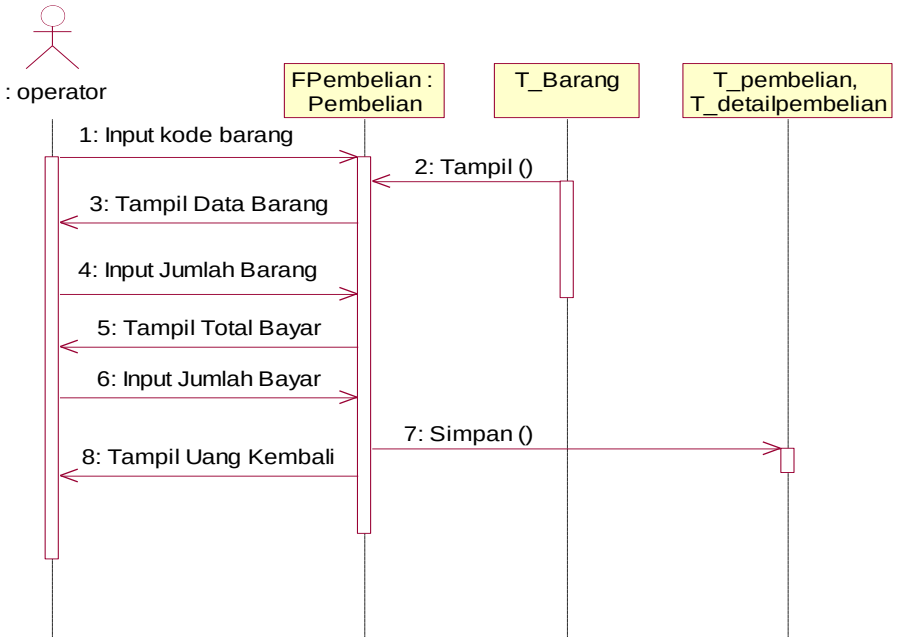
Gambar 4.14. Sequence Diagram Data Barang

