

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK SISTEM INFORMASI BUTIK

untuk:

BUTIQUE KINGSMAN

Dipersiapkan oleh:

Shidqi Aqil Naufal (1301164147)

Atika Ayunda (1301164219)


Ainun Adidin (1301164159)

Program Studi

S1 Teknik Informatika – Fakultas Informatika Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung

Indonesia

 UNIVERSITAS Telkom	Program Studi S1 Teknik Informatika - Fakultas Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>DPPL-SITIKI</i>		89
		Revisi	0	<i>Tgl: 29-APRIL-2018</i>

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

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

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

Daftar Gambar	6
Daftar Tabel.....	7
1 Pendahuluan.....	8
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen.....	8
1.2 Lingkup Masalah	7
1.3 Definisi dan Istilah.....	7
1.4 Referensi	8
1.5 Deskripsi Umum Dokumen.....	8
2 Deskripsi Perancangan.....	9
2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi	9
2.2 Dekomposisi Fungsional Modul.....	10
2.2.1 Use Case Diagram	10
2.2.2 Fungsionalitas	11
2.2.3 Karakteristik Pengguna.....	11
2.2.4 Use case Scenario.....	12
2.2.5 2.2.5 Tabel Fungsionalitas Modul	17
2.3 Perancangan Data	22
2.3.1 Deskripsi Data.....	22
2.3.2 Kamus Data.....	25
2.4 Dekomposisi Fisik Modul	26
2.5 Deskripsi Rinci Modul.....	28
2.5.1 Deskripsi Layar	28
2.5.2 Deskripsi Proses.....	73
2.5.3 Deskripsi Laporan	74
3 Perancangan Antarmuka Manusia.....	77
3.1 Gambaran Umum Antarmuka Pengguna.....	77
3.1.1 Tampilan Message gagal submit	77
3.1.2 Tampilan Message sukses submit.....	77
3.1.3 Tampilan Message Back.....	78
3.1.4 Tampilan Message edit.....	79
3.2 3.2 Tampilan layar	80
3.2.1 3.2.1 Tampilan Mengelola data Transaksi	80
3.2.2 3.2.2 Tampilan Ketersediaan baju	81
3.2.3 3.2.3 Tampilan Mengecek ketersediaan bahan.....	82
3.2.4 3.2.4 Tampilan Penginputan bahan habis.....	83
3.2.5 Tampilan Penginputan model.....	84
3.2.6 3.2.6 Tampilan lihat bahan habis.....	85
3.2.7 3.2.7 Tampilan pembuatan laporan transaksi	86
3.2.8 3.2.8 Tampilan lihat laporan transaksi jual beli.....	87
3.2.9 3.2.9 Tampilan kelola baju jadi	88

Daftar Gambar

Gambar 1 Use Case Diagram.....	10
Gambar 2.5.1.1 tampilan Ketersedian bahan	29
Gambar 2.5.1.2 Objek tampilan Ketersediaan bahan	30
Gambar 2.5.1.3 Tampilan Cek Ketersedian baju.....	33
Gambar 2.5.1.4 Objek tampilan Ketersediaan baju.....	34
Gambar 2.5.1.5 tampilan input bahan.....	37
Gambar 2.5.1.6 Objek tampilan Input Bahan.....	38
Gambar 2.5.1.7 tampilan input model.....	42
Gambar 2.5.1.8 Objek tampilan Input model.....	43
Gambar 2.5.1.9 tampilan kelola baju.....	47
Gambar 2.5.1.10 Objek tampilan Kelola Baju	48
Gambar 2.5.1.11 Laporan transaksi.....	52
Gambar 2.5.1.12 Objek tampilan Laporan transaksi	53
Gambar 2.5.1.13Gambar lihat bahan habis.....	57
Gambar 2.5.1.14 Objek tampilan Lihat Bahan Habis.....	58
Gambar 2.5.1.15 Lihat Laporan.....	62
Gambar 2.5.1.16 Objek tampilan Lihat Laporan.....	63
Gambar 2.5.1.17 gambar Daftar Transaksi.....	67
Gambar 2.5.1.18 Objek tampilan Dafatar transaksi.....	68
 Gambar 3 1 Gambar Message gagal.....	 77
Gambar 3 2 Message sukses	77
Gambar 3 3 Message back.....	78
Gambar 3 4 Mesaage edit.....	79
 Gambar 4 1 Tampilan Mengelola data Transaksi.....	 80
Gambar 4 2 Tampilan ketersediaan baju.....	81
Gambar 4 3 Tampilan Mengecek Ketersedian Bahan	82
Gambar 4 4 Tampilan Penginputan Bahan habis	83
Gambar 4 5 Tampilan Penginputan model	84
Gambar 4 6 Tampilan lihat bahan habis	85
Gambar 4 7 Tampilan pembuatan laporan transaksi	86
Gambar 4 8 Tampilan lihat laporan transaksi jual beli	87
Gambar 4 9 Tampilan kelola baju jadi	88

Daftar Tabel

Tabel 1 rancangan lingkungan implementasi.....	9
Tabel 2 fungsionalitas	11
Tabel 3 karakteristik pengguna	12
Tabel 4 Use Case Scenario Mengelola data transaksi	12
Tabel 5 Use Case Scenario mengecek ketersediaan baju.....	13
Tabel 6 Use Case Scenario mengecek ketersediaan bahan	13
Tabel 7 Use Case Scenario Penginputan bahan habis	14
Tabel 8 Use Case Scenario Penginputan model	14
Tabel 9 Use Case Scenario lihat bahan habis.....	15
Tabel 10 Use Case Scenario Pembuatan laporan transaksi jual beli.....	16
Tabel 11 Use Case Scenario Lihat laporan transaksi jual beli	16
Tabel 12 Use Case Scenario mengelola baju jadi.....	17
Tabel 13 fungsionalitas modul	21
Tabel 14 Tabel Pegawai	22
Tabel 15 login.....	22
Tabel 16 Tabel bahan	23
Tabel 17 Tabel Baju.....	23
Tabel 18 model	23
Tabel 19 stok bahan	23
Tabel 20 stok baju.....	24
Tabel 21 Transaksi	24
Tabel 22 mendata	24
Tabel 23 kamus data pegawai	25
Tabel 24 kamus data login.....	25
Tabel 25 kamus data bahan.....	25
Tabel 26 kamus data baju	26
Tabel 27 kamus data model	26
Tabel 28 kamus data transaksi	26
Tabel 29 Modul.....	27
Tabel 30 deskripsi objek.....	32
Tabel 31 deskripsi objek.....	37
Tabel 33 deskripsi objek.....	41
Tabel 34 deskripsi objek.....	46
Tabel 35 deskripsi objek.....	51
Tabel 36 deskripsi objek.....	56
Tabel 37 deskripsi objek.....	61
Tabel 38 deskripsi objek.....	66
Tabel 39 deskripsi objek.....	72

1 Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen.

Tujuan dibuatnya dokumen DPPL ini adalah sebagai deskripsi dari perancangan aplikasi Sistem Boutique. Dengan adanya dokumen DPPL ini, pengguna dapat mempelajari dengan jelas mengenai gambaran dan penjelasan interface yang ada dalam aplikasi ini. Adapun dibuatnya perangkat lunak ini ditujukan untuk Boutique Kingsman. Dengan adanya dokumen DPPL ini kami harap dapat meningkatkan efisiensi kinerja jual beli yang berlangsung pada Boutique Kingsman.

1.2 Lingkup Masalah

Boutique Kingsman merupakan sebuah toko baju yang menjual berbagai jenis baju. Dalam sistem jual beli yang ada pada Boutique Kingsman sendiri, belum terdapat sistem informasi berbasis perangkat lunak komputer untuk mempermudah berlangsungnya kegiatan. Dari permasalahan tersebut, kami akan membuat sebuah program bernama SITIKI (Sistem Informasi Boutique Kingsman) dimana aplikasi ini dapat menjadi alat komunikasi antar entitas pada Boutique Kingsman seperti komunikasi terkait ketersediaan barang dan lain-lain. 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, dan beberapa fungsionalitas lainnya.

1.3 Definisi dan Istilah

- DPPL, kepanjangan dari Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak. DPPL merupakan dokumen yang mendeskripsikan mengenai perancangan
- 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.
- Use Case, merupakan kegiatan atau urutan interaksi yang saling berkaitan antara sistem dan actor.

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	DPPL-SITIKI	Halaman 7 dari 88
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		

- MySQL, merupakan aplikasi yang digunakan untuk me-manajemen database.
- Neatbeans, aplikasi yang digunakan untuk membuat program dengan bahasa java.
- Java, merupakan Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat controller, view, dan model pada aplikasi SITIKI.

1.4 Referensi

Dokument ini merujuk pada penulisan dokumen berdasarkan pada :

- IEEE Std 610.12-1990 IEEE Standard Glossary of Software Engineering Terminology (ANSI).
- SKPL SITIKI, Telkom University. Fakultas Informatika. IF-40-08.
- <https://hanungnp.staff.telkomuniversity.ac.id/contoh-SKPL-Sistem-informasi-tugas-akhir-sista.pdf>

1.5 Deskripsi Umum Dokumen

Dokumen DPPL ini menjelaskan mengenai deskripsi dari perancangan perangkat lunak SITIKI. Dalam dokumen ini, kami akan menjelaskan perancangan modul, dekomposisi modul, tabel-tabel yang akan diimplementasikan, algoritma dan pernyataan SQL yang akan digunakan, serta perancangan interface. Dalam Dppl ini, semua yang terdapat dalam dppl ini, mempunyai dasar pada SKPL yang kami buat sebelumnya. Dalam sistem ini, seorang user dapat melakukan berbagai macam hal. Dalam konteks ini, yang berperan sebagai user adalah kasir, supervisor, penjahit, dan juga suplier. Seorang kasir dapat mengecek ketersediaan barang, mengelola data transaksi. Seorang supervisor dapat mengecek ketersediaan bahan, melihat laporan, menginputan model baju yang akan dibuat. Seorang suplier dapat melihat barang apa saja yang habis, yang sebelumnya telah diinputkan oleh seorang supervisor. Dan seorang penjahit dapat melihat modl baju yang akan dijahit, yang mana sebelumnya model yang akan dibuat sudah diinputkan oleh supervisor.

Dokumen ini terdiri dari bab dengan perincian sebagai berikut :

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	DPPL-SITIKI	Halaman 8 dari 88
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		

- Bab 1 Pendahuluan, merupakan pengantar dari dokumentasi DPPL. Dalam bab ini akan dijelaskan apa itu DPPL, dan gambaran umum bagaimana sistem yang akan kami buat.
- Bab 2 Deskripsi Perancangan, merupakan deskripsi dari aplikasi yang akan kami buat. Dalam bab ini, kita menjelaskan sistem yang kita buat dalam berbagai macam diagram dan tabel. Dalam tahap ini kita menggunakan use case, dan membuat tabel yang berguna untuk penyimpanan database. Dalam bab ini pula kita memaparkan sketsa dari aplikasi yang akan kami buat dan menjelaskan cara kerja aplikasinya.
- Bab 3 Perancangan Antarmuka Manusia, merupakan deskripsi dari interface yang akan digunakan. Dalam bab ini kita mengaktualisasikan aplikasi yang akan kita buat dalam bentuk rancangan gambar dengan menggunakan aplikasi yang dibutuhkan. Dalam tahap ini kita menggunakan netbeans.

