BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem yang Berjalan

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

Analisis sistem merupakan penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan serta hambatan - hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat dilakukan perbaikan - perbaikan dalam sistem informasi tersebut.

Pada tahap analisa diperlukan suatu pendekatan analisa guna menghindari kesalahan-kesalahan yang mungkin muncul pada tahap berikutnya, yaitu perancangan sistem baru. Karena pada tahap ini merupakan tahapan yang sangat penting, pendekatan yang dilakukan adalah mendefinisikan masalah pada sistem yang sedang berjalan dan sekaligus melakukan evaluasi setiap cara kerja sistem yang sedang berjalan berdasarkan prosedur-prosedur yang ada. Sehingga akan diketahui permasalahannya serta kesulitan apa saja yang dihadapi oleh sistem yang sedang berjalan, apa saja pengaruhnya dan harus diperhatikan validasinya terhadap sasaran sistem yang dirancang sebelum dilakukan perbaikan.

4.1.1 Analisis Prosedur yang Berjalan

Analisis prosedur merupakan penganalisaan terhadap kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh PT Yun Cheng Laser Plate Industry yaitu proses penjualan dan produksi. Analisis terhadap prosedur yang sedang berjalan hendaknya perlu sistem yang akan diusulkan. Harus diketahui pula hal-hal yang menjadi tujuan *User* sehingga masalah tersebut dapat didefinisikan secara jelas dan dapat dilakukannya pengembangan sistem.

Secara garis besar proses produksi yang berjalan dalam PT. Indonesia Yun Cheng Laser Plate Industry dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Konsumen melakukan perjanjian / kontrak dengan perusahaan mengenai lama kerjasama, harga cetakan *silicon cylinder*, serta cara pembayaran order, setelah itu ;
2. Bagian marketing perusahaan menawarkan desain cetakan keramik kepada konsumen atau bisa juga konsumen memberikan desain cetakan keramik sesuai dengan keinginan (*custom*). Setelah desain diterima oleh perusahaan
3. Konsumen kemudian mengirimkan *purchase order* kepada perusahaan yang menerangkan detail pemesanan cetakan diantaranya type, ukuran, jenis *silicon* dan jumlah
4. Setelah desain dan purchase order diterima, bagian marketing melakukan konfirmasi dengan bagian produksi untuk memastikan lama waktu pengerjaan produk, setelah mengetahui lama produksi kemudian bagian marketing mengonfirmasi kembali ke konsumen mengenai tanggal

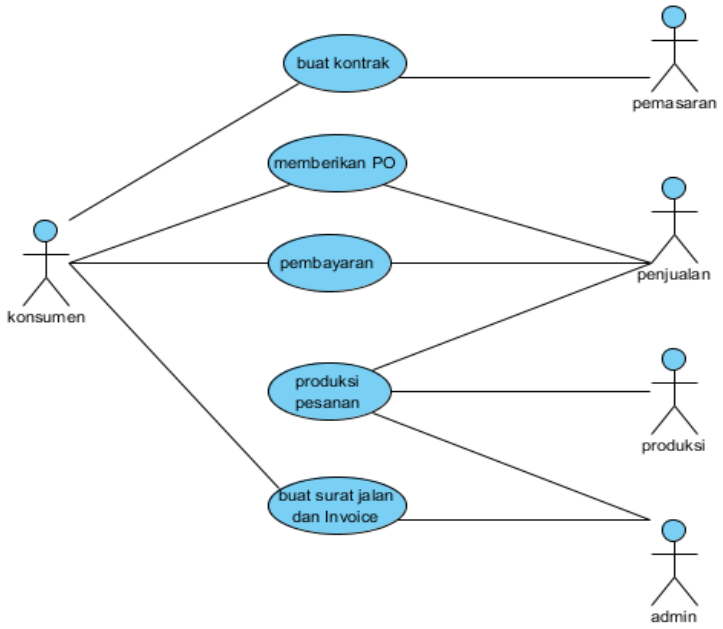
selesainya produksi barang. Jika konsumen setuju dengan lama waktu pengerjaan makan purchase order diproduksi, yaitu dengan menyampaikan informasi pemesanan kepada pihak produksi untuk membuatkan pesanan konsumen, jika tidak maka purchase order dibatalkan

5. Bagian produsi melakukan produksi barang, setelah barang pesanan selesai diproduksi, hasil produksi dilaporkan ke admin
6. Admin menerima laporan hasil produksi kemudian membuatkan surat jalan berserta invoice untuk mengantarkan pesanan konsumen dan menyampaikan tagihan pembayaran.
7. Pembayaran oleh konsumen dilakukan secara transfer ke rekening perusahaan dengan batas waktu paling lama 3 bulan setelah barang selesai di produksi oleh perusahaan dan di serahkan kepada konsumen.

4.1.1.1 Usecase Diagram

Usecase diagram merupakan pemodelan untuk melakukan (behaviour) sistem informasi yang akan dibuat. Usecase mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat.

Usecase digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. Dibawah ini merupakan model usecase Sistem Informasi yang sedang bejalan sebagai berikut



Gambar 4.1 *Usecase Diagram* yang sedang berjalan

4.1.1.2 Scenario Usecase

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 dari skenario use case pada penjadwalan Seminar dan Sidang sedang berjalan adalah sebagai berikut :

4.1.1.2.1 *Scenario Usecase* Pembuatan Kontrak

Tabel 4.1 Skenario Usecase Pembuatan Kontrak

Identifikasi	
Nama	Buat Kontrak
Tujuan	Perjanjian resmi antara konsumen dan perusahaan
Deskripsi	

Tipe	Aktivitas Utama
Aktor	Konsumen dan Bagian Pemasaran
Main Flow	
Pelanggan	Bagian Pemasaran
1. Konsumen memberikan informasi tentang kerjasama perusahaan	
	2. Bagian pemasaran menyediakan surat perjanjian 2 rangkap yang berisi tentang kesepakatan harga, lama waktu pengerjaan, cara dan tenggang waktu pembayaran dan menanda tangani kontrak
3. Konsumen menandatangai kontrak kerjasama	
	4. Bagian pemasaran memberikan surat kontrak 1 rangkap kepada konsumen
Kondisi Akhir	
Data kontrak kerjasama disimpan dalam bentuk arsip dokumen	

4.1.1.2.2 *Scenario Usecase* Pemesanan

Tabel 4.2 Skenario Usecase Pemesanan

Identifikasi	
Nama	Pemesanan (Purchase Order)
Tujuan	Mengolah data pemesanan
Deskripsi	
Tipe	Aktivitas Utama
Aktor	Pelanggan dan Bagian Penjualan
Main Flow	
Pelanggan	Bagian Penjualan
1. Pelanggan memberikan purchase order berisi daftar barang yang akan dipesan	
	2. Bagian penjualan menerima purchase order
	3. Bagian penjualan membuat nota pemesanan sesuai dengan purchase order pelanggan. Nota pemesanan dibuat sebanyak 2 rangkap, satu untuk disimpan dibagian penjualan dan satu lagi untuk diberikan kepada bagian

	produksi
	4. Bagian penjualan mengecek design cetakan yang dipesan, jika sudah pernah ada sebelumnya maka bagian penjualan akan memberikan nota pemesanan kepada bagian produksi, jika belum ada maka bagian penjualan akan membuat design cetakan baru
	5. Bagian penjualan memberikan nota pemesanan kepada bagian produksi
Kondisi Akhir	
Data pemesanan disimpan dalam bentuk arsip dokumen	

4.1.1.2.3 Scenario Usecase Produksi

Tabel 4.3 Skenario Usecase Produksi

Identifikasi	
Nama	Produksi
Tujuan	Mengolah data hasil produksi
Deskripsi	
Tipe	Aktivitas Utama
Aktor	Bagian Penjualan dan Bagian Produksi
Main Flow	
Bagian Produksi	Bagian Penjualan
	1. Bagian penjualan memberikan nota pemesanan kepada bagian produksi
2. Bagian produksi menerima nota pemesanan dan melakukan proses produksi sesuai dengan nota yang diterima	
3. Setelah proses produksi selesai, bagian produksi membuat daftar hasil	

produksi	
4. Bagian produksi memberitahukan kepada bagian admin bahwa produksi telah selesai dan barang siap dikirimkan	
Kondisi Akhir	
- Daftar hasil produksi disimpan dalam bentuk arsip dokumen dan diserahkan pada admin	

4.1.1.2.4 Scenario Buat Surat Jalan dan Invoice

Tabel 4.4 Skenario Usecase Buat Surat Jalan dan Invoice

Identifikasi	
Nama	Buat Surat jalan dan Invoice
Tujuan	Mengolah data hasil produksi dan mencetak surat jalan berserta invoice
Deskripsi	
Tipe	Aktivitas Utama
Aktor	Bagian Admin dan Konsumen
Main Flow	
Admin	Konsumen
1. Menerima laporan hasil	

produksi dari bagian produksi	
2. Admin mencetak surat jalan berserta invoice / tagihan sebanyak 2 rangkap dan disampaikan bersamaan dengan pengiriman barang	
	3. Konsumen menerima produk dan invoice produk
Kondisi Akhir	
- Konsumen menerima surat tagihan produk	

4.1.1.2.5 Scenario Usecase Pembayaran

Tabel 4.5 Skenario Usecase Pembayaran yang sedang berjalan

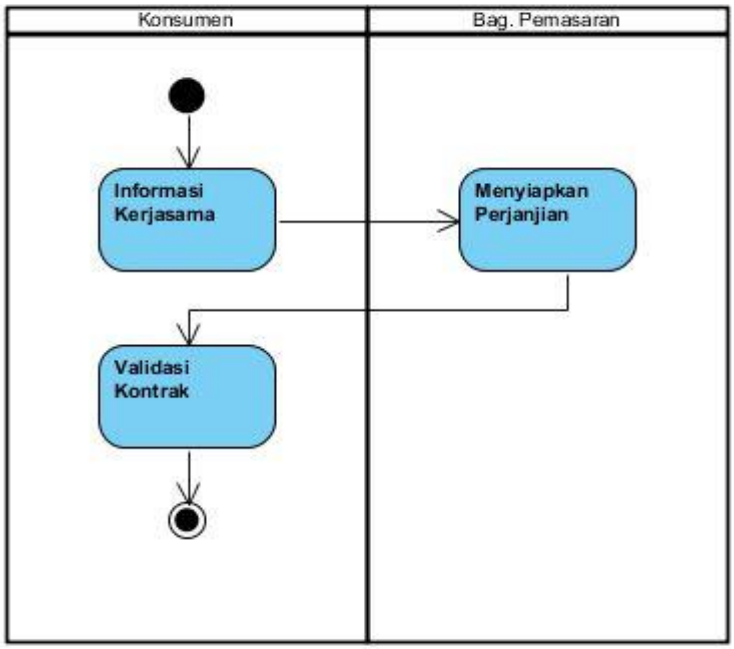
Identifikasi	
Nama	Pembayaran
Tujuan	Mengolah data pembayaran
Deskripsi	
Tipe	Aktivitas Utama
Aktor	Bagian Penjualan dan Konsumen
Main Flow	
Pelanggan	Bagian Penjualan

1. Pelanggan menerima invoce dari admin dan melakukan pembayaran sesuai dengan cara pembayaran yang telah dijanjikan sebelumnya pada kontrak kerjasama, dan mengirimkan bukti pembayaran melalui fax	
	2. Bagian penjualan menerima konfirmasi pembayaran kemudian melakukan pengecekan pembayaran dari pelanggan, jika pembayaran valid maka dokumen disimpan, jika tidak maka admin mengonfirmasi ulang ke komsumen
Kondisi Akhir	
Invoice dan bukti pembayaran disimpan dalam bentuk arsip dokumen	

4.1.1.3 *Activity Diagram*

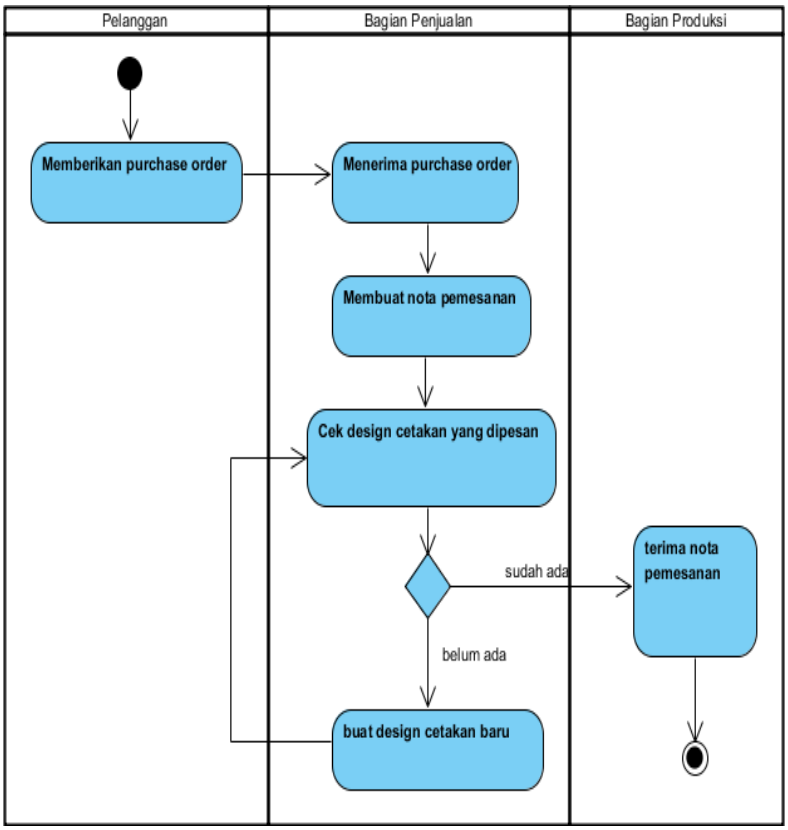
Activity diagram digunakan untuk menggambarkan kegiatan-kegiatan yang ada di dalam suatu sistem, dimana merupakan penggambaran aktivitas dari case yang ada pada Use Cse Diagram. Agar dapat lebih memahami tentang sistem yang akan dibuat, maka perlu dibuatkan activity diagram tentang sistem yang sedang berjalan, yaitu seperti yang ada di bawah ini:

4.1.1.3.1 Activity Diagram Pembuatan Kontrak



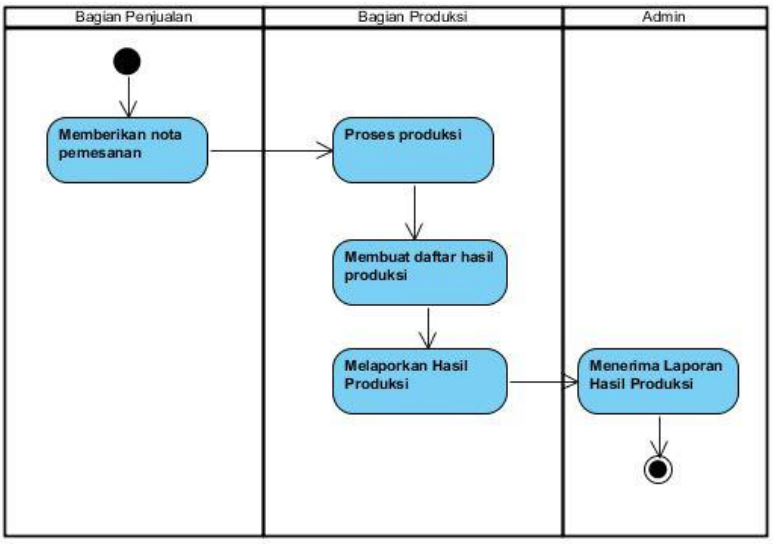
Gambar 4.2 Activity Diagram Pembuatan Kontrak yang sedang berjalan

4.1.1.3.2 Activity Diagram Pemesanan



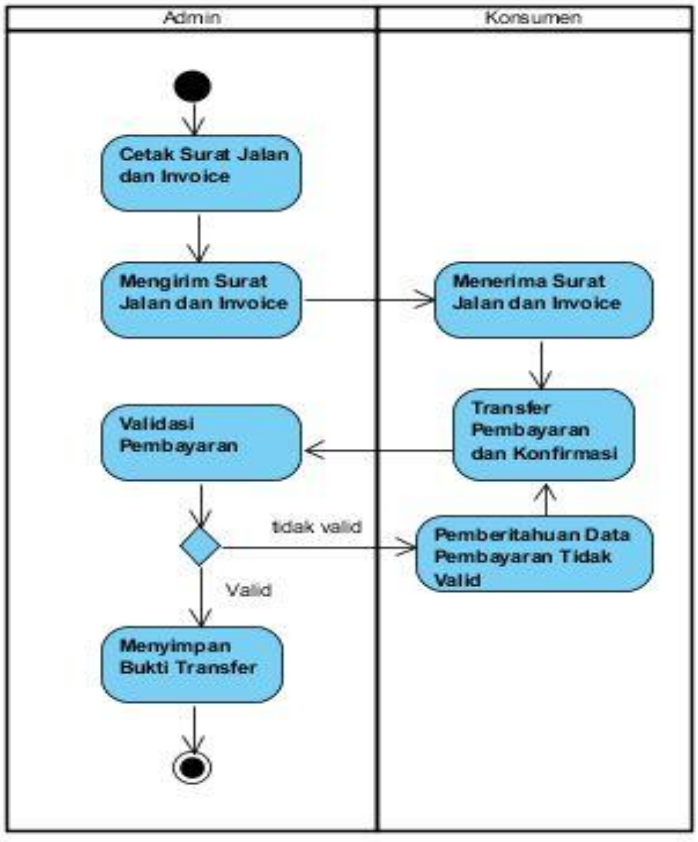
Gambar 4.3 Activity Diagram Pemesanan yang sedang berjalan

4.1.1.3.3 Activity Diagram Produksi



Gambar 4.4 Activity Diagram Produksi yang sedang berjalan

4.1.1.3.4 Activity Diagram Pembuatan Surat Jalan dan invoice serta Pembayaran



Gambar 4.5 Activity Diagram Pembayaran yang sedang berjalan

4.1.2 Evaluasi Sistem Yang Berjalan

Setelah dilakukan penelitian pada proses penjualan pada PT Yun Cheng Laser Plate Industry, terdapat beberapa kelemahan yang ditemukan pada sistem yang sedang berjalan.

