

BAB 6

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari pembahasan-pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan dari Tugas Akhir ini :

1. Aplikasi Mobile MDGO berhasil dibangun untuk membantu MD dalam melakukan transaksi pemesanan coklat di outlet yang berjalan pada smartphone dengan sistem operasi Android.
2. MDGO *Desktop* berhasil dibangun secara informatif untuk membantu operator dan manager dalam melakukan pengelolaan transaksi persetujuan dari pemesanan, untuk pengawasan kinerja MD, dan menampilkan hasil laporan yang berjalan pada aplikasi *desktop* dengan sistem operasi Windows.

6.2 Saran

Setelah melalui proses analisis, perancangan, implementasi, hingga pengujian aplikasi maka ada beberapa saran untuk pengembangan aplikasi MDGO, yaitu:

1. Pengembangan Sistem Informasi dengan cakupan lebih luas, misalkan ikut mencakup bagian HRD, Gudang, dll.
2. Jadwal MD dapat dihubungkan dengan presensi untuk meningkatkan ketepatan MD dalam menyelesaikan jadwal.

3. QR Code dapat digunakan lebih lanjut untuk menyimpan informasi yang lebih banyak.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, D. & Hardi, R., 2013. Sistem Tracer Paket pada Unit Processing Center Pos Indonesia (Persero) Menggunakan Metode Travelling Sales Person Problem. *Jurnal Informatika Mulawarman*, 8(3), pp.91-103.
- Dr. Eng, Y.M. & Poerwanta, R., 2013. Perancangan Sistem Inventory Spare Parts Mobil pada CV. Auto Parts Toyota Berbasis Aplikasi Java. *Jurnal Teknoif*, 1(2), pp.1-5.
- Hardo, P.D., Suprpto, S. & M. I. Pulungan, M.R., 2012. Perancangan Sistem Pengawasan Pengiriman Barang Menggunakan GPRS, GPS, Google Maps, Android, dan RFID pada Intelligent Warehouse Management System. *The 1st Symposium in Industrial Technology*, pp.58-66.
- Ibarhim, N. & Gunawan, S.A., 2011. Aplikasi Pengendalian Persediaan Produk dengan Perpetual Inventory System dan Pemilihan Supplier Optimal dengan Metode AHP. *Jurnal Sistem Informasi*, 6(1), pp.51-59.
- Maryani, L., Supriatna, A.D. & Gunadhi, E., 2012. Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Masuk dan Barang Keluar (Studi Kasus di PD Sumber Sayur). *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, 9(24), pp.1-6.
- Minarni, M. & Susanti, S., 2014. Sistem Informasi Inventory Obat pada Rumah Sakit Umum Daerah (RSUD) Padang. *Jurnal Momentum*, 16(1), pp.103-11.

- Munawaroh, S. (2005). Mengeksplorasi Database PostgreSQL dengan PgAdmin III. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, 103-107.
- Noerlina, N., 2009. Rancangan Sistem Informasi Rumah Sakit Subsistem: Pengelolaan Inventory dan Transaksi Obat. *CommIT*, 3(1), pp.12-19.
- Rahardian, F. (2011). Sistem Pengelolaan Database Siswa Menggunakan Pemrograman Visual Studio .NET. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*, 1-14.
- Rohman, I.A., 2014. Sistem Monitoring Lokasi Anggota Tim Berbasis Android.
- Saleh, F. & Dharmayanti, D., 2012. Penerapan Material Requirement Planning (MRP) pada Sistem Informasi Pesanan dan Inventory Control pada CV. ABC. *Jurnal Komputer dan Informatika*, 1(1), pp.77-82.
- Soleh, S., Herman, S. & Kurniawan, D.P., 2013. Penerapan Multiple Stock dalam Sistem Informasi Persediaan Bahan pada Resto Bambo Jakarta. *Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia*, pp.266-72.
- Suprayitno, S. & Wardati, U.I., 2012. Pembangunan Sistem Stok Barang dan Penjualan pada Toko Sero Elektronik. *Indonesian Journal on Computer Science Speed*, 9(3), pp.94-103.
- Surjawan, D.J. & Christian, V., 2011. Aplikasi Logistik Log_Sys PT Cipaganti Citra Graha. *Jurnal Sistem Informasi*, 6(1), pp.1-14.
- Young, T.M., 2013. *Jackso Cookbook JSON Recipes in Java*. Leanpub.
- <https://www.android.com/history/> diakses pada 2 Juni 2015 pukul 20.01
- <http://json.org/> diakses pada 2 Juni 2015 pukul 20.44

SKPL

SPEKIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

Aplikasi MDGO

Untuk :


Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

Arroyando Pristison Romanov / 6845

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>SKPL-MDGO</i>		1/48
		<i>Revisi</i>	A	

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	

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

Daftar Halaman Perubahan



DAFTAR ISI

Pendahuluan	6
1.1 Tujuan	6
1.2 Lingkup Masalah.....	6
1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan.....	7
1.4 Referensi	7
1.5 Deskripsi umum (Overview)	8
2 Deskripsi Kebutuhan	8
2.1 Perspektif produk	8
2.2 Fungsi Produk.....	10
2.3 Karakteristik Pengguna	19
2.4 Batasan-batasan	19
2.5 Asumsi dan Ketergantungan	20
3 Kebutuhan khusus	20
3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal.....	20
3.1.1 Antarmuka pemakai.....	20
3.1.2 Antarmuka perangkat keras.....	20
3.1.3 Antarmuka perangkat lunak.....	21
3.1.4 Antarmuka Komunikasi.....	22
4 Spesifikasi Rinci Kebutuhan	24
4.1 Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas	24
4.1.1 Use case Spesification : Login.....	24
4.1.2 Use case Spesification : Pengaturan Koneksi.....	25
4.1.3 Use case Spesification : Cek Jadwal.....	26
4.1.4 Use case Spesification : Pengelolaan Transaksi.....	27
4.1.6 Use case Spesification : Pengaturan Koneksi Dekstop.....	31

Daftar Gambar

1	Arsitektur Perangkat Lunak MDGO	10
2	Use Case Diagram MDGO	24
3	ERD MDGO52



Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak MDGO untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi antarmuka eksternal (antarmuka antara sistem dengan sistem lain perangkat lunak dan perangkat keras, dan pengguna) dan atribut (*feature-feature* tambahan yang dimiliki sistem), serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak. SKPL-MDGO ini juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak MDGO dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Menangani transaksi pemesanan coklat untuk *outlet* yang bekerja sama dengan PT. Anugrah Mulia Indobel.
2. Menangani transaksi persetujuan pemesanan coklat untuk pemesanan coklat yang telah dilakukan.
3. Menangani pengawasan Merchandiser (MD) dari PT. Anugrah Mulia Indobel dalam bekerja.
4. Menangani pengelolaan laporan pemesanan order dan kinerja Merchandiser.

Dan berjalan pada lingkungan dengan dekstop dan mobile.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –MDGO	6/ 49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
SKPL-MDGO-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada MDGO di mana XXX merupakan nomor fungsi produk.
MDGO	Perangkat lunak pengelolaan desktop dan web.
Outlet	Memiliki arti sama dengan toko, tempat untuk menjual suatu produk
Approval	Transaksi yang disetujui
MD	Merchandiser, jabatan di PT. Anugrah Mulia Indobel yang melakukan kontrol terhadap stok fisik dan order dari outlet.
Stok Fisik	Stok yang terdapat pada outlet

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Arroyando Pristison Romanov, Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) BERES (Beauty View Resort System) semester ganjil, 2014, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –MDGO	7/ 49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1.5 Deskripsi umum (Overview)

Secara umum dokumen SKPL ini terbagi atas 3 bagian utama. Bagian utama berisi penjelasan mengenai dokumen SKPL tersebut yang mencakup tujuan pembuatan SKPL, ruang lingkup masalah dalam pengembangan perangkat lunak tersebut, definisi, referensi dan deskripsi umum tentang dokumen SKPL ini.

Bagian kedua berisi penjelasan umum tentang perangkat lunak MDGO yang akan dikembangkan, mencakup perspektif produk yang akan dikembangkan, fungsi produk perangkat lunak, karakteristik pengguna, batasan dalam penggunaan perangkat lunak dan asumsi yang dipakai dalam pengembangan perangkat lunak MDGO tersebut.

Bagian ketiga berisi penjelasan secara lebih rinci tentang kebutuhan perangkat lunak MDGO yang akan dikembangkan.

2 Deskripsi Kebutuhan

2.1 Perspektif produk

MDGO merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk membantu pengelolaan sistem informasi pada desktop dan mobile. Sistem ini membantu PT. Anugrah Mulia Indobel untuk membangun sebuah sistem informasi yang dapat membantu mengelola transaksi pemesanan coklat untuk *outlet* serta transaksi approval dari pemesanan yang telah dilakukan. Selain itu sistem ini juga membantu pengawasan untuk MD yang bekerja dan sistem juga membantu memberikan pelaporan yang informatif. Sistem ini dapat dipergunakan oleh PT. Anugrah Mulia Indobel dan sistem ini sendiri dibagi

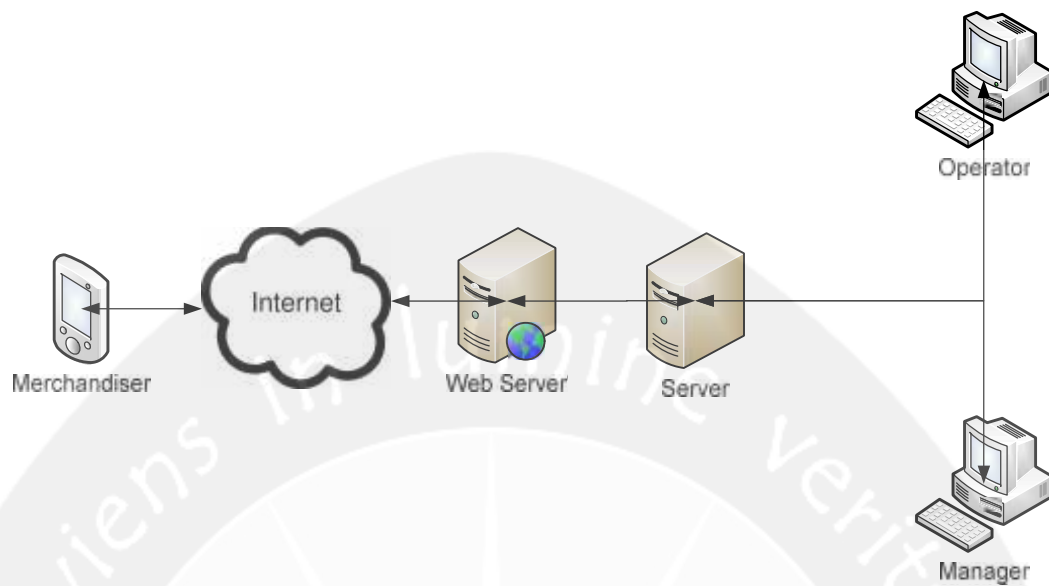
Program Studi Teknik Informatika	SKPL –MDGO	8/ 49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

menjadi dua jenis, aplikasi *mobile* dan aplikasi *desktop*.

Pada aplikasi *mobile* digunakan oleh pihak *internal* PT. Anugerah Mulia Indobel yaitu merchandiser. Aplikasi ini menangani antara lain: pengelolaan transaksi pemesanan coklat untuk *outlet* dan pemaparan jadwal kerja dari merchandiser.

Pada aplikasi *desktop*, sistem ini dapat digunakan operator dan manager dari PT. Anugerah Mulia Indobel. Melalui aplikasi *desktop* tersebut, operator dapat melakukan pengelolaan *approval* untuk pemesanan yang telah ditulis oleh merchandiser dan pengelolaan data barang, kategori, dan *outlet*. Untuk manager dari PT. Anugerah Mulia Indobel, dapat melakukan pembatalan pemesanan coklat, pengelolaan jadwal kerja merchandiser, serta pengawasan kinerja merchandiser, dan mengecek laporan pemesanan coklat serta perkembangan penjualan di setiap *outlet*.

Perangkat lunak desktop MDGO ini berjalan pada *platform Windows XP/Vista/7* dan dibuat menggunakan bahasa pemrograman *Microsoft Visual C#*, sedangkan untuk *mobile* berjalan pada perangkat *mobile* apapun yang berbasis *Android* dan dibuat menggunakan bahasa pemrograman *Android Studio*. Untuk *database*, akan dipergunakan *PostgreSQL*, dan kedua aplikasi, *mobile* dan *desktop*, akan mengacu kepada *database* yang sama.



Gambar 1. Arsitektur Perangkat lunak MDGO

2.2 Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak MDGO adalah sebagai berikut :

APLIKASI MOBILE

1. Fungsi *Login* (SKPL-MDGO-001).

Merupakan fungsi yang digunakan oleh semua pengguna *internal* untuk dapat masuk dalam sistem yang akan digunakan.

2. Fungsi *Pengaturan Koneksi* (SKPL-MDGO-002).

Merupakan fungsi yang digunakan oleh administrator untuk mengatur *ip* dan *server* dalam menentukan pengiriman data ke dalam *database*.

3. Fungsi *Cek Jadwal* (SKPL-MDGO-003).

Merupakan fungsi yang digunakan oleh pengguna untuk melihat daftar/jadwal kunjungan yang harus diselesaikan.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –MDGO	10/ 49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Fungsi *Cek Jadwal* mencakup :

a. Fungsi *Tampil Jadwal* (**SKPL-MDGO-003-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan jadwal MD dari database sesuai dengan pengguna yang *login* pada aplikasi *mobile* dan pada hari tersebut.

b. Fungsi *Tampil Rute Jadwal* (**SKPL-MDGO-003-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan rute jadwal dalam bentuk peta.

4. Fungsi *Transaksi Pemesanan*(**SKPL-MDGO-004**).

Merupakan fungsi yang digunakan merchandiser untuk mengelola transaksi.

Fungsi *Transaksi Pemesanan* mencakup :

c. Fungsi *Scan QR Code* (**SKPL-MDGO-004-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengecek *QR Code* yang terdapat di toko dengan *QR Code* yang tersimpan didalam *database*.

d. Fungsi *Tampil Kategori Barang* (**SKPL-MDGO-004-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan daftar kategori barang yang terdapat pada *database*.

e. Fungsi *Tampil Barang berdasarkan Kategori* (**SKPL-MDGO-004-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan barang berdasarkan kategori yang telah dipilih.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –MDGO	11/ 49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

f. Fungsi *Entri Barang Order* (**SKPL-MDGO-004-04**).
Merupakan fungsi yang digunakan untuk memasukkan produk baru kedalam daftar pemesanan.

g. Fungsi *Ubah Barang Order* (**SKPL-MDGO-004-05**).
Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data produk yang ada di daftar pemesanan.

h. Fungsi *Hapus Barang Order* (**SKPL-MDGO-004-06**).
Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus produk yang terdapat di daftar pemesanan.

i. Fungsi *Tampil Daftar Order* (**SKPL-MDGO-004-07**).
Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data produk yang ada didalam daftar pemesanan.

j. Fungsi *Entri Pemesanan* (**SKPL-MDGO-004-08**).
Merupakan fungsi yang digunakan untuk memasukkan daftar pemesanan ke dalam sistem agar transaksi diproses.

APLIKASI DESKTOP

5. Fungsi *Login* (**SKPL-MDGO-005**).

Merupakan fungsi yang digunakan oleh semua user internal untuk dapat masuk dalam sistem yang akan digunakan.

6. Fungsi *Pengaturan Koneksi Desktop* (**SKPL-MDGO-006**).

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –MDGO	12/ 49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Merupakan fungsi yang digunakan oleh semua user *internal* untuk dapat masuk dalam sistem yang akan digunakan.

7. Fungsi *Pengelolaan MD* (**SKPL-MDGO-008**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh operator untuk mengelola data pegawai MD. Fungsi *Pengelolaan MD* mencakup :

a. Fungsi *Entri MD Baru* (**SKPL-MDGO-008-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah data MD baru ke dalam *database*.

b. Fungsi *Ubah Data MD* (**SKPL-MDGO-008-02**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data MD yang telah ada didalam *database*.

c. Fungsi *Hapus Data MD* (**SKPL-MDGO-008-03**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data MD yang ada didalam *database*.

d. Fungsi *Tampil Data MD* (**SKPL-MDGO-008-04**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data MD yang ada didalam *database*.

e. Fungsi *Cari Data MD* (**SKPL-MDGO-008-05**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data MD yang ada didalam *database*.

8. Fungsi *Pengelolaan Outlet* (**SKPL-MDGO-009**)

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –MDGO	13/ 49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Merupakan fungsi yang digunakan oleh operator untuk mengelola *outlet* yang terhubung dengan perusahaan. Fungsi *Pengelolaan Outlet* mencakup :

- a. Fungsi *Entri Outlet Baru* (**SKPL-MDGO-009-01**).
Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah data outlet baru ke dalam *database*.
- b. Fungsi *Ubah Data Outlet* (**SKPL-MDGO-009-02**).
Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data outlet yang terdapat didalam *database*.
- c. Fungsi *Hapus Data Outlet* (**SKPL-MDGO-009-03**).
Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data outlet yang terdapat didalam *database*.
- d. Fungsi *Tampil Data Outlet* (**SKPL-MDGO-009-04**).
Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data outlet yang terdapat didalam *database*.
- e. Fungsi *Cari Data Outlet* (**SKPL-MDGO-009-04**).
Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data outlet yang terdapat didalam *database*.

9. Fungsi *Pengelolaan Barang dan Kategori* (SKPL-MDGO-010)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh operator untuk mengelola data barang dan kategori produk. Fungsi *Pengelolaan Barang dan Kategori* terdiri dari :

a. Fungsi *Entri Barang Baru* (SKPL-MDGO-010-01)

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –MDGO	14/ 49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Merupakan fungsi yang digunakan untuk memasukkan data barang baru ke dalam *database*.

b. Fungsi Ubah Data Barang (SKPL-MDGO-010-02)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data barang yang telah ada didalam *database*.

c. Fungsi Hapus Data Barang (SKPL-MDGO-010-03)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data barang yang telah ada didalam *database*.

d. Fungsi Tampil Data Barang (SKPL-MDGO-010-04)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data barang yang terdapat didalam *database*.

e. Fungsi Cari Data Barang (SKPL-MDGO-010-05)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data barang yang terdapat didalam *database*.

f. Fungsi Entri Kategori Baru (SKPL-MDGO-010-06)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah data kategori baru ke dalam *database*.

g. Fungsi Ubah Data Kategori (SKPL-MDGO-010-07)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data kategori yang telah ada didalam *database*.

h. Fungsi Hapus Data Kategori (SKPL-MDGO-010-08)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data kategori yang telah ada didalam *database*.

i. Fungsi Tampil Data Kategori (SKPL-MDGO-010-09)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data kategori yang terdapat didalam *database*.

j. Fungsi *Cari Data Kategori* (**SKPL-MDGO-010-10**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data kategori yang terdapat didalam *database*.

10. Fungsi *Pengelolaan Jadwal MD* (**SKPL-MDGO-011**).

Merupakan fungsi yang digunakan oleh operator untuk mengelola data jadwal MD. Fungsi Pengelolaan Jadwal MD mencakup :

a. Fungsi *Entri Jadwal Baru* (**SKPL-MDGO-011-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah jadwal MD baru ke dalam *database*.

b. Fungsi *Edit Data Jadwal MD* (**SKPL-MDGO-011-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data jadwal MD yang telah ada didalam *database*.

c. Fungsi *Hapus Data Jadwal MD* (**SKPL-MDGO-011-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data jadwal MD yang terdapat didalam *database*.

d. Fungsi *Reset Jadwal MD* (**SKPL-MDG-011-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mereset data jadwal MD.

e. Fungsi *Tampil Data Jadwal MD* (**SKPL-MDG-011-05**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data jadwal MD yang terdapat didalam *database*.

f. Fungsi *Cari Data Jadwal MD* (**SKPL-MDG-011-06**)

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –MDGO	16/ 49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data jadwal MD yang terdapat didalam *database*.

11. Fungsi *Pengelolaan Histori Kunjungan MD* (SKPL-MDGO-012).

Merupakan fungsi yang digunakan oleh manager untuk mengelola data histori kunjungan MD. Fungsi *Pengelolaan Histori Kunjungan MD* mencakup :

a. Fungsi *Tampil Data Histori Kunjungan* (SKPL-MDGO-012-01)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah jadwal MD baru ke dalam *database*.

b. Fungsi *Tampil Peta Histori Kunjungan* (SKPL-MDGO-012-02)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah jadwal MD baru ke dalam *database*.

12. Fungsi *Transaksi Approval* (SKPL-MDGO-013).

Merupakan fungsi yang digunakan oleh operator untuk mengelola transaksi yang masuk dari aplikasi mobile yang akan di *approve*. Fungsi *Transaksi Approval* mencakup :

a. Fungsi *Cari Transaksi* (SKPL-MDGO-013-01)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari transaksi yang ada didalam *database*.

b. Fungsi *Proses Transaksi* (SKPL-MDGO-013-02)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk memproses transaksi yang telah di *approve*.

c. Fungsi *Hapus Transaksi* (**SKPL-MDGO-013-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus transaksi yang telah ada didalam *database* sekaligus membatalkan transaksi tersebut.

d. Fungsi *Ubah Detil Transaksi* (**SKPL-MDGO-013-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah detil produk yang ada didalam transaksi.

e. Fungsi *Hapus Detil Transaksi* (**SKPL-MDGO-013-05**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus produk yang ada didalam transaksi.

f. Fungsi *Tampil Detil Transaksi* (**SKPL-MDGO-013-06**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan produk yang telah ada dari transaksi.

g. Fungsi *Kirim Konfirmasi* (**SKPL-MDGO-013-07**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengirim konfirmasi *approval* ke konsumen.

13. Fungsi *Laporan Kunjungan MD* (**SKPL-MDGO-014**).

Merupakan fungsi yang digunakan oleh operator, manager, atau pemilik untuk melihat laporan kunjungan MD.

14. Fungsi *Laporan Order per Outlet* (**SKPL-MDGO-015**).

Merupakan fungsi yang digunakan oleh operator, manager, atau pemilik untuk melihat laporan order dari setiap outlet.

15. Fungsi Laporan Order per Produk (SKPL-MDGO-016).

Merupakan fungsi yang digunakan oleh operator, manager, atau pemilik untuk melihat laporan order dari setiap produk

2.3 Karakteristik Pengguna

Karakteristik dari pengguna perangkat lunak MDGO adalah sebagai berikut :

1. Memahami pengoperasian *Microsoft Windows*.
2. Memahami pengoperasian *Android*.
3. Memahami penggunaan aplikasi MDGO.

2.4 Batasan-batasan

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak MDGO tersebut adalah :

1. Kebijakan Umum

Berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak MDGO.

2. Keterbatasan perangkat keras

Dapat diketahui kemudian setelah sistem ini berjalan (sesuai dengan kebutuhan).

2.5 Asumsi dan Ketergantungan

Sistem ini dapat dijalankan pada perangkat *desktop* yang menggunakan sistem operasi *Windows XP/Vista/7*, serta aplikasi *mobile* pada *smartphone Android* apapun.

3 Kebutuhan khusus

3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal

Kebutuhan antar muka eksternal pada perangkat lunak MDGO meliputi kebutuhan antarmuka pemakai, antarmuka perangkat keras, antarmuka perangkat lunak, antarmuka komunikasi.

3.1.1 Antarmuka pemakai

Pengguna berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan dalam bentuk *form-form*.

3.1.2 Antarmuka perangkat keras

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam perangkat lunak MDGO adalah:

1. Perangkat *dekstop*.

Spesifikasi Minimum yang dibutuhkan :

- *Processor 1.4 GHz.*
- *Memory 1 GB.*
- *HDD 50 GB*
- *Keyboard dan Mouse*
- *Monitor*
- *Printer*

2. Perangkat *mobile*

Spesifikasi Minimum yang dibutuhkan :

- *OS Android API 15+*

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –MDGO	20/ 49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

- Memiliki *Wi-fi*
- Layar 4-5 *inchi*
- Kamera
- *Memory* 1 GB.

3. Perangkat *Database Server*.

Spesifikasi Minimum :

- *Processor* yang memiliki 2 core
- Minimum RAM 16 gb
- 300 GB *Harddisk*
- Mempunyai *CD-ROM*
- Memiliki 2 port *LAN Ethernet*

3.1.3 Antarmuka perangkat lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengoperasikan perangkat lunak MDGO adalah sebagai berikut :

1. Nama : PostgreSQL

Sumber : -

Sebagai database management system (DBMS) yang digunakan untuk menyimpan data di sisi server.

2. Nama : Windows XP/Vista/7

Sumber : Microsoft

Sebagai sistem operasi untuk perangkat dekstop.

3. Nama : Android

Sumber : Google

Sebagai sistem operasi untuk perangkat mobile.

4. Nama : Crystal Report

Sumber : -.

Sebagai aplikasi untuk mencetak report/resi.

5. Nama : .NET Framework 2.0

Sumber : Microsoft.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –MDGO	21/ 49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Sebagai aplikasi framework untuk menjalankan aplikasi MDGO dalam sistem dekstop.

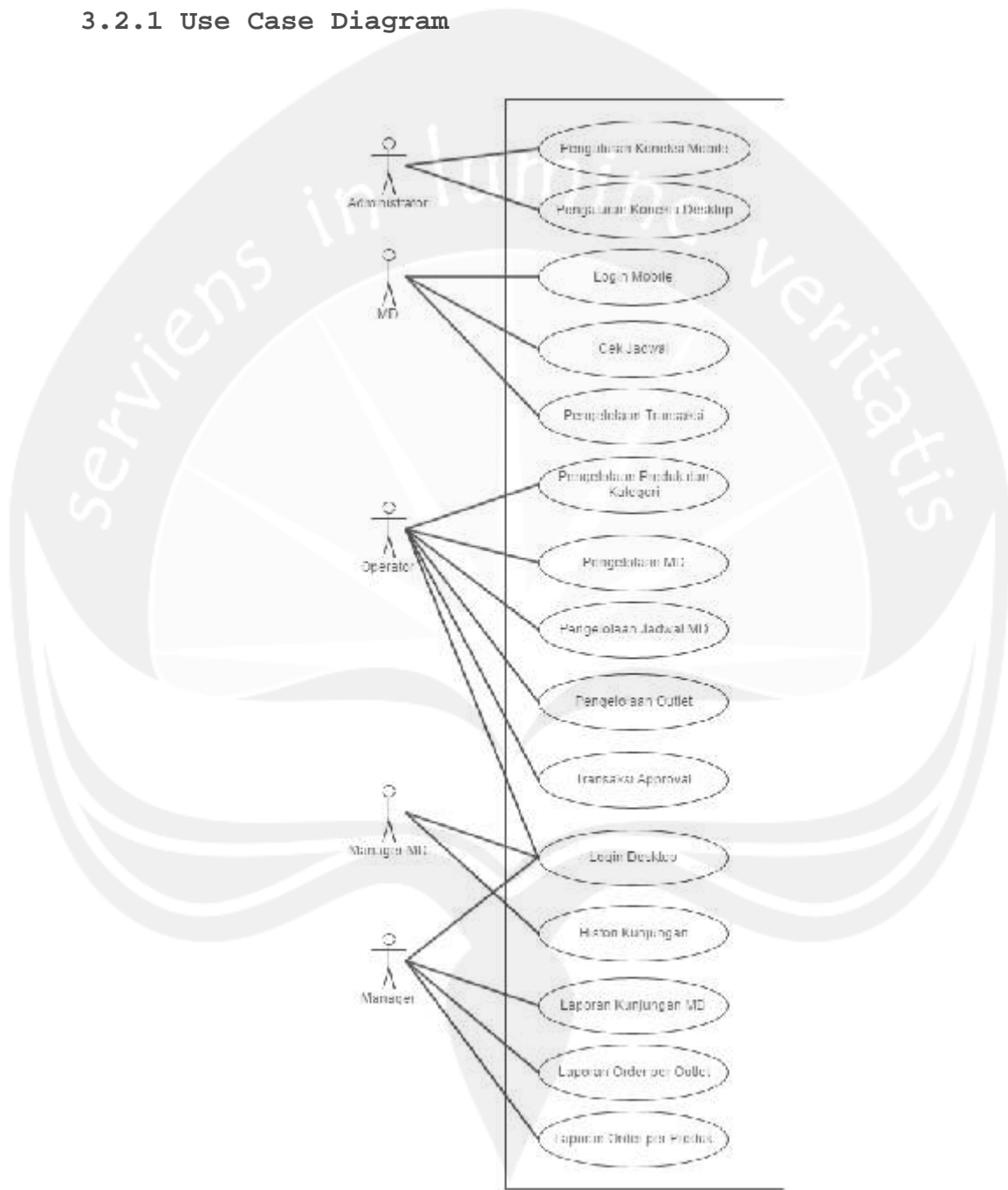
3.1.4 Antarmuka Komunikasi

Antarmuka komunikasi perangkat lunak MDGO menggunakan protocol TCP/IP, sedangkan untuk aplikasi mobile menggunakan protocol HTTP.



3.2 Kebutuhan fungsionalitas Perangkat Lunak

3.2.1 Use Case Diagram



Gambar 2. Use Case perangkat lunak MDGO

4 Spesifikasi Rinci Kebutuhan

4.1 Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas

APLIKASI MOBILE

4.1.1 Use case Spesification : Login

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk masuk ke dalam sistem.

2. Primary Actor

1. Merchandiser
2. Administrator

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih aplikasi MDGO.
2. Sistem menampilkan antarmuka Login.
3. Sistem meminta aktor untuk memasukkan username dan password.
4. Aktor memasukkan username dan password.

A-1 Aktor memilih untuk keluar dari aplikasi.

5. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk keluar dari aplikasi.

1. Sistem menampilkan pesan untuk menyakinkan aktor keluar aplikasi.
2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 5.

6. Error Flow

none

7. PreConditions

none

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –MDGO	24/ 49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

8. PostConditions

None

4.1.2 Use case Spesification : Pengaturan Koneksi

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengatur koneksi ke server.

2. Primary Actor

1. Administrator

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih menu Pengaturan Koneksi.
2. Sistem menampilkan antarmuka Pengaturan Koneksi.
3. Sistem meminta aktor untuk memasukkan IP server, server, nama database, dan port dari server
4. Aktor memasukkan atribut dari server yang diperlukan.
5. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

none

6. Error Flow

none

7. PreConditions

None

8. PostConditions

None

4.1.3 Use case Spesification : Cek Jadwal

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk melihat daftar jadwal yang dimiliki. Aktor dapat melihat jadwal outlet, posisi outlet, dan status jadwal.

2. Primary Actor

1. Merchandiser

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih menu Lihat Jadwal.
2. Sistem menampilkan antarmuka Cek Jadwal.
3. Sistem menampilkan semua data jadwal dari aktor berikut dengan status dari jadwal.
4. Aktor memilih jadwal untuk melihat peta arah menuju outlet.

A-1 Aktor memilih untuk melihat peta arah menuju outlet.

5. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melihat peta arah menuju outlet.

3. Sistem menampilkan peta dan arah tujuan outlet berdasarkan dari posisi user.

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 5.

6. Error Flow

none

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki system.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –MDGO	26/ 49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

8. PostConditions

None

4.1.4 Use case Spesification : Pengelolaan Transaksi Pemesanan

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola proses transaksi di outlet yaitu pemesanan produk beserta pencatatan stok di outlet.

