BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Tahapan yang diperlukan didalam pembuatan suatu program yaitu menganalisa sistem yang telah ada, dimana analisa sistem merupakan proses mempelajari suatu sistem dengan cara menguraikan sistem tersebut kedalam elemen yang membentuknya. Selanjutnya mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan yang terjadi serta kebutuhan yang diperlukan, sehingga dapat diusulkan perbaikannya.

4.1.1. Analisis Dokumen

Analisa dokumen bertujuan untuk mengetahui lebih jelas dan fungsi dari semua dokumen yang ada pada Shiro Leather. Secara umum bentuk dari analisis dokumen terdiri dari elemen-elemen, berikut ini adalah dokumen-dokumen yang digunakan yaitu dokumen input dan dokumen output :

1. Nama Dokumen : Permintaan.
   Fungsi : Permintaan barang.
   Sumber : Bag. Kasir.
   Aliran Dokumen : Konsumen.
   Rangkap : 1
2. Nama Dokumen : Data permintaan.
   Fungsi : Hasil pencatatan permintaan barang.
   Sumber : Bag. Kasir.

Aliran Dokumen : Bag. Gudang.

Rangkap : 1

3. Nama Dokumen : Faktur Penjualan.

   Fungsi : Hasil transkip penjualan barang.

   Sumber : Bag. Kasir.

   Aliran Dokumen : Konsumen dan Pemilik.

   Rangkap : 3

4. Nama Dokumen : Laporan Barang.

   Fungsi : Arsip Pemilik.

   Sumber : Bag. Gudang.

   Aliran Dokumen : Pemilik.

   Rangkap : 1

5. Nama Dokumen : Laporan Penjualan.

   Fungsi : Hasil transkip penjualan barang.

   Sumber : Bag. Kasir.

   Aliran Dokumen : Pemilik.

   Rangkap : 1

4.1.2 Analisis Prosedur yang sedang berjalan

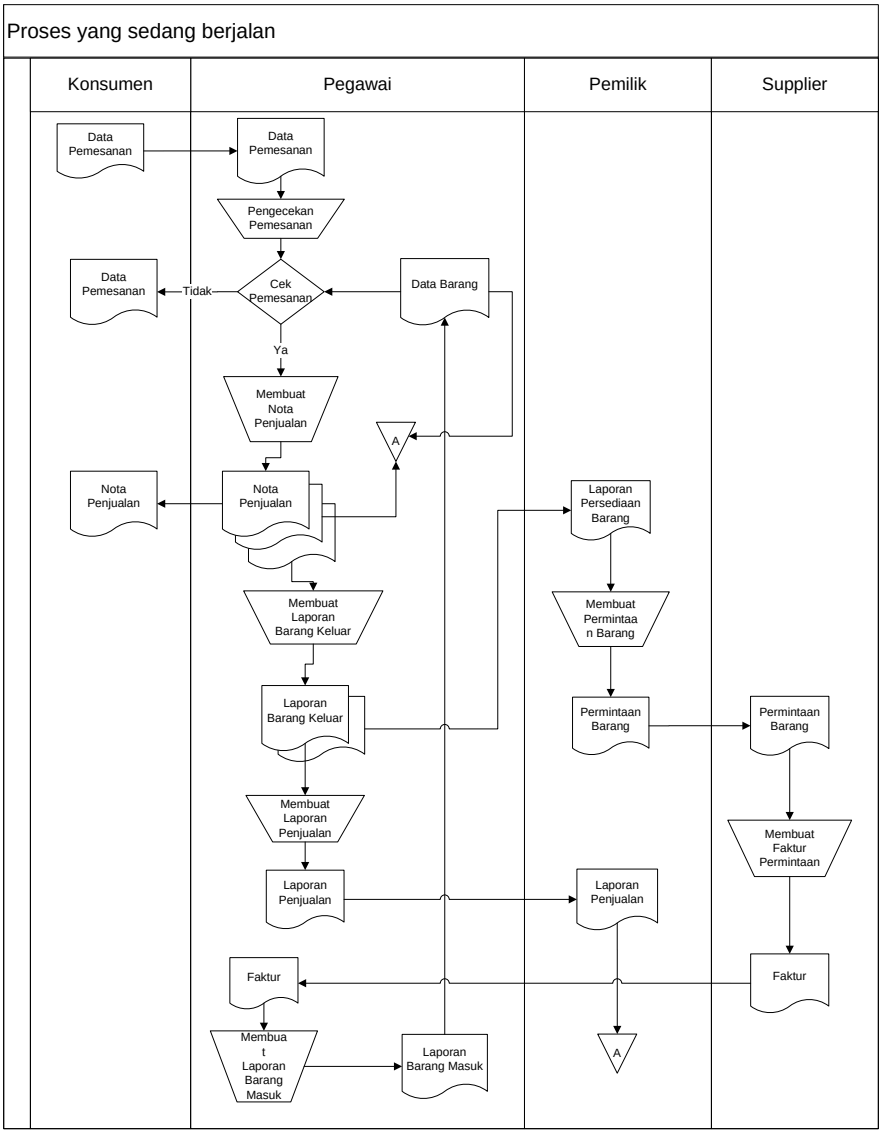
Berikut ini adalah prosedur yang sedang berjalan pada Shiro Leather, prosesnya sebagai berikut :

1. Konsumen memilih barang yang akan dibeli dengan cara datang langsung ke toko.

2. Pegawai melakukan pengecekan pesanan dan pengecekan barang.
3. Setelah pesanan telah tersedia maka akan di informasikan kepada konsumen yang bersangkutan.
4. Setelah konsumen menerima informasi barang, maka konsumen melakukan pembayaran secara tunai atau lewat rekening toko yang sudah diberikan oleh pegawai.
5. Pegawai mengepak dan mengirim barang yang sudah di pesan konsumen.
6. Pegawai membuat laporan persediaan stok barang dan di berikan kepada pemilik.
7. Pemilik membuat permintaan barang melihat dari stok barang untuk diberikan kepada supplier.
8. Supplier memberikan laporan barang masuk kepada pegawai.
9. Pegawai membuat laporan penjualan untuk di diberikan kepada pemilik.
10. Pemilik mengarsipkan laporan penjualan

4.1.2.1 Flow Map

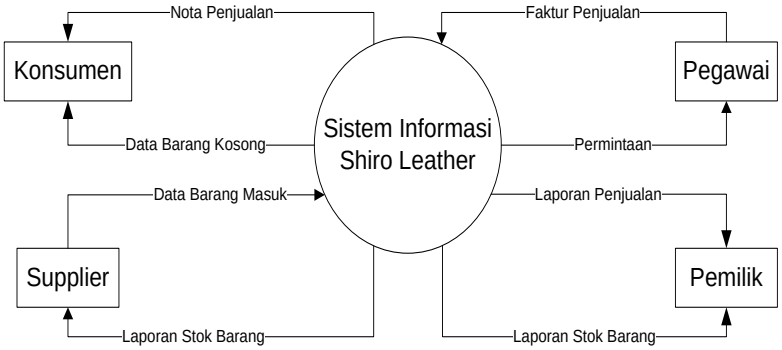
Flow Map adalah diagram aliran data yang menunjukan aliran-aliran data dan proses dari suatu system yang berjalan. Proses pemesanan yang sedang berjalan pada Shiro Leather sebagai berikut :



