BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem yang Berjalan

Analisis sistem bertujuan untuk mengevaluasi suatu permasalahan yang sedang berjalan didalam sistem. Kelebihan dan kekurangan sistem tersebut dapat diidentifikasi sehingga dapat membangun perangkat lunak yang lebih mudah dari sistem yang lama maka akan ditemukan beberapa data dan fakta yang akan dijadikan bahan uji dan analisa menuju pengembangan sebuah aplikasi sistem yang diusulkan.

4.1.1. Analisis Dokumen

Analisis dokumen merupakan kegiatan menganalisa semua dokumen yang ada pada sistem informasi penjualan yang berjalan di Rumah Makan Uni Kapau Jaya. Adapun rincian dari analisis dokumen ini adalah sebagai berikut :

1. Data Pembelian

   Fungsi : Untuk mengetahui pembeli membeli apa saja.

   Sumber Data : Pelanggan

   Rangkap : 1 (satu)

   Atribut : barang_dibeli, jumlah_barang

2. Struk Pembelian

   Fungsi : Untuk mengetahui data pembelian makanan dan minuman.

   Sumber Data : Kasir

Rangkap : 2 (dua)

Atribut : tgl_pembelian, harga_barang, total_pembayaran, nama_kasir, jmlh_barang, uang_dibayar, uang_kembalian.

3. Laporan Pendapatan

Fungsi : Untuk mengetahui barang-barang yang telah terjual atau pendapatan perhari dan perbulan.

Sumber Data : Kasir

Rangkap : 2(dua)

Atribut : tgl, total_pendapatan

4. Data Barang

Fungsi : Untuk mengecek barang-barang yang ada dan tidak ada.

Sumber Data : Bagian Gudang

Rangkap : 1(Satu)

Atribut : nama_barang

5. Data Bahan Baku yang Habis

Fungsi : Untuk mengetahui data bahan baku yang habis.

Sumber Data : Bagian gudang

Rangkap : 1(satu)

Atribut : stok_barang, nama_barang

6. Data Bahan Baku yang di Beli

Fungsi : untuk mengetahui barang apa saja yang dibeli

Sumber Data : Bagian gudang

Rangkap : 1(satu)

Atribut : nama_barang, stok_barang, banyak_barang

7. Surat Pemesanan

Fungsi : digunakan untuk memesan barang yang dibeli.

Sumber Data : Bagin Keuangan

Rangkap : 1(satu)

Atribut : barang_dibeli, banyak_barang

8. Faktur

Fungsi : bukti pembelian bahan baku

Sumber Data : supplier

Rangkap : 1(satu)

Atribut : nama_barang, banyak_barang, harga_barang, total_harga.

9. Laporan Pembelian Bahan Baku

Fungsi : untuk mengetahui jumlah pengeluaran pembelian bahan baku.

Sumber Data : bagian gudang dan admin

Rangkap : 2(dua)

Atribut : nama_barang, byk_brg, hrg_brg, total_hrg

4.1.2. Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan

Analisis prosedur penjualan yang sedang berjalan adalah menganalisa proses yang sedang berjalan pada sistem penjualan yang ada di Rumah Makan Uni Kapau Jaya. Dengan ini, maka akan diketahui kelemahan atau kesalahan dari sistem yang sedang berjalan. Berikut adalah prosedur sistem yang berjalan di Rumah Makan Uni Kapau Jaya.

a. Proses Transaksi Penjualan

1. Pembeli pergi kemeja kasir untuk menyebutkan apa saja yang dibeli.
2. Kasir mencatat di nota (berisi barang yang dibeli dan harga barang) untuk diberikan kepada pembeli.
3. Pembeli melakukan pembayaran lalu menjadi nota transaksi pembelian.
4. Nota transaksi pembelian dilaporkan kebagian keuangan, yang kemudian oleh bagian keuangan dicatat di buku besar dan menjadi laporan pendapatan, lalu laporan pendapatan diserahkan kepada pimpinan.

b. Proses Barang

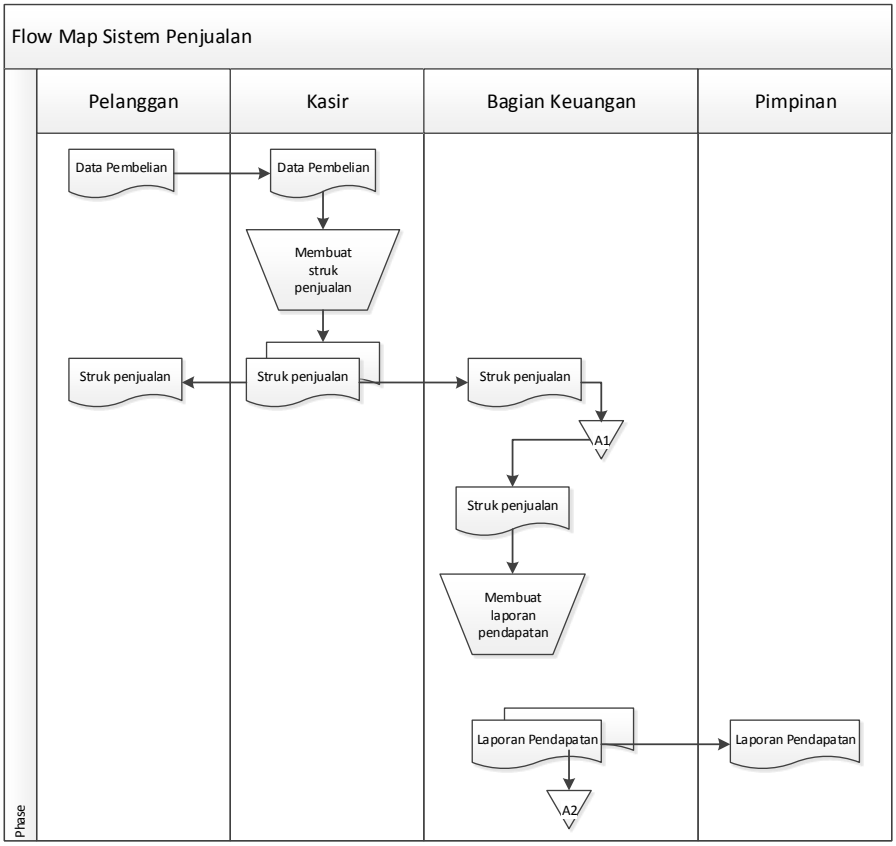
1. Bagian gudang mendata stok barang yang tersisa, kemudian dibuat daftar barang-barang yang harus dibeli dan diberikan ke bagian keuangan.

2. Bagian gudang mendata stok barang yang tersisa, kemudian dibuat daftar barang-barang yang harus dibeli dan diberikan ke bagian keuangan.
3. Bagian Keuangan membuat surat pemesanan barang yang kemudian diberikan kepada supplier (pemasok).
4. Supplier menyiapkan barang dan membuat faktur untuk diberikan ke bagian keuangan untuk penagihan.
5. Bagian keuangan membayar, kemudian faktur tersebut menjadi bukti (arsip) dan bagian Keuangan membuat laporan pengeluaran.
6. Bagian Keuangan membuat surat pemesanan barang yang kemudian diberikan kepada supplier (pemasok).
7. Supplier menyiapkan barang dan membuat faktur untuk diberikan ke bagian keuangan untuk penagihan.
8. Bagian keuangan membayar, kemudian faktur tersebut menjadi bukti (arsip) dan bagian Keuangan membuat laporan pengeluaran atau pembelian.

4.1.2.1. Flow Map

Flowmap menggambarkan aliran dan informasi antar area didalam sebuah organisasi dan menelusuri sebuah dokumen dari asalnya sampai tujuannya. Secara rinci flowmap menunjukkan dari mana dokumen tersebut berasal, distribusinya, dan tujuan digunakannya dokumen tersebut. Flowmap bermanfaat untuk menganalisis kecukupan prosedur pengawasan dalam sebuah

sistem. Berikut ini flowmap prosedur sistem penjualan yang sedang berjalan di Rumah Makan Uni Kapau Jaya.

