BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem Yang Berjalan

Bab ini akan menjelaskan tentang prosedur dari sistem informasi Pengolahan Data Studio yang sedang berjalan di studio *My* Farissa. Analisa yang penulis lakukan ini terdiri dari analisis kebutuhan sistem dan evaluasi dari sistem yang sedang berjalan. Analisa sistem adalah penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian komponen-komponennya dengan maksud mengidentifikasi dan mengevaluasi kekurangan-kekurangan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

4.1.1. Analisis Dokumen

Analisis dokumen terdiri dari nama dokumen, sumber, rangkap, deskripsi, dan item data. Adapun analisis dokumen yang ada di Studio *My* Farissa adalah sebagai berikut :

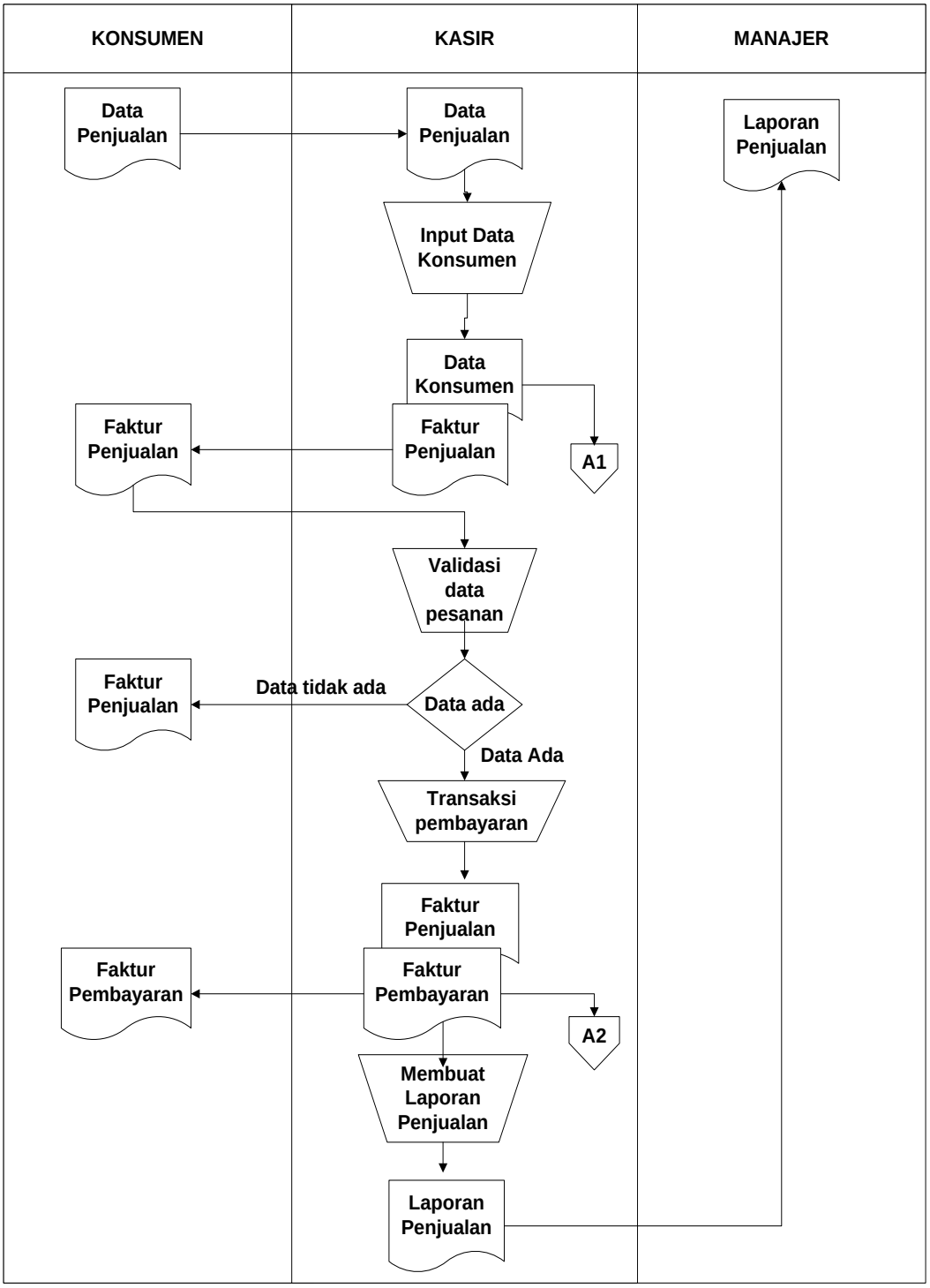
4.1.2. Analisis Prosedur yang sedang berjalan

Analisis prosedur sistem diperlukan untuk memenuhi kebutuhan akan data suatu sistem yang sedang berjalan disuatu perusahaan atau instansi. Analisis prosedur sistem yang sedang berjalan berikut ini merupakan prosedur pengolahan data di Studio *My* Farissa adalah sebagai berikut :

1. Pelanggan datang untuk memesan barang.
2. Bagian Kasir mencatat data Konsumen dan daftar pesanan sekaligus membayar uang muka.
3. Bagian Kasir menyerahkan faktur pemesanan kepada konsumen.
4. Konsumen daang sesuai dengan tanggal jadi pemesanan barang.
5. Kasir memeriksa daftar pesanan.
6. Kasir menerima uang pembayaran sesuai dengan harga yang telah ditentukan.
7. Kasir melakukan closing hasil penjualan setiap 1 (satu) hari dan perbulannya untuk diserahkan kepada Manager.
8. Bagian Admin melakukan pengecekan data barang.
9. Bagian Admin melakukan pembelian barang apabila *stock* barang habis.
10. Admin membuat laporan pembelian untuk diserahkan kepada *Manager*.

4.1.2.1. *Flowmap*

Flowmap menggambarkan aliran dan informasi antar area didalam sebuah organisasi dan menelusuri sebuah dokumen dari asalnya sampai tujuannya. Secara rinci *flowmap* menunjukkan dari mana dokumen tersebut berasal, distribusinya, dan tujuan digunakannya dokumen tersebut. *Flowmap* bermanfaat untuk menganalisis kecukupan prosedur pengawasan dalam sebuah sistem. Berikut ini *flowmap* prosedur sistem pengolahan data pada Studio *My* Farissa.

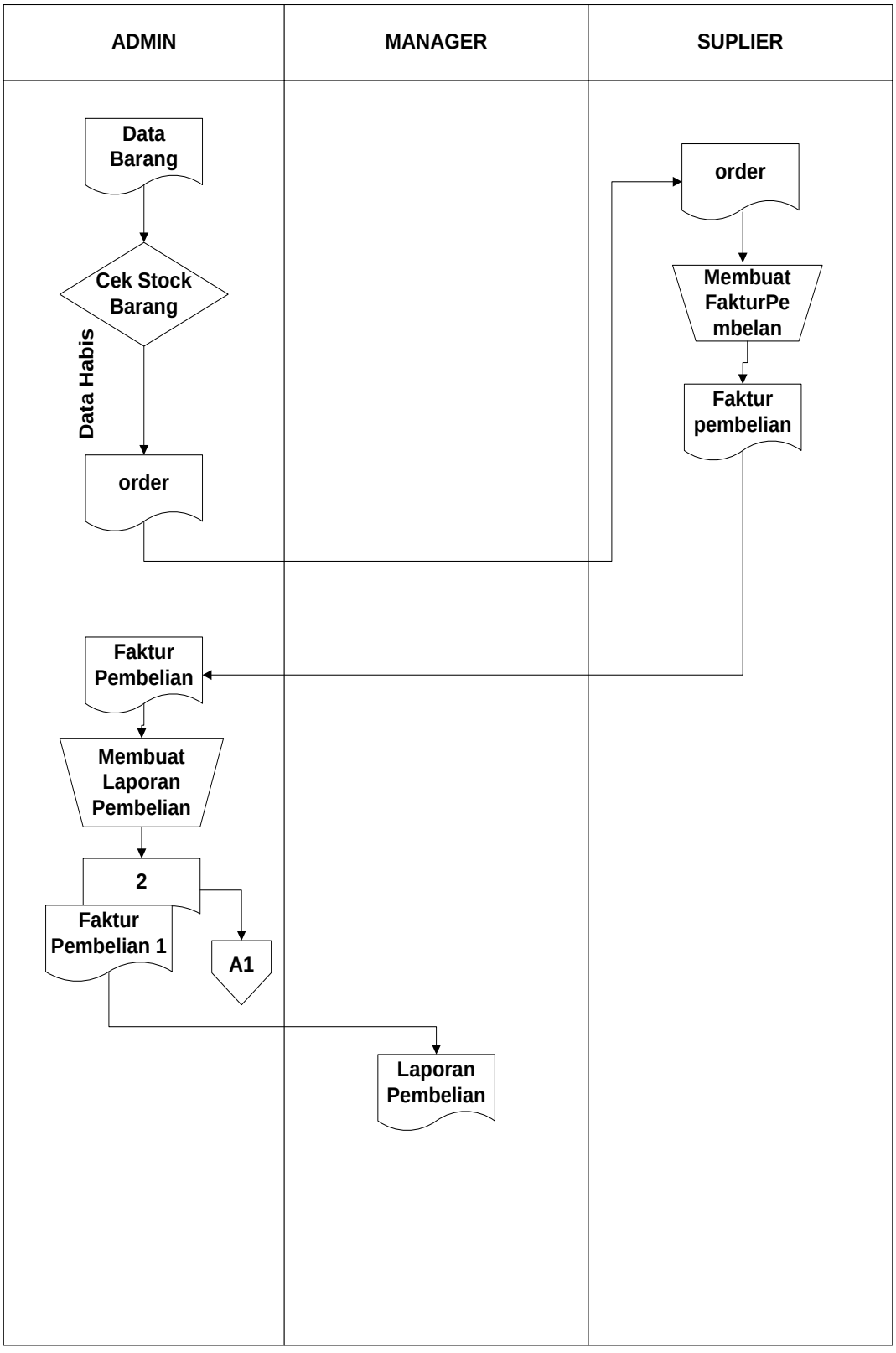


Gambar 4.1 *Flowmap* penjualan yang sedang berjalan.

Keterangan :

A1 : Arsip Faktur Penjualan dibagian Kasir

A2 : Arsip Faktur Pembayaran dibagian Kasir



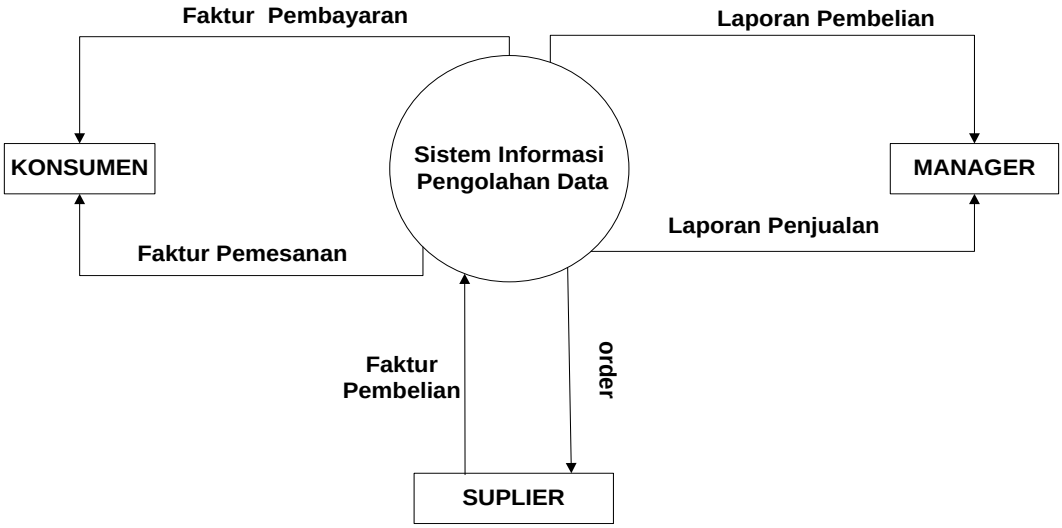
Gambar 4.2 FlowMap Pembelian yang sedang berjalan

Keterangan :

A1 : Arsip Faktur Pembelian dibagian Admin

4.1.2.2. Diagram konteks

Diagram konteks berfungsi untuk mendefinisikan awal dan akhir dari data yang masuk dan keluar pada suatu sistem. Berikut ini merupakan diagram konteks pada Sistem Informasi Pengolahan data pada Studio *My* Farissa yang sedang berjalan :



Gambar 4.3 Diagram Konteks Sistem Informasi Pengolahan data Studio (berjalan).

Entitas *Internal:*

1. Bagian Kasir adalah bagian yang bertugas dalam semua aktivitas penjualan maupun pemesanan barang seperti membuat faktur

pemesanan dan faktur pembayaran, data pelanggan, dan pemesanan barang dari konsumen sampai pembuatan laporan penjualan kepada pimpinan.

2. Bagian Admin adalah bagian yang bertugas memeriksa dan menambah data barang, dan membuat purchase order beserta laporan pembelian untuk diberikan kepada *Manager*.

