

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Sistem Keuangan The KoJo Coffe

untuk:

Jojo Tarigan

Dipersiapkan oleh:

Annisa Suciati Salsabila(1301160091)

Anjar Apriyanti (1301164140)

Akmal Hamda Aly Sya'ban (1301164041)


M. Naufal Syawali. A. (1301164488)

Program Studi S1 Teknik Informatika – Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung

Indonesia

 UNIVERSITAS Telkom	Program Studi S1 Teknik Informatika - Fakultas Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL-0101		75
		Revisi		Tgl:

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

Daftar Isi	4
Daftar Tabel	7
Daftar Gambar	8
1. Pendahuluan	10
1.1. Tujuan Penulisan Dokumen	10
1.2. Lingkup Masalah	10
1.3. Definisi dan Istilah	10
1.4. Aturan Penamaan dan Penomoran	11
1.5. Referensi	11
1.6. Ikhtisar Dokumen	11
2. Deskripsi Perancangan Global	12
2.1. Rancangan Lingkungan Implementasi	12
2.2. Deskripsi Arsitektural	13
3. Perancangan Rinci	15
3.1. Realisasi Use Case	15
3.1.1. Use Case Memilih Menu Pesanan	15
3.1.1.1. Identifikasi Kelas	15
3.1.1.2. Sequence Diagram	15
3.1.1.3. Diagram Kelas	16
3.1.2. Use Case Input Data Barang	16
3.1.2.1. Identifikasi Kelas	16
3.1.2.2. Sequence Diagram	16
3.1.2.3. Diagram Kelas	17
3.1.3. Use Case Input Data Bahan	17
3.1.3.1. Identifikasi Kelas	17
3.1.3.2. Sequence Diagram	17
3.1.3.3. Diagram Kelas	18
3.1.4. Use Case Input Data Stand	18
3.1.4.1. Identifikasi Kelas	18
3.1.4.2. Sequence Diagram	18
3.1.4.3. Diagram Kelas	19
3.1.5. Use Case Melihat Pesanan	19
3.1.5.1. Identifikasi Kelas	19
3.1.5.2. Sequence Diagram	19
3.1.5.3. Diagram Kelas	20
3.1.6. Use Case Melihat Info Stand	20
3.1.6.1. Identifikasi Kelas	20
3.1.6.2. Sequence Diagram	21
3.1.6.3. Diagram Kelas	21
3.1.7. Use Case Input Data Menu	21

3.1.7.1.	Identifikasi Kelas	21
3.1.7.2.	Sequence Diagram	22
3.1.7.3.	Diagram Kelas	22
3.1.8.	Use Case Melihat Laporan Keuangan	22
3.1.8.1.	Identifikasi Kelas	22
3.1.8.2.	Sequence Diagram	23
3.1.8.3.	Diagram Kelas	23
3.1.9.	Use Case Input Data Pelanggan	23
3.1.9.1.	Identifikasi Kelas	23
3.1.9.2.	Sequence Diagram	24
3.1.9.3.	Diagram Kelas	24
3.1.10.	Use Case Melihat Info Barang	24
3.1.10.1.	Identifikasi Kelas	24
3.1.10.2.	Sequence Diagram	25
3.1.10.3.	Diagram Kelas	25
3.1.11.	Use Case Melihat Info Bahan	25
3.1.11.1.1.	Identifikasi Kelas	25
3.1.11.1.2.	Sequence Diagram	26
3.1.11.1.3.	Diagram Kelas	26
3.1.12.1.	Identifikasi Kelas	26
3.1.12.2.	Sequence Diagram	27
3.1.12.3.	Diagram Kelas	27
3.1.13.	Use Case Update Data Bahan	28
3.1.13.1.	Identifikasi Kelas	28
3.1.13.2.	Sequence Diagram	28
3.1.13.3.	Diagram Kelas	29
3.1.14.	Use Case Update Data Stand	29
3.1.14.1.	Identifikasi Kelas	29
3.1.14.2.	Sequence Diagram	30
3.1.14.3.	Diagram Kelas	30
3.1.15.	Use Case Update Data Menu	30
3.1.15.1.	Identifikasi Kelas	30
3.1.15.2.	Sequence Diagram	31
3.1.15.3.	Diagram Kelas	31
3.1.16.	Use Case Melihat Menu	32
3.1.16.1.	Identifikasi Kelas	32
3.1.16.2.	Sequence Diagram	32
3.1.16.3.	Diagram Kelas	32
3.1.17.	Use Case Input Modal	32
3.1.17.1.	Identifikasi Kelas	32
3.1.17.2.	Sequence Diagram	33

3.1.17.3.	Diagram Kelas	33
3.2.	Perancangan Detil Kelas	34
3.2.1.	Kelas Pemilik	34
3.2.2.	Kelas Supplier	35
3.2.3.	Kelas Penyedia Stand	36
3.2.4.	Kelas Stand	36
3.2.5.	Kelas Pelanggan	38
3.2.6.	Kelas Pesanan	38
3.2.7.	Kelas Menu	39
3.2.8.	Kelas Keuangan	40
3.2.9.	Kelas Laporan Keuangan	40
3.2.11.	Kelas Barang	42
3.3.	Diagram Kelas Keseluruhan	45
3.4.	Algoritma/Query	45
3.5.	Diagram Statechart	53
3.6.	Perancangan Antarmuka	56
3.7.	Perancangan Representasi Persistensi Kelas	75
4.	Matriks Kerunutan	75

Daftar Tabel

Table 1: Aturan Penamaan dan Penomoran	11
Table 2: Deskripsi Komponen	14
Table 3: Identifikasi Kelas Memilih Menu Pesanan	15
Table 4: Identifikasi Kelas Input Data Barang	16
Table 5: Identifikasi Kelas Input Data Bahan	17
Table 6: Identifikasi Kelas Input Data Stand	18
Table 7: Identifikasi Kelas Melihat Pesanan	19
Table 8: Identifikasi Kelas Melihat Info Stand	20
Table 9: Identifikasi Kelas Input Data Menu	21
Table 10: Identifikasi Kelas Melihat Laporan Keuangan.....	22
Table 11: Identifikasi Kelas Input Data Pelanggan.....	23
Table 12: Identifikasi Kelas Melihat Info Barang.....	24
Table 13: Identifikasi Kelas Melihat Info Bahan	25
Table 14: Identifikasi Kelas Update Data Barang.....	26
Table 15: Identifikasi Kelas Update Data Bahan	28
Table 16: Identifikasi Kelas Update Data Stand	29
Table 17: Identifikasi Kelas Update Data Menu	30
Table 18: Identifikasi Kelas Melihat Menu.....	32
Table 19: Identifikasi Kelas Input Modal	33
Table 20: Perancangan Detil Kelas	34
Table 21: Perancangan Detil Kelas Pemilik.....	34
Table 22: Perancangan Detil Kelas Supplier.....	35
Table 23: Perancangan Detil Kelas Penyedia Stand	36
Table 24: Perancangan Detil Kelas Stand	36
Table 25: Perancangan Detil Kelas Pelanggan.....	38
Table 26: Perancangan Detil Kelas Pesanan	38
Table 27: Perancangan Detil Kelas Menu.....	39
Table 28: Perancangan Detil Kelas Keuangan	40
Table 29: Perancangan Detil Kelas Laporan Keuangan.....	40
Table 30: Perancangan Detil Kelas Bahan	41
Table 31: Perancangan Detil Kelas Barang.....	42
Table 32: Perancangan Detil Kelas Controller Pemilik.....	43
Table 33: Perancangan Detil Kelas Controller Stand.....	43
Table 34: Perancangan Detil Kelas Controller Supplier	43
Table 35: Perancangan Detil Kelas ControllerPStand.....	43
Table 36: Perancangan Detil Kelas Pesanan	44
Table 37: Perancangan Detil Kelas Controller Pelanggan	44
Table 38: Perancangan Detil Kelas Controller Keuangan.....	44
Table 39: Perancangan Detil Kelas Controller Laporan Keuangan	44
Table 40: Perancangan Detil Kelas Controller Menu.....	44
Table 41: Perancangan Detil Kelas Controller Bahan.....	45
Table 42: Perancangan Detil Kelas Controller Barang	45
Table 43: Antarmuka K00.....	56
Table 44: Antarmuka K01.....	57
Table 45: Antarmuka K02.....	59
Table 46: Antarmuka K003.....	60
Table 47: Antarmuka K004.....	61
Table 48: Antarmuka K05.....	62
Table 49: Antarmuka K06.....	63
Table 50: Antarmuka K07.....	64
Table 51: Antarmuka K08.....	65
Table 52: Antarmuka K09.....	66
Table 53: Antarmuka K010.....	67

Table 54: Antarmuka K011	68
Table 55: Antarmuka K012	69
Table 56: Antarmuka K013	70
Table 57: Antarmuka K014	71
Table 58: Antarmuka K015	72
Table 59: Antarmuka K016	73
Table 60: Antarmuka K017	74
Table 61: Matriks Kerunutan	75

Daftar Gambar

Gambar 1: Komponen Diagram	13
Gambar 2: Use Case Diagram	15
Gambar 3: Sequence Diagram Memilih Menu Pesanan	15
Gambar 4: Diagram Kelas Memilih Menu Pesanan	16
Gambar 5: Sequence Diagram Input Data Barang	16
Gambar 6: Diagram Kelas Input Data Barang	17
Gambar 7: Sequence Diagram Input Data Bahan	17
Gambar 8: Diagram Kelas Input Data Bahan	18
Gambar 9: Sequence Diagram Input Data Stand	18
Gambar 10: Diagram Kelas Input Data Stand	19
Gambar 11: Sequence Diagram Melihat Pesanan	19
Gambar 12: Diagram Kelas Melihat Pesanan	20
Gambar 13: Sequence Diagram Melihat Info Stand	21
Gambar 14: Diagram Kelas Melihat Info Stand	21
Gambar 15: Sequence Diagram Input Data Menu	22
Gambar 16: Diagram Kelas Input Data Menu	22
Gambar 17: Sequence Diagram Melihat Laporan Keuangan	23
Gambar 18: Diagram Kelas Melihat Laporan Keuangan	23
Gambar 19: Sequence Diagram Input Data Pelanggan	24
Gambar 20: Diagram Kelas Input Data Pelanggan	24
Gambar 21: Sequence Diagram Melihat Info Barang	25
Gambar 22: Diagram Kelas Melihat Info Barang	25
Gambar 23: Sequence Diagram Melihat Info Bahan	26
Gambar 24: Diagram Kelas Melihat Info Bahan	26
Gambar 25: Sequence Diagram Update Data Barang	27
Gambar 26: Diagram Kelas Update Data Barang	27
Gambar 27: Sequence Diagram Update Data Bahan	28
Gambar 28: Diagram Kelas Update Data Bahan	29
Gambar 29: Sequence Diagram Update Data Stand	30
Gambar 30: Diagram Kelas Update Data Stand	30
Gambar 31: Sequence Diagram Update Data Menu	31
Gambar 32: Diagram Kelas Update Data Menu	31
Gambar 33: Sequence Diagram Melihat Menu	32
Gambar 34: Diagram Kelas Melihat Menu	32
Gambar 35: Sequence Diagram Input Modal	33
Gambar 36: Diagram Kelas Input Modal	33
Gambar 37: Diagram Kelas Keseluruhan	45
Gambar 38: Diagram Statechart	53
Gambar 39: Diagram Statechart	54
Gambar 40: Diagram Statechart	55
Gambar 41: Antarmuka K00	56
Gambar 42: Antarmuka K01	57
Gambar 43: Antarmuka K02	59
Gambar 44: Antarmuka K03	60
Gambar 45: Antarmuka K04	61
Gambar 46: Antarmuka K05	62

Gambar 47: Antarmuka K06	63
Gambar 48: Antarmuka K07	64
Gambar 49: Antarmuka K08	65
Gambar 50: Antarmuka K09	66
Gambar 51: Antarmuka K010	67
Gambar 52: Antarmuka K011	68
Gambar 53: Antarmuka K012	69
Gambar 54: Antarmuka K013	70
Gambar 55: Antarmuka K014	71
Gambar 56: Antarmuka K015	72
Gambar 57: Antarmuka K016	73
Gambar 58: Antarmuka K017	74
Gambar 59: Perancangan Representasi Persistensi Kelas	75

1. Pendahuluan

1.1. Tujuan Penulisan Dokumen

Tujuan penulisan dokumen ini adalah untuk menguraikan seluruh proses tahapan pada pembuatan perangkat lunak yang akan dibuat. Dokumen DPPL ini digunakan sebagai acuan atau panduan bagi pihak *developer* maupun *user* untuk menggunakan aplikasi KoJo POS selama proses pembuatan perangkat lunak tersebut.

Pengguna dari dokumen ini adalah pengembang dari perangkat lunak dan *stakeholders* yang terlibat dalam sistem ini. Dengan dokumen DPPL ini diharapkan pengembangan perangkat lunak akan lebih terkonsep dan tidak menimbulkan ambiguitas pada saat pengembangannya.

1.2. Lingkup Masalah

Aplikasi KoJo POS adalah perangkat lunak berbasis *Android* yang digunakan oleh *user*. Perangkat lunak ini digunakan untuk membantu proses menghitung modal, menghitung keuntungan, melihat stok barang, menambahkan stok barang, memasukan data stand, melihat menu, memasukan pemesanan, melihat data keuangan.

1.3. Definisi dan Istilah

- **SKPL**
SKPL adalah singkatan dari Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak merupakan spesifikasi dari perangkat lunak yang akan dikembangkan
- **DPPL**
DPPL adalah Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak, atau dalam bahasa Inggrisnya sering juga disebut sebagai *Software Design Description* (SDD), dan merupakan deskripsi perancangan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
- **Class Diagram**
Class Diagram adalah model statis yang menggambarkan struktur dan deskripsi *class* serta hubungannya antara *class*. *Class diagram* mirip *ER-Diagram* pada perancangan *database*, bedanya pada *ER-diagram* tidak terdapat *method* tapi hanya atribut. *Class* terdiri dari nama *class*, atribut dan *method*.
- **Sequence Diagram**
Sequence Diagram adalah salah satu dari diagram -diagram yang ada pada UML, sequence diagram ini adalah diagram yang menggambarkan kolaborasi dinamis antara sejumlah object. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara object juga interaksi antara object.
- **Unified Modeling Language (UML)**
Unified Modeling Language adalah bahasa spesifikasi standar untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan, dan membangun sistem perangkat lunak.

- *Use Case Diagram*

Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk menggambarkan kelakuan (*behavior*) sistem yang akan dibuat. *Use Case Diagram* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat.

1.4. Aturan Penamaan dan Penomoran

Dokumen DPPL ini memiliki aturan penamaan dan penomoran sebagai berikut :

Table 1: Aturan Penamaan dan Penomoran

Kode	Keterangan
Algo-xxx	Penamaan dan penomoran untuk algoritma, dengan x adalah angka
Query xxx	Penamaan dan penomoran untuk query, dengan x adalah angka
Kxxx	Penamaan dan penomoran untuk antarmuka, dengan x adalah angka

1.5. Referensi

Dokumen acuan yang dipergunakan dalam penulisan dokumen ini adalah :

- Materi perkuliahan APPL (Analisis dan Perancangan Perangkat Lunak) Telkom University.
- SKPL-0101 Sistem Keuangan The KoJo Coffe.

1.6. Ikhtisar Dokumen

Dokumen ini secara garis besar terdiri dari empat bab dengan perincian sebagai berikut:

- Bab 1 Pendahuluan, merupakan pengantar dokumen DPPL ini yang berisi tujuan penulisan dokumen, lingkup masalah, juga memuat definisi dan istilah yang digunakan serta deskripsi umum dokumen yang merupakan ikhtisar dokumen DPPL.
- Bab 2 Deskripsi perancangan global, merupakan bagian yang berisi tentang rancangan perangkat lunak yang akan dibangun meliputi, rancangan lingkungan implementasi, deskripsi arsitektural, dan deskripsi komponen.
- Bab 3 Perancangan rinci, merupakan bagian yang berisi penjelasan dari use case, dan kelas-kelas yang digunakan untuk membuat perangkat lunak, penggambaran perilaku sistem dan prototipe antarmuka dari aplikasi yang akan dibuat
- Bab 4 Matriks Keruntutan, bagian yang berisi daftar use case dengan kelas terkaitnya untuk pendataan terhadap use case

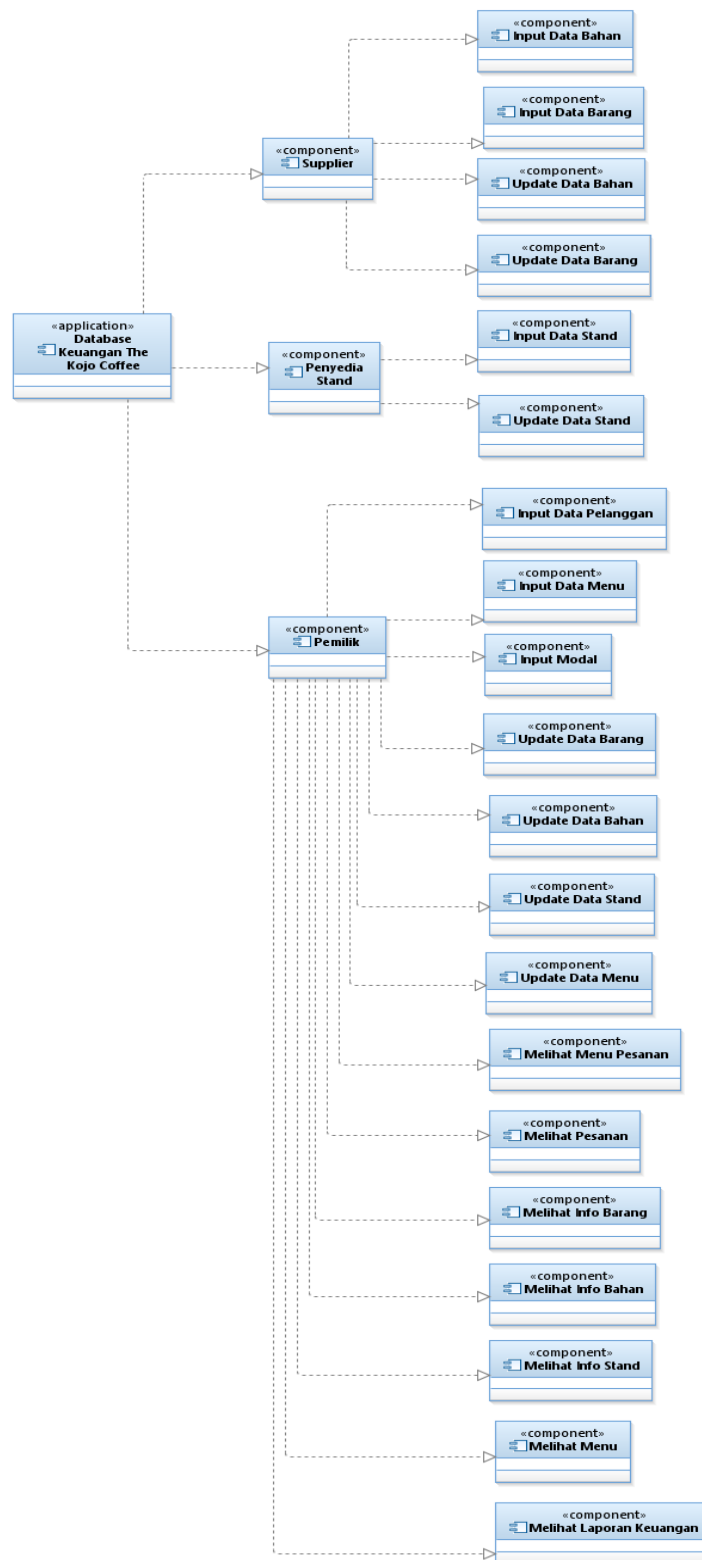
2. Deskripsi Perancangan Global

2.1. *Rancangan Lingkungan Implementasi*

1. Software Pendukung :
 - Netbeans untuk membuat code program
 - SQLite untuk menyimpan database secara offline
 - Android Studio untuk membuat aplikasi berbasis android
 - DB Interface
2. Hardware Pendukung :
 - Handphone berbasis android.

2.2. Deskripsi Arsitektural

Merupakan gambaran arsitektur atau komponen yang akan diterapkan pada perangkat lunak “Manajemen Keuangan The Kojo Coffe” untuk mempermudah pengembang dalam mengembangkan atau mengimplementasikan perangkat lunak ini.