Evaluasi terhadap sistem yang sedang berjalan dimaksudkan guna memperoleh solusi terbaik terhadap perubahan sistem yang lebih baik, 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. Sehingga dapat berdampak terhadap kinerja sistem yang ada. Dan bila masalah-masalah itu ditinjau lebih jauh lagi akan berpengaruh terhadap pengembangan sistem nantinya. Berdasarkan analisa sistem dan hasil wawancara yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa :

Tabel 4.6 Evaluasi Sistem yang Berjalan

No	**Permasalahan**	**Solusi**
1.	Pembuatan laporan penjualan masih dilakukan secara manual dengan melihat kembali nota-nota transaksi yang telah dibuat	Pembuatan sistem dengan database yang terintegrasi akan mempermudah dan mempercepat pembuatan laporan
2.	Penyampaian order dari bagian penjualan kepada bagian produksi kurang efektif karena bagian penjualan harus mendatangi bagian produksi.	Dengan client server sistem maka informasi yang dibutuhkan oleh bagian produksi akan didapat dengan cepat

4.2 Perancangan Aplikasi

Perancangan sistem merupakan tahapan lanjutan dari tahapan analisis sistem yang sedang berjalan, dimana pada tahapan ini akan di gambarkan sebuah perencanaan serta gambaran dari sistem yang akan di bangun.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan pada sistem yang sedang berjalan, maka dapat diusulkan suatu perancangan sebuah sistem yang baru,dimana pada sistem yang baru ini diharapkan dapat membantu proses pengolahan data meliputi data design, data type, data roller, data item, data konsumen, memproses transaksi order konsumen, melihat order konsumen, konfirmasi hasil produksi, mengeluarkan invoice dan surat jalan, serta laporan yang selama ini masih menggunakan alat bantu sederhana seperti worksheet menjadi terkomputerarisasi.

4.2.1 Tujuan Perancangan Aplikasi Yang Diusulkan

Perancangan sistem ini dilakukan setelah tahap analisis sistem berjalan dikerjakan, dalam hal ini telah didapatkan gambaran dengan jelas apa yang harus dikerjakan. Pada dasarnya tahap perancangan ini bertujuan untuk:

1. Untuk memenuhi kebutuhan pemakai sistem

2. Untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancangan yang lengkap kepada programer mengenai program aplikasi yang akan dibuat.

4.2.2 Gambaran Umum Aplikasi Yang Diusulkan

Usulan perancangan sistem yang diusulkan kurang lebih sama dengan sistem yang berjalan, hanya saja sistem yang manual diganti menjadi sistem

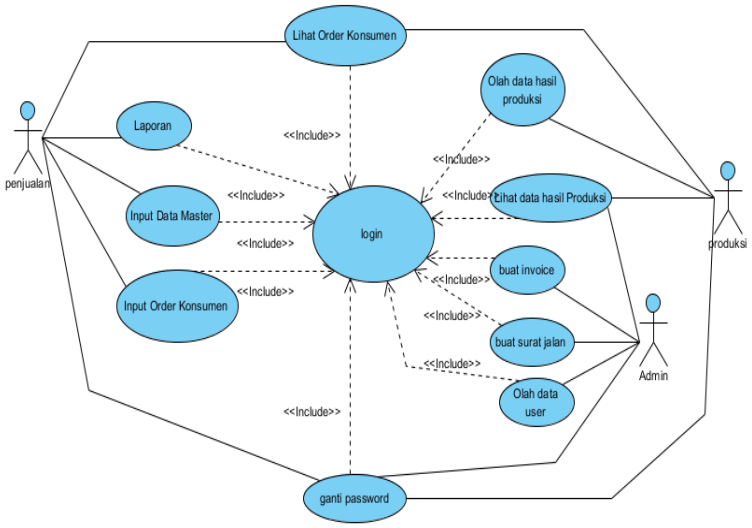
terkomputerisasi. Sistem yang diusulkan yaitu sistem informasi penjualan *silicon cylinder* pada PT Indonesia Yun Cheng Laser Plate Industry yang dilakukan dengan model hubungan Client Server sehingga proses akan lebih efektif dan efisien.

4.2.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Perancangan prosedur sistem informasi pembelian dan penjualan barang berbasis java desktop yang diusulkan pada PT Indonesia Yun Cheng Laser Plate Industry ini mencakup usecase diagram, skenario usecase, activity diagram, squence diagram, class diagram, component diagram, deployment diagram.

4.2.3.1 *Usecase Diagram*

Usecase diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah "apa" yang diperbuat sistem, dan bukan "bagaimana". Sebuah Usecase mempresentasikan sebuah interaksi antara Aktor dengan sistem. Berikut adalah perancangan Usecase nya:



Gambar 4.6 *Usecase Diagram* yang Diusulkan

Proses inti dari usecase di atas adalah sebagai berikut :

1. Proses login, adalah proses yang harus dilakukan pertama kali untuk dapat masuk ke dalam sistem. Dalam proses ini setiap user memiliki hak akses masing-masing.
2. Proses mengubah password, adalah proses untuk melakukan perubahan password setiap user yang telah login.
3. Proses mengolah data user, adalah proses untuk mengelola data user. Proses ini hanya bisa dilakukan oleh admin.
4. Proses mengolah data master, adalah proses untuk mengelola data master, seperti data type, design, item dan konsumen. Proses ini dilakukan oleh user penjualan.
5. Proses membuat order konsumen, adalah proses untuk membuat order berdasarkan pesanan konsumen. Proses ini dilakukan oleh user penjualan.
6. Proses melihat order konsumen, adalah proses untuk melihat order konsumen yang telah dibuat. Proses ini dilakukan oleh user penjualan.
7. Proses mengolah data hasil produksi, adalah proses untuk mengelola data hasil produksi, seperti jumlah yang diproduksi, tanggal selesai produksi dan lain sebagainya. Proses ini dilakukan oleh bagian produksi.
8. Proses membuat surat jalan, adalah proses untuk membuat surat jalan ketika barang sudah selesai diproduksi dan akan dikirim ke konsumen. Proses ini dilakukan oleh admin.

9. Proses melihat surat jalan, adalah proses untuk melihat surat jalan yang telah dibuat. Proses ini dilakukan oleh admin.
10. Proses membuat invoice, adalah proses untuk membuat invoice kepada konsumen setelah barang dikirim. Proses ini dilakukan oleh admin
11. Proses melihat invoice, adalah proses untuk melihat invoice yang telah dibuat. Proses ini dilakukan oleh admin.
12. Proses cetak laporan penjualan, adalah proses pembuatan laporan penjualan untuk bagian keuangan. Laporan tersebut bisa dibuat per tahun, bulan, hari dan periode. Proses ini dilakukan oleh user bagian penjualan.

4.2.3.2 *Scenario Usecase*

Interaksi antara aktor yang menggunakan sistem (admin dan karyawan bagian penjualan, produksi) dengan usecase Login dapat digambarkan dalam *usecase scenario*

4.2.3.2.1 *Scenario Usecase Login*

Tabel 4.7 *Scenario Usecase* Login yang diusulkan

Identifikasi	
Nama	*Login*
Tujuan	Identifikasi *User*
Deskripsi	
Tipe	Aktivitas Utama
Aktor	Admin, *User* Penjualan, *User* Produksi

Main Flow	
Kondisi Awal	Form Login
Aksi Aktor	Aksi Sistem
1. Mengisi *username* dan *password* dan memilih bagian	
	2. Validasi *username* dan *password*, jika sesuai maka *user* bisa masuk ke halaman utama dan jika tidak maka akan muncul pesan error
	3. Menampilkan halaman utama *user*
Kondisi Akhir	*User* masuk ke dalam sistem

4.2.3.2.2 *Scenario Usecase* Mengubah *Password*

Tabel 4.8 *Scenario Usecase* pengolahan data master yang diusulkan

Identifikasi	
Nama	Mengubah Password
Tujuan	Mengubah password login
Deskripsi	

Tipe	Aktivitas Utama
Aktor	Admin, *User* Penjualan, *User* Produksi
Main Flow	
Kondisi Awal	Masuk ke menu utama
Aksi Aktor	Aksi Sistem
1. Memilih menu *user*	
	2. Menampilkan sub menu ubah *password*
3. Memilih sub menu ubah *password*	
	4. Menampilkan form ubah *password*
5. Input password lama, password baru dan password konfirmasi	
6. Klik tombol Simpan	
	7. Melakukan pengecekan password lama, apakah sesuai atau tidak, jika tidak sesuai maka akan ditampilkan pesan "Password lama tidak

	sesuai”
	8. Melakukan pengecekan password baru dan password konfirmasi, jika kedua field tidak sama maka akan ditampilkan pesan “Password konfirmasi tidak sama”
	9. Menyimpan perubahan password ke dalam database
Kondisi Akhir	*Password* user yang baru disimpan dalam sistem

4.2.3.2.3 *Scenario Usecase Pengolahan Data User*

Tabel 4.9 *Scenario Usecase* Pengolahan Data User yang diusulkan

Identifikasi	
Nama	Mengolah Data User
Tujuan	Mengelola data user
Deskripsi	
Tipe	Aktivitas Utama
Aktor	Admin
Main Flow	

Kondisi Awal	Masuk ke menu utama
Aksi Aktor	Aksi Sistem
1. Memilih menu user dan memilih submenu *user login*	
	2. Menampilkan form *user login*
3. Input data *user login*	
4. Klik tombol Simpan	
	5. Validasi data *user login*
	6. Menyimpan data *user login* ke dalam database
	7. Menampilkan data *user login*
Kondisi Akhir	Data *user login* tersimpan ke dalam sistem

4.2.3.2.4 *Scenario Usecase* Mengolah *Data Master*

Tabel 4.10 *Scenario Usecase* Pengolahan Data Master yang diusulkan

Identifikasi	
Nama	Mengolah Data Master
Tujuan	Mengolah data master design,

	type, item, pelanggan
Deskripsi	
Tipe	Aktivitas Utama
Aktor	*User* Penjualan
Main Flow	
Kondisi Awal	Masuk ke menu utama
Aksi Aktor	Aksi Sistem
1. Memilih menu master data	
	2. Menampilkan menu master yang tersedia
3. Memilih salah satu menu dan masuk ke salah satu form master data	
	4. Menampilkan form master data
5. Input data master	
6. Klik tombol Simpan	
	7. Validasi data master yang diinput, apabila sudah benar maka akan ditampilkan pesan "berhasil simpan" dan apabila belum maka akan

	ditampilkan “gagal simpan”
	8. Menyimpan data master ke dalam database dan menampilkan data yang baru disimpan
Kondisi Akhir	Data master tersimpan dalam sistem

4.2.3.2.5 *Scenario Usecase* Membuat Order Konsumen

Tabel 4.11 *Scenario Usecase* Membuat Order Konsumen yang diusulkan

Identifikasi	
Nama	Membuat Order Konsumen
Tujuan	Membuat order konsumen agar bisa diproses oleh bagian produksi
Deskripsi	
Tipe	Aktivitas Utama
Aktor	*User* Penjualan
Main Flow	
Kondisi Awal	Masuk ke menu utama
Aksi Aktor	Aksi Sistem
1. Memilih menu Transaksi	
	2. Menampilkan sub menu

	transaksi
3. Memilih sub menu order konsumen	
	4. Menampilkan sub menu order konsumen
5. Memilih sub menu buat	
	6. Menampilkan form tambah order konsumen
7. Mengisi form tambah order konsumen	
8. Klik tombol Simpan	
	9. Validasi data, jika sudah benar maka ditampilkan pesan “simpan berhasil”, jika tidak maka ditampilkan pesan “gagal simpan”
	10. Simpan data ke database
Kondisi Akhir	Data order konsumen tersimpan dalam sistem

4.2.3.2.6 *Scenario Usecase* Melihat Order Konsumen

Tabel 4.12 *Scenario Usecase* Melihat Order Konsumen yang diusulkan

Identifikasi	
Nama	Melihat Order Konsumen
Tujuan	Melihat order konsumen yang sudah pernah dibuat
Deskripsi	
Tipe	Aktivitas Utama
Aktor	*User* Penjualan
Main Flow	
Kondisi Awal	Masuk ke menu utama
Aksi Aktor	Aksi Sistem
1. Memilih menu Transaksi	
	2. Menampilkan sub menu transaksi
3. Memilih sub menu order konsumen	
	4. Menampilkan sub menu order konsumen
5. Memilih sub menu lihat	
	6. Menampilkan form lihat order konsumen
7. Memilih bulan dan tahun	

untuk filter data	
8. Klik tombol View	
	9. Mengambil data dari database sesuai dengan filter yang dipilih
	10. Menampilkan data
Kondisi Akhir	Data order konsumen yang telah disimpan ditampilkan kembali

4.2.3.2.7 *Scenario Usecase* Mengolah *Data* Hasil Produksi

Tabel 4.13 *Scenario Usecase* Mengolah Data Hasil Produksi yang diusulkan

Identifikasi	
Nama	Mengolah Data Hasil Produksi
Tujuan	Mengolah data hasil produksi yang dilakukan oleh bagian produksi untuk diberikan kepada admin sehingga bisa dibuatkan surat jalan
Deskripsi	
Tipe	Aktivitas Utama
Aktor	*User* Produksi

Main Flow	
Kondisi Awal	Masuk ke menu utama
Aksi Aktor	Aksi Sistem
1. Memilih menu produksi	
	2. Menampilkan sub menu produksi
3. Memilih sub menu hasil produksi	
	4. Menampilkan form input hasil produksi
5. Input data hasil produksi	
6. Klik tombol Simpan	
	7. Menyimpan data hasil produksi ke dalam database
Kondisi Akhir	Data hasil produksi tersimpan dalam sistem

4.2.3.2.8 *Scenario Usecase* Membuat Surat Jalan

Tabel 4.14 *Scenario Usecase* Membuat Surat Jalan yang diusulkan

Identifikasi	
Nama	Membuat Surat Jalan
Tujuan	Membuat surat jalan untuk disertakan ketika pengiriman barang ke konsumen
Deskripsi	
Tipe	Aktivitas Utama
Aktor	Admin
Main Flow	
Kondisi Awal	Masuk ke menu utama
Aksi Aktor	Aksi Sistem
1. Memilih menu Transaksi	
	2. Menampilkan sub menu transaksi
3. Memilih sub menu surat jalan	
	4. Menampilkan sub menu surat jalan
5. Memilih sub menu buat	
	6. Menampilkan form tambah surat jalan

7. Mengisi form tambah surat jalan	
8. Klik tombol Simpan	
	9. Validasi data, jika sudah benar maka ditampilkan pesan “simpan berhasil”, jika tidak maka ditampilkan pesan “gagal simpan”
	10. Simpan data ke database
Kondisi Akhir	Data surat jalan tersimpan dalam sistem

4.2.3.2.9 *Scenario Usecase* Melihat Surat Jalan

Tabel 4.15 *Scenario Usecase* Melihat Surat Jalan yang diusulkan

Identifikasi	
Nama	Melihat Surat Jalan
Tujuan	Melihat surat jalan yang sudah pernah dibuat
Deskripsi	
Tipe	Aktivitas Utama
Aktor	Admin
Main Flow	

Kondisi Awal	Masuk ke menu utama
Aksi Aktor	Aksi Sistem
1. Memilih menu Transaksi	
	2. Menampilkan sub menu transaksi
3. Memilih sub menu surat jalan	
	4. Menampilkan sub menu surat jalan
5. Memilih sub menu lihat	
	6. Menampilkan form lihat surat jalan
7. Memilih bulan dan tahun untuk filter data	
8. Klik tombol View	
	9. Mengambil data dari database sesuai dengan filter yang dipilih
	10. Menampilkan data
Kondisi Akhir	Data surat jalan yang telah disimpan ditampilkan kembali

4.2.3.2.10 *Scenario Usecase* Membuat Invoice

Tabel 4.16 *Scenario Usecase* Membuat Invoice yang diusulkan

Identifikasi	
Nama	Membuat Invoice
Tujuan	Membuat invoice untuk diberikan kepada konsumen agar segera melakukan pembayaran sesuai dengan jumlah yang ada di dalam invoice tersebut
Deskripsi	
Tipe	Aktivitas Utama
Aktor	Admin
Main Flow	
Kondisi Awal	Masuk ke menu utama
Aksi Aktor	Aksi Sistem
1. Memilih menu Transaksi	
	2. Menampilkan sub menu transaksi
3. Memilih sub menu invoice	
	4. Menampilkan sub menu invoice
5. Memilih sub menu buat	
	6. Menampilkan form tambah

	invoice
7. Mengisi form tambah invoice	
8. Klik tombol Simpan	
	9. Validasi data, jika sudah benar maka ditampilkan pesan “simpan berhasil”, jika tidak maka ditampilkan pesan “gagal simpan”
	10. Simpan data ke database
Kondisi Akhir	Data invoice tersimpan dalam sistem

4.2.3.2.11 *Scenario Usecase* Melihat Invoice

Tabel 4.17 *Scenario Usecase* Melihat Invoice yang diusulkan

Identifikasi	
Nama	Melihat Invoice
Tujuan	Melihat invoice yang sudah pernah dibuat
Deskripsi	
Tipe	Aktivitas Utama

Aktor	Admin
Main Flow	
Kondisi Awal	Masuk ke menu utama
Aksi Aktor	Aksi Sistem
1. Memilih menu Transaksi	
	2. Menampilkan sub menu transaksi
3. Memilih sub menu invoice	
	4. Menampilkan sub menu invoice
5. Memilih sub menu lihat	
	6. Menampilkan form lihat invoice
7. Memilih bulan dan tahun untuk filter data	
8. Klik tombol View	
	9. Mengambil data dari database sesuai dengan filter yang dipilih
	10. Menampilkan data
Kondisi Akhir	Data invoice yang telah disimpan ditampilkan kembali

4.2.3.2.12 *Scenario Usecase* Cetak Laporan Penjualan

Tabel 4.18 *Scenario Usecase* Cetak Laporan Penjualan yang diusulkan

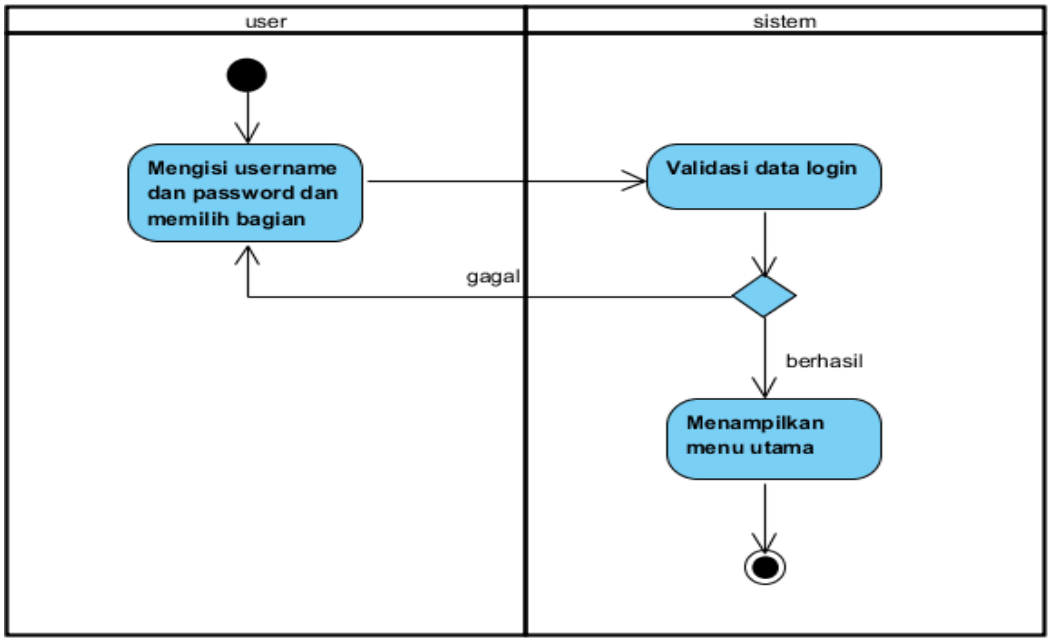
Identifikasi	
Nama	Cetak Laporan Penjualan
Tujuan	Menampilkan dan mencetak laporan penjualan harian, bulanan, tahunan dan periode untuk diberikan kepada bagian keuangan
Deskripsi	
Tipe	Aktivitas Utama
Aktor	*User Penjualan*
Main Flow	
Kondisi Awal	Masuk ke menu utama
Aksi Aktor	Aksi Sistem
1. Memilih menu Laporan dan memilih salah satu submenu (bulanan, tahunan, harian, periode)	
	2. Menampilkan form filter laporan sesuai dengan menu yang dipilih
3. Mengisi filter yang disediakan	