2 Deskripsi Perancangan

2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi

Pada Tabel dibawah ini, kebutuhan perangkat lunak yang ada pada sisi server. Kebutuhan yang harus ada pada server meliputi system operasi, DBMS, environment, Bahasa yang digunakan, JRE, text editor.

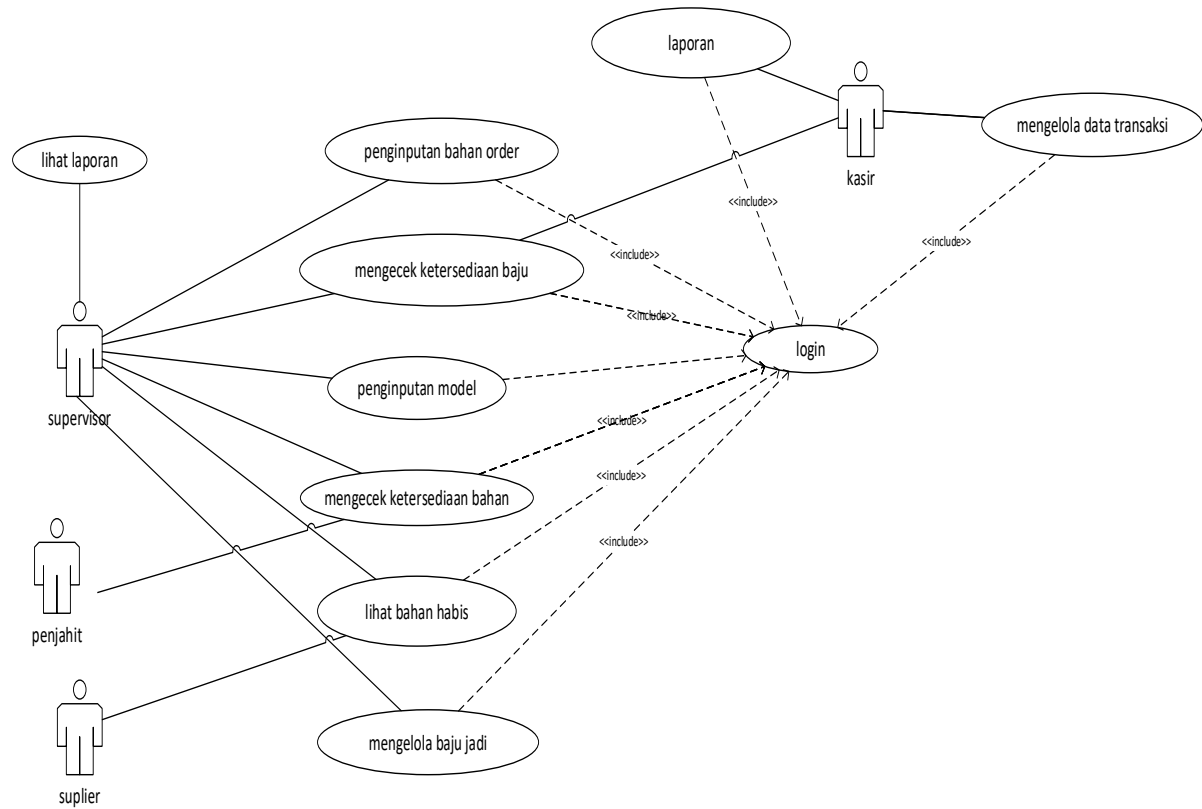
Sistem Penjualan	Spesifikasi
Sistem Operasi	Windows Vista, 7, 8, dan 10
DBMS	MySQL
Development Tools	Xampp, NetBeans 8.2,
Bahasa Pemrograman	Java

Tabel 1 rancangan lingkungan implementasi

2.2 Dekomposisi Fungsional Modul

Kebutuhan fungsional pada aplikasi ini adalah kebutuhan utama yang diharapkan dari sistem ini, yang berkaitan langsung dengan sistem. Berikut merupakan Use Case Diagram yang digunakan dalam aplikasi SITIKI.

2.2.1 Use Case Diagram



Gambar 1 Use Case Diagram

2.2.2 Fungsionalitas

Berikut kode beserta keterangan dari fungsionalitas yang terdapat pada aplikasi SITIKI.

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

Tabel 2 fungsionalitas

2.2.3 Karakteristik Pengguna

Berikut keterangan karakteristik pengguna yang meliputi kategori pengguna, tugas pengguna dan hak akses pengguna.

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

	nantinya akan di jual di Boutique Kingsman	
Supplier	Sebagai pensuplai bahan	• (UCR-SITIKI-06)

Tabel 3 karakteristik pengguna

2.2.4 Use case Scenario

Berikut use case scenario yang terjadi berdasarkan use case diagram yang telah dipaparkan pada poin sebelumnya.

Use Case Realization ID : UCR-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

Tabel 4 Use Case Scenario Mengelola data transaksi

Use Case Realization ID : UCR-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

Tabel 5 Use Case Scenario mengecek ketersediaan baju

Use Case Realization ID : UCR-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

Tabel 6 Use Case Scenario mengecek ketersediaan bahan

Use Case Realization ID : UCR-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

Tabel 7 Use Case Scenario Penginputan bahan habis

Use Case Realization ID : UCR-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

Tabel 8 Use Case Scenario Penginputan model

Use Case Realization ID : UCR-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

Tabel 9 Use Case Scenario lihat bahan habis

Use Case Realization ID : UCR-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

Tabel 10 Use Case Scenario Pembuatan laporan transaksi jual beli

Use Case Realization ID : UCR-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

Tabel 11 Use Case Scenario Lihat laporan transaksi jual beli

Use Case Realization ID : UCR-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

Tabel 12 Use Case Scenario mengelola baju jadi

2.2.5 2.2.5 Tabel Fungsionalitas Modul

Berikut merupakan table rinci mengenai keterangan serta proses pada setiap modul.

Modul	Proses	Keterangan
Mengelola Data Transaksi	<ol style="list-style-type: none"> 1. User login sebagai kasir 2. Muncul laman khusus kasir (laman pengelolaan data transaksi dan laman cek stok baju). Pada laman ini user harus memilih menu 'Mengelola Data Transaksi' 3. User dapat mengelola data transaksi (input transaksi, update transaksi, hapus transaksi) 	
Cek Stok Baju	<ol style="list-style-type: none"> 1. User login sebagai kasir atau supervisor 2. User diharuskan memilih menu 'Cek Stok Baju'. 3. Stok baju akan ditampilkan 	

Cek Stok Bahan	<ol style="list-style-type: none"> 1. User login sebagai penjahit atau supervisor 2. User diharuskan memilih menu 'Cek Stok Bahan'. 3. Stok bahan akan ditampilkan 	
Input Bahan Habis	<ol style="list-style-type: none"> 1. User login sebagai penjahit 2. User diharuskan memilih menu 'Input Bahan Habis' 3. Form input bahan habis akan ditampilkan 4. User mengisi form sesuai dengan format yang ditentukan 5. Submit form 	
Input Model	<ol style="list-style-type: none"> 1. User login sebagai supervisor 2. User diharuskan memilih menu 'Input Model' 3. Form input model akan ditampilkan 	

	<ol style="list-style-type: none"> 4. User mengisi form sesuai dengan format yang ditentukan 5. Submit form 	
Lihat Bahan Habis	<ol style="list-style-type: none"> 1. User login sebagai penjahit atau sebagai supervisor, atau sebagai supplier 2. User diharuskan memilih menu 'Lihat Bahan Habis' 3. Bahan habis akan ditampilkan 	

Input Laporan	<ol style="list-style-type: none"> 1. User login sebagai supervisor 2. User diharuskan memilih menu 'Input Laporan' 3. Form input laporan akan ditampilkan 4. User mengisi form sesuai dengan format yang ditentukan 5. Submit form 	
Mengelola Baju	<ol style="list-style-type: none"> 1. User login sebagai supervisor 2. User diharuskan memilih menu 'Kelola Baju' 3. Form input baju akan ditampilkan 4. User mengisi form sesuai dengan format yang ditentukan 5. Submit form 	

Tabel 13 fungsionalitas modul

2.3 Perancangan Data

Pada sub bab ini akan dijelaskan bagaimana system menggunakan data, bagaimana data dibangun untuk bisa digunakan dalam system, penjelasan singkat tentang model rancangan data yang akan digunakan, dan penjelasan rancangan database yang akan digunakan, mulai dari pemodelan hingga type data yang digunakan pada setiap table yang diperlukan.

2.3.1 Deskripsi Data

Tabel Pegawai

Nama Atribut	Volume	Laju	Primary Key
Id_supervisor	-	5	Id_pegawai
Nama	-	-	-
Email	-	-	-
Alamat	-	-	-
Jenis_kelamin	2	1	-
Jabatan	3	-	-
Username	-	-	(FK>Login

Tabel 14 Tabel Pegawai

Tabel Login

Nama Atribut	Volume	Laju	Primary Key
Username	-	-	Username
Password	-	-	-
Status	2	1	-

Tabel 15 login

Tabel Bahan

Nama Atribut	Volume	Laju	Primary Key
Id_bahan	-	4	Id_bahan
Nama_bahan	-	-	-
Jenis_bahan	-	-	-

Tabel 16 Tabel bahan

Tabel Baju

Nama Atribut	Volume	Laju	Primary Key
Id_baju	-	4	Id_baju
Nama_baju	-	-	-
Jenis_baju	-	-	-
Harga_baju	-	-	-

Tabel 17 Tabel Baju

Tabel Model

Nama Atribut	Volume	Laju	Primary Key
Id_model	-	4	Id_model
Nama_model	-	-	-

Tabel 18 model

Tabel Stok Bahan

Nama Atribut	Volume	Laju	Primary Key
Id_bahan	-	-	Id_bahan
Nama_bahan	-	-	-
Jumlah_bahan	-	-	-

Tabel 19 stok bahan

Tabel Stok Baju

Nama Atribut	Volume	Laju	Primary Key
Id_baju	-	-	Id_baju
Nama_baju	-	-	-
Jumlah_baju	-	-	-

Tabel 20 stok baju

Tabel Transaksi

Nama Atribut	Volume	Laju	Primary Key
Id_transaksi	-	5	Id_transaksi
Id_customer	-	5	(FK)Customer
Tgl_transaksi	-	-	-
Total_transaksi	-	-	-
Status	2	-	-

Tabel 21 Transaksi

Tabel Mendata

Nama Atribut	Volume	Laju	Primary Key
Id_transaksi	-	5	FK
Id_kasir	-	5	FK
Id_barang	-	5	-
No_laporan	-	5	FK

Tabel 22 mendata

2.3.2 Kamus Data

Tabel Kamus Data Pegawai

Isi Atribut	Pk/Fk	Tipe Data
Id_pegawai	PK	Varchar(5)
Nama	-	Varchar(20)
Alamat	-	Varchar(100)
Jenis_kelamin	-	Char
Nomer_telp	-	Varchar(13)
Email	-	Varchar(50)
Jabatan	-	Varchar(10)
Username	FK	Varchar(20)

Tabel 23 kamus data pegawai

Tabel Kamus Data Login

Isi Atribut	Pk/Fk	Tipe Data
Username	PK	Varchar(5)
Password	-	Varchar(20)
Status	-	Varchar(1)

Tabel 24 kamus data login

Tabel Kamus Data Bahan

Isi Atribut	Pk/Fk	Tipe Data
Id_bahan	PK	Varchar(4)
Nama_bahan	-	Varchar(20)
Jenis_bahan	-	Varchar(20)

Tabel 25 kamus data bahan

Tabel Kamus Data Baju

Isi Atribut	Pk/Fk	Tipe Data
Id_baju	PK	Varchar(4)
Nama_baju	-	Varchar(20)
Jenis_baju	-	Varchar(20)
Harga_baju	-	Int

Tabel 26 kamus data baju

Tabel Kamus Data Model

Isi Atribut	Pk/Fk	Tipe Data
Id_model	PK	Varchar(4)
Nama_model	-	Varchar(20)

Tabel 27 kamus data model

Tabel Kamus Data Transaksi

Isi Atribut	Pk/Fk	Tipe Data
Id_transaksi	PK	Varchar(5)
Id_customer	-	Varchar(20)
Tgl_transaksi	-	Varchar(20)
Total_transaksi	-	int
Status	-	Varchar(20)

Tabel 28 kamus data transaksi

2.4 Dekomposisi Fisik Modul

Pada sub bab ini akan dijelaskan mengenai file-file direktori java yang digunakan oleh masing-masing modul. Pada sub bab ini juga akan disertakan mengenai input dan output dari setiap modul.