Gambar 1: Komponen Diagram

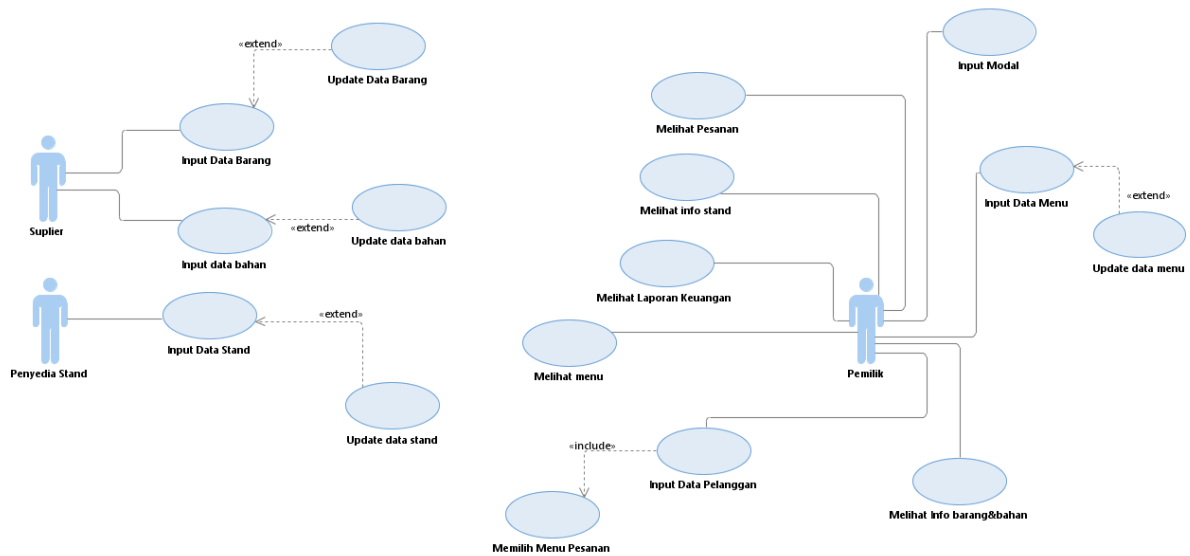
2.3. Deskripsi Komponen

Table 2: Deskripsi Komponen

No	Nama Komponen	Keterangan
1.	Supplier	Merupakan aktor penyedia bahan dan barang
2.	Penyedia Stand	Merupakan aktor penyedia stand
3.	Pemilik	Merupakan admin dari aplikasi
4.	Input Data Stand	Menambahkan data stand oleh Penyedia stand
5.	Update Data Stand	Memperbarui data stand oleh penyedia stand
6.	Input Data Barang	Menambahkan data barang oleh supplier
7.	Update Data Barang	Memperbarui data barang oleh supplier
8.	Input Data Bahan	Menambahkan data bahan oleh supplier
9.	Update Data Bahan	Memperbarui data bahan oleh supplier
10.	Input Data Pelanggan	Menambahkan data pelanggan oleh pemilik
11.	Input Data Menu	Menambahkan data menu oleh pemilik
12.	Melihat Orderan	Melihat orderan yang dilakukan oleh pemilik
13.	Melihat Menu Pesanan	Melihat menu pesanan yang dilakukan oleh pemilik
14.	Melihat Menu	Melihat menu yang dilakukan oleh pemilik
15.	Melihat Info Barang	Melihat info barang yang dilakukan oleh pemilik
16.	Melihat Info Bahan	Melihat info bahan yang dilakukan oleh pemilik
17.	Melihat Laporan Keuangan	Melihat laporan keuangan untuk dapat mengetahui keuntungan yang didapatkan oleh pemilik
18.	Melihat Info Stand	Melihat info stand yang dilakukan oleh pemilik
19.	Update Data Menu	Memperbarui data menu oleh pemilik.
20.	Input Modal	Menambahkan modal oleh pemilik

3. Perancangan Rinci

3.1. Realisasi Use Case



Gambar 2: Use Case Diagram

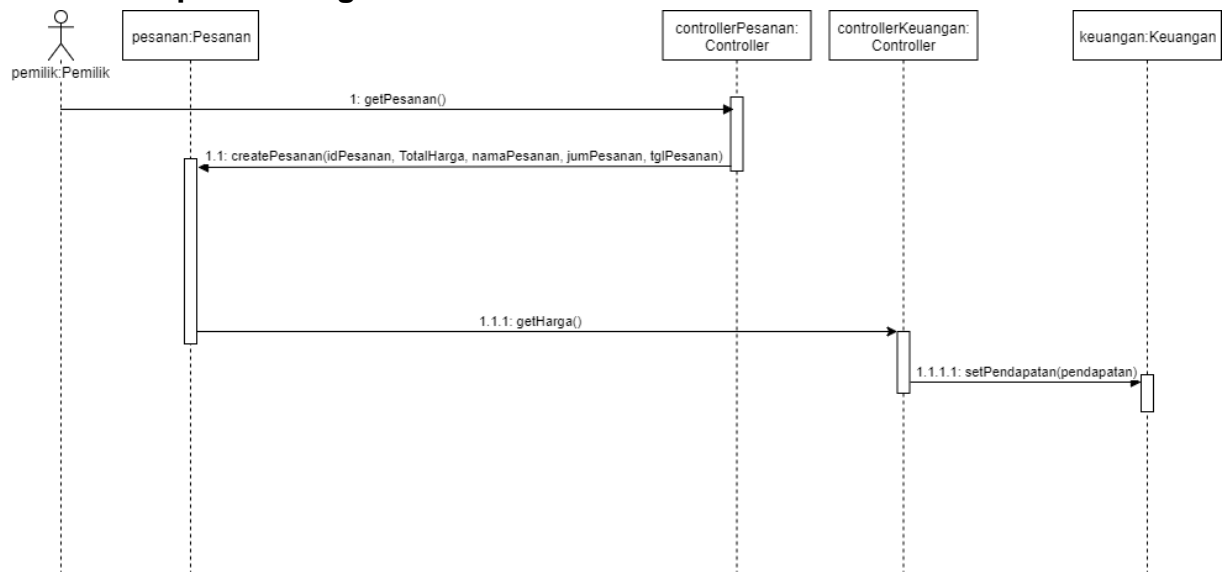
3.1.1. Use Case Memilih Menu Pesanan

3.1.1.1. Identifikasi Kelas

Table 3: Identifikasi Kelas Memilih Menu Pesanan

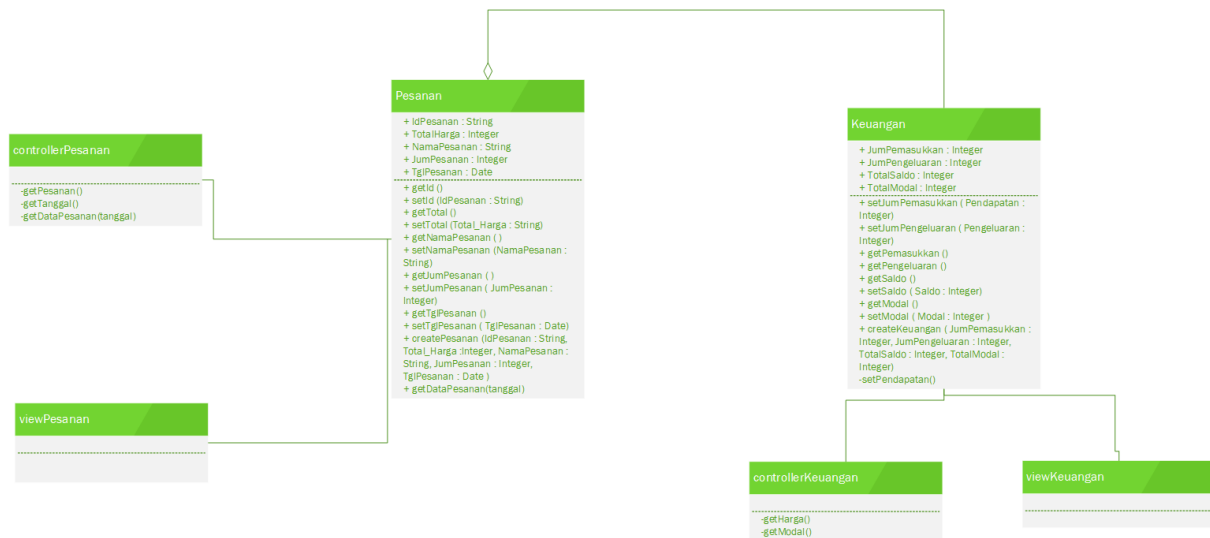
No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	Pesanan	Pesanan
2.	Keuangan	Keuangan

3.1.1.2. Sequence Diagram



Gambar 3: Sequence Diagram Memilih Menu Pesanan

3.1.1.3. Diagram Kelas



Gambar 4: Diagram Kelas Memilih Menu Pesanan

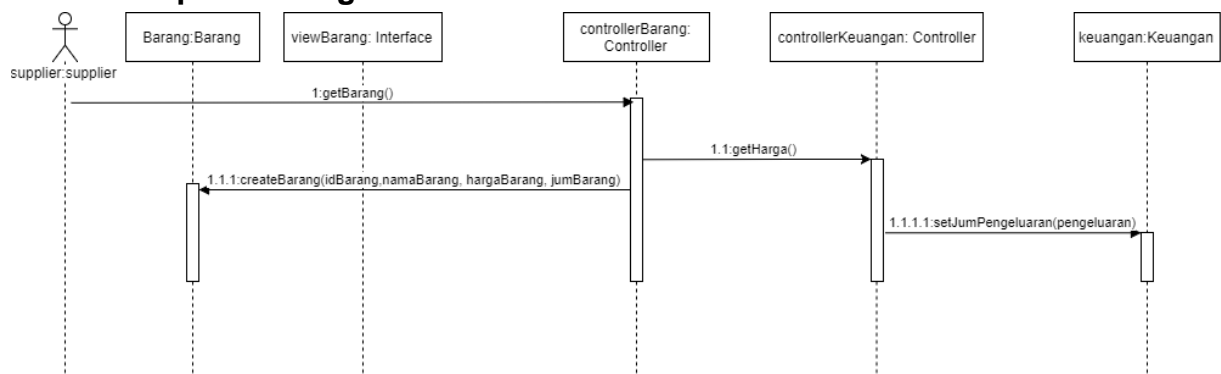
3.1.2. Use Case Input Data Barang

3.1.2.1. Identifikasi Kelas

Table 4: Identifikasi Kelas Input Data Barang

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	Barang	Barang
2.	Keuangan	Keuangan

3.1.2.2. Sequence Diagram



Gambar 5: Sequence Diagram Input Data Barang

3.1.2.3. Diagram Kelas



Gambar 6: Diagram Kelas Input Data Barang

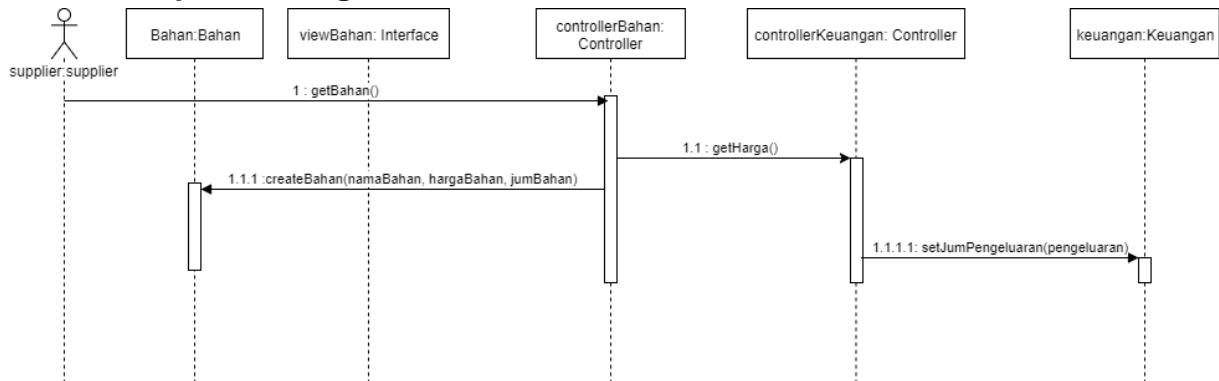
3.1.3. Use Case Input Data Bahan

3.1.3.1. Identifikasi Kelas

Table 5: Identifikasi Kelas Input Data Bahan

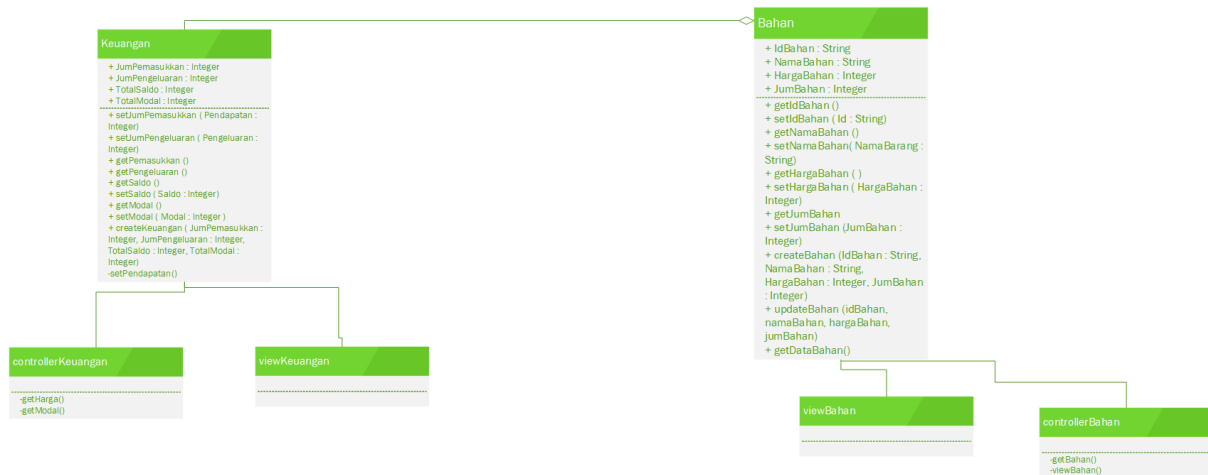
No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	Bahan	Bahan
2.	Keuangan	Keuangan
3.	Supplier	Pemilik

3.1.3.2. Sequence Diagram



Gambar 7: Sequence Diagram Input Data Bahan

3.1.3.3. Diagram Kelas



Gambar 8: Diagram Kelas Input Data Bahan

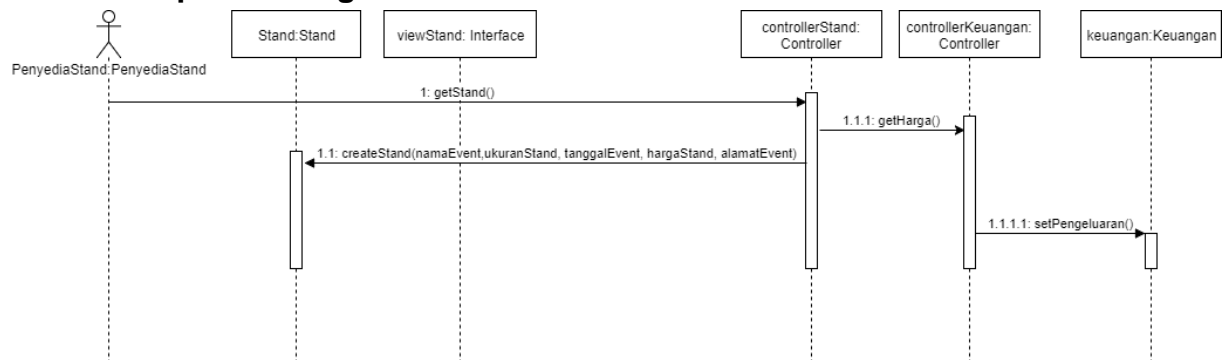
3.1.4. Use Case Input Data Stand

3.1.4.1. Identifikasi Kelas

Table 6: Identifikasi Kelas Input Data Stand

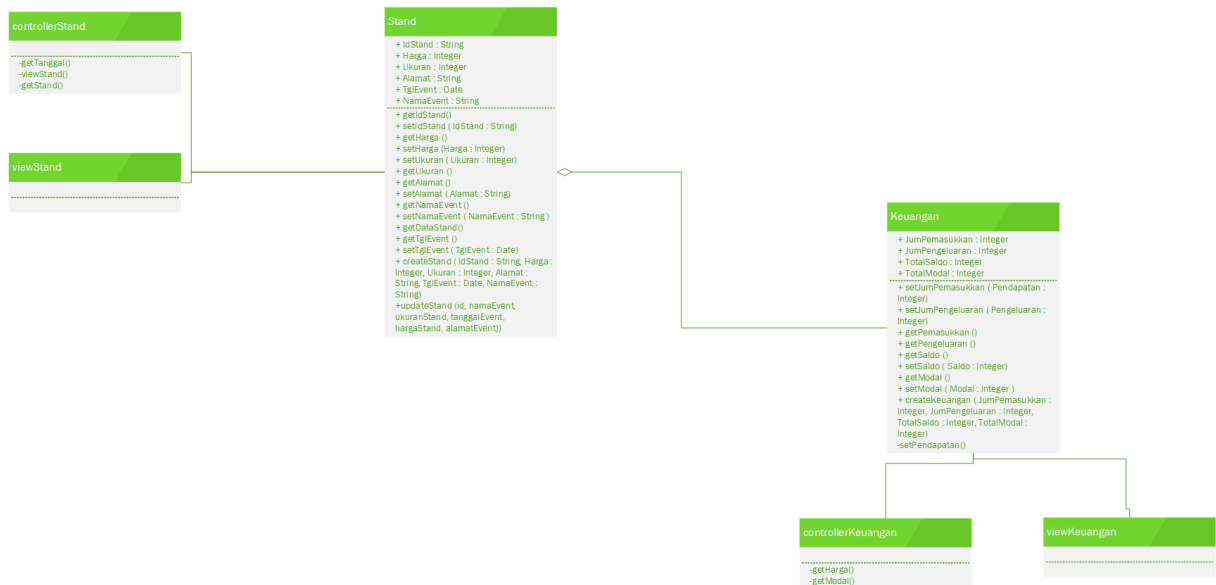
No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	Stand	Stand
2.	Keuangan	Keuangan

3.1.4.2. Sequence Diagram



Gambar 9: Sequence Diagram Input Data Stand

3.1.4.3. Diagram Kelas



Gambar 10: Diagram Kelas Input Data Stand

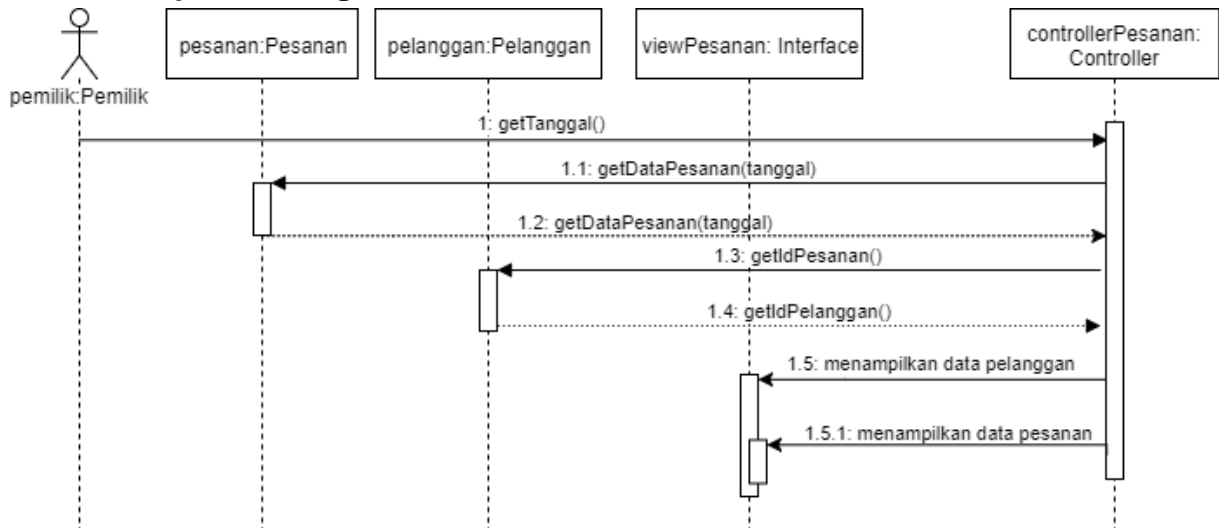
3.1.5. Use Case Melihat Pesanan

3.1.5.1. Identifikasi Kelas

Table 7: Identifikasi Kelas Melihat Pesanan

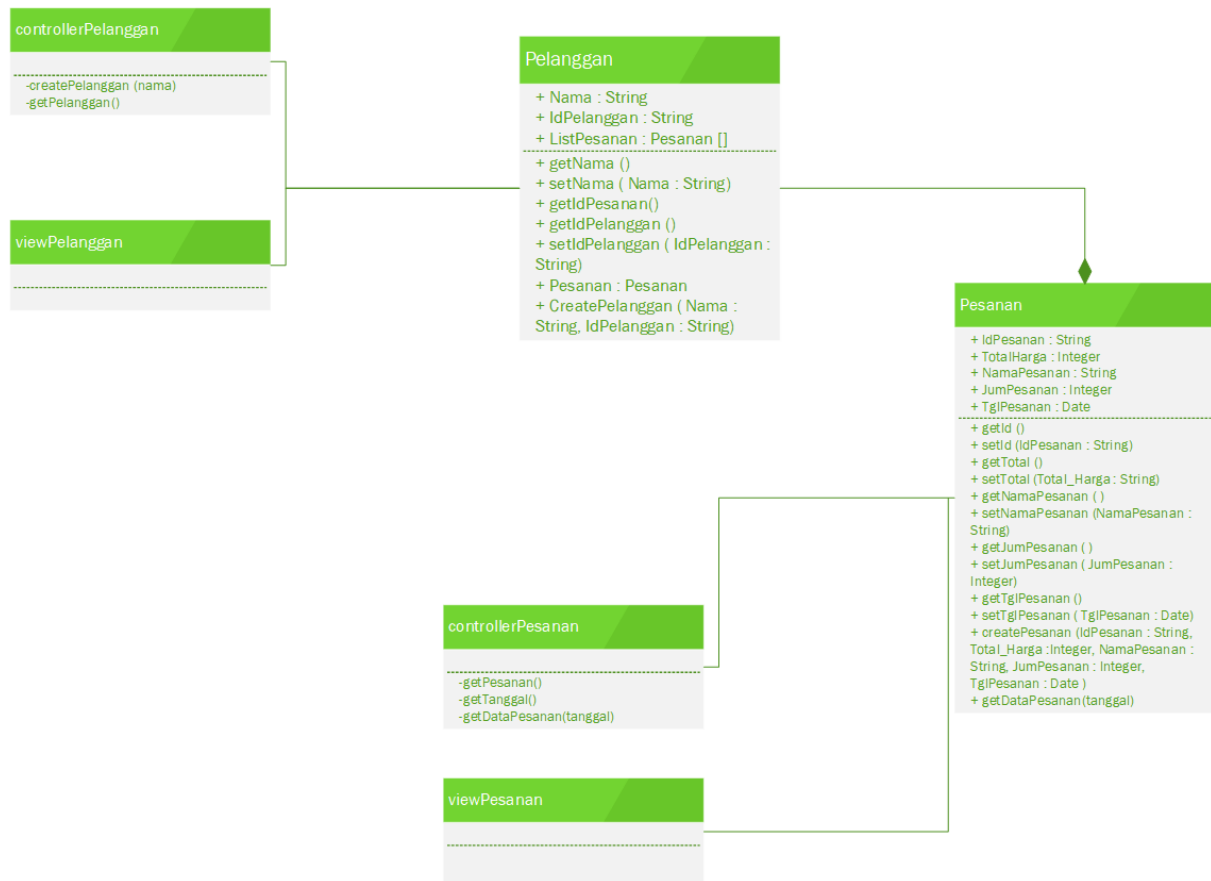
No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	Pesanan	Pesanan
2.	Pelanggan	Pelanggan

3.1.5.2. Sequence Diagram



Gambar 11: Sequence Diagram Melihat Pesanan

3.1.5.3. Diagram Kelas



Gambar 12: Diagram Kelas Melihat Pesanan

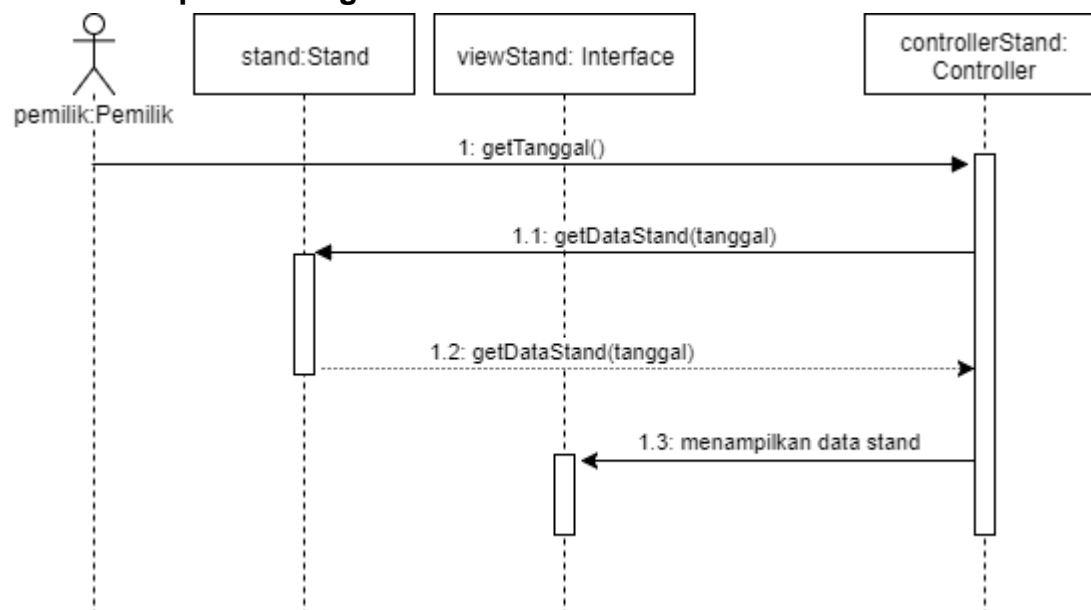
3.1.6. Use Case Melihat Info Stand

3.1.6.1. Identifikasi Kelas

Table 8: Identifikasi Kelas Melihat Info Stand

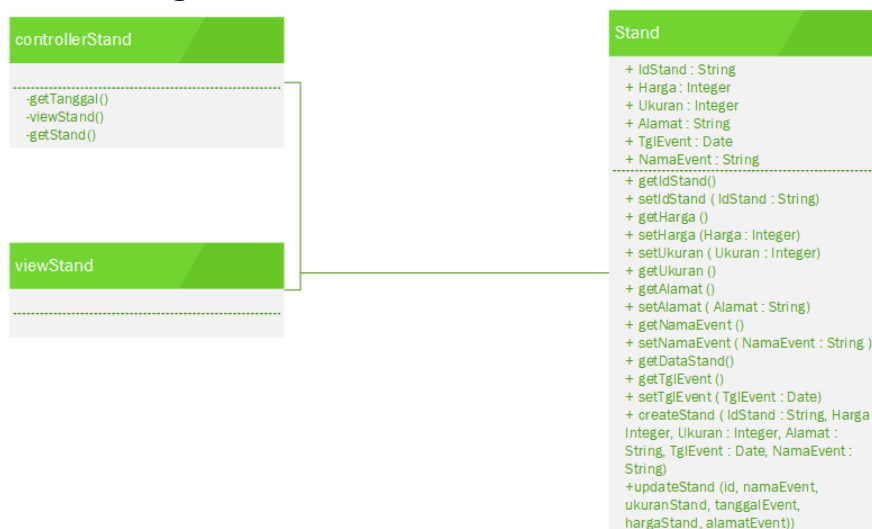
No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	Stand	Stand

