

## DPPL-02

### DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK



untuk:

Telkom University, Bandung, Indonesia

Dipersiapkan oleh:

Dipersiapkan oleh Kel. 6 – IF3903:

1301154353 / Ilham Ananditya / Project Leader

1301154185 / Yopie Nugraha / Analyst


1301154283 / Aris Afrianto / Analyst

1301154423 / Khairun Arkham / Designer

1301150437 / Lastrimurni Dongoran / Designer

Program Studi S-1 Teknik Informatika

Universitas Telkom

	<b>Prodi S1- Teknik Informatika Universitas Telkom</b>	<b>Nomor Dokumen</b>		<b>Halaman</b>
		<b><i>DPPL-02</i> &lt;02 : 06&gt;</b>		<b>60</b>
		<b>Revisi</b>	-	<i>Tgl: 3 Mei 2017</i>

## DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperiks a oleh								
Disetujui oleh								

**Daftar Halaman Perubahan**

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

## Daftar Isi

1.	Pendahuluan.....	10
1.1	Tujuan Penulisan Dokumen.....	10
1.2	Lingkup Masalah .....	10
1.3	Definisi dan Istilah.....	10
1.4	Aturan Penamaan dan Penomoran .....	11
1.5	Referensi .....	11
1.6	Ikhtisar Dokumen .....	11
2.	Deskripsi Perancangan Global .....	12
2.1	Rancangan Lingkungan Implementasi.....	12
2.2	Deskripsi Arsitektural .....	12
2.3	Deskripsi Komponen .....	13
3.	Perancangan Rinci .....	15
3.1	Realisasi Use Case .....	15
3.1.1	Use Case <login> .....	15
3.1.1.1	Identifikasi Kelas .....	15
3.1.1.2	Sequence Diagram .....	15
3.1.1.3	Diagram Kelas .....	15
3.1.2	Use case < kelola barang> .....	17
3.1.2.1	Identifikasi kelas .....	17
3.1.2.2	Sequence diagram .....	17
3.1.2.3	Diagram kelas .....	17
3.1.3	Use case< input barang> .....	18
3.1.3.1	Indentifikasi kelas .....	18
3.1.3.2	Sequence diagram .....	18
3.1.3.3	Diagram kelas .....	18
3.1.4	Use case< stok opname> .....	19
3.1.4.1	Identifikasi kelas .....	19
3.1.4.2	Sequence diagram .....	19
3.1.4.3	Diagram kelas .....	19
3.1.5	Use case< penjualan> .....	20
3.1.5.1	Identifikasi kelas .....	20
3.1.5.2	Sequence diagram .....	20
3.1.5.3	Diagram kelas .....	20
3.1.6	Use case < cetak struk> .....	21
3.1.6.1	Indetifikasi kelas .....	21
3.1.6.2	Sequence diagram .....	21
3.1.6.3	Diagram kelas .....	21
3.1.7	Use case< cetak data barang>.....	22
3.1.7.1	Indetifikasi kelas .....	22
3.1.7.2	Sequence diagram .....	22
3.1.7.3	Diagram kelas .....	22
3.1.8	Use case< laporan keuangan> .....	23
3.1.8.1	Identifikasi kelas .....	23
3.1.8.2	Sequence diagram .....	23
3.1.8.3	Digaram kelas .....	23
3.1.9	Use case< laporan utang-piutang> .....	24
3.1.9.1	Identifikasi kelas .....	24
3.1.9.2	Sequence diagram .....	24
3.1.9.3	Diagram kelas .....	24
3.1.10	Use case < laporan laba-rugi> .....	25
3.1.10.1	Indentifikasi kelas .....	25
3.1.10.2	Sequence diagram .....	25
3.1.10.3	Diagram kelas.....	25

3.1.11	Use case< input jurnal keuangan>.....	26
3.1.11.1	Identifikasi kelas .....	26
3.1.11.2	Sequence diagram .....	26
3.1.11.3	Diagram kelas.....	26
3.1.12	Use case < cetak data keseluruhan> .....	27
3.1.12.1	Identifikasi user .....	27
3.1.12.2	Sequence diagram .....	27
3.1.12.3	Diagram kelas.....	27
3.1.13	Use case< administrasi profil> .....	28
3.1.13.1	Identifikasi kelas .....	28
3.1.13.2	Sequence diagram .....	28
3.1.13.3	Diagram kelas.....	28
3.1.14	Use case < kelola role> .....	29
3.1.14.1	Identifikasi kelas .....	29
3.1.14.2	Sequence diagram .....	29
3.1.14.3	Diagram kelas.....	29
3.1.15	Use case< kelola user> .....	30
3.1.15.1	Identifikasi kelas .....	30
3.1.15.2	Sequence diagram .....	30
3.1.15.3	Diagram kelas.....	30
3.1.16	Use case<reset password> .....	31
3.1.16.1	Identifikasi kelas .....	31
3.1.16.2	Sequence diagram .....	31
3.1.16.3	Diagram kelas.....	31
3.1.17	Use case< adminstrasi user> .....	32
3.1.17.1	Identifikasi kelas .....	32
3.1.17.2	Sequence diagram .....	32
3.1.17.3	Diagram kelas.....	32
3.1.18	Use case < perbaharui profil>.....	33
3.1.18.1	Identifikasi kelas .....	33
3.1.18.2	Sequence diagram .....	33
3.1.18.3	Diagram kelas.....	33
3.1.19	Use case < perbaharui password> .....	34
3.1.19.1	Identifikasi kelas .....	34
3.1.19.2	Sequence diagram .....	34
3.1.19.3	Diagram kelas.....	34
3.1.20	Use case <backup>.....	35
3.1.20.1	Identifikasi kelas .....	35
3.1.20.2	Sequence diagram .....	35
3.1.20.3	Diagram kelas.....	35
3.2	Perancangan Detil Kelas.....	36
3.2.1	Kelas system.....	36
3.2.2	Kelas user .....	37
3.2.3	Kelas database .....	37
3.2.4	kelas kelola barang .....	37
3.2.5	kelas input barang.....	37
3.2.6	kelas stock opname.....	38
3.2.7	kelas printer .....	38
3.2.8	kelas laporan keuangan.....	38
3.2.9	kelas laporan utang piutang .....	38
3.2.10	kelas rugi laba.....	38
3.2.11	kelas jurnal keuangan .....	38
3.2.12	kelas input.....	39
3.2.13	kelas edit.....	39
3.2.14	kelas reset .....	39

3.2.15	kelas administrasi user.....	39
3.2.16	kelas pembaharui profil .....	39
3.2.17	kelas buckup data .....	39
3.2.18	kelas pembaharui password .....	39
3.2.19	kelas data .....	40
3.3	Diagram Kelas Keseluruhan .....	41
3.4	Algoritma/Query .....	41
3.5	Diagram Statechart .....	42
3.6	Perancangan Antarmuka .....	42
3.7	Perancangan Representasi Persistensi Kelas .....	59
4.	Matriks Kerunutan .....	60

## Daftar Gambar

Gambar 1 Deskripsi Arsitektural.....	12
Gambar 2 Sequence Diagram Login .....	15
Gambar 3 Diagram Kelas Login .....	15
Gambar 4 Sequence Diagram Kelola Barang.....	17
Gambar 5 Diagram Kelas Kelola Barang.....	17
Gambar 6 Sequence Diagram Input Barang.....	18
Gambar 7 Diagram Kelas Input Barang.....	18
Gambar 8 Sequence Diagram Stok Opname .....	19
Gambar 9 Diagram Kelas Stok Opname .....	19
Gambar 10 Sequence Diagram Penjualan .....	20
Gambar 11 Diagram Kelas Penjualan .....	20
Gambar 12 Sequence Diagram Cetak Struk.....	21
Gambar 13 Diagram Kelas Cetak Struk.....	21
Gambar 14 Sequence Diagram Cetak Data Barang .....	22
Gambar 15 Diagram Kelas Cetak Data Barang.....	22
Gambar 16 Sequence Diagram Laporan Keuangan .....	23
Gambar 17 Diagram Kelas Laporan Keuangan .....	23
Gambar 18 Sequence Diagram Laporan Hutang-Piutang .....	24
Gambar 19 Diagram Kelas Laporan Hutang-Piutang .....	24
Gambar 20 Sequence Diagram Laporan Laba-Rugi .....	25
Gambar 21 Diagram Kelas Laporan Laba Rugi.....	25
Gambar 22 Sequence Diagram Input Jurnal Keuangan .....	26
Gambar 23 Diagram Kelas Input Jurnal Keuangan.....	26
Gambar 24 Diagram Kelas Input Jurnal Keuangan.....	26
Gambar 25 Sequence Diagram Cetak Data Keseluruhan.....	27
Gambar 26 Diagram Kelas Cetak Data Keseluruhan.....	27
Gambar 27 Sequence Diagram Administrasi Profile .....	28
Gambar 28 Diagram Kelas Administrasi Profile .....	28
Gambar 29 Sequence Diagram Kelola Role.....	29
Gambar 30 Diagram Kelas Kelola Role.....	29
Gambar 31 Sequence Diagram Kelola User.....	30
Gambar 32 Sequence Diagram Reset Password.....	31
Gambar 33 Diagram Kelas Reset Password.....	31
Gambar 34 Sequence Diagram Administrasi User.....	32
Gambar 35 Diagram Kelas Administrasi User.....	32
Gambar 36 Sequence Diagram Perbaharui Profile.....	33
Gambar 37 Diagram Kelas Perbaharui Profile.....	33
Gambar 38 Sequence Diagram Perbaharui Password .....	34
Gambar 39 Diagram Kelas Perbaharui Password .....	34
Gambar 40 Sequence Diagram Backup .....	35
Gambar 41 Diagram Kelas Backup.....	35
Gambar 42 Diagram Kelas Keseluruhan.....	41
Gambar 43 Perancangan Antarmuka Login .....	42
Gambar 44 Perancangan Antarmuka Admin.....	43
Gambar 45 Perancangan Antarmuka Karyawan Gudang.....	43
Gambar 46 Perancangan Antarmuka Kasir .....	44
Gambar 47 Perancangan Antarmuka Kelola Barang .....	44
Gambar 48 Perancangan Antarmuka Input Barang.....	45
Gambar 49 Perancangan Antarmuka Stok Opname .....	45
Gambar 50 Perancangan Antarmuka Kelola Keuangan.....	46
Gambar 51 Perancangan Antarmuka Laporan Hutang Piutang .....	46
Gambar 52 Perancangan Antarmuka Laporan Rugi Laba.....	47
Gambar 53 Perancangan Antarmuka Input Jurnal Keuangan .....	47
Gambar 54 Perancangan Antarmuka Cetak Laporan Keseluruhan.....	48

Gambar 55 Perancangan Antarmuka Penjualan.....	48
Gambar 56 Perancangan Antarmuka Cetak Struk.....	49
Gambar 57 Perancangan Antarmuka Cetak Barang.....	49
Gambar 58 Perancangan Antarmuka Backup Data.....	50
Gambar 59 Perancangan Antarmuka Administrasi User .....	50
Gambar 60 Perancangan Antarmuka Pembaharui Profile.....	51
Gambar 61 Perancangan Antarmuka Pembaharui Password .....	51
Gambar 62 Perancangan Antarmuka Administrasi Profile .....	52
Gambar 63 Perancangan Antarmuka Kelola Role .....	52
Gambar 64 Perancangan Antarmuka Edit Role .....	53
Gambar 65 Perancangan Antarmuka Input Role.....	53
Gambar 66 Perancangan Antarmuka Mengelola User .....	54
Gambar 67 Perancangan Antarmuka Kelola Profile .....	54
Gambar 68 Perancangan Antarmuka Kelola Data Keseluruhan .....	55
Gambar 69 Perancangan Antarmuka Mereset Password .....	56
Gambar 70 Perancangan Antarmuka Logout .....	57
Gambar 71 Entity Relation Diagram.....	59



## Daftar Tabel

Tabel 1 Definisi dan Istilah .....	10
Tabel 2 Aturan Penamaan dan Penomoran .....	11
Tabel 3 Deskripsi Komponen.....	13
Tabel 4 Identifikasi Kelas .....	15
Tabel 5 Kelola Barang.....	17
Tabel 6 Input Barang.....	18
Tabel 7 Stok Opname.....	19
Tabel 8 Penjualan.....	20
Tabel 9 Cetak Struk.....	21
Tabel 10 Cetak Data Barang .....	22
Tabel 11 Laporan Keuangan .....	23
Tabel 12 Laporan Hutang-Piutang .....	24
Tabel 13 Laporan Laba-Rugi .....	25
Tabel 14 Input Jurnal Keuangan .....	26
Tabel 15 Cetak Data Keseluruhan.....	27
Tabel 16 Administrasi Profil.....	28
Tabel 17 Kelola Role .....	29
Tabel 18 Kelola User .....	30
Tabel 19 Reset Password.....	31
Tabel 20 Administrasi User.....	32
Tabel 21 Perbaharui Profile.....	33
Tabel 22 Perbaharui Password .....	34
Tabel 23 Backup Data.....	35
Tabel 24 Perancangan Detil Kelas .....	36
Tabel 25 Kelas System.....	36
Tabel 26 Kelola User .....	37
Tabel 27 Kelas Database .....	37
Tabel 28 Kelas Kelola Barang .....	37
Tabel 29 Kelas Input Barang.....	37
Tabel 30 Kelas Stock Opname .....	38
Tabel 31 Kelas Printer.....	38
Tabel 32 Kelas Laporan Keuangan .....	38
Tabel 33 Kelas Laporan Utang Piutang .....	38
Tabel 34 Kelas Rugi Laba.....	38
Tabel 35 Kelas Jurnal Keuangan.....	38
Tabel 36 Kelas Input .....	39
Tabel 37 Kelas Edit.....	39
Tabel 38 Kelas Reset.....	39
Tabel 39 Kelas Admnistrasi User.....	39
Tabel 40 Kelas Pembaharui Profil .....	39
Tabel 41 Kelas Backup Data.....	39
Tabel 42 Kelas Pembaharui password .....	39
Tabel 43Kelas Data .....	40
Tabel 44 Keseluruhan Button.....	58
Tabel 45 Matriks Keterunutan.....	60

# 1. Pendahuluan

## 1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini berisi mengenai Desain Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) untuk pengembangan aplikasi citramart Tujuan dari penulisan dokumen ini adalah untuk memberikan penjelasan mengenai perangkat lunak yang akan dibangun baik berupa gambaran umum maupun penjelasan secara menyeluruh.

Penggunaan dari dokumen ini adalah pengembangan perangkat pengembangan aplikasi citramart untuk *user*. Dokumen ini digunakan sebagai landasan dalam proses pembuatan perangkat lunak dan sebagai bahan evaluasi pada saat akhir proses pengembangan perangkat lunak. Dengan adanya dokumen ini diharapkan proses pengembangan perangkat lunak akan lebih terarah.

## 1.2 Lingkup Masalah

Perangkat lunak yang akan dikembangkan adalah pengembangan aplikasi citramart, yaitu merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk mempermudah proses pengelolaan, pemeliharaan, perencanaan dan laporan inventaris barang di Citramart secara menyeluruh melalui sistem informasi yang terkomputerisasi.

Aplikasi ini dapat melakukan hal-hal berikut ini :

1. Fasilitas login untuk admin, kasir dan karyawan gudang.
2. Fasilitas untuk menginput barang.
3. Fasilitas untuk kelola uang dengan cara menginput data keuangan serta rugi dan laba.
4. Fasilitas untuk mengelola profil sehingga data karyawan bisa diedit
5. Fasilitas pembelian barang sehingga ada tanda bukti mengenai barang yang telah dibeli.
6. Fasilitas bisa melihat data barang.

## 1.3 Definisi dan Istilah

Daftar istilah sebagai berikut:

*Tabel 1 Definisi dan Istilah*

DBMS	<i>Database Management System</i>
IEEE	<i>Institute of Electrical and Electronics Engineers</i>
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak
ANSI	<i>American National Standard Institute</i>
KHS	Kartu Hasil Studi

#### 1.4 Aturan Penamaan dan Penomoran

DPPL ini berisi penjabaran rancangan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan, sehingga padatahap pengimplementasian, perangkat lunak tersebut dapat diimplementasikan dengan spesifikasi yang jelas,dengan tetap menjadikan spesifikasi kebutuhan perangkat lunak(SKPL) sebagai bahan acuannya

*Tabel 2 Aturan Penamaan dan Penomoran*

Hal/Bagian	Aturan Penomoran/Penamaan
Bab	Setiap bab diberi nomor sesuai urutanya dalam dokument. Bila satu bab dibagi menjadi beberapa sub bab maka sub bab diberi nomor urut sesuai dengan urutannya pada bab tersebut. Antara nomor bab dan sub bab dipisahkan dengan tanda titik.
Tabel	Setiap tabel yang ada dinamai dengan TXX dengan XX merupakan nomor urut tabel dalam dokumen.
Diagram	Setiap diagram yang ada dinamai dengan DXX dengan XX merupakan nomor urut diagram dalam dokumen.

#### 1.5 Referensi

Beberapa *textbook*, panduan, atau dokumentasi lain yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut.

1. IEEE Std 830-1993, IEEE Recommended Practice for Software Requirement Specifications.
2. IEEE Std 610.12-1990 IEEE Standard Glossary of Software Engineering Terminologi (ANSI).
3. Software Engineering, A Practioner's Approach, Roger S.Presman, Mc Graw Hill

#### 1.6 Ikhtisar Dokumen

DPPL ini berisi penjabaran rancangan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan, sehingga padatahap pengimplementasian, perangkat lunak tersebut dapat diimplementasikan dengan spesifikasi yang jelas,dengan tetap menjadikan spesifikasi kebutuhan perangkat lunak(SKPL) sebagai bahan acuannya

1. Bagian pertama adalah pendahuluan yang berisi penjelasan tentang dokumen DPPL yang mencakup tujuan pembuatan dokumen ini, lingkup masalah yang diselesaikan oleh perangkat lunak yang dikembangkan, definisi, referensi, dan deskripsi umum.
2. Bagian kedua adalah deskripsi perancangan global yang berisi penjelasan rancangan lingkungan implementasi,deskripsi arsitektural, deskripsi komponen, dan pedoman perancangan perangkat lunak.
3. Bagian ketiga adalah perancangan rinci yang realisasi use case ( identifikasi elemen WAE, identifikasi kelas, diagram sequence, dan diagram kelas), diagram kelas keseluruhan secara garis besar, perencanaan detil kelas dan elemen view, diagram statechart, dan diagram deployment.



