

# SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

## Sistem Informasi Boutique Kingsman (SITIKI)

Dipersiapkan oleh:


- |                       |            |
|-----------------------|------------|
| 1. Ainun Abidin       | 1301164159 |
| 2. Atika Ayunda M     | 1301164219 |
| 3. Shidqi Aqil Naufal | 1301164147 |

Program Studi S1 Teknik Informatika – Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung

Indonesia

 UNIVERSITAS <b>Telkom</b>	<b>Program Studi S1 Teknik Informatika - Fakultas Informatika</b>		<b>Nomor Dokumen</b>		<b>Halaman</b>
			<i>SKPL-SITIKI</i>		<b>31</b>
			<b>Revisi</b>	<i>A</i>	<i>22 Maret 2018</i>

## Daftar Perubahan

Revisi	Deskripsi
<b>A</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penulisan index (-) diganti dengan (0)</li> <li>- Halaman</li> <li>- Daftar isi</li> <li>- Daftar gambar</li> <li>- Daftar table</li> <li>- Memperbaiki dan menambahkan bab Tujuan penulisan dokumen</li> <li>- Memperbaiki dan menambahkan lingkup masalah</li> <li>- Memperbaiki dan menambahkan definisi dan singkatan</li> <li>- Memperbaiki dan menambahkan deskripsi global</li> <li>- Memperbaiki fungsionalitas yang di miliki</li> <li>- Memperbaiki karakteristik pengguna</li> <li>- Memperbaiki lingkup operasi</li> <li>- Memperbaiki usecase</li> <li>- Memperbaiki kebutuhan antar muka eksternal</li> <li>- Memperbaiki antarmuka pemakai</li> <li>- Memperbaiki antarmuka perangkat keras</li> <li>- Memperbaiki usecase scenario</li> <li>- Menambah activity diagram</li> <li>- Menambah sequence diagram</li> </ul>
<b>B</b>	
<b>C</b>	
<b>D</b>	
<b>E</b>	

INDEX	0	A	B	C	D
TGL	29 Maret 2018	2 April 2018			
Ditulis oleh	-Atika Ayunda -Shidqi Aqil Naufal -Ainun Abidin	-Atika Ayunda -Shidqi Aqil Naufal -Ainun Abidin			
Diperiksa oleh					
Disetujui oleh					

## Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
2	- Penulisan index (-) diganti dengan (0)		
4	- Daftar isi		
5	- Daftar gambar		
5	- Daftar table		
6	- Memperbaiki dan menambahkan bab Tujuan penulisan dokumen		
6	- Memperbaiki dan menambahkan lingkup masalah		
6	- Memperbaiki dan menambahkan definisi dan singkatan		
7	- Memperbaiki dan menambahkan deskripsi global		
7	- Memperbaiki fungsionalitas yang di miliki		
8	- Memperbaiki karakteristik pengguna		
14	- Memperbaiki use case diagram		
	- Menambahkan use case activity		

## Daftar Isi

Daftar Perubahan .....	2
Daftar Halaman Perubahan.....	3
Daftar Isi.....	4
Daftar Gambar.....	5
Daftar Tabel.....	5
1. Pendahuluan .....	6
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen.....	6
1.2 Lingkup Masalah .....	6
1.3 Definisi, Singkatan, dan Akronim .....	6
1.4 Referensi.....	7
1.5 Deskripsi Umum Dokumen .....	8
2 Deskripsi Global Perangkat Lunak.....	8
2.1 Fungsionalitas Produk .....	8
2.2 Non-Fungsionalitas Produk .....	9
2.3 Karakteristik Pengguna.....	10
2.4 Batasan-Batasan .....	10
2.5 Lingkup operasi .....	10
3 DESKRIPSI UMUM KEBUTUHAN .....	11
3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal .....	11
3.1.1 Antarmuka pemakai.....	11
3.1.2 Antarmuka Perangkat Keras .....	11
3.2 Deskripsi Fungsional .....	11
3.2.1 Use Case Diagram .....	11
3.2.2 Definisi Use Case .....	12
3.2.3 Definisi Use Case Realization .....	12
3.2.4 Use Case Spesification .....	12
3.2.5 Use Case Skenario .....	13
3.2.6 Activity Diagram .....	16
3.2.7 Sequence Diagram.....	22

## Daftar Gambar

gambar 1 Use Case Diagram .....	11
gambar 2 Diagram Activity mengelola data transaksi .....	16
gambar 3 Diagram Activity mengecek ketersediaan baju .....	17
gambar 4 Diagram Activity mengecek ketersediaan bahan .....	17
gambar 5 Diagram Activity penginputan bahan habis .....	18
gambar 6 Diagram Activity penginputan model .....	19
gambar 7 Diagram Activity lihat bahan habis .....	19
gambar 8 Diagram Activity pembuatan laporan transaksi jual beli .....	20
gambar 9 Diagram Activity Lihat laporan transaksi jual beli .....	20
gambar 10 Diagram Activity mengelola baju jadi .....	21
gambar 11 Sequence Diagram mengelola data transaksi .....	22
gambar 12 Sequence Diagram mengecek ketersediaan baju .....	22
gambar 13 Sequence Diagram mengecek ketersediaan bahan .....	23
gambar 14 Sequence Diagram penginputan bahan habis .....	23
gambar 15 Sequence Diagram penginputan model .....	24
gambar 16 Sequence Diagram lihat bahan habis .....	24
gambar 17 Sequence Diagram pembuatan laporan transaksi jual beli .....	25
gambar 18 Sequence Diagram lihat laporan transaksi jual beli .....	25
gambar 19 Sequence Diagram mengelola baju jadi .....	26

## Daftar Tabel

Table 1 Fungsionalitas produk .....	8
Table 2 Non-fungsionalitas produk .....	9
Table 3 Karakteristik pengguna .....	10
Table 4 Definisi use case .....	12
Table 5 Definisi use case realization .....	12
Table 6 Use Case Scenario Mengelola data transaksi .....	13
Table 7 Use Case Scenario mengecek ketersediaan baju .....	13
Table 8 Use Case Scenario mengecek ketersediaan bahan .....	13
Table 9 Use Case Scenario Penginputan bahan habis .....	14
Table 10 Use Case Scenario Penginputan model .....	14
Table 11 Use Case Scenario lihat bahan habis .....	14
Table 12 Use Case Scenario Pembuatan laporan transaksi jual beli .....	15
Table 13 Use Case Scenario Lihat laporan transaksi jual beli .....	15
Table 14 Use Case Scenario mengelola baju jadi .....	15

# 1. Pendahuluan

## 1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Tujuan dibuatnya laporan ini adalah sebagai dokumentasi Mata Kuliah Aplikasi Perancangan Perangkat Lunak (APPL) dimana kami akan merancang aplikasi yang akan di buat untuk Boutique Kingsman. Dalam aplikasi ini kami akan membuat sistem informasi yang akan mempermudah kegiatan jual beli yang berlangsung pada Boutique Kingsman. Sistem yang kami maksud adalah sistem yang mengelola data transaksi, pengelolaan data barang, pengelolaan baju, pelaporan, hingga pengelolaan desain model baju.

Dengan dibuatnya aplikasi SITIKI (Sistem Informasi Boutique Kingsman) ini kami harap dapat memaksimalkan kinerja dan dapat mengefisienkan aktivitas jual beli yang akan dilakukan pada Boutique Kingsman.

## 1.2 Lingkup Masalah

Boutique Kingsman merupakan sebuah toko baju yang menjual berbagai jenis baju seperti jaket, kaos, celana, dan lain-lain. Seiring berkembangnya waktu aktivitas di Boutique Kingsman akan semakin rumit dan padat. Dalam sistem jual beli yang ada pada Boutique Kingsman sendiri, belum terdapat sistem informasi berbasis perangkat lunak komputer untuk mempermudah berlangsungnya kegiatan-kegiatan seperti menyetok barang, pembelian barang, sistem kasir dan lain-lain. Oleh sebab itu di butuhkan sebuah program untuk mempermudah kegiatan jual beli pada Boutique Kingsman. Kami harap dengan dirancangnya program ini, dapat mempermudah aktivitas penjualan maupun pembelian yang akan di lakukan Boutique Kingsman nantinya. Adapun fungsionalitas-fungsionalitas yang terdapat pada aplikasi ini yang dapat membantu pegawai yang ada di Boutique Kingsman seperti supervisor, dimana sistem akan membantu dalam pengelolaan data barang dan bahan juga transaksi. Untuk kasir, sistem dapat membantu pengelolaan transaksi juga pengelolaan bahan, begitu juga untuk penjahit dan supplier.

## 1.3 Definisi, Singkatan, dan Akronim

- SKPL adalah Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak, atau dalam bahasa Inggris-nya sering juga disebut sebagai software requirements specification (SRS), dan merupakan spesifikasi perangkat lunak yang akan dikembangkan.
- SKPL-SITIKI-xxx adalah kode yang digunakan untuk merepresentasikan kebutuhan (requirement) pada SITIKI
- Use Case, merupakan kegiatan atau urutan interaksi yang saling berkaitan antara sistem dan actor.
- Activity Diagram, merupakan diagram yang menggambarkan proses bisnis dan urutan aktivitas dalam sebuah proses.
- Sequence Diagram, merupakan diagram yang menggambarkan interaksi antara aktor dan sistem.
- JAVA, merupakan Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat controller, view, dan model pada aplikasi SITIKI.
- MySQL, merupakan aplikasi yang digunakan untuk manajemen database.
- DBMS, merupakan singkatan dari *database management sistem* dimana DBMS itu sendiri adalah sebuah perangkat lunak yang berfungsi untuk mengelola sekumpulan data yang tersimpan dalam database dengan cara memanggil query atas basis data tersebut.

