

DOKUMEN PEMBANGUNAN PERANGKAT LUNAK
PERUSAHAAN TAS KULIT



Dipersiapkan Oleh :

Tim : Singsuksesnya

Nama	NPM
Dicky Saputra	2242007
Galih Raihan Anshori	2242029
Muhammad Ariq Faridzki	2242004
Zaidan Ghiffari Azhar	2242021

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA & KOMPUTER
“AMIKBANDUNG”

2023

Lembar pengesahan

Telah disetujui dan disahkan, Laporan Akhir Advanced Analysis System and Design dari:

Nama TIM : Singsuksesnya

Dengan judul : Perusahaan Tas Kulit

“ DOKUMEN PEMBANGUNAN PERANGKAT LUNAK “

PERUSAHAAN TAS KULIT

Bandung, 4 April 2023

Menyetujui,

Dosen Pengampu

Team Leader,



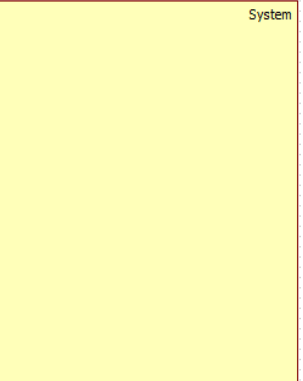







(Rr. Octanty Muliningtyas, M. Sc)





(Muhammad Ariq Faridzki)

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR SIMBOL	iii
1. BAB I PENDAHULUAN.....	5
1.1. Pendefinisian Lingkup	5
1.2. Pembagian Kerja Tim.....	5
2. BAB III ANALIS DAN DESAIN.....	6
3.1. ANALISIS SYSTEM.....	6
3.1.1 SPECIFICATION REQUIREMENT SYSTEM	6
3.1.1.1 User Requirement Perangkat Lunak	6
3.1.2 Model Use Case.....	8
3.1.3 Activity Diagram.....	21
3.1.4 Sequence Diagram.....	34

DAFTAR SIMBOL

No.	Simbol	Nama Simbol	Deskripsi
1.		Use Case	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
2.		Usecase Actor	Aktor adalah seseorang yang berinteraksi langsung dengan system.
3.		Usecase System Boundary	Batasan system dari usecase yang menandakan luas system hanya sebesar yang tertera.
4.		Sequence Form / Boundary	Sequence Form biasanya berupa user interface yang berhubungan langsung dengan actor.
5.		Sequence Controller	Sequence Controller biasanya berupa internal interface atau bagian dalam dari system yang bertugas memproses
6.		Sequence Entity	Sequence Entity berperan seperti database pada sebuah system.
7.		Sequence Call	Sequence Call berupa method yang akan dieksekusi oleh controller atau entity.
8.		Sequence Message	Sequence Message merupakan interaksi antara user atau actor dengan system melalui form.
9.		Sequence Return	Sequence Return untuk menginformasikan hasil yang terjadi setelah method tereksekusi.
10.		Sequence Lifeline	Lifeline adalah eksekusi objek selama sequence.

No.	Simbol	Nama Simbol	Deskripsi
11.		Activity Action	Activity Action merupakan langkah-langkah dalam sebuah proses yang berguna untuk menggambarkan rincian aktivitas yang terjadi.
12.		Activity Decision	Activity Decision digunakan untuk menggambarkan sebuah kegiatan yang memiliki pilihan lebih dari satu, biasanya dibutuhkan untuk mengambil sebuah keputusan.
13.		Activity Start Event	Activity Start Event digunakan untuk memulai sebuah proses.
14.		Activity Final Event	Activity Final State digunakan untuk mengakhiri sebuah proses.

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Pendefinisian Lingkup

Dibutuhkan sebuah aplikasi pengelolaan produk sebuah brand untuk penjualan tas kulit. Saat ini pengelolaan data perusahaan masih dilakukan manual dan banyak sekali terjadi kesalahan yang dapat merugikan perusahaan. Pada sistem ini akan ada beberapa user yang menggunakan program ini yaitu :

- Bagian Penjualan
Bagian penjualan bertugas mengatur pesanan pembeli, pembuatan nota pembeli, meretur barang dan komplain dari pelanggan
- Bagian Gudang
Bagian gudang mengatur bagian stok barang, mengatur bahan baku produksi, menerima supply dari para supplier
- Bagian Produksi
Bagian produksi bertugas untuk memproduksi barang

1.2. Pembagian Kerja Tim

Tim terdiri dari 3 (tiga orang tenaga ahli), yaitu Sistem Analis, Desain Sistem / Programmer & Desain Prototype

Tabel 1.1 Tabel Pembagian Kerja Tim

Pembagian Kerja	Tenaga Ahli
Team Leader / Sistem Analis	Muhammad Ariq Faridzki
Anggota	Dicky Saputra Galih Raihan Anshori Zaidan Ghiffari Azhar

BAB III ANALIS DAN DESAIN

2.1. ANALISIS SYSTEM

3.1.1 SPECIFICATION REQUIREMENT SYSTEM

Pada bagian ini akan dijelaskan tentang requirement yang ada pada perangkat lunak, termasuk User Requirement

3.1.1.1 User Requirement Perangkat Lunak

Tabel 2.1 Tabel User Requirement

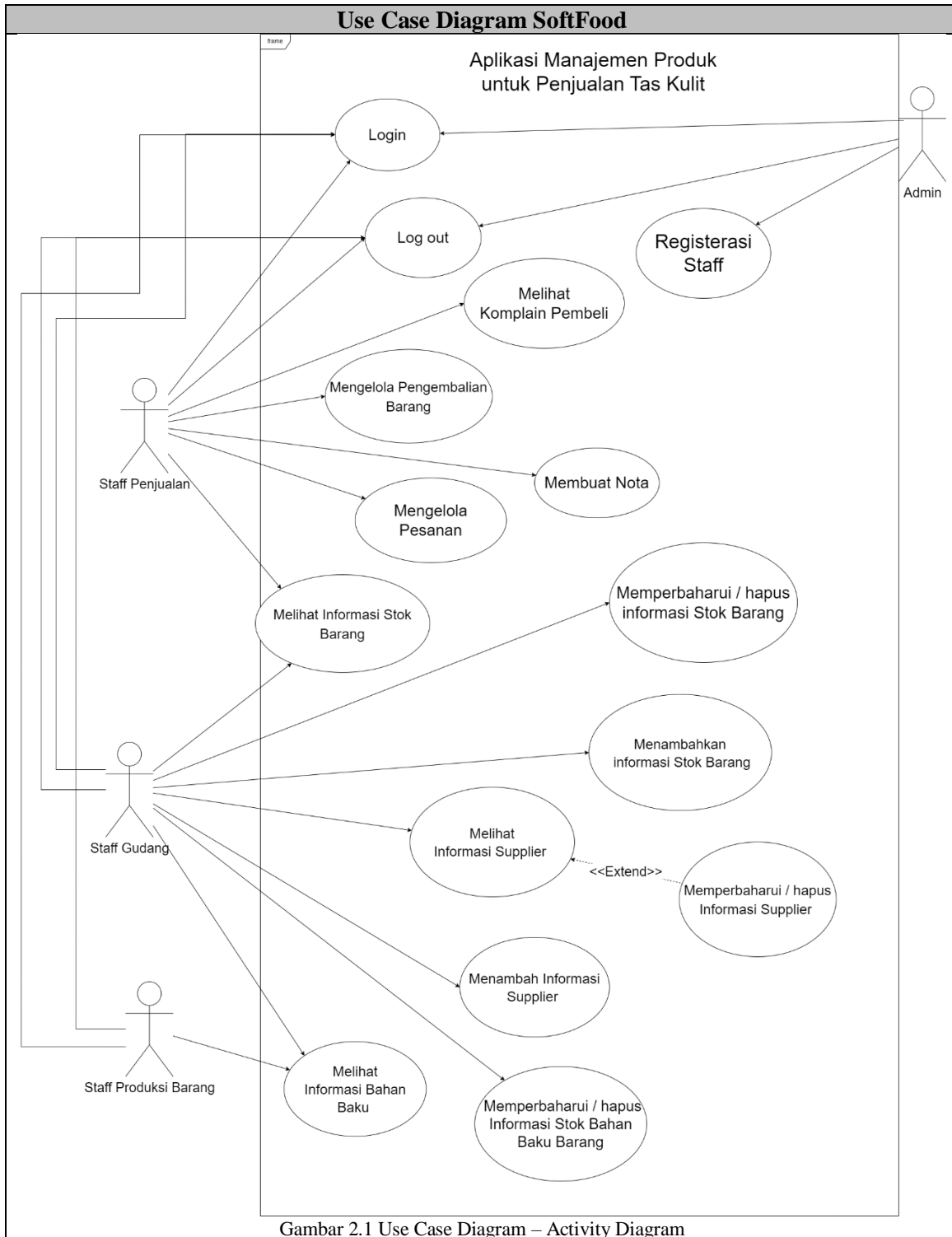
No Kebutuhan Fungsional	Deskripsi
KF-001	Sistem dapat melakukan mengelola pesanan
KF-002	Sistem dapat menyediakan pembuatan nota
KF-003	Sistem dapat memfasilitasi pengembalian barang
KF-004	Sistem dapat menampilkan komplain pembeli
KF-005	Sistem dapat menampilkan informasi stok barang tas kulit yang masuk(dari produksi)
KF-006	Sistem dapat menampilkan informasi stok barang tas kulit yang keluar(dari penjualan)
KF-007	Sistem dapat menambah informasi stok barang tas kulit
KF-008	Sistem dapat mengurangi informasi stok barang tas kulit
KF-009	Sistem dapat mengubah informasi stok barang tas kulit
KF-010	Sistem dapat menghapus informasi stok barang tas kulit
KF-011	Sistem dapat menampilkan informasi bahan baku tas kulit masuk
KF-012	Sistem dapat menampilkan informasi bahan baku tas kulit keluar
KF-013	Sistem dapat menambah informasi bahan baku
KF-014	Sistem dapat mengurangi informasi bahan baku
KF-015	Sistem dapat mengubah informasi bahan baku
KF-016	Sistem dapat menghapus informasi bahan baku
KF-017	Sistem dapat menampilkan data supplier

KF-018	Sistem dapat menambah informasi data supplier
KF-019	Sistem dapat mengurangi informasi data supplier
KF-020	Sistem dapat mengubah informasi data supplier
KF-021	Sistem dapat menghapus informasi data supplier
KF-022	Sistem memfasilitasi fitur login
KF-023	Sistem memfasilitasi fitur registrasi (oleh admin saja)
KF-024	Sistem memfasilitasi fitur logout

3.1.2 Model Use Case

Model Use Case akan menjelaskan Diagram Use Case, Definisi Use Case dan Definisi aktor

3.1.2.1 Diagram Use Case



Penjelasan
Usecase ini menjelaskan tentang setiap staff menjelaskan seluruh aktivitas yang ada pada proses pengelolaan pembuatan tas kulit. Staff penjualan berfokus pada seluruh aktivitas yang berkaitan langsung dengan penjual seperti mengelola pengembalian barang, melihat komplain pembeli, mengelola pesanan, melihat informasi stok barang dan membuat sekaligus mencetak nota. Staff gudang berfokus pada seluruh aktivitas yang ada pada gudang seperti memperbaharui informasi stok barang, bahan baku, melihat sekaligus menambah informasi supplier. Staff produksi barang hanya berfokus pada tahap produksi barang dan hanya dapat melihat informasi bahan baku, sedangkan untuk Admin, admin disini hanya bertugas untuk meregistrasi para bagian staff

3.1.2.2 Definisi Use Case

Tabel 2.2 Tabel Definisi Use-Case

No. Use Case	Use Case	Deskripsi
UC-01	Melihat komplain pembeli	Staff penjualan menerima notifikasi bahwa pembeli melakukan komplain terkait barang yang telah diterima
UC-02	Mengelola pengembalian barang	Staff penjualan menerima informasi pengajuan pengembalian barang dari pihak pembeli
UC-03	Membuat nota	Staff penjualan menginputkan nota pembelian ke aplikasi, dan aplikasi mencetak nota pembelian semua barang yang telah terjual
UC-04	Mengelola pesanan	Staff penjualan menginputkan data pembelian pembeli ke aplikasi lalu aplikasi mengkalkulasi total pembelian dan menampilkan total pembelian pesanan
UC-05	Melihat informasi stok barang	Staff penjualan dan staff gudang dapat melihat informasi terkait informasi barang yang tersedia dan barang yang kosong
UC-06	Memperbaharui stok barang	Staff gudang dapat mengupdate stok semua barang yang telah tersimpan pada database aplikasi
UC-07	Menambahkan informasi stok barang	Staff gudang dapat menambahkan informasi terkait stok barang pada database aplikasi
UC-08	Memperbaharui dan Menghapus informasi supplier	Staff gudang dapat menghapus informasi terkait para supplier pada database aplikasi
UC-09	Melihat informasi supplier	Staff gudang dapat melihat informasi terkait para supplier beserta barang yang telah

No. Use Case	Use Case	Deskripsi
		disupplay pada database aplikasi
UC-10	Menambah informasi supplier	Staff gudang dapat menginput informasi supplier seperti menambahkan barang apa yang telah dikirim para supplier dan kapan waktu penerimaan barang tersebut
UC-11	Memperbaharui informasi stok bahan baku barang	Staff gudang dapat menginput jumlah ketersediaan dan kekurangan setiap bahan baku barang
UC-12	Melihat informasi barang baku	Staff gudang dan staff produksi dapat melihat inputan dari ketersediaan dan kekurangan setiap bahan baku barang

3.1.2.3 Definisi Aktor

Tabel Definisi Aktor

Tabel 2.3 Tabel Definisi Aktor

No. Aktor	Aktor	Deskripsi
ACT-01	Bagian Gudang	Aktor yang berperan sebagai pengelola semua barang yang tersedia di gudang, dan juga mengelola barang masuk dan barang keluar pada gudang
ACT-02	Bagian Produksi	Aktor yang berperan dalam pembuatan barang tas kulit
ACT-03	Bagian Penjualan	Aktor yang berperan sebagai penjual, dimana semua barang dijual melalui bagian penjualan
ACT-04	Admin	Aktor yang berperan dalam mengelola akun para staff

3.1.3 Skenario Use Case

Dibawah ini akan dijelaskan mengenai scenario yang terdapat setiap use case pada aplikasi Pengelolaan tas kulit

Identifikasi	
Nomor	UC-01
Nama	Melihat komplain dari pembeli
Tujuan	Aplikasi dapat menampilkan komplain dari pembeli
Deskripsi	Aktor dapat melihat komplain dari pembeli
Aktor	Staff Penjualan

Skenario Utama	
Kondisi Awal : Sistem memberikan notifikasi ada komplain	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Melihat komplain yang masuk	
	3. Menampilkan halaman komplain
	4. Memverifikasi komplain
	4. Menanggapi komplain sesuai dengan panduan yang diberikan
Kondisi Akhir : Sistem telah menyelesaikan komplain dari pembeli	
Skenario Alternatif	
1a. Tidak ada komplain yang masuk	1. Sistem tidak memberi notifikasi
2a. Komplain bukan dari pembeli	2. Sistem menghapus komplain

Identifikasi	
Nomor	UC-02
Nama	Mengelola pengembalian barang
Tujuan	Aplikasi dapat melakukan fitur return
Deskripsi	Aktor dapat melakukan pengiriman ulang barang apabila barang tersebut rusak kepada pembeli
Aktor	Staff Penjualan
Skenario Utama	
Kondisi Awal : Sistem memberikan notifikasi ada pembeli yang hendak melakukan return	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Melihat bukti return yang dikirim berupa foto oleh pembeli pada aplikasi	
	2. Menampilkan bukti berupa foto
3. memverifikasi apakah barang harus direturn atau tidak	
4. Jika barang memenuhi syarat untuk return	
	5. Sistem mengupdate jenis pesanan yang awal mulanya “terkirim” menjadi “return”
Kondisi Akhir : Staff penjualan melakukan pengembalian barang kepada pembeli	
Skenario Alternatif No.3: Jika barang tidak memenuhi syarat untuk direturn maka barang tidak dapat dikirim ulang	

