BAB IV

ANALISA 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 Fantastic Textile adalah sebagai berikut:

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

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

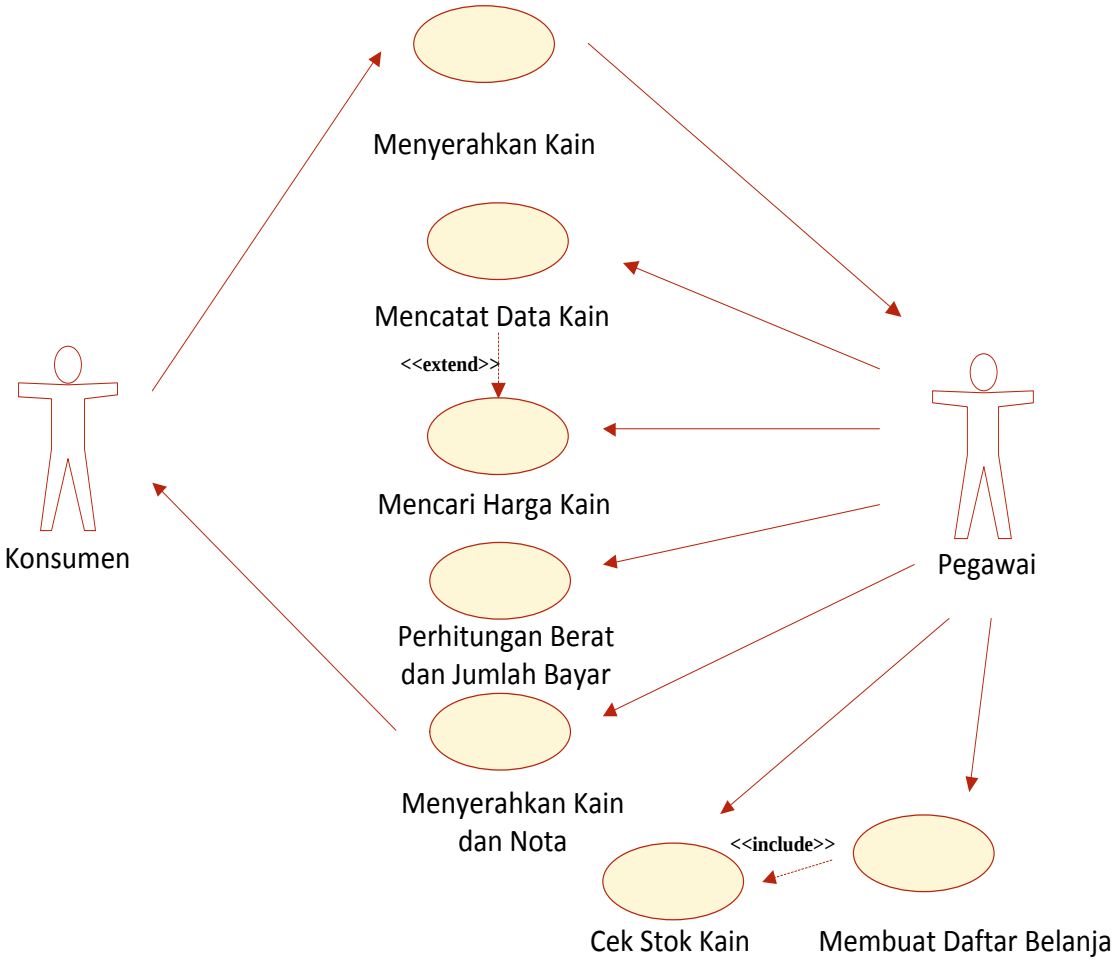
4.1.1.1 Aktor

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. Pelanggan
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 Fantastic Textile sebagai berikut :



Gambar 4.1. Use Case Diagram yang sedang berjalan

4.1.1.3 Skenario Use Case

1. Skenario Use Case Menyerahkan Kain

Tabel 4.1. Sekenario Use Case Menyerahkan Kain

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

2. Skenario Use Case Mencatat Data Kain

Tabel 4.2. Sekenario Use Case Mencatat Data Kain

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

3. Skenario Use Case Mencari Harga Kain

Tabel 4.3. Sekenario Use Case Mencari Harga Kain

Identifikasi	
Nomor	UC-300
Nama	Cari Harga Kain
Tujuan	Mencari harga kain yang diinginkan
Deskripsi	
Aktor	Pegawai
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pegawai belum membuat nota sebagai bukti dari transaksi penjualan.
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Pegawai mencari harga kain yang diinginkan	
	2. Harga kain yang diinginkan sudah diketahui
Kondisi Akhir	Pegawai sudah mengetahui harga kain yang diinginkan

4. Skenario Use Case Perhitungan Berat dan Jumlah Bayar

Tabel 4.4. Sekenario Use Case Perhitungan Berat Dan Jumlah Bayar

Identifikasi	
Nomor	UC-400
Nama	Perhitungan Berat dan Jumlah Bayar
Tujuan	Menghitung berat kain dan total jumlah bayar
Deskripsi	
Aktor	Pegawai
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pegawai belum menghitung berat kain dan jumlah yang harus dibayar konsumen
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Pegawai menghitung berat kain	
2. Pegawai menghitung total jumlah bayar	
	3. Berat kain dan jumlah bayar sudah diketahui dan ditulis di nota
Kondisi Akhir	Pegawai sudah mengetahui berat kain dan jumlah yang harus dibayar oleh konsumen dan mencatatnya di nota

5. Skenario Use Case Menyerahkan Kain dan Nota

Tabel 4.5. Sekenario Use Case Menyerahkan Kain dan Nota

Identifikasi	
Nomor	UC-500
Nama	Menyerahkan Kain dan Nota
Tujuan	Menyerahkan kain dan nota ke konsumen
Deskripsi	
Aktor	Pegawai
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pegawai belum menyerahkan kain dan nota ke konsumen
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Pegawai menyerahkan kain dan nota ke konsumen	
	2. Konsumen menerima kain dan nota yang diberikan oleh pegawai
Kondisi Akhir	Konsumen telah menerima kain dan nota yang diberikan oleh pegawai

6. Skenario Use Case Cek Stok Kain

Tabel 4.6. Sekenario Use Case Cek Stok Kain

Identifikasi	
Nomor	UC-600
Nama	Cek Stok Kain
Tujuan	Melakukan pengecekan persediaan kain ditoko
Deskripsi	
Aktor	Pegawai
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pegawai belum mengetahui kain yang sudah terjual/ stock barang habis
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Pegawai melakukan pengecekan persediaan kain ditoko.	
	2. Pegawai sudah mengetahui kain yang telah habis terjual.
Kondisi Akhir	Pegawai sudah mengetahui kain yang telah habis terjual.

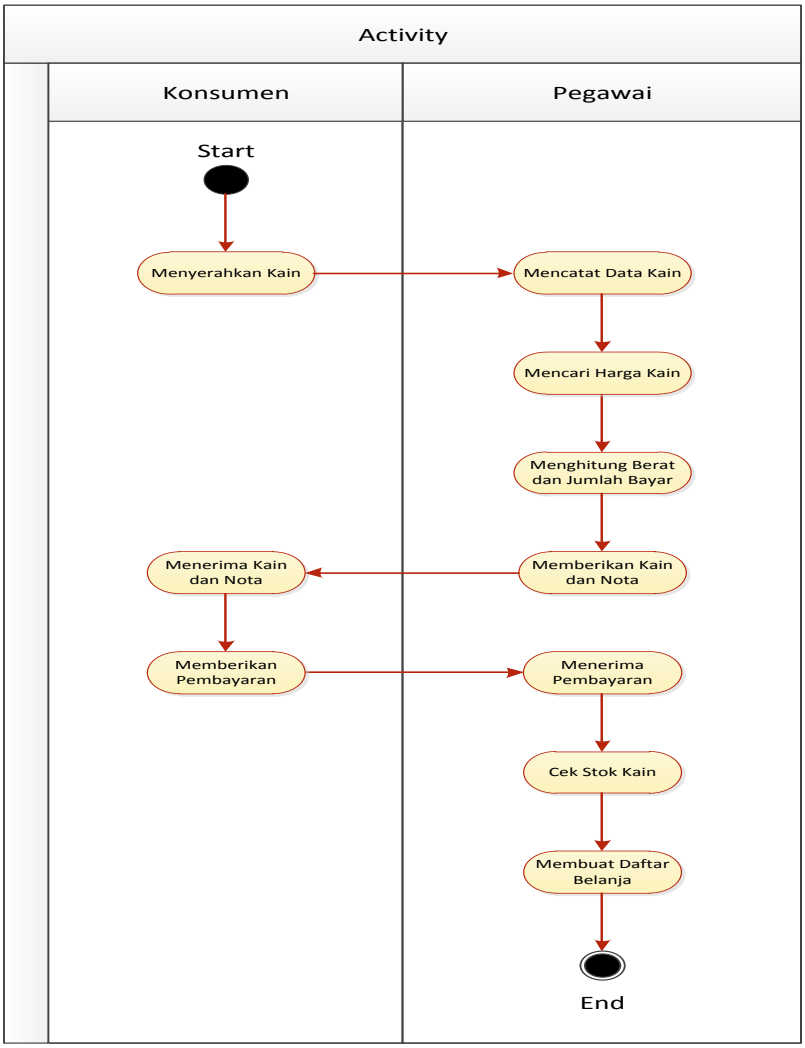
7. Skenario Use Case Membuat Daftar Belanja

Tabel 4.7. Sekenario Use Case Membuat Daftar Belanja

Identifikasi	
Nomor	UC-700
Nama	Membuat Daftar Belanja
Tujuan	Membuat daftar belanja barang yang akan dibeli.
Deskripsi	
Aktor	Pegawai
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pegawai belum membuat daftar belanja
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Pegawai membuat rincian dari setiap kain yang akan dibeli	
	2. Daftar belanja sudah dibuat.
Kondisi Akhir	Pegawai telah selesai 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 Fantastic Textile:



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 Fantastic Textile yang sedang berjalan, maka penulis mengevaluasi sistem tersebut sebagai berikut :

1. 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.

2. 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.

3. Data stok barang tidak sesuai dengan yang ada digudang.

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

4. Kesulitan dalam pembuatan laporan karena nota-nota tidak diarsip dengan baik dan laporan tidak bisa disajikan secara realtime.