### 2.3 Deskripsi Komponen

Diisi dengan daftar modul. Daftar modul bisa dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 3 Deskripsi Komponen

No	Nama Komponen	Keterangan
1	Admin	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Pengguna dalam sistem aplikasi Citramart</li><li>2. Membackup seluruh data-data atau laporan pada citramart</li></ol>
2	Karyawan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Pengguna dalam sistem aplikasi Citramart</li><li>2. Mengecek barang atau stock barang yang masih ada</li></ol>
3	Kasir	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Pengguna dalam sisttem aplikasi Citramart</li><li>2. Menyebutkan jumlah uang yang harus dibayarkan ke konsumen</li><li>3. Memberikan uang kembali dan struk penjualan serta menyebutkan jumlahnya dengan mengucapkan terima kasih telah berbelanja, ucapkan dengan tersenyum</li></ol>
4	Login	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Melakukan <i>login</i> ke aplikasi Citramart</li><li>2. Masuk ke aplikasi Citramart</li></ol>
5	Kelola Barang	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mendata keseluruhan barang yang masuk</li><li>2. Menginputkan seluruh data barang yang masuk</li><li>3. Membuat laporan data barang dan stock opname</li></ol>
6	Keuangan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Untuk menginput data-data keuangan ke aplikasi</li><li>2. Mengetahui besar rugi laba tiap bulan</li><li>3. Mengetahui utang-piutang antara citramart Dan suplayer</li><li>4. Admin dapat melihat data keuangan,data rugi laba,data hutang piutang</li></ol>
7	Administrasi user	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Admin mengelola role,user dan dapat meriset password</li><li>2. Admin melakukan verifikasi akun baru</li><li>3. Admin memegang penuh pengelola <i>history user</i></li><li>4. Admin membuat akun untuk admin</li></ol>
8	Administarsi profil	Mengecek profil karyawan dan admin tiap akun
9	Input barang	Melakukan pemasukan data barang kedalam system dari suplayer ketika barang sudah terjamin aman

No	Nama Komponen	Keterangan
10	Penjualan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendata hasil laporan penjualan barang</li> <li>2. Membuat laporan barang terjual</li> </ol>
11	Stock opname	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendata semua barang yang masih ada</li> <li>2. Melaporkan sisa stock akhir bulan barang</li> </ol>
12	Input jurnal keuangan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat jurnal keuangan</li> <li>2. Mendata pemasukan dan pengeluaran</li> </ol>
13	Laporan hutang-piutang	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendata hutang antara citramart dan suplayer</li> <li>2. Melaporan sisa hutang</li> <li>3. Membuat laporan tagihan yang akan dibayar dan terakhir dibayar</li> </ol>
14	Laporan rugi-laba	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendata hasil penjualan barang</li> <li>2. Menghitung kerugian penjualan</li> <li>3. Menghitung laba yang didapat</li> </ol>
15	Kelola role	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menemukan karyawan apa saja(gudang,kasir,cs dan lain-lainnya)</li> <li>2. Menentukan gaji tiap jabatan</li> </ol>
16	Kelola user	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengelola semua data karyawan</li> <li>2. Mengelola semua profil karyawan</li> <li>3. Mengetahui password dan usernme semua karyawan</li> </ol>

### 3. Perancangan Rinci

#### 3.1 Realisasi Use Case

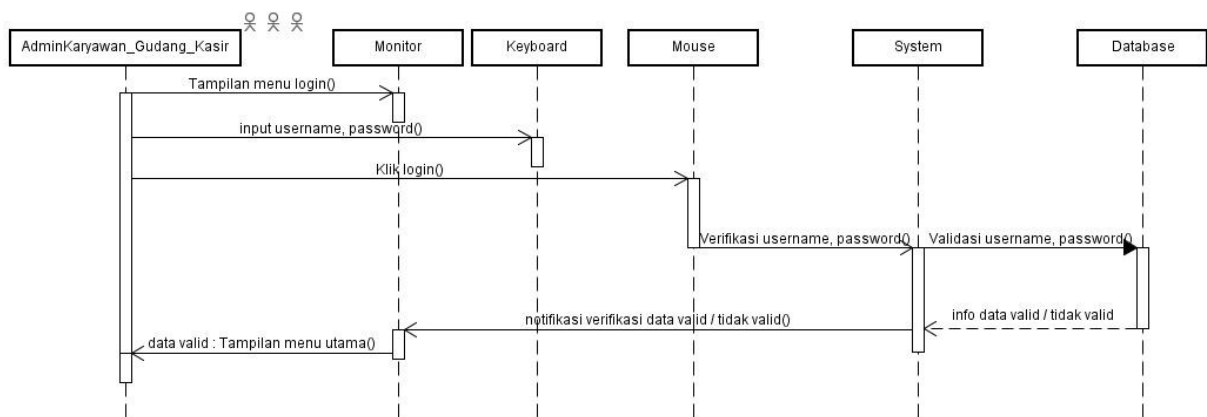
##### 3.1.1 Use Case <login>.

##### 3.1.1.1 Identifikasi Kelas

Tabel 4 Identifikasi Kelas

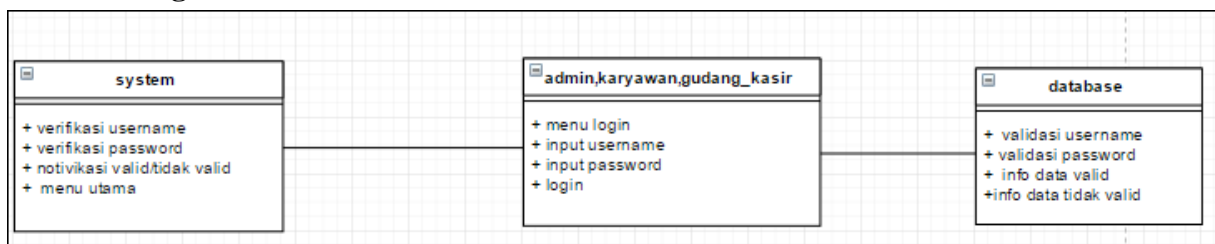
No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	Kelola barang	a. Input barang b. Stock opname2
2	Penjualan	a. Cetak struk b. Cetak stock barang
3	Administrasi profil	a. Kelola role b. Kelola user c. Rreset password
4	Administrasi user	a. Perbaharui profil b. Perbaharui password
5	Backup data	a. Data dibackup
6	Kuangan	a. Laporan keseluruhan keuangan b. Laporan utang-piutang c. Laporan rugi-laba d. Jurnal keuangan

##### 3.1.1.2 Sequence Diagram



Gambar 2 Sequence Diagram Login

##### 3.1.1.3 Diagram Kelas



Gambar 3 Diagram Kelas Login





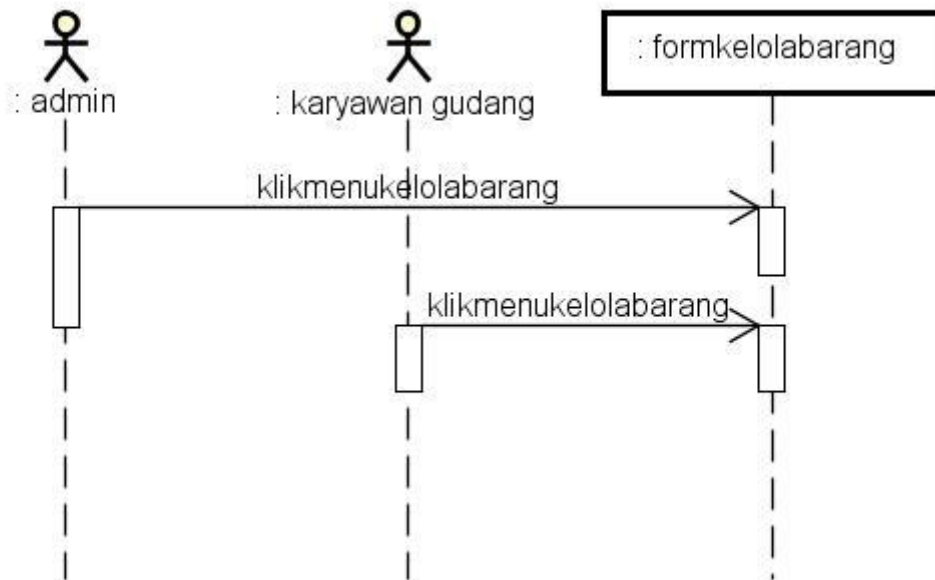
### 3.1.2 Use case < kelola barang>

#### 3.1.2.1 Identifikasi kelas

Tabel 5 Kelola Barang

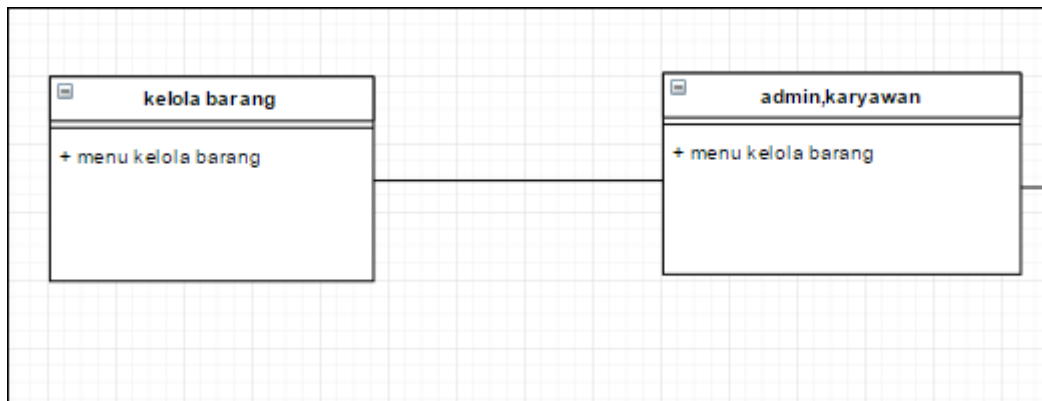
No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	From Kelola barang	Menu kelola barang

#### 3.1.2.2 Sequence diagram



Gambar 4 Sequence Diagram Kelola Barang

#### 3.1.2.3 Diagram kelas



Gambar 5 Diagram Kelas Kelola Barang

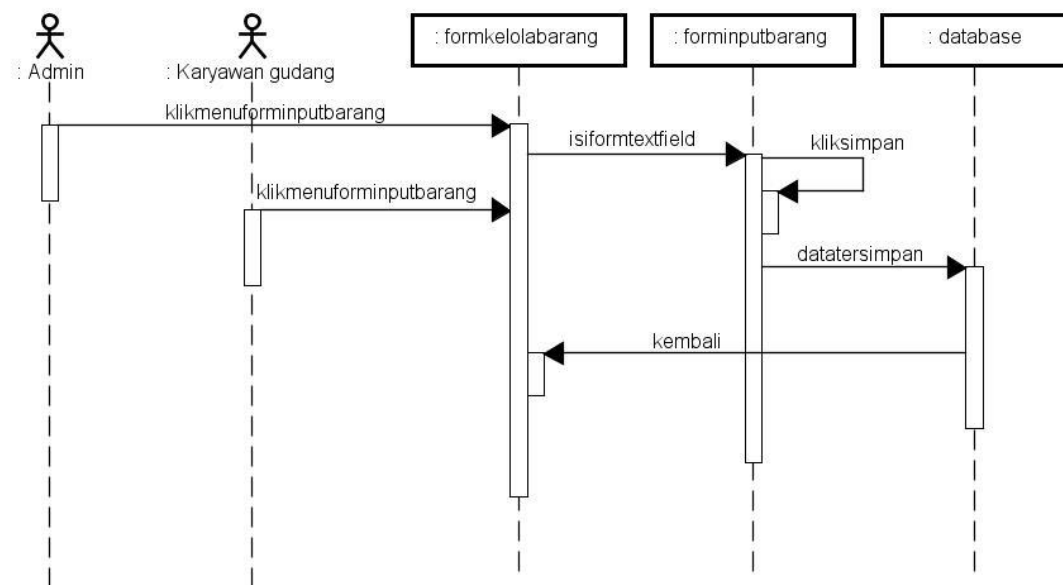
### 3.1.3 Use case< input barang>

#### 3.1.3.1 Indentifikasi kelas

Tabel 6 Input Barang

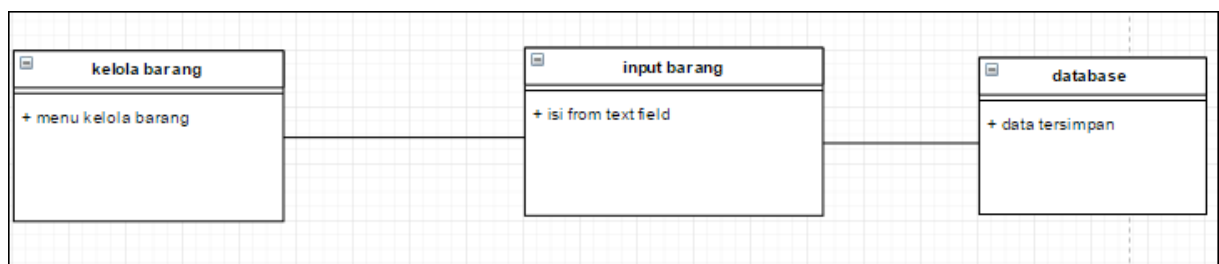
No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	From kelola barang	Menu kelola barang
2	From input barang	From file
3	Database	Data disimpan

#### 3.1.3.2 Sequence diagram



Gambar 6 Sequence Diagram Input Barang

#### 3.1.3.3 Diagram kelas



Gambar 7 Diagram Kelas Input Barang

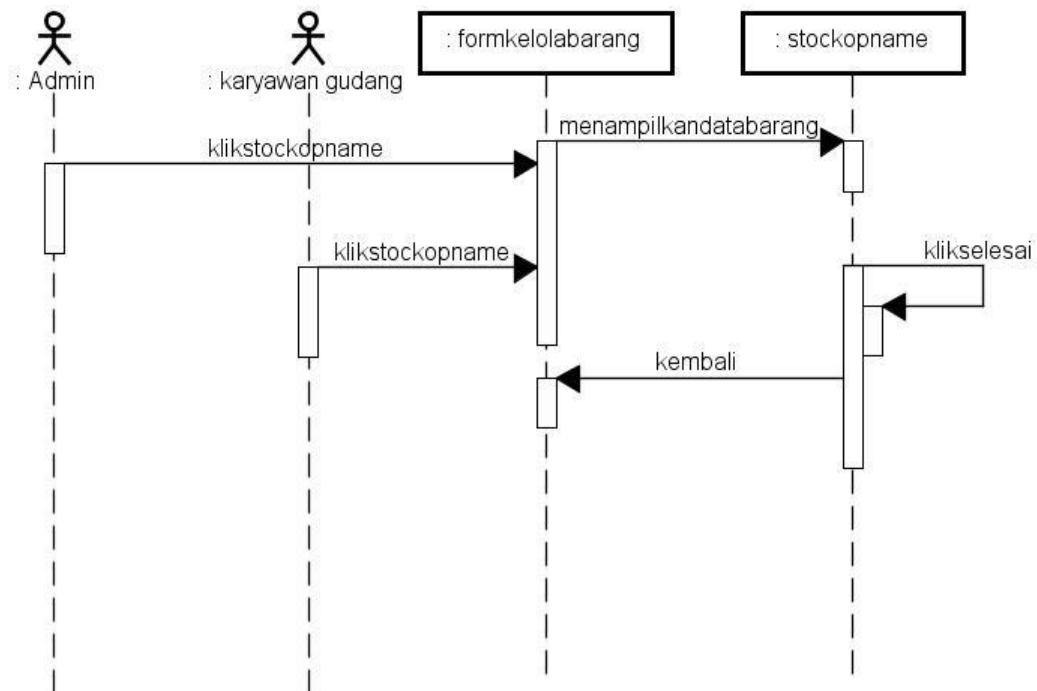
### 3.1.4 Use case< stok opname>

#### 3.1.4.1 Identifikasi kelas

Tabel 7 Stok Opname

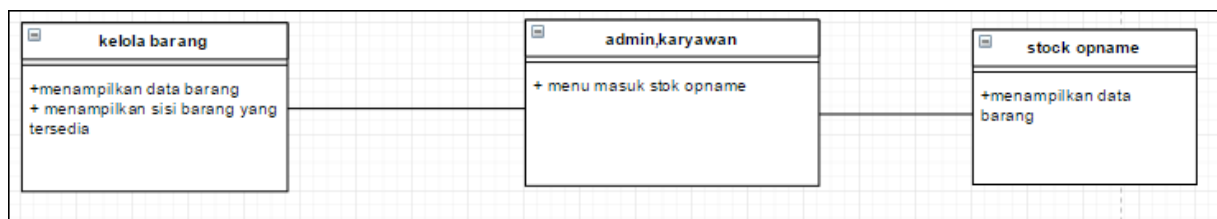
No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	From kelola barang	Menampilkan data barang
2	Stock opname	Stock opname

