
Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak

untuk

Kasir Koperasi Sekolah

Disiapkan oleh :

Ahmad Farhan Amrullah	(22050974043)
Ahmad Faisal Musyaffa'	(22050974052)
Rahmatul Ummah	(22050974059)
Kinthana Diaz Primadhita	(22050974072)

**Jurusan Teknik Informatika
Universitas Negeri Surabaya**

25-03-2024

Daftar Isi

Daftar Isi	i
Daftar Gambar	ii
Daftar Tabel	iii
1. Pendahuluan.....	1
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen	1
1.2 Lingkup Masalah.....	1
1.3 Definisi dan Istilah	1
1.4 Referensi.....	2
1.5 Ikhtisar Dokumen	2
2. Deskripsi Umum Perangkat Lunak.....	2
2.1 Deskripsi Umum Sistem.....	2
2.2 Fungsi Produk	3
2.3 Karakteristik Pengguna	3
2.4 Batasan	3
2.5 Lingkungan Operasi	4
3. Deskripsi Umum Kebutuhan.....	4
3.1 Kebutuhan Antarmuka Eksternal	4
3.1.1 Antarmuka Pengguna.....	4
3.1.2 Antarmuka Perangkat Keras	4
3.1.3 Antarmuka Perangkat Lunak	4
3.1.4 Antarmuka Komunikasi	5
3.2 Deskripsi Fungsional.....	5
3.2.1 Use Case Diagram.....	5
3.2.2 Mengelola Data Kasir	5
3.2.3 Mengelola Data Barang	12
3.2.4 Melakukan Transaksi	20
3.2.5 Mencetak Riwayat Transaksi	22
3.3 Class Diagram	24
3.4 Desain Tampilan Antarmuka Sistem.....	24
3.4.1 Home.....	24
3.4.2 Pembayaran.....	25
3.4.3 Data Barang	25
3.4.4 Data Petugas Kasir Koperasi	26
4. Kebutuhan Fungsional	26
5. Kebutuhan Non Fungsional	27

Daftar Gambar

Gambar 1. Use Case Diagram.....	5
Gambar 2. Diagram Aktivitas : Menambahkan Data Kasir	6
Gambar 3. Diagram Sekuensial : Menambahkan Data Kasir	7
Gambar 4. Diagram Aktivitas : Mengubah Data Kasir.....	8
Gambar 5. Diagram Sekuensial : Mengubah Data Kasir.....	9
Gambar 6. Diagram Aktivitas : Menghapus Data Kasir	11
Gambar 7. Diagram Sekuensial : Menghapus Data Kasir	11
Gambar 8. Diagram Aktivitas : Menambahkan Data Barang.....	13
Gambar 9. Diagram Sekuensial : Menambahkan Data Barang	13
Gambar 10. Diagram Aktivitas : Mengubah Data Barang.....	15
Gambar 11. Diagram Sekuensial : Mengubah Data Barang.....	15
Gambar 12. Diagram Aktivitas : Menghapus Data Barang	17
Gambar 13. Diagram Sekuensial : Menghapus Data Barang	17
Gambar 14. Diagram Aktivitas : Mencari Data Barang	19
Gambar 15. Diagram sekuensial : Mencari Data Barang	19
Gambar 16. Diagram aktivitas : Melakukan Transaksi	21
Gambar 17. Diagram Sekuensial : Melakukan Transaksi.....	21
Gambar 18. Diagram Aktivitas : Mencetak Riwayat Transaksi	23
Gambar 19. Diagram Sekuensial : Mencetak Riwayat Transaksi.....	23
Gambar 20. Class Diagram	24
Gambar 21. Home	24
Gambar 22. Pembayaran.....	25
Gambar 23. Data Barang.....	25
Gambar 24. Data Petugas Kasir Koperasi.....	26

Daftar Tabel

Tabel 1. Karakteristik Pengguna.....	3
Tabel 2. Skenario : Menambahkan Data Kasir	5
Tabel 3. Skenario : Mengubah Data Kasir	7
Tabel 4. Skenario : Menghapus Data Kasir	10
Tabel 5. Skenario : Menambahkan Data Barang	12
Tabel 6. Skenario : Mengubah Data Barang.....	14
Tabel 7. Skenario : Menghapus Data Barang	16
Tabel 8. Skenario : Mencari Data Barang.....	18
Tabel 9. Skenario : Membayar Tagihan Barang	20
Tabel 10. Skenario : Mencetak Riwayat Transaksi	22
Tabel 11. Kebutuhan Fungsional	26
Tabel 12. Kebutuhan Non Fungsional	27

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini berisi Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) atau Sistem Requirement Specification (SRS) untuk Kasir Koperasi Sekolah . Tujuan penulisan dokumen ini adalah memberikan penjelasan mengenai hasil analisis perangkat lunak yang dibangun baik berupa gambaran umum maupun penjelasan secara detail dan menyeluruh. Pengguna dari dokumen ini adalah pengembang perangkat lunak sistem informasi dan pengguna (*klien*) dari perangkat lunak atau personil-personil yang terlibat dalam sistem. Dokumen ini akan digunakan sebagai bahan acuan dalam proses pengembangan dan sebagai bahan evaluasi pada saat proses pengembangan perangkat lunak maupun di akhir pengembangannya. Dengan adanya dokumen SKPL ini diharapkan pengembangan perangkat lunak akan lebih terarah dan lebih terfokus serta tidak menimbulkan ambiguitas terutama bagi pengembang perangkat lunak sistem informasi.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat lunak yang akan dikembangkan adalah Kasir Koperasi Sekolah yaitu merupakan aplikasi yang berupa sebuah sistem informasi berbasis Desktop yang digunakan secara offline. Kasir Koperasi Sekolah, dapat melakukan hal-hal berikut ini :

1. Memiliki fitur untuk menginput data kasir.
2. Memiliki fitur untuk menginput data barang.
3. Memiliki fitur untuk transaksi atau pembayaran.

Dengan adanya Kasir Koperasi Sekolah ini diharapkan petugas koperasi dapat melayani para pembeli secara cepat sehingga waktu yang digunakan dapat lebih efisien dan transaksi yang dilakukan juga lebih efektif.

1.3 Definisi dan Istilah

Berikut adalah daftar definisi dan istilah penting yang digunakan dalam dokumen SKPL ini :

- SRS : *Software Requirements Specification*, atau Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).
- IEEE : *Institute of Electrical and Electronics Engineering*
Standar internasional untuk pengembangan dan perancangan produk.

1.4 Referensi

Dokumen yang digunakan sebagai referensi dalam pembuatan SKPL ini adalah sebagai berikut :

- IEEE Std 830-1993, IEEE Recommended Practice for Software Requirement Specifications.
- IEEE Std 610.12-1990 IEEE Standard Glossary of Software Engineering Terminology (ANSI).
- Nuswantoro, U. D. (n.d.). *IEEE Software Requirements Specification Template*. Semarang: Repository Dinus.

