BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem yang Berjalan

Analisis sistem merupakan penguraian dari suatu sistem informasi yang untuk ke dalam bagian-bagian dengan maksud untuk mendefinisikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan suatu perbaikan-perbaikan. Tahap Analisis sistem ini sangat pentingkarena dalam tahapan ini apabila terdapat kesalahan, maka akan menyebabkan kesalahan pada tahapan selanjutnya.

4.1.1 Analisis Prosedure yang sedang Berjalan

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

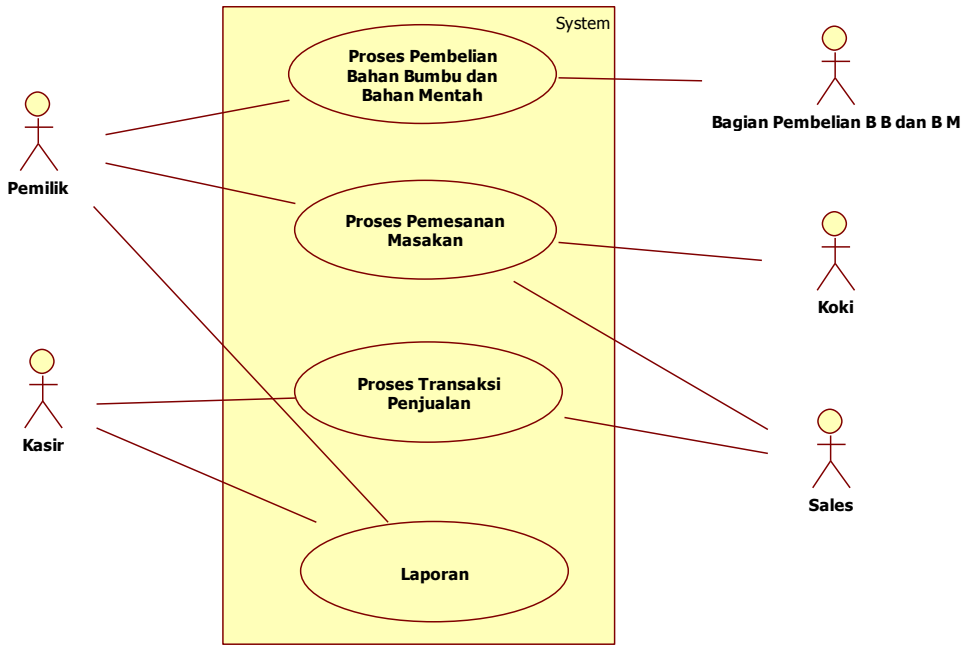
Prosedur Sistem Informasi Penjualan Makanan Sunda pada CV Rina Reni adalah seperti berikut :

1. Pemilik menyerahkan catatan bahan bumbu dan bahan mentah kepada bagian pembelian bahan bumbu dan bahan mentah
2. Pemilik mengecek ketersediaan bahan bumbu dan bahan mentah yang sudah dibeli.

3. Apabila ada sales memesan masakan, sales memberitahukan kepada pemilik pesanan masakan tersebut.
4. Pemilik mencatat masakan yang akan dijual perharinya dan diserahkan kepada koki.
5. Koki menerima dan memasak pesanan masakan dari pemilik CV Rina Reni.
6. Semua masakan dicek terlebih dahulu oleh pemilik, untuk mengetahui jenis masakan, dan jumlah dari masakan tersebut. Apabila sesuai dengan pesanan, langsung diberikan ke sales untuk siap dijual.
7. Masakan yang siap order dibagi ratakan kepada sales untuk dijual.
8. Apabila ada sisa masakan yang tidak terjual, masakan tersebut dikembalikan kepada CV Rina Reni.
9. Kasir akan menghitung total harga dari hasil penjualan semua sales, dan sisa dari hasil penjualan dan kemudian di arsipkan.
10. Kasir akan membuat laporan penjualan yang rangkap dua, yang satu untuk diarsipkan, dan satu lagi diberikan kepada pemilik.

4.1.2 *Use Case Diagram*

Permodelan ini dimaksudkan untuk menggambarkan kegiatan – kegiatan dan hubungan yang terjadi antara para aktor dan *use case* didalam sistem yang sedang berjalan. Kegiatan yang dilakukan dan hubungan antara para aktor dalam sistem yang sedang berjalan digambarkan menggunakan *use case* diagram yang terlebih dahulu digambarkan melalui *use case sekenario* dimana telah terwakili oleh gambaran umum sistem yang sedang berjalan.



Gambar 4.1 *Use Case Diagram* Sistem Informasi Penjualan Masakan Sunda pada CV Rina Reni yang sedang berjalan

Keterangan :

Bagian Pembelian B B dan B M : Bagian Pembelian Bahan Bumbu dan Bahan Mentah

4.1.3 Definisi Aktor dan Deskripsinya

Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri. Berikut adalah deskripsi pendefinisian aktor pada Sistem Informasi Penjualan Masakan pada CV Rina Reni.

Tabel 4.1 Definisi Aktor dan Deskripsinya

No	Aktor	Deskripsi
1	Pemilik	Pihak yang mempunyai wewenang dan memberikan instruksi di CV Rina Reni
2	Bagian Pembelian Bahan Bumbu dan Bahan Mentah	Pihak yang melakukan proses pembelian bahan bumbu dan bahan mentah
3	Koki	Pihak yang melakukan proses pemasakan dari bahan bumbu dan bahan mentah menjadi masakan
4	Sales	Pihak yang melakukan proses penjualan masakan dari CV Rina Reni
5	Kasir	Pihak yang menghitung hasil penjualan dari sales dan membuat laporan persediaan bahan bumbu dan bahan mentah, pemesanan masakan, hasil penjualan

4.1.4 Definisi Use Case dan Deskripsinya

Use Case merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor. Berikut adalah deskripsi pendefinisian *use case* pada Sistem Informasi Penjualan Masakan pada CV Rina Reni.

Tabel 4.2 Definisi *Use Case* dan Deskripsinya

No	Use Case	Deskripsi
1	Proses Pembelian Bahan Bumbu dan Bahan Mentah	Proses dimana pembelian bahan bumbu dan bahan mentah oleh bagian pembelian bahan bumbu dan bahan mentah
2	Proses Pemesanan Masakan	Proses dimana pemesanan masakan yang dilakukan oleh pemilik, dan apabila ada sales memesan masakan bisa dilakukan di proses ini
3	Proses Transaksi Hasil Penjualan	Merupakan proses dari hasil penjualan masakan yang dilakukan oleh sales
4	Laporan	Proses dimana semua laporan diberikan kepada pemilik. Laporan persediaan bahan bumbu dan bahan mentah, laporan pemesanan, laporan hasil penjualan masakan

4.1.5 Skenario Use Case

Skenario *use case* mendeskripsikan aktor-aktor yang melakukan prosedur dalam sistem, serta menjelaskan respon yang ditanggapi oleh sistem tersebut terhadap prosedur yang dilakukan oleh aktor. Berikut adalah skenario *use case* yang berjalan saat ini di CV Rina Reni, yaitu :

Tabel 4.3 Skenario *Use Case* Proses Pembelian Bahan Bumbu dan Bahan Mentah

Identifikasi	
Nama Use Case	**Proses Pembelian Bahan Bumbu dan Bahan Mentah**
Aktor	**Pemilik**
Worker	**Bagian Pembelian Bahan Bumbu dan Bahan Mentah**
Tujuan	**Untuk membeli bahan bumbu dan bahan mentah**
Skenario	
Aksi Aktor	**Reaksi Aktor**
1. Pemilik mencatat bahan bumbu dan bahan mentah yang akan dipesan	
	2. Bagian Pembelian bahan bumbu dan bahan mentah menerima catatan pesanan dari Pemilik dan membeli bahan bumbu dan bahan mentah
3. Pemilik mengecek ketersediaan bahan bumbu dan bahan mentah yang dipesan.	
	4. Membuat laporan pembelian

Table 4.4 Skenario *Use Case* Proses Pemesanan Masakan

Identifikasi	
Nama Use Case	**Proses Pemesanan Masakan**
Aktor	**Pemilik**
Worker	**Koki**
Tujuan	**Untuk menyediakan masakan**
Skenario	
Aksi Aktor	**Reaksi Aktor**
1. Pemilik menyerahkan catatan pesanan masakan	
	2. Bagian koki menerima catatan dan memasak pesanan dari Pemilik
3. Semua masakan yang sudah selesai dimasak di cek untuk mengetahui jenis masakan, dan jumlah dari masakan	
	4. Membuat laporan pemesanan

Tabel 4.5 Skenari *Use Case* Proses Pemesanan Masakan

Identifikasi	
Nama Use Case	**Proses Pemesanan Masakan**
Aktor	**Sales**
Worker	**Pemilik**
Tujuan	**Untuk pemesanan masakan, sales dapat langsung memberitahukan kepada pemilik**
Skenario	
Aksi Aktor	**Reaksi Aktor**
1. Apabila sales memesan masakan, bisa dikabarkan langsung kepada pemilik CV	
	2. Menerima pesanan dari sales
	3. Menerima pesanan masakan, dan melaporkan ke bagian pembelian bahan bumbu dan bahan mentah dan kepada bagian koki untuk penambahan jenis masakan
4. Menerima masakan dari pemilik untuk diorder	

Table 4.6 Skenario *Use Case* Proses Transaksi Penjualan

Identifikasi	
Nama Use Case	**Proses Transaksi Penjualan**
Aktor	**Sales**
Worker	**Kasir**
Tujuan	**Untuk menyerahkan hasil penjualan masakan CV Rina Reni**

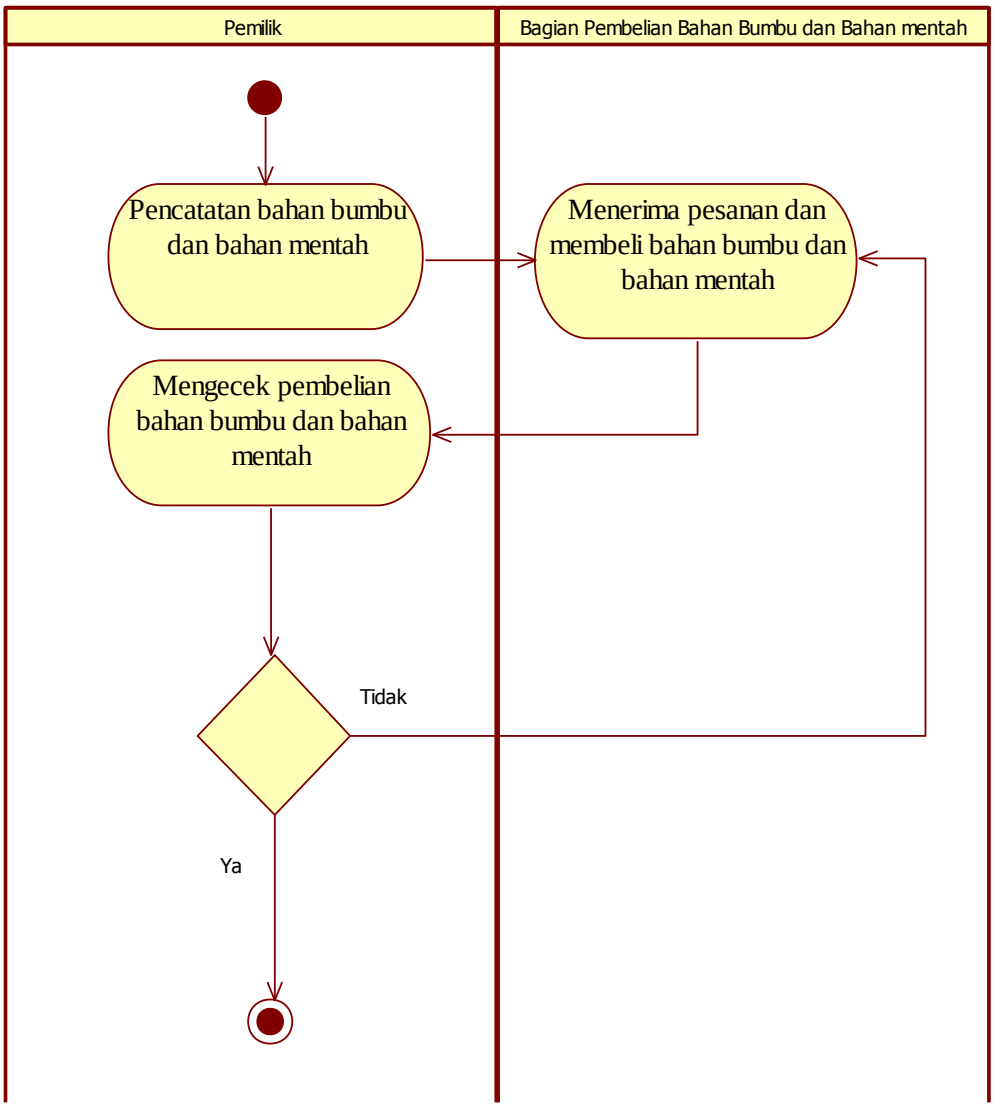
Skenario	
Aksi Aktor	**Reaksi Aktor**
1. Sales menyerahkan hasil penjualan masakan	
	2. Kasir menghitung hasil penjualan
3. Sales membayar hasil penjualan kepada kasir, apabila ada sisa masakan yang tidak habis terjual, maka masakan tersebut dikembalikan ke CV Rina Reni	
	4. Kasir menerima hasil penjualan dan sisa masakan yang tidak habis terjual
	5. Membuat laporan hasil penjualan

