

BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

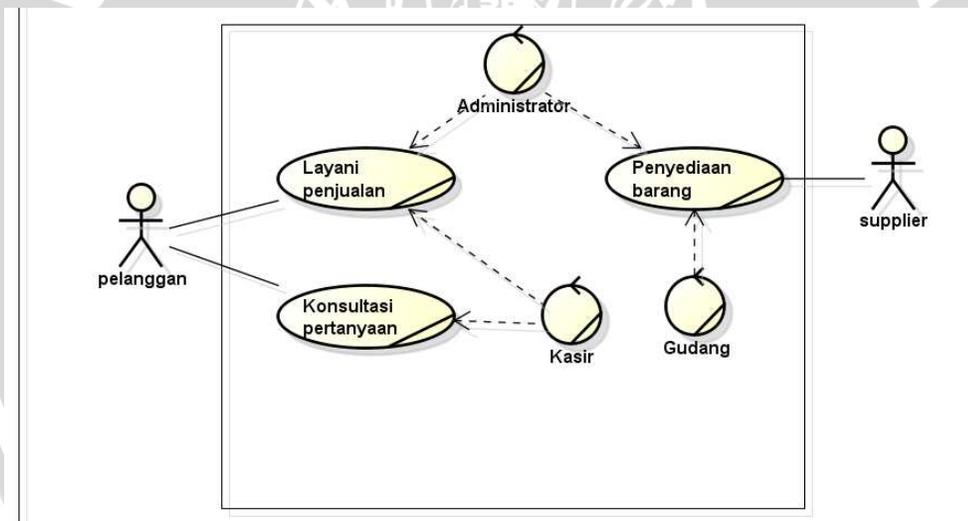
Pada tahap ini akan membahas mengenai analisis kebutuhan, arsitektur dan kerangka kerja yang digunakan dalam mengembangkan sistem ini.

4.1 Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini proses analisis kebutuhan dibagi menjadi 2 yakni, pemodelan bisnis dengan *usecase (as-is)* dan pemodelan sistem dengan *usecase (to-be)*.

4.1.1 Pemodelan Bisnis dengan Usecase

Pada bagian ini akan dibahas mengenai proses – proses yang saat ini terjadi pada toko UD. Sumber Tani Batu sebelum menggunakan aplikasi sistem ERP. Adapun setiap kegiatan dapat dijelaskan oleh gambar 4.1.



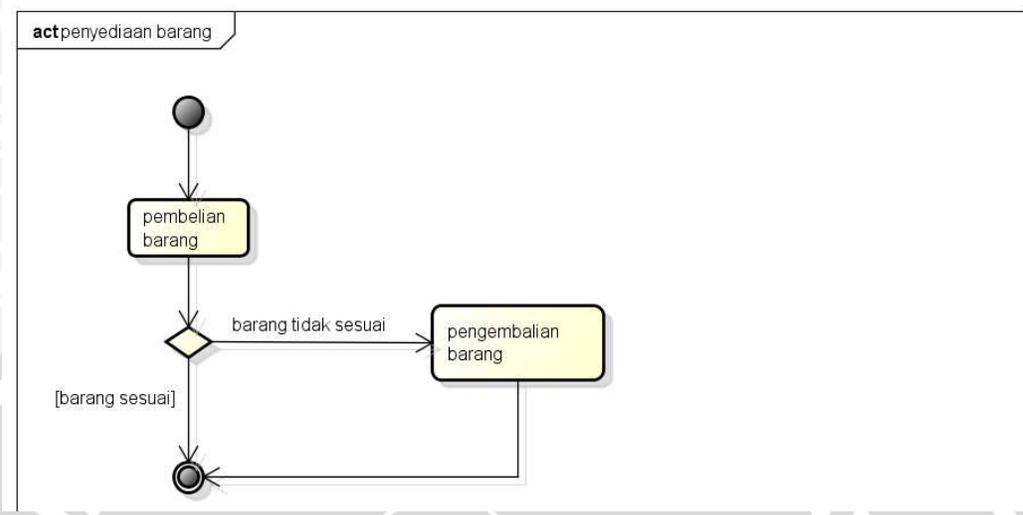
Gambar 4.1 Usecase Model Bisnis (AS-IS)

Sumber : Perancangan

Setiap *usecase* menggambarkan proses bisnis yang terjadi pada toko UD. Sumber Tani Batu. Adapun setiap *usecase* pada gambar 4.1 tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Layani penjualan dapat menangani proses transaksi penjualan.
2. Konsultasi pertanyaan dapat melayani pelanggan yang bertanya tentang masalah yang dihadapi olehnya sebelum masuk ke proses transaksi penjualan.

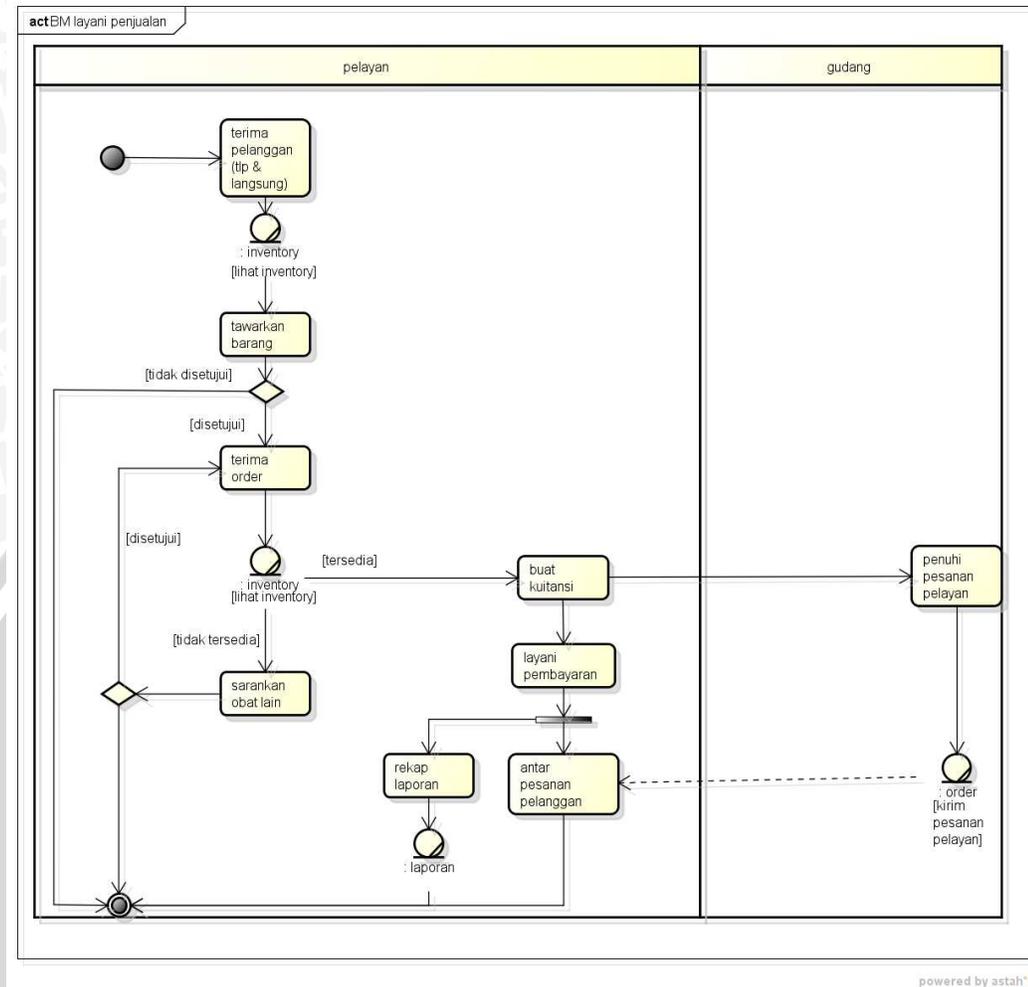
Penyediaan barang dapat menangani proses pembelian barang dan pengembalian barang. *Usecase* ini dapat dijelaskan oleh gambar 4.2.



