BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem yang Berjalan

Analisis terhadap sistem yang sedang berjalan merupakan salah satu langkah untuk menentukan prosedur yang sedang dirancang, karena dengan analisa sistem kita dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan dari sistem yang kita buat.

Analisis sistem yang sedang berjalan bertujuan untuk mengetahui lebih jelas bagaimana cara kerja sistem tersebut dan masalah yang dihadapi sistem untuk dapat dijadikan landasan usulan perancangan sistem yang sedang berjalan yang dilakukan berdasarkan urutan kejadian yang ada pada suatu organisasi.

Selama penulis melakukan analisis sistem pada Bivan’s Comp, penulis menemukan permasalah pada sistem informasi pengolahan data yang berjalan pada Bivan’s Comp, diantaranya data yang terdapat pada Bivan’s Comp, masih ditulis secara manual di buku, dan pengarsipan datanya pun manual, pada proses transaksi perakitan computer dan pembelian *sparepart* computer pun masih dilakukan secara manual. Untuk lebih jelas tentang sistem informasi pengolahan data yang sedang berjalan pada Bivan’s Comp, maka dalam hal ini akan dibahas mengenai *Use case* Diagram, Skenario *Use Case*, dan *Activity* Diagram serta Evaluasi Sistem yang berjalan di Bivan’s Comp.

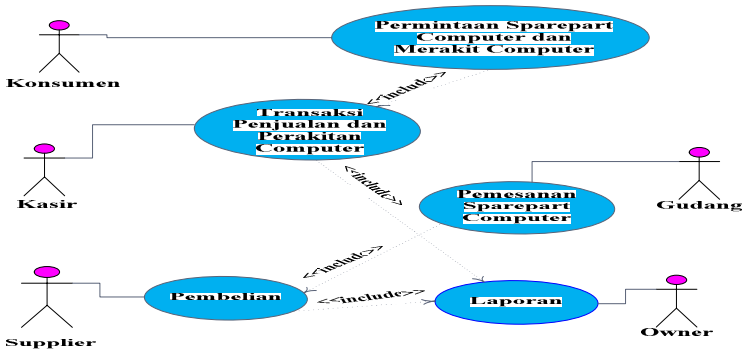
4.1.1. Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

Analisis prosedur merupakan penganalisaan terhadap kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh Bivan's Comp dalam proses pelayanan seperti, perakitan computer, dan penjualan *sparepart*. Analisis terhadap prosedur yang sedang berjalan hendaknya perlu dilakukan terlebih dahulu sebelum dilakukannya perancangan terhadap sistem yang akan diusulkan. Harus diketahui pula hal-hal yang menjadi tujuan pemakai sehingga masalah tersebut dapat didefinisikan secara jelas.

4.1.1.1 *Use Case* Diagram yang Sedang Berjalan

Use case atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk melakukan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat.

Use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. Dibawah ini merupakan model use case Sistem Informasi Pelayanan pada Bivan's Comp yang sedang berjalan adalah sebagai berikut :



Gambar 4.1 *Use Case* Sistem Informasi Pelayanan pada Bivan's Comp yang Sedang Berjalan

4.1.1.2 Skenario *Use Case* yang Sedang Berjalan

Sekenario *use case* mendeskripsikan aktor-aktor yang melakukan prosedur dalam sistem, serta menjelaskan respon yang ditanggapi oleh sistem tersebut terhadap prosedur yang dilakukan oleh aktor. Adapun tahapan-tahapan sekenario use case pada Bivan's Comp yang sedang berjalan adalah sebagai berikut :

1. Nama *Use case* : Permintaan *Sparepart* Computer dan Merakit Computer
   Aktor : Konsumen
   Tujuan : Konsumen melakukan Permintaan *Sparepart* Computer dan Merakit Computer

Tabel 4.1 Skenario *Use case* Permintaan *Sparepart* Computer dan Merakit Computer yang Sedang Berjalan

Konsumen	Sistem
1. Melakukan Permintaan Sparepart Computer	
	2. Menerima permintaan

Konsumen	Sistem
	Sparepart Computer dan Merakit Computer

2. Nama *Use case* : Transaksi penjualan *sparepart* dan perakitan computer

   Aktor : Kasir dan Konsumen

   Tujuan : Kasir membuat struk penjualan sparepart dan perakitan computer, serta membuat laporan penjualan dan perakitan computer. Sedangkan konsumen menerima struk pembelian *sparepart* dan perakitan computer.

Tabel 4.2 Skenario *Use case* Transaksi Penjulan dan Perakitan Computer yang Sedang Berjalan

Kasir	Sistem
1. Kasir membuat nota penjualan sparepart dan perakitan computer, serta membuat laporan penjualan dan perakitan computer	
	2. Menyimpan nota laporan penjulan dan perakitan computer, kemudian menghitung totalnya

Kasir	Sistem
	menggunakan kalkulator.
3. Konsumen menerima nota pembelian dan melakukan pembayaran	

3. Nama *Use case* : Pemesanan *sparepart*

   Aktor : Gudang

   Tujuan : Menulis dan melakukan pemesanan *sparepart* yang telah dan hampir habis kepada *supplier*

Tabel 4.3 Skenario *Use case* Pemesanan Sparepart yang Sedang Berjalan

Gudang	Sistem
1. Menulis pemesanan sparepart yang telah dan hampir habis.	
	2. Melakukan pemesanan sparepart kepada supplier

4. Nama *Use case* : Pembelian

   Aktor : Supplier

   Tujuan : Memberikan sparepart yang telah dipesan oleh gudang beserta nota pembelian

Tabel 4.4 Skenario *Use case* Pembelian yang Sedang Berjalan

Supplier	Sistem
1. Memberikan sparepart yang dipesan	
	2. Memberikan sparepart yang dipesan oleh gudang beserta nota pembelian

5. Nama *Use case* : Laporan

   Aktor : Owner

   Tujuan : Membuat laporan pemasukan serta pengeluaran perminggu

Tabel 4.5 Skenario *Use case* Laporan yang Sedang Berjalan

Owner	Sistem
1. Membuat laporan pemasukan dan pengeluaran selama perminggu	
	2. Menyimpan data pemasukan dan pengeluaran serta menghitungnya

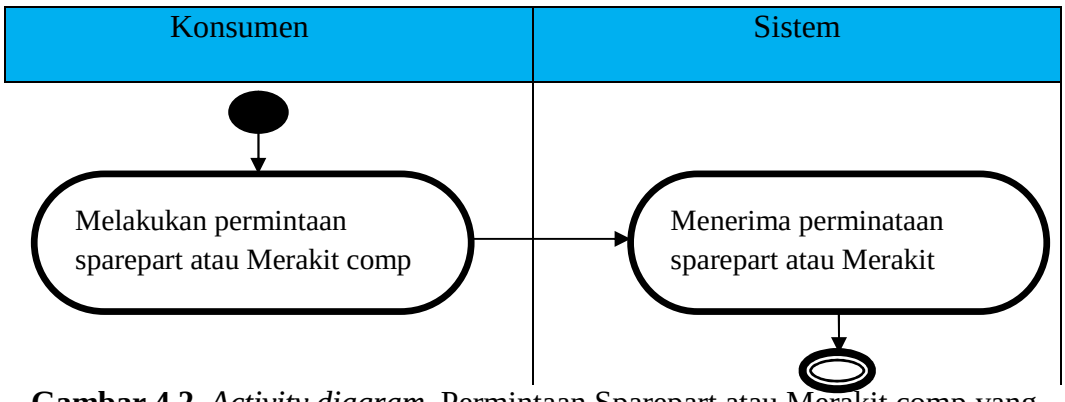
4.1.1.3. Activity Diagram yang Sedang Berjalan

Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Yang perlu diperhatikan disini bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

Activity diagram dapat mengambarkan proses parallel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. Dibawah ini merupakan *activity* diagram Sistem Informasi Pelayanan pada Bivan's Comp yang sedang berjalan adalah sebagai berikut :

1. Diagram *Activity* Permintaan Sparepart atau Merakit Computer

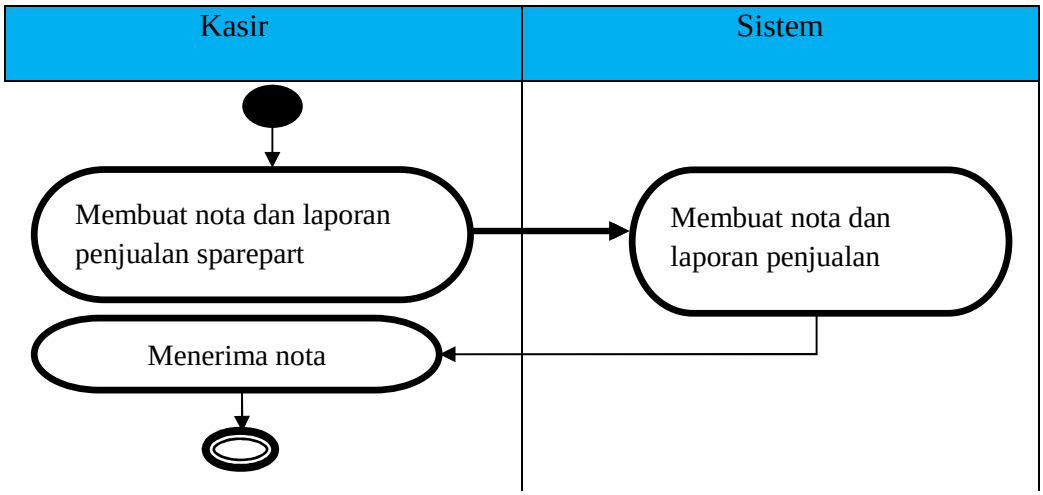
   Ini merupakan diagram aktifitas ketika konsumen melakukan permintaan *sparepart* atau Merakit Computer ke Bivan's Comp



Gambar 4.2 *Activity diagram* Permintaan Sparepart atau Merakit comp yang Sedang Berjalan

