

BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM USULAN

Pengembangan sistem usulan berdasarkan dengan *System Development Life Cycle*. Proses pengembangan sistem usulan ini terdiri dari empat tahapan, yaitu tahap perencanaan (*planning*), tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), dan tahap implementasi (*implementation*).

4.1 Tahap Perencanaan (*Planning*)

Tahap perencanaan adalah tahap pertama dalam *System Development Life Cycle*. Pada tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi sistem yang akan dikembangkan. Tahap ini nantinya akan memperoleh pengertian akan alasan mengapa sistem ini dikembangkan. Tahap perencanaan meliputi proses identifikasi sistem usulan dan analisis kelayakan sistem usulan untuk Toko Istana Plastik.

4.1.1 Identifikasi Sistem

Sistem yang diusulkan merupakan sistem manajemen persediaan barang untuk Toko Istana Plastik Manado. Pengguna untuk sistem ini dibagi menjadi empat yaitu, Pemilik, Admin, Manajer gudang, dan Manajer toko. Pemilik merupakan pengguna yang bertanggung jawab dalam mengelola data pengguna, pemasok, dan dapat melihat informasi dalam bentuk laporan dan informasi pendapatan dari penjualan dan pemesanan, dan pengeluaran dari pembelian barang yang ditampilkan dalam bentuk statistik yang ada didalam sistem. Admin bertanggung jawab dalam mengelola data barang dan mengelola pembelian barang. Manajer gudang bertanggung jawab untuk mengelola barang yang ada di gudang seperti barang yang masuk kedalam gudang, barang rusak yang ada di gudang, dan memeriksa permintaan barang yang diminta oleh toko. Manajer toko bertanggung jawab atas transaksi penjualan dan pemesanan di toko, mengelola data pelanggan yang melakukan pemesanan barang, melakukan permintaan barang, dan mengelola barang rusak yang ada di toko.

4.1.2 Analisis Kelayakan Sistem (*Feasibility Analysis*)

Analisis kelayakan sistem usulan dapat membantu organisasi dalam menentukan apakah sebuah sistem layak diterapkan atau tidak. Analisis kelayakan sistem juga membantu organisasi dalam mengidentifikasi kemungkinan resiko yang akan dihadapi apabila sistem diterapkan. Analisis kelayakan sistem terdiri dari tiga perspektif, yaitu kelayakan teknis (*technical feasibility*), kelayakan ekonomi (*economic feasibility*), dan kelayakan organisasi (*organizational feasibility*).

4.1.2.1 Kelayakan Teknis (*Technical Feasibility*)

Analisis kelayakan teknis (*technical feasibility*) dilakukan untuk menilai apakah proses desain, pengembangan, dan instalasi proyek dapat terlaksana dengan baik atau tidak.

Risiko terhadap penggunaan teknologi dalam sistem usulan pada Pemilik dan Admin adalah rendah karena sistem yang diusulkan adalah sistem yang berbasis *website* dan dapat dioperasikan dengan menggunakan teknologi yang dimiliki oleh pengguna. Pemilik dan Admin juga sudah terbiasa dalam menggunakan *website* dan tampilan yang terdapat dalam sistem usulan mudah untuk diingat dan dioperasikan, sedangkan risiko terhadap penggunaan teknologi dalam sistem usulan pada Manajer gudang dan Manajer toko adalah tinggi karena pengguna tidak terbiasa menggunakan *website*, sehingga untuk mengurangi risiko terhadap permasalahan yang ada, maka solusi yang diberikan adalah dengan diberikan pengenalan terlebih dahulu terhadap sistem melalui pelatihan akan sistem usulan yang akan dibangun baik melalui simulasi ataupun memberikan buku panduan penggunaan sistem yang dicetak dalam bentuk *softcopy* maupun *hardcopy* untuk pengguna.

Risiko ukuran proyek untuk sistem usulan adalah medium, karena pengembangan sistem memiliki batasan waktu dalam proses pengembangan.

Risiko kompatibilitas dengan teknologi yang ada untuk sistem usulan adalah medium, karena teknologi yang dimiliki oleh Toko Istana Plastik saat ini sudah cukup memadai untuk mengakomodasi implementasi sistem usulan.

4.1.2.2 Kelayakan Ekonomi (*Economic Feasibility*)

Analisis kelayakan ekonomi (*economic feasibility*) bertujuan untuk mengidentifikasi risiko finansial terkait dengan proyek untuk membangun sistem usulan, dengan menganalisis biaya dan manfaat dari dibangunnya sistem usulan ini.

Manfaat dari pembangunan sistem usulan ini adalah untuk menyediakan suatu sistem informasi yang dapat membantu Toko Istana Plastik dalam melakukan transaksi penjualan dan pemesanan, mengelola data pembelian barang dan memberikan informasi mengenai keadaaan persediaan barang yang ada di gudang dan di toko, kemudian dari informasi yang diperoleh dapat mempermudah dalam pengendalian dan pengawasan persediaan barang serta dapat menghasilkan laporan data inventori yang lebih akurat secara otomatis. Untuk pelaksanaan proyek ini, direkomendasikan untuk mempunyai spesifikasi *software* dan *hardware* sesuai dengan *software* dan *hardware* yang digunakan untuk membangun sistem usulan, *Software* dan *hardware* yang direkomendasikan dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Rekomendasi Spesifikasi *Hardware* dan *Software* untuk Sistem Usulan

<i>Hardware</i>	
<i>Hard disk space</i>	256GB
CPU	Intel Core i5
RAM	4GB
<i>Software</i>	
<i>Operating System</i>	Windows 10 (x64)
<i>Database Management</i>	PhpMyAdmin 5.0.2
<i>Browser</i>	Mozilla Firefox version 81
	Google Chrome version 87

Tabel 4.2 merupakan spesifikasi *software* dan *hardware* yang dimiliki Toko Istana Plastik Manado saat ini.

Tabel 4.2 Spesifikasi *Hardware* dan *Software* yang dimiliki oleh Toko Istana Plastik

<i>Hardware</i>	
<i>Hard disk space</i>	1TB
CPU	Intel Core i5
RAM	8GB

Tabel 4.2 Spesifikasi *Hardware* dan *Software* yang dimiliki oleh Toko Istana Plastik (Lanjutan)

<i>Software</i>	
<i>Operating System</i>	Windows 10 (x64)
<i>Browser</i>	Mozilla Firefox version 84, Google Chrome version 87

Spesifikasi *hardware* dan *software* yang dimiliki Toko Istana Plastik Manado saat ini telah memenuhi spesifikasi *hardware* dan *software* yang dibutuhkan untuk sistem usulan, sehingga tidak ada biaya yang perlu dikeluarkan dalam proses pembangunan sistem usulan, namun Toko Istana Plastik Manado harus menginstall aplikasi XAMPP untuk dapat mengakses *database management* yang dipakai untuk dapat mengakses sistem yaitu phpMyAdmin 5.0.2. Tidak ada biaya yang diperlukan dalam menginstall aplikasi XAMPP sehingga dapat disimpulkan bahwa dari segi kelayakan ekonomi, proyek sistem usulan mempunyai risiko rendah dan layak untuk dilaksanakan.

4.1.2.3 Kelayakan Organisasi (*Organizational Feasibility*)

Analisis kelayakan organisasi (*organizational feasibility*) dilakukan untuk mengetahui tingkat penerimaan organisasi terhadap sistem usulan dan penerapannya dalam kegiatan operasional organisasi. Salah satu cara untuk menguji kelayakan sistem dari segi organisasi adalah dengan melakukan *stakeholder analysis*.

Stakeholder yang terlibat dalam sistem usulan adalah Pemilik, Admin, Manajer gudang, dan Manajer toko dari Toko Istana Plastik Manado. Bagi Toko Istana Plastik, pelaksanaan proyek sistem usulan ini dapat memberikan manfaat yaitu dengan menyediakan suatu sistem informasi manajemen persediaan yang mampu menyediakan informasi mengenai transaksi penjualan, pemesanan, dan pembelian barang yang dilakukan oleh Toko Istana Plastik dan keadaaan persediaan barang yang ada di gudang dan toko secara akurat dan sudah melalui sistem untuk diterapkan di Toko Istana Plastik dengan upaya untuk membantu meningkatkan aktivitas bisnis dari Toko Istana Plastik menjadi lebih mudah. Bagi pengguna Pemilik dan Admin, sistem akan mudah untuk dipelajari dan digunakan karena

sistem beroperasi dengan berbasis *web*, Pemilik dan Admin dari Toko Istana Plastik sudah memiliki pengetahuan dasar mengenai *web*, sedangkan untuk pengguna sistem Manajer gudang dan Manajer toko akan mengalami kesulitan untuk mempelajari sistem usulan karena pengguna tersebut tidak memiliki pengetahuan dasar terhadap *web*. Oleh karena itu, akan diberikan pelatihan penggunaan sistem usulan melalui simulasi ataupun dengan buku panduan untuk pengguna dan Pemilik juga akan mengawasi Manajer gudang dan Manajer toko selama pembelajaran dalam mengakses sistem dan operasional sistem secara keseluruhan.

Dapat disimpulkan bahwa kelayakan organisasi pada Toko Istana Plastik Manado untuk proyek sistem usulan mempunyai risiko rendah dan layak untuk dilaksanakan karena seluruh pengguna yang terlibat dalam sistem di organisasi akan dibekali dengan pengetahuan dasar melalui pelatihan akan sistem hingga pengguna dapat menguasai dan menggunakan sistem usulan. Sistem usulan menggunakan Bahasa Indonesia sehingga dapat diterapkan untuk kegiatan operasional sehari-hari, dapat dimengerti dan dapat diterima oleh semua *stakeholder*.

4.2 Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap kedua dalam *System Development Life Cycle*. Pada tahap ini, hasil dari tahap perencanaan yaitu *system request* akan diolah dan dikembangkan menjadi lebih *detail* untuk dijadikan *system requirement*. Hasil akhir dari tahap analisis merupakan analisis dan desain awal dari sistem yang akan dikembangkan.

4.2.1 *Requirement*

Requirement merupakan pernyataan tentang apa yang dapat dilakukan didalam sistem, siapa saja yang akan menggunakan sistem dan juga sebagai batasan dari sistem yang akan dibangun. *Requirement* dibagi menjadi dua bagian, yaitu *functional requirement* dan *nonfunctional requirement*.

4.2.1.1 Functional Requirements

Functional requirement dari sistem usulan. Berikut ini merupakan *functional requirement* dari sistem usulan:

- 1) Mengelola Data Pengguna
 - a) Pemilik dapat mendaftarkan akun baru untuk user sistem dan menentukan peran dari user.
 - b) Pemilik dapat mengubah status aktif user sistem.
- 2) Mengelola Data Pemasok
 - a) Pemilik dapat menambahkan data setiap pemasok kedalam sistem.
 - b) Pemilik dapat mengubah data pemasok yang telah terdaftar dalam sistem apabila dibutuhkan.
 - c) Pemilik dapat mengubah status aktif pemasok.
- 3) Melihat Laporan
 - a) Pemilik dapat melihat laporan transaksi penjualan barang dan transaksi pemesanan barang per bulan.
 - b) Pemilik dapat melihat laporan data pembelian barang.
 - c) Pemilik dapat melihat laporan data permintaan barang.
 - d) Pemilik dapat melihat laporan data barang yang rusak per bulan.
- 4) Mengelola Data Satuan Barang
 - a) Pemilik dan Admin dapat menambahkan data satuan barang yang baru.
 - b) Pemilik dan Admin dapat mengubah data satuan barang yang telah terdaftar dalam sistem apabila dibutuhkan.
 - c) Pemilik dan Admin dapat mengubah status aktif satuan barang.
- 5) Mengelola Data Barang
 - d) Pemilik dan Admin dapat menambahkan data barang yang baru.
 - e) Pemilik dan Admin dapat mengubah data barang yang telah terdaftar dalam sistem apabila dibutuhkan.
 - f) Pemilik dan Admin dapat mengubah status aktif barang.
- 6) Mengelola Data Pembelian Barang

- a) Pemilik dan Admin dapat menambahkan data pembelian barang setiap terjadi transaksi pembelian barang.
 - b) Pemilik dan Admin dapat melihat data pembelian barang.
- 7) Melihat Data Barang Rusak
- a) Pemilik dan Admin dapat melihat data barang rusak yang terdaftar dalam sistem.
- 8) Melakukan Transaksi Penjualan
- a) Pemilik dan Manajer toko dapat melakukan proses transaksi penjualan dalam sistem.
- 9) Mengelola Data Pelanggan
- a) Pemilik dan Manajer toko dapat menambahkan data pelanggan untuk transaksi pemesanan.
 - b) Pemilik dan Manajer toko dapat mengubah data pelanggan yang telah terdaftar dalam sistem apabila dibutuhkan.
 - c) Pemilik dan Manajer toko dapat mengubah status aktif pelanggan.
- 10) Melakukan Transaksi Pemesanan
- b) Pemilik dan Manajer toko dapat melakukan proses transaksi pemesanan apabila terdapat pemesanan dari pelanggan.
- 11) Mengelola Data Pemesanan
- a) Pemilik dan Manajer toko dapat melihat data pemesanan.
 - b) Pemilik dan Manajer toko dapat mengubah status pemesanan ketika barang yang dipesan sudah diambil.
- 12) Mengelola Permintaan Barang
- a) Pemilik dan Manajer toko dapat menambahkan data permintaan barang ketika ingin meminta barang dari gudang dan menambahkan barang di toko.
 - b) Pemilik dan Manajer toko dapat membatalkan permintaan barang apabila dibutuhkan.
 - c) Pemilik dan Manajer toko dapat mengubah status permintaan barang menjadi selesai ketika barang dari gudang sudah sampai di toko.

13) Mengelola Data Barang Rusak

- a) Pemilik, Manajer gudang dan Manajer toko dapat menambahkan data barang rusak yang ada di gudang dan di toko.
- b) Pemilik dan Manajer gudang dapat mengubah data barang rusak apabila dibutuhkan.

14) Melihat Data Barang

- a) Pemilik, Manajer toko, dan Manajer gudang dapat melihat data barang yang telah terdaftar dalam sistem.

15) Mengonfirmasi Permintaan Barang

- a) Pemilik dan Manajer gudang dapat melihat data permintaan barang dan memeriksa data permintaan barang yang baru dan mengonfirmasi data untuk diproses.

16) Mengonfirmasi Barang Masuk

- a) Pemilik dan Manajer gudang dapat melihat data pembelian barang dan mengonfirmasi data ketika barang sudah masuk ke dalam gudang.

4.2.1.2 Non-Functional Requirements

Non-functional requirements mendeskripsikan perilaku yang harus dimiliki oleh sistem usulan. *Non-functional requirements* sistem usulan ini adalah:

- 1) *Operational*
 - a) Sistem usulan dapat diakses melalui *browser* Mozilla Firefox (*version 81*).
 - b) Sistem dapat digunakan ketika sudah terkoneksi dengan *internet*.
- 2) *Performance*
 - a) *Database* terkoneksi dengan sistem jika terkoneksi juga dengan *internet*.
 - b) Sistem dapat diakses oleh Pemilik dari jam 07.00 – 00.00 dan untuk Admin, Manajer gudang dan Manajer toko sesuai dengan jam kerja dari Toko Istana Plastik, yaitu dari jam 08:00 - 20:00.
- 3) *Security*

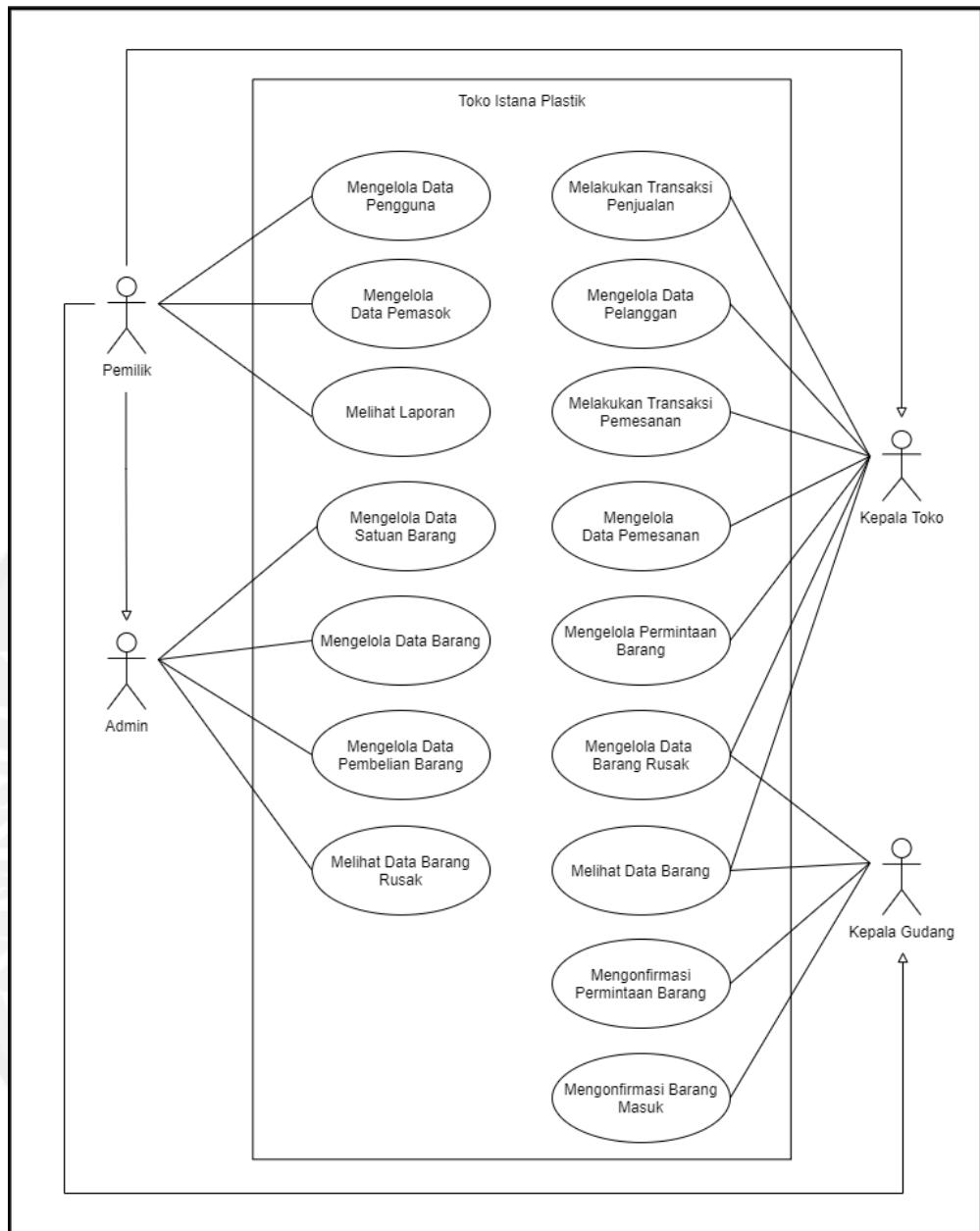
- a) Sistem hanya dapat diakses oleh pengguna yaitu Pemilik, Admin, Manajer toko dan Manajer gudang.
 - b) *Password* setiap pengguna yang disimpan di dalam *database* dienkripsi menggunakan MD5.
- 4) *Cultural* dan *political*
- a) Sistem usulan ini menggunakan Bahasa Indonesia, menyelaraskan dengan bahasa yang digunakan sehari-hari.

4.2.2 Pemodelan Perilaku

Pemodelan perilaku menggambarkan interaksi sistem informasi yang dapat mendukung proses bisnis dalam organisasi dan menggambarkan interaksi antara pengguna dan sistem. Terdapat dua tipe model yang digunakan untuk menjelaskan fungsi dari sebuah sistem informasi, diantaranya adalah *use case diagram* dan *activity diagram*.

4.2.2.1 Use Case Diagram

Use case merupakan sebuah pemodelan yang menunjukkan peran setiap pengguna yang menggunakan sistem dan apa saja yang dapat dilakukan oleh setiap pengguna di dalam sistem. Gambar 4.1 adalah *use case diagram* dari sistem usulan “Toko Istana Plastik” yang sebelumnya sudah dijelaskan secara rinci di *functional requirement*.



Gambar 4.1 *Use Case Diagram* Sistem “Toko Istana Plastik”

4.2.2.2 Activity Diagram

Activity Diagram merupakan alur aktivitas ke aktivitas yang lain yang terjadi dalam sistem. Berikut merupakan *Activity Diagram* dari sistem usulan:

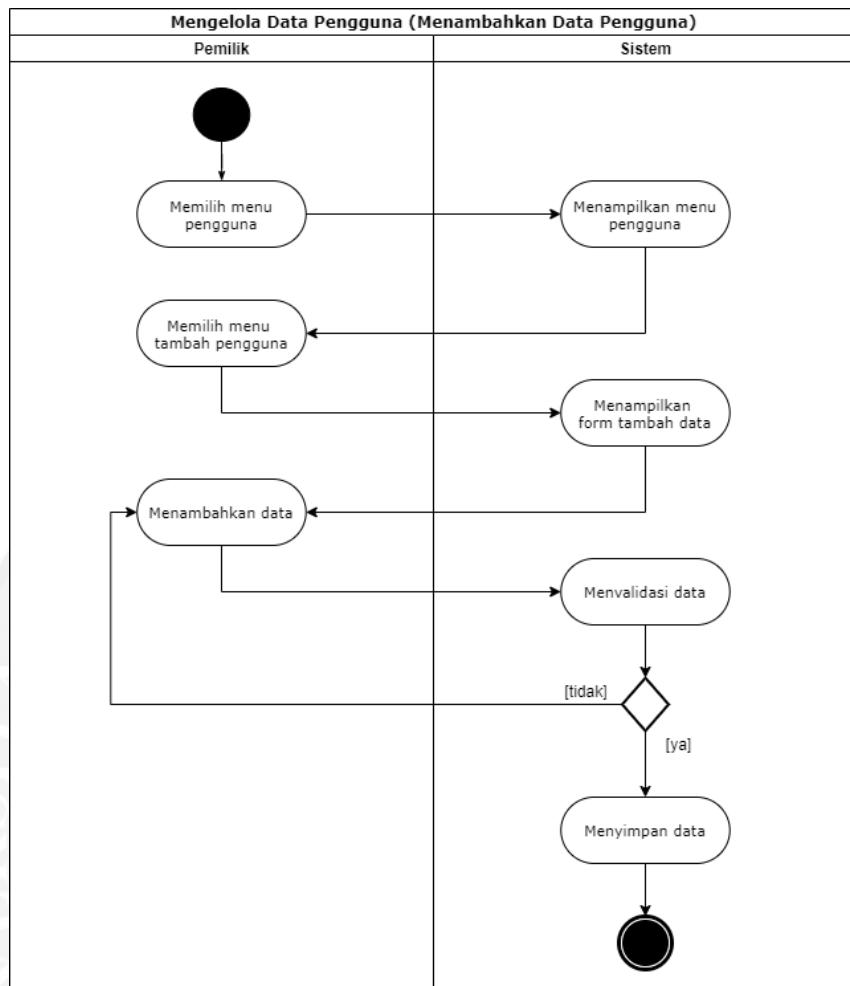
- 1) Mengelola Data Pengguna

Aktivitas mengelola data pengguna terdiri dari dua aktivitas, yaitu:

a) Menambahkan Data Pengguna

Gambar 4.2 merupakan *Activity Diagram* penambahan data pengguna sistem yang hanya dapat dilakukan oleh Pemilik. Langkah-langkah dalam *Activity Diagram* ini adalah sebagai berikut:

1. Pemilik memilih menu pengguna.
2. Sistem menampilkan menu pengguna.
3. Pemilik memilih menu tambah pengguna.
4. Sistem menampilkan form tambah data pengguna.
5. Pemilik menambahkan data dengan mengisi form tambah pengguna.
6. Sistem melakukan validasi data terhadap data yang diisi.
7. Jika data tidak valid maka Pemilik harus mengisi form tambah pengguna kembali.
8. Jika data valid maka sistem menyimpan data kedalam *database*.

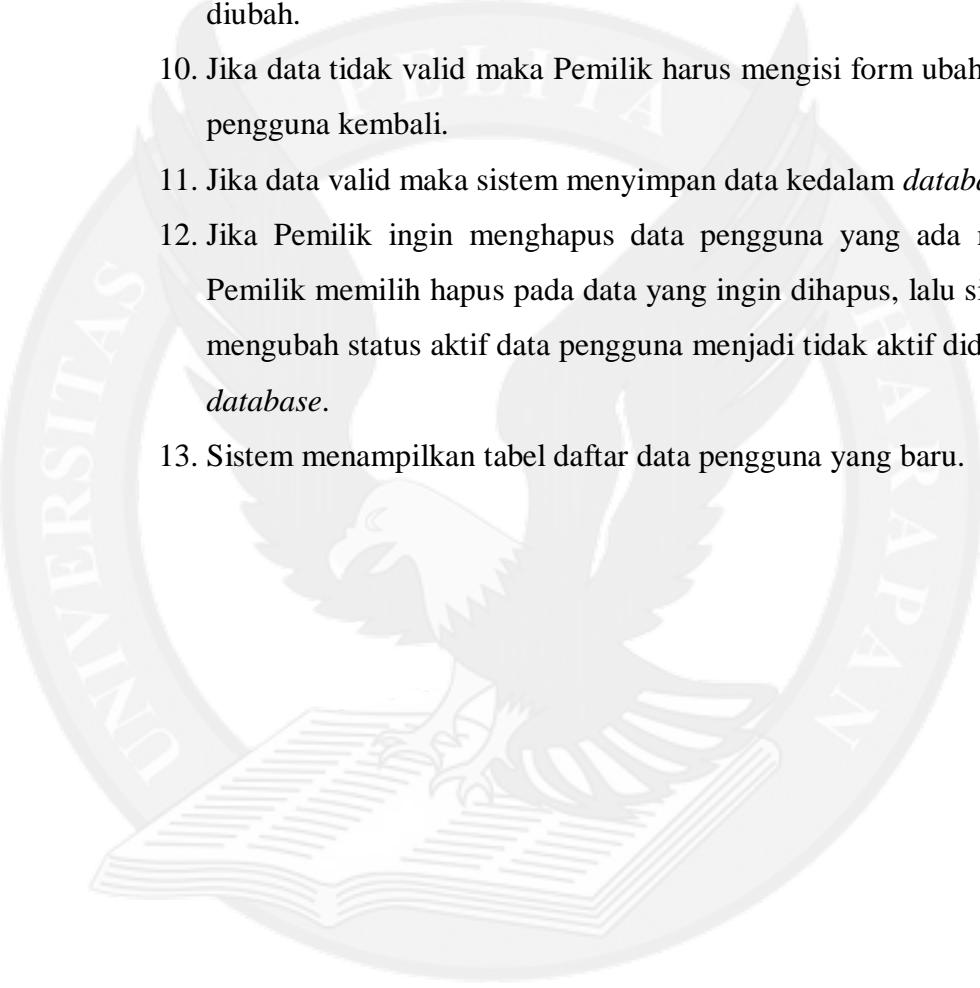


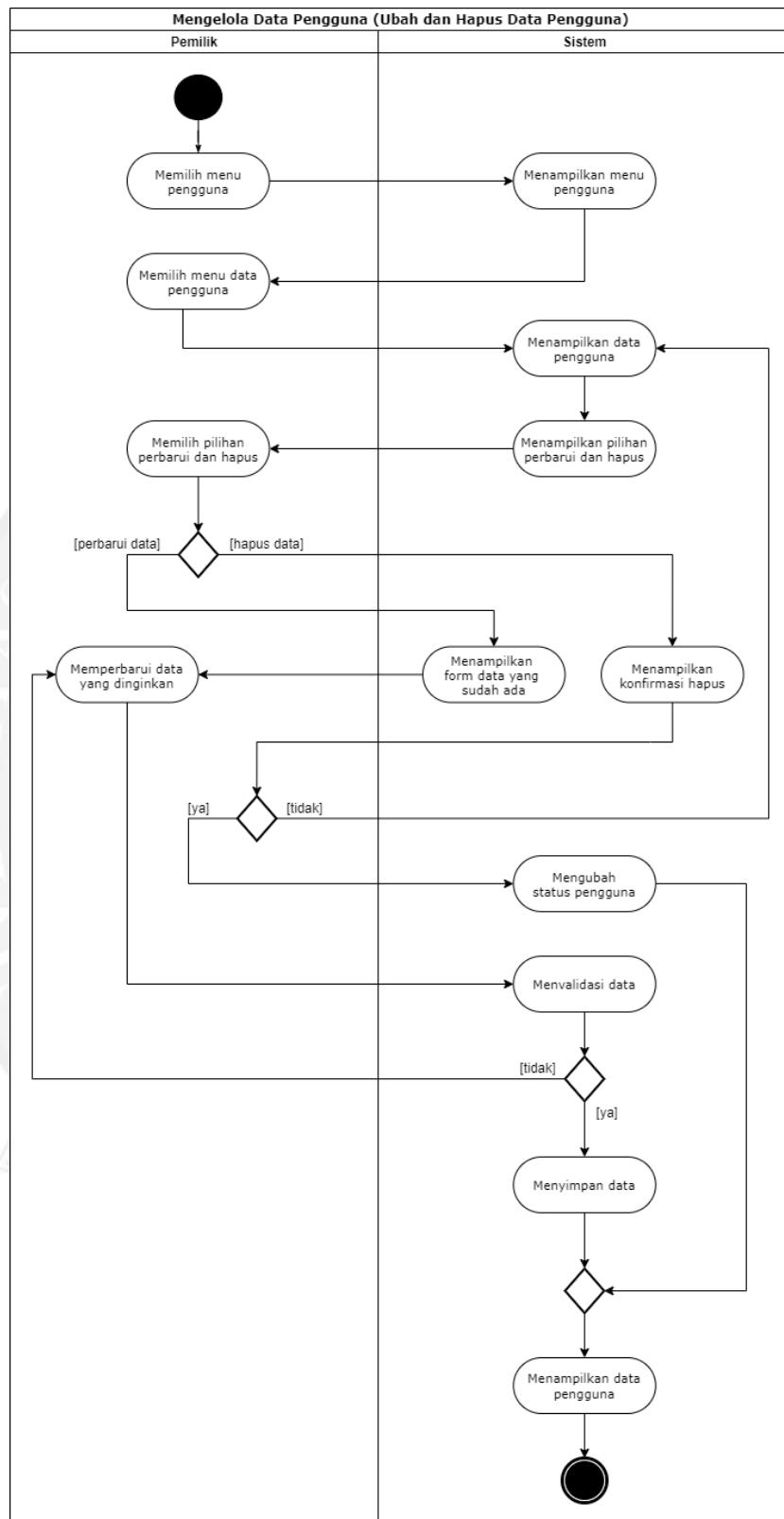
Gambar 4.2 *Activity Diagram* Menambahkan Data Pengguna

b) Ubah dan Hapus Data Pengguna

Gambar 4.3 merupakan *Activity Diagram* mengubah atau menghapus data pengguna yang telah tersimpan didalam sistem yang hanya dapat dilakukan oleh Pemilik. Langkah-langkah dalam *Activity Diagram* ini adalah sebagai berikut:

1. Pemilik memilih menu pengguna.
2. Sistem menampilkan menu pengguna.
3. Pemilik memilih menu data pengguna.
4. Sistem menampilkan tabel daftar data pengguna.
5. Sistem menampilkan pilihan ubah dan hapus pada setiap data pengguna.

