BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem yang Berjalan

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

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

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

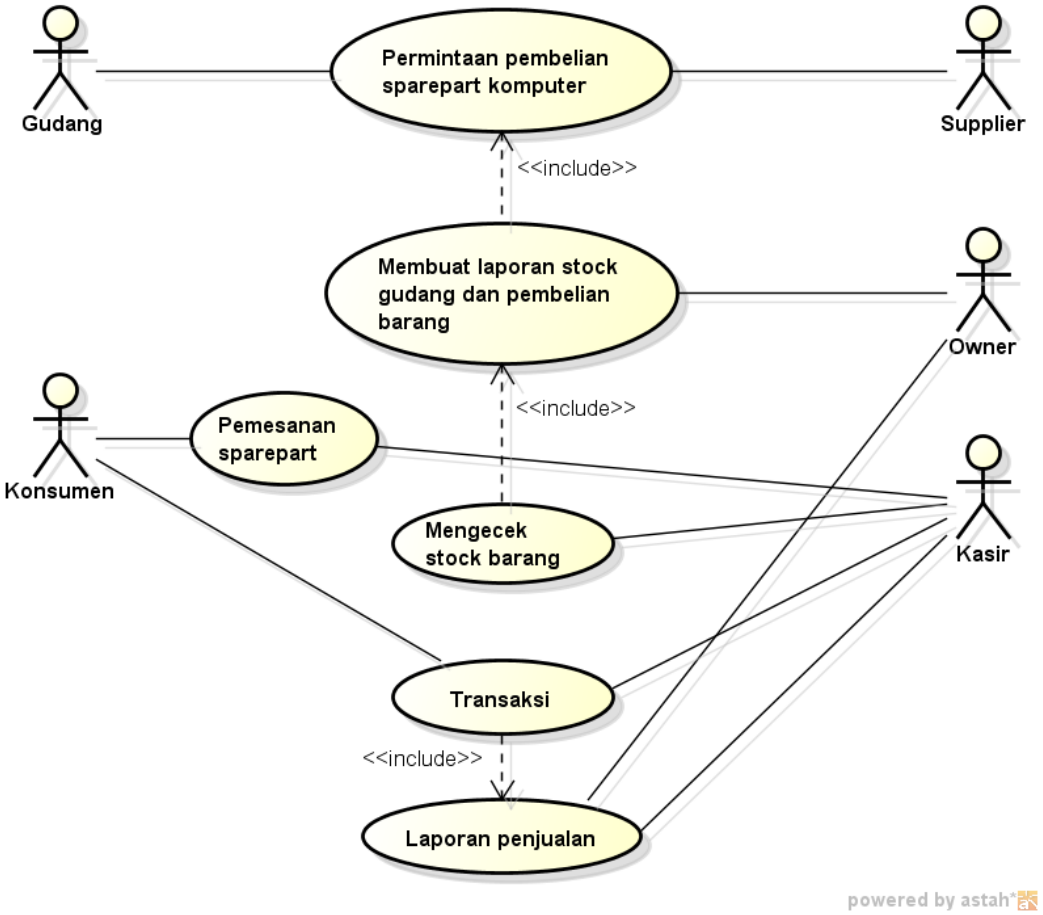
4.1.1. Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

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

4.1.1.1 *Use Case* Diagram yang Sedang Berjalan

Use case atau *diagram use case* merupakan pemodelan untuk melakukan *(behavior)* sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan yang akan dibuat.

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



Gambar 4.1 *Use Case* Sistem Informasi yang Sedang Berjalan

4.1.1.2 Skenario *Use Case* penjualan sparepart yang sedang berjalan

Skenario *use case* mendeskripsikan aktor-aktor yang melakukan prosedur dalam sistem, serta menjelaskan respon yang ditanggapi oleh sistem tersebut terhadap prosedur yang dilakukan oleh aktor. Adapun tahapan-tahapan skenario *use case* pada *Front Computer* yang sedang berjalan adalah sebagai berikut :

1. Nama*Use case* : Permintaan pembelian *sparepart* komputer

   Aktor : Gudang dan *Supplier*

Tujuan :Permintan pemesanan *sparepart* komputer yang sudah *limit* atau kehabisan *stock*.

Tabel 4.1 Skenario *Use case* Pemesanan pembelian *sparepart* komputer yang Sedang Berjalan

Gudang	Sistem
1. Membuat permintaan pemesanan sparepart yang limit atau yang sudah habis.	
	2. Menerima permintaan pemesanan sparepart yang limit atau yang sudah habis
3. Menerima sparepart yang telah dipesan oleh gudang beserta nota pembelian	

2. Nama*Use case* : Membuat laporan stok gudang dan pembelian barang

   Aktor : Gudang dan *Owner*

   Tujuan : Membuat laporan stok *sparepart* komputer digudang dan membuat laporan pembelian *sparepart* komputer kepada *supplier*

Tabel 4.2 Skenario *Use case* Membuat laporan stok gudang dan pembelian barang yang SedangBerjalan

Gudang dan Owner	Sistem
1. Membuat laporan stok barang dan membuat laporan pembelian barang	
	2. Memberikan kepada owner
3. Owner menerima laporan	

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

   Aktor : Konsumen dan kasir

   Tujuan : Konsumen melakukan Permintaan *Sparepart Computer*

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

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

4. Nama*Use case* : Mengecek stok barang

   Aktor : Kasir

Tujuan : Kasir mengecek stok *sparepart* barang untuk mengetahui ketersediaan stok *sparepart* barang yang akan dipesan oleh konsumen.

Tabel 4.4 Skenario *Use case* Mengecek stok barang yang sedangberjalan

Kasir	Sistem
1. Kasir mengecek ketersediaan stok barang yang akan dipesana dan apa tidak	
	2. Jika stok tersedia maka akan dilakukan transaksi penjualan
3. Melakukan transaksi penjualan	

5. Nama*Use case* : Transaksi Penjualan

   Aktor : Kasir dan Konsumen

   Tujuan : Kasir membuat struk penjualan *sparepart* serta membuat laporan penjualan. Sedangkan konsumen menerima struk pembelian *sparepart*.

Tabel 4.5 Skenario*Use case* Transaksi Penjualan yang Sedang Berjalan

Kasir dan konsumen	Sistem
1. Kasir membuat nota penjualan sparepart.	
	2. Menyimpan nota laporan penjualan kemudian menghitung totalnya menggunakan kalkulator.
3. Konsumen menerima nota pembelian dan melakukan pembayaran	
	4. Menerima pembayaran dan menyiapkan barang
5. Menerima barang	

6. Nama*Use case* : Membuat LaporanPenjualan

   Aktor : Kasir dan *Owner*

   Tujuan : Membuat laporan untuk *owner* agar dapat mengetahui berapa besaruntung dan rugi dari hasil penjualan dan mengetahui pengeluaran dan pembelian stok *sparepart* komputer

Tabel 4.6 Skenario *Use case* Laporan Penjualan

Kasir dan Owner	Sistem
1. Membuat Laporan Penjualan dan pembelian stok sparepart komputer	
	2. Memberikan laporan kepada owner
3. Owner menerima laporan	

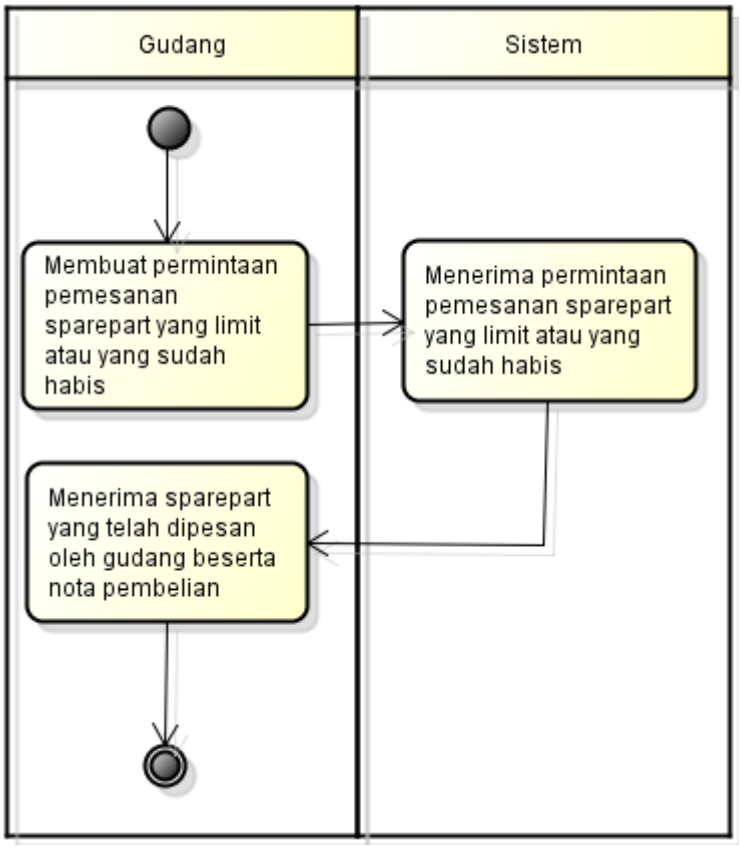
4.1.1.3. Activity Diagram yang Sedang Berjalan

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

Activity diagram dapat menggambarkan proses parallel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. Dibawah ini merupakan *activity* diagram Sistem Informasi Pelayanan pada *Front Computer* yang sedang berjalan adalah sebagai berikut :

1. *Diagram Activity* Permintaan pembelian sparepart komputer

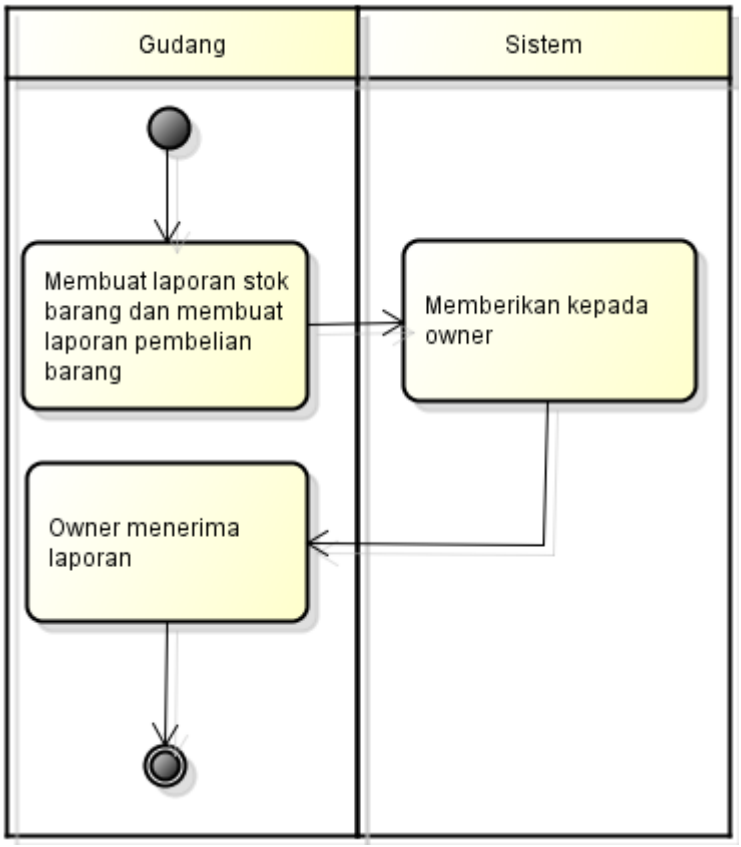
   Gudang menulis dan melakukan pemesanan *sparepart* yang telah dan hampir habis kepada *supplier*