Table 4.7 Skenario *Use Case* Laporan Hasil Penjualan

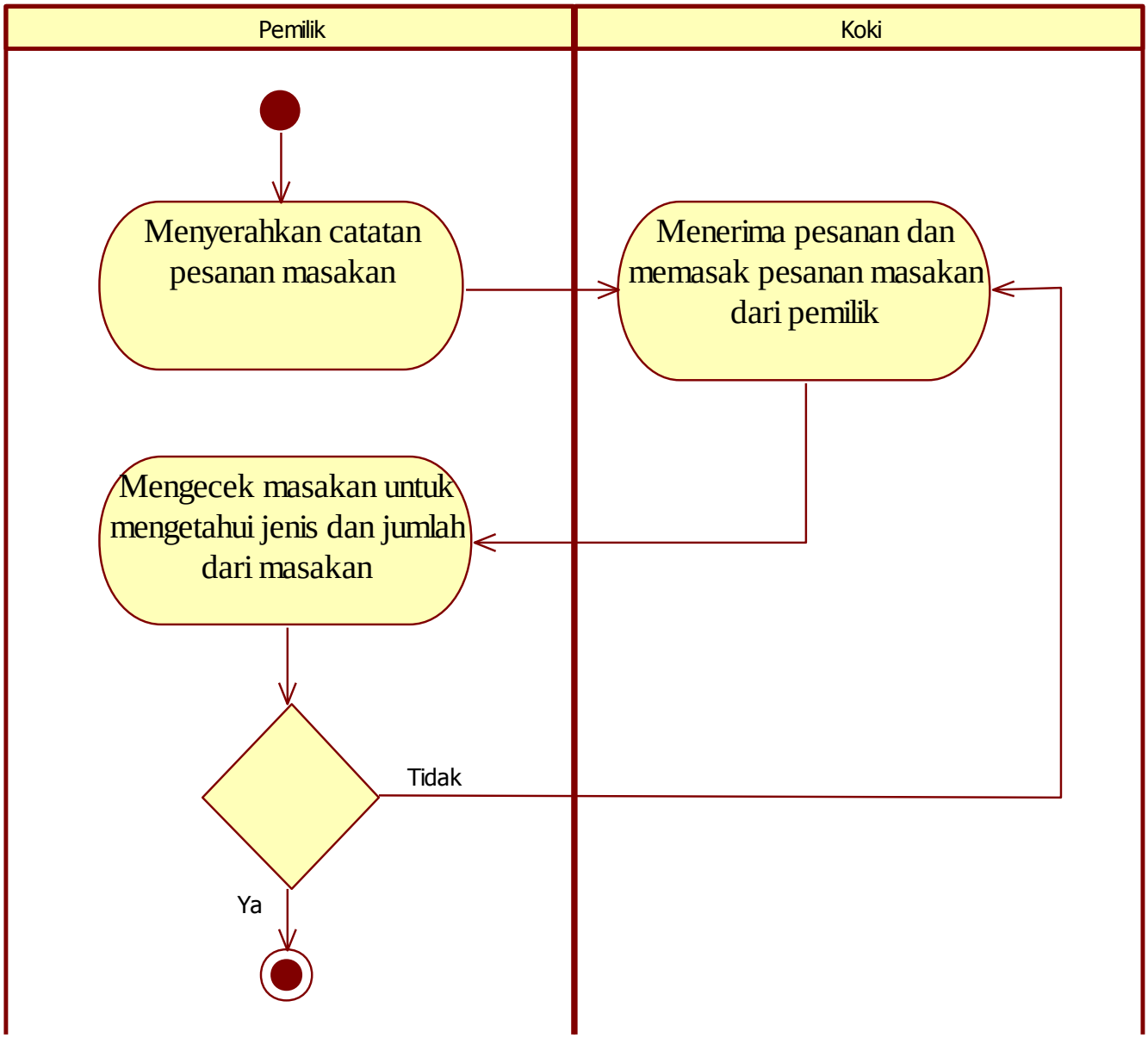
Identifikasi	
Nama Use Case	**Laporan**
Aktor	**Kasir**
Worker	**Pemilik**
Tujuan	**Untuk menyerahkan laporan hasil penjualan**
Skenario	
Aksi Aktor	**Reaksi Aktor**
1. Kasir menyerahkan laporan hasil penjualan	
	2. Pemilik menerima laporan hasil penjualan

4.1.6 *Activity* Diagram

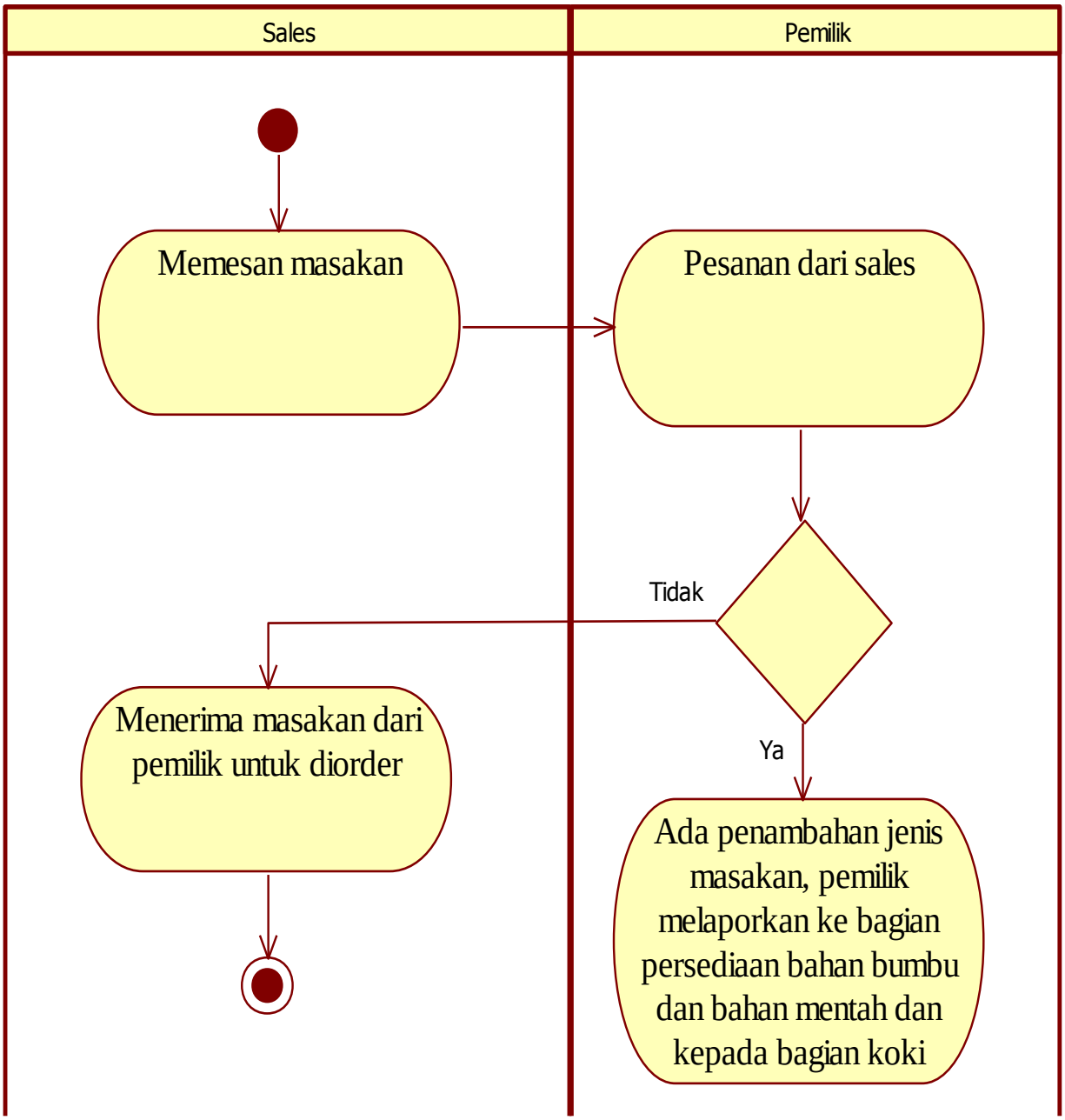
Pada bagian ini akan digambarkan dokumentasi alur kerja pada *system* yang sedang berjalan yang bertujuan untuk melihat alur proses sistem yang sedang berjalan.



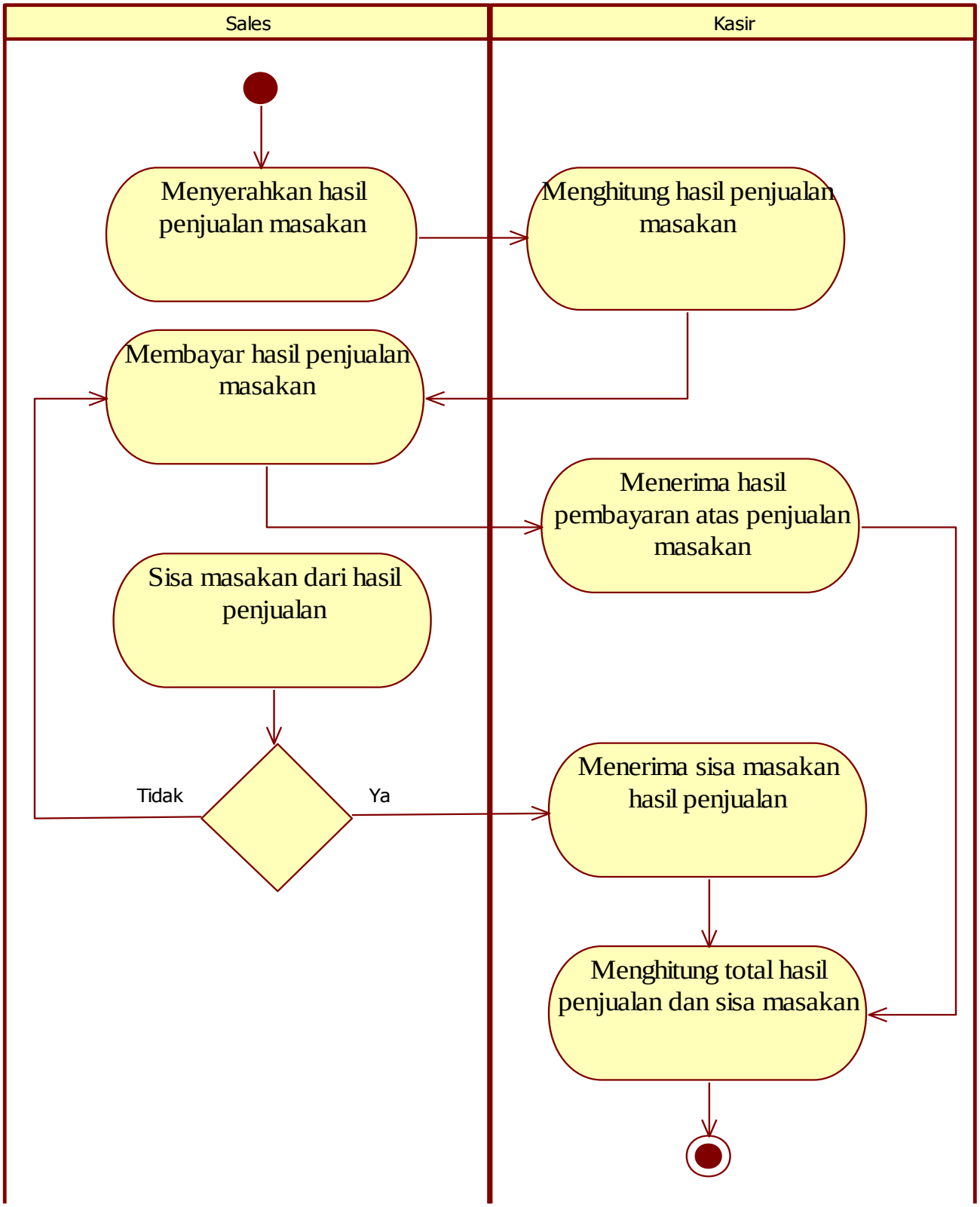
Gambar 4.2 *Activity* Diagram Proses Pembelian Bahan Bumbu dan Bahan Mentah



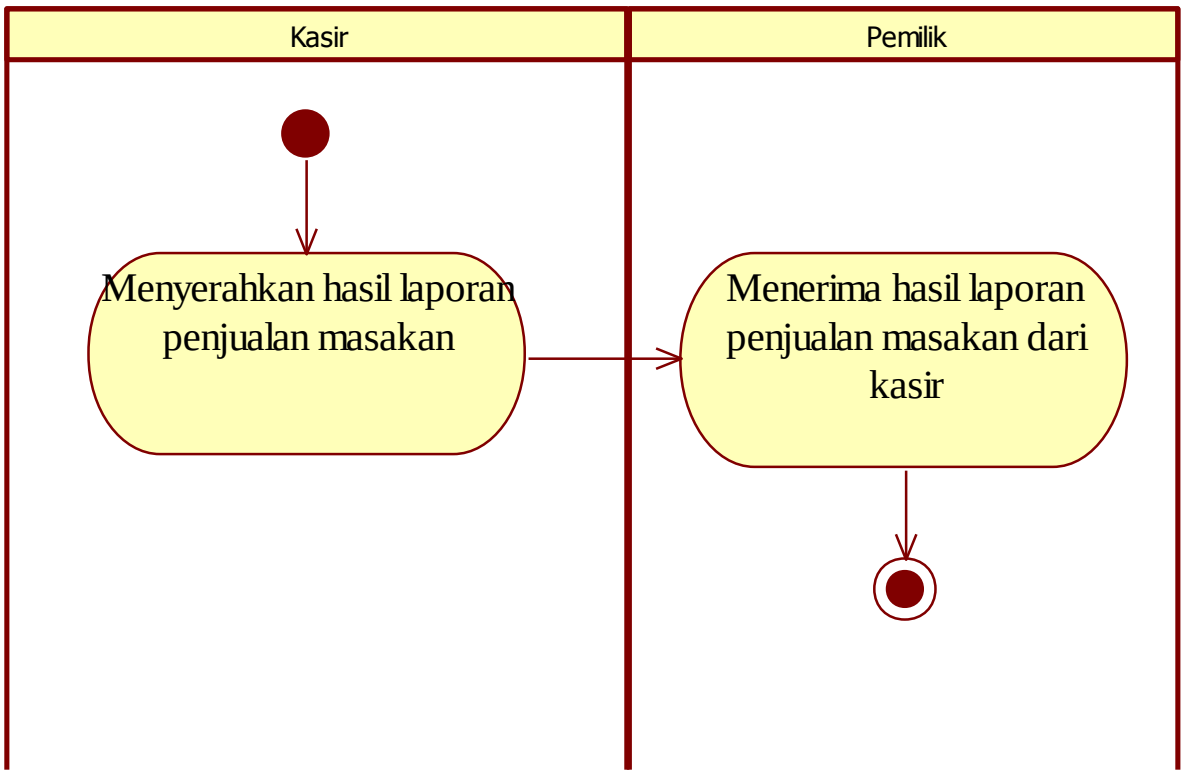
Gambar 4.3 *Activity* Diagram Proses Pemesanan Masakan



Gambar 4.4 *Activity* Diagram Proses Pemesanan Masakan



Gambar 4.5 *Activity* Diagram Proses Transaksi Penjualan



Gambar 4.6 *Activity* Diagram Laporan

4.1.7 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

Evaluasi terhadap sistem yang sedang berjalan dimaksudkan guna memperoleh solusi terbaik terhadap perubahan sistem, dan evaluasi ini dilakukan setelah tahap proses analisis terhadap sistem yang sedang berjalan. Baik analisis terhadap prosedur yang ada, juga beberapa permasalahan yang penulis temukan baik itu secara langsung maupun tidak langsung. Berdasarkan analisa sistem dan hasil wawancara yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa :

Tabel 4.8 Evaluasi Sistem yang sedang Berjalan

No	Permasalahan	Bagian	Pemecahan
1	Pembelian bahan bumbu dan bahan mentah, pemesanan masakan serta transaksi penjualan masih menggunakan tulis tangan	Bagian pembelian bahan dan bumbu mentah, kasir	Membuat sistem informasi penjualan
2	Belum terdapatnya aplikasi pengolahan data dan penjualan berbasis java dekstop	Pemilik, kasir	Membuat sistem informasi penjualan berbasis java
3	Belum adanya laporan pembelian bahan bumbu dan bahan mentah, pemesanan dan hasil transaksi penjualan masakan	Pemilik, kasir	Membuat sistem informasi penjualan

4.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan syarat untuk melakukan pengembangan sistem. Perancangan sistem ini menyangkut estimasi dari kebutuhan-kebutuhan fisik, tenaga kerja dan dana yang dibutuhkan untuk mendukung pengembangan sistem serta untuk mendukung operasinya setelah diterapkan.

