BAB IV

ANALISIS DAN PERACANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem Yang Berjalan

Sebelum melakukan perancangan sistem yang diusulkan pada Toko The Original Viking Persib Fanshop ,maka harus terlebih dahulu melakukan analisis sistem agar memperoleh gambaran yang jelas mengenai kelemahan dan kelebihan sistem yang berjalan.

4.1.1. Analisis Dokumen

Analisis dokumen merupakan kegiatan pengumpulan informasi mengenai dokumen-dokumen yang digunakan dalam suatu sistem. Dokumen yang digunakan pada Toko The Original Viking Persib Fanshop adalah sebagai berikut:

1. Nama Dokumen : Laporan Data Penjualan
   Fungsi : Laporan penjualan kepada owner
   Sumber : Petugas (kasir)
   Bentuk : Dokumen
   Distribusi : Petugas (kasir) kepada owner
   Rangkap : 2
   Deskripsi : Pemberitahuan mengenai laporan penjualan
2. Nama Dokumen : Laporan Data Barang
   Fungsi : Informasi stok barang untuk pemberitahuan kepada petugas (kasir)

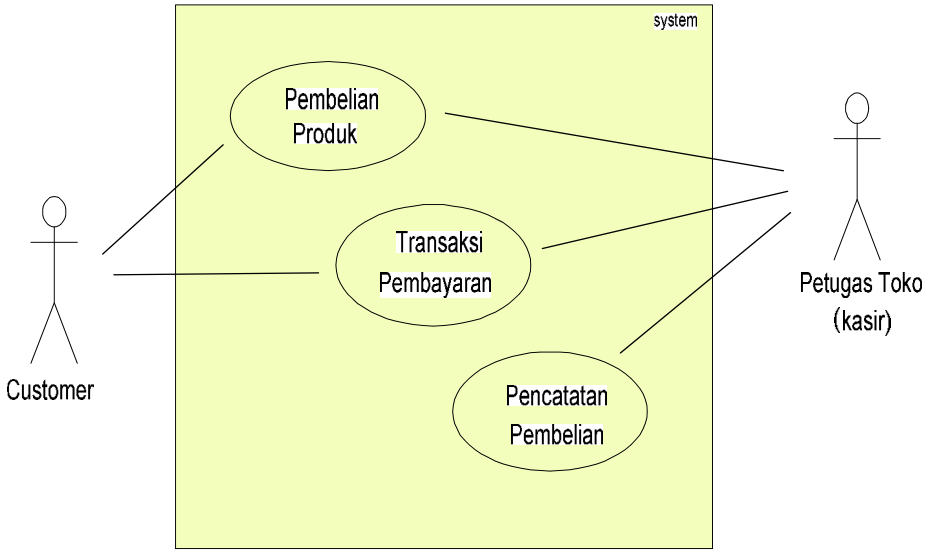
Sumber	: Bagian Gudang
Bentuk	: Dokumen
Distribusi	: Bagian gudang kepada owner
Rangkap	: 2
Deskripsi	: Informasi mengenai bag gudang kepada petugas (kasir)

4.1.2. Analisis Prosedur yang sedang berjalan

Analisis prosedur ini bertujuan untuk memahami prosedur yang menerapkan tentang apa yang dikerjakan dan bagaimana proses yang berlangsung.

4.1.2.1. Diagram Use Case

Use Case Diagram memperlihatkan hubungan diantara actor dan *use case*. Actor merepresentasikan seorang user atau subsistem lain yang akan berinteraksi dengan sistem. Sedangkan *use case* merupakan urutan kejadian yang menggambarkan interaksi antara user dengan sistem. Fungsionalitas sistem didefinisikan ke dalam *use case* dari sudut eksternal sistem yang berguna untuk uji kelayakan sistem.

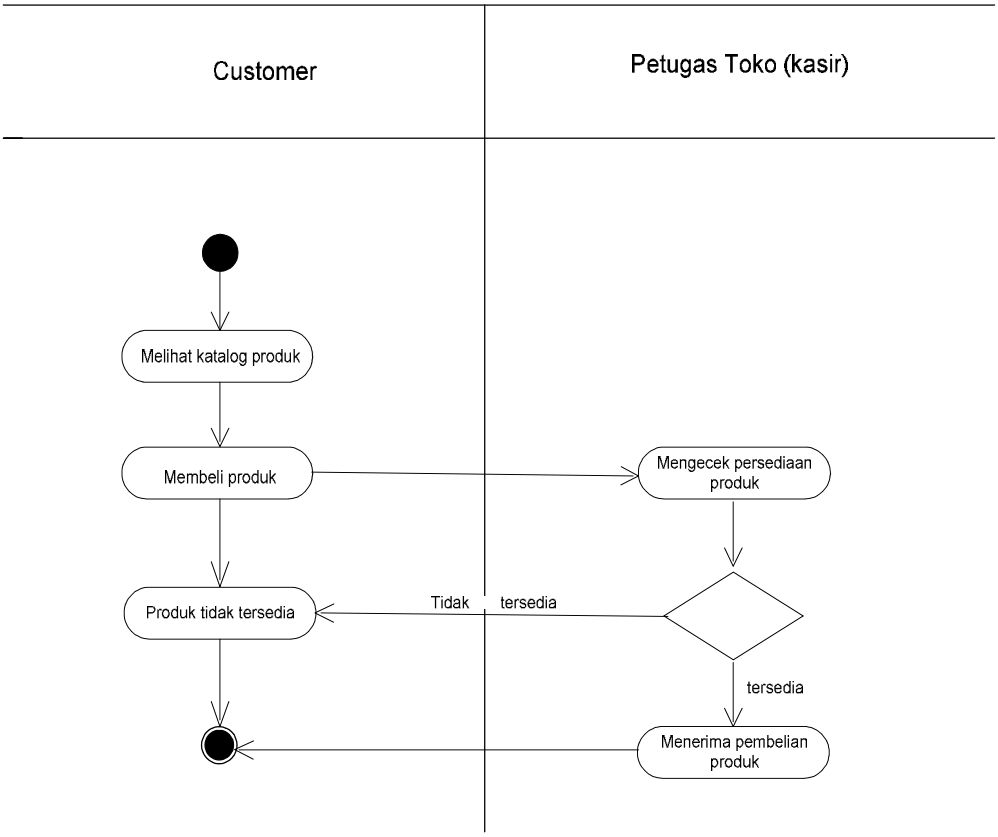


Gambar 4.1 Diagram *use case* yang sedang berjalan

4.1.2.2. Diagram *Activity*

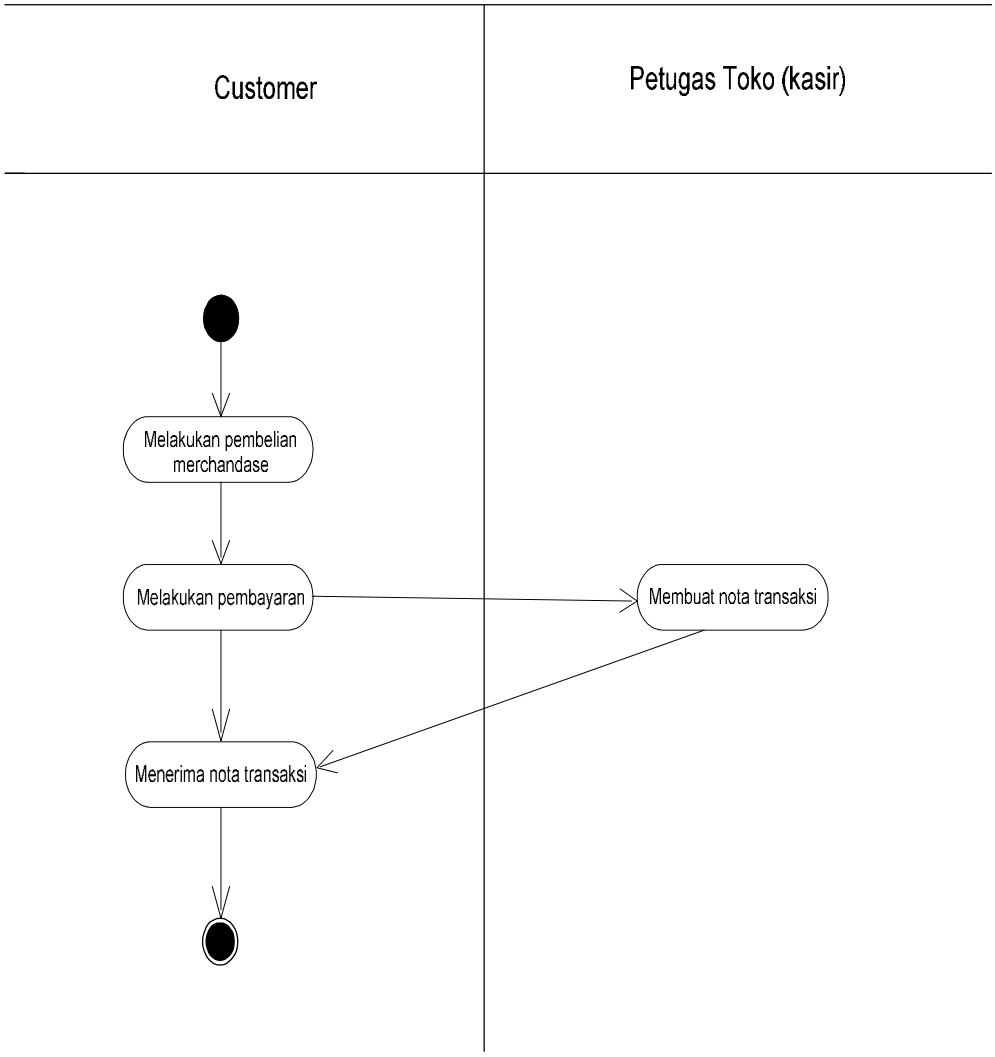
Activity Diagram digunakan untuk menggambarkan kegiatan-kegiatan yang ada di dalam suatu sistem. Agar dapat lebih memahami tentang sistem yang akan dibuat, maka perlu dibuatkan *activity* Diagram tentang sistem yang sedang berjalan,

