

Sistem Order Barang Menggunakan Metode Unified Modelling Language (UML)

TUGAS PRAKTIKUM KELOMPOK 8

Disusun oleh:

Weri Mertiwi Affifah	3311811058
Raden Muhamad Amir	3311811062
Toto Sugiarto	3311811067

Disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan
matakuliah IF312 Rekayasa Perangkat Lunak II



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA 2B Karyawan
POLITEKNIK NEGERI BATAM
BATAM
2019**

Sistem Order Barang

1. Gambaran Umum Perangkat Lunak

Sistem order barang adalah aplikasi yang dapat mempermudah customer dalam melakukan order barang dan dapat memberikan informasi secara detail mengenai barang seperti harga barang, jenis barang, dan stok barang yang tersedia.

2. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional adalah kebutuhan-kebutuhan yang memiliki keterkaitan langsung dengan sistem. Kebutuhan fungsional dari aplikasi ini meliputi :

F001 administrator berhak menghapus dan mengelola data barang

F002 pengguna bisa memperoleh informasi secara detail mengenai barang yang akan di beli

F003 pengguna bisa mengirim dan menerima pesan dari seller

F004 pengguna bisa melihat stok barang yang tersedia

F005 pengguna bisa melaporkan kesalahan atau bantuan oleh sistem administrator.

3. Kebutuhan NonFungsional

Kebutuhan non-fungsional adalah kebutuhan yang tidak secara langsung terkait dengan fitur tertentu di dalam sistem, yaitu :

a) Internal Requirements

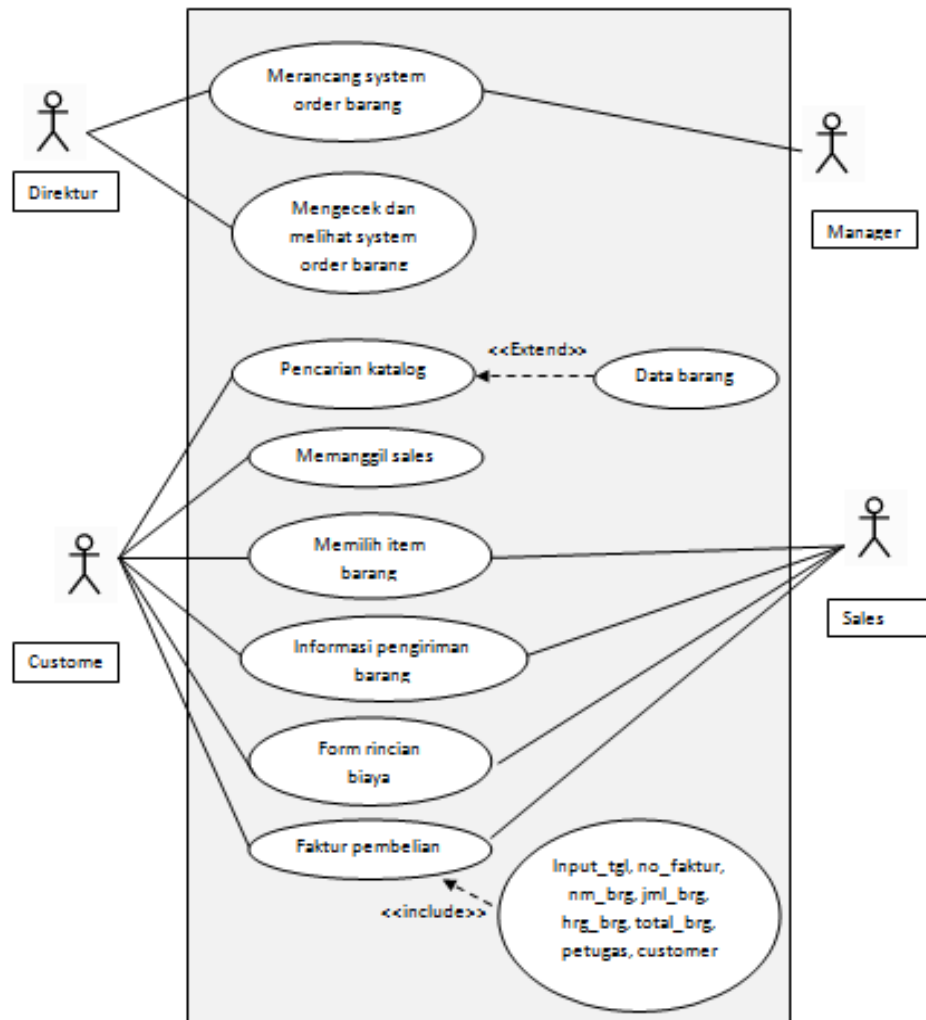
NF001 aplikasi order barang ini dapat diakses melalui web atau mobile.

