

SPRINT 2

1. Lihat data pemasukan
- Nama : Lihat data pemasukan
- Aktor : Owner
- Triger : -
- Pre-Condition : Customer telah melakukan pemesanan
- Post-Condition : aktor masuk sistem
- Sistem menampilkan halaman home

AKTOR	SISTEM
1. Klik menu “Keuangan”	
	2. Menampilkan button sub menu
3. Klik submenu “Pemasukan”	
	4. Mengambil databasse pemasukan
	5. Menampilkan data pemasukan
	Berupa :
	<ul style="list-style-type: none">id_pemasukan : Integer (10)id_pesanan : Integer (10)waktu_pesan : Date Timejumlah_bayar : Integer (100)

2. Menambahkan data pengeluaran
- Nama : Menambahkan data pengeluaran
- Aktor : Owner
- Triger : -
- Pre-Condition : Owner masuk ke sistem
- Post-Condition : Sistem menampilkan halaman utama

AKTOR	SISTEM
1. Klik menu “Keuangan”	
	2. Menampilkan button sub menu
3. Klik submenu “Pengeluaran”	
	4. Mengambil databasse pengeluaran
	5. Menampilkan data pengeluaran
	berupa :
	<ul style="list-style-type: none">id_pengeluaran : Integer (10)waktu : datetimejumlah_pengeluaran : Integer (10)keterangan : Text
6. Klik “Tambah”	
	7. Menampilkan form tambah Pengeluaran. Yang berupa :
	<ul style="list-style-type: none">waktu : datetimejumlah_pengeluaran : Integer (10)keterangan : Text
8. Menambahkan data pengeluaran	
9. Klik “Simpan”	
	10. Mengecek data null
	11. Menyimpan data ke dalam database
	12. Menampilkan pesan “Data

berhasil disimpan”	
ALTERNATIVE FLOW : Batal Simpan	
14. Klik “Reset”	
	8. Menampilkan form tambah Pengeluaran. Yang berupa : <ul style="list-style-type: none">waktu : datetimejumlah_pengeluaran : Integer (10)keterangan : Text
ALTERNATIVE FLOW : Data == Null	
	15. Menampilkan pesan “Data tidak boleh kosong, silahkan masukkan data kembali”
16. Klik “Ok”	
	8. Menampilkan form tambah Pengeluaran. Yang berupa : <ul style="list-style-type: none">waktu : datetimejumlah_pengeluaran : Integer (10)keterangan : Text

3. Melihat data pengeluaran
- Nama : Melihat data pengeluaran
- Aktor : Owner
- Triger : -
- Pre-Condition : Owner telah menambahkan data pengeluaran
- Post-Condition : Owner masuk ke sistem
- Sistem menampilkan halaman home

AKTOR	SISTEM
1. Klik menu “Keuangan”	
	2. Menampilkan button sub menu
3. Klik submenu “Pengeluaran”	
	3. Mengambil databasse pengeluaran
	4. Menampilkan data pengeluaran berupa : <ul style="list-style-type: none">id_pengeluaran : Integer (10)waktu : datetimejumlah_pengeluaran : Integer (10)keterangan : Text

4. Mengubah data pengeluaran
- Nama : Mengubah data pengeluaran
- Aktor : Owner
- Triger : -
- Pre-Condition : Owner telah menambahkan data pengeluaran
- Post-Condition : Owner masuk ke sistem
- Sistem menampilkan halaman home

AKTOR	SISTEM
1. Klik menu “Keuangan”	
	2. Menampilkan button sub menu
3. Klik submenu “Pengeluaran”	

	4. Mengambil databasse pengeluaran
	5. Menampilkan data pengeluaran
6. Klik “Edit”	
	7. Menampilkan form edit Pengeluaran. Yang berisi : <ul style="list-style-type: none">• waktu : datetime• jumlah_pengeluaran : Integer (10)• keterangan : Text
8. Mengubah data pengeluaran	
9. Klik “Submit”	
	10. Mengecek data null
	11. Menyimpan data ke dalam database
	12. Menampilkan pesan “Data berhasil disimpan”
ALTERNATIVE FLOW : Batal Simpan	
16. Klik “Reset”	
	9. Menampilkan form edit Pengeluaran. Yang berisi : <ul style="list-style-type: none">• waktu : datetime• jumlah_pengeluaran : Integer (10)• keterangan : Text
ALTERNATIVE FLOW : Data == Null	
	17. Menampilkan pesan “Data Harus diisi”
18. Klik “Ok”	
	9. Menampilkan form edit Pengeluaran. Yang berisi : <ul style="list-style-type: none">• waktu : datetime• jumlah_pengeluaran : Integer (10)• keterangan : Text

5. Melihat data rekap keuangan
Nama : Melihat data rekap keuangan
Aktor : Owner
Triger : -
Pre-Condition : Owner telah menambahkan data pengeluaran dan pemasukan
Post-Condition : Owner masuk ke sistem
Sistem menampilkan home

AKTOR	SISTEM
1. Klik menu “Keuangan”	
	2. Menampilkan button sub menu
3. Klik submenu “Rekapitulasi”	
	4. Mengambil databasse Rekapitulasi
	5. Menampilkan data rekap <ul style="list-style-type: none">• id_pemasukan : Integer (10)• id_pesanan : Integer (10)• hasil_rekap : int(100)

