

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

< Website Butik Amara Fashion >

untuk:

<Butik Amara>

Dipersiapkan oleh:

Inggita Ratu Mahesa 1301164628

Dhina Nur Fitriana 1301162768


Annisa Rahmaniar Dwi Pratiwi 1301164661

Wulan Anggraeni 1301164657

Program Studi Teknik Informatika

FIF – Telkom University

Jl. Telekomunikasi, Bandung 40257

	Prodi S1- Teknik Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL-BUTIK		53
		Revisi	-	Tgl: <24 Nov 18>

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

1. Pendahuluan.....	6
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen.....	6
1.2 Lingkup Masalah.....	6
1.3 Definisi dan Istilah.....	6
1.4 Referensi.....	7
1.5 Ikhtisar Dokumen.....	7
2 Deskripsi Perancangan Global.....	8
2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi.....	8
2.2 Deskripsi Arsitektural.....	8
2.3 Deskripsi Komponen.....	8
3 Perancangan Rinci.....	10
3.1 Realisasi Use Case.....	10
3.1.1 Use Case Keseluruhan.....	10
3.1.1.1 Use Case “ Mencari Produk “.....	10
3.1.1.2 Use Case “ Memilih Produk “.....	10
3.1.1.3 Use Case “ Melakukan Pembayaran “.....	10
3.1.1.4 Use Case “ Menginput Produk “.....	11
3.1.1.5 Use Case “ Mengupdate Produk “.....	11
3.1.1.6 Use Case “ Menghapus Produk “.....	11
3.1.1.7 Use Case “ Melihat Produk “.....	11
3.1.1.8 Use Case “ Melihat Laporan Keuangan“.....	11
3.1.1.9 Use Case “ Menginput Pembelian SparePart “.....	11
3.1.1.10 Use Case “ Mengupdate Pembelian SparePart “.....	11
3.1.1.11 Use Case “ Menghapus Pembelian SparePart“.....	12
3.1.1.12 Use Case “ Melihat Pembelian SparePart “.....	12
3.1.1.13 Use Case “ Cek Stock Produk “.....	12
3.1.1.14 Use Case “ Membuat Laporan Keuangan “.....	12
3.1.1.15 Use Case “ Cetak Bukti Pembayaran“.....	12
3.1.2 Identifikasi Kelas.....	13
3.1.3 Sequence Diagram.....	14
3.1.3.1 Sequence Diagram “ Mencari Produk “.....	14
3.1.3.2 Sequence Diagram “ Memilih Produk “.....	14
3.1.3.3 Sequence Diagram “ Melakukan Pembayaran “.....	14
3.1.3.4 Sequence Diagram “ Menginput Produk “.....	15
3.1.3.5 Sequence Diagram “ Mengupdate Produk “.....	15
3.1.3.6 Sequence Diagram “ Menghapus Produk “.....	16
3.1.3.7 Sequence Diagram “ Melihat Produk “.....	16
3.1.3.8 Sequence Diagram “ Melihat Lap.Keuangan “.....	16
3.1.3.9 Sequence Diagram “ Menginput Pembelian SparePart “.....	17
3.1.3.10 Sequence Diagram “ Mengupdate Pembelian SparePart “.....	17
3.1.3.11 Sequence Diagram “ Cek Stock Produk “.....	17
3.1.3.12 Sequence Diagram “ Menghapus Pembelian SparePart “.....	18
3.1.3.13 Sequence Diagram “ Melihat Pembelian SparePart “.....	18
3.1.3.14 Sequence Diagram “ Mencetak Bukti Pembayaran “.....	18
3.1.3.15 Sequence Diagram “ Membuat Laporan Keuangan“.....	19
3.1.4 Diagram Kelas.....	19
3.1.4.1 Diagram Kelas “ Mencari Produk”.....	19
3.1.4.2 Diagram Kelas “ Memilih Produk”.....	19
3.1.4.3 Diagram Kelas “ Melakukan Pembayaran”.....	19
3.1.4.4 Diagram Kelas “ Menginput Produk”.....	20
3.1.4.5 Diagram Kelas “ Mengupdate Produk”.....	20
3.1.4.6 Diagram Kelas “ Menghapus Produk”.....	20
3.1.4.7 Diagram Kelas “ Melihat Produk”.....	20
3.1.4.8 Diagram Kelas “ Melihat Laporan Keuangan ”.....	21
3.1.4.9 Diagram Kelas “ Menginput Pembelian SparePart”.....	21
3.1.4.10 Diagram Kelas “ Mengupdate Pembelian SparePart”.....	22
3.1.4.11 Diagram Kelas “ Menghapus Pembelian SparePart”.....	22

3.1.4.12	Diagram Kelas “Melihat Pembelian SparePart”	22
3.1.4.13	Diagram Kelas “Cek Stock Produk”	22
3.1.4.14	Diagram Kelas “Cetak Bukti Pembayaran”	23
3.1.4.15	Diagram Kelas “Membuat Lap.Keuangan”	23
3.2	Perancangan Detil Kelas	23
3.2.1	Kelas Karyawan	24
3.2.2	Kelas Pegawai	24
3.2.3	Kelas Manager	25
3.2.4	Kelas SparePart	25
3.2.5	Kelas Lap.Keuangan	26
3.2.6	Kelas Nota Transaksi	26
3.2.7	Kelas Produk	26
3.2.8	Kelas Pelanggan	27
3.2.9	Kelas Pembayaran	27
3.3	Diagram Kelas Keseluruhan	28
3.3.1	MVC Pattern Manager	28
3.3.2	MVC Pattern Pegawai	29
3.4	Algoritma/Query	29
3.5	Diagram Statechart	30
3.6	Perancangan Antarmuka	30
3.6	Perancangan Antarmuka	31
3.7	Perancangan Representasi Persistensi Kelas	50
3.7.1	Entitas dari Database	51
3.8	Deployment Diagram	51
4	Matriks Keruntutan	52

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen DPPL (Deskripsi Pengembangan Perangkat Lunak) ini berisi penjelasan terperinci mengenai perangkat lunak yang akan dibuat, yaitu deskripsi perancangan lingkungan implementasi dan dekomposisi fungsional modul, deskripsi data dalam bentuk basis data yang akan digunakan dalam pembuatan perangkat lunak, dekomposisi fisik modul, dan deskripsi rinci modul yang terdiri dari deskripsi layar, deskripsi proses dan deskripsi laporan. Tujuan penulisan DPPL :

1. Untuk memberikan landasan yang diperlukan dalam proses pengkodean sistem informasi SiKar.
2. Memberikan gambaran mengenai rancangan perangkat lunak Website Butik Amara Fashion yang dibangun secara terperinci.
3. Sebagai panduan dalam mengimplementasikan perangkat lunak suatu website tersebut.
4. Untuk memastikan bahwa semua fungsi dan prosedur yang akan dibuat telah memenuhi spesifikasi kebutuhan sesuai dokumen SKPL yang telah dibuat sebelumnya. Dengan dokumen DPPL ini diharapkan pengembangan perangkat lunak Website Butik Amara Fashion akan lebih terarah, efektif, dan efisien.

1.2 Lingkup Masalah

Website Butik Amara Fashion, yaitu perangkat lunak yang digunakan pada sebuah toko butik untuk menjual berbagai jenis fashion mulai dari pakaian, hijab, tas, sepatu dan lainnya. Sistem penjualan yang digunakan oleh butik amara fashion ini menggunakan fasilitas social media dan membuka toko karena belum memiliki e-commerce sehingga penjualannya masih minim. Dalam pencatatan data transaksi penjualan Butik Amara Fashion ini masih secara manual, sehingga sering terjadi kesalahan dalam mengupdate data dan pembuatan laporan. Dengan menggunakan fasilitas sosial media sebagai sarana penjualan, maka lingkup penjualan dan promosi pun masih kecil karena hanya orang-orang yang tergabung dalam social media dan masyarakat sekitar yang mengetahui toko butik amara saja.

Solusi yang diajukan untuk mengatasi masalah Butik Amara Fashion ini untuk mengembangkan bisnis penjualannya dengan membangun sebuah Website Butik Amara Fashion sehingga lingkup penjualannya semakin luas dan pelanggan yang akan membeli produk fashion ini akan mendapatkan kemudahan, dimana pelanggan yang tidak ingin berkunjung ke toko butik amara dapat mengakses Website Butik Amara Fashion untuk dapat melihat update jenis fashion yang ditawarkan serta proses transaksi yang lebih mudah yang dapat dilakukan dimana dan kapan saja.

1.3 Definisi dan Istilah

- DPPL (Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak) atau Software Design Description (SDD). Merupakan deskripsi perancangan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
- ERD adalah Entity Relationship Diagram, diagram dan notasi yang digunakan untuk merepresentasikan struktur data statis pada perangkat lunak.
- Use Case Diagram adalah gambaran graphical dari beberapa atau semua actor, use case, dan interaksi diantaranya yang memperkenalkan suatu sistem.

- Sequence diagram (diagram urutan) adalah suatu diagram yang memperlihatkan atau menampilkan interaksi-interaksi antar objek di dalam sistem yang disusun pada sebuah urutan atau rangkaian waktu.
- Class diagram adalah model statis yang menggambarkan struktur dan deskripsi class serta hubungannya antara class.

1.4 Referensi

<https://anzdoc.com/gl02-deskripsi-perancangan-perangkat-lunak-sistem-informasi-.html>
<https://www.scribd.com/document/93322832/Tubes-Deskripsi-Perancangan-Perangkat-Lunak-Ddpl#>
<https://javanewbie.wordpress.com/php/framework/codeigniter/contoh-kasus-sederhana-create-read-update-deletcrud-codeigniter/>
<https://javanewbie.wordpress.com/php/framework/codeigniter/contoh-kasus-sederhana-create-read-update-deletcrud-codeigniter/>

1.5 Ikhtisar Dokumen

Dokumen DPPL ini berisi deskripsi rancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan berdasarkan dokumen SKPL. Dalam dokumen DPPL ini dijabarkan perincian rancangan perangkat lunak yang dikembangkan, sehingga dapat diimplementasikan dengan spesifikasi yang jelas, dengan tetap menjadikan SKPL sebagai acuannya. Gambaran umum dokumen ini terdapat pada penjelasan di bawah ini.

A. Bab 1

Berisikan tentang overview dari rencana pengembangan perangkat lunak secara umum, seperti tujuan penulisan dokumen, lingkup masalah, definisi dan istilah, referensi, serta ikhtisar dokumen.

B. Bab 2

Berisikan tentang deskripsi perancangan global seperti rancangan lingkungan implementasi, deskripsi aksitektural, deskripsi komponen.

C. Bab 3

Berisikan tentang perancangan rinci yang berisi realisasi use case, perancangan detail kelas, diagram kelas keseluruhan, algoritma/query, diagram statechart, perancangan antarmuka, perancangan representasi kelas.

D. Bab 4

Matriks Keruntutan.

2 Deskripsi Perancangan Global

2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi

Lingkungan implementasi yang akan digunakan untuk pengembangan Sistem Informasi “Butik Amara” ini adalah :

Sistem Operasi : Windows 7 dan Windows 10

DBMS : MySQL 5.6.26

Development Tools : Visio 2010, IBM

Word Processor : MS Word 2010

Bahasa Pemrograman :C, PHP, HTML, Javascript, Applet

Browser : Firefox, Google Chrome

2.2 Deskripsi Arsitektural

Sistem Informasi “Butik Amara” memiliki menu utama yang merupakan fungsional system. Dalam sub menu Login terdapat pilihan apakah user masuk sebagai pelanggan maupun pihak management yaitu pegawai dan manager. Untuk login pelanggan menu yang dapat diakses yaitu terkait lihat produk, melakukan pembayaran dan cetak Nota Transaksi. Login Pegawai menu yang dapat diakses terkait Sparepart dan dapat membuat Lap.Keuangan, Manager menu yang dapat diakses terkait input produk dan lain sebagainya. Data dari setiap objek dan hasil transaksi akan masuk ke dalam Database.

2.3 Deskripsi Komponen

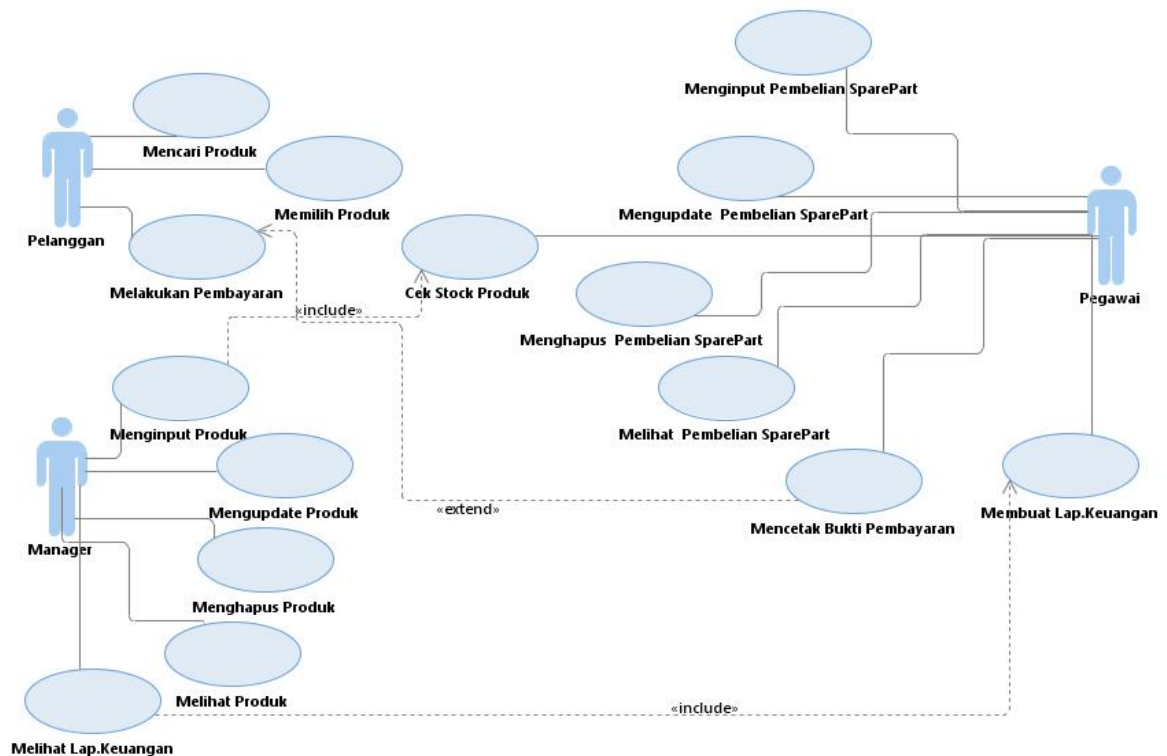
No	Nama Komponen	Keterangan
1.	Produk	Berisi entitas produk beserta informasi dari setiap produk
2.	Login Pegawai	Antarmuka yang digunakan untuk validasi pegawai
3.	Login Pelanggan	Antarmuka yang digunakan untuk validasi pelanggan
4.	Login Manager	Antarmuka yang digunakan untuk validasi manager
5.	Lihat Produk	Fungsionalitas sistem informasi untuk melihat produk
6.	Cari Produk	Fungsionalitas sistem informasi untuk mencari produk
7.	Pembayaran	Fungsionalitas sistem informasi untuk melakukan pembayaran
8.	Cetak Nota Transaksi	Fungsionalitas sistem informasi untuk melakukan cetak Nota Transaksi
9.	View Transaksi	Fungsionalitas sistem informasi untuk melakukan view Transaksi
10.	Input Sparepart	Fungsionalitas sistem informasi untuk melakukan input Sparepart
11.	Delete Sparepart	Fungsionalitas sistem informasi untuk melakukan delete Sparepart
12.	Update Sparepart	Fungsionalitas sistem informasi untuk melakukan update Sparepart
13.	Nota Transaksi	Fungsionalitas sistem informasi untuk melihat Nota Transaksi
14.	Buat Lap.Keuangan	Fungsionalitas sistem informasi untuk melakukan pembuatan Lap.Keuangan

15.	Sparepart	Berisi entitas produk beserta informasi dari setiap sparepart
16.	Input Produk	Fungsionalitas sistem informasi untuk melakukan input Produk
17.	Update Produk	Fungsionalitas sistem informasi untuk melakukan update Produk
18.	Delete Produk	Fungsionalitas sistem informasi untuk melakukan delete Produk
19.	Lihat Produk	Fungsionalitas sistem informasi untuk melakukan lihat Produk
20.	Lihat Lap.Keuangan	Fungsionalitas sistem informasi untuk melihat Lap.Keuangan
21.	Database	Berisi kumpulan data maupun kumpulan transaksi yang telah dilakukan

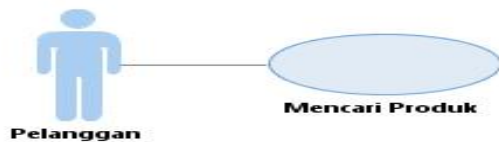
3 Perancangan Rinci

3.1 Realisasi Use Case

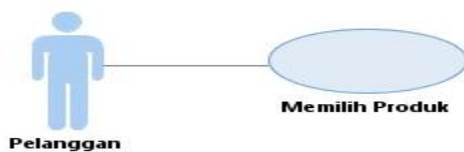
3.1.1 Use Case Keseluruhan



3.1.1.1 Use Case “ Mencari Produk “



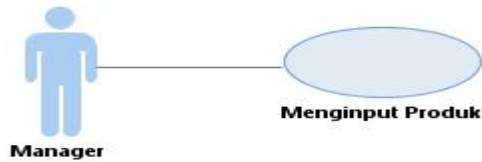
3.1.1.2 Use Case “ Memilih Produk “



3.1.1.3 Use Case “ Melakukan Pembayaran “



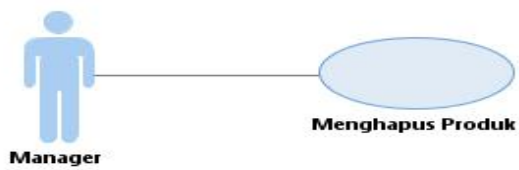
3.1.1.4 Use Case “ Menginput Produk “



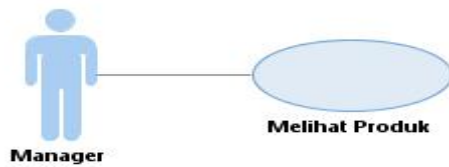
3.1.1.5 Use Case “ Mengupdate Produk “



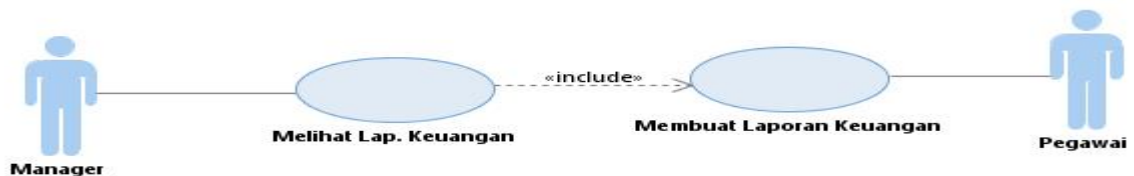
3.1.1.6 Use Case “ Menghapus Produk “



3.1.1.7 Use Case “ Melihat Produk “



3.1.1.8 Use Case “ Melihat Laporan Keuangan“



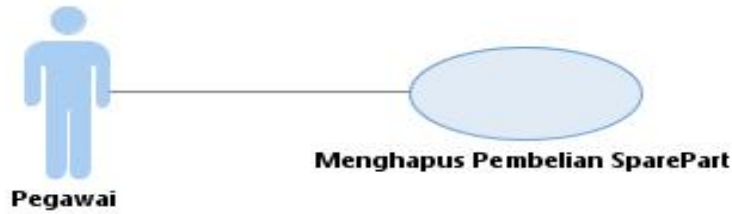
3.1.1.9 Use Case “ Menginput Pembelian SparePart “



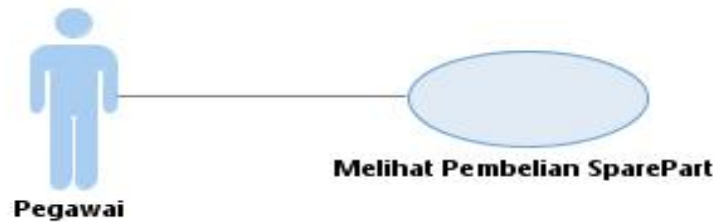
3.1.1.10 Use Case “ Mengupdate Pembelian SparePart “



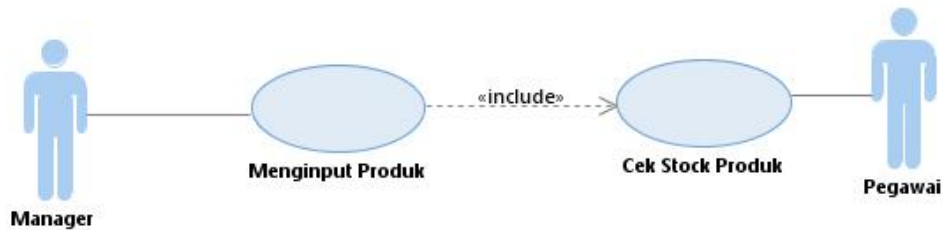
3.1.1.11 Use Case “ Menghapus Pembelian SparePart“