#### 3.1.4.2 Sequence diagram



Gambar 8 Sequence Diagram Stok Opname

#### 3.1.4.3 Diagram kelas



Gambar 9 Diagram Kelas Stok Opname

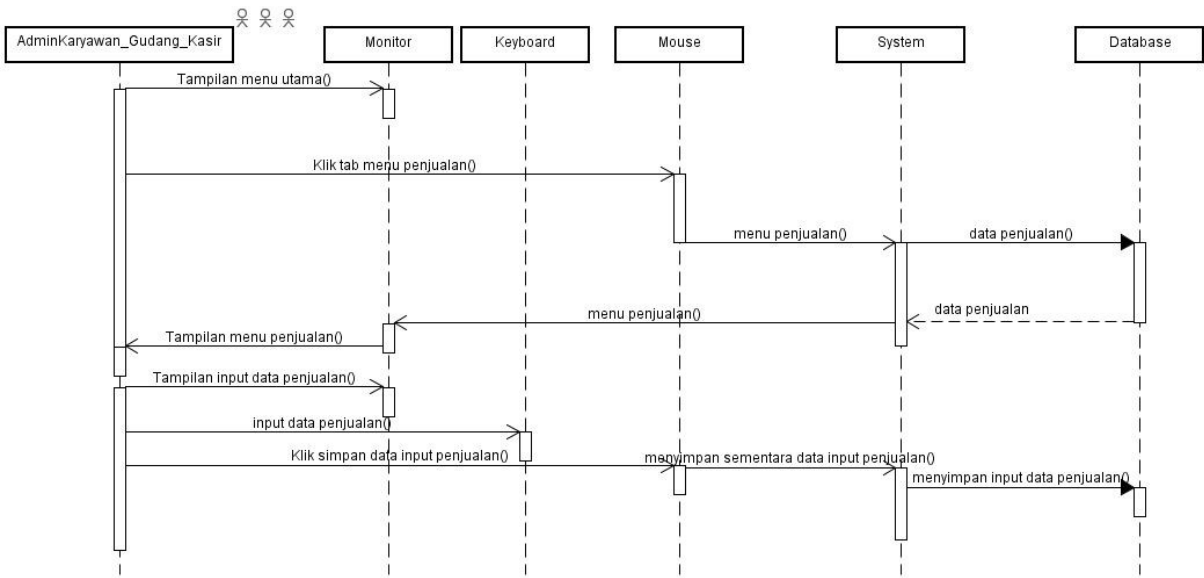
3.1.5 Use case< penjualan>

3.1.5.1 Identifikasi kelas

Tabel 8 Penjualan

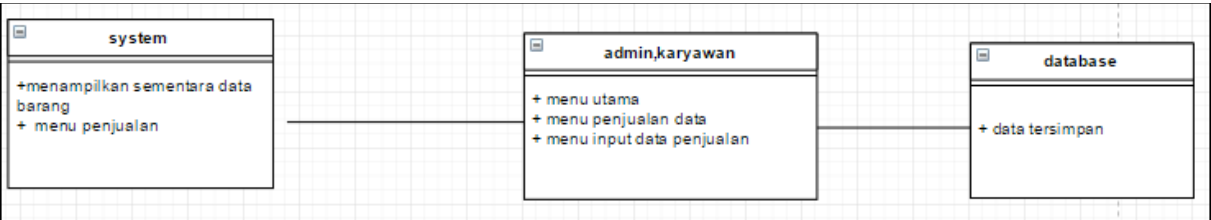
No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	Menu penjualan	Data barang
2	Data Penjualan	Data barang

3.1.5.2 Sequence diagram



Gambar 10 Sequence Diagram Penjualan

3.1.5.3 Diagram kelas



Gambar 11 Diagram Kelas Penjualan

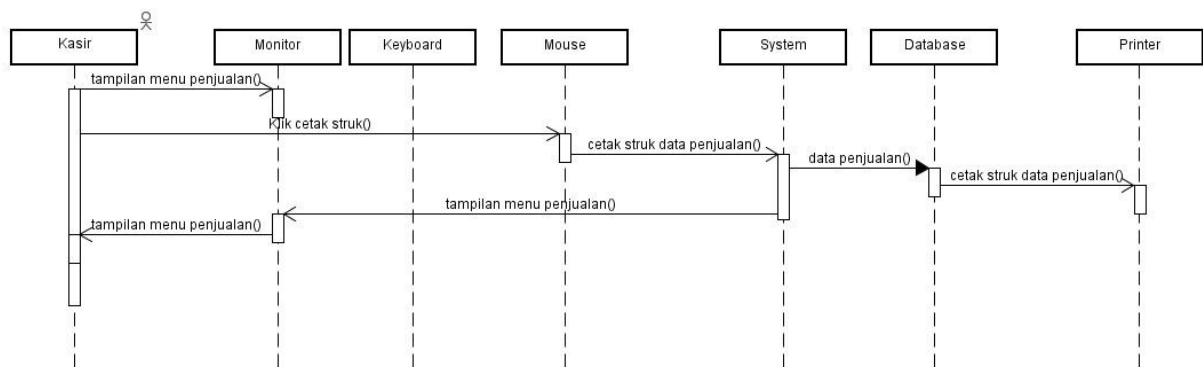
### 3.1.6 Use case < cetak struk >

#### 3.1.6.1 Indetifikasi kelas

Tabel 9 Cetak Struk

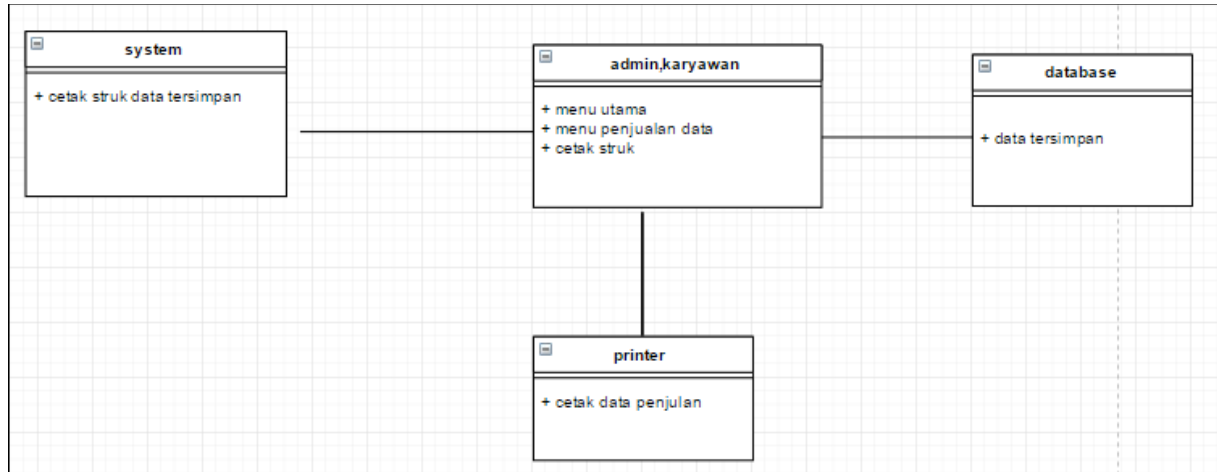
No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	Struk data penjualan	Struk data penjualan
2	Data penjualan	Data penjualan

#### 3.1.6.2 Sequence diagram



Gambar 12 Sequence Diagram Cetak Struk

#### 3.1.6.3 Diagram kelas



Gambar 13 Diagram Kelas Cetak Struk

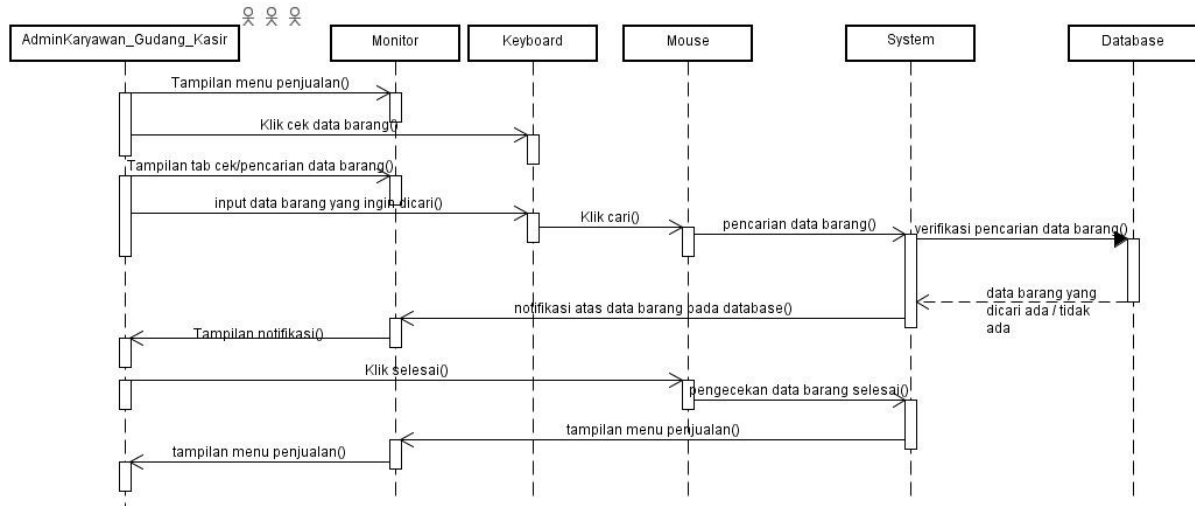
### 3.1.7 Use case< cetak data barang>

#### 3.1.7.1 Indetifikasi kelas

Tabel 10 Cetak Data Barang

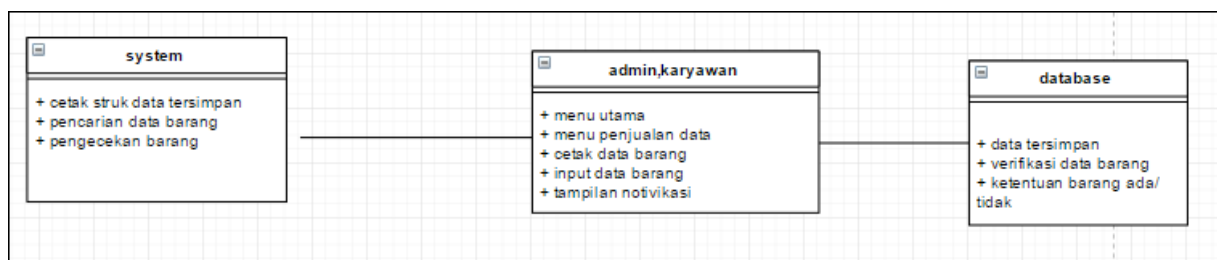
No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	Pencarian data barang	Data barang
2	Verifikasi pencarian data barang	Data barang

#### 3.1.7.2 Sequence diagram



Gambar 14 Sequence Diagram Cetak Data Barang

#### 3.1.7.3 Diagram kelas



Gambar 15 Diagram Kelas Ceta Data Barang

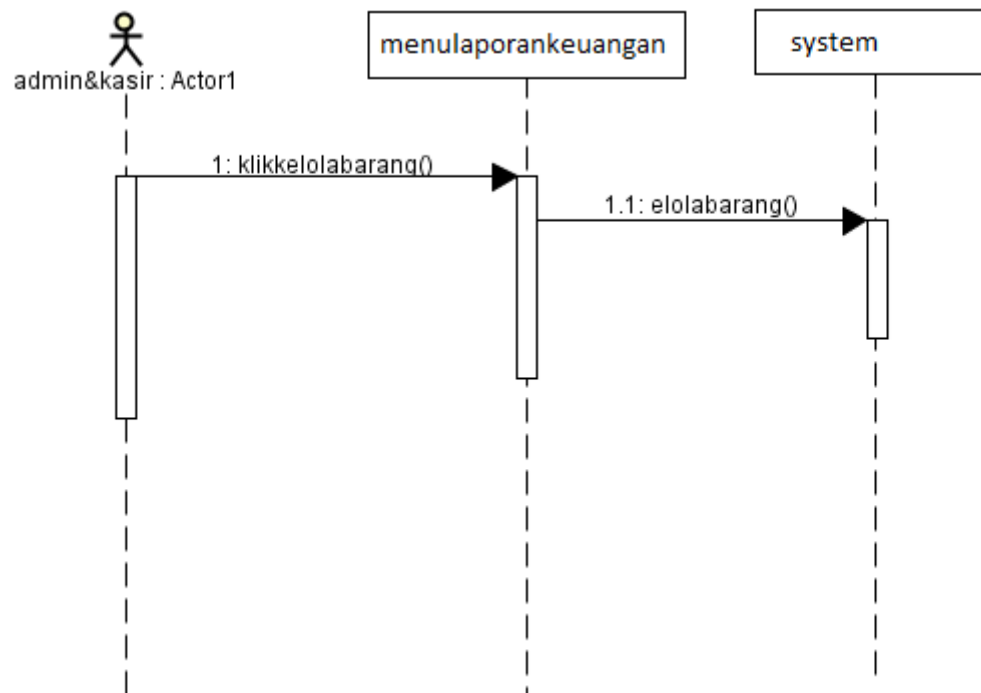
### 3.1.8 Use case< laporan keuangan>

#### 3.1.8.1 Identifikasi kelas

*Tabel 11 Laporan Keuangan*

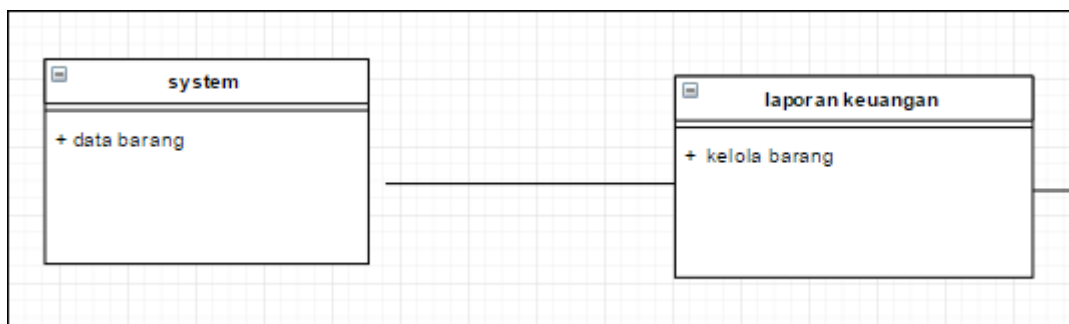
No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	Laporan keuangan	c. Kelola barang
2	system	Data disimpan

#### 3.1.8.2 Sequence diagram



*Gambar 16 Sequence Diagram Laporan Keuangan*

#### 3.1.8.3 Digaram kelas



*Gambar 17 Diagram Kelas Laporan Keuangan*

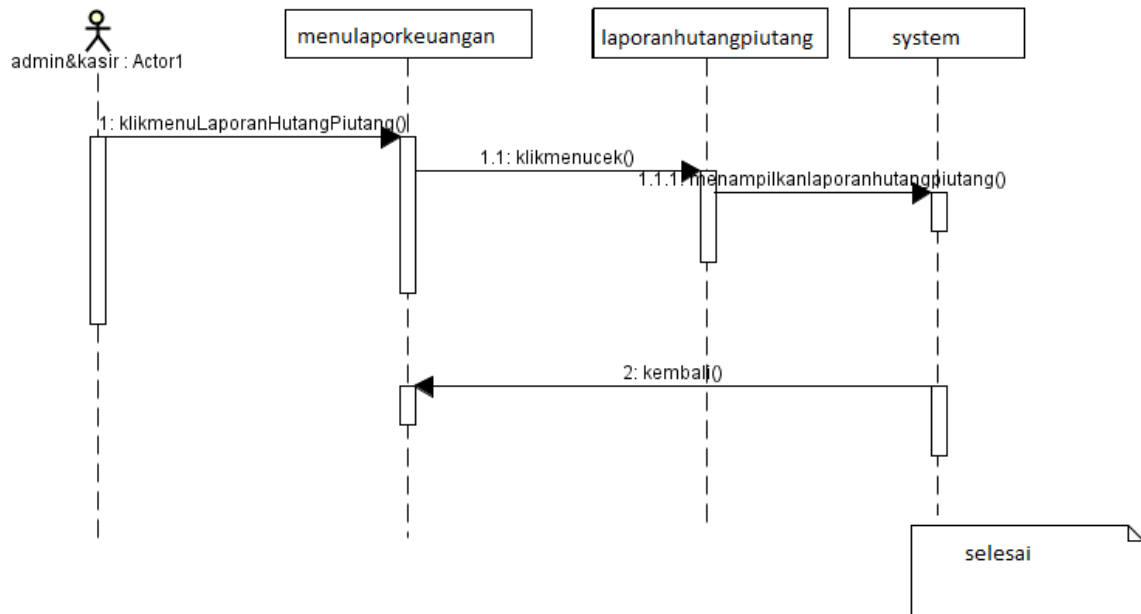
### 3.1.9 Use case< laporan utang-piutang>

#### 3.1.9.1 Identifikasi kelas

Tabel 12 Laporan Hutang-Piutang

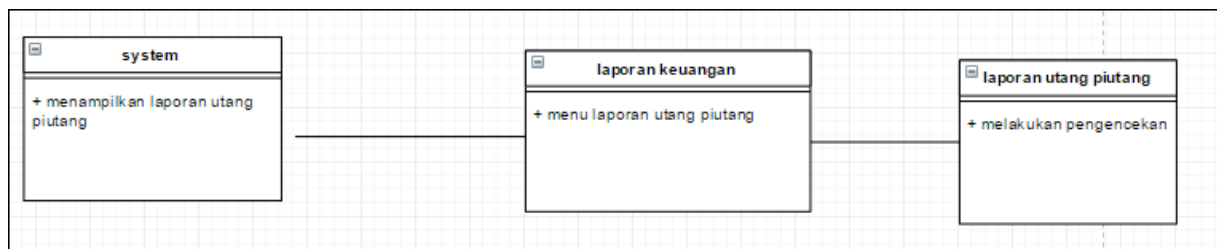
No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	Menu laporan keuangan	Cek data barang
2	Laporan utang piutang	Menampilkan data laporan utang-piutang

#### 3.1.9.2 Sequence diagram



Gambar 18 Sequence Diagram Laporan Hutang-Piutang

#### 3.1.9.3 Diagram kelas



Gambar 19 Diagram Kelas Laporan Hutang-Piutang



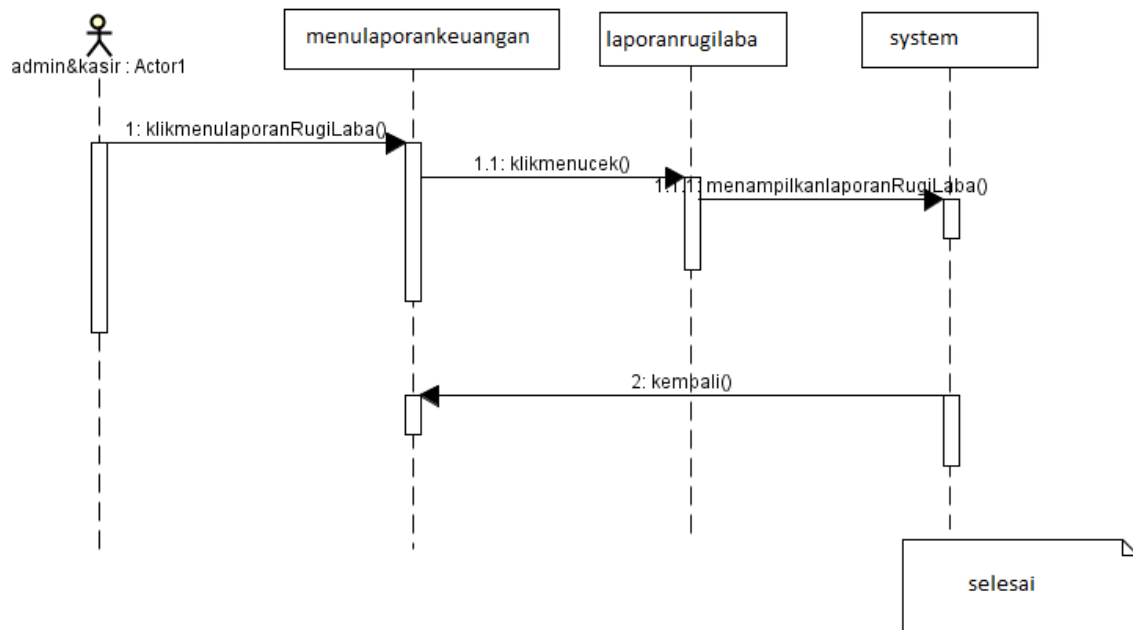
### 3.1.10 Use case < laporan laba-rugi>