#### ***1.4 Referensi***

- IEEE Std 610.12-1990 IEEE Standard Glossary of Software Engineering Terminology (ANSI).

### 1.5 Deskripsi Umum Dokumen

Dokumen ini merupakan bukti laporan dari project yang akan di kerjakan, Dalam bab ini terdiri dari 3 Bab yaitu:

- Bab 1 merupakan hasil analisis yang rinci mengenai permasalahan yang terdapat pada Boutique Kingsman. Pada bab ini, juga terdapat alasan dan tujuan dibuatnya dokumen ini.
- Bab 2 merupakan gambaran mengenai perangkat lunak yang akan dibuat. Pada bab ini, memuat deskripsi perangkat lunak, karakteristik pengguna, dan fungsi produk.
- Bab 3 merupakan gambaran yang lebih spesifikasi mengenai perangkat lunak yang kami buat. Pada bab ini, memuat kebutuhan fungsional dan non-fungsional serta spesifikasi proses yang terjadi ketika perangkat lunak digunakan.

## 2 Deskripsi Global Perangkat Lunak

Perangkat lunak SITIKI merupakan perangkat lunak yang dibangun untuk mempermudah komunikasi antar entitas yang ada dalam Boutique Kingsman. Komunikasi yang di maksud adalah komunikasi dalam lingkup stock bahan, jual-beli barang, penjahitan baju. Perangkat lunak SITIKI ini merupakan perangkat lunak yang berfungsi untuk mengelola berbagai macam data seperti mengelola bahan, mengelola baju, mengelola transaksi, hingga pemesanan bahan pada supplier. Aplikasi ini akan kami bangun dengan bahasa pemrograman JAVA. Bahasa JAVA sendiri kami pilih karena sangat pas dengan fungsionalitas yang akan kami aplikasikan. Aplikasi ini dapat berjalan diberbagai macam device dengan resolusi yang berbeda-beda. Aplikasi ini dapat diakses oleh pengguna yaitu supervisor, kasir, dan penjahit. Untuk platform pengaksesan aplikasi ini dapat digunakan oleh admin dengan komputer yang di-instalasi oleh aplikasi SITIKI. Adapun system operasi yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi ini adalah dengan Microsoft Windows XP/Vista/7, Linux ubuntu/mint, macOS, dan Solaris.

### 2.1 Fungsionalitas Produk

Perangkat lunak ini memiliki fungsi untuk membantu tiap proses yang ada dalam Boutique Kingsman meliputi pengadaan barang, transaksi jual beli, hingga managem pegawai, beriku merupakan fungsionalitas yang ada dalam sistem SITIKI :

SKPL-SITIKI-xx	Keterangan
SKPL-SITIKI-01	Mengola data transaksi
SKPL-SITIKI-02	Mengecek ketersediaan baju
SKPL-SITIKI-03	Mengecek ketersediaan bahan
SKPL-SITIKI-04	Penginputan bahan habis
SKPL-SITIKI-05	Penginputan model
SKPL-SITIKI-06	Lihat bahan habis
SKPL-SITIKI-07	Pembuatan laporan transaksi jual beli
SKPL-SITIKI-08	Lihat laporan transaksi jual beli
SKPL-SITIKI-09	Mengelola baju jadi

Table 1 Fungsionalitas produk



## 2.2 Non-Fungsionalitas Produk

SKPL-SITIKI-Nxx	Keterangan
SKPL-SITIKI-N01	Availability – Aplikasi ini dapat beroperasi sesuai dengan jam kerja yang di lakukan oleh Butique Kingsman.
SKPL-SITIKI-N02	Reliability – Aplikasi kami dapat mempermudah koneksi antar komponen dalam Boutique Kingsman, sehingga sistem koordinir barang akan menjadi lebih mudah.
SKPL-SITIKI-N03	Ergonomy – Aplikasi kami didesain dengan interface yang sangat mudah, sehingga aplikasi dapat digunakan dengan sangat mudah bahkan dengan orang awam.
SKPL-SITIKI-N04	Portability – Aplikasi ini dapat di akses oleh perangkat keras jika aplikasi ini telah terinstall, Aplikasi kami dapat diakses oleh admin dengan berbagai macam sistem operasi komputer.
SKPL-SITIKI-N05	Memory – Penyimpanan pada aplikasi ini tidak membutuhkan penyimpanan yang besar.
SKPL-SITIKI-N06	Response time – Waktu Aplikasi untuk merespon request dari user. Response time aplikasi ini tidak membutuhkan delay yang lama, sehingga pengguna dapat menggunakan aplikasi ini dengan efisien.
SKPL-SITIKI-N07	Safety – Aplikasi ini akan melindungi kesalahan dari pengguna contohnya seperti kesalahan kecil pengguna tidak sengaja menekan tombol hapus maka aplikasi akan menampilkan pop up message untuk memferifikasi aksi dari pengguna tersebut.
SKPL-SITIKI-N08	Security – Keamanan data aplikasi ini dapat di pastikan aman karena setiap data natinya dapat di lihat oleh admin dan beberapa pengguna tertentu.
SKPL-SITIKI-N09	Bahasa komunikasi – Media Bahasa yang di gunakan adalah Bahasa Indonesia.

Table 2 Non-fungsionalitas produk

### 2.3 Karakteristik Pengguna

Pegguna pada sistem ini adalah seluruh karyawan dan owner dari Boutique Kingsman yang memiliki tugas dan hak akses masing-masing.

Kategori pengguna	Tugas	Hak akses
Supervisor	Sebagai pemegang kendali Boutique Kingsman	<ul style="list-style-type: none"><li>• (SKPL-SITIKI-02)</li><li>• (SKPL-SITIKI-03)</li><li>• (SKPL-SITIKI-05)</li><li>• (SKPL-SITIKI-06)</li><li>• (SKPL-SITIKI-08)</li><li>• (SKPL-SITIKI-09)</li></ul>
Kasir	Melakukan proses transaksi jual beli dengan pelanggan	<ul style="list-style-type: none"><li>• (SKPL-SITIKI-01)</li><li>• (SKPL-SITIKI-02)</li><li>• (SKPL-SITIKI-06)</li><li>• (SKPL-SITIKI-07)</li></ul>
Penjahit	Mengelola stok bahan dan menjahit baju yang nantinya akan di jual di Boutique Kingsman	<ul style="list-style-type: none"><li>• (SKPL-SITIKI-03)</li><li>• (SKPL-SITIKI-04)</li></ul>
Supplier	Sebagai pemasok bahan	<ul style="list-style-type: none"><li>• (SKPL-SITIKI-06)</li></ul>

Table 3 Karakteristik pengguna

### 2.4 Batasan-Batasan

Batasan-batasan yang digunakan pada pengembangan sistem ini adalah:

1. Hanya dapat di gunakan oleh Supervisor, Kasir, Penjahit, dan supplier.
2. Masing masing pengguna memiliki fungsi dan hak akses masing-masing.
3. Pengguna tidak bisa membuat akun secara pribadi, dikarenakan supervisorlah yang dapat membuat akun bagi penggunaanya nanti.
4. Aplikasi ini menggunakan jaringan internet.

### 2.5 Lingkup operasi

Perangkat lunak pada sisi server yang dibutuhkan oleh SITIKI adalah:

- DBMS: My SQL

Perangkat lunak pada sisi *client* yang dibutuhkan oleh SITIKI adalah:

- Sistem operasi: Microsoft Windows XP/Vista/7, Linux ubuntu/mint, macOS, Solaris.

### 3 DESKRIPSI UMUM KEBUTUHAN

#### 3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal

Kebutuhan antar muka eksternal pada perangkat lunak SITIKI mencakup kebutuhan antar muka pemakai dan antar muka perangkat lunak.

##### 3.1.1 Antarmuka pemakai

Antarmuka pemakai akan dikembangkan dengan menggunakan sistem berbasis aplikasi. Pemakai yang dalam hal ini dapat digunakan oleh supervisor, dapat mengatur berbagai hal untuk menunjang kegiatan perusahaan. Baik dalam hal mengelola stok, sampai mengelola data supplier.