3.1.6.2. Sequence Diagram



Gambar 13: Sequence Diagram Melihat Info Stand

3.1.6.3. Diagram Kelas



Gambar 14: Diagram Kelas Melihat Info Stand

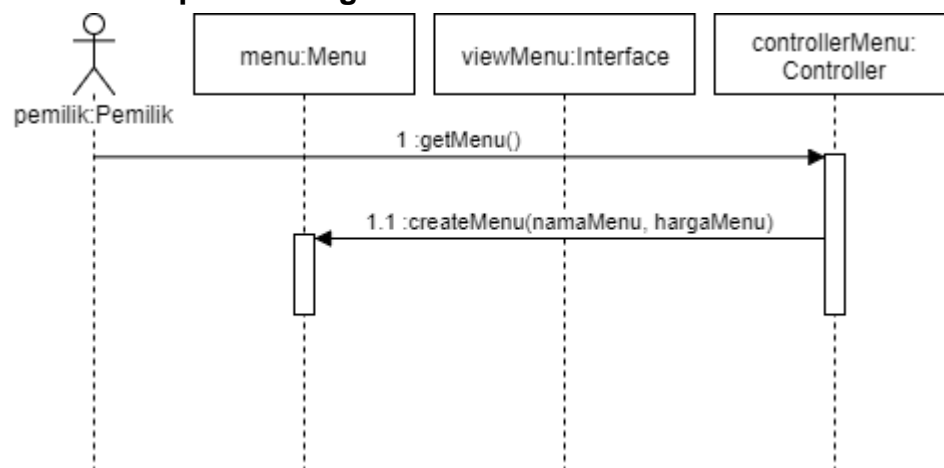
3.1.7. Use Case Input Data Menu

3.1.7.1. Identifikasi Kelas

Table 9: Identifikasi Kelas Input Data Menu

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	Menu	Menu

3.1.7.2. Sequence Diagram



Gambar 15: Sequence Diagram Input Data Menu

3.1.7.3. Diagram Kelas



Gambar 16: Diagram Kelas Input Data Menu

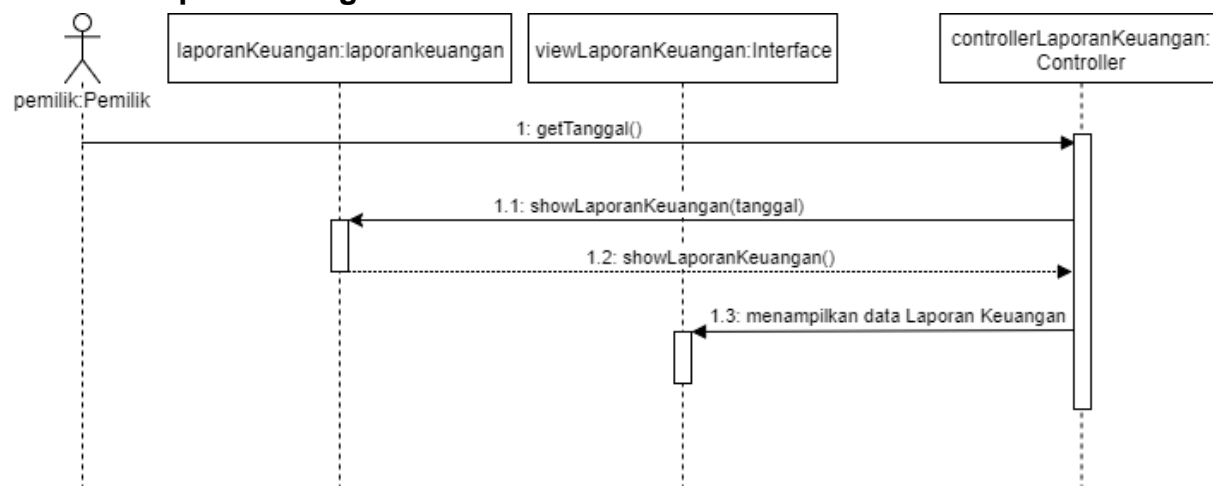
3.1.8. Use Case Melihat Laporan Keuangan

3.1.8.1. Identifikasi Kelas

Table 10: Identifikasi Kelas Melihat Laporan Keuangan

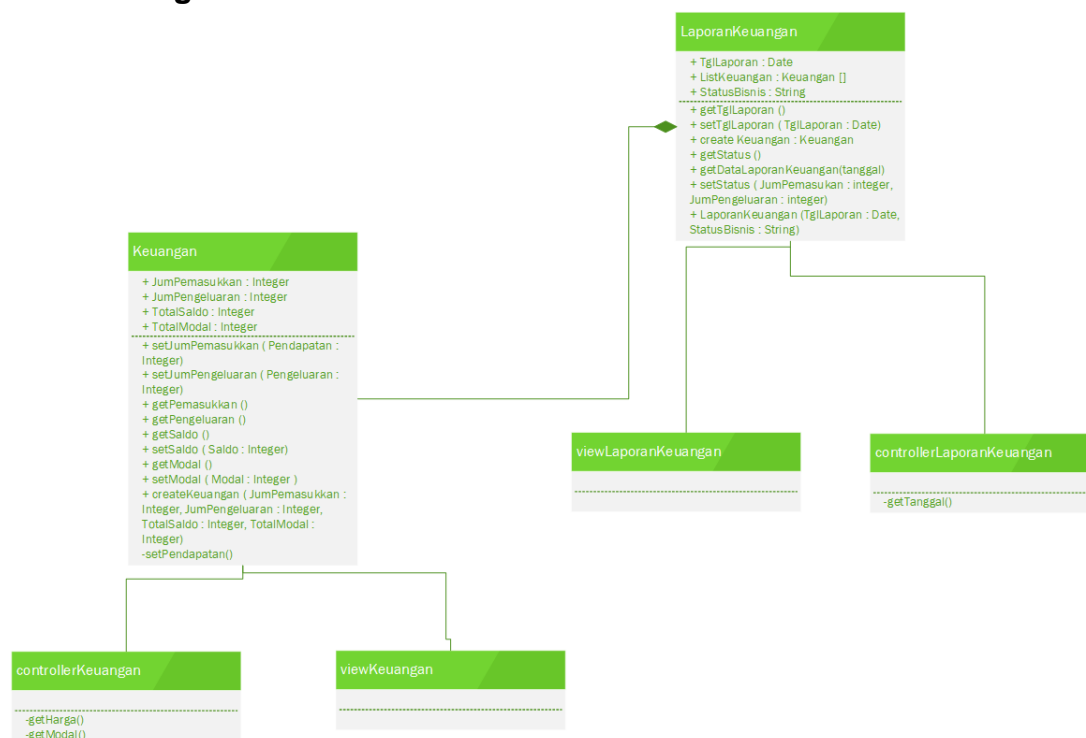
No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	Keuangan	Keuangan
2.	Laporan keuangan	Laporan keuangan

3.1.8.2. Sequence Diagram



Gambar 17: Sequence Diagram Melihat Laporan Keuangan

3.1.8.3. Diagram Kelas



Gambar 18: Diagram Kelas Melihat Laporan Keuangan

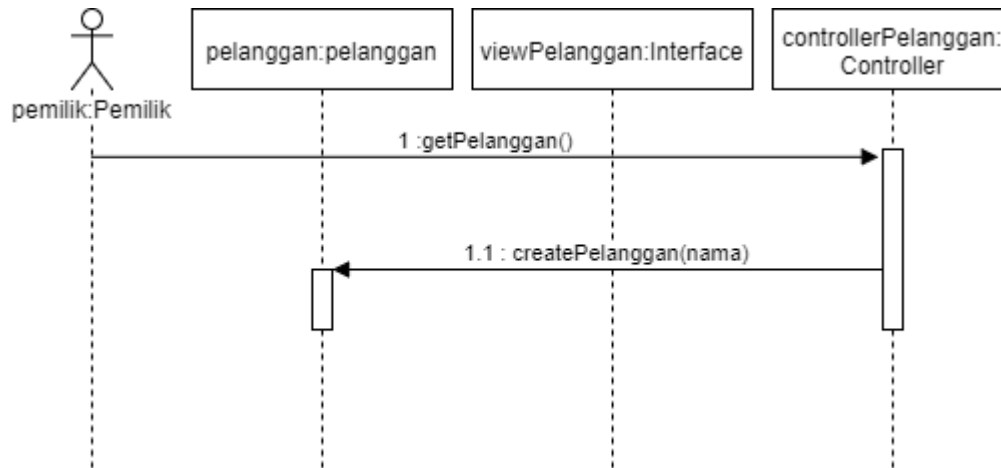
3.1.9. Use Case Input Data Pelanggan

3.1.9.1. Identifikasi Kelas

Table 11: Identifikasi Kelas Input Data Pelanggan

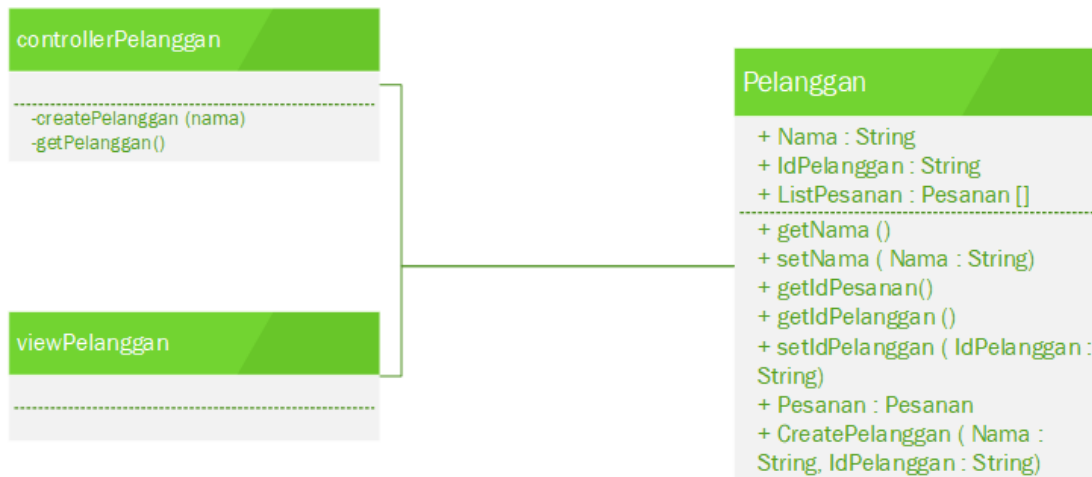
No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	Pelanggan	Pelanggan

3.1.9.2. Sequence Diagram



Gambar 19: Sequence Diagram Input Data Pelanggan

3.1.9.3. Diagram Kelas



Gambar 20: Diagram Kelas Input Data Pelanggan

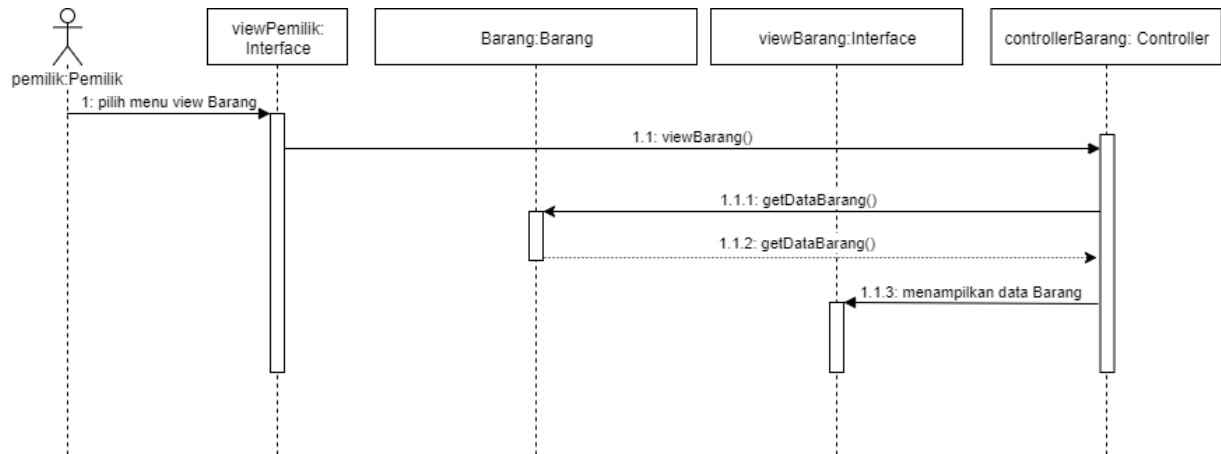
3.1.10. Use Case Melihat Info Barang

3.1.10.1. Identifikasi Kelas

Table 12: Identifikasi Kelas Melihat Info Barang

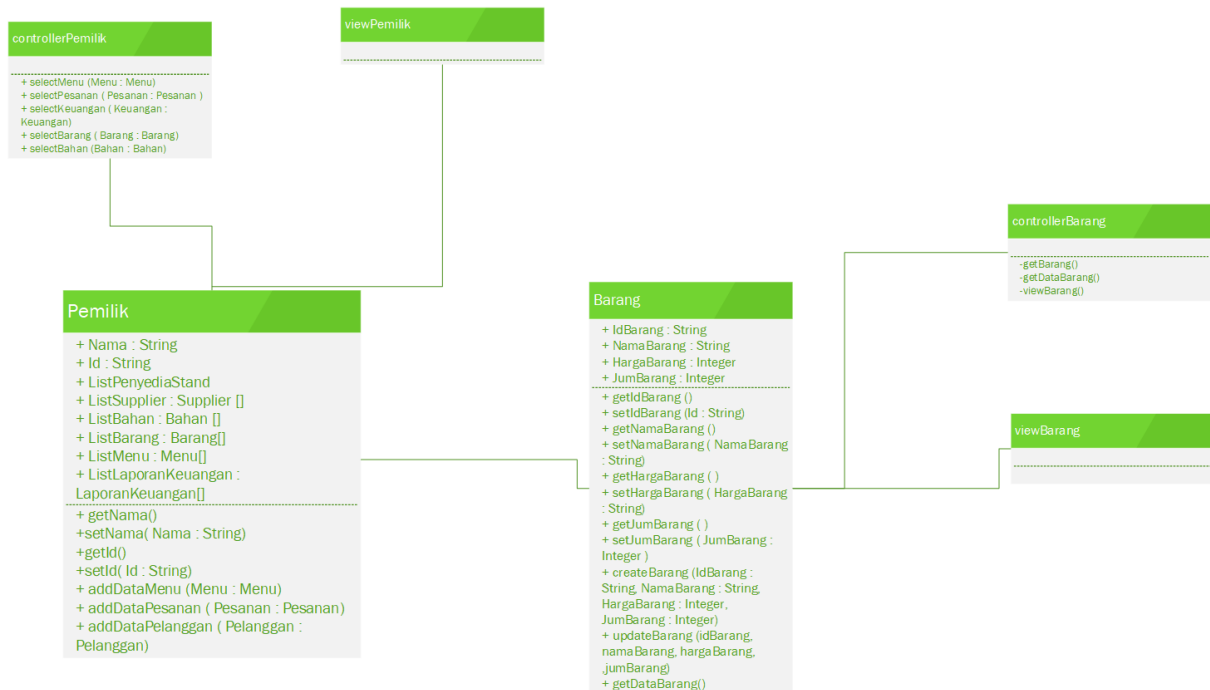
No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	Barang	Barang
2.	Pemilik	Pemilik

3.1.10.2. Sequence Diagram



Gambar 21: Sequence Diagram Melihat Info Barang

3.1.10.3. Diagram Kelas



Gambar 22: Diagram Kelas Melihat Info Barang

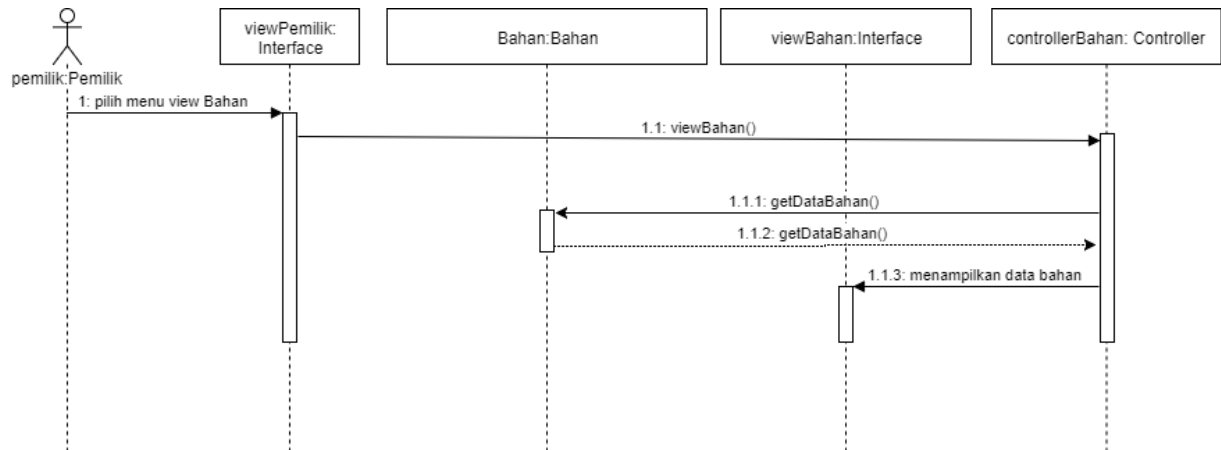
3.1.11. Use Case Melihat Info Bahan

3.1.11.1.1. Identifikasi Kelas

Table 13: Identifikasi Kelas Melihat Info Bahan

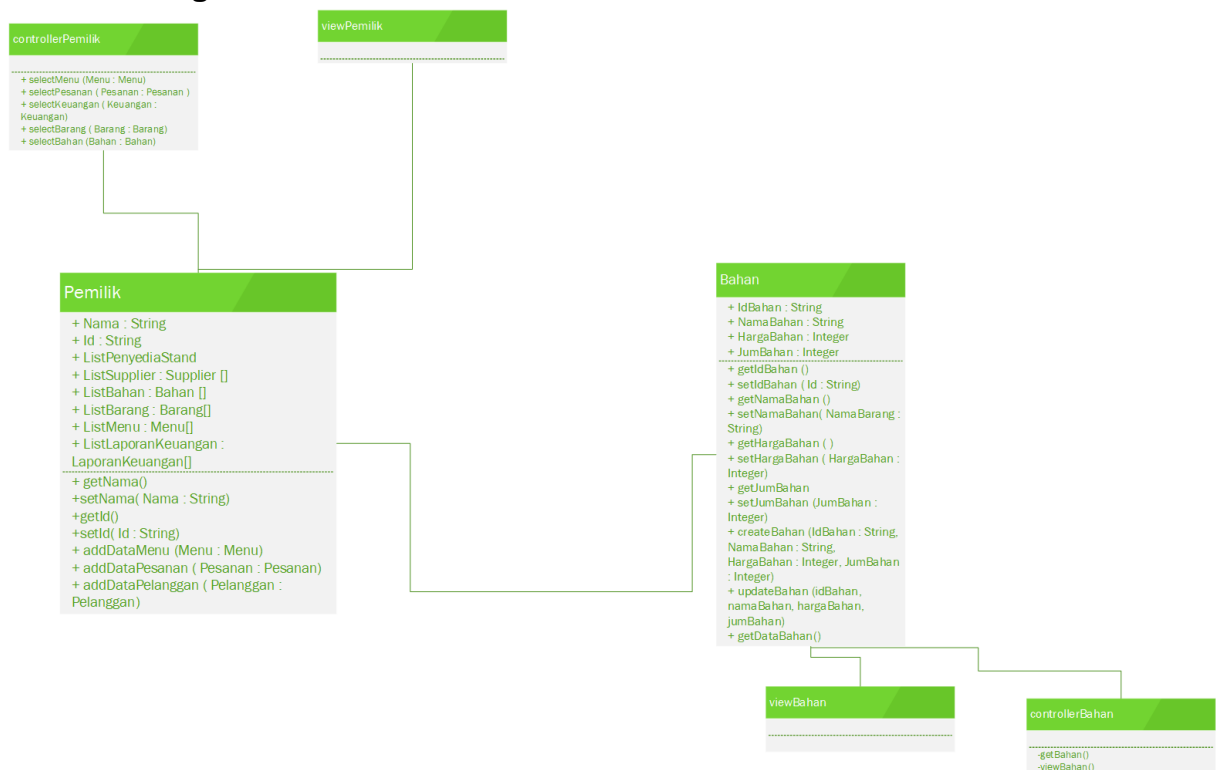
No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	Bahan	Bahan
2.	Pemilik	Pemilik

