BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem yang sedang Berjalan

Analisis sistem yang berjalan dilakukan untuk mengetahui bagaimana alur atau tata cara memperoleh Sistem Infomasi penjualan dan pembelian di PD Maju Terus yang sedang berjalan.

4.1.1 Analisis Prosedur yang sedang Berjalan

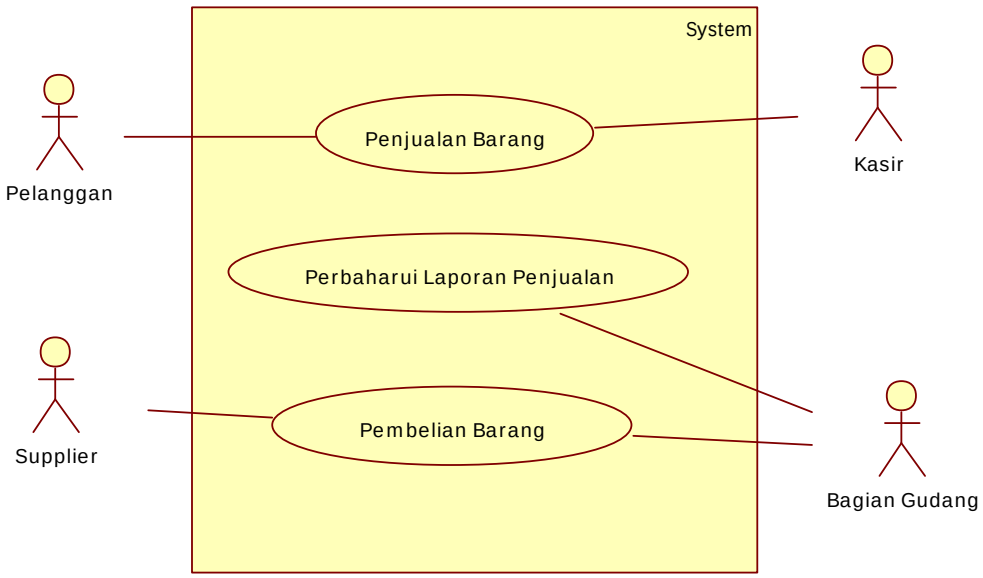
Pada analisis prosedur ini peneliti telah mengetahui tahapan, tata cara prosedur yang sedang berjalan untuk patokan membuat prosedur yang diusulkan. Adapun prosedur Sistem Infomasi penjualan dan pembelian di PD Maju Terus yang berjalan adalah sebagai berikut

1. Pelanggan datang ketoko untuk melihat-lihat barang
2. Pelanggan menanyakan ketersediaan barang pada kasir
3. Kasir mengkonfirmasi ketersediaan barang
4. Kasir memperliahatkan barang dan transaksi penjualan di mulai setelah pelanggan menyetujui kondisi barang tersebut
5. Setelah kasir selesai melakukan transaksi, kasir mencatat transaksi penjualan pada laporan penjualan perhari.
6. Setelah Toko tutup, kasir mencatat dan merekap laporan selajutnya memberikan laporan transaksi penjualan perhari pada bagian gudang untuk di data lebih lanjut.

7. Bagian gudang mengecek barang apabila barang sudah menipis maka bagian gudang menghubungi supplier dan supplier mengonfimasi ketersediaan barang, selanjutnya akan melakukan transaksi pembelian barang.
8. Bagian gudang memperbaharui laporan barang.

4.1.1.1 *Use Case Diagram* pada Sistem yang Berjalan

Use Case Diagram merupakan penggambaran siapa saja aktor yang terlibat melakukan proses penjualan dan pembelian barang. Berikut *Use Case Diagram* penjualan dan pembelian pada PD Maju Terus.



Gambar 4.1 *Use Case Diagram* pada Sistem yang Sedang Berjalan

4.1.1.2 Skenario *Use Case*

Skenario *Use Case* digunakan untuk untuk menjabarkan alur kinerja atau step-step tiap *use case* melalui skenario, berikut skenario *use case* yang berjalan.

1. Nama *Use Case* : Penjualan Barang

   Aktor : Pelanggan Dan Kasir

   Tujuan : Melakukan Transaksi Penjualan Barang

Tabel 4.1 Tabel Skenario Penjualan Barang

Pelanggan	**Kasir**
1. Pelanggan datang ke Toko untuk melihat – lihat barang	
2. Pelanggan menanyakan ketersediaan barang pada Kasir	
	3. Kasir mengonfirmasikan ketersediaan barang
	4. Kasir memperlihatkan barang.
5. Pelanggan mengecek kondisi barang	
6. Pelanggan menanyakan harga barang	
	7. Kasir memberikan rincian total pembelian barang.
8. Pelanggan membayar jumlah total	

pembelian barang	
	9. Kasir mencatat penjualan barang pada laporan penjualan perhari.

2. Nama *Use Case* : Perbaharui Laporan Penjualan

Aktor : Kasir Dan Bagian Gudang

Tujuan : Untuk Memperbaharui Laporan Penjualan dan validasi jumlah stok barang.

Tabel 4.2 Tabel Skenario Perbaharui Laporan Penjualan

Kasir	**Bagian Gudang**
1. Kasir mencatat dan merekap laporan	
2. Kasir Memberikan Laporan Penjualan pada bagian gudang	
	3. Gudang menerima laporan penjualan
	4. Bagiian gudang mengecek barang dan mencocokan barang dan jumlah transaksi penjualan perhari

3. Nama *Use Case* : Pembelian Barang

   Aktor : Bagian Gudang dan Supplier

   Tujuan : Menambah barang dan membukukan pada laporan barang

Tabel 4.3 Tabel Skenario Pembelian Barang

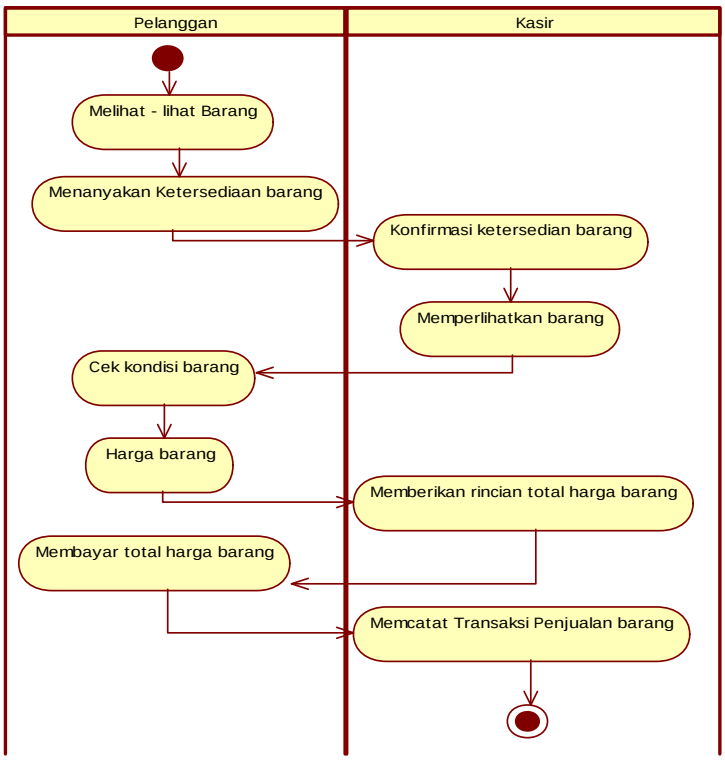
Bagian Gudang	**Supplier**
1. Mengecek barang bila stok sudah menipis	
2. Bagian Gudang menghubungi Supplier	
	3. Supplier mengonfirmasi ketersediaan barang
	4. Supplier datang ke Toko dengan membawa barang
5. Melakukan Transaksi pembelian barang	
	6. Menyetujui permintaan dan transaksi pembelian barang
7. Mencatat barang yang masuk pada	

laporan barang	

4.1.1.3 *Activity Diagram*

Activity diagram digunakan untuk mendokumentasikan alur kerja pada sebuah sistem .*Activity diagram* juga menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing– masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. Berikut adalah *activity Diagram* sistem yang berjalan.

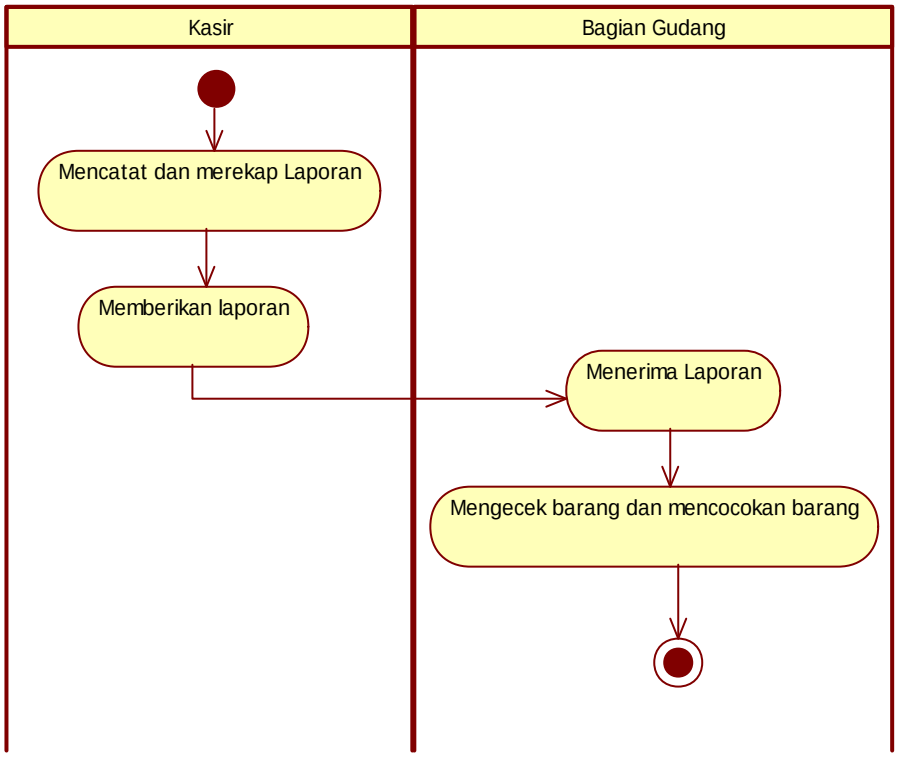
1. *Activity Diagram* Penjualan Barang



Gambar 4.2 *Activity Diagram* Penjualan Barang

Pertama tama, Pelanggan datang ke toko melihat – lihat barang yang ingin dicari oleh pelanggan dan pelanggan menanyakan pada kasir ketersediaan barang. Kasir mengonfirmasikan bahwa barang yang dicari pelanggan ada, lalu pelanggan mengecek kondisi barang. setelah itu pelanggan menanyakan harga barang tersebut dan kasir member tahu rincian dan harga barang setelah pelanggan cocok dengan barang yang diinginkan dan harganya lebih ringan dan membayar harga barang tersebut, selanjutnya kasir pun mencatat transaksi penjualan barang.

