

**DESAIN DAN IMPLEMENTASI DESAIN *PATTERN* MVC UNTUK  
APLIKASI USAHA DAGANG GROSIR, RETAIL & RESELLER**

**SKRIPSI**

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Mencapai Gelar Sarjana Komputer



Disusun Oleh :

**HERMANSYAH**

**NIM. 105060807111039**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA / ILMU KOMPUTER  
PROGRAM TEKNOLOGI INFORMASI DAN ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

**MALANG**

**2014**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**DESAIN DAN IMPLEMENTASI DESAIN *PATTERN* MVC UNTUK  
APLIKASI USAHA DAGANG GROSIR, RETAIL & RESELLER**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana Komputer



Disusun Oleh :

**HERMANSYAH**

**NIM. 105060807111039**

Telah diperiksa dan disetujui oleh dosen pembimbing pada tanggal 1 Juli 2014

**Dosen Pembimbing I,**

**Dosen Pembimbing II,**

**Denny Sagita R, S.Kom., M.Kom**

**NIK. 85112406110250**

**Eriq Muhammad A J, ST., M.Kom**

**NIK. 85041006110027**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**DESAIN DAN IMPLEMENTASI DESAIN *PATTERN* MVC UNTUK  
APLIKASI USAHA DAGANG GROSIR, RETAIL & RESELLER**

**SKRIPSI**

Disusun Oleh :

**HERMANSYAH**

**NIM. 105060807111039**

Skripsi ini telah diuji dan dinyatakan lulus pada tanggal 20 Juni 2014

**Penguji I,**

**Penguji II,**

**Aryo Pinandito, ST, M.MT**  
**NIP. 83051916110374**

**Issa Arwani, S.Kom., M.Sc.**  
**NIP. 198309222012121003**

**Penguji III,**

**Diah Priharsari, ST., MT.**

-

**Mengetahui,**  
**Ketua Program Studi Informatika / Ilmu Komputer**

**Drs. Marji, MT**  
**NIP. 19670801 199203 1 001**

## PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam naskah SKRIPSI ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah SKRIPSI ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia SKRIPSI ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (SARJANA) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku yaitu UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 Ayat (2) dan Pasal 70.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 25 Ayat (2) yang berisi “Lulusan perguruan tinggi yang karya ilmiahnya digunakan untuk memperoleh gelar akademik, profesi, atau vokasi terbukti merupakan jiplakan dicabut gelarnya” dan Pasal 70 yang berisi “Lulusan yang karya ilmiah yang digunakannya untuk mendapatkan gelar akademik, profesi, atau vokasi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 25 Ayat (2) terbukti merupakan jiplakan dipidana dengan pidana penjara paling lama dua tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp. 200.000.000,00 (dua ratus juta rupiah)”.

Malang, 30 April 2014

Mahasiswa,

**Hermansyah**

**NIM. 105060807111039**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena hanya dengan rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Desain Dan Implementasi Desain Pattern MVC Untuk Aplikasi Usaha Dagang Grosir, Retail & Reseller”.

Melalui kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama penulisan skripsi, diantaranya:

1. Denny Sagita Rusdianto, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan selama pelaksanaan skripsi.
2. Eriq Muhammad Adams J., ST., M.Kom., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan selama pelaksanaan skripsi.
3. Seluruh dosen Progam Studi Teknik Informatika dan Ilmu Komputer yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya kepada penulis selama menempuh pendidikan.
4. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan moral dan material selama menuntut ilmu dan penulisan skripsi.
5. Seluruh mahasiswa Program Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer yang telah membantu terealisasinya skripsi ini.
6. Dzakkiyatul Ilmiyyah yang selalu mendukung dan memberi semangat agar cepat terselesaikannya skripsi ini.

Penulis sadar bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan untuk menyempurnakan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kebaikan bagi semua pihak. Terima kasih...

Malang, Juli 2014

Penulis

## ABSTRAK

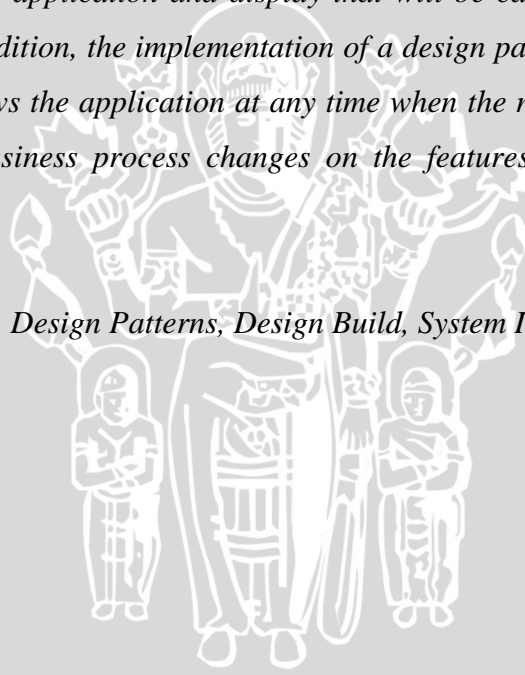
Aplikasi perangkat lunak usaha dagang grosir, retail dan reseller di bangun untuk mempermudah semua bisnis proses yang berlaku pada usaha dagang yang dahulunya menggunakan sistem manual dalam pencatatan transaksi kedalam (internal) ataupun transaksi keluar langsung dengan konsumen memungkinkan untuk memberikan pelayanan dapat berjalan lebih cepat dan tepat. Dalam pengembangannya aplikasi perangkat lunak usaha dagang grosir, retail dan reseller dibangun menggunakan penerapan MVC (Mode View Controller), penerapan MVC (Model View Controller) dipilih penulis, karena MVC (Model View Controller) sangat mempermudah dalam proses pengerjaannya yang memungkinkan pemisahan antara operasi dengan database, logika yang berlaku pada aplikasi dan tampilan yang akan dipanggil untuk menampilkan data kepada user. Selain itu penerapan design pattern MVC (Model View Controller) memungkinkan apabila aplikasi suatu saat memerlukan tambahan suatu fitur tertentu ataupun perubahan bisnis proses pada fitur yang sudah tersedia.

**Kata Kunci :** MVC, RPL, Pola Perancangan, Rancang Bangun, Sistem Informasi

## ABSTRACT

*Application software business wholesale trade, retail and reseller built to facilitate all business processes applicable to the trading business previously using a manual system of recording transactions into the (internal) or transactions out directly with consumers makes it possible to provide services to run faster and precise . In the development of business applications software wholesale trade, retail and reseller application built using MVC (Mode View Controller), the implementation of MVC (Model View Controller) selected authors, because the MVC (Model View Controller) greatly simplify the process of the process that allows the separation between the operation database, the prevailing logic in the application and display that will be called to display the data to the user. In addition, the implementation of a design pattern MVC (Model View Controller) allows the application at any time when the need for additional specific feature or business process changes on the features that are already available*

**Keywords:** *MVC, RPL, Design Patterns, Design Build, System Information*



## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	i
ABSTRAK.....	ii
<i>ABSTRACT</i> .....	iii
Daftar ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1.Latar Belakang .....	1
1.2.Rumusan Masalah .....	2
1.3.Batasan Masalah.....	2
1.4.Tujuan 2 .....	
1.5.Manfaat Penelitian .....	3
<b>BAB II</b> .....	5
<b>TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	5
2.1.Rekayasa Perangkat Lunak .....	5
2.2.Pola Perancangan Model, View, Controller (MVC) .....	5
2.3.Unified Modelling Language .....	7
2.4.CodeIgniter.....	11
2.5.User Acceptance Testing.....	12
<b>BAB III</b> .....	13
<b>METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	13
3.1 Metode Penelitian .....	13
3.2 Studi Literatur.....	14
3.3 Pengambilan Data Sampel.....	14
3.4 Analisa Kebutuhan .....	14
3.5 Perancangan Sistem.....	15
3.6 Implementasi .....	16
3.7 Pengujian.....	16



3.8	Pengambilan Kesimpulan .....	16
BAB IV .....		18
PERANCANGAN.....		18
4.1	Analisa Kebutuhan .....	19
4.1.1	Gambaran Umum.....	19
4.1.2	Identifikasi Aktor .....	19
4.1.3	Spesifikasi kebutuhan fungsional.....	20
4.1.4	UseCase Diagram .....	22
4.1.4.1	UseCase Aplikasi Administrator.....	22
4.1.4.2	UseCase Aplikasi Pemilik.....	22
4.1.4.3	UseCase Aplikasi Hrd .....	23
4.1.4.4	UseCase Aplikasi Gudang.....	24
4.1.4.5	UseCase Aplikasi Penjaga Toko.....	24
4.1.4.6	UseCase Aplikasi Reseller .....	25
4.1.4.7	UseCase Aplikasi Kasir.....	25
4.1.5	Class Diagram.....	25
4.1.5.1	Package Model.....	26
4.1.5.2	Package Controller.....	27
4.1.5.3	Package View.....	28
4.1.6	Activity Diagram dan Sequence Diagram.....	28
4.1.6.1	Login.....	29
4.1.6.2	Konfirmasi transaksi gudang di pihak pemilik.....	30
4.1.6.3	Konfirmasi transaksi gudang di pihak supplier .....	31
4.1.6.4	Konfirmasi pengiriman transaksi gudang.....	32
4.1.6.5	Tambah transaksi gudang.....	33
4.1.6.6	Lihat detail data transaksi gudang .....	35
4.1.6.7	Cetak struk detail transaksi gudang .....	36
4.1.6.8	Hapus transaksi gudang.....	37
4.1.6.9	Tambah penjualan umum atau reseller.....	38



4.1.6.10	Lihat detail penjualan umum atau reseller .....	39
4.1.6.11	Cetak struk penjualan umum atau reseller .....	40
4.1.6.12	Hapus penjualan umum atau reseller.....	41
4.1.6.13	Tambah data absensi .....	43
4.1.6.14	Lihat detail absensi semua pegawai .....	44
4.1.6.15	Lihat detail absensi pribadi pegawai .....	45
4.1.6.16	Ubah absensi .....	46
4.1.6.17	Hapus absensi.....	47
4.1.6.18	Tambah pembayaran gaji .....	48
4.1.6.19	Cetak struk pembayaran gaji .....	49
4.1.6.20	Ubah pembayaran gaji.....	50
4.1.6.21	Hapus pembayaran gaji .....	51
4.1.6.22	Tambah data deposit reseller.....	52
4.1.6.23	Lihat history deposit reseller pribadi.....	53
4.1.6.24	Lihat history pembayaran gaji pribadi.....	54
4.1.6.25	Logout.....	55
4.1.6.26	Lihat laporan laba penjualan .....	56
4.1.6.27	Cetak laporan laba penjualan .....	57
4.1.6.28	Cetak laporan produk terlaris .....	58
4.1.6.29	Lihat laporan produk terlaris.....	59
4.1.6.30	Cetak laporan detail penjualan .....	61
4.1.6.31	Lihat laporan detail penjualan .....	62
4.1.6.32	Cetak laporan absensi pegawai .....	63
4.1.6.33	Lihat laporan absensi pegawai .....	64
4.1.6.34	Cetak laporan detail transaksi gudang.....	65
4.1.6.35	Lihat laporan gaji pegawai .....	66
4.1.6.36	Cetak laporan gaji pegawai .....	67
4.1.6.37	Tambah jenis barang .....	69
4.1.6.38	Ubah jenis barang.....	70

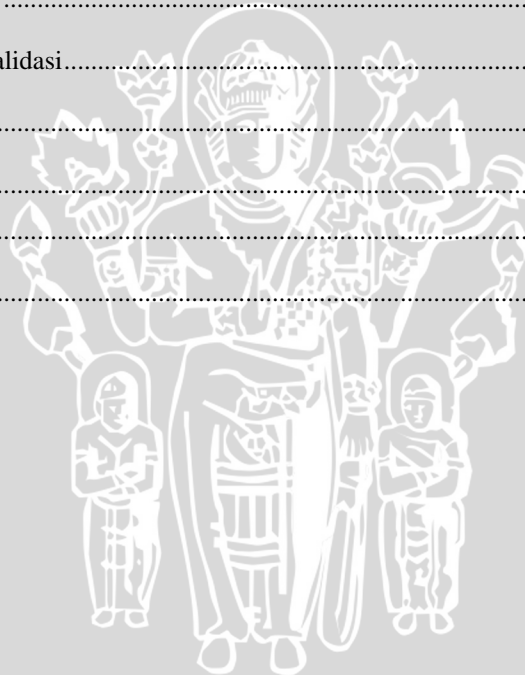


4.1.6.39	Hapus jenis barang .....	71
4.1.6.40	Tambah rak .....	72
4.1.6.41	Ubah rak .....	73
4.1.6.42	Hapus rak .....	74
4.1.6.43	Tambah barang .....	75
4.1.6.44	Ubah barang .....	76
4.1.6.45	Hapus barang .....	77
4.1.6.46	Tambah reseller .....	78
4.1.6.47	Ubah reseller .....	80
4.1.6.48	Hapus reseller .....	81
4.1.6.49	Tambah supplier .....	82
4.1.6.50	Ubah supplier .....	83
4.1.6.51	Hapus supplier .....	84
4.1.6.52	Tambah pegawai .....	85
4.1.6.53	Ubah pegawai .....	87
4.1.6.54	Hapus pegawai .....	88
4.1.6.55	Tambah gaji pegawai .....	89
4.1.6.56	Ubah gaji pegawai .....	90
4.1.6.57	Hapus gaji pegawai .....	91
4.1.6.58	Tambah filter harga jual .....	93
4.1.6.59	Ubah filter harga jual .....	94
4.1.6.60	Hapus filter harga jual .....	95
4.1.6.61	Tambah potongan harga reseller .....	96
4.1.6.62	Ubah filter potongan harga reseller .....	98
4.1.6.63	Hapus filter potongan harga reseller .....	99
4.2	Perancangan Perangkat Lunak .....	100
4.2.1	Perancangan Basis Data .....	100
4.2.2	Perancangan Antarmuka .....	101
4.2.3	Penerapan MVC Pattern .....	105
4.2.2.1	Perancangan Pemodelan Class .....	105



4.2.2.2	Contoh perancangan penerapan MVC .....	106
BAB V	.....	110
IMPLEMENTASI	.....	110
5.1	Spesifikasi Sistem.....	111
5.1.1	Spesifikasi perangkat keras.....	111
5.1.2	Spesifikasi perangkat lunak.....	111
5.2	Batasan Implementasi.....	111
5.3	Implementasi Basis Data.....	112
5.1.1.1	Atribut yang terdapat pada tabel tb_absensi.....	114
5.1.1.2	Atribut yang terdapat pada tabel tb_barang.....	114
5.1.1.3	Atribut yang terdapat pada tabel tb_deposit.....	114
5.1.1.4	Atribut yang terdapat pada tabel tb_filterhargajual.....	115
5.1.1.5	Atribut terdapat pada tabel tb_filterpotonganreseller.....	115
5.1.1.6	Atribut yang terdapat pada tabel tb_gaji.....	115
5.1.1.7	Atribut yang terdapat pada tabel tb_jenisbarang.....	116
5.1.1.8	Atribut yang terdapat pada tabel tb_notatransaksi.....	116
5.1.1.9	Atribut yang terdapat pada tabel tb_pegawai.....	116
5.1.1.10	Atribut yang terdapat pada tabel tb_rak.....	117
5.1.1.11	Atribut yang terdapat pada tabel tb_pembayaran gaji.....	117
5.1.1.12	Atribut yang terdapat pada tabel tb_reseller.....	117
5.1.1.13	Atribut yang terdapat pada tabel tb_supplier.....	118
5.1.1.14	Atribut terdapat pada tabel tb_transaksi gudang supplier.....	118
5.1.1.15	Atribut yang terdapat pada tabel tb_transaksi penjualan.....	119
5.4	Implementasi Class pada Aplikasi.....	119
5.5	Implementasi antarmuka.....	120
5.5.1	Implementasi antarmuka aplikasi login.....	121
5.5.2	Implementasi antarmuka aplikasi dashboard administrator.....	121
5.5.3	Implementasi antarmuka aplikasi dashboard pemilik.....	122
5.5.4	Implementasi antarmuka aplikasi dashboard hrd.....	123

5.5.5	Implementasi antarmuka aplikasi dashboard gudang.....	124
5.5.6	Implementasi antarmuka aplikasi dashboard kasir.....	125
5.5.7	Implementasi antarmuka aplikasi dashboard reseller.....	126
5.5.8	Implementasi antarmuka aplikasi dashboard penjaga toko.....	127
5.5.9	Contoh implementasi antarmuka untuk list data (jenis barang).....	127
5.5.10	Contoh implementasi antarmuka untuk tambah (jenis barang).....	128
5.5.11	Contoh implementasi antarmuka untuk ubah data (jenis barang).....	128
5.5.12	Contoh implementasi antarmuka lihat laporan (produk terlaris).....	128
5.5.13	Contoh implementasi antarmuka cetak laporan (produk terlaris).....	129
<b>BAB VI PENGUJIAN .....</b>		<b>130</b>
6.1.1	Pengujian validasi.....	131
6.1.2	Hasil Pengujian validasi.....	144
<b>BAB VII PENUTUP.....</b>		<b>153</b>
7.1	Kesimpulan .....	153
7.2	Saran .....	154
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>155</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Arsitektur MVC.....	6
Gambar 2.2	Obeject UseCase.....	8
Gambar 2.3	Konseptual Class Diagram .....	9
Gambar 2.4	Activity Diagram .....	10
Gambar 2.5	Sequence diagram.....	10
Gambar 2.6	Arsitektur Framework CodeIgniter.....	11
Gambar 3.1	Diagram Blok Metode Penelitian .....	13
Gambar 4.1	Diagram Blok Perancangan .....	18
Gambar 4.2	UseCase Aplikasi Administrator .....	22
Gambar 4.3	UseCase Aplikasi Pemilik .....	23
Gambar 4.4	UseCase Aplikasi Hrd .....	23
Gambar 4.5	UseCase Aplikasi Gudang .....	24
Gambar 4.6	UseCase Aplikasi Penjaga Toko.....	24
Gambar 4.7	UseCase Aplikasi Reseller.....	25
Gambar 4.8	UseCase Aplikasi Kasir .....	25
Gambar 4.9	Class diagram pada package model .....	26
Gambar 4.10	Class Diagram pada Package Controller .....	27
Gambar 4.11	Class Diagram pada Package View .....	28
Gambar 4.12	Activity diagram login.....	29
Gambar 4.13	Sequence diagram login.....	30
Gambar 4.14	Activity Diagram Konfirmasi Transaksi di Pemilik .....	31
Gambar 4.15	Sequence Diagram Konfirmasi Transaksi di Pemilik .....	31
Gambar 4.16	Activity Diagram Konfirmasi Transaksi di Supplier .....	32
Gambar 4.17	Sequence Diagram Konfirmasi Transaksi di Supplier.....	32
Gambar 4.18	Activity Diagram Konfirmasi Pengiriman.....	33
Gambar 4.19	Sequence Diagram Konfirmasi Pengiriman.....	33
Gambar 4.20	Activity Diagram tambah transaksi gudang.....	34



Gambar 4.21	Sequence Diagram tambah transaksi gudang .....	34
Gambar 4.22	Activity Diagram detail transaksi gudang.....	35
Gambar 4.23	Sequence Diagram detail transaksi gudang .....	36
Gambar 4.24	Activity Diagram cetak struk transaksi gudang .....	36
Gambar 4.25	Sequence Diagram cetak struk transaksi gudang.....	37
Gambar 4.26	Activity Diagram hapus transaksi gudang.....	37
Gambar 4.27	Sequence Diagram hapus transaksi gudang.....	38
Gambar 4.28	Activity Diagram penjualan umum atau reseller .....	39
Gambar 4.29	Sequence Diagram penjualan umum atau reseller .....	39
Gambar 4.30	Activity Diagram detail penjualan atau reseller.....	40
Gambar 4.31	Sequence Diagram detail penjualan umum.....	40
Gambar 4.32	Activity Diagram cetak struk penjualan umum .....	41
Gambar 4.33	Sequence Diagram cetak struk penjualan umum.....	41
Gambar 4.34	Activity Diagram hapus penjualan umum .....	42
Gambar 4.35	Sequence Diagram hapus penjualan umum .....	42
Gambar 4.36	Activity Diagram tambah absensi.....	43
Gambar 4.37	Sequence Diagram tambah absensi.....	43
Gambar 4.38	Activity Diagram detail absensi pegawai .....	44
Gambar 4.39	Sequence Diagram detail absensi pegawai .....	45
Gambar 4.40	Activity Diagram detail absensi pribadi .....	45
Gambar 4.41	Sequence Diagram detail absensi pribadi .....	45
Gambar 4.42	Activity Diagram ubah absensi.....	46
Gambar 4.43	Sequence Diagram ubah absensi.....	46
Gambar 4.44	Activity Diagram hapus absensi .....	47
Gambar 4.45	Sequence Diagram hapus absensi .....	47
Gambar 4.46	Activity Diagram tambah pembayaran gaji .....	48
Gambar 4.47	Sequence Diagram tambah pembayaran gaji .....	49
Gambar 4.48	Activity Diagram cetak struk pembayaran gaji .....	49
Gambar 4.49	Sequence Diagram cetak struk pembayaran gaji .....	50



Gambar 4.50	Activity Diagram ubah pembayaran gaji .....	50
Gambar 4.51	Sequence Diagram ubah pembayaran gaji .....	51
Gambar 4.52	Activity Diagram hapus pembayaran gaji .....	51
Gambar 4.53	Sequence Diagram hapus pembayaran gaji .....	52
Gambar 4.54	Activity Diagram tambah deposit reseller .....	52
Gambar 4.55	Sequence Diagram tambah deposit reseller .....	53
Gambar 4.56	Activity Diagram lihat detail deposit reseller pribadi .....	54
Gambar 4.57	Sequence Diagram tambah deposit reseller pribadi .....	54
Gambar 4.58	Activity Diagram lihat history pembayaran gaji pribadi .....	55
Gambar 4.59	Sequence Diagram lihat history pmbayaran gaji pribadi .....	55
Gambar 4.60	Activity Diagram logout .....	56
Gambar 4.61	Sequence Diagram logout .....	56
Gambar 4.62	Activity Diagram lihat laporan laba penjualan .....	57
Gambar 4.63	Sequence Diagram lihat laporan laba penjualan .....	57
Gambar 4.64	Activity Diagram cetak laporan laba penjualan .....	58
Gambar 4.65	Sequence Diagram cetak laporan laba penjualan .....	58
Gambar 4.66	Activity Diagram cetak laporan produk terlaris .....	59
Gambar 4.67	Sequence Diagram cetak laporan produk terlaris .....	59
Gambar 4.68	Activity Diagram lihat laporan produk terlaris .....	60
Gambar 4.69	Sequence Diagram cetak laporan produk terlaris .....	60
Gambar 4.70	Activity Diagram cetak laporan detail penjualan .....	61
Gambar 4.71	Sequence Diagram cetak laporan detail penjualan .....	62
Gambar 4.72	Activity Diagram lihat laporan detail penjualan .....	62
Gambar 4.73	Sequence Diagram lihat laporan detail penjualan .....	63
Gambar 4.74	Activity Diagram cetak laporan absensi pegawai .....	63
Gambar 4.75	Sequence Diagram cetak laporan absensi pegawai .....	64
Gambar 4.76	Activity Diagram lihat laporan absensi pegawai .....	65
Gambar 4.77	Sequence Diagram lihat laporan absensi pegawai .....	65
Gambar 4.78	Activity Diagram cetak laporan detail transaksi gudang .....	66





Gambar 4.79	Sequence Diagram cetak lpran detail transaksi gudang .....	66
Gambar 4.80	Activity Diagram cetak laporan detail transaksi gudang .....	67
Gambar 4.81	Sequence Diagram cetak lpran detail transaksi gudang .....	67
Gambar 4.82	Activity Diagram lihat laporan gaji pegawai .....	68
Gambar 4.83	Sequence Diagram cetak laporan gaji pegawai .....	68
Gambar 4.84	Activity Diagram tambah jenis barang .....	69
Gambar 4.85	Sequence Diagram tambah jenis barang .....	69
Gambar 4.86	Activity Diagram ubah jenis barang .....	70
Gambar 4.87	Sequence Diagram ubah jenis barang .....	71
Gambar 4.88	Activity Diagram hapus jenis barang .....	71
Gambar 4.89	Sequence Diagram hapus jenis barang .....	72
Gambar 4.90	Activity Diagram tambah rak .....	72
Gambar 4.91	Sequence Diagram tambah rak .....	73
Gambar 4.92	Activity Diagram ubah rak .....	73
Gambar 4.93	Sequence Diagram ubah rak .....	74
Gambar 4.94	Activity Diagram hapus rak .....	75
Gambar 4.95	Sequence Diagram hapus rak .....	75
Gambar 4.96	Activity Diagram tambah barang .....	76
Gambar 4.97	Sequence Diagram tambah barang .....	76
Gambar 4.98	Activity Diagram ubah barang .....	77
Gambar 4.99	Sequence Diagram ubah barang .....	77
Gambar 4.100	Activity Diagram hapus barang .....	78
Gambar 4.101	Sequence Diagram hapus barang .....	78
Gambar 4.102	Activity Diagram tambah reseller .....	79
Gambar 4.103	Sequence Diagram tambah reseller .....	79
Gambar 4.104	Activity Diagram ubah reseller .....	80
Gambar 4.105	Sequence Diagram ubah reseller .....	80
Gambar 4.106	Activity Diagram hapus reseller .....	81
Gambar 4.107	Sequence Diagram hapus reseller .....	82

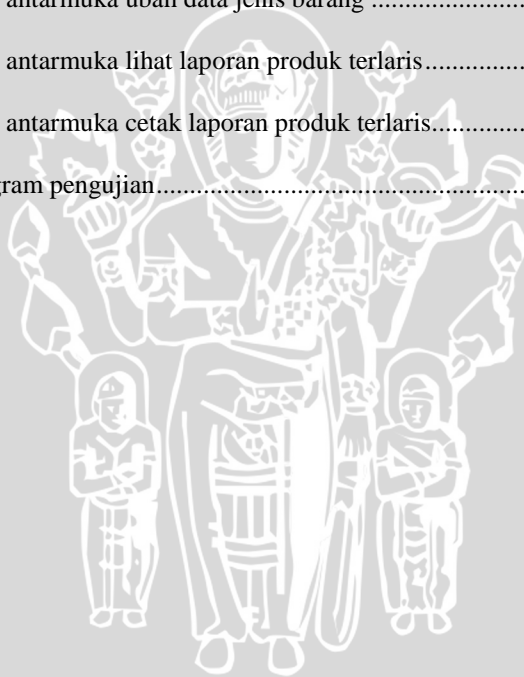


Gambar 4.108	Activity Diagram tambah supplier .....	82
Gambar 4.109	Sequence Diagram tambah supplier .....	83
Gambar 4.110	Activity Diagram ubah supplier .....	84
Gambar 4.111	Sequence Diagram ubah supplier .....	84
Gambar 4.112	Activity Diagram hapus supplier .....	85
Gambar 4.113	Sequence Diagram hapus supplier .....	85
Gambar 4.114	Activity Diagram tambah pegawai .....	86
Gambar 4.115	Sequence Diagram tambah pegawai .....	86
Gambar 4.116	Activity Diagram ubah pegawai .....	87
Gambar 4.117	Sequence Diagram ubah pegawai .....	88
Gambar 4.118	Activity Diagram hapus pegawai .....	89
Gambar 4.119	Sequence Diagram hapus pegawai .....	89
Gambar 4.120	Activity Diagram tambah gaji pegawai .....	90
Gambar 4.121	Sequence Diagram tambah gaji pegawai .....	90
Gambar 4.122	Activity Diagram ubah gaji pegawai .....	91
Gambar 4.123	Sequence Diagram ubah gaji pegawai .....	91
Gambar 4.124	Activity Diagram hapus gaji pegawai .....	92
Gambar 4.125	Sequence Diagram hapus gaji pegawai .....	92
Gambar 4.126	Activity Diagram tambah filter harga jual .....	93
Gambar 4.127	Sequence Diagram tambah filter harga jual .....	94
Gambar 4.128	Activity Diagram ubah filter harga jual .....	95
Gambar 4.129	Sequence Diagram ubah filter harga jual .....	95
Gambar 4.130	Activity Diagram hapus filter harga jual .....	96
Gambar 4.131	Sequence Diagram hapus filter harga jual .....	96
Gambar 4.132	Activity Diagram tambah potongan harga reseller .....	97
Gambar 4.133	Sequence Diagram tambah potongan harga reseller .....	97
Gambar 4.134	Activity Diagram ubah potongan harga reseller .....	98
Gambar 4.135	Sequence Diagram ubah potongan harga reseller .....	98
Gambar 4.136	Activity Diagram hapus potongan harga reseller .....	99

Gambar 4.137	Sequence Diagram hapus potongan harga reseller.....	100
Gambar 4.138	Perancangan skema basis data .....	100
Gambar 4.139	Perncangan antarmuka untuk login.....	101
Gambar 4.140	Perancangan antarmuka aplikasi administrator.....	102
Gambar 4.141	Perancangan antarmuka aplikasi pemilik.....	102
Gambar 4.142	Perancangan antarmuka aplikasi hrd.....	102
Gambar 4.143	Perancangan antarmuka aplikasi gudang .....	103
Gambar 4.144	Perancangan antarmuka aplikasi kasir .....	103
Gambar 4.145	Perancangan antarmuka aplikasi reseller .....	104
Gambar 4.146	Perancangan antarmuka aplikasi penjaga toko .....	104
Gambar 4.147	Perancangan pemodelan class pada aplikasi .....	105
Gambar 4.148	Pemanggilan controller jenisbarang.....	107
Gambar 5.1	Diagram blok implementasi.....	110
Gambar 5.2	Implementasi basisdata.....	113
Gambar 5.3	Atribut pada tabel tb_absensi.....	114
Gambar 5.4	Atribut pada tabel tb_barang .....	114
Gambar 5.5	Atribut pada tabel tb_deposit.....	114
Gambar 5.6	Atribut pada tabel tb_filterhargajual .....	115
Gambar 5.7	Atribut pada tabel tb_filterpotonganreseller .....	115
Gambar 5.8	Atribut pada tabel tb_gaji .....	115
Gambar 5.9	Atribut pada tabel tb_jenisbarang .....	116
Gambar 5.10	Atribut pada tabel tb_notatransaksi .....	116
Gambar 5.11	Atribut pada tabel tb_pegawai .....	116
Gambar 5.12	Atribut pada tabel tb_rak .....	117
Gambar 5.13	Atribut pada tabel tb_pembayaran gaji.....	117
Gambar 5.14	Atribut pada tabel tb_reseller.....	117
Gambar 5.15	Atribut pada tabel tb_supplier .....	118
Gambar 5.16	Atribut pada tabel tb_transaksi gudang supplier.....	118
Gambar 5.17	Atribut pada tabel tb_transaksi penjualan.....	119



Gambar 5.18	Pemodelan Class.....	119
Gambar 5.19	Tampilan antarmuka login.....	121
Gambar 5.20	Tampilan antarmuka dashboard administrator.....	122
Gambar 5.21	Tampilan antarmuka dashboard pemilik.....	122
Gambar 5.22	Tampilan antarmuka dashboard hrd .....	124
Gambar 5.23	Tampilan antarmuka dashboard gudang .....	125
Gambar 5.24	Tampilan antarmuka dashboard reseller .....	126
Gambar 5.25	Tampilan antarmuka dashboard penjaga toko .....	127
Gambar 5.26	Tampilan antarmuka list data jenis barang .....	127
Gambar 5.27	Tampilan antarmuka tambah data jenis barang .....	128
Gambar 5.28	Tampilan antarmuka ubah data jenis barang .....	128
Gambar 5.29	Tampilan antarmuka lihat laporan produk terlaris.....	129
Gambar 5.30	Tampilan antarmuka cetak laporan produk terlaris.....	129
Gambar 6.1	Blok diagram pengujian.....	130



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Identifikasi Aktor .....	19
Tabel 4.2	Kebutuhan fungsional.....	20
Tabel 4.3	Skenario Login .....	29
Tabel 4.4	Skenario Konfirmasi transaksi gudang di pihak pemilik.....	30
Tabel 4.5	Skenario konfirmasi transaksi gudang di pihak supplier.....	31
Tabel 4.6	Skenario konfirmasi pengiriman transaksi gudang.....	32
Tabel 4.7	Skenario tambah transaksi gudang .....	33
Tabel 4.8	Skenario lihat detail transaksi gudang .....	35
Tabel 4.9	Skenario cetak struk detail transaksi gudang.....	36
Tabel 4.10	Skenario hapus transaksi gudang.....	37
Tabel 4.11	Skenario tambah penjualan umum atau reseller .....	38
Tabel 4.12	Skenario lihat detail penjualan umum atau reseller.....	39
Tabel 4.13	Skenario cetak struk detail penjualan umum atau reseller.....	40
Tabel 4.14	Skenario hapus penjualan umum atau reseller.....	41
Tabel 4.15	Skenario tambah absensi .....	43
Tabel 4.16	Skenario lihat detail absensi pegawai.....	44
Tabel 4.17	Skenario lihat detail absensi pribadi.....	45
Tabel 4.18	Skenario ubah absensi .....	46
Tabel 4.19	Skenario hapus absensi.....	47
Tabel 4.20	Skenario tambah pembayaran gaji.....	48
Tabel 4.21	Skenario cetak struk pembayaran gaji .....	49
Tabel 4.22	Skenario ubah pembayaran gaji.....	50
Tabel 4.23	Skenario hapus pembayaran gaji .....	51
Tabel 4.24	Skenario tambah deposit reseller.....	52
Tabel 4.25	Skenario lihat detail deposit reseller pribadi .....	53
Tabel 4.26	Skenario lihat history pembayaran gaji pribadi .....	54
Tabel 4.27	Skenario logout .....	55



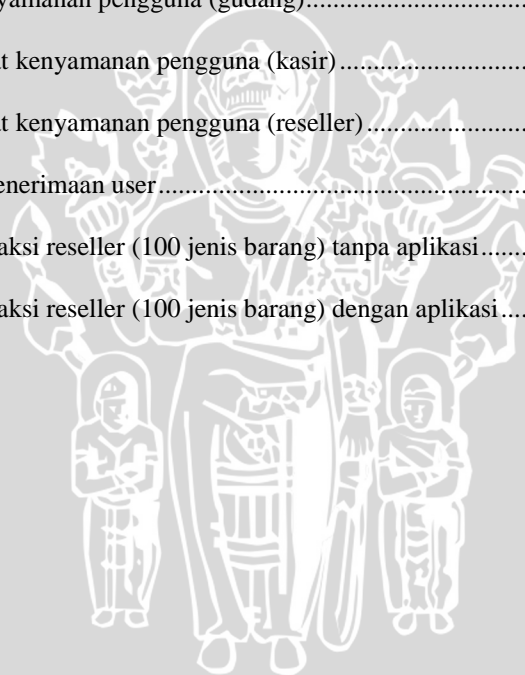
Tabel 4.28	Skenario lihat laba penjualan.....	56
Tabel 4.29	Skenario cetak laba penjualan .....	57
Tabel 4.30	Skenario cetak laporan produk terlaris .....	58
Tabel 4.31	Skenario cetak laporan produk terlaris .....	59
Tabel 4.32	Skenario cetak laporan detail penjualan .....	61
Tabel 4.33	Skenario lihat laporan detail penjualan .....	62
Tabel 4.34	Skenario cetak laporan absensi pegawai .....	63
Tabel 4.35	Skenario lihat laporan absensi pegawai.....	64
Tabel 4.36	Skenario cetak laporan detail transaksi gudang.....	65
Tabel 4.37	Skenario cetak laporan detail transaksi gudang.....	66
Tabel 4.38	Skenario lihat laporan gaji pegawai.....	67
Tabel 4.39	Skenario tambah jenis barang.....	69
Tabel 4.40	Skenario ubah jenis barang.....	70
Tabel 4.41	Skenario hapus jenis barang .....	71
Tabel 4.42	Skenario tambah rak.....	72
Tabel 4.43	Skenario ubah rak .....	73
Tabel 4.44	Skenario hapus rak .....	74
Tabel 4.45	Skenario tambah barang .....	75
Tabel 4.46	Skenario ubah barang .....	76
Tabel 4.47	Skenario hapus barang.....	77
Tabel 4.48	Skenario tambah reseller .....	78
Tabel 4.49	Skenario ubah reseller .....	80
Tabel 4.50	Skenario hapus reseller.....	81
Tabel 4.51	Skenario tambah reseller .....	82
Tabel 4.52	Skenario ubah supplier .....	83
Tabel 4.53	Skenario hapus supplier.....	84
Tabel 4.54	Skenario tambah pegawai.....	85
Tabel 4.55	Skenario ubah pegawai.....	87
Tabel 4.56	Skenario hapus supplier.....	88



Tabel 4.57	Skenario tambah gaji pegawai.....	89
Tabel 4.58	Skenario ubah gaji pegawai.....	90
Tabel 4.59	Skenario hapus gaji pegawai .....	91
Tabel 4.60	Skenario tambah filter harga jual .....	93
Tabel 4.61	Skenario ubah filter harga jual .....	94
Tabel 4.62	Skenario hapus filter harga jual.....	95
Tabel 4.63	Skenario tambah potongan harga reseller.....	96
Tabel 4.64	Skenario ubah potongan harga reseller.....	98
Tabel 4.65	Skenario hapus filter harga jual.....	99
Tabel 5.1	Structure file pada setiap package di aplikasi.....	119
Tabel 5.2	Tampilan antarmuka dashboard kasir.....	126
Tabel 6.1	Uji kasus login aplikasi .....	131
Tabel 6.2	Uji kasus konfirmasi transaksi gudang oleh pemilik.....	131
Tabel 6.3	Uji kasus konfirmasi transaksi gudang oleh reseller .....	132
Tabel 6.4	Uji kasus konfirmasi pengiriman transaksi gudang.....	132
Tabel 6.5	Uji kasus manage transaksi gudang.....	132
Tabel 6.6	Uji kasus manage transaksi penjualan.....	133
Tabel 6.7	Uji kasus manage transaksi reseller.....	134
Tabel 6.8	Uji kasus manage deposit reseller .....	134
Tabel 6.9	Uji kasus manage pembayaran gaji.....	135
Tabel 6.10	Uji kasus manage absensi pegawai.....	135
Tabel 6.11	Uji kasus melihat dan mencetak laporan laba penjualan .....	136
Tabel 6.12	Uji kasus melihat dan mencetak laporan detail penjualan.....	136
Tabel 6.13	Uji kasus melihat dan mencetak laporan produk terlaris.....	137
Tabel 6.14	Uji kasus melihat dan mencetak laporan detail transaksi gudang.....	137
Tabel 6.15	Uji kasus melihat dan mencetak laporan absensi pegawai .....	138
Tabel 6.16	Uji kasus melihat dan mencetak laporan gaji pegawai .....	138
Tabel 6.17	Uji kasus manage jenis barang .....	139
Tabel 6.18	Uji kasus manage rak .....	139



Tabel 6.19	Uji kasus manage barang.....	140
Tabel 6.20	Uji kasus manage reseller.....	140
Tabel 6.21	Uji kasus manage filter potongan reseller .....	141
Tabel 6.22	Uji kasus manage filter harga jual .....	142
Tabel 6.23	Uji kasus manage supplier.....	142
Tabel 6.24	Uji kasus manage pegawai .....	143
Tabel 6.25	Uji kasus manage gaji pegawai .....	144
Tabel 6.26	Hasil pengujian validasi .....	144
Tabel 6.27	Tingkat kenyamanan pengguna (pemilik) .....	148
Tabel 6.28	Tingkat kenyamanan pengguna (hrd).....	148
Tabel 6.29	Tingkat kenyamanan pengguna (gudang).....	149
Tabel 6.30	Tabel tingkat kenyamanan pengguna (kasir).....	149
Tabel 6.31	Tabel tingkat kenyamanan pengguna (reseller).....	149
Tabel 6.32	Pengujian penerimaan user.....	150
Tabel 6.33	Waktu transaksi reseller (100 jenis barang) tanpa aplikasi.....	152
Tabel 6.34	Waktu transaksi reseller (100 jenis barang) dengan aplikasi.....	152





## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang

Di era kemajuan bidang ekonomi dan teknologi yang saling mendukung, suatu badan usaha atau perusahaan tidak bisa di lepaskan dari kebutuhan teknologi untuk mendukung kinerja badan usaha atau perusahaan tersebut. Di Indonesia sering dijumpai beberapa individu yang mempunyai usaha dagang di berbagai bidang, terutama bagi individu yang mempunyai jiwa entrepreneurship yang sangat tinggi, baik usaha dagang tersebut dalam skala kecil, menengah maupun besar.

Permasalahan tersebut ditemukan di Toko Anik Fashion, pada badan usaha dagang tersebut terdapat beberapa bidang pekerjaan dan aktor yang melakukan tugasnya masing masing dan saling membutuhkan, antara lain tempat penyimpanan barang, toko penjualan, pegawai, reseller dan supplier. Namun dalam badan usaha tersebut dalam melakukan transaksi baik transaksi kedalam (toko) maupun transaksi keluar (konsumen) masih menggunakan pencatatan secara konvensional yaitu di catat secara manual di dalam buku dan nota dan dalam pencatatan secara konvensional membutuhkan waktu yang lebih lama dan memungkinkan suatu penumpukan data data yang dicetak dalam hard copy dan memungkinkan hilangnya suatu dokumen yang penting, dan mengotomatisasi sebuah proses dalam bisnis proses yang berlaku.

Untuk mengurangi resiko hilangnya dokumen penting serta melakukan manajemen data lebih baik, pada penelitian ini peneliti menganalisa dari berbagai bidang pekerjaan yang berlangsung dalam badan usaha tersebut penulis memberikan solusi untuk pembuatan suatu sistem informasi terintegrasi, dimana dari hasil analisa dari proses bisnis, penulis mendapatkan beberapa proses bisnis yang dilakukan, dimana setiap proses yang dijalankan akan saling memberikan keterkaitan. Dan beberapa proses bisnis tersebut dapat dipisahkan kedalam beberapa modul atau kumpulan proses bisnis yang nantinya bisa terintegrasi.

Pada penelitian ini hasil aplikasi nantinya sangat memungkinkan adanya suatu perubahan, penambahan ataupun pengurangan bisnis proses, maka

dibutuhkan suatu metode perancangan untuk membuat aplikasi supaya dikemudian hari proses modifikasi aplikasi dapat berjalan dengan cepat dan tepat. Maka dari itu patternMVC (Model, View, Controller) sangat cocok untuk pengembangan aplikasi ini, karena pattern MVC memudahkan dalam pengembangan aplikasi dikemudian hari apabila ada penambahan fitur. Dengan menggunakan metode MVC memisahkan pengembangan aplikasi berdasarkan komponen utama yang membangun sebuah aplikasi seperti manipulasi data, antarmuka pengguna, dan bagian yang menjadi kontrol dalam sebuah aplikasi web. Dengan menggunakan metode MVC maka aplikasi akan lebih mudah untuk dirawat dan dikembangkan. Untuk memahami metode pengembangan aplikasi menggunakan MVC diperlukan pengetahuan tentang pemrograman berorientasi objek (Object Oriented Programming).

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang kebutuhan dari setiap aktor di toko Anik Fashion?
2. Bagaimana implementasi design pattern MVC pada aplikasi usaha dagang grosir, retail dan reseller di toko Anik Fashion?
3. Bagaimana melakukan pengujian fungsional dan penerimaan aplikasi aplikasi usaha dagang grosir, retail dan reseller di toko Anik Fashion?

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Aplikasi perangkat lunak ini dikembangkan berbasis web.
2. Penggunaan aplikasi dibatasi sesuai dengan privilege pengguna seperti administrator, pemilik, HRD (Human Resources Development), gudang, kasir, reseller dan penjaga toko.

### **1.4. Tujuan**

Tujuan yang ingin dicapai dalam skripsi ini antara lain :

1. Mempermudah dan mengotomatisasi dari setiap bisnis proses yang sedang berlaku
2. Mengurangi pencetakan dokumen hard copy yang seharusnya tidak diperlukan, kecuali dokumen yang memerlukan tanda tangan atau acc dari aktor lain

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang ingin dicapai dari hasil skripsi ini antara lain :

1. Membantu menjalankan proses bisnis yang sedang berlangsung pada suatu perusahaan
2. Manajemen data dapat dilakukan dengan lebih terstruktur

### **1.6. Sistematika Penulisan**

Untuk mencapai tujuan yang diharapkan, maka sistematika penelitian yang disusun dalam Skripsi ini adalah sebagai berikut:

#### **1. BAB I Pendahuluan**

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penelitian, dan waktu pengerjaan.

#### **2. BAB II Dasar Teori**

Membahas teori-teori yang mendukung dalam desain dan implementasi Desain Pattern MVC untuk Aplikasi Usaha Dagang Grosir, retail dan reseller pada Toko Anik Fashion.

#### **3. BAB III Metodologi**

Membahas tentang metode yang digunakan dalam penelitian yang terdiri dari studi literatur, perancangan perangkat lunak, implementasi perangkat lunak, pengujian dan analisis.

#### **4. BAB IV Analisis Kebutuhan dan Perancangan**

Membahas tentang analisa kebutuhan dari aplikasi usaha dagang grosir, retail dan reseller pada badan usaha dagang toko anik fashion yang menggunakan design patter MVC.

#### **5. BAB V Implementasi dan Pembahasan**

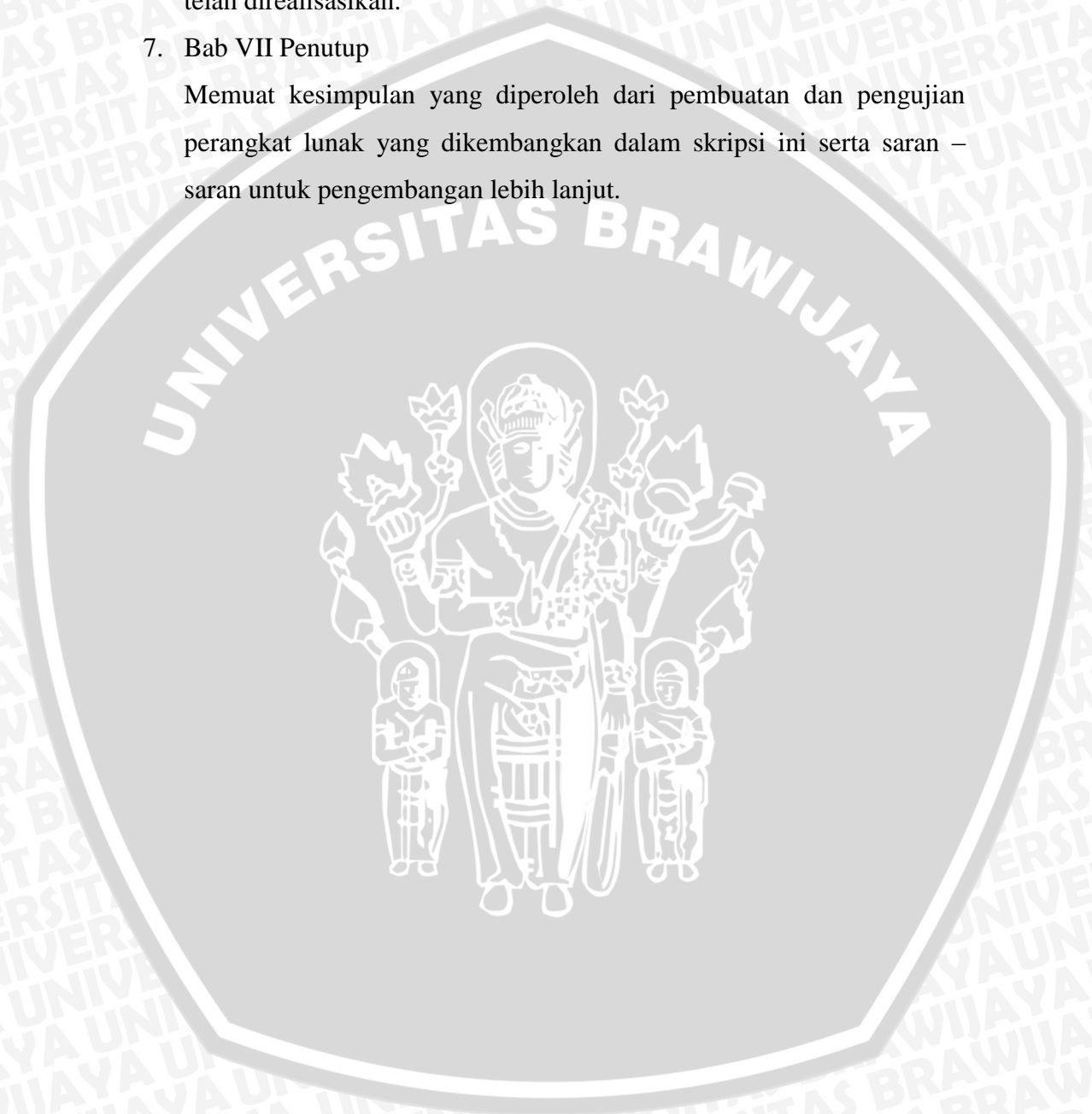
Membahas tentang hasil perancangan dari analisis kebutuhan dan implementasi sistem aplikasi.

6. BAB VI Pengujian

Memuat tentang hasil pengujian dan analisis terhadap sistem yang telah direalisasikan.

