BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Anisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Analisis sistem merupakan proses memilah-milah suatu permasalahan menjadi elemen-elemen yang lebih kecil untuk dipelajari guna mempermudah permasalahan dari suatu sistem informasi. Hasil akhir dari analisis sistem merupakan cara pemecahan masalah yang terjadi dalam spesifikasi sistem baru.

Sebuah sistem informasi memiliki beberapa elemen yang membuat sistem informasi tersebut dapat berjalan dengan baik. Tingkat keberhasilan sistem tersebut tergantung juga terhadap beberapa faktor, antara lain bagaimana alur kerja yang dilakukan oleh sebuah sistem, dokumen yang digunakan, media penyimpanan data maupun informasi yang dihasilkan oleh sebuah sistem.

Langkah dasar tahap analisis sistem adalah :

1. Mengidentikasi permasalahan yang terjadi *(identify),*
2. Memahami permasalahan *(understand),*
3. Menganalisis sistem *(analyze)* dan
4. Membuat laporan hasil analisis sistem *(report).*

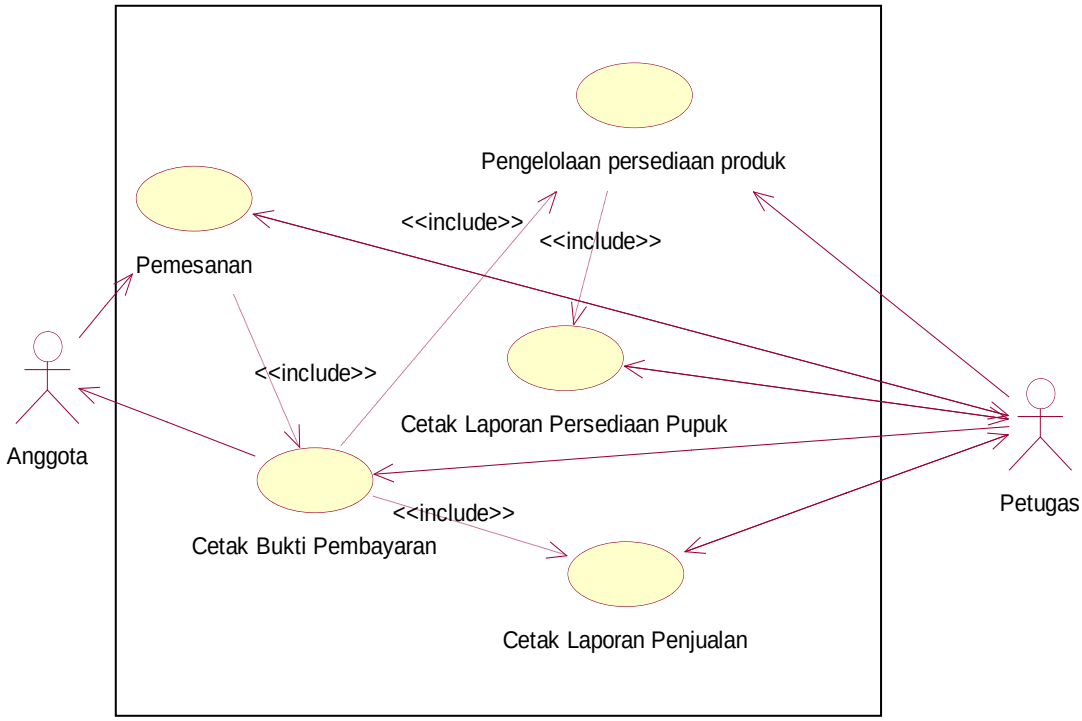
4.1.1. Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

Sebelum membuat suatu sistem, hendaknya melakukan analisis terlebih dahulu terhadap kebutuhan-kebutuhan apa saja yang diperlukan dengan

menggunakan metode-metode yang telah ada. Dalam hal ini penulis menggunakan metodologi berorientasi objek, yaitu dimulai dari:

4.1.1.1. Use Case Diagram

Adapun *use case* pemesanan pupuk pada PT. PRAKARSA SENTRA UTAMA yang sedang berjalan saat ini :



Gambar 4.*1* *Use Case* Diagram Pemesanan pupuk yang sedang berjalan

4.1.1.2 Skenario *Use Case*

Skenario adalah penggambaran cerita dalam sebuah tabel yang menceritakan skenario atau kejadian dari sistem yang sedang berjalan, berikut ini merupakan skenario dari sistem, adapun tahapan-tahapan skenario use case pada PT. PRAKARSA SENTRA UTAMA yang sedang berjalan saat ini

Tabel 4.1 Pemesanan pupuk

1. Nama Use Case : Pemesanan

   Aktor : Anggota

   Tujuan : Pemesanan pupuk

Anggota		Sistem	
1.	Melakukan pemesanan pupuk		
		2.	menyimpan informasi proses pemesanan pupuk

Tabel 4.2 Cetak Bukti Pembayaran

2. Nama Use Case : Cetak bukti pembayaran

   Aktor : Petugas

   Tujuan : Mencetak dan membuat bukti pembayaran

Pegawai		Anggota	
1.	Membuat dan mencetak bukti pembayaran		
		2.	Menenerima dan mencetak bukti pembayaran

Tabel 4.3 Pengelolaan Persediaan Pupuk

3. Nama Use Case : Pengelolaan persediaan pupuk

   Aktor : Petugas

   Tujuan : Mengelola perubahan persediaan pupuk

Sistem		Pegawai	
1.	Menampilkan informasi produk yang tersedia.		
		2.	Memanipulasi data-data persediaan produk

Tabel 4.4 Cetak Laporan Persediaan Pupuk

4. Nama Use Case : Cetak laporan persediaan pupuk

   Aktor : Petugas

   Tujuan : Membuat dan mencetak laporan persediaan pupuk

Sistem		Pegawai	
1.	Menampilkan informasi yang tersedia.		
		2.	Membuat dan mencetak laporan persediaan pupuk.

Tabel 4.5 Cetak Laporan Penjualan

5. Nama Use Case : Cetak laporan penjualan

   Aktor : Petugas

   Tujuan : Membuat dan mencetak laporan penjualan

Sistem		Pegawai	
1.	Menampilkan informasi transaksi penjualan		
		2.	Membuat dan mencetak laporan transaksi penjualan.

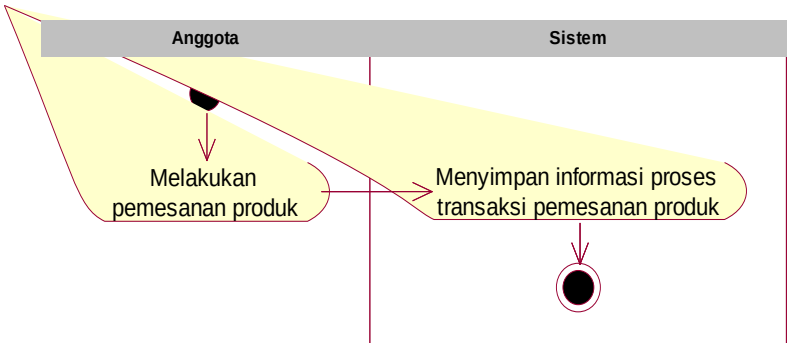
4.1.1.3 Activity Diagram

1. Diagram Activity Pemesanan pupuk

Adapun diagram *activity* yang sedang berjalan di PT. PRAKARSA SENTRA UTAMA saat ini. Diagram *activity* proses pemesanan pupuk yang sedang berjalan.

Deskripsi :

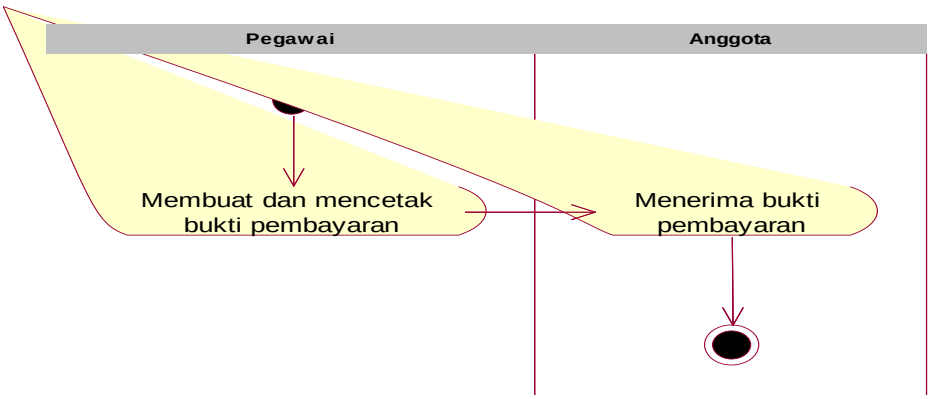
Anggota datang ke gudang regional kemudian melakukan transaksi lalu data pemesanan akan di proses oleh petugas dan disimpan kedalam sistem.



Gambar 4.2 *activity* diagram pemesanan pupuk

2. Aktivity Cetak Bukti Pembayaran

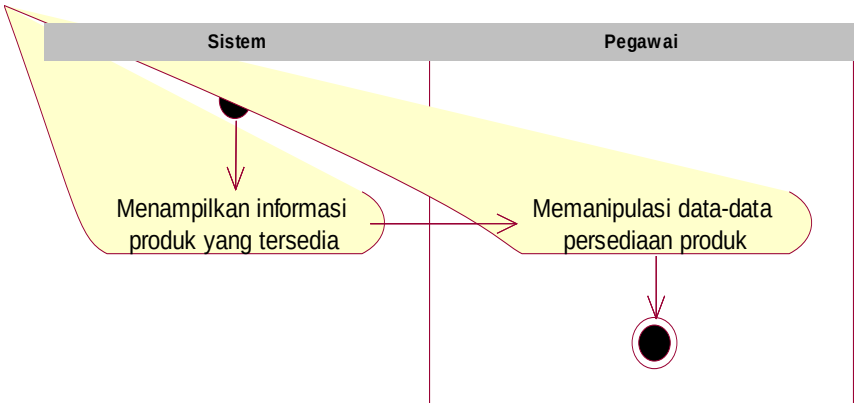
Petugas mencetak dan membuat bukti pembayaran apabila anggota telah melakukan pembayaran, dan bukti pembayaran tersebut akan diberikan kepada anggota sebagai bukti pembayaran yang syah.



Gambar 4.3 *activity* Cetak bukti pembayaran

3. Aktivity Pengelolaan Persediaan Pupuk

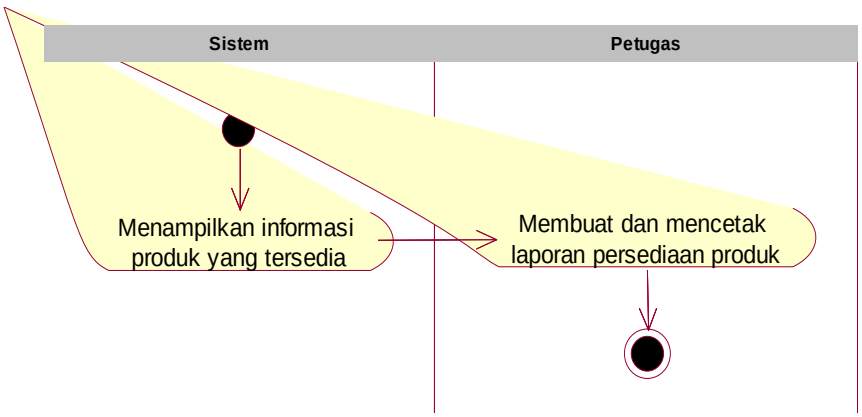
Sistem menampilkan data yang telah di input sebelumnya kemudian hasil transaksi yang dikelola oleh petugas untuk di periksa ke akuratan dan kesesuaian data berdasarkan hasil transaksi yang telah terjadi.



