BAB IV

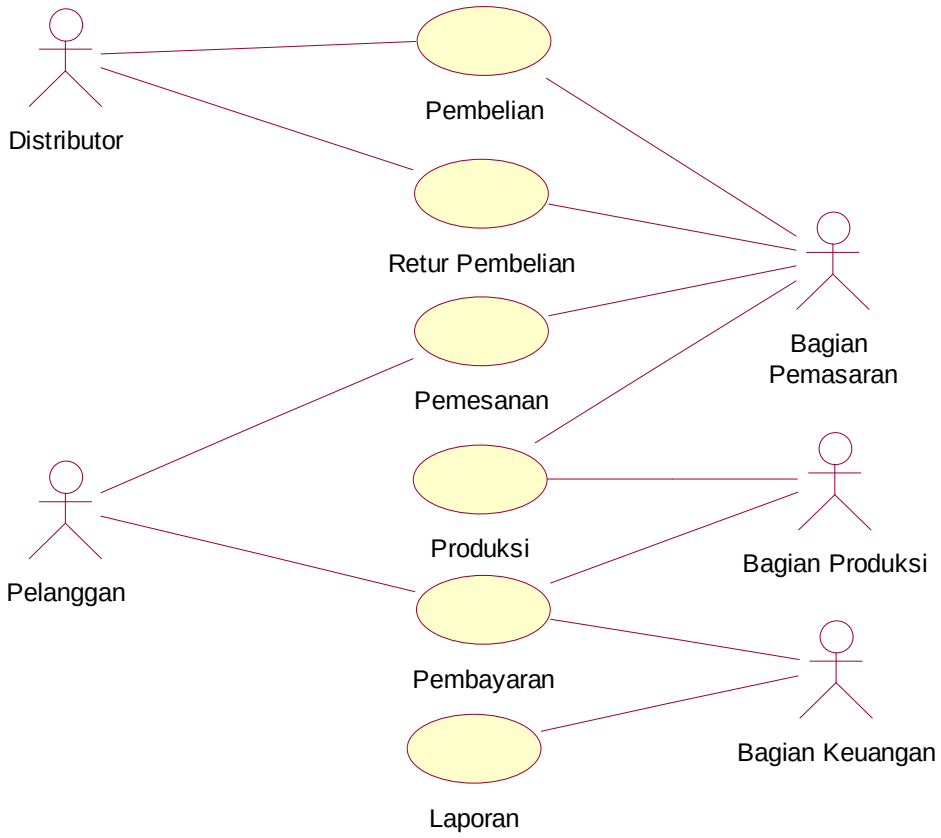
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem yang Berjalan

Pada sub bab ini akan dijelaskan mengenai proses-proses yang ada pada PD Rezeki Abadi dan persoalan yang sedang berjalan dan akan dideskripsikan dengan *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram*. Adapun analisis sistem yang akan dilakukan mengenai pemesanan, penyerahaan pesanan, produksi, serta pengembalian dan pembayaran. Selain itu analisis yang dilakukan diharapkan dapat mengatasi segala hampatan-hambatan dan permasalahan yang ada.

4.1.1 Use Case Diagram

Diagram usecase memperlihatkan pada kita hubungan-hubungan yang terjadi antara aktor-aktor dengan usecase - usecase dalam sistem. Adapun usecase diagram yang berjalan pada PD Rezeki Abadi ini adalah sebagai berikut.



Gambar 4.1 Diagram Usecase Yang Sedang Berjalan

4.1.2 Definisi Aktor dan Deskripsi

Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal frase nama aktor.

Tabel 4.1. Definisi Aktor dan Deskripsi

No	Nama	Deskripsi
1	**Pelanggan**	Pihak yang dapat melakukan proses pemesanan barang
2	**Distributor**	Pihak yang dapat melakukan proses pengiriman,retur barang, dan pembelian barang
2	**Bagian Pemasaran**	Pihak yang dapat melakukan proses pemasaran, dan pemsanan. Setalah itu pesanankan diberikan kebagian produksi
3	**Bagian Produksi**	Pihak yang dapat melakukan suatu proses dalam pembuatan pakaian
4	**Bagian Keuangan**	Pihak yang dapat melakukan proses pembayaran, dan menyiapkan struk.

4.1.3 Definisi Use Case dan Deskripsinya

Use Case merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit - unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal frase nama use case. Use Case mendeskripsikan apa yang sistem (atau subsistem, kelas, atau antarmuka) kerjakan tetapi ia tidak

menspesifikasikan (dan tidak memiliki kompetensi untuk menspesifikasi) bagaimana ia melakukannya

Tabel 4.2 Skenario Use Case Pembelian

No	Nama	Deskripsi
1	**Pembelian**	Merupakan proses pembelian yang dilakukan oleh bag. Pemasaran kepada supplier
2	**Retur Pembelian**	Merupakan proses menukar barang pembelian, apabila ada barang yang tidak sesuai pesanan
3	**Pemesanan**	Merupakan proses pemesanan dari pihak pelanggan yang akan diproses oleh bag. Pemasaran
4	**Produksi**	Merupakan proses pengurangan stok yang akan di produksi dan sesuai pesanan pelanggan
5	**Pembayaran**	Merupakan proses pembayaran yang telah disepakati oleh kedua belah pihak

4.1.3.1 Skenario Use Case Pembelian Yang Sedang Berjalan

Skenario Use Case merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu use case diagram. Adapun skenario use case pem

belian dalam sistem yang berjalan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Skenario Use Case Pembelian

Identifikasi		
No	1	
Nama Usecase	Pembelian	
Tujuan	Membeli stok barang kebagaian distributor	
Aktor	Bagian Pemasaran dan Distributor	
Deskripsi	Usecase ini mendeskripsikan bagaimana melakukan proses pemebelian	
Skenario		
Kondisi Awal	Menyerahkan catatan pembelian	
Aksi Aktor		Reaksi Sistem
1. Bagian Pemasaran menyerahkan catatan pembelian		
		2. Distributor memproses pencatatan pembelian
Kondsi Akhir	Distributor akan memproses pembelian	

4.1.3.2 Skenario Use Case Retur Pembelian Yang Sedang Berjalan

Skenario Use Case merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu use case diagram. Adapun skenario use case pemesanan dalam sistem yang berjalan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Skenario Use Case Pembelian

Identifikasi		
No	2	
Nama Usecase	Retur Pembelian	
Tujuan	Mengemblaikan barang yang tidak sesuai dengan permintaan	
Aktor	Bagian Pemasaran dan Distributor	
Deskripsi	Usecase ini mendeskripsikan bagaimana melakukan proses retur pemebelian	
Skenario		
Kondisi Awal	Menyerahkan catatan retur pembelian	
Aksi Aktor		Reaksi Sistem
1. Bagian Pemasaran menyerahkan catatan dan barang yang tidak sesuai dengan pembelian		
		2. Distributor memproses pencatatan dan

	barang yang tidak sesuai dengan pembelian
	3. Distributor menerima barang yang tidak sesuai
Kondsi Akhir	Distributor akan memproses retur pembelian

4.1.3.3 Skenario Use Case Pemesanan Yang Sedang Berjalan

Skenario Use Case merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu use case diagram. Adapun skenario use case pemesanan dalam sistem yang berjalan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Skenario Use Case Pemesanan

Identifikasi	
No	3
Nama Usecase	Pemesanan
Tujuan	Mencatat pemesanan barang
Aktor	Pelanggan dan Bagian Pemasaran
Deskripsi	Usecase ini mendeskripsikan bagaimana melakukan pencatatan pemesanan barang
Skenario	
Kondisi Awal	Bagian Penjualan memberikan sampel baju
Aksi Aktor	Reaksi Sistem

1. Pelanggan melakukan pemesanan	
	2. Bagian Pemasaran akan memproses pemesanan yang telah dilakukan
	3. Bagian Pemasaran akan memberikan katalog atau sampel baju
4. Pelanggan akan melakukan pemesanan.	
5. Pelanggan memilki desain baju sendiri	
	6. Bagian pemasaran akan menghitung harga baju yang telah dipesan oleh pelanggan
	7. Bagian Pemasaran menentukan jangka waktu pembuatan dan DP 50%
	8. Bagian Pemasaran mencatat pesanan pelanggan
Kondsi Akhir	Bagian Pemasaran menyerahkan catatan kebagian produksi

4.1.3.4 Skenario Use Case Produksi Yang Sedang Berjalan

Skenario Use Case merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu use case diagram. Adapun skenario use case Produksi dalam sistem yang berjalan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Skenario Use Case Produksi

Identifikasi	
No	4
Nama Usecase	Produksi
Tujuan	Meproduksi baju
Aktor	Bagian Pemasaran dan Bagian Produksi
Deskripsi	Usecase ini mendeskripsikan bagaimana melakukan proses produksi
Skenario	
Kondisi Awal	Menyerahkan catatan pemesanan
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Bagian Pemasaran menyerahkan catatan pemesanan	
	2. Bagian Produksi memproses pencatatan pemesanan
	3. Bagian Produksi memeriksa catatan dari

	Bagian Pemasaran dan memeriksa barang yang ada digudang
	4. Bagian Produksi akan memproses pakaian sesuai catatan
Kondsi Akhir	Bagian Produksi akan memproses pakaian

4.1.3.5 Skenario Use Case Pembayaran Yang Sedang Berjalan

Skenario Use Case merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu use case diagram. Adapun skenario use case Pembayaran dalam sistem yang berjalan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Skenario Pembayaran

Identifikasi	
No	5
Nama Usecase	Pembayaran
Tujuan	Melakukan pembayaran
Aktor	Bagian Keunagan dan Pelanggan
Deskripsi	Usecase ini mendeskripsikan bagaimana melakukan proses retur pembayaran
Skenario	
Kondisi Awal	Menyerahkan catatan pembelian
Aksi Aktor	Reaksi Sistem

1. Bagian keuangan memproses penerimaan pesanan	
2. Bagian keuangan memeriksa pesanan	
3. Bagian keuangan menbuar struk pembayaran	
4. Bagian keungan menyerahkan pakaian dan struk	
	5. Pelanggan membayar sisa 50%, serta pengambilan baju
Kondsi Akhir	Pembayaran selesai

1.1.3.5 Skenario Use Case Laporan Yang Sedang Berjalan

Skenario Use Case merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu use case diagram. Adapun skenario use case laporan dalam sistem yang berjalan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8 Skenario Use Case Laporan

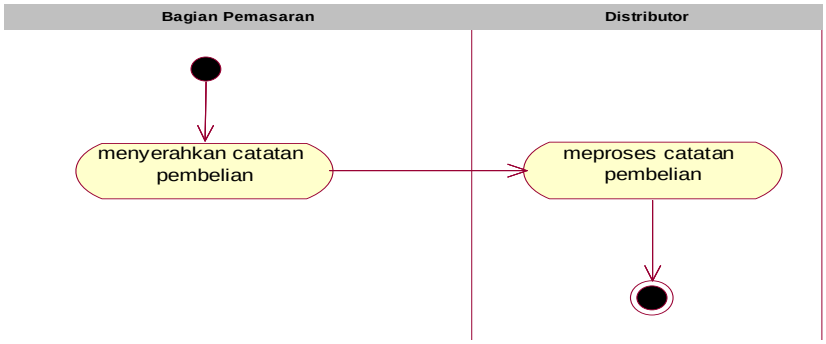
Identifikasi	
No	6
Nama Usecase	Laporan
Tujuan	Membuat laporan

Aktor	Bagian keunagan dan Pemimpin	
Deskripsi	Usecase ini mendeskripsikan bagaimana melakukan proses membuat laporan	
Skenario		
Kondisi Awal	Menyerahkan catatan pembelian pemesanan	
Aksi Aktor		Reaksi Sistem
1. Bagian Keuangan menyerahkan struk pembelian dan pemesanan		
		2. Pemimpin memproses struk pembelian dan pemesanan
Kondsi Akhir	Pemimpin menerima laporan	

1.1.3.2 Activity Diagram Yang Sedang Berjalan

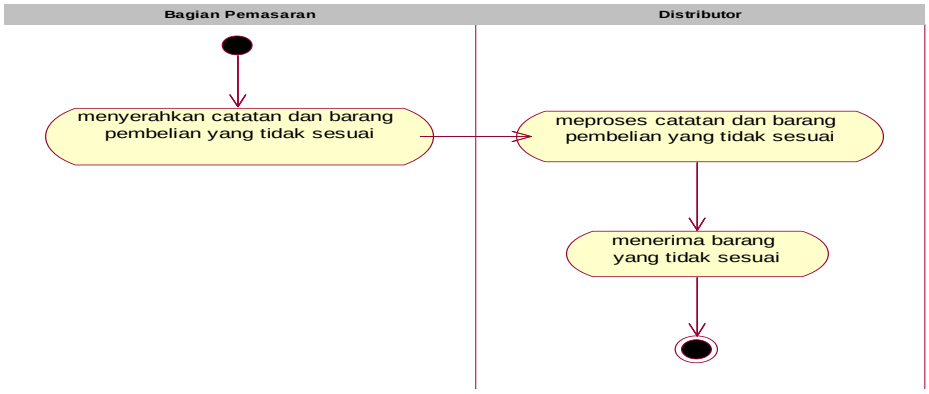
Activity Diagram adalah salah satu cara untuk memodelkan event-event yang terjadi dalam suatu use case, memperlihatkan aliran kendali dari suatu aktifitas ke aktifitas lainnya. Adapun activity diagram yang sedang berjalan adalah sebagai berikut:

1.1.3.2.1 Activity Diagram Pembelian Yang Sedang Berjalan



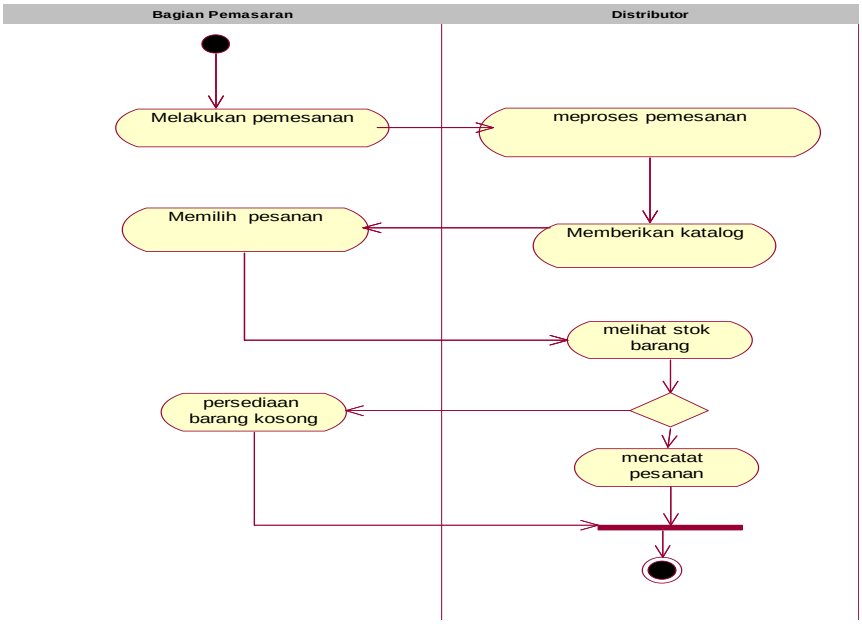
Gambar 4.2 Activity Diagram Pembelian

1.1.3.2.2 Activity Diagram Retur Pembelian Yang Sedang Berjalan



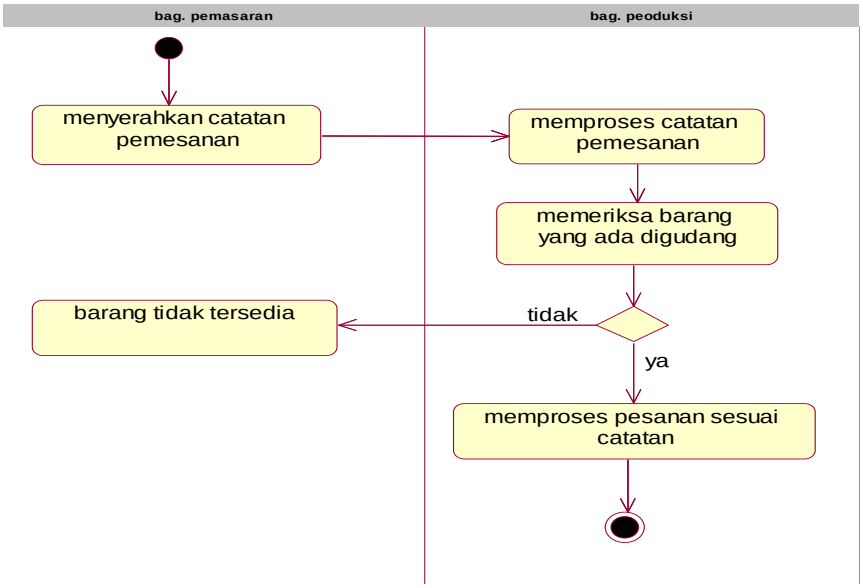
Gambar 4.3 Activity Diagram retur pembelian

1.1.3.2.3 Activity Diagram Pemesanan Yang Sedang Berjalan



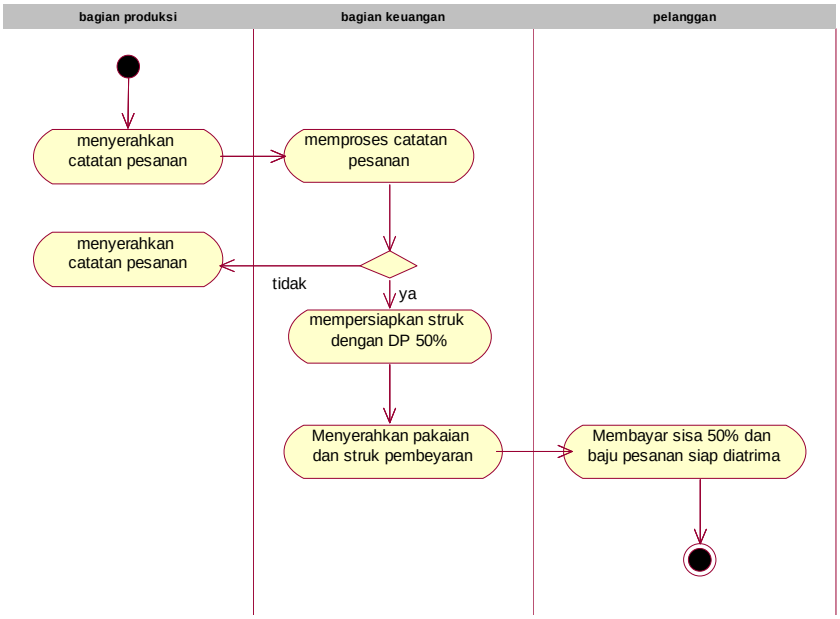
Gambar 4.4 Activity Diagram Pemesanan

1.1.3.2.4 Activity Diagram Produksi Yang Sedang Berjalan



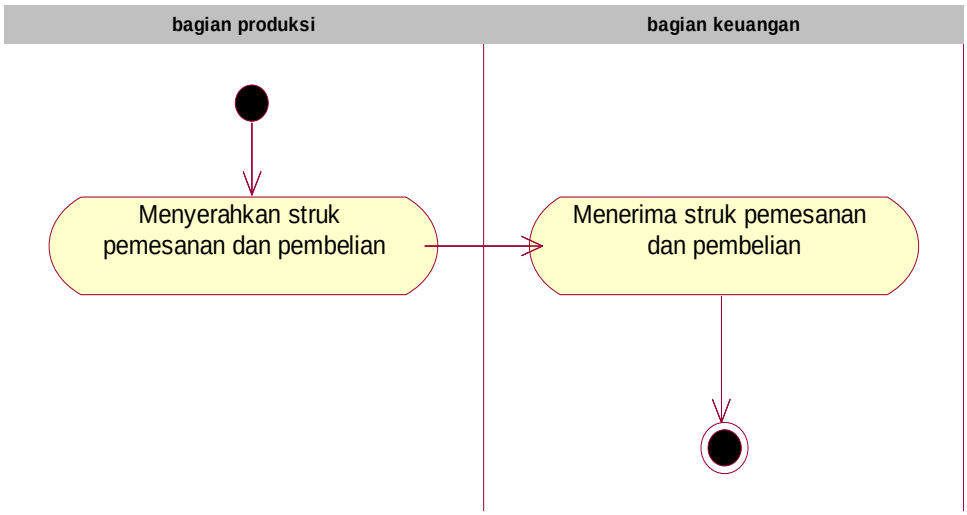
Gambar 4.4 Activity Diagram Produksi yang sedang berjalan

1.1.3.2.5 Activity Diagram Pembayaran Yang Sedang Berjalan



Gambar 4.5 Activity Diagram Pengambilan dan Pembayaran

1.1.3.2.6 Activity Diagram Laporan Yang Sedang Berjalan



Gambar 4.6 Activity Diagram Produksi

1.1.4 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Dari hasil analisis sistem yang sedang berjalan pada PD Rezeki Abadi dapat disimpulkan bahwa ada beberapa kekurangan yang perlu dikembangkan dari sistem ini guna untuk mendapatkan kemudahan dan keefektifan waktu. Adapun beberapa kekurangan dari proses ini PD Rezeki Abadi belum memfasilitasi komputer namun untuk pengolahan datadata belum memiliki sebuah sistem yang terigtegrasi dengan yang lainnya. Pengolahan data-data masih dilakukan dengan memanfaatkan data-data dan file juga masih berbentuk arsip kertas dan masih belum memiliki sebuah database yang global.

1.2 Perancangan Sistem

Tahap perancangan sistem dilakukan setelah perancang sistem selesai ditahap analisis. Bertumpu pada hasil analisis sistem yang berjalan, maka diusulkanlah sistem baru dimana sistem baru tersebut diharapkan dapat mengatasi beberapa permasalahan yang dihadapi.

1.2.1 Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangan sistem yang baru ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas kepada pemakai sistem dimana sistem tersebut dapat memberikan kemudahan. Adapun

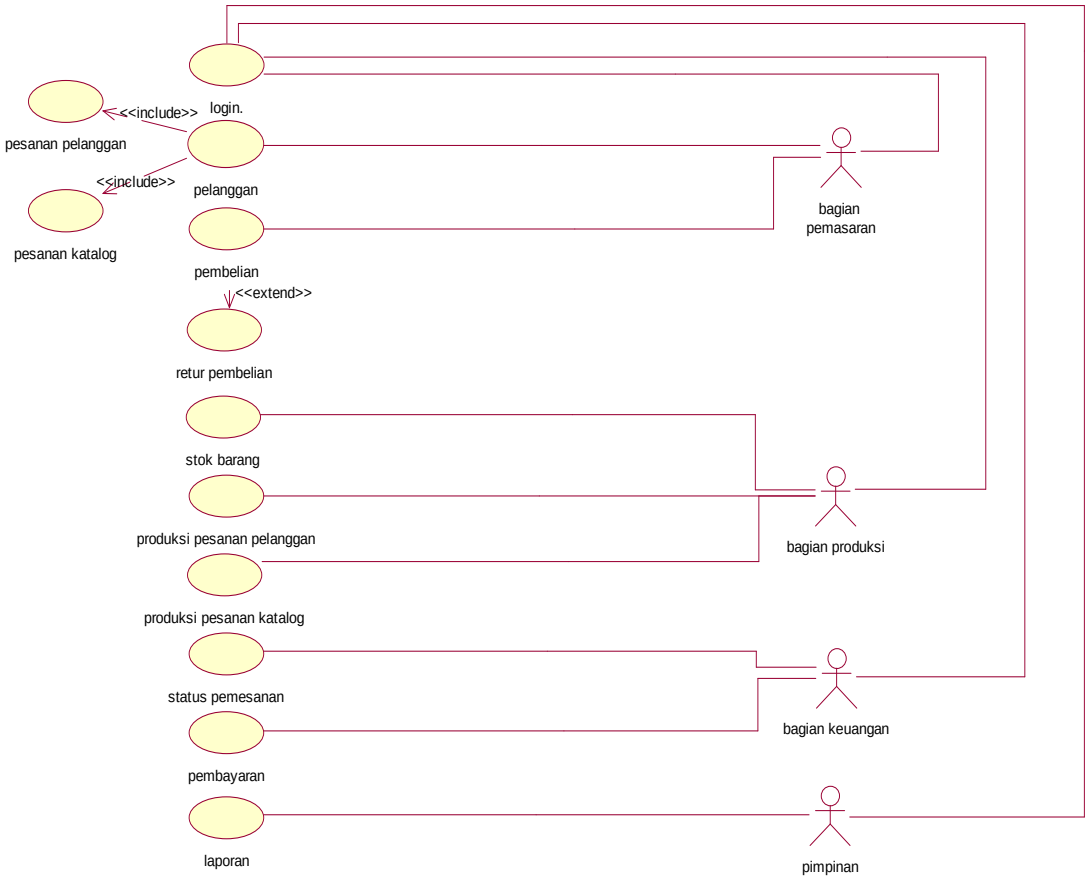
beberapa fitur yang akan dibangun pada sistem informasi ini yaitu data member, data pembayaran, stok gudang.