7. Bab VII Penutup

Memuat kesimpulan yang diperoleh dari pembuatan dan pengujian perangkat lunak yang dikembangkan dalam skripsi ini serta saran – saran untuk pengembangan lebih lanjut.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab dua, terdiri dari kajian pustaka dan dasar teori. Dasar teori membahas teori yang diperlukan untuk menyusun penelitian yang diusulkan. Pada penelitian ini, dasar teori yang diperlukan berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah untuk pembuatan Aplikasi Usaha Dagang Grosir, *Retail&Reseller* menggunakan *design pattern MVC*

#### 2.1. Rekayasa Perangkat Lunak

Rekayasa perangkat lunak adalah sebuah disiplin rekayasa yang meliputi seluruh aspek produksi software dari stage awal dari spesifikasi sistem sampai maintain sistem setelah software tersebut telah digunakan . Dalam definisi ini, terdapat dua kata kunci :

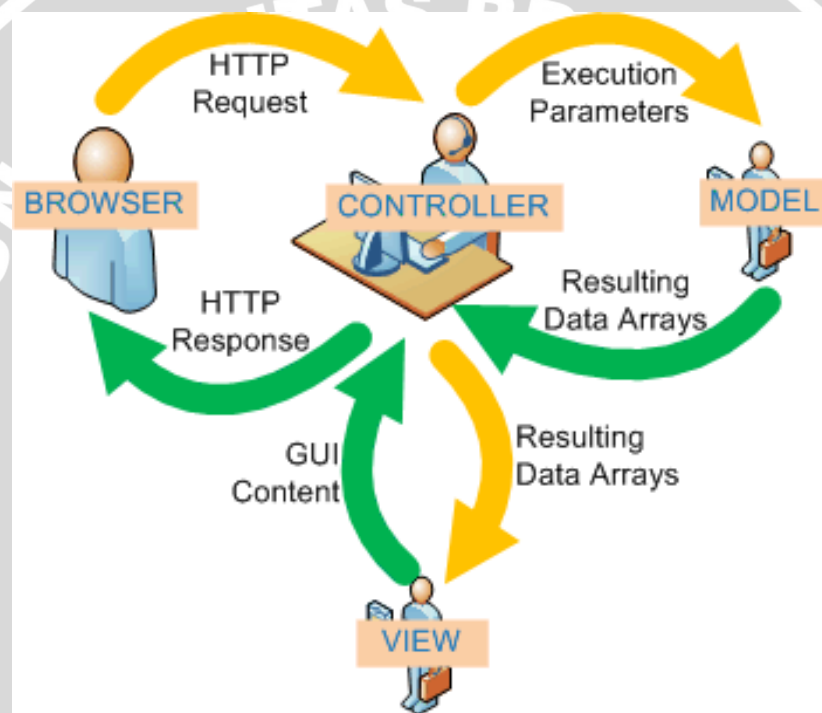
- a. Disiplin rekayasa, perekayasa membuat sesuatu yang bekerja, Mereka mengaplikasikan teori, metode dan tools yang pantas. Bagaimanapun cara mereka menggunakannya secara selektif dan selalu mencoba untuk menemukan solusi terhadap masalah yang bahkan ketika tidak ada teori atau metode yang dapat diaplikasikan. Perekayasa juga mengetahui bahwa mereka harus bekerja kepada organisasi dan batasan keuangan, jadi mereka harus mencari solusi diantara kedua batasan ini.
- b. Semua aspek dari produksi perangkat lunak, rekayasa perangkat lunak tidak hanya meliputi proses teknis dari pengembangan perangkat lunak. Rekayasa perangkat lunak juga termasuk aktivitas seperti management project perangkat lunak dan pengembangan dari tools, metode, dan teori untuk mendukung pengembangan perangkat lunak [SOM-10:7]

#### 2.2. Pola Perancangan Model, View, Controller (MVC)

*Model-View-Controller* atau MVC adalah sebuah metode untuk membuat sebuah aplikasi dengan memisahkan data (*Model*) dari tampilan (*View*) dan cara bagaimana memprosesnya (*Controller*). Dalam implementasinya kebanyakan framework dalam aplikasi web adalah berbasis arsitektur MVC.

MVC memisahkan pengembangan aplikasi berdasarkan komponen utama yang membangun aplikasi seperti manipulasi data, antarmuka pengguna, dan bagian yang menjadi control dalam sebuah aplikasi web [MOD, 2011].

Konsep MVC adalah konsep pemisahan antara logic dengan tampilan dan basis data. Manfaat konsep ini adalah membuat *coding logic* lebih sederhana, karena sudah di pisah dengan code untuk tampilan dan membuat programmer dapat bekerja secara terpisah dengan designer. Pemrogram mengerjakan logic, sedangkan designer berkuat dengan design dan tampilan [MOD, 2011].



Gambar 2.1 Arsitektur MVC

Sumber : [MOD, 2011]

#### a. Model

Pola MVC memiliki layer yang disebut dengan Model yang merepresentasikan data yang digunakan oleh aplikasi sebagaimana proses bisnis yang diasosiasikan terhadapnya. Dengan memisahkannya sebagai bagian terpisah, seperti penampungan data (basis data), persistence, serta proses manipulasi, terpisah dari bagian lain aplikasi [MOD, 2011].

## b. View

Lapisan ini mengandung keseluruhan detail dari implementasi antarmuka pengguna. Disini, komponen grafis menyediakan representasi proses internal aplikasi dan menuntun alur interaksi user terhadap aplikasi. Tidak ada layer lain yang berinteraksi dengan user, hanya View [MOD, 2011].

## c. Controller

Terakhir, arsitektur MVC memiliki lapisan Controller. Layer ini menyediakan detail alur program dan transisi layer, dan juga bertanggung jawab akan penampungan kejadian-kejadian yang dibuat oleh user dari View dan melakukan update terhadap komponen Model menggunakan data yang dimasukkan oleh pengguna [MOD, 2011].

### 2.3. Unified Modelling Language

Model adalah bentuk sederhana dari kenyataan yang menyediakan penjelasan lengkap dari beberapa sudut pandang [SOI-11: 6]. Kita membangun sebuah model untuk dapat lebih memahami sistem yang akan kita buat. Modeling sangat penting karena membantu tim dalam memvisualisasikan, menspesifikasikan, membangun, dan mendokumentasikan struktur dan behavior dari arsitektur sistem. Menggunakan bahasa modeling standard seperti UML (*Unified Modeling Language*), dapat membantu komunikasi antar anggota tim sehingga menghasilkan keputusan yang tidak ambigu.

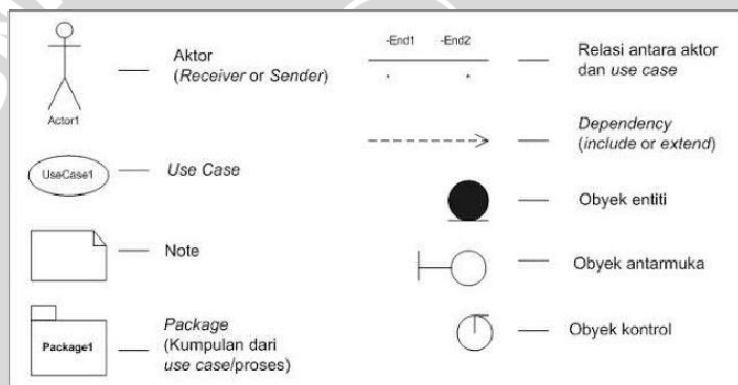
Menggunakan alat visual modeling dapat memfasilitasi manajemen model, dan merawat konsistensi antara sistem artefak: requirements, designs, dan implementations. Kesimpulannya, visual modeling membantu meningkatkan kemampuan tim untuk mengatur kompleksitas perangkat lunak. Dalam membangun visual model dari suatu system, banyak diagram yang dibutuhkan untuk mewakili sistem, seperti beberapa contoh diagram di bawah ini.

#### a. UseCase Diagram

*UseCase* diagram adalah gambaran graphical dari beberapa atau semua actor, *UseCase*, dan interaksi diantara komponen-komponen tersebut yang memperkenalkan suatu sistem yang akan dibangun. *UseCase* diagram

menjelaskan manfaat suatu sistem. Jika dilihat menurut pandangan orang yang berada di luar sistem. Diagram ini menunjukkan fungsionalitas suatu sistem atau kelas dan bagaimana sistem tersebut berinteraksi dengan dunia luar.

*UseCase* diagram dapat digunakan selama proses analisis untuk menangkap requirement system dan untuk memahami bagaimana sistem seharusnya bekerja. Selama tahap desain, use-case diagram berperan untuk menetapkan perilaku (*behavior*) sistem saat diimplementasikan. Dalam sebuah model mungkin terdapat satu atau beberapa *UseCase* diagram. Kebutuhan atau requirements system adalah fungsionalitas apa yang harus disediakan oleh sistem kemudian didokumentasikan pada model *UseCase* yang menggambarkan fungsi sistem yang diharapkan dan yang mengelilinginya (actor) serta antara actor dengan *UseCase*.



Gambar 2.2 Obeject UseCase  
 Sumber : [ACE, 2012]

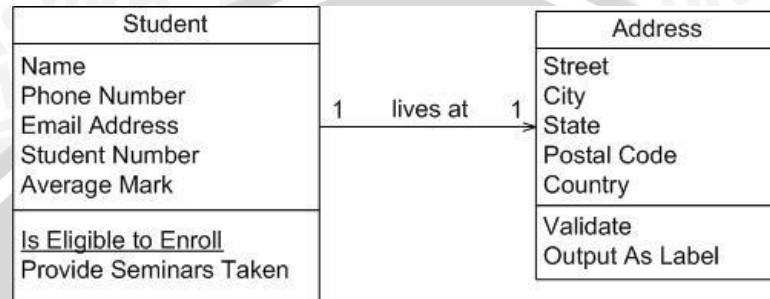
**b. Class Diagram**

*Class* diagram adalah diagram yang menunjukkan class-class yang ada dari sebuah sistem dan hubungannya secara logika. *Class* diagram menggambarkan struktur statis dari sebuah sistem. Karena itu *class* diagram merupakan tulang punggung atau kekuatan dasar dari hampir setiap metode berorientasi objek termasuk UML (Henderi, 2008). Sementara menurut (Whitten L. Jeffery et al 2004:432) *class* diagram adalah gambar grafis mengenai struktur objek statis dari suatu sistem, menunjukkan *class-class* objek yang menyusun sebuah sistem dan juga hubungan antara *class* objek tersebut.





Elemen-elemen *class* diagram dalam pemodelan UML terdiri dari: *Class-class*, struktur *class*, sifat *class* (*class behavior*), perkumpulan atau gabungan (*association*), pengumpulan atau kesatuan (*agregation*), ketergantungan (*dependency*), relasi-relasi turunannya, keberagaman dan indikator navigasi, dan role name (peranan atau tugas nama).



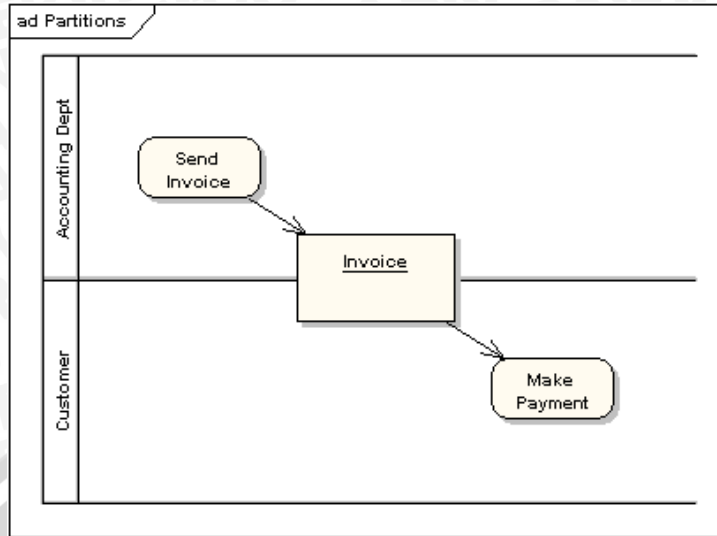
Gambar 2.3. Konseptual Class Diagram

Sumber : [AGM, 2011]

### c. Activity Diagram

*Activity* diagram menggambarkan berbagai alir aktifitas dalam sistem yang sedang dirancang bagaimana masing-masing alur dimulai. *Decision* yang mungkin terjadi dan bagaimana mereka berakhir. *Activity* diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.

*Activity* diagram merupakan state diagram khusus yang sebagian besar state adalah action dan sebagian besar transisi di-*trigger* oleh *state* sebelumnya (*internalprocessing*). Oleh karena itu *activity* diagram tidak menggambarkan *behaviourinternal* sebuah sistem dan interaksi antar subsistem secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan alur-alur aktifitas dari level atas secara umum.



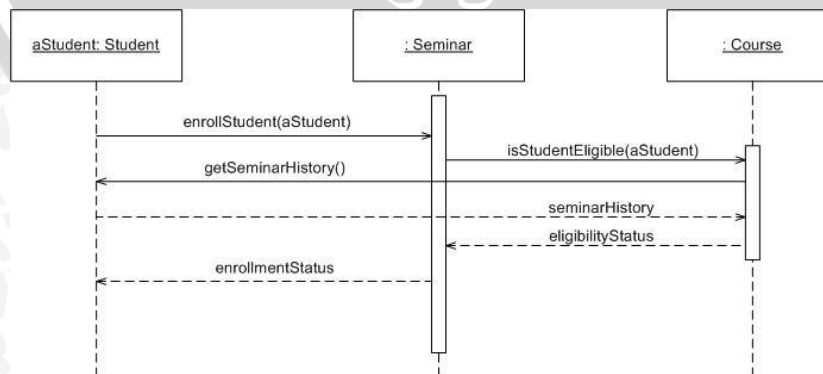
Gambar 2.4 Activity Diagram

Sumber : [SPS, 2010]

**d. Sequence Diagram**

*Sequence* diagram adalah interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, tampilan dan sebagainya) berupa pesan yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence* diagram terdiri atas dimensi *vertical* (waktu) dan dimensi *horizontal* (objek-objek) yang terkait.

*Sequence* diagram biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah *event* untuk menghasilkan output tertentu. Diawali dari apa yang *trigger* aktifitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan output apa yang dihasilkan.



Gambar 2.5 Sequence diagram

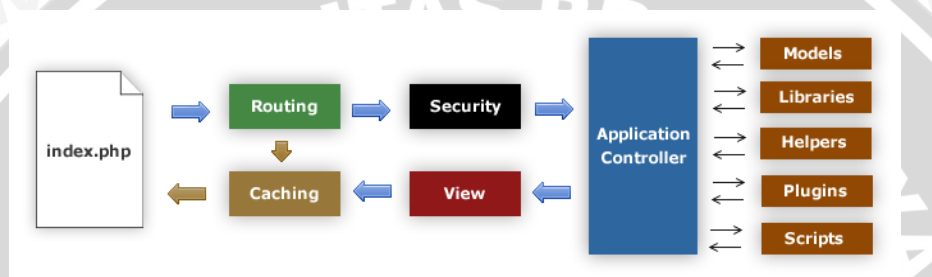
Sumber : [AGM, 2011]



## 2.4. CodeIgniter

*CodeIgniter (CI)* adalah salah satu *frameworkphp* yang tangguh dan populer. *CodeIgniter* tergolong *framework* dengan ukuran kecil dan cukup mudah di kuasai. *CI* juga datang dengan manual yang tergolong lengkap [MOD, 2011].

*CodeIgniter* adalah sebuah *frameworkPHP*. *Framework* itu sendiri adalah suatu kerangka kerja yang berupa sekumpulan *folder* yang memuat *file php* yang menyediakan *classlibraries*, *helpers*, *plugins* dan lainnya. *Framework* menyediakan konfigurasi dan teknik coding tertentu [MOD, 2011].



Gambar 2.6 Arsitektur Framework CodeIgniter

Sumber : [MOD, 2011]

### a. Alur kerja CodeIgniter

1. *index.php* berfungsi sebagai front controller, menginisialisasi sumber daya dasar yang dibutuhkan untuk menjalankan *CodeIgniter*.
2. *Router* memeriksa HTTP request untuk menentukan apa yang harus dilakukan dengan request tersebut.
3. Jika terdapat file yang akan di-cache, maka langsung dikirim ke *browser*, melewati eksekusi sistem secara normal.
4. *Security*. Sebelum controller aplikasi dimuat, data yang dikirim oleh HTTP request dan oleh setiap pengguna disaring untuk keamanan.
5. *Controller* memuat *model*, *core libraries*, *helpers*, dan setiap sumber daya lainnya yang dibutuhkan untuk memproses request khusus.
6. *View* yang sudah lengkap langsung di-render dan kemudian dikirim ke web browser untuk dilihat. Jika cache diaktifkan, maka view

akan di-cache pertama kali sehingga request selanjutnya dapat diproses.

## 2.5. User Acceptance Testing

Menurut Perry [2006:70], User Acceptance Testing merupakan pengujian yang dilakukan oleh end-user dimana user tersebut adalah staff atau karyawan perusahaan yang langsung berinteraksi dengan sistem dan dilakukan verifikasi apakah fungsi yang ada telah berjalan sesuai dengan kebutuhan atau fungsinya.

Menurut Lewis [2009:134], setelah dilakukan *system testing*, *acceptance testing* menyatakan bahwa sistem software memenuhi persyaratan. *Acceptance testing* merupakan pengujian yang dilakukan oleh pengguna yang menggunakan teknik pengujian *black box* untuk menguji sistem terhadap spesifikasinya. Pengguna akhir bertanggung jawab untuk memastikan semua fungsionalitas yang relevan telah diuji.

Menurut Black [2002:7], *acceptance testing* biasanya berusaha menunjukkan bahwa sistem telah memenuhi persyaratan-persyaratan tertentu. Pada pengembangan software dan hardware komersial, *acceptance testing* biasanya disebut juga "*alpha tests*" (yang dilakukan oleh pengguna *in-house*) dan "*beta tests*" (yang dilakukan oleh pengguna yang sedang menggunakan atau akan menggunakan sistem tersebut). *Alpha test* dan *beta test* biasanya juga menunjukkan bahwa produk sudah siap untuk dijual atau digunakan. *Acceptance testing* mencakup data, *environment* dan skenario yang sama atau hampir sama pada saat *live* yang biasanya berfokus pada skenario penggunaan produk tertentu.

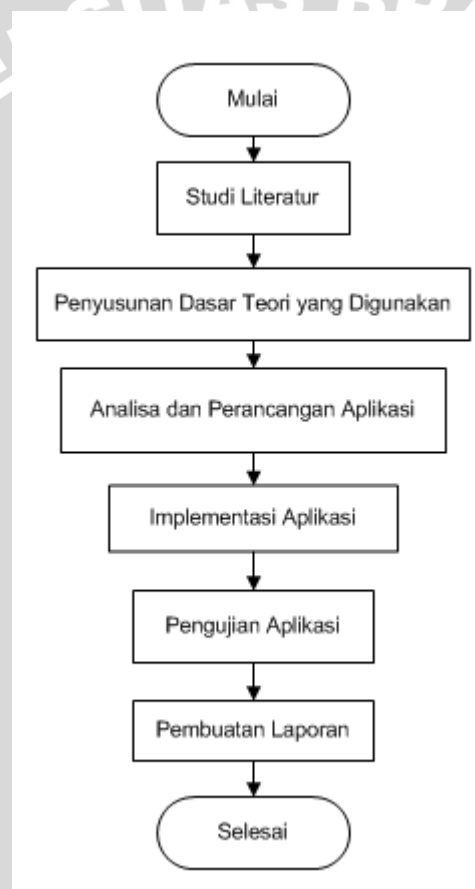
Dari definisi di atas, *user acceptance testing* adalah pengujian yang dilakukan oleh pengguna dari sistem tersebut untuk memastikan fungsi-fungsi yang ada pada sistem tersebut telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian skripsi ini dilakukan dalam tujuh tahap yaitu studi literatur, pengambilan data sample, analisa kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian dan analisis, dan pengambilan kesimpulan. Untuk lebih memudahkan dalam pengerjaan aplikasi maka dibuat sebuah alur kerja yang dapat dipresentasikan oleh flowchart berikut ini:



Gambar 3.1 Diagram Blok Metode Penelitian

Sumber : [Perancangan]

### 3.2 Studi Literatur

Metode ini digunakan untuk mendapatkan dasar teori sebagai sumber acuan untuk penelitian skripsi dan pengembangan aplikasi. Teori dan pustaka yang berkaitan dengan Skripsi ini meliputi :

- a. Rekayasa Perangkat Lunak
- b. Sistem Informasi
- c. Design Pattern MVC
- d. Framework PHP
- e. UML (Unified Modeling Language)
- f. Pengujian Perangkat Lunak

### 3.3 Pengambilan Data Sampel

Perangkat lunak yang dikembangkan dalam proyek skripsi ini adalah Aplikasi Usaha Dagang Grosir, *Retail&Reseller*. Adapaun teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu :

- a. Wawancara, teknik wawancara dilakukan dengan melakukan tanya jawab secara langsung pada pemilik, pegawai, dan reseller gudang sesuai tugas dan rutinitas yang dilakukan.
- b. Melihat *history* pencatatan data barang, pegawai, reseller, suplier dan data transaksi yang sudah di lakukan untuk melihat sistem yang sudah berjalan dan diberikan solusi yang lebih baik.

### 3.4 Analisa Kebutuhan

Kegiatan analisis kebutuhan perangkat lunak meliputi analisis spesifikasi perangkat lunak. Metode analisis menggunakan bahasa pemodelan UML (Unified Modeling Language). Use Case Diagram digunakan untuk mendeskripsikan kebutuhan-kebutuhan dan fungsionalitas sistem dari perspektif user. Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengidentifikasi semua kebutuhan (requirements) sistem yang kemudian akan dimodelkan dalam diagram use case. Kebutuhan fungsional yang nantinya akan disediakan oleh aplikasi ini antara lain adalah

- a. Aplikasi Administrartor
- b. Aplikasi Pemilik

- c. Aplikasi HRD
- d. Aplikasi Gudang
- e. Aplikasi Toko
- f. Aplikasi Reseller
- g. Aplikasi Penjaga Toko

### 3.5 Perancangan Sistem

Perancangan arsitektur sistem adalah tahap dimana peneliti mulai merancang suatu sistem yang mampu memenuhi semua kebutuhan fungsional aplikasi dalam Skripsi ini. Teori-teori dari pustaka dan data dari sample digabungkan dengan ilmu yang didapat diimplementasikan untuk merancang serta mengembangkan suatu aplikasi usaha dagang grosir, retail dan reseller untuk toko anak fashion.

Aplikasi ini dikembangkan menggunakan design pattern MVC dengan implementasi menggunakan framework CodeIgniter.

Tahapan perancangan sistem :

- a. Pada tahap pertama peneliti akan merancang *UseCase* diagram yang nantinya akan digunakan untuk acuan pembuatan aplikasi, dan merepresentasikan bisnis proses yang sedang berlangsung di UD Anik Fashion.
- b. Pada tahap kedua peneliti akan merancang *Class* diagram, dengan acuan dari hasil perancangan *UseCase*, pada tahap ini peneliti akan merancang dan membuat beberapa *class* yang nantinya akan digunakan pada aplikasi sesuai dengan bisnis proses yang sedang berlangsung di UD Anik Fashion (yang berbentuk *UseCase* diagram).
- c. Pada tahap ketiga peneliti akan merancang sebuah *Activity* diagram untuk setiap aktifitas yang dilakukan dari bisnis proses, dengan mengacu pada *attribute*, *function* yang akan digunakan dan harus tersedia di *Class* diagram yang telah dibuat pada tahap kedua.
- d. Pada tahap terakhir, peneliti akan merancang sebuah *Sequence* diagram untuk merepresentasikan atau menunjukkan alur proses yang terjadi pada sistem saat proses bisnis tertentu dijalankan pada aplikasi.

### 3.6 Implementasi

Implementasi aplikasi dilakukan dengan mengacu kepada perancangan aplikasi. Implementasi perangkat lunak dilakukan dengan menggunakan design pattern MVC (Model View Controller) dalam bahasa pemrograman PHP yang menggunakan framework MVC CodeIgniter dan di implementasi menggunakan basis data MySQL dengan software XAMPP 1.7.4.

### 3.7 Pengujian

Pengujian dari perangkat lunak ini akan dilakukan pengujian dan analisis terhadap aplikasi perangkat lunak usaha dagang grosir, retail dan reseller di toko Anik Fashion yang telah dibangun. Proses pengujian melalui pengujian validasi aplikasi. Pada pengujian validasi digunakan teknik pengujian Black Box (Black Box Testing). Proses analisis dilakukan dengan menghitung tingkat kenyamanan pengguna aplikasi masing-masing sesuai privilege yang diberikan dengan menggunakan metode UAT dilakukan menggunakan metode *User Acceptance Test* (UAT), dilakukan oleh pengguna dari sistem tersebut untuk memastikan fungsi-fungsi yang ada pada sistem tersebut telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Pengujian akan dilakukan dalam bentuk pengguna akan menjalankan beberapa skenario. Peneliti akan merancang sebuah skenario sistem untuk setiap pengguna sesuai dengan *privilegeuser* tersebut, serta memberikan langkah-langkahnya dan pengguna akan memberikan *feedback*. UAT bertujuan untuk mengujiaplikasi apakah setiap proses bisnis yang di lakukan sistem sudah sesuai dengan kebutuhan dari setiap pengguna dan dapat diterima oleh pengguna.

### 3.8 Pengambilan Kesimpulan

Pengambilan kesimpulan dilakukan setelah semua tahapan perancangan, implementasi dan pengujian sistem aplikasi telah selesai dilakukan dan didasarkan pada kesesuaian antara teori dan praktik. Kesimpulan diambil untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Tahap terakhir dari penelitian adalah saran yang dimaksudkan untuk memperbaiki kesalahan-

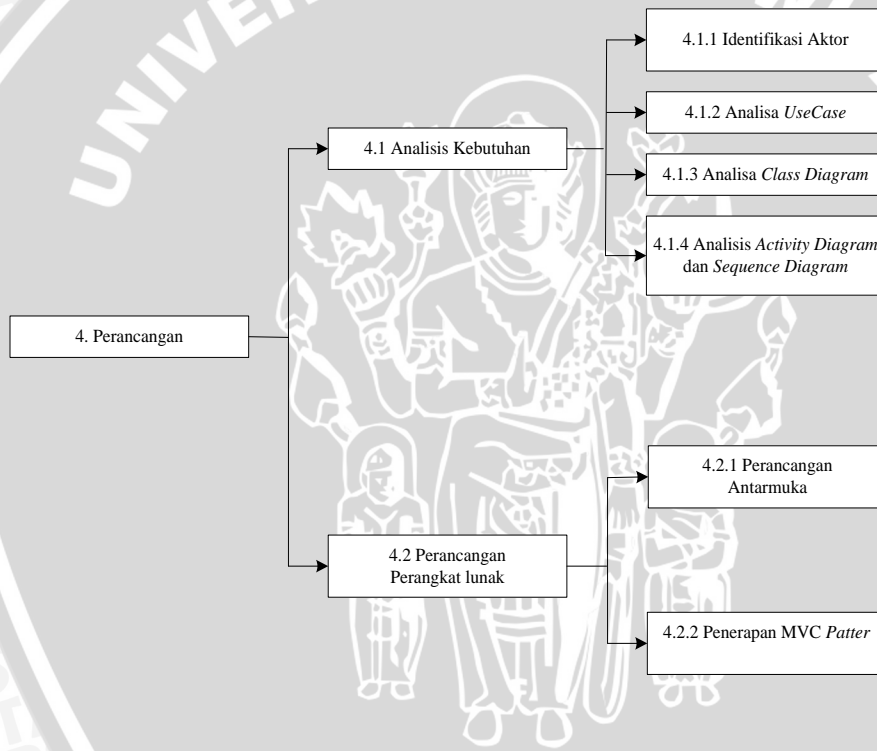


kesalahan yang terjadi dan menyempurnakan penelitian serta untuk memberikan pertimbangan atas pengembangan aplikasi selanjutnya.



## BAB IV PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai perancangan aplikasi usaha dagang grosir, retail danreseller di toko anik fashion. Perancangan yang dilakukan meliputi dua tahap. Proses analisis kebutuhan dilakukan pada tahap pertama dan proses perancangan perangkat lunak dilakukan pada tahap kedua. Tahap-tahap perancangan yang dilakukan seperti yang digambarkan pada Gambar 4.1 berikut ini.



Gambar 4.1 Diagram Blok Perancangan  
Sumber : [Perancangan]



#### 4.1 Analisa Kebutuhan

Proses analisis kebutuhan mengacu pada gambaran umum aplikasi usaha dagang grosir, retail dan reseller di toko Anik Fashion dan hasil pengumpulan, pemahaman dan penetapan kebutuhan – kebutuhan yang ingin didapatkan dari hasil wawancara dan melihat history data transaksi pada toko anik fashion oleh peneliti. Proses analisis kebutuhan ini diawali dengan penjabaran gambaran umum aplikasi usaha dagang grosir, retail dan reseller di toko Anik Fashion, identifikasi aktor yang terlibat, analisis data yang akan disimpan, penjabaran tentang daftar kebutuhan dan kemudian memodelkannya ke dalam diagram use case. Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk menggambarkan kebutuhan – kebutuhan yang harus disediakan oleh sistem agar dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

##### 4.1.1 Gambaran Umum

Aplikasi usaha dagang grosir, retail dan reseller, ini nantinya akan di gunakan pada Toko Anik Fashion, aplikasi ini melibatkan beberapa aktor untuk menggunakannya dan memiliki fungsi masing masing setiap aktor, baik terdapat transaksi yang saling terkait maupun transaksi yang tidak saling terkait setiap aktor pada aplikasi.

##### 4.1.2 Identifikasi Aktor

Tabel 4.1 Identifikasi Aktor

Aktor	Deskripsi
Administrator	Administrator mempunyai semua fitur di aplikasi.
Pemilik	Pemilik adalah pengguna pengguna aplikasi Pemilik.
Hrd	Hrd adalah pengguna aplikasi HRD.
Gudang	Admin gudang adalah pengguna aplikasi Gudang.
Kasir	Kasir adalah pengguna aplikasi Toko.
Reseller	Reseller adalah pengguna aplikasi Reseller.
Penjaga toko	Penjaga Toko adalah pengguna aplikasi Penjaga Toko.

Sumber : [Perancangan]

### 4.1.3 Spesifikasi kebutuhan fungsional

Tabel 4.2 Kebutuhan fungsional

Spesifikasi Kebutuhan Fungsional		
No	Kebutuhan	Aktor
SRS_001	Login	Administrator, Pemilik, Hrd, Gudang, Kasir, Penjaga Toko, Reseller
SRS_002	Konfirmasi transaksi gudang di pihak pemilik	Administrator, Pemilik
SRS_003	Konfirmasi transaksi gudang di pihak supplier	Administrator, Gudang
SRS_004	Konfirmasi pengiriman transaksi gudang	Administrator, Gudang
SRS_005	Tambah transaksi gudang	Administrator, Gudang
SRS_006	Lihat detail data transaksi gudang	Administrator, Gudang
SRS_007	Cetak struk detail transaksi gudang	Administrator, Gudang
SRS_008	Hapus transaksi gudang	Administrator, Gudang
SRS_009	Tambah penjualan umum atau reseller	Administrator, Kasir
SRS_010	Lihat detail penjualan umum atau reseller	Administrator, Kasir
SRS_011	Cetak struk penjualan umum atau reseller	Administrator, Kasir
SRS_012	Hapus penjualan umum atau reseller	Administrator, Kasir
SRS_013	Tambah data absensi	Administrator, Hrd
SRS_014	Lihat detail absensi semua pegawai	Administrator, Hrd, Pemilik
SRS_015	Lihat detail absensi pribadi pegawai	Hrd, Gudang, Kasir, Penjaga Toko
SRS_016	Ubah absensi	Administrator, Hrd
SRS_017	Hapus absensi	Administrator, Hrd
SRS_018	Tambah pembayaran gaji	Administrator, Hrd
SRS_019	Cetak struk pembayaran gaji	Administrator, Hrd
SRS_020	Ubah pembayaran gaji	Administrator, Hrd
SRS_021	Hapus pembayaran gaji	Administrator, Hrd
SRS_022	Tambah data deposit reseller	Administrator, Pemilik, Kasir
SRS_023	Lihat history deposit reseller pribadi	Reseller
SRS_024	Lihat history pembayaran gaji pribadi	Hrd, Gudang, Kasir, Penjaga Toko
SRS_025	Logout	Administrator, Hrd, Gudang, Kasir, Penjaga Toko, Reseller
SRS_026	Lihat laporan laba penjualan	Administrator, Pemilik
SRS_027	Cetak laporan laba penjualan	Administrator, Pemilik
SRS_028	Lihat laporan produk terlaris	Administrator, Pemilik
SRS_029	Cetak laporan produk terlaris	Administrator, Pemilik
SRS_030	Lihat laporan detail penjualan	Administrator, Pemilik
SRS_031	Cetak laporan detail penjualan	Administrator, Pemilik
SRS_032	Lihat laporan absensi pegawai	Administrator, Pemilik,

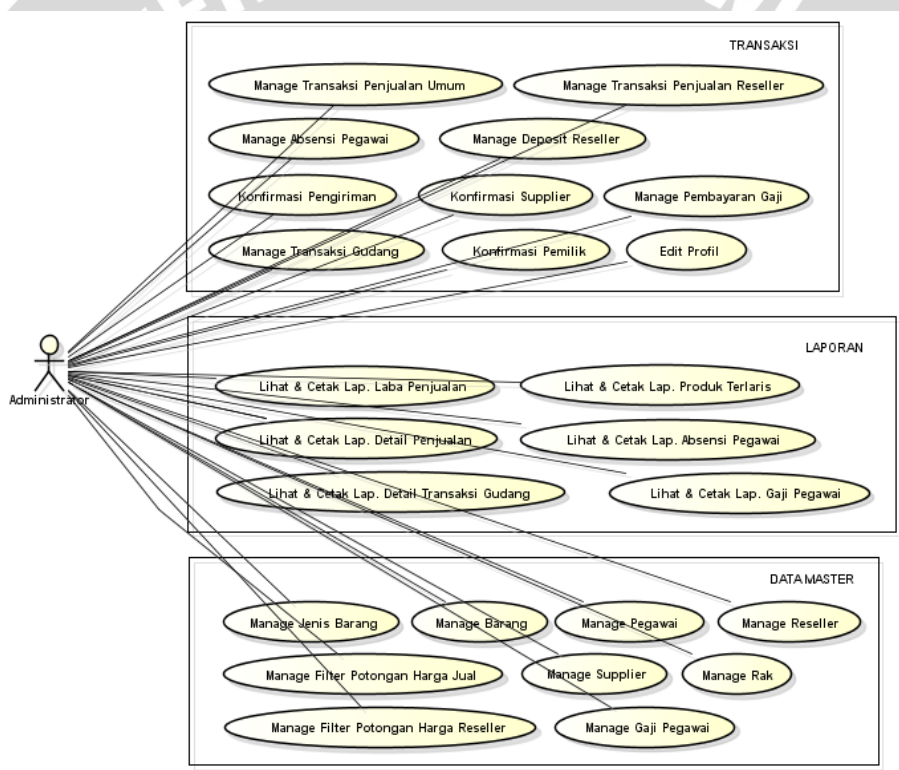
		Hrd
SRS_033	Cetak laporan absensi pegawai	Administrator, Pemilik, Hrd
SRS_034	Lihat laporan detail transaksi gudang	Administrator, Pemilik
SRS_035	Lihat laporan gaji pegawai	Administrator, Pemilik, Hrd
SRS_036	Cetak laporan gaji pegawai	Administrator, Pemilik, Hrd
SRS_037	Tambah jenis barang	Administrator, Pemilik, Gudang
SRS_038	Ubah jenis barang	Administrator, Pemilik, Gudang
SRS_039	Hapus jenis barang	Administrator, Pemilik, Gudang
SRS_040	Tambah rak	Administrator, Pemilik, Gudang
SRS_041	Ubah rak	Administrator, Pemilik, Gudang
SRS_042	Hapus rak	Administrator, Pemilik, Gudang
SRS_043	Tambah barang	Administrator, Pemilik, Gudang
SRS_044	Ubah barang	Administrator, Pemilik, Gudang
SRS_045	Hapus barang	Administrator, Pemilik, Gudang
SRS_046	Tambah reseller	Administrator, Pemilik
SRS_047	Ubah reseller	Administrator, Pemilik
SRS_048	Hapus reseller	Administrator, Pemilik
SRS_049	Tambah supplier	Administrator, Pemilik
SRS_050	Ubah supplier	Administrator, Pemilik
SRS_051	Hapus supplier	Administrator, Pemilik
SRS_052	Tambah pegawai	Administrator, Pemilik, Hrd
SRS_053	Ubah pegawai	Administrator, Pemilik, Hrd
SRS_054	Hapus pegawai	Administrator, Pemilik, Hrd
SRS_055	Tambah gaji pegawai	Administrator, Pemilik, Hrd
SRS_056	Ubah gaji pegawai	Administrator, Pemilik, Hrd
SRS_057	Hapus gaji pegawai	Administrator, Pemilik, Hrd
SRS_058	Tambah filter harga jual	Administrator, Pemilik, Hrd
SRS_059	Ubah filter harga jual	Administrator, Pemilik, Hrd
SRS_060	Hapus filter harga jual	Administrator, Pemilik, Hrd
SRS_061	Tambah potongan harga reseller	Administrator, Pemilik,

		Hrd
SRS_062	Ubah filter potongan harga reseller	Administrator, Pemilik, Hrd
SRS_063	Hapus filter potongan harga reseller	Administrator, Pemilik, Hrd

#### 4.1.4 UseCase Diagram

Pada point ini akan dijelaskan untuk bagaimana usecase yang dibuat dari hasil menganalisa kebutuhan fungsional

##### 4.1.4.1 UseCase Aplikasi Administrator



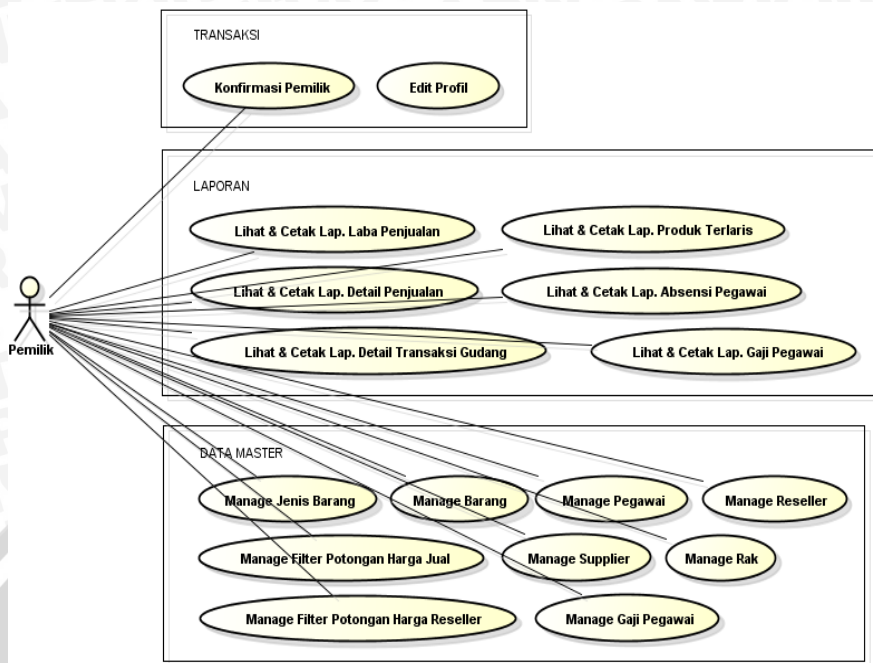
Gambar 4.2 UseCase Aplikasi Administrator

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.2 dijelaskan beberapa fitur yang dimiliki oleh aktor administrator, dimana administrator memiliki semua hak fitur pada aplikasi.

##### 4.1.4.2 UseCase Aplikasi Pemilik



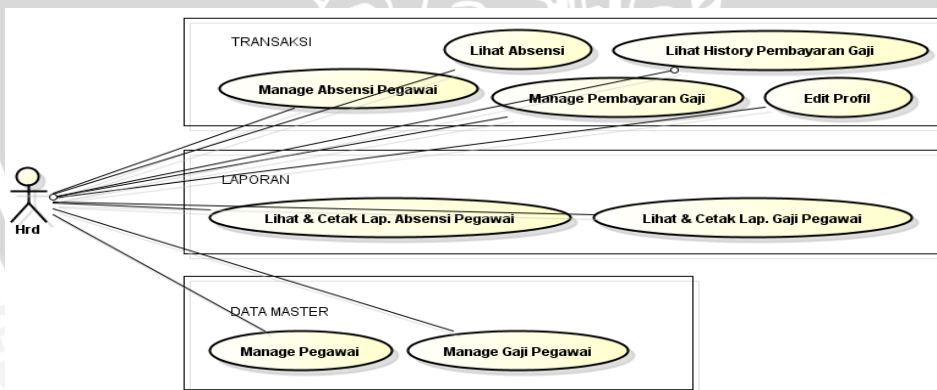


Gambar 4.3 UseCase Aplikasi Pemilik

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.3 dijelaskan beberapa fitur yang dimiliki oleh aktor pemilik, pemilik mempunyai beberapa fitur seperti tertulis pada usecase diagram diatas.

#### 4.1.4.3 UseCase Aplikasi Hrd



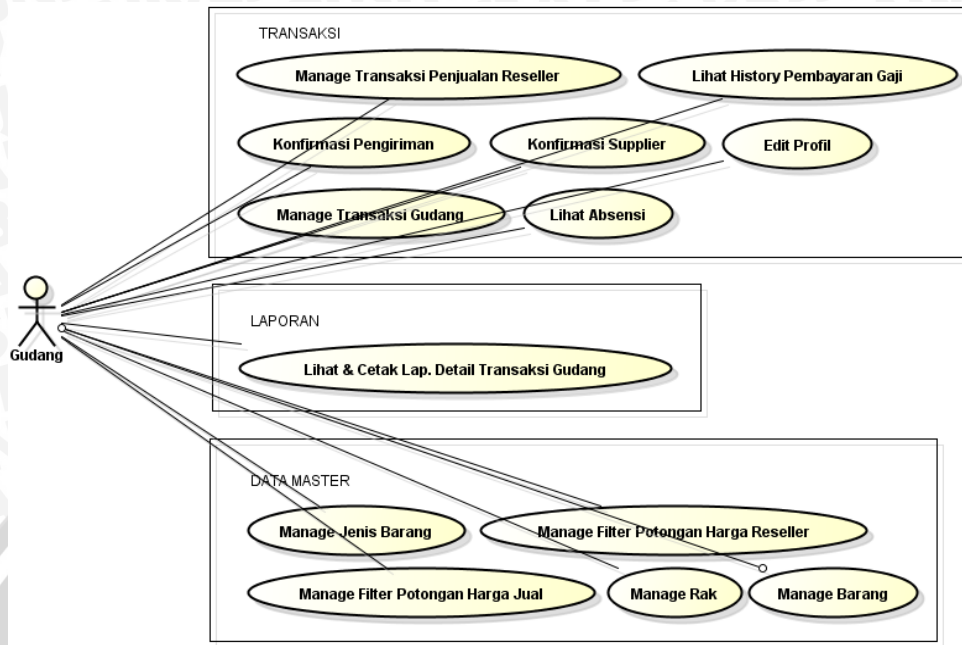
Gambar 4.4 UseCase Aplikasi Hrd

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.4 dijelaskan beberapa fitur yang dimiliki oleh aktor hrd, hrd mempunyai beberapa fitur seperti tertulis pada usecase diagram diatas.



#### 4.1.4.4 UseCase Aplikasi Gudang

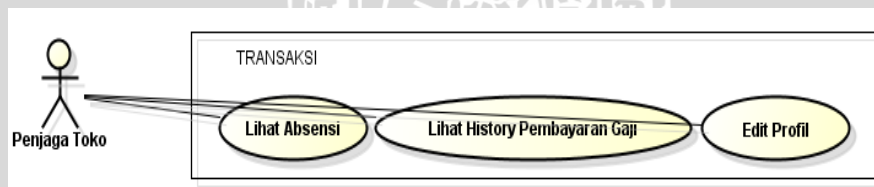


Gambar 4.5 UseCase Aplikasi Gudang

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.5 dijelaskan beberapa fitur yang dimiliki oleh aktor gudang, gudang mempunyai beberapa fitur seperti tertulis pada usecase diagram diatas.

#### 4.1.4.5 UseCase Aplikasi Penjaga Toko



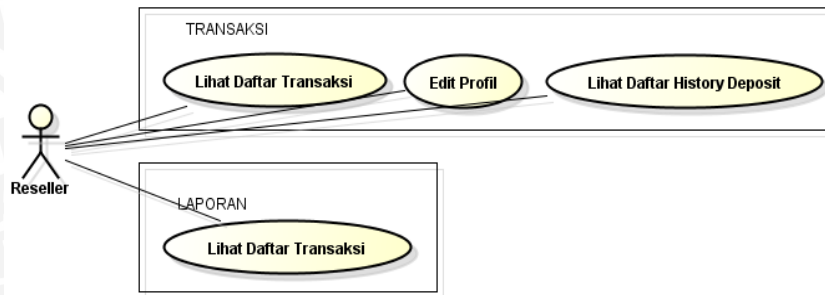
Gambar 4.6 UseCase Aplikasi Penjaga Toko

Sumber : [Perancang]

Pada gambar 4.6 dijelaskan beberapa fitur yang dimiliki oleh aktor penjaga toko, penjaga toko mempunyai beberapa fitur seperti tertulis pada usecase diagram diatas.



#### 4.1.4.6 UseCase Aplikasi Reseller

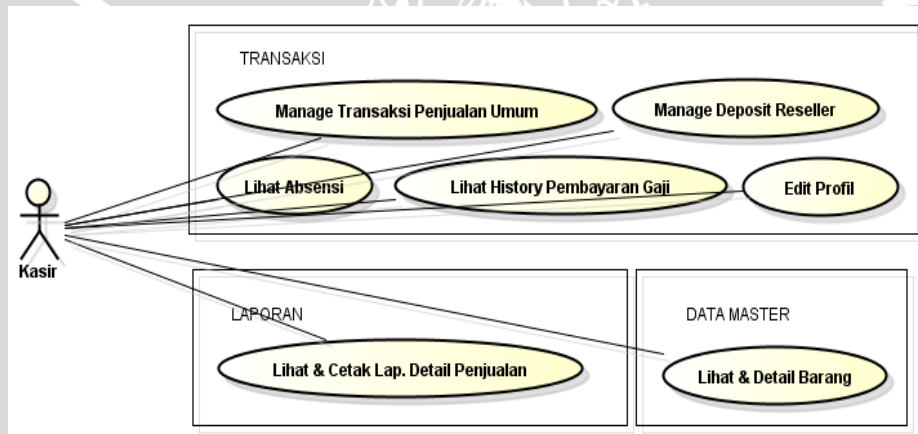


Gambar 4.7 UseCase Aplikasi Reseller

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.7 dijelaskan beberapa fitur yang dimiliki oleh aktor reseller, reseller mempunyai beberapa fitur seperti tertulis pada usecase diagram diatas.

#### 4.1.4.7 UseCase Aplikasi Kasir



Gambar 4.8 UseCase Aplikasi Kasir

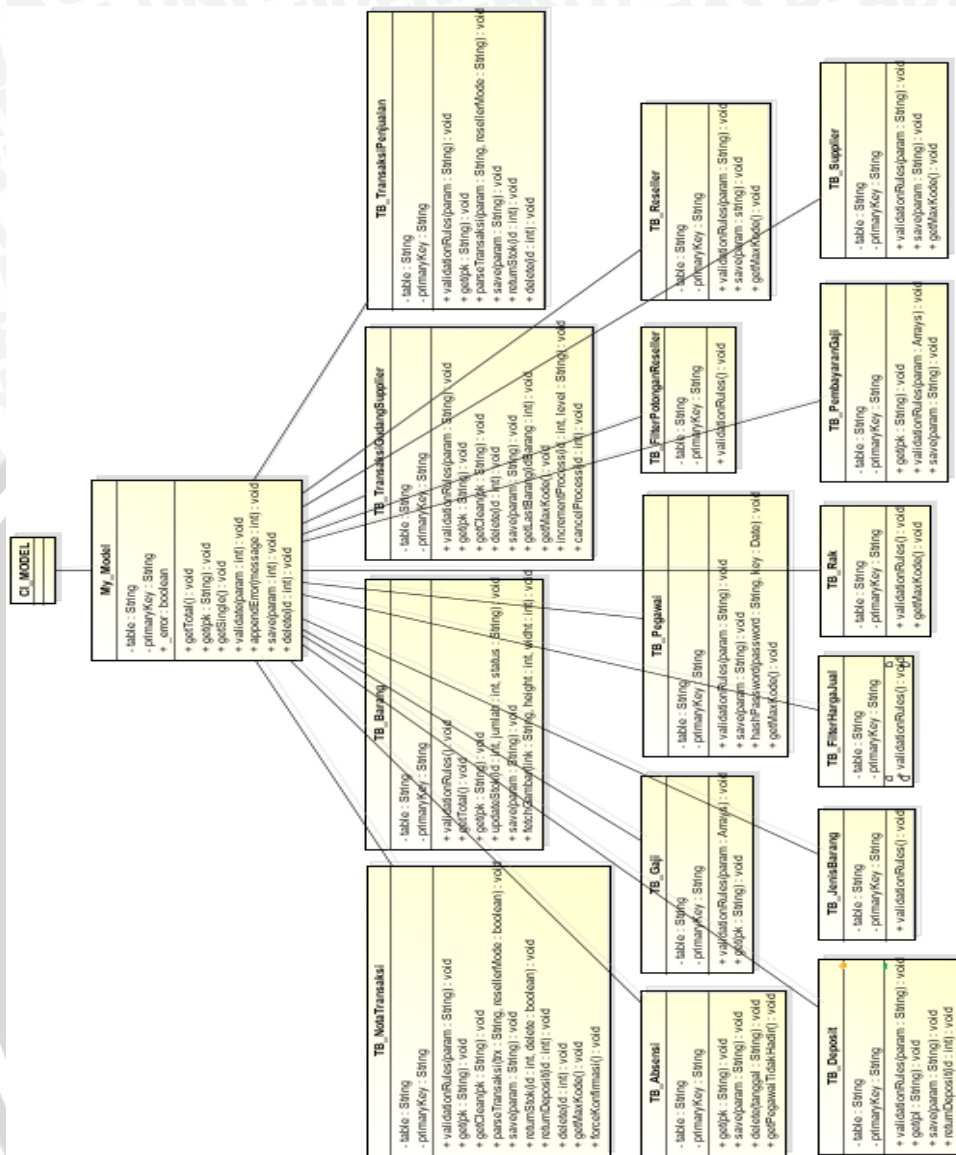
Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.8 dijelaskan beberapa fitur yang dimiliki oleh aktor kasir, kasir mempunyai beberapa fitur seperti tertulis pada usecase diagram diatas.

#### 4.1.5 Class Diagram

Pada point ini akan dilakukan perancangan Class Diagram pada aplikasi yang nantinya supaya dapat di implementasikan pada aplikasi.