2. Transaksi Penjualan *Sparepart* dan Perakitan Computer

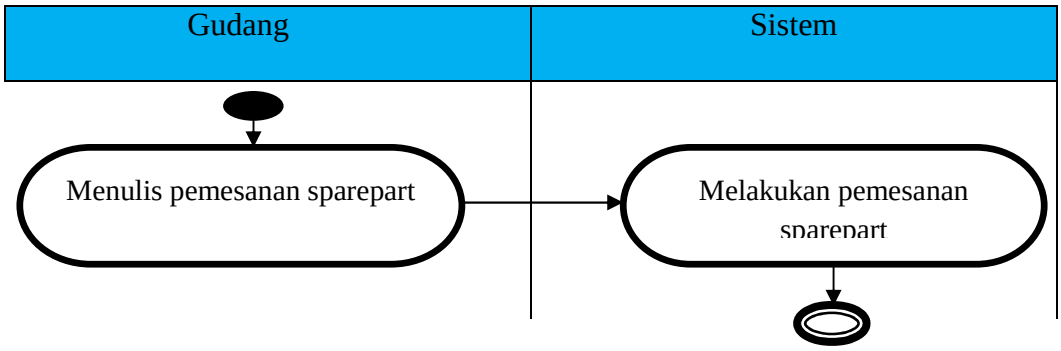
Kasir membuat nota transaksi penjualan dan perakitan computer dua rangkap, yang satu rangkapn diberikan kepada konsumen yang satu rangkap lagi disimpan untuk di jadikan laporan.



Gambar 4.3 *Activity diagram* Transaksi Penjulan dan Perakitan Computer yang Sedang Berjalan

3. Pemesanan *sparepart*

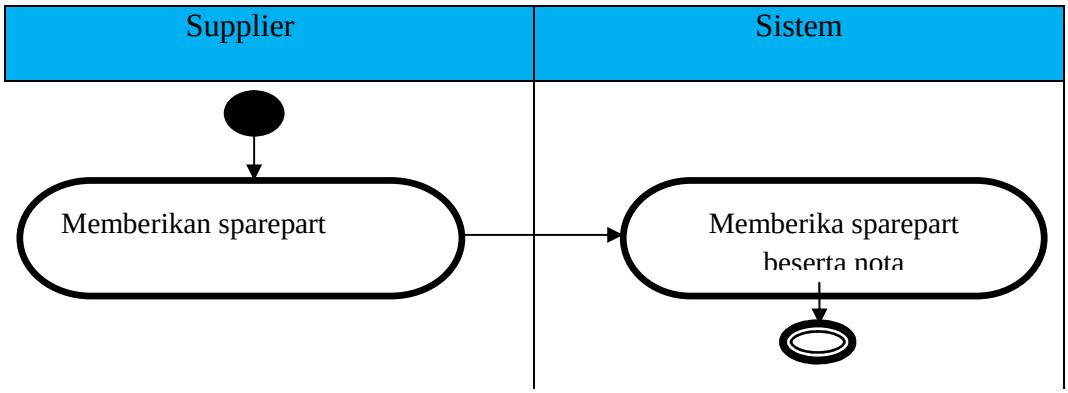
Gudang menulis dan melakukan pemesanan *sparepart* yang telah dan hampir habis kepada *supplier*



Gambar 4.4 *Activity diagram* pemesanan *sparepart* yang Sedang Berjalan

4. Pembelian

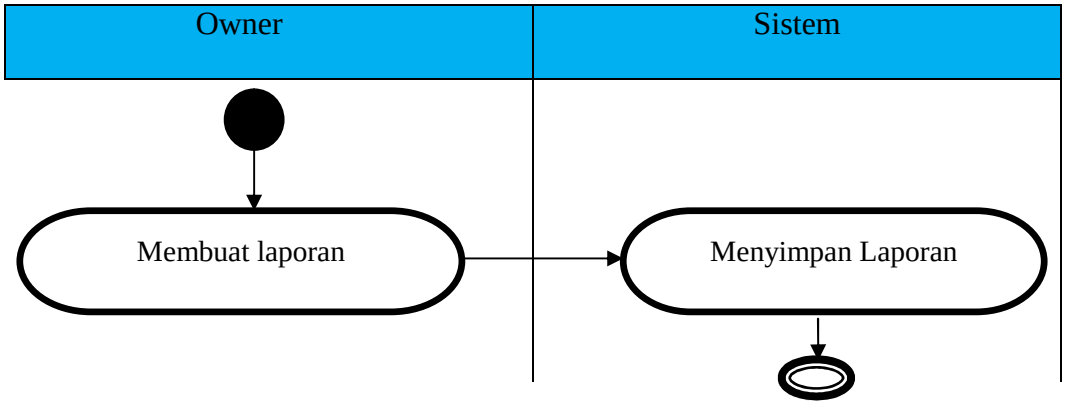
Supplier memberikan *sparepart* yang telah dipesan oleh gudang beserta dengan nota pembelian



Gambar 4.5 *Activity diagram* Pembelian yang Sedang Berjalan

5. Laporan

Owner membuat laporan pemasukan serta pengeluaran perminggu



Gambar 4.6 *Activity diagram* Laporan yang Sedang Berjalan

4.1.2 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian dari sistem informasi pelayanan yang sedang berjalan pada Bivan's Comp maka penulis mengevaluasi sistem sebagai berikut :

Tabel 4.6 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

No	Masalah	Aktor	Solusi
1.	Dalam kegiatan penjualan dan perakitan computer, seluruh transaksinya masih dicatat secara manual, sehingga sering terjadi kekeliruan data transaksi dan prosesnya cukup lama.	Kasir	Perlu dibangun sistem informasi pelayanan yang meliputi perakitan computer, dan penjualan sparepart, sehingga proses pengolahan data dan transaksinya menjadi lebih cepat dan mudah.
2.	Stok data barang masih di simpan pada beberapa buku, sehingga sering terjadi keterlambatan stok persdiaan *sparepart*	Gudang	Dibangun sistem informasi yang penyimpanan datanya sudah menggunakan database.
3.	Seringkali owner merasa kebingungan dalam arsip laporan yang diakibatkan ketidaksesuaian data seperti, perakitan computer, dan penjualan *sparepart* dan terjadi kehilangan karena penyimpanannya masih dalam bentuk arsip	Owner	Perlu dibangun sistem informasi yang dapat menyajikan laporan-laporan tepat waktu dan bisa kapan saja diakses, dan terhindar dari kesalahan penulisan ,penyimpanan dan perhitungan

4.2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan tahap lanjutan dari analisis sistem yang sedang berjalan, dimana pada perancangan sistem diperlukan sebagai acuan untuk memperbaharui atau meningkatkan kinerja suatu sistem informasi. Pada tahapan ini yaitu untuk memberikan gambaran mengenai sistem informasi pelayanan seperti, perakitan computer, dan penjualan *sparepart* yang akan diusulkan

Perubahan sistem yang dilakukan pada proses pengolahan data pelayanan perakitan computer, dan penjualan sparepart yaitu transkasi penjualan secara komputerisasi serta penginputan datanya juga dilakukan secara komputerisasi. Sedangkan untuk pembelian yaitu pembuatan data barang yang akan dipesan kepada supplier secara terkomputerisasi serta penginputan data barang pembeliannya, semuanya dilakukan secara terkomputerisasi.

4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan adanya perancangan sistem adalah untuk mengatasi masalah yang terjadi pada sistem yang lama, sehingga menghasilkan program aplikasi sistem informasi yang berbasis komputer. Dengan demikian pembuatan sistem ini diharapakan dapat membantu mengatasi kekurangan-kekurangan yang ada pada sistem yang lama dan dapat menghasilkan informasi-informasi dengan cepat dan tepat.

Untuk mencapai tujuan tersebut, sistem harus dapat mencapai sasaran-sasaran seperti perancangan sistem harus berguna, mudah dipahami dan mudah dipergunakan, perancangan sistem harus dapat mempersiapkan rancangan bangun

yang terinci untuk masing-masing komponen dari sistem informasi yang meliputi data dan informasi, simpan data, metode-metode dan lain sebagainya.

4.2.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

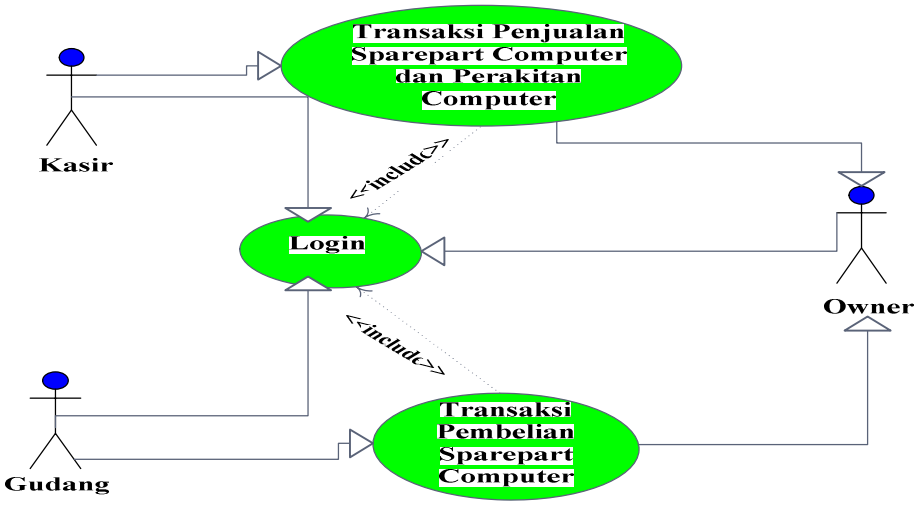
Usulan perancangan sistem yang diusulkan tidak jauh berbeda dengan sistem yang sedang berjalan, hanya merubah sistem yang masih manual menjadi terkomputerisasi. Sistem yang diusulkan yaitu sistem informasi pelayanan seperti, perakitan computer, dan penjualan sparepart yang dilakukan secara terkomputerisasi dengan model hubungan Client Server sehingga proses akan lebih cepat dan efisien.