Gambar 4.2 *Activity Diagram* Permintaan Pembelian *Sparepart* Komputer

2. Membuat laporan stok gudang dan pembelian barang

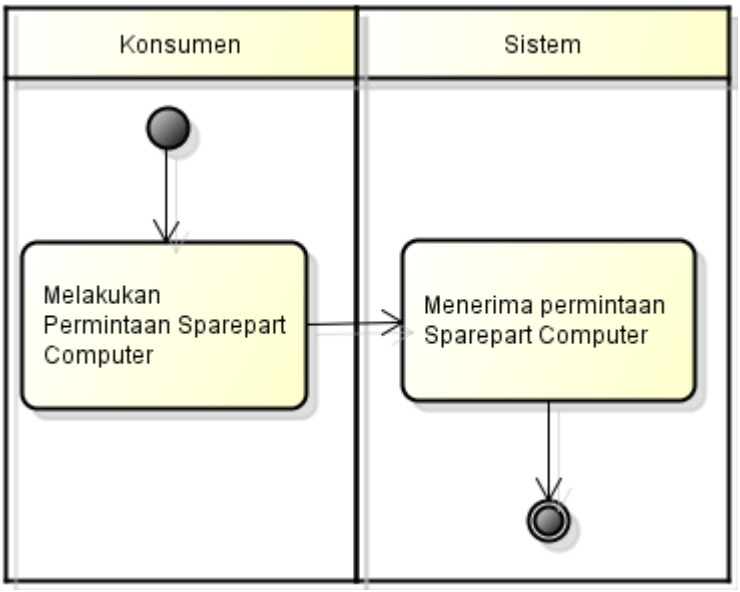
   Melakukan pengecekan stok barang untuk mengajukan pembelian barang kepada *supplier* serta membuat laporan stok barang dan pembelian barang ke *supplier*.



Gambar 4.3 *Activity Diagram* Transaksi Membuat laporan stok gudang dan pembelian barang

3. Pemesanan *sparepart* komputer

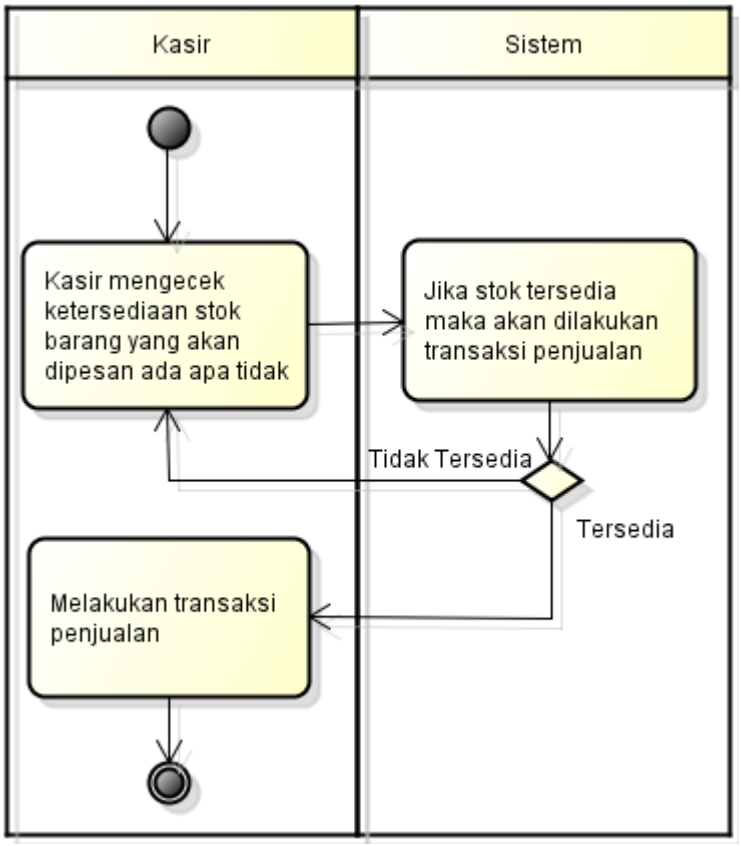
   Ini merupakan diagram aktifitas ketika konsumen melakukan permintaan *sparepart* ke *Front Computer*



Gambar 4.4 *Activity Diagram* Pemesanan sparepart komputer

4. Mengecek stok barang

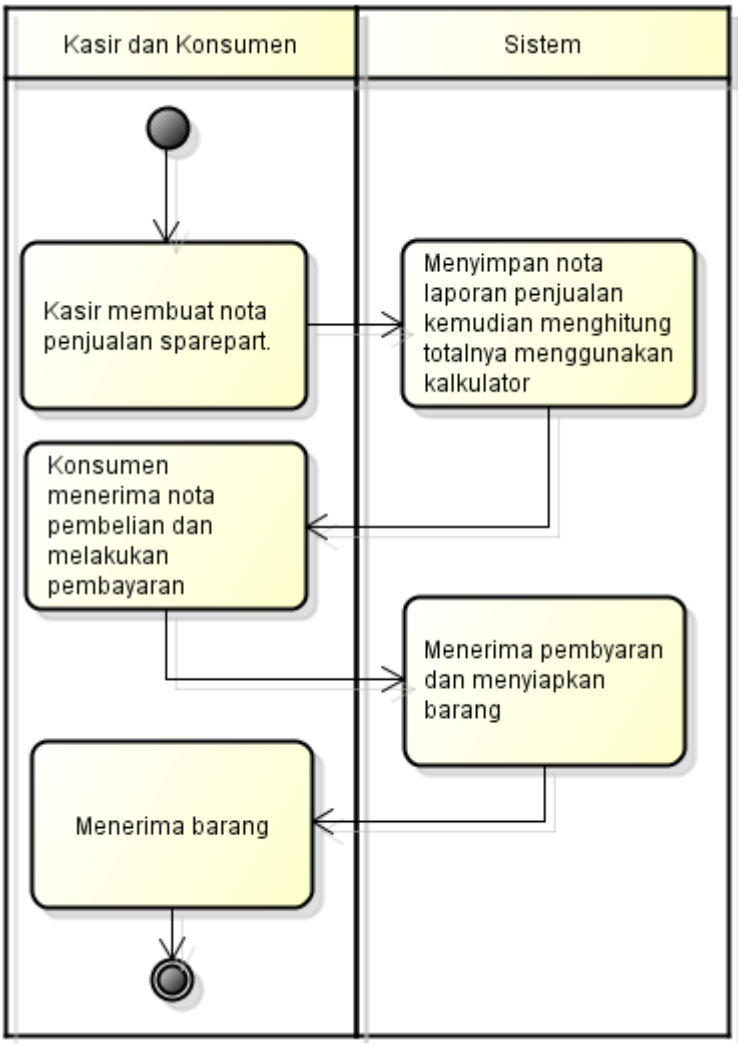
Kasir mengecek ketersediaan barang digudang jika barang yang dipesan konsumen ada maka akan dilanjutkan ke transaksi.



Gambar 4.5 *Activity Diagram* Mengecek stok barang

5. Transaksi Penjualan

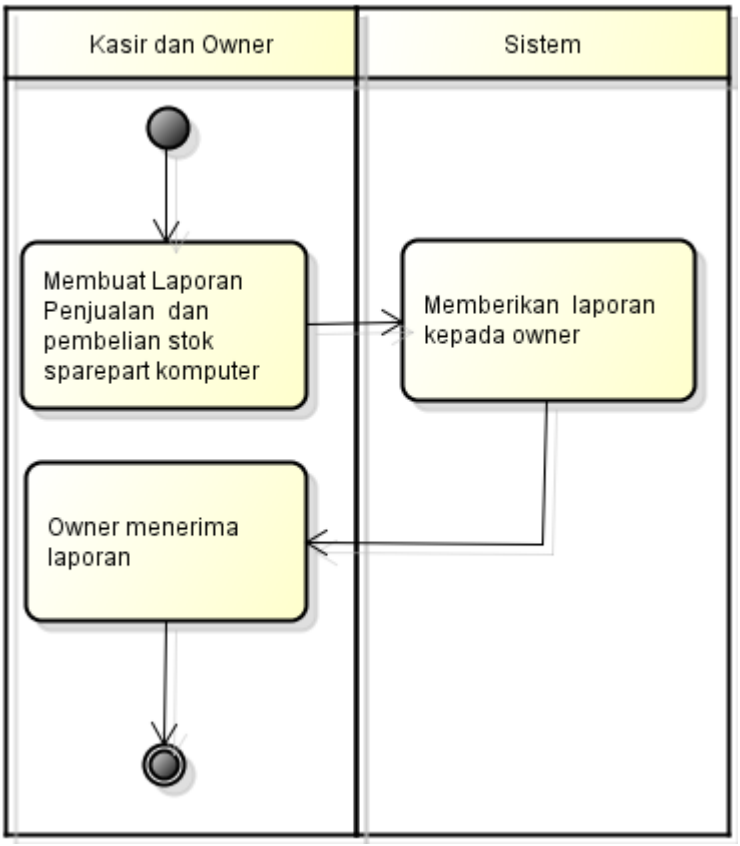
Kasir membuat nota transaksi penjualan dua rangkap, yang satu rangkap diberikan kepada konsumen yang satu rangkap lagi disimpan untuk dijadikan laporan.



Gambar 4.6 *Activity Diagram* Laporan Transaksi Penjualan

6. Membuat Laporan Penjualan

   Kasir membuat laporan transaksi penjualan yang nanti akan dikasih kepada *owner*.