Gambar 4.1 Penjualan Barang

4.1.2.2 Diagram Konteks

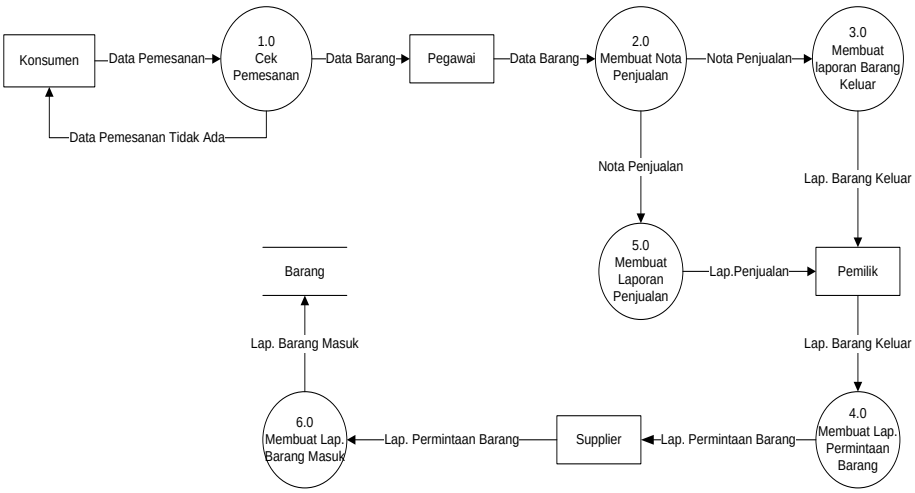
Diagram konteks adalah diagram arus data yang berfungsi untuk menggambarkan keterkaitan aliran-aliran data antara sistem dengan bagian-bagian luar sistem. Adapun diagram konteks yang sedang berjalan pada Shiro Leather, sebagai berikut :



Gambar 4.2 Diagram Konteks

4.1.2.3 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) adalah sistem secara logika. DFD ini merupakan proses-proses yang terjadi dalam diagram konteks. DFD yang terjadi, yaitu :



Gambar 4.3 Data Flow Diagram

4.1.3 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Berdasarkan hasil analisis, Shiro Leather masih mengalami masalah dalam melakukan aktivitas penjualan dan pembelian. Adapun masalah-masalah yang dihadapi di Shiro Leather adalah:

1. Proses penjualan dan pembelian barang masih dicatat kedalam buku penjualan dan pembelian.
2. Kurang terkontrol data barang yang akan dijual dan dibeli dengan baik, karena masih menggunakan buku yang menyebabkan data-data tidak tersimpan dengan baik.
3. Pembuatan laporan masih dicatat dalam pembukuan sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama dan menyebabkan keterlambatan dalam pembuatan laporan penjualan dan pembelian barang.
4. Data yang tersimpan mudah hilang atau rusak. Untuk mengatasi masalah-masalah diatas, Shiro Leather perlu membangun sebuah system informasi penjualan dan pembelian yang terkomputerisasi untuk menunjang segala aktivitas perusahaan terutama di bagian penjualan dan pemebelian sehingga dapat memberikan informasi yang tepat, cepat dan akurat.

4.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan suatu tahap lanjutan dari analisa dan evaluasi sistem yang sedang berjalan, dimana pada perancangan system digambarkan rancangan sistem yang akan dibangun sebelum dilakukan pengkodean kedalam

suatu bahasa pemrograman. Dalam perancangan suatu system tidak lepas dari hasil analisa, karena dari hasil analisa, sistem baru dapat dibuat sehingga menghasilkan rancangan sistem.

4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangan sistem ini adalah untuk menghasilkan suatu perancangan yang dapat membantu proses penjualan yang mana akan membantu mempromosikan dan memperluas cakupan penjualan Shiro Leather ini. Perancangan aplikasi yang diusulkan merupakan langkah untuk lebih mengefektifkan dan mengefisienkan sistem yang sedang berjalan.

4.2.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Dimana pada prosedur yang dibuat tidak mengalami banyak perubahan dari sistem yang sedang berjalan, hanya berbeda dalam penggunaan sistem komputerisasi yang dapat membantu proses penginputan, pengeditan, dan penghapusan data serta dapat mempermudah dalam hal pencarian data dan dapat memberikan pembaharuan yang diharapkan dapat memperluas cakupan penjualan produk toko ini. Gambaran umum untuk perancangan sistem yang diusulkan secara garis besarnya yaitu *user* dapat melihat dan atau mencari informasi tentang Shiro Leather, *user* hanya dapat berinteraksi dengan *server/admin* melalui kotak pesan yang disediakan, tetapi jika ingin melakukan transaksi *user* harus melewati proses *log in* terlebih dahulu, jika belum mempunyai *account, user* diharuskan mendaftar untuk menjadi *customer/member*.

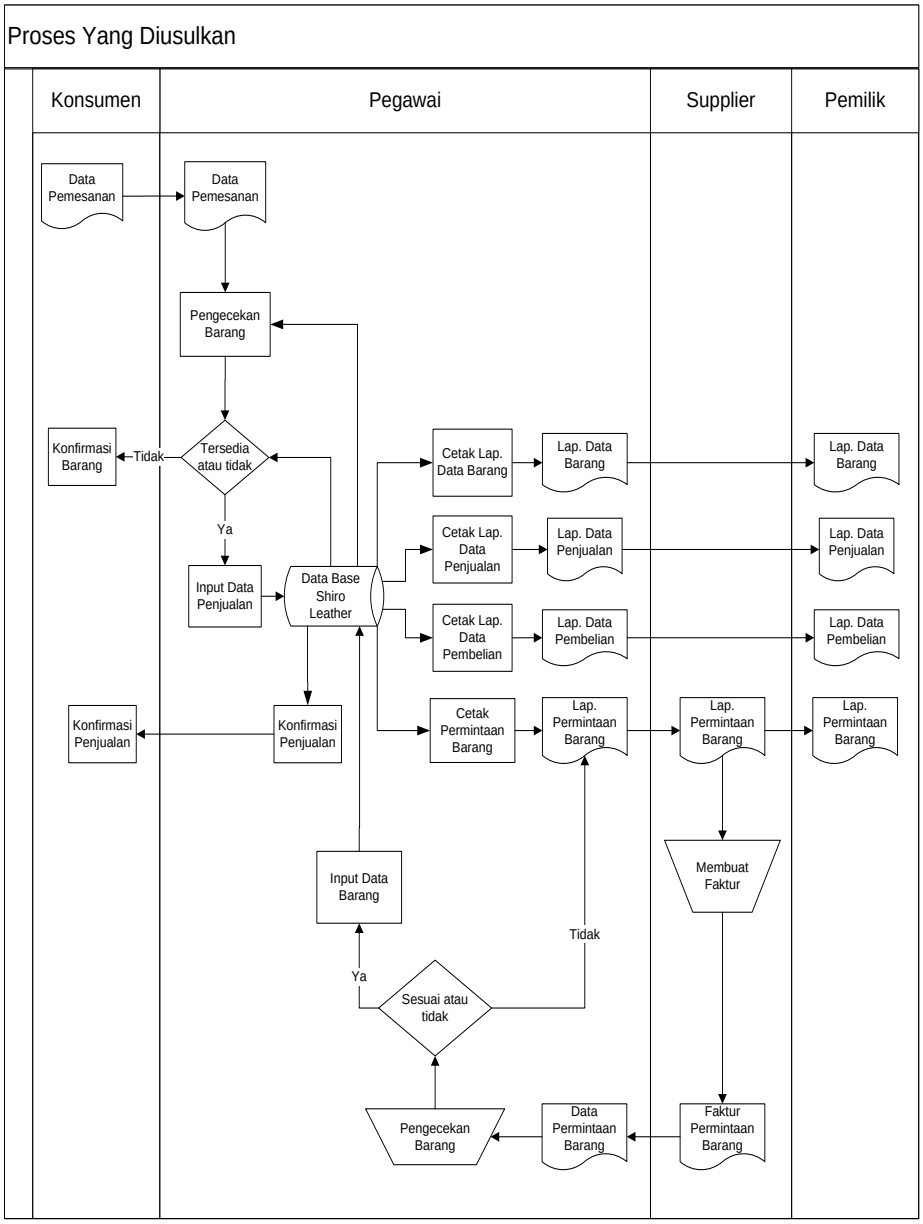
Sedangkan untuk *admin* disediakan halaman untuk mengubah, menambahkan atau menghapus data dan melihat dan atau mengelola laporan transaksi yang sebelumnya harus melewati proses *log in* terlebih dahulu.