1.5 Ikhtisar Dokumen

Dokumen ini secara garis besar terdiri dari tiga bagian dengan rincian sebagai berikut :

- Pendahuluan merupakan pengantar dokumen SKPL ini yang berisi tujuan penulisan dokumen, lingkup masalah, juga memuat definisi dan istilah yang digunakan serta deskripsi umum dokumen yang merupakan ikhtisar dokumen SKPL.
- Deskripsi Umum Perangkat Lunak, mendefinisikan perspektif produk perangkat lunak serta asumsi dan ketergantungan yang digunakan dalam pengembangan Kasir Koperasi Sekolah.
- Deskripsi Umum Kebutuhan, mendeskripsikan kebutuhan khusus bagi Kasir Koperasi Sekolah, yang meliputi kebutuhan antarmuka eksternal, deskripsi fungsional, deskripsi kelas-kelas, deskripsi proses dan data, kebutuhan non fungsional, batasan perancangan dan kebutuhan lain dari Kasir Koperasi Sekolah.

2. Deskripsi Umum Perangkat Lunak

2.1 Deskripsi Umum Sistem

Aplikasi kasir koperasi sekolah adalah sebuah sistem perangkat lunak yang dirancang khusus untuk membantu dalam manajemen dan operasional koperasi sekolah. Aplikasi ini hanya dapat diakses melalui desktop dan tanpa melakukan login. Tampilan yang pertama kali muncul ketika aplikasi ini dibuka adalah halaman home dimana ada beberapa menu yang dapat dipilih, seperti menu pembayaran, menu barang, menu kasir, dan button keluar. Menu pembayaran digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran antara admin dan customer. Menu barang digunakan untuk mengelola data barang yang dijual pada koperasi sekolah. Pada menu tersebut, admin dapat menambahkan, mengubah, dan menghapus data barang. Menu kasir digunakan

untuk mengelola data kasir yang bertugas pada koperasi tersebut. Sedangkan button keluar digunakan untuk menutup aplikasi tersebut.

2.2 Fungsi Produk

Perangkat Lunak SIFITS ini mempunyai beberapa fungsi utama, antara lain :

1. (SKPL-F1) Menambahkan data kasir.
2. (SKPL-F2) Mengubah data kasir.
3. (SKPL-F3) Menghapus data kasir.
4. (SKPL-F4) Menambahkan data barang.
5. (SKPL-F5) Mengubah data barang.
6. (SKPL-F6) Menghapus data barang.
7. (SKPL-F7) Mencari data barang.
8. (SKPL-F8) Melakukan transaksi.
9. (SKPL-F9) Mencetak riwayat transaksi.

2.3 Karakteristik Pengguna

Karakteristik pengguna dari Kasir Kantin Sekolah dijabarkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 1. Karakteristik Pengguna

Kategori Pengguna	Tugas	Hak Akses ke Aplikasi	Kemampuan yang harus Dimiliki
Admin	<ul style="list-style-type: none">• Memasukkan atau menambah data produk.• Mengubah data produk.• Menghapus data produk.	<ul style="list-style-type: none">• Memasukkan atau menambah data produk.• Mengubah data produk.• Menghapus data produk.	<ul style="list-style-type: none">• Menguasai operasional sistem.

2.4 Batasan

Pengembangan Kasir Kantin Sekolah ini memiliki keterbatasan-keterbatasan yaitu sebagai berikut :

1. Aplikasi Kasir Koperasi Sekolah hanya bisa diakses melalui desktop saja.
2. Program yang sudah dibuat akan mengalami perubahan dan perawatan karena kemungkinan ditemukan kesalahan dan kekurangan dalam pembuatan program ini ketika program sudah berada di tangan pengguna.

2.5 Lingkungan Operasi

Aplikasi Kasir Koperasi Sekolah dirancang menggunakan MySQL sebagai penyimpanan data (database) dan hanya dapat dioperasikan pada PC / desktop saja.

3. Deskripsi Umum Kebutuhan

3.1 Kebutuhan Antarmuka Eksternal

3.1.1 Antarmuka Pengguna

Perangkat lunak yang akan dikembangkan membutuhkan interaksi dengan pemakai aplikasi perangkat lunak. Dalam melakukan interaksi dengan pemakai perangkat lunak ini membutuhkan perangkat untuk melakukan proses transformasi input dan output dari dan ke pemakai. Perangkat tersebut adalah sebagai berikut :

1. Perangkat Keyboard

Keyboard diperlukan sebagai sarana bagi pemakai untuk mengetikkan data masukan yang akan diproses perangkat lunak.

2. Perangkat Mouse

Perangkat mouse digunakan sebagai sarana bagi pemakai untuk memasukkan data input bagi perangkat lunak. Meskipun sebagian besar fungsi mouse dapat digantikan dengan perangkat keyboard tetapi akan lebih ergonomis apabila pada jenis input tertentu digunakan mouse sebagai salah satu perangkat yang dibutuhkan sebagai antarmuka dengan pemakai.

3. Perangkat Monitor

Monitor sebagai sarana untuk menampilkan semua antarmuka yang terdapat pada sistem.

3.1.2 Antarmuka Perangkat Keras

Kasir Kasir Sekolah ini berjalan hanya di komputer server milik Petugas Koperasi.

3.1.3 Antarmuka Perangkat Lunak

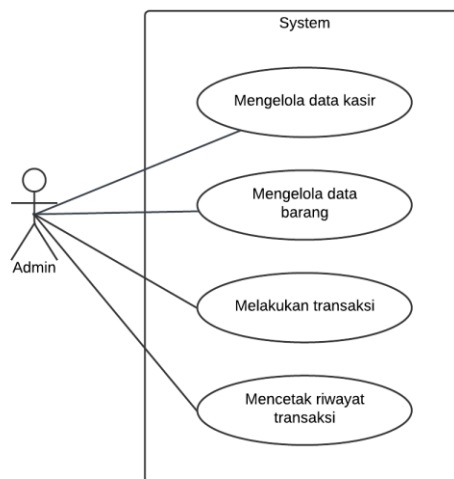
Kasir Kantin Sekolah merupakan program yang akan dibangun dengan menggunakan bahasa Visual Basic.Net, database MySQL , akan berjalan pada sistem operasi windows, dan hanya dapat diakses oleh Pegawai tempat koperasi tersebut.

3.1.4 Antarmuka Komunikasi

Kasir Kantin Sekolah merupakan sistem yang berbasis Desktop tampilan yang akan kami kembangkan bersifat dinamis dengan tujuan dapat beradaptasi terhadap perubahan fitur.

3.2 Deskripsi Fungsional

3.2.1 Use Case Diagram



Gambar 1. Use Case Diagram

3.2.2 Mengelola Data Kasir

3.2.2.1 Use Case 1 : Menambahkan Data Kasir

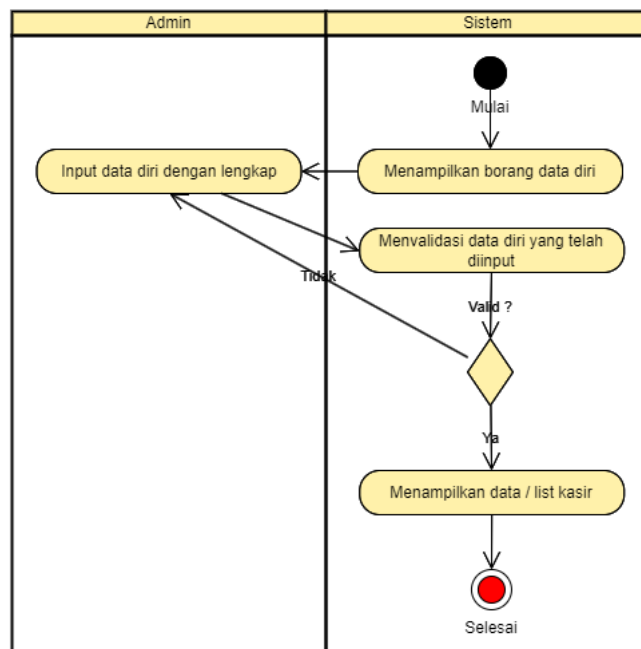
a. Skenario

Tabel 2. Skenario : Menambahkan Data Kasir

Kode Use Case	UC-001	
Nama Use Case	Menambahkan data kasir	
Aktor	Admin	
Deskripsi	User mengisi data diri pada borang untuk dimasukkan ke dalam basis data	
Relasi	(sesuai relasi yg ada di Usecase Diagram)	
Alur Kejadian Normal	Aktor	Sistem
	1. Memasukkan ID dan nama kasir	