Perancangan sistem dapat diartikan sebagai :

1. Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem.
2. Pendefinisian atas kebutuhan-kebutuhan fungsional.
3. Persiapan untuk rancang bangun implementasi.
4. Menggambarkan sistem yang akan dibentuk, berupa peng-gambaran perencanaan, pembuatan sketsa, pengaturan dari beberapa elemen terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.
5. Konfigurasi komponen software dan hardware sistem.

4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem yang akan diaplikasikan ini bertujuan untuk memberikan gambaran secara umum kepada pengguna tentang sistem yang akan dibangun dan mengidentifikasikan komponen-komponen sistem yang akan didesain secara rinci.

Tujuan perancangan sistem penjualan masakan sunda ini akan diuraikan sebagai berikut :

1. Meningkatkan efektifitas (kecepatan dan keakuratan informasi yang dihasilkan) dan efisiensi (mengurangi biaya operasional) dalam pengolahan data.
2. Memperoleh keakuratan data yang dapat dipertanggungjawabkan.
3. Memperkecil presentase kerusakan (hilang atau hancur) data.
4. Penyesuaian terhadap perkembangan jaman dengan penerapan sistem teknologi informasi.

4.2.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Gambaran umum dari sistem yang diusulkan adalah untuk memberikan gambaran secara umum kepada pengguna (pemilik) mengenai sistem informasi berbasis java, perancangan sistem secara umum juga sudah dapat mengenai komponen sistem informasi yang akan di desain.

Penentuan persyaratan sistem dilakukan agar arah perancangan sistem dapat terarah pada sasaran, oleh sebab itu sistem yang dirancang harus memenuhi batasan sistem dimana perancangan sistem ini merupakan kebutuhan fungsional.Implementasi menggambarkan bagaimana suatu sistem di bentuk.

Pada tahap perancangan sistem informasi di rancang dengan tujuan sebagai alat komunikasi antara pemakai (pemilik) dengan pembuat program guna mendapatkan sistem aplikasi yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan.

Sistem ini mempunyai jenis pelayanan pembelian bahan dan bumbu masakan, transaksi penjualan masakan dan pemesanan masakan. Pemilik dapat menginputkan data bahan dan bumbu masakan apa saja yang akan dibeli, dan

melihat laporan menyeluruh dari transaksi pembelian bahan dan bumbu masakan. Sedangkan untuk karyawan CV itu sendiri khususnya pada bagian kasir, tidak sulit lagi untuk melakukan proses transaksi penjualan kepada sales. Karena sistem ini mempunyai beberapa jenis layanan yang dapat membantu dalam transaksi penjualan pada CV Rina Reni. Maka kasir cukup dengan melihat masakan apa saja yang dibawa oleh sales, dan apabila ada sisa masakan yang tidak terjual, di dalam program telah disediakan form untuk melayani apabila ada sisa masakan yang tidak terjual.

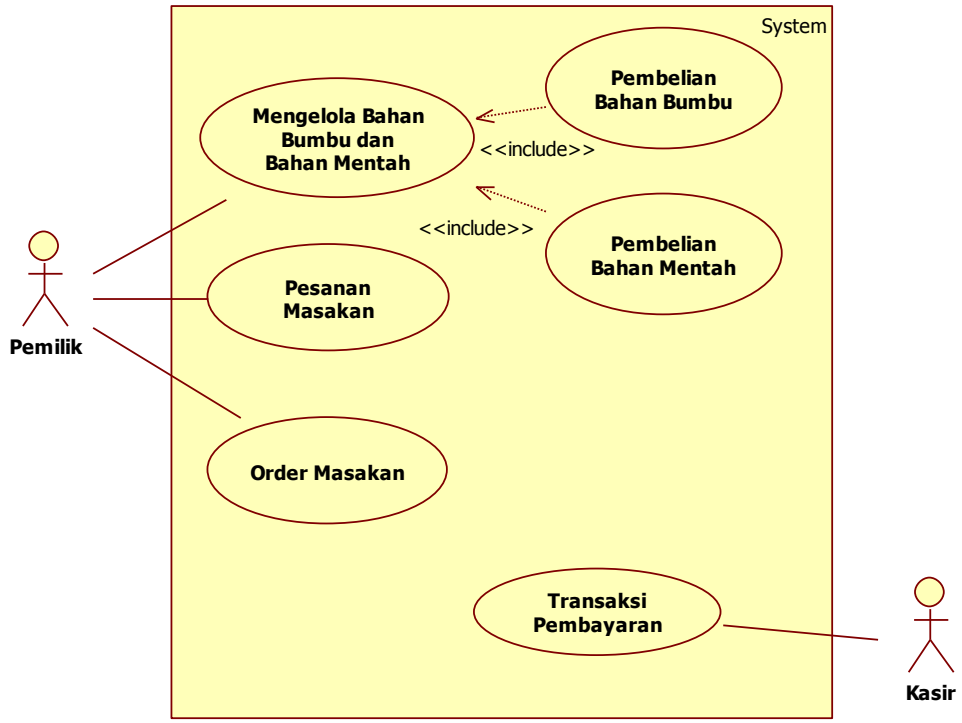
Hal ini akan membantu efektifitas waktu pekerja menjadi lebih cepat dan efisien. Sistem ini diharapkan dapat membantu mengatasi masalah yang ada, dan dapat menghasilkan informasi yang cepat, tepat dan akurat.

4.2.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Perancangan ini mencakup *use case* diagram, *activity* diagram, *class* diagram, *object* diagram, *sequence* diagram, *component* diagram dan *deployment* diagram yang menghasilkan sistem 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

Menurut Munawar (2005 : 63) *Use Case* adalah deskripsi fungsi dari sebuah sistem dari perspektif pengguna (interaksi antara sistem dan aktor). *Use Case* bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antara *user* (pengguna) sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai. Urutan langkah-langkah yang menerangkan antara pengguna dan system disebut scenario.Dengan demikian *use case* bisa dikatakan sebagai serangkaian scenario yang digabungkan bersama-sama oleh tujuan umum pengguna.



Gambar 4.7 *Use Case* Diagram Penjualan Masakan Sunda pada CV Rina Reni yang Diusulkan

4.2.3.2 Definisi Aktor yang Disuslkan

Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri. Berikut adalah deskripsi pendefinisian aktor pada Sistem Informasi Penjualan Masakan pada CV Rina Reni.

Tabel 4.9 Definisi Aktor dan Deskripsinya

No	Aktor	Deskripsi
1	Pemilik	Pihak yang mempunyai wewenang dan memberikan instruksi serta mempunyai hak akses untuk memproses persediaan bahan bumbu, persediaan bahan mentah, pemesanan masakan, penjualan masakan dan laporan di CV Rina Reni
2	Kasir	Pihak yang memproses hasil transaksi penjualan masakan

4.2.3.3 Definisi Use Case yang Diusulkan

Menurut Munawar (2005 : 63) *Use Case* adalah deskripsi fungsi dari sebuah sistem dari perspektif pengguna (interaksi antara sistem dan aktor). *Use Case* bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antara *user* (pengguna) sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai. Urutan langkah-langkah yang menerangkan antara pengguna dan *system* disebut *scenario*.Dengan demikian *use case* bisa dikatakan sebagai serangkaian *scenario* yang digabungkan bersama-sama oleh tujuan umum pengguna. Berikut adalah deskripsi pendefinisian *use case* pada Sistem Informasi Penjualan Masakan pada CV Rina Reni.

Tabel 4.10 Definisi *Use Case* dan Deskripsinya

No	Use Case	Deskripsi
1	Pembelian Bahan Bumbu	Proses penginputan dan pembelian daftar bahan bumbu yang diakses oleh pemilik
2	Pembelian Bahan Mentah	Proses penginputan dan pembelian bahan mentah yang diakses oleh pemilik
3	Pesanan Masakan	Melakukan proses pemesanan masakan yang diinputkan oleh pemilik
4	Order Masakan	Melakukan proses order masakan yang diinputkan oleh pemilik
5	Transaksi Pembayaran	Merupakan proses dari transaksi pembayaran masakan diakses oleh kasir

4.2.3.4 Skenario Use Case yang Diusulkan

Skenario *use case* mendeskripsikan aktor-aktor yang melakukan prosedur dalam sistem, serta menjelaskan respon yang ditanggapi oleh sistem tersebut terhadap prosedur yang dilakukan oleh aktor. Berikut adalah skenario *use case* yang diusulkan di CV Rina Reni, yaitu :

Tabel 4.11 Skenario *Use Case* Pembelian Bahan Bumbu yang Diusulkan

Identifikasi	
Nama Use Case	Pembelian Bahan Bumbu
Aktor	Pemilik
Tujuan	Masuk ke dalam sistem untuk memproses penginputan pembelian bahan bumbu masakan
Skenario	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1.Membuka aplikasi sistem informasi penjualan	

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
2.Masukan nama dan password	
	3.Verifikasi login dengan nama dan password yang ada di database
	4.Menampilkan halaman utama sistem informasi penjualan
5.Masuk ke halaman pembelian bahan bumbu	
	6.Menampilkan form halaman pembelian bahan bumbu
7. Tambah Data	
	8. Menampilkan halaman tambah data
9. Pilih tombol list no transaksi	
	10. Menampilkan list data bumbu yang terdiri dari kode bumbu, nama bumbu, program
11. Pilih kode bumbu/nama bumbu yang akan dipilih.	
	12. Menampilkan kode bumbu/nama bumbu, program yang telah dipilih
13.Masukan input jumlah	
14. Tekan tombol simpan	
	15.Mengecek kelengkapan data pembelian bahan bumbu (jika belum lengkap akan muncul pesan)
	16. Menampilkan pemberitahuan dan data tersimpan ke database
	17.Cetak laporan pembelian bahan bumbu
18.Menerima laporan pembelian bahan bumbu	
Skenario Alternatif (Nama atau Password tidak sesuai)	
	1.Verifikasi login dengan nama dan password yang ada di database
	2.Menampilkan pemberitahuan ada kesalahan pada nama/password
3.Masukan nama dan password	
	4.Masuk ke halaman utama

Skenario Alternatif (Data pembelian bahan bumbu tidak lengkap)	
	1.Memeriksa kelengkapan penginputan pada form pembelian bahan bumbu
	2.Menampilkan pesan bahwa data belum lengkap
3.Melengkapi data pembelian bahan bumbu	
	4.Menyimpan data pembelian bahan bumbu dalam database

Tabel 4.12 Skenario *Use Case* Pembelian Bahan Mentah yang Diusulkan

Identifikasi	
Nama Use Case	Pembelian Bahan Mentah
Aktor	Pemilik
Tujuan	Masuk ke dalam sistem untuk memproses penginputan pembelian bahan mentah masakan
Skenario	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1.Membuka aplikasi sistem informasi penjualan	
2.Masukan nama dan password	
	3.Verifikasi login dengan nama dan password yang ada di database
	4.Menampilkan halaman utama sistem informasi penjualan
5. Masuk ke halaman pembelian bahan mentah	
	6. Menampilkan form halaman pembelian bahan mentah
7. Tambah Data	
	8. Menampilkan halaman tambah data
9. Pilih tombol list no transaksi	
	10. Menampilkan list data bahan yang terdiri dari kode bahan, nama bahan, program
11. Pilih kode bahan/nama bahan yang akan dipilih.	
	12. Menampilkan kode bahan/nama bahan, program yang telah dipilih
13. Masukan input jumlah	
14. Tekan tombol simpan	

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	15. Menampilkan pemberitahuan dan data tersimpan ke database
	16.Cetak laporan pembelian bahan mentah
17.Menerima laporan pembelian bahan mentah	
Skenario Alternatif (Nama atau Password tidak sesuai)	
	1.Verifikasi login dengan nama dan password yang ada di database
	2.Menampilkan pemberitahuan ada kesalahan pada nama/password
3.Masukan nama dan password	
	4.Masuk ke halaman utama
Skenario Alternatif (Data pembelian bahan mentah tidak lengkap)	
	1.Memeriksa kelengkapan penginputan pada form pembelian bahan mentah
	2.Menampilkan pesan bahwa data belum lengkap
3.Melengkapi data pembelian bahan mentah	
	4.Menyimpan data pembelian bahan mentah dalam database

Tabel 4.13 Skenario *Use Case* Data Pesanan Masakan yang Diusulkan

Identifikasi	
Nama Use Case	Pesanan Masakan
Aktor	Pemilik
Tujuan	Masuk ke dalam sistem untuk memproses penginputan pemesanan masakan
Skenario	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1.Membuka aplikasi sistem informasi penjualan	
2.Masukan nama dan password	
	3.Verifikasi login dengan nama dan password yang ada di database
	4.Menampilkan halaman utama sistem informasi penjualan
5.Masuk ke halaman pesanan masakan	
	6.Menampilkan form halaman pesanan masakan
7. Tambah Data	
8. Pilih tombol list kode masakan	
	9. Menampilkan list data masakan yang terdiri dari nama masakan, kode masakan, harga
10. Pilih nama masakan/kode masakan yang akan di pilih	
	7. Menampilkan nama masakan, kode masakan yang telah dipilih
8. Masukan input jumlah	
9. Tekan tombol simpan	
	10. Menampilkan pemberitahuan dan data tersimpan ke database
	11.Cetak laporan pemesanan masakan
12.Menerima laporan pemesanan masakan	
Skenario Alternatif (Nama atau Password tidak sesuai)	
	1.Verifikasi login dengan nama dan password yang ada di database

Skenario Alternatif (Nama atau Password tidak sesuai)	
	2.Menampilkan pemberitahuan ada kesalahan pada nama/password
3.Masukan nama dan password	
	4.Masuk ke halaman utama
Skenario Alternatif (Data pemesanan masakan tidak lengkap)	
	1.Memeriksa kelengkapan penginputan pada form pemesanan masakan
	2.Menampilkan pesan bahwa data belum lengkap
3.Melengkapi data pesanan masakan	
	4.Menyimpan data pemesanan masakan dalam database