#### 4.1.5.1 Package Model

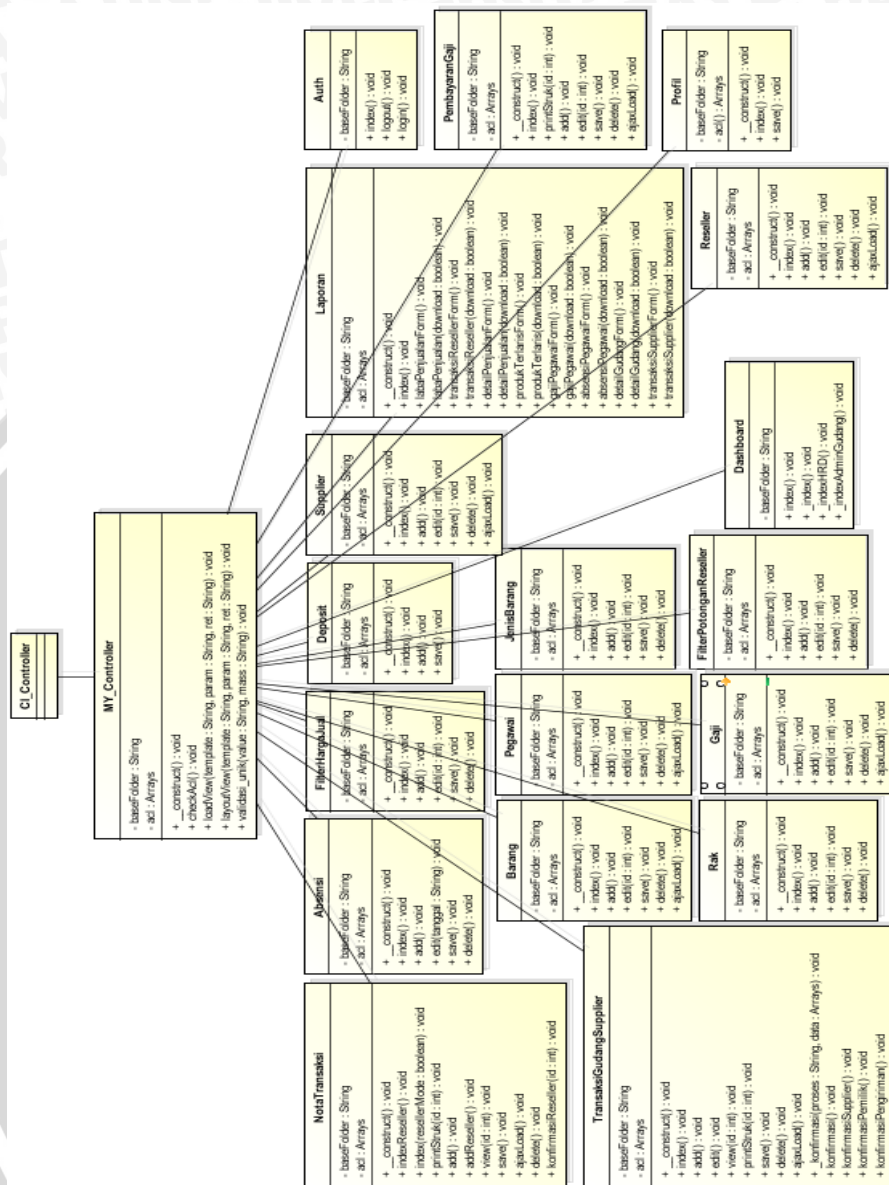


Gambar 4.9 Class diagram pada package model

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.9 dijelaskan rancangan kelas kelas controller pada aplikasi yang nantinya akan di implementasikan pada saat proses pembuatan aplikasi

### 4.1.5.2 Package Controller

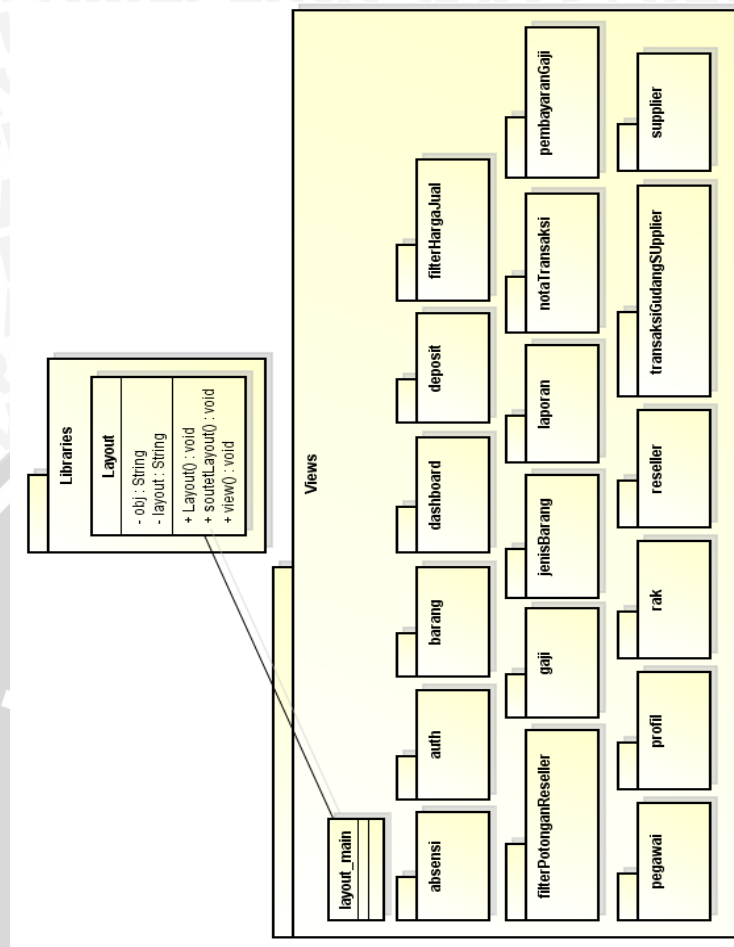


Gambar 4.10 Class Diagram pada Package Controller

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.10 dijelaskan rancangan kelas kelas pada model yang nantinya pada aplikasi yang nantinya akan di implementasikan pada saat proses pembuatan aplikasi

### 4.1.5.3 Package View



Gambar 4.11 Class Diagram pada Package View

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.11 dijelaskan rancangan kelas kelas pada view yang nantinya pada aplikasi yang nantinya akan di implementasikan pada saat proses pembuatan aplikasi

### 4.1.6 Activity Diagram dan Sequence Diagram

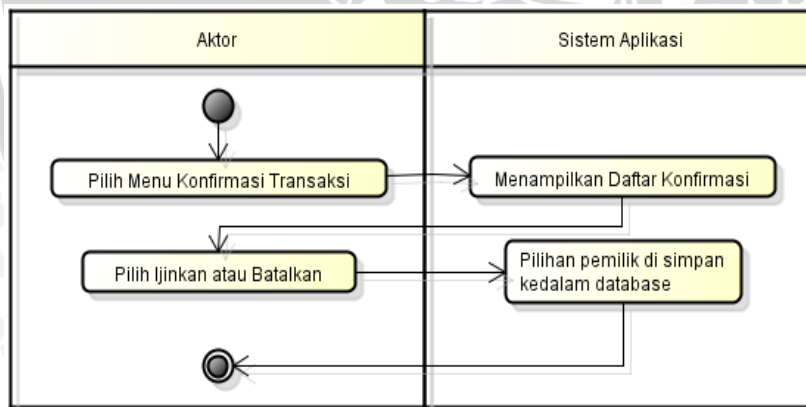
Pada point ini akan dijelaskan untuk melakukan perancangan activity dan sequence dari analisa class diagram yang telah dirancang pada step sebelumnya.

#### 4.1.6.1 Login

Tabel 4.3 Skenario Login

Skenario login	
Deskripsi	Skenario yang menjelaskan proses login
No Srs	SRS_001
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan <i>form</i> login.
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor memasukkan data login ( <i>username</i> dan <i>password</i> ), lalu menekan tombol Login.	Sistem menerima data login dan kemudian sistem melakukan pengecekan terhadap data yang dimasukkan oleh aktor. Jika data benar, maka akan ditampilkan halaman utama aplikasi sesuai level aktor.
Skenario alternatif 1 : Jika username atau password kosong	
	Sistem akan menampilkan pesan peringatan bahwa <i>username</i> atau <i>password</i> kosong.
Skenario alternatif 2 : Jika username atau password salah	
	Sistem akan menampilkan pesan peringatan bahwa <i>username</i> atau <i>password</i> salah atau tidak terdaftar di database.
Kondisi akhir	Sistem menampilkan halaman utama aplikasi sesuai level aktor.

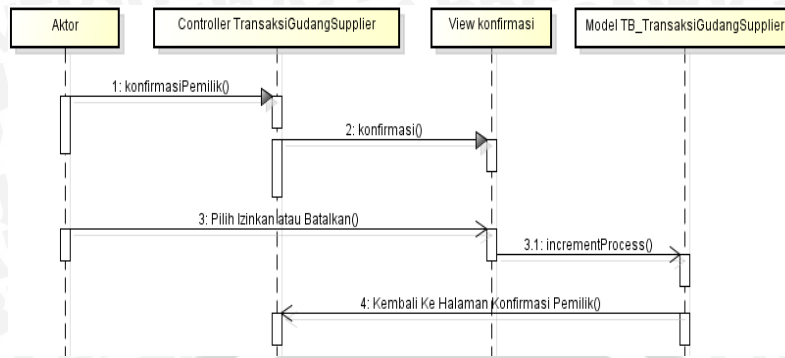
Pada tabel 4.3 merupakan skenario login, untuk menjelaskan langkah langkah untuk melakukan proses login



Gambar 4.12 Activity diagram login

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.12 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses login



Gambar 4.13 Sequence diagram login

Sumber : [Perancangan]

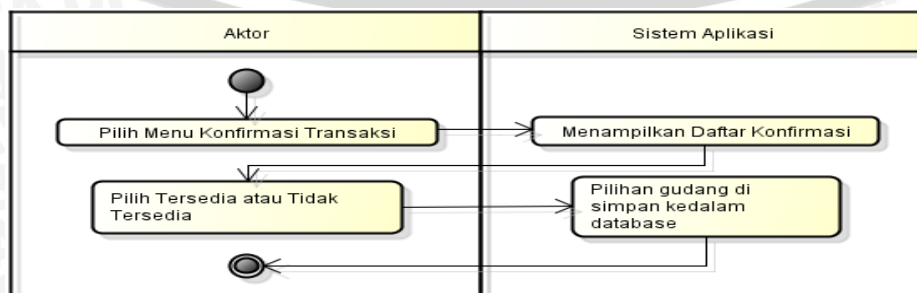
Pada gambar 4.13 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses login

#### 4.1.6.2 Konfirmasi transaksi gudang di pihak pemilik

Tabel 4.4 Skenario Konfirmasi transaksi gudang di pihak pemilik

Skenario konfirmasi transaksi gudang di supplier	
Deskripsi	Untuk memberikan informasi ketersediaan barang dan kesanggupan supplier mengirim barang
No Srs	SRS_002
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan daftar transaksi yang menunggu konfirmasi
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor melihat detail dan melakukan persetujuan atau tidak dengan memilih pilihan Tersedia atau Tidak Tersedia	Sistem menerima inputan dari aktor dan kemudian menyimpannya kedalam database
Kondisi akhir	Proses konfirmasi transaksi gudang selesai

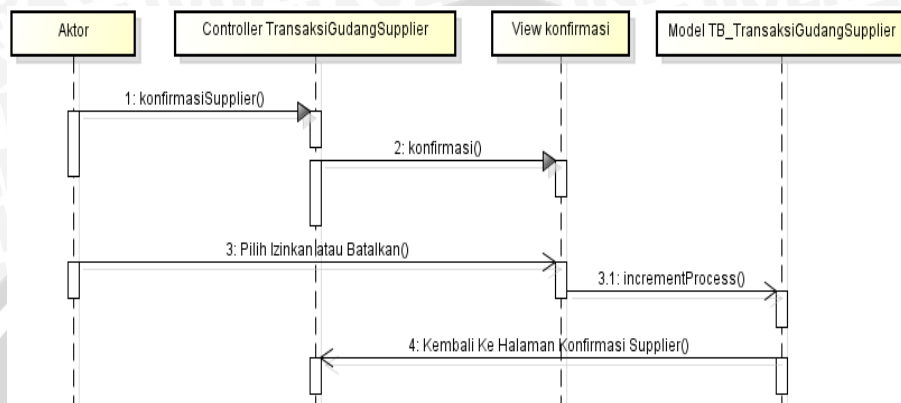
Pada tabel 4.4 merupakan skenario konfirmasi transaksi gudang dipihak pemilik, untuk menjelaskan langkah langkah untuk melakukan proses konfirmasi transaksi gudang di pihak pemilik



Gambar 4.14 Activity Diagram Konfirmasi Transaksi di Pemilik

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.14 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses konfirmasi transaksi gudang di pihak pemilik



Gambar 4.15 Sequence Diagram Konfirmasi Transaksi di Pemilik

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.15 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses konfirmasi transaksi gudang di pihak pemilik

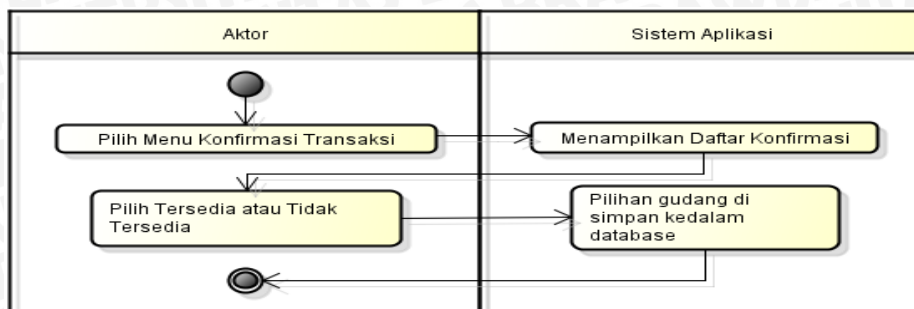
#### 4.1.6.3 Konfirmasi transaksi gudang di pihak supplier

Tabel 4.5 Skenario konfirmasi transaksi gudang di pihak supplier

<b>Skenario konfirmasi transaksi gudang di supplier</b>	
Deskripsi	Untuk memberikan informasi ketersediaan barang dan kesanggupan supplier mengirim barang
No Srs	SRS_003
<b>Skenario utama</b>	
Kondisi awal	Sistem menampilkan daftar transaksi yang menunggu konfirmasi
<b>Reaksi aktor</b>	<b>Reaksi sistem</b>
Aktor melihat detail dan melakukan persetujuan atau tidak dengan memilih pilihan Tersedia atau Tidak Tersedia	Sistem menerima inputan dari aktor dan kemudian menyimpannya kedalam database
Kondisi akhir	Proses konfirmasi transaksi gudang selesai

Pada tabel 4.5 merupakan skenario konfirmasi transaksi gudang di pihak supplier, untuk menjelaskan langkah langkah untuk melakukan proses konfirmasi transaksi gudang di pihak supplier

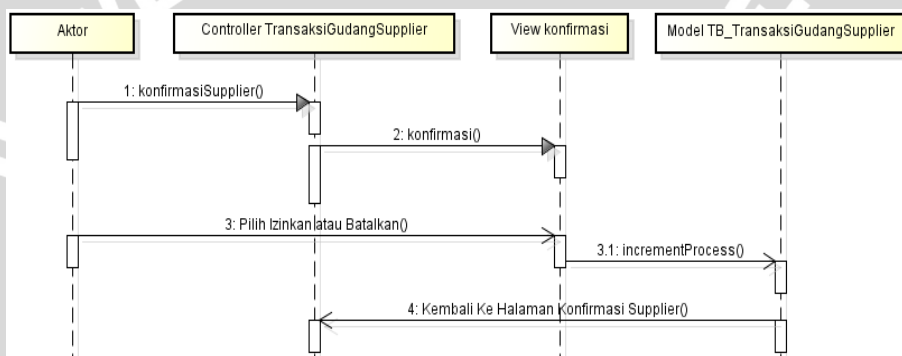




Gambar 4.16 Activity Diagram Konfirmasi Transaksi di Supplier

Sumber : [Supplier]

Pada gambar 4.16 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses konfirmasi transaksi gudang di pihak supplier



Gambar 4.17 Sequence Diagram Konfirmasi Transaksi di Supplier

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.17 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses konfirmasi transaksi gudang di supplier

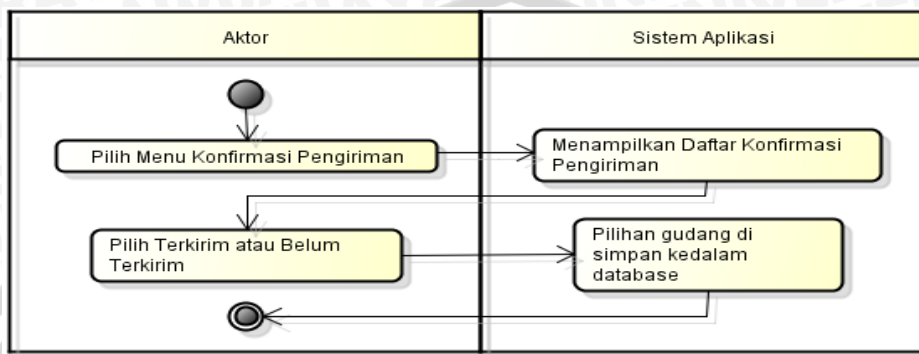
#### 4.1.6.4 Konfirmasi pengiriman transaksi gudang

Tabel 4.6 Skenario konfirmasi pengiriman transaksi gudang

Skenario konfirmasi pengiriman transaksi gudang	
Deskripsi	Untuk memberikan informasi konfirmasi pengiriman transaksi di gudang
No Srs	SRS_004
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan daftar transaksi yang menunggu sudah dikirim dan diterima
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor melihat detail dan melakukan konfirmasi pengiriman sudah dilakukan dan diterima	Sistem menerima inputan dari aktor dan kemudian menyimpannya kedalam database
Kondisi akhir	Proses konfirmasi pengiriman transaksi gudang selesai



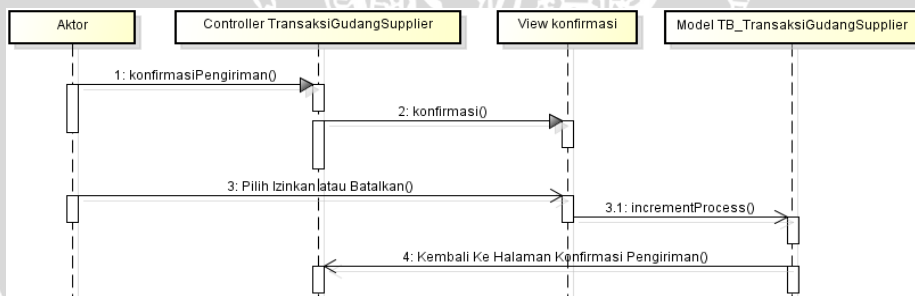
Pada tabel 4.6 merupakan skenario konfirmasi pengiriman pada transaksi gudang, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses konfirmasi pengiriman barang



Gambar 4.18 Activity Diagram Konfirmasi Pengiriman

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.18 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses konfirmasi pengiriman transaksi gudang di pihak supplier



Gambar 4.19 Sequence Diagram Konfirmasi Pengiriman

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.19 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses konfirmasi pengiriman transaksi gudang

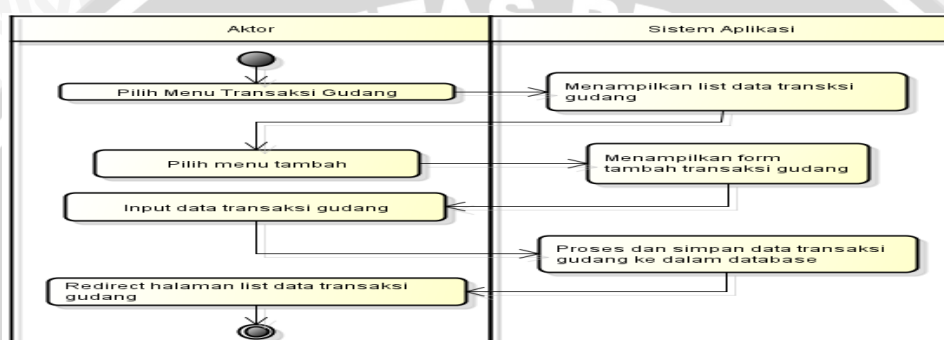
#### 4.1.6.5 Tambah transaksi gudang

Tabel 4.7 Skenariotambah transaksi gudang

Skenario tambah transaksi gudang	
Deskripsi	Untuk memberikan informasi cara menambah transaksi gudang
No Srs	SRS_005

Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list data transaksi gudang
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor memilih menu tambah	Sistem menampilkan form tambah transaksi gudang
Aktor input data kedalam form dan kemudian menekan tombol Simpan	Sistem menerima inputan dari aktor dan kemudian menyimpannya kedalam database
Kondisi akhir	Proses tambah transaksi gudang selesai

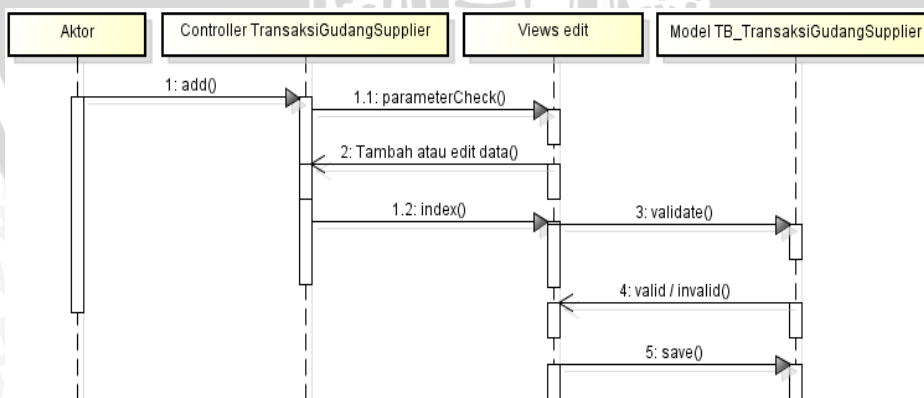
Pada tabel 4.7 merupakan skenario tambah transaksi gudang, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses transaksi gudang



Gambar 4.20 Activity Diagram tambah transaksi gudang

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.20 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses tambah data transaksi gudang



Gambar 4.21 Sequence Diagram tambah transaksi gudang

Sumber : [Perancangan]

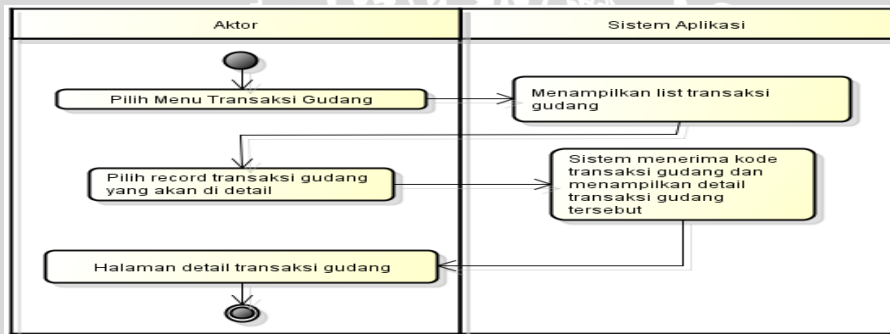
Pada gambar 4.21 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses menambah transaksi gudang

#### 4.1.6.6 Lihat detail data transaksi gudang

Tabel 4.8 Skenariolihat detail transaksi gudang

Skenario lihat transaksi gudang	
Deskripsi	Untuk memberikan informasi cara melihat detail data transaksi gudang
No Srs	SRS_006
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list data transaksi gudang
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor memilih record data dan pilih menu Detail di record tersebut	Sistem menampilkan detail transaksi gudang sesuai dengan kode transaksi gudang yang telah dipilih oleh aktor
Kondisi akhir	Proses lihat detail transaksi gudang selesai

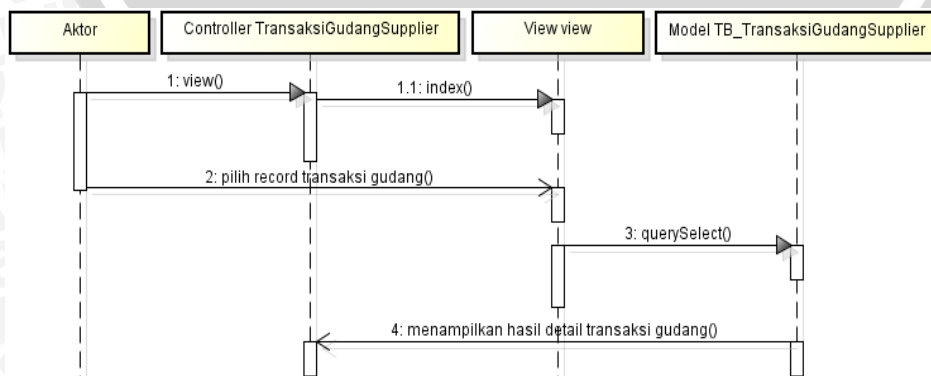
Pada tabel 4.8 merupakan skenario melihat detail transaksi gudang, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses melihat detail data transaksi gudang



Gambar 4.22 Activity Diagram detail transaksi gudang

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.22 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses untuk melihat detail transaksi gudang



Gambar 4.23 Sequence Diagram detail transaksi gudang

Sumber : [Perancangan]

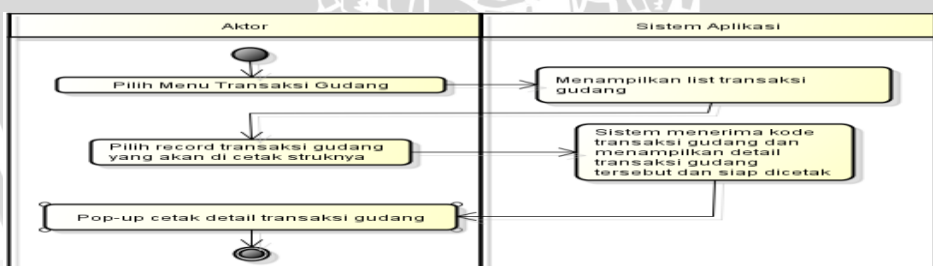
Pada gambar 4.23 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses melihat detail transaksi gudang

#### 4.1.6.7 Cetak struk detail transaksi gudang

Tabel 4.9 Skenariocetak struk detail transaksi gudang

Skenario cetak struk transaksi gudang	
Deskripsi	Untuk memberikan informasi cara mencetak struk detail data transaksi gudang
No Srs	SRS_007
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list data transaksi gudang
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor memilih record data dan pilih menu Struk di record tersebut	Sistem menampilkan detail transaksi gudang sesuai dengan kode transaksi gudang yang telah dipilih oleh aktor dan siap dicetak
Kondisi akhir	Proses cetak struk detail transaksi gudang selesai

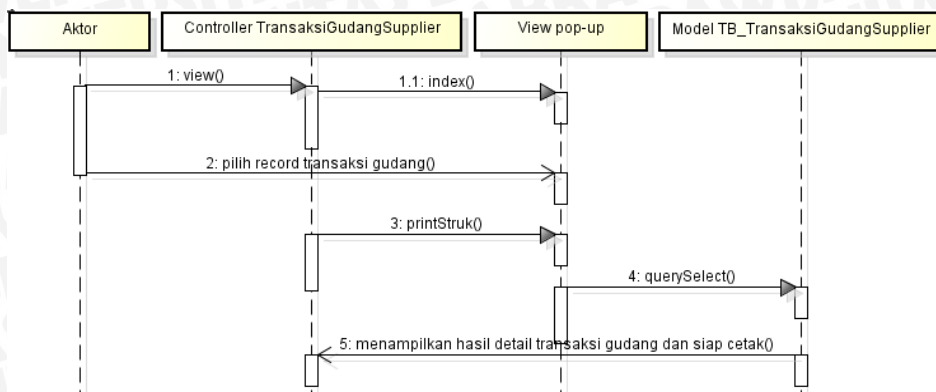
Pada tabel 4.9 merupakan skenario cetak struk detail transaksi gudang, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses mencetak struk detail transaksi gudang



Gambar 4.24 Activity Diagram cetak struk transaksi gudang

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.24 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses mencetak struk detail transaksi gudang



Gambar 4.25 Sequence Diagram cetak struk transaksi gudang

Sumber : [Perancangan]

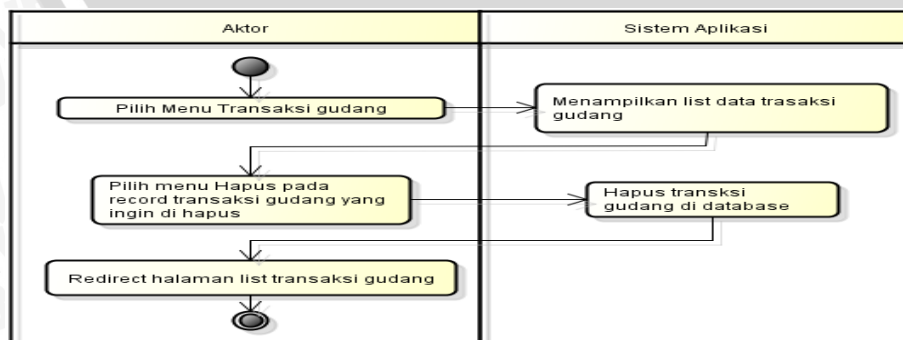
Pada gambar 4.25 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses mencetak struk detail transaksi gudang

#### 4.1.6.8 Hapus transaksi gudang

Tabel 4.10 Skenariohapus transaksi gudang

Skenario hapus transaksi gudang	
Deskripsi	Untuk memberikan informasi cara menghapus data transaksi gudang
No Srs	SRS_008
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list data transaksi gudang
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor memilih record data dan pilih menu Hapus di record tersebut	Sistem menerima kode transaksi gudang dan melakukan penghapusan data pada database
Kondisi akhir	Proses hapus transaksi gudang selesai

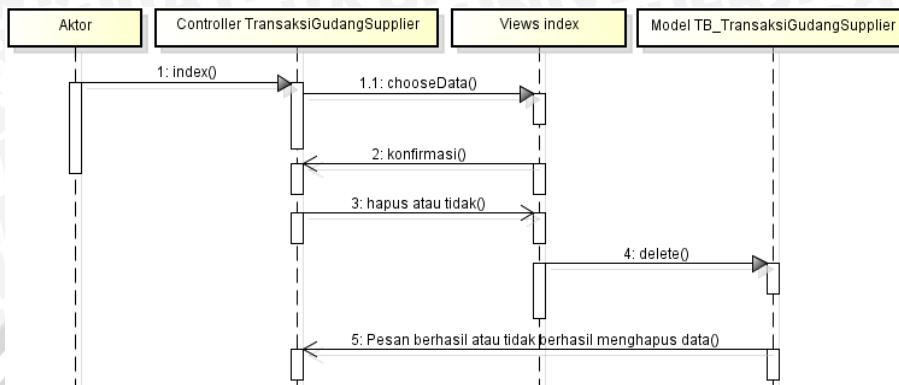
Pada tabel 4.3 merupakan skenario hapus transaksi gudang, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses menghapus data transaksi gudang



Gambar 4.26 Activity Diagram hapus transaksi gudang

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.12 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses menghapus transaksi gudang



Gambar 4.27 Sequence Diagram hapus transaksi gudang

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.27 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses menghapus transaksi gudang

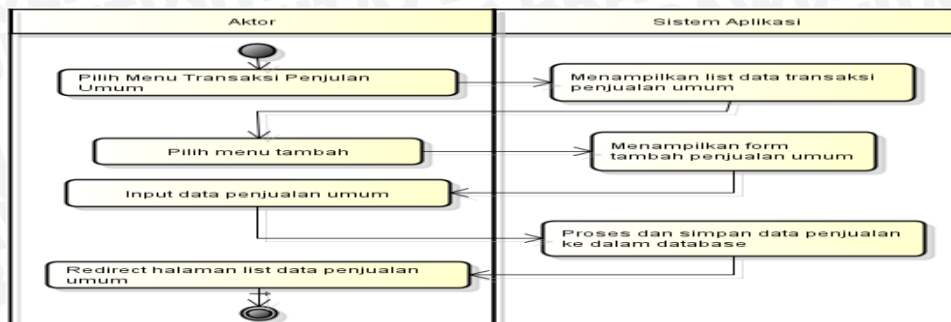
#### 4.1.6.9 Tambah penjualan umum atau reseller

Tabel 4.11 Skenariotambah penjualan umum atau reseller

Skenario tambah penjualan umum atau reseller	
Deskripsi	Untuk memberikan informasi cara menambah transaksi penjualan umum atau reseller
No Srs	SRS_009
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list data penjualan umum atau reseller
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor memilih menu tambah	Sistem menampilkan form tambah penjualan umum reseller
Aktor input data kedalam form dan kemudian menekan tombol Simpan	Sistem menerima inputan dari aktor dan kemudian menyimpannya kedalam database
Kondisi akhir	Proses tambah penjualan umum atau reseller selesai

Pada tabel 4.11 merupakan skenario menambah penjualan umum atau reseller, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses menambah penjualan umum atau reseller

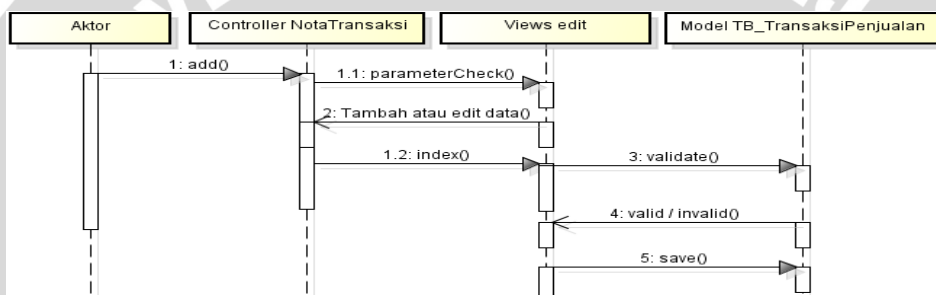




Gambar 4.28 Activity Diagram penjualan umum atau reseller

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.28 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses menambah penjualan umum



Gambar 4.29 Sequence Diagram penjualan umum atau reseller

Sumber : [Perancangan]

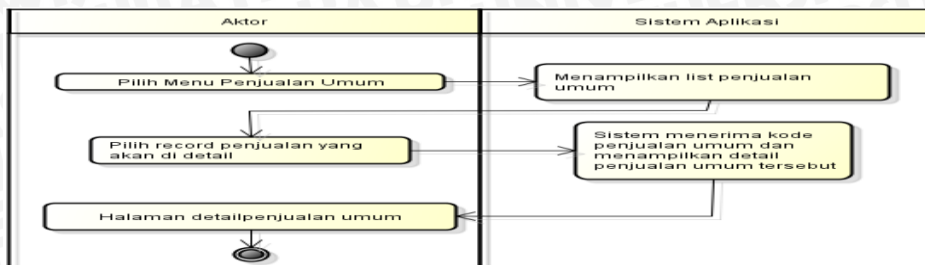
Pada gambar 4.29 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses menambah penjualan umum atau reseller

#### 4.1.6.10 Lihat detail penjualan umum atau reseller

Tabel 4.12 Skenariolihat detail penjualan umum atau reseller

Skenario lihat detail penjualan umum atau reseller	
Deskripsi	Untuk memberikan informasi cara melihat detail data penjualan umum atau reseller
No Srs	SRS_010
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list data penjualan umum atau reseller
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor memilih record data dan pilih menu Detail di record tersebut	Sistem menampilkan detail penjualan umum atau reseller sesuai dengan kode penjualan umum atau reseller yang telah dipilih oleh aktor
Kondisi akhir	Proses lihat detail penjualan umum atau reseller selesai

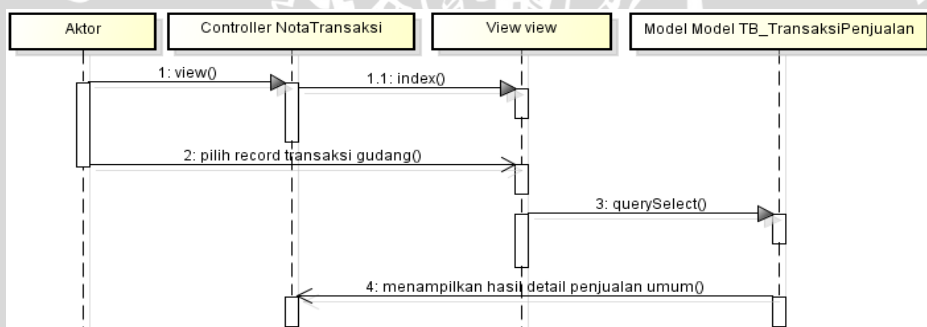
Pada tabel 4.12 merupakan skenario lihat detail penjualan umum atau reseller, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses melihat detail penjualan umum dan reseller



Gambar 4.30 Activity Diagram detail penjualan atau reseller

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.30 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses melihat detail penjualan umum atau reseller



Gambar 4.31 Sequence Diagram detail penjualan umum

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.31 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses melihat detail penjualan umum atau reseller

#### 4.1.6.11 Cetak struk penjualan umum atau reseller

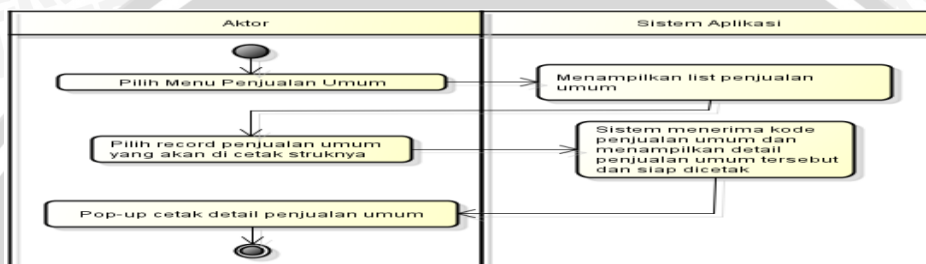
Tabel 4.13 Skenario cetak struk detail penjualan umum atau reseller

Skenario cetak struk penjualan umum atau reseller	
Deskripsi	Untuk memberikan informasi cara mencetak struk penjualan umum atau reseller
No Srs	SRS_011
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list data penjualan umum atau reseller
<b>Reaksi aktor</b>	<b>Reaksi sistem</b>



Aktor memilih record data dan pilih menu Struk di record tersebut	Sistem menampilkan detail penjualan umum atau reseller sesuai dengan kode penjualan umum yang telah dipilih oleh aktor dan siap dicetak
Kondisi akhir	Proses cetak struk detail penjualan umum atau reseller selesai

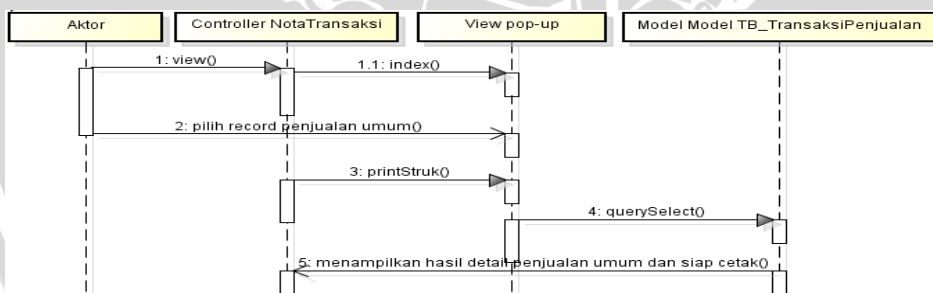
Pada tabel 4.13 merupakan skenario cetak struk detail penjualan umum atau reseller, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses mencetak struk detail penjualan umum atau reseller



Gambar 4.32 Activity Diagram cetak struk penjualan umum

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.32 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses mencetak struk penjualan umum atau reseller



Gambar 4.33 Sequence Diagram cetak struk penjualan umum

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.33 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses mencetak struk penjualan umum atau reseller

#### 4.1.6.12 Hapus penjualan umum atau reseller

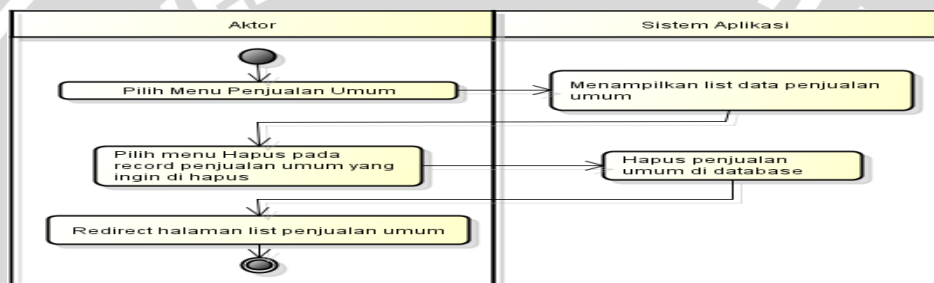
Tabel 4.14 Skenariohapus penjualan umum atau reseller

Skenario hapus penjualan umum atau reseller	
Deskripsi	Untuk memberikan informasi cara menghapus data penjualan umum atau reseller



No Srs	SRS_011
<b>Skenario utama</b>	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list data penjualan umum atau reseller
<b>Reaksi aktor</b>	<b>Reaksi sistem</b>
Aktor memilih record data dan pilih menu Hapus di record tersebut	Sistem menerima kode penjualan umum atau reseller dan melakukan penghapusan data pada database
Kondisi akhir	Proses hapus penjualan umum atau reseller selesai

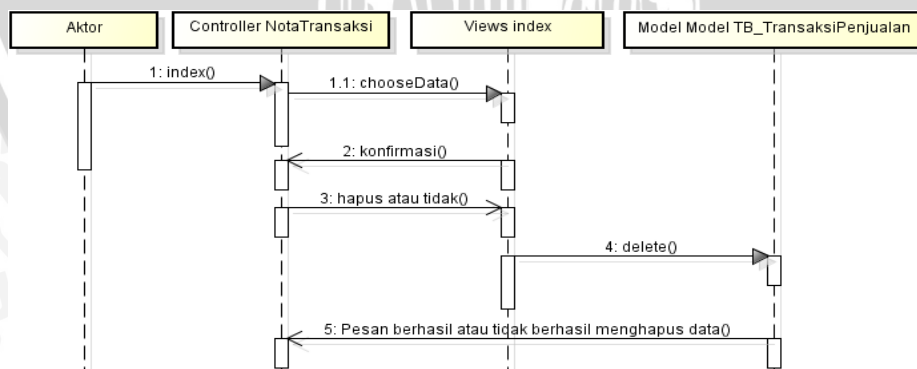
Pada tabel 4.14 merupakan skenario hapus penjualan umum atau reseller, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses menghapus penjualan umum atau reseller



Gambar 4.34 Activity Diagram hapus pennjualan umum

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.34 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses menghapus penjualan umum atau reseller



Gambar 4.35 Sequence Diagram hapus pennjualan umum

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.35 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses menghapus penjualan umum atau reseller

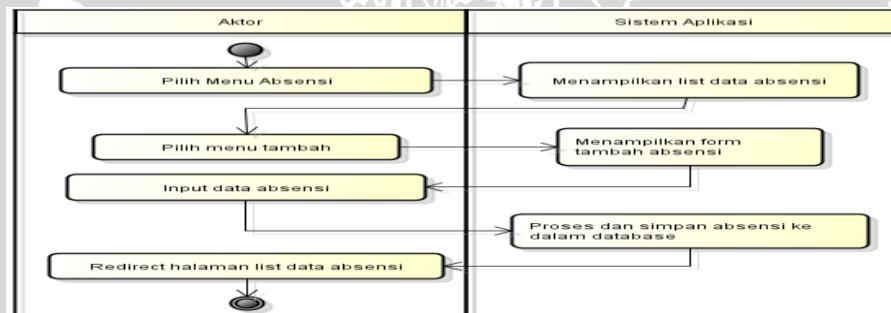


#### 4.1.6.13 Tambah data absensi

Tabel 4.15 Skenario tambah absensi

Skenario tambah absensi	
Deskripsi	Untuk memberikan informasi cara menambah absensi
No Srs	SRS_013
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list data absensi
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor memilih menu tambah	Sistem menampilkan form tambah absensi
Aktor input data kedalam form dan kemudian menekan tombol Simpan	Sistem menerima inputan dari aktor dan kemudian menyimpannya kedalam database
Kondisi akhir	Proses tambah absensi selesai

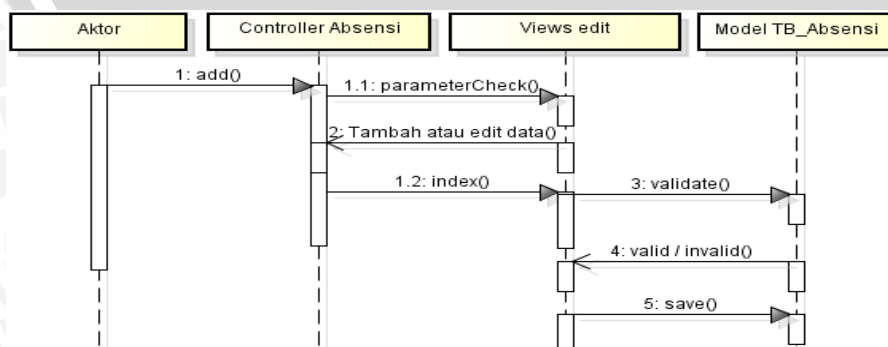
Pada tabel 4.15 merupakan skenario tambah data absensi, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses menambah data absensi



Gambar 4.36 Activity Diagram tambah absensi

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.36 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses menambah data absensi



Gambar 4.37 Sequence Diagram tambah absensi

Sumber : [Perancangan]

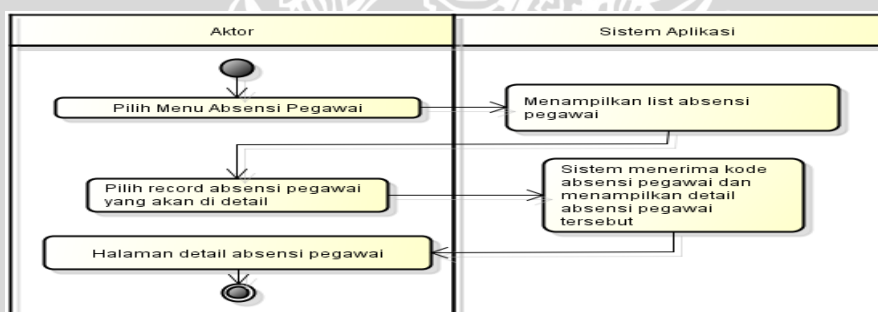
Pada gambar 4.37 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses menambah data absensi

#### 4.1.6.14 Lihat detail absensi semua pegawai

Tabel 4.16 Skenariolihat detail absensi pegawai

Skenario lihat detail absensi	
Deskripsi	Untuk memberikan informasi cara melihat detail absensi
No Srs	SRS_014
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list absensi pegawai
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor memilih record data dan pilih menu Detail di record tersebut	Sistem menampilkan detail absensi sesuai dengan kode absensi yang telah dipilih oleh aktor
Kondisi akhir	Proses lihat detail absensi selesai

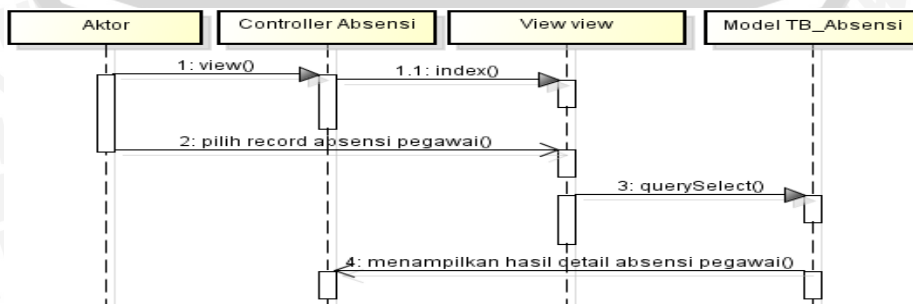
Pada tabel 4.16 merupakan skenario lihat detail absensi pegawai, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses melihat detail absensi



Gambar 4.38 Activity Diagram detail absensi pegawai

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.38 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses menambah data absensi



Gambar 4.39 Sequence Diagram detail absensi pegawai

Sumber : [Perancangan]

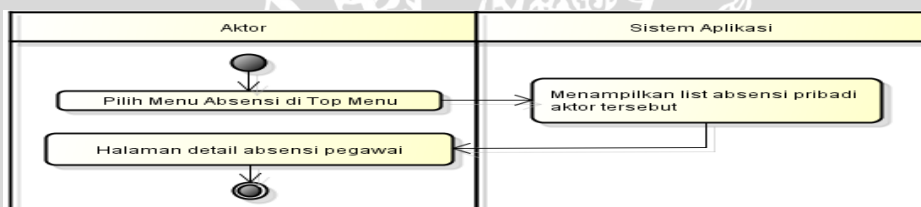
Pada gambar 4.39 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses menambah data absensi

#### 4.1.6.15 Lihat detail absensi pribadi pegawai

Tabel 4.17 Skenariolihat detail absensi pribadi

Skenario lihat detail absensi pribadi	
Deskripsi	Untuk memberikan informasi cara melihat detail absensi pribadi
No Srs	SRS_015
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan halaman dashboard
<b>Reaksi aktor</b>	<b>Reaksi sistem</b>
Aktor memilih menu absensi di top menu	Sistem menampilkan detail absensi pribadi dari aktor tersebut
Kondisi akhir	Proses lihat detail absensi pribadi selesai

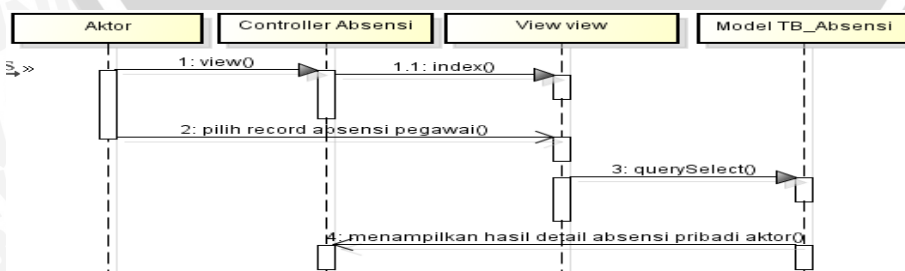
Pada tabel 4.17 merupakan skenario lihat detail absensi pribadi, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses melihat detail absensi pribadi



Gambar 4.40 Activity Diagram detail absensi pribadi

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.40 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses melihat detail absensi pribadi



Gambar 4.41 Sequence Diagram detail absensi pribadi



Sumber : [Perancangan]

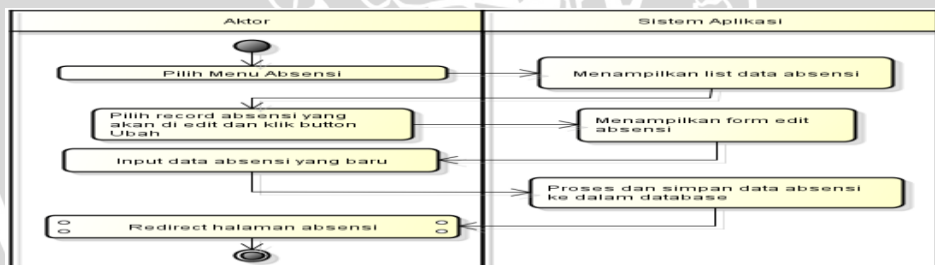
Pada gambar 4.41 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses melihat detail absensi pribadi

#### 4.1.6.16 Ubah absensi

Tabel 4.18 Skenarioubah absensi

Skenario ubah absensi	
Deskripsi	Untuk memberikan informasi cara mengubah absensi
No Srs	SRS_016
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list data absensi
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor memilih record data dan pilih menu Ubah di record tersebut	Sistem menampilkan form edit jenis barang dan menampilkan isi data absensi sebelumnya
Aktor input data kedalam form dan kemudian menekan tombol Simpan	Sistem menerima inputan data absensi dari aktor dan memproses inputan kemudian menyimpan data absensi yang baru ke database
Kondisi akhir	Proses ubah absensi selesai

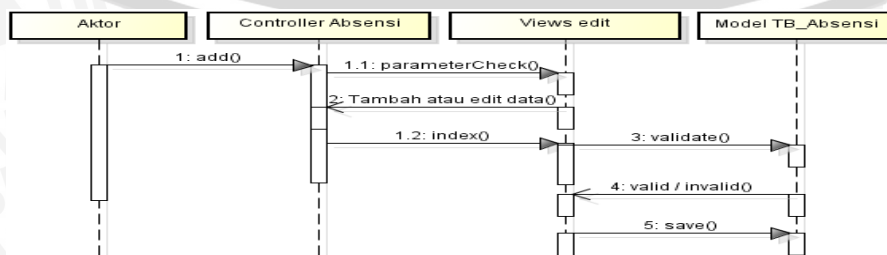
Pada tabel 4.18 merupakan skenario ubah absensi, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses mengubah absensi pribadi