4. Klik tombol Cetak	
	5. Menampilkan laporan penjualan sesuai dengan filter yang dipilih
Kondisi Akhir	Laporan penjualan ditampilkan

4.2.3.3 *Activity Diagram*

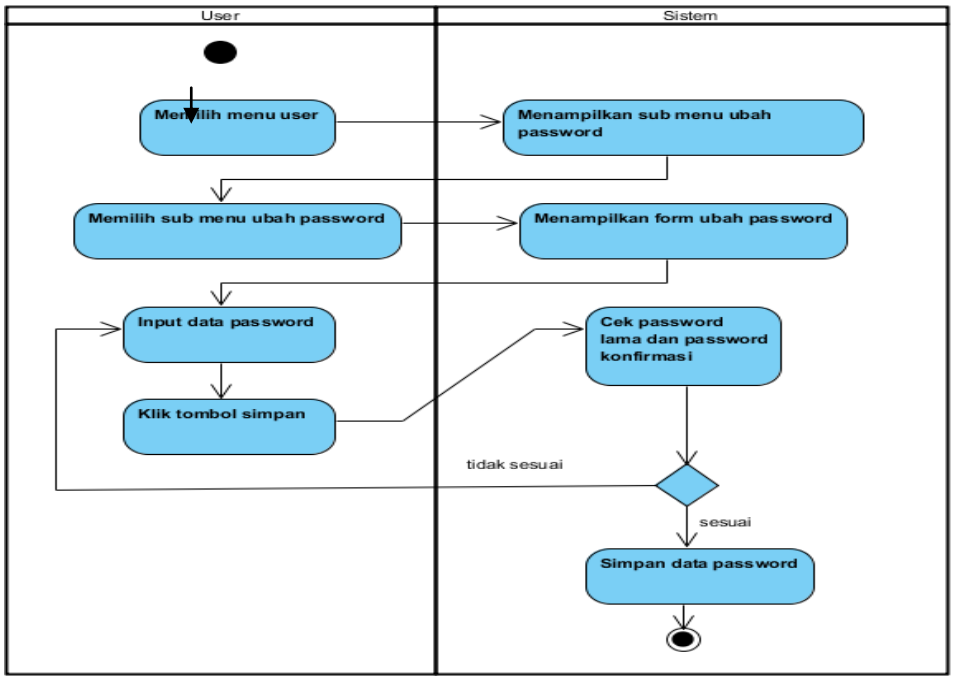
Activity diagram (diagram aktivitas) menggambarkan aliran fungsionalitas dari sistem baru yang dibuat. Dalam diagram ini akan digambarkan berbagai aliran aktivitas dalam sistem baru, yang bertujuan untuk mengetahui alur proses pada sistem yang diusulkan.

4.2.3.3.1 *Activity Diagram Login*



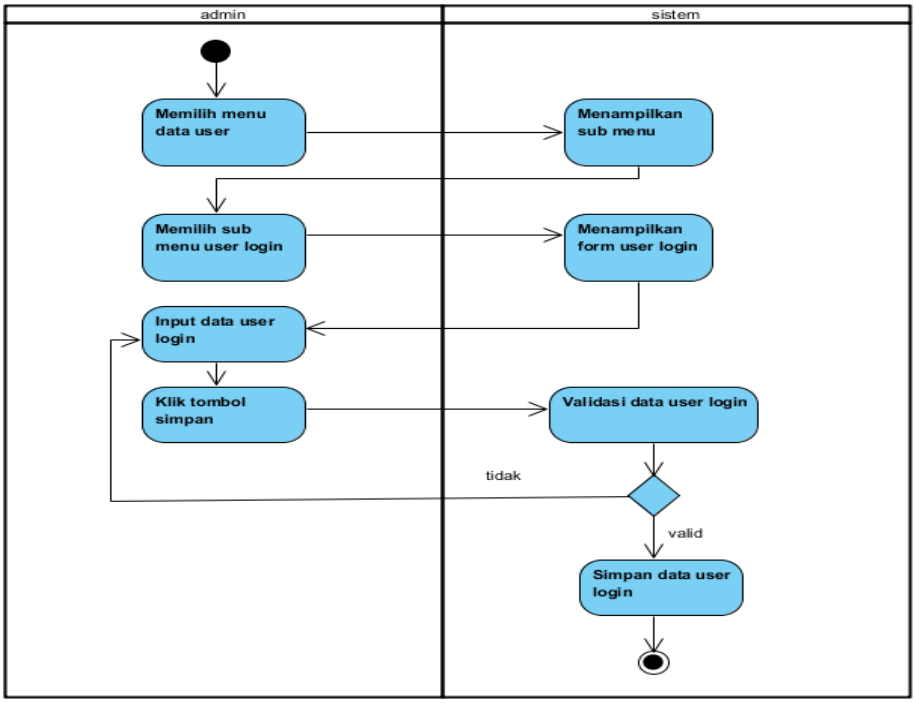
Gambar 4.7 *Activity Diagram Login* yang diusulkan

4.2.3.3.2 *Activity Diagram* Mengubah *Password*



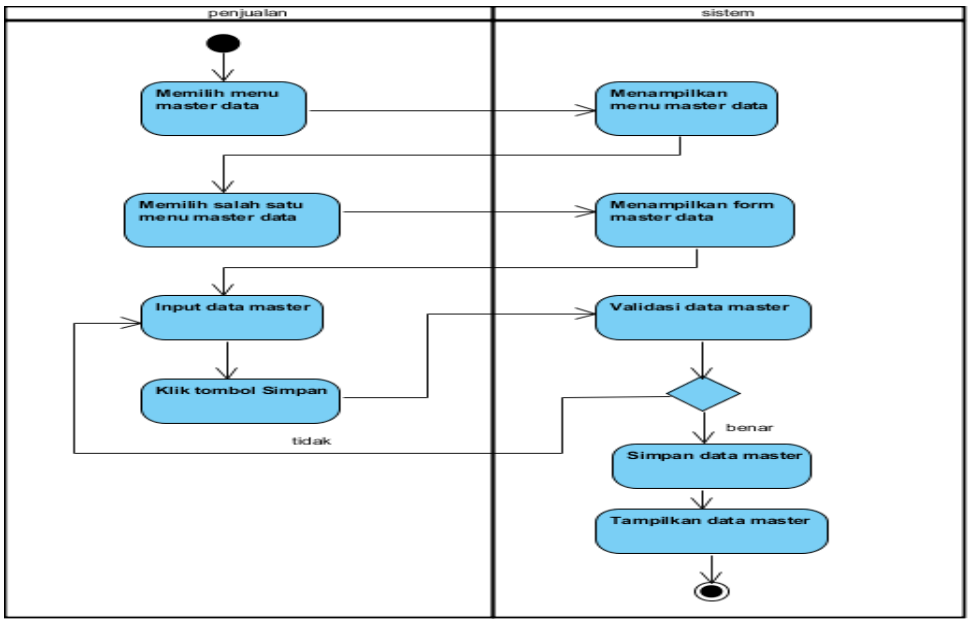
Gambar 4.8 *Activty Diagram* Mengubah *Password* yang Diusulkan

4.2.3.3.3 *Activity Diagram* Pengolahan Data User



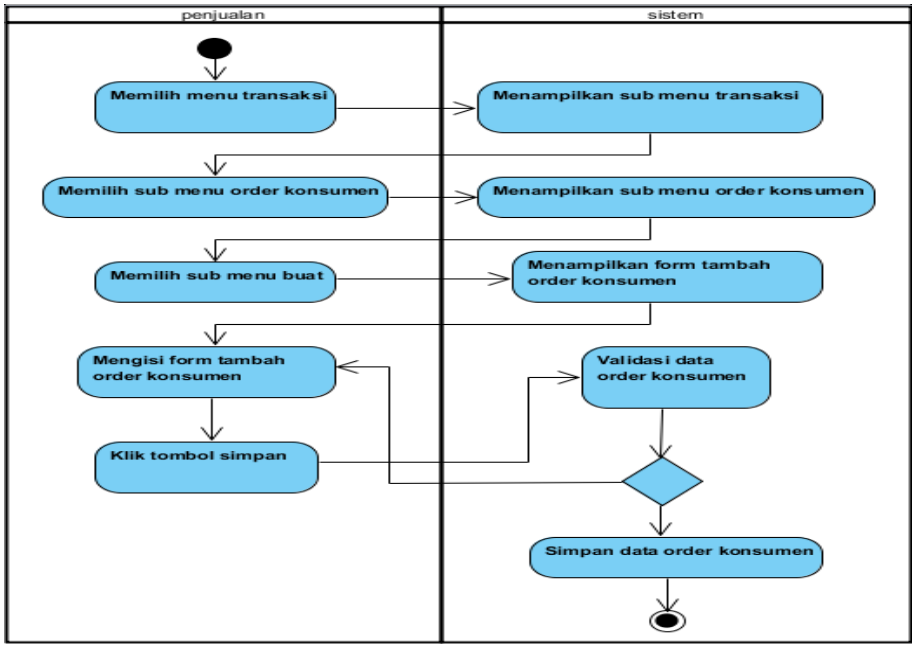
Gambar 4.9 Activity Diagram Pengolahan Data User

4.2.3.3.4 *Activity Diagram* Mengolah Data Master



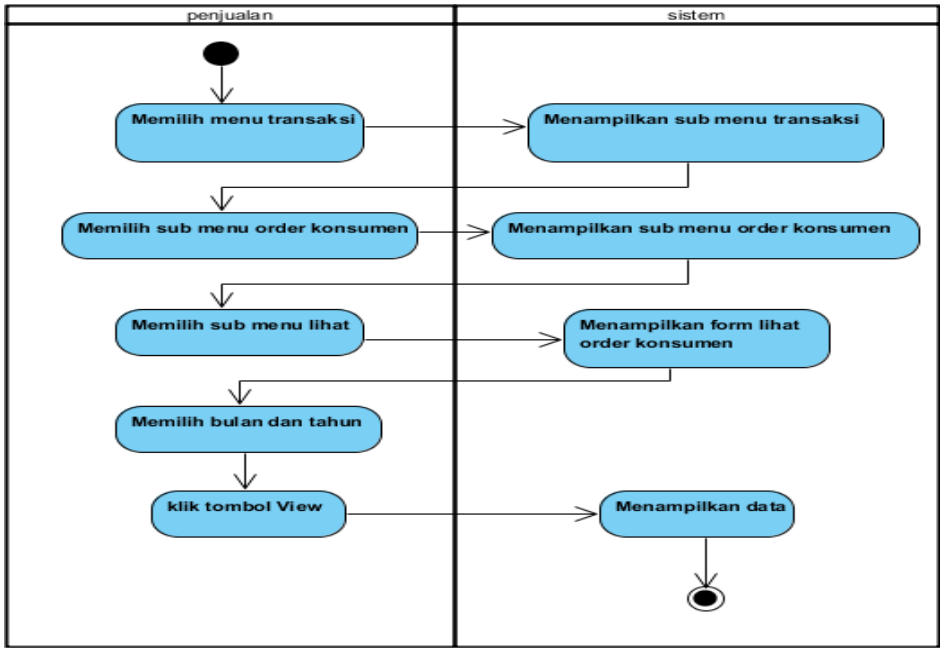
Gambar 4.10 *Activity Diagram* Mengolah Data Master yang diusulkan

4.2.3.3.5 *Activity Diagram* Membuat Order Konsumen



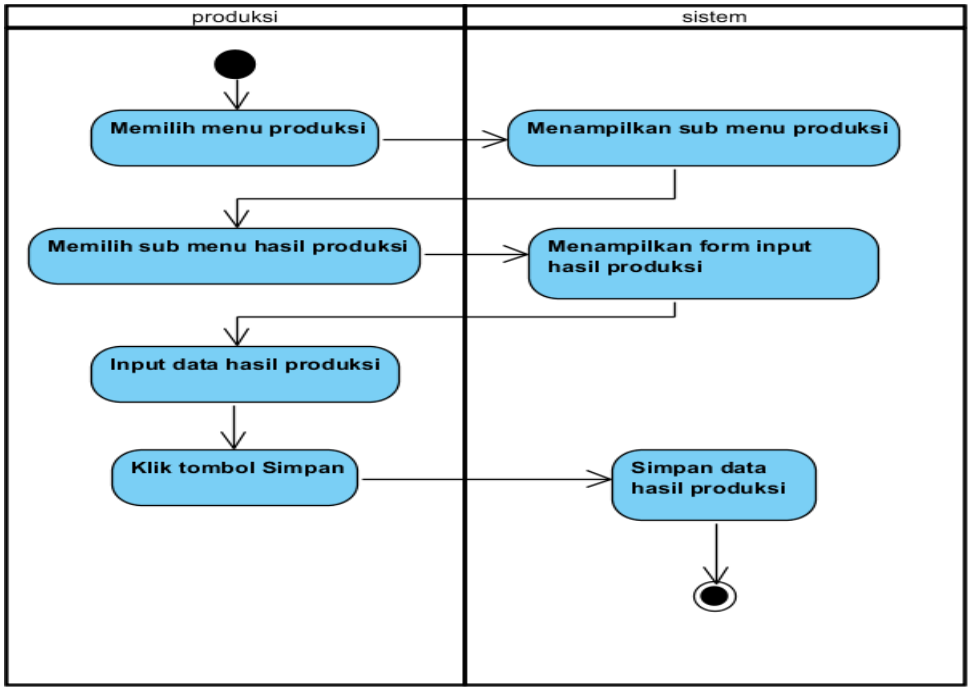
Gambar 4.11 *Activity Diagram* Membuat Order Konsum**en** yang diusulkan

4.2.3.3.6 *Activity Diagram* Melihat Order Konsumen



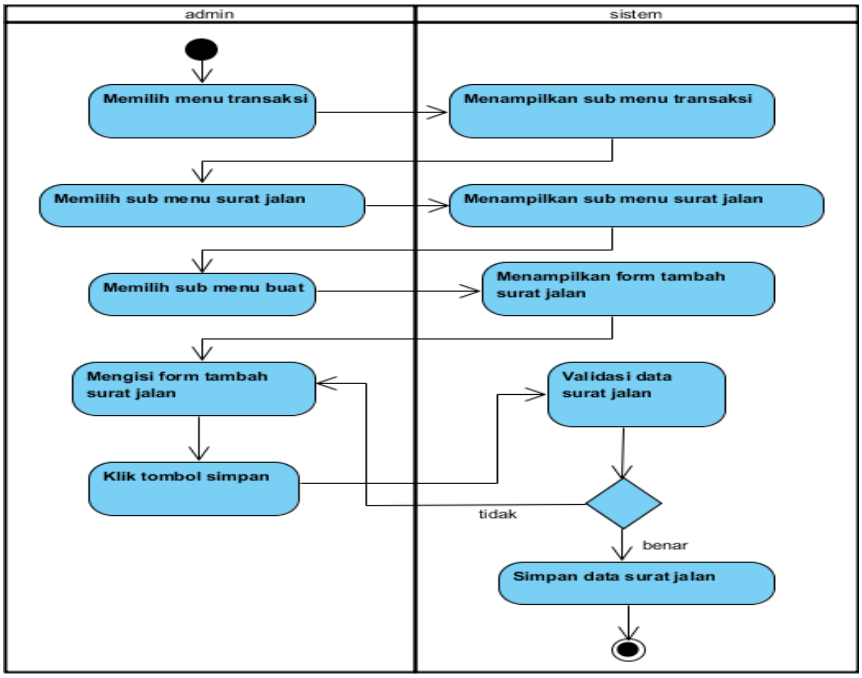
Gambar 4.12 *Activity Diagram* Melihat Order Konsumen yang diusulkan

4.2.3.3.7 *Activity Diagram* Mengolah Data Hasil Produksi



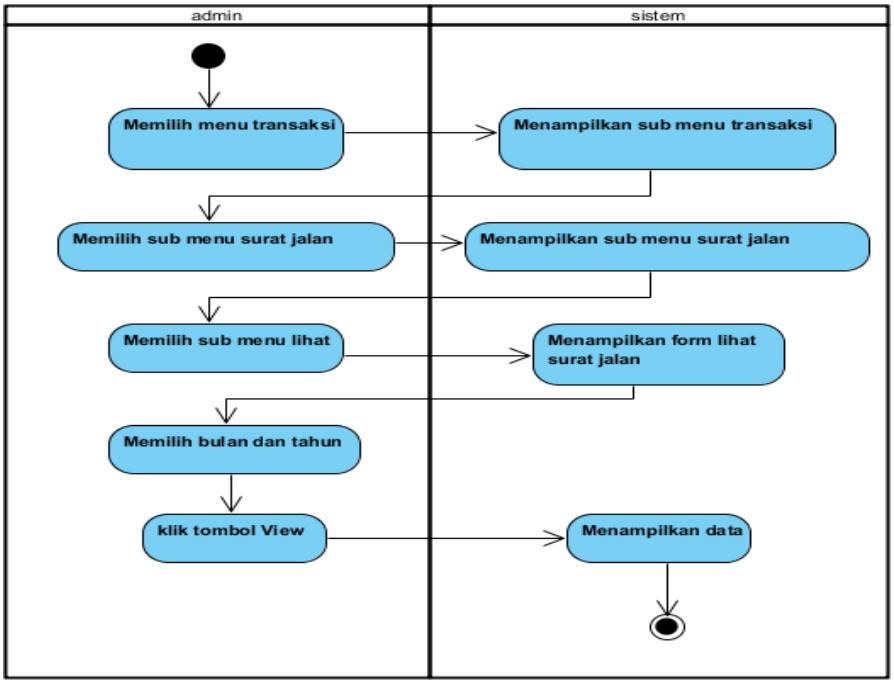
Gambar 4.13 *Activity Diagram* Mengolah Data Hasil Produksi yang diusulkan