2. Primary Actor

1. Merchandiser

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan transaksi pemesanan.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk pengelolaan transaksi pemesanan.
3. Sistem meminta aktor untuk melakukan scan QR Code dari outlet yang akan melakukan transaksi pemesanan.
4. Aktor melakukan scan QR Code Outlet.
 - A-1 Aktor memilih untuk membatalkan scan QR Code.
 - E-1 QR Code Outlet tidak sesuai dengan yang terdapat didalam database.
 - E-2 QR Code Outlet tidak terdeteksi.
 - E-3 Jadwal untuk outlet tersebut tidak ada.
5. Sistem menampilkan detail outlet yang akan dilakukan pemesanan.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –MDGO	27/ 49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

6. Sistem meminta aktor untuk memilih melanjutkan transaksi atau tidak.
7. Aktor memilih untuk melanjutkan ke transaksi pemesanan.
A-2 Aktor memilih untuk membatalkan transaksi.
8. Sistem menampilkan antarmuka kategori produk.
9. Sistem meminta aktor untuk memilih kategori produk yang akan dipesan.
10. Aktor memilih kategori produk yang akan dipesan.
11. Sistem menampilkan data produk dari kategori pilihan aktor.
12. Sistem meminta aktor untuk memasukkan data berupa jumlah pemesanan dan stok fisik.
13. Aktor memasukkan data jumlah pemesanan dan stok fisik.
14. Aktor memasukkan data ke dalam daftar pemesanan.
15. Sistem menampilkan data daftar pemesanan produk.
16. Sistem memberikan pilihan untuk mengubah daftar pemesanan, menambah produk, atau tambah transaksi.
17. Aktor memilih selesai transaksi
A-3 Aktor memilih untuk mengubah produk.
A-4 Aktor memilih untuk menambah produk.
18. Sistem menampilkan daftar pemesanan keseluruhan sebelum dimasukkan ke dalam database.
19. Sistem meminta aktor untuk selesai transaksi atau membatalkan transaksi.

20. Aktor memilih selesai transaksi.

A-2 Aktor memilih untuk membatalkan transaksi.

21. Use case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk membatalkan QR Code

1. Sistem akan menampilkan antarmuka depan dari aplikasi mobile.

2. Use case selesai.

A-2 Aktor memilih untuk membatalkan transaksi

1. Sistem akan menampilkan antarmuka depan dari aplikasi mobile.

2. Use case selesai.

A-3 Aktor memilih untuk mengubah produk.

1. Sistem akan menampilkan detail dari produk.

2. Sistem meminta aktor untuk memasukkan data-data yang akan diubah.

3. Aktor memasukkan data-data produk yang baru atau menghapus produk.

4. Kembali ke Basic Flow langkah 15.

A-4 Aktor memilih untuk menambah produk baru.

1. Kembali ke Basic Flow langkah 8.

6. Error Flow

E-1 QR Code Outlet tidak sesuai dengan yang terdapat didalam database.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa QR Code terdeteksi tidak sesuai dengan QR Code yang ada didalam database.

2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 2.

E-2 QR Code Outlet tidak terdeteksi.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa QR Code sama sekali tidak dapat dideteksi dengan perangkat mobile.
 2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 2.
- E-3 Jadwal untuk outlet tersebut tidak ada.
1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa tidak ada jadwal untuk outlet yang sesuai dengan QR Code tersebut.
 2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 2.

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem.

8. PostConditions

1. Data pemesanan telah tersimpan didalam database.

APLIKASI DESKTOP

4.1.5 Use case Spesification : Login Desktop

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk masuk ke dalam sistem desktop.

2. Primary Actor

1. Administrator
2. Operator
3. Manager

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih aplikasi desktop MDGO.
2. Sistem menampilkan antarmuka Login Dekstop.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –MDGO	30/ 49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

3. Sistem meminta aktor untuk memasukkan username dan password.

4. Aktor memasukkan username dan password.

A-1 Aktor memilih untuk keluar dari aplikasi.

5. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk keluar dari aplikasi.

1. Sistem menampilkan pesan untuk menyakinkan aktor keluar aplikasi.

2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 5.

6. Error Flow

none

7. PreConditions

none

8. PostConditions

None

4.1.6 Use case Spesification : Pengaturan Koneksi

Dekstop

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengatur koneksi ke server.

2. Primary Actor

1. Administrator

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih menu Pengaturan Koneksi.

2. Sistem menampilkan antarmuka Pengaturan Koneksi.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –MDGO	31/ 49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

3. Sistem meminta aktor untuk memasukkan IP server, server, nama database, dan port dari server
4. Aktor memasukkan atribut dari server yang diperlukan.
5. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

none

6. Error Flow

none

7. PreConditions

None

8. PostConditions

None

4.1.7 Use case Spesification : Pengelolaan MD

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data-data MD. Aktor dapat melakukan entri data MD baru, ubah data MD, atau hapus data MD

2. Primary Actor

1. Operator

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan MD.
2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan MD.
3. Sistem menampilkan data MD yang ada dari database.

4. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan entri data MD baru, mengubah data MD, dan menghapus data MD.
5. Aktor memilih untuk entri data MD baru.
 - A-1 Aktor memilih untuk mengubah data MD.
 - A-2 Aktor memilih untuk menghapus data MD
6. Sistem meminta aktor untuk memasukkan data-data dari MD baru.
7. Aktor memasukkan data-data MD baru.
8. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data MD baru .
9. Sistem mengecek data yang dimasukkan oleh aktor
 - E-1 Data yang dimasukkan aktor salah
10. Sistem memasukkan data MD yang telah diinputkan aktor ke dalam database.
11. Use case ini selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk mengubah data MD.

1. Sistem meminta aktor memilih data MD yang akan diubah
2. Aktor memilih data MD yang akan diubah.
3. Sistem meminta aktor memasukkan data-data MD yang baru.
4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 9.

A-2 Aktor memilih untuk menghapus data MD.

1. Sistem akan meminta aktor untuk memilih data MD yang akan dihapus dari database.
2. Aktor memilih data MD yang akan dihapus
3. Sistem menghapus data MD dari database.
4. Berlanjut ke Basic Flow langkah 10.

6. Error Flow

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –MDGO	33/ 49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

E-1 Data yang dimasukkan aktor salah

1. Sistem memberikan peringatan bahwa data yang dimasukkan aktor salah.
2. Berlanjut ke Basic Flow langkah 6.

1. PreConditions

1. Aktor telah memasuki system.

2. PostConditions

1. Data MD telah terupdate di dalam database.

4.1.8 Use case Spesification : Pengelolaan Outlet

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk melakukan pengelolaan outlet. Aktor dapat melakukan entry outlet baru, edit outlet atau hapus outlet.

2. Primary Actor

Operator

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan outlet.
2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan outlet.
3. Sistem menampilkan data outlet yang tersedia.
4. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan entri data outlet baru, ubah data outlet, atau hapus data outlet.
5. Aktor melakukan entri data outlet baru.

A-1 Aktor melakukan ubah data outlet

A-2 Aktor melakukan hapus data outlet

6. Sistem meminta aktor untuk memasukkan data-data outlet.
7. Aktor memasukkan data-data.
8. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data outlet baru.
9. Sistem mengecek data yang dimasukkan oleh aktor E-1 Data yang dimasukkan aktor salah.
10. Sistem menyimpan data outlet baru ke dalam database.
11. Use case ini selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor melakukan ubah data outlet.

1. Sistem meminta aktor untuk memilih data outlet yang akan diubah.
2. Aktor memilih data outlet yang akan diubah.
3. Sistem meminta aktor untuk memasukkan data-data baru untuk outlet baru.
4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 7.

A-2 Aktor melakukan hapus data outlet.

1. Sistem meminta aktor untuk memilih data outlet yang akan dihapus.
2. Aktor memilih data outlet yang akan dihapus.
3. Sistem menghapus data outlet yang diminta dari database.
4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 10.

2. Error Flow

E-1 Data yang dimasukkan aktor salah

1. Sistem memberikan peringatan bahwa data yang dimasukkan aktor salah.
2. Berlanjut ke Basic Flow langkah 6.

3. PreConditions

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –MDGO	35/ 49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1. Use Case Login telah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki system.

4. PostConditions

1. Data pengelolaan outlet di database telah terupdate.

4.1.9 Use case Spesification : Pengelolaan Produk dan Kategori

1. Brief Description

Use Case ini digunakan aktor untuk melakukan pengelolaan produk dan kategori. Aktor dapat melakukan entri produk baru, ubah produk, hapus produk, entri kategori baru, ubah kategori, atau hapus kategori.

2. Primary Actor

1. Operator

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan produk dan kategori.
2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan produk dan kategori.
3. Sistem menampilkan data produk dan kategori yang ada.
4. Aktor memilih untuk melakukan pengelolaan produk.

A-1 Aktor memilih untuk melakukan pengelolaan kategori.

5. Aktor melakukan entri produk baru.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –MDGO	36/ 49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

A-2 Aktor melakukan ubah produk.

A-3 Aktor melakukan hapus produk.

6. Sistem meminta aktor memasukkan data-data produk baru.

7. Aktor memasukan data produk.

8. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data produk.

9. Sistem mengecek data yang diinputkan oleh aktor.

E-1 Data yang dimasukkan aktor salah.

10. Sistem menyimpan data produk yang baru.

11. Use Case ini selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan pengelolaan kategori.

1. Sistem menampilkan data produk yang ada.

2. Aktor melakukan entri kategori baru.

A-4 Aktor melakukan ubah kategori.

A-5 Aktor melakukan hapus kategori.

3. Sistem meminta aktor untuk memasukkan data produk.

4. Aktor memasukan data kategori.

5. Sistem mengecek data kategori yang dimasukkan aktor.

E-1 Data yang dimasukkan aktor salah.

6. Sistem menyimpan data kategori ke dalam database.

7. Use case selesai.

A-2 Aktor melakukan ubah produk.

1. Sistem meminta aktor untuk memilih produk yang akan diubah.

2. Aktor memilih produk yang akan diubah.
3. Sistem meminta aktor untuk memasukkan data baru produk.
4. Aktor memasukan data produk.
5. Sistem mengecek data produk yang dimasukkan aktor.

E-2 Data yang dimasukkan aktor salah.

6. Kembali ke Basic Flow langkah 10.

A-3 Aktor melakukan hapus produk.

1. Sistem meminta aktor untuk memilih produk yang akan dihapus.
2. Aktor memilih produk yang akan dihapus.
3. Sistem mengecek data yang akan dihapus.
4. Kembali ke Basic Flow langkah 10.

A-4 Aktor melakukan ubah kategori.

1. Sistem meminta aktor untuk memilih kategori yang akan diubah.
2. Aktor memilih kategori yang akan diubah.
3. Sistem meminta aktor untuk memasukkan data baru kategori.
4. Aktor memasukan data kategori.
5. Sistem mengecek data kategori yang dimasukkan aktor.

E-2 Data yang dimasukkan aktor salah.

6. Kembali ke Alternative Flow langkah 7.

A-5 Aktor melakukan hapus kategori.

1. Sistem meminta aktor untuk memilih kategori yang akan dihapus.
2. Aktor memilih kategori yang akan dihapus.
3. Sistem mengecek data yang akan dihapus.
4. Kembali ke Alternative Flow langkah 10.

6. Error Flow

E-1 Data yang dimasukkan aktor salah.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data pemesanan yang diinputkan salah.
2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 7.

E-2 Data yang dimasukkan aktor salah.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa no kartu identitas yang diinputkan salah.
2. Kembali ke Alternative Flow Langkah ke 4.

7. PreConditions

1. Aktor telah memasuki sistem.

8. PostConditions

1. Data pengelolaan produk dan kategori di database telah diperbarui.

4.1.10 Use case Spesification : Pengelolaan Jadwal MD

1. Brief Description

Use Case ini digunakan aktor untuk melakukan pengelolaan jadwal untuk MD. Aktor dapat melakukan entri jadwal baru, ubah jadwal, hapus jadwal, atau reset jadwal.

2. Primary Actor

1. Operator

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan jadwal MD.

2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan jadwal MD.
3. Sistem menampilkan data jadwal MD yang telah ada didalam database.
4. Aktor melakukan entri jadwal MD
 - A-1 Aktor melakukan ubah jadwal MD
 - A-2 Aktor melakukan hapus jadwal MD
 - A-3 Aktor melakukan reset jadwal MD
5. Sistem meminta aktor untuk memasukkan data jadwal MD.
6. Aktor memasukkan data jadwal MD.
7. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data jadwal MD ke dalam database.
8. Sistem mengecek data yang diinputkan oleh aktor.
 - E-1 Data yang diinputkan aktor salah.
9. Sistem menyimpan data jadwal MD dari aktor ke dalam database.
10. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor melakukan ubah jadwal MD.

1. Sistem meminta aktor untuk memilih jadwal yang akan diubah.
2. Aktor memilih jadwal yang akan diubah.
3. Sistem meminta aktor untuk memasukkan data jadwal yang terbaru.
4. Aktor memasukkan data jadwal yang terbaru.
5. Berlanjut ke Basic Flow langkah 7.

A-2 Aktor melakukan hapus jadwal MD.

1. Sistem meminta aktor untuk memilih jadwal yang akan dihapus.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –MDGO	40/ 49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Aktor memilih jadwal yang akan dihapus.
3. Sistem menghapus data jadwal yang diminta dari database.
4. Berlanjut ke Basic Flow langkah 10.

A-3 Aktor melakukan reset jadwal MD.

1. Sistem meminta aktor untuk memilih jadwal yang akan direset.
2. Aktor memilih jadwal yang akan direset.
3. Sistem mengecek jadwal yang akan direset.

E-2 Jadwal MD tidak dapat direset

4. Sistem mereset jadwal MD yang bersangkutan.
5. Kembali ke Basic Flow langkah 10.

6. Error Flow

E-1 Data yang diinputkan aktor salah.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data jadwal yang diinputkan salah.
2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 6.

E-2 Jadwal MD tidak dapat direset.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data jadwal tidak dapat direset.
2. Kembali ke Basic Alternative Flow - 3 Langkah ke 1.

6. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem.

7. PostConditions

1. Data pengelolaan jadwal MD di database telah terupdate.

4.1.11 Use case Spesification : Pengelolaan Histori Kunjungan

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –MDGO	41/ 49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1. Brief Description

Use Case ini digunakan aktor untuk melakukan pengelolaan histori kunjungan MD. Aktor dapat melakukan tampil data histori kunjungan, tampil peta kunjungan.

2. Primary Actor

1. Ketua MD/Manager MD

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan histori kunjungan.
2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan histori kunjungan.
3. Sistem menampilkan data MD yang telah ada didalam database.
4. Aktor memilih MD
5. Sistem menampilkan data kunjungan yang telah dilakukan MD.
6. Aktor memilih salah satu data kunjungan.
7. Sistem menampilkan data kunjungan MD dalam bentuk peta beserta keterangannya.
8. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

None

6. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem.

7. PostConditions

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –MDGO	42/ 49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1. Data kunjungan ditampilkan dalam bentuk peta.

4.1.12 Use case Spesification : Transaksi Approval

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor mengelola transaksi approval. Aktor dapat melakukan cari transaksi, proses transaksi, hapus transaksi, ubah detil transaksi, hapus detil transaksi, dan kirim konfirmasi.

2. Primary Actor

1. Operator

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan transaksi approval.
2. Sistem menampilkan antarmuka transaksi approval.
3. Sistem meminta aktor untuk memasukkan data pencarian transaksi.
4. Aktor memasukkan data pencarian transaksi.
5. Sistem menampilkan data transaksi yang dicari.
6. Aktor memilih transaksi.
7. Sistem menampilkan detil produk yang dipesan dari aplikasi mobile.
8. Aktor melakukan ubah detil produk.
A-1 Aktor melakukan hapus detil produk
9. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data detil produk sementara ke dalam database.
10. Sistem mengecek data yang diinputkan aktor
E-1 Data yang diinputkan aktor salah

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –MDGO	43/ 49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

11. Aktor memilih proses transaksi

A-2 Aktor memilih hapus transaksi

12. Sistem menyimpan keseluruhan data transaksi ke dalam database

13. Use case ini selesai

5. Alternative Flow

A-1 Aktor melakukan hapus detail produk.

1. Sistem memberikan peringatan bahwa akan menghapus detail produk dari transaksi.

2. Aktor memilih untuk menghapus detail produk dari transaksi.

3. Sistem menghapus data detail produk dari transaksi.

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah 9

A-2 Aktor memilih hapus transaksi.

1. Sistem memberikan peringatan bahwa akan menghapus transaksi dari database.

2. Aktor memilih untuk menghapus transaksi dari database.

3. Sistem menghapus data detail produk dari transaksi.

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah 13

6. Error Flow

E-1 Data yang diinputkan aktor salah

1. Sistem memberikan peringatan bahwa aktor melakukan kesalahan dalam menginputkan data.

2. Kembali ke Basic Flow langkah 10.

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan

2. Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

1. Data transaksi di database telah terupdate.

4.1.13 Use case Spesification : Pengelolaan Laporan Kunjungan MD

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola laporan kunjungan per MD.

2. Primary Actor

1. Manager
2. Pemilik

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan laporan kunjungan MD.
2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan laporan kunjungan MD.
3. Sistem memberikan pilihan untuk pencarian pengelolaan laporan berdasarkan nama MD atau tanggal.
4. Aktor memasukkan data pencarian pengelolaan laporan kunjungan.
5. Sistem menampilkan laporan yang dicari oleh aktor.
A-1 Aktor meminta sistem mencetak laporan.
6. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

none

6. Error Flow

none

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –MDGO	45/ 49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem.

8. PostConditions

1. Aktor mengetahui data kunjungan MD yang telah dilakukan.

4.1.14 Use case Spesification : Pengelolaan Laporan Order per Outlet

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola laporan order per outlet.

2. Primary Actor

1. Manager
2. Pemilik

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan laporan order per outlet.
2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan laporan order per outlet.
3. Sistem memberikan pilihan untuk pencarian pengelolaan laporan berdasarkan outlet dan tanggal.
4. Aktor memasukkan data pencarian pengelolaan laporan order per outlet.
5. Sistem menampilkan laporan yang dicari oleh aktor.

A-1 Aktor meminta sistem mencetak laporan.

6. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

none

6. Error Flow

none

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem.

8. PostConditions

1. Aktor mengetahui data order per outlet.

4.1.15 Use case Spesification : Pengelolaan Laporan Order per Produk

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola laporan order per produk.

2. Primary Actor

1. Manager
2. Pemilik

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan laporan order per produk.
2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan laporan order per produk.
3. Sistem memberikan pilihan untuk pencarian pengelolaan laporan berdasarkan produk dan tanggal.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –MDGO	47/ 49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

4. Aktor memasukkan data pencarian pengelolaan laporan order per produk.

5. Sistem menampilkan laporan yang dicari oleh aktor.

A-1 Aktor meminta sistem mencetak laporan.

6. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

none

6. Error Flow

none

7. PreConditions

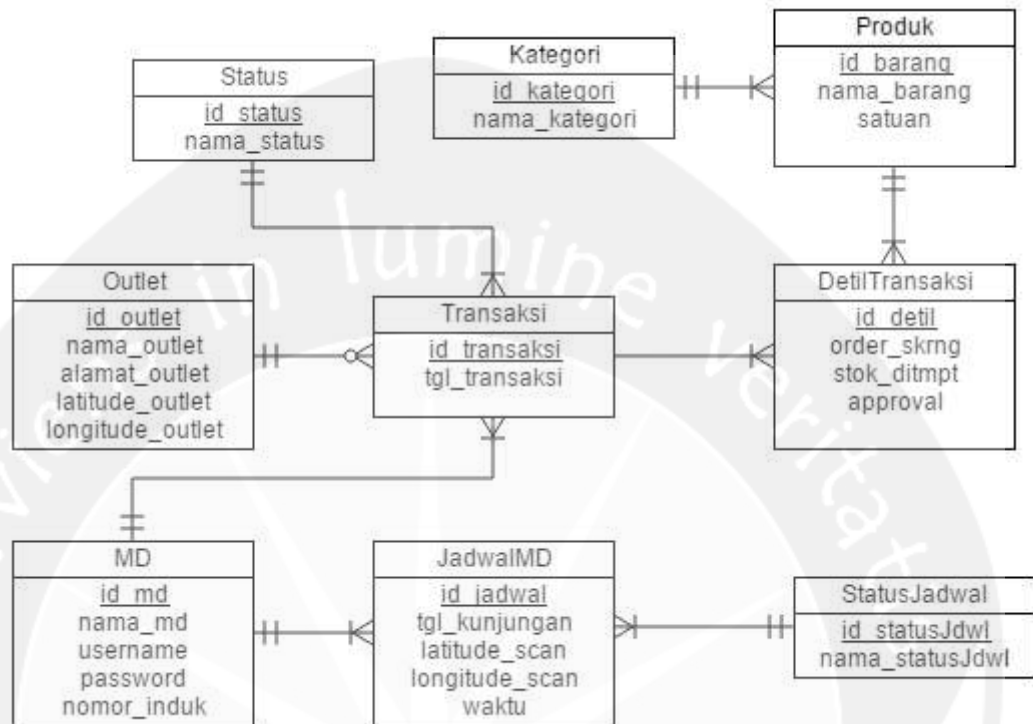
1. Use Case Login telah dilakukan.

2. Aktor telah memasuki sistem.

8. PostConditions

1. Aktor mengetahui data order per produk.

5. ERD



Gambar 3. Entity Relationship Diagram Perangkat Lunak MDGO

DPPL

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Aplikasi MDGO


Untuk :

Fakultas Teknologi Industri
Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan Oleh :

Arroyando Pristison Romanov
120706845

Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>DPPL - MDGO</i>		1 / 88
		Revisi	A	

DAFTAR PERUBAHAN

REVISI	DESKRIPSI
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEKS TGL	-	A	B	C	D	E	F
DITULIS OLEH							
DIPERIKSA OLEH							
DISETUJUI OLEH							

DAFTAR HALAMAN PERUBAHAN

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi



DAFTAR ISI

1. Pendahuluan.....	7
1.1 Tujuan.....	7
1.2 Lingkup Masalah.....	7
1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan.....	7
1.4 Referensi.....	8
2 Perancangan Sistem.....	9
2.1 Perancangan Asitektur.....	9
2.2 Perancangan Rinci.....	10
2.2.3 <i>Class Diagram</i>	38
2.2.3 <i>Class Diagram Specific Descriptions</i>	39
PERANCANGAN DATA.....	66
4.2 Antarmuka Halaman Utama Desktop.....	72
4.3 Antarmuka Halaman Pengelolaan Merchandiser (MD).....	73
4.4 Antarmuka Halaman Pengelolaan Outlet.....	74
4.5 Antarmuka Halaman Pengelolaan Barang dan Kategori.....	75
4.6 Antarmuka Halaman Pengelolaan Jadwal MD.....	76
4.7 Antarmuka Halaman Pengelolaan Data Kunjungan MD.....	77
4.8 Antarmuka Halaman Pengelolaan Transaksi Persetujuan.....	79
4.9 Antarmuka Halaman Laporan Kunjungan MD.....	80
4.10 Antarmuka Halaman Laporan Order per Outlet.....	81
4.11 Antarmuka Halaman Laporan Order per Barang.....	82
4.12 Antarmuka Halaman Login Mobile.....	83
4.13 Antarmuka Halaman Cek Jadwal.....	84
4.14 Antarmuka Halaman Scan QR Code.....	85
4.15 Antarmuka Halaman Tambah Produk Pemesanan.....	86
4.16 Antarmuka Halaman Ubah Produk Pemesanan.....	87
4.17 Antarmuka Halaman Konfirmasi Order.....	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Perancangan Arsitektur MDGO	9
Gambar 2.2 Sequence Diagram Login Mobile.....	10
Gambar 2.3 Sequence Diagram Pengaturan Koneksi Mobile.....	10
Gambar 2.4 Sequence Diagram Cek Jadwal.....	11
Gambar 2.5 Sequence Diagram Scan QR Code.....	12
Gambar 2.6 Sequence Diagram Tambah Produk.....	13
Gambar 2.7 Sequence Diagram Ubah Produk.....	14
Gambar 2.8 Sequence Diagram Hapus Produk.....	14
Gambar 2.9 Sequence Diagram Tampil Order.....	15
Gambar 2.10 Sequence Diagram Entri Transaksi.....	15
Gambar 2.11 Sequence Diagram Login Desktop.....	16
Gambar 2.12 Sequence Diagram Pengaturan Koneksi Desktop.....	16
Gambar 2.13 Sequence Diagram Entri MD Baru.....	17
Gambar 2.14 Sequence Diagram Ubah Data MD.....	17
Gambar 2.15 Sequence Diagram Hapus Data MD.....	18
Gambar 2.16 Sequence Diagram Tampil Data MD.....	18
Gambar 2.17 Sequence Diagram Entri Outlet Baru.....	19
Gambar 2.18 Sequence Diagram Ubah Data Outlet.....	19
Gambar 2.19 Sequence Diagram Hapus Data Outlet.....	20
Gambar 2.20 Sequence Diagram Tampil Data Outlet.....	20
Gambar 2.21 Sequence Diagram Entri Barang Baru.....	21
Gambar 2.22 Sequence Diagram Ubah Data Barang.....	21
Gambar 2.23 Sequence Diagram Hapus Data Barang.....	22
Gambar 2.24 Sequence Diagram Tampil Data Barang.....	22
Gambar 2.25 Sequence Diagram Entri Data Kategori.....	23
Gambar 2.26 Sequence Diagram Ubah Data Kategori.....	23
Gambar 2.27 Sequence Diagram Hapus Data Kategori.....	24
Gambar 2.28 Sequence Diagram Tampil Data Kategori.....	24
Gambar 2.29 Sequence Diagram Entri Jadwal MD.....	25
Gambar 2.30 Sequence Diagram Ubah Jadwal MD.....	25
Gambar 2.31 Sequence Diagram Hapus Jadwal MD.....	26
Gambar 2.32 Sequence Diagram Tampil Jadwal MD.....	26
Gambar 2.33 Sequence Diagram Reset Jadwal MD.....	27

Gambar 2.34	Sequence Diagram Tampil Histori Kunjungan MD.....	27
Gambar 2.35	Sequence Diagram Cari Transaksi.....	28
Gambar 2.36	Sequence Diagram Proses Transaksi.....	29
Gambar 2.37	Sequence Diagram Hapus Transaksi.....	30
Gambar 2.38	Sequence Diagram Ubah Detil Transaksi.....	31
Gambar 2.39	Sequence Diagram Hapus Detil Transaksi.....	32
Gambar 2.40	Sequence Diagram Tampil Detil Transaksi.....	33
Gambar 2.41	Sequence Diagram Kirim Konfirmasi.....	34
Gambar 2.42	Sequence Diagram Laporan Kunjungan MD.....	35
Gambar 2.43	Sequence Diagram Laporan Order per Outlet.....	36
Gambar 2.44	Sequence Diagram Laporan Order per Barang.....	37
Gambar 2.45	Class Diagram MDGO.....	38
Gambar 3.1	Physical Data Model MDGO.....	70
Gambar 4.1	Antarmuka Halaman Login Desktop.....	71
Gambar 4.2	Antarmuka Halaman Utama Desktop.....	72
Gambar 4.3	Antarmuka Halaman Pengelolaan MD.....	73
Gambar 4.4	Antarmuka Halaman Pengelolaan Outlet.....	74
Gambar 4.5	Antarmuka Halaman Pengelolaan Barang dan Kategori.....	75
Gambar 4.6	Antarmuka Halaman Pengelolaan Jadwal MD.....	76
Gambar 4.7	Antarmuka Halaman Histori Kunjungan MD.....	77
Gambar 4.8	Antarmuka Halaman Pengelolaan Transaksi Approval.....	79
Gambar 4.9	Antarmuka Halaman Kirim Konfirmasi.....	80
Gambar 4.10	Antarmuka Halaman Laporan Kunjungan MD.....	80
Gambar 4.11	Antarmuka Halaman Laporan Order per Outlet.....	81
Gambar 4.12	Antarmuka Halaman Laporan Order per Barang.....	82
Gambar 4.13	Antarmuka Halaman Login Mobile.....	83
Gambar 4.14	Antarmuka Halaman Cek Jadwal.....	84
Gambar 4.15	Antarmuka Halaman Scan QR Code.....	85
Gambar 4.16	Antarmuka Halaman Tambah Produk Pemesanan.....	86
Gambar 4.17	Antarmuka Halaman Ubah Produk Pemesanan.....	87
Gambar 4.18	Antarmuka Halaman Konfirmasi Pemesanan.....	88

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) ini bertujuan untuk mendefinisikan perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dokumen tersebut akan digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan untuk implementasi pada tahap berikutnya.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak MDGO dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Menangani transaksi pemesanan coklat untuk *outlet* yang bekerja sama dengan PT. Anugrah Mulia Indobel.
2. Menangani transaksi persetujuan pemesanan coklat untuk pemesanan coklat yang telah dilakukan.
3. Menangani pengawasan Merchandiser (MD) dari PT. Anugrah Mulia Indobel dalam bekerja.
4. Menangani pengelolaan laporan pemesanan *order* dan kinerja Merchandiser.

Dan berjalan pada lingkungan dengan *dekstop* dan *mobile*.

1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak

	disebut juga Software Design Description (SDD). Merupakan deskripsi dari perancangan produk /perangkat lunak yang akan dikembangkan.
DPPL-MDGO-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada Aplikasi MDGO di mana XXX merupakan nomor fungsi produk.
MDGO	Perangkat lunak pengelolaan desktop dan mobile.
Outlet	Memiliki arti sama dengan toko, tempat untuk menjual suatu produk
Stok Fisik	Stok yang terdapat pada outlet
Approval	Transaksi yang disetujui
MD	Merchandiser, jabatan di PT. Anugrah Mulia Indobel yang melakukan kontrol terhadap stok fisik dan order dari outlet.