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

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

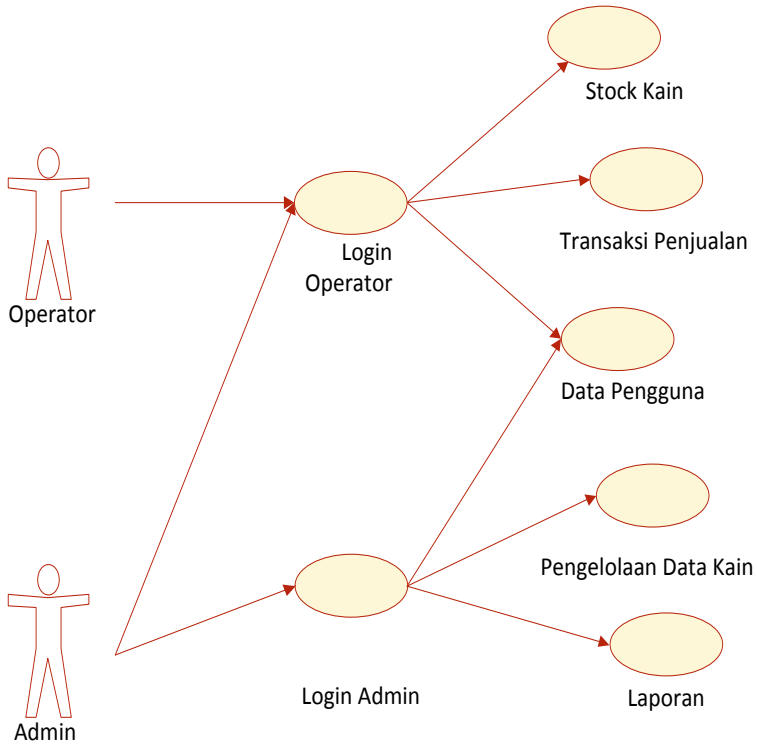
Sistem yang dirancang adalah Sistem Informasi Penjualan yang mempunyai kelebihan dalam kecepatan dan keakuratan, serta dapat mempermudah dalam memasukan data barang, pencarian data barang, proses transaksi penjualan barang serta pengecekan stock barang. Transaksi tersebut yang secara keseluruhan tersimpan 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 7.0.1. 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 Data Penjualan Kain :



Gambar 4.3. Use case Diagram Sistem Informasi Penjualan Fantastic

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 4.8. 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**
4. Admin mengisi form login admin	
	5. 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 4.9. 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 Pengguna Admin

Tabel 4.10. Sekenario Use Case Data Pengguna Admin

Identifikasi	
Nomor	UC-003
Nama	Data Pengguna Admin
Tujuan	Mengolah data pengguna
Deskripsi	
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Admin telah login dengan tampilan form login admin .
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Admin memilih menu pengguna	
	2. Sistem menampilkan form pengguna admin, operator
3. Admin memilih menu pengguna admin	
	4. Sistem menampilkan form pengguna admin
5. Admin edit data pengguna admin	
	6. Sistem mengupdate data pengguna admin ke tabel pengguna admin
7. Admin memilih menu pengguna operator	.
	8. Sistem menampilkan form pengguna operator
9. Admin input data operator	
	10. Sistem menyimpan data pengguna operator ke tabel pengguna operator
11. Admin edit data pengguna operator	
	12. Sistem mengupdate data pengguna operator ke tabel pengguna operator
13. Admin hapus data pengguna operator	
	14. Sistem menghapus data pengguna operator di tabel pengguna operator
Kondisi Akhir	Sistem menyimpan, mengupdate dan menghapus data pengguna ke tabel pengguna

4. Sekenario *Use Case* Data Pengguna Operator

Tabel 4.11. Sekenario Use Case Data Pengguna Operator

Identifikasi	
Nomor	UC-004
Nama	Data Pengguna Operator
Tujuan	Mengolah data pengguna operator
Deskripsi	
Aktor	Operator
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Operator telah login dengan tampilan form login operator.
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Operator memilih menu pengguna operator	
	2. Sistem menampilkan form pengguna operator
3. Operator edit data pengguna operator	
	4. Sistem mengupdate data pengguna operator ke tabel pengguna operator
Kondisi Akhir	Sistem mengupdate data pengguna operator ke tabel pengguna operator

5. Sekenario *Use Case* Pengelolaan Data Kain

Tabel 4.12. Sekenario Use Case Pengelolaan Data Kain

Identifikasi	
Nomor	UC- 005
Nama	Pengelolaan Data Kain
Tujuan	Pengelolaan data kain
Deskripsi	
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Admin telah login dengan tampilan form login admin
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Admin memilih menu Pengelolaan data kain	
	2. Sistem menampilkan menu List Pembelian, Update Data Pembelian, Data Semua Kain, Buat Data Kain Baru
3. Admin memilih menu Buat Data Kain Baru	
	4. Sistem menampilkan form Buat Data Kain Baru
5. Admin input data kain baru	
	6. Sistem menyimpan data kain baru ke tabel List Pembelian
7. Admin memilih menu List Pembelian	
	8. Sistem menampilkan form List Pembelian
9. Admin mencetak data List Pembelian	
	10. Sistem mencetak data List Pembelian dan menyimpan data List Pembelian ke tabel update data pembelian
11. Admin memilih menu Update Data Pembelian	
	12. Sistem menampilkan form Update Data Pembelian
13. Admin input jumlah stok kain yang ditambah dan harga pembelian	
	14. Sistem mengupdate data kain yang

	ditambah, harga pembelian dan menyimpan data kain ke tabel semua data kain
15. Admin memilih menu Data Semua Kain	
	16. Sistem menampilkan form Data Semua Kain
17. Admin input harga penjualan	
	18. Admin memperbaharui harga penjualan dan menyimpan data kain ke tabel data semua kain
Kondisi Akhir	Sistem menampilkan data kain dan mengupdate data kain

6. Sekenario *Use Case* Laporan

Tabel 4.13. Sekenario Use Case Laporan

Identifikasi	
Nomor	UC-006
Nama	Laporan
Tujuan	Menjadi bahan refrensi pemasukan setiap bulannya
Deskripsi	
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Admin telah login dengan tampilan form login admin
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Admin memilih menu laporan	
	2. Sistem menampilkan menu Laporan Penjualan, Laporan Kain Tersedia
3. Admin memilih menu Laporan Penjualan	
	4. Sistem menampilkan form Laporan Penjualan
5. Admin mencetak Laporan Penjualan	
	6. Sistem mencetak laporan data penjualan sesuai periode yang diinginkan admin
7. Admin memilih menu Laporan Kain Tersedia	
	8. Sistem menampilkan form Laporan

	Kain Tersedia
9. Admin mencetak Laporan Kain Tersedia	
	10. Sistem mencetak laporan data semua kain atau laporan data kain berdasarkan jenisnya
Kondisi Akhir	Sistem menampilkan laporan siap untuk dicetak.

7. Sekenario *Use Case* Stock Kain

Tabel 4.14. Sekenario Use Case Stock Kain

Identifikasi	
Nomor	UC- 007
Nama	Stock Kain
Tujuan	Untuk melihat stok kain yang masih tersedia
Deskripsi	
Aktor	Operator
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Operator telah login dengan tampilan form login operator
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Operator memilih menu Stock Kain	
	2. Sistem menampilkan form Stock Kain
3. Operator mencetak data Stock Kain	
	4. Sistem menampilkan semua data Stock Kain
Kondisi Akhir	Sistem menampilkan semua data Stock Kain

8. Sekenario *Use Case* Transaksi Penjualan

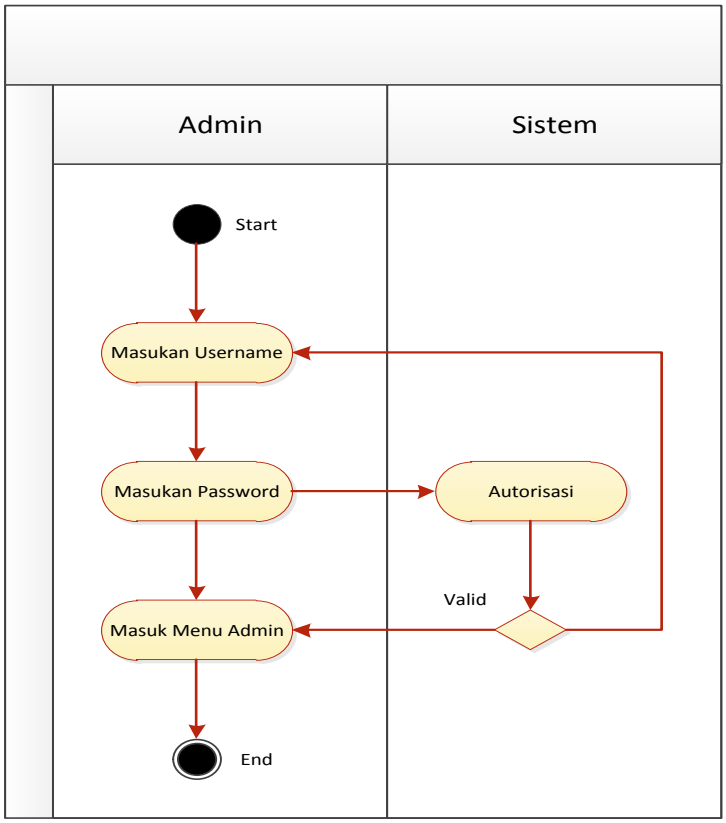
Tabel 4.15. Sekenario Use Case Transaksi Penjualan

Identifikasi	
Nomor	UC-008
Nama	Transaksi Penjualan
Tujuan	Mengolah data penjualan kain serta data bayar
Deskripsi	
Aktor	Operator
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Operator telah login dengan tampilan form login operator
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Operator memilih menu Transaksi Penjualan	
	2. Sistem menampilkan form transaksi penjualan
3. Operator menekan button transaksi baru	
	4. Sistem mengaktifkan form transaksi penjualan
5. Operator menekan button cari	
	6. Sistem menampilkan data kain yang masih tersedia
7. Operator memilih kain yang akan dijual	.
	8. Sistem menampilkan data kain ke form transaksi penjualan
9. Operator input jumlah kain yang akan dibeli	
	10. Sistem akan menampilkan data kain dan total bayar
11. Operator input jumlah bayar dan menekan button bayar	
	12. Sistem akan menampilkan jumlah kembalian jika ada dan menyimpan transaksi ke database
Kondisi Akhir	Sistem menampilkan data kain, total bayar, jumlah kembalian jika ada dan menyimpan transaksi penjualan ke database

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.