Sub Aplikasi	Modul	Nama File	Input	Output
kelolaDataTransaksi	Mengelola Data Transaksi	KelolaDataTransaksi.java	Kode transaksi	struk
Login	Login	Login.java	Form User	Tabel login
cekStokBaju	Cek Stok Baju	cekStokBaju.java	Tabel Stok Baju	UI
cekStokBahan	Cek Stok Bahan	cekStokBahan.java	Tabel Stok Bahan	UI
InputBahanHabis	Input Bahan Habis	inputBahanHabis.java	Form User	Tabel Stok Bahan
inputModel	Input Model	inputModel.java	Form User	Tabel Model
lihatBahanHabis	Lihat Bahan Habis	lihatBahanHabis.java	Tabel Stok Bahan	UI
inputLaporan	Input Laporan	inputLaporan.java	Semua Tabel Dalam Databasenya	UI
kelolaBaju	Mengelola Baju	kelolaBaju.java	Form User	Tabel Baju

Tabel 29 Modul

2.5 Deskripsi Rinci Modul

Dalam bab ini dijelaskan secara rinci bahwa layout-layout dari setiap layer. Dan dijelaskan bagian-bagian dari setiap layout.

2.5.1 Deskripsi Layar

Menjelaskan tentang bagian-bagian dari setiap tampilan layar dari semua fungsionalitas utama. Terdapat berupa sketch tampilan dari semua fungsi. menunjukkan bagaimana fungsi itu bisa berjalan di layar tampilan. Sebuah bentuk pengolahan object yang digabungkan menjadi satu dalam satu layar tampilan yang saling menunjang satu sama lain. Menjelaskan bagian-bagian object yang digunakan dalam layar tampilan dan menjelaskan fungsi object tersebut. banyak object yang digunakan yang mempunyai fungsi yang berbeda-beda. Menjelaskan juga tentang query yang digunakan dalam layar tampilan yang digunakan untuk melakukan pengoperasian secara langsung terhadap database yang ada yang digunakan untuk mengambil data yang ada di database kemudian ditampilkan kedalam layar tampilan.

2.5.1.1 Ketersediaan bahan

cek ketersediaan bahan																	
KETERSEDIAAN BAHAN	no bahan	<input type="text"/>															
	<input type="button" value="submit"/>																
	<table border="1"><thead><tr><th>no bahan</th><th>nama bahan</th><th>jumlah bahan</th></tr></thead><tbody><tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr><tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr><tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr><tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr></tbody></table>		no bahan	nama bahan	jumlah bahan												
	no bahan	nama bahan	jumlah bahan														
<input type="button" value="Back"/>																	

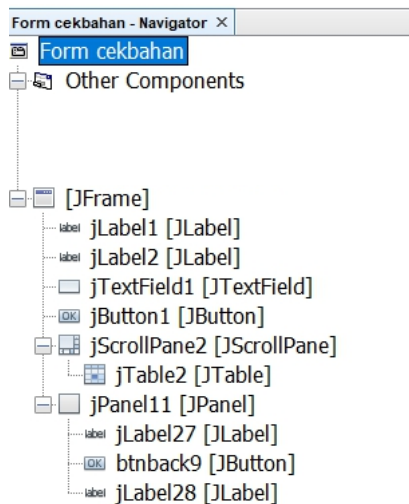
Gambar 2.5.1.1 tampilan Ketersediaan bahan

Gambar 2.5.1.1 menampilkan sebuah sketch atau perancangan tampilan dari sebuah tampilan ketersediaan bahan seperti yang ditunjukkan di Gambar 2.5.1.1 dalam tampilan tersebut di tampilkan sebuah frame yang berisikan panel hitam di sebelah kiri dengan tulisan ketersediaan bahan yang menunjukkan identitas dari frame tersebut. dalam frame tersebut terdapat 2 tombol yaitu tombol submit yang digunakan memproses data inputan data tombol back yang digunakan untuk menuju ke tampilan sebelumnya, dan ada sebuah tampilan table yang bisa di scroll ke atas dan kebawah yang bisa menampilkan sebuah data yang sudah terdapat di database dan sebuah text box untuk sebuah inputan yang kita inputkan.

2.5.1.1.1 Deskripsi Objek

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	DPPL-SITIKI	Halaman 29 dari 88
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		

Menjelaskan object-object yang digunakan dalam tampilan layar tersebut yang digunakan dalam layar atau tampilan diatas sehingga dalam subbab ini akan dijelaskan secara rinci masing-masing object dan fungsi yang dari object itu sendiri, untuk penjelasan akan di jelaskan rinciannya di gambar dan table di bawah ini



Gambar 2.5.1.2 Objek tampilan Ketersediaan bahan

Objek	Tipe	Keterangan
Frame	Frame	Frame digunakan untuk menempatkan sebuah panel yang bisa diisi dengan panel apapun dengan panel ataupun yang lainnya
Panel11	Panel	Panel11 yang bertipe Panel digunakan untuk melatak object yang di perlukan didalam layar.ini berfungsi untuk membuat layar kosong

		yang digunakan untuk menata kumpulan object tertentu supaya lebih rapi didalam form utama dalam jpanell tersebut teradapat. label27 dan label 28 dalam tampilan layar diatas panel11 berwarna hitam dan terdapat tulisan ketersediaan bahan.
Label27	Label	Label27 bertipekan label digunakan untuk menuliskan tulisan cek ketersediaan bahan
Label1	Label	Label1 bertipekan label digunakan untuk menuliskan tulisan no bahan yang berfungsi untuk keterangan dari kotak inputan
textfield1	textfield	textfield1 yang bertipekan textfield yang berbentuk kotak putih yang merupakan tempat menuliskan atau menginputkan data oleh admin

Button1	Button	Button1 yang bertipekan button button1 ini bertuliskan tulisan submit yang berfungsi untuk melakukan proses input yang telah di inputkan di textfield1.
Btnback9	Button	Btnback9 ini merupakan sebuah button yang bertipekan sebuah button yang berfungsi untuk mengeluarkan tampilan ke tampilan sebelumnya.
Jtabel2	tabel	Jtabel2 bertipekan tabel berfungsi untuk menampilkan data yang ada didalam database kedalam bentuk tabel yang tertata secara rapi
Jscrollpane2	scrolpane	Jscrollpane2 ini bertipekan scroolpane yang digunakan untuk menerapkan fungsi scroll terhadap data yang ada dialamnya
Label28	label	Label28 bertipekan label yang berfungsi untuk memberikan tulisan ketersediaan bahan

Tabel 30 deskripsi objek

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	DPPL-SITIKI	Halaman 32 dari 88
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		

2.5.1.1.2 Algoritma

Dalam fitur ini, terdapat algoritma query untuk mendukung fitur ini. Dalam fitur ini hanya terlibat table bahan saja. Supervisor memasukkan no bahan, untuk mengecek ketersediaan bahan. Algoritma query yang digunakan sebagai berikut :

“ **SELECT * from Bahan where no_bahan=**” ” “

2.5.1.2 Ketersediaan Baju

no baju	nama baju	jumlah baju

Gambar 2.5.1.3 Tampilan Cek Ketersediaan baju

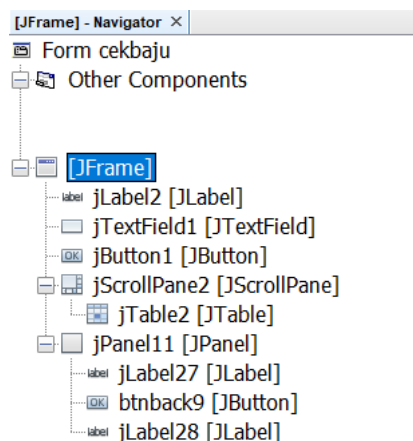
Gambar 2.5.1.3 menampilkan sebuah sketch atau perancangan tampilan dari sebuah tampilan ketersediaan baju seperti yang ditunjukkan di Gambar 2.5.1.3 dalam tampilan tersebut di tampilkan sebuah frame yang berisikan panel hitam di sebelah kiri dengan tulisan ketersediaan baju yang menunjukkan identitas dari frame

tersebut.dalam frame tersebut terdapat juga 2 tombol seperti pada frame ketersediaan bahan yaitu tombol submit yang digunakan untuk memproses data inputan data dan juga terdapat tombol back yang digunakan untuk menuju ke tampilan sebelumnya, dan ada sebuah tampilan table yang bias di scroll dan sebuah text box untuk sebuah inputan. yang hampir sama seperti tampilan dari ketersediaan bahan.

