# BAB IV

# ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

## 4.1. Analisis Sistem yang Berjalan

Sebelum melakukan perancangan sistem yang diusulkan pada KATIE Pet Shop Sukabumi, maka harus terlebih dahulu melakukan analisis sistem agar memperoleh gambaran yang jelas mengenai kelemahan dan kelebihan sistem yang sedang berjalan.

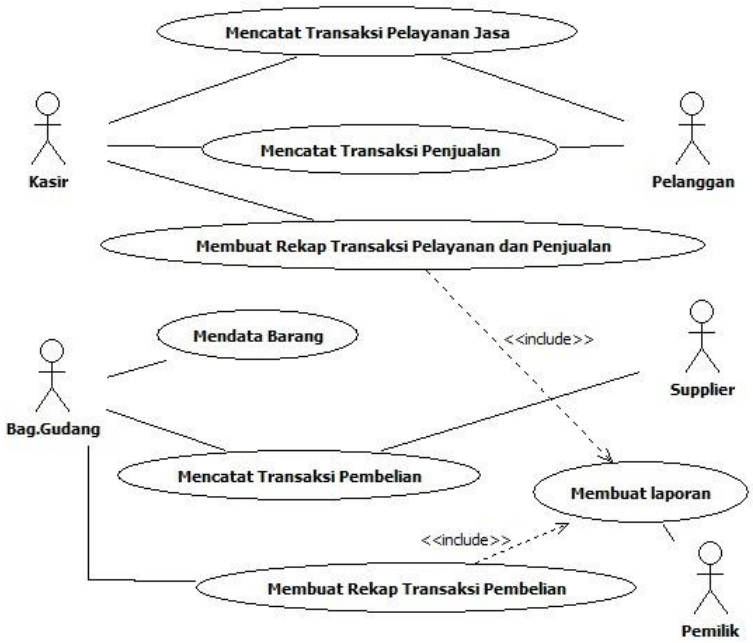
Tahap analisis ini merupakan tahap yang paling penting didalam merancang sistem informasi karena apabila pada tahap ini terjadi kesalahan, maka terjadi kesalahan pada tahap berikutnya. Analisis sistem yang sedang berjalan yang dilakukan berdasarkan urutan kejadian yang ada pada suatu perusahaan.

### 4.1.1. Analisis Prosedur yang berjalan

Analisis prosedur yang sedang berjalan merupakan kegiatan menganalisis prosedur-prosedur kerja yang terjadi pada sistem yang sedang berjalan.Analisis terhadap prosedur-prosedur yang sedang berjalan hendaknya perlu dilakukan terlebih dahulu sebelum dilakukannya perancangan terhadap sistem yang akan diusulkan. Dan harus pula dilakukan analisis terhadap 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 menggambarkan suatu urutan interaksi antara satu atau lebih aktor dan sistem. Aktor merepresentasikan seorang user atau subsistem lain yang akan berinteraksi dengan sistem. Sedangkan use case merupakan urutan kejadian yang menggambarkan interaksi antara user dengan sistem. Berikut ini adalah use case yang berjalan di KATIE Pet Shop Sukabumi.




**Gambar 4.1. Use Case sistem yang sedang berjalan**

#### 4.1.1.2. Skenario Use Case yang sedang berjalan

Skenario use case digunakan untuk memudahkan dalam menganalisa skenario yang akan kita gunakan pada fase-fase selanjutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut. Adapun tahapan-tahapan sekenario use case Sistem Informasi Pelayanan Jasa serta Penjualan dan Pembelian yang Sedang Berjalan di KATIE Pet Shop Sukabumi adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.1. Skenario Use Case Mencatat Transaksi Pelayanan Jasa**

| Identifikasi | |
|---|---|
| Nama Use Case | Mencatat Pelayanan Jasa |
| Aktor | Kasir dan Pelanggan |
| Tujuan | Pelanggan datang untuk meminta pelayanan jasa kepada kasir |
| Skenario Normal | |
| Aktor | Sistem |
| 1. Pelanggan datang langsung memberikan kucingnya untuk dimandikan/perawatan pelayanan jasa lainnya | |
| | 2. Kasir mencatat data pelayanan dan data pelanggan |
| 3. Pelanggan menerima konfirmasi pelayanan jasa yang telah selesai | |
| 4. Pelanggan melakukan pembayaran | |
| | 5. Kasir mencatat transaksi Pelayanan Jasa |

**Tabel 4.2. Skenario Use Case Mencatat Transaksi Penjualan**

| Identifikasi | |
|---|---|
| Nama Use Case | Mencatat Transaksi Penjualan |
| Aktor | Kasir dan Pelanggan |
| Tujuan | Pelanggan datang untuk membeli barang/hewan |
| Skenario Normal | |
| Aktor | Sistem |
| 1. Pelanggan memilih langsung barang/hewan yang akan dibeli dan diserahkan pada kasir | |
| | 2. Kasir mencatat data penjualan |
| | 3. Kasir menghitung pembayaran |
| 4. Pelanggan menerima barang/hewan dan jika ada uang kembalian | |

**Tabel 4.3. Skenario Use Case Merekap Transaksi Pelayanan dan Penjualan**

| Identifikasi | |
|---|---|
| Nama Use Case | Merekap Transaksi Pelayanan dan Penjualan |
| Aktor | Kasir |
| Tujuan | Kasir membuat rekap transaksi untuk pembuatan laporan |
| Skenario Normal | |
| Aktor | Sistem |
| 1. Kasir mendata catatan pelayanan dan penjualan perhari | |
| | 2. Kasir mencatat ulang dan merapihkan data penjualan dan data pelayanan |
| | 3. Kasir menghitung keseluruhan transaksi pembayaran |
| | 4. Kasir merekapitulasi transaksi untuk pembuatan laporan bulanan |

**Tabel 4.4. Skenario Use Case Mendata Barang**

| Identifikasi | |
|---|---|
| Nama Use Case | Mendata Barang |
| Aktor | Bag.Gudang |
| Tujuan | Bag.gudang melakukan pendataan barang habis untuk dilakukan pemesanan |
| Skenario Normal | |
| Aktor | Sistem |
| 1. Bag.gudang melakukan pendataan dan pemeriksaan stock barang | |
| | 2. Jika stock barang masih ada, maka bag.gudang tidak melakukan pemesanan kepada supplier |
| | 3. Jika barang hampir atau bahkan habis terjual maka bag.gudang akan melakukan pemesanan |
| | 4. Bag.Gudang mencatat list pemesanan barang habis |

**Tabel 4.5. Skenario Use Case Pembelian barang**

| Identifikasi | |
|---|---|
| Nama Use Case | Pembelian barang |
| Aktor | Bag.Gudang dan Supplier |
| Tujuan | Bag.Gudang melakukan pembelian barang yang telah dipesan kepada supplier |
| Skenario Normal | |
| Aktor | Sistem |
| 1. Bag.gudang memberikan list pemesanan barang kepada supplier | |
| | 2. Supplier memproses pembelian barang |
| | 3. Supplier melakukan proses pengiriman barang |
| 4. Bag.gudang menerima faktur pembelian serta barang yang dipesan | |
| 5. Bag,gudang memeriksa kelengkapan barang apakah sesuai dengan pesanan atau tidak | |
| | 6. Jika barang yang dipesan sesuai maka bag.gudang melakukan pembayaran supplier jika tidak maka bag.gudang akan mengirimkan konfirmasi kepada supplier |
| 7. Supplier menerima konfirmasi dan pembayaran | |
| | 8. Bag,gudang mencatat barang yang masuk |
| | 9. Bag.gudang mem perbaharui stock barang |

**Tabel 4.6. Skenario Use Case Merekap Transaksi Pembelian**

| Identifikasi | |
|---|---|
| Nama Use Case | Merekap Transaksi Pembelian |
| Aktor | Bag.Gudang |
| Tujuan | Bag.Gudang membuat rekap transaksi untuk pembuatan laporan |
| Skenario Normal | |
| Aktor | Sistem |
| 1. Bag.Gudang melakukan pendataan transaksi pembelian | |
| | 2. Bag.gudang mencatat data pemesanan dan pembelian |
| | 3. Bag.Gudang menghitung keseluruhan transaksi pembelian |
| | 4. Bag.Gudang merekapitulasi transaksi untuk pembuatan laporan bulanan |

**Tabel 4.7. Skenario Use Case Membuat Laporan**

| Identifikasi | |
|---|---|
| Nama Use Case | Membuat laporan |
| Aktor | Kasir , Bag Gudang dan Pemilik |
| Tujuan | Kasir dan Bag,Gudang menyusun laporan bulanan untuk diserahkan kepada pemilik |
| Skenario Normal | |
| Aktor | Sistem |
| 1. Kasir melakukan pengumpulan berkas rekapan harian transaksi pelayanan dan penjualan | |
| | 2. Kasir memeriksa apakah rekap transaksi harian sudah lengkap |
| | 3. Jika sudah lengkap maka kasir akan membuat laporan bulanan |
| | 4. Kasir menyerahkan laporan bulanan kepada pemilik untuk divalidasi |
| 5. Bag.Gudang melakukan pengumpulan berkas rekapan transaksi pembelian | |
| | 6. Bag.Gudang memeriksa apakah rekap |

**Tabel 4.7. Skenario Use Case Membuat Laporan ( Lanjutan )**

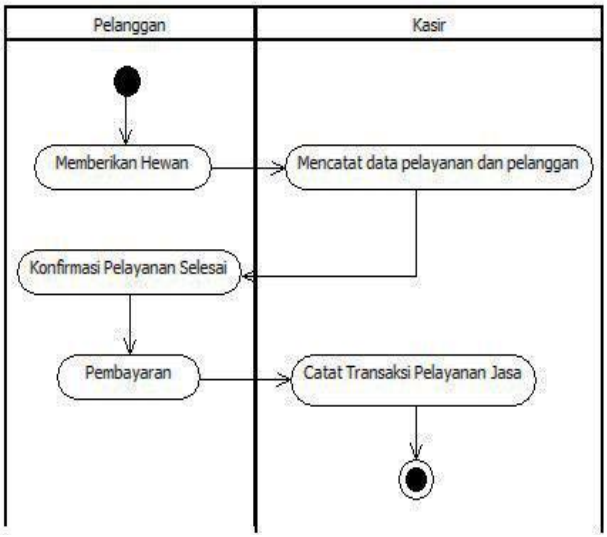
| | |
|---|---|
| | transaksi harian sudah lengkap |
| | 7. Jika sudah lengkap maka Bag.Gudang akan membuat laporan bulanan |
| | 8. Bag.Gudang menyerahkan laporan bulanan kepada pemilik untuk divalidasi |
| 9. Pemilik memvalidasi laporan transaksi bulanan keduanya | |

### 4.1.1.3. Activity Diagram yang Sedang Berjalan

Activity Diagram menggambarkan rangkaian aliran dari aktivitas, digunakan untuk mendeskripsikan aktifitas yang dibentuk dalam suatu operasi sehingga dapat juga digunakan untuk aktifitas lainnya seperti use case atau interaksi. Agar lebih memahami sistem yang akan dibuat, maka perlu dibuatkan Activity Diagram tentang sistem yang sedang berjalan yaitu :

a. Deskripsi :

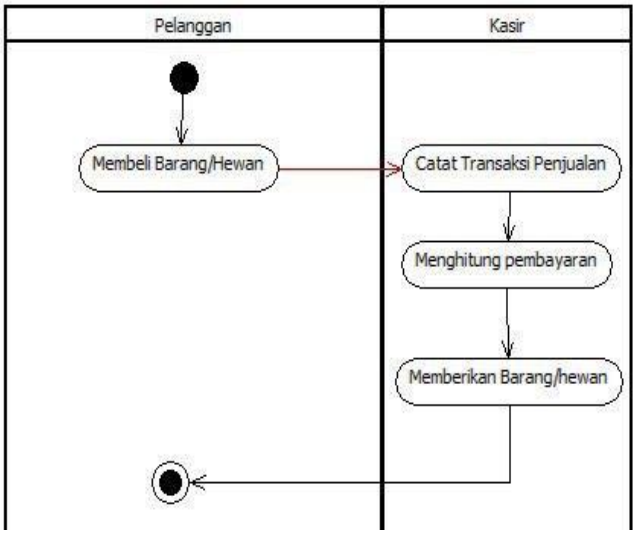
Pelanggan Katie Shop yang ingin melakukan pelayanan jasa datang langsung untuk memberikan hewan kepada kasir, selanjutnya kasir mencatat data pelanggan dan data pelayanan jasa hewan yang ingin dimandikan/perawatan. Setelah proses pelayanan jasa selesai, kasir menghubungi pelanggan bahwa hewannya sudah dapat diambil serta memberi konfirmasi pembayaran, pelanggan melakukan pembayaran kepada kasir lalu kasir mencatatnya di buku transaksi pelayanan jasa




**Gambar 4.2. Activity Diagram Mencatat Pelayanan Jasa sedang berjalan**

b. Deskripsi :

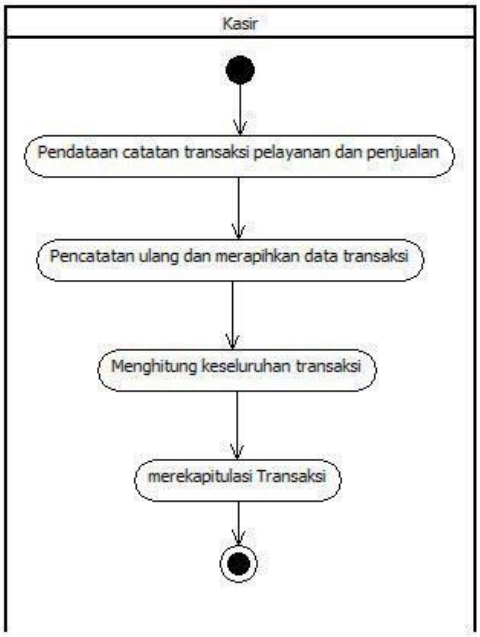
Pelanggan Katie Pet Shop datang langsung untuk membeli barang atau hewan dan menyerahkannya kepada kasir untuk pembayaran, kemudian kasir menghitung pembayaran dan mencatatnya kedalam buku transaksi penjualan. Kasir memberikan barang dan uang kembalian (jika ada). Selanjutnya Kasir mencatat dibuku transaksi penjualan dan setelah proses transaksi selesai kasir merekap seluruh transaksi harian untuk diserahkan kepada pemilik pet shop.