1. Diagram *Activity* pembelian produk yang sedang berjalan



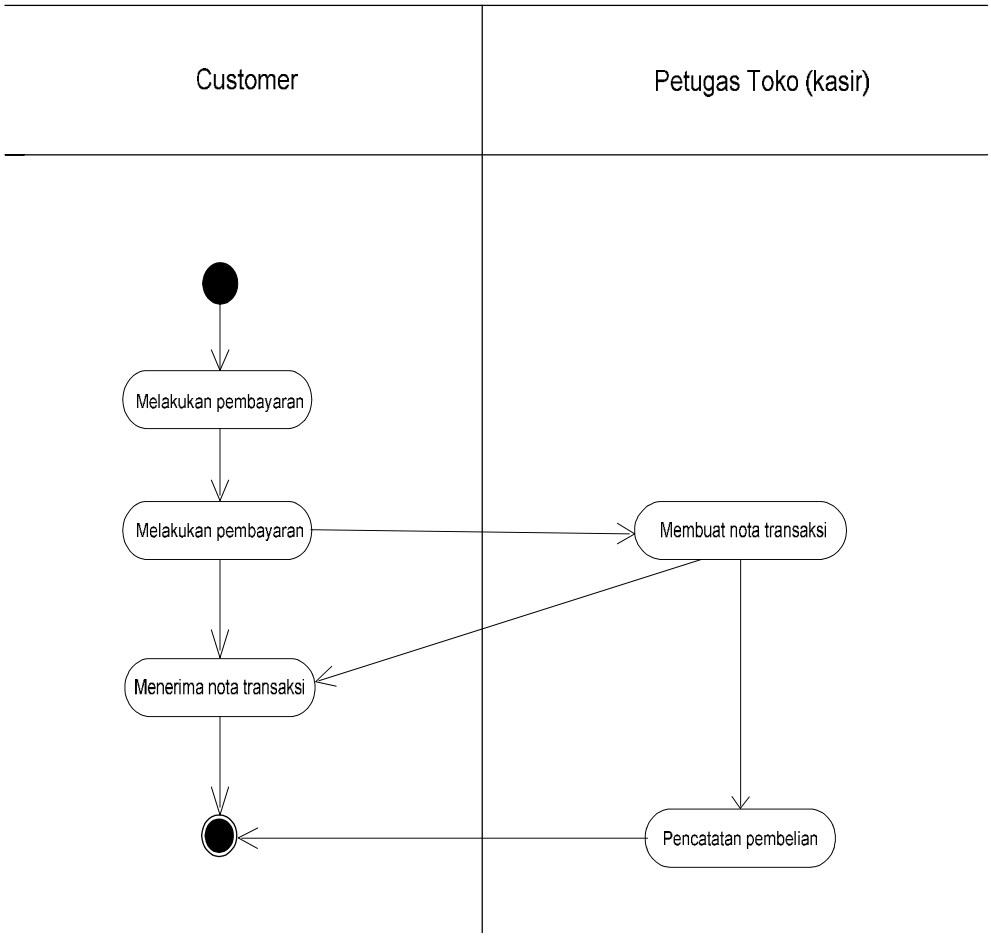
Gambar 4.2 *Activity* pembelian yang sedang berjalan

2. Diagram *Activity* transaksi pembayaran yang sedang berjalan



Gambar 4.3 *Activity* transaksi pembayaran yang sedang berjalan

3. Diagram Activity pencatatan pembelian yang sedang berjalan



Gambar 4.4 *Activity* pencatatan pembelian yang sedang berjalan

4.1.3. Evaluasi Sistem yang sedang berjalan

Untuk sistem yang sedang berjalan, dari segi keamanan data di dalam sistem lama yang ada pada Toko The Original Viking Persib Fanshop dalam data yang di arsipkan dalam bentuk kertas atau buku, akan rentan dalam kehilangan dan rusak, sedangkan pada rancangan sistem yang akan diusulkan, bisa dengan cara selalu meng*update* komputer yang dipakai setiap minggunya. Hal ini bisa mencegah masuknya virus ke dalam komputer yang bisa menyebabkan hilangnya data dalam komputer, dengan begitu kemungkin data rusak bisa dihindari. Dari segi sarana dan prasarana yang ada di dalam sistem lama, dokumen yang tertulis harus mempunyai ruangan yang memadai untuk menyimpan dokumen-dokumen tersebut, dan pada system yang diusulkan data yang disimpan ke dalam *database* dan untuk menjaga-jaga hal yang tidak dinginkan, data bisa kita *copy* ke dalam CD atau *flashdisk* selain itu juga data tersebut tidak lagi memakan ruang dan biaya yang banyak. Dari segi waktu,di dalam sistem lama,untuk setiap pencarian data harus dicari dari setiap kertas yang diasrsipkan sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama. Sedangkan pada rancangan sistem yang diusulkan data tersimpan dalam sebuah file yang bisa dibuka setiap saat jadi pencarian data bisa lebih mudah. Dengan adanya system komputerisasi keamanan data bisa lebih terjamin dan dapat meningkatkan kinerja sistem yang ada pada Toko The Original Viking Persib Fanshop.

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 yang sedang berjalan maka sistem yang telah ada perlu dikembangkan. Pengembangan sistem dilakukan dengan mengubah atau memperbaiki sistem yang masih menggunakan buku dalam pencatatan ke dalam sistem yang terkomputerisasi

Dengan memahami sistem yang sedang berjalan dengan kriteria-kriteria sistem yang akan dibangun, maka tahap selanjutnya adalah membuat perancangan sistem informasi terlebih dahulu. Pada tahap ini akan dilakukan perancangan perangkat lunak Sistem Informasi Penjualan Merchandise Pada Toko The Original Viking Persib Fanshop. 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 baru kepada pemakai *(user)*. Adapun suatu rencana perancangan sistem baru mempunyai tujuan utama yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui permasalahan yang ada pada Sistem Informasi penjualan merchandise yang sedang berjalan pada Toko The Original Viking Persib Fanshop.
2. Untuk membuat perancangan Sistem Informasi penjulan merchandaise pada Toko The Original Viking Persib Fanshop.

3. Untuk melakukan pengujian Sistem Informasi penjulan merchandise pada Toko The Original Viking Persib Fanshop.
4. Mengidentifikasikan masalah yang berkaitan dengan Sistem Informasi Penjualan merchandise pada Toko The Original Viking Persib Fanshop.
5. Untuk membuat implementasi Sistem Informasi penjulan merchandise pada Toko The Original Viking Persib Fanshop.

4.2.2. Gambaran Umum Sistem yang di Usulkan

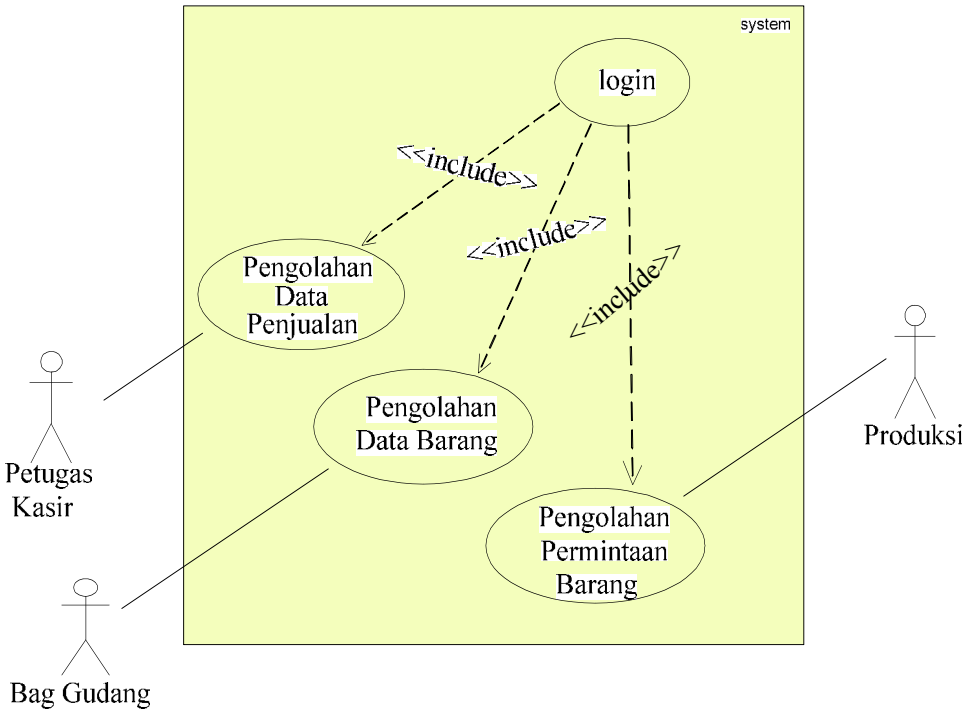
Gambaran umum sistem yang diusulkan tidak mengalami banyak perubahan dari sistem yang berjalan, hanya merubah sistem informasi penjualan yang belum terkomputerisasi sehingga dapat mengatasi permasalahan yang terjadi pada sistem informasi penjualan yang lama dengan melakukan perubahan prosedur, yaitu pada sistem yang lama data-data penjualan hanya disimpan dalam bentuk arsip yang disusun pada sebuah tempat sehingga memerlukan waktu yang lama untuk mencari data-data penjualan dan dalam melakukan proses lainnya.