Gambar 4.4 *activity* Pengelolaan persediaan pupuk

4. Diagram Cetak Laporan Persediaan Pupuk

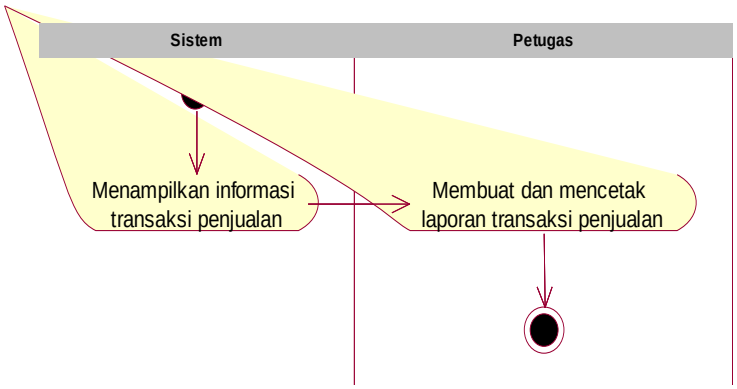
Setelah data selesai dikelola maka data yang ada siap dicetak oleh petugas yang kemudian laporan tersebut akan diberikan kepada pusat untuk dikelola kembali secara keseluruhan berdasarkan masing-masing gudang yang ada di regional-regional wilayah cakupan perusahaan.



Gambar 4.5 *activity* cetak laporan persediaan pupuk

5. Cetak Laporan Penjualan

Petugas pun mencetak hasil laporan penjualan yang kemudan akan dikelola oleh pusat.



Gambar 4.6 *activity* cetak laporan penjualan

4.1.2 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Setelah melakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan, baik analisis terhadap prosedur yang ada, penulis menemukan beberapa permasalahan baik itu secara langsung maupun tidak langsung yang dapat mempengaruhi kinerja terhadap sistem yang ada. Masalah-masalah ini apabila ditinjau lebih jauh lagi akan berpengaruh terhadap pengembangan sistem nantinya. Setelah melakukan identifikasi terhadap penyebab permasalahan yang ada, penulis juga melakukan pengamatan dengan maksud untuk mengumpulkan fakta atau data yang menjadi permasalahan pada sistem ini. Adapun masalah-masalahnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

No	Permasalahan	Bagian	Rancangan Permasalahan
1	Banyaknya waktu yang terbuang karena proses penyampaian data tidak efisien waktu.	Petugas	Membangun sistem yang dapat mengefifienkan waktu yang digunakan dalam penyampaian data dan pengolahan data.
2	Proses pemesanan pupuk kurang flexibel karena anggota harus melakukan pemesanan secara tertulis langsung pada gudang.	Anggota	Proses pemesanan pupuk dapat dilakukan oleh anggotan secara mobile dimana pun dan kapanpun.

4.2. Perancangan Sistem

Tahap perancangan sistem adalah suatu tahap lanjutan dari tahapan analisa sistem, yang merupakan suatu tahap persiapan untuk rancangan dan implementasi sistem. Pada tahap perancangan sistem ini akan dijelaskan mengenai perancangan Prosedure yang diusulkaan, perancangan arsitektur program yang akan dibuat, perancangan tampilan dan perancangan menu.

4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan suatu kegiatan pengembangan prosedur dan proses yang sedang berjalan untuk menghasilkan sesuatu yang baru atau memperbaharui sistem yang ada untuk meningkatkan efektifitas kerja, agar dapat memenuhi hasil yang diinginkan. Rancangan sistem yang baru, akan diterapkan

suatu kegiatan untuk menemukan dan mengembangkan metoda, prosedur dan proses suatu data agar tujuan dari suatu organisasi dapat tercapai.

Adapun tujuan dari tahap perancangan sistem ini adalah untuk menghasilkan perancangan pengolahan data penjualan perlengkapan kain sarung sehingga dapat memperbaiki atau meningkatkan efisiensi kerja sistem dari sistem yang sedang berjalan.

4.2.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Perancangan sistem informasi yang akan dibangun ini secara sederhana dapat digambarkan sebagai sebuah bentuk fasilitas yang memberikan pelayanan bagi anggota cukup dengan computer atau alat lainnya yang sudah terhubung internet maka dapat melihat dan melakukan pemesanan dengan mengunjungi alamat website yang sudah disediakan.

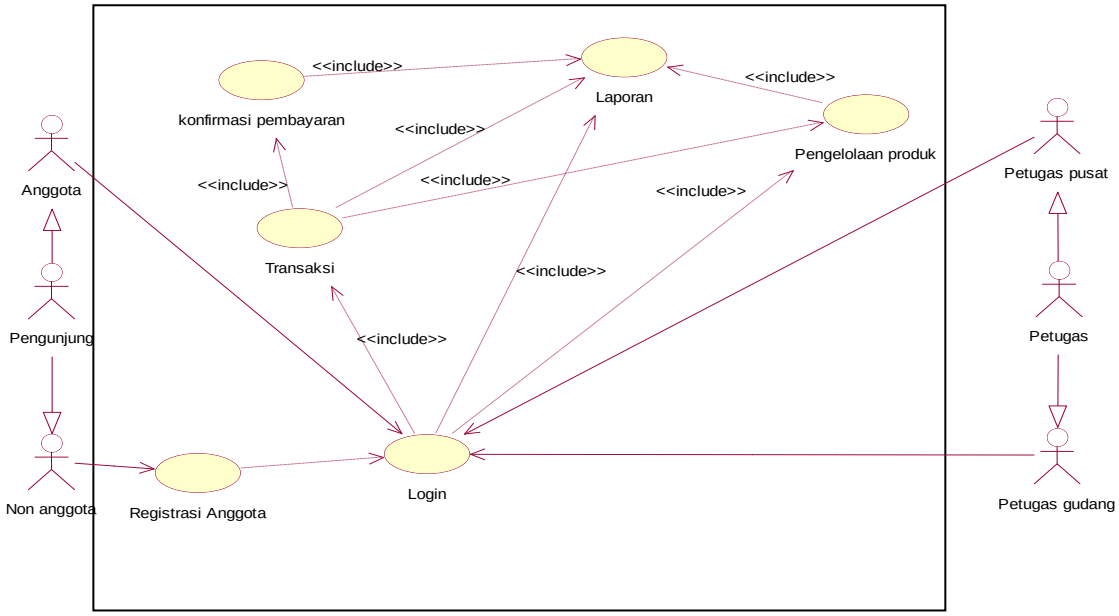
Sedangkan untuk petugas khususnya pada bagian gudang dan pusat, proses pengelolan data penjualan bisa dilakukan setiap hari di update meski jarak antar gudang jauh di berbagai kota. Setiap transaksi memiliki syarat dan ketentuan yang berbeda. Maka petugas cukup dengan mengecek di internet pada halaman *admin area*, maka akan segera di ketahui apakah ada pemesananan atau tidak, hal ini akan membantu efektifitas waktu kerja menjadi lebih cepat dan efisien. Sistem informasi ini diharapkan dapat membantu mengatasi masalah yang ada, dan dapat menghasilkan informasi yang cepat, tepat dan akurat.

4.2.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Perancangan prosedur merupakan awal dari pembuatan sistem yang akan dibuat, dimana dapat dilihat proses-proses apa saja yang nantinya diperlukan dalam pembuatan suatu sistem. Sedangkan perancangan prosedur yang diusulkan merupakan tahap untuk memperbaiki atau meningkatkan efisiensi kerja. Tahap perancangan sistem yang digambarkan sebagai perancangan untuk membangun suatu sistem dan mengkonfigurasikan komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras sehingga menghasilkan sistem yang baik, sistem yang dirancang tersebut menjadi satu komponen. Tahapan perancangan prosedur ini akan dijelaskan dengan menggunakan pemodelan sistem informasi berorientasi objek dengan UML diantaranya *use case diagram, activity diagram, collaboration diagram, class diagram, sequence diagram, component diagram dan deployment diagram.*

4.2.3.1 Model *Use Case* Diagram

Use case adalah gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga *customer* atau anggota (kios) paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun bagi perusahaan tersebut.



Gambar 4.7 *Use Case* Diagram Sistem Informasi Pengelolaan Pupuk yang diusulkan

4.2.3.2 Skenario *Use Case*

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

Tabel 4.7 Registrasi Anggota

1. Nama Use Case : Registrasi Anggota

   Aktor : Non anggota

   Tujuan : Pendaftaran anggota

Non anggota		Sistem	
1.	Melakukan pendaftaran anggota		
		2.	Menyimpan data-data akun anggota

Tabel 4.8 Proses Login

2. Nama Use Case : Login

   Aktor : Anggota, Petugas

   Tujuan : Melakukan login

Anggota		Sistem	
1.	Melakukan login anggota		
		2.	Memferifikasi akun anggota
		3.	Menampilkan halaman utama anggota.

Tabel 4.9 Transaksi Pemesanan

3. Nama Use Case : Transaksi pemesanan

   Aktor : Anggota

   Tujuan : Melakukan Transaksi

Anggota		Sistem	
1.	Melakukan pemesanan produk		
		2.	Menyimpan informasi proses transaksi pemesanan produk

Tabel 4.10 Konfirmasi Pembayaran

4. Nama Use Case : Konfirmasi Pembayaran

   Aktor : Anggota

   Tujuan : Mengkonfirmasi pembayaran

Anggota		Sistem	
1.	Melakukan konfirmasi pembayaran		
		2.	Menyimpan informasi konfirmasi pembayaran.

Tabel 4.11 Pengelolaan Produk

5. Nama Use Case : Pengelolaan produk

   Aktor : Petugas Pusat

   Tujuan : Mengelola persediaan produk

Anggota		Sistem	
1.	Mengelola persediaan produk		
		2.	Menyimpan informasi manipulasi persediaan produk

Tabel 4.12 Laporan

6. Nama Use Case : Laporan

   Aktor : Petugas Pusat

   Tujuan : Mencetak Laporan data dsitribusi pupuk

Sistem		Petugas Gudang	
1.	Menampilkan daftar Laporan Penjualan.		
		2.	Mencetak laporan penjualan

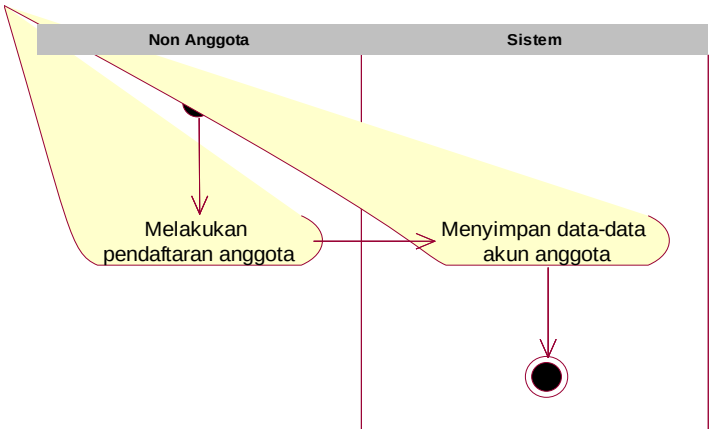
4.2.3.3 Model *Activity* Diagram

Activity diagram (diagram aktivitas) adalah diagram yang menggambarkan aliran fungsionalitas dari sistem. Pada tahap pemodelan bisnis, diagram aktivitas dapat digunakan untuk menunjukkan aliran kerja bisnis (*business work flow*).