Gambar 4.2 Activity Penyediaan Barang

Sumber : Perancangan

Setiap *usecase* memiliki beberapa *activity* yang menjelaskan proses apa yang mungkin dilakukan oleh *actor* maupun oleh sistem. Berikut adalah *activity diagram* yang menjelaskan detail gambar 4.2.



Gambar 4.3 Model Bisnis Layanan Penjualan

Sumber : Perancangan

Model bisnis layanan penjualan di atas dapat diperjelas dengan runtutan kegiatan seperti pada tabel 4.1 berikut :

Tabel 4.1 Tabel Skenario Bisnis Layanan Penjualan

<p><i>Flow</i> Bisnis Layanan Penjualan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Basic Flow</i> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Menerima pelanggan <p>Pada proses ini pelayan menerima pertanyaan – pertanyaan yang diajukan oleh pelanggan. Setelah pertanyaan diterima pelayan memberikan pilihan – pilihan yang mungkin dapat menyelesaikan permasalahan yang dialami pelanggan.</p> 1.2. Lihat stok barang

Pelayan melihat daftar stok barang yang dimiliki.

1.3. Tawarkan barang

Pelanggan mencoba untuk menawarkan barang kepada pelanggan. Hal ini memiliki 2 kemungkinan yakni pelanggan setuju dengan tawaran pelayan atau pelanggan tidak setuju dengan tawaran pelayan.

1.4. Terima order

Pelayan menerima pesanan yang diminta oleh pelanggan.

1.5. Cek stok barang

Ketika pesanan diterima pelayan mengecek kembali jumlah stok barang yang ada. Hal ini memiliki 2 kemungkinan yakni stok memenuhi pesanan dan stok tidak ada atau habis.

1.6. Buat kuitansi

Pelayan memberikan instruksi kepada bagian pergudangan untuk mengambil pesanan pelanggan dan melayani pembayaran sejumlah barang yang dipesan.

1.7. Antar pesanan pelanggan

Pelayan menerima barang yang dipesan dari gudang dan menyerahkannya kepada pelanggan.

1.8. Rekap laporan

Pelayan merekap ulang kuitansi penjualan pada buku besar.

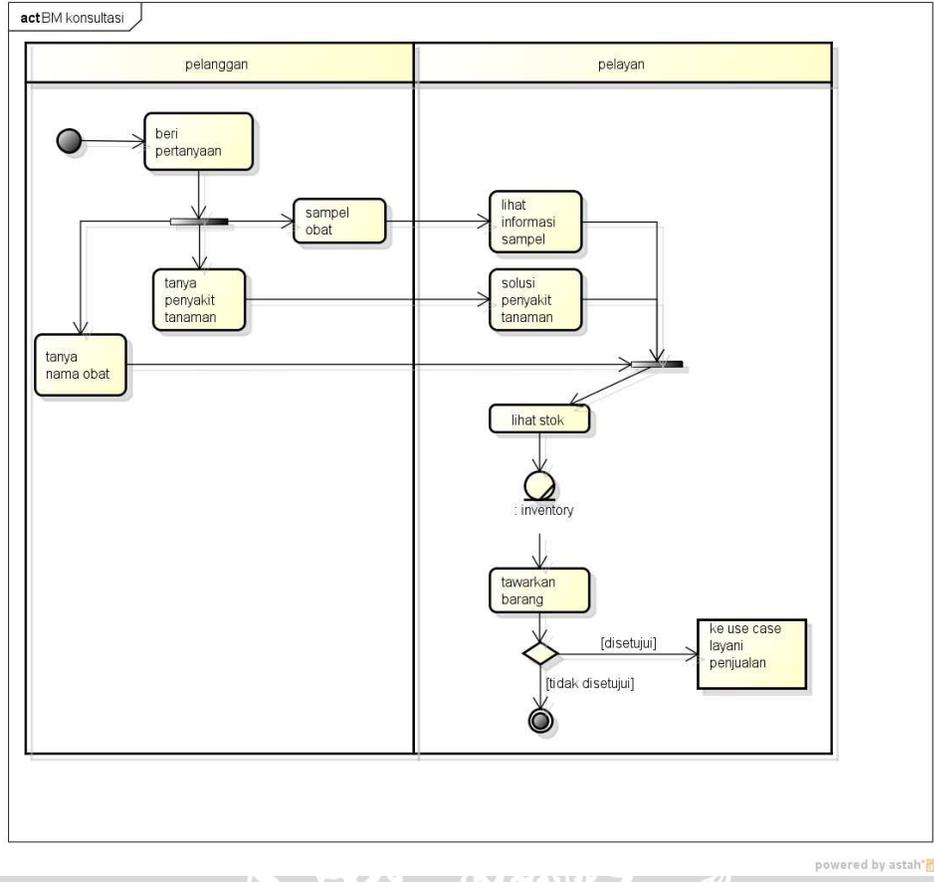
2. *Alternative Flow*

2.1. AT BF TAWARKAN BARANG. Pelanggan tidak setuju dengan apa yang ditawarkan oleh pelayan sehingga proses selesai.

2.2. AT BF TAWARKAN BARANG. Pelanggan setuju dengan apa yang ditawarkan oleh pelayan sehingga proses transaksi berlanjut ke terima order.

2.3. AT BF CEK STOK BARANG. Bila stok barang tersedia sesuai permintaan pelanggan maka proses transaksi berlanjut pada buat kuitansi.

2.4. AT BF CEK STOK BARANG. Stok tidak tersedia atau habis maka pelayan akan mencoba untuk menyarankan barang lain yang mungkin sama dengan barang yang diminta. Jika pelanggan tidak setuju dengan yang ditawarkan maka transaksi selesai.