4.2.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Prosedur merupakan tahapan-tahapan instruksi yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan. Perancangan prosedur merupakan hasil dari perubahan dan evaluasi dari sistem yang sedang berjalan,dimana sistem yang diusulkan diharapkan dapat memperbaiki kekurangan dari sistem yang sedang berjalan.

4.2.3.1. Diagram Use Case

Berikut ini adalah diagram *use case* yang diusulkan untuk Sistem Informasi Penjualan Merchandise Pada Toko The Original Viking Fanshop.



Gambar 4.5 Diagram *use case* yang diusulkan

4.2.3.2. Skenario *use cse*

a ~ä~ã =ëâÉå~êáç=*use case* páëíÉã =fåÑçêã ~ëá=mÉåà ~ä~å=j ÉêÅÜ~åÇáÉ=m~Ç~=
qçâç=qÜÉ=l êáÖå~ä=s áâáÖ=mÉêëáÄ=c ~åëÜçé ó~åÖ=Çáî ëâ~åI=ÇáàÉä~ëâ~å=ëÉëì ~á=
ÇÉåÖ~å=ëâÉå~êáç=à~ä~åå ó~ãã ~ëáÖãã ~ëáåÖ=*use case* ó~åÖ=Éä~Ü=ÇáÇÉÑÉåáëâ~åK=

NK k ~ã ~=r ëÉ=¨ ~ëÉ=WáçÖå

^ Åíçê=WéÉìì Ö~ë Eã~ëáêF Ç~å=Ä~Ö=ÖÌ Ç~åÖI=éçÇì âëá

pâÉå~êáç

Tabel 4.1 *Use case Login*

Aksi Aktor	Sistem
Skenario Normal	
NI j Éã ~ëì âå~å=ì ëÉêå~ã É=Ç~å= é~ëëï çêÇ	
	OI j ÉåÖÉÅÉâ=*valid* íáÇ~âå ó~=Ç~í~= ã ~ëì â~å
	PK j Éå~ã éáãâ~å= éÉë~å= pÉä~ã ~í= Ç~í~åÖ=éÉìì Ö~ë

OK k ~ã ~=ŧ ëÉ= ~ëÉ₩a ~í~=_ ~ê~åÖ

^ Åíçê₩_ ~Ö=dì Ç~åÖ

pâÉå~êáç

Tabel 4.2 *Use case* pengolahan data barang

Aksi actor	Sistem
Skenario Normal	
NK j Éã~âì â~å=*login*	
	OK s ~äáÇ~ëá=Ç~í~=äç ÖÅå=ó~åÖ=ÇáäëáI= çäÉÜ=Ä~Ö=ÖìÇ~åÖ Ëáâà~=ëì âëÉëI= Ä~Ö=ÖìÇ~åÖ Äáë~=*login,* àáâ~= ë~ä~Ü=Ä~Ö=ÖìÇ~åÖ=ã ÉåÖìä~åÖ= âÉã Ä~äá=*login)*
PI j Éã ~ëì ââ~å= éÉåÖçä~Ü~å= Ç~í~=Ä~ê~åÖ=ëÉëì ~á âçäçã = ó~åÖ=Ç~	
	QK j ÉåÖÉÅÉâ=*valid* íáÇ~âåó~=Ç~í~= ã ~ëì â~å
	RK j Éåóáã é~å= Ç~í~= éÉåÖçä~Ü~å= Ç~í~=Ä~ê~åÖâÉ=*database*
	SK j Éå~ã éáäâ~å= éÉë~å= åéì í= ÄÉëÜ~ëää

PK k ~ã ~ì ëÉ=Å~ëÉ¥ì ~í~=mÉåà ~ä~å

^ âíçê¥éÉíì Ö~ë=Éâ~ëáêF

pâÉå~êáç

Tabel 4.3 *Use case* pengolahan data penjualan

Aksi actor	Sistem
Skenario Normal	
NK j Éä~âì â~å=*login*	
	OK s ~äáÇ~ëá=Ç~í~=äçÖåå=ó~åÖ=Çáéëá=çäÉÜ= éÉíì Ö~ë= Éáéâ~= ëì âëÉëÌ= éÉíì Ö~ë=Äáë~=*login,* àáâ~=íáÇ~â= éÉíì Ö~ë= ã ÉåÖì ä~åÖ= âÉã Ä~äá=*login)*
PK j Éã ~ëì â~å Ç~í~=mÉåà ~ä~å	
	QK j ÉåÖÉÅÉâ=*valid* íáÇ~âåó~=Ç~í~= ã ~ëì â~å
	RK j Éåóáã é~å=Ç~í~=éÉåà ~ä~å âÉ= *database*
	SK j Éå~ã éáäâ~å= éÉë~å= áåéì í= ÄÉêÜ~ëáä

QK k ~ã ~=ì ëÉ=Å~ëÉ¥ì ~í~=mÉêã áåí~~å

^ âíçê¥mêçÇì âëá

pâÉå~êáç

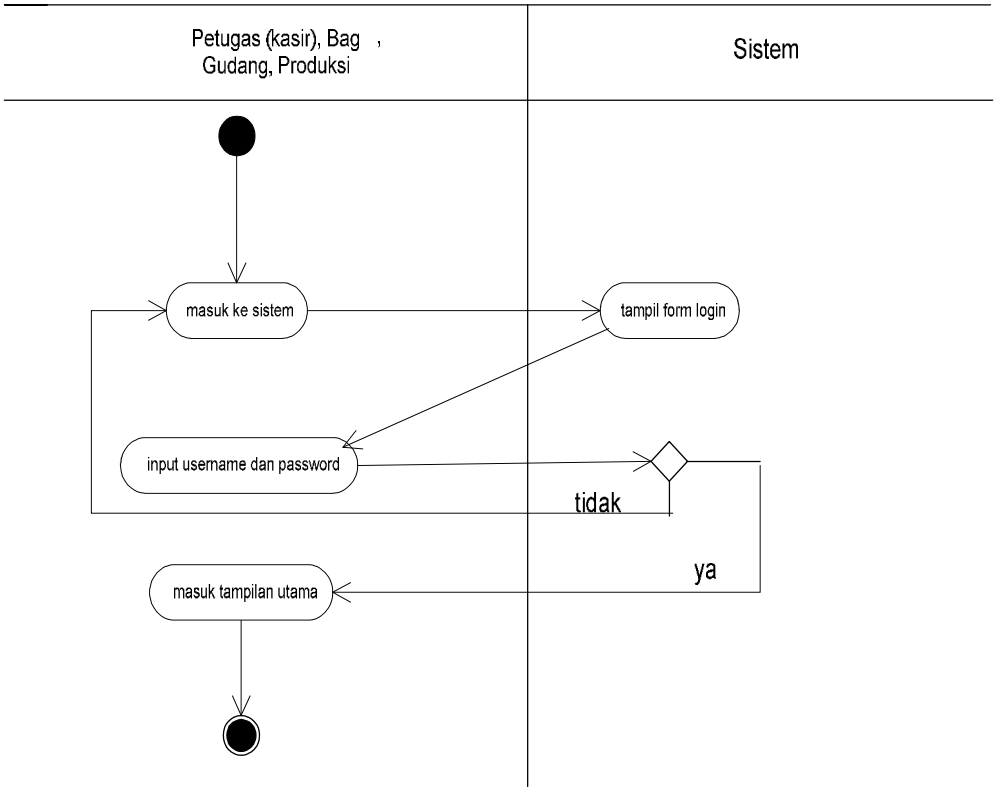
Tabel 4.4 *Use case* pengolahan permintaan barang

Aksi actor	Sistem
Skenario Normal	
NKf Éä~âì â~å=*login*	
	OK s ~äáÇ~ëá=Ç~í~=äçÖåá=ó~åÖ=Çáëá=çäÉÜ= éêçÇì âëá Eáêâ~=ëì âëÉël=éêçÇì âëá Äáë~= *login*, àáâ~= íáÇ~â= éêçÇì âëá ã ÉåÖì ä~åÖâÉã Ä~äá=*login)*
PI j Éåëçëíáê=Ç~å= ã Éã éêçÇì âëá=Ç~í~= éÉã Éë~å~å Ä~ê~åÖ	
	QK j Éåóãã é~å=Ç~í~=éÉåàì ~ä~å=âÉ= *database*
RK j ÉåÖáëãã â~å=Ü~ëáá= éÉã Éë~å~å	