3.1.1.12 Use Case “ Melihat Pembelian SparePart “



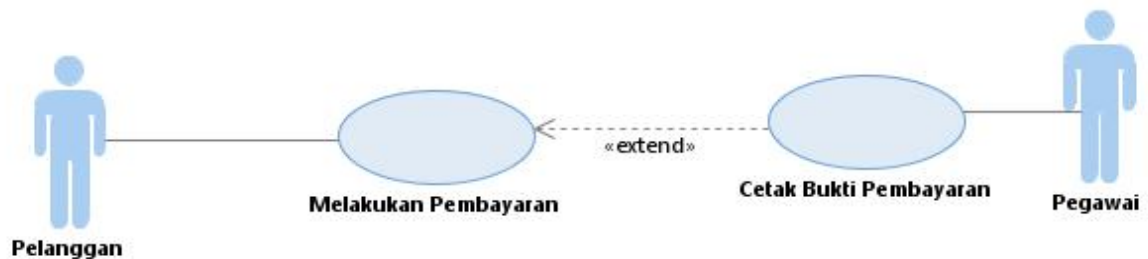
3.1.1.13 Use Case “ Cek Stock Produk “



3.1.1.14 Use Case “ Membuat Laporan Keuangan “



3.1.1.15 Use Case “ Cetak Bukti Pembayaran“



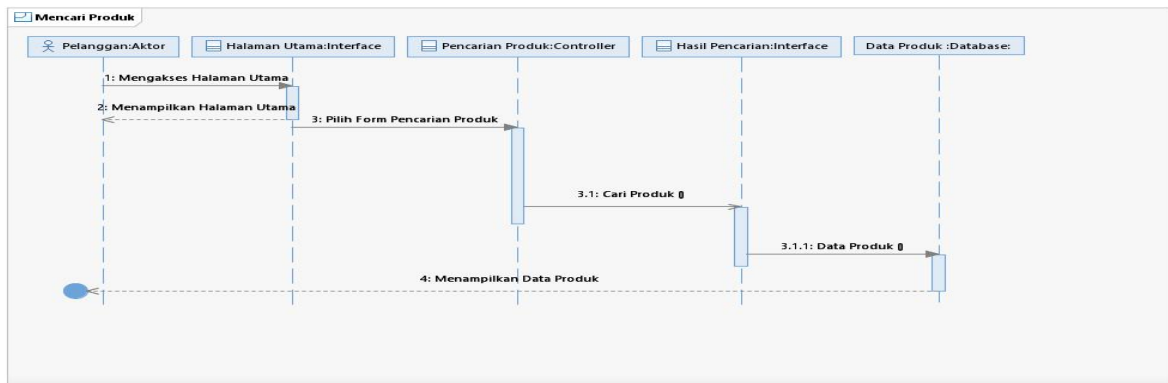
3.1.2 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait	SRS-ID
1	Produk	Input_Produk	DPPL-BUTIK-001
		Delete_Produk	DPPL- BUTIK-002
		Update_Produk	DPPL- BUTIK-003
2	Pegawai	Cetak_Bukti	DPPL- BUTIK-004
		Input_Pembelian_SparePart	DPPL- BUTIK-001
		Update_Pembelian_SparePart	DPPL- BUTIK-003
		Delete_Pembelian_SparePart	DPPL- BUTIK-002
		Membuat_Lap.Keuangan	DPPL- BUTIK-005
		Cek_Stock	DPPL- BUTIK-006
3	Manager	Input_Produk	DPPL- BUTIK-001
		Update_Produk	DPPL- BUTIK-003
		Delete_Produk	DPPL- BUTIK-002
		View_Produk	DPPL- BUTIK-007
		Cek_Stock	DPPL- BUTIK-006
		View_Lap.Keuangan	DPPL- BUTIK-007
4	SparePart	Input_SparePart	DPPL- BUTIK-001
		Update_SparePart	DPPL- BUTIK-003
		Delete_SparePart	DPPL- BUTIK-002
5	Lap. Keuangan	Cetak_Lap.Keuangan	DPPL- BUTIK-004
6	Nota Transaksi	Cetak_Bukti	DPPL- BUTIK-004
		Input	DPPL- BUTIK-001
		Delete	DPPL- BUTIK-002
7	Pembayaran	Pembayaran	DPPL- BUTIK-008
8	Pelanggan	Cari_Produk	DPPL- BUTIK-009
		Pilih_Produk	DPPL- BUTIK-010
		Bayar_Produk	DPPL- BUTIK-011

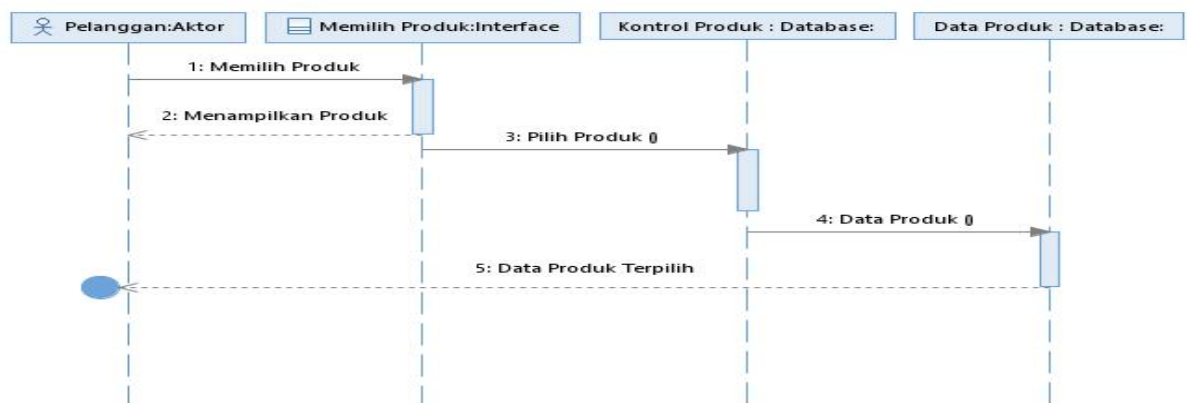
-

3.1.3 Sequence Diagram

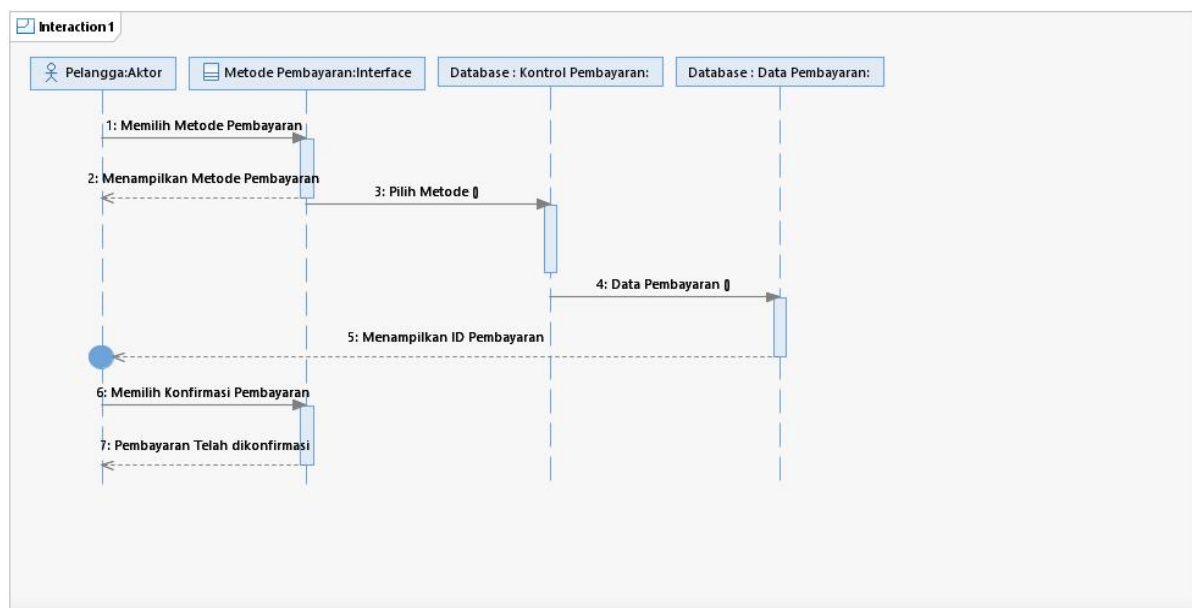
3.1.3.1 Sequence Diagram “ Mencari Produk “



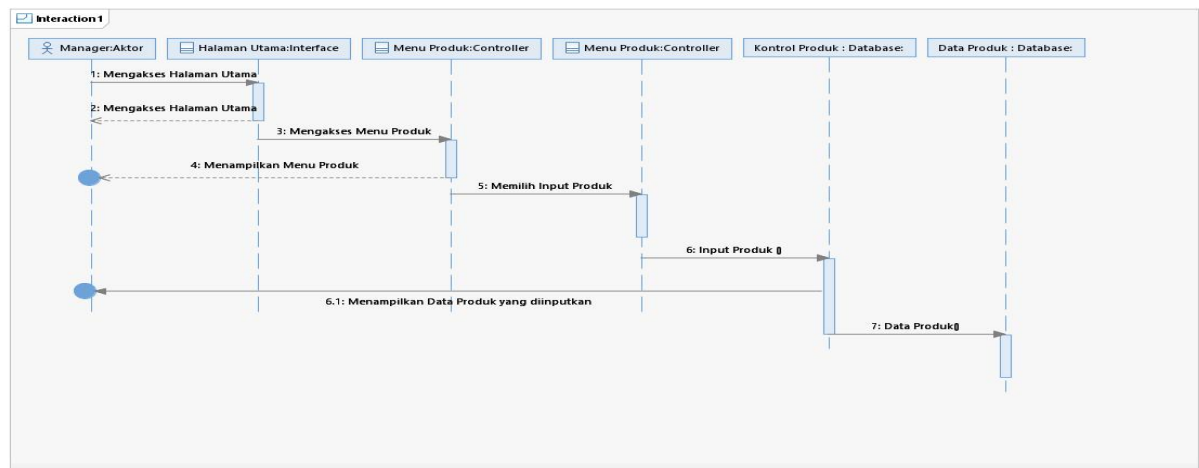
3.1.3.2 Sequence Diagram “ Memilih Produk “



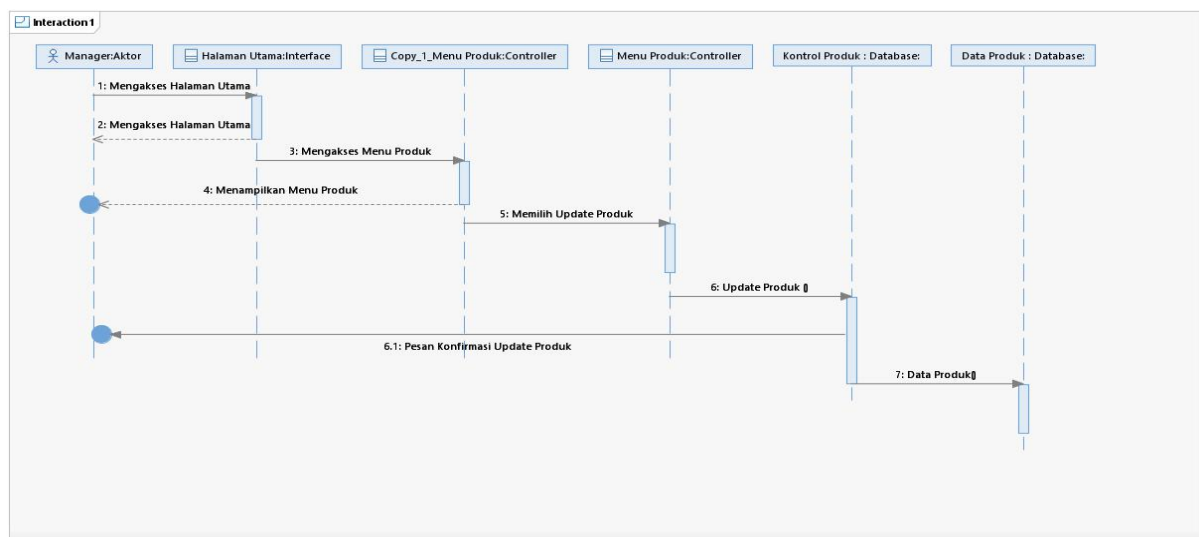
3.1.3.3 Sequence Diagram “ Melakukan Pembayaran “



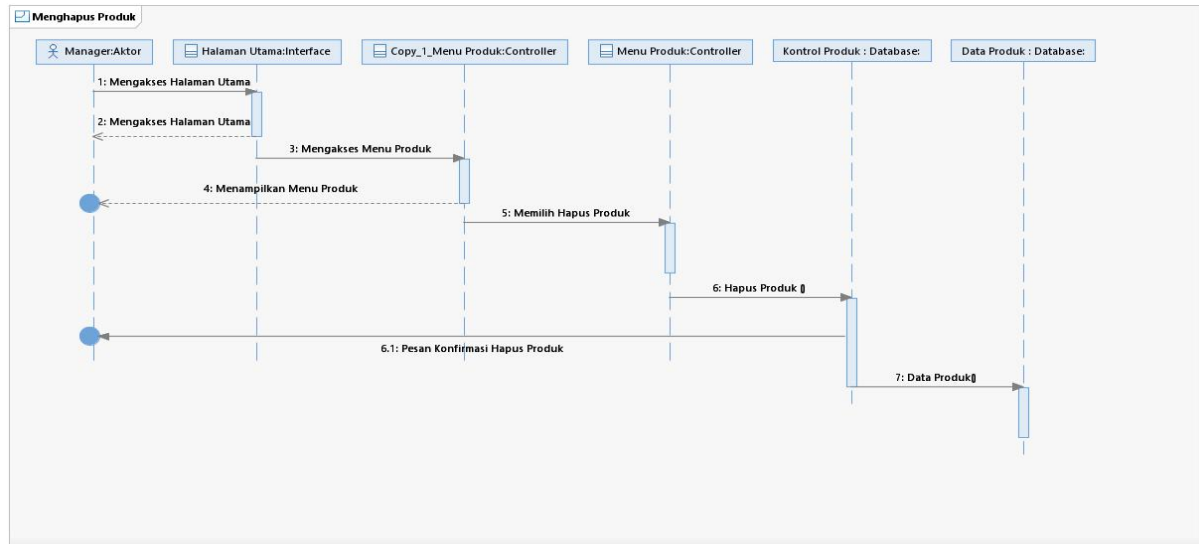
3.1.3.4 Sequence Diagram “ Menginput Produk “



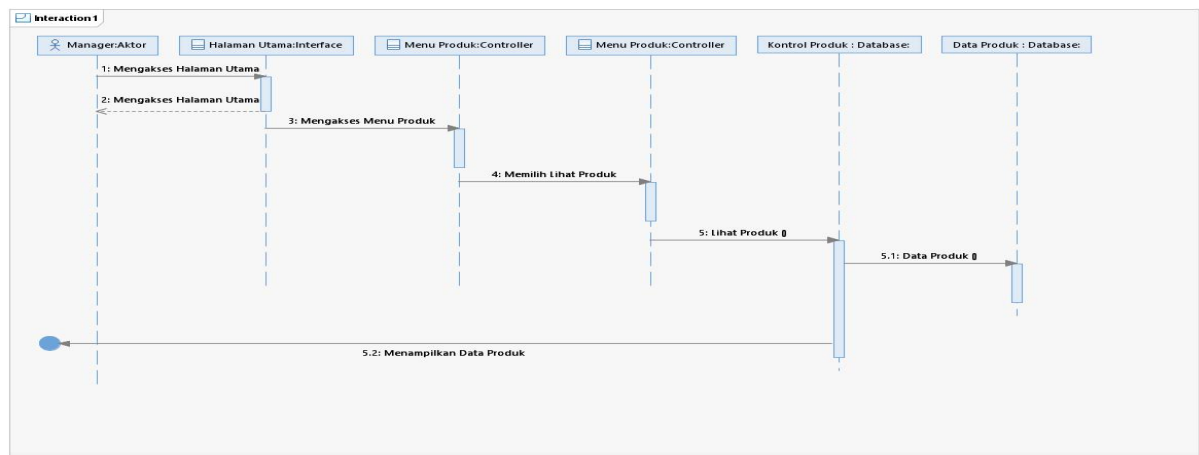
3.1.3.5 Sequence Diagram “ Mengupdate Produk “



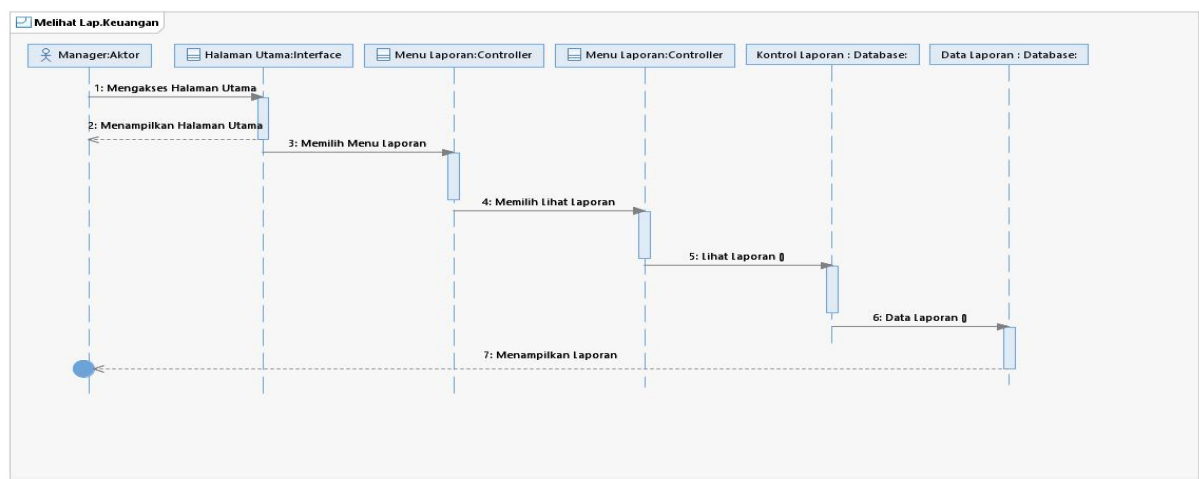
3.1.3.6 Sequence Diagram “ Menghapus Produk “



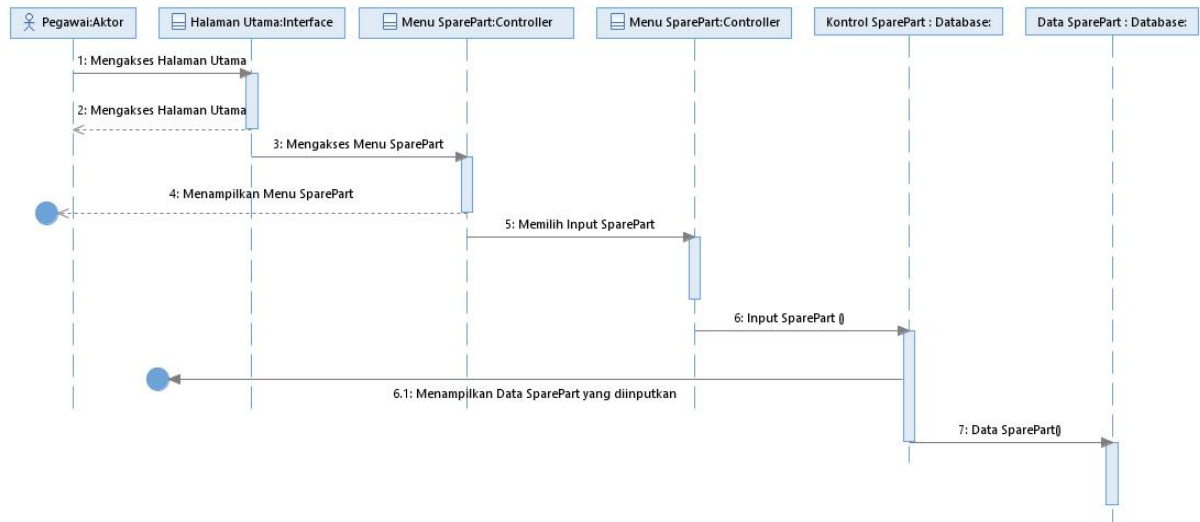
3.1.3.7 Sequence Diagram “ Melihat Produk “