Gambar 4.4 Model Bisnis Konsultasi

Sumber : Perancangan

Tabel 4.2 Tabel Skenario Bisnis Konsultasi

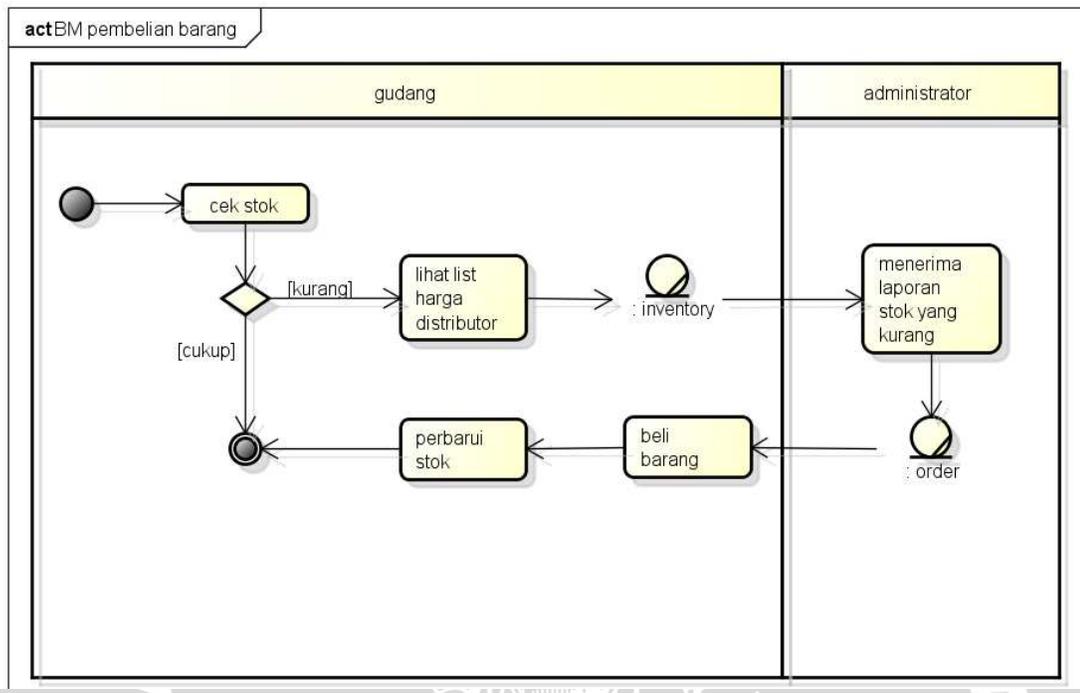
<p><i>Flow</i> Bisnis Konsultasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Basic Flow</i> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Beri pertanyaan <p>Proses dimulai dengan pertanyaan dari pelanggan kepada pelayan. Hal ini memiliki 3 cara penyampaian yakni pelanggan bertanya dengan membawa sampel obat, pelanggan bertanya tentang jenis penyakit tanaman yang diderita oleh tanamannya dan pelanggan bertanya obat apa yang sesuai penyakit tanaman.</p> 1.2. Lihat stok <p>Pelayan melihat stok barang yang tersedia berdasarkan permasalahan pelanggan.</p> 1.3. Tawarkan barang <p>Pelayan mencoba untuk menawarkan barang yang mungkin dapat memberikan solus</p>

kepada pelanggan. Hal ini memiliki 2 kemungkinan yakni pelanggan setuju dan pelanggan tidak setuju.

2. *Alternative Flow*

- 2.1. AT BF BERI PERTANYAAN. Pelayan memberikan informasi tentang sampel obat yang dibawa pelanggan.
- 2.2. AT BF BERI PERTANYAAN. Pelanggan bertanya tentang jenis penyakit yang mungkin diderita oleh tanamannya kemudian pelayan memberikan solusi kepada pelanggan.
- 2.3. AT BF BERI PERTANYAAN. Pelanggan sudah tahu penyakit yang diderita tanamannya dan langsung bertanya obat apa yang dapat menyembuhkan tanamannya.
- 2.4. AT BF TAWARKAN BARANG. Tawaran disetujui pelanggan dan proses berlanjut ke bisnis layani penjualan.
- 2.5. AT BF TAWARKAN BARANG. Tawaran tidak disetujui pelanggan maka proses transaksi selesai.

Aktivitas pembelian barang adalah proses utama yang sangat vital dalam kegiatan pertokoan untuk menjaga kehidupan bisnis pertokoan. Pembelian yang cermat dalam memilih distributor / supplier yang sesuai juga berperan penting dalam mendapatkan laba yang maksimal. Mengingat proses ini adalah proses vital maka proses ini juga harus dilakukan dengan cepat dan efisien. Untuk toko UD. Sumber Tani Batu sendiri proses pembelian dapat dijelaskan oleh *activity* pembelian barang pada gambar 4.5.



Gambar 4.5 Model Bisnis Pembelian Barang

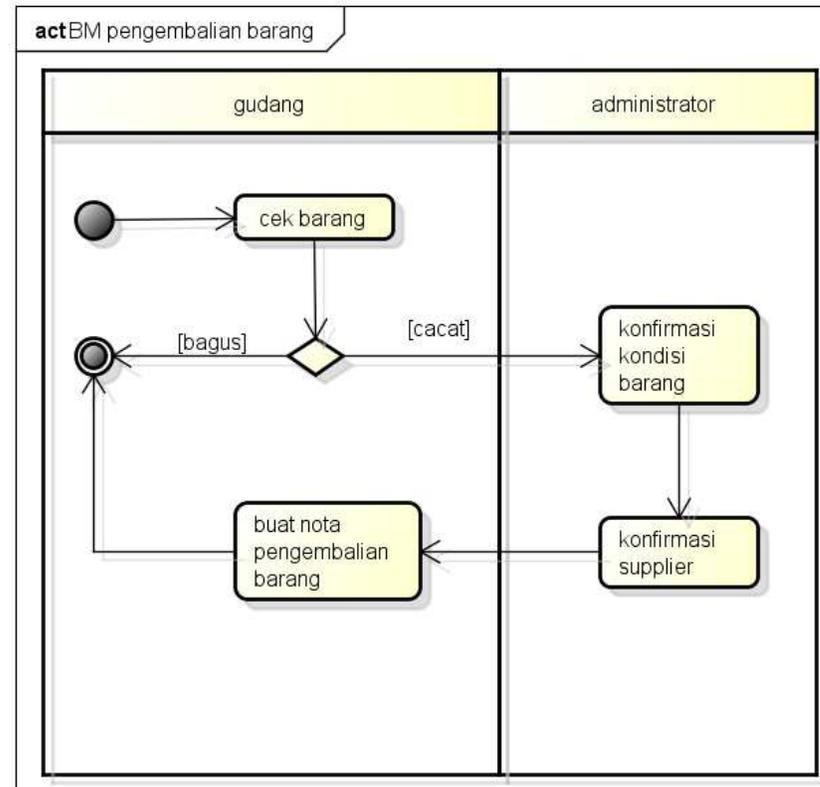
Sumber : Perancangan

Tabel 4.3 Tabel Skenario Sistem Pembelian Barang

Flow Bisnis Pembelian Barang	
1.	<i>Basic Flow</i>
1.1.	Cek stok Admin gudang melakukan pengecekan jumlah stok yang tersedia. Hal ini memiliki beberapa kemungkinan yang terjadi yakni stok barang sudah cukup dan stok gudang kurang atau habis.
1.2.	Menerima laporan stok yang kurang Administrator menerima laporan stok barang kemudian melakukan mendaftarkan barang yang akan dipesan pada distributor.
1.3.	Beli barang Admin gudang diperintahkan administrator untuk membeli barang.
1.4.	Perbarui stok Setelah barang datang, admin gudang memperbarui stok yang tersedia.
2.	<i>Alternative Flow</i>
2.1.	AT BF CEK STOK. Stok barang sudah cukup maka proses selesai.

2.2. AT BF CEK STOK. Stok barang kurang atau habis maka dilakukan tindakan awal melihat harga barang tiap distributor untuk dicari harga terendah.

Dalam proses pembelian barang terkadang juga didapatkan suatu kejadian dimana barang yang dibeli ternyata tidak bagus atau dalam kondisi cacat sehingga perlu untuk dikembalikan pada pihak distributor. Proses ini dapat dijelaskan oleh *activity diagram* 4.6.



Gambar 4.6 Model Bisnis Pengembalian Barang

Sumber : Perancangan

Tabel 4.4 Tabel Skenario Sistem Pengembalian Barang

<p><i>Flow</i> Bisnis pengembalian Barang</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Basic Flow</i> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Cek Barang <p>Admin gudang memeriksa kondisi barang untuk dilihat kelayakannya. Hal ini memiliki 2 kemungkinan yakni barang masih dalam keadaan bagus dan barang dalam keadaan cacat.</p> 1.2. Konfirmasi Distributor
--

Administrator mengkonfirmasi barang yang cacat kepada distributor.