- 
6. Jika Pemilik ingin melakukan perubahan terhadap data pengguna yang ada maka Pemilik memilih ubah pada data yang ingin diubah, lalu sistem menampilkan tampilan form ubah data pengguna.
 7. Pemilik mengubah data pengguna yang diinginkan.
 9. Sistem melakukan validasi data terhadap data pengguna yang diubah.
 10. Jika data tidak valid maka Pemilik harus mengisi form ubah data pengguna kembali.
 11. Jika data valid maka sistem menyimpan data kedalam *database*.
 12. Jika Pemilik ingin menghapus data pengguna yang ada maka Pemilik memilih hapus pada data yang ingin dihapus, lalu sistem mengubah status aktif data pengguna menjadi tidak aktif didalam *database*.
 13. Sistem menampilkan tabel daftar data pengguna yang baru.



Gambar 4.3 *Activity Diagram* Ubah dan Hapus Data Pengguna

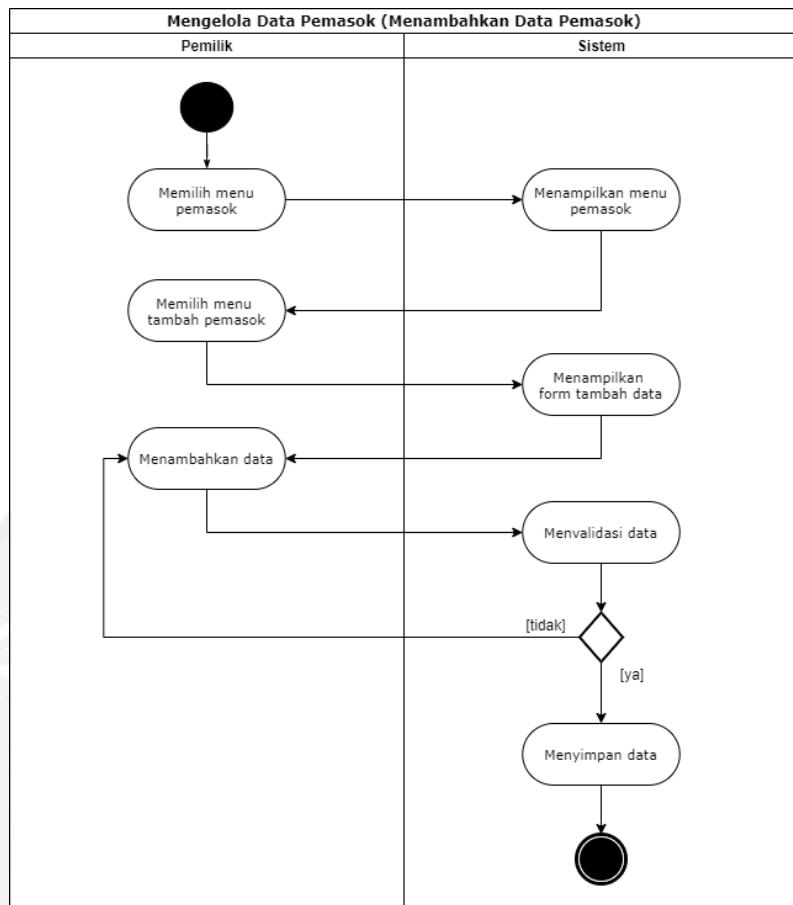
2) Mengelola Data Pemasok

Aktivitas mengelola data pengguna terdiri dari dua aktivitas, yaitu:

a) Menambahkan Data Pemasok

Gambar 4.4 merupakan *Activity Diagram* penambahan data pemasok kedalam sistem yang hanya dapat dilakukan oleh Pemilik. Langkah-langkah dalam *Activity Diagram* ini adalah sebagai berikut:

1. Pemilik memilih menu pemasok.
2. Sistem menampilkan menu pemasok.
3. Pemilik memilih menu tambah pemasok.
4. Sistem menampilkan form tambah data pemasok.
5. Pemilik menambahkan data dengan mengisi form tambah pemasok.
6. Sistem melakukan validasi data terhadap data yang diisi.
7. Jika data tidak valid maka Pemilik harus mengisi form tambah pemasok kembali.
8. Jika data valid maka sistem menyimpan data ke dalam *database*.

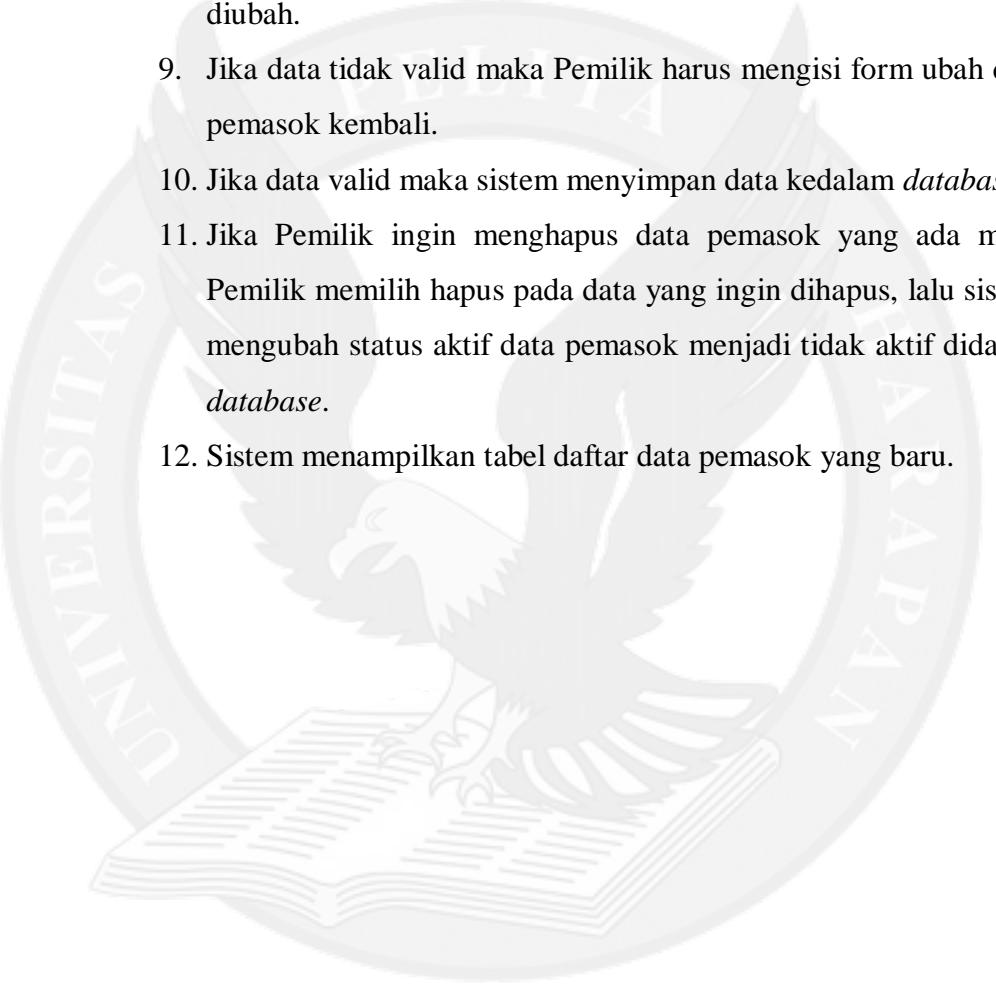


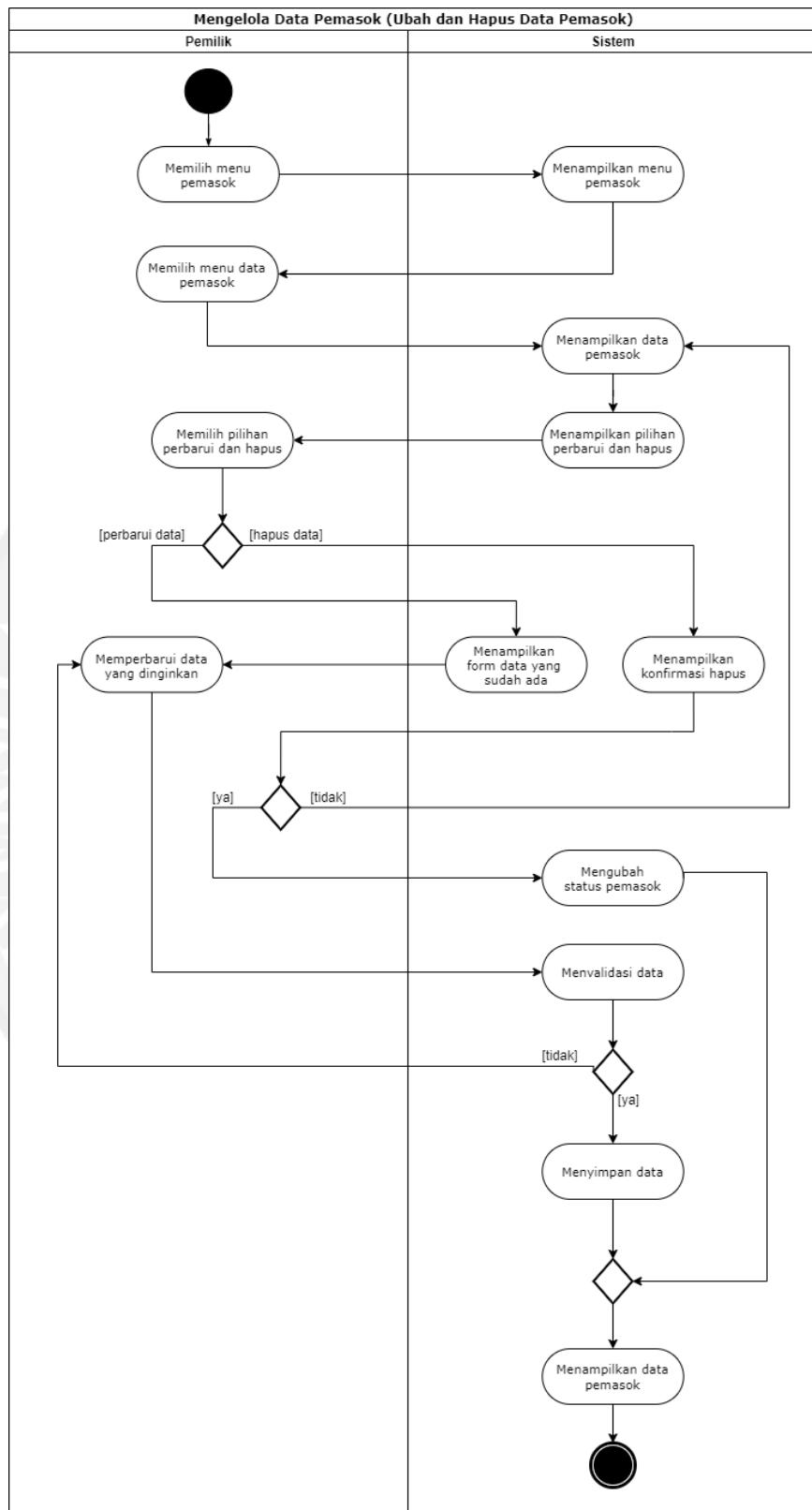
Gambar 4.4 *Activity Diagram* Menambahkan Data Pemasok

b) Mengubah dan Hapus Data Pengguna

Gambar 4.5 merupakan *Activity Diagram* mengubah atau menghapus data pemasok yang telah tersimpan didalam sistem yang hanya dapat dilakukan oleh Pemilik. Langkah-langkah dalam *Activity Diagram* ini adalah sebagai berikut:

1. Pemilik memilih menu pemasok.
2. Sistem menampilkan menu pemasok.
3. Pemilik memilih menu data pemasok.
4. Sistem menampilkan tabel daftar data pemasok.
5. Sistem menampilkan pilihan ubah dan hapus pada setiap data pemasok.

- 
6. Jika Pemilik ingin melakukan perubahan terhadap data pemasok yang ada maka Pemilik memilih ubah pada data yang ingin diubah, lalu sistem menampilkan tampilan form ubah data pemasok.
 7. Pemilik mengubah data pemasok yang diinginkan.
 8. Sistem melakukan validasi data terhadap data pemasok yang diubah.
 9. Jika data tidak valid maka Pemilik harus mengisi form ubah data pemasok kembali.
 10. Jika data valid maka sistem menyimpan data kedalam *database*.
 11. Jika Pemilik ingin menghapus data pemasok yang ada maka Pemilik memilih hapus pada data yang ingin dihapus, lalu sistem mengubah status aktif data pemasok menjadi tidak aktif didalam *database*.
 12. Sistem menampilkan tabel daftar data pemasok yang baru.

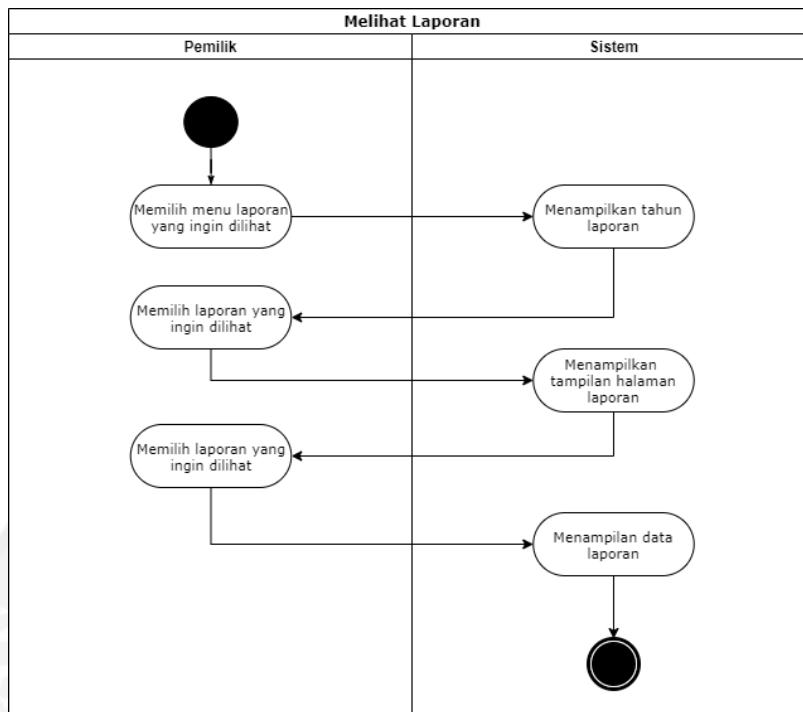


Gambar 4.5 Activity Diagram Ubah dan Hapus Data Pemasok

3) Melihat Laporan

Gambar 4.6 merupakan *Activity Diagram* melihat laporan dalam sistem yang hanya dapat dilakukan oleh Pemilik. Laporan-laporan yang terdapat dalam sistem merupakan laporan transaksi penjualan dan pemesanan, laporan data pembelian barang, laporan data permintaan barang, laporan penambahan data barang baru, dan laporan data barang rusak. Langkah-langkah dalam *Activity Diagram* ini adalah sebagai berikut:

1. Pemilik memilih menu laporan yang ingin dilihat.
2. Sistem menampilkan tahun laporan yang ingin dilihat.
3. Pemilik memilih laporan yang ingin dilihat sesuai dengan tahun laporan yang dipilih.
4. Sistem menampilkan halaman laporan berupa tabel bulan yang ada.
5. Pemilik memilih laporan yang ingin dilihat sesuai dengan bulan yang dipilih.
6. Sistem menampilkan data laporan sesuai dengan bulan yang dipilih dalam bentuk PDF.



Gambar 4.6 *Activity Diagram* Melihat Laporan

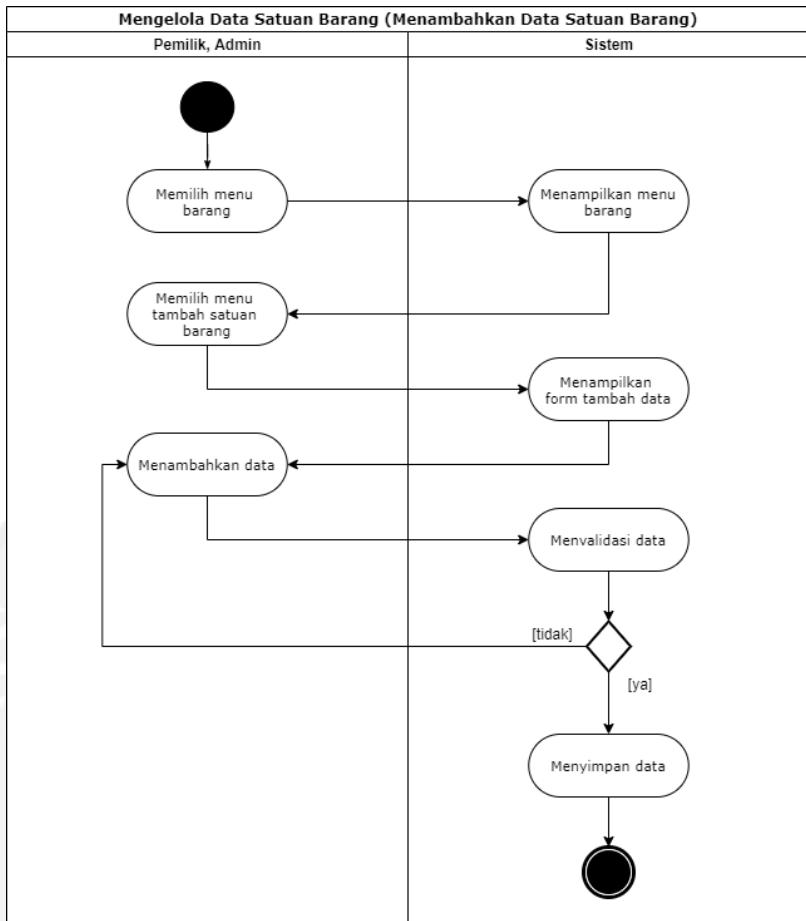
4) Mengelola Data Satuan Barang

Aktivitas mengelola data satuan barang terdiri dari dua aktivitas, yaitu:

a) Menambahkan Data Satuan Barang

Gambar 4.7 merupakan *Activity Diagram* penambahan data satuan barang kedalam sistem yang dapat dilakukan oleh Pemilik dan Admin. Langkah-langkah dalam *Activity Diagram* ini adalah sebagai berikut:

1. Pemilik atau Admin memilih menu barang.
2. Sistem menampilkan menu barang.
3. Pemilik atau Admin memilih menu tambah satuan barang.
4. Sistem menampilkan form tambah data satuan barang.
5. Pemilik atau Admin menambahkan data dengan mengisi form tambah satuan barang.
6. Sistem melakukan validasi data terhadap data yang diisi.
7. Jika data tidak valid maka Pemilik atau Admin harus mengisi form tambah satuan barang kembali.
8. Jika data valid maka sistem menyimpan data kedalam *database*.



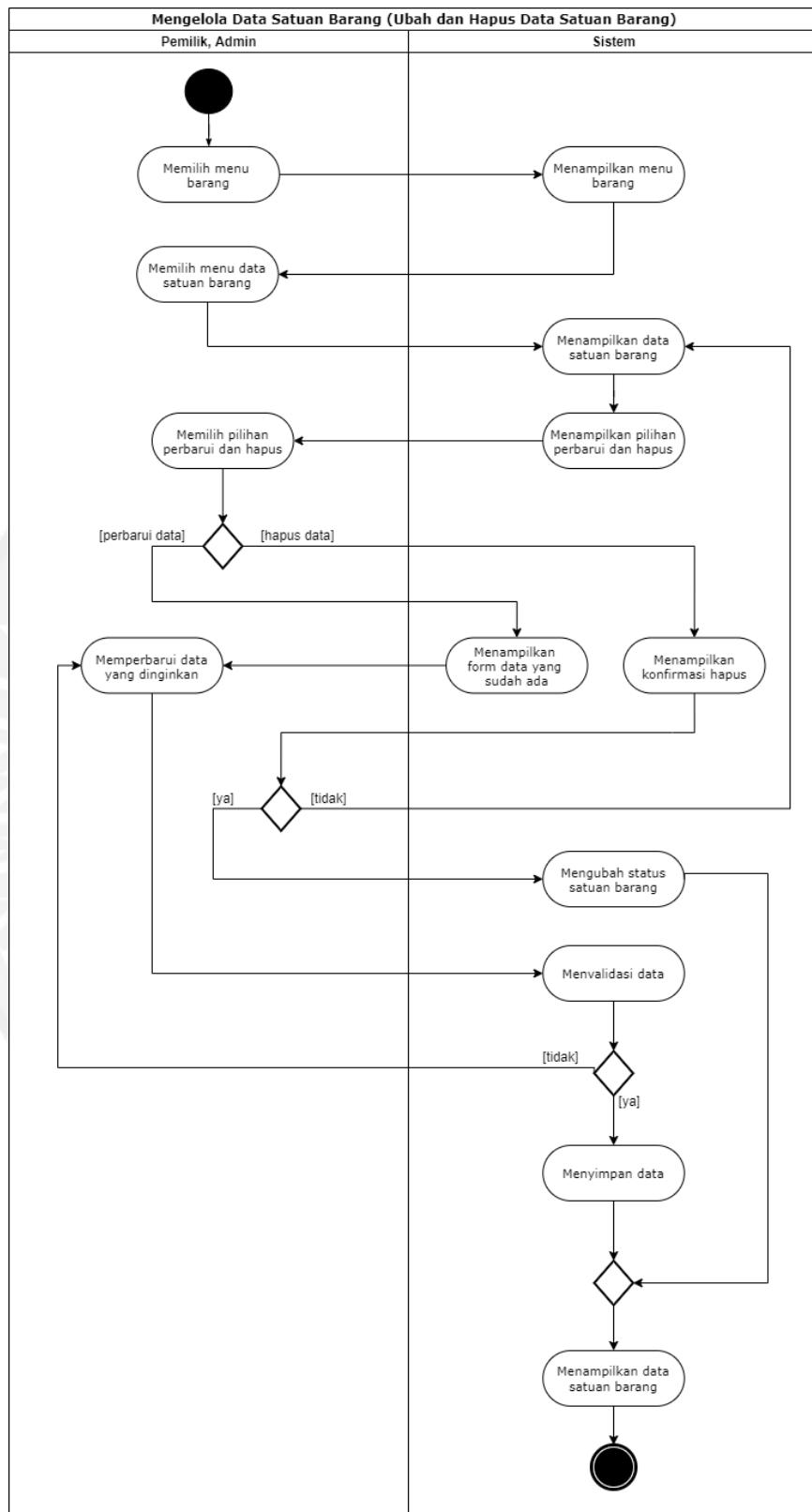
Gambar 4.7 *Activity Diagram* Menambahkan Data Satuan Barang

b) Mengubah dan Hapus Data Satuan Barang

Gambar 4.8 merupakan *Activity Diagram* mengubah atau menghapus data satuan barang yang telah tersimpan didalam sistem yang dapat dilakukan oleh Pemilik dan Admin. Langkah-langkah dalam *Activity Diagram* ini adalah sebagai berikut:

1. Pemilik atau Admin memilih menu barang.
2. Sistem menampilkan menu barang.
3. Pemilik atau Admin memilih menu data satuan barang.
4. Sistem menampilkan tabel daftar data satuan barang.
5. Sistem menampilkan pilihan ubah dan hapus pada setiap data satuan barang.

6. Jika Pemilik atau Admin ingin melakukan perubahan terhadap data satuan barang yang ada maka Pemilik atau Admin memilih ubah pada data yang ingin diubah, lalu sistem menampilkan tampilan form ubah data satuan barang.
7. Pemilik atau Admin mengubah data satuan barang yang diinginkan.
8. Sistem melakukan validasi data terhadap data satuan barang yang diubah.
9. Jika data tidak valid maka pemilik harus mengisi form ubah data satuan barang kembali.
10. Jika data valid maka sistem menyimpan data kedalam *database*.
11. Jika Pemilik atau Admin ingin menghapus data satuan barang yang ada maka Pemilik atau Admin memilih hapus pada data yang ingin dihapus, lalu sistem mengubah status aktif data satuan barang menjadi tidak aktif didalam *database*.
12. Sistem menampilkan tabel daftar data satuan barang yang baru.