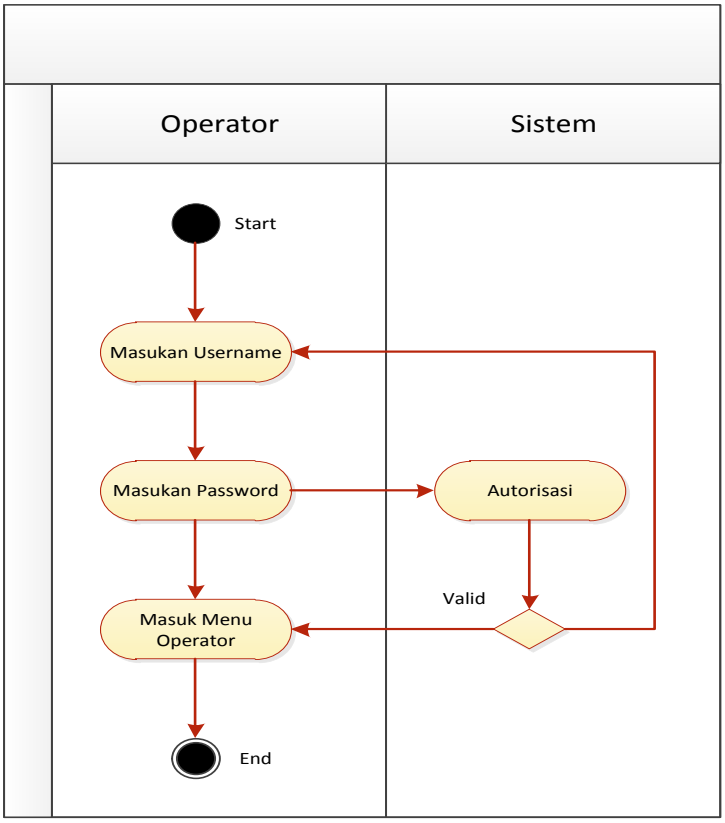
1. Activity Diagram Login Admin



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

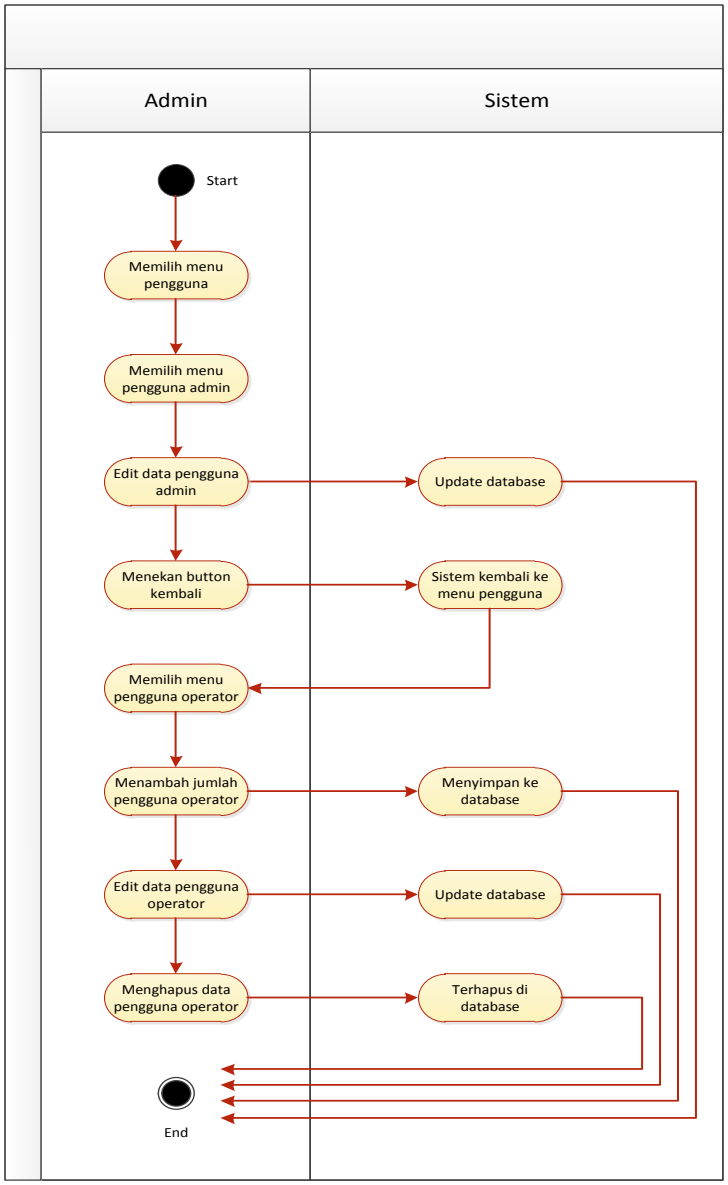


Gambar 4.5. Activity Diagram Login Operator

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.

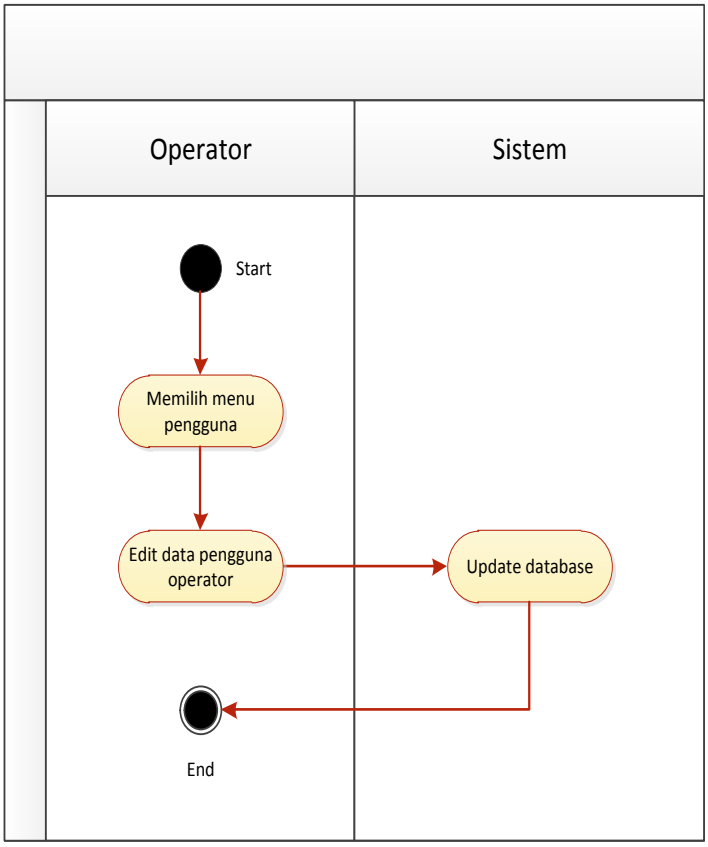
3. Activity Diagram Data Pengguna Admin



Gambar 4.6. Activity Diagram Data Pengguna Admin

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

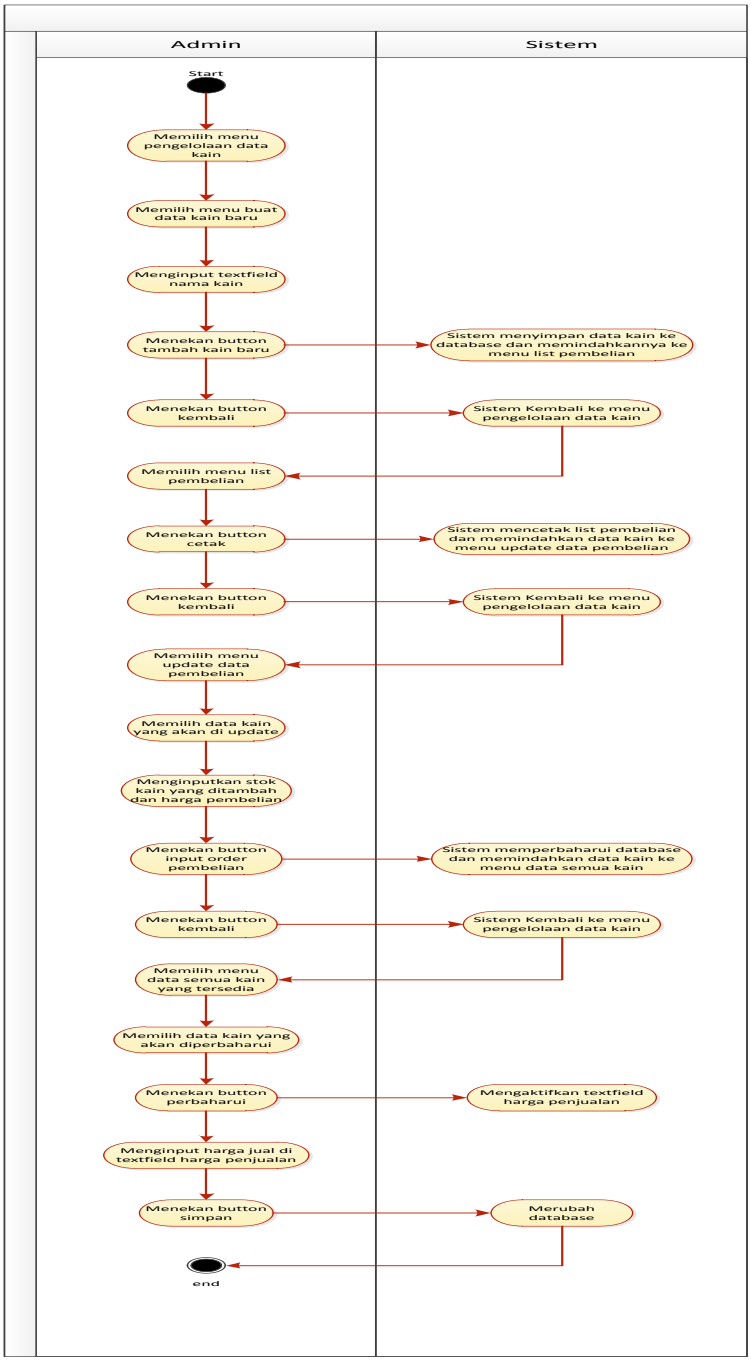
4. Activity Diagram Data Pengguna Operator



Gambar 4.7. Activity Diagram Data Pengguna Operator

Dari gambar 4.7. diatas dapat dilihat operator melakukan pengolahan data pengguna.