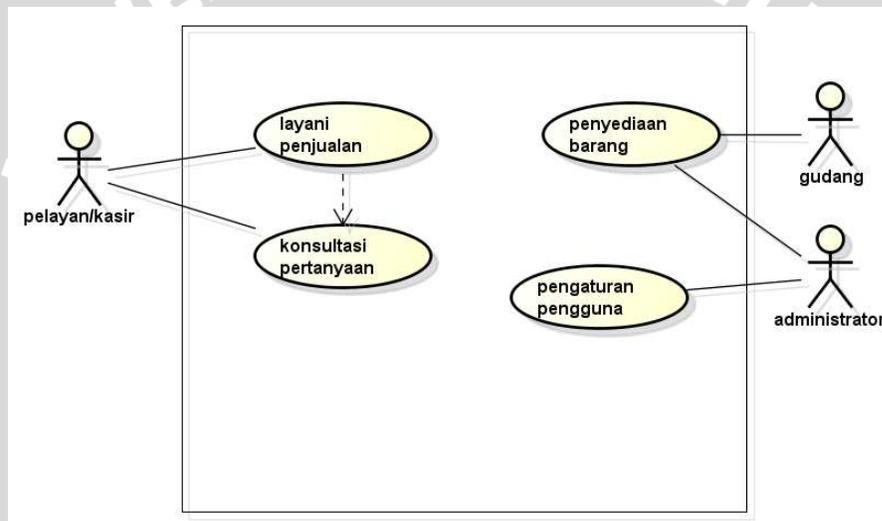
2. *Alternative Flow*

2.1. AT BF CEK BARANG. Jika kondisi barang bagus maka proses selesai.

2.2. AT BF CEK BARANG. Jika kondisi barang cacat maka proses dilanjutkan pada konfirmasi barang oleh administrator.

4.1.2 Pemodelan Sistem dengan Usecase

Dari penjelasan proses bisnis pada sub bab 4.1.1 maka dikembangkan suatu aplikasi berbasis ERP yang dapat mengurangi aktivitas manual menjadi otomatisasi. Dalam pengembangan sistem ini perubahan analisis kebutuhan dari sistem menjadi sebagai berikut :



Gambar 4.7 Usecase Model Sistem (TO - BE)

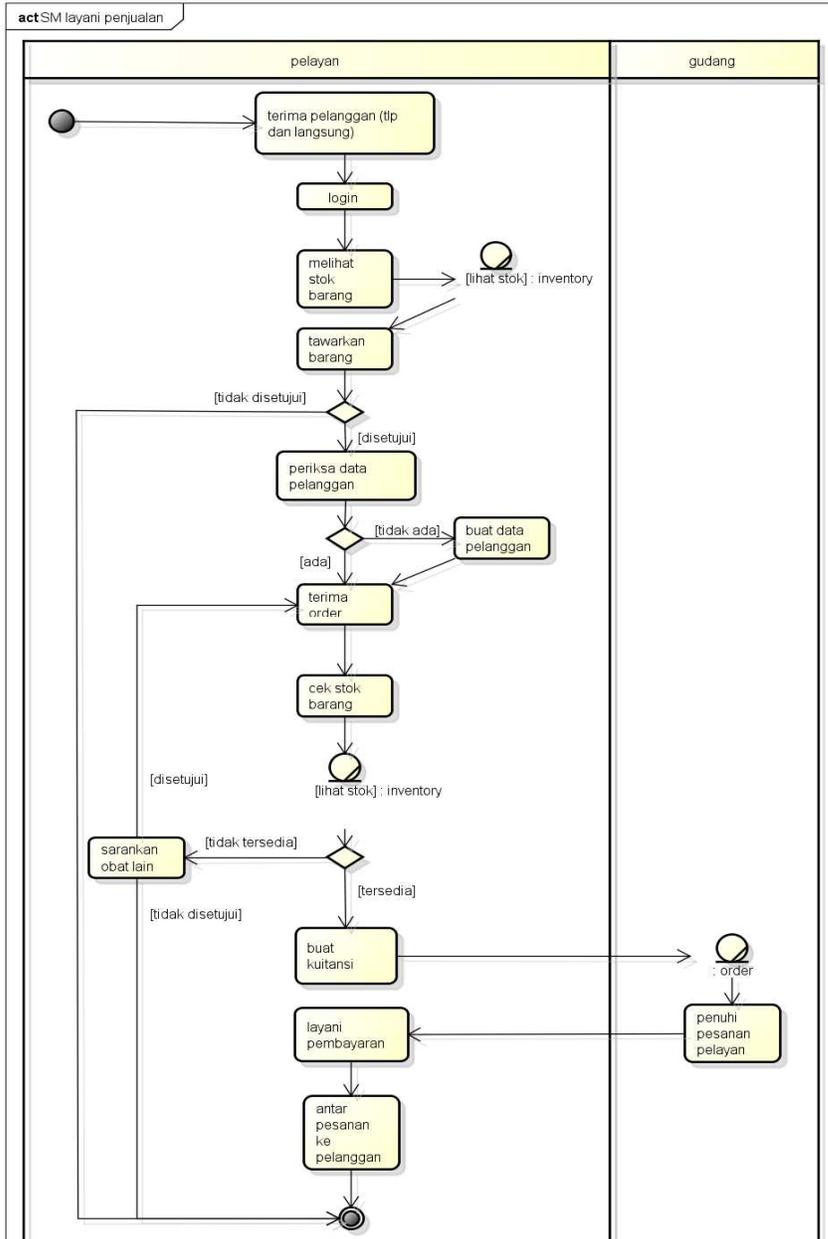
Sumber : Perancangan

Setiap *usecase* pada gambar 4.7 menjelaskan proses sistem yang akan dikembangkan untuk toko UD. Sumber Tani Batu. Adapun setiap *usecase* model sistem di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Layani penjualan dapat menangani proses transaksi penjualan.
2. Konsultasi pertanyaan dapat melayani pelanggan yang bertanya tentang masalah yang dihadapi olehnya sebelum masuk ke proses transaksi penjualan.
3. Penyediaan barang dapat menangani proses pembelian barang dan pengembalian barang.

4. Pengaturan pengguna digunakan untuk menambah, menghapus, dan mengubah data pelayan yang ada pada toko UD. Sumber Tani Batu.

Dari model bisnis proses *as-is* pada sub bab 4.1.1 maka dibuatlah suatu model sistem yang dapat menggantikan proses manual pada layani penjualan untuk menjadi otomatis. Hal ini dapat dijelaskan pada gambar 4.8.