3.1.11.1.2. Sequence Diagram



Gambar 23: Sequence Diagram Melihat Info Bahan

3.1.11.1.3. Diagram Kelas



Gambar 24: Diagram Kelas Melihat Info Bahan

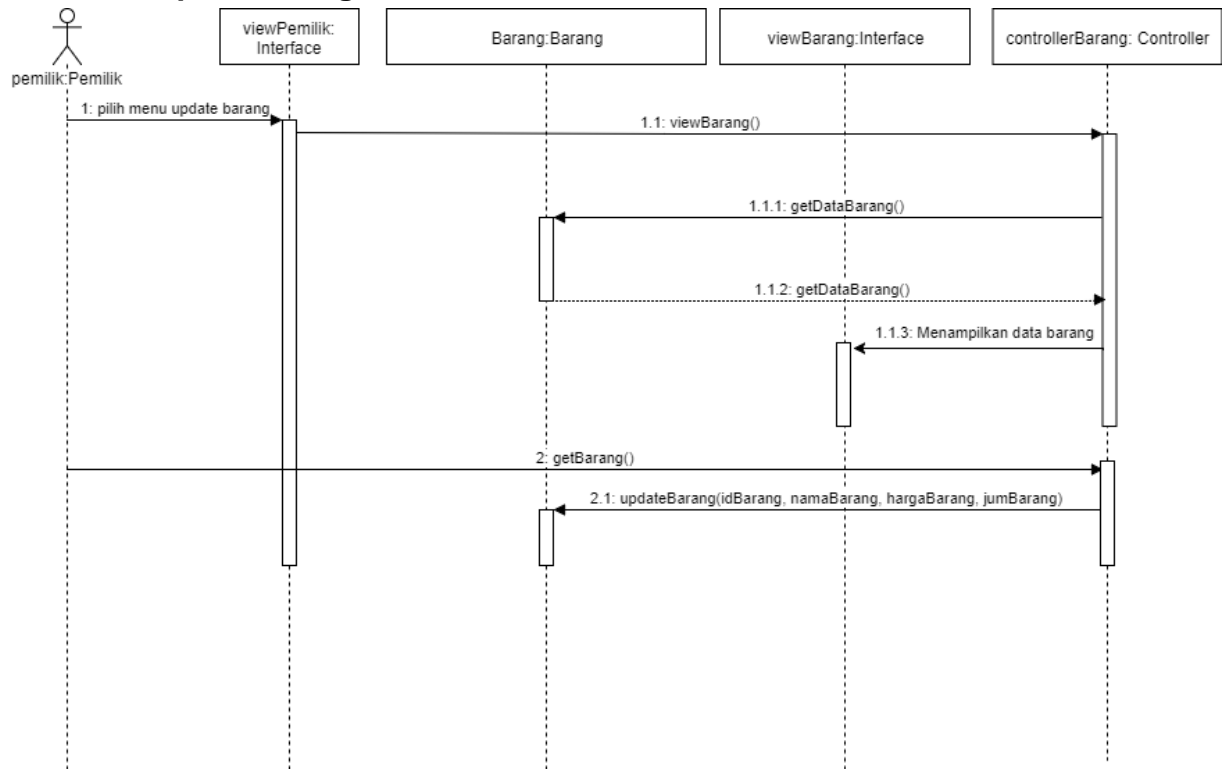
3.1.12. Use Case Update Data Barang

3.1.12.1. Identifikasi Kelas

Table 14: Identifikasi Kelas Update Data Barang

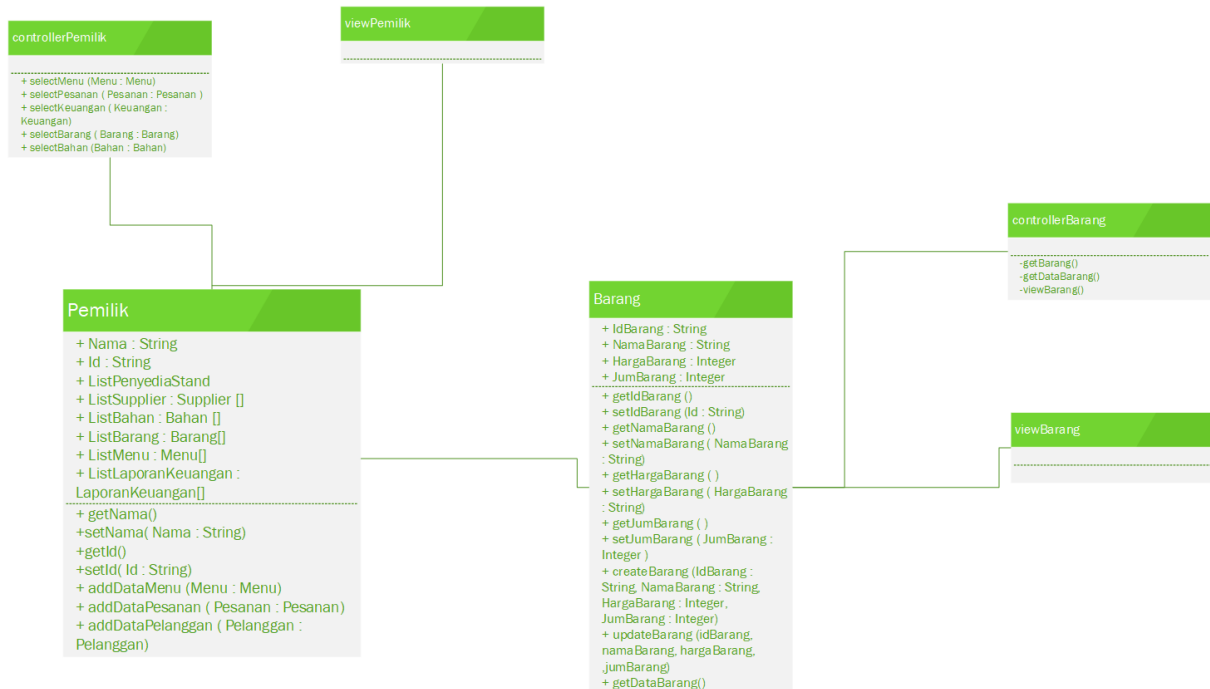
No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	Barang	Barang
2.	Pemilik	Pemilik

3.1.12.2. Sequence Diagram



Gambar 25: Sequence Diagram Update Data Barang

3.1.12.3. Diagram Kelas



Gambar 26: Diagram Kelas Update Data Barang

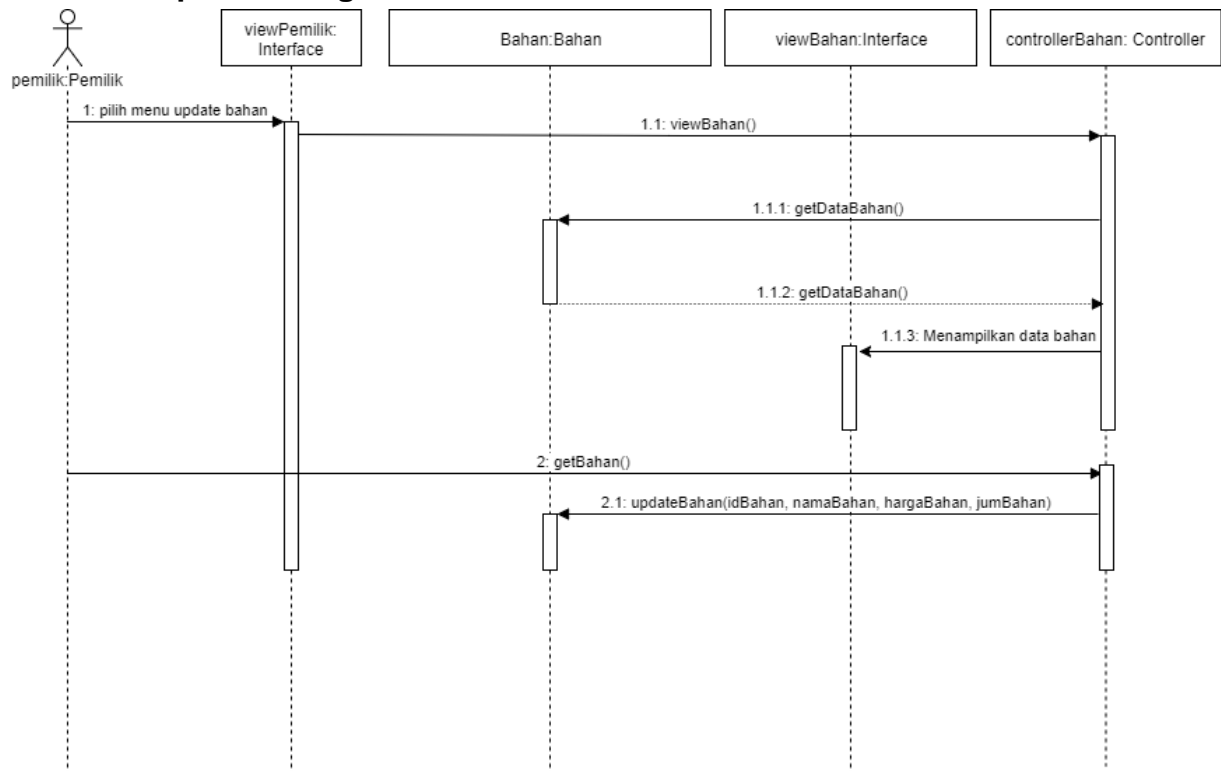
3.1.13. Use Case Update Data Bahan

3.1.13.1. Identifikasi Kelas

Table 15: Identifikasi Kelas Update Data Bahan

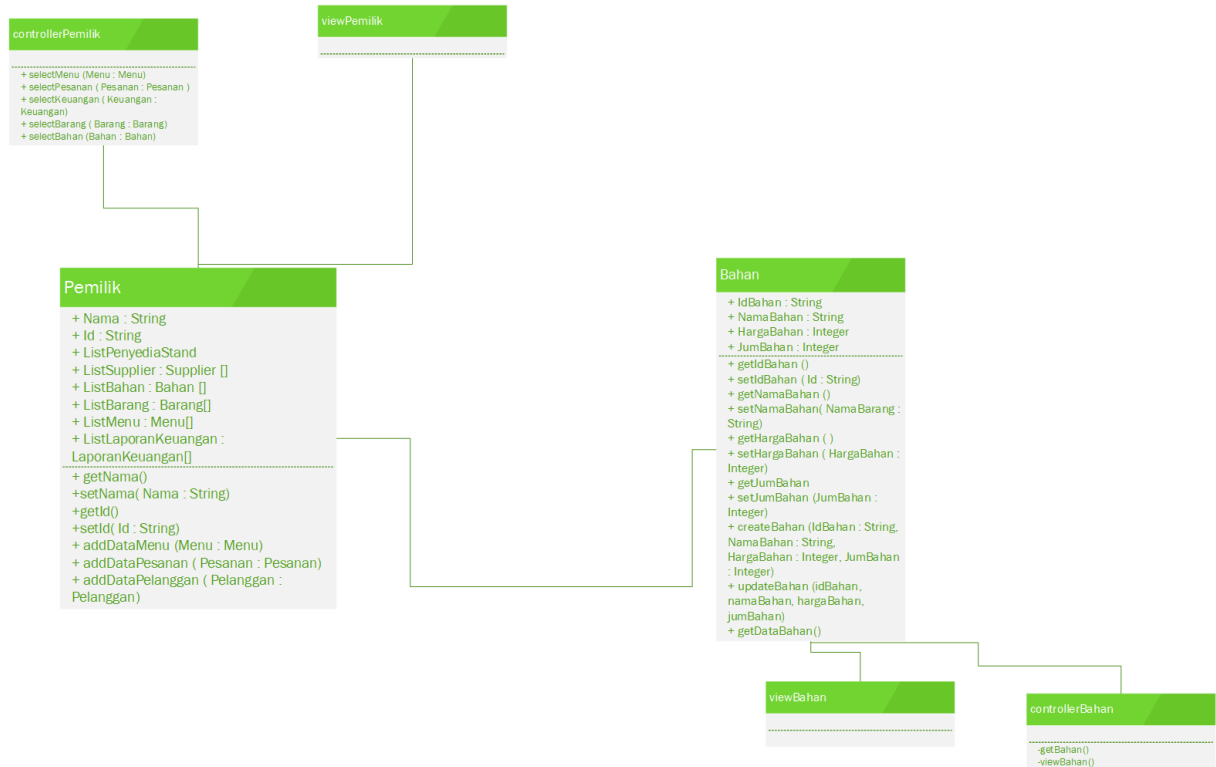
No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	Bahan	Bahan
2.	Pemilik	Pemilik

3.1.13.2. Sequence Diagram



Gambar 27: Sequence Diagram Update Data Bahan

3.1.13.3. Diagram Kelas



Gambar 28: Diagram Kelas Update Data Bahan

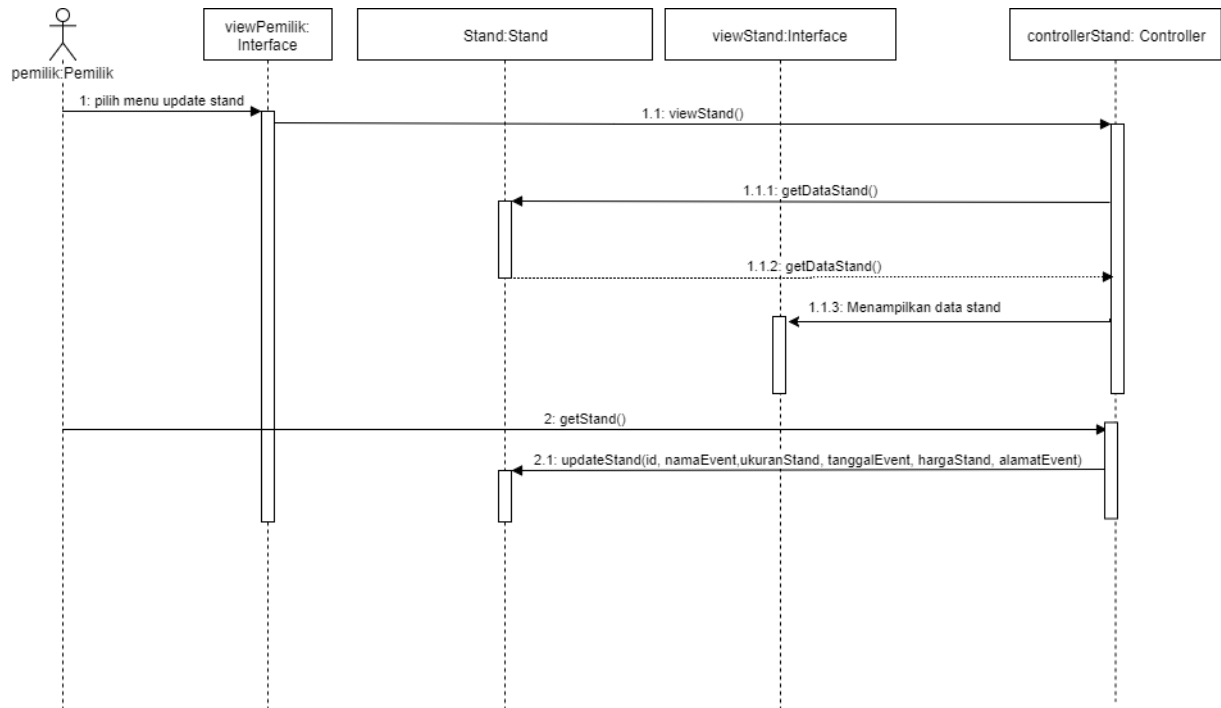
3.1.14. Use Case Update Data Stand

3.1.14.1. Identifikasi Kelas

Table 16: Identifikasi Kelas Update Data Stand

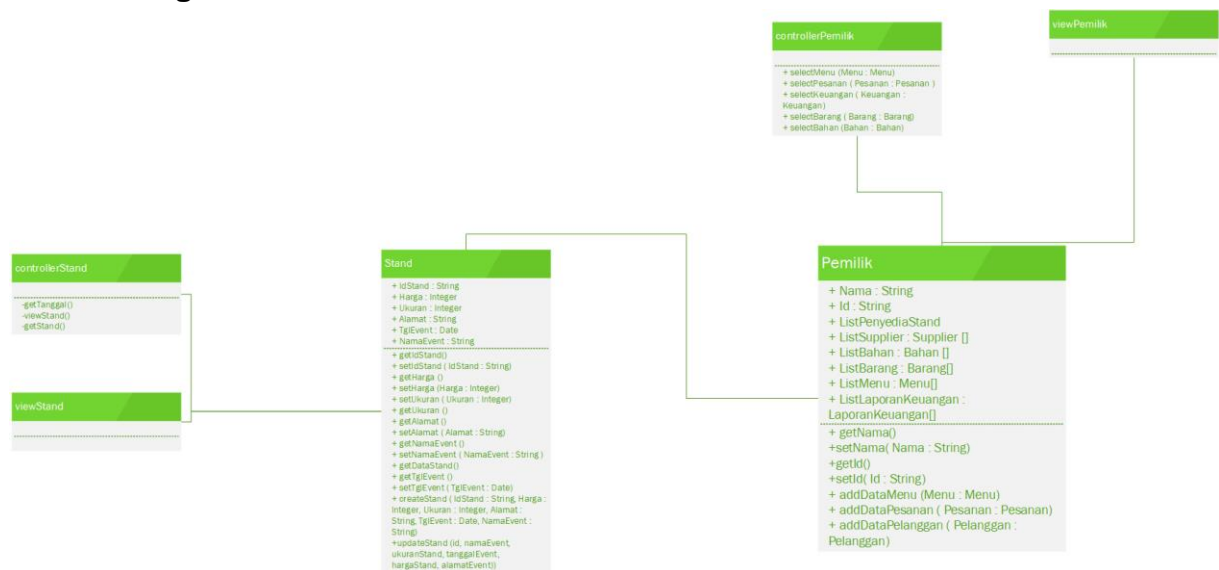
No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	Stand	Stand
2.	Pemilik	Pemilik

3.1.14.2. Sequence Diagram



Gambar 29: Sequence Diagram Update Data Stand

3.1.14.3. Diagram Kelas



Gambar 30: Diagram Kelas Update Data Stand

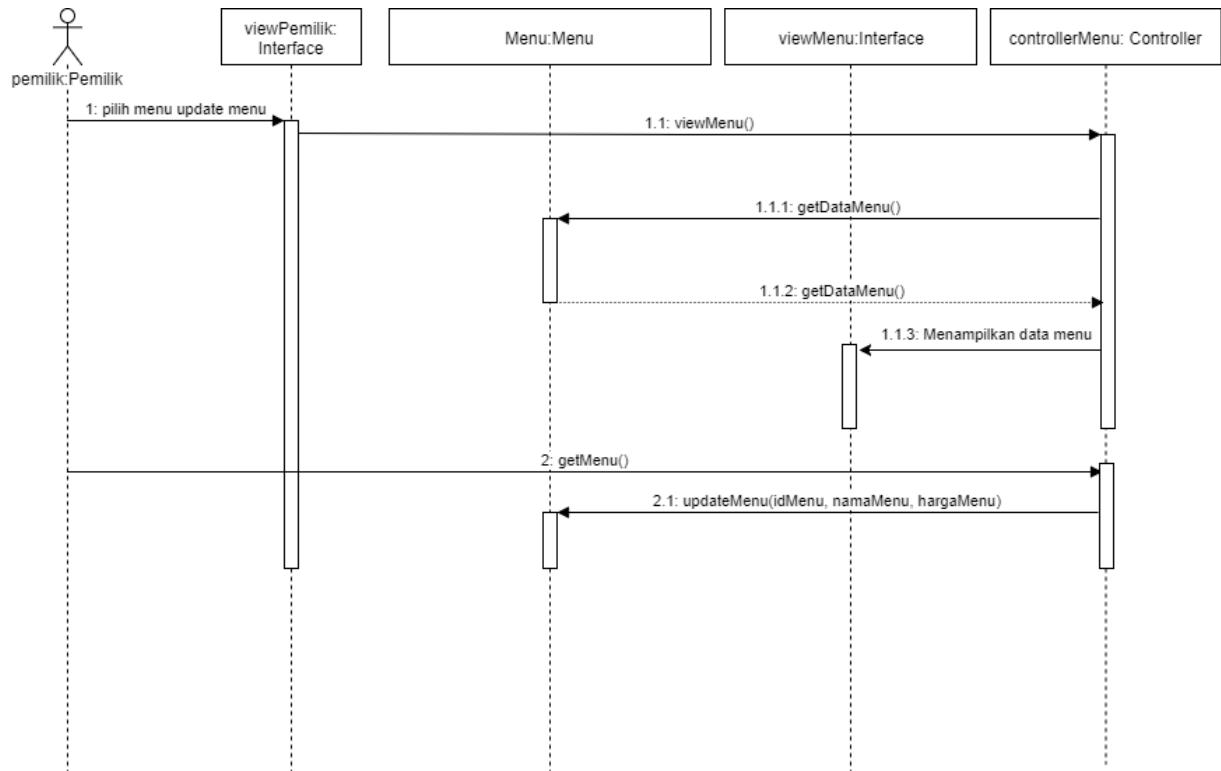
3.1.15. Use Case Update Data Menu

3.1.15.1. Identifikasi Kelas

Table 17: Identifikasi Kelas Update Data Menu

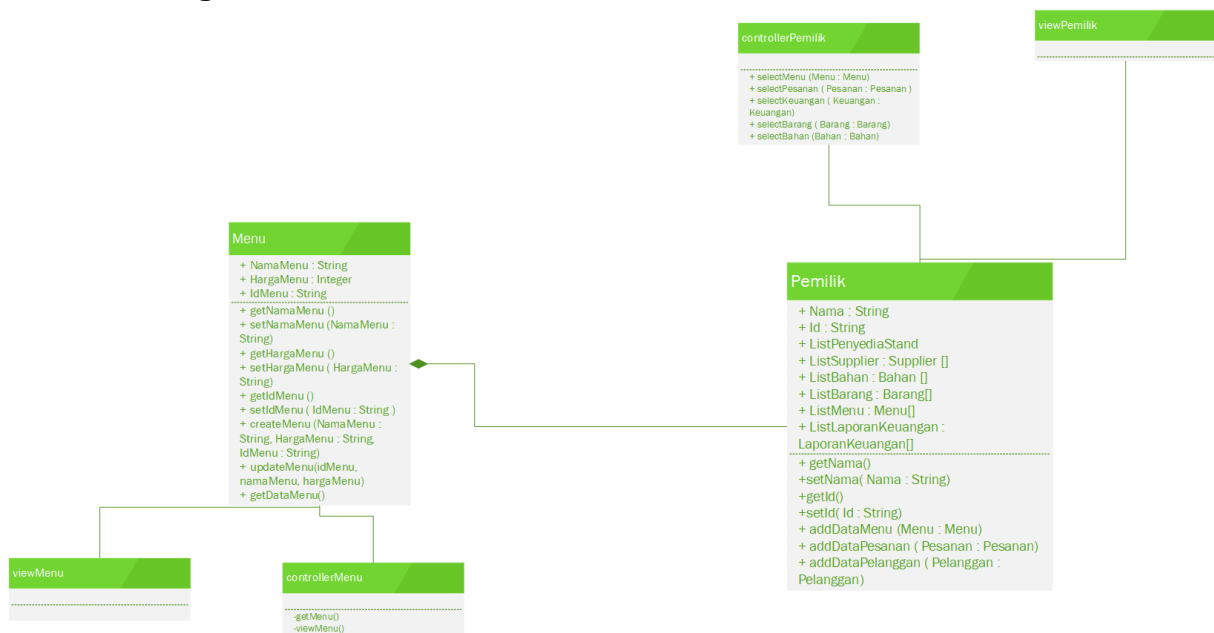
No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	Menu	Menu
2.	Pemilik	Pemilik

3.1.15.2. Sequence Diagram



Gambar 31: Sequence Diagram Update Data Menu

3.1.15.3. Diagram Kelas



Gambar 32: Diagram Kelas Update Data Menu

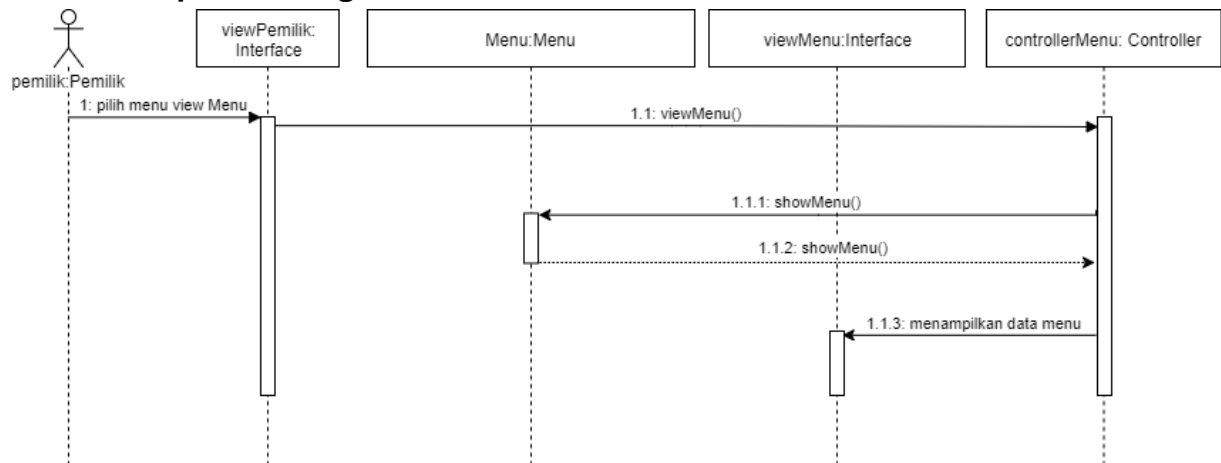
3.1.16. Use Case Melihat Menu

3.1.16.1. Identifikasi Kelas

Table 18: Identifikasi Kelas Melihat Menu

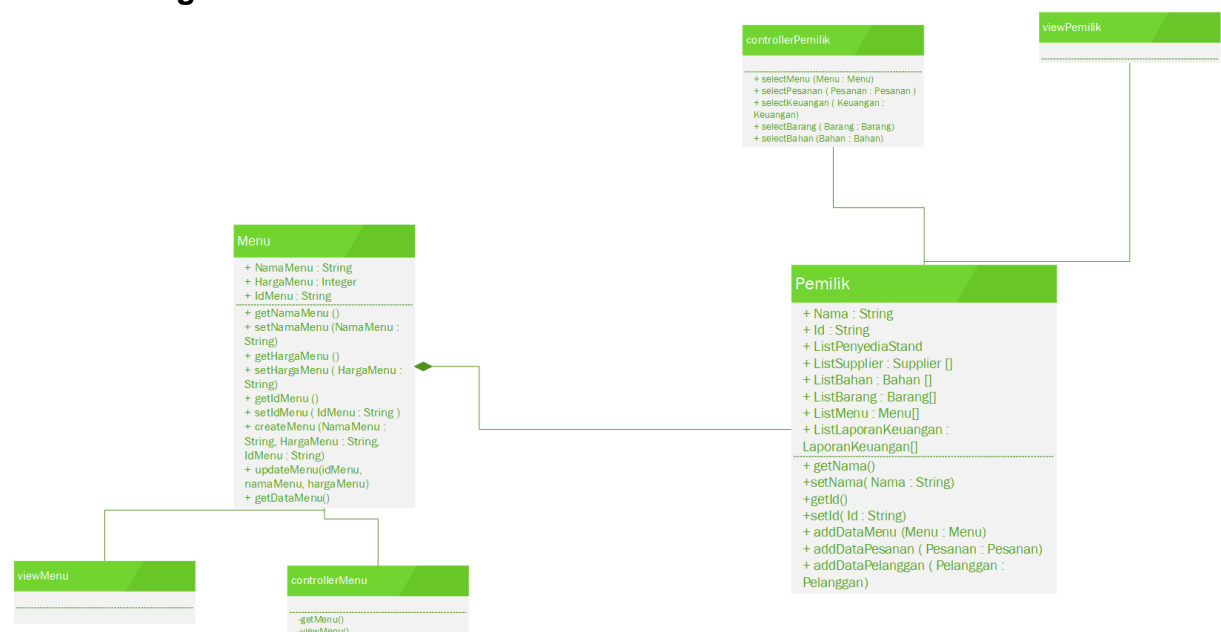
No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	Menu	Menu
2.	Pemilik	Pemilik