4. *Sequence* Diagram Data User



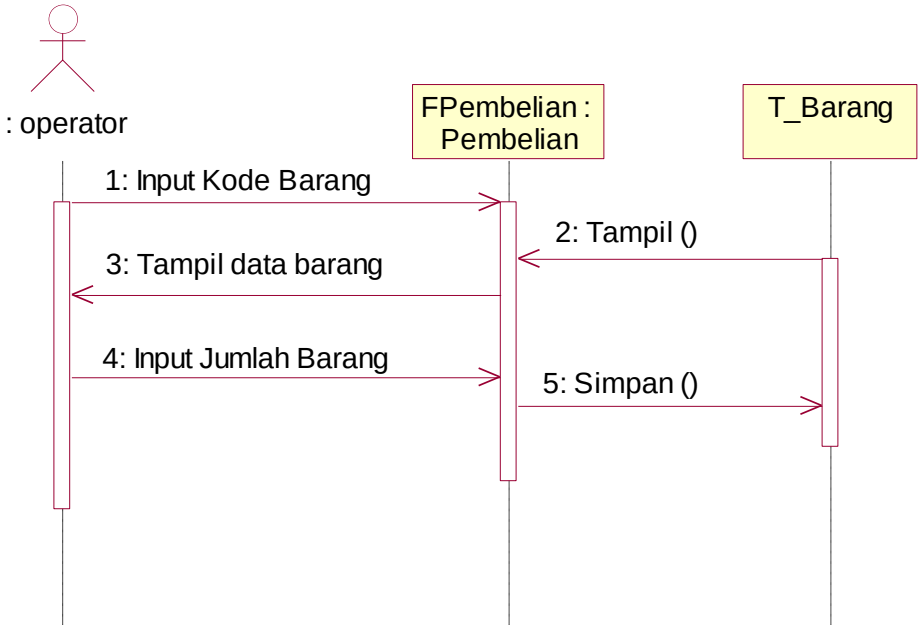
Gambar 4.15. Sequence Diagram Data User

5. *Sequence* Diagram Transaksi Penjualan



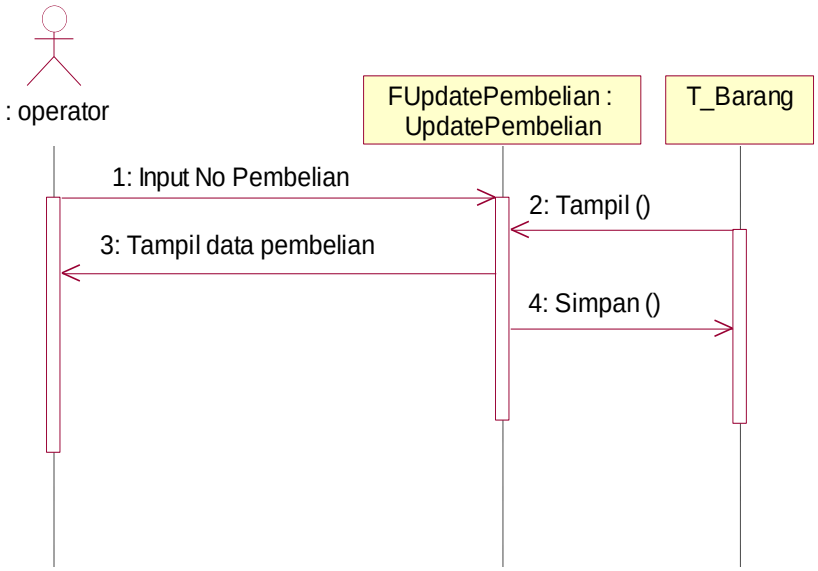
Gambar 4.16. Sequence Diagram Transaksi Penjualan

6. *Sequence* Diagram Transaksi Pembelian



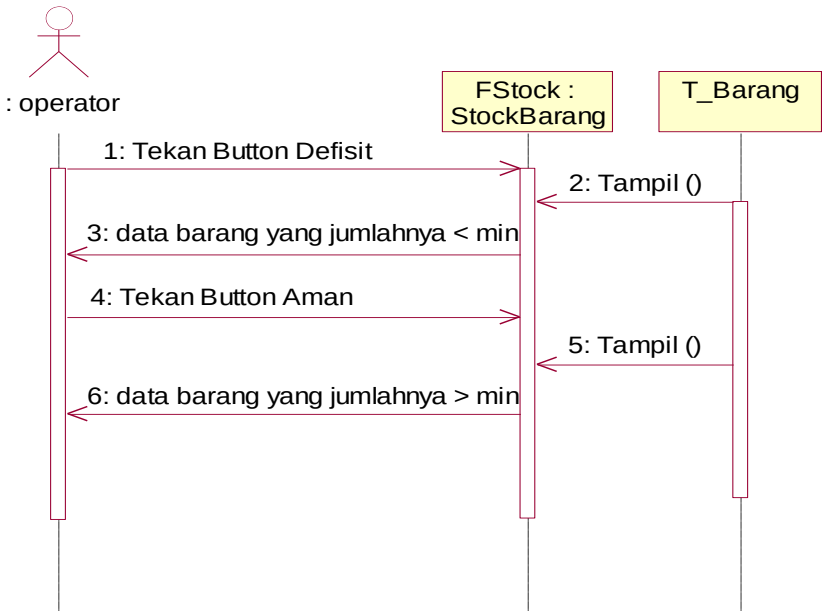
Gambar 4.17. Sequence Diagram Transaksi Pembelian