4.2.3.3. Diagram Aktivitas

_ Éêáâì í=ååá=~Ç~ä~Ü=Çä~Öê~ã =~âíáî áí~ë=ó~åÖ=Çâì ëì äâ~å=ì åíì â=pæëíÉã =íåÑçêã ~ëá=mÉåàì ~ä~å=j ÉêÅÜ~åÇäëÉ=m~Ç~=qçâç=qÜÉ=ì êáÖåå~ä=s áâåÖ=c~åëÜçéK

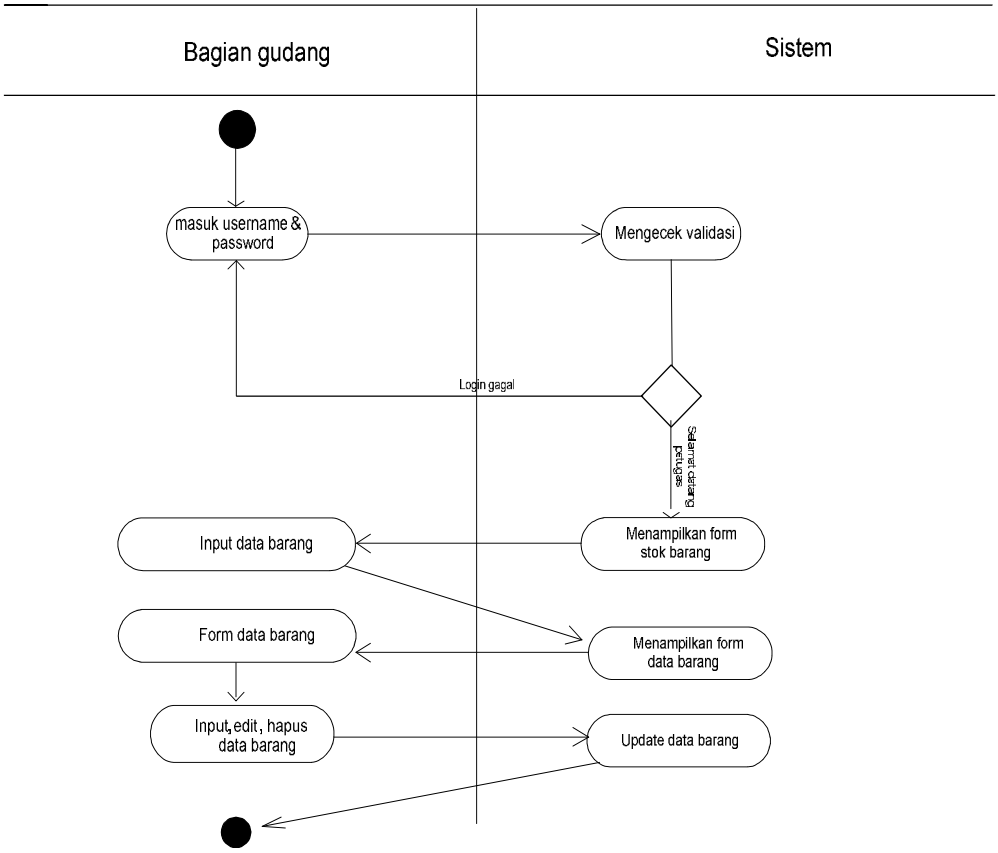
1. a á~Öê~ã *activity Login*



Gambar 4.6 Diagram *activity Login* yang diusulkan

OK a á~Öê~ã *activity* mÉåÖçä~Ü~å=a ~í~=_ ~ê~åÖ

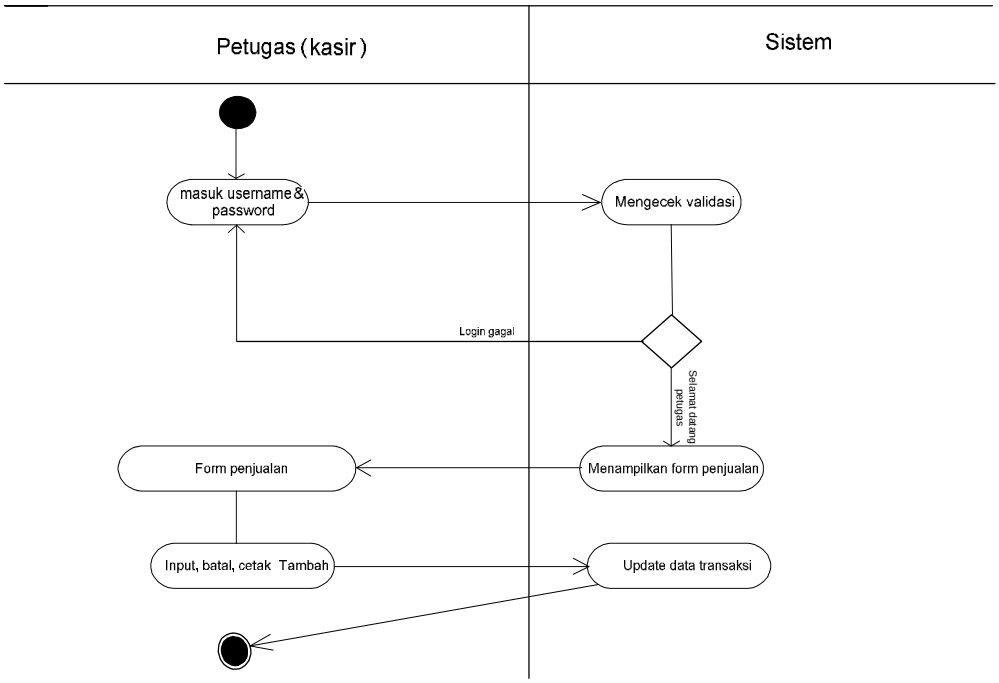
_ Éêáâì í= åáá= ~Ç~ä~Ü= Çá~Öê~ã = ~âíáî á~ë= ó~åÖ= Çáì ëì äâ~å= ì åíì â= páëíÉã = fåÑçêã ~ëá= mÉåà ì ~ä~å= j ÉêÅÜ~åÇæÉ= m~Ç~= q ç â ç = q ÜÉ= l êáÖå~ä= s áâáåÖ= c~åëÜçéK



Gambar 4.7 Diagram *activity Pengolahan Data Barang* yang diusulkan

PK a á~Öê~ã =*activity* éÉåÖçä~Ü~å=a ~í~ mÉåàì ~ä~å

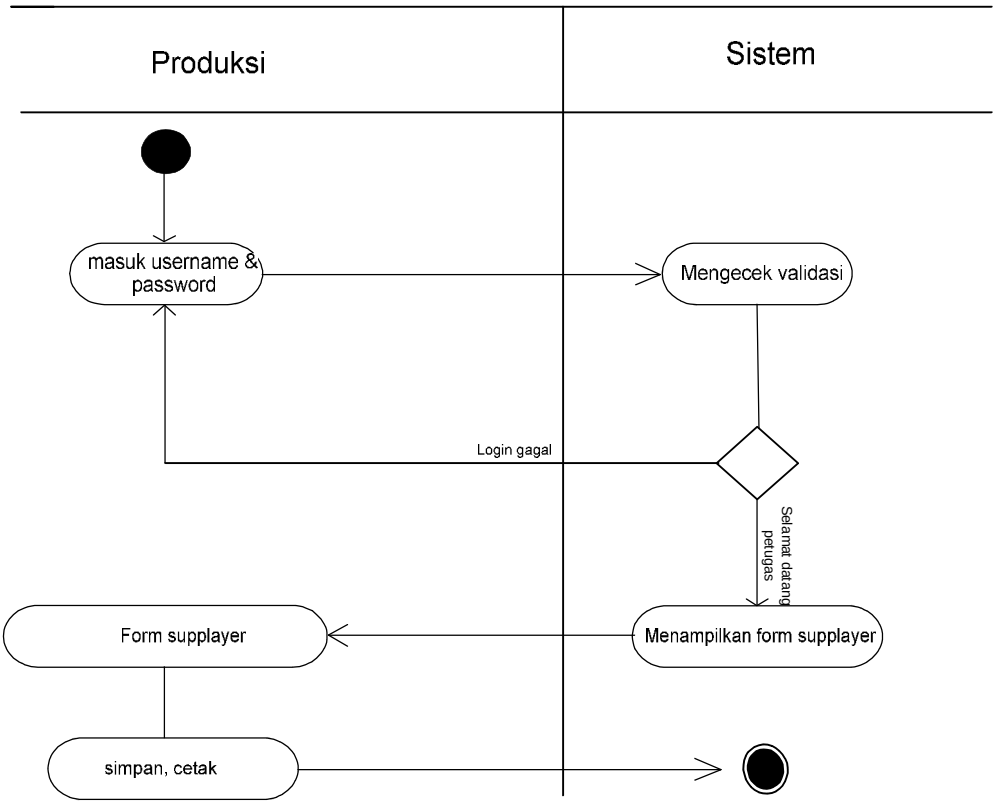
_ Éêáàì í= åáá= ~Ç~ä~Ü= Çá~Öê~ã = ~âíáî á~ë= ó~åÖ= Çáì ëì äâ~å= ì åíì â= páëíÉã = fåÑçêã ~ëá= mÉåàì ~ä~å= j ÉêÅÜ~åÇæÉ= m~Ç~= q ç â ç = q ÜÉ= l êáÖå~ä= s áâåÖ= c ~åëÜçéK