Gambar 4.7 A*ctivity diagram* Membuat LaporanPenjualan

4.1.2 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian dari sistem informasi pelayanan yang sedang berjalan pada *Front Computer* maka penulis mengevaluasi sistem sebagai berikut :

Tabel 4.7 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

No	Masalah	Aktor	Solusi
1.	Dalam kegiatan penjualan transaksi nya masih dicatat secara manual, sehingga sering terjadi kekeliruan data transaksi dan prosesnya cukup lama.	Kasir	Perlu dibangun sistemin formasi pelayanan yang meliputi penjualan sparepart sehingga proses pengolahan data dan transaksinya menjadi lebih cepat dan mudah.
2.	Stok data barang masih di simpan pada beberapa buku, sehingga sering terjadi keterlambatan stok persediaan *sparepart*	Gudang	Dibangun system informasi yang penyimpanan datanya sudah menggunakan data base.
3.	Sering kali pemilik merasa kebingungan dalam arsip laporan yang diakibatkan ketidak sesuaian data seperti, penjualan *sparepart* dan terjadi kehilangan karena penyimpanannya masih dalam bentuk arsip	Pemilik	Perlu dibangun system informasi yang dapat menyajikan laporan-laporan tepat waktu dan bisa kapan saja diakses, dan terhindar dari kesalahan penulisan ,penyimpanan dan perhitungan

4.2. Perancangan Sistem

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

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

4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem

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

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

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

4.2.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

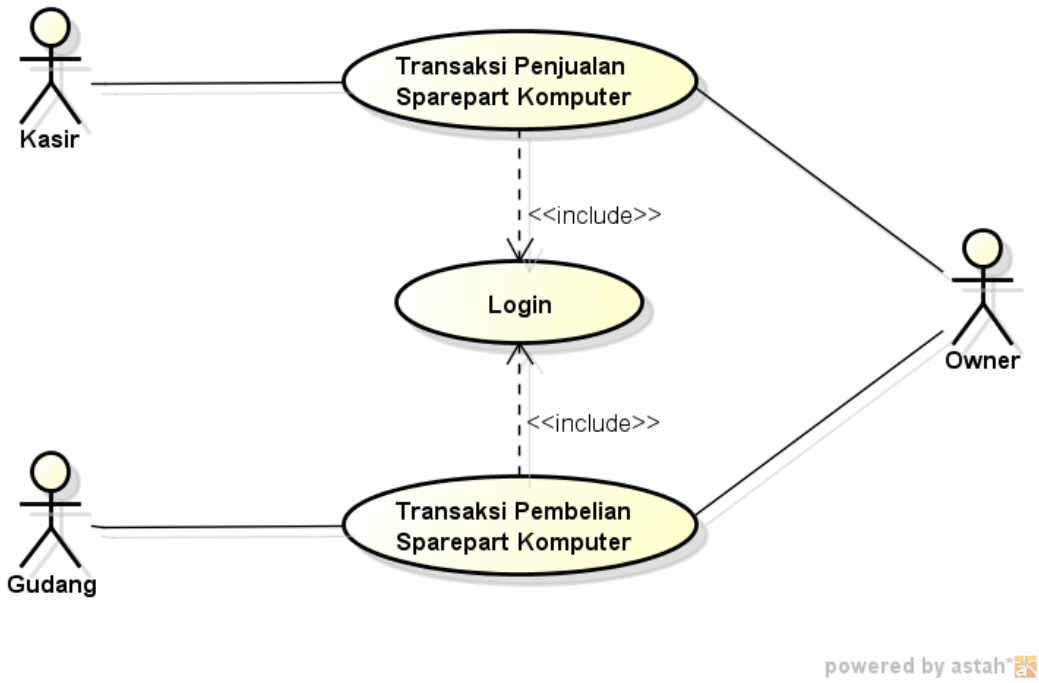
Usulan perancangan sistem yang diusulkan tidak jauh berbeda dengan sistem yang sedang berjalan, hanya merubah sistem yang masih manual menjadi terkomputerisasi. Sistem yang diusulkan yaitu sistem informasi seperti, penjualan dan pembelian *sparepart computer*, serta pengolahan stok yang dilakukan secara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

4.2.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Perancangan prosedur sistem informasi yang diusulkan pada *Front Computer* ini mencakup *use case diagram, skenario use case, activity diagram , sequence diagram, collaboration diagram, class diagram.*

4.2.3.1 *Use Case Diagram* yang Diusulkan

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



Gambar 4.8 *Use Case* Sistem Informasi yang Diusulkan

4.2.3.2 Skenario *Use Case* yang Diusulkan

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

Berikut merupakan skenario *use case* pada yang diusulkan *Front Computer*:

1. Nama *Use case* : *Login*

   Aktor : Kasir, Gudang, *Owner*

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

Tabel 4.8 Skenario *Use case Login* yang Diusulkan

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

2. Nama *Use case* : Transaksi Penjualan *sparepart computer*

   Aktor : Kasir

   Tujuan : Proses dimana kasir melakukan transaksi penjualan *sparepart computer*

Tabel 4.9 Skenario *Use case* Transaksi Penjualan yang Diusulkan

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

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

3. Nama *Use case* : *Input* Transaksi Pembelian

   Aktor : Gudang

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

Tabel 4.10 Skenario *Use case Input* Transakasi Pembelian yang Diusulkan

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

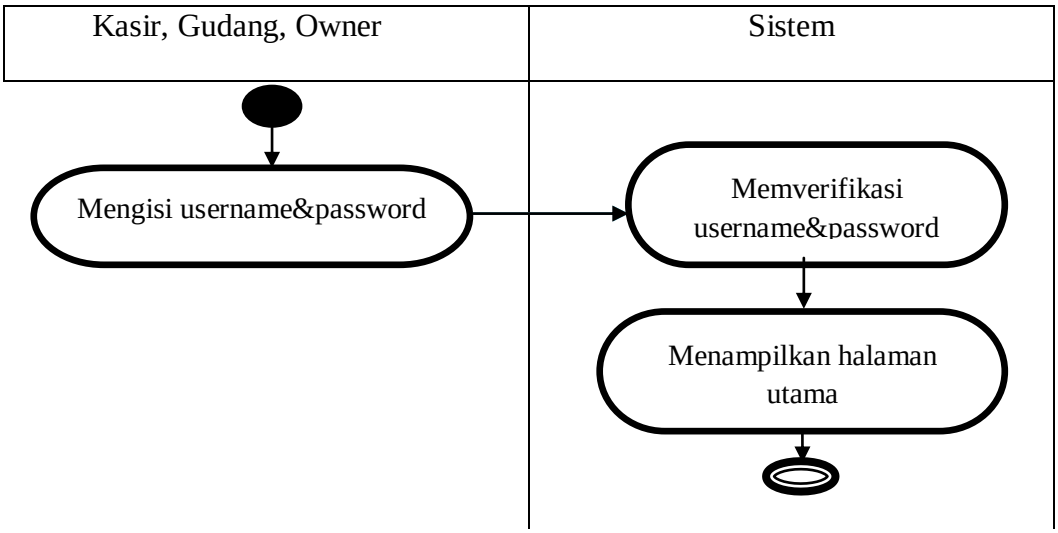
4.2.3.3 *Activity Diagram* yang Diusulkan

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

Adapun *activity diagram* yang diusulkan dari Sistem Informasi pada *Front Computer* adalah sebagai berikut:

1. *Activity Diagram Login*

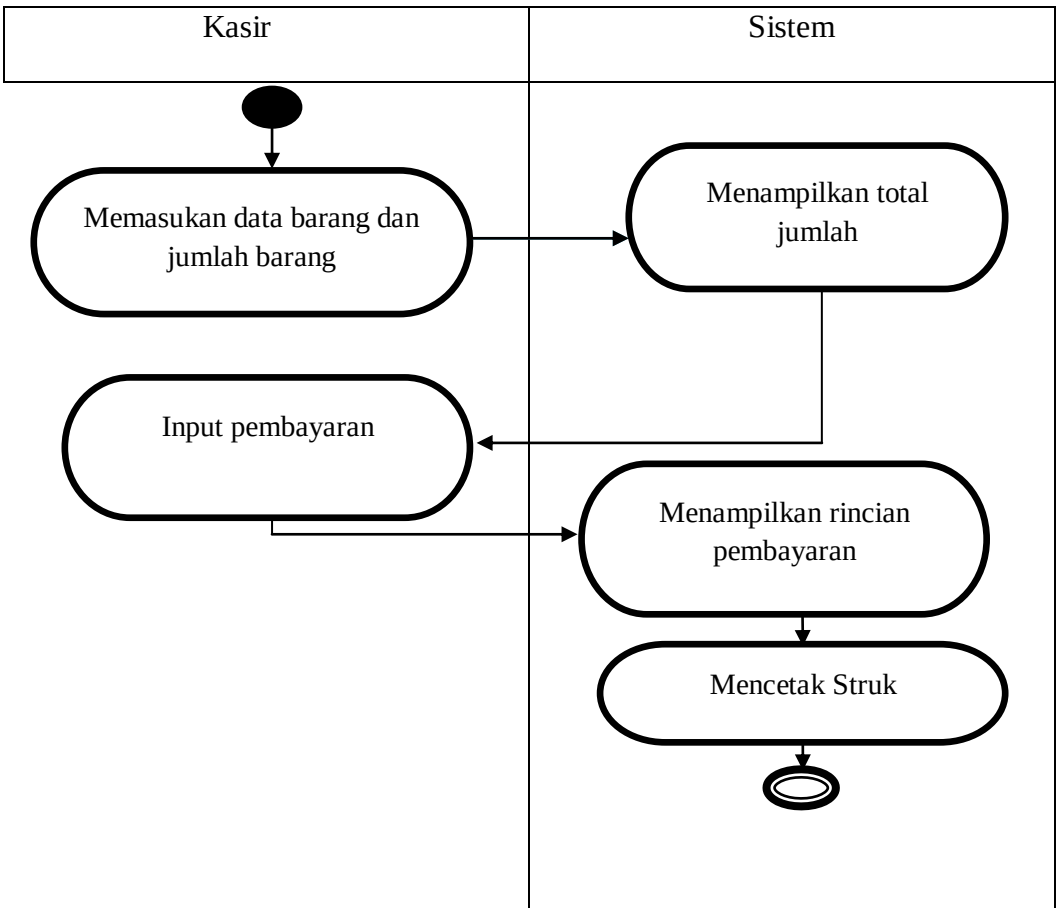
   Ini merupakan proses user melakukan *login* dengan mengisi *username* dan *password* kemudian di verifikasi oleh sistem.