Tabel 4.14 Skenario *Use Case* Order Masakan yang Diusulkan

Identifikasi	
Nama Use Case	Order Masakan
Aktor	Pemilik
Tujuan	Masuk ke dalam sistem untuk memproses penginputan order masakan
Skenario	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1.Membuka aplikasi sistem informasi penjualan	
2.Masukan nama dan password	
	3.Verifikasi login dengan nama dan password yang ada di database
	4.Menampilkan halaman utama sistem informasi penjualan
5.Masuk ke halaman order masakan	
	6.Menampilkan form halaman order masakan
7. Tambah Data	

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
8. Pilih tombol list data pada no id sales	
	9. Menampilkan list data sales yang terdiri dari id sales, nama sales, program
10. Pilih sales yang akan dipilih.	
	11. Menampilkan no id sales, nama sales yang telah dipilih
12. Pilih tombol list data pada kode masakan	
	13. Menampilkan list data masakan yang telah diinputkan di form pesanan
14. Pilih data masakan yang akan diinputkan	
	15. Menampilkan kode masakan, nama masakan, jumlah stock, harga yang telah dipilih
16. Masukan input jumlah	
17. Simpan data	
	18. Menampilkan pemberitahuan dan data tersimpan ke database
	19.Cetak faktur order masakan
20.Menerima retur order masakan	
Skenario Alternatif (Nama atau Password tidak sesuai)	
	1.Verifikasi login dengan nama dan password yang ada di database
	2.Menampilkan pemberitahuan ada kesalahan pada nama/password
3.Masukan nama dan password	
	4.Masuk ke halaman utama
Skenario Alternatif (Data order masakan tidak lengkap)	
	1.Memeriksa kelengkapan penginputan pada form order masaka006E
	2.Menampilkan pesan bahwa data belum lengkap
3.Melengkapi data order masakan	
	4.Menyimpan data pembelian bahan bumbu dalam database

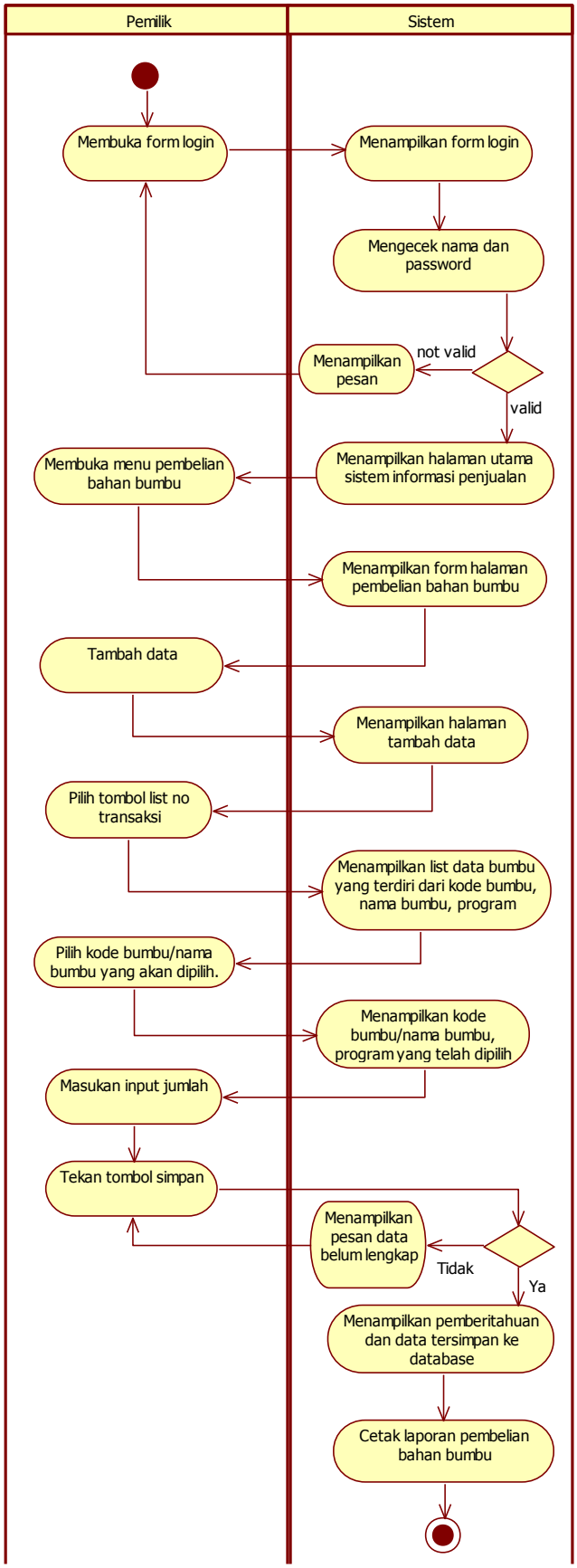
Tabel 4.15 Skenario *Use Case* Transaksi Pembayaran yang Diusulkan

Identifikasi	
Nama Use Case	Transaksi Pembayaran
Aktor	Kasir
Tujuan	Masuk ke dalam sistem untuk memproses penginputan transaksi pembayaran masakan
Skenario	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1.Membuka aplikasi sistem informasi penjualan	
2.Masukan nama dan password	
	3.Validasi login dengan nama dan password yang ada di database
	4.Menampilkan halaman utama sistem informasi penjualan
1.Masuk ke halaman transaksi pembayaran masakan	
	2.Menampilkan form halaman pembayaran penjualan
3. Pilih nama sales yang akan di proses	
	4. Menampilkan semua data masakan yang diinput
5. Pilih nama masakan yang akan di proses	
	6. Menampilkan isi semua data dari nama masakan
7.Inputkanjumlah masakan yang terjual	
8. Tekan tombol hitung	
	9. Menampilkan total harga yang meski dibayar
	10. Menampilkan hasil transaksi pada tabel yang baru
11. Jika sales membawa berbagai macam masakan, lakukan kembali langkah dari nomer 5 sampai nomer 8	
12. Tekan tombol simpan	
	13. Menampilkan pemberitahuan dan data tersimpan ke database
Skenario Alternatif (Nama atau Password tidak sesuai)	
	1.Verifikasi login dengan nama dan password yang ada di database

	2.Menampilkan pemberitahuan ada kesalahan pada nama/password
3.Masukan nama dan password	
	4.Masuk ke halaman utama
Skenario Alternatif (Data transaksi pembayaran tidak lengkap)	
	1.Memeriksa kelengkapan penginputan pada form transaksi pembayaran
	2.Menampilkan pesan bahwa data belum lengkap
3.Melengkapi data transaksi pembayaran	
	4.Menyimpan data pembelian bahan bumbu dalam database

4.2.3.5 Activity Diagram yang Diusulkan

Menurut Munawar (2005 : 63) Use Case adalah deskripsi fungsi dari sebuah sistem dari perspektif pengguna (interaksi antara sistem dan aktor). *Use Case* bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antara *user* (pengguna) sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai. Urutan langkah-langkah yang menerangkan antara pengguna dan *system* disebut *scenario*. Dengan demikian *use case* bisa dikatakan sebagai serangkaian scenario yang digabungkan bersama-sama oleh tujuan umum pengguna.



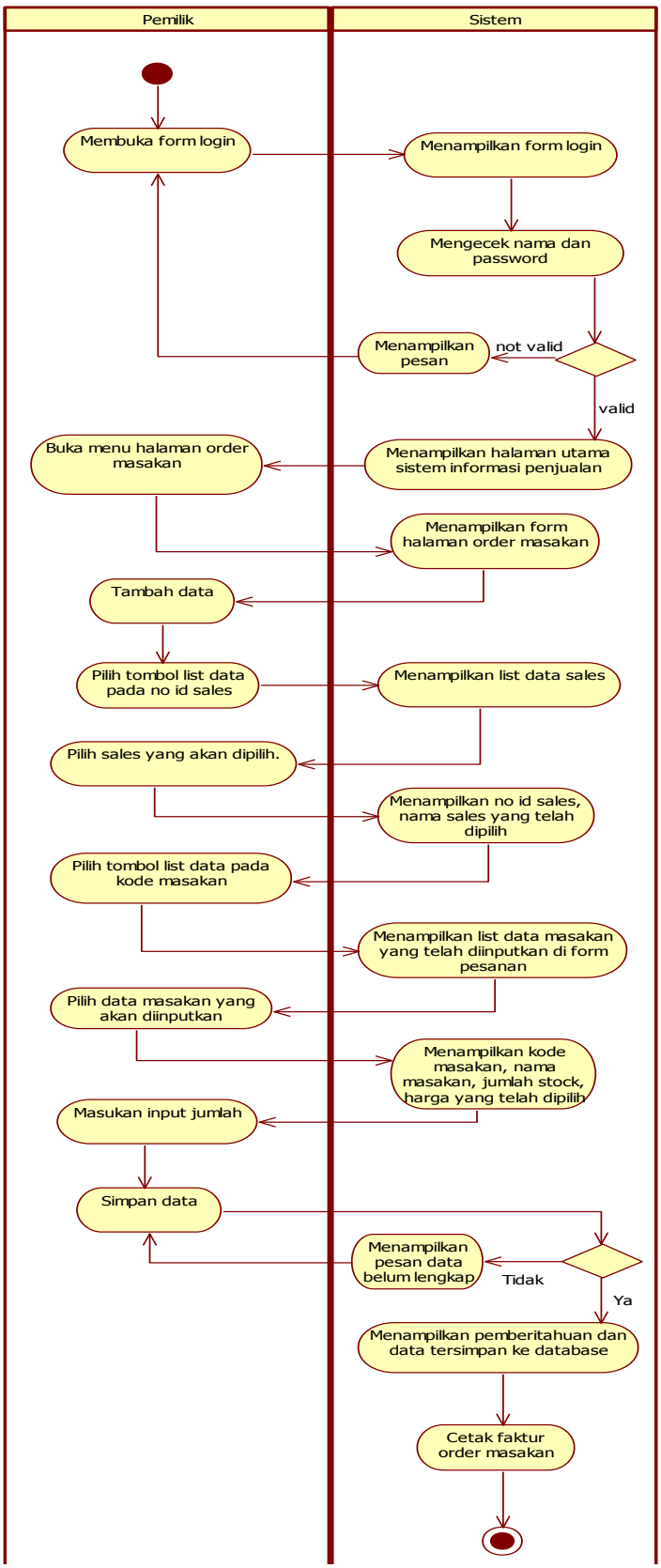
Gambar 4.8 *Activity* Diagram Pembelian Bahan Bumbu yang Diusulkan



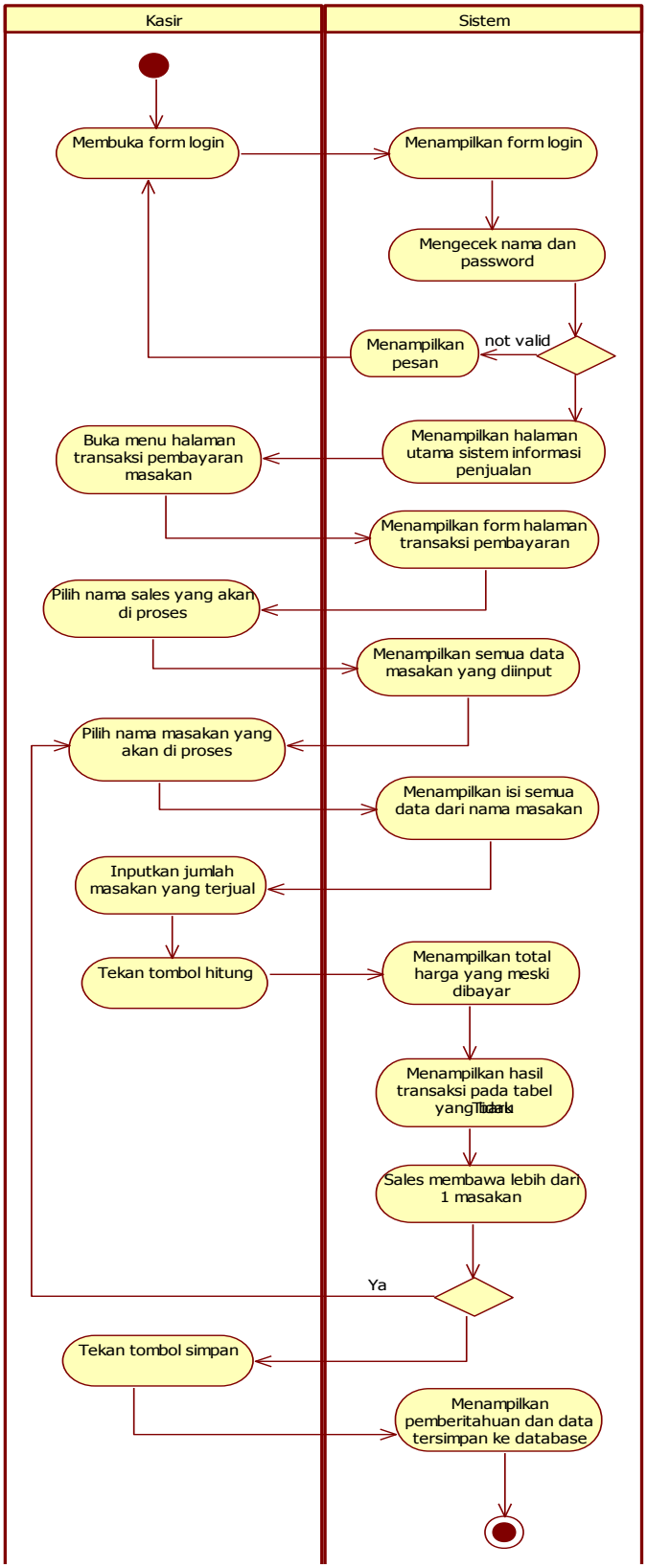
Gambar 4.9 *Activity* Diagram Pembelian Bahan Mentah yang Diusulkan