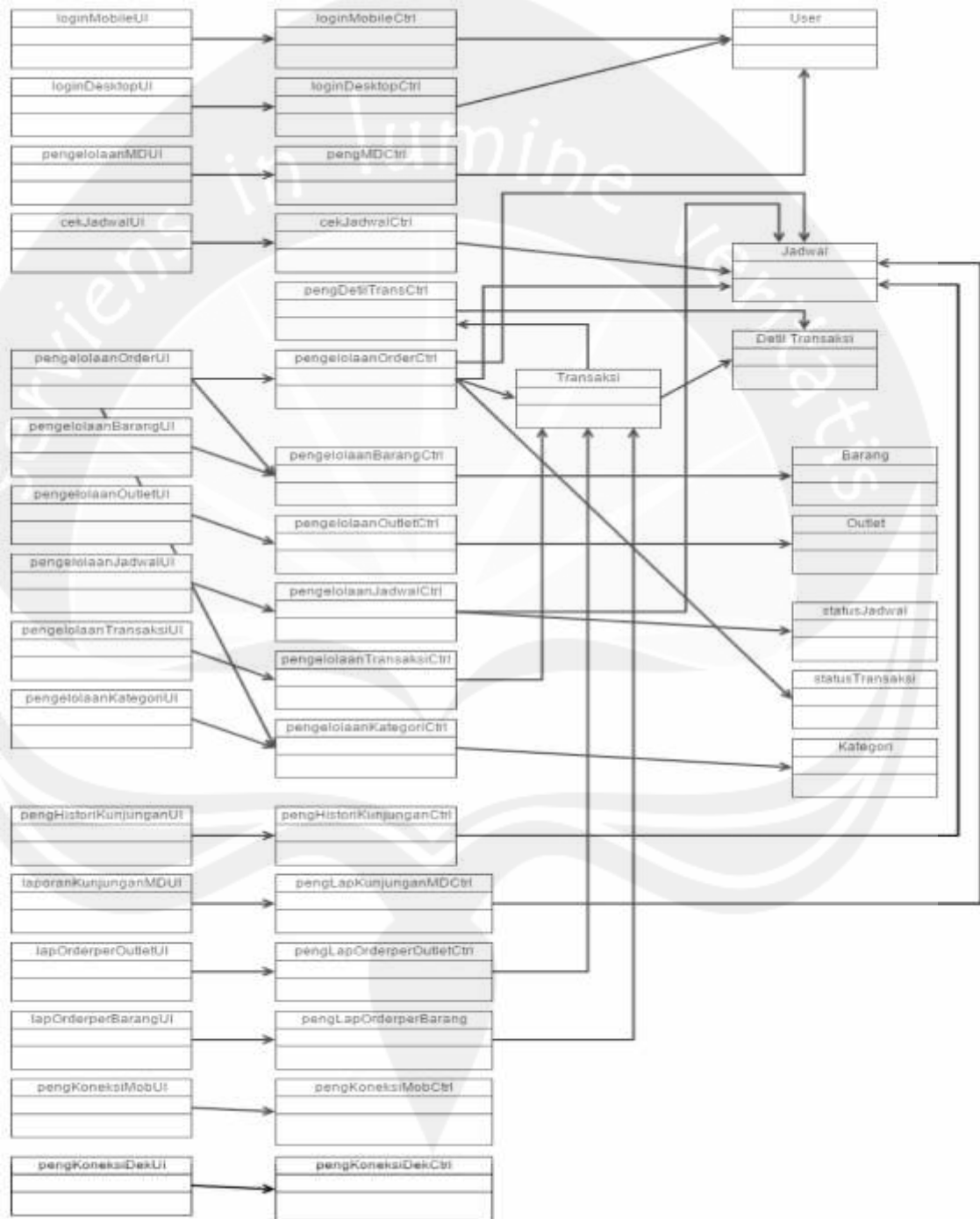
1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Arroyando Pristison Romanov, Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) BERES (Beauty View Resort System) semester ganjil, 2014, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

2 Perancangan Sistem

2.1 Perancangan Asitektur

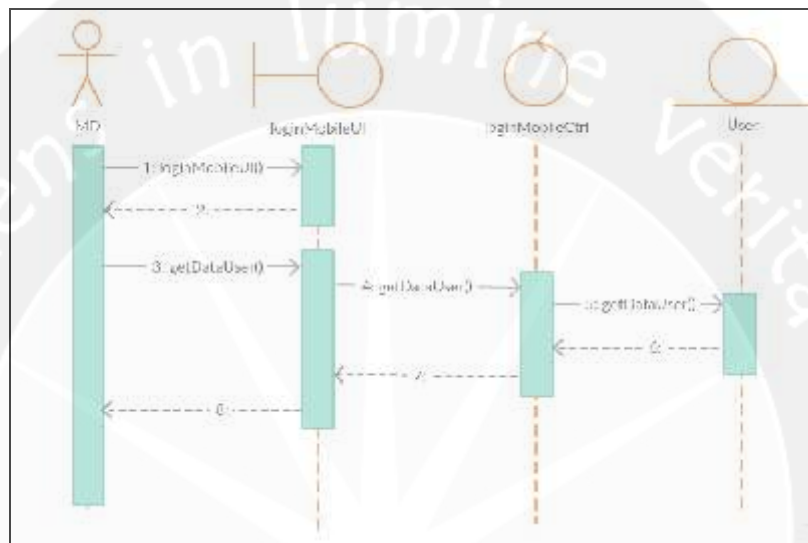


Gambar 2.1 Perancangan Arsitektur MDGO

2.2 Perancangan Rinci

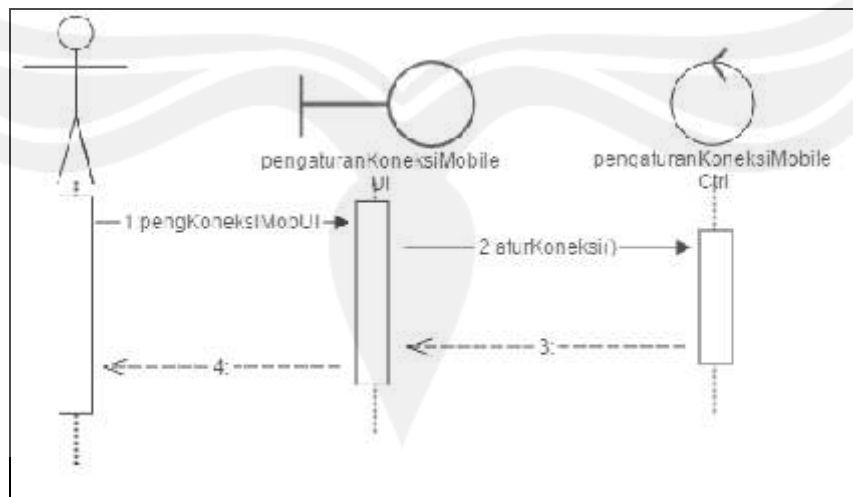
2.2.1. Sequence Diagram

2.2.1.1 Fungsi Login Mobile



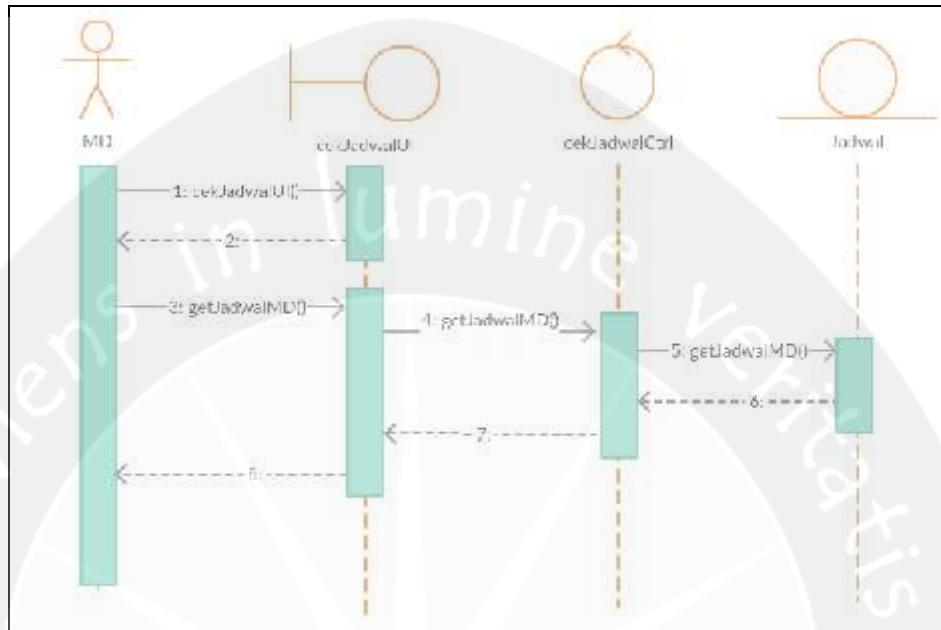
Gambar 2.2 Sequence Diagram Login Mobile

2.2.1.1 Fungsi Pengaturan Koneksi Mobile



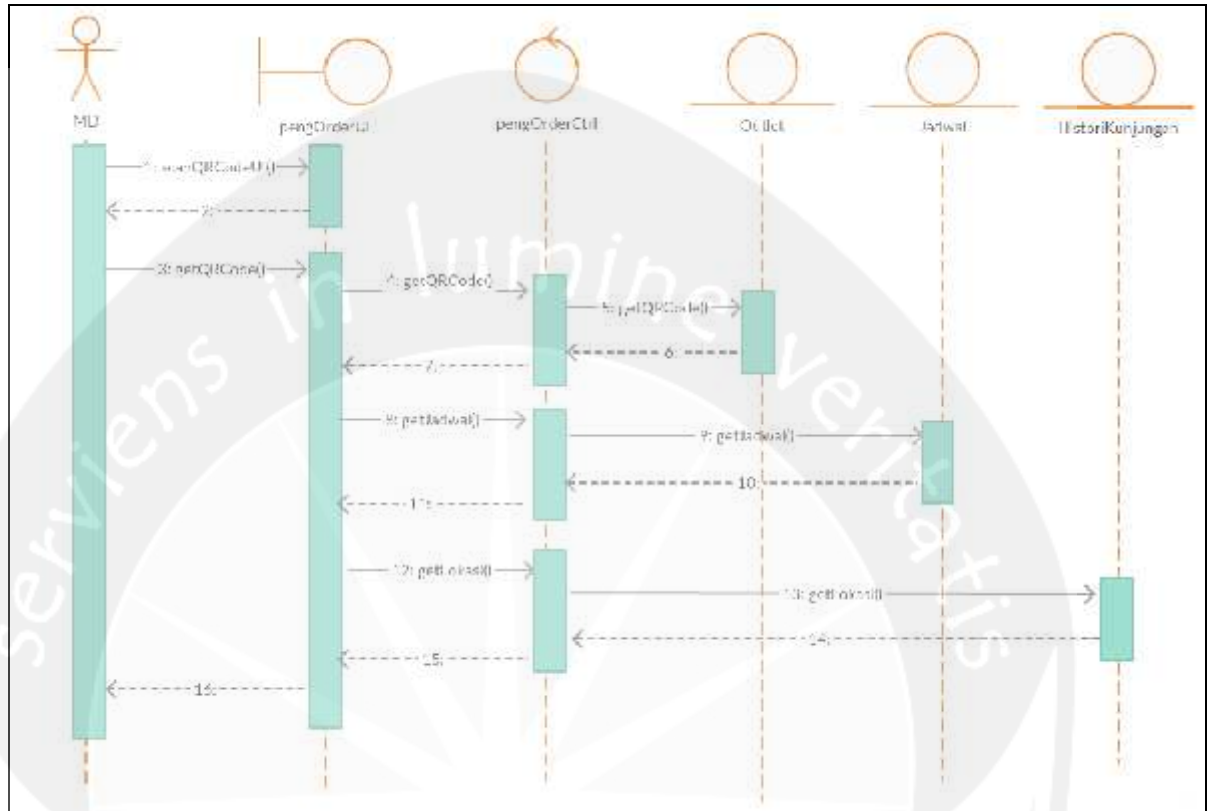
Gambar 2.3 Sequence Diagram Pengaturan Koneksi Mobile

2.2.1.2 Fungsi Cek Jadwal



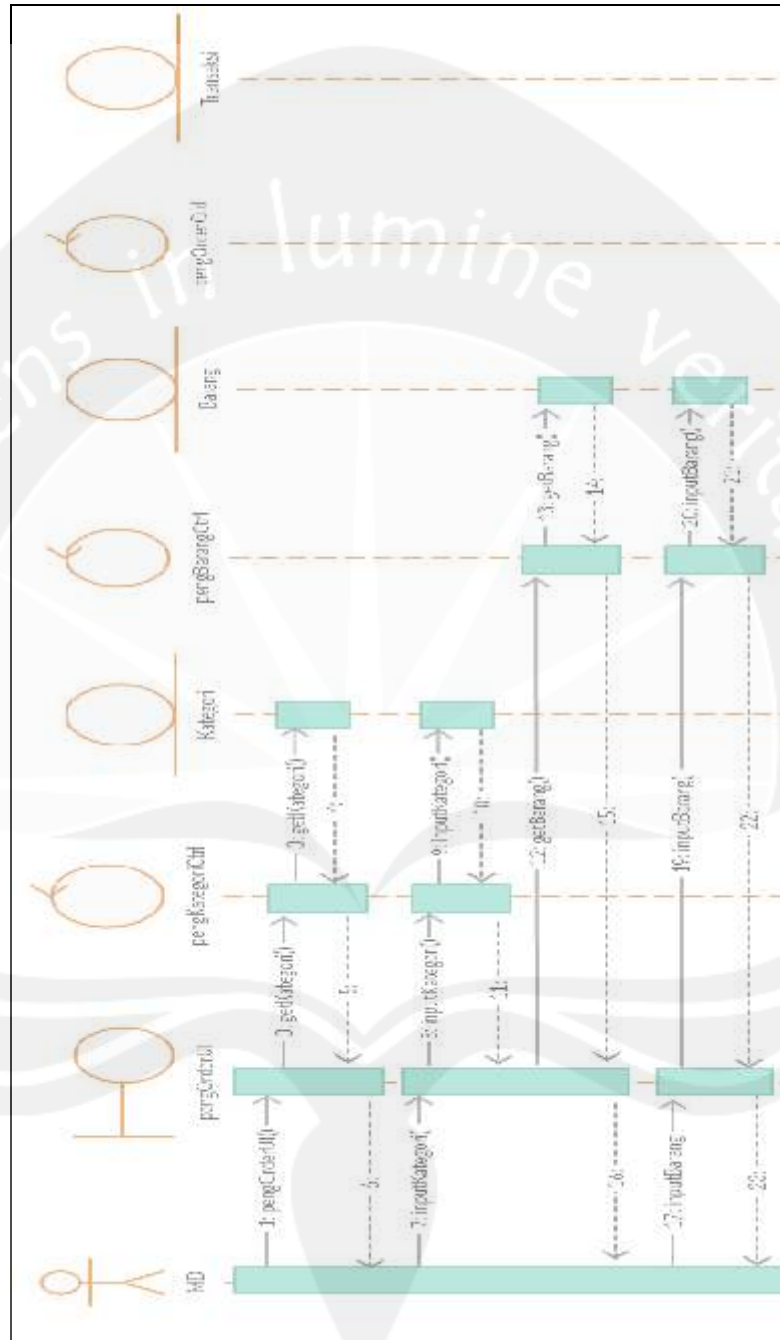
Gambar 2.4 Sequence Diagram Cek Jadwal

2.2.1.3 Fungsi Scan QR Code



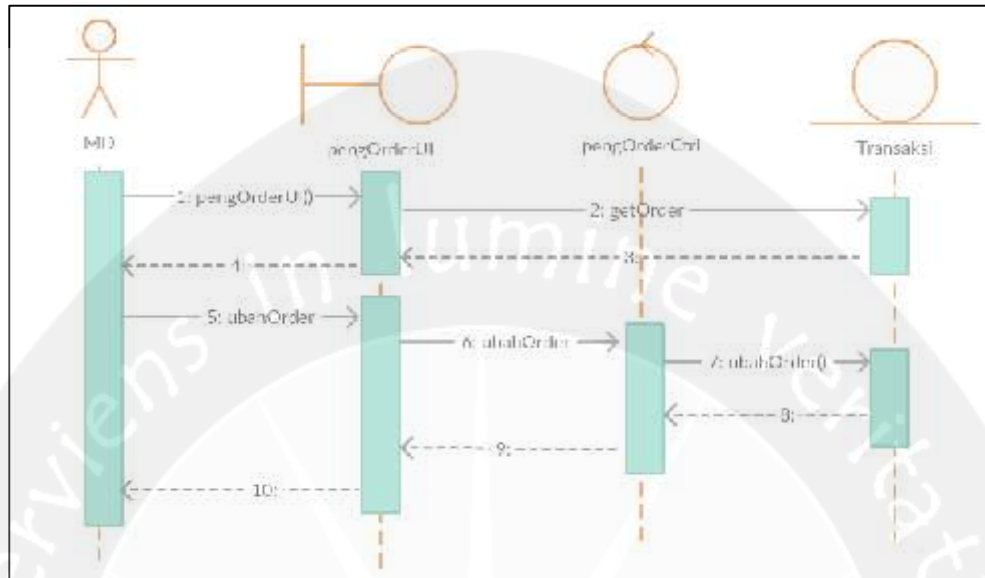
Gambar 2.5 Sequence Diagram Scan QR Code

2.2.1.4 Fungsi Tambah Produk



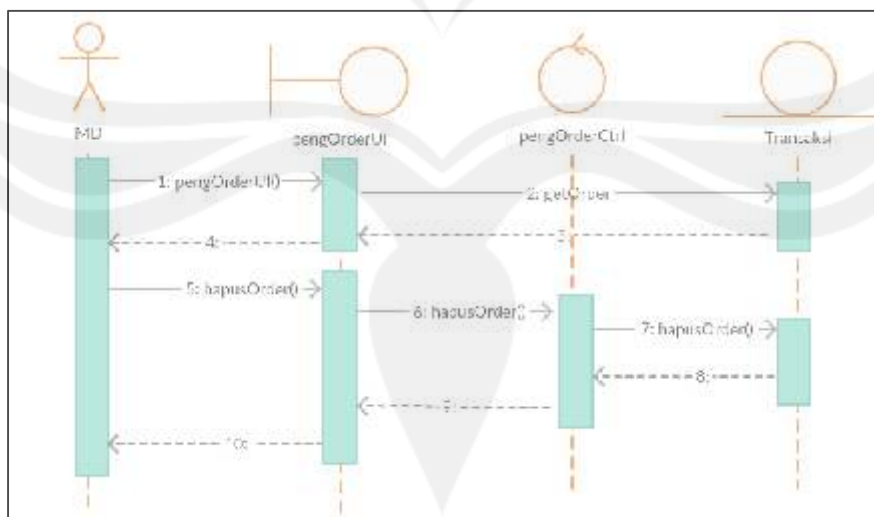
Gambar 2.6 Sequence Diagram Tambah Produk

2.2.1.5 Fungsi Ubah Produk



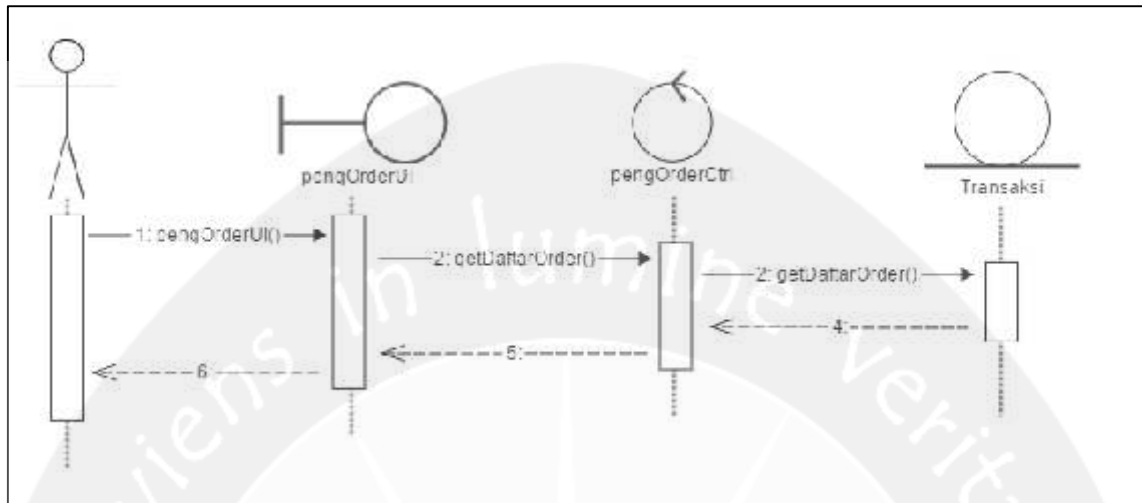
Gambar 2.7 Sequence Diagram Ubah Produk

2.2.1.6 Fungsi Hapus Produk



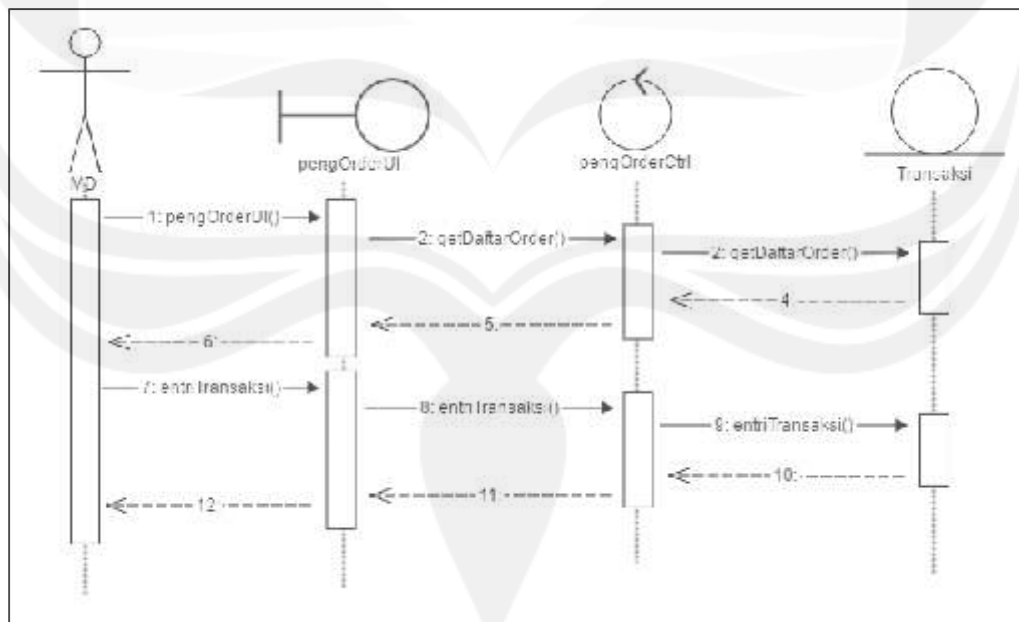
Gambar 2.8 Sequence Diagram Hapus Produk

2.2.1.7 Fungsi Tampil Order



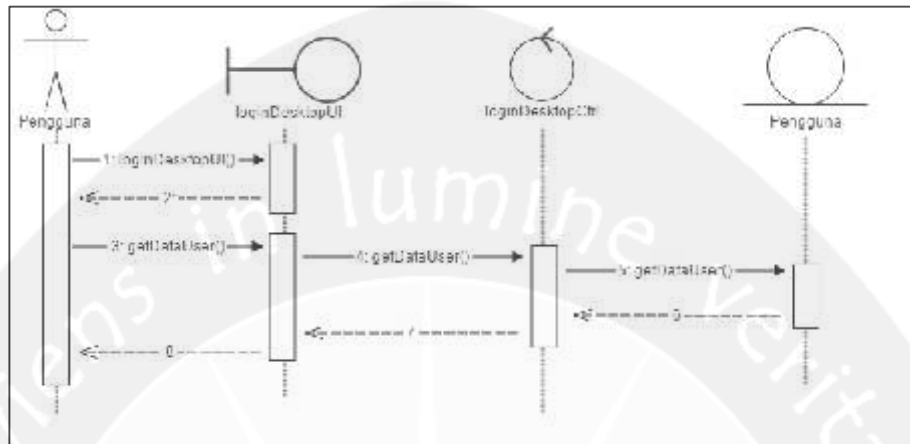
Gambar 2.9 Sequence Diagram Tampil Order

2.2.1.8 Fungsi Entri Transaksi



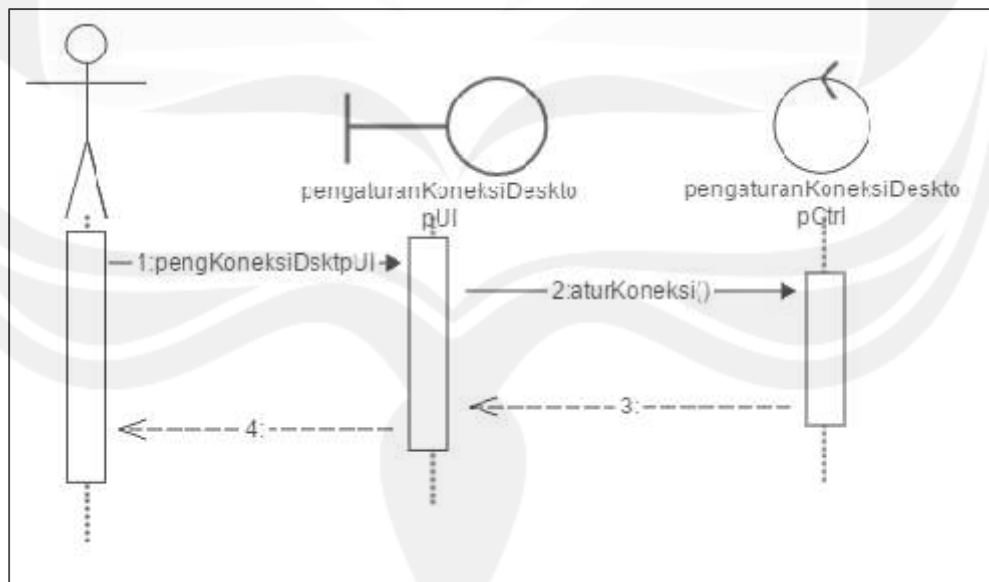
Gambar 2.10 Sequence Diagram Entri Transaksi

2.2.1.9 Fungsi Login Desktop



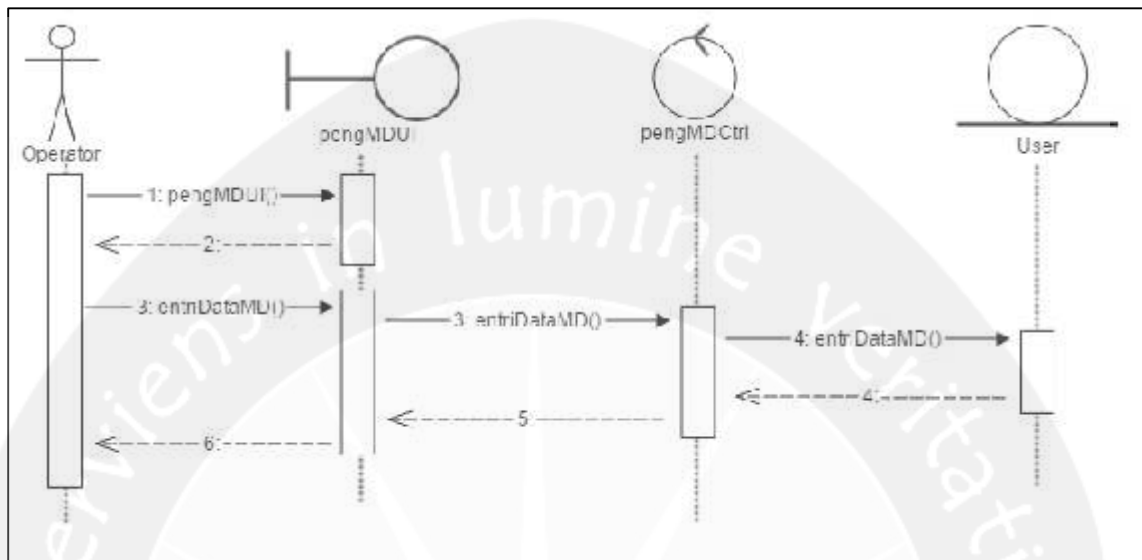
Gambar 2.11 Sequence Diagram Login Desktop

2.2.1.10 Fungsi Pengaturan Koneksi Desktop



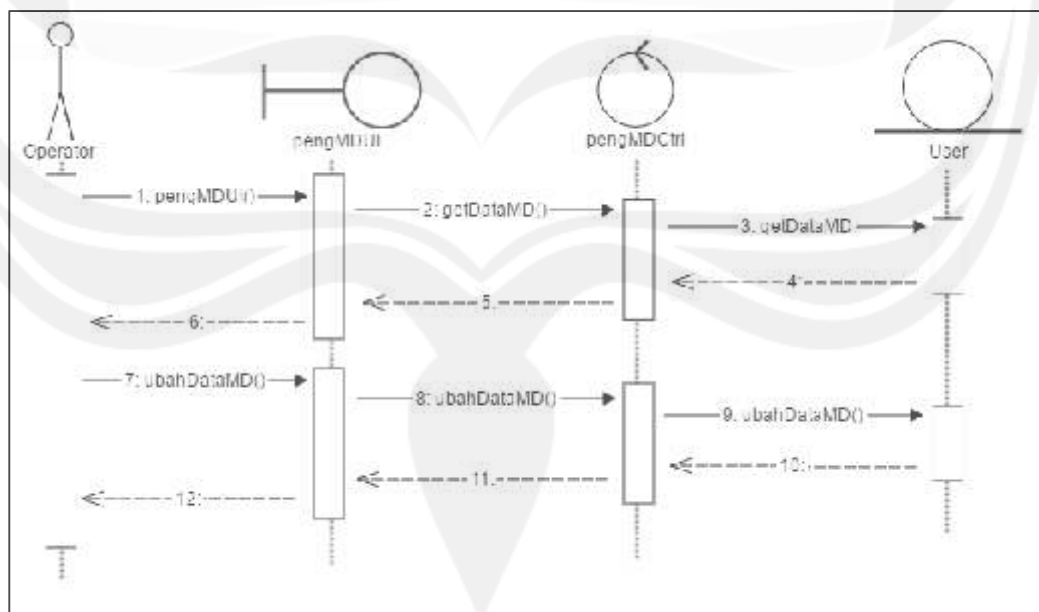
Gambar 2.12 Sequence Diagram Pengaturan Koneksi Desktop

2.2.1.11 Fungsi Entri MD Baru



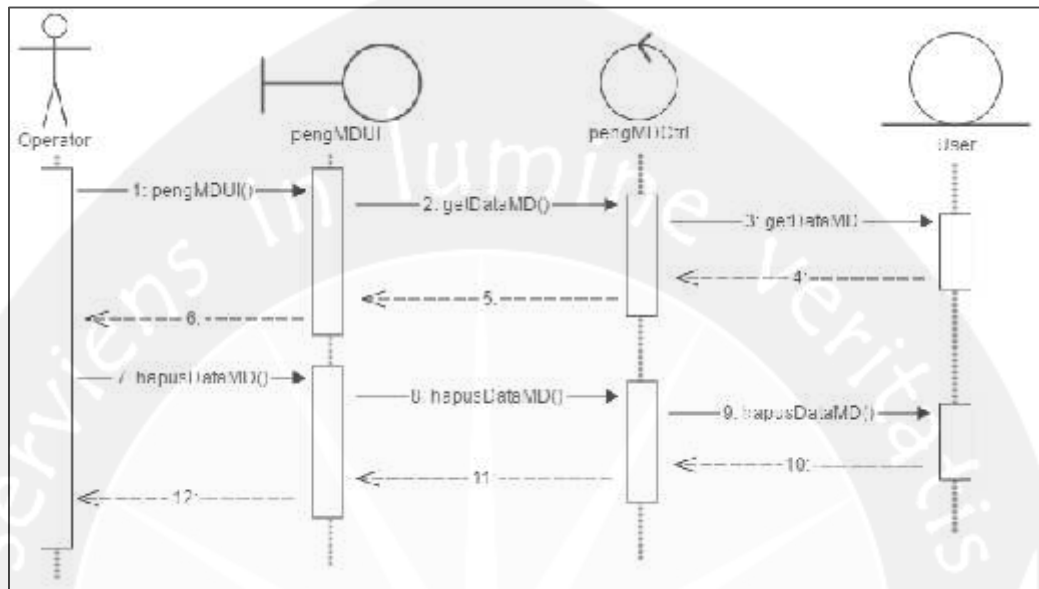
Gambar 2.13 Sequence Diagram Entri MD Baru

2.2.1.1 Fungsi Ubah Data MD



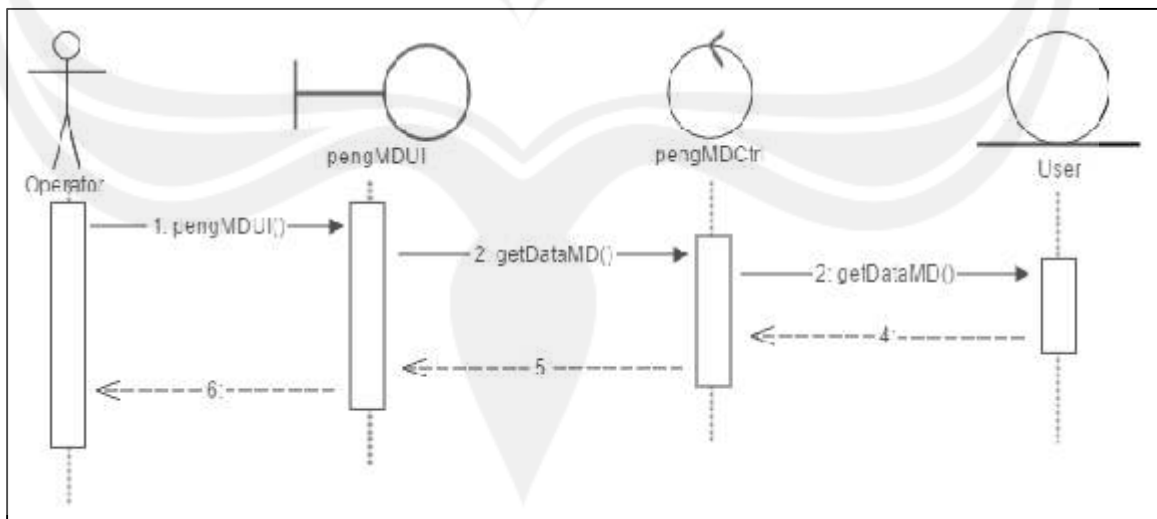
Gambar 2.14 Sequence Diagram Ubah Data MD