Registrasi Anggota

Deskripsi :

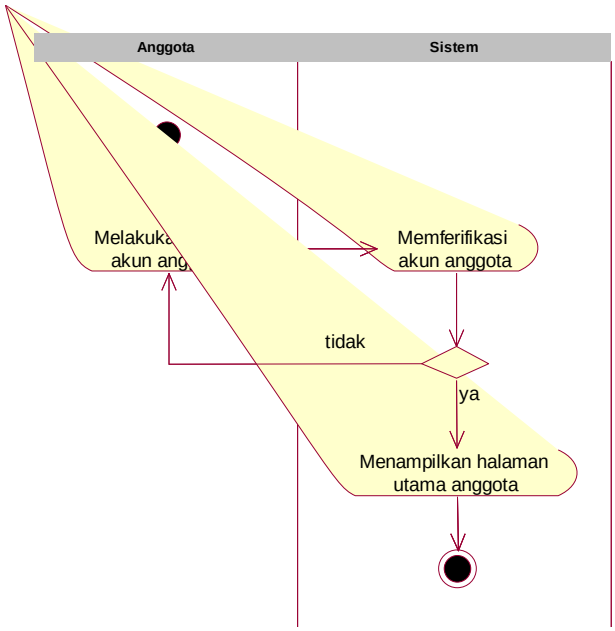
Apabila user belum menjadi anggota maka, user melakukan pendaftaran dan melihat syarat pendaftaran yang harus dipenuhi, apabila syarat telah dipenuhi maka user dapat menjadi anggota dan melakukan login, meski telah melakukan pendaftaran dalam sistem bila persyaratan belum terpenuhi maka user tersebut tidak akan bisa melakukan login.



Gambar 4.8 *activity* Diagram pendaftaran anggota

Proses Login Anggota

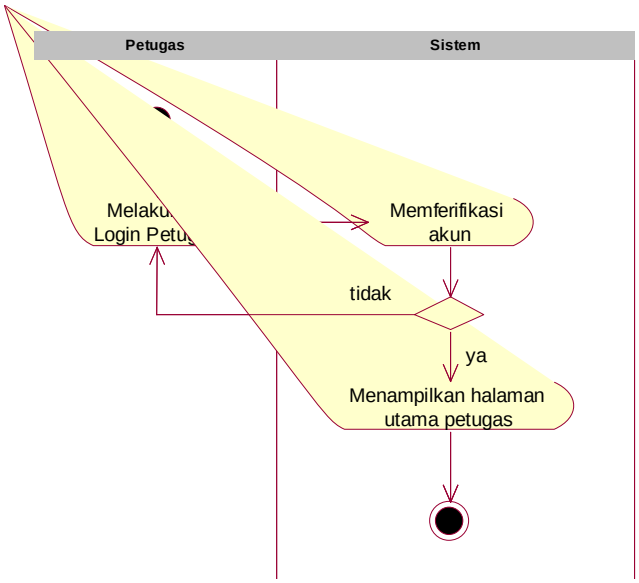
Anggota melakukan login, lalu sistem akan memferifikasi username dan password yang dimasukan oleh anggota.



Gambar 4.9 *activity* Diagram Login Anggota

Proses Login Petugas

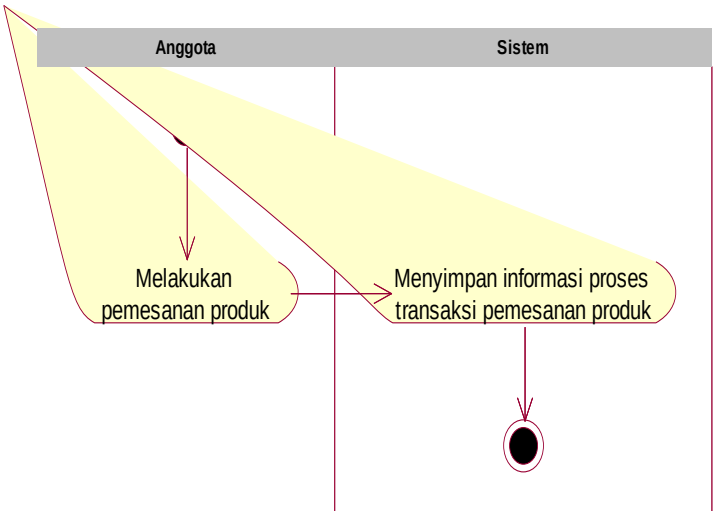
Anggota melakukan login, lalu sistem akan memferifikasi username dan password yang dimasukan oleh petugas.



Gambar 4.10 *activity Diagram* login Petugas

Transaksi anggota

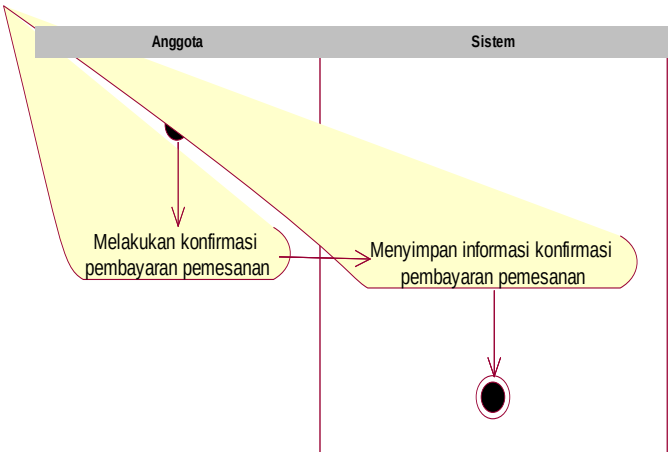
Setelah melakukan login maka anggota anggota dapat masuk ke halaman transaksi dan melakukan pemesanan pupuk manginputkan jumlah pesananan yang anggota inginkan , lalu sistem akan menyimpan data transaksi yang telah did inputkan oleh anggota maka setelaha itu akan ditindak lanjuti oleh petugas gudang setelah anggota melakukan konfirmasi yang valid.



Gambar 4.11 *activity* Diagram Transaksi Anggota

Konfirmasi pembayaran

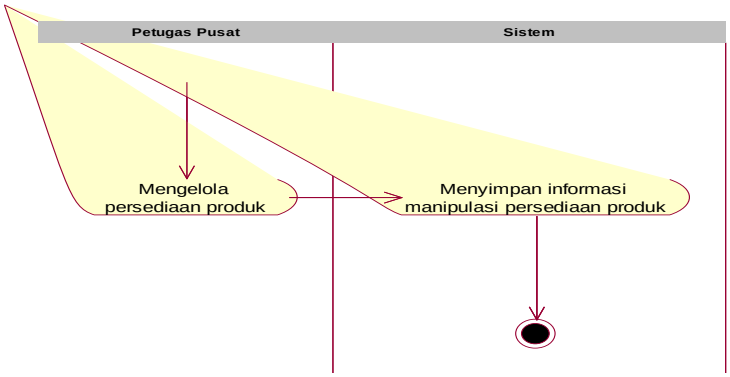
Anggota melakukan transaksi kemudian di ikuti dengan proses konfirmasi pembayaran apabila anggota telah melunasi pembayaran tersebut melalui proses yang telah ditentukan oleh sistem, kemudian sistem menyimpan data konfirmasi yang dilakukan oleh anggota.



Gambar 4.12 *activity* Diagram konfirmasi pembayaran anggota

Pengelolaan produk

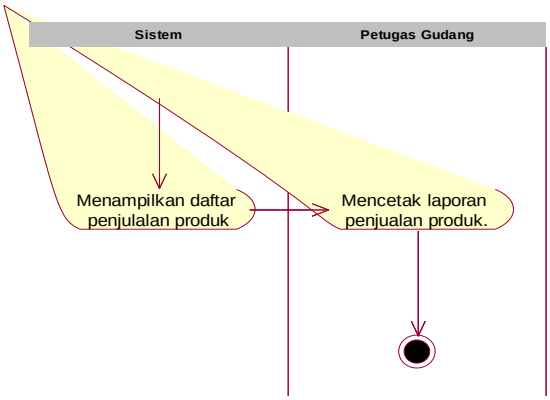
Pengelolaan produk dilakukan oleh petugas setelah melakukan login, dalam sistem ini petugas terbagi dua yaitu petugas pusat dan petugas gudang, dan yang berhak melakukan pengelolaan produk adalah petugas pusat.



Gambar 4.13 *activity* Diagram Mengelola produk

Cetak Laporan

Setelah hasil dikelola dengan secara detail oleh petugas gudang maka petugas pusat akan mencetak laporan seluruh laporan hasil penjualan yang dilakukan oleh setiap kios kepada petugas gudang

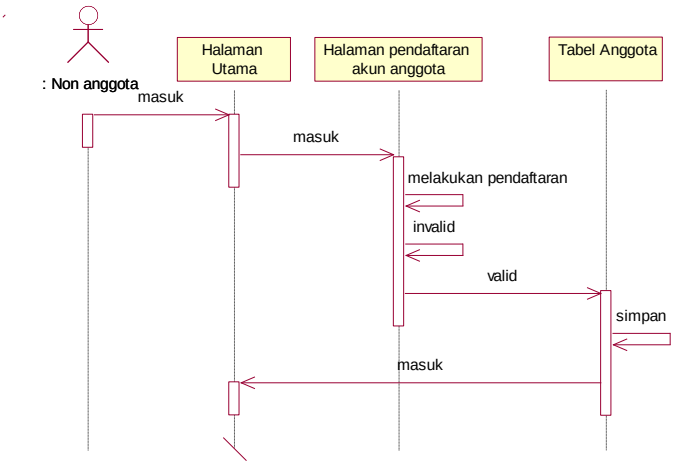


Gambar 4.14 *activity* Diagram Cetak laporan

4.2.3.4 Sequence Diagram

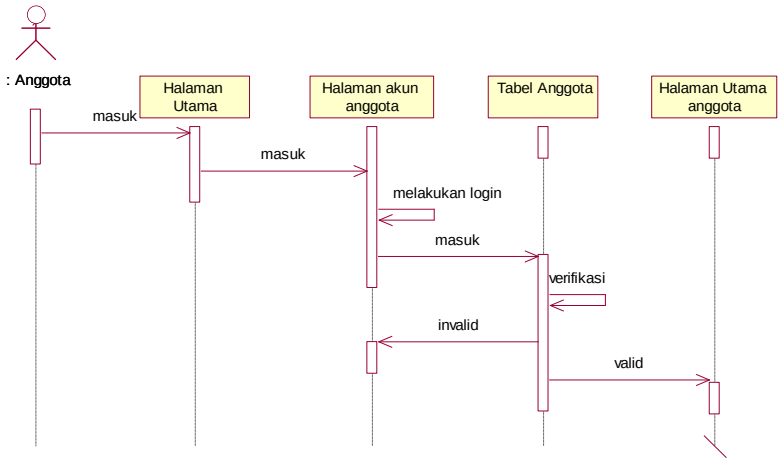
Sequence diagram (diagram sekuensial) adalah diagram yang digunakan untuk menunjukkan aliran fungsionalitas dalam *use case*. Berikut ini adalah *sequence diagram* yang diusulkan :

Apabila seorang pengunjung akan melakukan proses pemesanan, maka pengunjung tersebut harus membuka halaman anggota untuk melakukan pendaftaran menjadi anggota.