Gambar 4.42 Activity Diagram ubah absensi

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.42 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses mengubah data absensi



Gambar 4.43 Sequence Diagram ubah absensi



Sumber : [Perancangan]

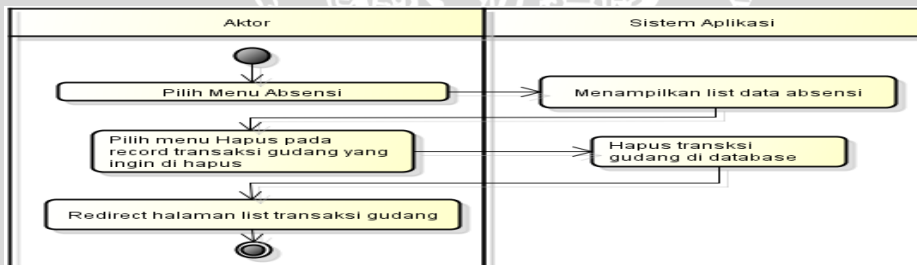
Pada gambar 4.43 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses mengubah data absensi

#### 4.1.6.17 Hapus absensi

Tabel 4.19 Skenariohapus absensi

Skenario hapus absensi	
Deskripsi	Untuk memberikan informasi cara menghapus data absensi
No Srs	SRS_017
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list absensi
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor memilih record data dan pilih menu Hapus di record tersebut	Sistem menerima kode absensi dan melakukan penghapusan data pada database
Kondisi akhir	Proses hapus absensi selesai

Pada tabel 4.3 merupakan skenario hapus absensi, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses menghapus data absensi



Gambar 4.44 Activity Diagram hapus absensi

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.44 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses menghapus data absensi



Gambar 4.45 Sequence Diagram hapus absensi



Sumber : [Perancangan]

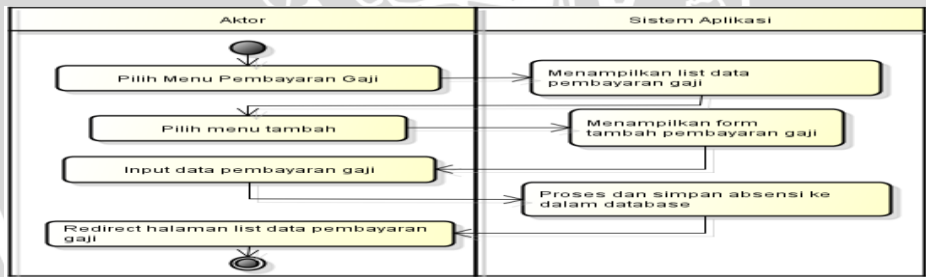
Pada gambar 4.13 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses menghapus data absensi

#### 4.1.6.18 Tambah pembayaran gaji

Tabel 4.20 Skenariotambah pembayaran gaji

Skenario tambah absensi	
Deskripsi	Untuk memberikan informasi cara menambah pembayaran gaji
No Srs	SRS_018
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list data pembayaran gaji
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor memilih menu tambah	Sistem menampilkan form tambah pembayaran gaji
Aktor input data kedalam form dan kemudian menekan tombol Simpan	Sistem menerima inputan dari aktor dan kemudian menyimpannya kedalam database
Kondisi akhir	Proses tambah pembayaran gaji selesai

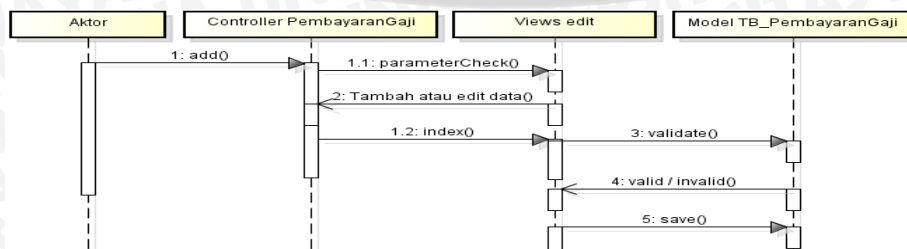
Pada tabel 4.20 merupakan skenario tambah pembayaran gaji, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses menambah pembayaran gaji



Gambar 4.46 Activity Diagram tambah pembayaran gaji

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.12 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses menambah data pembayaran gaji





Gambar 4.47 Sequence Diagram tambah pembayaran gaji

Sumber : [Perancangan]

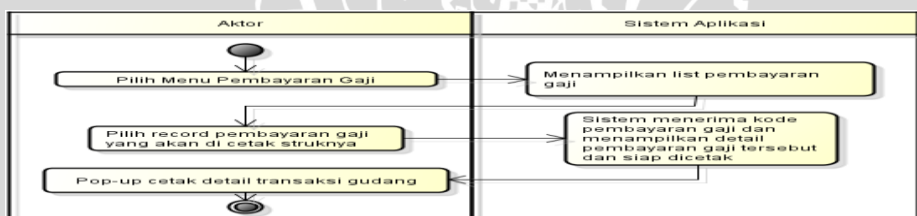
Pada gambar 4.47 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses menambah pembayaran gaji

#### 4.1.6.19 Cetak struk pembayaran gaji

Tabel 4.21 Skenario cetak struk pembayaran gaji

Skenario cetak struk pembayaran gaji	
Deskripsi	Untuk memberikan informasi cara mencetak struk pembayaran gaji
No Srs	SRS_019
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list data pembayaran gaji
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor memilih record data dan pilih menu Struk di record tersebut	Sistem menampilkan detail pembayaran gaji sesuai dengan kode pembayaran gaji yang telah dipilih oleh aktor dan siap dicetak
Kondisi akhir	Proses cetak struk pembayaran gaji selesai

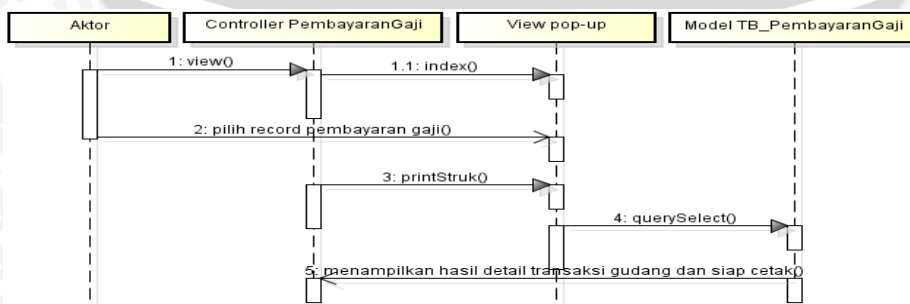
Pada tabel 4.21 merupakan skenario cetak struk pembayaran gaji, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses mencetak struk pembayaran gaji



Gambar 4.48 Activity Diagram cetak struk pembayaran gaji

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.48 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses mencetak struk pembayaran gaji



Gambar 4.49 Sequence Diagram cetak struk pembayaran gaji

Sumber : [Perancangan]

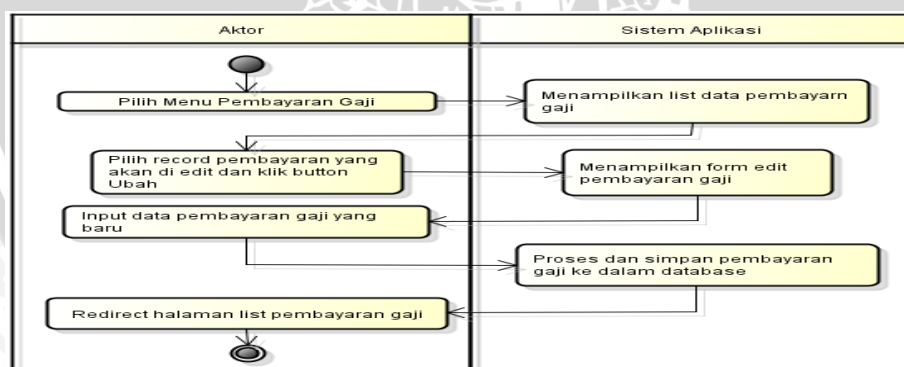
Pada gambar 4.49 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses mencetak struk pembayaran gaji

#### 4.1.6.20 Ubah pembayaran gaji

Tabel 4.22 Skenarioubah pembayaran gaji

Skenario ubah pembayaran gaji	
Deskripsi	Untuk memberikan informasi cara mengubah pembayaran gaji
No Srs	SRS_20
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list data pembayaran gaji
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor memilih record data dan pilih menu Ubah di record tersebut	Sistem menampilkan form edit pembayaran gaji dan menampilkan isi data pembayaran gaji sebelumnya
Aktor input data kedalam form dan kemudian menekan tombol Simpan	Sistem menerima inputan data pembayaran gaji dari aktor dan memproses inputan kemudian menyimpan data pembayaran gaji yang baru ke database
Kondisi akhir	Proses ubah pembayaran gaji selesai

Pada tabel 4.22 merupakan skenario ubah pembayaran gaji, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses mengubah data pembayaran gaji

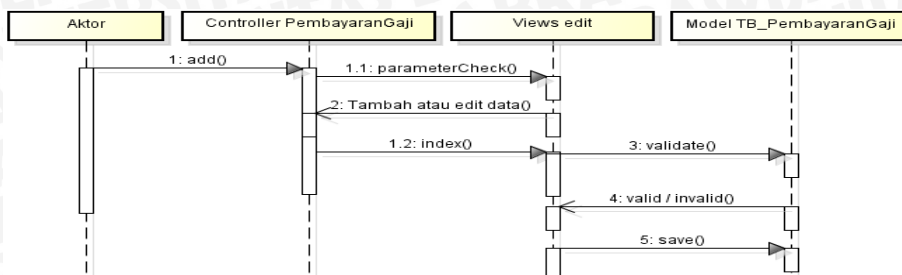


Gambar 4.50 Activity Diagram ubah pembayaran gaji

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.50 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses mengubah data pembayaran gaji





Gambar 4.51 Sequence Diagram ubah pembayaran gaji

Sumber : [Perancangan]

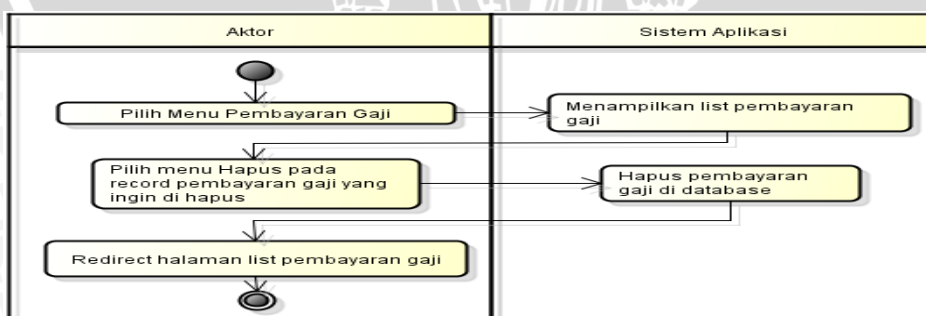
Pada gambar 4.51 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses mengubah data pembayaran gaji

#### 4.1.6.21 Hapus pembayaran gaji

Tabel 4.23 Skenariohapus pembayaran gaji

<b>Skenario hapus pembayaran gaji</b>	
Deskripsi	Untuk memberikan informasi cara menghapus data pembayaran gaji
Np Srs	SRS_021
<b>Skenario utama</b>	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list pembayarn gaji
<b>Reaksi aktor</b>	<b>Reaksi sistem</b>
Aktor memilih record data dan pilih menu Hapus di record tersebut	Sistem menerima kode pembayarn gaji dan melakukan penghapusan data pada database
Kondisi akhir	Proses hapus pembayaran gaji selesai

Pada tabel 4.23 merupakan skenario hapus pembayaran gaji, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses hapus pembayaran gaji

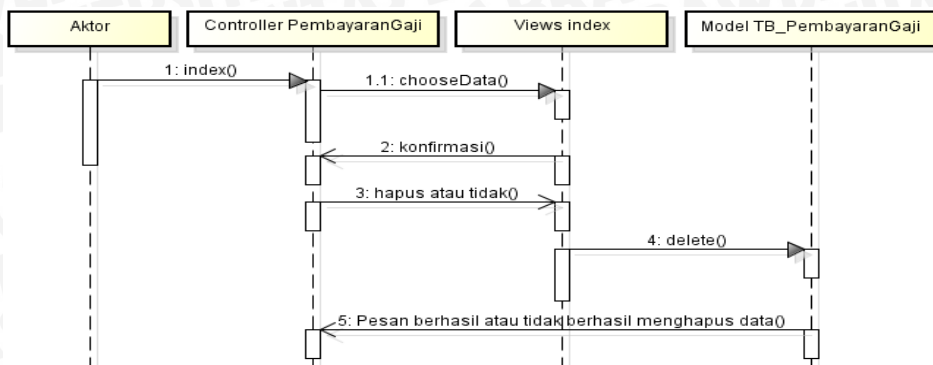


Gambar 4.52 Activity Diagram hapus pembayaran gaji

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.52 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses menghapus pembayaran gaji





Gambar 4.53 Sequence Diagram hapus pembayaran gaji

Sumber : [Perancangan]

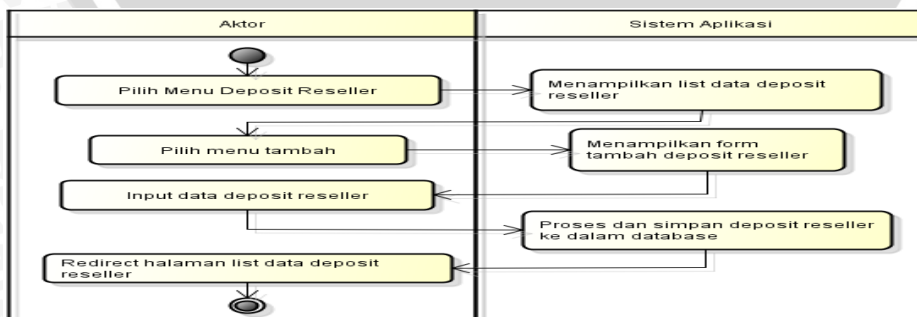
Pada gambar 4.53 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses menghapus pembayaran gaji

#### 4.1.6.22 Tambah data deposit reseller

Tabel 4.24 Skenariotambah deposit reseller

Skenario tambah deposit reseller	
Deskripsi	Untuk memberikan informasi cara menambah deposit reseller
No Srs	SRS_022
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list data deposit reseller
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor memilih menu tambah	Sistem menampilkan form tambah deposit reseller
Aktor input data kedalam form dan kemudian menekan tombol Simpan	Sistem menerima inputan dari aktor dan kemudian menyimpannya kedalam database
Kondisi akhir	Proses tambah deposit reseller selesai

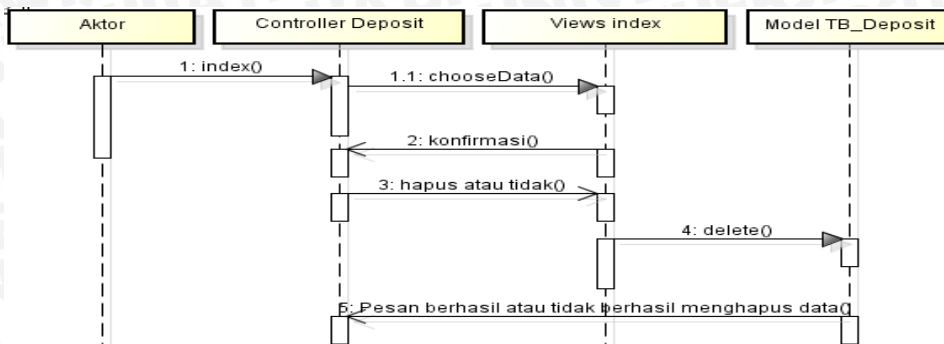
Pada tabel 4.24 merupakan skenario tambah deposit reseller, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses menambah data deposit reseller



Gambar 4.54 Activity Diagram tambah deposit reseller

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.12 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses menambah data deposit reseller



Gambar 4.55 Sequence Diagram tambah deposit reseller

Sumber : [Perancangan]

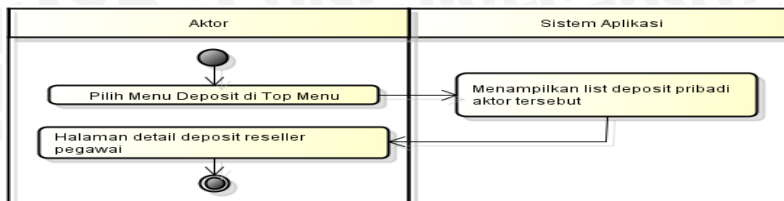
Pada gambar 4.55 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses menambah data deposit reseller

#### 4.1.6.23 Lihat history deposit reseller pribadi

Tabel 4.25 Skenariolihat detail deposit reseller pribadi

Skenario lihat detail deposit reseller pribadi	
Deskripsi	Untuk memberikan informasi cara melihat detail deposit reseller pribadi
No Srs	SRS_023
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan halaman dashboard
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor memilih menu absensi di top menu	Sistem menampilkan detail deposit reseller pribadi dari aktor tersebut
Kondisi akhir	Proses lihat detail deposit reseller pribadi selesai

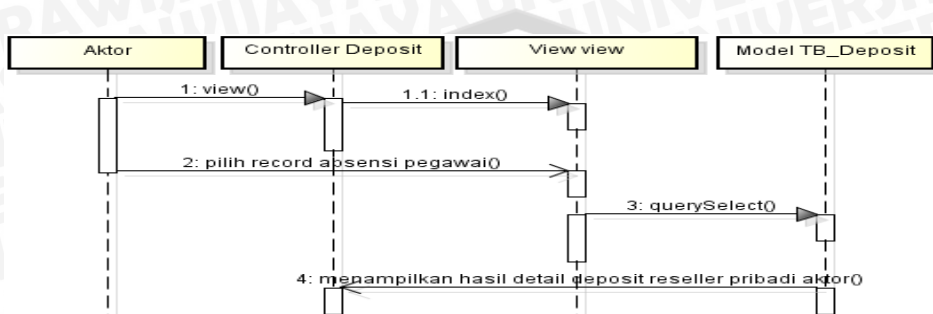
Pada tabel 4.25 merupakan skenario lihat detail deposit reseller pribadi, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses melihat data deposit reseller pribadi



Gambar 4.56 Activity Diagram lihat detail deposit reseller pribadi

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.56 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses melihat detail deposit reseller pribadi



Gambar 4.57 Sequence Diagram tambah deposit reseller pribadi

Sumber : [Perancangan]

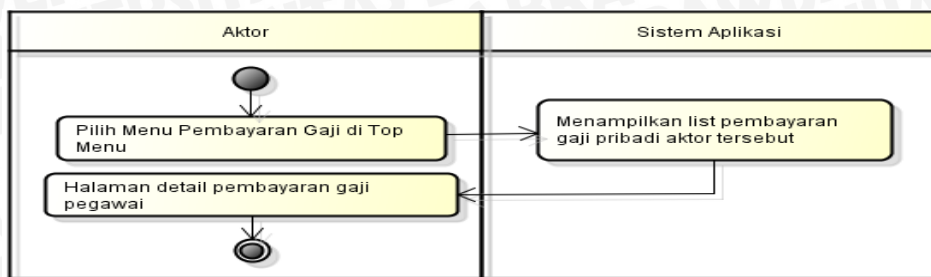
Pada gambar 4.57 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses melihat detail deposit reseller pribadi

#### 4.1.6.24 Lihat history pembayaran gaji pribadi

Tabel 4.26 Skenario lihat history pembayaran gaji pribadi

Skenario lihat history pembayaran gaji	
Deskripsi	Untuk memberikan informasi cara melihat detail reseller pribadi
No Srs	SRS_024
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan halaman dashboard
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor memilih menu pembayaran gaji di top menu	Sistem menampilkan detail pembayaran gaji pribadi dari aktor tersebut
Kondisi akhir	Proses lihat pembayaran gaji pribadi selesai

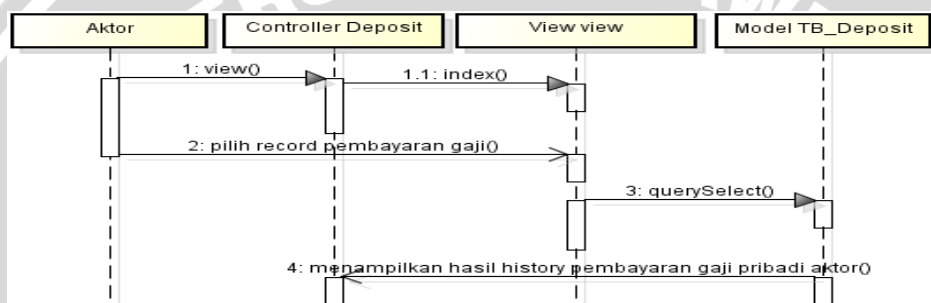
Pada tabel 4.26 merupakan skenario lihat pembayaran gaji pribadi, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses melihat data pembayaran gaji pribadi sendiri



Gambar 4.58 Activity Diagram lihat history pembayaran gaji pribadi

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.58 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses melihat history pembayaran gaji pribadi



Gambar 4.59 Sequence Diagram lihat history pembayaran gaji pribadi

Sumber : [Perancangan]

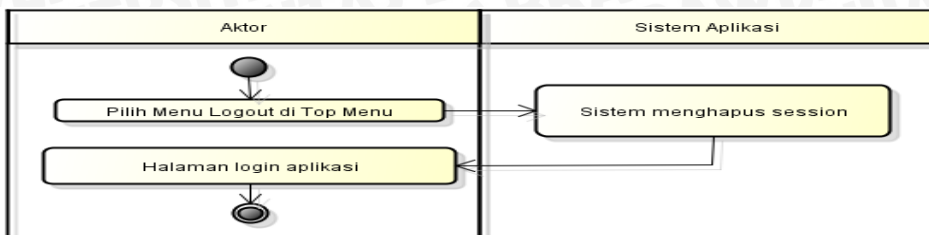
Pada gambar 4.59 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses melihat history data pembayaran gaji pribadi

#### 4.1.6.25 Logout

Tabel 4.27 Skenariologout

Skenario logout	
Deskripsi	Untuk memberikan informasi cara logout
No Srs	SRS_025
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan halaman dashboard
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor memilih menu logout di top menu	Sistem menampilkan membersihkan session dan mendirect ke halaman login
Kondisi akhir	Proses logout aplikasi selesai

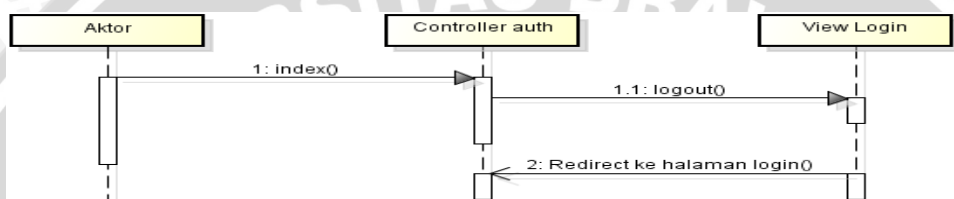
Pada tabel 4.27 merupakan skenario logout, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses logout



Gambar 4.60 Activity Diagram logout

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.60 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses logout



Gambar 4.61 Sequence Diagram logout

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.61 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses logout

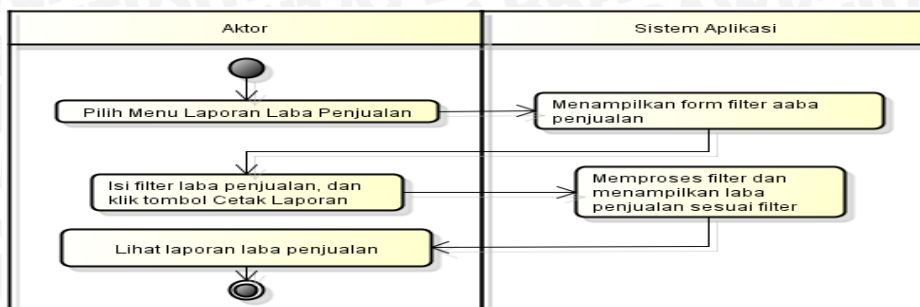
#### 4.1.6.26 Lihat laporan laba penjualan

Tabel 4.28 Skenariolihat laba penjualan

Skenario cetak laporan laba penjualan	
Deskripsi	Untuk memberikan informasi cara melihat laporan laba penjualan
No Srs	SRS_026
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan form filter laporan laba penjualan
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor melakukan filter data laba penjualan, kemudian menekan tombol Cetak Laporan	Sistem menerima filter data laba penjualan dari Aktor, kemudian memproses dan menampilkan data laba penjualan
Kondisi akhir	Laporan laba penjualan sesuai filter pemilik berhasil dilihat

Pada tabel 4.28 merupakan skenario lihat laporan laba penjualan, untuk langkah langkah melakukan proses melihat laporan laba penjualan

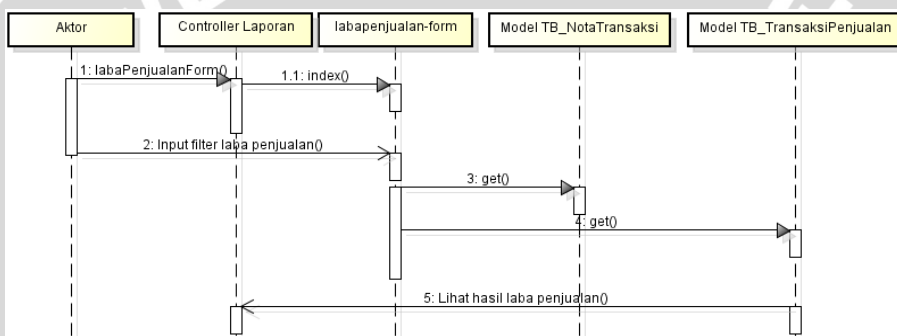




Gambar 4.62 Activity Diagram lihat laporan laba penjualan

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.12 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses melihat laporan laba penjualan



Gambar 4.63 Sequence Diagram lihat laporan laba penjualan

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.63 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses melihat laporan laba penjualan

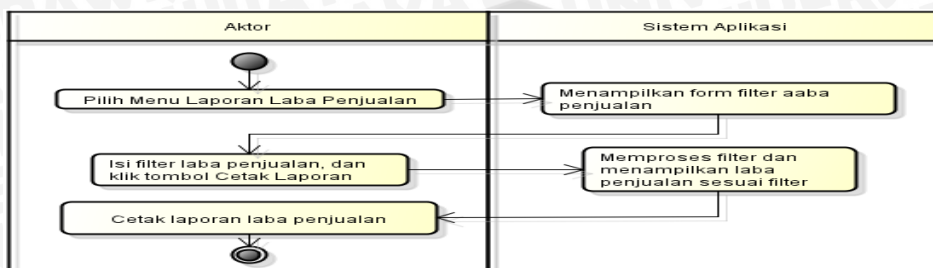
#### 4.1.6.27 Cetak laporan laba penjualan

Tabel 4.29 Skenario cetak laba penjualan

Skenario cetak laporan laba penjualan	
Deskripsi	Untuk memberikan informasi cara mencetak laporan laba penjualan
No Srs	SRS_027
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan form filter laporan laba penjualan
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor melakukan filter data laba penjualan, kemudian menekan tombol Cetak Laporan	Sistem menerima filter data laba penjualan dari Aktor, kemudian memproses dan menampilkan data laba penjualan
Kondisi akhir	Laporan laba penjualan sesuai filter pemilik berhasil

dicetak

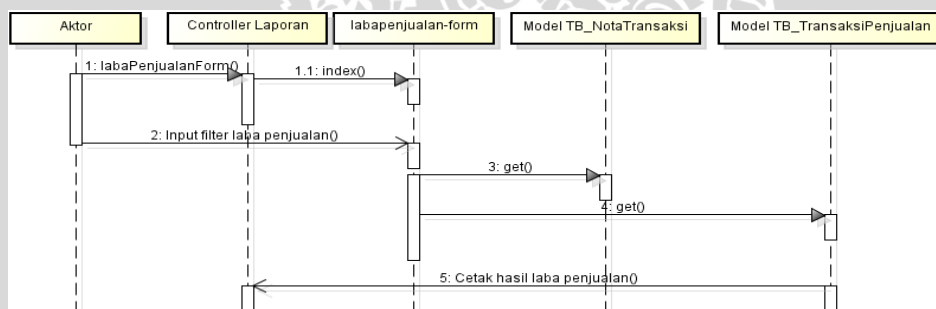
Pada tabel 4.29 merupakan skenario cetak laporan laba penjualan, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses mencetak laporan laba penjualan



Gambar 4.64 Activity Diagram cetak laporan laba penjualan

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.64 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses mencetak laporan laba penjualan



Gambar 4.65 Sequence Diagram cetak laporan laba penjualan

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.65 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses mencetak laporan laba penjualan

#### 4.1.6.28 Cetak laporan produk terlaris

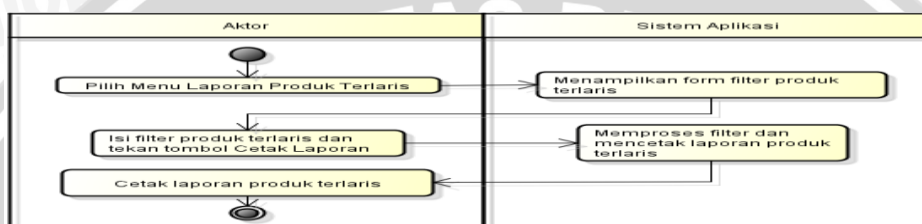
Tabel 4.30 Skenariocetak laporan produk terlaris

<b>Skenario cetak laporan produk terlaris</b>	
Deskripsi	Untuk memberikan informasi cara mencetak laporan produk terlaris
No Srs	SRS_028
<b>Skenario utama</b>	
Kondisi awal	Sistem menampilkan form filter laporan produk terlaris
<b>Reaksi aktor</b>	<b>Reaksi sistem</b>



Aktor melakukan filter data produk terlaris, kemudian menekan tombol Cetak Laporan	Sistem menerima filter data produk terlaris dari Aktor, kemudian memproses dan menampilkan data produk terlaris
Kondisi akhir	Laporan produk terlaris sesuai filter aktor berhasil dicetak

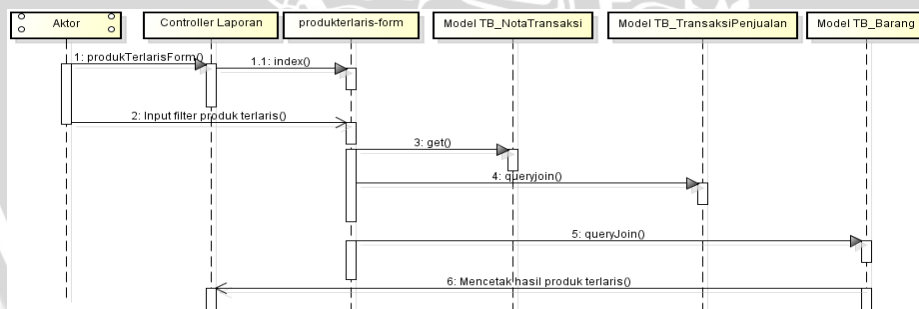
Pada tabel 4.30 merupakan skenario mencetak laporan produk terlaris, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses mencetak laporan produk terlaris



Gambar 4.66 Activity Diagram cetak laporan produk terlaris

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.66 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses mencetak laporan produk terlaris



Gambar 4.67 Sequence Diagram cetak laporan produk terlaris

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.67 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses mencetak laporan produk terlaris

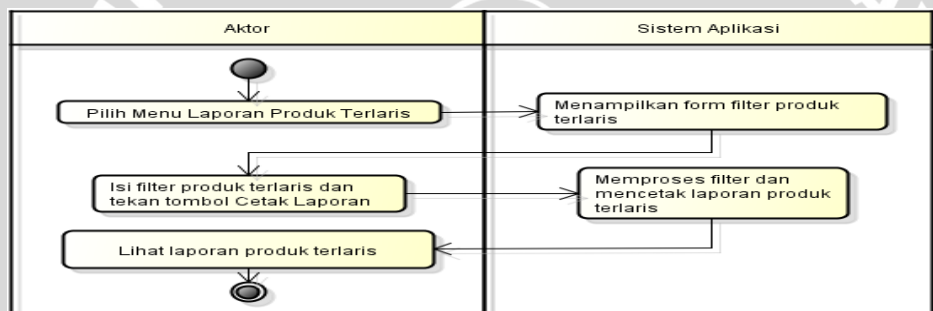
#### 4.1.6.29 Lihat laporan produk terlaris

Tabel 4.31 Skenario cetak laporan produk terlaris

Skenario cetak laporan produk terlaris	
Deskripsi	Untuk memberikan informasi cara melihat laporan produk terlaris

No Srs	SRS_029
<b>Skenario utama</b>	
Kondisi awal	Sistem menampilkan form filter laporan produk terlaris
<b>Reaksi aktor</b>	<b>Reaksi sistem</b>
Aktor melakukan filter data produk terlaris, kemudian menekan tombol Cetak Laporan	Sistem menerima filter data produk terlaris dari Aktor, kemudian memproses dan menampilkan data produk terlaris
Kondisi akhir	Laporan produk terlaris sesuai filter aktor berhasil dilihat

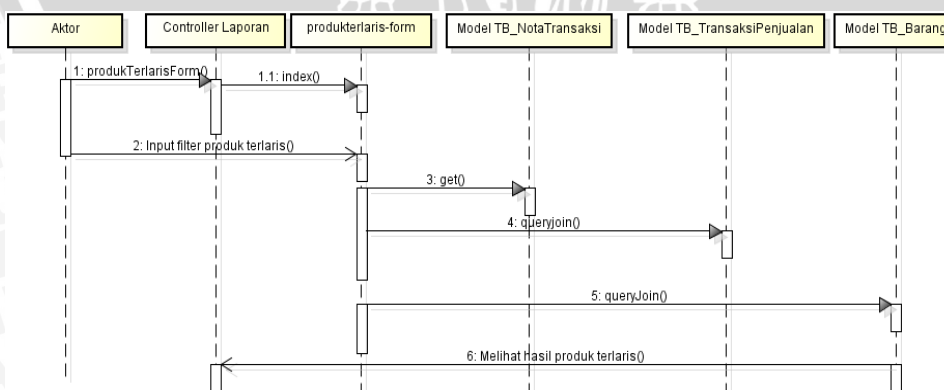
Pada tabel 4.31 merupakan skenario melihat laporan produk terlaris, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses melihat laporan produk terlaris



Gambar 4.68 Activity Diagram lihat laporan produk terlaris

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.68 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses melihat laporan produk terlaris



Gambar 4.69 Sequence Diagram cetak laporan produk terlaris

Sumber : [Perancangan]

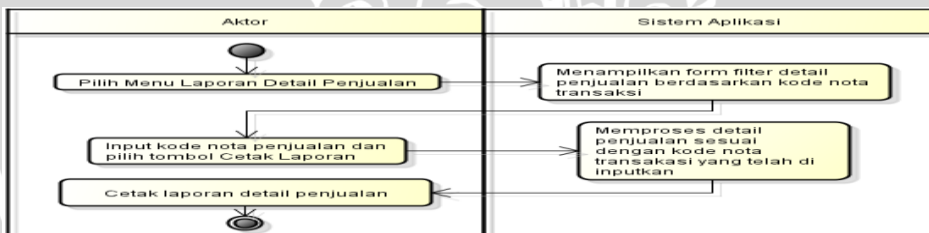
Pada gambar 4.69 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses melihat laporan produk terlaris

#### 4.1.6.30 Cetak laporan detail penjualan

Tabel 4.32 Skenariocetak laporan detail penjualan

Skenario cetak laporan detail penjualan	
Deskripsi	Untuk memberikan informasi cara mencetak laporan detail penjualan
No Srs	SRS_030
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan form filter laporan detail penjualan
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor melakukan filter data detail penjualan, kemudian menekan tombol Cetak Laporan	Sistem menerima filter data detail penjualan dari Aktor, kemudian memproses dan menampilkan data detail penjualan
Kondisi akhir	Laporan detail penjualan sesuai filter aktor berhasil dicetak

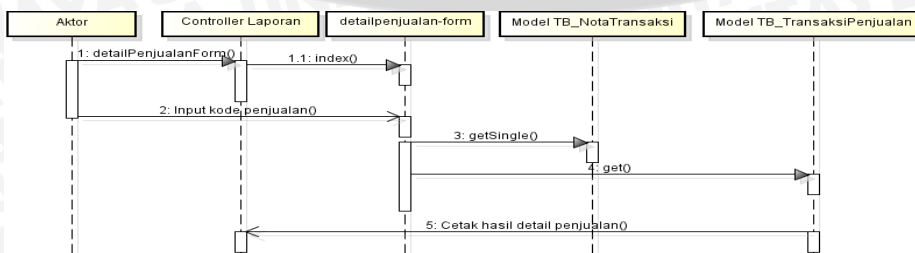
Pada tabel 4.32 merupakan skenario cetak laporan detail penjualan, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses mencetak laporan detail penjualan



Gambar 4.70 Activity Diagram cetak laporan detail penjualan

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.70 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses mencetak laporan detail penjualan



Gambar 4.71 Sequence Diagram cetak laporan detail penjualan

Sumber : [Perancangan]

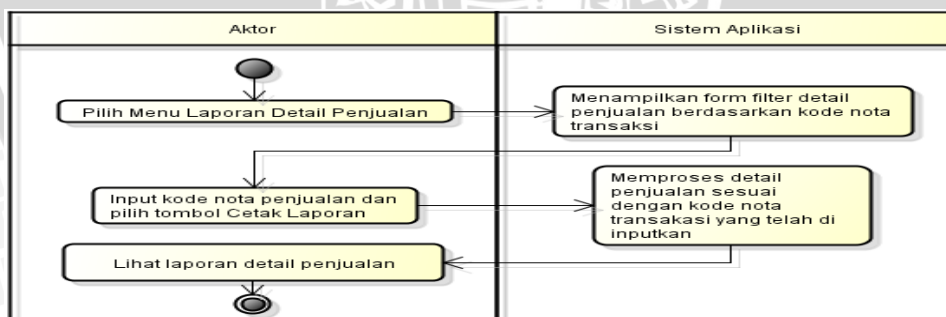
Pada gambar 4.71 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses mencetak laporan detail penjualan

#### 4.1.6.31 Lihat laporan detail penjualan

Tabel 4.33 Skenariolihat laporan detail penjualan

Skenario cetak laporan detail penjualan	
Deskripsi	Untuk memberikan informasi cara melihat laporan detail penjualan
No Srs	SRS_031
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan form filter laporan detail penjualan
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor melakukan filter data detail penjualan, kemudian menekan tombol Cetak Laporan	Sistem menerima filter data detail penjualan dari Aktor, kemudian memproses dan menampilkan data detail penjualan
Kondisi akhir	Laporan detail penjualan sesuai filter aktor berhasil dilihat

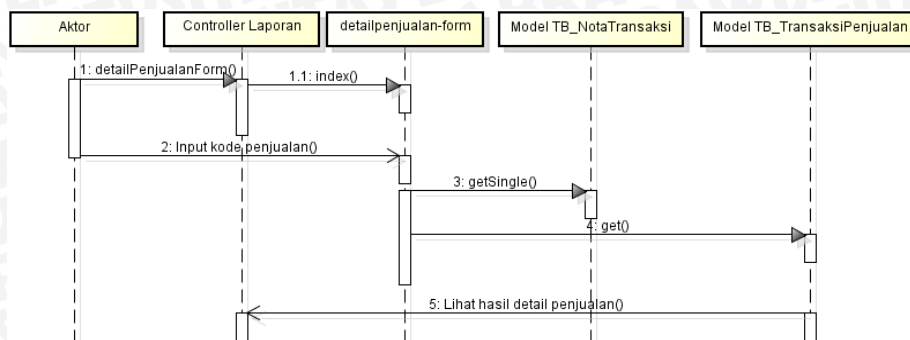
Pada tabel 4.33 merupakan skenario melihat laporan detail penjualan, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses melihat laporan detail penjualan



Gambar 4.72 Activity Diagram lihat laporan detail penjualan

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.72 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses melihat laporan detail penjualan



Gambar 4.73 Sequence Diagram lihat laporan detail penjualan

Sumber : [Perancangan]

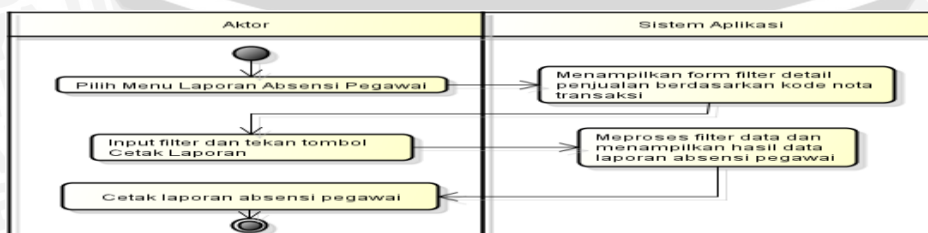
Pada gambar 4.73 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses melihat laporan detail penjualan

#### 4.1.6.32 Cetak laporan absensi pegawai

Tabel 4.34 Skenario cetak laporan absensi pegawai

Skenario cetak laporan absensi pegawai	
Deskripsi	Untuk memberikan informasi cara mencetak laporan absensi pegawai
No Srs	SRS_032
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan form filter laporan absensi pegawai
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor melakukan filter data absensi pegawai, kemudian menekan tombol Cetak Laporan	Sistem menerima filter data absensi pegawai dari Aktor, kemudian memproses dan menampilkan data absensi pegawai
Kondisi akhir	Laporan absensi pegawai sesuai filter aktor berhasil dicetak

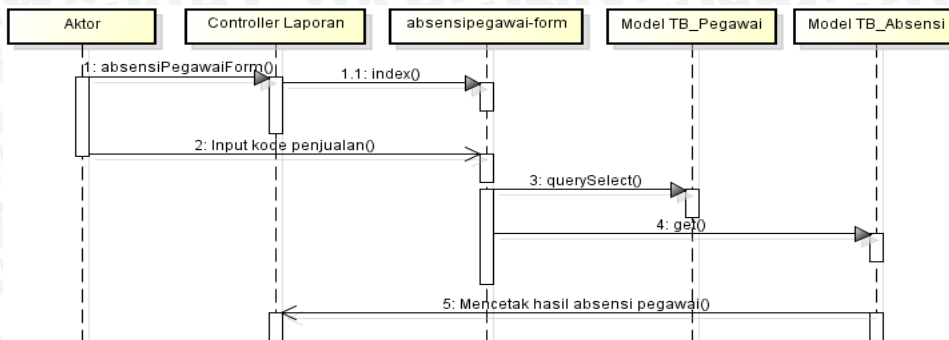
Pada tabel 4.34 merupakan skenario mencetak laporan absensi pegawai, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses mencetak laporan absensi pegawai



Gambar 4.74 Activity Diagram cetak laporan absensi pegawai

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.74 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses mencetak laporan absensi pegawai



Gambar 4.75 Sequence Diagram cetak laporan absensi pegawai

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.75 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses mencetak laporan absensi pegawai

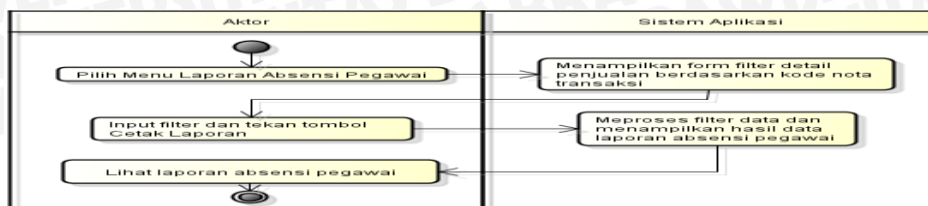
#### 4.1.6.33 Lihat laporan absensi pegawai

Tabel 4.35 Skenariolihat laporan absensi pegawai

<b>Skenario cetak laporan absensi pegawai</b>	
Deskripsi	Untuk memberikan informasi cara melihat laporan absensi pegawai
No Srs	SRS_033
<b>Skenario utama</b>	
Kondisi awal	Sistem menampilkan form filter laporan absensi pegawai
<b>Reaksi aktor</b>	<b>Reaksi sistem</b>
Aktor melakukan filter data absensi pegawai, kemudian menekan tombol Cetak Laporan	Sistem menerima filter data absensi pegawai dari Aktor, kemudian memproses dan menampilkan data absensi pegawai
Kondisi akhir	Laporan absensi pegawai sesuai filter aktor berhasil dilihat

Pada tabel 4.35 merupakan skenario melihat laporan absensi pegawai, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses melihat laporan absensi pegawai

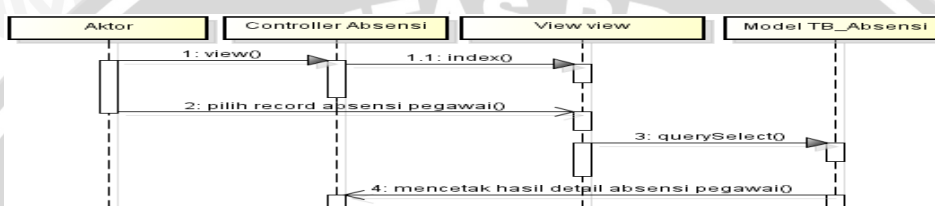




Gambar 4.76 Activity Diagram lihat laporan absensi pegawai

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.76 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses melihat laporan absensi pegawai



Gambar 4.77 Sequence Diagram lihat laporan absensi pegawai

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.77 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses melihat laporan absensi pegawai

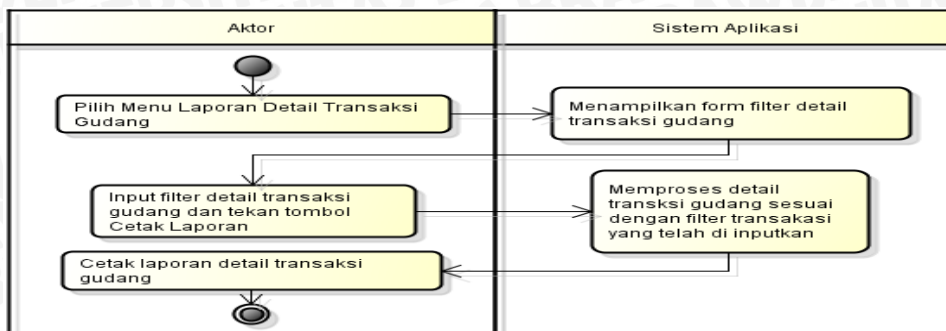
#### 4.1.6.34 Cetak laporan detail transaksi gudang

Tabel 4.36 Skenario cetak laporan detail transaksi gudang

<b>Skenario cetak laporan detail transaksi gudang</b>	
Deskripsi	Untuk memberikan informasi cara mencetak laporan detail transaksi gudang
No Srs	SRS_034
<b>Skenario utama</b>	
Kondisi awal	Sistem menampilkan form filter laporan detail transaksi gudang
<b>Reaksi aktor</b>	<b>Reaksi sistem</b>
Aktor melakukan filter data detail transaksi gudang, lalu menekan tombol Cetak Laporan	Sistem menerima filter data detail transaksi gudang dari Aktor, kemudian memproses dan menampilkan data detail transaksi gudang
Kondisi akhir	Laporan detail transaksi gudang sesuai filter aktor berhasil dicetak

Pada tabel 4.36 merupakan skenario cetak laporan detail transaksi gudang, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses mencetak laporan detail transaksi gudang

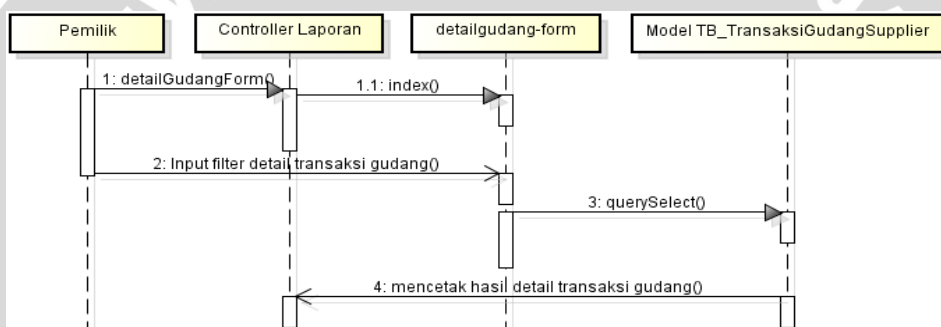




Gambar 4.78 Activity Diagram cetak laporan detail transaksi gudang

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.78 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses mencetak laporan detail transaksi gudang



Gambar 4.79 Sequence Diagram cetak lpran detail transaksi gudang

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.79 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses mencetak laporan detail transaksi gudang

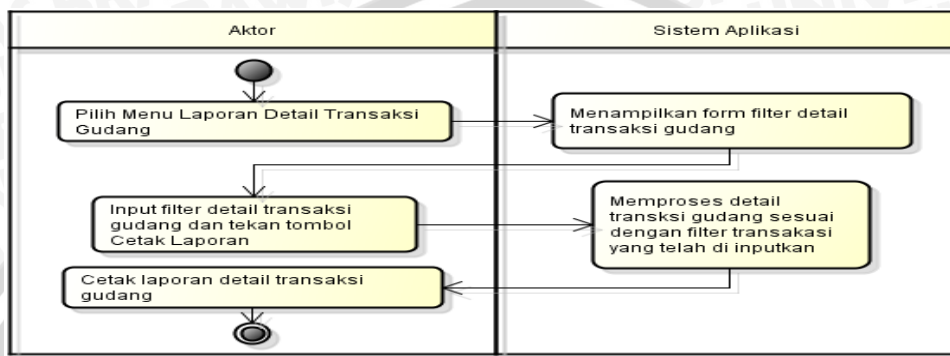
#### 4.1.6.35 Lihat laporan gaji pegawai

Tabel 4.37 Skenariocetak laporan detail transaksi gudang

Skenario cetak laporan detail transaksi gudang	
Deskripsi	Untuk memberikan informasi cara mencetak laporan detail transaksi gudang
No Srs	SRS_035
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan form filter laporan detail transaksi gudang
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor melakukan filter data detail transaksi gudang, lalu menekan tombol Cetak Laporan	Sistem menerima filter data detail transaksi gudang dari Aktor, kemudian memproses dan menampilkan data detail transaksi gudang
Kondisi akhir	Laporan detail transaksi gudang sesuai filter aktor

berhasil dicetak

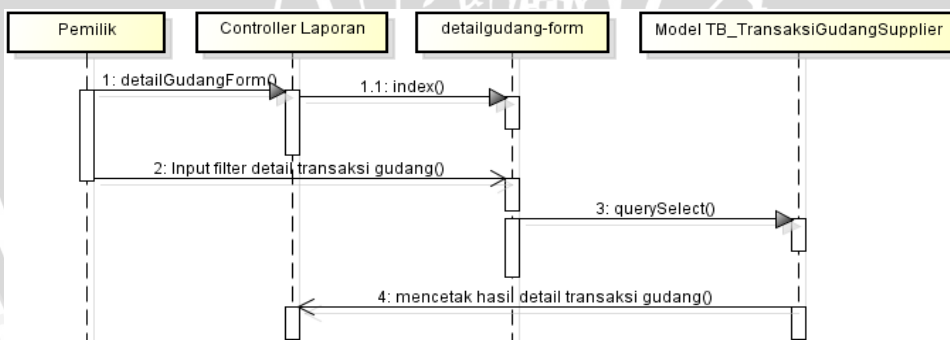
Pada tabel 4.37 merupakan skenario cetak laporan detail transaksi gudang, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses mencetak laporan detail transaksi gudang