7. *Sequence* Diagram Update Pembelian



Gambar 4.18. Sequence Diagram Update Pembelian

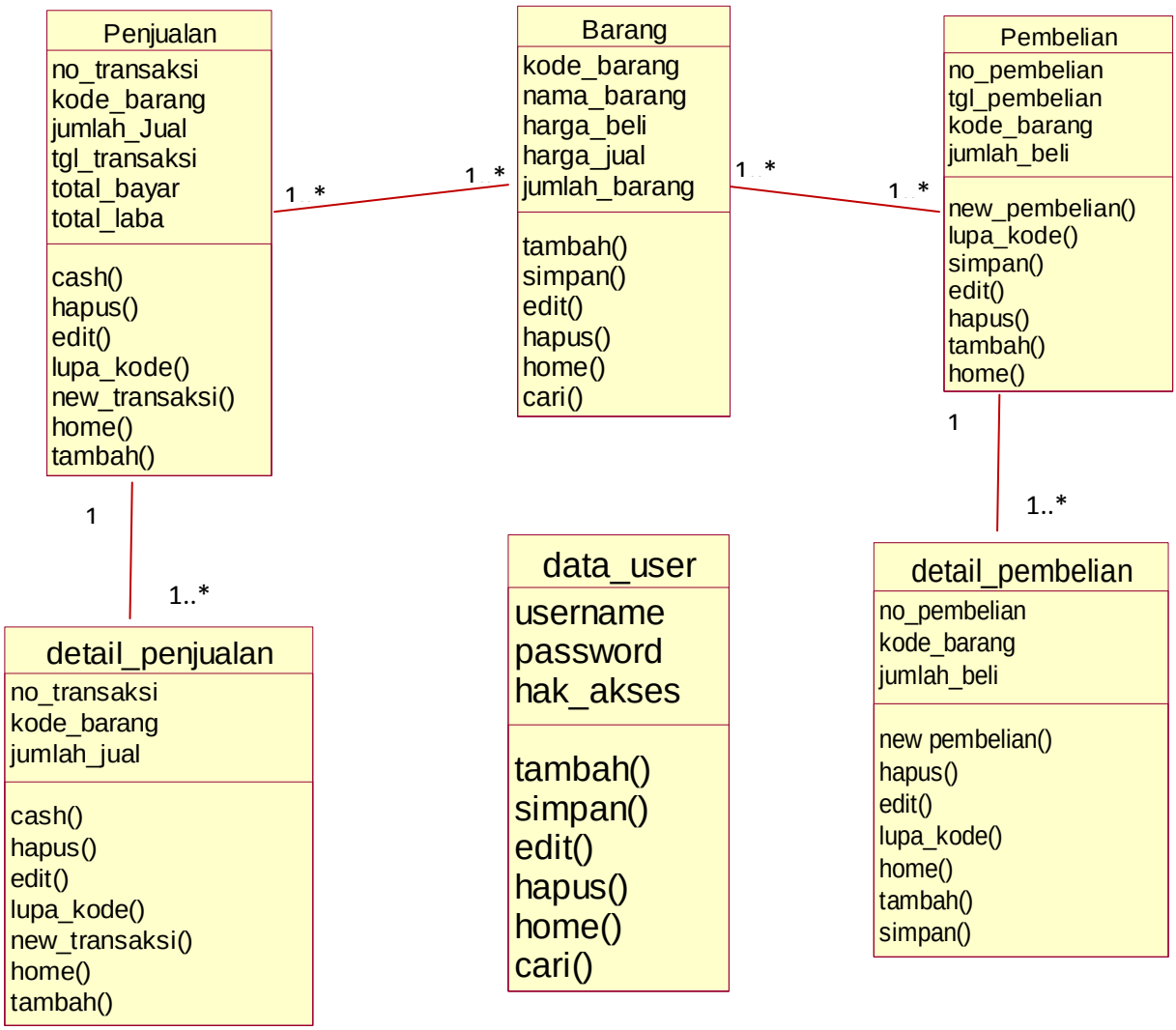
8. *Sequence* Diagram Stock Barang



Gambar 4.19. Sequence Diagram Stock Barang

4.2.3.5. Class Diagram

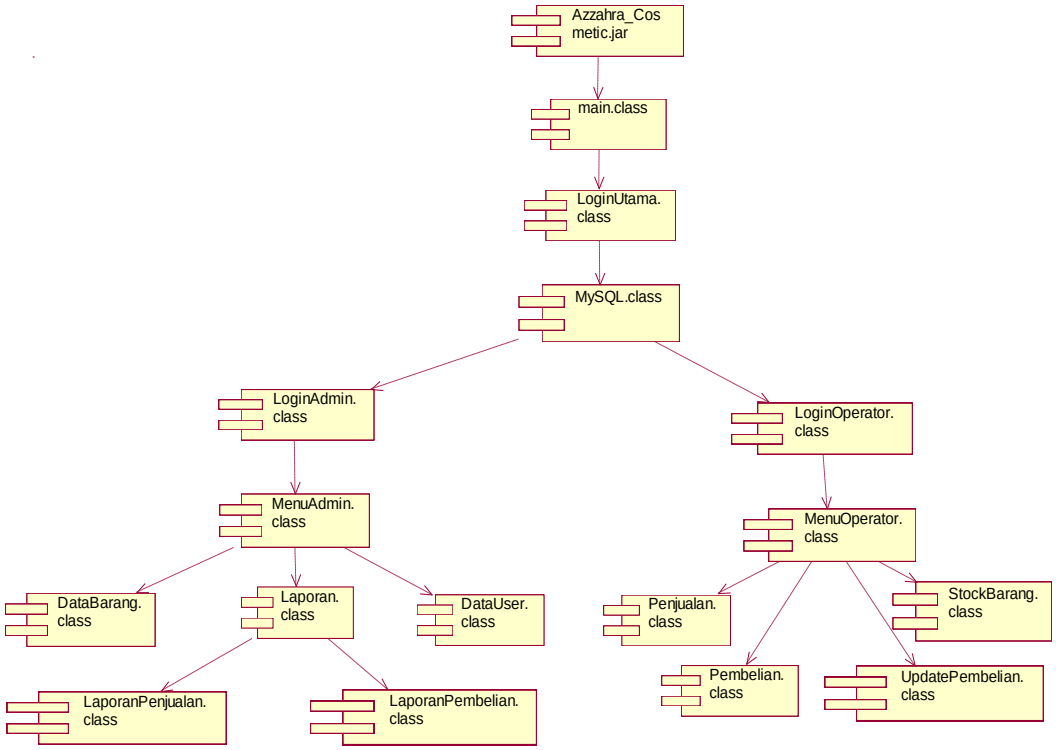
Menggambarkan struktur statis *class* di dalam sistem. *Class* merepresentasikan sesuatu yang ditangani oleh sistem.