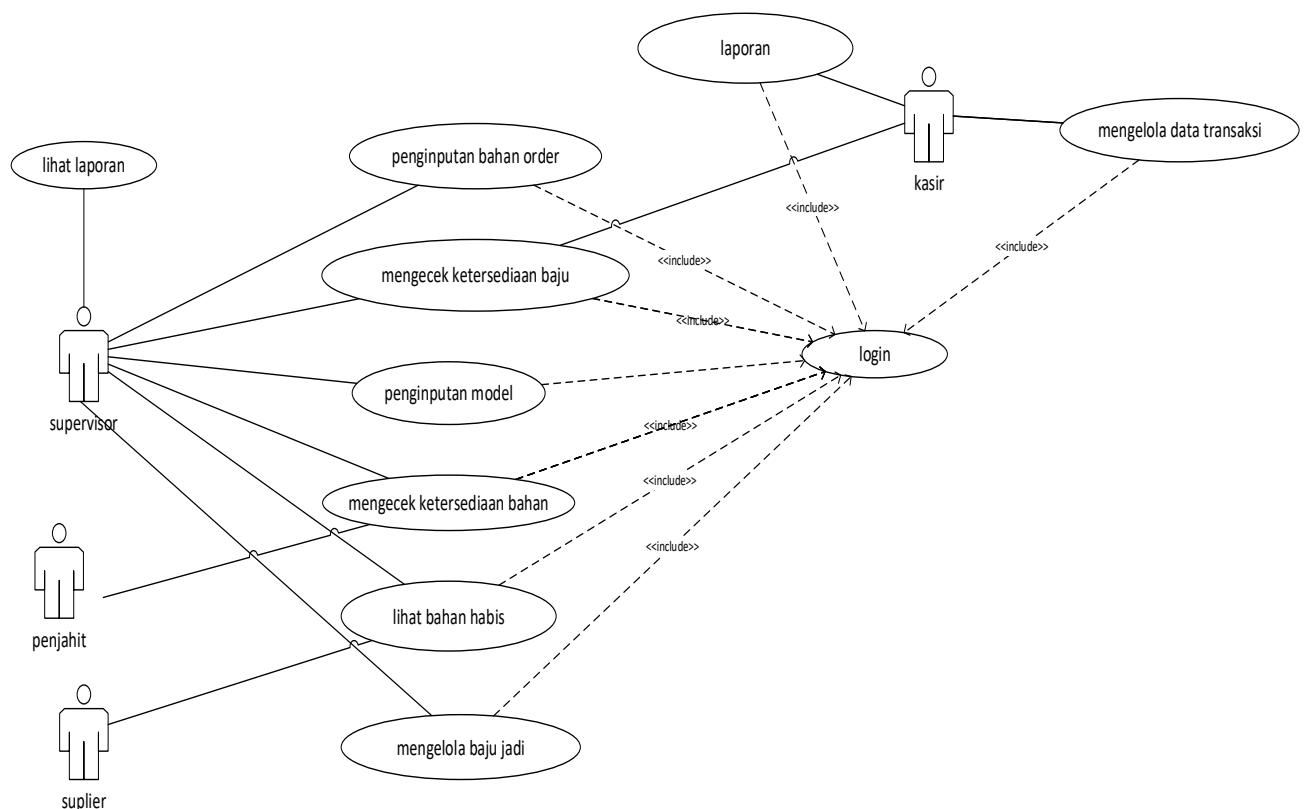
##### 3.1.2 Antarmuka Perangkat Keras

Kebutuhan minimum perangkat keras yang digunakan oleh SITIKI adalah:

- PC standart
- Keyboard
- Mouse
- Jaringan internet

#### 3.2 Deskripsi Fungsional

##### 3.2.1 Use Case Diagram



gambar 1 Use Case Diagram

Untuk mengakses sistem informasi ini, diperlukan login terlebih dahulu. SITIKI memungkinkan untuk user melakukan berbagai hal sesuai usecase diatas. Supervisor, dapat mengelola data pegawai, membuat laporan, pemesanan bahan dan lain lain. Begitu pun actor yang lainnya.

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	SKPL-SITIKI	Halaman 11 dari 28
Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom		

### 3.2.2 Definisi Use Case

ID	Use Case
SKPL-SITIKI-01	Mengelola data transaksi
SKPL-SITIKI-02	Mengecek ketersediaan baju
SKPL-SITIKI-03	Mengecek ketersediaan bahan
SKPL-SITIKI-04	Penginputan bahan habis
SKPL-SITIKI-05	Penginputan model
SKPL-SITIKI-06	Lihat bahan habis
SKPL-SITIKI-07	Pembuatan laporan transaksi jual beli
SKPL-SITIKI-08	Lihat laporan transaksi jual beli
SKPL-SITIKI-09	Mengelola baju jadi

Table 4 Definisi use case

### 3.2.3 Definisi Use Case Realization

ID	Use Case Realization	Deskripsi
SKPL-SITIKI-01	Mengelola data transaksi	Use Case Realization ini diakses oleh kasir untuk mengelola data transaksi
SKPL-SITIKI-02	Mengecek ketersediaan baju	Use Case Realization ini diakses oleh kasir dan supervisor untuk melakukan check ketersediaan baju
SKPL-SITIKI-03	Mengecek ketersediaan bahan	Use Case Realization ini diakses oleh supervisor dan penjahit untuk melakukan pengecekan ketersediaan bahan
SKPL-SITIKI-04	Penginputan bahan habis	Use Case Realization ini diakses oleh penjahit untuk melakukan input bahan habis
SKPL-SITIKI-05	Penginputan model	Use Case Realization ini diakses oleh supervisor melakukan input model
SKPL-SITIKI-06	Lihat bahan habis	Use Case Realization ini diakses oleh supervisor, kasir dan supplier untuk melihat bahan habis
SKPL-SITIKI-07	Pembuatan laporan transaksi jual beli	Use Case Realization ini diakses oleh kasir untuk melakukan pembuatan laporan transaksi jual beli
SKPL-SITIKI-08	Lihat laporan transaksi jual beli	Use Case Realization ini diakses oleh supervisor untuk melihat laporan transaksi jual beli
SKPL-SITIKI-09	Mengelola baju jadi	Use Case Realization ini diakses oleh supervisor untuk melakukan kelola baju jadi

Table 5 Definisi use case realization

### 3.2.4 Use Case Spesification

Berikut penjelasan spesifikasi dari setiap use case yang ada. Spesifikasi tersebut akan meliputi:

- Use Case Realization ID : merupakan id *use case realization*
- Use Case Realization Name : merupakan nama *use case realization*.
- Deskripsi Singkat : menjelaskan fungsi dan esensi dari *use case*.
- Aktor : actor yang terlibat pada use case.
- Pre Condition : merupakan kondisi awal yang harus terpenuhi sebelum *use case* berjalan.
- Post Condition : merupakan kondisi akhir yang terjadi setelah *use case* berjalan.

### 3.2.5 Use Case Skenario

**Use Case Realization ID** : SKPL-SITIKI-01  
**Use Case Realization Name** : Mengelola data transaksi  
**Aktor** : Kasir  
**Pre-condition** : Actor ingin mengelola data transaksi  
**Post-condition** : Actor telah selesai mengelola data transaksi  
**Deskripsi** : Use Case Realization ini diakses oleh kasir untuk mengelola data transaksi

Kasir	Sistem
1. Login pegawai	2. Melakukan verifikasi data
4. memilih menu data transaksi	3. menu utama
5. memasukkan data	6. menampilkan menu data transaksi
	7. menyimpan data

Table 6 Use Case Scenario Mengelola data transaksi

**Use Case Realization ID** : SKPL-SITIKI-02  
**Use Case Realization Name** : Mengecek ketersediaan baju  
**Aktor** : Kasir  
**Pre-condition** : Actor ingin mengecek ketersediaan baju  
**Post-condition** : Actor telah mengecek ketersediaan baju  
**Deskripsi** : Use Case Realization ini diakses oleh kasir untuk melakukan check ketersediaan baju

Kasir	Sistem
1. Login pegawai	2. Melakukan verifikasi data
4. memilih menu check ketersediaan baju	3. Jika terverifikasi menampilkan menu utama
6. mengecek baju yang tersedia	3. menampilkan menu stock baju yang tersedia

Table 7 Use Case Scenario mengecek ketersediaan baju

**Use Case Realization ID** : SKPL-SITIKI-03  
**Use Case Realization Name** : Mengecek ketersediaan bahan  
**Aktor** : supervisor  
**Pre-condition** : Actor ingin mengecek ketersediaan bahan  
**Post-condition** : Actor telah mengecek ketersediaan bahan  
**Deskripsi** : Use Case Realization ini diakses oleh supervisor untuk melakukan pengecekan ketersediaan bahan

supervisor	Sistem
1. Login pegawai	2. Melakukan verifikasi data
4. memilih menu check ketersediaan bahan	3. Jika terverifikasi menampilkan menu utama
6. mengecek bahan yang tersedia	5. menampilkan menu stock bahan yang tersedia

Table 8 Use Case Scenario mengecek ketersediaan bahan

**Use Case Realization ID** : SKPL-SITIKI-04  
**Use Case Realization Name** : Penginputan bahan habis  
**Aktor** : penjahi  
**Pre-condition** : Actor ingin menginput bahan yang habis  
**Post-condition** : Actor telah menginput data bahan yang habis  
**Deskripsi** : Use Case Realization ini diakses oleh penjahit untuk melakukan input bahan habis

Kasir	Sistem
1. Login pegawai	2. Melakukan verifikasi data
4. memilih menu stock	3. Jika terverifikasi menampilkan menu utama
6. memilih menu input bahan habis	5. menampilkan menu stock
8. menginputkan data bahan yang habis	7. menampilkan formulir data bahan habis

Table 9 Use Case Scenario Penginputan bahan habis

**Use Case Realization ID** : SKPL-SITIKI-05  
**Use Case Realization Name** : Penginputan model  
**Aktor** : Supervisor  
**Pre-condition** : Actor ingin menginput model baru  
**Post-condition** : Actor telah menginput model baru  
**Deskripsi** : Use Case Realization ini diakses oleh supervisor melakukan input model