4.2.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Dalam perancangan prosedur yang diusulkan mencakup gambaran umum sistem informasi penjualan yang diusulkan penulis dimulai dari diagram konteks sistem, diagram arus data, kamus data, perancangan basis data, relasi table, sampai dengan relasi antar entitas.

4.2.3.1 Flow Map Yang Diusulkan

Bagan alir dokumen atau disebut juga bagan alir formulir merupakan bagan alir yang menunjukan arus dari laporan dan formulir termasuk tembusan-tembusannya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar *Flow Map* berikut ini :

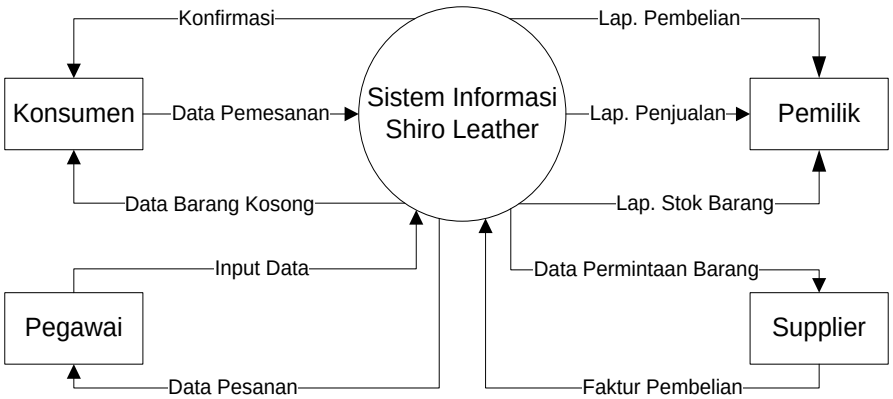


Gambar 4.4 Flow Map Yang Diusulkan

4.2.3.2 Diagram Konteks Yang Diusulkan

Diagram konteks ini dibuat untuk membatasisistem dan menunjukkan adanya interaksi sistem dengan komponen diluarsistem, yang dimana merupakan gambaran sistem secara luas. Berikut ini

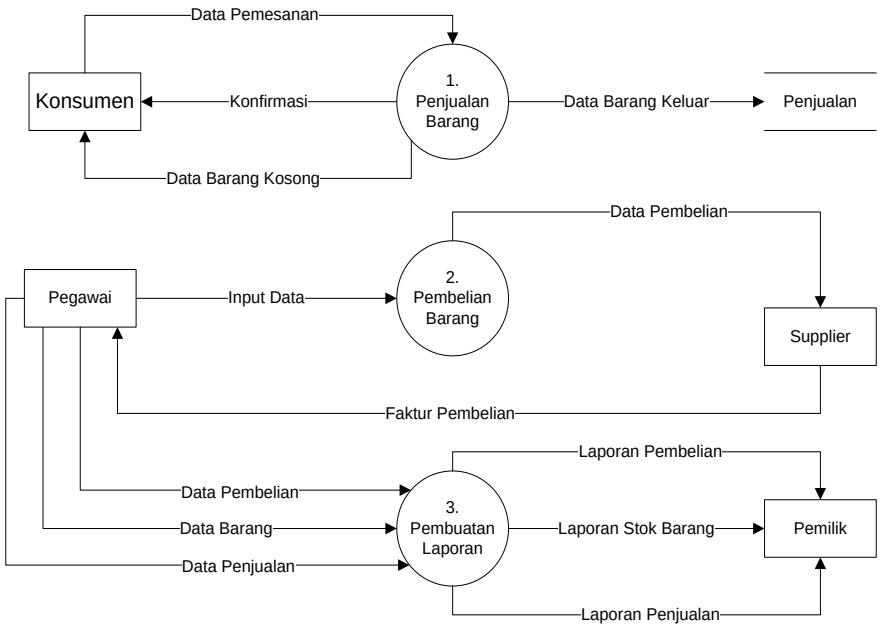
merupakan gambaran diagram konteks darisistem yang ingin di bangun.



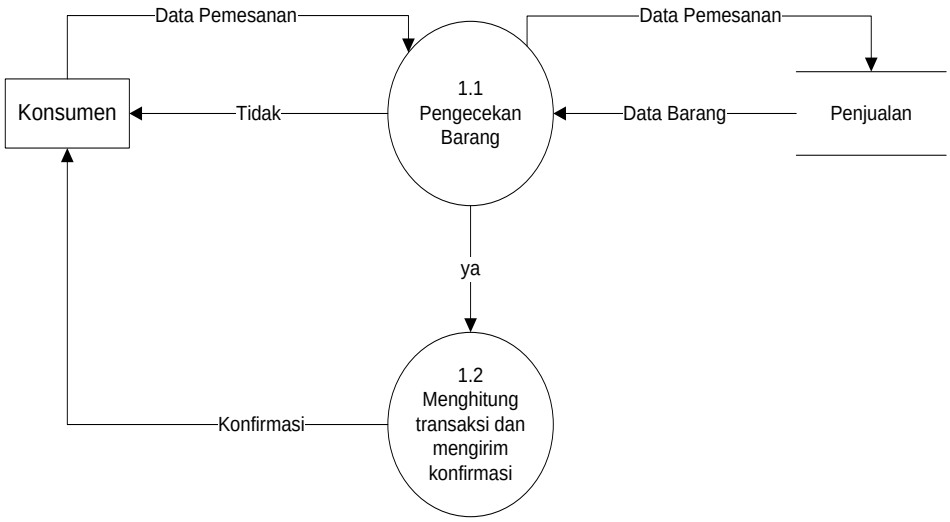
Gambar 4.5 Konteks Diagram

4.2.3.3 Data Flow Diagram (DFD)

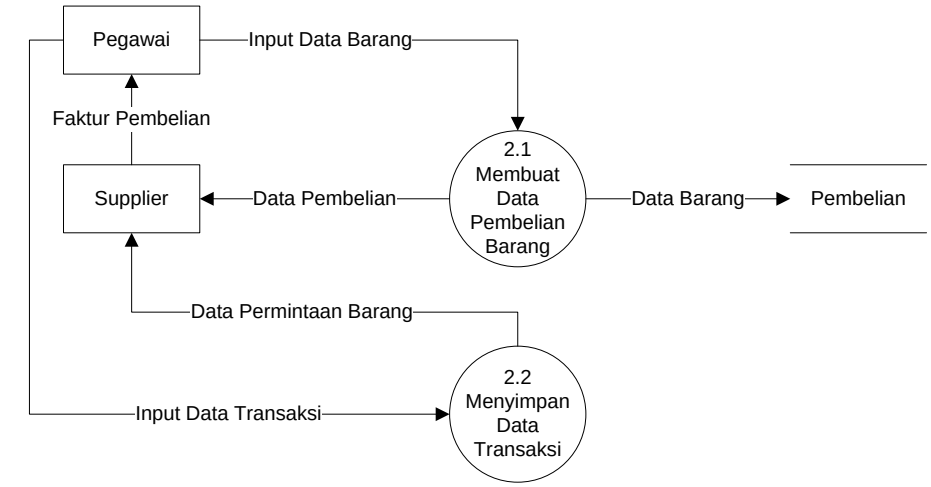
Diagram aliran data atau data flow diagram (DFD) adalah sebuah teknik grafis yang menggambarkan aliran informasi yang diaplikasikan pada saat bergerak dari input menjadi output. Pada data flow diagram (DFD) terdiri dari entitas luar, aliran data, proses, dan penyimpanan data.