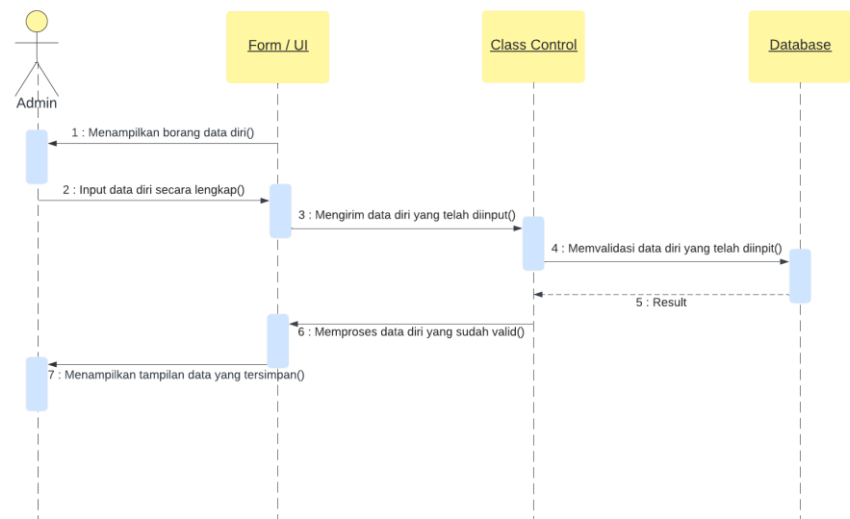
		2. Menyimpan data ke basis data
		3. Muncul pada daftar data petugas kasir koperasi
Alur Kejadian Alternatif	Aktor	Sistem
	1. Memasukkan ID dan nama kasir	
		2. Memeriksa apakah data sudah terisi lengkap
		3. Menerima pesan bahwa masih terdapat data yang belum diisi user
	4. Mengisi data yang belum diisi	
		5. Memeriksa apakah data sudah terisi lengkap
		6. Menyimpan data diri pengguna ke basis data

b. Diagram aktivitas



Gambar 2. Diagram Aktivitas : Menambahkan Data Kasir

c. **Diagram sekuensial**



Gambar 3. Diagram Sekuensial : Menambahkan Data Kasir

3.2.2.2 Use Case 2 : Mengubah Data Kasir

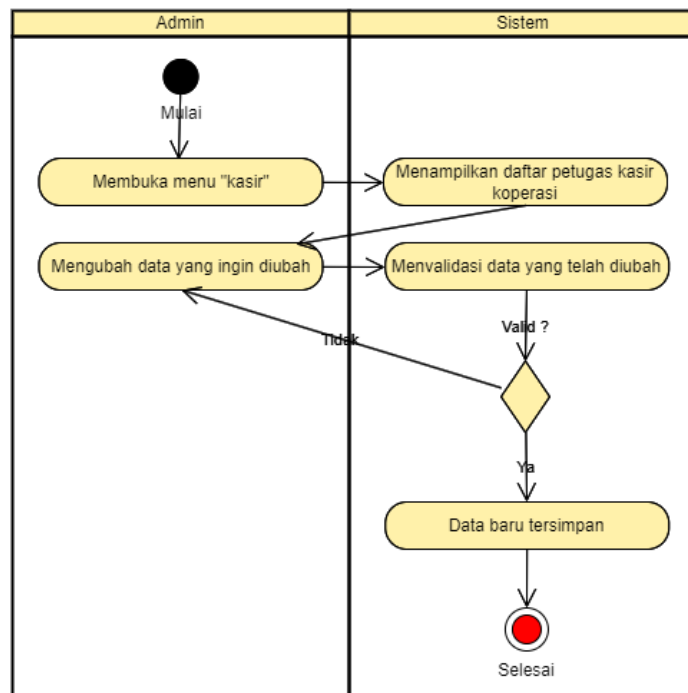
a. **Skenario**

Tabel 3. Skenario : Mengubah Data Kasir

Kode Use Case	UC-002	
Nama Use Case	Mengubah data kasir	
Aktor	Admin	
Deskripsi	User menyunting data diri yang ada pada daftar data petugas kasir koperasi	
Relasi	(sesuai relasi yg ada di Usecase Diagram)	
Alur Kejadian Normal	Aktor	Sistem
	1. Pengguna membuka menu “kasir”	
		2. Menampilkan daftar petugas kasir koperasi
	3. Mengubah data yang ingin diubah	
		4. Menyimpan data yang telah diubah
Alur Kejadian	Aktor	Sistem

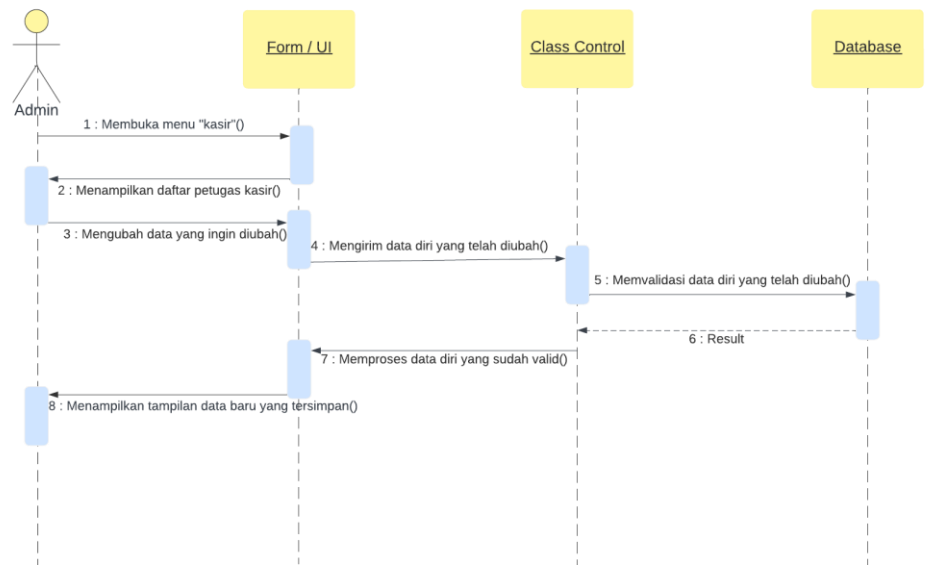
Alternatif	1. Pengguna membuka menu "kasir"	
		2. Menampilkan daftar petugas kasir koperasi
	3. Mengubah data diri yang ingin diubah	
	4. Mengisi data yang belum diisi	
		5. Menyimpan data diri baru