1.2.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Sistem informasi yang akan dibangun ini menggunakan teknologi aplikasi desktop berbasis *client-server* dimana dalam hal ini dapat memudahkan kinerja pegawai di PD Rezeki Abadi. Adapun hal-hal yang diimplementasikan dalam aplikasi ini yaitu data member, data pembayaran, stok gudang yang telah terintegrasi semua.

1.2.3.1 Use Case Diagram Yang Diusulkan

Diagram usecase memperlihatkan pada kita hubungan-hubungan yang terjadi antara aktor-aktor dengan usecase - usecase dalam sistem. Adapun usecase diagram yang diusulkan pada PD Rezeki Abadi ini adalah sebagai berikut.



Gambar 4.8 Diagram Usecase Yang Diusulkan

1.2.3.1.1 Definisi Aktor dan Deskripsi

Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah orang, tapi aktor belum

tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal frase nama aktor.

Tabel 4.9. Definisi Aktor dan Deskripsi

No	Nama	Deskripsi
1	**Pemimpin**	Pihak yang dapat mengakses form laporan dari semua kegiatan yang dilakukan oleh tiap – tiap bagian
2	**Bagian Pemasaran**	Pihak yang dapat melakukan proses pembelian, dan pemsanan. Setalah itu pesanankan diberikan kebagian produksi
3	**Bagian Produksi**	Pihak yang dapat melakukan suatu proses dalam pembuatan pakaian, dan mengecek ketersediaan barang
4	**Bagian Keuangan**	Pihak yang dapat melakukan proses pembayaran, dan menyiapkan struk.

1.2.3.1.2 Definisi Use Case dan Deskripsinya

Use Case merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit - unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal frase nama use case. Use Case

mendeskripsikan apa yang sistem (atau subsistem, kelas, atau antarmuka) kerjakan tetapi ia tidak menspesifikasikan (dan tidak memiliki kompetensi untuk menspesifikasi) bagaimana ia melakukannya

Tabel 4.10 Skenario Use Case Pembelian

No	Nama	Deskripsi
1	**Pembelian**	Merupakan proses pembelian yang dilakukan oleh bag. Pemasaran kepada supplier
2	**Retur Pembelian**	Merupakan proses menukar barang pembelian, apabila ada barang yang tidak sesuai pesanan
3	**Data Pelanggan**	Merupan proses untuk memasukan data – data pelanggan yanga akan diproses untuk melakukan pemesanan
4	**Pesanan Pelanggan**	Merupakan proses pesanan pelanggan dari pihak pelanggan yang akan diproses oleh bag. Pemasaran

5	**Pesanan Katalog**	Merupakan proses pesanan catalog dari pihak pelanggan yang akan diproses oleh bag. Pemasaran
6	**Produksi Pesanan Pelanggan**	Merupakan proses produksi pesanan pelanggan, dan akan melakukan proses pengurangan stok barang yang sesuai dengan pesanan pelanggan
7	**Produksi Pesanan Katalog**	Merupakan proses produksi pesanan katalog, dan akan melakukan proses pengurangan stok barang yang sesuai dengan pesanan catalog
8	**Stok Barang**	Merupakan proses stok barang yang akan digunakan untuk setiap produksi
9	**Status Pesanan**	Merupakan proses status pesanan yang sedang diproduksi dan yang belum diproduksi
10	**Pembayaran**	Merupakan proses pembayaran yang telah disepakati oleh kedua belah pihak

11	**Laporan**	Merupakan proses pembuatan laporan dari setiap bagian dan akan dipriksa oleh pemilik atau pimpinan
12	**Login**	Setiap bagian atau petugas akan diberi akses untuk masuk kedalam program

1.2.3.1.3 skenario Use Case Login Yang Diusulkan

Skenario Use Case merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu use case diagram. Adapun skenario use case login dalam sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.11 Skenario Use Case Login

Identifikasi	
No	1
Nama Usecase	Login
Tujuan	Memastikan hak akses pengguna system
Aktor	Petugas
Deskripsi	Usecase ini mendeskripsikan bagaimana melakukan proses login untik mendapatkan hak akses system tersebut

Skenario		
Kondisi Awal	Menampilkan form login	
Aksi Aktor		Reaksi Sistem
1. Petugas membuka menu login		
		2. System menampilkan form login
3. Petugas mengisi form login dengan benar dan valid sesuai dengan hak akses yang telah diberikan		
		4. System mengecek data login petugas dan menampilkan menu sesuai dengan hak akses yang telah diberikan
Kondsi Akhir	System menapilkan form utama aplikasi	

1.2.3.1.4 Skenario Use Case Data Pelanggan Yang Diusulkan

Skenario Use Case merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu use case diagram. Adapun skenario use case data pelanggan dalam sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.12 Skenario Use Case Data Pelanggan

Identifikasi		
No	2	
Nama Usecase	Data Pelanggan	
Tujuan	Menampilkan form input data pelanggan	
Aktor	Bagian Pemasaran	
Deskripsi	Usecase ini mendeskripsikan bagaimana menampilkan form input data pelanggan untuk mengarsipkan data pada database	
Skenario		
Kondisi Awal	Bagian Pemasaran berada pada form utama	
Aksi Aktor		Reaksi Sistem
1. Bagian Pemasaran memilih menu input data pelanggan		
		2. System menampilkan menu data pelanggan
3. Bagian Pemasaran menginputkan data pelanggan sesuai dengan catatan		
		4. System mengecek apakah data yang telah terisi semua dan lengkap
		5. System menyimpan data pelanggan

	kedalam database system
Kondsi Akhir	Data Pelanggan sukses disimpan dalam database

1.2.3.1.5 Skenario Use Case Data Pesanan Pelanggan Yang Diusulkan

Skenario Use Case merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu use case diagram. Adapun skenario use case data pesanan pelanggan dalam sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.13 Skenario Use Case Data Pesanan Pelanggan

Identifikasi		
No	3	
Nama Usecase	Data Pesanan Pelanggan	
Tujuan	Menampilkan form input data pesanan pelanggan	
Aktor	Bagian Pemasaran	
Deskripsi	Usecase ini mendeskripsikan bagaimana menampilkan form input data pesanan pelanggan untuk mengarsipkan data pada database	
Skenario		
Kondisi Awal	Bagian Pemasaran berada pada form utama	
Aksi Aktor		Reaksi Sistem

1. Bagian Pemasaran memilih menu form data pesanan pelanggan	
	2. System menampilkan menu form pesanan pelanggan
3. Bagian Pemasaran menginputkan data pesanan pelanggan sesuai dengan catatan	
	4. System mengecek apakah data yang telah terisi semua dan lengkap
	5. System menyimpan data pesanan pelanggan kedalam database system
Kondsi Akhir	Data Pesanan Pelanggan sukses disimpan dalam database

1.2.3.1.6 Skenario Use Case Data Pesanan Katalog Yang Diusulkan

Skenario Use Case merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu use case diagram. Adapun skenario

use case data pesanan Katalog dalam sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.14 Skenario Use Case Data Pesanan Katalog

Identifikasi		
No	4	
Nama Usecase	Data Pesanan Katalog	
Tujuan	Menampilkan form input data pesanan Katalog	
Aktor	Bagian Pemasaran	
Deskripsi	Usecase ini mendeskripsikan bagaimana menampilkan form input data pesanan katalog untuk mengarsipkan data pada database	
Skenario		
Kondisi Awal	Bagian Pemasaran berada pada form utama	
Aksi Aktor		Reaksi Sistem
1. Bagian Pemasaran memilih menu input data pesanan catalog		
		2. System menampilkan menu data pesanan katalog
3. Bagian Pemasaran		

menginputkan data pesanan katalog sesuai dengan catatan	
	4. System mengecek apakah data yang telah terisi semua dan lengkap
	5. System menyimpan data pesanan katalog kedalam database system
Kondsi Akhir	Data Pesanan Katalog sukses disimpan dalam database

1.2.3.1.7 Skenario Use Case Pembelian Yang Diusulkan

Skenario Use Case merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu use case diagram. Adapun skenario use case data pembelian dalam sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.15 Skenario Use Case Data Pembelian

Identifikasi	
No	5
Nama Usecase	Data Pembelian
Tujuan	Menampilkan form input data pembelian
Aktor	Bagian Pemasaran
Deskripsi	Usecase ini mendeskripsikan bagaimana menampilkan

	form input data pembelian untuk mengarsipkan data pada database	
Skenario		
Kondisi Awal	Bagian Pemasaran berada pada form utama	
Aksi Aktor		Reaksi Sistem
1. Bagian Pemasaran memilih menu form pembelian		
		2. System menampilkan menu from pembelian
3. Bagian Pemasaran mengisi data pembelian sesuai dengan catatan		
		4. System mengecek apakah data yang telah terisi semua dan lengkap
		5. System menyimpan data pembelian kedalam database system
Kondsi Akhir	Data Pembelian sukses disimpan dalam database	

1.2.3.1.8 Skenario Use Case Retur Pembelian Yang Diusulkan

Skenario Use Case merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu use case diagram. Adapun skenario use

case retur pembelian dalam sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.16 Skenario Use Case Data Retur Pembelian

Identifikasi		
No	6	
Nama Usecase	Data Retur Pembelian	
Tujuan	Menampilkan form input data pembelian	
Aktor	Bagian Pemasaran	
Deskripsi	Usecase ini mendeskripsikan bagaimana menampilkan form input data pembelian untuk mengarsipkan data pada database	
Skenario		
Kondisi Awal	Bagian Pemasaran berada pada form Pembelian	
Aksi Aktor		Reaksi Sistem
1. Bagian Pemasaran memilih menu form pembelian		
		2. System menampilkan menu form pembelian
3. Bagian Pemasaran mengisi form retur barang karena		

	4. System mengecek apakah data yang telah terisi semua dan lengkap
	5. System menyimpan data pemesanan kedalam database system
Kondsi Akhir	Data Pembelian sukses disimpan dalam database

1.2.3.1.9 Skenario Use Case Stok Barang Yang Diusulkan

Skenario Use Case merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu use case diagram. Adapun skenario use case data stok barang dalam sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.17 Skenario Use Case Data Stok Barang

Identifikasi	
No	7
Nama Usecase	Data stok barang
Tujuan	Menampilkan form input data stok gudang
Aktor	Bagian produksi
Deskripsi	Usecase ini mendeskripsikan bagaimana menampilkan form input data stok gudang, untuk mengarsipkan data pada database

Skenario		
Kondisi Awal	Bagian produksi berada pada form utama	
Aksi Aktor		Reaksi Sistem
1. Bagian Produksi memilih menu form stok gudang		
		2. System menampilkan menu from stok gudang
3. Bagian Produksi mengisi data stok gudang sesuai dengan catatan		
		4. System mengecek apakah data yang telah terisi semua dan lengkap
		5. System menyimpan data stok gudang ke dalam database system
Kondsi Akhir	Data stok gudang sukses disimpan dalam database	

1.2.3.1.10 Skenario Use Case Produksi Pesanan Pelanggan Yang Diusulkan

Skenario Use Case merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu use case diagram. Adapun skenario use

case data pesanan pelanggan dalam sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.18 Skenario Use Case Data Produksi Pesanan Pelanggan

Identifikasi		
No	8	
Nama Usecase	Data Produksi Pesanan Pelanggan	
Tujuan	Menampilkan form input data produksi pesanan pelanggan	
Aktor	Bagian produksi	
Deskripsi	Usecase ini mendeskripsikan bagaimana menampilkan form input data produksi pesanan pelanggan, untuk mengarsipkan data pada database	
Skenario		
Kondisi Awal	Bagian produksi berada pada form utama	
Aksi Aktor		Reaksi Sistem
1. Bagian Produksi memilih menu form produksi pesanan pelanggan		
		2. System menampilkan menu from produksi pesanan pelanggan
2. Bagian Produksi mengisi data produksi pesanan pelanggan sesuai		

dengan catatan	
	3. System mengecek apakah data yang telah terisi semua dan lengkap
	4. System menyimpan data produksi pesanan pelanggan ke dalam database system
Kondsi Akhir	Data produksi pesanan pelanggan sukses disimpan dalam database

1.2.3.1.11 Skenario Use Case Produksi Pesanan Katalog Yang Diusulkan

Skenario Use Case merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu use case diagram. Adapun skenario use case data pesanan katalog dalam sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.19 Skenario Use Case Data Produksi Pesanan Katalog

Identifikasi	
No	9
Nama Usecase	Data Produksi Pesanan Katalog
Tujuan	Menampilkan form input data produksi pesanan katalog
Aktor	Bagian produksi

Deskripsi	Usecase ini mendeskripsikan bagaimana menampilkan form input data produksi pesanan katalog, untuk mengarsipkan data pada database	
Skenario		
Kondisi Awal	Bagian produksi berada pada form utama	
Aksi Aktor		Reaksi Sistem
5. Bagian Produksi memilih menu form produksi pesanan catalog		
		6. System menampilkan menu from produksi pesanan katalog
7. Bagian Produksi mengisi data produksi pesanan katalog sesuai dengan catatan		
		8. System mengecek apakah data yang telah terisi semua dan lengkap
		9. System menyimpan data produksi pesanan katalog ke dalam database system
Kondsi Akhir	Data produksi pesanan katalog sukses disimpan dalam database	

1.2.3.1.12 Skenario Use Case Pembayaran Yang Diusulkan

Skenario Use Case merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu use case diagram. Adapun skenario use case data pembayaran dalam sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.20 Skenario Use Case Data Pembayaran

Identifikasi		
No	10	
Nama Usecase	Data Pembayaran	
Tujuan	Menampilkan form input data pembayaran	
Aktor	Bagian Keungan	
Deskripsi	Usecase ini mendeskripsikan bagaimana menampilkan form input data pembayaran untuk mengarsipkan data pada database	
Skenario		
Kondisi Awal	Bagian keuangan berada pada form utama	
Aksi Aktor		Reaksi Sistem
1. Bagian keuangan memilih menu from pembayaran		

	2. System menampilkan menu from pembayaran
3. Bagian keuangan menginputkan data pembayaran sesuai dengan catatan	
	4. System mengecek apakah data yang telah terisi semua dan lengkap
	5. System menyimpan data pembayaran kedalam database system
Kondsi Akhir	Data Pembayaran sukses disimpan dalam database

1.2.3.1.13 Skenario Use Case Laporan Pembayaran Yang Diusulkan

Skenario Use Case merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu use case diagram. Adapun skenario use case laporan pembayaran dalam sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.21 Skenario Use Case Laporan Pembayaran

Identifikasi		
No	11	
Nama Usecase	Laporan pembayaran	
Tujuan	Membuat laporan pembayaran	
Aktor	Bagian Keuangan	
Deskripsi	Usecase ini mendeskripsikan bagaimana menampilkan pembayaran untuk mengarsipkan data pada database	
Skenario		
Kondisi Awal	Bagian keuangan berada pada form utama	
Aksi Aktor		Reaksi Sistem
1. petugas memilih menu cetak laporan pembayaran		
		2. System menampilkan menu laporan pembayaran
3. Bagian keuangan mencetak laporan pembayaran sesuai dengan pembayaran		
		4. System mencetak laporan pembayaran berdasarakan pembayaran
Kondsi Akhir	Menampilkan laporan Pembayaran	

1.2.3.1.14 Skenario Use Case Laporan Pesanan Pelanggan Yang Diusulkan

Skenario Use Case merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu use case diagram. Adapun skenario use case laporan pesanan pelanggan dalam sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.22 Skenario Use Case Laporan Pesanan pelanggan

Identifikasi		
No	12	
Nama Usecase	Laporan pesanan pelanggan	
Tujuan	Membuat laporan pesanan pelanggan	
Aktor	Petugas	
Deskripsi	Usecase ini mendeskripsikan bagaimana menampilkan pesanan pelanggan untuk mengarsipkan data pada database	
Skenario		
Kondisi Awal	Bagian keuangan berada pada form utama	
Aksi Aktor		Reaksi Sistem
1. petugas memilih menu cetak laporan pesanan pelanggan		
		2. System menampilkan menu laporan

	pesanan pelanggan
3. Bagian keuangan mencetak laporan pesanan pelanggan sesuai dengan pesanan pelanggan	
	4. System mencetak laporan pesanan pelanggan berdasarakan pesanan pelanggan
Kondsi Akhir	Menampilkan laporan Pesanan pelanggan

1.2.3.1.15 Skenario Use Case Laporan Pesanan Katalog Yang Diusulkan

Skenario Use Case merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu use case diagram. Adapun skenario use case laporan pesanan katalog dalam sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.23 Skenario Use Case Laporan Pesanan katalog

Identifikasi

No	13	
Nama Usecase	Laporan Pesanan Katalog	
Tujuan	Membuat laporan pesanan katalog	
Aktor	Petugas	
Deskripsi	Usecase ini mendeskripsikan bagaimana menampilkan pesanan katalog untuk mengarsipkan data pada database	
Skenario		
Kondisi Awal	Petugas berada pada form utama	
Aksi Aktor		Reaksi Sistem
1. petugas memilih menu cetak laporan pesanan katalog		
		2. System menampilkan menu laporan pesanan katalog
3. Petugas mencetak laporan pesanan katalog sesuai dengan pesanan katalog		
		4. System mencetak laporan pesanan katalog berdasarakan pesanan katalog
Kondsi Akhir	Menampilkan laporan Pesanan katalog	

1.2.3.1.16 Skenario Use Case Laporan Pembelian Yang Diusulkan

Skenario Use Case merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu use case diagram. Adapun skenario use case laporan pembelian dalam sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.24 Skenario Use Case Laporan Pembelian

Identifikasi	
No	14
Nama Usecase	Laporan Pembelian
Tujuan	Membuat laporan pembelian
Aktor	Bagian Keuangan
Deskripsi	Usecase ini mendeskripsikan bagaimana menampilkan pembelian untuk mengarsipkan data pada database
Skenario	
Kondisi Awal	Bagian keuangan berada pada form utama
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. petugas memilih menu cetak laporan pembelian	
	2. System menampilkan menu laporan pembelian
3. Bagian keuangan mencetak	

laporan pembelian sesuai dengan pembelian	
	4. System mencetak laporan pembelian berdasarakan pembelian
Kondsi Akhir	Menampilkan laporan Pembelian

1.2.3.1.17 Skenario Use Case Laporan Retur Pembelian Yang Diusulkan

Skenario Use Case merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu use case diagram. Adapun skenario use case laporan retur pembelian dalam sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.25 Skenario Use Case Laporan Retur Pembelian

Identifikasi	
No	15
Nama Usecase	Laporan retur pembelian
Tujuan	Membuat laporan retur pembelian
Aktor	Bagian Keuangan
Deskripsi	Usecase ini mendeskripsikan bagaimana menampilkan retur pembelian untuk mengarsipkan data pada database
Skenario	

Kondisi Awal	Bagian keuangan berada pada form utama	
Aksi Aktor		Reaksi Sistem
1. petugas memilih menu cetak laporan retur pembelian		
		2. System menampilkan menu laporan retur pembelian
3. Bagian keuangan mencetak laporan retur pembelian sesuai dengan retur pembelian		
		4. System mencetak laporan retur pembelian berdasarakan retur pembelian
Kondsi Akhir	Menampilkan laporan Retur pembelian	

1.2.3.1.18 Skenario Use Case Laporan Stok Barang Yang Diusulkan

Skenario Use Case merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu use case diagram. Adapun skenario use case laporan stok barang dalam sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

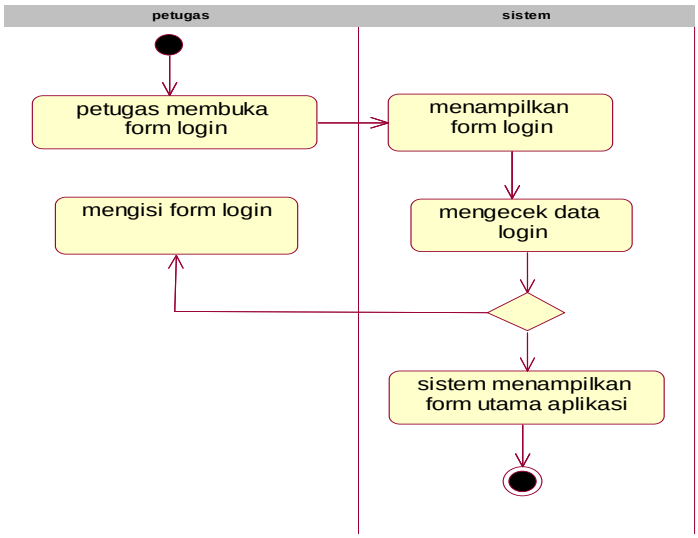
Tabel 4.26 Skenario Use Case Laporan Stok barang

Identifikasi		
No	16	
Nama Usecase	Laporan Stok Barang	
Tujuan	Membuat laporan stok barang	
Aktor	Petugas	
Deskripsi	Usecase ini mendeskripsikan bagaimana menampilkan stok barang untuk mengarsipkan data pada database	
Skenario		
Kondisi Awal	Petugas berada pada form utama	
Aksi Aktor		Reaksi Sistem
1. petugas memilih menu cetak laporan stok barang		
		2. System menampilkan menu laporan stok barang
3. Petugas mencetak laporan stok barang sesuai dengan stok barang		
		4. System mencetak laporan stok barang berdasarakan stok barang
Kondsi Akhir	Menampilkan laporan Stok barang	

1.2.3.2 Activity Diagram Yang Diusulkan

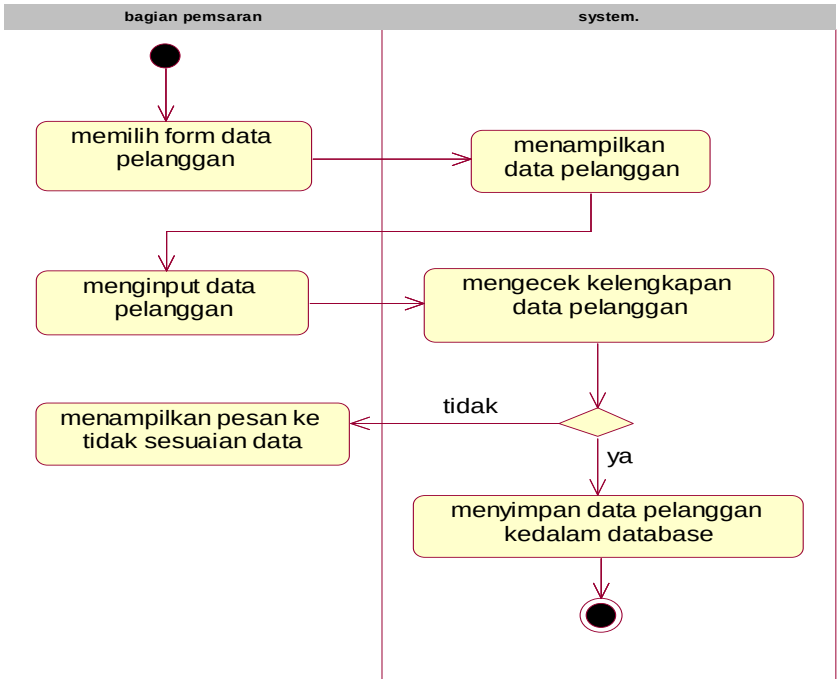
Activity Diagram adalah salah satu cara untuk memodelkan event-event yang terjadi dalam suatu use case, memperlihatkan aliran kendali dari suatu aktifitas ke aktifitas lainnya. Adapun activity diagram yang diusulkan adalah sebagai berikut:

1.2.3.2.1 Activity Diagram login Yang Diusulkan



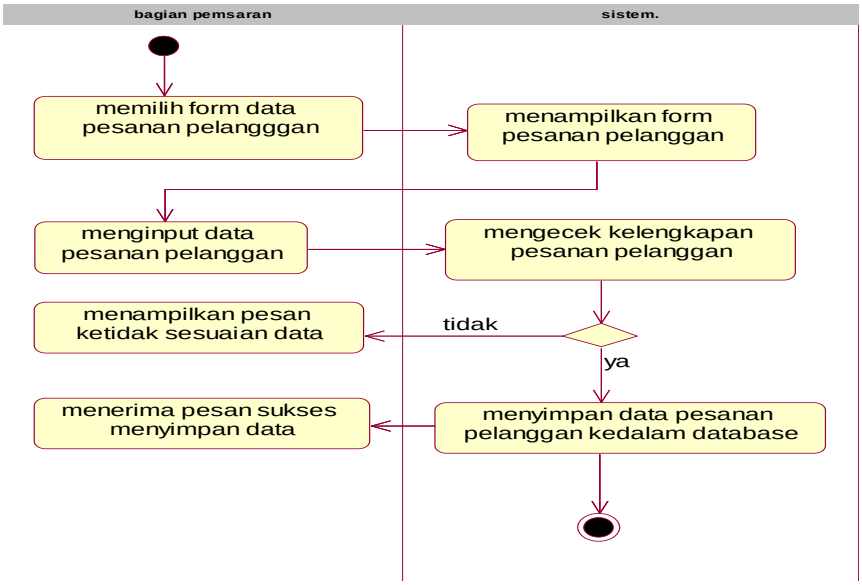
Gambar 4.9 Activity Diagram Login Yang Diusulkan

1.2.3.2.2 Activity Diagram Data Pelanggan Yang Diusulkan



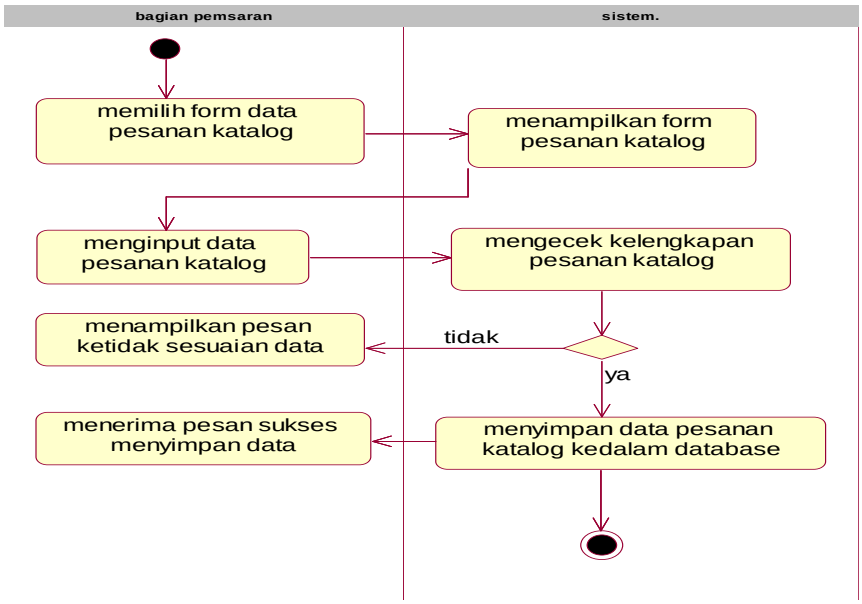
Gambar 4.10 Activity Diagram Data Pelanggan Yang Diusulkan

1.2.3.2.3 Activity Diagram Pesanan Pelanggan Yang Diusulkan



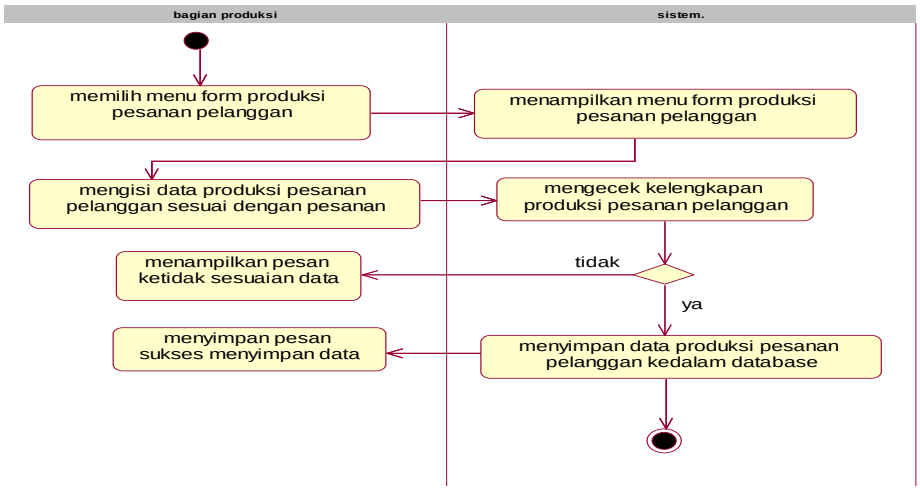
Gambar 4.11 Activity Diagram Pesanan Pelanggan Yang Diusulkan

1.2.3.2.4 Activity Diagram Pesanan Katalog Yang Diusulkan



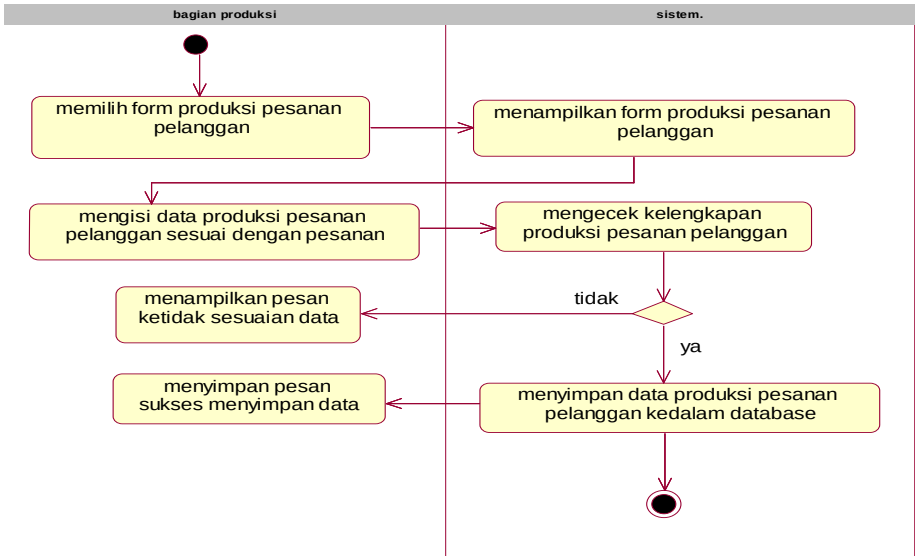
Gambar 4.12 Activity Diagram Katalog Yang Diusulkan

1.2.3.2.5 Activity Diagram Produksi Pesanan Pelanggan Yang Diusulkan



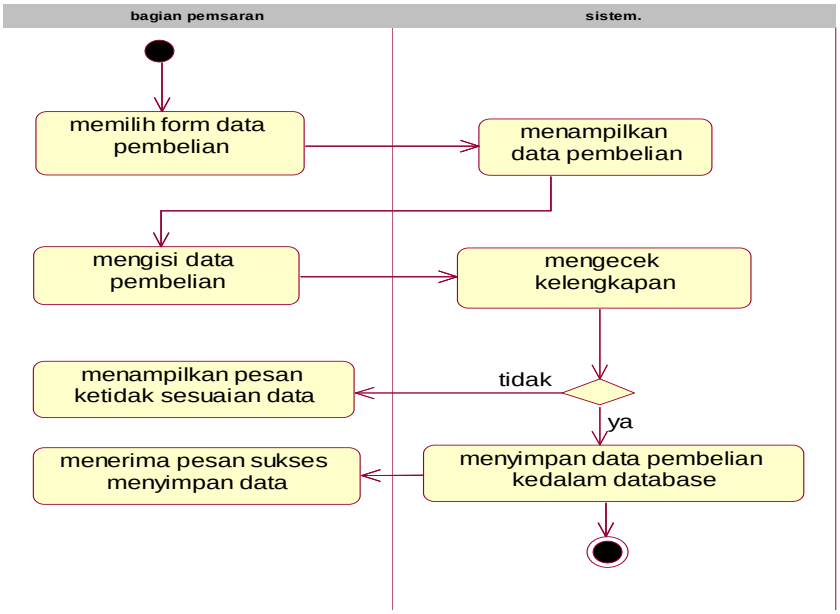
Gambar 4.13 Activity Diagram Produksi Pesanan Pelanggan Yang Diusulkan

1.2.3.2.6 Activity Diagram Produksi Pesanan Pelanggan Yang Diusulkan



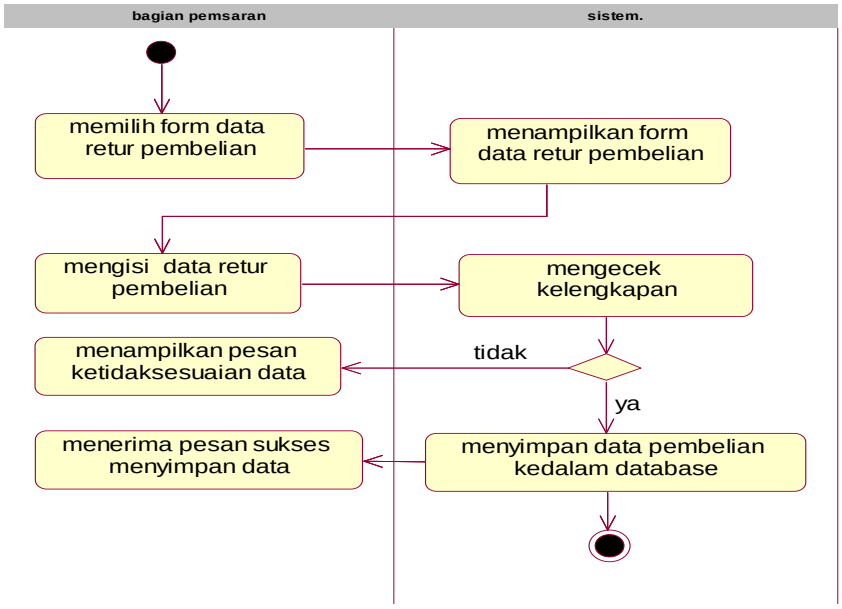
Gambar 4.14 Activity Diagram Produksi Pesanan Pelanggan Yang Diusulkan

1.2.3.2.7 Activity Diagram Pembelian Yang Diusulkan



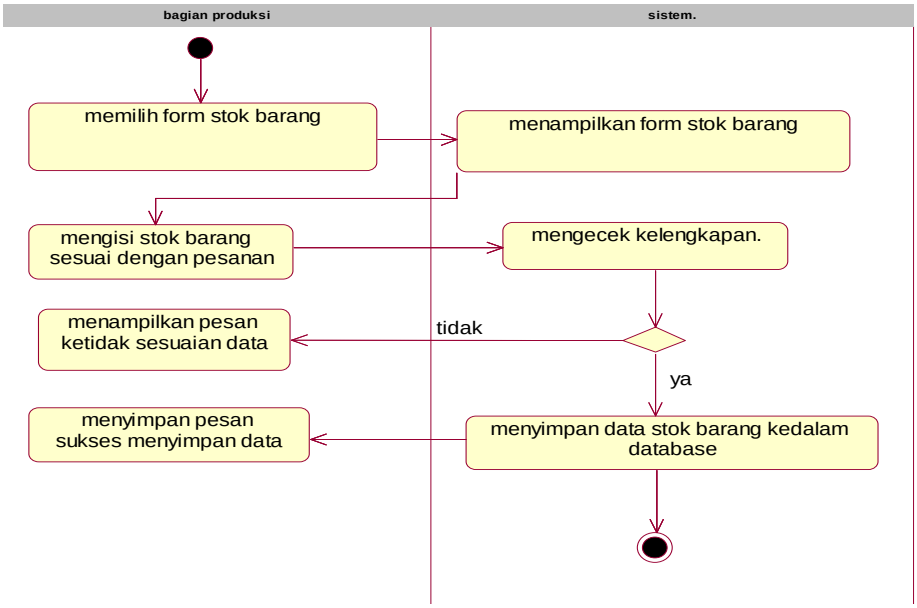
Gambar 4.15 Activity Diagram Pembelian Yang Diusulkan

1.2.3.2.8 Activity Diagram Retur Pembelian Yang Diusulkan



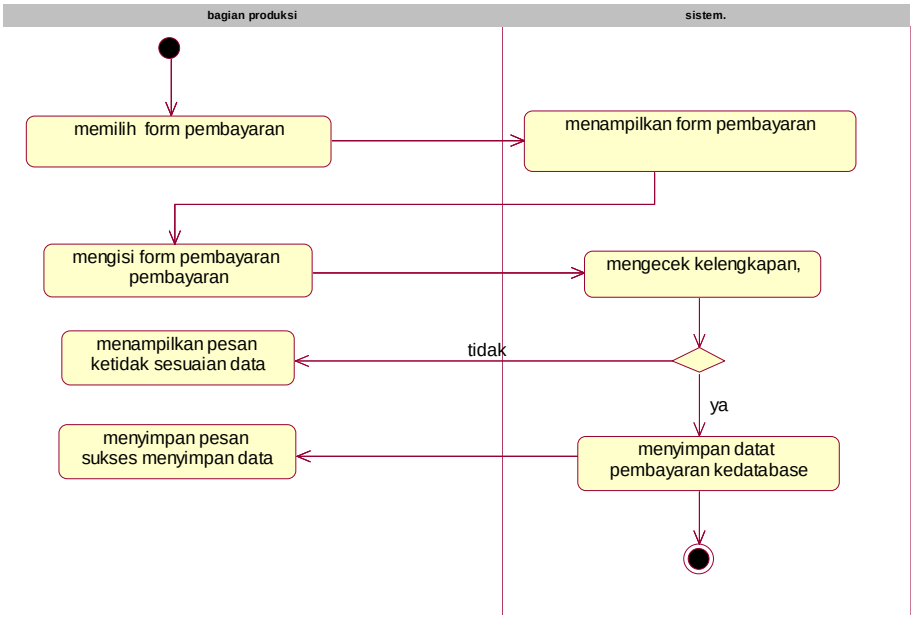
Gambar 4.16 Activity Diagram Retur Pembelian Yang Diusulkan

1.2.3.2.9 Activity Diagram Stok Barang Yang Diusulkan



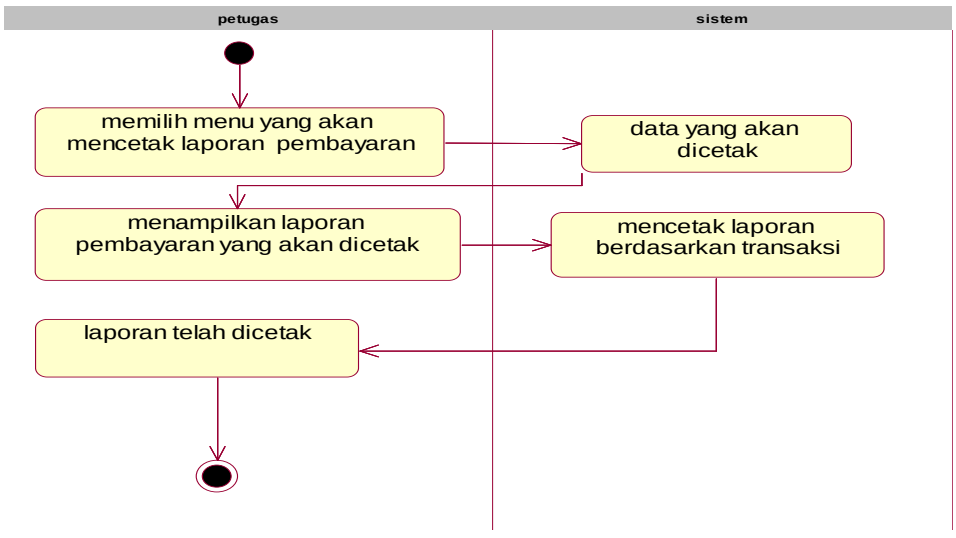
Gambar 4.17 Activity Diagram Stok Barang Yang Diusulkan

1.2.3.2.10 Activity Diagram Pembayaran Yang Diusulkan



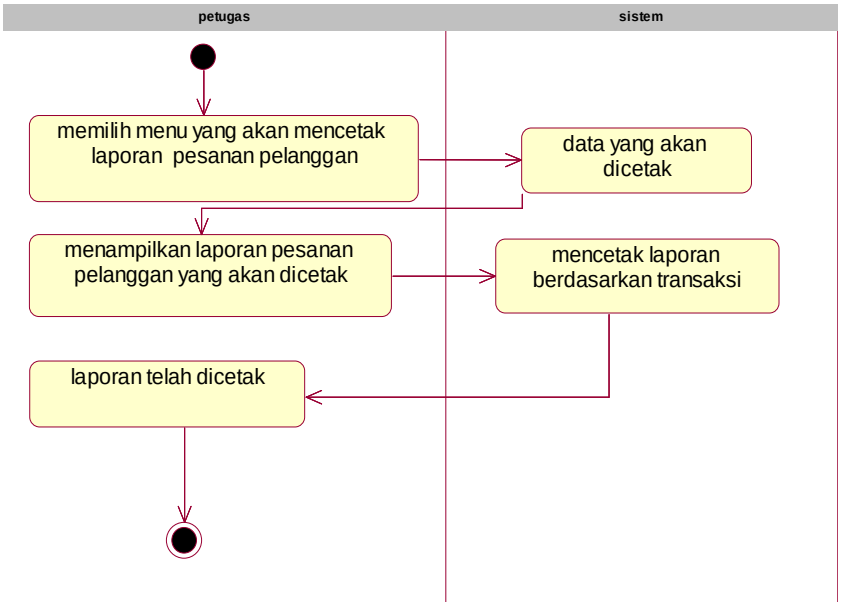
Gambar 4.18 Activity Diagram Pembayaran Yang Diusulkan

1.2.3.2.11 Activity Diagram Laporan Pembayaran Yang Diusulkan



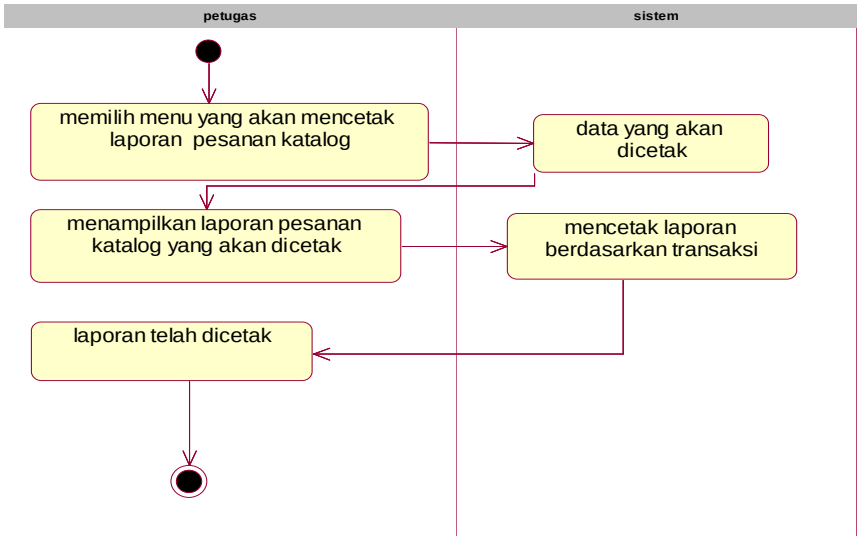
Gambar 4.19 Activity Diagram Laporan Pembayaran Yang Diusulkan

1.2.3.2.12 Activity Diagram Laporan Pesanan Pelanggan Yang Diusulkan



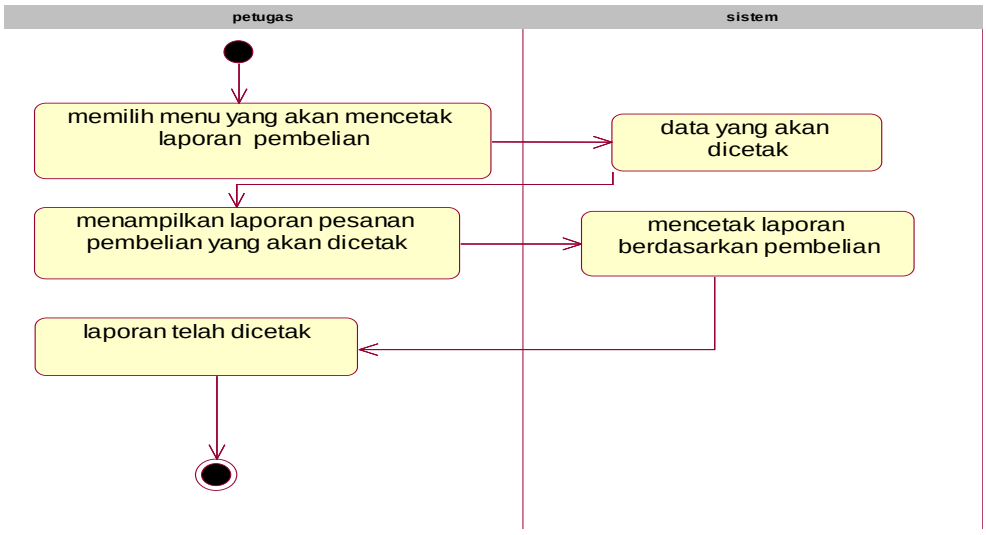
Gambar 4.20 Activity Diagram Laporan Pesanan Pelanggan Yang Diusulkan

1.2.3.2.13 Activity Diagram Laporan Pesanan Katalog Yang Diusulkan



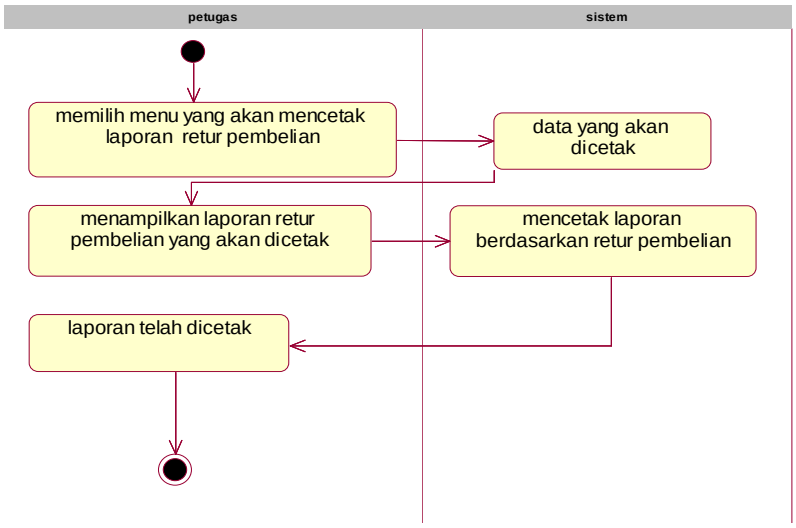
Gambar 4.21 Activity Diagram Laporan Pesanan Katalog Yang Diusulkan

1.2.3.2.14 Activity Diagram Laporan Pembelian Yang Diusulkan



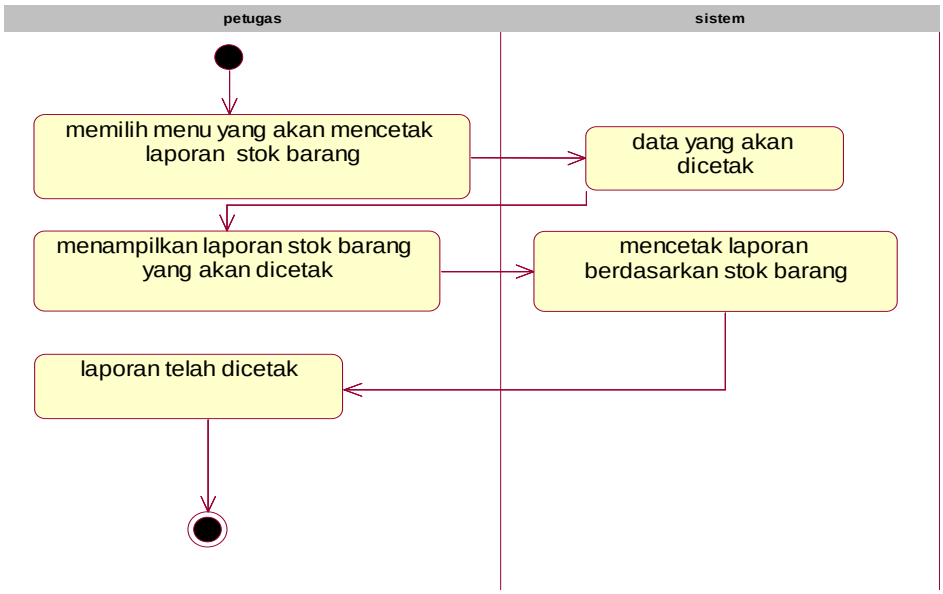
Gambar 4.22 Activity Diagram Laporan Pembelian Yang Diusulkan