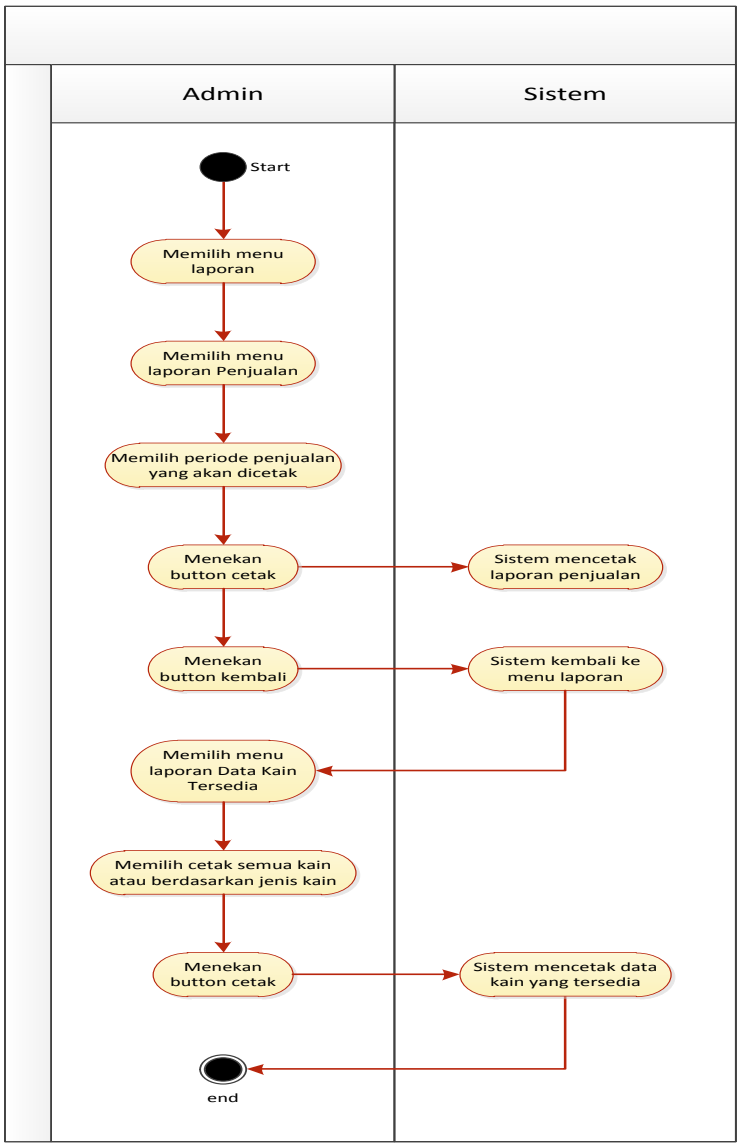
5. Activity Diagram Pengelolaan Data Kain Admin



Gambar 4.8. Activity Diagram Pengelolaan Data Kain Admin

Dari gambar 4.8. diatas dapat kita lihat admin melakukan pengelolaan data kain.

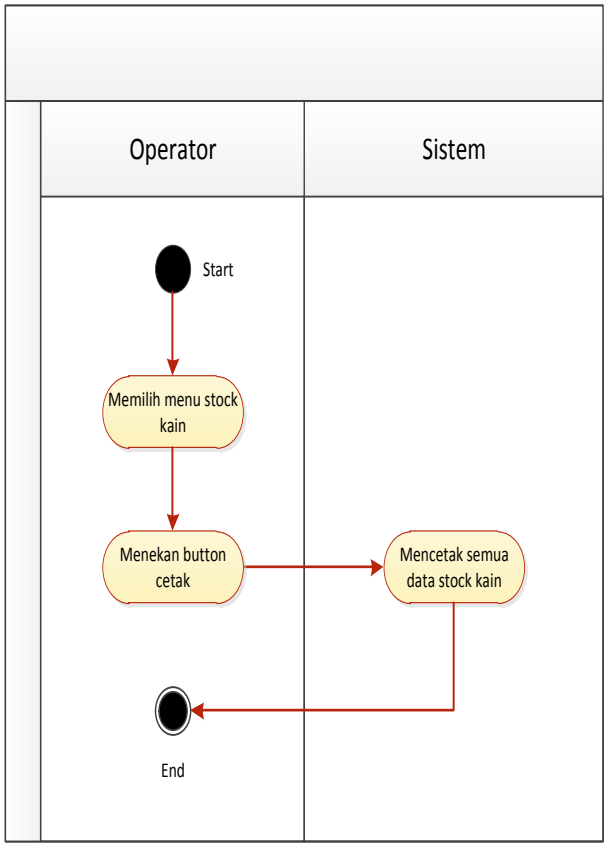
6. Activity Diagram Laporan Admin



Gambar 4.9. Activity Diagram Laporan

Dari gambar 4.9. diatas dapat kita lihat admin melakukan pembuatan laporan dari keseluruhan kegiatan dalam penjualan dan laporan data kain tersedia.

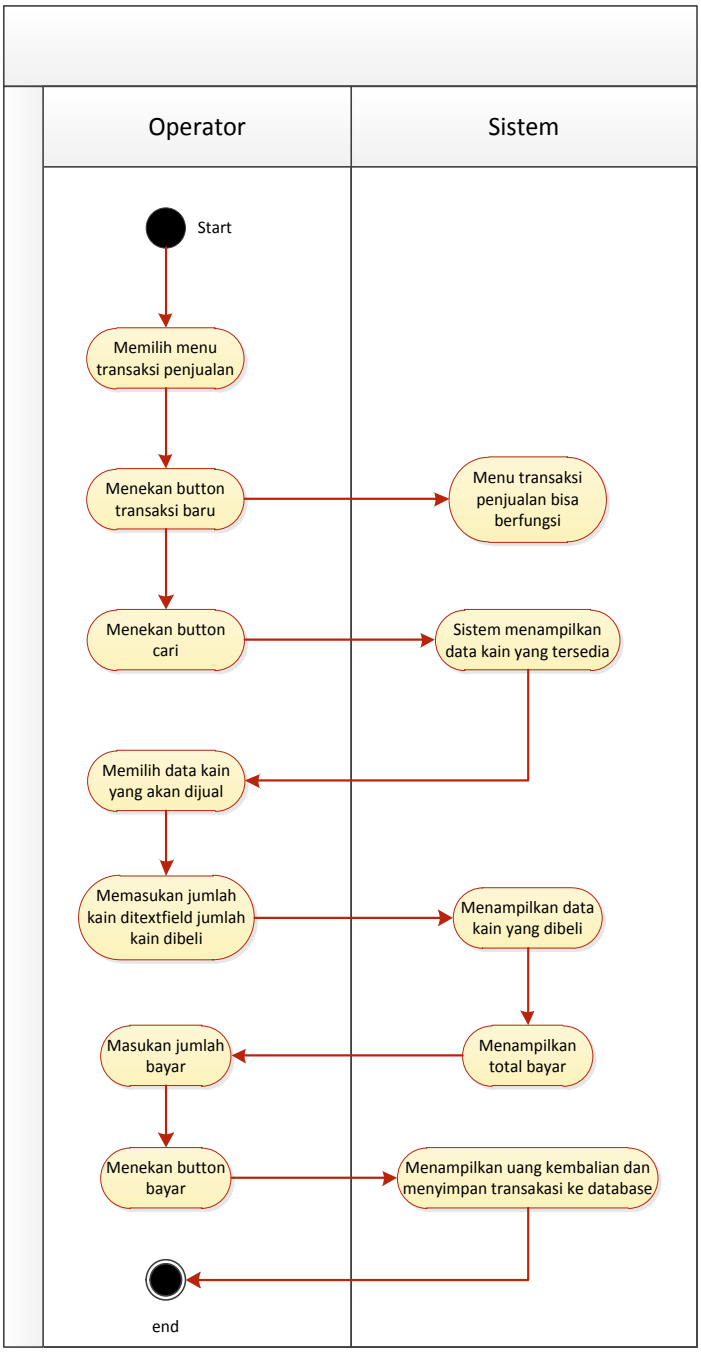
7. Activity Diagram Stock Kain



Gambar 4.10. Activity Diagram Stock Kain

Dari gambar 4.10. diatas dapat kita lihat operator melihat dan mencetak semua data stock kain.

8. Activity Diagram Transaksi Penjualan Operator



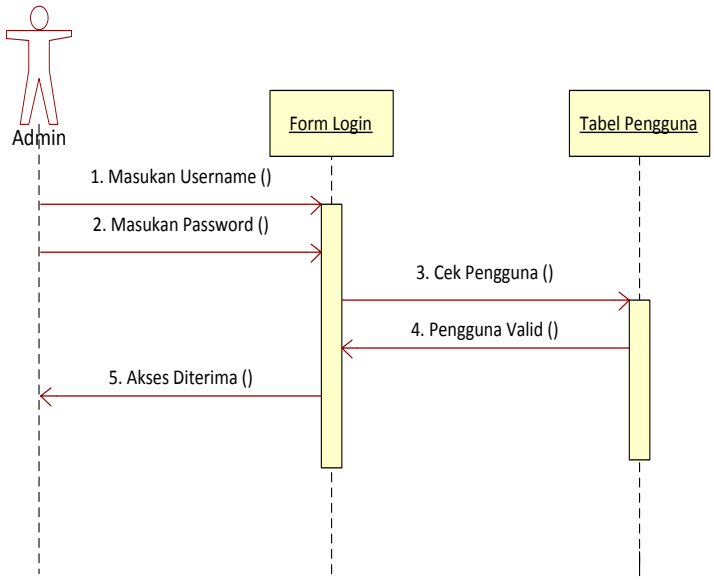
Gambar 4.11. Activity Diagram Transaksi Penjualan

Dari gambar 4.11. diatas dapat dilihat operator mengolah data transaksi penjualan yang akhirnya disimpan ke database.