Identifikasi	
Nomor	UC-03
Nama	Membuat Nota Pembelian
Tujuan	Aplikasi dapat menerima inputan dan menampilkan nota pembelian
Deskripsi	Aktor menyimpan nota pembelian untuk bukti sebagai bukti pemesanan yang sah.
Aktor	Staff Penjualan
Skenario Utama	
Kondisi Awal :	
1. Halaman <i>Dashboard</i> sudah tampil 2. Aktor sudah login	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. klik tombol “Lihat Nota Pembelian”	2. Menampilkan halaman “lihat Nota Pembelian”
3. klik tombol “Buat Nota Pembelian”	3. Menampilkan halaman “buat Nota Pembelian”
4. Menginputkan data informasi yang berkaitan dengan Nota	5. Menangkap data informasi nota
	6. Menyimpan data informasi nota
	7. Menampilkan pesan “sukses membuat nota”
	8. Menampilkan list data nota
Kondisi Akhir : Menampilkan <i>list</i> data nota yang sudah ditambahkan	
Skenario Alternatif	
No 6a : gagal membuat nota	1. Sistem menampilkan pesan “gagal membuat nota” 2. Melanjutkan use case dari flow step 8

Identifikasi	
Nomor	UC-04
Nama	Mengelola pesanan barang
Tujuan	Aplikasi dapat menampilkan detail pesanan dari pembeli
Deskripsi	Aktor dapat mengelola pesanan yang masuk dan pesanan yang selesai
Aktor	Staff Penjualan
Skenario Utama	
Kondisi Awal : Sistem memberikan notifikasi pesanan baru	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Melihat pesanan yang masuk	
2. Melihat detail pesanan	
3. Memproses pesanan	

4. Menyelesaikan pesanan	5. Menampilkan detail pesanan dari pembeli
	6. Memperbarui status pesanan sesuai dengan tahapan pemrosesan
	7. Memperbarui status pesanan menjadi selesai
Kondisi Akhir : Pesanan selesai	
Skenario Alternatif	
1a. Tidak ada pesanan	1. System menampilkan pesan “tidak ada pesanan”

Identifikasi	
Nomor	UC-05
Nama	Melihat Informasi Stok Barang
Tujuan	Aplikasi dapat menampilkan Barang yang terdapat di gudang
Deskripsi	Aktor dapat melihat sisa barang yang terdapat di gudang
Aktor	Staff Penjualan, Staff Gudang
Skenario Utama	
Kondisi Awal :	1. Halaman <i>Dashboard</i> sudah tampil 2. Aktor sudah login
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. klik tombol “Lihat Data Barang”	
	2. Menampilkan halaman informasi barang
	3. Mengambil data barang
	4. Menampilkan data barang
Kondisi Akhir : List data barang ditampilkan	
Skenario Alternatif	
No 3a : data barang kosong	3. Sistem menampilkan pesan “Data Barang Kosong” 4. Melanjutkan use case dari flow step 4

Identifikasi	
Nomor	UC-06
Nama	Memperbaharui / Hapus Stok Barang
Tujuan	Aplikasi dapat Memperbaharui atau hapus Barang yang terdapat di gudang
Deskripsi	Aktor dapat memperbaharui atau menghapus data stok bahan baku untuk memperjelas data stok bahan baku yang ada di gudang
Aktor	Staff Gudang
Isi Use-Case	1. Update 2. Delete

Skenario Utama	
Use case : <i>Update</i> Data Barang	
Kondisi Awal :	1. <i>List</i> Data barang sudah ditampilkan 2. Aktor sudah login
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih data yang ingin di ubah	
2. klik tombol “Edit Barang”	2. Menampilkan halaman edit data barang
3. Mengganti data barang sesuai yang diinginkan	
4. klik tombol “Update data barang”	
	5. Menangkap data barang
	6. Menyimpan data barang
	7. Menampilkan data barang yang sudah diubah
Kondisi Akhir : Daftar data barang yang terbaru ditampilkan pada halaman “lihat stok barang”	
Skenario Alternatif	
No 6a : data barang gagal diubah	1. Sistem menampilkan pesan “gagal mengubah data barang” 2. Melanjutkan use case dari flow step 1

Skenario Utama	
Use case : <i>Delete</i> Data Barang	
Kondisi Awal :	1. <i>List</i> Data barang sudah ditampilkan 2. Aktor sudah login
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih data barang yang ingin di ubah	
2. klik tombol “hapus Barang”	3. Menampilkan pesan “apakah yakin ingin menghapus barang ini?”
4. Menyetujui aksi hapus barang	5. Menangkap data barang

	6. Menghapus data barang
	7. Menampilkan data barang
Kondisi Akhir : Daftar data barang yang terbaru ditampilkan pada halaman “lihat stok barang”	
Skenario Alternatif	
No 6a : data barang gagal dihapus	3. Sistem menampilkan pesan “gagal menghapus data barang” 4. Melanjutkan use case dari flow step 1

Identifikasi	
Nomor	UC-07
Nama	Menambahkan informasi stok barang
Tujuan	Aplikasi dapat menerima inputan dan menyimpan data stok barang dari aktor
Deskripsi	Aktor dapat menambahkan informasi tentang stok barang
Aktor	Staff Gudang
Skenario Utama	
Kondisi Awal : Ada penambahan informasi dari stok barang	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Menekan fitur informasi stok barang	
	2. Menampilkan list data informasi stok barang
3. Menekan tombol “Update”	
4. Menambahkan informasi terbaru dari stok barang	
5. Menekan tombol “Save”	
	6. Menampilkan data stok barang yang telah diupdate
Kondisi Akhir : Sistem memberi notifikasi data telah tersimpan	
Skenario Alternatif No.6: Sistem menampilkan pesan error bahwa stok barang gagal diupdate	

Identifikasi	
Nomor	UC-08
Nama	Memperbaharui/Menghapus Informasi Supplier
Tujuan	Aplikasi dapat memperbaharui/menghapus data mengenai informasi Supplier
Deskripsi	Aktor dapat memperbaharui/menghapus informasi supplier untuk memperjelas supplier yang masih aktif mensuplai bahan baku
Aktor	Staff Gudang

Skenario Utama	
Kondisi Awal : Staff Gudang login dan membuka aplikasi	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Menekan tombol opsi Supply	
2. Menekan tombol informasi supplier	
	3. Menampilkan informasi supplier yang ada
4. Menekan tombol update informasi supplier yang di pilih	
5. Memperbaharui/menghapus informasi supplier	
	6. Memperbaharui/menghapus informasi supplier di database
	7. Menampilkan data informasi supplier yang sudah diperbaharui/dihapus
Kondisi Akhir : Aktor melihat data informasi supplier terbaru	
Skenario Alternatif 7 : Menampilkan data yang sama jika data yang diperbaharui/dihapus sama persis seperti data sebelumnya	

Identifikasi	
Nomor	UC-09
Nama	Melihat Informasi Supplier
Tujuan	Aplikasi dapat menampilkan Informasi Supplier kepada user
Deskripsi	Aktor dapat melihat Informasi Supplier yang digunakan untuk mendata dalam kegiatan produksi dan stok bahan baku
Aktor	Staff Gudang
Skenario Utama	
Kondisi Awal : Staff Gudang login dan membuka aplikasi	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Menekan tombol opsi supply	
	2. Menampilkan data supplier yang ada
3. Menekan tombol informasi supplier	
	4. Mengelola data informasi supplier
	5. Menampilkan data informasi supplier
Kondisi Akhir : Aktor melihat detail supplier di aplikasi	
Skenario Alternatif 3 : Menampilkan peringatan error karena supplier tidak di temukan atau sudah tidak bekerja sama lagi lalu menghapus sisa data supplier tersebut dari database.	

Identifikasi	
Nomor	UC-10
Nama	Menambah informasi suplayer
Tujuan	Aplikasi dapat menerima inputan dan menyimpan data supliyer dari aktor
Deskripsi	Aktor dapat menambahkan informasi tentang supliyer
Aktor	Staff Gudang
Skenario Utama	
Kondisi Awal : Tidak ada informasi tentang supliyer	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Melihat data supliyer	
2. Mengisi form data supliyer	
3. Mengirimkan data supliyer	
	5. Menampilkan halaman form pengisian data supliyer
	6. Menerima inputan data supliyer
	7. Menyimpan data supliyer
Kondisi Akhir : Sistem memberi notifikasi data telah tersimpan	
Skenario Alternatif	
2a. Data yang diisi salah	1. Sistem menampilkan pesan “Data salah” 2. Mengulangi use case flow dari langkah 2

Identifikasi	
Nomor	UC-11
Nama	Memperbaharui/Menghapus Informasi Stok Bahan Baku
Tujuan	Aplikasi dapat memperbaharui/menghapus data mengenai informasi stok bahan baku
Deskripsi	Aktor dapat memperbaharui/menghapus data stok bahan baku untuk memperjelas jumlah stok bahan baku yang ada di gudang
Aktor	Staff Gudang
Skenario Utama	
Kondisi Awal : Staff Gudang login dan membuka aplikasi	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Menekan tombol opsi stok	
	2. Menampilkan opsi stok bahan baku dan tas kulit
3. Menekan tombol stok bahan baku	

4. Menekan tombol update stok bahan baku	
	5. Menampilkan data stok bahan baku
6. Memperbaharui/menghapus data stok bahan baku	
	7. Menambahkan/menghapus data stok bahan baku dalam database
	8. Menampilkan data informasi terbaru stok barang yang sudah di perbaharudi/dihapus
Kondisi Akhir : Aktor melihat data terbaru stok bahan baku	
Skenario Alternatif 2: -memilih opsi tas kulit untuk melihat informasi stok tas kulit di gudang	

Identifikasi	
Nomor	UC-12
Nama	Melihat informasi barang baku
Tujuan	Aplikasi dapat menampilkan detail informasi dari barang baku
Deskripsi	Aktor dapat melihat informasi terkait barang baku seperti jumlah barang baku, jenis barang baku.
Aktor	Staff Gudang
Skenario Utama	
Kondisi Awal : Saat staff gudang login dan membuka aplikasi	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Menekan fitur Informasi barang baku	
	2. Sistem menampilkan list informasi barang baku
3. Memilih informasi barang baku yang akan dilihat	
	4. Menampilkan detail informasi dari barang baku
5. Menekan "Selesai"	
Kondisi Akhir : Menampilkan seluruh informasi dari setiap barang baku yang ada	
Skenario Alternatif No.3: Barang baku yang akan dilihat informasinya tidak ada	

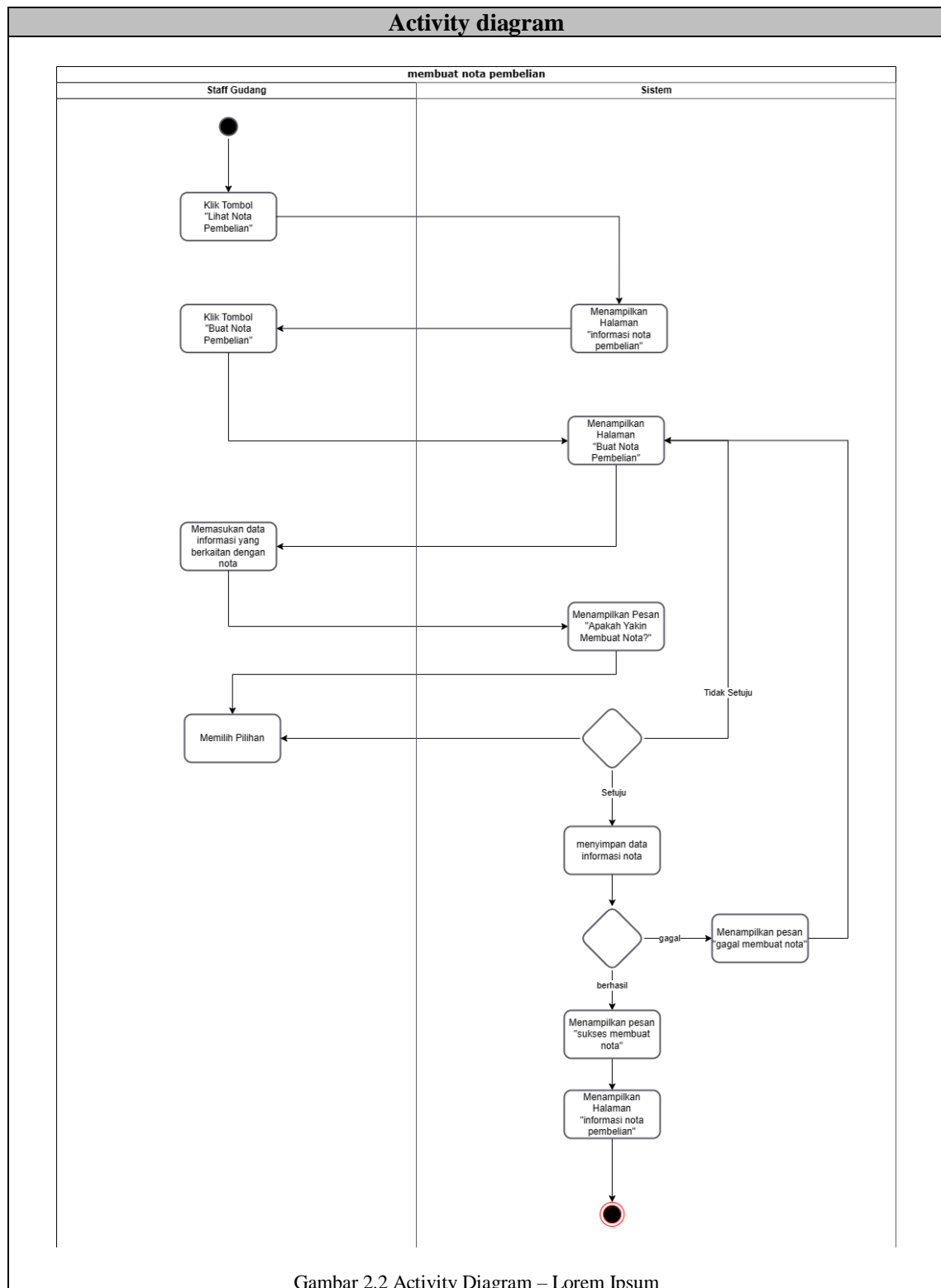
Identifikasi	
Nomor	UC-13
Nama	Login
Tujuan	Aktor dapat menggunakan aplikasi
Deskripsi	Aktor dapat menginputkan username dan password untuk bisa menggunakan aplikasi
Aktor	Staff Penjualan, Staff gudang, dan Staff produksi
Skenario Utama	
Kondisi Awal :	1. User membuka aplikasi 2. User sudah memiliki akun
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Menginputkan username dan password	
	2. Memvalidasi username dan password
3. Mengirim data username dan password	
	4. Menverifikasi username dan password
Kondisi Akhir : Sistem menampilkan halaman dashboard	
Skenario Alternatif	
No. 2.a: Tata yang diinputkan tidak sesuai	1. Sistem menampilkan pesan “data tidak sesuai” 2. mengulang usecase flow dari langkah 1
No. 2.b: Kesalahan maksimum 5	1. Sistem menampilkan pesan “kesalahan sudah maksimum, silahkan hubungi admin” 2. Sistem mengunci akun user
No. 4.a: Username dan/atau password salah	1. Sistem menampilkan pesan “Username dan/atau password salah” 2. Sistem meminta username dan password

Identifikasi	
Nomor	UC-14
Nama	Log out
Tujuan	Untuk keluar dari aplikasi
Deskripsi	Aktor logout dari aplikasi setelah menggunakannya
Aktor	User
Skenario Utama	
Kondisi Awal :	1. User sudah login
Aksi Aktor	Reaksi Sistem