**Gambar 4.3. Activity Diagram Mencatat Transaksi Penjualan sedang berjalan**

c. Deskripsi :

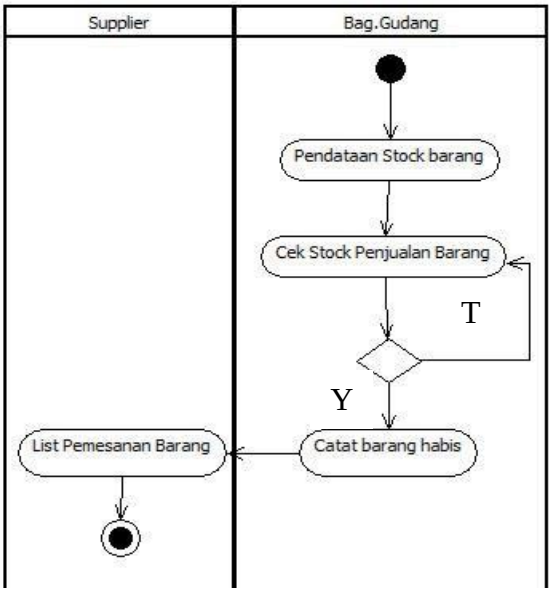
Kasir mendata catatan transaksi pelayanan dan penjualan perharinya, lalu kasir mencatat ulang dan merapihkan data pelayanan dan penjualan untuk dihitung dan direkapitulasii iuntuk pembuatan laporan bulanan




**Gambar 4.4. Activity Diagram Merekap Transaksi pelayanan dan penjualan yang berjalan**

d. Deskripsi :

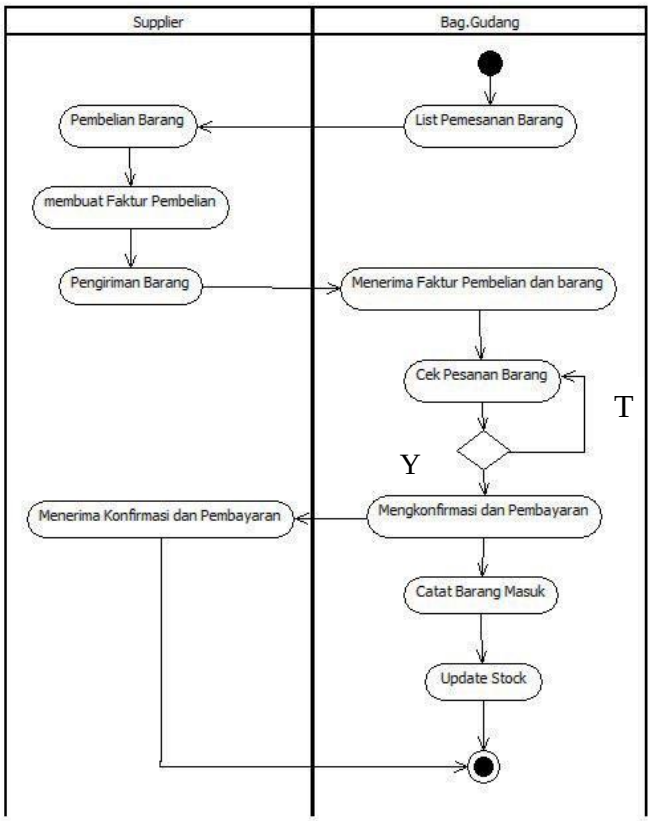
Bag.gudang melakukan pendataan dan pemeriksaan stock barang di gudang dan di bag.penjualan yang sudah habis terjual, apabila barang masih ada bag.gudang akan memeriksa kemudian harinya, dan jika barang kosong/sudah habis terjual maka bag.gudang akan mencatat barang habis untuk segera dilakukan pemesanan barang kepada supplier.




**Gambar 4.5. Activity Diagram Mendata Barang yang berjalan**

e. Deskripsi :

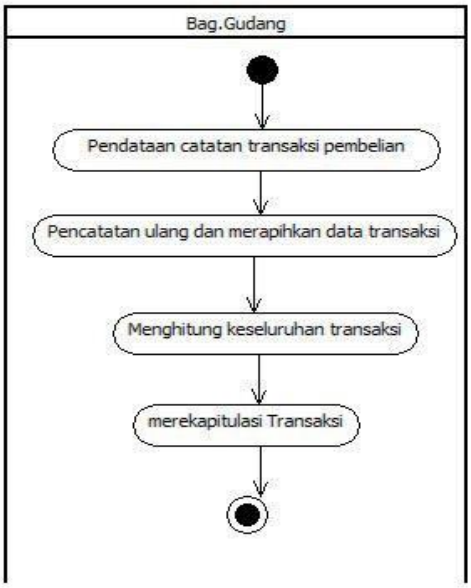
Bag.gudang memberikan list pemesanan barang ke supplier untuk melakukan pembelian barang, pihak supplier selanjutnya membuat faktur pembelian dan melakukan proses pengiriman barang, bag.gudang yang telah menerima faktur pembelian dan barang segera memeriksa pesanan barang apakah sesuai atau tidak dan langsung melakukan konfirmasi pembelian dan pembayaran kepada pihak supplier sebelum jatuh tempo. Setelah proses pembelian barang selesai, bag.gudang mencatat barang yang telah masuk untuk selanjutnya diperbaharui data barang dan merekap transaksi pembelian untuk diserahkan kepada pemilik.




**Gambar 4.6. Activity Diagram Pembelian barang yang sedang berjalan**

f. Deskripsi :

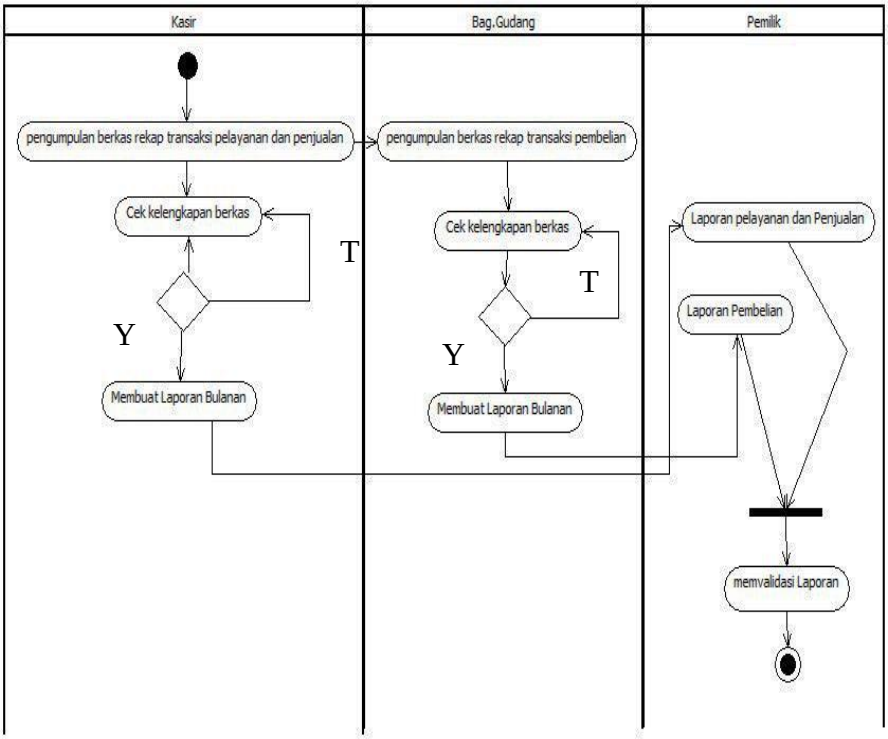
Bag.Gudang mendata catatan transaksi pembelian, lalu bag,gudang mencatat ulang dan merapihkan data pembelian untuk dihitung dan direkapitulasii iuntuk pembuatan laporan bulanan




**Gambar 4.7. Activity Diagram Merekap Transaksi Pembelian**

g. Deskripsi :

Kasir melakukan pengumpulan berkas rekapan harian transaksi pelayanan dan penjualan dan memeriksa apakah rekap transaksi harian sudah lengkap, jika sudah lengkap maka kasir akan membuat laporan bulanan setelah itu kasir menyerahkan laporan bulanan kepada pemilik untuk divalidasi selanjutnya Bag.Gudang melakukan pengumpulan berkas rekapan transaksi pembelian dan memeriksa apakah rekap transaksi harian sudah lengkap Jika sudah lengkap maka Bag.Gudang akan membuat laporan bulanan kemudian Bag.Gudang menyerahkan laporan bulanan kepada pemilik untuk divalidasi. Setelah pembuatan laporan selesai Pemilik memvalidasi laporan transaksi bulanan yang diserahkan kasir dan bag gudang




**Gambar 4.8. Activity Diagram Membuat Laporan**

### 4.1.2. Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

Setelah melakukan analisis terhadap sebuah sistem yang sedang berjalan, penulis menemukan beberapa permasalahan baik itu secara langsung maupun tidak langsung yang dapat mempengaruhi kinerja terhadap sistem yang telah ada. Masalah-masalah ini apabila ditinjau lebih jauh lagi akan berpengaruh terhadap pengembangan sistem nantinya. Setelah melakukan identifikasi terhadap penyebab permasalahan yang ada, penulis juga melakukan pengamatan dengan maksud untuk mengumpulkan fakta atau data yang menjadi permasalahan pada sistem ini. Adapun masalah-masalahnya adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.8. Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan**

| No. | Permasalahan | Bagian | Rencana Solusi |
|---|---|---|---|
| 1. | Tidak adanya sistem yang mengolah data penjualan dan pembelian barang yang terkomputerisasi secara otomatis | Kasir<br>Bag.gudang<br>Pemilik | Membangun sebuah sistem informasi pelayanan jasa serta penjualan dan pembelian barang yang terkomputerisasi |
| 2. | Kesulitan untuk pengecekan data stock barang yang sudah habis/kosong masih secara menghitung satu persatu sehingga dibutuhkan waktu yang cukup lama | Bag.Gudang | Membuat SI yang menyimpan data stock barang untuk memudahkan penyimpanan dan pencarian data |

| No. | Permasalahan | Bagian | Rencana Solusi |
|---|---|---|---|
| 3. | Pengolahan data transaksi seperti perhitungan pembayaran masih dihitung menggunakan kalkulator sehingga sering sekali terjadi kesalahan dalam perhitungan dan Belum adanya bukti transaksi (struk) untuk para pelanggan | Kasir | Membuat SI yang mengolah dan menyimpan hasil transaksi penjualan, untuk memudahkan dalam penyajian dan pencarian data transaksi penjualan serta pencetakan bukti penjualan secara otomatis |
| 4. | Pembuatan laporan dan penyimpanan laporan masih dalam satu Buku yang menyulitkan pemilik untuk mengetahui perkembangan pendapatan atau peningkatan pelanggan. | Pemilik | Membuat SI yang menyajikan semua laporan transaksi yang dapat dicetak secara otomatis dan secara periodic . |

## 4.2. Perancangan Sistem

Proses analisis sistem yang telah dilakukan sebelumnya memberikan informasi-informasi mengenai sistem yang sedang berjalan, termasuk kelemahan pada sistem tersebut. Berdasarkan hasil evaluasi sistem yang sedang berjalan, maka sistem yang telah ada perlu dikembangkan. Pengembangan sistem

dilakukan dengan mengubah atau memperbaiki sistem yang masih manual dengan mencatat semua proses, aktivitas pada sebuah buku kedalam sistem yang terkomputerisasi. Setelah memahami sistem yang sedang berjalan dan kriteria kriteria sistem yang akan dibangun, maka tahap selanjutnya adalah membuat perancangan sistem informasi terlebih dahulu. Pada tahap ini akan dilakukan perancangan perangkat lunak untuk sistem informasi pelayanan jasa serta penjualan dan pembelian di KATIE Pet Shop Sukabumi. Perancangan perangkat lunak ini akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis sistem yang telah dilakukan

### 4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem dibuat untuk memberikan gambaran secara umum mengenai sistem yang dikembangkan atau sistem yang baru kepada pemakai (user).

Tahap perancangan sistem mempunyai dua tujuan utama, yaitu :

1. Untuk memenuhi kebutuhan sistem
2. Untuk memberikan gambaran yang jelas dalam pembuatan program.

Tujuan kedua lebih condong kepada perancangan sistem yang terinci, yaitu rancangan pembuatan yang jelas dan lengkap untuk digunakan dalam pembuatan sistem informasi pelayanan jasa serta penjualan dan pembelian di KATIE Pet Shop Sukabumi

### 4.2.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Pada dasarnya usulan perancangan proses yang dibuat adalah perubahan dari sistem yang berjalan secara manual dimana semua proses dan aktivitas dicatat

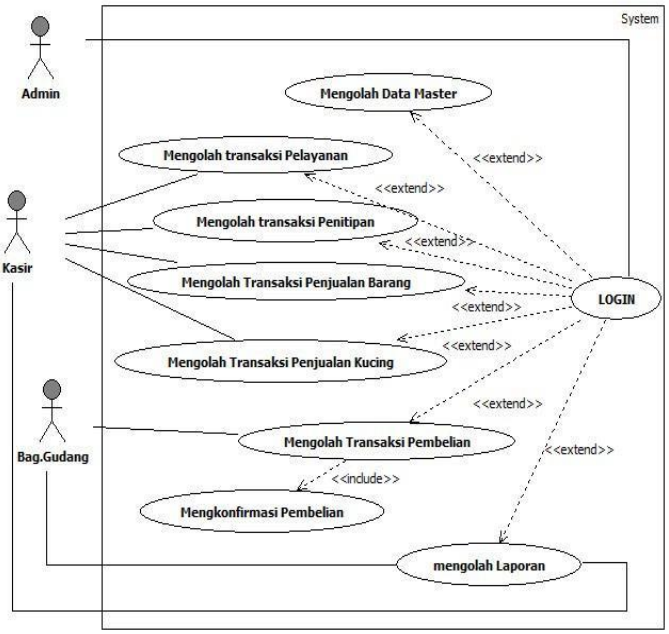
pada sebuah buku menjadi sistem yang terkomputerisasi, yang bertujuan untuk memberikan alternative dengan membuat sistem pelayanan terhadap pengguna sistem ini yaitu kasir, bag.gudang dan pemilik pet shop. Penulis melakukan beberapa perubahan dan penambahan dalam hal proses, penyimpanan data dan pembuatan laporan yang semula dilakukan secara manual yaitu proses pencatatan dalam buku diganti menjadi proses komputerisasi dimana bagian yang terlibat dalam proses yang ada di sistem informasi pelayanan jasa serta penjualan dan pembelian barang terkait dengan pengelolaan data di sistem informasi tersebut menggunakan database yang sama atau terintegrasi ke satu database.

### 4.2.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan

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

#### 4.2.3.1. Use Case Diagram 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 dari sistem informasi pelayanan jasa serta penjualan dan pembelian yang diusulkan.




