Buku Petunjuk Penggunaan (*User Manual*) Aplikasi TOKO-KU



Dibuat sebagai laporan akhir proyek matakuliah Pemograman Berorientasi Objek Terapan (PBOT)

Disusun oleh:

Soni Suciadi : (1822240086)

DOSEN PENGAMPUH:

Iis Pradesan, S.Kom, M.T.I

Sistem Informasi STIMIK GI MDP PALEMBANG

2019/2020

BAB I

PENGENALAN APLIKASI

1.1 Pengenalan Aplikasi TOKO-Ku

Aplikasi TOKO-Ku adalah aplikasi yang dibuat untuk mempermudah para distributor barang yang belum memiliki sistem yang terkomputerisasi melakukan kegiatan oprasional. Aplikasi ini dibuat berdasarkan pada beberapa permasalahan umum yang sering terjadi pada distributor barang, yaitu:

- a. Stok barang yang tidak diketahui dengan jelas
- b. Terjadi antrian karna kasir harus mencatat nota terlebih dahulu
- c. Bagian gudang terkadang terlambat menerima invoice untuk mencarikan barang pembeli
- d. Bagian kasir kurang up to date mengenai harga barang, dan halini dapat berdampak kerugian

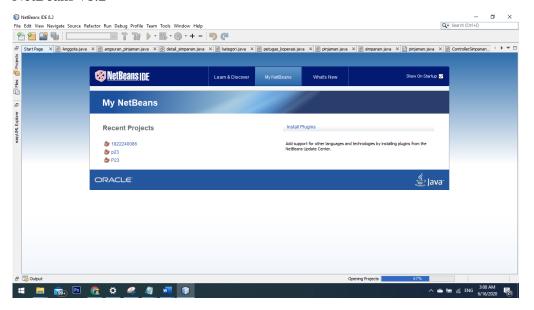
Dari beberapa permasalahan diatas, dapat di simpulkan bahwa permasalahan yang sering terjadi pada distributor barang adalah kurangnya integrasi antara tiap bagian, yang nantinya dapat menyebabkan kerugian bagi pemilik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dibutuhkan sistem yang terintegrasi antara kasir, gudang dan admin sebagai pemilik. Sistem yang terintegrasi dapat mempermudah proses transaksi sehingga kasir tidak perlu mengecek harga dan dapat langsung mengetahui ketersediaan barang. Sistem yang terintegrasi juga dapat mempermudah gudang untuk melapor kepada pemilik jika ada barang yang stoknya kosong atau habis dangan begitu akan sengurangi resiko selisih pada stok barang, dan. Sistem yang terintegrasi dapat membantu dan mempermudah pemilik untuk mengupdate data harga barang sehingga tidak terjadi selisih harga.

Dengan begitu ketika kasir melakukan konfirmasi pemesanan, rincian pemesanan akan ditampilkan kepada bagian gudang sehingga bagian gudang dapat mencari barang sesegera mungkin dengan begitu akan dapat meminimalisir antrian pembeli, dan. Ketika admin/pemilik membeli barang untuk menambah stok, notifikasi akan muncul di tempat gudang, sehinga gudang dapat mengkonfirmasi jika barang telah diterima .

1.2 Media Pembuatan Aplikasi

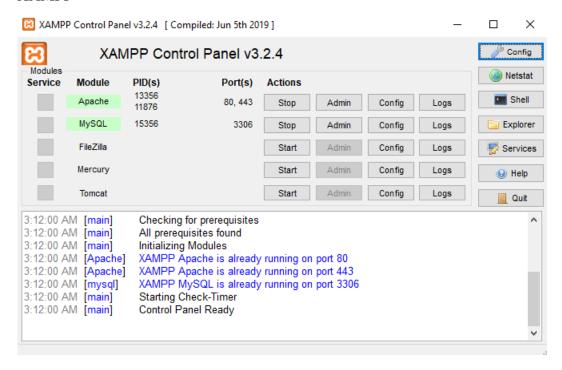
Pada pembuatan aplikasi TOKO-Ku ini ada 3 software yang digunakan.