Gambar 4.8 Activity Diagram Ubah dan Hapus Data Satuan Barang

5) Mengelola Data Barang

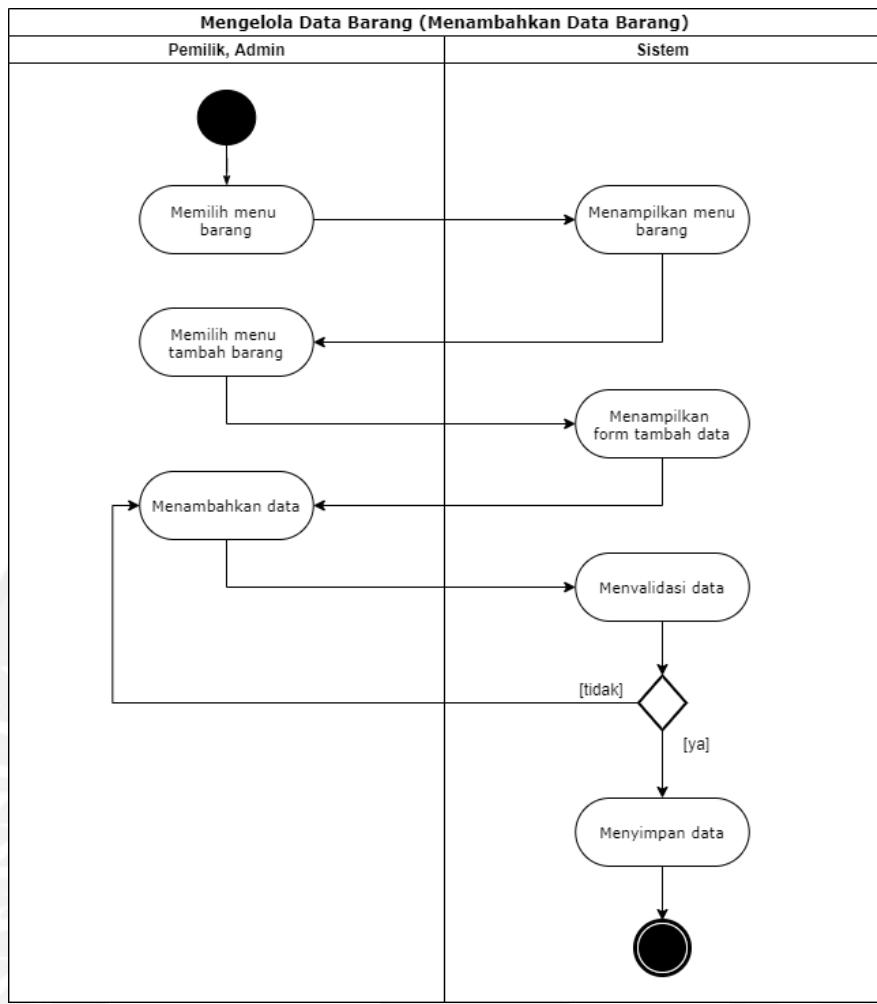
Aktivitas mengelola data barang terdiri dari dua aktivitas, yaitu:

a) Menambahkan Data Barang

Gambar 4.9 merupakan *Activity Diagram* penambahan data barang kedalam sistem yang dapat dilakukan oleh Pemilik dan Admin.

Langkah-langkah dalam *Activity Diagram* ini adalah sebagai berikut:

1. Pemilik atau Admin memilih menu barang.
2. Sistem menampilkan menu barang.
3. Pemilik atau Admin memilih menu tambah barang.
4. Sistem menampilkan form tambah data barang.
5. Pemilik atau Admin mengisi form tambah barang.
6. Sistem melakukan validasi data terhadap data yang diisi.
7. Jika data tidak valid maka Pemilik atau Admin harus mengisi form tambah barang kembali.
8. Jika data valid maka sistem menyimpan data ke dalam *database*.



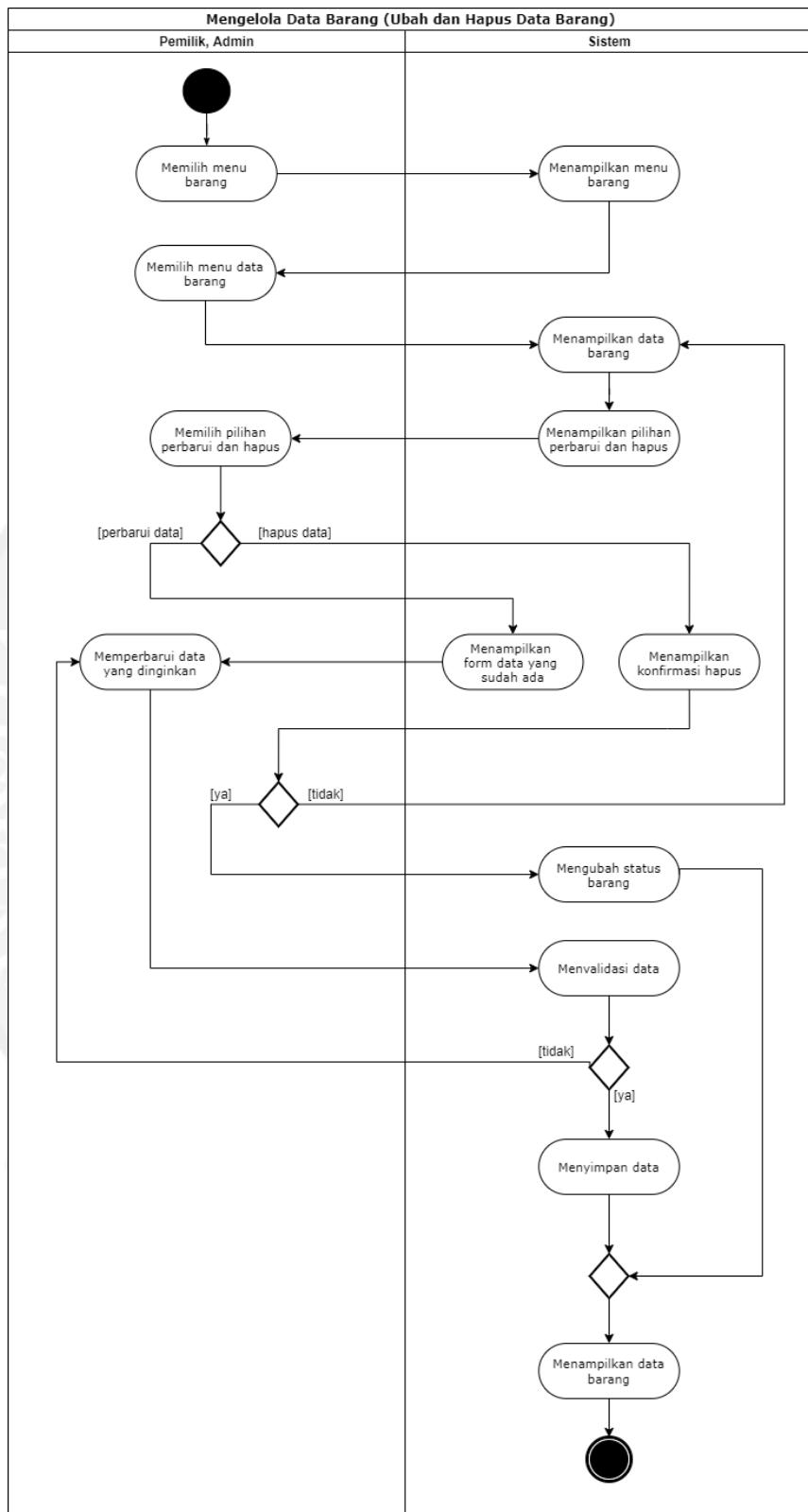
Gambar 4.9 *Activity Diagram* Menambahkan Data Barang

b) Mengubah dan Hapus Data Barang

Gambar 4.10 merupakan *Activity Diagram* mengubah atau menghapus data barang yang telah tersimpan didalam sistem yang dapat dilakukan oleh Pemilik dan Admin. Langkah-langkah dalam *Activity Diagram* ini adalah sebagai berikut:

1. Pemilik atau Admin memilih menu barang.
2. Sistem menampilkan menu barang.
3. Pemilik atau Admin memilih menu data barang
4. Sistem menampilkan tabel daftar data barang.

5. Sistem menampilkan pilihan ubah dan hapus pada setiap data barang.
6. Jika Pemilik atau Admin ingin melakukan perubahan terhadap data barang yang ada maka Pemilik atau Admin memilih ubah pada data yang ingin diubah, lalu sistem menampilkan tampilan form ubah data barang.
7. Pemilik atau Admin mengubah data barang yang diinginkan.
8. Sistem melakukan validasi data terhadap data barang yang diubah.
9. Jika data tidak valid maka Pemilik atau Admin harus mengisi form ubah data barang kembali.
10. Jika data valid maka sistem menyimpan data kedalam *database*.
11. Jika Pemilik atau Admin ingin menghapus data barang yang ada maka Pemilik atau Admin memilih hapus pada data yang ingin dihapus, lalu sistem mengubah status aktif data barang menjadi tidak aktif didalam *database*.
12. Sistem menampilkan tabel daftar data barang yang baru.



Gambar 4.10 Activity Diagram Ubah dan Hapus Data Barang

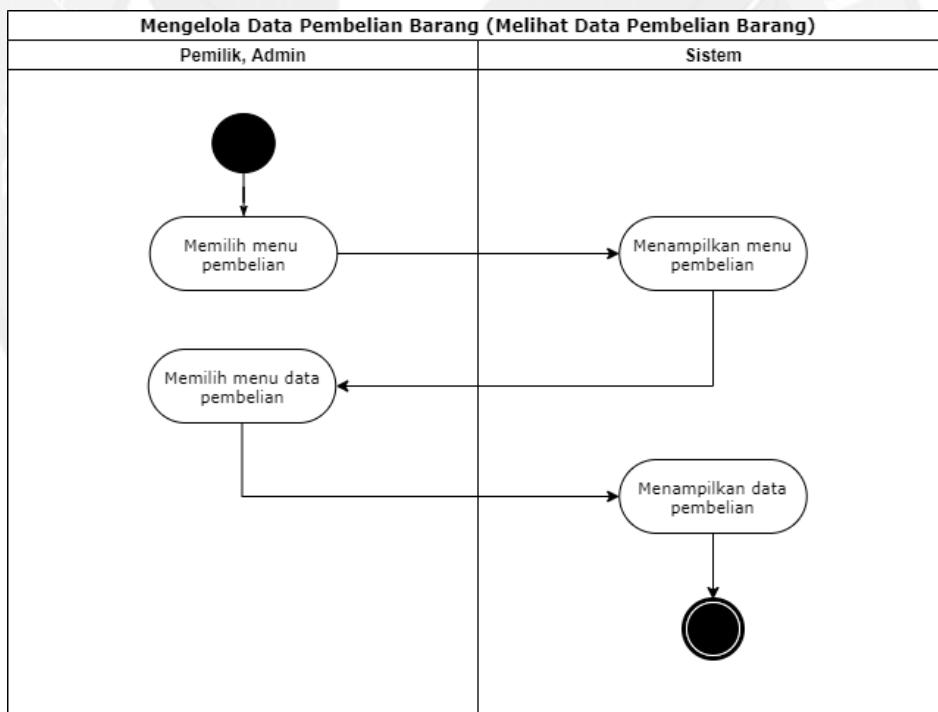
6) Mengelola Data Pembelian Barang

Aktivitas mengelola data pembelian barang terdiri dari dua aktivitas, yaitu:

a) Melihat Data Pembelian Barang

Gambar 4.11 merupakan *Activity Diagram* melihat data pembelian barang yang telah tersimpan didalam sistem yang dapat dilakukan oleh Pemilik dan Admin. Langkah-langkah dalam Activity Diagram tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pemilik atau Admin memilih menu pembelian barang.
2. Sistem menampilkan menu pembelian barang.
3. Pemilik atau Admin memilih menu data pembelian barang.
4. Sistem menampilkan tabel daftar data pembelian barang yang ada.



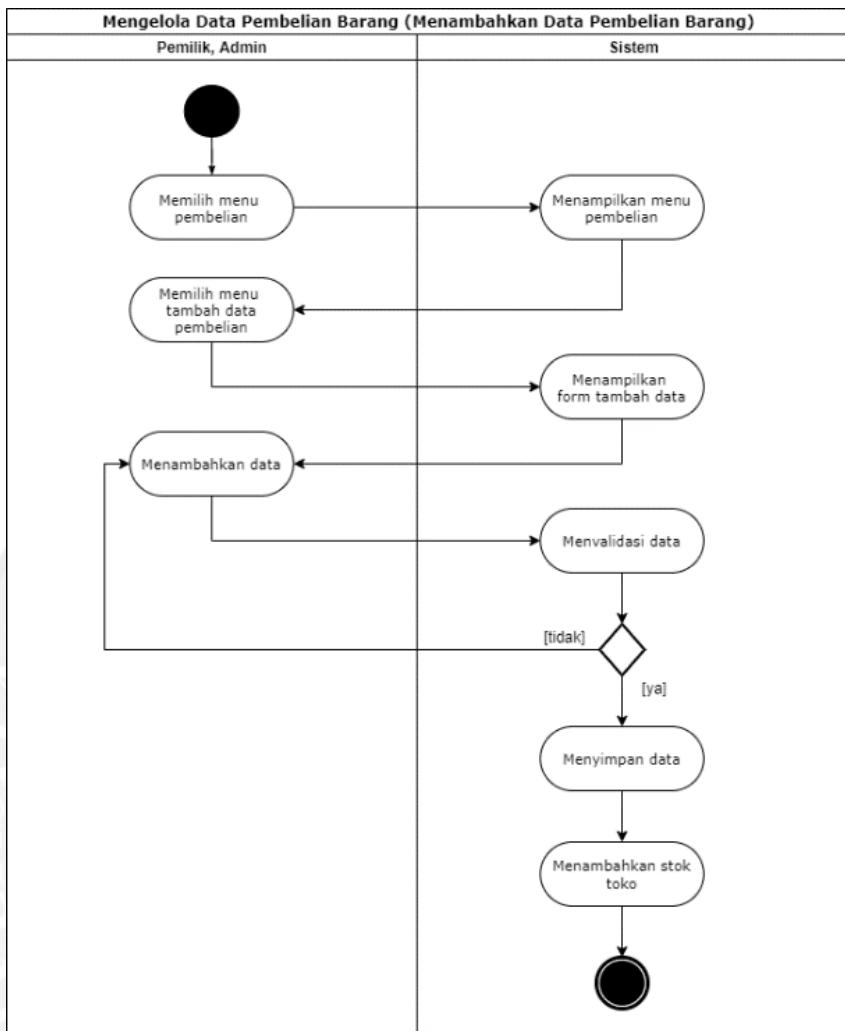
Gambar 4.11 *Activity Diagram* Melihat Data Pembelian Barang

b) Menambahkan Data Pembelian

Gambar 4.11 merupakan *Activity Diagram* penambahan data pembelian barang kedalam sistem yang dapat dilakukan oleh Pemilik

dan Admin. Langkah-langkah dalam *Activity Diagram* ini adalah sebagai berikut:

1. Pemilik atau Admin memilih menu pembelian barang.
2. Sistem menampilkan menu pembelian barang.
3. Pemilik atau Admin memilih menu tambah pembelian barang.
4. Sistem menampilkan form tambah data pembelian barang.
5. Pemilik atau Admin mengisi form tambah pembelian barang.
6. Sistem melakukan validasi data terhadap data yang diisi.
7. Jika data tidak valid maka Pemilik atau Admin harus mengisi form tambah pembelian barang kembali.
8. Jika data valid maka sistem menyimpan data kedalam *database* dan sistem menambahkan stok barang sesuai dengan barang data pembelian barang.

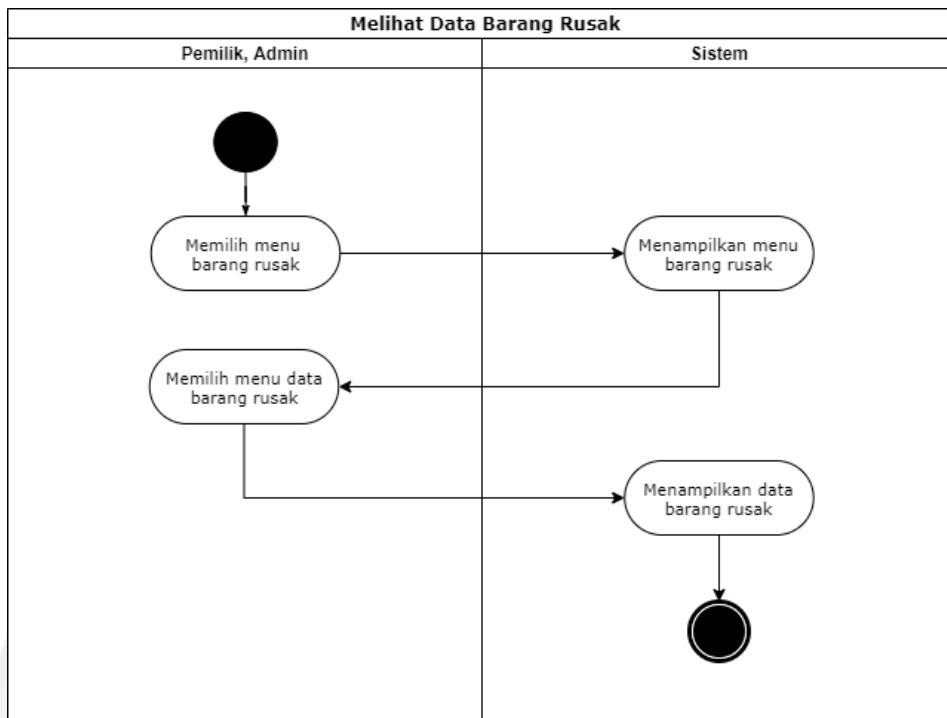


Gambar 4.12 *Activity Diagram* Menambahkan Data Pembelian Barang

7) Melihat Data Barang Rusak

Gambar 4.13 merupakan *Activity Diagram* melihat data barang rusak dalam sistem yang dapat dilakukan oleh Pemilik dan Admin. Langkah-langkah dalam *Activity Diagram* ini adalah sebagai berikut:

1. Pemilik atau Admin memilih menu barang rusak.
2. Sistem menampilkan menu barang rusak.
3. Pemilik atau Admin memilih menu data barang rusak.
4. Sistem menampilkan tabel daftar data barang rusak.

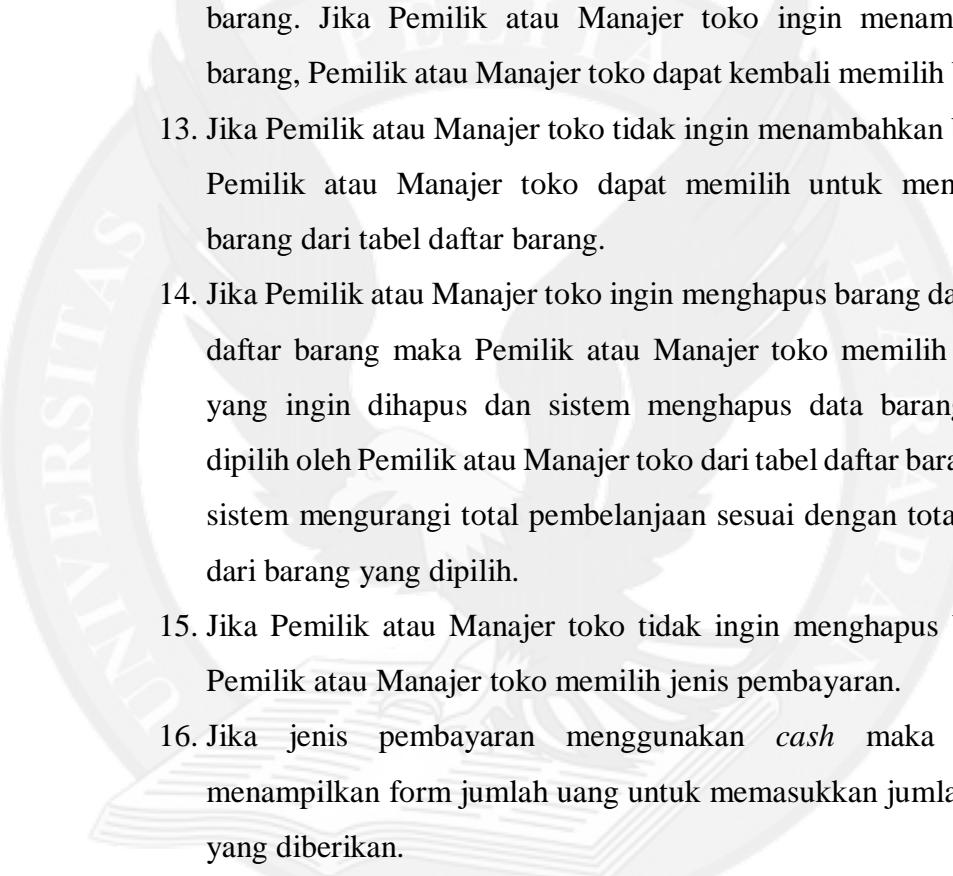


Gambar 4.13 *Activity Diagram* Melihat Data Barang Rusak

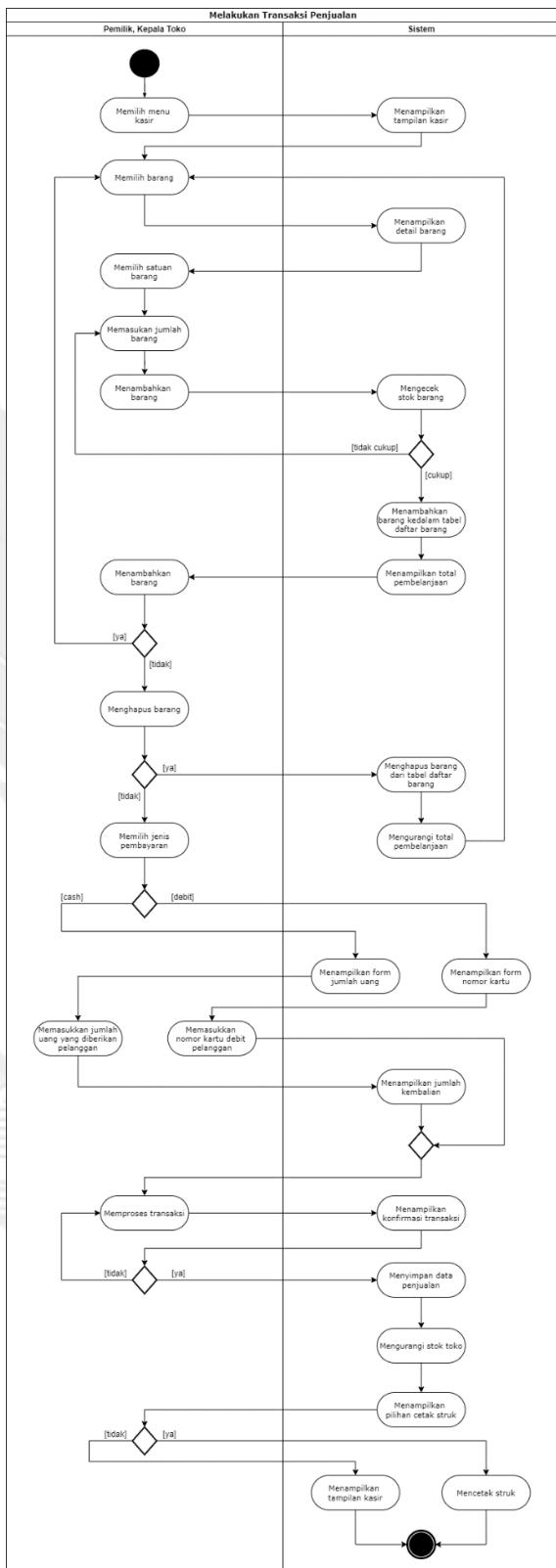
8) Melakukan Transaksi Penjualan

Gambar 4.14 merupakan *Activity Diagram* melakukan transaksi penjualan atau sistem kasir untuk penjualan barang secara langsung di Toko Istana Plastik Manado yang dapat dilakukan oleh Pemilik dan Manajer toko. Langkah-langkah dalam *Activity Diagram* ini adalah sebagai berikut:

1. Pemilik atau Manajer toko memilih menu kasir.
2. Sistem menampilkan tampilan kasir.
3. Pemilik atau Manajer toko memilih barang.
4. Sistem menampilkan detail dari barang yang dipilih.
5. Pemilik atau Manajer toko memilih satuan barang sesuai dengan barang yang dipilih.
6. Pemilik atau Manajer toko memasukkan jumlah barang.
7. Pemilik atau Manajer toko menambahkan barang.
8. Sistem mengecek stok yang tersedia.

- 
9. Jika stok tidak cukup maka Pemilik atau Manajer toko harus memasukkan jumlah barang kembali.
 10. Jika stok cukup maka sistem menampilkan data barang yang ditambahkan kedalam tabel daftar barang dan menambahkan total harga barang kedalam total pembelanjaan.
 11. Sistem menampilkan total pembelanjaan.
 12. Pemilik atau Manajer toko dapat memilih untuk menambahkan barang. Jika Pemilik atau Manajer toko ingin menambahkan barang, Pemilik atau Manajer toko dapat kembali memilih barang.
 13. Jika Pemilik atau Manajer toko tidak ingin menambahkan barang, Pemilik atau Manajer toko dapat memilih untuk menghapus barang dari tabel daftar barang.
 14. Jika Pemilik atau Manajer toko ingin menghapus barang dari tabel daftar barang maka Pemilik atau Manajer toko memilih barang yang ingin dihapus dan sistem menghapus data barang yang dipilih oleh Pemilik atau Manajer toko dari tabel daftar barang lalu sistem mengurangi total pembelanjaan sesuai dengan total harga dari barang yang dipilih.
 15. Jika Pemilik atau Manajer toko tidak ingin menghapus barang, Pemilik atau Manajer toko memilih jenis pembayaran.
 16. Jika jenis pembayaran menggunakan *cash* maka sistem menampilkan form jumlah uang untuk memasukkan jumlah uang yang diberikan.
 17. Pemilik atau Manajer toko memasukkan jumlah uang.
 18. Sistem menampilkan jumlah kembalian uang dari jumlah uang yang diberikan dikurangkan dengan total pembelanjaan.
 19. Jika jenis pembayaran menggunakan debit maka sistem menampilkan form nomor kartu untuk memasukkan nomor kartu debit.
 20. Pemilik atau Manajer toko memasukkan nomor kartu debit.

21. Pemilik atau Manajer toko memproses transaksi.
22. Sistem menampilkan konfirmasi transaksi.
23. Jika tidak, Pemilik atau Manajer toko kembali memeriksa data transaksi penjualan dan memproses transaksi kembali.
24. Jika ya, sistem menyimpan data penjualan.
25. Sistem mengurangi stok toko.
26. Sistem menampilkan pilihan mencetak struk.
27. Jika Pemilik atau Manajer toko memilih untuk mencetak struk maka sistem mencetak struk transaksi.
28. Jika tidak, maka sistem menampilkan kembali tampilan kasir.