**Gambar 4.9. Use Case Sistem yang diusulkan**

### 4.2.3.2. Skenario Use Case yang diususlkan

Skenario use case digunakan untuk memudahkan dalam menganalisa skenario yang akan kita gunakan pada fase-fase selanjutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut. Adapun tahapan-tahapan sekenario use case Sistem Informasi pelayanan jasa serta penjualan dan pembelian yang diusulkan di KATIE Pet Shop Sukabumi adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.9. Skenario Use Case LOGIN yang Disusulkan**

| Identifikasi | |
|---|---|
| Nama Use Case | LOGIN |
| Aktor | User ( Kasir, Bag.Gudang, Admin ) |
| Tujuan | Untuk masuk kedalam sebuah sistem sesuai dengan hak akses masing-masing user |
| Deskripsi | Menampilkan form LOGIN agar dapat diakses user |
| Skenario Utama | |
| Kondisi Awal | Menampilkan form LOGIN |
| Aktor | Sistem |
| | 1. Sistem menampilkan form Login |
| 2. User mengisi form login dengan memasukan username dan password yang valid sesuai dengan hak akses | |
| | 3. Sistem memvalidasi data login jika |

| | |
|---|---|
| | tidak sesuai maka user diminta untuk memasukan ulang username dan password |
| | 4. Sistem memvalidasi data login jika sesuai maka akan menampilkan notifikasi login berhasil dan menu sesuai hak akses |
| Kondisi Akhir | Menampilkan menu sesuai hak akses |

**Tabel 4.10. Skenario Use Case Mengolah Data Master yang Disusulkan**

| Identifikasi | |
|---|---|
| Nama Use Case | Mengolah data master |
| Aktor | User (Pemilik) |
| Tujuan | Untuk mengolah dan memanipulasi data master yang berupa data user, data barang, data kucing dan data supplier |
| Deskripsi | Menampilkan form data master yang diolah admin |
| Skenario Utama | |
| Kondisi Awal | Menampilkan halaman/menu utama |
| Aktor | Sistem |
| 1. Memilih menu data master | |
| | 2. Sistem Menampilkan sub menu data master |
| 3. Memilih Sub menu data master | |
| | 4. Sistem menampilkan form input data master |
| 5. Input form data user,data barang,data supplier dan data kucing | |
| | 6. Sistem menerima inputan dan mengolah data |
| | 7. Sistem memeriksa data apakah valid atau tidak, jika tidak maka data harus diinputkan lagi, |
| | 8. Jika data yang diinputkan valid, maka sistem akan menyimpan data kedalam database |
| Kondisi Akhir | Menampilkan data master |

**Tabel 4.11. Skenario Use Case Mengolah Transaksi Pelayanan yang Disusulkan**

| Identifikasi | |
|---|---|
| Nama Use Case | Mengolah Transaksi Pelayanan |
| Aktor | User ( Kasir ) |
| Tujuan | Untuk mengolah data pelayanan jasa |
| Deskripsi | Menampilkan form transaksi pelayanan jasa yang akan diproses oleh bagian kasir serta data yang diolah masuk kedalam database |
| Skenario Utama | |
| Kondisi Awal | Menampilkan form pelayanan jasa |

| Aktor | Sistem |
|---|---|
| 1. User (kasir) memilih menu pelayanan jasa | |
| | 2. Sistem menampilkan form transaksi pelayanan jasa |
| 3. User (kasir) memasukan data pelanggan dan jenis pelayanan | |
| | 4. Sistem mengolah data inputan |
| | 5. Sistem memeriksa data inputan apakah sudah lengkap/valid atau belum |
| | 6. Jika data belum lengkap/tidak valid maka data akan diinputkan kembali |
| | 7. Jika data lengkap maka sistem akan menyimpan data kedalam database |
| | 8. Sistem mencetak struk/bukti pengambilan pelayanan |
| 9. User (kasir) mengkonfirmasi pelayanan jasa yang sudah selesai kepada pelanggan | |
| 10. User (kasir) memilih menu pembayaran | |
| | 11. Sistem menampilkan form pembayaran |
| 12. User (kasir) menginputkan kode transaksi pelayanan jasa | |
| | 13. Sistem mengolah data inputan |
| 14. User (kasir) menginputkan jumlah pembayaran pelanggan | |

| | |
|---|---|
| | 15. Sistem menghitung data transaksi pembayaran pelayanan jasa |
| | 16. Sistem mencetak struk pelayanan jasa |
| 17. User (kasir) menyerahkan struk pelayanan kepada pelanggan | |
| | 18. Sistem menyimpan data transaksi pelayanan jasa kedalam database |
| Kondisi Akhir | Data pelayanan jasa yang telah diolah berhasil disimpan |

**Tabel 4.12. Skenario Use Case Mengolah Transaksi Penitipan yang Disusulkan**

| Identifikasi | |
|---|---|
| Nama Use Case | Mengolah Transaksi Penitipan |
| Aktor | User ( Kasir ) |
| Tujuan | Untuk mengolah data penitipan |
| Deskripsi | Menampilkan form transaksi penitipan yang akan diproses oleh bagian kasir serta data yang diolah masuk kedalam database |
| Skenario Utama | |
| Kondisi Awal | Menampilkan form penitipan |
| Aktor | Sistem |
| 1. User (kasir) memilih menu penitipan | |
| | 2. Sistem menampilkan form transaksi penitipan |
| 3. User (kasir) memasukan data pelanggan dan tanggal penitipan | |
| | 4. Sistem mengolah data inputan |
| | 5. Sistem memeriksa data inputan apakah sudah lengkap/valid atau belum |
| | 6. Jika data belum lengkap/tidak valid maka data akan diinputkan kembali |
| | 7. Jika data lengkap maka sistem akan menyimpan data kedalam database |
| | 8. Sistem mencetak struk/bukti pengambilan penitipan |

| | |
|---|---|
| 9. Pelanggan datang menyerahkan struk pengambilan penitipan kucing | |
| 10. User (kasir) memilih menu pembayaran | |
| | 11. Sistem menampilkan form pembayaran |
| 12. User (kasir) menginputkan kode transaksi penitipan | |
| | 13. Sistem mengolah data inputan |
| | 14. Sistem menghitung data transaksi pembayaran penitipan |
| 15. User (kasir) menginputkan jumlah pembayaran pelanggan | |
| | 16. Sistem mencetak struk penitipan |
| 17. User (kasir) menyerahkan struk penitipan kepada pelanggan | |
| | 18. Sistem menyimpan data transaksi penitipan kedalam database |
| Kondisi Akhir | Data penitipan yang telah diolah berhasil disimpan |

**Tabel 4.13. Skenario Use Case Mengolah Transaksi Penjualan Barang yang Disusulkan**

| Identifikasi | |
|---|---|
| Nama Use Case | Mengolah Transaksi Penjualan Barang |
| Aktor | User (Kasir) |
| Tujuan | Untuk mengolah data transaksi penjualan barang |
| Deskripsi | Menampilkan form transaksi penjualan barang yang akan diproses oleh bagian kasir serta data yang diolah masuk kedalam database |
| Skenario Utama | |
| Kondisi Awal | Menampilkan form penjualan barang |

| Aktor | Sistem |
|---|---|
| 1. User (kasir) memilih menu penjualan barang | |
| | 2. Sistem menampilkan form transaksi penjualan |
| 3. User (kasir) menginputkan data transaksi penjualan | |

| | |
|---|---|
| | 4. Sistem mengolah data transaksi |
| | 5. Sistem memeriksa kelengkapan data transaksi apakah sudah lengkap atau belum, jika tidak maka data transaksi akan diinputkan kembali |
| | 6. Jika data transaksi sudah lengkap maka sistem akan memproses dan menghitung pembayaran |
| | 7. Sistem mencetakstruk penjualan |
| 8. User (kasir) menyerahkan struk kepada pelanggan | |
| | 9. Sistem menyimpan data transaksi penjualan kedalam database |
| Kondisi Akhir | Data transaksi penjualan barang berhasil disimpan |

**Tabel 4.14. Skenario Use Case Mengolah Transaksi Penjualan Kucing yang Disusulkan**

| Identifikasi | |
|---|---|
| Nama Use Case | Mengolah Transaksi Penjualan Kucing |
| Aktor | User (Kasir) |
| Tujuan | Untuk mengolah data transaksi penjualan kucing |
| Deskripsi | Menampilkan form transaksi penjualan kucing yang akan diproses oleh bagian kasir serta data yang diolah masuk kedalam database |
| Skenario Utama | |
| Kondisi Awal | Menampilkan form penjualan kucing |
| Aktor | Sistem |
| 10. User (kasir) memilih menu penjualan kucing | |
| | 11. Sistem menampilkan form transaksi penjualan kucing |
| 12. User (kasir) menginputkan data transaksi penjualan | |
| | 13. Sistem mengolah data transaksi |
| | 14. Sistem memeriksa kelengkapan data transaksi apakah sudah lengkap atau belum, jika tidak |

| | |
|---|---|
| | maka data transaksi akan diinputkan kembali |
| | 15. Jika data transaksi sudah lengkap maka sistem akan memproses dan menghitung pembayaran |
| | 16. Sistem mencetakstruk penjualan kucing |
| 17. User (kasir) menyerahkan struk kepada pelanggan | |
| | 18. Sistem menyimpan data transaksi penjualan kedalam database |
| Kondisi Akhir | Data transaksi penjualan kucing berhasil disimpan |

**Tabel 4.15. Skenario Use Case Mengolah Pembelian Barang yang Disusulkan**

| Identifikasi | |
|---|---|
| Nama Use Case | Mengolah Pembelian Barang |
| Aktor | User (Bag.Gudang) |
| Tujuan | Untuk mengolah data transaksi pembelian barang dan mengolah data barang |
| Deskripsi | Menampilkan form transaksi pembelian barang yang akan diproses oleh bag.gudang serta data yang diolah masuk kedalam database |
| Skenario Utama | |
| Kondisi Awal | Menampilkan form pembelian |
| Aktor | Sistem |
| 1. User memilih menu data master barang | |
| | 2. Sistem akan menampilkan data barang |
| | 3. Sistem menampilkan data barang stock yang hamper habis atau habis |
| | 4. Jika sisa barang masih ada maka pembelian dibatalkan, jika sisa barang akan habis maka akan dilakukan pembelian oleh user |
| 5. Sistem memilih menu pembelian | |
| | 6. Sistem menampilkan form pembelian barang |

| | |
|---|---|
| 7. User menginputkan data barang yang akan dipesan | |
| | 8. Sistem mengolah data inputan pembelian |
| | 9. Jika data pembelian sudah lengkap maka sistem akan menyimpan data list pemesanan, jika belum lengkap maka user akan menginputkan kembali |
| | 10. Sistem menyimpan dan mencetak faktur list pemesanan untuk supplier |
| Kondisi Akhir | Data transaksi pembelian berhasil disimpan. |

**Tabel 4.16. Skenario Use Case Mengkonfirmasi pembelian yang Disusulkan**

| Identifikasi | |
|---|---|
| Nama Use Case | MengkonfirmasiPembelian |
| Aktor | User (Bag.Gudang) |
| Tujuan | Untuk mengolah data transaksi pembelian barang dan konfirmasi pembelian barnag |
| Deskripsi | Menampilkan form transaksi konfirmasi pembelian barang yang akan diproses oleh bag.gudang serta data yang diolah masuk kedalam database |
| Skenario Utama | |
| Kondisi Awal | Menampilkan form konfirmasi pembelian |
| Aktor | Sistem |
| 1. User menerima barang dan faktur dari supplier | |
| 2. User memilih menu konfirmasi pembelian | |
| | 3. Sistem menampilkan data pemesanan |
| | 4. Jika data pemesanan supplier sesuai dengan yang dipesan maka sistem mengkonfirmasi pesanan, jika tidak sesuai maka user akan mengedit pesanan |
| 5. User menginputkan data barang yang masuk | |
| | 6. Sistem menampilkan data barang |

| | |
|---|---|
| | update |
| | 7. Sistem menyimpan data pembelian dan barang |
| Kondisi Akhir | Data transaksi pembelian berhasil disimpan. |

**Tabel 4.17. Skenario Use Case Pembuatan Laporan yang Disusulkan**

| Identifikasi | |
|---|---|
| Nama Use Case | Pembuatan Laporan |
| Aktor | User (Kasir, Admin, Bag Gudang) |
| Tujuan | Untuk mengetahui laporan dari setiap transaksi |
| Deskripsi | Menampilkan menu laporan yang nantinya akan dicetak oleh user untuk diserahkan kepada pemilik |
| Skenario Utama | |
| Kondisi Awal | Menampilkan menu laporan |
| Aktor | Sistem |
| 1. User memilih menu laporan | |
| | 2. Sistem menampilkan menu laporan |
| 3. User memilih submenu laporan mana yang akan dicetak | |
| | 4. Sistem menampilkan laporan transaksi yang dipilih sesuai periode |
| | 5. Sistem mencetak laporan |
| Kondisi Akhir | Laporan dicetak dan diserahkan kepada pemilik |

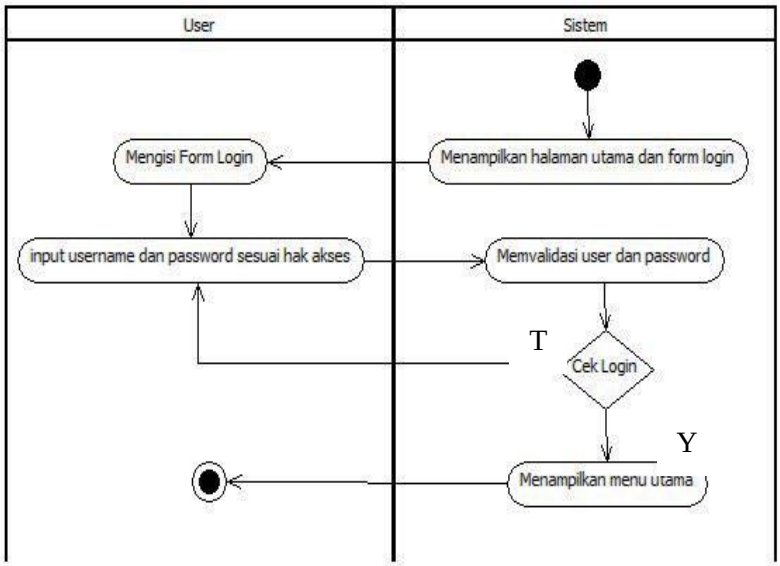
### 4.2.3.3. Activity Diagram yang diusulkan

Activity diagram berikut ini memperlihatkan secara rinci aliran data dimana data mengalir. Berikut ini activity diagram yang disulkan pada Katie Pet Shop Sukabumi :

a. Deskripsi :

Sistem menampilkan halaman utama program dan menampilkan form login, lalu user mengisikan form login tersebut dengan menginputkan username dan password sesuai hak akses, sistem memvalidasi user dan password, jika user

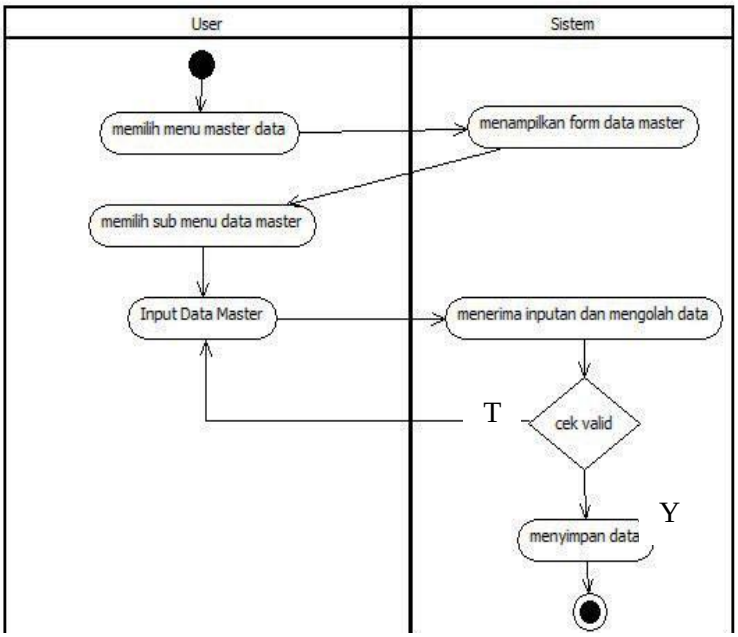
dan password tidak sesuai maka akan muncul alert untuk mengisikan form login ulang, jika login valid maka akan menampilkan menu utama sistem informasi sesuai dengan hak akses.