#### 3.1.10.1 Identifikasi kelas

Tabel 13 Laporan Laba-Rugi

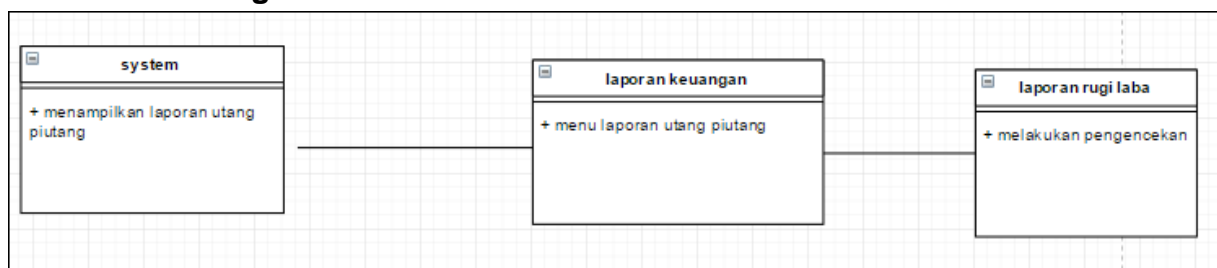
No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	Menu laporan keuangan	Cek data barang
2	Laporan rugi laba	Menampilkan data laporan rugi laba

#### 3.1.10.2 Sequence diagram



Gambar 20 Sequence Diagram Laporan Laba-Rugi

#### 3.1.10.3 Diagram kelas



Gambar 21 Diagram Kelas Laporan Laba Rugi

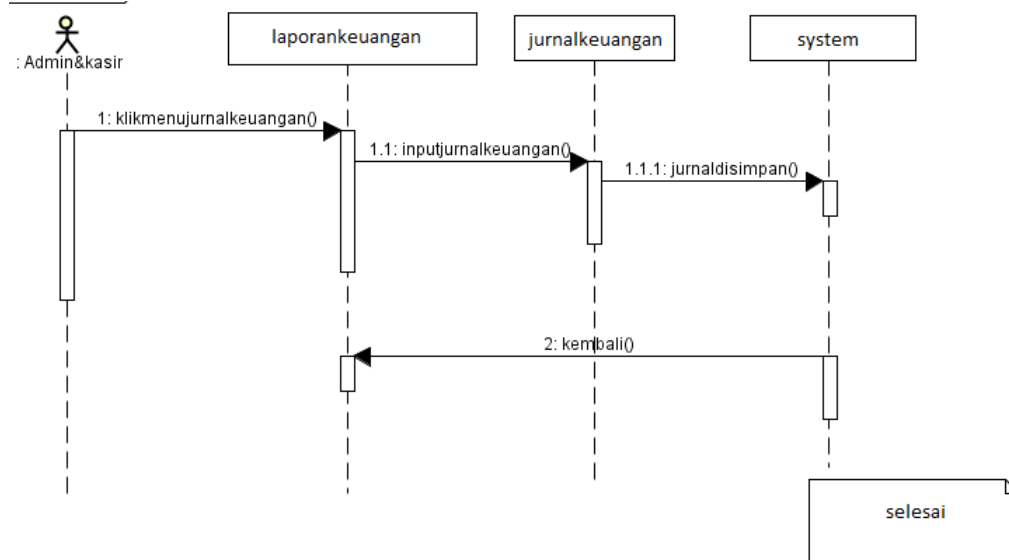
### 3.1.11 Use case< input jurnal keuangan>

#### 3.1.11.1 Identifikasi kelas

Tabel 14 Input Jurnal Keuangan

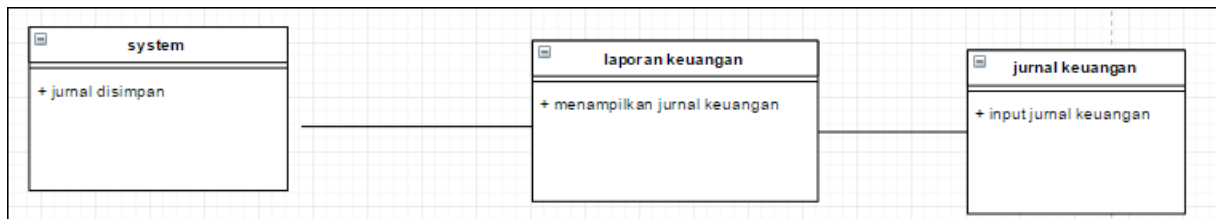
No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	laporan keuangan	Menampilkan jurnal keuangan
2	Cetak data keseluruhan	Cetak data seluruh
	System	Data tersimpan

#### 3.1.11.2 Sequence diagram



Gambar 22 Sequence Diagram Input Jurnal Keuangan

#### 3.1.11.3 Diagram kelas



Gambar 23 Diagram Kelas Input Jurnal Keuangan

Gambar 24 Diagram Kelas Input Jurnal Keuangan

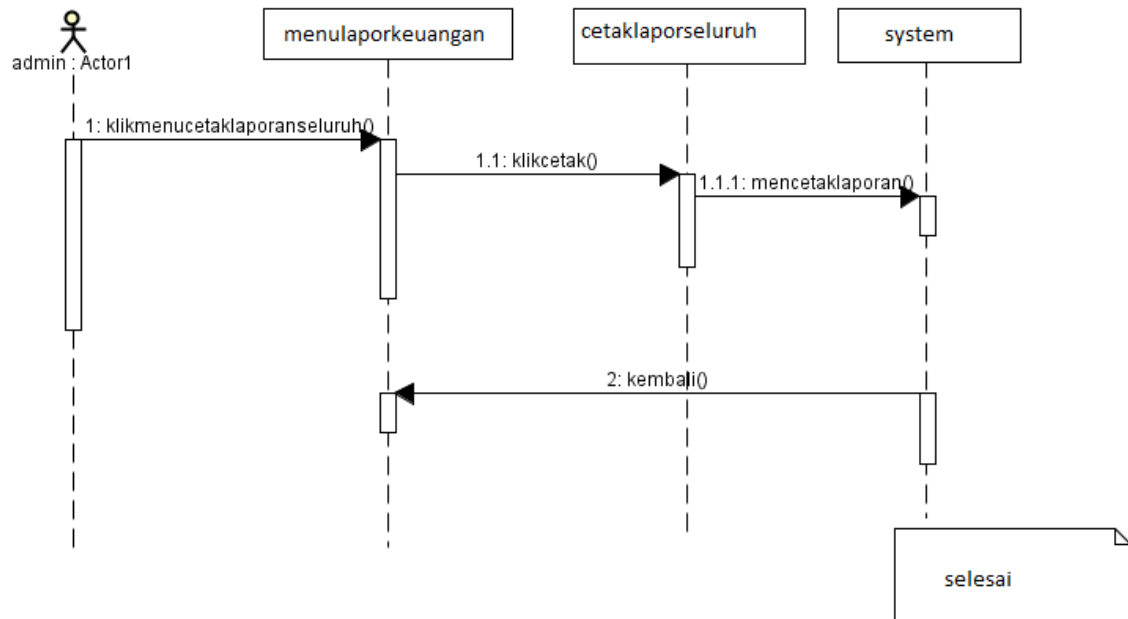
### 3.1.12 Use case < cetak data keseluruhan>

#### 3.1.12.1 Identifikasi user

Tabel 15 Cetak Data Keseluruhan

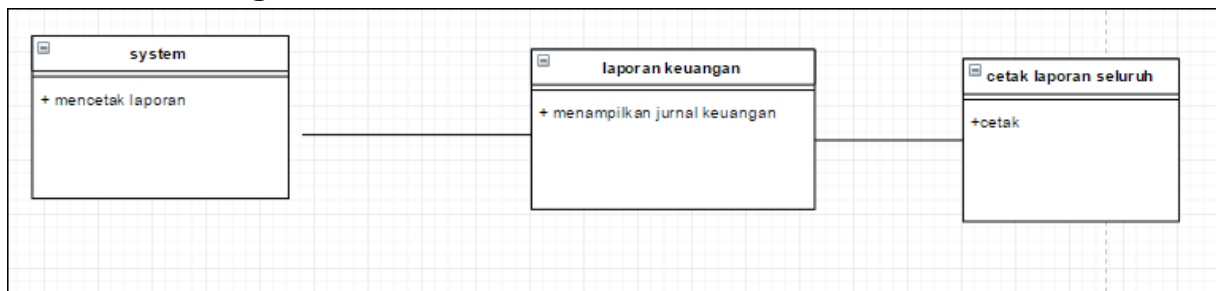
No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	Menu laporan keuangan	Cek data barang
2	Laporan rugi laba	Menampilkan data laporan rugi laba

#### 3.1.12.2 Sequence diagram



Gambar 25 Sequence Diagram Cetak Data Keseluruhan

#### 3.1.12.3 Diagram kelas



Gambar 26 Diagram Kelas Cetak Data Keseluruhan

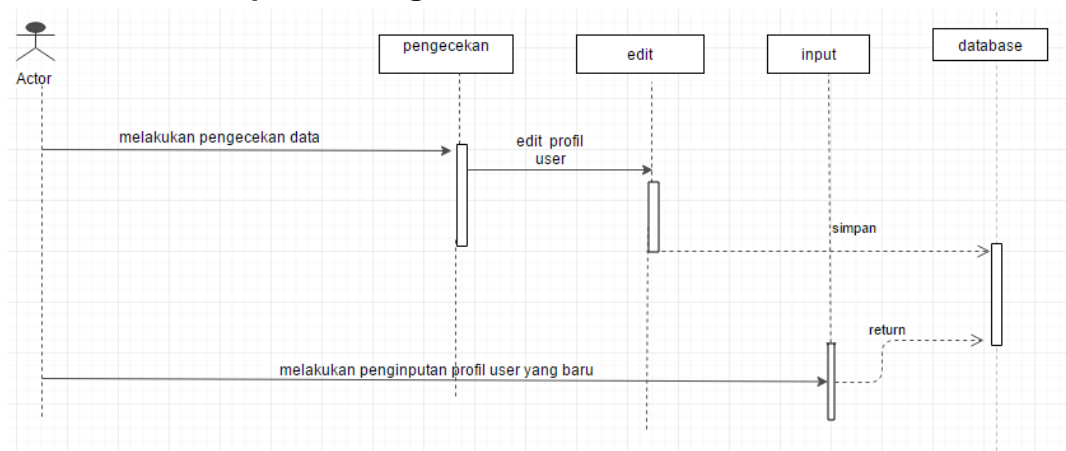
### 3.1.13 Use case< administrasi profil>

#### 3.1.13.1 Identifikasi kelas

Tabel 16 Administrasi Profil

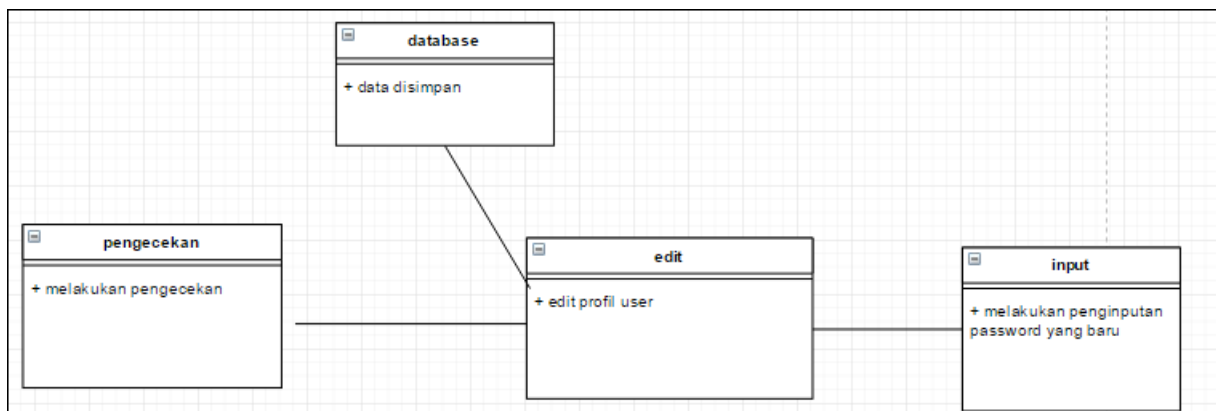
No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	pengecekan	Melakukan pengecekan data
2	edit	Edit profil user
3	Input	Melakukan penginputan profil user yang baru
4	System	Data disimpan

#### 3.1.13.2 Sequence diagram



Gambar 27 Sequence Diagram Administrasi Profile

#### 3.1.13.3 Diagram kelas



Gambar 28 Diagram Kelas Administrasi Profile

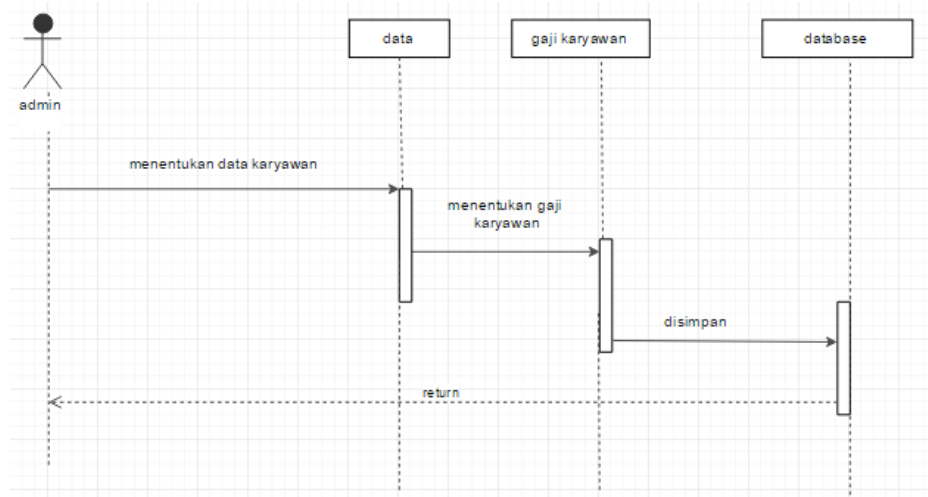
### 3.1.14 Use case < kelola role>

#### 3.1.14.1 Identifikasi kelas

Tabel 17 Kelola Role

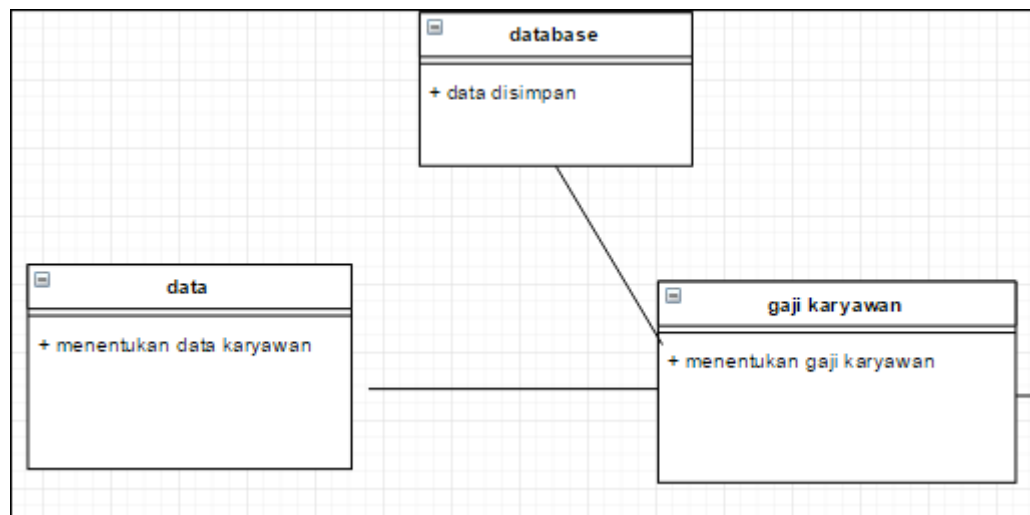
No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	data	Menentukan data karyawan
2	Gaji karyawan	Menentukan gaji karyawan
3	Database	Data dismpn