Gambar 4.9 *Activity Diagram Login* yang Diusulkan

2. *Activity Diagram* Transaksi Penjualan *Sparepart Computer*

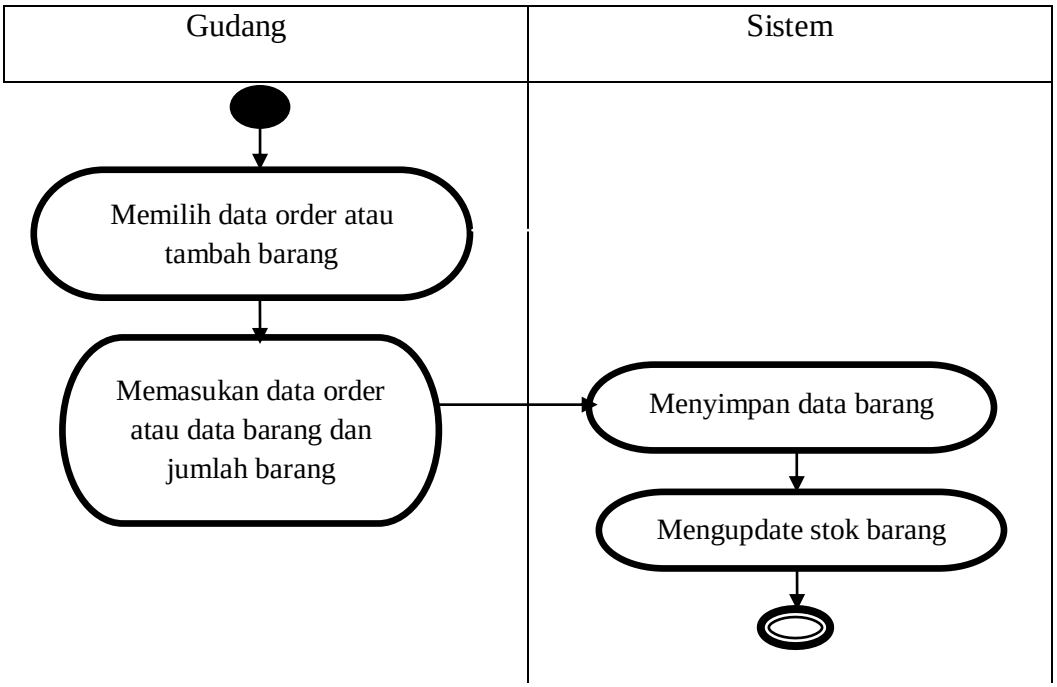
   Ini merupakan proses dimana kasir melakukan transaksi penjualan *sparepart computer*



Gambar 4.10 *Activity Diagram* Transaksi Penjualan *Sparepart Computer* yang Diusulkan

3. *Activity Diagram Input* Transaksi Pembelian

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



Gambar 4.11 *Activity Diagram Input* Transaksi Pembelian yang Diusulkan

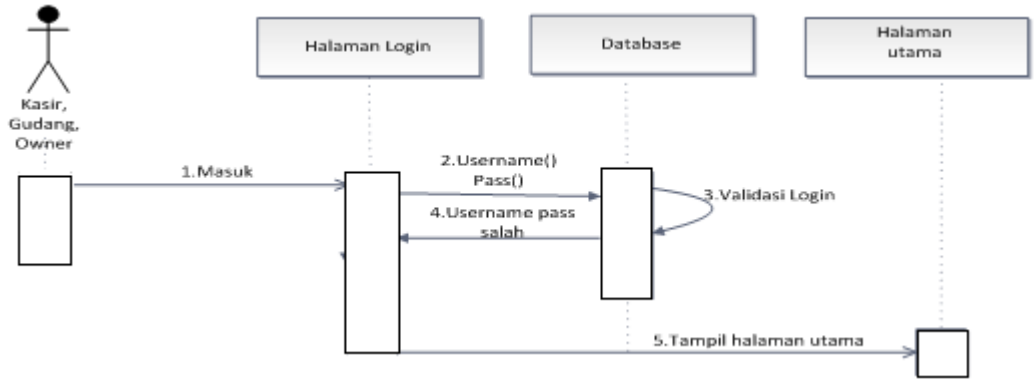
4.2.3.4 *Sequence Diagram* yang Diusulkan

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

Adapun *squence diagram* yang diusulkan dari Sistem Informasi pada *Front Computer* adalah sebagai berikut :

1. *Sequence Diagram Login*

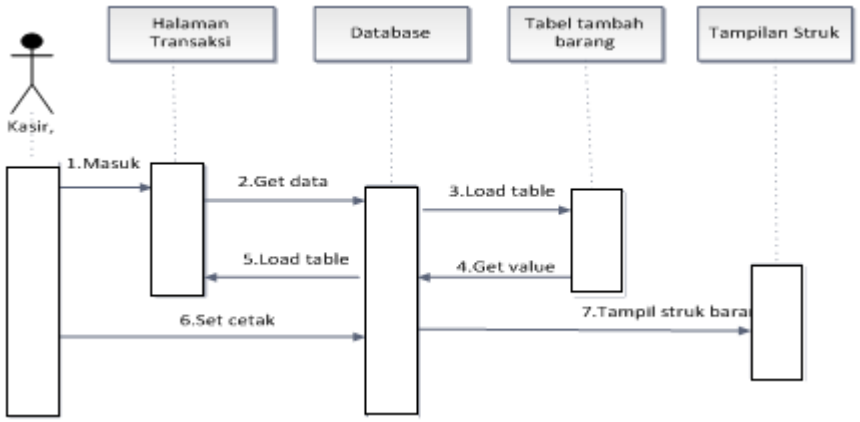
   Berikut ini merupakan *Sequence diagram login*, sebelum *user* menggunakan sistem ini, terlebih dahulu melakukan *login* dengan memasukan *username* dan *password*.



Gambar 4.12 *Sequence Diagram Login* yang Diusulkan

2. *Sequence Diagram* Transaksi Penjulan *Sparepart Computer*

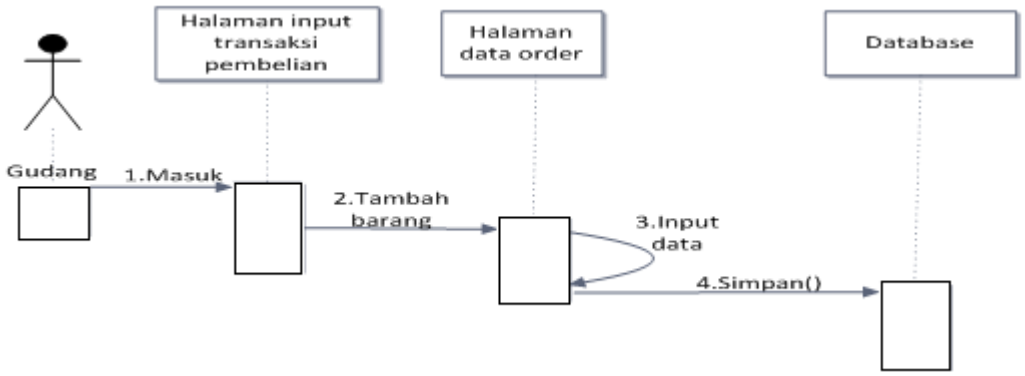
   Berikut ini merupakan *sequence diagram* transaksi penjualan *sparepart computer*, kasir menginputkan data *sparepart* yang akan dibeli sesuai dengan keinginan konsumen berikut dengan jumlah barangnya, kemudian mencetak struk pembeliannya.



Gambar 4.13 *Sequence Diagram* Transaksi Penjualan *Sparepart Computer* yang Diusulkan

3. *Sequence Diagram* Input Transaksi Pembelian

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



Gambar 4.14 *Sequence diagram Input* Transkasi Pembelian yang Diusulkan

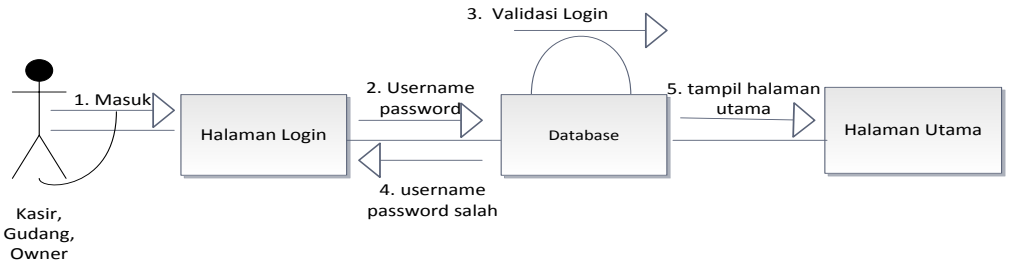
4.2.3.5 *Collaboration Diagram* yang Diusulkan

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

Adapun *collabration diagram* yang diusulkan dari Sistem Informasi pada *Front Computer* adalah sebagai berikut :

1. *Collaboration Diagram Login*

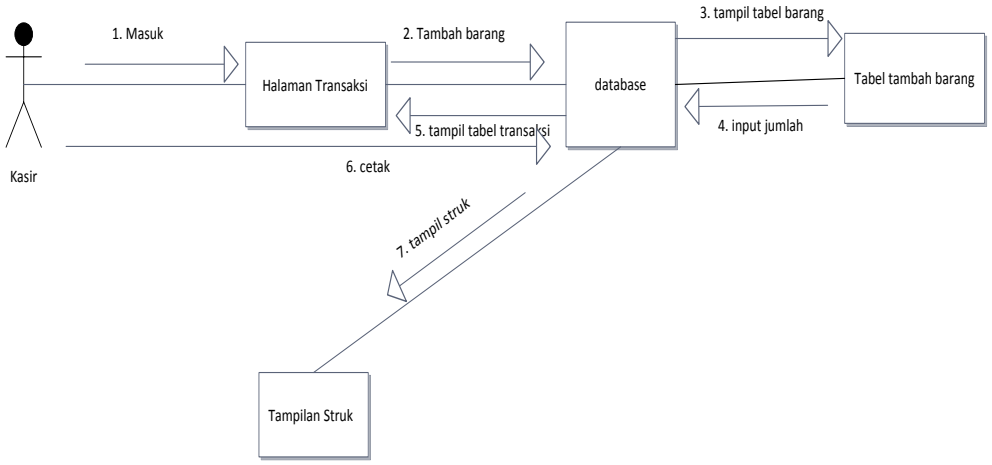
   Dibawah ini merupakan *collaboration diagram login*, dimana sebelum *user* menggunakan sistem, terlebih dahulu melakukan *login* dengan memasukkan *username* dan *password*.