4.2.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Perancangan prosedur sistem informasi pelayanan yang diusulkan pada Bivan's Comp ini mencakup *use case diagram, skenario use case, activity diagram , sequence diagram, collaboration diagram, class diagram.*

4.2.3.1 *Use Case Diagram* yang Diusulkan

Use case atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk melakukan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Adapun use case diagram yang diusulkan dari Sistem Informasi Pelayanan pada Bivan's Comp adalah sebagai berikut:



Gambar 4.7 *Use Case* Sistem Informasi Pelayanan pada Bivan's Comp yang Diusulkan

4.2.3.2 Skenario *Use Case* yang Diusulkan

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

Berikut merupakan sekenario use case pada yang diusulkan Bivan's Comp:

1. Nama *Use case* : Login

   Aktor : Kasir, Gudang, Owner

   Tujuan : Proses user melakukan login dengan mengisi username dan password kemudian di verifikasi oleh sistem.

Tabel 4.7 Skenario *Use case* Login yang Diusulkan

Kasir, Gudang, Owner	Sistem
1. User mengisi username dan password	
	2. Sistem memverifikasi username dan password
	3. Sistem menampilkan halaman utama

2. Nama *Use case* : Transaksi Penjualan dan Perakitan Computer

   Aktor : Kasir

   Tujuan : Proses dimana kasir melakukan transaksi penjualan dan perakitan computer

Tabel 4.8 Skenario *Use case* Transaksi Penjualan dan Perakitan Computer yang Diusulkan

Kasir	Sistem
1. Memasukan data barang berserta jumlah barang yang diinginkan	
	2. Menampilkan total jumlah yang harus di bayar

Kasir	Sistem
3. Menginputkan jumlah uang yang dibayar	
	4. Menampilkan rincian pembayaran
	5. Mencetak Struk

3. Nama *Use case* : Input Transaksi Pembelian

   Aktor : Gudang

   Tujuan : Proses user melakukan penginputan data sparepart berikut dengan jumlahnya yang telah dibeli kepada supplier

Tabel 4.9 Skenario *Use case* Input Transakasi Pembelian yang Diusulkan

Gudang	Sistem
1. User memilih data order atau tambah barang	
2. Memasukan data order atau data barang berikut jumlah yang telah disesuaikan	
	3. Menyimpan data barang
	4. Mengupdate stok barang

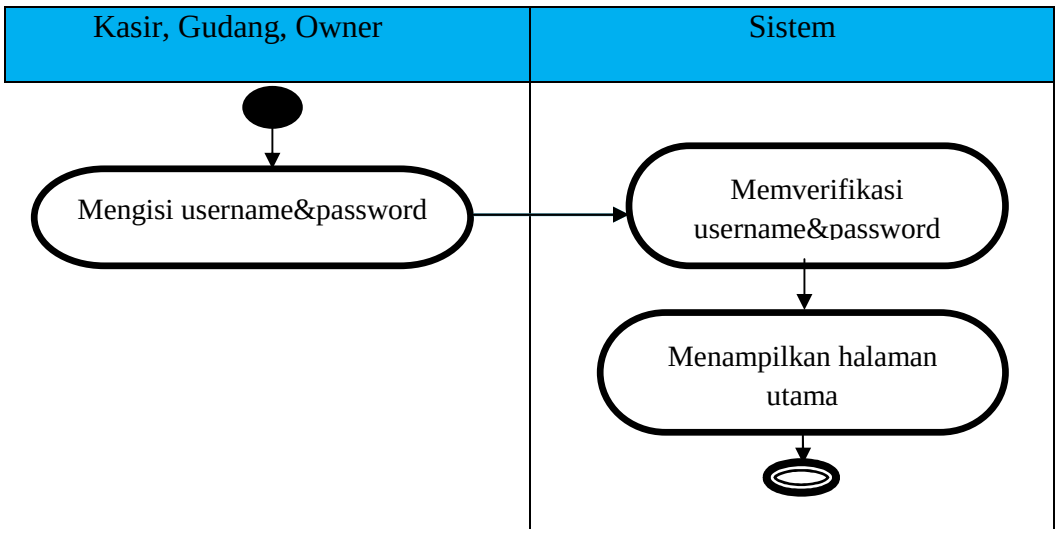
4.2.3.3 *Activity Diagram* yang Diusulkan

Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis

Adapun activity diagram yang diusulkan dari Sistem Informasi Pelayanan pada Bivan's Comp adalah sebagai berikut:

1. *Activity Diagram* Login

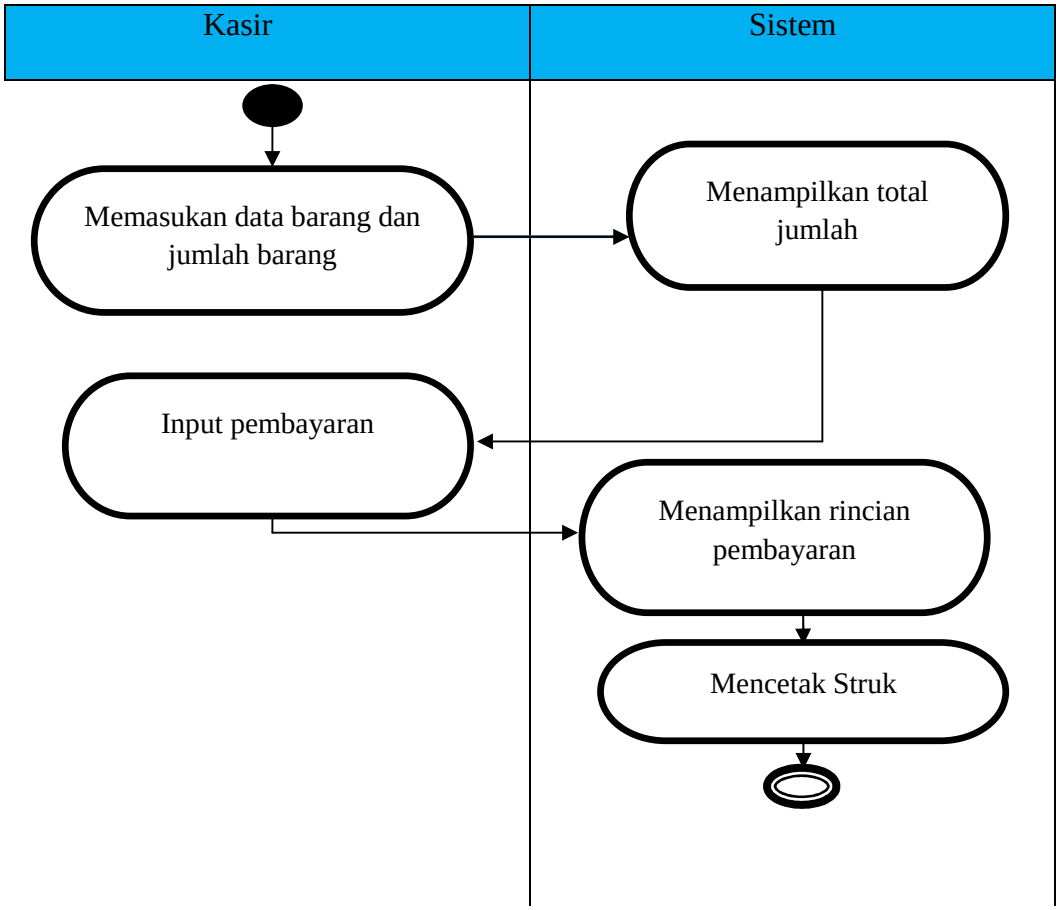
   Ini merupakan proses user melakukan login dengan mengisi username dan password kemudian di verifikasi oleh sistem.



Gambar 4.8 *Activity diagram* Login yang Diusulkan

2. *Activity Diagram* Transaksi Penjualan dan Perakitan Computer

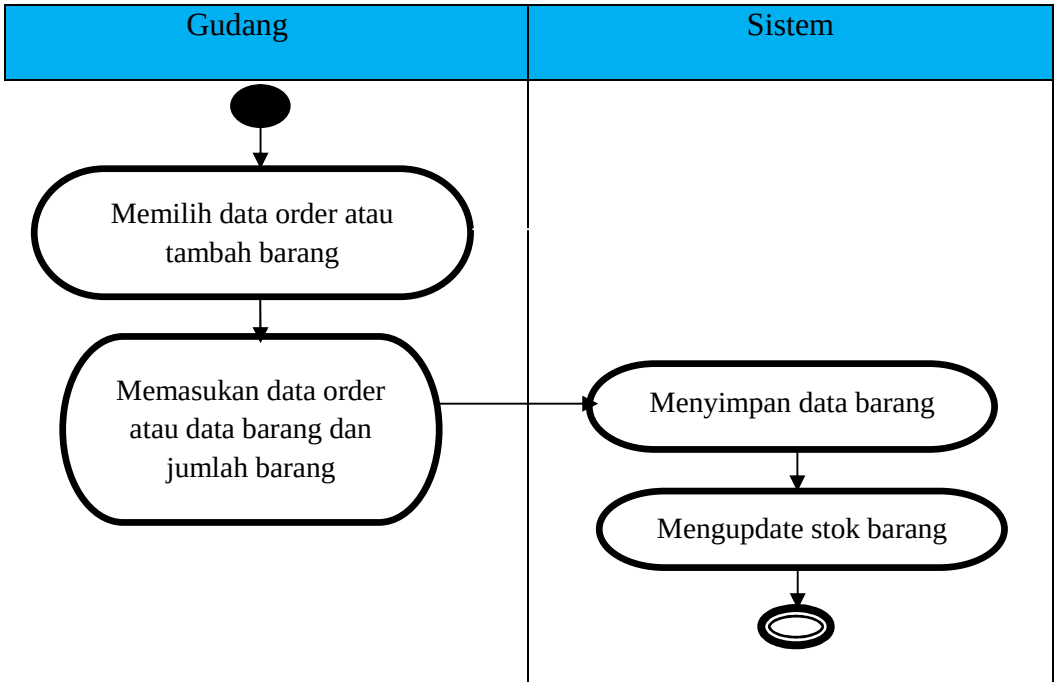
   Ini merupakan proses dimana kasir melakukan transaksi penjualan dan Perakitan computer



