BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis Sistem adalah penguraian dari suatu Sistem Informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya.

Menganalisis sistem yang berjalan bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara kerja sistem dan dijadikan usulan perancangan, agar perancangan sistem lebih terarah dan sistem dapat terselesaikan sesuai kebutuhan.

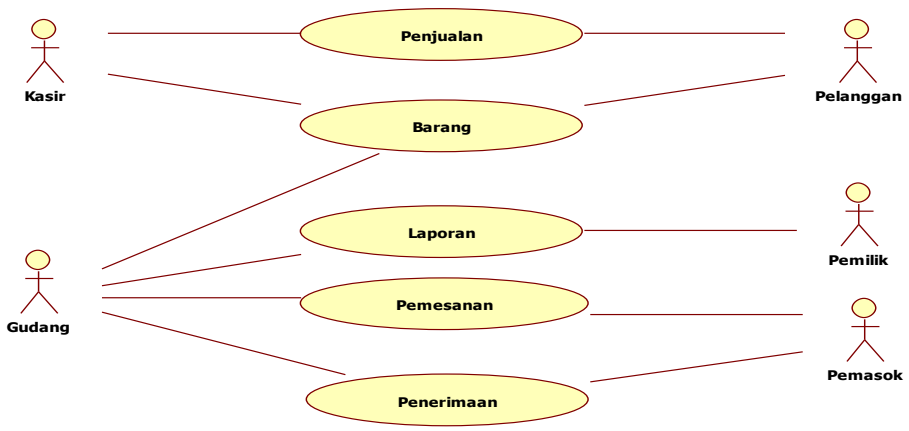
4.1.1 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

Dalam membuat suatu sistem, hendaknya mengetahui prosedur-prosedur yang sedang berjalan pada Toko Bahagia Bandung. Setelah mengetahui prosedur yang berjalan, lakukan analisis terhadap kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk pembuatan sistem pada Toko Bahagia Bandung. Berikut adalah analisis sistem yang sedang berjalan dengan alat bantu yang digunakan.

4.1.1.1 *Use Case Diagram*

*Use case diagra*m (diagram use case) adalah diagram yang menyajikan interaksi antara *use case* dan aktor. Dimana aktor dapat berupa orang, peralatan atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang sedang dibangun. *Use case* menggambarkan fungsionalitas sistem atau persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi sistem dari pandangan pemakai.

Diagram *use case* yang sedang berjalan pada Toko Bahagia Bandung, digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4.1 *Use Case Diagram* sedang berjalan

4.1.1.1.1 Definisi Aktor

Berikut adalah definisi aktor pada sistem yang sedang berjalan di Toko Bahagia Bandung :

Tabel 4.1 Definisi Aktor

No	Aktor	Deskripsi
1	Kasir	Orang yang bertanggungjawab dalam penjualan.
2	Pelanggan	Orang yang membeli barang
3	Gudang	Orang yang bertanggungjawab dalam pengolahan data barang, pemesanan dan penerimaan barang.
4	Pemilik	Orang yang bertanggunjawab dalam berlangsungnya kegiatan toko
5	Pemasok	Orang yang menyediakan barang

4.1.1.1.2 Definisi *Use Case*

Berikut adalah definisi *use case* pada sistem yang sedang berjalan di Toko Bahagia Bandung :

Tabel 4.2 Definisi *Use Case* yang sedang berjalan

No	Use Case	Deskripsi
1	Penjualan	Pengolahan data transaksi penjualan yang dilakukan kasir.
2	Barang	Ketersediaan barang
3	Laporan	Laporan pembelian dan penjualan
4	Pemesanan	Pengolahan data pemesanan barang yang dilakukan oleh Gudang kepada pemasok
5	Penerimaan	Penerimaan barang dari pemasok kepada gudang

4.1.1.2 Skenario / *Flow of Event*

Skenario use case digunakan untuk memudahkan dalam menganalisa skenario yang akan kita gunakan pada fase-fase selanjutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut Skenario yang sedang berjalan pada Toko Bahagia Bandung, sebagai berikut:

Tabel 4.3 Skenario Barang sedang berjalan

Identifikasi	
Nama	Barang

Tujuan	Untuk mengetahui barang	
Aktor	Pelanggan, Kasir dan Gudang	
Skenario Utama		
Pelanggan	**Kasir**	**Gudang**
1.Pelanggan menanyakan barang		
		2.Gudang memberitahu keberadaan barang
3.Pelanggan memilih barang		
4.Pelanggan memberikan barang		
	5.Kasir mengecek dan menghitung barang	

Tabel 4.4 Skenario Penjualan sedang berjalan

Identifikasi	
Nama	Penjualan
Tujuan	Untuk mengolah transaksi penjualan
Aktor	Kasir dan Pelanggan
Skenario Utama	
Kasir	**Pelanggan**

1.Kasir mengecek dan menghitung barang	
2.Kasir memberikan informasi pembayaran	3.Pelanggan melakukan pembayaran
4.Kasir memberikan barang	
	5.Pelanggan menerima barang

Tabel 4.5 Skenario Pemesanan sedang berjalan

Identifikasi	
Nama	Pemesanan
Tujuan	Untuk pemesanan barang
Aktor	Gudang dan Pemasok
Skenario Utama	
Gudang	**Pemasok**
1.Bagian Gudang mengecek stok barang.	
2.Bagian Gudang memberitahukan jumlah pesanan kepada pemasok.	
	3.Pemasok menerima pesanan jumlah barang yang dipesan oleh Bagian Gudang.

Tabel 4.6 Skenario Penerimaan sedang berjalan

Identifikasi	
Nama	Penerimaan
Tujuan	Untuk menerima barang masuk/menambah stok barang
Aktor	Pemasok dan Bagian Gudang
Skenario Utama	
Pemasok	**Gudang**
1.Pemasok mengirimkan barang dalam periode yaitu 2 minggu sekali.	
	2.Bagian gudang menerima barang dari pemasok

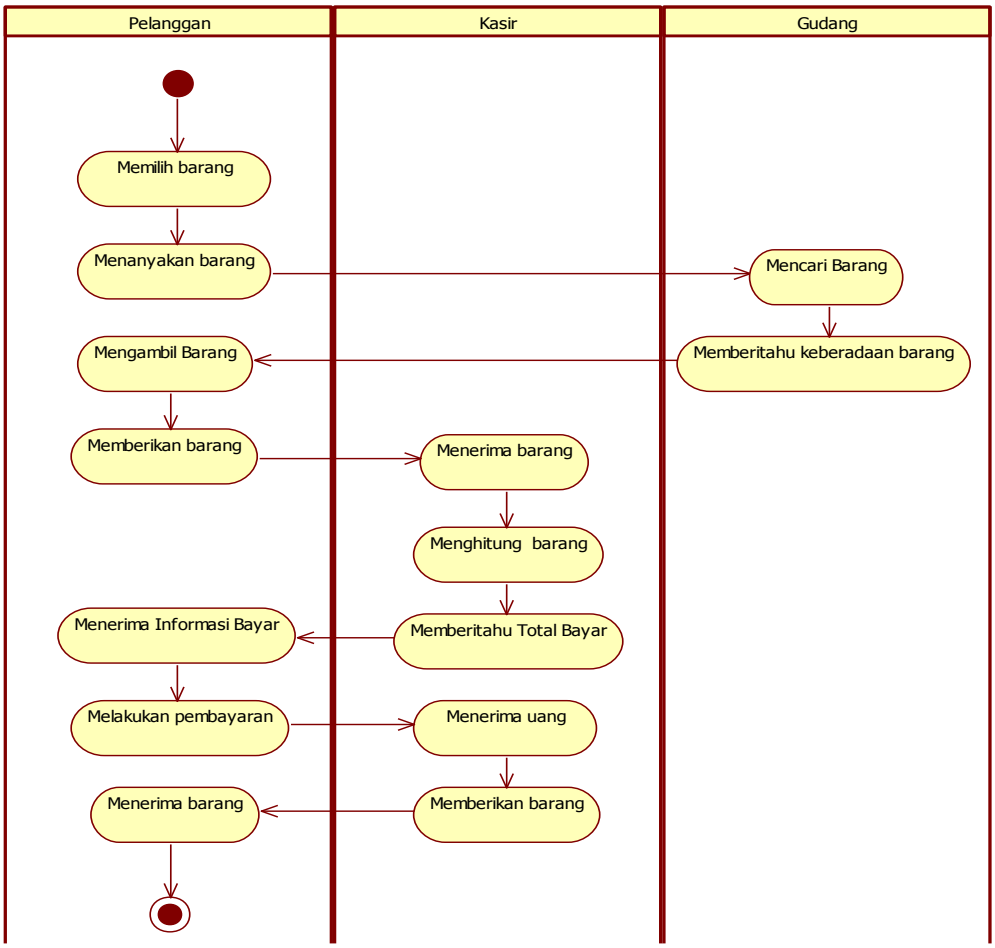
Tabel 4.7 Skenario Laporan sedang berjalan

Identifikasi	
Nama	Laporan
Tujuan	Untuk mengetahui hasil laporan
Aktor	Gudang dan Pemilik
Skenario Utama	
Gudang	**Pemilik**
1.Gudang membuat laporan	
	2.Pemilik menerima laporan

4.1.1.3 Activity Diagram

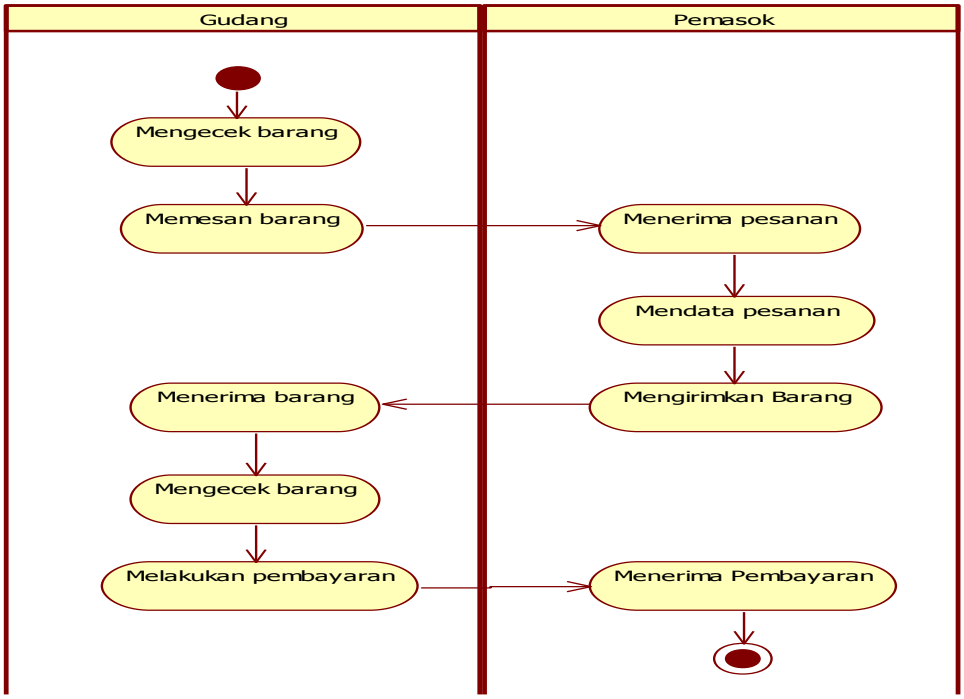
Pada bagian ini akan digambarkan dokumentasi alur kerja pada sistem yang sedang berjalan yang bertujuan untuk melihat alur proses sistem yang sedang berjalan. Diagram *Activity* yang berjalan pada Toko bahagia Bandung, digambarkan sebagai berikut

Activity Diagram berikut ini berisikan proses pencarian barang dan penjualan:



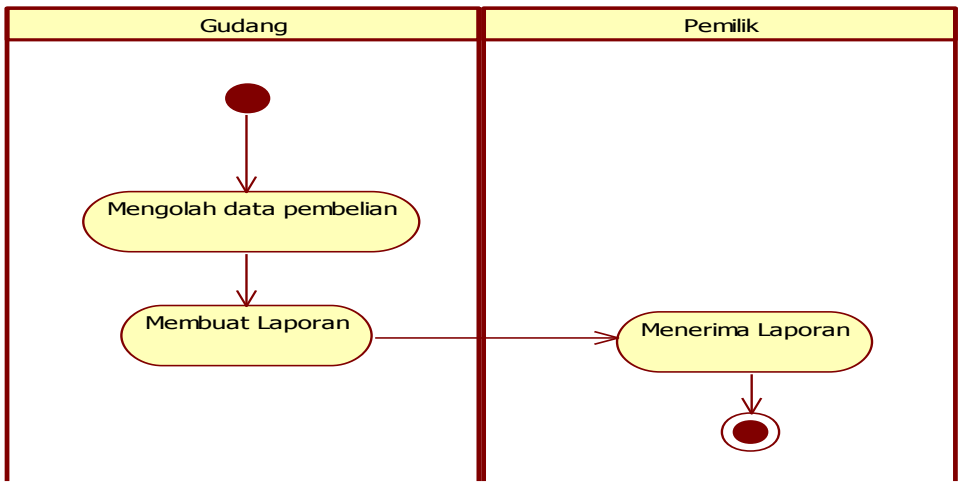
Gambar 4.2 *Activity Diagram* Penjualan Sedang Berjalan

Activity Diagram berikut ini berisikan proses pemesanan dan penerimaan.



Gambar 4.3 Activity Diagram Pembelian Sedang Berjalan

Activity Diagram berikut ini berisikan proses pembuatan laporan:



Gambar 4.4 Activity Diagram Laporan Sedang Berjalan

4.1.2 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Setelah melakukan analisis dalam prosedur yang sedang berjalan, penulis menemukan beberapa masalah pada sistem yang sedang berjalan di Toko Bahagia Bandung, yang mempengarahui kinerja sistem yang ada. Masalah ini jika ditinjau lebih jauh akan mempengaruhi pengembangan sistem nantinya. Adapun permasalahan-permasalahannya sebagai berikut:

Tabel 4.8 Evaluasi Sistem sedang berjalan

No	Permasalahan	Bagian	Rencana Solusi
1	Tidak adanya pencatatan khusus untuk mencatat data barang.	Gudang	Dengan adanya sistem informasi penjualan, barang akan tercatat dengan detail.
2	Masih lambatnya untuk pengecekan stok barang dengan tepat.	Gudang	Dengan adanya sistem informasi penjualan, akan diadakan untuk melihat stok barang tersisa.

4.2 Perancangan Sistem

Perencanaan sistem merupakan syarat untuk melakukan pengembangan sistem. Perencanaan sistem ini menyangkut estimasi dari kebutuhan-kebutuhan fisik dan tenaga kerja yang dibutuhkan untuk mendukung pengembangan sistem serta untuk mendukung operasinya setelah diterapkan. Perancangan sistem dapat diartikan sebagai :

1. Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem.

2. Pendefinisian atas kebutuhan-kebutuhan fungsional.

3. Persiapan untuk rancang bangun implementasi.

4. Menggambarkan sistem yang akan dibentuk.

5. Konfigurasi komponen *software* dan *hardware* sistem.

4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem yang akan diaplikasikan ini bertujuan untuk memberikan gambaran secara umum kepada pengguna tentang sistem yang akan dibangun dan mengidentifikasikan komponen-komponen sistem informasi yang akan didesain secara rinci. Tujuan perancangan sistem informasi ini akan diuraikan sebagai berikut :

1. Untuk mengurangi kekurangan dan kelemahan–kelemahan yang ada pada sistem sebelumnya serta meningkatkan ketepatan, kecepatan dan keakuratan informasi yang dibutuhkan.
2. Diharapkan dapat meningkatkan kinerja pada Toko Bahagia sehingga pelayanan terhadap pelanggan pun menjadi lebih baik.
3. Membantu transaksi penjualan dan pembelian barang serta pengecekan stok barang pada Toko Bahagia Bandung.