Gambar 4.15 *Collaboration Diagram Login* yang Diusulkan

2. *Collaboration Diagram* Transaksi Penjulan *Sparepart Computer*

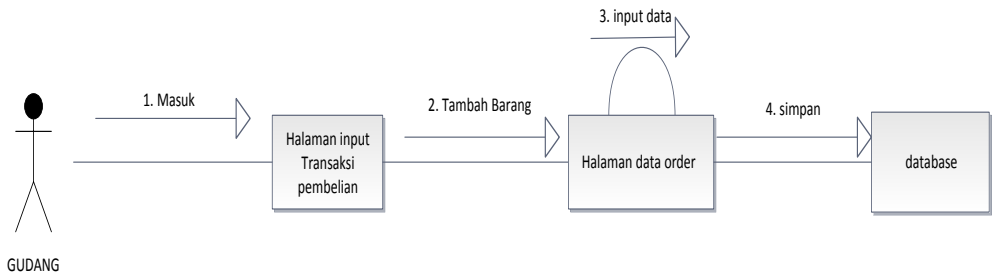
   Dibawah ini merupakan *collaboration diagram* transaksi penjualan *sparepart computer*, dimana kasir menginputkan data barang yang dibeli sesuai dengan keinginan konsumen berikut dengan jumlah barangnya, kemudian mencetak struk pembeliannya.



Gambar 4.16 *Collaboration Diagram* Transaksi Penjualan *Sparepart Computer* yang Diusulkan

3. *Collaboration Diagram Input* Transaksi Pembelian

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

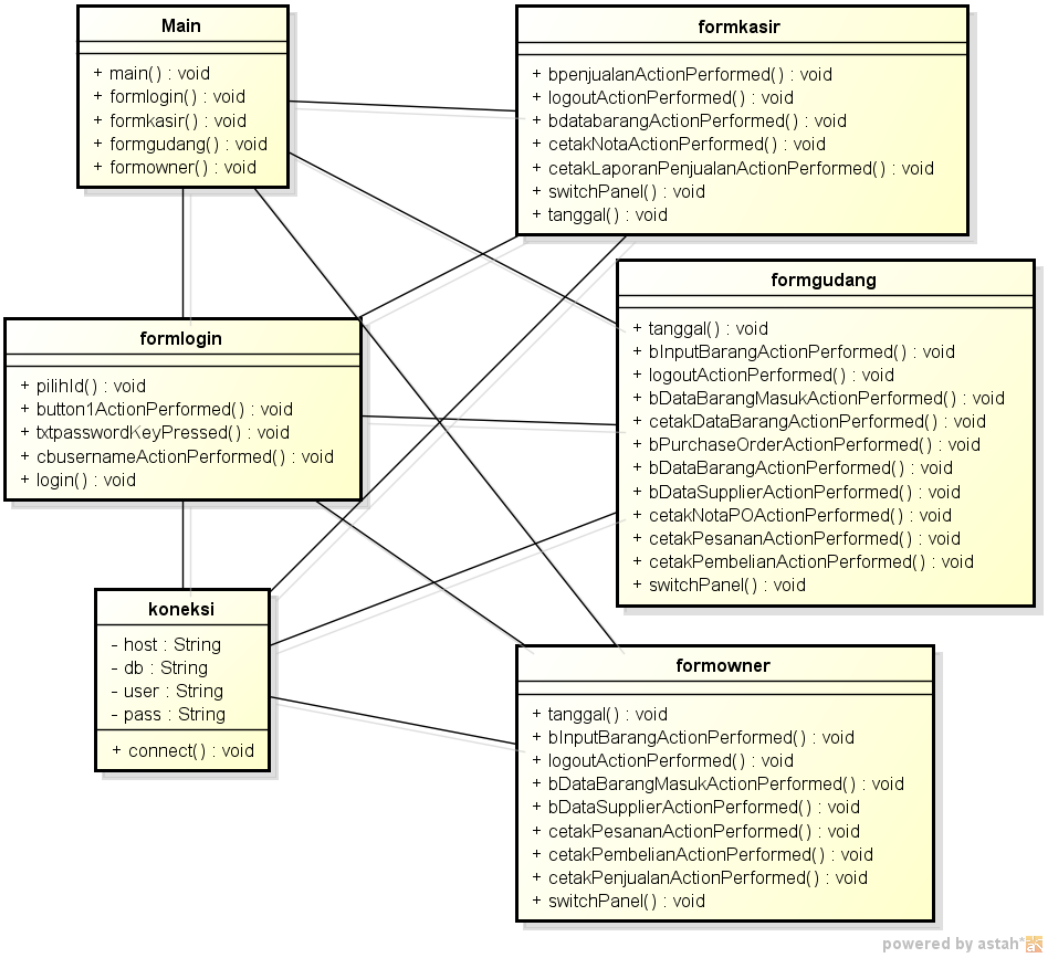


Gambar 4.17 *Collaboration Diagram* Input Transaksi Pembelian yang Diusulkan

4.2.3.6 *Class Diagram* yang Diusulkan

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

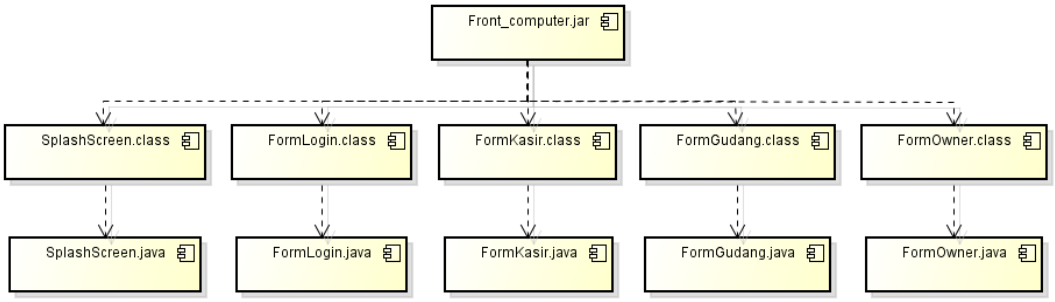
Di bawah ini adalah *class diagram* Sistem Informasi yang di usulkan pada *Front Computer*



Gambar 4.18 *Class Diagram* Sistem Informasi pada *Front Computer* yang Diusulkan

4.2.3.7 *Component Diagram* yang Diusulkan

Component Diagram atau diagram komponen adalah diagram yang menunjukan model secara fisik komponen perangkat lunak dalam sistem dan hubungan antar mereka. Di bawah ini adalah diagram komponen Sistem Informasi yang di usulkan pada *Front Computer*.



Gambar 4.19 *Component Diagram* Sistem Informasi Pelayanan pada *Front Computer* yang Diusulkan

4.2.3.8 *Deployment Diagram* yang Diusulkan

Deployment Diagram merupakan suatu tampilan atau pandangan kinerja dari sebuah system yang baru dengan perancangan data yang diambil dari beberapa objek. Di bawah ini adalah diagram deployment Sistem Informasi yang di usulkan pada *Front Computer*.



Gambar 4.20 *Depeloyment Diagram* Sistem Informasi Pelayanan pada *Front Computer* yang Diusulkan

4.2.4 Perancangan Antar Muka

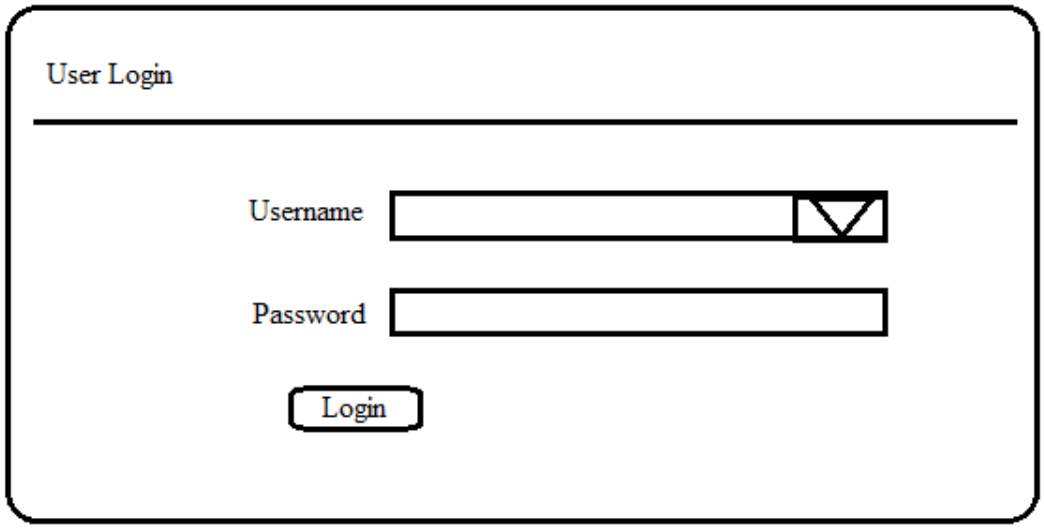
Perancangan antar muka dirancang untuk memudahkan pemakai (*user*) dalam mengakses informasi-informasi yang dibutuhkan. Perancangan antar muka meliputi perancangan tampilan *input* dan *output*. Adapun perancangan antar muka pada Sistem Informasi pada *Front Computer* adalah sebagai berikut:

4.2.4.1 Perancangan *Input*

Perancangan *input* merupakan salah satu bentuk tampilan untuk *user* berinteraksi dengan program. Adapun perancarang *input* pada program Sistem Informasi pada *Front Computer* adalah sebagai berikut :

1. Login

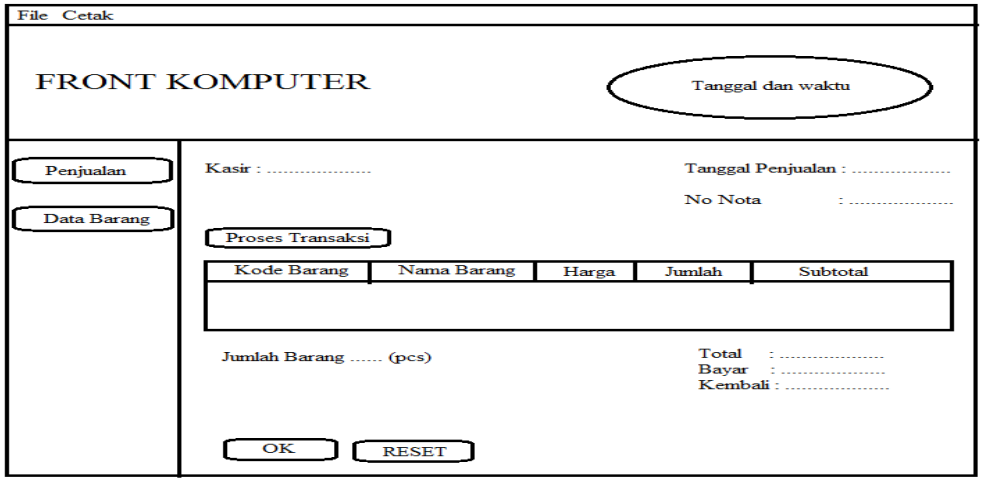
Berikut ini merupakan perancangan *login user*