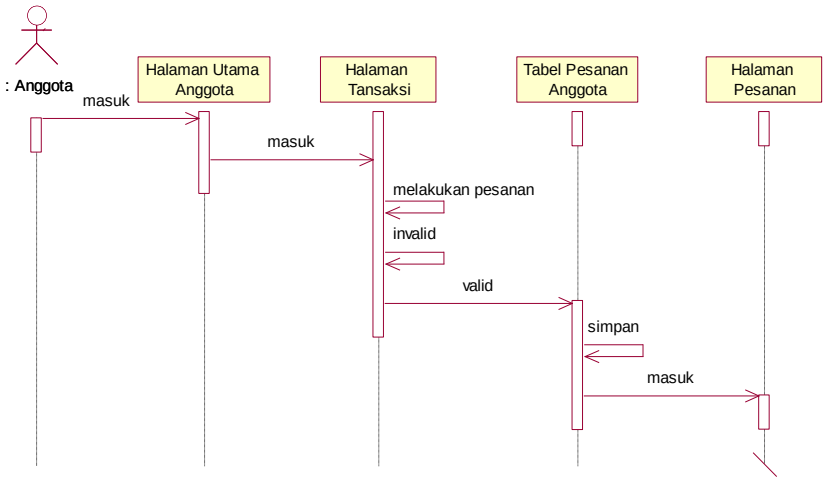
Gambar 4.15 *Sequence* Diagram pendaftaran anggota

Setelah melakukan pendaftaran menjadi anggota. Anggota bisa melakukan login untuk masuk kehalaman utama anggota.



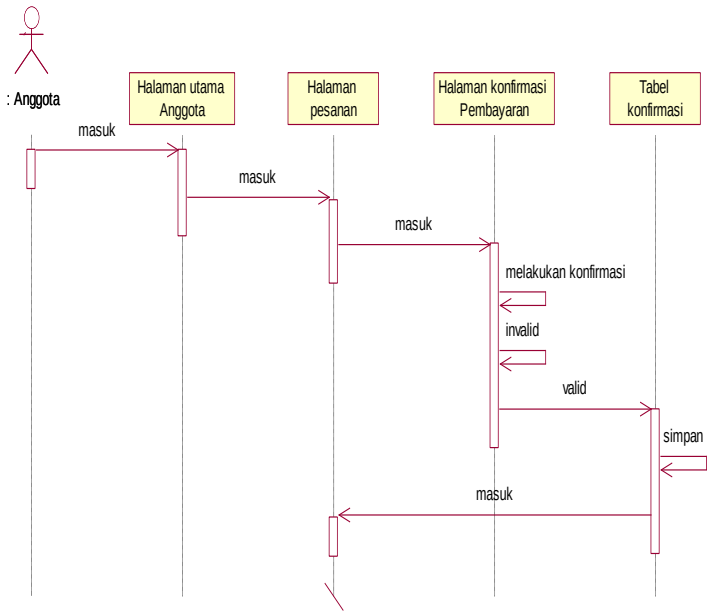
Gambar 4.16 *Sequence* Diagram login Anggota

Setelah berada di halaman utama anggota, anggota bias langsung melakukan transaksi, dengan cara masuk ke halaman transaksi setelah itu, setelah itu anggota melakukan transaksi, setalah melakukan proses transaksi maka akan masuk ke halaman pesananan dan tersedia menu konfirmasi. apabila proses pembayaran telah dilakukan oleh anggota, setelah melakukan konfirmasi maka pupuk atakan dikirim kepada kios yang telah mendaftar sebagai anggota.



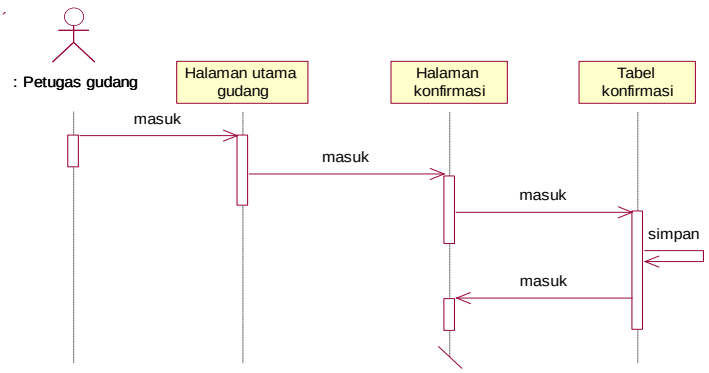
Gambar 4.17 *Sequence* Diagram Transaksi anggota

Setelah melakukan transaksi maka akan masuk ke halaman pesanan,pada table pesanan tersedia menu konfirmasi, apabila proses pembayaran telah dilakukan oleh anggota, anggota melakukan proses konfirmasi pembayaran, maka pupuk akan dikirim kepada kios yang telah mendaftar sebagai anggota.



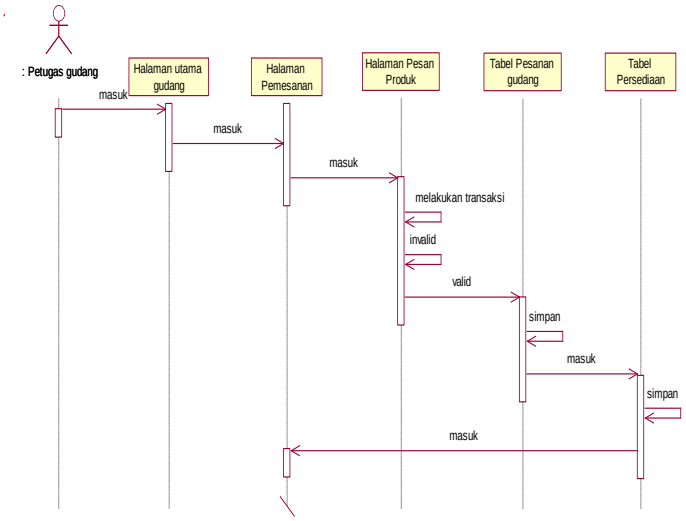
Gambar 4.18 *Sequence* Diagram Konfirmasi pembayaran anggota

Pada proses ini petugas gudang, bertugas untuk mengkonfirmasi pesanan yang dilakukan oleh anggota, dimana petugas akan mengupdate status apabila konfirmasi tersebut telah disahkan.



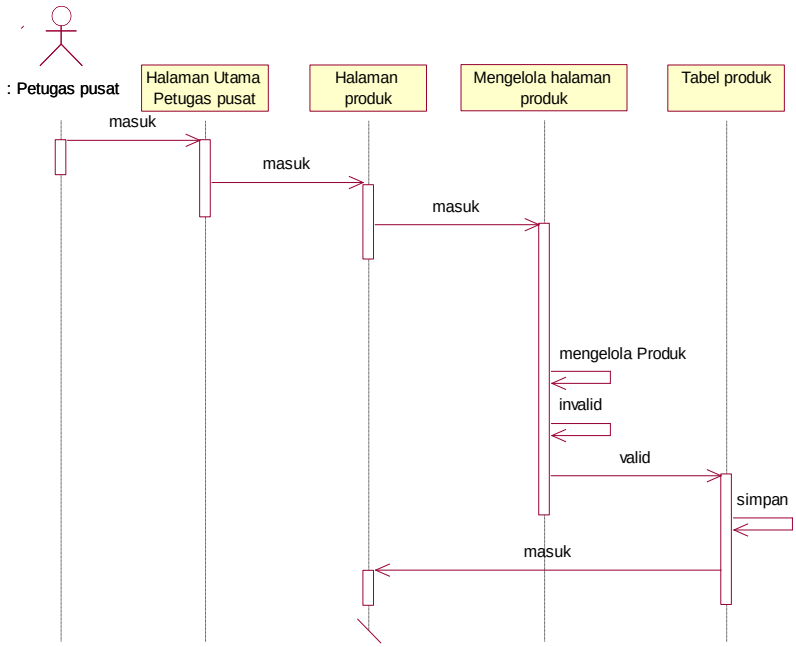
Gambar 4.19 *Sequence* Diagram Menyetujui konfirmasi anggota

Bila stok pada gudang telah menipis maka petugas gudang akan melakukan pemesanan kepada petugas pusat, petugas akan masuk pada halaman menu produk, lalu, memilih pesan produk,setelah memilih pesan produk maka akan tampil halaman pesanan, melakukan transaksi, apabila transaksi sukses maka proses akan berlanjut ke halaman produk.



Gambar 4.20 *Sequence* Diagram Pemesanan Gudang

Setelah petugas pusat melakukan login, maka petugas masuk ke halaman produk dimana petugas memiliki hak akses untuk menginput atau melakukan perubahan- perubahan yang ada pada sistem, salah satunya dalah mengubah data produk dan menambah kota.

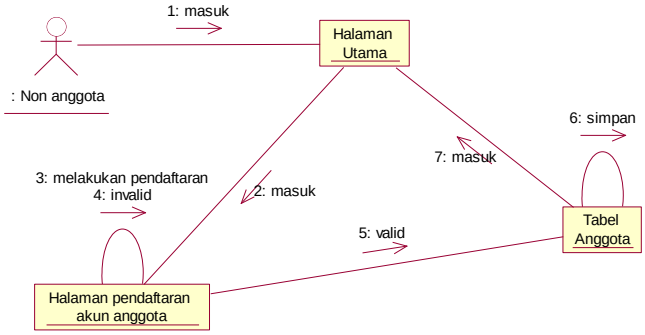


Gambar 4.21 *Sequence* Diagram Mengelola produk

4.2.3.5 Collaboration Diagram

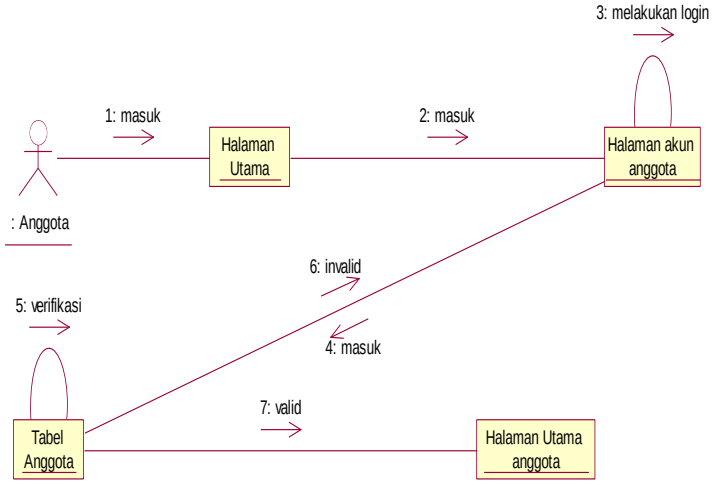
Collaboration diagram merupakan cara alternative untuk menggambarkan scenario dari Sistem. Diagram ini menggambarkan interaksi *object* yang diatur *object* sekelilingnya dan hubungan antar setiap *object* dengan *object* yang lainnya.