b. Diagram aktivitas



Gambar 4. Diagram Aktivitas : Mengubah Data Kasir

c. Diagram sekuensial



Gambar 5. Diagram Sekuensial : Mengubah Data Kasir

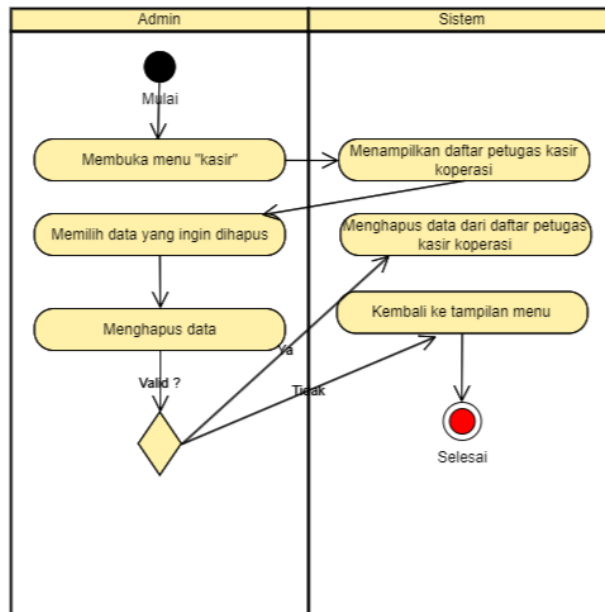
3.2.2.3 Use Case 3 : Menghapus Data Kasir

a. Skenario

Tabel 4. Skenario : Menghapus Data Kasir

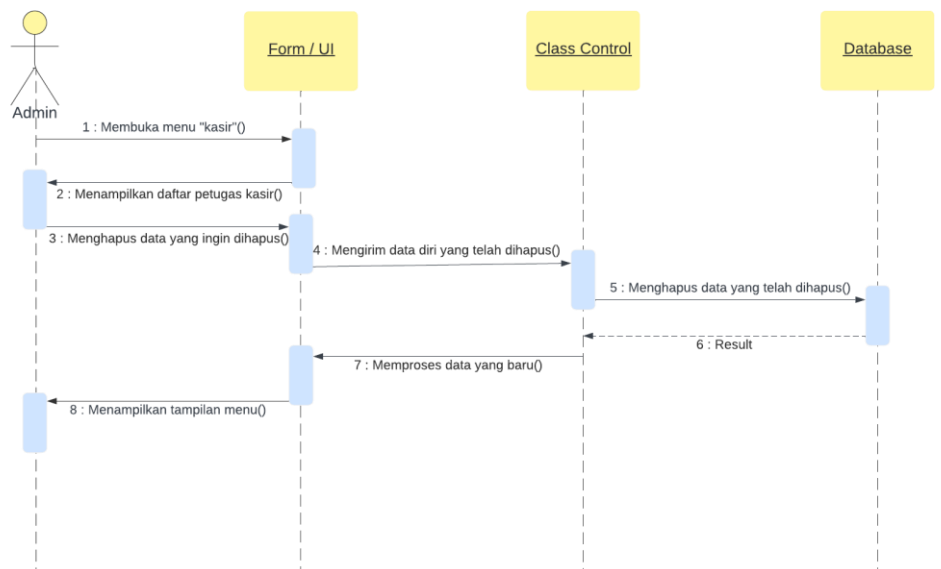
Kode Use Case	UC-003	
Nama Use Case	Menghapus data kasir	
Aktor	Admin	
Deskripsi	Pengguna menghapus data diri yang ada pada daftar data petugas kasir koperasi	
Relasi	(sesuai relasi yg ada di Usecase Diagram)	
Alur Kejadian Normal	Aktor	Sistem
	1. Pengguna membuka menu “kasir”	
		2. Menampilkan daftar data petugas kasir koperasi
	3. Menghapus data diri yang ingin dihapus	
		4. Menghapus data dari daftar petugas kasir koperasi
Alur Kejadian Alternatif	Aktor	Sistem
	1. Pengguna membuka menu “kasir”	
		2. Menampilkan daftar petugas kasir koperasi
	3. Memilih data yang akan dihapus	
		4. Menghapus data dari daftar petugas kasir koperasi

b. Diagram aktivitas



Gambar 6. Diagram Aktivitas : Menghapus Data Kasir

c. Diagram sekuensial



Gambar 7. Diagram Sekuensial : Menghapus Data Kasir

3.2.3 Mengelola Data Barang

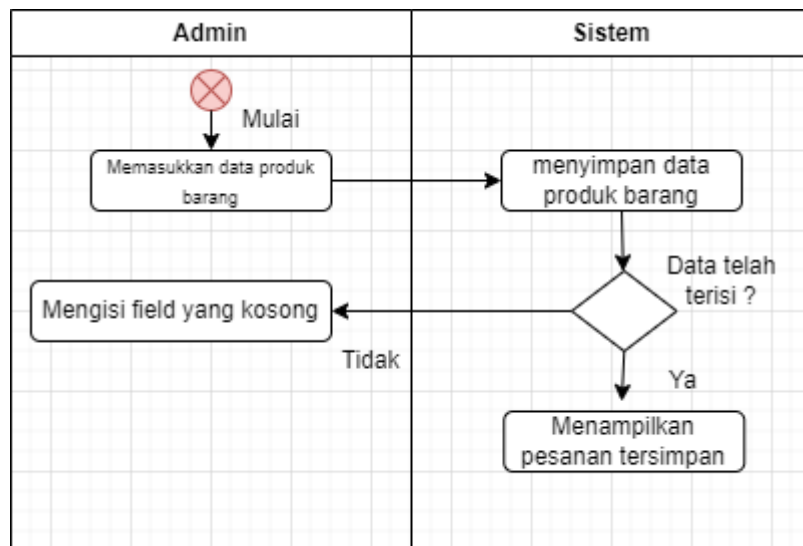
3.2.3.1 Use Case 4 : Menambahkan Data Barang

a. Skenario

Tabel 5. Skenario : Menambahkan Data Barang

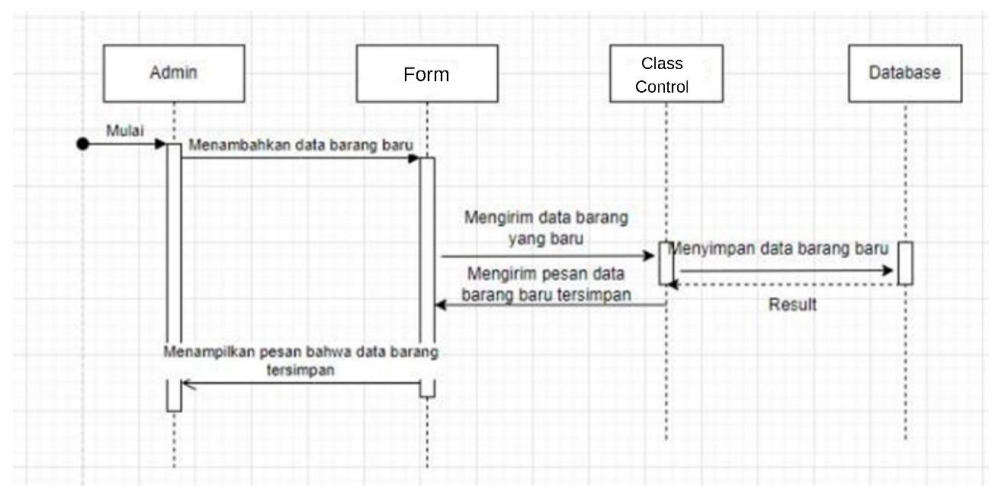
Kode Use Case	UC-004	
Nama Use Case	Menambahkan data barang	
Aktor	Admin	
Deskripsi	Pengguna menambahkan barang pada menu “barang”	
Relasi	(sesuai relasi yg ada di Usecase Diagram)	
Alur Kejadian Normal	Aktor	Sistem
	1. Memasukkan data barang baru pada menu “barang” yang meliputi ID barang, nama barang, harga, dan stok	
		2. Menyimpan data barang baru di dalam basis data
		3. Menampilkan data barang baru pada daftar barang
Alur Kejadian Alternatif	Aktor	Sistem
	1. Memasukkan data barang baru pada menu “barang” yang meliputi ID barang, nama barang, harga, dan stok	
		2. Menyimpan data barang baru di dalam basis data
		3. Menampilkan pesan gagal disimpan karena terdapat field yang belum diisi
	4. Mengisi field yang belum diisi	
		5. Menyimpan data barang baru di dalam basis data
		6. Menampilkan data barang baru pada daftar barang