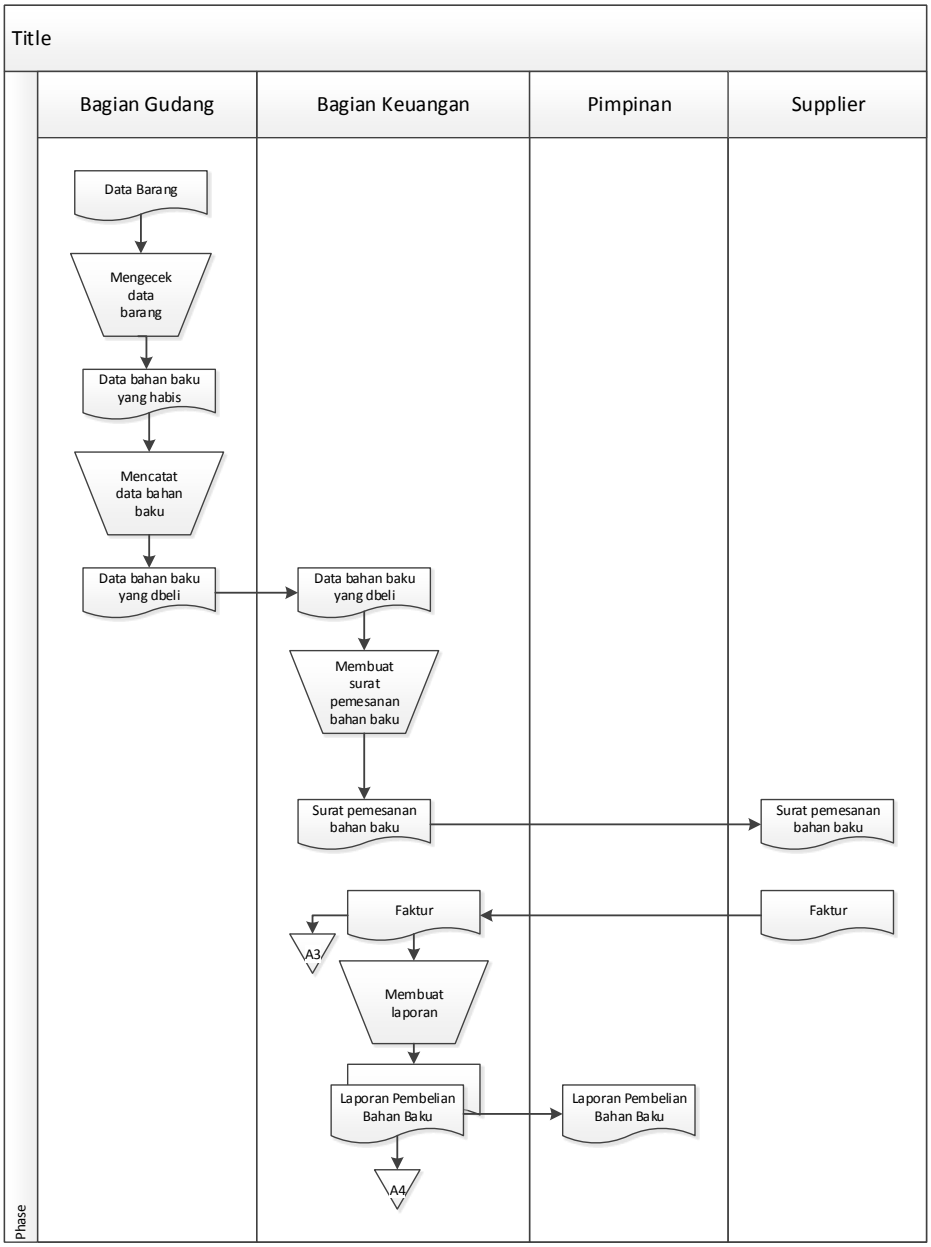


Gambar 4.1 Flow Map Sistem Penjualan yang Sedang Berjalan di Rumah Makan Uni Kapau Jaya.

Keterangan :

A1 = Struk Penjualan

A2 = Laporan Pendapatan



Gambar 4.2 Flow Map Sistem Persediaan Barang yang Berjalan di Rumah Maka Uni Kapau Jaya.

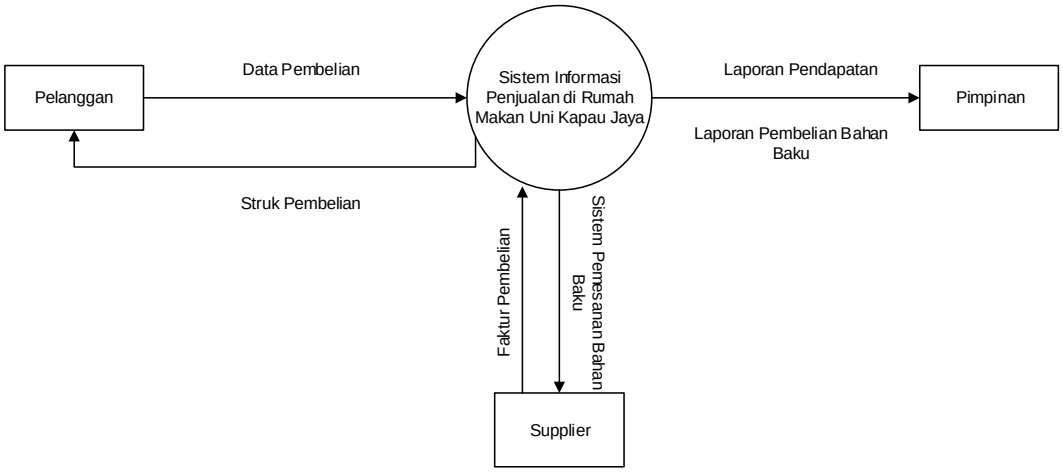
Keterangan :

A3 = Faktur

A4 = Laporan Pembelian Bahan Baku

4.1.2.2. Diagram Konteks

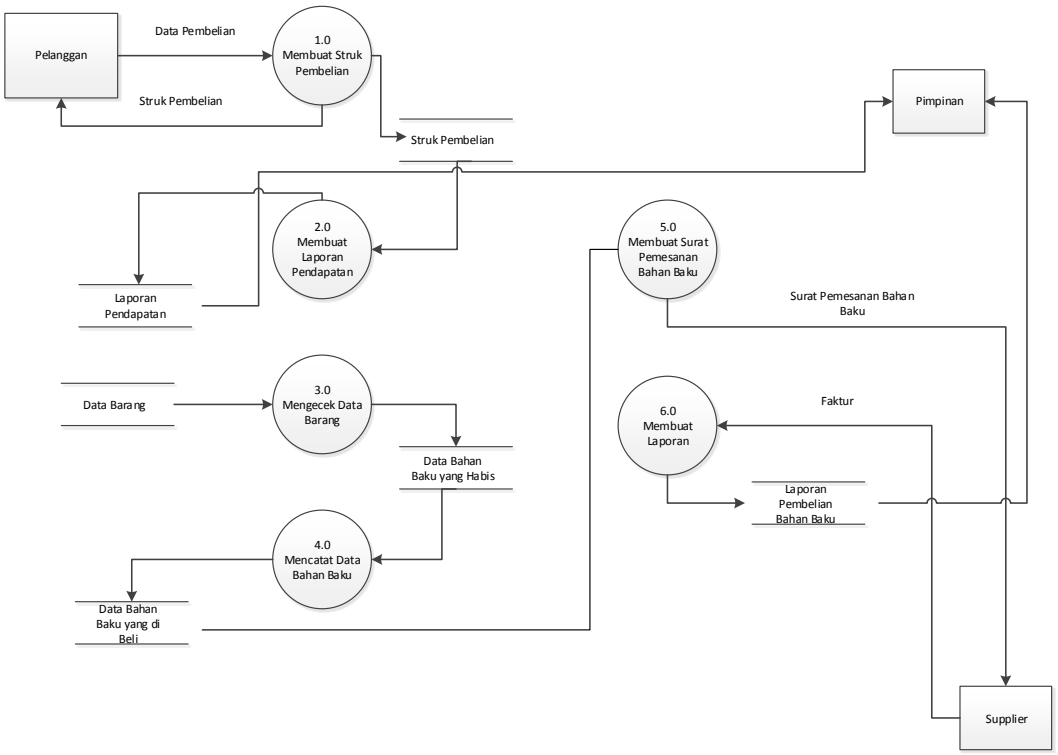
Diagram konteks menggambarkan hubungan sistem dengan lingkungan luar. Berikut ini merupakan diagram konteks analisis sistem :



Gambar 4.3 Diagram Konteks Berjalan di Rumah Makan Uni Kapau Jaya.

4.1.2.3. Data Flow Diagram

Berikut gambar 4.4 merupakan data flow diagram level 0 analisis sistem:



Gambar 4.4 DFD Level 0 yang Berjalan di Rumah Makan Uni Kapau Jaya.

4.1.3. Evaluasi Sistem yang Berjalan

Berdasarkan hasil penelitian, penulis dapat mengevaluasi sistem berdasarkan sistem penjualan yang sedang berjalan di Rumah Makan Uni Kapau Jaya yang masih terdapat permasalahan - permasalahan, yaitu:

Tabel 4.1 Masalah dan Rencana Pemecahan Masalah Sistem Informasi Penjualan di Rumah Makan Uni Kapau Jaya.