#### 3.1.14.2 Sequence diagram



Gambar 29 Sequence Diagram Kelola Role

#### 3.1.14.3 Diagram kelas



Gambar 30 Diagram Kelas Kelola Role

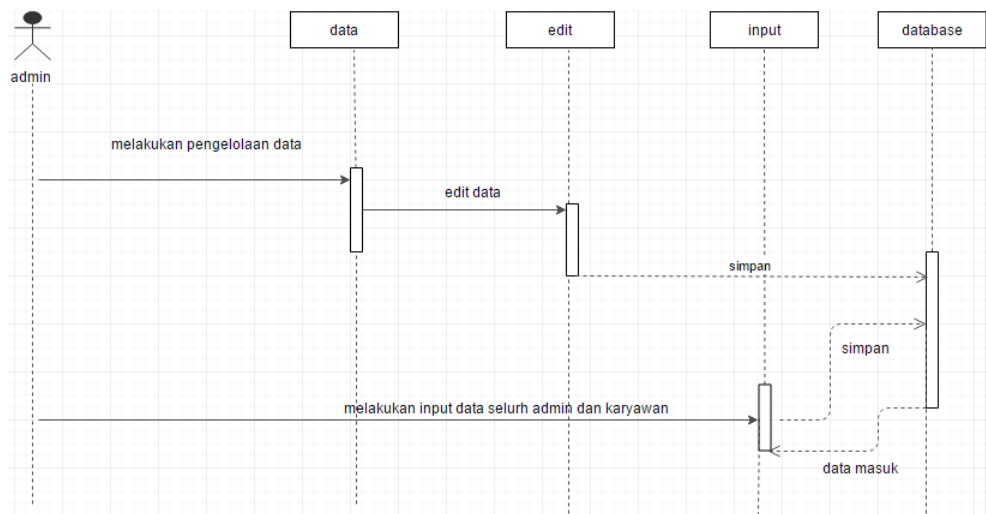
### 3.1.15 Use case< kelola user>

#### 3.1.15.1 Identifikasi kelas

*Tabel 18 Kelola User*

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	Data	Melakukan pengelola data
2	Edit data	Edit data
3	Input	Melakukan input data admi dan karyawan
4	Database	Data disimpan

#### 3.1.15.2 Sequence diagram



*Gambar 31 Sequence Diagram Kelola User*

#### 3.1.15.3 Diagram kelas

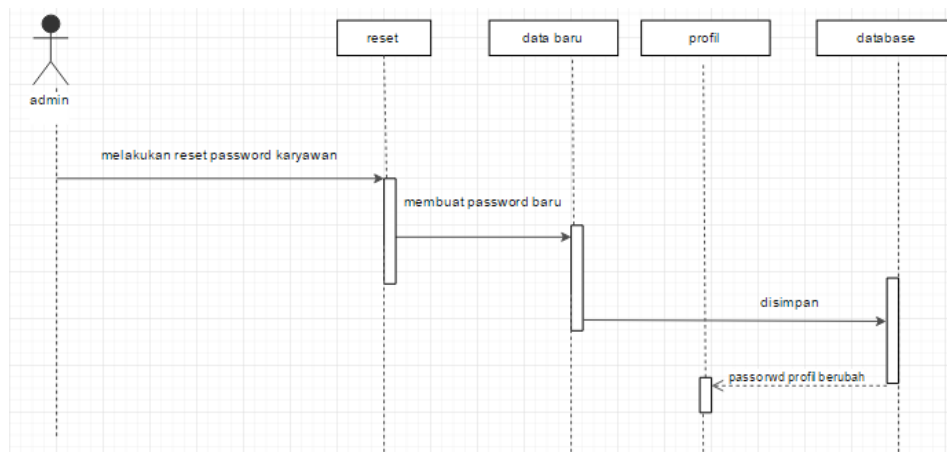
### 3.1.16 Use case<reset password>

#### 3.1.16.1 Identifikasi kelas

Tabel 19 Reset Password

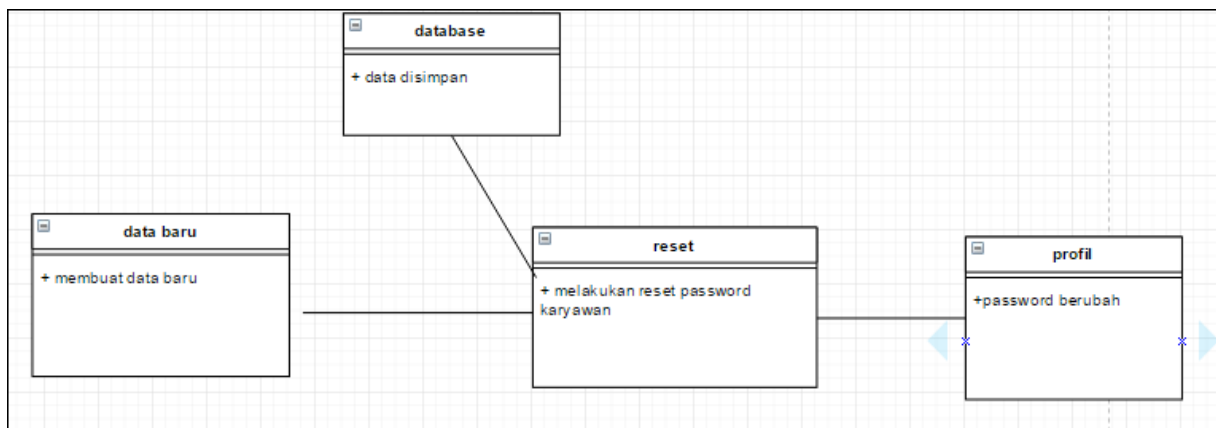
No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	reset	Melakukan reset password karyawan
2	Data baru	Membuat password baru
3	Profil	Password profil berubah
4	database	Data disimpan

#### 3.1.16.2 Sequence diagram



Gambar 32 Sequence Diagram Reset Password

#### 3.1.16.3 Diagram kelas



Gambar 33 Diagram Kelas Reset Password

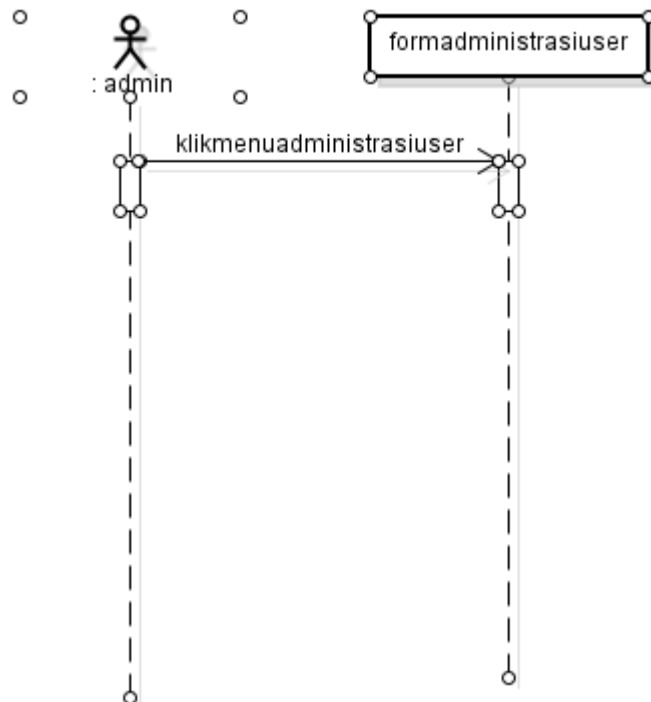
### 3.1.17 Use case< adminstrasi user>

#### 3.1.17.1 Identifikasi kelas

*Tabel 20 Administrasi User*

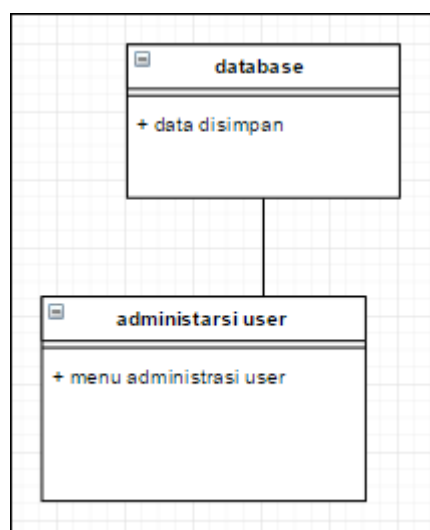
No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	From administarsi user	Menu administarsi user

#### 3.1.17.2 Sequence diagram



*Gambar 34 Sequence Diagram Administrasi User*

#### 3.1.17.3 Diagram kelas



*Gambar 35 Diagram Kelas Administrasi User*



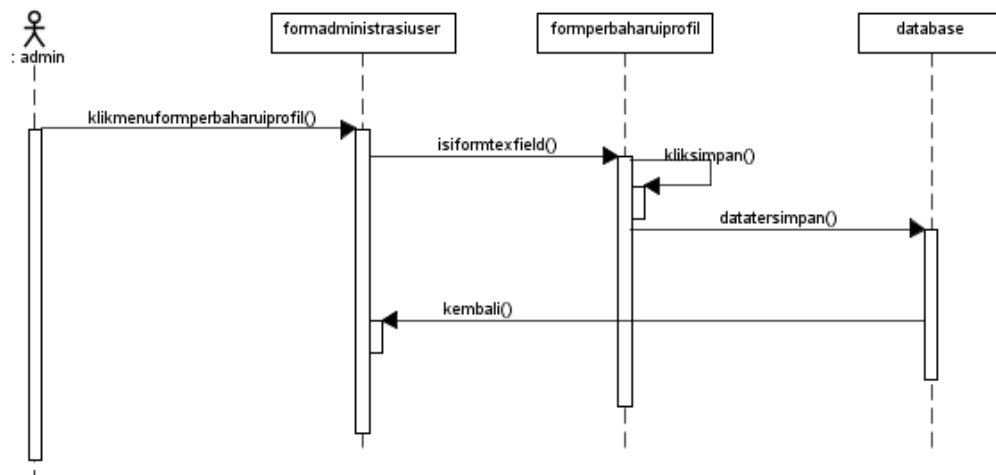
### 3.1.18 Use case < perbaharui profil>

#### 3.1.18.1 Identifikasi kelas

Tabel 21 Perbaaharui Profile

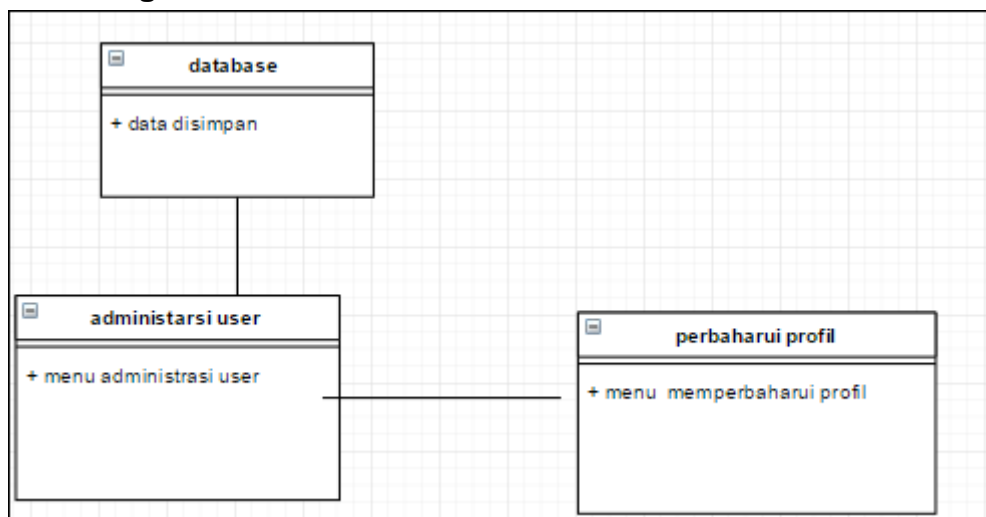
No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	From administrasi user	Menu from memperbaharui profil
2	From perbaharui profil	Data akan tersimpan

#### 3.1.18.2 Sequence diagram



Gambar 36 Sequence Diagram Perbaharui Profile

#### 3.1.18.3 Diagram kelas



Gambar 37 Diagram Kelas Perbaharui Profile

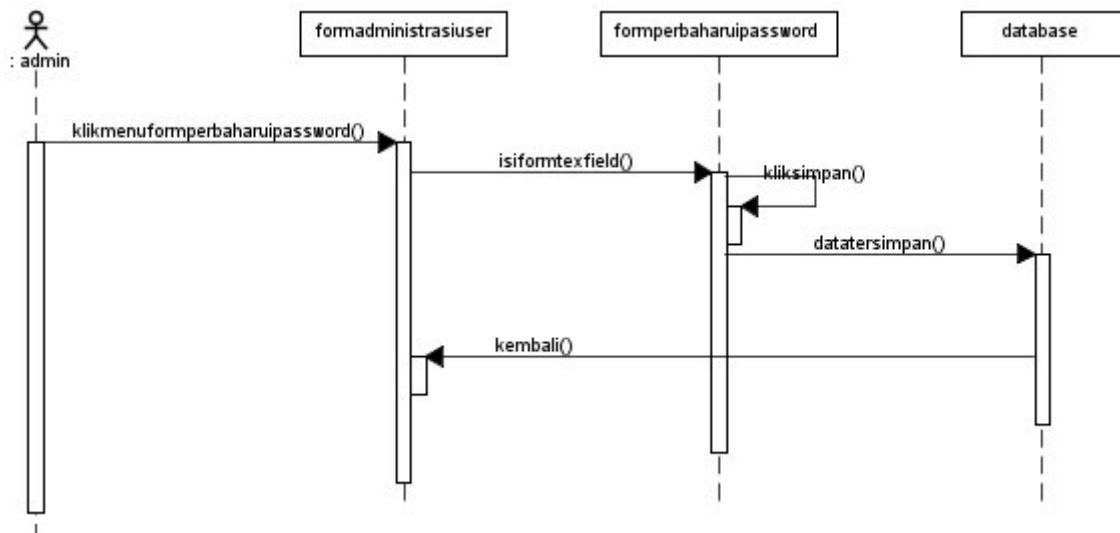
### 3.1.19 Use case < perbaharui password>

#### 3.1.19.1 Identifikasi kelas

Tabel 22 Perbaharui Password

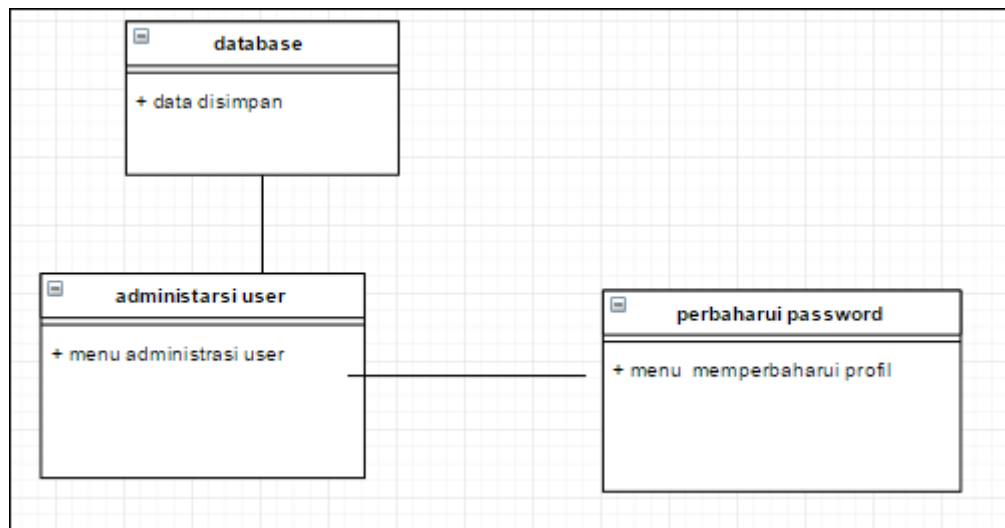
No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	From administrasi user	Menu from memperbaharui password
2	From perbaharui password	Data akan tersimpan

#### 3.1.19.2 Sequence diagram



Gambar 38 Sequence Diagram Perbaharui Password

#### 3.1.19.3 Diagram kelas



Gambar 39 Diagram Kelas Perbaharui Password

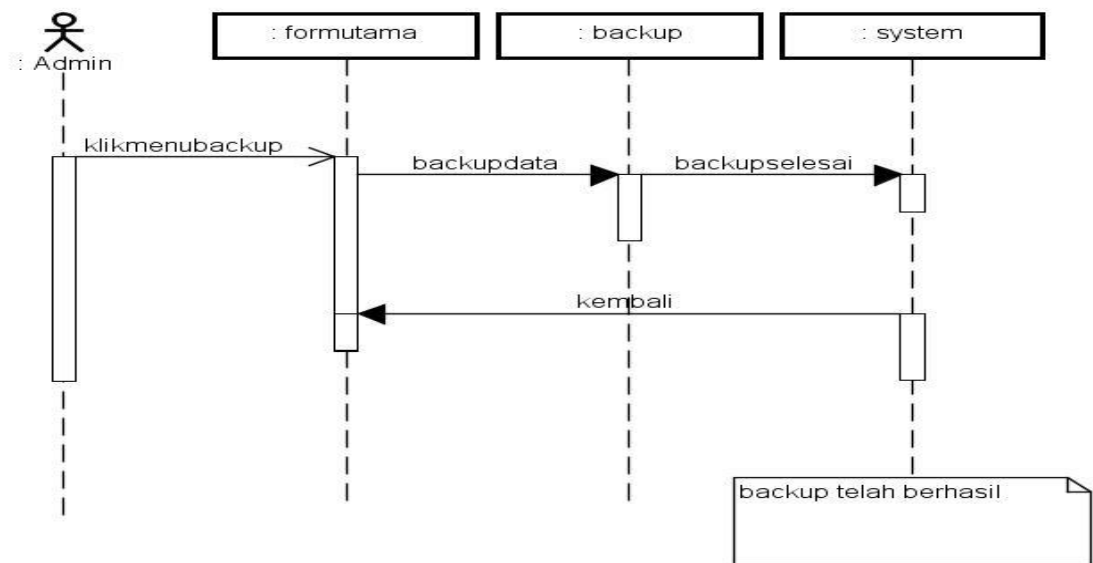
### 3.1.20 Use case <backup>

#### 3.1.20.1 Identifikasi kelas

Tabel 23 Backup Data

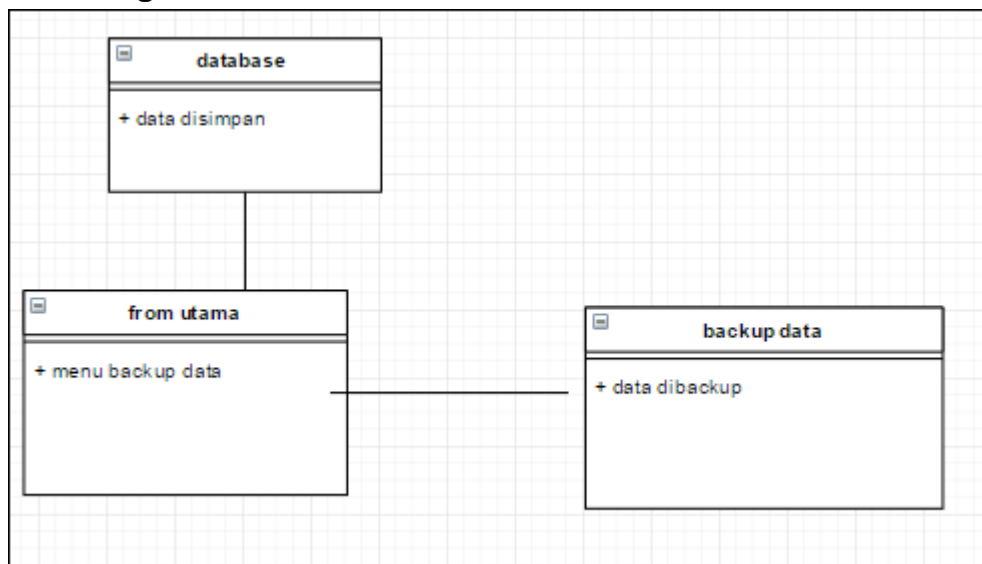
No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	Form utama	Menu backup
2	backup	Backup data
3	System	Backup selesai