4.2.2 Gambaran Umum Sistem yang diusulkan

Gambaran umum dari sistem yang diusulkan adalah untuk memberikan gambaran secara umum kepada pengguna program (user) yang akan digunakan oleh kasir, admin(bagian gudang) dan pemilik mengenai sistem informasi penjualan, perancangan sistem secara umum juga sudah dapat mengenai komponen sistem informasi yang akan di rancang. Implementasi menggambarkan

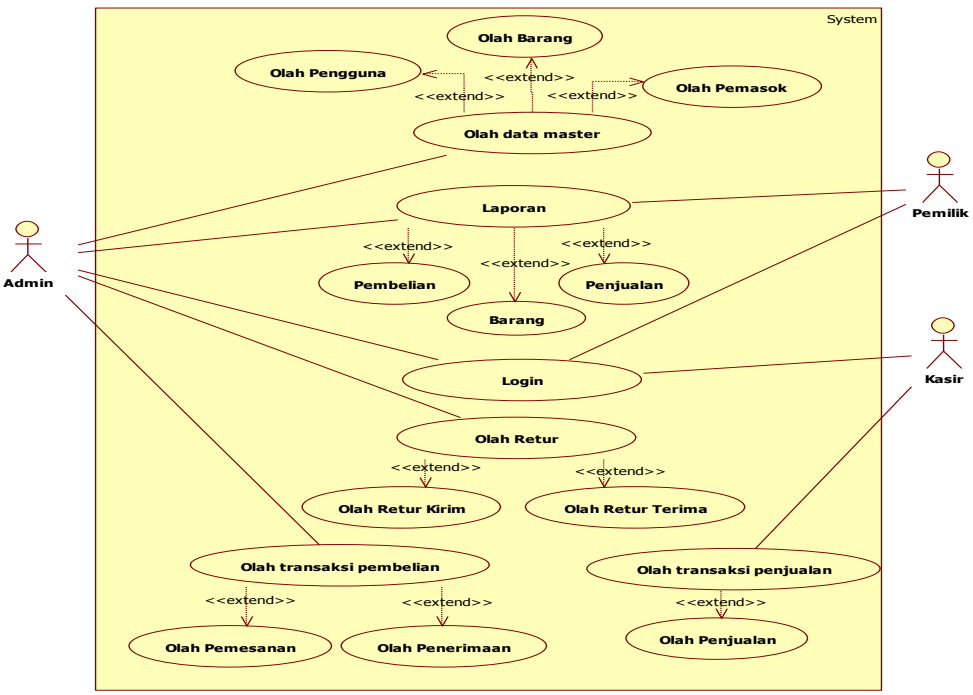
bagaimana suatu sistem di bentuk. Pada tahap perancangan sistem informasi penjualan dirancang dengan tujuan sebagai alat komunikasi antara pemakai (user) atau kasir, admin dan pemilik dengan pembuat program guna mendapatkan sistem aplikasi yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan.

4.2.3 Perancangan prosedur yang diusulkan

Perancangan ini mencakup *use case diagram*, *activity diagram*, *collaboration diagram*, *class diagram*, *object diagram*, *sequence diagram*, *component diagram* dan *deployment diagram* yang menghasilkan sistem lebih baik. Proses yang dirancang diuraikan menjadi beberapa bagian yang dapat membentuk sistem tersebut menjadi satu kesatuan komponen.

4.2.3.1 Use Case Diagram

Diagram *Use Case* yang diusulkan pada Toko Bahagia Bandung, sebagai berikut:



Gambar 4.5 *Use Case Diagram* Diusulkan

4.2.3.2.1 Definisi Aktor

Berikut adalah definisi aktor pada sistem yang diusulkan di Toko Bahagia Bandung :

Tabel 4.9 Definisi Aktor diusulkan

No	Aktor	Deskripsi
1	Kasir	Orang yang bertanggungjawab dalam pengolahan transaksi penjualan dan memberikan hasil penjualan.
2	Admin	Orang yang bertanggungjawab dalam pengolahan data barang, pemesanan dan pembelian barang.
3	Pemilik	Orang yang bertanggungjawab dalam kegiatan toko, pada sistem pemilik bisa mencetak laporan

4.2.3.2 Skenario/ *Flow of Event*

Skenario yang diusulkan pada Toko Bahagia Bandung, sebagai berikut:

Tabel 4.10 Skenario Login diusulkan

Identifikasi	
Nama	Login
Tujuan	Masuk ke halaman utama sesuai hak akses
Aktor	Kasir, Admin dan Pemilik
Skenario Utama	
Aksi Aktor	**Tanggapan Sistem**
1.Menjalankan aplikasi	

	2.Menampilkan form login
3.Memasukkan username dan password	
	4.Periksa username dan password
	5.Jika username dan password terdaftar/benar akan masuk kehalaman utama dan menampilkan pesan “Login Berhasil”, Jika username dan password salah/tidak terdaftar akan menampilkan pesan “Ada kesalahan pada username dan password” dan akan kembali ke form login
6.Kasir, Admin dan Pemilik mengakses menu utama sesuai hak akses masing-masing	

Tabel 4.11 Skenario Penjualan diusulkan

Identifikasi	
Nama	Olah Transaksi Penjualan
Tujuan	Untuk mengolah Transaksi Penjualan
Aktor	Kasir
Skenario Utama	

Aksi Aktor	**Tanggapan Sistem**
1.Memilih menu penjualan	
2.Memilih menu item penjualan	
	3. Menampilkan menu penjualan
4.Memasukkan kode barang	
	5. Menampilkan data barang
	6.Menampilkan total pembayaran
7.Tekan tombol simpan	
	8. Menyimpan data transaksi penjualan
9.Tekan tombol cetak	
	10.Menampilkan struk penjualan

Tabel 4.12 Skenario Olah Pemasok diusulkan

Identifikasi	
Nama	Olah Data Pemasok
Tujuan	Untuk mengolah data pemasok
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Aksi Aktor	**Tanggapan Sistem**
1.Memilih menu master	
2.Memilih menu item pemasok	
	3.Menampilkan form pemasok

4.Mengolah data pemasok	
	5.Menyimpan data pemasok yang dimasukkan

Tabel 4.13 Skenario Olah Barang diusulkan

Identifikasi	
Nama	Olah Barang
Tujuan	Untuk mengolah data barang
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Aksi Aktor	**Tanggapan Sistem**
1.Memilih menu master	
2.Memilih menu item barang	
	3.Menampilkan form barang
4.Mengolah data barang	
	5.Menyimpan data barang yang dimasukkan

Tabel 4.14 Skenario Olah Pengguna yang diusulkan

Identifikasi	
Nama	Olah Pengguna
Tujuan	Untuk mengolah data pengguna

Aktor	Admin
Skenario Utama	
Aksi Aktor	**Tanggapan Sistem**
1.Memilih menu master	
2.Memilih menu item pengguna	
	3.Menampilkan form pengguna
4.Mengolah data pengguna	
	5.Menyimpan data pengguna yang dimasukkan

Tabel 4.15 Skenario Olah Pemesanan diusulkan

Identifikasi	
Nama	Olah pemesanan
Tujuan	Untuk memesan barang
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Aksi Aktor	**Tanggapan Sistem**
1.Memilih menu pembelian	
2.Memilih menu item pemesanan	
	3.Menampilkan menu pemesanan
4.Memasukkan kode pemasok	
	5.Menampilkan data pemasok

6. Memilih barang yang dipesan	
7.Memasukkan jumlah pesanan	
8.Tekan tombol simpan	
	9.Menyimpan data yang dimasukkan
10.Tekan tombol cetak	
	11.Menampilkan faktur pemesanan

Tabel 4.16 Skenario Olah Penerimaan diusulkan

Identifikasi	
Nama	Olah penerimaan
Tujuan	Untuk mendapatkan barang
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Aksi Aktor	**Tanggapan Sistem**
1.Memilih menu pembelian	
2.Memilih menu item penerimaan	
	3.Menampilkan menu penerimaan
4.Memasukkan no transaksi pemesanan	
	5.Menampilkan data pemesanan
6.Melakukan pengecekan jumlah dan harga	

7.Tekan tombol simpan	
	8.Menyimpan data yang dimasukkan
9.Tekan tombol cetak	
	10.Menampilkan faktur pemesanan

Tabel 4.17 Skenario Olah Retur Kirim diusulkan

Identifikasi	
Nama	Olah retur kirim
Tujuan	Untuk menukarkan barang yang rusak
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Aksi Aktor	**Tanggapan Sistem**
1.Memilih menu pembelian	
2.Memilih menu item retur kirim	
	3.Menampilkan menu retur kirim
4.Memasukkan no transaksi terima	
	5.Menampilkan data penerimaan
6.Memasukkan jumlah yang rusak	
7.Tekan tombol simpan	
	8.Menyimpan data yang dimasukkan
9.Tekan tombol cetak	
	10.Menampilkan faktur retur

Tabel 4.18 Skenario Olah Retur Terima yang diusulkan

Identifikasi	
Nama	Olah retur terima
Tujuan	Untuk menerima barang yang diretur
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Aksi Aktor	**Tanggapan Sistem**
1.Memilih menu pembelian	
2.Memilih menu item retur terima	
	3.Menampilkan menu retur terima
4.Memasukkan no retur	
	5.Menampilkan data yang diretur
6.Mengecek data retur	
7.Tekan tombol simpan	
	8.Menyimpan data yang dimasukkan

Tabel 4.19 Skenario Laporan Barang diusulkan

Identifikasi	
Nama	Laporan barang
Tujuan	Untuk mengetahui data barang
Aktor	Admin dan Pemilik
Skenario Utama	

Aksi Aktor	**Tanggapan Sistem**
1.Memilih menu Laporan	
2.Memilih menu item Barang	
	3.Menampilkan form cetak laporan
4.Tekan tombol print barang	
	5.Menampilkan laporan barang

Tabel 4.20 Skenario Laporan Pembelian diusulkan

Identifikasi	
Nama	Laporan pembelian
Tujuan	Untuk mengetahui hasil pembelian
Aktor	Admin dan Pemilik
Skenario Utama	
Aksi Aktor	**Tanggapan Sistem**
1.Memilih menu Laporan	
2.Memilih menu item Pembelian	
	3.Menampilkan form cetak laporan
4.Memasukkan tanggal, bulan dan tahun	
	5.Menampilkan laporan pembelian

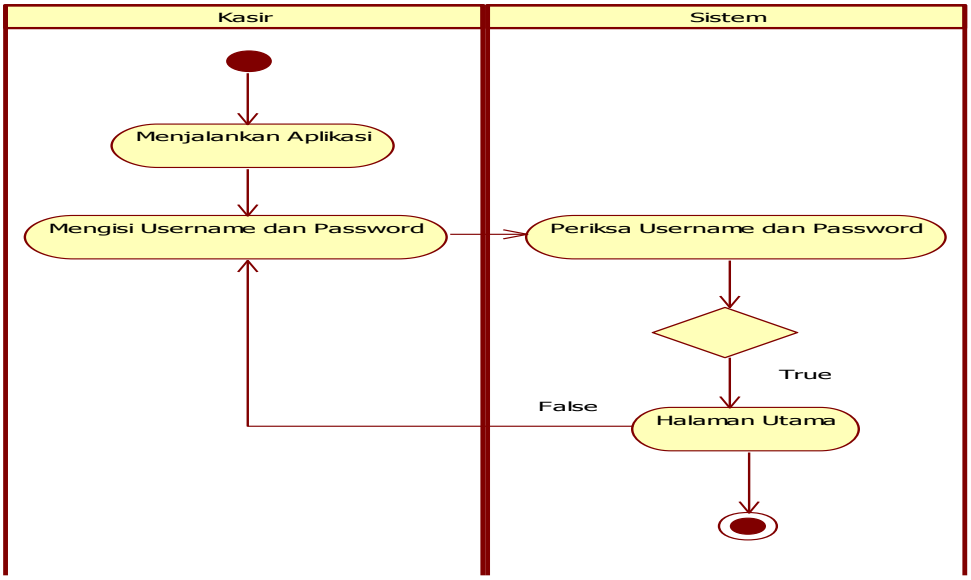
Tabel 4.21 Skenario Laporan Penjualan yang diusulkan

Identifikasi	
Nama	Laporan penjualan
Tujuan	Untuk mengetahui hasil penjualan
Aktor	Admin dan Pemilik
Skenario Utama	
Aksi Aktor	**Tanggapan Sistem**
1.Memilih menu Laporan	
2.Memilih menu item Penjualan	
	3.Menampilkan form cetak laporan
4.Memasukkan tanggal, bulan dan tahun	
	5.Menampilkan laporan penjualan

4.2.3.3 Activity Diagram

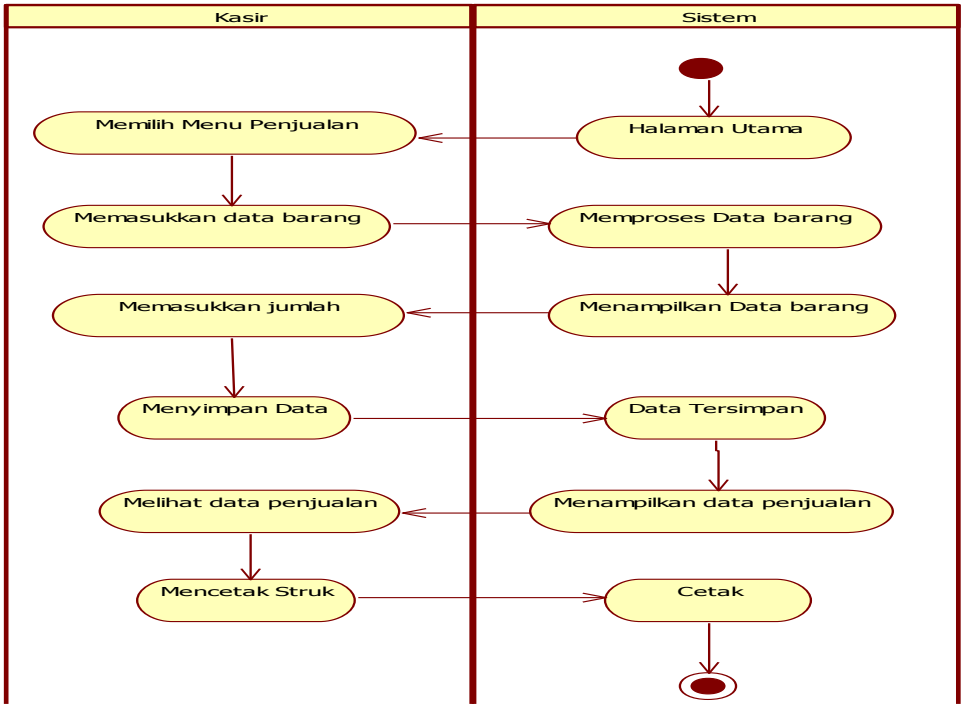
Diagram *Activity* yang diusulkan pada Toko Bahagia Bandung, sebagai berikut:

a. Login Kasir



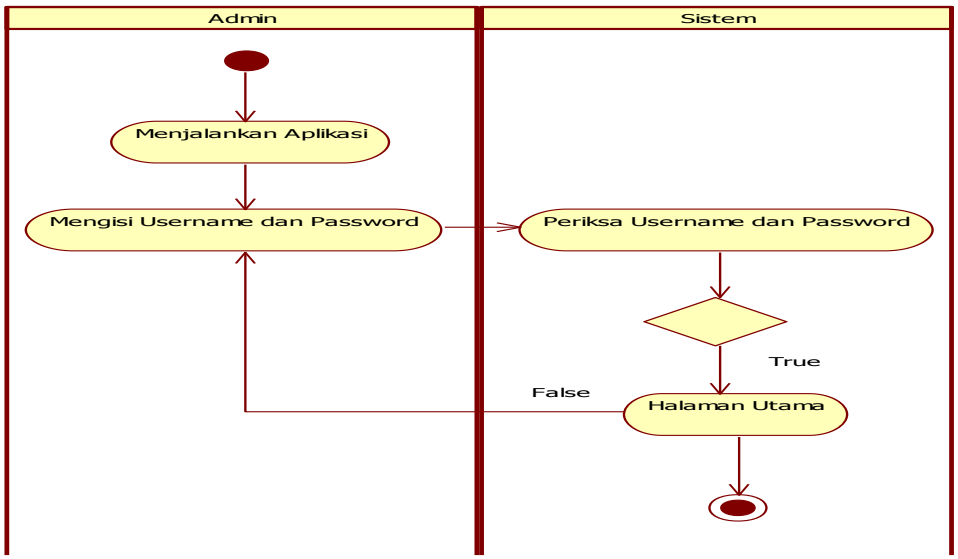
Gambar 4.6 *Activity Diagram* Login Kasir Diusulkan

b. Olah Penjualan



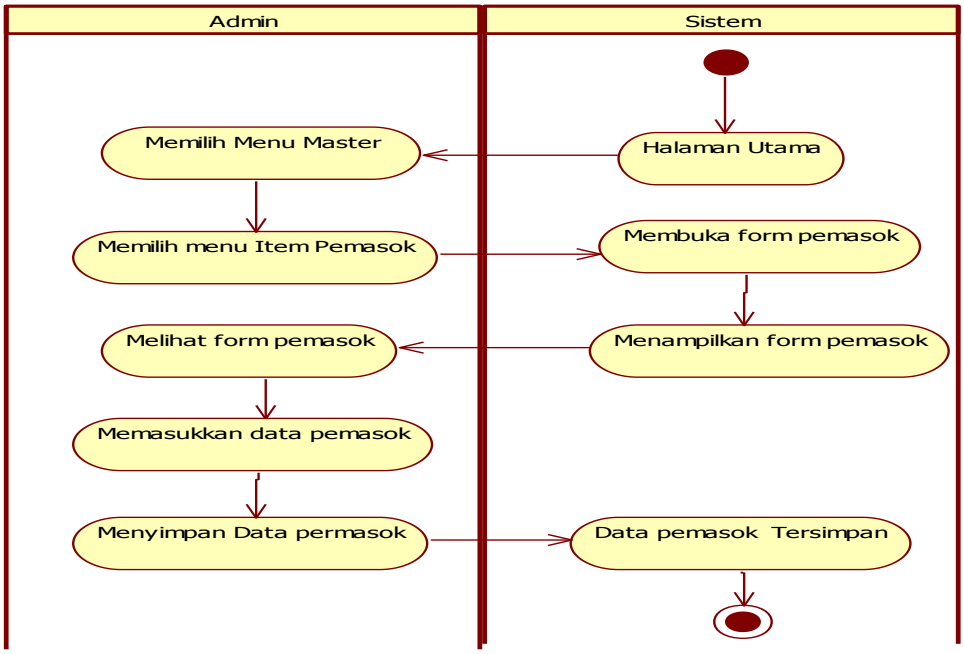
Gambar 4.7 *Activity Diagram* Penjualan Diusulkan