NO.	Permasalahan	Solusi
1.	Dalam transaksi penjualan di Rumah Makan Uni Kapau Jaya masih menggunakan nota bon yang ditulis tangan dan menggunakan kalkulator standar sehingga akan terjadi kesalahan dalam perhitungan dan memperlambat waktu pekerjaan.	Dibangunnya sistem penjualan yang terkomputerisasi agar tidak memperlambat waktu pekerjaan, sehingga menjadi cepat dalam perhitungan.
2.	Ketidaktahuan jenis barang yang terjual karena tidak adanya inputan barang apa saja yang terjual pada saat transaksi penjualan.	Dengan sistem penjualan yang terkomputerisasi, secara otomatis sudah ada data penjualan barang apa saja yang terjual.
3.	Pembuatan laporan masih dibuku besar dan sering terjadinya kesalahan serta dalam pembuatan laporan tidak adanya rincian pendapatan dan pembelian.	Dengan sistem yang dibuat sudah otomatis diketahui dari laporan pendapatan dan pembelian bahan baku secara rinci atau lebih detail.

4.2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan suatu kegiatan pengembangan serta perbaikkan terhadap sebuah sistem yang sedang berjalan. Pada tahap ini dilakukan upaya untuk memperbaiki sistem ataupun membangun dan menghasilkan sistem yang baru dengan memanfaatkan teknologi terbaru dan fasilitas yang tersedia untuk mengurangi dan mengatasi berbagai permasalahan yang telah terjadi pada sistem yang lama. Sistem informasi yang dirancang diharapkan memberi solusi alternative baru yang memberi kemudahan terhadap penjualan pada Rumah Makan Uni Kapau Jaya.

4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangan sistem ini adalah untuk menghasilkan suatu perancangan yang dapat membantu proses penjualan di Rumah Makan Uni Kapau jaya. Perancangan aplikasi yang diusulkan merupakan langkah untuk lebih mudah dalam bekerja dari sistem yang berjalan.

4.2.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Sistem Informasi penjualan makanan yang diusulkan adalah pengolaan data penjualan makanan ke pelanggan yang dimana akan menghasilkan laporan pendapatan, stok ke gudang, laporan pengeluaran, serta laporan penpatan dan pembelian barang.

4.2.3. Perancangan Prosedur yang Diusulan

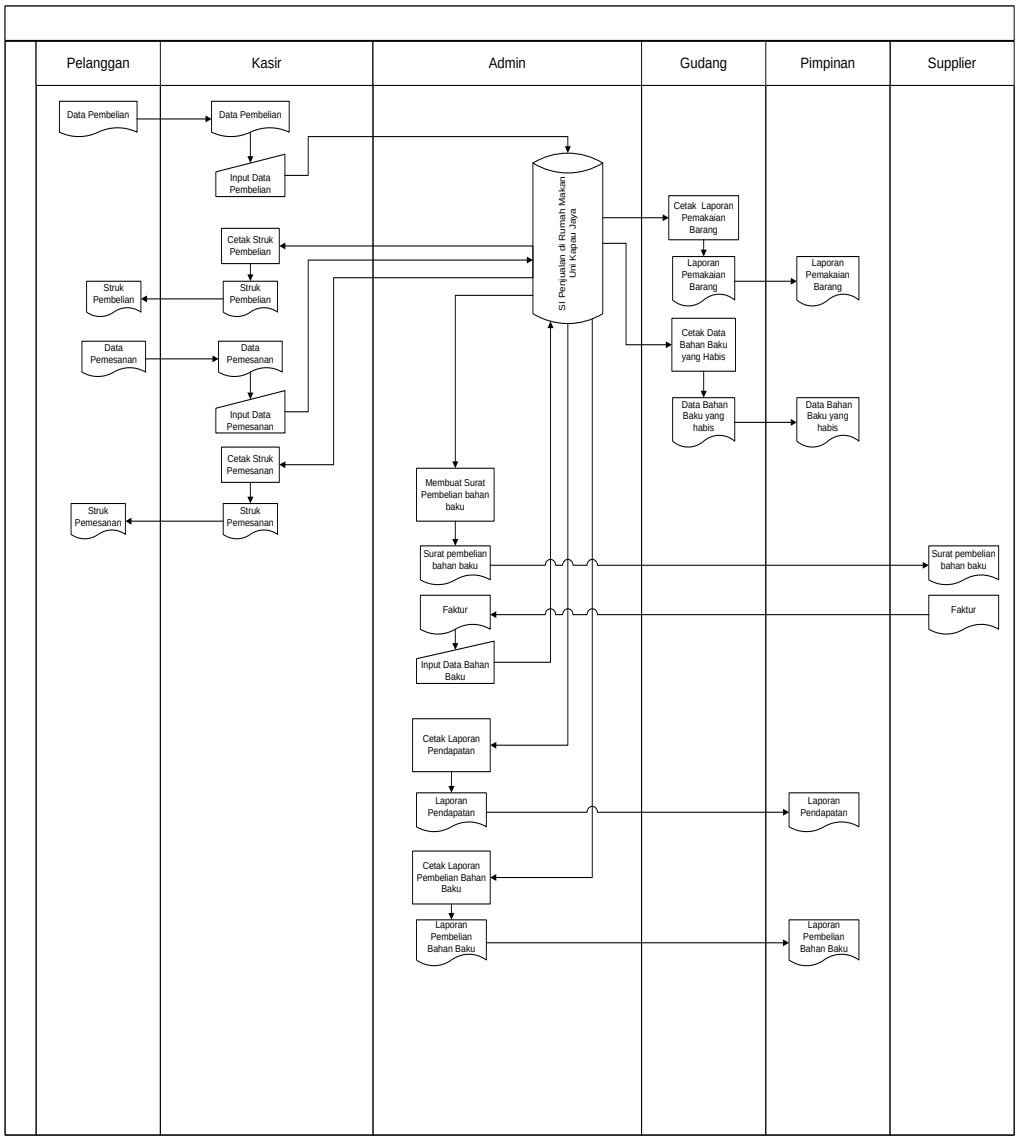
Dalam perancangan prosedur yang diusulkan mencakup gambaran umum sistem informasi penjualan yang diusulka penulis. Perancangan ini mencakup,

flow map, data flow diagram (DFD), kamus data, perancangan basis data, relasi tabel, sampai dengan relasi dan entitas.

4.2.3.1. Flow Map

1. Pembeli melakukan transaksi ke meja kasir.
2. Kasir melakukan penginputan data apa saja yang dibeli pembeli.
3. Pembeli membayar kemudian diberi struk.
4. Admin membuat laporan pendapatan dari struk tersebut.
5. Bagian gudang mengecek bahan baku. Lalu melakukan pendataan barang apa saja yang harus dibeli. Lalu data tersebut diberikan kepada bagian keuangan.
6. Bagian keuangan membuat surat pemesanan bahan baku untuk ditujukan kepada supplier.
7. Supplier lalu memberikan faktur kepada bagian keuangan.
8. Setelah menerima faktur bagian keuangan membuat laporan pembelian bahan baku lalu diserahkan kepada pimpinan.

   Berikut flowmap Penjualan di Rumah Makan Uni Kapau Jaya yang di Usulkan :

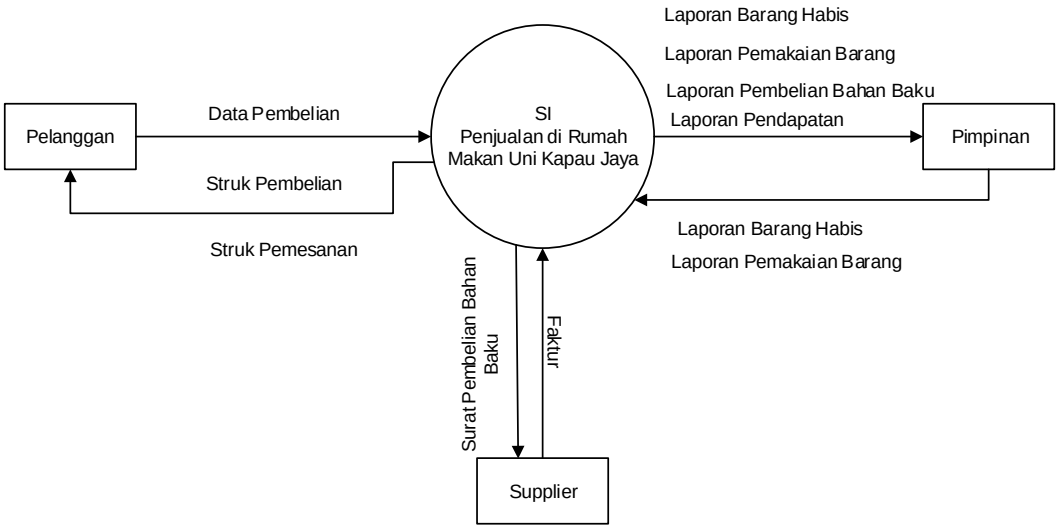


Gambar 4.5 Flow Map Usulan Sistem Informasi Penjualan di Rumah Makan Uni Kapau Jaya