Gambar 4.8 Model Sistem Layani Penjualan

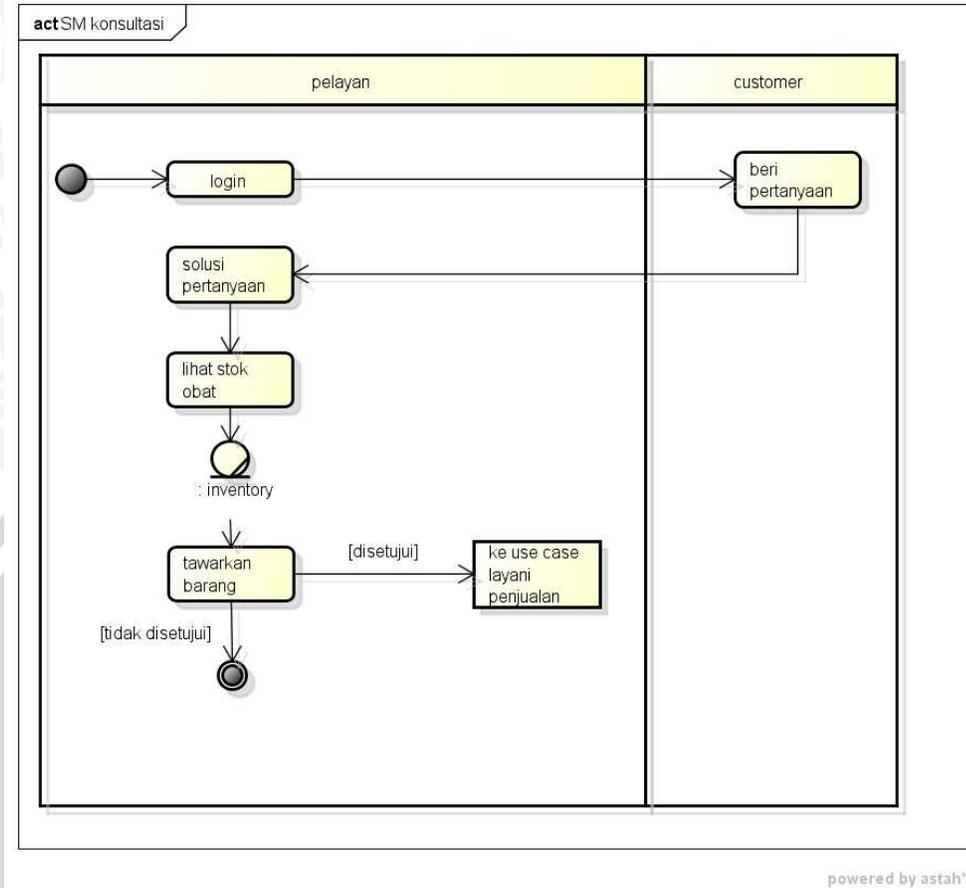
Sumber : Perancangan

Secara garis besar proses bisnis yang dikerjakan dalam model sistem layani penjualan sama dengan model bisnis layani penjualan namun, ada beberapa kegiatan yang mungkin hilang atau menjadi otomatis. Hal ini dapat dijelaskan pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 Tabel Skenario Sistem Layani Penjualan

Flow Sistem Layani Penjualan	
1.	<i>Basic Flow</i>
1.1.	<i>Login</i>
	Pelayan diharuskan untuk <i>login</i> pada sistem. Pada proses ini diasumsikan <i>login</i> berhasil.
1.2.	Lihat Stok Barang
	Pada proses ini pelayan melihat stok dari sistem dengan cara memilih fitur lihat stok.
1.3.	Buat Data Pelanggan
	Pada proses ini pelayan membuat data pelanggan pada sistem. Proses ini digunakan untuk analisis pelanggan pada toko UD. Sumber Tani Batu dan menjaga hubungan baik dengan pelanggan selain itu dapat digunakan sebagai dasar penentuan strategi pemasaran dimasa yang akan datang.
1.4.	Buat Kuitansi
	Pada proses ini pelayan membuat dan mencetak kuitansi dari sistem.

Dari Model Bisnis Konsultasi pada sub bab 4.1.1 maka dirancanglah sistem yang mampu untuk membantu otomatisasi aktivitas tersebut. Proses otomatisasi konsultasi yang dirancang sebagian besar masih sama dengan Model Bisnis Konsultasi, namun ada beberapa hal yang diubah menjadi otomatis dan hal ini dapat dijelaskan pada *activity diagram* 4.9.

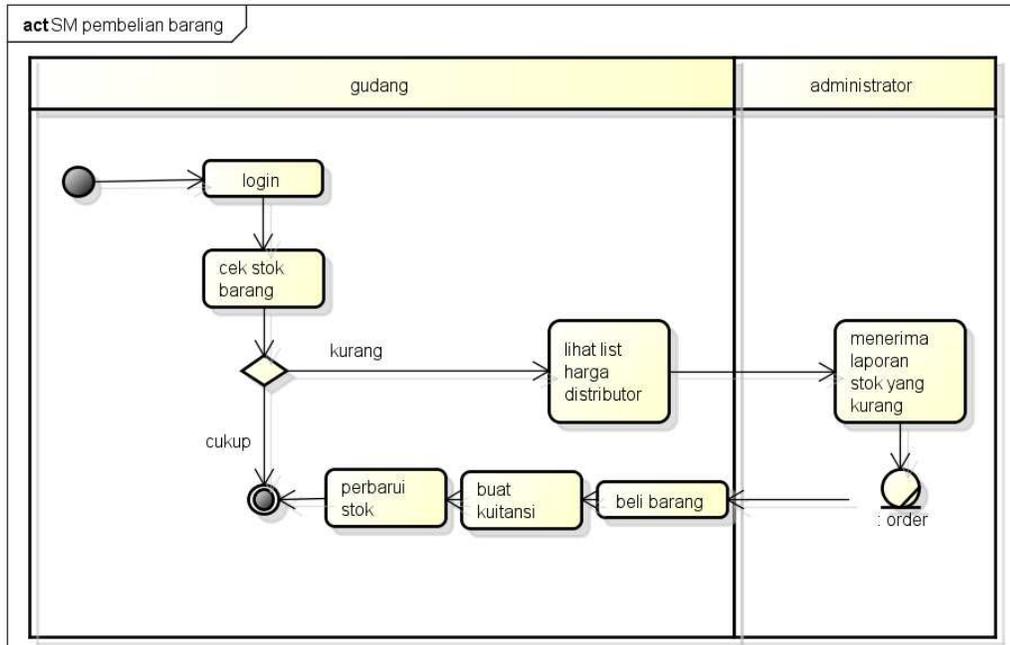


Gambar 4.9 Model Sistem Konsultasi
 Sumber : Perancangan

Tabel 4.6 Tabel Skenario Sistem Konsultasi

<p><i>Flow</i> Sistem Konsultasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Basic Flow</i> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. <i>Login</i> <p>Pelayan diharuskan untuk <i>login</i> pada sistem. Pada proses ini diasumsikan <i>login</i> berhasil.</p> 1.2. <i>Lihat Stok Obat</i> <p>Pada proses ini pelayan dapat melihat stok yang tersedia dengan memilih fitur lihat stok.</p>

Kita tahu bahwa proses pembelian barang adalah proses yang sangat vital oleh karena itu perancangan sistem pembelian barang ini dibuat untuk meminimalisir cara manual menjadi otomatis dalam semua kegiatan pembelian. Gambar 4.10 berikut adalah model sistem yang dirancang.



Gambar 4.10 Model Sistem Pembelian Barang

Sumber : Perancangan

Tabel 4.7 Tabel Skenario Sistem Pembelian Barang

Flow Sistem Pembelian Barang

1. *Basic Flow*

1.1. *Login*

Pada proses ini admin gudang diharuskan untuk *login*. Pada proses ini diasumsikan *login* berhasil.

1.2. *Cek Stok*

Pada proses ini admin gudang dapat mengecek stok yang tersedia dengan memilih fitur lihat stok.

1.3. *Lihat List Harga Distributor*

Pada proses ini admin gudang dapat melihat barang yang dibeli dari tiap – tiap distributor dengan cara memilih fitur lihat harga distributor.