2.5.1.2.1 Deskripsi Objek

Menjelaskan object-object yang digunakan dalam tampilan layar tersebut yang digunakan dalam layar atau tampilan diatas sehingga dalam subbab ini akan dijelaskan secara rinci masing-masing object dan fungsi yang dari object itu sendiri, untuk penjelasan akan di jelaskan rincianya di gambar dan table di bawah ini

Gambar 2.5.1.4 Objek tampilan Ketersediaan baju



Objek	Tipe	Keterangan
Frame	Frame	Frame digunakan untuk menempatkan sebuah panel yang bisa diisikan

		apapun dengan panel ataupun yang lainnya
Panel11	Panel	Panel11 yang bertipe Panel digunakan untuk melatak object yang di perlukan didalam layar.ini berfungsi untuk membuat layar kosong yang digunakan untuk menata kumpulan object tertentu supaya lebih rapi didalam form utama dalam jpanell tersebut teradapat. label27 dan label 28 dalam tampilan layar diatas panel11 berwarna hitam dan terdapat tulisan ketersediaan bahan.
Label2	Label	Label2 bertipekan label digunakan untuk menuliskan tulisan no baju yang befungsi untuk memberi keterangan dari kotak inputan
textfield1	textfield	textfield1 yang bertipekan textfield yang berbentuk kotak putih yang merupakan tempat

		menuliskan atau menginputkan no baju oleh admin
Button1	Button	Button1 yang bertipekan button button1 ini bertuliskan tulisan submit yang berfungsi untuk melakukan proses input yang telah di inputkan di textfield1 berupa no baju
Btnback9	Button	Btnback9 ini merupakan sebuah button yang bertipekan sebuah button yang berfungsi untuk mengeluarkan tampilan ke tampilan sebelumnya.
Jtabel2	tabel	Jtabel2 bertipekan tabel berfungsi untuk menampilkan data yang ada didalam database kedalam bentuk tabel yang tertata secara rapi
Jscrollpane2	scrolpane	Jscrollpane2 ini bertipekan scroolpane yang digunakan untuk menerapkan fungsi scroll terhadap data yang ada dialamnya

Label28	label	Label28 bertipekan label yang berfungsi untuk memberikan tulisan ketersediaan bahan pada panel yang ada tulisan hitamnya
---------	-------	--

Tabel 31 deskripsi objek

2.5.1.2.2 Algoritma

Dalam fitur ini, terdapat algoritma query untuk mendukung fitur ini. Dalam fitur ini hanya terlibat table barang saja. kasir memasukkan no barang, untuk mengecek ketersediaan baju. Algoritma query yang digunakan sebagai berikut :

“SELECT * FROM BARANG where no barang= “ “ “

2.5.1.3 Input Bahan

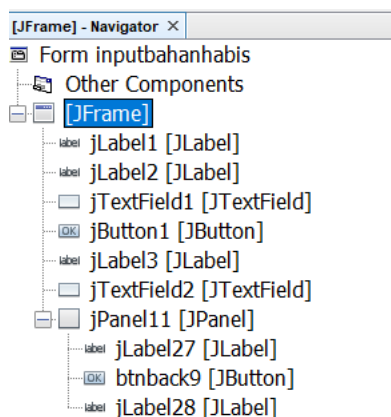
Gambar 2.5.1.5 tampilan input bahan

Gambar 2.5.1.5 menampilkan sebuah sketch atau perancangan tampilan dari sebuah tampilan input bahan seperti yang ditunjukkan di Gambar 2.5.1.5 dalam tampilan tersebut di tampilkan sebuah frame yang berisikan panel hitam di sebelah kiri dengan tulisan Input bahan yang menunjukkan identitas dari frame tersebut. dalam frame tersebut juga terdapat 2 tombol yaitu tombol submit yang digunakan memproses data inputan yang diinputkan oleh user atau pengguna dan ada data tombol back yang digunakan untuk menuju ke tampilan sebelumnya, dan di dalam panel kanan dalam sketch tampilan dari input bahan tersebut terdapat 2 textbox yang berfungsi sebagai tempat untuk inputan dari user atau pengguna yang digunakan untuk pengecekan database.

2.5.1.3.1 Deskripsi Objek

Menjelaskan object-object yang digunakan dalam tampilan layar tersebut yang digunakan dalam layar atau tampilan diatas sehingga dalam subbab ini akan dijelaskan secara rinci masing-masing object dan fungsi yang dari object itu sendiri, untuk penjelasan akan di jelaskan rincianya di gambar dan table di bawah ini

Gambar 2.5.1.6 Objek tampilan Input Bahan



Objek	Tipe	Keterangan
-------	------	------------

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	DPPL-SITIKI	Halaman 38 dari 88
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		

Frame	Frame	Frame digunakan untuk menempatkan sebuah panel yang bisa diisi panel apapun dengan panel ataupun yang lainnya
Label2	Label	Label2 bertipekan label digunakan untuk menuliskan tulisan no bahan yang berfungsi untuk memberi keterangan dari kotak inputan yang berada di sampingnya
Label1	Label	Label1 bertipekan label digunakan untuk menuliskan tulisan no suplier yang berfungsi untuk memberi keterangan dari kotak inputan yang berada di sampingnya
textfield1	textfield	textfield1 yang bertipekan textfield yang berbentuk kotak putih yang merupakan tempat menuliskan atau menginputkan no bahan oleh admin

Textfield2	textfield	Textfield2 yang bertipekan textfield yang berbentuk kotak putih yang merupakan tempat menuliskan atau menginputkan no suplier oleh admin
Button1	Button	Button1 yang bertipekan button button1 ini bertuliskan tulisan submit yang berfungsi untuk melakukan proses input yang telah di inputkan di textfield1 dan text field2 berupa no bahan dan no suplier
Btnback9	Button	Btnback9 ini merupakan sebuah button yang bertipekan sebuah button yang berfungsi untuk mengeluarkan tampilan ke tampilan sebelumnya.
Panel11	Panel	Panel11 yang bertipe Panel digunakan untuk melatak object yang di perlukan didalam layar.ini berfungsi untuk membuat layar kosong yang digunakan untuk

		menata kumpulan object tertentu supaya lebih rapi didalam form utama dalam jpanell tersebut teradapat. label27 dan label 28 dalam tampilan layar diatas panel11 berwarna hitam dan terdapat tulisan ketersediaan bahan.
Label27	Label	Label27 bertipekan label digunakan untuk menuliskan tulisan cek ketersediaan bahan
Label28	label	Label28 bertipekan label yang berfungsi untuk memberikan tulisan ketersediaan bahan pada panel yang ada tulisan hitamnya

Tabel 32 deskripsi objek

2.5.1.3.2 Algoritma

Dalam fitur ini, terdapat algoritma query untuk mendukung fitur ini. Dalam fitur ini terlibat table barang saja. kasir memasukkan no barang, untuk mengecek ketersediaan baju. Algoritma query yang digunakan sebagai berikut :

**“INSERT INTO CEKSTOKBAHAN (no_bahan, no_suplier) VALUES
('123', '234'); “**

2.5.1.4 Input Model

INPUT MODEL

INPUT MODEL

no bahan :

no penjahit :

model baju :

< Back

submit

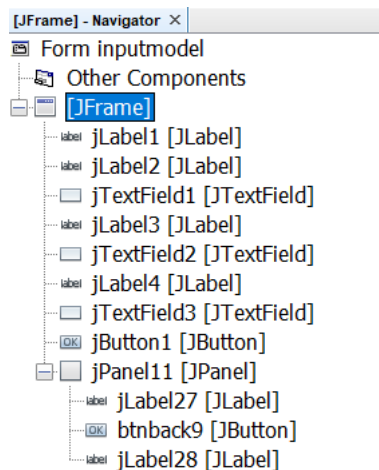
Gambar 2.5.1.7 tampilan inpit model

Gambar 2.5.1 menampilkan sebuah sketch atau perancangan tampilan dari sebuah tampilan Input model seperti yang ditunjukkan di Gambar 2.5.1 dalam tampilan tersebut di tampilan sebuah frame yang berisikan panel hitam di sebelah kiri dengan tulisan Input model yang menunjukkan identitas dari frame tersebut. dalam frame tersebut terdapat 2 tombol yaitu tombol submit yang digunakan memproses data inputan yang di inputkan oleh pengguna atau user dan terdapat juga data tombol back yang digunakan untuk menuju ke tampilan sebelumnya, dan dalam frame tampilan atau sketch dari tampilan input model tersebut terdapat 3 buah textbox yang bisa di inputkan oleh admin untuk melakukan sebuah model baru yang ingin di inputkan kedalam database dimana admin sebelumnya telah mengumpulkan sebuah data seperti no bahan, no penjahit dan model baju yang kemudian di inputkan kedalam frame input model.

2.5.1.4.1 Deskripsi Objek

Menjelaskan object-object yang digunakan dalam tampilan layar tersebut yang digunakan dalam layar atau tampilan diatas sehingga dalam subbab ini akan dijelaskan secara rinci masing-masing object dan fungsi yang dari object itu sendiri, untuk penjelasan akan di jelaskan rinciannya di gambar dan table di bawah ini

Gambar 2.5.1.8 Objek tampilan Input model



Objek	Tipe	Keterangan
Frame	Frame	Frame digunakan untuk menempatkan sebuah panel yang bisa diisi dengan panel ataupun dengan panel ataupun yang lainnya
Label2	Label	Label2 bertipekan label digunakan untuk menuliskan tulisan no bahan yang berfungsi untuk memberi keterangan dari kotak

		inputan yang berada di sampingnya
Label1	Label	Label1 bertipekan label digunakan untuk menuliskan tulisan no penjahit yang berfungsi untuk memberi keterangan dari kotak inputan yang berada di sampingnya
Label1	Label	Label1 bertipekan label digunakan untuk menuliskan tulisan model baju yang berfungsi untuk memberi keterangan dari kotak inputan yang berada di sampingnya
textfield1	textfield	textfield1 yang bertipekan textfield yang berbentuk kotak putih yang merupakan tempat menuliskan atau menginputkan no bahan oleh admin
Textfield2	textfield	Textfield2 yang bertipekan textfield yang berbentuk kotak putih yang merupakan tempat menuliskan atau

		menginputkan no penjahit oleh admin
Textfield3	textfield	Textfield3 yang bertipekan textfield yang berbentuk kotak putih yang merupakan tempat menuliskan atau menginputkan model baju oleh admin
Button1	Button	Button1 yang bertipekan button button1 ini bertuliskan tulisan submit yang berfungsi untuk melakukan proses input yang telah di inputkan di textfield1, textfield2 dan textfield3 berupa no bahan no penjahit dan model baju.
Panel11	Panel	Panel11 yang bertipe Panel digunakan untuk melatak object yang di perlukan didalam layar.ini berfungsi untuk membuat layar kosong yang digunakan untuk menata kumpulan object tertentu supaya lebih rapi didalam form utama

		dalam jpanell tersebut teradapat. label27 dan label 28 dalam tampilan layar diatas panel11 berwarna hitam dan terdapat tulisan ketersediaan bahan.
Label27	Label	Label27 bertipekan label digunakan untuk menuliskan tulisan cek ketersediaan bahan
Btnback9	Button	Btnback9 ini merupakan sebuah button yang bertipekan sebuah button yang berfungsi untuk mengeluarkan tampilan ke tampilan sebelumnya.
Label28	label	Label28 bertipekan label yang berfungsi untuk memberikan tulisan ketersediaan bahan pada panel yang ada tulisan hitamnya

Tabel 33 deskripsi objek

2.5.1.4.2 Algoritma

Dalam fitur ini, terdapat algoritma query untuk mendukung fitur ini. Dalam fitur ini terlibat table menjahit. supervisor memasukkan no bahan, no penjahit, dan model baju. Fitur ini untuk memberi informasi kepada penjahit, baju apa yang akan dijahit. Algoritma query yang digunakan sebagai berikut :

```
“INSERT INTO menjahit (no_bahan, no_penjahit,model_baju) VALUES  
(‘123’, ‘453’,’skinny’);
```

2.5.1.5 Kelola Baju

no Baju	nama Baju	jumlah baju

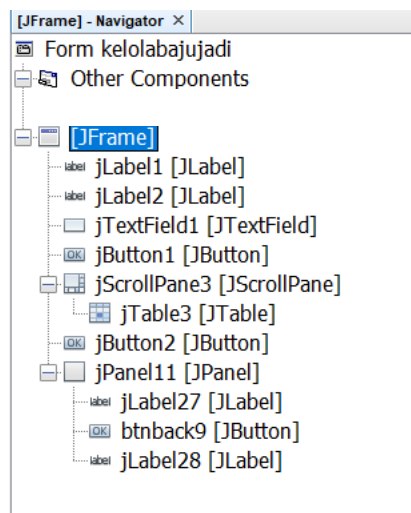
Gambar 2.5.1.9 tampilan kelola baju

Gambar 2.5.1 menampilkan sebuah sketch atau perancangan tampilan dari sebuah tampilan kelola baju seperti yang ditunjukkan di Gambar 2.5.1 dalam

tampilan tersebut di tampilkan sebuah frame yang berisikan panel hitam di sebelah kiri dengan tulisan kelola baju yang menunjukkan identitas dari frame tersebut. dalam frame tersebut terdapat 2 tombol yaitu tombol submit yang digunakan memproses data inputan yang telah di dapat admin dan terdapat juga data tombol back yang digunakan untuk menuju ke tampilan sebelumnya, dan di panel sebelah kanan terdapat sebuah kotak yang digunakan untuk menginputkan no baju yang ingin dikelola oleh admin, sebelum menggunakan fungsi dalam perancangan kelola baju admin memerlukan sebuah id dari baju yang di kelola, apabila id baju yang ingin dikelola telah di inputkan maka admin akan mendapatkan tampil data yang ingin dikelola di dalam table yang bisa di scroll.