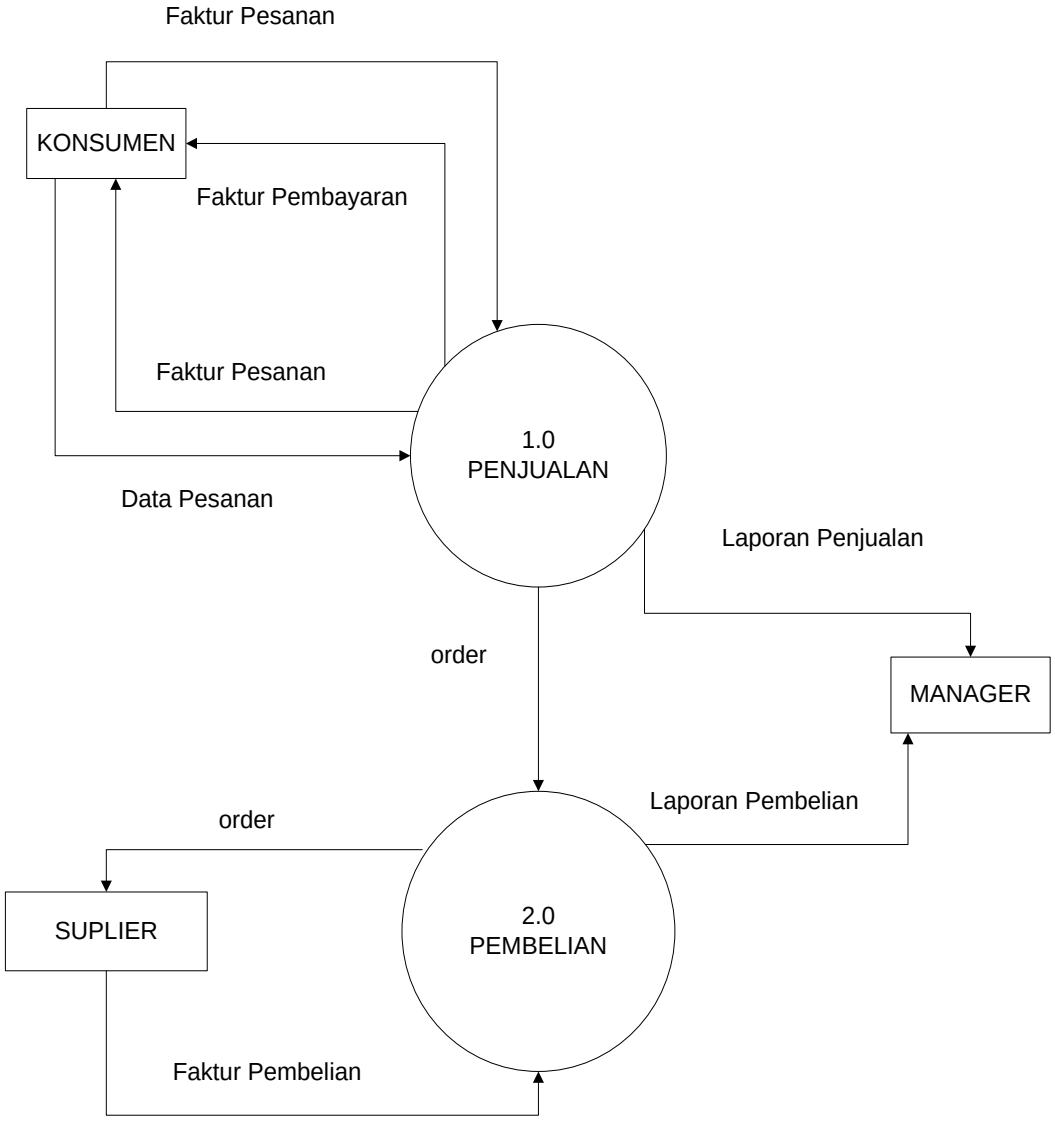
Entitas *Eksternal:*

1. Konsumen adalah orang yang membeli atau memesan barang.
2. Manager adalah pemilik perusahaan yang mengontrol, mengawasi perusahaan, menerima laporan Penjualan dari bagian Kasir dan menerima laporan pembelian dari bagian Admin

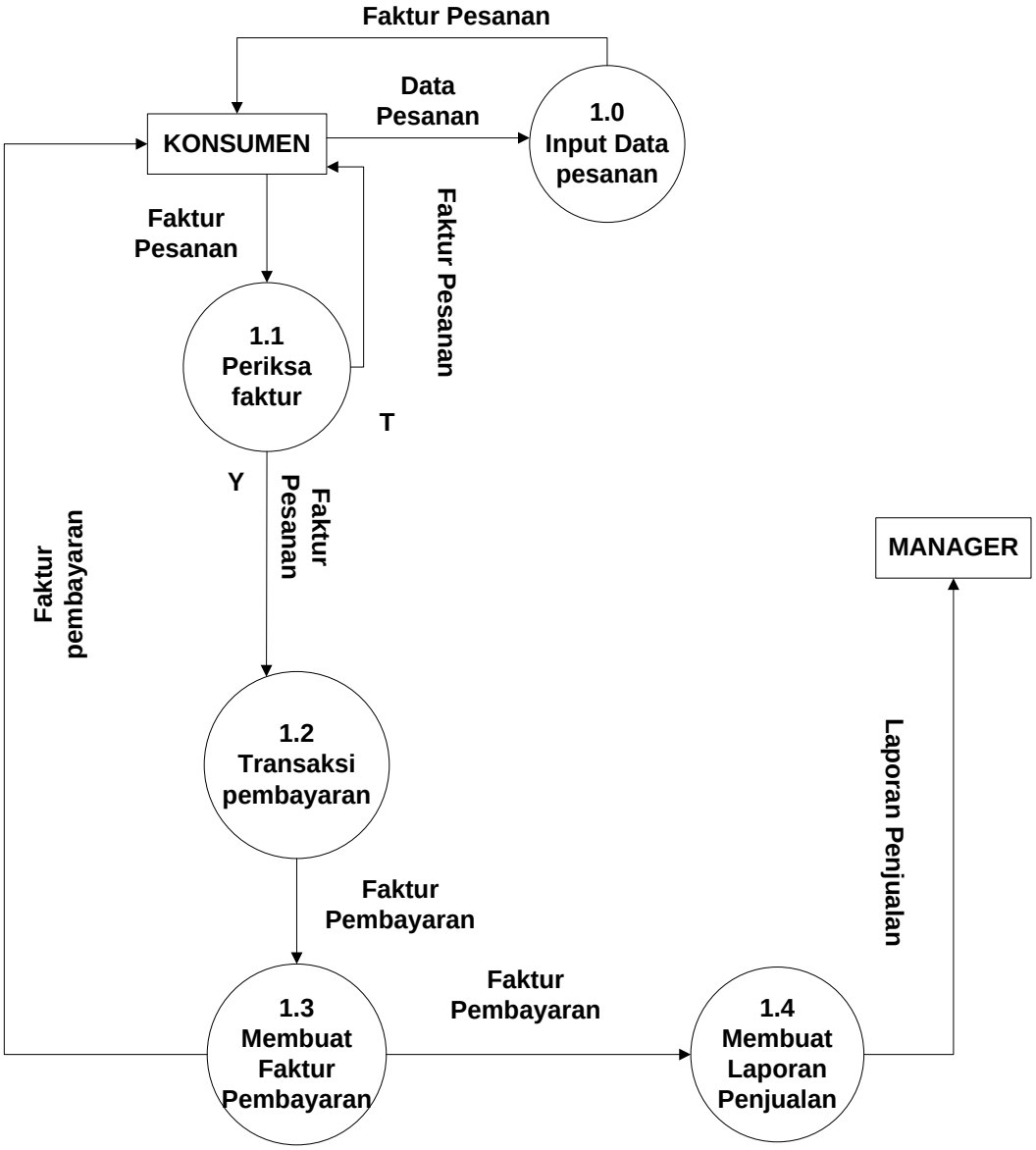
4.1.2.3. *Data Flow Diagram* (DFD)

Data *Flow* Diagram merupakan alat bantu grafis untuk menguraikan dan menganalisa pergerakan data yang melalui suatu sistem baik manual maupun terkomputerisasi, termasuk proses data dari penyimpanan data.

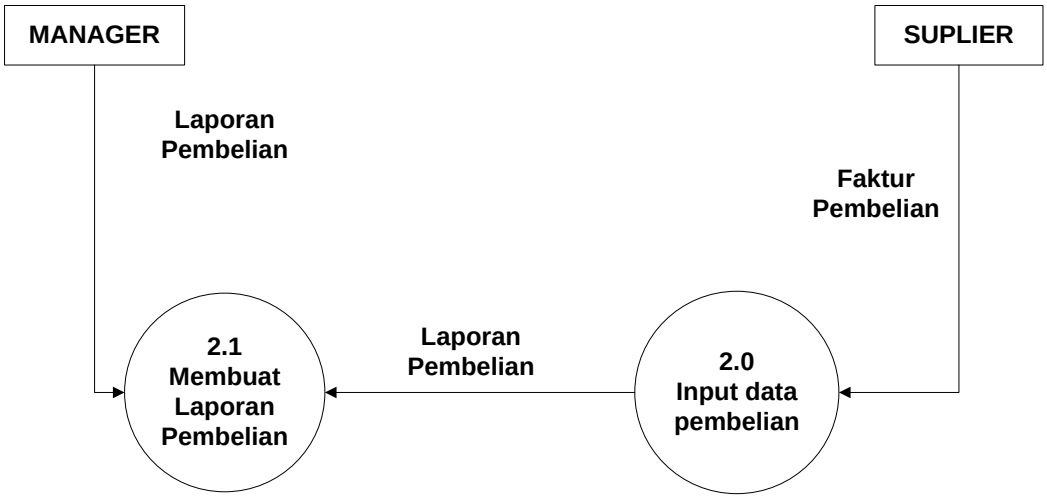
Data *Flow* Diagram Sistem Informasi Pengolahan Data Studio yang sedang berjalan di Studio *My* Farissa dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4.4 *DFD* Level 0 yang sedang berjalan.



Gambar 4.5 *DFD* Penjualan Level 1 Proses 1 (Berjalan)



Gambar 4.5 *DFD* Pembelian Level 1 Proses 2 (Berjalan)

4.1.3. Evaluasi Sistem yang sedang Berjalan

Berdasarkan hasil penelitian, penulis dapat mengevaluasi sistem berdasarkan sistem Pengolahan data Studio yang sedang berjalan di Studio *My* Farissa yang masih terdapat permasalahan - permasalahan, yaitu:

Tabel 4.1 Evaluasi Sistem yang sedang berjalan

No	Permasalahan	Entitas	Rencana Pemecahan
1	Pengolahan data masih menggunakan dokumen sehingga proses penjualan barang memakan waktu	Bagian Kasir	Membuat sistem pengolahan data dengan menggunakan sistem terkomputerisasi agar

	yang cukup lama dan tidak efisien		mudah mencari data yang diinginkan dengan cepat dan tidak memakan waktu.
2	Sering terjadi kesalahan dalam proses perhitungan pembayaran pada saat proses transaksi penjualan.	Bagian Kasir	Membuat sistem perhitungan dengan menggunakan sistem terkomputerisasi agar perhitungan menjadi cepat dan akurat.
3	Lambatnya pembuatan laporan penjualan karena masih dilakukan dengan proses pencatatan.	Bagian Kasir	Dibuatkan Sistem pembuatan laporan penjualan secara otomatis dengan menggunakan sistem komputerisasi agar proses pembuatan laporan manjadi akurat dan tepat waktu.

4.2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem ini bertujuan untuk mempercepat pengolahan data informasi terutama dalam proses transaksi penjualan dan pembelian barang. Sistem yang baik harus memiliki arah data yang masuk dan keluar yang jelas, serta dapat dimengerti oleh pengguna mengenai fungsi dari sistem tersebut.

4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangan sistem merupakan proses penyiapan spesifikasi yang terperinci untuk pengembangan suatu sistem baru. Langkah permulaan perancangan sistem adalah rencana pengembangan disiapkan selama sistem dimodifikasi dan disetujui oleh manajemen, tahap perancangannya harus mengisi semua perincian rencana suatu pengembangan agar sistem yang baru dapat diimplementasikan dengan memuaskan.

Tujuan perancangan suatu sistem secara global adalah membentuk kerangka sistem pengolahan data dengan bantuan komputer agar sistem yang ada menjadi lebih terkomputerisasi.

Sedangkan tujuan utama dari perancangan sistem secara umum adalah untuk memberikan gambaran secara umum kepada pemakai (*user*) mengenai sistem informasi yang baru, perancangan sistem secara umum juga sudah dapat mengenai komponen sistem informasi yang akan di desain.

Penentuan persyaratan sistem dilakukan agar arah perancangan sistem dapat benar-benar terarah pada sasaran, oleh sebab itu sistem yang

dirancang harus memenuhi batasan sistem dimana perancangan sistem ini merupakan kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancang bangun implementasi menggambarkan bagaimana suatu sistem di bentuk. Pada tahap perancangan sistem informasi di rancang dengan tujuan komunikasi kepada pemakai bukan untuk pembuat program.

4.2.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Analisis sistem yang sedang berjalan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui proses kerja yang sedang dikerjakan atau berjalan. Sistem Informasi penjualan barang perlu dikembangkan mengingat sistem lama yang sedang berjalan masih banyak kekurangan dan belum terkomputerisasi serta pelaksanaan prosedur-prosedur yang kurang tepat, sehingga menyebabkan terganggunya proses sistem yang sudah ada.

Untuk mengantisipasi berbagai kendala yang terjadi dalam melakukan aktifitas penjualan barang maka diperlukan suatu Sistem Informasi Pengolahan data di Studio *My* Farissa yang terstruktur agar prosedur penjualan dan pemesanan barang di perusahaan tersebut menjadi lebih baik.