Gambar 4.14 *Activity Diagram* Melakukan Transaksi Penjualan

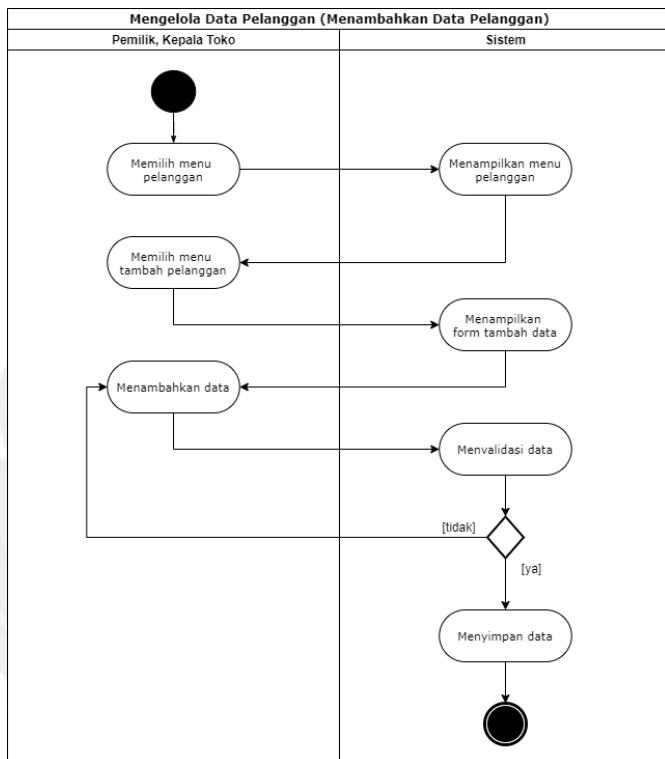
9) Mengelola Data Pelanggan

Aktivitas mengelola data pelanggan terdiri dari dua aktivitas, yaitu:

a) Menambahkan Data Pelanggan

Gambar 4.15 merupakan *Activity Diagram* penambahan data pelanggan kedalam sistem yang dapat dilakukan oleh Pemilik dan Manajer toko. Langkah-langkah dalam *Activity Diagram* ini adalah sebagai berikut:

1. Pemilik atau Manajer toko memilih menu pelanggan.
2. Sistem menampilkan menu pelanggan.
3. Pemilik atau Manajer toko memilih menu tambah pelanggan.
4. Sistem menampilkan form tambah data pelanggan.
5. Pemilik atau Manajer toko mengisi form tambah pelanggan.
6. Sistem melakukan validasi data terhadap data yang diisi.
7. Jika data tidak valid maka Pemilik atau Manajer toko harus mengisi form tambah pelanggan kembali.
8. Jika data valid maka sistem menyimpan data kedalam *database*.



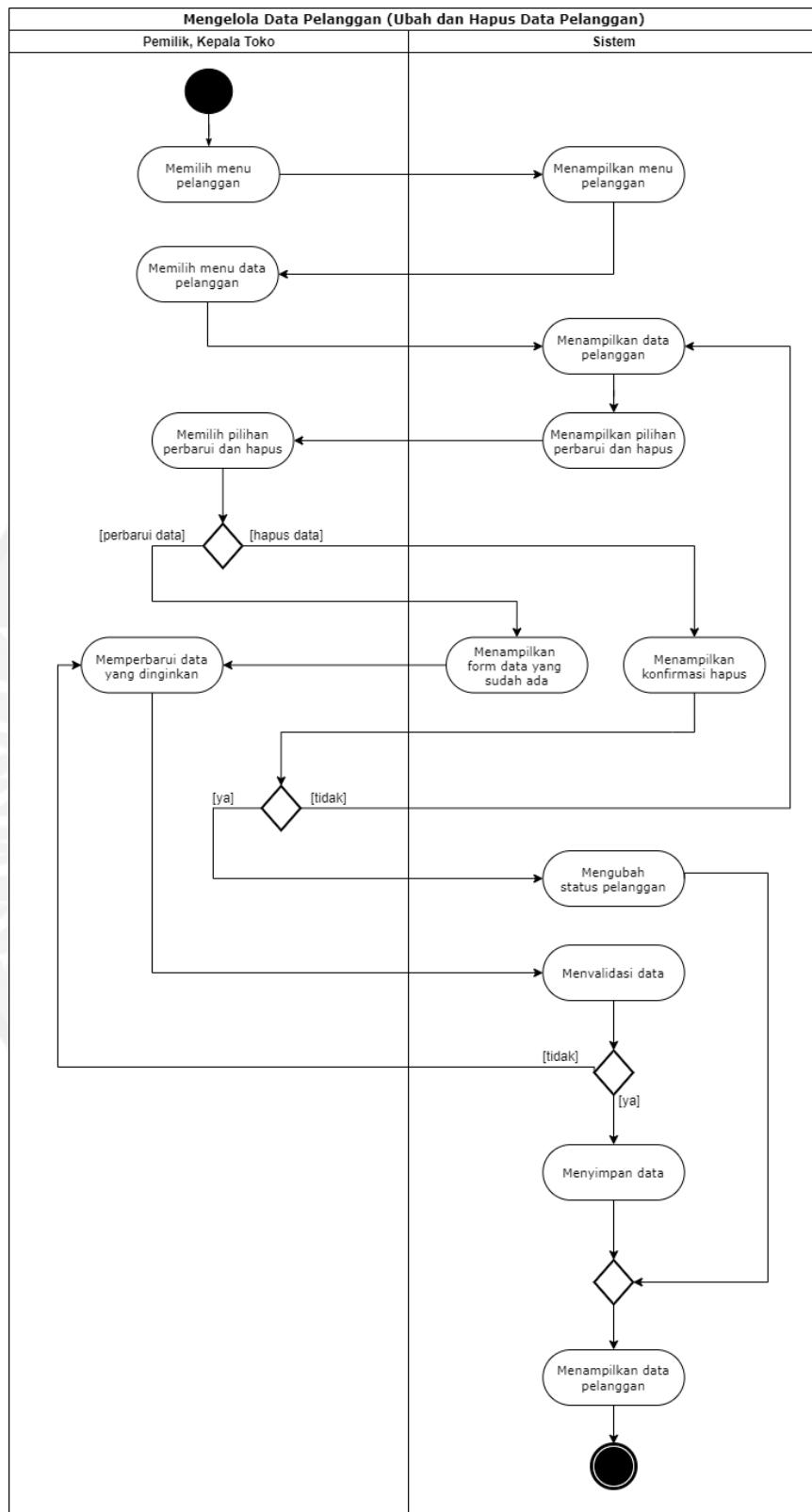
Gambar 4.15 *Activity Diagram* Menambahkan Data Pelanggan

b) Mengubah dan Hapus Data Pelanggan

Gambar 4.16 merupakan *Activity Diagram* mengubah atau menghapus data pelanggan yang telah tersimpan didalam sistem yang dapat dilakukan oleh Pemilik dan Manajer toko. Langkah-langkah dalam *Activity Diagram* ini adalah sebagai berikut:

1. Pemilik atau Manajer toko memilih menu pelanggan.
2. Sistem menampilkan menu pelanggan.
3. Pemilik atau Manajer toko memilih menu data pelanggan.
4. Sistem menampilkan tabel daftar data pelanggan.
5. Sistem menampilkan pilihan ubah dan hapus pada setiap data pelanggan.
6. Jika Pemilik atau Manajer toko ingin melakukan perubahan terhadap data pelanggan yang ada maka Pemilik atau Manajer toko memilih ubah pada data yang ingin diubah, lalu sistem menampilkan tampilan form ubah data pelanggan.

7. Pemilik atau Manajer toko mengubah data pelanggan yang diinginkan.
8. Sistem melakukan validasi data terhadap data pelanggan yang diubah.
9. Jika data tidak valid maka Pemilik atau Manajer toko harus mengisi form ubah data pelanggan kembali.
10. Jika data valid maka sistem menyimpan data kedalam *database*.
11. Jika Pemilik atau Manajer toko ingin menghapus data pelanggan yang ada maka Pemilik atau Manajer toko memilih hapus pada data yang ingin dihapus, lalu sistem mengubah status aktif data pelanggan menjadi tidak aktif didalam *database*.
12. Sistem menampilkan tabel daftar data pelanggan yang baru.

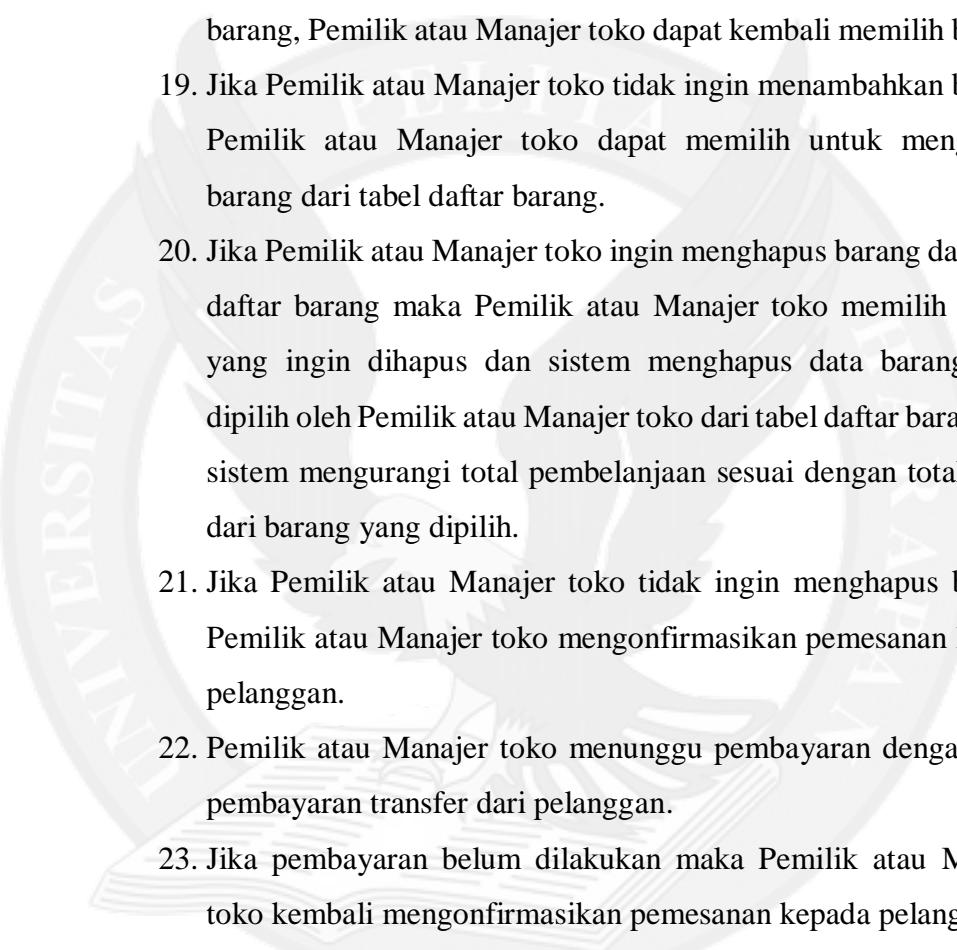


Gambar 4.16 Activity Diagram Ubah dan Hapus Data Pelanggan

10) Melakukan Transaksi Pemesanan

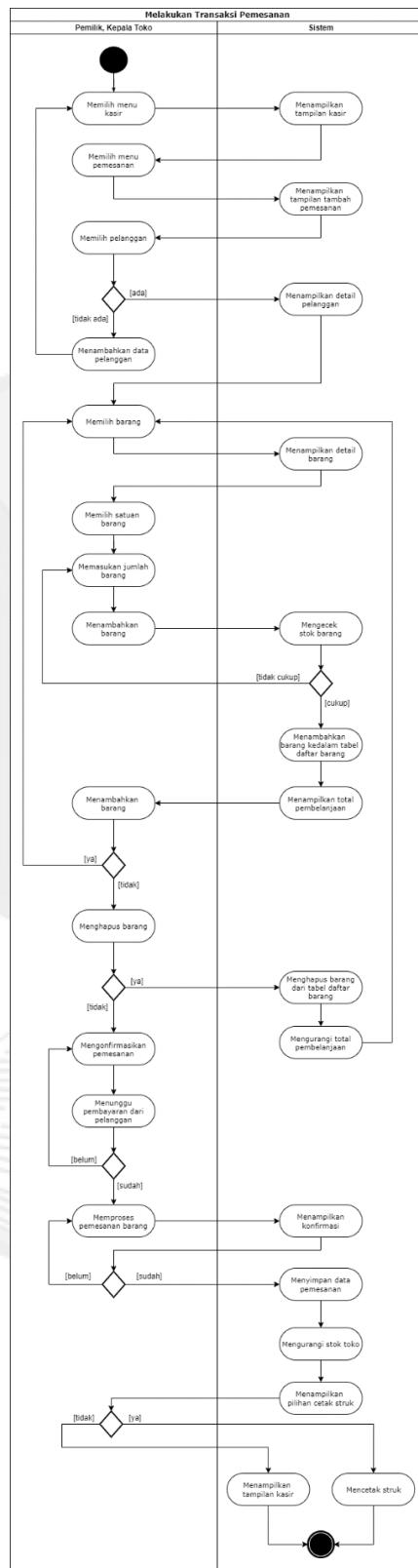
Gambar 4.17 merupakan *Activity Diagram* melakukan transaksi pemesanan atau transaksi penjualan dimana pelanggan memesan barang via *whatsapp* atau telepon di Toko Istana Plastik Manado yang dapat dilakukan oleh Pemilik dan Manajer toko. Langkah-langkah dalam *Activity Diagram* ini adalah sebagai berikut:

1. Pemilik atau Manajer toko memilih menu kasir.
2. Sistem menampilkan tampilan kasir.
3. Pemilik atau Manajer toko memilih tampilan pemesanan.
4. Sistem menampilkan tampilan pemesanan.
5. Pemilik atau Manajer toko memilih pelanggan sesuai dengan pelanggan yang melakukan pemesanan.
6. Jika data pelanggan tidak ada, maka Pemilik atau Manajer toko harus menambahkan data pelanggan terlebih dahulu.
7. Jika Pemilik atau Manajer toko memilih menambahkan data pelanggan maka sistem akan menampilkan halaman tambah data pelanggan, lalu setelah Pemilik atau Manajer toko menambahkan data pelanggan maka Pemilik atau Manajer toko harus kembali memilih menu kasir untuk melakukan transaksi pemesanan.
8. Jika data pelanggan ada, maka sistem akan menampilkan detail data pelanggan.
9. Pemilik atau Manajer toko memilih barang.
10. Sistem menampilkan detail dari barang yang dipilih.
11. Pemilik atau Manajer toko memilih satuan barang sesuai dengan barang yang dipilih.
12. Pemilik atau Manajer toko memasukkan jumlah barang.
13. Pemilik atau Manajer toko menambahkan barang.
14. Sistem mengecek stok yang tersedia.
15. Jika stok tidak cukup maka Pemilik atau Manajer toko harus memasukkan jumlah barang kembali.

- 
16. Jika stok cukup maka sistem menampilkan data barang yang ditambahkan kedalam tabel daftar barang dan menambahkan total harga barang kedalam total pembelanjaan.
 17. Sistem menampilkan total pembelanjaan.
 18. Pemilik atau Manajer toko dapat memilih untuk menambahkan barang. Jika Pemilik atau Manajer toko ingin menambahkan barang, Pemilik atau Manajer toko dapat kembali memilih barang.
 19. Jika Pemilik atau Manajer toko tidak ingin menambahkan barang, Pemilik atau Manajer toko dapat memilih untuk menghapus barang dari tabel daftar barang.
 20. Jika Pemilik atau Manajer toko ingin menghapus barang dari tabel daftar barang maka Pemilik atau Manajer toko memilih barang yang ingin dihapus dan sistem menghapus data barang yang dipilih oleh Pemilik atau Manajer toko dari tabel daftar barang lalu sistem mengurangi total pembelanjaan sesuai dengan total harga dari barang yang dipilih.
 21. Jika Pemilik atau Manajer toko tidak ingin menghapus barang, Pemilik atau Manajer toko mengonfirmasikan pemesanan kepada pelanggan.
 22. Pemilik atau Manajer toko menunggu pembayaran dengan jenis pembayaran transfer dari pelanggan.
 23. Jika pembayaran belum dilakukan maka Pemilik atau Manajer toko kembali mengonfirmasikan pemesanan kepada pelanggan.
 24. Jika pembayaran sudah dilakukan maka Pemilik atau Manajer toko dapat memproses pemesanan.
 25. Sistem menampilkan konfirmasi transaksi pemesanan.
 26. Jika tidak, Pemilik atau Manajer toko kembali memeriksa data transaksi pemesanan dan memproses transaksi kembali.
 27. Jika ya, sistem menyimpan data pemesanan kedalam *database*.
 28. Sistem mengurangi stok toko.

29. Sistem menampilkan pilihan mencetak struk.
30. Jika Pemilik atau Manajer toko memilih untuk mencetak struk maka sistem mencetak struk transaksi.
31. Jika tidak, maka sistem menampilkan kembali tampilan pemesanan.



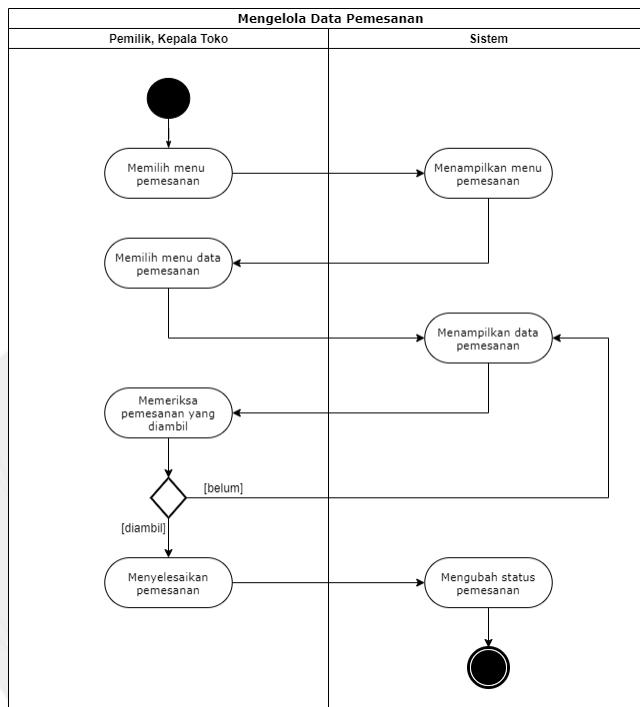


Gambar 4.17 *Activity Diagram* Melakukan Transaksi Pemesanan

11) Mengelola Data Pemesanan

Gambar 4.18 merupakan *Activity Diagram* mengelola data pemesanan yang dapat dilakukan oleh Pemilik dan Manajer toko. Di dalam activity diagram ini Pemilik atau Manajer toko dapat melihat data pemesanan dan dapat mengubah status data pemesanan ketika barang sudah diambil oleh pelanggan. Langkah-langkah dalam *Activity Diagram* ini adalah sebagai berikut:

1. Pemilik atau Manajer toko memilih menu pemesanan.
2. Sistem menampilkan menu pemesanan.
3. Pemilik atau manajer toko memilih menu data pemesanan.
4. Sistem menampilkan tabel daftar data pemesanan.
5. Pemilik atau Manajer toko memeriksa data pemesanan, jika tidak ada pemesanan yang diambil maka Pemilik atau Manajer toko hanya melihat data pemesanan.
6. Jika pemesanan sudah diambil oleh pelanggan maka Pemilik atau Manajer toko dapat menyelesaikan pemesanan dan sistem mengubah status pemesanan menjadi diambil.



Gambar 4.18 *Activity Diagram* Mengelola Data Pemesanan

12) Mengelola Permintaan Barang

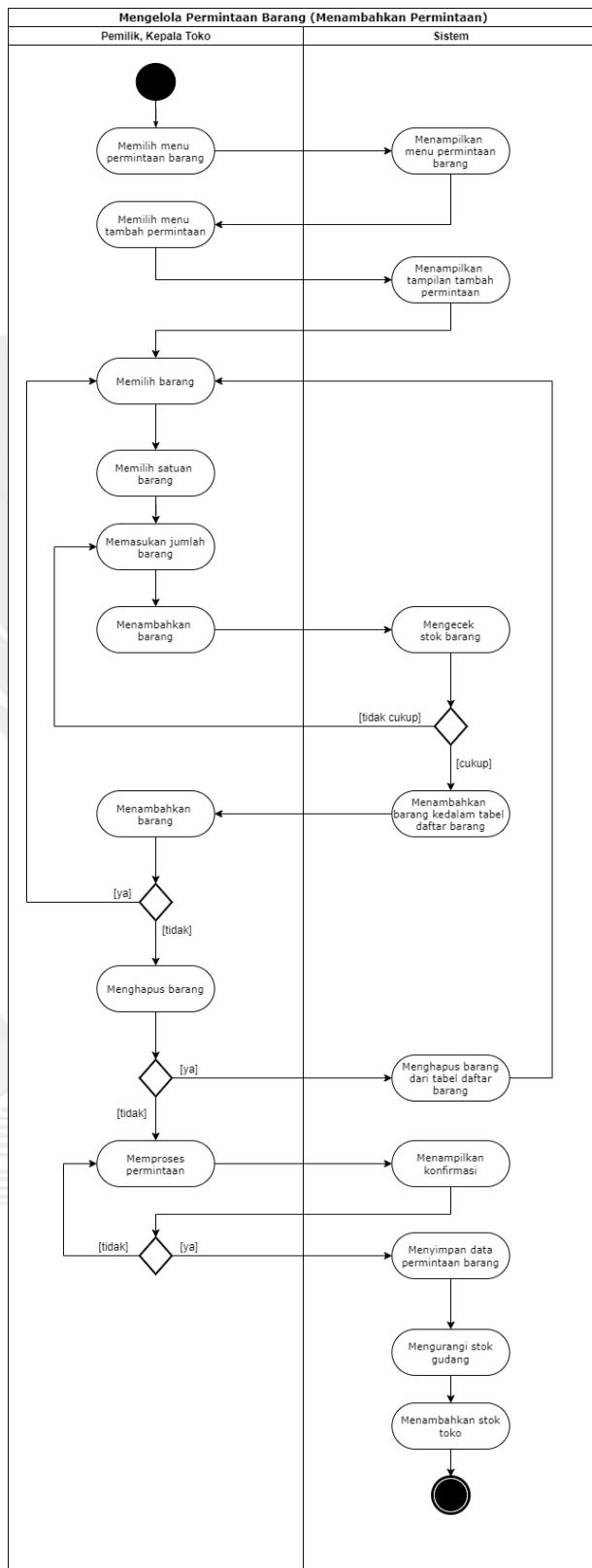
Aktivitas mengelola data pemasok terdiri dari dua aktivitas, yaitu:

- Menambahkan Permintaan

Gambar 4.19 merupakan *Activity Diagram* penambahan data permintaan barang kedalam sistem yang dapat dilakukan oleh Pemilik dan Manajer toko. Langkah-langkah dalam *Activity Diagram* ini adalah sebagai berikut:

- Pemilik atau Manajer toko memilih menu permintaan barang.
- Sistem menampilkan menu permintaan barang.
- Pemilik atau Manajer toko memilih menu tambah permintaan barang.
- Sistem menampilkan tampilan tambah permintaan barang.
- Pemilik atau Manajer toko memilih barang.
- Pemilik atau Manajer toko memilih satuan barang sesuai dengan barang yang dipilih.
- Pemilik atau Manajer toko memasukkan jumlah barang.

8. Pemilik atau Manajer toko menambahkan barang.
9. Sistem mengecek stok yang tersedia.
10. Jika stok tidak cukup maka Pemilik atau Manajer toko harus memasukkan jumlah barang kembali.
11. Jika stok cukup maka sistem menampilkan data barang yang ditambahkan kedalam tabel daftar barang.
12. Pemilik atau Manajer toko dapat memilih untuk menambahkan barang. Jika Pemilik atau Manajer toko ingin menambahkan barang, Pemilik atau Manajer toko dapat kembali memilih barang.
13. Jika Pemilik atau Manajer toko tidak ingin menambahkan barang, Pemilik atau Manajer toko dapat memilih untuk menghapus barang dari tabel daftar barang.
14. Jika Pemilik atau Manajer toko ingin menghapus barang dari tabel daftar barang maka Pemilik atau Manajer toko memilih barang yang ingin dihapus dan sistem menghapus data barang yang dipilih oleh Pemilik atau Manajer toko dari tabel daftar barang.
15. Jika Pemilik atau Manajer toko tidak ingin menghapus barang, Pemilik atau Manajer toko dapat memproses permintaan.
16. Sistem menampilkan konfirmasi permintaan.
17. Jika tidak, Pemilik atau Manajer toko kembali memeriksa data permintaan barang dan memproses permintaan kembali.
18. Jika ya, sistem menyimpan data permintaan kedalam *database*.
19. Sistem mengurangi stok gudang.
20. Sistem menambahkan stok toko.

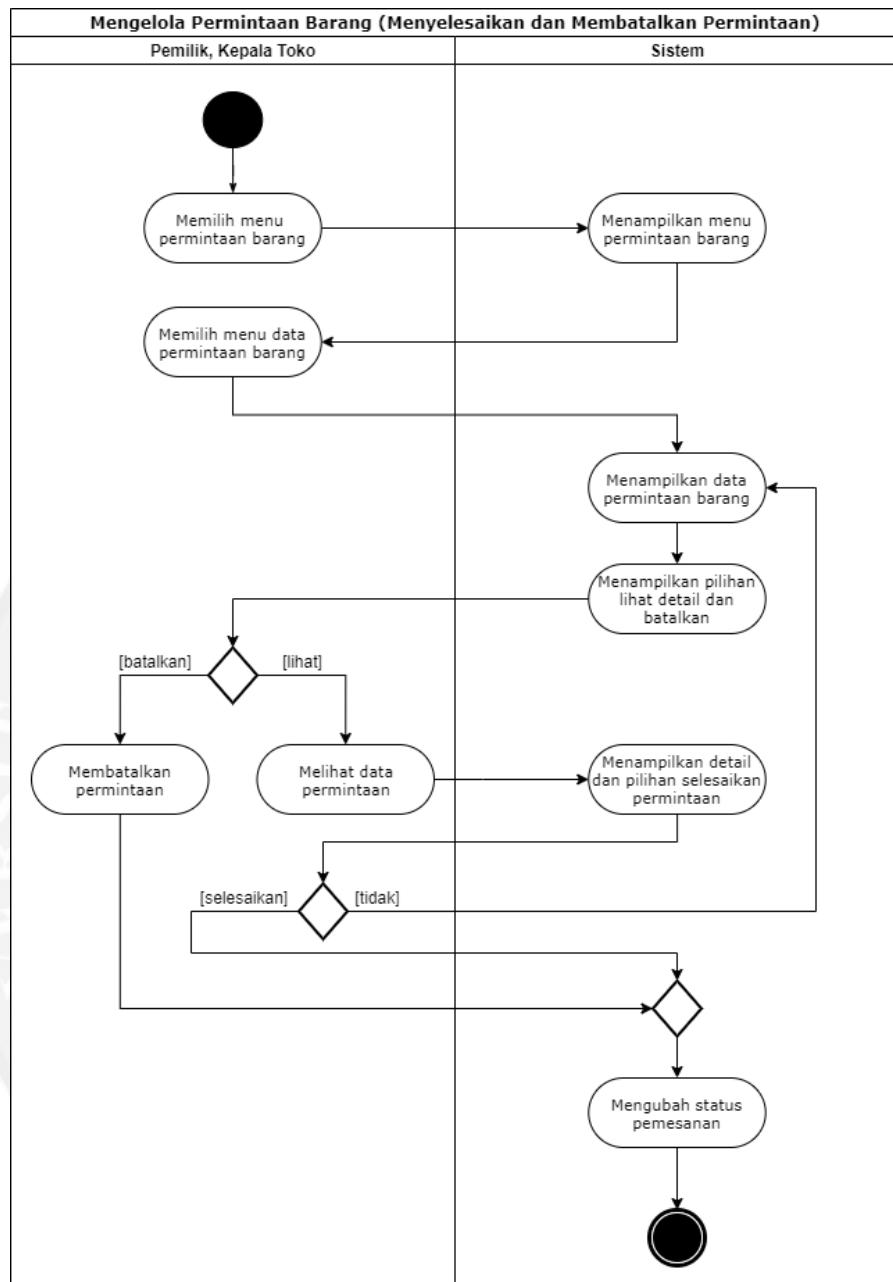


Gambar 4.19 *Activity Diagram Menambahkan Permintaan*

b) Menyelesaikan dan Membatalkan Permintaan

Gambar 4.20 merupakan *Activity Diagram* menyelesaikan dan membatalkan data permintaan barang yang telah tersimpan didalam sistem yang dapat dilakukan oleh Pemilik dan Manajer toko. Langkah-langkah dalam Activity Diagram tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pemilik atau Manajer toko memilih menu permintaan barang.
2. Sistem menampilkan menu permintaan barang.
3. Pemilik atau Manajer toko memilih menu data permintaan barang.
4. Sistem menampilkan tabel daftar data permintaan barang.
5. Sistem menampilkan pilihan lihat detail data permintaan dan batalkan permintaan.
6. Jika Pemilik atau Manajer toko ingin melihat detail data permintaan barang maka sistem menampilkan detail data permintaan dan pilihan selesaikan permintaan.
7. Jika barang yang diminta oleh Pemilik dan Manajer toko sudah masuk kedalam toko maka Pemilik dan Manajer toko dapat memilih selesaikan permintaan, lalu sistem mengubah status data permintaan barang menjadi selesai.
8. Jika tidak, maka Pemilik dan Manajer toko kembali melihat tabel daftar data permintaan barang.
9. Jika Pemilik atau Manajer toko ingin membatalkan permintaan barang maka Pemilik atau Manajer toko dapat memilih batalkan lalu sistem mengubah status permintaan menjadi batal.