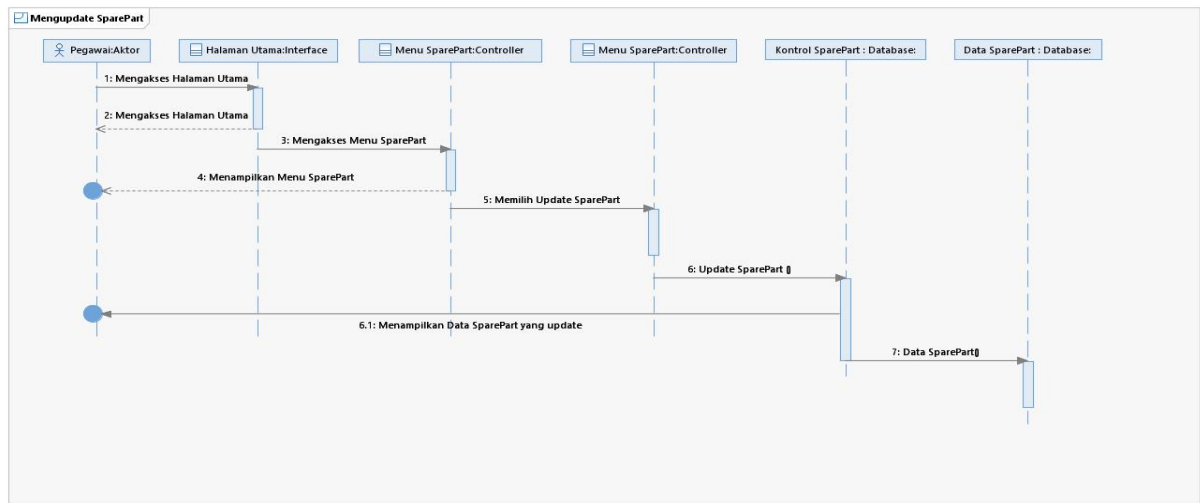
3.1.3.8 Sequence Diagram “ Melihat Lap.Keuangan “



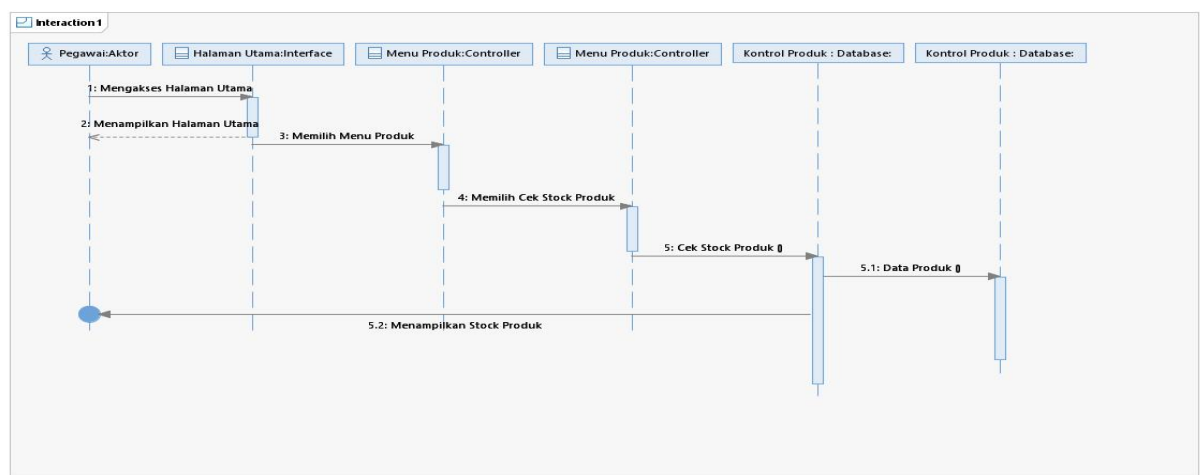
3.1.3.9 Sequence Diagram “ Menginput Pembelian SparePart “



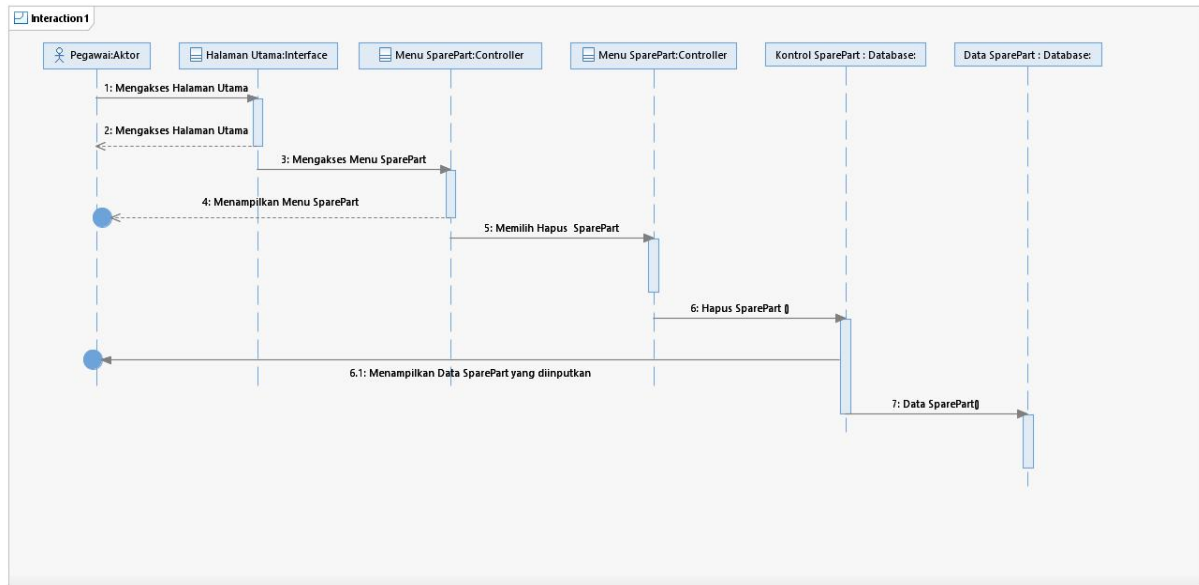
3.1.3.10 Sequence Diagram “ Mengupdate Pembelian SparePart “



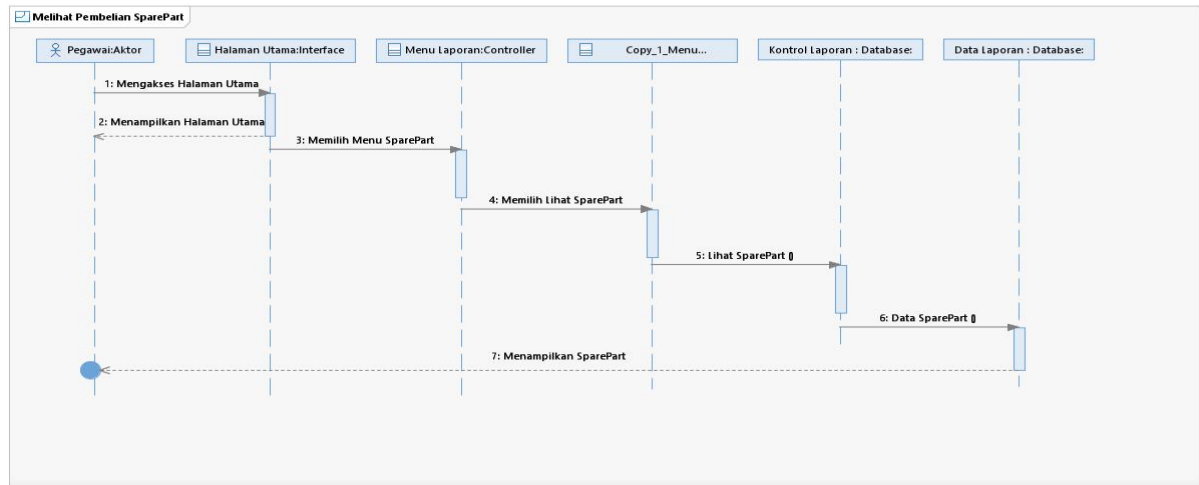
3.1.3.11 Sequence Diagram “ Cek Stock Produk “



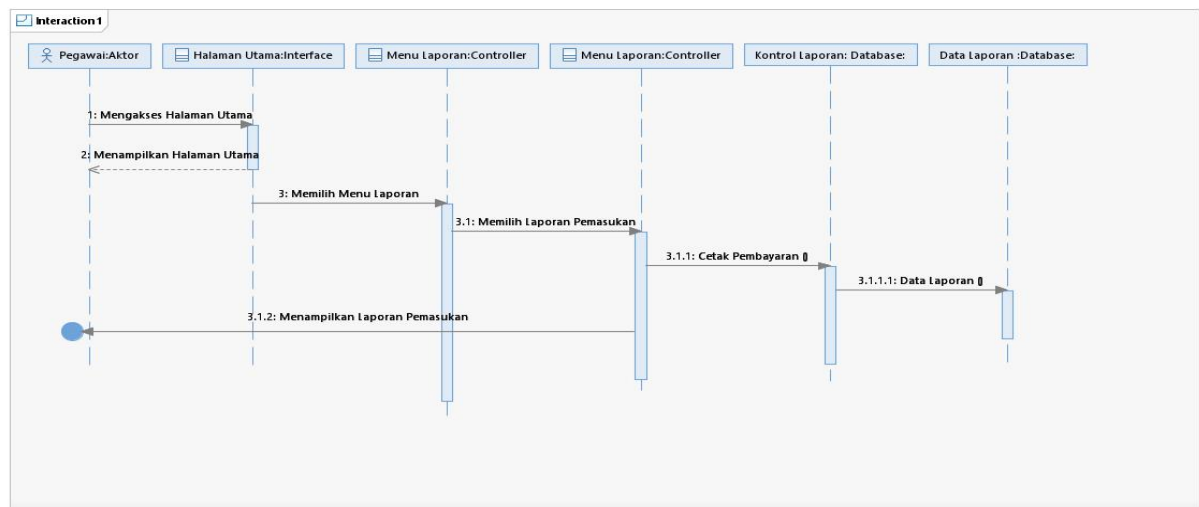
3.1.3.12 Sequence Diagram “ Menghapus Pembelian SparePart “



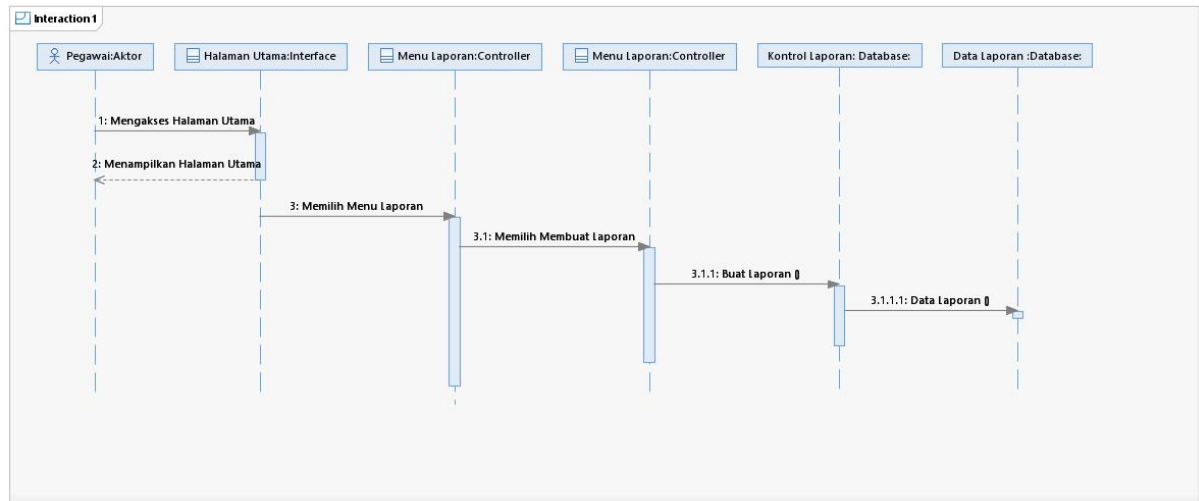
3.1.3.13 Sequence Diagram “ Melihat Pembelian SparePart “



3.1.3.14 Sequence Diagram “ Mencetak Bukti Pembayaran “



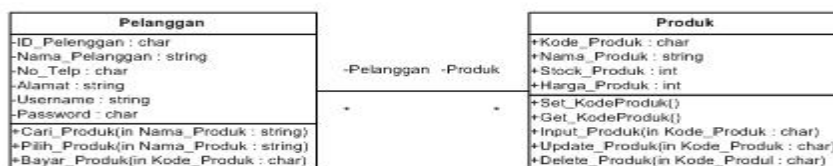
3.1.3.15 Sequence Diagram “ Membuat Laporan Keuangan”



3.1.4 Diagram Kelas

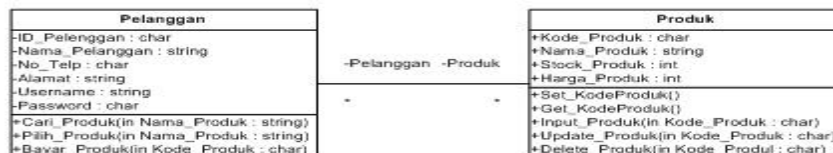
3.1.4.1 Diagram Kelas “ Mencari Produk”

Mencari Produk



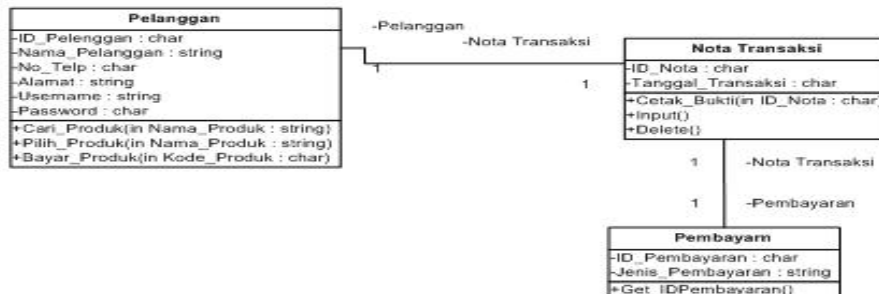
3.1.4.2 Diagram Kelas “ Memilih Produk”

Memilih Produk

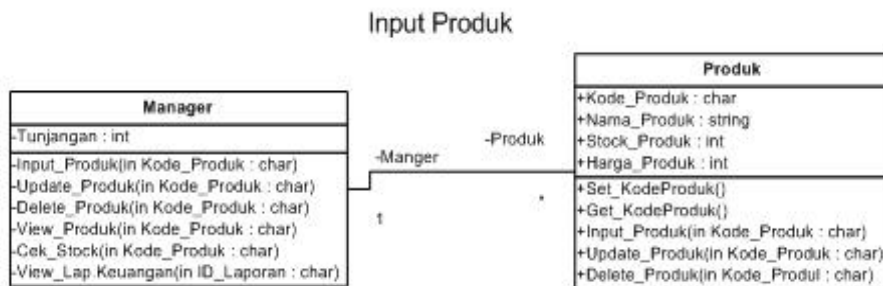


3.1.4.3 Diagram Kelas “ Melakukan Pembayaran”

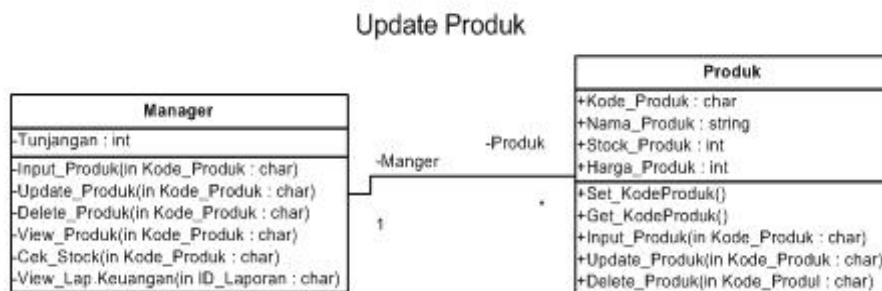
Melakukan Pembayaran



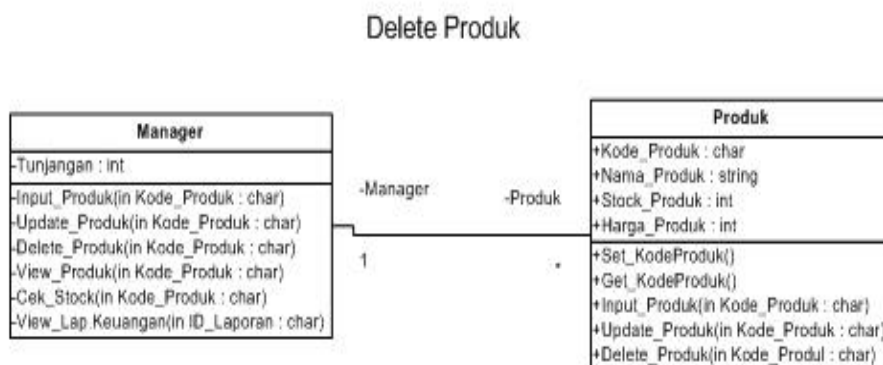
3.1.4.4 Diagram Kelas “ Menginput Produk”



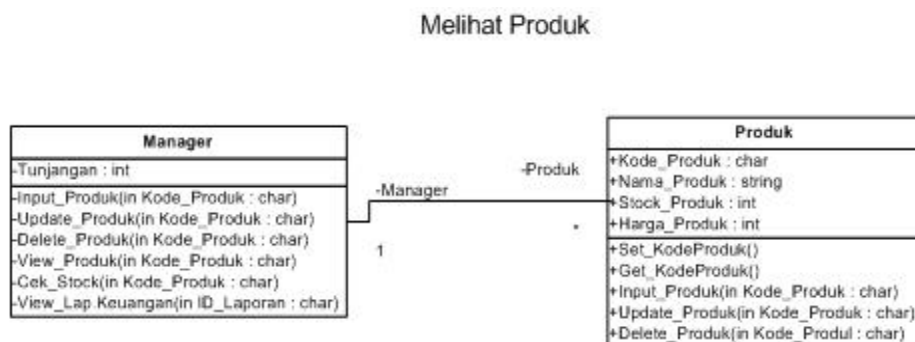
3.1.4.5 Diagram Kelas “ Mengupdate Produk”



3.1.4.6 Diagram Kelas “ Menghapus Produk”

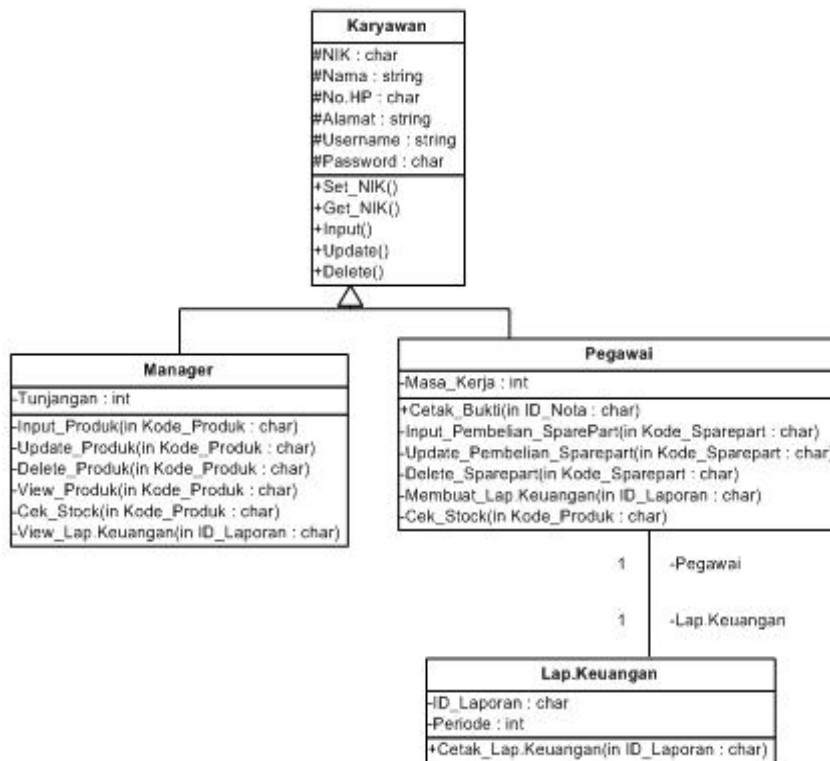


3.1.4.7 Diagram Kelas “ Melihat Produk”



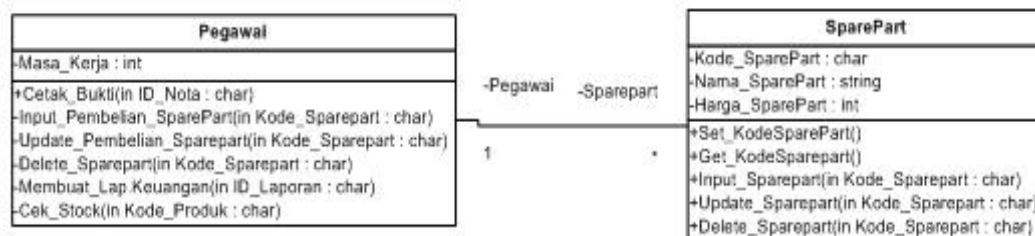
3.1.4.8 Diagram Kelas “Melihat Laporan Keuangan”

