BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

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

4.1.1. Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

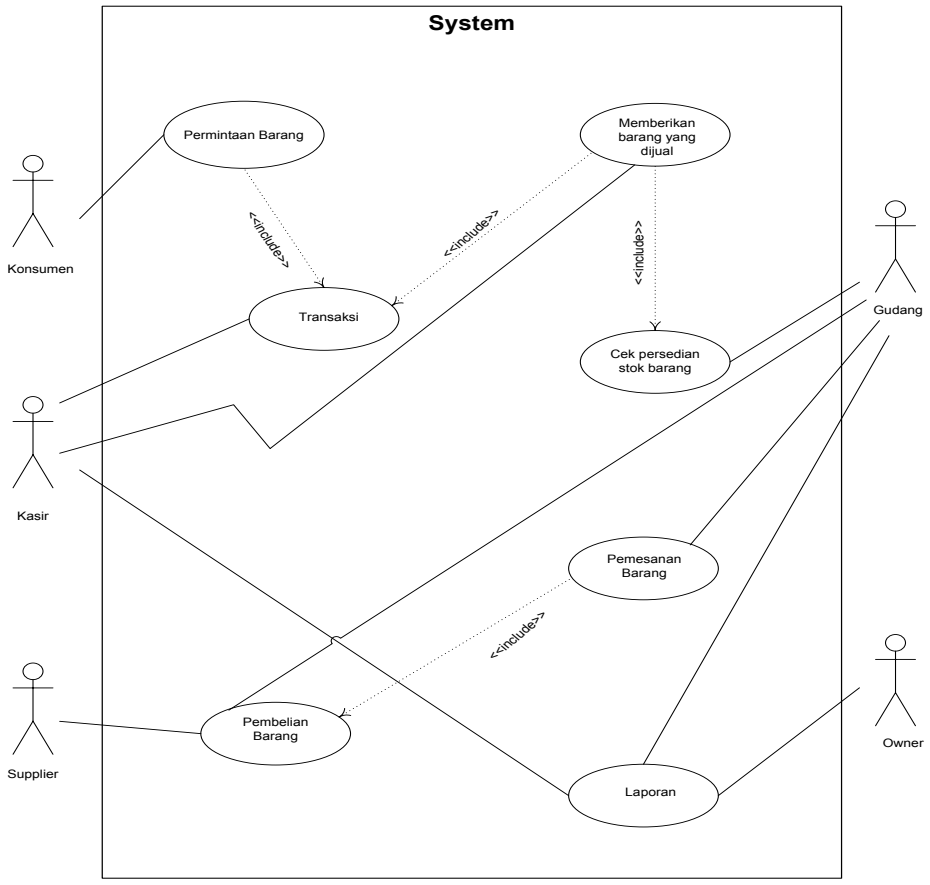
Analisis prosedur yang sedang berjalan merupakan kegiatan menganalisis prosedur-prosedur kerja yang terjadi pada sistem yang sedang berjalan. Adapun hasil dari kegiatan analisis ini berupa gambaran nyata dari urutan kegiatan oleh unit-unit organisasi khususnya dalam kegiatan yang berhubungan dengan pengolahan data.

Sebelum membuat suatu sistem, penulis melakukan analisis terlebih dahulu terhadap kebutuhan-kebutuhan apa saja yang diperlukan di Pacific Notebook Center dengan menggunakan metode-metode yang telah ada yang tentunya harus sesuai dengan ketentuan yang sudah di analisis di Pacific Notebook Center.

Dalam hal ini penulis menggunakan metodologi berorientasi objek, yaitu dimulai dari:

4.1.1.1. *Use Case Diagram* Yang Sedang Berjalan

Use Case adalah menggambarkan suatu urutan interaksi antara satu atau lebih aktor dan sistem. Aktor merepresentasikan seorang *user* atau subsistem lain yang akan beri nteraksi dengan sistem. Sedangkan *use case* merupakan urutan kejadian yang menggambarkan interaksi antara *user* dengan sistem.



Gambar 4.1 *Use Case Diagram* Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Yang Sedang Berjalan

4.1.1.2. Skenario *Use Case* Yang Sedang Berjalan

Peran skenario *use case* yaitu guna memudahkan dalam menganalisa skenario yang akan kita gunakan pada fase-fase berikutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut. Adapun tahapan-tahapan skenario *use case* yang sedang berjalan pada Pacific Notebook Center adalah sebagai berikut :

1. Nama *Use Case* : Permintaan Barang

   Aktor : Konsumen

   Tujuan : Konsumen datang dengan permintaan untuk pembelian barang di Pacific Notebook Center.

Tabel 4.1 Skenario *Use Case* Permintaan Barang Yang Sedang Berjalan

Konsumen	Sistem
1. Datang langsung ingin melakukan permintaan dan membeli barang.	
	2. Menerima permintaan untuk pembelian barang.

2. Nama *Use Case* : Memberikan Barang yang Dijual

   Aktor : Kasir

Tujuan : Menerima permintaan barang dari konsumen dan memberikan barang yang diminta dan masih ada dipersediaan stok barang

Tabel 4.2 Skenario *Use Case* Memberikan Barang Yang Dijual Yang Sedang Berjalan

Kasir	Sistem
1. Menerima permintaan barang dari konsumen secara langsung	
	2. Memeriksa stok barang yang diminta
3. Memberikan barang sesuai permintaan konsumen	

3. Nama *Use Case* : Transaksi

Aktor : Kasir dan Konsumen

Tujuan : Membuat bon transaksi dan laporan penjualan.

Tabel 4.3 Skenario *Use Case* Transaksi Yang Sedang Berjalan

Kasir dan Konsumen	Sistem
1. Kasir membuat bon transaksi dan laporan penjualan barang	

	2. Menyimpan data laporan penjualan barang dalam bentuk bon dua rangkap dan menghitung dengan kalkulator.
3. Konsumen menerima bon transaksi dan melakukan pembayaran	

4. Nama *Use Case* : Cek persedian stock barang

   Aktor : Gudang

   Tujuan : Untuk memeriksa stock barang yang tersedia dan kosong lalu membuat dan menyerahkan laporan persedian stok barang kepada owner.

Tabel 4.4 Skenario *Use Case* Cek Persediaan Stock Barang Yang Sedang Berjalan

Gudang	Sistem
1. Memeriksa *stock* barang tersedia dan kosong	
	2. Melakukan dan memproses pembuatan laporan persediaan *stock* barang

3. Menyerahkan laporan persediaan *stock* barang.	

5. Nama *Use Case* : Pemesanan Barang

   Aktor : Gudang

   Tujuan : Memesan *stock* barang yang sudah kosong atau limit.

Tabel 4.5 Skenario *Use Case* Pemesanan Barang Yang Sedang Berjalan

Gudang	Sistem
1. Memeriksa laporan persedian *stock* barang kosong dan membuat daftar surat pemesanan barang.	
	2. Melakukan dan memproses pemesanan barang kosong sesuai daftar surat pesanan.

6. Nama *Use Case* : Pembelian Barang

   Aktor : Gudang dan Supplier

   Tujuan : Melakukan pembelian *stock* barang khususnya *stock* barang yang kosong dan limit.

Tabel 4.6 Skenario *Use Case* Pembelian Barang Yang Sedang Berjalan

Gudang dan Supplier	Sistem
1. Gudang menyerahkan daftar surat pemesanan barang	
	2. Memproses surat pemesanan
	3. Proses transaksi pembelian barang
4. Supplier menyerahkan bukti faktur pembelian kepada Gudang.	

7. Nama *Use Case* : Laporan

   Aktor : Gudang, Kasir dan Owner

   Tujuan : Melakukan pembuatan laporan penjualan, pembelian dan persediaan barang.

Tabel 4.7 Skenario *Use Case* Laporan Yang Sedang Berjalan

Gudang, Kasir, dan Owner	Sistem
1. Gudang membuatkan laporan pembelian dan persediaan barang. Kasir membuat	

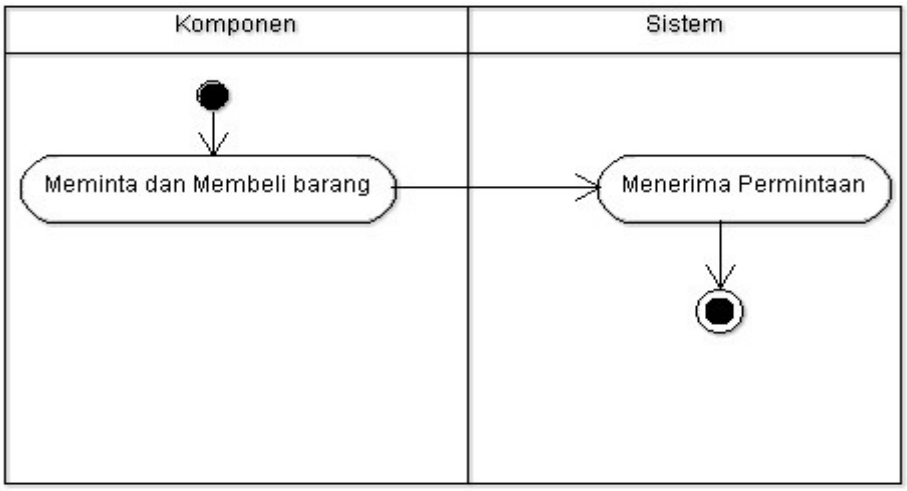
laporan penjualan barang.	
	2. Memproses dan menyimpan semua data-data laporan.
3. Owner menerima semua laporan yang sudah terkoreksi dan dijadikannya arsip perusahaan.	

4.1.1.3. *Activity Diagram* Yang Sedang Berjalan

Activity diagram digunakan untuk menggambarkan kegiatan-kegiatan yang ada di dalam suatu sistem. Agar dapat lebih memahami tentang sistem yang akan dibuat, maka perlu dibuatkan *activity diagram* tentang sistem yang sedang berjalan, yaitu:

1. Deskripsi

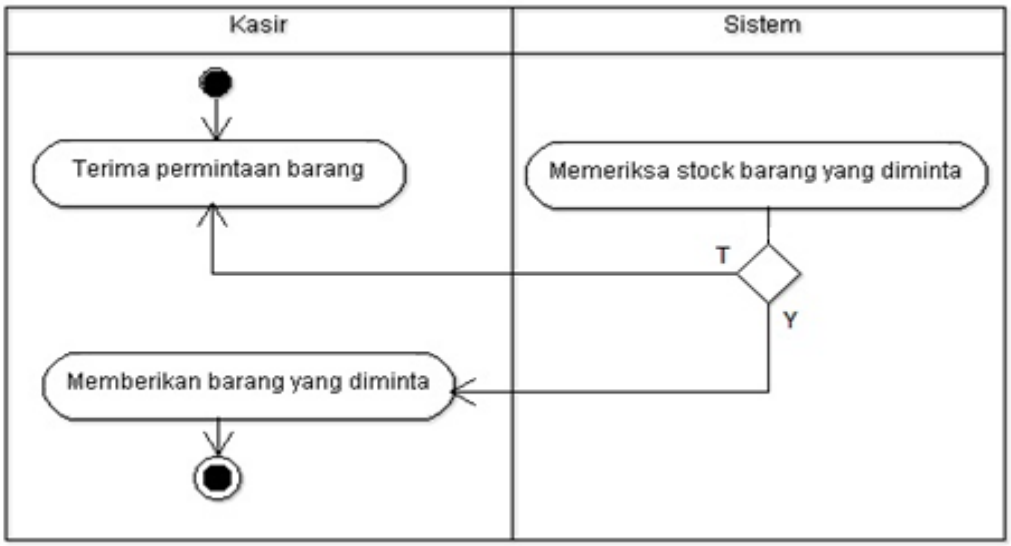
   Konsumen datang ke Pacific Notebook Center ingin melakukan permintaan pembelian barang kemudian sistem menerima permintaan pembelian barang konsumen.