Gambar 4.10 *Activity* Diagram Pesanan Masakan yang Diusulkan



Gambar 4.11 *Activity* Diagram Order Masakan yang Diusulkan



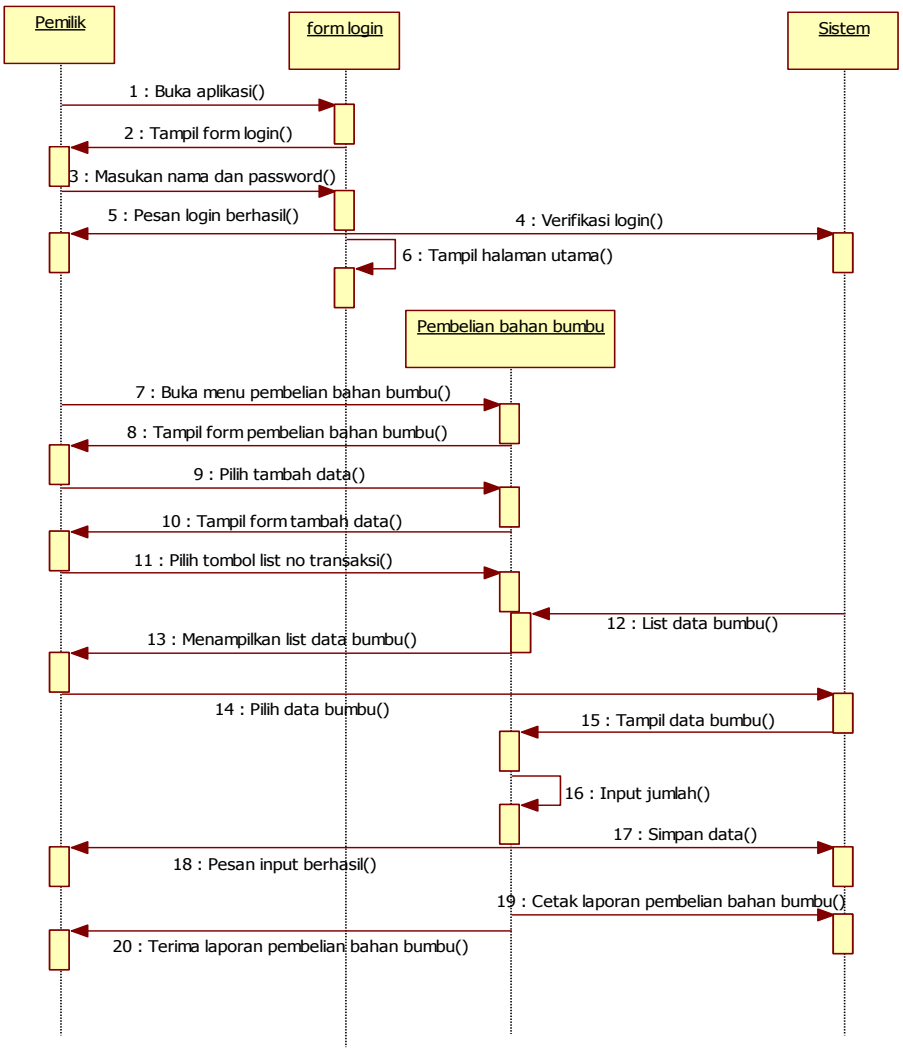
Gambar 4.12 *Activity* Diagram Transaksi Pembayaran Masakan yang Diusulkan

4.2.4 Perancangan Prosedur yang Diusulkan

4.2.4.1 Sequence Diagram

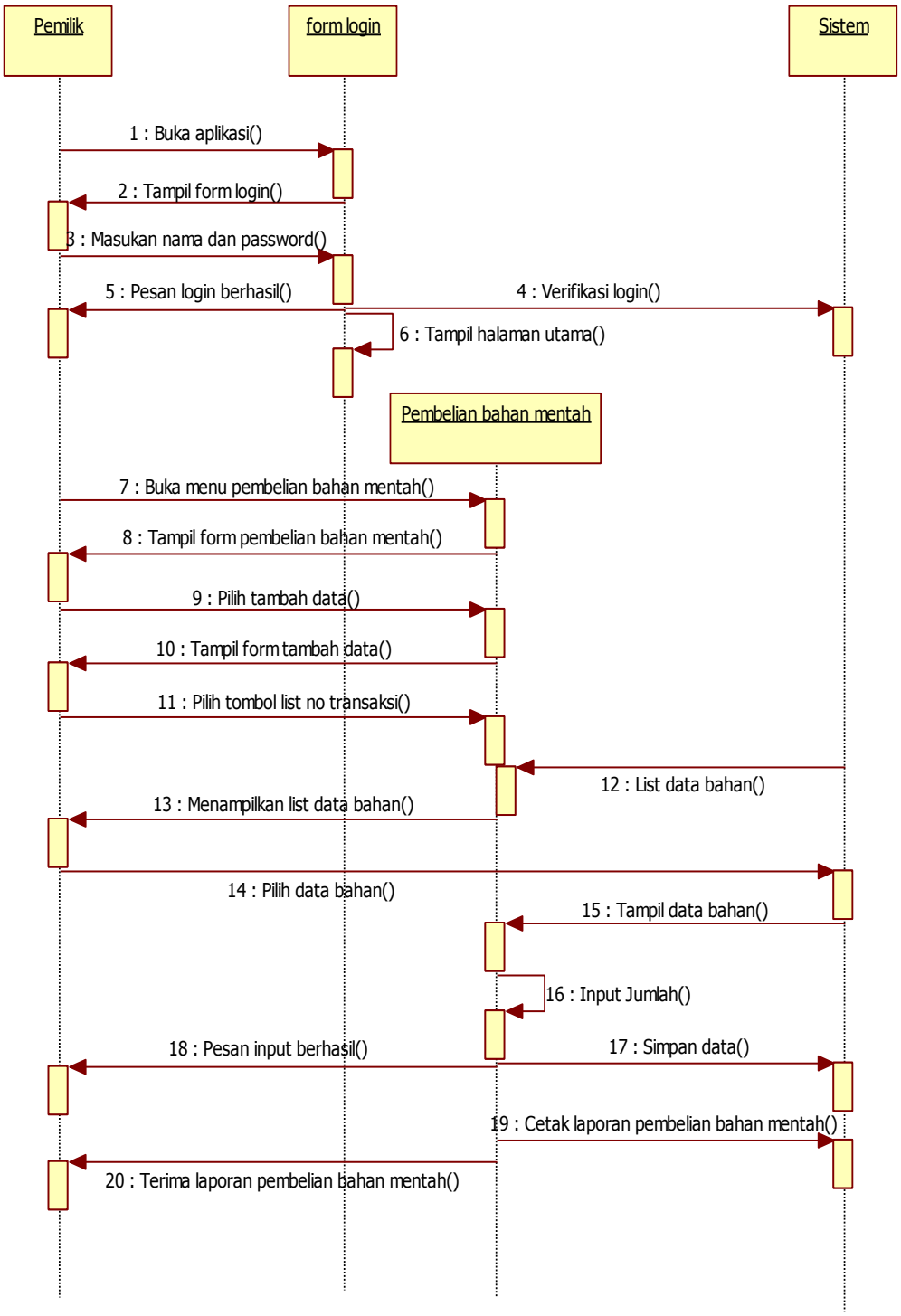
Menurut Munawar (2005 : 87) *Sequance* Diagram digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah scenario. Komponen utama *sequence* diagram terdiri atas objek yang dituliskan dengan kotak segiempat bernama.

1. Sequence Diagram Pembelian Bahan Bumbu yang Diusulkan



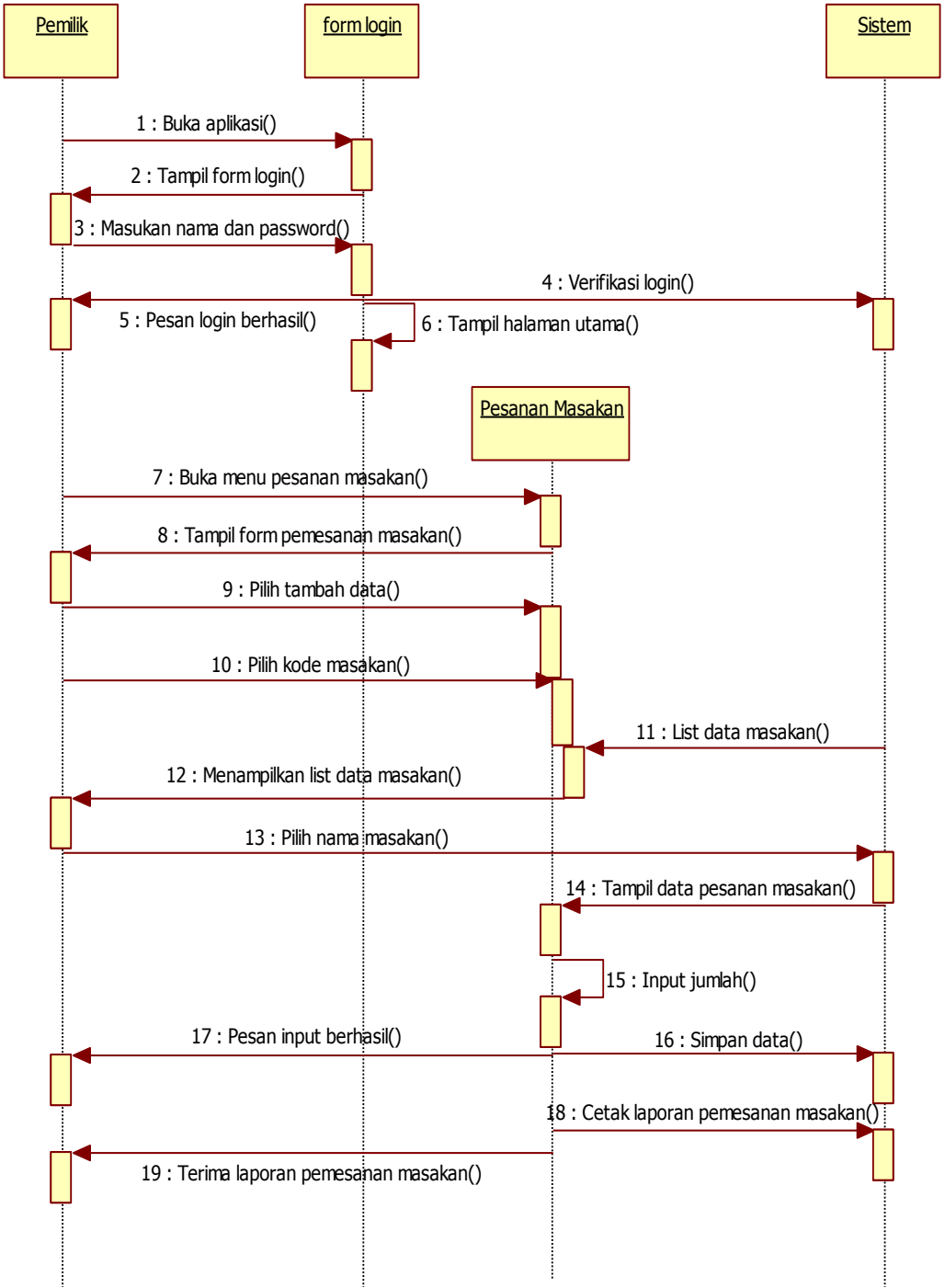
Gambar 4.13 *Sequence* Diagram Pembelian Bahan Bumbu yang Diusulkan

2. Sequence Diagram Pembelian Bahan Mentah yang Diusulkan



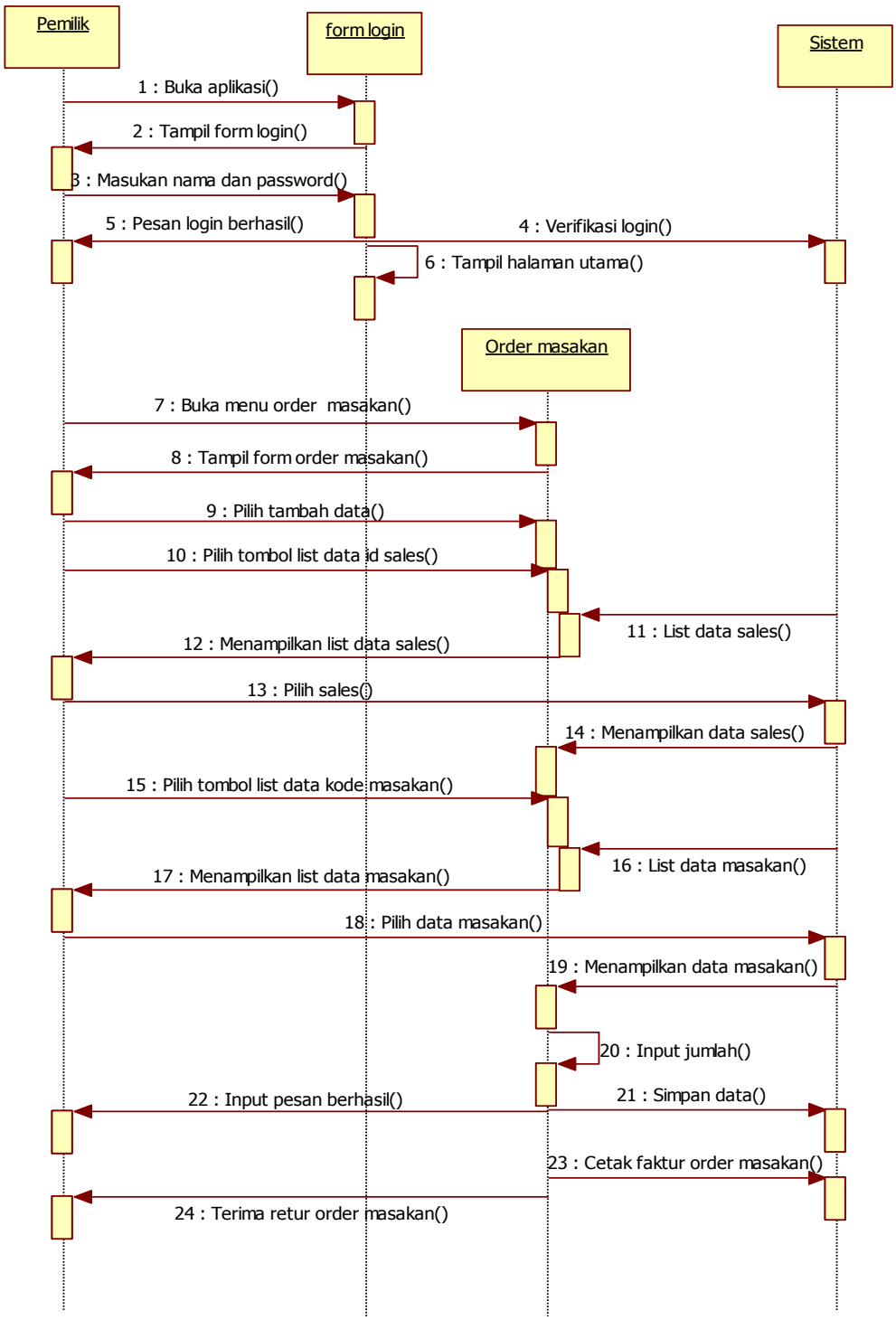
Gambar 4.14 *Sequence* Diagram Pembelian Bahan Mentah yang Diusulkan