4.2.3.4 *Sequence* Diagram

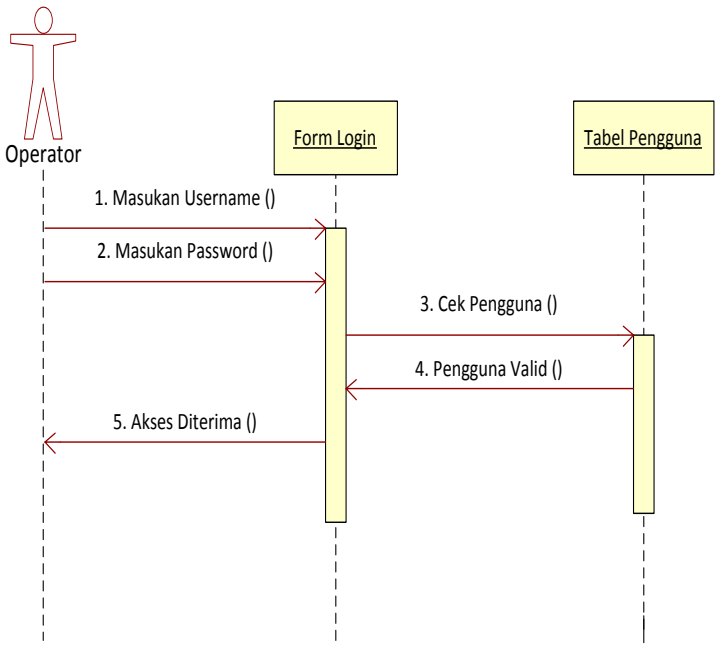
Menggambarkan kolaborasi dinamis antara sejumlah *object*. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara *object* juga interaksi antara *object*, sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem. Komponen utama *sequence diagram* terdiri atas objek yang dituliskan dengan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

1. *Sequence* Diagram Login Admin



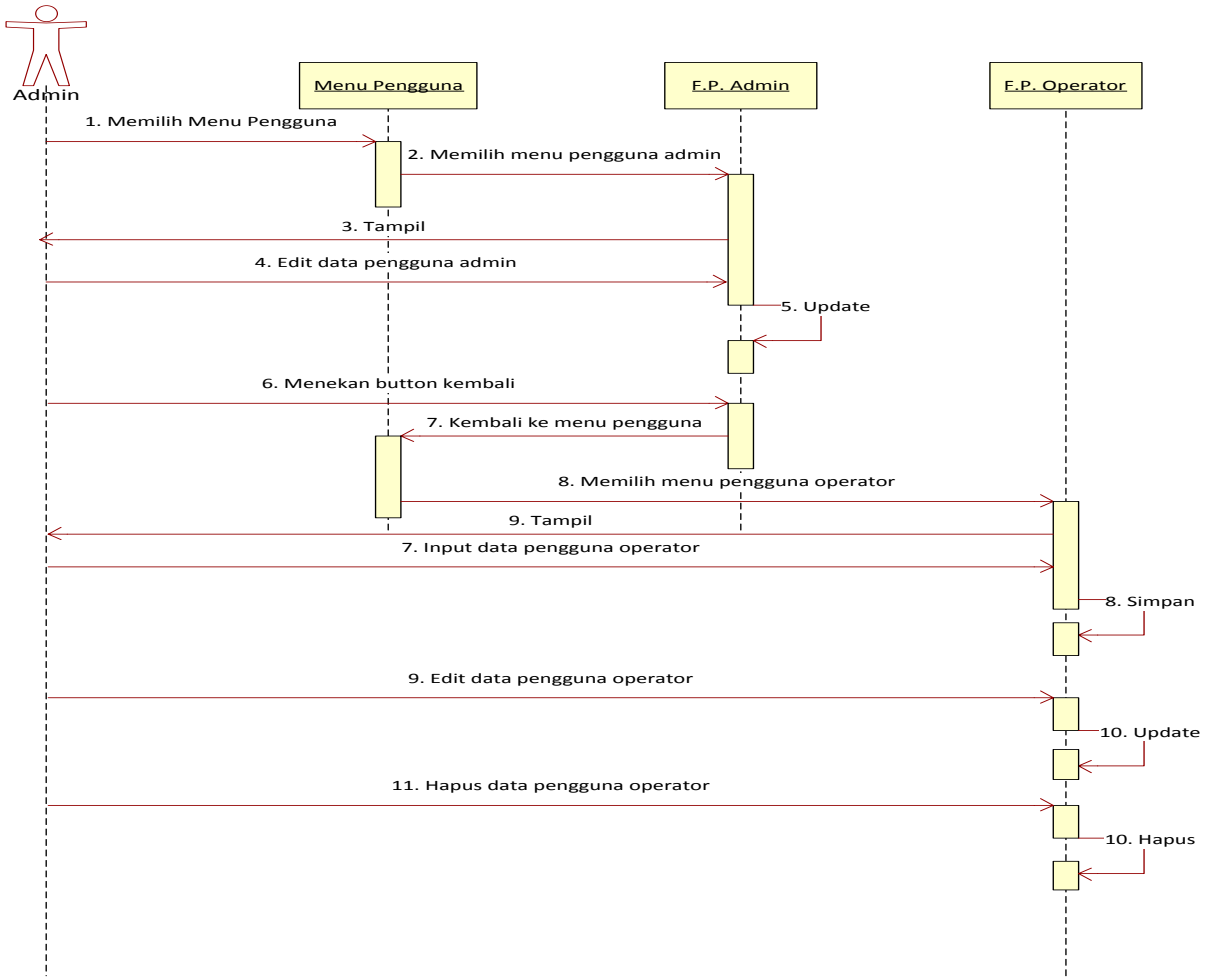
Gambar 4.12. Sequence Diagram Login Admin

2. *Sequence* Diagram Login Operator



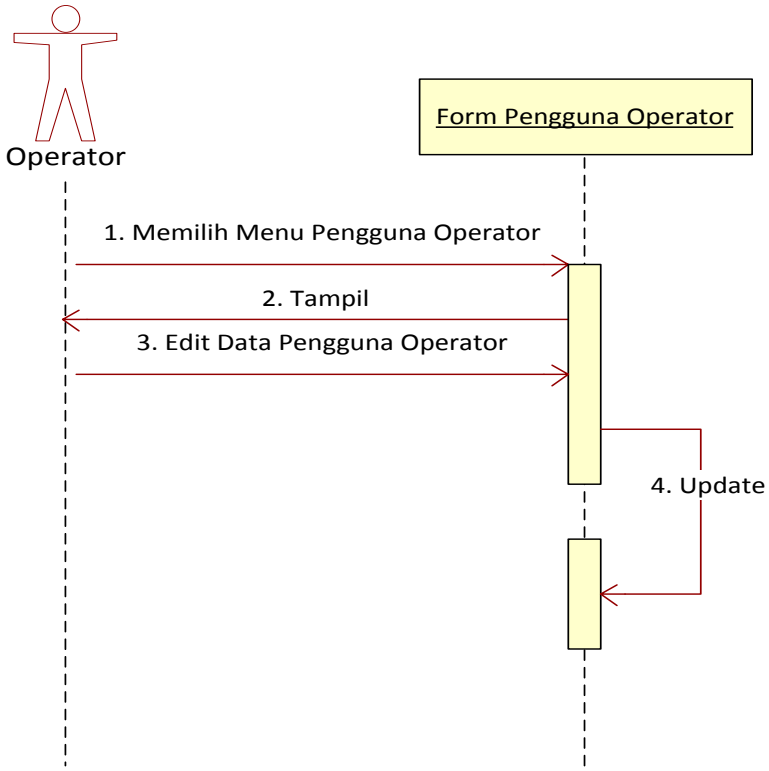
Gambar 4.13. Sequence Diagram Login Operator

3. *Sequence* Diagram Data Pengguna Admin



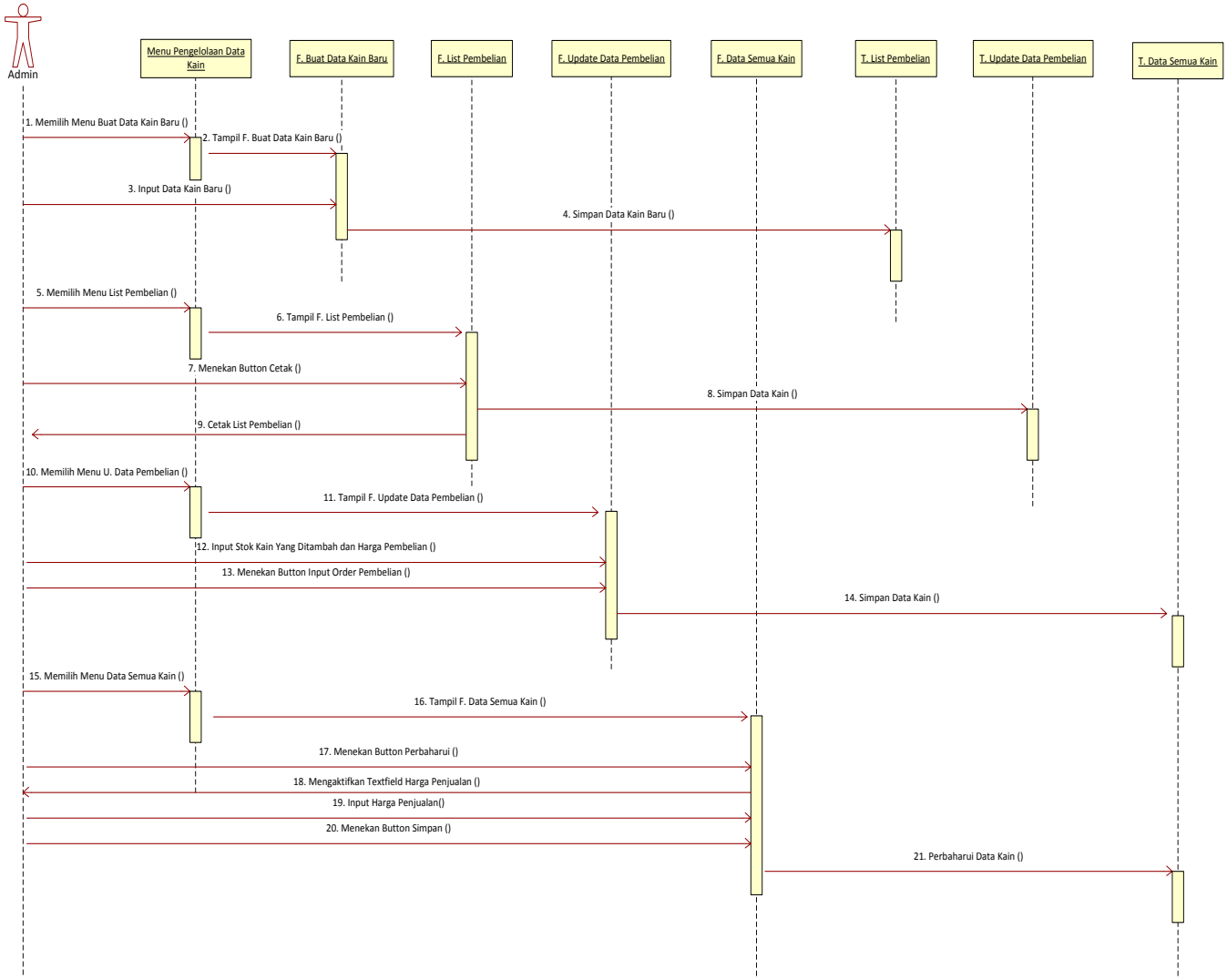
Gambar 4.14 Sequence Diagram Pengguna Admin