c. Login Admin



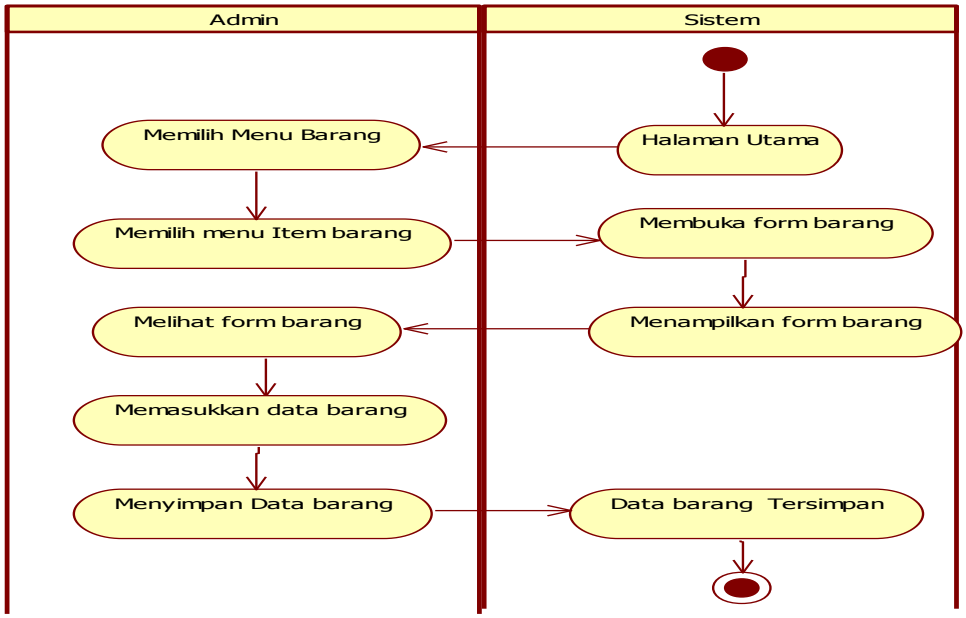
Gambar 4.8 *Activity Diagram* Login Admin Diusulkan

d. Olah Master Pemasok



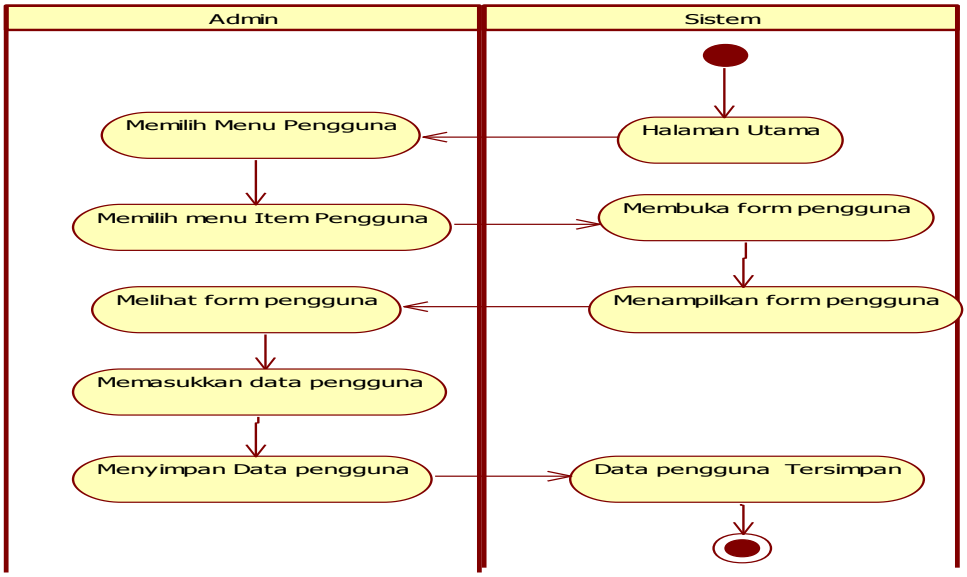
Gambar 4.9 *Activity Diagram* Olah Pemasok Diusulkan

e. Olah Master Barang



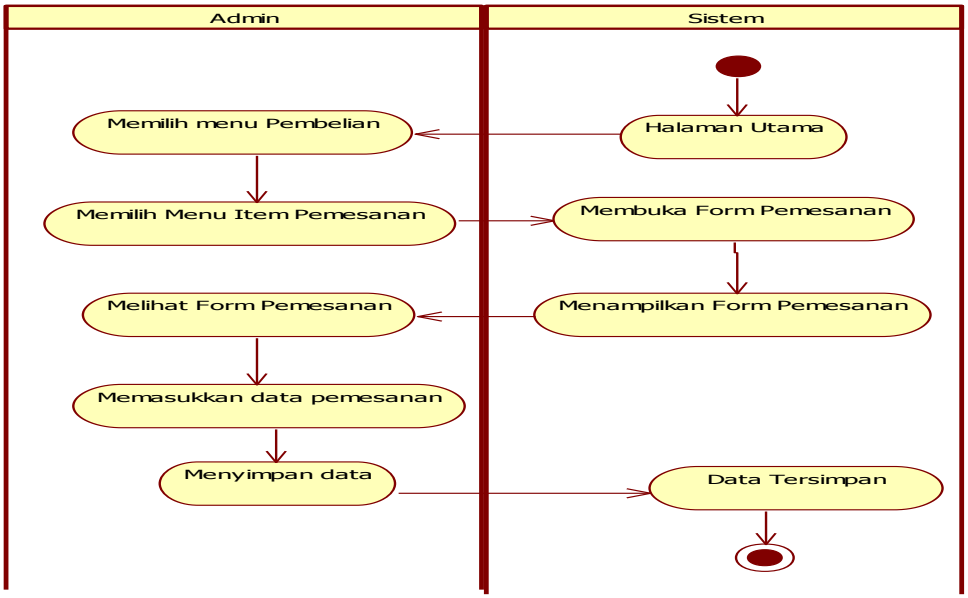
Gambar 4.10 *Activity Diagram* Olah Barang Diusulkan

f. Olah Master Pengguna



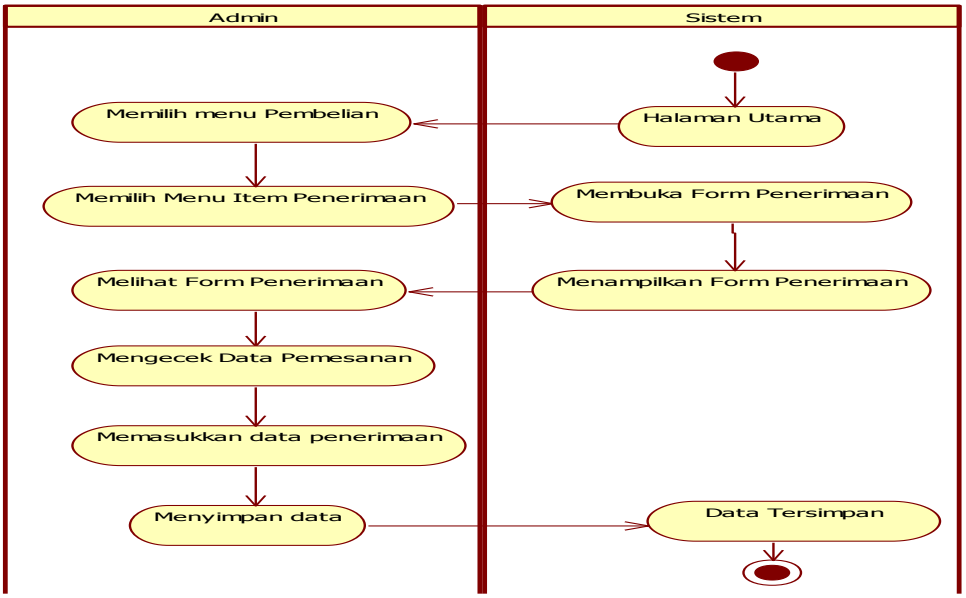
Gambar 4.11 *Activity Diagram* Olah Pengguna Diusulkan

g. Olah master Pemesanan



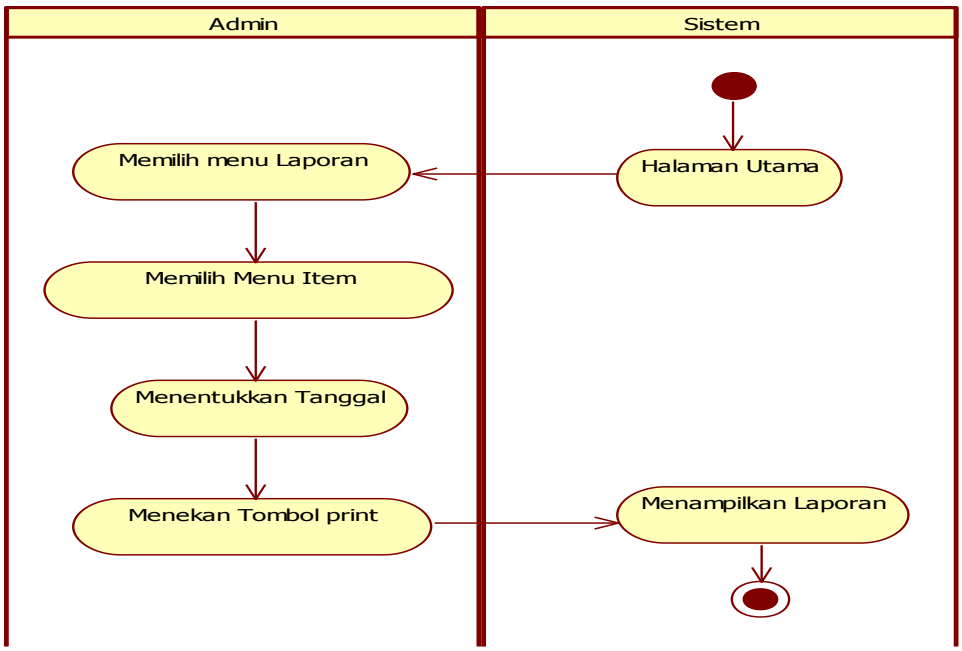
Gambar 4.12 *Activity Diagram* Pemesanan Diusulkan

h. Olah master penerimaan



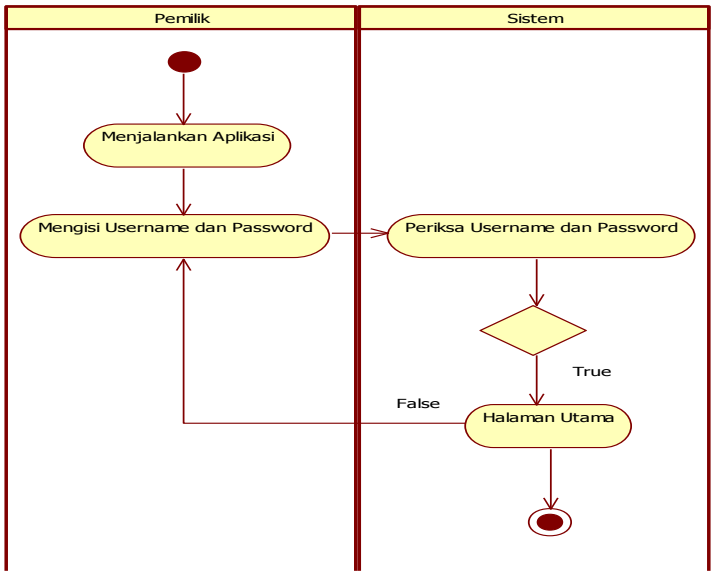
Gambar 4.13 *Activity Diagr*am Penerimaan Diusulkan

i. Olah Master Laporan



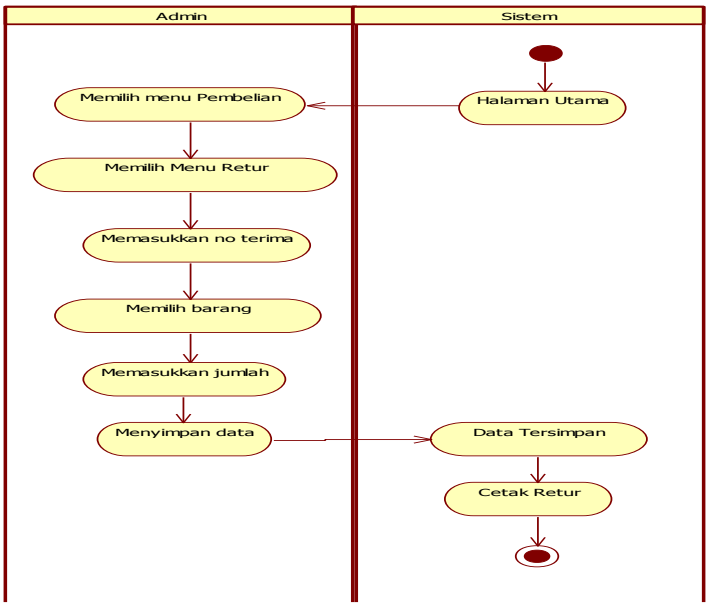
Gambar 4.14 *Activity Diagram* Laporan Diusulkan

j. Login Pemilik



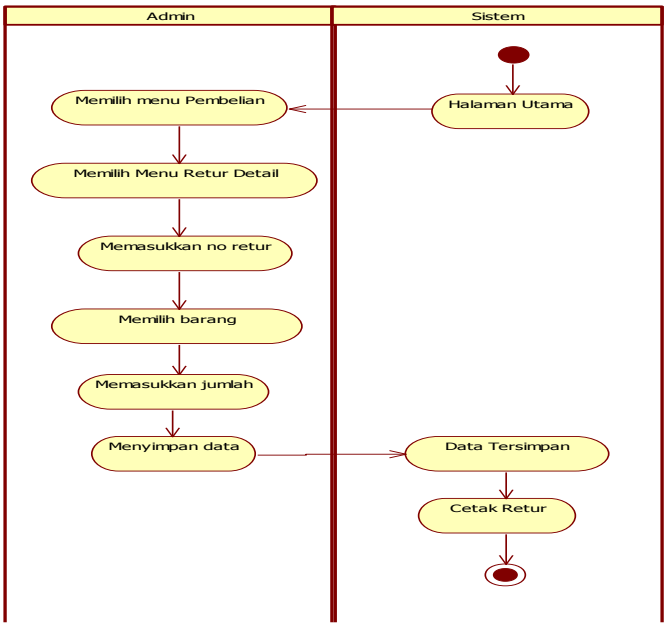
Gambar 4.15 *Activity Diagram* Login Pemilik Diusulkan

k. Retur Kirim



Gambar 4.16 *Activity Diagram* Retur Kirim Diusulkan

l. Retur Terima

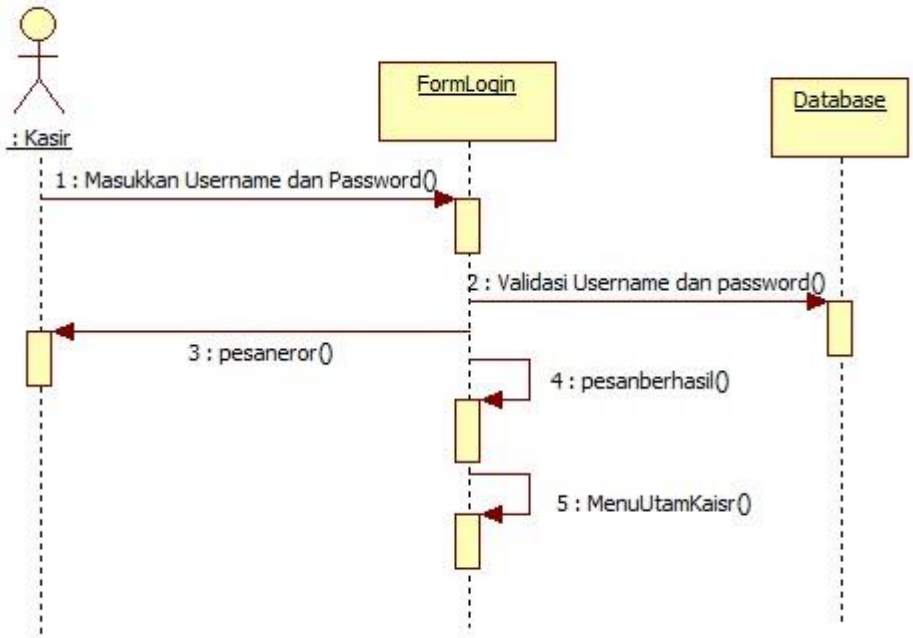


Gambar 4.17 *Activity Diagram* Retur Terima Diusulkan

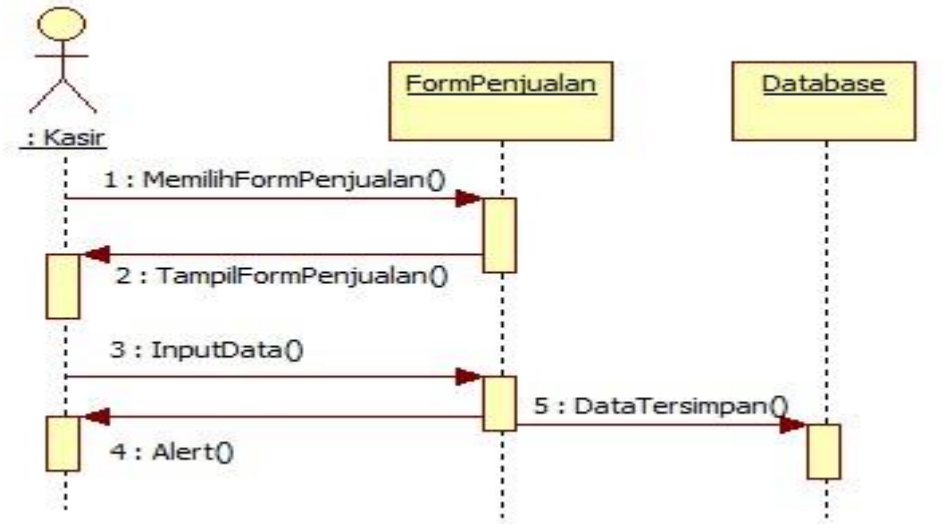
4.2.3.4 *Sequence Diagram*

Sequence Diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek dalam waktu yang berurutan. Tetapi pada dasarnya sequence Diagram selain digunakan dalam lapisan abstraksi model objek. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara object juga interaksi antara objek, sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem.