Gambar 4.2 *Activity Diagram* Permintaan Barang Yang Sedang Berjalan

2. Deskripsi

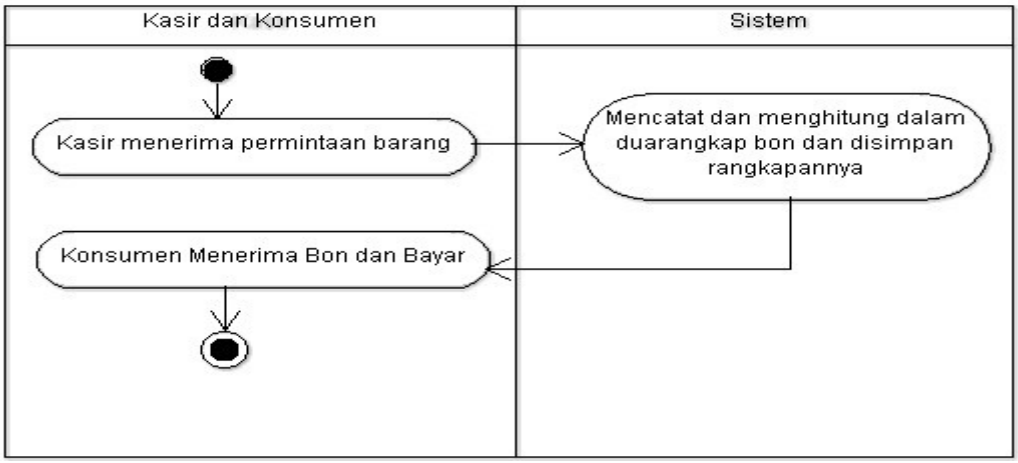
Kasir menerima permintaan barang dari konsumen dan memberikan barang yang diminta oleh konsumen kemudian sistem memeriksa *stock* barang yang diminta.



Gambar 4.3 *Activity Diagram* Memberikan Barang yang Dijual Yang Sedang Berjalan

3. Deskripsi

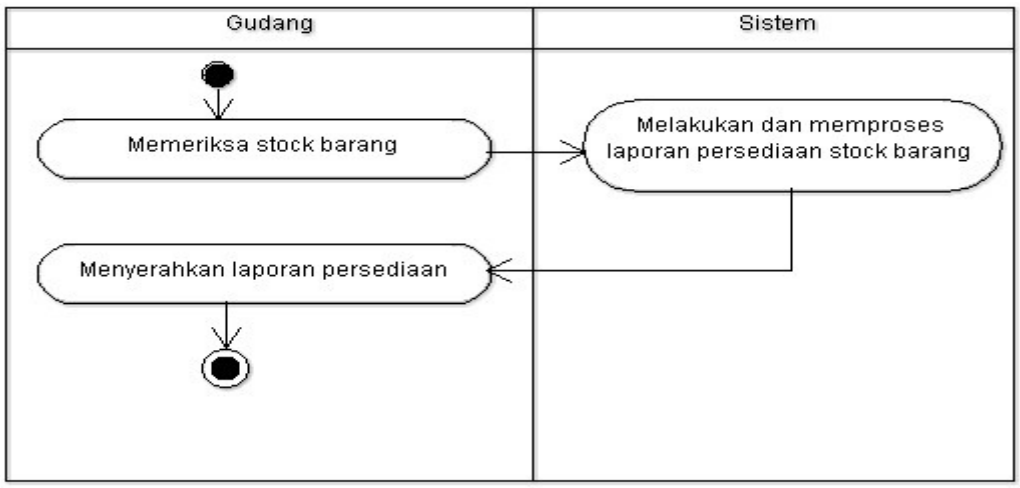
Kasir membuat bon transaksi dan laporan penjualan barang, bon transkasi dibuat dua rangkap, rangkap pertama untuk konsumen dan rangkap kedua sebagai bukti bon yang akan dimasukan ke laporan penjualan yang diserahkan nantinya untuk owner.



Gambar 4.4 *Activity Diagram* Transaksi Yang Sedang Berjalan

4. Deskripsi

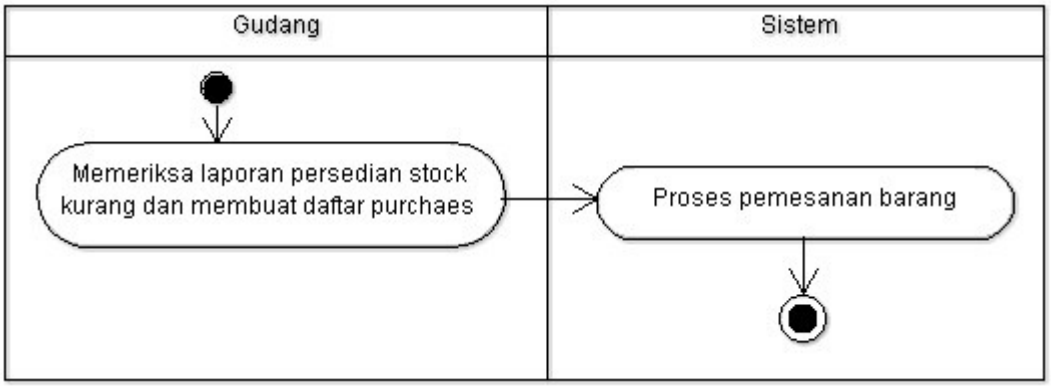
Gudang memeriksa *stock* barang yang tersedia dan kosong lalu membuat dan menyerahkan laporan persedian *stock* barang kepada owner. Kemudian sistem melakukan dan memproses pembuatan laporan persedian *stock* barang.



Gambar 4.5 *Activity Diagram* Cek Persediaan *Stock* Barang Sedang Berjalan

5. Deskripsi

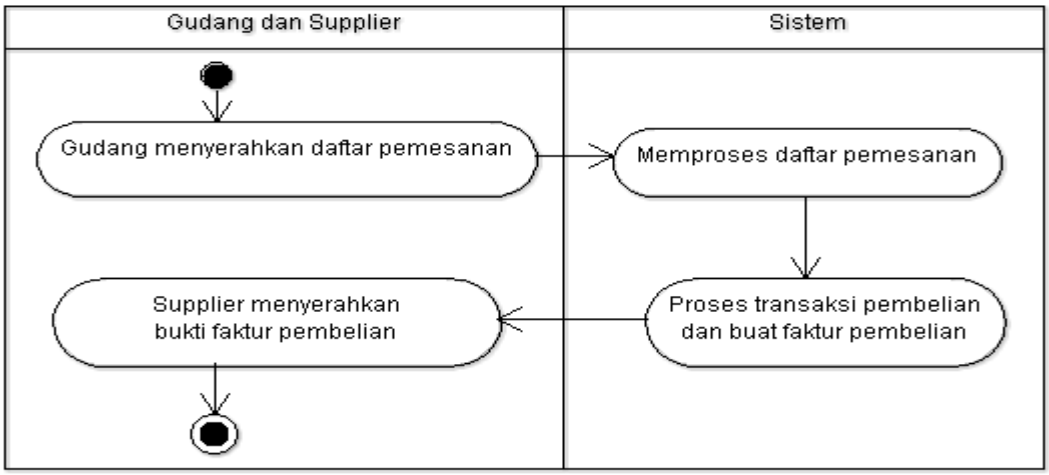
Gudang memeriksa laporan persedian stock barang kosong dan membuat daftar surat *puchaes order,* kemudian sistem melakukan *puchaes order*



Gambar 4.6 *Activity Diagram* Pemesanan Barang Yang Sedang Berjalan

6. Deskripsi

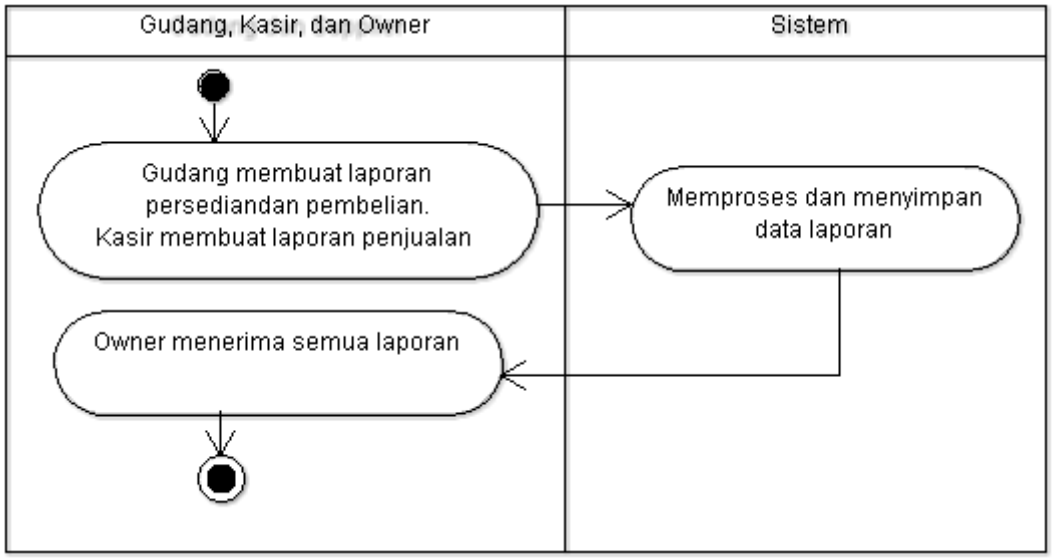
Gudang menyerahkan daftar surat pemesanan barang dan supplier memberikan bukti faktur pembelian kepada gudang, kemudian sistem melakukan dan memproses surat pemesanan barang dan transaksi pembelian barang.



Gambar 4.7 *Activity Diagram* Pembelian Barang Yang Sedang Berjalan

7. Deskripsi

Gudang membuatkan laporan pembelian dan persediaan barang. Kasir membuat laporan penjualan barang. Kemudian sistem memproses dan menyimpan data laporan dan owner menerima semua hasil laporan.