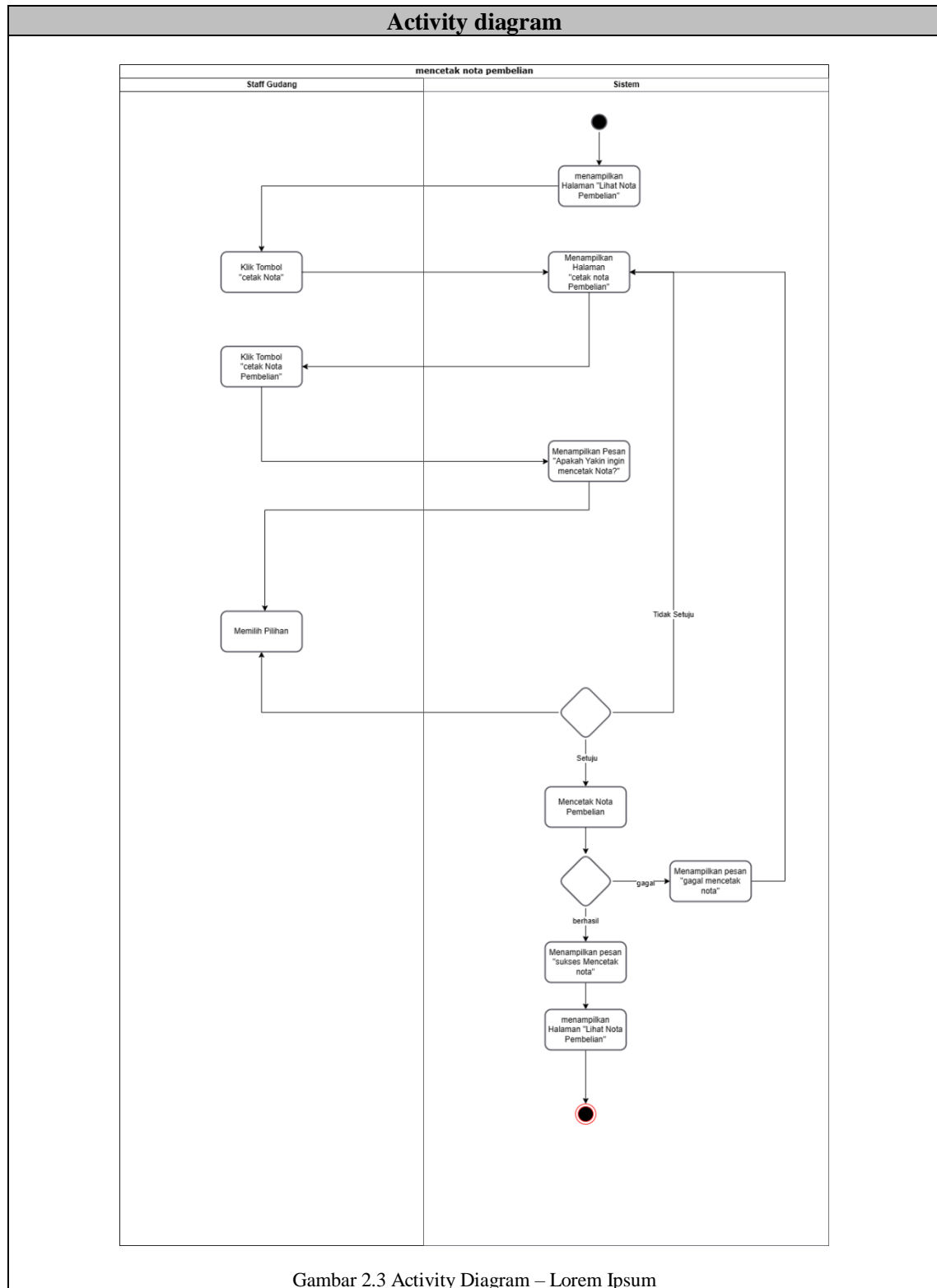
1. Menekan tombol settings	
2. Menekan tombol Logout	
	3. Log out user dari aplikasi
Kondisi Akhir : Aktor keluar dari aplikasi	
Skenario Alternatif	
No. 2a: Menekan tombol back	1. Sistem kembali ke menu utama

Identifikasi	
Nomor	UC-15
Nama	Registrasi staff
Tujuan	Aktor membuat akun
Deskripsi	Aktor dapat membuat akun dengan menginputkan beberapa data
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal :	
	1. User membuka aplikasi 2. User belum memiliki akun
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memasuki menu registrasi	
	2. Menampilkan form registrasi
3. mengisi form registrasi	
	4. Memvalidasi data registrasi
5. Mengirim data registrasi	
	6. Menyimpan data user
Kondisi Akhir : User mempunyai sebuah akun	
Skenario Alternatif	
No. 4a: Data yang diinputkan tidak sesuai	1. Sistem menampilkan pesan “Data tidak sesuai” 2. Mengulang usecase flow dari langkah 1

