**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,

( Octanty ) ( Muhammad Ariq Faridzki )

# **DAFTAR ISI**

[**DAFTAR ISI** i](#_Toc503691362)

[**DAFTAR TABEL** ii](#_Toc503691363)

[**DAFTAR GAMBAR** iv](#_Toc503691364)

[**DAFTAR SIMBOL** vii](#_Toc503691365)

[**1.** **BAB I PENDAHULUAN** 1](#_Toc503691366)

[**1.1.** **Pendefinisian Lingkup** 1](#_Toc503691367)

[**1.2.** **Pembagian Kerja Tim** 1](#_Toc503691368)

[**1.3.** **Penjelasan Proses Bisnis** 1](#_Toc503691369)

[**2.** **BAB II PROSES BISNIS DAN REQUIREMENT** 2](#_Toc503691370)

[**2.1.** **PROSES BISNIS** 2](#_Toc503691371)

[**2.1.1.** **Pendefinisian Model Bisnis** 2](#_Toc503691372)

[**2.1.2.** **Business Use Case** 2](#_Toc503691373)

[**2.1.3.** **Aktivitas Business Use Case (Activity Diagram)** 3](#_Toc503691374)

[**2.2.** **REQUIREMENT** 10](#_Toc503691376)

[**2.2.1.** **User Requirement Perangkat Lunak** 10](#_Toc503691377)

[**2.2.2.** **Daftar Kebutuhan Perangkat Lunak** 10](#_Toc503691378)

[**2.2.3.** **Model Use Case** 11](#_Toc503691379)

[**3.** **BAB III ANALIS DAN DESAIN** 14](#_Toc503691380)

[**3.1.** **ANALISIS** 14](#_Toc503691381)

[**3.1.1.** **Realisasi Use Case** 14](#_Toc503691382)

[**3.2.7.** **Daftar File** 90](#_Toc503691390)

[**3.2.8.** **Daftar Data** 92](#_Toc503691391)

# **DAFTAR TABEL**

[Tabel 1.1 Tabel Pembagian Kerja Tim 1](#_Toc503691392)

[Tabel 1.2 Tabel Penjelasan Proses Bisnis 1](#_Toc503691393)

[Tabel 2.1 Tabel Daftar Business Use Case 2](#_Toc503691394)

# **DAFTAR GAMBAR**

[Gambar 2.1 Gambar Business Use Case Diagram 2](#_Toc503691439)

[Gambar 2.2 Gambar Activity Diagram – Pemesanan Makanan 3](#_Toc503691440)

[Gambar 2.3 Activity Diagram – Pembayaran Makanan 4](#_Toc503691441)

[Gambar 2.4 Activity Diagram – Gabungan 5](#_Toc503691442)

# **DAFTAR SIMBOL**

| **No.** | **Simbol** | **Nama Simbol** | **Deskripsi** |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. | Capture | Use Case | Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor |
| 2. | Usecase Actor | Usecase Actor | Aktor adalah seseorang yang berinteraksi langsung dengan system. |
| 3. | Business Actor | Business Usecase Actor | Business Usecase Actor peran yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dimana peran ini memberikan sesuatu agar suatu proses bisnis dapat berjalan. |
| 4. | Business Usecase | Business Use case | Menggambarkan suatu himpunan aliran kerja dalam organisasi yang mempunyai nilai terhadap business actor. |
| 5. | **C:\Users\re_lust\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\Usecase Boundary.png** | Usecase System Boundary | Batasan system dari usecase yang menandakan luas system hanya sebesar yang tertera. |
| 6. | **C:\Users\re_lust\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\Sequence Form.png** | Sequence Form / Boundary | Sequence Form biasanya berupa user interface yang berhubungan langsung dengan actor. |
| 7. | **Sequence Controller** | Sequence Controller | Sequence Controller biasanya berupa internal interface atau bagian dalam dari system yang bertugas memproses |
| 8. | **C:\Users\re_lust\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\Sequence Entity.png** | Sequence Entity | Sequence Entity berperan seperti database pada sebuah system. |
| 9. | **Sequence Call** | Sequence Call | Sequence Call berupa method yang akan dieksekusi oleh controller atau entity. |
| 10. | **C:\Users\re_lust\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\Sequence Sent.png** | Sequence Message | Sequence Message merupakan interaksi antara user atau actor dengan system melalui form. |
| 11. | **Sequence Return** | Sequence Return | Sequence Return untuk menginformasikan hasil yang terjadi setelah method tereksekusi. |
| 12. | C:\Users\re_lust\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\Sequence Stimulus.png | Sequence Lifeline | Lifeline adalah eksekusi objek selama sequence. |
| 13. | Activity Action | Activity Action | Activity Action merupakan langkah-langkah dalam sebuah proses yang berguna untuk menggambarkan rincian aktivitas yang terjadi. |
| 14. | Activity Decision | Activity Decision | Activity Decision digunakan untuk menggambarkan sebuah kegiatan yang memiliki pilihan lebih dari satu, biasanya dibutuhkan untuk mengambil sebuah keputusan. |
| 15. | Activity Start Event | Activity Start Event | Activity Start Event digunakan untuk memulai sebuah proses. |
| 16. | C:\Users\re_lust\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\Activity Final Event.png | Activity Final Event | Activity Final State digunakan untuk mengakhiri sebuah proses. |