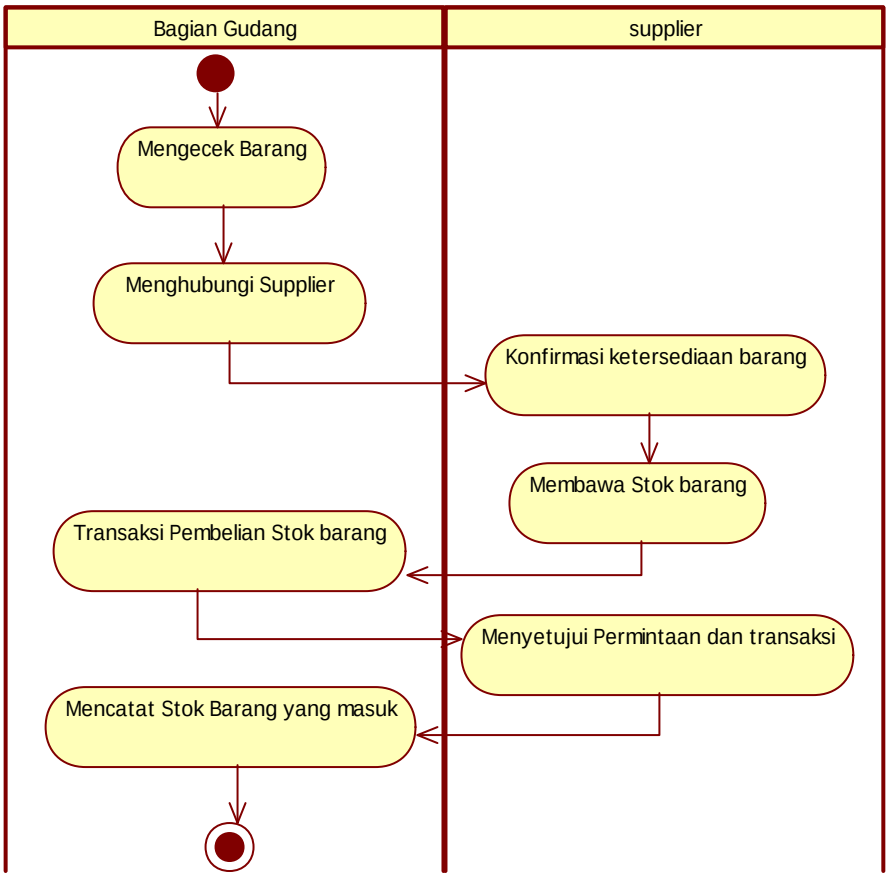
2. *Activity Diagram* Perbaharui Laporan Penjualan.



Gambar 4.3 *Activity Diagram* Perbaharui Laporan Penjualan

Setelah kasir mencatat transaksi penjualan barang dan memberikan laporan penjualan perharinya kepada bagian gudang, dan bagian gudang menerima laporan perharinya, selanjutnya bagian gudang mengecek ulang barang dan mencocokan barang yang sudah terjual.

3. *Activity Diagram* Pembelian Barang.



Gambar 4.4 *Activity Diagram* Pembelian Barang

Bila stok barang sudah menipis bagian gudang akan menghubungi supplier dan memesan barang. Setelah itu supplier dating ke toko membawa stok barang yang

sudah dipesan oleh bagian gudang, lalu dari pihak gudang membayar transaksi pembelian stok barang ke pada supplier dan supplier menyetujui permintaan dan membayar transaksi. Selanjutnya bagian gudang mencatat atau memperbaharui laporan stok barang yang masuk.

4.1.2 Evaluasi Sistem Yang Berjalan

Evaluasi sistem yang berjalan digunakan untuk memperoleh solusi perubahan sistem yang lebih baik dan evaluasi ini dilakukan setelah menganalisis prosedur yang ada, dan juga beberapa permasalahan yang ditemukan baik secara langsung maupun tidak. Berdasrakan analisis sistem dan hasil wawancara lansung ditemukan beberapa permasalahan diantaranya :

Tabel 4.4 Tabel Evaluasi

No	PERMASALAHAN	SOLUSI
1.	Belum adanya *database* untuk media penyimpanan data-data yang ada sehingga lamanya dalam mencari suatu data yang dibutuhkan	Pembuatan Sistem Infomasi penjualan dan pembelian busana muslim pada PD maju terus. Sebab karna itu penulis ingin membantu dan meringankan kinerja karyawan perusahaan menjadi lebih mudah,
2.	Ketidak akuratan pada laporan persediaan barang menyebabkan sering terjadi kekosongan pada	

	stok barang.	terintegrasinya database antara kasir dan bagian gudang sehingga menjadi optimal, efektif dan efisien.
3.	penjualan yang sedang berjalan tidak secara langsung mengurangi jumlah persediaan barang yang ada. Sehingga menyulitkan perusahaan itu sendiri dalam mengontrol berapa jumlah barang yang terjual per harinya	

4.2 Perancangan Sistem

Tahapan perancangan sistem adalah tahapan untuk memberikan gambaran mengenai Sistem Infomasi Penjualan dan Pembelian yang akan diusulkan. Tahapan perancangan sistem merupakan data yang telah dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dan dimengerti oleh pemakai *(User).*

4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan perancangan ini sistem adalah untuk memberikan penjelasan kepada pemakai program mengenai sistem yang akan diusulkan oleh penulis. Dengan demikian pembuatan sistem ini diharapakan dapat membantu mengatasi kekurangan-kekurangan yang ada pada sistem yang lama dan dapat menghasilkan informasi-informasi yang lebih cepat dan tepat.

4.2.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Busana Muslim Pada PD Maju Terus ini dapat digambarkan sebagai bentuk sebuah fasilitas yang menyediakan informasi – informasi mengenai sistem informasi penjualan dan pembelian di PD Maju Terus. Dari mulainya ada Transaksi penjualan, Laporan penjualan perbulan, Transaksi pembelian, laporan pembelian perbulan, stok pembelian barang dan data supplier, yang dapat diakses oleh bagian gudang dan kasir. Para pengguna atau karyawan PD Maju Terus Masing – Masing Mempunyai *User ID* dan *Password* untuk melakukan *login*, mengapa dibuatnya *login*, untuk kenyamana akses para karyawan di PD Maju Terus

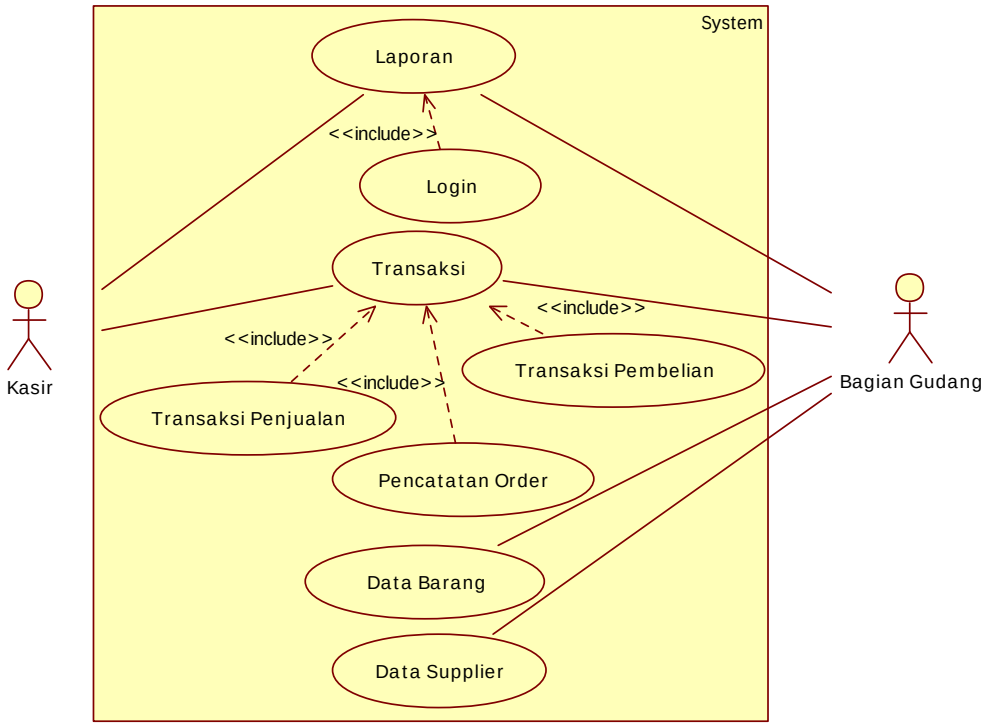
Dengan adanya sistem informasi penjualan dan pembelian ini diharapkan dapat membantu para karyawan dalam mencari barang atau stok barang yang sudah menipis maka akan terlihat di bagian gudang, barang akan berkurang secara otomatis bila barang sudah terjual atau habis.

4.2.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Perancangan prosedur adalah merupakan tahap awal pada saat akan membuat sistem, dimana pada prosedur yang diusulkan ini dapat terlihat proses - proses yang akan dibutuhkan pada saat pembuatan sistem. Adapun prosedur yang diusulkan oleh penulis dapat digambarkan melalui diagram - diagram adalah sebagai berikut :

4.2.3.1 *Use Case* Diagram Yang Diusulkan

Pada *Use Case Diagram* yang diusulkan dibuat agar pengguna system paham dan mengerti mengenai sistem yang akan dibuat, berikut *Use Case diagram* yang diusulkan oleh penulis sebagai berikut.



Gambar 4.5 *Use Case Diagram* yang Diusulkan

4.2.3.2 Skenario *Use Case Diagram*

Skenario *Use Case* digunakan untuk untuk menjabarkan alur kinerja atau step-step tiap *Use Case* melalui skenario, berikut scenario *Use Case* yang diusulkan.

1. Nama *Use Case* : Login

   Aktor : Kasir dan bagian gudang

Tujuan : Mendapatkan hak askses untuk membuka aplikasi penjualan dan pembelian.

Tabel 4.5 Tabel Skenario Login

User	**Sistem**
1. Membuka Aplikasi Transaksi Penjualan dan pembelian	
	2. Menampilkan halaman login
3. Menginputkan user id dan password	
	4. Verifikakasi*User ID* dan *Password*
	5. Masuk ke halaman utama

2. Nama *Use Case* : Transaksi

Aktor : Kasir dan bagian gudang

Tujuan : Untuk mengetahui cara transaksi penjualan dan pembelian

Tabel 4.6 Tabel Skenario Transaksi

User	**Sistem**
1. Membuka aplikasi	
	2. Menampilkan aplikasi
3. Memilih menu transaksi	

	4. Menampilkan menu transaksi

3. Nama *Use Case :* Transaksi Penjualan

   Actor : Kasir

   Tujuan : Menginputkan hasil penjualan ke dalam form penjualan.

Tabel 4.7 Tabel Skenario Transaksi Penjualan

User	**Sistem**
1. Memilih menu transaksi Penjualan	
	2. Menampilkan form penjualan
3. Menginputkan form penjualan	
	4. Verifikakasi harga barang untuk dijual
	5. Mencetak struk penjualan

4. Nama *Use Case* : Transaksi Pembelian

   Aktor : Bagian Gudang

   Tujuan : Menginputkan Barang Yang dibeli dari supplier.

Tabel 4.8 Tabel Skenario Transaksi Pembelian

Bagian Gudang	Sistem
1. Memilih menu Transaksi Pembelian	
	2. Menampilkan form pembelian
3. Menginputkan form pembelian	
	4. Verifikakasi harga barang yang dibeli
	5. Mencetak hasil struk pembelian

5. Nama *Use Case* : Pencatatan Order

   Aktor : Bagian Gudang

   Tujuan : Menginputkan Barang yang mau dipesan sembelum barang dibeli

Tabel 4.9 Tabel Skenario Pencatatan Order

Bagian Gudang	Sistem
2. Memilih menu pencatatn Order	
	2. Menampilkan form Pencatatan order
3. Menginputkan form pencatatan order	
4. Menyimpan hasil pencatatan order	

	5. Mencetak hasil pencatatan order

6. Nama *Use Case* : Laporan Penjualan dan Pembelian

   Aktor : Kasir dan bagian gudang

   Tujuan : Untuk mengetahui hasil Laporan dari tanggal awal samapai tanggal akhir perbulannya

Tabel 4.10 Tabel Skenario Laporan Penjualan dan Pembelian

User	**Sistem**
1. Membuka Aplikasi penjualan dan pembelian	
	2. Menampilkan menu utama aplikasi
3. Memilih menu Laporan	
	4. Menampilkan detail menu laporan
5. Menginputkan tanggal awal dan tanggal ahir	
	6. Menampilkan struk pembayaran

7. Nama *Use Case* : Data Barang

   Actor : Bagian Gudang

   Tujuan : Menginputkan barang dan mencari barang yang stoknya sudah menipis.

Tabel 4.11 Tabel Skenario Data Barang

Bagian Gudang	**Sistem**
1. Memilih menu barang	
	2. Menampilkan form barang
3.menginputkan barang yang masuk dan mencari barang	
	4. Verifikakasi barang ada tidaknya barang
	5. Menampilkan keterangan barang

8. Nama *Use Case* : Data Supplier

   Actor : Bagian Gudang

   Tujuan : Menginputkan data supplier yang baru dan mencari supplier yang sudah ada.