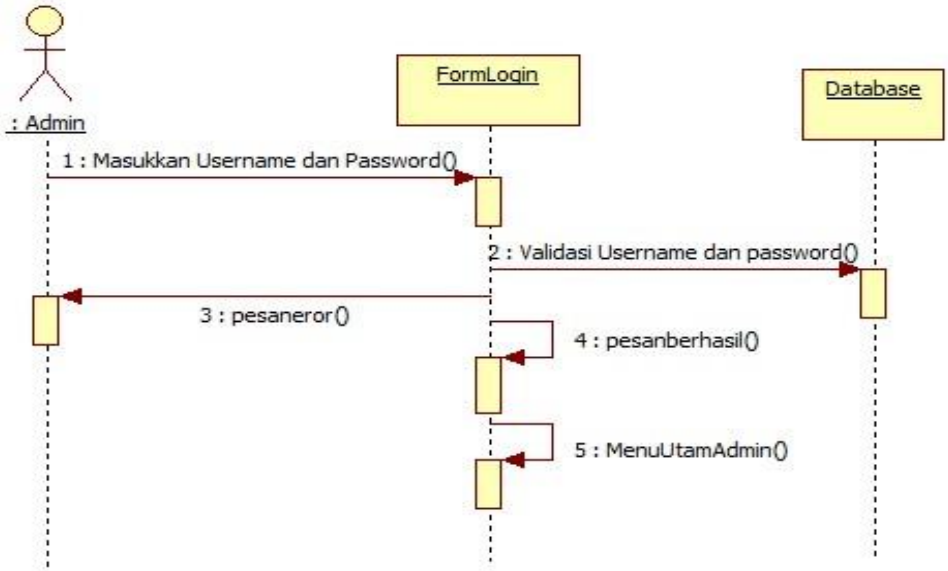
Diagram *Sequence* yang diusulkan pada Toko Bahagia Bandung, sebagai berikut:



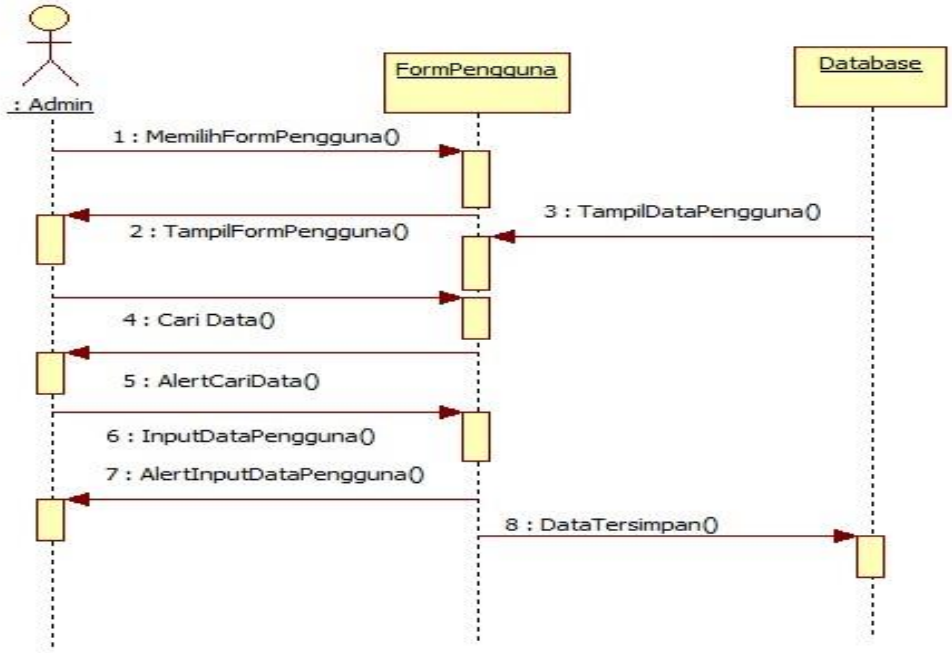
Gambar 4.18 *Sequence Diagram* Login Kasir Diusulkan



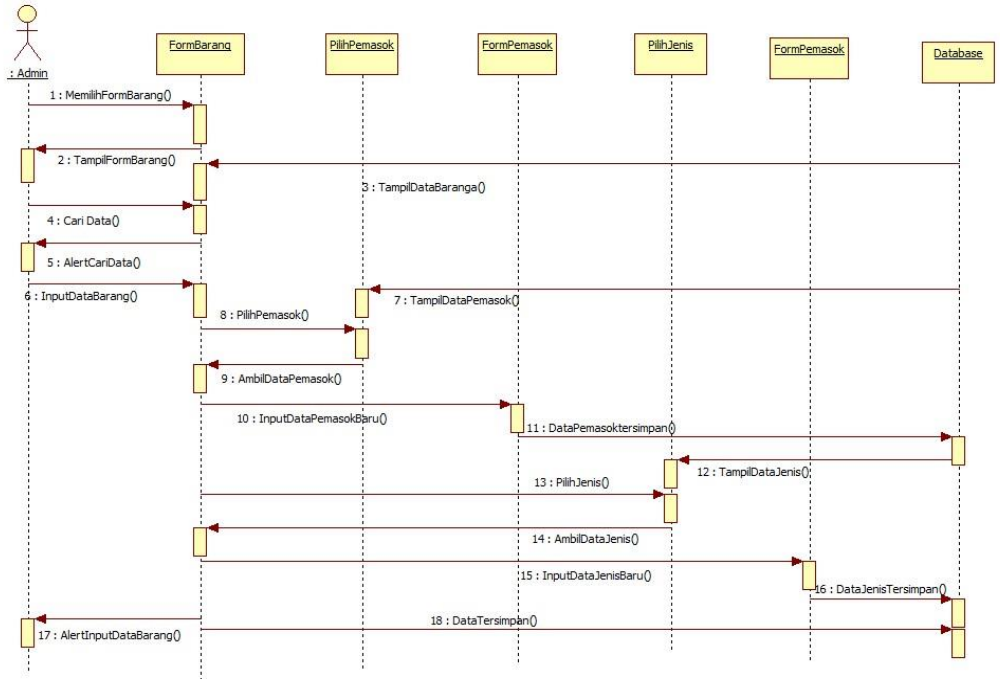
Gambar 4.18 *Sequence Diagram* Olah Penjualan Diusulkan



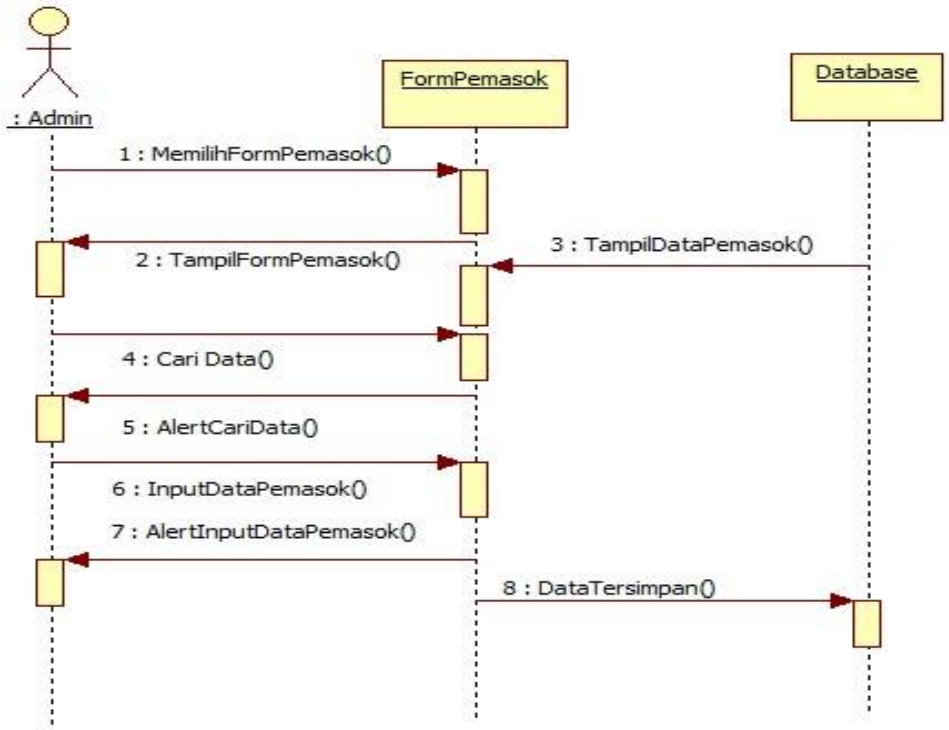
Gambar 4.20 *Sequence Diagram* Login Admin Diusulkan



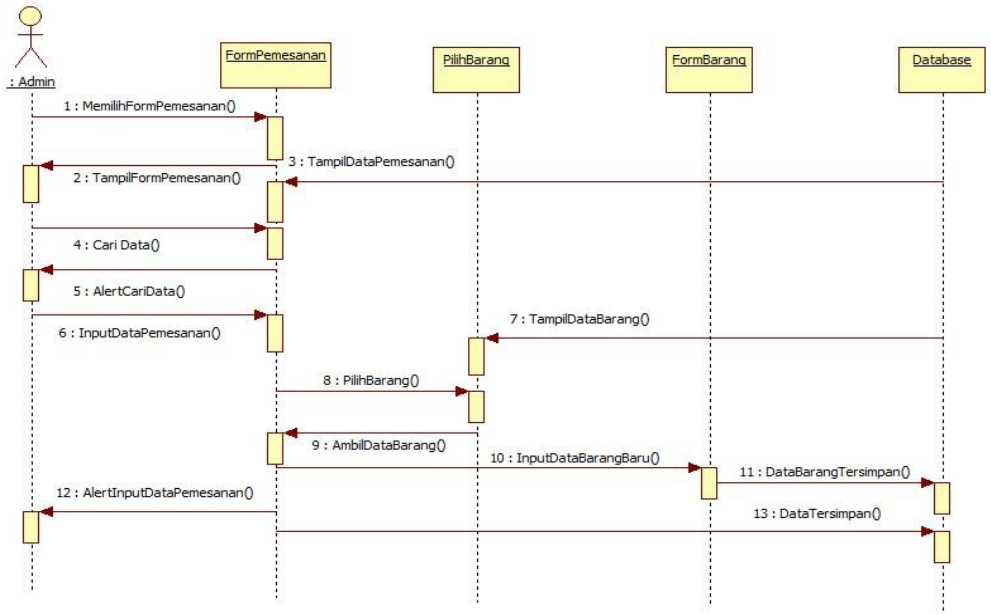
Gambar 4.21 *Sequence Diagram* Olah Pengguna Diusulkan



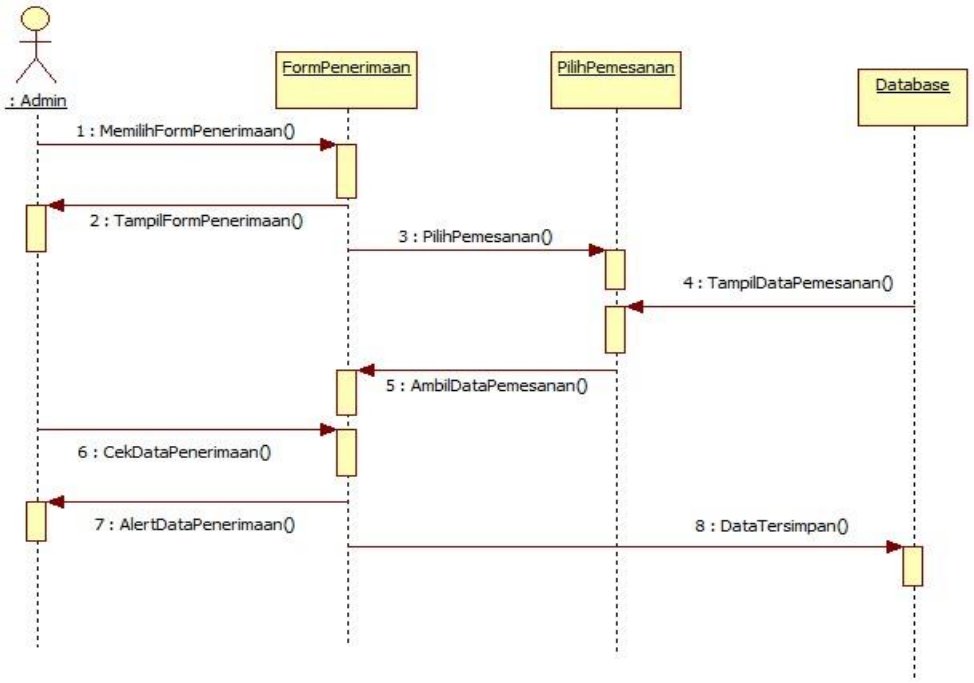
Gambar 4.22 *Sequence Diagram* Olah Barang Diusulkan



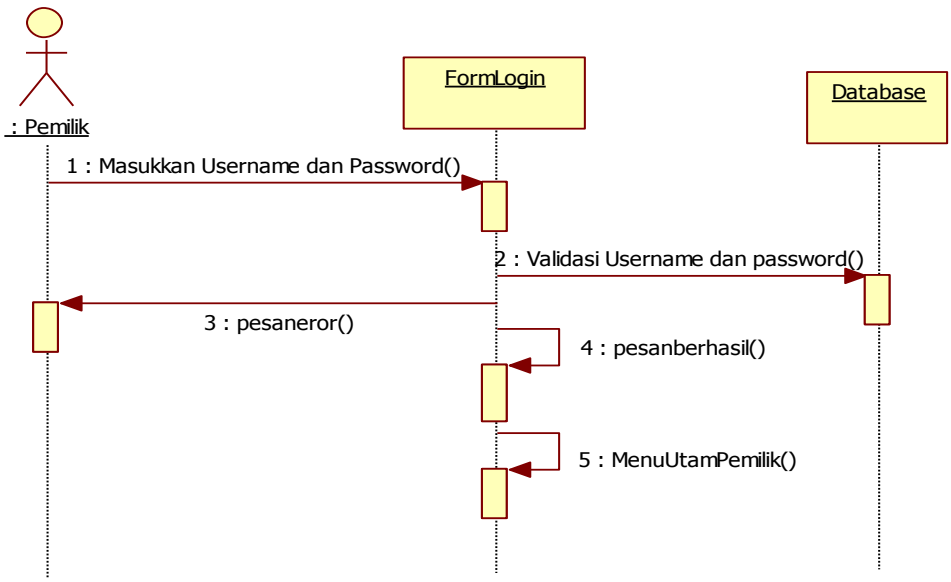
Gambar 4.23 *Sequence Diagram* Olah Pemasok Diusulkan