2.2.1.2 Fungsi Hapus Data MD



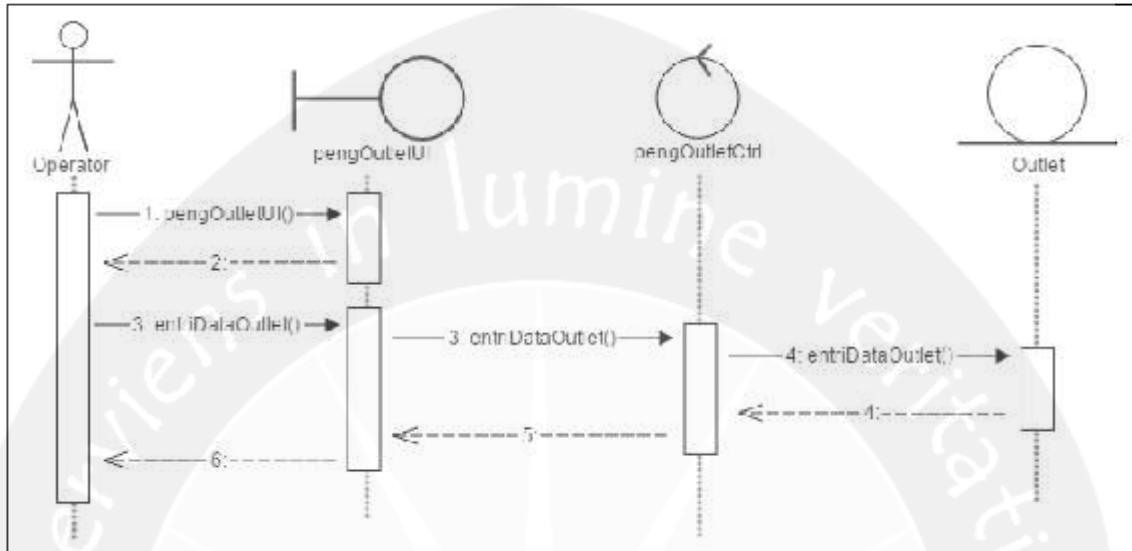
Gambar 2.15 Sequence Diagram Hapus Data MD

2.2.1.3 Fungsi Tampil Data MD



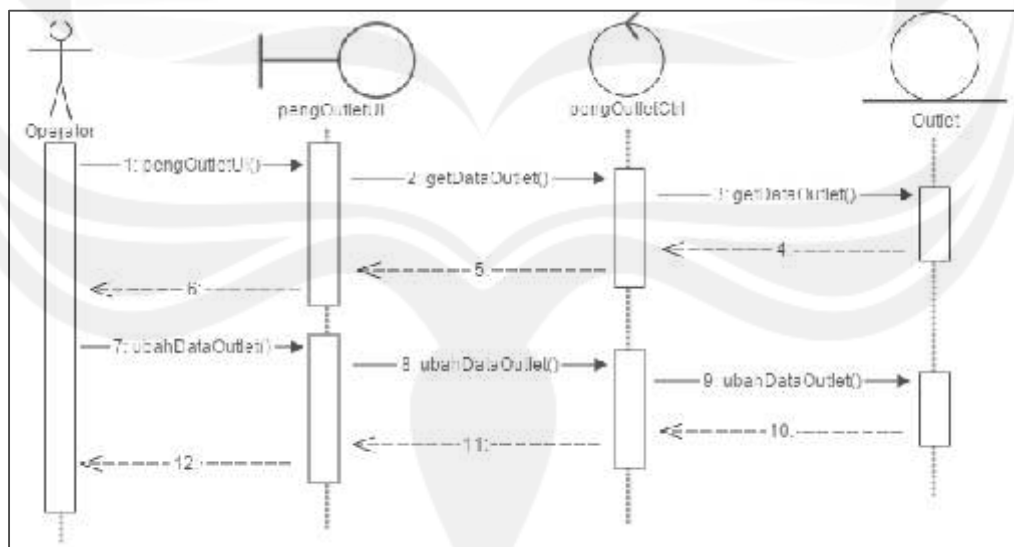
Gambar 2.16 Sequence Diagram Tampil Data MD

2.2.1.4 Fungsi Entri Outlet Baru



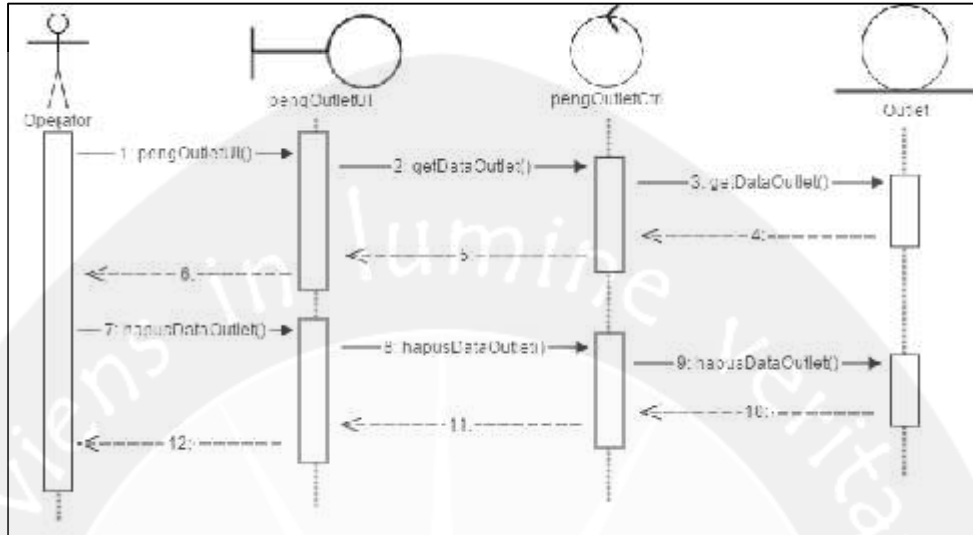
Gambar 2.17 Sequence Diagram Entri Outlet Baru

2.2.1.5 Fungsi Ubah Data Outlet



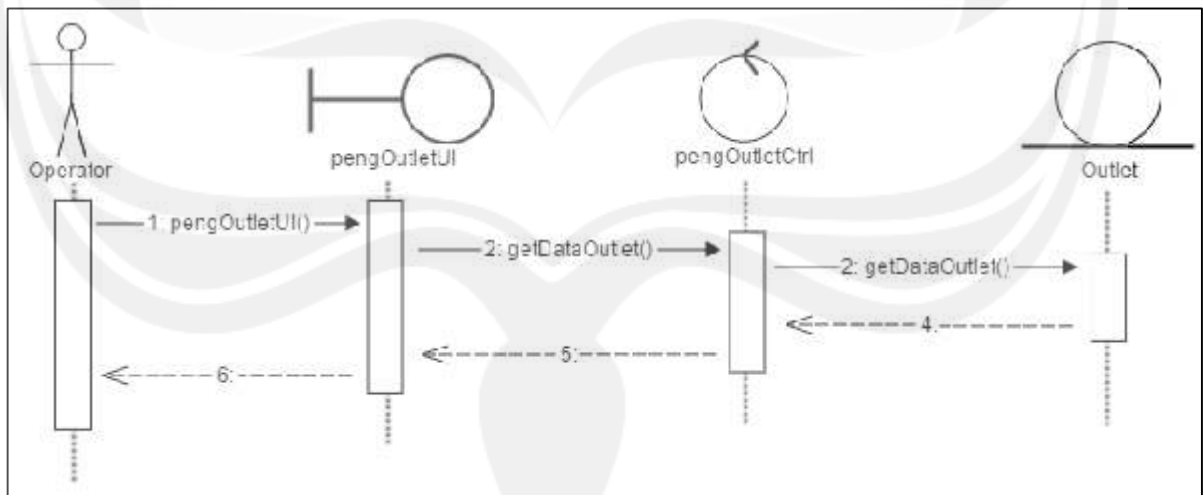
Gambar 2.18 Sequence Diagram Ubah Data Outlet

2.2.1.6 Fungsi Hapus Data Outlet



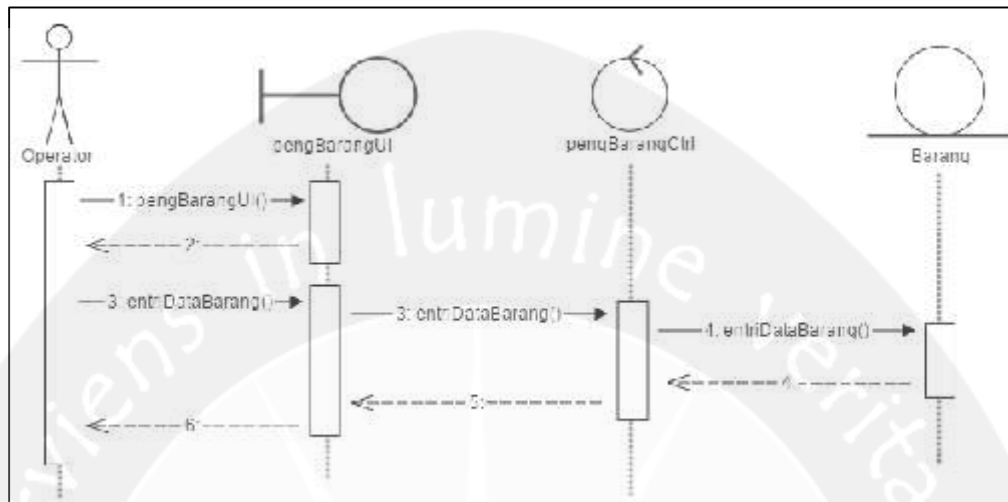
Gambar 2.19 Sequence Diagram Hapus Data Outlet

2.2.1.7 Fungsi Tampil Data Outlet



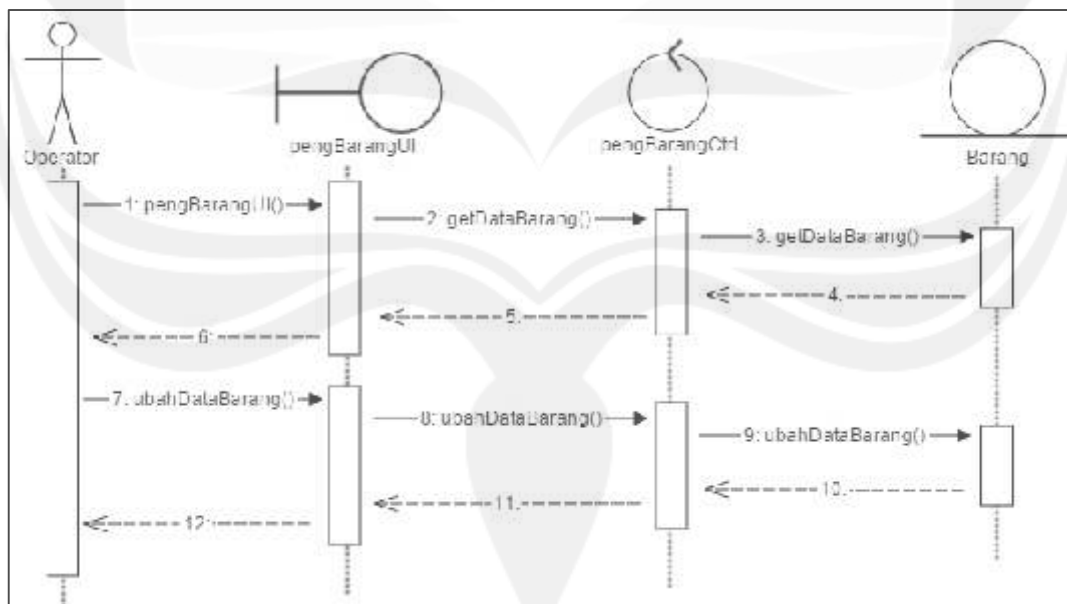
Gambar 2.20 Sequence Diagram Tampil Data Outlet

2.2.1.8 Fungsi Entri Data Barang



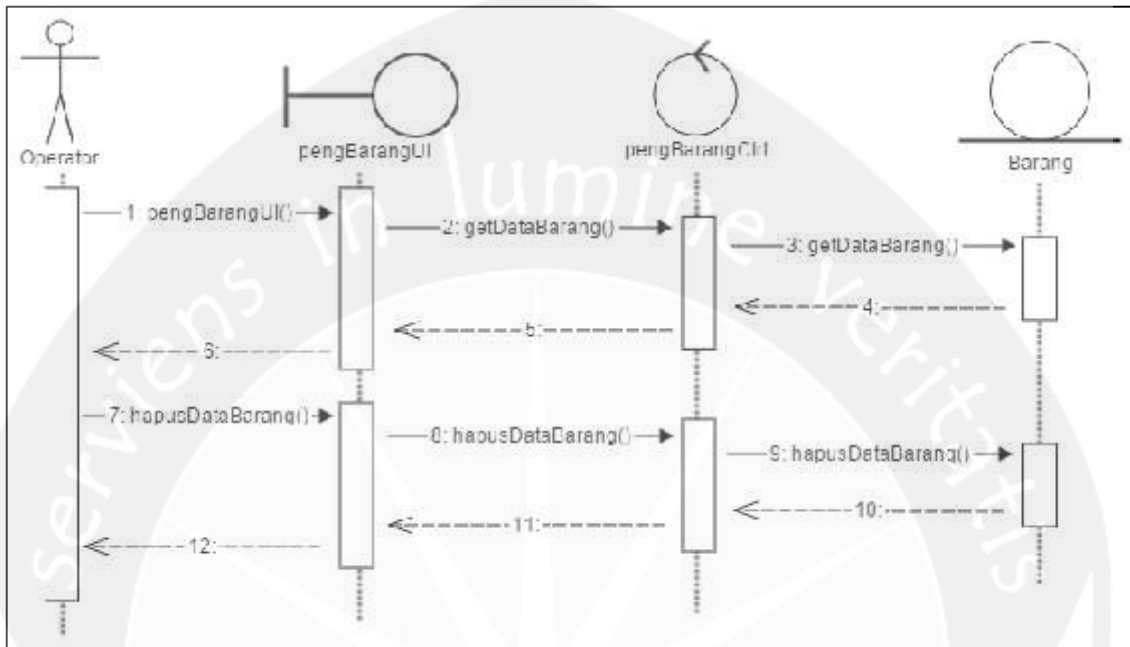
Gambar 2.21 Sequence Diagram Entri Barang Baru

2.2.1.9 Fungsi Ubah Data Barang



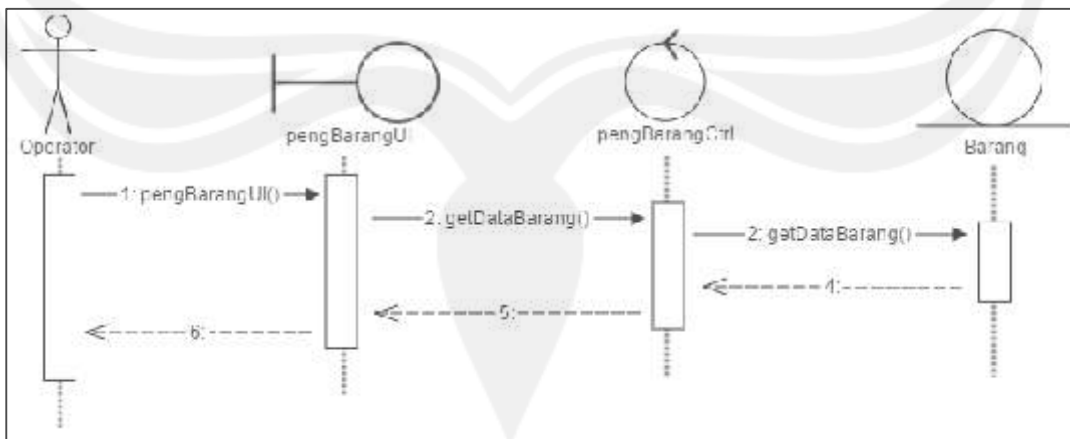
Gambar 2.22 Sequence Diagram Ubah Data Barang

2.2.1.10 Fungsi Hapus Data Barang



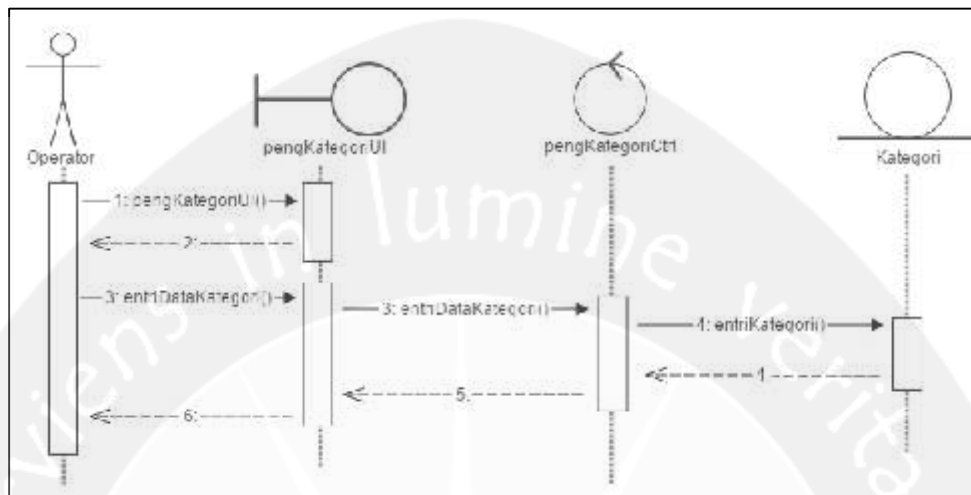
Gambar 2.23 Sequence Diagram Hapus Data Barang

2.2.1.11 Fungsi Tampil Data Barang



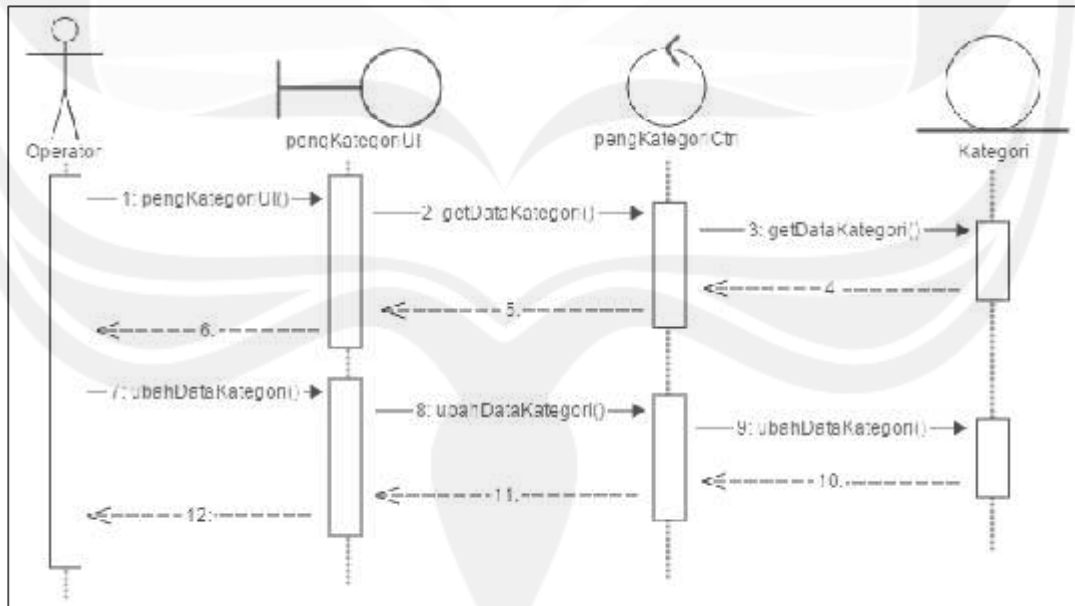
Gambar 2.24 Sequence Diagram Tampil Data Barang

2.2.1.12 Fungsi Entri Data Kategori



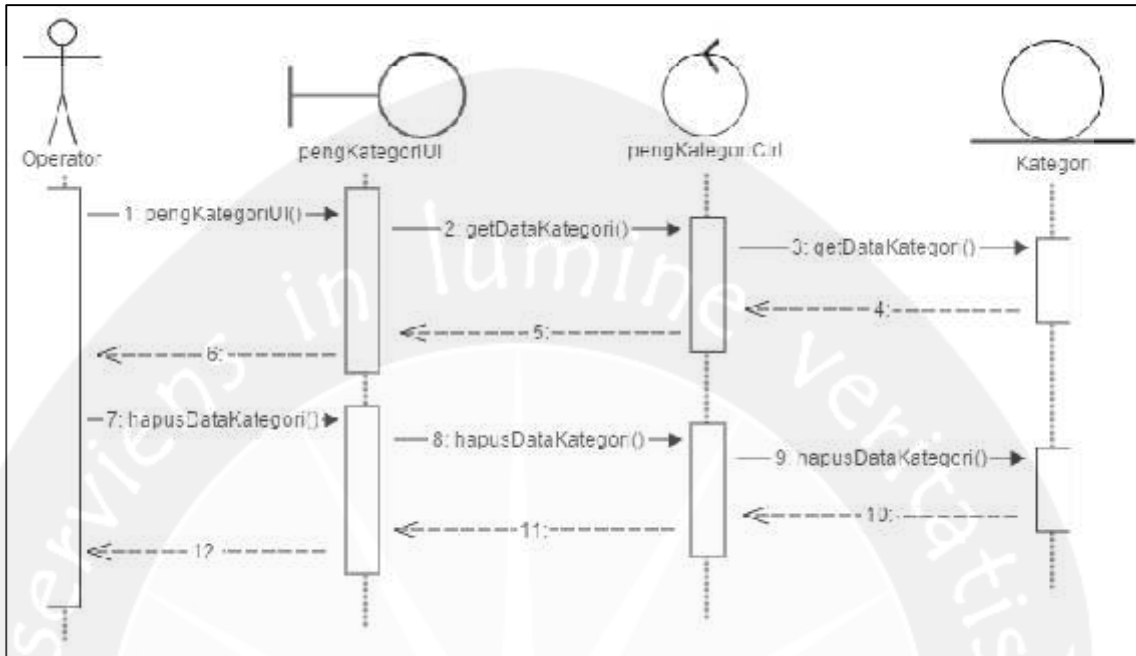
Gambar 2.25 Sequence Diagram Entri Data Kategori

2.2.1.13 Fungsi Ubah Data Kategori



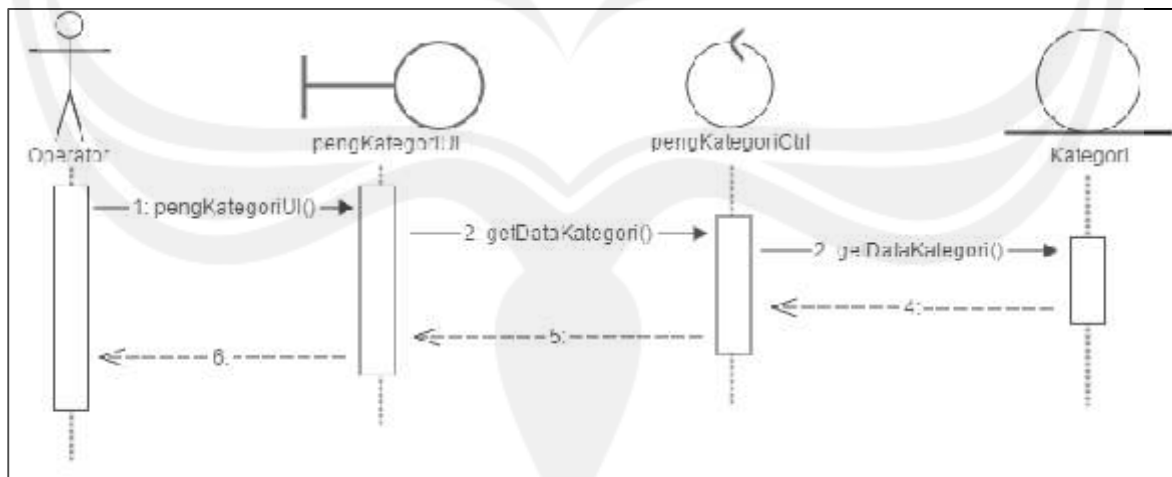
Gambar 2.26 Sequence Diagram Ubah Data Kategori

2.2.1.14 Fungsi Hapus Data Kategori



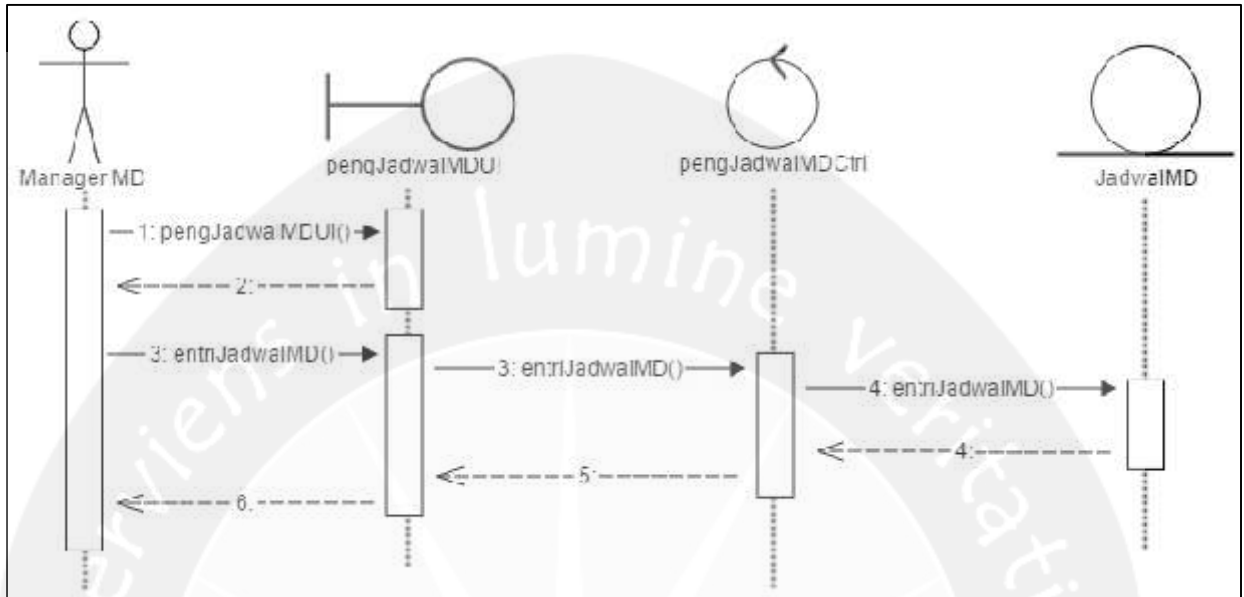
Gambar 2.27 Sequence Diagram Hapus Data Kategori

2.2.1.15 Fungsi Tampil Data Kategori



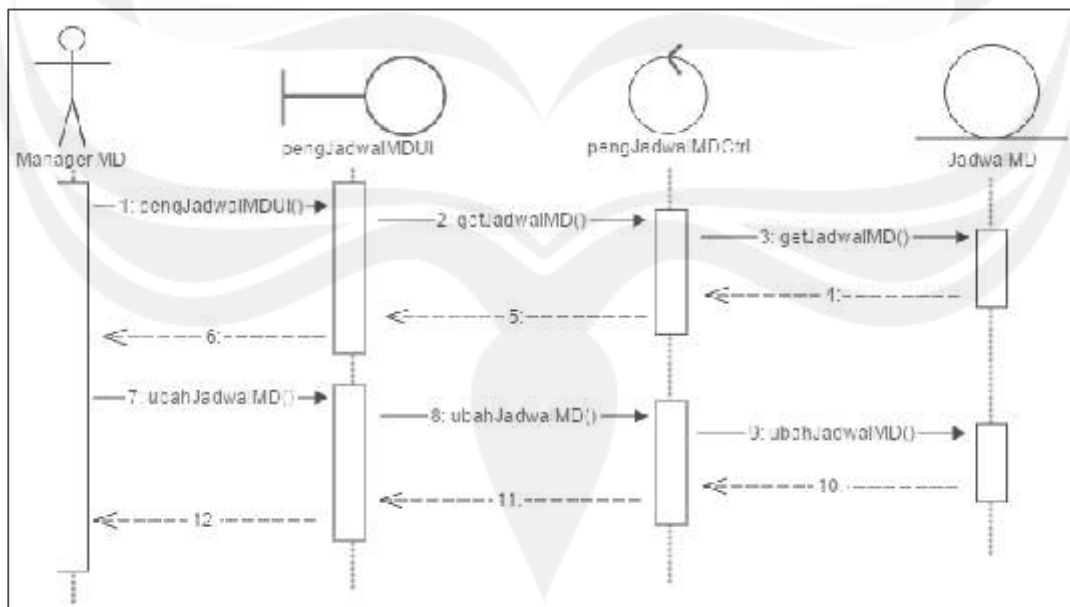
Gambar 2.28 Sequence Diagram Tampil Data Kategori

2.2.1.16 Fungsi Entri Jadwal MD



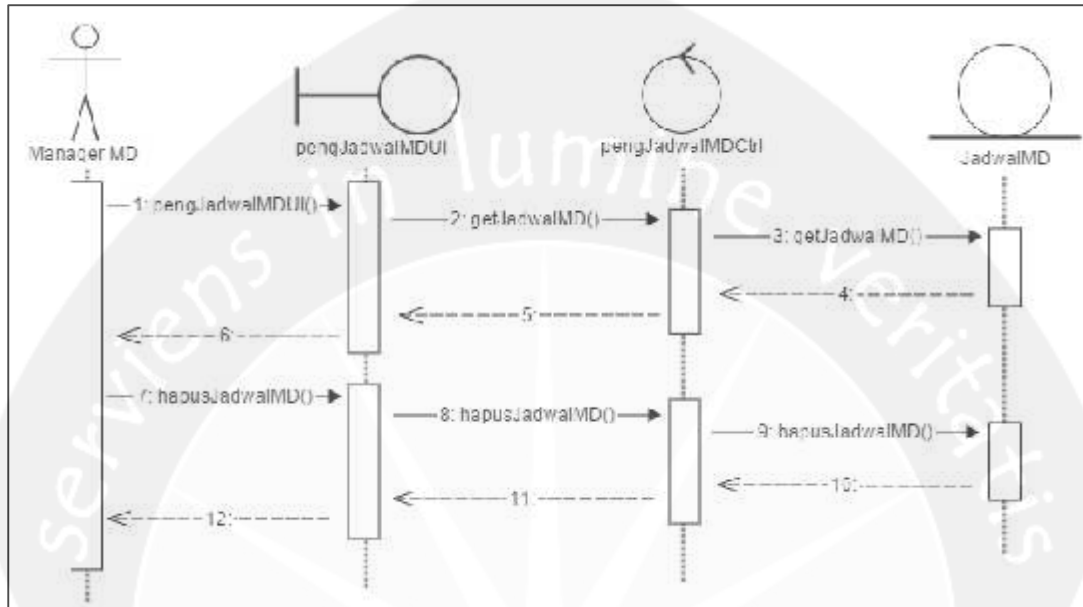
Gambar 2.29 Sequence Diagram Entri Jadwal MD

2.2.1.17 Fungsi Ubah Jadwal MD



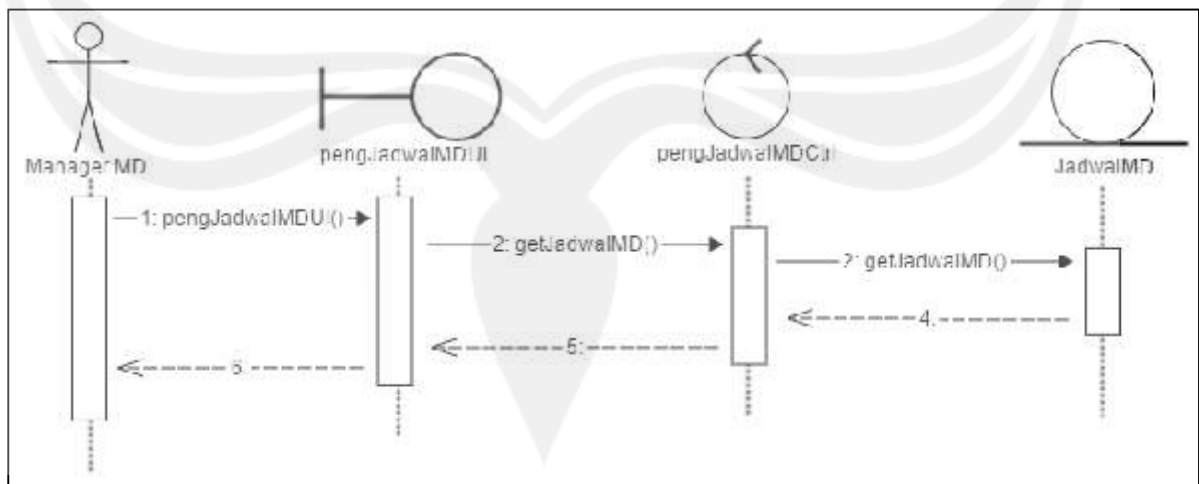
Gambar 2.30 Sequence Diagram Ubah Jadwal MD