**Gambar 4.10. Activity Diagram Login yang diusulkan**

b. Deskripsi :

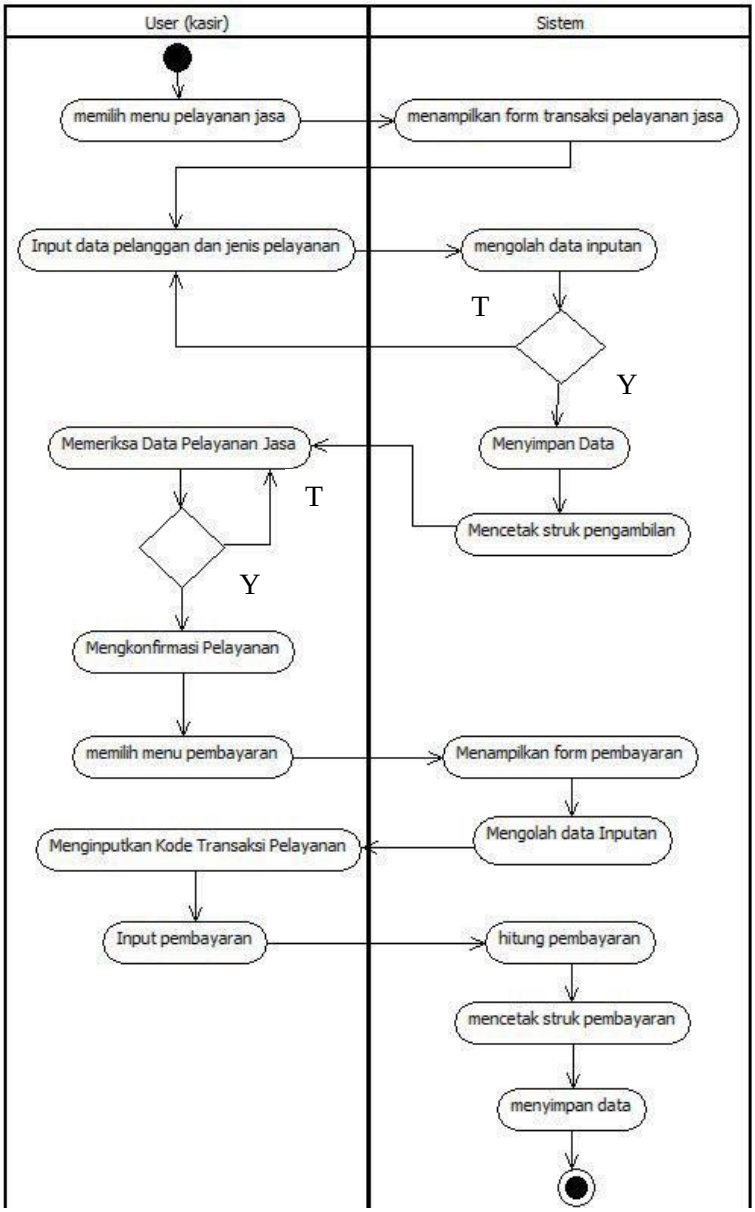
User yang sudah login dapat mengakses menu sesuai hak aksesnya. User (admin) memilih menu master data dan sistem menampilkan form data master, user lalu menginputkan form data user, data barang, data kucing dan data supplier, sistem megolah inputan yang akan diperiksa kelengkapan datanya jika tidak valid maka user harus melengkapi form kembali dan jika valid maka sistem akan menyimpan data dalam database .




**Gambar 4.11. Activity Diagram Mengolah data master yang diusulkan**

c. Deskripsi :

User yang sudah login dapat mengakses menu sesuai hak aksesnya. User (kasir) memilih menu pelayanan jasa dan sistem menampilkan form transaksi pelayanan jasa yang akan diinputkan oleh user (kasir) yaitu data pelanggan dan jenis pelayanan ,inputan user akan diolah oleh sistem jika data tidak lengkap maka user diminta untuk mengisi kembali form tersebut dan jika data lengkap maka sistem akan menghitung pembayaran dan membuat struk pembayaran yang kemudian dicetak oleh user, selanjutnya sistem menyimpan data pelayanan jasa.

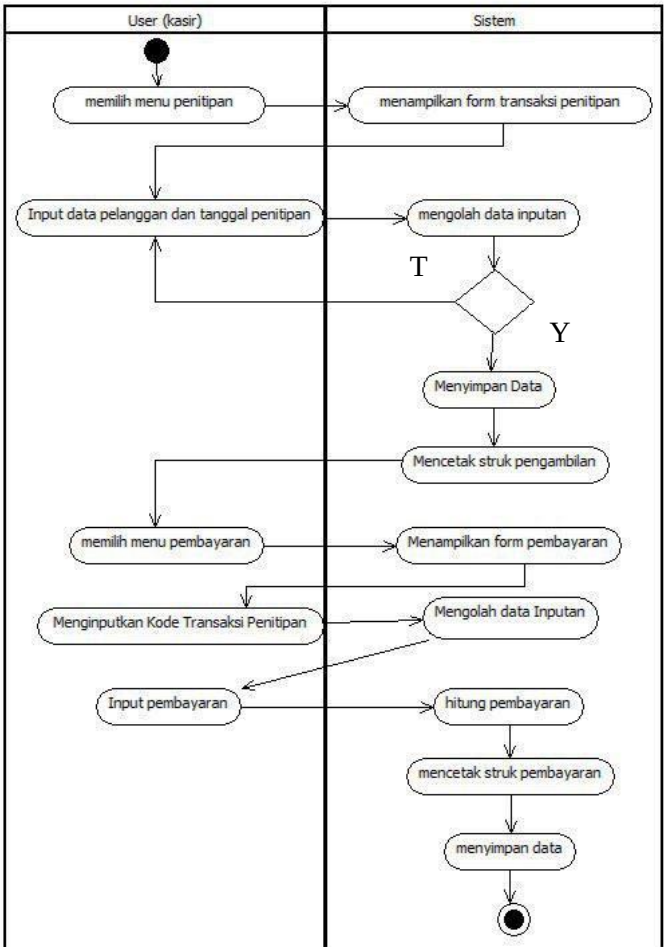



**Gambar 4.12. Activity Diagram Pelayanan jasa yang diusulkan**

d. Deskripsi :

User yang sudah login dapat mengakses menu sesuai hak aksesnya. User (kasir) memilih menu penitipan dan sistem menampilkan form transaksi penitipan yang akan diinputkan oleh user (kasir) yaitu data pelanggan dan tanggal penitipan ,inputan user akan diolah oleh sistem jika data tidak lengkap maka user diminta untuk mengisi kembali form tersebut dan jika data lengkap maka sistem

akan menghitung pembayaran dan membuat struk pembayaran yang kemudian dicetak oleh user, selanjutnya sistem menyimpan data pelayanan jasa.

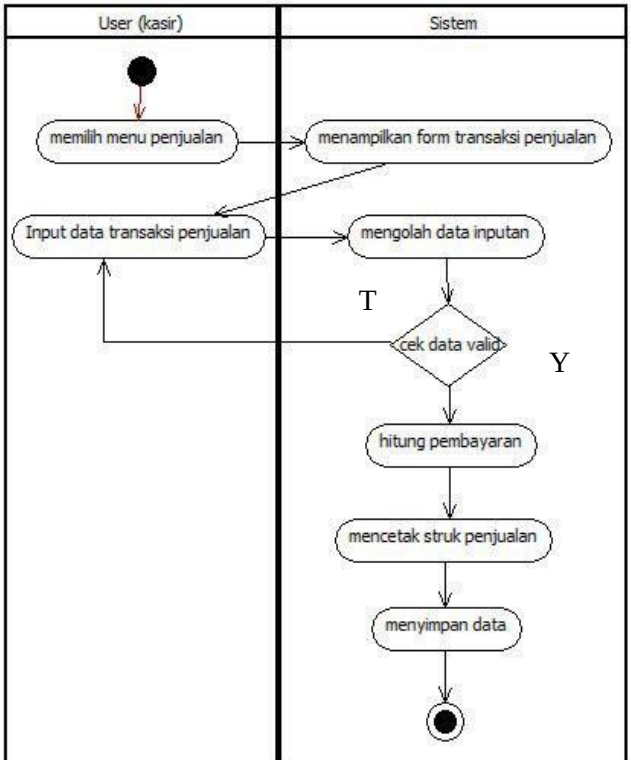



**Gambar 4.13. Activity Diagram penitipan yang diusulkan**

e. Deskripsi :

User yang sudah login dapat mengakses menu sesuai hak aksesnya. User (kasir) memilih menu penjualan dan sistem menampilkan form transaksi penjualan yang akan diinputkan oleh user (kasir) yaitu data transaksi penjualan,sistem mengolah data inputan, jika tidak lengkap maka user diminta melengkapi form dan jika lengkap sistem akan menghitung pembayaran dan

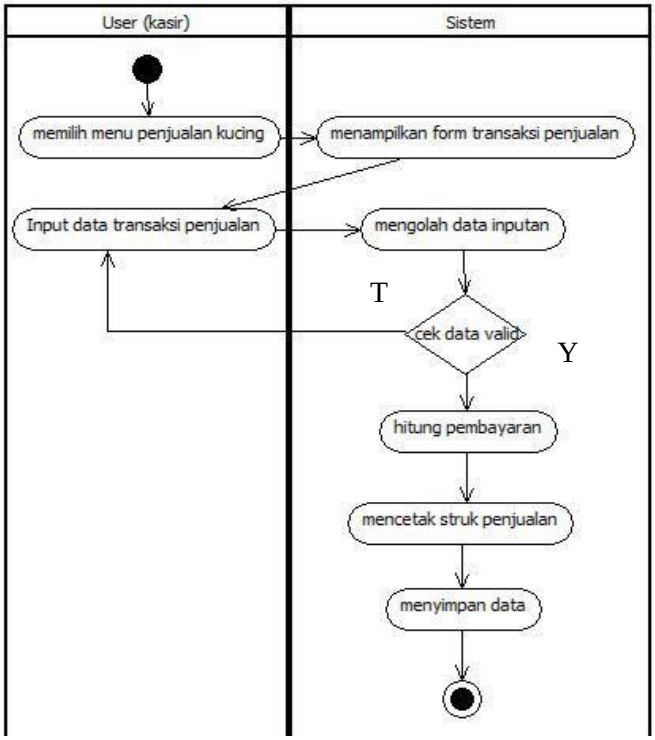
membuat struk penjualan yang akan dicetak oleh user, selanjutnya sistem menyimpan data penjualan.




**Gambar 4.14. Activity Diagram Penjualan Barang yang diusulkan**

f. Deskripsi :

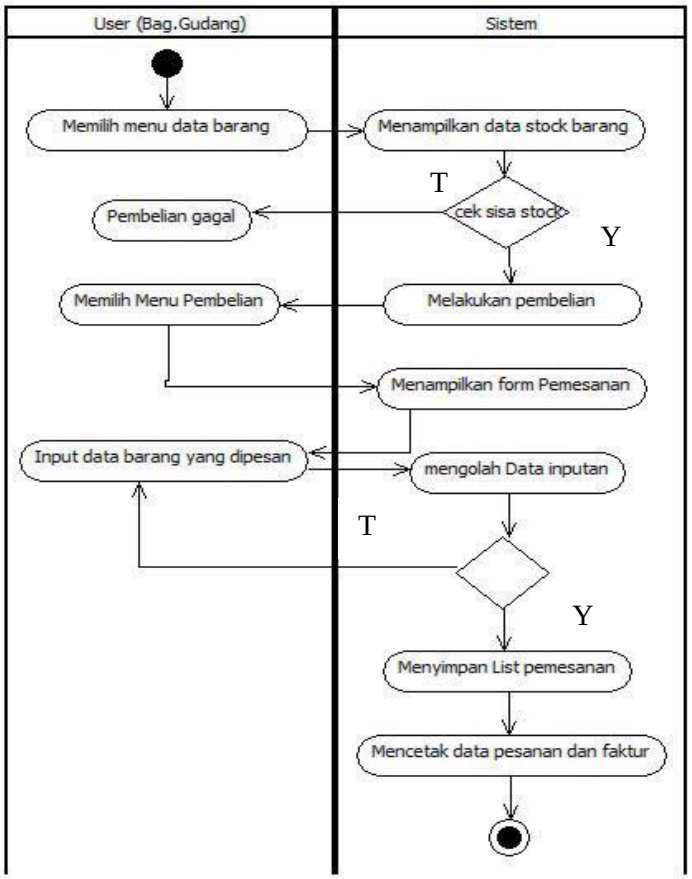
User yang sudah login dapat mengakses menu sesuai hak aksesnya. User (kasir) memilih menu penjualan kucing dan sistem menampilkan form transaksi penjualan kucing yang akan diinputkan oleh user (kasir) yaitu data transaksi penjualan,sistem mengolah data inputan, jika tidak lengkap maka user diminta melengkapi form dan jika lengkap sistem akan menghitung pembayaran dan membuat struk penjualan kucing yang akan dicetak oleh user, selanjutnya sistem menyimpan data penjualan.




**Gambar 4.15. Activity Diagram Penjualan Kucing yang diusulkan**

g. Deskripsi :

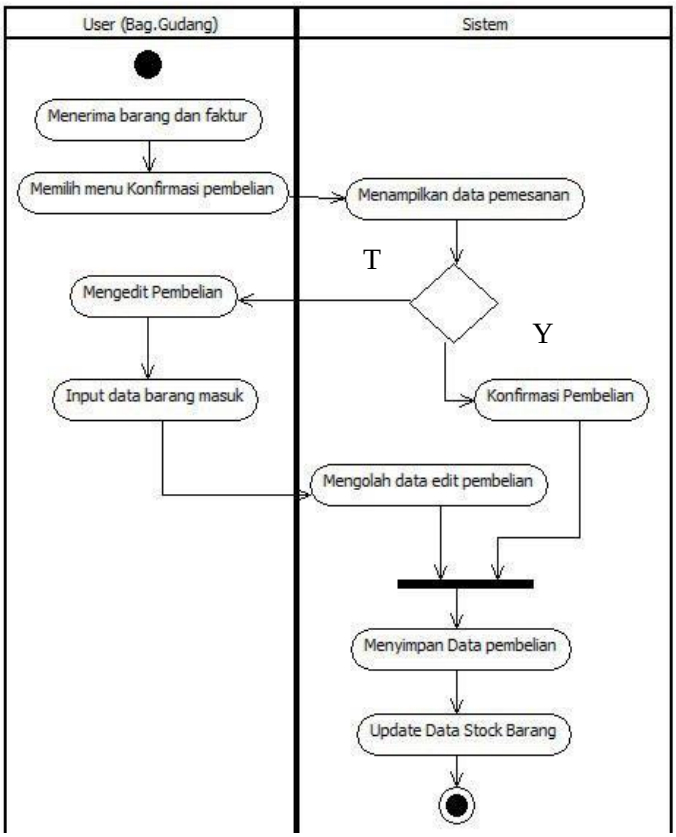
User yang sudah login dapat mengakses menu sesuai hak aksesnya. User (bag.gudang) memilih menu data barang dan sistem menampilkan data stock barang lalu mengecek sisa stock yang ada, jika stock masih ada maka pembelian akan dibatalkan, dan jika sisa stock akan habis maka sistem akan menampilkan menu dan form pembelian yang akan diinputkan oleh user yaitu data barang yang akan dipesan, sistem akan menyimpan dan mencetak list pemesanan.




**Gambar 4.16. Activity Diagram Mengolah Transaksi Pembelian yang diusulkan**

h. Deskripsi :

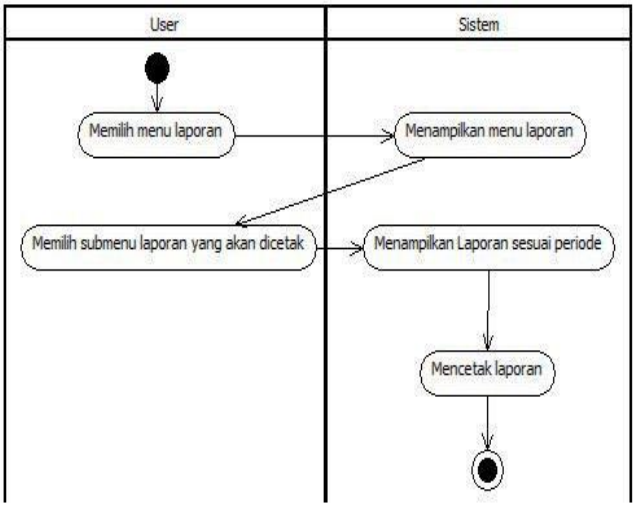
User yang sudah login dapat mengakses menu sesuai hak aksesnya. Setelah melakukan pembelian user menerima barang dan faktur pembelian, lalu user memilih menu konfirmasi pembelian , jika barang yang datang sesuai dengan pesanan maka akan dikonfirm pesanan, jika tidak maka diedit konfirmasi lalu menampilkan form edit pesanan dan menginputkan kembali data barang masuk untuk selanjutnya diolah oleh sistem dan disimpan database. Sistem menampilkan data barang update.