Gambar 4.24 *Sequence Diagram* Olah Pemesanan Diusulkan



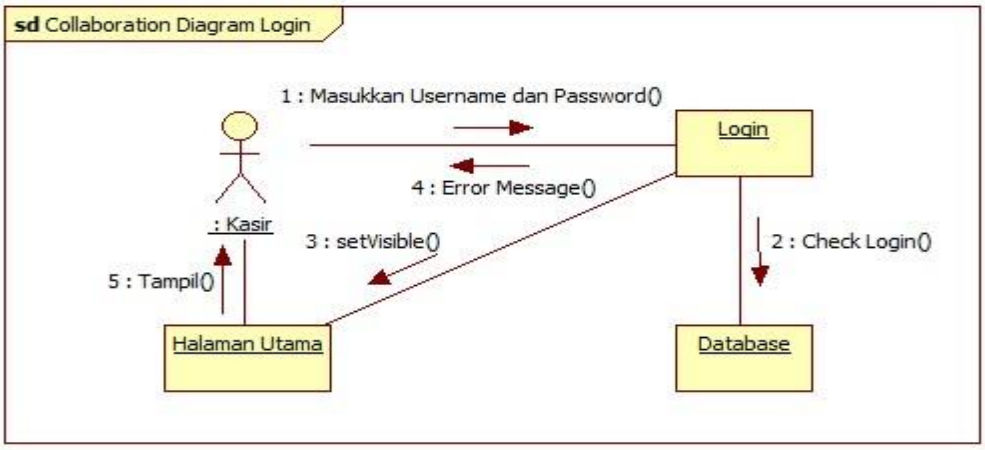
Gambar 4.25 *Sequence Diagram* Olah Penerimaan Diusulkan



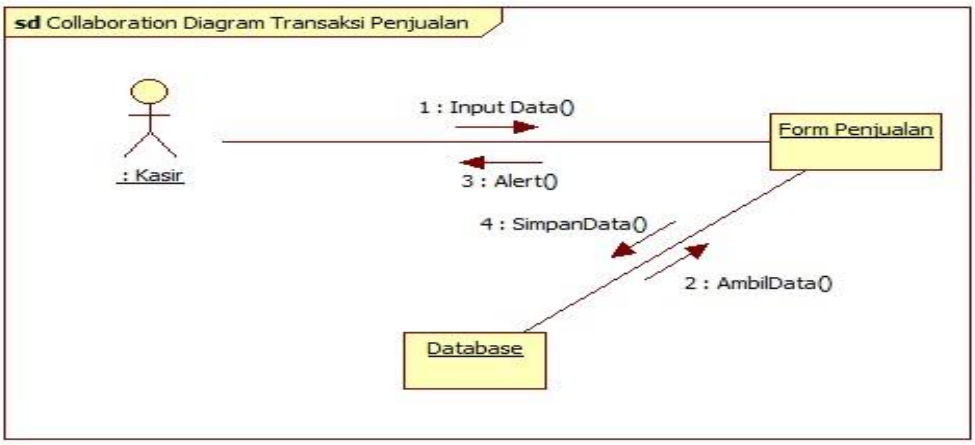
Gambar 4.26 *Sequence Diagram* Login Pemilik Diusulkan

4.2.3.5 *Colaboration Diagram*

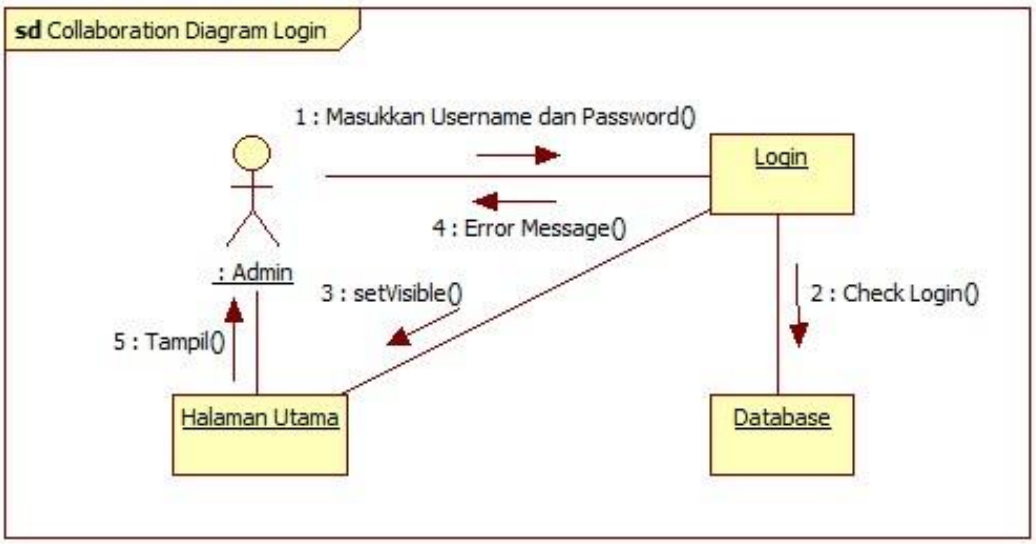
Collaboration diagram memberi sebuah cara mengelompokkan potonganpotongan behavior interaksi saat peran-peran dimainkan oleh class yang berbeda.Interaksi penjual dengan sistem pada proses penjualan tanpa penggambaran orientasi waktu, digambarkan oleh gambar collaboration diagram berikut :



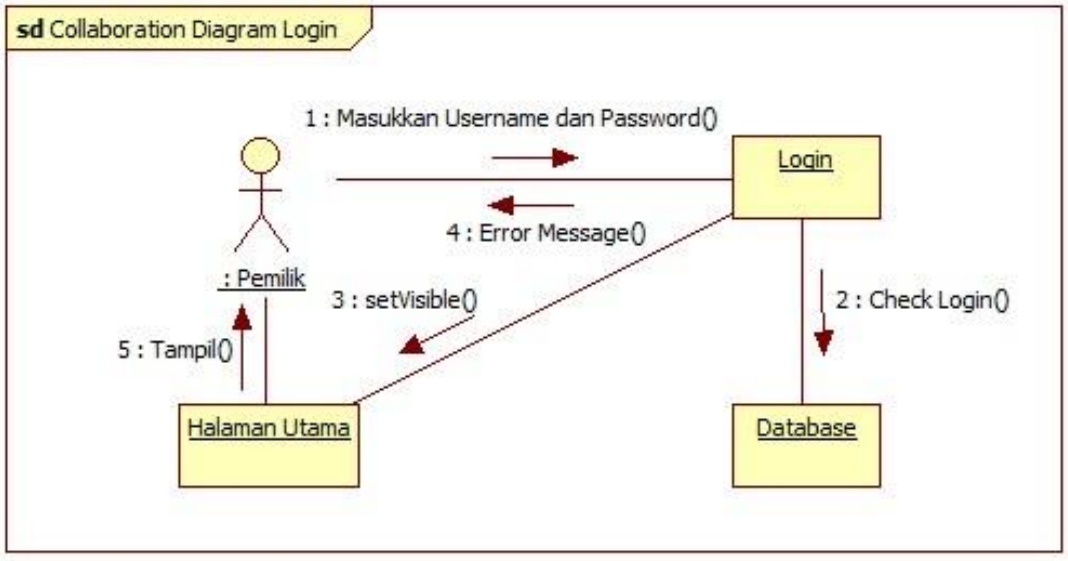
Gambar 4.27 *Collaboration Diagram* Login Kasir Diusulkan



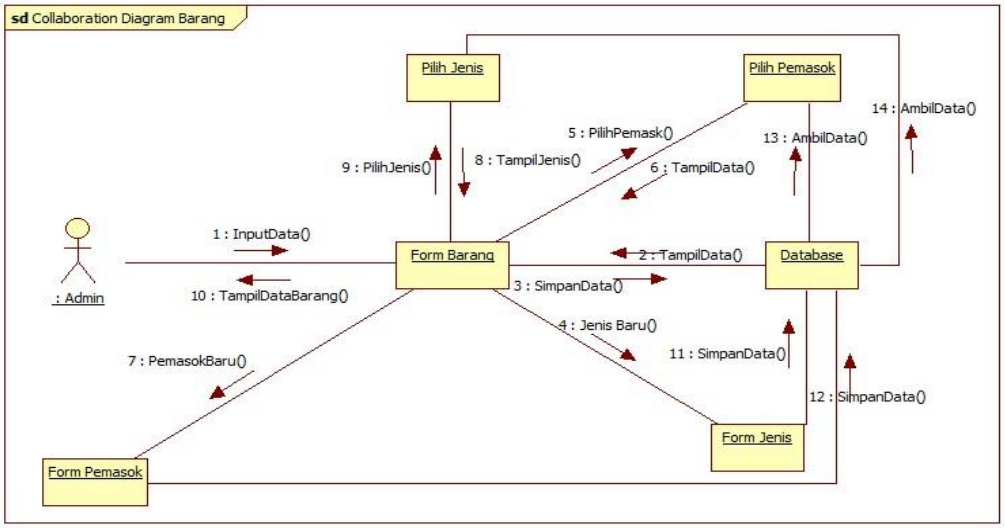
Gambar 4.28 *Collaboration Diagram* Penjualan Diusulkan



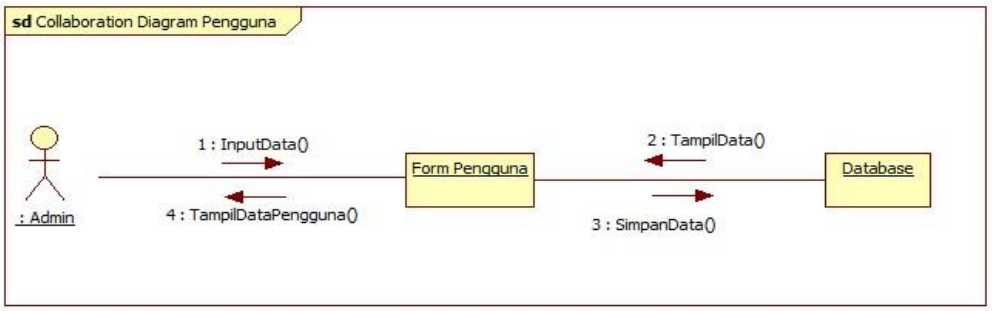
Gambar 4.29 *Collaboration Diagram* Login Admin Diusulkan



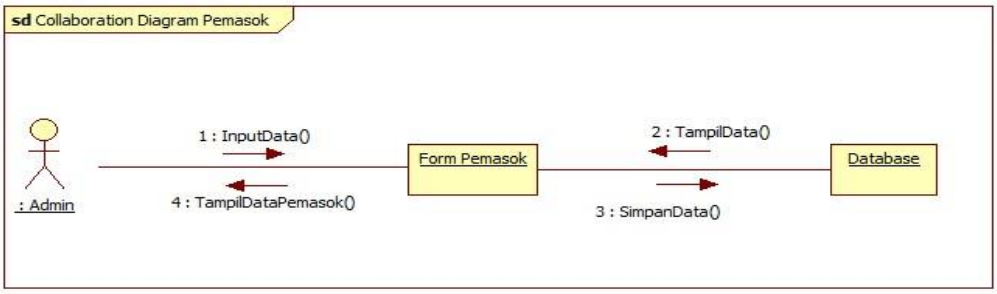
Gambar 4.30 *Collaboration Diagram* Login Pemilik Diusulkan



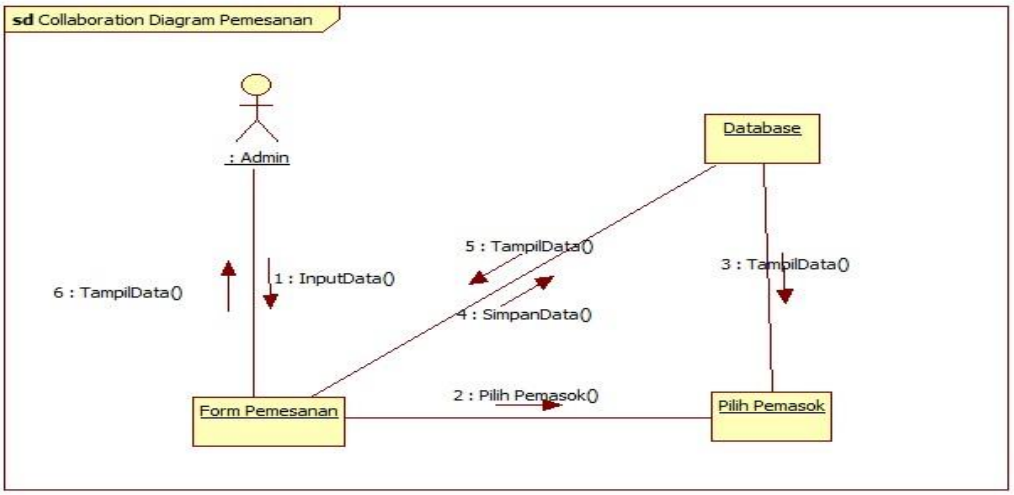
Gambar 4.31 *Collaboration Diagram* Barang Diusulkan



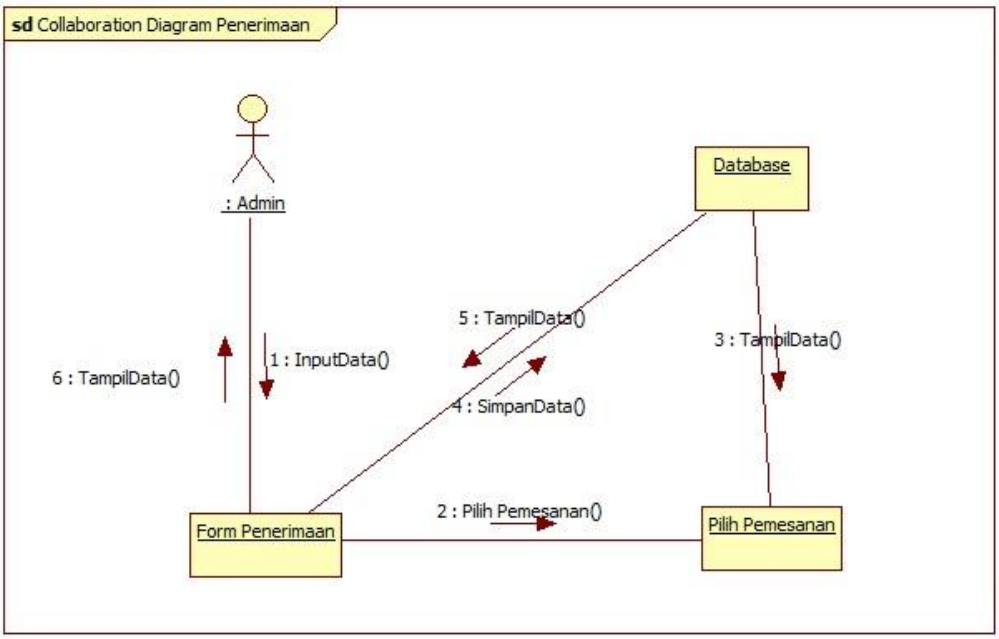
Gambar 4.32 *Collaboration Diagram* Pengguna Diusulkan



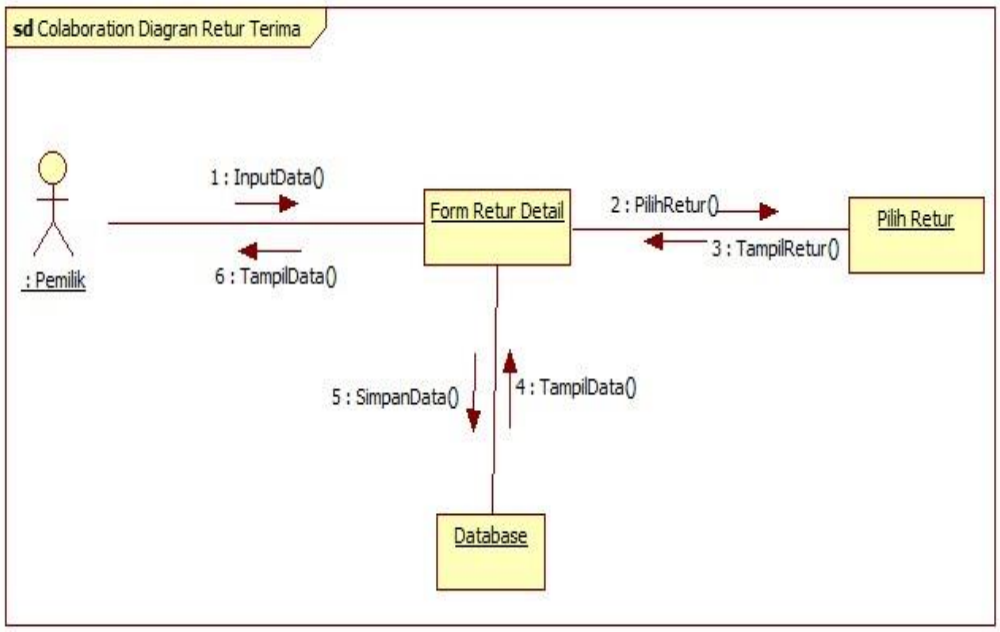
Gambar 4.33 *Collaboration Diagram* Pemasok Diusulkan