4.2.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Perbedaan antara sistem informasi penjualan barang yang lama dan baru adalah jika yang lama menggunakan cara manual dan dokumen atau data - data berbentuk buku sedangkan sistem informasi yang baru menggunakan alat bantu komputer dan dilakukan secara otomatis.

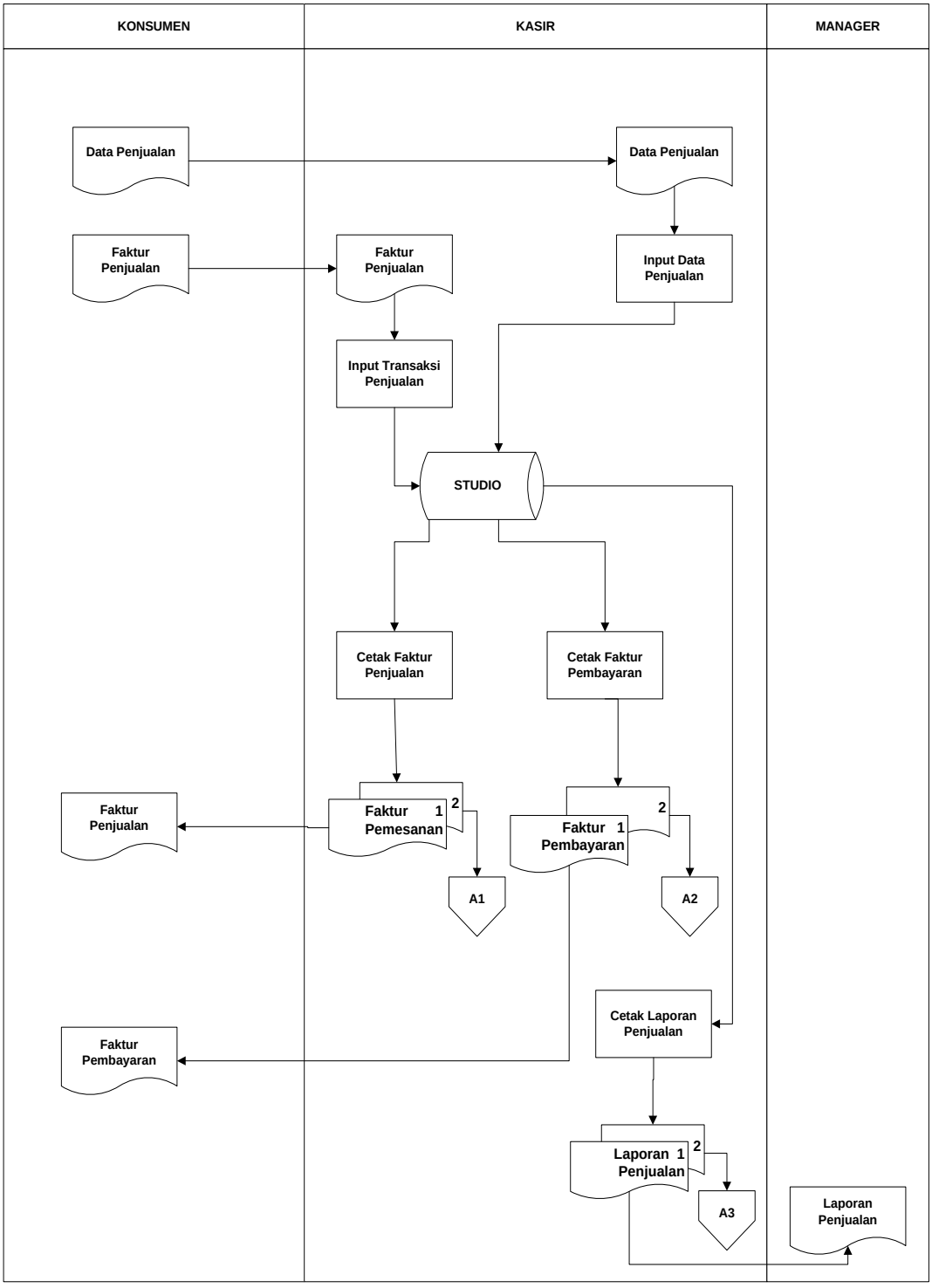
Proses atau prosedur pelayanan penjualan yang diusulkan adalah :

1. Pelanggan datang memesan barang dengan memberikan spesifikasi yang diinginkan.
2. Bagian Kasir menginput data pelanggan dan data pesanan ke database.
3. Konsumen datang (kembali) untuk melakukan pembayaran secara tunai ke bagian Kasir.
4. Bagian Kasir menginput data Pembayaran ke database dan mencetak laporan Penjualan untuk diberikan kepada Manager.
5. Bagian Admin melakukan penambahan nama barang jika terdapat nama barang yang baru.
6. Bagian Admin mencetak laporan pembelian untuk diberikan kepada pimpinan.

Prosedur yang lama dan baru tidak berbeda hanya pengolahan datanya saja yang berbeda dari manual menjadi sistem terkomputerisasi.

4.2.3.1. *Flowmap*

Flowmap menggambarkan aliran dan informasi antar area didalam sebuah organisasi. Bagan alir ini menelusuri sebuah dokumen dari asalnya sampai tujuannya. Secara rinci bagan alir ini menunjukkan dari mana dokumen tersebut berasal, distribusinya, tujuan digunakannya dokumen tersebut. Berikut ini gambar *flowmap* prosedur penjualan dan pembelian yang diusulkan.



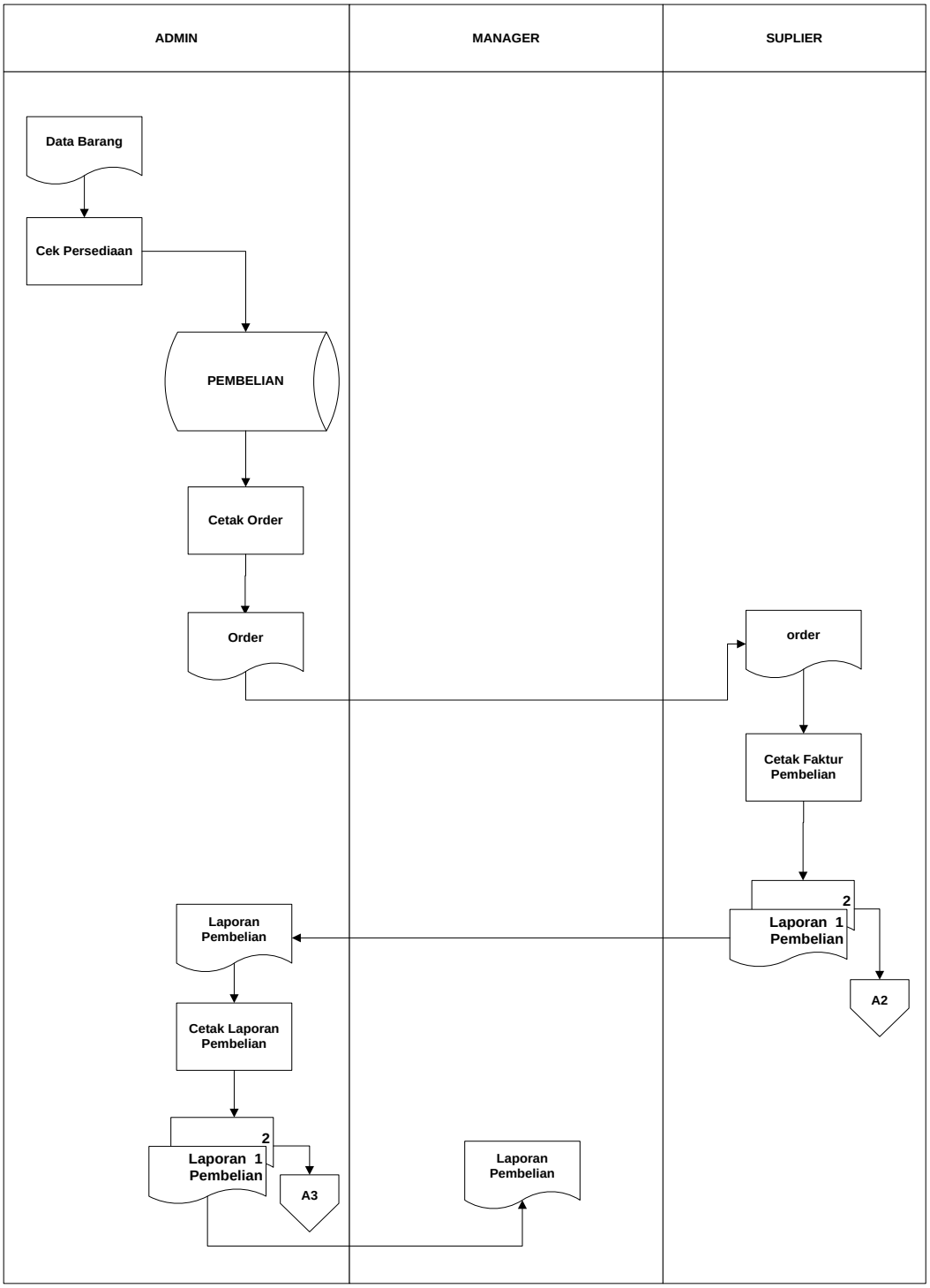
Gambar 4.6 *Flowmap* penjualan yang diusulkan.

Keterangan :

A1 : Arsip Faktur Penjualan dibagian Kasir

A2 : Arsip Faktur Pembayaran dibagian Kasir

A3 : Arsip Laporan Penjualan dibagian Kasir



Gambar 4.7 *Flowmap* pembelian yang diusulkan.

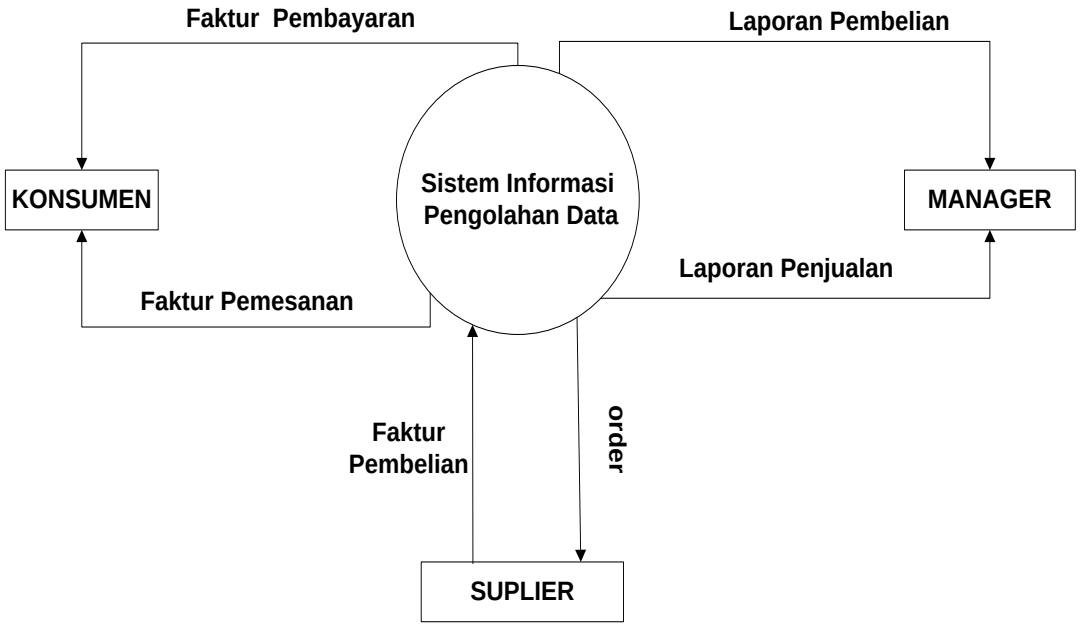
A1 : Arsip Faktur Pembelian dibagian Suplier

A2 : Arsip Laporan Pembelian dibagian Admin

4.2.3.2. Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan diagram tingkat tinggi yang menggambarkan seluruh jaringan baik masukan maupun keluaran dari suatu sistem. Tujuan pembuatan diagram konteks yaitu untuk memperlihatkan sebuah proses yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pada diagram konteks akan terlihat bagaimana arus data yang masuk dan bagaimana arus data yang keluar dari entitas luar yang mempengaruhi sistem.