1.4. *Menerima Laporan Stok Yang Kurang*

Pada proses ini admin gudang dapat mencetak daftar stok barang dari sistem dengan memilih fitur cek stok barang.

1.5. *Buat Kuitansi*

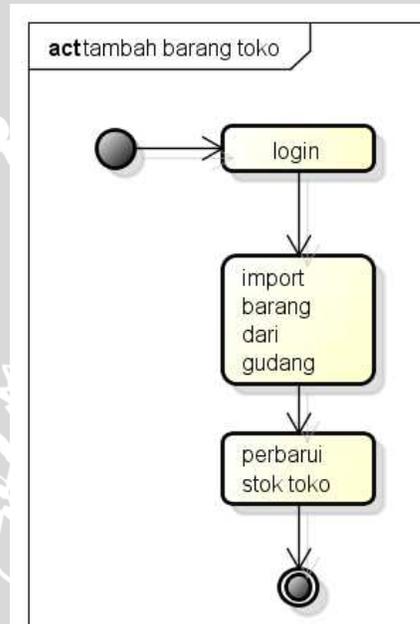
Pada proses ini admin gudang merekap kuitansi pembelian pada sistem. Hal ini

digunakan sebagai pembuatan laporan pembelian.

1.6. Perbarui Stok

Pada proses ini perbarui stok dapat dilakukan melalui sistem.

Setelah melakukan pembelian barang secara langsung, sistem juga dapat memasukan barang yang ada di gudang ke toko. Proses ini dapat dijelaskan oleh *activity diagram* 4.11.



Gambar 4.11 Model Sistem Tambah barang dari Gudang

Sumber : Perancangan

Activity di atas dapat dijelaskan oleh skenario tambah barang dari gudang dan hal ini dapat dijelaskan oleh tabel 4.8.

Tabel 4.8 Tabel Skenario Tambah Barang dari Gudang

Flow Sistem Tambah barang Dari Gudang

1. Basic Flow

1.1. Login

Pada proses ini admin gudang diahruskan *login* pada sistem. Diasumsikan *login* berhasil.

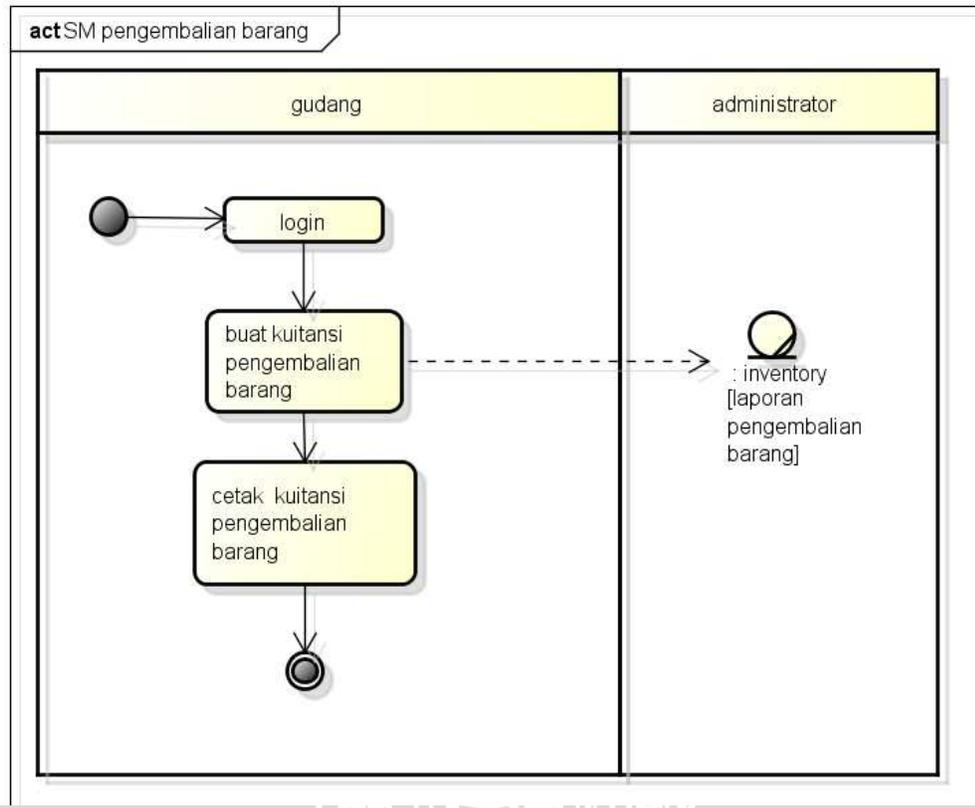
1.2. Import barang dari gudang

Pada proses ini admin gudang memasukan data barang berupa file CVS pada sistem.

1.3. Perbarui Stok Toko

Pada proses ini admin gudang memperbarui stok barang dari sistem.

Dari bisnis proses pengembalian barang di atas maka dibuat suatu sistem yang dapat mengurangi manualisasi pembuatan kuitansi pengembalian barang menjadi otomatis. Hal ini dapat diperjelas dengan *activity diagram* 4.12.



Gambar 4.12 Model Sistem Pengembalian Barang

Sumber : Perancangan

Tabel 4.9 Tabel Skenario Sistem Pengembalian Barang

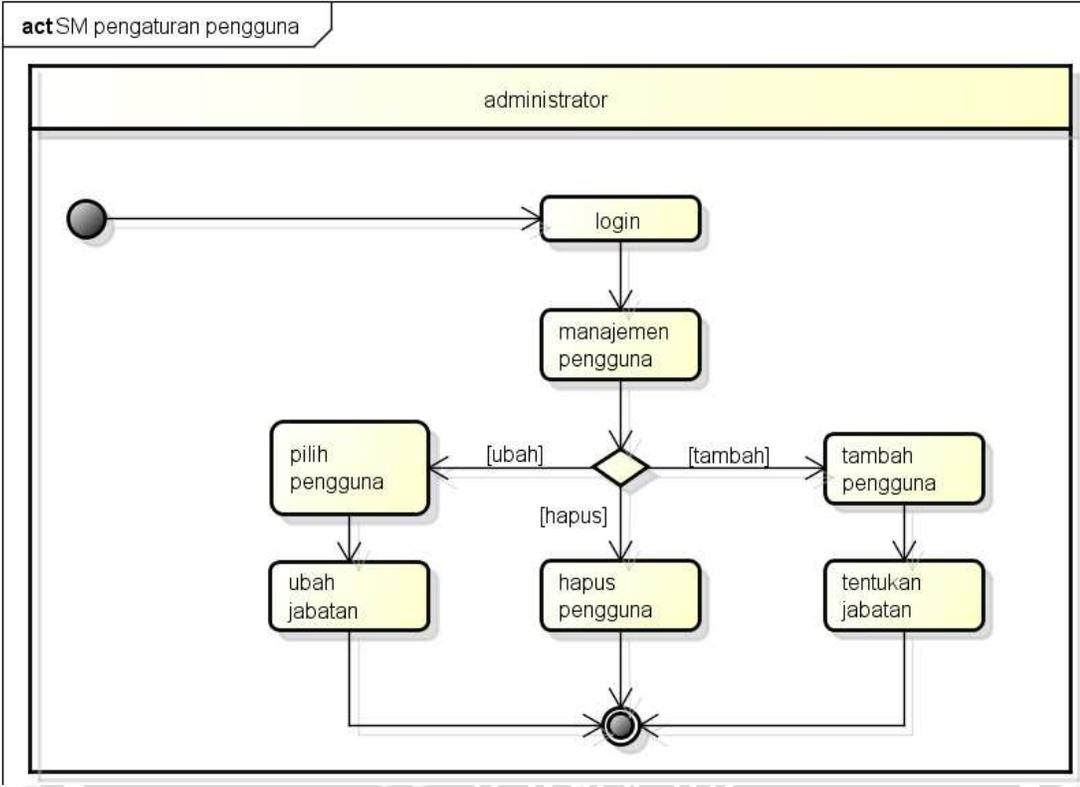
<p>Flow Sistem Pengembalian Barang</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Basic Flow <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Login <p>Admin gudang diharuskan login pada sistem. Diasumsikan login sukses.</p> 1.2. Buat Kuitansi Pengembalian Barang <p>Pada proses ini admin gudang merekap kuitansi pengembalian barang dari distributor</p>
--

pada sistem.