4.2.3.2. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah lingkup suatu sistem, yaitu keterkaitan sistem dengan lingkungan. Lingkup ini ditentukan dari besarnya pengaruh data yang diterima dan informasi yang dihasilkan lingkungan ini diwakili oleh entitas-

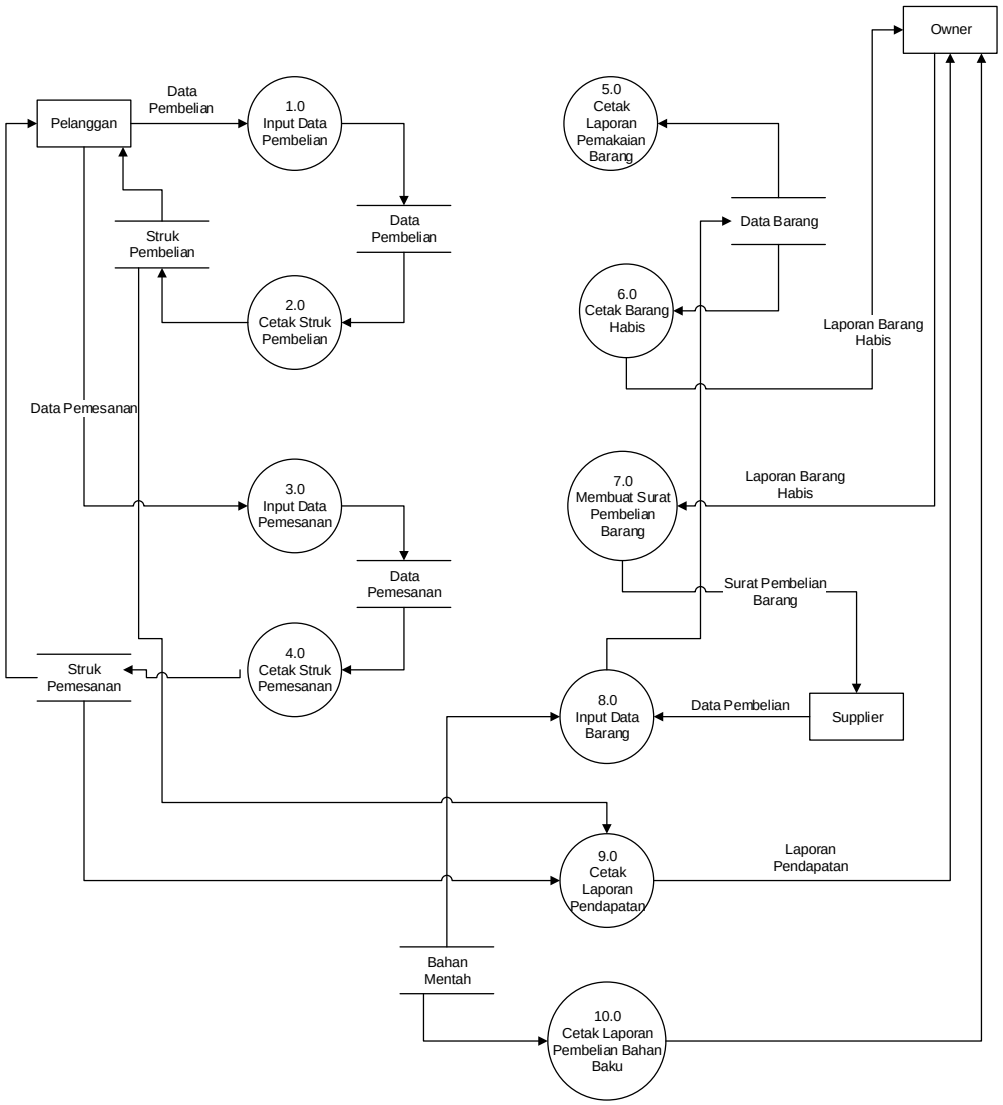
entitas luar, dimana digambarkan tentang entitas yang memberikan sesuatu kepada atau dari sistem.



Gambar 4.6 Diagram Konteks Usulan Sistem Informasi Penjualan di Rumah Makan Uni Kapau Jaya.

4.2.3.3. Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) merupakan proses yang menggambarkan suatu alir informasi yang lebih detail dan terperinci yang merupakan pengembangan dari diagram konteks. Berikut ini gambar DFD untuk penjualan yang diusulkan :



Gambar 4.7 DFD Usulan Sistem Informasi Penjualan di Rumah Makan Uni Kapau Jaya.

4.2.3.4. Kamus Data

Kamus data adalah penjabaran dari aliran-aliran data yang ada di dalam sebuah data flow diagram dan merupakan entitas-entitas yang akan dibuat dalam sebuah *Entity Relationship Diagram.*

1. Nama : Data Pembelian
   Arus Data : Proses 1.0 – Input Transaksi Pembelian
   Bentuk Data : input keyboard
   Struktur Data : nama_barang, jumlah_barang
2. Nama : Struk Pembelian
   Arus Data : Proses 2.0 – Cetak Struk Pembelian
   Bentuk Data : Dokumen
   Struktur Data : no_nota, tanggal, banyak_barang, nama_barang, harga, subtotal, bayar, kembali
3. Nama : Data Pemesanan
   Arus Data : Proses 3.0 – Input data pemesanan
   Bentuk Data : input keyboard
   Struktur Data : menu_makanan, jumlah, tanggal_pesan
4. Nama : Struk Pemesanan
   Arus Data : proses 4.0 – Cetak Struk Pemesanan
   Bentuk Data : Dokumen
   Struktur Data : nota, nama, daftar makanan yang dipesan, jumlah pesanan.

5. Nama : Data Barang
   Arus Data : Proses 8.0 – Input data Barang
   Bentuk Data : Input keyboard
   Struktur Data : nama bahan baku, jumlah bahan baku
6. Nama : Laporan Barang Habis
   Arus data : Proses 6.0 – Cetak Barang Habis
   Proses 7.0 – Buat Surat Pembelian Bahan Baku.
   Bentuk Data : Input Keyboard, tampilan monitor, dan output formulir.
   Struktur Data : nama barang, jumlah barang yang habis
7. Nama : Laporan Pendapatan
   Arus Data : Proses 9.0 – Cetak Laporan Pendapatan
   Bentuk Data : Input keyboard dan output formulir
   Struktur Data : tanggal, nama barang, jumlah barang yang terjual, harga, total.
8. Nama : Laporan Pembelian Bahan Baku
   Arus Data : Proses 10.0 – Cetak Laporan Pembelian Bahan Baku
   Bentuk Data : Input Keyboard dan output formulir
   Struktur Data : tanggal, nama bahan baku, jumlah bahan baku

4.2.4. Perancangan Basis Data

Sebagai penunjang sistem pengolahan data bantuan komputer, maka harus ditentukan bagaimana bentuk rancangan *database* yang digunakan. Perancangan *database* ini dimaksudkan untuk mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan *file* basis data sistem yang diperlukan.

4.2.4.1. Normalisasi

Normalisasi merupakan suatu proses pengelompokan data elemen menjadi tabel-tabel yang menunjukan *entity* dan relasinya yang berfungi untuk menghilangkan *redudansi* data, menentukan *key* yang unik untuk mengakses data atau merupakan pembentukan *relation* sedemikian rupa sehingga *database* tersebut mudah dimodifikasi.

1. Bentuk Tidak normal (unnormalisasi)

   {kode_barang, nama_barang, banyak_barang, kode, nama, barang_pakai, kd_barang, nm_barang, harga_beli, jumlah, kode_brg, id_pesanan, id_barang, nota, id_brg, jmlh_barang, jenis_brg, harga_brg, kd_brg, nm_brg, byk_brg, hrg_beli,tanggal, kode_supplier, nama_supplier, alamat_supplier, kd_barang, harga_beli, no_nota, tanggal_penjualan, total, bayar, nota, konsumen, pemesanan, total_harga, tanggal_pemesanan, tanggal_pengiriman, kirim, ongkos-kirim, alamat_pengiriman, lunas, bayar}

2. Bentuk Normal Pertama

   {nota*, konsumen, pemesanan, total, tanggal_pemesanan, tanggal_pengiriman, kirim, ongkos_kirim, alamat, lunas, bayar, jumlah, no_nota*, tanggal, total, nama_barang, harga_beli, stock_barang, kode_barang**, harga, kd_barang*, nama_barang, banyak_barang, no, barang_pakai, no_pem*, tanggal, subtotal, kode_supplier*, nama supplier, alamat_supllier, no_pem**, kode_barang**, jumlah}.