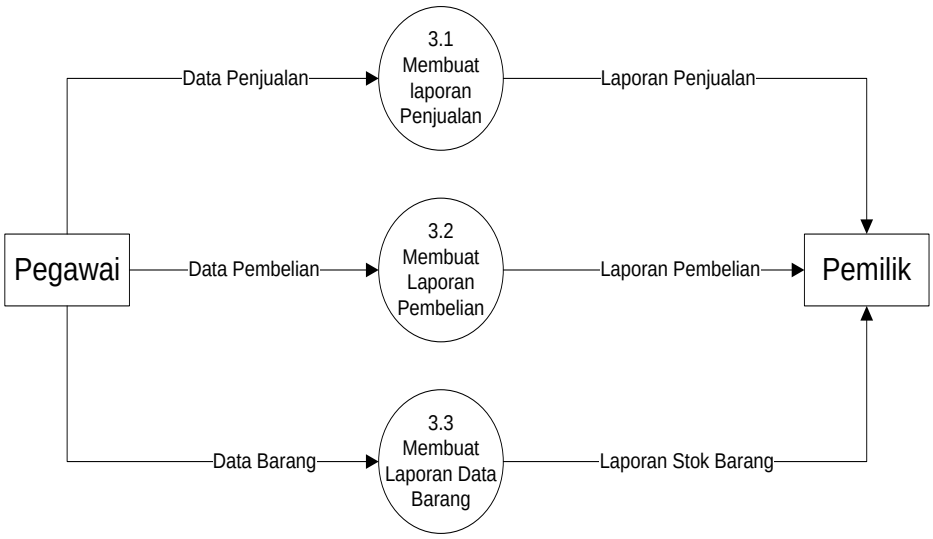
Gambar 4.6 *Data Flow Diagram* (DFD) Level 0



Gambar 4.7 *Data Flow Diagram* level 1 Proses 1



Gambar 4.8 Data Flow Diagram level 1 Proses 2



Gambar 4.9 Data Flow Diagram level 1 Proses 3

4.2.3.4 Kamus Data

Kamus data merupakan bagian dari perancangan sistem yang berisi *field-field* yang diperlukan oleh suatu *database* untuk menjalankan aplikasi

program yang telah dibuat. Kamus data dapat dikatakan sebagai penjelasan dari *field-field* dalam table *database.* Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem dengan lengkap. Kamus data di buat berdasarkan arus data yang ada di data flow diagram. Arus data dan flow diagram sifatnya global hanya ditujukan nama arus datanya saja. Data-data yang terkait pada system informasi penjualan di Shiro Leather adalah sebagai berikut :

1. Nama Arus Data: Data Barang

   Alias : -

   Aliran Data : Konsumen-proses 1, file barang-proses 1, file barang-prose 3, proses 3-file barang, proses 1-pemilik, proses 1-konsumen, proses 2-file barang, proses 2-supplier, supplier-proses 2.

   Struktur Data : id_produk, nama_produk, stok, harga, size, warna.

2. Nama Arus Data: Data Penjualan

   Alias : -

   Aliran Data : proses 1-file penjualan, file penjualan-prose 1, proses 1-pemilik.

   Struktur Data : faktur_penjualan, tanggal, id_produk, harga, qty, size, total_bayar.

3. Nama Arus Data: Data Pembelian

   Alias : -

Aliran Data : prose 2-file pembelian, proses 2-pemilik.

Struktur Data :faktur_pembelian, tanggal_pembelian, id_produk, nama_produk, id_supplier, nama_supplier, qty, harga_beli, total_bayar.

4.2.4 Perancangan Basis Data

Perancangan Database dalam sistem informasi penjualan, pembelian dan persediaan barang ditujukan agar dalam pengoperasian dan pengimplementasian, dapat diperoleh informasi yang lebih lengkap serta dapat membantu mempermudah proses manipulasi data. Pada perancangan basis data ini akan dibahas mengenai Normalisasi, *Entity-Relationship Diagram* (ERD), Relasi Tabel, dan Struktur File. Karena struktur data dan hubungan antar data relatif kompleks, maka ERD menggunakan sejumlah notasi dan simbol untuk menggambarkan struktur dan hubungan antar data, secara umum ada tiga macam simbol yang digunakan, yaitu *Entity*, *Atribut* Dan *Relation***.**

4.2.4.1 Normalisasi

Proses normalisasi merupakan proses pengelompokan elemen data menjadi tabel-tabel yang menunjukan entity dan relasinya, untuk membantu mengurangi atau mencegah timbulnya masalah yang berhibungan dengan pengolahan data dalam database. Adapun normalisasi dari sestem informasi penjualan, pembelian dan persediaan barang ini adalah sebagai berikut:

1. **Bentuk *UnNormal***

Dalam kamus data di atas terdapat atribut- atribut sebagai berikut ini : { Id_Produk, Id_Kategori, Nama_Produk, Deskripsi, Harga, Stok, Berat, Dibeli, Diskon, Id_Konsumen, Password, Nama_Lengkap, Alamat, Email, Telepon, Id_Kota, Id_Supplier, Nama_Supplier, Alamat, Telepon, Id_Pembelian, Id_Supplier, Id_Produk, No_Faktur, Jml_Brg, Tgl_Masuk, Total_Bayar, Id_Kategori, Nama_Kategori, Id_Orders, Status_Order, Tgl_Order, Jam_Order, Id_Konsumen, Id_Kota, Nama_Kota, Ongkos_Kirim}

2. Bentuk *Normal* ke-1

Bentuk normalisasi pertama dapat terpenuhi, apabila tabel tidak memiliki atribut bernilai banyak atau lebih dari satu atribut dengan domain bernilai sama seperti yang terlihat pada tabel dibawah ini :

{ Id_Produk, Id_Kategori, Nama_Produk, Deskripsi, Harga, Stok, Berat, Dibeli, Diskon, Id_Konsumen, Password, Nama_Lengkap, Alamat, Email, Telepon, Id_Kota, Id_Supplier, Nama_Supplier, Id_Pembelian, No_Faktur, Jml_Brg, Tgl_Masuk, Total_Bayar, Nama_Kategori, Id_Orders, Status_Order, Tgl_Order, Jam_Order, Nama_Kota, Ongkos_Kirim}

3. Bentuk *Normal* ke-2

Bentuk Normal kedua didasari atas konsep ketergantungan fungsional sepenuhnya, berikut bentuk dari normal kedua.

Produk = { Id_Produk*, Id_Kategori**, Nama_Produk, Harga, Stok, Berat, Dibeli, Diskon}

Konsumen = { Id_Konsumen*, Password, Nama_Lengkap, Alamat, Email, Telepon, Id_Kota**}

Supplier = { Id_Supplier*, Nama_Supplier, Alamat, Telepon}

Pembelian = { Id_Pembelian*, Id_Supplier**, Id_Produk**, No_Faktur, Jlm_Brg, Tgl_Masuk, total_Bayar }

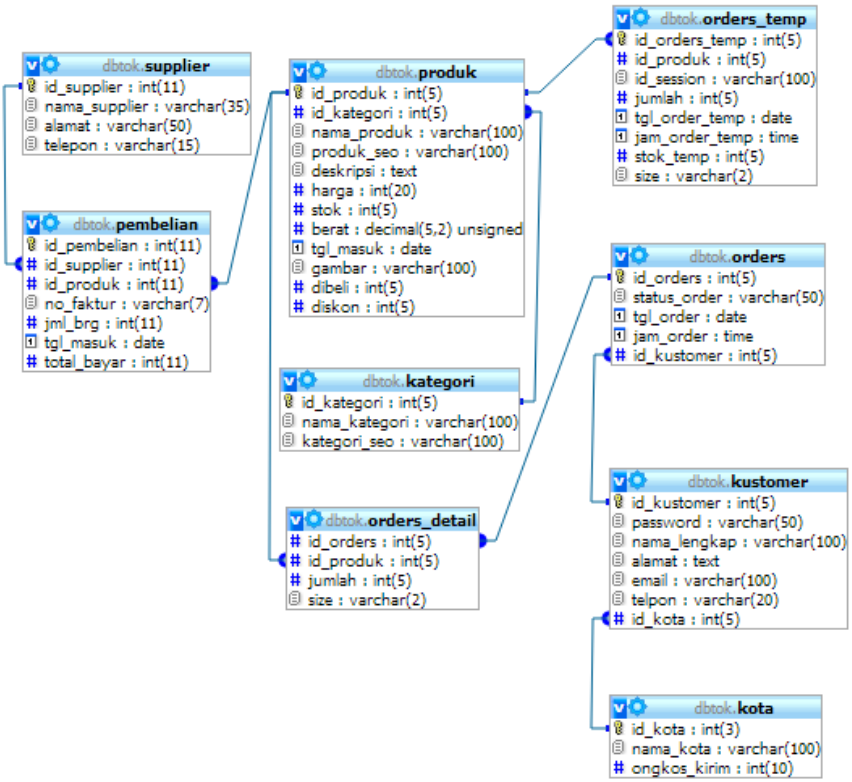
Kategori = { Id_Kategori*, Nama_Kategori}