1.3. Cetak Kuitansi Pengembalian Barang

Pada proses ini admin gudang dapat mencetak kuitansi pengembalian barang dari sistem.

Untuk menangani penggunaan aplikasi maka dibuatlah suatu sistem yang hanya dapat digunakan oleh administrator untuk mengatur pengguna aplikasi. Hal ini dapat dijelaskan oleh gambar 4.13.



Gambar 4.13 Model Sistem Pengaturan Pengguna

Sumber : Perancangan

Tabel 4.10 Tabel Skenario Sistem Pengaturan Pengguna

Flow Sistem Pengaturan Pengguna

1. *Basic Flow*
 - 1.1. *Login*

Administrator diharuskan *login* pada sistem. Diasumsikan *login* berhasil.
 - 1.2. *Manajemen Pengguna*

Pada proses ini administrator dapat melakukan pengaturan semua pengguna yang menggunakan sistem. Hal ini memiliki beberapa kemungkinan yakni tambah pengguna, hapus pengguna dan modifikasi pengguna.

2. Alternative Flow

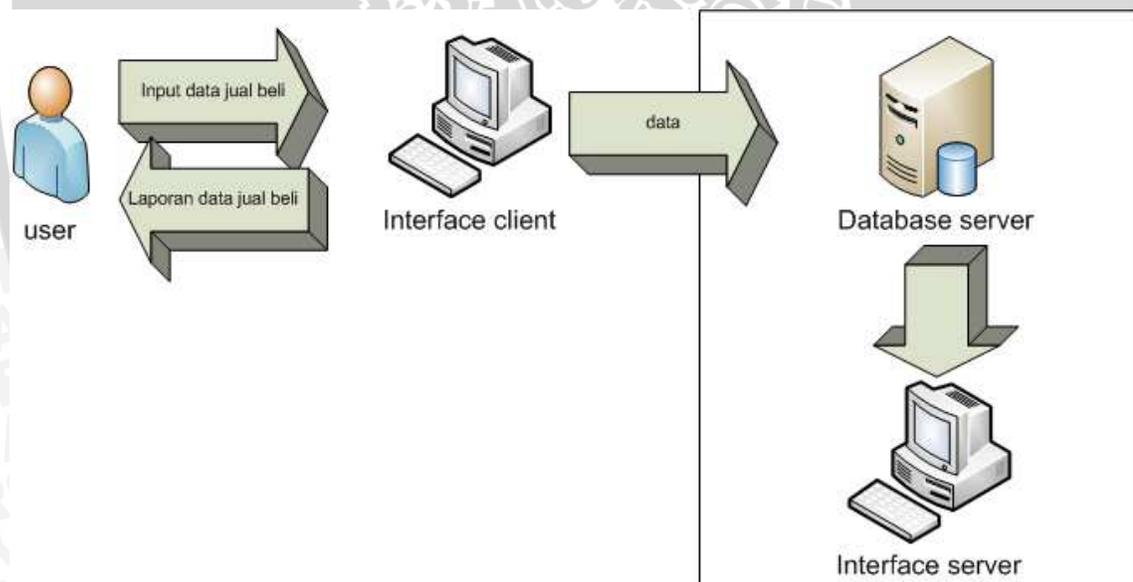
2.1. AT BF MANAJEMEN PENGGUNA. Administrator menambah pengguna sistem karena ada pegawai baru.

2.2. AT BF MANAJEMEN PENGGUNA. Administrator menghapus pengguna sistem karena ada pegawai yang keluar.

2.3. AT BF MANAJEMEN PENGGUNA. Administrator memodifikasi pengguna sistem karena ada pegawai yang berganti jabatan.

4.2 Arsitektur Sistem Administrasi Toko UD. Sumber Tani berbasis ERP

Aplikasi sistem administrasi toko UD. Sumber Tani berbasis ERP dapat melakukan kegiatan layani penjualan, konsultasi pertanyaan, penyediaan barang, dan pengaturan pengguna. Gambar 4.14 berikut menunjukkan arsitektur sistem secara umum.

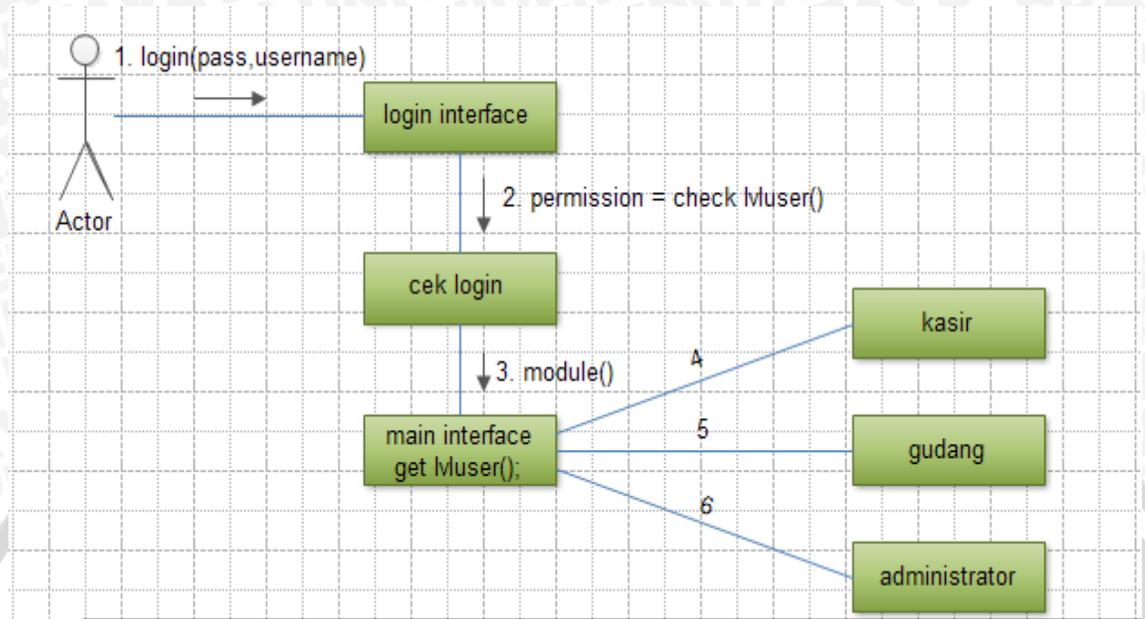


Gambar 4.14 Arsitektur Sistem

Sumber : Perancangan

Aplikasi yang dikembangkan bersifat *thin client* sehingga kinerja operasi aplikasi ringan pada sisi *client*. Basisdata aplikasi diletakan pada *server* oleh karenanya dalam menggunakan aplikasi, *client* hanya mengirim dan menerima data yang sudah diproses

di server. Dari arsitektur di atas aplikasi yang dikembangkan memiliki struktur kelas seperti pada gambar 4.15.