Gambar 4.80 Activity Diagram cetak laporan detail transaksi gudang

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.80 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses mencetak laporan detail transaksi gudang



Gambar 4.81 Sequence Diagram cetak lpran detail transaksi gudang

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.81 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses mencetak laporan detail transaksi gudang

#### 4.1.6.36 Cetak laporan gaji pegawai

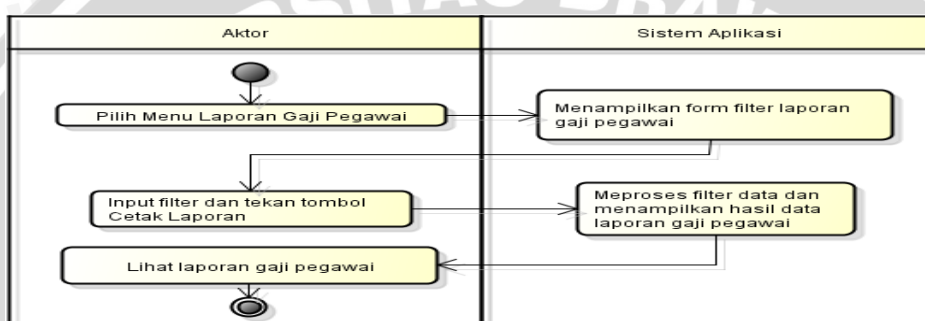
Tabel 4.38 Skenariolihat laporan gaji pegawai

Skenario cetak laporan gaji pegawai	
Deskripsi	Untuk memberikan informasi cara melihat laporan gaji pegawai



No Srs	SRS_036
<b>Skenario utama</b>	
Kondisi awal	Sistem menampilkan form filter laporan gaji pegawai
<b>Reaksi aktor</b>	<b>Reaksi sistem</b>
Aktor melakukan filter data gaji pegawai, lalu menekan tombol Cetak Laporan	Sistem menerima filter data gaji pegawai dari Aktor, kemudian memproses dan menampilkan data gaji pegawai
Kondisi akhir	Laporan gaji pegawai sesuai filter aktor berhasil dilihat

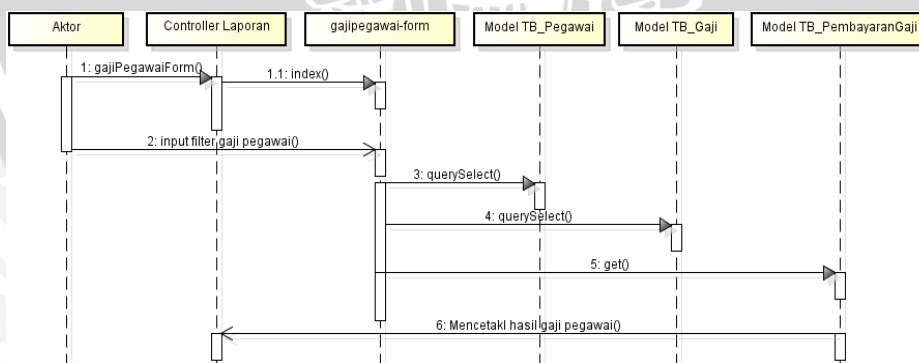
Pada tabel 4.38 merupakan skenario melihat laporan gaji pegawai, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses melihat laporan gaji pegawai



Gambar 4.82 Activity Diagram lihat laporan gaji pegawai

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.82 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses melihat laporan gaji pegawai



Gambar 4.83 Sequence Diagram cetak laporan gaji pegawai

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.83 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses melihat laporan gaji pegawai

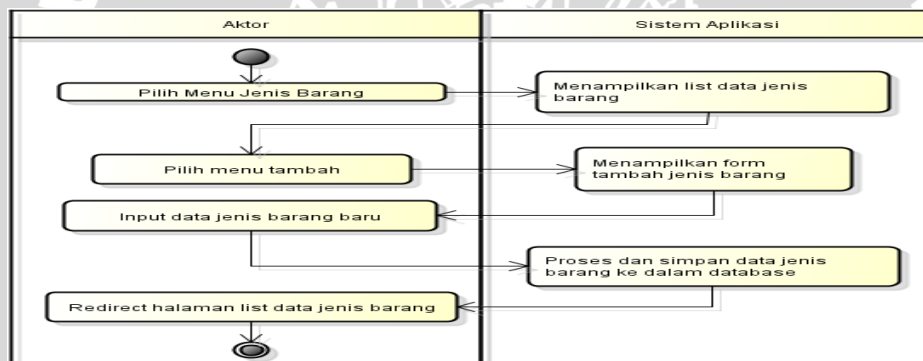


#### 4.1.6.37 Tambah jenis barang

Tabel 4.39 Skenariotambah jenis barang

Skenario tambah jenis barang	
Deskripsi	Untuk memberikan informasi cara tambah jenis barang
No Srs	SRS_037
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list data jenis barang
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor memilih menu tambah	Sistem menampilkan form tambah jenis barang
Aktor input data kedalam form dan kemudian menekan tombol Simpan	Sistem menerima inputan data jenis barang dari aktor dan memproses inputan kemudian menyimpan data jenis barang yang baru ke dalam database
Kondisi akhir	Proses tambah jenis barang berhasil, sistem menampilkan list data jenis barang

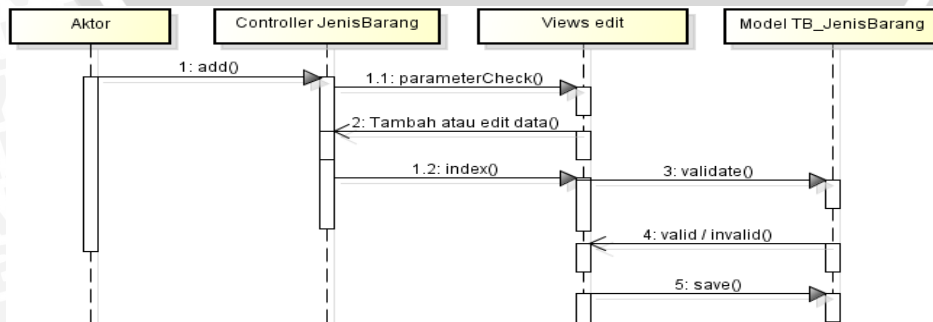
Pada tabel 4.39 merupakan skenario tambah jenis barang, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses menambah jenis barang



Gambar 4.84 Activity Diagram tambah jenis barang

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.84 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses menambah data jenis barang



Gambar 4.85 Sequence Diagram tambah jenis barang

Sumber : [Perancangan]

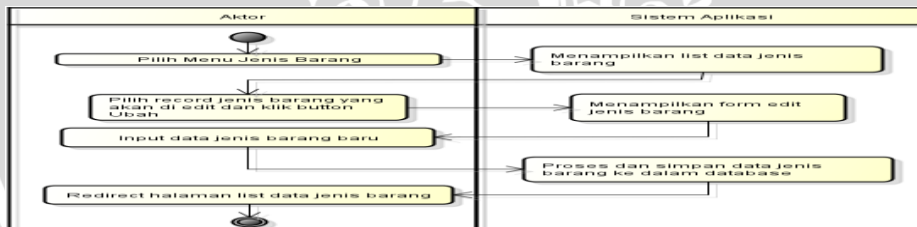
Pada gambar 4.85 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses menambah data jenis barang

4.1.6.38 Ubah jenis barang

Tabel 4.40 Skenarioubah jenis barang

Skenario ubah jenis barang	
Deskripsi	Memberikan informasi cara ubah jenis barang
No Srs	SRS_038
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list data jenis barang
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor memilih record data dan pilih menu Ubah di record tersebut	Sistem menampilkan form edit jenis barang dan menampilkan isi data jenis barang sebelumnya
Aktor input data kedalam form dan kemudian menekan tombol Simpan	Sistem menerima inputan data jenis barang dari aktor dan memproses inputan kemudian menyimpan data jenis barang yang baru ke dalam database
Kondisi akhir	Proses ubah jenis barang berhasil, sistem menampilkan list data jenis barang

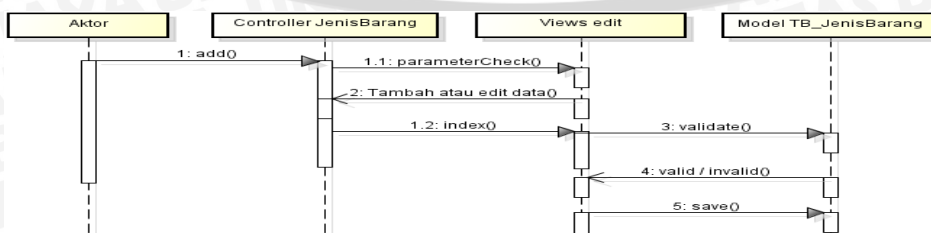
Pada tabel 4.40 merupakan skenario ubah jenis barang, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses merubah jenis barang



Gambar 4.86 Activity Diagram ubah jenis barang

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.86 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses merubah data jenis barang



Gambar 4.87 Sequence Diagram ubah jenis barang

Sumber : [Perancangan]

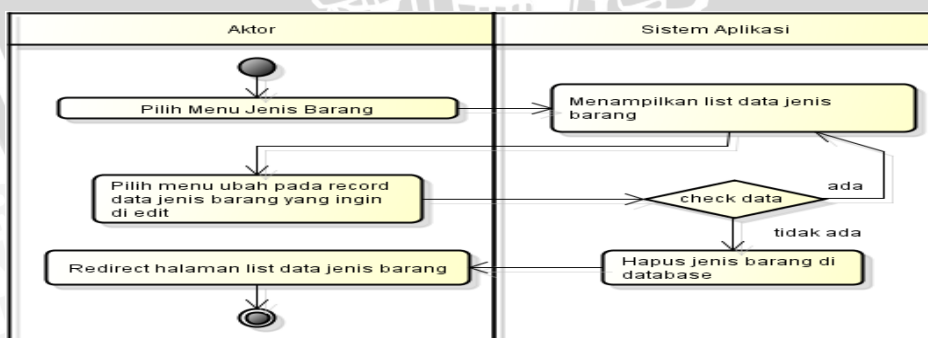
Pada gambar 4.87 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses merubah data jenis barang

#### 4.1.6.39 Hapus jenis barang

Tabel 4.41 Skenariohapus jenis barang

Skenario hapus jenis barang	
Deskripsi	Memberikan informasi cara hapus jenis barang
No Srs	SRS_039
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list data jenis barang
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor memilih record data dan pilih menu Hapus di record tersebut	Sistem melakukan check data jenis barang tersebut apakah sudah pernah ikut dalam transaksi atau tidak
Skenario alternatif	
	Jika data jenis barang pernah ikut dalam transaksi maka, data jenis barang tidak dapat di hapus
	Jika data jenis barang tidak pernah ikut dalam transaksi maka, data jenis barang dapat di hapus
Kondisi akhir	Proses hapus jenis barang berhasil, sistem menampilkan list data jenis barang dan notifikasi

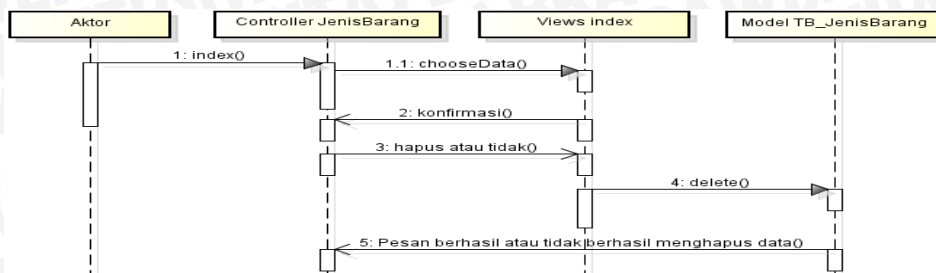
Pada tabel 4.41 merupakan skenario hapus jenis barang, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses menghapus jenis barang



Gambar 4.88 Activity Diagram hapus jenis barang

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.88 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses menghapus data jenis barang



Gambar 4.89 Sequence Diagram hapus jenis barang

Sumber : [Perancangan]

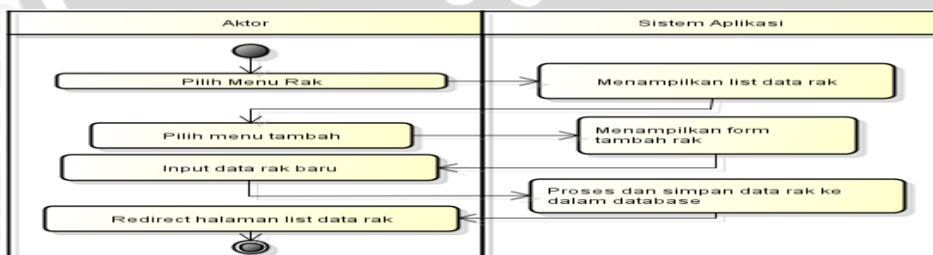
Pada gambar 4.89 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses menghapus data jenis barang

#### 4.1.6.40 Tambah rak

Tabel 4.42 Skenariotambah rak

Skenario tambah rak	
Deskripsi	Memberikan informasi cara tambah rak
No Srs	SRS_040
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list data rak
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor memilih menu tambah	Sistem menampilkan form tambah rak
Aktor input data kedalam form dan kemudian menekan tombol Simpan	Sistem menerima inputan data rak dari aktor dan memproses inputan kemudian menyimpan data jenis barang yang baru ke dalam database
Kondisi akhir	Proses tambah rak berhasil, sistem menampilkan list data rak

Pada tabel 4.42 merupakan skenario tambah rak, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses menambahkan data rak

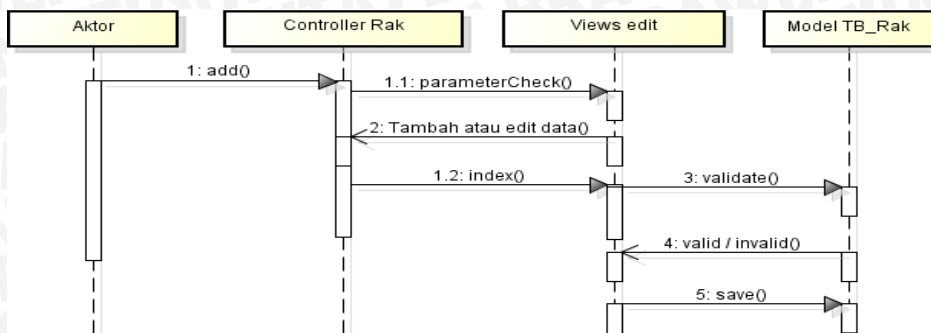


Gambar 4.90 Activity Diagram tambah rak

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.90 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses menambah data rak





Gambar 4.91 Sequence Diagram tambah rak

Sumber : [Perancangan]

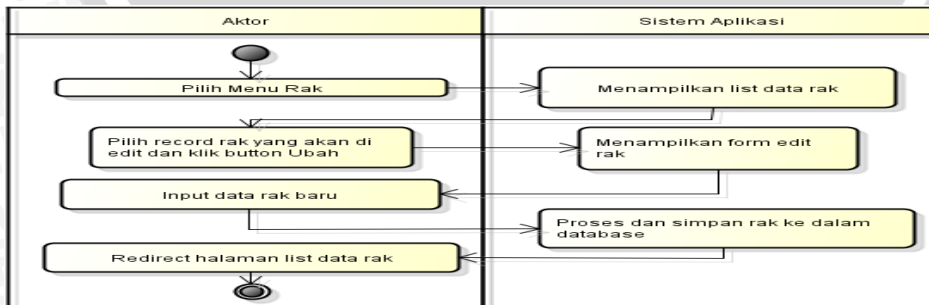
Pada gambar 4.91 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses menambahkan data rak

4.1.6.41 Ubah rak

Tabel 4.43 Skenarioubah rak

Skenario ubah rak	
Deskripsi	Memberikan informasi cara ubah rak
No Srs	SRS_041
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list data rak
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor memilih record data dan pilih menu Ubah di record tersebut	Sistem menampilkan form edit rak dan menampilkan isi data rak sebelumnya
Aktor input data kedalam form dan kemudian menekan tombol Simpan	Sistem menerima inputan data rak dari aktor dan memproses inputan kemudian menyimpan data rak yang baru ke dalam database
Kondisi akhir	Proses edit rak berhasil, sistem menampilkan list data rak

Pada tabel 4.43 merupakan skenario ubah data rak, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses mengubah data rak

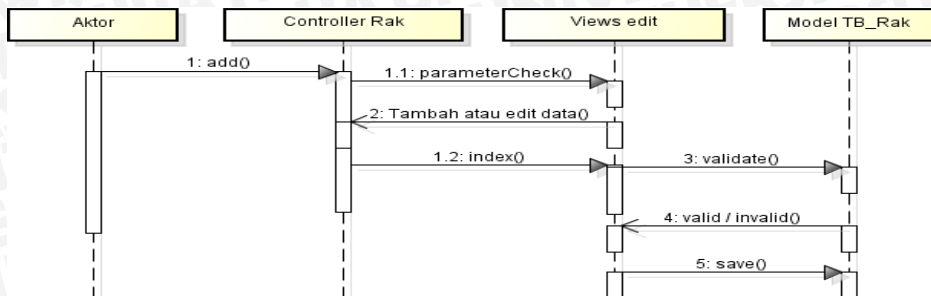


Gambar 4.92 Activity Diagram ubah rak



Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.92 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses mengubah data rak



Gambar 4.93 Sequence Diagram ubah rak

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.13 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses mengubah data rak

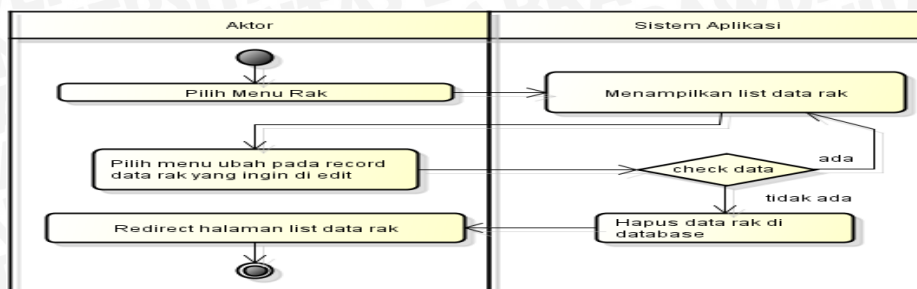
#### 4.1.6.42 Hapus rak

Tabel 4.44 Skenariohapus rak

Skenario hapus rak	
Deskripsi	Memberikan informasi cara hapus rak
No Srs	SRS_042
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list data rak
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor memilih record data dan pilih menu Hapus di record tersebut	Sistem melakukan check data rak tersebut apakah sudah pernah ikut dalam transaksi atau tidak
Skenario alternatif	
	Jika data rak pernah digunakan di data barang maka, data rak tidak dapat di hapus
	Jika data jenis barang tidak pernah ikut dalam transaksi maka, data jenis barang dapat di hapus
Kondisi akhir	Proses hapus rak berhasil, sistem menampilkan list data rak dan notifikasi

Pada tabel 4.4 merupakan skenario hapus data rak, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses menghapus data rak

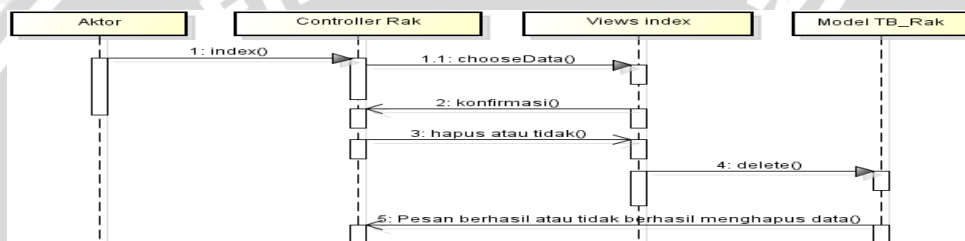




Gambar 4.94 Activity Diagram hapus rak

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.94 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses menghapus data rak



Gambar 4.95 Sequence Diagram hapus rak

Sumber : [Perancangan]

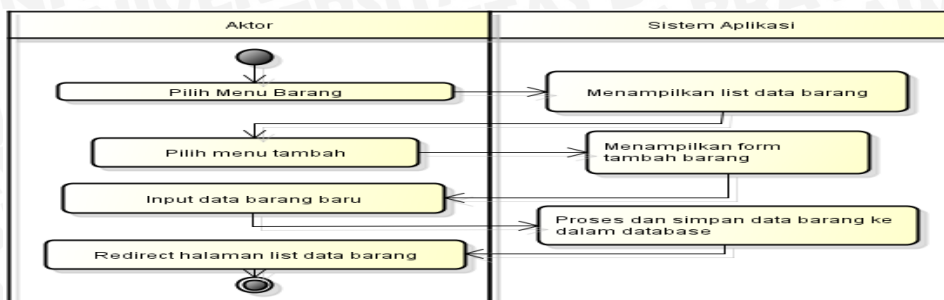
Pada gambar 4.95 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses menghapus data rak

#### 4.1.6.43 Tambah barang

Tabel 4.45 Skenariotambah barang

Skenario tambah barang	
Deskripsi	Memberikan informasi cara tambah barang
No Srs	SRS_043
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list data barang
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor memilih tambah	Sistem menampilkan form tambah barang
Aktor input data kedalam form dan kemudian menekan tombol Simpan	Sistem menerima inputan data barang dari Aktor dan memproses inputan dimasukkan ke dalam database
Kondisi akhir	Proses tambah barang berhasil, sistem menampilkan list data barang

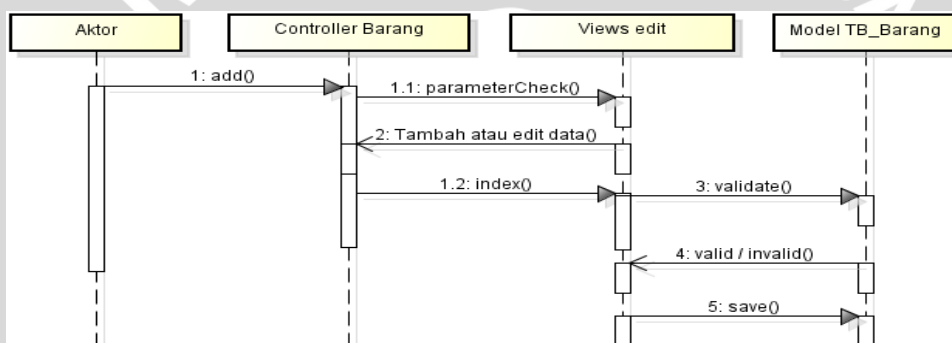
Pada tabel 4.3 merupakan skenario login, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses login



Gambar 4.96 Activity Diagram tambah barang

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.96 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses menambah data barang



Gambar 4.97 Sequence Diagram tambah barang

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.97 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses menambah data barang

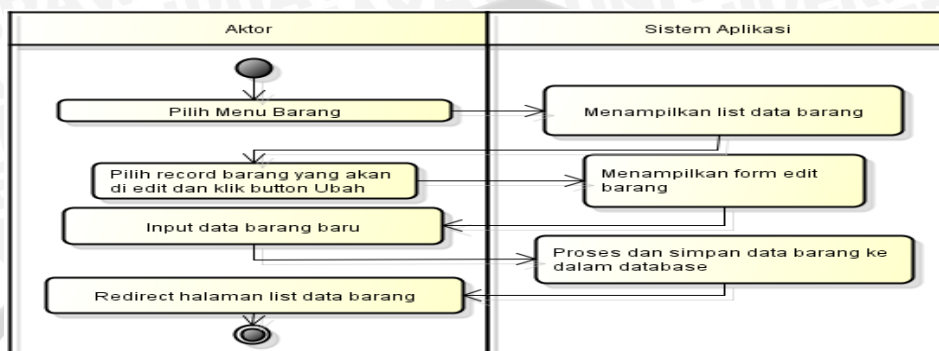
#### 4.1.6.44 Ubah barang

Tabel 4.46 Skenarioubah barang

Skenario ubah barang	
Deskripsi	Memberikan informasi cara ubah barang
No Srs	SRS_044
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list data barang
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor memilih record data dan pilih Ubah di record	Sistem menampilkan form edit barang menampilkan isi data barang sebelumnya
Aktor input data kedalam form dan kemudian menekan tombol Simpan	Sistem menerima inputan data barang dari aktor dan memproses inputan kemudian menyimpan data barang ke dalam database
Kondisi akhir	Proses edit barang berhasil, sistem menampilkan list

	data rak
--	----------

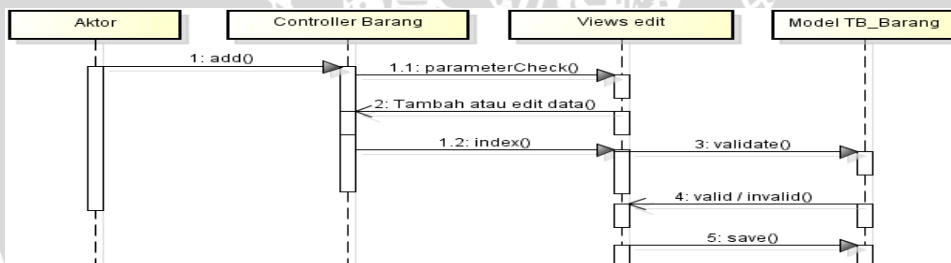
Pada tabel 4.46 merupakan skenario edit data barang, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses mengubah data barang



Gambar 4.98 Activity Diagram ubah barang

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.98 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses mengubah data barang



Gambar 4.99 Sequence Diagram ubah barang

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.99 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses mengubah data barang

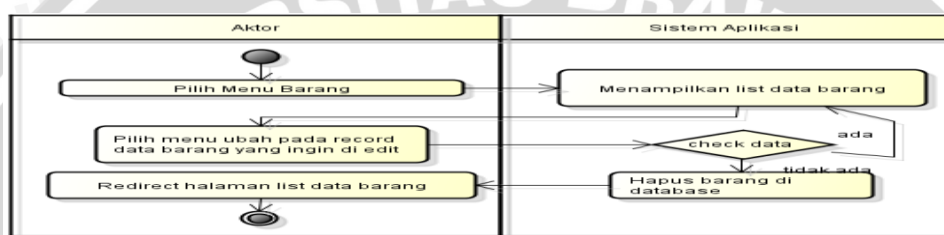
#### 4.1.6.45 Hapus barang

Tabel 4.47 Skenariohapus barang

Skenario hapus barang	
Deskripsi	Memberikan informasi cara hapus barang
No Srs	SRS_045
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list data barang
<b>Reaksi aktor</b>	<b>Reaksi sistem</b>
Aktor memilih record data	Sistem melakukan check data barang tersebut apakah

dan pilih menu Hapus di record tersebut	sudah pernah ikut dalam transaksi atau tidak
<b>Skenario alternatif</b>	
	Jika data barang pernah digunakan di data barang maka, data barang tidak dapat di hapus
	Jika data barang tidak pernah ikut dalam transaksi maka, data barang dapat di hapus
Kondisi akhir	Proses hapus barang berhasil, sistem menampilkan list data rak dan notifikasi

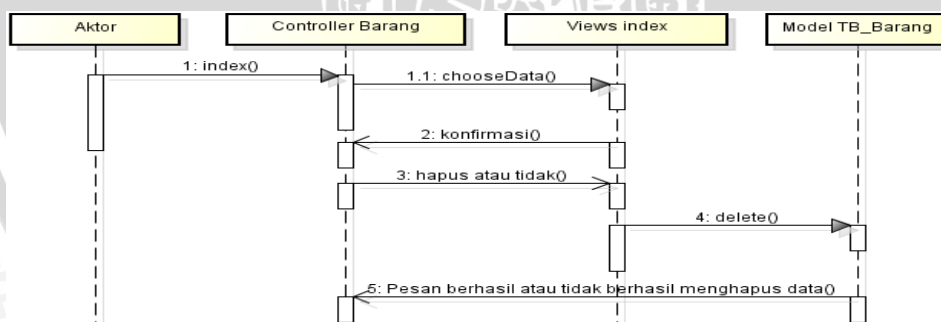
Pada tabel 4.3 merupakan skenario hapus data barang, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses menghapus data barang



Gambar 4.100 Activity Diagram hapus barang

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.100 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses menghapus data barang



Gambar 4.101 Sequence Diagram hapus barang

Sumbe : [Perancangan]

Pada gambar 4.101 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses menghapus data barang

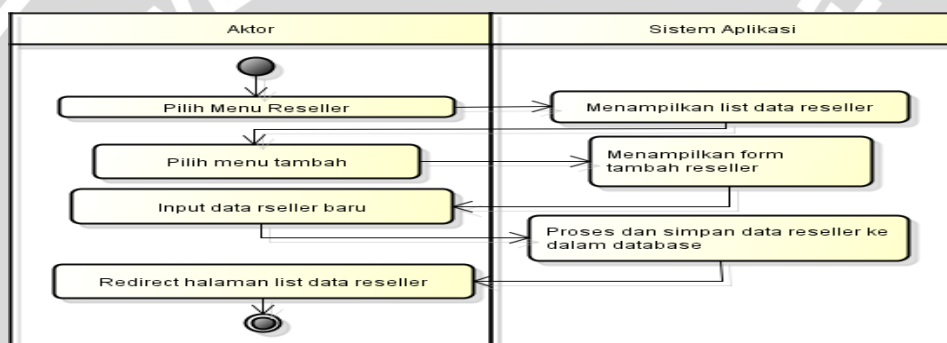
#### 4.1.6.46 Tambah reseller

Tabel 4.48 Skenariotambah reseller

<b>Skenario tambah reseller</b>
---------------------------------

Deskripsi	Memberikan informasi cara tambah reseller
No Srs	SRS_046
<b>Skenario utama</b>	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list data reseller
<b>Reaksi aktor</b>	<b>Reaksi sistem</b>
Aktor memilih tambah	Sistem menampilkan form tambah reseller
Aktor input data kedalam form dan kemudian menekan tombol Simpan	Sistem menerima inputan data reseller dari Aktor dan memproses inputan dimasukkan ke dalam database
Kondisi akhir	Proses tambah reseller berhasil, sistem menampilkan list data reseller

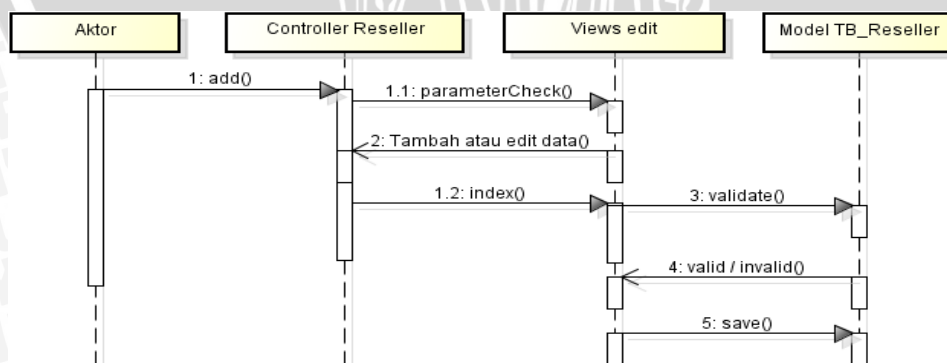
Pada tabel 4.48 merupakan skenario tambah data reseller, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses menambah data reseller



Gambar 4.102 Activity Diagram tambah reseller

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.102 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses menambah data reseller



Gambar 4.103 Sequence Diagram tambah reseller

Sumber : [Perancangan]

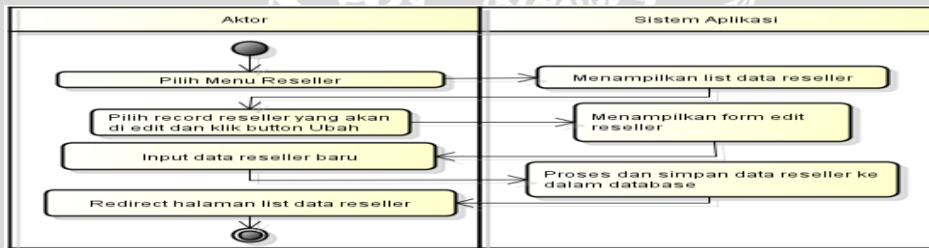
Pada gambar 4.103 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses menambah data reseller

#### 4.1.6.47 Ubah reseller

Tabel 4.49 Skenarioubah reseller

Skenario ubah reseller	
Deskripsi	Memberikan informasi cara ubah reseller
No Srs	SRS_047
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list data reseller
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor memilih record data dan pilih Ubah di record	Sistem menampilkan form edit reseller menampilkan isi data reseller sebelumnya
Aktor input data kedalam form dan kemudian menekan tombol Simpan	Sistem menerima inputan data reseller dari Aktor dan memproses inputan kemudian menyimpan data reseller ke dalam database
Kondisi akhir	Proses edit reseller berhasil, sistem menampilkan list data reseller

Pada tabel 4.49 merupakan skenario ubah data reseller, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses mengubah data reseller



Gambar 4.104 Activity Diagram ubah reseller

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.104 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses mengubah data reseller



Gambar 4.105 Sequence Diagram ubah reseller



Sumber : [Perancangan]

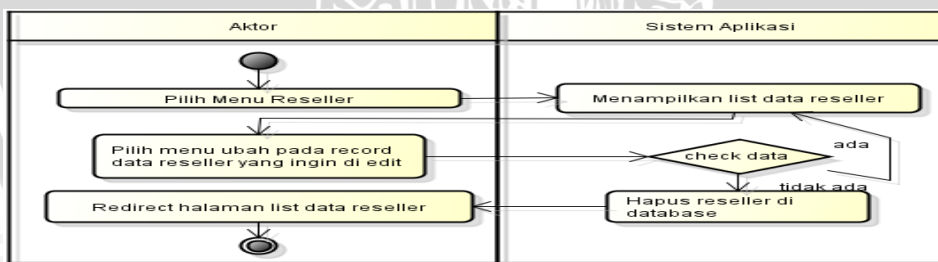
Pada gambar 4.105 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses mengubah data reseller

#### 4.1.6.48 Hapus reseller

Tabel 4.50 Skenariohapus reseller

Skenario hapus reseller	
Deskripsi	Memberikan informasi cara hapus reseller
No Srs	SRS_048
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list data reseller
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor memilih record data dan pilih menu Hapus di record tersebut	Sistem melakukan check data reseller tersebut apakah sudah pernah ikut dalam transaksi atau tidak
Skenario alternatif	
	Jika data reseller pernah digunakan di data barang maka, data reseller tidak dapat di hapus
	Jika data reseller tidak pernah ikut dalam transaksi maka, data reseller dapat di hapus
Kondisi akhir	Proses hapus reseller berhasil, sistem menampilkan list data reseller dan notifikasi

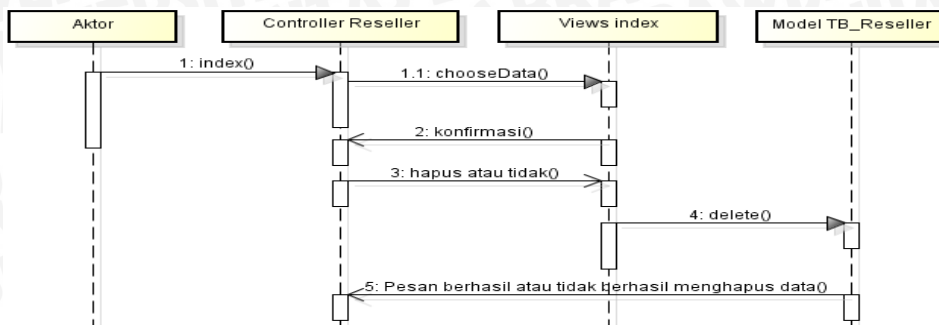
Pada tabel 4.3 merupakan skenario hapus data reseller, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses menghapus data reseller



Gambar 4.106 Activity Diagram hapus reseller

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.106 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses menghapus data reseller



Gambar 4.107 Sequence Diagram hapus reseller

Sumber : [Perancangan]

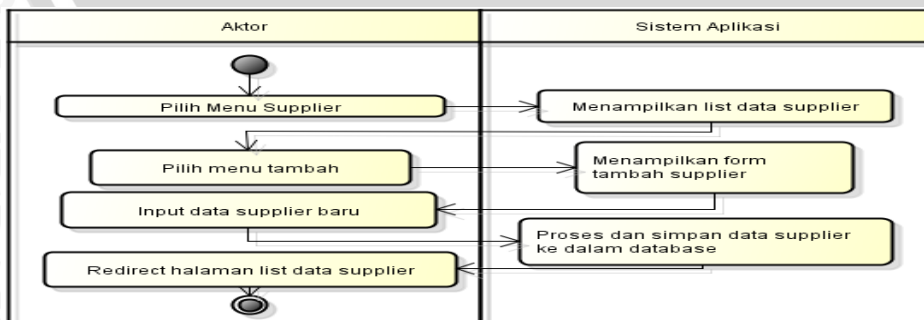
Pada gambar 4.107 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses mengubah data reseller

#### 4.1.6.49 Tambah supplier

Tabel 4.51 Skenariotambah reseller

Skenario tambah supplier	
Deskripsi	Memberikan informasi cara tambah supplier
No Srs	SRS_049
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list data supplier
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor memilih tambah	Sistem menampilkan form tambah supplier
Aktor input data kedalam form dan kemudian menekan tombol Simpan	Sistem menerima inputan data supplier dari Aktor dan memproses inputan dimasukkan ke dalam database
Kondisi akhir	Proses tambah supplier berhasil, sistem menampilkan list data supplier

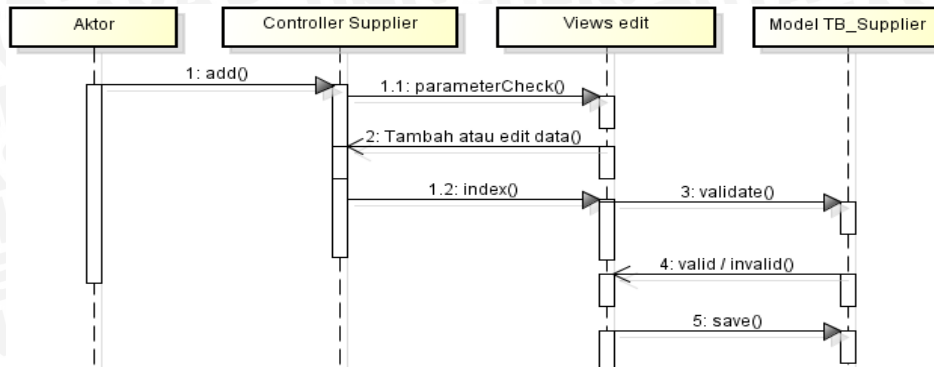
Pada tabel 4.51 merupakan skenario tambah data supplier, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan menambah data supplier



Gambar 4.108 Activity Diagram tambah supplier

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.108 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses menambah data supplier



Gambar 4.109 Sequence Diagram tambah supplier

Sumber : [Perancangan]

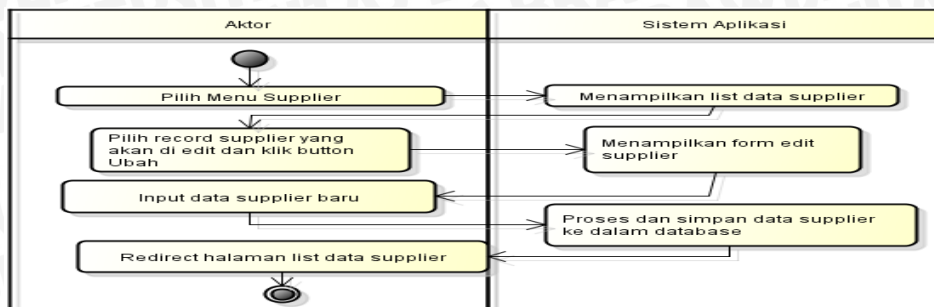
Pada gambar 4.109 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses menambah data reseller

#### 4.1.6.50 Ubah supplier

Tabel 4.52 Skenarioubah supplier

<b>Skenario tambah supplier</b>	
Deskripsi	Memberikan informasi cara ubah supplier
No Srs	SRS_050
<b>Skenario utama</b>	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list data supplier
<b>Reaksi aktor</b>	<b>Reaksi sistem</b>
Aktor memilih record data dan pilih Ubah di record	Sistem menampilkan form ubah supplier menampilkan isi data supplier sebelumnya
Aktor input data kedalam form dan kemudian menekan tombol Simpan	Sistem menerima inputan data supplier dari Aktor dan memproses inputan kemudian menyimpan data supplier yang ke database
Kondisi akhir	Proses ubah supplier berhasil, sistem menampilkan list data supplier

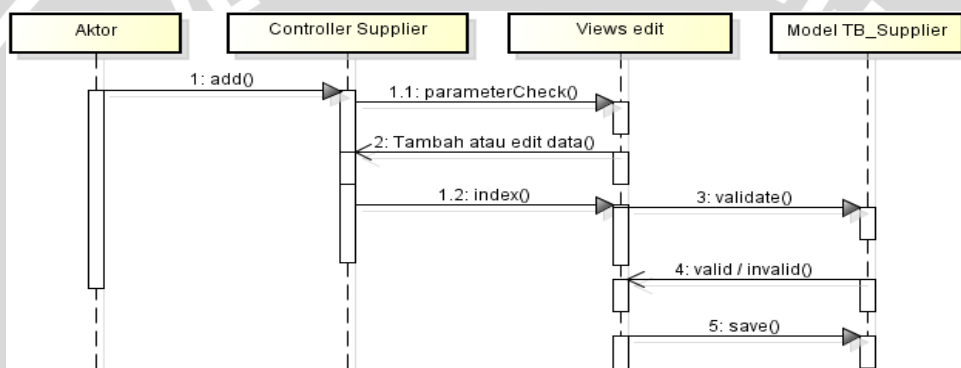
Pada tabel 4.52 merupakan skenario ubah data supplier, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses mengubah data supplier



Gambar 4.110 Activity Diagram ubah supplier

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.110 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses mengubah data supplier



Gambar 4.111 Sequence Diagram ubah supplier

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.111 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses mengubah data reseller

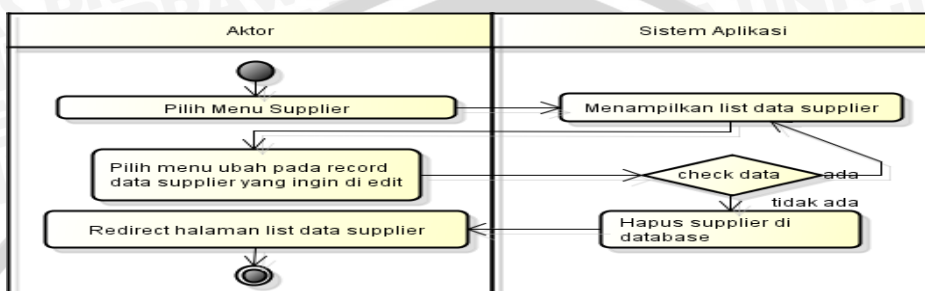
#### 4.1.6.51 Hapus supplier

Tabel 4.53 Skenariohapus supplier

Skenario hapus supplier	
Deskripsi	Memberikan informasi cara hapus supplier
No Srs	SRS_051
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list data supplier
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor memilih record data dan pilih menu Hapus di record tersebut	Sistem melakukan check data supplier tersebut apakah sudah pernah ikut dalam transaksi atau tidak
Skenario alternatif	
	Jika data supplier pernah digunakan di data supplier maka, data barang tidak dapat di hapus
	Jika data supplier tidak pernah ikut dalam transaksi

	maka, data supplier dapat di hapus
Kondisi akhir	Proses hapus supplier berhasil, sistem menampilkan list data supplier dan notifikasi

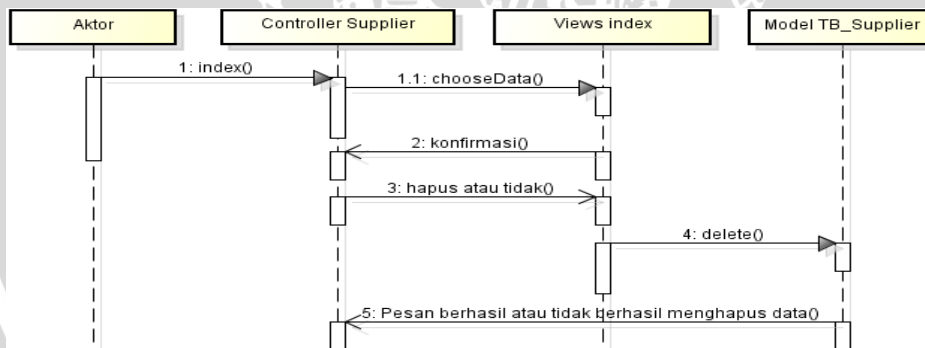
Pada tabel 4.53 merupakan skenario hapus supplier, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses menghapus data supplier



Gambar 4.112 Activity Diagram hapus supplier

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.112 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses menghapus data supplier



Gambar 4.113 Sequence Diagram hapus supplier

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.113 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses menghapus data supplier

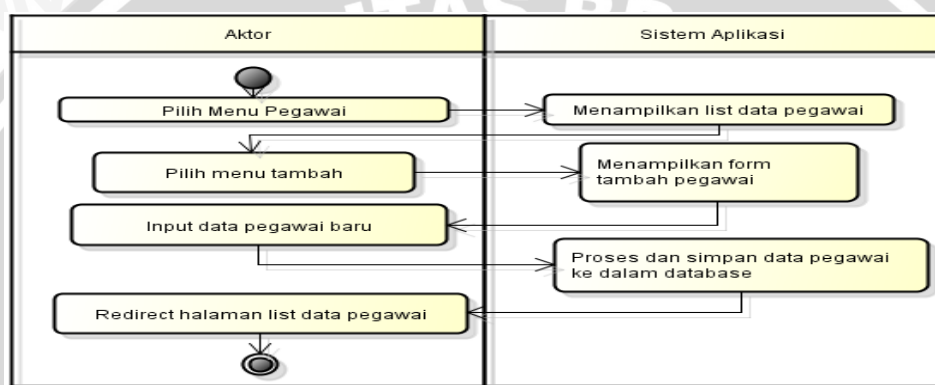
#### 4.1.6.52 Tambah pegawai

Tabel 4.54 Skenariotambah pegawai

Skenario tambah pegawai	
Deskripsi	Memberikan informasi cara tambah pegawai
No Srs	SRS_052
Skenario utama	

Kondisi awal	Sistem menampilkan list data pegawai
<b>Reaksi aktor</b>	<b>Reaksi sistem</b>
Aktor memilih tambah	Sistem menampilkan form tambah pegawai
Aktor input data kedalam form dan kemudian menekan tombol Simpan	Sistem menerima inputan data pegawai dari Aktor dan memproses inputan dimasukkan ke dalam database
Kondisi akhir	Proses tambah pegawai berhasil, sistem menampilkan list data pegawai

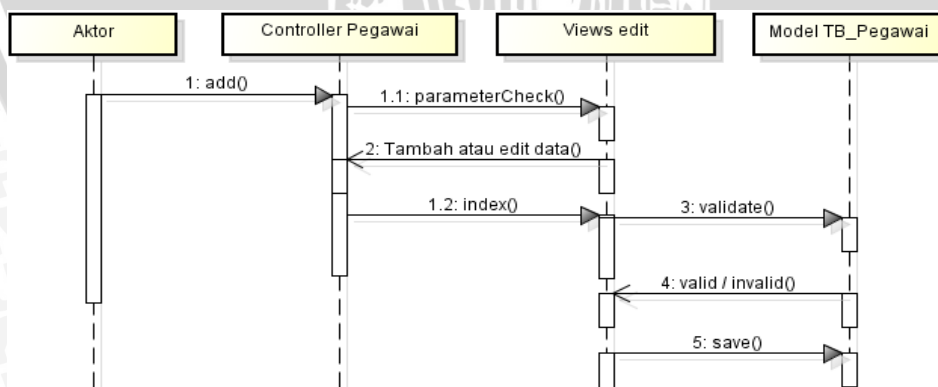
Pada tabel 4.54 merupakan skenario tambah pegawai, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses menambah data pegawai



Gambar 4.114 Activity Diagram tambah pegawai

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.114 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses menambah data pegawai



Gambar 4.115 Sequence Diagram tambah pegawai

Sumber : [Perancangan]

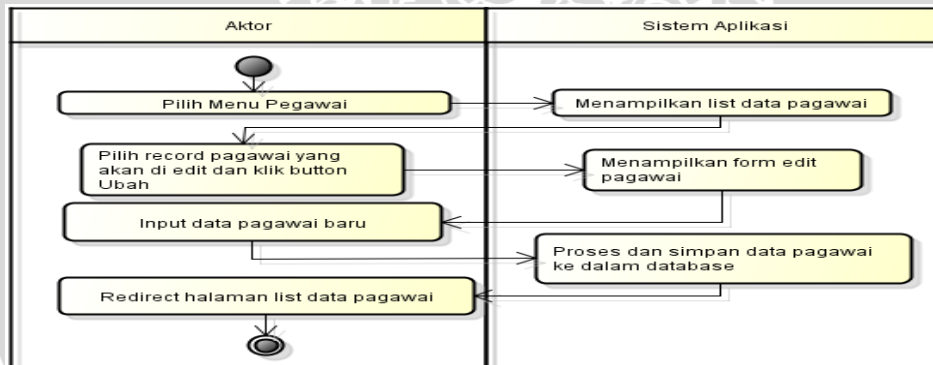
Pada gambar 4.115 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses menambah data pegawai

#### 4.1.6.53 Ubah pegawai

Tabel 4.55 Skenarioubah pegawai

Skenario ubah pegawai	
Deskripsi	Memberikan informasi cara ubah pegawai
No Srs	SRS_053
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list data pegawai
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor memilih record data dan pilih Ubah di record	Sistem menampilkan form ubah pegawai menampilkan isi data pegawai sebelumnya
Aktor input data kedalam form dan kemudian menekan tombol Simpan	Sistem menerima inputan data pegawai dari aktor dan memproses inputan kemudian menyimpan data pegawai yang ke database
Kondisi akhir	Proses ubah pegawai berhasil, sistem menampilkan list data pegawai