Gambar 4.9 *Activity diagram* Transaksi Penjualan dan Perakitan Computer yang Diusulkan

3. *Activity Diagram* Input Transaksi Pembelian

Ini merupakan proses user melakukan penginputan data sparepart berikut dengan jumlahnya yang telah dibeli kepada supplier



Gambar 4.10 *Activity diagram* Input Transaksi Pembelian yang Diusulkan

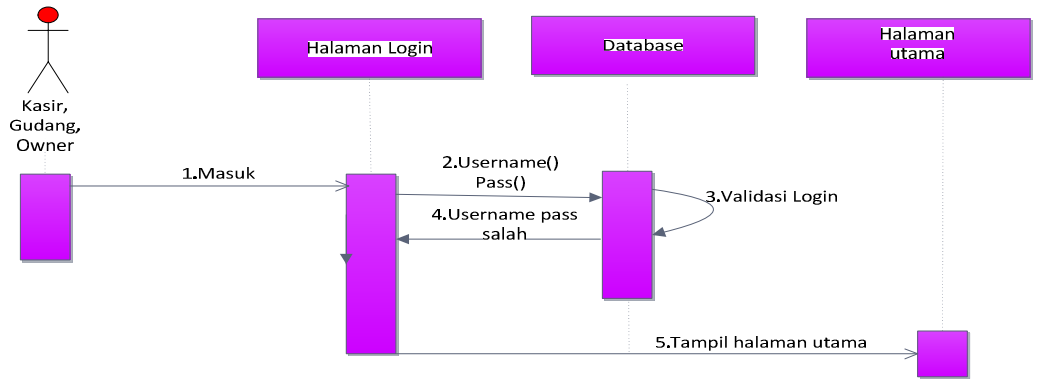
4.2.3.4 *Sequence Diagram* yang Diusulkan

Sequence diagram menggambarkan kelakukan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek atau *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek

Adapun *squence diagram* yang diusulkan dari Sistem Informasi Pelayanan pada Bivan's Comp adalah sebagai berikut :

1. *Sequence Diagram* Login

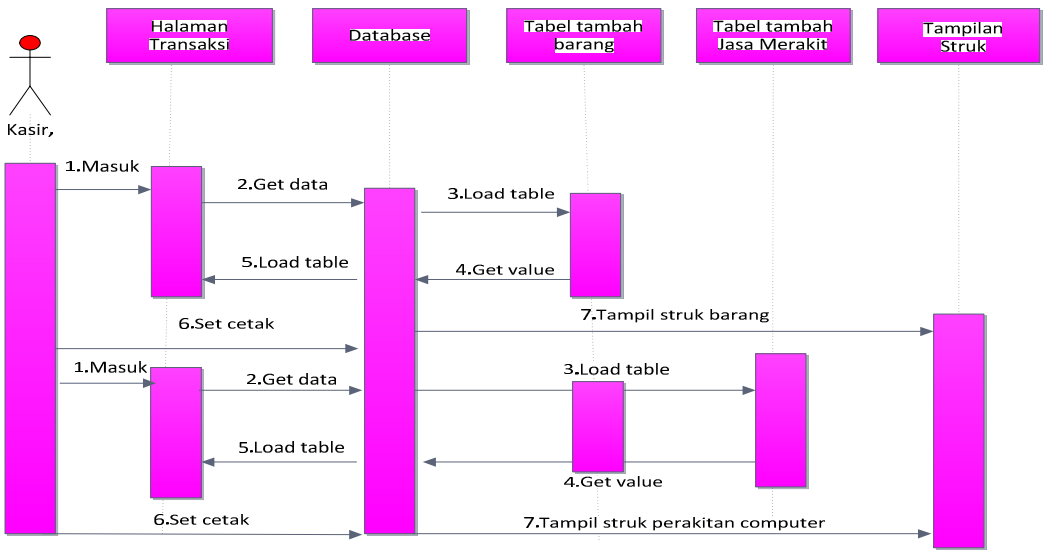
   Berikut ini merupakan *Sequence diagram* login, sebelum user menggunakan sistem ini, terlebih dahulu melakukan login dengan memasukan username dan password.



Gambar 4.11 *Sequence diagram* Login yang Diusulkan

2. *Sequence Diagram* Transaksi Penjulan Spparepart dan Perakitan Computer

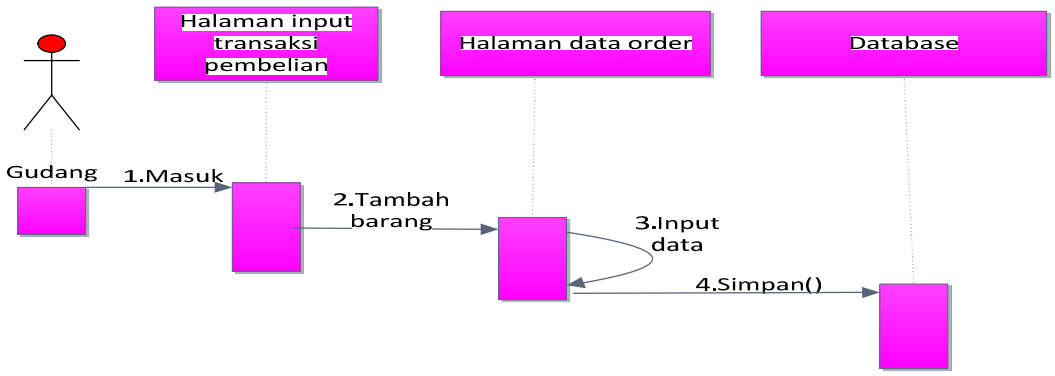
   Berikut ini merupakan *sequence diagram* transaksi penjualan sparepart dan perakitan computer, kasir menginputkan data sparepart yang akan dibeli atau dirakit sesuai dengan keinginan konsumen berikut dengan jumlah barangnya, kemudian mencetak struk pembeliannya.



Gambar 4.12 *Sequence diagram* Transaksi Penjualan Sparepart dan Perakitan Computer yang Diusulkan

3. *Sequence Diagram* Input Transaksi Pembelian

Berikut ini merupakan *sequence diagram* input transaksi pembelian, dimana gudang menginputkan data-data barang yang sudah dibeli dari supplier, menginputkannya dari data order yang bersumber dari purchese order.



Gambar 4.13 *Sequence diagram* Input Transkasi Pembelian yang Diusulkan

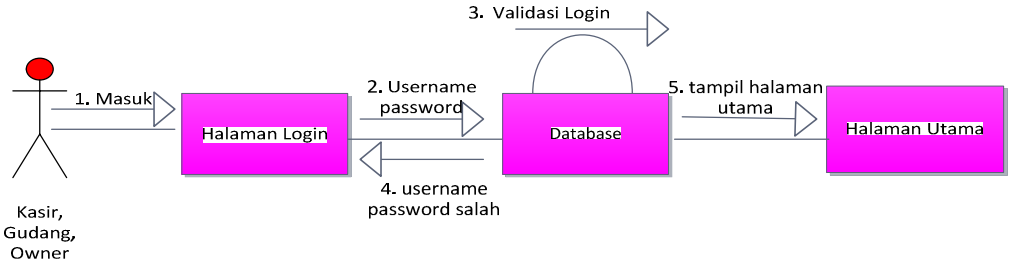
4.2.3.5 *Collaboration Diagram* yang Diusulkan

Collaboration diagram adalah bentuk lain sequence diagram, dimana sequence diagram diorganisir oleh waktu, sedangkan collaboration diagram diorganisir menurut ruang atau space.

Adapun *collabration diagram* yang diusulkan dari Sistem Informasi Pelayanan pada Bivan's Comp adalah sebagai berikut :

1. *Collaboration Diagram* Login

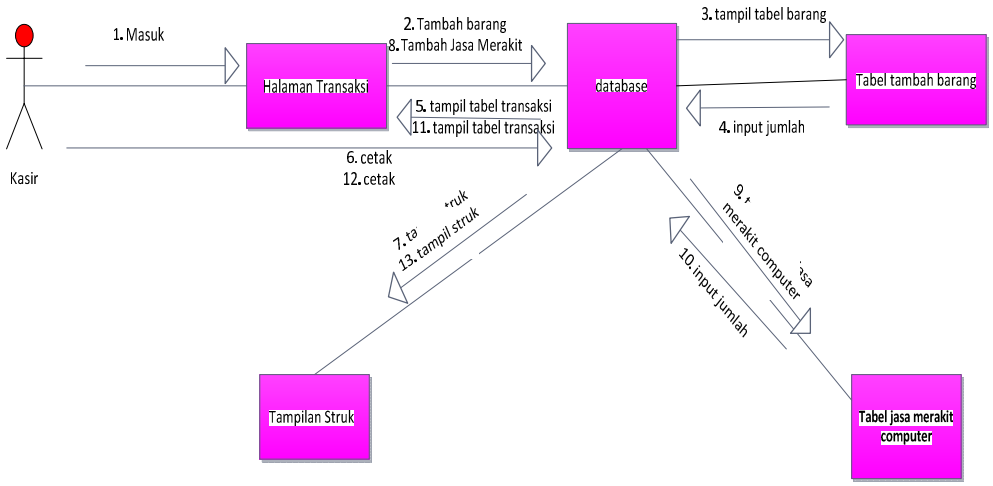
Dibawah ini merupakan *collaboration diagram* login, dimana sebelum user menggunakan sistem, terlebih dahulu melakukan login dengan memasukan username dan password.