4.2.3.3.8 *Activity Diagram* Membuat Surat Jalan



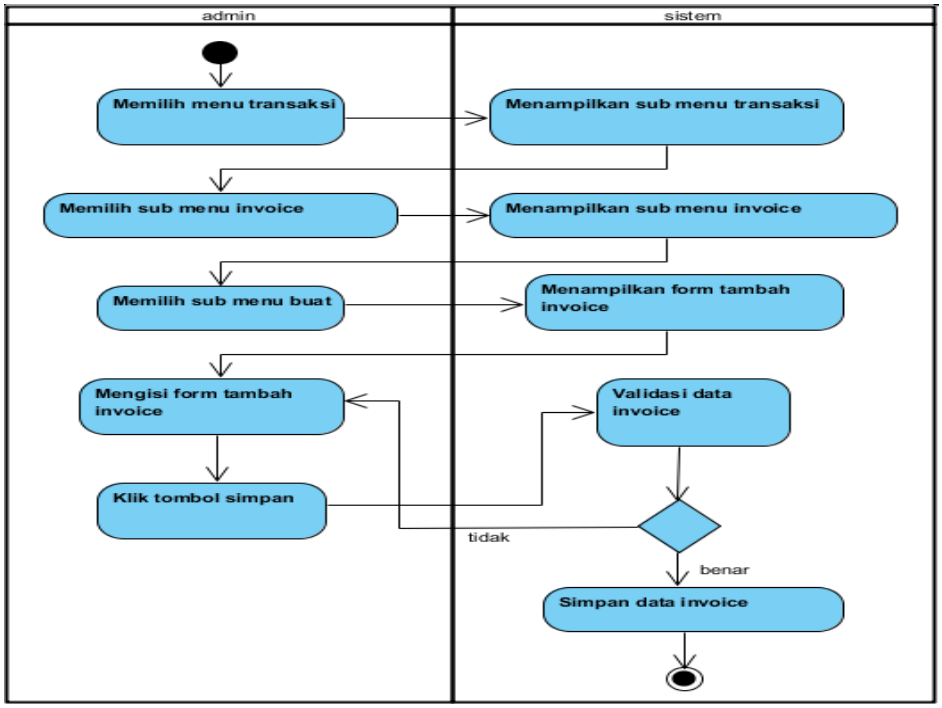
Gambar 4.14 *Activity Diagram* Membuat Surat Jalan yang diusulkan

4.2.3.3.9 *Activity Diagram* Melihat Surat Jalan



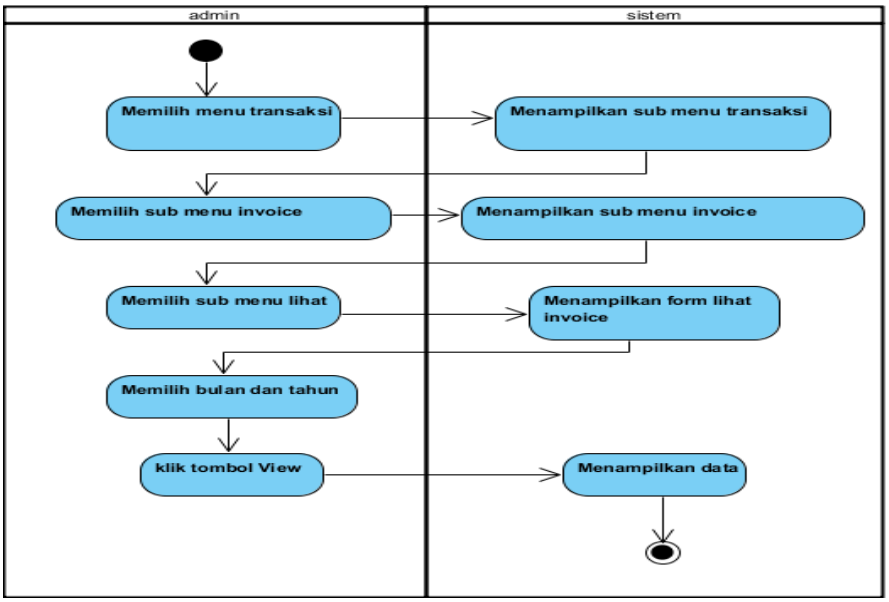
Gambar 4.15 *Activity Diagram* Melihat Surat Jalan yang diusulkan

4.2.3.3.10 *Activity Diagram* Membuat Invoice



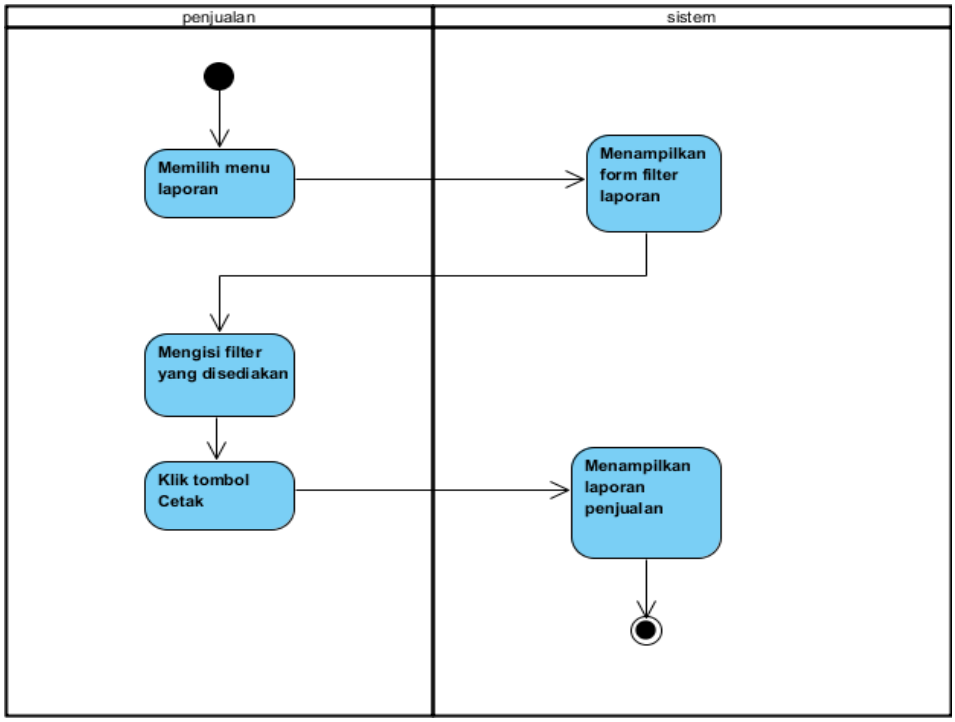
Gambar 4.16 *Activity Diagram* Membuat Invoice yang diusulkan

4.2.3.3.11 *Activity Diagram* Melihat Invoice



Gambar 4.17 *Activity Diagram* Melihat Invoice yang diusulkan

4.2.3.3.12 *Activity Diagram* Cetak Laporan Penjualan



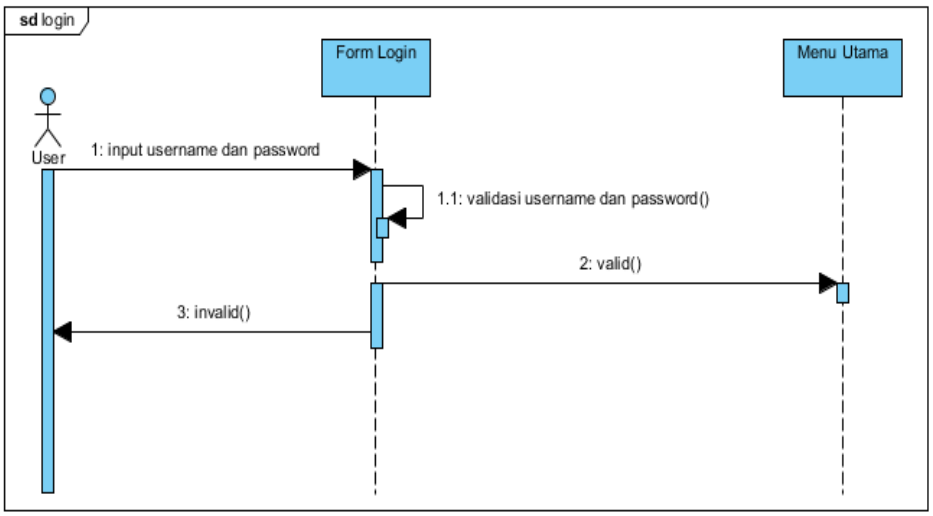
Gambar 4.18 *Activity Diagram* Cetak Laporan Penjualan yang diusulkan

4.2.3.4 *Sequence Diagram*

Sequence Diagram adalah *interaction diagram* yang memperlihatkan event-event yang berurutan sepanjang berjalannya waktu. Masing-masing *Sequence Diagram* akan menggambarkan aliran-aliran pada suatu *usecase*. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antar object, juga interaksi antar objek, dan menunjukkan 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 dengan proses vertikal. Berikut adalah *sequence diagram* yang ada pada aplikasi penjualan.

4.2.3.4.1 *Sequence Diagram Login*

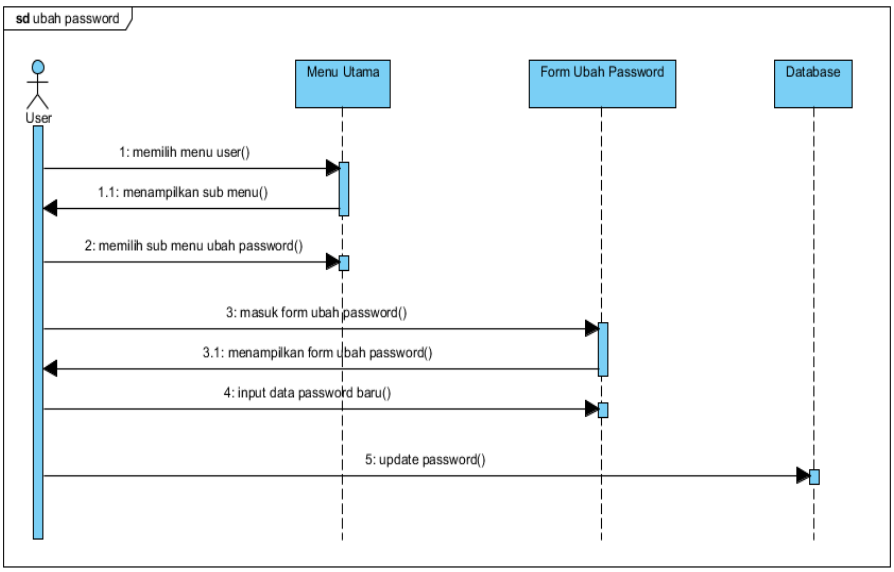
Berikut merupakan sequence diagram untuk *login* :



Gambar 4.19 *Sequence Diagram login* yang diusulkan

4.2.3.4.2 *Sequence Diagram* Mengubah *Password*

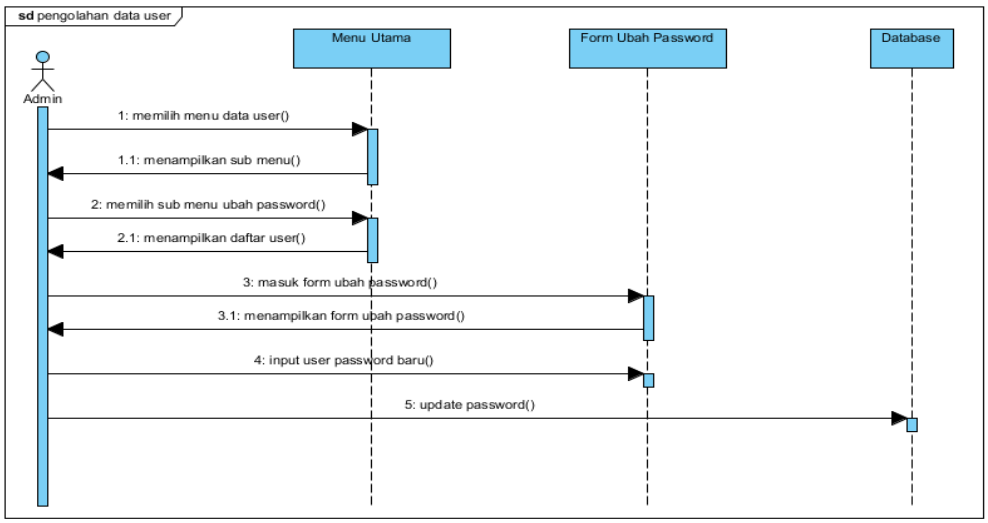
Berikut merupakan sequence diagram untuk pengolahan Mengubah *Password*:



Gambar 4.20 *Sequence Diagram* Mengubah *Password* yang diusulkan

4.2.3.4.3 *Sequence Diagram* Mengolah Data Master

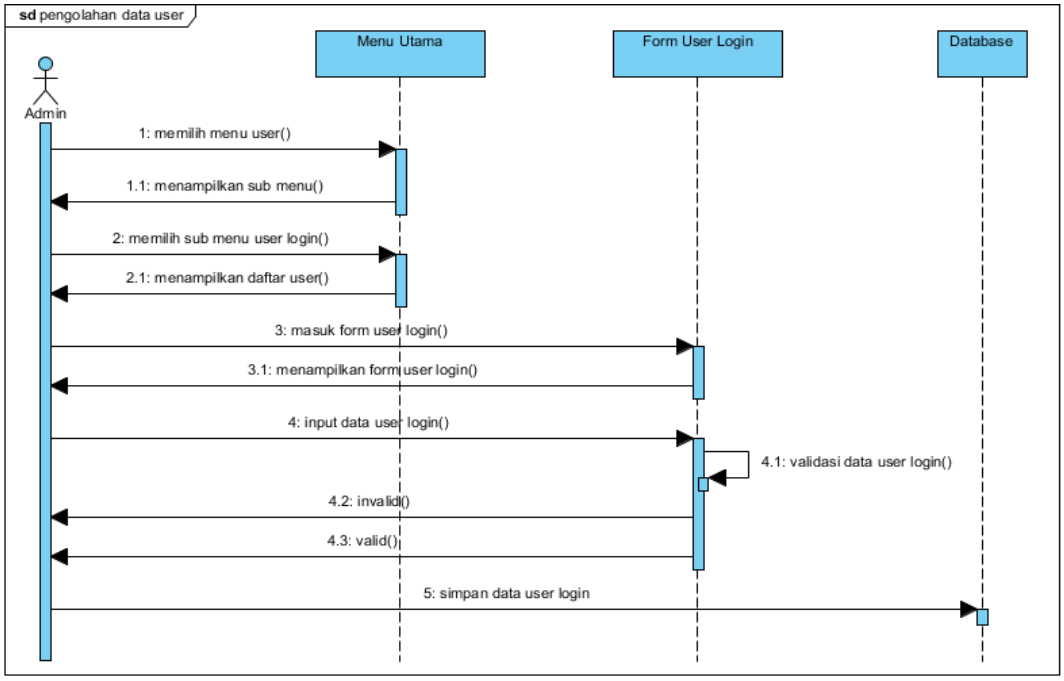
Berikut merupakan sequence diagram untuk Mengolah Data Master:



Gambar 4.21 *Sequence Diagram* Mengolah Data Master yang diusulkan

4.2.3.4.4 *Sequence Diagram* Mengolah Data *User*

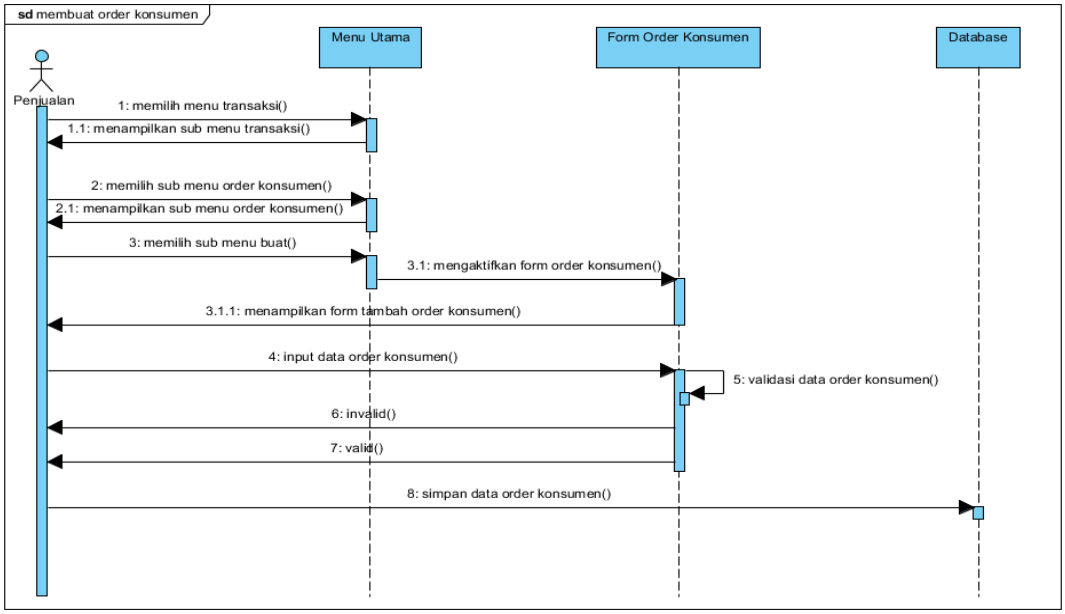
Berikut merupakan sequence diagram untuk Mengolah Data *User* :



Gambar 4.22 *Sequence Diagram* Mengolah Data *User* yang diusulkan

4.2.3.4.5 *Sequence Diagram* Membuat Order Konsumen

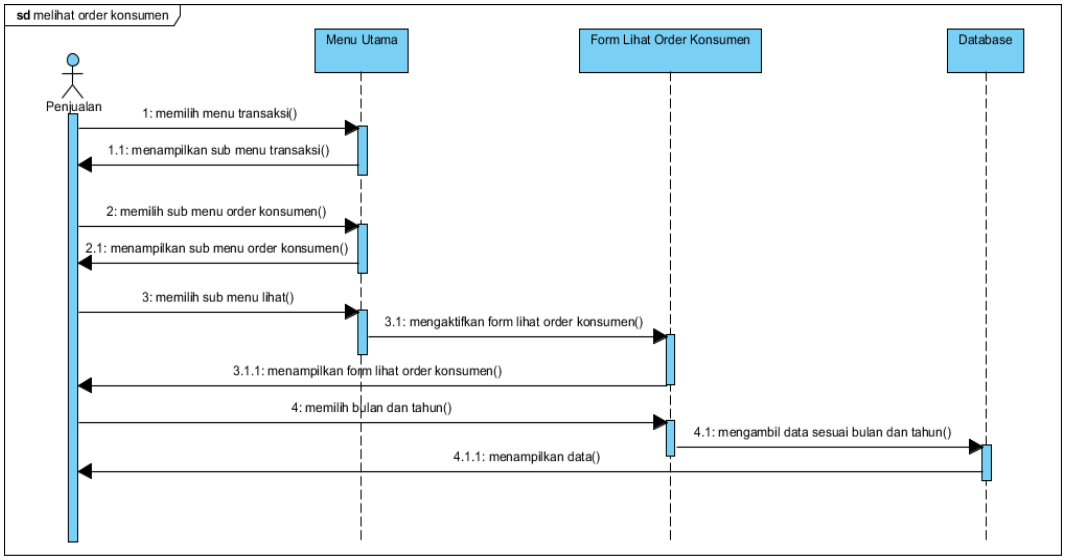
Berikut merupakan sequence diagram untuk Membuat Order Konsumen :