Supervisor	Sistem
1. Login pegawai	2. Melakukan verifikasi data
4. memilih menu jahitan	3. Jika terverifikasi menampilkan menu utama
6. pilih menu input model	5. menampilkan menu jahitan
8. melakukan upload moodel	7. menampilkan lembar kerja input
	8. pengecekan data
	9. Data tersimpan

Table 10 Use Case Scenario Penginputan model

**Use Case Realization ID** : SKPL-SITIKI-06  
**Use Case Realization Name** : Lihat bahan habis  
**Aktor** : supervisor  
**Pre-condition** : Actor ingin melihat bahan yang habis  
**Post-condition** : Actor telah melihat bahan yang habis  
**Deskripsi** : Use Case Realization ini diakses oleh supervisor untuk melihat bahan habis

Supervisor	Sistem
1. Login pegawai	2. Melakukan verifikasi data
4. memilih menu jahitan	3. Jika terverifikasi menampilkan menu utama
6. memilih menu lihat bahan habis	5. menampilkan menu jahitan
9. melihat data bahan yang habis	7. mengecek database
	8. menampilkan data bahan yang habis

Table 11 Use Case Scenario lihat bahan habis

**Use Case Realization ID** : SKPL-SITIKI-07  
**Use Case Realization Name** : Pembuatan laporan transaksi jual beli  
**Aktor** : Kasir  
**Pre-condition** : Actor ingin membuat laporan transaksi jual beli  
**Post-condition** : Actor telah membuat laporan transaksi jual beli  
**Deskripsi** : Use Case Realization ini diakses oleh kasir untuk melakukan pembuatan laporan transaksi jual beli

Kasir	Sistem
1. Login pegawai	2. Melakukan verifikasi data
4. memilih menu input laporan transaksi	3. Jika terverifikasi menampilkan menu utama
6. mengisi data transaksi kedalam laporan transaksi	5.. menampilkan template laporan transaksi
	7. data disimpan dalam database

*Table 12 Use Case Scenario Pembuatan laporan transaksi jual beli*

**Use Case Realization ID** : SKPL-SITIKI-08  
**Use Case Realization Name** : Lihat laporan transaksi jual beli  
**Aktor** : supervisor  
**Pre-condition** : Actor ingin melihat laporan transaksi jual beli  
**Post-condition** : Actor telah melihat laporan transaksi jual beli  
**Deskripsi** : Use Case Realization ini diakses oleh supervisor untuk melihat laporan transaksi jual beli

Kasir	Sistem
1. Login pegawai	2. Melakukan verifikasi data
4. memilih menu lihat laporan	3. Jika terverifikasi menampilkan menu utama
8. melihat laporan	6. memeriksa database laporan
	7. menampilkan laporan yang sesuai

*Table 13 Use Case Scenario Lihat laporan transaksi jual beli*

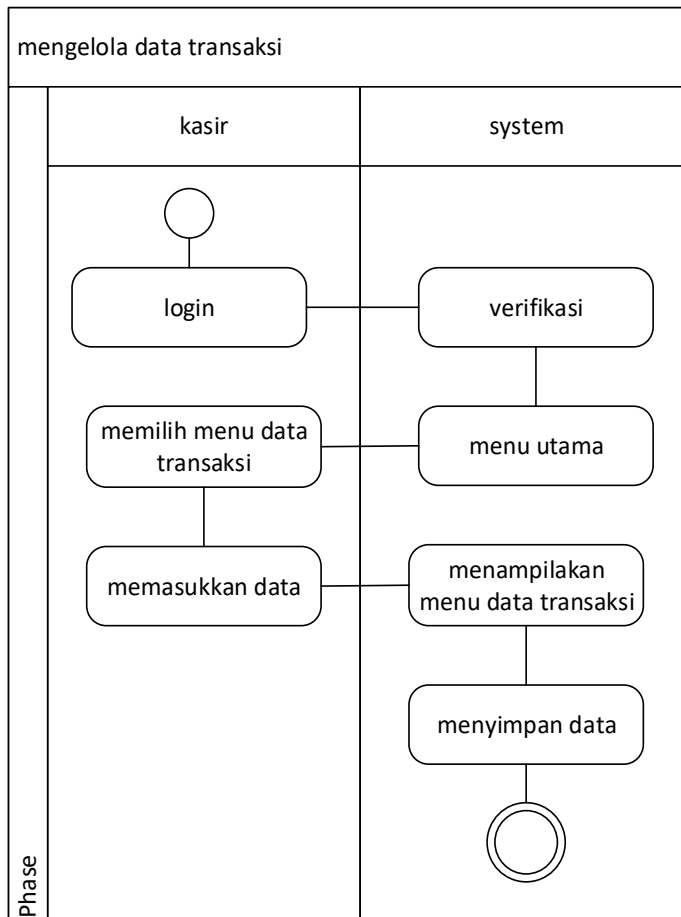
**Use Case Realization ID** : SKPL-SITIKI-09  
**Use Case Realization Name** : Mengelola baju jadi  
**Aktor** : supervisor  
**Pre-condition** : Actor ingin mengelola baju jadi  
**Post-condition** : Actor telah mengelola baju jadi  
**Deskripsi** : Use Case Realization ini diakses oleh supervisor untuk melakukan kelola baju jadi

Kasir	Sistem
1. Login pegawai	2. Melakukan verifikasi data
4. memilih menu kelola baju	3. Jika terverifikasi menampilkan menu utama
6. memilih type baju	5. menampilkan menu kelola baju