#### 3.1.20.2 Sequence diagram



Gambar 40 Sequence Diagram Backup

#### 3.1.20.3 Diagram kelas



Gambar 41 Diagram Kelas Backup

### 3.2 Perancangan Detil Kelas

Bagian ini diisi dengan daftar seluruh kelas dalam tabel berikut:

Tabel 24 Perancangan Detil Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	System	System
2	Admin,karyawan,kasir	User
3	Data base	Data base
4	Kelola barang	Kelola barang
5	Input barang	Input barang
6	Stock opname	Stock opname
7	Printer	Printer
8	Laporan keuangan	Laporan keuangan
9	Laporan utang piutang	Laporan utang piutang
10	Laporan rugi laba	Laporan rugi laba
11	Jurnal keuangan	Jurnal keuangan
12	Input	Input
13	Edit	Edit
14	Reset	Reset
15	Administrasi user	Administrasi user
16	Pembeaharui profil	Pembeaharui profil
17	Pembaharui password	Pembaharui password
18	Backup data	Backup data
19	data	data

#### 3.2.1 Kelas system

Nama Kelas : system

Tabel 25 Kelas System

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
Verivikasi username	public	memverivikasi username
Verivikasi password	public	memverivikasi password
Notifikasi valid/tidak valid	public	Mengeluarkan notifikasi
Menu utama	public	Mengembalikan menu utama
Menampilkan sementara data baru	public	Menampilkan sementara data baru
Menu penjualan	public	Menampilkan menu penjualan
Cetak struk data tersimpan	public	Mencetak struk
Pencarian data barang	public	Mencari data barang
Pengecekan barang	public	Melakukan pengecekan barang
Data barang	public	Menampung data barang
Menampilkan laporan utang piutang	public	Menampilkan laporan utang piutang

Jurnal di simpan	public	Menyimpan jurnal
Mencetak laporan	public	Mencetak laporan

### 3.2.2 Kelas user

*Tabel 26 Kelola User*

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
Input username	public	Menginput username
Input password	public	Menginput password user
Menu kelola barang	public	Terdapat menu kelolabarang
Menu masuk stock opname	public	Terdapat menu masuk stock opname
Menu utama	public	Terdapat menu utama
Menu penjualan data	public	Terdapat menu penjualan data
Menu input data penjualan	public	Terdapat menu input data penjualan
Cetak struk	public	Mencetak struk
Cetak data barang	public	Mencetak data-data barang
Input data barang	public	Dapat menginput barang
Tampilan notifikasi	public	Menampilkan notifikasi

### 3.2.3 Kelas database

*Tabel 27 Kelas Database*

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
Validasi username	Publik	Memvalidasi username
Validasi password	Publik	Memvalidasi password
Info valid/tidak valid	Publik	Notifikasi valid atau tidak
Data di simpan	Publik	Data di simpan pada database
Verifikasi data barang	Publik	Memverifikasi data barang
Ketentuan barang ada/tidak	Publik	Memunculkan bahwa barang ada atau tidak

### 3.2.4 kelas kelola barang

*Tabel 28 Kelas Kelola Barang*

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
Menu kelola barang	Publik	Mengelola barang dari input dan menyimpan
Menampilkan data barang	Publik	Menampilkan hasil input barang
Menampilkan sisa data barang	Publik	Menampilkan sisa data barang

### 3.2.5 kelas input barang

*Tabel 29 Kelas Input Barang*

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
Isi form file	Publik	Mengisi form atau kotak

### 3.2.6 kelas stock opname

*Tabel 30 Kelas Stock Opname*

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
Data barang	Publik	Data barang

### 3.2.7 kelas printer

*Tabel 31 Kelas Printer*

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
Cetak data penjualan	Publik	

### 3.2.8 kelas laporan keuangan

*Tabel 32 Kelas Laporan Keuangan*

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
Kelola barang	Publik	Kelola barang yang di jual
Laporan utang piutang	Publik	Melaporkan hutang piutang
Menu laba rugi	Publik	Melaporkan rugi laba
Menampilkan jurnal keuangan	Publik	Menampilkan jurnal semua keuangan

### 3.2.9 kelas laporan utang piutang

*Tabel 33 Kelas Laporan Utang Piutang*

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
Melakukan pengecekan	Publik	Melakukan pengecekan

### 3.2.10 kelas rugi laba

*Tabel 34 Kelas Rugi Laba*

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
Melakukan pengecekan	Publik	Melakukan pengecekan

### 3.2.11 kelas jurnal keuangan

*Tabel 35 Kelas Jurnal Keuangan*

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
Input jurnal keuangan	Publik	Menginput jurnal keuangan

### 3.2.12 kelas input

*Tabel 36 Kelas Input*

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
Melakukan input password yang baru	Publik	Input password baru

### 3.2.13 kelas edit

*Tabel 37 Kelas Edit*

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
Edit profil user	Publik	Edit profil user
Edit password user	Publik	Edit password user

### 3.2.14 kelas reset

*Tabel 38 Kelas Reset*

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
Riset pasword karyawan	Publik	Riset pasword karyawan dan input password baru

### 3.2.15 kelas administrasi user

*Tabel 39 Kelas Administrasi User*

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
Menu administrasi	Publik	Menampilkan menu administrasi

### 3.2.16 kelas pembaharui profil

*Tabel 40 Kelas Pembaharui Profil*

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
Menu pembaharui profil	Publik	Memperbarui profil

### 3.2.17 kelas backup data

*Tabel 41 Kelas Backup Data*

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
Data dibackup	Publik	Membbackup semua data yang ada

### 3.2.18 kelas pembaharui password

*Tabel 42 Kelas Pembaharui password*

Nama Operasi	Visibility	Keterangan
<b>Prodi Teknik Informatika Tel-U</b>	<b>SKPL-XXX</b>	<b>Halaman 39 dari 60</b>
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik ProdiTeknik Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh ProdiTeknik Informatika Tel-U.		

	<b>(private, public)</b>	
Menu pembaharui password	publik	Memperbaharui password

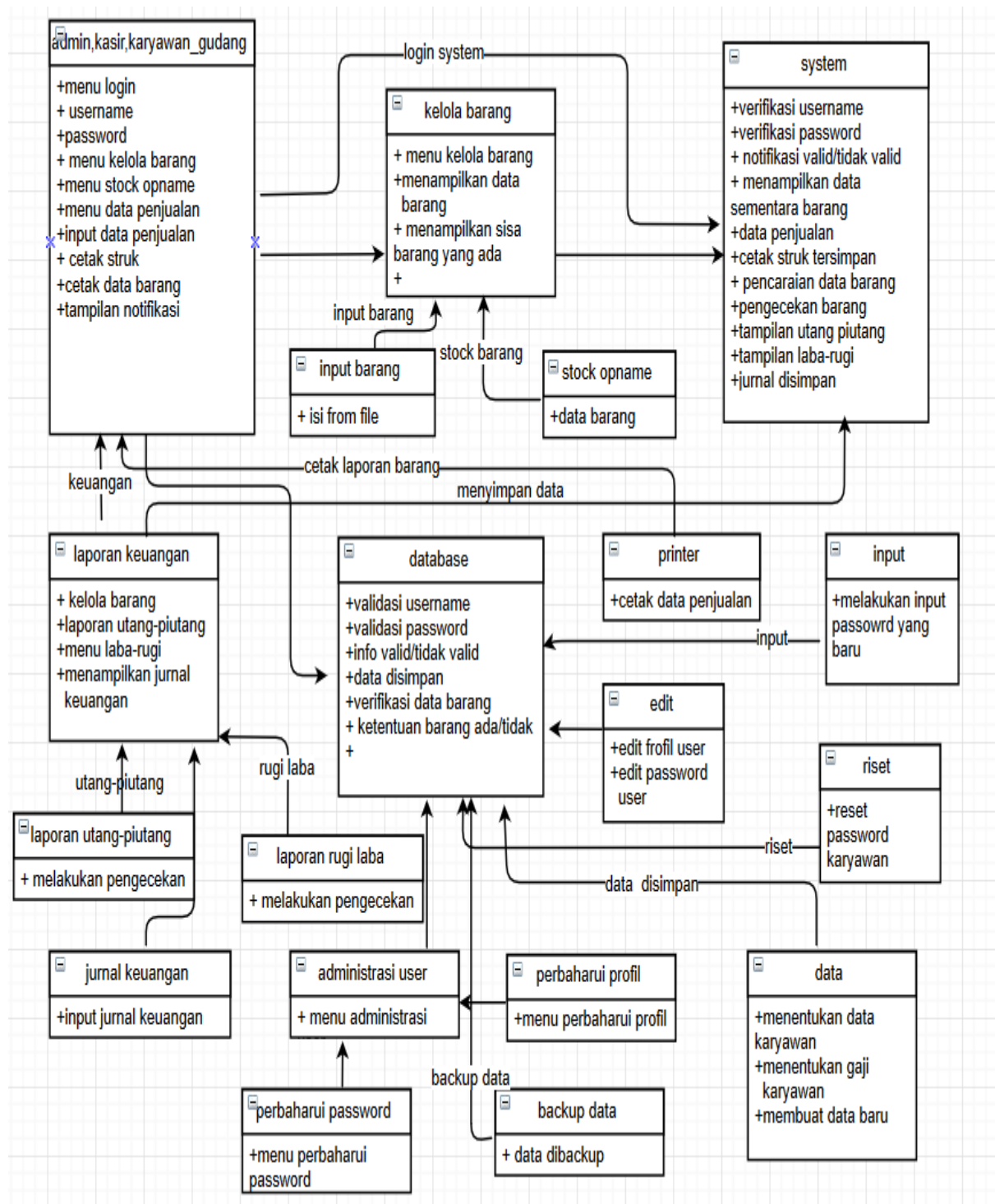
### 3.2.19 kelas data

*Tabel 43Kelas Data*

<b>Nama Operasi</b>	<b>Visibility (private, public)</b>	<b>Keterangan</b>
Menentukan data karyawan	publik	Menentukan data karyawan
Menentukan gaji karyawan	publik	Menentukan gaji karyawan
Membuat data baru	publik	Membuat data baru



### 3.3 Diagram Kelas Keseluruhan



Gambar 42 Diagram Kelas Keseluruhan

### 3.4 Algoritma/Query

Bagian ini hanya diisi untuk kerangka algoritma untuk proses-proses yang dianggap cukup penting. Implementasi skeleton code juga sudah dapat dilakukan untuk kelas-kelas yang terdefinisi pada bahasa pemrograman tertentu. Boleh dibuat subbab per kelas.

Contoh:

Nama Kelas :

Nama Operasi :

*Query* :

<i>No Query</i>	<i>Query</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Q-xxx</i>		

Bagian ini hanya diisi jika ada kelas yang kompleks. Perubahan status kelas tersebut harus digambarkan dalam bentuk diagram statechart. Boleh dibuat subba per kelas.

LOGIN

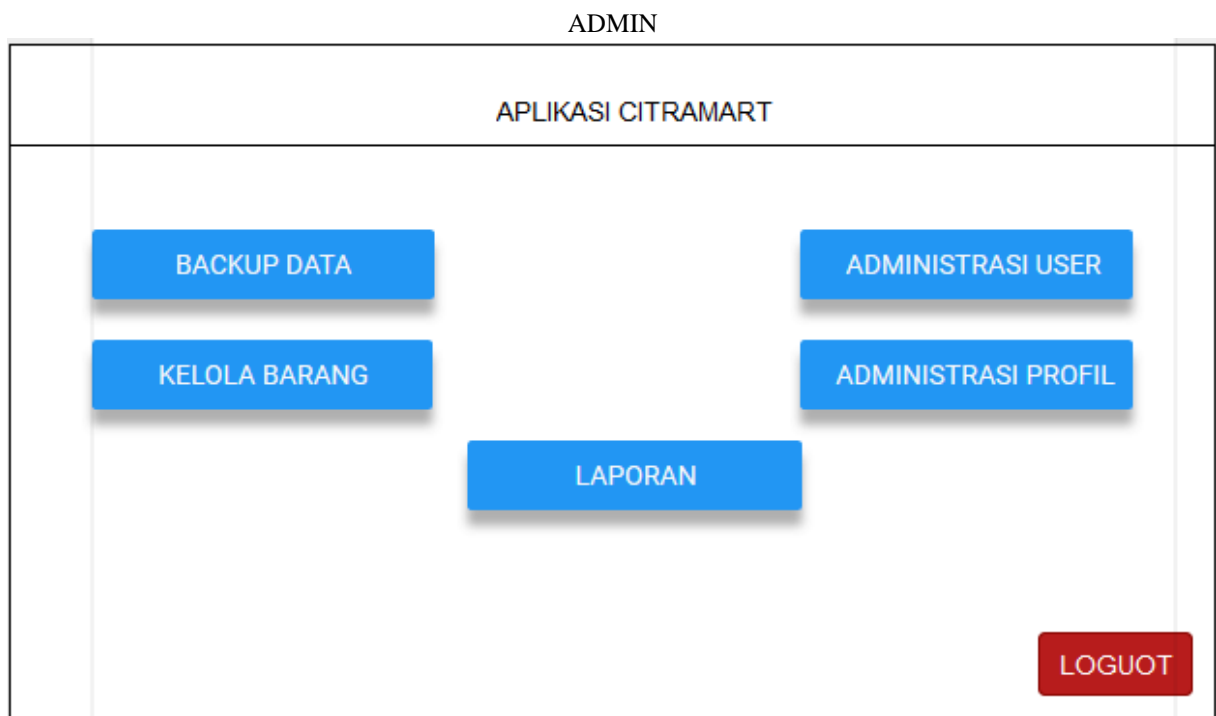
APLIKASI CITRAMART

username

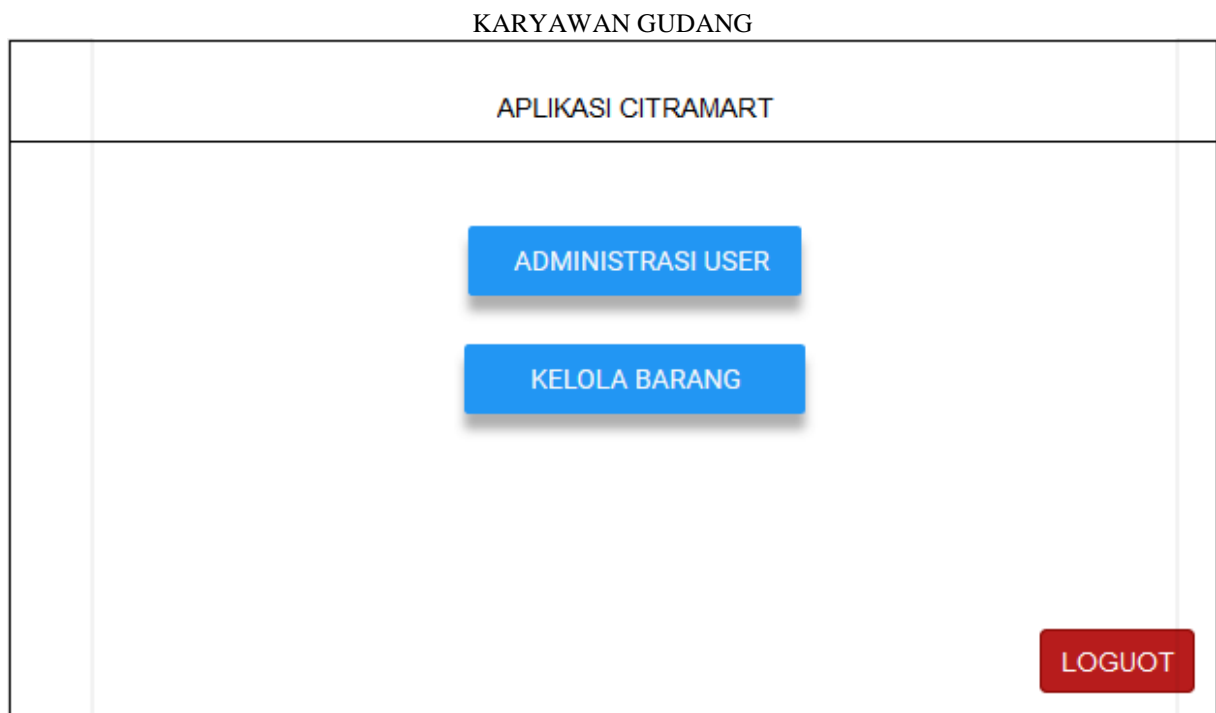
password

login

*Gambar 43 Perancangan Antarmuka Login*



*Gambar 44 Perancangan Antarmuka Admin*



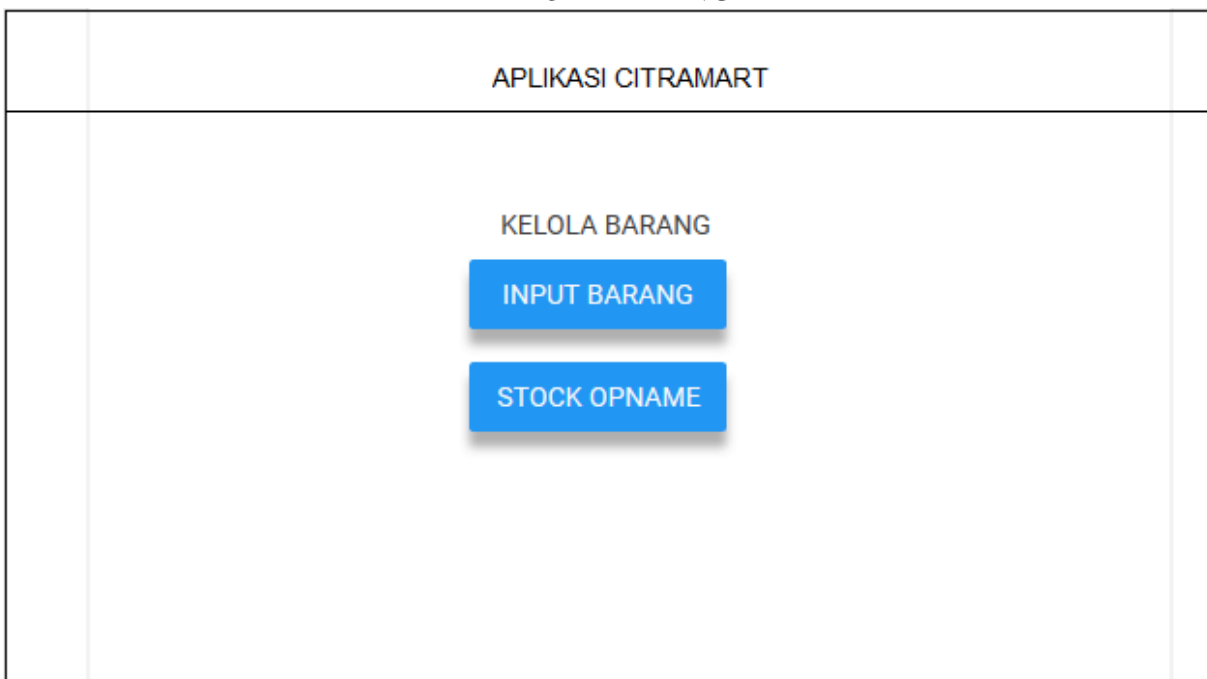
*Gambar 45 Perancangan Antarmuka Karyawan Gudang*