Gambar 4.20. Class Diagram

4.2.3.6. Component Diagram

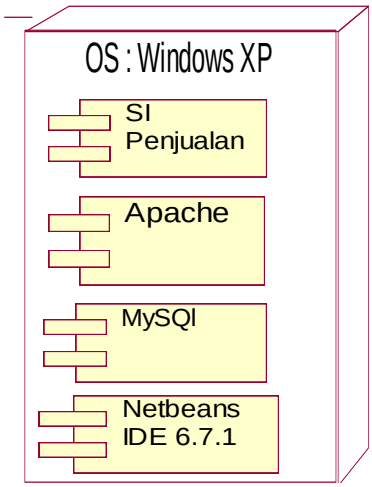
Menggambarkan alokasi semua kelas dan obyek kedalam komponen-komponen dalam desain fisik sistem software. Diagram ini memperlihatkan pengaturan dan kebergantungan antara komponene-komponen software seperti source code, binary code dan komponen tereksekusi.



Gambar 4.21. Component Diagram

4.2.3.7. Deployment Diagram

Deployment/physical diagram menggambarkan detail bagaimana komponen di-deploy dalam infrastruktur sistem, dimana komponen akan terletak (pada mesin, server atau piranti keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi server, dan hal-hal lain yang bersifat fisikal.



Gambar 4.22. Deployment Diagram

4.2.4. Perancangan Antar Muka

Antar muka adalah suatu media yang digunakan untuk komunikasi antara manusia (*user*) dengan komputer, oleh sebab itu aplikasi ini didesain agar *user* dapat dengan mudah menggunakannya atau mengoperasikannya.

4.2.4.1. Perancangan Input

Desain input merupakan awal di mulainya suatu proses informasi, dimana bahan bahan mentah dari informasi atau data, yang terdiri dari transaksi, entri, angka-angka, dan grafik atau tabel yang dilakukan oleh suatu organisasi. Akurat tidaknya suatu data dari sistem informasi tidak lepas dari data yang dimasukkan. Adapun perancangan input dari sistem informasi penjualan cosmetic ini adalah sebagai berikut :

1. Tampilan Awal

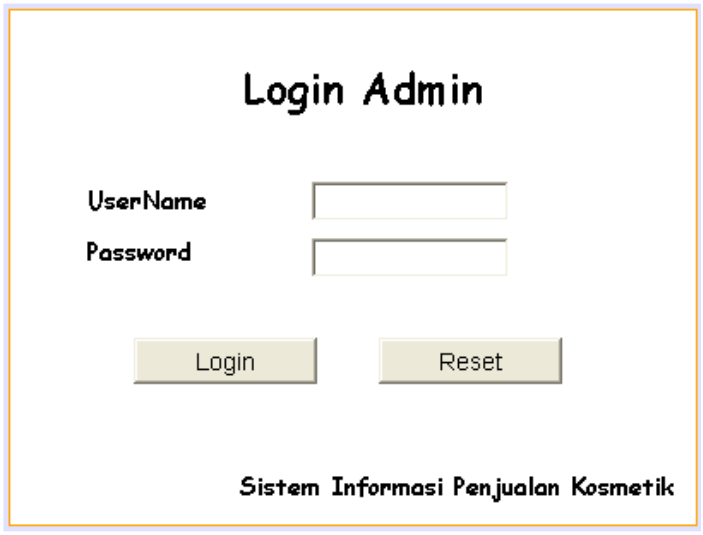
   Tampilan awal digunakan untuk memilih Login sebagai Admin atau Operator sehingga akan memudahkan untuk mengetahui siapa yang menginput dari awal.



Gambar 4.23. Tampilan Awal

2. Login Admin

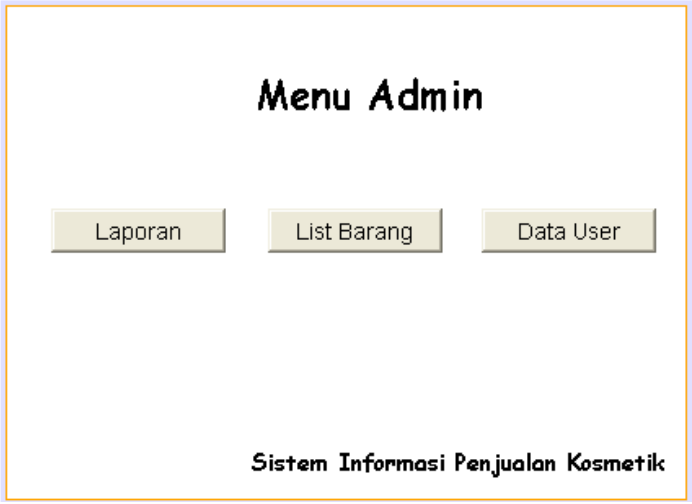
Digunakan oleh Admin dalam melakukan Login agar dapat mengakses halaman utama admin, dimana admin harus mempunyai password sehingga dapat menjaga kerahasiaan data yang ada.