*Table 14 Use Case Scenario mengelola baju jadi*

### 3.2.6 Activity Diagram

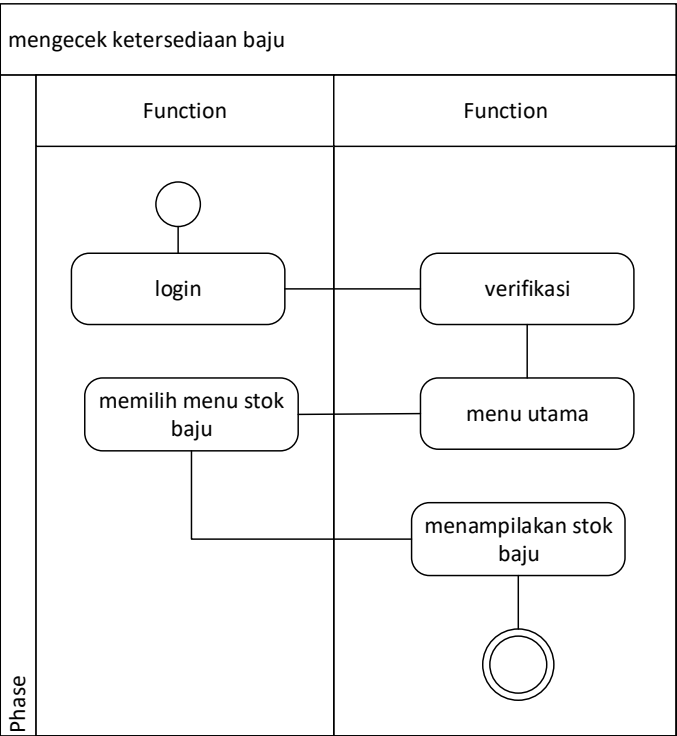
#### 3.2.6.1 Mengelola data transaksi



*gambar 2 Diagram Activity mengelola data transaksi*

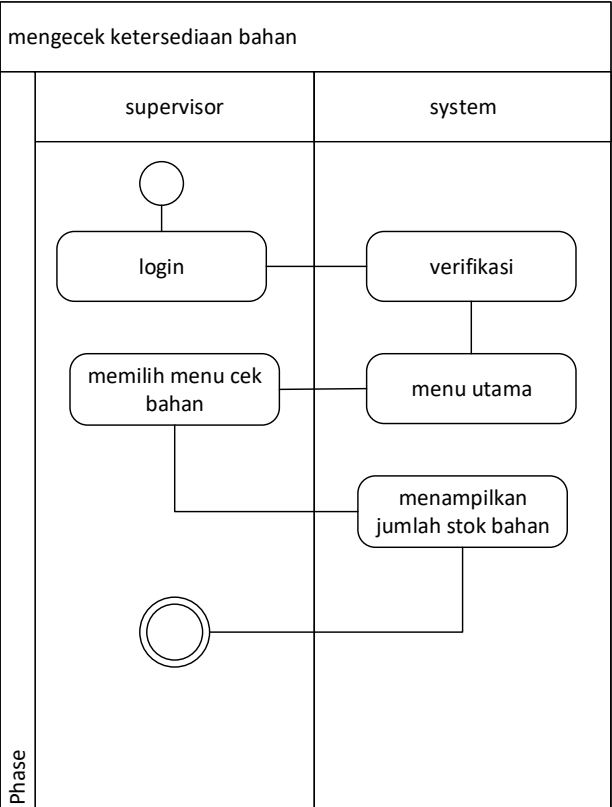


3.2.6.2 Mengecek ketersediaan baju



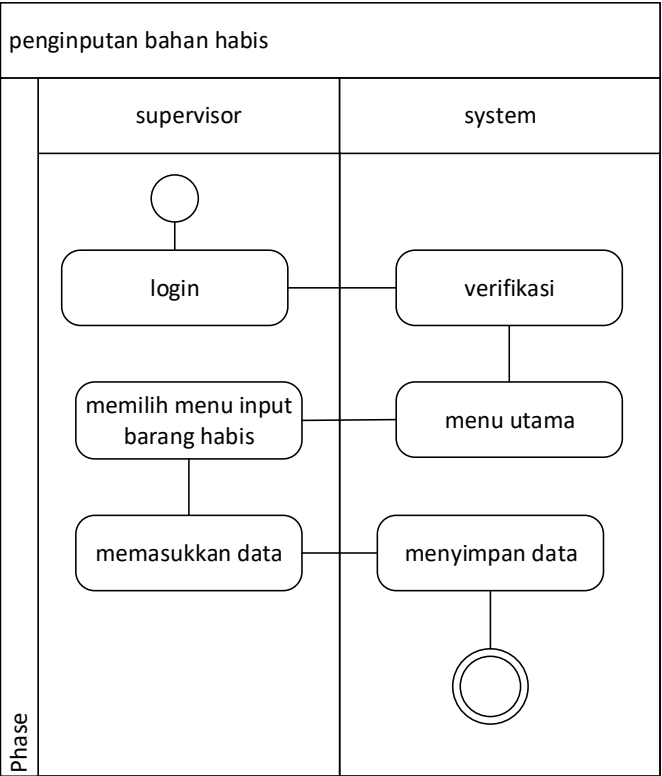
gambar 3 Diagram Activity mengecek ketersediaan baju

3.2.6.3 Mengecek ketersediaan bahan



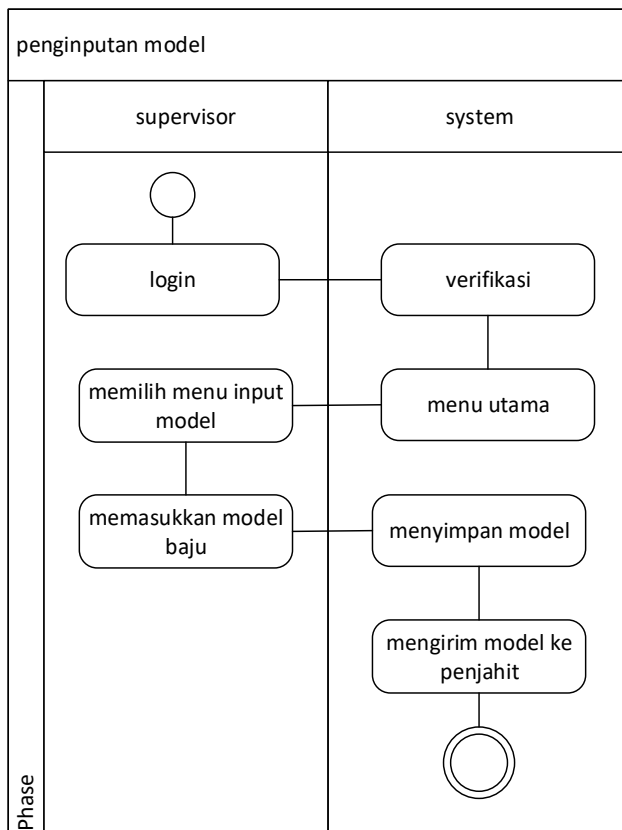
gambar 4 Diagram Activity mengecek ketersediaan bahan

3.2.6.4 Penginputan bahan habis



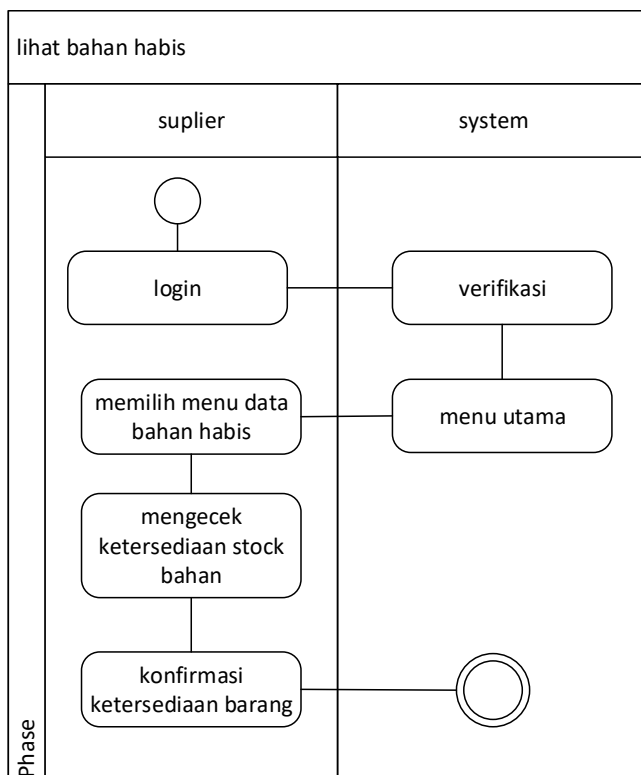
gambar 5 Diagram Activity penginputan bahan habis

3.2.6.5 Penginputan model



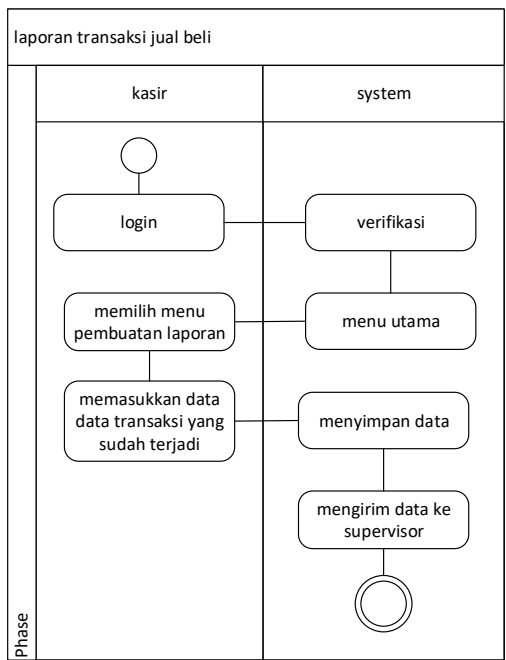
*gambar 6 Diagram Activity penginputan model*

### 3.2.6.6 Lihat bahan habis



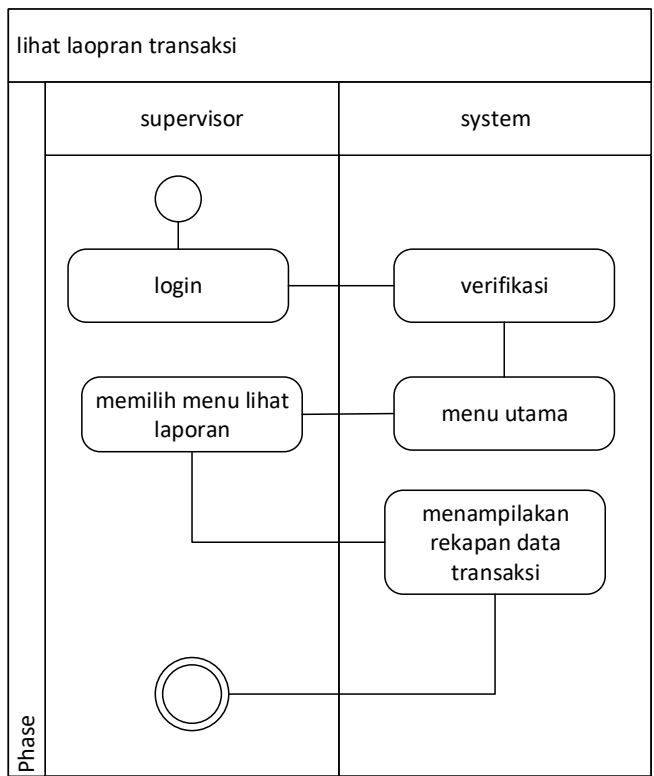
*gambar 7 Diagram Activity lihat bahan habis*

3.2.6.7 Pembuatan laporan transaksi jual beli



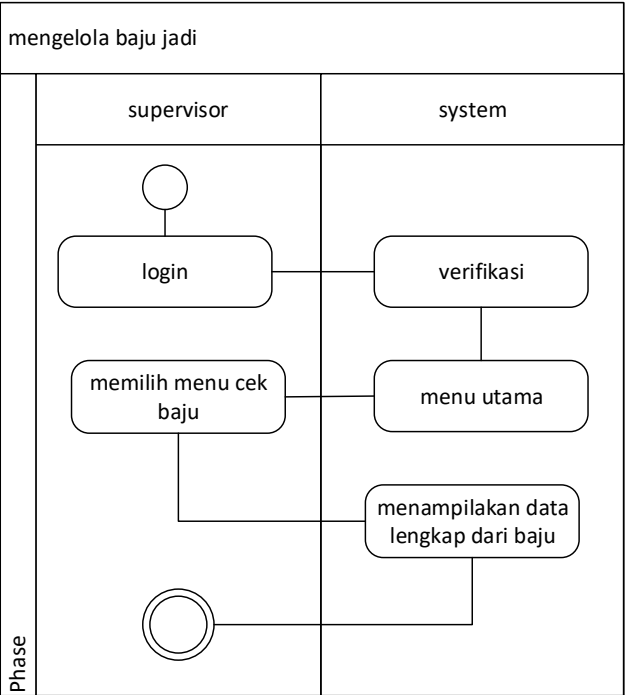
gambar 8 Diagram Activity pembuatan laporan transaksi jual beli