Order = { Id_Order*, Status_Order, Tgl_Order, Jam_Order, Id_Konsumen**}

Kota = { Id_Kota*, Nama_Kota, Ongkos_Kirim}

4.2.4.2 Relasi Tabel

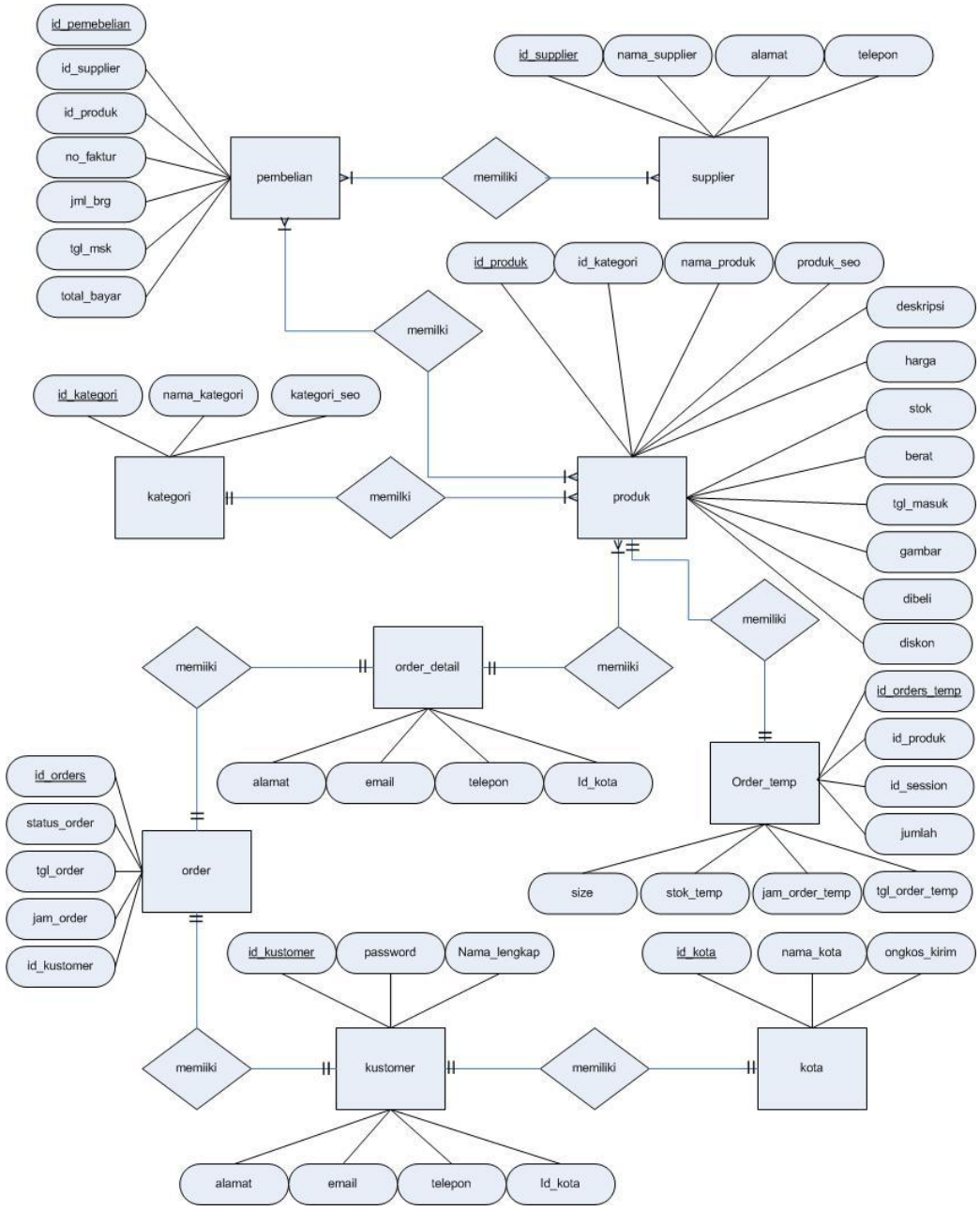
Relasi Tabel adalah data yang menggambarkan hubungan antara tabel yang satu dengan yang lainnya dapat dilihat pada gambar ini :



Gambar 4.10 Tabel relasi

4.2.4.3 Entity Relationship Diagram

Bentuk *entity relationship* merupakan salah satu cara untuk mengolah database sehingga data tersebut dapat diketahui hubungan antara file dan tehnik ini dapat digunakan untuk mengatasi terjadinya redundasi data atau sejenisnya dan bentuk *entity relationship* tersebut dapat dilihat pada gambar ini :



Gambar 4.11 ERD

Dari gambar ERD diatas dapat dijelaskan, bahwa :

1. Entitas Pembelian boleh memiliki satu atau banyak memiiki Entitas Supplier dan Entitas Suppier boleh dimiliki oleh satu atau banyak Entitas Pembelian.

2. Entitas Pembelian boleh memiliki satu atau banyak Entitas Produk dan Entitas Produk boleh dimiliki satu atau banyak oleh Entitas Pembelian.
3. Entitas Produk hanya boleh memiliki satu Entitas Kategori dan Entitas Kategori boleh dimiliki satu atau banyak Entitas Produk.
4. Entitas Produk hanya boleh memiliki satu Entitas Order_temp dan Entitas Order_temp hanya boleh memiliki satu Entitas Produk.
5. Entitas Produk hanya boleh memiliki satu Entitas Order_detail dan Entitas Order_detail boleh dimiliki satu atau banyak Entitas Produk.
6. Entitas Order_detail hanya boleh memiliki satu Entitas Order dan Entitas Order hanya boleh memiliki satu Entitas Order_detail.
7. Entitas Order hanya boleh memiliki satu Entitas Kustomer dan Entitas Kustomer hanya boleh memiliki satu Entitas Produk.
8. Entitas Kustomer hanya boleh memiliki satu Entitas Kota dan Entitas Kota hanya boleh memiliki satu Entitas Kustomer.

4.2.4.4 Struktur File

Dalam pembuatan program dibutuhkan suatu spesifikasi file yang dimaksudkan untuk dapat melakukan kegiatan-kegiatan dalam pengaturan pencarian data dan pembuatan laporan yang dapat memudahkan system komputer. Untuk itu pengolahan data ini membutuhkan spesifikasi file untuk mempermudah dalam melakukan kegiatan pemprograman komputer. Tujuan dari perancangan struktur file ini yaitu untuk menentukan nama field, type field, lebar field dan keterangan dari field tersebut yang ada pada setiap file. Adapun struktur

file pada sistem informasi penjualan, pembelian dan persediaan barang yaitu:

1. admins

Tabel 4.1 Table admins

No	Field Name	Type	Size	Keterangan
1	Username *	varchar	50	Nama ID
2	Password	Varchar	50	Password
3	Nama_lengkap	Varchar	100	Nama Admin
4	Email	Varchar	100	Email
5	No_telp	Varchar	20	No telepon
6	Level	Varchar	20	Jabatan
7	Blokir	enum		Status

2. customer

Tabel 4.2 Table Konsumen

No	Field Name	Type	Size	Keterangan
1	Id_konsumen*	integer	3	Nama ID
2	password	varchar(50)	100	Password
3	nama_lengkap	varchar(100)	10	Nama
4	alamat	text		Alamat
5	email	varchar(100)		Email
6	telpon	varchar(20)		Telepon