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **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 supplay dari para supplier

* Bagian Produksi

Bagian produksi bertugas untuk memproduksi barang

## **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**

## **ANALISIS SYSTEM**

## **SPECIFICATION REQUIREMENT SYSTEM**

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

### **User Requirement Perangkat Lunak**

Tabel 2.5 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 inforamsi bahan baku tas kulit masuk |
| KF-012 | Sistem dapat menampilkan inforamsi 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 registerasi (oleh admin saja) |
| KF-024 | Sistem memfasilitasi fitur logout |

### **Model Use Case**

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

#### **Diagram Use Case**

|  |
| --- |
| **Use Case Diagram SoftFood** |
| Gambar 2.8 Use Case Diagram – Activity Diagram |
| **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 |

#### **Definisi Use Case**

Tabel 2.8 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 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 |

* + - 1. ***Definisi Aktor***

***Tabel Definisi Aktor***

Tabel 2.9 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 |

#### **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 *Dashboard* sudah tampil 2. Aktor sudah login | |
| **Aksi Aktor** | | **Reaksi Sistem** | |
| 1. klik tombol “Lihat Nota Pembelian” | | 1. Menampilkan halaman “lihat Nota Pembelian” | |
| 1. 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” | |
|  | | 1. Menampikan list data nota | |
| **Kondisi Akhir** : Menampikan *list* 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 *Dashboard* sudah tampil 2. Aktor sudah login |
| **Aksi Aktor** | | **Reaksi Sistem** |
| 1. klik tombol “Lihat Data Barang” | |  |
|  | | 2. Menampilkan halaman informasi barang |
|  | | 1. Mengambil data barang |
|  | | 1. Menampilkan data barang |
| **Kondisi Akhir** : *List* data barang ditampilkan | | |
| Skenario Alternatif | | |
| No 3a : data barang kosong | | 1. Sistem menampilkan pesan “Data Barang Kosong” 2. 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** : *Update* Data Barang | | |
| **Kondisi Awal** : | | 1. *List* Data barang sudah ditampilkan 2. Aktor sudah login |
| Aksi Aktor | | Reaksi Sistem |
| 1. Memilih data yang ingin di ubah | |  |
| 1. klik tombol “Edit Barang” | | 2. Menampilkan halaman edit data barang |
| 1. Mengganti data barang sesuai yang diinginkan | |  |
| 1. klik tombol “Update data barang” | |  |
|  | | 1. Menangkap data barang |
|  | | 1. Menyimpan data barang |
|  | | 1. Menampikan 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** : Delete Data Barang | |
| **Kondisi Awal** : | 1. *List* Data barang sudah ditampilkan 2. Aktor sudah login |
| **Aksi Aktor** | **Reaksi Sistem** |
| 1. Memilih data barang yang ingin di ubah |  |
| 1. klik tombol “hapus Barang” | 1. Menampilkan pesan “apakah yakin ingin menghapus barang ini?” |
| 1. Menyetujui aksi hapus barang | 1. Menangkap data barang |
|  | 1. Menghapus data barang |
|  | 1. Menampikan data barang |
| **Kondisi Akhir** : Daftar data barang yang terbaru ditampilkan pada halaman “lihat stok barang” | |
| Skenario Alternatif | |
| No 6a : data barang gagal dihapus | 1. Sistem menampilkan pesan “gagal menghapus data barang” 2. 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 mensupplai 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 supplayer | | |
| Tujuan | Aplikasi dapat menerima inputan dan menyimpan data suppliyer dari aktor | | |
| Deskripsi | Aktor dapat menambahkan informasi tentang suppliyer | | |
| Aktor | Staff Gudang | | |
| Skenario Utama | | | |
| **Kondisi Awal** : Tidak ada informasi tentang suppliyer | | | |
| Aksi Aktor | | Reaksi Sistem | |
| 1. Melihat data suppliyer | |  | |
| 2. Mengisi form data suppliyer | |  | |
| 3. Mengirimkan data suppliyer | |  | |
|  | | 5. Menampilkan halaman form pengisian data suppliyer | |
|  | | 6. Menerima inputan data suppliyer | |
|  | | 7. Menyimpan data suppliyer | |
| **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** : User membuka aplikasi | | | |
| Aksi Aktor | | Reaksi Sistem | |
| 1. Menginputkan username dan password | |  | |
| 2. mengirim data username dan password | |  | |
|  | | 3. Memvalidasi username dan password | |
|  | | 4. Menverifikasi username dan password | |
| **Kondisi Akhir** : Sistem menampilkan halaman dashboard | | | |
| Skenario Alternatif | | | |
| 3a. Tidak ada data yang diinputkan | | | 1. Sistem menampilkan pesan “data harus diisi”  2. mengulang usecase flow dari langkah 1 |
| 3b. Kesalahan maksimum 5 | | | 1. Sistem menampilkan pesan “kesalahan sudah maksimum, silahkan hubungi admin”  2. Sistem mengunci akun user |
| 4a. 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 | Staff Gudang | |
| Skenario Utama | | |
|  | | |
| **Kondisi Awal** : Staff Gudang 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 2 : menekan tombol back dan kembali ke halaman utama | | |