1.2.3.2.15 Activity Diagram Laporan Retur Pembelian Yang Diusulkan



Gambar 4.23 Activity Diagram Laporan Retur Pembelian Yang Diusulkan

1.2.3.2.16 Activity Diagram Laporan Stok Barang Yang Diusulkan

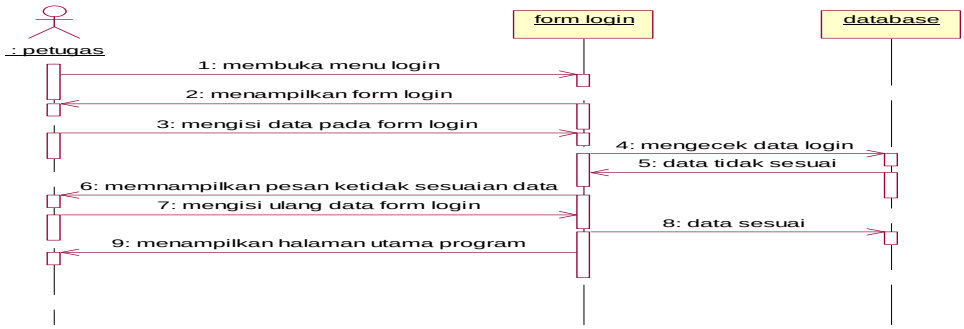


Gambar 4.24 Activity Diagram Laporan Stok Barang Yang Diusulkan

1.2.3.3 Sequence Diagram

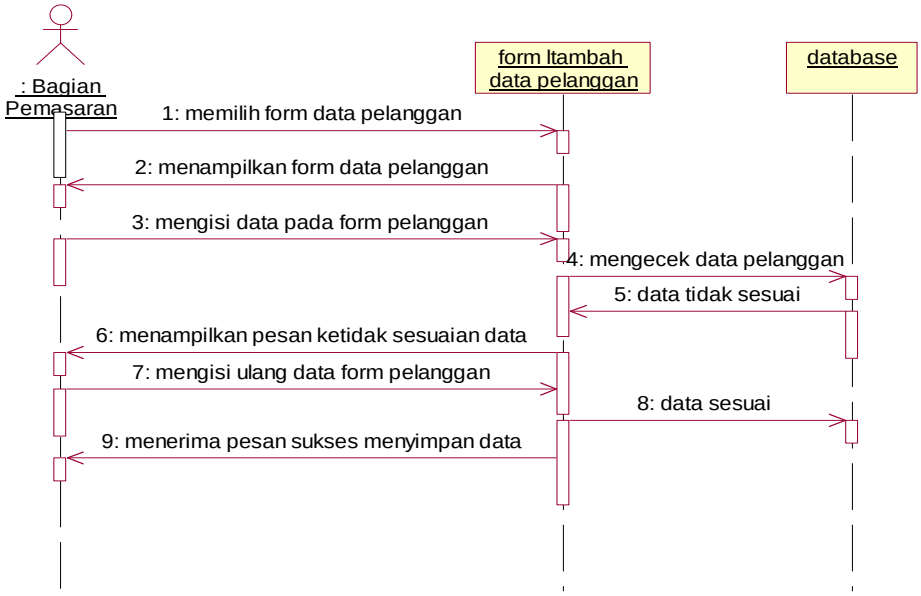
Sequence diagram adalah diagram interaksi yang disusun berdasarkan urutan waktu. Cara membaca diagram sekuensial ini mulai dari atas ke bawah (Sholiq, 93).

1.2.3.3.1 Sequnce Diagram login Yang Diusulkan



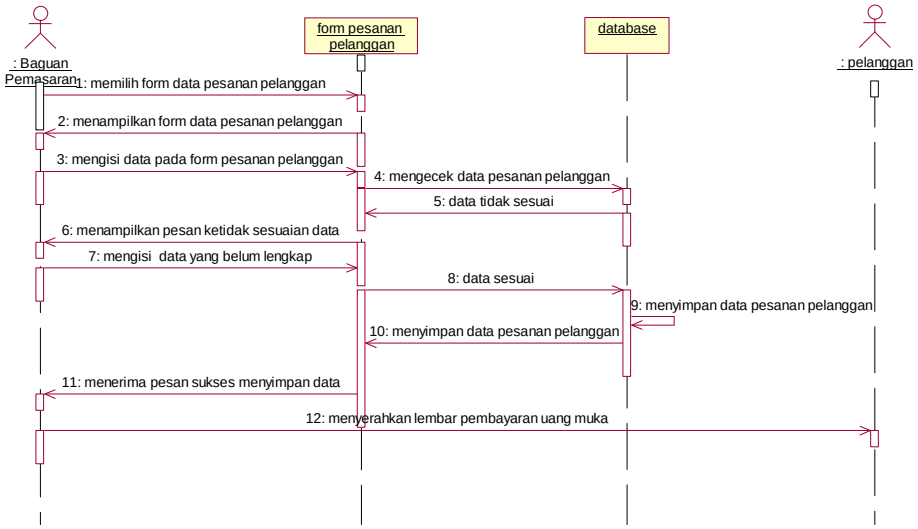
Gambar 4.25 Sequnce Diagram Login Yang Diusulkan

1.2.3.3.2 Sequnce Diagram Data Pelanggan Yang Diusulkan



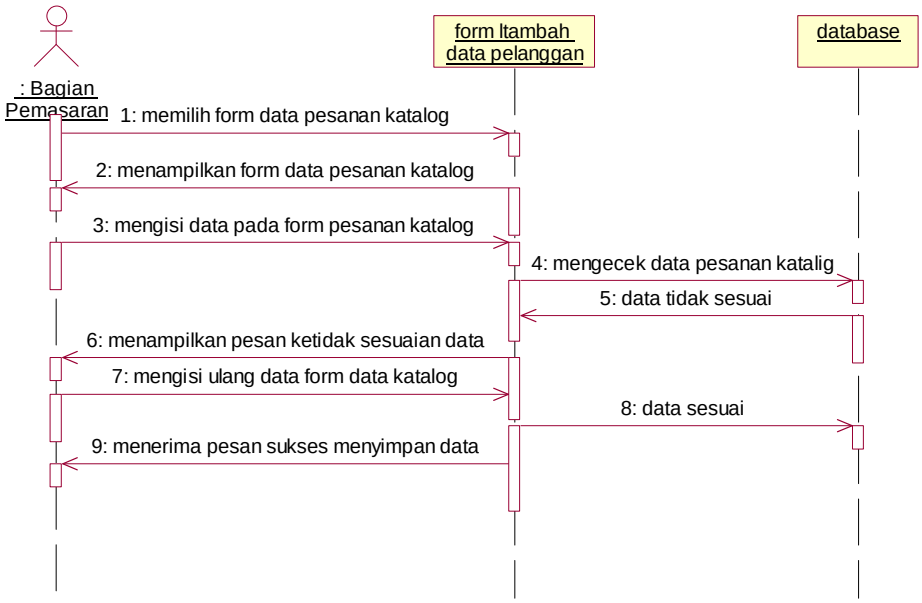
Gambar 4.26 Sequnce Diagram Data Pelanggan Yang Diusulkan

1.2.3.3.3 Sequnce Diagram Pesanan Pelanggan Yang Diusulkan



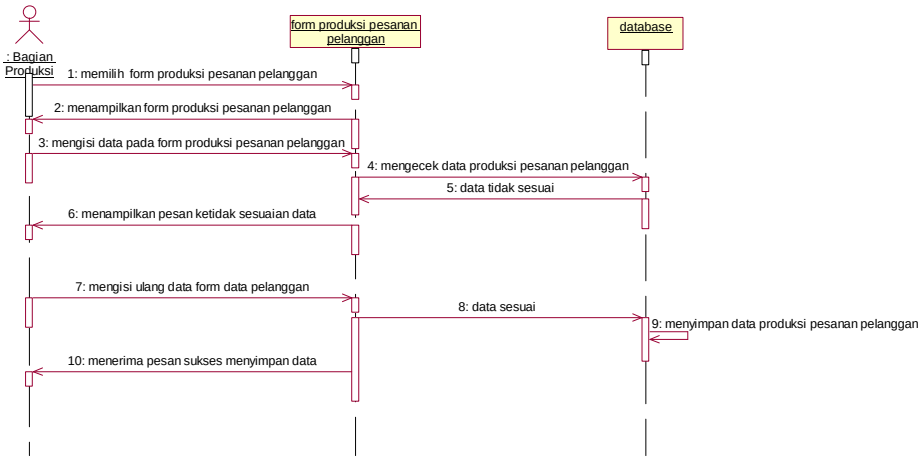
Gambar 4.27 Sequnce Diagram Pesanan Pelanggan Yang Diusulkan

1.2.3.3.4 Sequnce Diagram Pesanan Katalog Yang Diusulkan



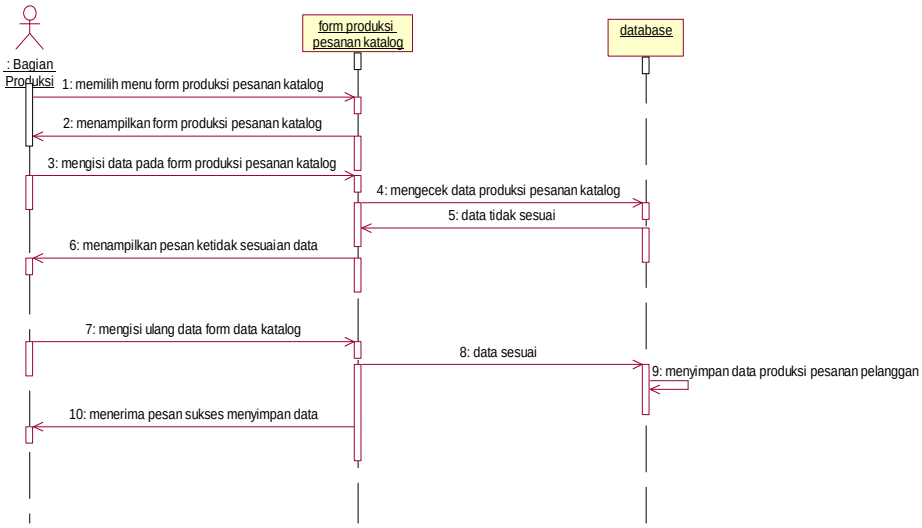
Gambar 4.28 Sequnce Diagram Pesanan Katalog Yang Diusulkan

4.2.3.3.5. Sequnce Diagram Produksi Pesanan Pelanggan Yang Diusulkan



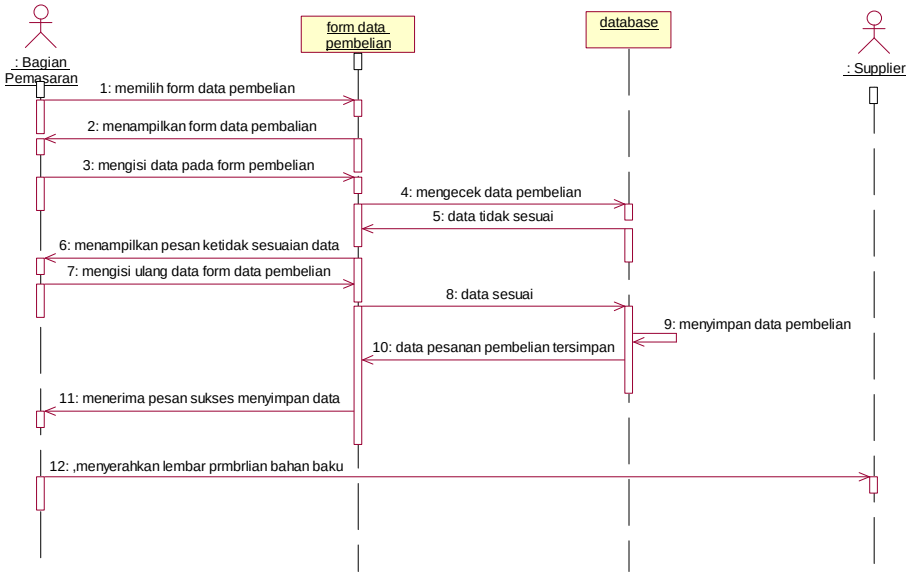
Gambar 4.29 Sequnce Diagram Produksi Pesanan Pelanggan Yang Diusulkan

4.2.3.3.6. Sequnce Diagram Produksi Pesanan Katalog Yang Diusulkan



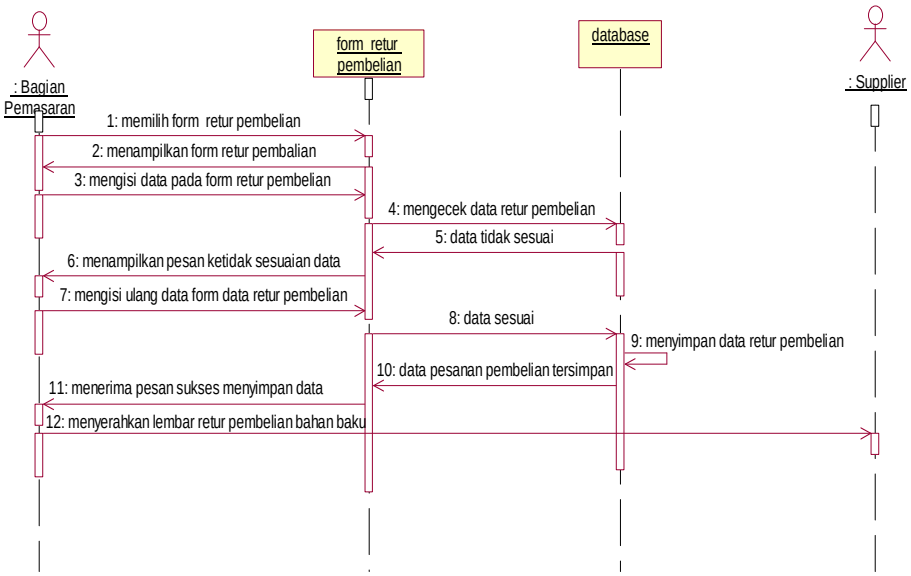
Gambar 4.30 Sequnce Diagram Pembelian Yang Diusulkan

4.2.3.3.7. Sequnce Diagram Pembelian Yang Diusulkan



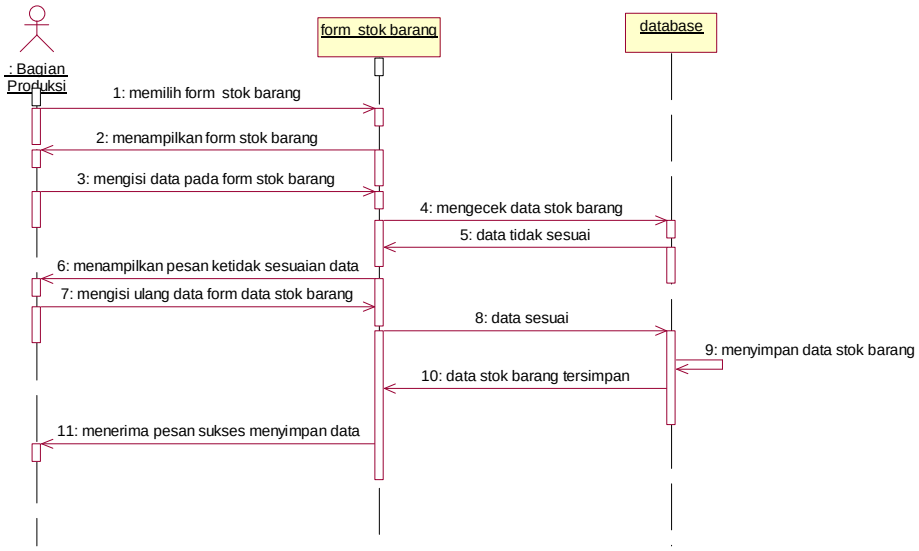
Gambar 4.31 Sequnce Diagram Pembelian Yang Diusulkan

4.2.3.3.8. Sequnce Diagram Retur Pembelian Yang Diusulkan



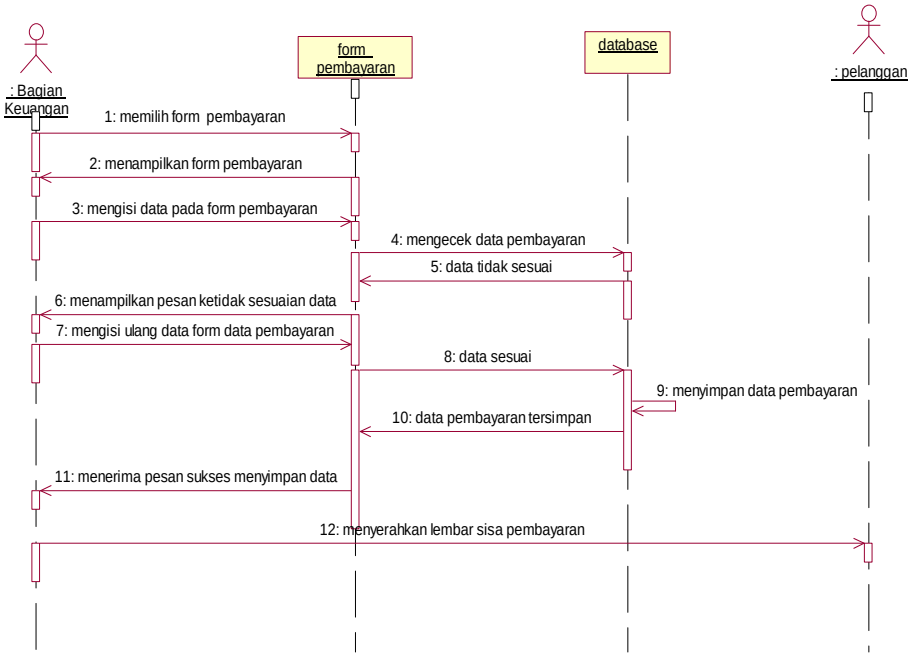
Gambar 4.32 Sequnce Diagram Retur Pembelian Yang Diusulkan

4.2.3.3.9. Sequnce Diagram Stok Barang Yang Diusulkan



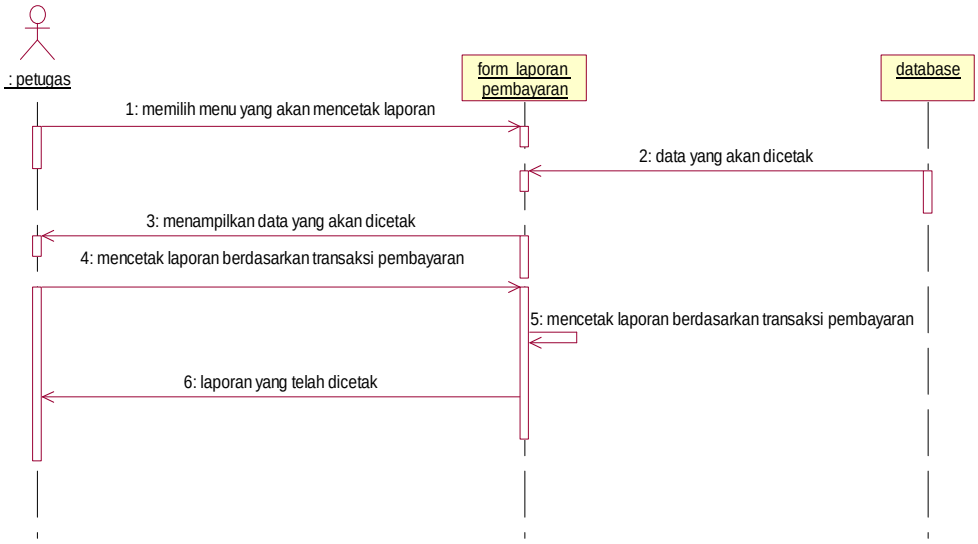
Gambar 4.33 Sequnce Diagram Stok Barang Yang Diusulkan

4.2.3.3.10. Sequnce Diagram Pembayaran Yang Diusulkan



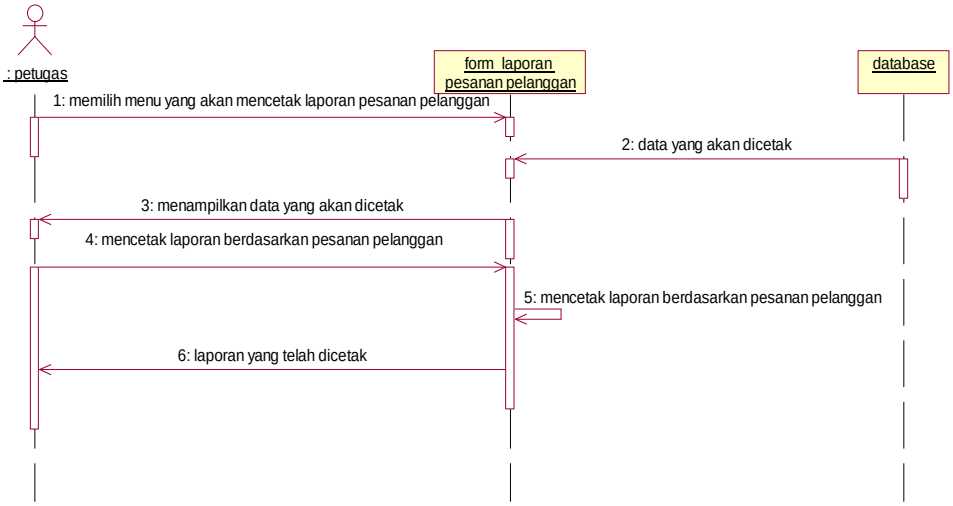
Gambar 4.34 Sequnce Diagram Pembayaran Yang Diusulkan

4.2.3.3.11. Sequnce Diagram Laporan Pembayaran Yang Diusulkan



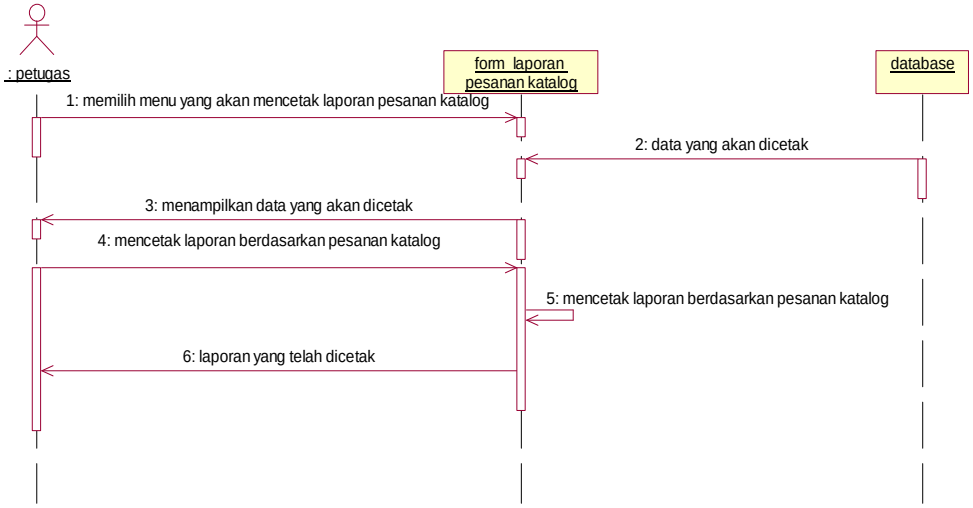
Gambar 4.35 Sequnce Diagram Laporan Pembayaran Yang Diusulkan