3. Bentuk Normal ke Dua

   Tabel transaksi_pesanan = { nota*, konsumen, pemesanan, total, tanggal_pemesanan, tanggal_pengiriman, kirim, ongkos_kirim, alamat, lunas, bayar}

   Tabel detail_tpemesanan = { nota**, kode_barang**, jumlah}

   Tabel detail_penjualan = {no_nota**, jumlah, kode_barang**}

   Tabel tpenjualan = { no_nota*, tanggal, total, bayar}

   Tabel data_barang = { kode_barang*, nama_barang, harga_beli, stock_barang}

   Tabel harga_barang = { kode_barang**, harga}

   Tabel barang_mentah = { kd_barang*, nama_barang, banyak_barang}

   Tabel barang_pakai = { no, kode_barang**, barang_pakai}

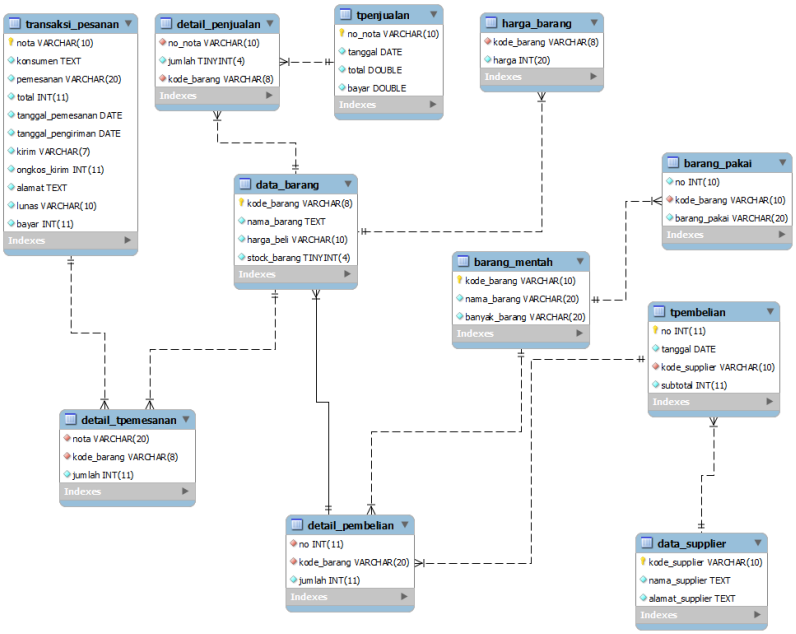
   Tabel tpembelian = { no_pem*, tanggal, kode_supplier**, subtotal}

Tabel detail_pembelian = {no_pem**, kode_barang**, jumlah}

Tabel detail_ supplier = { kode_supplier*, nama_supplier, alamat_supplier}

4.2.4.2. Tabel Relasi

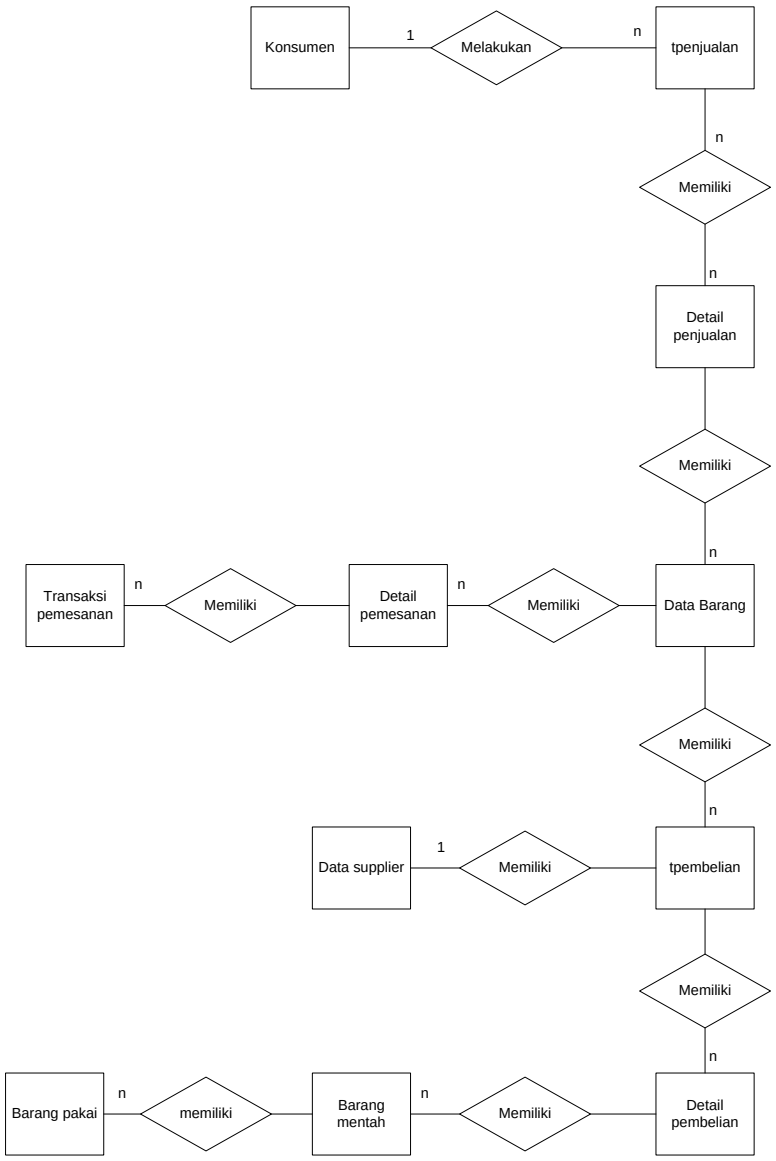
Proses ini merupakan hubungan antar file yang satu dengan yang lainnya yang saling berhubungan. Adapun gambarannya adalah sebagai berikut :



Gambar 4.8 Tabel Relasi

4.2.4.3. Entity Relationship Diagram

ERD merupakan gambaran hubungan antar entitas yang satu dengan yang lain yang salig berhubungan dan saling berinteraksi satu dengan yang lain. Gambar ERD sebagai berikut:



Gambar 4.9 Entity Relationship Diagram

4.2.4.4. Struktur File

Struktur *file* merupakan urutan isi atau data-data *item* yang ada pada *file database*. Rancangan struktur ini dimaksudkan untuk dapat melakukan kegiatan-kegiatan dalam pencarian data untuk mempermudah kerja sistem. Struktur *file* yang terdapat pada komputerisasi sistem informasi penjualan pada Rumah Makan Uni Kapau Jaya adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2 barang_mentah.db

Field Name	Type	Size	Key
kode_barang	VARCHAR	10	*
nama_barang	VARCHAR	20	
Banyak_barang	VARCHAR	20	

Table 4.3 barang_pakai.db

Field Name	Type	Size	Key
No	INT	10	
kode_barang	VARCHAR	10	**
barang_pakai	VARCHAR	20	

Tabel 4.4 data_barang.db

Field Name	Type	Size	Key
kode_barang	VARCHAR	8	*
nama_barang	TEXT		
harga_beli	VARCHAR	10	
stok_barang	INT	4	

Table 4.5 data_supplier.db

Field Name	Type	Size	Key
kode_supplier	VARCHAR	10	*
nama_supplier	TEXT		
alamat_supplier	TEXT		

Tabel 4.6 detail_pembelian.db

Field Name	Type	Size	Key
no	INT	11	**
kode_barang	VARCHAR	20	**
jumlah	INT	11	

Tabel 4.7 detail_penjualan.db

Field Name	Type	Size	Key
no_nota	VARCHAR	10	**
jumlah	INT	4	
kode_barang	VARCHAR	8	**

Tabel 4.8 detail_tpemesanan.db

Field Name	Type	Size	Key
nota	VARCHAR	20	**
kode_barang	VARCHAR	8	**
jumlah	INT	11	

Table 4.9 harga_barang.db

Field Name	Type	Size	Key
kode_barang	VARCHAR	8	**
harga	INT	20	

Tabel 4.10 tpembelian.db

Field Name	Type	Size	Key
no	INT	11	*
tanggal	DATE		
kode_supplier	VARCHAR	10	**
subtotal	INT	11	

Tabel 4.11 tpenjualan.db

Field Name	Type	Size	Key
no_nota	VARCHAR	10	*
tanggal_p	DATE		
total	DOUBLE		
bayar	DOUBLE		