4. *Sequence* Diagram Data Pengguna Operator



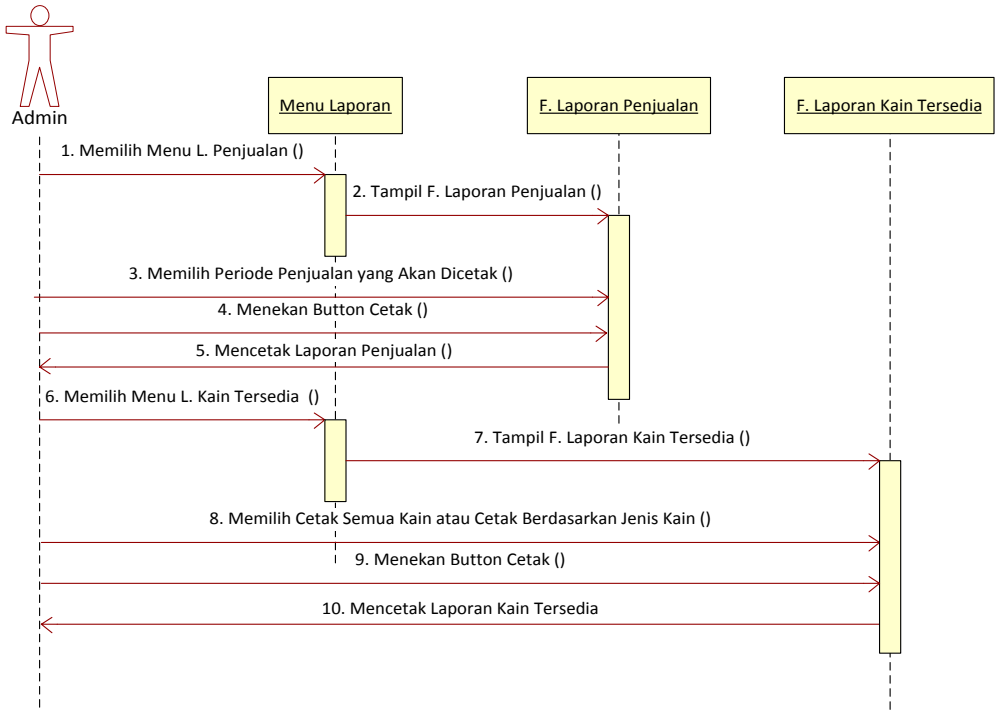
Gambar 4.15. Sequence Diagram Pengguna Operator

5. *Sequence* Diagram Pengelolaan data kain Admin



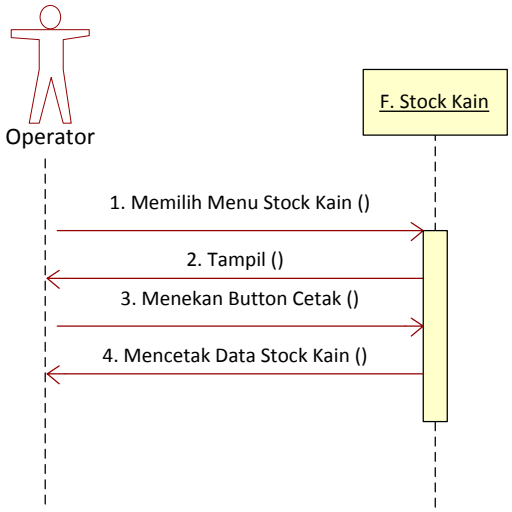
Gambar 4.16. Sequence Diagram Pengelolaan data kain

6. *Sequence* Diagram Laporan Admin



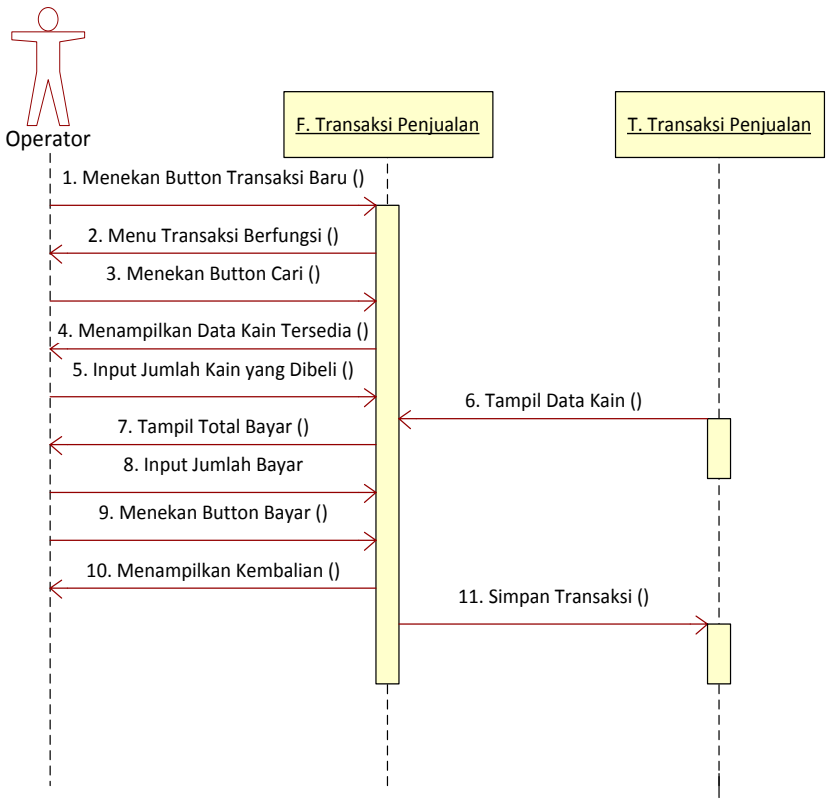
Gambar 4.17. Sequence Diagram Laporan

7. *Sequence* Diagram Stock Kain Operator



Gambar 4.18. Sequence Diagram Stock Kain

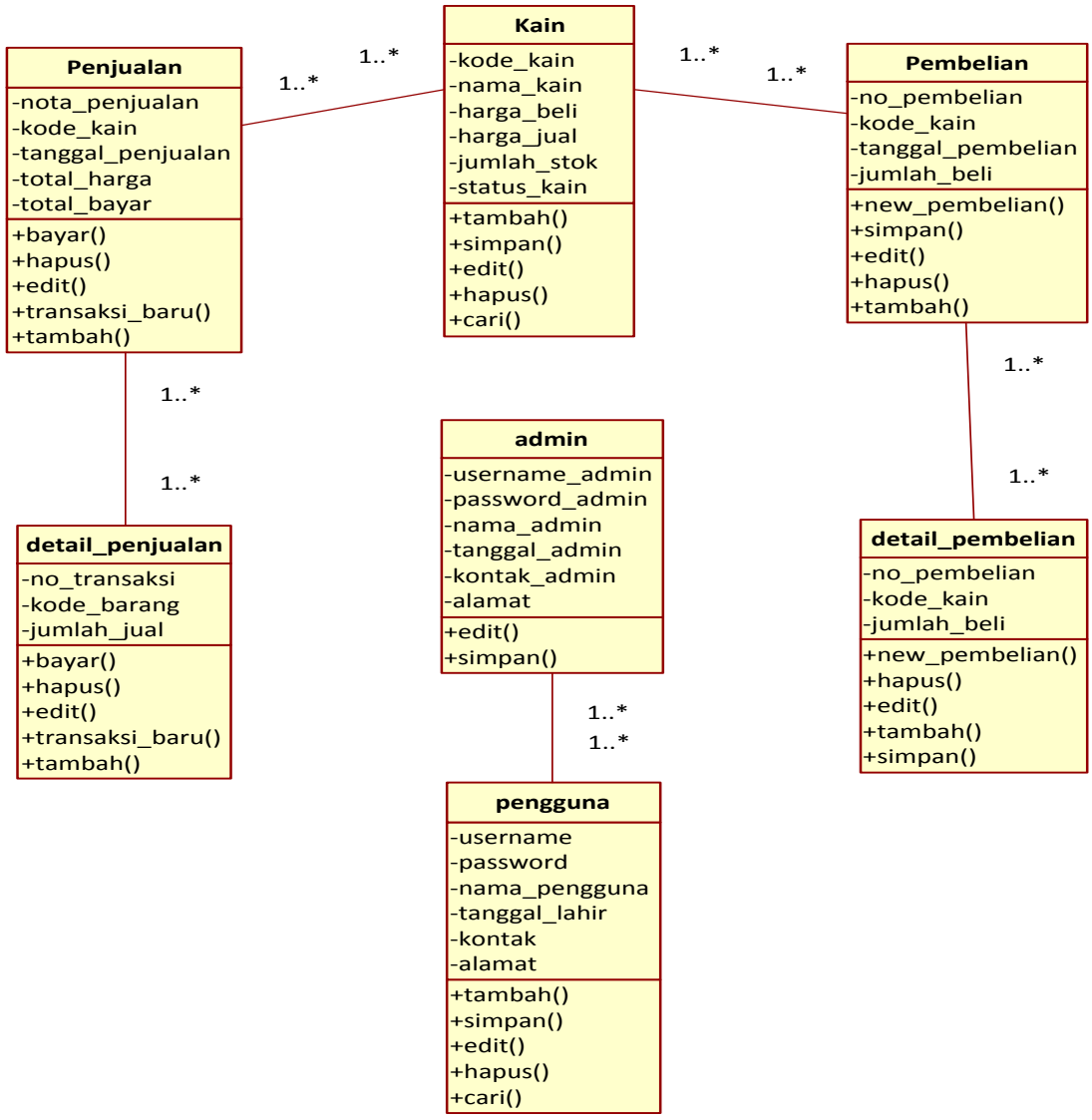
8. *Sequence* Diagram Transaksi Penjualan