Gambar 4.14 *Collaboration Diagram* Login yang Diusulkan

2. *Collaboration Diagram* Transaksi Penjulan dan Perakitan Computer

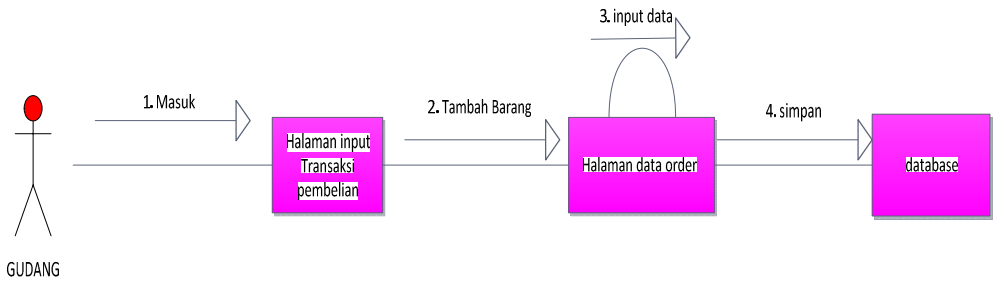
Dibawah ini merupakan *collaboration diagram* transaksi penjualan dan perakitan computer, dimana kasir menginputkan data barang yang dibeli dan dirakit sesuai dengan keinginan konsumen berikut dengan jumlah barangnya, kemudian mencetak struk pembeliannya.



Gambar 4.15 *Collaboration Diagram* Transaksi Penjulan dan Perakitan Computer yang Diusulkan

3. *Collaboration Diagram* Input Transaksi Pembelian

Dibawah ini merupakan *collaboration diagram* input transaksi pembelian, dimana gudang menginputkan data-data barang yang sudah dibeli dari supplier, untuk menginputkannya bisa melalui data order yang bersumber dari purchese order, atau bisa juga dari tambah barang.

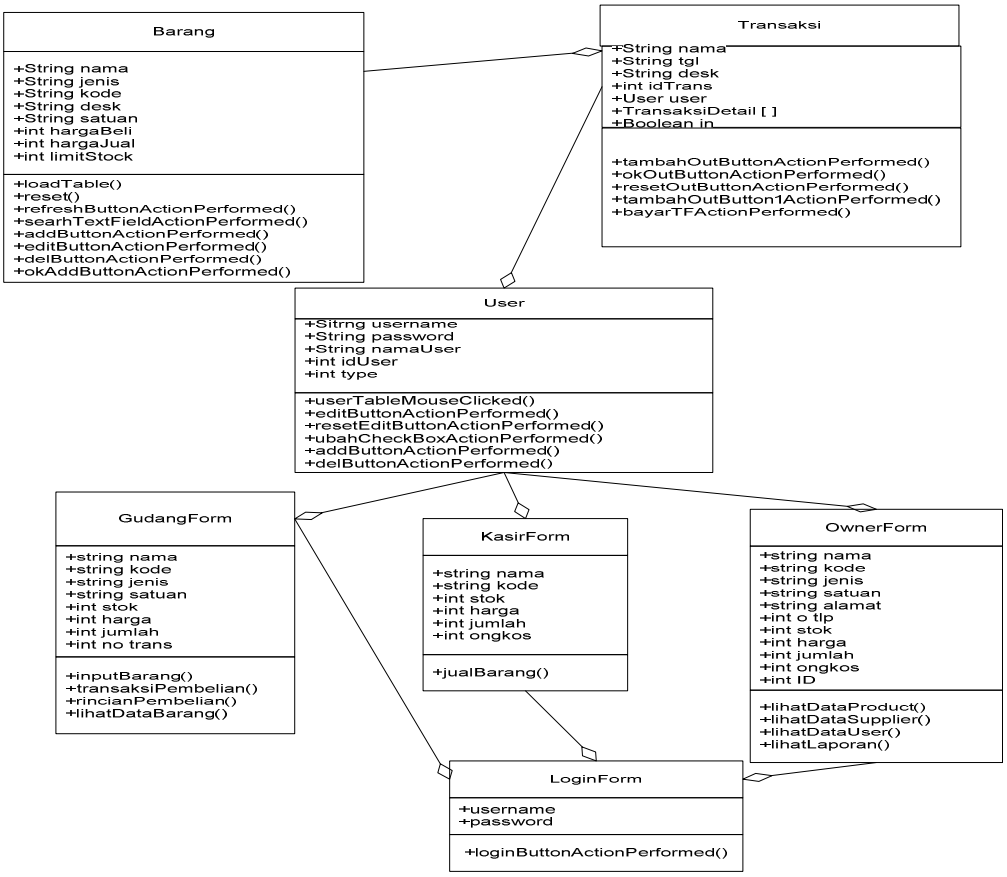


Gambar 4.16 *Collaboration Diagram* Input Transaksi Pembelian yang Diusulkan

4.2.3.6 *Class Diagram* yang Diusulkan

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

Di bawah ini adalah class diagram Sistem Informasi Pelayanan yang di usulkan pada Bivan's Comp.

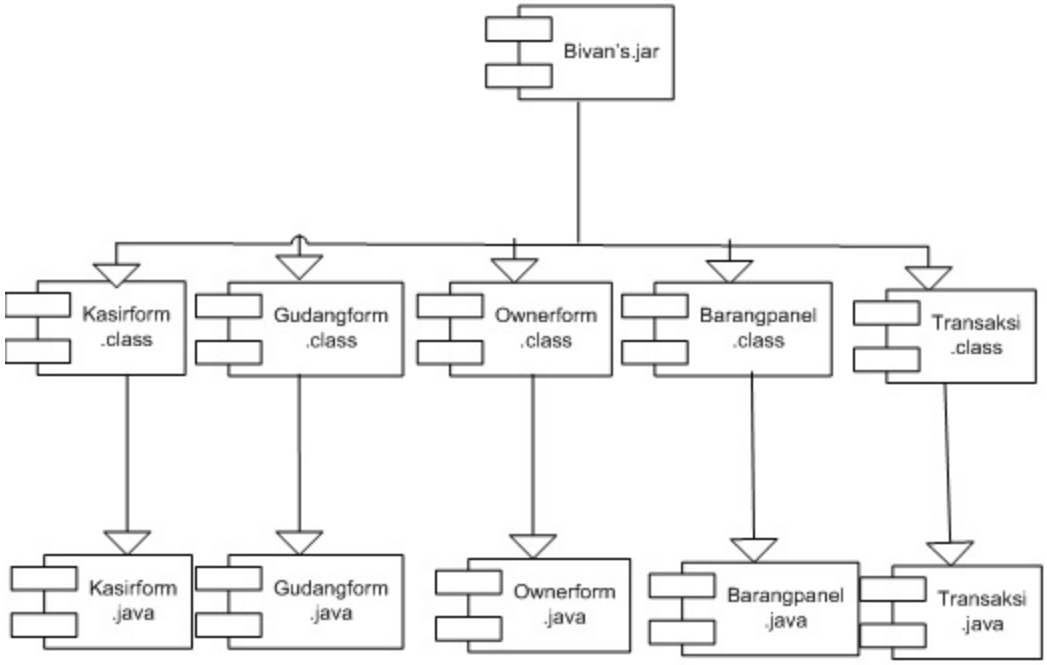


Gambar 4.17 *Class Diagram* Sistem Informasi Pelayanan pada Bivan's Comp yang Diusulkan

4.2.3.7 *Component Diagram* yang Diusulkan

Component Diagram atau diagram komponen adalah diagram yang menunjukan model secara fisik komponen perangkat lunak dalam sistem dan

hubungan antar mereka. Di bawah ini adalah diagram komponen Sistem Informasi Pelayanan yang di usulkan pada Bivan’s Comp.



Gambar 4.18 *Component Diagram* Sistem Informasi Pelayanan pada Bivan’s Comp yang Diusulkan

4.2.3.8 *Deployment Diagram* yang Diusulkan

Deployment Diagram merupakan suatu tampilan atau pandangan kinerja dari sebuah system yang baru dengan perancangan data yang diambil dari beberapa objek. Di bawah ini adalah diagram deployment Sistem Informasi Pelayanan yang di usulkan pada Bivan’s Comp.



Gambar 4.19 *Depeloyment Diagram* Sistem Informasi Pelayanan pada Bivan's Comp yang Diusulkan

4.2.4 Perancangan Antar Muka

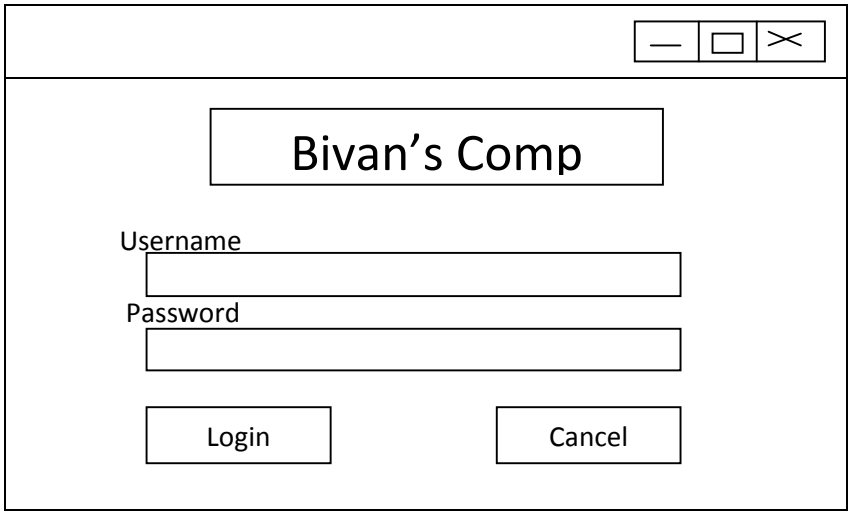
Perancangan antar muka dirancang untuk memudahkan pemakai (user) dalam mengakses informasi-informasi yang dibutuhkan. Perancangan antar muka meliputi perancangan tampilan input dan output. Adapun perancangan antar muka pada Sistem Informasi Pelayanan pada Bivan's Comp adalah sebagai berikut:

4.2.4.1 Perancangan Input

Perancangan input merupakan salah satu bentuk tampilan untuk *user* berinteraksi dengan program. Adapun perancarang input pada program Sistem Informasi Pelayanan pada Bivan's Comp adalah sebagai berikut :

1. Login

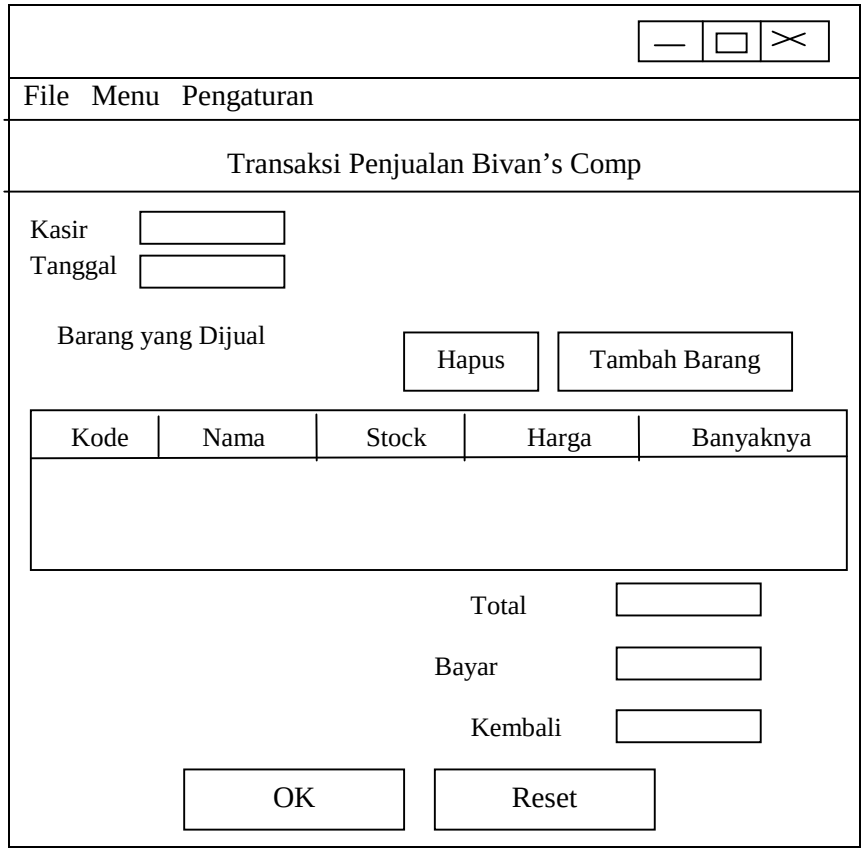
Berikut ini merupakan perancangan login user



Gambar 4.20 Perancangan Login User

2. Form Transaksi Penjualan Sparepart

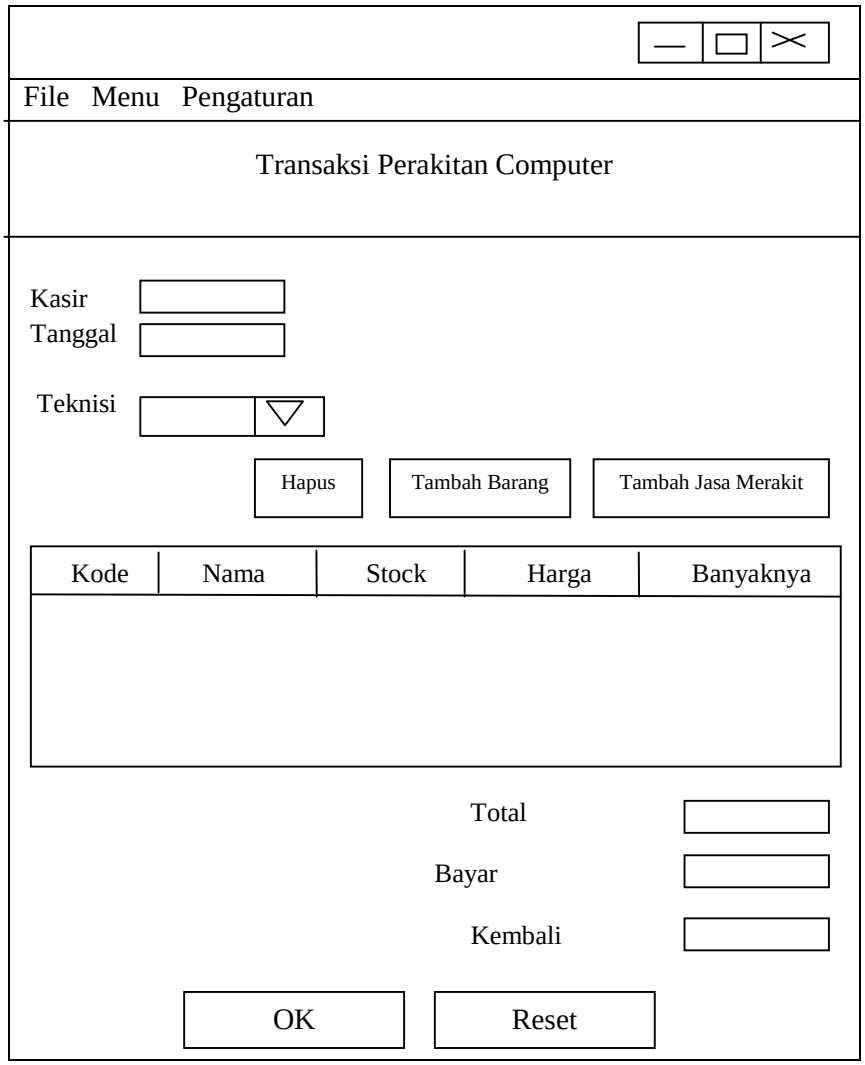
Berikut ini merupakan perancangan form transaksi penjualan sparepart



Gambar 4.21 Perancangan Form Transaksi Penjualan Sparepart

3. Form Transaksi Perakitan Computer

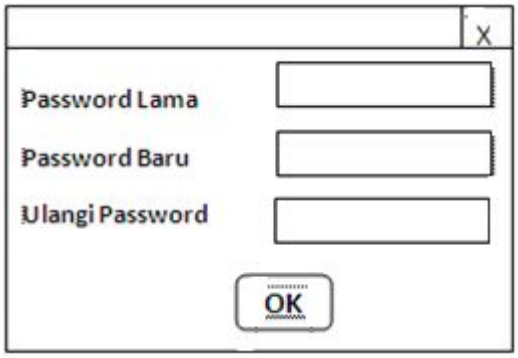
Dibawah ini merupakan perancangan form transaksi perakitan computer



Gambar 4.22 Perancangan Form Transaksi Perakitan Computer

4. Mengubah Password

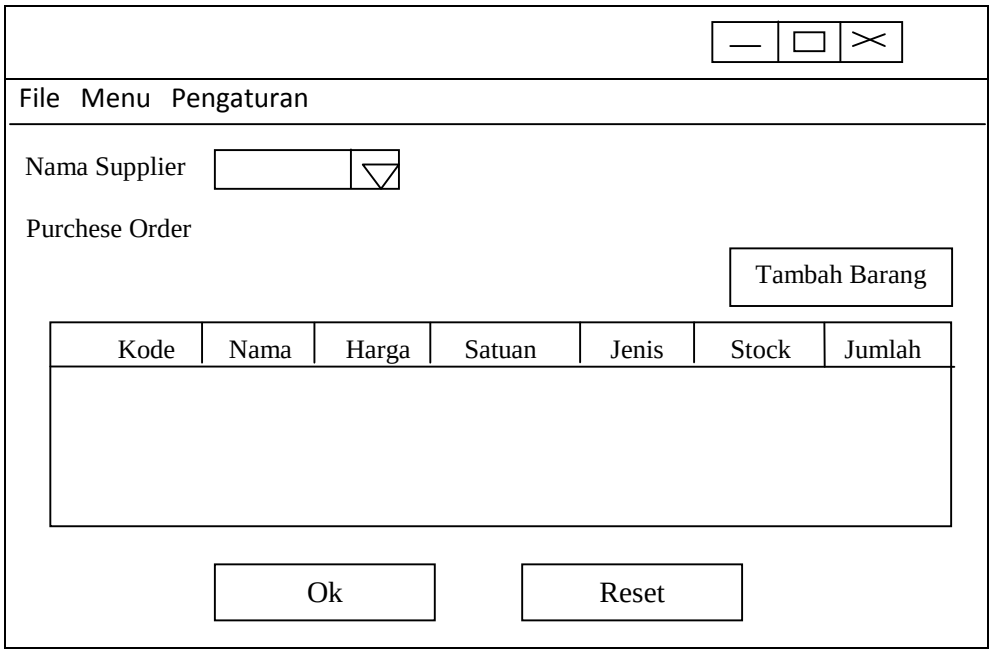
Dibawah ini merupakan perancangan mengubah password setiap user