Table 4.12 transaksi_pesanan.db

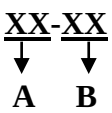
Field Name	Type	Size	Key
nota	VARCHAR	10	*
konsumen	TEXT		
pemesanan	VARCHAR	20	
total	INT	11	
tanggal_pemesanan	DATE		
tanggal_pengiriman	DATE		
kirim	VARCHAR	7	
ongkos_kirim	INT	11	

alamat	TEXT		
lunas	VARCHAR	10	
bayar	INT	11	

4.2.4.5. Kodefikasi

Kodefikasi atau pengkodean digunakan untuk menjabarkan item-item data yang bersifat unik. Dalam perancangan ini penulis melakukan pengkodean sebagai berikut :

a. Barang



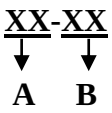
Keterangan :

A : 2 *digit* merupakan kode KB (Kode Barang)

B : 2 *digit* merupakan nomort urut barang

Misalkan Kode Barang KB01 berarti kode barang dengan nomor urut 1.

b. Stok Makanan



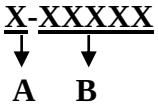
Keterangan :

A : 2 *digit* merupakan kode KM (Kode Makanan)

B : 2 *digit* merupakan nomort urut barang

Misalkan Kode Barang KM01 berarti kode makanan dengan nomor urut 1.

c. Transaksi



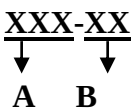
Keterangan :

A : 1 *d*igit kode N (Nota)

B : 5 *digit* merupakan nomort urut transaksi

Misalkan Kode Barang N00043 berarti nota dengan nomor urut 43.

d. Pemesanan



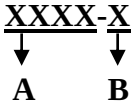
Keterangan :

A : 2 *digit* merupakan kode NF (No Faktur)

B : 3 *digit* merupakan nomor urut pemesanan

Misalkan No Faktur NF0-14 berarti kode barang dengan nomor urut 14.

e. Data Supplier



Keterangan :

A : 4 *digit* merupakan kode SUPP (Supplier)

B : 1 *digit* merupakan nomort urut supplier

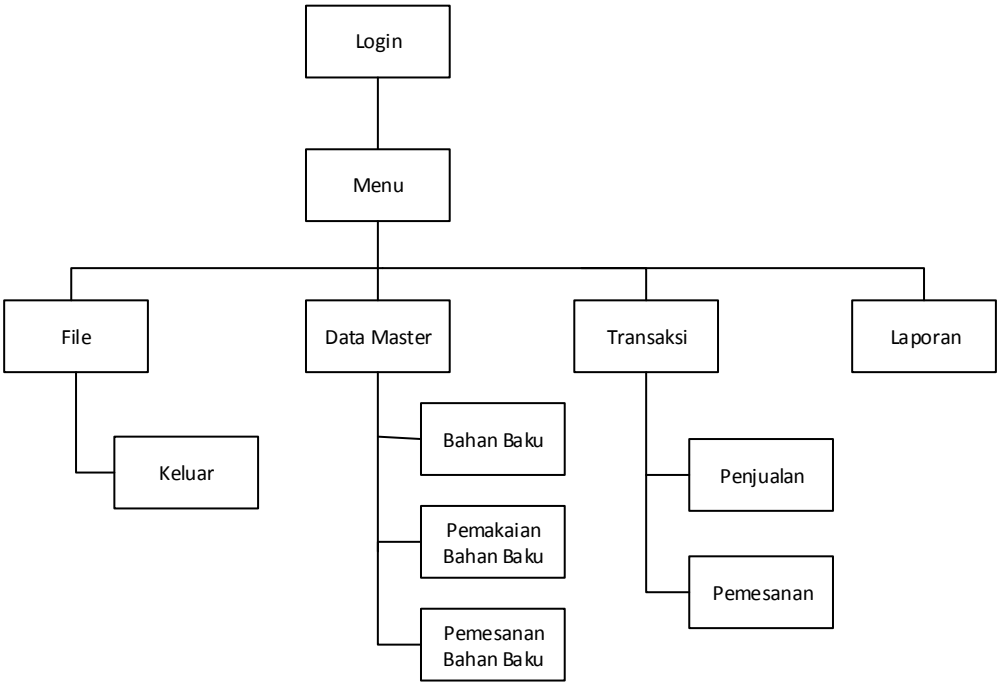
Misalkan Supplier SUPP1 berarti kode supplier dengan nomor urut 1.

4.2.5. Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka dirancang untuk memudahkan pemakai dalam mengakses informasi yang dibutuhkan.

4.2.5.1. Struktur Menu

Rancangan struktur menu digunakan untuk memudahkan pemakai dan juga sebagai petunjuk dalam mengoperasionalisasikan sistem penjualan pada Rumah Makan Uni Kapau Jaya agar pemakai tidak mengalami kesulitan dalam memilih menu-menu yang diinginkan. Bentuk rancangan menu adalah sebagai berikut:



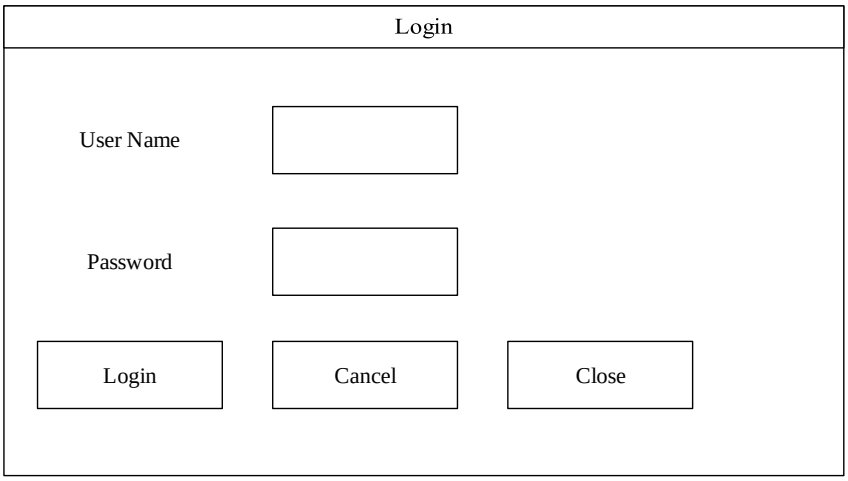
Gambar 4.10 Struktur Menu

4.2.5.2. Perancangan Input

Desain input merupakan awal dimulainya suatu proses informasi, dimana informasi atau data, yang terdiri dari transaksi, angka-angka, dan grafik atau tabel yang dilakukan oleh suatu organisasi, akurat tidaknya suatu data dari sistem informasi tidak lepas dari data yang dimasukkan. Adapun perancangan input dari sistem informasi penjualan pada Rumah Makan Uni Kapau Jaya adalah sebagai berikut :

1. Rancangan Input Login

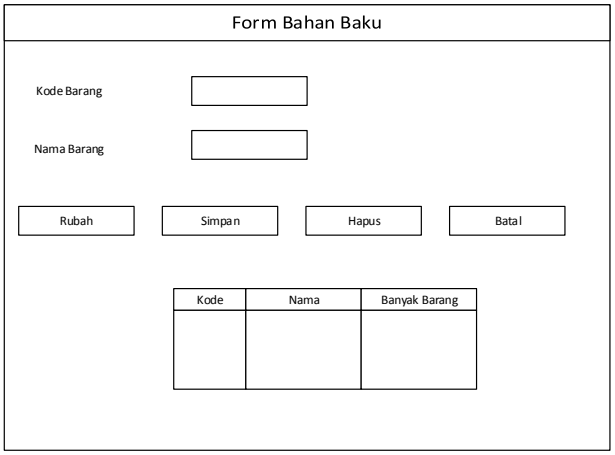
Form ini digunakan untuk pengguna aplikasi yang mempunyai akses.



Gambar 4.11 Rancangan Input Login

2. Rancangan Input Bahan Baku

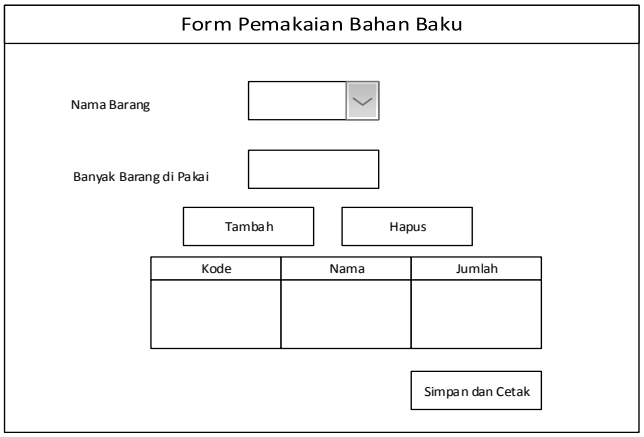
Form ini digunakan untuk menginput atau menyimpan data bahan baku, ada tombol-tombol yang mempermudah pekerjaan.