Gambar 4.8 *Activity Diagram* Laporan Yang Sedang Berjalan

4.1.2. Evauasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Setelah melakukan beberapa analisis terhadap sistem yang sedang berjalan, penulis menemukan beberapa permasalahan kinerja terhadap sistem baik itu secara langsung maupun tidak langsung. Adapun evaluasi sistem yang sedang berjalan pada Pacific Notebook Center yaitu :

Tabel 4.8 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

No	Kelemahan	Aktor	Solusi
1.	Dalam transaksi penjualan dan pembelian notebook masih dicatat secara manual, sehingga kasir masih mengandalkan bukti	Kasir	Diusulkannya sistem informasi penjualan dan pembelian yang menghasilkan sebuah rancangan sistem informasi

	transaksi berupa arsip didalam buku.		berbasis java dan terinstalasi pada jaringan client server.
2	Pengecekan ketersediaan barang notebook pada bagian persediaan masih belum terkoordinasi sehingga seringkali terjadi kehabisan stok barang yang tidak terpantau karena tidak adanya laporan stok.	Kasir dan Gudang	Diusulkannya sistem informasi penjualan dan pembelian yang menghasilkan penyimpanan datanya menggunakan sistem database sehingga data terpantau dan disimpan serta terkoordinasi dengan baik
3.	Seringkali pemilik toko merasa kesulitan dalam mengarsip hasil laporan, yang diakibatkan ketidaksesuaian data dari bagian-bagian yang berhubungan dengan penjualan dan pembelian notebook.	Pemilik atau Owner	Penyajian laporan-laporan tepat waktu dan bisa kapan saja diakses dan terhindar dari kesalahan pada penulisan, penyimpanan dan perhitungan. Dengan begitu tidak akan merasa kesulitan dan memudahkan dalam pengolahan data-data laporan

4.2 Perencanaan Sistem

Tahap perancangan sistem adalah suatu tahap lanjutan dari tahapan analisa sistem, yang merupakan suatu tahap persiapan untuk rancangan dan implementasi sistem. Hal ini menyangkut estimasi dari kebutuhan-kebutuhan fisik, tenaga kerja dan dana yang dibutuhkan untuk mendukung pengembangan sistem dalam pengoperasiannya. 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, berupa penggambaran perencanaan, pembuatan sketsa, pengaturan dari beberapa elemen terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.
5. Konfigurasi komponen *software* dan *hardware* sistem.

4.2.1. Tujuan Perencanaan Sistem

Perancangan sistem merupakan suatu kegiatan pengembangan prosedur dan proses yang sedang berjalan untuk menghasilkan sesuatu yang baru atau memperbaharui sistem yang ada untuk meningkatkan efektifitas kerja, agar dapat memenuhi hasil yang diinginkan. Berikut uraian tujuan perencanaan sistem pada Pacific Notebook Center. yaitu :

1 Sistem Informasi penjualan dan pembelian yang berbasis *client-server* pada Pacific Notebook Center ini ditujukan untuk mempercepat proses-proses yang menyangkut pengelolaan datanya secara terkomputerisasi.

2 Dengan adanya Sistem Informasi penjualan dan pembelian yang berbasis *client-server* pada Pacific Notebook Center ini diharapkan dapat mengefektifitaskan segala kegiatannya dan memudahkan dalam pengelolaan datanya serta pengoperasiannya.

4.2.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Gambaran umum dari sistem yang diusulkan adalah untuk memberikan gambaran secara umum keseluruhan kepada pengguna program (*user*) yang akan digunakan oleh karyawan dan *owner* mengenai sistem informasi penjualan dan pembelian notebook yang berbasis *client-server* . Pada tahap perancangan sistem informasi berbasis *client-server* di rancang dengan tujuan sebagai alat komunikasi antara pemakai (*user*) atau karyawan dan owner dengan pembuat program guna mendapatkan sistem aplikasi yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan.

Sistem Aplikasi ini mempunyai beberapa fitur diantaranya mengelola data barang (tambah, edit, hapus), transaksi penjualan barang, *restock* barang, *purchaes order*, mengelola seluruh data laporan yaitu laporan penjualan, pembeliaan, dan pemasukaan, mengatur data *user* dan supplier.

Untuk fungsi-fungsi yang terdapat di sisitem informasi berbasis *client-server* ini dibagi kedalam tiga bagian. Pada bagian kasir, tidak perlu merasa sulit dan membuang waktu lagi untuk mengecek barang yang ada dan siap dijual pada media buku karena sudah tersedinya fungsi daftar barang yang ada pada sistem aplikasi, menuliskan data barang yang dibeli pada sebuah bon transaksi karena sudah tersedia struk bon otomatis bila melakukan transaksi, dan menghitung

transaksi pembayaran dengan media kalkulator karena sudah adanya funsgi sistem penghitungan otomatis pada sistem aplikasi. Pada bagian gudang, tidak perlu merasa kesulitan pula dalam pengadaan barang dan pengecekan data-data barang yang hampir habis atau sudah habis karena sudah adanya peringatan apabila barang mengalami kondisi *limit* atau kosong. Dan tidak perlu juga mencatat hasil pemesanan barang menggunakan media buku atau agenda karena sudah terdapat fungsi sistem *purchaes order.* Pada bagian *owner* tidak perlu merasa kesulitan dan membuang waktu juga dalam proses memeriksa di buku agenda dan menerima seluruh laporan seperti laporan penjualan, pembeliaan, dan pemasukaan karena pada sistem aplikasi ini mempunyai fungsi cetak laporan secara otomatis berdasarkan perperiode yang pada masing-masingnya.

Dengan demikian gambaran umum sistem yang diusulkan ini pada dasarnya memudahkan dan mengefektifitaskan kinerja bagi *user* dan *owner*.

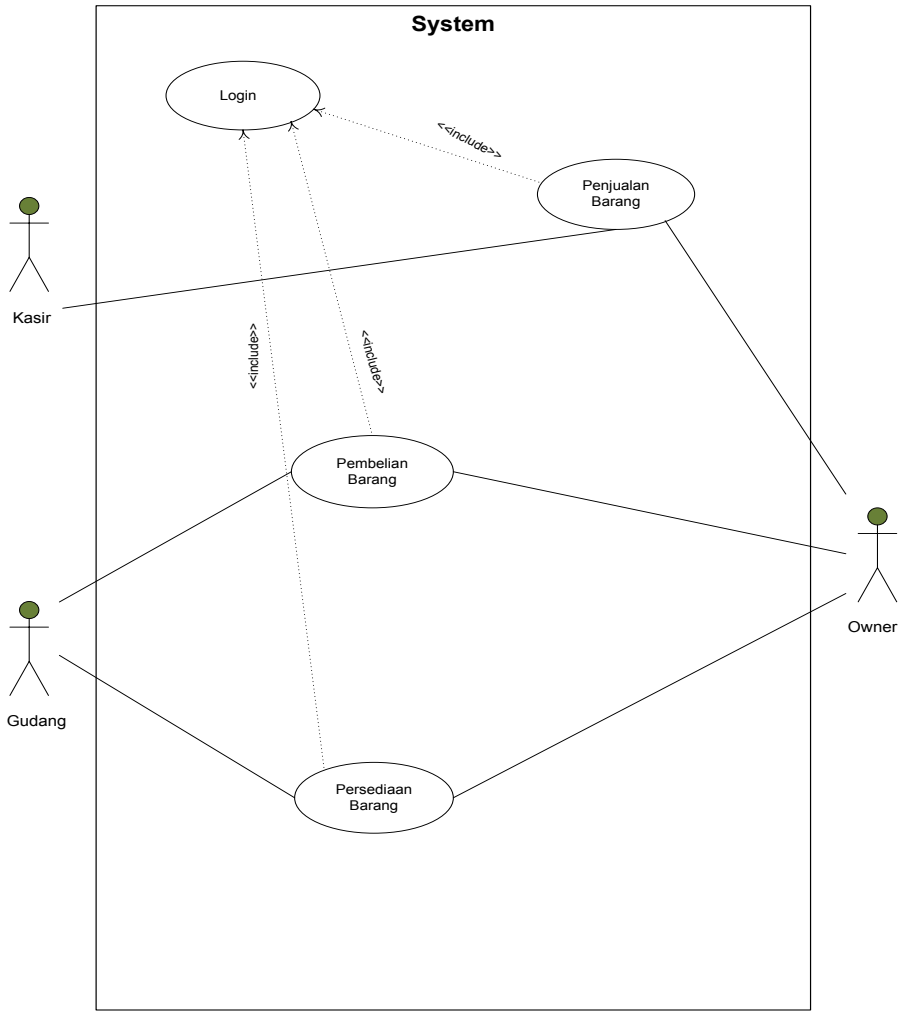
4.2.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Perancangan prosedur merupakan awal dari pembuatan sistem yang akan dibuat, dimana dapat dilihat proses-proses apa saja yang nantinya diperlukan dalam pembuatan suatu sistem. Sedangkan perancangan prosedur yang diusulkan merupakan tahap untuk memperbaiki atau meningkatkan efisiensi kerja. Tahap perancangan sistem yang digambarkan sebagai perancangan untuk membangun suatu sistem dan mengkonfigurasikan komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras sehingga menghasilkan sistem yang baik. Tahapan perancangan prosedur ini akan dijelaskan dengan menggunakan pemodelan sistem informasi berorientasi objek dengan UML diantaranya *use case diagram*, skenario *use case,*

activity diagram, sequence diagram, collaboration diagram, class diagram, deployment diagram, object diagram.

4.2.3.1. *Use Case* Diagram Yang Diusulkan

Use case adalah gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun. Berikut adalah *use case* diagram yang diusulkan :



Gambar 4.9 *Use Case* Diagram Yang Diusulkan

4.2.3.2. Skenario *Use Case* Yang Diusulkan

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

1. Nama *Use Case* : Login

   Aktor : Gudang, Kasir, dan Owner

   Tujuan : Memproses validasi akun *user.*

Tabel 4.9 Skenario *Use Case Login* Yang Diusulkan

Gudang, Kasir,dan Owner	Sistem
1. Masuk halaman *login user.*	
2. Mengisi *username* dan *password.*	
	3. Memverifikasi *username* dan *password* pada sistem database
	4. Jika *account* terdaftar, maka secara otomatis akan masuk ke halaman utama, jika tidak ada data yang dimaksud maka sistem akan memberikan peringatan

	Login Gagal, dan kembali ke halaman l*ogin user*.

2. Nama *Use Case* : Penjualan Barang

   Aktor : Kasir

   Tujuan : Melakukan proses transaksi penjualan barang.

Tabel 4.10 Skenario *Use Case* Transaksi Penjualan Barang Yang Diusulkan

Kasir	Sistem
1. Masukan data barang dan jumlah barang yang dibeli.	
	2. Tampil total harga yang dibayar.
3. Input jumlah uang yang harus dibayar.	
	4. Mencetak struk rincian penjualan barang.

3. Nama *Use Case* : Pembelian Barang

   Aktor : Gudang

   Tujuan : Melakukan penginputan pembelian barang yang jumlahnya limit ataupun kosong

Tabel 4.11 Skenario *Use Case* Pembelian Barang yang Diusulkan

Gudang	Sistem
1. Masukan tambah data barang *purchaes order*.	
	2. Tampil daftar data barang yang minim.
3. Pilih salah satu daftar barang dan inputkan jumlah barang yang akan dibeli.	
	4. Memproses dan tampil struk barang *purchaes order*.