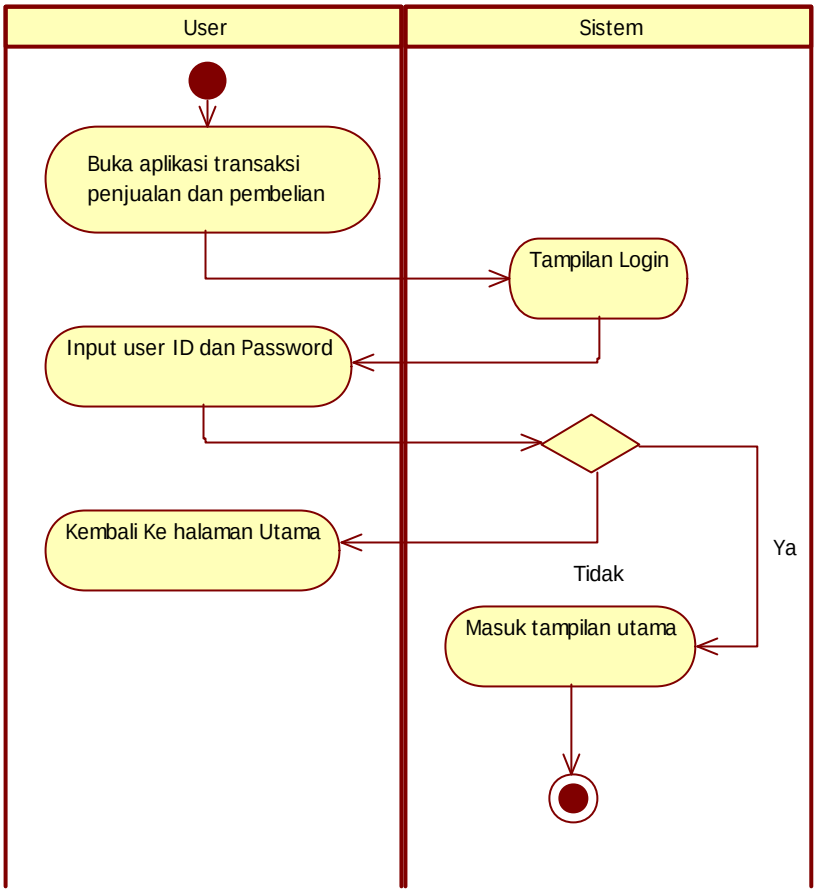
Tabel 4.12 Tabel Skenario Data Supplier

Bagian Gudang	**Sistem**
1. Memilih menu suppliet	
	2. Menampilkan form supplier
3. Menginputkan data supplier dan pencarian data supplier	
	4. Verifikakasi data supplier yang tidak ada
	5.menampilkan data supplier

4.2.3.3 *Activity diagram* Sistem yang Diusulkan

Activity diagram digunakan untuk mendokumentasikan alur kerja pada sebuah sistem.

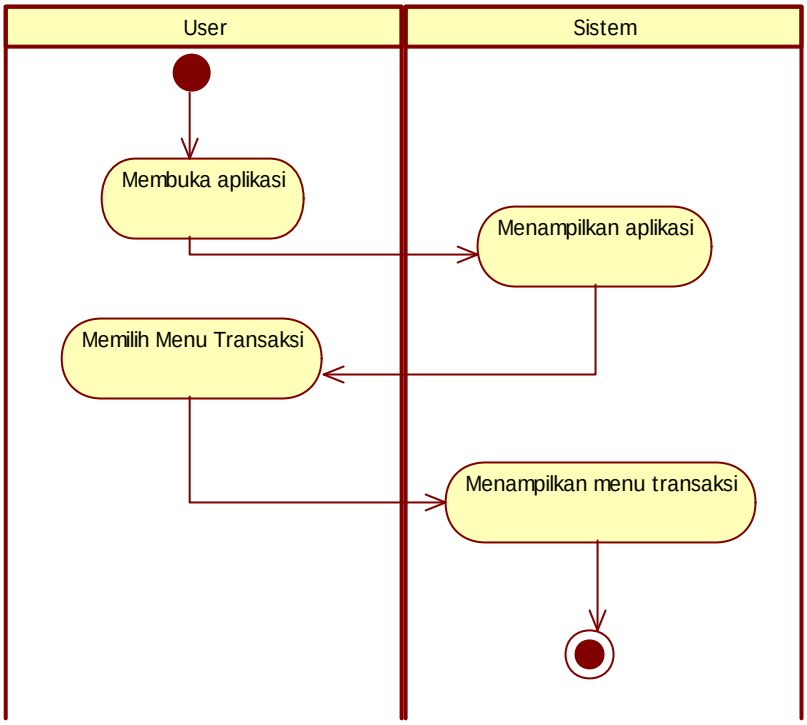
1. *Activity Diagram* Login



Gambar 4.6 *Activity Diagram Login*

Pertama – tama User membuka aplikasi transaksi penjualan dan pembelian lalu muncul tampilan login dan user menginputkan *User ID* dan *password*, bila *user ID* berhasil *login* maka akan langsung masuk ke halama tampilan menu utama dan jika tidak valid maka akan kembali ke tampilan *login*.

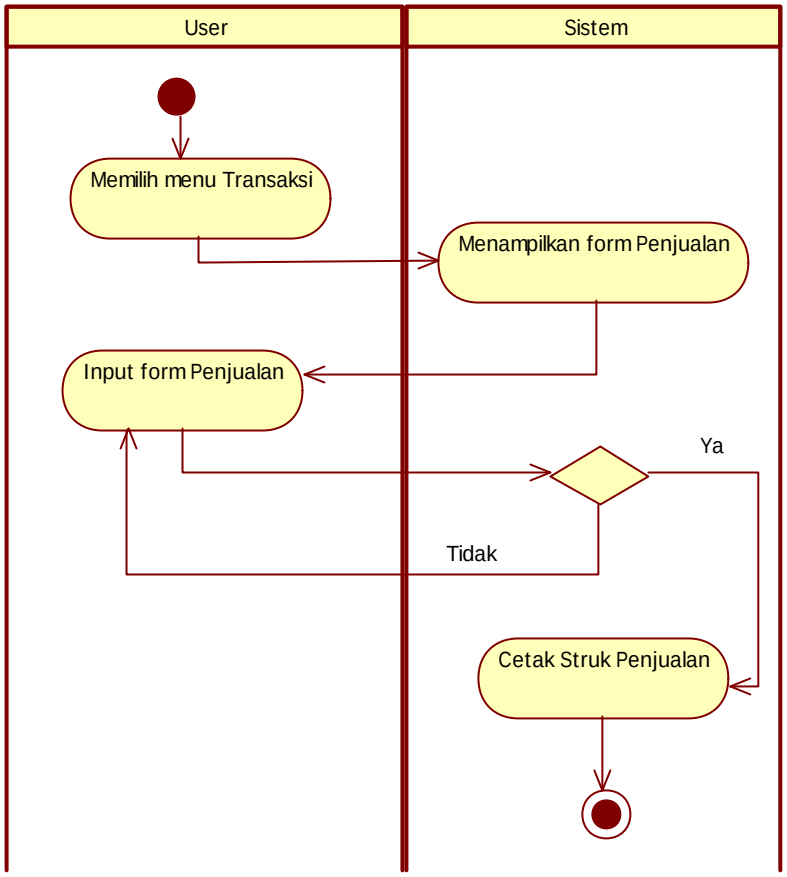
2. *Activity Diagram* Transaksi



Gambar 4.7 *Activity Diagram* Transaksi

Selanjutnya *User* membuka aplikasi dalam halaman utama dan tampil aplikasi lalu user memilih menu transaksi jika ingin melakukan transaksi yaitu ada transaksi penjualan dan transaksi pembelian. Setelah itu akan dijelaskan tahapan – tahapan cara transaksi dan cara transaksi tersebut akan berbeda – beda jika yang menggunakan ada 2 user yaitu *User* kasir dan *User* bagian gudang , masing – masing user akan dijelaskan dalam activity diagram selanjutnya.

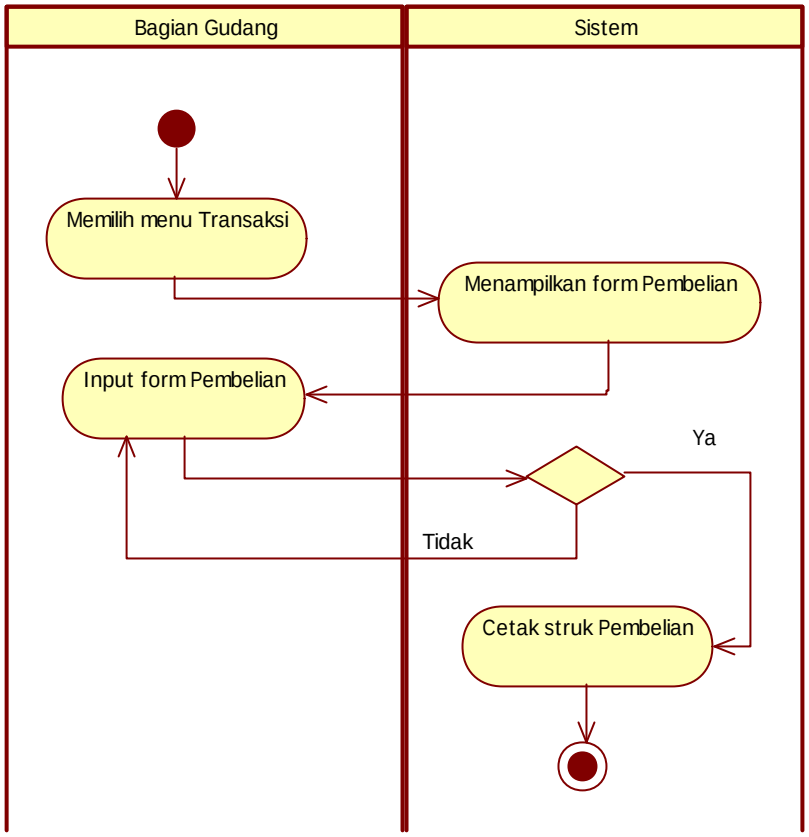
3. *Activity Diagram* Tranasksi Penjualan



Gambar 4.8 *Activity Diagram* Transaksi Penjualan

Selanjutnya membahas atau menjelaskan tentang bagaimana user melakukan transaksi penjualan yang sudah dijelaskan di activity diagram sebelumnya mungkin ini lebih ke user yang langsung dituju yaitu *user* kasir memilih menu transaksi lalu tampil form penjualan setelah itu user meningputkan form penjualan bila berhasil menginputkan tidak terjadinya kesalahan maka akan muncul cetak struk penjualan jika terjadi kesalahan maka akan kembali keform penjualan.