Gambar 4.12 Rancangan Input Bahan Baku

3. Rancangan Input Pemakaian Bahan Baku

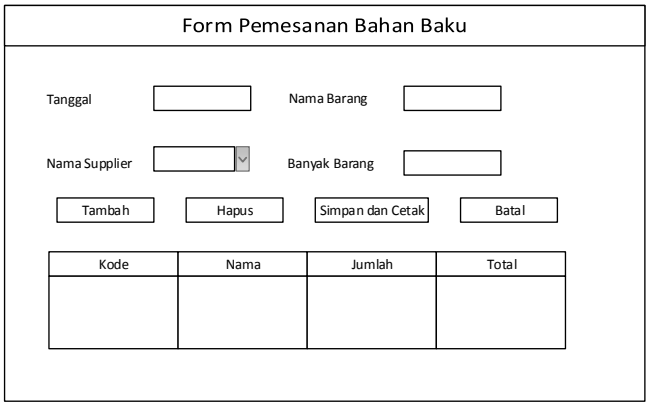
Form ini digunakan untuk menginput barang yang telah dipakai.lalu dicetak untuk dijadikan laporan pemakaian barang.



Gambar 4.13 Rancangan Pemakaian Bahan Baku

4. Rancangan Input Pemesanan Bahan Baku

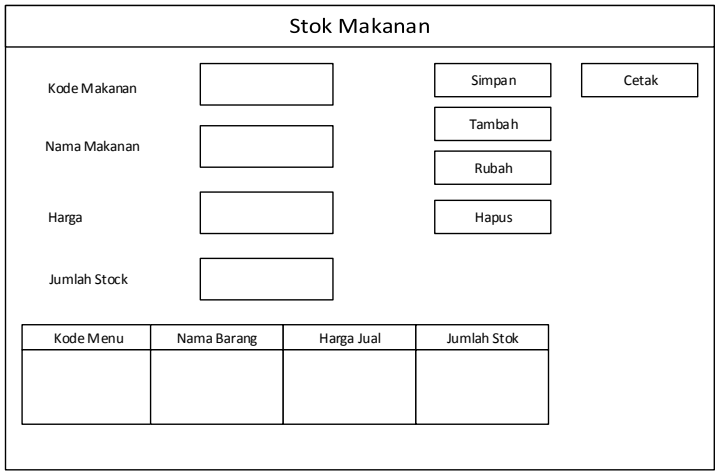
Form ini digunakan untuk menginput data bahan baku yang akan dipesan kepada supplier, lalu di cetak untuk dijadikan laporan pemesanan bahan baku.



Gambar 4.14 Rancangan Input Pemesanan Bahan Baku

5. Rancangan Input Stok Makanan

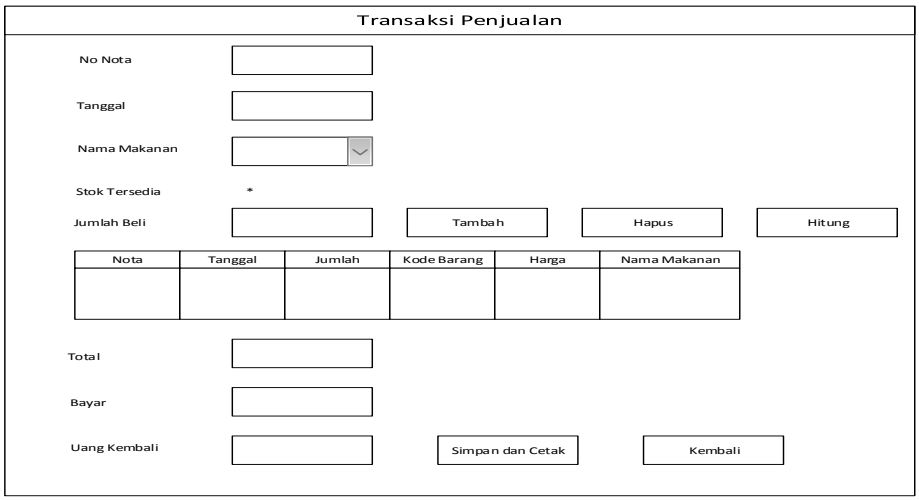
Form ini digunakan untuk menginput data makanan yang sudah jadi dan yang akan dijual.



Gambar 4.15 Rancangan Stok Makanan

6. Rancangan Input Penjualan

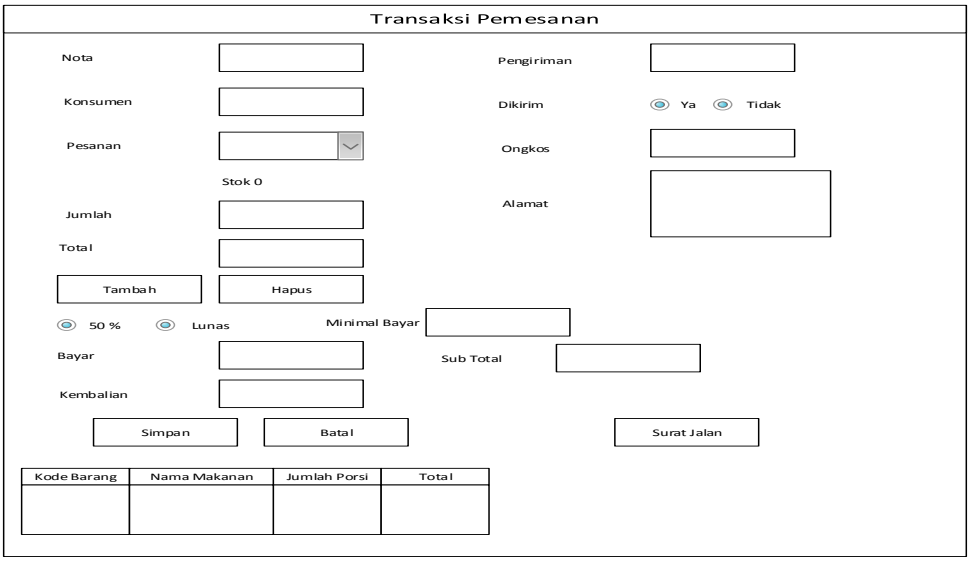
Form ini digunakan untuk transaksi penjualan, penjualan makanan yang akan dibeli oleh pelanggan dan akan menghasilkan nota atau struk penjualan.



Gambar 4.16 Rancangan Input Penjualan

7. Rancangan Input Pemesanan

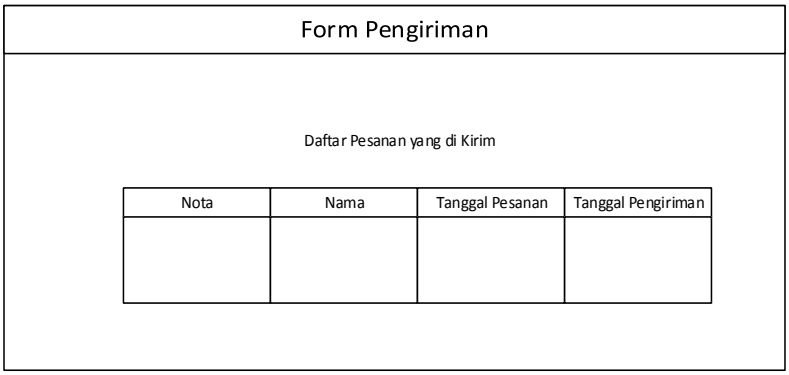
Form ini digunakan untuk menginput makanan yang sudah jadi yang akan dipesan atau transaksi pemesanan dan akan menghasilkan nota atau struk pemesanan.



Gambar 4.17 Rancangan Input Pemesanan

8. Rancangan Input Pengiriman

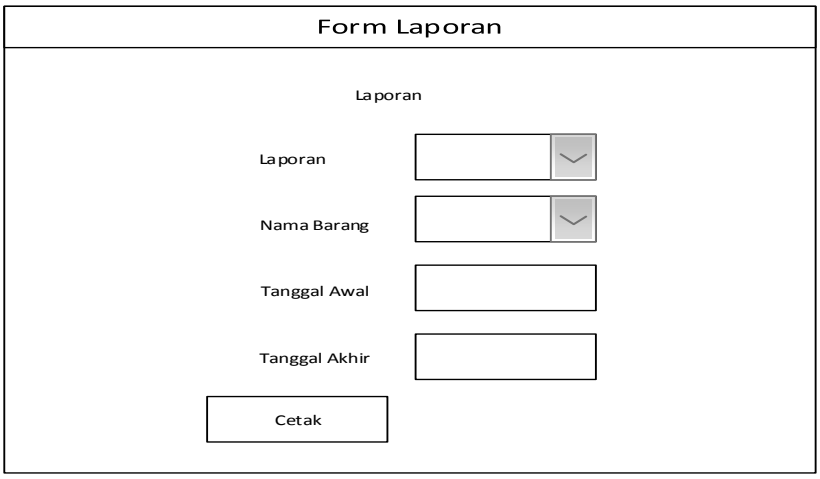
Form ini digunakan untuk melihat pemesanan makanan yang dikirim.