4. Nama *Use Case* : Persediaan Barang

   Aktor : Gudang

   Tujuan : Memasukan data order barang yag sudah di *purchaes order*.

Tabel 4.12 Skenario *Use Case* Persediaan Barang yang Diusulkan

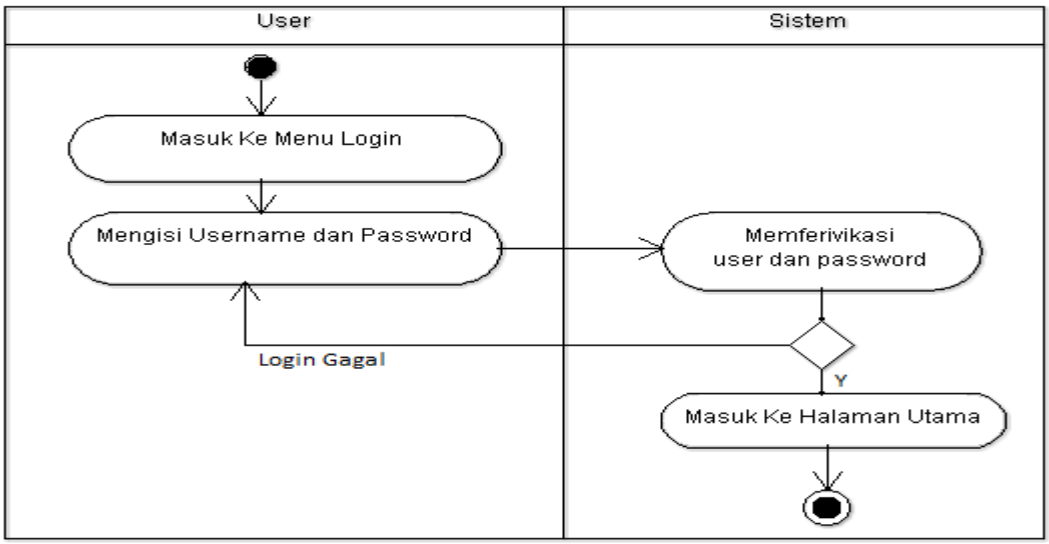
Gudang	Sistem
1. Memilih data barang yang dibeli dan sudah bersama dengan suppliernya	

2. Memasukan data order berikut jumlah yang telah disesuaikan	
	3. Menyimpan data barang.
	4. Mengupdate stok barang

4.2.3.3. *Activity Diagram* Yang Diusulkan

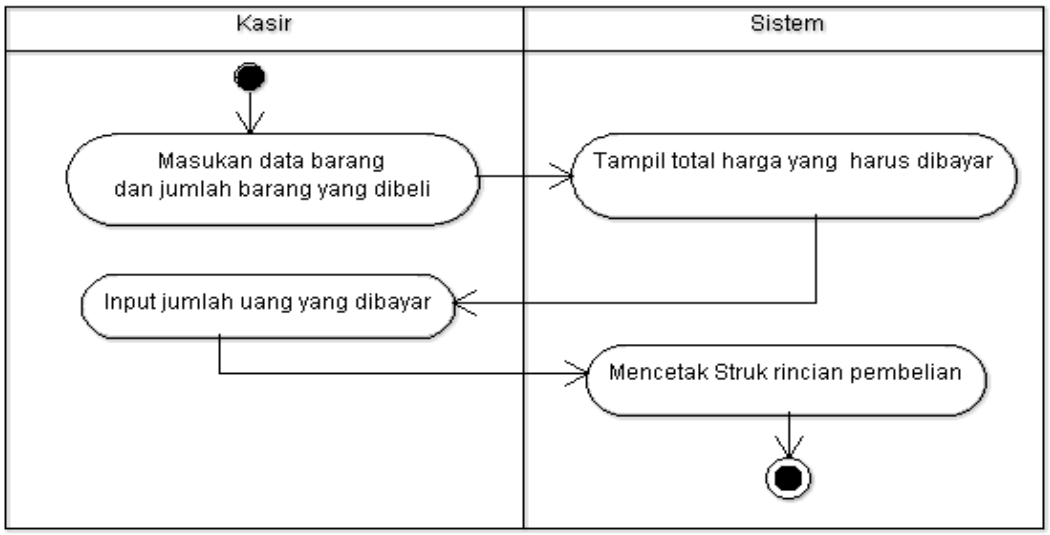
Activity diagram berikut ini memperlihatkan secara rinci aliran data secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data mengalir. User diharuskan untuk login terlebih dahulu jika ingin menggunakan dan menjalankan aplikasi yang diberikan. Berikut *activity diagram* yang diusulkan :

1. Deskripsi : *User* melakukan login, Jika *account* terdaftar, maka secara otomatis akan masuk ke halaman utama, jika tidak ada data memberikan peringatan *Login Gagal* dan kembali ke halaman *login user*



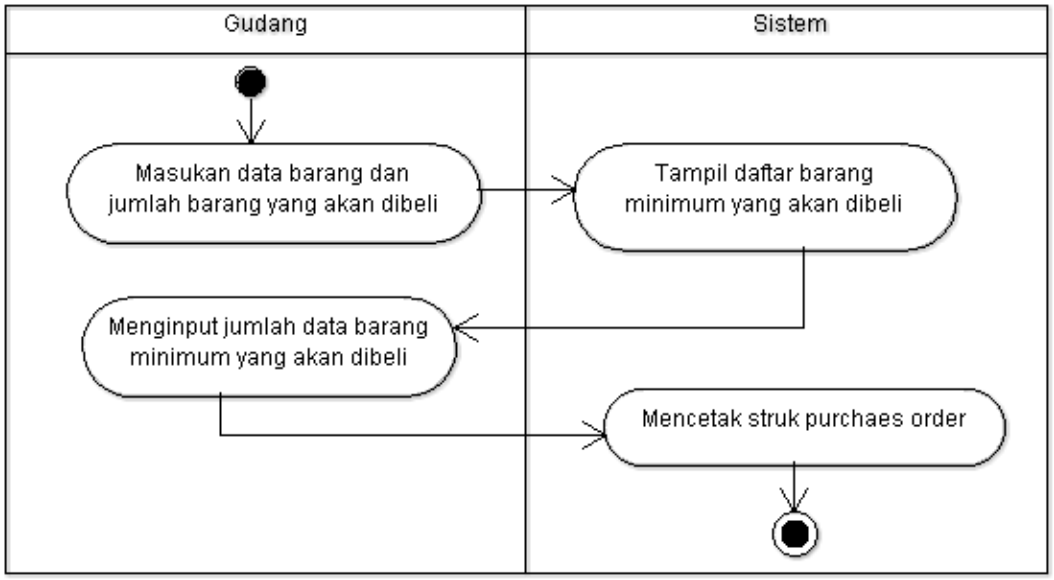
Gambar 4.10 *Activity Diagram Login User* Yang Diusulkan

2. Deskripsi : Berikut ini merupakan proses kasir melakukan transaksi penjualan barang kepada konsumen dengan memasukan data barang dan jumlah yang diminta dan dibeli konsumen maka akan tampil otomatis total harga barang, kemudian kasir menginput jumlah uang yang dibayar, lalu akan mencetak rincian struk pembelian barangnya



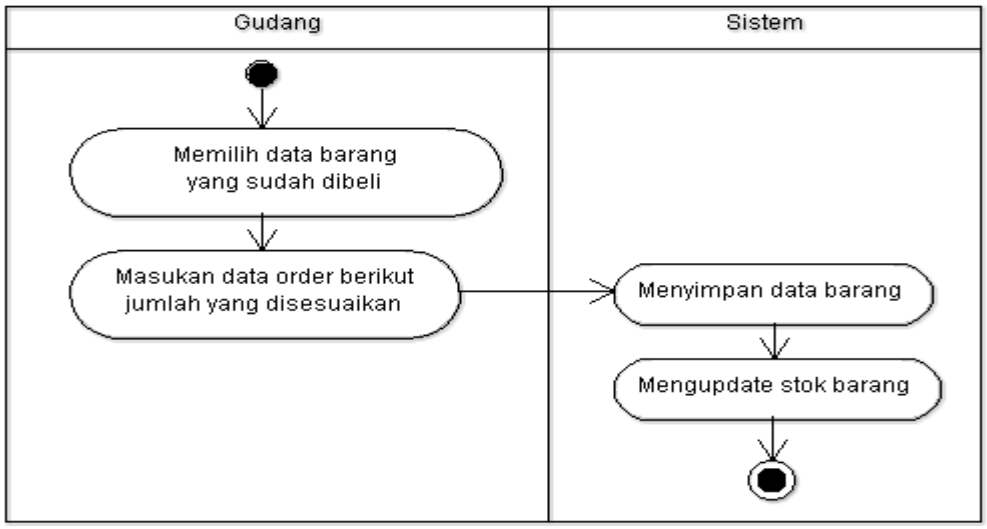
Gambar 4.11 *Activity Diagram* Penjualan Barang Yang Diusulkan

3 Deskripsi : Berikut ini merupakan proses *purchaes order* dan pembelian barang pembelian barang yang melakukan penginputan pemesanan barang yang limit ataupun kosong.



Gambar 4.12 *Activity Diagram* Pembelian Barang Yang Diusulkan

4. Deskripsi : Bagian gudang melakukan proses memasukan data *order* barang beserta jumlahnya yang telah disesuaikan yang sebelumnya barang telah melakukan *purchaes order.*



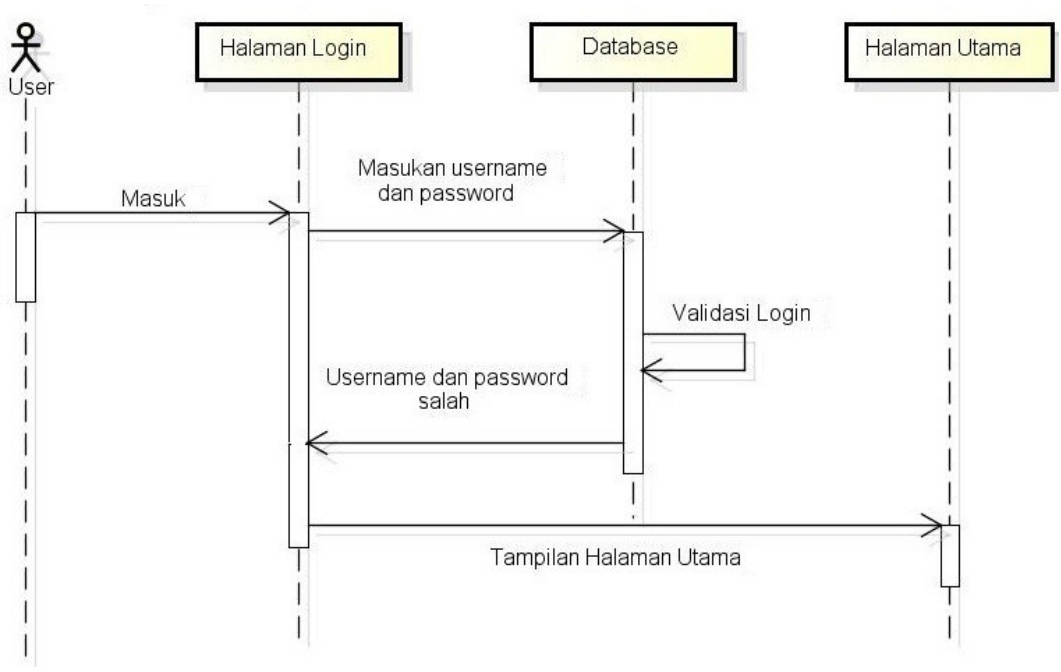
Gambar 4.13 *Activity Diagram* Persediaan Barang Yang Diusulkan