Gambar 4.23 Perancangan Mengubah Password

5. Input Purchese Order

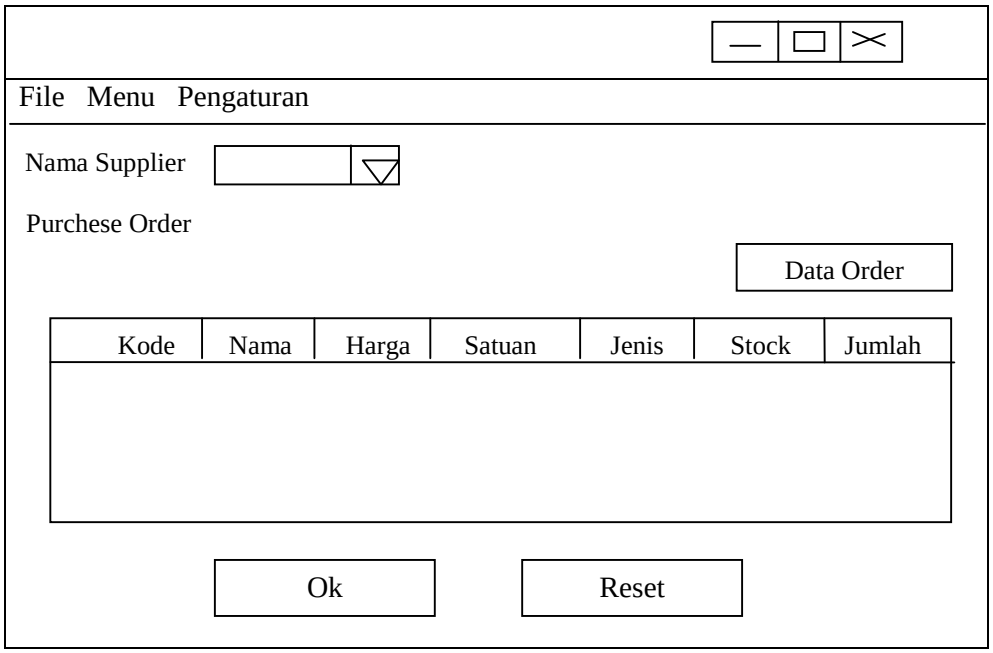
Dibawah ini merupakan perancangan form purchese order yaitu input data barang untuk melakukan pemesanan barang kepada supplier



Gambar 4.24 Perancangan Purchese Order

6. Input Trasaksi Pembelian

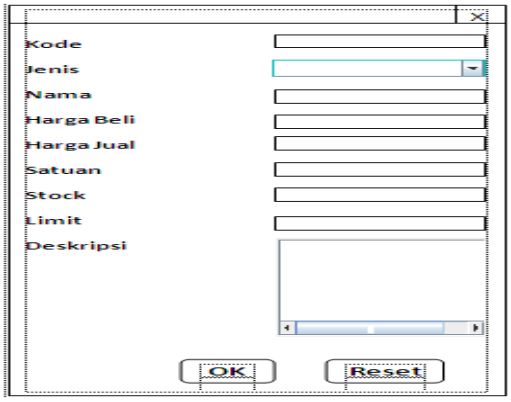
Dibawah ini merupakan perancangan form input transaksi pembelian yaitu melakukan input data barang hasil pembelian dari supplier



Gambar 4.25 Perancangan Input Transaksi Pembelian

7. Tambah Sparepart

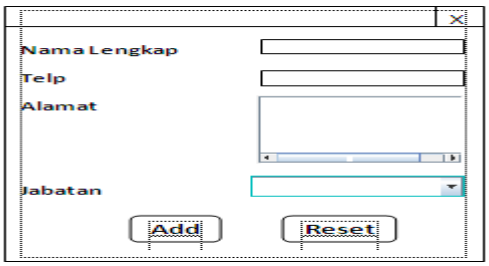
Dibawah ini merupakan perancangan form tambah data sparepart



Gambar 4.26 Perancangan Tambah Sparepart

8. Tambah Data Pegawai

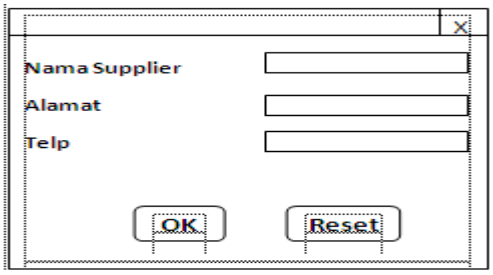
Dibawah ini merupakan perancangan form tambah data pegawai



Gambar 4.27 Perancangan Tambah Data Pegawai

9. Tambah Data Supplier

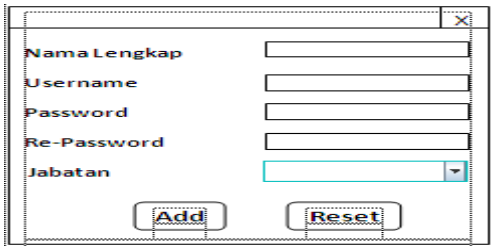
Dibawah ini merupakan perancangan form tambah data supplier



Gambar 4.28 Perancangan Tambah Data Supplier

10. Tambah User

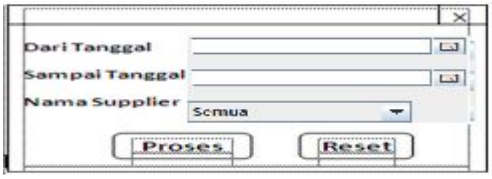
Dibawah ini merupakan perancangan form tambah data user



Gambar 4.29 Perancangan Tambah Data User

11. Input Laporan Pembelian

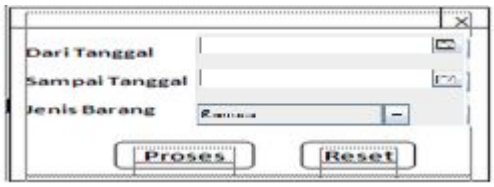
Dibawah ini merupakan perancangan form input laporan pembelian, yaitu user menginputkan periode dan nama supplier



Gambar 4.30 Perancangan Input Laporan Pembelian

12. Laporan Penjualan

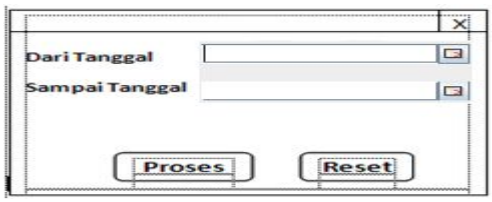
Dibawah ini merupakan perancangan form input laporan penjualan, yaitu user menginputkan periode dan jenis barang



Gambar 4.31 Perancangan Input Laporan Penjualan

13. Laporan Merakit dan Pemasukan

Dibawah ini merupakan perancangan form input Merakit dan pemasukan, yaitu user menginputkan periode



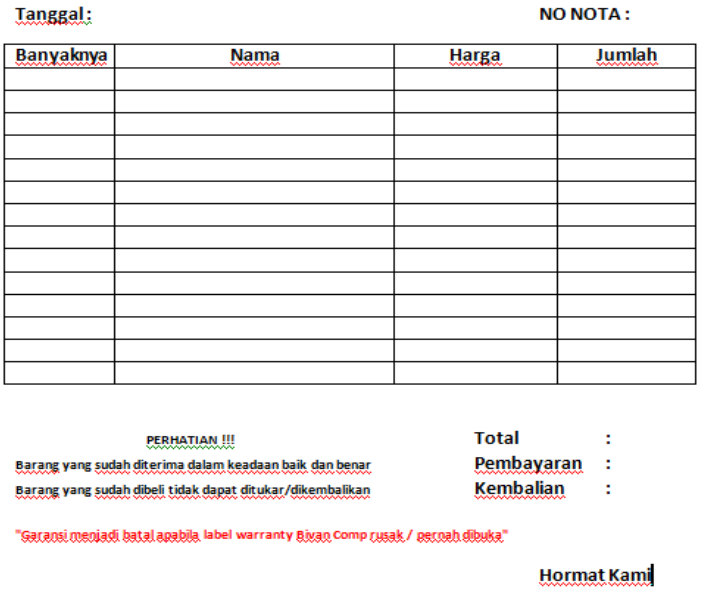
Gambar 4.32 Perancangan Input Laporan Merakit dan Pemasukan

4.2.4.2 Perancangan Output

Perancangan output merupakan bentuk tampilan keluaran berupa struk penjualan dan laporan-laporan tampilan output yang dihasilkan dari perancangan sistem informasi pelayanan pada Bivan's Comp.

1. Nota Transaksi Penjualan dan Merakit Computer

Dibawah ini merupakan perancangan output nota transkasi penjualan dan merakit computer


Tanggal: NO NOTA :

Banyaknya	Nama	Harga	Jumlah

PERHATIAN !!!
Barang yang sudah diterima dalam keadaan baik dan benar
Barang yang sudah dibeli tidak dapat ditukar/dikembalikan

Total :
Pembayaran :
Kembalian :

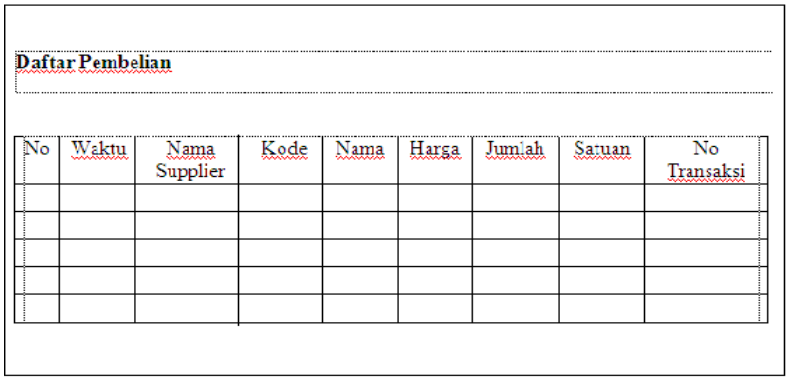
"Garansi menjadi batal apabila label warranty Bivan Comp rusak / pernah dibuka"

Hormat Kami

Gambar 4.33 Perancangan Output Nota Transaksi Penjualan dan Merakit Computer

2. Output Daftar Pembelian

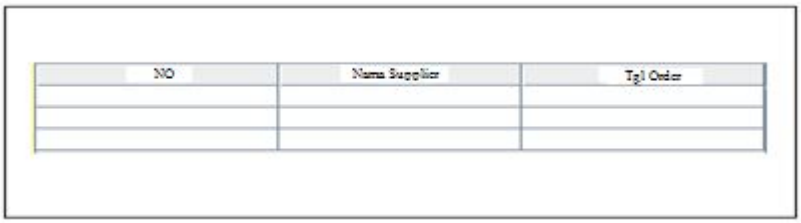
Dibawah ini merupakan perancangan output untuk melihat data-data transaksi pembelian