Gambar 4.21 Perancangan *Login User*

2. *Form* Transaksi Penjualan *Sparepart*

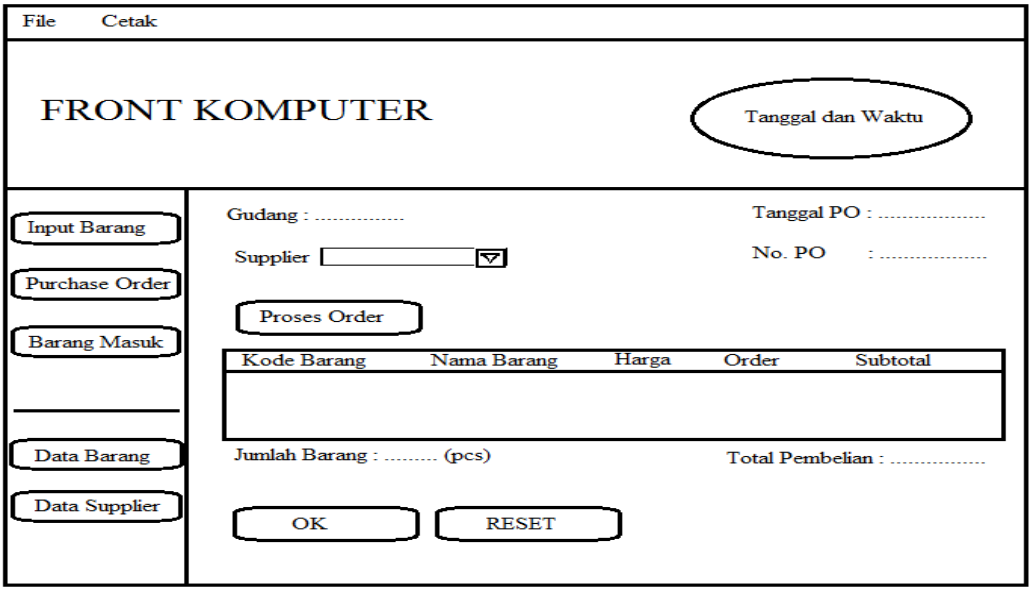
Berikut ini merupakan perancangan *form* transaksi penjualan *sparepart*



Gambar 4.22 Perancangan *Form* Transaksi Penjualan *Sparepart*

3. *Input Purchese Order*

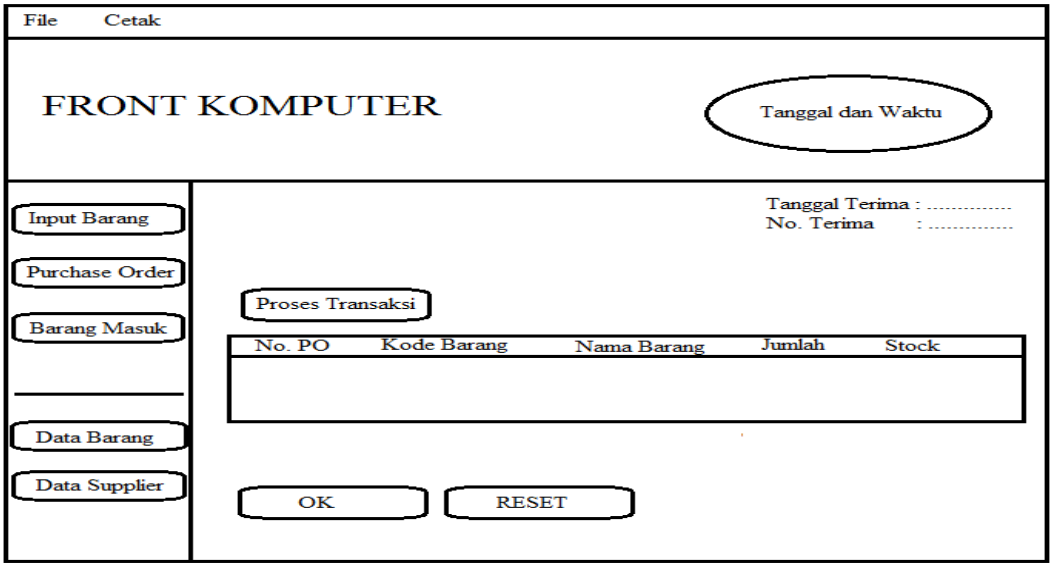
Dibawah ini merupakan perancangan *form purchese order* yaitu *input* data barang untuk melakukan pemesanan barang kepada *supplier*



Gambar 4.23 Perancangan *Purchese Order*

4. *Input* Transaksi Pembelian

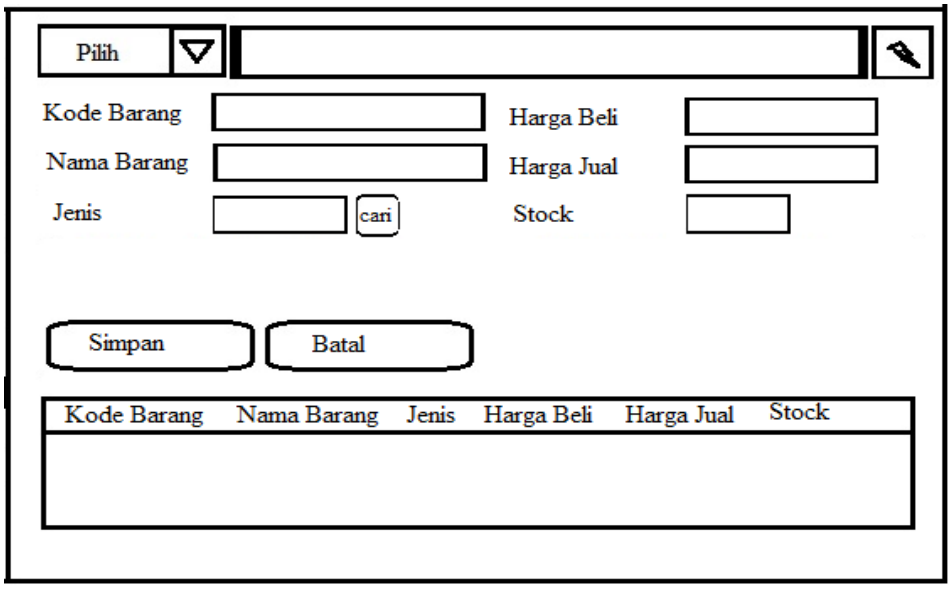
Dibawah ini merupakan perancangan *form input* transaksi pembelian yaitu melakukan input data barang hasil pembelian dari *supplier*



Gambar 4.24 Perancangan *Input* Transaksi Pembelian

5. Tambah *Sparepart*

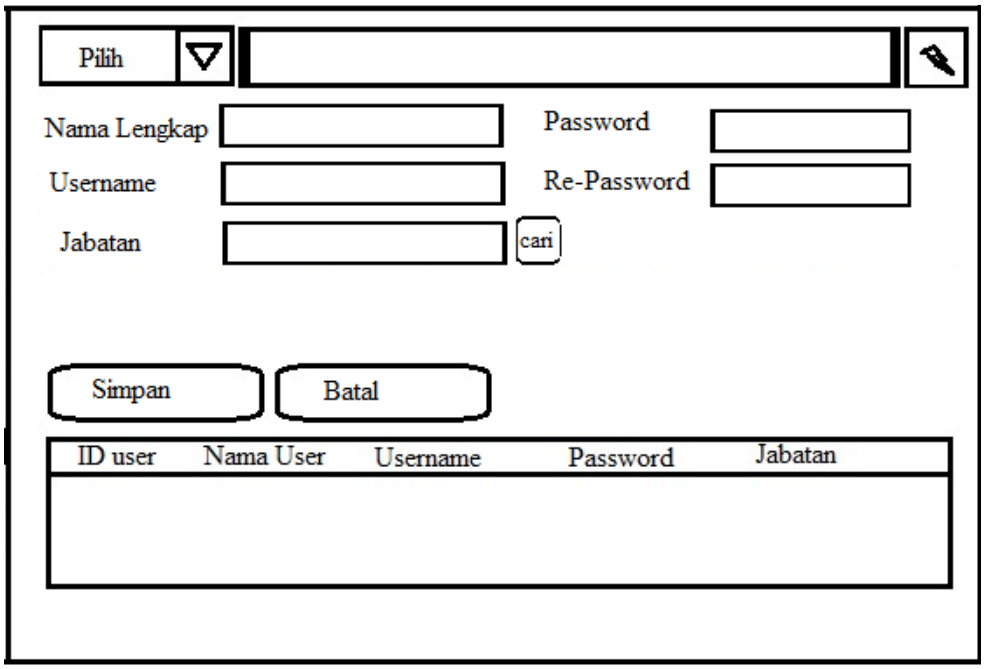
Dibawah ini merupakan perancangan *form* tambah data *sparepart*



Gambar 4.25 Perancangan Tambah *Sparepart*

6. Tambah Data Pegawai

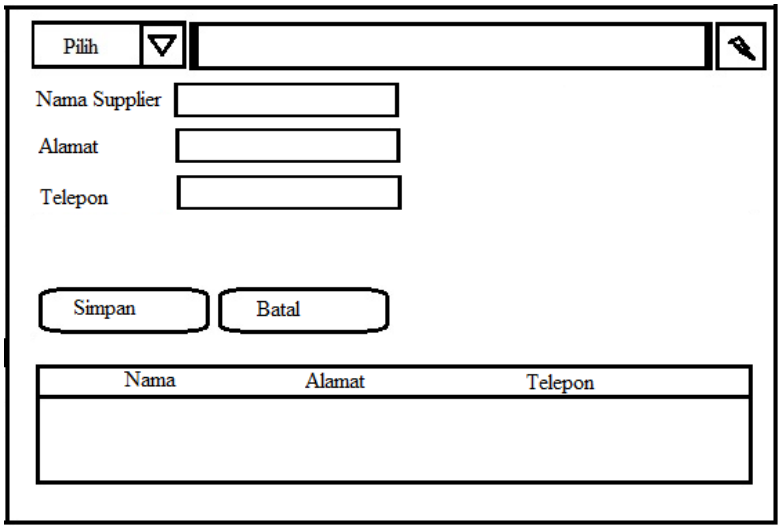
Dibawah ini merupakan perancangan *form* tambah data pegawai