NF002 untuk pengguna mobile minimal resolusi layar 320x240 pixel.

b) External Requirements

NF001 sistem aplikasi harus dapat mengamankan data-data privasi pengguna

4. Use case



Gambar 4. use case diagram sistem oder barang

Pada gambar diatas merupakan use case diagram dari sistem order barang. Terdapat empat aktor dari use case tersebut yaitu direkur, manajer, customer dan sales. Direkture dan Manager dapa mengecek dan melihat system order barang. Customer dapat melakukan pencarian katalog (barang), lalu memilih barang yang selanjutnya akan diteruskan ke sales, customer dapat meng-inputkan informasi pengiriman barang/alamat barang akan dikirim kepada sales, selanjutnya customer dapat melihat informasi pengiriman barang dari sales, menerima rincian biaya, melihat faktur pembelian. Sedangkan sales dapat menginput data barang, serta membuat faktur pembelian dari transaksi yang dilakukan.

5. Skenario use case

a) Skenario usecase pencarian katalog

Aksi Aktor	Reaksi System
1. Membuka menu pencarian katalog	
	2. Menampilkan form katalog
	3. Memberikan informasi kepada customer

b) Skenario usecase memilih barang

Aksi Aktor	Reaksi System
1. Melihat form katalog	
2. Melakukan pemesanan	
	3. Menampilkan form pemesanan
4. Mengisi form	
	5. Cek stok barang Jika stok “tersedia”, pemesanan dilanjutkan Jika stok “tidak tersedia”, kembali ke form katalog
	6. Menyimpan data ke database

c) Skenario usecase Informasi pengiriman barang (sales)

Aksi Aktor	Reaksi System
1. membuka form pengiriman barang	
	2. Menampilkan halaman daftar pengiriman
3. Menginputkan data pengiriman	
	4. Menyimpan data pengiriman ke database

d) Skenario usecase Form rincian biaya

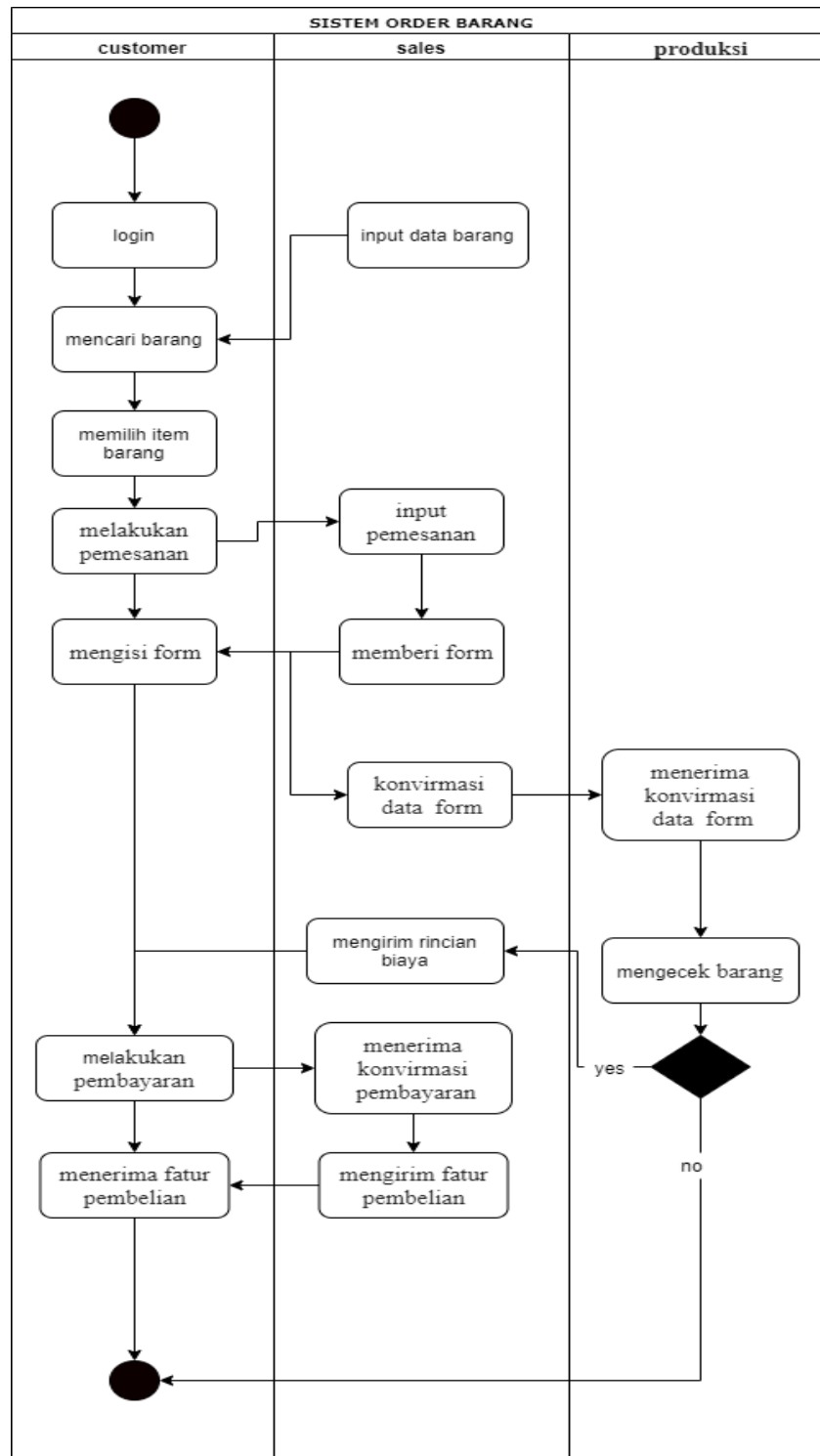
Aksi Aktor	Reaksi System
1. Membuka form rincian biaya	
	2. Menampilkan form
3. Melakukan pencarian biaya	
	4. Mengirim rincian biaya
5. Menerima rincian biaya	