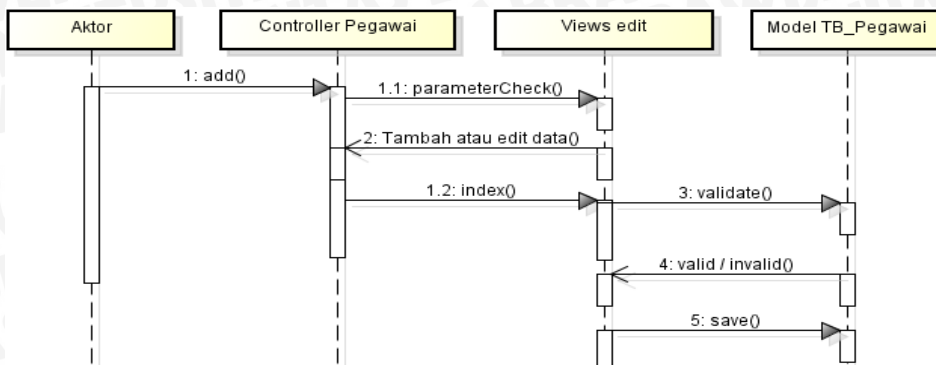
Pada tabel 4.55 merupakan skenario ubah data pegawai, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses mengubah data pegawai



Gambar 4.116 Activity Diagram ubah pegawai

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.116 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses mengubah data pegawai



Gambar 4.117 Sequence Diagram ubah pegawai

Sumber : [Perancang]

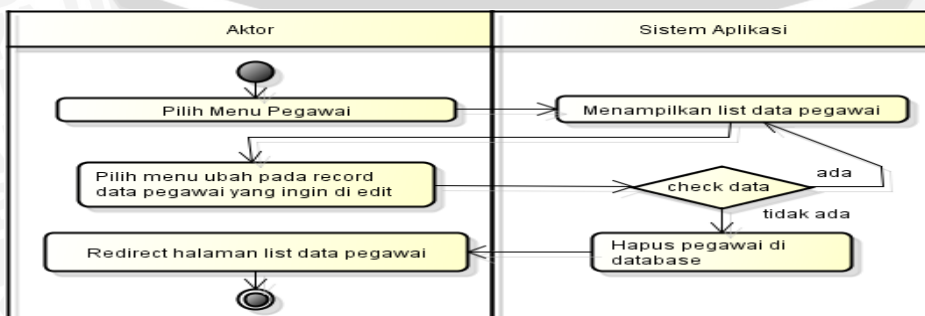
Pada gambar 4.117 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses mengubah data pegawai

#### 4.1.6.54 Hapus pegawai

Tabel 4.56 Skenariohapus supplier

Skenario hapus pegawai	
Deskripsi	Memberikan informasi cara hapus pegawai
No Srs	SRS_054
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list data pegawai
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor memilih record data dan pilih menu Hapus di record tersebut	Sistem melakukan check data pegawai tersebut apakah sudah pernah ikut dalam transaksi atau tidak
Skenario alternatif	
	Jika data pegawai pernah digunakan di data pegawai maka, data tidak dapat di hapus
	Jika data pegawai tidak pernah ikut dalam transaksi maka, data pegawai dapat di hapus
Kondisi akhir	Proses hapus pegawai berhasil, sistem menampilkan list data pegawai dan notifikasi

Pada tabel 4.56 merupakan skenario hapus pegawai, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses menghapus data pegawai

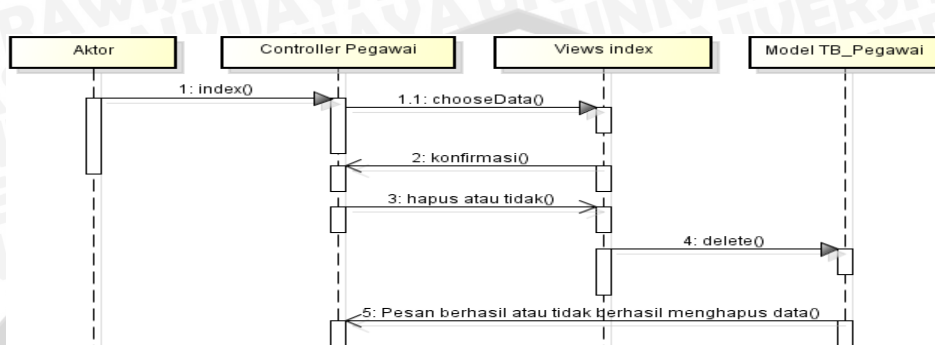




Gambar 4.118 Activity Diagram hapus pegawai

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.118 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses menghapus data pegawai



Gambar 4.119 Sequence Diagram hapus pegawai

Sumber : [Perancangan]

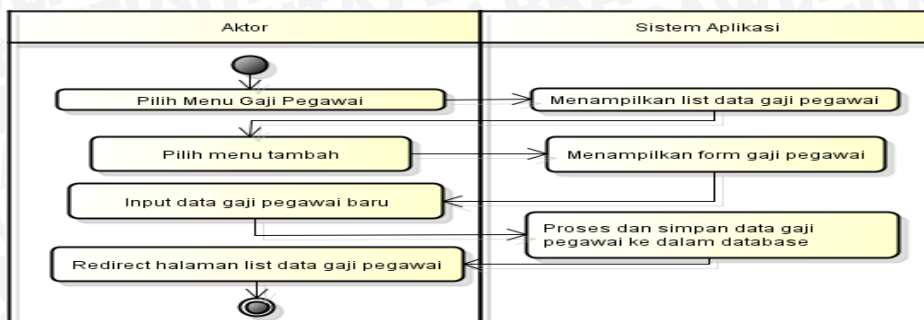
Pada gambar 4.119 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses menghapus data pegawai

#### 4.1.6.55 Tambah gaji pegawai

Tabel 4.57 Skenariotambah gaji pegawai

Skenario tambah gaji pegawai	
Deskripsi	Memberikan informasi tambah gaji pegawai
No Srs	SRS_055
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list data gaji pegawai
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor memilih tambah	Sistem menampilkan form tambah gaji
Aktor input data kedalam form dan kemudian menekan tombol Simpan	Sistem menerima inputan data gaji pegawai dari Aktor dan memproses inputan dimasukkan ke dalam database
Kondisi akhir	Proses tambah gaji pegawai berhasil, sistem menampilkan list data gaji pegawai

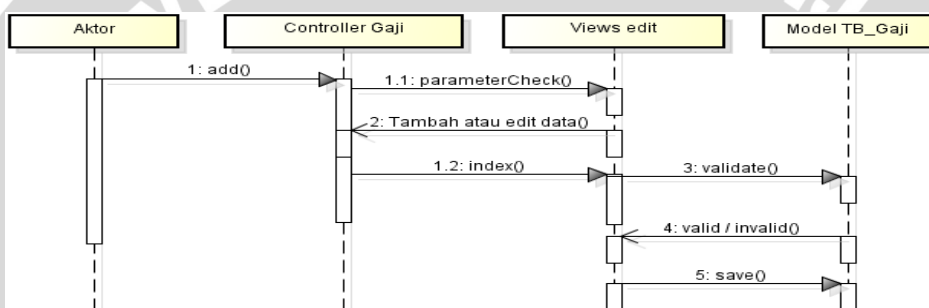
Pada tabel 4.57 merupakan skenario tambah gaji pegawai, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses menambah gaji pegawai



Gambar 4.120 Activity Diagram tambah gaji pegawai

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.120 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses menambah gaji pegawai



Gambar 4.121 Sequence Diagram tambah gaji pegawai

Sumber : [Perancangan]

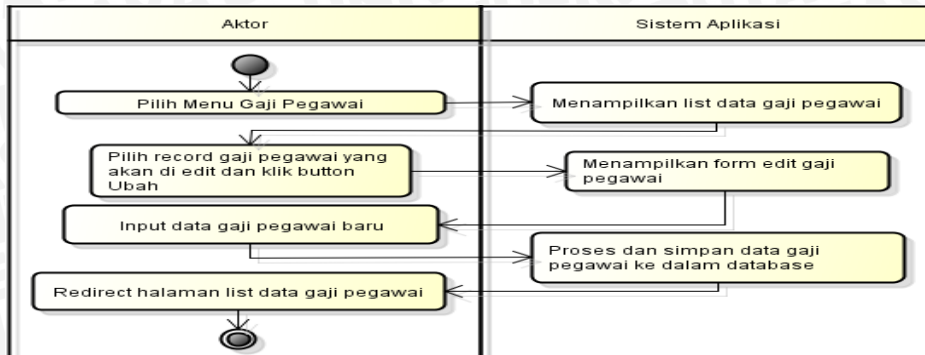
Pada gambar 4.121 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses menambah data gaji pegawai

#### 4.1.6.56 Ubah gaji pegawai

Tabel 4.58 Skenarioubah gaji pegawai

Skenario ubah gaji pegawai	
Deskripsi	Memberikan informasi ubah gaji pegawai
No Srs	SRS_056
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list data gaji pegawai
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor memilih record data dan pilih Ubah di record	Sistem menampilkan form edit gaji pegawai menampilkan isi data gaji pegawai sebelumnya
Aktor input data kedalam form dan kemudian menekan tombol Simpan	Sistem menerima inputan data gaji pegawai dari pemilik dan memproses inputan kemudian menyimpan data gaji pegawai ke database
Kondisi akhir	Proses ubah gaji pegawai berhasil, sistem menampilkan list data gaji pegawai

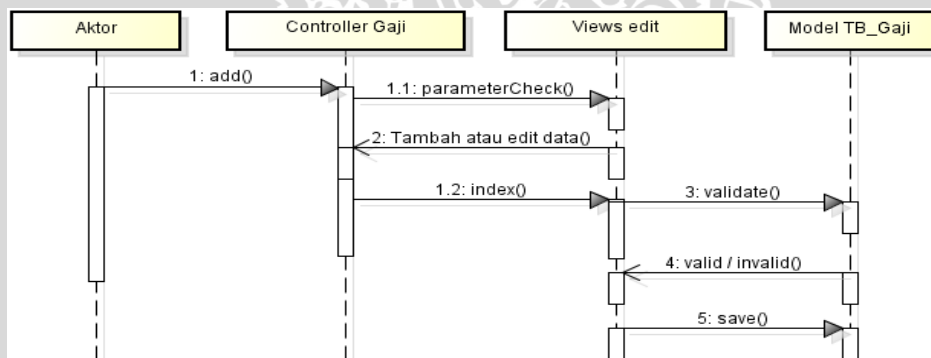
Pada tabel 4.58 merupakan skenario ubah gaji pegawai, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses mengubah gaji pegawai



Gambar 4.122 Activity Diagram ubah gaji pegawai

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.122 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses mengubah gaji pegawai



Gambar 4.123 Sequence Diagram ubah gaji pegawai

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.123 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses mengubah data gaji pegawai

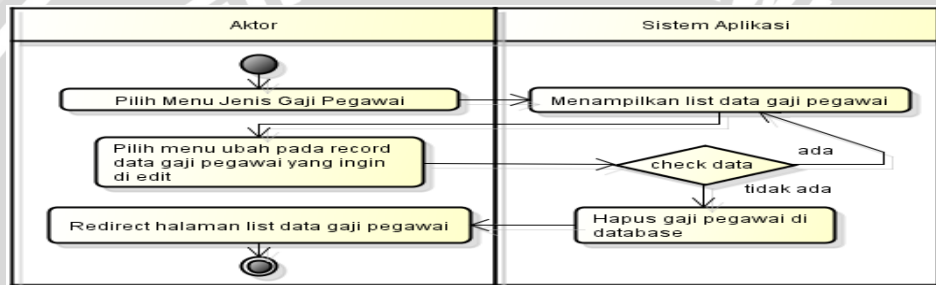
#### 4.1.6.57 Hapus gaji pegawai

Tabel 4.59 Skenariohapus gaji pegawai

Skenario hapus gaji pegawai	
Deskripsi	Memberikan informasi cara hapus gaji
No Srs	SRS_057
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list data gaji pegawai
<b>Reaksi aktor</b>	<b>Reaksi sistem</b>

Aktor memilih record data dan pilih menu Hapus di record tersebut	Sistem melakukan check data gaji pegawai tersebut apakah sudah pernah ikut dalam transaksi atau tidak
<b>Skenario alternatif</b>	
	Jika data gaji pegawai pernah digunakan di data pegawai maka, data tidak dapat di hapus
	Jika data gaji pegawai tidak pernah ikut dalam transaksi maka, gaji pegawai dapat di hapus
Kondisi akhir	Proses hapus gaji pegawai berhasil, sistem menampilkan list data gaji dan notifikasi

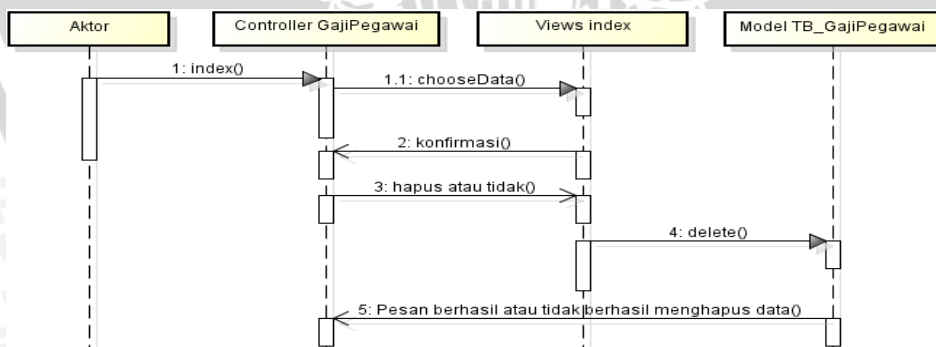
Pada tabel 4.59 merupakan skenario hapus gaji pegawai, menjelaskan langkah langkah melakukan proses menghapus gaji pegawai



Gambar 4.124 Activity Diagram hapus gaji pegawai

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.124 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses menghapus data gaji pegawai



Gambar 4.125 Sequence Diagram hapus gaji pegawai

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.125 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses menghapus data gaji pegawai

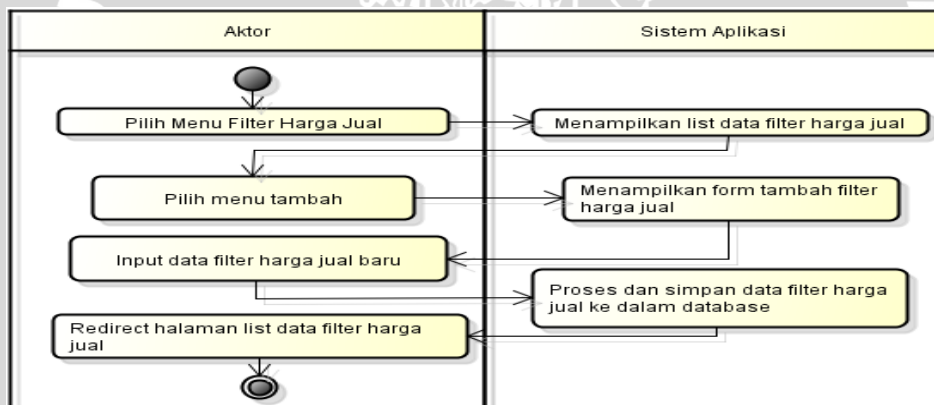


#### 4.1.6.58 Tambah filter harga jual

Tabel 4.60 Skenariotambah filter harga jual

Skenario tambah filter harga jual	
Deskripsi	Memberikan informasi tambah filter harga jual
No Srs	SRS_058
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list data filter harga jual
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor memilih tambah	Sistem menampilkan form tambah filter harga
Aktor input data kedalam form dan kemudian menekan tombol Simpan	Sistem menerima inputan data filter harga jual dari Aktor dan memproses inputan dimasukkan ke dalam database
Kondisi akhir	Proses tambah filter harga jual berhasil, sistem menampilkan list data filter harga jual

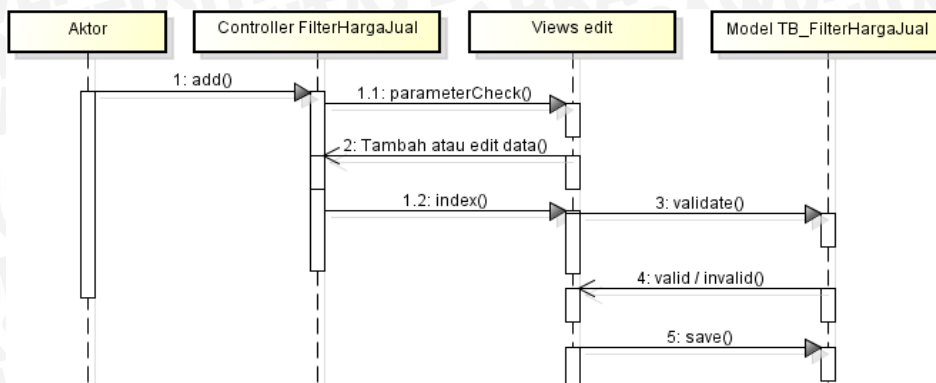
Pada tabel 4.60 merupakan skenario tambah filter harga jual, untuk menjelaskan langkah melakukan proses menambah filter harga jual



Gambar 4.126 Activity Diagram tambah filter harga jual

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.126 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses menambah data filter harga jual



Gambar 4.127 Sequence Diagram tambah filter harga jual

Sumber : [Perancangan]

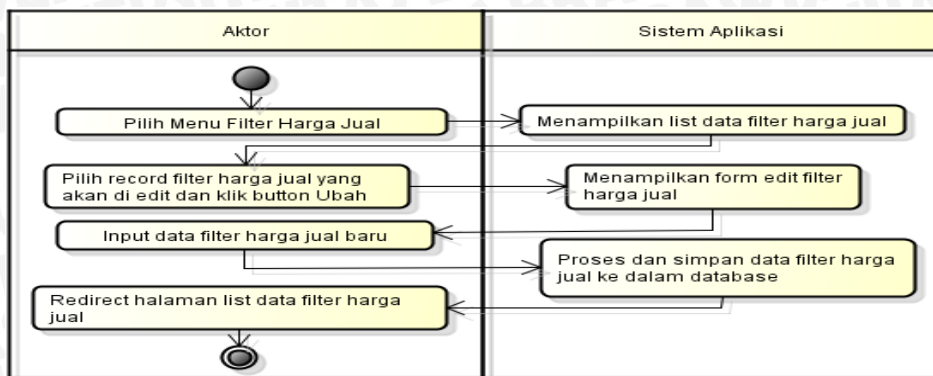
Pada gambar 4.128 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses menambah data filter harga jual

#### 4.1.6.59 Ubah filter harga jual

Tabel 4.61 Skenarioubah filter harga jual

<b>Skenario tambah filter harga jual</b>	
Deskripsi	Memberikan informasi ubah filter harga jual
No Srs	SRS_059
<b>Skenario utama</b>	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list data filter harga jual
<b>Reaksi aktor</b>	<b>Reaksi sistem</b>
Aktor memilih record data dan pilih Ubah di record	Sistem menampilkan form edit filter harga jual menampilkan isi filter harga jual sebelumnya
Aktor input data kedalam form dan kemudian menekan tombol Simpan	Sistem menerima inputan filter harga jual dari aktor dan memproses inputan kemudian menyimpan filter harga jual baru ke database
Kondisi akhir	Proses edit filter harga jual berhasil, sistem menampilkan list data filter harga jual

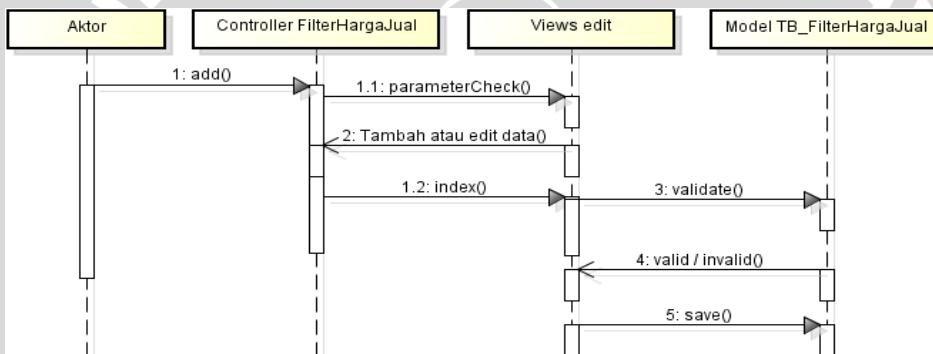
Pada tabel 4.61 merupakan skenario ubah filter harga jual, untuk menjelaskan langkah melakukan proses mengubah filter harga jual



Gambar 4.128 Activity Diagram ubah filter harga jual

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.128 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses mengubah data filter harga jual



Gambar 4.129 Sequence Diagram ubah filter harga jual

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.129 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses mengubah data filter harga jual

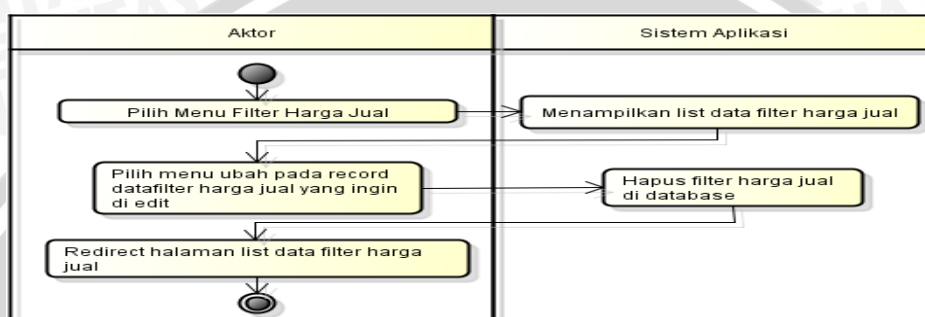
#### 4.1.6.60 Hapus filter harga jual

Tabel 4.62 Skenariohapus filter harga jual

Skenario hapus filter harga jual	
Deskripsi	Memberikan informasi hapus filter harga jual
No Srs	SRS_060
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list data filter harga jual
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor memilih record data dan pilih menu Hapus di record tersebut	Sistem melakukan check data filter harga jual tersebut apakah sudah pernah ikut dalam transaksi atau tidak
Skenario alternatif	
	Jika data filter harga jual pernah digunakan di data

	filter harga jual, maka tidak dapat di hapus
	Jika data filter harga jual tidak pernah ikut dalam transaksi, filter harga jual dapat di hapus
Kondisi akhir	Proses hapus filter harga jual berhasil, sistem menampilkan list filter harga jual dan notifikasi

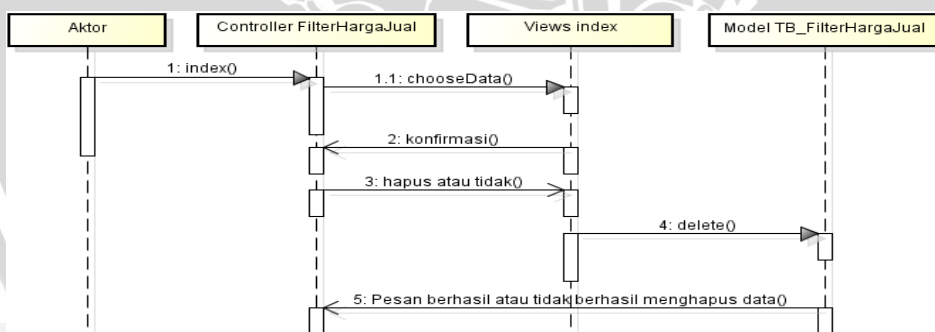
Pada tabel 4.62 merupakan skenario hapus filter harga jual, untuk menjelaskan langkah melakukan proses menghapus filter harga jual



Gambar 4.130 Activity Diagram hapus filter harga jual

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.130 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses menghapus data filter harga jual



Gambar 4.131 Sequence Diagram hapus filter harga jual

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.131 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses menghapus data filter harga jual

#### 4.1.6.61 Tambah potongan harga reseller

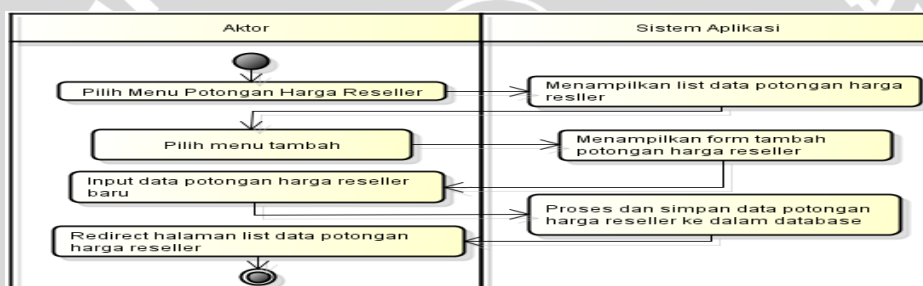
Tabel 4.63 Skenariotambah potongan harga reseller

Skenario tambah filter harga jual	
Deskripsi	Memberikan informasi tambah potongan harga reseller



No Srs	SRS_061
<b>Skenario utama</b>	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list data potongan harga reseller
<b>Reaksi aktor</b>	<b>Reaksi sistem</b>
Aktor memilih tambah	Sistem menampilkan form tambah potongan harga reseller
Aktor input data kedalam form dan kemudian menekan tombol Simpan	Sistem menerima inputan data potongan harga reseller dari Aktor dan memproses inputan dimasukkan ke dalam database
Kondisi akhir	Proses tambah potongan harga reseller berhasil, sistem menampilkan list data potongan harga reseller

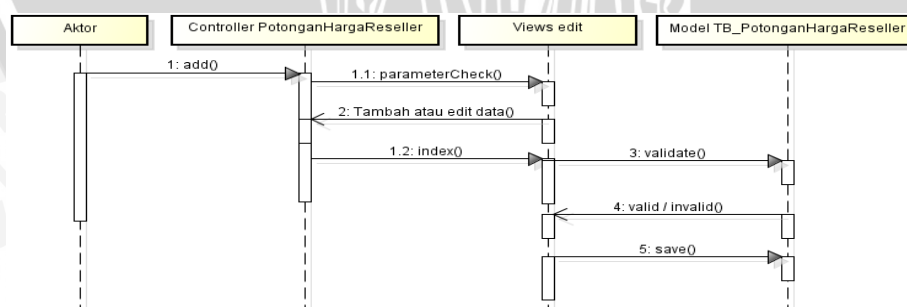
Pada tabel 4.63 merupakan skenario tambah potongan harga reseller, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses menambah potongan harga reseller



Gambar 4.132 Activity Diagram tambah potongan harga reseller

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.132 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses menambah data potongan harga reseller



Gambar 4.133 Sequence Diagram tambah potongan harga reseller

Sumber : [Perancangan]

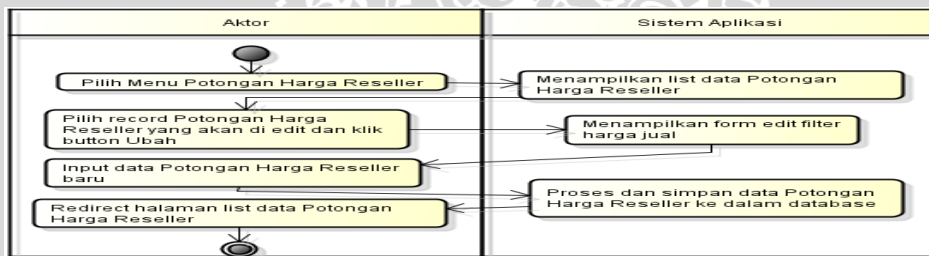
Pada gambar 4.133 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses menambah data potongan harga reseller

#### 4.1.6.62 Ubah filter potongan harga reseller

Tabel 4.64 Skenarioubah potongan harga reseller

Skenario ubah potongan harga reseller	
Deskripsi	Memberikan informasi ubah potongan harga reseller
No Srs	SRS_062
Skenario utama	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list data potongan harga reseller
Reaksi aktor	Reaksi sistem
Aktor memilih record data dan pilih Ubah di record	Sistem menampilkan form edit potongan harga reseller menampilkan isi potongan harga reseller sebelumnya
Aktor input data kedalam form dan kemudian menekan tombol Simpan	Sistem menerima inputan potongan harga reseller dari aktor dan memproses inputan kemudian menyimpan potongan harga reseller baru ke database
Kondisi akhir	Proses edit potongan harga reseller berhasil, sistem menampilkan list data potongan harga reseller

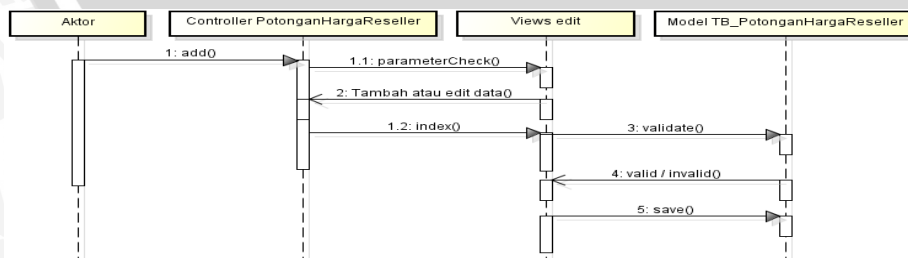
Pada tabel 4.64 merupakan skenario ubah potongan harga reseller, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses mengubah data potongan harga reseller



Gambar 4.134 Activity Diagram ubah potongan harga reseller

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.134 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses mengubah data potongan harga reseller



Gambar 4.135 Sequence Diagram ubah potongan harga reseller

Sumber : [Perancangan]

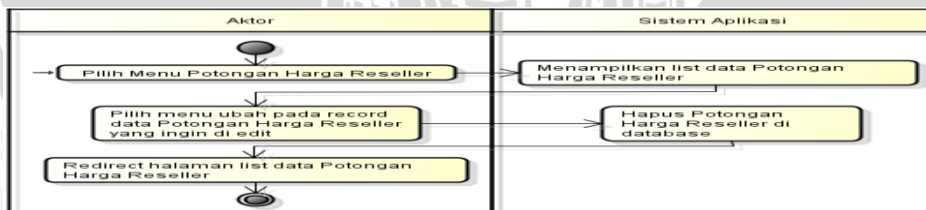
Pada gambar 4.135 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses mengubah data potongan harga reseller

#### 4.1.6.63 Hapus filter potongan harga reseller

Tabel 4.65 Skenariohapus filter harga jual

<b>Skenario hapus filter harga jual</b>	
Deskripsi	Memberikan informasi hapus potongan harga reseller
No Srs	SRS_063
<b>Skenario utama</b>	
Kondisi awal	Sistem menampilkan list data potongan harga reseller
<b>Reaksi aktor</b>	<b>Reaksi sistem</b>
Aktor memilih record data dan pilih menu Hapus di record tersebut	Sistem melakukan check data potongan harga reseller tersebut apakah sudah pernah ikut dalam transaksi atau tidak
<b>Skenario alternatif</b>	
	Jika data potongan harga reseller pernah digunakan di data potongan harga reseller, maka tidak dapat di hapus
	Jika data potongan harga reseller tidak pernah ikut dalam transaksi, potongan harga reseller dapat di hapus
Kondisi akhir	Proses hapus potongan harga reseller berhasil, sistem menampilkan list potongan harga reseller dan notifikasi

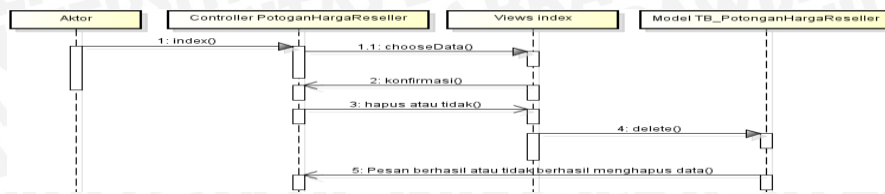
Pada tabel 4.65 merupakan skenario hapus data potongan harga reseller, untuk menjelaskan langkah langkah melakukan proses menghapus data potongan harga reseller



Gambar 4.136 Activity Diagram hapus potongan harga reseller

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.136 menjelaskan tentang alur setiap activity pada proses menghapus data potongan harga reseller



Gambar 4.137 Sequence Diagram hapus potongan harga reseller

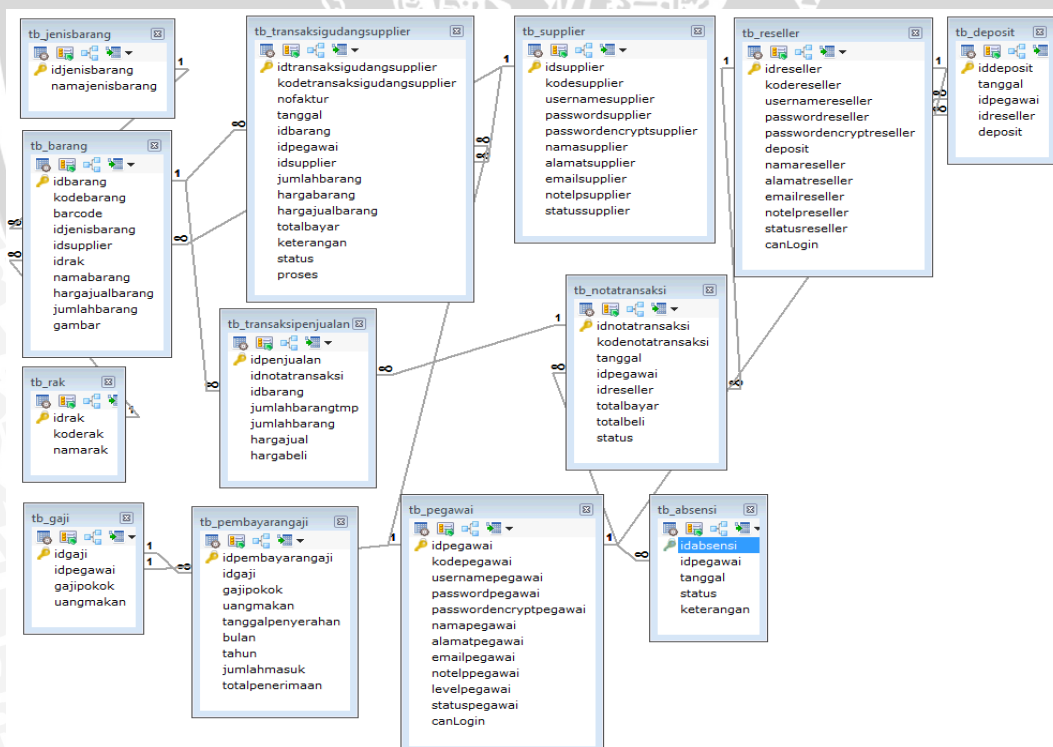
Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.137 menjelaskan tentang alur proses dan method yang digunakan pada saat proses menghapus data potongan harga reseller

## 4.2 Perancangan Perangkat Lunak

### 4.2.1 Perancangan Basis Data

Basis data berfungsi sebagai tempat menyimpan data. Perancangan basis data digunakan untuk merancang basis data yang akan dibuat agar masukan dan keluaran program sesuai dengan apa yang diharapkan. Perancangan basis data mengambil acuan dari proses analisis data yang dilakukan pada tahap analisis kebutuhan.



Gambar 4.138 Perancangan skema basis data

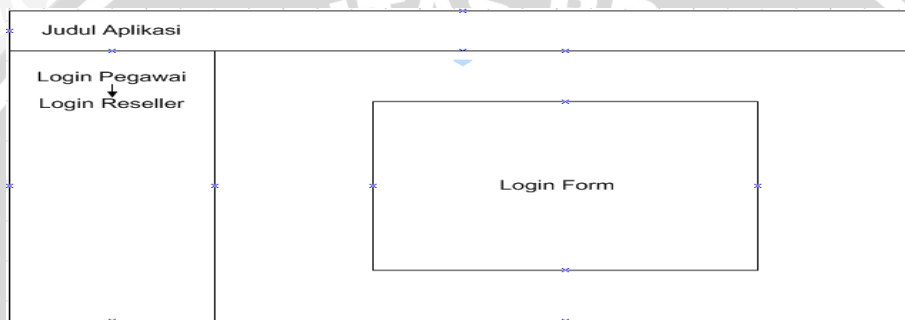
Sumber : [Perancangan]

Gambar 4.138 adalah gambar skema dari setiap tabel yang nantinya akan dibuat dan di relasikan antar tabel sesuai kebutuhan dan bisnis proses yang berlaku.

#### 4.2.2 Perancangan Antarmuka

Pada bagian ini akan dijelaskan tentang perancangan antarmuka perangkat lunak usaha dagang grosir, retail dan reseller di toko anik fashion.

##### 4.2.1.1 Perancangan antarmuka aplikasi login

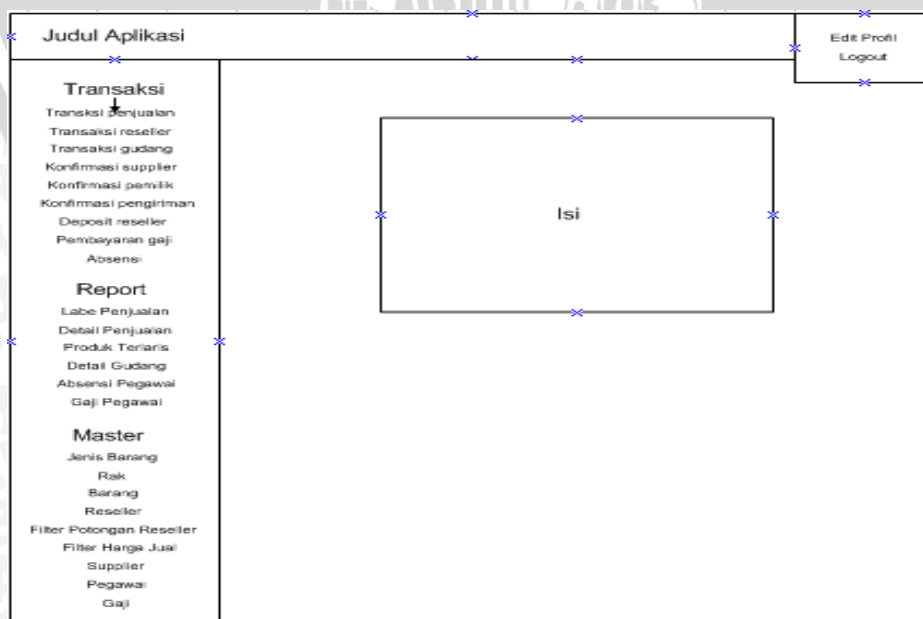


Gambar 4.139 Perncangan antarmuka untuk login

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.138 ditunjukkan gambar layout perancangan pada saat login

##### 4.2.1.2 Perancangan antarmuka aplikasi administrator

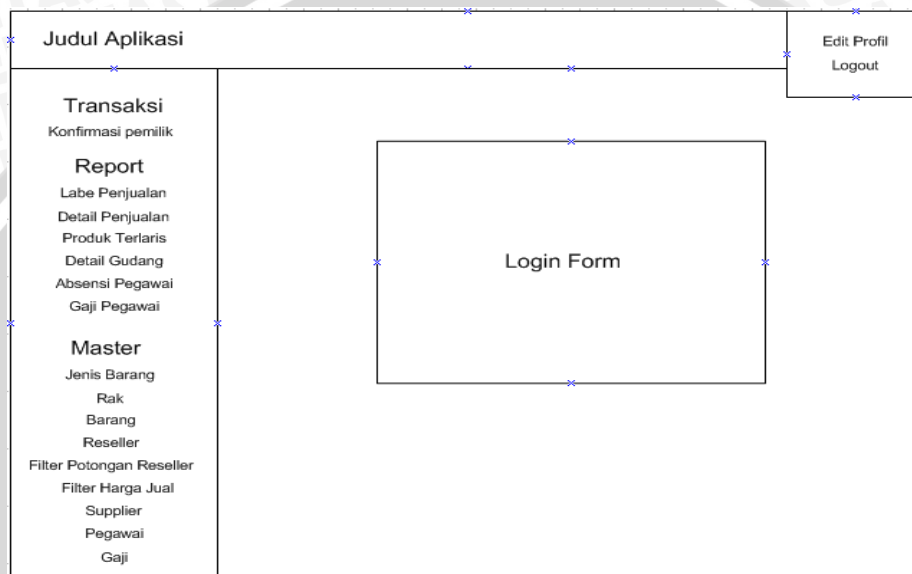


Gambar 4.140 Perancangan antarmuka aplikasi administrator

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.139 ditunjukkan tentang tampilan layout untuk aplikasi administrator, pada gambar 4.139 ditunjukkan priviliage semua fitur yang dimiliki oleh administrator

### 4.2.1.3 Perancangan antarmuka aplikasi pemilik

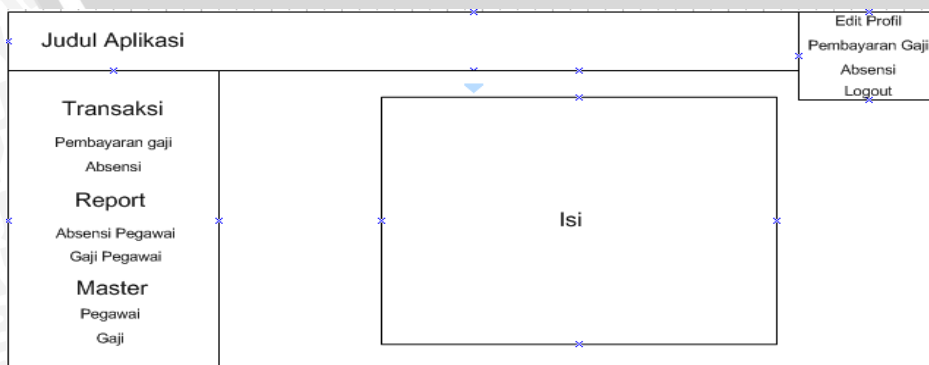


Gambar 4.141 Perancangan antarmuka aplikasi pemilik

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.140 ditunjukkan tentang tampilan layout untuk aplikasi pemilik, pada gambar 4.140 ditunjukkan priviliage dan fitur yang dimiliki oleh pemilik

### 4.2.1.4 Perancangan antarmuka aplikasi hrd

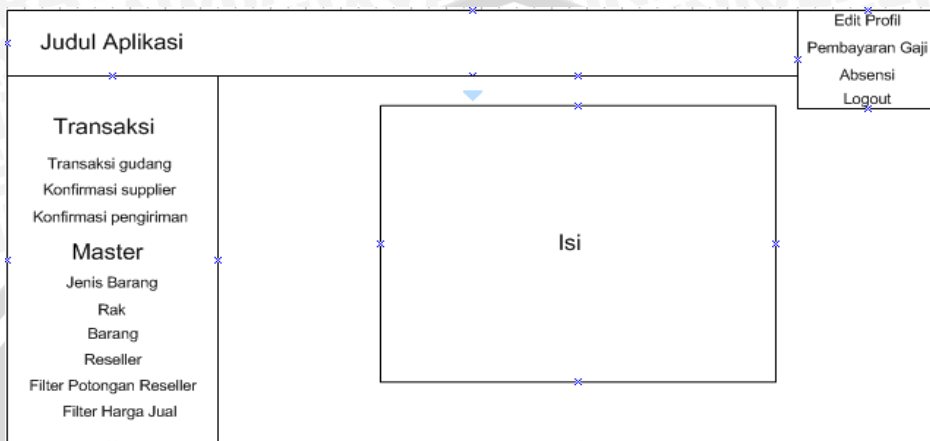


Gambar 4.142 Perancangan antarmuka aplikasi hrd

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.141 ditunjukkan tentang tampilan layout untuk aplikasi hrd, pada gambar 4.141 ditunjukkan priviliage dan fitur yang dimiliki oleh hrd

#### 4.2.1.5 Perancangan antarmuka aplikasi gudang

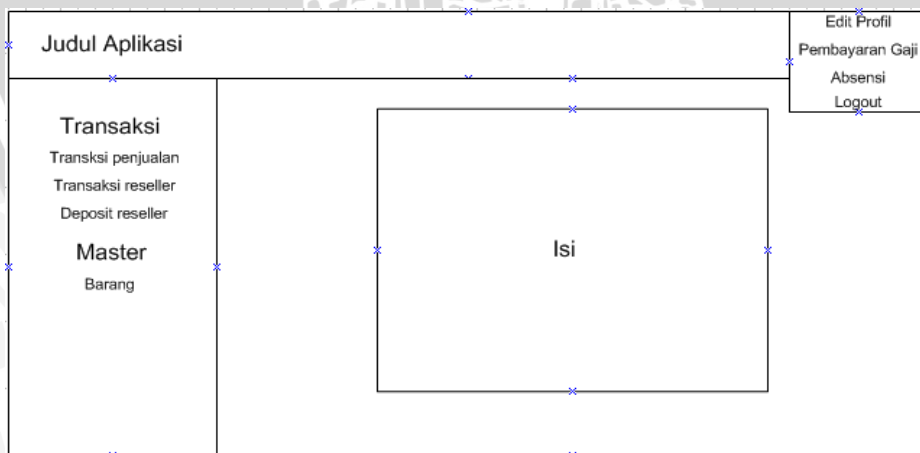


Gambar 4.143 Perancangan antarmuka aplikasi gudang

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.142 ditunjukkan tentang tampilan layout untuk aplikasi gudang, pada gambar 4.142 ditunjukkan priviliage dan fitur yang dimiliki oleh gudang

#### 4.2.1.6 Perancangan antarmuka aplikasi kasir



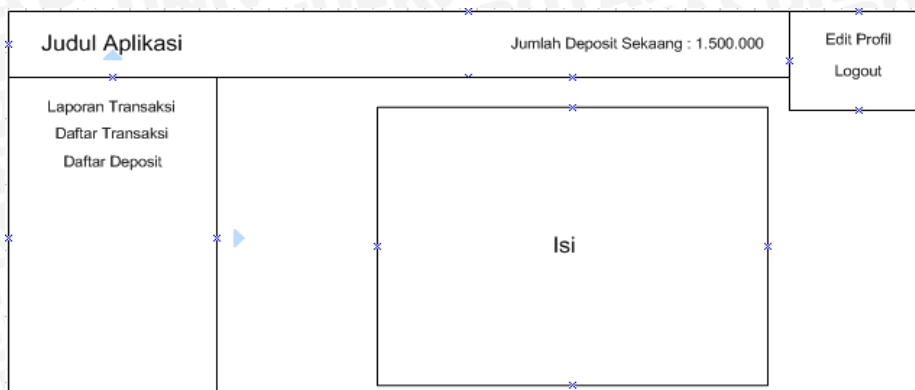
Gambar 4.144 Perancangan antarmuka aplikasi kasir

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.143 ditunjukkan tentang tampilan layout untuk aplikasi kasir, pada gambar 4.143 ditunjukkan priviliage dan fitur yang dimiliki oleh kasir



#### 4.2.1.7 Perancangan antarmuka aplikasi reseller

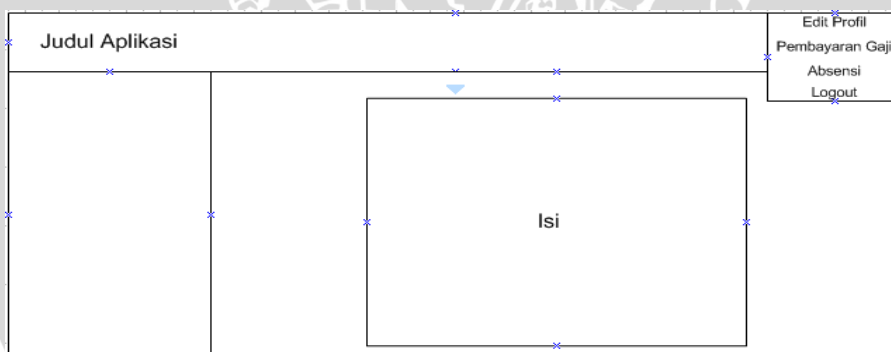


Gambar 4.145 Perancangan antarmuka aplikasi reseller

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.144 ditunjukkan tentang tampilan layout untuk aplikasi reseller, pada gambar 4.143 ditunjukkan priviliage dan fitur yang dimiliki oleh reseller

#### 4.2.1.8 Perancangan antarmuka aplikasi penjaga toko



Gambar 4.146 Perancangan antarmuka aplikasi penjaga toko

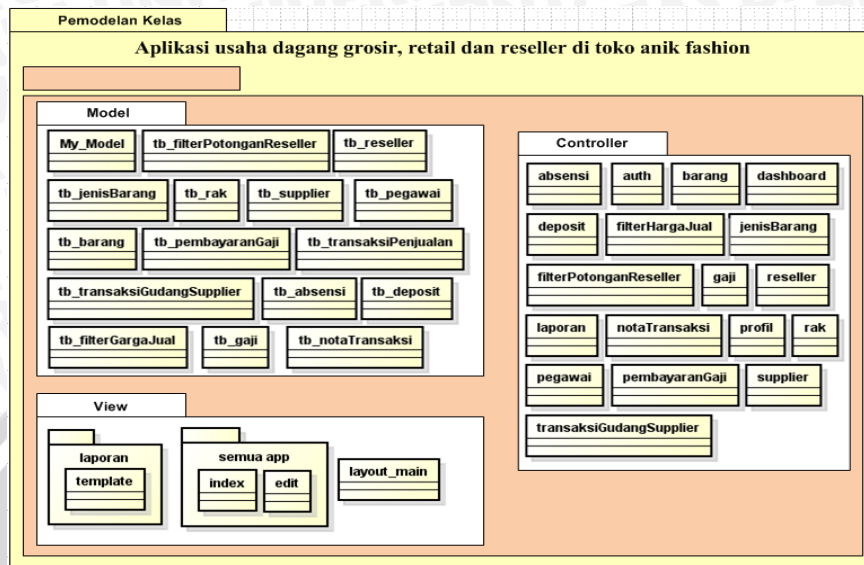
Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.145 ditunjukkan tentang tampilan layout untuk aplikasi penjaga toko, pada gambar 4.143 ditunjukkan priviliage dan fitur yang dimiliki oleh penjaga toko



## 4.2.3 Penerapan MVC Pattern

### 4.2.2.1 Perancangan Pemodelan Class



Gambar 4.147 Perancangan pemodelan class pada aplikasi

Sumber : [Perancangan]

Pada gambar 4.146 diatas, dapat disimpulkan terdapat 3 package dalam aplikasi. Dan selain 3 package yang disebutkan diatas terdapat package core yang merupakan package yang berisi 2 class yang nantinya akan di aplikasikan pada setiap class yang akan dibuat pada package model maupun controller. Dibawah ini merupakan penjelasan masing masing package yang terdapat di pemodelan class diatas :

1. Package core
2. Pada package core terdapat 2 file class, yaitu class yang merupakan class yang mencakup semua method yang nantinya dibutuhkan oleh setiap class yang men-*extends* class tersebut.
3. Package Model
4. Pada package Model, terdapat file file class yang nantinya akan menhandle semua transaksi aplikasi dengan database pada setiap object yang dibutuhkan dalam aplikasi
5. Package Controller
6. Pada package Controller, terdapat file file class yang nantinya akan menhandle semua proses dan bisnis proses dari setiap skenario yang dijalankan pada aplikasi

7. Package View
8. Pada package View, terdapat file file template untuk tampilan yang digunakan pada aplikasi

#### 4.2.2.2 Contoh perancangan penerapan MVC

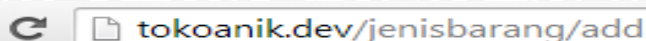
Pada step ini akan di jelaskan penerapan MVC *patter* pada aplikasi, yaitu mengambil contoh pada saat proses tambah data jenis barang

File utama yang berjalan pada saat prose tambah jenis barang

1. CI\_Controller, *class controller* yang dibuat oleh *Framework CI*
2. MY\_Controller, *class controller* yang meng-*extendsclass* CI\_Controller yang dibuat oleh peneliti untuk handle semua proses yang mungkin di pake disetiap class yang nantinya akan meng-*extedns class* MY\_Controller ini.
3. CI\_Model, *class model* yang di buat oleh *Framework CI*
4. MY\_Model, *class model* yang meng-*extendsclass* CI\_Model yang dibuat oleh peneliti untuk handle semua proses database yang mungkin di pake disetiap class yang nantinya akan meng-*extedns class* MY\_Model ini
5. JenisBarang, *class controller* yang meng-*extends class* MY\_Controller yang dibuat oleh peneliti untuk handle operasi yang akan dilakukan pada *object* jenis barang
6. TB\_JenisBarang, *class model* yang meng-*extends class* MY\_Model yang dibuat oleh peneliti untuk handle operasi database yang akan dilakukan pada *object* jenis barang
7. View atau Layout\_main, file *view* yang dibuat oleh peneliti yang nantinya akan dipanggil disetiap pemanggilan view utama yang mengandung isi dari halaman tersebut
8. View atau jenisbarang atau edit, file *view* yang dibuat oleh peneliti untuk handle proses tambah ataupun edit data jenis barang

Proses pada saat tambah data jenis barang

1. Step pertama yaitu *controller* yang dipanggil jenisbarang dengan memanggil *method add*



Gambar 4.148 Pemanggilan controller jenisbarang

Sumber : [Perancangan]

2. Pada setiap *controller* jenisbarang dieksekusi, maka *controller* jenisbarang otomatis memanggil atau menggunakan model *tb\_jenisbarang*

```
public function __construct() {
    parent::__construct();
    $this->load->model('tb_jenisbarang');
}
```

3. Pada method *add()* di controller jenisbarang, method *add()* memanggil method *edit(id)* dan tanpa mengirimkan parameter apapun, maka nanti pada method *edit(id)*, atribut *edit* akan bernilai *false*

```
public function add() {
    $this->edit();
}

public function edit($id = false) {
    $data['model'] = $id === false ? new stdClass() :
    $this->tb_jenisbarang->get($id);
    $this->layoutView('edit', $data);
}
```

4. Dan pada method *edit(id)*, karena atribut *id* didefinisikan *false* maka array *\$data* tidak berisi apapun atau kosong, kemudian memanggil method *layoutView* yang berada di *classcontrollerparent* jenis barang yaitu *class My\_Controller* dengan nama *edit* dan mengirimkan isi dari atribut *\$data*.
5. Kemudian aktor mengisikan field yang dibutuhkan pada tambah data jenis barang, yaitu nama jenis barang.