a NetBeans v8.2



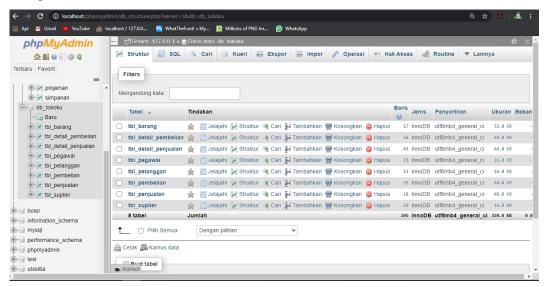
NetBeans merupakan sebuah aplikasi Integrated Development Environment (IDE) berbasis bahasa pemgraman Java. Dalam pembuatan project ini Netbeans berfungsi sebagai media perancangan aplikasi.

b XAMPP



XAMPP merupakan software yang memungkinkan kita untuk memiliki localhost dalam mesin komputer kita, dalam project ini XAMPP memiliki peranan untuk menjadi localhost database.

c Google Chrome



Google Chrome merupakan browser besutan google inc. dalam project ini google chrome berfungsi sebagai media untuk membuat database dengan mengakses http://localhost/phpmyadmin/.

BAB II BAGIAN DAN CARA PENGUNAAN APLIKASI

2.1 Bagian Aplikasi

Aplikasi ini terdiri dari 4 frame utama yaitu:

a. Frame Login



Frame login ini merupakan tampilan paling awal ketika aplikasi di buka, user memasukan id dan password untuk masuk kehalaman selanjutnya

b. Frame Kasir

Ē	# TokoKu	Tanggal	16 / Juni / 2020	Waktu 17:4:6	(2) (X)
	KASIR 1		INPUT	DATA PENJUALAN	
		ID Pelanggan	IDPelanggan	No Invoice	SIMPAN
	INPUT	Pelanggan	Rangga 🔻		
		Kode	kode		
	TAMBAH PELANGGAN	Nama Barang	Oli AHM		
		Harga	harga		
	DISPLAY PENJUALAN	Jumlah			
	LOGOUT	Stok	Stok		
		ADD	HAPUS		Total Belanja 00000000

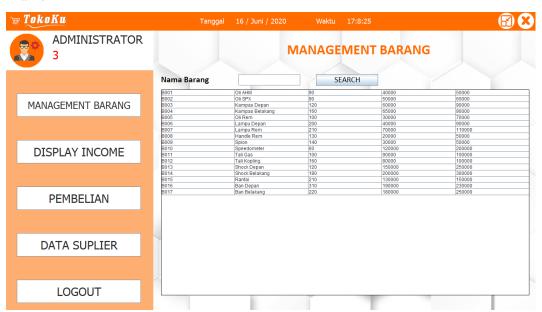
Frame kasir merupakan frame yang hanya dapat digunakan oleh user yang berstatus sebagaikasir, frame kasir ini memuat fitur-fitur yang berhubungan dengan penjualan dan pelanggan.

c. Frame Gudang



Frame gudang merupakan frame yang hanya diakses oleh user yang berstatus sebagai bagian gudang, dalam frame ini memuat fitur-fitur yang berhubungan dengan penjualan, pembelian, dan barang.

d. Frame ADM



Frame ADM merupakan frame yang hanya dapat diakses oleh ADM atau pemilik, frame ini memuat menu-menu berhubungan dengan penjualan, pembelian, suplier, dan barang.

2.2 Cara Penggunaan

a. Login



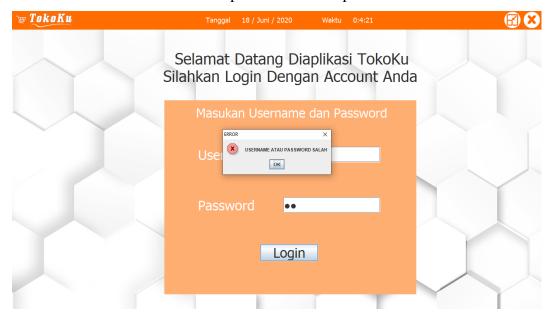
Pertama-tama kasir harus melakukan login terlebih dahulu dengan memasukkan username dan password sebagai berikut.

Username	Password	Bagian
1	1	Kasir
2	2	Gudang
3	3	ADM

Jika username yang dimasukan benar akan muncul pemberitahuan seperti berikut:



Jika username salah akan muncul pemberitahuan seperti berikut:



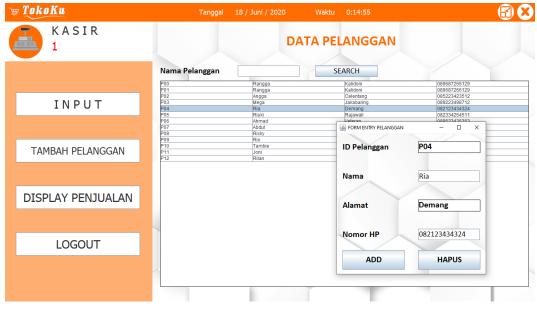
Setelah berhasil masuk user akan menuju ke menu aplikasi sesuai bagian, terdapat 3 bagian seperti yang telah dijelaskan di awal berikut adalah cara penggunaan setiap bagian.