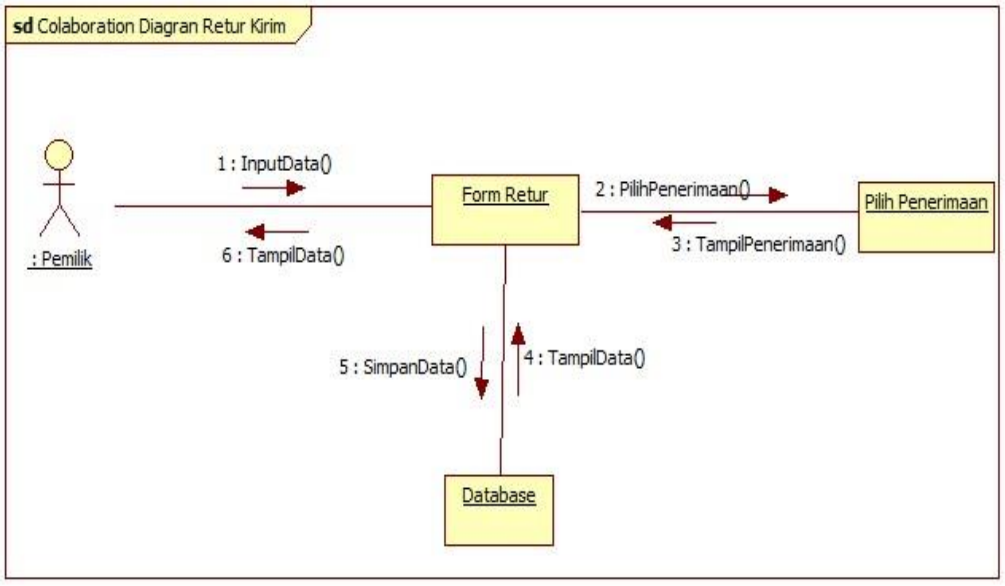
Gambar 4.34 *Collaboration Diagram* Pemesanan Diusulkan



Gambar 4.35 *Collaboration Diagram* Penerimaan Diusulkan

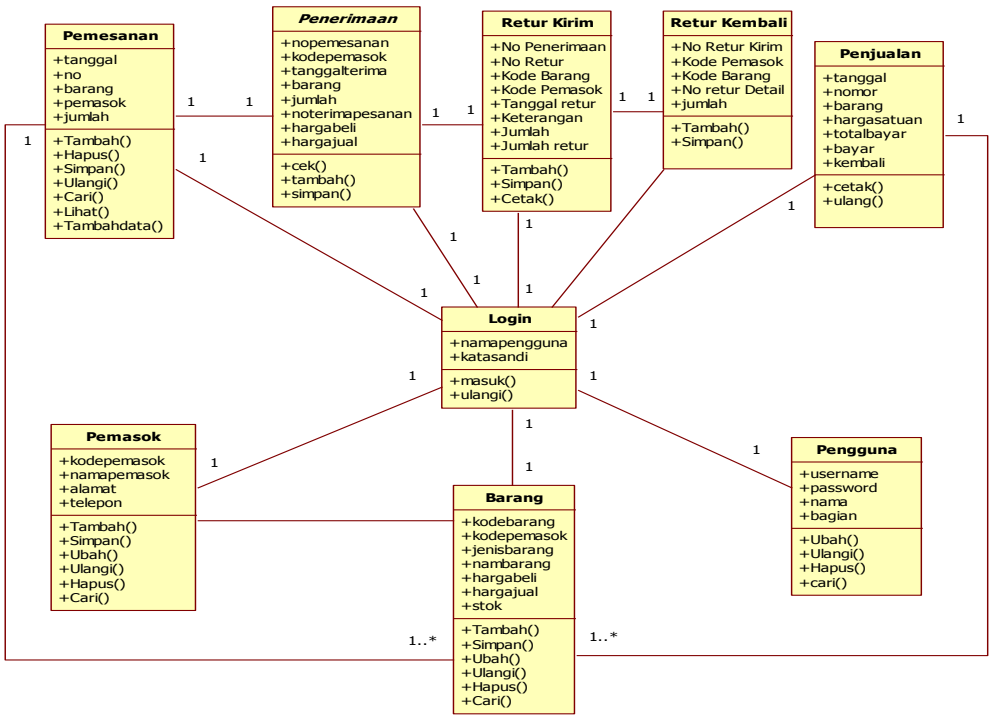


Gambar 4.36 *Collaboration Diagram* Retur Terima Diusulkan



Gambar 4.37 *Collaboration Diagram* Retur Kirim Diusulkan

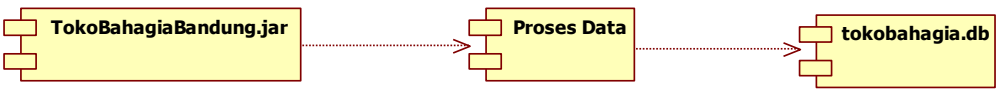
4.2.3.6 *Class Diagram*



Gambar 4.38 *Class Diagram* Diusulkan

4.2.3.7 *Component Diagram*

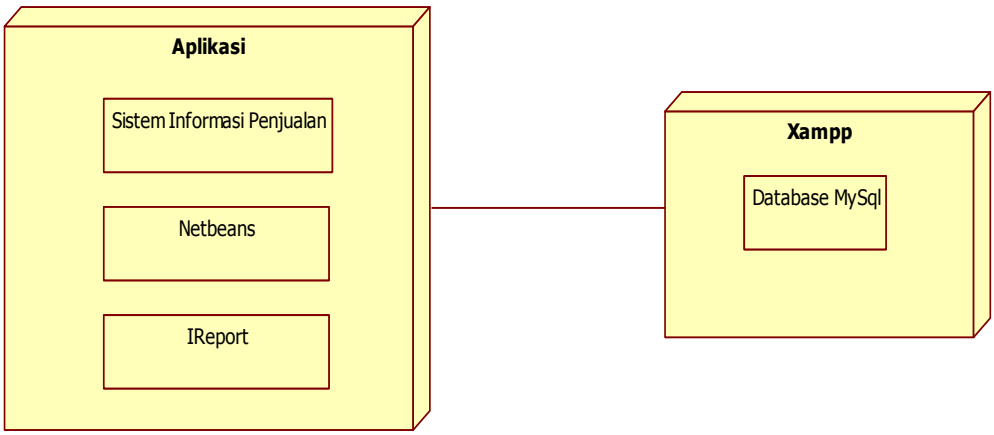
Component diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen perangkat lunak, termasuk ketergantungan di antaranya. Beerikut adalah Component Diagramnya:



Gambar 4.39 *Component Diagram* Diusulkan

4.2.3.8 *Deployment Diagram*

Diagram ini memperlihatkan konfigurasi saat aplikasi dijalankan. Diagram ini memuat simpul-simpul beserta komponen-komponen yang ada didalamnya. Deployment diagram berhubungan dengan diagram komponen dimana deployment diagram memuat satu atau lebih komponen-komponen



Gambar 4.40 *Deployment Diagram* Diusulkan

4.2.3.9 Kodifikasi

BRG XXXX

Nomor Urut kode barang

Barang

Contoh : BRG0001 Barang dengan nomor urut 0001

NTJ XXXXXXXX XXXX

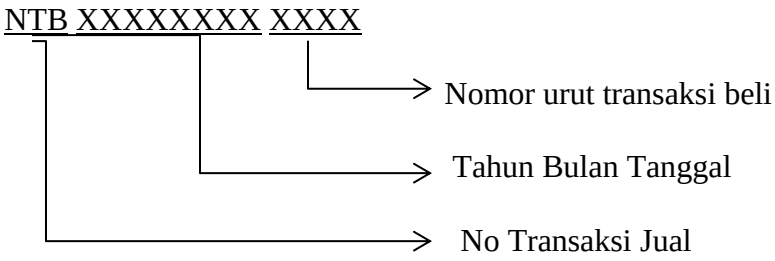
Nomor urut transaksi jual

Tahun Bulan Tanggal

No Transaksi Jual

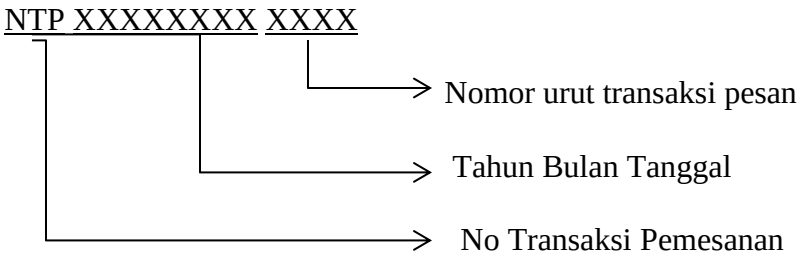
Contoh : NTJ 201307060001 No Transaksi Jual pada tanggal

06/07/2013 dengan nomor urut 1



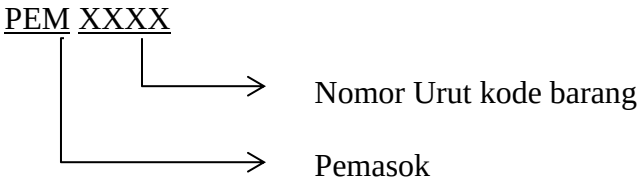
Contoh : NTB 201307060001 No Transaksi Beli pada tanggal

06/07/2013 dengan nomor urut 1

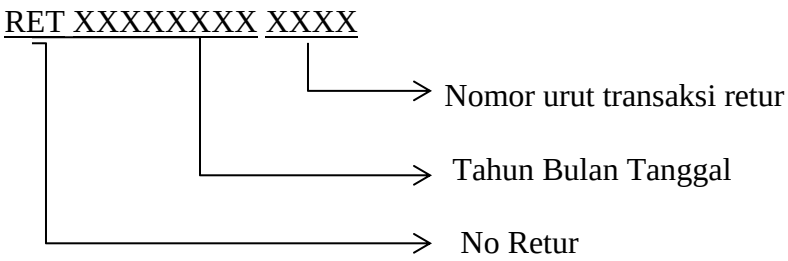


Contoh : NTP201307060001 No Transaksi Pemesanan pada tanggal

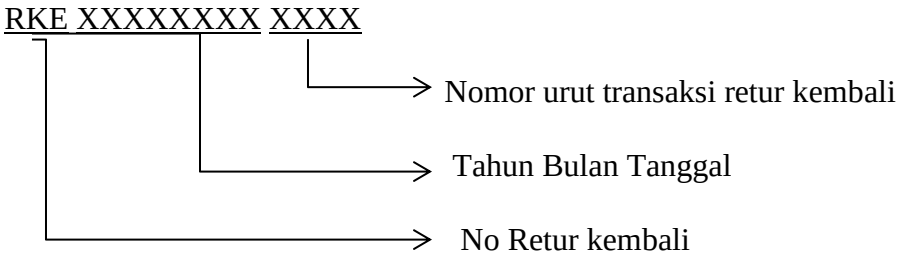
06/07/2013 dengan nomor urut 1



Contoh : PEM0001 Pemasok dengan nomor urut 0001



Contoh : RET201307060001 No retur kirim pada tanggal 06/07/2013 dengan nomor urut 1



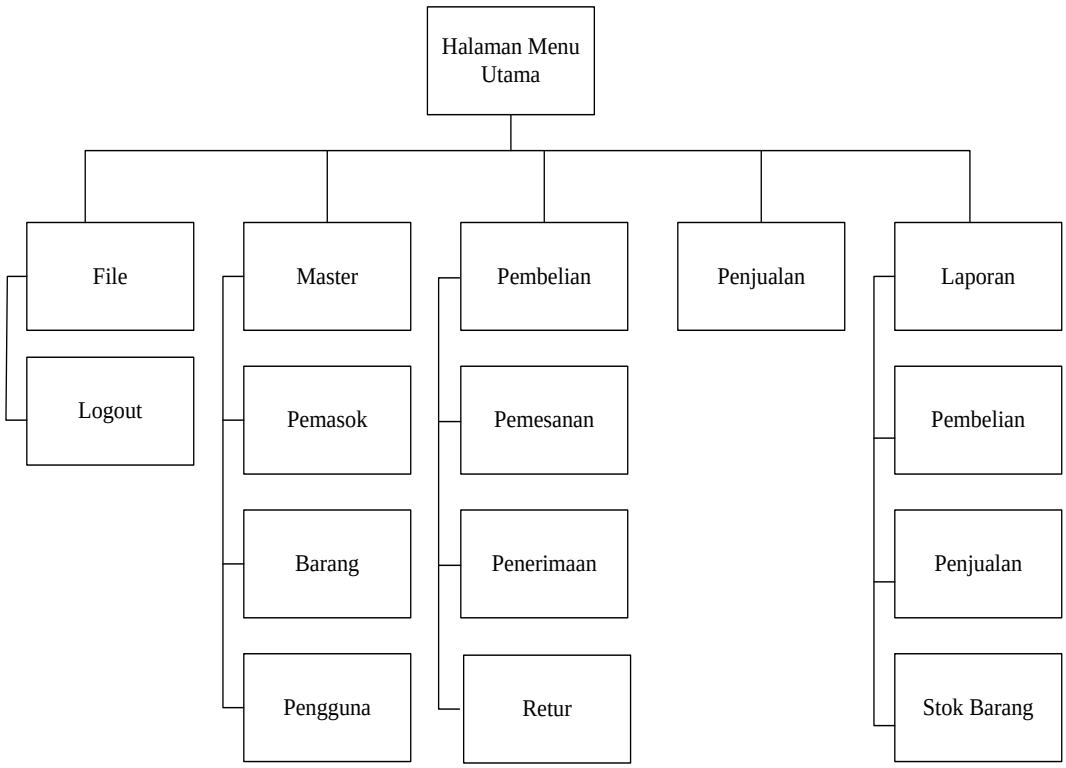
Contoh : NTP201307060001 No retur kembali pada tanggal 06/07/2013 dengan nomor urut 1

4.2.4 Perancangan Antar Muka

Pada perancangan antar muka akan dijelaskan mengenai perancangan antar muka input dan output yang akan dibuat sebelum program aplikasi dilakukan. Perancangan antar muka input dan output Sistem Informasi Penjualan pada Toko Bahagia yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

4.2.4.1 Struktur Menu

Perancangan menu di gunakan untuk memudahkan penelusuran ketika kita menjalankan program yang kita buat. Berikut adalah perancangan struktur menu Sistem Informasi Penjualan pada Toko Bahagia .



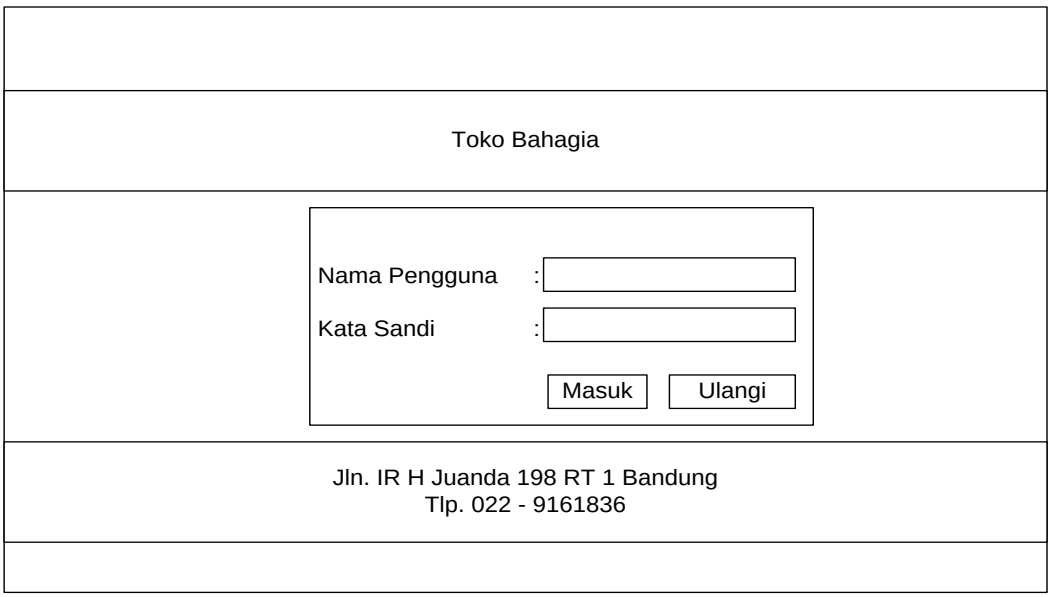
Gambar 4.41 Perancangan Struktur Menu

4.2.4.2 Perancangan Input

Perancangan input dirancang sesederhana mungkin dengan maksud agar lebih mudah di mengerti oleh pengguna yang bersangkutan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