Gambar 4.24. Login Admin

3. Menu Admin

Menu admin digunakan untuk memberi kemudahan bagi user dalam mengolah data yang ada, selain itu untuk memudahkan user dalam membuat laporan sehingga kecepatan dan ketepatan pembuatan laporan bisa dilakukan dengan mudah.



Gambar 4.25. Menu Admin

4. Menu Laporan

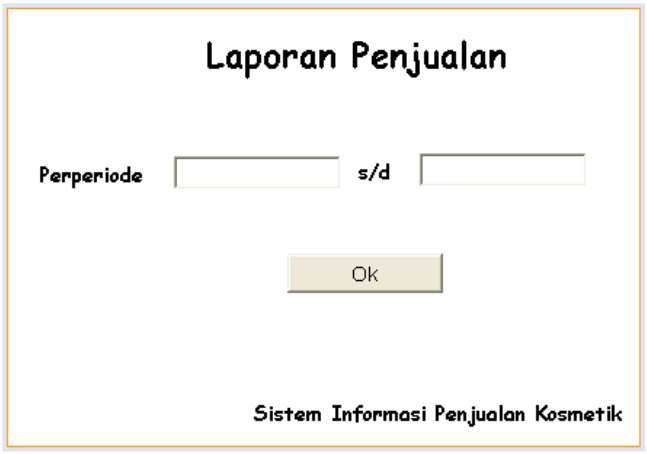
Menu laporan digunakan oleh user untuk memilih laporan penjualan atau laporan pembelian yang diinginkan serta memudahkan user untuk melihat jumlah barang yang terjual ataupun barang apa saja yang perlu di beli lagi sehingga tidak terjadi kekosongan barang.



Gambar 4.26. Menu Laporan

5. Laporan Penjualan

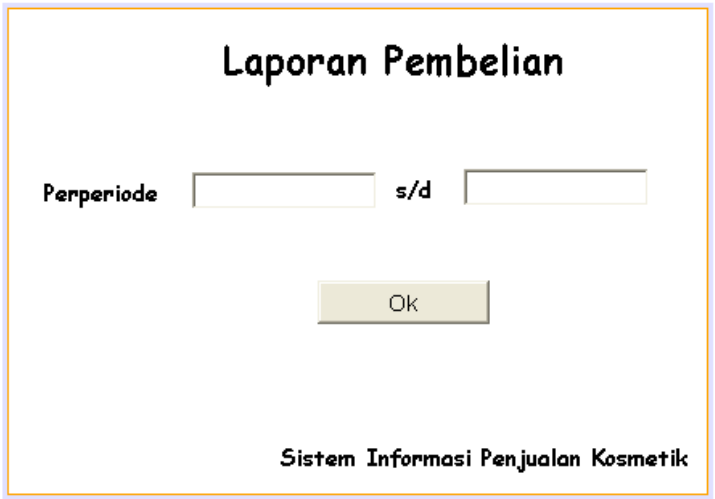
User bisa menggunakan laporan penjualan untuk membuat laporan barang – barang yang telah dijual dalam satu priode tertentu tergantung yang diinginkan oleh user.



Gambar 4.27. Laporan Penjualan

6. Laporan Pembelian

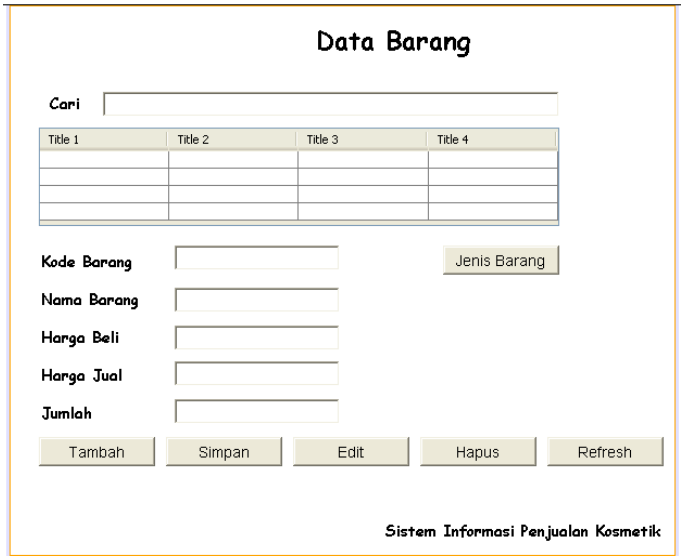
Laporan pembelian digunakan oleh user untuk membuat laporan barang – barang yang telah di beli dalam satu priode tertentu tergantung yang diinginkan oleh user.