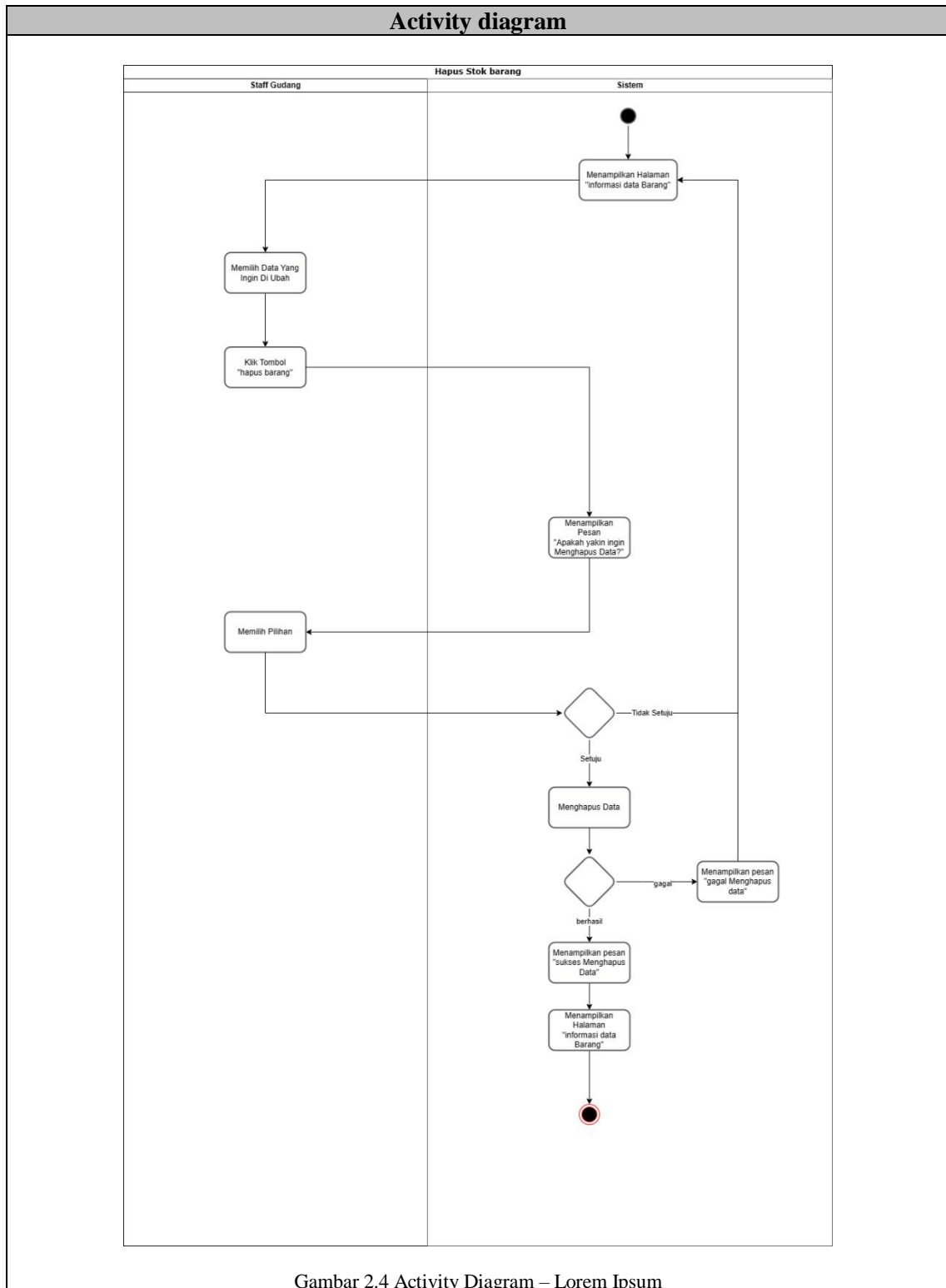
3.1.2 Diagram Activity

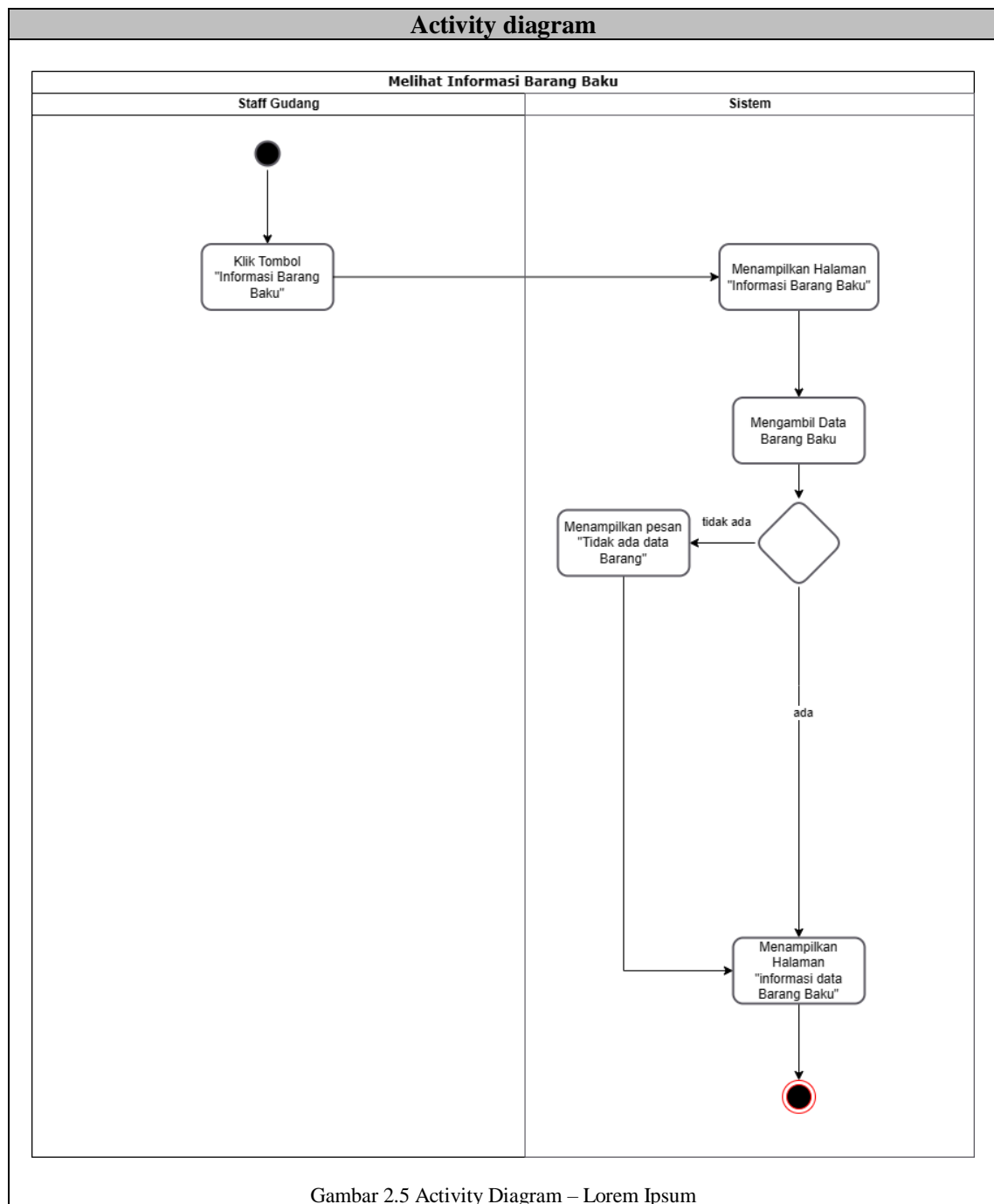


Gambar 2.2 Activity Diagram – Lorem Ipsum

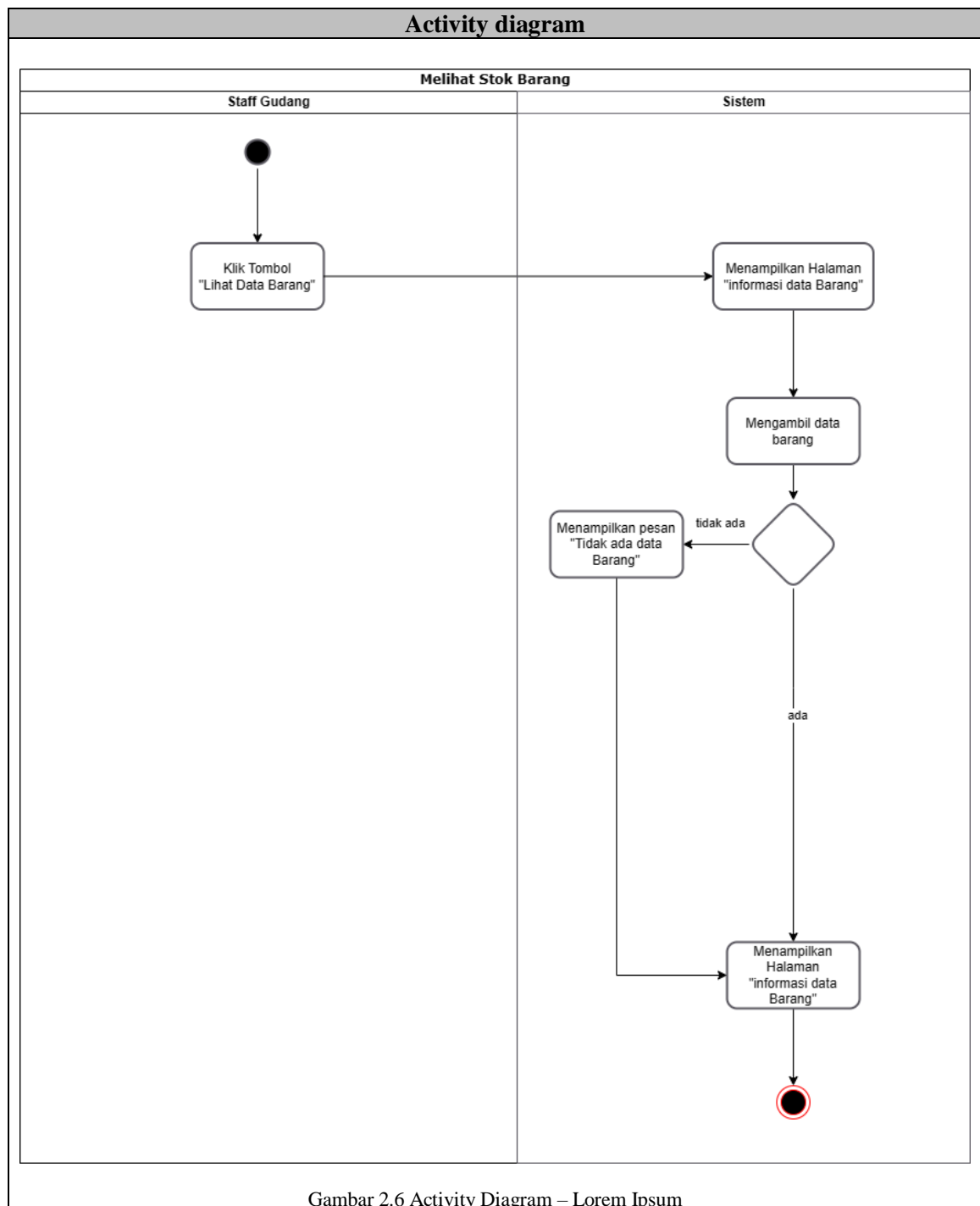


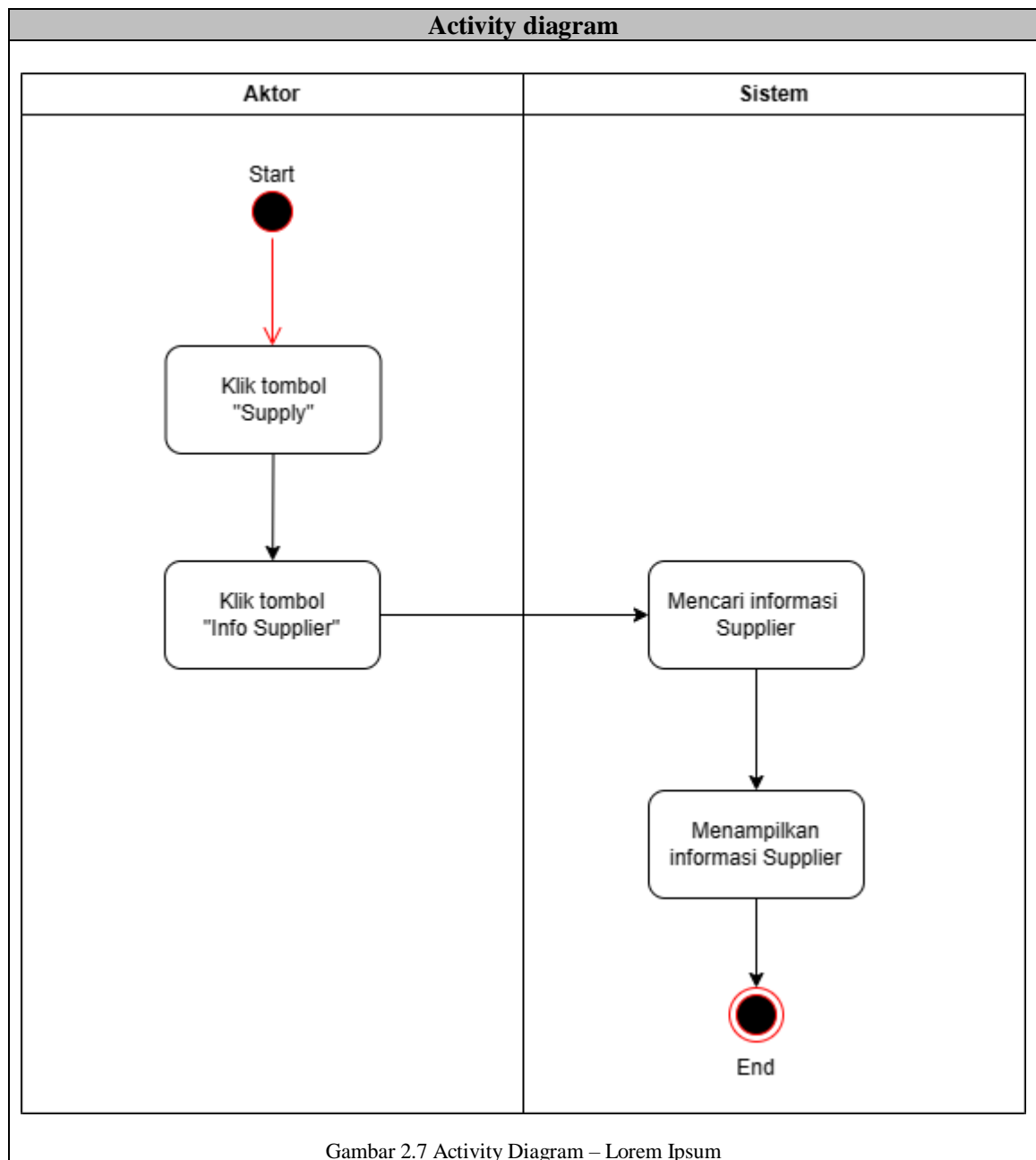
Gambar 2.3 Activity Diagram – Lorem Ipsum

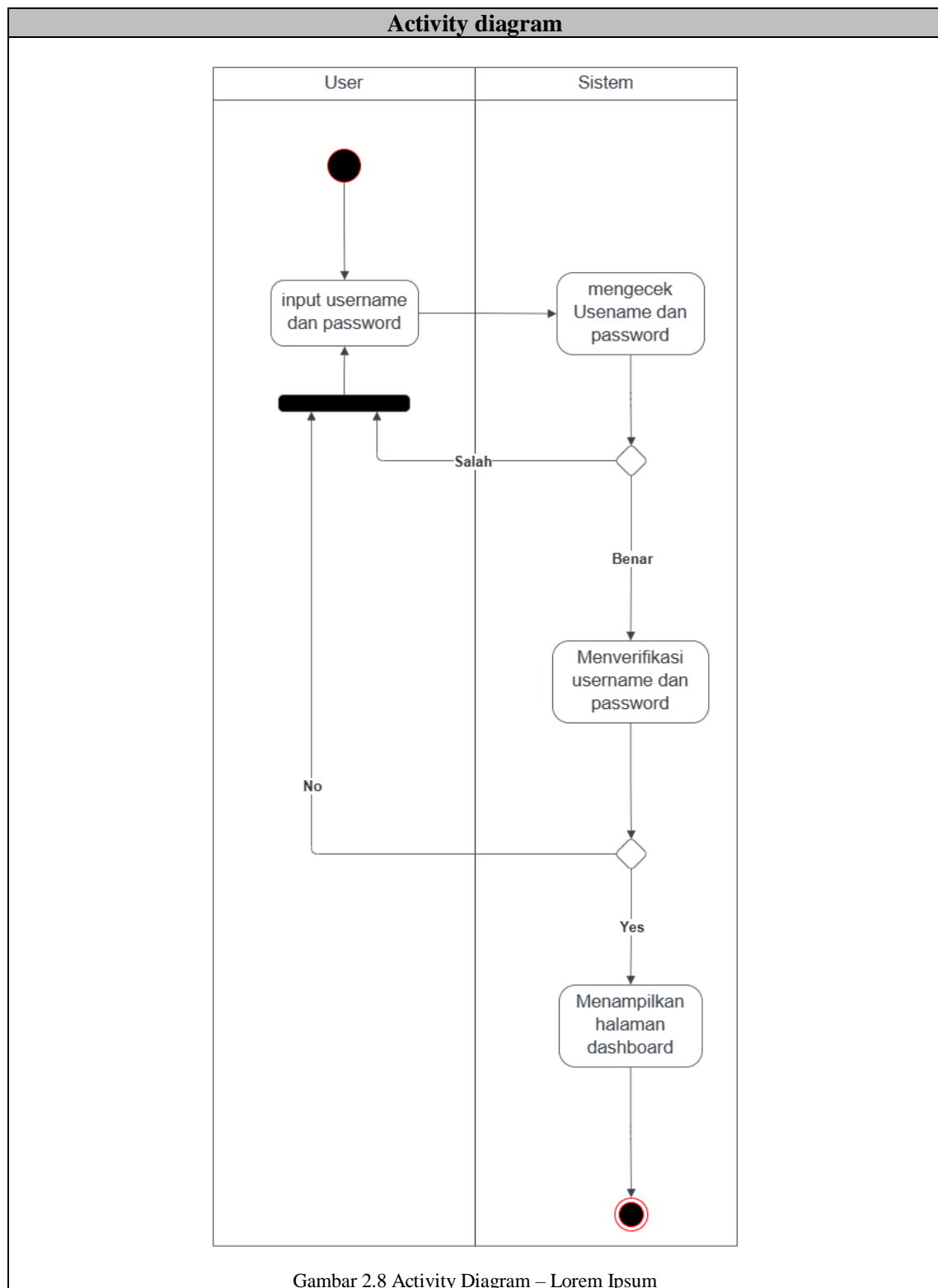


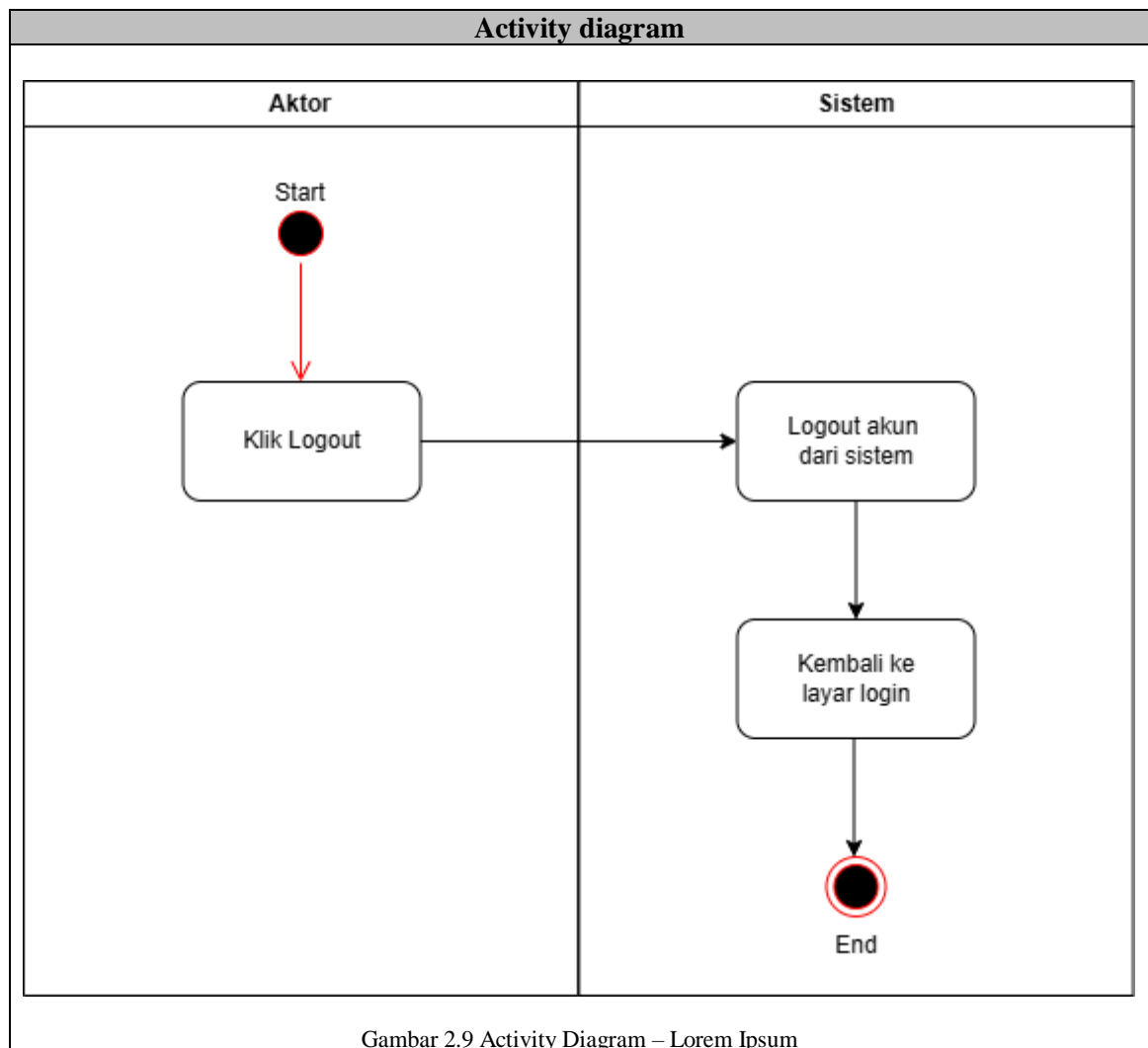


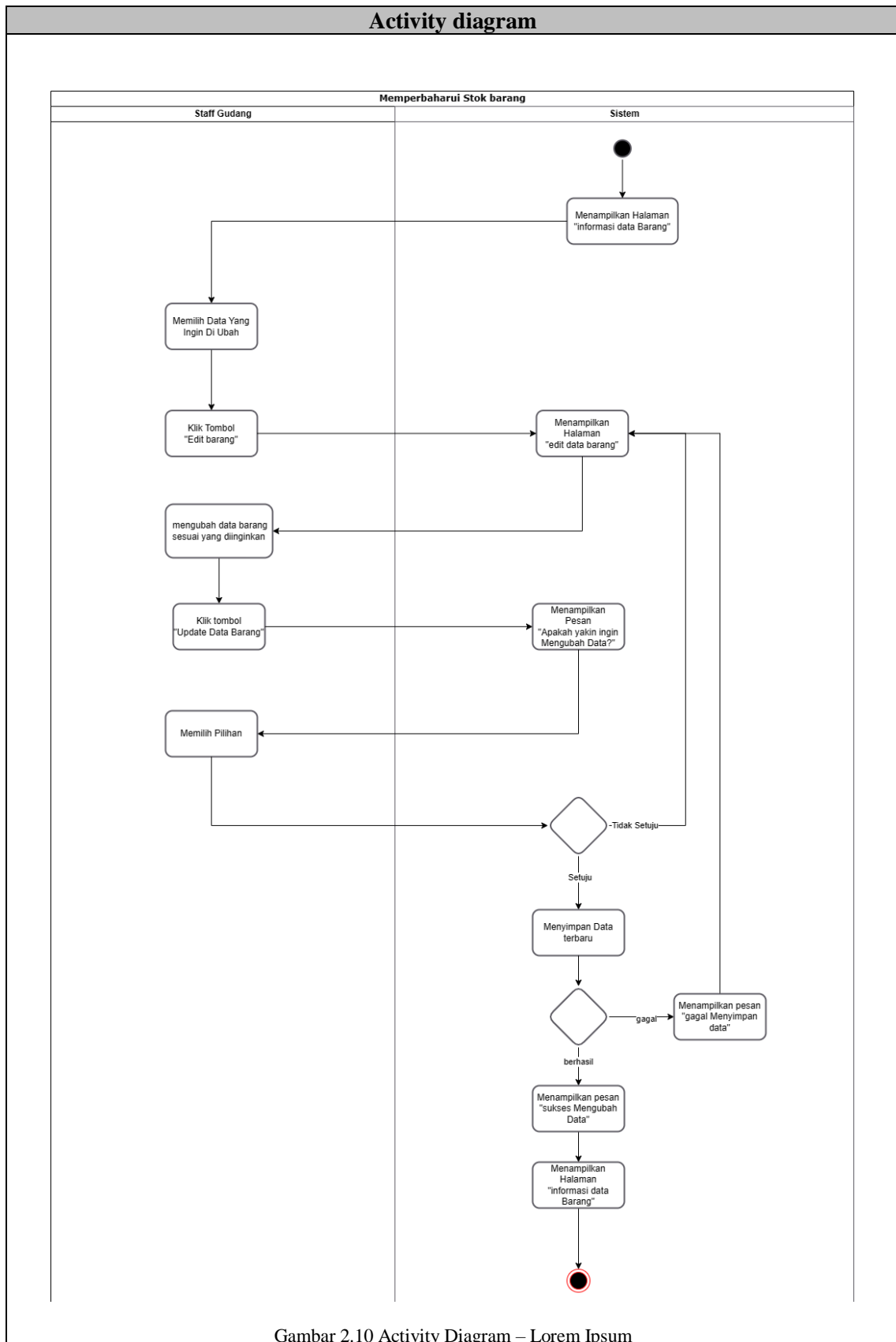
Gambar 2.5 Activity Diagram – Lorem Ipsum