3. orders

Tabel 4.3 Table orders

No	Field Name	Type	Size	Keterangan
1	id_orders *	Integer	5	No Transaksi
2	status_order	Varchar	50	Status Order
3	tgl_order	Date	10	Tanggal
4	jam_order	Time		Jam
5	id_kustomer	Integer	5	ID Konsumen

4. orders detail

Tabel 4.4 Table orders detail

No	Field Name	Type	Size	Keterangan
1	Id_orders*	integer	5	No Transaksi
2	Id_produk	integer	5	Kode Barang
3	Jumlah	Integer	5	Jumlah

5. produk

Tabel 4.5 Table produk

No	Field Name	Type	Size	Keterangan
1	id_produk *	integer	3	Kode Barang
2	id_kategori	integer	100	Kategori

3	nama_produk	Varchar	100	Nama Produk
4	produk_seo	Varchar	100	
5	deskripsi	Text		Keterangan
6	harga	Integer	20	Harga
7	stok	Integer	5	Stok
8	berat	decimal		Berat
9	tgl_masuk	Date		Tgl masuk
10	gambar	Varchar	100	
11	Dibeli	Integer	5	Jumlah
12	Diskon	Integer	5	Diskon

Kodefikasi

Pengkodean ini berguna untuk mengklasifikasika data, guna mempermudah dalam mengelompokkan data dan memprosesnya. Pengkodean juga mempersingkat dalam mengidentifikasikan suatu objek, sehingga suatu kesalahan dalam mengidentifikasikan objek dapat terhindarai. Pengkodean yang dibuat yaitu :

1. Kode Barang : [X]

   Kode yang digunakan adalah 1 digit yaitu sebagai nomor urut

2. Kode Supplier :[XXX]

   Kode yang digunakan adalah 3 digit

   a. satu digit pertama menerangkan Supplier.

b. digit ke dua menerangkan Strip.

c. digit ke tiga menerangkan nomor urut supplier.

Contoh :

S = Supplier

\- = Strip

1 = Nomer Urut Supplier

3. Kode permintaan Barang : [XXXXX]

Kode yang digunakan adalah 5 digit

a. tiga digit pertama menerangkan Pembelian

b. digit ke 4 menerangkan Strip

c. Satu digit terakhir menerangkan nomer urut

Contoh :

SPB = Surat Permintaan Barang

\- = Setrip

1 = Nomor urut Pembelian

4. Kode Barcode

Sebagai contoh barkode ini 043000181706 : Sistem pembacaan barcode adalah sebagai berikut.

a. Dimulai dengan standar awal yaitu 1-1-1 (bar-space-bar).

b. Angka nol adalah 3-2-1-1 (space-bar-space-bar).

c. Angka empat adalah 1-1-3-2 (space-bar-space-bar).

d. Angka tiga adalah 1-4-1-1 (space-bar-space-bar).

e. Tiga angka nol berikutnya 3-2-1-1 (space-bar-space-bar).

f. Di tengah biasanya 1-1-1-1-1 (space-bar-space-bar-space).

g. Angka satu adalah 2-2-2-1 (bar-space-bar-space).

h. Angka delapan adalah 1-2-1-3 (bar-space-bar-space).

i. Angka satu adalah 2-2-2-1 (bar-space-bar-space).

j. Angka tujuh adalah 1-3-1-2 (bar-space-bar-space).

k. Angka nol adalah 3-2-1-1 (bar-space-bar-space).

l. Angka enam adalah 1-1-1-4 (bar-space-bar-space).

m. Karakter stop biasanya 1-1-1 (bar-space-bar).

5. Kode Nota Penjualan

Kode Penjualan : [XXXXXXXXXX]

Kode yang digunakan adalah 10 digit

a. satu digit pertama menerangkan nomor urut

b. digit ke dua menerangkan setrip.

c. dua digit ke tiga menerangkan bulan.

d. dua digit ke empat menerangkan tahun

Contoh :

1 = Jual

- = setrip

01 = Tanggal

01 = Bulan

11 = Tahun

6. Kode Pelanggan

   Kode Pelanggan :[XXX], Kode yang digunakan adalah 3 digit

   a. satu digit pertama menerangkan Pelanggan.
   b. digit ke dua menerangkan Strip
   c. digit ke tiga menerangkan nomor urut Pelanggan

      Contoh :

      P = Pelanggan

      - = Strip

      1 = Nomer Urut Pelanggan

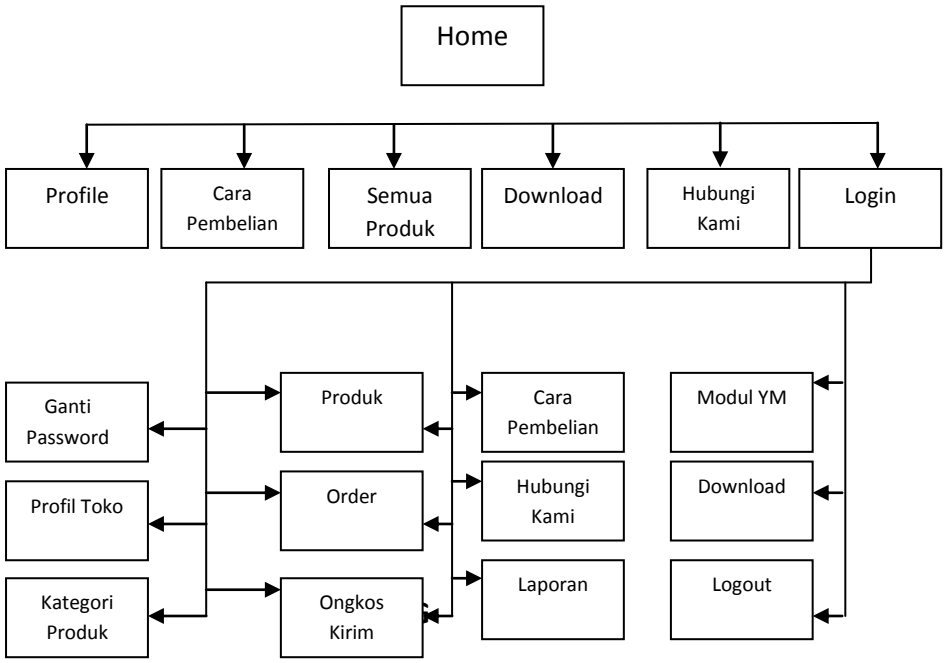
4.2.5 Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka dimaksudkan untuk menjelaskan tampilan antar muka perangkat lunak. Perancangan antar muka biasanya merupakan sebuah gambaran sederhana mengenai struktur proses dari tahap program tersebut dipakai.

4.2.5.1 Struktur Menu

Struktur menu adalah bentuk umum dari suatu rancangan program untuk memudahkan pemakai dalam menjalankan program komputer sehingga pada saat menjalankan program komputer, *user* tidak mengalami kesulitan dalam memilih menu-menu yang diinginkan. Pada perancangan ini dibuat menu yang dapat mengintegrasikan seluruh data dalam suatu sistem dan

disertai dengan instruksi yang ada pada pilihan menu tersebut. Adapun menu tersebut dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:

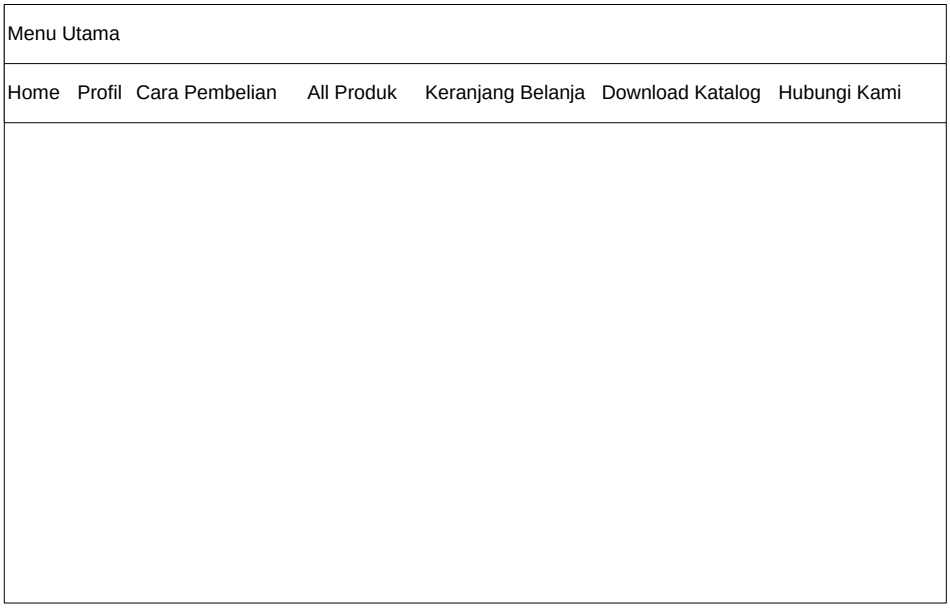


Gambar 4.12 Struktur Menu

4.2.5.2 Perancangan Input

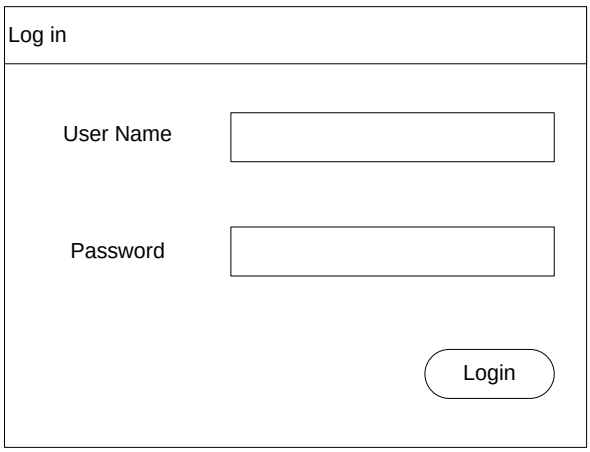
Rancangan masukan yaitu desain yang dirancang untuk menerima masuka dari pengguna system. Rancangan masukan data ini harus dapat memberikan penjelasan dari pemakai, baik dari bentuk maupun dari masukan – masukan yang harus di isi. Untuk lebih jelasnya bentuknya dapat di lihat berikut :

1. Menu Utama



Gambar 4.13 Menu utama

2. Log In

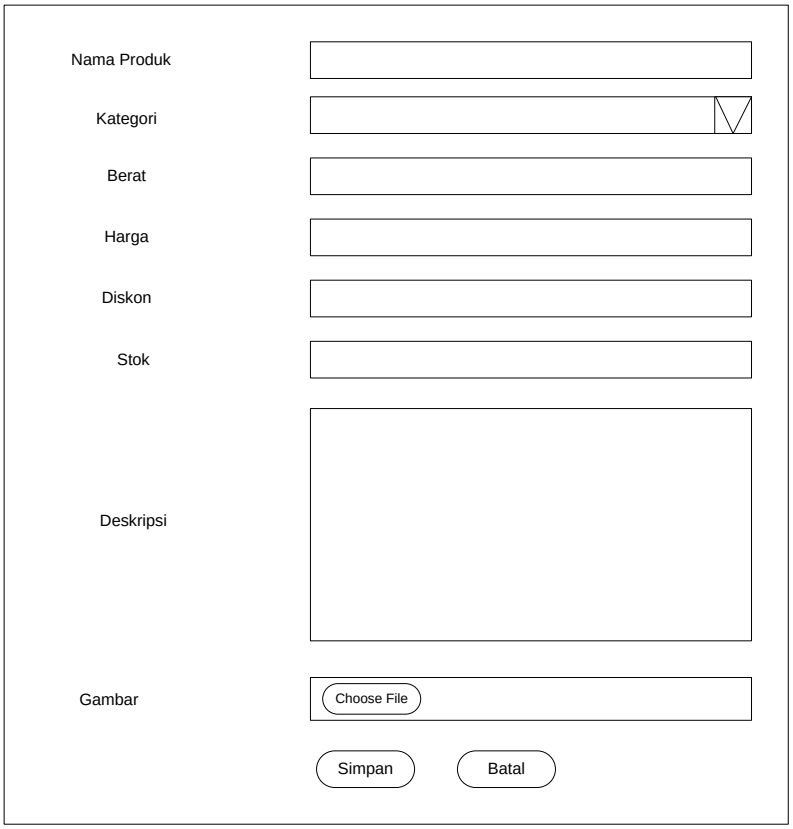


Gambar 4.14 Login

Tabel 4.6 Event List Form Login

No	Field Name	Nama Objek	Keterangan
1	Username	txtnamauser	Digunakan untuk Memilih nama user pada login
2	Password	txtpsw	Digunakan untuk inputan Password pada Login
3	OK	CmdLogin	Digunakan untuk masuk ke menu utama

3. Data Barang



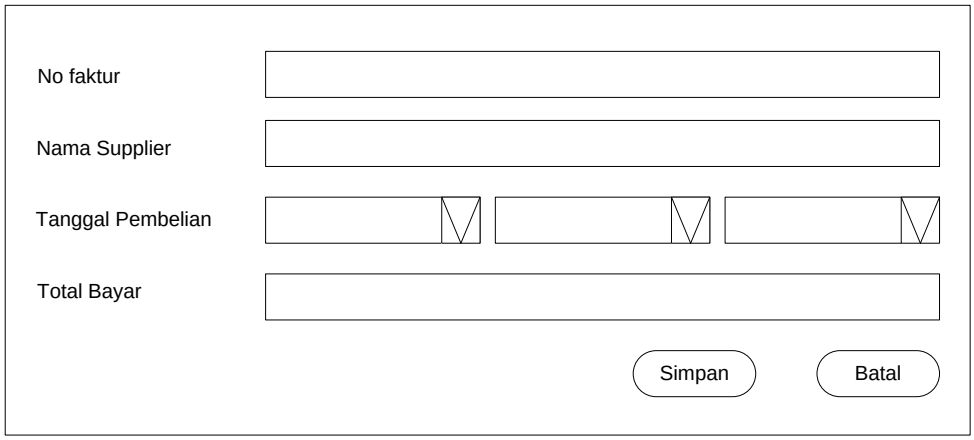
Gambar 4.15 Input data barang

Tabel 4.7 Event List Form Data Barang

No	Field Name	Nama Objek	Keterangan
1	Nama Produk	TxtProduk	Digunakan Sebagai Kode Barang
2	Kategori	CmbKategori	Digunakan untuk penempatan barang
3	Berat	Txtberat	Input berat barang
4	Harga	Txtharga	Digunakan untuk inputan harga barang
5	Diskon	Txtdiskon	Digunakan untuk inputan diskon pada barang
6	Stok	Txtstok	Digunakan untuk inputan stok
7	Deskripsi	txtdeskripsi	Digunakan untuk inputan Keterangan barang

8	Gambar	CmdGmbr	Digunakan untuk mencari gambar yang akan di upload
9	Simpan	CmdSimpan	Digunakan untuk menyimpan data barnag baru
10	Batal	CmdBatal	Digunakan untuk membatalkan penyimpanan

4. Transaksi Pembelian

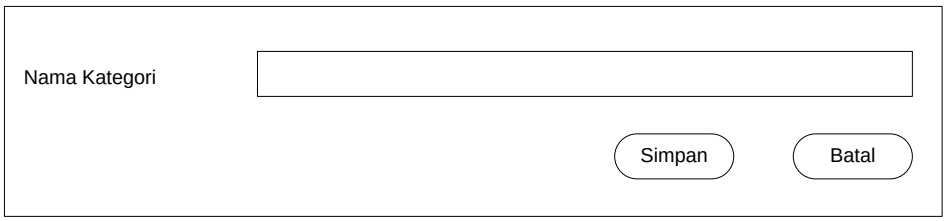


Gambar 4.16 Transaksi Pembelia

Tabel 4.8 Event List Form Transaksi Pembelian

No	Field Name	Nama Objek	Keterangan
1	No faktur	TxtNoFaktur	Input nomor faktur pembelian
2	Nama Supplier	TxtNmSup	Input nama supplier
3	Tanggal Pembelian	CmbTgl, CmbBln, CmbThn	Input tanggal pembelian
4	Total Bayar	TxtTotbayar	Inputan Pembayaran kepada Supplier
5	Simpan	CmdSimpan	Digunakan untuk menyimpan data pembelian baru
6	Batal	CmdBatal	Digunakan untuk membatalkan penyimpanan