2.5.1.5.1 Deskripsi Objek

Menjelaskan object-object yang digunakan dalam tampilan layar tersebut yang digunakan dalam layar atau tampilan diatas sehingga dalam subbab ini akan dijelaskan secara rinci masing-masing object dan fungsi yang dari object itu sendiri, untuk penjelasan akan di jelaskan rincianya di gambar dan table di bawah ini



Gambar 2.5.1.10 Objek tampilan Kelola Baju

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	DPPL-SITIKI	Halaman 48 dari 88
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		

Objek	Tipe	Keterangan
Frame	Frame	Frame digunakan untuk menempatkan sebuah panel yang bisa diisi dengan panel apapun dengan panel ataupun yang lainnya
Label1	Label	Label1 bertipekan label digunakan untuk menuliskan tulisan no baju yang berfungsi untuk memberi keterangan dari kotak inputan yang berada di sampingnya
textfield1	textfield	textfield1 yang bertipekan textfield yang berbentuk kotak putih yang merupakan tempat menuliskan atau menginputkan no baju oleh admin
Button1	Button	Button1 yang bertipekan button button1 ini bertuliskan tulisan submit yang berfungsi untuk melakukan proses input yang telah di inputkan di textfield1 berupa no baju
Jtabel3	tabel	Jtabel3 bertipekan tabel berfungsi untuk

		menampilkan data yang ada didalam database kedalam bentuk tabel yang tertata secara rapi
Jscrollpane3	scrolpane	Jscrollpane2 ini bertipekan scroolpane yang digunakan untuk menerapkan fungsi scroll terhadap data atau layar yang ada dialamnya
Panel11	Panel	Panel11 yang bertipe Panel digunakan untuk melatak object yang di perlukan didalam layar.ini berfungsi untuk membuat layar kosong yang digunakan untuk menata kumpulan object tertentu supaya lebih rapi didalam form utama dalam jpanell tersebut teradapat. label27 dan label 28 dalam tampilan layar diatas panel11 berwarna hitam dan terdapat tulisan ketersediaan bahan.
Label27	Label	Label27 bertipekan label digunakan untuk

		menuliskan tulisan kelola baju
Btnback9	Button	Btnback9 ini merupakan sebuah button yang bertipekan sebuah button yang berfungsi untuk mengeluarkan tampilan ke tampilan sebelumnya.
Label28	label	Label28 bertipekan label yang berfungsi untuk memberikan tulisan kelola baju pada panel yang ada tulisan hitamnya

Tabel 34 deskripsi objek

2.5.1.5.2 Algoritma

Dalam fitur ini, terdapat algoritma query untuk mendukung fitur ini. Dalam fitur ini hanya terlibat tabel barang saja. Supervisor dapat mengelola baju. Supervisor dapat mengedit data yang telah tercantum. Baik nama baju, dan jumlah sisa. Berikut adalah query yang dapat digunakan untuk menjalankan fitur ini :

“UPDATE BARANG SET nama_baju=”xyz” where nobarang =”123 “;


2.5.1.6 Laporan Transaksi

LAPORAN TRANSAKSI

LAPORAN

Id Kasir :

no Laporan :

Tanggal Laporan : 

No transaksi :

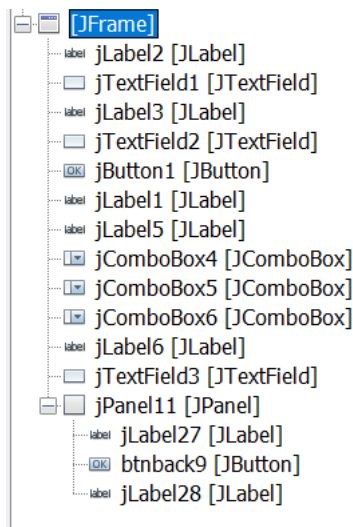
[< Back](#)

Gambar 2.5.1.11 Laporan transaksi

Gambar 2.5.1 menampilkan sebuah sketch atau perancangan tampilan dari sebuah laporan Transaksi bahan seperti yang ditunjukkan di Gambar 2.5.1 dalam tampilan tersebut di tampilkan sebuah frame yang berisikan panel hitam di sebelah kiri dengan tulisan Laporan yang menunjukkan identitas dari frame tersebut. dalam frame tersebut terdapat 2 tombol yaitu tombol submit yang digunakan untuk memproses data inputan data tombol back yang digunakan untuk menuju ke tampilan sebelumnya, dan ada sebuah tampilan table yang bias di scroll dan dalam panel sebelah kanan terdapat 4 buah kotak inputan yang bisa diinputkan oleh kasir fungsi dalam sebuah perancangan tampilan ini digunakan untuk membuat laporan transaksi yang telah dilakukan oleh kasir dengan menginputkan no laporan yang telah dibuat dan melakukan nya sesuai dengan transaksi telah terjadi.

2.5.1.6.1 Deskripsi Objek

Menjelaskan object-object yang digunakan dalam tampilan layar tersebut yang digunakan dalam layar atau tampilan diatas sehingga dalam subbab ini akan dijelaskan secara rinci masing-masing object dan fungsi yang dari object itu sendiri, untuk penjelasan akan di jelaskan rincianya di gambar dan table di bawah ini



Gambar 2.5.1.12 Objek tampilan Laporan transaksi

Objek	Tipe	Keterangan
Frame	Frame	Frame digunakan untuk menempatkan sebuah panel yang bisa diisi dengan panel ataupun yang lainnya
Label1	Label	Label1 bertipekan label digunakan untuk menuliskan tulisan id kasir yang berfungsi untuk memberi keterangan

		dari kotak inputan yang berada di sampingnya
Label2	Label	Label2 bertipekan label digunakan untuk menuliskan tulisan no laporan yang berfungsi untuk memberi keterangan dari kotak inputan yang berada di sampingnya
Label3	Label	Label3 bertipekan label digunakan untuk menuliskan tulisan tanggal laporan yang berfungsi untuk memberi keterangan dari kotak inputan yang berada di sampingnya
Label4	Label	Label4 bertipekan label digunakan untuk menuliskan tulisan no transaksi yang berfungsi untuk memberi keterangan dari kotak inputan yang berada di sampingnya
textfield1	textfield	textfield1 yang bertipekan textfield yang berbentuk kotak putih yang merupakan tempat menuliskan atau menginputkan id kasir oleh admin
Textfield2	textfield	Textfield2 yang bertipekan textfield yang berbentuk kotak putih yang merupakan tempat

		menuliskan atau menginputkan no laporan oleh admin
Textfield4	textfield	Textfield3 yang bertipekan textfield yang berbentuk kotak putih yang merupakan tempat menuliskan atau menginputkan no transaksi oleh admin
Combobox3	comboboxgroup	Terdapat 3 combobox yang bertipekan comboboxgroup yang berbentuk dropdown yang berfungsi untuk memilih tanggal yang lebih mudah tinggal pilih
Button1	Button	Button1 yang bertipekan button button1 ini bertuliskan tulisan submit yang berfungsi untuk melakukan proses input yang telah di inputkan di textfield1,textfield2,textfield4, dan combobox3, berupa no kasir, no laporan, tanggal transaksi dan no transaksi.
Panel11	Panel	Panel11 yang bertipe Panel digunakan untuk melatak object yang di perlukan didalam layar.ini berfungsi untuk membuat layar kosong

		yang digunakan untuk menata kumpulan object tertentu supaya lebih rapi didalam form utama dalam jpanell tersebut teradapat. label27 dan label 28 dalam tampilan layar diatas panel11 berwarna hitam dan terdapat tulisan ketersediaan bahan.
Label27	Label	Label27 bertipekan label digunakan untuk menuliskan tulisan laporan transaksi
Btnback9	Button	Btnback9 ini merupakan sebuah button yang bertipekan sebuah button yang berfungsi untuk mengeluarkan tampilan ke tampilan sebelumnya.
Label28	label	Label28 bertipekan label yang berfungsi untuk memberikan tulisan laporan pada panel yang ada tulisan hitamnya

Tabel 35 deskripsi objek

2.5.1.6.2 Algoritma

Dalam fitur ini, terdapat algoritma query untuk mendukung fitur ini. Dalam fitur ini terlibat table mendata. Kasir memasukkan no transaksi, no kasir, no laporan, dan tanggal laporan. Algoritma query yang digunakan sebagai berikut :

“INSERT INTO mendata (no_kasir, no_transaksi, no_laporan, tgl_laporan) VALUES(‘123’, ‘231’, ‘543’, ‘12-desember-2018’); “

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	DPPL-SITIKI	Halaman 56 dari 88
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		

2.5.1.7 Lihat Bahan Habis

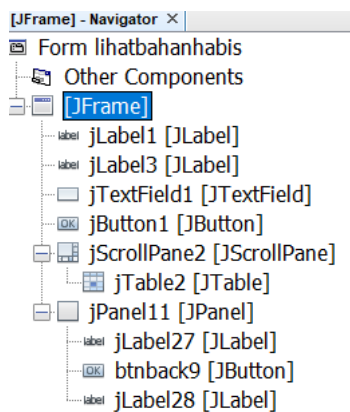
no bahan	nama bahan	jumlah bahan

Gambar 2.5.1.13 Gambar lihat bahan habis

Gambar 2.5.1 menampilkan sebuah sketch atau perancangan tampilan dari sebuah tampilan Lihat bahan habis seperti yang ditunjukkan di Gambar 2.5.1 dalam tampilan tersebut di tampilkan sebuah frame yang berisikan panel hitam di sebelah kiri dengan tulisan lihat bahan habis yang menunjukkan identitas dari frame tersebut. dalam frame tersebut terdapat 2 tombol yaitu tombol submit yang digunakan memproses data inputan yang diinputkan oleh admin atau user data tombol back yang digunakan untuk menuju ke tampilan sebelumnya, dan dalam sketch ada di di panel kananya terdapat sebuah kotak inputan yang digunakan admin untuk melakukan pencarian terhadap no bahan yang ingin admin check stock nya apabila telah memasukkan no bahan yang di inginkan maka akan muncul keadaan stock dari bahan tersebut yang akan di tampilkan di table yang bisa di scroll yang terletak di bagian kanan.