Melihat Lap.Keuangan

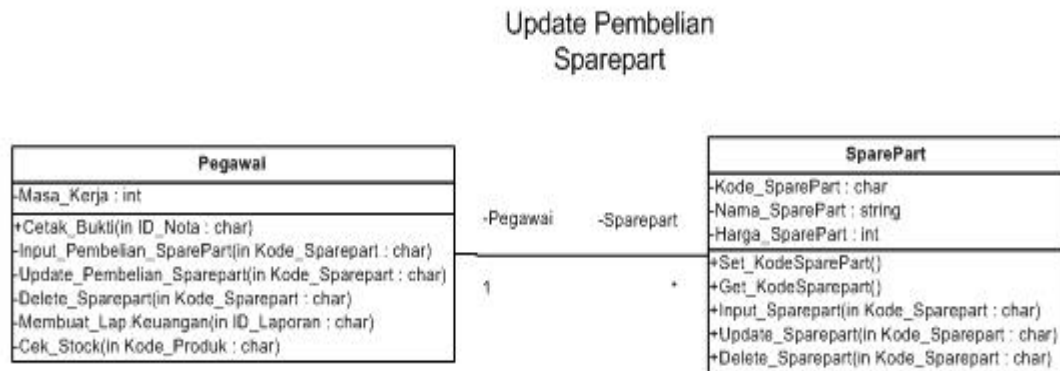


3.1.4.9 Diagram Kelas “Menginput Pembelian SparePart”

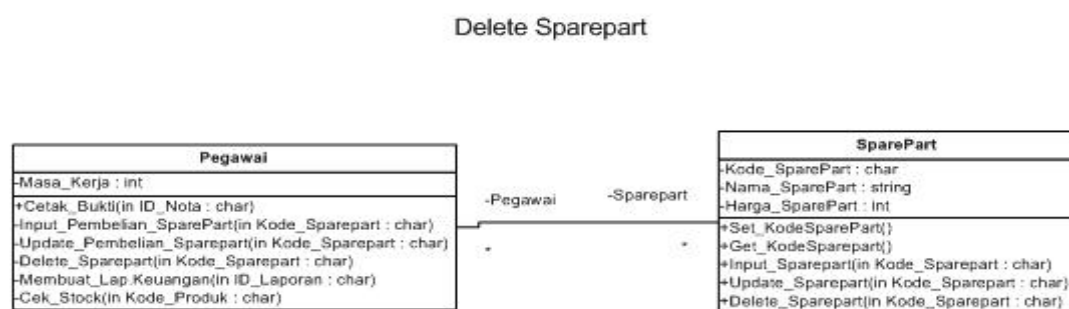
Input Spare Part



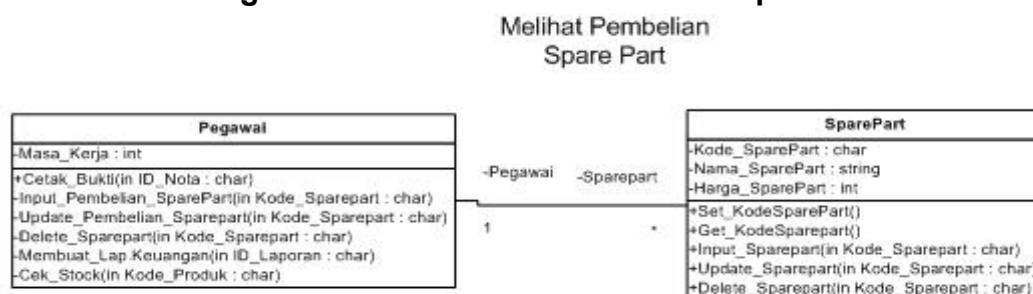
3.1.4.10 Diagram Kelas “ Mengupdate Pembelian SparePart”



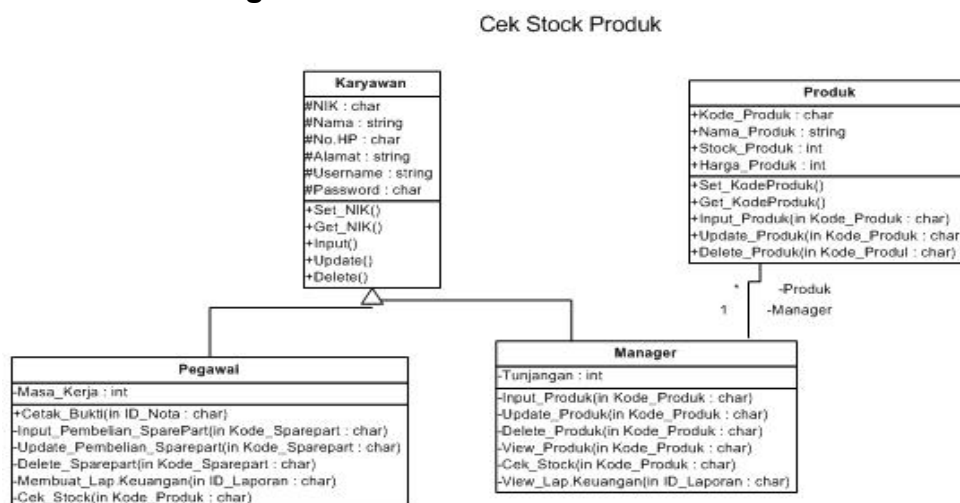
3.1.4.11 Diagram Kelas “ Menghapus Pembelian SparePart”



3.1.4.12 Diagram Kelas “ Melihat Pembelian SparePart”

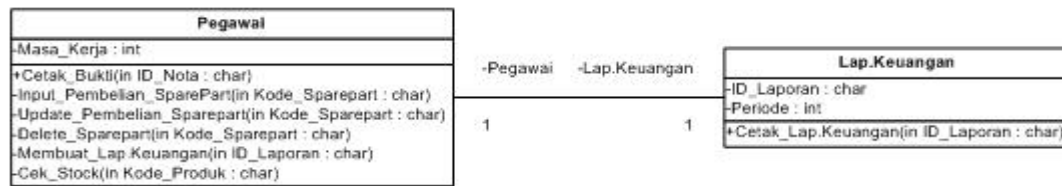


3.1.4.13 Diagram Kelas “ Cek Stock Produk ”



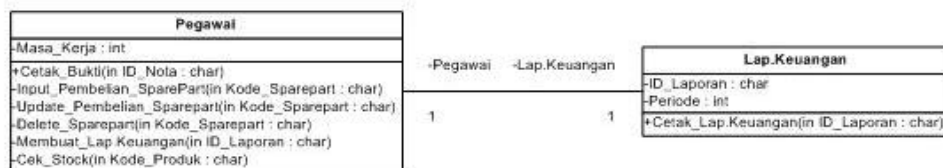
3.1.4.14 Diagram Kelas “ Cetak Bukti Pembayaran”

Memilih Laporan
Pemasukan



3.1.4.15 Diagram Kelas “ Membuat Lap.Keuangan ”

Membuat Laporan



3.2 Perancangan Detil Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait	SRS-ID
1	Produk	Input_Produk	DPPL-BUTIK-001
		Delete_Produk	DPPL- BUTIK-002
		Update_Produk	DPPL- BUTIK-003
2	Pegawai	Cetak_Bukti	DPPL- BUTIK-004
		Input_Pembelian_SparePart	DPPL- BUTIK-001
		Update_Pembelian_SparePart	DPPL- BUTIK-003
		Delete_Pembelian_SparePart	DPPL- BUTIK-002
		Membuat_Lap.Keuangan	DPPL- BUTIK-005
		Cek_Stock	DPPL- BUTIK-006
3	Manager	Input_Produk	DPPL- BUTIK-001
		Update_Produk	DPPL- BUTIK-003
		Delete_Produk	DPPL- BUTIK-002
		View_Produk	DPPL- BUTIK-007
		Cek_Stock	DPPL- BUTIK-006
		View_Lap.Keuangan	DPPL- BUTIK-007
4	SparePart	Input_SparePart	DPPL- BUTIK-001
		Update_SparePart	DPPL- BUTIK-003
		Delete_SparePart	DPPL- BUTIK-002
5	Lap. Keuangan	Cetak_Lap.Keuangan	DPPL- BUTIK-004
6	Nota Transaksi	Cetak_Bukti	DPPL- BUTIK-004
		Input	DPPL- BUTIK-001
		Delete	DPPL- BUTIK-002
7	Pembayaran	Pembayaran	DPPL- BUTIK-008
8	Pelanggan	Cari_Produk	DPPL- BUTIK-009
		Pilih_Produk	DPPL- BUTIK-010
		Bayar_Produk	DPPL- BUTIK-011

3.2.1 Kelas Karyawan

Nama Kelas : Karyawan

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
Set_NIK()	Public	Mengatur data yang akan dimasukkan ke kelas karyawan
Get_NIK()	Public	Mengambil data masukan dari NIK karyawan
Input()	Public	Menerima masukkan data berupa NIK, No. HP, username dan password dari user
Update()	Public	Melakukan perubahan pada data Karyawan jika ingin memperbarui atau terjadi kesalahan saat entry
Delete()	Public	Menghapus data yang tidak valid dan dibutuhkan lagi pada karyawan
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
NIK	Protected	Char
Nama	Protected	String
No. HP	Protected	Char
Alamat	Protected	String
Username	Protected	String
Password	Protected	Char

3.2.2 Kelas Pegawai

Nama Kelas : Pegawai

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
Cetak_Bukti (ID_Nota : char)	Private	Melakukan pencetakan bukti pembayaran untuk transaksi yang dilakukan oleh pelanggan saat membayar produk
Input_Pembelian_SparePart (Kode_SparePart : char)	Private	Menerima masukkan data pembelian SparePart
Membuat_Lap.Keuangan (ID_Laporan : char)	Private	Melakukan pembuatan laporan untuk mendata uang masuk dan keluar dari butik
Update_Pembelian_SparePart (Kode_SparePart : char)	Private	Melakukan perubahan pada data pembelian SparePart jika ingin memperbarui atau terjadi kesalahan saat entry
Delete_Pembelian_SparePart (Kode_SparePart : char)	Private	Menghapus data pembelian SparePart jika terjadi input data yang double
Cek_Stock (Kode_Produk : char)	Private	Melakukan cek stock agar stock selalu lengkap.
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
Masa_Kerja	Private	Integer

3.2.3 Kelas Manager

Nama Kelas : Manager

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
Input_Produk (Kode_Produk : char)	Private	Menerima masukkan data Produk
View_Lap.Keuangan (ID_Laporan)	Private	Melihat laporan untuk mendata uang masuk dan keluar dari butik dari data laporan keuangan yang telah dimasukkan sebelumnya
Update_Produk (Kode_Produk : char)	Private	Melakukan perubahan pada data Produk jika ingin memperbarui atau terjadi kesalahan saat entry
Delete_Produk (Kode_Produk : char)	Private	Menghapus data produk yang dilakukan oleh manager
Cek_Stock (Kode_Produk)	Private	Melakukan cek stock agar stock selalu lengkap.
View_Produk (Kode_Produk : char)	Private	Melihat Produk yang ada di dalam Sistem Informasi butik
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
Tunjangan	Private	Integer

3.2.4 Kelas SparePart

Nama Kelas : SparePart

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
Set_KodeSparePart()	Public	Mengatur data yang akan dimasukkan ke kelas SparePart berdasarkan kode SparePart
Get_KodeSparePart ()	Public	Mengambil data masukan dari kode SparePart
Input_SparePart (Kode_SparePart : char)	Public	Menerima masukkan data berupa kode SparePart
Update_SparePart (Kode_SparePart : char)	Public	Melakukan perubahan pada data SparePart jika ingin memperbarui atau terjadi kesalahan saat entry
Delete_SparePart (Kode_SparePart : char)	Public	Menghapus data yang ada pada SparePart, jika terjadi input data yang double
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
Kode_SparePart	Private	Char
Nama_SparePart	Private	String
Harga_SparePart	Private	Integer

3.2.5 Kelas Lap.Keuangan

Nama Kelas : Lap.Keuangan

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
Cetak_Lap.Keuangan (ID_Laporan : char)	Public	Melakukan pencetakan laporan keuangan berdasarkan data bukti pembayaran dan pengeluaran
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
ID_Laporan	Private	Char
Periode	Private	Integer

3.2.6 Kelas Nota Transaksi

Nama Kelas : Nota_Transaksi

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
Input()	Public	Menerima masukkan data transaksi yang telah dilakukan oleh pegawai dan pelanggan
Delete()	Public	Menghapus data yang ada pada Nota Transaksi jika terjadi input double
Cetak_Bukti (ID_Nota : char)	Public	Melakukan pencetakan bukti nota yang didapat dari ID_Nota nya
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
ID_Nota	Private	Char
Tanggal_Transaksi	Private	Char

3.2.7 Kelas Produk

Nama Kelas : Produk

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
Set_KodeProduk()	Public	Mengatur data yang akan dimasukkan ke kelas Produk berdasarkan kode Produk
Get_KodeProduk ()	Public	Mengambil data masukan dari kode Produk
Input_Produk (Kode_Produk : char)	Public	Menerima masukkan data berupa kode Produk
Update_Produk (Kode_Produk : char)	Public	Melakukan perubahan pada data Produk jika ingin memperbarui atau terjadi kesalahan saat entry
Delete_Produk	Public	Menghapus data yang dipilih jika produk

(Kode_Produk : char)		tersebut tidak tersedia lagi
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
Kode_Produk	Public	Char
Nama_Produk	Public	String
Harga_Produk	Public	Integer
Stock_Produk	Public	Integer

3.2.8 Kelas Pelanggan

Nama Kelas : Pelanggan

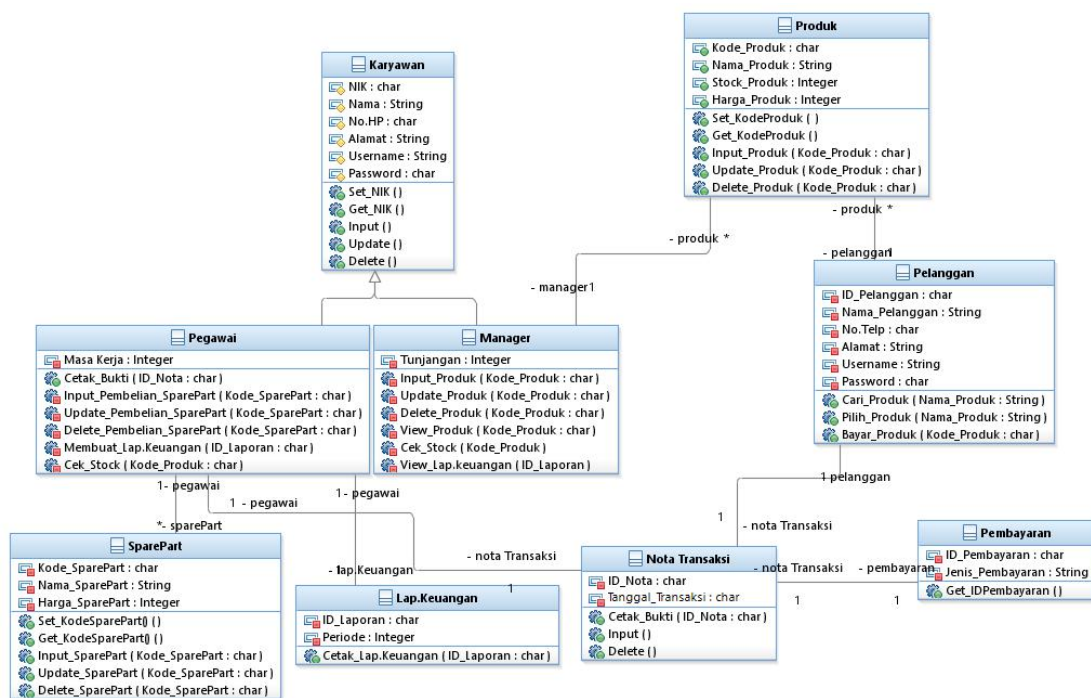
Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
Cari_Produk (Nama_Produk : string)	Public	Tahapan pertama yang dilakukan pelanggan adalah mencari produk
Pilih_Produk (Nama_Produk : string)	Public	Setelah mendapatkan beberapa produk yang dicari, pelanggan akan memasukkan produk pilihan ke keranjang
Bayar_Produk (Kode_Produk : char)	Public	Setelah proses pencarian dan pilih produk selesai, pelanggan melakukan pembayaran.
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
ID_Pelanggan	Private	Char
Nama_Pelanggan	Private	String
No. Telp	Private	Char
Alamat	Private	String
Username	Private	String
Password	Private	Char

3.2.9 Kelas Pembayaran

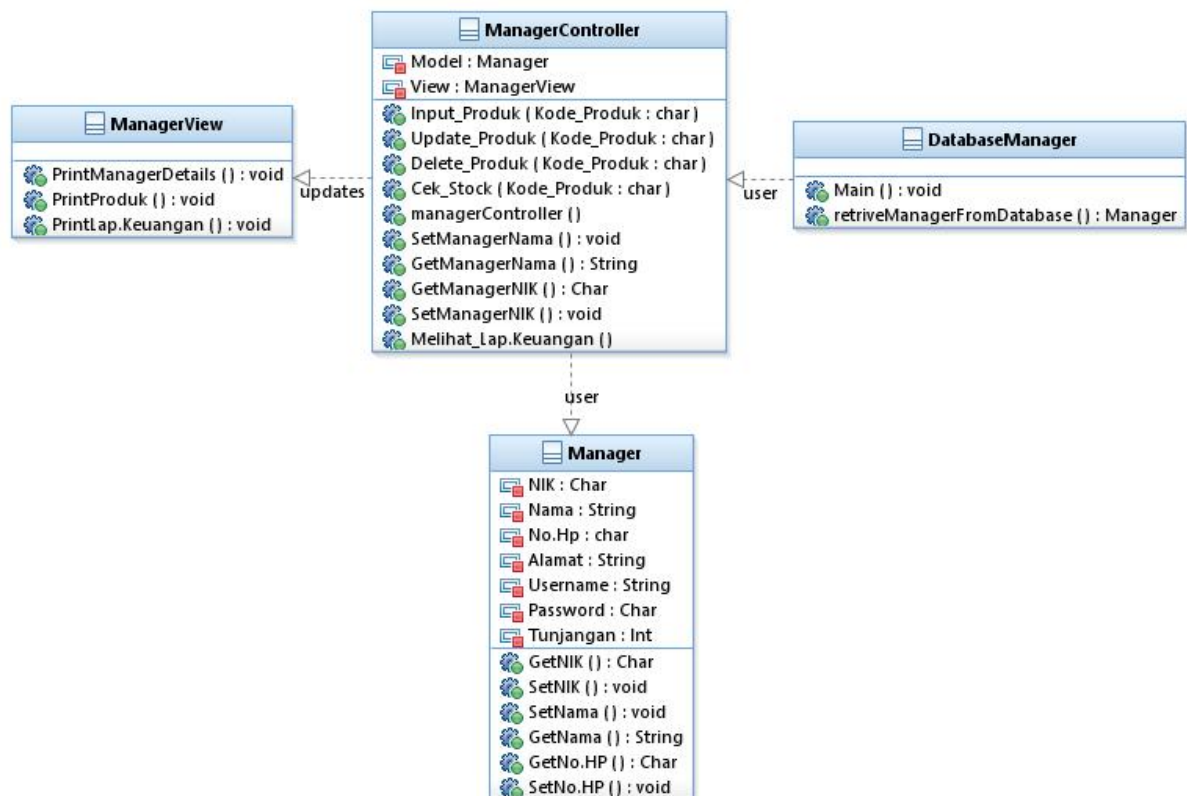
Nama Kelas :Pembayaran

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
Get_IDPembayaran()	Public	Mengambil data masukan dari pembayaran yang dilakukan pelanggan untuk membayar produk melalui pegawai
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
ID_Pembayaran	Private	Char
Jenis_Pembayaran	Private	String