4.2.3.3.12. Sequnce Diagram Laporan Pesanan Pelanggan Yang Diusulkan



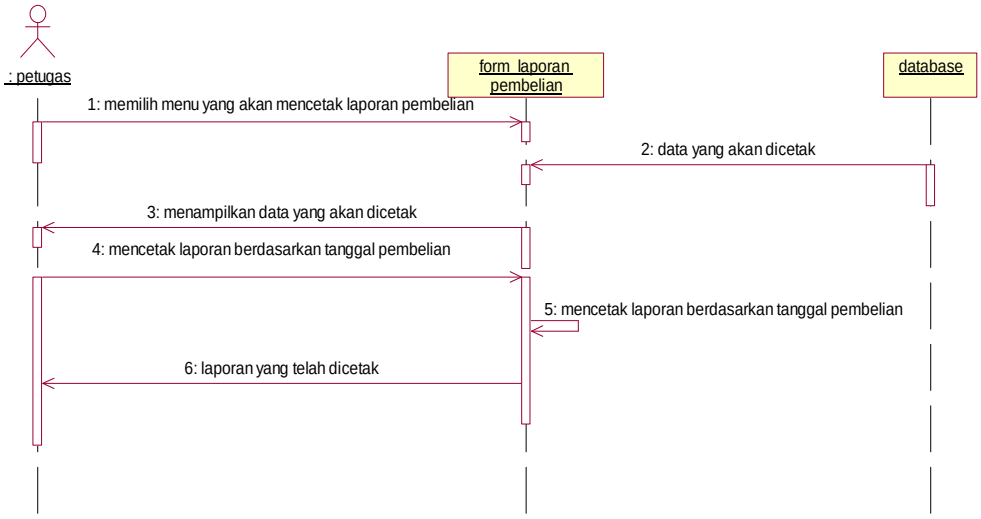
Gambar 4.36 Sequnce Diagram Laporan Pesanan Pelanggan Yang Diusulkan

4.2.3.3.13. Sequnce Diagram Laporan Pesanan Katalog Yang Diusulkan



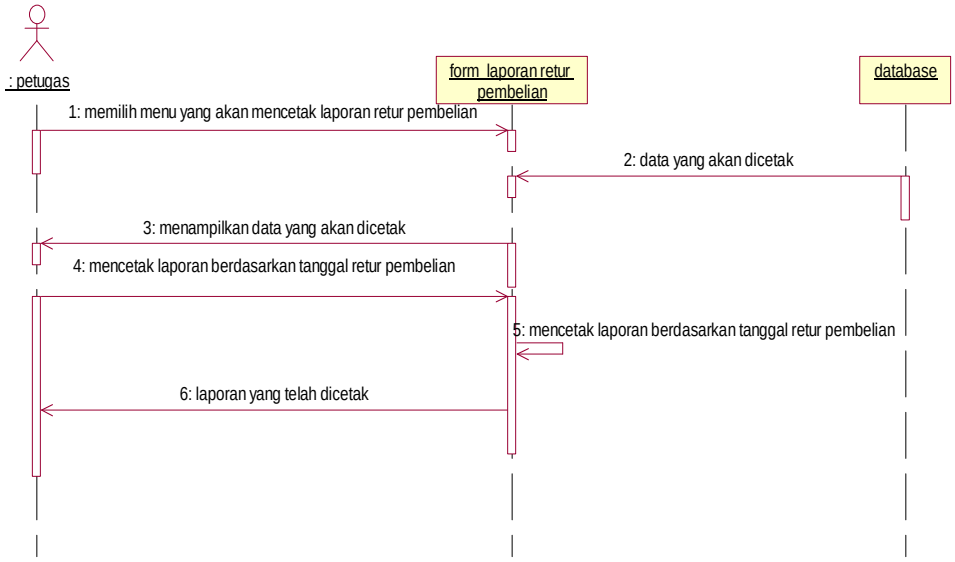
Gambar 4.37 Sequnce Diagram Laporan Pesanan Katalog Yang Diusulkan

4.2.3.3.14. Sequnce Diagram Laporan Pembelian Yang Diusulkan



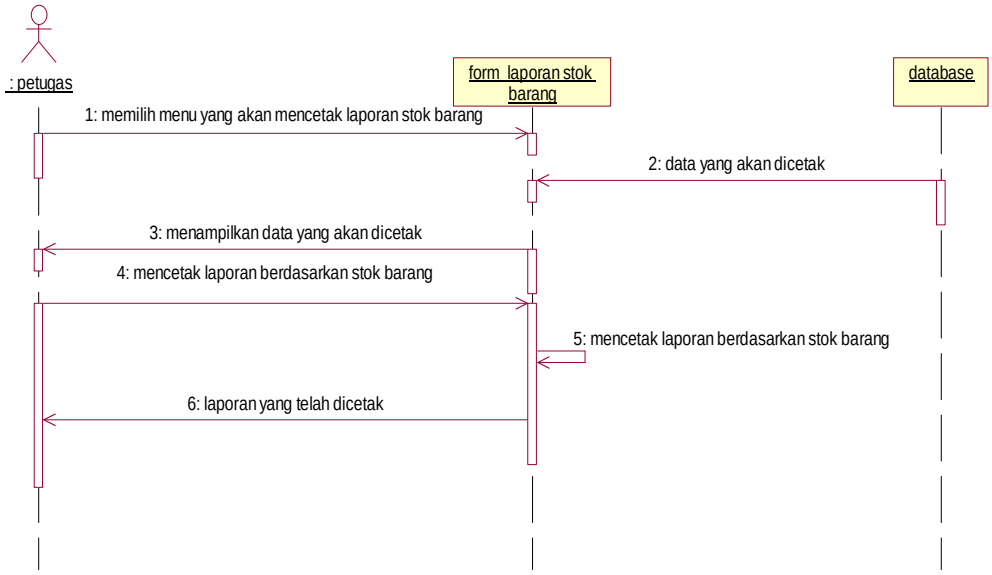
Gambar 4.38 Sequnce Diagram Laporan Pembelian Yang Diusulkan

4.2.3.3.15. Sequnce Diagram Laporan Retur Pembelian Yang Diusulkan



Gambar 4.39 Sequnce Diagram Laporan Retur Pembelian Yang Diusulkan

4.2.3.3.16. Sequnce Diagram Laporan Stok Barang Yang Diusulkan

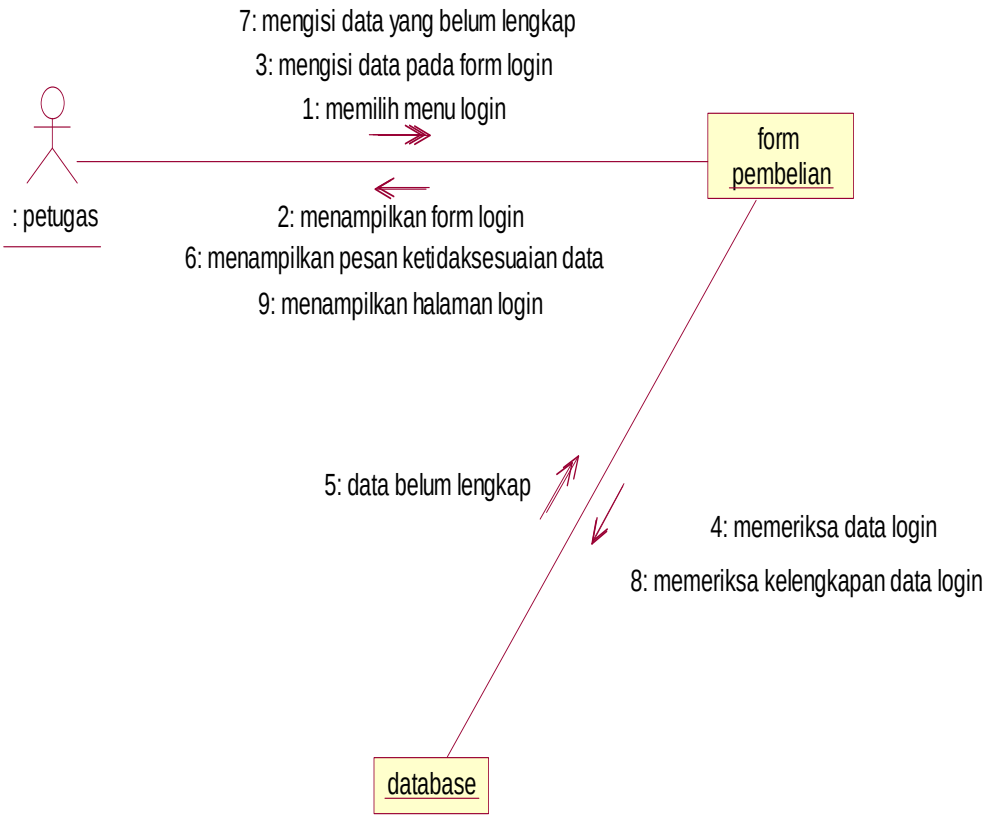


Gambar 4.40 Sequnce Diagram Laporan Stok Barang Yang Diusulkan

4.2.3.4. Collaboration Diagram

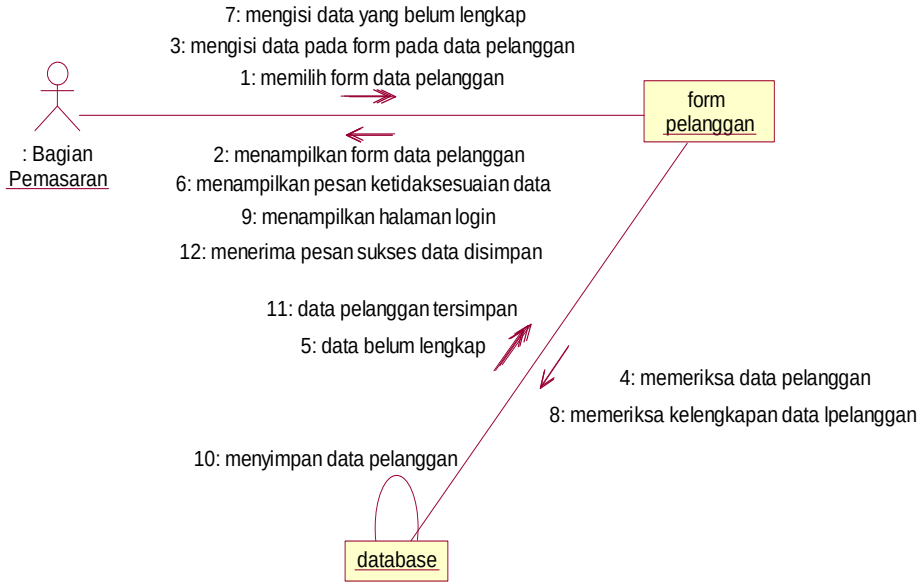
Collaboration Diagram menekankan pada organisasi objek-objek yang berpartisipasi pada interaksi. *Collaboration Diagram* member pemahaman yang jelas pada pembaca tentang aliran kendali (*flow of control*) dalam konteks organisasi structural objek-objek yang berkolaborasi (Adi Nugroho, 88).

4.2.3.4.1 Collaboration Diagram login Yang Diusulkan



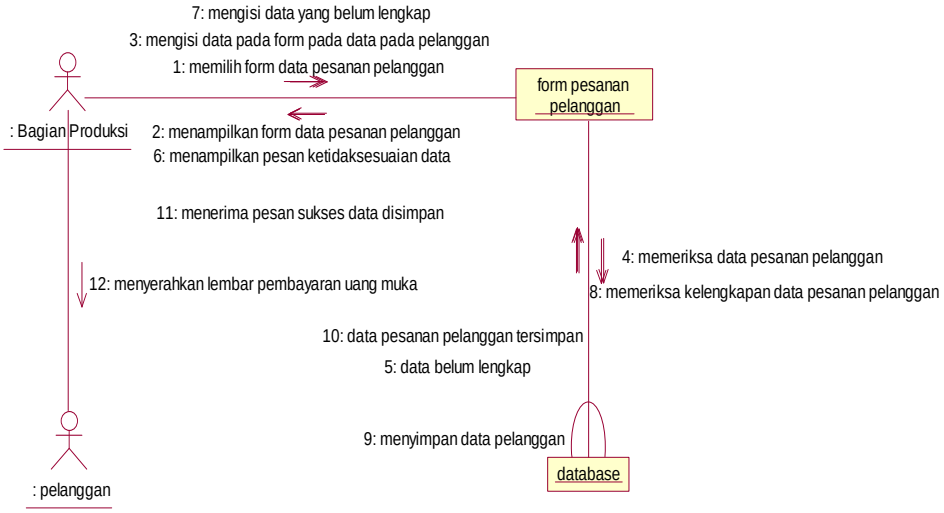
Gambar 4.41 Collaboration Diagram Login Yang Diusulkan

4.2.3.4.2 Collaboration Diagram Data Pelanggan Yang Diusulkan



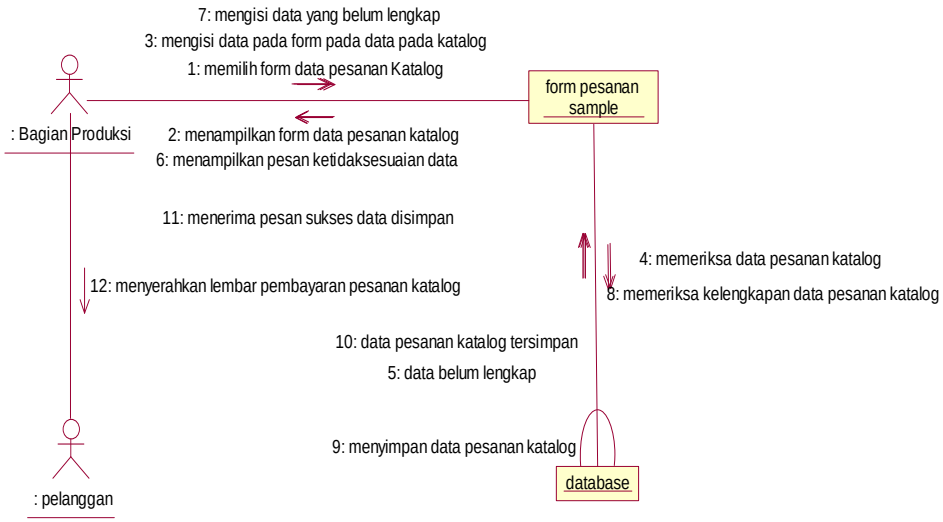
Gambar 4.42 Collaboration Diagram Data Pelanggan Yang Diusulkan

4.2.3.4.3 Collaboration Diagram Pesanan Pelanggan Yang Diusulkan



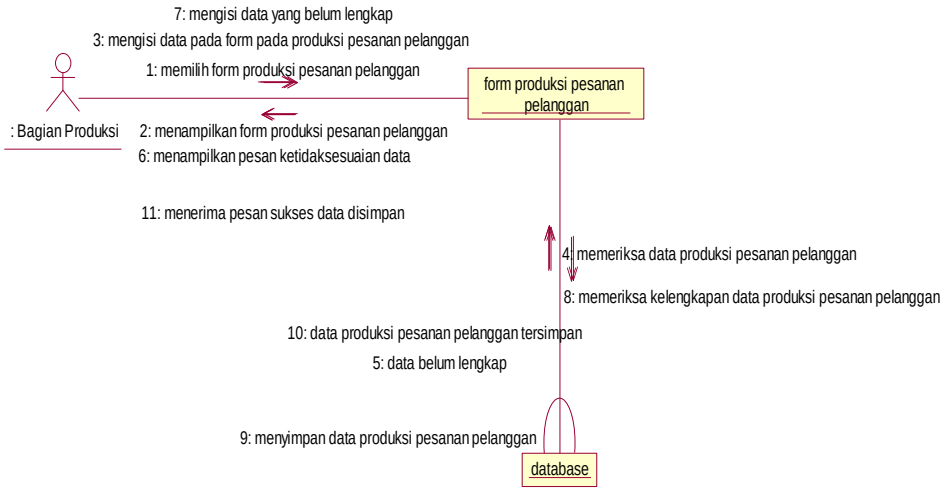
Gambar 4.43 Collaboration Diagram Pesanan Pelanggan Yang Diusulkan

4.2.3.4.4 Collaboration Diagram Pesanan Katalog Yang Diusulkan



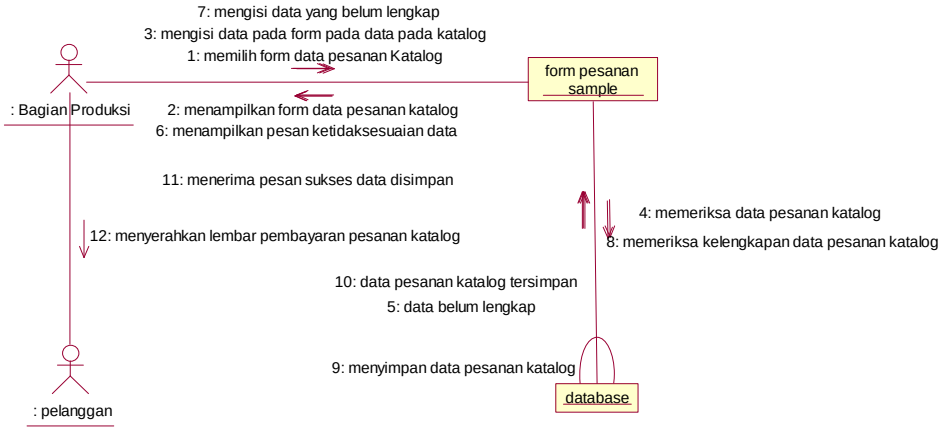
Gambar 4.44 Collaboration Diagram Pesanan Katalog Yang Diusulkan

4.2.3.4.5 Collaboration Diagram Produksi Pesanan Pelanggan Yang Diusulkan



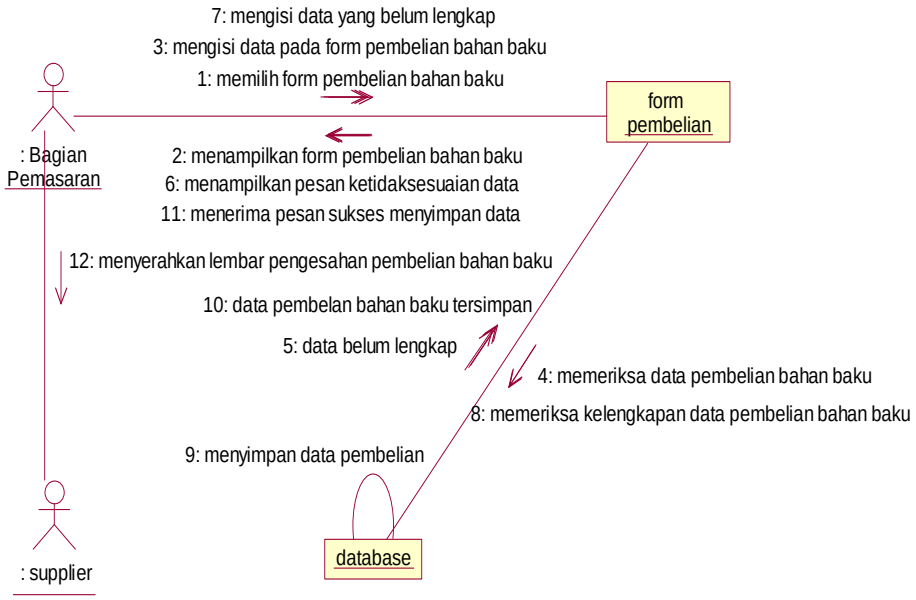
Gambar 4.45 Collaboration Diagram Pesanan Pelanggan Yang Diusulkan

4.2.3.4.6 Collaboration Diagram Produksi Pesanan Katalog Yang Diusulkan



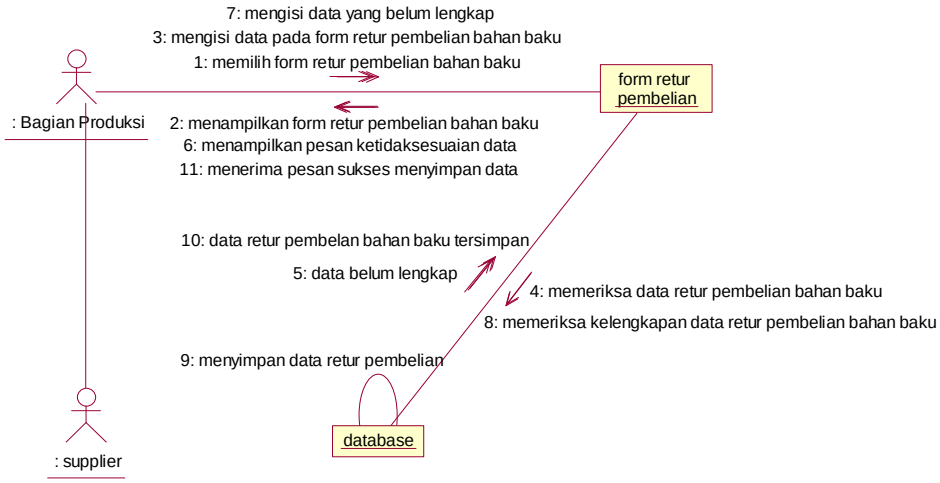
Gambar 4.46 Collaboration Diagram Pesanan Katalog Yang Diusulkan

4.2.3.4.7 Collaboration Diagram Pembelian Yang Diusulkan



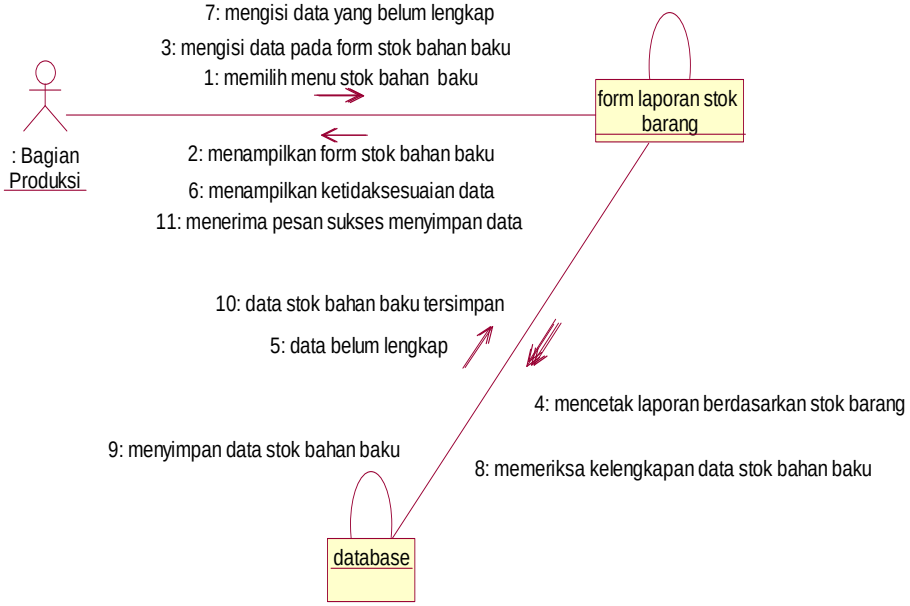
Gambar 4.47 Collaboration Diagram Pembelian Yang Diusulkan

4.2.3.4.8 Collaboration Diagram Retur Pembelian Yang Diusulkan



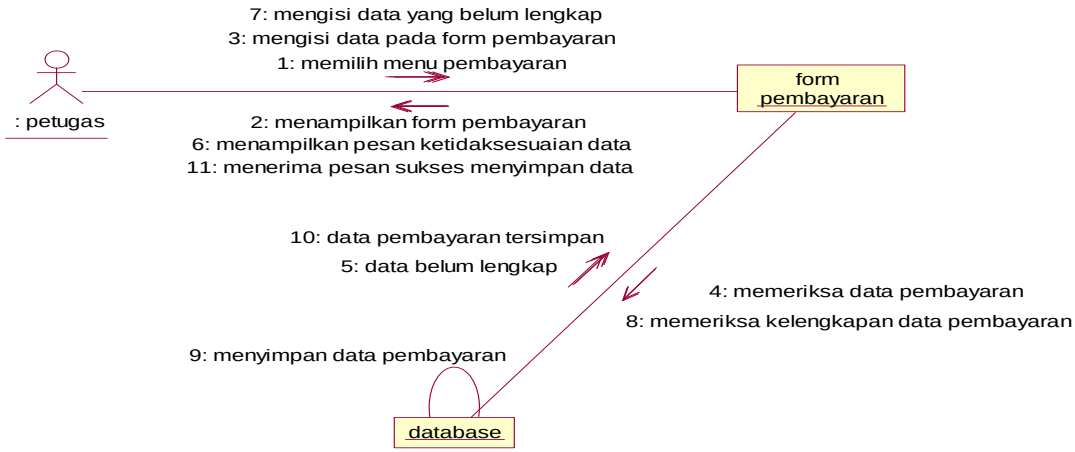
Gambar 4.48 Collaboration Diagram Retur Pembelian Yang Diusulkan