- 1. Bagian Kasir
 - a. Input Data Penjualan



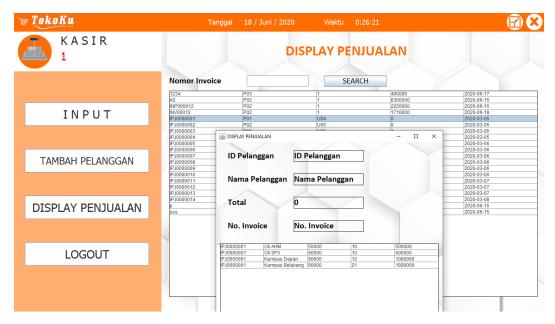
Untuk memasukan data penjualan. Bagian karis harus memilih nama pelanggan dan nama barang. Ketika memilih nama pelanggan dan nama barang maka data seperti kode barang, id pelanggan akan otomatis terisi, langkah selanjutnya kasir akan menekan tombol ADD untuk memasukan data ke tabel penjualan. Jika barang yang di masukan salah kasir akan mengklik tombol hapus untuk menghapus data dari tabel. Jika sudah bagian kasir akan memasukan nomor invoice setelah pembeli membayar kasir akan menekan tombol simpan untuk memasukan data kedalam database dan database akan mencatat dan memotong stok dari tabel barang.

b. Tambah Pelanggan



Menu tambah pelanggan adalah menu diana bagian kasir bisa mendaftarkan, mengedit, dan menghapus pelanggan dari daftar. Untuk menampilkan form kasir hanyaperlu mengeklik tabel dan form akan muncul, dan jika kasir menekan tombol add maka program akan memeriksa apakah pelanggan sudah ada di database jika belum pelanggan tersebut akan ditambah, jika sudah ada itu artinya data pelanggan yang dimasukan adalah data untuk mengganti yang lama(edit), dan jika kasir mengklik tombol hapus maka hapus maka data pelanggan akan dihapus dari database. Dan jika kasir ingin mempermudah dalam mencari record pelanggan, bagian kasir bisa menuliskan nama pelanggan untuk mencari record secara otomatis.

c. Display Penjualan



Display penjualan adalah menu yang dapat digunakan oleh bagian kasir untuk melihat riwayat penjualan. Didalam tabel penjualan akan ditampilkan data pejualan jika kasir inginmelihat detail penjualan maka kasir perlu mengklik record pada tabel sesuai invoice mana yang ingin di lihat. Dan jika kasir tidak mau repot mencari. Kasir bisa memasukan invoice dan menekan tombol klik pada bagian atas tabel

2. Gudang

a. Cek Barang

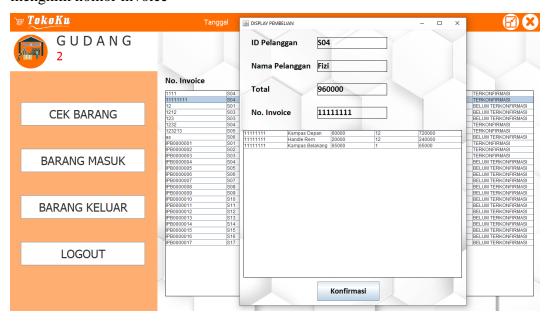


Menu cek barang adalah menu yang dapat di akses oleh gudang untuk mengecek ketersediaan barang digudang. Untuk mempermudah bagian gudang dapat memasukan nama barang dan menekan tombol cari.

b. Konfirmas Barang Masuk



Konfirmasi barang masuk adalah frame yang menujukan daftar pembelanjaan. Sesuai dengan tugas bagian gudang bagian gudang akan mengecek setiap barang masuk dengan cara melihat invoice dan melihat daftar barang apa saja yang ada di invoice tersebut dengan mengklik nomor invoice