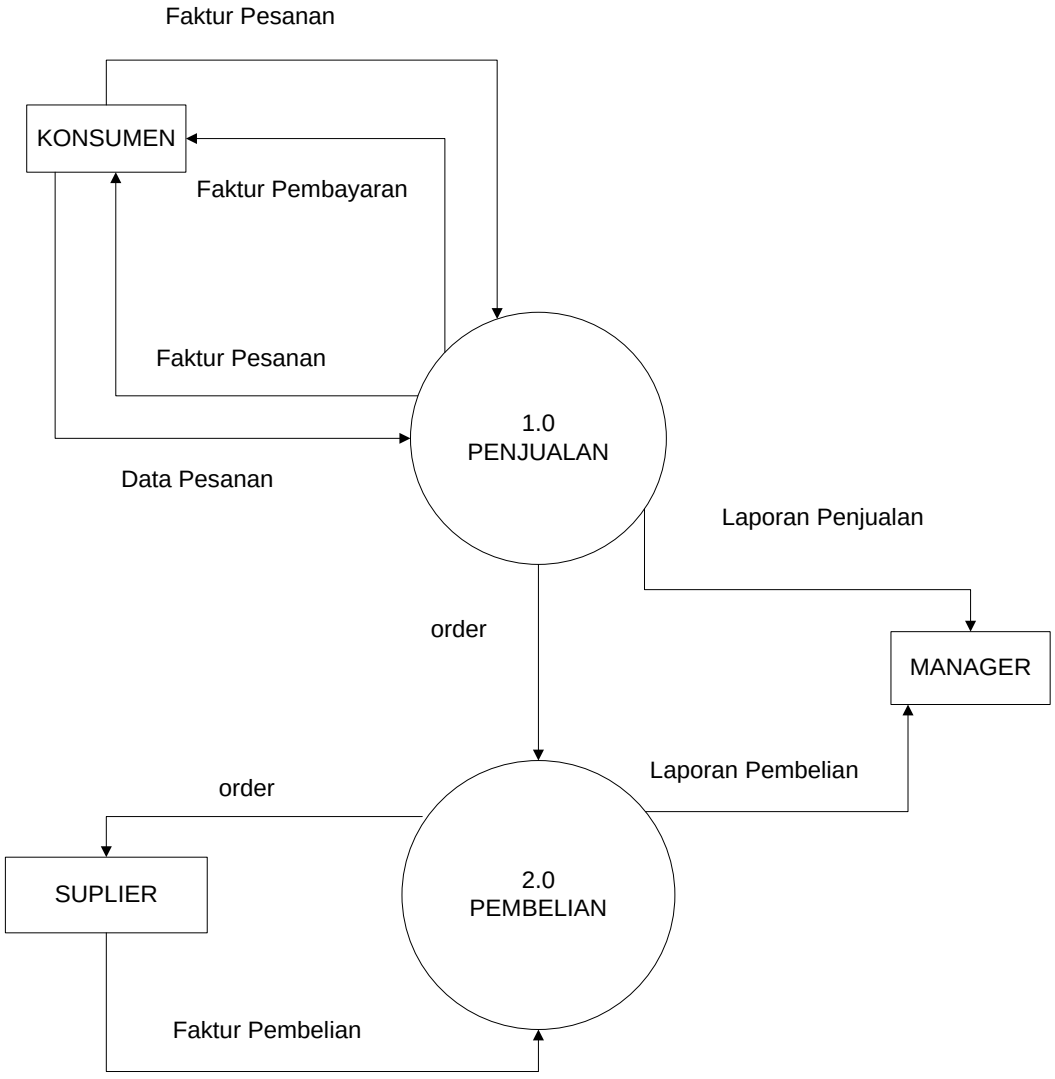
Dibawah ini adalah diagram konteks yang diusulkan secara garis besar dan dapat lihat sebagai berikut :



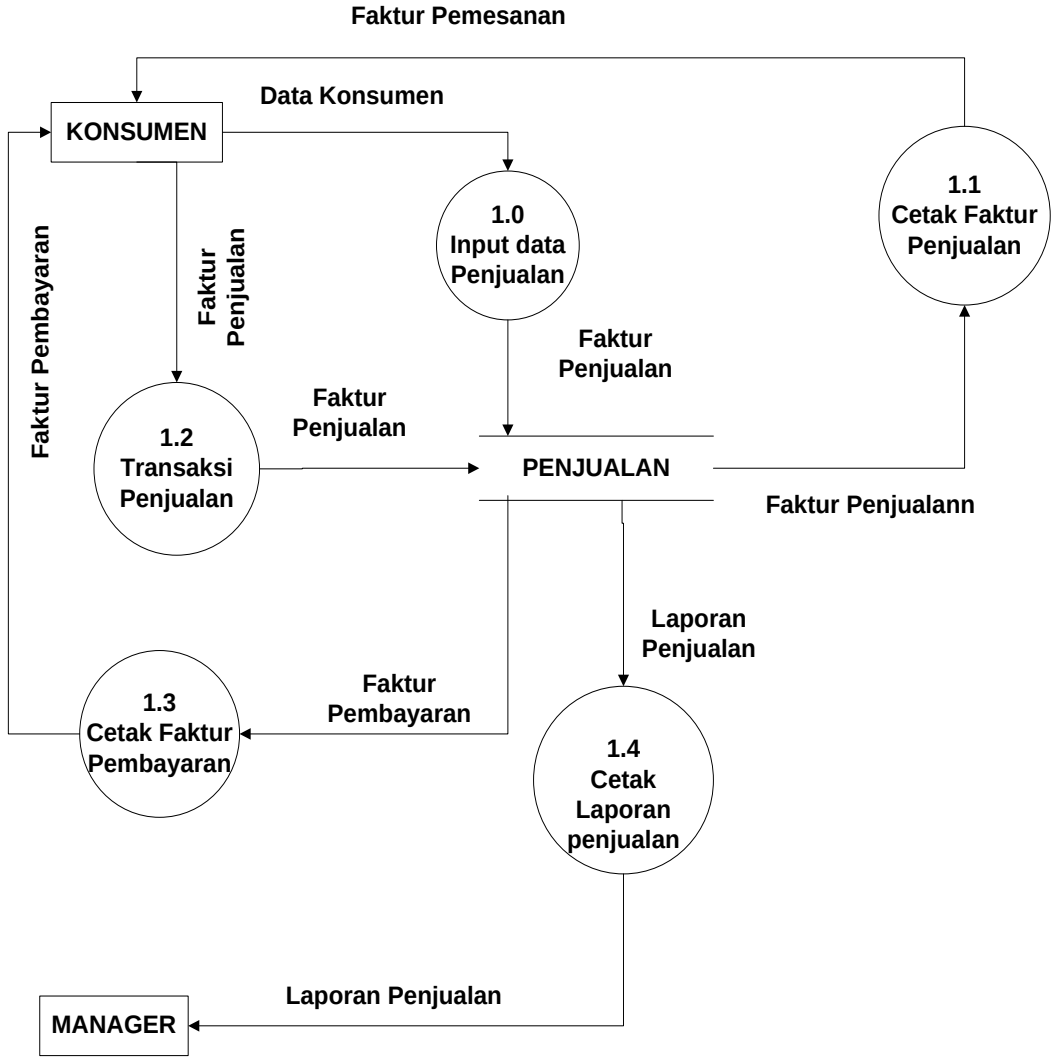
Gambar 4.8 Diagram konteks penjualan yang diusulkan.

4.2.3.3. Data Flow Diagram (DFD)

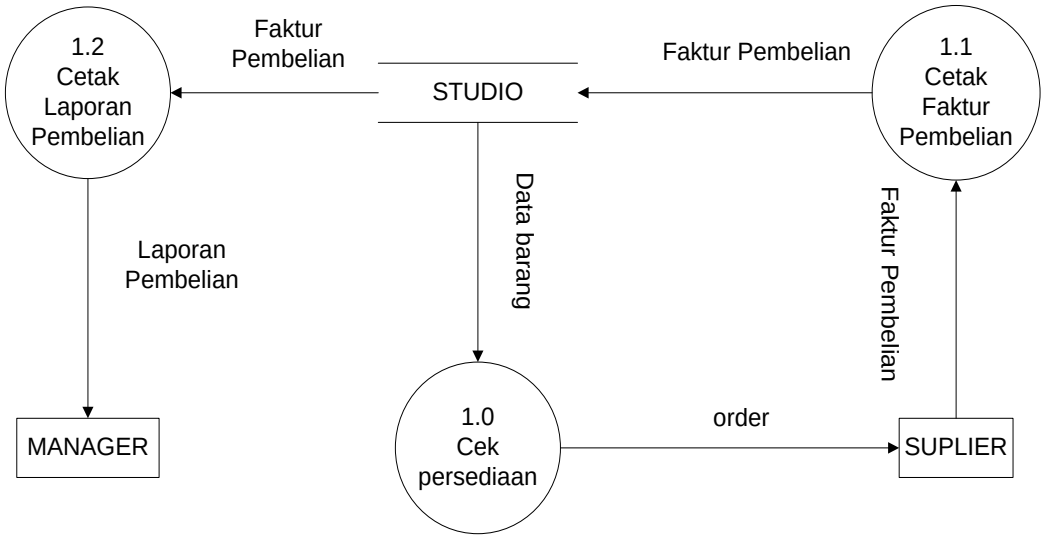
Data *Flow* Diagram (*DFD*) merupakan proses yang menggambarkan suatu alir informasi yang lebih detail dan terperinci yang merupakan pengembangan dari diagram konteks. Berikut ini gambar *DFD* untuk penjualan yang diusulkan :



Gambar 4.9 *DFD* Level 0 yang di usulkan



Gambar 4.10 *DFD* Penjualan Level 1 proses 1 (di usulkan)



Gambar 4.11 *DFD* Pembelian Level 1 proses 2 yang di usulkan

4.2.3.4. Kamus Data

Kamus data merupakan sarana untuk mendokumentasikan hasil akhir dari pendefinisian basis data yang mengalir dalam sistem secara lengkap yang dapat dilihat berdasarkan aliran data dalam *DFD*. Berikut ini kamus data yang ada pada sistem informasiPengolahan data Studio *My* Farissa :

1. Nama data : Data Pesanan

   Alias : -

   Aliran data : Konsumen – proses 1.0 Input data pesanan,

   Volume : 30 data per hari

   Bentuk data : DokumenStruktur data : no, nama, alamat, no_tlp, jenis_paket, harga, uang_muka, tgl_pesan , tgl_jadi

2. Nama Dokumen : Faktur Pemesanan

Alias : -

Aliran Data : Proses 1.0 Input data pesanan – Studio

Studio – proses 1.1 cetak faktur Pesanan

Proses 1.1 Cetak Faktur – Konsumen

Konsumen – proses 1.2 Transaksi Penjualan

Volume : 30 data perhari

Bentuk Data : Dokumen

Struktur Data : (no, nama, alamat, no_tlp, jenis_paket, harga, uang_muka, tgl_pesan , tgl_jadi)

3. Nama Dokumen : Faktur Pembayaran

Alias : -

Aliran Data : Studio Proses 1.3 Cetak Faktur Pembayaran

Proses 1.3 cetak faktur pembayaran - konsumen

Volume : 30 data perhari

Bentuk data : Dokumen

Struktur Data : (no, nama, alamat, no_tlp, jenis_paket, harga, uang_muka, tgl_pesan , tgl_jadi, total_bayar, uang_bayar, uang_kembalian)

4. Nama Dokumen : Laporan Penjualan

Alias : Bukti transaksi pembayaran

Aliran Data : STudio - Proses 1.4 cetak laporan penjualan

Proses 1.4 – Cetak laporan Penjualan - manager

Volume : 30 data perbulan

Bentuk data : Dokumen

Struktur Data : (no, nama, alamat, no_tlp, jenis_paket, harga, uang_muka, tgl_pesan , tgl_jadi, total_bayar, uang_bayar, uang_kembalian).

5. Nama data : Laporan Pembelian

Alias : -

Aliran data : Studio - Proses 1.3 cetak laporan pembelian

Proses 1.3 cetak laporan pembelian - manager

Volume : 30 data per hari

Bentuk data : Dokumen

Struktur data : Tanggal, Kode_suplier, Nama_suplier, alamat, kode_barang, Banyak_barang, harga_barang, total_bayar.

6. Nama data : Faktur Pembelian

   Alias : -

   Aliran data : Suplier – proses 1.2 cetak faktur pembelian

   Proses 1.2 – cetak faktur - Studio

   Volume : 10 data perbulan

   Bentuk data : Dokumen

   Struktur data : Tanggal, Kode_suplier, Nama_suplier, alamat, kode_barang, Banyak_barang, harga_barang, total_bayar.

7. Nama data : Order

   Alias : -

   Aliran data : Admin – proses 1.0 cek data barang

   Volume : 10 data per bulan

   Bentuk data : Dokumen

   Struktur data : kode_barang, nama_barang

4.2.4. Perancangan Basis Data

Sebagai penunjang sistem pengolahan data bantuan komputer, maka harus ditentukan bagaimana bentuk rancangan *database* yang digunakan. Perancangan *database* ini dimaksudkan untuk mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan file basis data sistem yang diperlukan.

4.2.4.1. Normalisasi

Normalisasi merupakan suatu proses untuk mengubah suatu tabel kedalam beberapa tabel. Normalisasi biasa dipakai oleh perancang *database* untuk melakukan verifikasi terhadap tabel-tabel yang telah dibuat sehingga tidak menimbulkan masalah saat dihapus. Suatu tabel dikatakan berada dalam keadaan normal jika memenuhi kondisi-kondisi tertentu.

1. Bentuk tidak normal (unnormal)

   No, tgl_pesan, tgl_jadi, no, alamat, no_tlp, jenis_paket, jenis_kertas, harga, uang_muka, no, nama, alamat, no_tlp, jenis_paket, jenis_kertas, harga, uang_muka, total_bayar, bayar, uang_kembalian, kode_barang, merk_barang, kode_merk, qty, no_faktur, tangggal, no_faktur, kode_barang, nama_barang, kode_suplier, nama_suplier, banyak_barang, harga, total, tanggal, no_order, no_order, kode_barang, nama_suplier, banyal_barang, harga_barang, total, jenis_paket, harga, uang_muka, kode_suplier, nama_suplier, alamat.