Gambar 4.23 *Sequence Diagram* Membuat Order Konsumen yang diusulkan

4.2.3.4.6 *Sequence Diagram* Melihat Order Konsumen

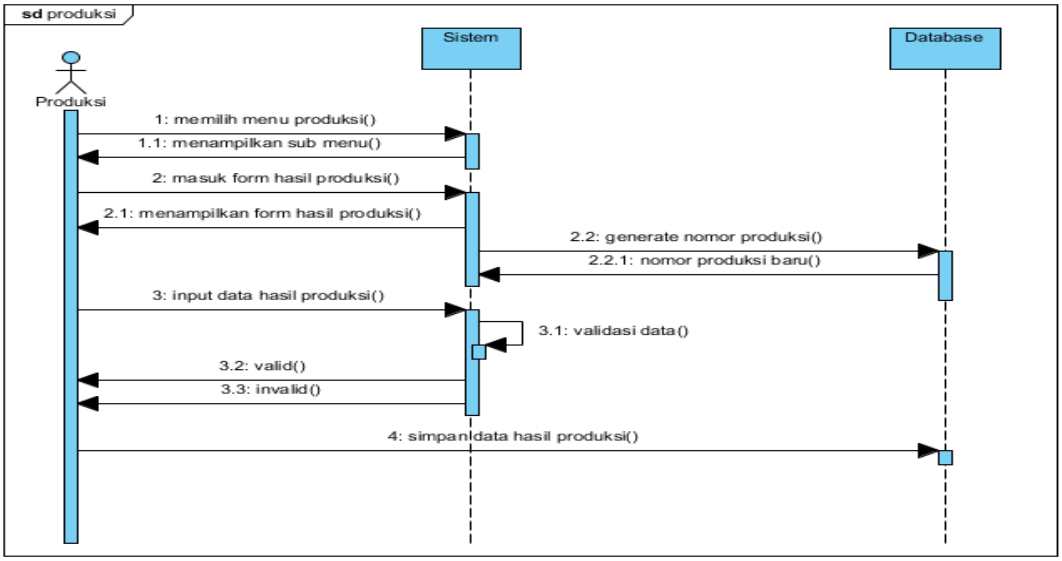
Berikut merupakan sequence diagram untuk Melihat Order Konsumen :



Gambar 4.24 *Sequence Diagram* Melihat Order Konsumen yang diusulkan

4.2.3.4.7 *Sequence Diagram* Mengolah Data Hasil Produksi

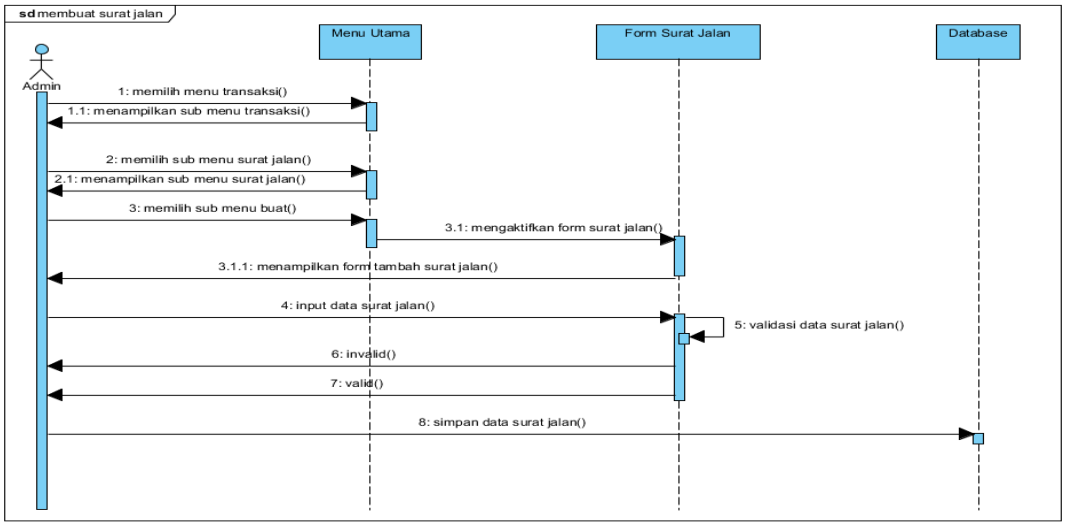
Berikut merupakan sequence diagram untuk Data Hasil Produksi :



Gambar 4.25 *Sequence Diagram* Melihat Order Konsumen yang diusulkan

4.2.3.4.8 *Sequence Diagram* Membuat Surat Jalan

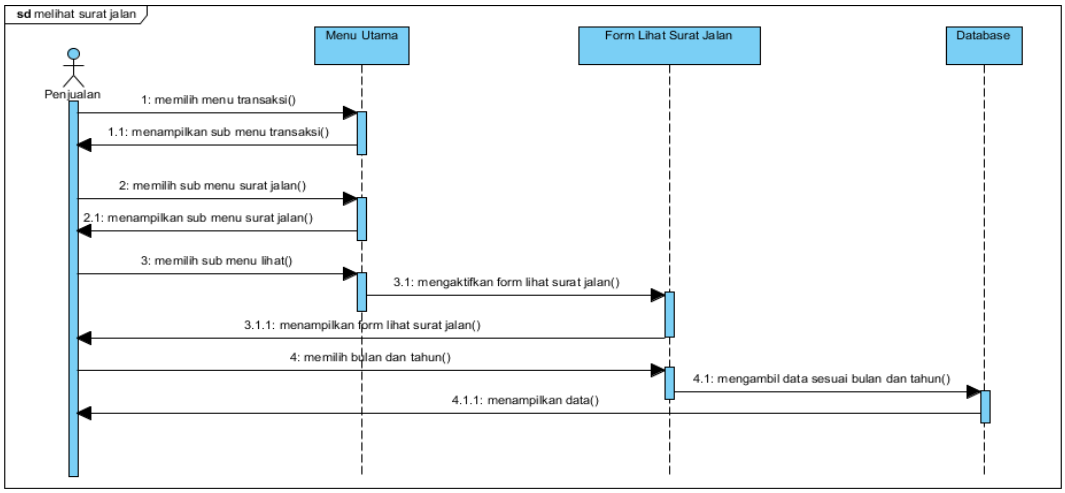
Berikut merupakan sequence diagram untuk Membuat Surat Jalan :



Gambar 4.26 *Sequence Diagram* Membuat Surat Jalan yang diusulkan

4.2.3.4.9 *Sequence Diagram* Melihat Surat Jalan

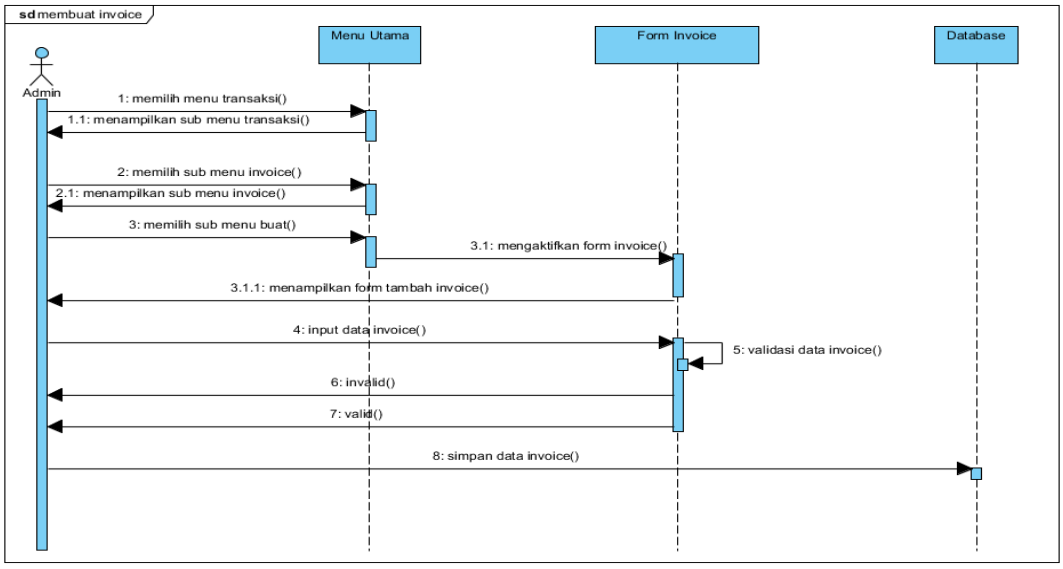
Berikut merupakan sequence diagram untuk Melihat Surat Jalan :



Gambar 4.27 *Sequence Diagram* Melihat Surat Jalan yang diusulkan

4.2.3.4.10 *Sequence Diagram* Membuat Invoice

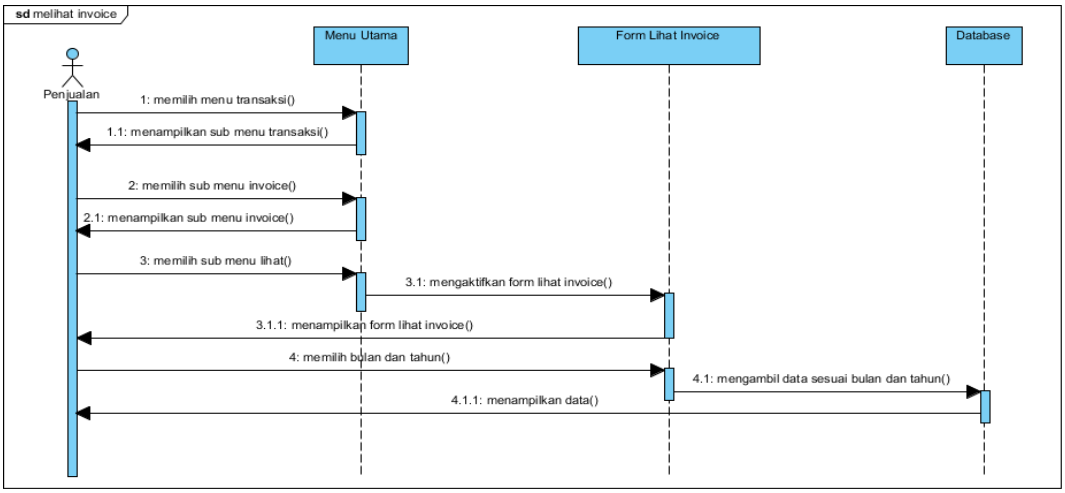
Berikut merupakan sequence diagram untuk Melihat Surat Jalan :



Gambar 4.28 *Sequence Diagram* Melihat Surat Jalan yang diusulkan

4.2.3.4.11 *Sequence Diagram* Melihat Invoice

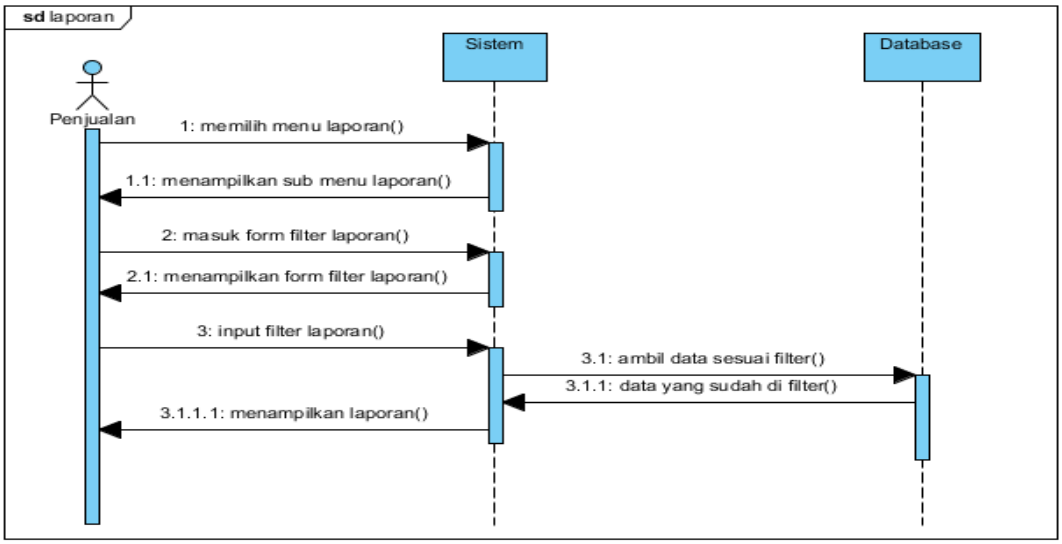
Berikut merupakan sequence diagram untuk Melihat Invoice :



Gambar 4.29 *Sequence Diagram* Melihat Invoice yang diusulkan

4.2.3.4.12 *Sequence Diagram* Cetak Laporan Penjualan

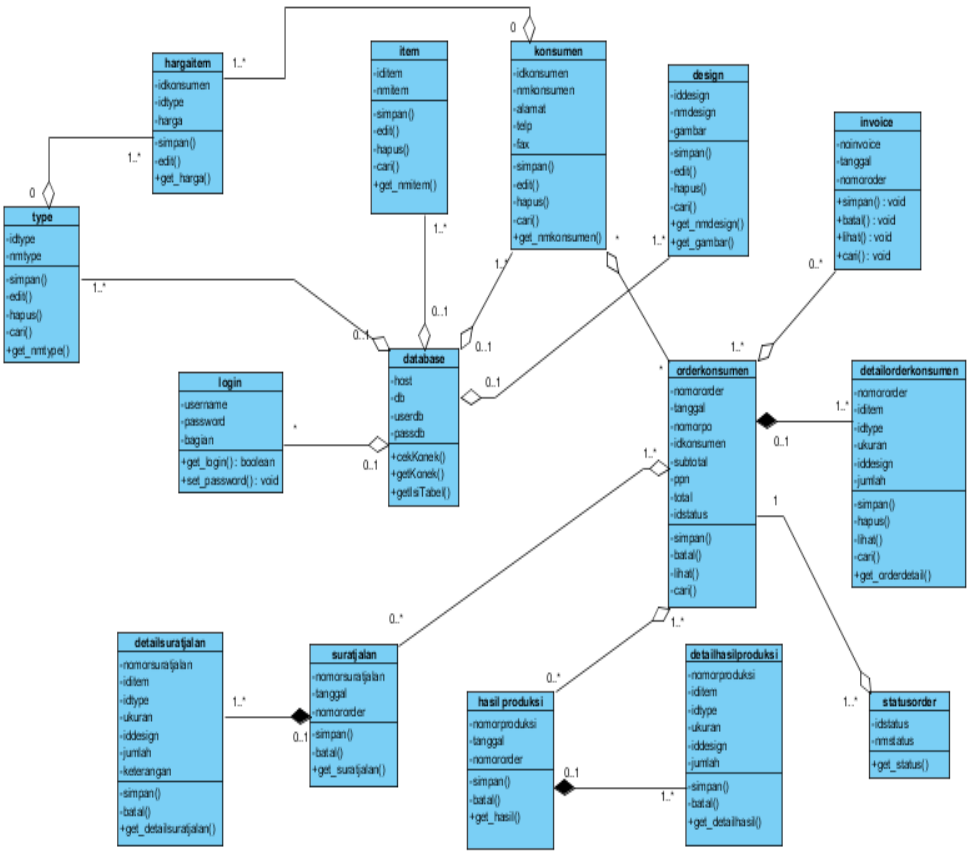
Berikut merupakan sequence diagram untuk Cetak Laporan Penjualan :



Gambar 4.30 *Sequence Diagram* Cetak Laporan Penjualan yang diusulkan

4.2.3.5 *Class Diagram*

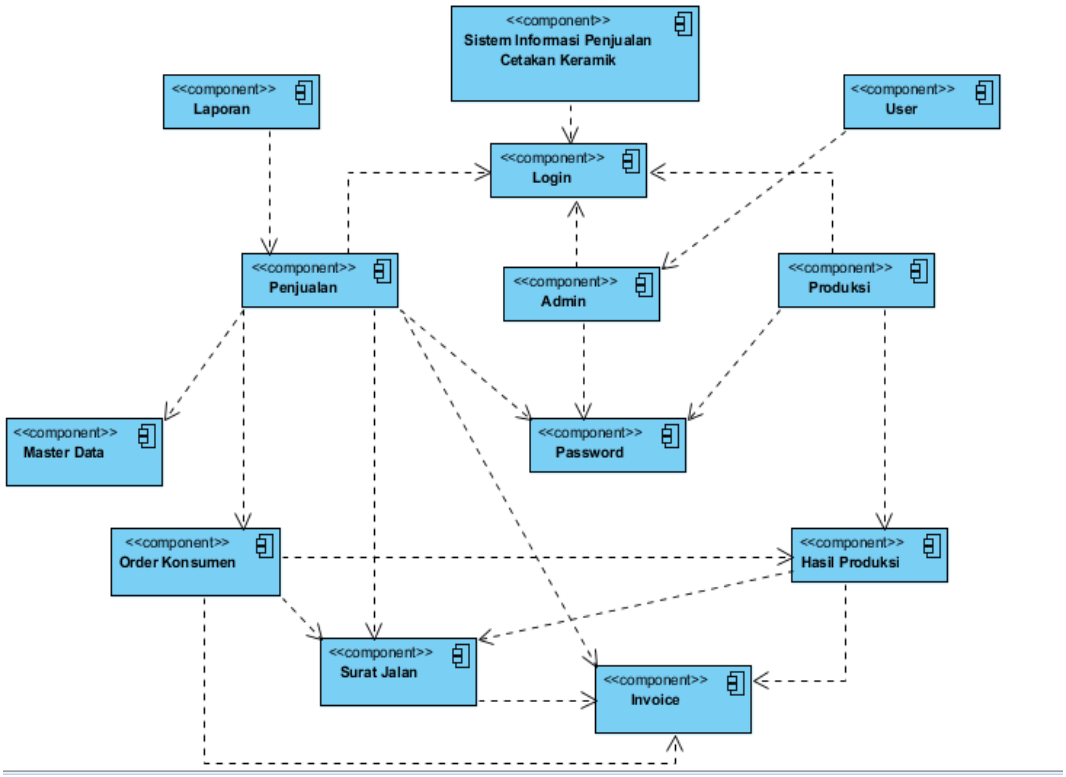
Class Diagram adalah sebuah spesifikasi yang jika di instansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class Diagram* menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaam tersebut (metoda/fungsi). *Class Diagram* menggambarkan struktur dan deskripsi *Class, Package*, dan *Object* beserta hubungan satu sama lain seperti *containment*, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain. Berikut adalah *Class Diagram* yang dibutuhkan dalam Sistem Informasi Penjualan Silicon Cylinder pada PT Indonesia Yun Cheng Laser Plate Industry :



Gambar 4.31 *Class Diagram* yang diusulkan

4.2.3.6 *Component Diagram*

Component diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (dependency) di antaranya. Komponen piranti lunak adalah modul berisi code, baik berisi source code maupun binary code, baik library maupun executable

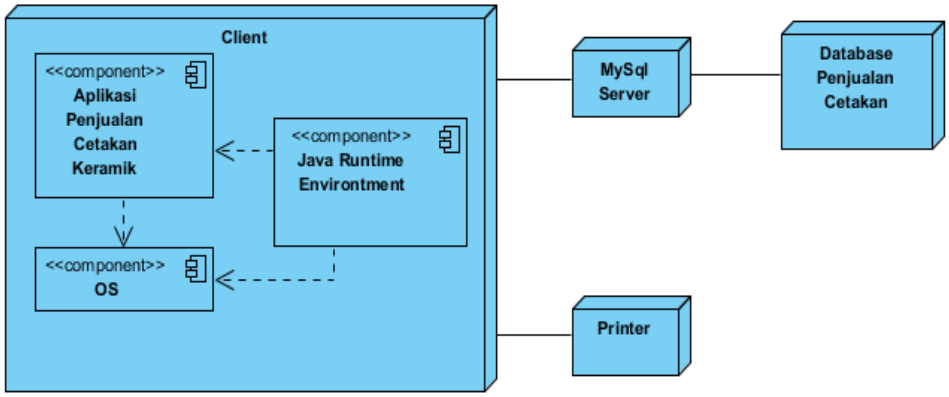


Gambar 4.32 *Component Diagram* yang Diusulkan

4.2.3.7 *Deployment Diagram*

Diagram deployment menunjukkan tata letak sebuah sistem secara fisik, menampakkan bagian-bagian software yang berjalan pada bagian-bagian hardware yang digunakan untuk mengimplementasikan sebuah sistem dan keterhubungan antara komponen-komponen hardware tersebut.