4.2.3.4. *Sequence Diagram* Yang Diusulkan

Sequence diagram (diagram sekuensial) adalah diagram yang digunakan untuk menunjukkan aliran fungsionalitas dalam *use case*. Berikut ini adalah *sequence diagram* yang diusulkan pada Pacific Notebook Center:

1 *Sequence Diagram Login* Yang Diusulkan

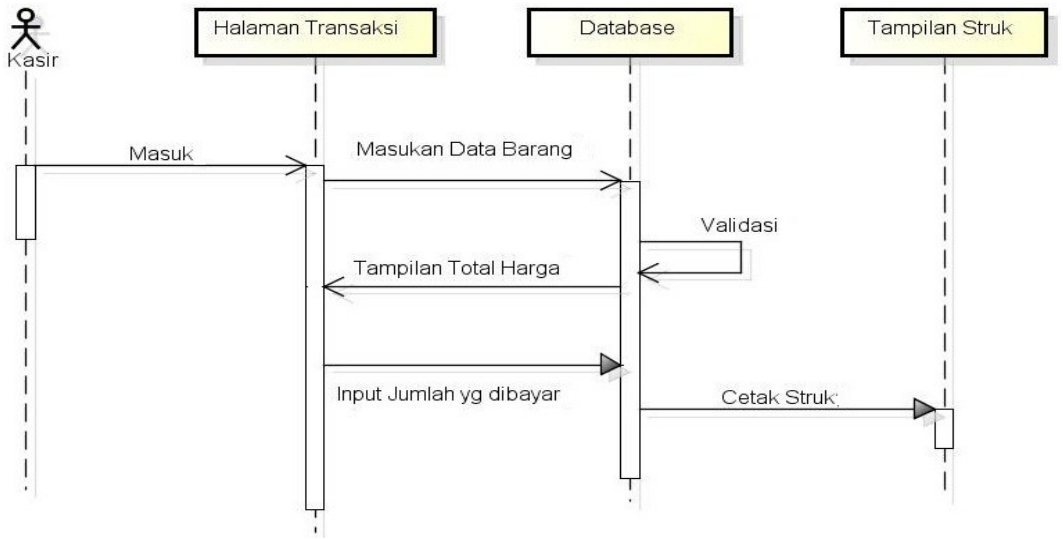
Berikut adalah sequence diagram login, sebelum melakukan aktivitas dalam penggunaan sistem pada user diharuskan login terlebih dahulu.



Gambar 4.14 *Sequence Diagram Login User* Yang Diusulkan

2 *Sequence Diagram* Penjualan Barang Yang Diusulkan

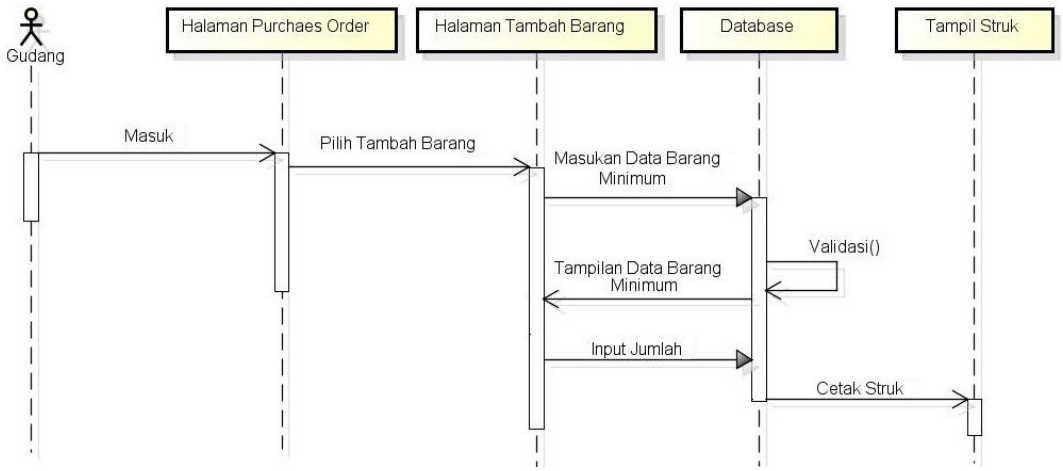
Berikut adalah sequence diagram transaksi penjualan barang, kasir menginputkan data barang sesuai dengan keinginan konsumen beserta jumlah barangnya, kemudian mencetak struk pembeliannya.



Gambar 4.15 *Sequence Diagram* Penjualan Barang Yang Diusulkan

3 *Sequence Diagram* Pembelian Barang Yang Diusulkan

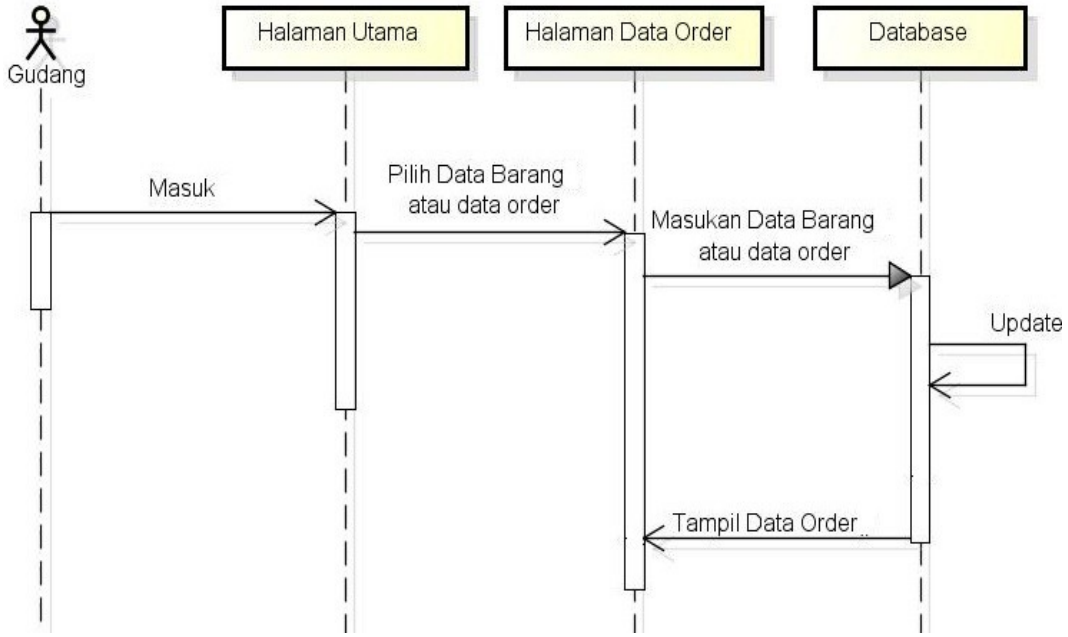
Berikut ini merupakan sequence diagram pembelian barang atau *purchese order*, dimana gudang menginputkan data-data barang yang stoknya sudah kurang dari limit atau minim beserta jumlah yang di inginkan untuk kemudian melakukan pemesanan barang kepada supplier.



Gambar 4.16 *Sequence Diagram* Pembelian Barang Yang Diusulkan

4 *Sequence Diagram* Persediaan Barang Yang Diusulkan

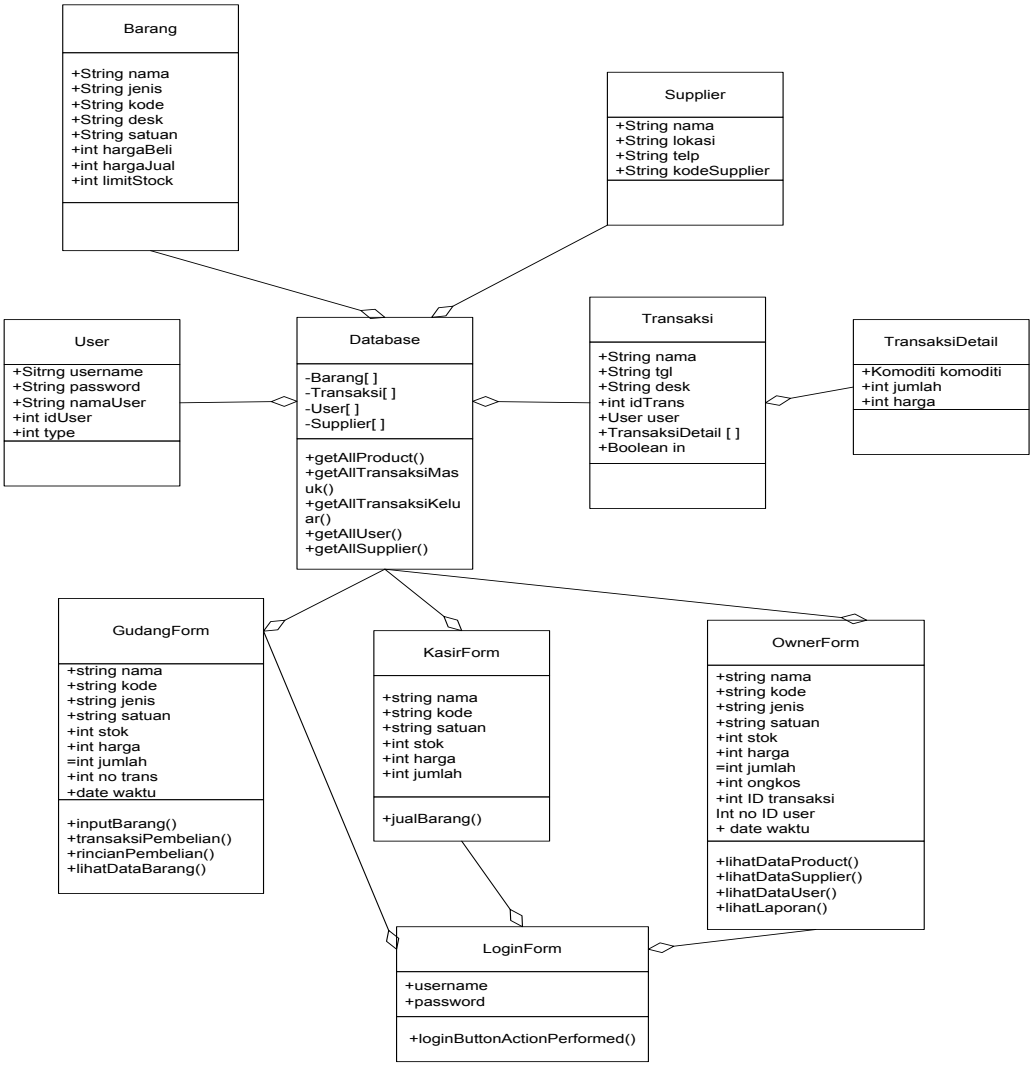
Berikut adalah sequence diagram Persediaan barang yaitu gudang memasukan data order barang beserta dengan jumlah barang yang telah disesuaikan dan hal ini berkaitan setelah proses melakukan purchaes order.