Gambar 4.19. Sequence Diagram Transaksi Penjualan

4.2.3.5 Class Diagram

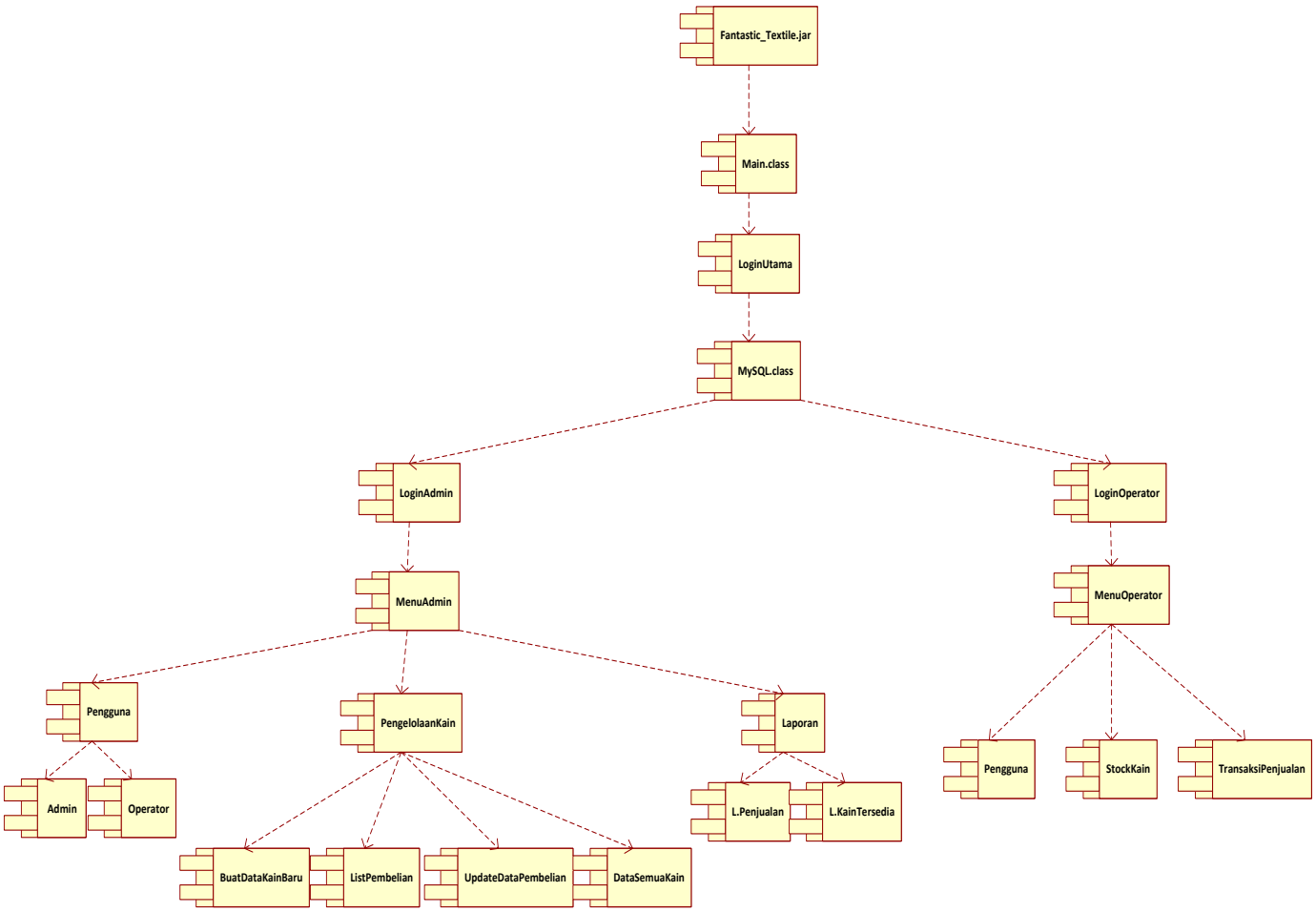
Menggambarkan struktur statis *class* di dalam sistem. *Class* merepresentasikan sesuatu yang ditangani oleh sistem.



Gambar 4.20. Class Diagram

4.2.3.6 Component Diagram

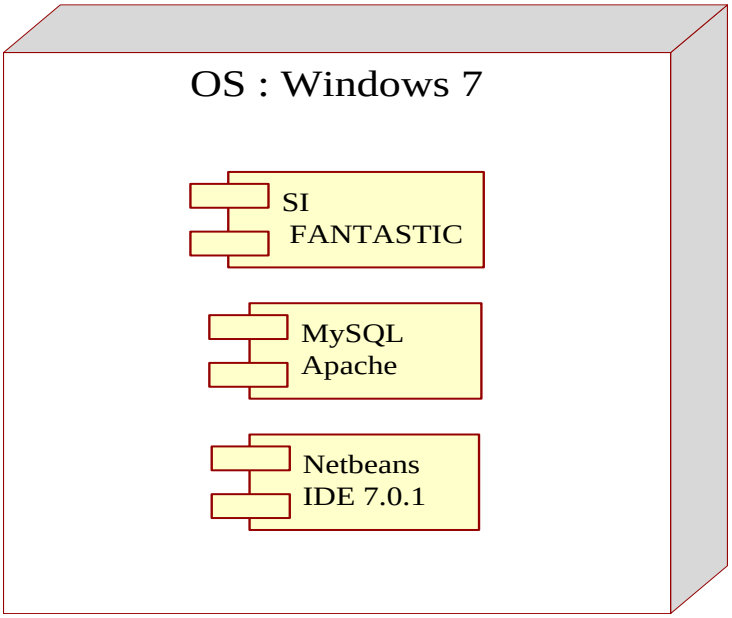
Menggambarkan alokasi semua kelas dan obyek kedalam komponen-komponen dalam desain fisik sistem software. Diagram ini memperlihatkan pengaturan dan kebergantungan antara komponene-komponen software seperti source code, binary code dan komponen tereksekusi.



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.



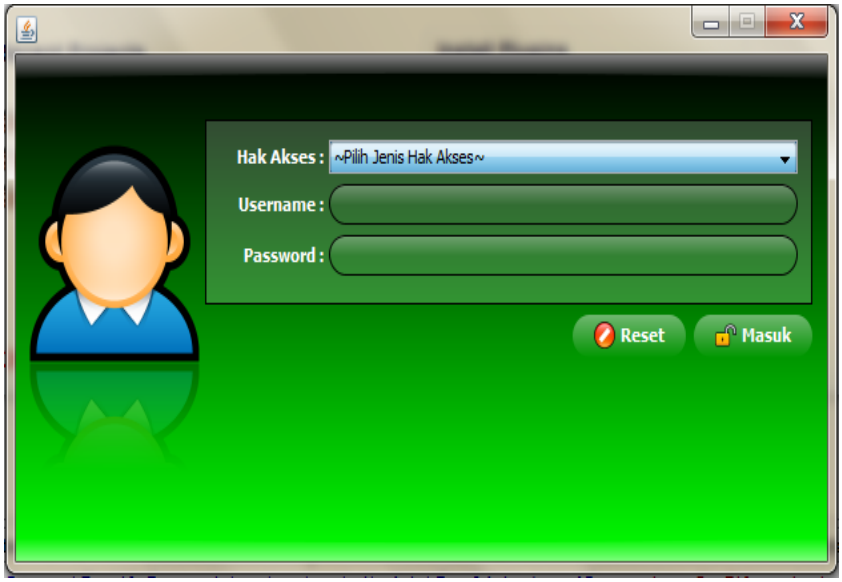
Gambar 4.22. Deployment Diagram

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. Berikut adalah tampilannya :

1. Tampilan Form Login

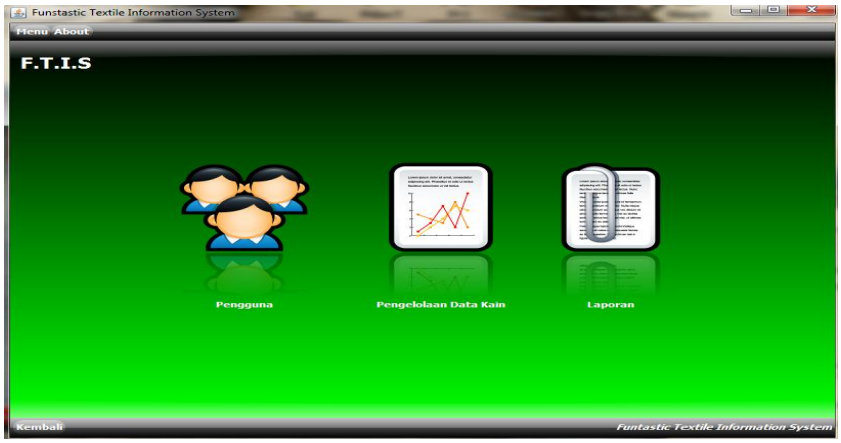
   Digunakan untuk login sebagai Admin atau Operator



Gambar 4.23. Form Login

2. Tampilan Menu Utama Admin

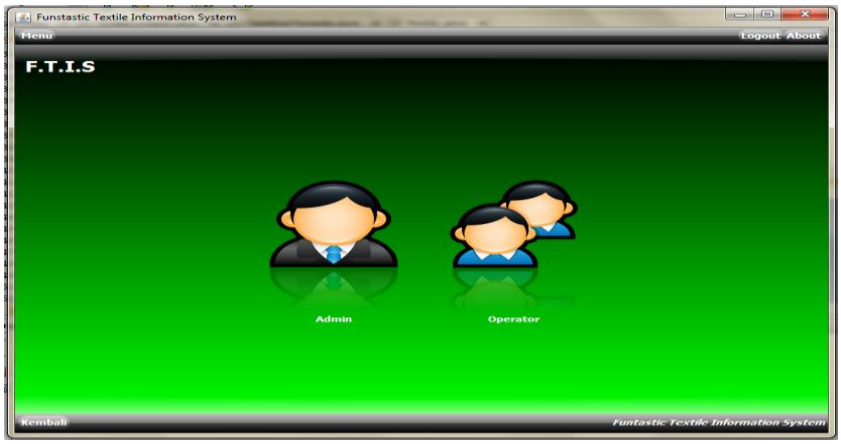
   Digunakan untuk mengolah data pengguna, mengolah data kain, dan membuat laporan