Gambar 4.18 Rancangan Input Pengiriman

9. Rancangan Input Laporan

Form ini digunakan untuk melihat laporan penjualan atau pemesanan setiap bulannya, laporannya bisa dicetak atau dilihat saja.

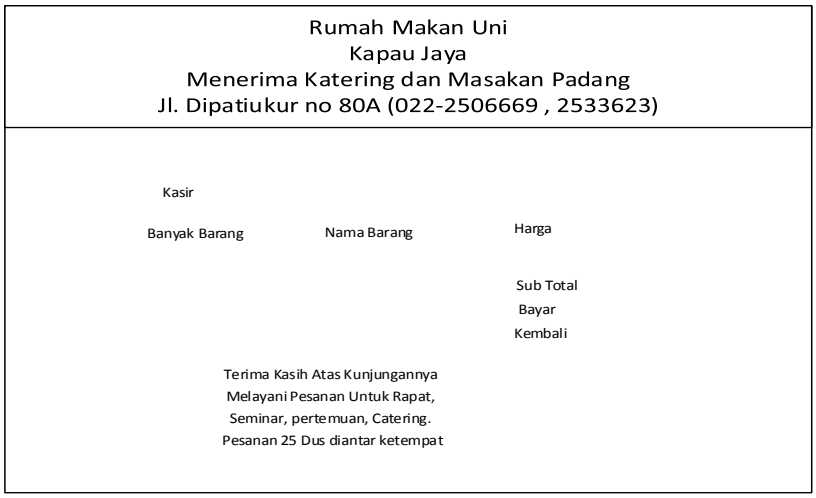


Gambar 4.19 Rancangan Input Laporan

4.2.5.3. Perancangan Output

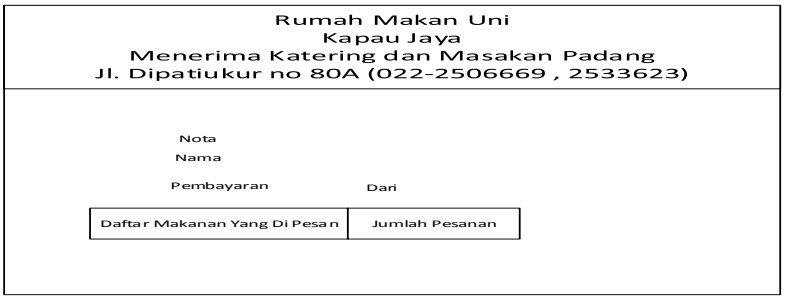
Perancangan output adalah produk dari sistem informasi yang dihasilkan dari proses input data dan pengolahan data oleh sistem. Output atau informasi yang dihasilkan sistem dari berupa *print out* kedalam bentuk kertas yang berguna bagi pengguna informasi tersebut.

1. Rancangan Cetak Struk



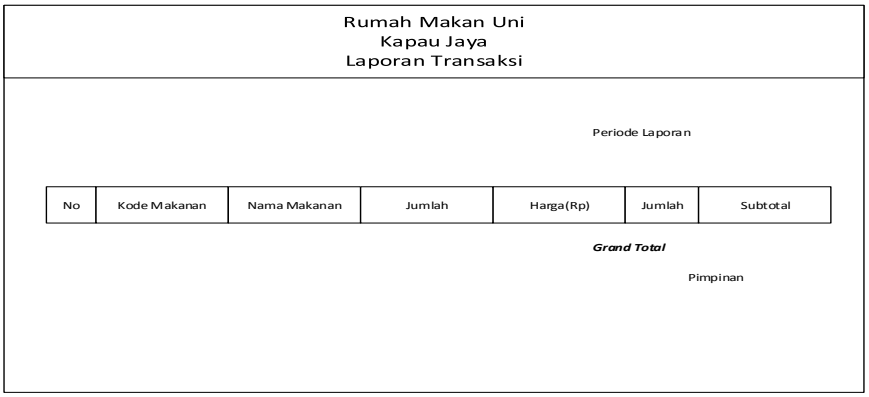
Gambar 4.20 Rancangan Struk

2. Rancangan Cetak Pemesanan



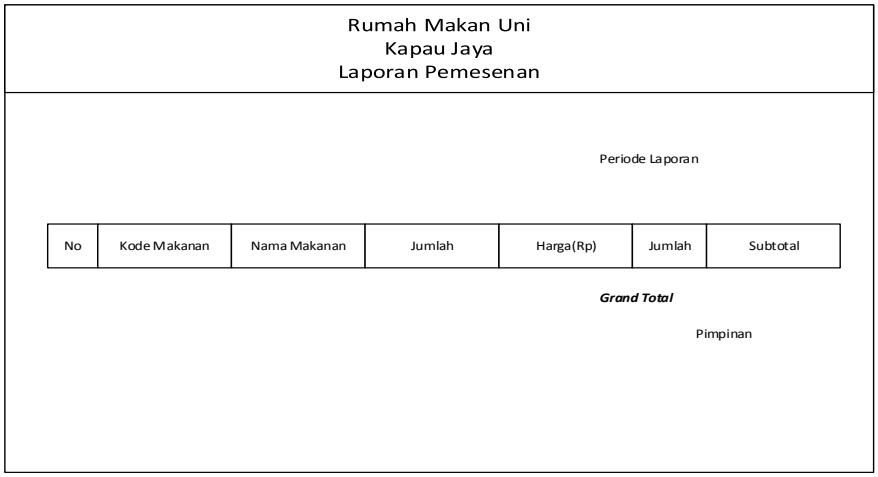
Gambar 4.21 Rancangan Cetak Pemesanan Makanan

3. Rancangan Laporan Penjualan



Gambar 4.22 Rancangan Laporan Penjualan

4. Rancangan Laporan Pemesanan



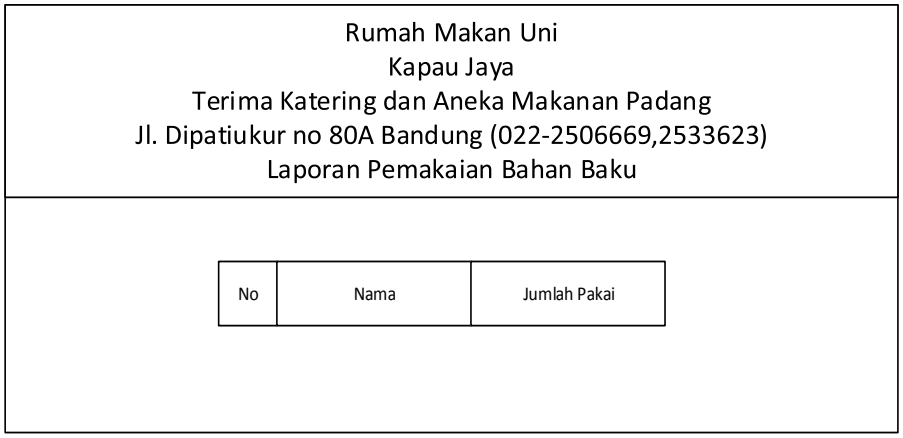
Gambar 4.23 Rancangan Laporan Pemesanan

5. Rancangan Laporan Pembelian Bahan Baku



Gambar 4.24 Rancangan Pembelian Bahan Baku

6. Rancangan Laporan Pemakaian Bahan Baku

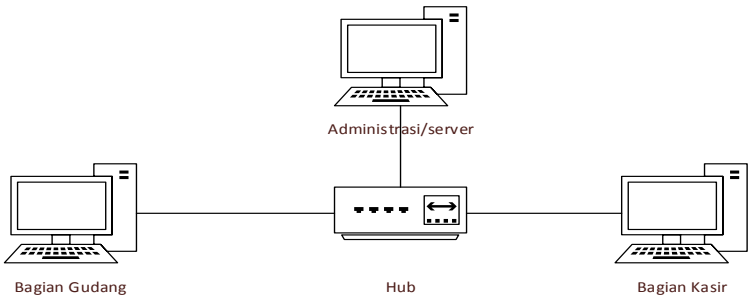


Gambar 4.25 Rancangan Laporan Pemakaian Bahan Baku

4.2.6. Perancangan Arsitektur Jaringan

Analisis terhadap denah ruangan dan letak komputer dimaksudkan untuk memudahkan dalam menggambarkan jaringan yang akan dibangun. Jaringan ini berfungsi untuk sebagai penghubung antara komputer yang satu dengan yang lainnya.

Topologi yang digunakan dalam pembangunan jaringan ini adalah menggunakan topologi star. Implementasi topologi star memerlukan hardware tambahan, yaitu konsentrator berupa hub yang berfungsi untuk mengatur lalu lintas data.



Gambar 4.26 Jaringan Topologi Star