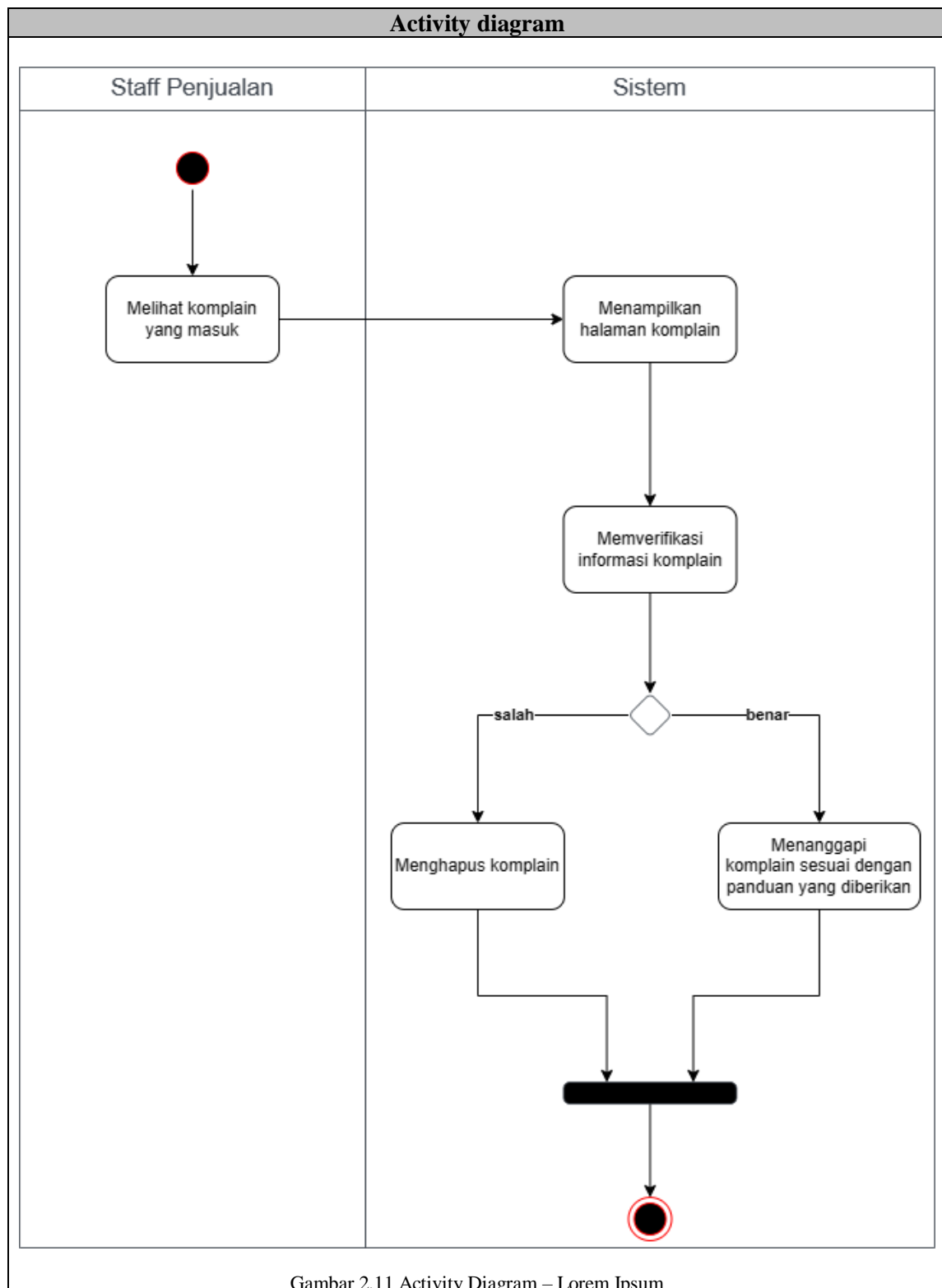


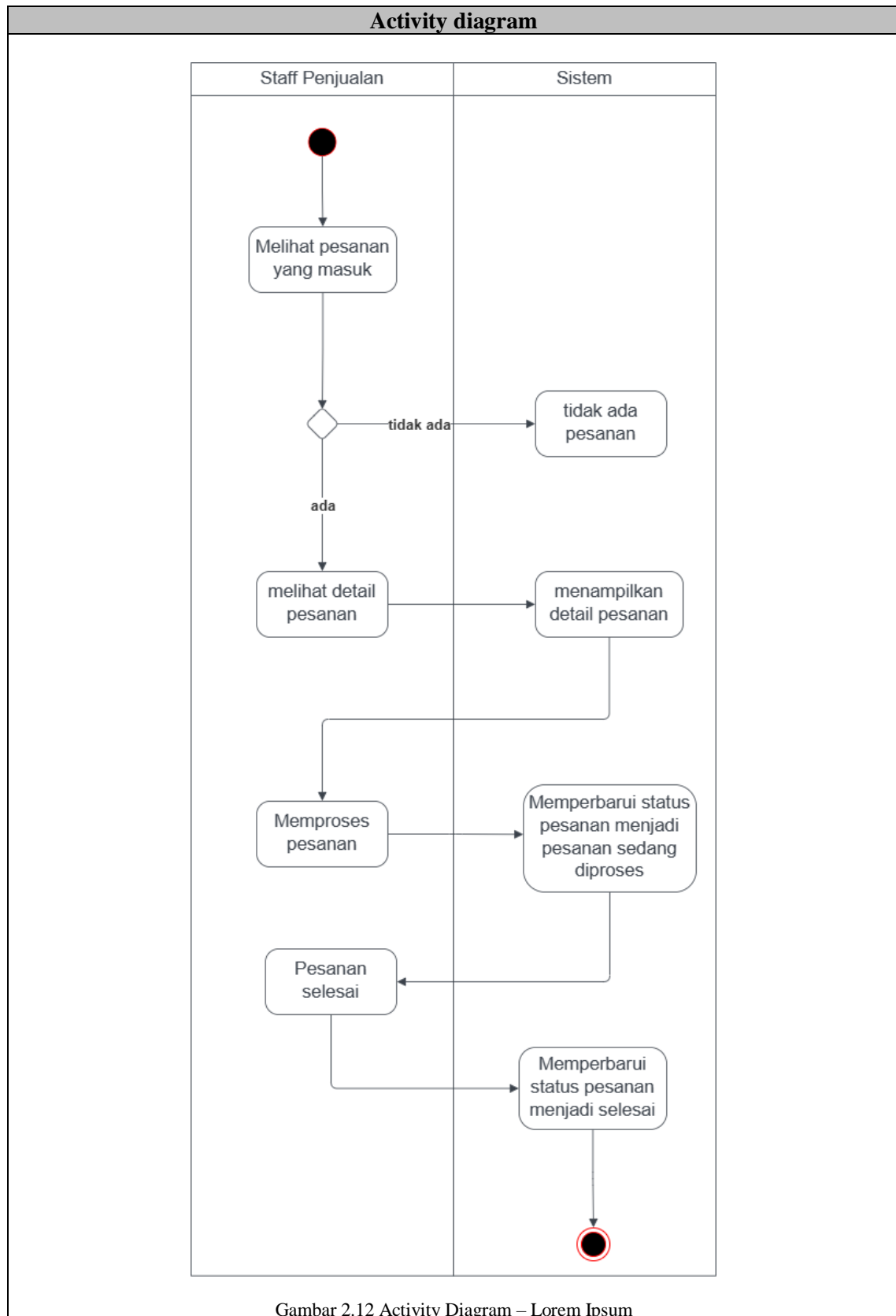




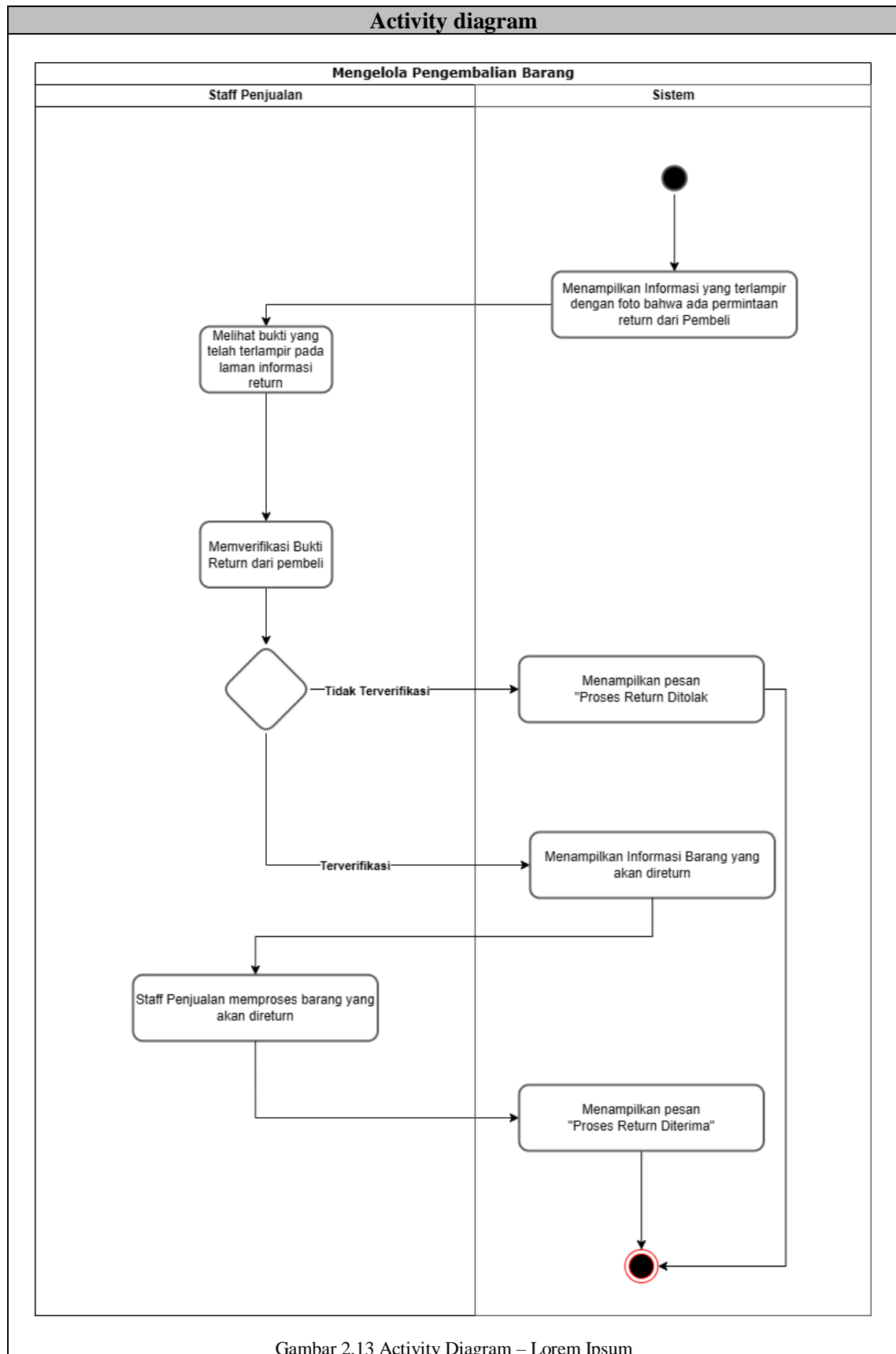


Gambar 2.10 Activity Diagram – Lorem Ipsum

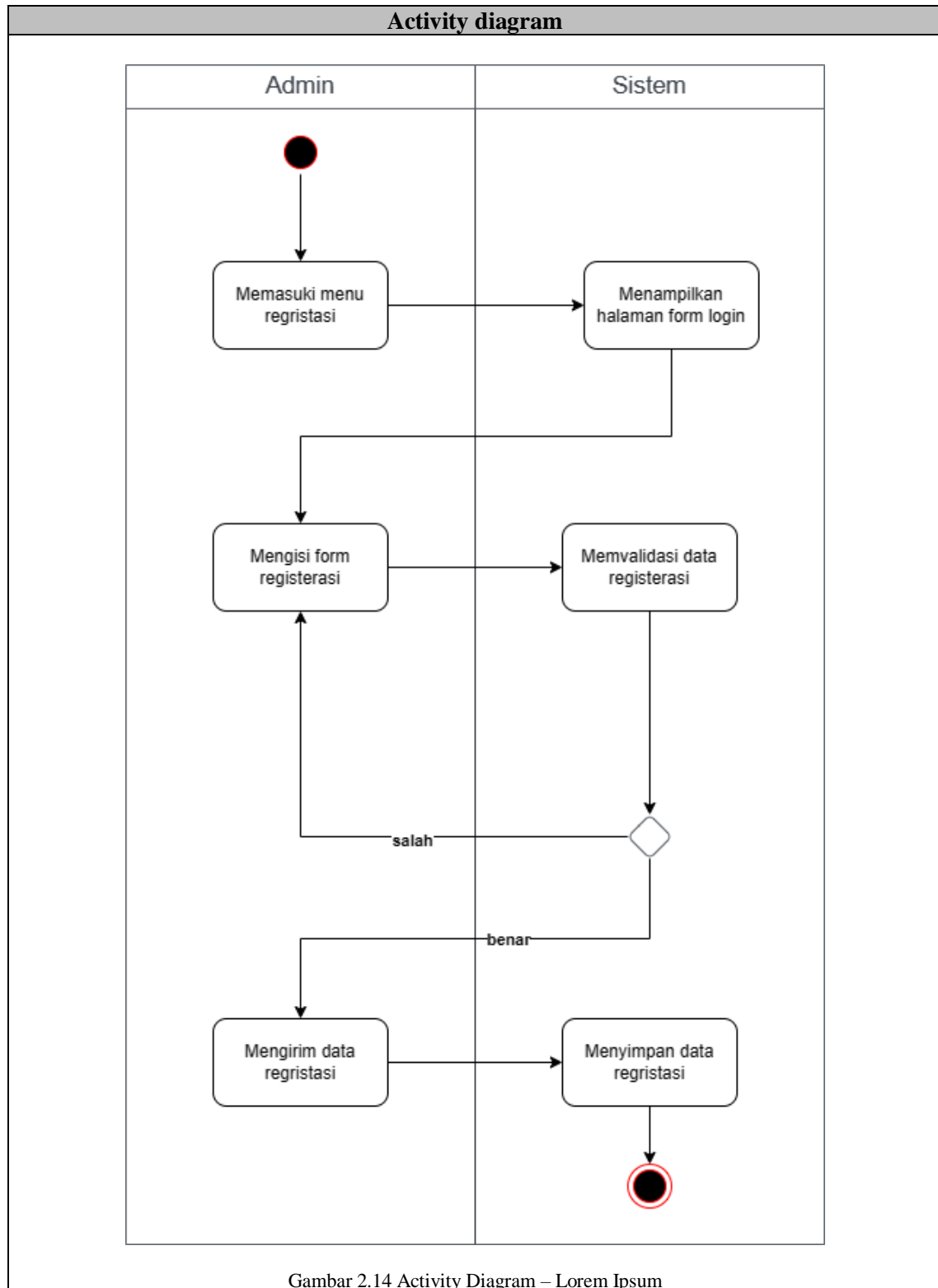




Gambar 2.12 Activity Diagram – Lorem Ipsum