Interaksi pengunjung dengan sistem pada proses pendaftaran anggota tanpa penggambaran orientasi waktu, digambarkan oleh gambar *collaboration diagram* berikut :



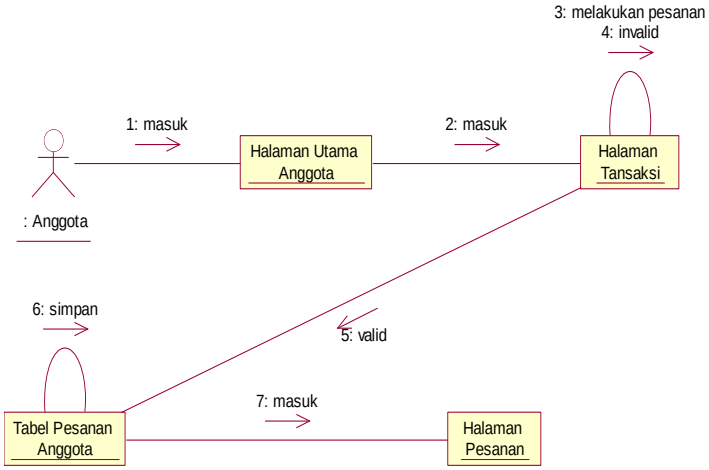
Gambar 4.22 *Collaboration* Diagram daftar anggota

Proses Login anggota yang dilakukan oleh anggota untuk masuk kehalaman utama anggota



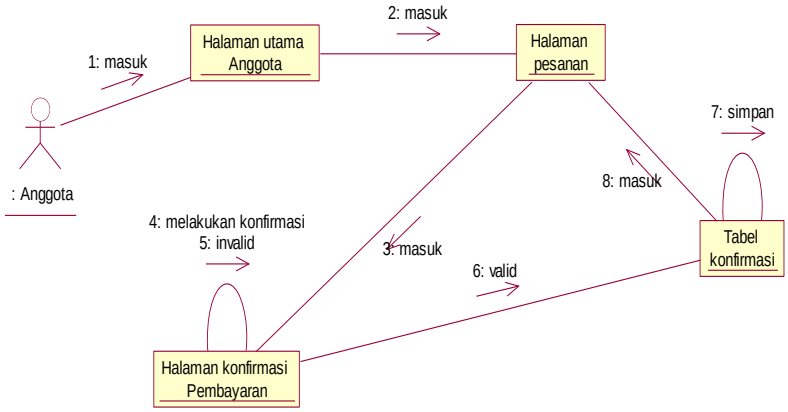
Gambar 4.23 *Collaboration* Diagram Login Anggota

Proses transaksi yang dilakukan oleh anggota, dimana anggota melakukan transaksi pemesanan produk bagi kiosnya



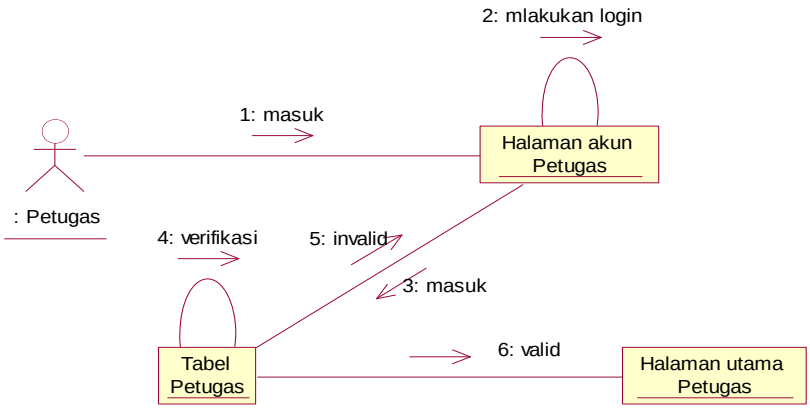
Gambar 4.24 *Collaboration* Diagram Transaksi anggota

Proses dimana anggota telah selesai melakukan transaksi pemesanan, anggota masuk kehalaman konfirmasi pembayaran pemesanan dan anggota melakukan konfirmasi pembayaran



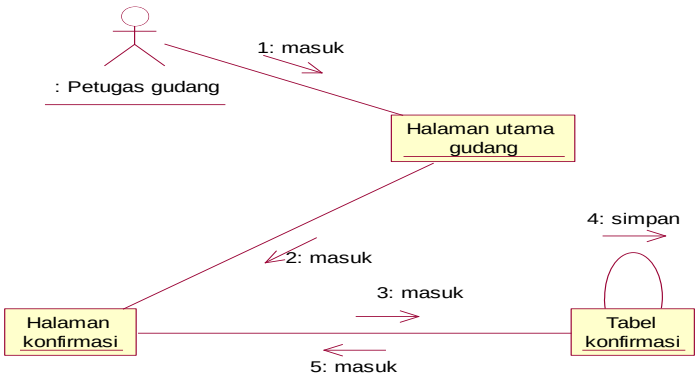
Gambar 4.25 *Collaboration* Diagram Konfirmasi pembayaran

Petugas masuk kehalaman utama petugas dan melakukan login untuk masuk kehalaman utama petugas.



Gambar 4.26 *Collaboration* Diagram Login Petugas

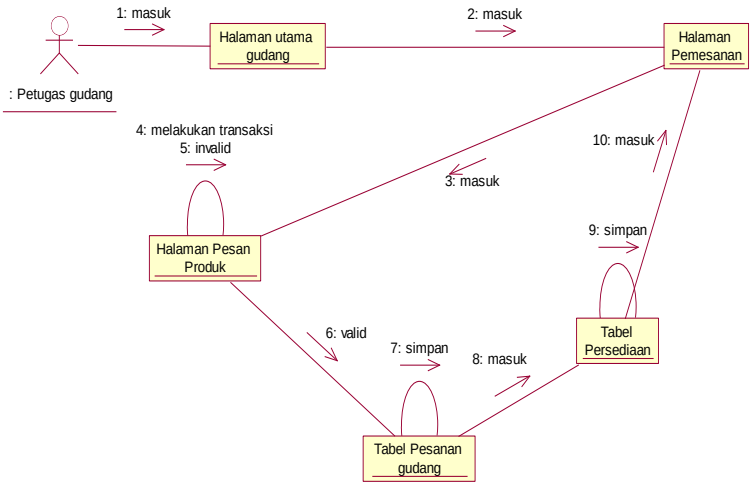
Petugas masuk halaman utama petugas, dimana terdapat halaman hak akses Petugas untuk melakukan input maupun perubahan-perubahan data pada sistem. Salah satunya adalah halaman konfirmasi pemesanan produk yang telah dilakukan oleh user, dimana petugas akan mengupdate status apabila konfirmasi tersebut telah disahkan.



Gambar 4.27 *Collaboration* Diagram Konfirmasi petugas

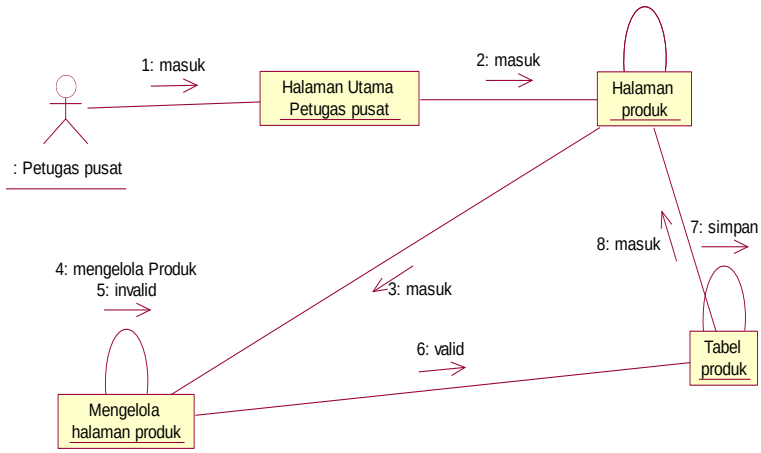
Bila stok digudang telah menipis maka petugas gudang akan melakukan pemesanan kepada petugas pusat, petugas akan masuk pada halaman menu produk, lalu, memilih pesan produk,setelah memilih pesan produk maka akan

tampil halaman pesanan, melakukan transaksi, apabila transaksi sukses maka proses akan berlanjut ke halaman produk.



Gambar 4.28 *Collaboration* Diagram Pemesanan gudang

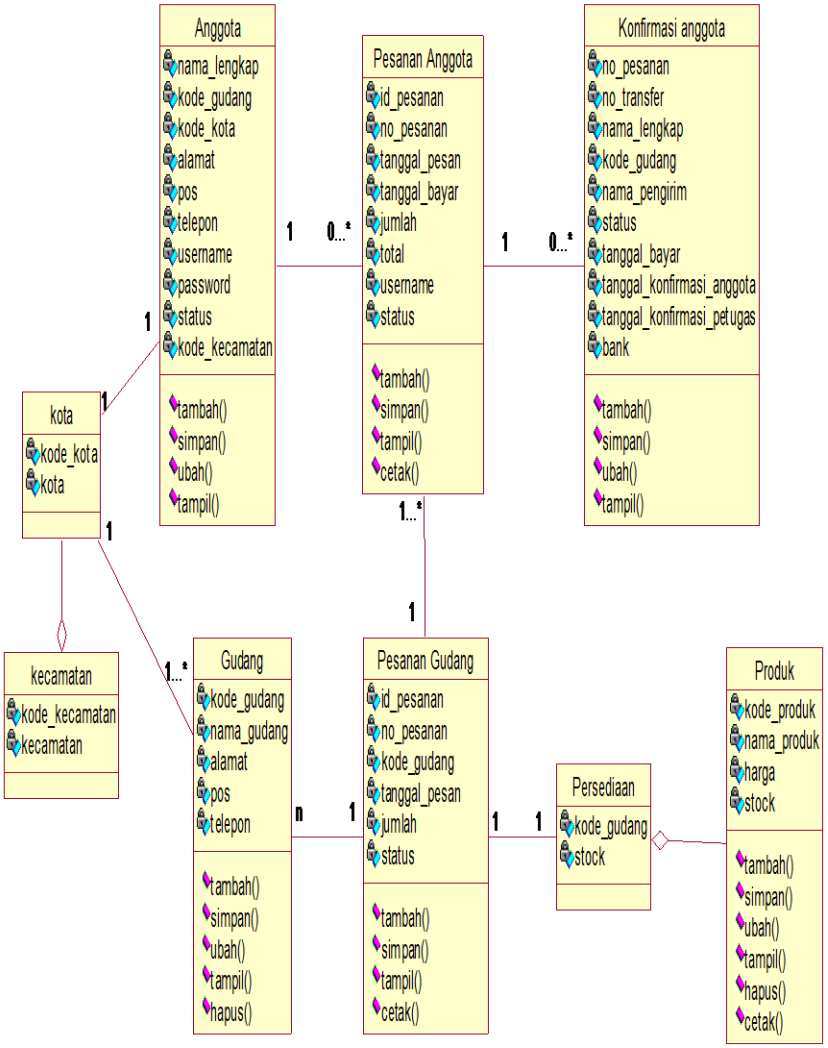
Setelah petugas pusat melakukan login, maka petugas masuk ke halaman produk dimana petugas memiliki hak akses untuk menginput atau melakukan perubahan- perubahan yang ada pada sistem, salah satunya dalah mengubah data produk dan menambah kota.



Gambar 4.29 *Collaboration* Diagram Mengelola produk

4.2.3.6 Class Diagram

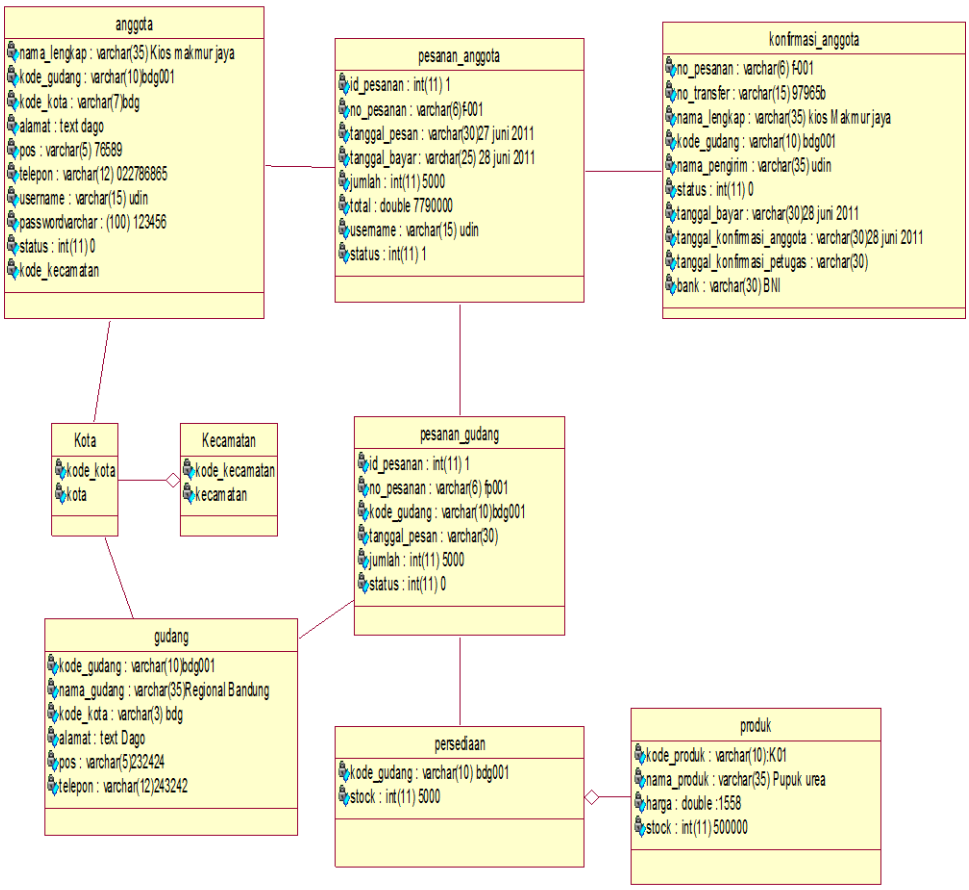
Class diagram membantu kita dalam visualisasi struktur kelas-kelas dari suatu Sistem dan merupakan tipe diagram yang paling banyak dipakai. *Class* diagram memperlihatkan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas didalam model desain (dalam logical view) dari suatu Sistem