Gambar 4.17 *Sequence Diagram* Persediaan Barang Yang Diusulkan

4.2.3.5. *Diagram Class* Yang Diusulkan

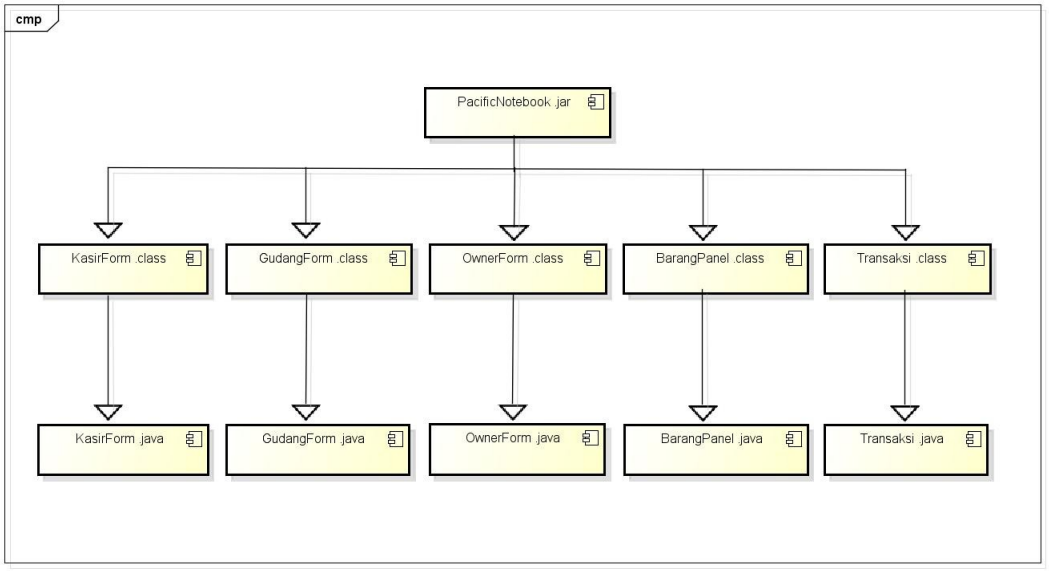
Class diagram membantu kita dalam visualisasi struktur kelas-kelas dari suatu sistem. *Class* diagram memperlihatkan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas didalam model desain (dalam logical view) dari suatu sistem.



Gambar 4.18 *Class Diagram* Yang Diusulkan

1.2.3.7. *Component Diagram* yang Diusulkan

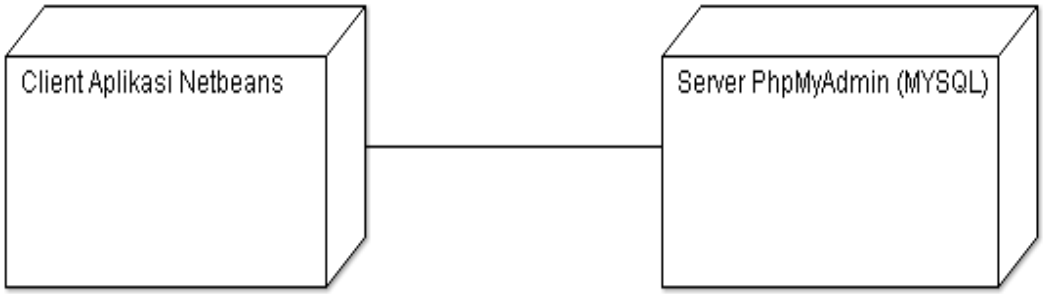
Component Diagram atau diagram komponen adalah diagram yang menunjukan model secara fisik komponen perangkat lunak dalam sistem dan hubungan antar mereka. Di bawah ini adalah *Component Diagram* yang diusulkan:



Gambar 4.19 *Component Diagram* Yang Diusulkan

1.2.3.8. *Deployment Diagram* yang Diusulkan

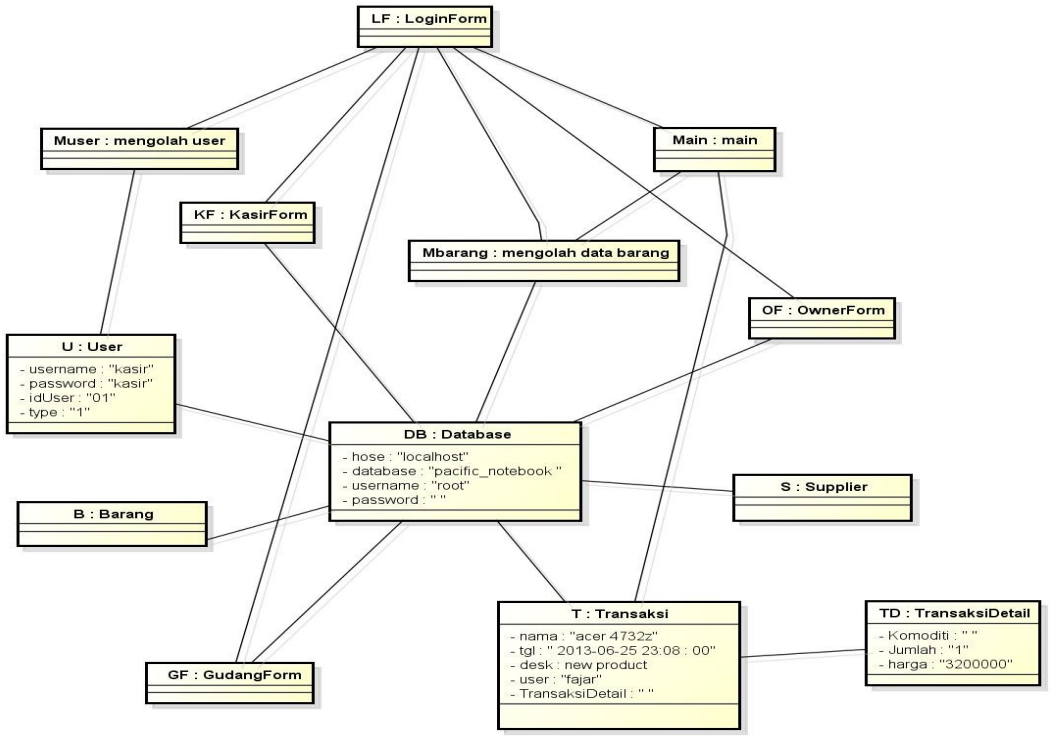
Deployment Diagram merupakan suatu tampilan atau pandangan kinerja dari sebuah system yang baru dengan perancangan data yang diambil dari beberapa objek. Di bawah ini adalah *diagram deployment* yang diusulkan:



Gambar 4.20 *Deployment Diagram* Yang Diusulkan

1.2.3.9. *Diagram Objek* Yang Diusulkan

Diagram Objek menggambarkan struktur sistem dari segi penamaan objek dan jalannya objek dalam sistem. Di bawah ini adalah diagram objek yang diusulkan:



Gambar 4.21 *Objek Diagram* Yang Diusulkan

4.2.4 Perancangan Antar Muka

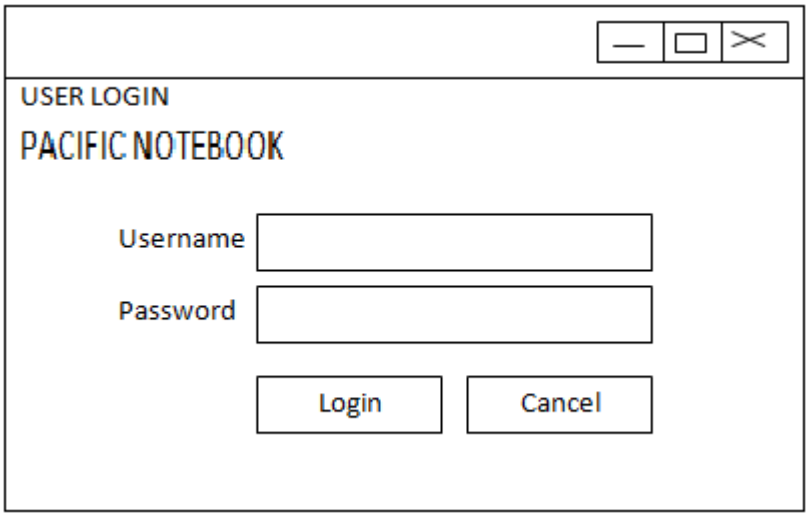
Perancangan antar muka dirancang untuk memudahkan *user* dalam mengakses informasi-informasi yang dibutuhkan. Perancangan antar muka meliputi perancangan struktur menu, tampilan *input* dan *output*. Adapun perancangan antar muka pada sistem informasi penjualan dan pembelian pada Pacific Notebook Center adalah sebagai berikut :

4.2.4.1. Perancangan Input

Perancangan input dirancang sebagai media dimana *user* dapat dengan mudah menyimpan data yang nantinya akan diperlukan baik itu oleh sistem maupun oleh pengguna itu sendiri. Adapun perancarang *input* pada program sistem informasi penjualan dan pembelian pada Pacific Notebook Center adalah sebagai berikut

1 *Login*

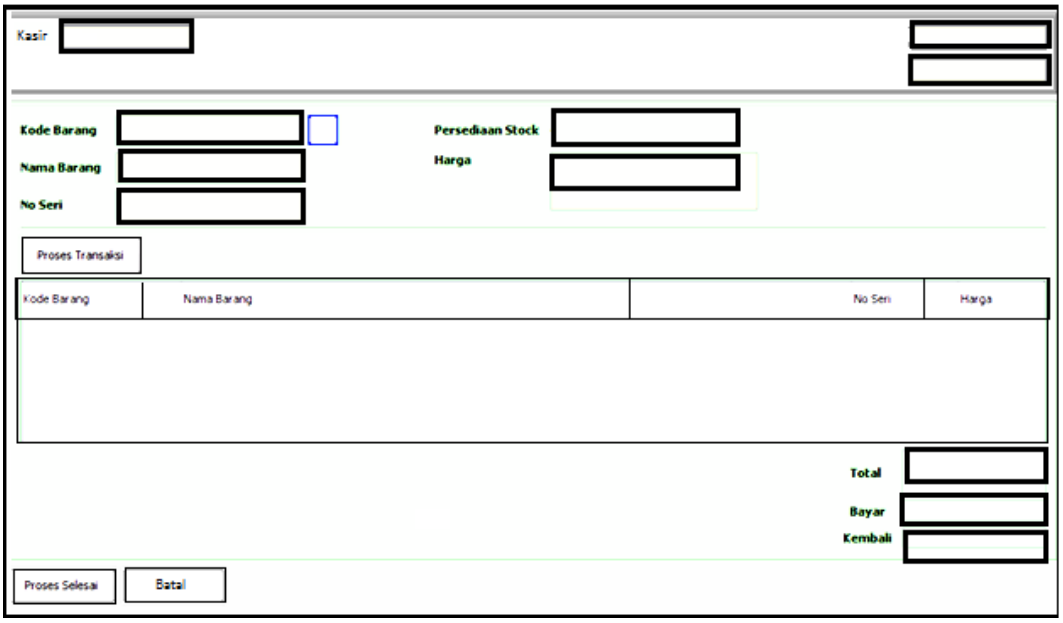
Berikut merupakan perancangan *input login* yang digunakan *user* sebelum mengakses sistem *aplikasi*.