**Gambar 4.17. Activity Diagram Mengkonfirmasi Pembelian yang diusulkan**

i. Deskripsi :

User yang sudah login dapat mengakses menu sesuai hak aksesnya. User memilih menu laporan dan sistem menampilkan sub menu laporan yang selanjutnya user akan memilih laporan mana yang akan dicetak, sistem akan mencetak laporan dan diserahkan kepada pemilik




**Gambar 4.18. Activity Diagram Pembuatan Laporan yang diusulkan**

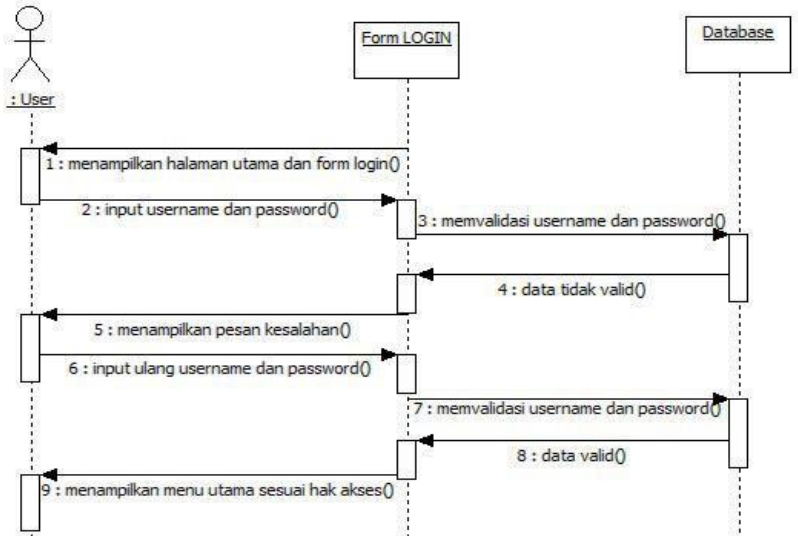
#### 4.2.3.4. Sequence Diagram yang diusulkan

Sequence Diagram menggambarkan kolaborasi dinamis antara sejumlah object. Kegunaanya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara object juga interaksi antara object, sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem. Komponen utama sequence diagram terdiri atas objek yang dituliskan dengan kotak segiempat bernama pesan diwakili oleh garis dengan tanda panah dan waktu yang ditunjukkan.

Berikut ini adalah sequence diagram yang ada pada sistem informasi pelayanan jasa serta penjualan dan pembelian barang pada KATIE Pet Shop Sukabumi :

1. Sequence Diagram Login

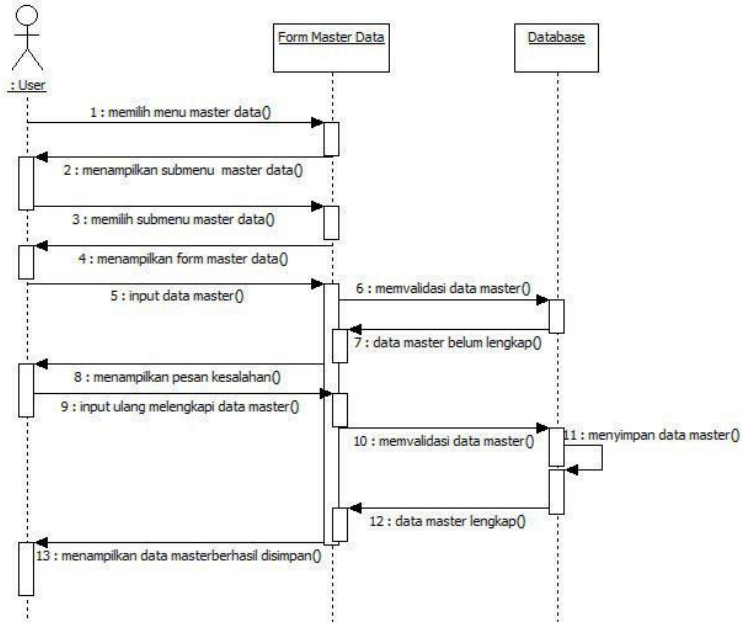
Untuk dapat masuk kedalam sistem, seorang user diharuskan untuk login terlebih dahulu agar bisa mengakses menu sesuai hak aksesnya masing-masing. Dengan mengisikan username dan password pada form login yang sesuai dengan sistem, jika data login tidak valid maka akan timbul pesan kesalahan pengisian form login dan user dapat memasukan ulang username dan password kembali dengan benar sehingga muncul tampilan menu sesuai hak aksesnya.




**Gambar 4.19. Sequence Diagram Proses Login yang diusulkan**

2. Sequence Diagram Mengolah master data

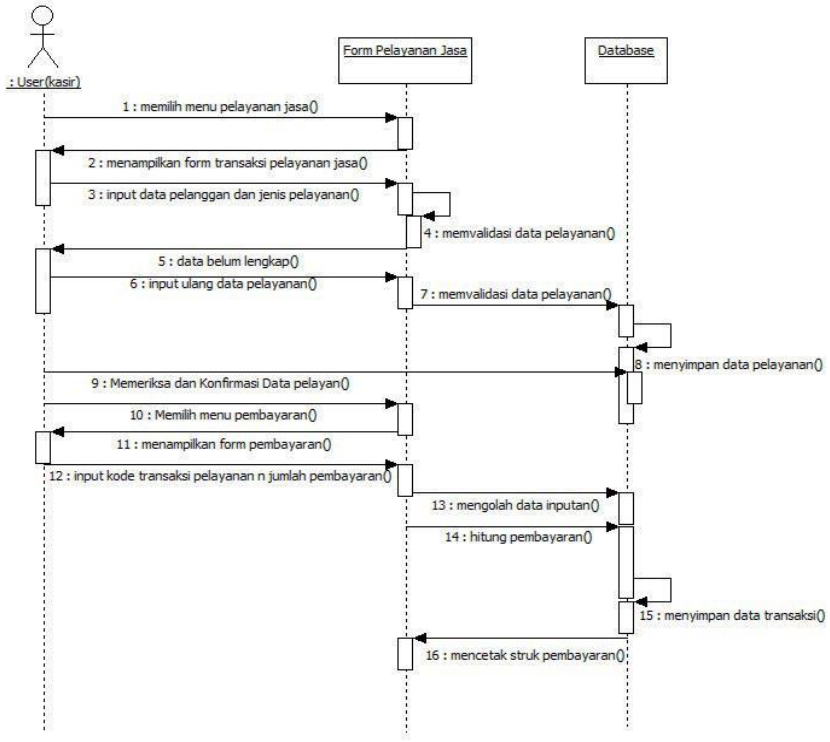
Setelah melakukan proses Login maka user dapat mengakses menu utamanya . User memilih menu master data untuk melakukan penginputan data user data barang data kucing data karyawan dan data supplier yang selanjutnya akan divalidasi oleh sistem, jika data belum lengkap maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan untuk melengkapi kembali maser data yang diinputkan oleh user, jika data sudah lengkap maka sistem akan menyimpan data master dan menampilkan bahwa data master telah berhasil disimpan.




**Gambar 4.20. Sequence Diagram Mengolah master data yang diusulkan**

3. Sequence Diagram Mengolah Pelayanan Jasa

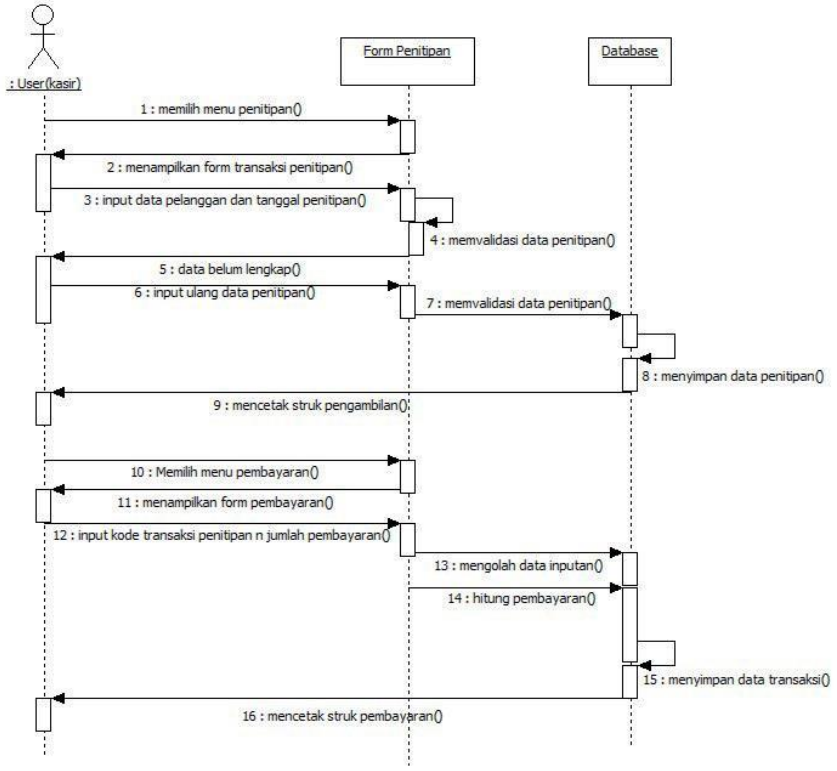
‘Setelah melakukan proses Login maka user dapat mengakses menu utamanya . User (kasir) memilih menu pelayanan jasa untuk melakukan penginputan data transaksi pelayanan jasa yaitu data pelanggan dan jenis pelayanan serta memberikan nomor pengembalian, selanjutnya sistem akan memvalidasi input data, jika data belum lengkap maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan untuk melengkapi kembali data pelayanan yang diinputkan oleh user, jika data sudah lengkap/valid maka sistem akan menghitung pembayaran dan membuat struk pembayaran yang akan dicetak oleh user, sistem pun menyimpan data transaksi pelayanan jasa.




**Gambar 4.21. Sequence Diagram Mengolah Pelayanan Jasa yang diusulkan**

4. Sequence Diagram Mengolah Transaksi Penitipan

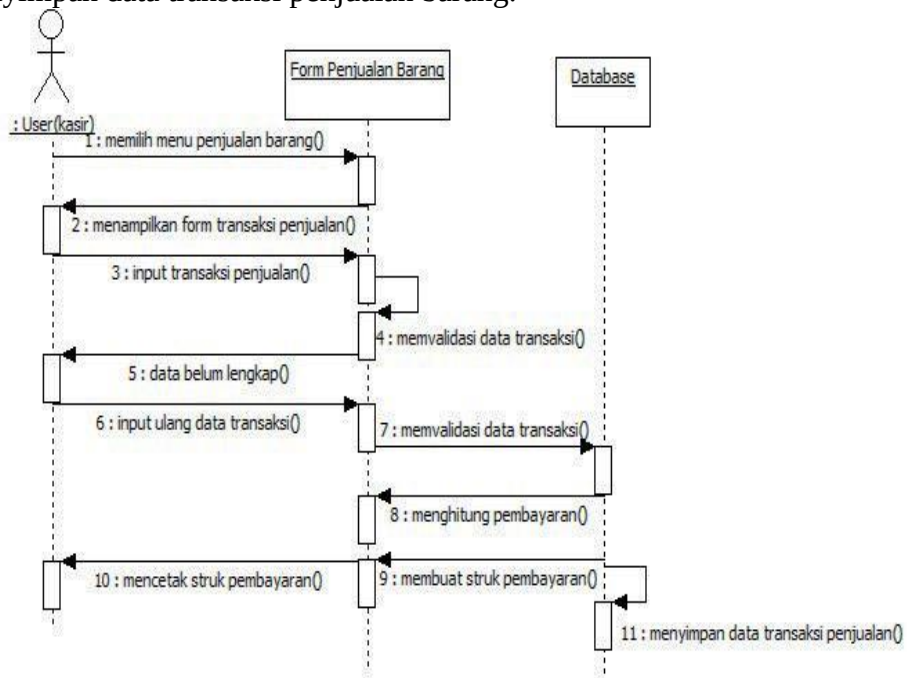
‘Setelah melakukan proses Login maka user dapat mengakses menu utamanya . User (kasir) memilih menu penitipan untuk melakukan penginputan data transaksi penitipan yaitu data pelanggan dan tanggal penitipan serta memberikan nomor pengambilan, selanjutnya sistem akan memvalidasi input data, jika data belum lengkap maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan untuk melengkapi kembali data penitipan yang diinputkan oleh user, jika data sudah lengkap/valid maka sistem akan menghitung pembayaran dan membuat struk pembayaran yang akan dicetak oleh user, sistem pun menyimpan data transaksi pelayanan jasa.




**Gambar 4.22. Sequence Diagram Penitipan yang diusulkan**

5. Sequence Diagram Penjualan Barang

Setelah melakukan proses Login maka user dapat mengakses menu utamanya . User (kasir) memilih menu penjualan barang untuk melakukan penginputan data transaksi penjualan barang selanjutnya sistem akan memvalidasi data transaksi, jika data belum lengkap maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan untuk melengkapi kembali data transaksi penjualan yang diinputkan oleh user, jika data sudah lengkap/valid maka sistem akan menghitung pembayaran dan membuat struk pembayaran yang akan dicetak oleh user, sistem pun menyimpan data transaksi penjualan barang.

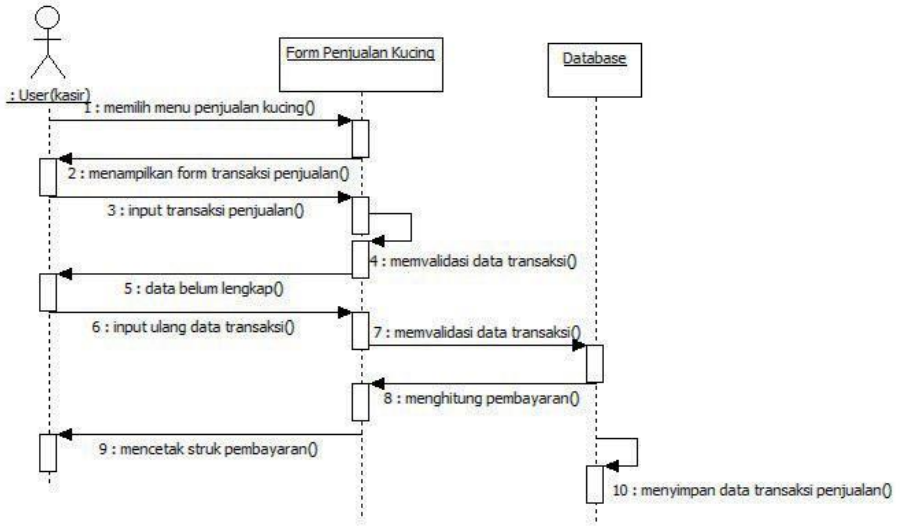



**Gambar 4.23. Sequence Diagram Penjualan Barang yang diusulkan**

. 6. Sequence Diagram Penjualan Kucing

Setelah melakukan proses Login maka user dapat mengakses menu utamanya . User (kasir) memilih menu penjualan kucing untuk melakukan penginputan data transaksi penjualan kucing selanjutnya sistem akan memvalidasi

data transaksi, jika data belum lengkap maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan untuk melengkapi kembali data transaksi penjualan yang diinputkan oleh user, jika data sudah lengkap/valid maka sistem akan menghitung pembayaran dan membuat struk pembayaran yang akan dicetak oleh user, sistem pun menyimpan data transaksi penjualan kucing.