Gambar 4.8 Diagram *activity Pengolahan Data Penjualan* yang diusulkan

QK a á~Öê~ã =*activity* éÉåÖçä~Ü~å=mÉêã åáí~~å=_ ~ê~åÖ

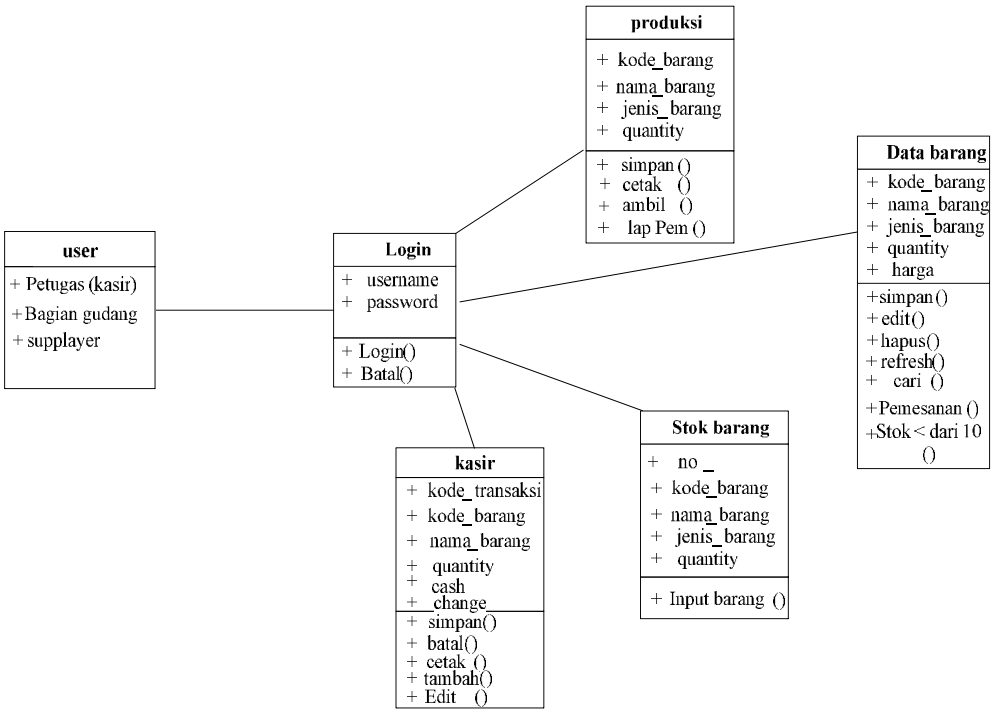
_ Éêáàì í= åáá= ~Ç~ä~Ü= Çá~Öê~ã = ~âíáî á~ë= ó~åÖ= Çáì ëì äâ~å= ì åíì â= páëíÉã = fåÑçêã ~ëá= mÉåàì ~ä~å= j ÉêÅÜ~åÇæÉ= m~Ç~= qçâç= qÜÉ= l êáÖìå~ã= s áâåÖ= c~ëÜÇçéK



Gambar 4.9 Diagram *activity Pengolahan permintaan barang* yang diusulkan

4.2.3.4. Diagram *Class*

_ Éêáìí=áåá=~Ç~ä~Ü=Çá~Öê~ã =Åä~ëë ó~åÖ=Çáë ëìäâ~å=ì åíì â=páëíÉã =fåÑçêã ~ëá= mÉåàì~ä~å=j ÉêÅÜ~åÇáëÉ=m~Ç~=qçâç=qÜÉ=l êáÖÖå~ä=s áâåÖ=e~ëÜçéK

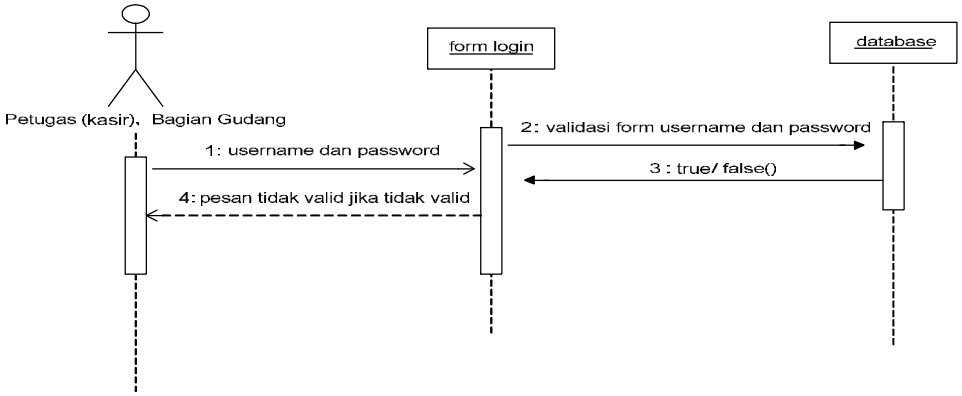


Gambar 4.10 Diagram *class* yang diusulkan

4.2.3.5. Diagram Sekuen

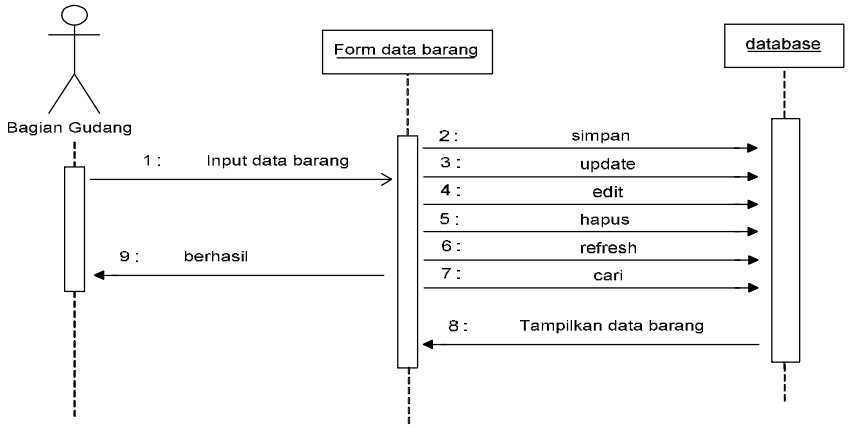
d~ã Ä~ê=ÄÉêâàì í=áåá=~Ç~ä~Ü=Çá~Öê~ã =ëÉàì Éå=ó~åÖ=Çáë ëìäâ~å=ì åíì â=páëíÉã = fåÑçêã ~ëá= mÉåàì~ä~å=j ÉêÅÜ~åÇáëÉ= m~Ç~= qçâç= qÜÉ=l êáÖÖå~ä= s áâåÖ= mÉëëáÄ= c~ëëÜçéKa á~Öê~ã =ëÉàì Éå=ÉêÄ~ÖJÄ~ÖrëÉëì ~á*use case* ó~åÖ=Éä~Ü~Ç=ÇÉÑÉåäáëâå~åK

1. *Use case*¥*Login*



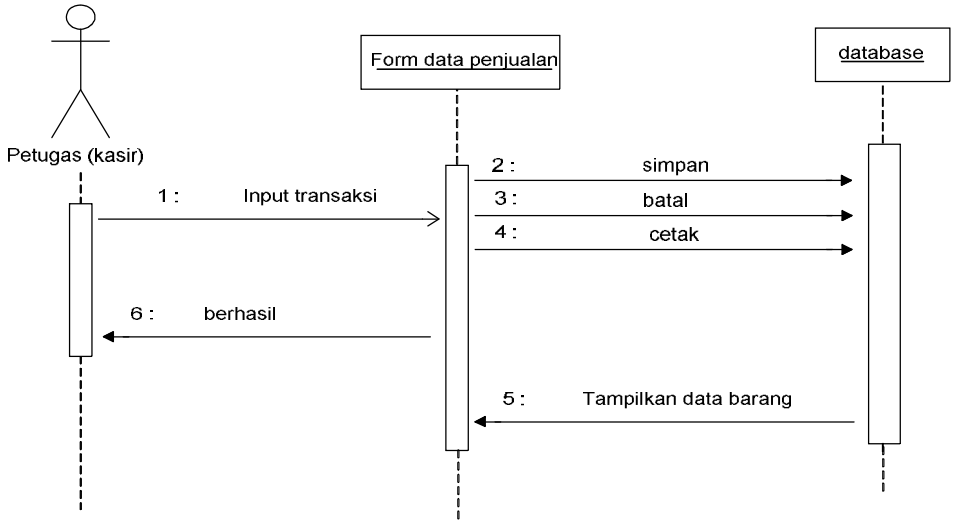
Gambar 4.11 Diagram sekuen *Login* yang diusulkan