2.2.1.18 Fungsi Hapus Jadwal MD



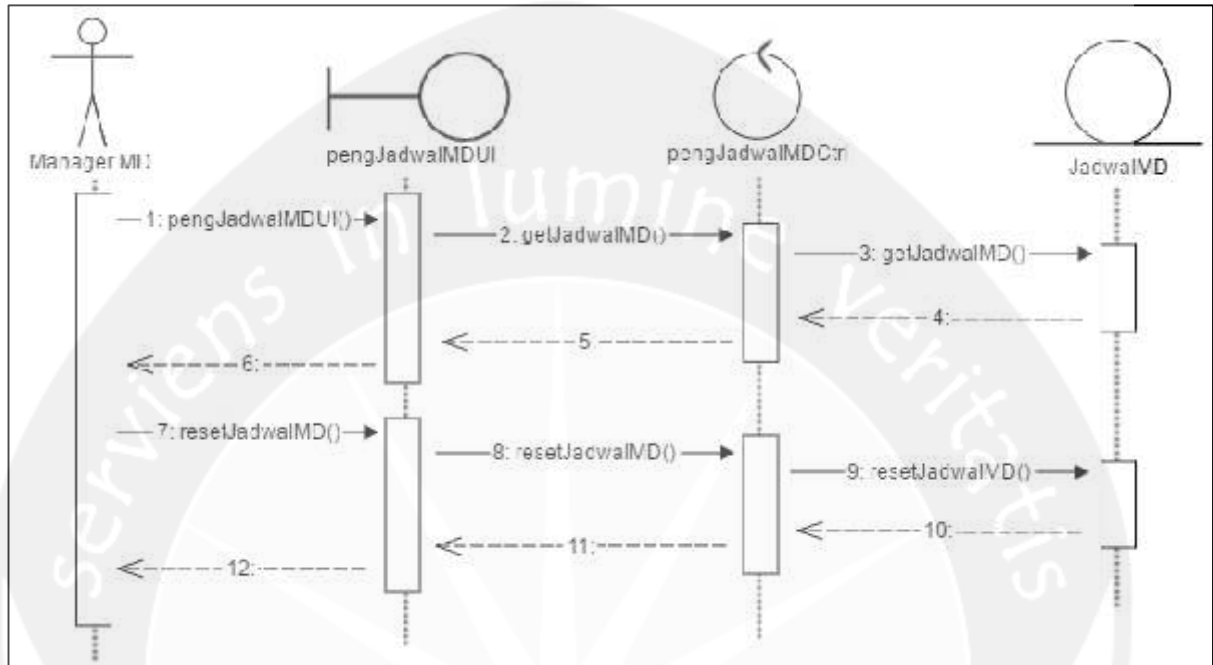
Gambar 2.31 Sequence Diagram Hapus Jadwal MD

2.2.1.19 Fungsi Tampil Jadwal MD



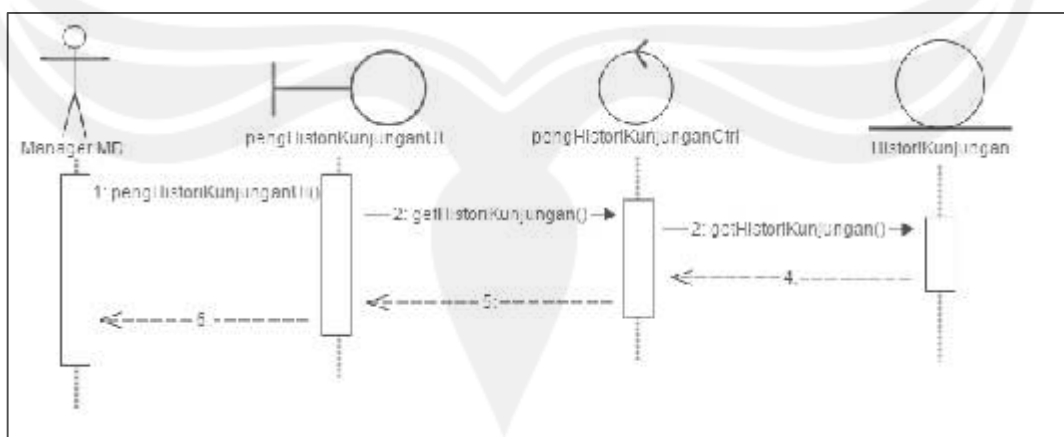
Gambar 2.32 Sequence Diagram Tampil Jadwal MD

2.2.1.20 Fungsi Reset Jadwal MD



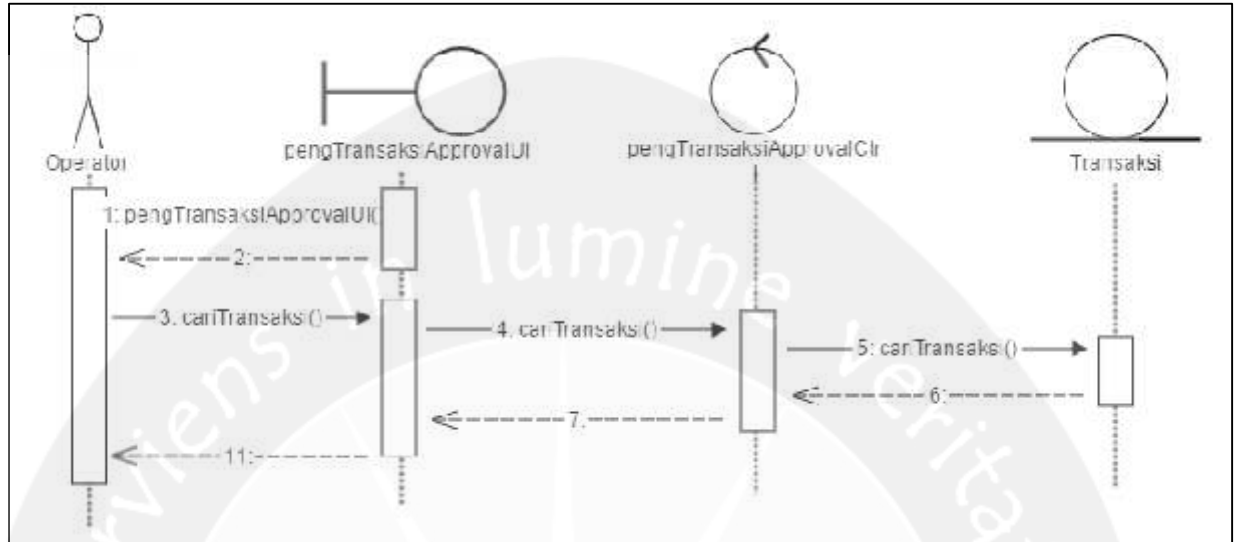
Gambar 2.33 Sequence Diagram Reset Jadwal MD

2.2.1.21 Fungsi Tampil Data Kunjungan MD



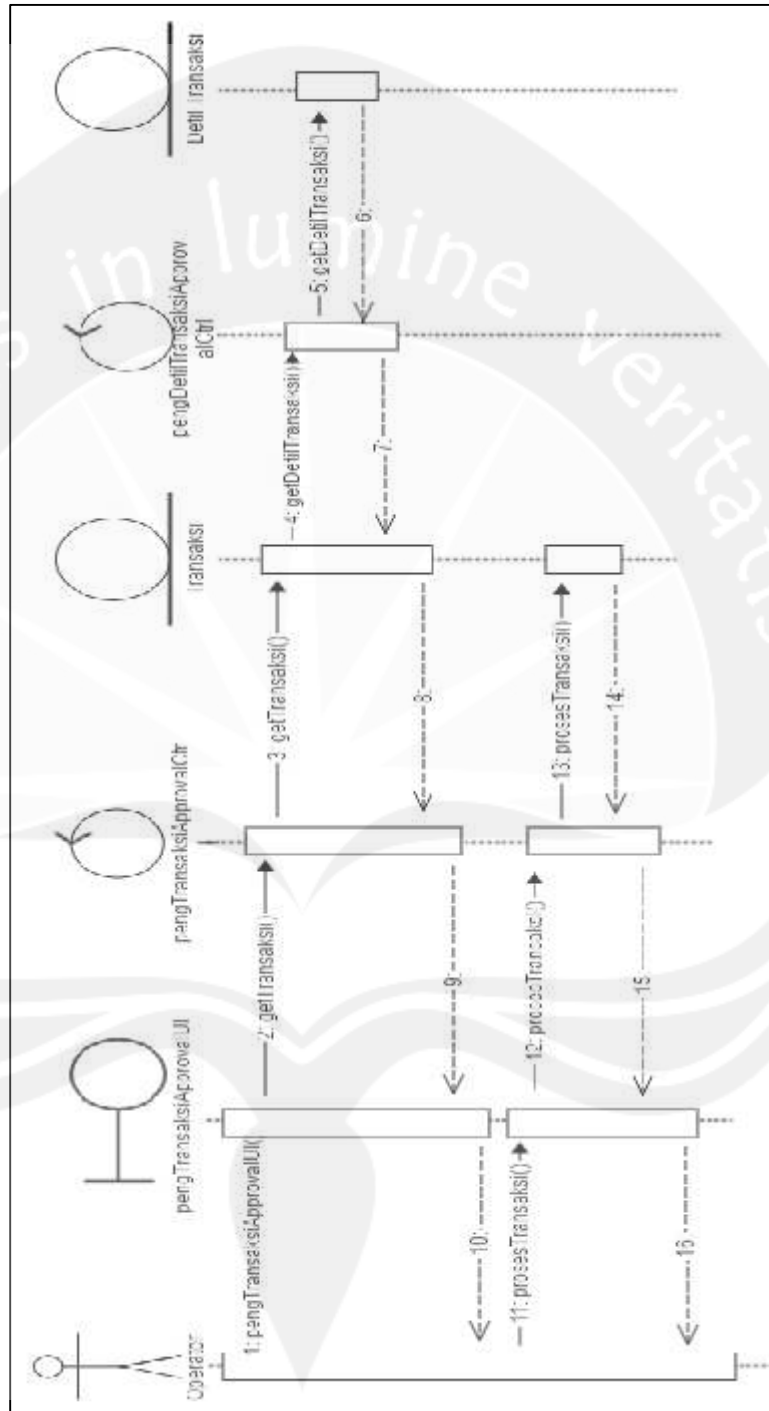
Gambar 2.34 Sequence Diagram Tampil Data Kunjungan MD

2.2.1.22 Fungsi Cari Transaksi



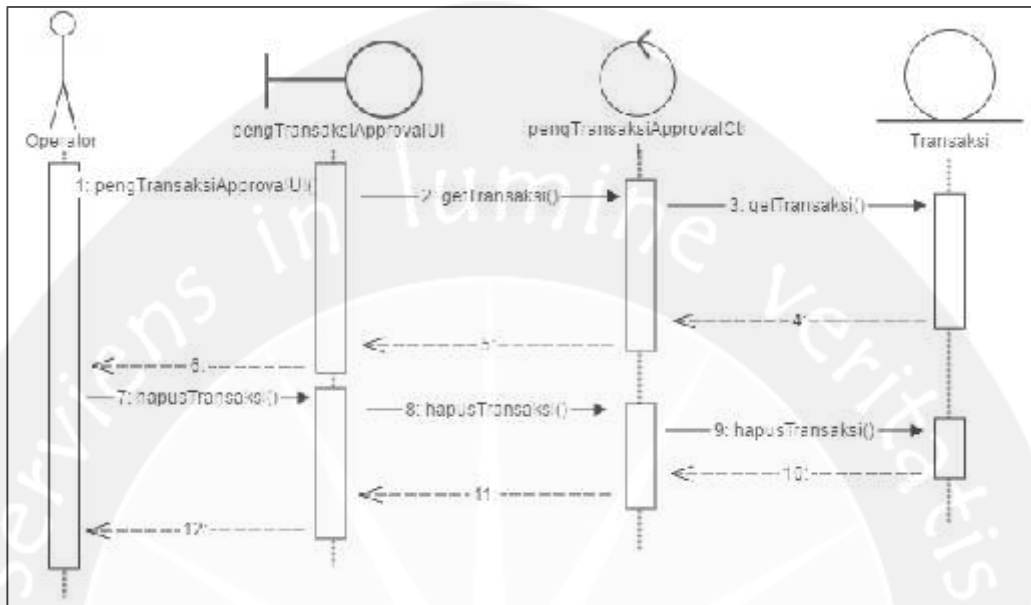
Gambar 2.35 Sequence Diagram Cari Transaksi

2.2.1.23 Fungsi Proses Transaksi



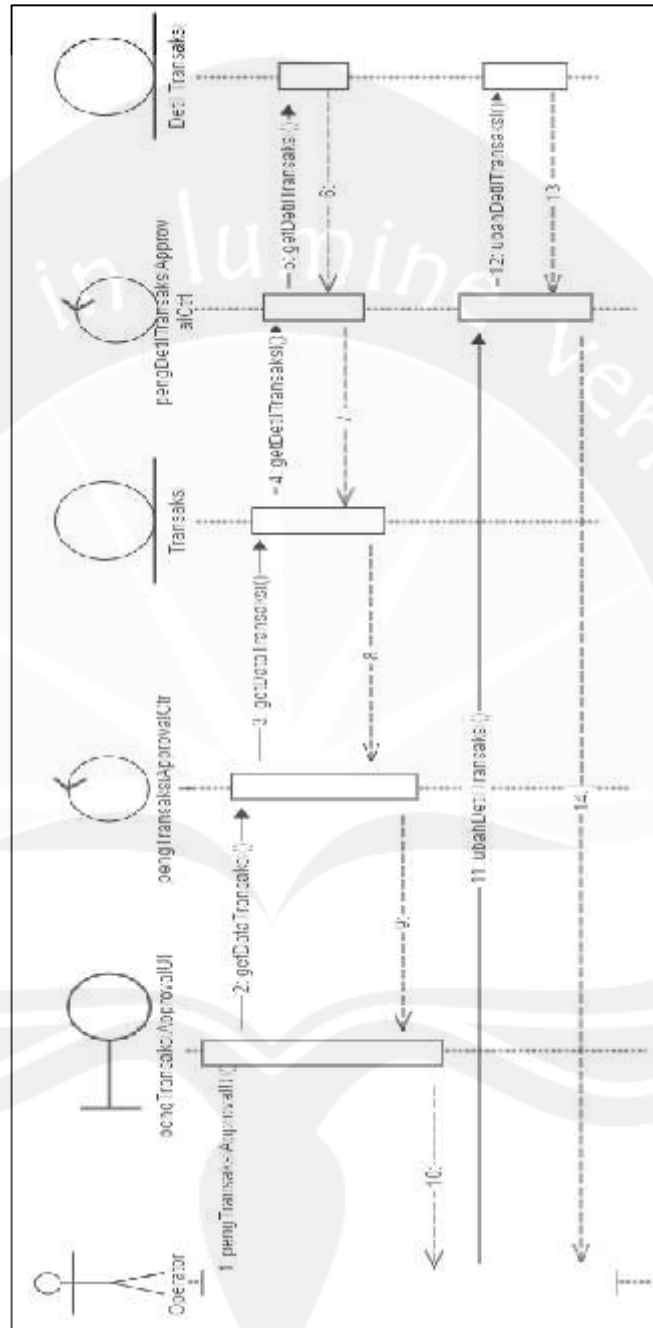
Gambar 2.36 Sequence Diagram Proses Transaksi

2.2.1.24 Fungsi Hapus Transaksi



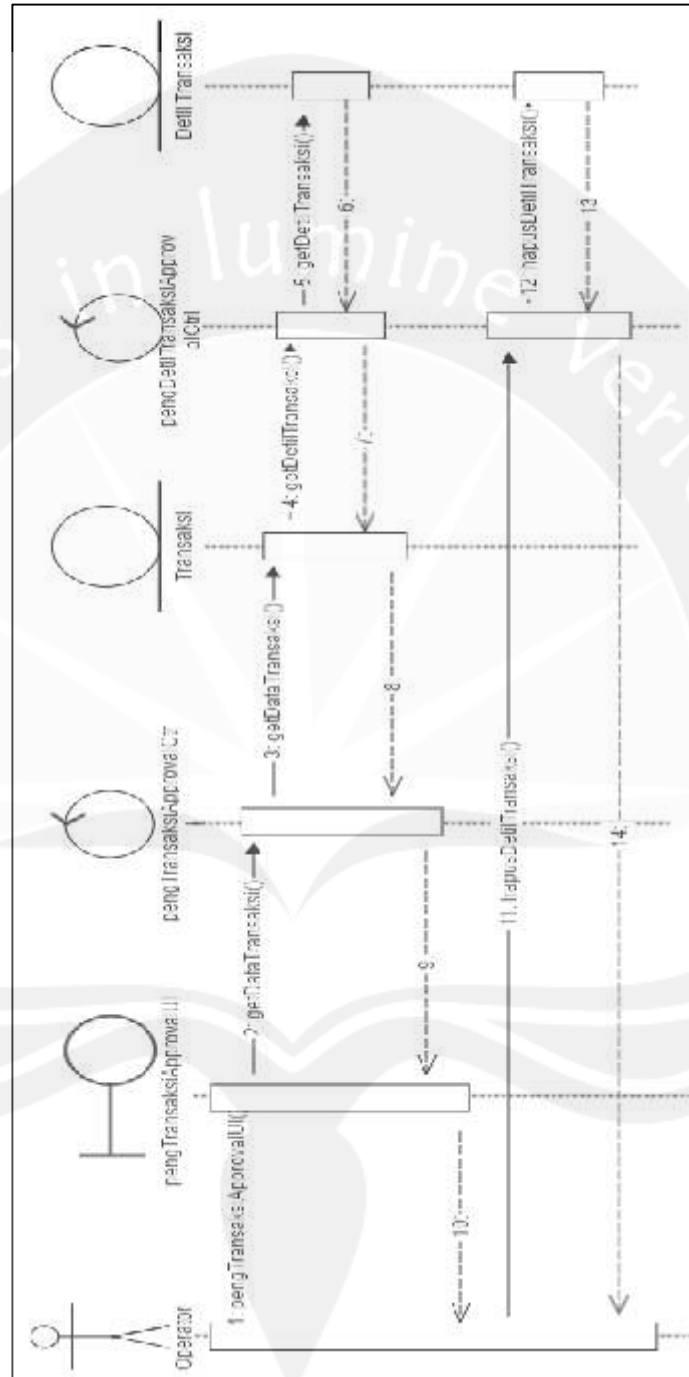
Gambar 2.37 Sequence Diagram Hapus Transaksi

2.2.1.25 Fungsi Ubah Detil Transaksi



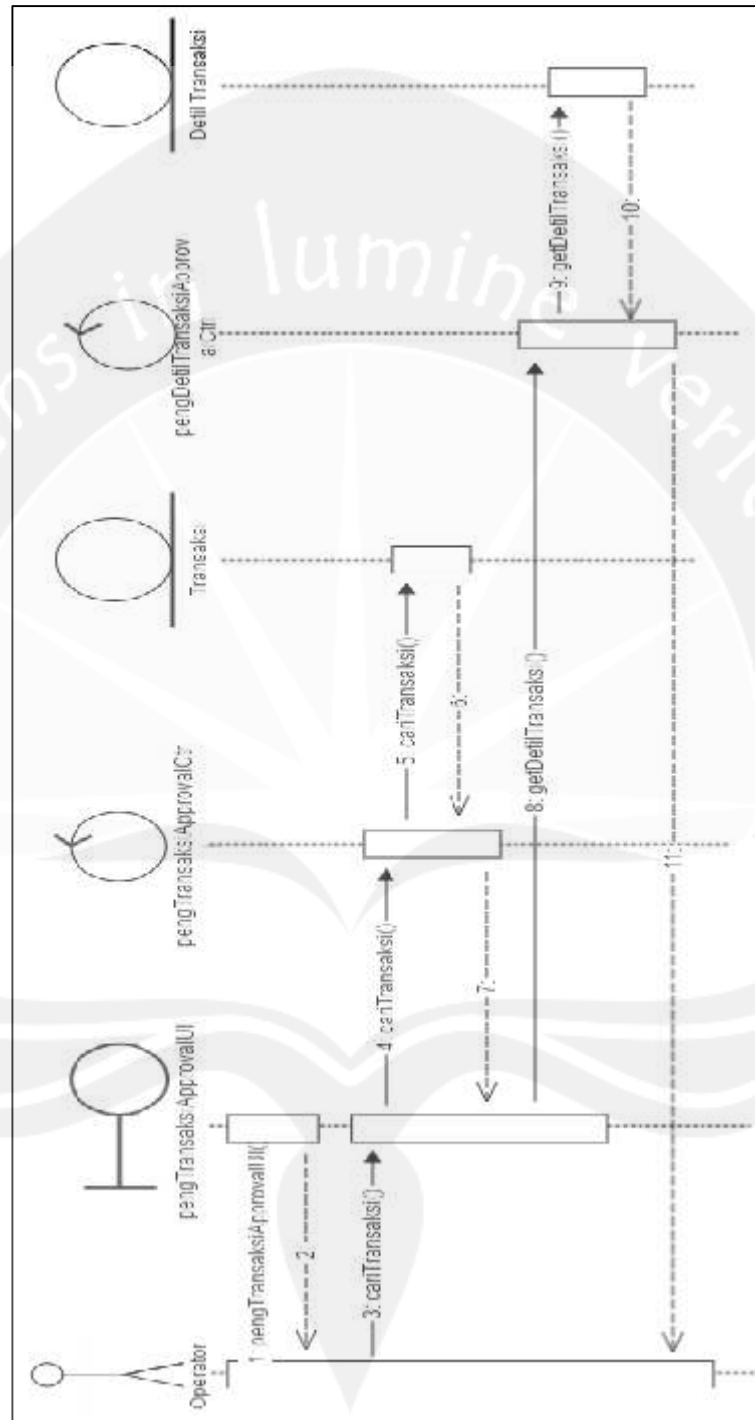
Gambar 2.38 Sequence Diagram Ubah Detil Transaksi

2.2.1.26 Fungsi Hapus Detil Transaksi



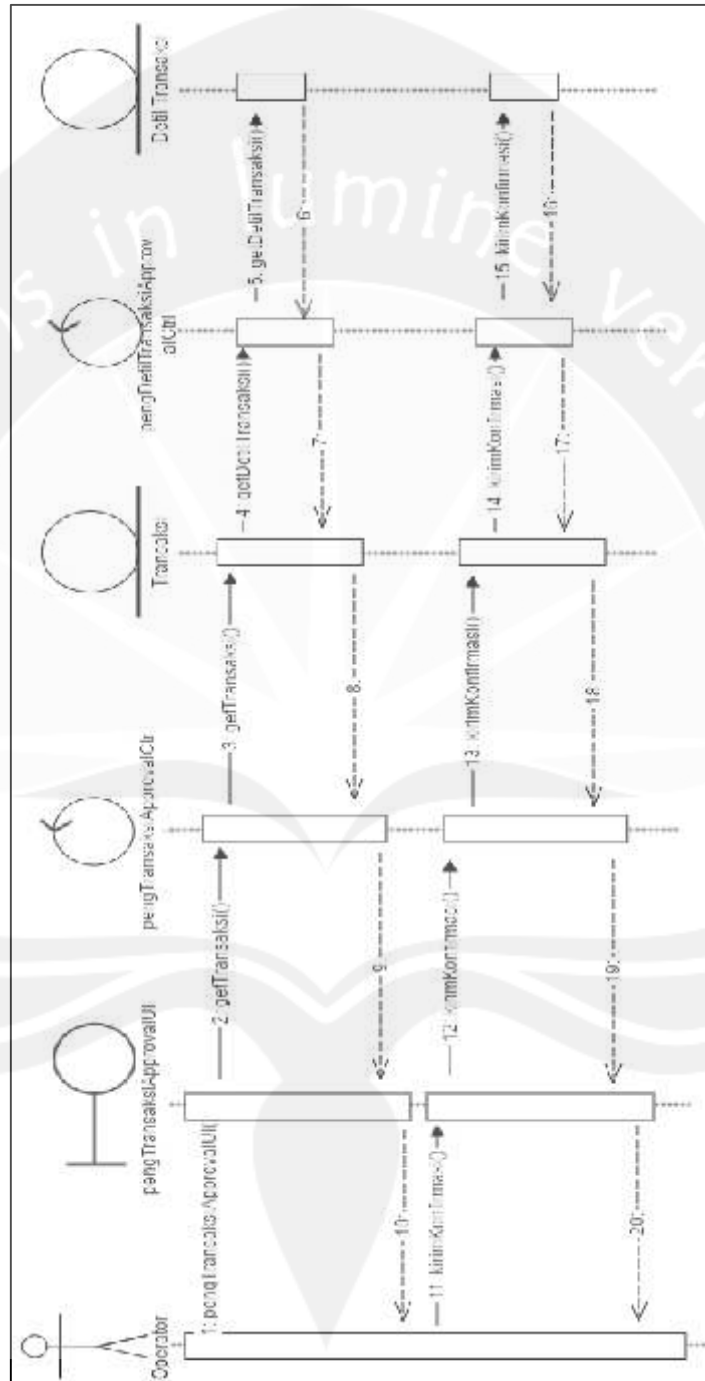
Gambar 2.39 Sequence Diagram Hapus Detil Transaksi

2.2.1.27 Fungsi Tampil Detil Transaksi



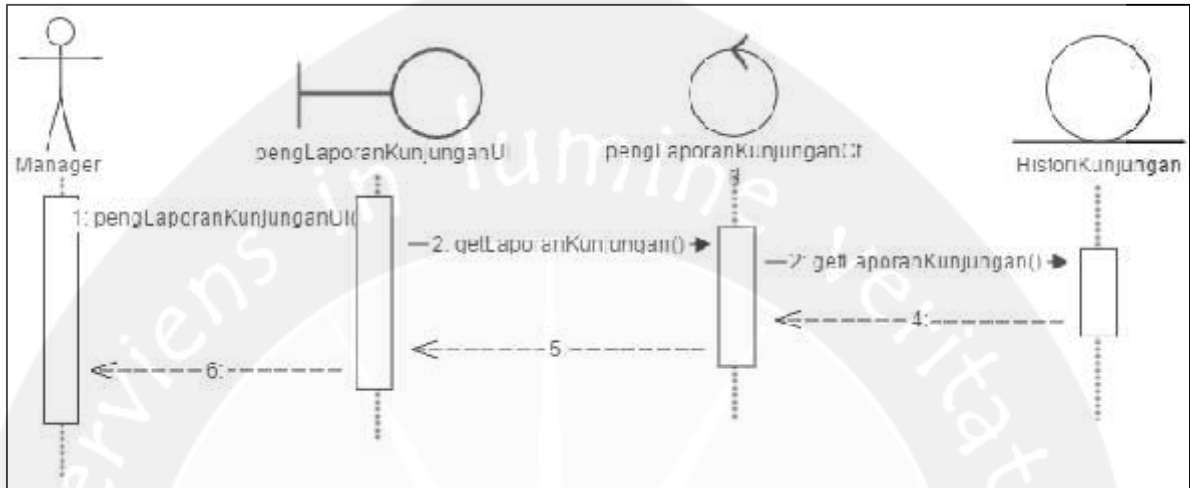
Gambar 2.40 Sequence Diagram Tampil Detil Transaksi

2.2.1.28 Fungsi Kirim Konfirmasi



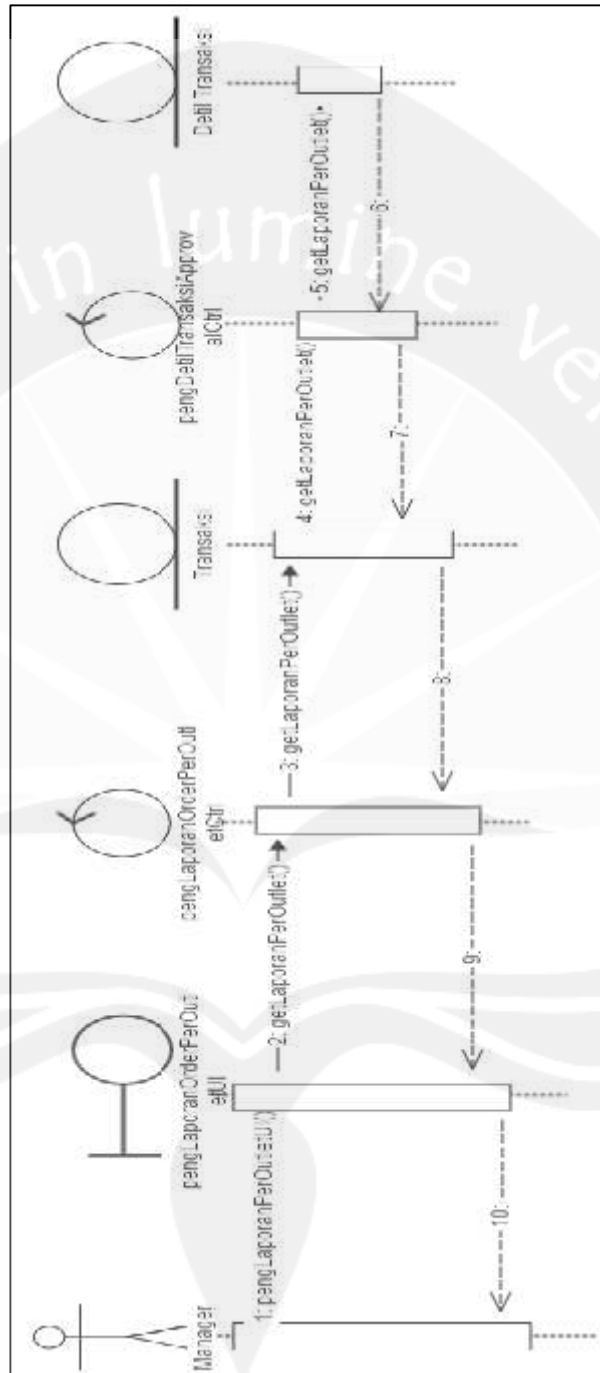
Gambar 2.41 Sequence Diagram Kirim Konfirmasi

2.2.1.29 Fungsi Laporan Kunjungan MD



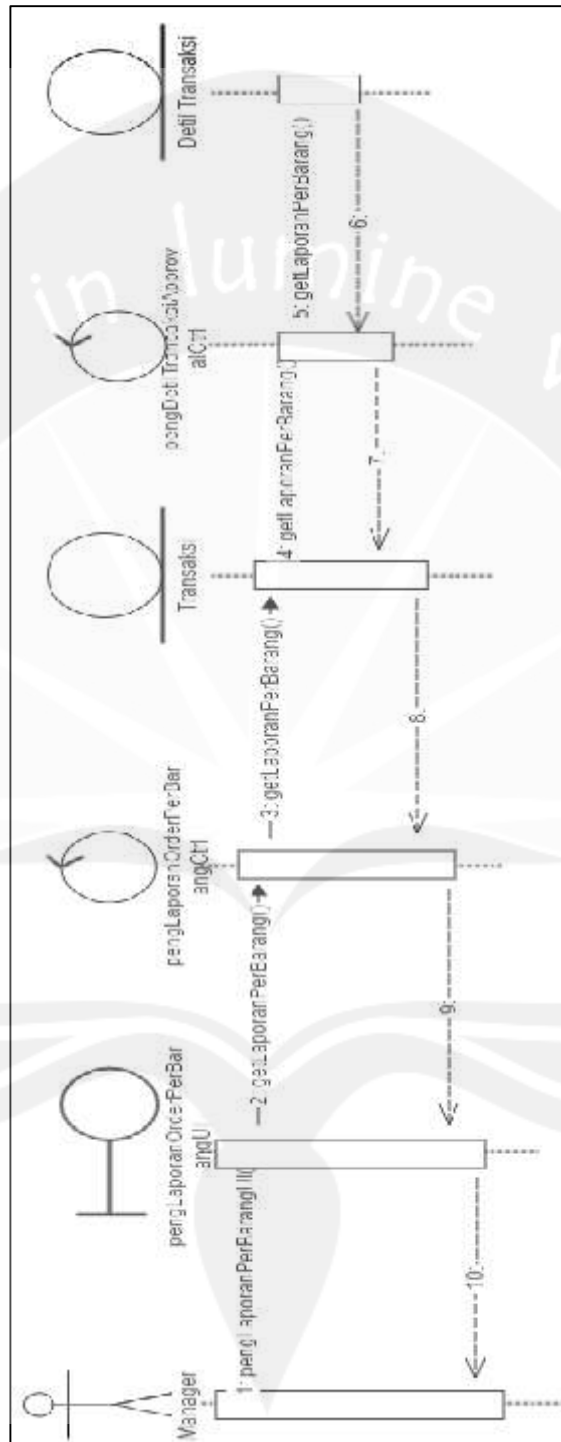
Gambar 2.42 *Sequence Diagram* Laporan Kunjungan MD