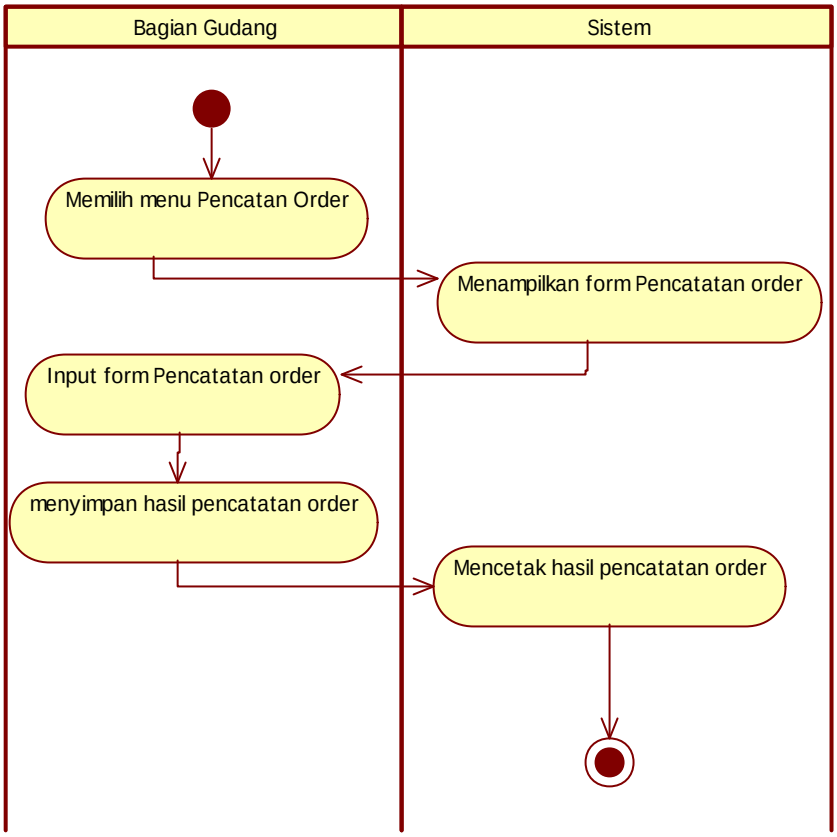
4. *Activity Diagram* Transaksi Pembelian



Gambar 4.9 *Activity Diagram* Transaksi Pembelian

Transaksi pembelian, bagian gudang akan melakukan transaksi pembelian.bagian gudang memilih menu transaksi lalu akan muncul tampilan form pembelian dan bagian gudang akan menginputkan barang ke form pembelian, bila pengisian benar dan dalam penghitungannya sesuia makan akan tampil cetak struk pembelian jika tidak sesuai makan akan kembali ke form pembelian dan menginputkan kembali.

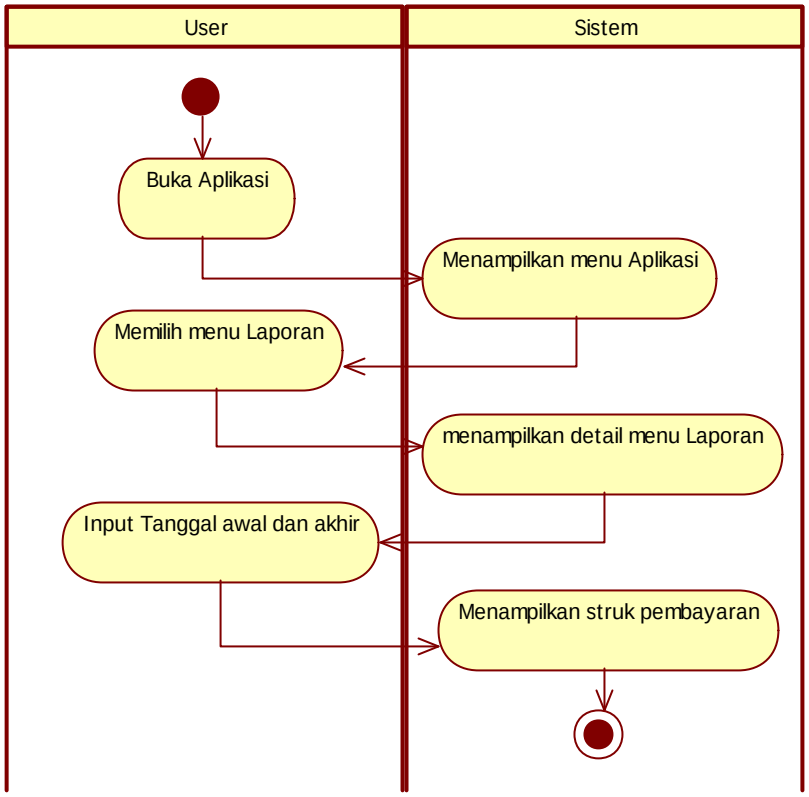
5. *Activity Diagram* Pencatatan order



Gambar 4.10 *Activity Diagram* Pencatatan Order

Pencatatan order ini Bagian Gudang akan melakukan pencatatan oder sebelum transaksi pembelian dilakukan, bagian gudang memilih menu pencatatan order lalu tampil form oder dan bagian gudang menginputkan form pencatatan order setelah itu menyimpan hasil pencatatan order dan mencetak hasil pencatatan oder.

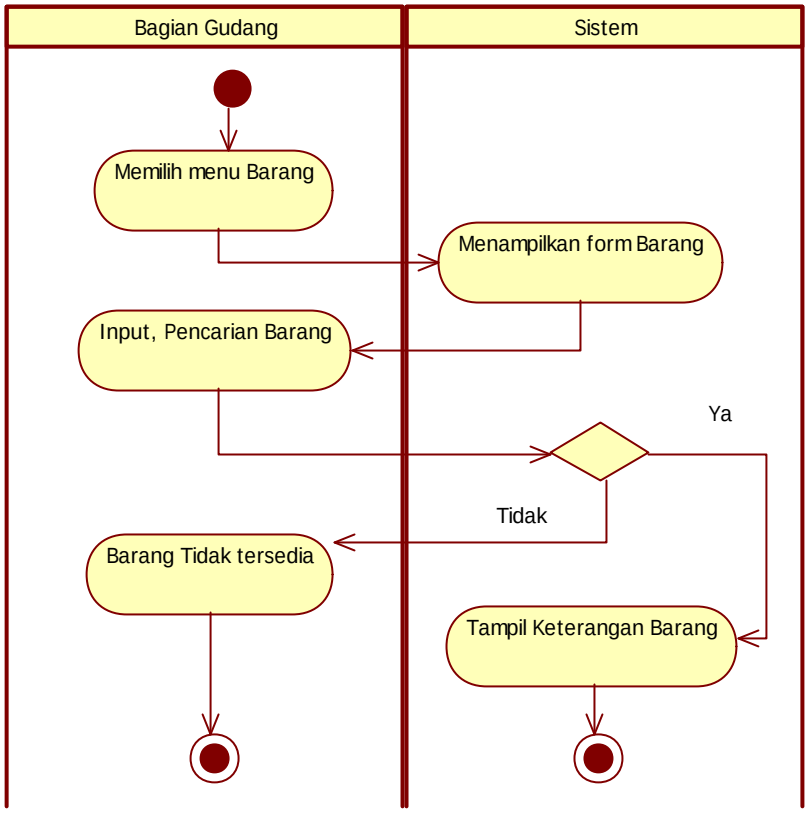
6. Activity Diagram Laporan



Gambar 4.11 *Activity Diagram* Laporan

Selanjutnya user akan melakukan membuat laporan, *user* membuka aplikasi lalu akan tampil menampilkan menu aplikasi dan *user* memilih menu laporan setelah itu akan menampilkan detail menu laporan lalu *user* menginputkan tanggal awal dan tanggal akhir, maka selanjutnya akan tampil struk pembayaran dalam jangka waktu 1 bulan.

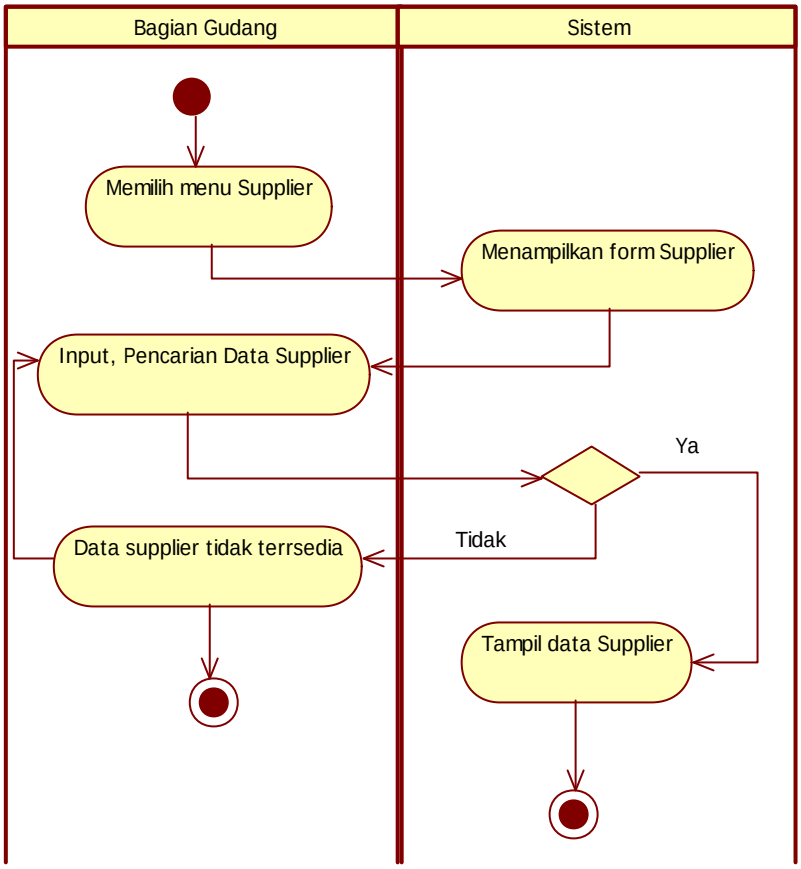
7. Activity Diagram Data Barang



Gambar 4.12 *Activity Diagram* Data Barang

Selanjutnya mengenai data barang, bagian gudang memilih menu barang tampilah form barang lalu bagian gudang menginputkan data barang atau bisa juga mencari barang yang sudah ada bila barang sudah ada maka akan tampil keterangan barang dan bila tidak ada barang tidak tersedia.

8. Activity Diagram Data Supplier



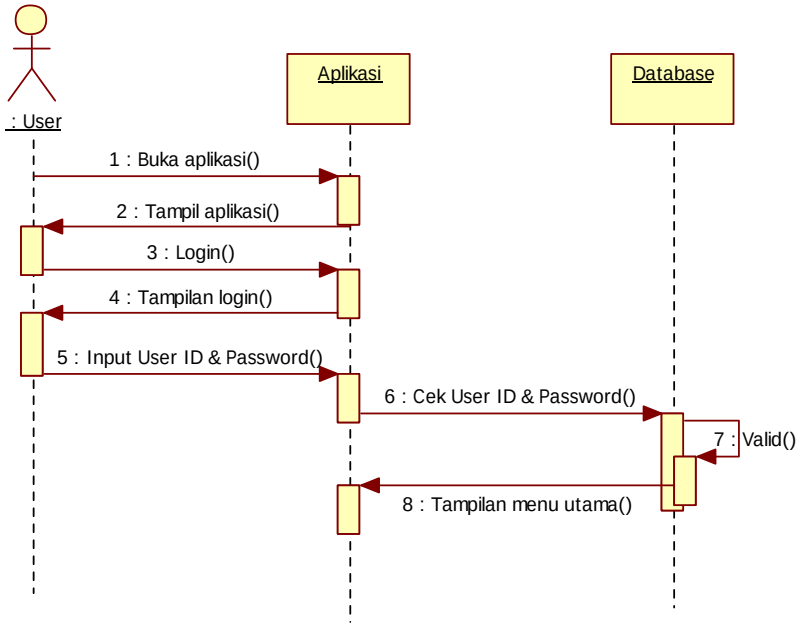
Gambar 4.13 *Activity Diagram* Data Supplier

Selanjutnya penginputan dan pencarian data supplier. Bagian gudang memilih menu supplier dan akan tampil form supplier lalu bagian gudang pun akan menginputkan data supplier dan mencari data supplier yang sudah ada bila data supplier sudah ada makan akan tampil data supplier bila tidak ada mungkin tidak tersedia data supplier.