3.2.6.8 Lihat laporan transaksi jual beli



gambar 9 Diagram Activity Lihat laporan transaksi jual beli

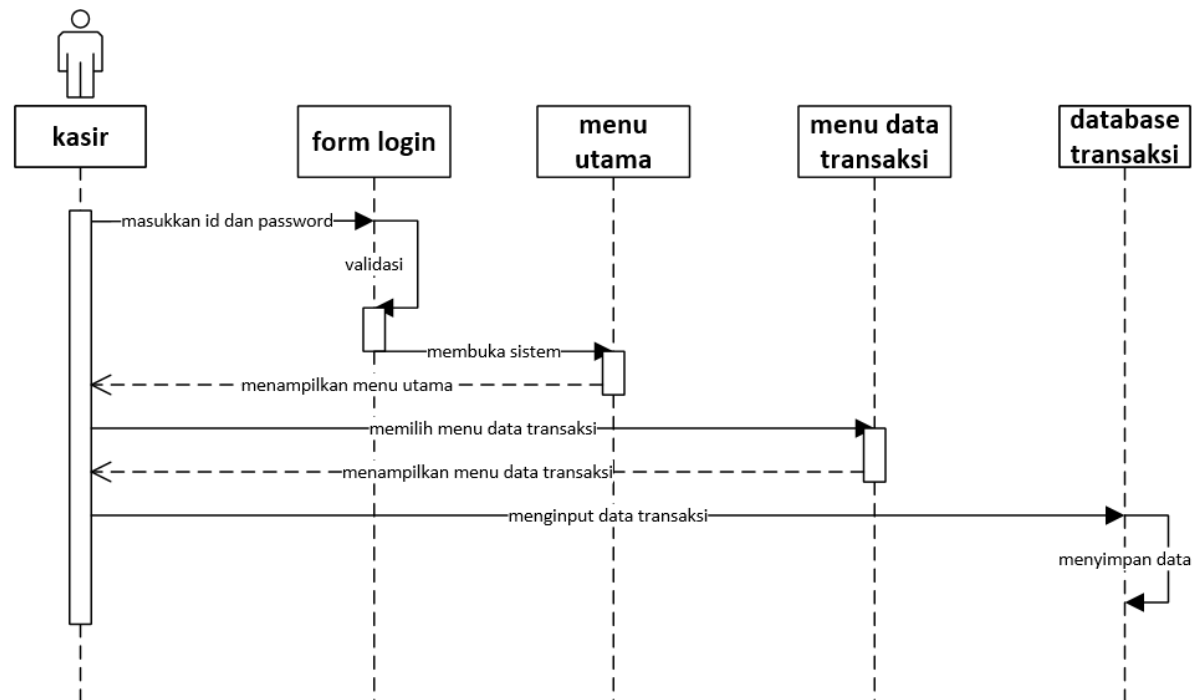
3.2.6.9 Mengelola baju jadi



gambar 10 Diagram Activity mengelola baju jadi

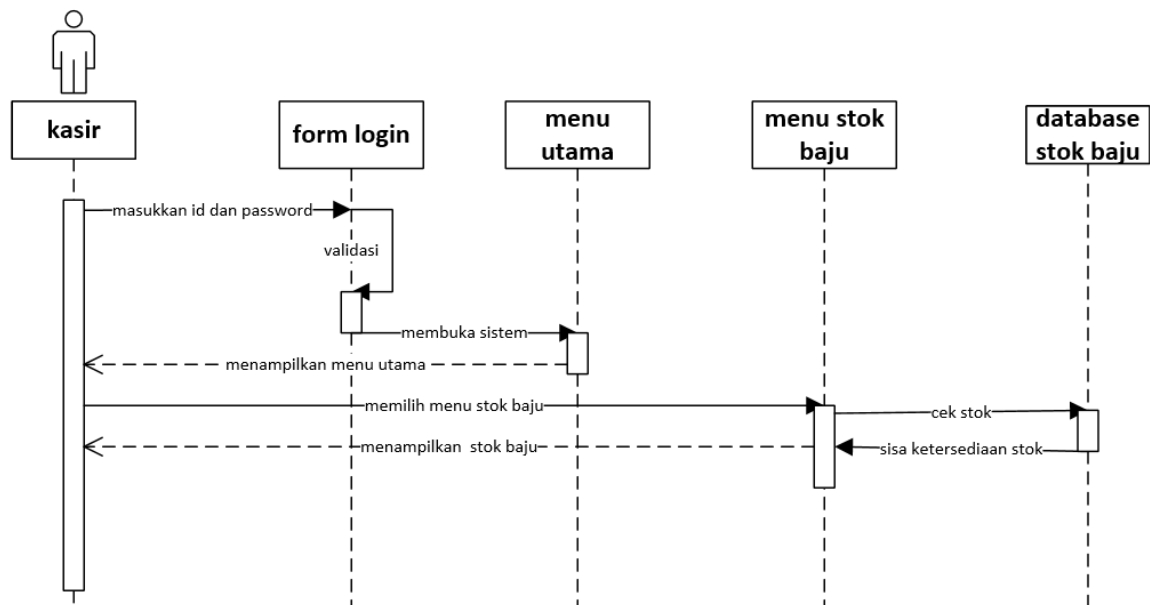
### 3.2.7 Sequence Diagram

#### 3.2.7.1 Mengelola data transaksi



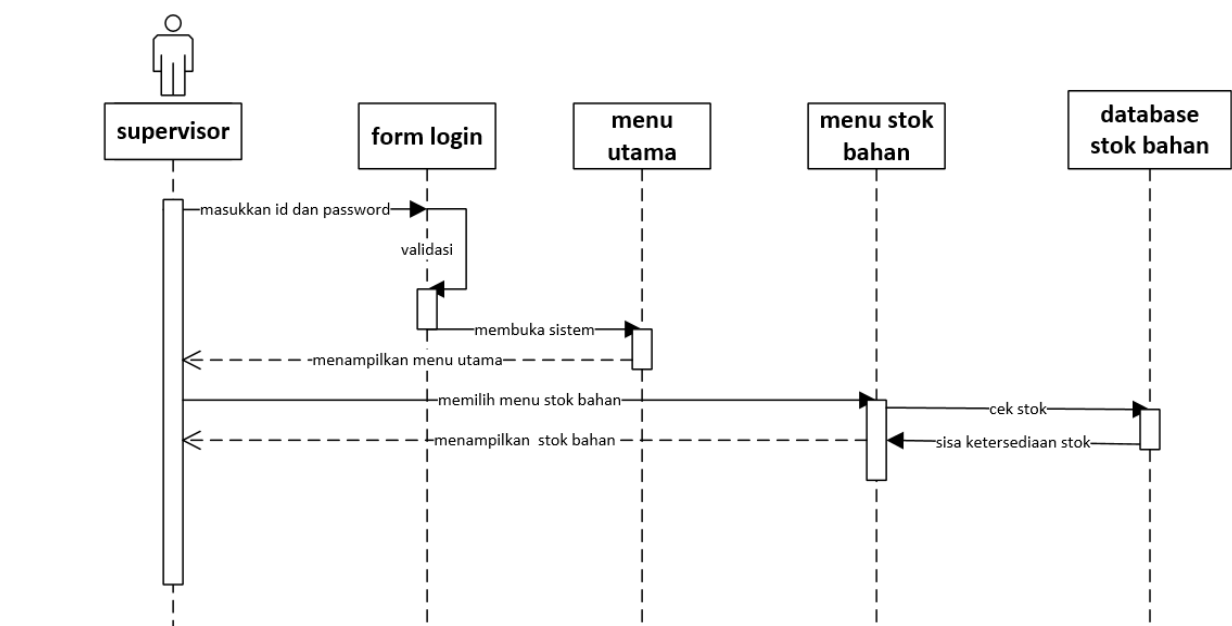
gambar 11 Sequence Diagram mengelola data transaksi