b. Diagram aktivitas



Gambar 8. Diagram Aktivitas : Menambahkan Data Barang

c. Diagram sekuensial



Gambar 9. Diagram Sekuensial : Menambahkan Data Barang

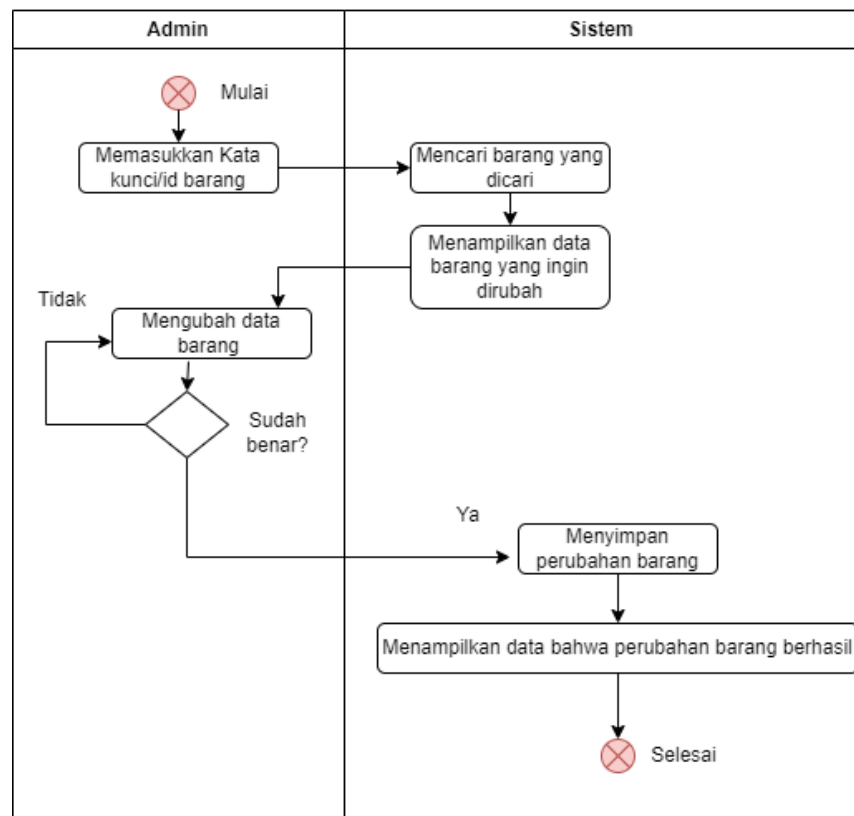
3.2.3.2 Use Case 5 : Mengubah Data Barang

a. Skenario

Tabel 6. Skenario : Mengubah Data Barang

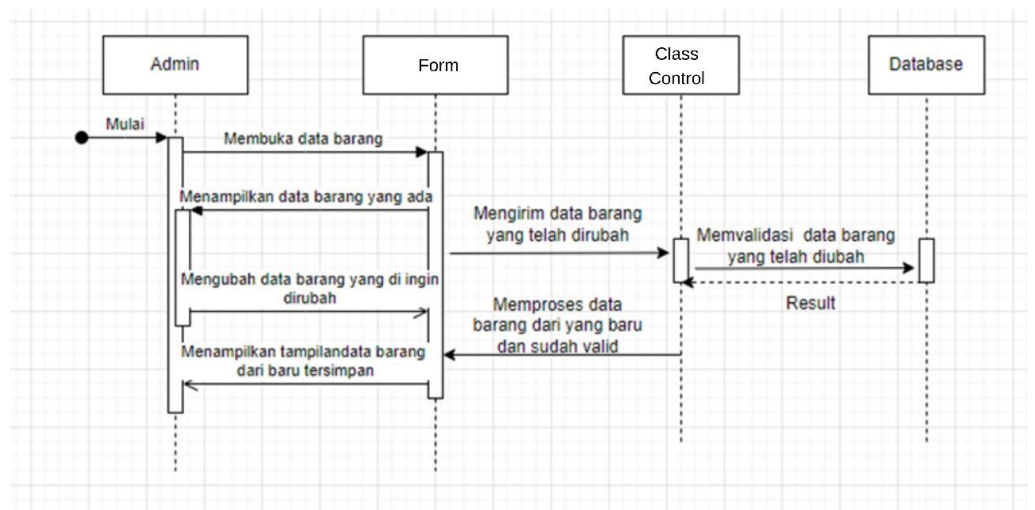
Kode Use Case	UC-005	
Nama Use Case	Mengubah data barang	
Aktor	Admin	
Deskripsi	Pengguna dapat mengubah deskripsi barang dalam daftar barang	
Relasi	(sesuai relasi yg ada di Usecase Diagram)	
Alur Kejadian Normal	Aktor	Sistem
	1. Memasukkan kata kunci / ID barang	
		2. Mencari barang yang dicari
		3. Menampilkan data barang yang ingin diubah
	4. Mengubah data barang	
		5. Memeriksa valid tidaknya data masukan
		6. Menyimpan data yang telah diubah
Alur Kejadian Alternatif	Aktor	Sistem
	1. Memasukkan kata kunci / ID barang	
		2. Mencari barang yang dicari
		3. Menampilkan data barang yang ingin diubah
	4. Mengubah data barang	
		5. Memeriksa valid tidaknya data masukan
		6. Menyimpan data yang telah diubah