Jadi penggambaran arsitektur fisik sebuah aplikasi yang melibatkan perangkat, baik perangkat lunak maupun perangkat keras yang disebut dengan node dan menunjukkan bagaimana komponen perangkat lunak dan keras ini bekerja sama akan digambarkan dalam diagram deployment.



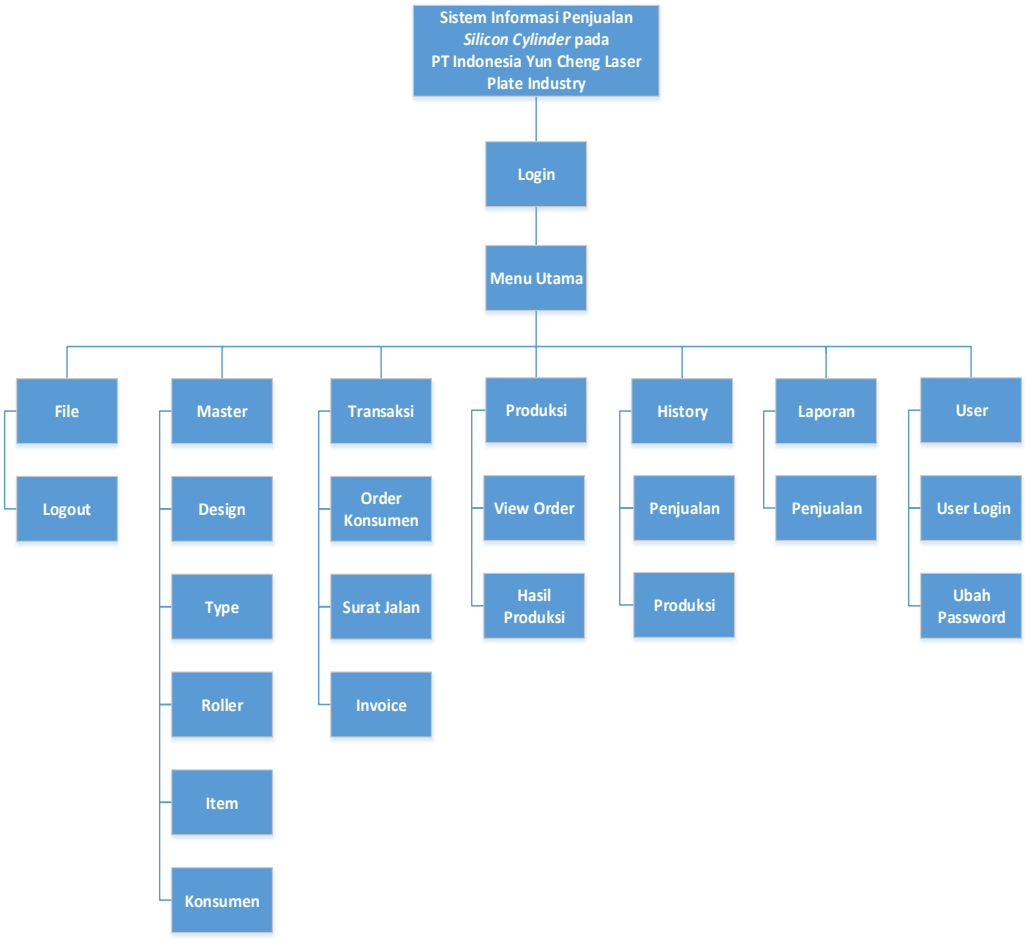
Gambar 4.33 Deploytment Diagram

4.2.4 Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka merupakan tahapan untuk membuat tampilan atau design dari sistem yang akan dibuat. Rancangan tampilan yang dibuat meliputi rancangan input dan rancangan output dari sistem yang akan dibuat. Sistem Informasi Penjualan pada PT Indonesia Yun Cheng Laser Plate Industry adalah sebagai berikut

4.2.4.1 Perancangan Struktur Menu

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



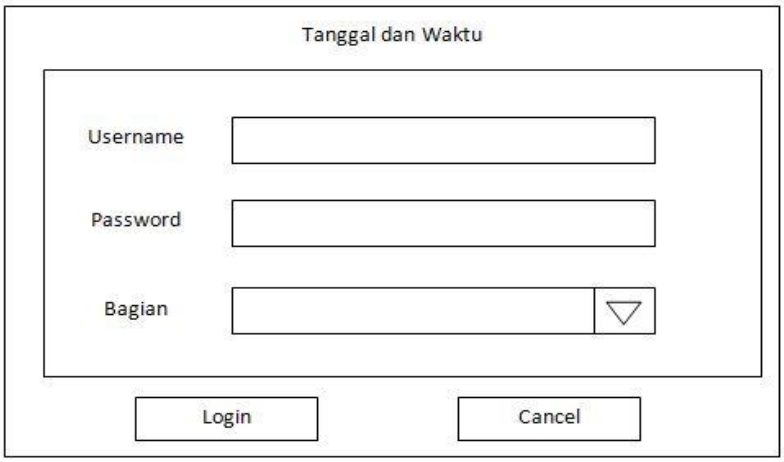
Gambar 4.34 Struktur Menu

4.2.4.2 Perancangan *Input*

Perancangan input diperlukan untuk menentukan tampilan program yang berfungsi sebagai tempat memasukan data. Perancangan input merupakan perancangan tampilan yang akan digunakan guna memasukkan data pada sistem untuk kemudian diproses. Dalam perancangan input ini, data yang dimasukkan akan mempengaruhi hasil yang ditampilkan. Adapun perancangan-perancangan input yang ada dalam perancangan ini adalah :

1. *Form Login*

   Rancangan *form* ini berfungsi untuk menginputkan *username* dan *password* ketika *user* melakukan *login* dan membagi hak akses pada sisitem sesuai bagiannya.



Gambar 4.35 Perancangan Form Login

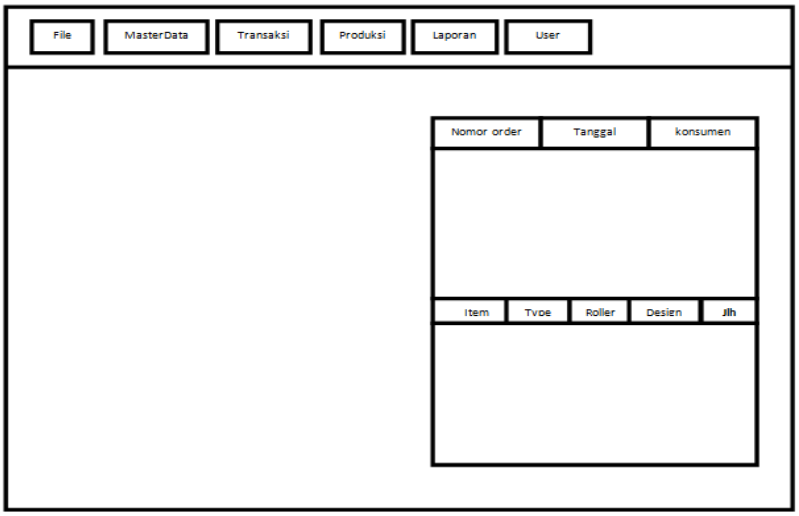
Penjelasan Form :

a. Login

   Digunakan untuk memproses username dan password agar user bisa mengakses sistem. Misal admin masuk ke form admin, bagian penjualan masuk ke form penjualan dan bagian produksi masuk ke form produksi

2. Form *Main Menu* Bagian Penjualan

   Main Menu adalah tampilan utama setelah login, pada main menu user bisa melihat berbagai transaksi sesuai dengan hak akses yang diberikan.



Gambar 4.36 Perancangan *Input* Form *Main Menu*

Penjelasan Form :

a. File

   Memunculkan menu pengaturan user login, penggantian password admin dan logout

b. Master Data

   Tombol menu untuk mengakses master data termasuk didalamnya master data Design, Type, Roller, Item, Konsumen

c. Transaksi

   Tombol menu untuk mengakses menu utama bagian penjualan termasuk didalamnya transaksi order konsumen, penerbitan surat jalan, penerbitan invoice

d. Produksi

   Tombol menu untuk mengakses sistem yang berhubungan dengan bagian produksi diantaranya melihat order konsumen dan melaporkan hasil produksi

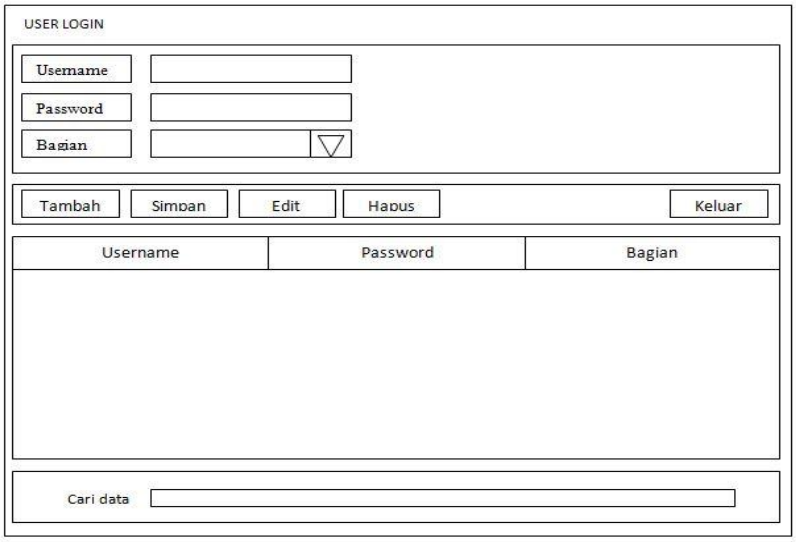
e. History

Tombol menu untuk menampilkan menu cetak history penjualan dan produksi perusahaan

f. Laporan

Tombol menu untuk mencetak laporan penjualan baik harian, bulanan, tahunan maupun mencetak laporan penjualan per periode tertentu

3. Form Input User Login



Gambar 4.37 Perancangan *Form Input User Login*

Penjelasan Form :

a. Tambah

Tombol untuk menambahkan data user untuk login pada sistem

b. Simpan

Tombol perintah untuk menyimpan data user yang telah diinputkan

c. Edit

Tombol untuk mengedit data user login yang terpilh

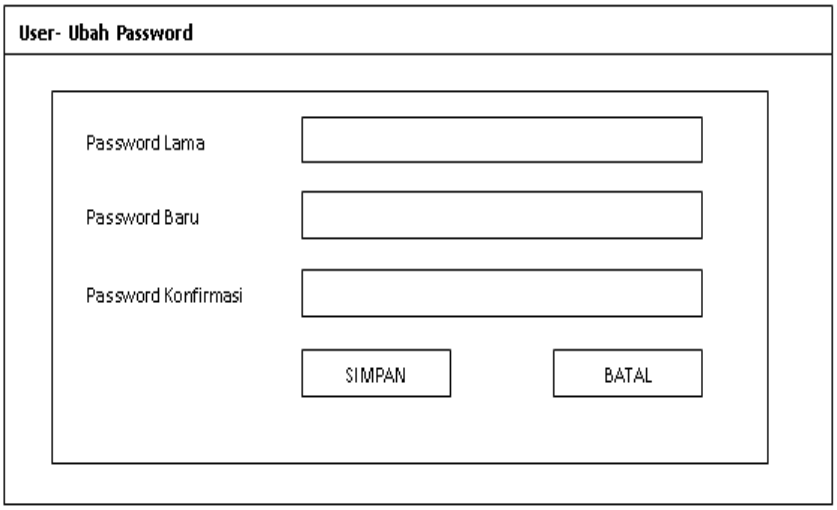
d. Hapus

Tombol untuk menghapus data user login yang terpilih

e. Keluar

Tombol untuk keluar dari Form Input User Login

4. Form *Ubah Password*



Gambar 4.38 Perancangan *Form Ubah Password*

Penjelasan Form :

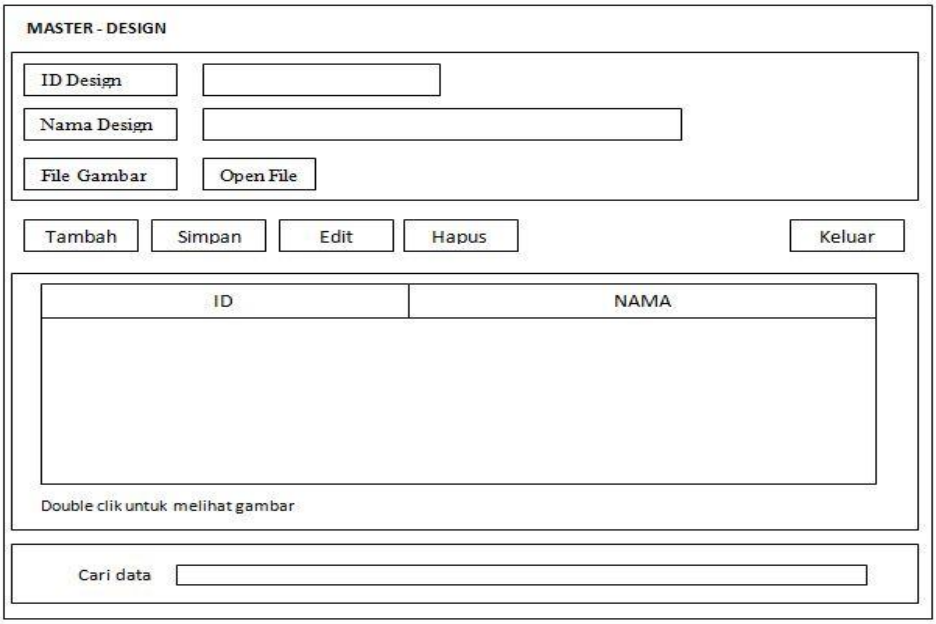
a. Simpan

Tombol untuk menyimpan data perubahan password lama ke password baru

b. Batal

Tombol untuk membatalkan perintah merubah password dan keluar dari form ubah password

5. Form *Master Design*



Gambar 4.39 Perancangan *Input* Form *Master Design*

Penjelasan Form :

a. Field Id Design

Nomor Id Design produk

b. Field Nama Design

Nama design produk

c. Tombol Open File

Tombol untuk memasukan data file gambar design produk

d. Tombol Tambah

Tombol untuk menambahkan data design pada sistem

e. Tombol Simpan

Tombol perintah untuk menyimpan data design yang telah diinputkan

f. Edit

Tombol untuk mengedit data design yang terpilh

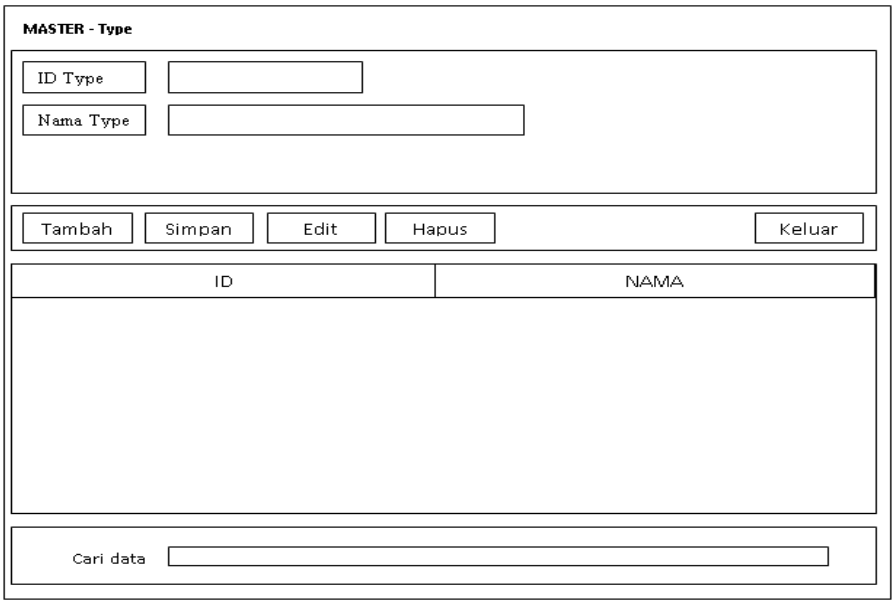
g. Hapus

Tombol untuk menghapus data design yang terpilih

h. Keluar

Tombol untuk keluar dari Form Master Design

6. Form *Master Type*



Gambar 4.40 Perancangan *Input* Form *Master Type*

Penjelasan Form :

a. Field Id Type

   Nomor Id Type produk

b. Field Nama Type

   Nama type produk

c. Tombol Tambah

   Tombol untuk menambahkan data type pada sistem

d. Tombol Simpan

   Tombol perintah untuk menyimpan data type yang telah diinputkan

e. Edit

   Tombol untuk mengedit data type yang terpilh

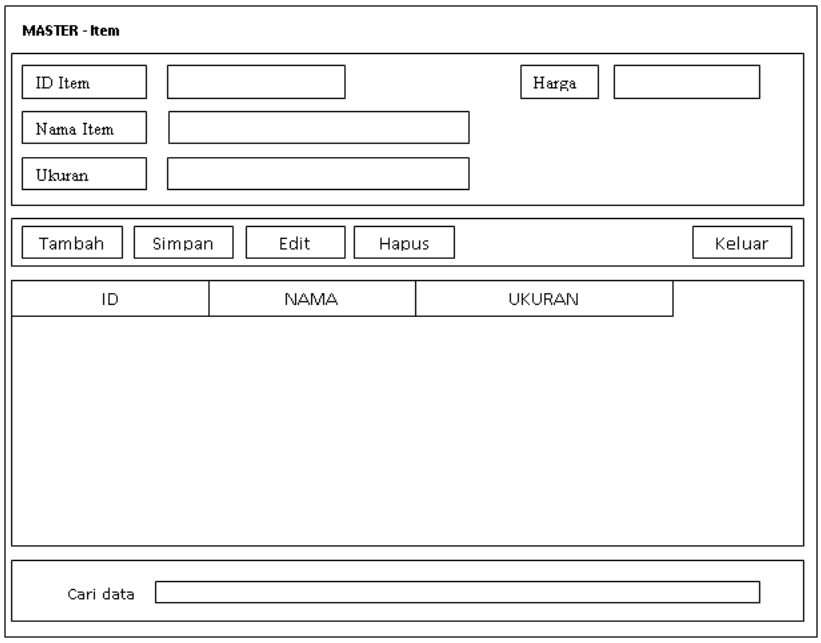
f. Hapus

   Tombol untuk menghapus data type yang terpilih

g. Keluar

   Tombol untuk keluar dari Form Master type

7. Form *Master Item*



Gambar 4.41 Perancangan *Input* Form *Master Item*

Penjelasan Form :