#### 3.2.7.2 Mengecek ketersediaan baju



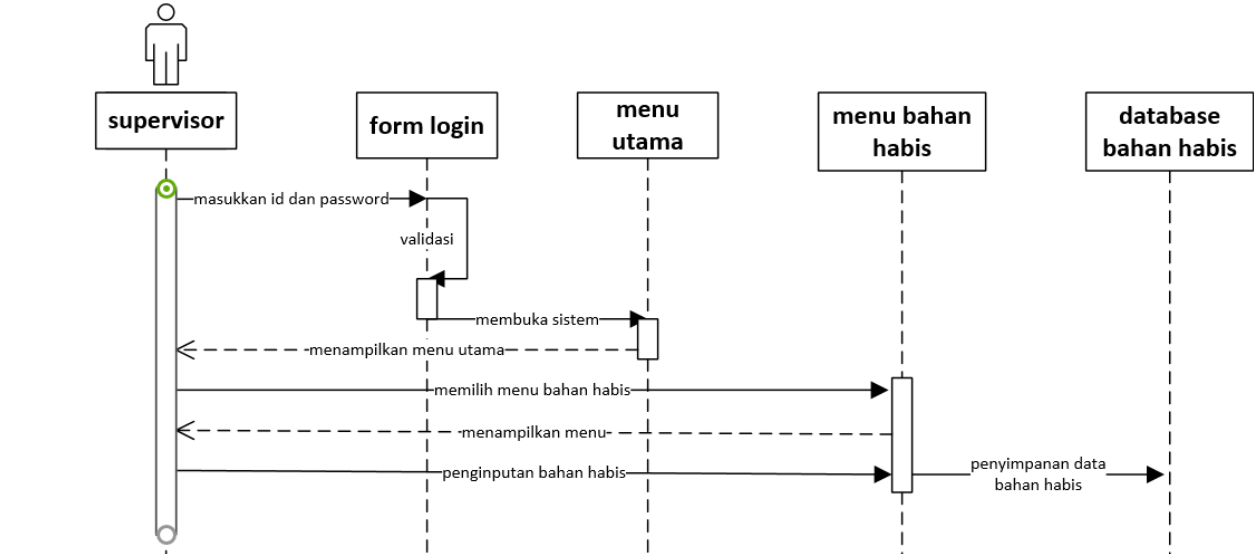
gambar 12 Sequence Diagram mengecek ketersediaan baju

3.2.7.3 Mengecek ketersediaan bahan



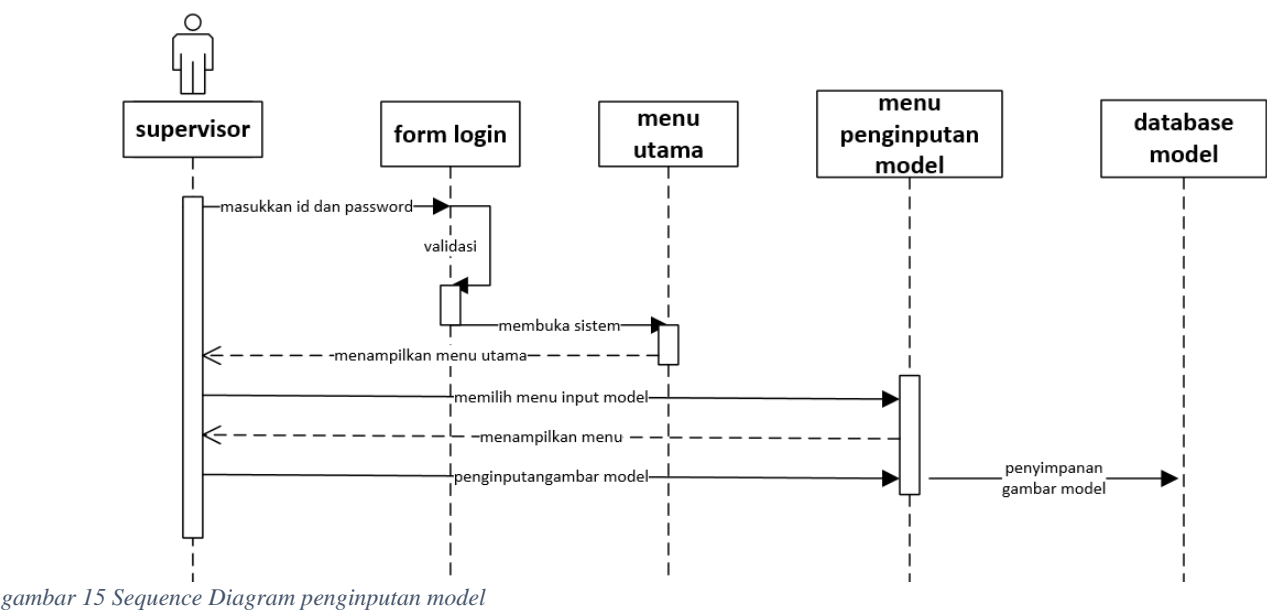
gambar 13 Sequence Diagram mengecek ketersediaan bahan

3.2.7.4 Penginputan bahan habis



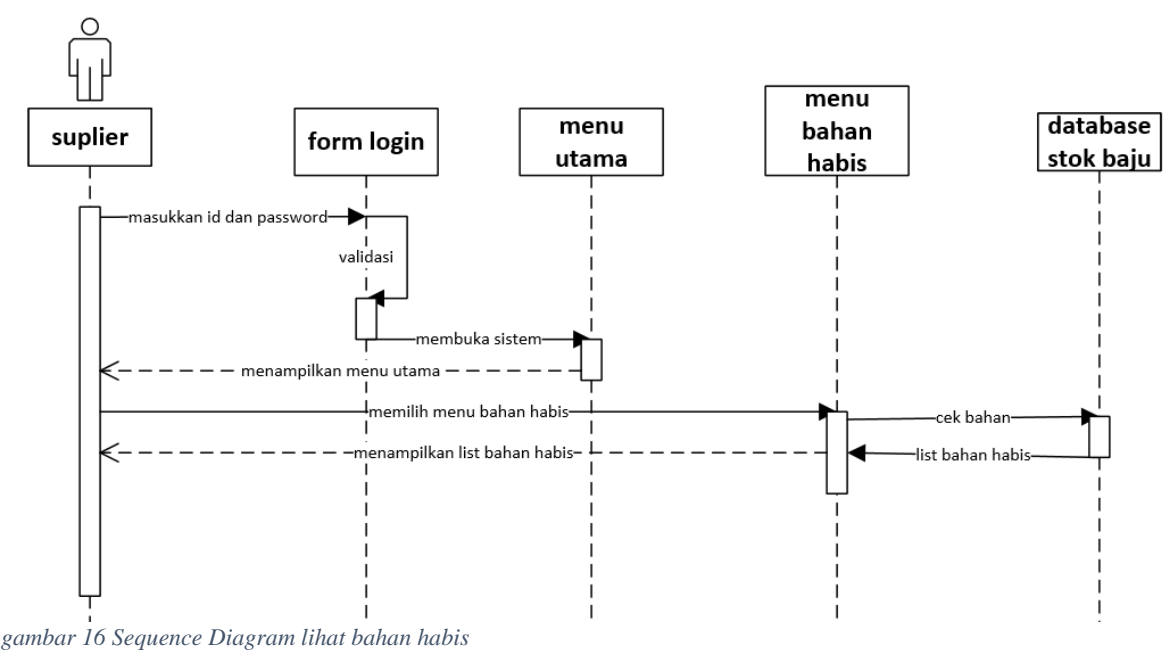
gambar 14 Sequence Diagram penginputan bahan habis