Gambar 4.28. Laporan Pembelian

7. List Barang

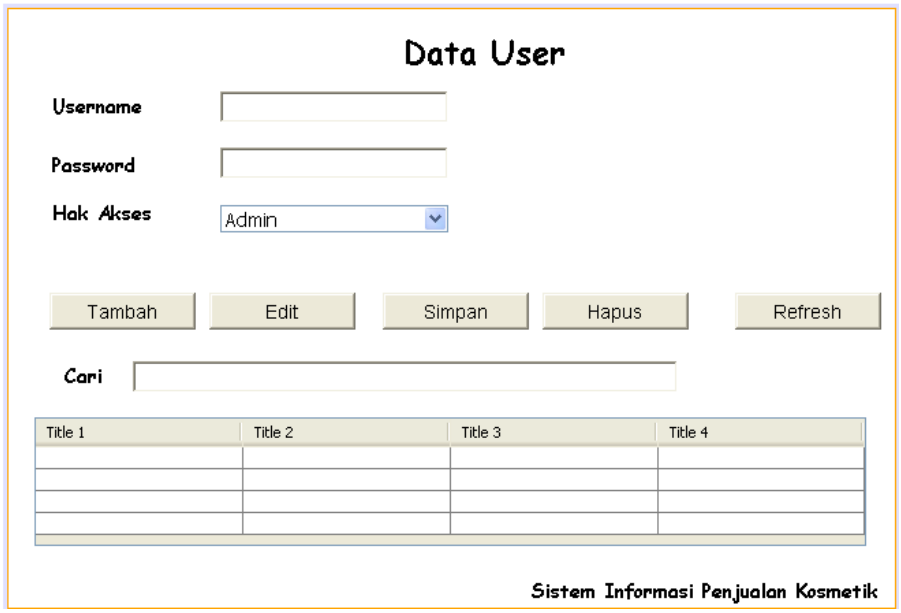
Data barang baik itu nama barang, harga beli maupun harga jual barang dapat diketahui oleh user melalui list barang sehingga keakuratan data dapat terlaksana dan memberikan kemudahan bagi user.



Gambar 4.29. List Barang

8. Data User

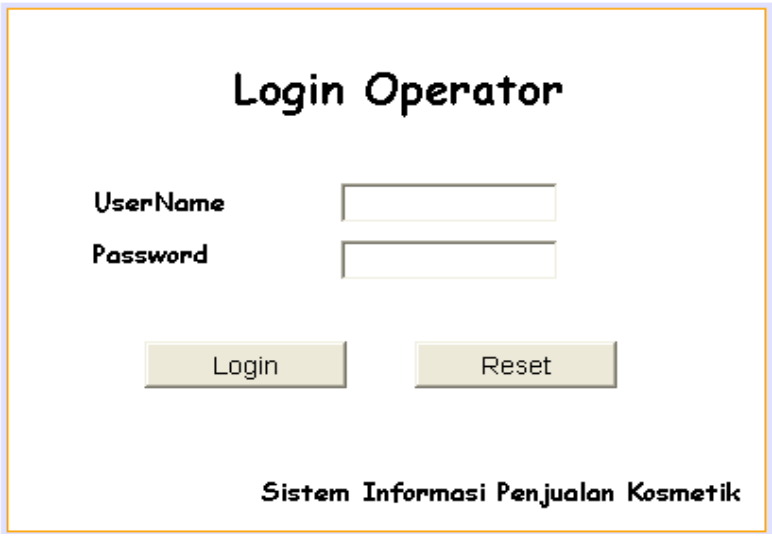
Data user memberikan gambaran siapa saja yang berhak untuk login ke sistem, sehingga keteraturan dari sistem memberikan manfaat bagi user.



Gambar 4.30. Data User

9. Login Operator

Digunakan oleh Operator dalam melakukan Login agar dapat mengakses halaman utama operator.