e) Skenario usecase Faktur pembelian

Aksi Aktor	Reaksi System
1. Membuka form pembelian	
	2. Menampilkan form pembelian
3. Pilih metode pembayaran	
	4. Menampilkan metode pembayaran
5. Melakukan pembayaran	
	6. Cetak pembayaran

6. Activity diagram

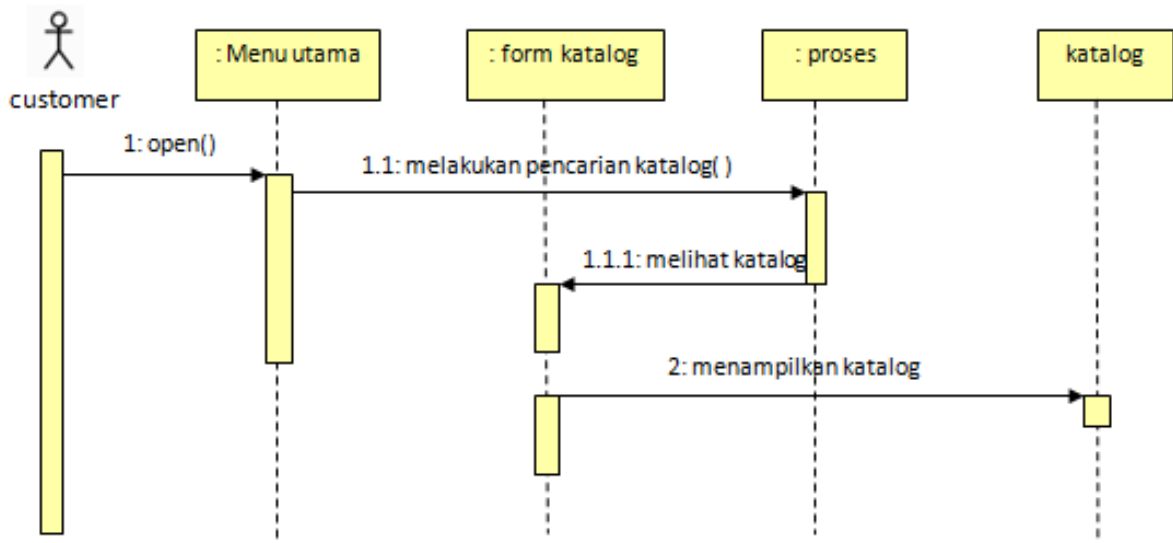
Activity diagram merupakan representasi grafis dari seluruh tahapan alur kerja. Berikut activity diagram pemesanan barang