2.5.1.7.1 Deskripsi Objek

Menjelaskan object-object yang digunakan dalam tampilan layar tersebut yang digunakan dalam layar atau tampilan diatas sehingga dalam subbab ini akan dijelaskan secara rinci masing-masing object dan fungsi yang dari object itu sendiri, untuk penjelasan akan di jelaskan rincianya di gambar dan table di bawah ini



Gambar 2.5.1.14 Objek tampilan Lihat Bahan Habis

Objek	Tipe	Keterangan
Frame	Frame	Frame digunakan untuk menempatkan sebuah panel yang bisa diisi dengan panel apapun dengan panel ataupun yang lainnya
Label1	Label	Label1 bertipekan label digunakan untuk menuliskan tulisan no bahan yang berfungsi untuk memberi keterangan dari kotak

		inputan yang berada di sampingnya
textfield1	textfield	textfield1 yang bertipekan textfield yang berbentuk kotak putih yang merupakan tempat menuliskan atau menginputkan no bahan oleh admin
Button1	Button	Button1 yang bertipekan button button1 ini bertuliskan tulisan submit yang berfungsi untuk melakukan proses input yang telah di inputkan di textfield1 berupa no bahan
Jtabel3	tabel	Jtabel3 bertipekan tabel berfungsi untuk menampilkan data yang ada didalam database kedalam bentuk tabel yang tertata secara rapi
Jscrollpane3	scrolpane	Jscrollpane2 ini bertipekan scroolpane yang digunakan untuk menerapkan fungsi scroll terhadap data atau layar yang ada dialamnya

Panel11	Panel	Panel11 yang bertipe Panel digunakan untuk melatak object yang di perlukan didalam layar.ini berfungsi untuk membuat layar kosong yang digunakan untuk menata kumpulan object tertentu supaya lebih rapi didalam form utama dalam jpanell tersebut teradapat. label27 dan label 28 dalam tampilan layar diatas panel11 berwarna hitam dan terdapat tulisan ketersediaan bahan.
Label27	Label	Label27 bertipekan label digunakan untuk menuliskan tulisan kelola baju
Btnback9	Button	Btnback9 ini merupakan sebuah button yang bertipekan sebuah button yang berfungsi untuk mengeluarkan tampilan ke tampilan sebelumnya.
Label28	label	Label28 bertipekan label yang berfungsi untuk

		memberikan tulisan kelola baju pada panel yang ada tulisan hitamnya
--	--	---

Tabel 36 deskripsi objek

2.5.1.7.2 Algoritma

Dalam fitur ini, terdapat algoritma query untuk mendukung fitur ini. Dalam fitur ini terlibat table bahan. Supervisor dapat menginputkan no bahan untuk melihat data bahan. Algoritma query yang digunakan sebagai berikut :

“SELECT * FROM bahan where no_bahan= “123” ; “

2.5.1.8 Lihat Laporan

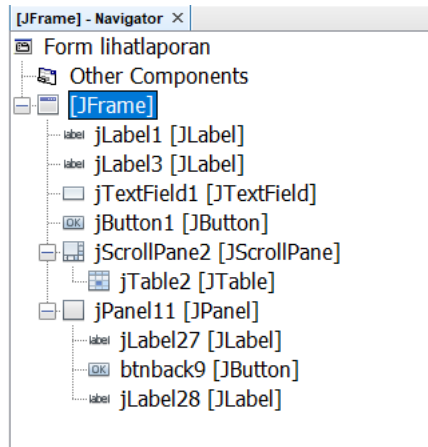
no Kasir	no transaksi	tanggal	no Laporan	tanggal transaksi

Gambar 2.5.1.15 Lihat Laporan

Gambar 2.5.1 menampilkan sebuah sketch atau perancangan tampilan dari sebuah tampilan Lihat Laporan seperti yang ditunjukkan di Gambar 2.5.1 dalam tampilan tersebut di tampilkan sebuah frame yang berisikan panel hitam di sebelah kiri dengan tulisan Lihat laporan yang menunjukkan identitas dari frame tersebut. dalam frame tersebut terdapat 2 tombol yaitu tombol submit yang digunakan memproses data inputan yang di inputkan oleh admin atau user data tombol back yang digunakan untuk menuju ke tampilan sebelumnya, dan ada sebuah tampilan table yang bisa di scroll dan terdapat kotak inputan yang ada di panel kanan yang digunakan untuk menginputkan no laporan yang ingin dilihat oleh admin yang telah dibikin oleh kasir dan apabila admin telah menginputkan no laporan yang valid maka data mengenai laporan akan keluar.

2.5.1.8.1 Deskripsi Objek

Menjelaskan object-object yang digunakan dalam tampilan layar tersebut yang digunakan dalam layar atau tampilan diatas sehingga dalam subbab ini akan dijelaskan secara rinci masing-masing object dan fungsi yang dari object itu sendiri, untuk penjelasan akan di jelaskan rinciannya di gambar dan table di bawah ini



Gambar 2.5.1.16 Objek tampilan Lihat Laporan

Objek	Tipe	Keterangan
Frame	Frame	Frame digunakan untuk menempatkan sebuah panel yang bisa diisi dengan panel apapun dengan panel ataupun yang lainnya
Label1	Label	Label1 bertipekan label digunakan untuk menuliskan tulisan no Laporan yang berfungsi untuk memberi keterangan dari kotak

		inputan yang berada di sampingnya
textfield1	textfield	textfield1 yang bertipekan textfield yang berbentuk kotak putih yang merupakan tempat menuliskan atau menginputkan no laporan oleh admin
Button1	Button	Button1 yang bertipekan button button1 ini bertuliskan tulisan submit yang berfungsi untuk melakukan proses input yang telah di inputkan di textfield1 berupa no laporan yang telah dibuat
Jtabel2	tabel	Jtabel2 bertipekan tabel berfungsi untuk menampilkan data yang ada didalam database yang berkaitan dengan history laporan dan info yang ada di laporan seperti no transaksi dan no kasir yang telah dibuat kedalam bentuk tabel yang tertata secara rapi

Jscrollpane2	scrolpane	Jscrollpane2 ini bertipekan scroolpane yang digunakan untuk menerapkan fungsi scroll terhadap data atau layar yang ada di dalamnya
Panel11	Panel	Panel11 yang bertipe Panel digunakan untuk melatak object yang di perlukan didalam layar.ini berfungsi untuk membuat layar kosong yang digunakan untuk menata kumpulan object tertentu supaya lebih rapi didalam form utama dalam jpanell tersebut teradapat. label27 dan label 28 dalam tampilan layar diatas panel11 berwarna hitam dan terdapat tulisan ketersediaan bahan.
Label27	Label	Label27 bertipekan label digunakan untuk menuliskan tulisan Lihat laporan
Btnback9	Button	Btnback9 ini merupakan sebuah button yang

		bertipekan sebuah button yang berfungsi untuk mengeluarkan tampilan ke tampilan sebelumnya.
Label28	label	Label28 bertipekan label yang berfungsi untuk memberikan tulisan lihat laporan pada panel yang ada tulisan hitamnya

Tabel 37 deskripsi objek

2.5.1.8.2 Algoritma

Dalam fitur ini, digunakan untuk melihat laporan yang sudah diinputkan oleh kasir. Supervisor dapat menginputkan no laporan, dan yang nantinya akan ditampilkan data seperti diatas. Selain itu, supervisor juga dapat melihat semua data dengan menekan tombol view all.

“SELECT no_kasir, no_transaksi, no_laporan, tgl_transaksi FROM Mendata where no_laporan =”123’ ; “

2.5.1.9 Daftar Transaksi

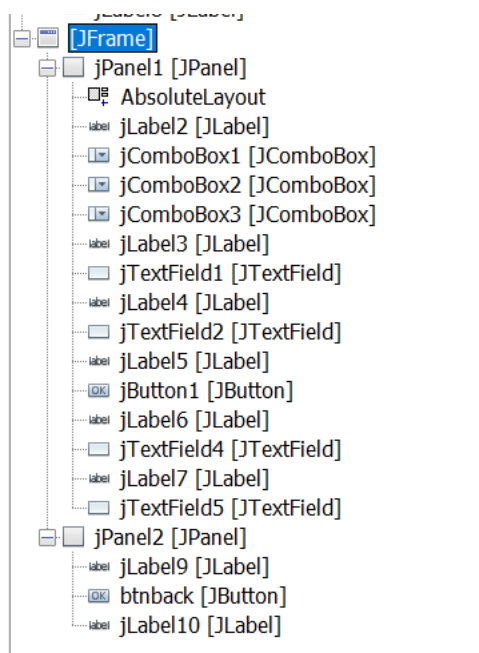
Gambar 2.5.1.17 gambar Daftar Transaksi

Gambar 2.5.1 menampilkan sebuah sketch atau perancangan tampilan dari sebuah tampilan Daftar Transaksi seperti yang ditunjukkan di Gambar 2.5.1 dalam tampilan tersebut di tampilan sebuah frame yang berisikan panel hitam di sebelah kiri dengan tulisan Daftar transaksi yang menunjukkan identitas dari frame tersebut. dalam frame tersebut terdapat 2 tombol yaitu tombol submit yang digunakan memproses data inputan data tombol back yang digunakan untuk menuju ke tampilan sebelumnya, dan di panel sebelah kanan terdapat 5 buah inputan yang digunakan untuk data dalam pembuatan transaksi yang digunakan oleh kasir.