## KASIR



Gambar 46 Perancangan Antarmuka Kasir

## KELOLA BARANG



Gambar 47 Perancangan Antarmuka Kelola Barang

### *Input barang*

APLIKASI CITRAMART	
INPUT BARANG	
NAMA BARANG	<input type="text"/>
JUMLAH	<input type="text"/>
<div>BACKSIMPAN</div>	

*Gambar 48 Perancangan Antarmuka Input Barang*

### *STOCK OPNAME*

APLIKASI CITRAMART									
STOCK OPNAME									
<table><tr><th>NAMA BARANG</th><th>JUMLAH</th></tr><tr><td>SNACK A</td><td>10</td></tr><tr><td>SNACK A</td><td>10</td></tr><tr><td>SNACK A</td><td>10</td></tr></table>	NAMA BARANG	JUMLAH	SNACK A	10	SNACK A	10	SNACK A	10	<div>BACK</div>
NAMA BARANG	JUMLAH								
SNACK A	10								
SNACK A	10								
SNACK A	10								

*Gambar 49 Perancangan Antarmuka Stok Opname*

## KELOLA KEUANGAN

APLIKASI CITRAMART
LAPORAN KEUANGAN
LAPORAN HUTANG PIUTANG
LAPORAN RUGI LABA
INPUT JURNAL KEUANGAN
CETAK LAPORAN SELURUH

Gambar 50 Perancangan Antarmuka Kelola Keuangan

## LAPORAN HUTANG PIUTANG

APLIKASI CITRAMART				
LAPORAN HUTANG PIUTANG				
<table><tr><th>HUTANG</th><th>PIUTANG</th></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>	HUTANG	PIUTANG		
HUTANG	PIUTANG			
BACK				

Gambar 51 Perancangan Antarmuka Laporan Hutang Piutang

### LAPORAN RUGI LABA

APLIKASI CITRAMART	
LAPORAN RUGI LABA	
RUGI	LABA

BACK

Gambar 52 Perancangan Antarmuka Laporan Rugi Laba

### INPUT JURNAL KEUANGAN

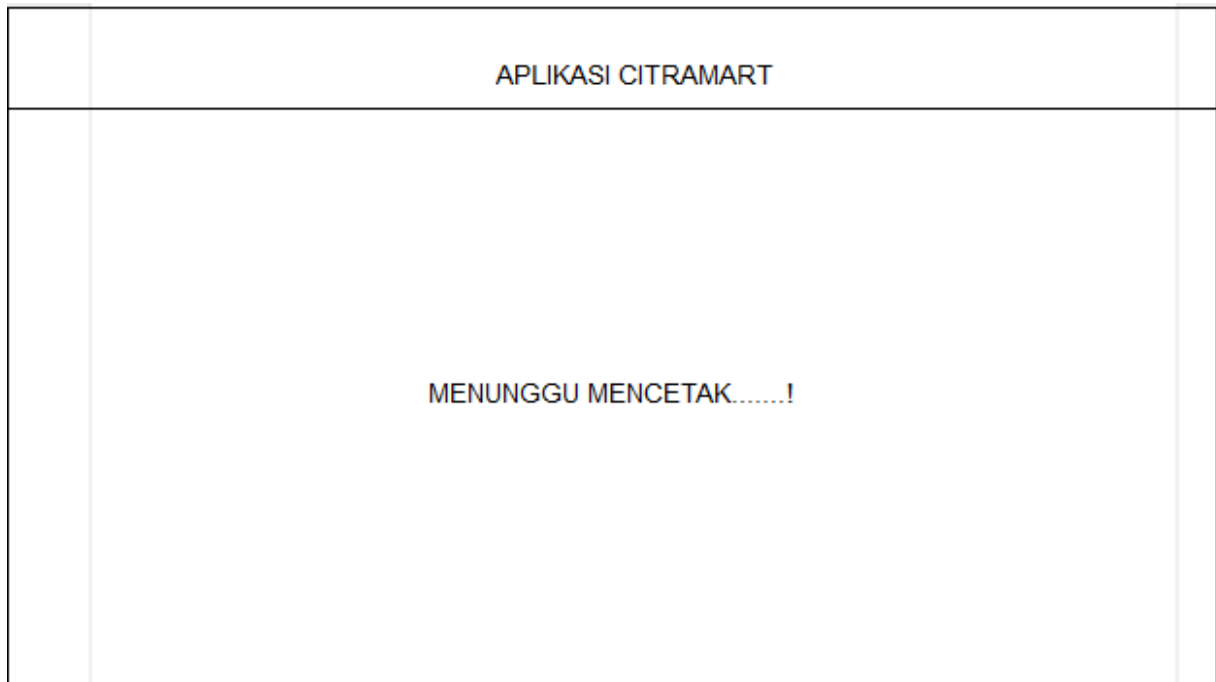
APLIKASI CITRAMART	
INPUT JURNAL KEUANGAN	
HUTANG	<input type="text"/>
PIUTANG	<input type="text"/>
RUGI	<input type="text"/>
LABA	<input type="text"/>

BACK

SIMPAN

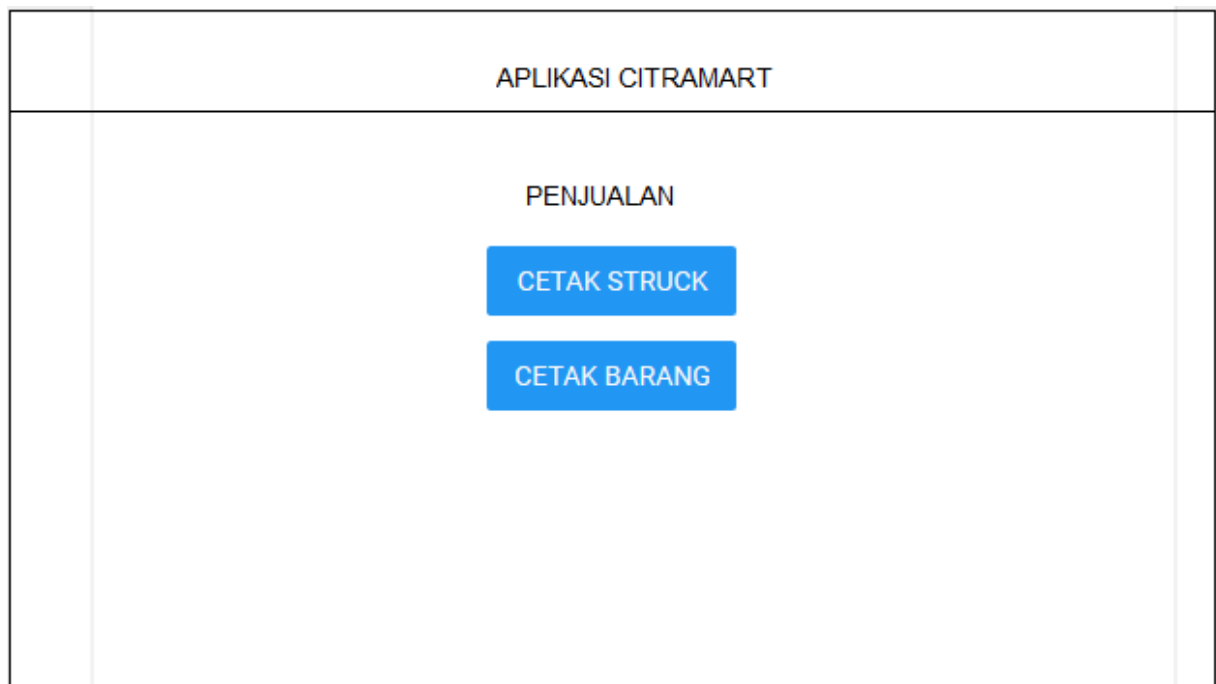
Gambar 53 Perancangan Antarmuka Input Jurnal Keuangan

### *CETAK LAPORAN SELURUH*



*Gambar 54 Perancangan Antarmuka Cetak Laporan Keseluruhan*

### *PENJUALAN*



*Gambar 55 Perancangan Antarmuka Penjualan*



### *CETAK STRUCK*

APLIKASI CITRAMART	
MENCETAK STRUCT.....!(OTOMATIS AKAN BACK KE MENU KEUANGAN)	

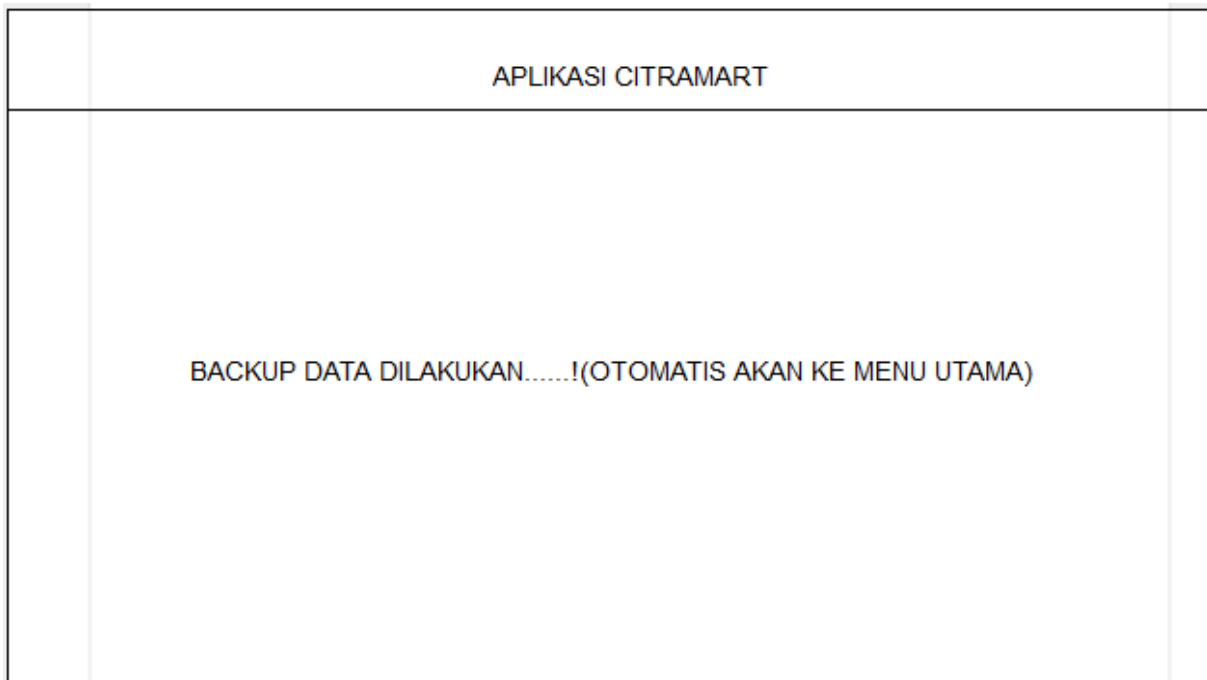
*Gambar 56 Perancangan Antarmuka Cetak Struk*

### *CETAK BARANG*

APLIKASI CITRAMART	
MENCETAK BARANG.....!(OTOMATIS AKAN BACK KE MENU KEUANGAN)	

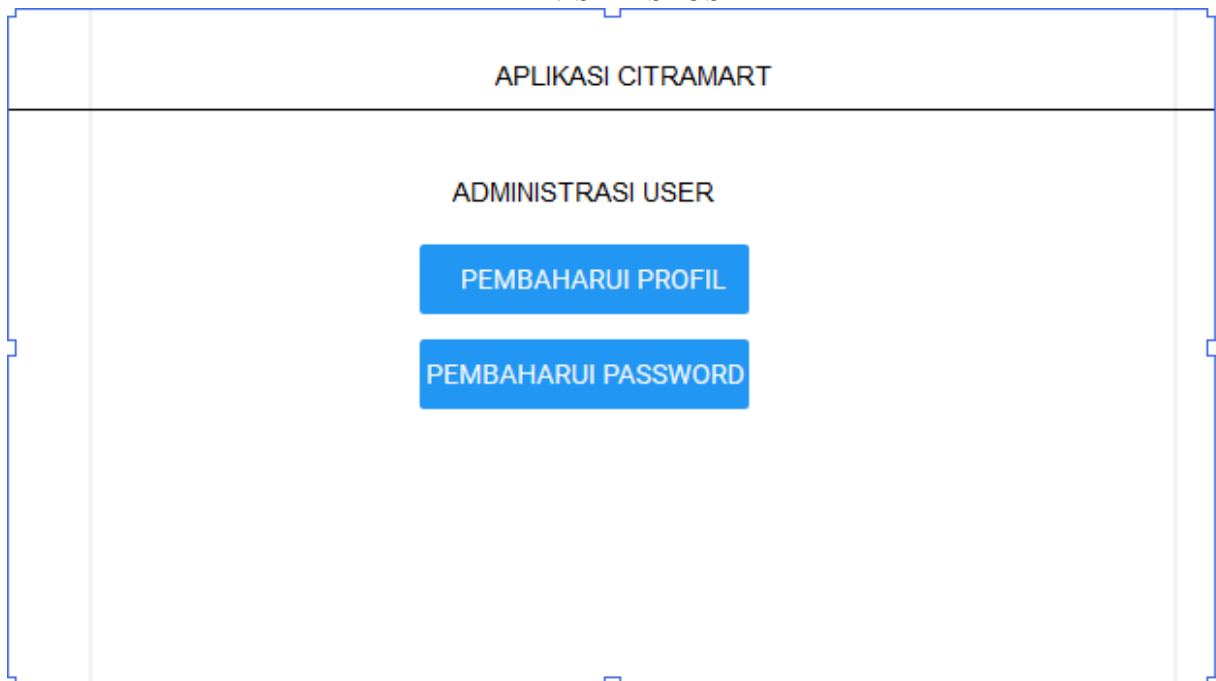
*Gambar 57 Perancangan Antarmuka Cetak Barang*

## MEMBACKUP DATA



Gambar 58 Perancangan Antarmuka Backup Data

## ADMINISTRASI USER



Gambar 59 Perancangan Antarmuka Administrasi User

### PEMBAHARUI PROFIL

APLIKASI CITRAMART	
PEMBAHARUI PROFIL	
NAMA	<input type="text"/>
NIK	<input type="text"/>
TEMPAT TANGGAL LAHIR	<input type="text"/>
JABATAN	<input type="text"/>
<div>BACKSELESAI</div>	

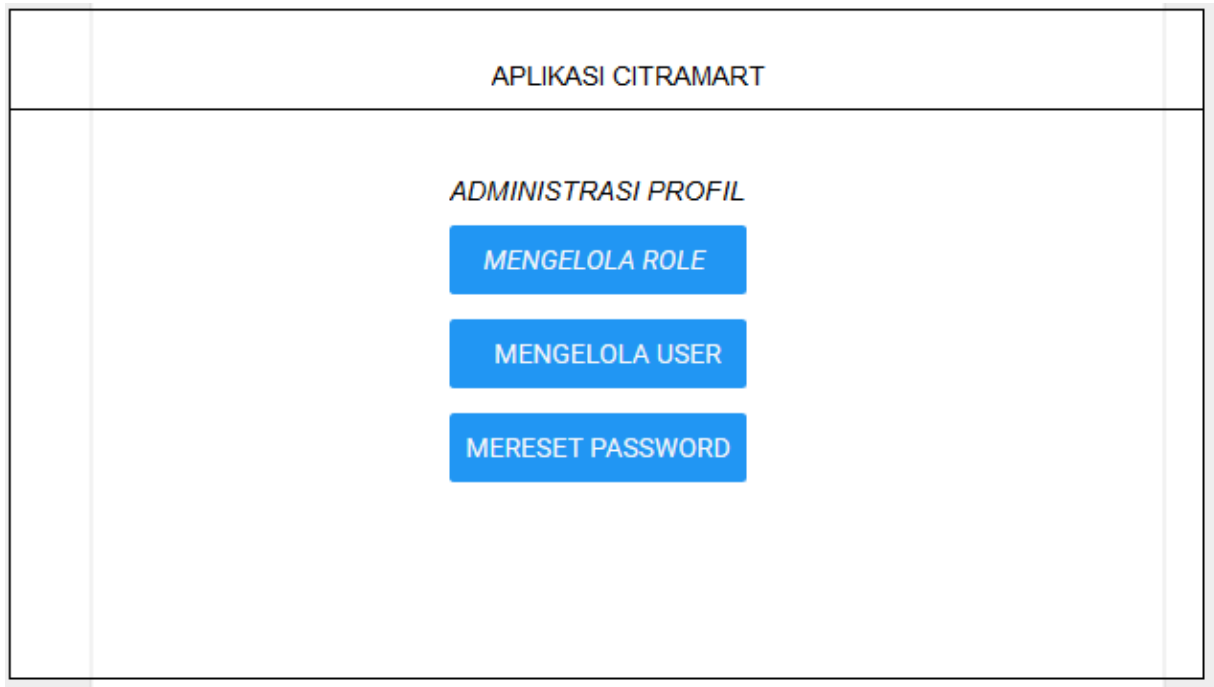
Gambar 60 Perancangan Antarmuka Pembaharui Profile