Gambar 4.20 *Activity Diagram* Menyelesaikan dan Membatalkan Permintaan

13) Mengelola Data Barang Rusak

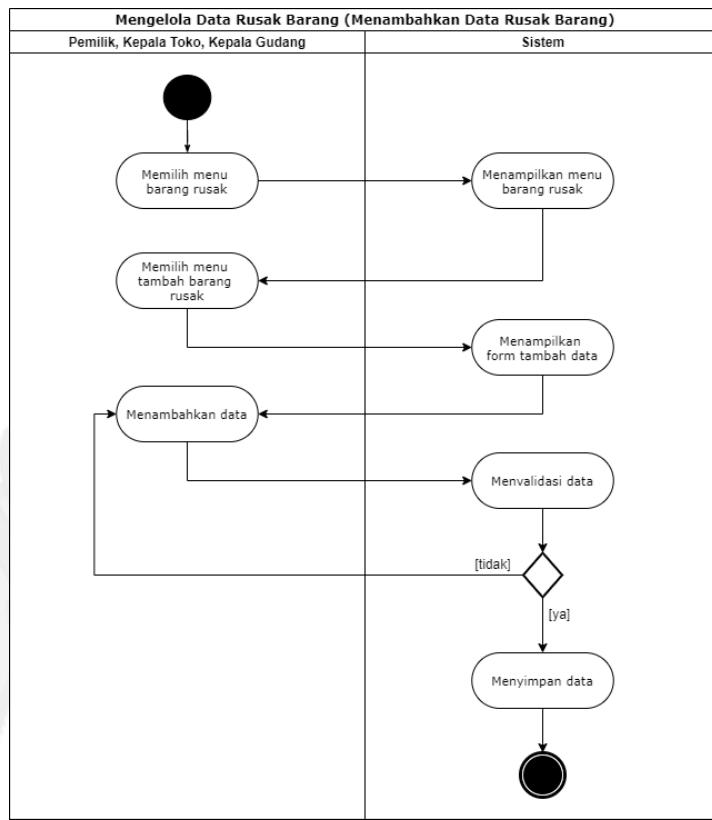
Aktivitas mengelola data pemasok terdiri dari dua aktivitas, yaitu:

- Menambahkan Data Data Barang Rusak

Gambar 4.21 merupakan *Activity Diagram* penambahan data barang rusak kedalam sistem yang dapat dilakukan oleh Pemilik, Manajer

toko, dan Manajer gudang. Langkah-langkah dalam *Activity Diagram* ini adalah sebagai berikut:

1. Pemilik, Manajer toko atau Manajer gudang memilih menu barang rusak.
2. Sistem menampilkan menu barang rusak.
3. Pemilik, Manajer toko atau Manajer gudang memilih menu tambah barang rusak.
4. Sistem menampilkan form tambah data barang rusak.
5. Pemilik, Manajer toko atau Manajer gudang mengisi form tambah barang rusak.
6. Sistem melakukan validasi data terhadap data yang diisi.
7. Jika data tidak valid maka Pemilik, Manajer toko atau Manajer gudang harus mengisi form tambah barang rusak kembali.
8. Jika data valid maka sistem menyimpan data kedalam *database*.



Gambar 4.21 *Activity Diagram* Menambahkan Data Barang Rusak

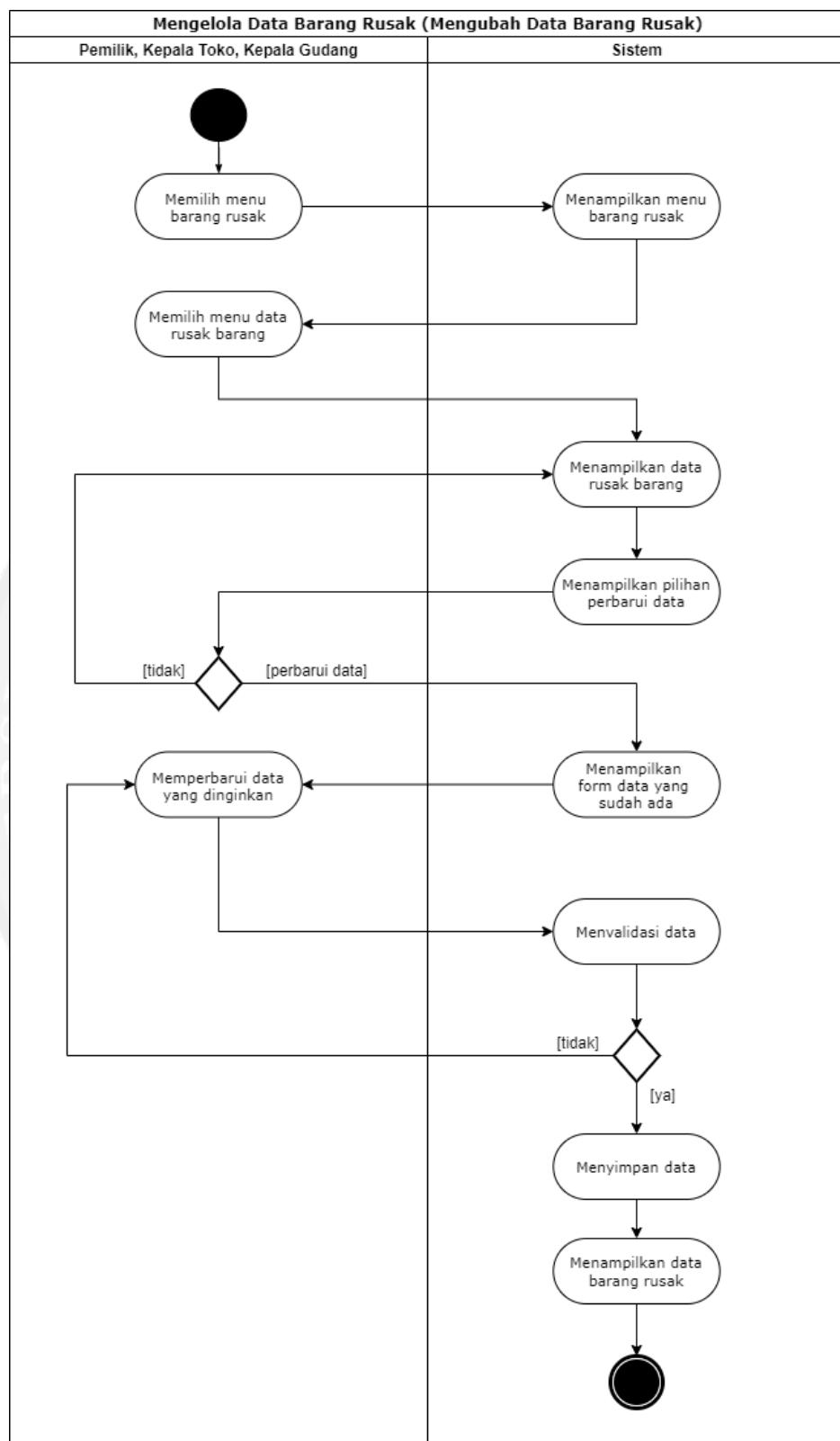
b) Mengubah Data Barang Rusak

Gambar 4.22 merupakan *Activity Diagram* mengubah data barang rusak yang telah tersimpan didalam sistem yang dapat dilakukan oleh Pemilik, Manajer toko dan Manajer gudang. Langkah-langkah dalam *Activity Diagram* ini adalah sebagai berikut:

1. Pemilik, Manajer toko atau Manajer gudang memilih menu barang rusak.
2. Sistem menampilkan menu barang rusak.
3. Pemilik, Manajer toko atau Manajer gudang memilih menu data barang rusak.
4. Sistem menampilkan tabel daftar data barang rusak.
5. Sistem menampilkan pilihan ubah data barang rusak.
6. Jika Pemilik, Manajer toko atau Manajer gudang ingin melakukan perubahan terhadap data barang rusak yang ada maka Pemilik,

Manajer toko atau Manajer gudang memilih ubah pada data yang ingin diubah, lalu sistem menampilkan tampilan form ubah data barang rusak.

7. Pemilik, Manajer toko atau Manajer gudang mengubah data barang rusak yang diinginkan.
8. Sistem melakukan validasi data terhadap data barang rusak yang diubah.
9. Jika data tidak valid maka Pemilik, Manajer toko atau Manajer gudang harus mengisi form ubah data barang rusak kembali.
10. Jika data valid maka sistem menyimpan data kedalam *database*.
11. Sistem menampilkan tabel daftar data barang rusak yang baru.

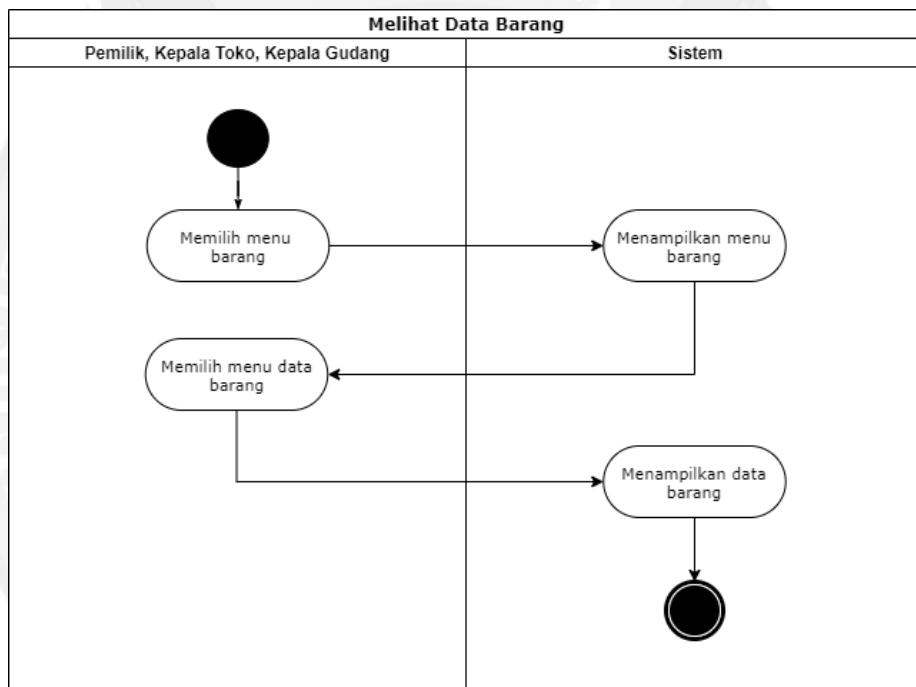


Gambar 4.22 Activity Diagram Mengubah Data Barang Rusak

14) Melihat Data Barang

Gambar 4.23 merupakan *Activity Diagram* melihat data barang dalam sistem yang dapat dilakukan oleh Pemilik, Manajer toko dan Manajer gudang. Langkah-langkah dalam *Activity Diagram* ini adalah sebagai berikut:

1. Pemilik atau Admin memilih menu barang.
2. Sistem menampilkan menu barang.
3. Pemilik atau Admin memilih menu data barang.
4. Sistem menampilkan tabel daftar data barang.



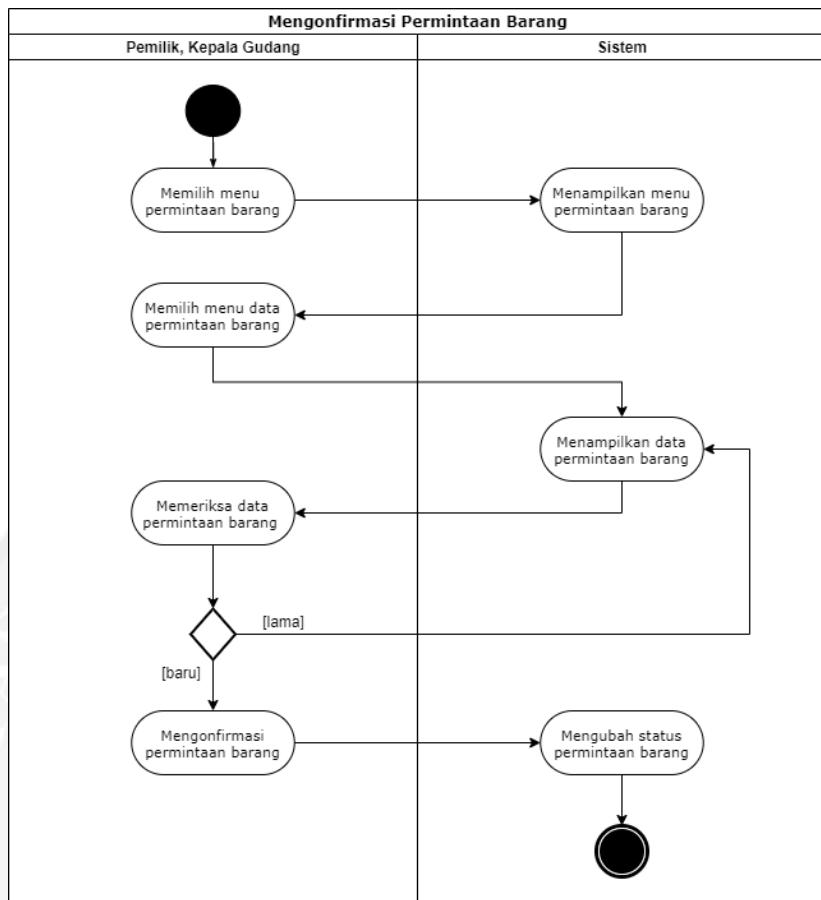
Gambar 4.23 *Activity Diagram* Melihat Data Barang

15) Mengonfirmasi Permintaan Barang

Gambar 4.24 merupakan *Activity Diagram* memeriksa data permintaan barang dalam sistem yang dapat dilakukan oleh Pemilik dan Manajer gudang. Langkah-langkah dalam *Activity Diagram* ini adalah sebagai berikut:

1. Pemilik atau Manajer gudang memilih menu permintaan barang.
2. Sistem menampilkan menu permintaan barang.

3. Pemilik atau Manajer gudang memilih menu data permintaan barang.
4. Sistem menampilkan tabel daftar data permintaan barang.
5. Pemilik atau Manajer gudang melihat dan memeriksa data permintaan barang.
6. Jika data permintaan sudah lama atau sudah diproses maka Pemilik atau Manajer gudang kembali melihat data permintaan barang.
7. Jika data permintaan barang baru atau belum diproses maka Pemilik atau Manajer gudang mengonfirmasikan permintaan barang dan memproses permintaan barang.
8. Sistem mengubah status permintaan barang menjadi diproses.



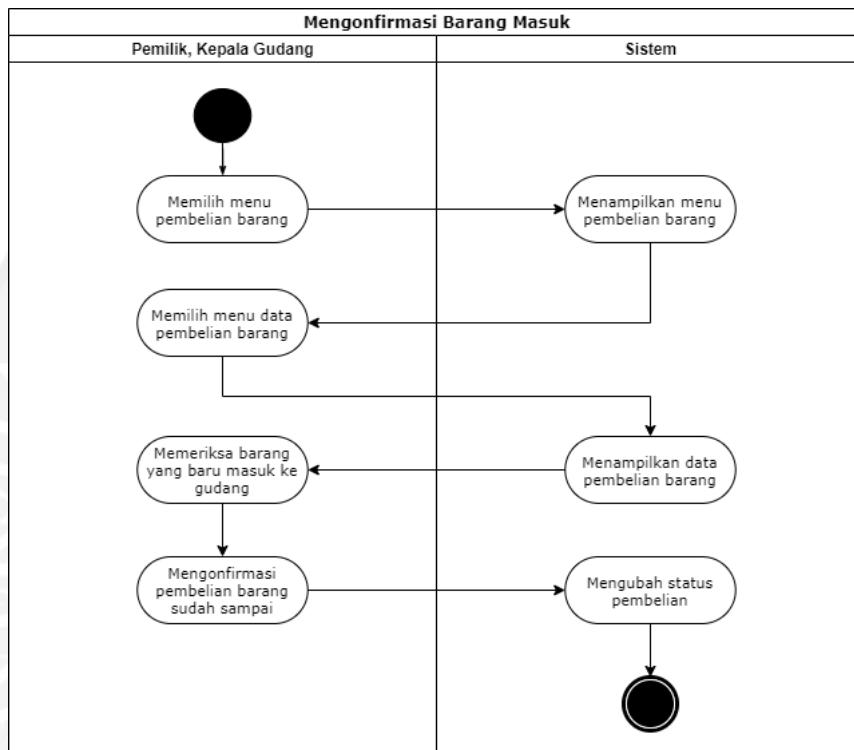
Gambar 4.24 *Activity Diagram* Mengonfirmasi Permintaan Barang

16) Mengonfirmasi Barang Masuk

Gambar 4.25 merupakan *Activity Diagram* mengonfirmasi data pembelian barang yang ada di sistem ketika barang yang dibeli dari pemasok sudah masuk di gudang. Aktivitas ini dapat dilakukan oleh Pemilik dan Manajer gudang. Langkah-langkah dalam *Activity Diagram* ini adalah sebagai berikut:

1. Pemilik atau Manajer gudang memilih menu pembelian barang.
2. Sistem menampilkan menu pembelian barang.
3. Pemilik atau Manajer gudang memilih menu data pembelian barang.
4. Sistem menampilkan tabel daftar data pembelian barang.

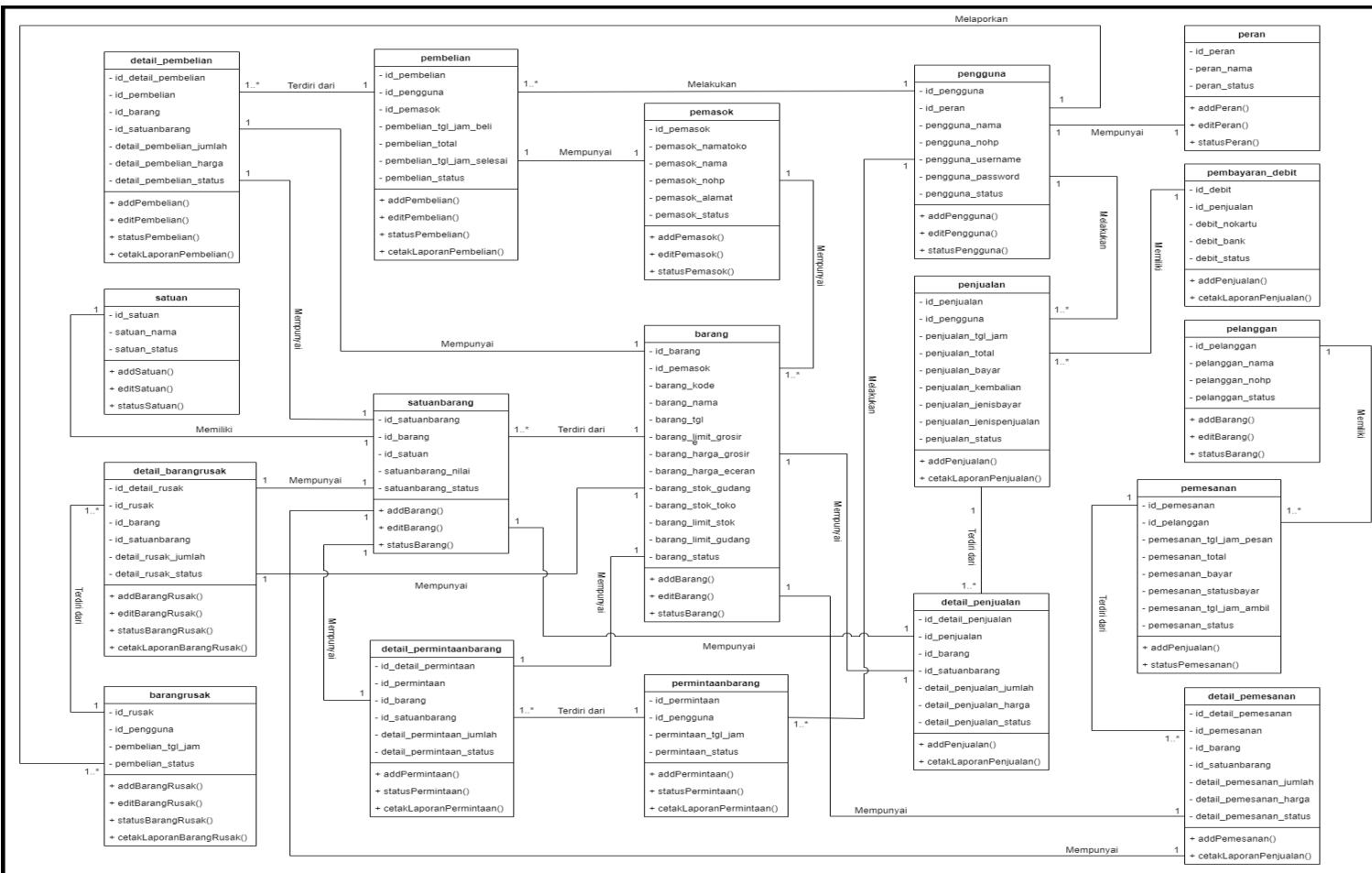
5. Pemilik atau Manajer gudang memeriksa data pembelian barang dan barang yang baru masuk di gudang.
6. Pemilik atau Manajer gudang mengonfirmasi barang yang masuk ke gudang sesuai dengan data pembelian barang yang ada.
7. Sistem mengubah status pembelian barang menjadi selesai.



Gambar 4.25 *Activity Diagram Mengonfirmasi Barang Masuk*

4.2.3 Pemodelan Struktural

Pemodelan struktural dari penelitian ini digambarkan dengan *Class Diagram*. Setiap *Class Diagram* mempunyai *attribute* dan *operation* masing-masing dan saling terhubung satu sama lain. Gambar 4.26 merupakan *Class Diagram* dari sistem usulan “Toko Istana Plastik”.



Gambar 4.26 Class Diagram Sistem “Toko Istana Plastik”

4.3 Tahap Perancangan (*Design*)

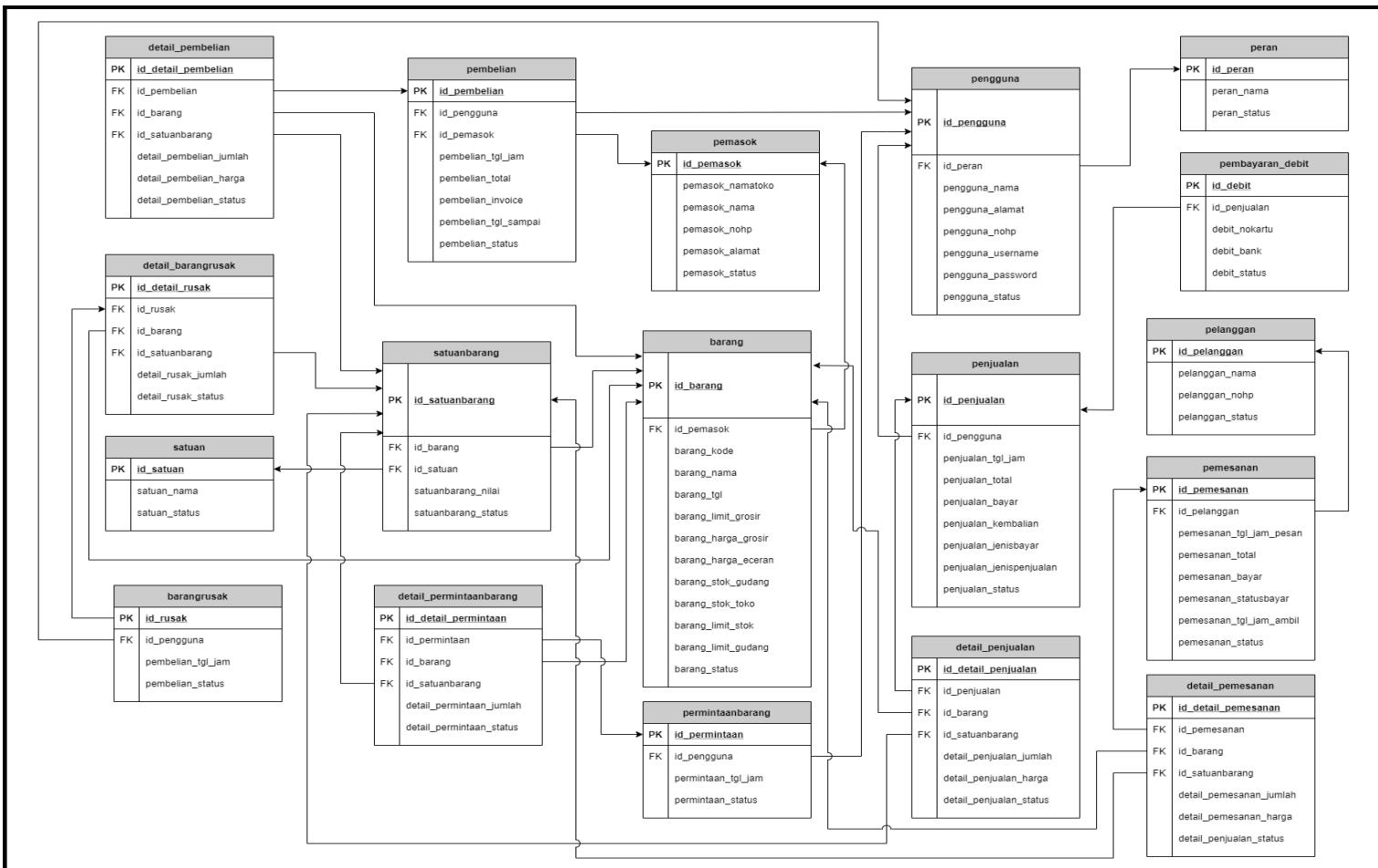
Tahap perencanaan merupakan tahap ketiga dalam *System Development Life Cycle*. Tahap ini terbagi menjadi dua bagian yaitu perancangan lapisan manajemen data dan lapisan antarmuka.

4.3.1 Perancangan Lapisan Manajemen Data

Perancangan lapisan manajemen data digambarkan dalam bentuk *Table Relationship Diagram* dan *Table Description*.

4.3.1.1 *Table Relationship Diagram*

Gambar 4.27 merupakan *Table Relationship Diagram* dari sistem usulan “Toko Istana Plastik”.



Gambar 4.27 *Table Relationship Diagram* Sistem “Toko Istana Plastik”

4.3.1.2 Table Description

Berikut ini merupakan penjelasan dari setiap tabel yang berada didalam *database* sistem:

1) Tabel Pengguna

Tabel 4.3 merupakan penjelasan isi dari Tabel Pengguna.

Tabel 4.3 Tabel Pengguna

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Key</i>
id_pengguna	int		<i>Primary key</i>
id_peran	int		<i>Foreign Key</i>
pengguna_nama	varchar	50	
pengguna_alamat	varchar	50	
pengguna_nohp	varchar	12	
pengguna_username	varchar	20	
pengguna_password	varchar	50	
pengguna_status	int		

2) Tabel Peran

Tabel 4.4 merupakan penjelasan isi dari Tabel Peran.

Tabel 4.4 Tabel Peran

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Key</i>
id_peran	int		<i>Primary key</i>
peran_nama	varchar	30	
peran_status	int		

3) Tabel Pemasok

Tabel 4.5 merupakan penjelasan isi dari Tabel Pemasok.