2.5.1.9.1 Deskripsi Objek

Menjelaskan object-object yang digunakan dalam tampilan layar tersebut yang digunakan dalam layar atau tampilan diatas sehingga dalam subbab ini akan dijelaskan secara rinci masing-masing object dan fungsi yang dari object itu sendiri, untuk penjelasan akan di jelaskan rinciannya di gambar dan table di bawah ini

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	DPPL-SITIKI	Halaman 67 dari 88
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		



Gambar 2.5.1.18 Objek tampilan Daftar transaksi

Objek	Tipe	Keterangan
Frame	Frame	Frame digunakan untuk menempatkan sebuah panel yang bisa diisi dengan panel ataupun yang lainnya
Label1	Label	Label1 bertipekan label digunakan untuk menuliskan tulisan tanggal pembelian yang berfungsi untuk memberi keterangan dari kotak inputan yang berada di sampingnya

Label2	Label	Label1 bertipekan label digunakan untuk menuliskan tulisan no kasir yang berfungsi untuk memberi keterangan dari kotak inputan yang berada di sampingnya
Label3	Label	Label1 bertipekan label digunakan untuk menuliskan tulisan id barang yang berfungsi untuk memberi keterangan dari kotak inputan yang berada di sampingnya
Label4	Label	Label1 bertipekan label digunakan untuk menuliskan tulisan no transaksi yang berfungsi untuk memberi keterangan dari kotak inputan yang berada di sampingnya
Label5	Label	Label1 bertipekan label digunakan untuk menuliskan tulisan jumlah yang berfungsi untuk memberi keterangan dari kotak inputan yang berada di sampingnya

Combobox3	comboboxgroup	Terdapat 3 combobox yang bertipekan comboboxgroup yang berbentuk dropdown yang berfungsi untuk memilih tanggal yang lebih mudah tinggal pilih
Textfield2	textfield	textfield1 yang bertipekan textfield yang berbentuk kotak putih yang merupakan tempat menuliskan atau menginputkan no kasir oleh admin
Textfield3	textfield	textfield1 yang bertipekan textfield yang berbentuk kotak putih yang merupakan tempat menuliskan atau menginputkan id barang oleh admin
Textfield4	textfield	textfield1 yang bertipekan textfield yang berbentuk kotak putih yang merupakan tempat menuliskan atau menginputkan data jumlah oleh admin
Textfield5	textfield	textfield1 yang bertipekan textfield yang berbentuk

		kotak putih yang merupakan tempat menuliskan atau menginputkan no transaksi oleh admin
Button1	Button	Button1 yang bertipekan button button1 ini bertuliskan tulisan submit yang berfungsi untuk melakukan proses input yang telah di inputkan di Combobox3, textfield2, textfield3, textfield4, textfield5 berupa tanggal pembelian,no kasir,id barang, jumlah, no transaksi
Panel11	Panel	Panel11 yang bertipe Panel digunakan untuk melatak object yang di perlukan didalam layar.ini berfungsi untuk membuat layar kosong yang digunakan untuk menata kumpulan object tertentu supaya lebih rapi didalam form utama dalam jpanell tersebut teradapat. label27 dan label 28 dalam tampilan layar

		diatas panel11 berwarna hitam dan terdapat tulisan ketersediaan bahan.
Label27	Label	Label27 bertipekan label digunakan untuk menuliskan tulisan Daftar Transaksi
Btnback9	Button	Btnback9 ini merupakan sebuah button yang bertipekan sebuah button yang berfungsi untuk mengeluarkan tampilan ke tampilan sebelumnya.
Label28	label	Label28 bertipekan label yang berfungsi untuk memberikan tulisan Daftar transaksi pada panel yang ada tulisan hitamnya yang berguna sebagai identitas

Tabel 38 deskripsi objek

2.5.1.9.2 Algoritma

Dalam fitur ini, user dapat menginputkan transaksi yang terjadi. Dengan memasukkan tgl transaksi, jumlah transaksi, no_barang, no_kasir, maka data yang akan diinputkan akan masuk kedalam dtabel mendata.

Algoritma query yang digunakan sebai berikut :

**“INSERT INTO MENDATA (‘tgl_transaksi’,
‘no_kasir’,‘no_barang’,‘jumlah’) VALUES (‘12-desember-
2018’,‘123’,‘342’,‘5’); “**

2.5.2 Deskripsi Proses

Pada bab ini digunakan untuk menjelaskan proses yang tidak perlu ada interaksi dari Aktor. Proses yang terjadi, dilakukan oleh sistem.

2.5.2.1 Proses menghitung total transaksi

Proses menghitung total transaksi digunakan untuk menghitung total transaksi yang harus masuk kedalam pembayaran. Proses ini tidak diperlukan interaksi dari aktor. Dalam kasus ini, kasir menjadi aktornya. Dalam kasus ini, saat terjadi suatu transaksi, kasir hanya butuh untuk menginputkan barang yang dibeli oleh seorang customer, menginputkan jumlahnya, dan nanti secara otomatis, sistem akan menghitung jumlah total transaksi yang terjadi.

2.5.2.1.1 Deskripsi Masukan

Pada proses ini, masukan yang digunakan untuk menghitung total transaksi adalah dengan menggunakan table kasir, dan juga table transaksi. Hasil dari perhitungan ini, akan masuk kedalam laporan transaksi, yang nanti dapat dilihat oleh supervisor.

2.5.2.1.2 Deskripsi Keluaran

Pada proses ini, keluaran yang dihasilkan adalah sebuah data transaksi yang nantinya akan masuk kedalam suatu laporan yang dapat dilihat oleh supervisor.

2.5.2.1.3 Algoritma

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	DPPL-SITIKI	Halaman 73 dari 88
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		

Algoritma yang digunakan untuk menghitung total transaksi adalah algoritma query yang bisa dijelaskan sebagai berikut:
“SELECT harga * jumlah_baju FROM BARANG;”

2.5.3 Deskripsi Laporan

Deskripsi laporan digunakan untuk melaporkan penjualan setiap hari kepada supervisor. Laporan ini berfungsi untuk manage pemasukan perusahaan.

2.5.3.1 Laporan Transaksi

Laporan Transaksi adalah sebuah laporan yang diinputkan/ dibuat oleh seorang karyawan(kasir) setiap hari, dalam hal segala transaksi yang terjadi. Seorang kasir wajib menginputkan transaksi yang terjadi setiap harinya. Kasir mengisi form laporan, seperti yang sudah disediakan di aplikasi. Cukup dengan menginputkan no kasir diri sendiri, kemudian, tanggal pada saat penginputan laporan, dan no transaksi jual beli, maka secara otomatis, system akan menyimpan laporan tersebut, dan laporan tersebut dapat dilihat oleh supervisor.

2.5.3.1.1 Lay out

No kasir	No Tran...	Tanggal	no laporan	jumlah t...
09843	01	1 mei 2018	011	125000

Gambar 2.5.3.1.1 lihat laporan

Seperti yang kita lihat,3 diatas adalah contoh lay out dari laporan transaksi. Supervisor dapat menginputakn no laporan yang ingin dilihat. Selain itu dengan menekan tombol view all, maka semua data transaksi yang sebelumnya diinputkan oleh kasir akan masuk dana dapat dilihat oleh supervisor.

2.5.3.1.2 Deskripsi Masukan

Masukkan untuk Laporan ini adalah dengan menghubungkan antara table transaksi, kasir, dan juga table supervisor.

2.5.3.1.3 Algoritma

Algoritma yang digunakan untuk melihat laporan transaksi adalah algoritma query yang bisa dijelaskan sebagai berikut:

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	DPPL-SITIKI	Halaman 75 dari 88
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		

**“SELECT no_kasir, no_transaksi, tgl_laporan, no_laporan, harga *
jumlah_baju as Jumlah Transaksi from kasir join transaksi using (no_kasir)
join laporan using (no_kasir);”**

3 Perancangan Antarmuka Manusia

3.1 Gambaran Umum Antarmuka Pengguna

3.1.1 Tampilan Message gagal submit



Gambar 3 1 Gambar Message gagal

Gambar diatas adalah tampilan alert/ notification yang didapat user, apabila data yang dimasukkan user tidak sesuai dengan ketentuan.

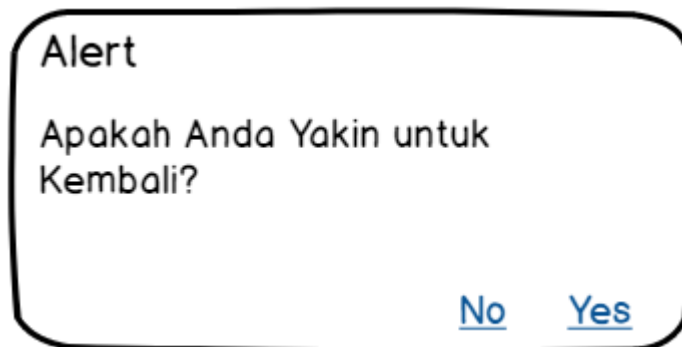
3.1.2 Tampilan Message sukses submit



Gambar 3 2 Message sukses

Gambar diatas adalah tampilan alert/ notification yang didapat user, apabila data yag dimasukkan user sesuai dengan ketentuan. Apabila user sudah yakin dengan data yang isi, maka user dapat menekan tombol yes.

3.1.3 Tampilan Message Back



Gambar 3 3 Massage back

Gambar diatas adalah tampilan alert/ notification yang didapat user, apabila user menekan tombol back. Apa bila user menekan tombol yes, maka user akan kembali ke main menu.

3.1.4 Tampilan Message edit



Gambar 3 4 Mesaage edit

Gambar diatas adalah tampilan alert/ notification yang didapat user, apabila user menekan tombol edit. Apa bila user menekan tombol yes, maka data yang diedit akan berubah.

3.2 Tampilan layar

3.2.1 3.2.1 Tampilan Mengelola data Transaksi

Design Preview [datatransaksi]

DAFTAR TRANSAKSI

Tanggal Pembelian : 1 ▾ Januari ▾ 2018 ▾

no kasir :

Id Barang :

Jumlah :

no transaksi :

BACK

Submit

Gambar 4 1 Tampilan Mengelola data Transaksi

Diatas adalah contoh tampilan dari penginputan data transaksi yang terjadi pada setiap hari. Fitur ini dapat digunakan oleh seorang kasir. Setelah kasir masuk kedalam aplikasi dan melakukan login, kasir harus mengisi data-data diatas, sesuai transaksi yang terjadi. Pertama, kasir harus mengisi tanggal terjadinya transaksi, kemudian, kasir harus mengisi Id barang yang dibeli oleh customer. Lalu kasir menuliskan jumlah barang yang habis pada hari itu. Lalu, kasir menuliskan harga dari barang yang terjual, sesuai degan id barang. Semua data ini, akan masuk kedalam system database, saat kasir menekan tombol submit.

3.2.2 3.2.2 Tampilan Ketersediaan baju

No baju	Nama Baju	Jumlah Baju
123	erigo	6

Gambar 4 2 Tampilan ketersediaan baju

Pada gambar diatas adalah tampilan untuk mengetahui stok baju yang ada. Fitur ini dapat digunakan oleh kasir dan juga supervisor. User dapat menggunakan fitur ini setelah login. Lalu selanjutnya, memasukkan no baju/id baju. Setelah itu tekan submit. Lalu akan muncul jenis baju dengan no baju yang telah diinputkan. Akan muncul non baju, nama baju, dan jumlah stok baju yang tersedia. Misal, no baju yang diinputkan 123, maka akan muncul nama baju erigo, dan akan menampilkan jumlah baju sebanyak 6.