2. *Use case:* mÉåÖçä~Ü~å=a ~í~=_ ~ê~åÖ



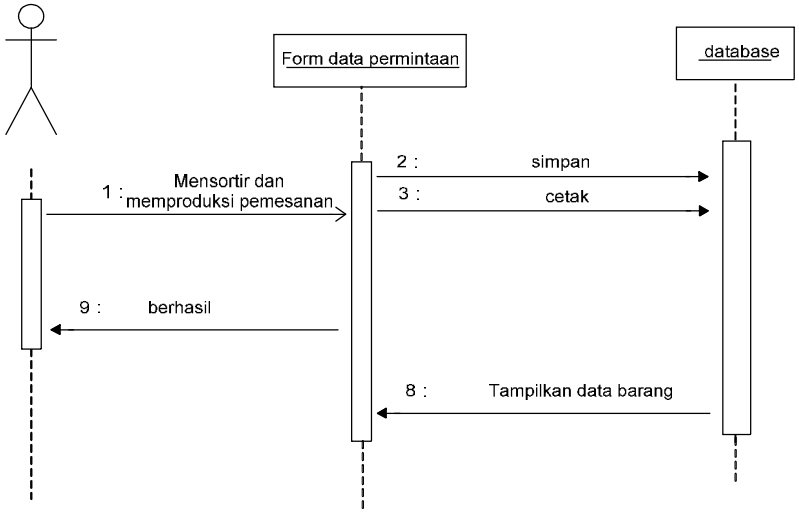
Gambar 4.12 Diagram sekuen Pengolahan Data Barang yang diusulkan

3. *Use case:* mÉåÖçä~Ü~å=a ~í~ mÉåàà ~ä~å



Gambar 4.13 Diagram sekuen Pengolahan Data Penjualan yang diusulkan

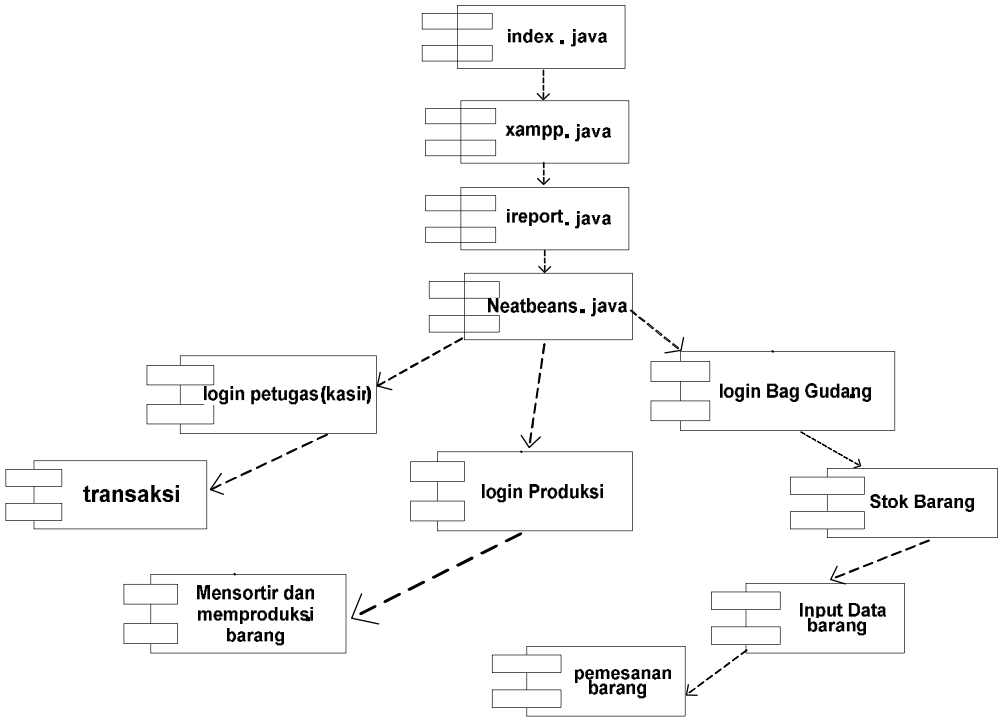
4. *Use case:* mÉåÖçä~Ü~å=Ç~í~é Éêã áåí~å=Ä~ê~åÖ



Gambar 4.14 Diagram sekuen Pengolahan Data permintaan barang yang diusulkan

4.2.3.6. Diagram Komponen

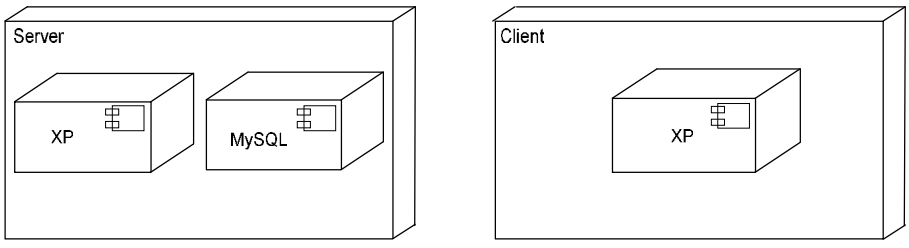
d~ã Ä~ê=ÄÉêáì í=ã ÉåàÉä~ëâ~å=Çá~Öê~ã =âçã éçåÉå=ó~åÖ=Çáì ëì äâ~å=ì åíì â=páëíÉã =
fåÑçêã ~ëá=mÉåà~ä~å=j ÉêÅÜ~åÇáëÉ=m~Ç~=qçâç=qÜÉ= êáÖå~ä=s áâåÖ=c~åëÜçéK



Gambar 4.15 Diagram komponen yang diusulkan

4.2.3.7. Diagran Deployment

d~ã Ä~ê=ÄÉêáì í=ã ÉåàÉä~ëâ~å=Çá~Öê~ã =ÇÉéäçóã Éåí ó~åÖ=Çáì ëì äâ~å=ì åíì â=páëíÉã =
fåÑçêã ~ëá=mÉåà~ä~å=j ÉêÅÜ~åÇáëÉ=m~Ç~=qçâç=qÜÉ= êáÖå~ä=s áâåÖ=c~åëÜçéK



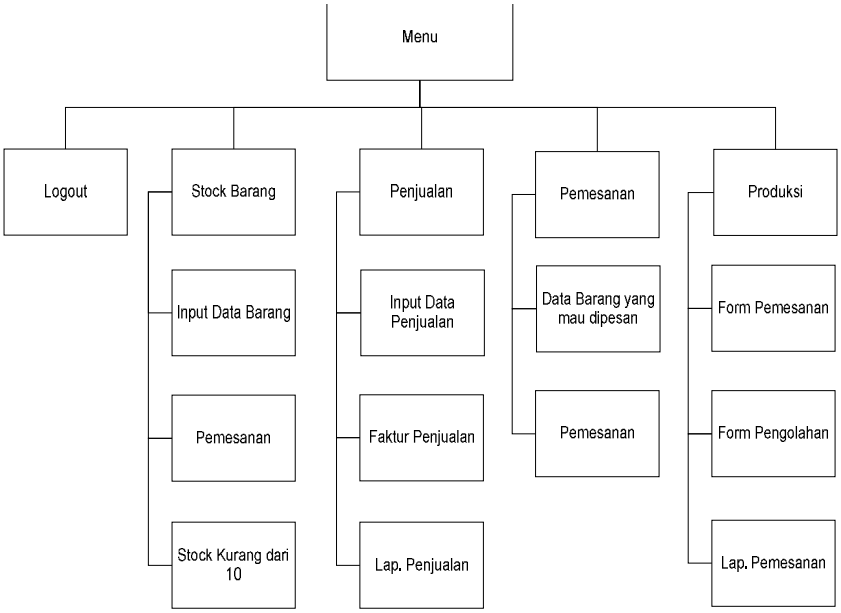
Gambar 4.16 Diagram deployment yang diusulkan

4.2.4. Perancangan Antar Muka

m-Ç~=éÉê~åÅ-åÖ-å=~åí~ê=ã ì â~=~í~ì *interface* åáá=~â~å=ã ÉåÖÖ-ã Ä-êâ~å= ê~åÅ-åÖ-å=í~ã éáä-å=ó~åÖ=-Ç~=Ç~ä-ã =ëáëíÉã =ó~åÖ=Çâì ëì äâ~åK^ Ç~éì å=ó~åÖ=-â~å= ÇäÄ-Ü~ë=ó~áì =ëíêì âíì ê=ã Éåì I=éÉê~åÅ-åÖ-å=*input* Ç~å=éÉê~åÅ-åÖ-å=*output*K

4.2.4.1. Struktur Menu

m-Ç~=éÉê~åÅ-åÖ-å=ëíêì âíì ê=ã Éåì =áåá=~â~å=ÇäÉä~ëâ~å=íÉåí~åÖ=äáåâ=ó~åÖ= ë~äáåÖ=ÄÉêÜì Äì åÖ-å=Ç~ä-ã =ëáëíÉã =ó~åÖ€Çâì ëì äâ~åK= Éêáì í=Ö-ã Ä-ê~åáó~