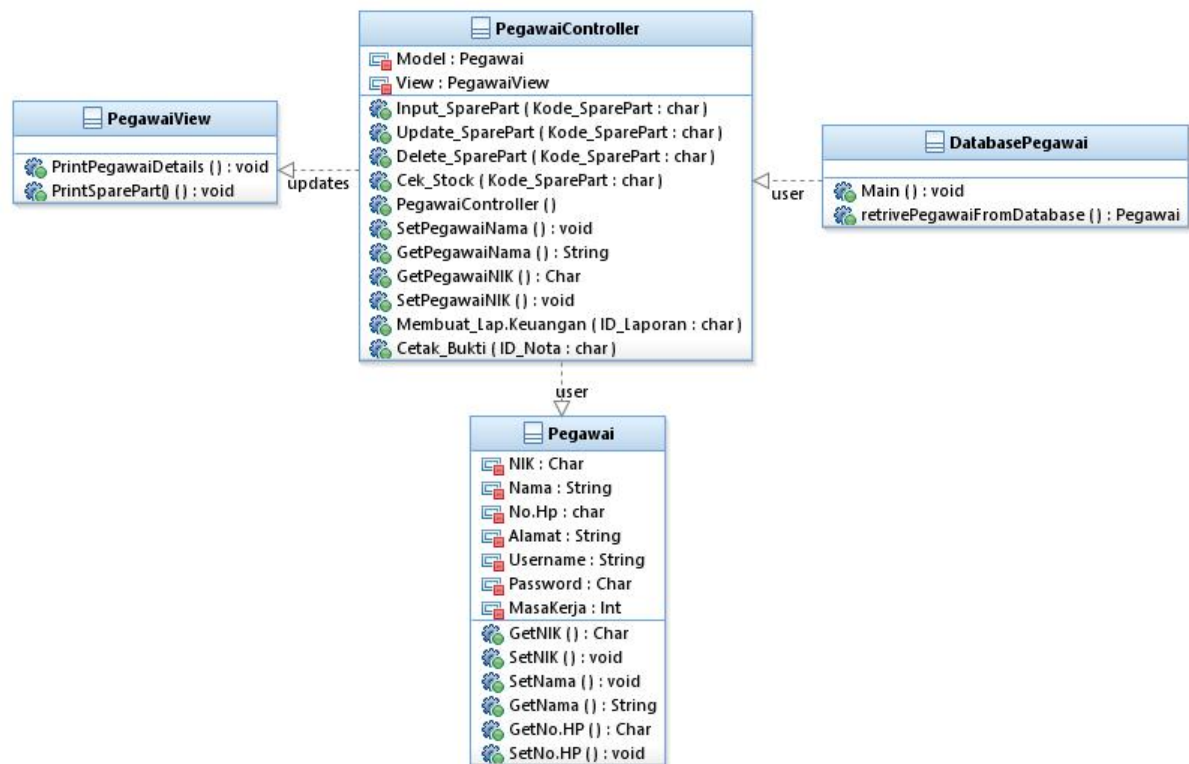
3.3 Diagram Kelas Keseluruhan



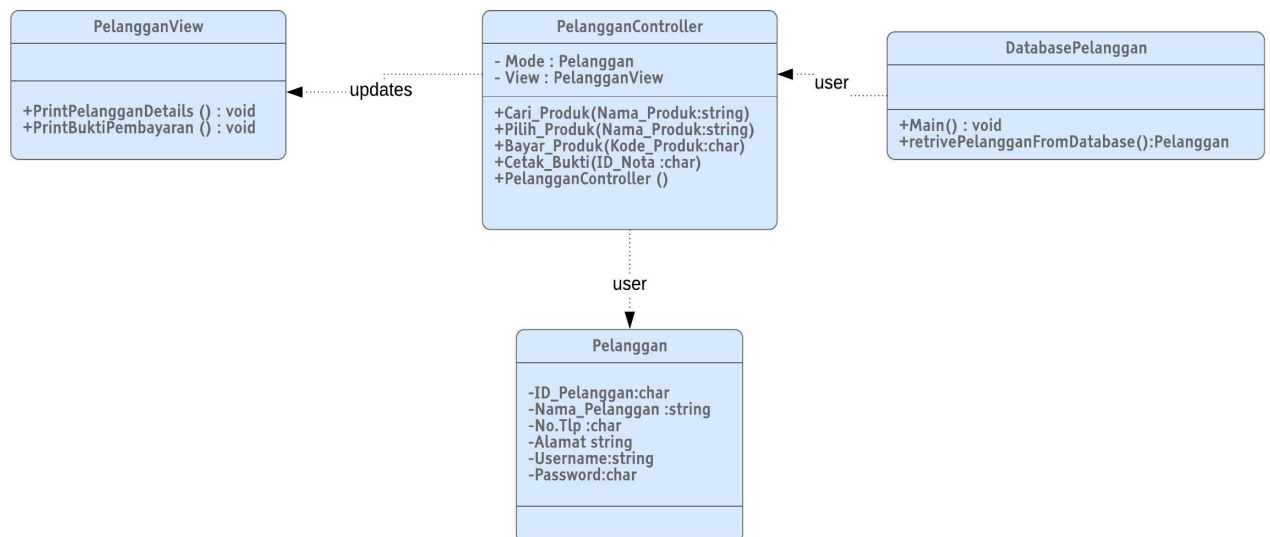
3.3.1 MVC Pattern Manager



3.3.2 MVC Pattern Pegawai



3.3.3 MVC Pattern Pelanggan



3.4 Algoritma/Query

Nama Kelas : Pembayaran

Nama Operasi : Get_IDPembayaran ()

Algoritma :

(Algo-001)

--

```

If (Nota Transaksi <> null) then
    GetIDPembayaran ()
    TampilIDPembayaran ()
else
    Output (“ Anda belum melakukan Transaksi “)

```

Nama Kelas : Nota Transaksi
 Nama Operasi : Cetak Bukti (ID_Nota)
 Algoritma :

(Algo-002)

```

GetIDPembayaran ()
Input DataBayar (Pembayaran)
Input (Nota_Transaksi)

If (GetID_Pembayaran==DataBayar )then
    CetakBukti(ID_Nota)
else
    Output (“ Anda belum melakukan pembayaran”)

```

Nama Kelas : Lap. Keuangan
 Nama Operasi : Cetak_Lap.Keuangan (ID_Laporan)
 Algoritma :

(Algo-003)

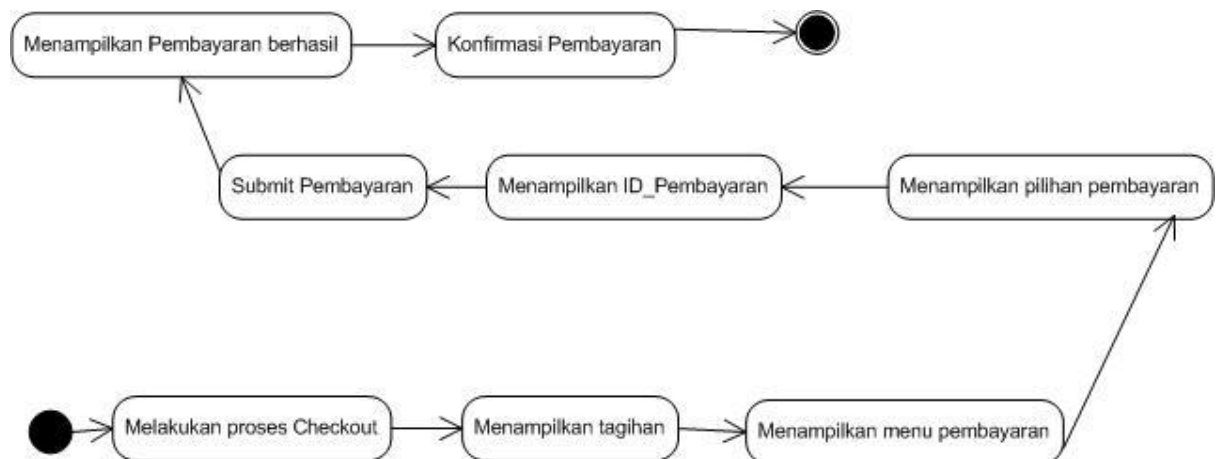
```

Input DataPembelian (Pegawai)
Input DataPenjualan (Pegawai)
Input (Laporan)

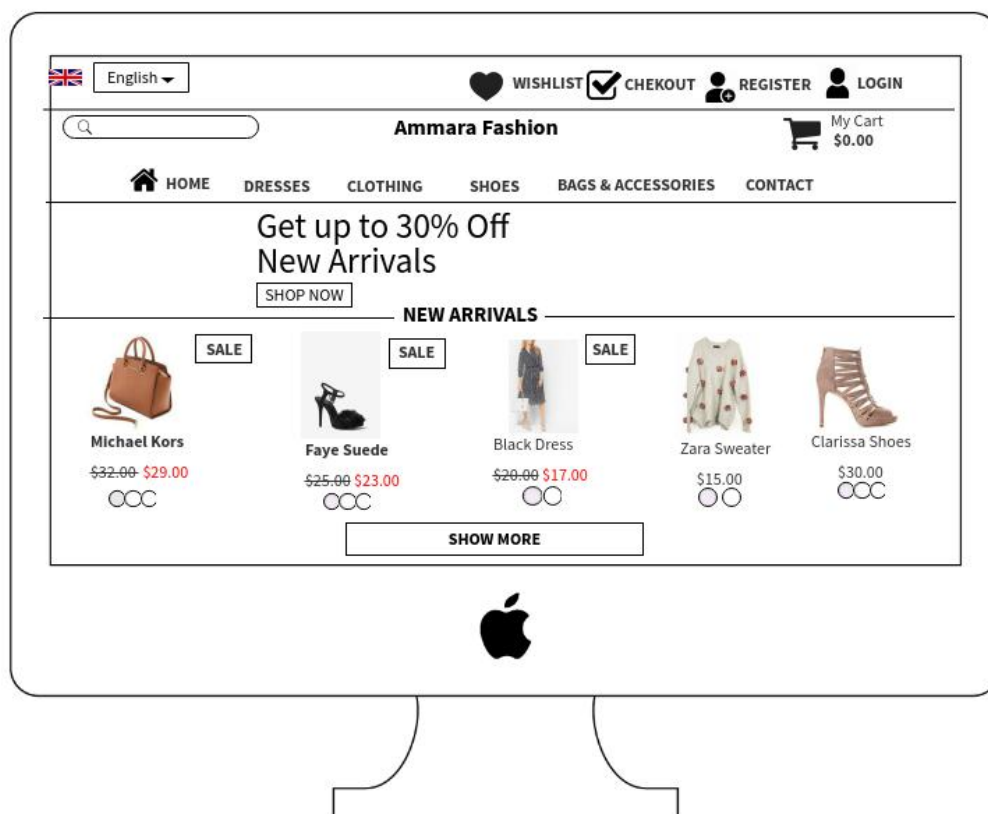
If ( (DataPembelian <> null ) AND (Data Penjualan <> null) )then
    Cetak_Lap.Keuangan(ID_Laporan)
Else
    Output(“Anda belum melakukan input Laporan”)

```

3.5 Diagram Statechart



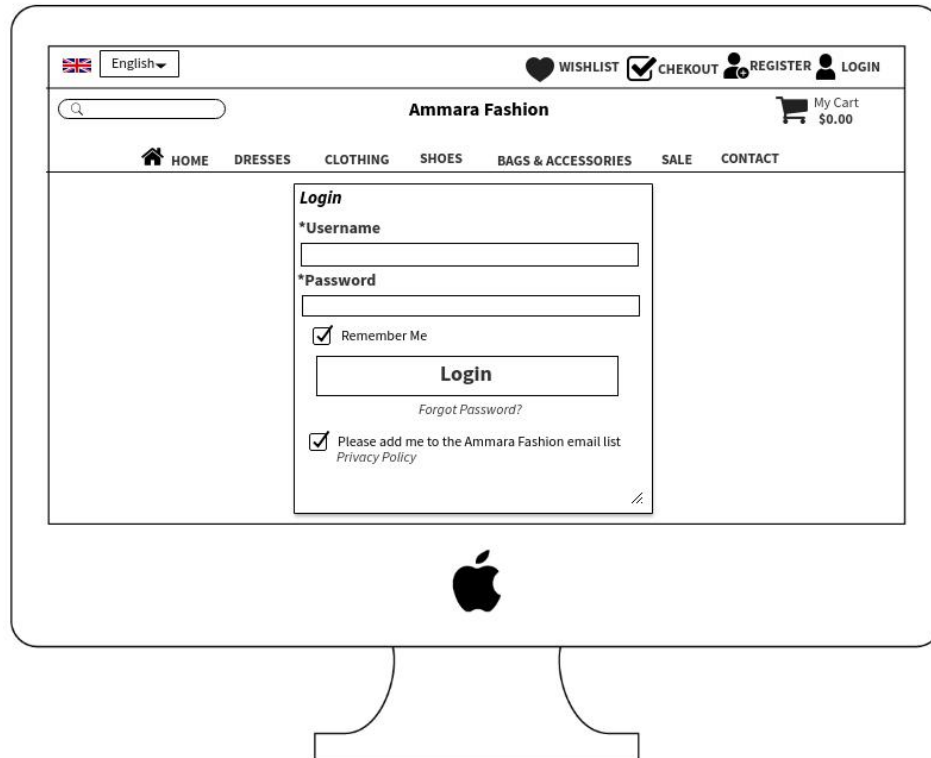
3.6 Perancangan Antarmuka



Tabel 3.6 Home Page

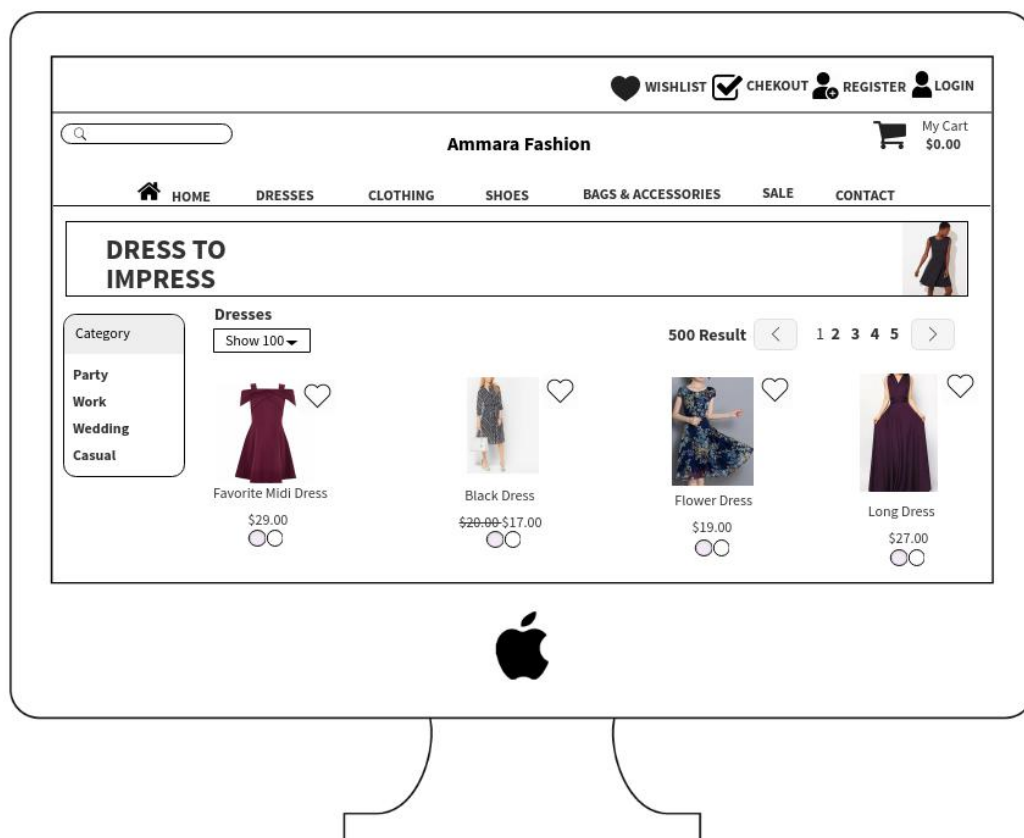
Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
		Home Page	Halaman utama dari sebuah website, berupa tampilan yang bisa diakses oleh pelanggan.
Button1	Button	Show More	Melihat lebih lengkap produk yang ingin ditampilkan
Button2	Button	Shop Now	Button untuk memulai melakukan belanja di website tersebut.
Button3	Button	Dresses	Berupa list jenis dress yang ditampilkan pada website agar pelanggan dapat memilih dan memulai untuk berbelanja
Button4	Button	Clothing	Berupa list jenis clothing yang ditampilkan pada website agar pelanggan dapat memilih dan memulai untuk berbelanja
Button5	Button	Shoes	Berupa list jenis shoes yang ditampilkan pada website agar pelanggan dapat memilih dan memulai untuk berbelanja
Button6	Button	Bags&Accessories	Berupa list jenis bags&Accessories yang ditampilkan pada website agar pelanggan dapat memilih dan memulai untuk berbelanja
Button7	Button	Contact	Berisi kontak dan biodata dari website Amara yang dapat dihubungi
Button8	Button	MyCart	Apabila diklik akan menampilkan list data pembelian sebelum proses checkout
Button9	Button	Whislist	Apabila diklik akan menampilkan data whislist produk yang sudah ditandai oleh pelanggan
Button10	Button	Chekout	Menampilkan proses chekout untuk menyelesaikan proses pembayaran
Button11	Button	Register	Apabila di klik akan menampilkan menu form registrasi untuk pelanggan yang belum memiliki akun.

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>Button12</i>	<i>Button</i>	<i>Login</i>	<i>Apabila di klik akan menampilkan menu login bagi pelanggan yang sudah memiliki akun</i>
<i>Button13</i>	<i>Button</i>	<i>Language</i>	<i>Berisi pilihan bahasa yang ingin digunakan oleh pelanggan untuk mengakses website Amara.</i>
<i>RTF1</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Search</i>	<i>Proses pencarian jenis produk yang ingin dipilih oleh pelanggan.</i>



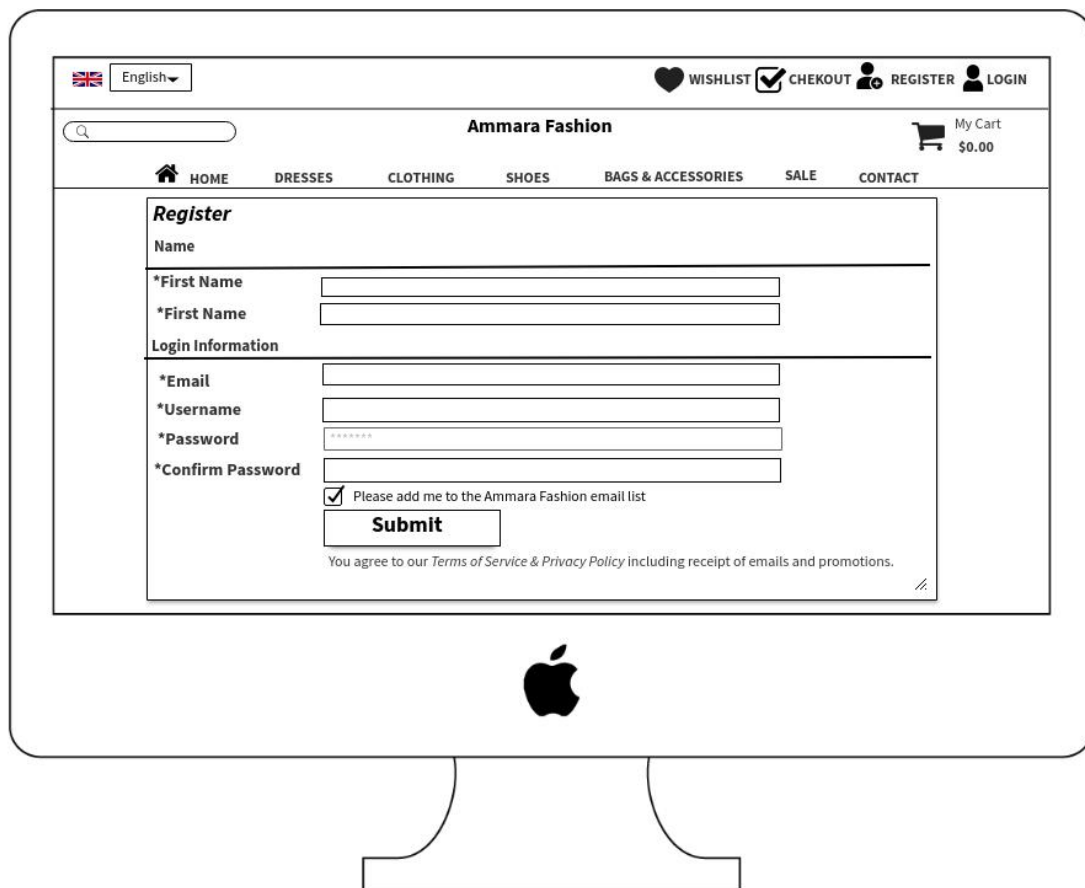
Tabel 3.6 Login

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
		<i>Login</i>	<i>Pelanggan menginputkan Username dan Password untuk dapat melakukan pembelian di website Amara.</i>
<i>Button1</i>	<i>Button</i>	<i>Login</i>	<i>Jika diklik, akan memproses verifikasi akun dan bisa melakukan pembelian</i>
<i>RTF1</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Username</i>	<i>Mengisikan username sesuai yang sudah didaftarkan pada menu register</i>
<i>RTF2</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Password</i>	<i>Mengisikan password sesuai yang sudah didaftarkan pada menu register</i>