3.1.16.2. Sequence Diagram



Gambar 33: Sequeunce Diagram Melihat Menu

3.1.16.3. Diagram Kelas



Gambar 34: Diagram Kelas Melihat Menu

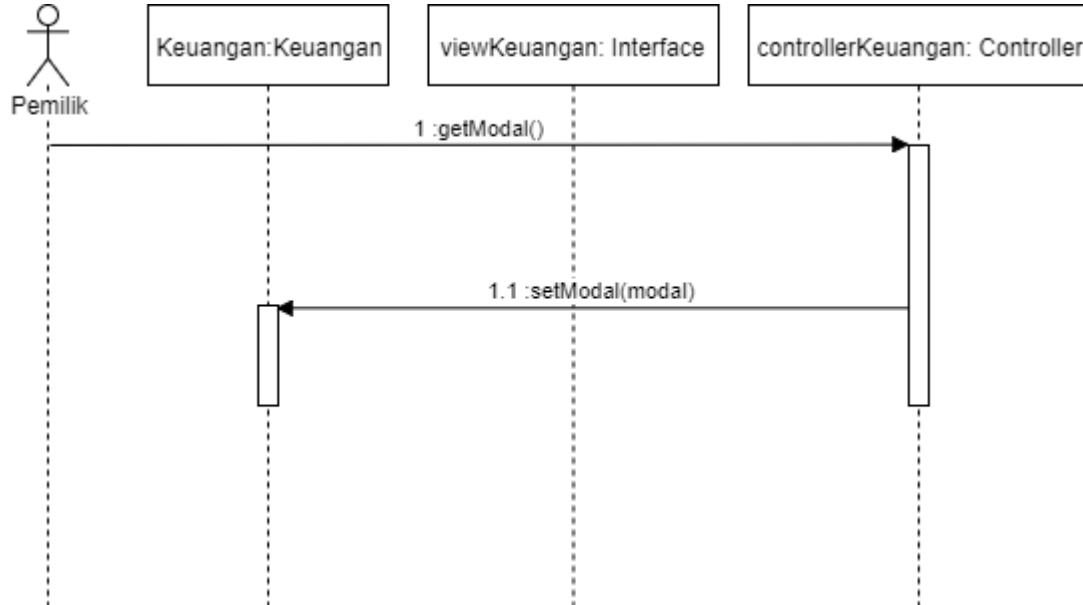
3.1.17. Use Case Input Modal

3.1.17.1. Identifikasi Kelas

Table 19: Identifikasi Kelas Input Modal

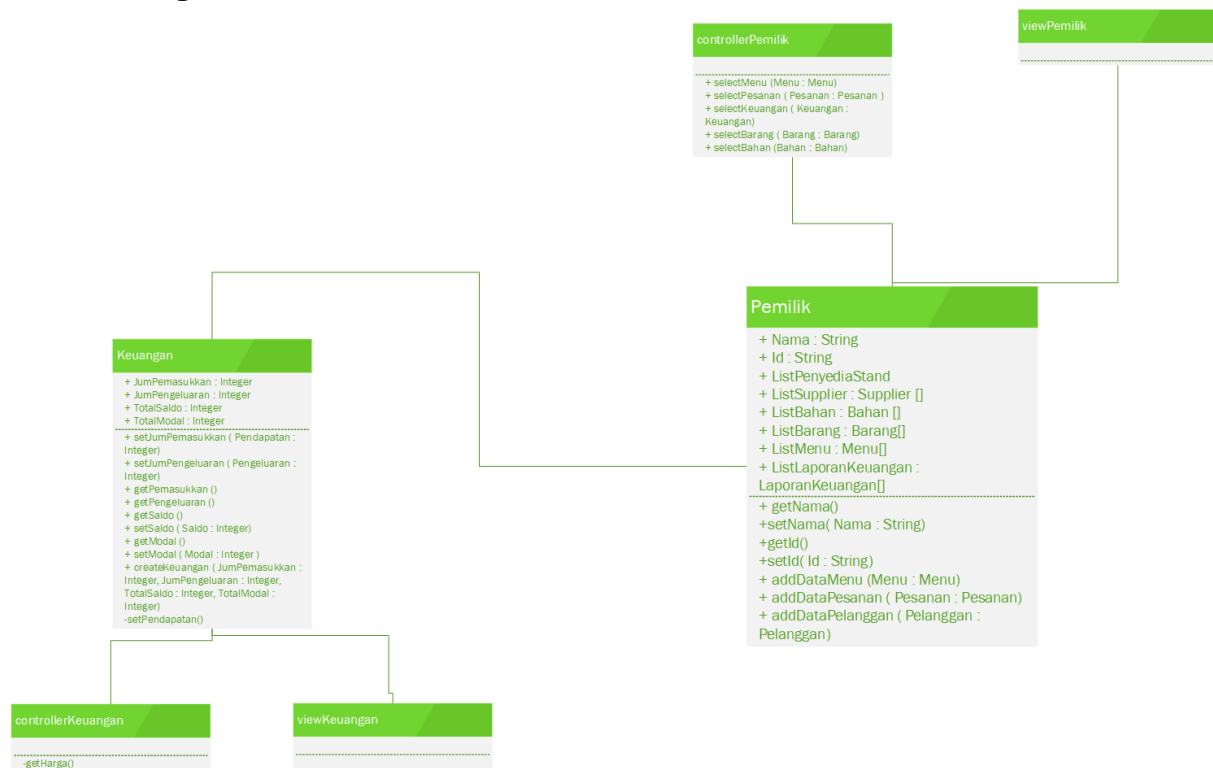
No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	<i>Keuangan</i>	<i>Keuangan</i>
2.	<i>Pemilik</i>	<i>Pemilik</i>

3.1.17.2. Sequence Diagram



Gambar 35: Sequence Diagram Input Modal

3.1.17.3. Diagram Kelas



Gambar 36: Diagram Kelas Input Modal

3.2. Perancangan Detil Kelas

Table 20: Perancangan Detil Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	Pemilik	Pemilik
2.	Suplier	Suplier
3.	Penyedia Stand	Penyedia Atand
4.	Stand	Stand
5.	Pelanggan	Pelanggan
6.	Pesanan	Pesanan
7.	Menu	Menu
8.	Kuangan	Kuangan
9.	Laporan Keuangan	LaporanKeuangan
10.	Bahan	Bahan
11.	Barang	Barang
12.	controllerStand	Stand
13..	viewStand	Stand
14.	controllePStand	Stand
15.	viewPStand	Stand
16.	controllerPemilik	Pemilik
17.	viewPemilik	Pemilik
18.	controllerSupplier	Supplier
19.	vviewSupplier	Supplier
20.	controller Barang	Supplier
21.	viewBarang	Supplier
22.	controllerBahan	Supplier
23.	viewBahan	Supplier
24.	controllerPesanan	Pemilik
25.	viewPesanan	Pemilik
26.	controllerPelanggan	Pemilik
27.	viewPelanggan	Pemilik
28.	controllerKeuangan	Pemilik
29.	viewKeuangan	Pemilik
30.	controllerLaporanKeuangan	Pemilik
31.	viewLaporanKeuangan	Pemilik

3.2.1. Kelas Pemilik

Table 21: Perancangan Detil Kelas Pemilik

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
Pemilik>Nama : String, Id : String, ListPenyediaStand : PenyediaStand, ListSupplier : Supplier, ListBahan : Bahan, ListBarang : Barang,	Public	Construct pembentuk objek

ListMenu : Menu, ListLaporanKeuangan : LaporanKeuangan)		
getNama()	Public	Mengambil isi dari atribut Nama
setNama>Nama:String)	Public	Merubah isi dari atribut Nama
getId()	Public	Mengambil isi dari atribut Id
setId(Id : String)	Public	Merubah isi dari atribut Id
addDataMenu(Menu : Menu)	Public	Menambahkan isi dari atribut DataMenu
addDataPesanan(Pesanan : Pesanan)	Public	Menambahkan isi dari atribut DataPesanan
addDataPelanggan(Pelanggan : Pelanggan)	Public	Menambahkan isi dari atribut DataPelanggan
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
Nama	Public	String
Id	Public	String
ListPenyediaStand	Public	PenyediaStand
ListSupplier	Public	Supplier
ListBahan	Public	Bahan
ListBarang	Public	Barang
ListMenu	Public	Menu
ListLaporanKeuangan	Public	LaporanKeuangan

3.2.2. Kelas Supplier

Table 22: Perancangan Detil Kelas Supplier

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
Supplier>Nama : String, IdSupplier : String, NoTelepon : String, Bahan : Bahan, Barang : Barang)		Construct pembentuk objek
getNama()	Public	Mengambil isi dari atribut Nama
setNama>Nama : String)	Public	Merubah isi dari atribut Nama
getIdSupplier()	Public	Mengambil isi dari atribut IdSupplier
setIdSupplier(IdSupplier : String)	Public	Merubah isi dari atribut IdSupplier
getNoTelepon()	Public	Mengambil isi dari atribut NoTelepon
setNoTelepon>NoTelepon : String)	Public	merubah isi dari atribut NoTelepon
addDataBarang(Barang :	Public	Menambahkan isi dari

Barang)		atribut DataBarang
addDataBahan(Bahan : Bahan)	Public	Menambahkan isi dari atribut DataBahan
createSupplier>Nama : String, IdSupplier : String, NoTelepon : String)	Public	Membuat isi dari atribut Supplier
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
Nama	Public	String
IdSupplier	Public	String
NoTelepon	Public	String
Bahan	Public	Bahan
Barang	Public	Barang

3.2.3. Kelas Penyedia Stand

Table 23: Perancangan Detil Kelas Penyedia Stand

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
PenyediaStand>Nama : String, KontakPStand : String, ListStand : Stand)	Public	Construct Pembentuk Objek
getNama()	Public	Mengambil isi dari atribut Nama
setNama>Nama : String)	Public	Merubah isi dari atribut Nama
getKontakPStand()	Public	Mengambil isi dari atribut KontakPStand
setKontakPStand(KontakPStand : String)	Public	Merubah isi dari atribut KontakPStand
addDataStand(Stand : Stand)	Public	Menambahkan isi dari atribut DataStand
createPenyediaStand>Nama : String, KontakPStand : String)	Public	Membuat isi dari atribut PenyediaStand
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
Nama	Public	String
Kontak	Public	String
ListStand	Public	Stand

3.2.4. Kelas Stand

Table 24: Perancangan Detil Kelas Stand

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
Stand(IdStand : String,	Public	Construct Pembentuk Objek

Harga : Integer, Ukuran : Integer, Alamat : String, TglEvent : Date, NamaEvent : String)		
getIdStand()	Public	Mengambil isi dari atribut IdStand
setIdStand(Id_stand : String)	Public	Merubah isi dari atribut IdStand
getHarga()	Public	Mengambil isi dari atribut Kontak
setHarga(Harga : Integer)	Public	Merubah isi dari atribut Kontak
getUkuran()	Public	Mengambil isi dari atribut Ukuran
setUkuran(Ukuran : Integer)	Public	Merubah isi dari atribut Ukuran
getAlamat()	Public	Mengambil isi dari atribut Alamat
setAlamat(Alamat : String)	Public	Merubah isi dari atribut Alamat
getTglEvent()	Public	Mengambil isi dari atribut TglEvent
setTglEvent(TglEvent : Date)	Public	Merubah isi dari atribut TglEvent
getNamaEvent()	Public	Mengambil isi dari atribut NamaEvent
setNamaEvent(NamaEvent : String)	Public	Merubah isi dari atribut NamaEvent
createStand(Nama : String, Harga : Integer, Ukuran : Integer, Alamat : String, TglEvent : Date, NamaEvent : String)	Public	Membuat isi dari atribut Stand
updateStand(Id, NamaEvent, UkuranStand, TanggalEvent, HargaStand, AlamatEvent)	Public	Melakukan Pembaruan isi dari atribut Stand
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
IdStand	Public	String
Harga	Public	String
Ukuran	Public	Stand
Alamat	Public	Stand
TglEvent	Public	Stand
NamaEvent	Public	Stand

3.2.5. Kelas Pelanggan

Table 25: Perancangan Detil Kelas Pelanggan

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
Pelanggan(Nama : String, IdPelanggan : String)	Public	
getNama()	Public	Mengambil isi dari atribut Nama
setNama(IdPelanggan : String)	Public	Merubah isi dari atribut Nama
getIdPelanggan()	Public	Mengambil isi dari atribut IdPelanggan
setIdPelanggan(IdPelanggan : String)	Public	Merubah isi dari atribut IdPelanggan
Pesanan(Pesanan : Pesanan)	Public	Menambahkan isi dari atribut Pesanan
createPelanggan(Nama : String, IdPelanggan : String)	Public	Membuat isi dari atribut Pelanggan
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
Nama	Public	String
IdPelanggan	Public	String
ListPesanan	Public	Pesanan

3.2.6. Kelas Pesanan

Table 26: Perancangan Detil Kelas Pesanan

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
Pesanan(IdPesanan : String, TotalHarga : Integer, NamaPesanan : String, JumPesanan : Integer, TglPesanan : Date)	Public	Construct Pembentuk Objek
getIdPesanan()	Public	Mengambil isi dari atribut IdPesanan
setIdPesanan(IdPesanan : String)	Public	Merubah isi dari atribut IdPesanan
getTotalHarga()	Public	Mengambil isi dari atribut TotalHarga
setTotalHarga(Harga : Integer)	Public	Merubah isi dari atribut TotalHarga
getNamaPesanan()	Public	Mengambil isi dari atribut namaPesanan
setnamaPesanan(namaPesanan : Integer)	Public	Merubah isi dari atribut namaPesanan
getTglPesanan()	Public	Mengambil isi dari atribut

		TglPesanan
setTglPesanan(TglPesanan : String)	Public	Merubah isi dari atribut TglPesanan
createPesanan(TglPesanan : Date, TotalHarga : Integer, NamaPesanan : String, JumPesanan : Integer,)	Public	Membuat isi dari atribut Pesanan
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
IdPesanan	Public	String
TotalHarga	Public	Integer
NamaPesanan	Public	String
JumPesanan	Public	Integer
TglPesanan	Public	Date

3.2.7. Kelas Menu

Table 27: Perancangan Detil Kelas Menu

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
Menu(NamaMenu : String, HargaMenu : Integer, IdMenu : String)	Public	Construct Pembentuk Objek
getNamaMenu()	Public	Mengambil isi dari atribut NamaMenu
setNamaMenu(namaMenu : String)	Public	Merubah isi dari atribut NamaMenu
getHargaMenu()	Public	Mengambil isi dari atribut HargaMenu
setHargaMenu(hargaMenu : Integer)	Public	Merubah isi dari atribut HargaMenu
getIdMenu()	Public	Mengambil isi dari atribut IdMenu
setIdMenu(Idmenu : String)	Public	Merubah isi dari atribut IdMenu
createMenu(NamaMenu : String, IdMenu : String, HargaMenu : Integer)		
updateMenu(IdMenu, Nama Menu, HargaMenu)		
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
NamaMenu	Public	String
HargaMenu	Public	Integer
IdMenu	Public	String

3.2.8. Kelas Keuangan

Table 28: Perancangan Detil Kelas Keuangan

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
Keuangan(JumPemasukan : Integer, JumPengeluaran : Integer, TotalSaldo : Integer, TotalModal : Integer)	Public	Construct Pembentuk Objek
getJumPemasukan()	Public	Mengambil isi dari atribut JumPemasukan
setJumPemasukan(JumPemasukan : Integer)	Public	Merubah isi dari atribut JumPemasukan
getJumPengeluaran()	Public	Mengambil isi dari atribut JumPengeluaran
setJumPengeluaran(jumPengeluaran : Integer)	Public	Merubah isi dari atribut JumPengeluaran
getTotalSaldo()	Public	Mengambil isi dari atribut TotalSaldo
setTotalSaldo(TotalSaldo : Integer)	Public	Merubah isi dari atribut TotalSaldo
getTotalModal()	Public	Mengambil isi dari atribut TotalModal
setTotalModal(TotalModal : Integer)	Public	Merubah isi dari atribut TotalModal
createKeuangan(JumPemasukan : Integer, JumPengeluaran : Integer, TotalSaldo : Integer, TotalModal : Integer)	Public	Membuat isi dari atribut Keuangan
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
JumPemasukan	Public	Integer
JumPengeluaran	Public	Integer
TotalSaldo	Public	Integer
TotalPengeluaran	Public	Integer

3.2.9. Kelas Laporan Keuangan

Table 29: Perancangan Detil Kelas Laporan Keuangan

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
LaporanKeuangan(TglLaporan : Date, ListKeuangan : Keuangan, StatusBisnis : String)	Public	Construct Pembentuk Objek
getTglLaporan()	Public	Mengambil isi dari atribut TglLaporan

setTglLaporan(TglLaporan : Date)	Public	Merubah isi dari atribut TglLaporan
getDataLaporanKeuangan(tanggal)	Public	Mengambil isi dari atribut DataLaporan
createLaporanKeuangan(TglLaporan : Date, StatusBisnis)	Public	Membuat isi dari atribut LaporanKeuangan
getStatus()	Public	Mengambil isi dari atribut Status
setStatus(JumPemasukan : Integer, JumPengeluaran : Status)	Public	Merubah isi dari atribut Status
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
TglLaporan	Public	Date
ListKeuangan	Public	Keuangan
StatusBisnis	Public	String

3.2.10. Kelas Bahan

Table 30: Perancangan Detil Kelas Bahan

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
Bahan(IdBahan : String, NamaBahan : String, HargaBahan : Integer, JumBahan : Integer)	Public	Construct Pembentuk Objek
getIdBahan()	Public	Mengambil isi dari atribut IdBahan
setIdBahan(idBahan : String)	Public	Merubah isi dari atribut idBahan
getNamaBahan()	Public	Mengambil isi dari atribut NamaBahan
setNamaBahan(NamaBahan : String)	Public	Merubah isi dari atribut NamaBahan
getHargaBahan()	Public	Mengambil isi dari atribut HargaBahan
setHargaBahan(HargaBahan : Integer)	Public	Merubah isi dari atribut HargaBahan
getJumBahan()	Public	Mengambil isi dari atribut JumBahan
setJumBahan(JumBahan : String)	Public	Merubah isi dari atribut JumBahan
createBahan(IdBahan : String, NamaBahan : String, JumBahan : Integer)	[PPublic	Membuat isi dari atribut Bahan
updateBahan(IdBahan, NamaBahan, JumBahan)		Melakukan pembaruan isi dari atribut DataBahan
getDataBahan	Public	Mengambil isi dari atribut

		Bahan
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
IdBahan	Public	String
NamaBahan	Public	String
HargaBahan	Public	Integer
JumBahan	Public	Integer

3.2.11. Kelas Barang

Table 31: Perancangan Detil Kelas Barang

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
Barang(IdBarang : String, NamaBarang :String, HargaBarang : Integer, JumBarang : Integer)	Public	Construct Pembentuk Objek
getIdBarang()	Public	Mengambil isi dari atribut idBarang
setIdBarang(idBarang : String)	Public	Merubah isi dari atribut idPesanan
getnamaBarang()	Public	Mengambil isi dari atribut NamaBarang
setnamaBarang(namaBarang : Integer)	Public	Merubah isi dari atribut NamaBarang
gethargaBarang()	Public	Mengambil isi dari atribut HargaBarang
setHargaBarang(HargaBarang : Integer)	Public	Merubah isi dari atribut HargaBarang
getJumBarang()	Public	Mengambil isi dari atribut JumBarang
setJumBarang(JumBarang : String)	Public	Merubah isi dari atribut JumBarang
createBarang(IdBarang : String, NamaBarang : String, HargaBarang : Integer)	Public	Membuat isi dari atribut Barang
updateBarang(IdBarang, NamaBarang, HargaBarang)	Public	Melakukan Pembaruan isi dari atribut Baranf
getDataBarang	Public	Mengambil isi dari atribut DataBarang
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
IdBarang	Public	String
NamaBarang	Public	String
HargaBarang	Public	Integer
JumBarang	Public	Integer

3.2.12. Kelas Contoroller Pemilik

Table 32: Perancangan Detil Kelas Conroller Pemilik

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
<i>selectMenu(Menu : Menu)</i>	<i>Public</i>	<i>Memilih isi dari atribut Menu</i>
<i>selectPesanan (Pesanan : Pesanan)</i>	<i>Public</i>	<i>Memilih isi dari atribut Pesanan</i>
<i>selectKeuangan (Keuangan : Keuangan)</i>	<i>Public</i>	<i>Memilih isi dari atribut Keuangan</i>
<i>selectBarang (Barang : Barang)</i>	<i>Public</i>	<i>Memilih isi dari atribut Barang</i>
<i>selectBahan(Bahan : Bahan)</i>	<i>Public</i>	<i>Memilihi isi dari atribut Bahan</i>
<i>setHargaBarang(HargaBarang : Integer)</i>	<i>Public</i>	<i>Merubah isi dari atribut HargaBarang</i>

3.2.13. Kelas Controller Stand

Table 33: Perancangan Detil Kelas Controller Stand

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
<i>getTanggal()</i>	<i>Public</i>	<i>Mengambil isi dari atribut Tanggal</i>
<i>viewStand</i>	<i>Public</i>	<i>Melihat isi dari atribut Stand</i>
<i>getStand</i>		<i>Mengambil isi dari atribut Stand</i>

3.2.14. Kelas Controller Supplier

Table 34: Perancangan Detil Kelas Controller Supplier

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
<i>Supplier(Bahan : Bahan, Barang : Barang)</i>	<i>Public</i>	<i>Construct Pembentuk Objek</i>
<i>createBahan(Bahan : Bahan)</i>	<i>Public</i>	<i>Membuat isi dari atribut Bahan</i>
<i>createBarang(Barang : Barang)</i>	<i>Public</i>	<i>membuat isi dari atribut Barang</i>