3. Sequence Diagram Pesanan Masakan yang Diusulkan



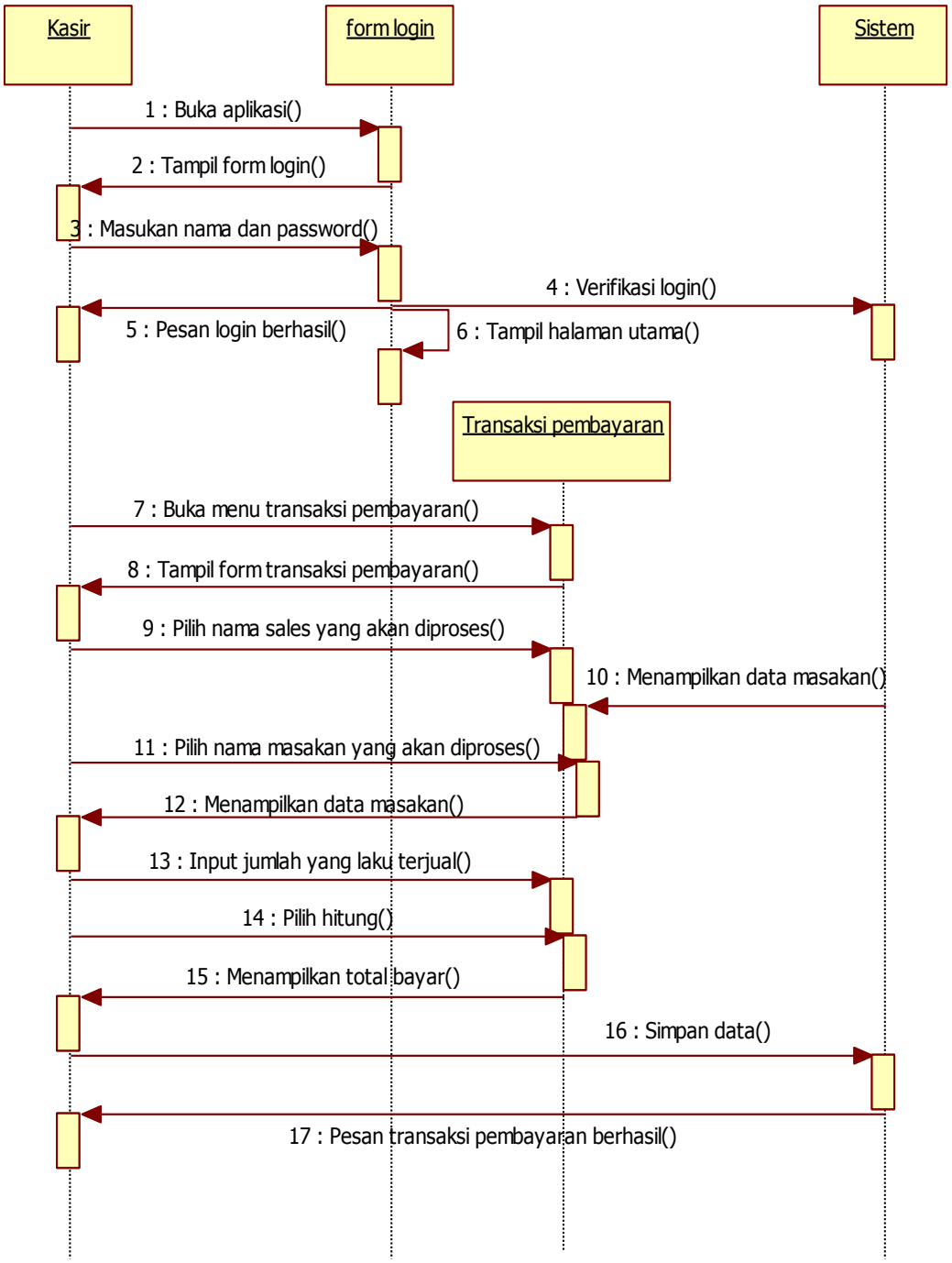
Gambar 4.15 *Sequence* Diagram Pesanan Masakan yang Diusulkan

4. Sequence Diagram Order Masakan yang Diusulkan



Gambar 4.16 *Sequence* Diagram Order Masakan yang Diusulkan

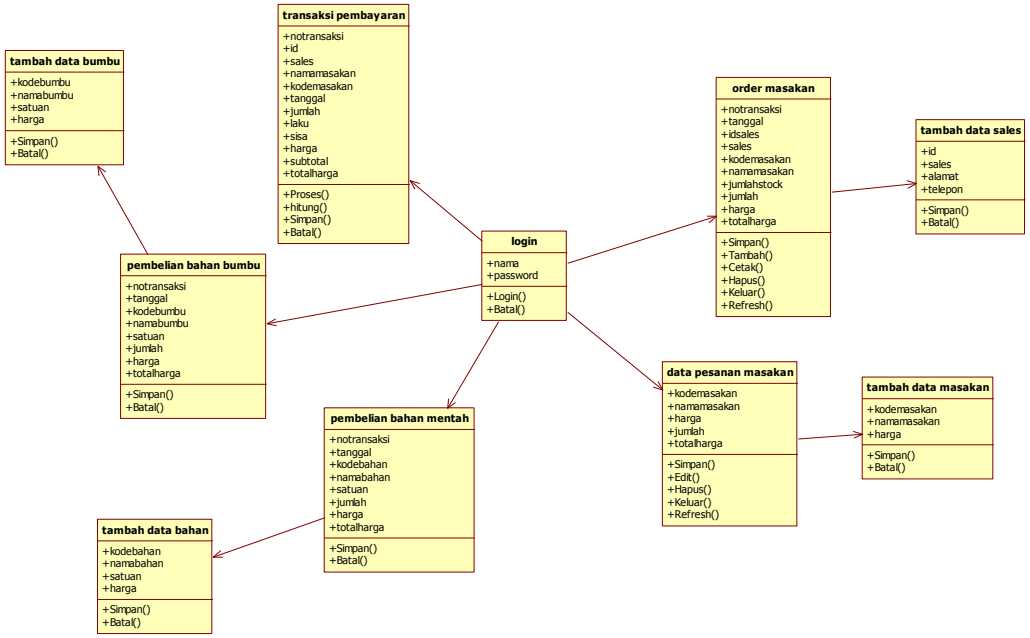
5. Sequence Diagram Transaksi Pembayaran yang Diusulkan



Gambar 4.17 *Sequence* Diagram Transaksi Pembayaran Masakan yang Diusulkan

4.2.4.2 Class Diagram

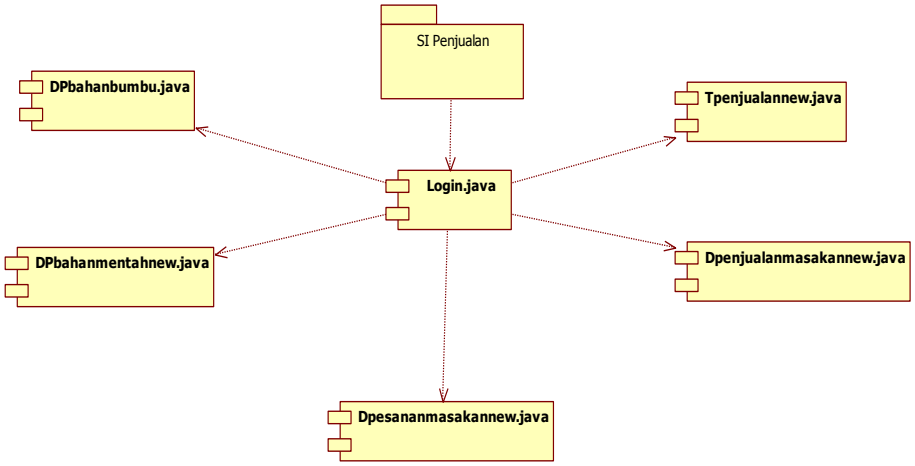
Class diagrams adalah gambaran struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.



Gambar 4.18 *Class* Diagram yang Diusulkan

4.2.4.3 Component Diagram

Menurut Munawar (2005 : 119) component diagram adalah implementasi *software* dari sebuah *class* yang mewakili serangkaian *atribut* dan *operation*.



Gambar 4.19 *Component* Diagram yang Diusulkan

4.2.4.4 Deployment Diagram

Diagram deploymen atau *deployment diagram* menunjukkan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi. Berikut adalah diagram deploymen untuk Sistem Informasi Penjualan Masakan Sunda pada CV Rina Reni:



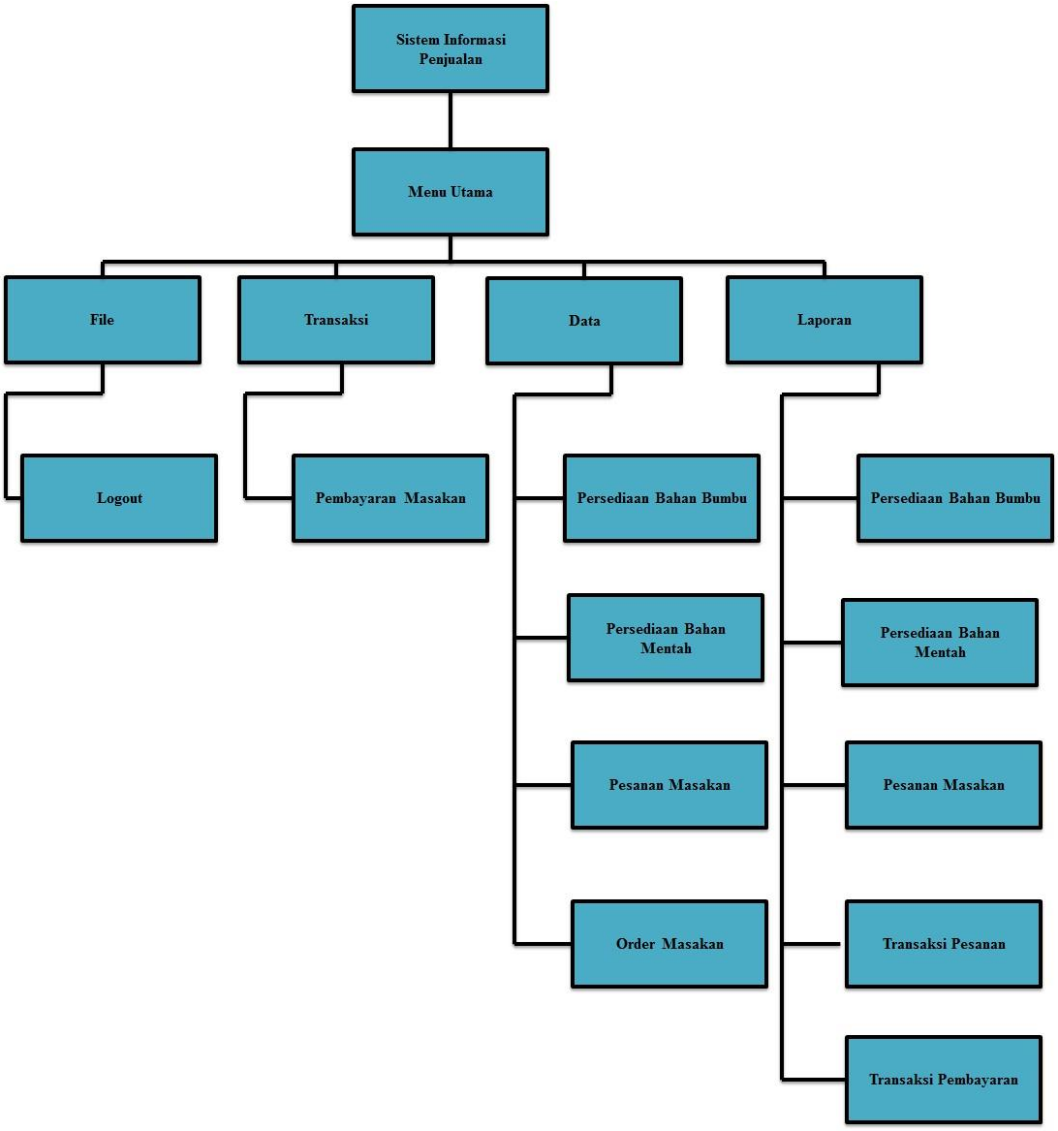
Gambar 4.20 Deployment Diagram yang Diusulkan

4.2.5 Perancangan Antar Muka

Sub bab ini membahas mengenai struktur menu, perancangan *input output*, yang akan digunakan pada pembuatan Sistem Informasi Penjualan Masakan Sunda pada CV Rina Reni.