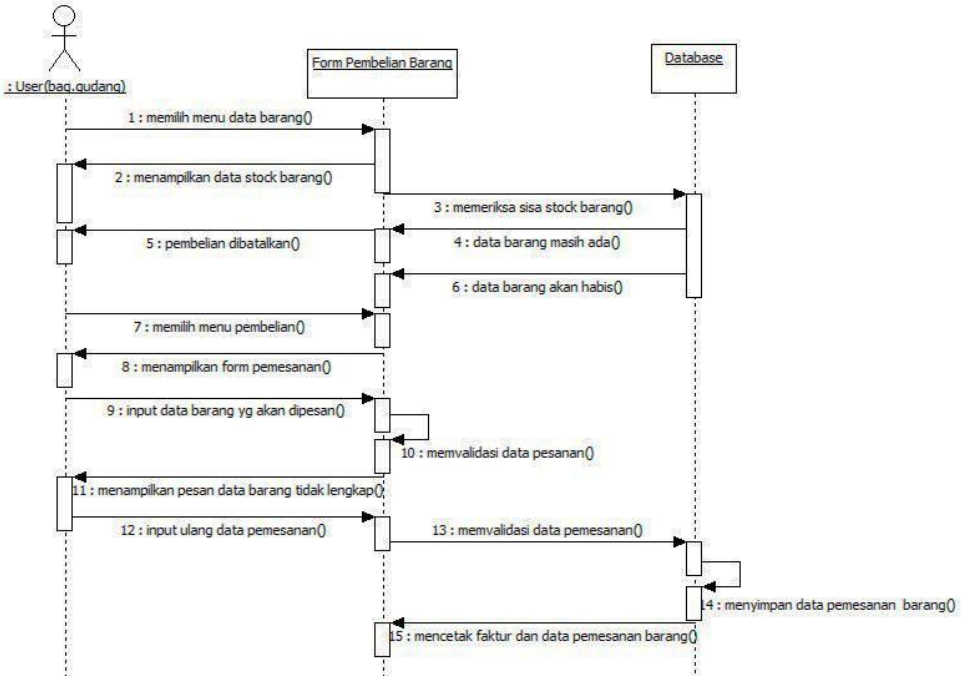



**Gambar 4.24. Sequence Diagram Penjualan Kucing yang diusulkan**

7. Sequence Diagram Pembelian Barang

Setelah melakukan proses Login maka user dapat mengakses menu utamanya . User (bag.gudang) memilih menu pembelian barang dan sistem menampilkan data stock barang dan sistem memeriksa sisa stock barang ke dalam database penjualan jika data barang masih ada maka pembelian baarang dibatalkan dan jika barang akan habis maka akan sistem akan menampilkan form pembelian barang yang selanjutnya akan diinputkan oleh user, sistem lalu memvalidasi data pemesanan barang jika data belum lengkap maka user akan

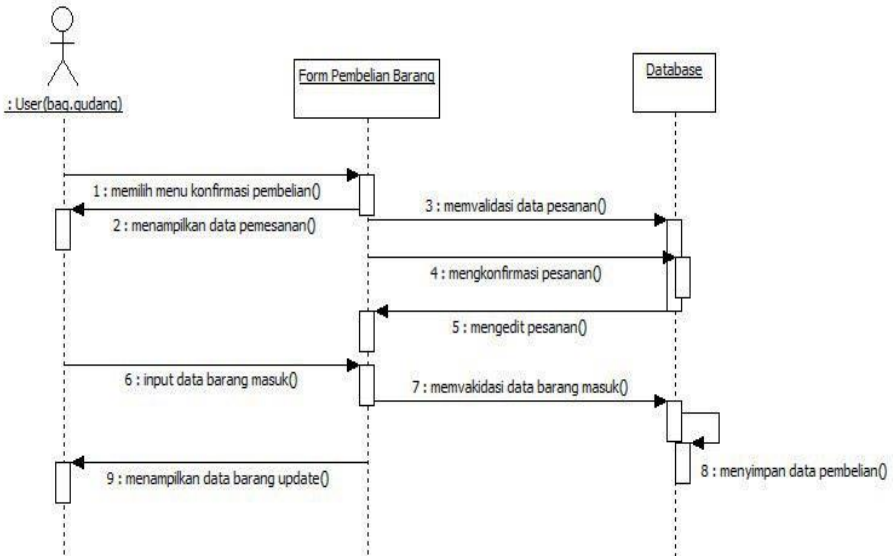
menginputkan kembali data pemesanan barang kemudian sistem akan memvalidasi pesanan barang yang akan dicetak untuk diserahkan kepada supplier.




**Gambar 4.25. Sequence Diagram Pembelian Barang yang diusulkan**

8. Sequence Diagram Mengkonfirmasi Pembelian

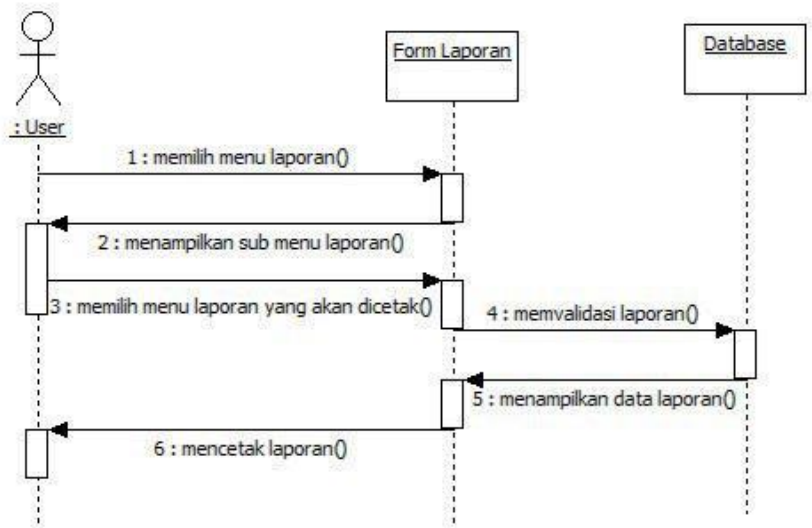
Setelah melakukan proses Login maka user dapat mengakses menu utamanya . Setelah pengiriman maka user akan menginputkan kembali data barang masuk yang divalidasi dan dihitung pembayaran oleh sistem agar user dapat melakukan pembayaran faktur pembelian setelah proses pembelian barang selesai maka sistem akan menampilkan barang masuk yang telah diupdate dan disimpan oleh sistem kedalam database.




**Gambar 4.26. Sequence Diagram Konfirmasi Pembelian yang diusulkan**

9.Sequence Diagram Pembuatan Laporan

Setelah melakukan proses Login maka user dapat mengakses menu utamanya . User (pemilik) memilih menu laporan. Sistem akan menampilkan menu laporan kemudian user akan memilih menu laporan mana yang akan dicetak, sistem akan memeriksa data laporan kedalam database dan menampilkan data laporan dan laporan pun dicetak oleh user.



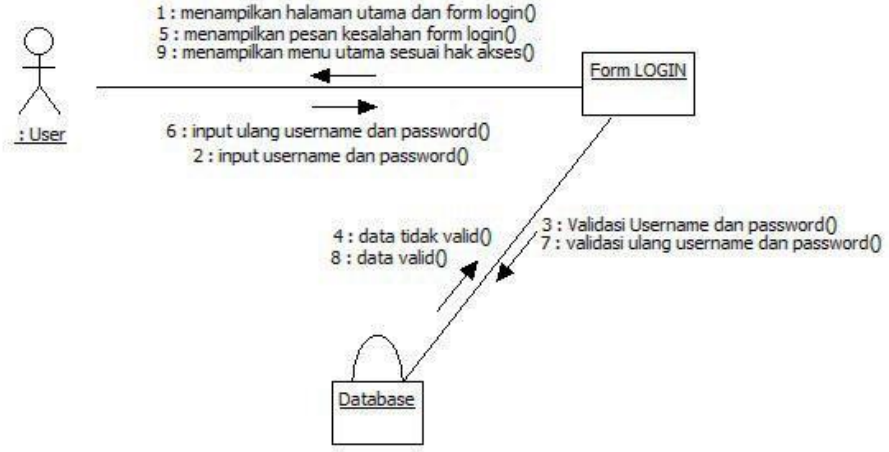

**Gambar 4.27. Sequence Diagram Pembuatan Laporan yang diusulkan**

### 4.2.3.5. Collaboration Diagram

Collaboration Diagram merupakan cara alternatif untuk menggambarkan skenario dari sistem. Diagram ini menggambarkan interaksi object yang diatur object sekelilingnya dan hubungan antara setiap object dengan object yang lainnya.

1. Collaboration Diagram untuk Login

User masuk ke halaman utama dan form login untuk proses login dengam memasukan username dan password jika data valid maka user akan masuk ke sistem, namun jika user salah memasukan username dan password maka akan kembali ketampilan form login untuk melakukan login kembali hingga muncul tampilan menu utama sesuai hak akses user..

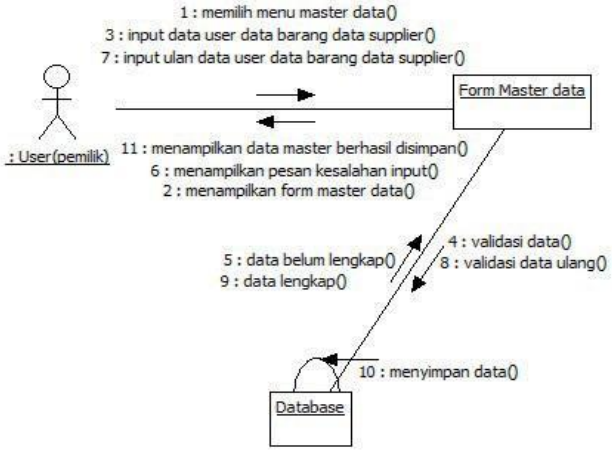



**Gambar 4.28. Collaboration Diagram Login yang diusulkan**

2. Collaboration Diagram untuk Mengolah master data

User (pemilik) masuk ke menu master data untuk penginputan data user data barang dan data supplier jika data belum lengkap maka sistem akan

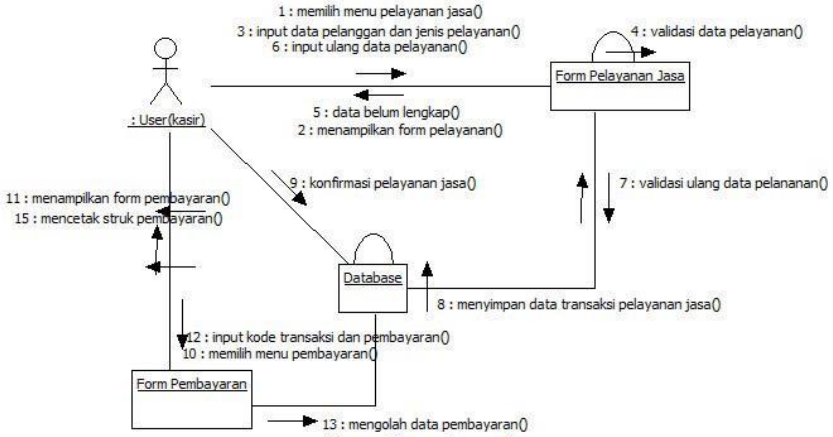
menampilkan pesan kesalahan untuk melengkapi kembali form master data. jika data sudah lengkap , sistem akan menyimpan data master.




**Gambar 4.29. Collaboration Diagram mengolah Master Data yang diusulkan**

3. Collaboration Diagram Pelayanan Jasa

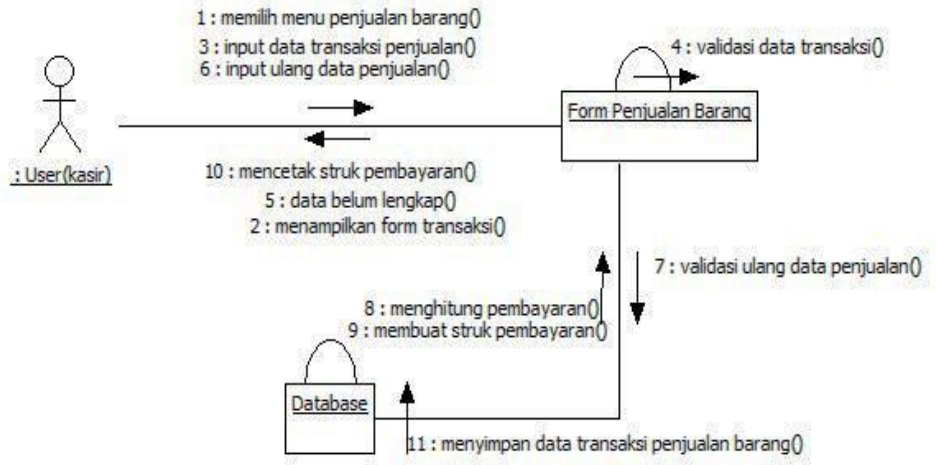
User (kasir) masuk ke menu pelayanan jasa dan menginputkan data transaksi pelayanan jasa serta memberikan nomor pengembalian jika data belum lengkap maka sistem menampilkan pesan kesalahan untuk melengkapi kembali data pelayanan, jika data sudah lengkap/valid maka sistem akan menghitung pembayaran dan membuat struk pembayaran dan user mencetak struk pembayaran tersebut, sistem menyimpan data transaksi pelayanan jasa.




**Gambar 4.30. Collaboration Diagram Pelayanan Jasa yang diusulkan**

4. Collaboration Diagram Penjualan Barang

User (kasir) masuk ke menu penjualan barang menginputkan data transaksi penjualan jika data belum lengkap maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan untuk melengkapi kembali data transaksi jika data sudah lengkap/valid,sistem akan menghitung pembayaran dan membuat struk pembayaran dan dicetak oleh user, sistem menyimpan data transaksi penjualan barang.

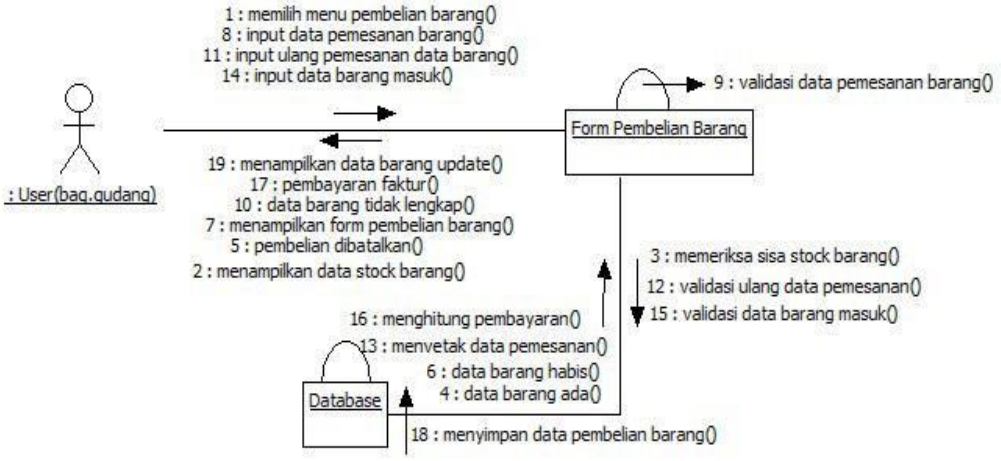



**Gambar 4.31. Collaboration Diagram Penjualan Barang yang diusulkan**

5. Collaboration Diagram Pembelian Barang

User (bag.gudang) masuk ke menu pembelian barang, sistem menampilkan dan memeriksa data stock barang, jika barang masih ada maka pembelian barang dibatalkan dan jika barang akan habis maka sistem akan menampilkan form pembelian barang dan diinputkan oleh user, sistem memvalidasi data pemesanan barang jika data belum lengkap maka user akan menginputkan kembali data pemesanan barang kemudian sistem akan

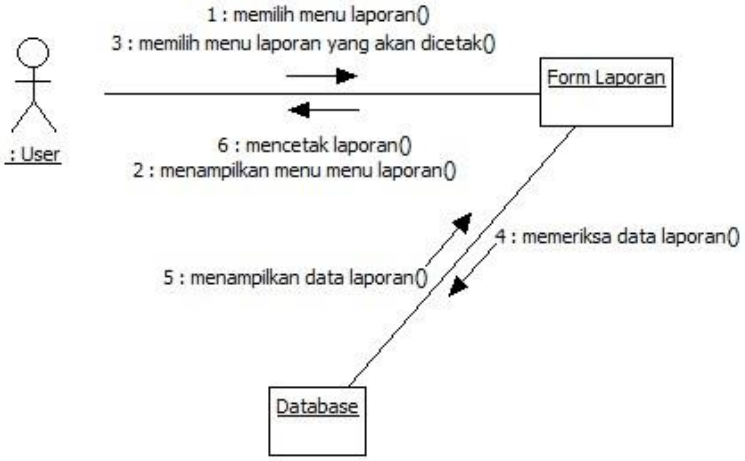
memvalidasi pesanan barang dan user mencetak data pemesanan barang. Kemudian user akan menginputkan data barang masuk yang divalidasi dan dihitung pembayaran serta melakukan pembayaran faktur. Sistem akan menampilkan barang masuk yang telah diupdate dan disimpan.