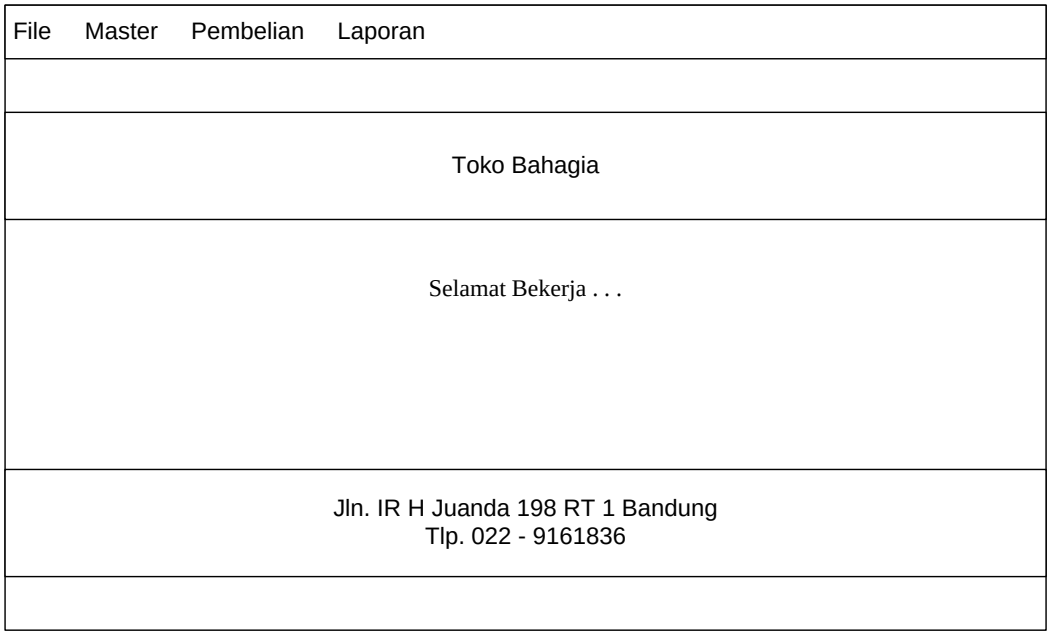
1. Rancangan Tampilan Login

Tampilan login berfungsi sebagai pembatas hak akses pada perangkat lunak ini. Berikut rancangan tampilan login :

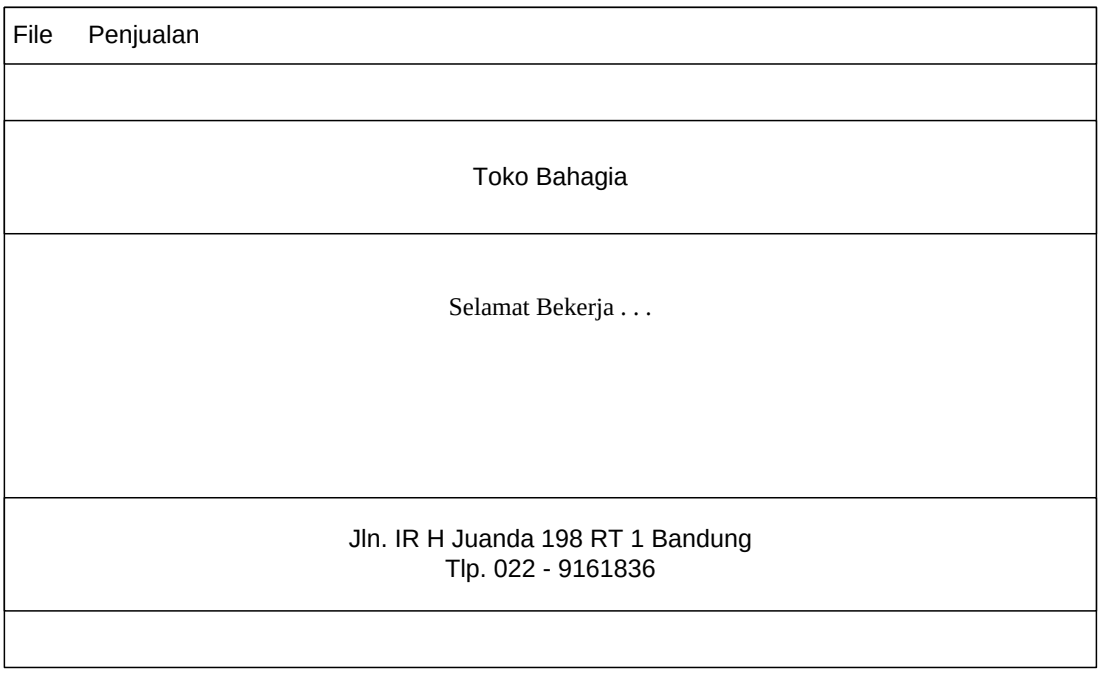


Gambar 4.42 Perancangan Tampilan Login

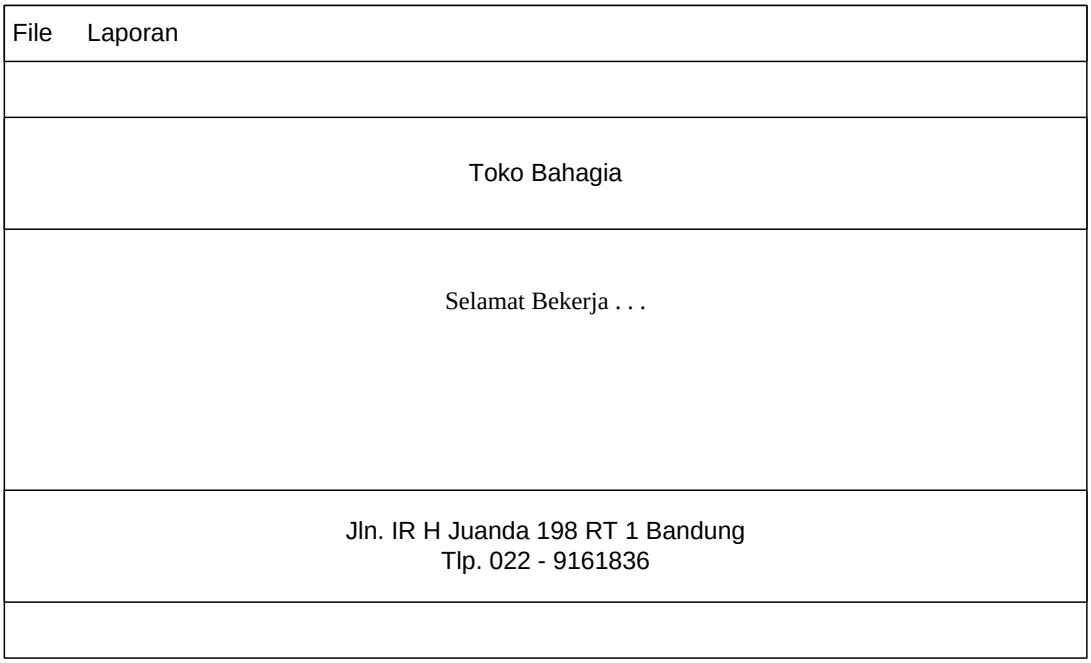
a. Tampilan Halaman Menu Utama



Gambar 4.43 Perancangan Halaman Utama Admin

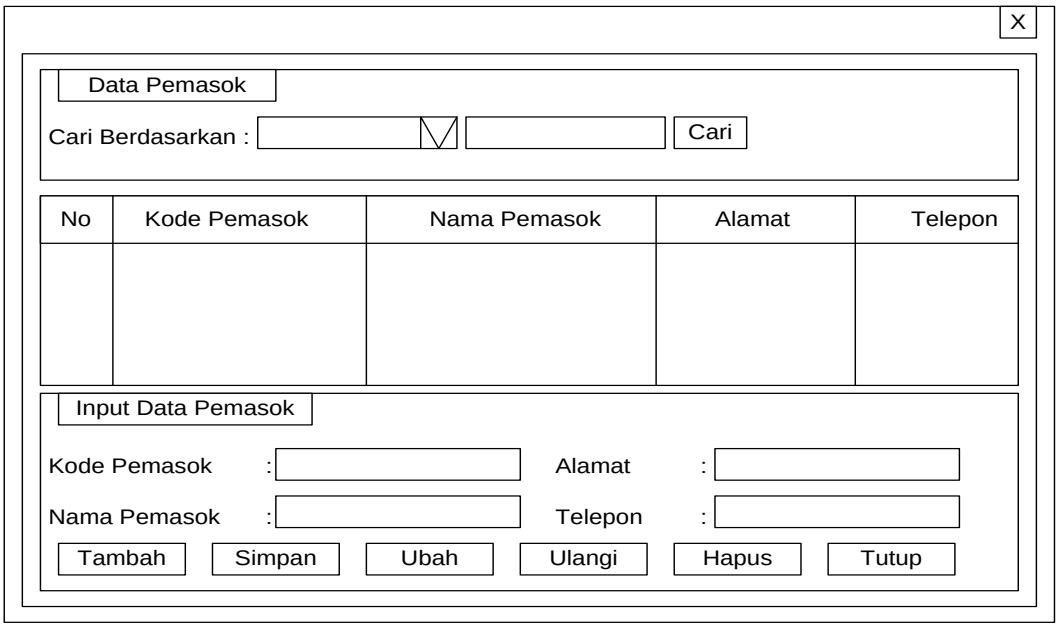


Gambar 4.44 Perancangan Halaman Utama Kasir



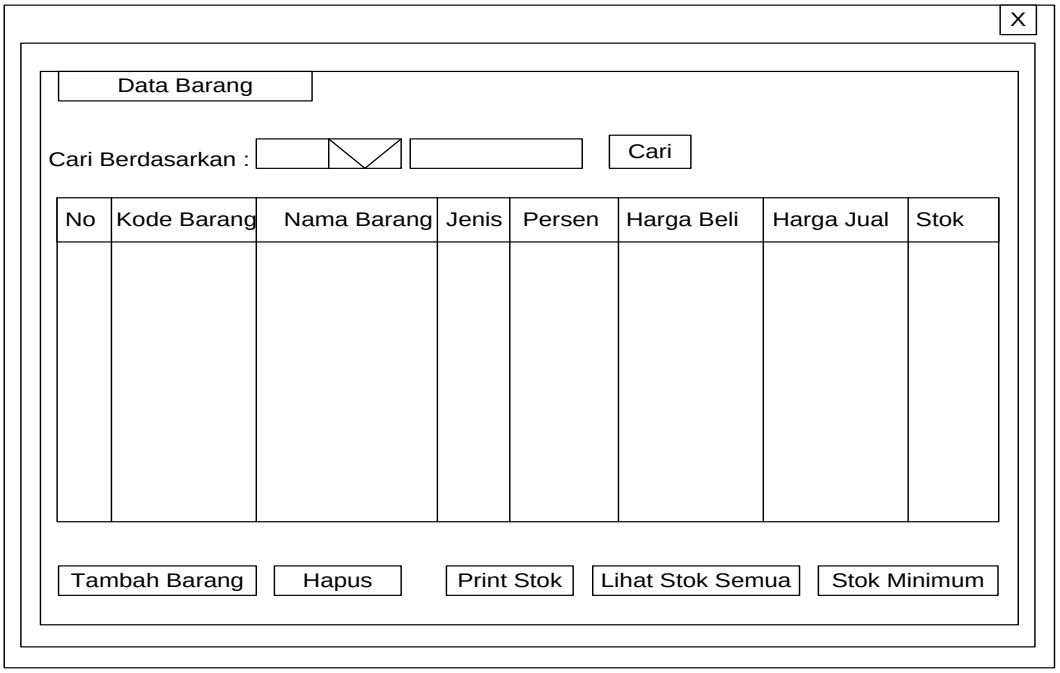
Gambar 4.45 Perancangan Halaman Utama Pemilik