Gambar 4.26 Perancangan Tambah Data Pegawai

7. Tambah Data *Supplier*

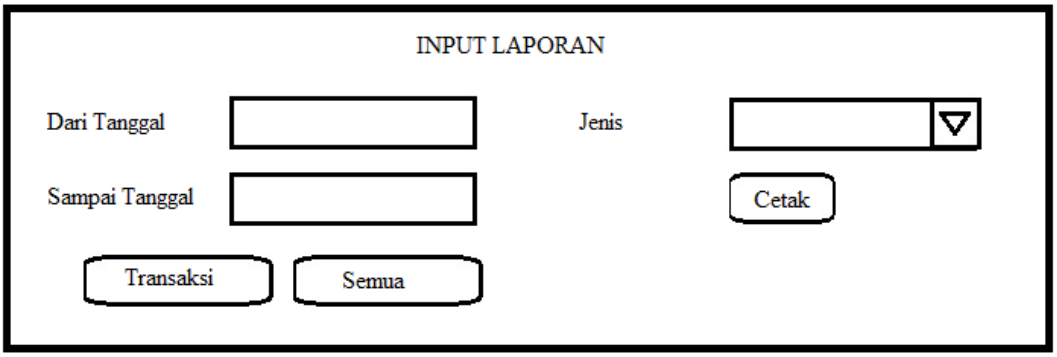
Dibawah ini merupakan perancangan *form* tambah data *supplier*



Gambar 4.27 Perancangan Tambah Data *Supplier*

8. Perancangan *Input* Laporan

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



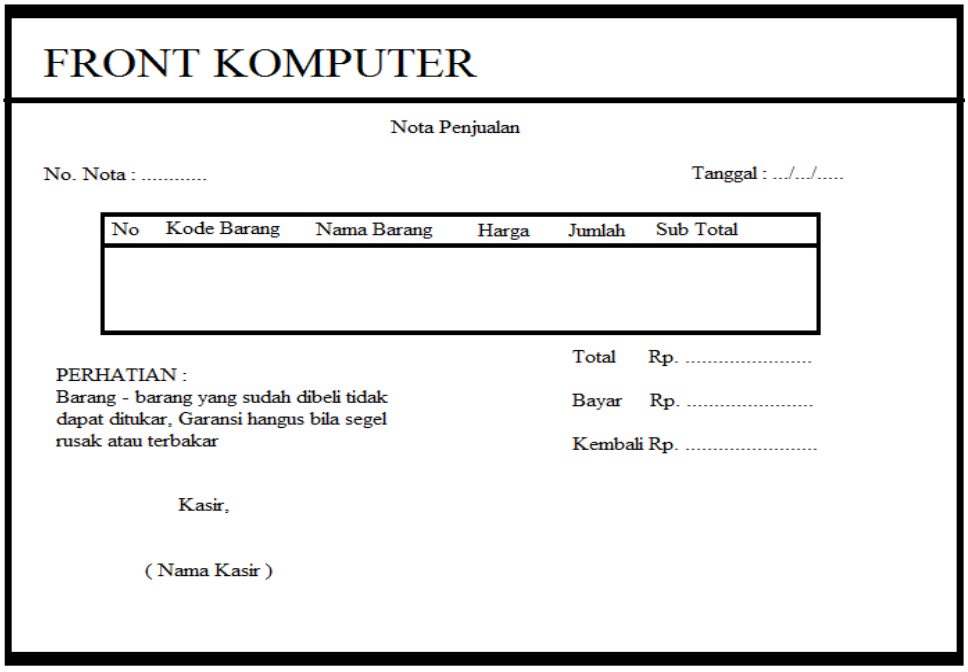
Gambar 4.28 Perancangan *Input* Laporan

4.2.4.2 Perancangan *Output*

Perancangan *output* merupakan bentuk tampilan keluaran berupa struk penjualan dan laporan-laporan tampilan output yang dihasilkan dari perancangan sistem informasi pelayanan pada *Front Computer*.

1. Nota Transaksi Penjualan

Dibawah ini merupakan perancangan *output* nota transkasi penjualan


FRONT KOMPUTER

Nota Penjualan

No. Nota : ..... Tanggal : .../.../.....

No	Kode Barang	Nama Barang	Harga	Jumlah	Sub Total

Total Rp. .....

Bayar Rp. .....

Kembali Rp. .....

PERHATIAN :
Barang - barang yang sudah dibeli tidak dapat ditukar, Garansi hangus bila segel rusak atau terbakar

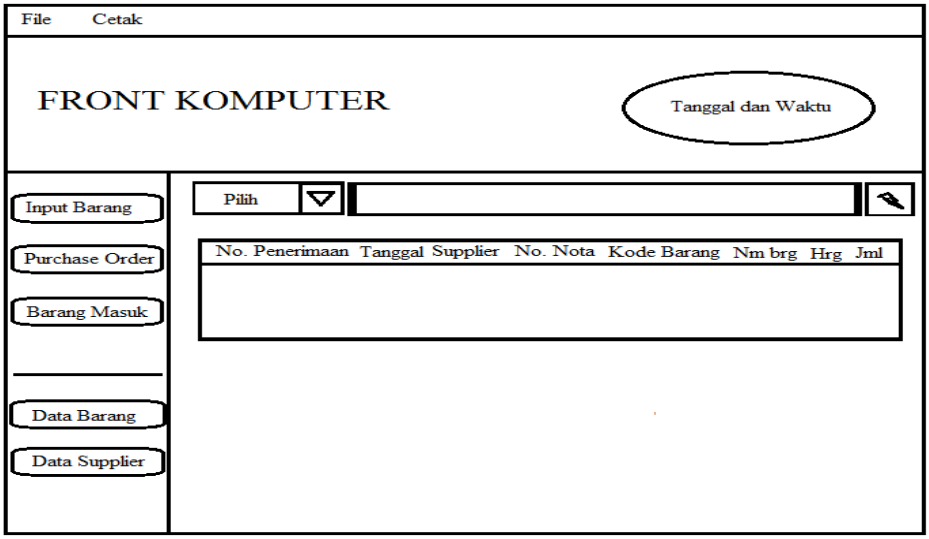
Kasir,

(Nama Kasir)

Gambar 4.29 Perancangan *Output* Nota Transaksi Penjualan

2. *Output* Daftar Pembelian

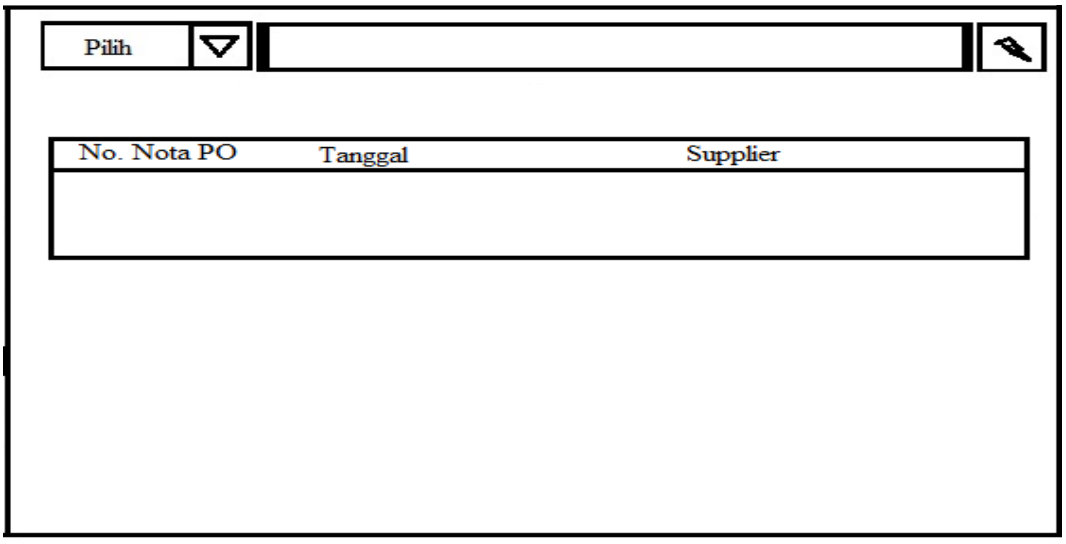
Dibawah ini merupakan perancangan output untuk melihat data-data transaksi pembelian



Gambar 4.30 Perancangan *Output* Daftar Pembelian

3. Output Data *Order*

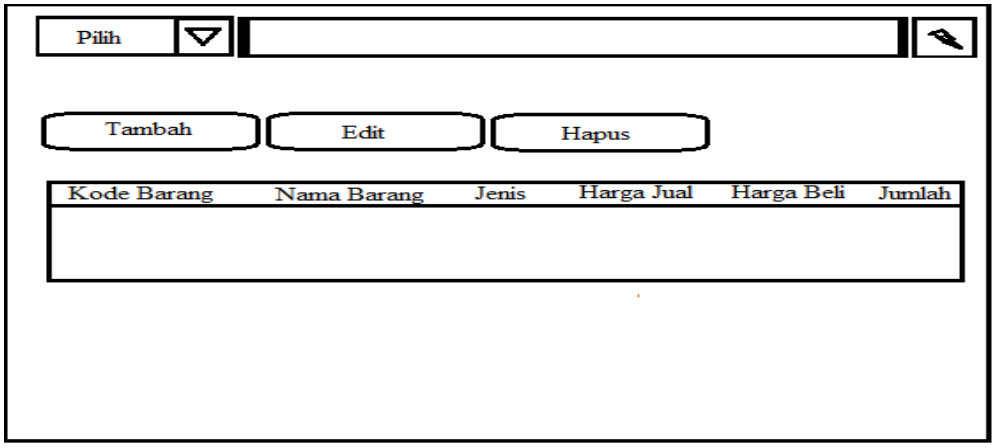
Dibawah ini merupakan perancangan output untuk melihat data *order* yang di ambil dari *purchese order*



Gambar 4.31 Perancangan *Output* Data *Order*

4. *Output* Data *Sparepart*

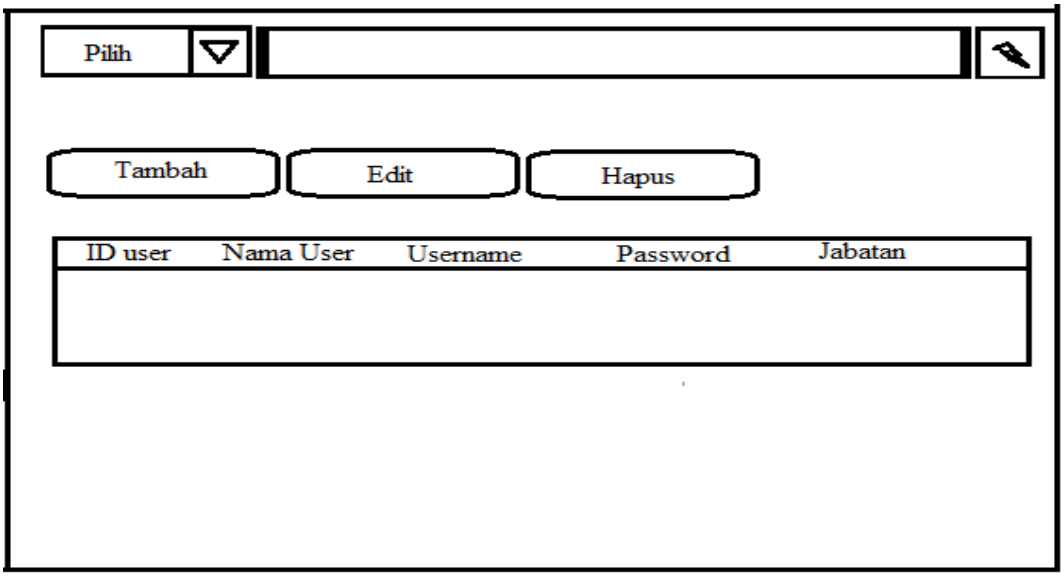
Dibawah ini merupakan perancangan output untuk melihat data-data barang