#### **Diagram Sekuen (Sequence Diagram)**

|  |
| --- |
| **Sequence Diagram** |
| Gambar 3.40 Sequence Diagram – Kalkulasi Daftar Pembelian |
| **Penjelasan** |
| Sequence Diagram ini menjelaskan bagaimana penjual melakukan Kalkulasi Daftar Pembelian dengan memberikan input sampai halaman pemesanan menerima |

|  |
| --- |
| **Sequence Diagram** |
| Gambar 3.41 Sequence Diagram Cetak Daftar Pembelian |
| **Penjelasan** |
| Sequence Diagram ini menjelaskan bagaimana penjual melakukan Cetak daftar pembelian dari penjual menekan tombol cetak sampai print sukses dan keluar struk |

|  |
| --- |
| **Sequence Diagram** |
| Gambar 3.42 Sequence Diagram – Mengelola Daftar Pembelian – Create / Read |
| **Penjelasan** |
| Sequence Diagram ini menjelaskan tentang penjual yang mengelola Daftar Pembelian dan melakukan create / read data, sampai show data pesanan |

|  |
| --- |
| **Sequence Diagram** |
| Gambar 3.43 Sequence Diagram – Mengelola Daftar Pembelian - Update |
| **Penjelasan** |
| Sequence Diagram ini akan menjelaskan seorang penjual meng-update atau mengubah data yang sudah ada sesuai permintaan pelanggan sampai data ditampilkan |

|  |
| --- |
| **Sequence Diagram** |
| Gambar 3.44 Sequence Diagram – Mengelola Daftar Pembelian – Delete |
| **Penjelasan** |
| Sequence Diagram ini akan menjelaskan bagaimana penjual menghapus data yang sudah ada sampai saat penampilan data, data tersebut sudah tidak ada |

|  |
| --- |
| **Sequence Diagram** |
| Gambar 3.45 Sequence Diagram – Mengelola Daftar Pembelian – Print |
| **Penjelasan** |
| Sequence Diagram ini akan menjelaskan bagaimana penjual melakukan cetak daftar pesanan yang sudah dipesan, yang nantinya akan diteruskan kepada kasir untuk melakukan pembayaran |

|  |
| --- |
| **Sequence Diagram** |
| Gambar 3.46 Sequence Diagram Kalkulasi Total Pembelian |
| **Penjelasan** |
| Sequence Diagram ini akan menjelaskan seorang Kasir yang melakukan Kalkulasi Total Pembelian, dari inputKodePesanan sampai menampilkan pesanan yang diinput. |

|  |
| --- |
| **Sequence Diagram** |
| Gambar 3.47 Sequence Diagram Kalkulasi Transaksi Pembayaran |
| **Penjelasan** |
| Sequence Diagram ini akan menjelaskan tentang kasir yang melakukan Kalkulasi Transaksi Pembayaran yang mana kasir akan melakukan input pembayaran sampai menampilkan pembayaran & kembalian |

|  |
| --- |
| **Sequence Diagram** |
| Gambar 3.48 Sequence Diagram - Cetak Struk Pembayaran |
| **Penjelasan** |
| Sequence Diagram ini akan menjelaskan tentang kasir yang melakukan Cetak Struk Pembayaran yang mana kasir menekan tombol ya dan keluar hasil print tersebut |

|  |
| --- |
| **Sequence Diagram** |
| Gambar 3.49 Sequence Diagram – Mengelola Daftar Pembayaran – Create / Read |
| **Penjelasan** |
| Sequence Diagram ini akan menjelaskan seorang kasir yang sedang melakukan create data dari kode pesanan yang diberikan pelanggan. Kode tersebut akan otomatis generate semua hal yang dipesan sebelumnya |

|  |
| --- |
| **Sequence Diagram** |
| Gambar 3.50 Sequence Diagram – Mengelola Daftar Pembayaran - Update |
| **Penjelasan** |
| Sequence Diagram ini akan menjelaskan bagaimana kasir mengubah data yang sudah ada. |

|  |
| --- |
| **Sequence Diagram** |
| Gambar 3.51 Sequence Diagram – Mengelola Daftar Pembayaran – Print |
| **Penjelasan** |
| Sequence Diagram ini akan menjelaskan seorang kasir yang akan mencetak semua pembayaran, dimana pembayaran akan otomatis tersimpan di database dan mengeluarkan hasil cetakan tersebut untuk dijadikan bukti transaksi |