b. Tampilan Data Pemasok



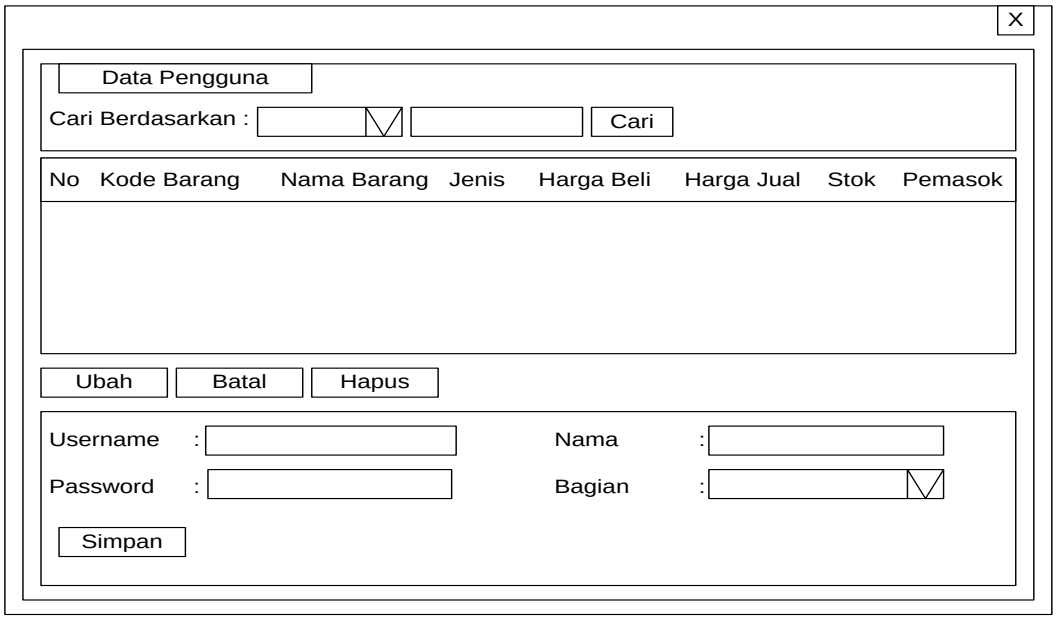
Gambar 4.46 Perancangan Data Pemasok

c. Tampilan Form Data Barang



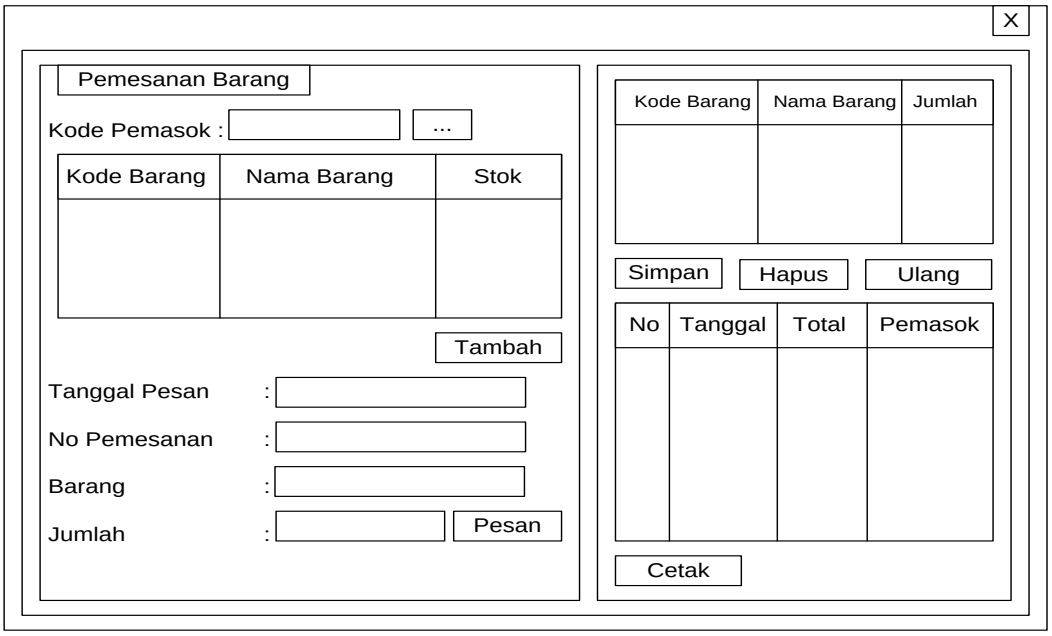
Gambar 4.47 Perancangan Data Barang

d. Tampilan Data Pengguna



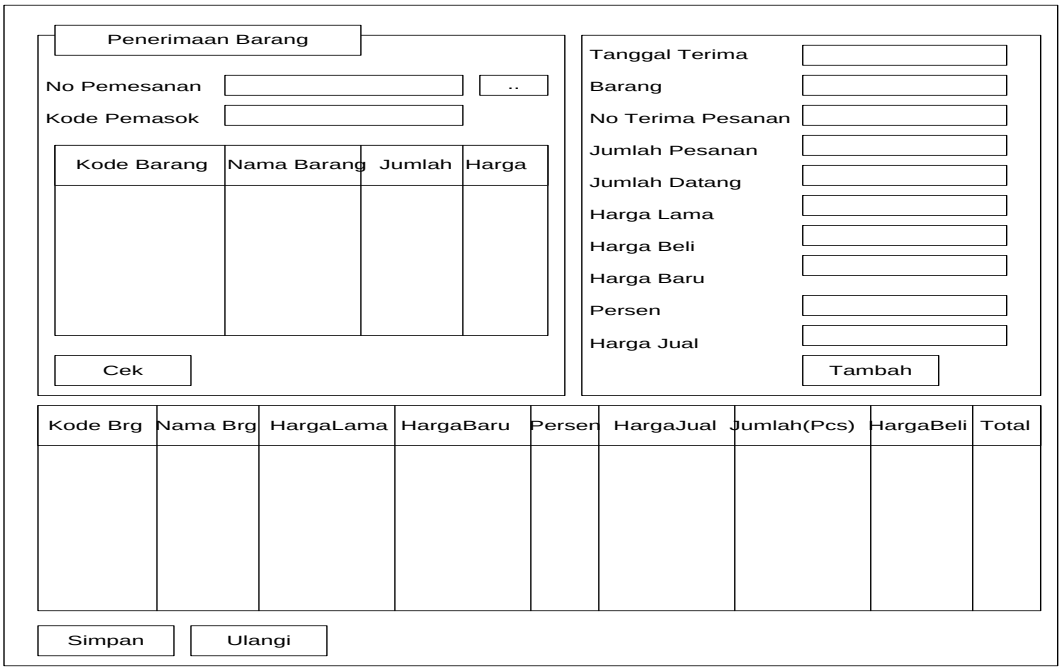
Gambar 4.48 Perancangan Data Pengguna

e. Tampilan Form Pemesanan Barang



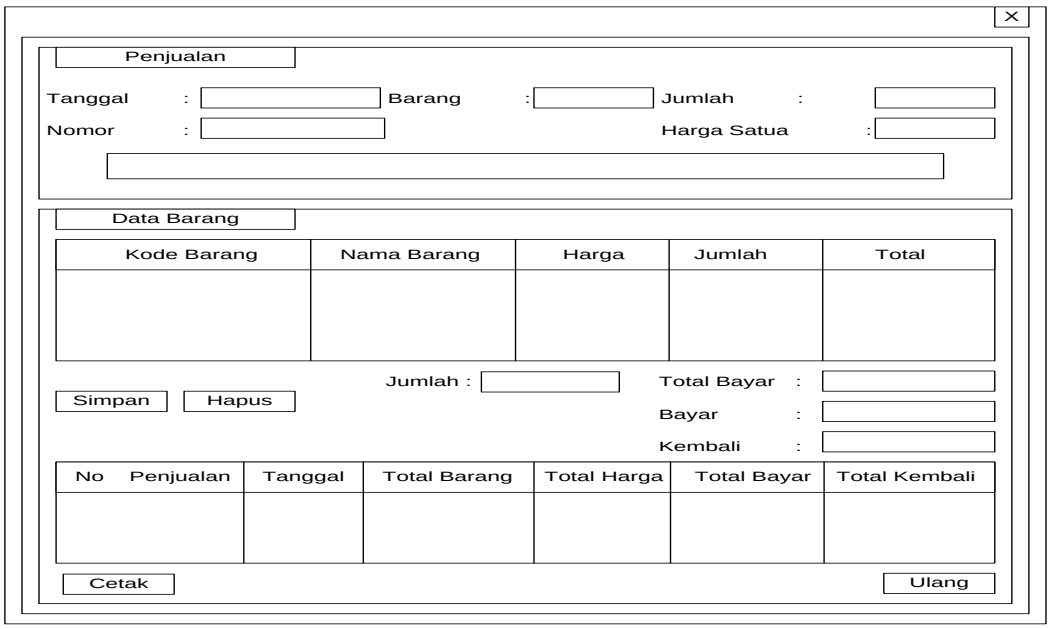
Gambar 4.49 Perancanga Pemesanan

f. Tampilan Penerimaan Barang



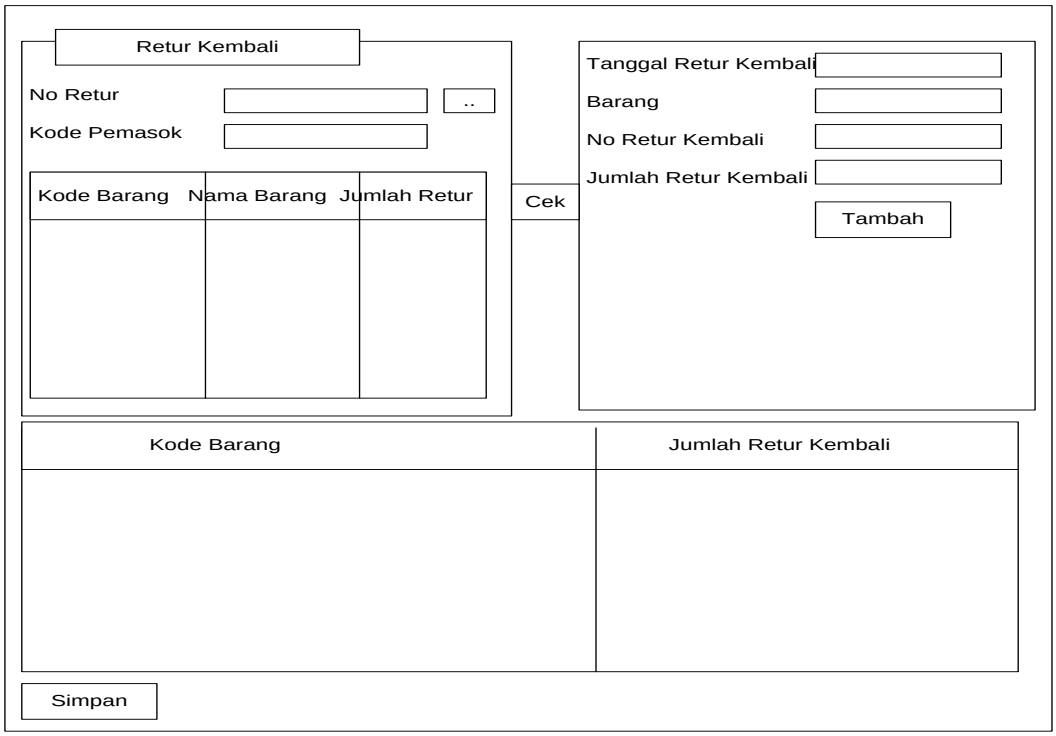
Gambar 4.50 Perancangan Penerimaan

g. Tampilan Form Penjualan



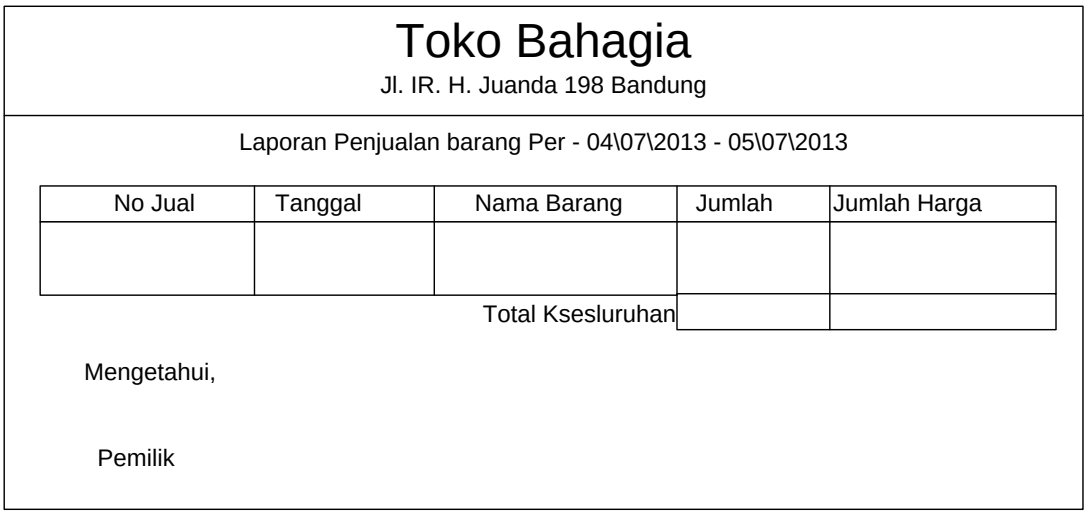
Gambar 4.51 Perancangan Penjualan

h. Perancangan Form Retur Terima

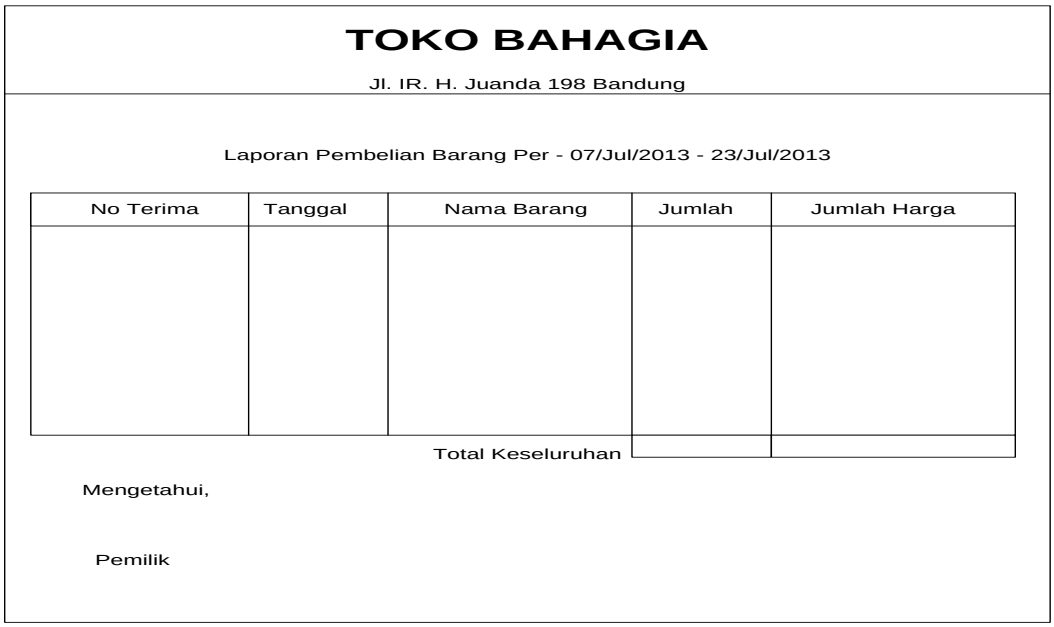


Gambar 4.52 Perancangan Form Retur Terima

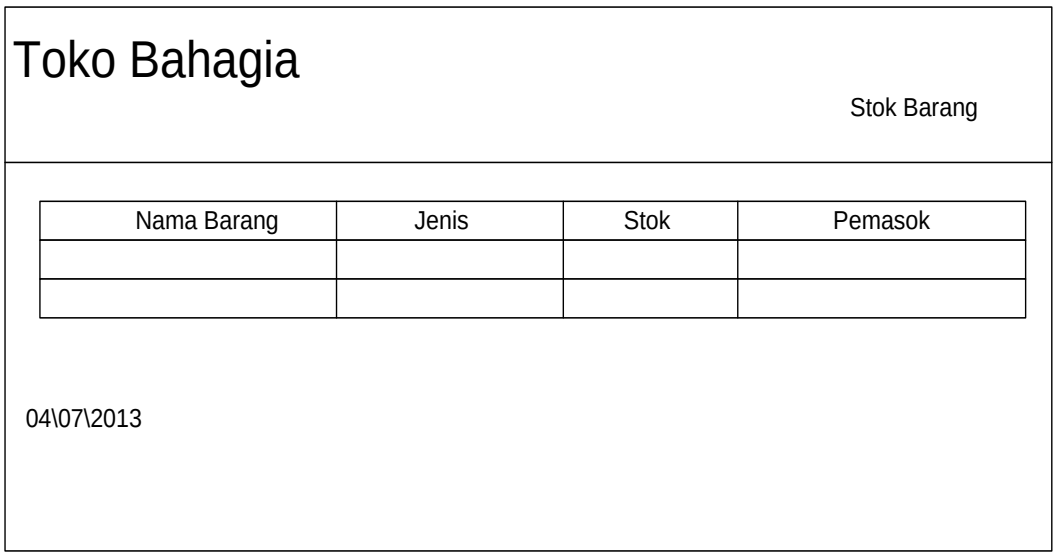
4.2.4.3 Perancangan Output



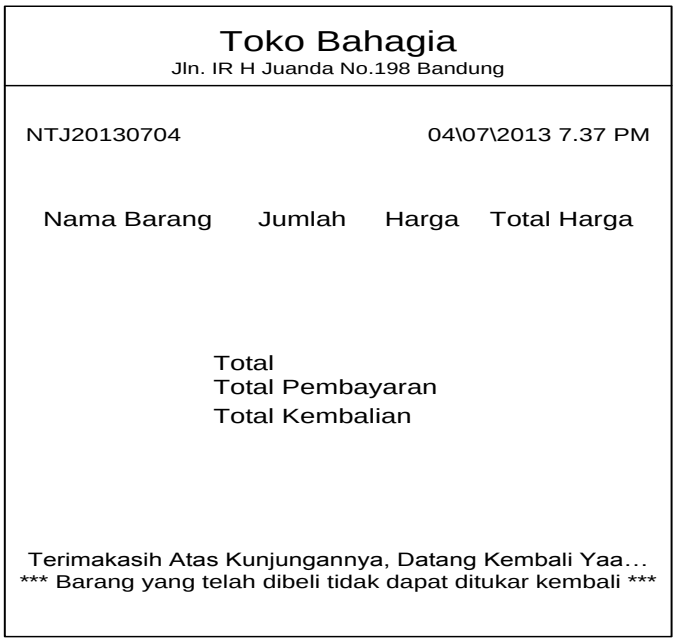
Gambar 4.53 Perancangan Laporan Penjualan



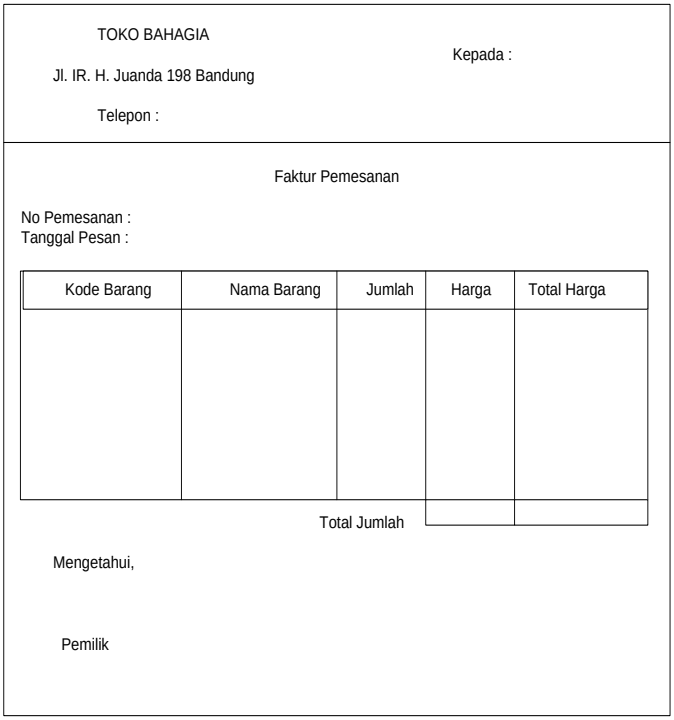
Gambar 4.54 Perancangan Laporan Penerimaan



Gambar 4.55 Perancangan Laporan Barang



Gambar 4.56 Perancangan Struk Penjualan



Gambar 4.57 Perancangan Faktur Pemesanan

TOKO BAHAGIA

Jl. IR. H. Juanda 198 Bandung

Telepon :

Kepada :

Retur

No Retur :
No Terima :

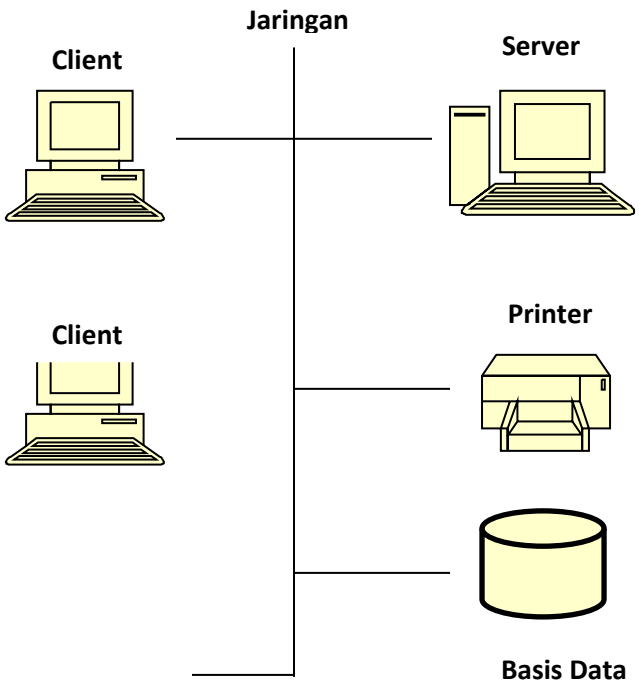
Kode Barang	Nama Barang	Jumlah	Keterangan

Mengetahui,

Pemilik

Gambar 4.58 Perancangan Faktur Retur

4.3 Perancangan Arsitektur jaringan



Gambar 4.59 Perancangan Arsitektur Jaringan