5. Kategori Produk



Gambar 4.17 Input Kategori

Tabel 4.9 Event List Kategori Produk

No	Field Name	Nama Objek	Keterangan
1	Nama Kategori	txtkategori	Digunakan untuk inputan kategori barang
2	Simpan	CmdSimpan	Digunakan untuk menyimpan data baru
3	Batal	CmdBatal	Digunakan untuk membatalkan penyimpanan

6. Ongkos Kirim



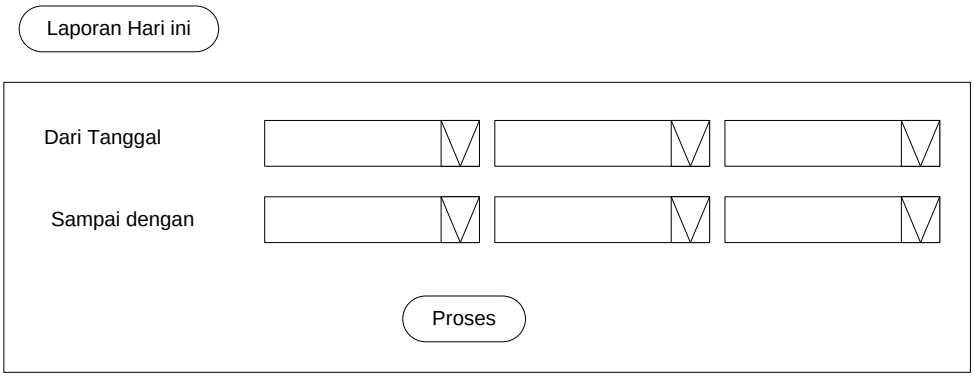
Gambar 4.18 Ongkos Kirim

Tabel 4.10 Event List Form Ongkos Kirim

No	Field Name	Nama Objek	Keterangan
1	Nama Kota	txtkota	Digunakan untuk inputan

			kota
2	Ongkos kirim	txtongkos	Inputan harga ongkos kirim
3	Simpan	CmdSimpan	Digunakan untuk menyimpan data baru
4	Batal	CmdBatal	Digunakan untuk membatalkan penyimpanan

7. Laporan Penjualan



Gambar 4.19 Input Laporan Penjualan

Tabel 4.11 Event List Form Laporan Penjualan

No	Field Name	Nama Objek	Keterangan
1	Dari tanggal	CmbTgl, CmbBln, CmbThn	Pencarian pembelian awal

2	Sampai dengan	CmbTgl, CmbBln, CmbThn	Iput transaksi terakhir
3	Prose	CmdProses	Digunakan untuk memproses laporan penjualan
4	Laporan hari ini	CmdLapor	Digunakan untuk memproses transaksi dalam satu hari

4.2.5.3 Perancangan Output

Perancangan output adalah informasi yang dihasilkan oleh system berupa laporan hasil dari proses inputan yang diterima oleh system informasi.

1. Laporan Penjualan

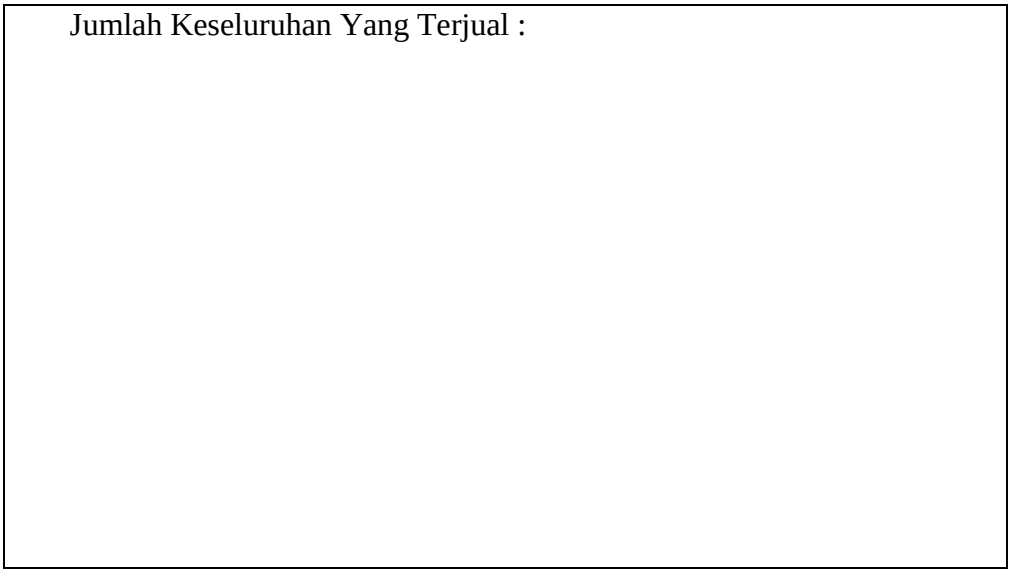
Tampilan Laporan Penjualan

Laopran Penjualan Toko Shiro Leather

No	Faktur	Tanggal	Nama Produk	Qty	Sub Total
1					
2					
3					

Total Keseluruhan :

Jumlah Yang Terjual :



Gambar 4.20 laporan Penjualan

2. Laporan Pembelian



Gambar 4.21 Laporan Pembelian Barang

3. Laporan Data Barang

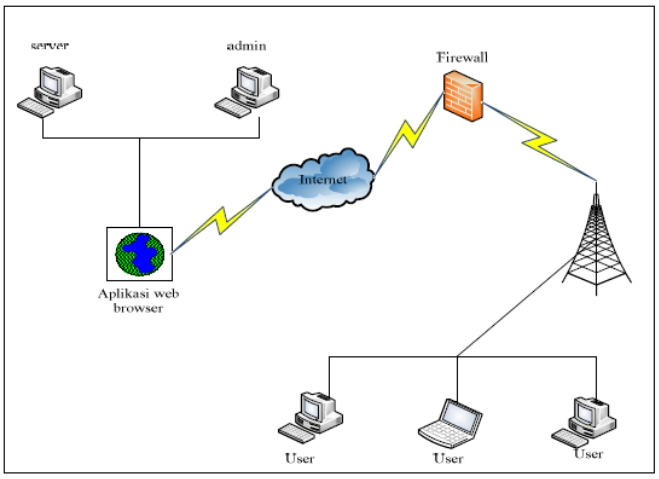
Laporan Data Barang

No	Nama Barang	Harga	Stok	Berat	Tanggal Masuk
1					
2					
3					

Gambar 4.22 Laporan Data Barang

4.2.6 Perancangan Arsitektur Jaringan

Dalam usulan perancangan arsitektur jaringan yang digunakan untuk sistem informasi data hasil penelitian berbasis di Shiro Leather adalah sebagai berikut :



Gambar 4.23 Rancangan Arsitektur Penunjang Perangkat Lunak

Pada gambar diatas menunjukan arsitektur jaringan dimana sistem informasi data hasil penelitian berbasis web ini bisa diakses melalui browser dari komputer yang sudah terhubung dengan internet secara langsung atau bisa juga mengakses dengan browser dari komputer yang terhubung dengan jaringan lokal atau intranet. Untuk browser dari komputer yang terhubung dengan jaringan lokal atu intranet ini hanya bisa digunakan oleh admin, namun konsumen juga bisa mengakses web ini dari browser yang terhubung dengan internet.