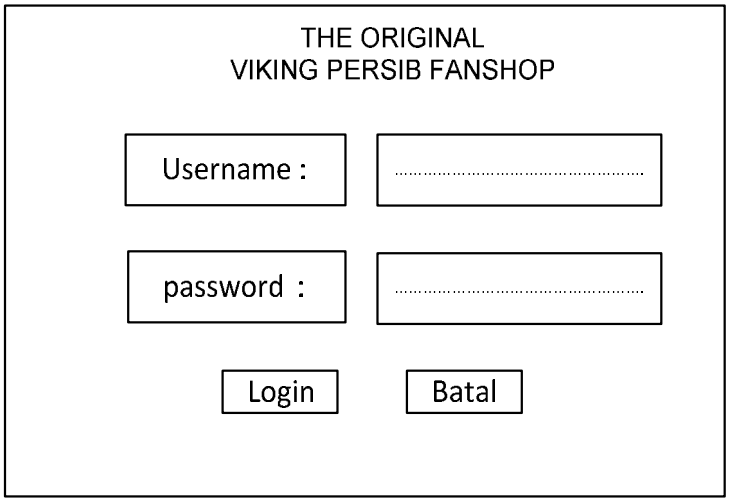


Gambar 4.17 Struktur menu yang diusulkan

4.2.4.2. Perancangan *Input*

mÉê~åÅ-åÖ-å=*input* ó~áì =ëÉÄì ~Ü=í~ã éáä-å=ó~åÖ=Çâê~åÅ-åÖ=ëÉÄ-Ö-á=íÉã é~í= ì åíì â=ã Éã ~ëì â~å=Ç~í~JÇ~í~=ó~åÖ=ÇäÄÉêâ~å=çãÉÜ=éÉåÖÖì å~=ëáëíÉã =Euser HK= mÉåÖÖì å~=~í~ì =*user* Ç~ä-ã =~éäê~ëá=ÇäÄ-Öí=âÉ=Ç~ä-ã =O=íáéÉ=ó~áì =éÉíì Ö-ël=Ä-Ö= Öì Ç~åÖK

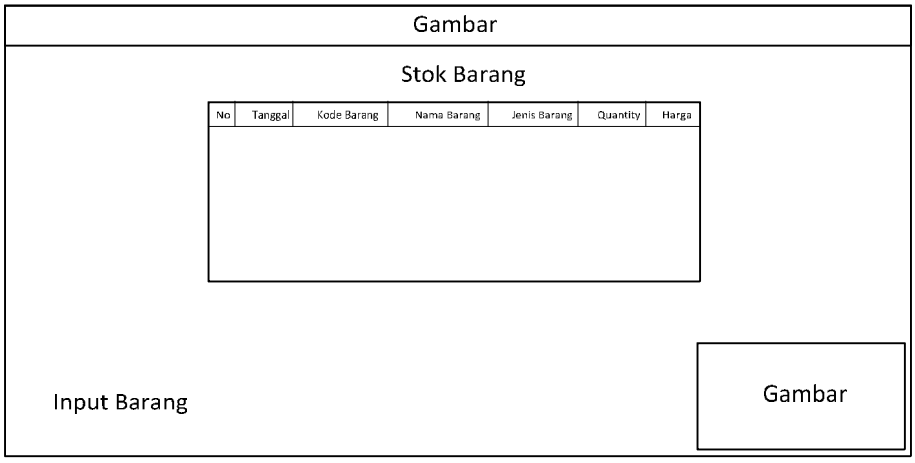
NK o ~åÅ-åÖ-å=*login* éÉåÖÖì å~éÉïì Ö-ë Ëâ~ëáêH=Ä-Ö€Öì Ç~åÖì=ëì ééä-óÉê



Gambar 4.18 Desain *login* pengguna yang diusulkan

a Éë~áå=Ü-ä-ã ~å=*login* éÉåÖÖì å~ áåá=~Ç~ä-Ü=Ü-ä-ã ~å=ì í~ã ~=ó~åÖ=í~ã éáä=âÉïáâ~ï ëÉêã Éã Äì â~=éäáâ~ëáKe ~ä-ã ~å=åáá=ã Éã áåí~=*input*~å=*username, password*l=ài Ö~€ÇäáÉåÖì å~éá€ÇÉåÖ-å=içã Äçä=*login* Ç~å=*batal*K

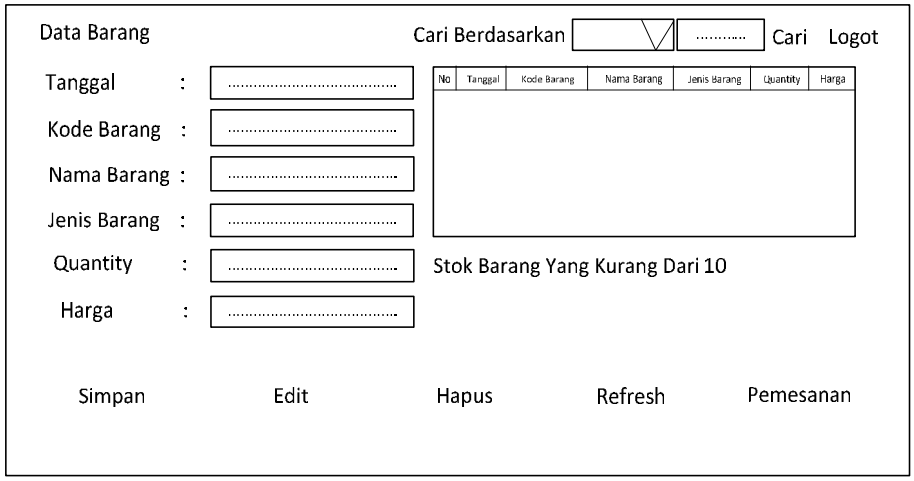
OK o ~åÅ-åÖ-å=ëíçâ=Ä-ê~åÖ



Gambar 4.19 Desain Stok barang yang diusulkan

a Éë~áå=Ü~ä~ã ~å=ì åíì â=píçâ=Ä~ê~åÖÇá=âëÉë=çäÉÜ=Ä~Ö€Ö Ç~åÖKh Éíáâ~=Ä~Ö=Ö Ç~åÖã ÉåÖìäáâ=íçã Äçä=ëáéì í=Ä~ê~åÖã ~â~=â~å=ÉëâçåÉâëáé~Ç~=Ñçêã =ëáéì í=Ç~í~=Ä~ê~åÖK

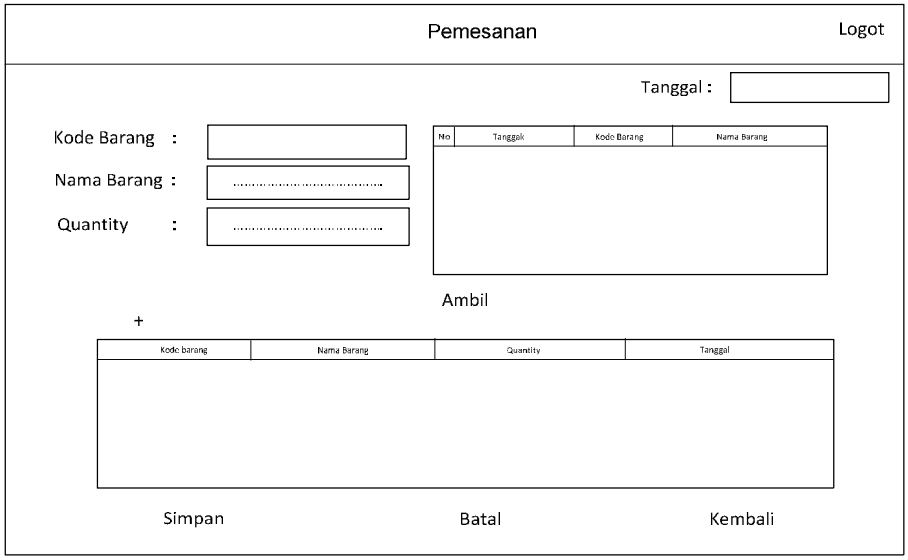
PK *Rancangan input*=Ç~í~=Ä~ê~åÖ



Gambar 4.20 Desain *input* data barang yang diusulkan

a Éë~áå=Ü~ä~ã ~å=ì åíì â=*input* Ç~í~=Ä~ê~åÖÇá=âëÉë=çäÉÜ=Ä~Ö€Ö Ç~åÖKh Éíáâ~=Ä~Ö€Ö Ç~åÖã ÉåÖìäáâ=íçã Äçä=ëáéã é~å=Ç~å=âÉã ì Çá~å=*input*~å=ÉåíáÖ=Ç~í~=Ä~ê~åÖ=~â~å=Çá=ëáéã é~å=âÉ=*database* ó~åÖ=ÉëÜ~Ü=ÉëâçåÉâëáKpÉëá~åå=áíì =ÇäáÉåÖì~éá=ÇÉåÖ~å=íçã Äçä=ÉÇáíI=Ü~éì ëI=êÉÑëÉëÜI=Å~êäI=Ç~å=äçÖçí ëÉëí~=íçã Äçä=éÉã Éë~å~å=ì åíì â=ã Éã Éë~å=Ä~ê~åÖâÉé~Ç~=ëì éëäáÉêK