**Gambar 4.32. Collaboration Diagram Pembelian Barang yang diusulkan**

6. Collaboration Diagram Pembuatan Laporan

User (pemilik) masuk ke menu laporan. Sistem akan menampilkan menu laporan dan user memilih menu laporan yang akan dicetak, sistem memeriksa data laporan dan menampilkan data laporan dicetak oleh user.

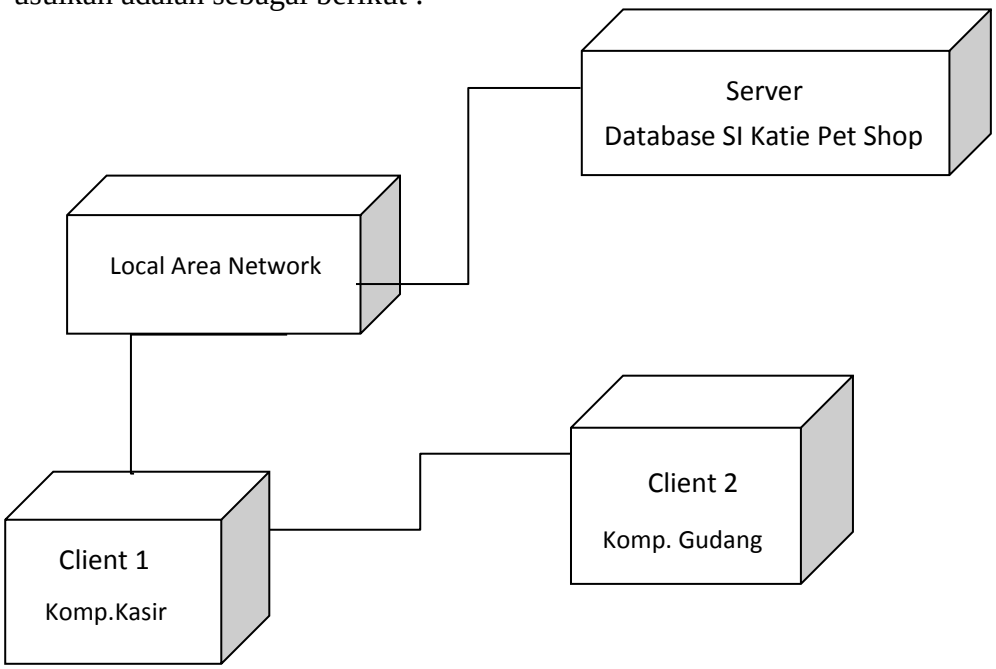



**Gambar 4.33. Collaboration Diagram Pembuatan Laporan yang diusulkan**

### 4.2.3.6. Deployment Diagram yang diusulkan

Deployment diagram dapat digunakan pada bagian-bagian awal proses perancangan sistem untuk mendokumentasikan arsitektur fisik sebuah sistem.

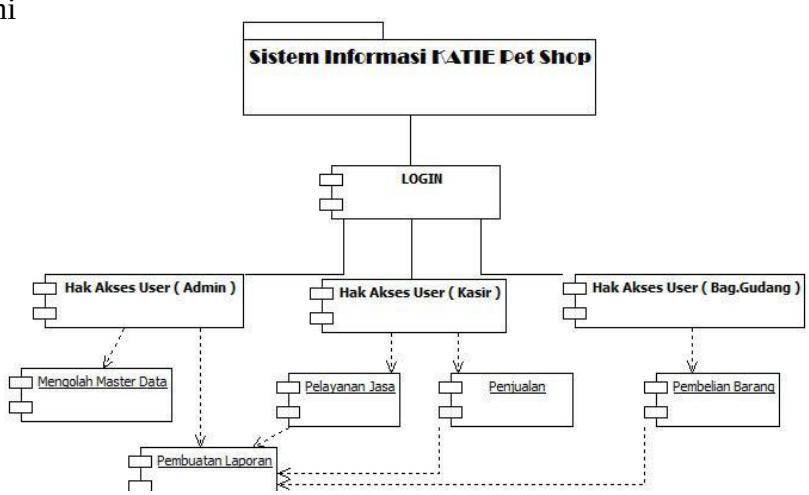
Adapun Deployment diagram pada Sistem Informasi pelayanan jasa serta penjualan dan pembelian barang pada KATIE Pet Shop Sukabumi yang di usulkan adalah sebagai berikut :




**Gambar 4.34. Deployment Diagram SI Katie PetShop**

### 4.2.3.7. Component Diagram yang diusulkan

Component diagram adalah modul fisik program. Komponen – komponen yang dimaksud adalah pustaka – pustaka kode dan berkas – berkas yang ada saat program dijalankan. Berikut ini Component diagram pada Sistem Informasi pelayanan jasa serta penjualan dan pembelian barang pada KATIE Pet Shop Sukabumi




**Gambar 4.35. Component Diagram SI Katie PetShop**

### 4.2.3.8. Class Diagram yang diusulkan

Menggambarkan deskripsi sekelompok object dari property (atribut), sifat (operasi), relasi antar object dan sematik yang umum. Class merupakan template untuk membentuk object. Dengan melihat karakteristik sistem mulai dari bagian penjualan sampai dengan pembelian beserta proses-proses yang terjadi, maka dapat dibuat Class Diagram

Berikut Class Diagram Sistem Informasi pelayanan jasa serta penjualan dan pembelian barang pada KATIE Pet Shop Sukabumi :

### 4.2.4. Perancangan Basis Data

#### 4.2.4.1. Kodefikasi

Pengkodean adalah pembuatan kode untuk tujuan mengklasifikasikan data, memasukkan data ke komputer dan mengambil berbagai informasi yang dibutuhkan. Pengkodean digunakan untuk menjabarkan item - item data yang bersifat unik. Dalam perancangan, penulis melakukan pengkodean sebagai berikut.

1. Kode Barang

CFD-001
- No urut Barang
- Jenis Barang

2. Kode Supplier

S-001-A
- Inisial Huruf Terakhir Supplier
- No urut Supplier
- Inisial S Supplier

3. Kode Kandang

KDG-001
- No urut kandang
- Kode Kandang

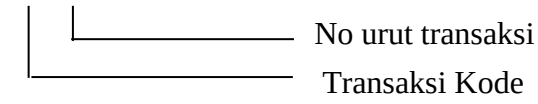
4. Kode Transaksi

a. Transaksi Penjualan Produk dan Penjualan Kucing

KT-001
- No urut transaksi
- Kode Transaksi

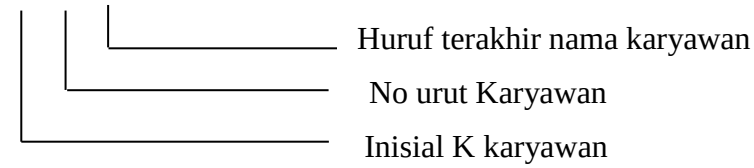
b. Transaksi pelayanan dan penitipan

TK-001



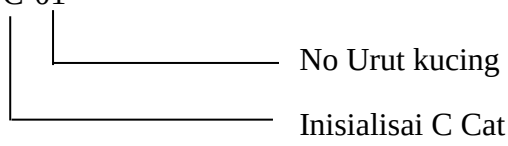

5. Kode Karyawan/User

K-001-A



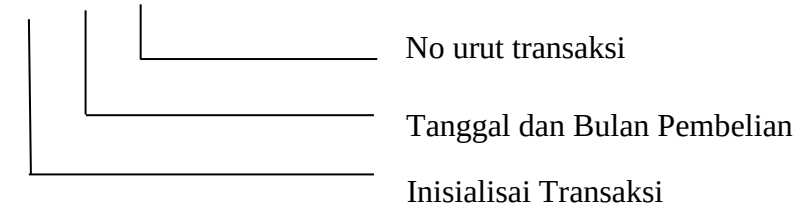

6. Id Kucing

C-01




7. No Faktur

TR-0602-01

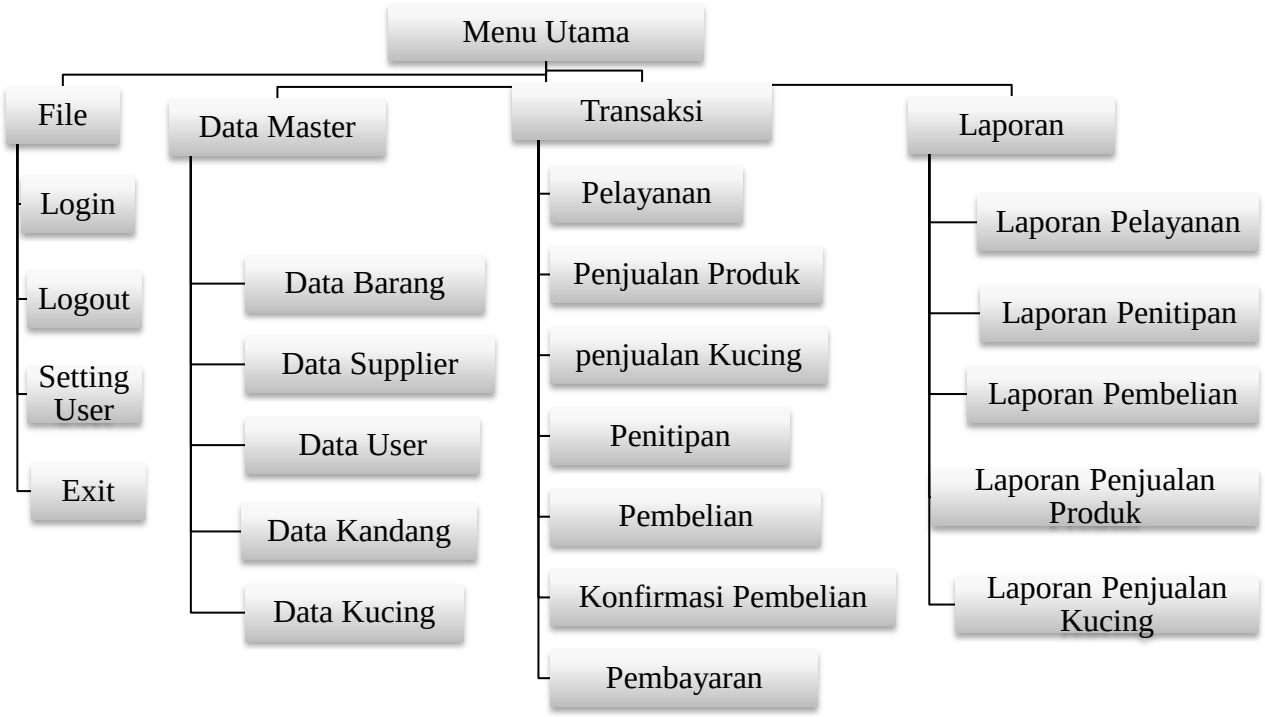



### 4.2.5. Perancangan Antar Muka

User interface sangatlah penting dalam suatu aplikasi atau program, karena user interface merupakan bagian dari perangkat lunak yang menjadi sarana komunikasi antara user dengan sistem serta dapat memberikan kemudahan dan tidak membingungkan bagi user dalam melakukan aktivitasnya, sehingga user interface sangat berpengaruh terhadap cara pengguna berinteraksi dengan sistem.

### 4.2.5.1. Perancangan Struktur Menu

Perancangan menu dibuat sebagai alat antar muka dengan pengguna untuk memudahkan pengoperasian perangkat lunak. Berikut rancangan menu perangkat lunak ini :




**Gambar 4.37** Rancangan Struktur Menu

### 4.2.5.2. Perancangan Input

Perancangan input merupakan dimulainya suatu proses informasi. Dalam perancangan input ini, data yang dimasukkan akan mempengaruhi hasil yang ditampilkan. Adapun perancangan-perancangan input yang ada dalam perancangan ini adalah

1. Rancangan Tampilan Login

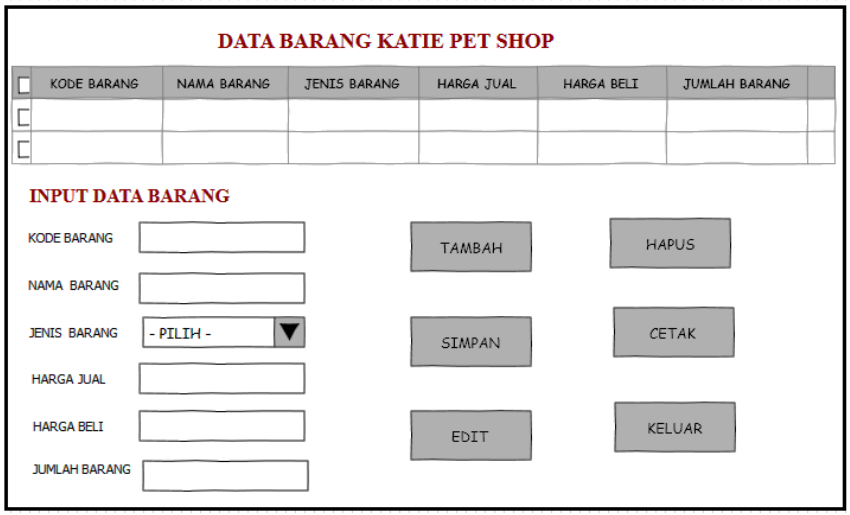
Tampilan login berfungsi sebagai pembatas hak akses pada perangkat lunak ini. Berikut rancangan tampilan login :




**Gambar 4.38** Rancangan Tampilan Login

2. Rancangan Tampilan Data Barang

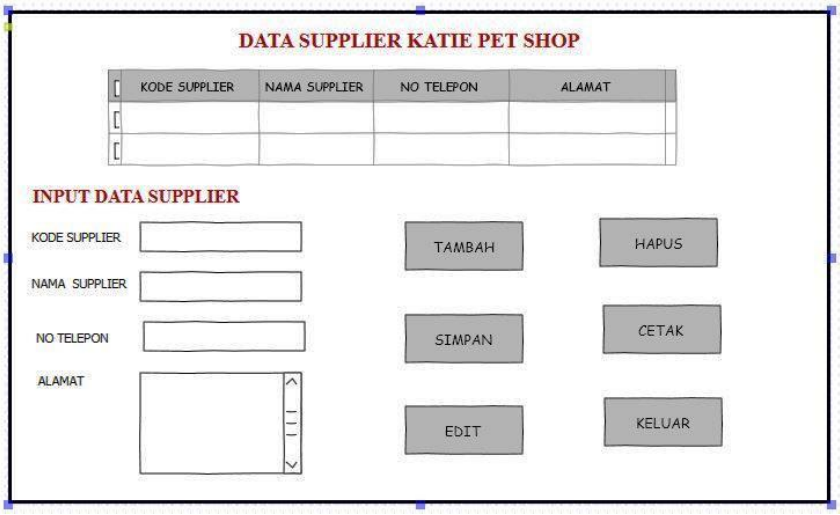
Pada Form data barang ini user menginputkan data barang baru dan masuk kedalam table serta penyimpanan ke dalam database