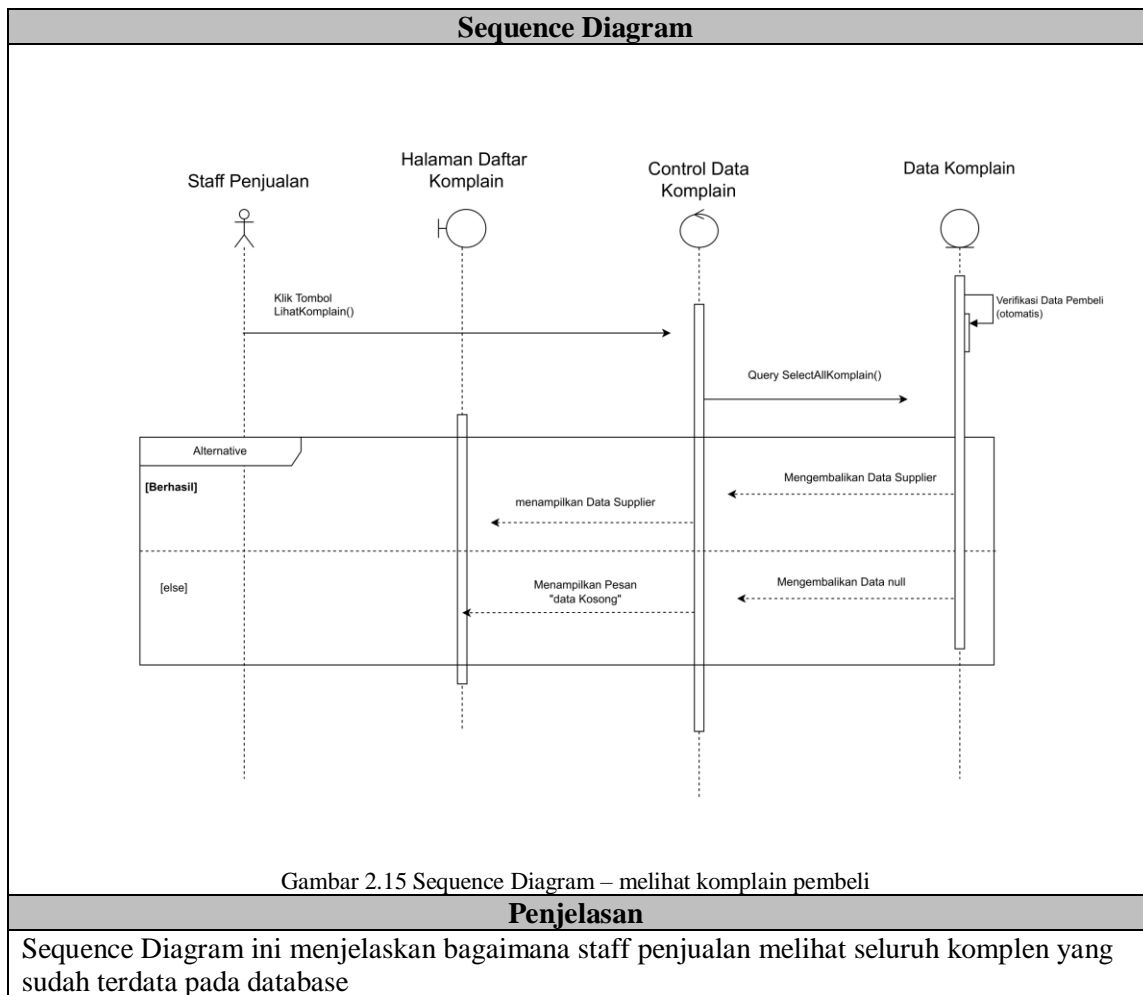


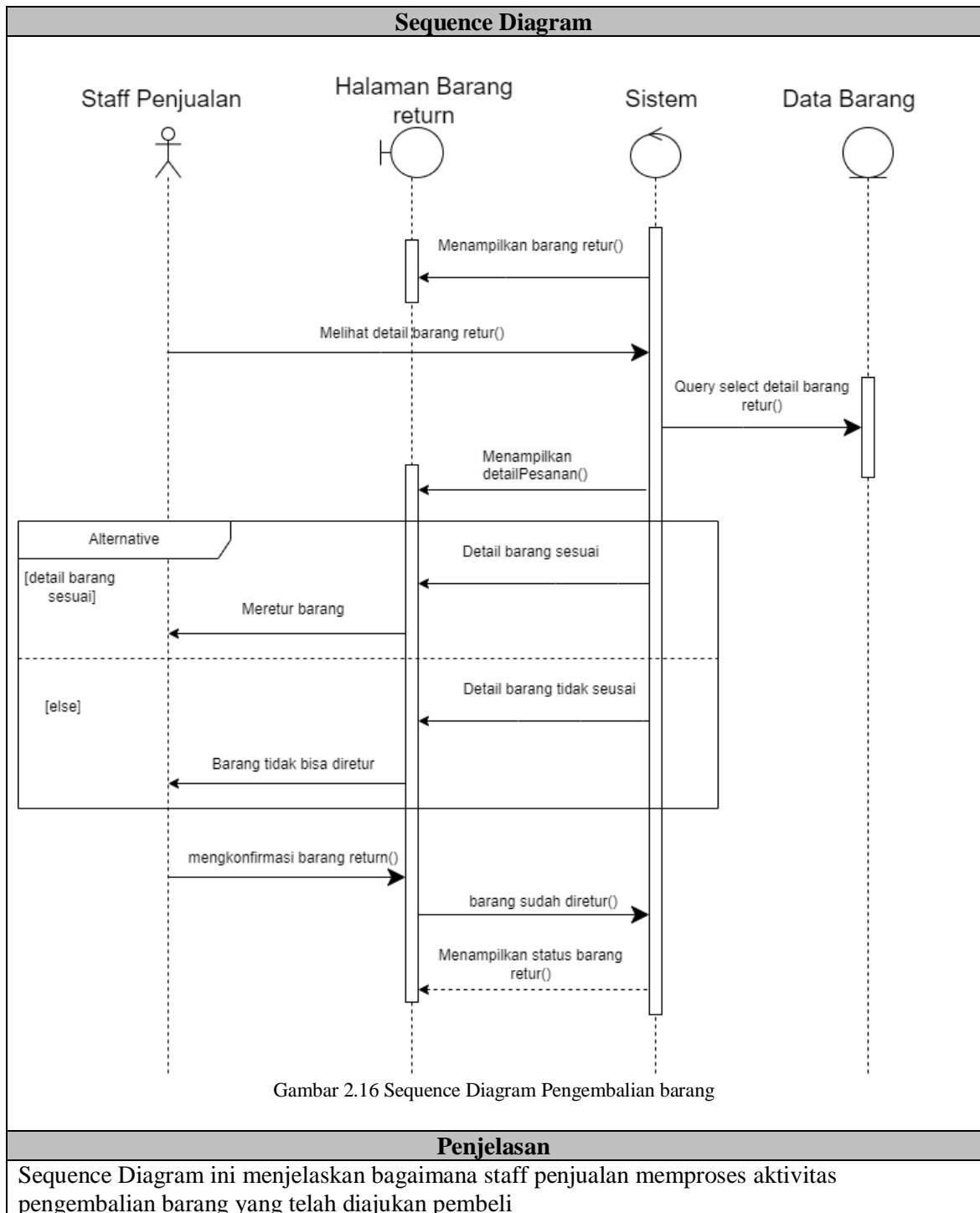
Gambar 2.13 Activity Diagram – Lorem Ipsum

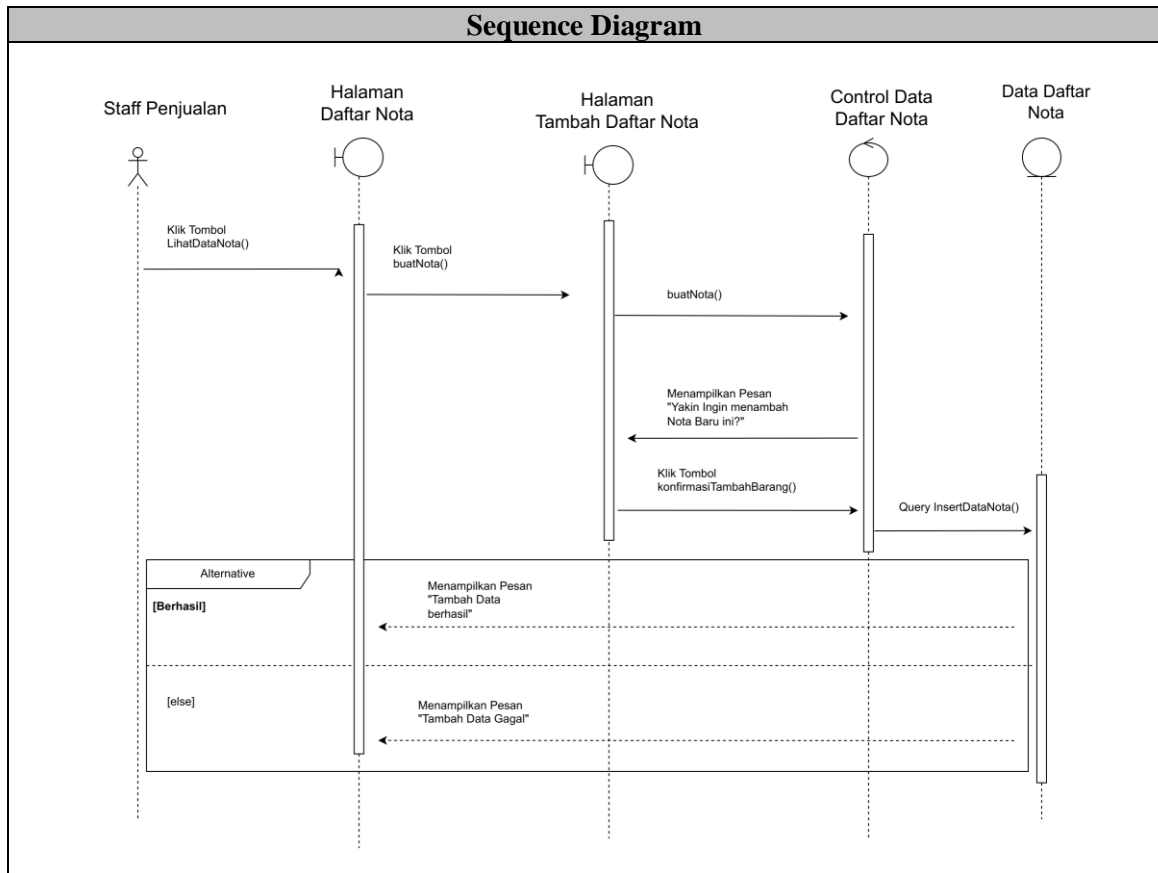


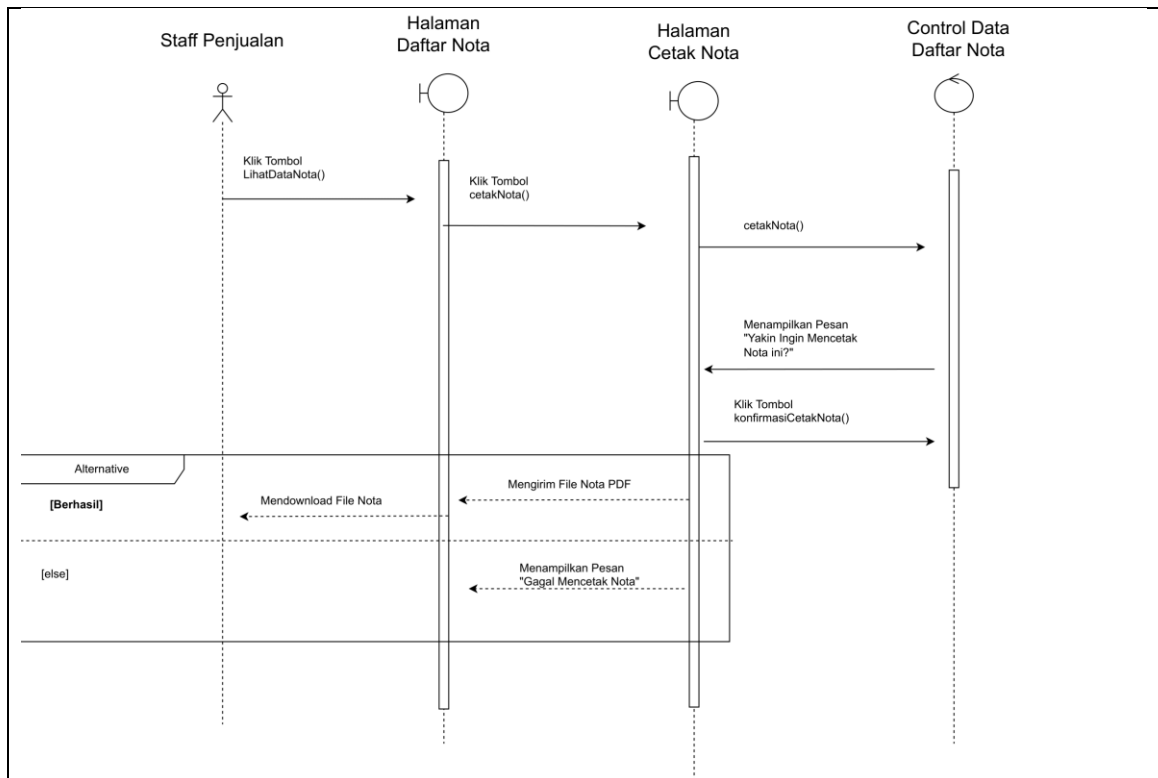
Gambar 2.14 Activity Diagram – Lorem Ipsum