3.2.7.5 Penginputan model



gambar 15 Sequence Diagram penginputan model

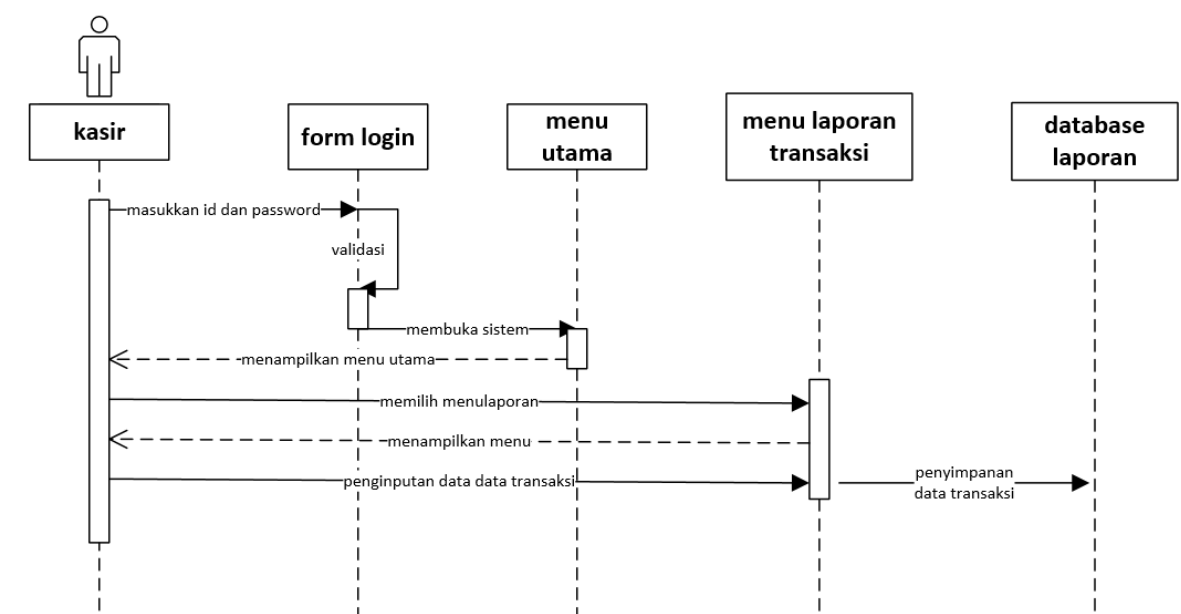
3.2.7.6 Lihat bahan habis



gambar 16 Sequence Diagram lihat bahan habis

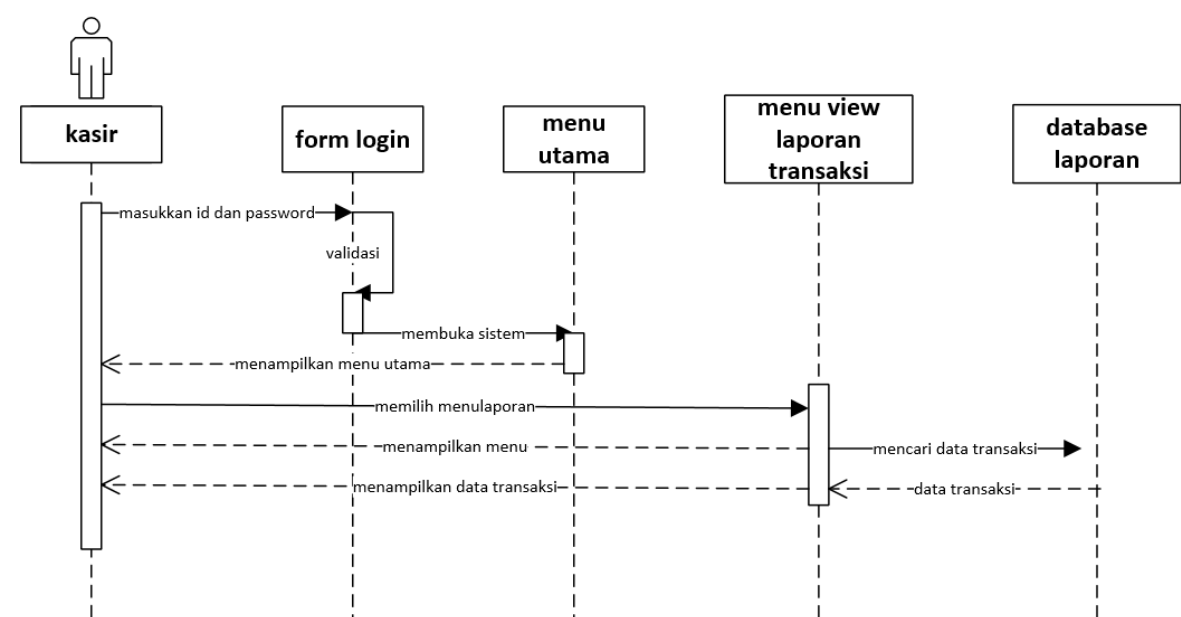


3.2.7.7 Pembuatan laporan transaksi jual beli



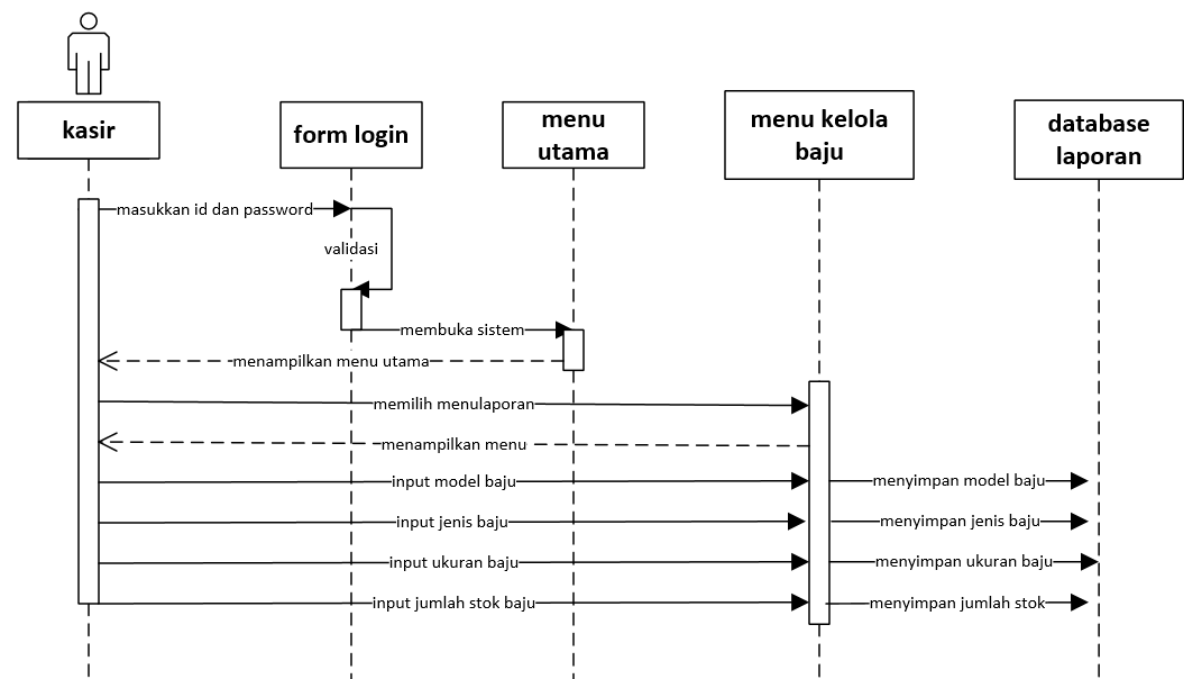
gambar 17 Sequence Diagram pembuatan laporan transaksi jual beli

3.2.7.8 Lihat laporan transaksi jual beli



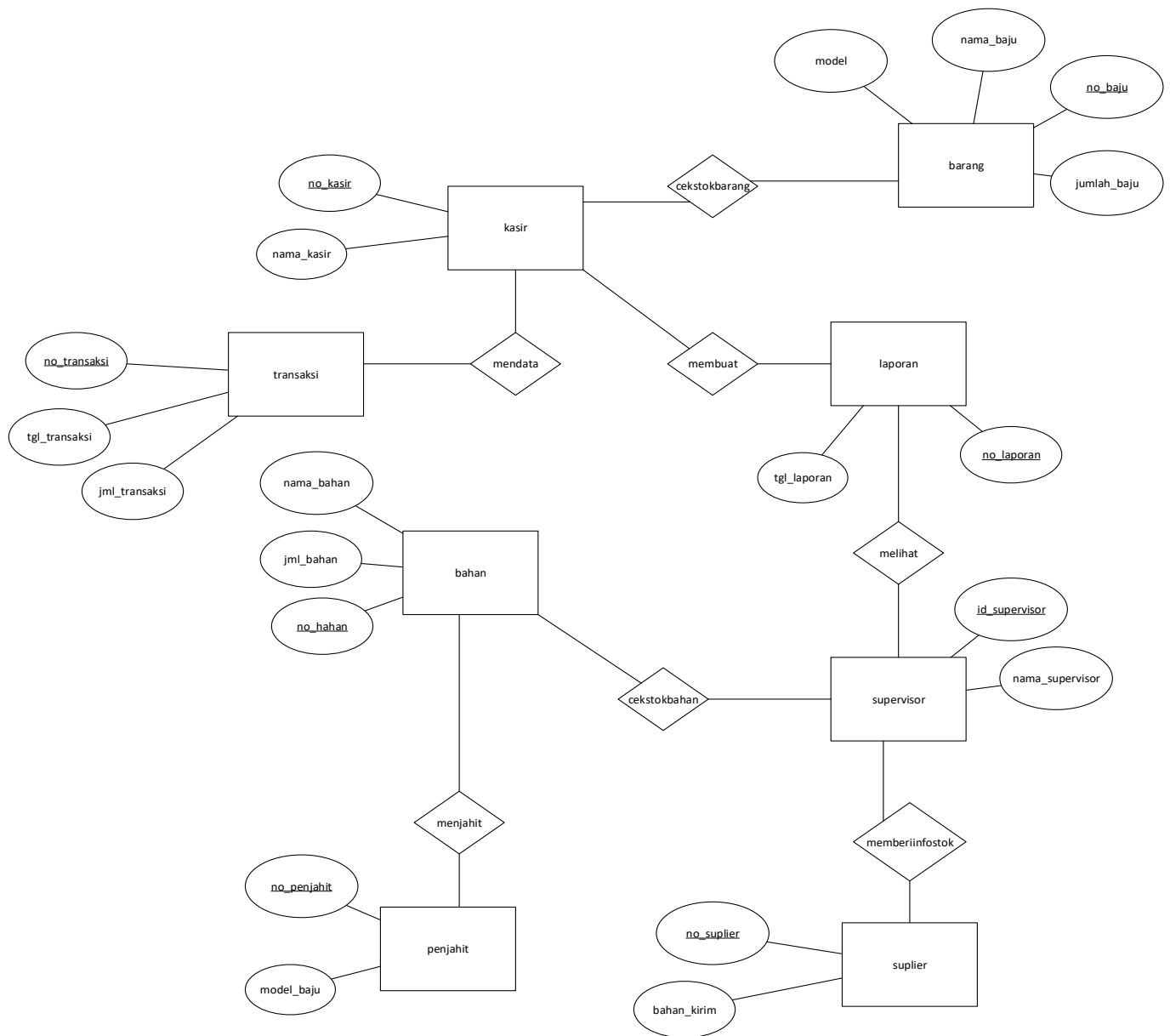
gambar 18 Sequence Diagram lihat laporan transaksi jual beli

3.2.7.9 Mengelola baju jadi



gambar 19 Sequence Diagram mengelola baju jadi

### 3.2.8 ERD (Entity Relational Diagram)



### 3.2.9 Class Diagram