4.2.3.4 *Sequences diagram* Sistem Yang Diusulkan

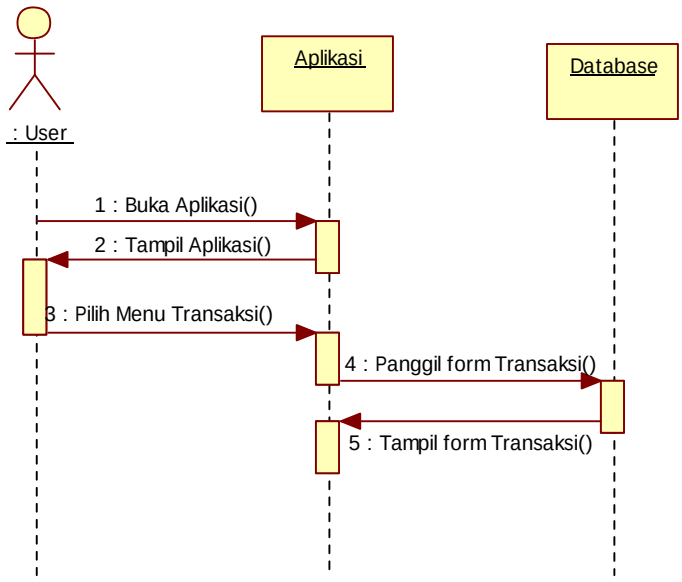
Sequence Diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek dalam waktu yang berurutan.Tetapi pada dasarnya *Sequence Diagram* selain digunakan dalam lapisan abstraksi model objek, kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antar object juga interaksi antara object.Sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem.Komponen utama sequence diagram terdiri atas objek yang dituliskan dengan kotak segiempat bernama pesan diwakili oleh garis dengan tanda panah dan waktu yang ditunjukkan dengan proses vertikal. Berikut adalah sequence diagram yang pada Sisitem Informasi Penjualan dan Pembelian, yaitu :

1. *Sequence Diagram Login*



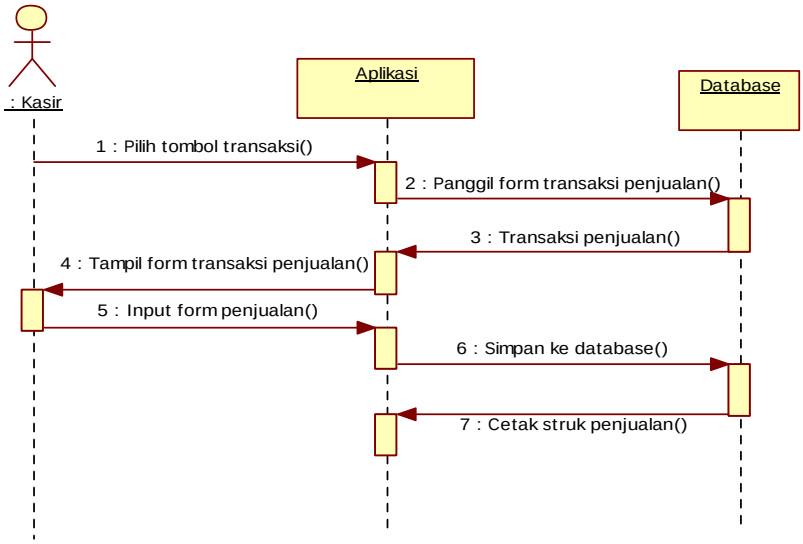
Gambar 4.14 *Sequence Diagram Login*

2. *Sequence Diagram* Transaksi



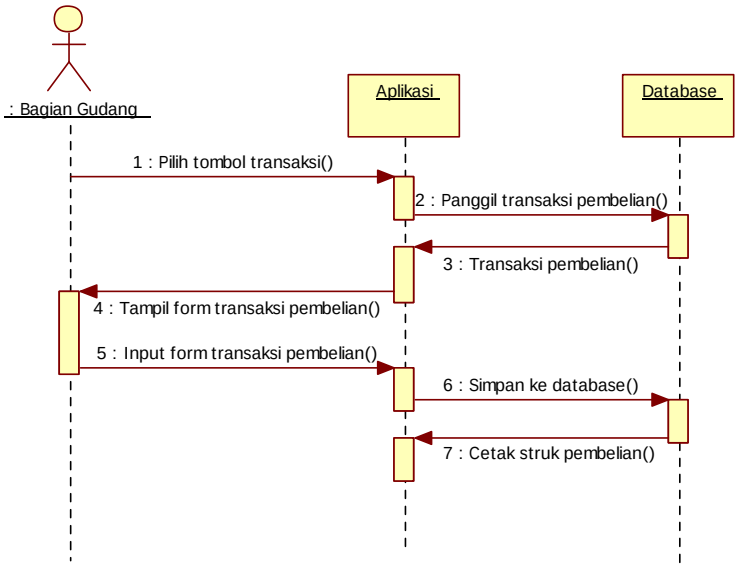
Gambar 4.15 *Sequence Diagram* Transaksi

3. *Sequence Diagram* Transaksi Penjualan



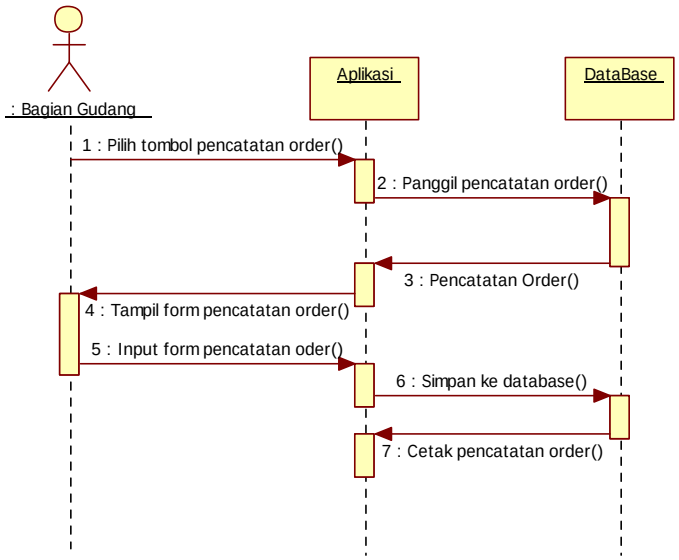
Gambar 4.16 *Sequence Diagram* Transaksi Penjualan

4. *Sequence Diagram* Transaksi pembelian



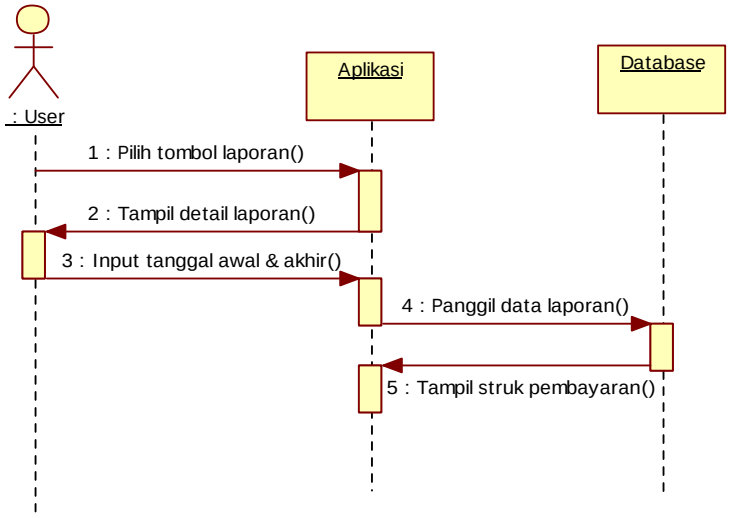
Gambar 4.17 *Sequence Diagram* Transaksi pembelian

5. *Sequence Diagram* Pencatatan Order



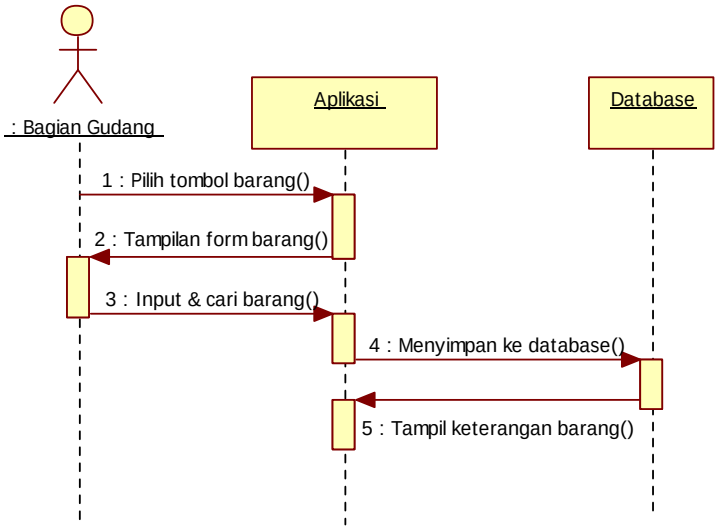
Gambar 4.18 *Sequence Diagram* Pencatatan Order