Gambar 4.31. Login Operator

10. Menu Operator

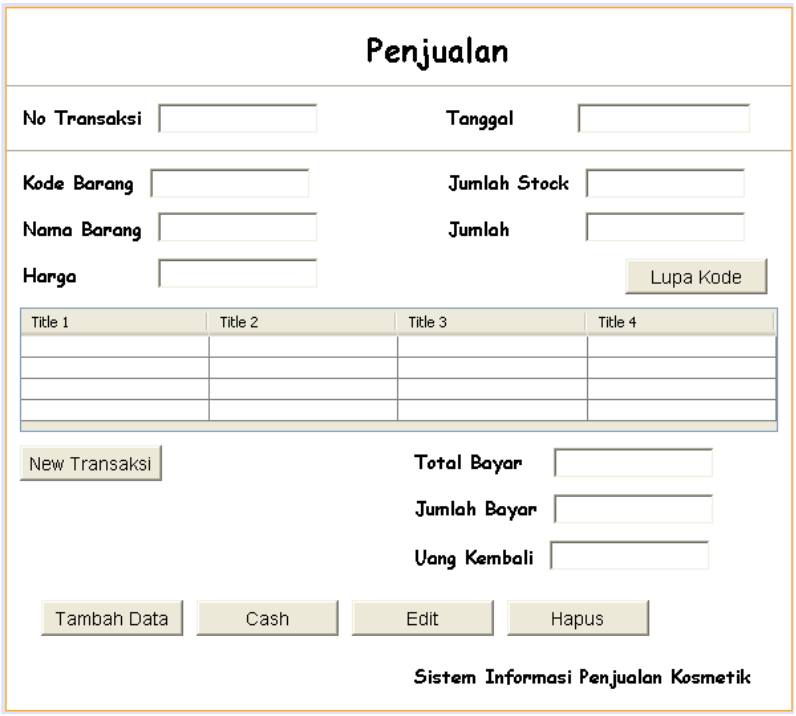
Menu operator digunakan untuk mengolah data penjualan, pembelian maupun untuk mengetahui persediaan barang, sehingga User bisa dengan cepat memperoleh informasi data yang dibutuhkan.



Gambar 4.32. Menu Operator

11. Transaksi Penjualan

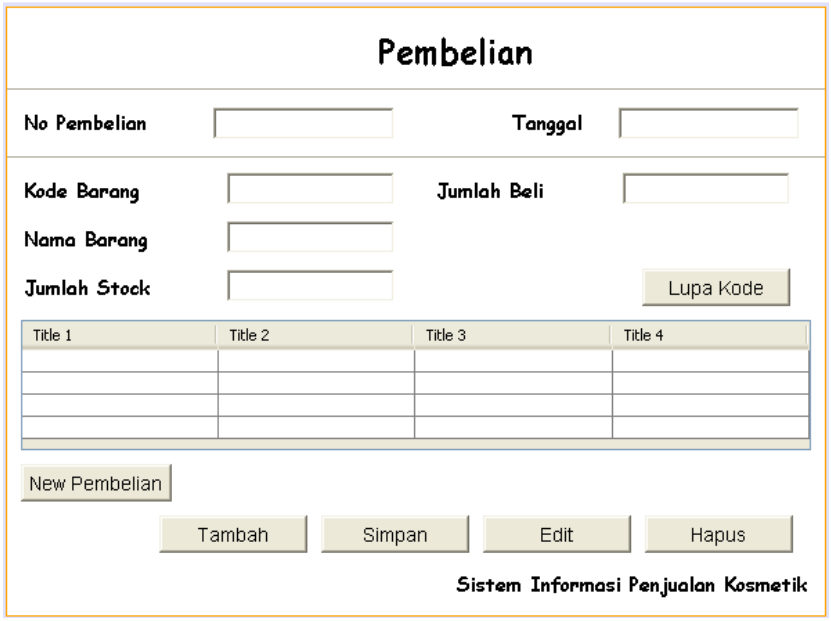
User bisa mengetahui berapa jumlah barang yang telah terjual melalui menu transaksi penjualan sehingga kebutuhan akan barang untuk penjualan selanjutnya bisa diketahui dengan mudah dan cepat.



Gambar 4.33. Transaksi Penjualan

12. Transaksi Pembelian

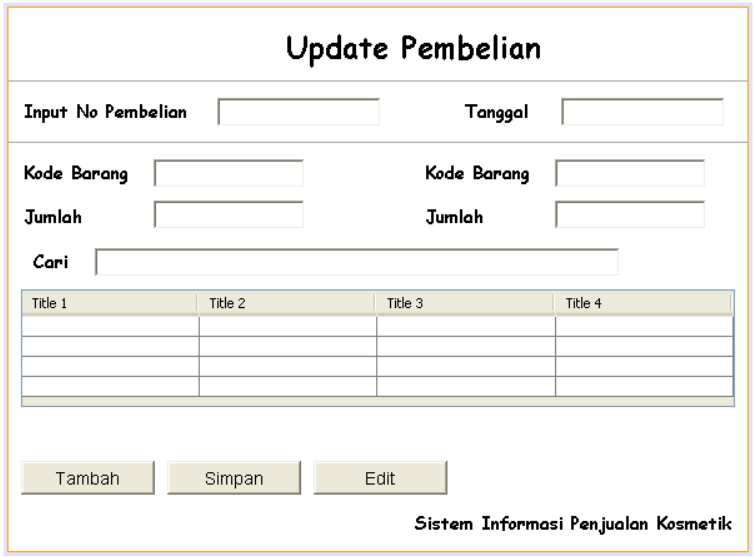
Untuk mengetahui jumlah barang yang telah dibeli user bisa langsung mengetahuinya melalui menu transaksi pembelian yang memberikan kemudahan bagi user sehingga tidak terjadi kelebihan stok barang.