3.2.3 3.2.3 Tampilan Mengecek ketersediaan bahan

CEK KETERSEDIAAN BAHAN

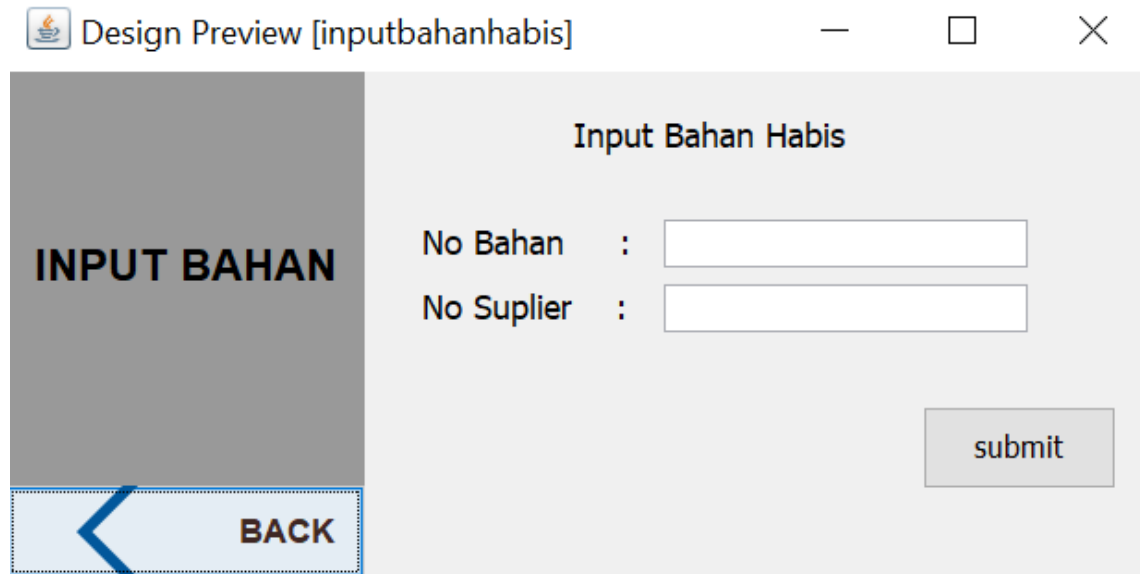
No Bahan :

No bahan	Nama bahan	Sisa Bahan
098	katun	6 meter

Gambar 4 3 Tampilan Mengecek Ketersedian Bahan

Pada gambar diatas adalah tampilan untuk ketersediaan bahan/ cek stok bahan. Dalm fitur ini, yang dapat mengecek ketersediaan bahan hanya supervisor. Supervisor dapat memasukkan no bahan yang akan di cek. Lalu setelah klik dtombol submit, akan muncul data tentang no bahan, nama bahan, dan sisa dari bahan. Seperti dapat dilihat, untuk contoh diatas, adalah dengan nomor bahan 098 yaitu dengan bahan katun mempunyai sisa bahan sepanjang 6 meter.

3.2.4 3.2.4 Tampilan Penginputan bahan habis



Design Preview [inputbahanhabis]

INPUT BAHAN

Input Bahan Habis

No Bahan :

No Suplier :

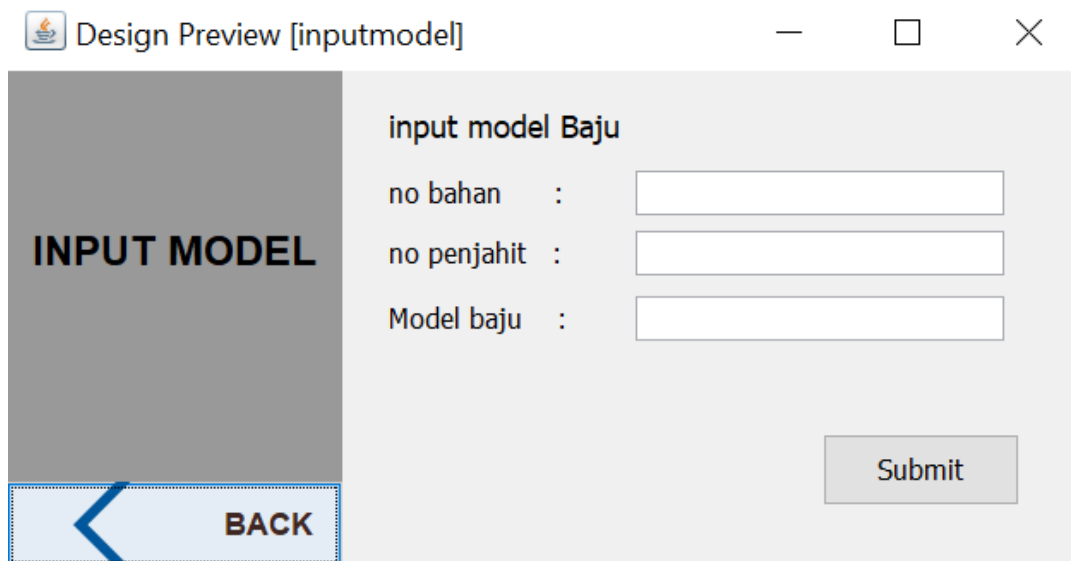
submit

BACK

Gambar 4 4 Tampilan Penginputan Bahan habis

Pada gambar diatas adalah sebuah tampilan untuk menginputkan bahan habis. Dalam fitur ini, dapat digunakan ioleh supervisor. Supervisor dapat menginputkan bahan apa yang habis. Dengan menginputkan no bahan dan no supplier untuk meminta bahan yang akan dikirim. Supervisor dakan menginputkan no supplier, sesuai kebutuhan, barang apa yang habis. Misal no bahan 123 yang sudah habis, lalu kita menginput no supplier 098, maka kita meminta bahan kepada supplier dengan nomor 098.

3.2.5 Tampilan Penginputan model



The screenshot shows a window titled "Design Preview [inputmodel]" with standard window controls (minimize, maximize, close). The window is divided into two main sections. On the left is a dark gray vertical panel with the text "INPUT MODEL" in white. At the bottom of this panel is a blue button with a white left-pointing arrow and the word "BACK" in white. On the right is a light gray area containing the form. The form has a title "input model Baju" in blue. Below the title are three input fields, each preceded by a label and a colon: "no bahan :", "no penjahit :", and "Model baju :". Each label is in blue, and each input field is a white rectangle with a thin gray border. At the bottom right of the light gray area is a gray button with the word "Submit" in black.

Gambar 4 5 Tampilan Penginputan model

Pada gambar diatas adalah tampilan untuk menginputkan model baju yang mana hal ini dapat dilakukan oleh supervisor. Supervisor dapat menginputkan no bahan yang akan dibuat, no penjahit yang akan menjahit bajunya.

Lalu memasukkan moel baju yang akan dimasukkan. Apabila semua sudah diisi, supervisor daoat mengklik submit. Misal kita menginput no bahan 123, input no penjahit 456, dan model baju skinny. Maka bahan dengan no bahan 123 akan dijahit oleh penjahit dengan nomor 456 dan akan dijahit dengan model skinny.

3.2.6 3.2.6 Tampilan lihat bahan habis

No bahan	Nama bahan	Jumlah Bahan
098	katun	0

Gambar 4 6 Tampilan lihat bahan habis

Pada gambar diatas adalah tampilan untuk fitur lihat bahan yang habis. Fitur ini dapat digunakan oleh supervisor. Dalam fitur ini supervisor dapat melihat bahan apa saja yang habis. Dengan menginputkan no bahan, dan mengklik submit , lalu akan ditampilkan no bahan, nama bahan dan jumlah bahan. Misalnya kita menginputkan no bahan 098 dan tekan tombol submit, maka akan ditampilkan no bahan 098 dan nama bahan katun dan jumlah bahan yang 0, karena memang menampilkan bahan yang habis.

3.2.7 3.2.7 Tampilan pembuatan laporan transaksi

Design Preview [laporantransaksi]

LAPORAN

Laporan Transaksi

id kasir :

no laporan :

Tanggal laporan :

no transaksi :

BACK

Submit

Gambar 4 7 Tampilan pembuatan laporan transaksi

Pada gambar diatas adalah fitur untuk laporan transaksi. Fitur ini digunakan kasir untuk membuat total transaksi yang telah terjadi. Kasir harus menginput id kasir, no laporan, tanggal laporan, dan no transaksi. Laporan yang diinputkan, dapat dilihat oleh supervisor. Misal seorang kasir dengan id kasir 011, dengan no laporan 01, dan tanggal pembuatan laporan, dan no transaksi 1234.

3.2.8 3.2.8 Tampilan lihat laporan transaksi jual beli

Design Preview [lihatlaporan]

Lihat Laporan

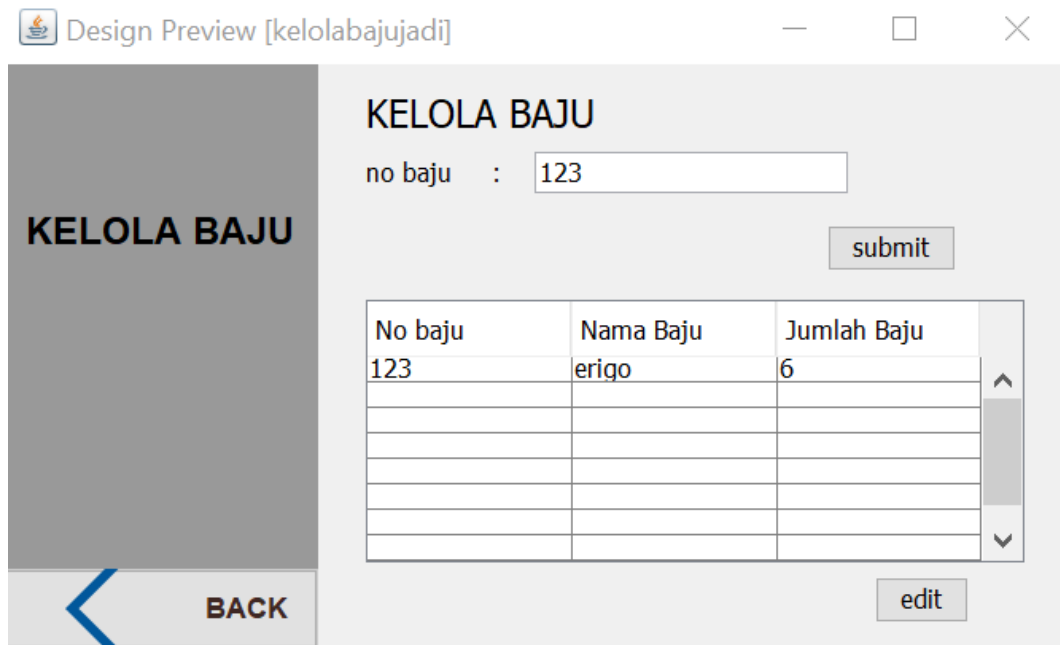
No Laporan :

No kasir	No Tran...	Tanggal	no laporan	jumlah t...
09843	01	1 mei 2018	011	125000

Gambar 4 8 Tampilan lihat laporan transaksi jual beli

Pada gambar diatas adalah tampilan untuk transkrip dari laporan yang diinputkan oleh kasir. Fiturn ini dapat diakses oleh supervisor. Dengan memasukkan no laporan, maka laporan akan muncul di tampilan diatas. Misal pada contoh diatas, supervisor memasukkan no laporan 011, lalu tekan submit, maka akan ditampilakn no laporan yang seperti tertera diatas.

3.2.9 3.2.9 Tampilan kelola baju jadi



Design Preview [kelolabajujadi]

KELOLA BAJU

no baju :

submit

No baju	Nama Baju	Jumlah Baju
123	erigo	6

BACK

edit

Gambar 4 9 Tampilan kelola baju jadi

Pada gambar diatas adalah tampilan untuk mengelola baju yang sudah tersedia. Fitur ini dapat diakses oleh supervisor. Supervisor hanya dengan memasukkan no baju, data akan ditampilkan pada bagian bawahnya. Selain itu, data yang ada juga bisa di edit oleh supervisor. Dengan menekan tombol edit.