a. Field Id Item

   Nomor Id item produk

b. Field Nama Item

   Tempat menginputkan Nama Item

c. Field Ukuran

   Tempat menginputkan ukuran Item

d. Field Harga

   Tempat menginputkan data harga item

e. Tombol Tambah

   Tombol untuk menambahkan data item pada sistem

f. Tombol Simpan

   Tombol perintah untuk menyimpan data item yang telah diinputkan

g. Edit

Tombol untuk mengedit data item yang terpilh

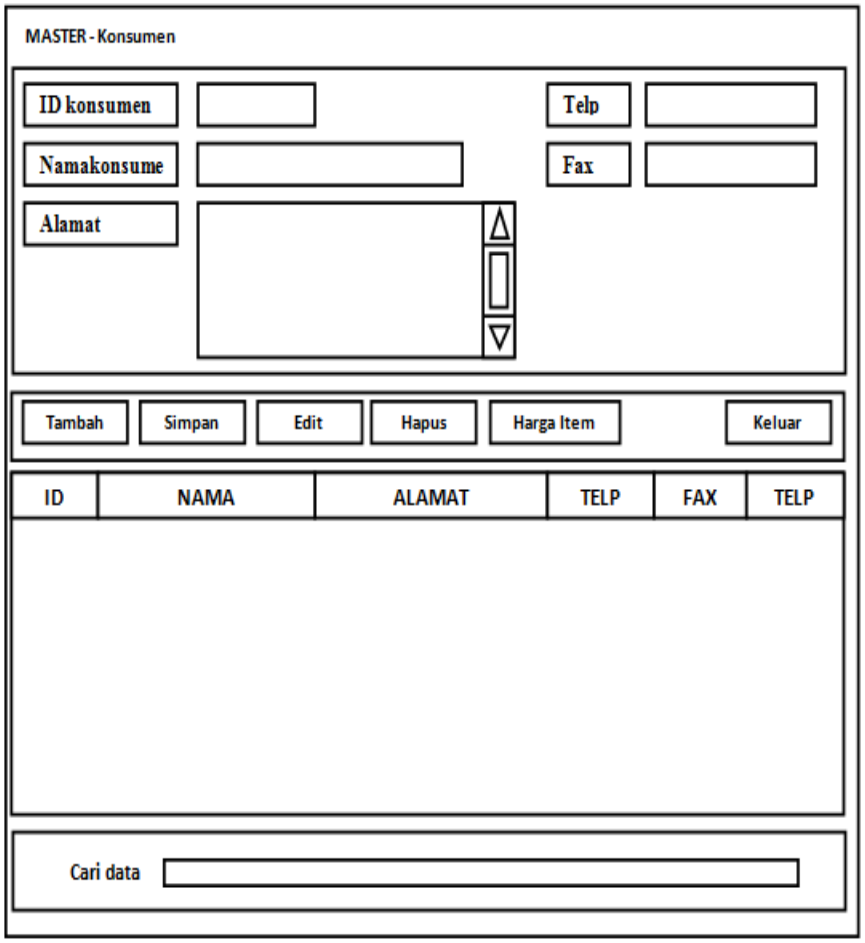
h. Hapus

Tombol untuk menghapus data item yang terpilih

i. Keluar

Tombol untuk keluar dari Form Master item

8. Form *Master Konsumen*



Gambar 4.42 Perancangan *Input* Form *Master* Konsumen

Penjelasan Form :

a. Field Id Konsumen

   Nomor Id Konsumen

b. Field Nama Konsumen

   Tempat menginputkan Nama Konsumen

c. Field Alamat

   Tempat menginputkan alamat konsumen

d. Field Telepon

   Tempat menginputkan nomor telepon konsumen

e. Field Fax

   Tempat menginputkan nomor fax konsumen

f. Field NPWP

   Tempat menginputkan nomor pokok wajib pajak konsumen

g. Tombol Tambah

   Tombol untuk menambahkan data konsumen pada sistem

h. Tombol Simpan

   Tombol perintah untuk menyimpan data konsumen yang telah diinputkan

i. Edit

   Tombol untuk mengedit data konsumen yang terpilh

j. Hapus

   Tombol untuk menghapus data konsumen yang terpilih

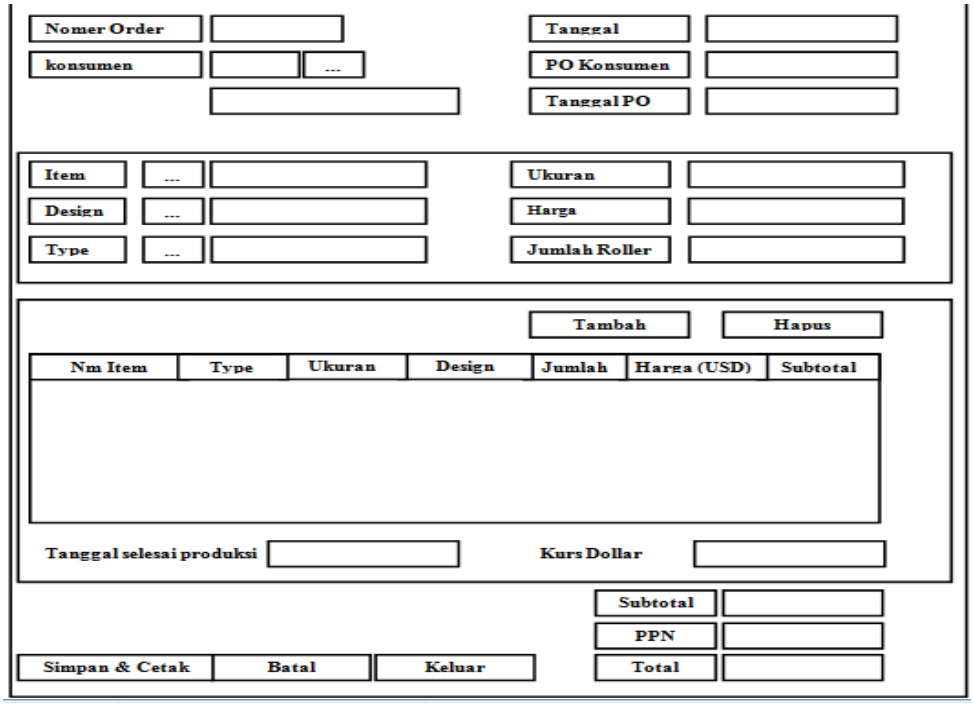
k. Harga Item

Tombol untuk memasukan harga item sesuai dengan kontrak masing-masing konsumen.

l. Keluar

Tombol untuk keluar dari Form Master konsumen

9. *Form Input* Transaksi Order Konsumen



Gambar 4.43 Perancangan Form *Input* transaksi order konsumen

Penjelasan Form :

a. Field Nomor Order

Nomor Order Konsumen yang terisi secara otomatis oleh sistem

b. Field Konsumen

Terdapat tombol untuk memilih konsumen dan secara otomatis terisi pada field

c. Field Tanggal

Field yang terisi secara default tanggal dimana order dilakukan

d. Field Item

Terdapat tombol untuk memilih Item dan secara otomatis terisi pada field

e. Field Roller

Terdapat tombol untuk memilih Roller dan secara otomatis terisi pada field

f. Field Type

Terdapat tombol untuk memilih Type dan secara otomatis terisi pada field

g. Field Design

Terdapat tombol untuk memilih Design dan secara otomatis terisi pada field

h. Tombol Tambah

Tombol untuk menambahkan data Order ke daftar orderan

i. Tombol Hapus

Tombol untuk menghapus data order yang terpilih di dalam daftar order

j. Field Subtotal

Field yang secara otomatis menampilkan subtotal dari order konsumen

k. Field PPN

Field yang terisi otomatis menghitung pajak pertambahan nilai dari order konsumen

l. Total

Field yang terisi secara otomatis berisi total order konsumen yang harus dibayar

m. Tombol Simpan & cetak

Tombol perintah untuk menyimpan dan mencetak data order konsumen yang telah diinputkan

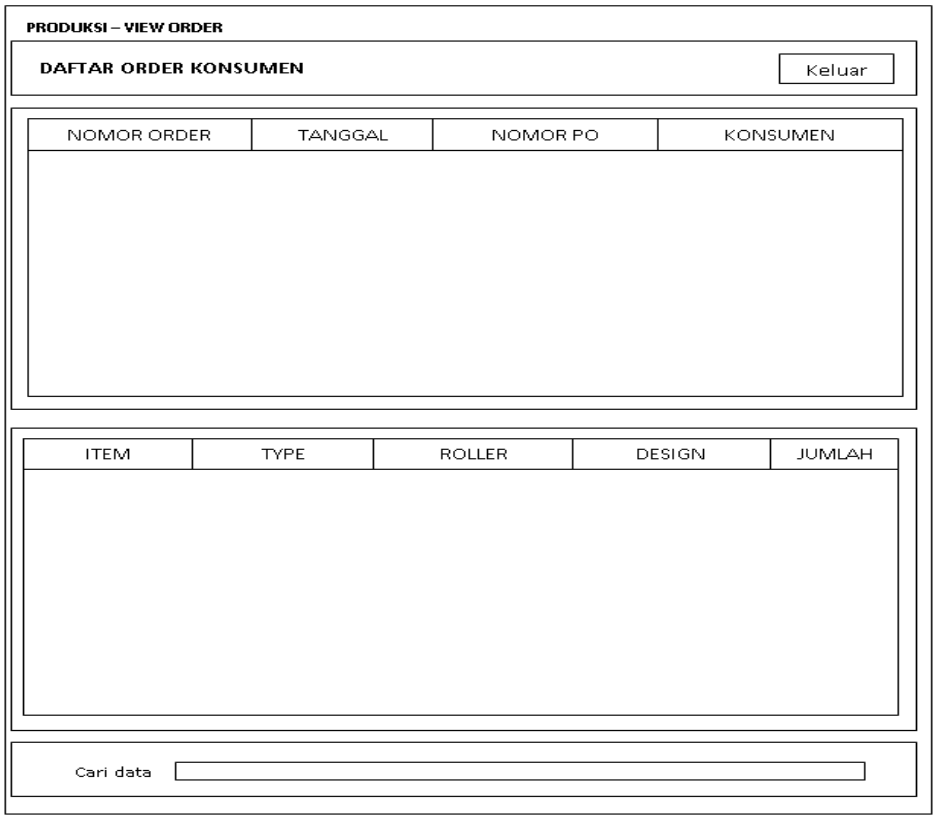
n. Tombol Batal

Tombol untuk membatalkan input data order konsumen

o. Keluar

Tombol untuk keluar dari Form Input Order Konsumen

10. Halaman *View Order*



Gambar 4.44 Perancangan Halaman *View Order*

Penjelasan Form :

a. Tabel 1

   Daftar Order Konsumen yang telah diproses

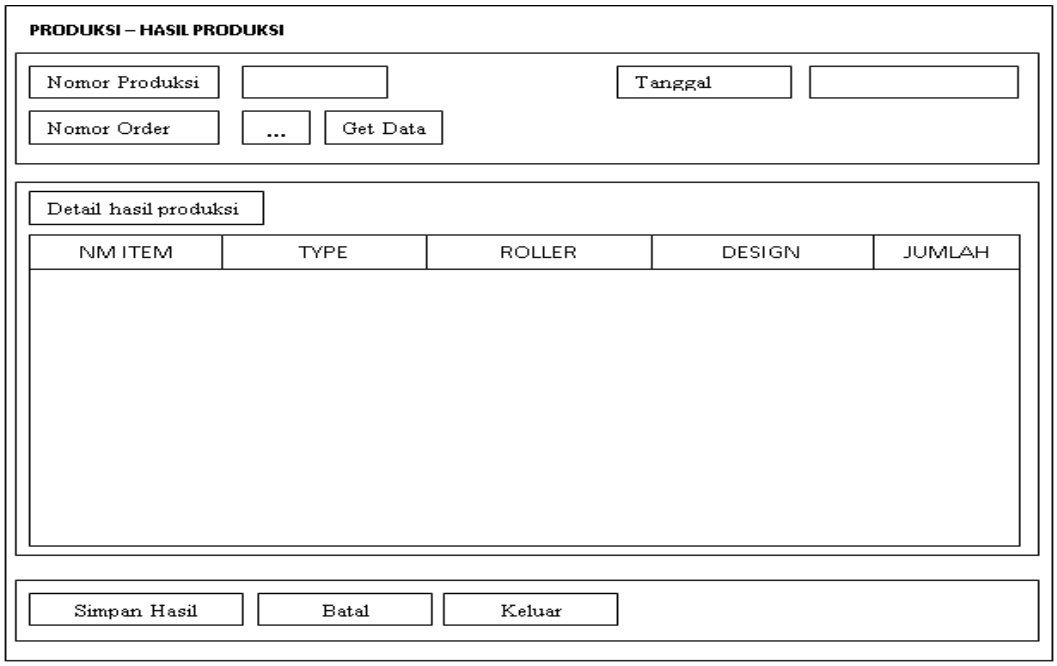
b. Tabel 2

   Tabel untuk menampilkan detail order dari daftar order konsumen yang terpilih

c. Tombol Keluar

   Tombol untuk keluar dari Form View Order Konsumen

11. *Form Input* Hasil Produksi



Gambar 4.45 Perancangan *Form input* hasil produksi

Penjelasan Form :

a. Field Nomor Produksi

   Field yang terisi secara generate oleh sistem

b. Field Nomor Order

   Field yang terisi setelah menekan tombol get data

c. Tombol Get Data

   Tombol untuk memunculkan pop up daftar order konsumen

d. Field Tanggal

   Field yang terisi secara otomatis sesuai tanggal penginputan

e. Tabel Detail Hasil Produksi

   Tabel yang menampilkan detail hasil porduksi

f. Tombol Simpan hasil

Tombol untuk konfirmasi dan menyimpan data produksi ke database

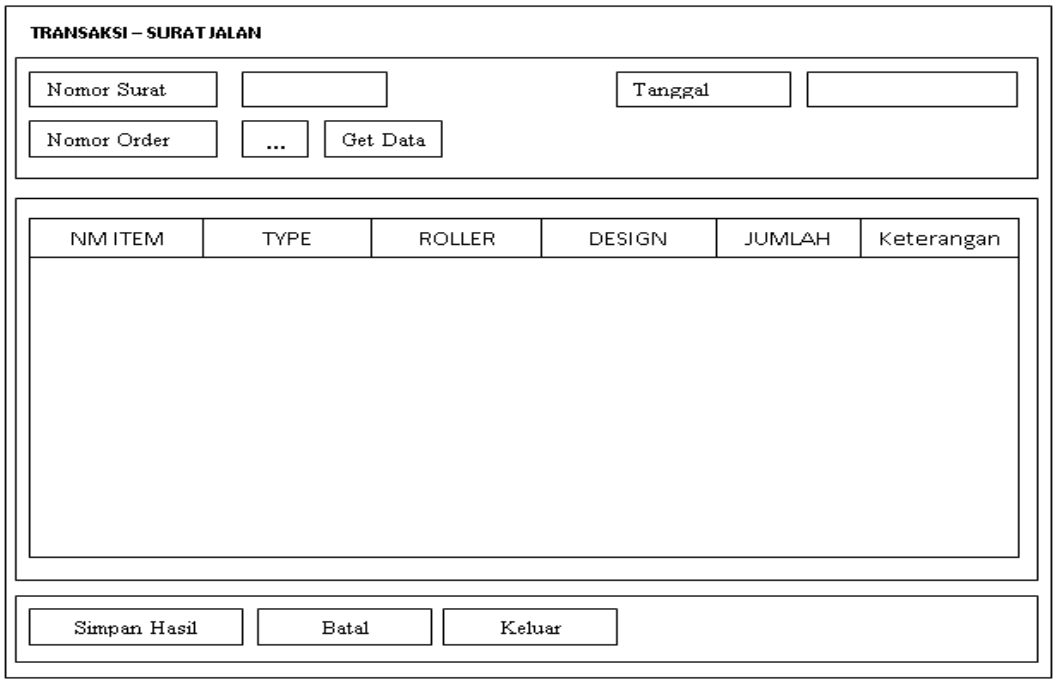
g. Tombol Batal

Tombol untuk membatalkan pengisian atau penyimpanan data hasil produksi ke databse

h. Tombol Keluar

Tombol untuk keluar dari Form Input Hasil Produksi

12. *Form Input* Surat Jalan



Gambar 4.46 Perancangan *Form input* Surat Jalan

Penjelasan Form :

a. Field Nomor Surat

Field noomor surat invoice yang terisi secara generate oleh sistem

b. Field Nomor Order

   Field yang terisi setelah menekan tombol get data

c. Tombol Get Data

   Tombol untuk memunculkan pop up daftar order konsumen

d. Field Tanggal

   Field yang terisi secara otomatis sesuai tanggal penginputan

e. Tabel Detail Surat Jalan

   Tabel yang menampilkan detail barang yang akan dikirimkan

f. Tombol Simpan hasil

   Tombol untuk konfirmasi dan menyimpan data surat jalan ke database

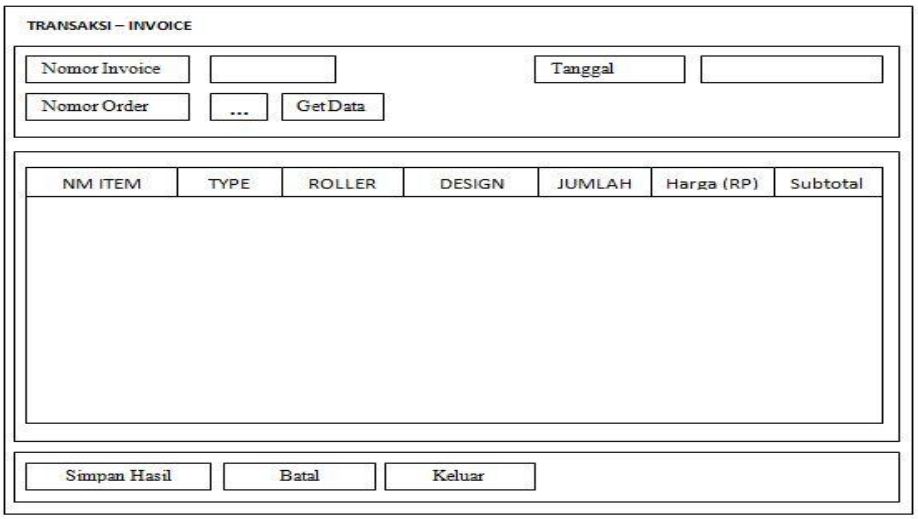
g. Tombol Batal

   Tombol untuk membatalkan pengisian atau penyimpanan data surat jalan ke databse

h. Tombol Keluar

   Tombol untuk keluar dari Form Input Surat Jalan

13. *Form Input Invoice*



Gambar 4.47 Perancangan *Form input Invoice*

Penjelasan Form :