6. Setelah itu aktor akan menyimpan data jenis barang baru tersebut dengan cara menekan tombol simpan.
7. Ketika tombol simpan pada view edit, maka view edit tersebut memanggil controller jenisbarang dan method save() pada controller tersebut.

```
<form id="mainForm" action="<?php echo site_url('jenisbarang/save'); ?>" method="POST">
```

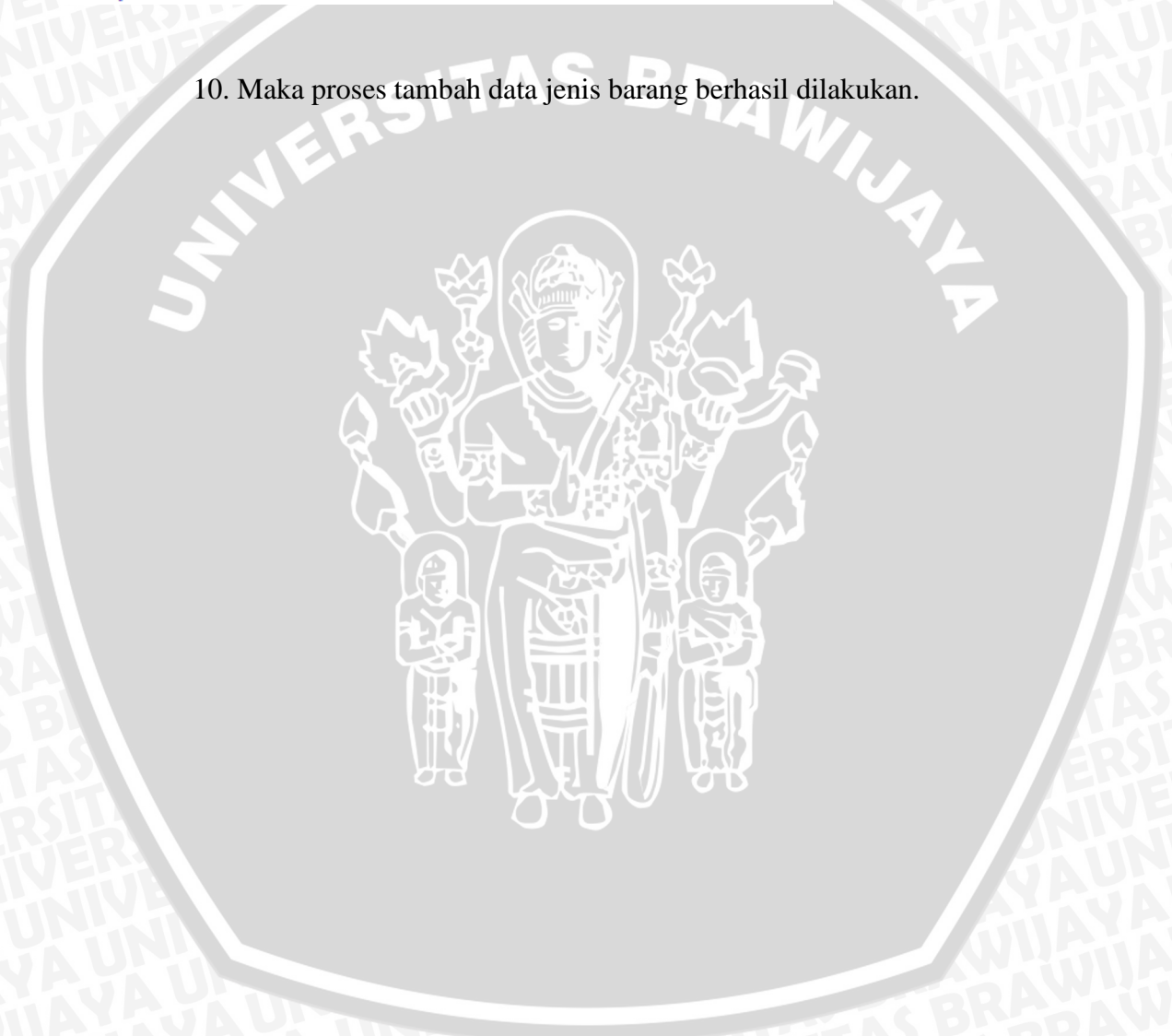
8. Ketika method save() dijalankan serta mengirimkan data yang sebelumnya diinputkan di view edit, maka method save akan memanggil metode validate(\$param) yang berada di *model* MY\_Model, jika semua inputan tidak error, maka controller memanggil method save(\$param) pada *model* MY\_Model dengan mengirimkan atribut \$data

```
public function save() {  
    $data = $_POST['data'];  
    $error = $this->tb_jenisbarang->validate($data);  
    $res = false;  
    if (!$error) {  
        $res = $this->tb_jenisbarang->save($data);  
        if ($res) {  
            echo '1';  
        } else {  
            echo 'Data Gagal Disimpan';  
        }  
    } else {  
        echo $error;  
    }  
}
```

9. Kemudian pada method save(\$param) pada *model* MY\_model yang dipanggil oleh controller jenisbarang, melakukan checking apakah primaryKey tereksekusi atau tidak kosong, maka method akan melakukan update atau ubah data pada data tersebut, namun jika primaryKey kosong, maka method akan melakukan insert atau tambah pada database dengan data yang telah dikirimkan sebelumnya.

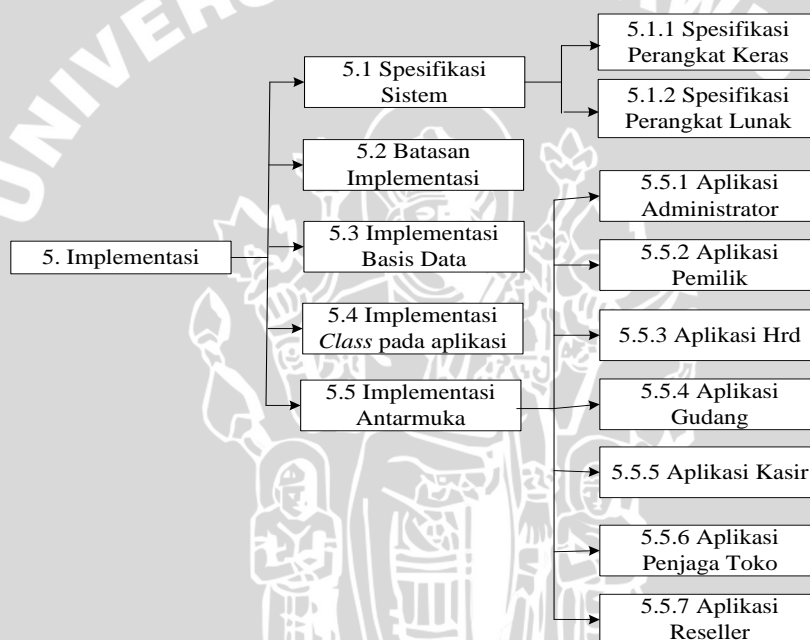
```
public function save($param) {  
    $res = false;  
    if (isset($param[$this->primaryKey]) && !empty(  
$param[$this->primaryKey])) {  
        $this->db->where($this->primaryKey, $param[  
$this->primaryKey]);  
        unset($param[$this->primaryKey]);  
        $res = $this->db->update($this->table, $param);  
    } else {  
        $res = $this->db->insert($this->table, $param);  
    }  
    return $res;  
}
```

10. Maka proses tambah data jenis barang berhasil dilakukan.



## BAB V IMPLEMENTASI

Bab ini membahas mengenai tahapan implementasi aplikasi usaha dagang grosir, retail dan reseller di toko Anik Fashion berdasarkan hasil yang telah didapatkan dari analisis kebutuhan dan proses perancangan perangkat lunak. Pembahasan terdiri atas penjelasan tentang spesifikasi sistem, batasan dalam implementasi, implementasi basis data, implementasi tiap *class* pada *file* program, dan implementasi antarmuka.



Gambar 5.1 Diagram blok implementasi

Sumber : [Implementasi]



## 5.1 Spesifikasi Sistem

Perangkat lunak usaha dagang grosir, retail dan reseller di toko Anik Fashion dikembangkan dalam lingkungan implementasi yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak

### 5.1.1 Spesifikasi perangkat keras

Aplikasi ini bisa dikembangkan menggunakan perangkat keras dengan sebagai berikut :

1. Notebook Toshiba Sattelite.
2. Processor 1.7 GHz
3. RAM 2GB
4. VGA inboard
- 5.

### 5.1.2 Spesifikasi perangkat lunak

Aplikasi ini bisa dikembangkan menggunakan perangkat lunak dengan sebagai berikut :

1. Adobe Dreamweaver 8
2. Adobe Photoshop 8
3. Microsoft Word
4. Microsoft Visio
5. Astah Community
6. Xampp
7. DB Designer
8. Navicat Free

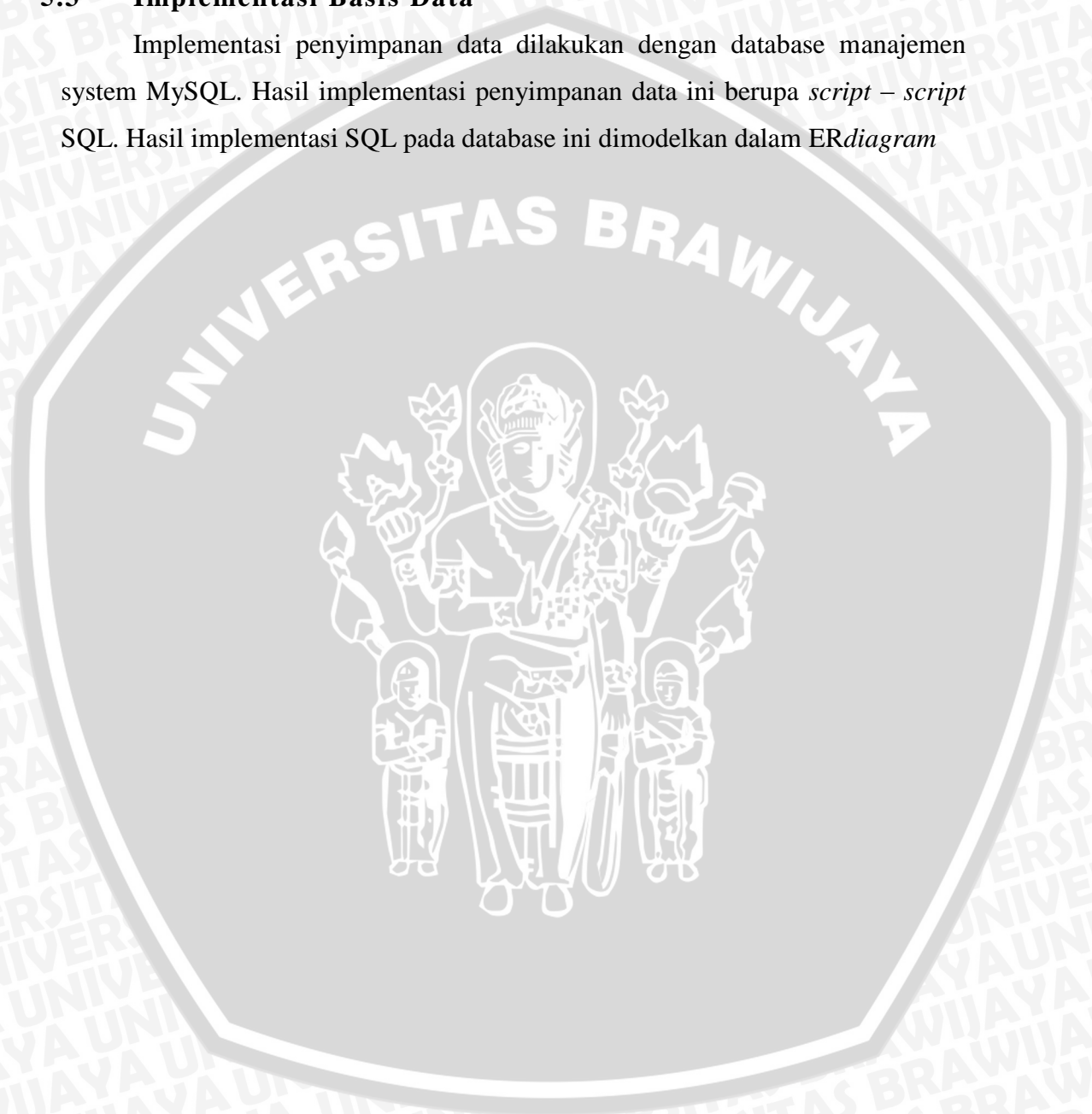
## 5.2 Batasan Implementasi

1. Beberapa batasan dalam mengimplementasikan perangkat lunak usaha dagang grosir, retail dan reseller di toko Anik Fashion sebagai berikut :
2. Database Manajemen System yang digunakan adalah MySQL.
3. Perangkat lunak menggunakan 1 basis data *server* pada komputer administrator, dan menggunakan kabel LAN untuk

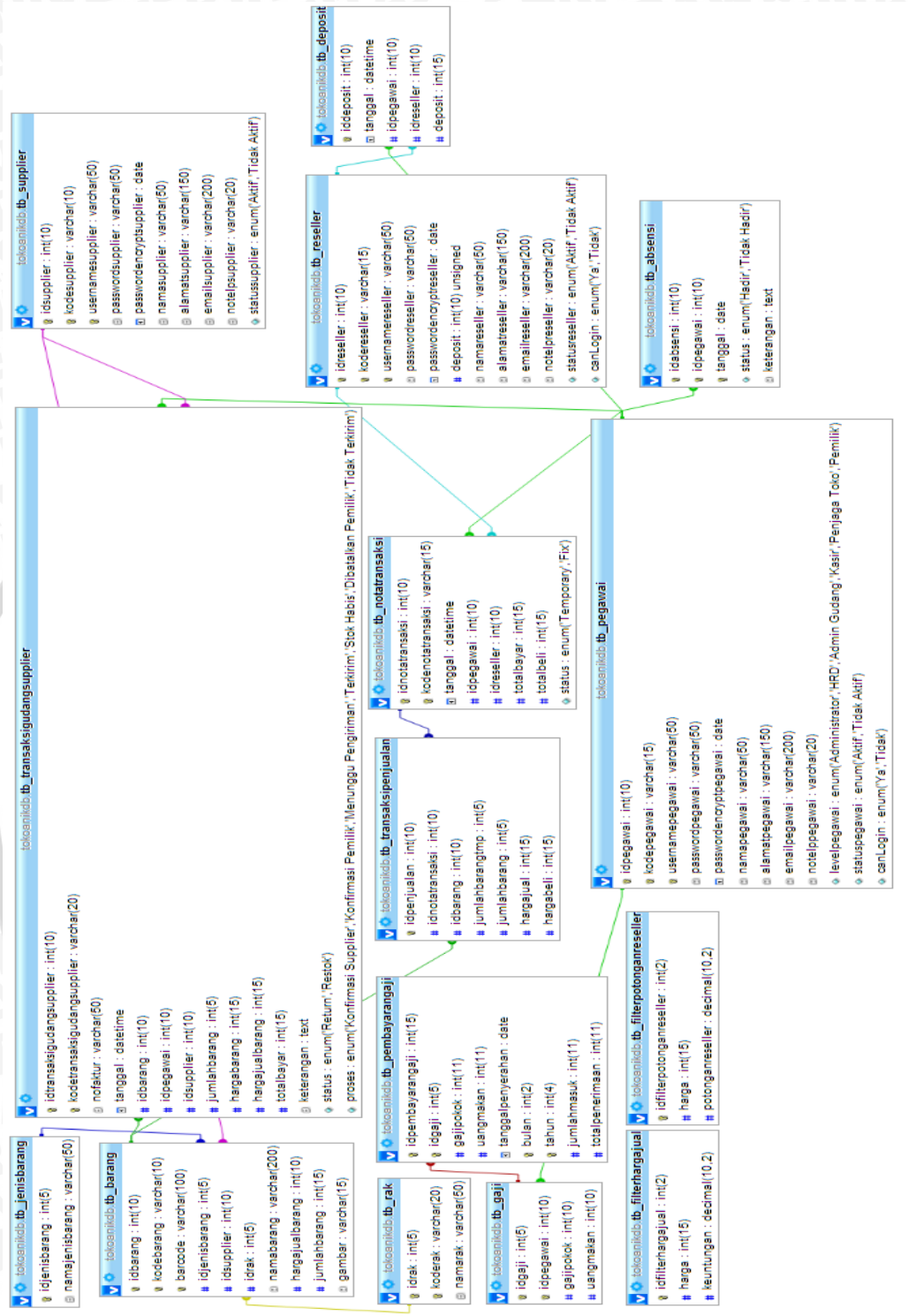
menghubungkan ke pihak, pemilik, hrd, gudang, kasir dan satu komputer yang bisa digunakan umum untuk penjaga toko dan reseller.

### 5.3 Implementasi Basis Data

Implementasi penyimpanan data dilakukan dengan database manajemen system MySQL. Hasil implementasi penyimpanan data ini berupa *script – script* SQL. Hasil implementasi SQL pada database ini dimodelkan dalam *ERdiagram*







Gambar 5.2 Implementasi basisdata

Sumber : [Implementasi]

### 5.1.1.1 Atribut yang terdapat pada tabel tb\_absensi

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
idabsensi	int(10)	NO	PRI	NULL	auto_increment
idpegawai	int(10)	NO	MUL	NULL	
tanggal	date	NO		NULL	
status	enum('Hadir','Tidak Hadir')	NO		NULL	
keterangan	text	NO		NULL	

Gambar 5.3 Atribut pada tabel tb\_absensi

Sumber : [Implementasi]

Pada gambar 5.3 dijelaskan bahwa tb\_absensi ini akan digunakan untuk menyimpan data absensi pegawai.

### 5.1.1.2 Atribut yang terdapat pada tabel tb\_barang

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
idbarang	int(10)	NO	PRI	NULL	auto_increment
kodebarang	varchar(10)	NO	UNI	NULL	
barcode	varchar(100)	YES	UNI	NULL	
idjenisbarang	int(5)	NO	MUL	NULL	
idsupplier	int(10)	NO	MUL	NULL	
idrak	int(5)	NO	MUL	NULL	
namabarang	varchar(200)	NO		NULL	
hargajualbarang	int(10)	NO		NULL	
jumlahbarang	int(15)	NO		NULL	
gambar	varchar(15)	YES		NULL	

Gambar 5.4 Atribut pada tabel tb\_barang

Sumber : [Implementasi]

Pada gambar 5.4 dijelaskan bahwa tb\_barang ini digunakan untuk menyimpan data barang

### 5.1.1.3 Atribut yang terdapat pada tabel tb\_deposit

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
iddeposit	int(10)	NO	PRI	NULL	auto_increment
tanggal	datetime	NO		NULL	
idpegawai	int(10)	NO	MUL	NULL	
idreseller	int(10)	YES	MUL	NULL	
deposit	int(15)	NO		NULL	

Gambar 5.5 Atribut pada tabel tb\_deposit

Sumber : [Implementasi]

Pada gambar 5.5 dijelaskan bahwa tb\_deposit ini digunakan untuk menyimpan data deposit reseller

#### 5.1.1.4 Atribut yang terdapat pada tabel tb\_filterhargajual

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
idfilterhargajual	int(2)	NO	PRI	NULL	auto_increment
harga	int(15)	NO		NULL	
keuntungan	decimal(10,2)	NO		NULL	

Gambar 5.6 Atribut pada tabel tb\_filterhargajual

Sumber : [Implementasi]

Pada gambar 5.6 dijelaskan bahwa tb\_filterhargajual digunakan untuk menyimpan filter potongan untuk menentukan harga jual suatu barang

#### 5.1.1.5 Atribut terdapat pada tabel tb\_filterpotonganreseller

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
idfilterpotonganreseller	int(2)	NO	PRI	NULL	auto_increment
harga	int(15)	NO		NULL	
potonganreseller	decimal(10,2)	NO		NULL	

Gambar 5.7 Atribut pada tabel tb\_filterpotonganreseller

Sumber : [Implementasi]

Pada gambar 5.7 dijelaskan bahwa tb\_filterpotonganreseller digunakan untuk menyimpan filter potongan untuk menentukan harga jual suatu barang ke reseller

#### 5.1.1.6 Atribut yang terdapat pada tabel tb\_gaji

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
idgaji	int(5)	NO	PRI	NULL	auto_increment
idpegawai	int(10)	NO	UNI	NULL	
gajipokok	int(10)	NO		NULL	
uangmakan	int(10)	NO		NULL	

Gambar 5.8 Atribut pada tabel tb\_gaji

Sumber : [Implementasi]

Pada gambar 5.8 dijelaskan bahwa tb\_gaji digunakan untuk menyimpan data gaji pegawai

### 5.1.1.7 Atribut yang terdapat pada tabel tb\_jenisbarang

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
idjenisbarang	int(5)	NO	PRI	NULL	auto_increment
namajenisbarang	varchar(50)	NO		NULL	

Gambar 5.9 Atribut pada tabel tb\_jenisbarang

Sumber : [Implementasi]

Pada gambar 5.9 dijelaskan bahwa tb\_jenisbarang digunakan untuk menyimpan jenis barang

### 5.1.1.8 Atribut yang terdapat pada tabel tb\_notatransaksi

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
idnotatransaksi	int(10)	NO	PRI	NULL	auto_increment
kodenotatransaksi	varchar(15)	NO	UNI	NULL	
tanggal	datetime	NO		NULL	
idpegawai	int(10)	NO	MUL	NULL	
idreseller	int(10)	YES	MUL	NULL	
totalbayar	int(15)	NO		NULL	
totalbeli	int(15)	NO		NULL	
status	enum('Temporary','Fix')	NO		Fix	

Gambar 5.10 Atribut pada tabel tb\_notatransaksi

Sumber : [Implementasi]

Pada gambar 5.10 dijelaskan bahwa tb\_notatransaksi digunakan untuk menyimpan setiap kumpulan transaksi dari setiap transaksi penjualan, baik penjualan umum maupun penjualan reseller

### 5.1.1.9 Atribut yang terdapat pada tabel tb\_pegawai

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
idpegawai	int(10)	NO	PRI	NULL	auto_increment
kodepegawai	varchar(15)	NO	UNI	NULL	
usernamepegawai	varchar(50)	NO	UNI	NULL	
passwordpegawai	varchar(50)	NO		NULL	
passwordcryptpegawai	date	NO		NULL	
namepegawai	varchar(50)	NO		NULL	
alamatpegawai	varchar(150)	NO		NULL	
emailpegawai	varchar(200)	NO		NULL	
notelppegawai	varchar(20)	NO		NULL	
levelpegawai	enum('Administrator','HRD','Admin Gudang','Asis','Penjaga Toko','Pemilik')	NO		Penjaga Toko	
statuspegawai	enum('Aktif','Tidak Aktif')	NO		Tidak Aktif	
canLogin	enum('Ya','Tidak')	NO		Tidak	

Gambar 5.11 Atribut pada tabel tb\_pegawai

Sumber : [Implementasi]

Pada gambar 5.11 dijelaskan bahwa tb\_pegawai digunakan untuk menyimpan data pegawai

#### 5.1.1.10 Atribut yang terdapat pada tabel tb\_rak

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
idrak	int(5)	NO	PRI	NULL	auto_increment
koderak	varchar(20)	NO	UNI	NULL	
namarak	varchar(50)	NO		NULL	

Gambar 5.12 Atribut pada tabel tb\_rak

Sumber : [Implementasi]

Pada gambar 5.12 dijelaskan bahwa tb\_rak digunakan untuk menyimpan data rak

#### 5.1.1.11 Atribut yang terdapat pada tabel tb\_pembayaran gaji

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
idpembayaran gaji	int(15)	NO	PRI	NULL	auto_increment
idgaji	int(5)	NO	MUL	NULL	
gajipokok	int(11)	NO		NULL	
uangmakan	int(11)	NO		NULL	
tanggalpenyerahan	date	NO		NULL	
bulan	int(2)	NO		NULL	
tahun	int(4)	NO		NULL	
jumlahmasuk	int(11)	NO		NULL	
totalpenerimaan	int(11)	NO		NULL	

Gambar 5.13 Atribut pada tabel tb\_pembayaran gaji

Sumber : [Implementasi]

Pada gambar 5.13 dijelaskan bahwa tb\_pembayaran gaji digunakan untuk menyimpan data dari setiap transaksi pembayaran gaji yang diberikan ke pegawai

#### 5.1.1.12 Atribut yang terdapat pada tabel tb\_reseller

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
idreseller	int(10)	NO	PRI	NULL	auto_increment
kodereseller	varchar(15)	NO	UNI	NULL	
username reseller	varchar(50)	NO	UNI	NULL	
password reseller	varchar(50)	NO		NULL	
password encrypt reseller	date	NO		NULL	
deposit	int(10) unsigned	NO		0	
nama reseller	varchar(50)	NO		NULL	
alamat reseller	varchar(150)	NO		NULL	
email reseller	varchar(200)	NO		NULL	
notelpreseller	varchar(20)	NO		NULL	
status reseller	enum('Aktif','Tidak Aktif')	NO		Tidak Aktif	
canLogin	enum('Ya','Tidak')	NO		Tidak	

Gambar 5.14 Atribut pada tabel tb\_reseller

Sumber : [Implementasi]

Pada gambar 5.14 dijelaskan bahwa tb\_reseller digunakan untuk menyimpan data reseller

### 5.1.1.13 Atribut yang terdapat pada tabel tb\_supplier

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
idsupplier	int(10)	NO	PRI	NULL	auto_increment
kodesupplier	varchar(10)	NO	UNI	NULL	
usernameupplier	varchar(50)	NO	UNI	NULL	
passwordupplier	varchar(50)	NO		NULL	
passwordencryptsupplier	date	NO		NULL	
namasupplier	varchar(50)	NO		NULL	
alamatupplier	varchar(150)	NO		NULL	
emailsupplier	varchar(200)	NO		NULL	
notelpsupplier	varchar(20)	NO		NULL	
statusupplier	enum('Aktif','Tidak Aktif')	NO		Tidak Aktif	

Gambar 5.15 Atribut pada tabel tb\_supplier

Sumber : [Implementasi]

Pada gambar 5.15 dijelaskan bahwa tb\_supplier digunakan untuk menyimpan data supplier

### 5.1.1.14 Atribut terdapat pada tabel tb\_transaksi Gudang Supplier

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
idtransaksigudangsupplier	int(10)	NO	PRI	NULL	auto_increment
kodetransaksigudangsupplier	varchar(20)	NO	UNI	NULL	
nofaktur	varchar(50)	NO		NULL	
tanggal	datetime	NO		NULL	
idbarang	int(10)	NO	MUL	NULL	
idpegawai	int(10)	NO	MUL	NULL	
idsupplier	int(10)	NO	MUL	NULL	
jumlahbarang	int(5)	NO		NULL	
hargabarang	int(15)	NO		NULL	
hargajualbarang	int(15)	NO		NULL	
totalbayar	int(15)	NO		NULL	
keterangan	text	NO		NULL	
status	enum('Return','Restok')	NO		Restok	
proses	enum('Konfirmasi Supplier','Konfirmasi Pemilik','Menunggu Pengiriman','Ter kirim','Stok Habis','Dibatalkan Pemilik','Tidak Ter kirim')	NO		Konfirmasi Supplier	

Gambar 5.16 Atribut pada tabel tb\_transaksi Gudang Supplier

Sumber : [Implementasi]

Pada gambar 5.16 dijelaskan bahwa tb\_transaksi Gudang Supplier digunakan untuk menyimpan setiap transaksi perusahaan dengan supplier baik transaksi tersebut bersifat restok dari supplier ataupun melakukan return ke supplier

### 5.1.1.15 Atribut yang terdapat pada tabel tb\_transaksipenjualan

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
idpenjualan	int(10)	NO	PRI	NULL	auto_increment
idnotatransaksi	int(10)	NO	MUL	NULL	
idbarang	int(10)	NO	MUL	NULL	
jumlahbarangtmp	int(5)	NO		NULL	
jumlahbarang	int(5)	NO		NULL	
hargajual	int(15)	NO		NULL	
hargabeli	int(15)	NO		NULL	

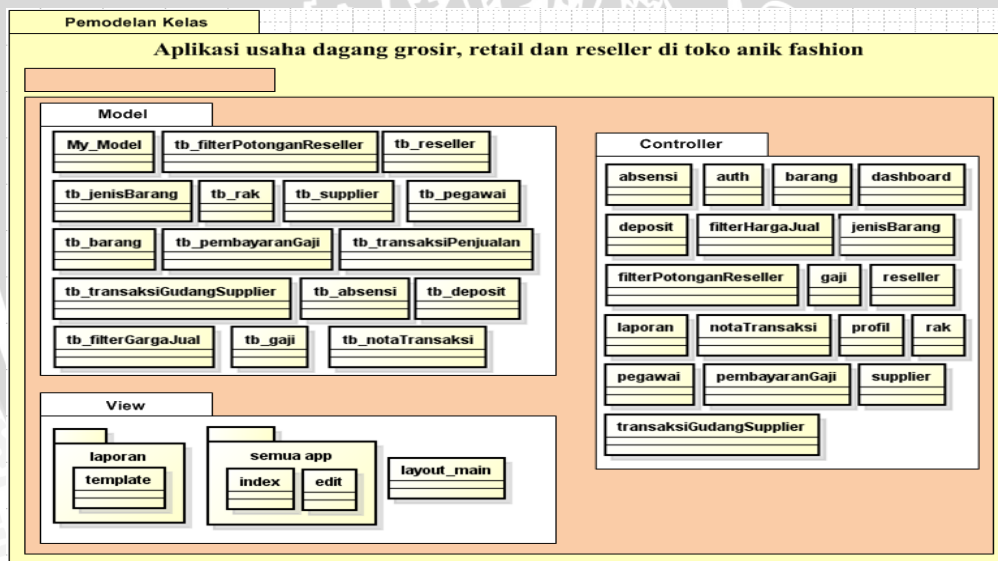
Gambar 5.17 Atribut pada tabel tb\_transaksipenjualan

Sumber : [Implementasi]

Pada gambar 5.17 dijelaskan bahwa tb\_transaksipenjualan digunakan untuk menyimpan setiap item dalam transaksi penjualan

## 5.4 Implementasi Class pada Aplikasi

Setiap *class* yang telah dirancang pada proses perancangan direalisasikan pada sebuah file program dengan ekstensi \*.php



Gambar 5.18 Pemodelan Class

Sumber : [Implementasi]

Tabel 5.1 dibawah ini menjelaskan mengenai pasangan antara class dengan file program yang digunakan untuk mengimplementasikannya

Tabel 5.1 Structure file pada setiap package di aplikasi

No.	Package	Nama Class	Nama File
-----	---------	------------	-----------

1.	Core	MY_Model	MY_Model.php
2.	Core	MY_Controller	MY_Controller.php
3.	Model	TB_Absensi	tb_absensi.php
4.	Model	TB_Barang	tb_barang.php
5.	Model	TB_Deposit	tb_deposit.php
6.	Model	TB_FilterHargaJual	tb_filterhargaJual.php
7.	Model	TB_FilterPotonganReseller	tb_filterpotonganreseller.php
8.	Model	TB_Gaji	tb_gaji.php
9.	Model	TB_JenisBarang	tb_jenisBarang.php
10.	Model	TB_NotaTransaksi	tb_notatransaksi.php
11.	Model	TB_Pegawai	tb_pegawai.php
12.	Model	TB_PembayaranGaji	tb_pembayaranGaji.php
13.	Model	TB_Rak	tb_rak.php
14.	Model	TB_Reseller	tb_reseller.php
15.	Model	TB_Supplier	tb_supplier.php
16.	Model	TB_TransaksiGudangSupplier	tb_transaksiGudangSupplier.php
17.	Model	TB_TransaksiPenjualan	tb_transaksipenjualan.php
18.	View atau *.	Index	index.php
19.	View atau *.	Edit	edit.php
20.	View atau *.	Layout_Main	layout_main.php
21.	Controller	Absensi	absensi.php
22.	Controller	Auth	auth.php
23.	Controller	Barang	barang.php
24.	Controller	Dashboard	Dashboard
25.	Controller	Deposit	deposit.php
26.	Controller	FilterHargaJual	Filterhargajual.php
27.	Controller	FilterPotonganReseller	Filterpotonganreseller.php
28.	Controller	Gaji	gaji.php
29.	Controller	JenisBarang	jenisbarang.php
30.	Controller	Laporan	laporan.php
31.	Controller	NotaTransaksi	notatransaksi.php
32.	Controller	Pegawai	pegawai.php
33.	Controller	PembayaranGaji	pembayaranGaji.php
34.	Controller	Profil	profil.php
35.	Controller	Rak	rak.php
37.	Controller	Reseller	reseller.php
38.	Controller	Supplier	supplier.php
39.	Controller	TransaksiGudangSupplier	transaksiGudangSupplier.php

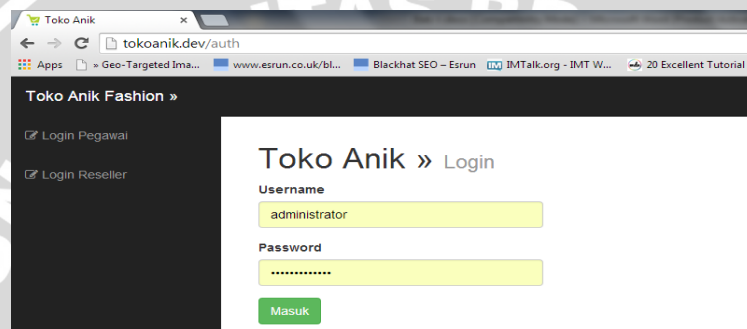
## 5.5 Implementasi antarmuka



Antarmuka Aplikasi usaha dagang grosir, retail dan reseller di toko Anik Fashion digunakan oleh pengguna untuk berinteraksi dengan sistem perangkat lunak. Antarmuka perangkat lunak ini dibagi menjadi tujuh, yaitu antarmuka untuk aplikasi administrator, pemilik, hrd, gudang, kasir, reseller, penjaga toko.

### 5.5.1 Implementasi antarmuka aplikasi login

Hasil implementasi dari perancangan pada bab sebelumnya untuk halaman login dari setiap aktor

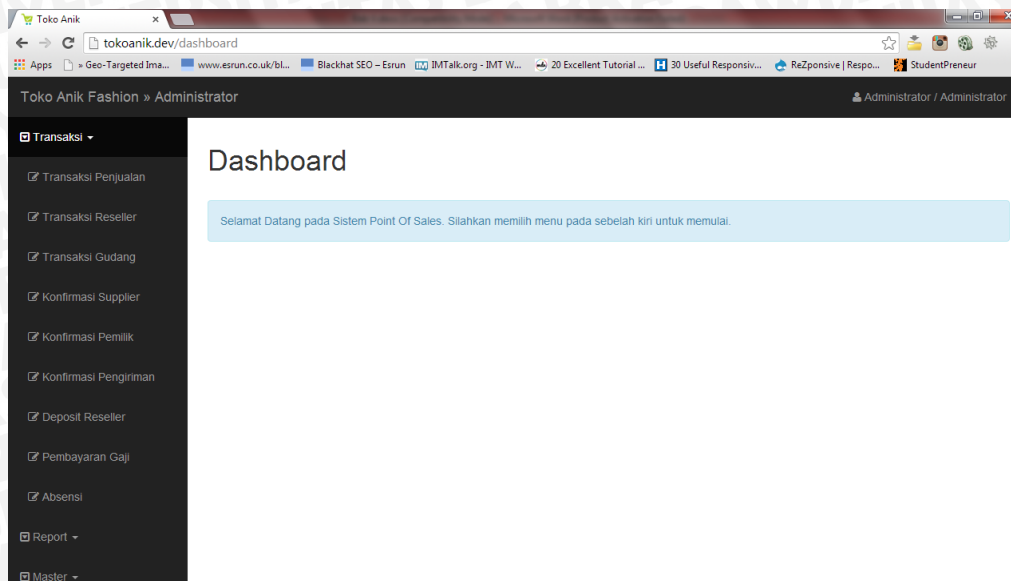


Gambar 5.19 Tampilan antarmuka login

Sumber : [Implementasi]

### 5.5.2 Implementasi antarmuka aplikasi dashboard administrator

Hasil implementasi dari perancangan pada bab sebelumnya untuk halaman dashboard administrator



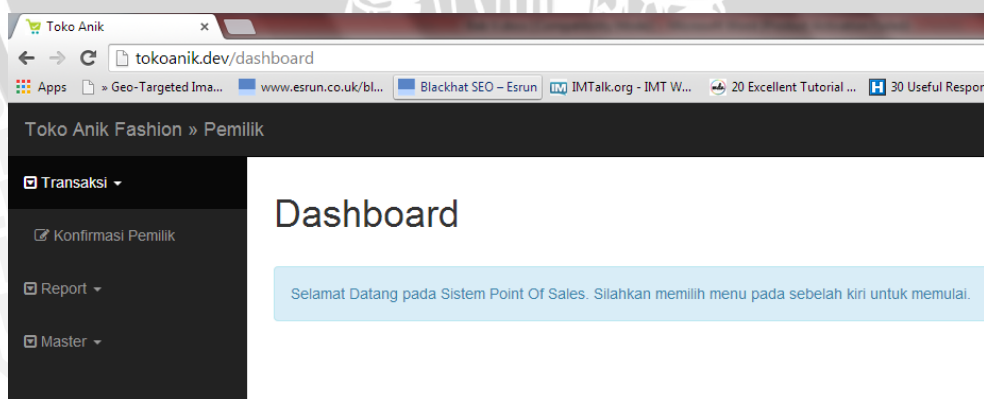
Gambar 5.20 Tampilan antarmuka dashboard administrator

Sumber : [Implementasi]

Pada halaman dashboard administrator terdapat semua fitur pada aplikasi baik pada fitur transaksi, laporan dan master data.

### 5.5.3 Implementasi antarmuka aplikasi dashboard pemilik

Hasil implementasi dari perancangan pada bab sebelumnya untuk halaman dashboard pemilik



Gambar 5.21 Tampilan antarmuka dashboard pemilik

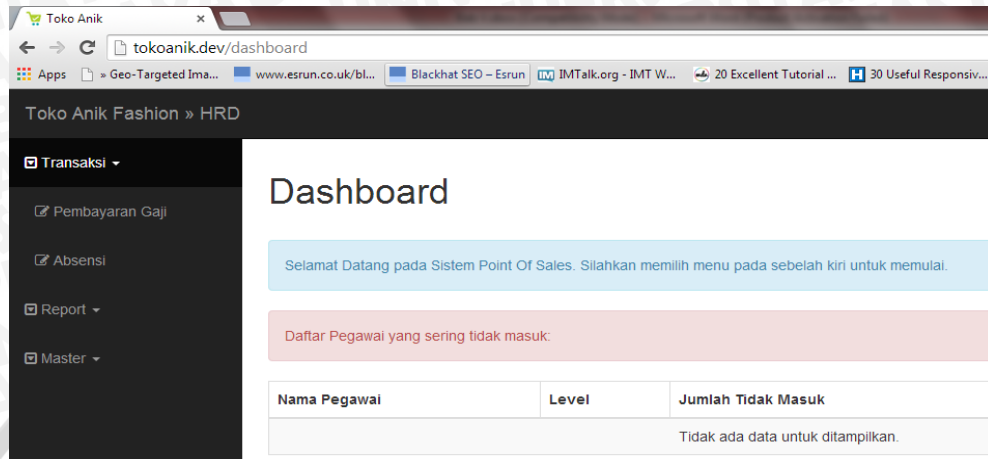
Sumber : [Implementasi]

Pada dashboard aplikasi pemilik, terdapat beberapa menu antara lain :

1. Konfirmasi pemilik : fitur ini berfungsi untuk memberikan konfirmasi persetujuan atau tidak atas transaksi gudang yang diajukan pihak pegawai gudang.
2. Report laba penjualan : fitur ini berfungsi untuk melihat dan mencetak laporan laba penjualan
3. Report detail penjualan : fitur ini berfungsi untuk melihat dan mencetak laporan detail penjualan
4. Report produk terlaris : fitur ini berfungsi untuk melihat dan mencetak laporan produk terlaris
5. Report absensi pegawai : fitur ini berfungsi untuk melihat dan mencetak laporan absensi pegawai
6. Report gaji pegawai : fitur ini berfungsi untuk melihat dan mencetak laporan gaji pegawai
7. Data master jenis barang : fitur ini berfungsi untuk memanagemen data jenis barang
8. Data master rak : fitur ini berfungsi untuk memanagemen data rak
9. Data master barang : fitur ini berfungsi untuk memanagemen data barang
10. Data master reseller : fitur ini berfungsi untuk memanagemen data reseller
11. Data master filter potongan reseller : fitur ini berfungsi untuk memanagemen data filter potongan reseller
12. Data master filter harga jual : fitur ini berfungsi untuk memanagemen data filter harga jual
13. Data master supplier : fitur ini berfungsi untuk memanagemen data supplier
14. Data master pegawai : fitur ini berfungsi untuk memanagemen data pegawai
15. Data master gaji pegawai : fitur ini berfungsi untuk memanagemen data gaji pegawai

#### **5.5.4 Implementasi antarmuka aplikasi dashboard hrd**

Hasil implementasi dari perancangan pada bab sebelumnya untuk halaman dashboard hrd



Gambar 5.22 Tampilan antarmuka dashboard hrd

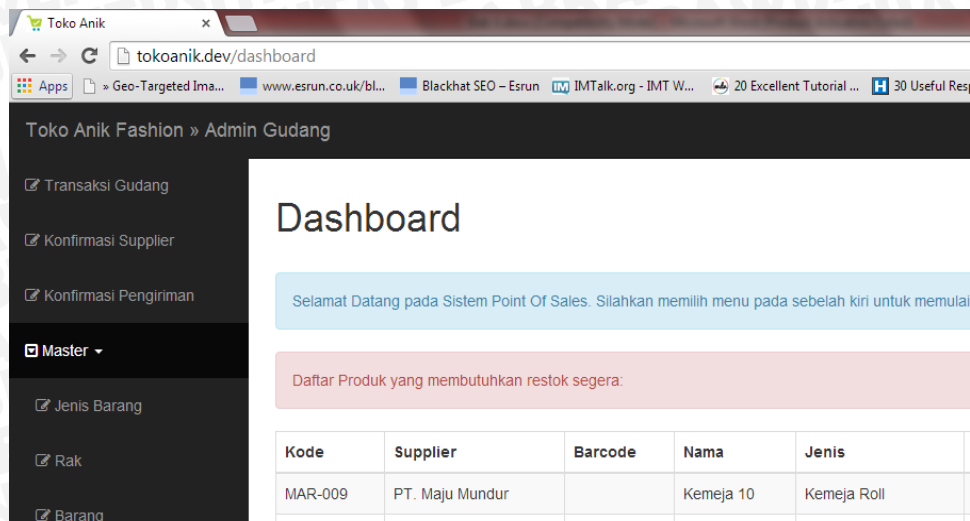
Sumber : [Implementasi]

Pada dashboard aplikasi hrd, terdapat beberapa menu antara lain :

1. Pembayaran gaji : fitur ini berfungsi untuk manajemen data pembayaran gaji untuk pegawai
2. Absensi pegawai : fitur ini berfungsi untuk manajemen data absensi pegawai
3. Report absensi pegawai : fitur ini berfungsi untuk melihat dan mencetak laporan absensi pegawai
4. Report gaji pegawai : fitur ini berfungsi untuk melihat dan mencetak laporan gaji pegawai
5. Menu manajemen data master gaji pegawai dan absensi pegawai

### 5.5.5 Implementasi antarmuka aplikasi dashboard gudang

Hasil implementasi dari perancangan pada bab sebelumnya untuk halaman dashboard gudang



Gambar 5.23 Tampilan antarmuka dashboard gudang

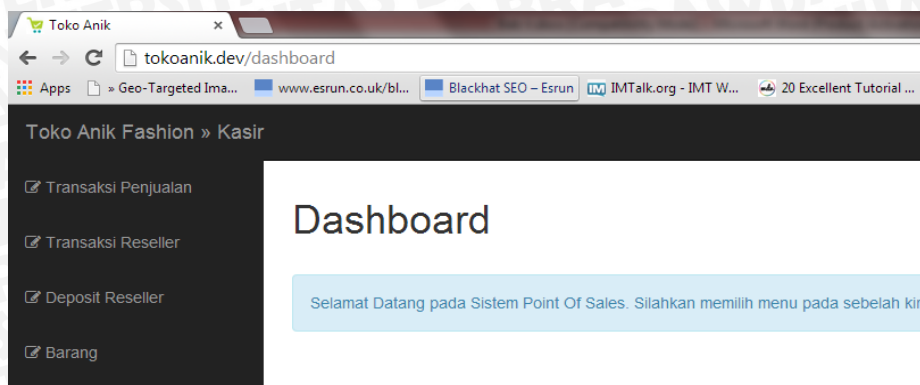
Sumber : [Implementasi]

Pada dashboard aplikasi gudang, terdapat beberapa menu antara lain :

1. Konfirmasi supplier : fitur ini berfungsi untuk meminta konfirmasi dan status barang dan ketersediaan supplier mengirimkan barang ke gudang
2. Konfirmasi pengiriman : fitur ini berfungsi untuk memberikan konfirmasi bahwa barang sudah dikirim oleh supplier dan sudah diterima oleh pegawai gudang dan barang sudah berada di gudang
3. Transaksi gudang : fitur ini berfungsi untuk manajemen data transaksi gudang
4. Menu manajemen data master jenis barang, rak, barang, filter potongan reseller dan filter harga jual

### 5.5.6 Implementasi antarmuka aplikasi dashboard kasir

Hasil implementasi dari perancangan pada bab sebelumnya untuk halaman dashboard kasir



Tabel 5.2 Tampilan antarmuka dashboard kasir

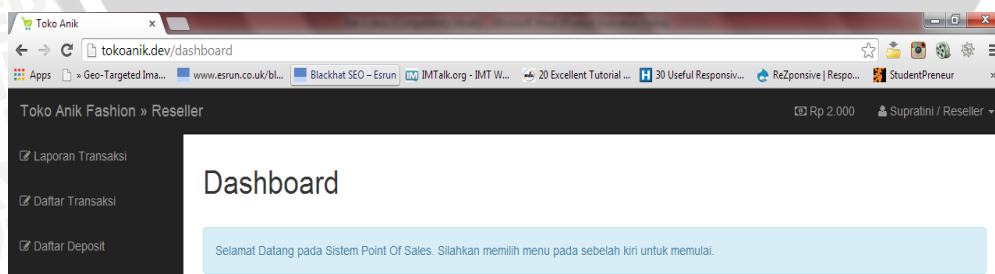
Sumber : [Implementasi]

Pada dashboard aplikasi kasir, terdapat beberapa menu antara lain :

1. Transaksi umum : fitur ini berfungsi untuk memanagemen data transaksi umum atau transaksi langsung dengan pembeli retail
2. Transaksi reseller : fitur ini berfungsi untuk memanagemen transaksi yang dilakukan oleh reseller
3. Deposit reseller : fitur ini berfungsi untuk memanagemen data deposit reseller
4. Data barang : fitur ini berfungsi untuk melihat detail data barang tertentu

### 5.5.7 Implementasi antarmuka aplikasi dashboard reseller

Hasil implementasi dari perancangan pada bab sebelumnya untuk halaman dashboard reseller



Gambar 5.24 Tampilan antarmuka dashboard reseller

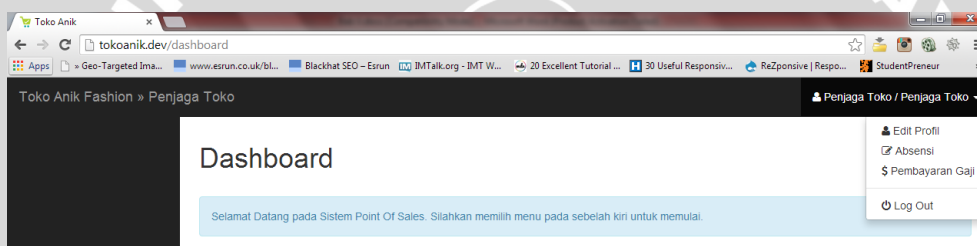
Sumber : [Implementasi]

Pada dashboard aplikasi reseller, terdapat beberapa menu antara lain :

1. Laporan transaksi : fitur ini berfungsi untuk melihat dan mencetak transaksi dari reseller tersebut
2. Daftar transaksi : fitur ini berfungsi untuk melihat list data transaksi dari reseller tersebut
3. Daftar deposti : fitur ini berfungsi untuk melihat list data deposit yang pernah dilakukan oleh reseller tersebut

### 5.5.8 Implementasi antarmuka aplikasi dashboard penjaga toko

Hasil implementasi dari perancangan pada bab sebelumnya untuk halaman dashboard toko



Gambar 5.25 Tampilan antarmuka dashboard penjaga toko

Sumber : [Implementasi]

### 5.5.9 Contoh implementasi antarmuka untuk list data (jenis barang)

Hasil implementasi dari perancangan pada bab sebelumnya untuk halaman list data (contoh menggunakan object jenis barang)

Jenis Barang » Index

[Tambah](#)

Jenis	Pilihan
Kemeja Denim	<a href="#">Ubah</a> <a href="#">Hapus</a>
Kemeja Roll	<a href="#">Ubah</a> <a href="#">Hapus</a>
Kemeja Sanwos	<a href="#">Ubah</a> <a href="#">Hapus</a>

Gambar 5.26 Tampilan antarmuka list data jenis barang

Sumber : [Implementasi]

### 5.5.10 Contoh implementasi antarmuka untuk tambah (jenis barang)

Hasil implementasi dari perancangan pada bab sebelumnya untuk halaman tambah data (contoh menggunakan object jenis barang)



Gambar 5.27 Tampilan antarmuka tambah data jenis barang

Sumber : [Implementasi]

### 5.5.11 Contoh implementasi antarmuka untuk ubah data (jenis barang)

Hasil implementasi dari perancangan pada bab sebelumnya untuk halaman ubah data (contoh menggunakan object jenis barang)



Gambar 5.28 Tampilan antarmuka ubah data jenis barang

Sumber : [Implementasi]

### 5.5.12 Contoh implementasi antarmuka lihat laporan (produk terlaris)

Hasil implementasi dari perancangan pada bab sebelumnya untuk halaman lihat laporan data (contoh : laporan produk terlaris)



Kode Barang	Nama Barang	Total Pembelian	Total Jual	Total Beli	Laba
MAR-003	Kemeja 4	1 010	5 454 770	4 545 000	909 770
MAR-001	Kemeja 1	110	54 790	33 000	21 790
MAR-004	Kemeja 5	100	1 150 000	1 000 000	150 000
MAR-007	Kemeja 8	100	350 000	350 000	0

Gambar 5.29 Tampilan antarmuka lihat laporan produk terlaris

Sumber : [Implementasi]

### 5.5.13 Contoh implementasi antarmuka cetak laporan (produk terlaris)

Tahun				2014
Bulan				March
Pegawai				Pemilik
Kode Barang	Nama Barang	Total Pembelian	Total Jual	Total Beli
MIR-001	Kemeja 2	10	70,000	50,000
MAR-001	Kemeja 1	10	5,000	3,000
MAR-002	Kemeja 3	10	15,000	10,000

Gambar 5.30 Tampilan antarmuka cetak laporan produk terlaris

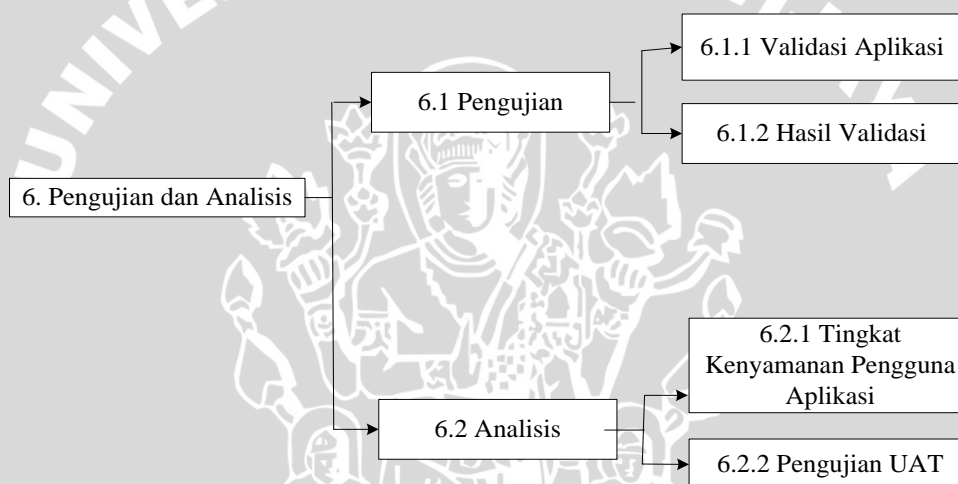
Sumber : [Implementasi]

Hasil implementasi dari perancangan pada bab sebelumnya untuk halaman cetak laporan (contoh : laporan produk terlaris)

## BAB VI

### PENGUJIAN

Pada bab ini dilakukan proses pengujian dan analisis terhadap aplikasi perangkat lunak usaha dagang grosir, retail danreseller di toko Anik Fashion yang telah dibangun. Pengujian dari perangkat lunak ini akan dilakukan menggunakan metode User Acceptance Test (UAT), dilakukan oleh pengguna dari sistem tersebut untuk memastikan fungsi-fungsi yang ada pada sistem tersebut telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.