5. *Sequence Diagram* Laporan



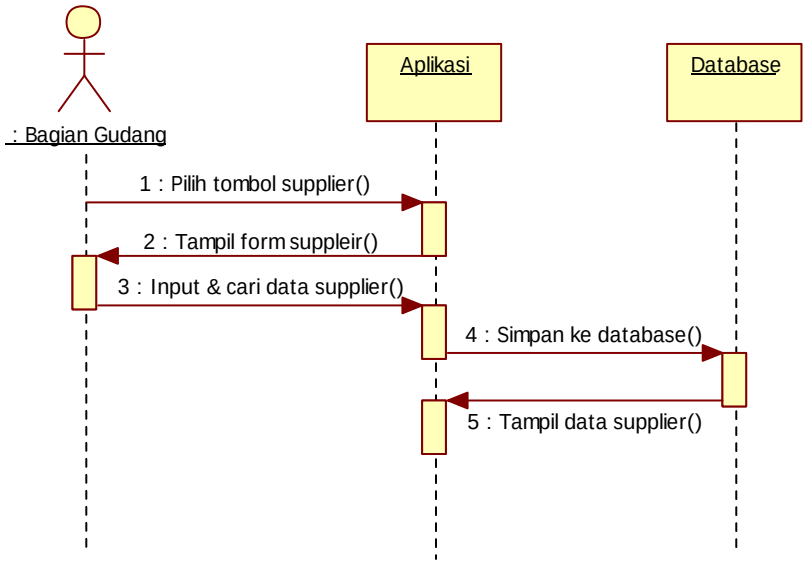
Gambar 4.19 *Sequence Diagram* Laporan

6. *Sequence Diagram* Data Barang



Gambar 4.20 *Sequence Diagram* Data Barang

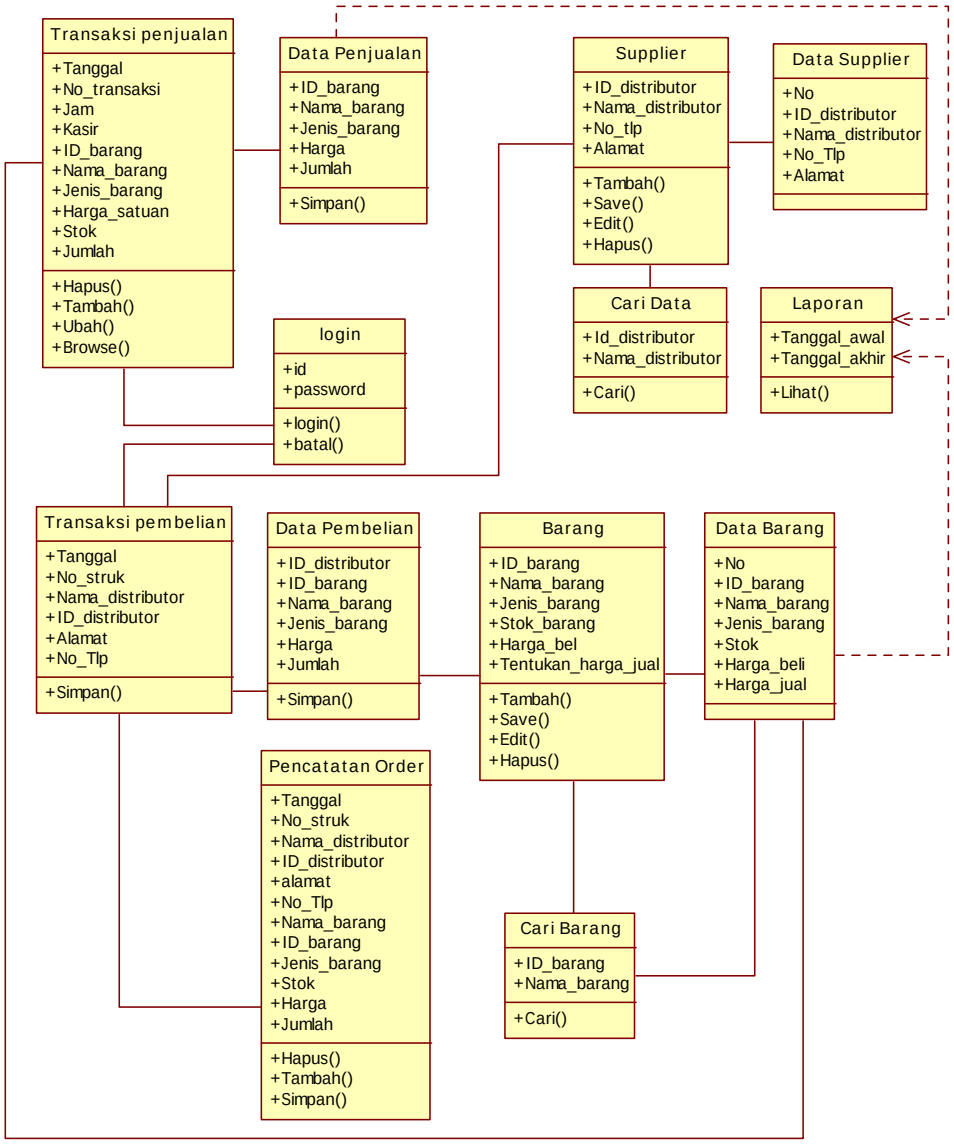
7. *Sequence Diagram* Data Supplier



Gambar 4.21 *Sequence Diagram* Data Supplier

4.2.3.5 *Class Diagram* Sistem Yang Diusulkan

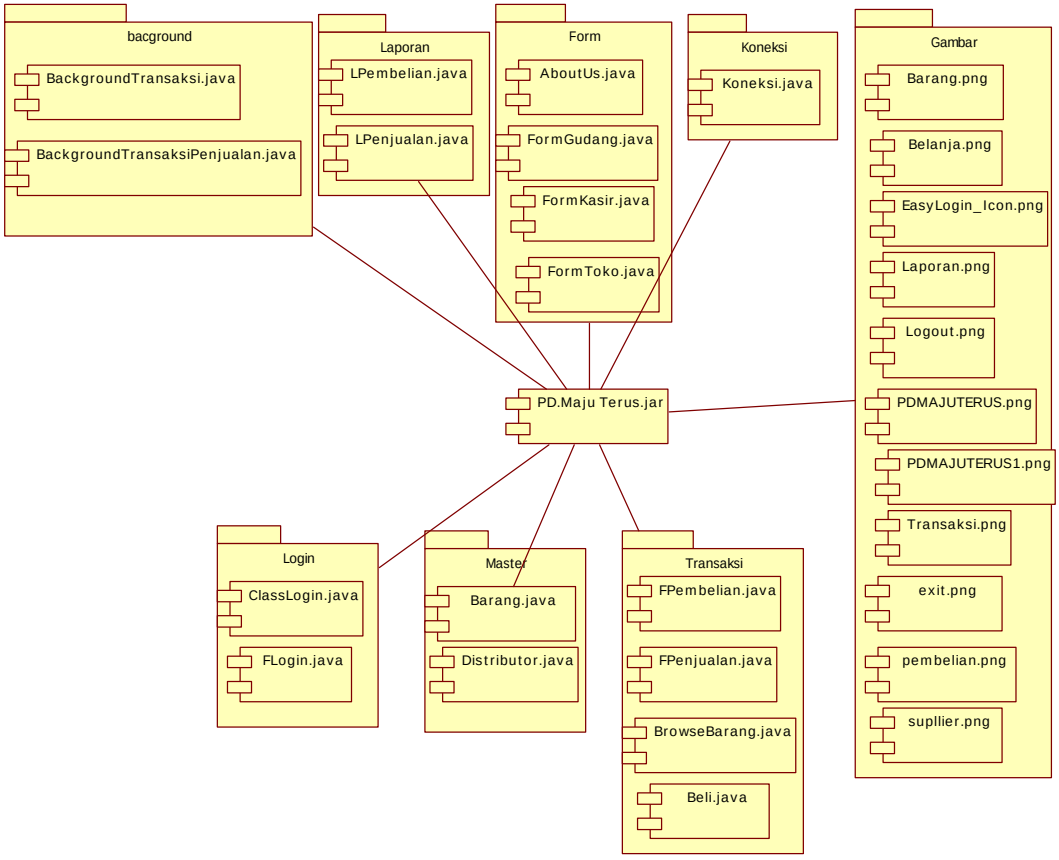
Class Diagram digambarkan dengan sebuah kotak dibagi menjadi tiga bagian.Bagian paling atas diisikan nama class, bagian tengah diisikan variable yang dimiliki class, dan bagian bawah diisikan method - method dari class.



Gambar 4.22 *Class Diagram* Transaksi penjualan dan pembelian

4.2.3.6 *Component Diagram* Sistem Yang Diusulkan

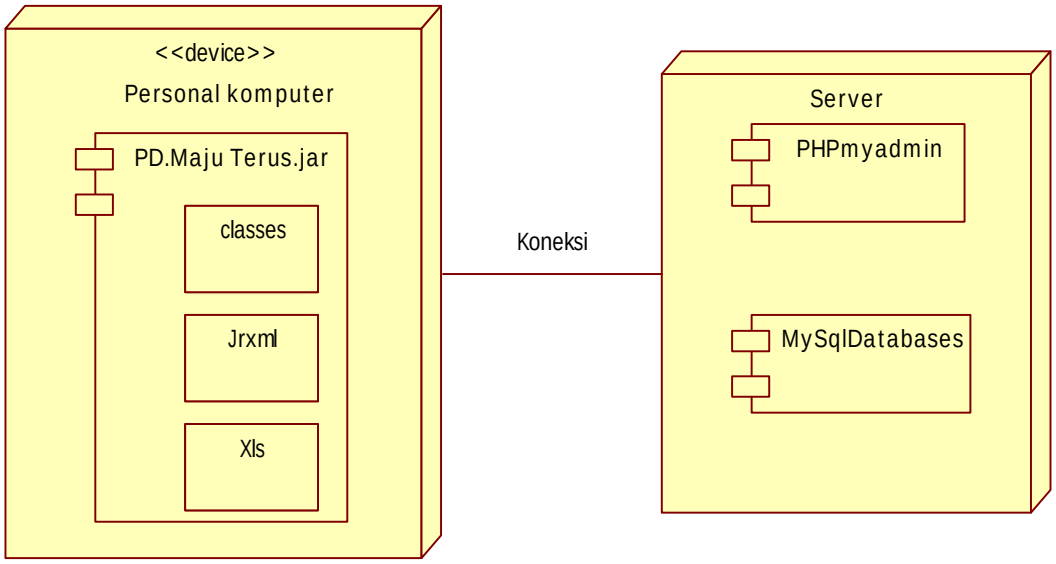
Component diagram adalah diagram UML yang menampilkan komponen dalam sistem dan hubungan antara mereka.



Gambar 4.23 *Component Diagram* Transaksi penjualan dan pembelian

4.2.3.7 *Deployment Diagram* Sistem Yang Diusulkan

Deployment diagram menampilkan rancangan fisik jaringan dimana berbagai komponen akan terdapat disana. Diagram *deployment* aplikasi dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.24 *Deployment Diagram* Transaksi Penjualan dan Pembelian

4.2.4 Perancangan Antar Muka

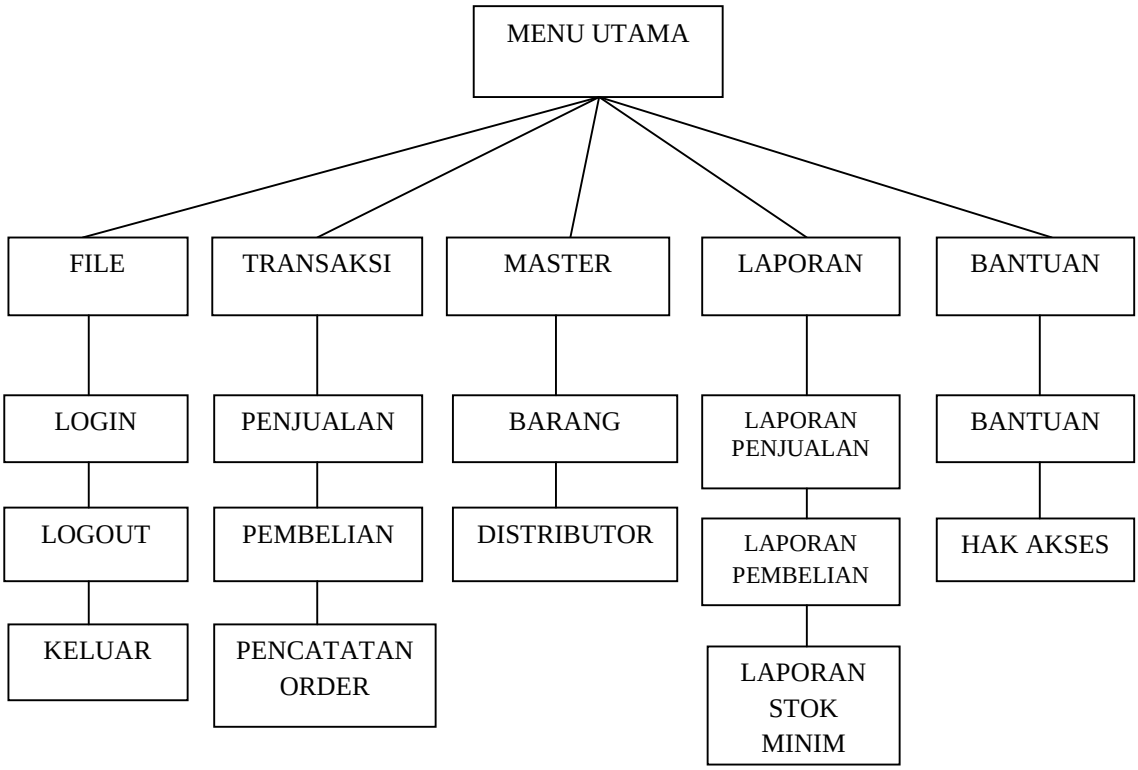
Perancangan antar muka merupakan penggambaran tampilan yang digunakan secara langsung oleh pengguna, interaksi yang dapat dilakukan oleh pengguna dalam sistem. Adapun dalam antar muka ini terdapat beberapa bagian yang harus dilakukan, yaitu dari mulai menentukan struktur menu yang ada dalam program, tampilan input dan output pada setiap fungsi yang telah ditentukan, diuraikan sebagai berikut.

4.2.4.1 Struktur Menu

Struktur menu adalah bentuk umum dari suatu rancangan program untuk memudahkan pemakai dalam menjalankan program komputer sehingga pada saat menjalankan program dikomputer, *user* tidak mengalami kesulitan lagi dalam

memilih menu nyang diinginkan. Rancangan struktur menu tersebut terdapat pada gambar 4.25

Struktur Menu Sistem infomasi Penjualan dan Pembelian



Gambar 4.25 Struktur Menu Sistem infomasi Penjualan dan Pembelian.

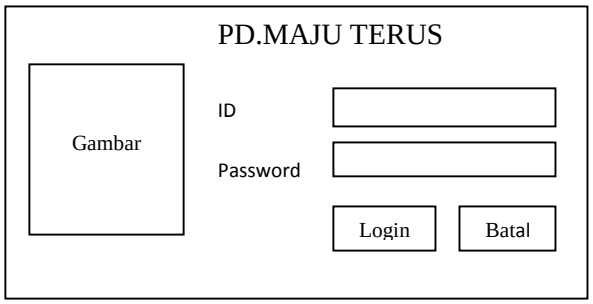
4.2.4.2 Perancangan Input

Perancangan *input* merupakan perancangan antar muka (*interface*) pemasukan data (*data entry*) yaitu proses memasukan data ke dalam komputer.