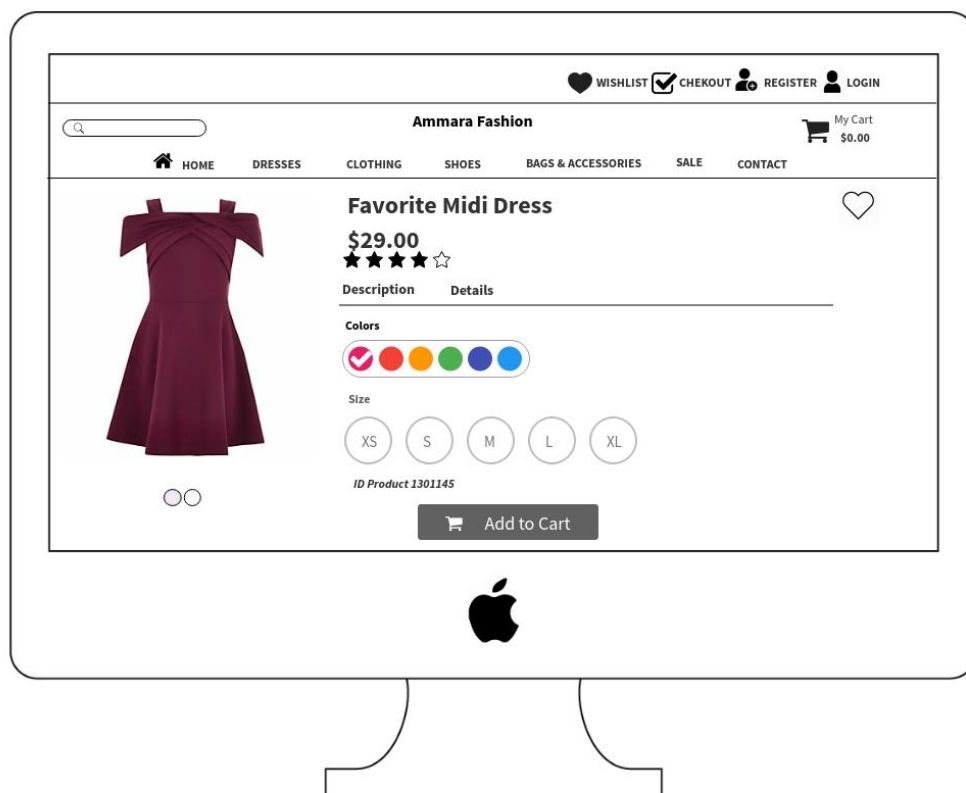
Tabel 3.6 Pilih Produk

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
		<i>Dresses</i>	<i>Berupa list jenis dress yang ditampilkan pada website, berupa detil harga agar pelanggan dapat memilih dan memulai untuk berbelanja</i>
<i>Button1</i>	<i>Button</i>	<i>Show 100</i>	<i>Jika diklik, akan menampilkan pilihan jumlah daftar dress yang ingin ditampilkan</i>
<i>Button1</i>	<i>Button</i>	<i>Party</i>	<i>Menampilkan kategori party dress untuk dapat dipilih oleh pelanggan</i>
<i>Button2</i>	<i>Button</i>	<i>Work</i>	<i>Menampilkan kategori work dress untuk dapat dipilih oleh pelanggan</i>
<i>Button3</i>	<i>Button</i>	<i>Wedding</i>	<i>Menampilkan dress kategori wedding dress untuk dapat dipilih oleh pelanggan</i>
<i>Button4</i>	<i>Button</i>	<i>Casual</i>	<i>Menampilkan kategori casual dress untuk dapat dipilih oleh pelanggan</i>
<i>Button5</i>	<i>Button</i>	<i>Icon Love</i>	<i>Jika diklik maka produk tersebut akan masuk ke daftar whislist</i>



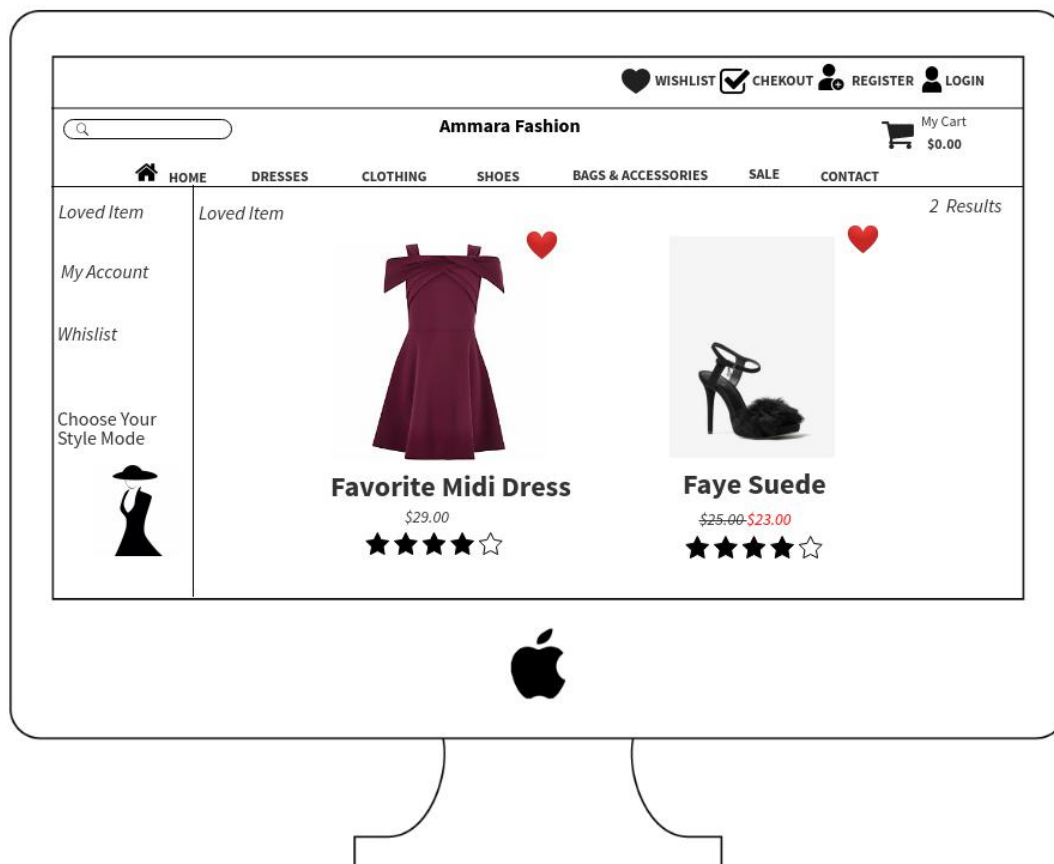
Tabel 3.6 Register

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
		<i>Register</i>	<i>Form register yang harus diisi oleh pelanggan agar mendapat akun yang dapat diakses oleh pelanggan</i>
<i>RTF1</i>	<i>RTF Box</i>	<i>First Name</i>	<i>Diisi dengan nama depan pelanggan</i>
<i>RTF2</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Last Name</i>	<i>Diisi dengan nama belakang pelanggan</i>
<i>RTF3</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Email</i>	<i>Diisi dengan email yang aktif</i>
<i>RTF4</i>	<i>BRTF Box</i>	<i>Username</i>	<i>Mengisi username yang dipilih untuk dijadikan akun</i>
<i>RTF5</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Password</i>	<i>Memasukkan password yang akan menjadi akunnya</i>
<i>RTF4</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Confirm Password</i>	<i>Memasukkan confirm password untuk mengkonfirmasi password sesuai</i>
<i>Button1</i>	<i>Button</i>	<i>Submit</i>	<i>Jika di klik, maka data form tersebut tersimpan dan proses regisiter berhasil</i>



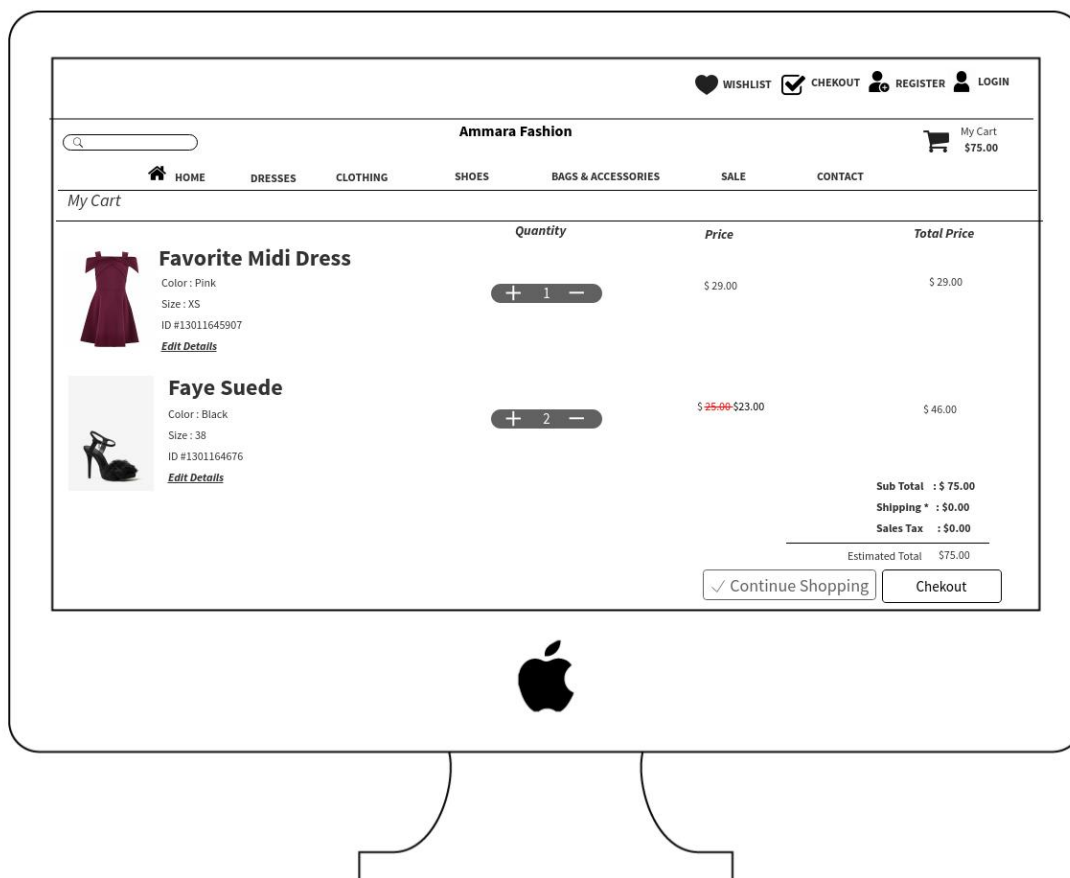
Tabel 3.6 Proses Memilih Produk

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
		Dresses	Berupa list jenis dress yang ditampilkan pada website, berupa detil harga agar pelanggan dapat memilih dan memulai untuk berbelanja
Button1	Button	Description	Jika di klik, akan menampilkan deskripsi dari prosuk tersebut.
Button1	Button	Detail	Menampilkan detail dari prosuk tersebut, baik dari brand atau bahan dari produk tersebut
Button2	Button	Color	jika di klik akan menyimpan data warna produk yang dipilih
Button3	Button	Size	jika di klik akan menyimpan data size produk yang dipilih
Button4	Button	Add to Cart	Jika di klik, maka produk tersebut akan tersimpan ke MyCart sebagai daftar produk pembelian



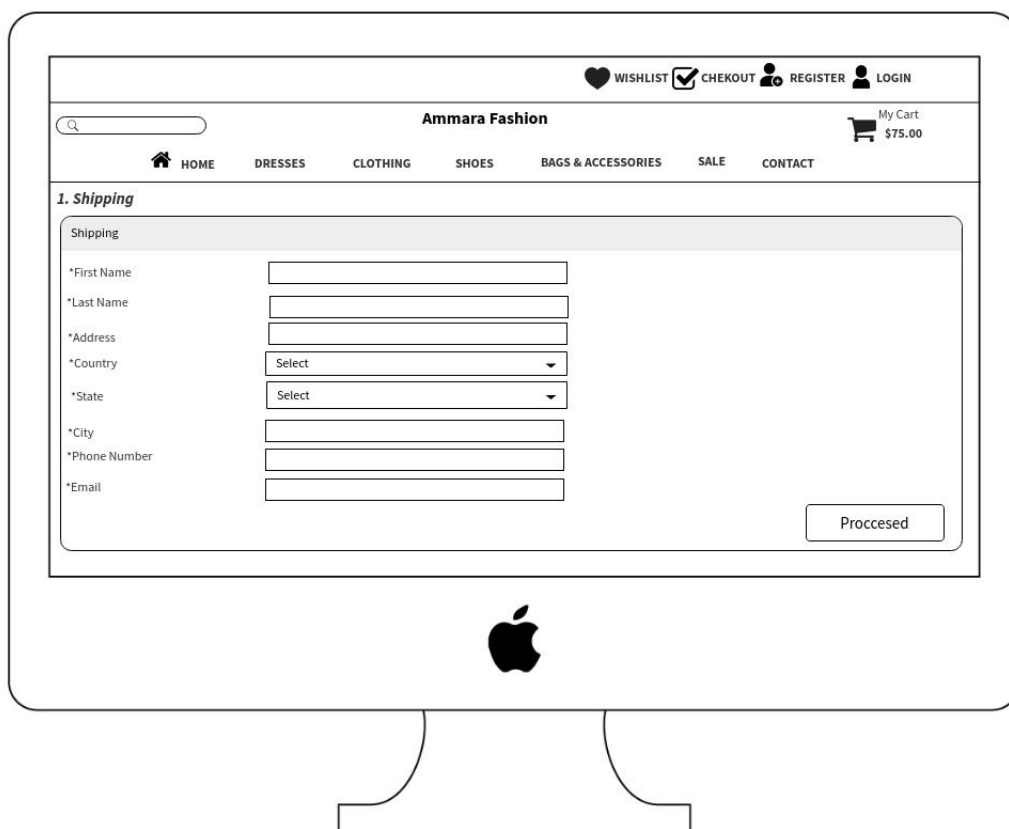
Tabel 3.6 Whislist

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
		Whislist	List produk yang telah di pilih sebagai whislist oleh pelanggan



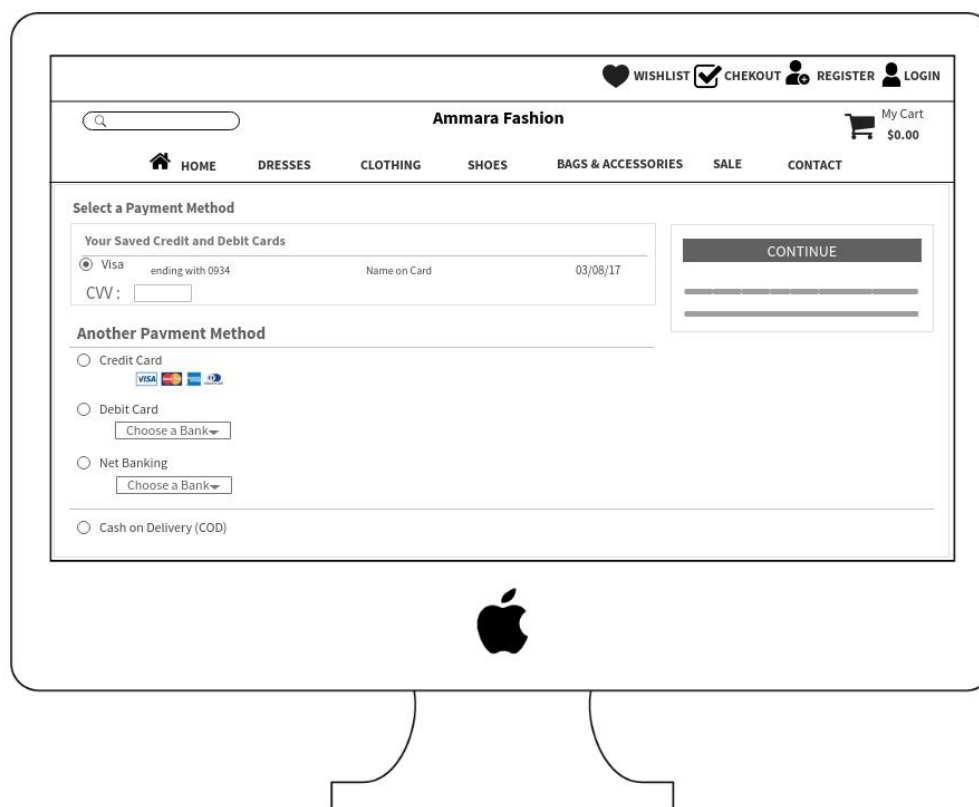
Tabel 3.6 Tabel MyCart

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
		<i>Mycart</i>	<i>Berupa daftar produk pembelian yang telah dipilih oleh pelanggan yang disimpan di Mycart sebelum dilakukan checkout</i>
<i>Button1</i>	<i>Button</i>	<i>Quantity</i>	<i>Jika di klik + untuk menambahn jumlah produk yang akan dibeli, jika klik - untuk mengurangi jumlah produk yang akan dibeli</i>
<i>Button1</i>	<i>Button</i>	<i>Continue Shipping</i>	<i>Jika diklik, untuk melanjutkan berbelanja</i>
<i>Button2</i>	<i>Button</i>	<i>Chekout</i>	<i>jika di klik, akan melanjutkan ke proses chekout</i>



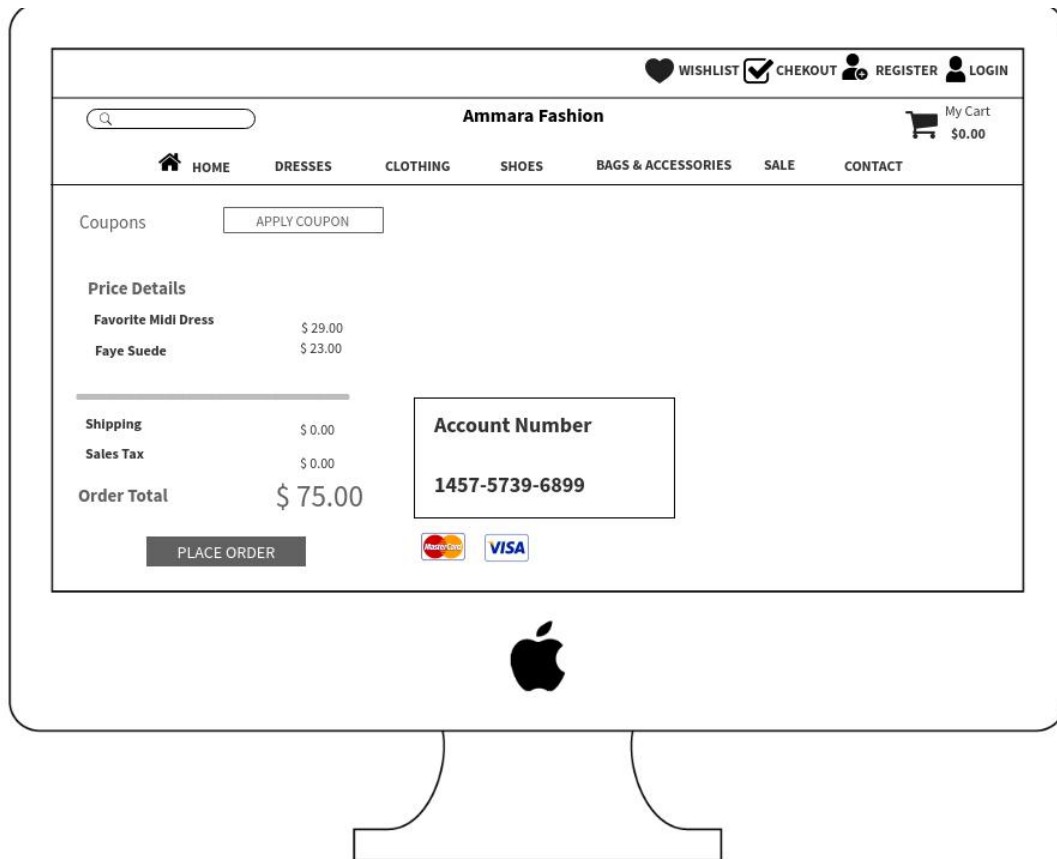
Tabel 3.6 Shipping

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
		<i>Shipping</i>	<i>Berisi daftar form yang harus diisi oleh pelanggan untuk dapat melanjutkan proses chekout</i>
<i>RTF1</i>	<i>RTF Box</i>	<i>First Name</i>	<i>Diisi dengan nama depan pelanggan</i>
<i>RTF2</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Last Name</i>	<i>Diisi dengan nama belakang pelanggan</i>
<i>RTF3</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Addresss</i>	<i>Diisi dengan alamat pelanggan</i>
<i>Buuton1</i>	<i>Button</i>	<i>Select Country</i>	<i>Memilih negara</i>
<i>Button2</i>	<i>Button</i>	<i>Select City</i>	<i>Memilih kota</i>
<i>RTF4</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Phone Number</i>	<i>Mengisikan nomor pelanggan yang dapat dihubungi</i>
<i>RTF5</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Email</i>	<i>Mengisikan email yang aktif</i>