4.2.3.4.9 Collaboration Diagram Stok Barang Yang Diusulkan



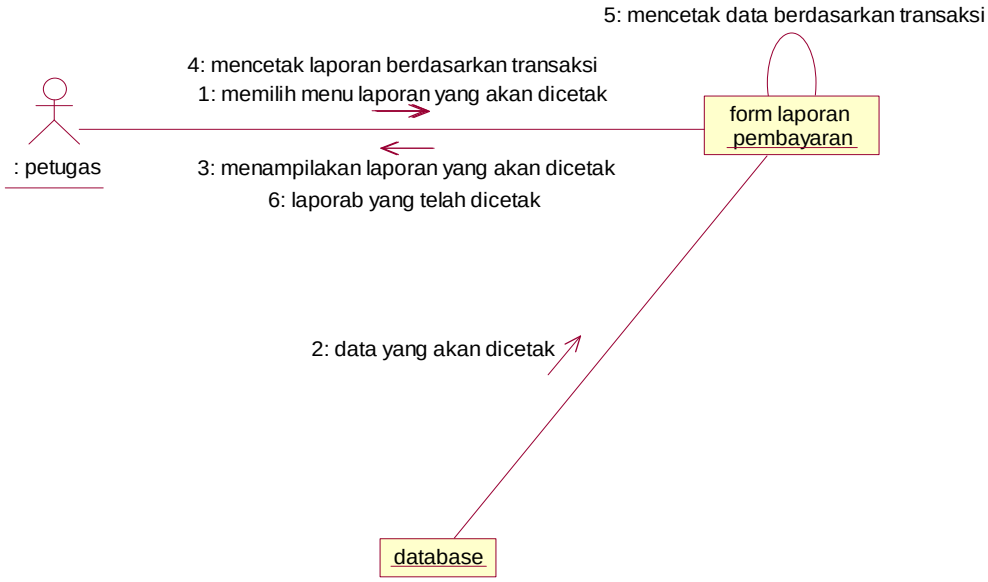
Gambar 4.49 Collaboration Diagram Stok Barang Yang Diusulkan

4.2.3.4.10 Collaboration Diagram Pembayaran Yang Diusulkan



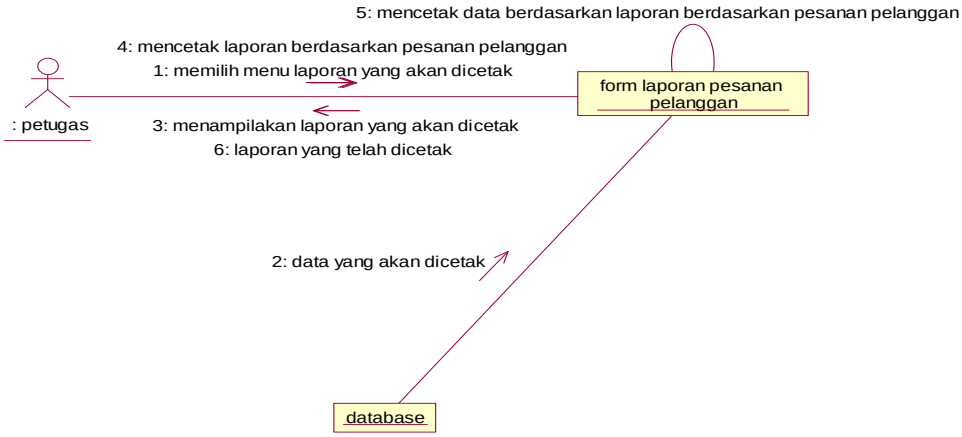
Gambar 4.50 Collaboration Diagram Pembayaran Yang Diusulkan

4.2.3.4.11 Collaboration Diagram Laporan Pembayaran Yang Diusulkan



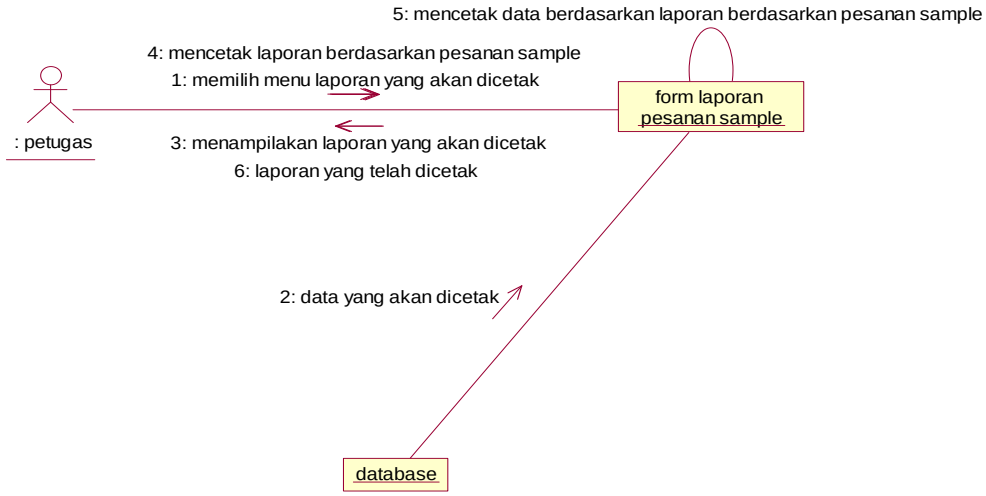
Gambar 4.51 Collaboration Diagram Laporan Pembayaran Yang Diusulkan

4.2.3.4.12 Collaboration Diagram Laporan Pesanan Pelanggan Yang Diusulkan



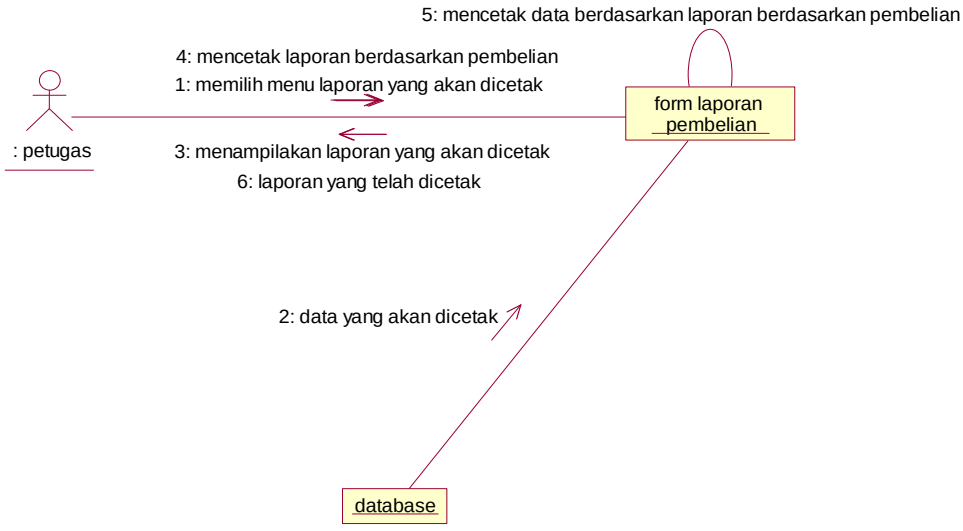
Gambar 4.52 Collaboration Diagram Laporan Pesanan Pelanggan Yang Diusulkan

4.2.3.4.13 Collaboration Diagram Laporan Pesanan Katalog Yang Diusulkan



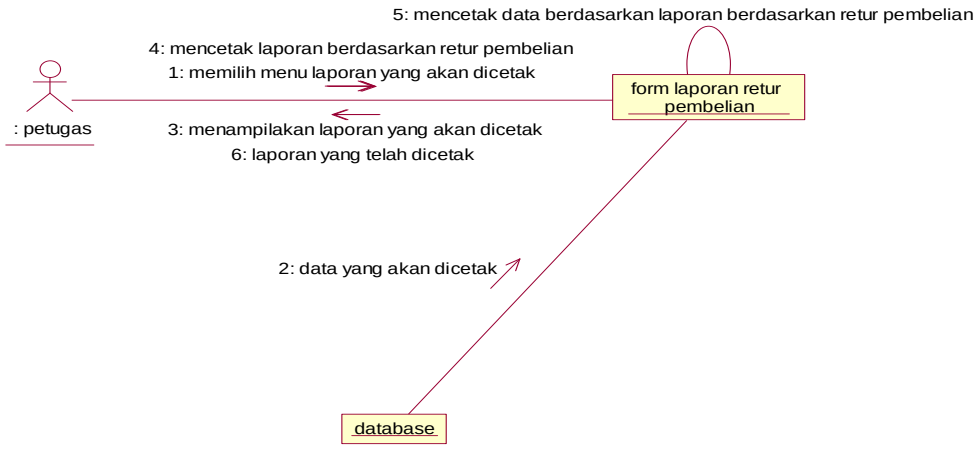
Gambar 4.53 Collaboration Diagram Laporan Pesanan Katalog Yang Diusulkan

4.2.3.4.14 Collaboration Diagram Laporan Pembelian Yang Diusulkan



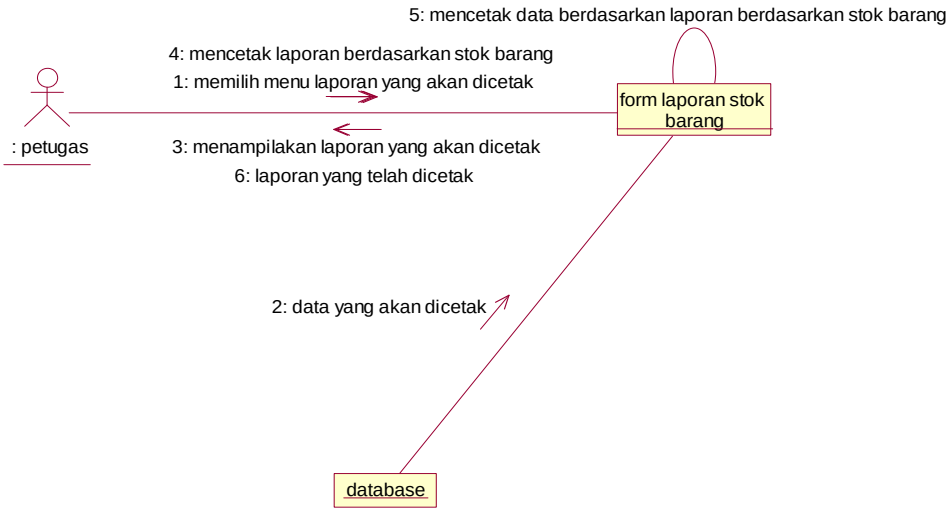
Gambar 4.54 Collaboration Diagram Laporan Pembelian Yang Diusulkan

4.2.3.4.15 Collaboration Diagram Laporan Retur Pembelian Yang Diusulkan



Gambar 4.55 Collaboration Diagram Laporan Retur Pembelian Yang Diusulkan

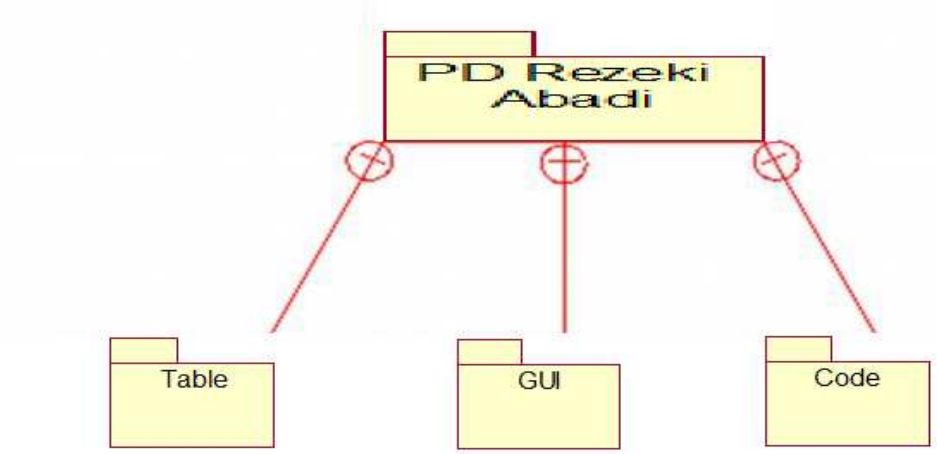
4.2.3.4.16 Collaboration Diagram Laporan Stok Barang Yang Diusulkan



Gambar 4.56 Collaboration Diagram Laporan Stok Barang Yang Diusulkan

Package Diagram

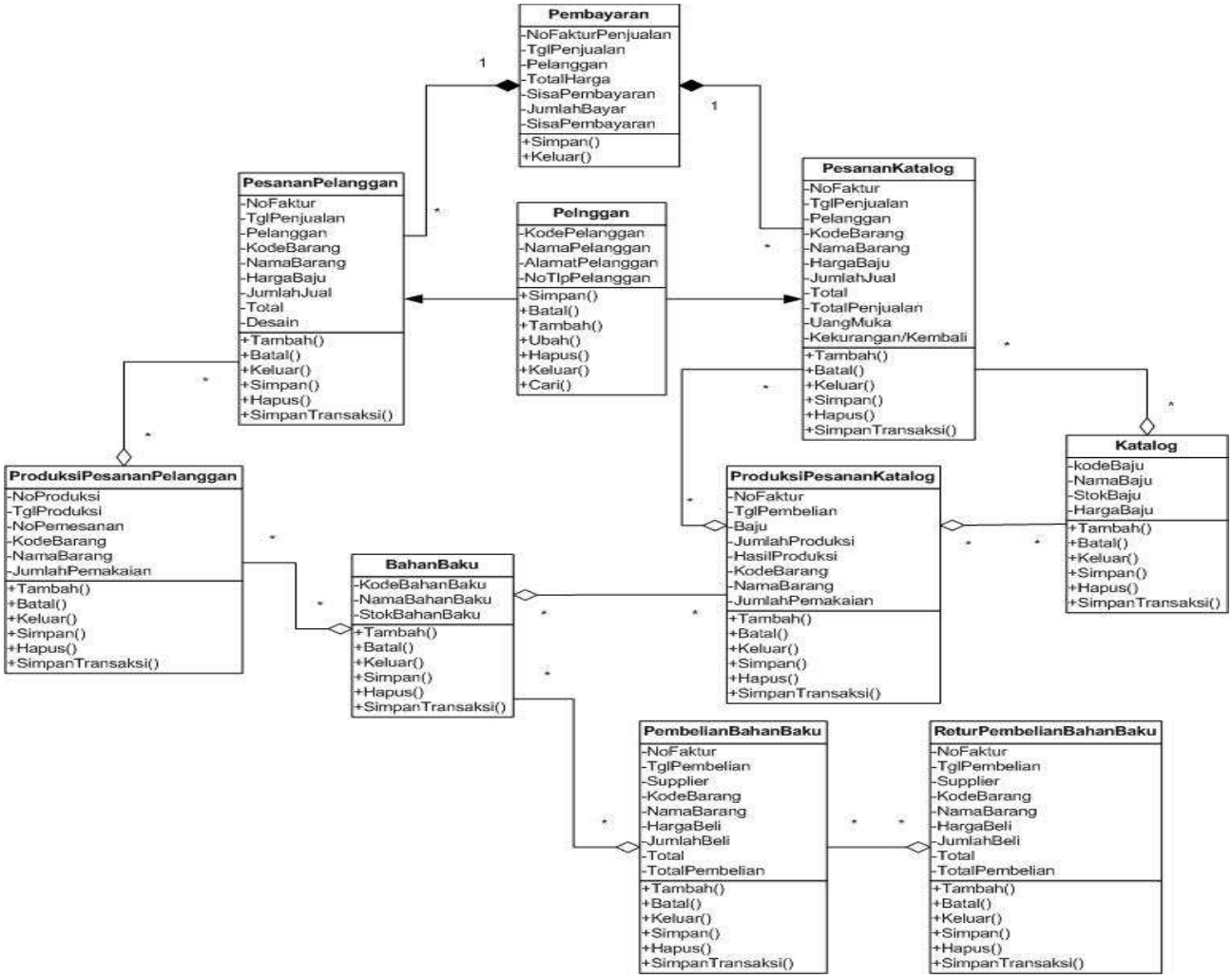
Package Diagram digunakan untuk mengelompokkan kelas-kelas yang mempunyai kesamaan (Sholiq, 112). Berikut adalah *Package Diagram* yang dirancang dalam Sistem Informasi ini :



Gambar 4. 57 package diagram

4.2.3.5 Class Diagram

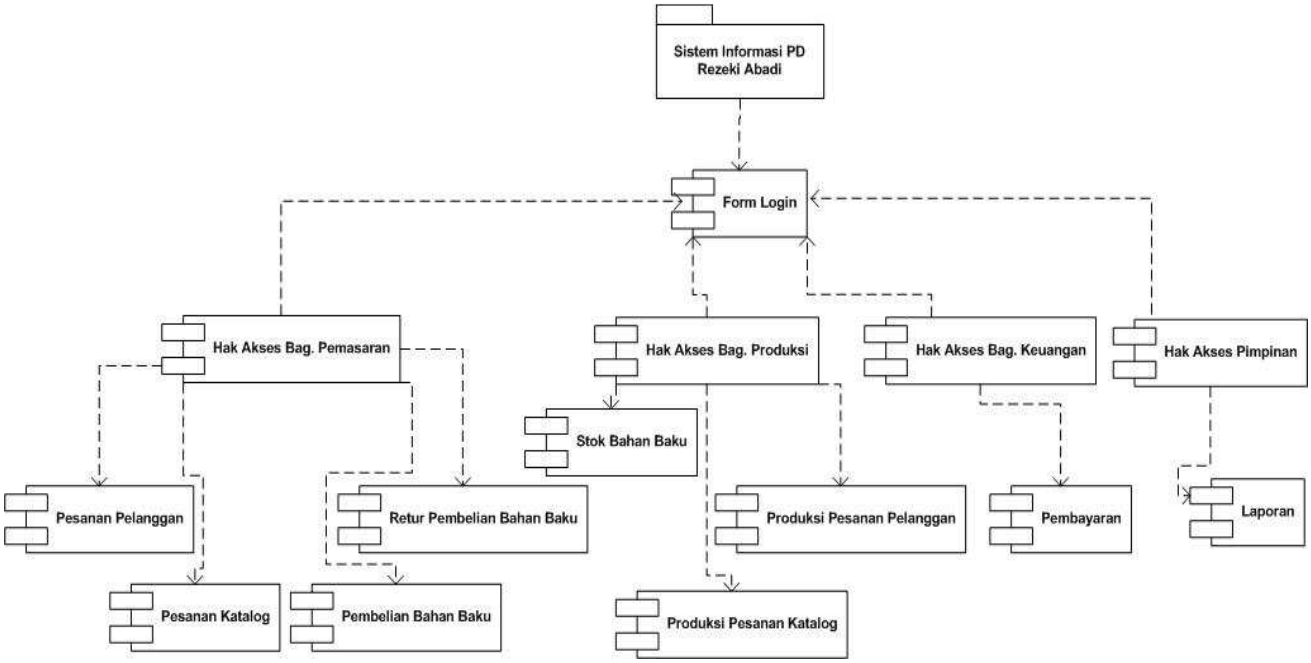
Class Diagram digunakan untuk menampilkan kelas-kelas atau paketpaket di dalam system dan relasi antar mereka. Class Diagram memberikan gambaran system secara statis. Biasanya, dibuat beberapa diagram kelas untuk satu system (Sholiq, 101). Berikut adalah Class Diagram yang dirancang dalam Sistem Informasi ini :



Gambar 4.58 Class Diagram yang Diusulkan

4.2.3.6 Component Diagram

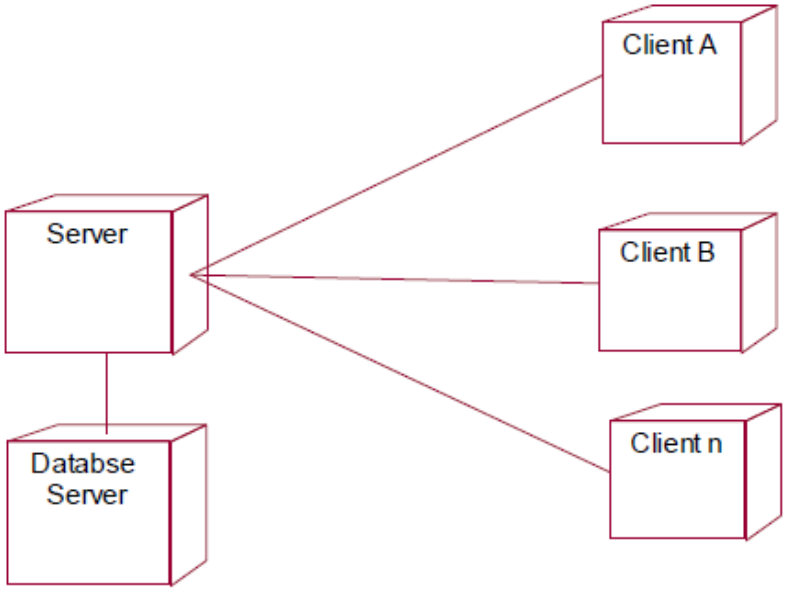
Component Diagram menunjukan model secara fisik komponen perangkat lunak pada system dan hubungan antar mereka. *Component Diagram* bisa mencantumkan pustaka kode program dan berkas-berkas *runtime* sekaligus (Sholiq, 165).



Gambar 4.59 Component Diagram yang Diusulkan

4.2.3.7 Deployment Diagram

Deployment Diagram adalah segala hal yang berkaitan dengan penyebaran fisik aplikasi. Hal ini termasuk persoalan layout jaringan dan lokasi komponenkomponen dalam jaringan. *Deployment Diagram* menampilkan semua titik(*node)* dalam suatu jaringan, hubungan antar mereka dan proses-proses yang dijalankan pada masing-masing titik (Sholiq, 175).



Gambar 4. 60 Deployment Diagram

4.2.4 Kodifikasi

Kodifikasi atau pengkodean digunakan dalam pemberian nama yang unik pada sebuah nama. Kodifikasi ini digunakan untuk mengklasifikasikan data, memudahkan dalam hal pencarian dan memasukan data. Adapun kodifikasi yang dilakukan oleh penulis adalah :

1. Kode Pelanggan

   Bentuk Kode Pelanggan : xxyyzzz

   Keterangan :

   xx adalah tahun masuk

   yy adalah kode pelanggan

   zzz no urut pelanggan

Contoh : 1210001, 1210002

2. Kode Pegawai

   Bentuk Kode Pegawai : xxyyzzz

   Keterangan :

   xx adalah tahun masuk

   yy adalah kode jabatan

   zzz no urut pegawai

   Contoh : 1201001, 1201002

3. Kode Bahan Baku

   Bentuk Kode Bahan Baku : xxyyy

   Keterangan :

   xx adalah nama bahan baku

   yy adalah jumlah bahan baku

   Contoh : BG001, BG002

4. Kode Katalog

   Bentuk Kode Katalog : xyyy

   Keterangan :

   xx adalah jenis pakaian

   yy adalah jumlah pakaian

   Contoh : A001, B002

5. Kode Pesanan Katalog

   Bentuk Kode Pesanan Katalog : xxyy

Keterangan :

xx adalah kode pesanan katalog

yy adalah urutan pesanan katalog

Contoh : PS001, PS002

6. Kode Pesanan Pelanggan

   Bentuk Kode Pembelian : xxyy

   Keterangan :

   xx adalah kode pesanan pelanggan

   yy adalah urutan pesanan pelanggan

   Contoh : PP01, PP02

7. Kode Pembelian

   Bentuk Kode Pesanan : xxyyy

   Keterangan :

   xx adalah nama bahan baku

   yy adalah jumlah bahan baku

   Contoh : BG001, BG002

8. Kode Pembelian

   Bentuk Kode Pesanan : xxyyy

   Keterangan :

   xx adalah nama bahan baku

   yy adalah jumlah bahan baku

   Contoh : BG001, BG002

9. Kode Produk

   Bentuk Kode Produk : xyyy

   Keterangan :

   x adalah nama produk

   yy adalah jumlah produk

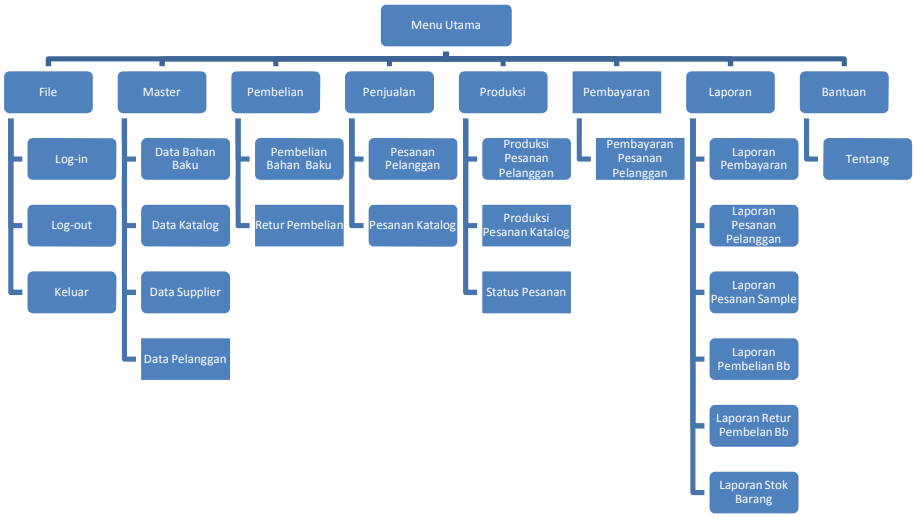
   Contoh : A001, A002

4.2.5 Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka adalah proses perancangan yang direncakan oleh penulis dalam pembangunan suatu system informasi. Perancangan ini dibuat guna memudahkan pembuatan *design* pada saat pengguna berinteraksi dengan system tersebut.