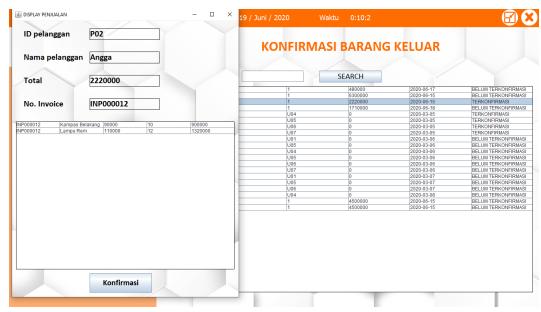


Selanjutnya jika barang yang masuk dalam jumlah yang benar maka gudang akan melakukan konfirmasi, dan data di dalam database akan berubah yang sebelumnya "Belum terkonfirmasi" menjadi "Konfirmasi". Setelah konfirmasi dilakukan maka stok barang didatabase akan bertambah.

c. Konfirmasi Barang Keluar



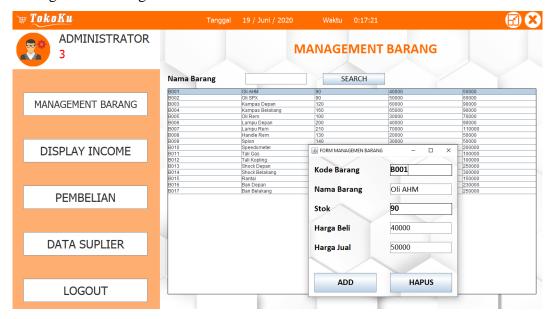
Konfirmasi barang keluar adalah frame yang menujukan daftar penjualan. Sesuai dengan tugas bagian gudang bagian gudang akan mengecek setiap barang yang akan keluar sesuai data aplikasi dengan cara melihat invoice dan melihat daftar barang apa saja yang ada di invoice tersebut dengan mengklik nomor invoice



Selanjutnya jika barang yang akan keluar dalam jumlah yang benar maka gudang akan melakukan konfirmasi, dan data di dalam database akan berubah yang sebelumnya "Belum terkonfirmasi" menjadi "Konfirmasi".

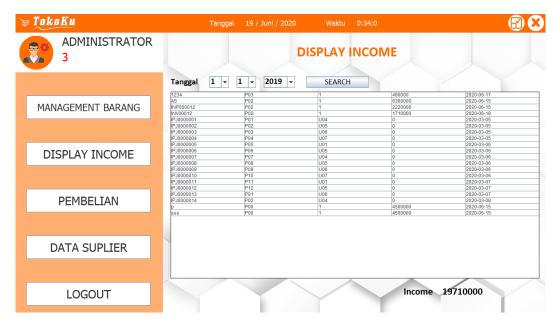
3. Adminstrator

a. Management Barang



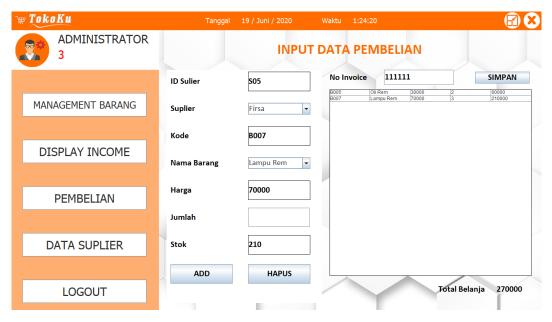
Frame managemen barang adalah tempat dimana ADM bisa memanipulasi informasi barang. Seperti harga, stok dan nama barang. Selain memanipulasi ADM juga bisa menghapus barang yang sudah tidak dijual dengan menekan tombol hapus.

b. Display Income



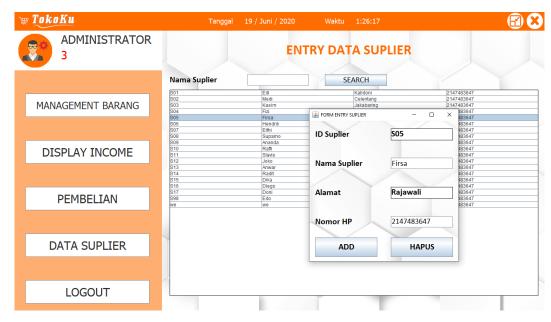
Display income adalah frame yang digunakan ADM untuk melihat pemasukan yang didapat dalam suatu waktu dengan mencari tanggal yang diinginkan.

c. Pembelian



Frame pembelian ini memiliki konsep yang sama seperti frame penjualan yang membedakan hanyala ketika pesnan di simpan stok barang tidak otomatis bertambah. Karna untuk menambah stok barang harus sampai terlebih dahulu ke toko, dan bagian yang menerimanya adalah bagian gudang.