Gambar 4.22 Perancangan Halaman *Login*

2 Transaksi Penjualan Barang

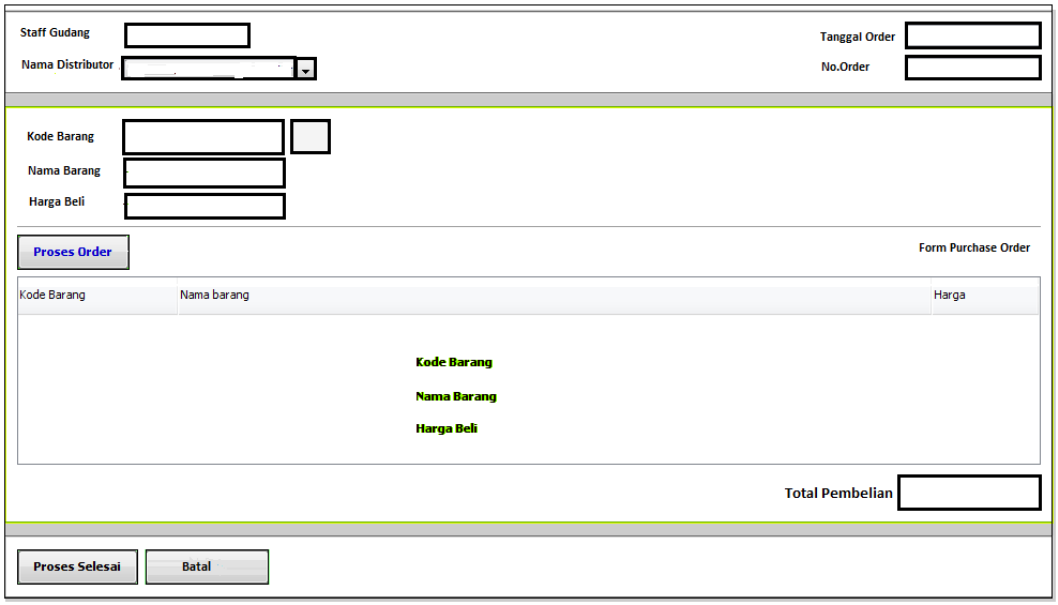
Berikut adalah perancangan input transaksi penjualan pada kasir saat melakukan penjualan barang dengan konsumen.



Gambar 4.23 Perancangan Halaman Transaksi Penjualan Barang

3 Menginput Pembelian Barang

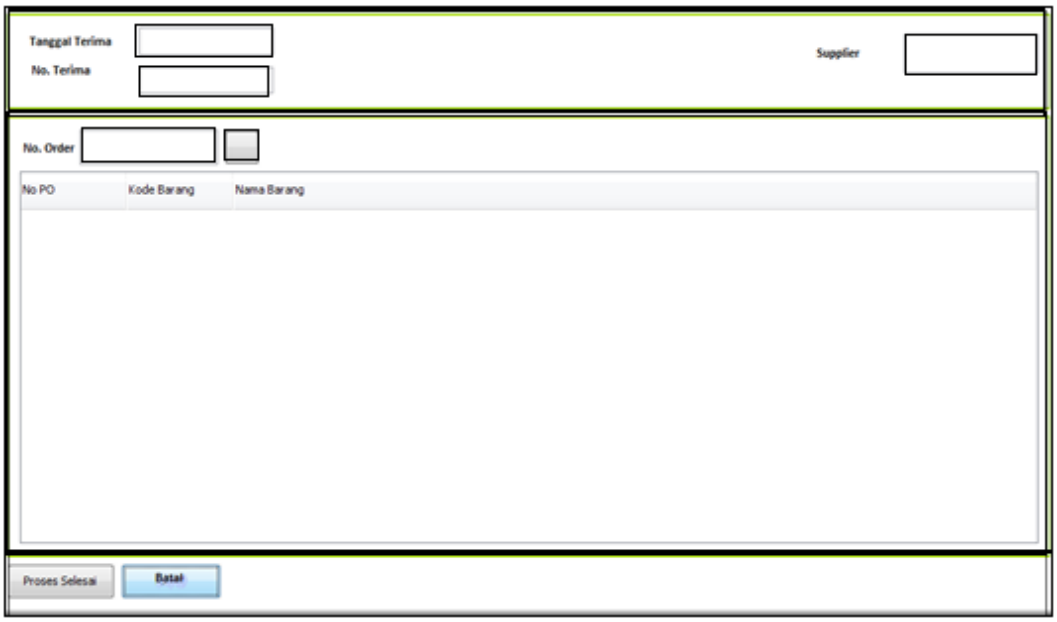
Berikut adalah perancangan input pembelian barang yang sudah dibeli kepada supplier yang dilakukan oleh bagian gudang.



Gambar 4.24 Perancangan Halaman *Input* Pembelian Barang

4 Menginput *Purchaes Order*

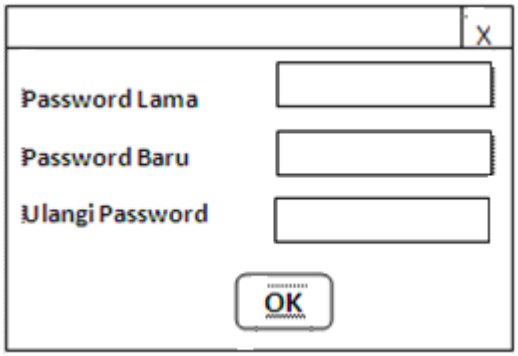
Berikut adalah perancangan *input purchaes order* yaitu pemesanan barang ketika persediaan barang sudah *limit stock* atau habis.



Gambar 4.25 Perancangan Halaman *Input Purchaes Order*

5 Mengubah *Password*

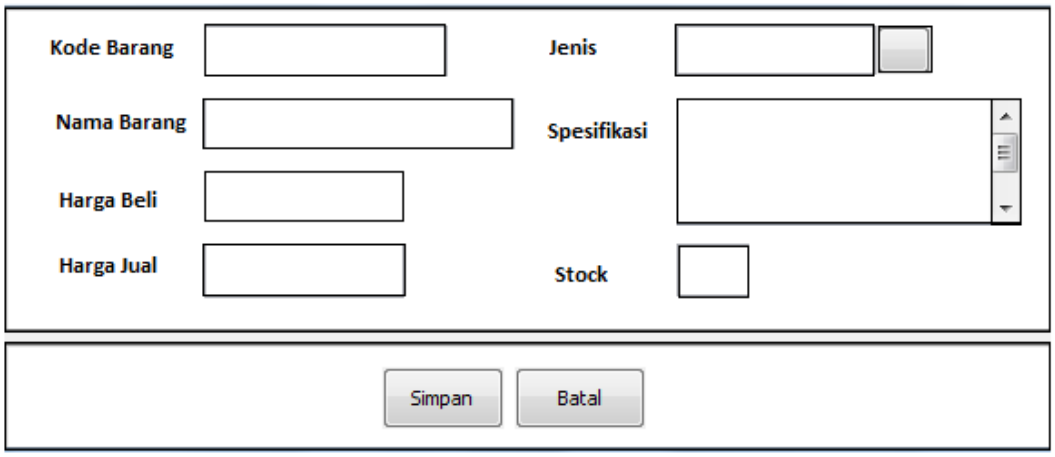
Berikut adalah perancangan input ubah *password* pada *user*.



Gambar 4.26 Perancangan Halaman *Input* Mengubah *Password*

6 Menambah Data Barang

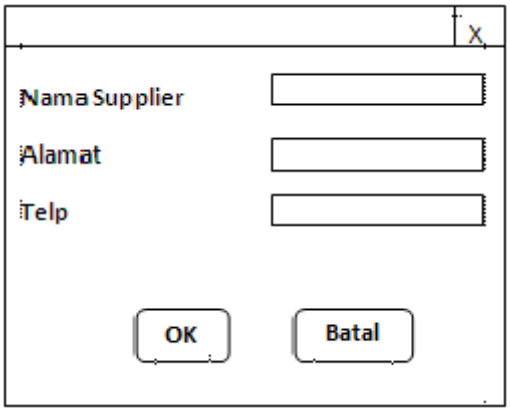
Berikut adalah perancangan input menambah data barang baru.



Gambar 4.27 Perancangan Halaman *Input* Menambah Data Barang

7 Menambah Data *Supplier*

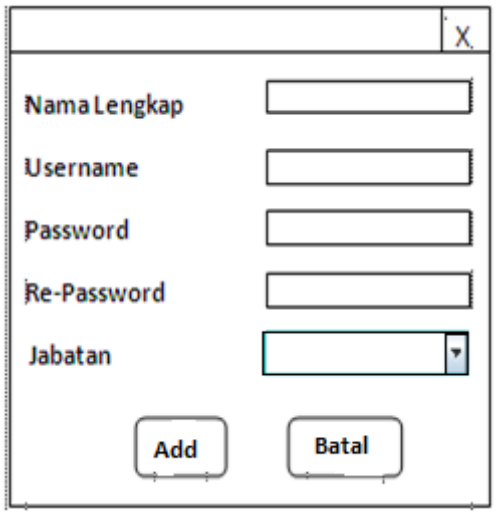
Berikut adalah perancangan input menambah data *supplier*.



Gambar 4.28 Perancangan Halaman *Input* Menambah Data *Supplier*

8 Menambah Data *User*

Berikut adalah perancangan *input* menambah data *user* pada *menu security user*.