Gambar 4.24. Menu Utama Admin

3. Tampilan Menu Pengguna Admin

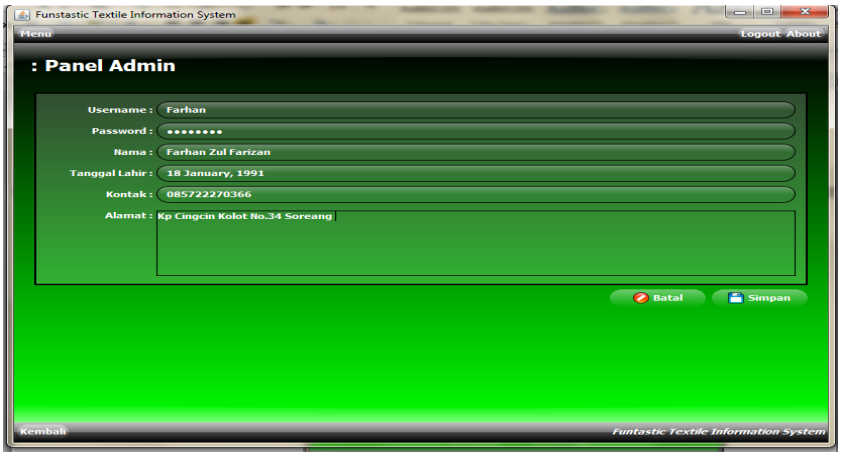
   Digunakan untuk mengolah data pengguna



Gambar 4.25. Menu Pengguna Admin

4. Tampilan Kelola Data Admin

   Digunakan untuk mengelola data admin



Gambar 4.26. Kelola Data Admin

5. Tampilan Kelola Data Operator

   Digunakan untuk mengelola data operator



Gambar 4.27. Kelola Data Operator

6. Tampilan Menu Pengelolaan Data Kain

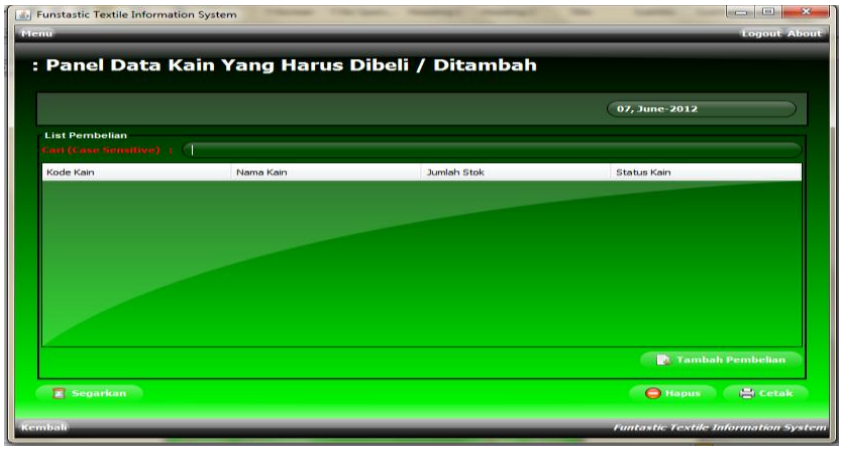
   Digunakan untuk mengelola data kain yang harus dibeli, data kain yang sudah dibeli, stok kain yang tersedia, dan membuat data kain baru



Gambar 4.28. Menu Pengelolaan Data Kain

7. Tampilan Data Kain Yang Harus Dibeli / Ditambah

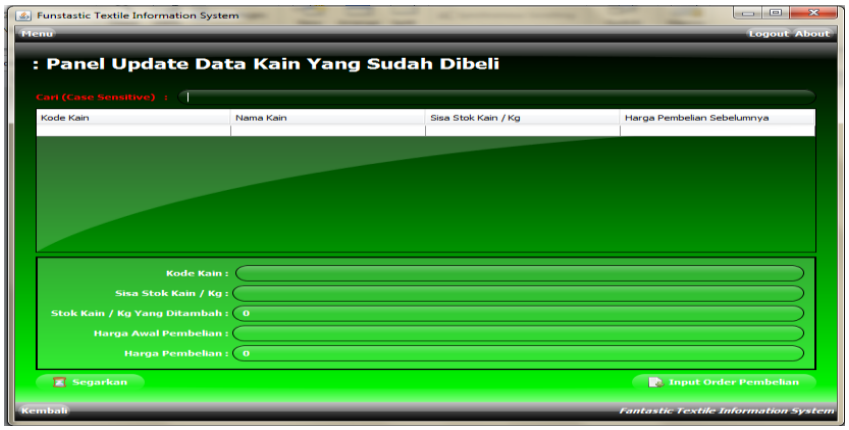
   Digunakan untuk menambahkan list kain yang akan dibeli



Gambar 4.29. List Pembelian

8. Tampilan Data Kain Yang Sudah Dibeli

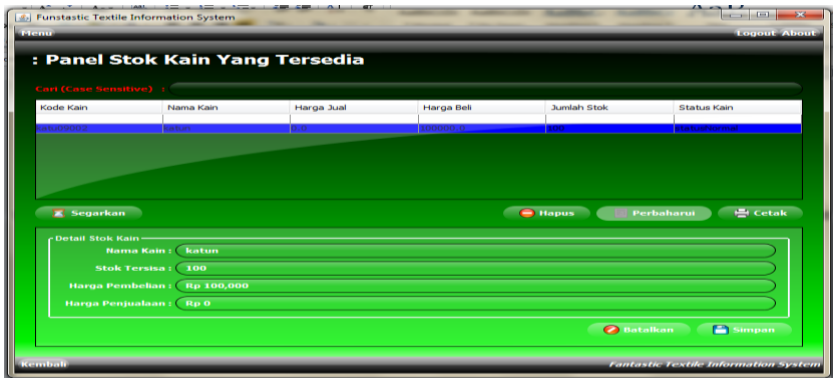
   Digunakan untuk menambahkan jumlah stok kain yang ditambah dan harga pembelian kain



Gambar 4.30. Update Pembelian

9. Tampilan Data Semua Kain / Data Kain Yang Tersedia

   Digunakan untuk melihat data stok kain yang tersedia dan menambahkan harga penjualan



Gambar 4.31.Data Semua Kain

10. Tampilan Tambah Data Kain Baru

    Digunakan untuk menambahkan data kain baru



Gambar 4.32. Tambah Data Kain Baru

11. Tampilan Menu Laporan

    Digunakan untuk mencetak laporan penjualan dan laporan data kain yang tersedia



Gambar 4.33. Menu Laporan

12. Tampilan Laporan Hasil Penjualan

    Digunakan untuk mencetak laporan penjualan



Gambar 4.34. Laporan Hasil Penjualan

13. Tampilan Laporan Data Kain Yang Tersedia

    Digunakan untuk mencetak laporan data kain yang tersedia



Gambar 4.35. Laporan Data Kain Tersedia

14. Tampilan Menu Utama Operator

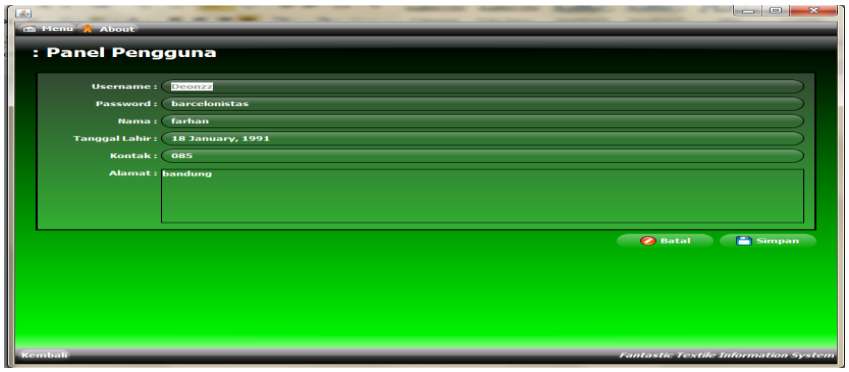
    Digunakan untuk mengelola data operator yang login, mencetak data stock kain, dan mengelola data transaksi penjualan



Gambar 4.36. Menu Utama Operator

15. Tampilan Kelola Data Operator

    Digunakan hanya untuk mengelola data operator yang login



Gambar 4.37. Kelola Data Operator

16. Tampilan Menu Stock Kain

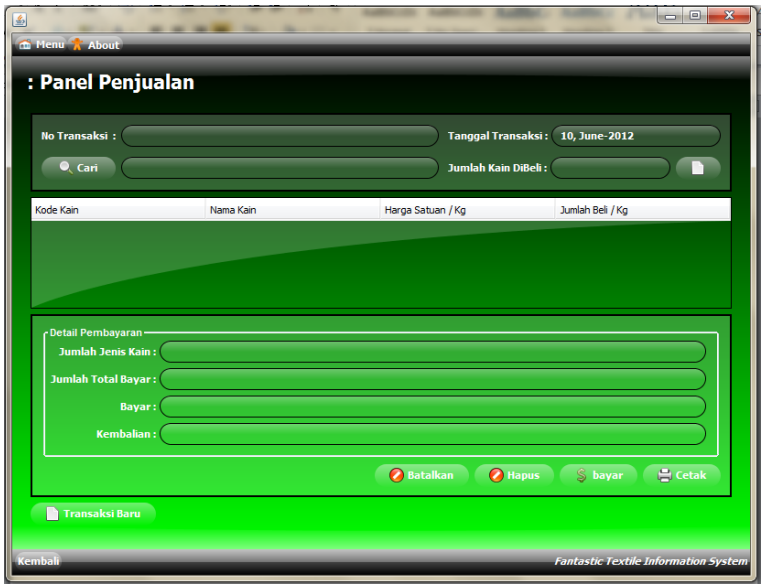
Digunakan untuk mencetak data kain yang tersedia



Gambar 4.38. Stock Kain

17. Tampilan Transaksi Penjualan

Digunakan untuk mengolah transaksi penjualan



Gambar 4.39. Transaksi Penjualan