3.2.15. Kelas ControllerPStand

Table 35: Perancangan Detil Kelas ControllerPStand

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
<i>PStand(Stand : Stand)</i>	<i>Public</i>	<i>Construct Pembentuk Objek</i>
<i>createPstand</i>	<i>Public</i>	<i>Membuat isi dari atribut PStand</i>

3.2.16. Kelas Controller Pesanan

Table 36: Perancangan Detil Kelas Pesanan

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
getPesanan	Public	Mengambil isi dari atributPesanan
getTanggal	Public	Mengambil isi dari atribut Tanggal
getDataPesanan(Tanggal)	Public	Mengambil isi dari atribut DataPesanan

3.2.17. Kelas Controller Pelanggan

Table 37: Perancangan Detil Kelas Controller Pelanggan

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
createPelanggan>Nama)	Public	Membuat isi dari atribut Pelanggan
getPelanggan	Public	Mengambil isi dari atribut Pelanggan

3.2.18. Controller Keuangan

Table 38: Perancangan Detil Kelas Controller Keuangan

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
getHarga()	Public	Mengambil isi dari atribut Harga
getMenu()	Public	Mengambil isi dari atribut Harga

3.2.19. Controller Laporan Keuangan

Table 39: Perancangan Detil Kelas Controller Laporan Keuangan

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
getTanggal()	Public	Mengambil isi dari atribut Tanggal

3.2.20. Kelas Controller Menu

Table 40: Perancangan Detil Kelas Controller Menu

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
getMenu	Public	Mengambil isi dari atribut Menu
viewMenu	Public	Melihat isi dari atribut Menu

3.2.21. Controller Bahan

Query :		
No Query	Query	Keterangan
Query 1	UPDATE Keuangan SET jumPemasukkan = jumPemasukkan	memperbarui jumlah pemasukkan dengan menambahkan pendapatan baru

Nama Kelas : Keuangan
 Nama Operasi : setJumPengeluaran
 Algoritma : (Algo-002)

```

pengeluaran = input
jumPengeluaran = jumPengeluaran + Pengeluaran
UPDATE Keuangan SET jumPengeluaran = jumPengeluaran
  
```

Query :		
No Query	Query	Keterangan
Query 2	UPDATE Keuangan SET jumPengeluaran = jumPengeluaran	memperbarui jumlah pengeluaran dengan menambahkan pengeluaran baru

Nama Kelas : Laporan Keuangan
 Nama Operasi : setStatus
 Algoritma : (Algo-003)

```

jumPemasukkan, jumPengeluaran = input
if (jumPemasukkan > jumPengeluaran) then
    statusBisnis = "Untung"
else
    statusBisnis = "Rugi"
UPDATE LaporanKeuangan SET statusBisnis = statusBisnis
  
```

Query :		
No Query	Query	Keterangan
Query 3	UPDATE LaporanKeuangan SET statusBisnis = statusBisnis	memperbarui status bisnis dengan membandingkan jumPemasukkan dan jumPengeluaran

Nama Kelas : Pesanan
 Nama Operasi : createPesanan
 Algoritma : (Algo-004)

```

namaPesanan, jumPesanan, Totalharga, idPelanggan = input
id = idPelanggan
INSERT into Pesanan (idPesanan, TotalHarga, namaPesanan, jumPesanan, tglPesanan) values
(id, TotalHarga, namaPesanan, jumPesanan, SYSDATE)
  
```

Query :		
No Query	Query	Keterangan
Query 4	INSERT into Pesanan (idPesanan, TotalHarga, namaPesanan, jumPesanan, tglPesanan) values (id, TotalHarga, namaPesanan, jumPesanan, SYSDATE)	memasukkan pesanan baru ke storage pesanan

Nama Kelas : Menu
 Nama Operasi : createMenu
 Algoritma : (Algo-005)

```
namaMenu, hargaMenu= input
id = id + 1
INSERT into Menu (namaMenu, hargaMenu, idMenu) values (namaMenu,hargaMenu, id)
```

Query :

No Query	Query	Keterangan
Query 4	INSERT into Menu (namaMenu, hargaMenu, idMenu) values (namaMenu,hargaMenu, id)	memasukkan menu baru ke storage Menu

Nama Kelas : Barang
 Nama Operasi : createBarang
 Algoritma : (Algo-006)

```
namaBarang, jumBarang, hargaBarang = input
id = id + 1
INSERT into Barang (idBarang, namaBarang, hargaBarang, jumBarang) values (id,namaBarang,hargaBarang, jumBarang)
```

Query :

No Query	Query	Keterangan
Query 6	INSERT into Barang (idBarang, namaBarang, hargaBarang, jumBarang) values (id,namaBarang,hargaBarang, jumBarang)	memasukkan Barang baru ke storage Barang

Nama Kelas : Bahan
 Nama Operasi : createBahan
 Algoritma : (Algo-007)

```
namaBahan, jumBahan, hargaBahan = input
id = id + 1
INSERT into Bahan (idBahan,, namaBahan, hargaBahan, jumBahan) values (id,namaBahan,hargaBahan, jumBahan)
```

Query :

No Query	Query	Keterangan
Query 7	INSERT into Bahan (idBahan,, namaBahan, hargaBahan, jumBahan) values (id,namaBahan,hargaBahan, jumBahan)	memasukkan Bahan baru ke storage Bahan

Nama Kelas : Stand
 Nama Operasi : createStand
 Algoritma : (Algo-007)

```
namaEvent,ukuranStand, tanggalEvent, hargaStand, alamatEvent = input
id = id + 1
INSERT into Stand (IdStand, Harga, Ukuran, Alamat, TglEvent, NamaEvent) values (id,hargaStand,ukuranStand, tanggalEvent,alamatEvent, namaEvent )
```

Query :

No Query	Query	Keterangan
Query 8	INSERT into Stand (IdStand, Harga, Ukuran, Alamat, TglEvent, NamaEvent) values (id,hargaStand,ukuranStand, tanggalEvent,alamatEvent, namaEvent)	memasukkan Stand baru ke storage Stand

Nama Kelas : Pelanggan

Nama Operasi : createPelanggan
 Algoritma : (Algo-008)

nama = input
id = id + 1
INSERT into Pelanggan (nama, IdPelanggan) values (nama, id)

<i>Query :</i>		
<i>No Query</i>	<i>Query</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Query 8</i>	<i>INSERT into Pelanggan (nama, IdPelanggan) values (nama, id)</i>	<i>memasukkan Pelanggan baru ke storage Pelanggan</i>

Nama Kelas : Pemilik
 Nama Operasi : getDataLaporanKeuangan
 Algoritma : (Algo-009)

tanggal = input
*SELECT * from LaporanKeuangan Where tanggal = tanggal*

<i>Query :</i>		
<i>No Query</i>	<i>Query</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Query 9</i>	<i>SELECT * from LaporanKeuangan Where tanggal = tanggal</i>	<i>mengeluarkan seluruh isi storage LaporanKeuangan dengan tanggal yang diinputkan</i>

Nama Kelas : Pemilik
 Nama Operasi : getDataBarang
 Algoritma : (Algo-010)

*SELECT * from Barang*

<i>Query :</i>		
<i>No Query</i>	<i>Query</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Query 10</i>	<i>SELECT * from Barang</i>	<i>mengeluarkan seluruh isi storage Barang</i>

Nama Kelas : Pemilik
 Nama Operasi : getDataBahan
 Algoritma : (Algo-011)

*SELECT * from Bahan*

<i>Query :</i>		
<i>No Query</i>	<i>Query</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Query 11</i>	<i>SELECT * from Bahan</i>	<i>mengeluarkan seluruh isi storage Bahan</i>

Nama Kelas : Pemilik
 Nama Operasi : getDataStand
 Algoritma : (Algo-012)

tanggal = input
*SELECT * from Stand where TanggalEvent = tanggal*

<i>Query :</i>		
<i>No Query</i>	<i>Query</i>	<i>Keterangan</i>

Query 12	<i>SELECT * from Stand where TanggalEvent = tanggal</i>	<i>mengeluarkan seluruh isi storage Stand dengan tanggal yang diinputkan</i>
----------	---	--

Nama Kelas : Pemilik, Supplier
 Nama Operasi : updateBarang
 Algoritma : (Algo-013)

nama, jumlah, harga, id = input
UPDATE Barang SET nama=nama, jumlah=jumlah, harga=harga WHERE id = id

Query :		
No Query	Query	Keterangan
Query 13	<i>UPDATE Barang SET nama=nama, jumlah=jumlah, harga=harga WHERE id = id</i>	<i>Memperbarui data Barang, dari Barang yang id yang diinputkan dengan data-data baru yang ingin diupdate</i>

Nama Kelas : Pemilik, Supplier
 Nama Operasi : updateBahan
 Algoritma : (Algo-014)

nama, jumlah, harga, id = input
UPDATE Bahan SET nama=nama, jumlah=jumlah, harga=harga WHERE id = id

Query :		
No Query	Query	Keterangan
Query 14	<i>UPDATE Bahan SET nama=nama, jumlah=jumlah, harga=harga WHERE id = id</i>	<i>Memperbarui data Bahan, dari Bahan yang id yang diinputkan dengan data-data baru yang ingin diupdate</i>

Nama Kelas : Pemilik, PenyediaStand
 Nama Operasi : updateStand
 Algoritma : (Algo-015)

id, namaEvent, ukuranStand, tanggalEvent, hargaStand, alamatEvent = input
UPDATE Stand SET namaEvent = namaEvent, ukuranStand = ukuranStand, tanggalEvent = tanggalEvent, hargaStand = hargaStand, alamatEvent = alamatEvent WHERE IdStand = id

Query :		
No Query	Query	Keterangan
Query 15	<i>UPDATE Stand SET namaEvent = namaEvent, ukuranStand = ukuranStand, tanggalEvent = tanggalEvent, hargaStand = hargaStand, alamatEvent = alamatEvent WHERE IdStand = id</i>	<i>Memperbarui data Stand, dari Stand yang id yang diinputkan dengan data-data baru yang ingin diupdate</i>

Nama Kelas : Pemilik
 Nama Operasi : updateMenu
 Algoritma : (Algo-016)

id, namaMenu, hargaMenu = input
UPDATE Menu SET namaMenu = namaMenu, hargaMenu = hargaMenu WHERE id = id

Query :		
No Query	Query	Keterangan

Query 16	<i>UPDATE Menu SET namaMenu = namaMenu, hargaMenu = hargaMenu WHERE id = id</i>	Memperbarui data Menu, dari Menu yang id yang diinputkan dengan data-data baru yang ingin diupdate
----------	---	--

Nama Kelas : Keuangan
Nama Operasi : setSaldo
Algoritma : (Algo-017)

jumPemasukkan, jumPengeluaran, totalModal = input
saldo = totalModal + jumPemasukkan - jumPengeluaran
UPDATE Keuangan SET TotalSaldo = saldo

<i>Query :</i>		
No Query	Query	Keterangan
Query 17	<i>UPDATE Keuangan SET saldo = saldo</i>	Memperbarui data saldo pada Keuangan

Nama Kelas : Keuangan
Nama Operasi : setModal
Algoritma : (Algo-018)

Modal = input
UPDATE Keuangan SET TotalModal = Modal

<i>Query :</i>		
No Query	Query	Keterangan
Query 18	<i>UPDATE Keuangan SET TotalModal = Modal</i>	Memperbarui data TotalModal pada Keuangan

Nama Kelas : Keuangan
Nama Operasi : createKeuangan
Algoritma : (Algo-019)

JumPemasukkan, JumPengeluaran, TotalSaldo, TotalModal = input
INSERT into Keuangan (JumPemasukkan, JumPengeluaran, TotalSaldo, TotalModal) values (JumPemasukkan, JumPengeluaran, TotalSaldo, TotalModal)

<i>Query :</i>		
No Query	Query	Keterangan
Query 19	<i>INSERT into Keuangan (JumPemasukkan, JumPengeluaran, TotalSaldo, TotalModal) values (JumPemasukkan, JumPengeluaran, TotalSaldo, TotalModal)</i>	Membuat Keuangan baru di storage Keuangan

Nama Kelas : LaporanKeuangan
Nama Operasi : createLaporanKeuangan
Algoritma : (Algo-020)

tglLaporan, statusBisnis = input
INSERT into LaporanKeuangan (tglLaporan, statusBisnis) values (tglLaporan, statusBisnis)

Query :

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	DPPL-0101	Halaman 50 dari 75
Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom		

No Query	Query	Keterangan
Query 20	<i>INSERT into LaporanKeuangan (tglLaporan, statusBisnis) values (tglLaporan, statusBisnis)</i>	Membuat LaporanKeuangan baru di storage LaporanKeuangan

Nama Kelas : Pemilik
Nama Operasi : AddMenu
Algoritma : (Algo-021)

Menu = input

listMenu.add(Menu)

Query :

No Query	Query	Keterangan
Query 21	<i>listMenu.add(Menu)</i>	Menambahkan Menu pada listMenu

Nama Kelas : Pemilik
Nama Operasi : AddPesanan
Algoritma : (Algo-022)

Pesanan = input

listPesanan.add(Pesanan)

Query :

No Query	Query	Keterangan
Query 22	<i>listPesanan.add(Pesanan)</i>	Menambahkan Pesanan pada listPesanan

Nama Kelas : Pemilik
Nama Operasi : AddPelanggan
Algoritma : (Algo-023)

Pelanggan = input

listPelanggan.add(Pelanggan)

Query :

No Query	Query	Keterangan
Query 23	<i>listPelanggan.add(Pelanggan)</i>	Menambahkan Pelanggan pada listPelanggan

Nama Kelas : Pelanggan
Nama Operasi : AddPesanan
Algoritma : (Algo-024)

Pesanan = input

listPesanan.add(Pesanan)

Query :

<i>No Query</i>	<i>Query</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Query 24</i>	<i>listPesanan.add(Pesanan)</i>	<i>Menambahkan Pesanan pada listPesanan</i>

Nama Kelas : Suplier
Nama Operasi : AddBarang
Algoritma : (Algo-025)

Barang = input

listBarang.add(Barang)

Query :

<i>No Query</i>	<i>Query</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Query 25</i>	<i>listBarang.add(Barang)</i>	<i>Menambahkan Barang pada listBarang</i>

Nama Kelas : Suplier
Nama Operasi : AddBahan
Algoritma : (Algo-026)

Bahan = input

listBahan.add(Bahan)

Query :

<i>No Query</i>	<i>Query</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Query 26</i>	<i>listBarang.add(Bahan)</i>	<i>Menambahkan Bahan pada listBahan</i>

Nama Kelas : Pemilik
Nama Operasi : getDataPesanan
Algoritma : (Algo-027)

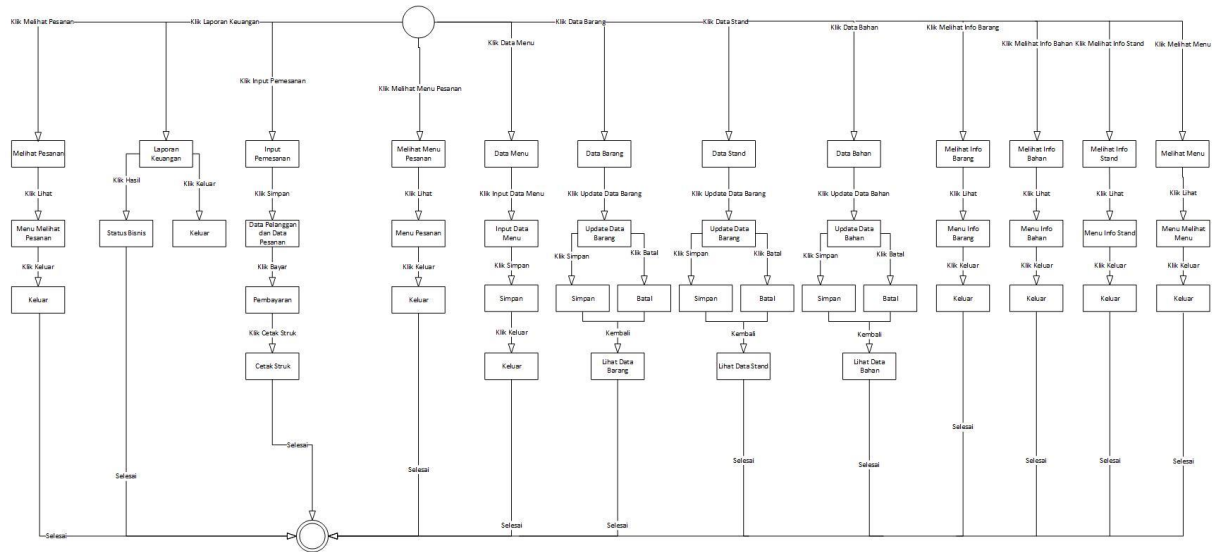
tanggal = input

*SELECT * from Pesanan Where tglPesanan = tanggal*

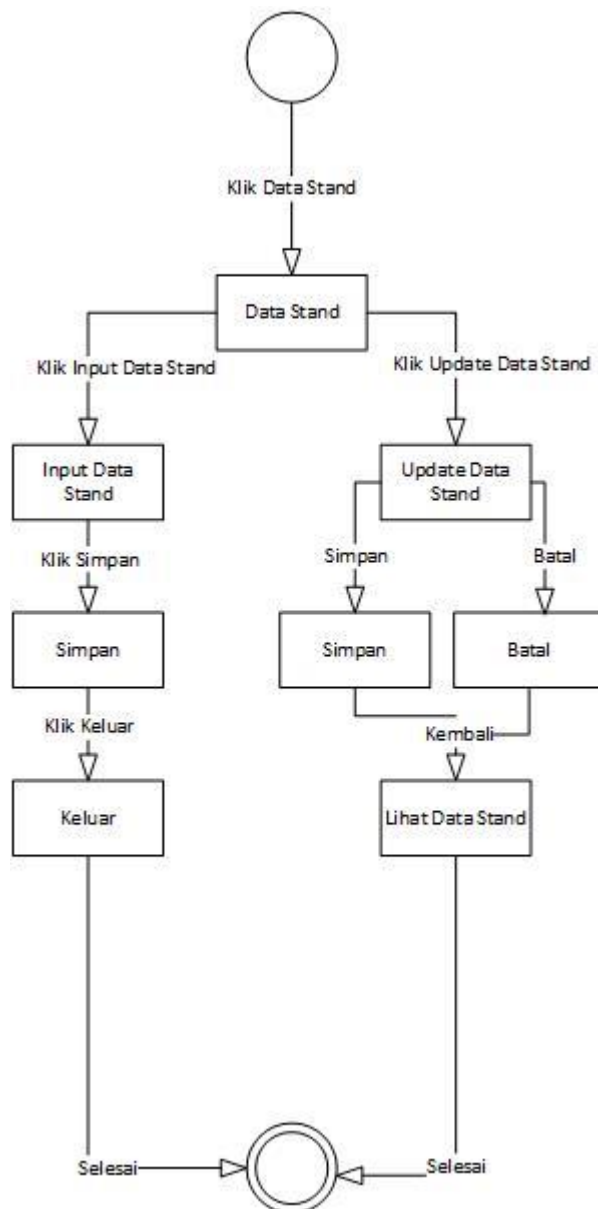
Query :

<i>No Query</i>	<i>Query</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Query 27</i>	<i>SELECT * from Pesanan Where tglPesanan = tanggal</i>	<i>mengeluarkan seluruh isi storage Pesanan dengan tanggal yang diinputkan</i>

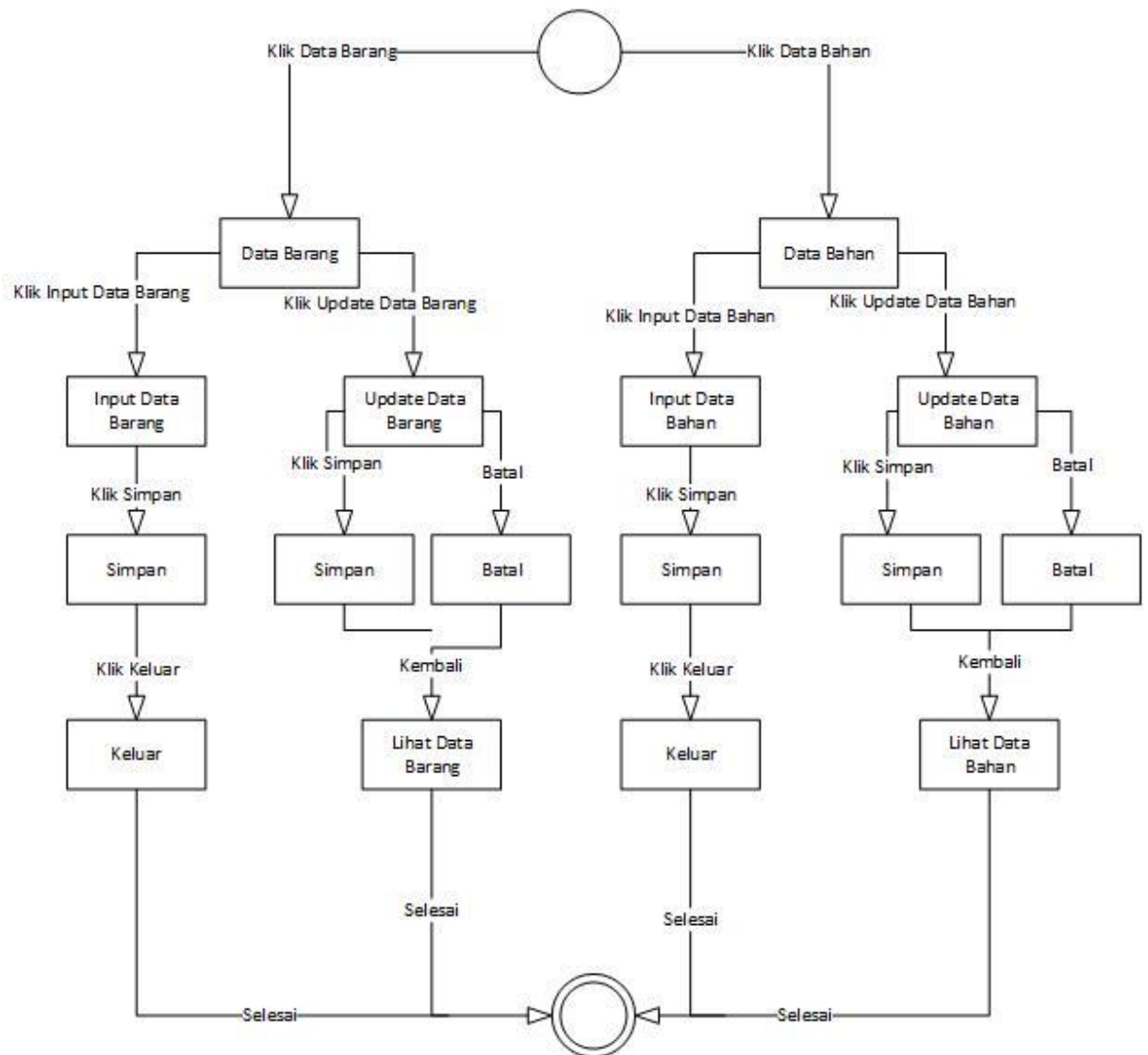
3.5. Diagram Statechart



Gambar 38: Diagram Statechart



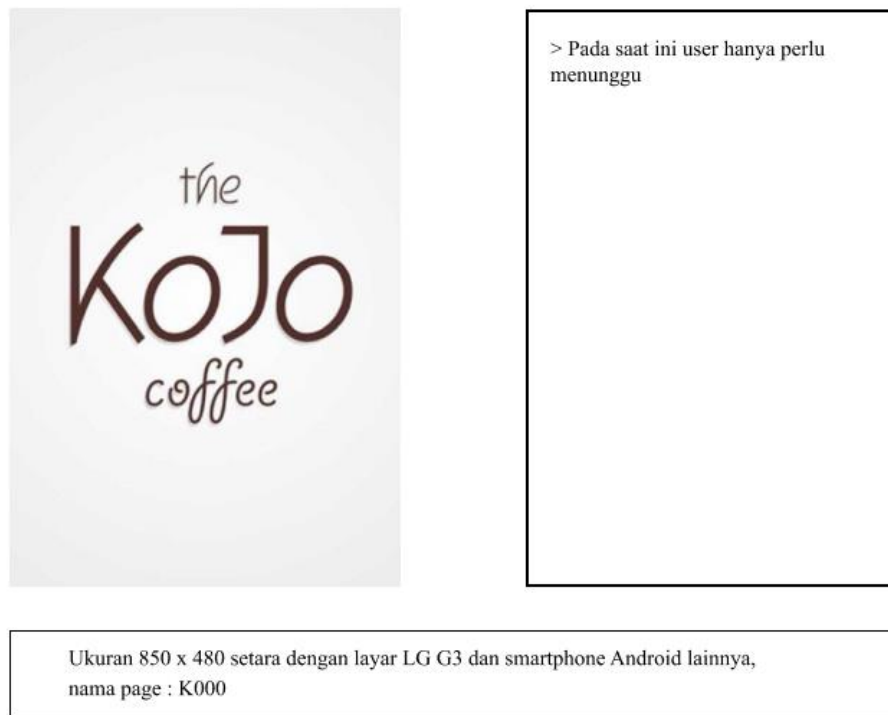
Gambar 39: Diagram Statechart



Gambar 40: Diagram Statechart

3.6. Perancangan Antarmuka

Antarmuka : Halaman Awal masuk program (No.Halaman : K000)

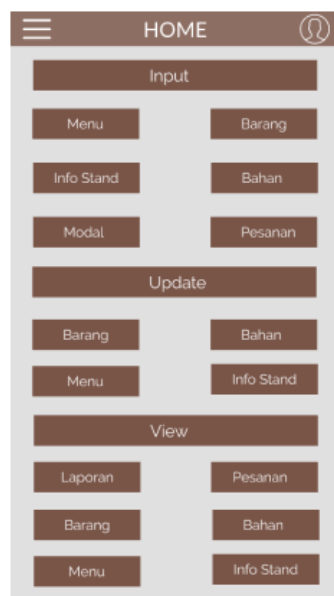


Gambar 41: Antarmuka K00

Table 43: Antarmuka K00

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
			.