Gambar 4.30 *Class Diagram* Sistem Informasi Pengelolaan distribusi pupuk

4.2.3.7 Diagram Objek

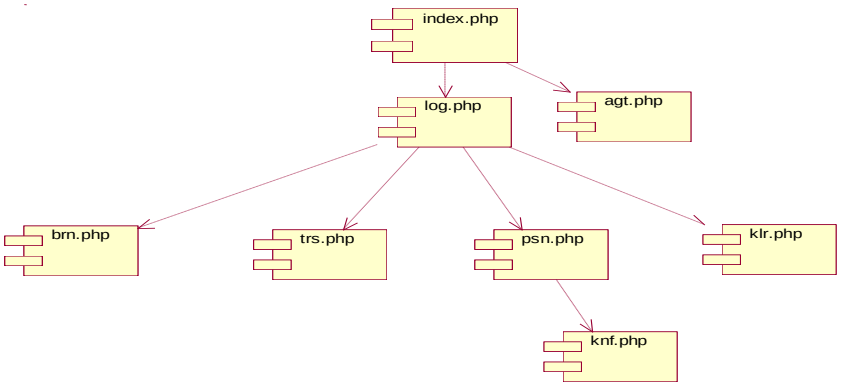
Objek diagram adalah suatu diagram yang berfungsi untuk mengatur atribut,objek dan hubungan antara contoh dalam diagram,ojek diagram juga dapat menampilkan struktur model system dalam waktu tertentu.



Gambar 4.31 Diagram Objek Sistem Informasi Pengelolaan distribusi pupuk

4.2.3.8 Component Diagram

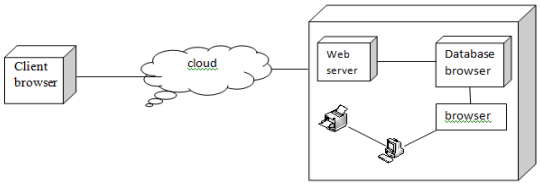
Component diagram (diagram komponen) adalah diagram yang menunjukkan model secara fisik komponen perangkat lunak dalam sistem dan hubungan antar mereka. Berikut ini adalah *Component diagram* yang dibutuhkan :



Gambar 4.32 *Component* Diagram Sistem Informasi Pengelolaan Dsitribusi Pupuk yang di Usulkan

4.2.3.9 Deployment Diagram

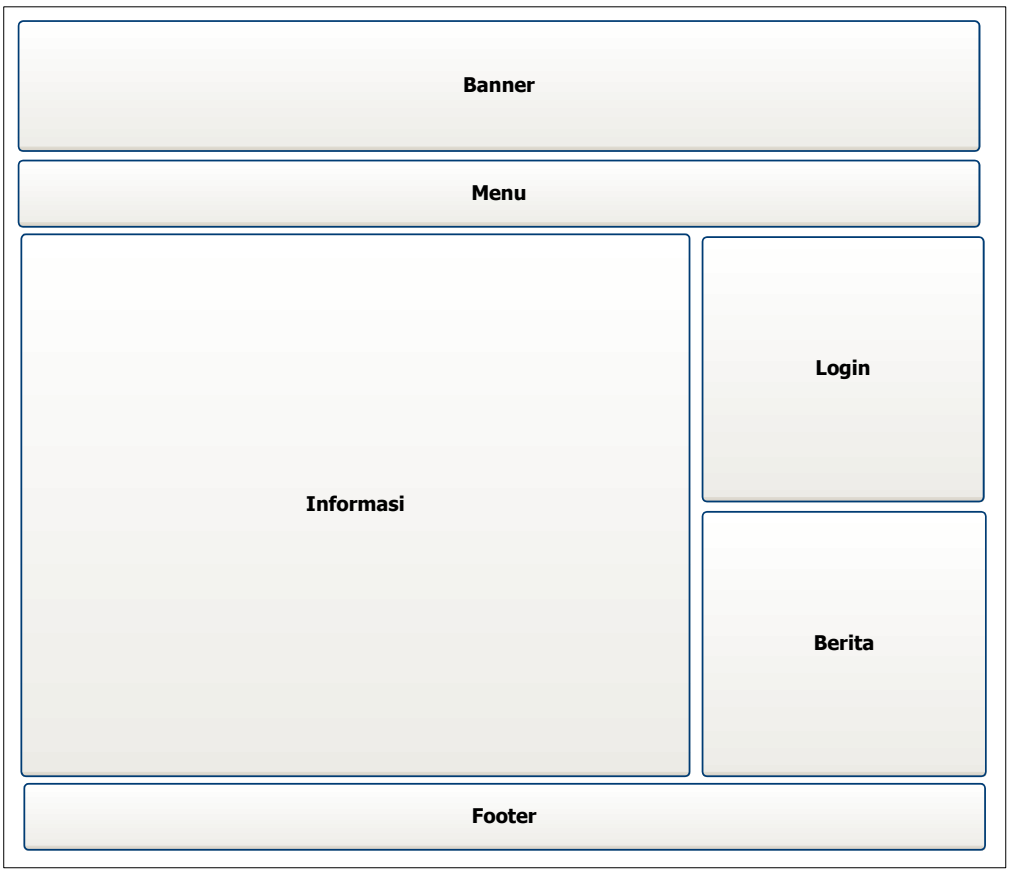
Asumsi yang digunakan pada perangkat lunak ini memakai sistem yang *stand alone*, artinya tidak ada satu komponenpun yang akan dibagi pakai (*sharing*) dengan aplikasi web yang lain, oleh karena itu tidak perlu *application server* terpisah



Gambar 4.33 Deployment Sistem Informasi Pengelolaan Dsitribusi Pupuk yang di Usulkan

4.2.4. Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka bertujuan untuk memberikan interface tentang desain program yang akan dibuat. Dibawah ini terdapat desain template pada tampilan website yang dibuat oleh penulis.



Gambar 4.34 Perancangan Antar Muka

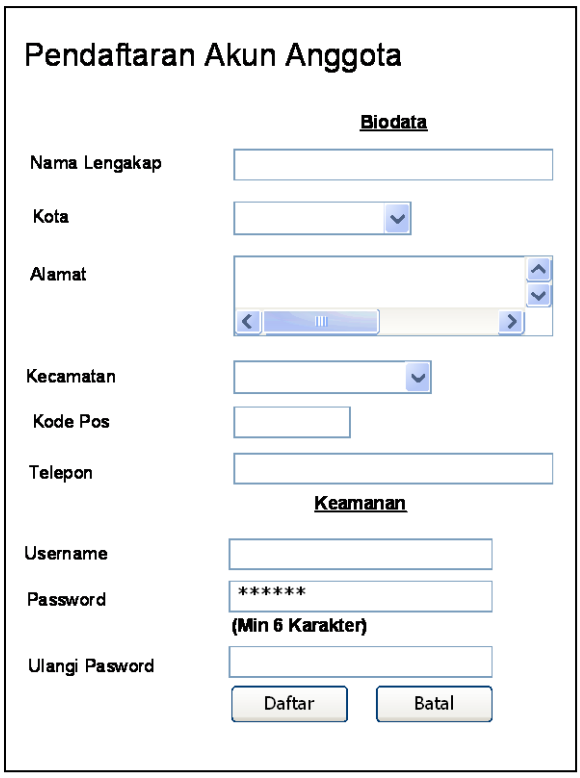
4.2.4.1 Prancangan Input

Rancangan *input* merupakan gambaran dalam pembuatan antarmuka untuk memasukkan data yang terdiri dari perancangan *input user* dan perancangan *input admin*.

1. Input pengunjung

   a. Perancangan Input Pendaftaran Anggota

      Berikut adalah perancangan form pendaftaran anggota yang akan diisi oleh pengunjung yang akan menjadi anggota.



Gambar 4.35 Perancangan Pendaftaran Akun Anggota

2. Input Anggota

   a. Perancangan Input Login Anggota.

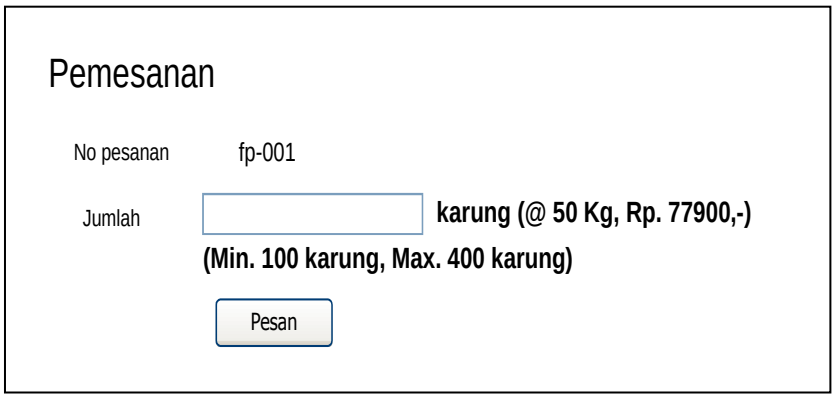
   Form untuk anggota yang bertujuan ingin masuk kehalaman utama anggota untuk melakukan proses transaksi.



Gambar 4.36 Perancangan Login Anggota

b. Perancangan Input Pemesanan Produk.

Form perancangan input pemesanan yang dilakukan anggota dimana anggota melakukan transaksi pemesanan setelah melakukan pemilihan produk.



Gambar 4.37 Perancangan Input Pemesanan Produk

a. Perancangan Input Konfirmasi Pembayaran Pesanan

Halaman konfirmasi pada anggota harus menginputkan konfirmasi pembayaran yang telah dilakukan oleh anggota melalui transfer yang kemudian di konfirmasikan dan di inputkan no transfer yang telah dilakukan anggota untuk melunasi proses transaksi yang telah dilakukan supaya pupuk yang dipesan dapat segera dikirimkan apabila transakasi pada system telah di ACC oleh petugas.