b. Diagram aktivitas



Gambar 10. Diagram Aktivitas : Mengubah Data Barang

c. Diagram sekuensial



Gambar 11. Diagram Sekuensial : Mengubah Data Barang

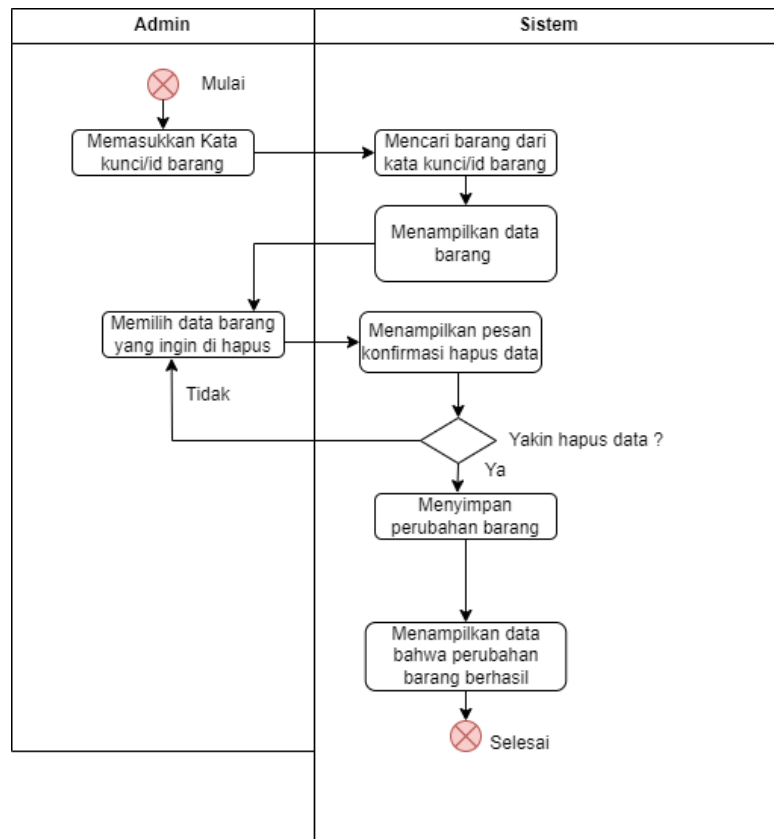
3.2.3.3 Use Case 6 : Menghapus Data Barang

a. Skenario

Tabel 7. Skenario : Menghapus Data Barang

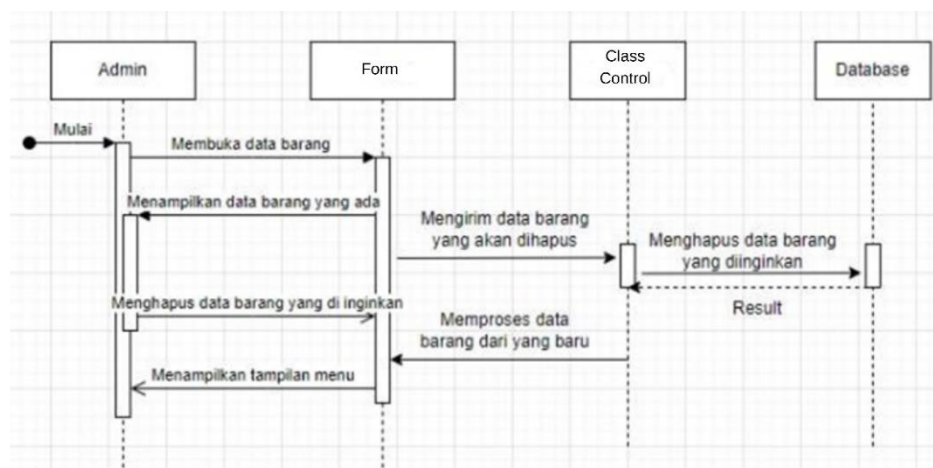
Kode Use Case	UC-006	
Nama Use Case	Menghapus data barang	
Aktor	Admin	
Deskripsi	Pengguna dapat menghapus data suatu barang di dalam daftar	
Relasi	(sesuai relasi yg ada di Usecase Diagram)	
Alur Kejadian Normal	Aktor	Sistem
	1. Memasukkan kata kunci / ID barang	
		2. Mencari barang dari kata kunci / ID barang
		3. Menampilkan data barang pada daftar
	4. Memilih data barang yang akan dihapus	
		5. Menampilkan pesan konfirmasi hapus data
		6. Menyimpan perubahan barang
Alur Kejadian Alternatif	Aktor	Sistem
	1. Memasukkan kata kunci / ID barang	
		2. Mencari barang dari kata kunci / ID barang
		3. Menampilkan data barang pada daftar
	4. Memilih data barang yang akan dihapus	
		5. Menampilkan pesan konfirmasi hapus data
	6. Mengklik pilihan tidak setuju data dihapus	
		7. Kembali ke tampilan daftar barang

b. Diagram aktivitas



Gambar 12. Diagram Aktivitas : Menghapus Data Barang

c. Diagram sekuensial



Gambar 13. Diagram Sekuensial : Menghapus Data Barang

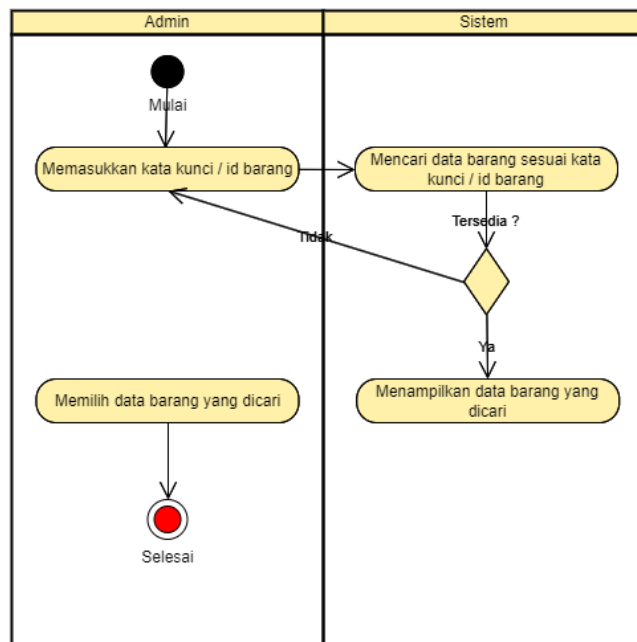
3.2.3.4 Use Case 7 : Mencari Data Barang

a. Skenario

Tabel 8. Skenario : Mencari Data Barang

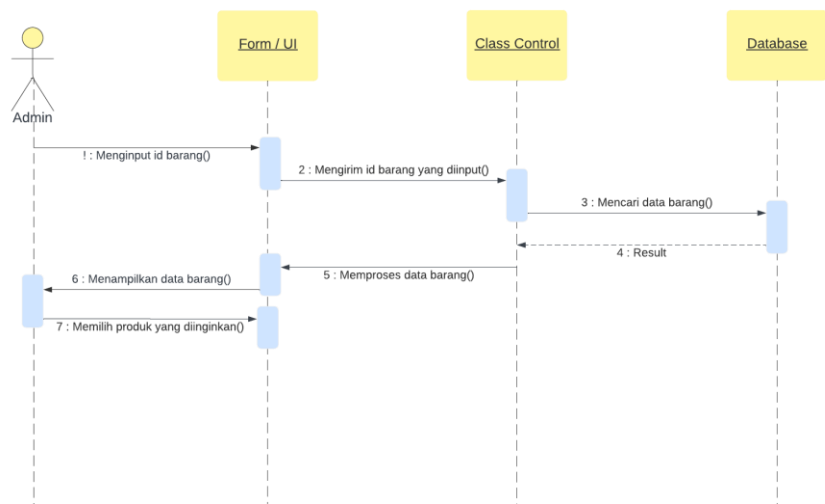
Kode Use Case	UC-007	
Nama Use Case	Mencari data barang	
Aktor	Admin	
Deskripsi	Pengguna menghapus data diri yang ada pada daftar data petugas kasir koperasi	
Relasi	(sesuai relasi yg ada di Usecase Diagram)	
Alur Kejadian Normal	Aktor	Sistem
	1. Memasukkan kata kunci / ID barang pada fitur pencarian	
		2. Mencari data barang yang dicari
		3. Menampilkan data barang yang dicari
	4. Memilih data barang yang dicari	
Alur Kejadian Alternatif	Aktor	Sistem
	1. Memasukkan kata kunci / ID barang pada fitur pencarian	
		2. Mencari data barang yang dicari
		3. Menampilkan data barang tidak tersedia
	4. Memasukkan kata kunci / id barang yang benar	
		5. Mencari data barang yang dicari
		6. Menampilkan data barang yang dicari
	7. Memilih data barang yang dicari	