Antarmuka : Halaman Menu Pemilik (No. Halaman : K001)



- > Untuk memasukkan data - data kedalam database dapat memilih pada bagian menu mulai dari Input data menu (K002) - Input data pesanan (K007).
- > Untuk memperbaharui data - data info yang telah di simpan, dapat memilih pada bagian Update mulai dari Update data barang (K008) - Update data info stand (K011).
- > Untuk melihat isi data yang telah disimpan kedalam database, dapat memilih pada bagian View mulai dari View Laporan (K012) - View info Stand (K017).

Halaman Menu utama, No.Halaman : K001, Ukuran layar 850 x 480 untuk rata - rata smartphone Android.

Gambar 42: Antarmuka K01

Table 44: Antarmuka K01

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>Button_InputMenu</i>	<i>Button</i>	<i>Input Menu</i>	<i>Jika di klik Menu yang berada di kolom input maka akan masuk kedalam halaman Input Menu (K002).</i>
<i>Button_inputInfoStand</i>	<i>Button</i>	<i>Input Stand</i>	<i>.Jika di klik Info Stand yang berada di kolom input maka akan masuk kedalam halaman Input info Stand(K003).</i>
<i>Button_InputModal</i>	<i>Button</i>	<i>Input Modal</i>	<i>Jika di klik Modal yang berada di kolom input maka akan masuk kedalam halaman Input modal (K004).</i>
<i>Button _inputBarang</i>	<i>Button</i>	<i>Input Barang</i>	<i>Jika di klik Barang yang berada di kolom input maka akan masuk kedalam halaman Input Barang(K005).</i>
<i>Button_inputBahan</i>	<i>Button</i>	<i>Input Bahan</i>	<i>jika di klik Bahan yang berada di kolom input maka akan masuk kedalam halaman Input Bahan(K006).</i>
<i>Button_inputPesanan</i>	<i>Button</i>	<i>Input Pesanan</i>	<i>jika di klik Pesanan yang berada di kolom input maka akan masuk kedalam halaman input Pesanan(K007).</i>

<i>Button_UpdateBarang</i>	<i>Button</i>	<i>Update Barang</i>	<i>Jika di klik Barang yang berada di kolom Update maka akan masuk kedalam halaman Update Barang (K008).</i>
<i>Button_Update_Menu</i>	<i>Button</i>	<i>Update Menu</i>	<i>Jika di klik Menu yang berada di kolom Update maka akan masuk kedalam halaman Update Menu(K009).</i>
<i>Button_Update_Bahan</i>	<i>Button</i>	<i>Update Bahan</i>	<i>Jika di klik Bahan yang berada di kolom Update maka akan masuk kedalam halaman Update Bahan(K010).</i>
<i>Button_Update_infoStan</i>	<i>Button</i>	<i>Update Info Stand</i>	<i>Jika di klik Info Stand yang berada di kolom Update maka akan masuk kedalam halaman Update info Stand(K011).</i>
<i>Button_View_Laporan</i>	<i>Button</i>	<i>View Laporan</i>	<i>Jika di klik Laporan yang berada di kolom View maka akan masuk kedalam halaman View Laporan(K012).</i>
<i>Button_View_Barang</i>	<i>Button</i>	<i>View Barang</i>	<i>Jika di klik Barang yang berada di kolom view maka akan masuk kedalam halaman View Barang(K013).</i>
<i>Button_View_Menu</i>	<i>Button</i>	<i>View Menu</i>	<i>Jika di klik Menu yang berada di kolom view maka akan masuk kedalam halaman View Menu(K014).</i>
<i>Button_View_Pesanan</i>	<i>Button</i>	<i>View Pesanan</i>	<i>Jika di klik Pesanan yang berada di kolom view maka akan masuk kedalam halaman View Bahan(K015).</i>
<i>Button_View_Bahan</i>	<i>Button</i>	<i>View Bahan</i>	<i>Jika di klik Bahan yang berada di kolom View maka akan masuk kedalam halaman View Bahan(K016).</i>
<i>Button_View_InfoStand</i>	<i>Button</i>	<i>View Info Stand</i>	<i>Jika di klik Info Stand yang berada di kolom View maka akan masuk kedalam halaman view info Stand(K017).</i>

Antarmuka : Input Menu (No. Halaman : K002)

- > Text area pada nama menu di isi dengan nama kopi yang akan dijual oleh pemilik.
- > Text area pada harga menu di isi dengan harga jual dari nama kopi yang di masukkan oleh pemilik.
- > Button confirm berfungsi untuk mengkonfirmasi Nama dan Harga dari menu kopi yang di masukkan oleh pemilik, lalu akan disimpan di database.


Halaman Input Data Menu, No.Halaman : K002, Ukuran layar 850 x 480 untuk rata - rata smartphone Android.

Gambar 43: Antarmuka K02

Table 45: Antarmuka K02

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>Text_Input_NamaMenu</i>	<i>Text area</i>	<i>Nama Menu</i>	<i>Text area pada Nama Menu, di isi dengan nama kopi yang akan dijual oleh Pemilik untuk dijual.</i>
<i>Text_Input_HargaMenu</i>	<i>Text area</i>	<i>Harga Menu</i>	<i>.Text area pada Harga Menu, di isi dengan Harga dari kopi yang dimasukkan oleh pemilik sebelumnya.</i>
<i>Button_Input_ConfirmMenu</i>	<i>Button</i>	<i>Confrm</i>	<i>Button Confirm, berguna untuk mengkonfirmasi data yang dimasukkan oleh pemilik, lalu menyimpannya kedalam database.</i>

Antarmuka : Input info Stand (No. Halaman : K003)



- > Text area pada nama event di isi dengan nama event yang akan diselenggarakan oleh pemilik Stand.
- > Text area pada ukuran diisi dengan panjang dan lebarnya stand yang disediakan oleh pemilik stand.
- > Tanggal event di set oleh pemilik stand kapan acara akan diadakan, tipe pada Tanggal adalah date.
- > Text area pada Harga sewa di isi dengan harga berupa integer oleh pemilik stand.
- > Text area pada alamat di isi dengan alamat event akan diadakan oleh pemilik stand.

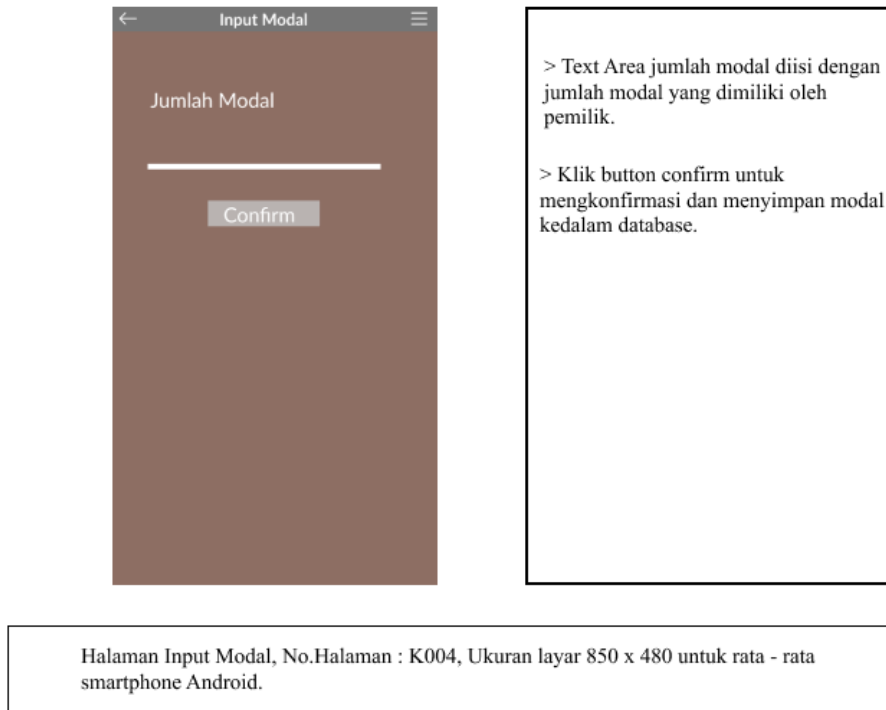
Halaman Input Data Stand, No.Halaman : K003, Ukuran layar 850 x 480 untuk rata - rata smartphone Android.

Gambar 44: Antarmuka K03

Table 46: Antarmuka K003

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>Text_Input_NamaEvent</i>	<i>Text Area</i>	<i>Nama Event</i>	<i>Text area pada nama event diisi dengan Nama event stand akan diadakan, data dimasukkab oleh pemikin stand.</i>
<i>Text_Input_Ukurun</i>	<i>Text Area</i>	<i>Ukuran</i>	<i>Text area pada Ukuran diisi dengan ukuran panjang dan lebarnya stand yang disediakan oleh pemiik stand</i>
<i>Data_Input_tglEvent</i>	<i>Date</i>	<i>Tanggal Event</i>	<i>Date pada tanggal event di set oleh pemilik stand kapan event akan diadakan.</i>
<i>Text_Input_HargaSewa</i>	<i>Text Area</i>	<i>Harga Sewa</i>	<i>Text area harga sewa diisi dengan harga untuk menyewa lahan stand, data dimasukkan oleh pemilik stand</i>
<i>Text_Input_AlamatEvent</i>	<i>Text Area</i>	<i>Alamat Event</i>	<i>Text area alamat event diisi dengan alamat event akan diadakan, data dimasukkan oleh pemilik stand.</i>
<i>Button_Input_StandConfirm</i>	<i>Button</i>	<i>Confirm</i>	<i>Button confirm ketika di klik akan mengkonfirmasi data dan juga menyimpan kedalam database.</i>

Antarmuka : Input Modal (No.Halaman : K004)

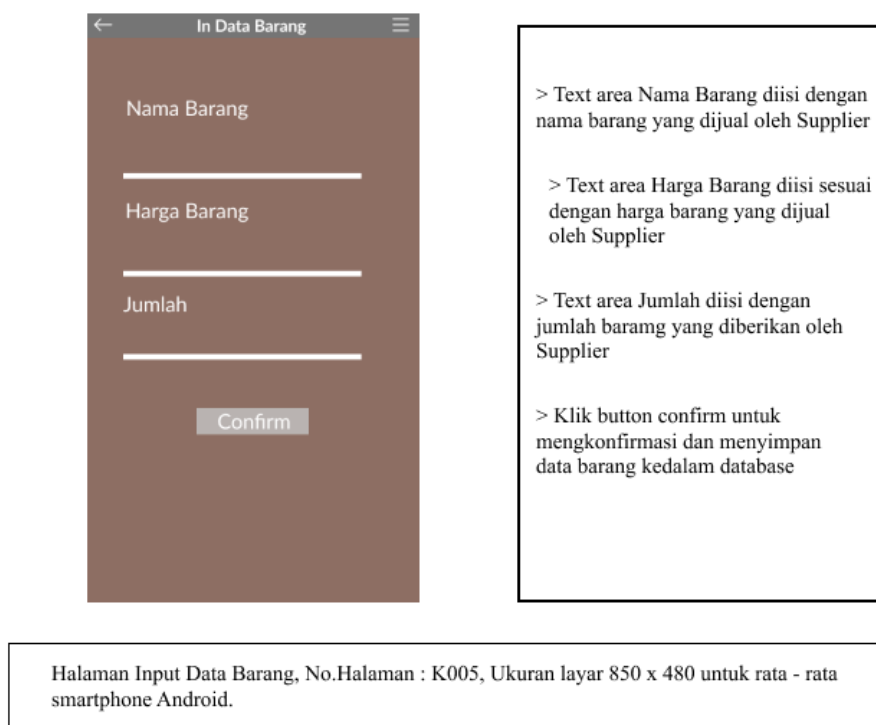


Gambar 45: Antarmuka K04

Table 47: Antarmuka K004

ID_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>Text_Input_jumlahModal</i>	<i>Text-Area</i>	<i>Jumlah Modal</i>	<i>Text area jumlah modal diisi dengan Jumlah modal yang dimiliki oleh pemilik.</i>
<i>Button_InputModalConfirm</i>	<i>Button</i>	<i>Confirm</i>	<i>Button confirm untuk mengkonfirmasi dan menyimpan hasil input jumlah modal kedalam database.</i>

Antarmuka : Input Barang (No.Halaman : K005)

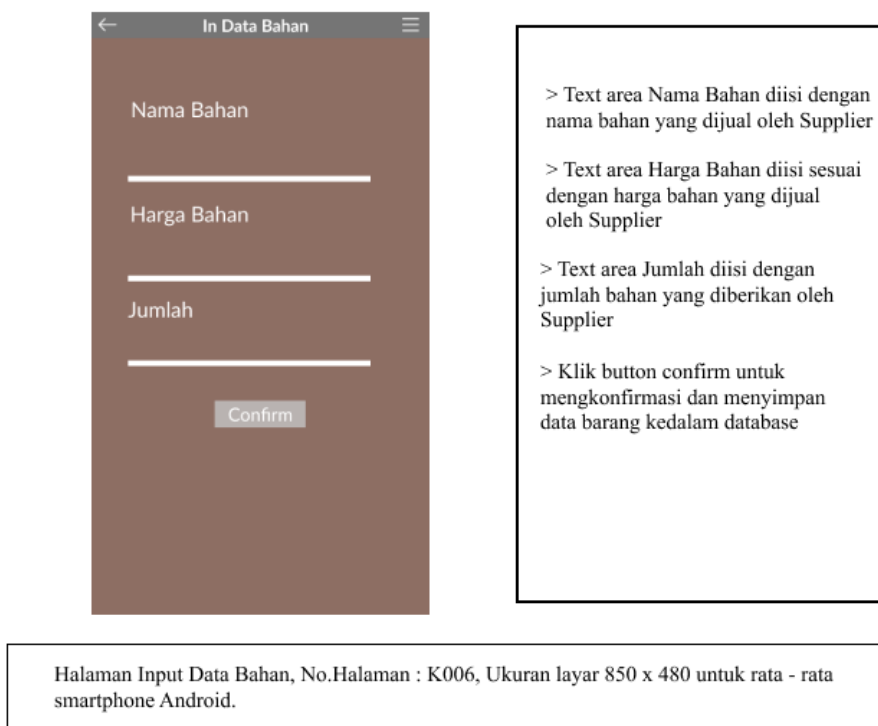


Gambar 46: Antarmuka K05

Table 48: Antarmuka K05

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>Text_Input_NamaBarang</i>	<i>Text area</i>	<i>Nama Barang</i>	<i>Text area nama barang diisi dengan Nama barang yang dijual oleh Supplier</i>
<i>Text_Input_HargaBarang</i>	<i>Text area</i>	<i>Harga Barang</i>	<i>Text area Harga Barang diisi dengan Harga jual barang oleh supplier</i>
<i>Text_Input_JumBarang</i>	<i>Text area</i>	<i>Jumlah Barang</i>	<i>Text area Jumlah diisi dengan jumlah barang yang jual kepada pemilik oleh supplier</i>
<i>Button_Input_BarangConfirm</i>	<i>Button</i>	<i>Confirm</i>	<i>Button confirm untuk mengkonfirmasi dan menyimpan data kedalam database.</i>

Antarmuka : Input Bahan (No.Halaman : K006)



Gambar 47: Antarmuka K06

Table 49: Antarmuka K06

ID_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>Text_InputNamaBahan</i>	<i>Text area</i>	<i>Nama Bahan</i>	<i>Text area nama Bahan diisi dengan nama bahan yang dijual oleh Supplier</i>
<i>Text_InputHargaBahan</i>	<i>Text area</i>	<i>Harga Bahan</i>	<i>Text area Harga bahan diisi sesuai dengan harga bahan yang dijual oleh Supplier</i>
<i>Text_InputJumHarga</i>	<i>Text area</i>	<i>Jumlah</i>	<i>Text area jumlah diisi dengn jumlah bahan yang ddiberikan oleh supplier</i>
<i>Button_Input_confirm</i>	<i>Button</i>	<i>Confirm</i>	<i>Button confirm untuk mengkonfirmasi dan menyimpan data kedalam database</i>

Antarmuka : Input Pesanan (No. Halaman : K007)

- > Text area Nama Pelanggan diisi dengan nama pelanggan yang memesan kopi kepada Pemilik.
- > No. Pelanggan diisi dengan nomor yang di generate oleh sistem secara otomatis
- > Klik button menu untuk menambah jumlah pesanan sesuai dengan menu.
- > Text area total untuk menampilkan harga total yang harus dibayar oleh pelanggan
- > Klik Confirm untuk mengkonfirmasi pesanan

Halaman Input Data Pesanan, No.Halaman : K007, Ukuran layar 850 x 480 untuk rata - rata smartphone Android.

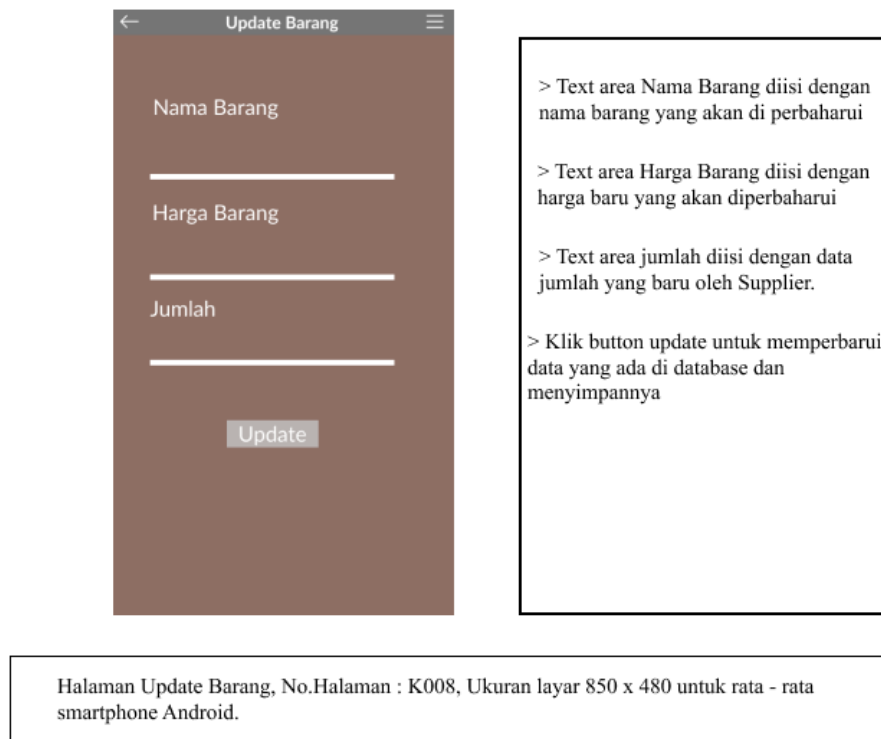
Gambar 48: Antarmuka K07

Table 50: Antarmuka K07

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>Text_Input_NamaPelanggan</i>	<i>Text area</i>	<i>Nama Pelanggan</i>	<i>Pada text area Nama pelanggan, diisi dengan data Nama Pelanggan yang diinputkan oleh pemilik ketika pelanggan memesan kopi.</i>
<i>Text_Input_NoPelanggan</i>	<i>Text area</i>	<i>NoPelanggan</i>	<i>.No Pelanggan diisi secara otomatis oleh sistem ketika masuk ke menu Input Pesanan.</i>
<i>Radio_Input_MenuPesanan</i>	<i>Radio Button</i>	<i>Menu Pesanan</i>	<i>Pada Kolom menu pesanan ketika pelanggan ingin membeli maka pemilik akan menekan tombol '+' atau '-' sesuai dengan nama kopi dan jumlahnya.</i>
<i>Text_Input_TotalHarga</i>	<i>Text Area</i>	<i>Total</i>	<i>Pada text area total akan terisi jumlah yang harus dibayar oleh pelanggan ketika selesai memesan.</i>
<i>Button_Inpu</i>	<i>Button</i>	<i>Confirm</i>	<i>Klik confirm untuk menyimpan kedalam database</i>

<i>t_PesananConfirm</i>			<i>agar dapat dilihat kembali di menu View Pesanan (K015)</i>
-------------------------	--	--	---

Antarmuka : Update Barang (No.Halaman : K008)

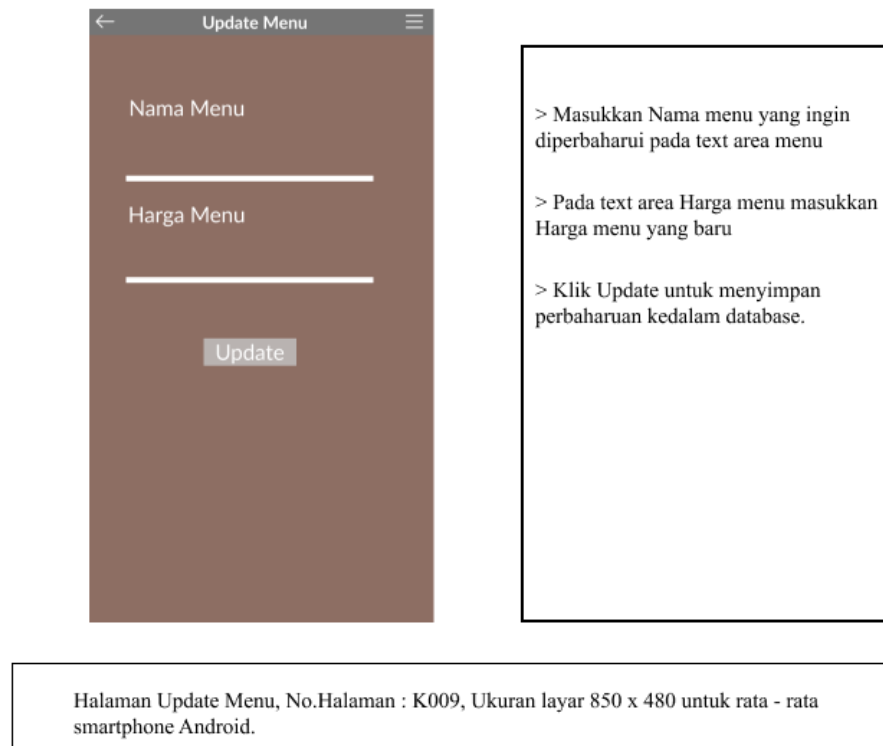


Gambar 49: Antarmuka K08

Table 51: Antarmuka K08

<i>ID_Objek</i>	<i>Jenis</i>	<i>Nama</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Text_Update_NamaBarang</i>	<i>Text Area</i>	<i>Nama Barang</i>	<i>Pada nama barang diisi dengan nama barang yang diperbaharui.</i>
<i>Text_Update_HargaBarang</i>	<i>Text Area</i>	<i>Harga Barang</i>	<i>.Text area Harga Barang, diisi dengan harga barang dari nama barang yang di perbaharui</i>
<i>Text_Update_JumlahBarang</i>	<i>Text Area</i>	<i>Jumlah</i>	<i>Masukkan jumlah barang dari nama barang yang diperbaharui</i>
<i>Button_Update_UpdateBarang</i>	<i>Button</i>	<i>Update</i>	<i>Klik Update untuk menyimpan perbaharuan data kedalam database</i>

Antarmuka : Update Menu (No.Halaman : K009)




Gambar 50: Antarmuka K09

Table 52: Antarmuka K09

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>Text_Update_NamaMenu</i>	<i>Text area</i>	<i>Nama Menu</i>	<i>Text area Nama Menu diisi dengan Nama menu yang akan diperbaharui.</i>
<i>Text_Update_HargaMenu</i>	<i>Text area</i>	<i>Harga Menu</i>	<i>Text area Harga menu diisi dengan harga menu yang baru.</i>
<i>Button_Update</i>	<i>Button</i>	<i>Update</i>	<i>Klik Update untuk menyimpan pembaharuan.</i>

Antarmuka : Update Bahan (No. Halaman : K010)



- > Text area Nama Bahan diisi dengan nama bahan yang akan di perbaharui
- > Text area Harga Bahan diisi dengan harga baru yang akan diperbaharui
- > Text area jumlah diisi dengan data jumlah bahan yang baru oleh Supplier.
- > Klik button update untuk memperbarui data yang ada di database dan menyimpannya.