d. Data Suplier

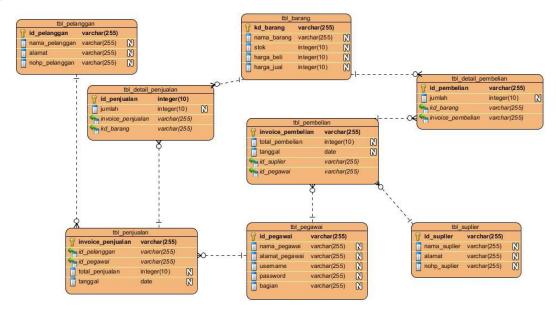


Entry data suplier adalah form yang mana ADM dapat memasukan mengedit dan menambah suplier sesuai kebutuhan.

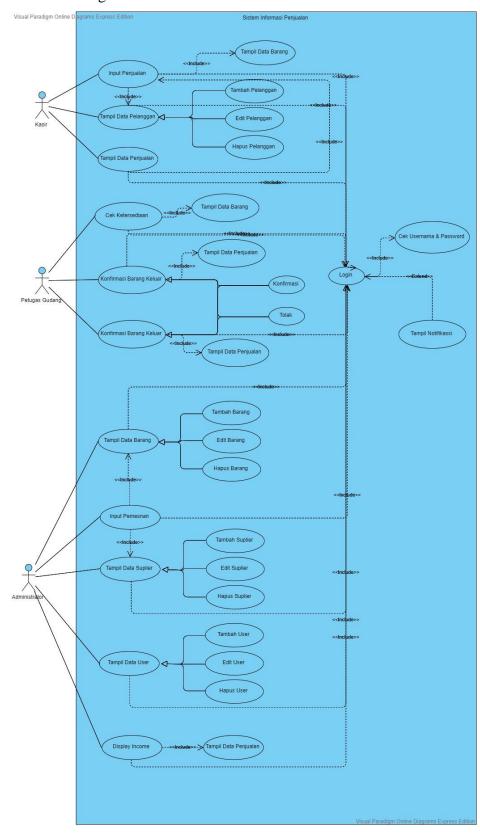
BAB III

Diagram

3.1 ERD

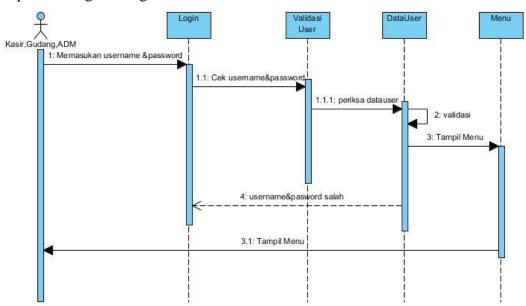


3.2 Use Case Diagram

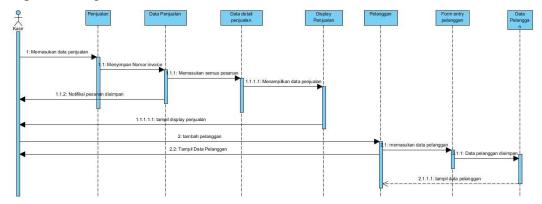


3.3 Sequence Diagram

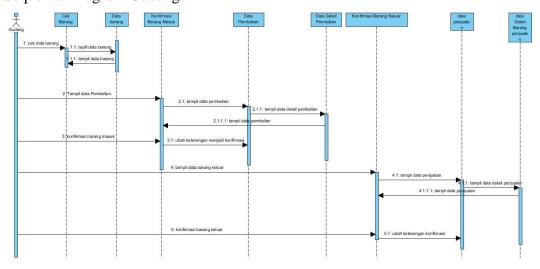
a. Sequence Diagram Login



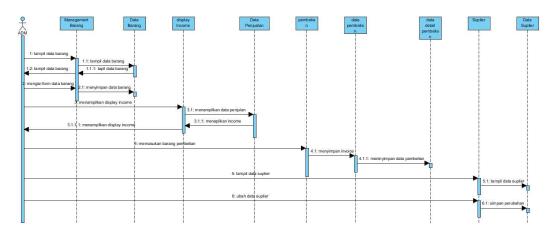
b. Sequence Diagram Kasir



c. Sequence Diagram Gudang



d. Sequence Diagram ADM



3.4 Class Diagram