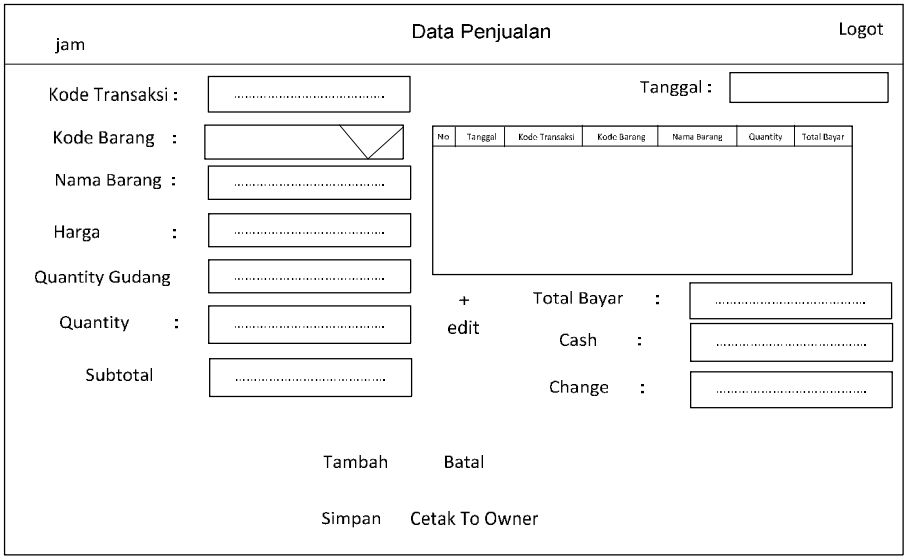
QK o ~åÅ-åÖ-å=*input* Ç~í~=éÉã Éë~å~å



Gambar 4.21 Desain *input* data pemesanan yang diusulkan

a Éë~áå=Ü-ä-ã ~å=ì åíì â=*input* Ç~í~=éÉã Éë~å~å Çá=~âëÉë=çäÉÜ=Ä-Ö=Öì Ç~åÖK=*Input*~å=Ç~í~=éÉã Éë~å~å áåá=å~åíáåó~=íÉêÜì Äì åÖ=ÇÉåÖ-å=Ñçêã =ëì ééäáóÉêÞÉä~áå=áíì = ÇääÉåÖì~éá=ÇÉåÖ-å=íçã Äçä=HÌ=ã Äáäí=ã Ä-ÜÌ=ëáã é~åÌ=Ä~í~äÌ=âÉã Ä-äáK

RK o ~åÅ-åÖ-å=*input* Ç~í~=éÉåàì ~ä-å



Gambar 4.22 Desain *input* data penjualan yang diusulkan

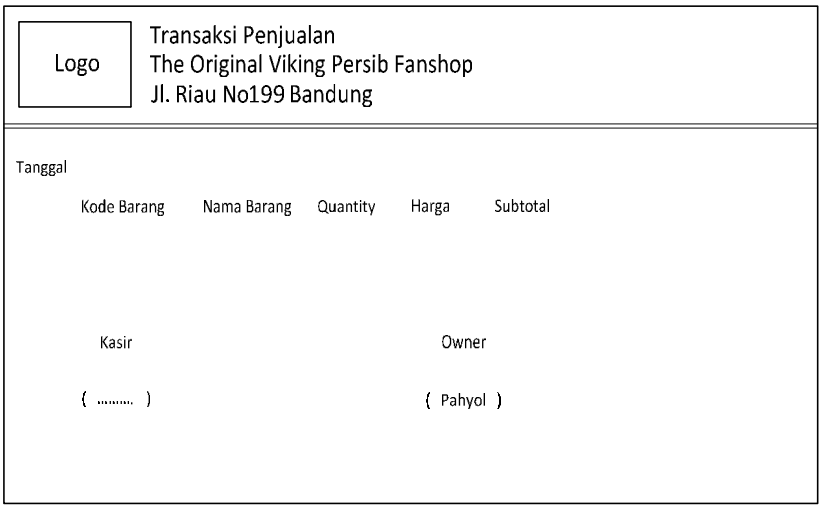
a Éë~áå=Ü-ä-ã ~å=ì åíì â=*input* Ç~í~=éÉåàì ~ä-å Çá=~âëÉë=çäÉÜ=éÉíì Ö-ë=Eâ~ëáêF<
Input~å=Ç~í~=éÉåàì ~ä-å áåá=å~åíáåó~=íÉêÜì Äì åÖ=ÇÉåÖ-å=Ç~í~Ä-ëÉ=Ä-Ö=Öì Ç~åÖ=âÉíáâ~
éÉíì Ö-ë=Eâ~ëáêF=ã ÉåÖåéì í=Ç~í~ éÉåàì ~ä-åÍpÉä-áå=áì =ÇäáÉåÖâ~éá=ÇÉåÖ-å=íçã Äçä=Hl=
í~ã Ä-ÜÌ=ëáã é~åI=Ä-í~äÌ=ÅÉí~â=Ç~å=ÅÉí~â=íç=çï åÉêK

5.2.4.3. Perancangan *Output*

mÉê~åÅ~åÖ~å=*Output* ~í~ì =âÉäì ~ê~å=ã ÉêÌ é~â~å=Ü~ëáï=Ç~êá=éÉåÖçä~Ü~å=Ç~í~= ó~åÖ=ÇáíÉêã ~=Ç~êá=éêçëÉë=ã ~ëì â~å=Ç~í~=ÄÉêì é~=áåÑçêã ~ëá=ó~åÖ=ÄÉêÖÌ å~=Ä~Öá= éÉåÖÖÌ å~=~í~ì *user*. ^ Ç~éì å=ê~åÅ~åÖ~å=*output* Ç~êá=ëáëíÉã =áåÑçêã ~ëá=éÉåäì ~ä~å= ã ÉêÅÜ~åÇáëÉ=é~Ç~=íçâç=ÜÉ=çëáÖåå~äî áâáåÖéÉêëáÄ=Ñ~åëÜçé ~Ç~ä~Ü=ëÉÄ~Ö~á=ÄÉêáâì í=W

NKo ~åÅ~åÖ~å=*output* Ç~í~=éÉåäì ~ä~å

a Éë~åå=í~ã éáä~å=âÉäì ~ê~å=ååá=~Ç~ä~Ü=í~ã éáä~å=ÄÉêì é~=í~ÄÉä ó~åÖ=ÄÉêáëá=Ç~í~= éÉåäì ~ä~å ó~åÖ=ÉÄ~Ü=ÉêëáãéÉ~å=Çá=*database* ó~åÖ=ÉÄ~Ü=Çá=*input* â~å=éÉì Ö~ë=Éâ~ëáêF ì åíì â=ã Éã ÄÉêáâ~å=ä~éçê~å=âÉé~Ç~=çï åÉêK



Gambar 4.23 Desain tampilan *output* laporan to owner yang diusulkan

OKo ~åÅ-åÖ-å=*output* Ñ-âíì êéÉåàì ~ä-å

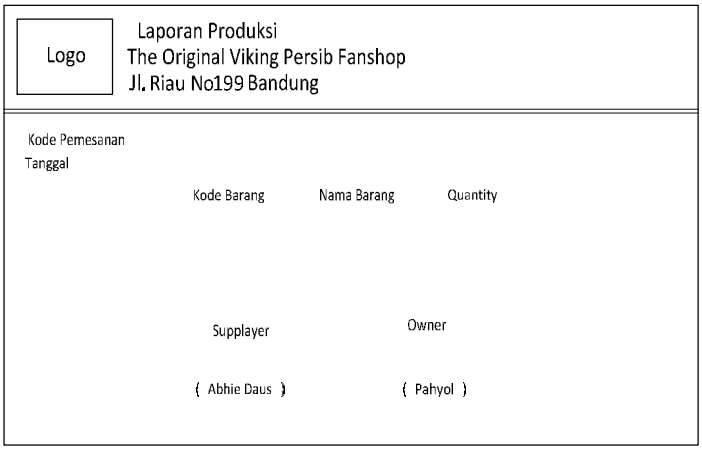
a Éë~áå=í~ã éáä-å=âÉàì ~ê~å=ååá=-Ç~ä-Ü=í~ã éáä-å=ÄÉêì é~=í~ÄÉä=ó~åÖ=ÄÉêáëá=Ç~í~=
éÉåàì ~ä-å ó~åÖ=Éä-Ü=ÉêëáãÍ é~å=Çá=*database* ó~åÖ=Éä-Ü=Çá=*input*â~å=çäÉÜ=éÉíì Ö-ë=
Éâ~ëáêHK



Gambar 4.24 Desain tampilan *output* faktur penjualan yang diusulkan

PKo ~åÅ~åÖ~å=*output* i ~éçê~å=mêçÇì âëá

a Éë~áå=í~ã éáä~å=âÉåì ~ê~å=áå á=Ç~ä~Ü=í~ã éáä~å=ÄÉêì é~=í~ÄÉä=ó~åÖ=ÄÉêáëá=Ç~í~=éÉã Éë~å~å=Ä~ê~åÖ ó~åÖ=Éä~Ü=Éêëáã é~å=Çá=*database* ó~åÖ=Éä~Ü=Çá=ÇáéÉë~å=Ä~Öä~å=ÖÌ Ç~åÖ=âÉé~Ç~=éêçÇì âëáK pÉíÉä~Ü=Ç~í~=éÉã Éë~å~å=íÉêëÉÄì í=ÇáâÉêà~â~å=çäÉÜ=éêçÇì âëáã ~â~=â~å=íÉêëáã é~å=âÉ=*database*K



Gambar 4.25 Desain tampilan *output* Laporan Produksi yang diusulkan