2. Bentuk Normal Pertama

   No, tgl_pesan, tgl_jadi, nama, alamat, no_tlp, jenis_paket, jenis_kertas, harga, uang_muka, total_bayar, uang_muka, total_bayar, bayar, uang_kembalian, kode_barang, merk_barang, kode_merk, qty, no_faktur, tanggal, nama_barang, kode_suplier, nama_suplier, banyak_barang, total, no_order.

3. Bentuk normal Kedua.

   Bentuk normal kedua terpenuhi jika pada sebuah tabel semua atribut yang tidak termasuk *primary key* memiliki ketergantungan fungsional pada primary key secara utuh. Sebuah tabel dikatakan tidak memenuhi 2nf, jika ketergantungannya hanya bersifat parsial (hanya tergantung pada sebagian dari primary key) seperti:

   a. T_Daftar = { *no, tgl_pesan, tgl_jadi}
   b. T_Transaksi= { **no, total_bayar, bayar, uang_kembalian}
   c. T_Barang = { *kode_barang, nama_barang}
   d. T_Order = { *no_order, tanggal }
   e. T_Properties_barang = { *kode_barang, merk_barang, kode_merk, qty}
   f. T_Faktur_pembelian = { *no_faktur, tanggal }
   g. T_Data_Suplier = { kode_suplier, nama_suplier, alamat}

4. Normal ketiga

   a. T_Daftar = { *no, tgl_pesan, tgl_jadi }

   b. T_Detail_Daftar = { **no, nama, alamat, no_tlp, jenis_kertas, jenis_paket, harga, uang_muka }

   c. T_Transaksi = { *no,tgl_pesan, tgl_jadi }

   d. T_Detail_transaksi = { **no, total_bayar, bayar, uang_kembalian }

   e. T_Data_Suplier = { *kode_suplier, nama_suplier, alamat}

   f. T_Order = { *no_order, tanggal }

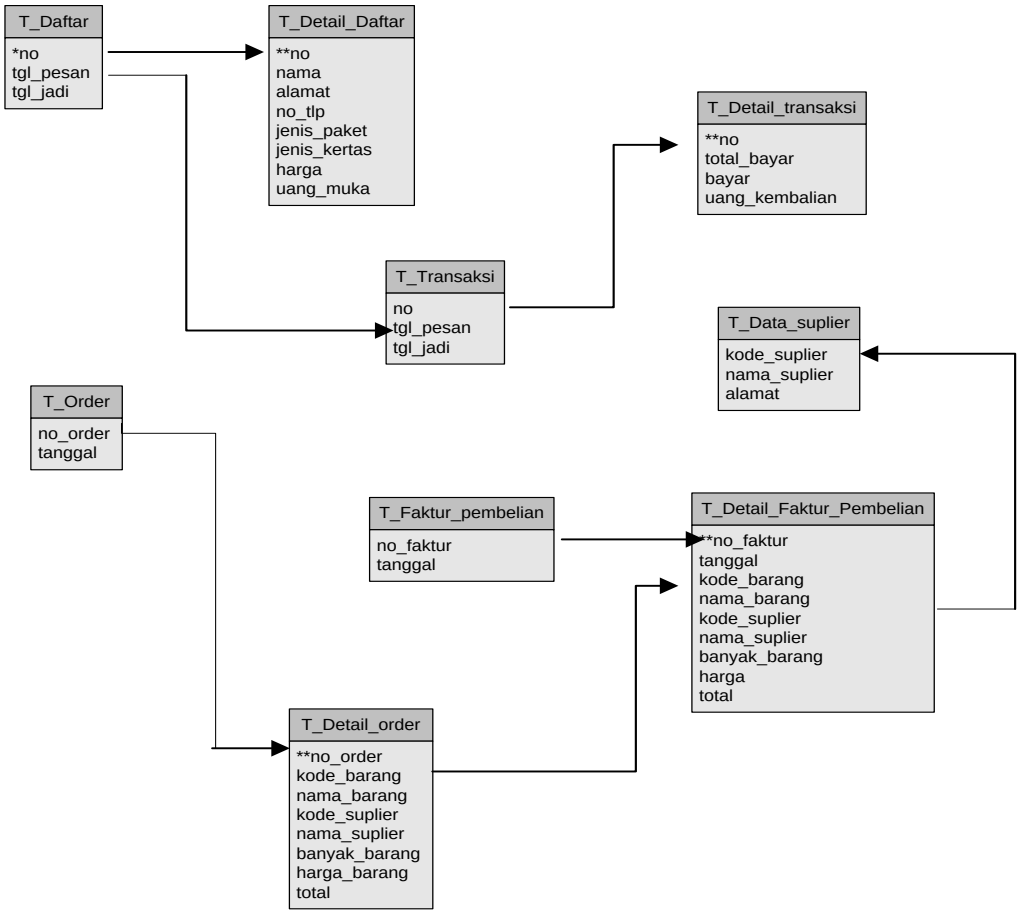
   g. T_Detail_Order = { **no_order, kode_barang, nama_barang, kode_suplier, nama_suplier, banyak_barang, harga_barang, total }

   h. T_Faktur_Pembelian = { *no_faktur, tanggal }

   i. T_Detail_Faktur_Pembelian = { *no_faktur, kode_barang, nama_barang, kode_suplier, nama_suplier, banyak_barang, harga, total }

4.2.4.2. Relasi Tabel

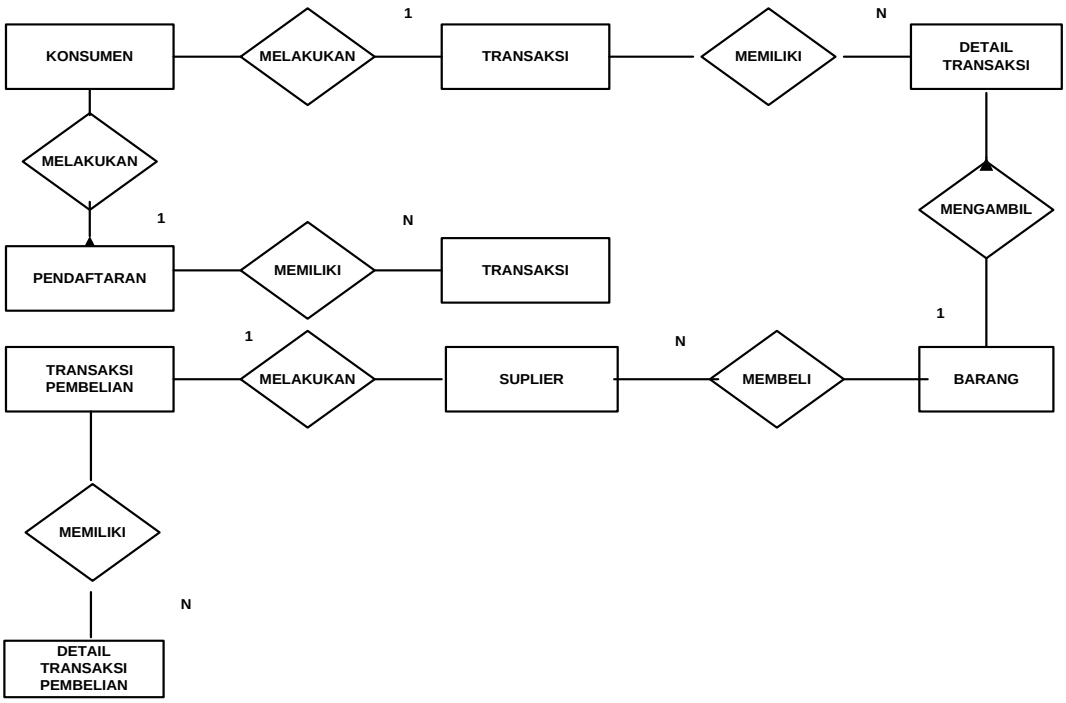
Proses ini merupakan hubungan antar file yang satu dengan yang lainnya yang saling berhubungan. Adapun gambarannya adalah sebagai berikut:



Gambar 4.11. Relasi Tabel

4.2.4.3. Entity Relationship Diagram

ERD merupakan gambaran hubungan antar entitas yang satu dengan yang lain yang salig berhubungan dan saling berinteraksi satu dengan yang lain. Gambar *ERD* sebagai berikut:



Gambar 4.12 *ERD*

4.2.4.4. Struktur File

Stuktur file merupakan suatu objek sistem perangkat lunak yangmerupakan elemen-elemen dari sistem perangkat lunak yang dirancang, salah satuyang harus didokumentasikan oleh sistem untuk membuat informasi.Struktur file menunjukan arus data yang terdiri dari *item – item* data atau *field* data. Struktur data menerangkan property yang dimiliki oleh tiap – tiap *item*data atau *field* data.

\

Tabel 4.2.Penjualan

No	Nama_Field	Type	Length	Keterangan
1	No*	Int	15	Nomor
2	Tanggal_pesan	Date	-	Tanggal
3	Tanggal_jadi	Date	-	Tanggal

Tabel 4.3. Detail Penjualan

No	Nama_Field	Type	Length	Keterangan
1	No**	Int	10	Nomor
2	Nama	Text	-	Nama
3	Alamat	Text	-	Alamat
4	No_tlp	Varchar	20	Nomor Telpon
5	Jenis_paket	Varchar	30	Jenis Paket
6	Jenis_Kertas	Varchar	20	Jenis Kertas

7	Harga	Ubt	10	Harga
8	Um	Int	15	Uang Muka

Tabel 4.4. Data Suplier

No	**Nama_Field**	**Type**	**Length**	**Keterangan**
1	Kode_suplier	Varchar	15	Kode supplier
2	Nama_suplier	Varchar	20	Nama supplier
3	Alamat	Text	-	Alamat

Tabel 4.5. Harga

No	**Nama_Field**	**Type**	**Length**	**Keterangan**
1	Jenis_paket	Text	-	Jenis paket
2	Harga	Double	-	Harga

Tabel 4.6. Properties Barang

No	Nama_Field	Type	Length	Keterangan
1	Kode_barang	Varchar	20	Kode barang
2	Merk_barang	Varchar	20	Merk barang
3	Kode_merk	Varchar	20	Kode merk
4	Harga	Varchar	20	Harga
5	Qty	Varchar	20	Quantitas

Tabel 4.7. Login

No	Nama_Field	Type	Length	Keterangan
1	Id	Varchar	10	Id/username
2	Password	Varchar	10	Password

Tabel 4.8 kode barang

No	Nama_Field	Type	Length	Keterangan
1	Kode_barang*	Varchar	15	Kode barang

2	Nama_barang	Varchar	15	Nama barang

Tabel 4.9. Faktur pembelian

No	**Nama_Field**	**Type**	**Length**	**Keterangan**
1	Tanggal *	Varchar	20	Tanggal
2	Kode_suplier**	Varchar	15	Kode supplier
3	Nama_suplier	Text	-	Nama supplier
4	Alamat	Text	-	Alamat
5	Kode_barang**	Varchar	15	Kode barang
6	Nama_barang	Varchar	20	Nama barang
7	Banyak_barang	Varchar	15	Banyak barang
8	Harga_barang	Int	15	Harga barang
9	Uang_bayar	Int	20	Uang bayar

10	Total_bayar	Int	15	Total bayar

Tabel 4.10. Transaksi

No	**Nama_Field**	**Type**	**Length**	**Keterangan**
1	No*	Int	10	Nomor
2	Tanggal_pesan	Date	-	Tanggal
3	Tanggal_jadi	Date	-	Tanggal

Tabel 4.11. Detail Transaksi

No	**Nama_Field**	**Type**	**Length**	**Keterangan**
1	No**	Int	10	Nomor
2	Nama	Text	-	Nama
3	Alamat	Text	-	Alamat
4	No_tlp	Varchar	20	Nomor Telpon
5	Jenis_paket	Varchar	30	Jenis Paket

6	Jenis_Kertas	Varchar	20	Jenis Kertas
7	Harga	Ubt	10	Harga
8	Um	Int	20	Uang muka
9	Total_bayar	Int	20	Total bayar
10	Bayar	Int	25	Bayar
11	Kembalian	Int	20	Kembalian

Tabel 4.12. Order

No	**Nama_Field**	**Type**	**Length**	**Keterangan**
1	No_order	Varchar	10	Nomor
2	Tanggal	Date	-	Tabggal

Tabel 4.13. Detail Order

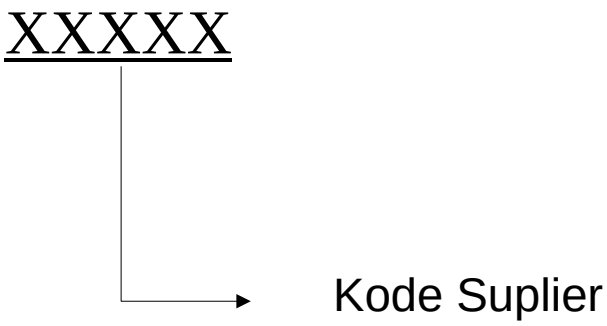
No	**Nama_Field**	**Type**	**Length**	**Keterangan**
1	No_order**	Varchar	10	Nomor

2	Kode_barang	Varchar	10	Huruf dan Angka
3	Nama_barang	Varchar	30	Huruf
4	Kode_suplier	Varcahr	10	Huruf dan Angka
5	Nama_suplier	Varchar	30	Huruf
6	Banyak_barang	Int	10	Angka

4.2.4.5. Kodifikasi

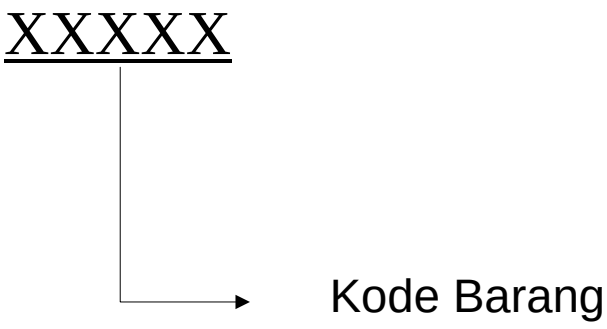
Sistem pengkodean ini dibuat guna mengidentifikasi suatu objek secara singkat. Dengan adanya pengkodean ini diharapkan dapat mengklasifikasikan data. Kode terbuat dari Angka.