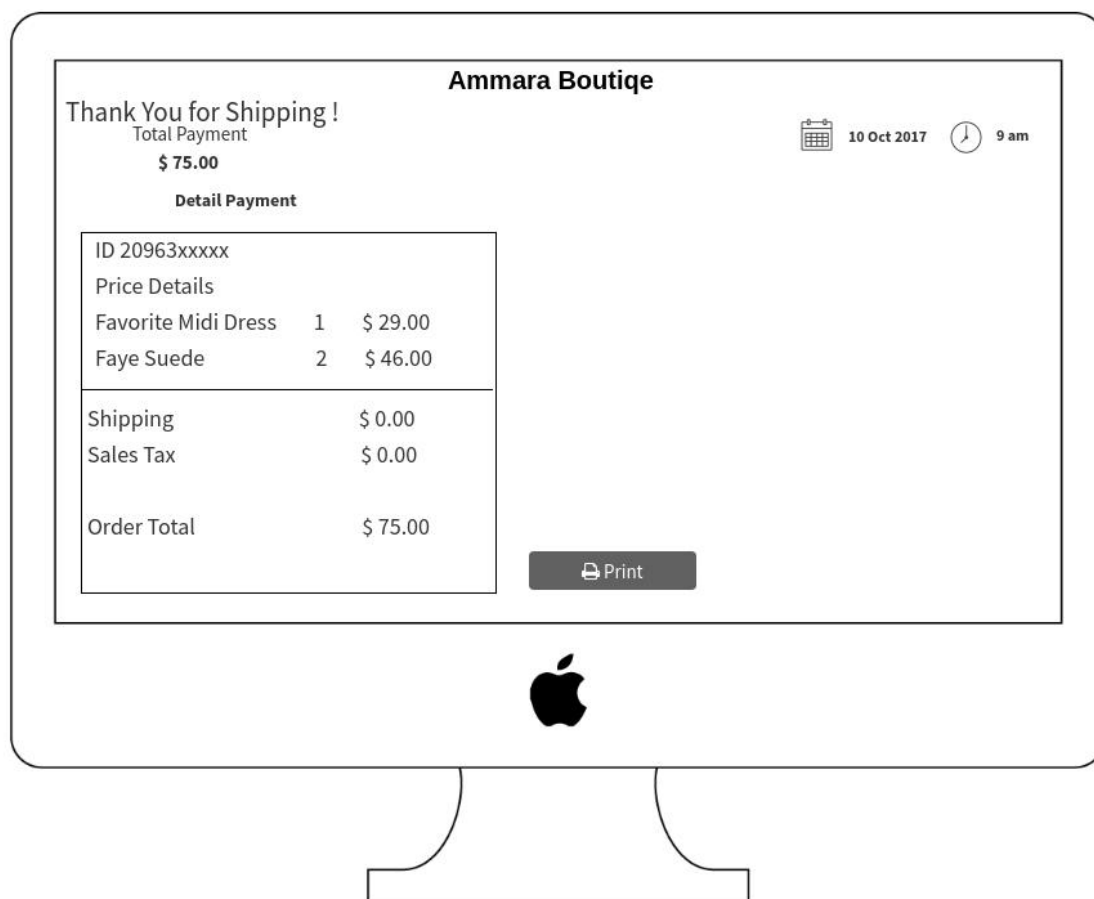
Tabel 3.6 Payment Method

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
		<i>Payment Method</i>	<i>Mengisikan pilihan metode pembayaran yang diinginkan oleh pelanggan</i>
<i>RTF1</i>	<i>RTF Box</i>	<i>CVV</i>	<i>Mengisikan kode CVV</i>
<i>Buuton1</i>	<i>Button</i>	<i>Choose Bank (Debit Card)</i>	<i>Memilih bank</i>
<i>Button2</i>	<i>Button</i>	<i>Choose Bank (Net Banking)</i>	<i>Memilih net banking</i>
<i>Button3</i>	<i>Button</i>	<i>Continue</i>	<i>Untuk menyimpan metode pembayaran yang dipilih dan melanjutkan ke proses selanjutnya</i>



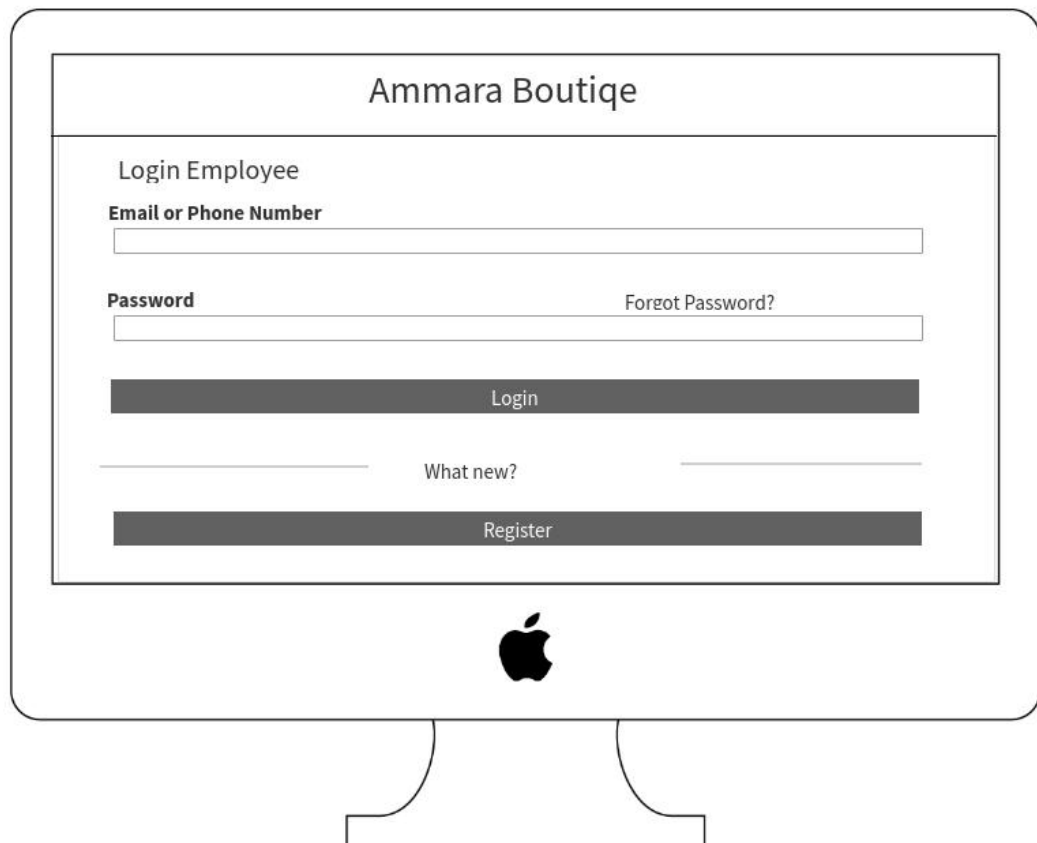
Tabel 3.6 Place Order

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
		<i>Place Order</i>	<i>Bukti pembayaran</i>
<i>RTF1</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Apply Coupun</i>	<i>Mengisikan kupon promo</i>
<i>Buuton1</i>	<i>Button</i>	<i>Place Order</i>	<i>Jika di klik, akan menyelesaikan proses pembayaran</i>



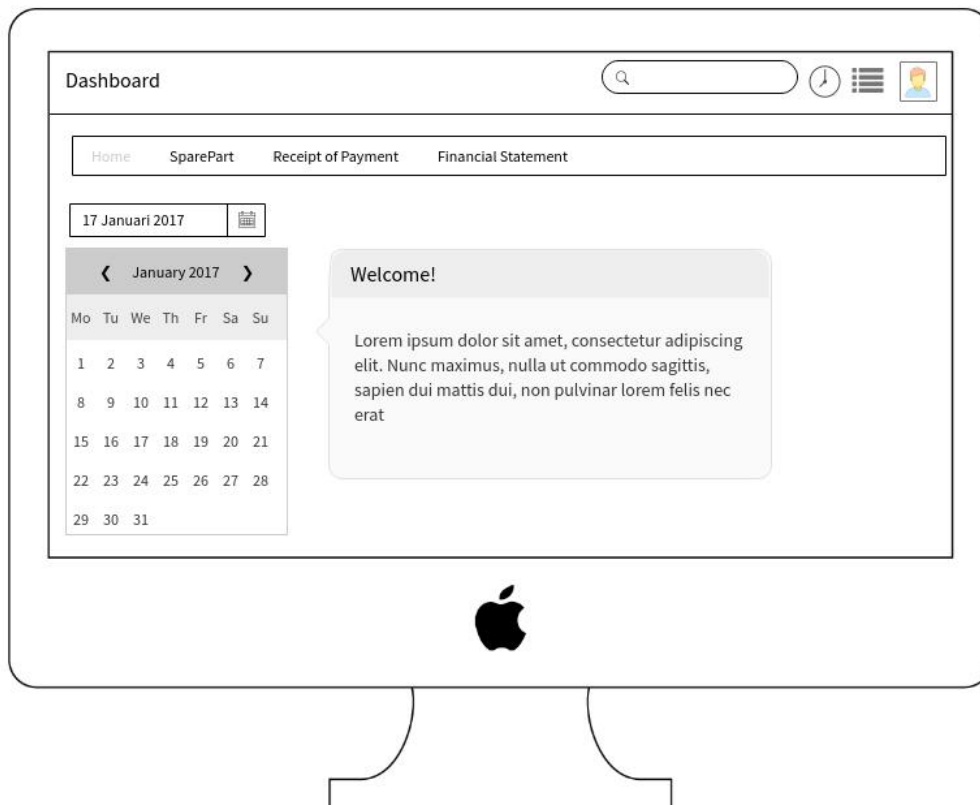
Tabel 3.6 Detil Payment

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
		Detil Payemnt	Sebagai bukti pembayaran dari proses transakis yang telah dilakukan
Button1	Button	Print	Menyimpan data bukti pembayaran



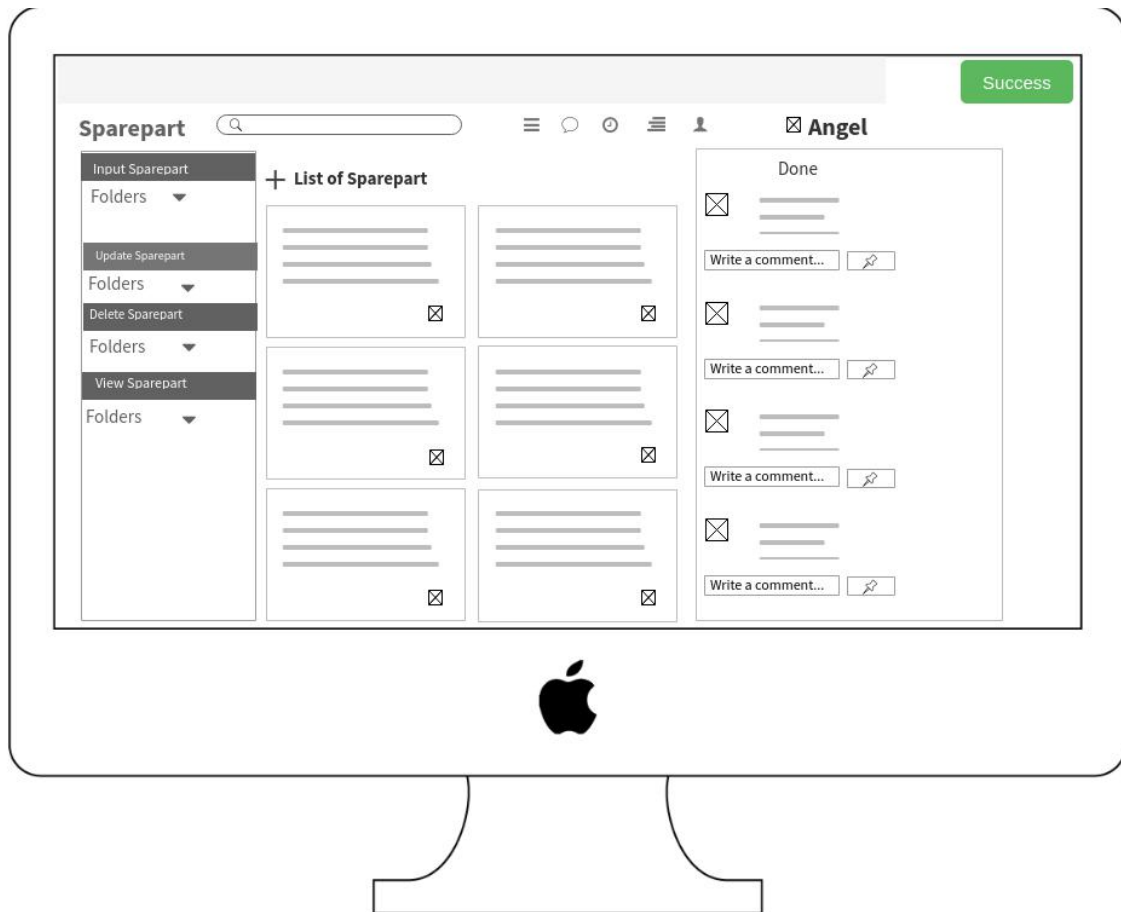
Tabel 3.6 Login Employee

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
		<i>Login Employee</i>	<i>Pegawai menginputkan Username dan Password untuk dapat melakukan pembelian di website Amara.</i>
<i>RTF1</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Email or Phone Number</i>	<i>Mengisikan email atau nomor telepon yang aktif</i>
<i>RTF2</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Password</i>	<i>Mengisikan password yang benar</i>
<i>Button1</i>	<i>Button</i>	<i>Login</i>	<i>Jika di klik, akan memverifikasi akun dan masuk ke menu dashboard pegawai</i>
<i>Button2</i>	<i>Button</i>	<i>Register</i>	<i>Jika pegawai belum memiliki akun, maka pegawai harus melakukan registrasi terlebih dahulu</i>



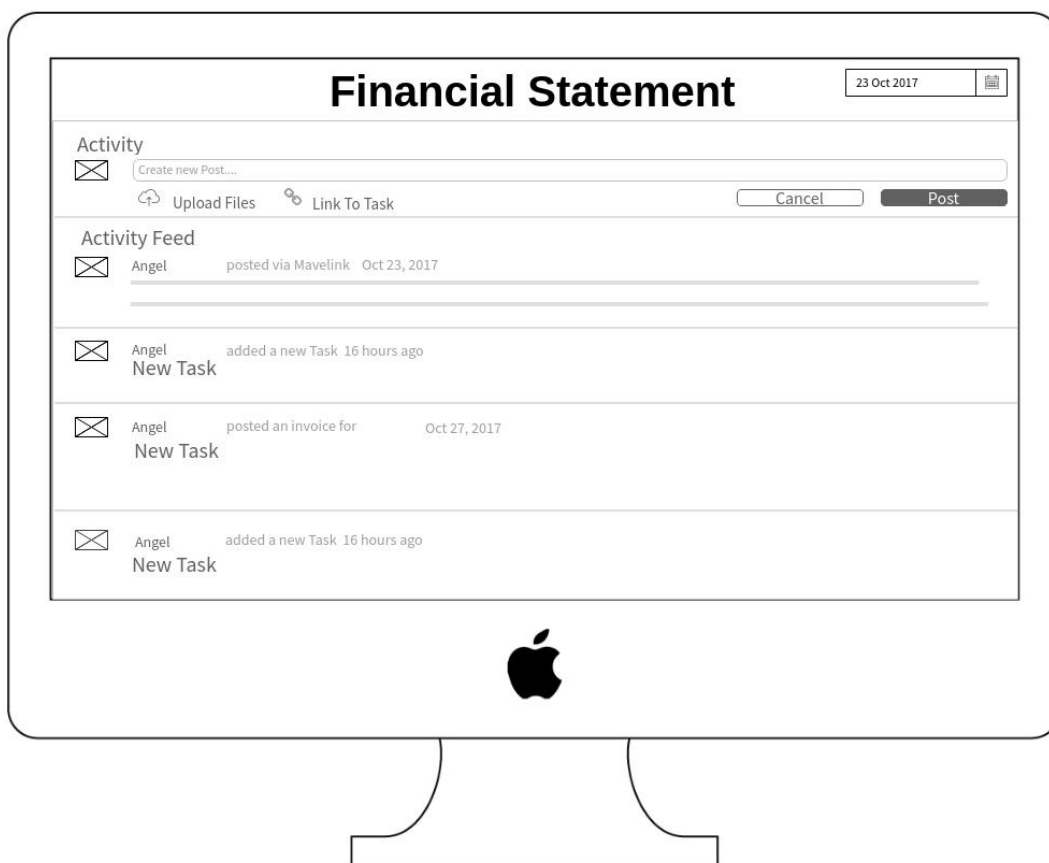
Tabel 3.6 Dashboard Employee

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
		<i>Dashboard</i>	<i>Menampilkan menu dashboard dan button yang dapat diakses oleh pegawai</i>
<i>Button1</i>	<i>Button</i>	<i>Home</i>	<i>Menampilkan halaman utama dari website tersebut</i>
<i>Button2</i>	<i>Button</i>	<i>Sparepart</i>	<i>Jika di klik, akan menampilkan menu pembelian sparepart</i>
<i>Button3</i>	<i>Button</i>	<i>Receipt of Payment</i>	<i>Jika di klik, akan menampilkan menu cetak bukti pembayaran</i>
<i>Button4</i>	<i>Button</i>	<i>Financial statement</i>	<i>Jika di klik, akan menampilkan menu laporan keuangan</i>



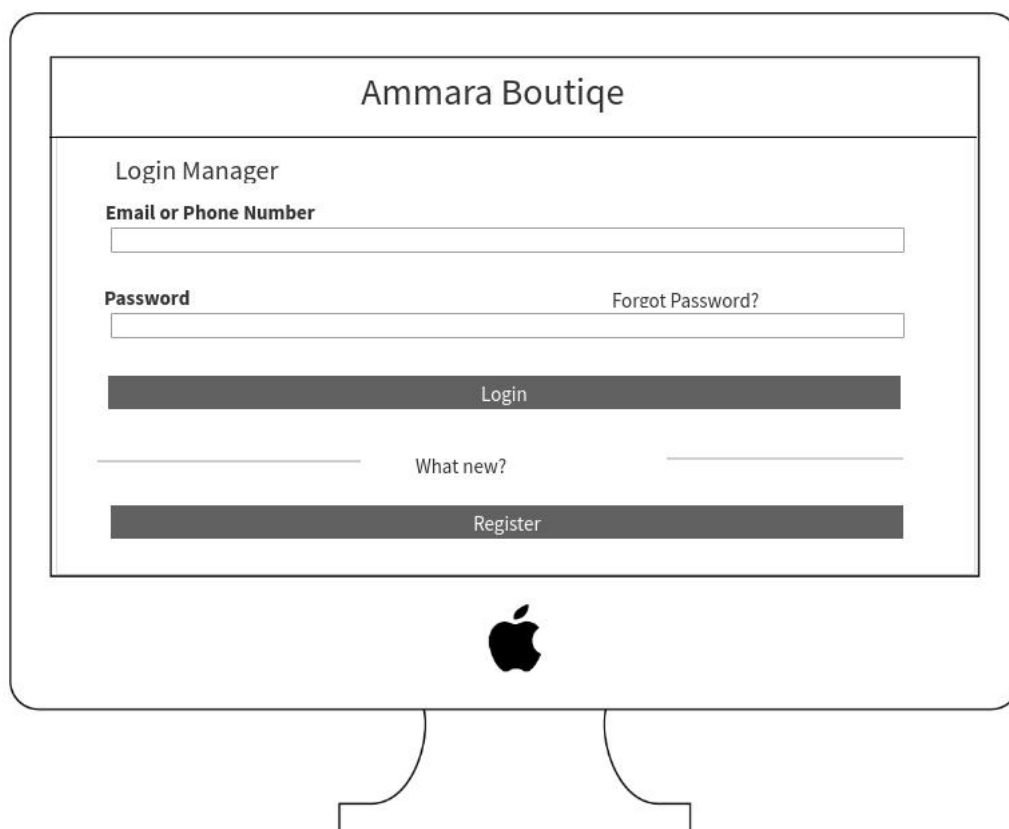
Tabel 3.6 Sparepart

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
		<i>Sparepart</i>	<i>Untuk melakukan input, update, delete data pembelian website agar dapat tersimpan di website</i>
<i>Button1</i>	<i>Button</i>	<i>Input</i>	<i>Menginputkan data pembelian sparepart</i>
<i>Button2</i>	<i>Button</i>	<i>Update</i>	<i>Mengupdate data pembelian sparepart</i>
<i>Button3</i>	<i>Button</i>	<i>Delete</i>	<i>Menghapus data pembelian sparepart</i>
<i>Button4</i>	<i>Button</i>	<i>+</i>	<i>Untuk menambah document list of sparepart</i>
<i>RTF1</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Write a comment</i>	<i>Menulis komentar apakah sudah di update/belum</i>
<i>RTF2</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Search</i>	<i>Mencari daftar data pembelian sparepart</i>