### PEMBAHARUI PASSWORD

APLIKASI CITRAMART	
PEMBAHARUI PASSWORD	
NAMA	<input type="text"/>
NIK	<input type="text"/>
PASSWORD BARU	<input type="text"/>
ULANG PASSWORD BARU	<input type="text"/>
<div>BACKSELESAI</div>	

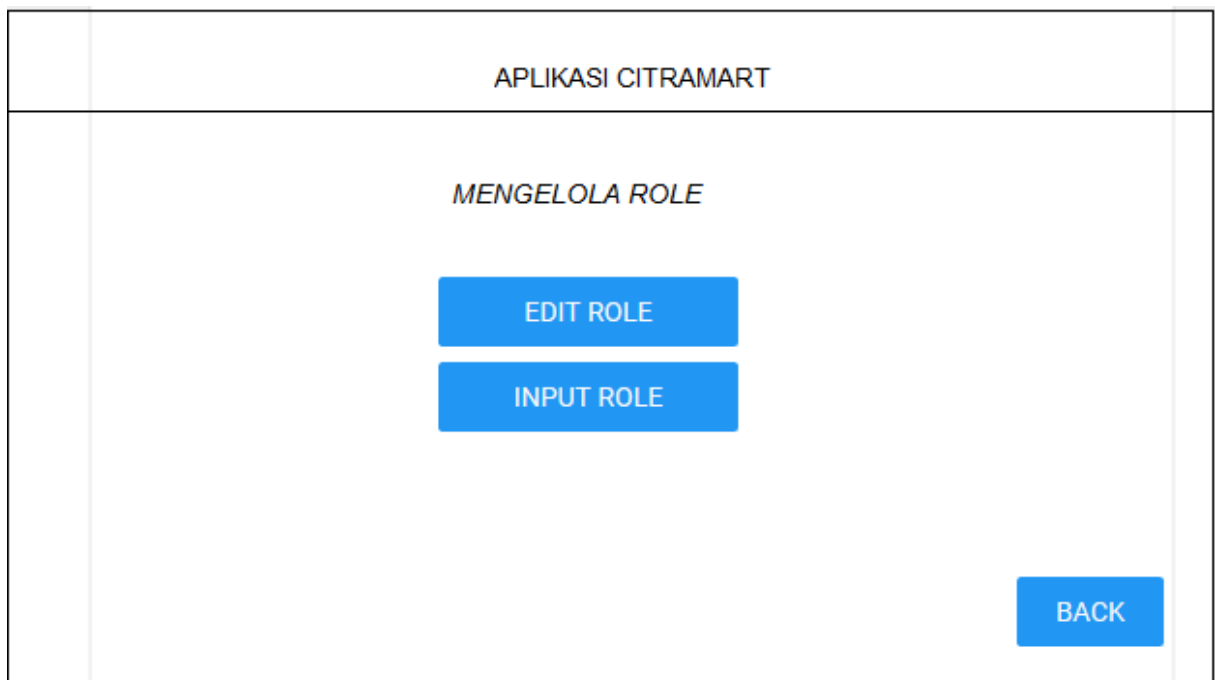
Gambar 61 Perancangan Antarmuka Pembaharui Password

## ADMINISTRASI PROFIL



Gambar 62 Perancangan Antarmuka Administrasi Profile

## MENGELOLA ROLE



Gambar 63 Perancangan Antarmuka Kelola Role

### *EDIT ROLE*

APLIKASI CITRAMART	
EDIT ROLE	
GAJI KARYAWAN	<input type="text"/>
	<input type="button" value="BACK"/> <input type="button" value="SELESAI"/>

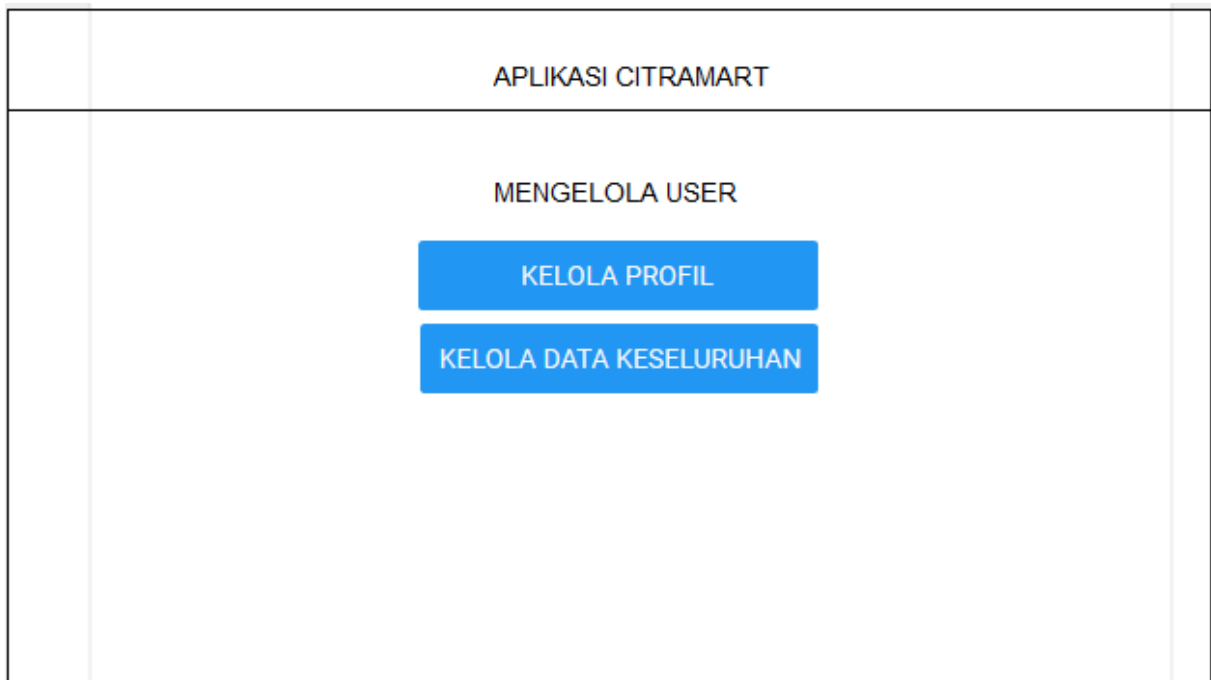
*Gambar 64 Perancangan Antarmuka Edit Role*

### *INPUT ROLE*

APLIKASI CITRAMART	
INPUT ROLE	
GAJI KARYAWAN	<input type="text"/>
	<input type="button" value="BACK"/> <input type="button" value="SELESAI"/>

*Gambar 65 Perancangan Antarmuka Input Role*

### *MENGELOLA USER*



APLIKASI CITRAMART

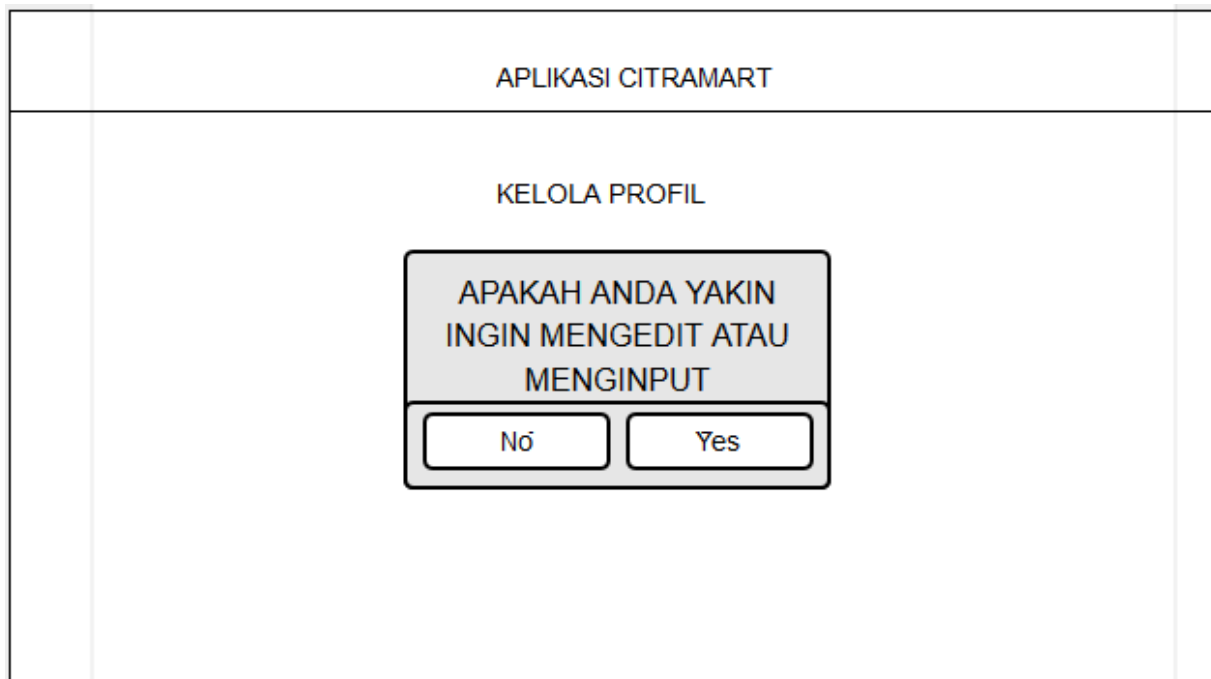
MENGELOLA USER

KELOLA PROFIL

KELOLA DATA KESELURUHAN

*Gambar 66 Perancangan Antarmuka Mengelola User*

### *KELOLA PROFIL*



APLIKASI CITRAMART

KELOLA PROFIL

APAKAH ANDA YAKIN  
INGIN MENGEDIT ATAU  
MENGINPUT

No Yes

*Gambar 67 Perancangan Antarmuka Kelola Profile*

APLIKASI CITRAMART	
KELOLA PROFIL EDIT/INPUT	
NAMA	<input style="width: 90%;" type="text"/>
NIK	<input style="width: 90%;" type="text"/>
TEMPAT TANGGAL LAHIR	<input style="width: 90%;" type="text"/>
JABATAN	<input style="width: 90%;" type="text"/>
<input style="background-color: #007bff; color: white; padding: 5px 15px; border: none;" type="button" value="SELESAI"/>	

### *KELOLA DATA KESELURUHAN*

APLIKASI CITRAMART	
KELOLA DATA KESELURUHAN	
<div style="border: 2px solid black; padding: 10px; background-color: #f0f0f0; margin: 0 auto; width: 60%;"> <p style="text-align: center; margin: 0;">             APAKAH ANDA YAKIN              INGIN MENGEDIT ATAU              MENGINPUT           </p> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 10px; margin-top: 10px;"> <input style="border: 1px solid black; padding: 5px 15px;" type="button" value="No"/> <input style="border: 1px solid black; padding: 5px 15px;" type="button" value="Yes"/> </div> </div>	

*Gambar 68 Perancangan Antarmuka Kelola Data Keseluruhan*

APLIKASI CITRAMART	
KELOLA DATA KESELURUHAN EDIT/INPUT	
NAMA	<input style="width: 100%;" type="text"/>
NIK	<input style="width: 100%;" type="text"/>
TEMPAT TANGGAL LAHIR	<input style="width: 100%;" type="text"/>
TAHUN KERJA	<input style="width: 100%;" type="text"/>
GAJI	<input style="width: 100%;" type="text"/>
JABATAN	<input style="width: 100%;" type="text"/>
<input style="background-color: #007bff; color: white; padding: 5px 15px; border: none;" type="button" value="SELESAI"/>	

### *MERESET PASSWORD*

APLIKASI CITRAMART	
MERESET PASSWORD	
NAMA	<input style="width: 100%;" type="text"/>
NIK	<input style="width: 100%;" type="text"/>
PASSWORD BARU	<input style="width: 100%;" type="text"/>
ULANG PASSWORD	<input style="width: 100%;" type="text"/>
<input style="background-color: #007bff; color: white; padding: 5px 15px; border: none;" type="button" value="SELESAI"/>	

*Gambar 69 Perancangan Antarmuka Mereset Password*



## LOGOUT

APLIKASI CITRAMART

APAKAH YAKIN  
MENGLOGOUT

No

Yes

Gambar 70 Perancangan Antarmuka Logout

APLIKASI CITRAMART

username

password

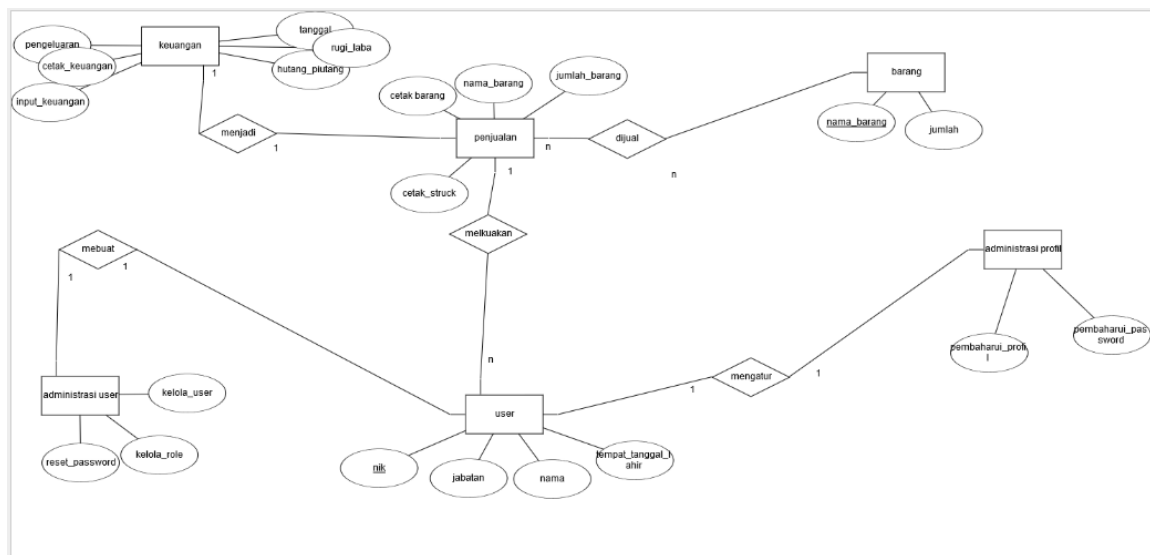
login

Tabel 44 Keseluruhan Button

<b>Id_Objek</b>	<b>Jenis</b>	<b>Nama</b>	<b>Keterangan</b>
login	Button	login	Memasukan username dan password untuk menuju menu utama
Backup data	Button	Backup data	Membbackup data
Kelola barang	Button	Kelola barang	Untuk memilih menu input barang,stock opname
Input barang	Button	Input barang	Menginput barang yang akan di jual dan jumlah barang
Stock opname	Button	Stock opname	Menampilkan jumlah dan nama barang
Back	Button	Back	Untuk kembali ke menu sebelumnya
simpan	Button	simpan	Menyimpan ke database
Selesai	Button	Selesai	Untuk menyimpan dn menyelesaikan proses
Laporan keuangan	Button	Laporan keuangan	Untuk menuju ke pemilihan menu laporan hutang piutang,rugi laba,input jurnal keuangan,cetak laporan seluruh keuangan
Laporan hutang piutang	Button	Laporan hutang piutang	Menampilkan laporan hutang piutang
Laporan rugi laba	Button	Laporan rugi laba	Menampilkan laporan rugi laba
Input jurnal keuangan	Button	Input jurnal keuangan	Menginput hutang,piutang ,rugi,laba
Cetak laporan seluruh	Button	Cetak laporan seluruh	Mencetak seluruh laporan keuangan
Administra si user	Button	Administrasi user	Menuju ke menu pembharui profil dan pembaharui password
Pembaharui profil	Button	Pembaharui profil	Memperbarui profil
Pembaharui password	Button	Pembaharui password	Memperbarui password
penjualan	Button	penjualan	Menuju ke menu cetak struck dan cetak barang
Cetak struct	Button	Cetak struct	Mencetak struck
Cetak barang	Button	Cetak barang	Mencetak semua nama barang
Administra si profil	Button	Administrasi profil	Menuju ke menu mengelola profil ,mengelola user,dan mereset password
Mengelola role	Button	Mengelola role	mengedit atau menginput Mengenai role user
Input/edit	Button &	Input/edit	Menginput/edit role user jika user

<b>Id_Objek</b>	<b>Jenis</b>	<b>Nama</b>	<b>Keterangan</b>
role	box button	role	memilih yes pada box button yang muncul jika no maka ke menu administrasi profil
Mengelola user	Button	Mengelola user	melakukan pengelolaan data user dan semua profil
Input/edit data user	Button & box button	Input/edit data user	Menginput/edit data user jika user memilih yes pada box button yang muncul jika no maka ke menu administrasi profil
Mereset password	Button	Mereset password	Mereset password dan merubah password lama menjadi baru
logout	Button & box button	logout	Menutup akun pada aplikasi dan akan kembali ke menu login

### 3.7 Perancangan Representasi Persistensi Kelas



Gambar 71 Entity Relation Diagram

#### 4. Matriks Keruntutan

*Mapping use case dengan kelas-kelas terkait*

*Tabel 45 Matriks Keteruntutan*

Kelas	Use Case Terkait
system	UC-1
user	UC-1
database	SEMUA UC
Kelola barang	UC-2
Input brang	UC-3
Stock opname	UC-4
printer	UC-6&UC12
Laporan keuangan	UC-8
Laporan utang piutang	UC-9
Rugi laba	UC-10
Jurnal keuangan	UC-11
input	UC-13
edit	UC-13
reset	UC-13
Administrasi user	UC-17
Pembaharui profil	UC-18
Backup data	UC-20
Pembaharui password	UC-19
data	UC-13