2.2.1.30 Fungsi Laporan Order per Outlet



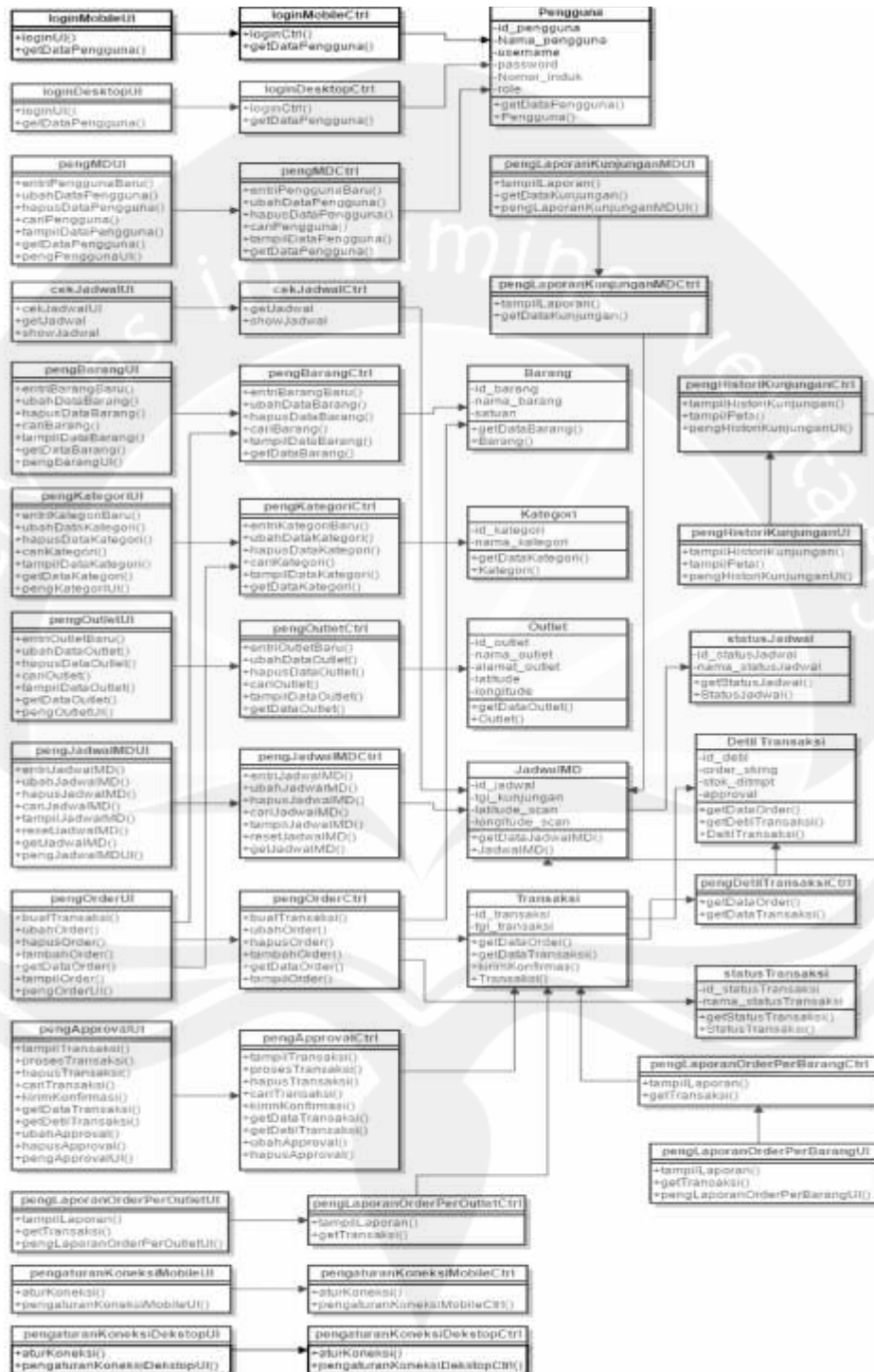
Gambar 2.43 Sequence Diagram Laporan Order per Outlet

2.2.1.31 Fungsi Laporan Order per Barang



Gambar 2.44 Sequence Diagram Laporan Order per Barang

2.2.3 Class Diagram



Gambar 2.45 Class Diagram MDGO

2.2.3 Class Diagram Specific Descriptions

2.2.3.1 Specific Design Class LoginMobileUI

LoginMobileUI	<<boundary>>
+ loginMobileUI() <i>Default</i> konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	
+ getDataPengguna() Operasi ini digunakan untuk mengambil data pengguna dari login.	

2.2.3.2 Specific Design Class cekJadwalUI

cekJadwalUI	<<boundary>>
+ cekJadwalUI <i>Default</i> konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	
+ getJadwal() Operasi ini digunakan untuk mengambil data jadwal.	
+ showJadwal() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data jadwal.	

2.2.3.1 Specific Design Class LoginDesktopUI

LoginDesktopUI	<<boundary>>
+ loginDekstopUI() <i>Default</i> konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	

+ getDataPengguna()

Operasi ini digunakan untuk mengambil data pengguna dari login.

2.2.3.3 *Specific Design Class* PengelolaanPenggunaUI

PengelolaanPenggunaUI	<<boundary>>
<p>+ entriPenggunaBaru() Operasi ini digunakan untuk memasukkan data pengguna baru ke dalam database.</p> <p>+ ubahDataPengguna() Operasi ini digunakan untuk mengubah data pengguna yang telah ada didalam database.</p> <p>+ hapusDataPengguna() Operasi ini digunakan untuk menghapus data pengguna yang telah dipilih dari database.</p> <p>+ cariPengguna() Operasi ini digunakan untuk mencari data pengguna yang telah ada didalam database.</p> <p>+ tampilDataPengguna() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data pengguna yang ada didalam database.</p> <p>+ getDataPengguna() Operasi ini digunakan untuk mengambil data pengguna dari pengguna</p> <p>+ pengPenggunaUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p>	

2.2.3.4 Specific Design Class PengelolaanBarangUI

PengelolaanBarangUI	<<boundary>>
<pre>+ entriBarangBaru() Operasi ini digunakan untuk memasukkan data barang baru ke dalam database. + ubahDataBarang() Operasi ini digunakan untuk mengubah data barang yang telah ada didalam database. + hapusDataBarang() Operasi ini digunakan untuk menghapus data barang yang telah dipilih dari database. + cariBarang() Operasi ini digunakan untuk mencari data barang yang telah ada didalam database. + tampilDataBarang() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data barang yang terdapat didalam database. + getDataBarang() Operasi ini digunakan untuk mengambil data barang dari pengguna. + pengBarangUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</pre>	

2.2.3.5 Specific Design Class PengelolaanKategoriUI

PengelolaanKategoriUI	<<boundary>>

```

+ entriKategoriBaru()
    Operasi ini digunakan untuk memasukkan data kategori
    baru kedalam database.
+ ubahDataKategori()
    Operasi ini digunakan untuk mengubah data kategori
    yang telah ada didalam database.
+ hapusDataKategori()
    Operasi ini digunakan untuk menghapus data kategori
    yang telah dipilih dari database.
+ cariKategori()
    Operasi ini digunakan untuk mencari data kategori
    yang terdapat didalam database.
+ tampilDataKategori()
    Operasi ini digunakan untuk menampilkan data
    kategori yang ada didalam database.
+ getDataKategori()
    Operasi ini digunakan untuk mengambil data kategori
    dari pengguna.
+ pengKategoriUI()
    Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi
    semua attribute dari kelas ini.

```

2.2.3.6 Specific Design Class PengelolaanOutletUI

PengelolaanOutletUI	<<boundary>>
<pre> + entriOutletBaru() Operasi ini digunakan untuk memasukkan data outlet baru kedalam database. </pre>	

+ `ubahDataOutlet()`
 Operasi ini digunakan untuk mengubah data outlet yang telah ada didalam database.

+ `hapusDataOutlet()`
 Operasi ini digunakan untuk menghapus data outlet yang dipilih dari database.

+ `cariOutlet()`
 Operasi ini digunakan untuk mencari data outlet yang telah ada didalam database.

+ `tampilDataOutlet()`
 Operasi ini digunakan untuk menampilkan data outlet yang terdapat didalam database.

+ `getDataOutlet()`
 Operasi ini digunakan untuk mengambil data outlet dari pengguna.

+ `pengOutletUI()`
 Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.

2.2.3.7 Specific Design Class PengelolaanJadwalMDUI

PengelolaanJadwalMDUI	<<boundary>>
<p>+ <code>entriJadwalMD()</code> Operasi ini digunakan untuk memasukkan data jadwal MD baru kedalam database.</p> <p>+ <code>ubahJadwalMD()</code> Operasi ini digunakan untuk mengubah data jadwal MD yang telah ada didalam database.</p>	

+ `hapusJadwalMD()`
 Operasi ini digunakan untuk menghapus data jadwal MD yang dipilih dari database.

+ `cariJadwalMD()`
 Operasi ini digunakan untuk mencari data jadwal MD yang telah ada didalam database.

+ `tampilJadwalMD()`
 Operasi ini digunakan untuk menampilkan data jadwal MD yang terdapat didalam database.

+ `resetJadwalMD()`
 Operasi ini digunakan untuk mengubah status jadwal MD.

+ `getJadwalMD()`
 Operasi ini digunakan untuk mengambil data jadwal MD dari pengguna

+ `pengJadwalMDUI()`
 Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.

2.2.3.8 Specific Design Class `PengelolaanOrderUI`

<code>PengelolaanOrderUI</code>	<<boundary>>
<p>+ <code>buatTransaksi()</code> Operasi ini digunakan untuk membuat transaksi baru untuk order.</p> <p>+ <code>ubahOrder()</code> Operasi ini digunakan untuk mengubah barang yang ada di daftar order.</p>	

+ `hapusOrder()`
 Operasi ini digunakan untuk menghapus barang yang ada di daftar order.

+ `tambahOrder()`
 Operasi ini digunakan untuk menambah barang ke dalam daftar order

+ `getDataOrder()`
 Operasi ini digunakan untuk mengambil data barang yang di order dari pengguna

+ `tampilOrder()`
 Operasi ini digunakan untuk menampilkan daftar order dari dalam database.

+ `pengOrderUI()`
 Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.

2.2.3.9 Specific Design Class PengelolaanApprovalUI

PengelolaanApprovalUI	<<boundary>>
<p>+ <code>tampilTransaksi()</code> Operasi ini digunakan untuk menampilkan transaksi yang telah ada dari dalam database.</p> <p>+ <code>prosesTransaksi()</code> Operasi ini digunakan untuk memproses transaksi.</p> <p>+ <code>hapusTransaksi()</code> Operasi ini digunakan untuk menghapus transaksi yang dipilih dari database.</p> <p>+ <code>cariTransaksi()</code></p>	

Operasi ini digunakan untuk mencari transaksi yang terdapat didalam database

+ kirimKonfirmasi()
Operasi ini digunakan untuk mengirim konfirmasi hasil transaksi.

+ getDataTransaksi()
Operasi ini digunakan untuk mengambil data transaksi dari pengguna

+ getDetilTransaksi()
Operasi ini digunakan untuk mengambil data detil transaksi dari pengguna

+ ubahApproval()
Operasi ini digunakan untuk mengubah approval untuk detil transaksi dari transaksi yang bersangkutan.

+ hapusApproval()
Operasi ini digunakan untuk menghapus approval untuk detil transaksi dari transaksi yang bersangkutan.

+ pengApprovalUI()
Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.

2.2.3.10 Specific Design Class
PengelolaanHistoriKunjunganUI

PengelolaanHistoriKunjunganUI	<<boundary>>
<p>+ tampilHistoriKunjungan() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data histori kunjungan yang telah ada didalam database.</p>	

```

+ tampilPeta()
  Operasi ini digunakan untuk menampilkan peta dari
  histori kunjungan berdasarkan latitude dan
  longitude.
+ pengHistoriKunjunganUI()
  Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi
  semua attribute dari kelas ini.

```

2.2.3.11 Specific Design Class
PengelolaanLaporanKunjunganMDUI

PengelolaanLaporanKunjunganMDUI	<<boundary>>
<pre> + tampilLaporan() Operasi ini digunakan untuk menampilkan laporan kunjungan MD. + getDataKunjungan() Operasi ini digunakan untuk mengambil data kunjungan pengguna. + pengLaporanKunjunganMDUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. </pre>	

2.2.3.12 Specific Design Class
PengelolaanLaporanOrderPerOutletUI

PengelolaanLaporanOrderPerOutletUI	<<boundary>>
<pre> + tampilLaporan() Operasi ini digunakan untuk menampilkan laporan </pre>	

kunjungan MD.

+ `getTransaksi()`
 Operasi ini digunakan untuk mengambil data transaksi pengguna.

+ `pengLaporanOrderPerOutletUI()`
 Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.

2.2.3.13 Specific Design Class
PengelolaanLaporanOrderPerBarangUI

PengelolaanLaporanOrderPerOutletUI	<<boundary>>
<p>+ <code>tampilLaporan()</code> Operasi ini digunakan untuk menampilkan laporan kunjungan MD.</p> <p>+ <code>getTransaksi()</code> Operasi ini digunakan untuk mengambil data transaksi pengguna.</p> <p>+ <code>pengLaporanOrderPerBarangUI()</code> Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p>	

2.2.3.14 Specific Design Class
pengaturanKoneksiMobileUI()

PengaturanKoneksiMobileUI(<<control>>
)	
<p>+ <code>aturKoneksi() : void</code></p>	

Prosedur ini digunakan untuk menyimpan masukan pengguna untuk pengaturan koneksi.

+ `PengaturanKoneksiMobileUI() : void`
 Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.

2.2.3.15 Specific Design Class pengaturanKoneksiDesktopUI()

<code>PengaturanKoneksiDesktopUI</code> <code>()</code>	<code><<control>></code>
<p>+ <code>aturKoneksi() : void</code> Prosedur ini digunakan untuk menyimpan masukan pengguna untuk pengaturan koneksi.</p> <p>+ <code>PengaturanKoneksiDesktopUI() : void</code> Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p>	

2.2.3.16 Specific Design Class LoginMobileCtrl()

<code>LoginMobileCtrl()</code>	<code><<control>></code>
<p>+ <code>loginMobileCtrl()</code> Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+ <code>getDataPengguna() : void</code> Prosedur ini digunakan untuk mengambil data pengguna dari pengguna.</p>	

2.2.3.17 Specific Design Class cekJadwalCtrl()

cekJadwalCtrl()	<<control>>
<p>+ showJadwal() : void Prosedur ini digunakan untuk menampilkan data jadwal yang diminta.</p> <p>+ getJadwal() : void Prosedur ini digunakan untuk mengambil data jadwal.</p>	

2.2.3.18 Specific Design Class LoginDekstopCtrl()

LoginDesktopCtrl()	<<control>>
<p>+ loginDekstopCtrl() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+ getDataPengguna() : void Prosedur ini digunakan untuk mengambil data pengguna dari pengguna.</p>	

2.2.3.19 Specific Design Class PengelolaanPenggunaCtrl()

PengelolaanPenggunaCtrl()	<<control>>
<p>+ entriPenggunaBaru() : void Prosedur ini digunakan untuk menginputkan data pengguna.</p> <p>+ ubahDataPengguna() : void Prosedur ini digunakan untuk mengubah data pengguna.</p>	

```

+ hapusDataPengguna() : void
    Prosedur ini digunakan untuk menghapus data
    pengguna.

+ cariPengguna() : void
    Prosedur ini digunakan untuk mencari data pengguna.

+ tampilDataPengguna() : void
    Prosedur ini digunakan untuk menampilkan data
    pengguna.

+ getDataPengguna() : void
    Prosedur ini digunakan untuk mengambil data pengguna
    dari pengguna.

+ PengPengguna
    Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi
    semua attribute dari kelas ini.

```

2.2.3.20 Specific Design Class PengelolaanBarangCtrl()

PengelolaanBarangCtrl()	<<control>>
<pre> + entriBarangBaru() : void Prosedur ini digunakan untuk menginputkan data barang. + ubahDataBarang() : void Prosedur ini digunakan untuk mengubah data barang. + hapusDataBarang() : void Prosedur ini digunakan untuk menghapus data barang. + cariBarang() : void Prosedur ini digunakan untuk mencari data barang. + tampilDataBarang() : void </pre>	

Prosedur ini digunakan untuk menampilkan data barang.

+ getDataBarang() : void

Prosedur ini digunakan untuk mengambil data barang dari pengguna.

+ PengBarang

Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.

2.2.3.21 Specific Design Class
PengelolaanKategoriCtrl()

PengelolaanKategoriCtrl()	<<control>>
<p>+ entriKategoriBaru() : void Prosedur ini digunakan untuk menginputkan data kategori.</p> <p>+ ubahDataKategori() : void Prosedur ini digunakan untuk mengubah data kategori.</p> <p>+ hapusDataKategori() : void Prosedur ini digunakan untuk menghapus data kategori.</p> <p>+ cariKategori() : void Prosedur ini digunakan untuk mencari data kategori.</p> <p>+ tampilDataKategori() : void Prosedur ini digunakan untuk menampilkan data kategori.</p> <p>+ getDataKategori() : void Prosedur ini digunakan untuk mengambil data kategori</p>	

dari pengguna.

+ PengKategori

Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.

2.2.3.22 Specific Design Class PengelolaanOutletCtrl()

PengelolaanOutletCtrl()	<<control>>
<p>+ entriOutletBaru() : void Prosedur ini digunakan untuk menginputkan data outlet.</p> <p>+ ubahDataOutlet() : void Prosedur ini digunakan untuk mengubah data outlet.</p> <p>+ hapusDataOutlet() : void Prosedur ini digunakan untuk menghapus data outlet.</p> <p>+ cariOutlet() : void Prosedur ini digunakan untuk mencari data outlet.</p> <p>+ tampilDataOutlet() : void Prosedur ini digunakan untuk menampilkan data outlet.</p> <p>+ getDataOutlet() : void Prosedur ini digunakan untuk mengambil data outlet dari pengguna.</p> <p>+ PengOutlet Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p>	

2.2.3.23 Specific

Design

Class

PengelolaanJadwalMDCtrl()

PengelolaanJadwalMDCtrl()	<<control>>
<pre>+ entriJadwalMD() : void Prosedur ini digunakan untuk menginputkan data jadwal. + ubahJadwalMD() : void Prosedur ini digunakan untuk mengubah data jadwal. + hapusJadwalMD() : void Prosedur ini digunakan untuk menghapus data jadwal. + cariJadwalMD() : void Prosedur ini digunakan untuk mencari data jadwal. + tampilJadwalMD() : void Prosedur ini digunakan untuk menampilkan data jadwal. + resetJadwalMD() : void Prosedur ini digunakan untuk mereset data jadwal. + getJadwalMD() : void Prosedur ini digunakan untuk mengambil data jadwal dari pengguna. + PengJadwalMD Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</pre>	

2.2.3.24 Specific Design Class PengelolaanOrderCtrl()

PengelolaanOrderCtrl()	<<control>>

```

+ buatTransaksi() : void
    Prosedur ini digunakan untuk membuat transaksi untuk
    order.

+ ubahOrder(): void
    Prosedur ini digunakan untuk mengubah data barang di
    daftar order.

+ hapusOrder(): void
    Prosedur ini digunakan untuk menghapus data barang
    di daftar order.

+ tambahOrder(): void
    Prosedur ini digunakan untuk menambah data barang di
    daftar order.

+ getDataOrder(): void
    Prosedur ini digunakan untuk mengambil data order
    dari pengguna.

+ tampilOrder(): void
    Prosedur ini digunakan untuk menampilkan data order.

+ PengOrder
    Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi
    semua attribute dari kelas ini.

```

2.2.3.25 Specific Design Class
PengelolaanApprovalCtrl()

PengelolaanApprovalCtrl()	<<control>>
<pre> + tampilTransaksi(): void Prosedur ini digunakan untuk menampilkan transaksi. + prosesTransaksi(): void </pre>	

Prosedur ini digunakan untuk memproses transaksi.

+ hapusTransaksi(): void
Prosedur ini digunakan untuk menghapus transaksi.

+ cariTransaksi(): void
Prosedur ini digunakan untuk mencari transaksi berdasarkan tanggal.

+ kirimKonfirmasi(): void
Prosedur ini digunakan untuk mengirim konfirmasi transaksi.

+ getDataTransaksi(): void
Prosedur ini digunakan untuk mengambil data transaksi pengguna.

+ getDetilTransaksi(): void
Prosedur ini digunakan untuk mengambil data detil transaksi pengguna.

+ ubahApproval(): void
Prosedur ini digunakan untuk mengubah approval dari detil transaksi.

+ hapusApproval(): void
Prosedur ini digunakan untuk menghapus barang dari detil transaksi.

+ PengApproval
Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.

2.2.3.26 Specific Design Class
PengelolaanHistoriKunjunganCtrl()

PengelolaanHistoriKunjunga	<<control>>
-----------------------------------	--------------------------------

nCtrl()	
<pre> + tampilHistoriKunjungan() : void Prosedur ini digunakan untuk menampilkan data histori kunjungan. + tampilPeta() : void Prosedur ini digunakan untuk menampilkan peta dari latitude dan longitude histori kunjungan. + PengHistoriKunjungan Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. </pre>	

2.2.3.27 Specific Design Class
PengelolaanLaporanKunjunganMDCtrl()

PengelolaanLaporanKunjunga	<<control>>
nMDCtrl()	
<pre> + tampilLaporan() : void Prosedur ini digunakan untuk menampilkan laporan kunjungan MD. + getDataKunjungan(tgl_kunjungan : date) : HistoriKunjungan Fungsi ini digunakan untuk mengambil data kunjungan berdasarkan tanggal kunjungan. + PengLaporanKunjunganMD Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. </pre>	

2.2.3.28 Specific Design Class pengDetilTransCtrl()

pengDetilTransCtrl()	<<control>>
<pre>+ getDataOrder() : void Prosedur ini digunakan untuk mengambil data order untuk daftar order. + getDataTransaksi() : void Prosedur ini digunakan untuk mengambil data transaksi.</pre>	

2.2.3.29 Specific Design Class PengelolaanLaporanOrderPerOutletCtrl()

PengelolaanLaporanOrderPer OutletCtrl()	<<control>>
<pre>+ tampilLaporan() : void Prosedur ini digunakan untuk menampilkan laporan order per outlet. + getTransaksi(tgl_transaksi : date) : Transaksi Fungsi ini digunakan untuk mengambil data transaksi berdasarkan tanggal transaksi dari order. + PengLaporanOrderPerOutlet Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</pre>	

2.2.3.30 Specific Design Class PengelolaanLaporanOrderPerBarangCtrl()

PengelolaanLaporanOrderPer	<<control>>
-----------------------------------	--------------------------------

BarangCtrl()	
<pre>+ tampilLaporan() : void Prosedur ini digunakan untuk menampilkan laporan order per barang.</pre> <pre>+ getTransaksi(tgl_transaksi : date) : Transaksi Fungsi ini digunakan untuk mengambil data transaksi berdasarkan tanggal transaksi dari order.</pre> <pre>+ PengLaporanOrderPerBarang Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</pre>	

2.2.3.31 Specific Design Class
pengaturanKoneksiMobileCtrl()

PengaturanKoneksiMobileCtrl()	<<control>>
<pre>+ aturKoneksi() : void Prosedur ini digunakan untuk menyimpan masukkan pengguna untuk pengaturan koneksi.</pre>	

2.2.3.32 Specific Design Class
pengaturanKoneksiDesktopCtrl()

PengaturanKoneksiDesktopCtrl()	<<control>>
<pre>+ aturKoneksi() : void Prosedur ini digunakan untuk menyimpan masukkan</pre>	

pengguna untuk pengaturan koneksi.

2.2.3.33 Specific Design Class MD

Pengguna	<<Entity>>
<ul style="list-style-type: none">- id_pengguna : string Atribut ini digunakan untuk menyimpan data id dari pengguna.- Nama_pengguna : string Atribut ini digunakan untuk menyimpan data nama dari pengguna.- username : double Atribut ini digunakan untuk menyimpan data nama dari pengguna.- password : double Atribut ini digunakan untuk menyimpan data sandi dari pengguna.- Nomor_induk : integer Atribut ini digunakan untuk menyimpan data nomor induk dari pengguna.	
<ul style="list-style-type: none">+ getDataPengguna() Digunakan untuk mengambil data pengguna.+ Pengguna() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas Pengguna.	

2.2.3.34 Specific Design Class Barang()

Barang	<<Entity>>
<ul style="list-style-type: none">- id_barang : string	

Atribut ini digunakan untuk menyimpan data id dari barang.

- Nama_barang : string

Atribut ini digunakan untuk menyimpan data nama dari barang.

- satuan : string

Atribut ini digunakan untuk menyimpan data satuan dari barang.

+ getDataBarang()

Digunakan untuk mengambil data Barang.

+ Barang()

Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas Barang.

2.2.3.35 Specific Design Class Kategori()

Kategori

<<Entity>>

- id_kategori: string

Atribut ini digunakan untuk menyimpan data id dari kategori.

- Nama_kategori : string

Atribut ini digunakan untuk menyimpan data nama dari kategori.

+ getDataKategori()

Digunakan untuk mengambil data Kategori.

+ Kategori()

Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas Kategori.

2.2.3.36 Specific Design Class Outlet()

Outlet	<<Entity>>
<ul style="list-style-type: none">- id_outlet: string Atribut ini digunakan untuk menyimpan data id dari outlet.- Nama_outlet: string Atribut ini digunakan untuk menyimpan data nama dari outlet.- alamat_outlet: string Atribut ini digunakan untuk menyimpan data alamat dari outlet.- qrcode: string Atribut ini digunakan untuk menyimpan data QR Code dari outlet.	
<ul style="list-style-type: none">+ getDataOutlet() Digunakan untuk mengambil data Outlet.+ Outlet() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas Outlet.	

2.2.3.37 Specific Design Class JadwalMD()

JadwalMD	<<Entity>>
<ul style="list-style-type: none">- id_jadwal : string Atribut ini digunakan untuk menyimpan data id dari barang.- Tgl_kunjungan : string Atribut ini digunakan untuk menyimpan data tanggal dari jadwal.	

- latitude: string
Atribut ini digunakan untuk menyimpan data latitude dari histori kunjungan.
- longitude: string
Atribut ini digunakan untuk menyimpan data longitude dari histori kunjungan.
- Waktu : string
Atribut ini digunakan untuk menyimpan data waktu dari histori kunjungan.

- + getJadwalMD()
Digunakan untuk mengambil data Jadwal MD.
- + JadwalMD()
Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas JadwalMD.

2.2.3.38 Specific Design Class Transaksi()

Transaksi	<<Entity>>
<ul style="list-style-type: none"> - id_transaksi: string Atribut ini digunakan untuk menyimpan data id dari transaksi. - tgl_transaksi: date Atribut ini digunakan untuk menyimpan data tanggal dari transaksi. 	
<ul style="list-style-type: none"> + getDataOrder() Digunakan untuk mengambil data order. + getDataTransaksi() Digunakan untuk mengambil data transaksi + kirimKonfirmasi() 	

Digunakan untuk mengambil data pengiriman konfirmasi transaksi.

+ Transaksi()

Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas Transaksi.