Halaman Update Bahan, No.Halaman : K010, Ukuran layar 850 x 480 untuk rata - rata smartphone Android.

Gambar 51: Antarmuka K010

Table 53: Antarmuka K010

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>Text_Update_NamaBahan</i>	<i>Text area</i>	<i>Nama Bahan</i>	<i>Text area nama bahan diisi dengan nama bahan yang akan diperbaharui.</i>
<i>Text_Update_HargaBahan</i>	<i>Text area</i>	<i>Harga Bahan</i>	<i>.Text area Harga Bahan diisi dengan harga bahan yang baru.</i>
<i>Text_Update_JumlahBahan</i>	<i>Text area</i>	<i>Jumlah</i>	<i>Text area Jumlah diisi dengan jumlah bahan yang baru.</i>
<i>Text_Update_UpdateBahan</i>	<i>Button</i>	<i>Update</i>	<i>Klik Update untuk menyimpan data pembaharuan kedalam database.</i>

Antarmuka : Update Info Stand (K011)

- > Text area Nama Event diisi dengan nama event yang akan di perbaharui.
- > Text area Ukuran diisi dengan ukuran (panjang x lebar) yang baru oleh pemilik stand.
- > Date Tanggal event di perbaharui oleh Pemilik stand sesuai dengan tanggal tanggal event yang baru.
- > Text area harga sewa diisi dengan Harga sewa yang baru.
- > Text area alamat diisi dengan alamat tempat event berlangsung yang baru.
- > Klik Button confirm untuk mengkonfirmasi dan menyimpan dalam database

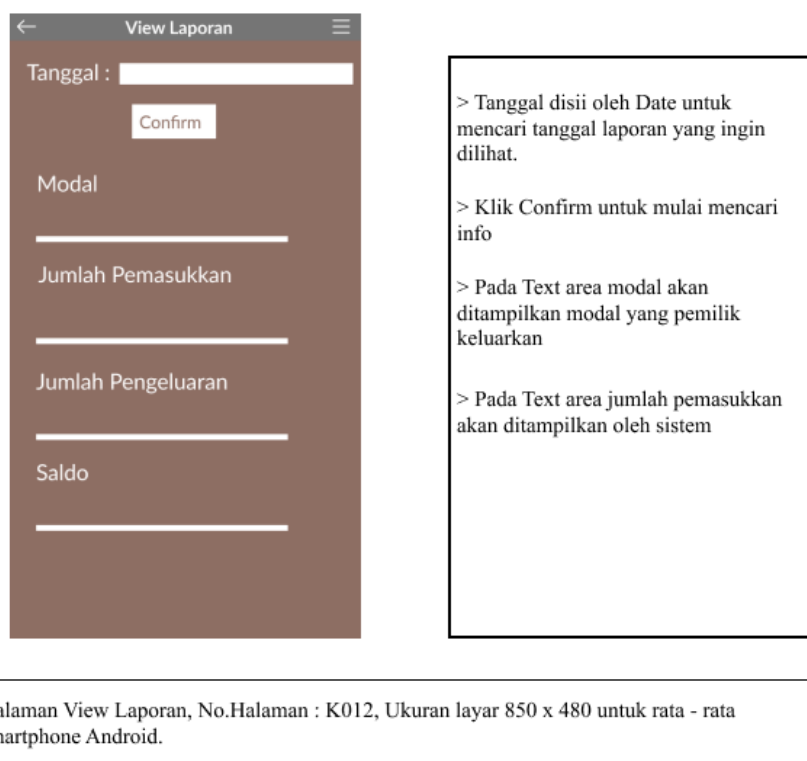
Halaman Update Info Stand, No.Halaman : K011, Ukuran layar 850 x 480 untuk rata - rata smartphone Android.

Gambar 52: Antarmuka K011

Table 54: Antarmuka K011

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>Text_Update_NamaEvent</i>	<i>Text area</i>	<i>Nama Event</i>	<i>Text area pada Nama Event diisi dengan nama event yang akan diperbaharui</i>
<i>Text_Update_Ukuran</i>	<i>Text area</i>	<i>Ukuran</i>	<i>Text area Ukuran (Panjang x Lebar) diisi dengan ukuran yang baru</i>
<i>Date_Update_TanggalEvent</i>	<i>Date</i>	<i>Tanggal Event</i>	<i>Tanggal event di set ke tanggal acara yang baru</i>
<i>Text_Update_Harga</i>	<i>Text area</i>	<i>Harga</i>	<i>Harga sewa disini dengan harga sewa yang baru.</i>
<i>Text_Update_Alamat</i>	<i>Text area</i>	<i>Alamat</i>	<i>Alamat sewa diisi dengan alamat sewa yang baru.</i>
<i>Button_UpdateStand</i>	<i>Button</i>	<i>Update</i>	<i>Klik Update untuk menyimpan data yang telah diperbaharui</i>

Antarmuka : View Laporan (No. Halaman : K012)

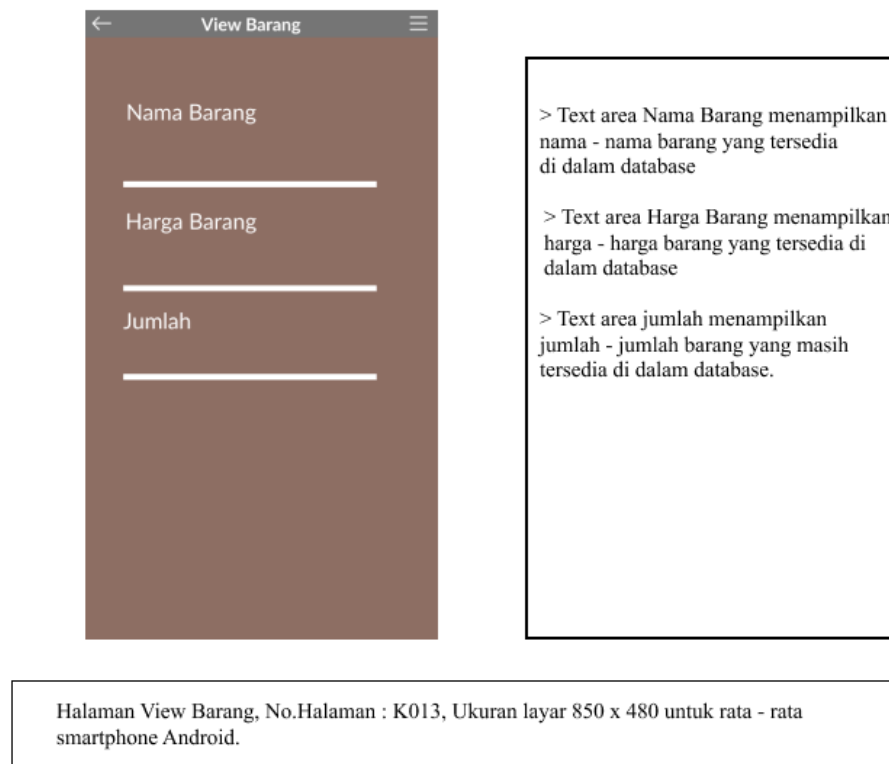


Gambar 53: Antarmuka K012

Table 55: Antarmuka K012

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>Date_View_TanggalLaporan</i>	<i>Date</i>	<i>Tanggal</i>	<i>Setting tanggal untuk mencari laporan sesuai dengan tanggal pembuatannya</i>
<i>Button_View_ConfirmLaporan</i>	<i>Button</i>	<i>Confirm</i>	<i>.Klik Confirm untuk mulai mencari info</i>
<i>Text_view_modal</i>	<i>Text area</i>	<i>Modal</i>	<i>Text area modal akan menampilkan modal yang dikeluarkan pada tanggal tersebut oleh pemilik.</i>
<i>Text_view_JumlahPemasukkan</i>	<i>Text area</i>	<i>Jumlah Pemasukkan</i>	<i>Jumlah Pemasukkan akan ditampilkan pada text area ini, melalui perhitungan sistem</i>
<i>Text_view_jumlahPengeluaran</i>	<i>Text area</i>	<i>Jumlah Pengeluaran</i>	<i>Jumlah pengeluaran akan ditampilkan pada text area ini, sesuai perhitungan sistem.</i>
<i>Text_view_Saldo</i>	<i>Text area</i>	<i>Saldo</i>	<i>Text area saldo akan menampilkan saldo yang dimiliki pada tanggal tersebut.</i>

Antarmuka : View Barang (No. Halaman : K013)

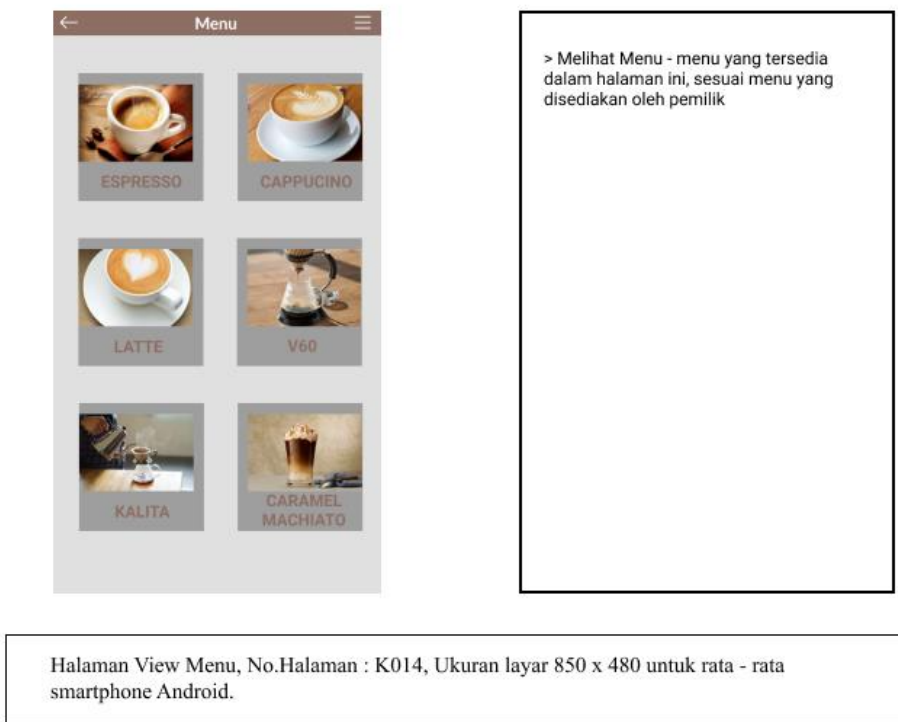


Gambar 54: Antarmuka K013

Table 56: Antarmuka K013

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>Text_View_NamaBarang</i>	<i>Text area</i>	<i>Nama Barang</i>	<i>Text area Nama barang menampilkan data nama barang yang ada pada database.</i>
<i>Text_View_HargaBarang</i>	<i>Text area</i>	<i>Harga Barang</i>	<i>Text area Nama barang menampilkan harga Barang sesuai namanya.</i>
<i>Text_View_JumlahBarang</i>	<i>Text area</i>	<i>Jumlah</i>	<i>Text area jumlah akan menampilkan jumlah barang sesuai dengan nama barangnya</i>

Antarmuka : View Menu (No. Halaman : K014)



Gambar 55: Antarmuka K014

Table 57: Antarmuka K014

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>Text_view_Menu</i>	<i>Text Area</i>	<i>Menu - menu kopi</i>	<i>Pada halaman ini menampilkan menu – menu kopi yang dijual oleh pemilik</i>

Antarmuka : View Pesanan (No. Halaman : K015)

- > Date Tanggal untuk mencari Pesanan berdasarkan tanggal.
- > Klik button confirm untuk mengkonfirmasi tanggal yang di set.
- > Text area Pelanggan untuk menampilkan nama Pelanggan yang memesan pada tanggal tersebut.
- > Kolom Pesanan Menampilkan Pesanan yang di pesan oleh pelanggan.

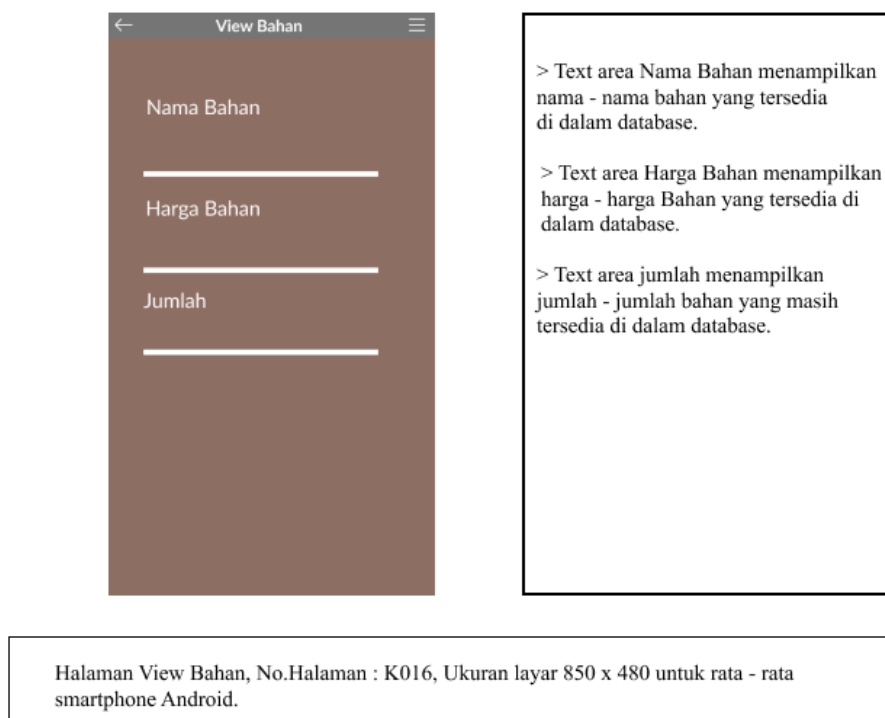
Halaman View Pesanan, No.Halaman : K015, Ukuran layar 850 x 480 untuk rata - rata smartphone Android.

Gambar 56: Antarmuka K015

Table 58: Antarmuka K015

<u>ID_Objek</u>	<u>Jenis</u>	<u>Nama</u>	<u>Keterangan</u>
<i>Date_View_TglPesanan</i>	<i>Date</i>	<i>Tanggal</i>	<i>Set tanggal tanggal sesuai pesanan kopi dibuat</i>
<i>Button_View_PesananConfirm</i>	<i>Button</i>	<i>Confirm</i>	<i>Mencari data sesuai transaksi</i>
<i>Text_View_NamaPelanggan</i>	<i>Text Area</i>	<i>Nama Pelanggan</i>	<i>Menampilkan nama pelanggan yang memesan pada tanggal tersebut.</i>
<i>Text_View_Pesanan</i>	<i>Text area</i>	<i>Pesanan</i>	<i>Menampilkan menu menu yang dipesan oleh pelanggan dan jumlahnya</i>
<i>Text_View_Total</i>	<i>Text Area</i>	<i>Total</i>	<i>Menampilkan total harga yang harus dibayar pelanggan.</i>

Antarmuka : View Bahan (No. Halaman : K016)




Gambar 57: Antarmuka K016

Table 59: Antarmuka K016

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>Text_View_NamaBahan</i>	<i>Text area</i>	<i>Nama Bahan</i>	<i>Text area nama bahan menampilkan nama bahan yang tersedia di dalam database.</i>
<i>Text_View_HargaBahan</i>	<i>Text area</i>	<i>Harga Bahan</i>	<i>Text area nama Harga bahan menampilkan harga bahan sesuai dengan nama bahannya</i>
<i>Text_View_JumlahBahan</i>	<i>Text area</i>	<i>Jumlah</i>	<i>Text area jumlah menampilkan jumlah stock barang masing tersedia di dalam database.</i>

\

Antarmuka : View Info Stand (No. Halaman : K017)



- > Text area Nama Event Menampilkan nama event pada data Stand.
- > Text area Ukuran menampilkan ukuran stand (Panjang x lebar).
- > Date Tanggal event menampilkan tanggal event berlangsung.
- > Text area Harga sewa menampilkan Harga sewa sesuai nama event.
- > Text area Alamat menampilkan alamat event berlangsung.

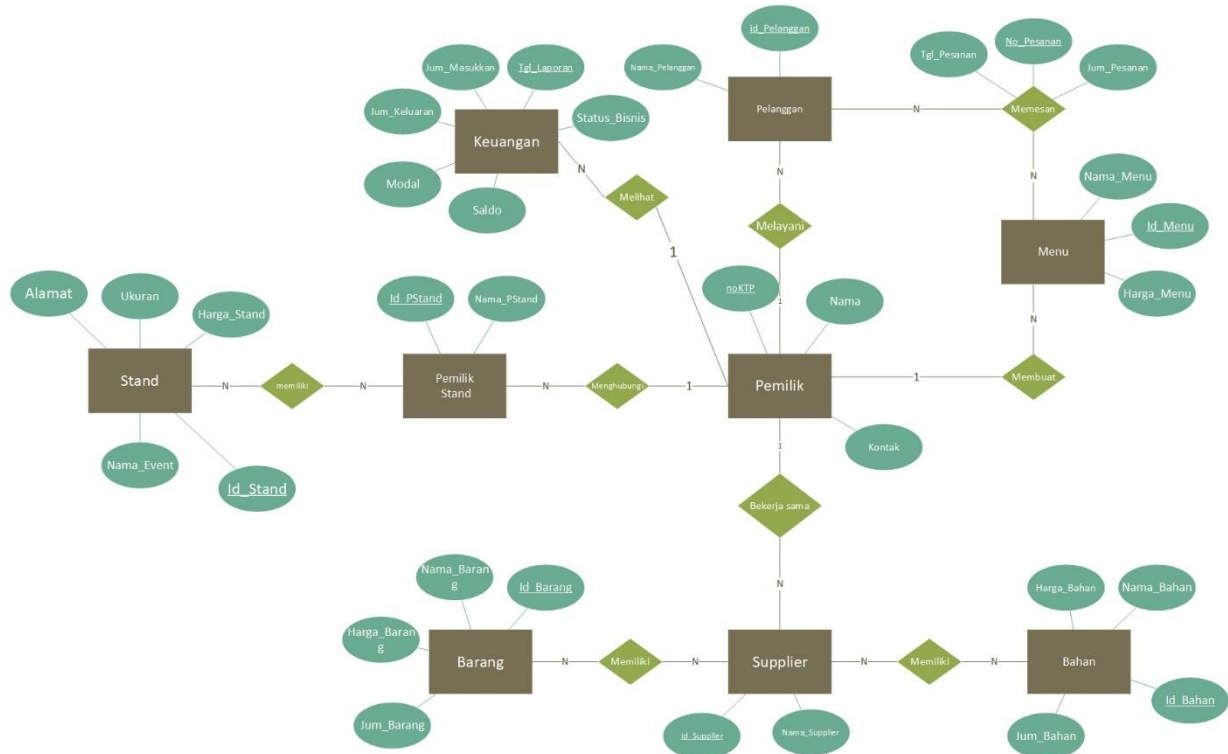
Halaman View Info Stand, No.Halaman : K017, Ukuran layar 850 x 480 untuk rata - rata smartphone Android.

Gambar 58: Antarmuka K017

Table 60: Antarmuka K017

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>Text_View_NamaEvent</i>	<i>Text area</i>	<i>Nama Event</i>	<i>Text area nama event menampilkan event yang akan diadakan oleh pemilik stand.</i>
<i>Text_View_Ukuran</i>	<i>Text area</i>	<i>Ukuran</i>	<i>.Text area Ukuran menampilkan ukuran stand yang dapat disewa</i>
<i>Date_View_Tanggal</i>	<i>Date</i>	<i>Tanggal</i>	<i>Date, tanggal tersebut menampilkan kapan stand dapat disewa dan event berlangsung.</i>
<i>Text_View_HargaSewa</i>	<i>Text area</i>	<i>Harga Sewa</i>	<i>Text area Harga sewa menampilkan harga sewa yang harus dibayar oleh pemilik jika ingin menyewa stand.</i>
<i>Text_View_Alamat</i>	<i>Text area</i>	<i>Alamat</i>	<i>Text area Alamat menampilkan dimana lokasi event dan stand.</i>

3.7. Perancangan Representasi Persistensi Kelas



Gambar 59: Perancangan Representasi Persistensi Kelas

4. Matriks Kerunutan

Table 61: Matriks Kerunutan

Use Case Terkait	Kelas
Memilih Menu Pesanan	Pesanan, Keuangan
Input Data Barang	Barang, Keuangan
Input Data Bahan	Bahan, Keuangan
Input Data Stand	Stand, Keuangan
Melihat Pesanan	Pesanan, Pelanggan
Melihat Info Stand	Stand
Input Data Menu	Menu
Melihat Laporan Keuangan	Keuangan, Laporan Keuangan
Input Data Pelanggan	Pemilik
Melihat Info Barang	Barang, Pemilik
Melihat Info Bahan	Bahan, Pemilik
Update Data Barang	Barang, Pemilik
Update Data Bahan	Bahan, Pemilik
Update Data Stand	Stand, Pemilik
Update Data Menu	Menu, Pemilik
Melihat Menu	Menu, Pemilik
Input Modal	Menu, Pemilik