4.2.5.1 Perancangan Struktur Menu

Untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan system informasi ini,maka dibuatlah sebuah perancangan struktur menu. Berikut adalah perancangan struktur menu dalam system informasi ini :



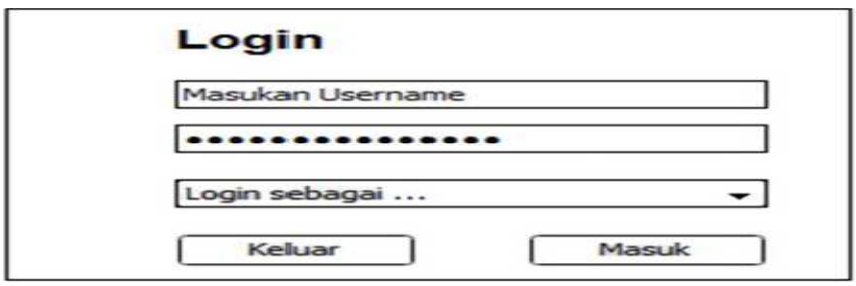
Gambar 4.61 Perancangan Struktur Menu

4.2.5.2 Perancangan Input

Perancangan masukan yaitu perancangan halaman untuk melakukan masukan data dari pengguna ke dalam suatu system. Berikut adalah perancangan yang dibuat oleh penulis terhadap system informasi ini :

1. Perancangan Form Login

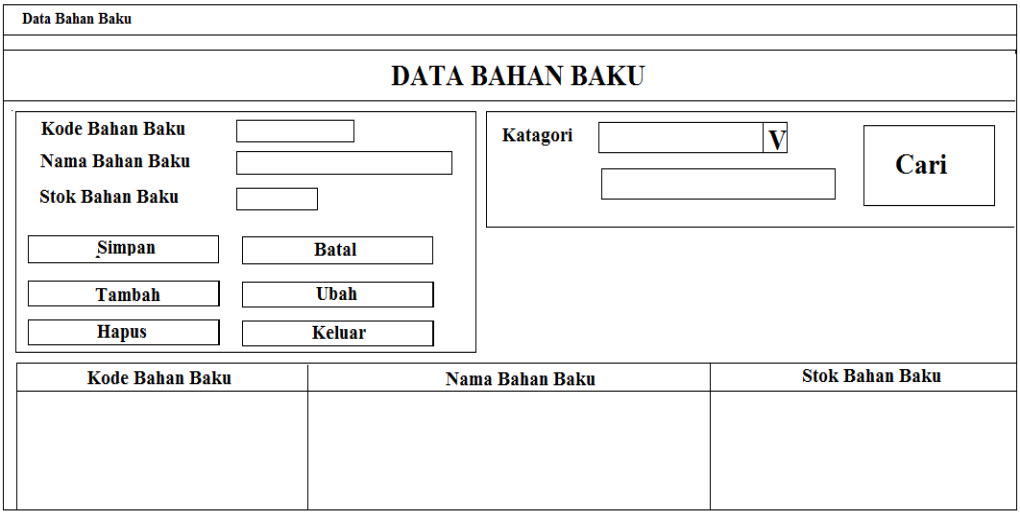
   Form ini digunakan untuk memasukan masuk ke system informasi dimana pengguna harus melakukan verifikasi akun.



Gambar 4.62 Perancangan Form Login

2. Perancangan Form Data Bahan Baku

   Form ini digunakan untuk melakukan menambah data bahan baku baru



Gambar 4.63 Perancangan Form Data Bahan Baku

a. Tombol tambah

   Funsinya adalah untuk menabah bahan baku

b. Tombol simpan

   Fungsinya adalah jika sudah mengisi kode bahan baku, nama bahan baku, dan stok bahan baku, maka tmbol simpan adalah untuk menyimpan data tersebut kedalam database.

c. Tombol Batal

Fungsinya adalah untuk membatalkan jika tidak jadi menambah data bahan baku kedalam database

d. Tombol Ubah

Funsinya adalah untuk mengubah data bahan baku yang ada didatabase,

e. Tombol Keluar

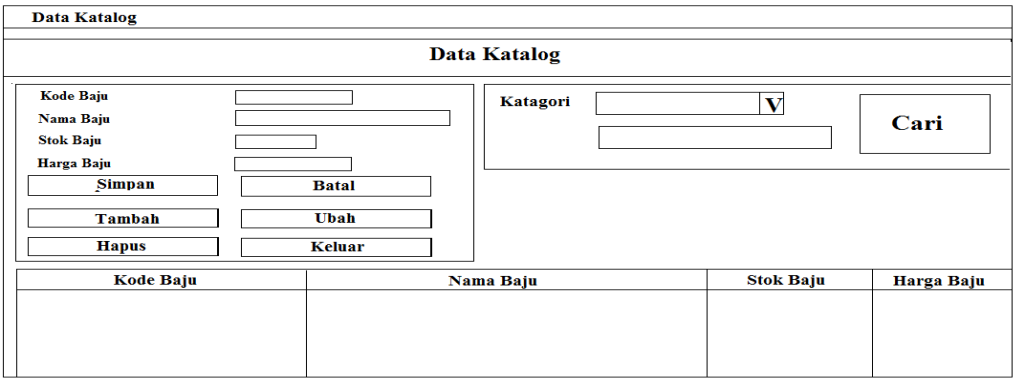
Fungsinya adalah untuk keluar dari form data bahan baku

f. Tombol Cari

Funsinya adalah untuk memudahkan pengguna dalam mencari data bahan baku yang diinginkan

3. Perancangan Form Data Katalog

Form ini digunakan untuk melakukan menambah data katalog baru



Gambar 4.64 Perancangan Form Data Katalog

a. Tombol tambah

Funsinya adalah untuk menabah data katalog

b. Tombol simpan

Fungsinya adalah jika sudah mengisi kode baju, nama baju, stok baju, dan harga baju maka tmbol simpan adalah untuk menyimpan data tersebut kedalam database.

c. Tombol Batal

Fungsinya adalah untuk membatalkan jika tidak jadi menambah data katalog kedalam database

d. Tombol Ubah

Funsinya adalah untuk mengubah data katalog yang ada didatabase,

e. Tombol Keluar

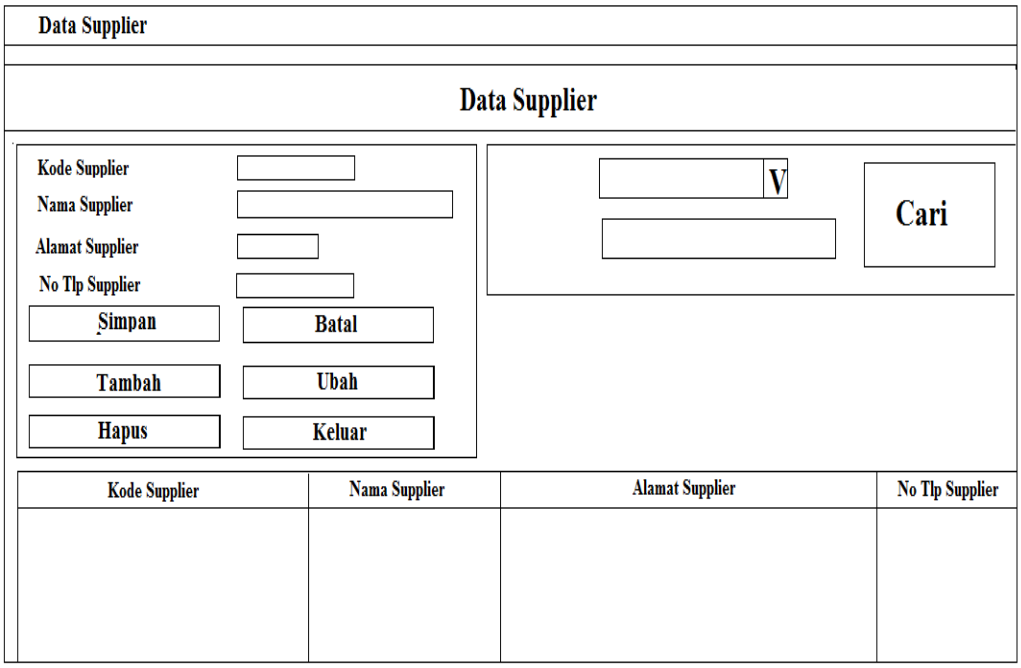
Fungsinya adalah untuk keluar dari form

f. data katalogTombol Cari

Funsinya adalah untuk memudahkan pengguna dalam mencari data katalog yang diinginkan

4. Perancangan Form Data Supplier

Form ini digunakan untuk melakukan menambah data supplier baru



Gambar 4.65 Perancangan Form Data Supplier

a. Tombol tambah

   Funsinya adalah untuk menabah data supplier

b. data SupplierTombol simpan

   Fungsinya adalah jika sudah mengisi kode Supplier, nama Supplier, alamat Supplier, dan nama Supplier maka tmbol simpan adalah untuk menyimpan data tersebut kedalam database.

c. Tombol Batal

   Fungsinya adalah untuk membatalkan jika tidak jadi menambah data Supplier kedalam database

d. Tombol Ubah

Funsinya adalah untuk mengubah data Supplier yang ada didatabase,

e. Tombol Keluar

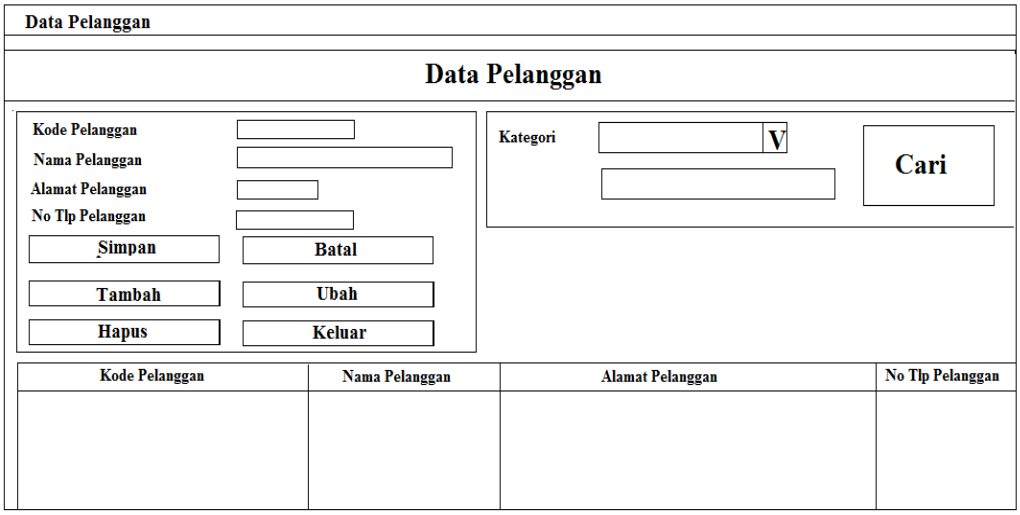
Fungsinya adalah untuk keluar dari form data Supplier

f. Tombol Cari

Funsinya adalah untuk memudahkan pengguna dalam mencari data Supplier yang diinginkan

5. Perancangan Form Data Pelanggan

Form ini digunakan untuk melakukan menambah data pelanggan baru



Gambar 4.66 Perancangan Form Data Pelanggan

a. Tombol tambah

   Funsinya adalah untuk menabah data Pelanggan

b. Tombol simpan

   Fungsinya adalah jika sudah mengisi kode Pelanggan, nama Pelanggan, alamat Pelanggan, dan no tlp Pelanggan maka tmbol simpan adalah untuk menyimpan data tersebut kedalam database.

c. Tombol Batal

   Fungsinya adalah untuk membatalkan jika tidak jadi menambah data Pelanggan kedalam database

d. Tombol Ubah

   Funsinya adalah untuk mengubah data Pelanggan yang ada didatabase,

e. Tombol Keluar

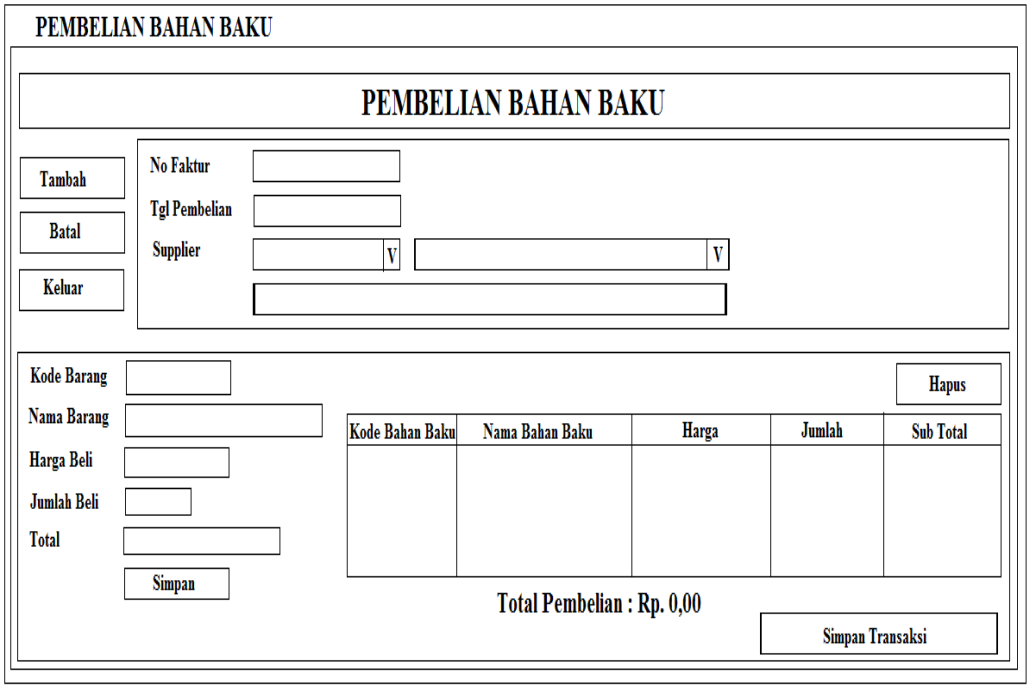
Fungsinya adalah untuk keluar dari form data Pelanggan

f. Tombol Cari

Funsinya adalah untuk memudahkan pengguna dalam mencari data Pelanggan yang diinginkan

6. Perancangan Form Data Pembelian Bahan Baku

Form ini digunakan untuk melakukan pembelian bahan baku



Gambar 4.67 Perancangan Form Data Bahan Baku

a. Tombol tambah

Funsinya adalah untuk menabah data pembelian bahan baku, lalu pilih supplier mana yang akan digunakan, lalu isi kode barang , nama barang, jumlah beli, harga beli yang akan dibeli kepada supplier yang dituju.

b. Tombol simpan

Fungsinya adalah jika sudah mengisi data tersebut maka tombol simpan untuk menyimpan pembelian tersebut kedalam database.

c. Tombol Batal

Fungsinya adalah untuk membatalkan jika tidak jadi menambah data pembelian bahan baku kedalam database.

d. Tombol Hapus

Fungsinya untuk mengapus data pembelian bahan baku, jika ada kesalahan dalam memasukan data bahan baku

Tombol Keluar

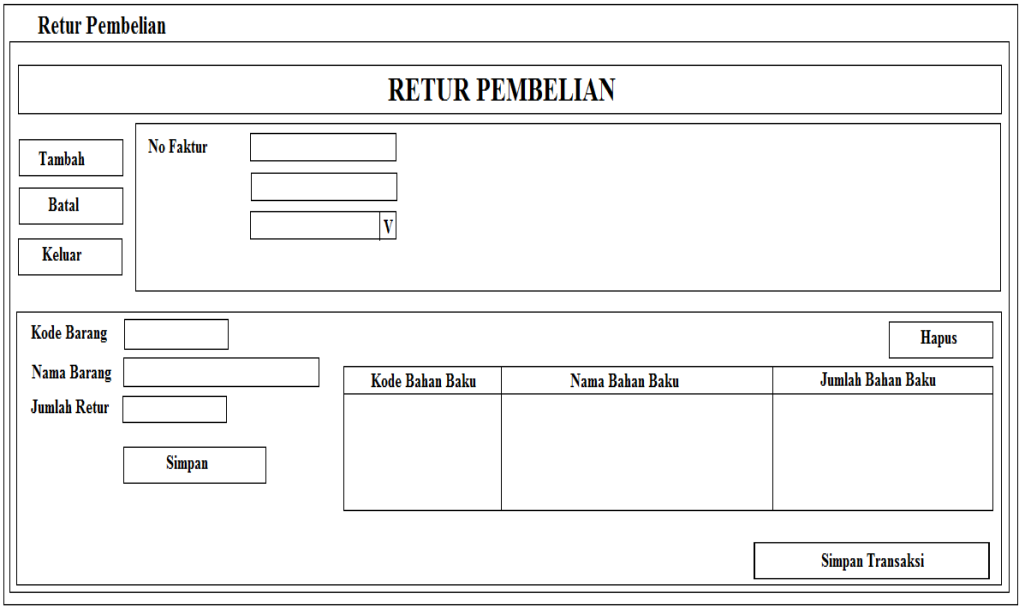
e. Fungsinya adalah untuk keluar dari form data pembelian bahan baku

Tombol Simpan Transaksi

f. Funsinya adalah untuk menyimpan catatan pembelian bahan baku kedalam transaksi kedalam database

7. Perancangan Form Data Retur Pembelian

Form ini digunakan untuk melakukan retur pembelian



Gambar 4.68 Perancangan Form Retur Pembelian

a. Tombol tambah

Funsinya adalah untuk menabah data retur pembelian bahan baku, lalu pilih supplier mana yang akan digunakan, lalu isi kode barang , nama barang, dan jumlah retur.

b. Tombol simpan

Fungsinya adalah jika sudah mengisi data tersebut maka tombol simpan untuk menyimpan retur pembelian bahan baku tersebut kedalam database.

c. Tombol Batal

Fungsinya adalah untuk membatalkan jika tidak jadi menambah data retur pembelian bahan baku kedalam database.

d. Tombol Hapus

Fungsinya untuk mengapus data retur pembelian bahan baku, jika ada kesalahan dalam memasukan data bahan baku

e. Tombol Keluar

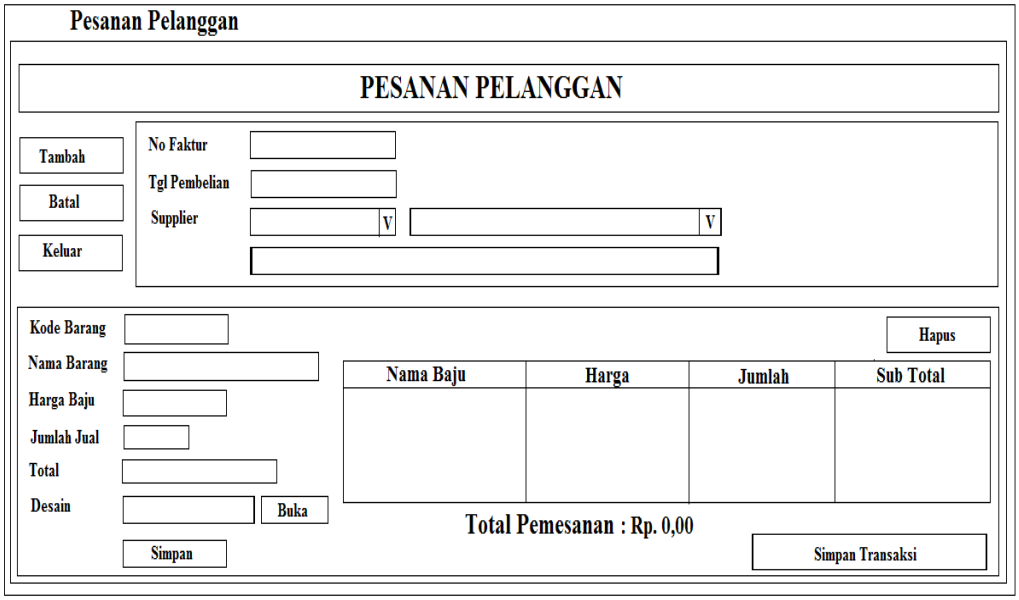
Fungsinya adalah untuk keluar dari form retur data pembelian bahan baku

f. Tombol Simpan Transaksi

Funsinya adalah untuk menyimpan catatan retur pembelian bahan bakukedalam database

8. Perancangan Form Data Pesanan Pelanggan

Form ini digunakan untuk melakukan pesanan pelanggan



Gambar 4.69 Perancangan Form Data Pesanan Bahan Baku

a. Tombol tambah

Funsinya adalah untuk menabah data pesanan pelanggan, lalu pilih pelanggan mana yang akan digunakan, lalu isi kode barang , nama barang, harga baju, jumlah jual, total, dan desain.

b. Tombol simpan

Fungsinya adalah jika sudah mengisi data tersebut maka tombol simpan untuk menyimpan data pesanan pelanggan kedalam database.

c. Tombol Batal

Fungsinya adalah untuk membatalkan jika tidak jadi menambah data pesanan pelanggan kedalam database.

d. Tombol Hapus

Fungsinya untuk mengapus data pesanan pelanggan, jika ada kesalahan dalam memasukan data pesanan pelanggan

e. Tombol Keluar

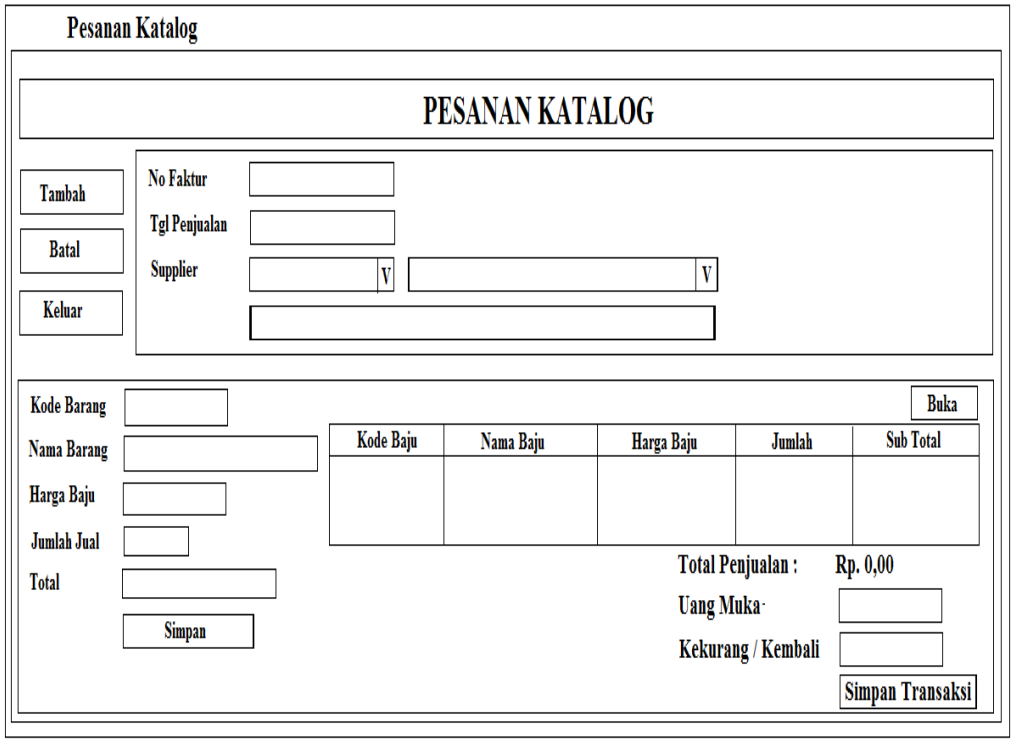
Fungsinya adalah untuk keluar dari form pesanan pelanggan

f. Tombol Simpan Transaksi

Funsinya adalah untuk menyimpan catatan pesanan pelanggan kedalam database

9. Perancangan Form Data Pesanan Katalog

Form ini digunakan untuk melakukan pesanan katalog



Gambar 4.70 Perancangan Form Pesanan Katalog

a. Tombol tambah

Funsinya adalah untuk menabah data pesanan katalog, lalu pilih pelanggan mana yang akan digunakan, lalu isi kode barang , nama barang, harga baju, jumlah jual, dan total.