Berikut ini *form-form* utama untuk input data:

1. *Form* Login

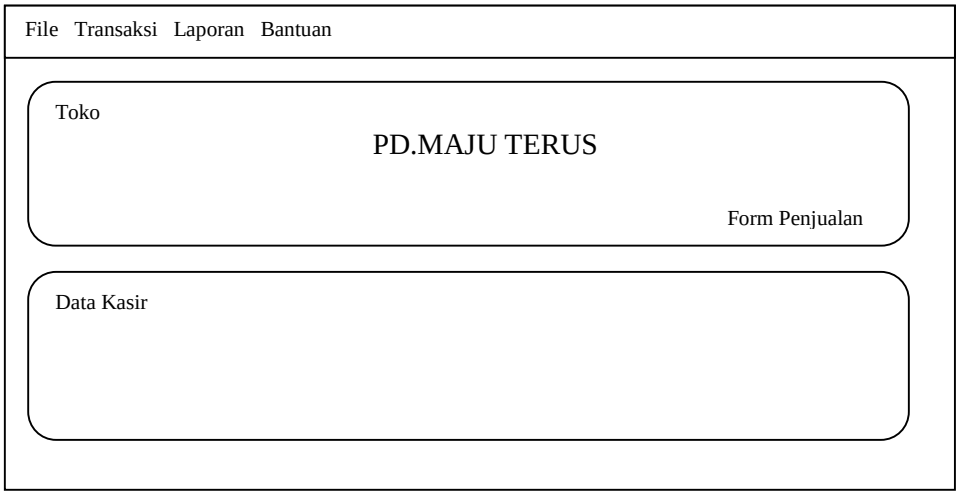
Form ini digunakan untuk melakukan verifikasi hak akses dari pengguna Rancangan form tersebut terdapat dalam gambar 4.26



Gambar 4.26 *Form* Login Pengguna

2. *Form* Utama Transaksi Penjualan

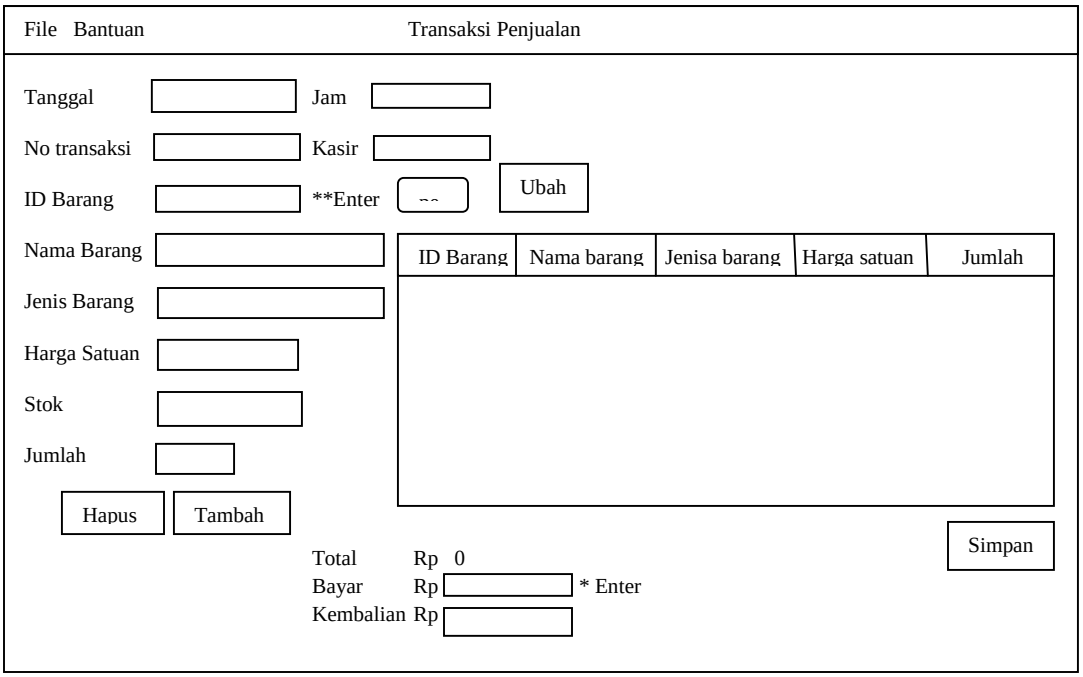
Form ini digunakan ketika *User* sudah melakukan login dan masuklah ke halaman utama transaksi penjualan Rancangan Form tersebut terdapat pada gambar 4.27



Gambar 4.27 *Form* Utama Transaksi Penjualan

3. *Form* Transaksi Penjualan.

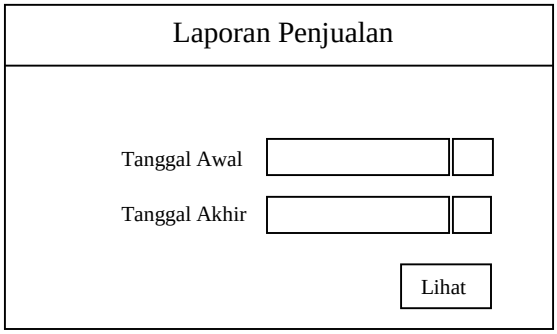
Form ini digunakan untuk penginputan transaksi penjualan yang dapat mengakses *form* transaksi penjualan adalah kasir. Rancangan *form* tersebut terdapat pada gambar 4.28



Gambar 4.28 *Form* Transaksi Penjualan.

4. *Form* Laporan Penjualan

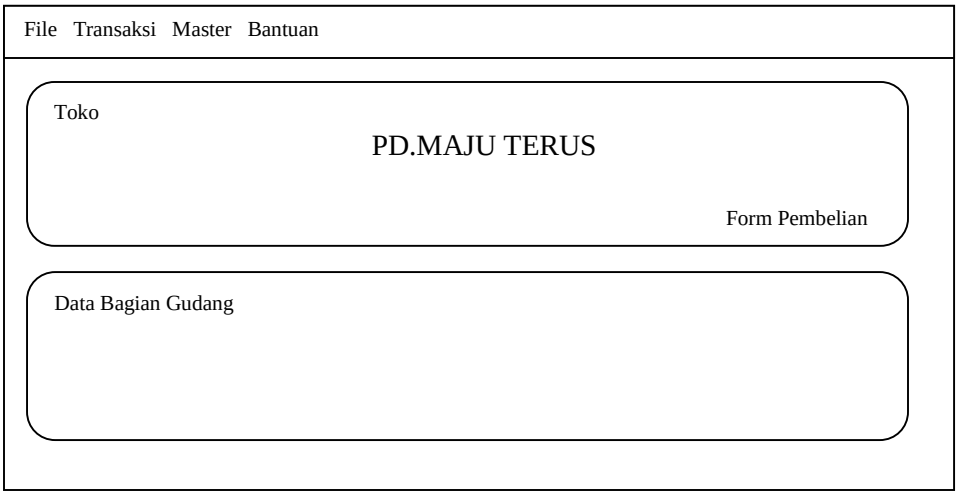
Form ini digunakan untuk menginputkan tanggal akhir dan tanggal awal ketika kasir ingin mengetahui laporan penjualan dalam waktu per priode. Rancangan tersebut terdapat pada gambar 4.29



Gambar 4.29 *Form* Laporan Penjualan

5. *Form* Menu Utama Transaksi Pembelian.

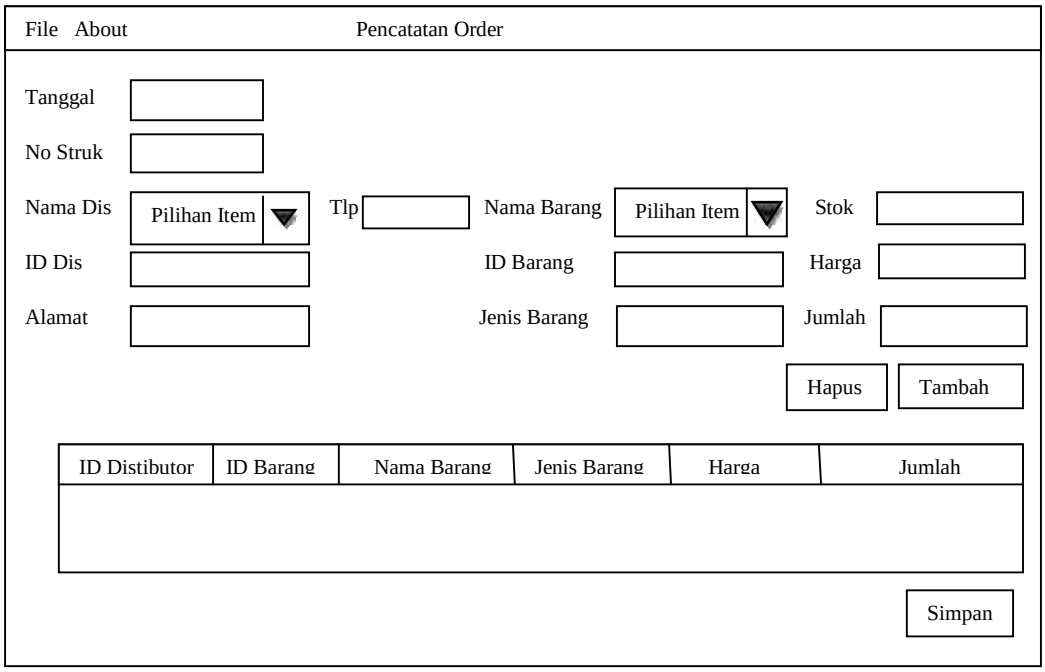
Form ini digunakan ketika *User* sudah melakukan login dan masuklah ke halaman utama transaksi pembelian. Rancangan tersebut terdapat pada gambar 4.30



Gambar 4.30 Menu Utama Transaksi Pembelian

6. *Form* Pencatatan Order

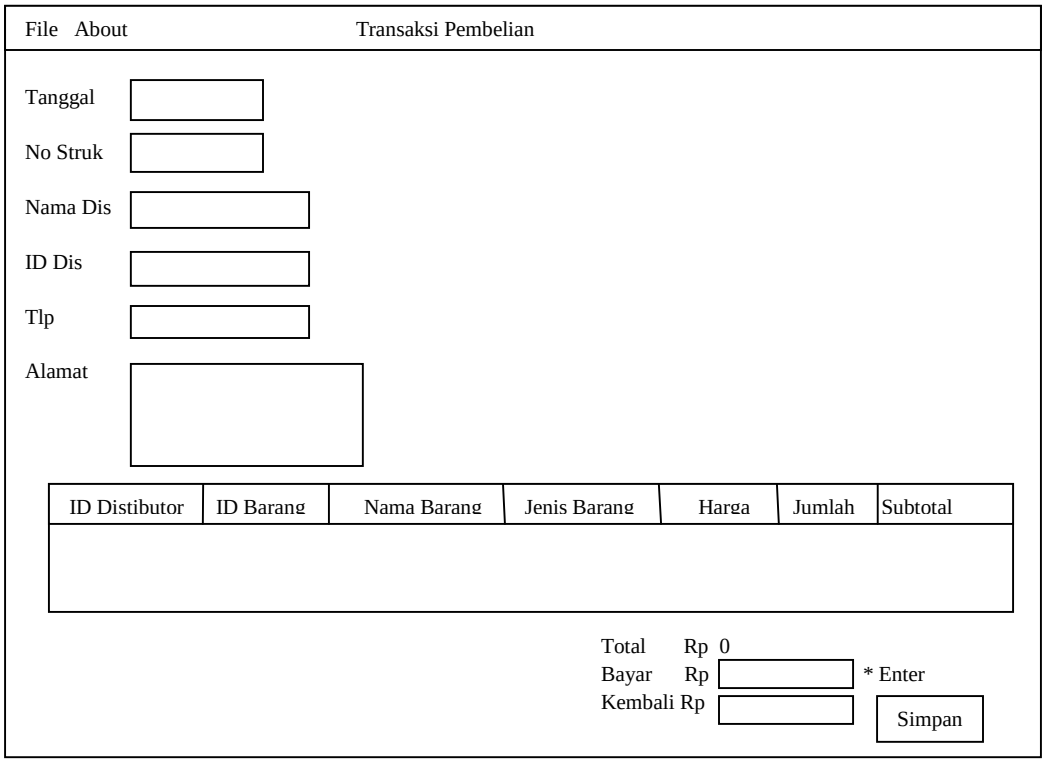
Form ini digunakan untuk penginputan Pencatatan order ketika bagian gudang menginputkan pencatatan order atau pemesanan barang. Rancangan tersebut terdapat pada gambar 4.31