Gambar 4.34 Perancangan Output Daftar Pembelian

3. Output Data Order

Dibawah ini merupakan perancangan output untuk melihat data order yang di ambil dari purchese order



Gambar 4.35 Perancangan Output Data Order

4. Output Data Sparepart

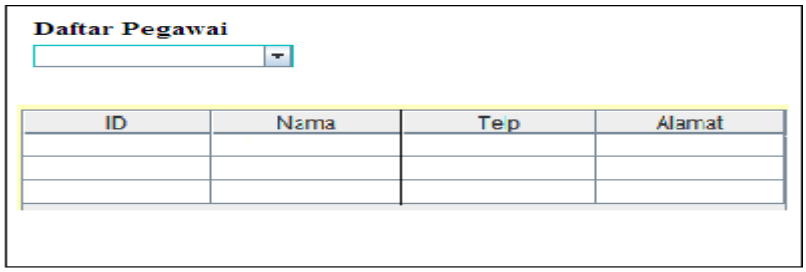
Dibawah ini merupakan perancangan output untuk melihat data-data barang



Gambar 4.36 Perancangan Output Data Sparepart

5. Output Data Pegawai

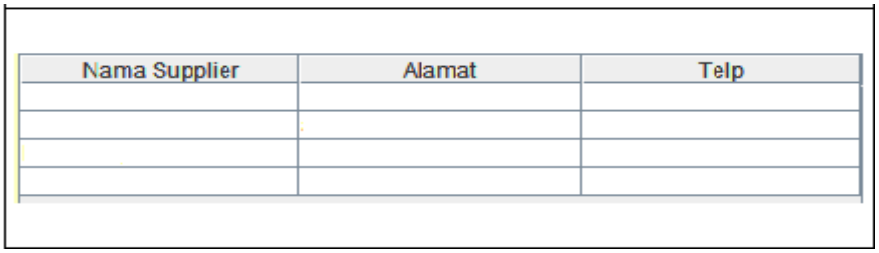
Dibawah ini merupakan perancangan output untuk melihat data-data pegawai



Gambar 4.37 Perancangan Output Data Pegawai

6. Output Data Supplier

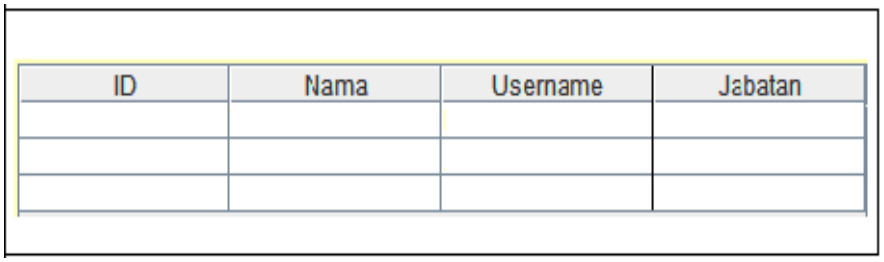
Dibawah ini merupakan perancangan output untuk melihat data-data supplier



Gambar 4.38 Perancangan Output Data Supplier

7. Output Data User

Dibawah ini merupakan perancangan output untuk melihat data-data user



Gambar 4.39 Perancangan Output Data User

8. Output Laporan Pembelian

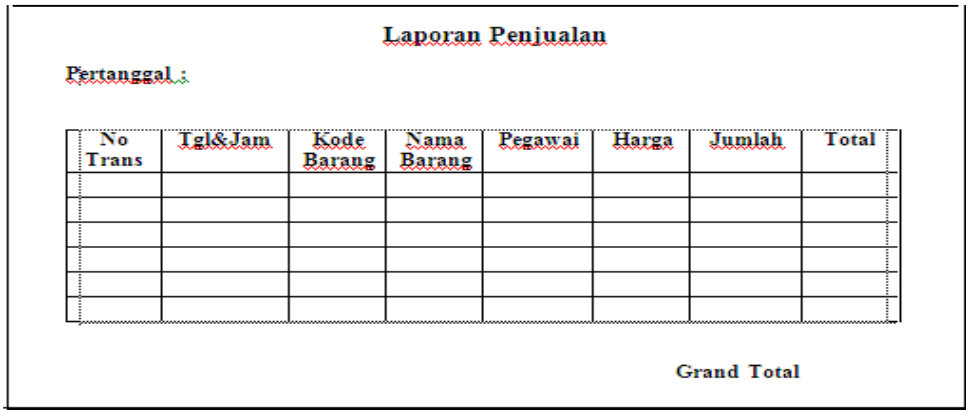
Dibawah ini merupakan perancangan output untuk melihat laporan pembelian



Gambar 4.40 Perancangan Output Laporan Pembelian

9. Output Laporan Penjulan dan Merakit Computer

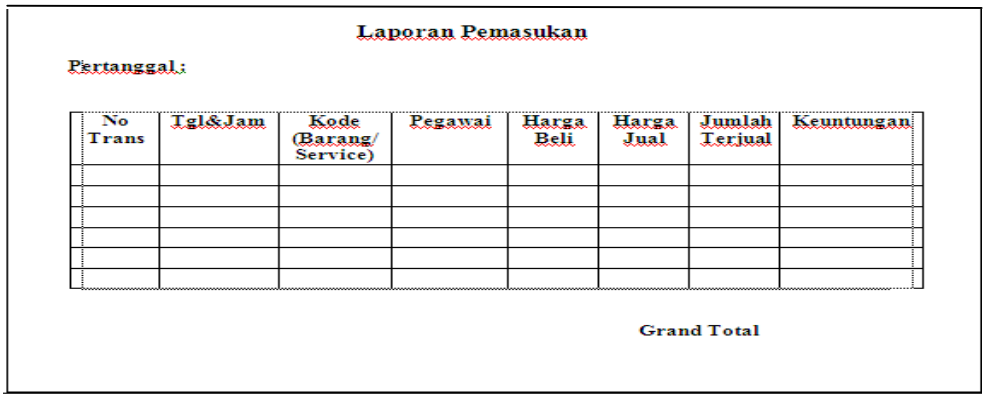
Dibawah ini merupakan perancangan output untuk melihat laporan penjualan dan merakit computer.



Gambar 4.41 Perancangan Output Laporan Penjualan dan Merakit Computer

10. Output Laporan Pemasukan

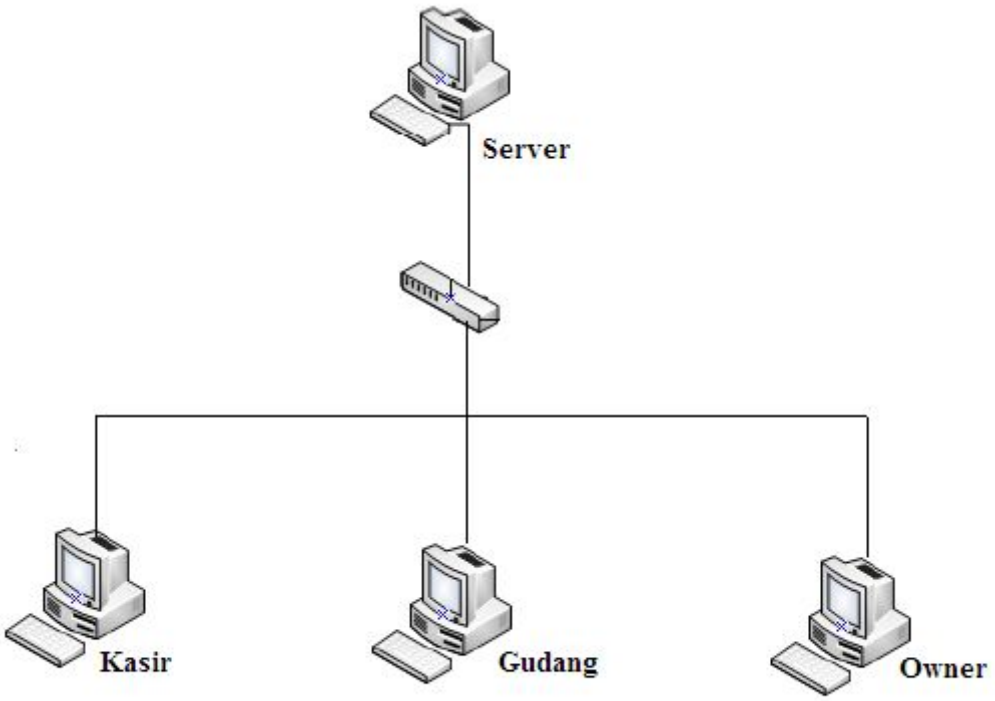
Dibawah ini merupakan perancangan output untuk melihat laporan pemasukan



Gambar 4.42 Perancangan Output Laporan Pemasukan

4.2.5 Perancangan Arsitektur Jaringan

Arsitektur jaringan yang digunakan adalah Sistem client/server mempunyai dua komponen utama yaitu komputer server dan komputer client. Server merupakan komputer induk yang melakukan pemrosesan terbanyak untuk memenuhi permintaan-permintaan dari komputer client dan bertindak sebagai server database yang menyimpan data. Client yaitu komputer yang melakukan pengiriman permintaan-permintaan data pada server kemudian menampilkan data tersebut pada interface aplikasi yang dimilikinya.



Gambar 4.43 Arsitektur Jaringan

Gambar diatas menunjukkan arsitektur jaringan dimana kasir bertugas mengelola transaksi penjualan barang dan merakit computer. Gudang bertugas menginput serta mengelola data barang dan pembelian dari supplier. Sedangkan owner bertungas mengelola data barang, data merakit computer, data pegawai, data user, serta menerima laporan pembelian, penjualan, merakitan computer dan pemasukan.