Tabel 4.5 Tabel Pemasok

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Key</i>
id_pemasok	int		<i>Primary key</i>
pemasok_namatoko	varchar	50	
pemasok_nama	varchar	50	
pemasok_nohp	varchar	12	
pemasok_alamat	varchar	100	
pemasok_status	int		

4) Tabel Satuan

Tabel 4.6 merupakan penjelasan isi dari Tabel Satuan.

Tabel 4.6 Tabel Satuan

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Key</i>
id_satuan	int		<i>Primary key</i>
satuan_nama	varchar	30	
satuan_status	int		

5) Tabel Satuan Barang

Tabel 4.7 merupakan penjelasan isi dari Tabel Satuan Barang.

Tabel 4.7 Tabel Satuan Barang

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Key</i>
id_satuanbarang	int		<i>Primary key</i>
id_barang	int		<i>Foreign Key</i>
id_satuan	int		<i>Foreign Key</i>
satuanbarang_nilai	int		
satuanbarang_status	int		

6) Tabel Barang

Tabel 4.8 merupakan penjelasan isi dari Tabel Barang.

Tabel 4.8 Tabel Barang

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Key</i>
id_barang	int		<i>Primary key</i>
id_pemasok	int		<i>Foreign Key</i>
barang_kode	varchar	10	
barang_nama	varchar	100	
barang_tgl	date		
barang_limit_grosir	int		
barang_harga_grosir	int		
barang_harga_eceran	int		
barang_stok_gudang	int		
barang_stok_toko	int		
barang_limit_stok	int		
barang_limit_gudang	int		
barang_status	int		

7) Tabel Barang Rusak

Tabel 4.9 merupakan penjelasan isi dari Tabel Rusak.

Tabel 4.9 Tabel Barang Rusak

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Key</i>
id_rusak	int		<i>Primary key</i>
id_pengguna	int		<i>Foreign Key</i>
pembelian_tgl_jam	datetime		
pembelian_status	int		

8) Tabel Detail Barang Rusak

Tabel 4.10 merupakan penjelasan isi dari Tabel Detail Barang Rusak.

Tabel 4.10 Tabel Detail Barang Rusak

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Key</i>
id_detail_rusak	int		<i>Primary key</i>
id_rusak	int		<i>Foreign Key</i>
id_barang	int		<i>Foreign Key</i>
id_satuanbarang	int		<i>Foreign Key</i>
detail_rusak_jumlah	int		
detail_rusak_status	int		

9) Tabel Pembelian

Tabel 4.11 merupakan penjelasan isi dari Tabel Pembelian.

Tabel 4.11 Tabel Pembelian

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Key</i>
id_pembelian	int		<i>Primary key</i>
id_pengguna	int		<i>Foreign Key</i>
id_pemasok	int		<i>Foreign Key</i>
pembelian_total	int		
pembelian_invoice	text		
pembelian_tgl_sampai	date		
pembelian_status	int		

10) Tabel Detail Pembelian

Tabel 4.12 merupakan penjelasan isi dari Tabel Detail Pembelian.

Tabel 4.12 Tabel Detail Pembelian

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Key</i>
id_detail_pembelian	int		<i>Primary key</i>
id_pembelian	int		<i>Foreign Key</i>
id_barang	varchar		<i>Foreign Key</i>
id_satuanbarang	int		<i>Foreign Key</i>
detail_pembelian_jumlah	int		
detail_pembelian_harga	int		
detail_pembelian_status	int		

11) Tabel Permintaan Barang

Tabel 4.13 merupakan penjelasan isi dari Tabel Permintaan Barang

Tabel 4.13 Tabel Permintaan Barang

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Key</i>
id_permintaan	int		<i>Primary key</i>
id_pengguna	int		<i>Foreign Key</i>
permintaan_tgl_jam	datetime		
permintaan_status	int		

12) Tabel Detail Permintaan Barang

Tabel 4.14 merupakan penjelasan isi dari Tabel Detail Permintaan Barang.

Tabel 4.14 Tabel Detail Permintaan Barang

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Key</i>
id_detail_permintaan	int		<i>Primary key</i>
id_permintaan	int		<i>Foreign Key</i>
id_barang	int		<i>Foreign Key</i>

Tabel 4.14 Tabel Detail Permintaan Barang (Lanjutan)

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Key</i>
id_satuanbarang	int		<i>Foreign Key</i>
detail_permintaan_jumlah	int		
detail_permintaan_status	int		

13) Tabel Penjualan

Tabel 4.15 merupakan penjelasan isi dari Tabel Penjualan.

Tabel 4.15 Tabel Penjualan

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Key</i>
id_penjualan	int		<i>Primary key</i>
id_pengguna	int		<i>Foreign Key</i>
penjualan_tgl_jam	datetime		
penjualan_total	int		
penjualan_bayar	int		
penjualan_kembalian	int		
penjualan_jenisbayar	int		
penjualan_jenispenjualan	varchar	10	
penjualan_status	int		

14) Tabel Detail Penjualan

Tabel 4.16 merupakan penjelasan isi dari Tabel Detail Penjualan.

Tabel 4.16 Tabel Detail Penjualan

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Key</i>
id_detail_penjualan	int		<i>Primary key</i>
id_penjualan	int		<i>Foreign Key</i>
id_barang	int		<i>Foreign Key</i>

Tabel 4.16 Tabel Detail Penjualan (Lanjutan)

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Key</i>
id_satuanbarang	int		<i>Foreign Key</i>
detail_penjualan_jumlah	int		
detail_penjualan_harga	int		
detail_penjualan_status	int		

15) Tabel Pembayaran Debit

Tabel 4.17 merupakan penjelasan isi dari Tabel Pembayaran Debit.

Tabel 4.17 Tabel Pembayaran Debit

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Key</i>
id_debit	int		<i>Primary key</i>
id_penjualan	int		<i>Foreign Key</i>
debit_nokartu	bigint		
debit_bank	int		
debit_status	int		

16) Tabel Pelanggan

Tabel 4.18 merupakan penjelasan isi dari Tabel Pelanggan.

Tabel 4.18 Tabel Pelanggan

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Key</i>
id_pelanggan	int		<i>Primary key</i>
pelanggan_nama	varchar	50	
pelanggan_nohp	int		
pelanggan_status	int		

17) Tabel Pemesanan

Tabel 4.19 merupakan penjelasan isi dari Tabel Pemesanan.

Tabel 4.19 Tabel Pemesanan

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Key</i>
id_pemesanan	int		<i>Primary key</i>
id_pelanggan	int		<i>Foreign Key</i>
pemesanan_tgl_jam_pesan	datetime		
pemesanan_total	int		
pemesanan_bayar	int		
pemesanan_statusbayar	int		
pemesanan_tgl_jam_ambil	datetime		
pemesanan_status	int		

18) Tabel Detail Pemesanan

Tabel 4.20 merupakan penjelasan isi dari Tabel Detail Pemesanan.

Tabel 4.20 Tabel Detail Pemesanan

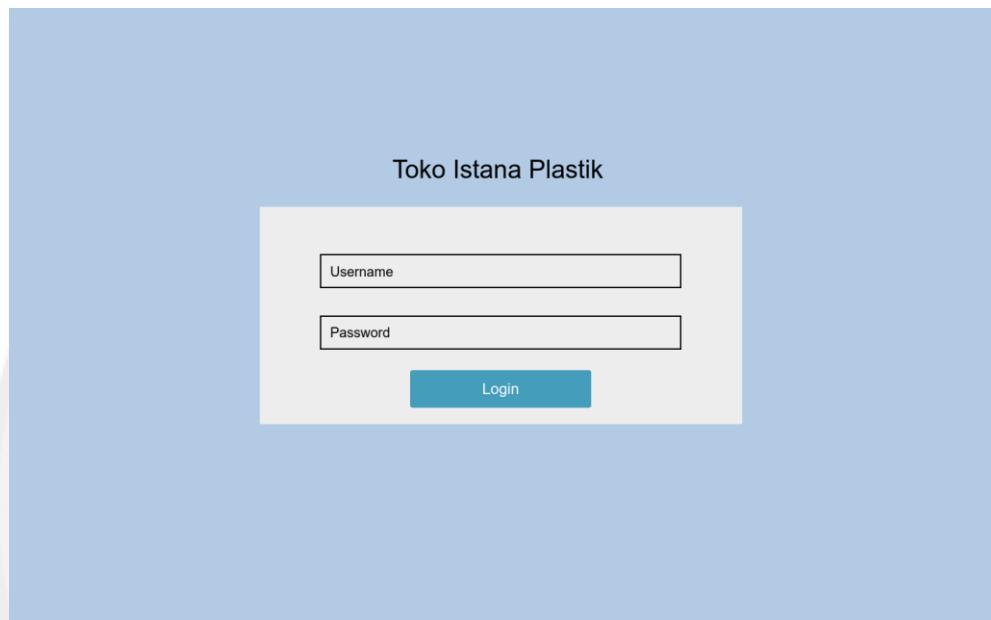
<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Key</i>
id_detail_pemesanan	int		<i>Primary key</i>
id_pemesanan	int		<i>Foreign Key</i>
id_barang	int		<i>Foreign Key</i>
id_satuanbarang	int		<i>Foreign Key</i>
detail_pemesanan_jumlah	int		
detail_pemesanan_harga	int		
detail_pemesanan_status	int		

4.3.2 Perancangan Lapisan Antarmuka

Berikut ini merupakan rancangan lapisan antarmuka dari sistem usulan “Toko Istana Plastik”:

1) Halaman *Login*

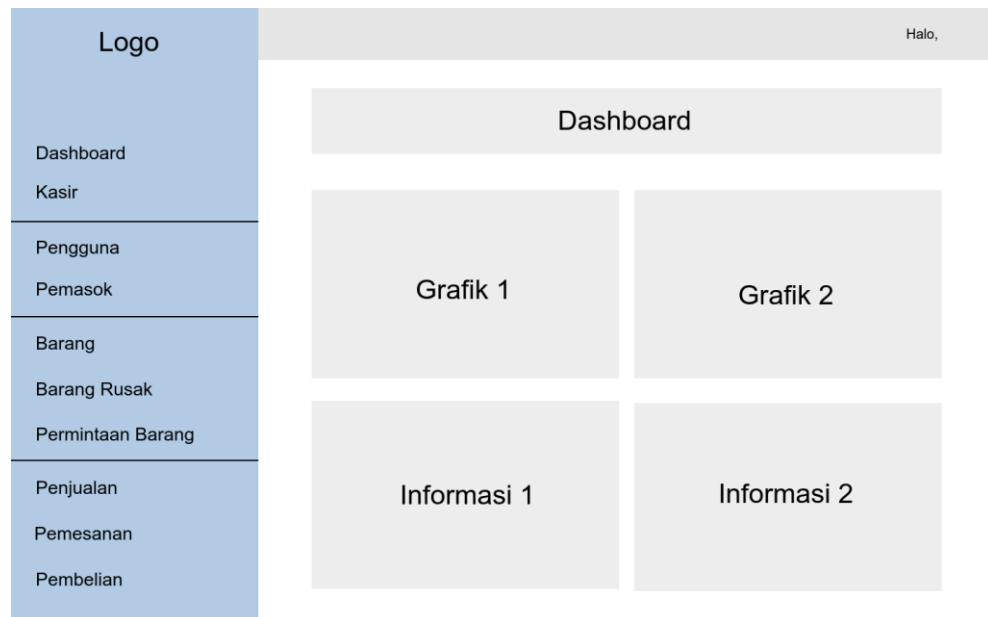
Gambar 4.28 merupakan rancangan tampilan untuk halaman *login*. Halaman ini akan muncul pertama kali ketika pengguna membuka *website*.



Gambar 4.28 Rancangan Tampilan Halaman Login

2) Halaman Beranda (*Dashboard*)

Gambar 4.29 merupakan rancangan tampilan untuk halaman beranda (*dashboard*). Halaman ini akan muncul ketika pengguna sudah masuk kedalam *website*. Halaman ini akan menampilkan informasi yang diperlukan oleh pengguna.



Gambar 4.29 Rancangan Tampilan Beranda (*Dashboard*)

3) Halaman Kasir

Gambar 4.30 merupakan rancangan tampilan untuk halaman kasir. Halaman ini akan muncul ketika pengguna ingin melakukan transaksi penjualan. Halaman ini akan menampilkan barang, harga dan pembayaran untuk transaksi penjualan.

Logo	Halo,			
Dashboard	Kasir			
Kasir	Barang		Pembayaran	
Pengguna				Submit
Pemasok				
Barang	One	Two	Three	Four
Barang Rusak				
Permintaan Barang				
Penjualan				
Pemesanan				
Pembelian				

Gambar 4.30 Rancangan Tampilan Kasir

4) Halaman Tambah Data

Gambar 4.31 merupakan rancangan tampilan untuk halaman tambah data. Halaman ini akan muncul ketika pengguna ingin melakukan penambahan data yang diinginkan.

Logo

Halo,

Dashboard

Kasir

Pengguna

Pemasok

Barang

Barang Rusak

Permintaan Barang

Penjualan

Pemesanan

Pembelian

Tambah Data

Mr. Mrs.

<input type="text" value="Mark"/>	<input type="text"/>
<input type="text" value="Title"/>	<input type="text" value="Company"/>
<input type="text" value="Street"/>	<input type="text" value="No."/>
<input type="text" value="City"/>	<input type="text" value="Postal"/>
<input type="text" value="E-Mail*"/>	<input type="text" value="Phone*"/>
<input type="text" value="Type your message here*"/>	

Gambar 4.31 Rancangan Tampilan Tambah Data

5) Halaman Lihat Data

Gambar 4.32 merupakan rancangan tampilan untuk halaman melihat data. Halaman ini akan muncul ketika pengguna ingin melihat data yang diinginkan. Halaman ini akan menampilkan data-data yang telah ditambahkan oleh pengguna.



Rancangan tampilan halaman Lihat Data. Di bagian kiri terdapat sidebar dengan menu: Logo, Dashboard, Kasir, Pengguna, Pemasok, Barang, Barang Rusak, Permintaan Barang, Penjualan, Pemesanan, dan Pembelian. Di bagian kanan terdapat tabel data dengan 5 baris. Kepala tabel berisi kolom One, Two, Three, Four, dan A. Baris pertama (A) berisi Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed. Baris kedua (B) berisi At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea. Baris ketiga (C) berisi Stet clita kasd gubergren, no sea takimata sanctus est Lorem ipsum dolor sit amet. Baris keempat (D) berisi Eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam. Baris kelima (E) berisi Stet clita kasd gubergren, no sea takimata sanctus est.

One	Two	Three	Four	A
Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed	161651561 6	42561489		A
At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea	243125151	15265247		B
Stet clita kasd gubergren, no sea takimata sanctus est Lorem ipsum dolor sit amet.	34587654	12531467		C
Eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam	87643452	9556342		D
Stet clita kasd gubergren, no sea takimata sanctus est	95463425	82346315		E

Gambar 4.32 Rancangan Tampilan Lihat Data

4.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan tahap keempat yang merupakan tahap terakhir dalam *System Development Life Cycle*. Tahap ini terbagi menjadi dua bagian yaitu *system construction* dan *system installation*.

4.4.1 *System Construction*

System Construction terdiri dari tahap pemrograman, perancangan antarmuka (*user interface*) dan tahap pengujian.

4.4.1.1 Tahap Pemrograman

Sistem usulan “Toko Istana Plastik” merupakan sistem yang berbasis *web*. Sistem usulan ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML, PHP, CSS, dan JavaScript. Sistem usulan ini dibangun dengan menggunakan

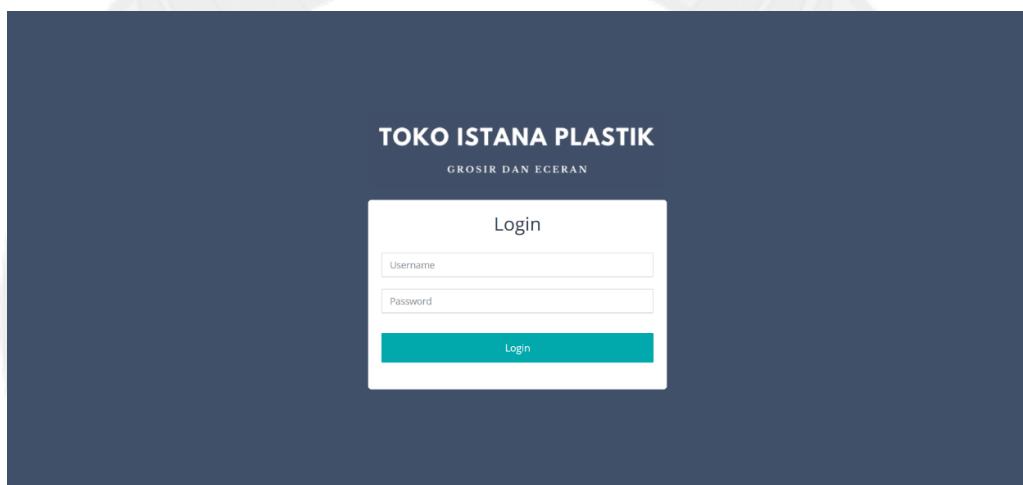
framework CodeIgniter dan menggunakan IDE (*Integrated Development Environment*) Visual Studio Code. *Database* sistem usulan ini menggunakan RDBMS MySQL.

4.4.1.2 User Interface

Berikut ini merupakan rancangan antarmuka (*user interface*) dari sistem usulan “Toko Istana Plastik”:

1) Halaman Login

Gambar 4.33 merupakan tampilan halaman *login* dari sistem usulan. Halaman ini merupakan halaman awal ketika pengguna membuka *website*.

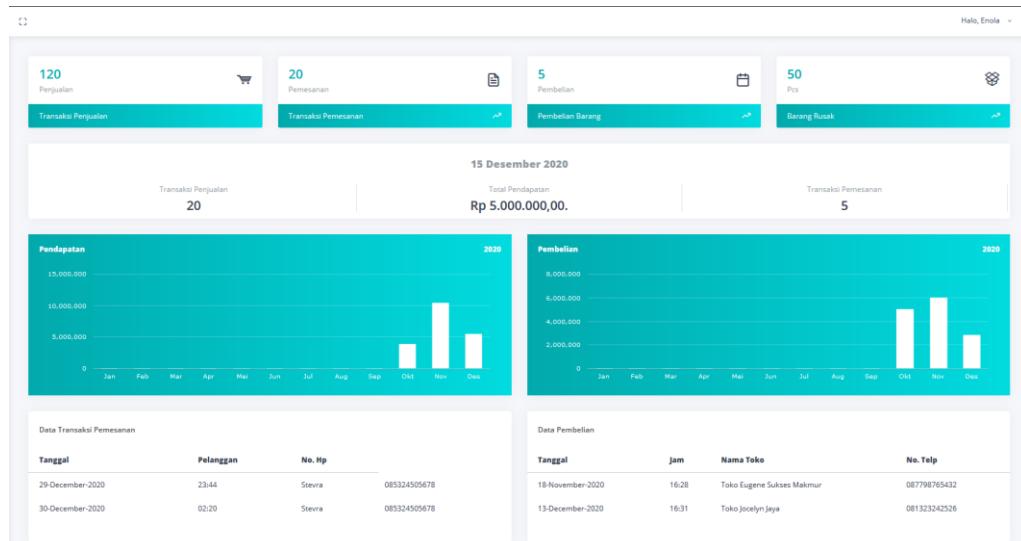


Gambar 4.33 Halaman *Login*

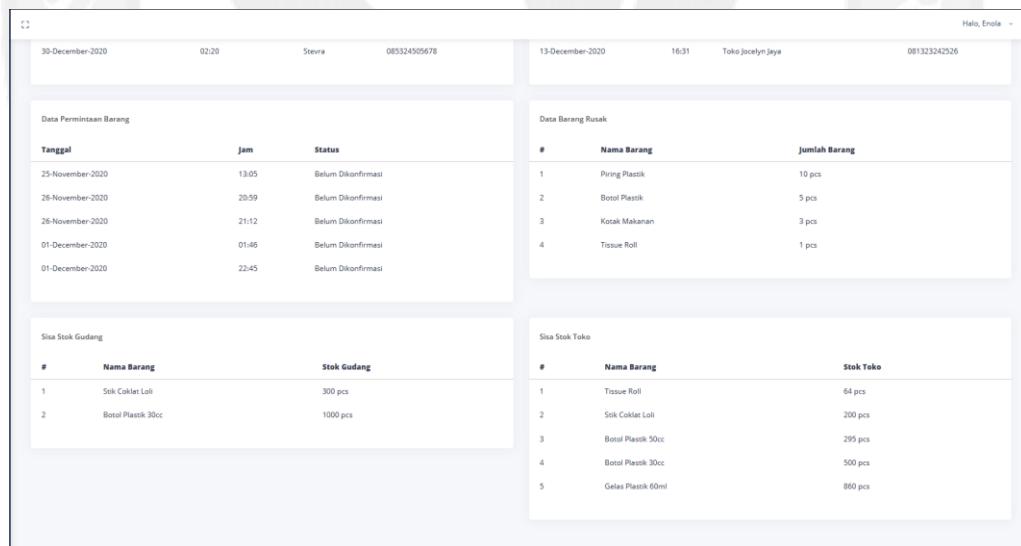
2) Halaman Beranda (*Dashboard*)

Gambar 4.34 dan Gambar 4.35 merupakan tampilan halaman beranda dari sistem usulan. Halaman ini menampilkan informasi-informasi seperti jumlah transaksi penjualan, pemesanan, pembelian dan jumlah barang rusak sesuai dengan bulan saat ini. Halaman ini juga menampilkan transaksi per hari dan grafik pendapatan dan pembelian tahun saat ini. Halaman ini juga menampilkan informasi penting seperti pemesanan yang pembelian yang belum selesai, permintaan barang yang belum dikonfirmasi, data barang-barang yang rusak pada bulan saat ini, dan sisa persediaan barang yang sudah mencapai batas yang telah ditentukan, sehingga

pengguna dapat mengantisipasi kehabisan persediaan barang di toko maupun di gudang. Halaman ini ditampilkan setelah pengguna telah masuk kedalam sistem.



Gambar 4.34 Halaman Beranda



Gambar 4.35 Halaman Beranda (Lanjutan)

3) Halaman Kasir Penjualan

Gambar 4.36 merupakan tampilan halaman kasir untuk penjualan yang ada dalam sistem usulan. Halaman ini ditampilkan ketika pengguna

ingin memilih menu kasir untuk melakukan transaksi penjualan secara langsung di toko.

The screenshot shows a POS system interface. At the top, there's a header with a logo, user information (Nama Pengguna: [redacted], Tanggal Lahir: [redacted]), and a Logout button. Below the header, there are four main sections: 1) 'TAMBAH BARANG' (Add Item) with fields for 'Pilih Barang' (Select Item), 'Satuan' (Unit), 'jumlah' (Quantity), and a '+' button. 2) 'DETAIL BARANG' (Item Details) with columns for 'Kode' (Code), 'Stok' (Stock), 'Eceran' (Retail), and 'Grosir' (Wholesale). 3) 'TOTAL' (Total) showing 'Rp' followed by a large input field. 4) 'DAFTAR BARANG' (List of Items) with columns for 'Barang' (Item), 'Jumlah' (Quantity), 'Satuan' (Unit), 'Harga' (Price), and 'Aksi' (Action). On the right side, there's a 'PEMBAYARAN' (Payment) section with 'Jenis Pembayaran' (Type of Payment) dropdown set to 'Jenis Pembayaran' and a 'Konfirmasi' (Confirm) button.

Gambar 4.36 Halaman Kasir

Gambar 4.37 merupakan tampilan halaman kasir yang telah diisi data yang diinginkan oleh pengguna. Halaman ini menampilkan informasi barang yang dipilih, total pembelanjaan dari transaksi penjualan dan jenis pembayaran yang dapat dipilih. Jika pengguna memilih jenis pembayaran *cash* maka akan ditampilkan *form* jumlah uang yang dapat dimasukkan dan jumlah kembalian uang. Jika pengguna memilih jenis pembayaran debit maka akan ditampilkan pilihan bank yang tersedia dan *form* untuk mengisi nomor kartu debit.

TAMBAH BARANG

Gelas Plastik 60ml		
Bks	2	+

DETAIL BARANG

Kode	Stok	Eceran	Grosir
GP6001	900 pcs	Rp 7.000,00	Rp 5.000,00

TOTAL

Rp 357.000,00

DAFTAR BARANG

Barang	Jumlah	Satuan	Harga	Aksi
Botol Plastik 50cc	5	Pcs	Rp 35.000,00	-
Tissue Roll	1	Bks	Rp 42.000,00	-
Gelas Plastik 60ml	2	Bks	Rp 280.000,00	-

PEMBAYARAN

Jenis Pembayaran	Cash
Uang	400000
Kembalian	Rp 43.000,00

Konfirmasi

Gambar 4.37 Halaman Kasir (Lanjutan)

Gambar 4.38 merupakan tampilan konfirmasi untuk data yang telah dimasukkan.

TAMBAH BARANG

Gelas Plastik 60ml		
Bks	2	+

DETAIL BARANG

Kode	Stok	Eceran	Grosir
GP6001	900 pcs	Rp 7.000,00	Rp 5.000,00

TOTAL

Rp 357.000,00

DAFTAR BARANG

Barang	Jumlah	Satuan	Harga	Aksi
Botol Plastik 50cc	5	Pcs	Rp 35.000,00	-
Tissue Roll	1	Bks	Rp 42.000,00	-
Gelas Plastik 60ml	2	Bks	Rp 280.000,00	-

PEMBAYARAN

Jenis Pembayaran	Cash
Uang	400000
Kembalian	Rp 43.000,00

Konfirmasi

Apakah anda yakin?

Tidak Ya

Gambar 4.38 Tampilan Konfirmasi

4) Halaman Pemesanan

Gambar 4.39 merupakan tampilan halaman pemesanan yang ada dalam sistem usulan. Halaman ini ditampilkan ketika terdapat transaksi pemesanan barang dari pelanggan dan pengguna ingin menambahkan data pemesanan. Halaman ini ditampilkan disaat pelanggan memilih menu kasir penjualan lalu memilih *icon* whatsapp yang berada di bagian atas di dalam tampilan. Halaman ini juga menampilkan *icon* keranjang yang terdapat di

bagian atas di dalam tampilan untuk menampilkan kembali halaman kasir penjualan di toko.

The screenshot displays a POS system interface. On the left, under 'PELANGGAN', there is a dropdown menu for 'Pelanggan' and a button '+ Tambah Pelanggan'. Below it, 'DETAIL PELANGGAN' includes fields for 'Nama' and 'Nomor Telepon'. In the center, under 'BARANG', there is a dropdown menu for 'Pilih Barang', a dropdown for 'Satuan', a text input for 'Jumlah', and a '+' button. Below these are 'DETAIL BARANG' fields for 'Kode', 'Stok', 'Eceran', and 'Grosir'. On the right, the 'TOTAL' section shows 'Rp' followed by a large empty input field. Under 'PEMBAYARAN', there is a dropdown menu for 'Pembayaran' and a 'Konfirmasi' button. At the bottom, a 'DAFTAR BARANG' table has columns: 'Barcode', 'Harga', 'Jumlah', 'Satuan', 'Total Harga', and 'Aksi'.

Gambar 4.39 Halaman Pemesanan

Gambar 4.40 merupakan tampilan halaman pemesanan yang telah diisi data yang diinginkan oleh pengguna. Halaman ini menampilkan informasi pelanggan, barang yang dipilih, total pembelanjaan dari transaksi pemesanan dan jenis pembayaran yang dapat dipilih. Jika data pelanggan yang melakukan pemesanan belum terdaftar di dalam sistem maka pengguna dapat menambahkan data pelanggan terlebih dahulu dengan memilih tombol tambah pelanggan.

The screenshot shows the 'Data Pemesanan' section of the website. It includes fields for the customer ('PELANGGAN') and the item ('BARANG'). The total amount is listed as 'TOTAL' (Rp 700.000,00). The payment method is set to 'Pembayaran' (Tunai). Below this, there is a table titled 'DAFTAR BARANG' showing two items: 'Cup Puding 120 ml' and 'Gelas Plastik 60ml', each with its price, quantity, unit, and total value.