Gambar 4.31 *Form* Transaksi Pembelian

7. *Form* Transaksi Pembelian

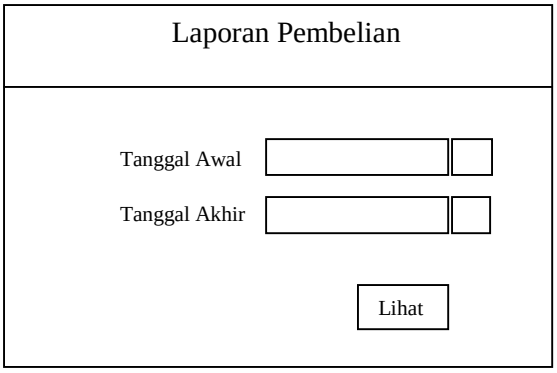
Form ini digunakan untuk penginputan transaksi penjualan ketika bagian gudang menginputkan transaksi pembelian. Rancangan tersebut terdapat pada gambar. 4.32



Gambar 4.32 *Form* Transaksi Pembelian

8. *Form* Laporan Pembelian

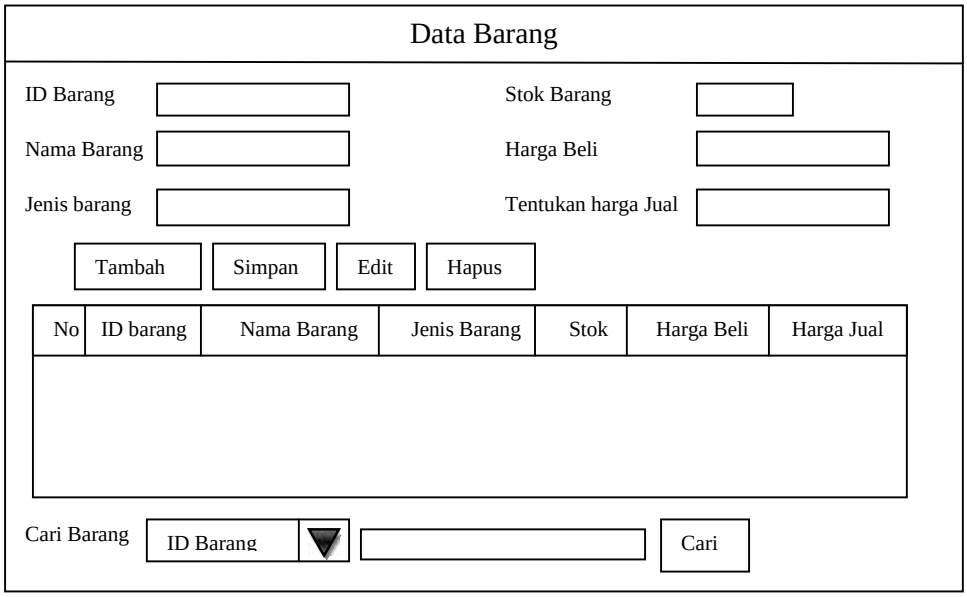
Form ini digunakan untuk menginputkan tanggal akhir dan tanggal awal ketika kasir ingin mengetahui laporan pembelian dalam waktu per priode. Rancangan tersebut terdapat pada gambar 4.33



Gambar 4.33 *Form* Laporan Pembelian

8. *Form* Data Barang

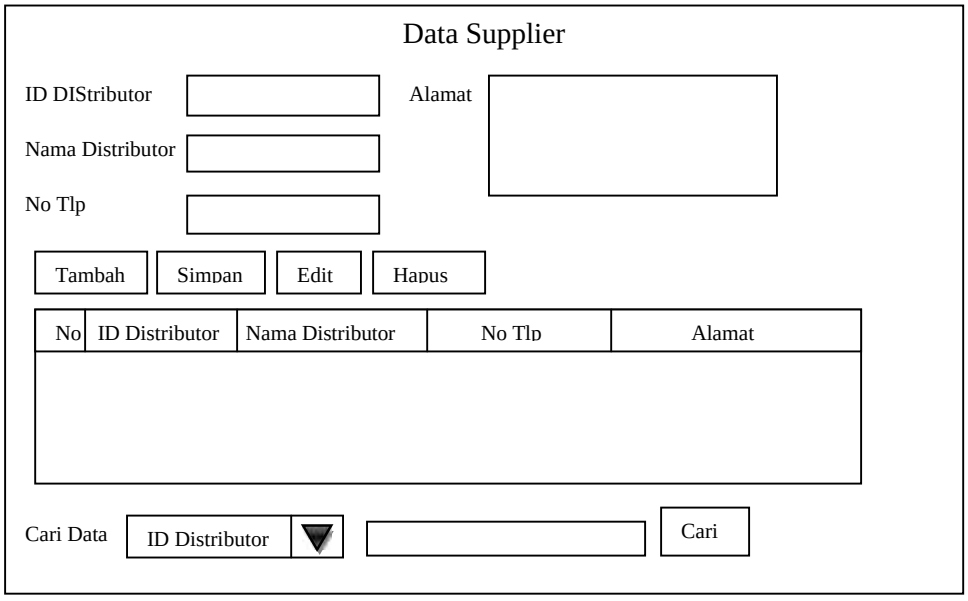
Form ini digunakan untuk menginputkan data barang yang menginputkan bagian gudang ketika barang sudah dibeli dari supplier. Ranacangan tersebut terdapat pada gambar 4.34



Gambar 4.34 *Form* Data Barang

9. *Form* Data Supplier

Form ini digunakan untuk menginputkan data supplier jika ada supplier baru atau supplier yang sudah ada di *form* supplier. Rancangan tersebut terdapat pada gambar 4.35



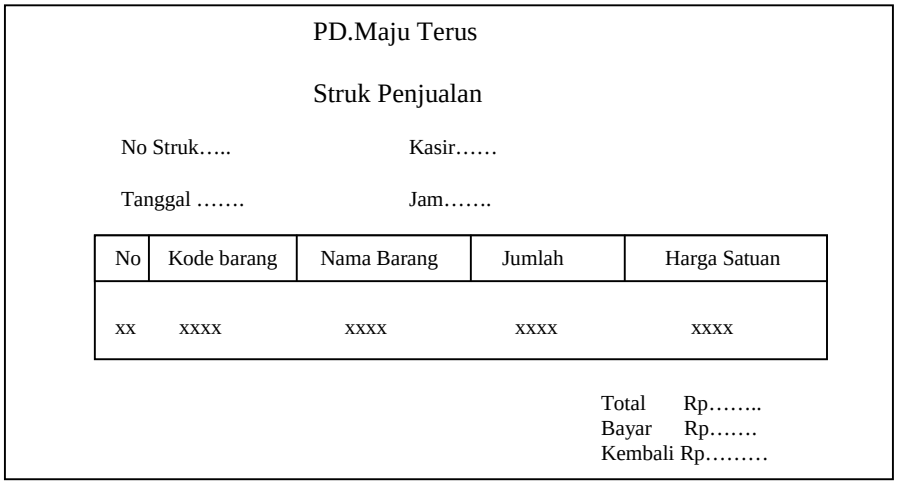
Gambar 4.35 *Form* Data Supplier

4.2.4.3 Perancangan Output

Perancangan output merupakan bentuk tampilan keluaran berupa informasi yang harus jelas ditujukan kepada orang yang membutuhkan.

1. *Form* Struk Penjualan

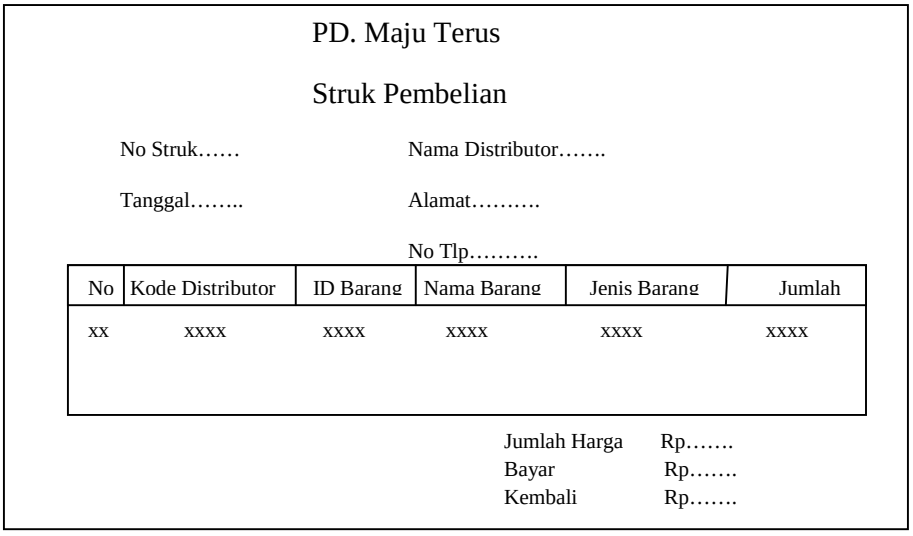
Form ini digunakan untuk mengetahui struk penjualan ketika bagiann kasir mencetak struk penjualan dan munculan output struk penjualan. Rancangan tersebut terdapat pada gambar 4.36



Gambar 4.36 *Form* Output Struk Penjualan

2. Tampilan Output Transaksi Pembelian

Form ini digunakan untuk mengetahui struk pembelian ketika bagian gudang mencetak struk pembelian dan munculan output struk pembelian. Rancangan tersebut terdapat pada gambar 4.37



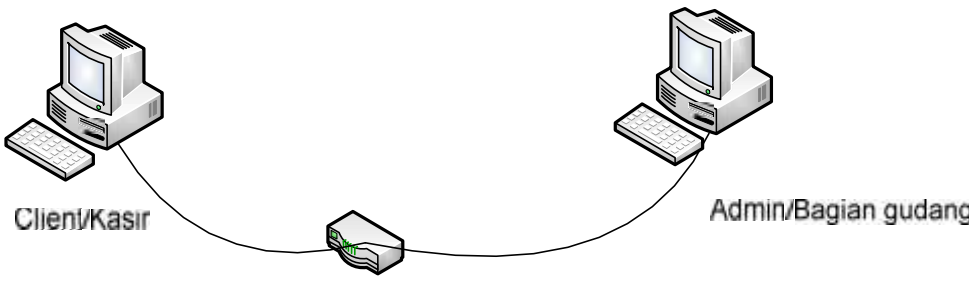
Gambar 4.37 *Form* Output Transaksi Pembelian

4.2.5 Perancangan Arsitektur Jaringan

Adapun kebutuhan untuk mendukung jaringan ini adalah :

1. Tipe jaringan yang digunakan adalah WLAN (*Wireless Local Area Network*), dengan model konfigurasi dimana satu komputer bertindak sebagai *server*, dan yang lainnya sebagai *client* yang mengakses file dalam *server*.
2. Media transmisi jaringan nirlakabel atau dikenal dengan nama Wireless**,** merupakan salah satu media transmisi yang menggunakan gelombang radio sebagai media transmisinya.
3. Topologi yang digunakan adalah topologi Star (Bintang), karena tingkat kesulitannya lebih sederhana dan kinerjanya yang optimal karena lintas dari terminal ke server yang pendek.

   Rancangan jaringan infrastruktur tersebut terdapat pada gambar 4.38 yang mengganbarkan komputer *Client* dan komputer *Server* yang saling berkaitan atau berelasi. Rancangan tersebut tedapat pada gambar 4.38



Gambar 4.38 Jaringan infrastruktur.