4.2.5.1 Struktur Menu

Struktur menu digunakan untuk memudahkan pemakai dan juga sebagai petunjuk dalam mengoperasikan sistem informasi akademik ini, agar pemakai tidak mengalami kesulitandalam memilih menu-menu yang diinginkan. Menu-menu tersebut akan tampil sesuai hak akses dari masing-masing pengurus



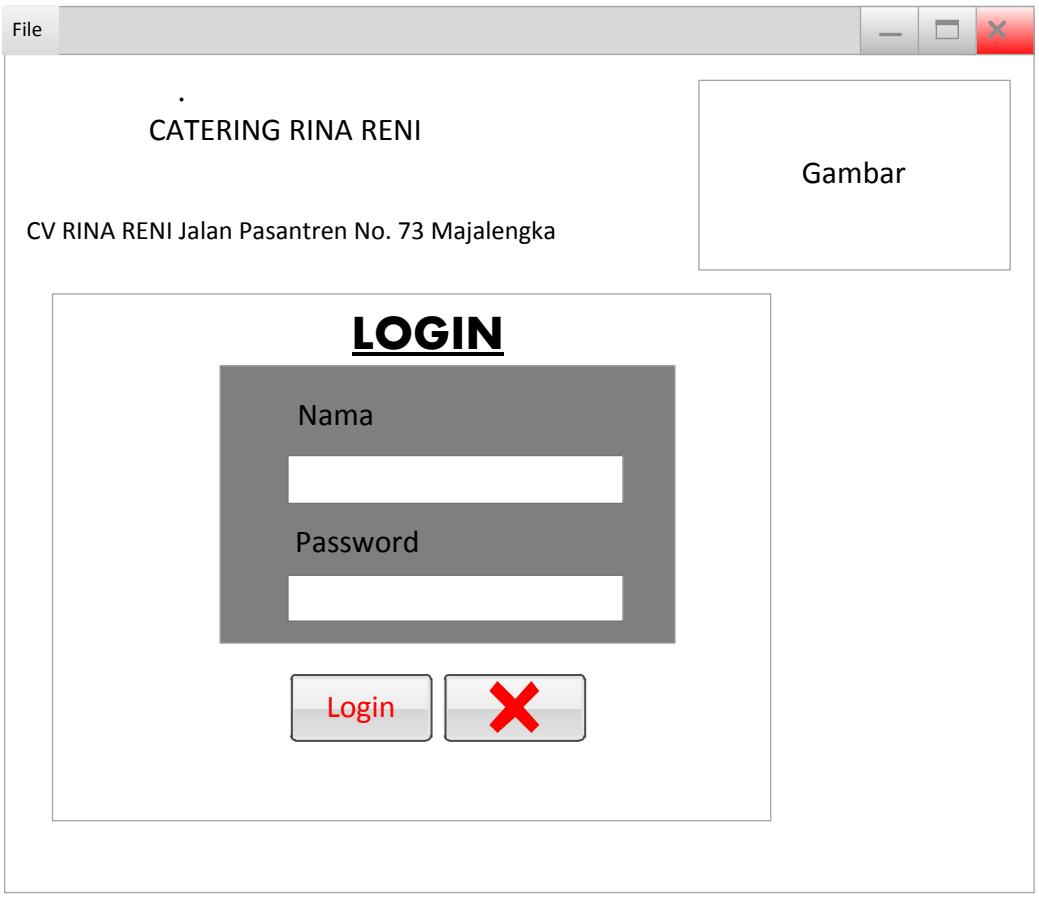
Gambar 4.21 Struktur Menu yang Diusulkan

4.2.5.2 Perancangan Input

Rancangan tampilan ini dipergunakan bagi pengguna yang berkepentingan untuk menggunakan program aplikasi. Bagi yang berkepentingan menggunakan program aplikasi ini maka terlebih dahulu harus memasukkan nama dan *password*

1. Rancangan Tampilan Login

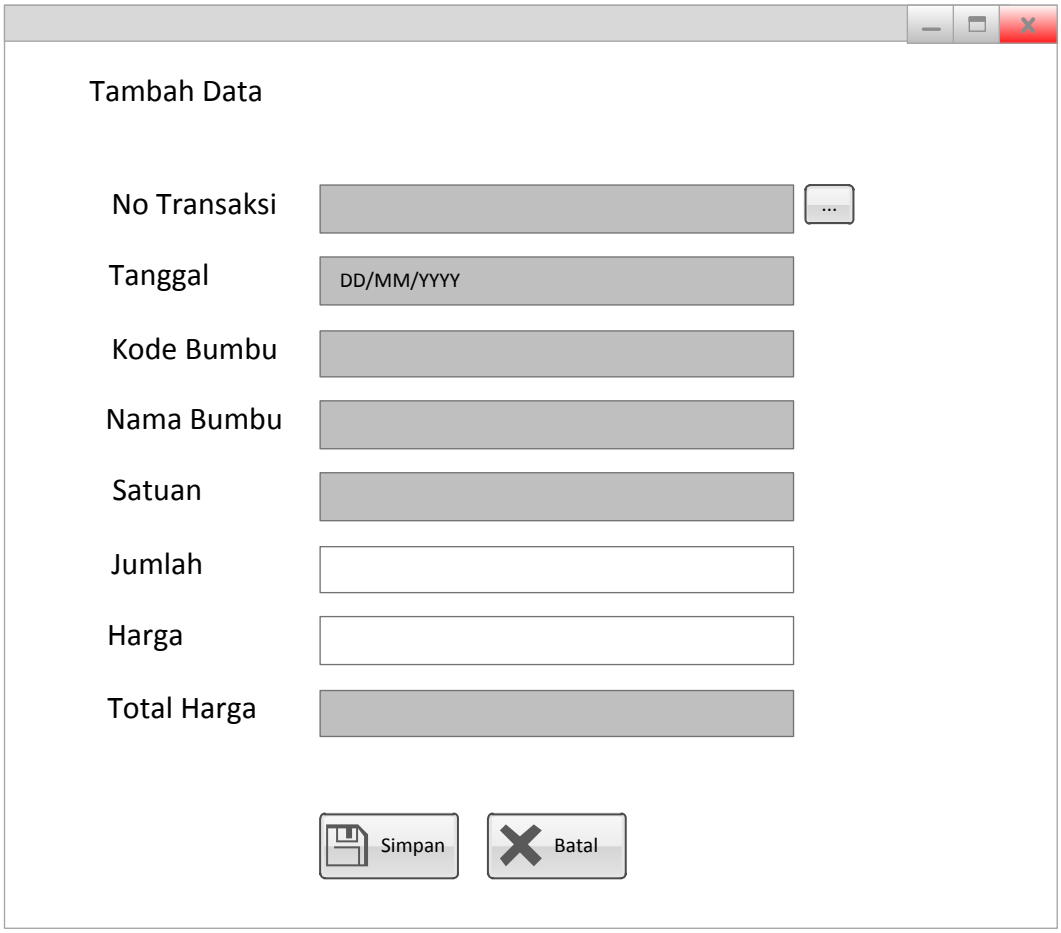
   Perancangan halaman ini sebagai proses *login* dari pengurus untuk bisa melanjutkan tahap selanjutnya. Terlebih dahulu user harus mengisikan nama, dan *password*.



Gambar 4.22 Rancangan Tampilan *Login User*

2. Rancangan Tampilan Input Data PembelianBahan Bumbu

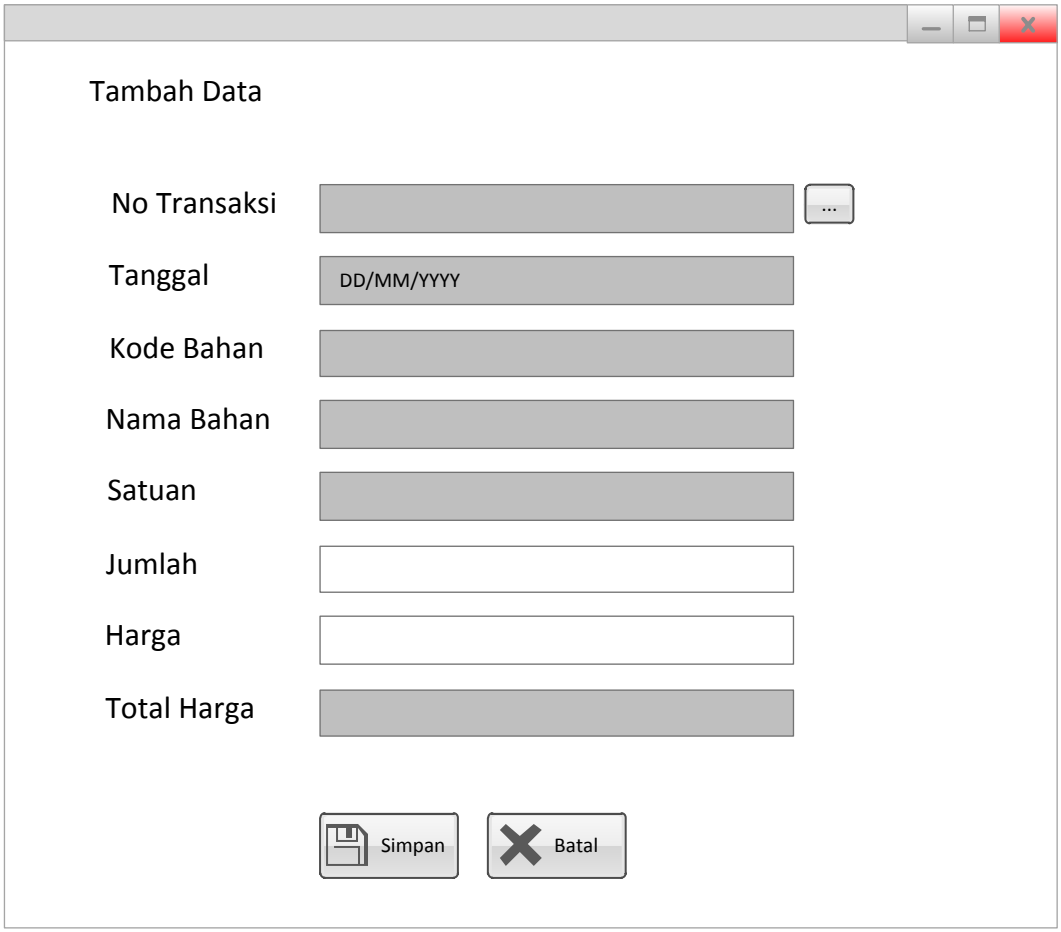
Halaman ini berfungsi untuk menginputkan data pembelian bahan bumbu



Gambar 4.23 Rancangan Tampilan Pembelian Bahan Bumbu

3. Rancangan Tampilan Input Data Pembelian Bahan Mentah

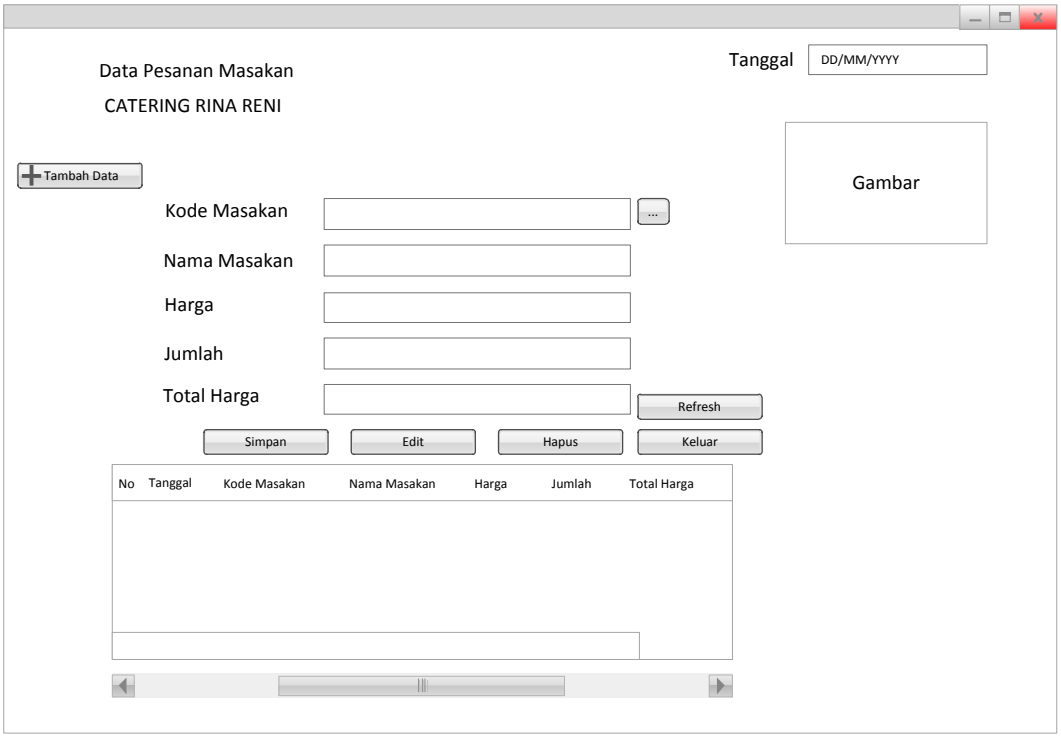
Halaman ini berfungsi untuk menginputkan data persediaan bahan mentah



Gambar 4.24 Rancangan Tampilan Pembelian Bahan Mentah

4. Rancangan Tampilan Input Data Pesanan Masakan

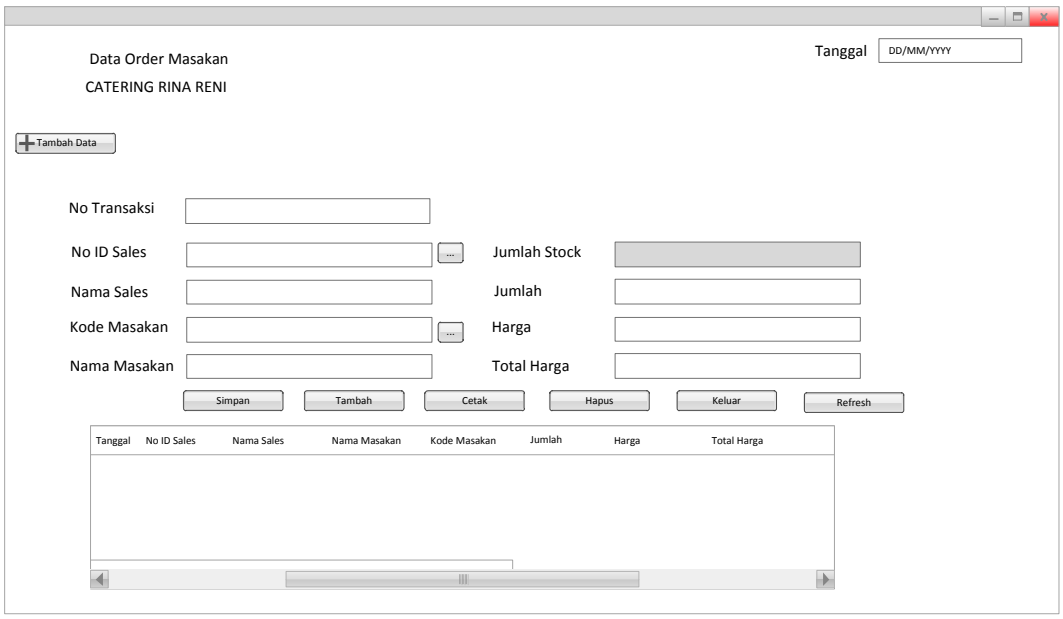
Halaman ini berfungsi untuk menginputkan data pesanan masakan



Gambar 4.25 Rancangan Tampilan Pesanan Masakan

5. Rancangan Tampilan Input Data Order Masakan

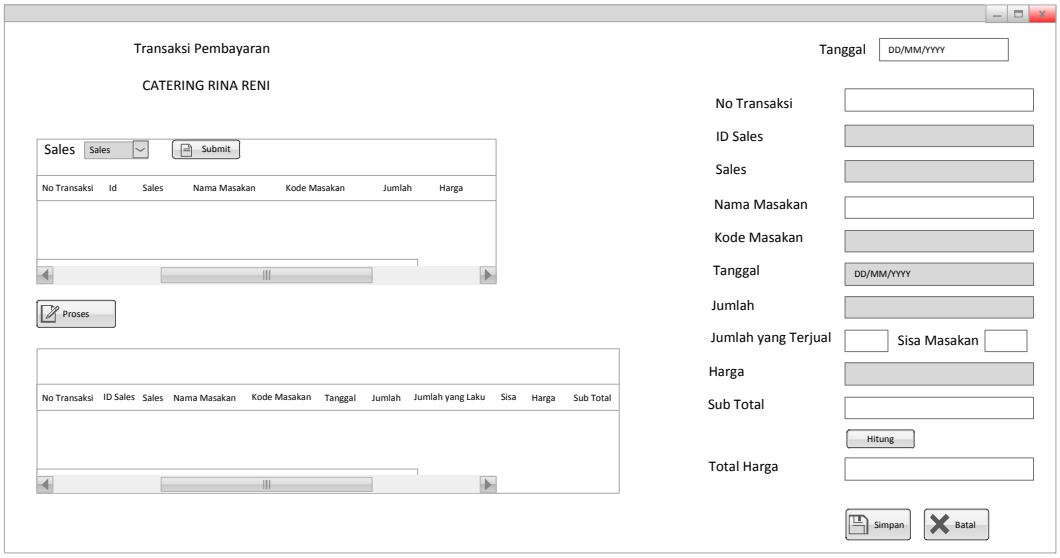
Halaman ini berfungsi untuk menginputkan data penjualan masakan