Gambar 4.40 Halaman Pemesanan (Lanjutan)

5) Halaman Tambah Pelanggan

Gambar 4.41 merupakan tampilan halaman tambah pelanggan yang menampilkan *form* untuk mengisi data pelanggan.

The screenshot shows the 'Tambah Pelanggan' (Add Customer) form. It contains two input fields: 'Nama' (Name) and 'Nomor Handphone' (Phone Number), both with placeholder text 'Masukan nama lengkap' and 'Masukan nomor handphone'. A 'Simpan' (Save) button is located at the bottom right of the form area.

Gambar 4.41 Halaman Tambah Pelanggan

6) Halaman Data Pelanggan

Gambar 4.42 merupakan tampilan halaman untuk melihat data pelanggan yang telah tersimpan di dalam sistem. Terdapat *icon* untuk mengedit data dan *icon* hapus untuk mengubah status aktif pelanggan.

Nama	Nomor Hp	Aksi
Anda	081324786572	
Joel S	081238477499	
Juliana R	085234567849	
Leydie R	081234678945	
Maya S	081256784933	
Natasha	085234523785	

Gambar 4.42 Halaman Lihat Data Pelanggan

Gambar 4.43 merupakan tampilan untuk halaman untuk mengedit data pelanggan yang telah tersimpan di dalam sistem.

Nama	Stevra
Nomor Handphone	0853-2450-5678

Gambar 4.43 Halaman Edit Pelanggan

7) Halaman Tambah Barang

Gambar 4.44 merupakan tampilan halaman tambah barang yang menampilkan *form* untuk mengisi data barang.

Tambah Data Barang

Nama Barang	Masukan nama barang	Kode Barang	Masukan kode barang
Satuan Barang	Satuan	Nilai	+ -
Harga Eceran	Masukan harga eceran	Harga Grosir	Masukan harga grosir
Minimal Barang Grosir	Masukan minimal barang grosir (pcs)		
Limit Stok Gudang	Masukan limit stok gudang	Limit Stok Toko	Masukan limit stok toko
Pemasok	Pilih Pemasok		
Simpan			

Gambar 4.44 Halaman Tambah Barang

8) Halaman Data Barang

Gambar 4.45 merupakan tampilan halaman untuk melihat data barang yang telah tersimpan di dalam sistem. Terdapat *icon* untuk mengedit data dan *icon* hapus untuk mengubah status aktif barang.

Data Barang

Tabel Data Barang						
Show	10	entries	Search:			
Nama Barang	Harga Grosir	Harga Eceran	Limit Grosir	Stok Gudang	Stok Toko	Aksi
Botol Plastik 30cc	Rp. 4.000	Rp. 5.000	24	1000 pcs	500 pcs	
Botol Plastik 50cc	Rp. 5.000	Rp. 7.000	24	1000 pcs	300 pcs	
Cup Puding 120 ml	Rp. 1.000	Rp. 2.000	50	10000 pcs	5940 pcs	
Cup Puding 80 ml	Rp. 7.000	Rp. 9.000	50	10000 pcs	6150 pcs	
Gelas Plastik 60ml	Rp. 5.000	Rp. 7.000	24	1100 pcs	900 pcs	
Kotak Makanan	Rp. 25.000	Rp. 30.000	24	9200 pcs	1174 pcs	
Piring Plastik	Rp. 7.000	Rp. 10.000	24	5110 pcs	2000 pcs	

Gambar 4.45 Halaman Lihat Data Barang

Gambar 4.46 merupakan tampilan halaman mengedit data barang yang telah tersimpan di dalam sistem.

Edit Data Barang

Nama Barang	Botol Plastik 30cc	Kode Barang	BPS030
Satuan Barang	Dus + 36 -		
	Lusin + 12 -		
	Pcs + 1 -		
Harga Eceran	Rp.5.000.00	Harga Grosir	Rp.4.000.00
Minimal Barang Grosir	24		
Limit Stok Gudang	1000	Limit Stok Toko	500
Pemasok	PT. SJ Permata		

Simpan

Gambar 4.46 Halaman Edit Barang

9) Halaman Tambah Barang Rusak

Gambar 4.47 merupakan tampilan halaman menambahkan data barang rusak.

Barang Rusak

MASUKKAN DATA	DAFTAR DATA
Botol Plastik 50cc Pcs + 3 -	Barang Jumlah Satuan Aksi Tissue Roll 1 Roll - Botol Plastik 50cc 3 Pcs -

Konfirmasi

Gambar 4.47 Halaman Tambah Barang Rusak

10) Halaman Barang Rusak

Gambar 4.48 merupakan tampilan halaman untuk melihat data barang rusak yang telah tersimpan di dalam sistem. Halaman ini terdapat icon untuk melihat detail barang rusak sesuai dengan data yang dimasukkan.

Tanggal	Jam	Pengguna	Lokasi	Aksi
01 December 2020	21:21	Kevin	Gudang	
05 November 2020	13:13	Kevin	Gudang	
06 November 2020	13:13	Memey	Toko	
10 November 2020	16:44	Kevin	Gudang	
17 November 2020	16:45	Kevin	Gudang	
17 November 2020	17:32	Memey	Toko	

Gambar 4.48 Halaman Lihat Data Barang Rusak

Gambar 4.49 merupakan tampilan modal dari detail data barang rusak.

Barang	Jumlah	Satuan
Botol Plastik 50cc	3	Pcs
Tissue Roll	1	Roll

Tanggal	Jam	Pengguna	Lokasi
01 December 2020			
05 November 2020	13:13	Kevin	Gudang
06 November 2020	13:13	Memey	Toko
10 November 2020	16:44	Kevin	Gudang
17 November 2020	16:45	Kevin	Gudang
17 November 2020	17:32	Memey	Toko

Gambar 4.49 Tampilan Detail Data Barang Rusak

11) Halaman Tambah Permintaan Barang

Gambar 4.50 merupakan tampilan halaman tambah permintaan barang.

Gambar 4.50 Halaman Tambah Permintaan Barang

12) Halaman Permintaan Barang

Gambar 4.51 merupakan tampilan halaman untuk melihat data permintaan barang yang telah tersimpan di dalam sistem. Halaman ini terdapat *icon* untuk melihat detail data permintaan barang sesuai dengan data yang dimasukkan, *icon* selesai yang dapat diselesaikan oleh pengguna Manajer toko jika proses barang yang diminta sudah selesai, dan *icon* hapus atau batal yang dapat dilakukan jika data belum dikonfirmasi oleh Manajer gudang.

Gambar 4.51 Halaman Lihat Data Permintaan Barang

Gambar 4.52 merupakan tampilan detail data permintaan barang yang belum dikonfirmasi.

Barang	Jumlah	Satuan
Cup Puding 120 ml	5	Bks
Gelas Plastik 60ml	5	Dus
Kotak Makanan	1	Dus

Gambar 4.52 Tampilan Detail Data Permintaan Barang

13) Halaman Tambah Pembelian Barang

Gambar 4.53 merupakan tampilan halaman tambah data pembelian barang.

Barang	Jumlah	Satuan	Aksi
Botol Plastik 30cc	1	Dus	-

Gambar 4.53 Halaman Tambah Pembelian Barang

14) Halaman Pembelian

Gambar 4.54 merupakan tampilan halaman untuk melihat data pembelian barang yang telah tersimpan di dalam sistem. Halaman ini

terdapat *icon* untuk melihat detail pembelian barang sesuai dengan data yang dimasukkan.

Pengguna	Tanggal	Jam	Nama Toko	Nomor Hp	Status	Aksi
Debora	22-10-2020	23:59	Toko Grandy Debora	085245678769	Selesai	
Enola	18-11-2020	16:28	Toko Eugene Sukses Makmur	087798765432	Diproses	
Enola	13-12-2020	16:31	Toko Jocelyn Jaya	081323242526	Diproses	

Gambar 4.54 Halaman Lihat Data Pembelian Barang

Gambar 4.55 merupakan tampilan halaman detail data pembelian barang yang menampilkan barang, jumlah, satuan, total harga per barang dan total pembelian.

Barang	Jumlah	Satuan	Total Harga
Piring Plastik	10	Dus	Rp 6.000.000,00

Pengguna	Tanggal	Jam	Nama Toko	Nomor Hp	Status	Aksi
Enola	18-11-2020	16:28	Toko Eugene Sukses Makmur	087798765432	Diproses	
Debora	22-10-2020	23:59	Toko Grandy Debora	085245678769	Selesai	
Enola	13-12-2020	16:31	Toko Jocelyn Jaya	081323242526	Diproses	

Gambar 4.55 Tampilan Detail Data Pembelian Barang

15) Halaman Tambah Pengguna

Gambar 4.56 merupakan tampilan halaman tambah pengguna yang menampilkan *form* untuk mengisi data pengguna.

Tambah Data

Nama	Masukan nama lengkap
Alamat	Masukan alamat
Nomor Handphone	Masukan nomor handphone
Username	Masukan username
Password	Masukan password
Posisi	Pilih Posisi

Simpan

Gambar 4.56 Halaman Tambah Pengguna

16) Halaman Data Pengguna

Gambar 4.57 merupakan tampilan halaman untuk melihat data pengguna yang telah tersimpan di dalam sistem. Terdapat *icon* untuk mengedit data dan *icon* hapus untuk mengubah status aktif pengguna.

Data Pengguna

Tabel Data Pengguna

Nama	Alamat	Nomor Hp	Username	Posisi	Aksi
Debora	Winangun, Manado	081234123455	deboraadmin	Admin	
Enola	Pinokalan, Ranowulu, Bitung	087784679630	sanchiaenola	Pemilik	
Kevin	Citraland, Manado	081278967545	kevingudang	Kepala Gudang	
Memey	Citraland, Manado	085234869473	memeytoko	Kepala Toko	

Showing 1 to 4 of 4 entries

Gambar 4.57 Halaman Lihat Data Pengguna

Gambar 4.58 merupakan tampilan untuk halaman untuk mengedit data pengguna yang telah tersimpan di dalam sistem.

The screenshot shows the 'Edit Data' page for a user named Debora. The page has a header 'Edit Data' and a breadcrumb 'Pengguna / Edit Pengguna'. On the left is a sidebar with navigation links like Beranda, Kasir, Data Master, Pengguna, Pemasok, Pelanggan, Inventori, Barang, Barang Rusak, Permintaan Barang, Penjualan, Data Penjualan, and Data Pemesanan. The main form contains fields for Name (Debora), Address (Wfinangun, Manado), Phone Number (0812-3412-3455), Username (deboraadmin), and Position (Admin). A 'Simpan' button is located at the bottom right.

Gambar 4.58 Halaman Edit Pengguna

17) Halaman Tambah Pemasok

Gambar 4.59 merupakan tampilan halaman tambah pemasok yang menampilkan *form* untuk mengisi data pemasok.

The screenshot shows the 'Tambah Pemasok' page. The page has a header 'Tambah Pemasok' and a breadcrumb 'Pemasok / Tambah Pemasok'. On the left is a sidebar with navigation links like Beranda, Kasir, Data Master, Pengguna, Pemasok, Pelanggan, Inventori, Barang, Barang Rusak, Permintaan Barang, Penjualan, Data Penjualan, and Data Pemesanan. The main form contains fields for Toko Name (Masukan nama toko pemasok), Pemasok Name (Masukan nama pemasok), Phone Number (Masukan nomor handphone), and Address (Masukan alamat). A 'Simpan' button is located at the bottom right.

Gambar 4.59 Halaman Tambah Pemasok

18) Halaman Data Pemasok

Gambar 4.60 merupakan tampilan halaman untuk melihat data pemasok yang telah tersimpan di dalam sistem. Terdapat *icon* untuk mengedit data dan *icon* hapus untuk mengubah status aktif pemasok.

Nama Toko	Nama	Nomor Hp	Alamat	Aksi
PT. Mokpo Makmur	Olive Boentoro	081235647213	Surabaya	
PT. SJ Permata	Andriani Karundeng	089876756778	Jakarta	
Toko Eugene Sukses Makmur	Eugenius Pranoto	087798765432	Batam	
Toko Grandy Debora	Debora Margareta	085245678769	Bekasi	
Toko Jaya Makmur	Ingrid Raturandang	081237685934	Jakarta	
Toko Jocelyn Jaya	Jocelyn Tjahyadi	081323242526	Bandung	

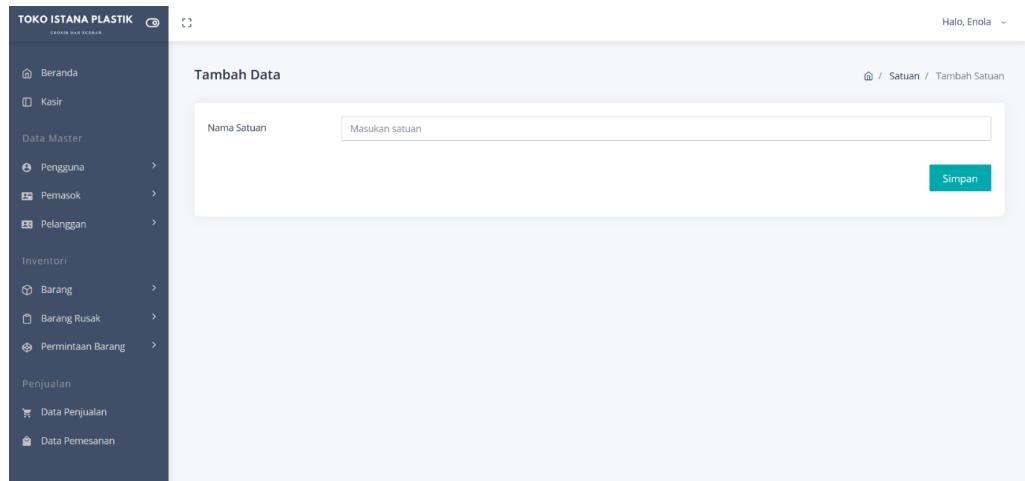
Gambar 4.60 Halaman Lihat Data Pemasok

Gambar 4.61 merupakan tampilan untuk halaman untuk mengedit data pemasok yang telah tersimpan di dalam sistem.

Gambar 4.61 Halaman Edit Pemasok

19) Halaman Tambah Satuan Barang

Gambar 4.62 merupakan tampilan halaman tambah satuan barang yang menampilkan *form* untuk mengisi data satuan barang.



Gambar 4.62 Halaman Tambah Satuan Barang

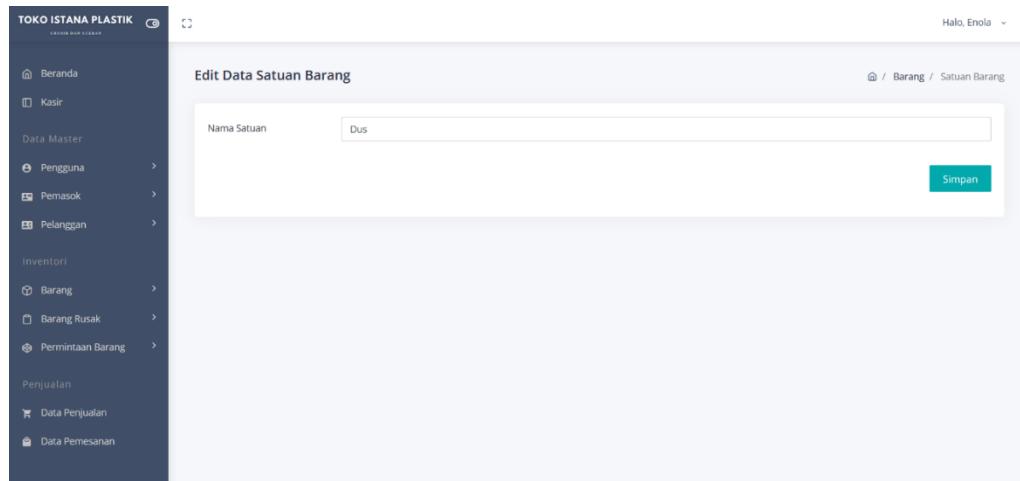
20) Halaman Data Satuan Barang

Gambar 4.63 merupakan tampilan halaman untuk melihat data satuan barang yang telah tersimpan di dalam sistem. Terdapat *icon* untuk mengedit data dan *icon* hapus untuk mengubah status aktif satuan barang.

Data Satuan Barang	
Tabel Data Satuan Barang	
Show	10 entries
Search:	
Nama Satuan	Aksi
Bks	
Dus	
Lusin	
Pak	
Pcs	
Roll	

Gambar 4.63 Halaman Lihat Data Satuan Barang

Gambar 4.64 merupakan tampilan untuk halaman untuk mengedit data satuan barang yang telah tersimpan di dalam sistem.



Gambar 4.64 Halaman Edit Satuan Barang

21) Halaman Pemesanan Barang

Gambar 4.65 merupakan tampilan halaman untuk melihat data pemesanan barang yang telah tersimpan di dalam sistem. Terdapat *icon* untuk melihat detail barang, *icon* menyelesaikan pemesanan jika pelanggan telah membayar lunas dan mengambil barang, dan *icon* hapus jika pelanggan melakukan pembatalan terhadap pemesanan barang.

Tanggal	Jam	Pelanggan	Status Bayar	Status	Aksi
07 February 2021	16:22	Anda	Lunas	Diproses	
07 February 2021	16:26	Leydie R	Deposit	Diproses	

Gambar 4.65 Halaman Lihat Data Pemesanan Barang

Gambar 4.66 merupakan tampilan detail barang dari pemesanan barang, jika pembayaran deposit dan belum lunas maka akan terdapat tombol lunas untuk mengubah status pembayaran menjadi lunas.

Gambar 4.66 Halaman Lihat Data Pemesanan Barang

22) Halaman Laporan

Gambar 4.67 merupakan tampilan halaman untuk melihat laporan.

Halaman ini menampilkan tahun dan bulan dan *icon* untuk melihat laporan dalam bentuk PDF.

Gambar 4.67 Halaman Lihat Laporan

Gambar 4.68 dan Gambar 4.69 merupakan tampilan PDF untuk laporan.

Laporan Penjualan Toko Istana Plastik
December 2020

11 Desember 2020					
Jam	Barang	Jumlah	Satuan	Total Harga	Jenis Pembayaran
23.32	Sedotan Bubble Kemas	1	Bks	Rp 450,000	debit
02.33	Kotak Makanan	2	Pcs	Rp 60,000	
Total Penjualan Harian				Rp 510,000	

23 Desember 2020					
Jam	Barang	Jumlah	Satuan	Total Harga	Jenis Pembayaran
23.33	Gelas Plastik 60ml	2	Bks	Rp 280,000	cash
	Botol Plastik 30cc	5	Pcs	Rp 35,000	
	Tissue Roll	1	Bks	Rp 4,000	
00.53	Cup Puding 80 ml	6	Dus	Rp 16,200,000	
Total Penjualan Harian				Rp 16,557,000	

26 Desember 2020					
Jam	Barang	Jumlah	Satuan	Total Harga	Jenis Pembayaran
00.54	Gelas Plastik 60ml	1	Bks	Rp 140,000	cash
	Cup Puding 80 ml	1	Bks	Rp 450,000	
Total Penjualan Harian				Rp 590,000	

Gambar 4.68 Halaman PDF Laporan

27 Desember 2020					
Jam	Barang	Jumlah	Satuan	Total Harga	Jenis Pembayaran
12.56	Kotak Makanan	1	Bks	Rp 360,000	cash
Total Penjualan Harian				Rp 360,000	

Total Penjualan Bulan Ini		Rp 18,617,000
----------------------------------	--	----------------------

Gambar 4.69 Halaman PDF Laporan (Lanjutan)

4.4.1.3 Tahap Pengujian

Tahap pengujian (testing) dilakukan bersamaan dengan tahap pemrograman untuk memastikan bahwa seluruh fungsi dapat berjalan dengan baik. Testing dilaksanakan dengan menggunakan metode *black-box testing* dengan penekanan scenario dan function testing. Berikut adalah beberapa scenario yang digunakan.

SCENARIO #1: MENGELOLA DATA PENGGUNA

Scenario Description:

Skenario ini menjelaskan mengenai proses menambahkan, memperbarui data, dan mengubah status aktif pengguna di sistem.

Test scripts:

Skenario ini terdiri dari *test script* berikut:

- 1) Menambahkan Pengguna;
- 2) Memperbarui Pengguna;
- 3) Mengubah Status Pengguna;

Use case

- 1) Mengelola Data Pengguna;

Use groups

- 1) Pemilik;

Script #1.1: Menambahkan Pengguna

Script Description:

Test script ini menjelaskan mengenai proses menambahkan data pengguna ke sistem.

Setup:

- 1) Pemilik telah *login* ke dalam sistem;

Script Steps

Tabel 4.21 Tabel *Script Steps* Menambahkan Pengguna

Step #	Test action	Expected results	Status	Reference
1	Pemilik memilih tambah data pengguna	Sistem menampilkan <i>form</i> tambah data pengguna	pass	Gambar 4.56

Tabel 4.21 Tabel *Script Steps* Menambahkan Pengguna (Lanjutan)

Step #	Test action	Expected results	Status	Reference
2	Pemilik menekan tombol simpan setelah mengisi data yang valid	Sistem menyimpan data dan kembali ke halaman <i>form</i> tambah data pengguna	pass	Gambar 4.56
3	Pemilik menekan tombol simpan tanpa mengisi <i>form</i>	Sistem memberikan peringatan untuk mengisi <i>form</i> terlebih dahulu	pass	Gambar 4.56

Script #1.2: Memperbarui Pengguna

Script Description:

Test script ini menjelaskan mengenai proses memperbarui data pengguna yang telah terdaftar dalam sistem.

Setup:

- 1) Pemilik telah *login* ke dalam sistem;
- 2) Pemilik mengakses halaman data pengguna

Script Steps

Tabel 4.22 Tabel *Script Steps* Memperbarui Data Pengguna

<i>Step #</i>	<i>Test action</i>	<i>Expected results</i>	<i>Status</i>	<i>Reference</i>
1	Pemilik memilih data pengguna yang ingin diubah	Sistem menampilkan <i>form</i> berisi data sesuai dengan yang dipilih.	<i>pass</i>	Gambar 4.57
2	Pemilik mengisi form dan menekan tombol simpan	Sistem menyimpan data dan kembali ke halaman data pengguna	<i>pass</i>	Gambar 4.58
3	Pemilik menekan tombol simpan tanpa mengisi <i>form</i>	Sistem memberikan peringatan untuk mengisi <i>form</i> terlebih dahulu	<i>pass</i>	Gambar 4.58

Script #1.3: Mengubah Status Pengguna

Script Description:

Test script ini menjelaskan mengenai proses mengubah status pengguna yang aktif menjadi tidak aktif.

Setup:

- 1) Pemilik telah *login* ke dalam sistem;
- 2) Pemilik mengakses halaman data pengguna

Script Steps

Tabel 4.23 Tabel *Script Steps* Mengubah Status Pengguna

<i>Step #</i>	<i>Test action</i>	<i>Expected results</i>	<i>Status</i>	<i>Reference</i>
1	Pemilik memilih data pengguna yang statusnya ingin diubah	Sistem menyimpan data yang dipilih dan kembali ke halaman data pengguna	<i>pass</i>	Gambar 4.57

SCENARIO #2: MENGELOLA DATA PEMASOK

Scenario Description:

Skenario ini menjelaskan mengenai proses menambahkan, memperbarui data, dan mengubah status aktif pemasok di sistem.

Test scripts:

Skenario ini terdiri dari *test script* berikut:

- 1) Menambahkan Pemasok;
- 2) Memperbarui Pemasok;
- 3) Mengubah Status Pemasok;

Use case

- 1) Mengelola Data Pemasok;

Use groups

- 1) Pemilik;

Script #2.1: Menambahkan Pemasok

Script Description:

Test script ini menjelaskan mengenai proses menambahkan data pemasok ke sistem.

Setup:

- 1) Pemilik telah *login* ke dalam sistem;

Script Steps

Tabel 4.24 Tabel *Script Steps* Menambahkan Pemasok

<i>Step #</i>	<i>Test action</i>	<i>Expected results</i>	<i>Status</i>	<i>Reference</i>
1	Pemilik memilih tambah data pemasok	Sistem menampilkan <i>form</i> tambah data pemasok	<i>pass</i>	Gambar 4.59
2	Pemilik menekan tombol simpan setelah mengisi data yang valid	Sistem menyimpan data dan kembali ke halaman <i>form</i> tambah data pemasok	<i>pass</i>	Gambar 4.59
3	Pemilik menekan tombol simpan tanpa mengisi <i>form</i>	Sistem memberikan peringatan untuk mengisi <i>form</i> terlebih dahulu	<i>pass</i>	Gambar 4.59

Script #2.2: Memperbarui Pemasok

Script Description:

Test script ini menjelaskan mengenai proses memperbarui data pemasok yang telah terdaftar dalam sistem.

Setup:

- 1) Pemilik telah *login* ke dalam sistem;
- 2) Pemilik mengakses halaman data pemasok

Script Steps

Tabel 4.25 Tabel *Script Steps* Memperbarui Data Pemasok

<i>Step #</i>	<i>Test action</i>	<i>Expected results</i>	<i>Status</i>	<i>Reference</i>
1	Pemilik memilih data pemasok yang ingin diubah	Sistem menampilkan <i>form</i> berisi data sesuai dengan yang dipilih.	<i>pass</i>	Gambar 4.60
2	Pemilik mengisi form dan menekan tombol simpan	Sistem menyimpan data dan kembali ke halaman data pemasok	<i>pass</i>	Gambar 4.61
3	Pemilik menekan tombol simpan tanpa mengisi <i>form</i>	Sistem memberikan peringatan untuk mengisi <i>form</i> terlebih dahulu	<i>pass</i>	Gambar 4.61

Script #2.3: Mengubah Status Pemasok

Script Description:

Test script ini menjelaskan mengenai proses mengubah status pemasok yang aktif menjadi tidak aktif.

Setup:

- 1) Pemilik telah *login* ke dalam sistem;
- 2) Pemilik mengakses halaman data pemasok;

Script Steps

Tabel 4.26 Tabel *Script Steps* Mengubah Status Pemasok

<i>Step #</i>	<i>Test action</i>	<i>Expected results</i>	<i>Status</i>	<i>Reference</i>
1	Pemilik memilih data pemasok yang statusnya ingin diubah	Sistem menyimpan data yang dipilih dan kembali ke halaman data pemasok	<i>pass</i>	Gambar 4.60

SCENARIO #3: MELIHAT LAPORAN

Scenario Description:

Skenario ini menjelaskan mengenai proses melihat laporan di sistem.

Test scripts:

Skenario ini terdiri dari *test script* berikut:

- 1) Melihat Laporan;

Use case

- 1) Melihat Laporan;

Use groups

- 1) Pemilik;

Script #3.1: Melihat Laporan

Script Description:

Test script ini menjelaskan mengenai melihat laporan yang ada dalam sistem.

Setup:

- 1) Pemilik telah *login* ke dalam sistem;

Script Steps

Tabel 4.27 Tabel *Script Steps* Melihat Laporan

Step #	Test action	Expected results	Status	Reference
1	Pemilik memilih laporan yang ingin dilihat	Sistem menampilkan tahun dan bulan laporan	pass	Gambar 4.67
2	Pemilik memilih laporan yang ingin dilihat sesuai dengan bulan dan tahun yang dipilih	Sistem menampilkan laporan dalam bentuk PDF	pass	Gambar 4.68

SCENARIO #4: MENGELOLA DATA SATUAN BARANG

Scenario Description:

Skenario ini menjelaskan mengenai proses menambahkan, memperbarui data, dan mengubah status aktif satuan barang di sistem.

Test scripts:

Skenario ini terdiri dari *test script* berikut:

- 1) Menambahkan Satuan Barang;
- 2) Memperbarui Satuan Barang;
- 3) Mengubah Status Satuan Barang;

Use case

- 1) Mengelola Data Satuan Barang;

Use groups

- 1) Pemilik dan Admin;

Script #4.1: Menambahkan Satuan Barang

Script Description:

Test script ini menjelaskan mengenai proses menambahkan data satuan barang ke sistem.