Gambar 4.29 Perancangan Halaman *Input* Menambah Data *User*

9 Laporan Pembelian

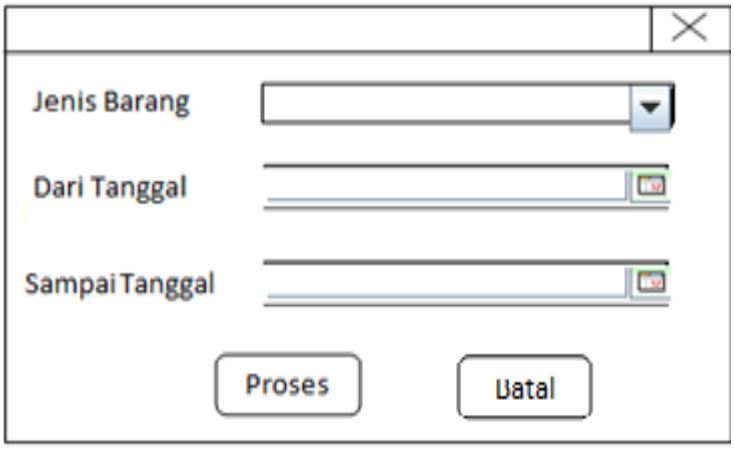
Berikut adalah perancangan *input* laporan pembelian barang.



Gambar 4.30 Perancangan Halaman *Input* Laporan Pembelian

10 Laporan Penjualan

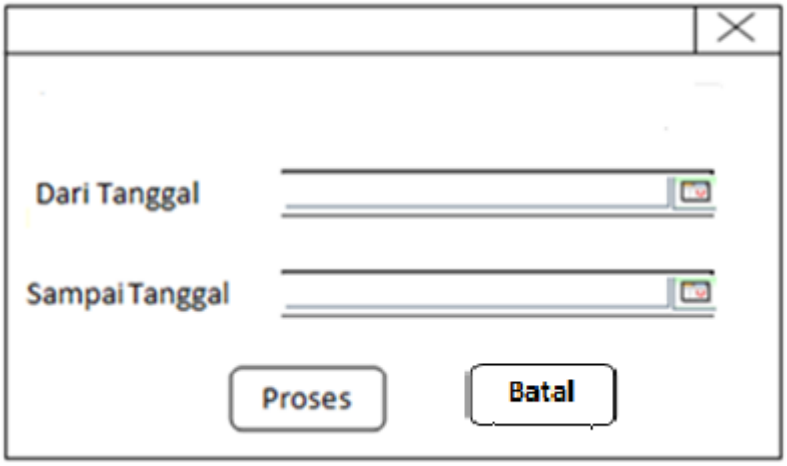
Berikut adalah perancangan *input* laporan penjualan barang.



Gambar 4.31 Perancangan Halaman *Input* Laporan Penjualan

11 Laporan Pemasukan

Berikut adalah perancangan *input* laporan pemasukan atau untung atau rugi.



Gambar 4.32 Perancangan Halaman *Input* Laporan Pemasukan

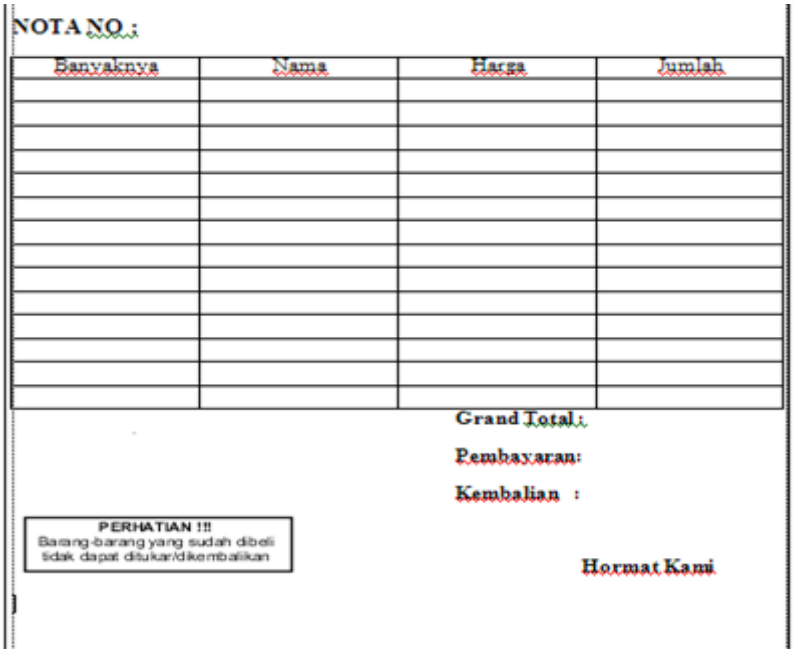
4.2.4.2. Perancangan *Output*

Perancangan *output* merupakan rencana pembuatan antarmuka yang bertujuan untuk menampilkan keluaran program. Adapun perancarang *input* pada

program sistem informasi penjualan, pembelian, dan pengadaan notebook pada Pacific Notebook Center adalah sebagai berikut :

1 Transaksi Penjualan Barang

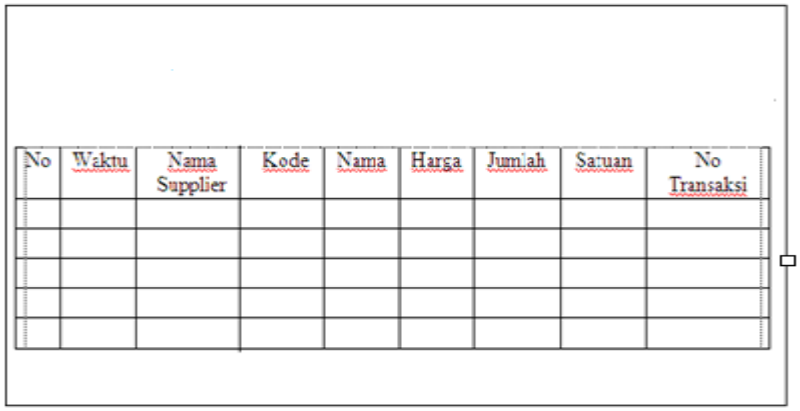
Berikut adalah perancangan *output* transaksi penjualan barang.



Gambar 4.33 Perancangan Halaman *Output* Transaksi Penjualan Barang

2 Pembelian Barang

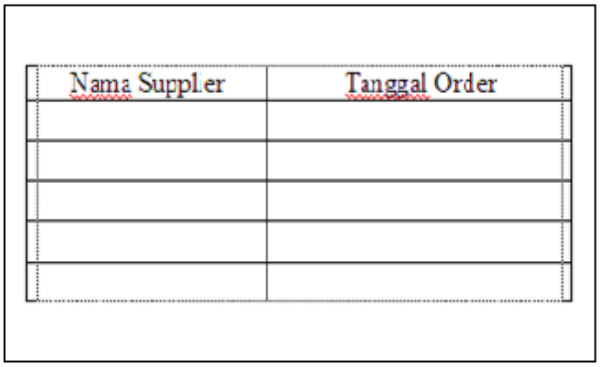
Berikut adalah perancangan *output* pembelian barang.



Gambar 4.34 Perancangan Halaman *Output* Pembelian Barang

3 Data *Order*

Berikut adalah perancangan output data order.



Gambar 4.35 Perancangan Halaman *Output* Data *Order*

4 Data Barang

Berikut adalah perancangan *output* data barang.

Kode	Nama	Harga Beli	Harga Jual	Jenis	Stock

Gambar 4.36 Perancangan Halaman *Output* Data Barang

5 Data *Supplier*

Berikut adalah perancangan *output* data *supplier*.

Nama Supplier	Alamat	Telp

Gambar 4.37 Perancangan Halaman *Output* Data *Supplier*

6 Data *User*

Berikut adalah perancangan *output user* pada *menu security user*.

ID	Nama	Username	Jabatan

Gambar 4.38 Perancangan Halaman *Output* Data *User*

7 Laporan Pembelian Barang

Berikut adalah perancangan *output* laporan pembelian.



Gambar 4.39 Perancangan Halaman *Output* Laporan Pembelian Barang

8 Laporan Penjualan Barang

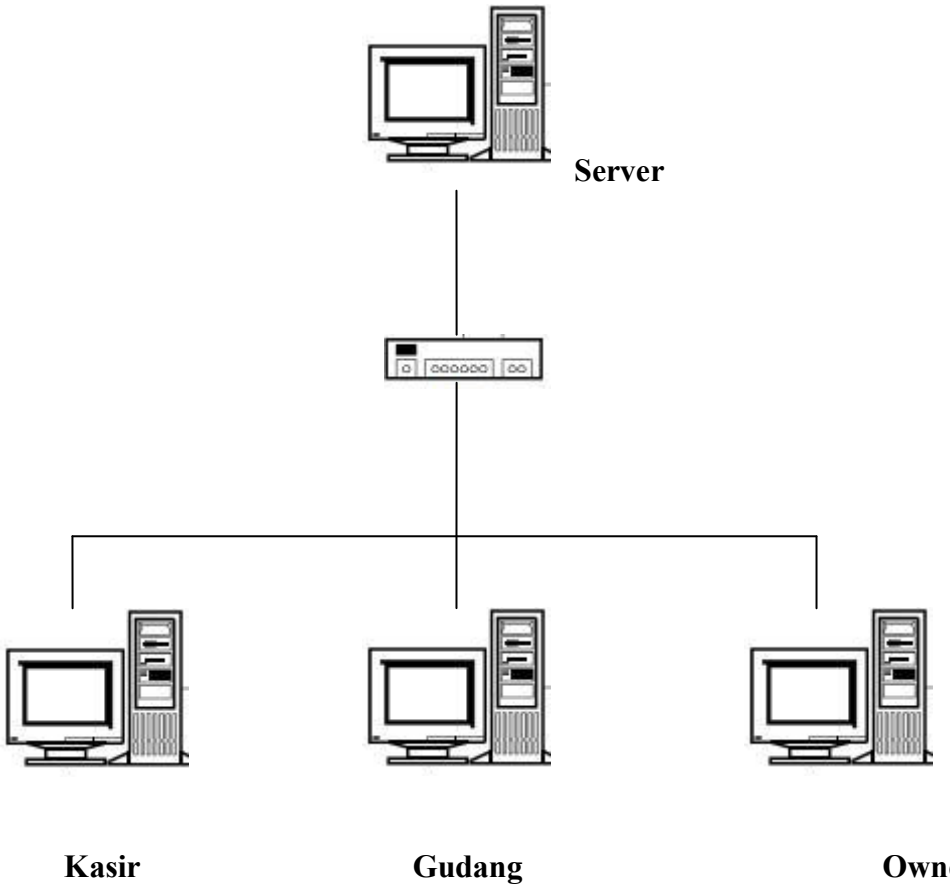
Berikut adalah perancangan *output* laporan penjualan barang.



Gambar 4.40 Perancangan Halaman *Output* Laporan Penjualan Barang

4.2.5. Perancangan Arsitektur Jaringan

Perancangan arsitektur jaringan *client-server* sistem informasi penjualan dan pembelian *notebook* pada Pacific Notebook Center Bandung adalah sebagai berikut :



Gambar 4.42 Perancangan Arsitektur Jaringan

Gambar diatas menunjukkan arsitektur jaringan dimana kasir bertugas mengelola transaksi penjualan barang, gudang bertugas menginput serta mengelola data barang dan pembelian serta pemesanan barang limit kepada

supplier, dan owner bertugas mengatur *security user*, data *supplier*, dan menerima laporan pembelian, penjualan, serta pemasukan barang.