3.1.3 Diagram Sekuen (Sequence Diagram)





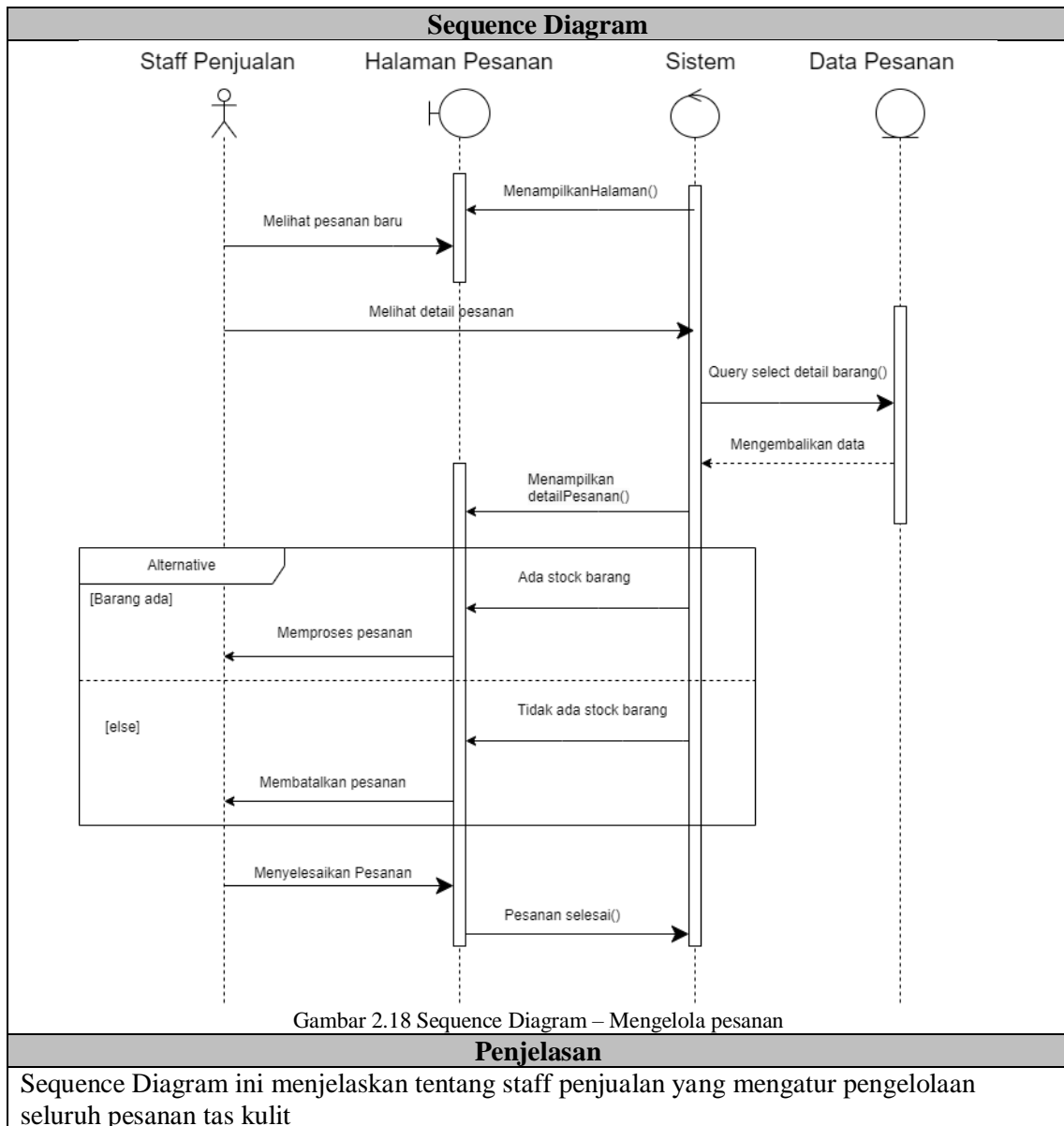


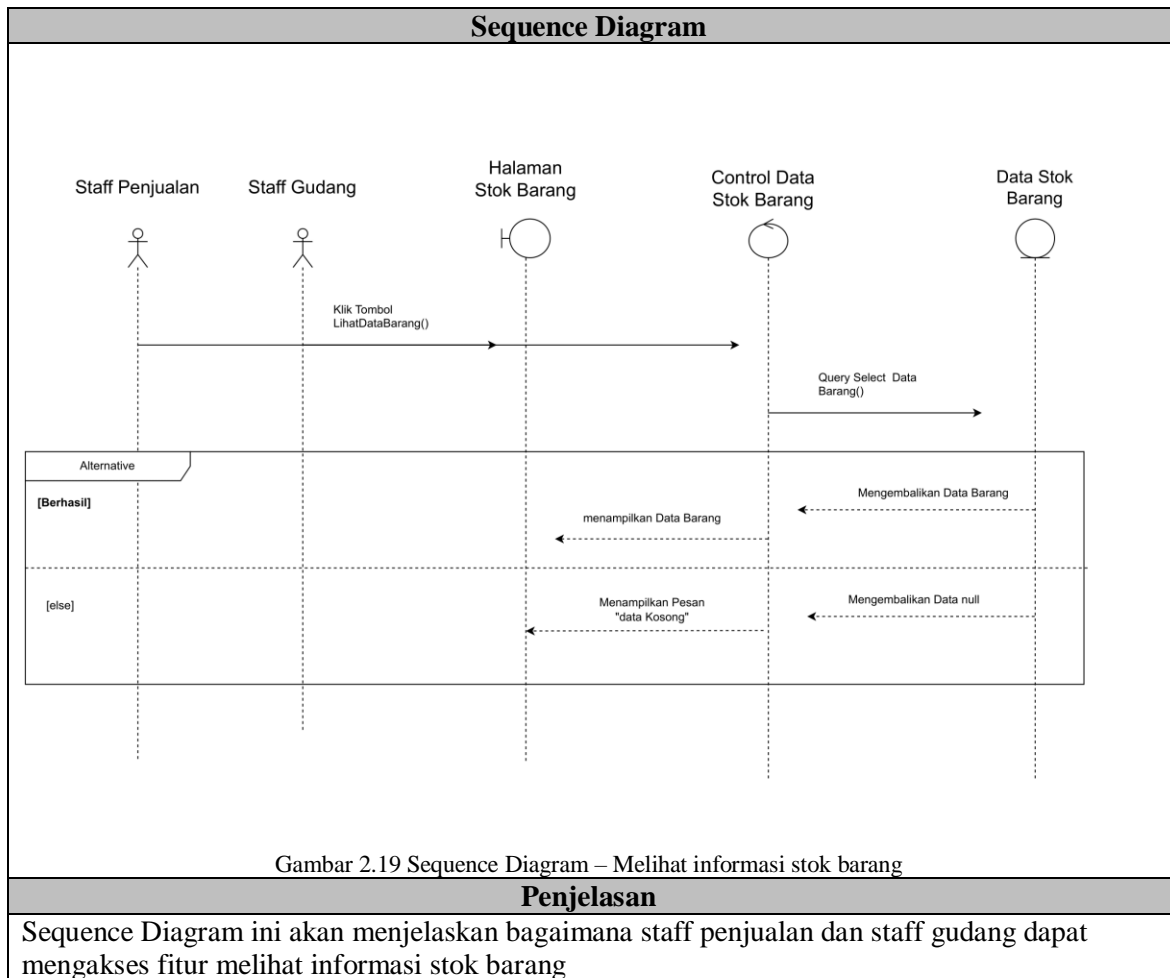


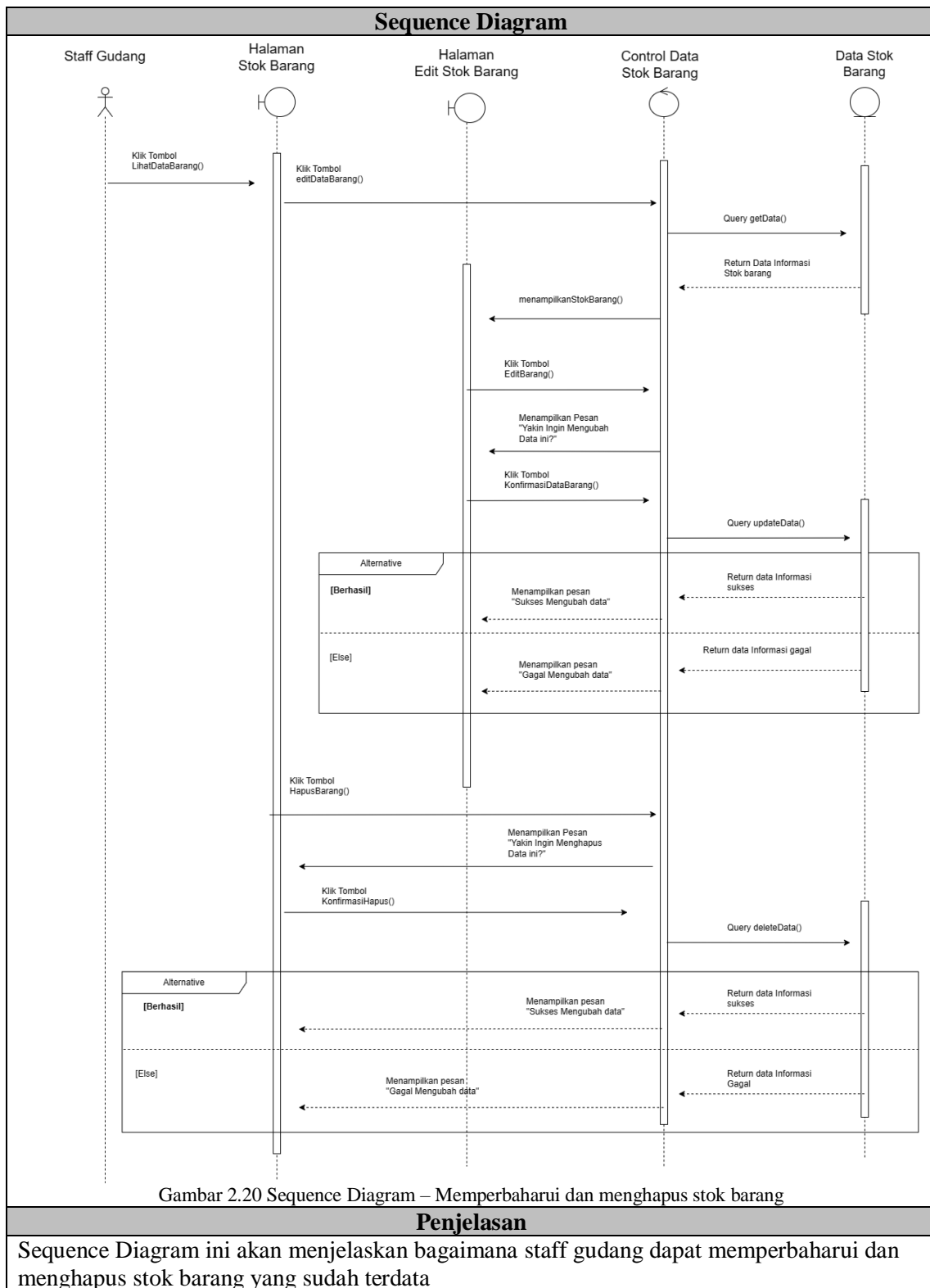
Gambar 2.17 Sequence Diagram – Membuat dan Mencetak Nota

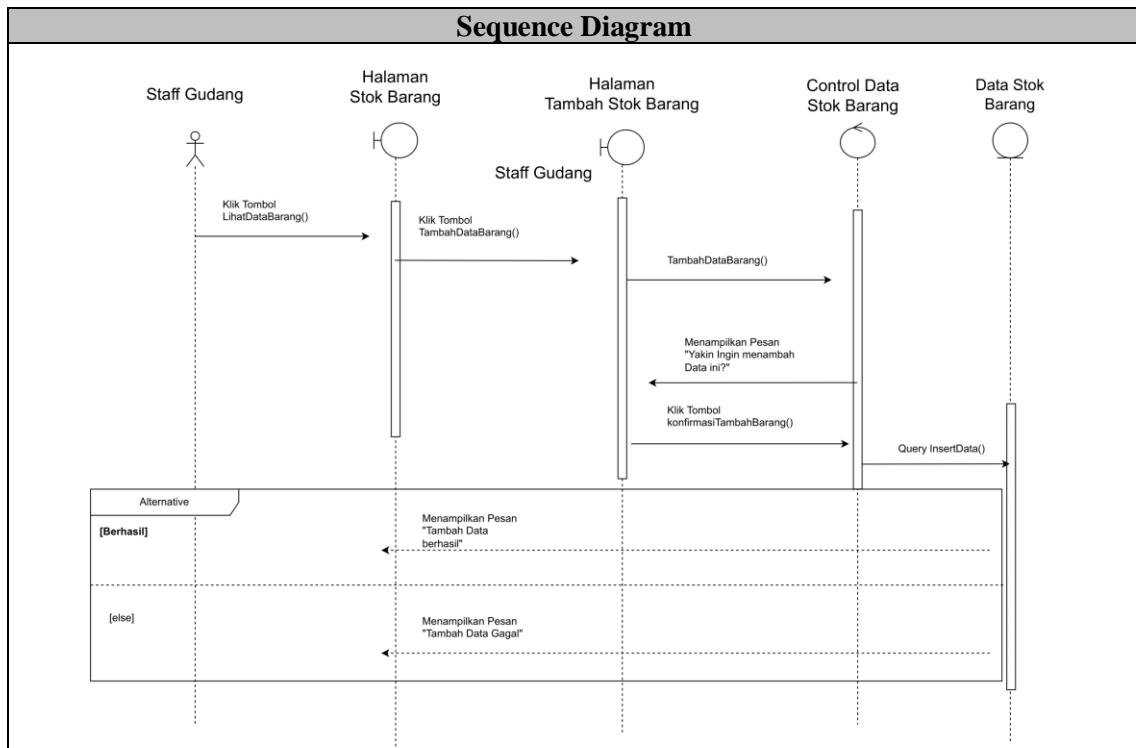
Penjelasan

Sequence Diagram ini menjelaskan tentang staff penjualan menginput pembuatan nota dan sekaligus juga mencetak seluruh nota





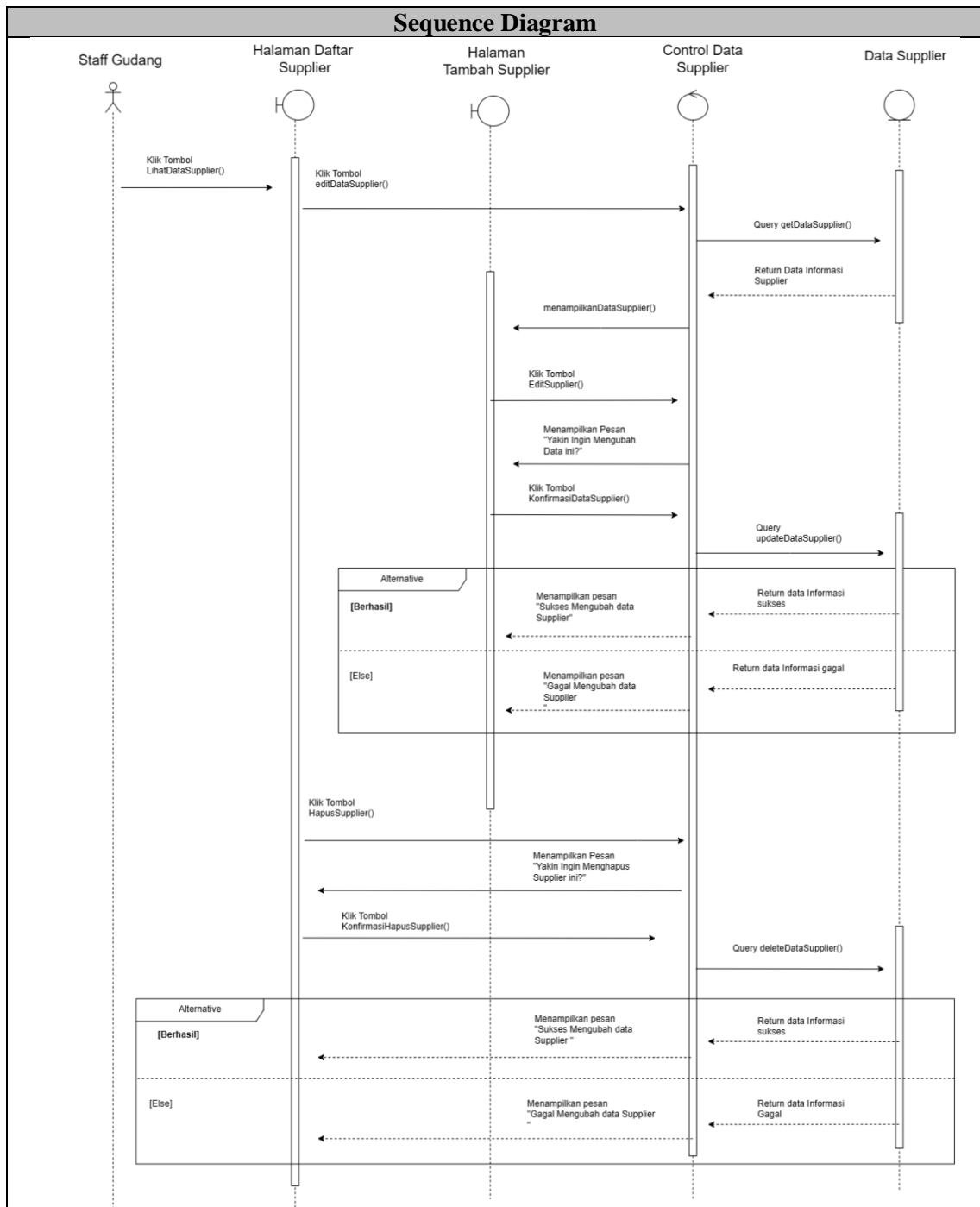




Gambar 2.21 Sequence Diagram Menambahkan informasi stok barang

Penjelasan

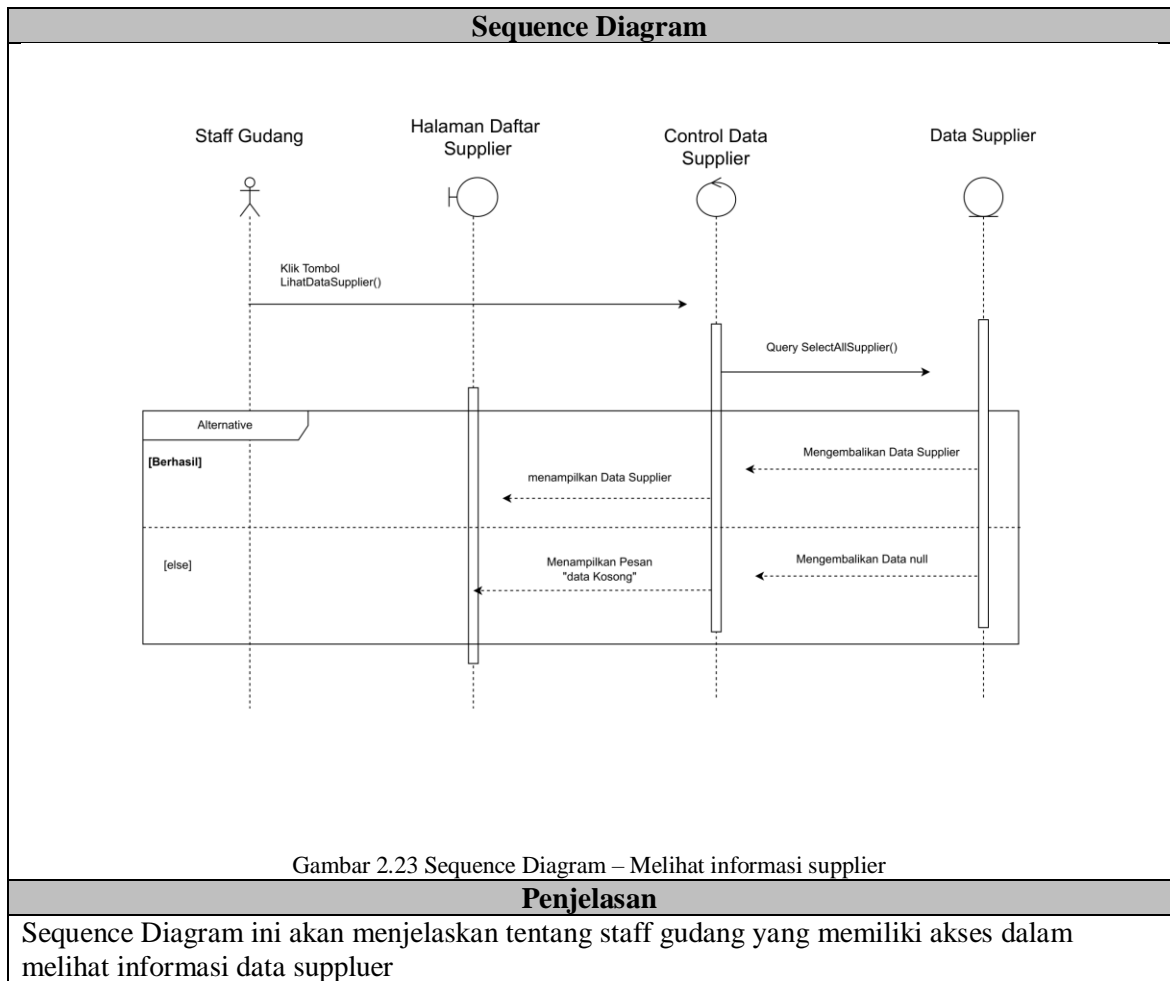
Sequence Diagram ini akan menjelaskan bagian staff gudang dapat menambahkan data informasi stok barang