Setup:

- 1) Pemilik telah *login* ke dalam sistem;

Script Steps

Tabel 4.28 Tabel *Script Steps* Menambahkan Satuan Barang

<i>Step #</i>	<i>Test action</i>	<i>Expected results</i>	<i>Status</i>	<i>Reference</i>
1	Pemilik/Admin memilih tambah data satuan barang	Sistem menampilkan <i>form</i> tambah data satuan barang	<i>pass</i>	Gambar 4.62
2	Pemilik/Admin menekan tombol simpan setelah mengisi data yang valid	Sistem menyimpan data dan kembali ke halaman <i>form</i> tambah data satuan barang	<i>pass</i>	Gambar 4.62
3	Pemilik/Admin menekan tombol simpan tanpa mengisi <i>form</i>	Sistem memberikan peringatan untuk mengisi <i>form</i> terlebih dahulu	<i>pass</i>	Gambar 4.62

Script #4.2: Memperbarui Satuan Barang

Script Description:

Test script ini menjelaskan mengenai proses memperbarui data satuan barang yang telah terdaftar dalam sistem.

Setup:

- 1) Pemilik telah *login* ke dalam sistem;
- 2) Pemilik mengakses halaman data satuan barang

Script Steps

Tabel 4.29 Tabel *Script Steps* Memperbarui Data Satuan Barang

<i>Step #</i>	<i>Test action</i>	<i>Expected results</i>	<i>Status</i>	<i>Reference</i>
1	Pemilik/Admin memilih data satuan barang yang ingin diubah	Sistem menampilkan <i>form</i> berisi data sesuai dengan yang dipilih.	<i>pass</i>	Gambar 4.63
2	Pemilik/Admin mengisi form dan menekan tombol simpan	Sistem menyimpan data dan kembali ke halaman data satuan barang	<i>pass</i>	Gambar 4.64
3	Pemilik/Admin menekan tombol simpan tanpa mengisi <i>form</i>	Sistem memberikan peringatan untuk mengisi <i>form</i> terlebih dahulu	<i>pass</i>	Gambar 4.64

Script #4.3: Mengubah Status Satuan Barang

Script Description:

Test script ini menjelaskan mengenai proses mengubah status satuan barang yang aktif menjadi tidak aktif.

Setup:

- 1) Pemilik telah *login* ke dalam sistem;
- 2) Pemilik mengakses halaman data satuan barang;

Script Steps

Tabel 4.30 Tabel *Script Steps* Mengubah Status Satuan Barang

<i>Step #</i>	<i>Test action</i>	<i>Expected results</i>	<i>Status</i>	<i>Reference</i>
1	Pemilik/Admin memilih data satuan barang yang statusnya ingin diubah	Sistem menyimpan data yang dipilih dan kembali ke halaman data satuan barang	<i>pass</i>	Gambar 4.63

SCENARIO #5: MENGELOLA DATA BARANG

Scenario Description:

Skenario ini menjelaskan mengenai proses menambahkan, memperbarui data, dan mengubah status aktif barang di sistem.

Test scripts:

Skenario ini terdiri dari *test script* berikut:

- 1) Menambahkan Barang;

- 2) Memperbarui Barang;
- 3) Mengubah Status Barang;

Use case

- 1) Mengelola Data Barang;

Use groups

- 1) Pemilik;

Script #5.1: Menambahkan Barang

Script Description:

Test script ini menjelaskan mengenai proses menambahkan data barang ke sistem.

Setup:

- 1) Pemilik telah *login* ke dalam sistem;

Script Steps

Tabel 4.31 Tabel *Script Steps* Menambahkan Barang

Step #	Test action	Expected results	Status	Reference
1	Pemilik/Admin memilih tambah data barang	Sistem menampilkan <i>form</i> tambah data barang	pass	Gambar 4.57
2	Pemilik/Admin menekan tombol simpan setelah mengisi data yang valid	Sistem menyimpan data dan kembali ke halaman data barang	pass	Gambar 4.57
3	Pemilik/Admin menekan tombol simpan tanpa mengisi <i>form</i>	Sistem memberikan peringatan untuk mengisi <i>form</i> terlebih dahulu	pass	Gambar 4.57

Script #5.2: Memperbarui Barang

Script Description:

Test script ini menjelaskan mengenai proses memperbarui data barang yang telah terdaftar dalam sistem.

Setup:

- 1) Pemilik telah *login* ke dalam sistem;
- 2) Pemilik mengakses halaman data barang;

Script Steps

Tabel 4.32 Tabel *Script Steps* Memperbarui Data Barang

<i>Step #</i>	<i>Test action</i>	<i>Expected results</i>	<i>Status</i>	<i>Reference</i>
1	Pemilik/Admin memilih data barang yang ingin diubah	Sistem menampilkan <i>form</i> berisi data sesuai dengan yang dipilih.	<i>pass</i>	Gambar 4.58
2	Pemilik/Admin mengisi form dan menekan tombol simpan	Sistem menyimpan data dan kembali ke halaman data barang	<i>pass</i>	Gambar 4.59
3	Pemilik/Admin menekan tombol simpan tanpa mengisi <i>form</i>	Sistem memberikan peringatan untuk mengisi <i>form</i> terlebih dahulu	<i>pass</i>	Gambar 4.59

Script #5.3: Mengubah Status Pemasok

Script Description:

Test script ini menjelaskan mengenai proses mengubah status barang yang aktif menjadi tidak aktif.

Setup:

- 1) Pemilik telah *login* ke dalam sistem;
- 2) Pemilik mengakses halaman data barang;

Script Steps

Tabel 4.33 Tabel *Script Steps* Mengubah Status Barang

<i>Step #</i>	<i>Test action</i>	<i>Expected results</i>	<i>Status</i>	<i>Reference</i>
1	Pemilik/Admin memilih data barang yang statusnya ingin diubah	Sistem menyimpan data yang dipilih dan kembali ke halaman data barang	<i>pass</i>	Gambar 4.58

SCENARIO #6: MENGELOLA PEMBELIAN BARANG

Scenario Description:

Skenario ini menjelaskan mengenai proses melihat data barang rusak di sistem.

Test scripts:

Skenario ini terdiri dari *test script* berikut:

- 1) Menambahkan Pembelian Barang;
- 2) Melihat Data Pembelian Barang;

Use case

- 1) Mengelola Data Pembelian Barang;

Use groups

- 1) Pemilik;

Script #6.1: Menambahkan Pembelian Barang

Script Description:

Test script ini menjelaskan mengenai proses menambahkan data pembelian barang.

Setup:

- 1) Pemilik telah *login* ke dalam sistem;
- 2) Pemilik mengakses halaman data pembelian barang;

Script Steps

Tabel 4.34 Tabel *Script Steps* Melihat Data Pembelian Barang

Step #	Test action	Expected results	Status	Reference
1	Pemilik/Admin memilih tambah data pembelian barang	Sistem menampilkan <i>form</i> tambah data barang	<i>pass</i>	Gambar 4.53
2	Pemilik/Admin menekan tombol simpan setelah mengisi data yang valid	Sistem menyimpan data dan kembali ke halaman data barang	<i>pass</i>	Gambar 4.53
3	Pemilik/Admin menekan tombol simpan tanpa mengisi <i>form</i>	Sistem memberikan peringatan untuk mengisi <i>form</i> terlebih dahulu	<i>pass</i>	Gambar 4.53

Script #6.2: Melihat Data Pembelian Barang

Script Description:

Test script ini menjelaskan mengenai proses melihat data dan detail data pembelian barang.

Setup:

- 1) Pemilik telah *login* ke dalam sistem;
- 2) Pemilik mengakses halaman data pembelian barang;

Script Steps

Tabel 4.35 Tabel *Script Steps* Melihat Data Pembelian Barang

<i>Step #</i>	<i>Test action</i>	<i>Expected results</i>	<i>Status</i>	<i>Reference</i>
1	Pemilik/Admin memilih tombol detail barang sesuai dengan data pembelian barang yang ingin dilihat	Sistem menampilkan detail data barang rusak	<i>pass</i>	Gambar 4.55

SCENARIO #7: MELIHAT DATA BARANG RUSAK

Scenario Description:

Skenario ini menjelaskan mengenai proses melihat data barang rusak di sistem.

Test scripts:

Skenario ini terdiri dari *test script* berikut:

- 1) Melihat Data Barang Rusak;

Use case

- 2) Melihat Data Barang Rusak;

Use groups

- 2) Pemilik;

Script #7.1: Melihat Data Barang Rusak

Script Description:

Test script ini menjelaskan mengenai proses melihat data barang rusak dalam sistem.

Setup:

- 1) Pemilik telah *login* ke dalam sistem;
- 2) Pemilik mengakses halaman data barang rusak;

Script Steps

Tabel 4.36 Tabel *Script Steps* Melihat Data Barang Rusak

<i>Step #</i>	<i>Test action</i>	<i>Expected results</i>	<i>Status</i>	<i>Reference</i>
1	Pemilik/Admin memilih menu barang	Sistem menampilkan pilihan menu barang	<i>pass</i>	Gambar 4.48
2	Pemilik/Admin memilih menu data barang rusak	Sistem menampilkan data barang rusak	<i>pass</i>	Gambar 4.48

3	Pemilik/Admin menekan tombol detail data barang rusak	Sistem menampilkan detail data barang rusak	<i>pass</i>	Gambar 4.49
---	---	---	-------------	-------------

SCENARIO #8: MELAKUKAN TRANSAKSI PENJUALAN

Scenario Description:

Skenario ini menjelaskan mengenai proses melakukan transaksi penjualan di sistem.

Test scripts:

Skenario ini terdiri dari *test script* berikut:

- 1) Melakukan transaksi penjualan;

Use case

- 1) Melakukan Transaksi Penjualan;

Use groups

- 1) Pemilik;

Script #8.1: Melakukan Transaksi Penjualan

Script Description:

Test script ini menjelaskan mengenai proses pencatatan data transaksi penjualan dengan sistem kasir.

Setup:

- 1) Pemilik telah *login* ke dalam sistem;
- 2) Pemilik memilih menu kasir;

Script Steps

Tabel 4.37 Tabel *Script Steps* Melakukan Transaksi Penjualan

<i>Step #</i>	<i>Test action</i>	<i>Expected results</i>	<i>Status</i>	<i>Reference</i>
1	Pemilik/Manajer toko memilih menu kasir	Sistem menampilkan tampilan kasir penjualan	<i>pass</i>	Gambar 4.36
2	Pemilik/ Manajer toko memilih barang	Sistem menampilkan detail barang dan <i>dropdown</i> satuan barang sesuai dengan barang	<i>pass</i>	Gambar 4.37
3	Pemilik/ Manajer toko menambahkan barang	Sistem menampilkan barang di tabel dan menambahkan total pembelanjaan	<i>pass</i>	Gambar 4.37

4	Pemilik/ Manajer toko menghapus barang dari tabel	Sistem menghapus barang dari tabel dan mengurangi total pembelanjaan sesuai dengan barang yang dipilih	<i>pass</i>	Gambar 4.37
5	Pemilik/ Manajer toko memilih jenis pembayaran cash	Sistem menampilkan <i>form</i> jumlah uang dan tampilan untuk uang kembalian	<i>pass</i>	Gambar 4.37
6	Pemilik/ Manajer toko memilih jenis pembayaran debit	Sistem menampilkan <i>dropdown</i> pilihan bank dan <i>form</i> untuk memasukkan nomor kartu debit	<i>pass</i>	Gambar 4.37
7	Pemilik/ Manajer toko menekan tombol konfirmasi	Sistem menampilkan tampilan konfirmasi	<i>pass</i>	Gambar 4.38
8	Pemilik/ Manajer toko menekan tombol ya	Sistem menyimpan data dan menampilkan kembali tampilan kasir	<i>pass</i>	Gambar 4.38

SCENARIO #9: MENGELOLA DATA PELANGGAN

Scenario Description:

Skenario ini menjelaskan mengenai proses menambahkan, memperbarui data, dan mengubah status aktif pelanggan di sistem.

Test scripts:

Skenario ini terdiri dari *test script* berikut:

- 1) Menambahkan Pelanggan;
- 2) Memperbarui Pelanggan;
- 3) Mengubah Status Pelanggan;

Use case

- 1) Mengelola Data Pelanggan;

Use groups

- 1) Pemilik;

Script #9.1: Menambahkan Pelanggan

Script Description:

Test script ini menjelaskan mengenai proses menambahkan data pelanggan ke sistem.

Setup:

- 1) Pemilik telah *login* ke dalam sistem;

Script Steps

Tabel 4.38 Tabel *Script Steps* Menambahkan Pelanggan

Step #	Test action	Expected results	Status	Reference
1	Pemilik/ Manajer toko memilih tambah data pelanggan	Sistem menampilkan <i>form</i> tambah data pelanggan	<i>pass</i>	Gambar 4.41
2	Pemilik/ Manajer toko menekan tombol simpan setelah mengisi data yang valid	Sistem menyimpan data dan kembali ke halaman data pelanggan	<i>pass</i>	Gambar 4.41
3	Pemilik/ Manajer toko menekan tombol simpan tanpa mengisi <i>form</i>	Sistem memberikan peringatan untuk mengisi <i>form</i> terlebih dahulu	<i>pass</i>	Gambar 4.41

Script #9.2: Memperbarui Pelanggan

Script Description:

Test script ini menjelaskan mengenai proses memperbarui data pelanggan yang telah terdaftar dalam sistem.

Setup:

- 1) Pemilik telah *login* ke dalam sistem;
- 2) Pemilik mengakses halaman data pelanggan;

Script Steps

Tabel 4.39 Tabel *Script Steps* Memperbarui Data Pelanggan

Step #	Test action	Expected results	Status	Reference
1	Pemilik/ Manajer toko memilih data pelanggan yang ingin diubah	Sistem menampilkan <i>form</i> berisi data sesuai dengan yang dipilih.	<i>pass</i>	Gambar 4.42

Tabel 4.39 Tabel *Script Steps* Memperbarui Data Pelanggan (Lanjutan)

Step #	Test action	Expected results	Status	Reference
2	Pemilik/ Manajer toko mengisi <i>form</i> dan menekan tombol simpan	Sistem menyimpan data dan kembali ke halaman data pelanggan	<i>pass</i>	Gambar 4.43
3	Pemilik/ Manajer toko menekan tombol simpan tanpa mengisi <i>form</i>	Sistem memberikan peringatan untuk mengisi <i>form</i> terlebih dahulu	<i>pass</i>	Gambar 4.43

Script #9.3: Mengubah Status Pelanggan

Script Description:

Test script ini menjelaskan mengenai proses mengubah status pelanggan yang aktif menjadi tidak aktif.

Setup:

- 1) Pemilik telah *login* ke dalam sistem;
- 2) Pemilik mengakses halaman data pelanggan;

Script Steps

Tabel 4.40 Tabel *Script Steps* Mengubah Status Pelanggan

<i>Step #</i>	<i>Test action</i>	<i>Expected results</i>	<i>Status</i>	<i>Reference</i>
1	Pemilik/ Manajer toko memilih data pelanggan yang statusnya ingin diubah	Sistem menyimpan data yang dipilih dan kembali ke halaman data pelanggan	pass	Gambar 4.42

SCENARIO #10: MELAKUKAN TRANSAKSI PEMESANAN

Scenario Description:

Skenario ini menjelaskan mengenai proses melakukan transaksi pemesanan di sistem.

Test scripts:

Skenario ini terdiri dari *test script* berikut:

- 1) Melakukan transaksi penjualan;

Use case

- 1) Melakukan Transaksi Penjualan;

Use groups

- 1) Pemilik;

Script #10.1: Melakukan Transaksi Penjualan

Script Description:

Test script ini menjelaskan mengenai proses pencatatan data transaksi pemesanan dengan sistem kasir.

Setup:

- 1) Pemilik telah *login* ke dalam sistem;

- 2) Pemilik memilih menu kasir;
- 3) Pemilik memilih menu pemesanan;

Script Steps

Tabel 4.41 Tabel *Script Steps* Melakukan Transaksi Pemesanan

<i>Step #</i>	<i>Test action</i>	<i>Expected results</i>	<i>Status</i>	<i>Reference</i>
1	Pemilik/Manajer toko memilih menu kasir	Sistem menampilkan tampilan kasir penjualan	<i>pass</i>	Gambar 4.36
2	Pemilik/Manajer toko memilih menu pemesanan	Sistem menampilkan tampilan pemesanan	<i>pass</i>	Gambar 4.39
3	Pemilik/ Manajer toko memilih pelanggan	Sistem menampilkan detail pelanggan	<i>pass</i>	Gambar 4.40
4	Pemilik/ Manajer toko memilih barang	Sistem menampilkan detail barang dan <i>dropdown</i> satuan barang sesuai dengan barang	<i>pass</i>	Gambar 4.40
5	Pemilik/ Manajer toko menambahkan barang	Sistem menampilkan barang di tabel dan menambahkan total pembelanjaan	<i>pass</i>	Gambar 4.40
6	Pemilik/ Manajer toko menghapus barang dari tabel	Sistem menghapus barang dari tabel dan mengurangi total pembelanjaan sesuai dengan barang yang dipilih	<i>pass</i>	Gambar 4.40
7	Pemilik/ Manajer toko memilih jenis pembayaran lalu menekan tombol konfirmasi	Sistem menampilkan tampilan konfirmasi	<i>pass</i>	Gambar 4.40
8	Pemilik/ Manajer toko menekan tombol ya	Sistem menyimpan data dan menampilkan kembali tampilan kasir	<i>pass</i>	Gambar 4.38

SCENARIO #11: MENGELOLA DATA PEMESANAN

Scenario Description:

Skenario ini menjelaskan mengenai proses menyelesaikan pemesanan yang sudah di *pick-up* oleh pelanggan.

Test scripts:

Skenario ini terdiri dari *test script* berikut:

- 1) Mengubah Status Pemesanan;

Use case

- 1) Mengelola Data Pemesanan;

Use groups

- 1) Pemilik;

Script #11.1: Mengubah Status Pemesanan

Script Description:

Test script ini menjelaskan mengenai proses mengubah status pemesanan menjadi selesai ketika barang yang dipesan oleh pelanggan telah di *pick-up*.

Setup:

- 1) Pemilik sudah *login* ke dalam sistem;
- 2) Pemilik memilih halaman data pemesanan;

Script Steps

Tabel 4.42 Tabel *Script Steps* Menyelesaikan Pemesanan

<i>Step #</i>	<i>Test action</i>	<i>Expected results</i>	<i>Status</i>	<i>Reference</i>
1	Pemilik/ Manajer toko memilih data pelanggan yang statusnya ingin diubah	Sistem menyimpan data yang dipilih dan kembali ke halaman data pemesanan	<i>pass</i>	

SCENARIO #12: MENGELOLA DATA PERMINTAAN BARANG

Scenario Description:

Skenario ini menjelaskan mengenai proses menambahkan dan mengubah status permintaan barang di sistem.

Test scripts:

Skenario ini terdiri dari *test script* berikut:

- 1) Menambahkan Permintaan Barang;
- 2) Mengubah Status Selesai;
- 3) Mengubah Status Batal;

Use case

- 1) Mengelola Data Permintaan Barang;

Use groups

- 1) Pemilik;

Script #12.1: Menambahkan Permintaan Barang

Script Description:

Test script ini menjelaskan mengenai proses menambahkan data permintaan barang ke sistem untuk meminta stok barang dari toko ke gudang.

Setup:

- 1) Pemilik telah *login* ke dalam sistem;

Script Steps

Tabel 4.43 Tabel *Script Steps* Menambahkan Permintaan Barang

Step #	Test action	Expected results	Status	Reference
1	Pemilik/Manajer toko memilih tambah data permintaan barang	Sistem menampilkan <i>form</i> tambah data permintaan barang	<i>pass</i>	Gambar 4.50
2	Pemilik/Manajer toko menekan tombol simpan setelah mengisi data yang valid	Sistem menyimpan data dan kembali ke halaman <i>form</i> tambah data permintaan barang	<i>pass</i>	Gambar 4.50
3	Pemilik/Manajer toko menekan tombol simpan tanpa mengisi <i>form</i>	Sistem memberikan peringatan untuk mengisi <i>form</i> terlebih dahulu	<i>pass</i>	Gambar 4.50

Script #12.2: Mengubah Status Selesai

Script Description:

Test script ini menjelaskan mengenai proses mengubah status permintaan barang menjadi selesai ketika stok barang yang diminta sudah sampai di toko.

Setup:

- 1) Pemilik telah *login* ke dalam sistem;
- 2) Pemilik mengakses halaman data permintaan barang;

Script Steps

Tabel 4.44 Tabel *Script Steps* Mengubah Status Selesai

Step #	Test action	Expected results	Status	Reference
1	Pemilik/Manajer toko memilih data permintaan	Sistem menyimpan data yang dipilih dan kembali ke halaman data permintaan barang	<i>pass</i>	Gambar 4.51

barang yang statusnya ingin diubah			
------------------------------------	--	--	--

Script #12.3: Mengubah Status Batal

Script Description:

Test script ini menjelaskan mengenai proses mengubah status permintaan barang menjadi batal ketika pengguna ingin membatalkan permintaan sebelum permintaan barang dikonfirmasi oleh gudang.

Setup:

- 1) Pemilik telah *login* ke dalam sistem;
- 2) Pemilik mengakses halaman data permintaan barang;

Script Steps

Tabel 4.45 Tabel *Script Steps* Mengubah Status Batal

Step #	Test action	Expected results	Status	Reference
1	Pemilik/Manajer toko memilih data permintaan barang yang statusnya ingin diubah	Sistem menyimpan data yang dipilih dan kembali ke halaman data permintaan barang	pass	Gambar 4.51

SCENARIO #13: MENGELOLA DATA BARANG RUSAK

Scenario Description:

Skenario ini menjelaskan mengenai proses menambahkan dan memperbarui data di sistem.

Test scripts:

Skenario ini terdiri dari *test script* berikut:

- 1) Menambahkan Barang Rusak;
- 2) Memperbarui Barang Rusak;

Use case

- 1) Mengelola Data Pemasok;

Use groups

- 1) Pemilik;

Script #13.1: Menambahkan Barang Rusak

Script Description:

Test script ini menjelaskan mengenai proses menambahkan data barang rusak ke sistem.

Setup:

- 1) Pemilik telah *login* ke dalam sistem;

Script Steps

Tabel 4.46 Tabel *Script Steps* Menambahkan Barang Rusak

<i>Step #</i>	<i>Test action</i>	<i>Expected results</i>	<i>Status</i>	<i>Reference</i>
1	Pemilik/Manajer toko/Manajer gudang memilih tambah data pemasok	Sistem menampilkan <i>form</i> tambah data barang rusak	<i>pass</i>	Gambar 4.47
2	Pemilik/Manajer toko/Manajer gudang menekan tombol simpan setelah mengisi data yang valid	Sistem menyimpan data dan kembali ke halaman data barang rusak	<i>pass</i>	Gambar 4.47
3	Pemilik/Manajer toko/Manajer gudang menekan tombol simpan tanpa mengisi <i>form</i>	Sistem memberikan peringatan untuk mengisi <i>form</i> terlebih dahulu	<i>pass</i>	Gambar 4.47

Script #13.2: Memperbarui Barang Rusak

Script Description:

Test script ini menjelaskan mengenai proses memperbarui data barang rusak yang telah terdaftar dalam sistem.

Setup:

- 1) Pemilik telah *login* ke dalam sistem;
- 2) Pemilik mengakses halaman data pemasok

Script Steps

Tabel 4.47 Tabel *Script Steps* Memperbarui Data Barang Rusak

<i>Step #</i>	<i>Test action</i>	<i>Expected results</i>	<i>Status</i>	<i>Reference</i>
1	Pemilik/Manajer toko/Manajer gudang memilih data barang rusak yang ingin diubah	Sistem menampilkan <i>form</i> berisi data sesuai dengan yang dipilih.	<i>pass</i>	Gambar 4.48
2	Pemilik/Manajer toko/Manajer gudang mengisi form dan menekan tombol simpan	Sistem menyimpan data dan kembali ke halaman <i>form</i> tambah data barang rusak	<i>pass</i>	Gambar 4.48

3	Pemilik/Manajer toko/Manajer gudang menekan tombol simpan tanpa mengisi <i>form</i>	Sistem memberikan peringatan untuk mengisi <i>form</i> terlebih dahulu	<i>pass</i>	Gambar 4.48
---	---	--	-------------	-------------

SCENARIO #14: MELIHAT DATA BARANG

Scenario Description:

Skenario ini menjelaskan mengenai proses melihat data barang yang terdaftar di sistem.

Test scripts:

Skenario ini terdiri dari *test script* berikut:

- 1) Melihat Data Barang;

Use case

- 1) Melihat Data Barang;

Use groups

- 1) Pemilik;

Script #14.1: Melihat Data Barang

Script Description:

Test script ini menjelaskan mengenai proses melihat data barang dalam sistem.

Setup:

- 1) Pemilik telah *login* ke dalam sistem;
- 2) Pemilik mengakses halaman data barang;

Script Steps

Tabel 4.48 Tabel *Script Steps* Melihat Data Barang

Step #	Test action	Expected results	Status	Reference
1	Pemilik/Manajer toko/Manajer gudang memilih menu barang	Sistem menampilkan pilihan menu barang	<i>pass</i>	Gambar 4.45
2	Pemilik/Manajer toko/Manajer gudang memilih menu data barang	Sistem menampilkan data barang rusak	<i>pass</i>	Gambar 4.45

SCENARIO #15: MENGONFIRMASI PERMINTAAN BARANG

Scenario Description:

Skenario ini menjelaskan mengenai proses mengfirmasi data permintaan barang yang dimasukkan oleh toko dan mengubah status dari diproses menjadi dikirim di sistem.

Test scripts:

Skenario ini terdiri dari *test script* berikut:

- 1) Mengubah Status Pembelian Barang;

Use case

- 1) Mengelola Data Pembelian Barang;

Use groups

- 1) Pemilik;

Script #15.1: Mengubah Status Permintaan Barang

Script Description:

Test script ini menjelaskan mengenai proses mengubah status permintaan barang diproses menjadi dikirim untuk menandakan bahwa permintaan barang dari toko telah diterima oleh gudang.

Setup:

- 1) Pemilik telah *login* ke dalam sistem;
- 2) Pemilik mengakses halaman data permintaan barang;

Script Steps

Tabel 4.49 Tabel *Script Steps* Mengubah Status Permintaan Barang

<i>Step #</i>	<i>Test action</i>	<i>Expected results</i>	<i>Status</i>	<i>Reference</i>
1	Pemilik/Admin memilih data permintaan barang yang statusnya ingin diubah	Sistem menyimpan data yang dipilih dan kembali ke halaman data permintaan barang	<i>pass</i>	Gambar 4.51

SCENARIO #16: MENCONFIRMASI BARANG MASUK

Scenario Description:

Skenario ini menjelaskan mengenai proses mengonfirmasi pembelian barang dari pemasok yang sudah masuk di gudang di sistem.

Test scripts:

Skenario ini terdiri dari *test script* berikut:

- 1) Mengubah Status Pembelian Barang;

Use case

- 1) Mengonfirmasi Barang Masuk;

Use groups

- 1) Pemilik;

Script #16.1: Mengubah Status Pembelian Barang

Script Description:

Test script ini menjelaskan mengenai proses mengubah status barang diproses menjadi selesai ketika barang yang dibeli dari pemasok telah sampai di gudang.

Setup:

- 1) Pemilik telah *login* ke dalam sistem;
- 2) Pemilik mengakses halaman data pembelian barang;

Script Steps

Tabel 4.50 Tabel *Script Steps* Mengubah Status Pembelian Barang

Step #	Test action	Expected results	Status	Reference
1	Pemilik/Admin memilih data pembelian barang yang statusnya ingin diubah	Sistem menyimpan data yang dipilih dan kembali ke halaman data pembelian barang	pass	Gambar 4.54