b. Diagram aktivitas



Gambar 14. Diagram Aktivitas : Mencari Data Barang

c. Diagram sekuensial



Gambar 15. Diagram sekuensial : Mencari Data Barang

3.2.4 Melakukan Transaksi

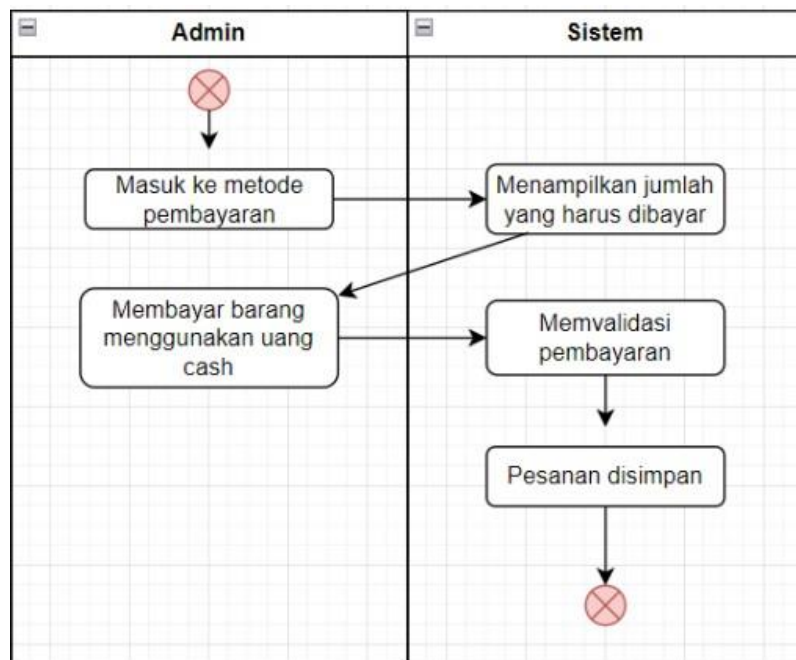
3.2.4.1 Use Case 8 : Melakukan Transaksi

a. Skenario

Tabel 9. Skenario : Membayar Tagihan Barang

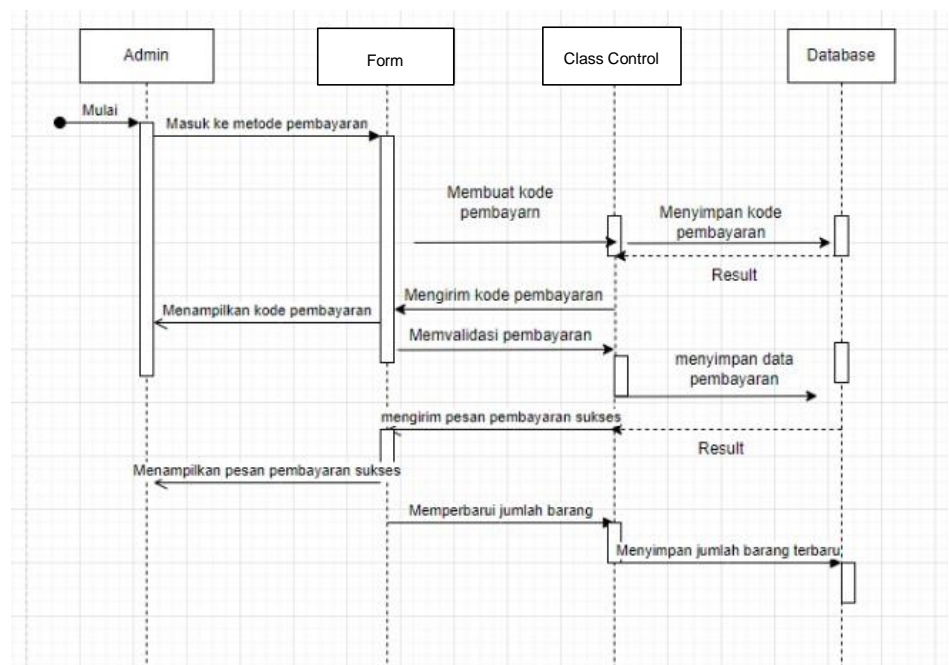
Kode Use Case	UC-008	
Nama Use Case	Melakukan Transaksi	
Aktor	Admin	
Deskripsi	Kasir membantu membayarkan jumlah tagihan barang	
Relasi	(sesuai relasi yg ada di Usecase Diagram)	
Alur Kejadian Normal	Aktor	Sistem
		1. Menampilkan pembayaran
	2. Membayar barang menggunakan cash	
		3. Muncul kode unik untuk pembayaran
	4. Melakukan pembayaran tagihan	
		5. Memvalidasi pembayaran yang sudah dibayar
Alur Kejadian Alternatif	Aktor	Sistem
		1. Menampilkan pembayaran
	2. Membayar barang menggunakan cash	
		3. Muncul kode unik untuk pembayaran
	4. Melakukan pembayaran tagihan	
	5. Salah menginput kode unik	5. Memeriksa apakah kode sudah valid
		6. Menampilkan pesan bahwa kode yang dimasukan salah dan tidak valid
	7. Menginput kembali kode unik	
		8. Memeriksa apakah kode unik sudah valid
		9. Memvalidasi pembayaran yang sudah dibayar