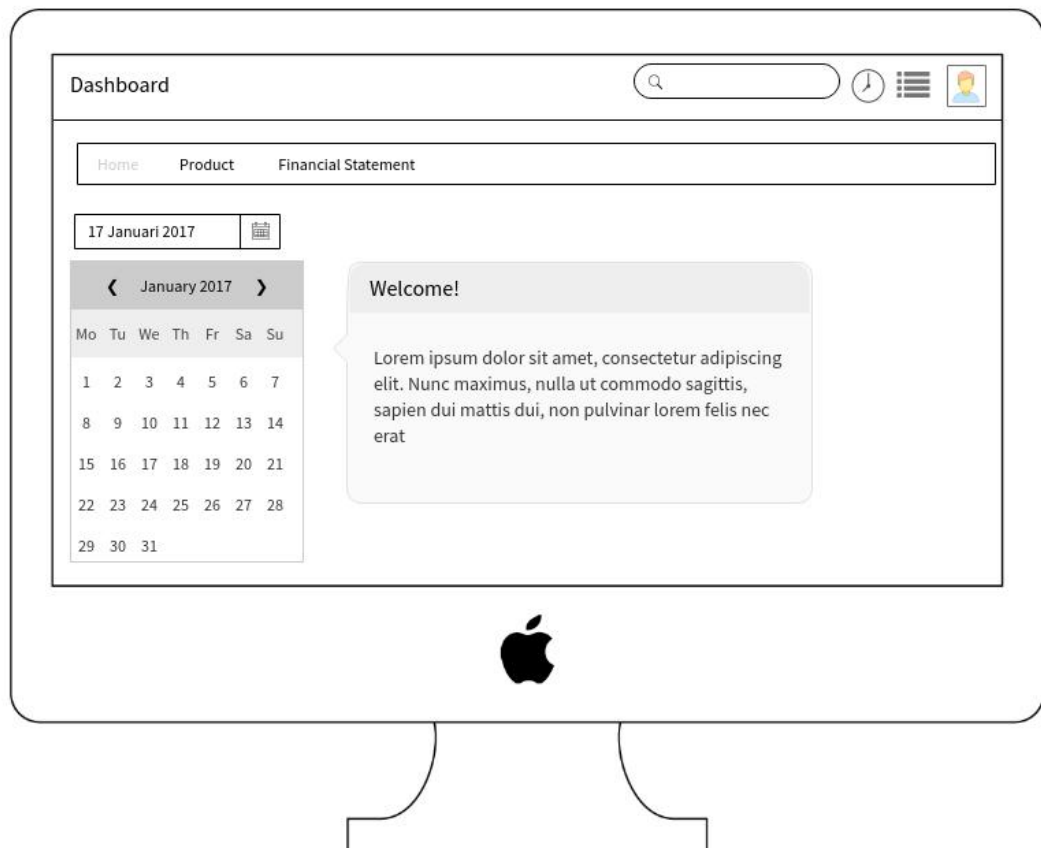
Tabel 3.6 Financial Statement

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
		<i>Financial Statement</i>	<i>Berisi menu untuk membuat laporan keuangan</i>
<i>RTF1</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Create New Post</i>	<i>Membuat caption dari laporan yang akan diunggah</i>
<i>Button1</i>	<i>Button</i>	<i>Upload File</i>	<i>Mengunggah file laporan keuangan</i>
<i>Button2</i>	<i>Button</i>	<i>Link to Task</i>	<i>Link untuk mengakses laporan keuangan tersebut</i>
<i>Button2</i>	<i>Button</i>	<i>Post</i>	<i>Mengupload data laporan keuangan</i>



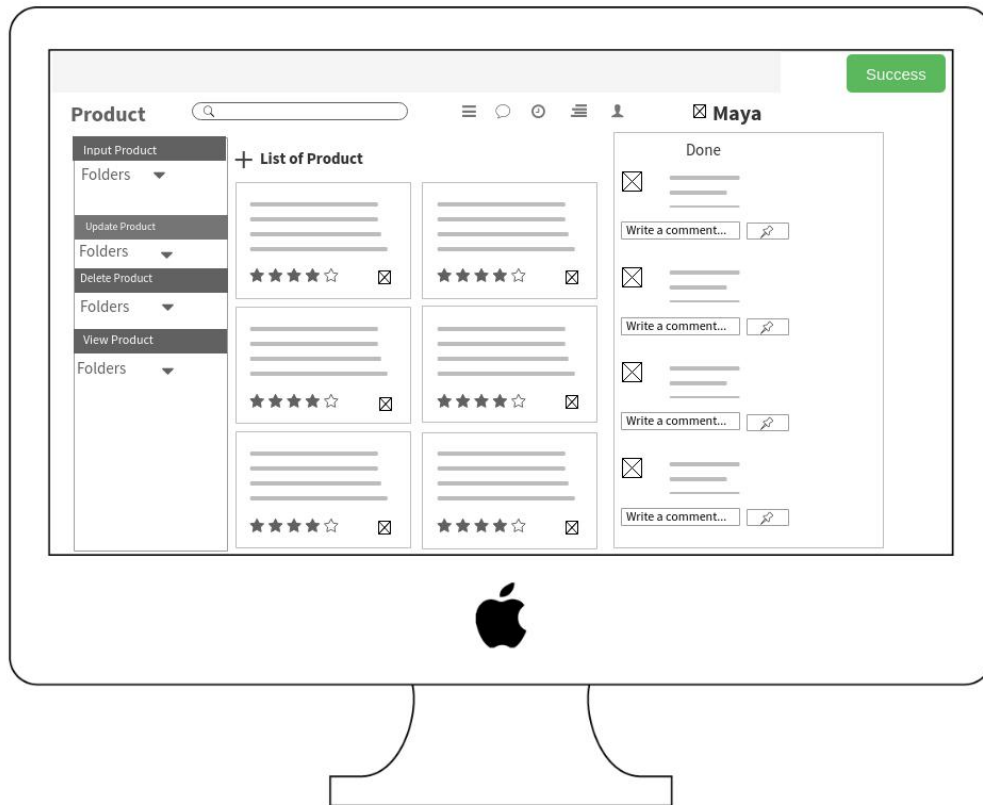
Tabel 3.6 Login Manager

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
		<i>Login Manager</i>	<i>Manager menginputkan Username dan Password untuk dapat melakukan pembelian di website Amara.</i>
<i>RTF1</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Email or Phone Number</i>	<i>Mengisikan email atau nomor telepon yang aktif</i>
<i>RTF2</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Password</i>	<i>Mengisikan password yang benar</i>
<i>Button1</i>	<i>Button</i>	<i>Login</i>	<i>Jika di klik, akan memverifikasi akun dan masuk ke menu dashboard pegawai</i>
<i>Button2</i>	<i>Button</i>	<i>Register</i>	<i>Jika pegawai belum memiliki akun, maka pegawai harus melakukan registrasi terlebih dahulu</i>



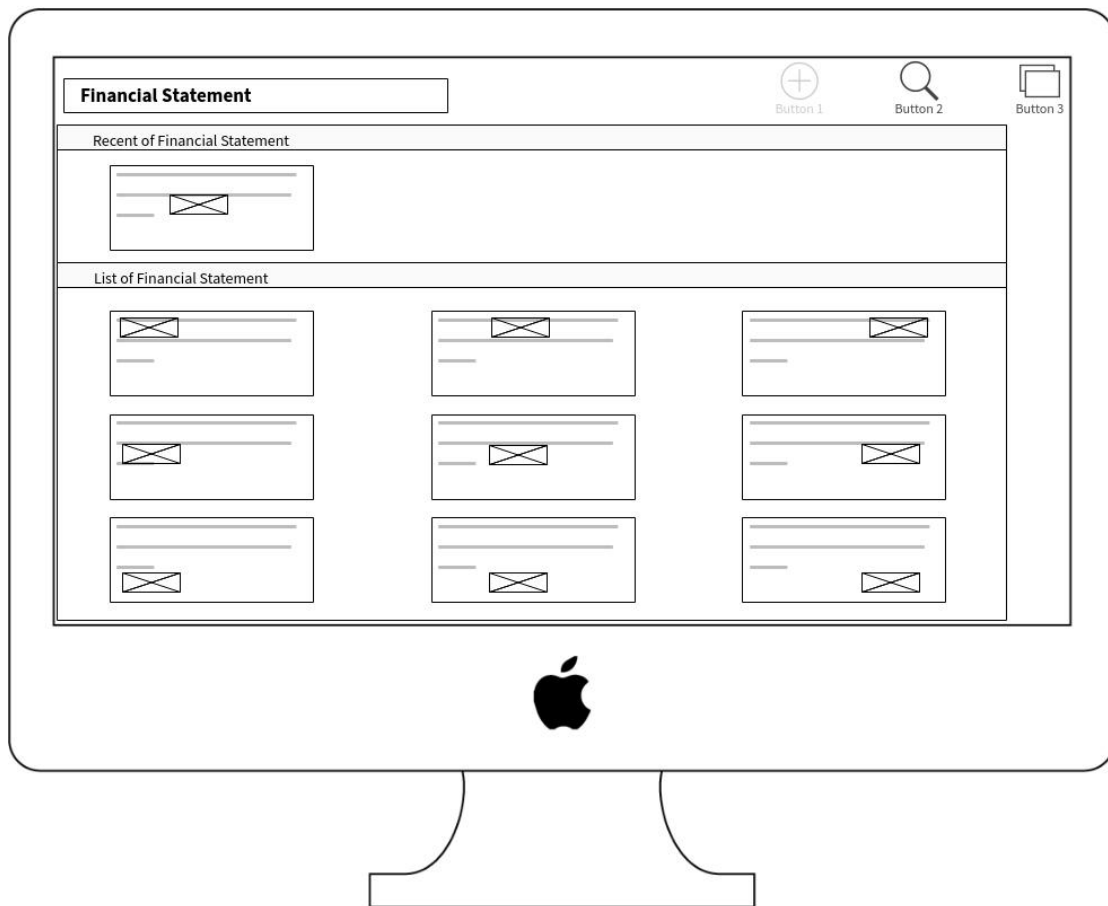
Tabel 3.6 Dashboard Manager

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
		<i>Dashboard</i>	<i>Menampilkan menu dashboard dan button yang dapat diakses oleh pegawai</i>
<i>Button1</i>	<i>Button</i>	<i>Home</i>	<i>Menampilkan halaman utama dari website tersebut</i>
<i>Button2</i>	<i>Button</i>	<i>Product</i>	<i>Jika di klik, akan menampilkan menu product yang akan diinput, di update dan delete.</i>
<i>Button3</i>	<i>Button</i>	<i>Financial statement</i>	<i>Jika di klik, akan menampilkan menu laporan keuangan</i>



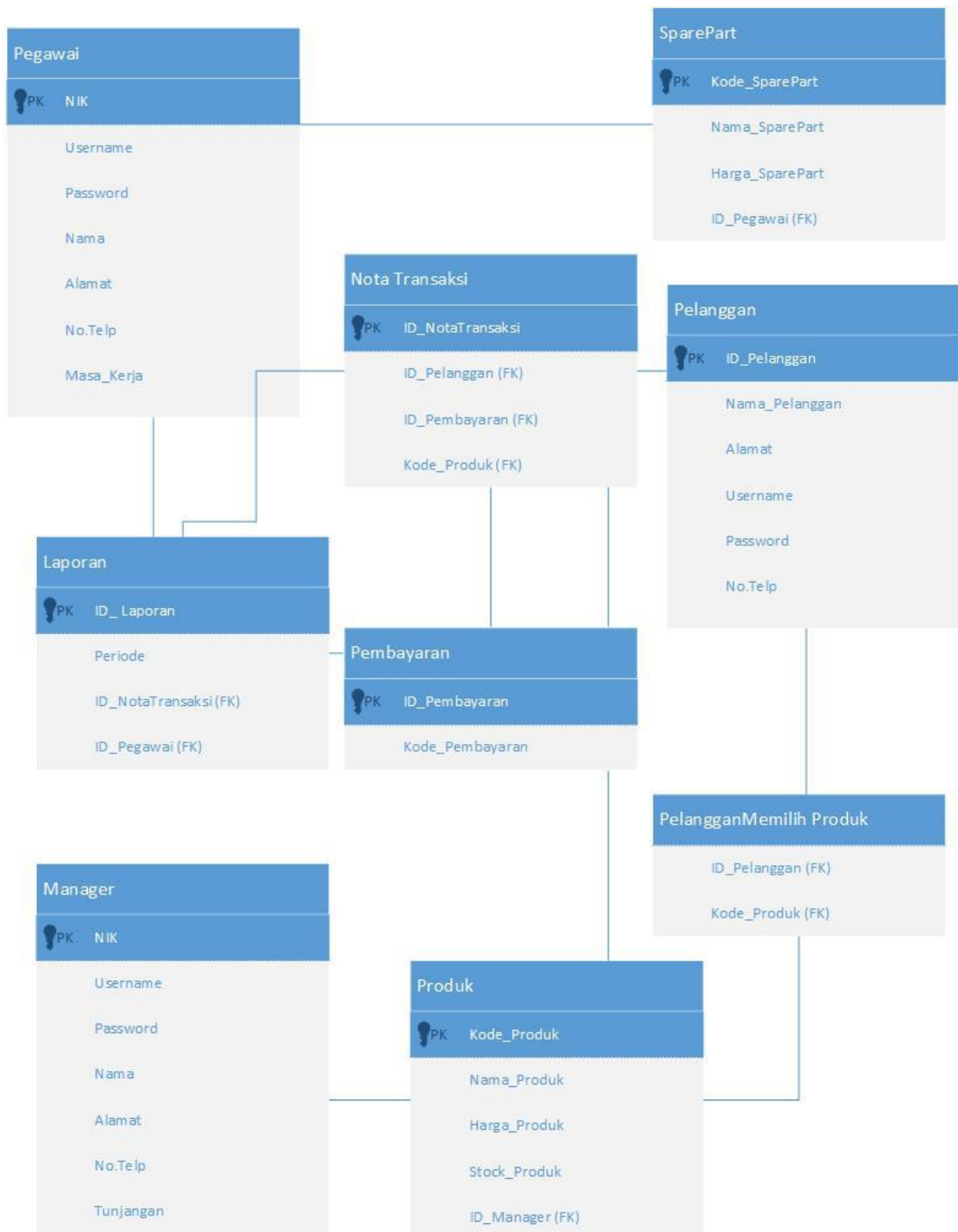
Tabel 3.6 Product

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
		<i>Product</i>	<i>Untuk melakukan input, update, delete data product pada website agar dapat tersimpan di website dan dapat dilihat oleh manager</i>
<i>Button1</i>	<i>Button</i>	<i>Input</i>	<i>Menginputkan data product sparepart</i>
<i>Button2</i>	<i>Button</i>	<i>Update</i>	<i>Mengupdate data product sparepart</i>
<i>Button3</i>	<i>Button</i>	<i>Delete</i>	<i>Menghapus data product sparepart</i>
<i>Button4</i>	<i>Button</i>	<i>View</i>	<i>Untuk melihat product</i>
<i>Button6</i>	<i>Button</i>	<i>+</i>	<i>Untuk menambah document list of product</i>
<i>RTF1</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Write a comment</i>	<i>Menulis komentar apakah sudah di update/belum</i>
<i>RTF2</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Search</i>	<i>Mencari daftar data file product</i>



Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
		<i>Financial Statement</i>	<i>Berisi menu untuk membuat laporan keuangan</i>
<i>Button1</i>	<i>Button</i>	<i>Search</i>	<i>Mencari laporan keuangan berdasarkan caption</i>
<i>Button2</i>	<i>Button</i>	+	<i>Membuat file untuk melakukan revisi terhadap laporan keuangan</i>
<i>Button3</i>	<i>Button</i>	<i>File</i>	<i>Menampilkan daftar laporan keuangan</i>

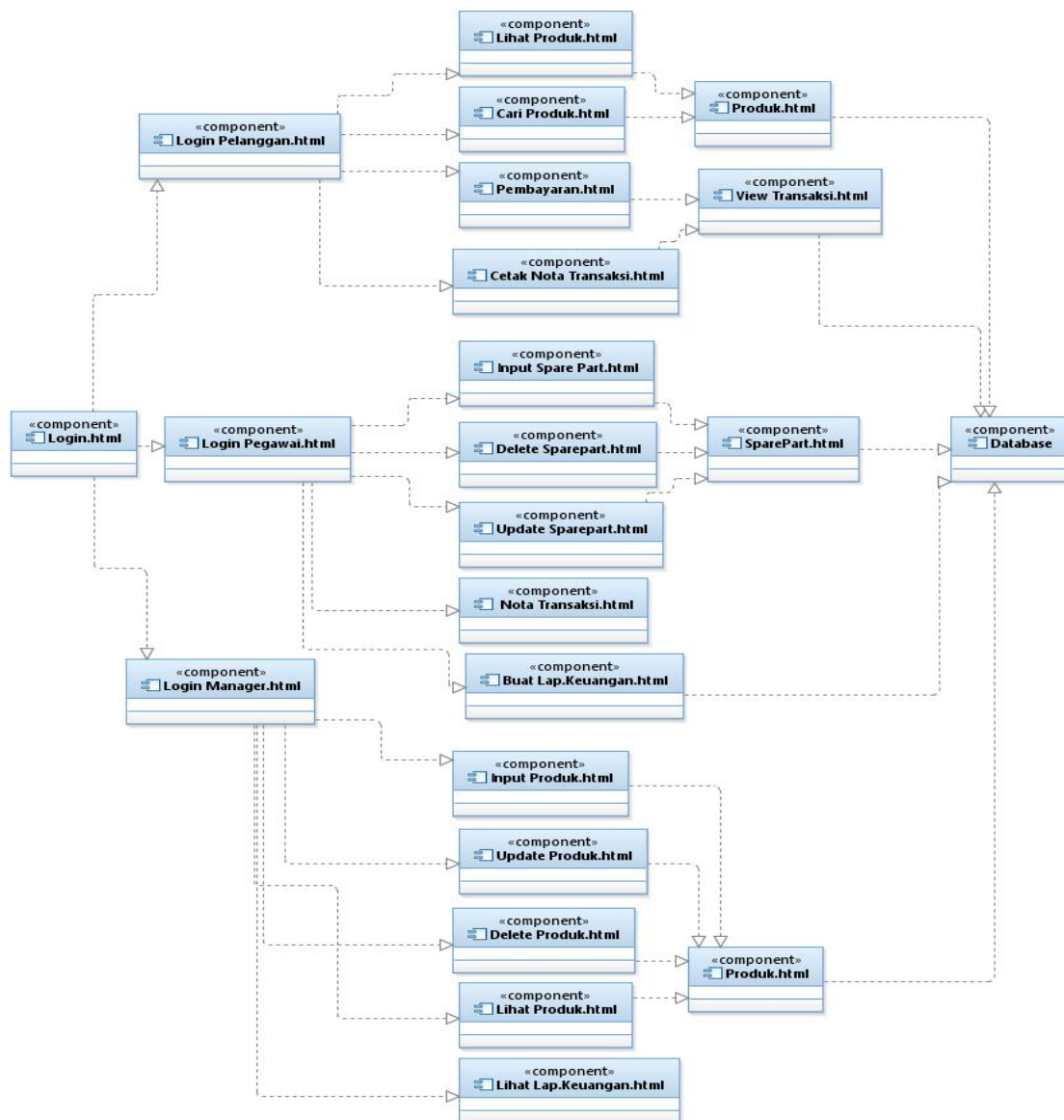
3.7 Perancangan Representasi Persistensi Kelas



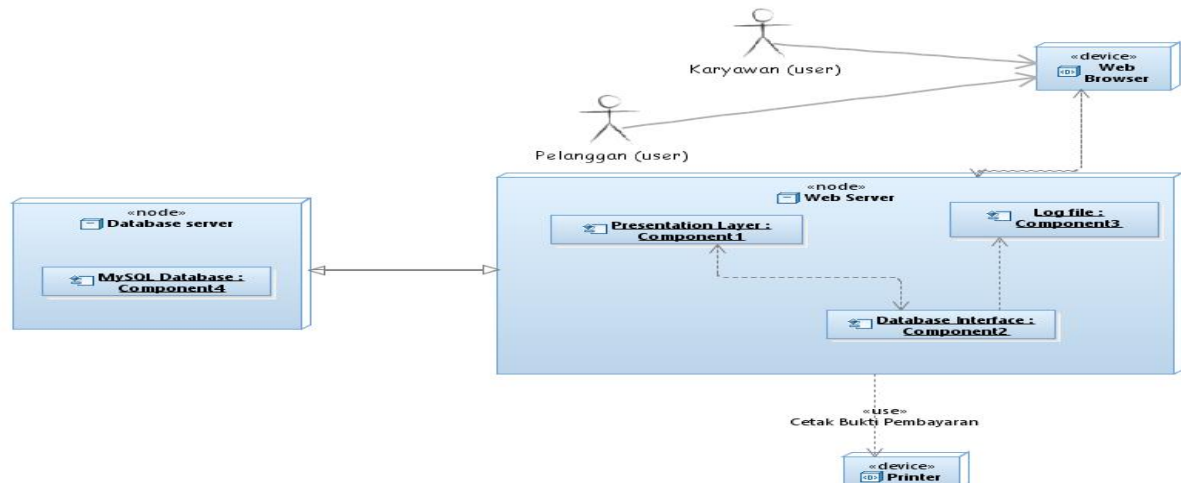
3.7.1 Entitas dari Database

Entity Class	Database
Pegawai	Pegawai
Manager	Manager
Nota Transaksi	Nota Transaksi
Pelanggan	Pelanggan
Pembayaran	Pembayaran
Laporan	Laporan
Produk	Produk
SparePart	SparePart

3.8 Component Diagram



3.9 Deployment Diagram



4 Matriks Kerunutan

Nama Kelas	Use Case Terkait
Produk	Menginput Produk
	Menghapus Produk
	Mengupdate Produk
Pegawai	Mencetak Bukti Pembayaran
	Menginput Pembelian SparePart
	Mengupdate Pembelian SparePart
	Menghapus Pembelian SparePart
	Membuat Lap.Keuangan
	Cek Stock
Manager	Menginput Produk
	MengupdateProduk
	Menghapus Produk
	Melihat Produk
	Cek Stock
	Melihat Lap.Keuangan
SparePart	Menginput SparePart
	Mengupdate SparePart
	Menghapus SparePart
Lap. Keuangan	Mencetak Lap.Keuangan
Nota Transaksi	Mencetak Bukti Pembayaran
Pelanggan	Mencari Produk
	Memilih Produk
	Membayar Produk