1. Kode Suplier



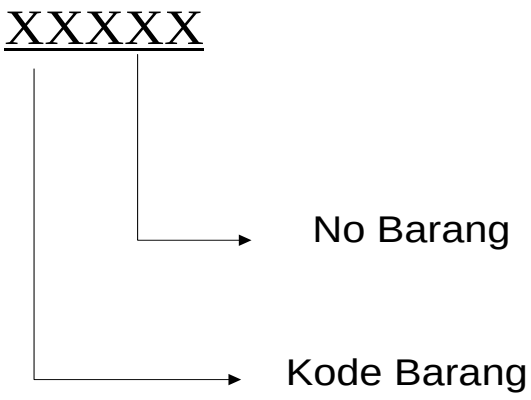
Contoh : 01

2. Kode Barang



Contoh : 012

3. Kode *Merk*



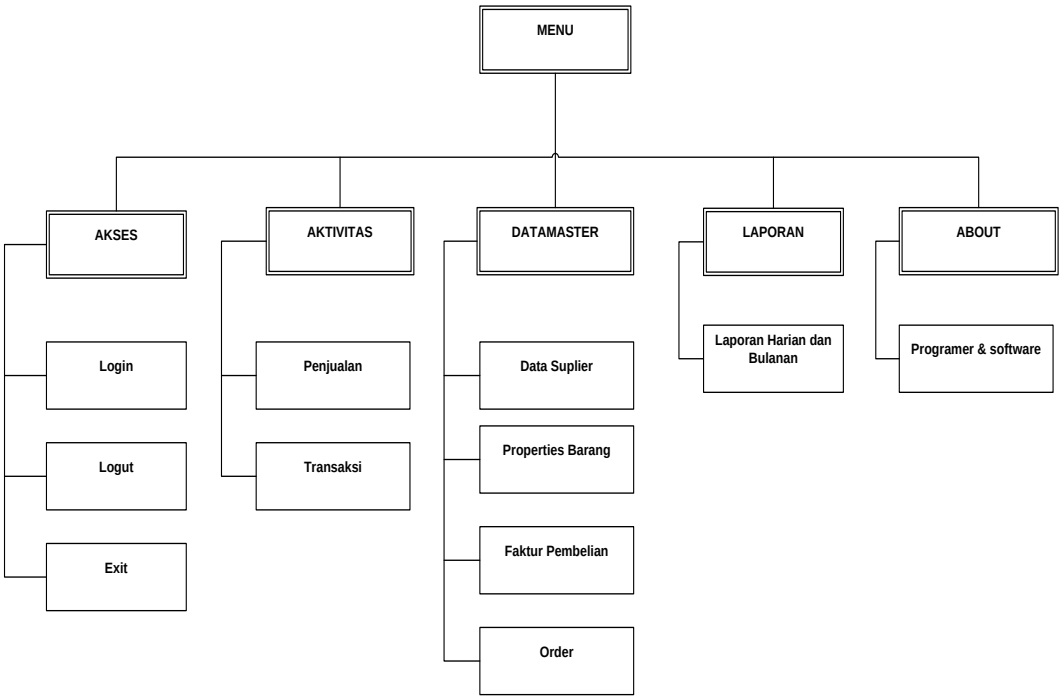
Contoh : KM01

4.2.5. Perancangan Antar Muka

Antarmuka pengguna atau yang biasa disebut *User Interface* merupakanbentuk tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna (*user*). *UserInterface* berfungsi untuk menghubungkan / penterjemah informasi antarapengguna dengan sistem operasi, sehingga komputer tersebut bisa digunakan. *User interface*, dengan demikian, bisa juga diartikan sebagai mekanis meinter-relasi atau integrasi total dari perangkat keras dan lunak yang membentukpengalaman bekomputer. Dari sisi *softwar*e ia bisa berbentuk *Graphical UserInterface (GUI)* atau *Command-Line Interface (CLI),* sedangkan dari sisi *hardware* ia bisa berbentuk *SCSI, IDE* (atau *ATAP*I), *Apple Desktop Bus (ADB),USB,* dan *Fire Wire*. Tujuan dari pembuatan program ini adalah untukmempermudah dan mempercepat aktivitas yang berhubungan dengan pengolahandata dan untuk membentuk suatu sistem yang lebih baik

4.2.5.1. Struktur Menu

Perancangan program ini menggabungkan / mengintegrasikan beberapabagian seperti yang tergambar dalam struktur menu berikut ini:



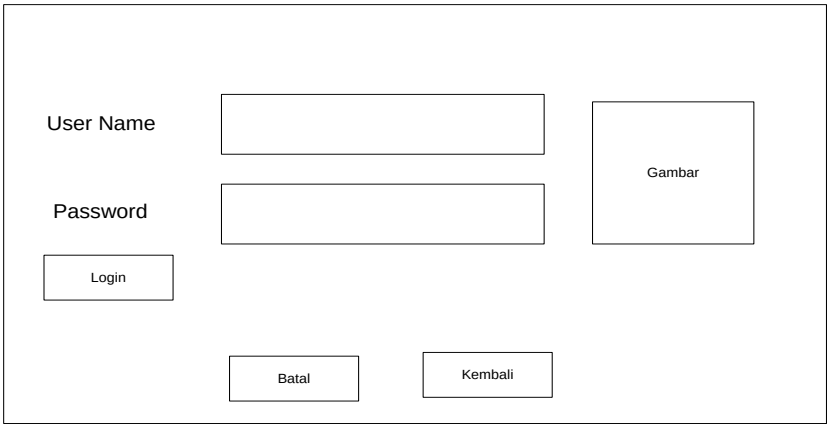
Gambar 4.13 Struktur Menu Utama

4.2.5.2. Perancangan Input

Perencanaan untuk tampilan input pada program adalah sebagai berikut:

1. Form *Login*

Form login berfungsi untuk melakukan *login* agar *user* dapat mengaksesprogram, berikut rancangan *form login:*

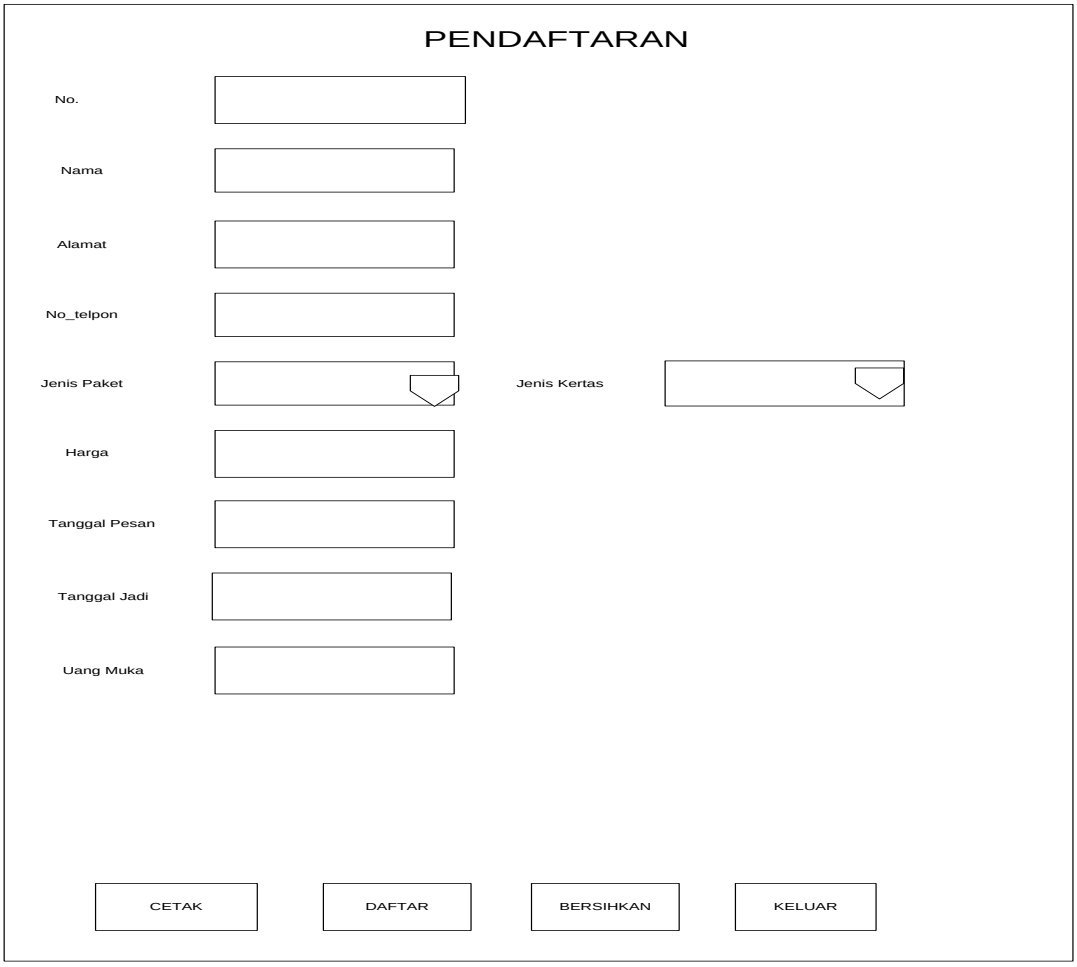


Gambar 4.14 *Form Login*

1. Form Penjualan

Form pendaftaran berfungsi untuk melakukan pendaftaran / pemesanan.

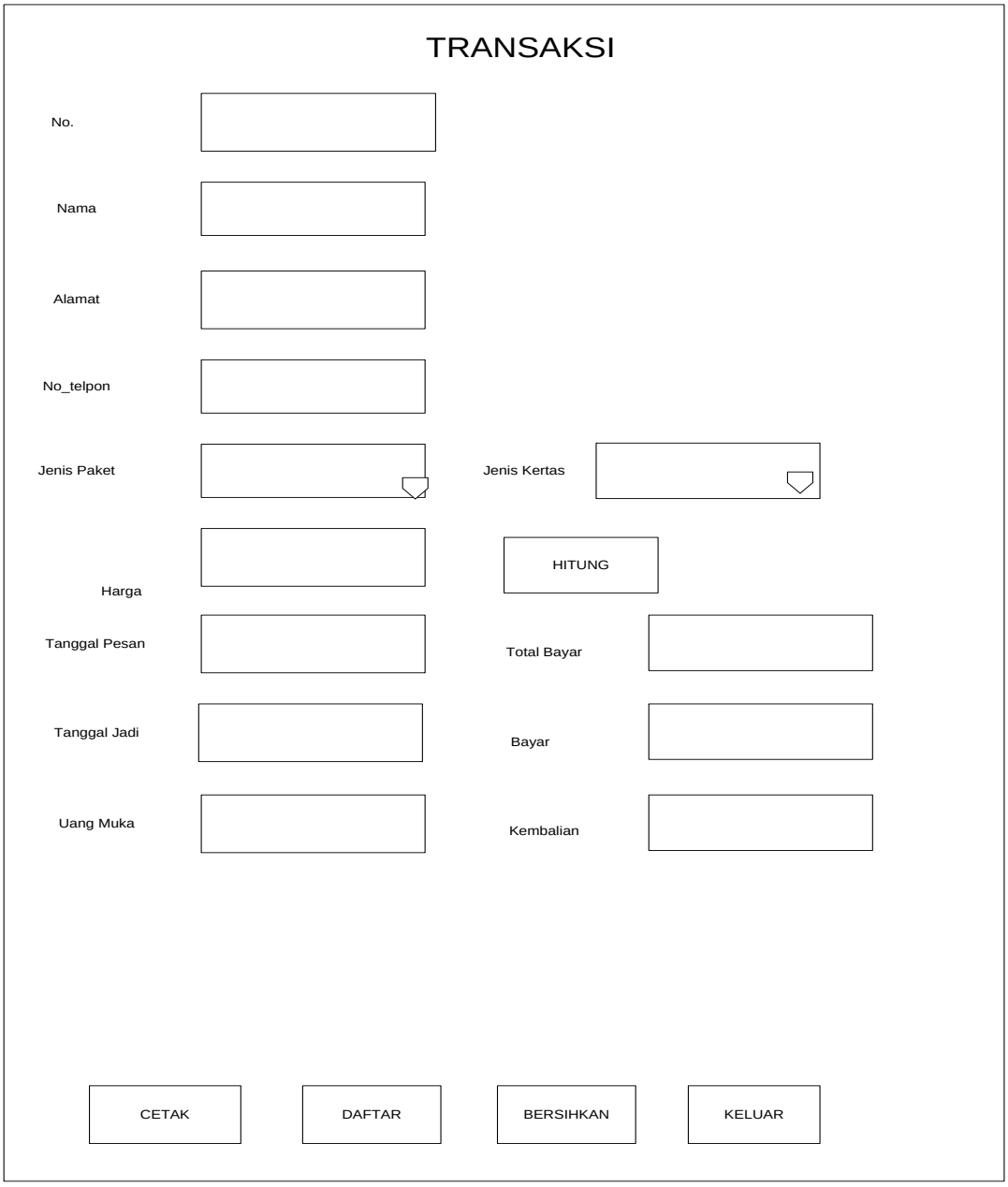
Berikut rancangan Form Pendaftaran tersebut.