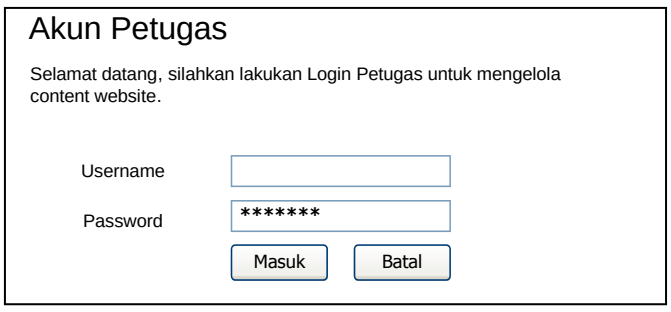


Gambar 4.38 Perancangan Konfirmasi Pembayaran

3. Input Petugas

a. Perancangan Input login Petugas

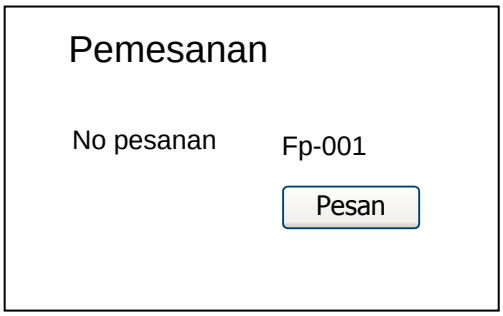
Pada halaman ini petugas diminta untuk mengisikan *username* dan *password* yang benar untuk dapat melakukan proses pengolahan data. Jika *username* atau *password* tidak diisi atau salah maka petugas tidak dapat melakukan proses pengolahan data



Gambar 4.39 Perancangan login Petugas

b. Perancangan Pemesanan pupuk Petugas Gudang

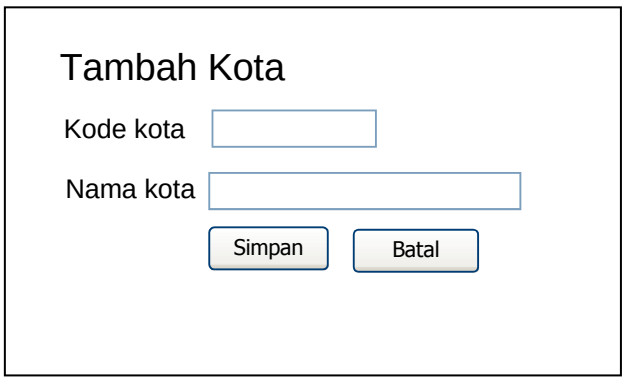
Pada halaman ini petugas melakukan transaksi pemesanan pupuk untuk stock gudang, pemesanan yhang dilakukan sudah ditentukan secara otomastis jumlah produk yang akan dipesan.



Gambar 4.40 Perancangan input Pemesanan

c. Perancangan Input Tambah Kota

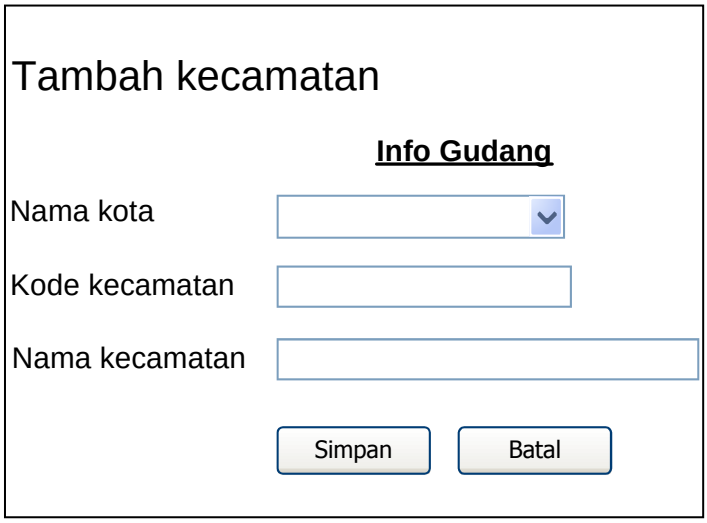
Pada halaman ini dilakukan penambahan wilayah kota, penambahan kota dilakukan apabila prusahaan memiliki kota tambahan yang menjadi wilayah daerah distribusinya, pada halaman ini petugas pusat yang bertugas melakukan input tersebut.



Gambar 4.41 Perancangan Tambah Kota

d. Perancangan Input Tambah Kecamatan

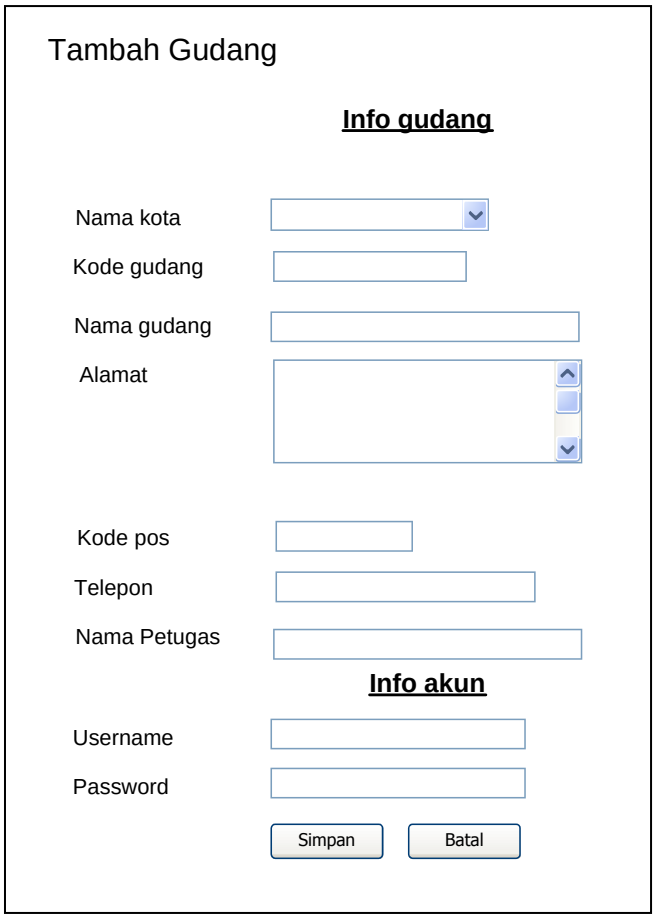
Pada Halaman ini petugas melaukan penambahan kota lalu di ikuti penambahan kecamatan karena tidak semua kecamatan dalam satu kota tersebut menjadi wilayah daerah distrbusi bagi perusahaan.



Gambar 4.42 Perancangan Tambah Kecamatan

e. Perancangan Input Tambah Gudang dan Akun petugas Gudang

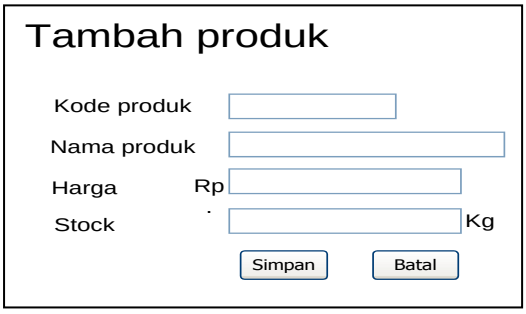
Pada halaman ini dilakukan input panambahan gudang dan akun petugas gudang oleh petugas pusat mengikuti penambahan kota, data pengelola masing-masing gudang di regional yang di inputkan oleh petugas pusat.



Gambar 4.43 Perancangan Tambah Gudang dan Akun Gudang

f. Perancangan input Tambah Produk

Pada halaman ini petugas pusat melakukan input tambah produk, apabila ada penambahan jenis atau berat pada pupuk.



Gambar 4.44 Perancangan Tambah Produk

4.2.4.2 Perancangan output

Perancangan Output ini didasarkan pada kebutuhan informasi yang diperlukan oleh para user/ pemakai. Rancangan output ini dapat dilihat pada gambar berikut ini :

1. Output Anggota

a. Perancangan Output Pesanan

Dihalaman Produk ini ditampilkan keseluruhan hasil transaksi yang telah dilakukan oleh anggota.

Pesanan

No Pesanan	Tanggal Pesan	Tanggal Bayar	Jumlah	Total	Status	Aksi
Fp-001	Xxxxxxx	xxxxxx	xxxxxx	xxxxxx	Belum Lunas	Konfirmasi

Gambar 4.45 Perancangan output Pesanan

2. Output Petugas Gudang

b. Perancangan Output Produk

Dihalaman Produk ini ditampilkan keseluruhan data transaksi yang dilakukan gudang.

Produk

|pesan ptoduk|

No Pesanan	Tanggal Pesan	Nama Produk	Harga / Kg	Jumlah	Total
Fp-001	xxxxxx	xxxxxx	Xx xxxx	xxxxxx	xxxxxx
			Total Persediaan	Xxxton	

Persediaan Akhir : xxton

Gambar 4.46 Perancangan Output produk

c. Perancangan Output Konfirmasi Gudang

Dihalaman konfirmasi ini menampilkan daftar anggota yang sudah melakukan pembayaran, yang kemudian akan diproses valid tidak nya data konfirmasi yang dimasukan oleh anggota, apabila data tidak valid atau petugas pusat tidak mendapatkan konfirmasi dari BANK berdasarkan hasil konfirmasi yang telah dilakukan oleh anggota maka proses konfirmasi yang dilakukan oleh anggota dianggap tidak valid dan anggota akan diminta untuk mengkonfirmsi ulang.

Apabila data yang di inputkan oleh anggota tersebut valid maka petugas akan menyetujui data konfirmasi tersebut dan mencetak bukti penerimaan barang.

Konfirmasi pembayaran

|Pesanan|

No Pesanan	No transfer	Nama Pengirim	Nama Anggota	Status	Aksi
Fp-001	xxxxxx	xxxxxx	Xx xxxx	xxxxxx	acc

Gambar 4.47 Perancangan Output Konfirmasi

PT. PRAKARSA SENTRA UTAMA
Jl. Saturnus Utara XVI No. 8
Komp. Marhagayu Raya- Metro- Bandung
Phone(022) 7503539
Fax(022) 7503539,(021)5493511

BUKTI PENERIMAAN BARANG

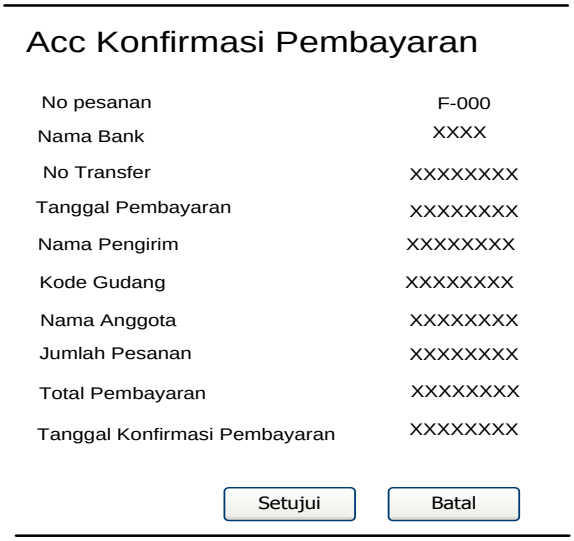
Kpd
Yth xxxxxxxxx

No Pesanan	Tanggal Pesan	Tanggal Bayar	Harga	Jumlah	Total Bayar
xxxxxx	xxxxxxx	xxxxxx	xxxxxx	xxxxxx	xxxxxxx

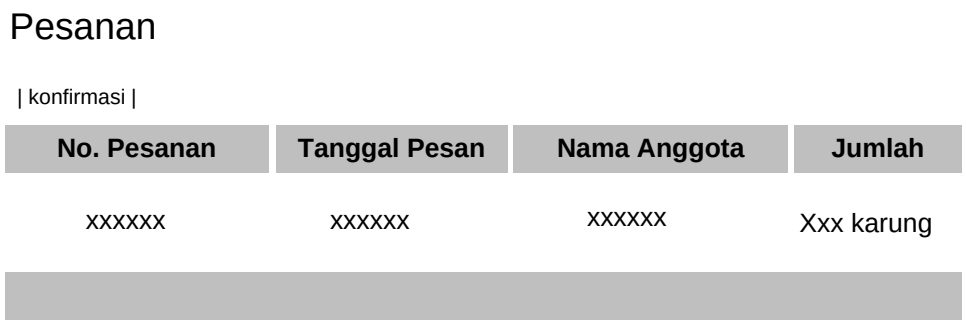
Pemesan Petugas Pengirim

( ) ( )

Tabel 4.48 Perancangan Output Bukti Penerimaan Barang



Gambar 4.49 Perancangan Output detil konfirmasi



Gambar 4.50 Perancangan Output Pesanan Anggota Yang belum

Melakukan konfirmasi

d. Perancangan Output Daftar Aktifasi Akun Anggota

Dihalaman ini ditampilkan daftar akun anggota yang aktif dan belum diaktifkan karena belum memenuhi persyaratan dalam proses pendaftaran untuk menjadi anggota.