**Gambar 4.39** Rancangan Tampilan Data Barang

3. Rancangan Tampilan Data Supplier

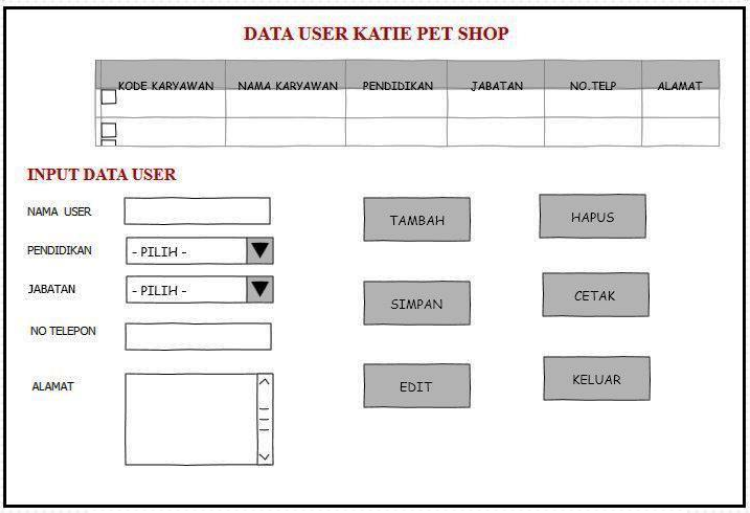
Pada Form data supplier ini user menginputkan data supplier baru dan masuk kedalam table serta penyimpanan ke dalam database




**Gambar 4.40** Rancangan Tampilan Data Supplier

4. Rancangan Tampilan Data User

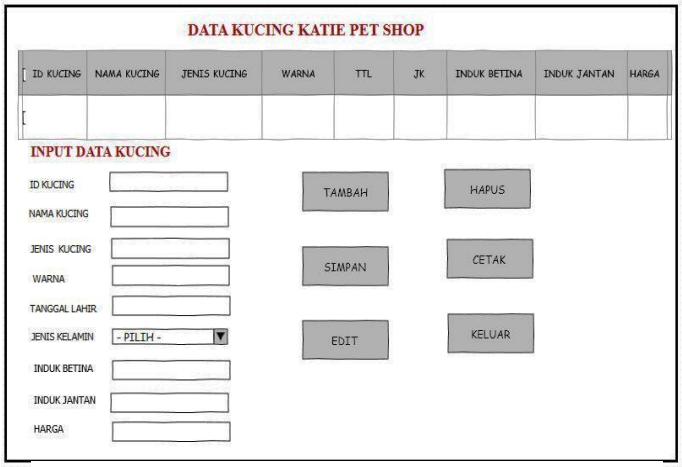
Pada Form data user ini user menginputkan data user baru dan masuk kedalam table serta penyimpanan ke dalam database




**Gambar 4.41** Rancangan Tampilan Data User

5. Rancangan Tampilan Data Kucing

Pada Form data kucing ini user menginputkan data kucing baru dan masuk kedalam table serta penyimpanan ke dalam database




**Gambar 4.42** Rancangan Tampilan Data Kucing

6. Rancangan Tampilan Data Kandang

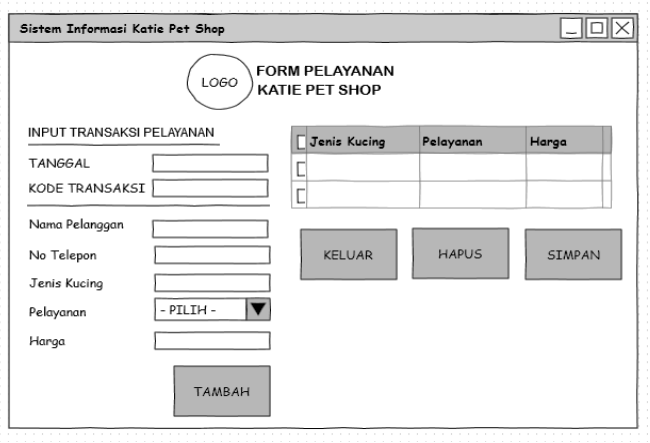
Pada Form data kucing ini user menginputkan data kandang isi dan kosong untuk melakukan penitipan kedalam table serta penyimpanan ke dalam database.




**Gambar 4.43** Rancangan Tampilan Data Kandang

7. Rancangan Tampilan Form Pelayanan

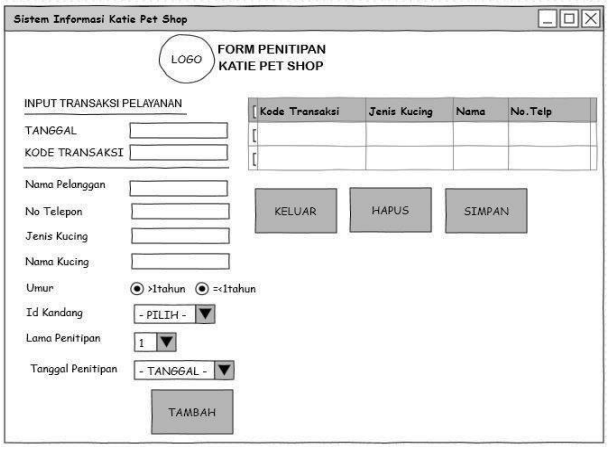
Pada Form Pelayanan ini user menginputkan data pelanggan yang akan melakukan pelayanan beserta jenis pelayanannya kemudian masuk kedalam table serta penyimpanan ke dalam database




**Gambar 4.44** Rancangan Tampilan Form Pelayanan

8. Rancangan Tampilan Form Penitipan

Pada Form Penitipan ini user menginputkan data pelanggan yang akan menitipkan hewannya kemudian masuk kedalam table serta penyimpanan ke dalam database




**Gambar 4.45** Rancangan Tampilan Form Penitipan

9. Rancangan Tampilan Form Penjualan Barang

Pada Form Penjualan ini user menginputkan data barang dan pembayaran dari pelanggan kemudian masuk kedalam table serta penyimpanan ke dalam database




**Gambar 4.46** Rancangan Tampilan Form Penjualan

10. Rancangan Tampilan Form Penjualan Kucing

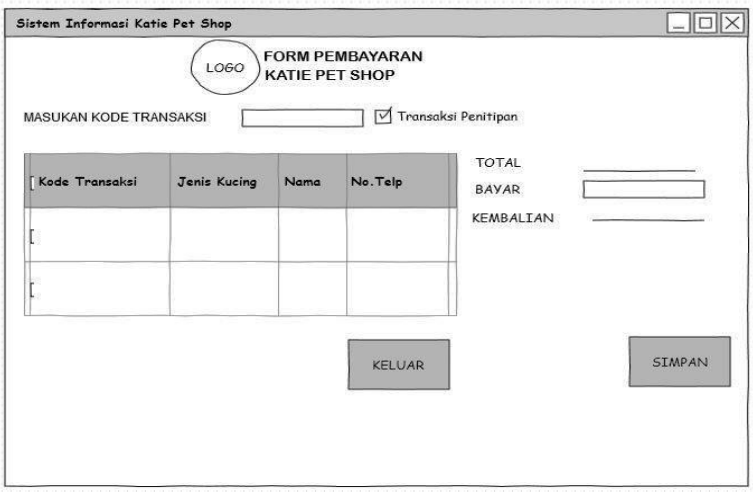
Pada Form Penjualan Kucing ini user menginputkan data pelanggan dan pembayaran dari pelanggan kemudian masuk kedalam table serta penyimpanan ke dalam database




**Gambar 4.47** Rancangan Tampilan Form Penjualan Kucing

11. Rancangan Tampilan Form Pembayaran

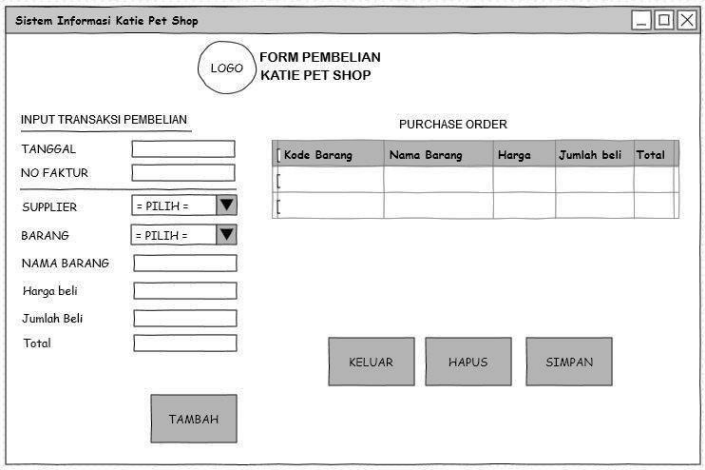
Pada Form pembayaran ini user menginputkan kode transaksi atas pelayanan dan penitipan dari pelanggan kemudian masuk kedalam table serta penyimpanan ke dalam database




**Gambar 4.48** Rancangan Tampilan Form Pembayaran

12. Rancangan Tampilan Form Pembelian

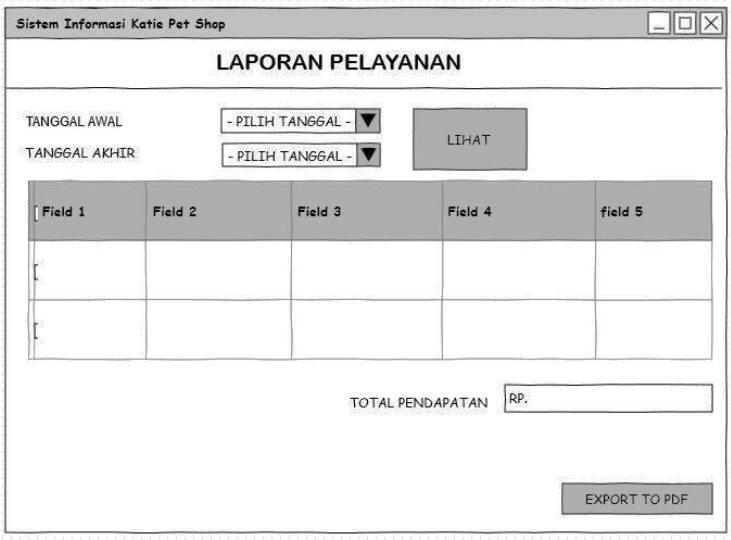
Pada Form pembelian ini user menginputkan data supplier dan data barang yang akan dipesan kemudian masuk kedalam table serta penyimpanan ke dalam database




**Gambar 4.49** Rancangan Tampilan Form Pembelian

13. Rancangan Tampilan Form Laporan

Pada Form Laporan ini user menginputkan tanggal awal dan tanggal akhir periode laporan yang akan dicetak sehinggan akan menampilkan kedalam table isi dari transaksi tersebut




**Gambar 4.50** Rancangan Tampilan Form Laporan

### 4.2.5.3. Perancangan Output

Perancangan output merupakan perancangan yang berkaitan dengan informasi hasil pengolahan data. Dibawah ini adalah perancangan output yang terdapat dalam Sistem Informasi Pelayanan Jasa serta Penjualan dan Pembelian pada Katie Pet Shop Sukabumi :

1. Laporan Pelayanan




**Gambar 4.51** Rancangan Tampilan Output laporan Pelayanan

2. Laporan Penitipan




**Gambar 4.52** Rancangan Tampilan Output laporan Penitipan

3. Laporan Penjualan produk




**Gambar 4.53** Rancangan Tampilan Output laporan Penjualan barang

4. Laporan Penjualan Kucing



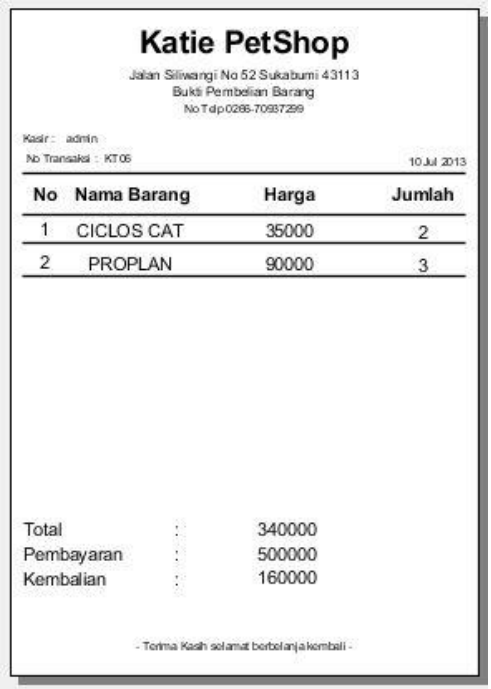

**Gambar 4.54** Rancangan Tampilan Output laporan Penjualan Kucing

5. Laporan Pembelian




**Gambar 4.55** Rancangan Tampilan Output Laporan Pembelian

6. Struk Penjualan barang dan Kucing



**Katie PetShop**

Jalan Siliwangi No 52 Sukabumi 43113
Bukti Pembelian Barang
No Telp 0266-7093799

Kasir : admin
No Transaksi : KT05 — 10 Jul 2013

| No | Nama Barang | Harga | Jumlah |
|---|---|---|---|
| 1 | CICLOS CAT | 35000 | 2 |
| 2 | PROPLAN | 90000 | 3 |

Total : 340000
Pembayaran : 500000
Kembalian : 160000

- Terima Kasih selamat berbelanja kembali -

**Gambar 4.56** Rancangan Tampilan Output Struk Penjualan

7. Struk pengambilan pelayanan dan penitipan



**STRUK PENGAMBILAN PELAYANAN**

KATIE PET SHOP
Jl. Bhayangkara no 52 Sukabumi
Telp. 0266 7056789

Tanggal : 21 Jun 2013

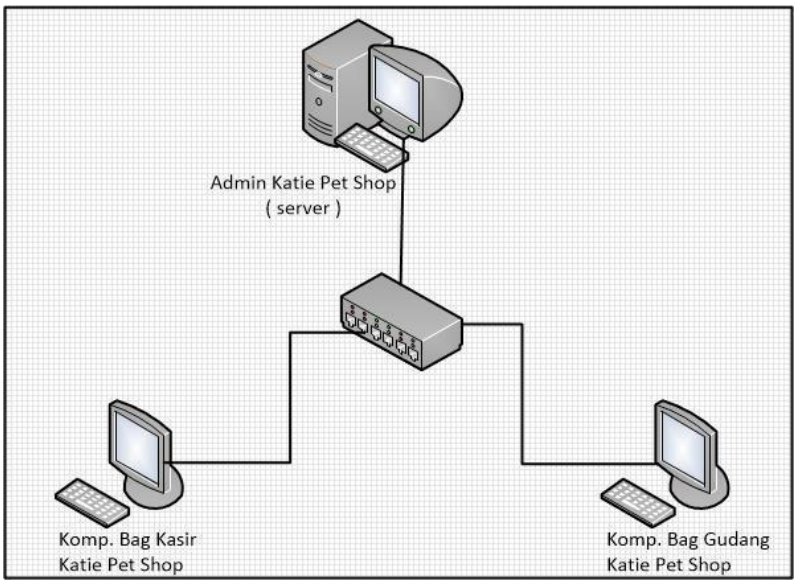
TK0331

**Gambar 4.57** Rancangan Tampilan Output Struk Pengambilan pelayanan dan Penitipan

### 4.2.6. Perancangan Arsitektur Jaringan

Pada Sub bab ini menjelaskan tentang perancangan arsitektur jaringan yang akan diterapkan pada KATIE Pet Shop sukabumi mengenai sistem informasi pelayanan jasa serta penjualan dan pembelian.

Perancangan arsitektur jaringan pada sistem ini menggunakan topologi star karena pada topologi star, masing-masing workstation dihubungkan secara langsung ke server dan penginsatalasian yang mudah. Sehingga dengan sistem yang sudah teraplikasi secara jaringan ini diharapkan dapat mempermudah semua bagian.




**Gambar 4.58** Perancangan Arsitektur Jaringan Katie Pet Shop