Gambar 4.15 Komunikasi diagram aplikasi

Sumber : Perancangan

Pada tahap (1) aplikasi menerima data masukan berupa *username* dan *password* pada antarmuka login. Dari hal itu sistem mengecek status dari *user* berupa *level* dari *user* yang *login* pada sistem (2). Setelah *level* pengguna yang *login* diketahui dan diterima maka aplikasi akan menampilkan antarmuka aplikasi menurut *level* pengguna apakah dia kasir (4), admin gudang (5) atau administrator (6).

4.3. Daftar Kebutuhan Perangkat Lunak

Daftar kebutuhan sistem terdiri dari kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional. Pada daftar kebutuhan akan dispesifikasikan menjadi dua yaitu spesifikasi kebutuhan fungsional *client* dan spesifikasi kebutuhan nonfungsional. Spesifikasi kebutuhan fungsional ditunjukkan pada tabel 4.11.

Tabel 4.11 Daftar Kebutuhan Fungsional

ID	Requirements	Aktor	Usecase
IRS_100	Sistem dapat mengolah proses transaksi penjualan barang	Kasir	Layani Penjualan

IRS_200	Sistem mampu menampilkan stok barang yang tersedia ketika proses konsultasi berjalan.	Kasir	Konsultasi pertanyaan
IRS_300	Sistem dapat menerima masukan data stok barang dari gudang dan memperbaharui stok toko	Gudang	Penyediaan barang
IRS_400	Sistem dapat mengolah data pembelian barang pada proses penyediaan barang / stok.	Gudang	Penyediaan barang
IRS_500	Sistem dapat membuat / mencetak kuitansi pengembalian barang / retur pada proses pengadaan barang	Gudang	Penyediaan barang
IRS_600	Sistem dapat mengelolah pengguna / user yang berperan pada sistem.	Administ ator	Pengaturan pengguna

Daftar kebutuhan non-fungsional ditunjukkan pada tabel 4.12.

Tabel 4.12 Daftar Kebutuhan Non-fungsional

Parameter	Deskripsi Kebutuhan
Availability	Perangkat lunak harus dapat beroperasi minimal 10 jam kerja.
Portability	Perangkat lunak harus dapat digunakan di berbagai sistem operasi (<i>Windows dan Linux</i>).
Usability	Perangkat lunak harus dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna.

Aplikasi yang akan dibuat pada penelitian ini adalah aplikasi yang digunakan untuk mengotomatisasi proses bisnis pada toko UD. Sumber Tani Batu. Analisis ini akan membandingkan proses bisnis sebelum adanya sistem informasi berbasis komputer (*as-is*) dan proses bisnis yang berbasis komputer (*to-be*).

Adapun aktor yang berperan dalam pengoperasian sistem adalah sebagai berikut :

Tabel 4.13 Tabel Identifikasi Aktor

Aktor	Deskripsi Aktor
Administrator	Administrator merupakan aktor yang mengoperasikan penambahan pengguna sistem dan mengecek laporan penjualan barang dan pembelian barang pada toko UD. Sumber Tani Batu.
Pelayan/Kasir	Pelayan/kasir merupakan aktor pengguna sistem di mana aktor

	tersebut berperan dalam proses penjualan dan konsultasi pada toko UD. Sumber Tani Batu.
Gudang	Gudang merupakan aktor yang menggunakan sistem untuk menjaga stok barang selalu tersedia dalam jangka waktu tertentu.

4.4 Perbandingan sistem AhadPOS dengan sistem yang dibuat

Setelah data spesifikasi kebutuhan diperoleh tahap berikutnya adalah menganalisis komponen – komponen yang sesuai dengan kebutuhan awal. Pada tahap modifikasi kebutuhan prinsip kerja yang dilakukan bukanlah mengubah kebutuhan untuk disesuaikan dengan aplikasi namun, memodifikasi komponen agar sesuai dengan kebutuhan awal. Pada desain *reuse* AhadPOS digunakan sebagai dasar pembuatan sistem administrasi pertokoan pada UD. Sumber Tani Batu. Sistem yang dikembangkan ini memodifikasi kerangka kerja AhadPOS dengan mengubah beberapa modul original dan menambahkan modul baru pada sistem.

Modul dalam AhadPOS secara umum dapat dikategorikan dalam 3 modul besar yakni modul *inventory* yang mencakup semua data barang yang tersedia, modul *sales* yang mencakup semua data transaksi penjualan dan pembelian barang serta modul *control* yang mengatur semua data pengguna. Dalam pengembangan sistem untuk toko UD. Sumber Tani Batu ada beberapa modul dan fitur yang dimodifikasi sesuai dengan analisis kebutuhan toko UD. Sumber Tani batu.

Tabel 4.14 berikut adalah daftar perbandingan AhadPOS dan aplikasi yang sesuai dengan *usecases* yang dibutuhkan pada sistem :

Tabel 4.14 Tabel Perbandingan Modul

<i>Usecase</i>	ERP modul (AhadPOS)	ERP modul (pengembangan)
1. Layani penjualan	- Customer	- Customer
	- Penjualan	- Penjualan
	- Piutang	- -
	- -	- Lihat stok
	- User	- User
2. Konsultasi	- Customer	- Customer

	- Penjualan	- Penjualan
	- Piutang	- -
	- -	- Lihat stok
	- User	- User
3. Penyediaan barang	- Kategori barang	- Kategori barang
	- Satuan barang	- Satuan barang
	- Barang	- Barang (hapus input stok opname, fitur tambah barang ditambah harga barang , jumlah barang dan Rak, tambah menu tambah barang dari gudang).
	- Rak	- Rak
	- Supplier	- Supplier
	- Hutang	- Hutang
	- Pembelian	- Pembelian
	- User	- User
4. Pengaturan pengguna	- Manajemen user	- Manajemen user
	- User	- User

Setiap modul tersebut memiliki beberapa fitur utama yang penting dalam perancangan sistem yang akan dikembangkan. Beberapa fitur dalam AhadPOS dimodifikasi sesuai dengan analisis kebutuhan dan fitur –fitur tersebut dapat dijelaskan oleh tabel 4.15.

Tabel 4.15 Tabel Daftar Fitur

Modul	Fitur
1. Customer	- Tambah customer
	- Edit
	- Hapus
2. Satuan barang	- Tambah satuan
	- Edit

	- Hapus
3. Barang	- Tambah barang
	- Cari barang
	- Cetak label (persupplier)
	- Cetak stok barang
	- Cetak stok barang per Rak
	- Ubah jumlah barang cepat
	- Edit barang cepat (pertanggal)
	- Input retur
	- Input pembelian dari Gudang
4. Kategori	- Tambah kategori
	- Edit
	- Hapus
5. Rak	- Tambah Rak
	- Edit
	- Hapus
6. Supplier	- Tambah supplier
	- Edit
	- Hapus
7. Pembelian	- Pembelian barang
	- Laporan pembelian pertanggal
	- Laporan pembelian persupplier
	- Cek stok barang
	- Retur pembelian
	- Cetak nota retur
8. Penjualan	- Pilih customer
	- Jual barang
	- Cari barang
9. Hutang	- Daftar hutang
10. Lihat stok	- Daftar stok
11. Manajemen user	- Tambah user
	- Edit

	- Hapus
12. Laporan manajemen	- Lapora penjualan
	- Laporan pembelian
	- Total tok dalam Rupiah
13. Kasir	- Tutup kasir
	- Buka kasir