b. Tombol simpan

Fungsinya adalah jika sudah mengisi data tersebut maka tombol simpan untuk menyimpan data pesanan katalog kedalam database.

c. Tombol Batal

Fungsinya adalah untuk membatalkan jika tidak jadi menambah data pesanan katalog kedalam database.

d. Tombol Hapus

Fungsinya untuk mengapus data pesanan katalog, jika ada kesalahan dalam memasukan data pesanan katalog

e. Tombol Keluar

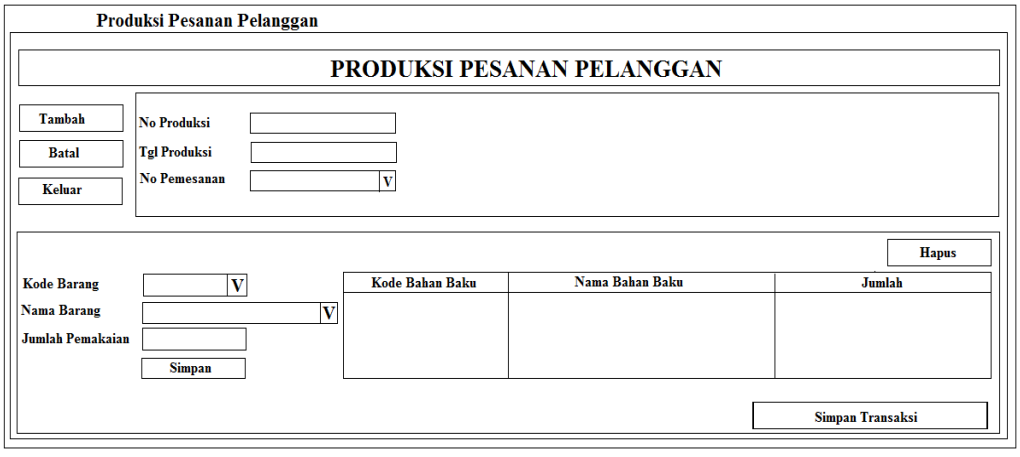
Fungsinya adalah untuk keluar dari form pesanan katalog

f. Tombol Simpan Transaksi

Funsinya adalah untuk menyimpan catatan pesanan katalog kedalam database

10. Perancangan Form Data Produksi Pesanan Pelanggan

Form ini digunakan untuk melakukan produksi pesanan pelanggan



Gambar 4.71 Perancangan Form Produksi Pesanan Pelanggan

a. Tombol tambah

Funsinya adalah untuk menabah data produksi pesanan pelanggan, lalu pilih no pemesanan mana yang akan diproduksi, kemudian isi kode barang, nama barang dan jumlah barang yang akan dipergunakan.

b. Tombol simpan

Fungsinya adalah untuk membatalkan jika tidak jadi menambah data produksi pesanan pelanggan kedalam database.

c. Tombol Hapus

Fungsinya untuk mengapus data produksi pesanan pelanggan, jika ada kesalahan dalam memasukan data produksi pesanan pelanggan

d. Tombol Keluar

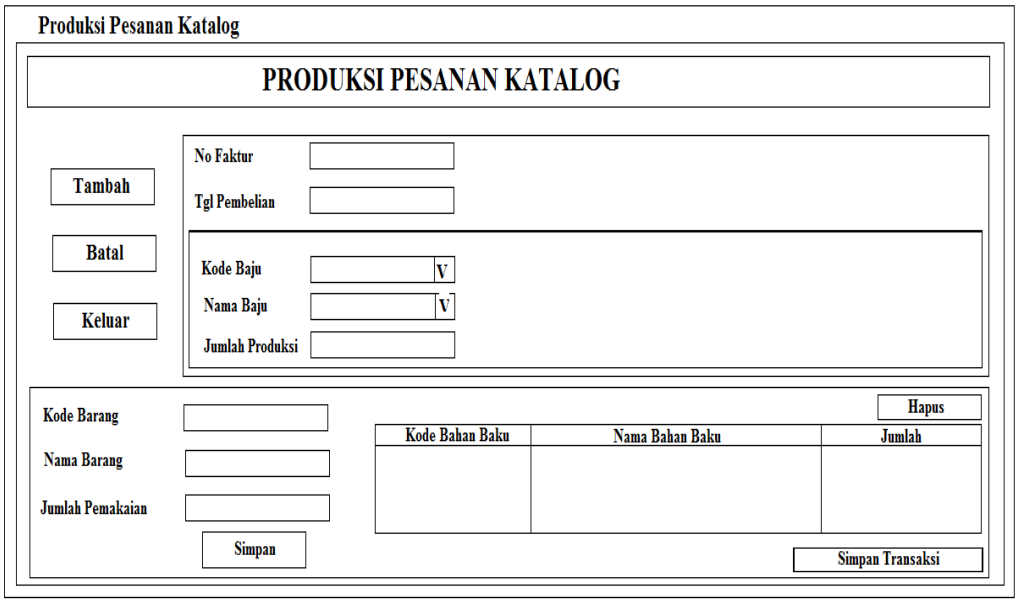
Fungsinya adalah untuk keluar dari form produksi pesanan pelanggan

e. Tombol Simpan Transaksi

Funsinya adalah untuk menyimpan catatan produksi pesanan pelanggan kedalam database

11. Perancangan Form Data Produksi Pesanan Katalog

Form ini digunakan untuk melakukan produksi pesanan catalog



Gambar 4.72 Perancangan Form Produksi Pesanan Katalog

a. Tombol tambah

Funsinya adalah untuk menabah data produksi pesanan katalog, lalu pilih kode baju, nama baju, dan jumlah yang akan diproduksi.

b. Tombol simpan

Fungsinya adalah jika sudah mengisi data tersebut maka tombol simpan untuk menyimpan data produksi pesanan katalog kedalam database.

c. Tombol Batal

Fungsinya adalah untuk membatalkan jika tidak jadi menambah data produksi pesanan katalog kedalam database.

d. Tombol Hapus

Fungsinya untuk mengapus data produksi pesanan katalog, jika ada kesalahan dalam memasukan data produksi pesanan katalog

e. Tombol Keluar

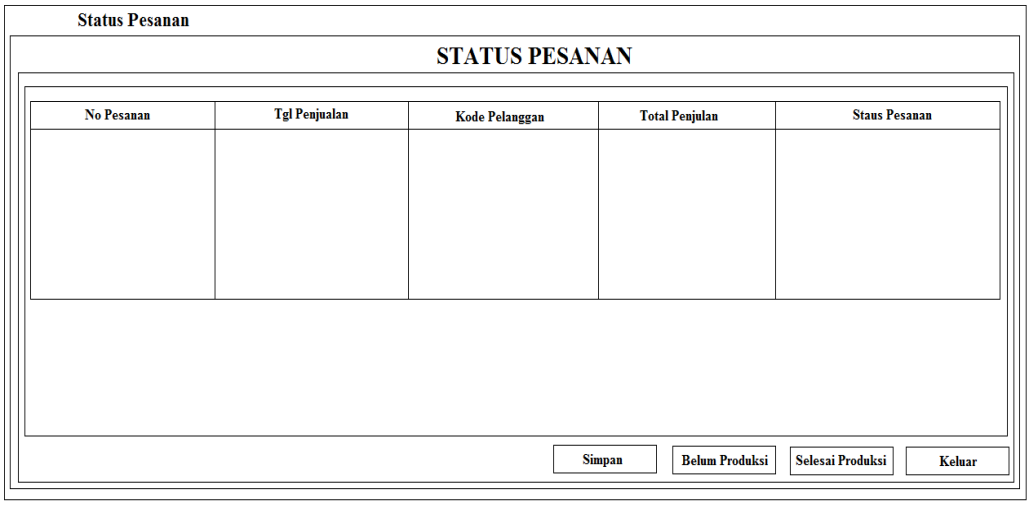
Fungsinya adalah untuk keluar dari form produksi pesanan katalog

f. Tombol Simpan Transaksi

Funsinya adalah untuk menyimpan catatan produksi pesanan katalog kedalam database

12. Perancangan Form Data Status Pesanan Pelanggan

Form ini digunakan untuk melihat status pesanan buat pelanggan



Gambar 4.73 Perancangan Form Status Pesanan

a. Tombol Semua

Fungsinya adalah untuk melihat semua status pesanan yang selesai diproduksi dan yang belum diproduksi

b. Tombol Belum Produksi

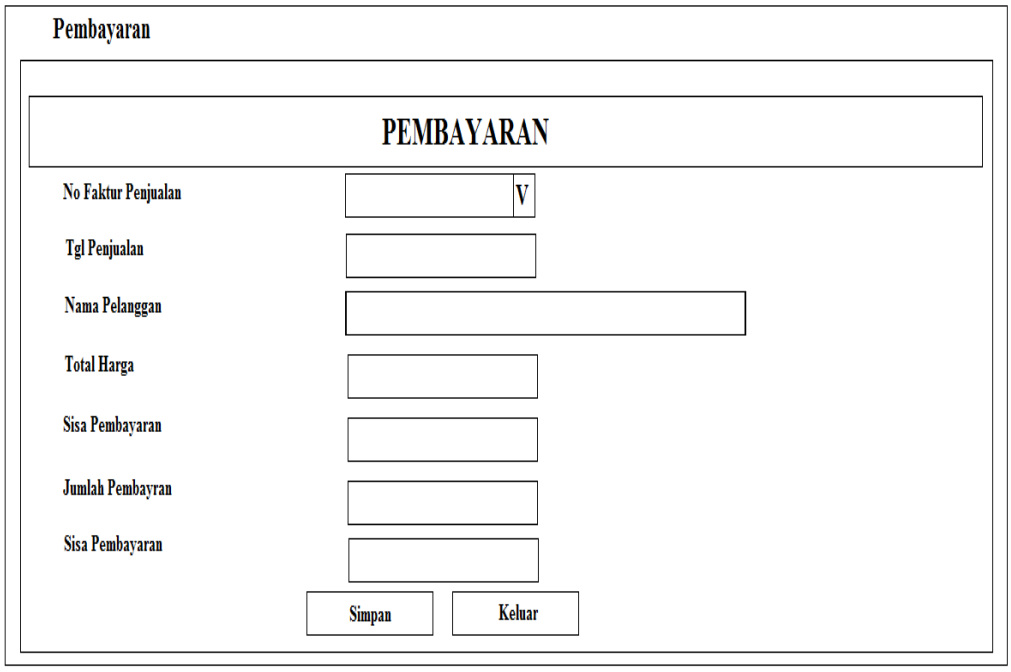
Fungsinya adalah untuk melihat status pesanan yang belum diproduksi

c. Tombol Selesai Produksi

Fungsinya adalah untuk melihat status pesanan yang sudah diproduksi

13. Perancangan Form Data Pembayaran

Form ini digunakan untuk melakukan Pembayaran



Gambar 4.74 Perancangan Form Pembayaran

a. Tombol Simpan

Fungsinya adalah untuk menyimpan catatan pembayaran kedalam database

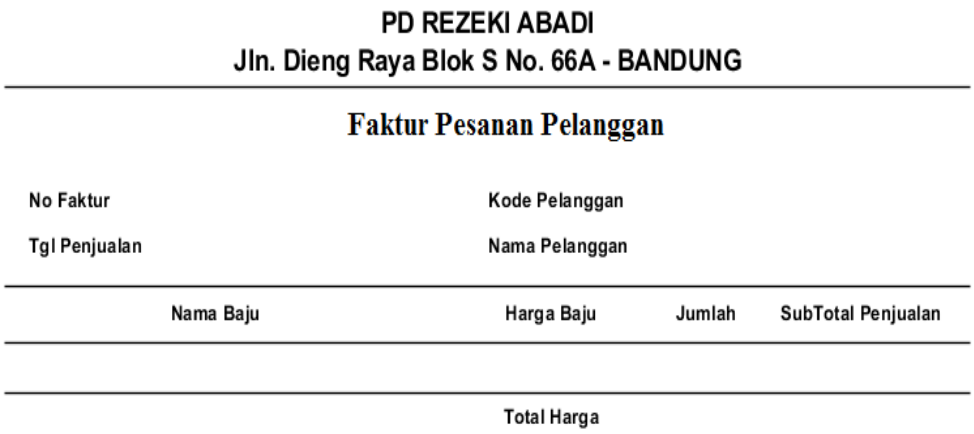
b. Tombol Keluar

Fungsinya adalah untuk keluar dari form pembayaran

4.2.5.3 Perancangan Output

Perancangan *output* merupakan hasil dari suatu system informasi yang berbentuk nyata. Perancangan *output* ini berisikan suatu data keluaran dan biasanya keluaran tersebut digunakan untuk melaporkan suatu data. Berikut adalah rancangan *output* system informasi pada PD Rezeki Abadi :

1. Perancangan Output Pesanan Pelanggan


PD REZEKI ABADI
Jln. Dieng Raya Blok S No. 66A - BANDUNG

Faktur Pesanan Pelanggan

No Faktur — Kode Pelanggan

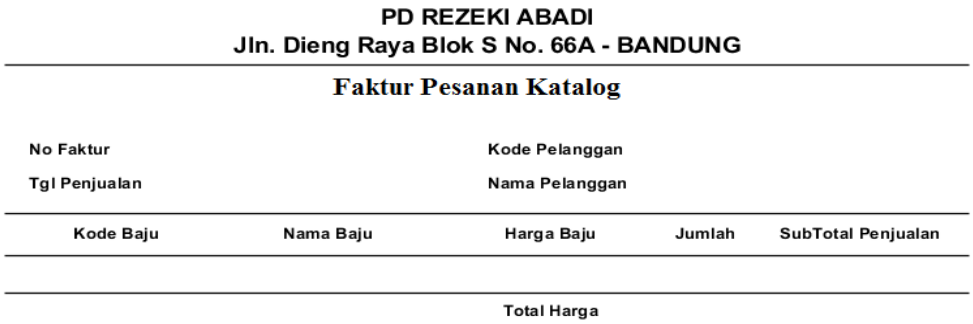
Tgl Penjualan — Nama Pelanggan

Nama Baju	Harga Baju	Jumlah	SubTotal Penjualan

Total Harga

Gambar 4.75 Perancangan Output Faktur Pesanan Pelanggan

2. Perancangan Output Pesanan Katalog


PD REZEKI ABADI
Jln. Dieng Raya Blok S No. 66A - BANDUNG

Faktur Pesanan Katalog

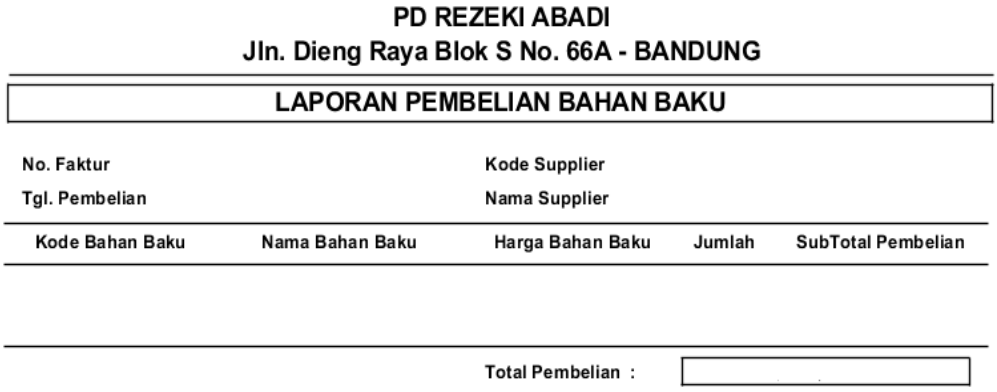
No Faktur
Kode Pelanggan
Tgl Penjualan
Nama Pelanggan

Kode Baju	Nama Baju	Harga Baju	Jumlah	SubTotal Penjualan

Total Harga

Gambar 4.76 Perancangan Output Faktur Pesanan Katalog

2. Perancangan Output Pembelian


PD REZEKI ABADI
Jln. Dieng Raya Blok S No. 66A - BANDUNG

LAPORAN PEMBELIAN BAHAN BAKU

No. Faktur
Kode Supplier
Tgl. Pembelian
Nama Supplier

Kode Bahan Baku	Nama Bahan Baku	Harga Bahan Baku	Jumlah	SubTotal Pembelian

Total Pembelian :

Gambar 4.77 Perancangan Laporan Pembelian Bahan Baku

3. Perancangan Output Retur Pembelian

PD REZEKI ABADI

Jln. Dieng Raya Blok S No. 66A - BANDUNG

FAKTUR RETUR PEMBELIAN BAHAN BAKU

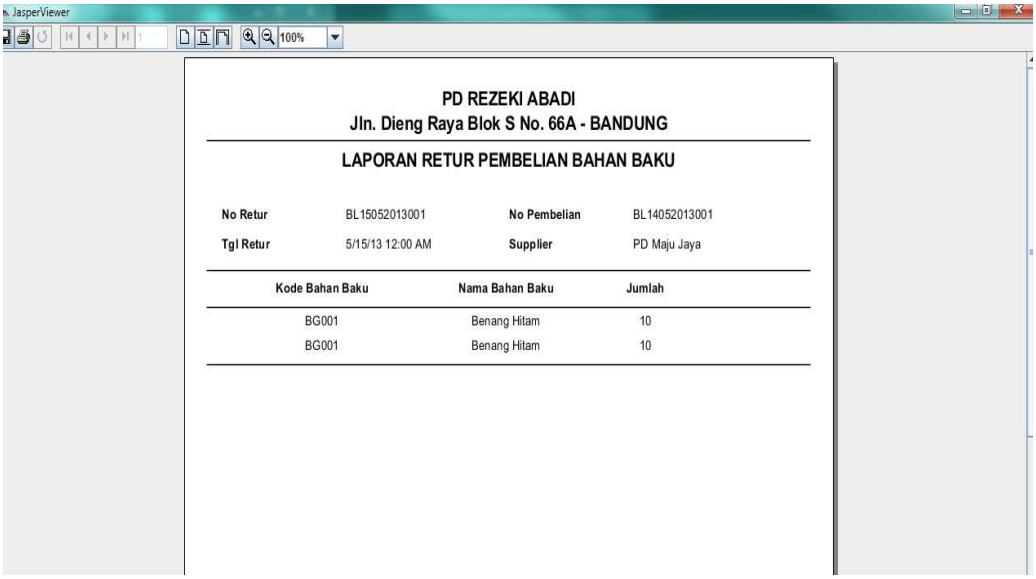
No Retur　　No Pembelian

Tgl Retur　　Supplier

Kode Bahan Baku	Nama Bahan Baku	Jumlah

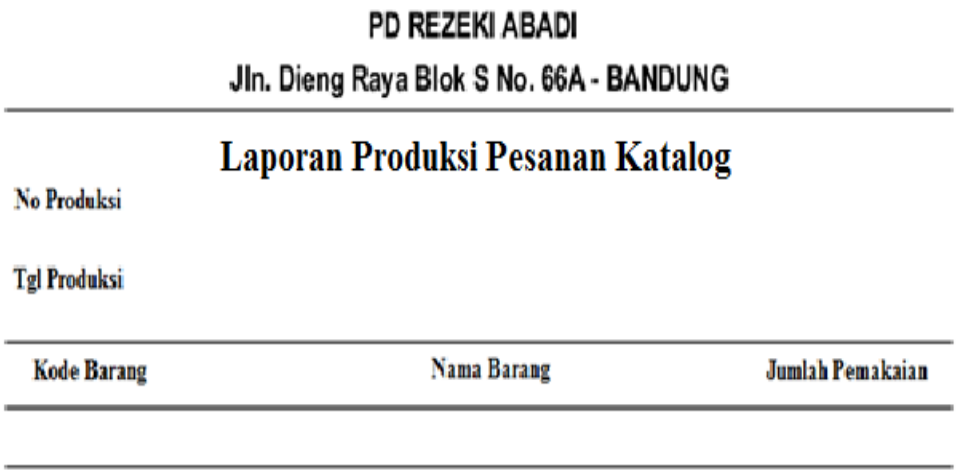
Gambar 4.78 Perancangan Faktur Retur Pembelian Bahan Baku

4. Perancangan Laporan Retur Pembelian



Gambar 4.79 Perancangan Laporan Retur Pembelian Bahan Baku

5. Perancangan Output Produksi Pesanan Pelanggan


PD REZEKI ABADI

Jln. Dieng Raya Blok S No. 66A - BANDUNG

Laporan Produksi Pesanan Katalog

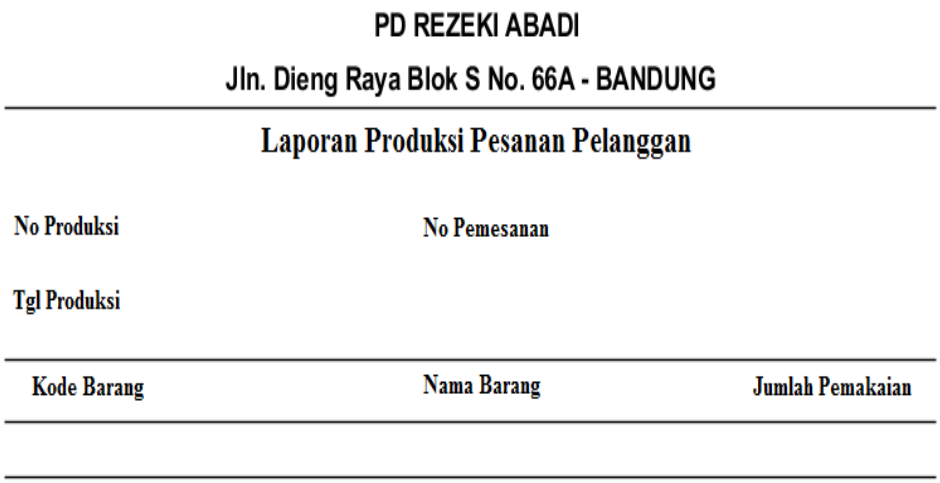
No Produksi

Tgl Produksi

Kode Barang	Nama Barang	Jumlah Pemakaian

Gambar 4.80 Perancangan Laporan Produksi Pesanan Katalog

6. Perancangan Output Produksi Pesanan Pelanggan


PD REZEKI ABADI

Jln. Dieng Raya Blok S No. 66A - BANDUNG

Laporan Produksi Pesanan Pelanggan

No Produksi

No Pemesanan

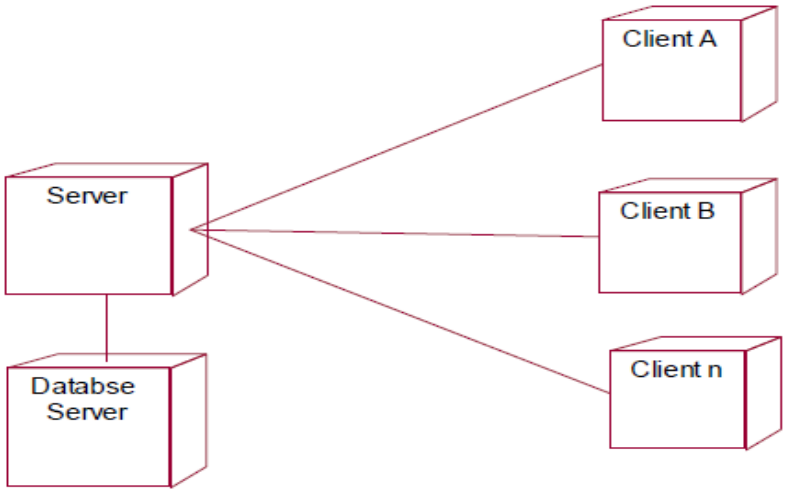
Tgl Produksi

Kode Barang	Nama Barang	Jumlah Pemakaian

Gambar 4.81 Perancangan Laporan Produksi Pesanan Pelanggan

4.2.6 Perancangan Arsitektur Jaringan

Untuk membangun suatu system informasi yang berbasis *client-server* maka dibutuhkan lebih dari dua perangkat computer yang terintegrasi satu dengan lainnya. Dengan adanya system informasi akademik yang berbasis *client-server* ini diharapkan kebutuhan data-data akademik dapat diperoleh dengan mudah dan cepat.



Gambar 4.82 Perancangan Arsitektur Jaringan