2.2.3.39 Specific Design Class DetilTransaksi()

DetilTransaksi	<<Entity>>
<p>- id_detil: string Atribut ini digunakan untuk menyimpan data id dari detil transaksi.</p> <p>- Order_skrng: integer Atribut ini digunakan untuk menyimpan data jumlah order.</p> <p>- stok_ditmp: integer Atribut ini digunakan untuk menyimpan data stok fisik.</p> <p>- approval : integer Atribut ini digunakan untuk menyimpan data approval.</p>	
<p>+ getDataOrder() Digunakan untuk mengambil data order.</p> <p>+ getDetilTransaksi() Digunakan untuk mengambil data detil transaksi.</p> <p>+ DetilTransaksi() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas DetilTransaksi.</p>	

2.2.3.40 Specific Design Class statusTransaksi

DetailTransaksi	<<Entity>>
<p>- id_statusTransaksi Atribut ini digunakan untuk menyimpan data nama status transaksi.</p> <p>- nama_statusTransaksi Atribut ini digunakan untuk menyimpan data nama status transaksi.</p>	
<p>+ getStatusTransaksi() Digunakan untuk mengambil data status transaksi.</p> <p>+ StatusTransaksi() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas Status Transaksi.</p>	

2.2.3.41 Specific Design Class Status Jadwal

DetailTransaksi	<<Entity>>
<p>- id_statusJadwal Atribut ini digunakan untuk menyimpan data nama status jadwal.</p> <p>- nama_statusJadwal Atribut ini digunakan untuk menyimpan data nama status jadwal.</p>	
<p>+ getStatusJadwal () Digunakan untuk mengambil data status jadwal.</p> <p>+ StatusJadwal() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas Status Jadwal.</p>	

PERANCANGAN DATA

3.1 Dekomposisi Data

3.1.1 Deskripsi Entitas Tabel Barang			
Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_barang	Variable character	10	Id barang, primary key
nama_barang	Variable Character	255	Nama dari barang
satuan	Variable Character	255	Satuan untuk barang

3.1.2 Deskripsi Entitas Tabel Outlet			
Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_outlet	Variable character	10	Id outlet, Primary Key
nama_outlet	variable Character	255	Nama dari outlet
alamat_outlet	Variable Character	255	Alamat dari outlet
latitude_outlet	Variable Character	255	Latitude dari outlet
longitude_outlet	Variable Character	255	Longitude dari outlet

3.1.3 Deskripsi Entitas Tabel User			
Nama	Tipe	Penjang	Keterangan
id_user	Variable character	10	ID dari pengguna, primary key

nama_user	Variable Character	255	Nama dari pengguna
username	Variable Character	255	Username dari pengguna
password	Variable Character	255	Sandi dari pengguna
nomor_induk	Variable Character	255	Nomor induk dari pengguna
foto	Image	-	Foto dari pengguna

3.1.4 Deskripsi Entitas Tabel Kategori

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_kategori	variable character	10	Id dari kategori, primary key
nama_kategori	Variable Character	255	Nama dari kategori

3.1.5 Deskripsi Entitas Tabel JadwalMD

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_jadwal	variable character	10	Id dari jadwal MD, primary key
tgl_kunjungan	Variable Character	255	Tanggal kunjungan jadwal
Latitude_scan	Variable character	255	Posisi latitude dari letak MD
Longitude_scan	Variable character	255	Posisi longitude dari letak MD
Waktu	Variable Character	255	Waktu histori kunjungan

3.1.6 Deskripsi Entitas Tabel Transaksi

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_transaksi	variable character	10	Id dari Transaksi, primary key
tgl_transaksi	Date	-	Tanggal transaksi

3.1.7 Deskripsi Entitas Tabel Detil Transaksi

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_detil	variable character	10	Id dari Detil Transaksi, primary key
stok_ditmpt	Integer	-	Stok fisik yang terdapat di outlet
Order_skrng	Integer	-	Jumlah barang yang di order
Approval	Integer	-	Jumlah barang yang disetujui untuk di order

3.1.9 Deskripsi Entitas Tabel StatusTransaksi

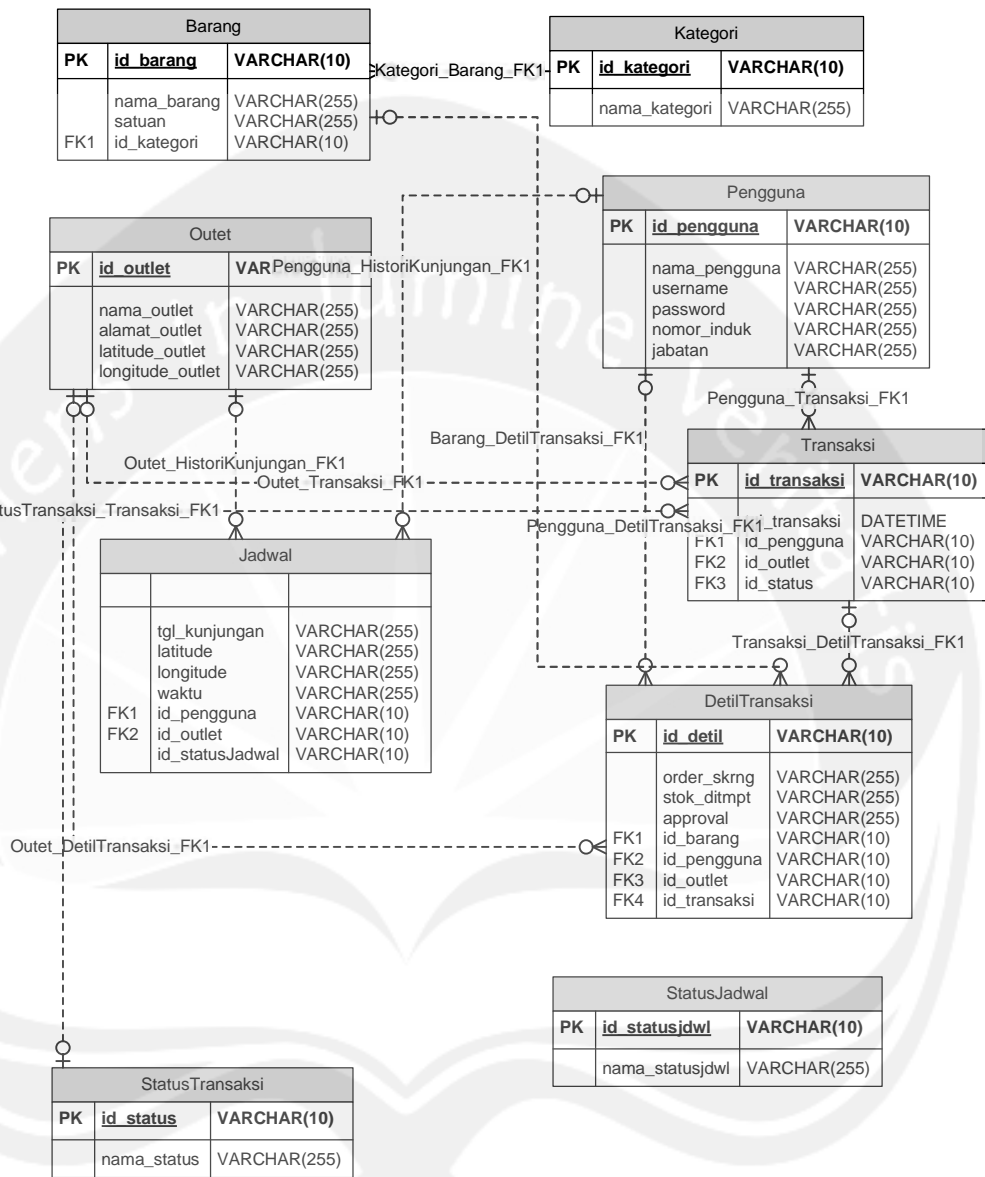
Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_status	variable character	10	Id dari status untuk transaksi, primary key
nama_status	Variable Character	255	Nama dari status transaksi

3.2.0 Deskripsi Entitas Tabel StatusJadwal

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_statusJadwal	variable character	10	Id dari status untuk jadwal, primary key
nama_statusJadwal	Variable	255	Nama dari status jadwal



3.2 Physical Data Model



Gambar 3.1 Physical Data Model MDGO

4. Deskripsi Perancangan Antarmuka

4.1 Antarmuka Halaman *Login Dekstop*

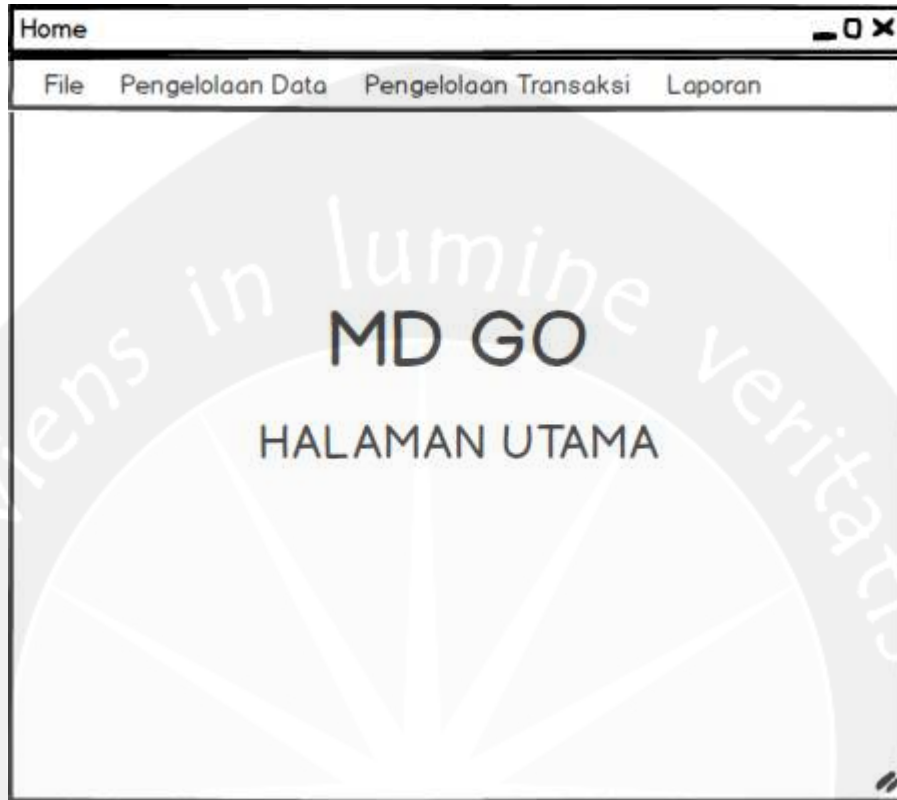


Gambar 4.1 Antarmuka Halaman *Login Desktop*

Antarmuka ini digunakan untuk melakukan proses *login* ke dalam sistem Aplikasi *Dekstop*. Untuk mendapat akses masuk ke dalam sistem, pengguna harus menginputkan nama pengguna dan sandi dengan benar pada *textbox* yang telah disediakan. Pada saat tombol Login ditekan, sistem akan mengecek nama pengguna dan sandi yang diinputkan dengan data nama pengguna dan sandi yang telah tersimpan di *database*. Jika data nama pengguna dan sandi benar atau cocok maka pengguna akan masuk ke dalam sistem, sebaliknya jika nama pengguna dan sandi salah atau tidak cocok maka akan diberikan pesan peringatan.

Apabila tombol login ditekan maka proses akan dilanjutkan ke antarmuka Halaman Utama.

4.2 Antarmuka Halaman Utama *Desktop*



Gambar 4.2 Antarmuka Halaman Utama *Desktop*

Antarmuka ini merupakan antarmuka utama yang berisi menu untuk masuk ke antarmuka-antarmuka yang lain. Pengguna dapat menggunakan *menu bar* berada tepat di atas kiri antarmuka. Masing-masing pengguna yang masuk mempunyai tugas yang berbeda beda, maka jika yang masuk adalah petugas admin maka akan mengaktifkan hanya menu bar pengelolaan petugas admin.

4.3 Antarmuka Halaman Pengelolaan Merchandiser (MD)

The screenshot shows a window titled "Pengelolaan MD". On the left, there is a search form with five input fields: "Cari MD", "Nama MD", "Nomor Induk MD", "Username", and "Pasoword". Below these fields are four buttons: "Tambah", "Ubah", "Hapus", and "Batal". On the right, there is a table with the following data:

ID MD	Nama MD	Username	Password	Nomor Induk
1	Ando	anda	1234	120706845
2	Rio	rio	0000	120706846
3	Rico	rico	rico12	120706847
4	Ryan	ryan	1010	120706848
dll				

Gambar 4.3 Antarmuka Halaman Pengelolaan MD

Antarmuka ini digunakan untuk melakukan pengelolaan pengguna, termasuk didalamnya tambah pengguna baru, ubah data pengguna lama, hapus data pengguna, reset sandi pengguna dan cari data pengguna. Terdapat tempat untuk memasukkan data yang berisi data pribadi dari pengguna, seperti Id pegawai, nama pengguna, sandi, nomor induk, jabatan, dan nama asli pegawai. Tombol akan berubah secara otomatis menjadi Simpan, sehingga digunakan untuk menyimpan data anggota yang baru atau data pengguna yang sudah diubah ke *database*. Tabel *database* tepat berada disamping sebelah kanan

4.4 Antarmuka Halaman Pengelolaan Outlet

ID Toko	Nama Toko	Alamat	QRCode
1	Indomart	Babarsari No.1	indomart
2	Alfamart	Seturan No.5	alfamart
dit			

Gambar 4.4 Antarmuka Halaman Pengelolaan Outlet

Antarmuka ini digunakan untuk melakukan pengelolaan outlet, termasuk didalamnya tambah outlet baru, ubah data outlet lama, hapus data outlet, dan cari data outlet berdasarkan nama. Terdapat tempat untuk memasukkan data pengguna operator yang berisi data outlet, seperti Id outlet, nama outlet, alamat outlet, dan qrcode foto. Tombol akan berubah secara otomatis menjadi Simpan, sehingga digunakan untuk menyimpan data outlet yang baru atau data outlet yang sudah diubah ke database. Tabel database tepat berada dibawah.

4.5 Antarmuka Halaman Pengelolaan Barang dan Kategori

The screenshot shows a web application window titled "Pengelolaan Barang & Kategori". It is divided into two main sections: "Barang" (Goods) and "Kategori" (Categories). Each section has a search bar, input fields for name, unit, and category, and a set of action buttons: "Tambah" (Add), "Ubah" (Edit), "Hapus" (Delete), and "Batal" (Cancel). Below the input fields are two tables displaying data from a database.

ID Barang	Nama Barang	Satuan	Kategori
1	Dark Chocolate	Bar	40 Gram
2	White Chokolade	Bar	80 Gram
dll			

ID Kategori	Nama Kategori
1	40 Gram
2	80 Gram
dll	

Gambar 4.5 Antarmuka Halaman Pengelolaan Barang dan Kategori

Antarmuka ini digunakan untuk melakukan pengelolaan data barang. Terdapat tempat untuk memasukkan data dari pengguna yang berisi data barang, seperti nama barang, satuan, dan kategori barang. Jika dipilih tombol selesai, maka data yang diinputkan tadi masuk ke dalam *database*. Tombol tambah digunakan untuk menambahkan data barang, tombol Ubah digunakan untuk mengedit data barang jika terjadi kesalahan dan tombol Hapus digunakan untuk menghapus barang. Tabel *database* tepat berada di bawah.

Antarmuka disampingnya digunakan untuk melakukan pengelolaan data kategori. Terdapat tempat untuk memasukkan data dari pengguna pencatat yang berisi data

kategori, seperti nama kategori. Jika dipilih tombol selesai, maka data yang diinputkan tadi masuk ke dalam database. Tombol tambah digunakan untuk menambahkan data kategori, tombol edit digunakan untuk mengedit data kategori jika terjadi kesalahan dan tombol delete digunakan untuk menghapus kategori. Tabel database tepat berada di bawah.

4.6 Antarmuka Halaman Pengelolaan Jadwal MD

ID Toko	Nama Toko	Alamat
1	Indomart	Babarsari No.1
2	Alfamart	Seturan No.5

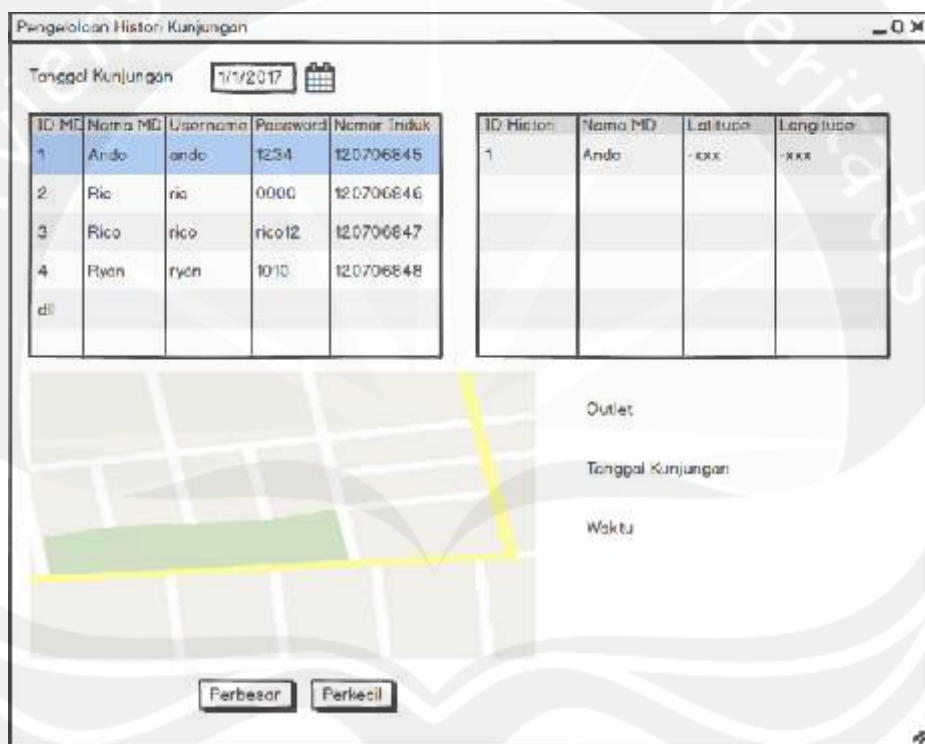
ID Jadwal	Nama MD	Outlet Tujuan	Tanggal Kunjungan	Status Kunjungan
1	Anda	Indomart	1/1/2017	Belum
2	Ryc	Alfamart	1/2/2017	Belum

Gambar 4.6 Antarmuka Halaman Pengelolaan Jadwal MD

Antarmuka ini digunakan untuk melakukan pengelolaan jadwal MD. Terdapat tempat untuk memasukkan data dari pengguna yang berisi nama outlet, nama MD, dan tanggal. Nama outlet didapat dari pemilihan outlet disebelah kanan. Jika dipilih tombol selesai, maka data yang

diinputkan tadi masuk ke dalam *database*. Tombol tambah digunakan untuk menambahkan kategori, tombol Ubah digunakan untuk mengedit kategori jika terjadi kesalahan dan tombol Hapus digunakan untuk menghapus kategori. Tabel *database* tepat berada di bawah.

4.7 Antarmuka Halaman Pengelolaan Data Kunjungan MD



Gambar 4.7 Antarmuka Halaman Data Kunjungan MD

Antarmuka ini digunakan untuk melihat histori kunjungan yang telah dilakukan oleh MD. Aktor dapat melihat daftar kunjungan dari MD yang telah dilakukan dengan memasukkan tanggal jadwal dan nama MD. Dari situ, sistem akan menampilkan peta letak posisi MD melakukan kunjungan sesuai dengan jadwal.



4.8 Antarmuka Halaman Pengelolaan Transaksi Persetujuan

ID Transaksi	Nama MD	Nama Outlet	Tanggal Transaksi	Status Transaksi	Nama Barang	Stok Fisik	Order	Approval
1	Anda	Indomart	1/1/2017	Aktif	Dark Chocolate	100	1000	1000
					White Chocolate	100	1000	1000

Gambar 4.8 Antarmuka Halaman Pengelolaan Transaksi Persetujuan

Antarmuka ini digunakan untuk pengelolaan transaksi Persetujuan. Aktor diharuskan menginputkan tanggal transaksi dan ketika tombol cari transaksi ditekan maka sistem akan menampilkan transaksi berdasarkan tanggal yang diminta dibagian bawah. Ketika transaksi tersebut dipilih maka akan tertampil daftar barang yang diorder dibagian kanan. Aktor dapat mengubah nominal order approval dibagian kanan atas serta dapat menghapus barang yang dipilih. Setelah selesai maka tombol proses transaksi perlu ditekan agar transaksi dapat diproses.

Setelah transaksi selesai diproses, aktor dapat mengirimkan konfirmasi transaksi dengan menekan tombol

konfirmasi transaksi dan akan muncul form untuk pengiriman konfirmasi transaksi



Kirim Konfirmasi

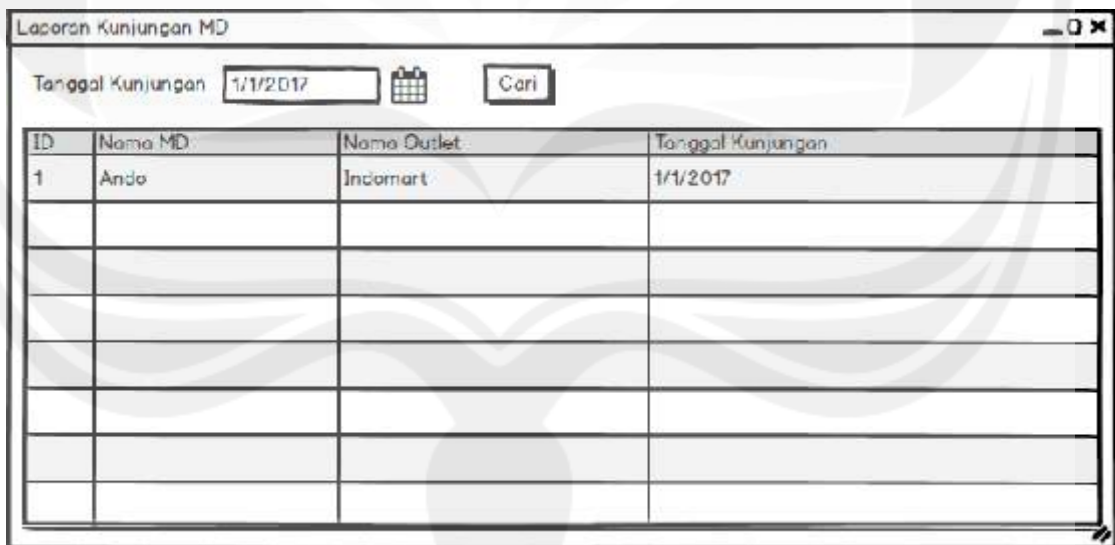
Masukkan Nomor Tujuan SMS

Masukkan Alamat Email Tujuan

Gambar 4.9 Antarmuka Halaman Kirim Konfirmasi

Aktor dapat memilih untuk mengirim konfirmasi transaksi dalam bentuk SMS ataupun Email. Aktor perlu memasukkan nomor telepon jika ingin menggunakan SMS, atau alamat email jika ingin menggunakan email.

4.9 Antarmuka Halaman Laporan Kunjungan MD



Laporan Kunjungan MD

Tanggal Kunjungan

ID	Nama MD	Nama Outlet	Tanggal Kunjungan
1	Ando	Indomart	1/1/2017

Gambar 4.10 Antarmuka Halaman Laporan Kunjungan MD

Antarmuka ini digunakan untuk menampilkan laporan kunjungan MD dan hanya dapat diakses oleh manager yang sudah login. Laporan kunjungan MD dapat ini dicetak.

4.10 Antarmuka Halaman Laporan Order per Outlet

The screenshot shows a window titled "Laporan Order per Outlet". It contains a table for selecting an outlet, a date filter section, and a main table of orders.

ID Outlet	Nama Outlet
1	Indomart
2	Alfamart

Pilih waktu Order berdasarkan

Bulanan

Harian

Outlet : Indomart Tanggal 1/1/2017

ID	Nama Produk	Order	Approval
1	Dark Chocolate	1000	1000
2	White Chocolate	1000	1000

Gambar 4.11 Antarmuka Halaman Laporan Order per Outlet

Antarmuka ini digunakan untuk menampilkan laporan order per outlet dan hanya dapat diakses oleh manager yang sudah login. Laporan order per outlet ini dapat dicetak.

4.11 Antarmuka Halaman Laporan Order per Barang

The screenshot shows a web application window titled "Laporan Order per Barang". It contains a table for selecting products, search filters, and a main data table.

ID Barang	Nama Barang
1	Dark Chocolate
2	White Chocolate

Pilih waktu Order berdasarkan:

Bulanan

Harian

Produk : Dark Chocolate Bulan: MEI

ID Outlet	Nama Outlet	Order	Aproval
1	Indomart	1000	1000
2	Allamart	1000	1000

Gambar 4.12 Antarmuka Halaman Laporan Order per Barang

Antarmuka ini digunakan untuk menampilkan laporan order per barang dan hanya dapat diakses oleh manager yang sudah login. Laporan order per barang ini dapat dicetak.

4.12 Antarmuka Halaman *Login Mobile*



Gambar 4.13 Antarmuka Halaman *Login Mobile*

Antarmuka ini digunakan untuk melakukan proses *login* di *mobile* secara *online* dan hanya dapat dilakukan oleh MD atau Administrator. Untuk mendapat akses masuk ke dalam sistem, pengguna harus menginputkan nama pengguna dan sandi dengan benar pada *textbox* yang telah disediakan. Pada saat tombol *login* ditekan, sistem akan mengecek nama pengguna dan sandi yang diinputkan dengan data nama pengguna dan sandi yang telah tersimpan di database. Jika data nama pengguna dan sandi benar atau cocok maka pengguna akan masuk ke dalam sistem, sebaliknya jika nama pengguna dan sandi salah atau tidak cocok maka akan diberikan pesan peringatan. Jika nama pengguna dan sandi benar maka akan menampilkan menu Home.

4.13 Antarmuka Halaman Cek Jadwal



Gambar 4.14 Antarmuka Halaman Cek Jadwal

Antarmuka ini digunakan untuk menampilkan jadwal MD. Jadwal MD diambil dari pengelolaan jadwal MD yang terdapat di desktop. Akan tertampil outlet yang harus dikunjungi beserta status kunjungan. Jika outlet dipilih maka akan tertampil peta dan rute dari posisi MD ke posisi outlet yang harus dikunjungi.

4.14 Antarmuka Halaman *Scan QR Code*



Gambar 4.15 Antarmuka Halaman *Scan QR Code*

Antarmuka ini digunakan untuk melakukan *scan QR Code outlet*. *Scan* diperlukan agar MD dapat melakukan pencatatan pemesanan. *Scan* harus sesuai dengan *outlet* dan jadwal dari MD, jika tidak maka sistem akan menolak. Setelah proses *scan* berhasil, maka akan tertampil validasi *QR Code* apakah sesuai dengan *outlet* atau tidak dan sistem akan memberi pilihan ke pengguna apakah akan melanjutkan ke proses pencatatan pemesanan atau tidak.

4.15 Antarmuka Halaman Tambah Produk Pemesanan



Gambar 4.16 Antarmuka Halaman Tambah Produk Pemesanan

Antarmuka ini digunakan untuk memilih kategori dari barang yang akan dipesan, setelah dipilih maka sistem akan menampilkan barang sesuai dengan kategori yang telah dipilih dan sistem meminta data ke pengguna untuk stok fisik barang dan jumlah pemesanan selanjutnya.

4.16 Antarmuka Halaman Ubah Produk Pemesanan



Gambar 4.17 Antarmuka Halaman Ubah Produk Pemesanan

Antarmuka ini digunakan untuk melihat daftar barang yang akan dipesan. Pengguna dapat memilih untuk memproses transaksi, melakukan perubahan barang, atau menambah barang baru. Untuk melakukan perubahan barang, pengguna harus memilih barang kemudian akan berpindah ke bagian perubahan. Disana, pengguna hanya bisa mengubah nominal stok dan jumlah pemesanan. Pengguna tidak bisa mengubah nama barang. Jika pengguna ingin mengubah barang maka barang tersebut harus dihapus dan mengambil barang baru.

4.17 Antarmuka Halaman Konfirmasi Order



Gambar 4.18 Antarmuka Halaman Konfirmasi Pemesanan

Antarmuka ini digunakan untuk melakukan konfirmasi pemesanan. Setelah pengguna selesai dengan pencatatan pemesanan, ketika pengguna menekan proses transaksi maka akan muncul konfirmasi pemesanan dimana akan ditampilkan lagi *outlet* dan daftar barang yang diinginkan. Pengguna dapat memilih Selesai Transaksi jika pengguna merasa transaksi cukup atau Batal Transaksi jika pengguna ingin membatalkan transaksi secara keseluruhan.

PDHUPL

PERENCANAAN, DESKRIPSI, DAN HASIL
UJI PERANGKAT LUNAK


Aplikasi MDGO
Untuk :
PT. Anugerah Mulia Indobel

Dipersiapkan oleh:

Arroyando Pristison Romanov / 120706845

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta
Jl. Babarsari 43, Jogjakarta 50281

	Program Studi	Nomor Dokumen		Halaman
	Teknik Informatika	PDUHPL-MDGO		1/51
	FTI - UAJY	Revisi	-	

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	

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

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

1. PENDAHULUAN	6
1.1. TUJUAN PEMBUATAN DOKUMEN.....	6
1.2. DESKRIPSI UMUM SISTEM	6
1.2.1. Aplikasi Dekstop.....	7
1.2.2. Aplikasi Mobile.....	8
1.3. DESKRIPSI DOKUMEN (IKHTISAR)	10
1.4. DEFINISI DAN SINGKATAN	13
1.5. DOKUMEN REFERENSI.....	13
2. LINGKUNGAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK	13
2.1. PERANGKAT LUNAK PENGUJIAN.....	13
2.2. PERANGKAT KERAS PENGUJIAN	14
2.3. MATERIAL PENGUJIAN.....	14
2.4. SUMBER DAYA MANUSIA.....	14
2.5. PROSEDUR UMUM PENGUJIAN.....	14
2.5.1. Pengenalan dan Latihan	14
2.5.2. Persiapan Awal	14
2.5.3. Pelaksanaan.....	15
2.5.4. Pelaporan Hasil	15
3. IDENTIFIKASI DAN RENCANA PENGUJIAN	16
4. DESKRIPSI DAN HASIL UJI.....	19
4.1. IDENTIFIKASI BUTIR UJI FUNGSI LOGIN MOBILE - MDGO_001	19
4.2. IDENTIFIKASI KELAS UJI CEK JADWAL.....	20
4.2.1. Identifikasi butir uji Pengujian tampil daftar jadwal – MDGO_002_01.....	20
4.2.2. Identifikasi butir uji Pengujian tampil rute jadwal – MDGO_002_02	20
4.3. IDENTIFIKASI KELAS UJI TRANSAKSI PEMESANAN	20
4.3.1. Identifikasi butir uji Pengujian scan qr code – MDGO_003_01.....	20
4.3.2. Identifikasi butir uji Pengujian tampil kategori barang – MDGO_003_02.....	21
4.3.3. Identifikasi butir uji Pengujian tampil barang berdasarkan kategori – MDGO_003_03.....	21
4.3.4. Identifikasi butir uji Pengujian entri barang order – MDGO_003_04	21
4.3.5. Identifikasi butir uji Pengujian ubah barang order – MDGO_003_05.....	21
4.3.6. Identifikasi butir uji Pengujian hapus barang order – MDGO_003_06.....	21
4.3.7. Identifikasi butir uji Pengujian tampil daftar order – MDGO_003_07.....	22
4.3.8. Identifikasi butir uji Pengujian entri pemesanan – MDGO_003_07.....	22
4.4. IDENTIFIKASI KELAS UJI LOGIN DESKTOP – MDGO_004.....	22
4.5. IDENTIFIKASI KELAS UJI PENGELOLAAN MD.....	22
4.5.1. Identifikasi butir uji Pengujian entri MD baru – MDGO_005_01	22
4.5.2. Identifikasi butir uji Pengujian ubah data MD – MDGO_005_02.....	22
4.5.3. Identifikasi butir uji Pengujian hapus data MD– MDGO_005_03.....	23

4.5.4.	Identifikasi butir uji Pengujian tampil data MD – MDGO_005_004	23
4.5.5.	Identifikasi butir uji Pengujian cari data MD – MDGO_005_05	23
4.6.	IDENTIFIKASI KELAS UJI PENGELOLAAN OUTLET	23
4.6.1.	Identifikasi butir uji Pengujian entri outlet baru – MDGO_006_01	23
4.6.2.	Identifikasi butir uji Pengujian ubah data outlet – MDGO_006_02	24
4.6.3.	Identifikasi butir uji Pengujian hapus data outlet – MDGO_006_03	24
4.6.4.	Identifikasi butir uji Pengujian tampil data outlet – MDGO_006_04	24
4.6.5.	Identifikasi butir uji Pengujian cari data outlet – MDGO_006_04	24
4.7.	IDENTIFIKASI KELAS UJI PENGELOLAAN BARANG DAN KATEGORI	24
4.7.1.	Identifikasi butir uji Pengujian entri barang baru – MDGO_007_01	24
4.7.2.	Identifikasi butir uji Pengujian ubah data barang – MDGO_007_02	25
4.7.3.	Identifikasi butir uji Pengujian hapus data barang – MDGO_007_03	25
4.7.4.	Identifikasi butir uji Pengujian tampil data barang – MDGO_007_04	25
4.7.5.	Identifikasi butir uji Pengujian cari data barang – MDGO_007_05	25
4.7.6.	Identifikasi butir uji Pengujian entri kategori baru – MDGO_007_06	25
4.7.7.	Identifikasi butir uji Pengujian ubah data kategori – MDGO_007_07	26
4.7.8.	Identifikasi butir uji Pengujian hapus data kategori – MDGO_007_08	26
4.7.9.	Identifikasi butir uji Pengujian tampil data kategori – MDGO_007_09	26
4.7.10.	Identifikasi butir uji Pengujian cari data kategori – MDGO_007_10	26
4.8.	IDENTIFIKASI KELAS UJI PENGELOLAAN JADWAL MD	26
4.8.1.	Identifikasi butir uji Pengujian entri jadwal MD baru – MDGO_008_01	27
4.8.2.	Identifikasi butir uji Pengujian ubah data jadwal MD – MDGO_008_02	27
4.8.3.	Identifikasi butir uji Pengujian hapus data jadwal MD – MDGO_008_03	27
4.8.1.	Identifikasi butir uji Pengujian tampil data jadwal MD – MDGO_008_04	27
4.8.1.	Identifikasi butir uji Pengujian cari data jadwal MD – MDGO_008_05	27
4.9.	IDENTIFIKASI KELAS UJI PENGELOLAAN HISTORI KUNJUNGAN MD	28
4.9.1.	Identifikasi butir uji Pengujian tampil data histori kunjungan – MDGO_009_01	28
4.9.1.	Identifikasi butir uji Pengujian tampil peta histori kunjungan – MDGO_009_02	28
4.10.	IDENTIFIKASI KELAS UJI TRANSAKSI APPROVAL	28
4.10.1.	Identifikasi butir uji Pengujian cari transaksi – MDGO_010_01	28
4.10.2.	Identifikasi butir uji Pengujian proses transaksi – MDGO_010_02	28
4.10.3.	Identifikasi butir uji Pengujian hapus transaksi – MDGO_010_03	29
4.10.4.	Identifikasi butir uji Pengujian ubah detil transaksi – MDGO_010_04	29
4.10.5.	Identifikasi butir uji Pengujian hapus detil transaksi – MDGO_010_05	29
4.10.6.	Identifikasi butir uji Pengujian tampil detil transaksi – MDGO_010_06	29
4.10.7.	Identifikasi butir uji Pengujian kirim konfirmasi – MDGO_010_07	29
4.11.	IDENTIFIKASI KELAS UJI LAPORAN KUNJUNGAN MD – MDGO_011	30
4.12.	IDENTIFIKASI KELAS UJI LAPORAN ORDER PER OUTLET - MDGO_012	30
4.13.	IDENTIFIKASI KELAS UJI LAPORAN ORDER PER BARANG - MDGO_013	30

Daftar Tabel

Table 1. Tabel Definisi	13
Table 2. Tabel Identifikasi Pengujian.....	16
Table 3. Tabel Deskripsi hasil pengujian.....	31

1. Pendahuluan

1.1. Tujuan Pembuatan Dokumen

Dokumen ini adalah dokumen yang berisi perencanaan, deskripsi dan hasil pengujian perangkat lunak yang spesifikasi terdapat MDGO. Dokumen ini dibuat untuk Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Selanjutnya dokumen ini dipergunakan sebagai bahan panduan untuk melakukan pengujian terhadap MDGO. PDHUPL ini juga akan digunakan untuk menguji keseluruhan MDGO.