a. Field Nomor Invoice

   Field yang terisi secara generate oleh sistem

b. Field Nomor Order

   Field yang terisi setelah menekan tombol get data

c. Tombol Get Data

   Tombol untuk memunculkan pop up daftar order konsumen

d. Field Tanggal

   Field yang terisi secara otomatis sesuai tanggal penginputan

e. Tabel Detail Barang Order

   Tabel yang menampilkan detail barang yang telah di order dan akan dikirim

f. Tombol Simpan hasil

Tombol untuk konfirmasi dan menyimpan data invoice ke database

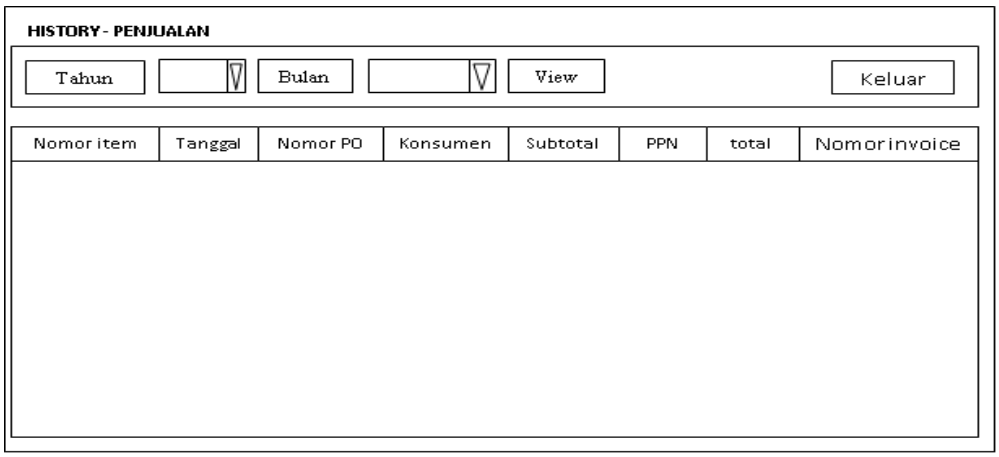
g. Tombol Batal

Tombol untuk membatalkan pengisian atau penyimpanan data invoice ke databse

h. Tombol Keluar

Tombol untuk keluar dari Form Input Invoice

14. Halaman History Penjualan



Gambar 4.48 Perancangan halaman History Penjualan

Penjelasan Form :

a. Field Tahun

Field menu drop down yang memunculkan daftar tahun

b. Field Bulan

Field menu drop down yang memunculkan daftar bulan

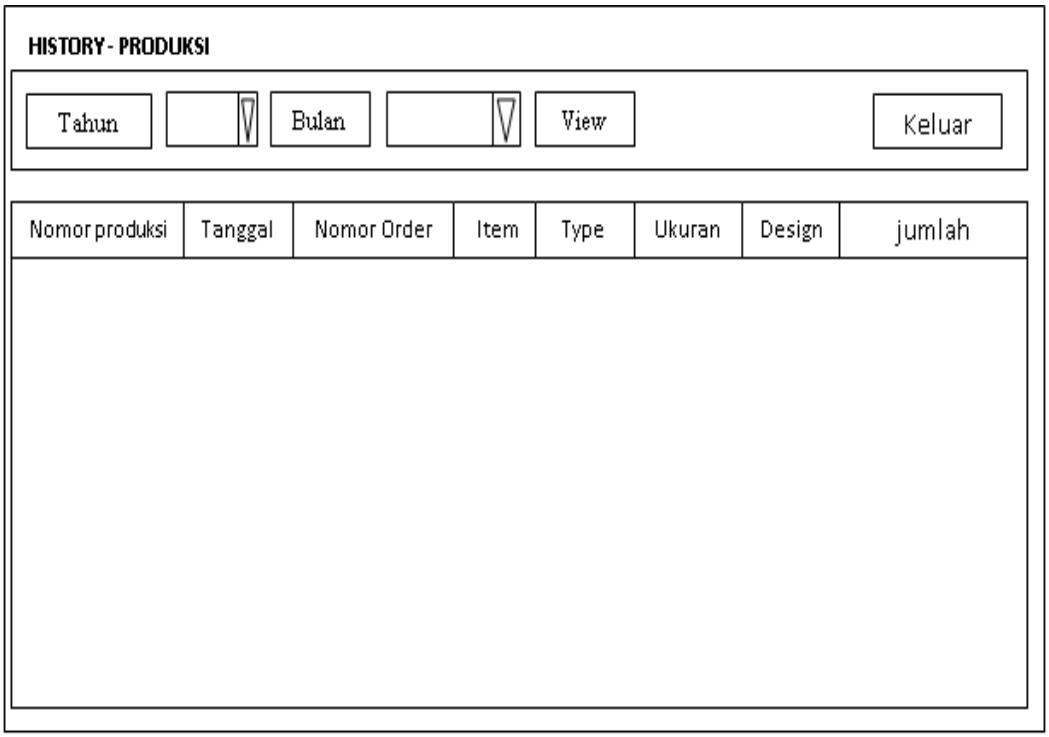
c. Tombol View

Menampilkan history penjualan sesuai dengan pilihan tahun dan bulan

d. Tombol Keluar

Tombol untuk keluar dari Halaman History Penjualan

15. Halaman History Produksi



Gambar 4.49 Perancangan halaman history produksi

Penjelasan Form :

a. Field Tahun

Field menu drop down yang memunculkan daftar tahun

b. Field Bulan

Field menu drop down yang memunculkan daftar bulan

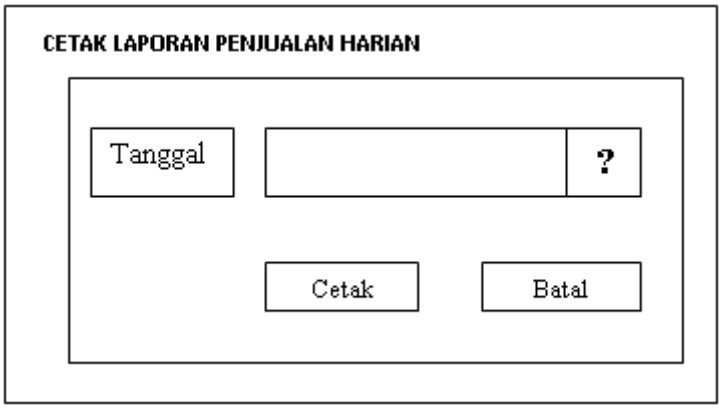
c. Tombol View

Menampilkan history produksi sesuai dengan pilihan tahun dan bulan

d. Tombol Keluar

Tombol untuk keluar dari Halaman History Produksi

16. Form Cetak Laporan



Gambar 4.50 Perancangan halaman cetak laporan penjualan harian

Penjelasan Form :

a. Field Tanggal

Field menu yang akan terisi setelah memilih tanggal pada tombol kalender

b. Tombol Kalender

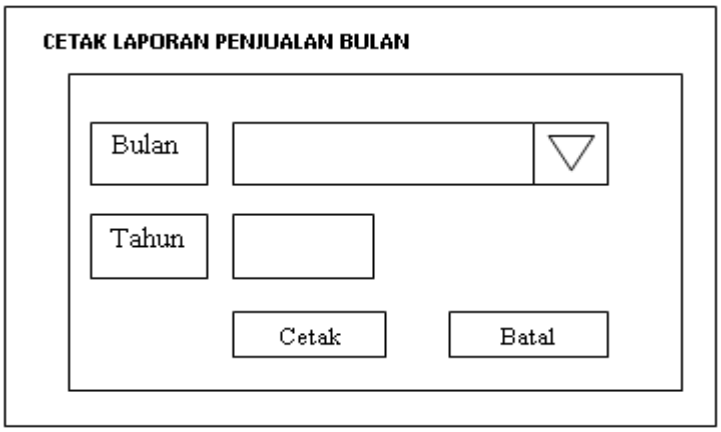
Tombol untuk memunculkan kalender

c. Tombol Cetak

Mencetak laporan penjualan harian sesuai dengan tanggal yang telah ditentukan

d. Tombol Batal

Tombol untuk batal mencetak laporan dan keluar dari form Cetak Laporan



Gambar 4.51 Perancangan halaman cetak laporan penjualan bulanan

Penjelasan Form :

a. Field Bulan

   Field menu drop down yang akan menampilkan daftar bulan

b. Field tahun

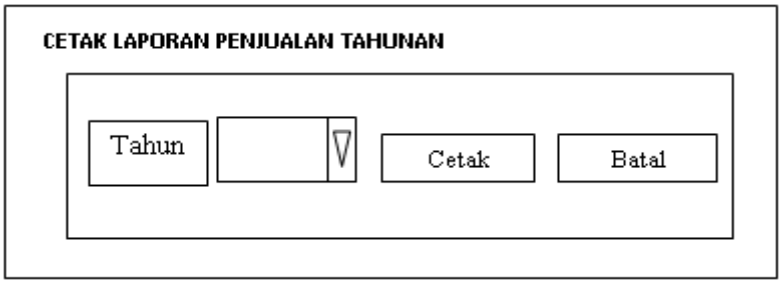
   Field untuk menginputkan data tahun

c. Tombol Cetak

   Mencetak laporan penjualan bulanan sesuai dengan bulan yang telah ditentukan

d. Tombol Batal

   Tombol untuk batal mencetak laporan dan keluar dari form Cetak Laporan



Gambar 4.52 Perancangan halaman cetak laporan penjualan tahunan

Penjelasan Form :

a. Field Tahun

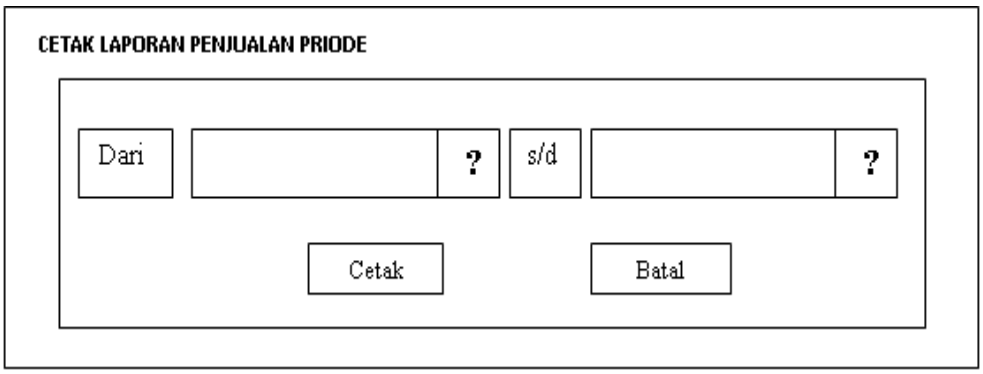
   Field menu drop down yang akan menampilkan daftar tahun

b. Tombol Cetak

   Mencetak laporan penjualan bulanan sesuai dengan bulan yang telah ditentukan

c. Tombol Batal

   Tombol untuk batal mencetak laporan dan keluar dari form Cetak Laporan



Gambar 4.53 Perancangan halaman cetak laporan penjualan per periode

Penjelasan Form :

a. Field Tanggal Awal

   Field pengisian tanggal awal yang akan terisi setelah memilih tanggal pada tombol kalender

b. Field Tanggal Akhir

Field pengisian tanggal akhir yang akan terisi setelah memilih tanggal pada tombol kalender

e. Tombol Kalender

Tombol untuk memunculkan kalender

c. Tombol Cetak

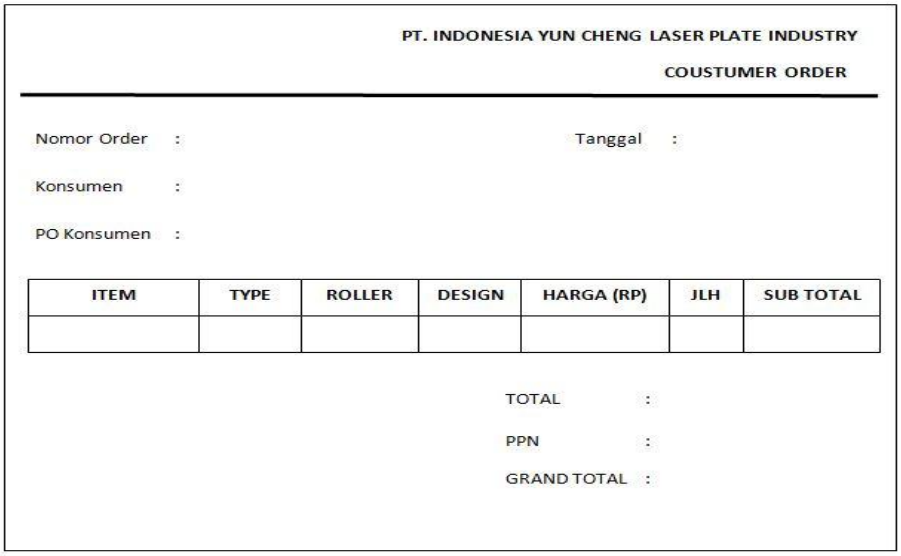
Mencetak laporan penjualan per periode tertentu sesuai dengan tanggal yang ditentukan sebelumnya

d. Tombol Batal

Tombol untuk batal mencetak laporan dan keluar dari form Cetak Laporan

4.2.4.3 Perancangan Output

1. Form cetak costumer order


PT. INDONESIA YUN CHENG LASER PLATE INDUSTRY

COUSTUMER ORDER

Nomor Order :

Tanggal :

Konsumen :

PO Konsumen :

ITEM	TYPE	ROLLER	DESIGN	HARGA (RP)	JLH	SUB TOTAL

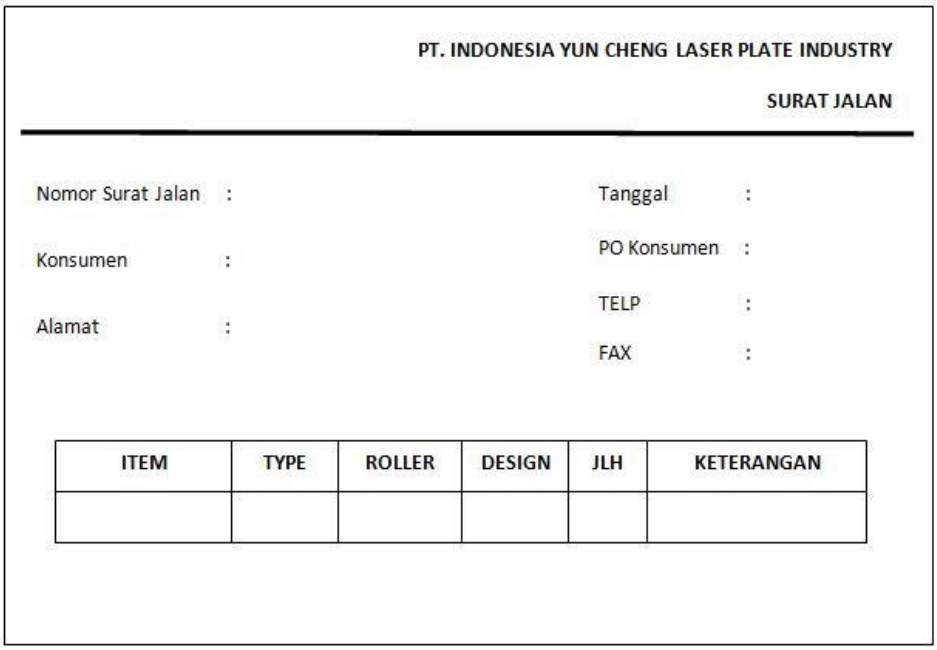
TOTAL :

PPN :

GRAND TOTAL :

Gambar 4.54 Perancangan output costumer order

2. Form cetak surat jalan



PT. INDONESIA YUN CHENG LASER PLATE INDUSTRY

SURAT JALAN

Nomor Surat Jalan :
Konsumen :
Alamat :

Tanggal :
PO Konsumen :
TELP :
FAX :

ITEM	TYPE	ROLLER	DESIGN	JLH	KETERANGAN

Gambar 4.55 Perancangan output surat jalan

3. Form cetak invoice



PT. INDONESIA YUN CHENG LASER PLATE INDUSTRY

INVOICE

Nomor invoice :
Konsumen :
Alamat :

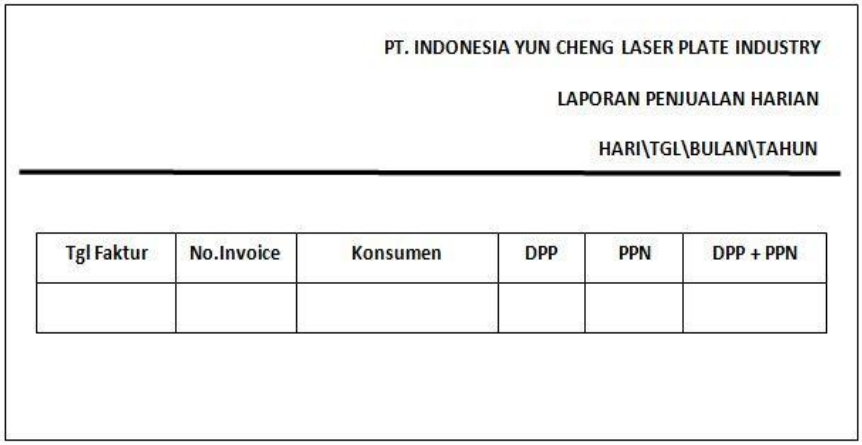
Tanggal :
PO Konsumen :

ITEM	TYPE	ROLLER	DESIGN	HARGA (RP)	JLH	SUB TOTAL

TOTAL :
PPN :
GRAND TOTAL :

Gambar 4.56 Perancangan output invoice

4. Form cetak laporan harian


PT. INDONESIA YUN CHENG LASER PLATE INDUSTRY

LAPORAN PENJUALAN HARIAN

HARI\TGL\BULAN\TAHUN

Tgl Faktur	No.Invoice	Konsumen	DPP	PPN	DPP + PPN

Gambar 4.57 Perancangan output laporan harian

5. Form cetak laporan bulanan


PT. INDONESIA YUN CHENG LASER PLATE INDUSTRY

LAPORAN PENJUALAN BULANAN

BULAN BULAN

Tgl Faktur	No.Invoice	Konsumen	DPP	PPN	DPP + PPN

Gambar 4.58 Perancangan output laporan bulanan

6. Form cetak laporan tahunan


PT. INDONESIA YUN CHENG LASER PLATE INDUSTRY

LAPORAN PENJUALAN

BULAN TAHUN

Tgl Faktur	No.Invoice	Konsumen	DPP	PPN	DPP + PPN

Gambar 4.59 Perancangan output laporan tahunan

7. Form cetak laporan per priode


PT. INDONESIA YUN CHENG LASER PLATE INDUSTRY

LAPORAN PENJUALAN

PRIODE Thn/Blb/Tgl s/d Thn/Blb/Tgl

Tgl Faktur	No.Invoice	Konsumen	DPP	PPN	DPP + PPN

Gambar 4.60 Perancangan output laporan per priode