Gambar 6.1 Blok diagram pengujian

Sumber : [Pengujian]

#### 6.1 Pengujian

Proses pengujian dilakukan melalui pengujian validasi apakah aplikasi usaha dagang grosir, retail danreseller di toko Anik Fashion yang telah dibangun sudah sesuai dengan apa yang dibutuhkan dan diinginkan oleh pengguna.

### 6.1.1 Pengujian validasi

Pengujian validasi digunakan untuk mengetahui apakah sistem yang dibangun sudah benar sesuai dengan yang dibutuhkan. Item - item yang telah dirumuskan dalam daftar kebutuhan dan merupakan hasil analisis kebutuhan akan menjadi acuan untuk melakukan pengujian validasi. Pada skripsi ini dilakukan pengujian validasi terhadap perangkat lunak usaha dagang grosir, retail danreseller di toko Anik Fashion.

Tabel 6.1 Uji kasus login aplikasi

Nama kasus uji	Uji login aplikasi
Nomor Srs	SRS_001
Nomor Uji	UJI_001
Tujuan pengujian	Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi dapat memenuhi kebutuhan fungsional dalam menyediakan fasilitas login bagi pengguna.
Prosedur uji	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Pengguna membuka aplikasi</li><li>2. Form login ditampilkan</li><li>3. Pengguna memasukkan username dan password</li><li>4. Pengguna menekan tombol login</li></ol>
Hasil yang diharapkan	Aplikasi dapat melakukan penyeleksian kondisi login pada pengguna, supaya pengguna masuk kedalam halaman dashboard sesuai dengan level dan privilege masing masing.

Sumber : [Pengujian dan Analisis]

Tabel 6.2 Uji kasus konfirmasi transaksi gudang oleh pemilik

Nama kasus uji	Uji Konfirmasi transaksi gudang di pihak pemilik
Nomor Srs	SRS_002
Nomor Uji	UJI_002
Tujuan pengujian	Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi dapat memenuhi kebutuhan fungsional dalam menyediakan fasilitas konfirmasi transaksi gudang di pihak pemilik
Prosedur uji	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Pengguna membuka halaman konfirmasi pemilik</li><li>2. Sistem menampilkan daftar transaksi gudang yang menunggu konfirmasi pemilik</li><li>3. Pengguna memilih pilihan Izinkan atau Batalan</li></ol>
Hasil yang diharapkan	Aplikasi dapat melakukan konfirmasi transaksi gudang oleh pemilik.

Sumber : [Pengujian dan Analisis]

Tabel 6.3 Uji kasus konfirmasi transaksi gudang oleh reseller

Nama kasus uji	Uji Konfirmasi transaksi gudang di pihak supplier
Nomor Srs	SRS_003
Nomor Uji	UJI_003
Tujuan pengujian	Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi dapat memenuhi kebutuhan fungsional dalam menyediakan fasilitas konfirmasi transaksi gudang di pihak supplier
Prosedur uji	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengguna membuka halaman konfirmasi supplier</li> <li>2. Sistem menampilkan daftar transaksi gudang yang menunggu konfirmasi supplier</li> <li>3. Pengguna memilih pilihan Izinkan atau Batalkan</li> </ol>
Hasil yang diharapkan	Aplikasi dapat melakukan konfirmasi transaksi gudang oleh supplier.

Sumber : [Pengujian dan Analisis]

Tabel 6.4 Uji kasus konfirmasi pengiriman transaksi gudang

Nama kasus uji	Uji Konfirmasi pengiriman transaksi gudang
Nomor Srs	SRS_004
Nomor Uji	UJI_004
Tujuan pengujian	Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi dapat memenuhi kebutuhan fungsional dalam menyediakan fasilitas konfirmasi pengiriman transaksi gudang
Prosedur uji	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengguna membuka halaman konfirmasi pengiriman transaksi gudang</li> <li>2. Sistem menampilkan daftar transaksi gudang yang menunggu konfirmasi pengiriman</li> <li>3. Pengguna memilih pilihan Terkirim atau Belum terkirim</li> </ol>
Hasil yang diharapkan	Aplikasi dapat melakukan konfirmasi pengiriman transaksi gudang

Sumber : [Pengujian dan Analisis]

Tabel 6.5 Uji kasus manage transaksi gudang

Nama kasus uji	Uji manage transaksi gudang
Nomor Srs	SRS_005, SRS_006, SRS_007, SRS_008
Nomor Uji	UJI_005
Tujuan pengujian	Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi dapat memenuhi kebutuhan fungsional dalam menyediakan fasilitas list data, detail, tambah, ubah dan hapus transaksi gudang
Prosedur uji	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengguna membuka halaman transaksi</li> </ol>

	<p>gudang</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Penggunamelihat list data transaksi gudang</li> <li>3. Pengguna melihat list data transaksi, kemudian menekan tombol Lihat di record yang akan dilihat secara detail.</li> <li>4. Pengguna menekan tombol tambah, kemudian mengisi semua field yang dibutuhkan, kemudian menekan tombol simpan.</li> <li>5. Pengguna melihat list data transaksi, kemudian menekan tombol Ubah di record yang akan di ubah, kemudian mengisi semua field yang dibutuhkan kemudian menekan tombol simpan.</li> <li>6. Pengguna melihat list data transaksi, kemudian menekan tombol Hapus di record yang akan dihapus.</li> </ol>
Hasil yang diharapkan	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data transaksi gudang berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat melihat detail, menambah, mengubah dan menghapus data transaksi gudang

Sumber : [Pengujian dan Analisis]

Tabel 6.6 Uji kasus manage transaksi penjualan

Nama kasus uji	Uji manage transaksi penjualan
Nomor Srs	SRS_009, SRS_010
Nomor Uji	UJI_006
Tujuan pengujian	Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi dapat memenuhi kebutuhan fungsional dalam menyediakan fasilitas list data, detail, tambah, ubah dan hapus transaksi penjualan
Prosedur uji	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengguna membuka halaman transaksi penjualan</li> <li>2. Penggunamelihat list data transaksi penjualan</li> <li>3. Pengguna melihat list data transaksi penjualan, kemudian menekan tombol Lihat di record yang akan dilihat secara detail.</li> <li>4. Pengguna menekan tombol tambah, kemudian mengisi semua field yang dibutuhkan, kemudian menekan tombol simpan.</li> <li>5. Pengguna melihat list data transaksi penjualan, kemudian menekan tombol Ubah di record yang akan di ubah, kemudian mengisi semua field yang dibutuhkan kemudian menekan tombol simpan.</li> <li>6. Pengguna melihat list data transaksi penjualan, kemudian menekan tombol Hapus di record yang akan dihapus.</li> </ol>
Hasil yang diharapkan	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data transaksi penjualan berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat melihat detail, menambah, mengubah dan menghapus data transaksi penjualan

Sumber : [Pengujian dan Analisis]

Tabel 6.7 Uji kasus manage transaksi reseller

Nama kasus uji	Uji manage transaksi reseller
Nomor Srs	SRS_011, SRS_012
Nomor Uji	UJI_007
Tujuan pengujian	Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi dapat memenuhi kebutuhan fungsional dalam menyediakan fasilitas list data, detail, tambah, ubah dan hapus transaksi reseller
Prosedur uji	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengguna membuka halaman transaksi reseller</li> <li>2. Penggunamelihat list data transaksi reseller</li> <li>3. Pengguna melihat list data transaksi reseller, kemudian menekan tombol Lihat di record yang akan dilihat secara detail.</li> <li>4. Pengguna menekan tombol tambah, kemudian mengisi semua field yang dibutuhkan, kemudian menekan tombol simpan.</li> <li>5. Pengguna melihat list data transaksi reseller, kemudian menekan tombol Ubah di record yang akan di ubah, kemudian mengisi semua field yang dibutuhkan kemudian menekan tombol simpan.</li> <li>6. Pengguna melihat list data transaksi reseller, kemudian menekan tombol Hapus di record yang akan dihapus.</li> </ol>
Hasil yang diharapkan	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data transaksi penjualan berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat melihat detail, menambah, mengubah dan menghapus data transaksi reseller

Sumber : [Pengujian dan Analisis]

Tabel 6.8 Uji kasus manage deposit reseller

Nama kasus uji	Uji manage deposit reseller
Nomor Srs	SRS_009
Nomor Uji	UJI_008
Tujuan pengujian	Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi dapat memenuhi kebutuhan fungsional dalam menyediakan fasilitas list data, tambah data deposit reseller
Prosedur uji	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengguna membuka halaman deposit reseller</li> <li>2. Penggunamelihat list data depositreseller</li> <li>3. Pengguna menekan tombol tambah, kemudian mengisi semua field yang dibutuhkan, kemudian menekan tombol simpan.</li> </ol>
Hasil yang diharapkan	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data

	deposit reseller berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat menambah data deposit reseller
--	---

Sumber : [Pengujian dan Analisis]

Tabel 6.9 Uji kasus manage pembayaran gaji

Nama kasus uji	Uji manage pembayaran gaji
Nomor Srs	SRS_022, SRS_23
Nomor Uji	UJI_009
Tujuan pengujian	Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi dapat memenuhi kebutuhan fungsional dalam menyediakan fasilitas list data, cetak struk, tambah, ubah dan hapus data pembayaran gaji pegawai
Prosedur uji	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengguna membuka halaman pembayaran gaji</li> <li>2. Penggunamelihat list data pembayaran gaji</li> <li>3. Pengguna melihat list data pembayaran gaji, kemudian menekan tombol Struk di record yang akan dicetak struk detail pembayaran gaji.</li> <li>4. Pengguna menekan tombol tambah, kemudian mengisi semua field yang dibutuhkan, kemudian menekan tombol simpan.</li> <li>5. Pengguna melihat list data pembayaran gaji, kemudian menekan tombol Ubah di record yang akan di ubah, kemudian mengisi semua field yang dibutuhkan kemudian menekan tombol simpan.</li> <li>6. Pengguna melihat list data pembayaran gaji, kemudian menekan tombol Hapus di record yang akan dihapus.</li> </ol>
Hasil yang diharapkan	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data pembayaran gaji pegawai berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat mencetak struk, menambah, mengubah dan menghapus data pembayaran gaji pegawai

Sumber : [Pengujian dan Analisis]

Tabel 6.10 Uji kasus manage absensi pegawai

Nama kasus uji	Uji manage absensi pegawai
Nomor Srs	SRS_013, SRS_014, SRS_015, SRS_016, SRS_017, SRS_032, SRS_033
Nomor Uji	UJI_010
Tujuan pengujian	Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi dapat memenuhi kebutuhan fungsional dalam menyediakan fasilitas list data, tambah, ubah dan hapus absensi pegawai
Prosedur uji	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengguna membuka halaman absensi pegawai</li> <li>2. Pengguna melihat list data absensi pegawai</li> <li>3. Pengguna menekan tombol tambah, kemudian</li> </ol>

	<p>mengisi semua field yang dibutuhkan, kemudian menekan tombol simpan.</p> <p>4. Pengguna melihat list data absensi pegawai, kemudian menekan tombol Ubah di record yang akan di ubah, kemudian mengisi semua field yang dibutuhkan kemudian menekan tombol simpan.</p> <p>5. Pengguna melihat list data absensi pegawai, kemudian menekan tombol Hapus di record yang akan dihapus.</p>
Hasil yang diharapkan	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data absensi pegawai berupa list data tabel. Aplikasi juga dapatmenambah, mengubah dan menghapus data absensi pegawai

Sumber : [Pengujian dan Analisis]

Tabel 6.11 Uji kasus melihat dan mencetak laporan laba penjualan

Nama kasus uji	Uji melihat dan mencetak laporan laba penjualan
Nomor Srs	SRS_026, SRS_027
Nomor Uji	UJI_011
Tujuan pengujian	Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi dapat memenuhi kebutuhan fungsional dalam menyediakan fasilitas lihat dan cetak laporan laba penjualan.
Prosedur uji	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengguna membuka halaman laporan laba penjualan</li> <li>2. Pengguna melakukan filter laporan sesuai dengan keluaran laporan yang diinginkan oleh pengguna dengan mengisi form filter laporan</li> <li>3. Pengguna menekan tombol Lihat untuk melihat hasil laporan</li> <li>4. Pengguna menekan tombol Cetak untuk mendownload laporan berupa file excel dan siap dicetak</li> </ol>
Hasil yang diharapkan	Aplikasi menampilkan halaman melihat dan mencetak laporan laba penjualan

Sumber : [Pengujian dan Analisis]

Tabel 6.12 Uji kasus melihat dan mencetak laporan detail penjualan

Nama kasus uji	Uji melihat dan mencetak laporan detail penjualan
Nomor Srs	SRS_030, SRS_031,
Nomor Uji	UJI_012
Tujuan pengujian	Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi dapat memenuhi kebutuhan fungsional dalam menyediakan fasilitas lihat dan cetak laporan detail penjualan.
Prosedur uji	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengguna membuka halaman laporan detail penjualan</li> </ol>





	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Pengguna melakukan filter laporan sesuai dengan keluaran laporan yang diinginkan oleh pengguna dengan mengisi form filter laporan</li> <li>3. Pengguna menekan tombol Lihat untuk melihat hasil laporan</li> <li>4. Pengguna menekan tombol Cetak untuk mendownload laporan berupa file excel dan siap dicetak</li> </ol>
Hasil yang diharapkan	Aplikasi menampilkan halaman melihat dan mencetak laporan detail penjualan

Sumber : [Pengujian dan Analisis]

Tabel 6.13 Uji kasus melihat dan mencetak laporan produk terlaris

Nama kasus uji	Uji melihat dan mencetak laporan detail penjualan
Nomor Srs	SRS_028, SRS_029
Nomor Uji	UJI_013
Tujuan pengujian	Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi dapat memenuhi kebutuhan fungsional dalam menyediakan fasilitas lihat dan cetak laporan produk terlaris.
Prosedur uji	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengguna membuka halaman laporan produk terlaris</li> <li>2. Pengguna melakukan filter laporan sesuai dengan keluaran laporan yang diinginkan oleh pengguna dengan mengisi form filter laporan</li> <li>3. Pengguna menekan tombol Lihat untuk melihat hasil laporan</li> <li>4. Pengguna menekan tombol Cetak untuk mendownload laporan berupa file excel dan siap dicetak</li> </ol>
Hasil yang diharapkan	Aplikasi menampilkan halaman melihat dan mencetak laporan produk terlaris

Sumber : [Pengujian dan Analisis]

Tabel 6.14 Uji kasus melihat dan mencetak laporan detail transaksi gudang

Nama kasus uji	Uji melihat dan mencetak laporan detail transaksi gudang
Nomor Srs	SRS_034
Nomor Uji	UJI_014
Tujuan pengujian	Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi dapat memenuhi kebutuhan fungsional dalam menyediakan fasilitas lihat dan cetak laporan detail transaksi gudang.
Prosedur uji	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengguna membuka halaman laporan detail transaksi gudang</li> <li>2. Pengguna melakukan filter laporan sesuai</li> </ol>

	dengan keluaran laporan yang diinginkan oleh pengguna dengan mengisi form filter laporan 3. Pengguna menekan tombol Lihat untuk melihat hasil laporan 4. Pengguna menekan tombol Cetak untuk mendownload laporan berupa file excel dan siap dicetak
Hasil yang diharapkan	Aplikasi menampilkan halaman melihat dan mencetak laporan detail transaksi gudang

Sumber : [Pengujian dan Analisis]

Tabel 6.15 Uji kasus melihat dan mencetak laporan absensi pegawai

Nama kasus uji	Uji melihat dan mencetak laporan absensi pegawai
Nomor Srs	SRS_032, SRS_033
Nomor Uji	UJI_015
Tujuan pengujian	Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi dapat memenuhi kebutuhan fungsional dalam menyediakan fasilitas lihat dan cetak laporan absensi pegawai.
Prosedur uji	1. Pengguna membuka halaman laporan absensi pegawai 2. Pengguna melakukan filter laporan sesuai dengan keluaran laporan yang diinginkan oleh pengguna dengan mengisi form filter laporan 3. Pengguna menekan tombol Lihat untuk melihat hasil laporan 4. Pengguna menekan tombol Cetak untuk mendownload laporan berupa file excel dan siap dicetak
Hasil yang diharapkan	Aplikasi menampilkan halaman melihat dan mencetak laporan absensi pegawai

Sumber : [Pengujian dan Analisis]

Tabel 6.16 Uji kasus melihat dan mencetak laporan gaji pegawai

Nama kasus uji	Uji melihat dan mencetak laporan gaji pegawai
Nomor Srs	SRS_035, SRS_036
Nomor Uji	UJI_016
Tujuan pengujian	Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi dapat memenuhi kebutuhan fungsional dalam menyediakan fasilitas lihat dan cetak laporan gaji pegawai.
Prosedur uji	1. Pengguna membuka halaman laporan gaji pegawai 2. Pengguna melakukan filter laporan sesuai dengan keluaran laporan yang diinginkan oleh pengguna dengan mengisi form filter laporan

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Pengguna menekan tombol Lihat untuk melihat hasil laporan</li> <li>4. Pengguna menekan tombol Cetak untuk mendownload laporan berupa file excel dan siap dicetak</li> </ol>
Hasil yang diharapkan	Aplikasi menampilkan halaman melihat dan mencetak laporan gaji pegawai

Sumber : [Pengujian dan Analisis]

Tabel 6.17 Uji kasus manage jenis barang

Nama kasus uji	Uji manage jenis barang
Nomor Srs	SRS_037, SRS_038, SRS_039,
Nomor Uji	UJI_017
Tujuan pengujian	Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi dapat memenuhi kebutuhan fungsional dalam menyediakan fasilitas list data, tambah, ubah dan hapus jenis barang
Prosedur uji	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengguna membuka halaman jenis barang</li> <li>2. Pengguna melihat list data jenis barang</li> <li>3. Pengguna menekan tombol tambah, kemudian mengisi semua field yang dibutuhkan, kemudian menekan tombol simpan.</li> <li>4. Pengguna melihat list data jenis barang, kemudian menekan tombol Ubah di record yang akan di ubah, kemudian mengisi semua field yang dibutuhkan kemudian menekan tombol simpan.</li> <li>5. Pengguna melihat list data jenis barang, kemudian menekan tombol Hapus di record yang akan dihapus.</li> </ol>
Hasil yang diharapkan	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data jenis barang berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat menambah, mengubah dan menghapus data jenis barang

Sumber : [Pengujian dan Analisis]

Tabel 6.18 Uji kasus manage rak

Nama kasus uji	Uji manage rak
Nomor Srs	SRS_040, SRS_041, SRS_042,
Nomor Uji	UJI_018
Tujuan pengujian	Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi dapat memenuhi kebutuhan fungsional dalam menyediakan fasilitas list data, detail, tambah, ubah dan hapus rak
Prosedur uji	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengguna membuka halaman rak</li> <li>2. Pengguna melihat list data rak</li> <li>3. Pengguna menekan tombol tambah, kemudian</li> </ol>

	<p>mengisi semua field yang dibutuhkan, kemudian menekan tombol simpan.</p> <p>4. Pengguna melihat list data rak, kemudian menekan tombol Ubah di record yang akan di ubah, kemudian mengisi semua field yang dibutuhkan kemudian menekan tombol simpan.</p> <p>5. Pengguna melihat list data rak, kemudian menekan tombol Hapus di record yang akan dihapus.</p>
Hasil yang diharapkan	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data rak berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat menambah, mengubah dan menghapus data rak

Sumber : [Pengujian dan Analisis]

Tabel 6.19 Uji kasus manage barang

Nama kasus uji	Uji manage barang
Nomor Srs	SRS_043, SRS_044, SRS_045,
Nomor Uji	UJI_019
Tujuan pengujian	Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi dapat memenuhi kebutuhan fungsional dalam menyediakan fasilitas list data, detail, tambah, ubah, hapus dan mencari data barang
Prosedur uji	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengguna membuka halaman barang</li> <li>2. Pengguna melihat list data barang</li> <li>3. Pengguna melihat list data barang, kemudian menekan tombol Lihat di record yang akan dilihat secara detail.</li> <li>4. Pengguna menekan tombol tambah, kemudian mengisi semua field yang dibutuhkan, kemudian menekan tombol simpan.</li> <li>5. Pengguna melihat list data barang, kemudian menekan tombol Ubah di record yang akan di ubah, kemudian mengisi semua field yang dibutuhkan kemudian menekan tombol simpan.</li> <li>6. Pengguna melihat list data barang, kemudian menekan tombol Hapus di record yang akan dihapus.</li> <li>7. Pengguna memasukkan filter untuk pencarian data kemudian menekan tombol Cari.</li> </ol>
Hasil yang diharapkan	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data barang berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat melihat detail, menambah, mengubah, menghapus dan mencari data barang.

Sumber : [Pengujian dan Analisis]

Tabel 6.20 Uji kasus manage reseller

Nama kasus uji	Uji manage reseller
Nomor Srs	SRS_046, SRS_047, SRS_048,



Nomor Uji	UJI_020
Tujuan pengujian	Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi dapat memenuhi kebutuhan fungsional dalam menyediakan fasilitas list data, detail, tambah, ubah, hapus dan mencari data reseller
Prosedur uji	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengguna membuka halaman reseller</li> <li>2. Penggunamelihat list data reseller</li> <li>3. Pengguna melihat list data reseller, kemudian menekan tombol Lihat di record yang akan dilihat secara detail.</li> <li>4. Pengguna menekan tombol tambah, kemudian mengisi semua field yang dibutuhkan, kemudian menekan tombol simpan.</li> <li>5. Pengguna melihat list data reseller, kemudian menekan tombol Ubah di record yang akan di ubah, kemudian mengisi semua field yang dibutuhkan kemudian menekan tombol simpan.</li> <li>6. Pengguna melihat list data reseller, kemudian menekan tombol Hapus di record yang akan dihapus.</li> <li>7. Pengguna memasukkan filter untuk pencarian data kemudian menekan tombol Cari.</li> </ol>
Hasil yang diharapkan	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data reseller berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat melihat detail, menambah, mengubah, menghapus dan mencari data reseller.

Sumber : [Pengujian dan Analisis]

Tabel 6.21 Uji kasus manage filter potongan reseller

Nama kasus uji	Uji manage filter potongan reseller
Nomor Srs	SRS_022
Nomor Uji	UJI_021
Tujuan pengujian	Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi dapat memenuhi kebutuhan fungsional dalam menyediakan fasilitas list data, detail, tambah, ubah, hapus dan mencari data filter potongan reseller
Prosedur uji	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengguna membuka halaman filter potongan reseller</li> <li>2. Penggunamelihat list data filter potongan reseller</li> <li>3. Pengguna menekan tombol tambah, kemudian mengisi semua field yang dibutuhkan, kemudian menekan tombol simpan.</li> <li>4. Pengguna melihat list data filter potongan reseller, kemudian menekan tombol Ubah di record yang akan di ubah, kemudian mengisi semua field yang dibutuhkan kemudian menekan tombol simpan.</li> <li>5. Pengguna melihat list data filter potongan reseller, kemudian menekan tombol Hapus di record yang akan dihapus.</li> </ol>

	6. Pengguna memasukkan filter untuk pencarian data kemudian menekan tombol Cari.
Hasil yang diharapkan	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data filter potongan reseller berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat melihat detail, menambah, mengubah, menghapus dan mencari data filter potongan reseller.

Sumber : [Pengujian dan Analisis]

Tabel 6.22 Uji kasus manage filter harga jual

Nama kasus uji	Uji manage filter harga jual
Nomor Srs	SRS_058, SRS_059, SRS_060,
Nomor Uji	UJI_022
Tujuan pengujian	Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi dapat memenuhi kebutuhan fungsional dalam menyediakan fasilitas list data, detail, tambah, ubah, hapus dan mencari data filter filter harga jual
Prosedur uji	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengguna membuka halaman filter harga jual</li> <li>2. Pengguna melihat list data filter harga jual</li> <li>3. Pengguna menekan tombol tambah, kemudian mengisi semua field yang dibutuhkan, kemudian menekan tombol simpan.</li> <li>4. Pengguna melihat list data filter harga jual, kemudian menekan tombol Ubah di record yang akan di ubah, kemudian mengisi semua field yang dibutuhkan kemudian menekan tombol simpan.</li> <li>5. Pengguna melihat list data filter harga jual, kemudian menekan tombol Hapus di record yang akan dihapus.</li> <li>6. Pengguna memasukkan filter untuk pencarian data kemudian menekan tombol Cari.</li> </ol>
Hasil yang diharapkan	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data filter harga jual berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat melihat detail, menambah, mengubah, menghapus dan mencari data filter harga jual.

Sumber : [Pengujian dan Analisis]

Tabel 6.23 Uji kasus manage supplier

Nama kasus uji	Uji manage supplier
Nomor Srs	SRS_049, SRS_050, SRS_051,
Nomor Uji	UJI_023
Tujuan pengujian	Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi dapat memenuhi kebutuhan fungsional dalam menyediakan fasilitas list data, detail, tambah, ubah, hapus dan mencari data supplier

Prosedur uji	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengguna membuka halaman supplier</li> <li>2. Penggunamelihat list data supplier</li> <li>3. Pengguna melihat list data supplier, kemudian menekan tombol Lihat di record yang akan dilihat secara detail.</li> <li>4. Pengguna menekan tombol tambah, kemudian mengisi semua field yang dibutuhkan, kemudian menekan tombol simpan.</li> <li>5. Pengguna melihat list data supplier, kemudian menekan tombol Ubah di record yang akan di ubah, kemudian mengisi semua field yang dibutuhkan kemudian menekan tombol simpan.</li> <li>6. Pengguna melihat list data supplier, kemudian menekan tombol Hapus di record yang akan dihapus.</li> <li>7. Pengguna memasukkan filter untuk pencarian data kemudian menekan tombol Cari.</li> </ol>
Hasil yang diharapkan	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data supplier berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat melihat detail, menambah, mengubah, menghapus dan mencari data supplier.

Sumber : [Pengujian dan Analisis]

Tabel 6.24 Uji kasus manage pegawai

Nama kasus uji	Uji manage pegawai
Nomor Srs	SRS_052, SRS_053, SRS_054,
Nomor Uji	UJI_024
Tujuan pengujian	Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi dapat memenuhi kebutuhan fungsional dalam menyediakan fasilitas list data, detail, tambah, ubah, hapus dan mencari data pegawai
Prosedur uji	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengguna membuka halaman pegawai</li> <li>2. Penggunamelihat list data pegawai</li> <li>3. Pengguna melihat list data pegawai, kemudian menekan tombol Lihat di record yang akan dilihat secara detail.</li> <li>4. Pengguna menekan tombol tambah, kemudian mengisi semua field yang dibutuhkan, kemudian menekan tombol simpan.</li> <li>5. Pengguna melihat list data pegawai, kemudian menekan tombol Ubah di record yang akan di ubah, kemudian mengisi semua field yang dibutuhkan kemudian menekan tombol simpan.</li> <li>6. Pengguna melihat list data pegawai, kemudian menekan tombol Hapus di record yang akan dihapus.</li> <li>7. Pengguna memasukkan filter untuk pencarian data kemudian menekan tombol Cari.</li> </ol>
Hasil yang diharapkan	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data pegawai berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat melihat detail, menambah, mengubah, menghapus dan

mencari data pegawai.
-----------------------

Sumber : [Pengujian dan Analisis]

Tabel 6.25 Uji kasus manage gaji pegawai

Nama kasus uji	Uji manage gaji pegawai
Nomor Srs	SRS_055, SRS_056, SRS_057,
Nomor Uji	UJI_026
Tujuan pengujian	Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi dapat memenuhi kebutuhan fungsional dalam menyediakan fasilitas list data, detail, tambah, ubah, hapus dan mencari data gaji pegawai
Prosedur uji	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengguna membuka halaman gaji pegawai</li> <li>2. Pengguna melihat list data gaji pegawai</li> <li>3. Pengguna melihat list data gaji pegawai, kemudian menekan tombol Lihat di record yang akan dilihat secara detail.</li> <li>4. Pengguna menekan tombol tambah, kemudian mengisi semua field yang dibutuhkan, kemudian menekan tombol simpan.</li> <li>5. Pengguna melihat list data gaji pegawai, kemudian menekan tombol Ubah di record yang akan di ubah, kemudian mengisi semua field yang dibutuhkan kemudian menekan tombol simpan.</li> <li>6. Pengguna melihat list data gaji pegawai, kemudian menekan tombol Hapus di record yang akan dihapus.</li> <li>7. Pengguna memasukkan filter untuk pencarian data kemudian menekan tombol Cari.</li> </ol>
Hasil yang diharapkan	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data gaji pegawai berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat melihat detail, menambah, mengubah, menghapus dan mencari data gaji pegawai.

Sumber : [Pengujian dan Analisis]

### 6.1.2 Hasil Pengujian validasi

Tabel 6.26 Hasil pengujian validasi

No.	Nomer Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil yang diperoleh	Status
1.	Uji_01	Aplikasi dapat melakukan penyeleksian kondisi login pada pengguna, supaya pengguna masuk kedalam	Aplikasi dapat melakukan penyeleksian kondisi login pada pengguna, supaya pengguna masuk kedalam	Valid





		halaman dashboard sesuai dengan level dan privilege masing masing.	halaman dashboard sesuai dengan level dan privilege masing masing.	
2.	Uji_02	Aplikasi dapat melakukan konfirmasi transaksi gudang oleh pemilik.	Aplikasi dapat melakukan konfirmasi transaksi gudang oleh pemilik.	Valid
3.	Uji_03	Aplikasi dapat melakukan konfirmasi transaksi gudang oleh supplier.	Aplikasi dapat melakukan konfirmasi transaksi gudang oleh supplier.	Valid
4.	Uji_04	Aplikasi dapat melakukan konfirmasi pengiriman transaksi gudang	Aplikasi dapat melakukan konfirmasi pengiriman transaksi gudang	Valid
5.	Uji_05	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data transaksi gudang berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat melihat detail, menambah, mengubah dan menghapus data transaksi gudang	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data transaksi gudang berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat melihat detail, menambah, mengubah dan menghapus data transaksi gudang	Valid
6.	Uji_06	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data transaksi gudang berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat melihat detail, menambah, mengubah dan menghapus data transaksi gudang	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data transaksi gudang berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat melihat detail, menambah, mengubah dan menghapus data transaksi gudang	Valid
7.	Uji_07	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data transaksi penjualan berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat melihat detail, menambah, mengubah dan menghapus data transaksi penjualan	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data transaksi penjualan berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat melihat detail, menambah, mengubah dan menghapus data transaksi penjualan	Valid
8.	Uji_08	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data transaksi penjualan berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat melihat detail, menambah, mengubah dan menghapus data transaksi reseller	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data transaksi penjualan berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat melihat detail, menambah, mengubah dan menghapus data transaksi reseller	Valid
9.	Uji_09	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data deposit reseller berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat menambah data deposit reseller	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data deposit reseller berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat menambah data deposit reseller	Valid
10.	Uji_10	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data	Valid

		pembayaran gaji pegawai berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat mencetak struk, menambah, mengubah dan menghapus data pembayaran gaji pegawai	pembayaran gaji pegawai berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat mencetak struk, menambah, mengubah dan menghapus data pembayaran gaji pegawai	
11.	Uji_11	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data absensi pegawai berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat menambah, mengubah dan menghapus data absensi pegawai	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data absensi pegawai berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat menambah, mengubah dan menghapus data absensi pegawai	Valid
12.	Uji_12	Aplikasi menampilkan halaman melihat dan mencetak laporan laba penjualan	Aplikasi menampilkan halaman melihat dan mencetak laporan laba penjualan	Valid
13.	Uji_13	Aplikasi menampilkan halaman melihat dan mencetak laporan detail penjualan	Aplikasi menampilkan halaman melihat dan mencetak laporan detail penjualan	Valid
14.	Uji_14	Aplikasi menampilkan halaman melihat dan mencetak laporan produk terlaris	Aplikasi menampilkan halaman melihat dan mencetak laporan produk terlaris	Valid
15.	Uji_15	Aplikasi menampilkan halaman melihat dan mencetak laporan detail transaksi gudang	Aplikasi menampilkan halaman melihat dan mencetak laporan detail transaksi gudang	Valid
16.	Uji_16	Aplikasi menampilkan halaman melihat dan mencetak laporan absensi pegawai	Aplikasi menampilkan halaman melihat dan mencetak laporan absensi pegawai	Valid
17.	Uji_17	Aplikasi menampilkan halaman melihat dan mencetak laporan gaji pegawai	Aplikasi menampilkan halaman melihat dan mencetak laporan gaji pegawai	Valid
18.	Uji_18	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data jenis barang berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat menambah, mengubah dan menghapus data jenis barang	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data jenis barang berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat menambah, mengubah dan menghapus data jenis barang	Valid
19.	Uji_19	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data rak berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat menambah, mengubah dan menghapus data rak	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data rak berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat menambah, mengubah dan menghapus data rak	Valid

20.	Uji_20	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data barang berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat melihat detail, menambah, mengubah, menghapus dan mencari data barang.	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data barang berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat melihat detail, menambah, mengubah, menghapus dan mencari data barang.	Valid
21.	Uji_21	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data reseller berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat melihat detail, menambah, mengubah, menghapus dan mencari data reseller.	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data reseller berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat melihat detail, menambah, mengubah, menghapus dan mencari data reseller.	Valid
22.	Uji_22	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data filter potongan reseller berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat melihat detail, menambah, mengubah, menghapus dan mencari data filter potongan reseller.	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data filter potongan reseller berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat melihat detail, menambah, mengubah, menghapus dan mencari data filter potongan reseller.	Valid
23.	Uji_23	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data filter harga jual berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat melihat detail, menambah, mengubah, menghapus dan mencari data filter harga jual.	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data filter harga jual berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat melihat detail, menambah, mengubah, menghapus dan mencari data filter harga jual.	Valid
24.	Uji_24	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data supplier berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat melihat detail, menambah, mengubah, menghapus dan mencari data supplier.	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data supplier berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat melihat detail, menambah, mengubah, menghapus dan mencari data supplier.	Valid
25.	Uji_25	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data pegawai berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat melihat detail, menambah, mengubah, menghapus dan mencari data pegawai.	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data pegawai berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat melihat detail, menambah, mengubah, menghapus dan mencari data pegawai.	Valid
26.	Uji_26	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data gaji pegawai berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat melihat detail, menambah, mengubah, menghapus dan mencari	Aplikasi menampilkan halaman mengelola data gaji pegawai berupa list data tabel. Aplikasi juga dapat melihat detail, menambah, mengubah, menghapus dan mencari	Valid

	data gaji pegawai.	data gaji pegawai.	
--	--------------------	--------------------	--

## 6.2 Analisis

Tabel 6.27 Tingkat kenyamanan pengguna (pemilik)

No.	Nomer Uji	Hasil Uji		
		Diterima	Ditolak	Diterima dengan catatan
1.	Uji_01	V	-	-
2.	Uji_02	V	-	-
12.	Uji_12	V	-	-
13.	Uji_13	V	-	-
14.	Uji_14	V	-	-
15.	Uji_15	V	-	-
16.	Uji_16	V	-	-
17.	Uji_17	V	-	-
18.	Uji_18	V	-	-
19.	Uji_19	V	-	-
20.	Uji_20	V	-	-
21.	Uji_21	V	-	-
22.	Uji_22	V	-	-
23.	Uji_23	V	-	-
24.	Uji_24	V	-	-
25.	Uji_25	V	-	-
26.	Uji_26	V	-	-

Sumber : [Pengujian dan Analisis]

Tabel 6.28 Tingkat kenyamanan pengguna (hrd)

No.	Nomer Uji	Hasil Uji		
		Diterima	Ditolak	Diterima dengan catatan
1.	Uji_01	V	-	-
2.	Uji_02	V	-	-
3.	Uji_10	V	-	-
3.	Uji_11	V	-	Jika bisa, tambahkan fitur agar proses absensi bisa menggunakan sidik jari
4.	Uji_16	V	-	-
5.	Uji_17	V	-	-
6.	Uji_25	V	-	-

7.	Uji_26	V	-	-
----	--------	---	---	---

Sumber : [Pengujian dan Analisis]

Tabel 6.29 Tingkat kenyamanan pengguna (gudang)

No.	Nomer Uji	Hasil Uji		
		Diterima	Ditolak	Diterima dengan catatan
1.	Uji_01	V	-	-
2.	Uji_02	V	-	-
3.	Uji_03	V	-	-
4.	Uji_04	V	-	-
5.	Uji_05	V	-	-
6.	Uji_18	V	-	-
7.	Uji_19	V	-	-
8.	Uji_20	V	-	-
9.	Uji_22	V	-	-
10.	Uji_23	V	-	-

Sumber : [Pengujian dan Analisis]

Tabel 6.30 Tabel tingkat kenyamanan pengguna (kasir)

No.	Nomer Uji	Hasil Uji		
		Diterima	Ditolak	Diterima dengan catatan
1.	Uji_01	V	-	-
2.	Uji_02	V	-	-
3.	Uji_07	V	-	-
4.	Uji_08	V	-	-
5.	Uji_09	V	-	-
6.	Uji_20	V	-	-

Sumber : [Pengujian dan Analisis]

Tabel 6.31 Tabel tingkat kenyamanan pengguna (reseller)

No.	Nomer Uji	Hasil Uji		
		Diterima	Ditolak	Diterima dengan catatan

1.	Uji_01	V	-	-
2.	Uji_02	V	-	-
3.	Uji_07	V	-	-
4.	Uji_09	V	-	-
5.	Uji_13	V	-	-

Sumber : [Pengujian dan Analisis]

Tabel 6.32 Pengujian penerimaan user

No	Kategori	Skala 0 (sangat baik)	Skala 1 (baik)	Skala 2 (cukup)	Skala 3 (kurang)	Skala 4 (sangat kurang)
1	<p><b>Sistem harus menginformasikan level pengguna yang sedang login</b></p> <p>Login (Halaman utama -&gt; masukkan username dan password -&gt; klik Masuk)</p> <p>Hasil (level pengguna ditandai dengan tulisan di sebelah pojok kiri atas)</p>	7	2	-	-	-
2.	<p><b>Sistem harus menginformasikan dengan jelas kepada pengguna tentang apa yang sedang terjadi pada saat menggunakan sistem</b></p> <p>Konfirmasi pemilik (Dashboard pemilik -&gt; klik menu konfirmasi pemilik)</p> <p>Hasil (proses yang sedang terjadi di tunjukkan dengan heading atau bredcrumbs pada content)</p>	9	-	-	-	-
3.	<p><b>Bahasa yang digunakan dalam sistem tersebut sebaiknya menunjukkan proses yang sedang dilakukan.</b></p> <p>Di halaman dashboard masing masing pengguna, perhatikan pemilihan kata kata yang digunakan untuk merepresentasikan aksi yang akan dilakukan (misalnya :</p>	5	2	2	-	-

	pada button : tambah, ubah, hapus pada setiap manajemen data, menu aplikasi, dan judul setiap isi content halaman)?					
4.	<p><b>Kemudahan pengguna dalam mencari data yang diinginkan.</b></p> <p>Di halaman setiap halaman list data perhatikan kinerja proses pencarian, apakah sudah mempermudah dalam proses pencarian data ?</p>	9	-	-	-	-
5.	<p><b>Ketika pengguna melakukan kesalahan, beri pesan yang jelas dan mudah dimengerti menggunakan bahasa yang sederhana.</b></p> <p>Di setiap proses penambahan, pengubahan dan penghapusan data, apakah sudah terdapat informasi apakah aksi tersebut berhasil atau gagal dilakukan ?</p>	4	5	-	-	-
6.	<p><b>Sebuah konfirmasi yang mencegah kesalahan pengguna.</b></p> <p>Pada setiap proses hapus data, apakah terdapat konfirmasi sebelum data benar benar dihapus oleh pengguna</p>	9	-	-	-	-
7.	<p><b>Sebuah pencegahan kehilangan data yang saling keterkaitan.</b></p> <p>Pada setiap data yang saling terkait, apakah proses hapus data dapat dihandle oleh sistem ? (misalnya penghapusan data jenis barang yang sudah di pakai pada data barang, seharusnya data jenis barang yang sudah dipakai pada data barang tidak dapat dihapus )</p>	9	-	-	-	-
8.	<b>Tampilan antarmuka dan</b>					

<p><b>elemen desain tidak boleh berlebihan, karena untuk mempermudah pemakaian aplikasi.</b></p> <p>Perhatikan pada latar belakang tampilan antarmuka, tampilan dasar menu pengguna, warna font pada setiap proses apakah sudah enak dilihat, dapat terlihat dan terbaca dengan baik ?</p>	9	0	-	-	-
--	---	---	---	---	---

Tabel 6.33 Waktu transaksi reseller (100 jenis barang) tanpa aplikasi

Nama Aktifitas	Lama Waktu
Reseller meminta barang	5 Menit
Kasir mencatat permintaan barang dari reseller	15 Menit
Kasir memberikan catatan barang yang dipesan oleh reseller ke bagian gudang	2 Menit
Bagian gudang memeriksa barang apakah stok masih tersedia dengan sejumlah yang di minta oleh reseller	20 Menit
Kasir menerima catatan yang sudah diperiksa dan di koreksi ketersediaan barang oleh bagian gudang	3 Menit
Kasir mencatat barang yang sudah di siap di lakukan transaksi dengan reseller di buku nota penjualan reseller	30 Menit
Total Waktu yang diperlukan	75 Menit

Pada tabel 6.33 menunjukkan tentang jumlah waktu yang diperlukan pada transaksi reseller tanpa menggunakan aplikasi yang telah dibuat oleh peneliti

Tabel 6.34 Waktu transaksi reseller (100 jenis barang) dengan aplikasi

Nama Aktifitas	Lama Waktu
Reseller meminta barang	5 Menit
Kasir memeriksa ketersediaan barang dan melakukan proses transaksi sesuai yang diminta oleh reseller dan mencetak nota transaksi penjualan reseller	20 Menit
Total waktu yang diperlukan	25 Menit

Pada tabel 6.34 menunjukkan tentang jumlah waktu yang diperlukan pada transaksi reseller dengan menggunakan aplikasi yang telah dibuat oleh peneliti



## BAB VII PENUTUP

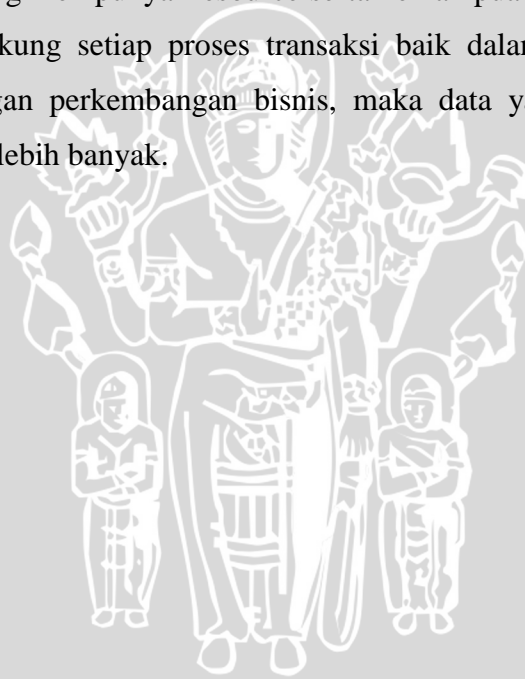
### 7.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- a. Dengan diterapkannya aplikasi perangkat lunak usaha dagang grosir, retail dan reseller di toko Anik Fashion proses pencarian data serta manajemen data dapat dilakukan secara cepat dan tersrtuktur
- b. Dengan mendefinisikan dahulu pada proses pengumpulan data dan informasi, dapat membantu pembuatan proses bisnis yang lebih tersrtuktur
- c. Dengan diterapkannya aplikasi perangkat lunak usaha dagang grosir, retail danreseller di toko Anik Fashion, hampir semua bisnis proses yang berlaku pada usaha dagang tersebut dapat berjalan lebih cepat dan tepat. Dapat menghemat waktu proses transaksi, misalnya transaksi reseller yang sebelumnya 100 barang memerlukan waktu 75 menit, kini cukup dilakukan dengan waktu 20 -30 menit
- d. Dengan diterapkannya metode implementasi aplikasi menggunakan design pattern MVC, maka perubahan proses bisnis yang sewaktu waktu dilakukan dapat dilakukan dengan cepat dan benar, karena pada saat penambahan fitur hanya perlu melakukan pengolahan pada class tertentu sesuai object yang dibutuhkandan pada waktu pengembangan aplikasi membutuhkan waktu lebih sedikit dari pada tanpa menggunakan pattern MVC, misalnya prosedural.

## 7.2 Saran

- a. Disarankan untuk pengembangan kedepan ditambahkan sebuah modul fitur untuk penjualan, karena dapat mendukung jumlah konsumen yang lebih besar.
- b. Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan dilakukan pemecahan secara lebih modular untuk mempersiapkan apabila ada rencana usaha dagang ingin membuka cabang. Untuk membuat aplikasi secara general dan nantinya akan dapat di implementasikan pada setiap cabang, dengan menggunakan database yang terdistribusi, yang berfungsi untuk mengawasi segala sesuatu yang berjalan di setiap cabang.
- c. Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan menggunakan aplikasi database yang mempunyai resource serta kemampuan yang lebih tinggi agar mendukung setiap proses transaksi baik dalam kecepatan data, karena dengan perkembangan bisnis, maka data yang disimpan dan diolah akan lebih banyak.



## DAFTAR PUSTAKA

- [ABR-09] Dennis, Wixom dan Roth, 2009, "System Analysis and Design", Fourth Edition, John Wiley & Sons, Inc, Hoboken.
- [DCI-07] Upton, David. 2007, "Code Igniter for Rapid PHP Application Development", PACKT Publishing, Mumbai.
- [IBM-04] Rational University, 2004, "Business Modeling with UML Student Manual", Rational Software Corporation.
- [KIH-10] Kristanto , Ir. Harianto. 2010, "Konsep & Perancangan Database", Penerbit Andi
- [MOD, 2011] Modul Praktikum Pemrograman Internet Teknik Informatika Universitas Brawijaya semester Genap Tahun Ajaran 2010/2011
- [PTC-10] Pitt, Crish. 2010, "Pro PHP MVC (Expert's Voice in Open Source)", Appress
- [SNA-07] Sunyoto, Andi. 2007. "AJAX Membangun Web Dengan Teknologi Asynchronous JavaScript dan XML". Yogyakarta, Andi.
- [SOI-11] Sommerville, Ian. 2011, "Software Engineering", Ninth Edition, Addison-Wesley, New York