Gambar 4.34. Transaksi Pembelian

13. Update Pembelian

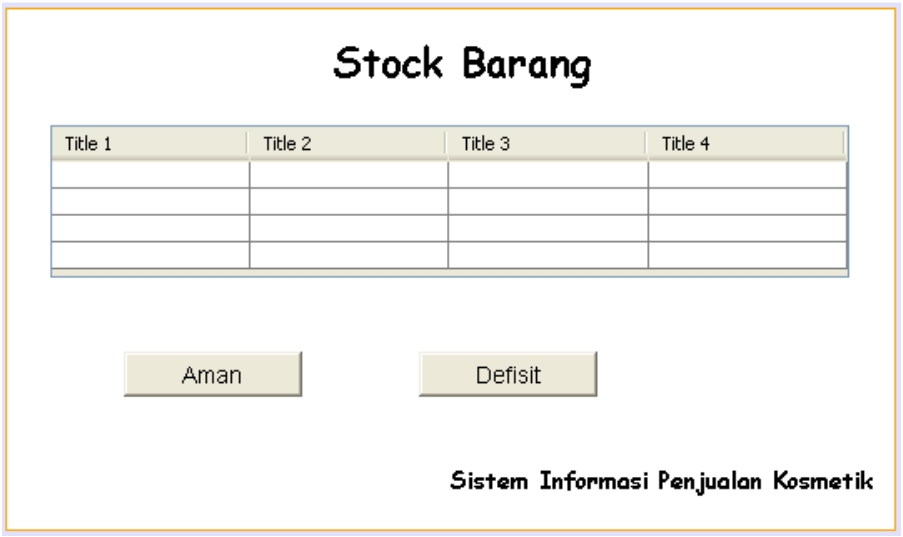
User bisa mengetahui barang – barang apa saja yang telah dibeli melalui menu update pembelian, dimana berfungsi sebagai kontrol bagi user keberadaan barang yang sudah dibeli.



Gambar 4.35. Update Pembelian

14. Stock Barang

Persediaan Barang yang tersedia baik barang yang baru dibeli maupun barang yang masih ada bisa diketahui dengan mudah & cepat oleh user melalui menu stock barang



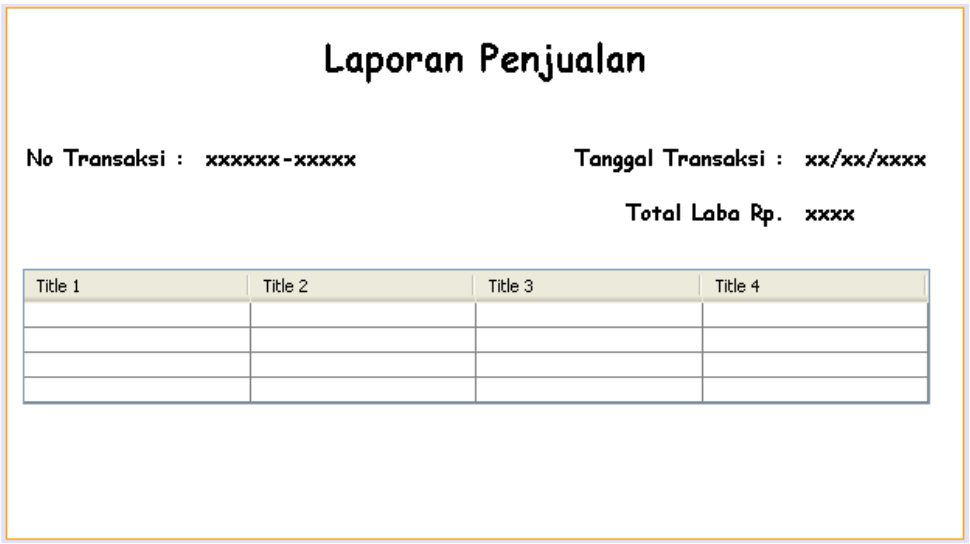
Gambar 4.36. Stock Barang

4.2.4.2. Perancangan Output

Perancangan output merupakan rancangan informasi yang dihasilkan dari pengolahan data penjualan dan pembelian. Adapun perancangan output dari sistem informasi penjualan cosmetic ini adalah sebagai berikut :

1. Laporan Penjualan

   Untuk membuat laporan penjualan barang pada priode tertentu bisa dilakukan oleh user dengan mengakses menu laporan penjualan, dimana user bisa membandingkan apakah penjualan dari periode tertentu mengalami peningkatan penjualan atau sebaliknya.



Gambar 4.37. Output Laporan Penjualan

2. Laporan Pembelian

   Menu laporan pembelian memberikan gambaran bagi user sudah berapa jumlah total barang yang sudah dibeli pada periode tertentu sesuai yang diinginkan oleh user.



Gambar 4.38. Output Laporan Pembelian