Gambar 4.32 Perancangan *Output* Data *Sparepart*

5. Output Data Pegawai

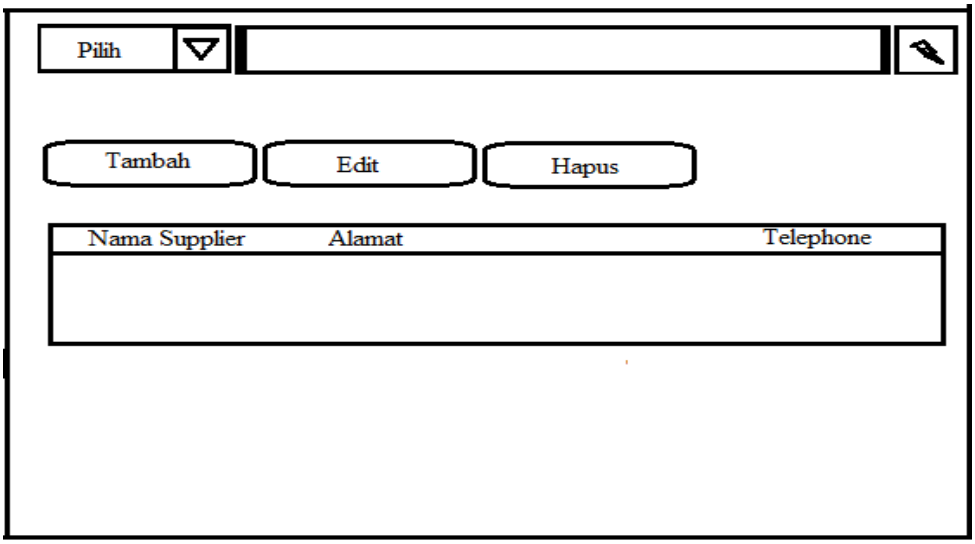
Dibawah ini merupakan perancangan output untuk melihat data-data pegawai



Gambar 4.33 Perancangan *Output* Data Pegawai

6. *Output* Data *Supplier*

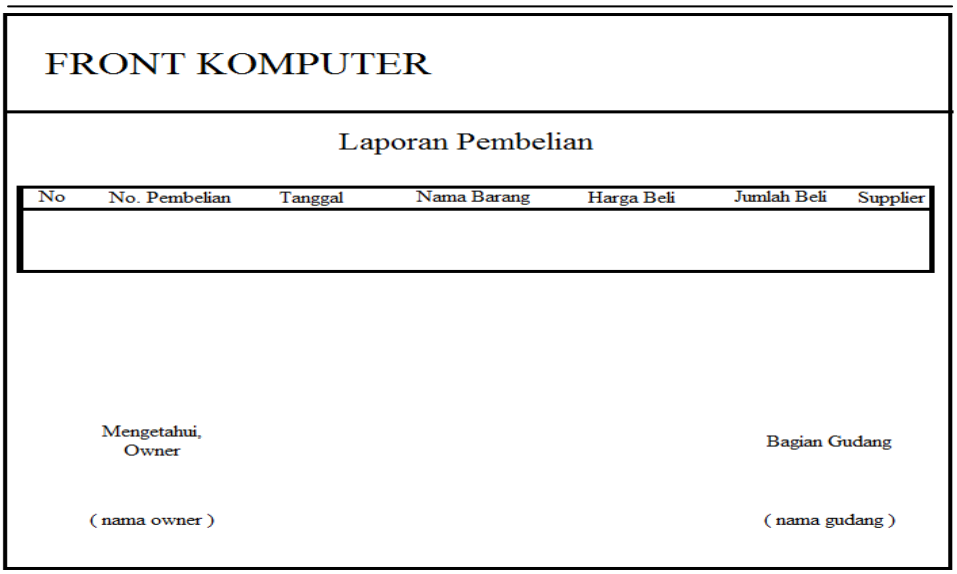
Dibawah ini merupakan perancangan output untuk melihat data-data *supplier*



Gambar 4.34 Perancangan *Output* Data *Supplier*

7. *Output* Laporan Pembelian

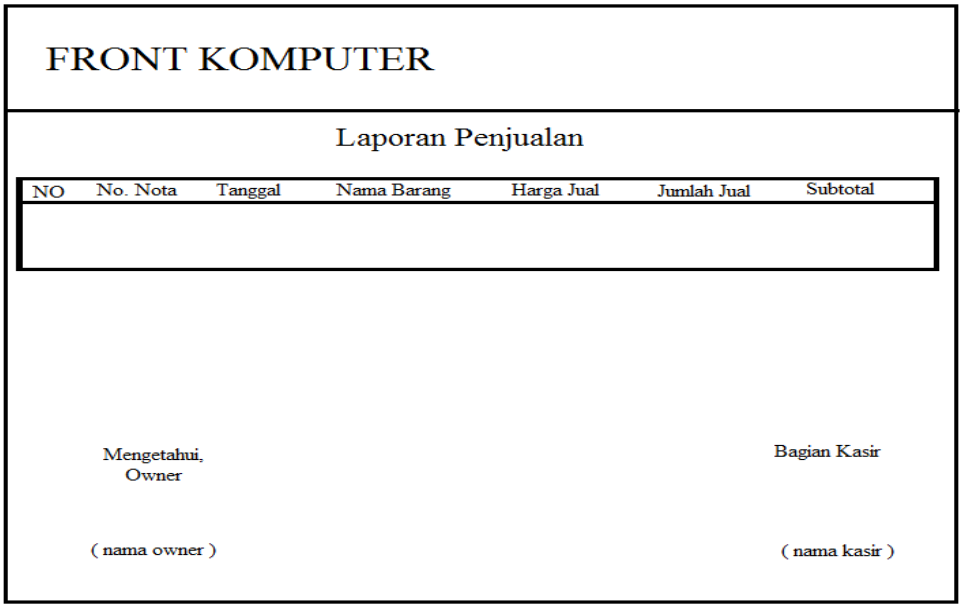
Dibawah ini merupakan perancangan *output* untuk melihat laporan pembelian



Gambar 4.35 Perancangan *Output* Laporan Pembelian

8. *Output* Laporan Penjulan

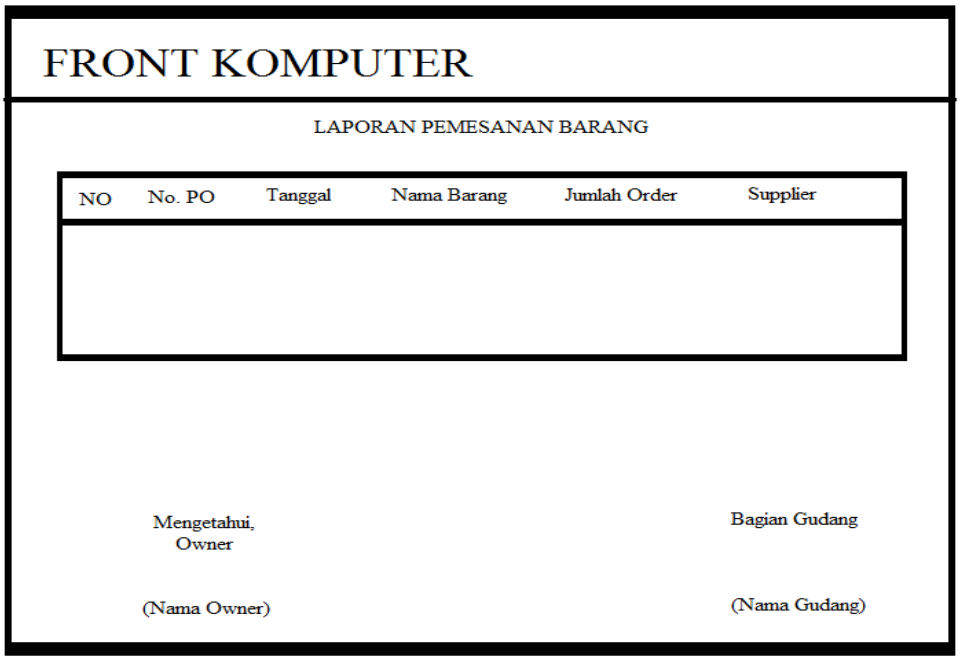
Dibawah ini merupakan perancangan *output* untuk melihat laporan penjualan.



Gambar 4.36 Perancangan *Output* Laporan Penjualan

9. *Output* Laporan Pemesanan

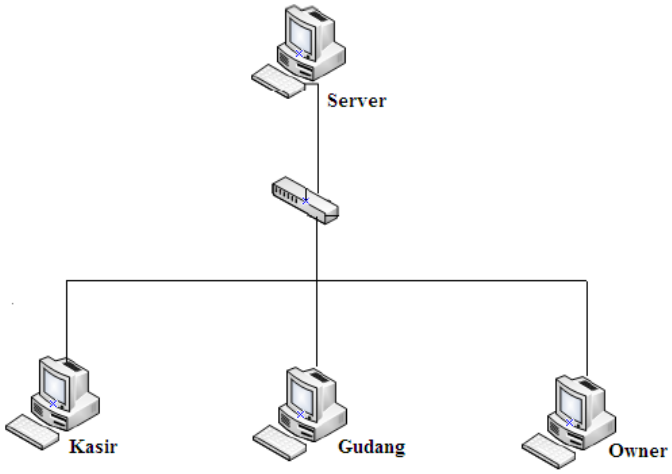
Dibawah ini merupakan perancangan *output* untuk melihat laporan pemasukan



Gambar 4.37 Perancangan *Output* Laporan Pemesanan

4.2.5 Perancangan Arsitektur Jaringan

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



Gambar 4.38 Arsitektur Jaringan

Gambar diatas menunjukkan arsitektur jaringan dimana kasir bertugas mengelola transaksi penjualan barang. Gudang bertugas meng-*input* serta mengelola data barang dan pembelian dari *supplier*. Sedangkan *owner* bertugas mengelola data *user*, serta menerima laporan pembelian, penjualan, dan pemesanan.