Daftar Akun Anggota

Nama Anggota	Kota	Status Akun	Aksi
xxxxxx	xxxxxx	Aktif	Non Aktifkan detil

Gambar 4.51 Perancangan Output Daftar Aktifasi Akun Anggota

Validasi Akun Anggota

Kelengkapan Berkas

- [x] Surat Izin Usaha Perdagangan(SIUP)
- [x] Surat Izin Tempat Usaha(SITU)
- [x] Kartu Tanda Penduduk(KTP)
- [x] Tanda Daftar Gudang(TDG)

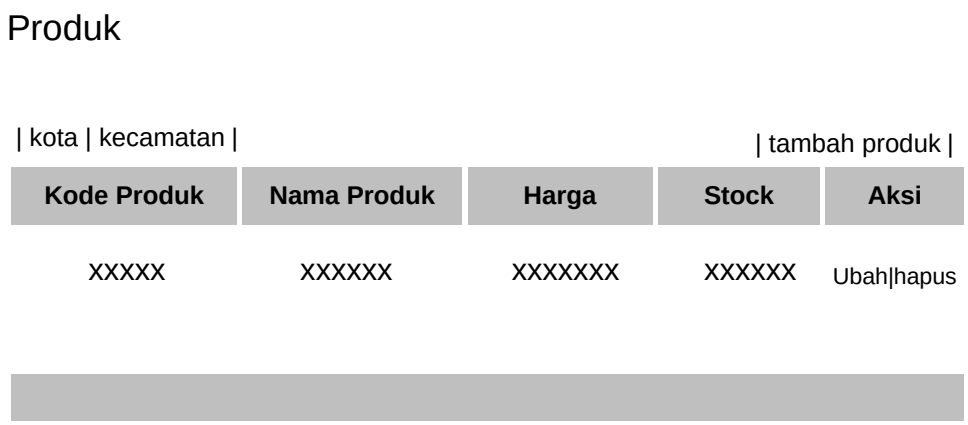
Aktifkan Batal

Gambar 4.52 Perancangan Output Kelengkapan Berkas Aktifasi Akun

3. Output Petugas Pusat

e. Perancangan Output Produk

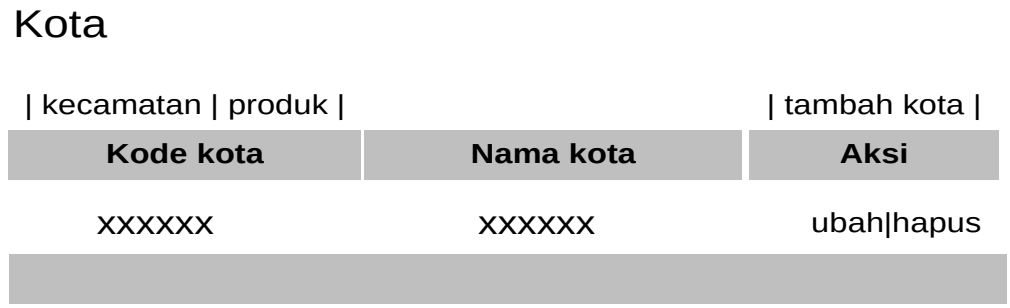
Dihalaman Produk ini ditampilkan daftar produk yang tersedia di halaman petugas pusat.



Gambar 4.53 Perancangan output Produk

f. Perancangan Output Kota

Dihalaman ditampilkan keseluruhan daftar kota.



Gambar 4.54 Perancangan Output Halaman Kota

g. Perancangan Output Kecamatan

Dihalaman kecamatan ini ditampilkan selurh daftar nama kecamatan.

Kecamatan

| kota | produk |

| tambah kecamatan |

Nama kota	Kode kecamatan	Nama kecamatan	Aksi
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	ubah|hapus

Gambar 4.55 Daftar Output Kecamatan

h. Perancangan Output Daftar Pesanan Gudang

Dihalaman ini ditampilkan seluruh daftar pesanan gudang regional kepada gudang pusat yang hasilnya akan dicetak oleh petugas pusat .

Pesanan Gudang

|Pesanan Anggota|

| Laporan per regional | Laporan Per Kecamatan

Regional Gudang

Kecamatan

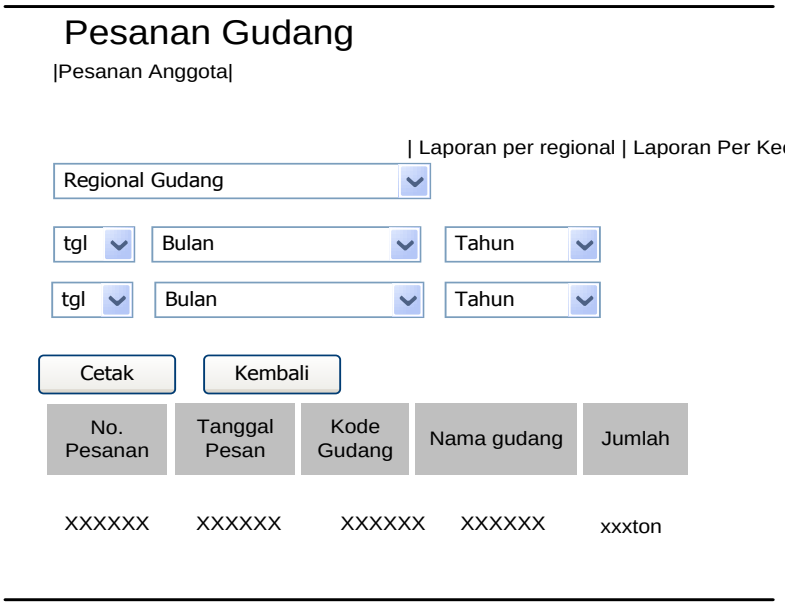
tgl Bulan Tahun

tgl Bulan Tahun

Cetak Kembali

No. Pesanan	Tanggal Pesan	Kode Gudang	Nama gudang	Jumlah
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	xxxton

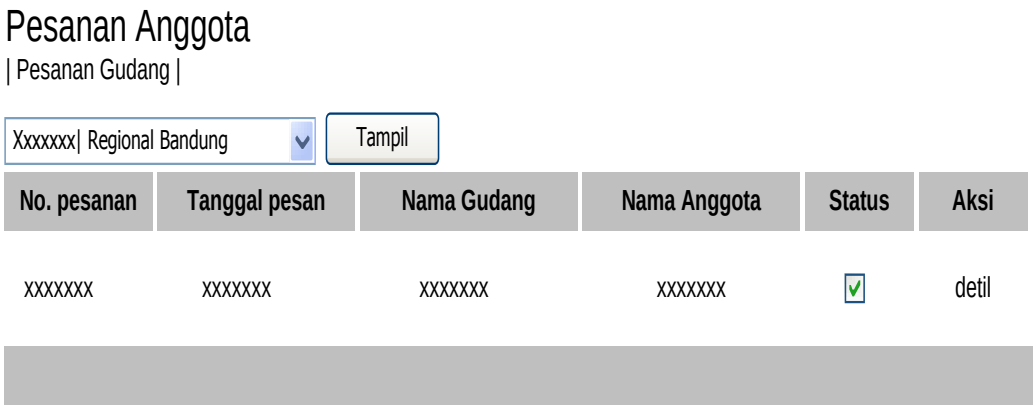
Gambar 4.56 Tampilan output pesanan Gudang dan proses cetak laporan berdasarkan per kecamatan



Gambar 4.57 Tampilan output pesanan Gudang dan proses cetak laporan berdasarkan per regional gudang

i. Perancangan Output Pesanan Anggota

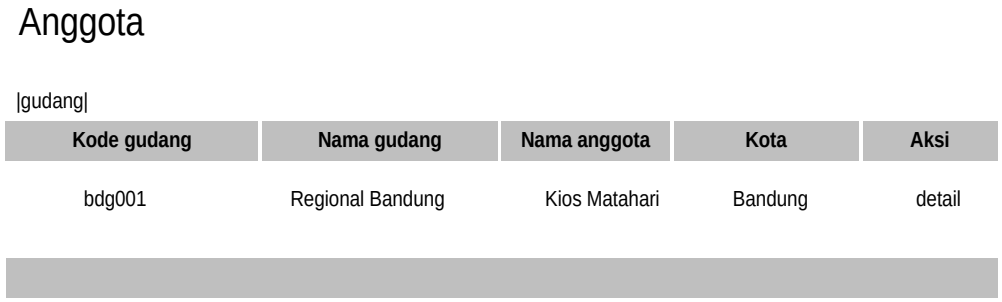
Dihalaman menampilkan seluruh daftar pesanan anggota kepada gudang regional.



Gambar 4.58 Perancangan output Pesanan Anggota

j. Perancangan Output Daftar Akun Anggota

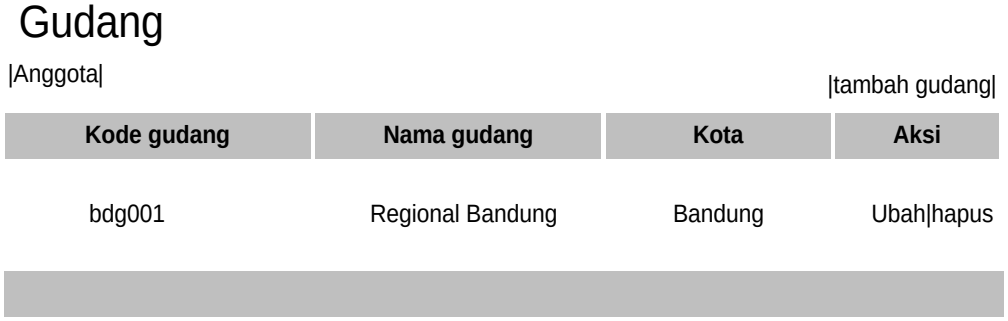
Dihalaman ini ditampilkan keseluruhan daftar anggota yang terdaftar di sistem



Gambar 4.59 Perancangan Output Daftar Anggota

k. Perancangan Output Daftar Akun Gudang

Dihalaman ini ditampilkan kesluruhan daftar gudang yang terdaftar di sistem.



Gambar 4.60 Output Daftar Gudang

l. Perancangan Output Laporan

dihalaman ini Ditampilkan laporan hasil dari penyaluran pupuk dari gudang regional kepada kios yang telah menjadi anggota

LAPORAN PENYALURAN PUPUK

Wilayah : xxxxx

Nama Gudang : xxxxxxx

PT. PRAKARSA SENTRA UTAMA

Nama Anggota	Kecamatan	No Pesanan	Tanggal Bayar	Harga/kg	Jumlah Beli / karung	Total Bayar
xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	Rp. xxxxxx

Total : Rp. xxxxxxxx

Gambar 4.61 Perancangan output Cetak Laporan Peregional

LAPORAN PENYALURAN PUPUK

Nama Anggota	Kecamatan	No Pesanan	Tanggal Bayar	Harga/kg	Jumlah Beli / karung	Total Bayar
xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	Rp. xxxxxx

Total : Rp. xxxxxxxx

Gambar 4.62 Perancangan output Cetak Laporan Per kecamatan