Gambar 4.15 Form Pendaftaran

2. *Form* Tansaksi

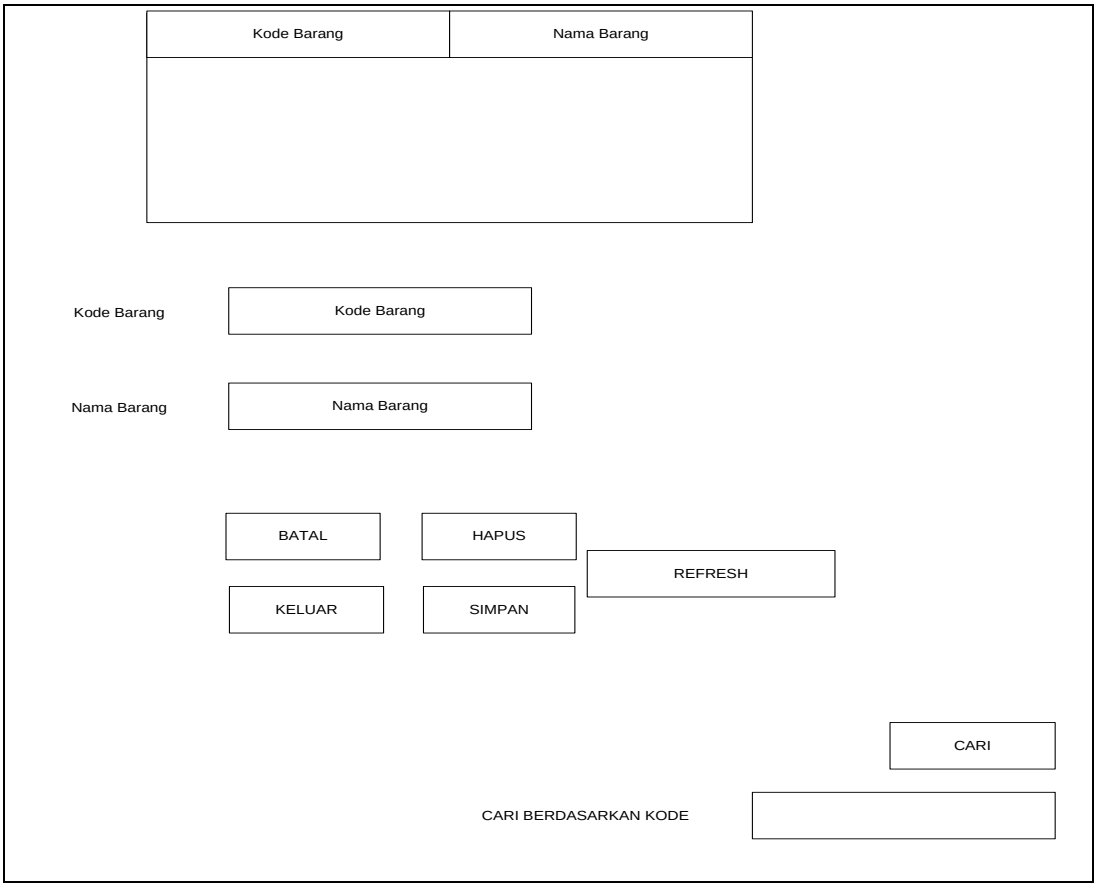
Form Transaksi digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran sesudah konsumen melakukan pendaftaran. Berikut adalah Rancangan *Form* Transaksi tersebut :



Gambar 4.16 *Form* transaksi

3. Form Data Barang

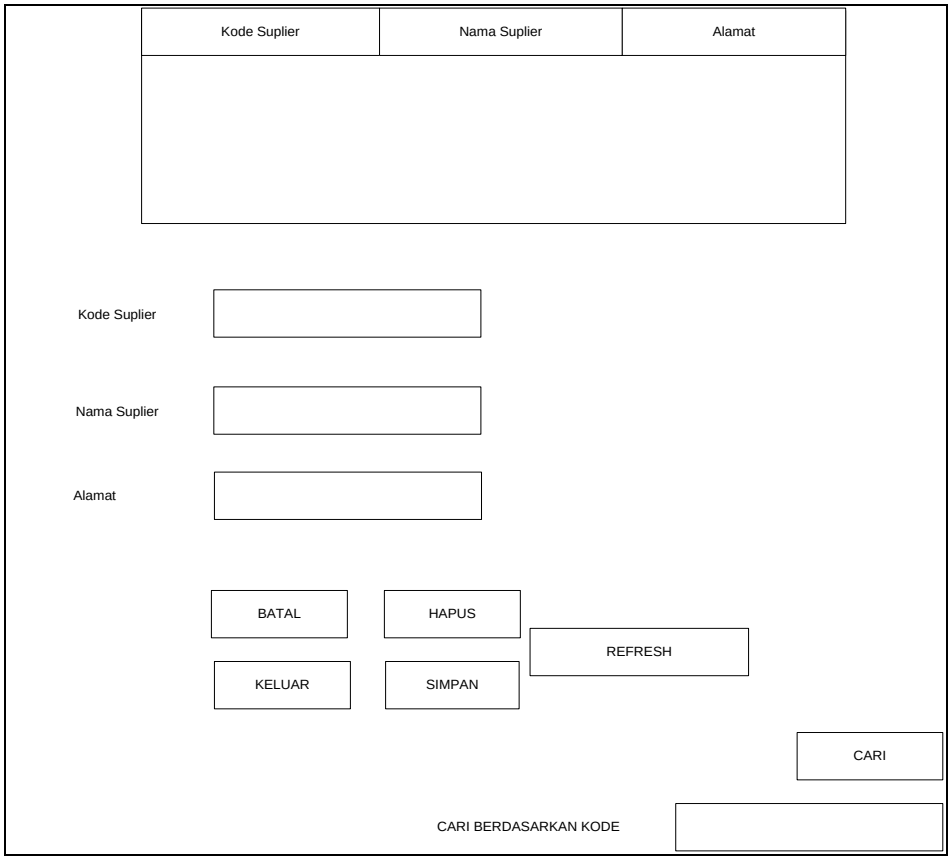
Form Data barang digunakan untuk menyimpan data barang yang ada dan akan dibeli dalam studio *My* Farissa ini. Perancangannya adalah sebagai berikut :



Gambar 4.17 Form Data Barang

4. Form Data Suplier

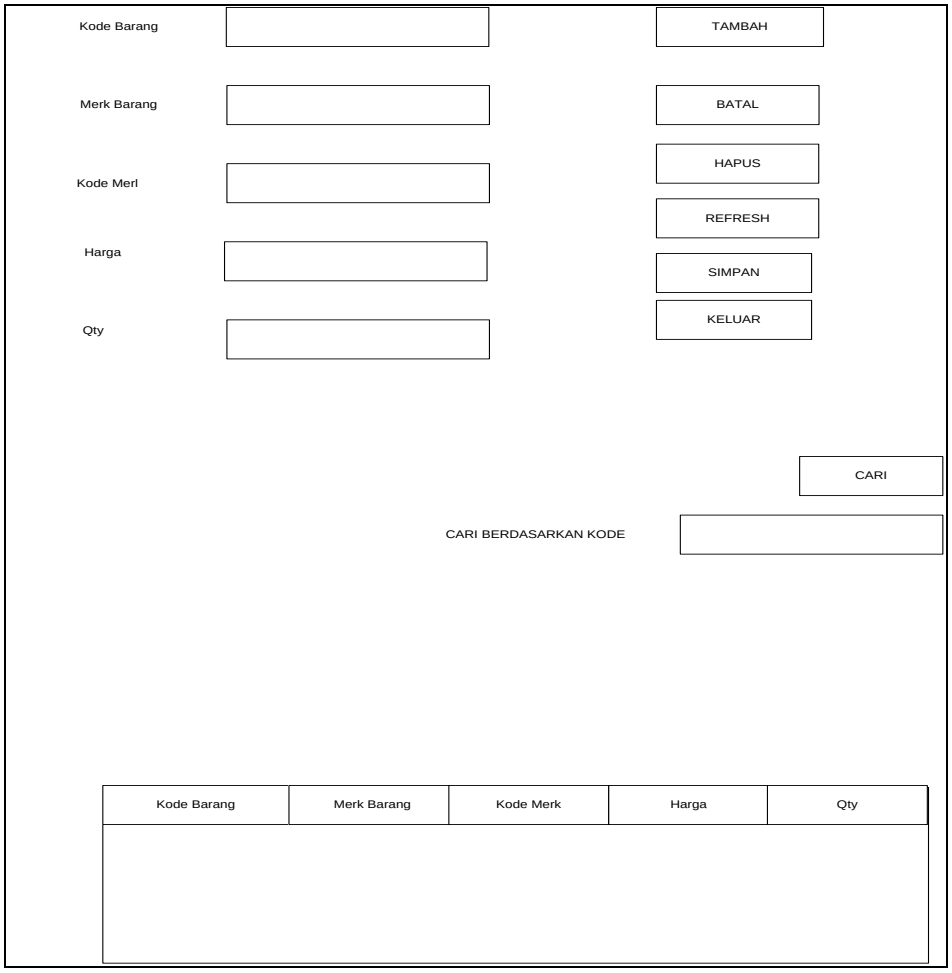
Form data supplier digunakan untuk menyimpan data-data supplier yang akan manyuplai kebutuhan barang-barang yang diperlukan untuk membantu kinerja Studio *My* Farissa. Rancangannya adalah :



Gambar 4.18 Data Suplier

5. Form *Properties* Barang

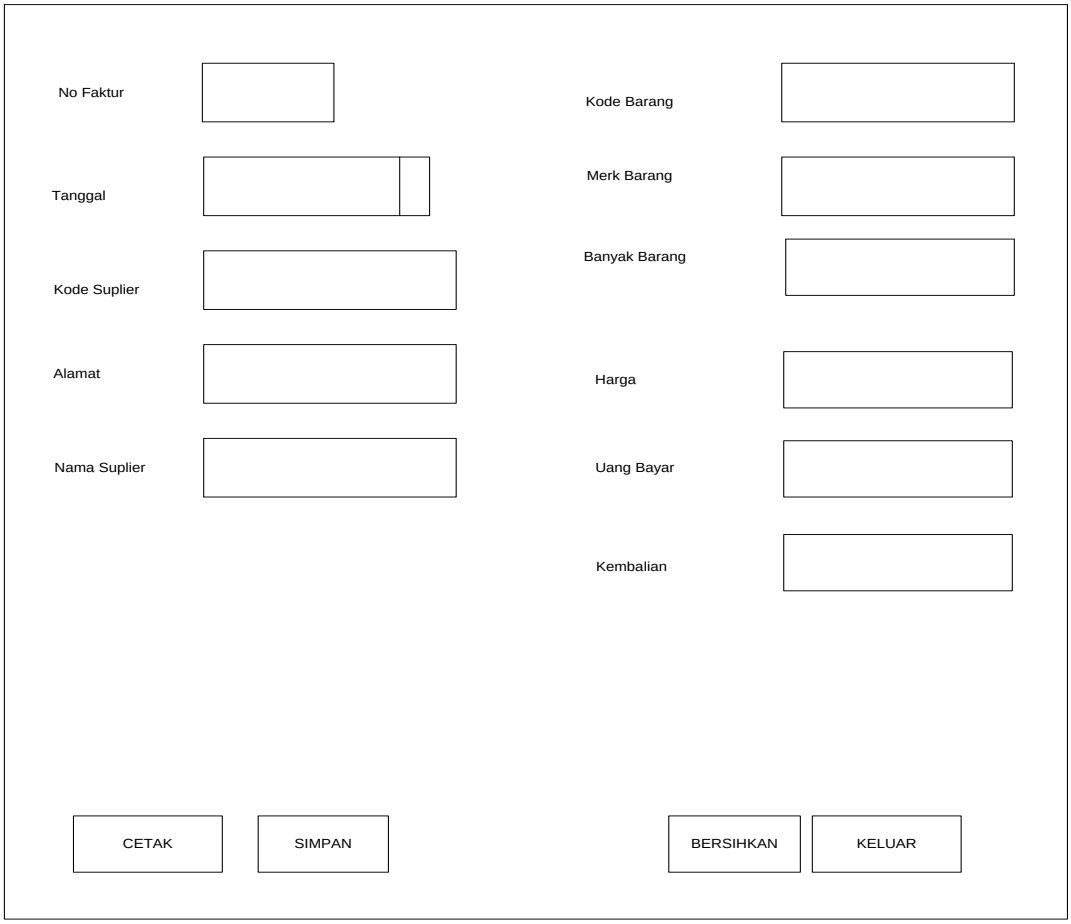
Digunakan untuk menyimpan dan untuk mengetahui barang-barang yang digunakan. Form ini merupakan penjelasan dari form data barang dan berhubungan pula dengan *stock* barang yang ada. Perancanganya adalah :