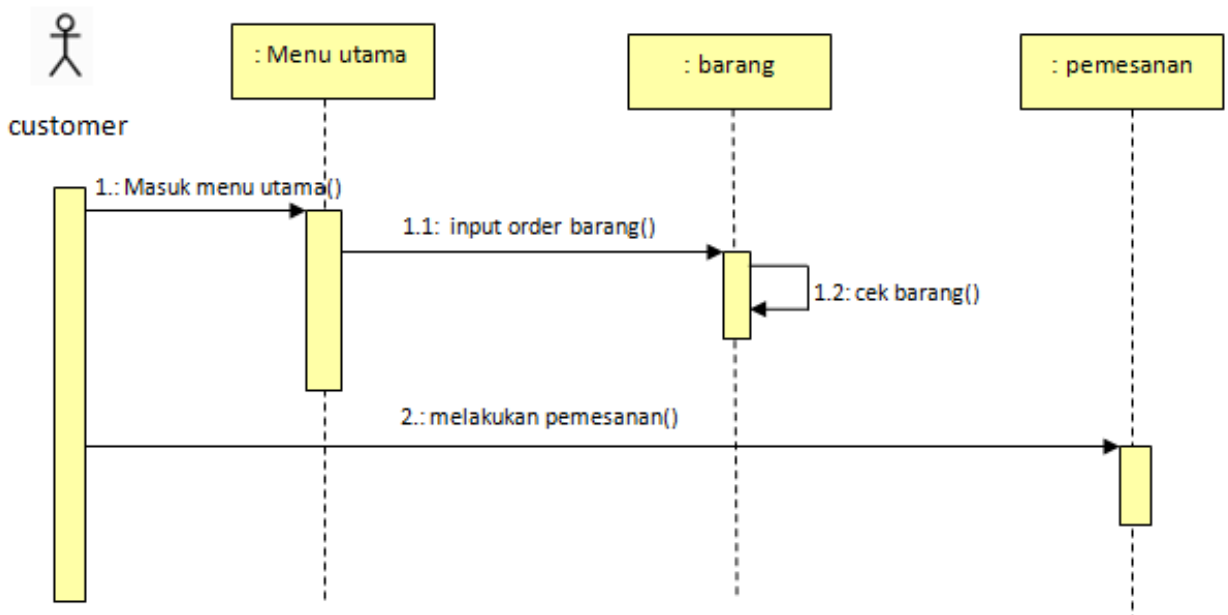
7. Sequence diagram

Sequence diagram merupakan suatu diagram yang memperlihatkan atau menampilkan interaksi-interaksi antar objek didalam suatu sisem yang disusun pada sebuah urutan atau rangkaian waktu. Berikut sequence diagram perancangan pemesanan barang.

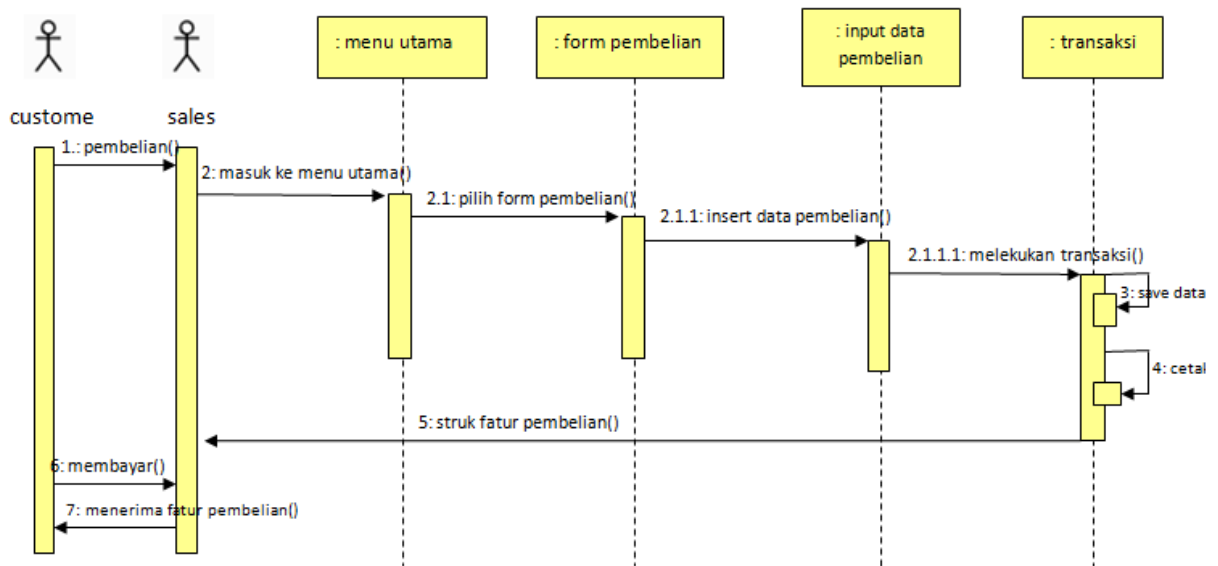
a) Sequence melakukan pencarian catalog



b) Sequence order barang



c) Sequence melakukan pembayaran



8. Class diagram