b. Diagram aktivitas



Gambar 16. Diagram aktivitas : Melakukan Transaksi

c. Diagram sekuensial



Gambar 17. Diagram Sekuensial : Melakukan Transaksi

3.2.5 Mencetak Riwayat Transaksi

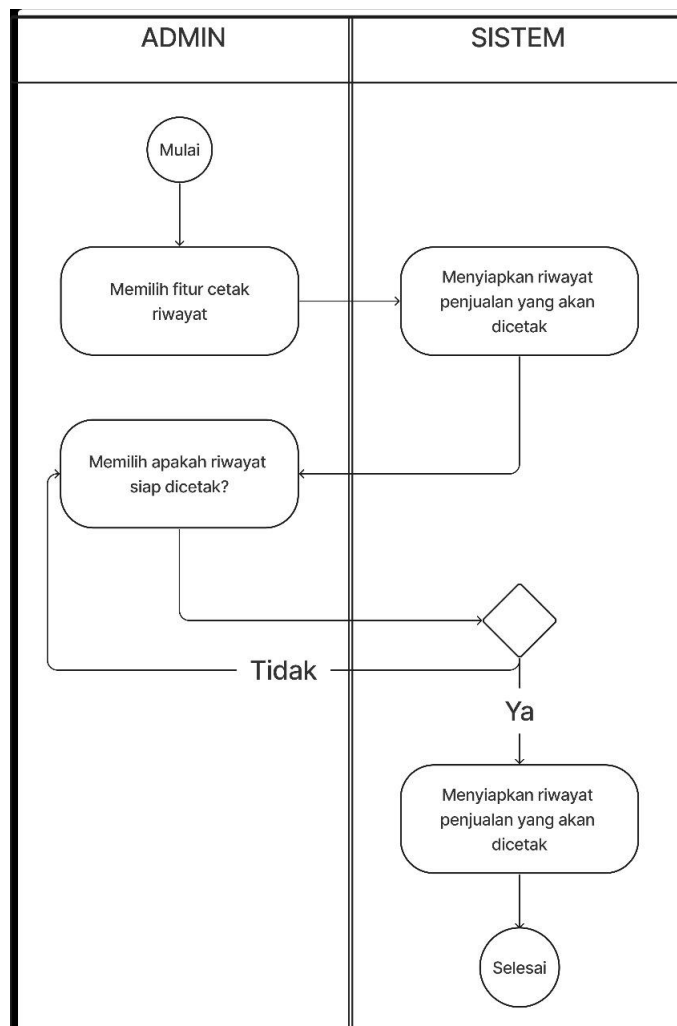
3.2.5.1 Use Case 9 : Mencetak Riwayat Transaksi

a. Skenario

Tabel 10. Skenario : Mencetak Riwayat Transaksi

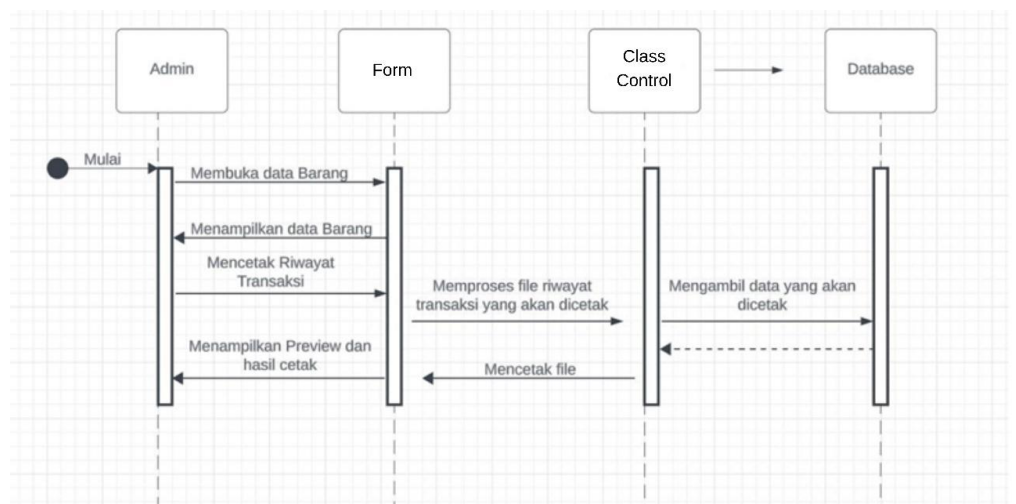
Kode Use Case	UC-009	
Nama Use Case	Mencetak riwayat transaksi	
Aktor	Admin	
Deskripsi	Pengguna mencetak riwayat transaksi yang pernah dilakukan oleh aplikasi	
Relasi	(sesuai relasi yg ada di Usecase Diagram)	
Alur Kejadian Normal	Aktor	Sistem
		1. Menampilkan data riwayat transaksi pada aplikasi
	2. Memilih Fitur cetak pada file riwayat transaksi yang akan dicetak	
		3. Menampilkan dan mencetak hasil print preview data riwayat transaksi
Alur Kejadian Alternatif	Aktor	Sistem
		1. Menampilkan data riwayat transaksi pada aplikasi
	2. Memilih Fitur cetak pada file riwayat transaksi yang akan dicetak	
		3. Menampilkan dan mencetak hasil print preview data riwayat transaksi
	4. Apabila hasil data barang kurang tepat maka dapat ditinjau ulang pada form print preview	
		5. Menampilkan dan mencetak hasil print preview data riwayat transaksi

b. Diagram aktivitas



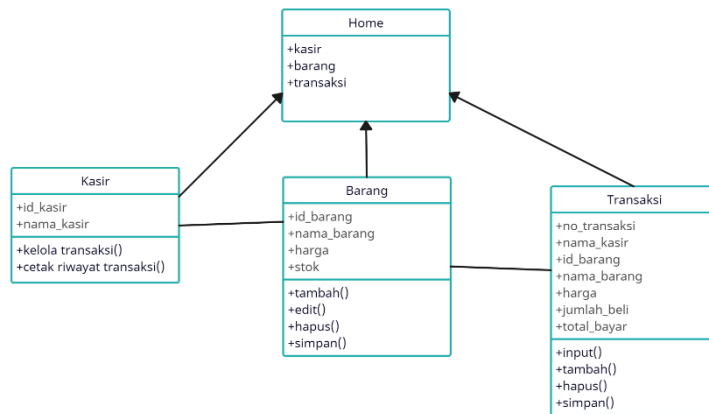
Gambar 18. Diagram Aktivitas : Mencetak Riwayat Transaksi

c. Diagram sekuensial



Gambar 19. Diagram Sekuensial : Mencetak Riwayat Transaksi

3.3 Class Diagram



Gambar 20. Class Diagram

3.4 Desain Tampilan Antarmuka Sistem

3.4.1 Home



Gambar 21. Home

3.4.2 Pembayaran

KOPERASI SEKOLAH
MAN 2 LAMONGAN

KASIR

BARANG

HOME

KELUAR

GroupBox1

ID Barang

Nama Barang

Harga

Stok

GroupBox2

ID Kasir

Nama Kasir

Nomor Transaksi

Jumlah Beli

Pembayaran

Refresh

Baru

Simpan

Hapus

No. Transaksi	Kasir	Id Barang	Nama Barang	Harga	Jumlah Beli	Total Bayar
*						

CETAK

Gambar 22. Pembayaran

3.4.3 Data Barang

ID

Search

Id Barang

Nama Barang

Harga

Stock

Simpan

New

Edit

Delete

id_brg	nama_brg	harga	stok
A1002	Sekrup 5mm	500	1000
A1001	Baja Ringan	50000	7

HOME

TRANSAKSI

KASIR

KELUAR

Gambar 23. Data Barang

3.4.4 Data Petugas Kasir Koperasi



Gambar 24. Data Petugas Kasir Koperasi

4. Kebutuhan Fungsional

Tabel 11. Kebutuhan Fungsional

SKPL-Id	Keterangan
SKPL-F000	Menambahkan data kasir
SKPL-F001	Mengubah data kasir
SKPL-F002	Menghapus data kasir
SKPL-F003	Menambakan data barang
SKPL-F004	Mengubah data barang
SKPL-F005	Menghapus data barang
SKPL-F006	Mencari data barang
SKPL-F007	Melakukan transaksi
SKPL-F008	Mencetak riwayat transaksi

5. Kebutuhan Non Fungsional

Tabel 12. Kebutuhan Non Fungsional

SKPL-Id	Keterangan
SKPL-NF000	
SKPL-NF001	
SKPL-NF002	
SKPL-NF003	
SKPL-NF004	
SKPL-NF005	
SKPL-NF006	
SKPL-NF007	
SKPL-NF008	