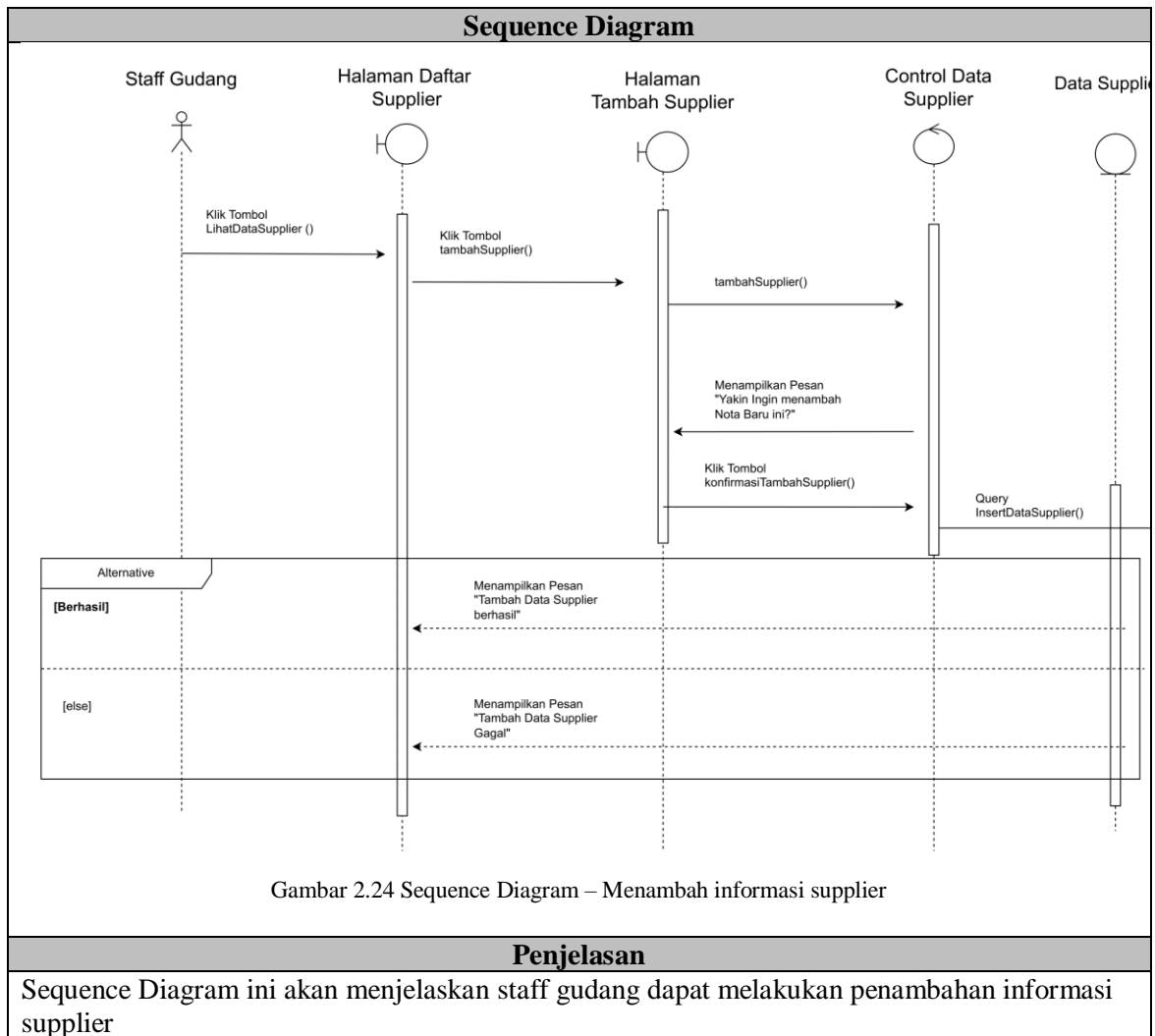


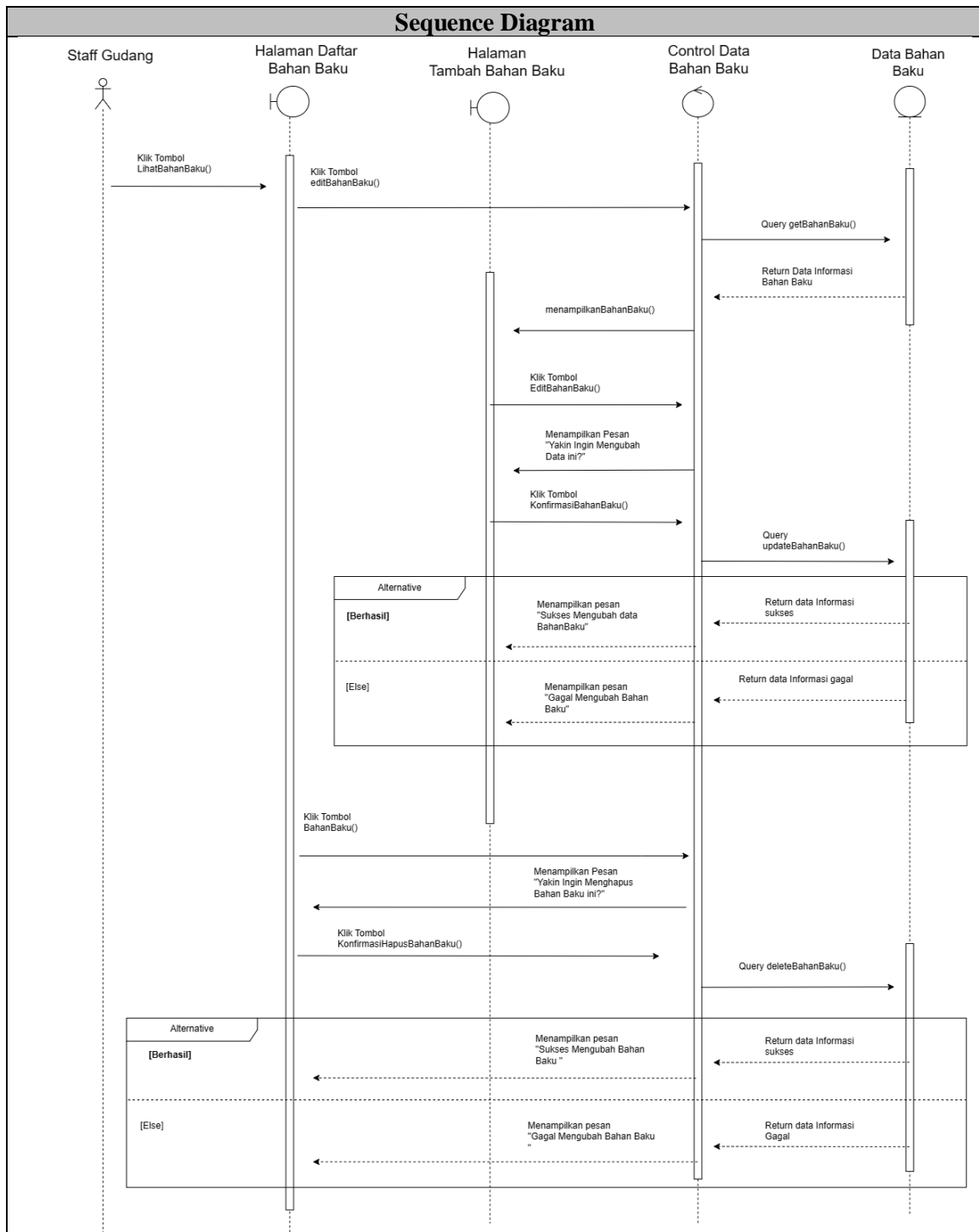
Gambar 2.22 Sequence Diagram Memperbaharui dan menghapus informasi supplier

Penjelasan

Sequence Diagram ini akan menjelaskan tentang staff gudang yang dapat memperbaharui dan menghapus informasi supplier yang telah terdata pada aplikasi



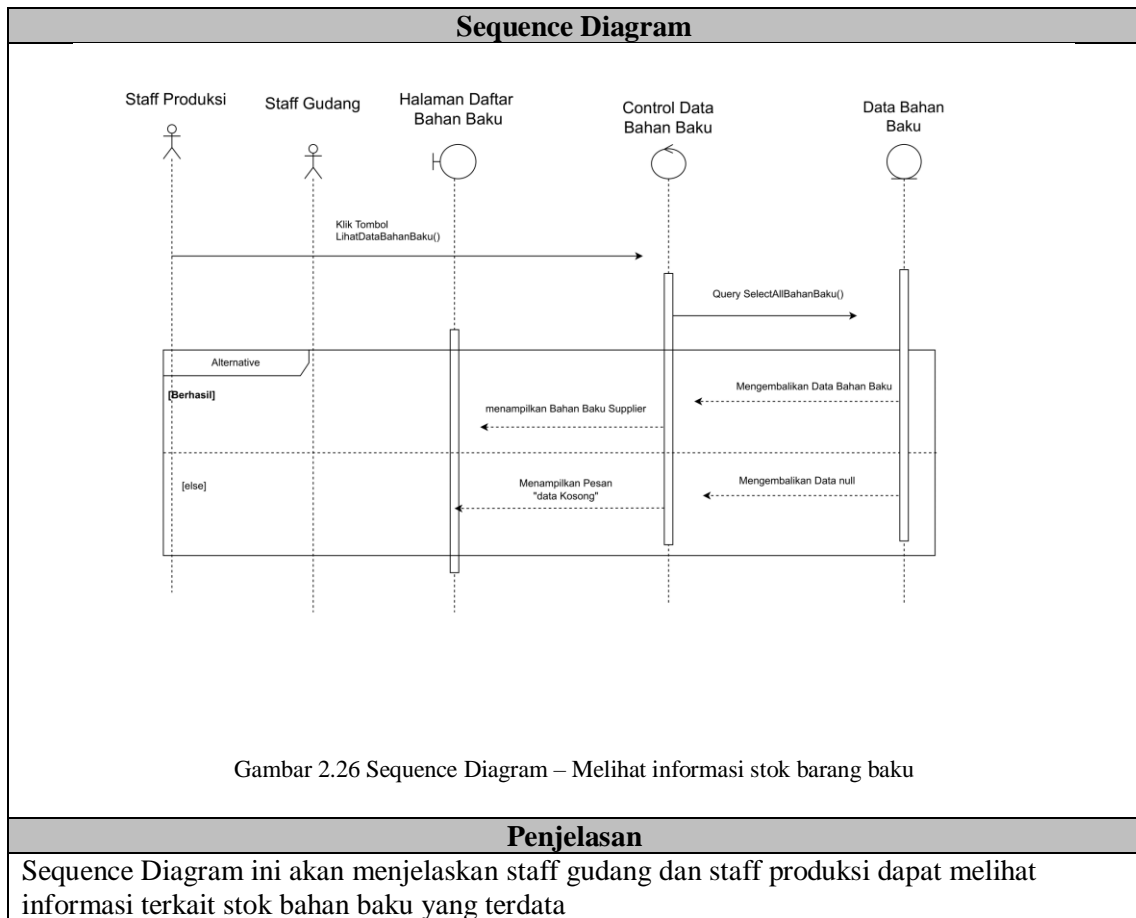


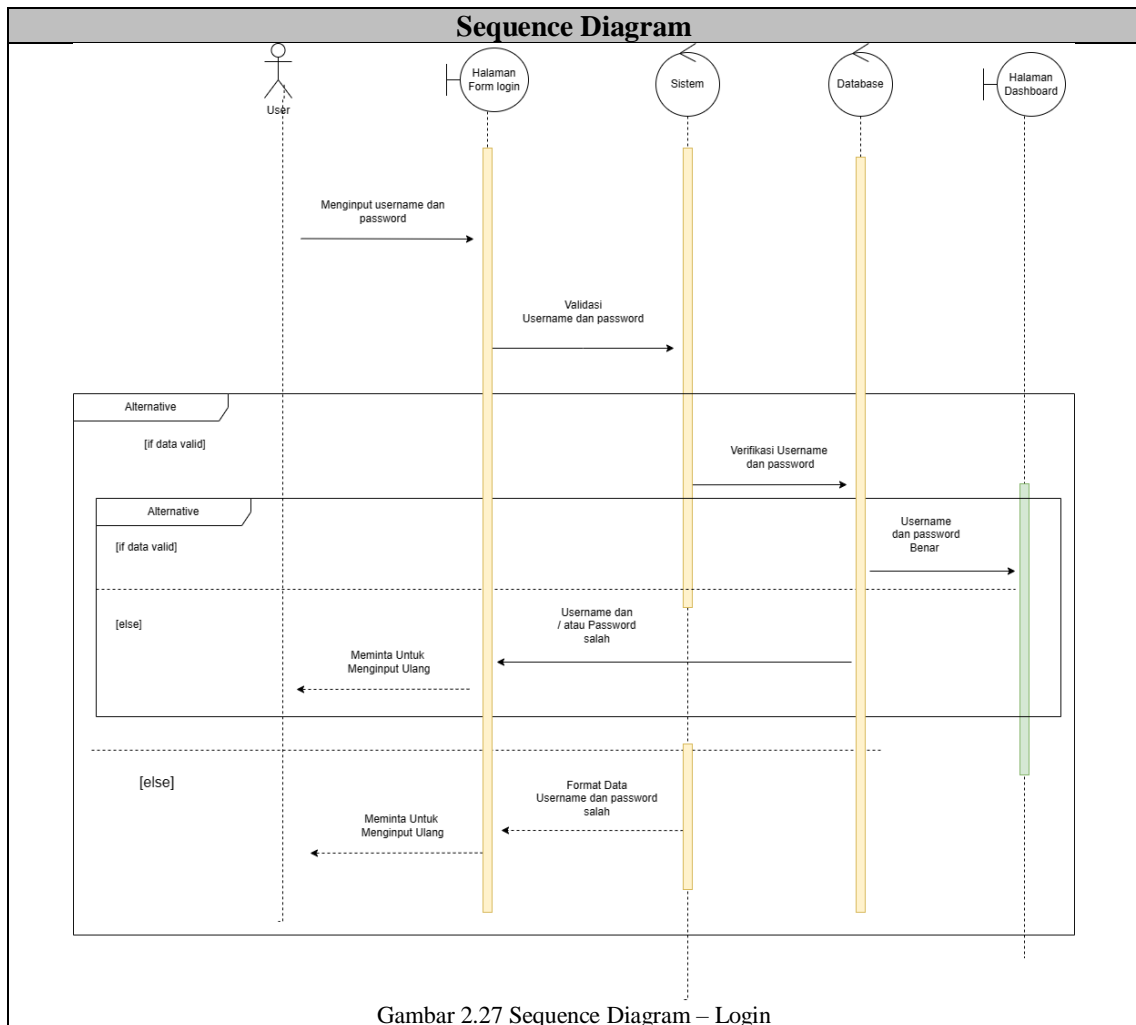


Gambar 2.25 Sequence Diagram – Memperbaharui dan menghapus informasi stok bahan baku barang

Penjelasan

Sequence Diagram ini akan menjelaskan bahwa staff gudang dapat memperbaharui.





Gambar 2.27 Sequence Diagram – Login

Penjelasan

Sequence Diagram ini akan menjelaskan bagaimana alur para staff dalam login