Gambar 4.26 Rancangan Tampilan Order Masakan

6. RancanganTampilan Proses Transaksi Pembayaran Masakan

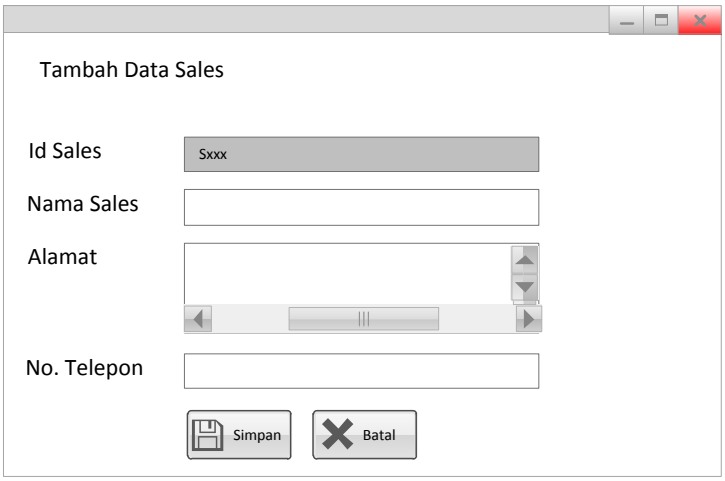
Halaman ini berfungsi untuk memproses transaksi pembayaran masakan



Gambar 4.27 Rancangan Tampilan Transaksi Pembayaran Masakan

7. Rancangan Tampilan Input Data Sales

Halaman ini berfungsi untuk menginpukant data sales



Gambar 4.28 Rancangan Tampilan Sales

4.2.5.3 Perancangan Output

Rancangan *output* adalah produk dari sistem informasi yang dihasilkan setelah input dilaksanakan. Hasil dari rancangan input data terlihat dari media keluaran. Dalam rancangan *output*, sistem informasi ini juga memanfaatkan *file database* mengandung data-data yang terbilang cukup banyak sehingga membutuhkan tempat yang cukup luas untuk menggambarkan bagaimana sebenarnya rancangan output pada aplikasi yang akan dibuat.

1. Laporan Pembelian Bahan Bumbu

Laporan pembelian bahan bumbu merupakan laporan untuk mengetahui daftar data bumbu dan sub total apa saja yang diinputkan pertanggalnya.



Gambar 4.29 Rancangan Laporan Pembelian Bahan Bumbu

2. Laporan Pembelian Bahan Mentah

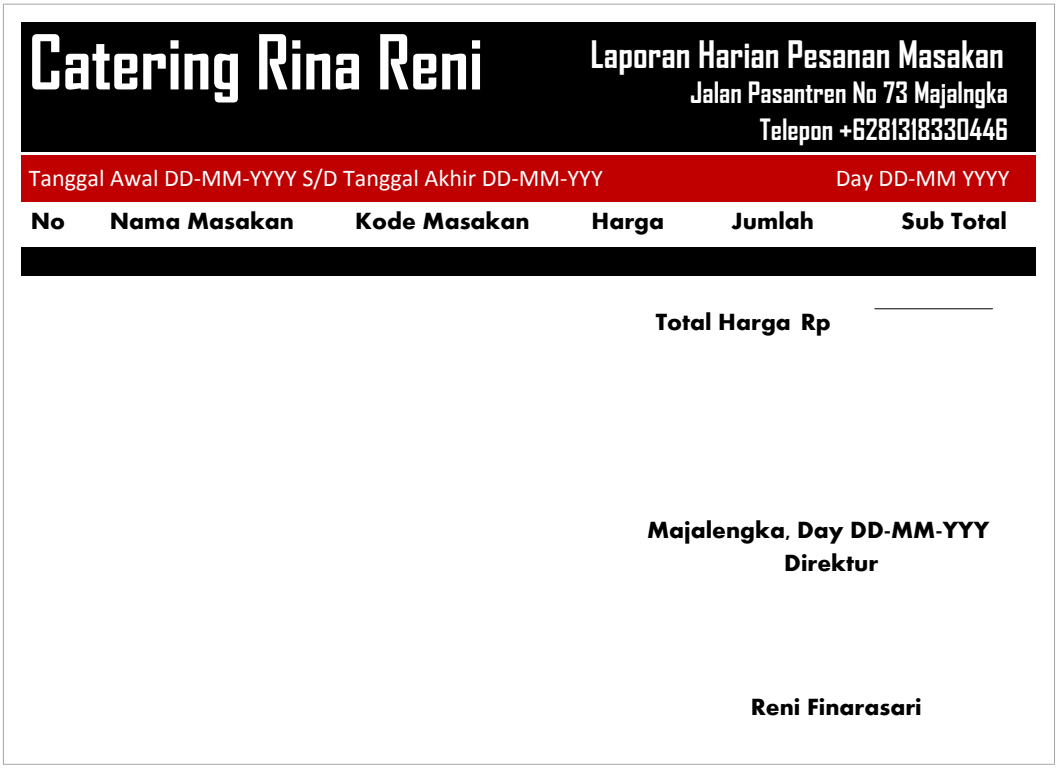
Laporan pembelian bahan mentah merupakan laporan untuk mengetahui daftar data bahan mentah dan sub total apa saja yang diinputkan pertanggalnya.



Gambar 4.30 Rancangan Laporan Pembelian Bahan Mentah

3. Laporan Pesanan Masakan

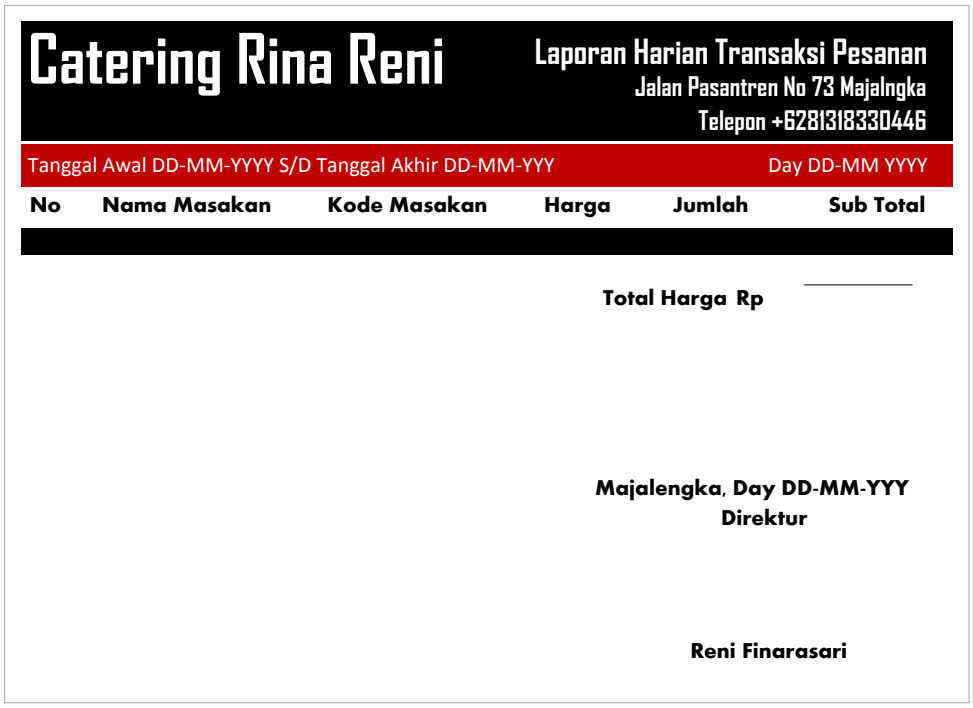
Laporan pesanan masakan merupakan laporan untuk mengetahui daftar masakan apa saja dan jumlah masakan yang dibuat pertanggalnya



Gambar 4.31 Rancangan Laporan Pesanan Masakan

4. Laporan Transaksi Pesanan

Laporan transaksi pesanan merupakan laporan untuk mengetahui daftar jumlah dari masakan yang tidak laku terjual.



Gambar 4.32 Rancangan Laporan Transaksi Pesanan

5. Laporan Transaksi Pembayaran Masakan

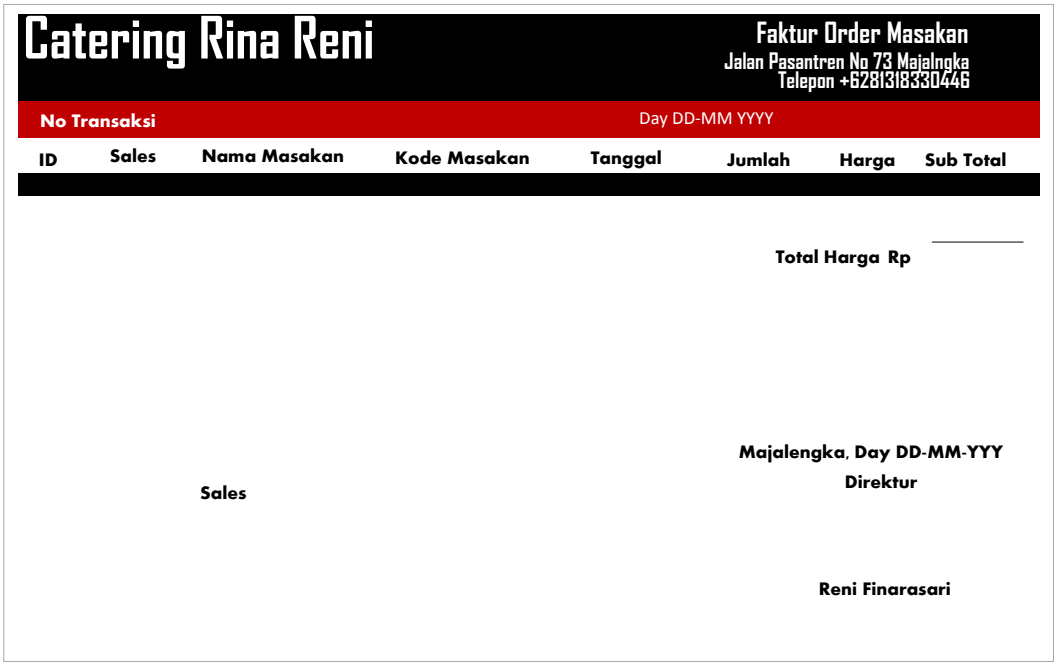
Laporan transaksi pembayaran masakan merupakan laporan untuk mengetahui hasil dari transaksi pembayaran masakan.



Gambar 4.33 Rancangan Laporan Transaksi Pembayaran Masakan

6. Faktur Order Masakan

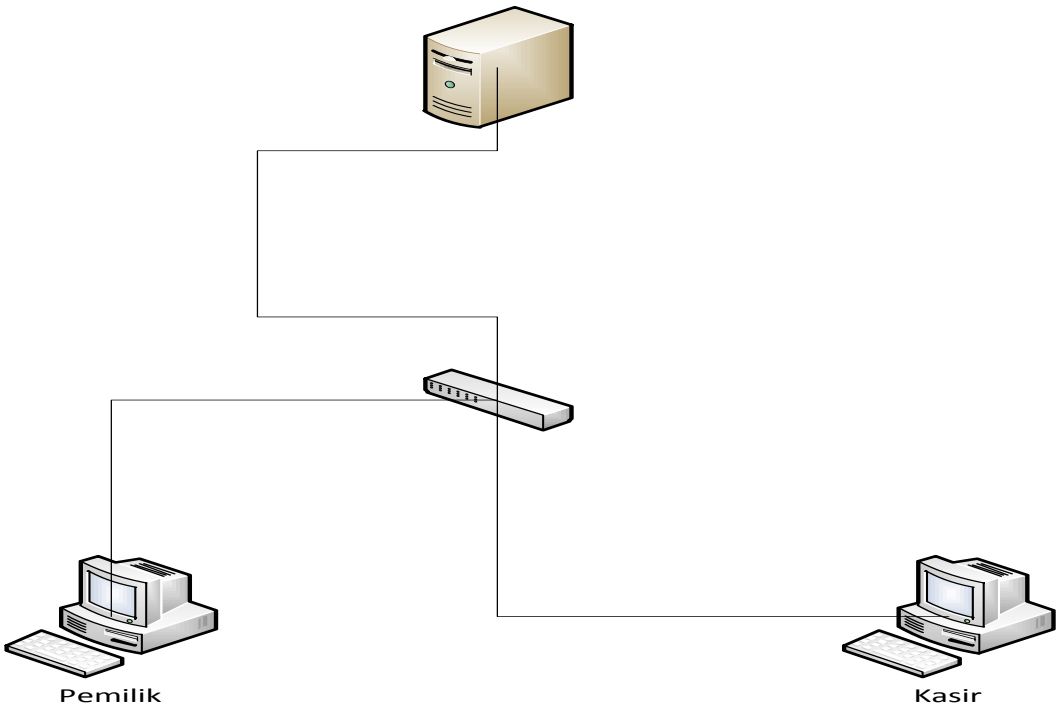
Faktur order masakan ini merupakan faktur untuk mengetahui sales membawa masakan apa saja dan berapa jumlahnya.



Gambar 4.34 Rancangan Faktur Order Masakan

4.2.6 Perancangan Arsitektur Jaringan

Arsitektur jaringan yaitu untuk gambaran fisik sistem yang akan diterapkan pada komputer yang terhubung dalam sebuah jaringan yang dihubungkan dengan menggunakan kabel-kabel jaringan. Dalam menyusun hubungan antar komputer dalam sebuah jaringan ini di kenal dengan topologi jaringan.Topologi Jaringan yang menjelaskan hubungan geometris antara unsur-unsur dasar penyusun jaringan, yaitu node, link, dan station. Berikut gambaran umum jaringan yang akan diterapkan yaitu Topologi Star :



Gambar 4.35 Arsitektur Jaringan