Gambar 4.19 *Form* properties Barang

6. Form Faktur Pembelian

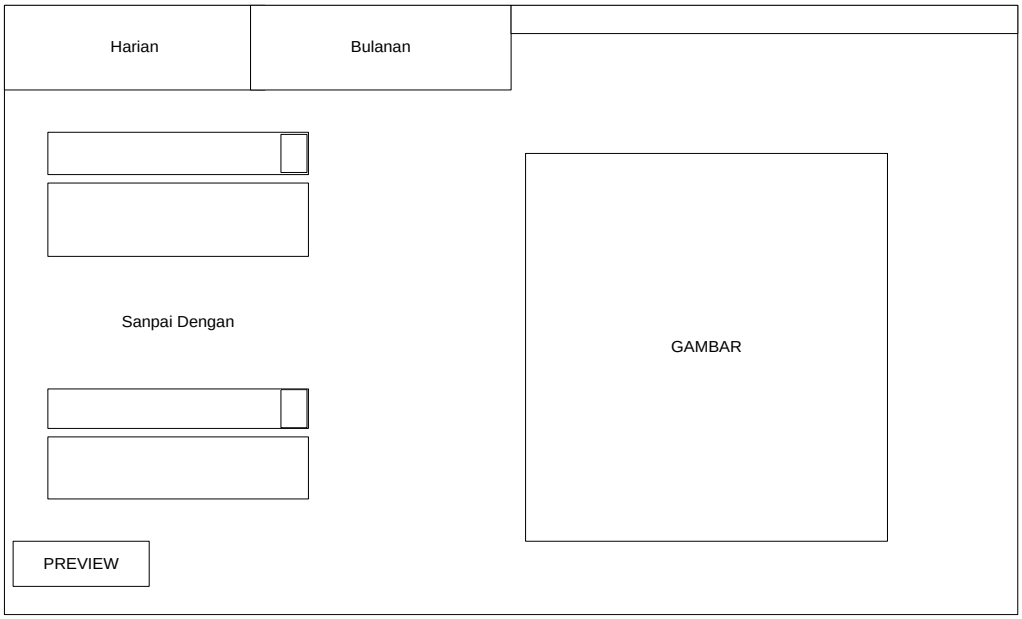
Form Faktur Pembelian digunakan untuk membuat faktur pembelian dari supplier dari hasil pembelian barang untuk diberikan kepada manager sebagai laporan pembelian. Rancangannya adalah sebagai berikut :



Gambar 4.20 *Form* Faktur Pembelian

7. *Form* Laporan Penjualan Harian dan Bulanan

Form Laporan Bulanan dan Harian digunakan untuk menggetahui berapa banyak dan berapa besar Pendapatan yang didapat oleh studio *My* Farissa disetiap Hari dan bulannya. Rancanganya adalah :

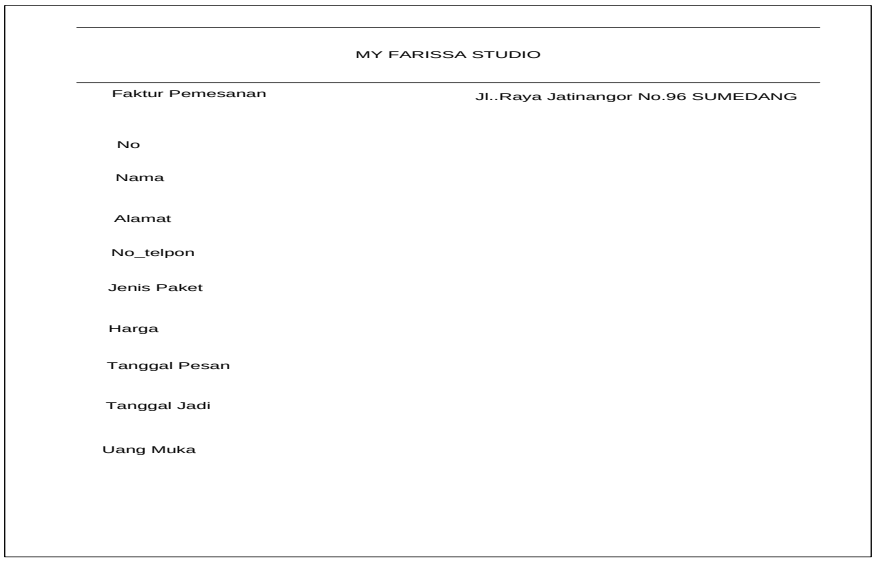


Gambar 4.21 Laporan harian Dan Bulanan

4.2.5.3. Perancangan *Output*

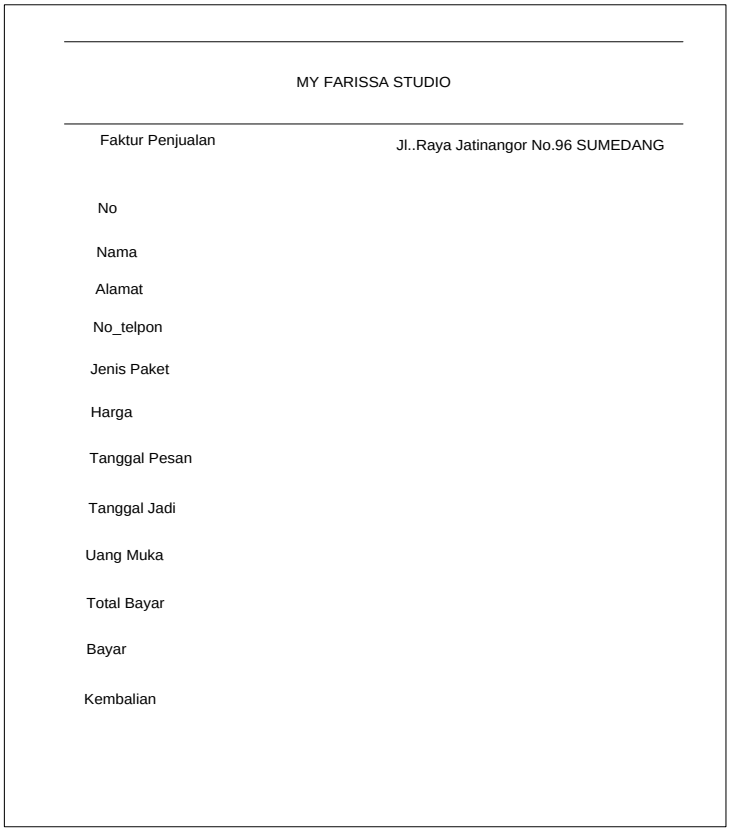
Perancangan untuk tampilan *output* pada program adalah sebagai berikut :

1. Faktur Pemesanan



Gambar 4.22 Faktur Pemesanan

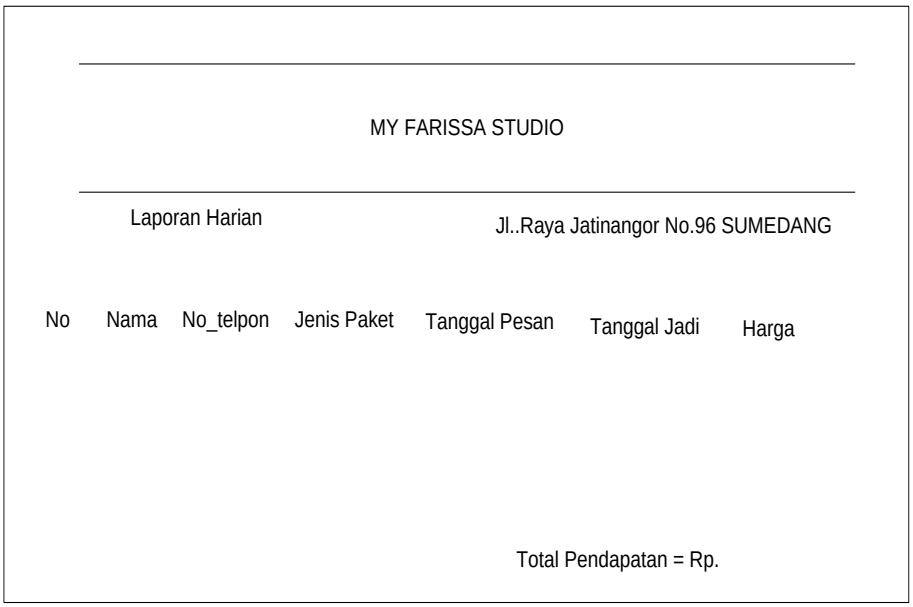
2. Faktur Penjualan



Gambar 4.23 Faktur Penjualan

3. Laporan Harian

Perancangan Output laporan Harian yang ada di dalam program ini adalah sebagai berikut :



Gambar 4.24 Laporan Harian

4. Laporan Bulanan

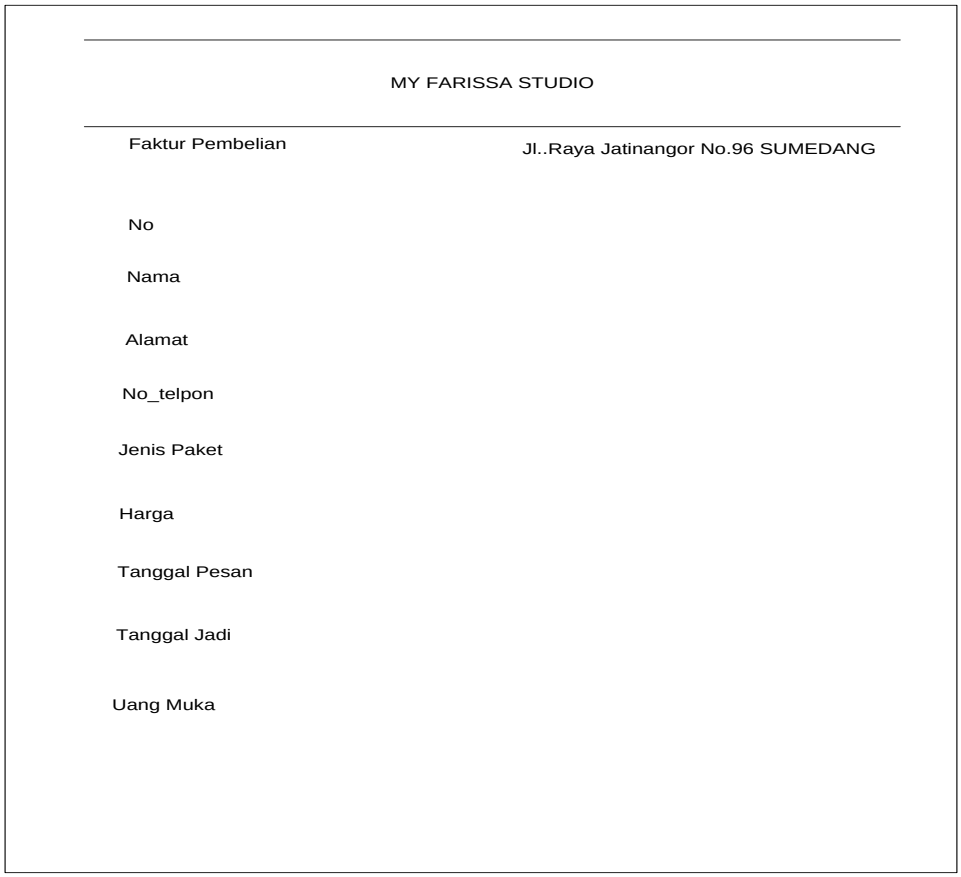
Perancangan Output laporan Bulanan yang ada di dalam program ini adalah sebagai berikut :



Gambar 4.25 Laporan Bulanan

5. Faktur Pembelian

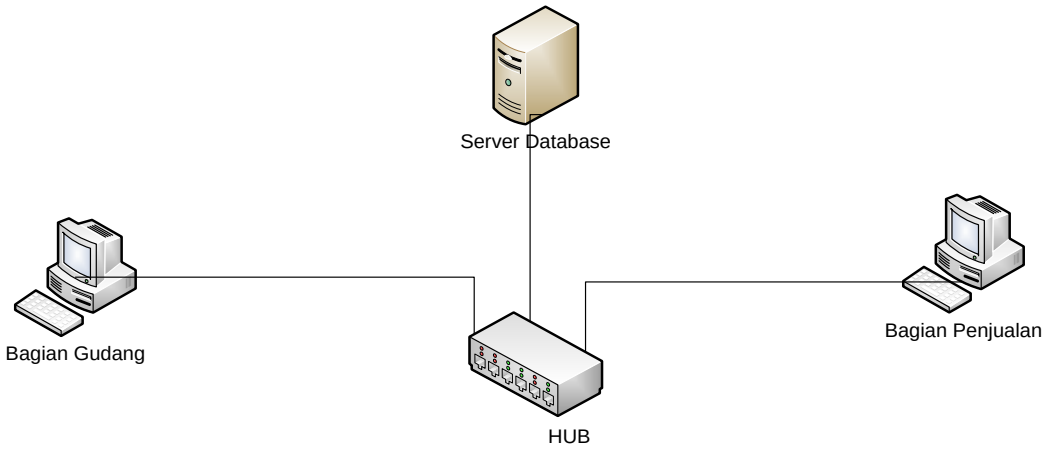
Perancangan Output laporan Harian yang ada di dalam program ini adalah sebagai berikut :



Gambar 4.26 Faktur Pembelian

4.2.6. Perancangan Arsitektur Jaringan

Analisis terhadap denah ruangan dan letak komputer dimaksudkan untuk memudahkan dalam menggambarkan jaringan yang akan dibangun pada husein komputer. Jaringan ini berfungsi untuk sebagai penghubung antara komputer yang satu dengan yang lainnya.



Gambar 4.27 Topologi Star

[Sumber : Budhi Irawan [2005:30]]