1.2. Deskripsi Umum Sistem

MDGO merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk membantu pengelolaan sistem informasi pada desktop dan mobile. Sistem ini membantu PT. Anugerah Mulia Indobel untuk membangun sebuah sistem informasi yang dapat membantu Merchandiser (MD) dalam melakukan transaksi pemesanan produk untuk outlet. Sistem ini juga dapat dipergunakan oleh PT. Anugerah Mulia Indobel sendiri. Sistem ini sendiri dibagi menjadi dua jenis, aplikasi desktop dan aplikasi mobile. Sedangkan untuk lingkungan pemrogramannya pada aplikasi desktop menggunakan Microsoft Visual Studio 2008 sedangkan untuk aplikasi mobile menggunakan Android Studio. Sedang untuk database, akan dipergunakan PostgreSQL, dan kedua aplikasi, desktop dan mobile, akan mengacu kepada database yang sama. Sistem ini secara garis besar terdiri dari dua komponen besar, yaitu:

1.2.1. Aplikasi Dekstop

1. Login
2. Pengaturan Koneksi Desktop
3. Pengelolaan Outlet
 - Entri Outlet
 - Ubah Outlet
 - Hapus Outlet
 - Cari Outlet
 - Tampil Outlet
4. Pengelolaan MD
 - Entri MD
 - Ubah MD
 - Hapus MD
 - Cari MD
 - Tampil MD
5. Pengelolaan Barang dan Kategori
 - Entri Barang
 - Ubah Barang
 - Hapus Barang
 - Tampil Barang
 - Cari Barang
 - Entri Kategori
 - Ubah Kategori
 - Hapus Kategori
 - Tampil Kategori
6. Pengelolaan Jadwal MD
 - Entri Jadwal MD
 - Ubah Jadwal MD
 - Hapus Jadwal MD
 - Tampil Jadwal MD

- Cari Jadwal MD
- Reset Jadwal
- 7. Pengelolaan Histori Transaksi
 - Tampil MD
 - Tampil Peta
 - Cari Histori Transaksi
- 8. Pengelolaan Transaksi Approval
 - Tampil Transaksi
 - Tampil Detil Transaksi
 - Cari Transaksi
 - Proses Transaksi
 - Hapus Transaksi
 - Kirim Konfirmasi
 - Ubah Barang Approval
 - Hapus Barang Approval
- 9. Reporting
 - Laporan Kunjungan MD
 - Laporan Order per Outlet
 - Laporan Order per Barang

1.2.2. Aplikasi Mobile

1. Login
2. Halaman Utama (Home)
3. Halaman Konfigurasi Jaringan
4. Jadwal
 - Tampil Jadwal
 - Tampil Peta Rute Jadwal
5. Scan QR Code
6. Validasi QR Code
7. Transaksi Pemesanan

- Tampil Kategori
- Tampil Barang
- Entri Pemesanan
- Tampil Daftar Pemesanan
- Ubah Pemesanan
- Hapus Pemesanan

8. Konfirmasi Transaksi



1.3. Deskripsi Dokumen (Ikhtisar)

Dokumen PDUHPL MDGO ini mempunyai sistematika penulisan sebagai berikut:

1. PENDAHULUAN

- 1.1. *TUJUAN PEMBUATAN DOKUMEN*
- 1.2. *DESKRIPSI UMUM SISTEM*
 - 1.2.1. *Aplikasi Dekstop*
 - 1.2.2. *Aplikasi Mobile*
- 1.3. *DESKRIPSI DOKUMEN (IKHTISAR)*
- 1.4. *DEFINISI DAN SINGKATAN*
- 1.5. *DOKUMEN REFERENSI*

2. LINGKUNGAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK

- 2.1. *PERANGKAT LUNAK PENGUJIAN*
- 2.2. *PERANGKAT KERAS PENGUJIAN*
- 2.3. *MATERIAL PENGUJIAN*
- 2.4. *SUMBER DAYA MANUSIA*
- 2.5. *PROSEDUR UMUM PENGUJIAN*
 - 2.5.1. *Pengenalan dan Latihan*
 - 2.5.2. *Persiapan Awal*
 - 2.5.2.1. *Persiapan Prosedural*
 - 2.5.2.2. *Persiapan Perangkat Keras*
 - 2.5.2.3. *Persiapan Perangkat Lunak*
 - 2.5.3. *Pelaksanaan*
 - 2.5.4. *Pelaporan Hasil*

3. IDENTIFIKASI DAN RENCANA PENGUJIAN

4. DESKRIPSI DAN HASIL UJI

- 4.1. *IDENTIFIKASI BUTIR UJI FUNGSI LOGIN MOBILE - MDGO_001*
- 4.2. *IDENTIFIKASI BUTIR UJI FUNGSI PENGATURAN JARINGAN - MDGO_002*
- 4.3. *IDENTIFIKASI KELAS UJI CEK JADWAL*
 - 4.3.1. *Identifikasi butir uji Pengujian tampil daftar jadwal – MDGO_003_01*
 - 4.3.2. *Identifikasi butir uji Pengujian tampil rute jadwal – MDGO_003_02*
- 4.4. *IDENTIFIKASI KELAS UJI TRANSAKSI PEMESANAN*
 - 4.4.1. *Identifikasi butir uji Pengujian scan qr code – MDGO_004_01*
 - 4.4.2. *Identifikasi butir uji Pengujian tampil kategori barang – MDGO_004_02*
 - 4.4.3. *Identifikasi butir uji Pengujian tampil barang berdasarkan kategori – MDGO_004_03*
 - 4.4.4. *Identifikasi butir uji Pengujian entri barang order – MDGO_004_04*
 - 4.4.5. *Identifikasi butir uji Pengujian ubah barang order – MDGO_004_05*
 - 4.4.6. *Identifikasi butir uji Pengujian hapus barang order – MDGO_004_06*

- 4.4.7. *Identifikasi butir uji Pengujian tampil daftar order – MDGO_004_07*
- 4.4.8. *Identifikasi butir uji Pengujian entri pemesanan – MDGO_004_07*
- 4.5. *IDENTIFIKASI KELAS UJI LOGIN DESKTOP – MDGO_005*
- 4.6. *IDENTIFIKASI KELAS UJI PENGATURAN JARINGAN DESKTOP – MDGO_006*
- 4.7. *IDENTIFIKASI KELAS UJI PENGELOLAAN MD*
 - 4.7.1. *Identifikasi butir uji Pengujian entri MD baru – MDGO_007_01*
 - 4.7.2. *Identifikasi butir uji Pengujian ubah data MD – MDGO_007_02*
 - 4.7.3. *Identifikasi butir uji Pengujian hapus data MD – MDGO_007_03*
 - 4.7.4. *Identifikasi butir uji Pengujian tampil data MD – MDGO_007_04*
 - 4.7.5. *Identifikasi butir uji Pengujian cari data MD – MDGO_007_05*
- 4.8. *IDENTIFIKASI KELAS UJI PENGELOLAAN OUTLET*
 - 4.8.1. *Identifikasi butir uji Pengujian entri outlet baru – MDGO_008_01*
 - 4.8.2. *Identifikasi butir uji Pengujian ubah data outlet – MDGO_008_02*
 - 4.8.3. *Identifikasi butir uji Pengujian hapus data outlet – MDGO_008_03*
 - 4.8.4. *Identifikasi butir uji Pengujian tampil data outlet – MDGO_008_04*
 - 4.8.5. *Identifikasi butir uji Pengujian cari data outlet – MDGO_008_04*
- 4.9. *IDENTIFIKASI KELAS UJI PENGELOLAAN BARANG DAN KATEGORI*
 - 4.9.1. *Identifikasi butir uji Pengujian entri barang baru – MDGO_009_01*
 - 4.9.2. *Identifikasi butir uji Pengujian ubah data barang – MDGO_009_02*
 - 4.9.3. *Identifikasi butir uji Pengujian hapus data barang – MDGO_009_03*
 - 4.9.4. *Identifikasi butir uji Pengujian tampil data barang – MDGO_009_04*
 - 4.9.5. *Identifikasi butir uji Pengujian cari data barang – MDGO_009_05*
 - 4.9.6. *Identifikasi butir uji Pengujian entri kategori baru – MDGO_009_06*
 - 4.9.7. *Identifikasi butir uji Pengujian ubah data kategori – MDGO_009_07*
 - 4.9.8. *Identifikasi butir uji Pengujian hapus data kategori – MDGO_009_08*
 - 4.9.9. *Identifikasi butir uji Pengujian tampil data kategori – MDGO_009_09*
 - 4.9.10. *Identifikasi butir uji Pengujian cari data kategori – MDGO_009_10*
- 4.10. *IDENTIFIKASI KELAS UJI PENGELOLAAN JADWAL MD*
 - 4.10.1. *Identifikasi butir uji Pengujian entri jadwal MD baru – MDGO_010_01*
 - 4.10.2. *Identifikasi butir uji Pengujian ubah data jadwal MD – MDGO_010_02*
 - 4.10.3. *Identifikasi butir uji Pengujian hapus data jadwal MD – MDGO_010_03*
 - 4.10.1. *Identifikasi butir uji Pengujian tampil data jadwal MD – MDGO_010_04*
 - 4.10.1. *Identifikasi butir uji Pengujian cari data jadwal MD – MDGO_010_05*
- 4.11. *IDENTIFIKASI KELAS UJI PENGELOLAAN HISTORI KUNJUNGAN MD*
 - 4.11.1. *Identifikasi butir uji Pengujian tampil data histori kunjungan – MDGO_011_01*
 - 4.11.2. *Identifikasi butir uji Pengujian tampil peta histori kunjungan – MDGO_011_02*
- 4.12. *IDENTIFIKASI KELAS UJI TRANSAKSI APPROVAL*
 - 4.12.1. *Identifikasi butir uji Pengujian cari transaksi – MDGO_012_01*
 - 4.12.2. *Identifikasi butir uji Pengujian proses transaksi – MDGO_012_02*
 - 4.12.3. *Identifikasi butir uji Pengujian hapus transaksi – MDGO_012_03*
 - 4.12.4. *Identifikasi butir uji Pengujian ubah detil transaksi – MDGO_012_04*
 - 4.12.5. *Identifikasi butir uji Pengujian hapus detil transaksi – MDGO_012_05*
 - 4.12.6. *Identifikasi butir uji Pengujian tampil detil transaksi – MDGO_012_06*
 - 4.12.7. *Identifikasi butir uji Pengujian kirim konfirmasi – MDGO_012_07*

- 4.13. *IDENTIFIKASI KELAS UJI LAPORAN KUNJUNGAN MD – MDGO_013*
- 4.14. *IDENTIFIKASI KELAS UJI LAPORAN ORDER PER OUTLET - MDGO_014*
- 4.15. *IDENTIFIKASI KELAS UJI LAPORAN ORDER PER BARANG - MDGO_015*



1.4. Definisi dan Singkatan

Table 1. Tabel Definisi

Keyword/Phrase	Definisi
MDGO	Perangkat lunak pengelolaan transaksi pemesanan berbasis desktop dan mobile.
Internet	Internet merupakan istilah umum yang dipakai untuk menunjuk <i>Network</i> global yang terdiri dari komputer dan layanan servis dengan sekitar 30 sampai 50 juta pemakai komputer dan puluhan layanan informasi termasuk e-mail, FTP, dan World Wide Web.
Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.
PT. Anugerah Mulia Indobel	Perusahaan penghasil coklat "Coklat Monggo"

1.5. Dokumen Referensi

1. Arroyando Pristison Romanov, Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak MDGO, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2016.
2. Arroyando Pristison Romanov, Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak MDGO, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2016.

2. Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak

2.1. Perangkat Lunak Pengujian

Perangkat Lunak pengujian beserta spesifikasinya berupa:

1. Windows 7 / Windows 8 sebagai sistem operasi
2. PostgreSQL, sebagai DBMS penjalan aplikasi
3. Microsoft Visual Studio 2008 dari Microsoft sebagai *tools* untuk menjalankan aplikasi desktop.

4. Android Studio sebagai *tools* untuk menjalankan aplikasi mobile
5. Tool pengujian lain yang direncanakan

2.2. Perangkat Keras Pengujian

1. Komputer server dengan spesifikasi minimal Intel Pentium 4 2.0 GHz / AMD Athlon XP 2000+ or higher, RAM: 512 MB, DirectX Version: DirectX 9.0 or 10.0.
2. Komputer PC dengan spesifikasi minimal Intel Pentium 4 2.0 GHz / AMD Athlon XP 2000+ or higher, RAM: 512 MB, DirectX Version: DirectX 9.0 or 10.0.

2.3. Material Pengujian

Tidak ada material tambahan untuk pengujian ini.

2.4. Sumber Daya Manusia

Sumber daya pengujian ini berupa:

Penguji → terdiri dari 2 orang dengan spesifikasi Sarjana Teknik Informatika.

2.5. Prosedur Umum Pengujian

2.5.1. Pengenalan dan Latihan

Tidak dilakukan pengenalan dan latihan untuk MDGO ini.

2.5.2. Persiapan Awal

2.5.2.1. Persiapan Prosedural

Prosedural pengujian akan diawali dengan pengajuan izin untuk menginstal perangkat lunak MDGO pada komputer dan server PT. Anugerah Mulia Indobel.

2.5.2.2. Persiapan Perangkat Keras

Perangkat Keras beserta spesifikasinya berupa:

1. Komputer server dengan spesifikasi minimal Intel Pentium 4 2.0 GHz / AMD Athlon XP 2000+ or higher, RAM: 512 MB, DirectX Version: DirectX 9.0 or 10.0.
2. Komputer client dengan spesifikasi minimal Intel Pentium 4 2.0 GHz / AMD Athlon XP 2000+ or higher, RAM: 512 MB, DirectX Version: DirectX 9.0 or 10.0.

2.5.2.3. Persiapan Perangkat Lunak

1. Perangkat Lunak MDGO disiapkan dalam desktop PC dan perangkat mobile.
2. Siapkan listing modul apa saja yang akan diuji.

2.5.3. Pelaksanaan

Pelaksanaan pengujian akan dilakukan untuk masing-masing use case, basic path dan alternative path. Untuk deskripsi use case dapat mengacu ke Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak MDGO.

2.5.4. Pelaporan Hasil

Hasil pengujian akan diserahkan kepada Bapak Rizal selaku Pemimpin Direksi IT PT. Anugerah Mulia Indobel. Laporan lengkap mengenai hasil pengujian akan diserahkan kepada Bapak Th. Adi Purnomo Sidhi, S.T., M.T. dan Ibu Findra Kartika Sari D, S.T., M.T., M.M..

3. Identifikasi dan Rencana Pengujian

Table 2. Tabel Identifikasi Pengujian

Kelas Uji	Butir Uji	Identifikasi		Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian	Jadwal
		SKPL	PDHUPL			
Pengujian antarmuka mobile	Pengujian Fungsi Login Mobile	SKPL-MDGO-001	MDGO_001	Pengujian Unit	Black Box	20/12/2015
Pengujian pengaturan jaringan mobile	Pengujian Fungsi Pengaturan Jaringan	SKPL-MDGO-002	MDGO_002	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
Pengujian Jadwal MD pada aplikasi mobile	Pengujian tampil jadwal	SKPL-MDGO-003-02	MDGO_003-01	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
	Pengujian tampil rute jadwal	SKPL-MDGO-003-02	MDGO_003-02	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
Pengujian pengelolaan transaksi pemesanan	Pengujian scan qr code	SKPL-MDGO-004-01	MDGO_004_01	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
	Pengujian tampil kategori barang	SKPL-MDGO-004-02	MDGO_004_02	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
	Pengujian tampil barang berdasarkan kategori	SKPL-MDGO-004-03	MDGO_004_03	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
	Pengujian entri barang order	SKPL-MDGO-004-04	MDGO_004_04	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
	Pengujian ubah barang order	SKPL-MDGO-004-05	MDGO_004_05	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
	Pengujian hapus barang order	SKPL-MDGO-004-06	MDGO_004_06	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
	Pengujian tampil daftar order	SKPL-MDGO-004-07	MDGO_004_07	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014

	Pengujian entri transaksi	SKPL-MDGO-004-08	MDGO_004_08	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
Pengujian antarmuka desktop	Pengujian fungsi login desktop	SKPL-MDGO-005	MDGO_005	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
Pengujian pengaturan jaringan desktop	Pengujian fungsi pengaturan jaringan	SKPL-MDGO-006	MDGO_006	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
Pengujian pengelolaan MD	Pengujian entri MD baru	SKPL-MDGO-007-01	MDGO_007_01	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
	Pengujian ubah data MD	SKPL-MDGO-007-02	MDGO_007_02	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
	Pengujian hapus data MD	SKPL-MDGO-007-03	MDGO_007_03	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
	Pengujian tampil data MD	SKPL-MDGO-007-04	MDGO_007_04	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
	Pengujian cari data MD	SKPL-MDGO-007-05	MDGO_007_05	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
Pengujian pengelolaan Outlet	Pengujian entri outlet baru	SKPL-MDGO-008-01	MDGO_008_01	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
	Pengujian Ubah data outlet	SKPL-MDGO-008-02	MDGO_008_02	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
	Pengujian Hapus data outlet	SKPL-MDGO-008-03	MDGO_008_03	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
	Pengujian tampil data outlet	SKPL-MDGO-008-04	MDGO_008_04	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
	Pengujian cari data outlet	SKPL-MDGO-008-05	MDGO_008_05	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
Pengujian pengelolaan barang dan kategori	Pengujian entri barang baru	SKPL-MDGO-009-01	MDGO_009_01	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
	Pengujian ubah data barang	SKPL-MDGO-009-02	MDGO_009_02	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
	Pengujian hapus data barang	SKPL-MDGO-009-03	MDGO_009_03	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014

	Pengujian tampil data barang	SKPL-MDGO-009-04	MDGO_009_04	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
	Pengujian cari data barang	SKPL-MDGO-009-05	MDGO_009_05	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
	Pengujian entri kategori baru	SKPL-MDGO-009-06	MDGO_009_06	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
	Pengujian ubah data kategori	SKPL-MDGO-009-07	MDGO_009_07	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
	Pengujian hapus data kategori	SKPL-MDGO-009-08	MDGO_009_08	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
	Pengujian tampil data kategori	SKPL-MDGO-009-09	MDGO_009_09	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
	Pengujian cari data kategori	SKPL-MDGO-009-10	MDGO_009_10	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
Pengujian pengelolaan jadwal MD	Pengujian entri jadwal baru	SKPL-MDGO-010-01	MDGO_010_01	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
	Pengujian ubah data jadwal	SKPL-MDGO-010-02	MDGO_010_02	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
	Pengujian hapus data jadwal	SKPL-MDGO-010-03	MDGO_010_03	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
	Pengujian reset jadwal	SKPL-MDGO-010-04	MDGO_010_04	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
	Pengujian tampil data jadwal	SKPL-MDGO-010-05	MDGO_010_05	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
	Pengujian cari data jadwal MD	SKPL-MDGO-010-06	MDGO_010_06	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
Pengujian pengelolaan histori kunjungan MD	Pengujian tampil data histori kunjungan	SKPL-MDGO-011-01	MDGO_011_01	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014

	Pengujian tampil peta histori kunjungan	SKPL-MDGO-011-02	MDGO_011_02	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
Pengujian transaksi approval	Pengujian cari transaksi	SKPL-MDGO-012-01	MDGO_012_01	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
	Pengujian proses transaksi	SKPL-MDGO-012-02	MDGO_012_02	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
	Pengujian hapus transaksi	SKPL-MDGO-012-03	MDGO_012_03	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
	Pengujian ubah detail transaksi	SKPL-MDGO-012-04	MDGO_012_04	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
	Pengujian hapus detail transaksi	SKPL-MDGO-012-05	MDGO_012_05	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
	Pengujian tampil detail transaksi	SKPL-MDGO-012-06	MDGO_012_06	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
	Pengujian kirim konfirmasi	SKPL-MDGO-012-07	MDGO_012_07	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
Pengujian laporan kunjungan MD	Pengujian tampil laporan kunjungan MD	SKPL-MDGO-013	MDGO_013	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
Pengujian laporan order per outlet	Pengujian tampil laporan order per outlet	SKPL-MDGO-014	MDGO_014	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014
Pengujian laporan order per barang	Pengujian tampil laporan order per barang	SKPL-MDGO-015	MDGO_015	Pengujian Unit	Black Box	6/12/2014

4. Deskripsi dan Hasil Uji

4.1. Identifikasi butir uji fungsi login mobile - MDGO_001

Butir uji ini menguji autentikasi pengguna yang ingin masuk ke sistem pada mobile. Pengujian dilakukan dengan menginputkan *id* dan *password* oleh pengguna

4.2. Identifikasi butir uji fungsi pengaturan jaringan - MDGO_002

Butir uji ini menguji fungsi pengaturan jaringan untuk menghubungkan pengiriman data antara perangkat dengan server.

4.3. Identifikasi Kelas uji cek jadwal

Kelas uji ini merupakan pengujian terhadap pengelolaan pengguna oleh admin

4.3.1. Identifikasi butir uji Pengujian tampil daftar jadwal - MDGO_003_01

Butir uji ini menguji fungsi untuk menampilkan data jadwal dari pengguna. Pengujian dilakukan dengan memilih cek jadwal dari halaman utama pada aplikasi mobile.

4.3.2. Identifikasi butir uji Pengujian tampil rute jadwal - MDGO_003_02

Butir uji ini menguji fungsi untuk menampilkan peta rute. Pengujian dilakukan dengan terlebih dahulu memilih jadwal dari pengguna, kemudian halaman berikutnya akan ditampilkan peta rute jadwal dari lokasi pengguna ke lokasi tujuan.

4.4. Identifikasi Kelas uji transaksi pemesanan

Kelas uji ini merupakan pengujian terhadap transaksi pemesanan oleh pengguna khususnya MD

4.4.1. Identifikasi butir uji Pengujian scan qr code - MDGO_004_01

Butir uji ini meenguji fungsi untuk mencocokkan qr code outlet dengan data qr code yang terdapat di dalam

database. Pengujian dilakukan dengan mengambil gambar qr code dengan kamera dari perangkat mobile.

4.4.2. Identifikasi butir uji Pengujian tampil kategori barang - MDGO_004_02

Butir uji ini menguji fungsi menampilkan kategori barang. Pengujian dilakukan dengan memilih untuk melakukan transaksi pemesanan.

4.4.3. Identifikasi butir uji Pengujian tampil barang berdasarkan kategori - MDGO_004_03

Butir uji ini menguji fungsi untuk menampilkan barang berdasarkan kategori. Pengujian dilakukan dengan terlebih dahulu memilih kategori barang.

4.4.4. Identifikasi butir uji Pengujian entri barang order - MDGO_004_04

Butir uji ini menguji fungsi untuk memasukkan data pemesanan barang yang dilakukan. Pengujian dilakukan dengan memasukkan data-data berupa jumlah yang diorder dan barang yang diorder.

4.4.5. Identifikasi butir uji Pengujian ubah barang order - MDGO_004_05

Butir uji ini menguji fungsi untuk mengubah data barang yang telah diorder. Pengujian dilakukan melakukan entri order terlebih dahulu, kemudian mengubah jumlah barang yang telah diorder.

4.4.6. Identifikasi butir uji Pengujian hapus barang order - MDGO_004_06

Butir uji ini menguji fungsi untuk menghapus data barang yang telah diorder. Pengujian dilakukan melakukan entri order terlebih dahulu, kemudian menghapus barang yang telah diorder.

4.4.7. Identifikasi butir uji Pengujian tampil daftar order - MDGO_004_07

Butir uji ini menguji fungsi untuk menampilkan data daftar barang yang telah diorder. Pengujian dilakukan melakukan entri order terlebih dahulu.

4.4.8. Identifikasi butir uji Pengujian entri pemesanan - MDGO_004_07

Butir uji ini menguji fungsi untuk memasukkan seluruh data order ke dalam database. Pengujian dilakukan melakukan entri order terlebih dahulu.

4.5. Identifikasi Kelas uji login desktop - MDGO_005

Butir uji ini menguji autentikasi pengguna yang ingin masuk ke sistem pada dekstop. Pengujian dilakukan dengan menginputkan *id* dan *password* oleh pengguna.

4.6. Identifikasi Kelas uji pengaturan jaringan desktop - MDGO_006

Butir uji ini menguji fungsi pengaturan jaringan untuk menghubungkan pengiriman data antara perangkat dengan server.

4.7. Identifikasi Kelas uji Pengelolaan MD

Kelas uji ini menguji pengelolaan MD oleh operator

4.7.1. Identifikasi butir uji Pengujian entri MD baru - MDGO_007_01

Butir uji ini menguji fungsi untuk menambah data MD ke dalam sistem. Pengujian dilakukan dengan memasukkan data berupa nama MD, username, password, dan nomor induk MD. Kemudian pilih simpan untuk menyimpan data.

4.7.2. Identifikasi butir uji Pengujian ubah data MD - MDGO_007_02

Butir pengujian ini menguji fungsi mengubah data MD yang telah ada pada sistem. Pengujian dilakukan dengan terlebih dahulu memilih data MD yang ingin diubah pada data gridview, kemudian ubah data untuk memasukkan data baru. Kemudian pilih simpan untuk menyimpan perubahan.

4.7.3. Identifikasi butir uji Pengujian hapus data MD- MDGO_007_03

Butir pengujian ini menguji fungsi menghapus data MD dari sistem. Pengujian dilakukan dengan memilih MD yang akan dihapus. Kemudian memilih pilihan untuk menghapus data MD.

4.7.4. Identifikasi butir uji Pengujian tampil data MD - MDGO_007_004

Butir pengujian ini menguji fungsi menampilkan data MD dari dalam database. Pengujian ini dilakukan dengan masuk ke form pengelolaan MD.

4.7.5. Identifikasi butir uji Pengujian cari data MD - MDGO_007_05

Butir uji ini menguji fungsi untuk mencari data MD pada sistem. Pengujian dilakukan dengan menginputkan kata kunci yang ingin dicari kemudian data yang terkait kata kunci akan tampil pada data grid view.

4.8. Identifikasi Kelas uji Pengelolaan outlet

Kelas uji ini menguji pengelolaan outlet yang dilakukan oleh operator.

4.8.1. Identifikasi butir uji Pengujian entri outlet baru - MDGO_008_01

Butir uji ini menguji fungsi untuk menambah data outlet ke dalam sistem. Pengujian dilakukan dengan memasukkan data berupa nama outlet dan alamat outlet. Kemudian pilih simpan untuk menyimpan data.

4.8.2. Identifikasi butir uji Pengujian ubah data outlet - MDGO_008_02

Butir pengujian ini menguji fungsi mengubah data outlet yang telah ada pada sistem. Pengujian dilakukan dengan terlebih dahulu memilih data outlet yang ingin diubah pada data gridview, kemudian ubah data untuk memasukkan data baru. Kemudian pilih simpan untuk menyimpan perubahan.

4.8.3. Identifikasi butir uji Pengujian hapus data outlet- MDGO_008_03

Butir pengujian ini menguji fungsi menghapus data outlet dari sistem. Pengujian dilakukan dengan memilih outlet yang akan dihapus. Kemudian memilih pilihan untuk menghapus data outlet.

4.8.4. Identifikasi butir uji Pengujian tampil data outlet - MDGO_008_04

Butir pengujian ini menguji fungsi menampilkan data outlet dari dalam database. Pengujian ini dilakukan dengan masuk ke form pengelolaan outlet.

4.8.5. Identifikasi butir uji Pengujian cari data outlet - MDGO_008_04

Butir uji ini menguji fungsi untuk mencari data outlet pada sistem. Pengujian dilakukan dengan menginputkan kata kunci yang ingin dicari kemudian data yang terkait kata kunci akan tampil pada data grid view.

4.9. Identifikasi Kelas uji Pengelolaan Barang dan Kategori

Kelas uji ini menguji pengelolaan barang dan kategori yang dilakukan oleh operator

4.9.1. Identifikasi butir uji Pengujian entri barang baru - MDGO_009_01

Butir uji ini menguji fungsi untuk menambah data barang ke dalam sistem. Pengujian dilakukan dengan memasukkan data berupa nama barang dan satuan barang. Kemudian pilih simpan untuk menyimpan data.

4.9.2. Identifikasi butir uji Pengujian ubah data barang - MDGO_009_02

Butir pengujian ini menguji fungsi mengubah data barang yang telah ada pada sistem. Pengujian dilakukan dengan terlebih dahulu memilih data barang yang ingin diubah pada data gridview, kemudian ubah data untuk memasukkan data baru. Kemudian pilih simpan untuk menyimpan perubahan.

4.9.3. Identifikasi butir uji Pengujian hapus data barang - MDGO_009_03

Butir pengujian ini menguji fungsi menghapus data barang dari sistem. Pengujian dilakukan dengan memilih barang yang akan dihapus. Kemudian memilih pilihan untuk menghapus data barang.

4.9.4. Identifikasi butir uji Pengujian tampil data barang - MDGO_009_04

Butir pengujian ini menguji fungsi menampilkan data barang dari dalam database. Pengujian ini dilakukan dengan masuk ke form pengelolaan barang dan kategori.

4.9.5. Identifikasi butir uji Pengujian cari data barang - MDGO_009_05

Butir uji ini menguji fungsi untuk mencari data barang pada sistem. Pengujian dilakukan dengan menginputkan kata kunci yang ingin dicari kemudian data yang terkait kata kunci akan tampil pada data grid view.

4.9.6. Identifikasi butir uji Pengujian entri kategori baru - MDGO_009_06

Butir uji ini menguji fungsi untuk menambah data kategori ke dalam sistem. Pengujian dilakukan dengan memasukkan data berupa nama kategori. Kemudian pilih simpan untuk menyimpan data.

4.9.7. Identifikasi butir uji Pengujian ubah data kategori - MDGO_009_07

Butir pengujian ini menguji fungsi mengubah data kategori yang telah ada pada sistem. Pengujian dilakukan dengan terlebih dahulu memilih data kategori yang ingin diubah pada data gridview, kemudian ubah data untuk memasukkan data baru. Kemudian pilih simpan untuk menyimpan perubahan.

4.9.8. Identifikasi butir uji Pengujian hapus data kategori - MDGO_009_08

Butir pengujian ini menguji fungsi menghapus data kategori dari sistem. Pengujian dilakukan dengan memilih kategori yang akan dihapus. Kemudian memilih pilihan untuk menghapus data kategori.

4.9.9. Identifikasi butir uji Pengujian tampil data kategori - MDGO_009_09

Butir pengujian ini menguji fungsi menampilkan data kategori dari dalam database. Pengujian ini dilakukan dengan masuk ke form pengelolaan barang dan kategori.

4.9.10. Identifikasi butir uji Pengujian cari data kategori - MDGO_009_10

Butir uji ini menguji fungsi untuk mencari data kategori pada sistem. Pengujian dilakukan dengan menginputkan kata kunci yang ingin dicari kemudian data yang terkait kata kunci akan tampil pada data grid view.

4.10. Identifikasi Kelas uji Pengelolaan jadwal MD

Kelas uji ini menguji pengelolaan jadwal MD yang dilakukan oleh manager MD.

4.10.1. Identifikasi butir uji Pengujian entri jadwal MD baru - MDGO_010_01

Butir uji ini menguji fungsi untuk menambah data kategori ke dalam sistem. Pengujian dilakukan dengan memilih data MD terlebih dahulu, kemudian memilih outlet yang dikunjungi beserta tanggal untuk kunjungan. Kemudian pilih simpan untuk menyimpan data.

4.10.2. Identifikasi butir uji Pengujian ubah data jadwal MD - MDGO_010_02

Butir pengujian ini menguji fungsi mengubah data jadwal MD yang telah ada pada sistem. Pengujian dilakukan dengan terlebih dahulu memilih data jadwal MD yang ingin diubah pada data gridview, kemudian ubah data untuk memasukkan data baru. Kemudian pilih simpan untuk menyimpan perubahan.

4.10.3. Identifikasi butir uji Pengujian hapus data jadwal MD - MDGO_010_03

Butir pengujian ini menguji fungsi menghapus data jadwal MD dari sistem. Pengujian dilakukan dengan memilih jadwal MD yang akan dihapus. Kemudian memilih pilihan untuk menghapus data jadwal MD.

4.10.1. Identifikasi butir uji Pengujian tampil data jadwal MD - MDGO_010_04

Butir pengujian ini menguji fungsi menampilkan data jadwal MD dari dalam database. Pengujian ini dilakukan dengan masuk ke form pengelolaan jadwal MD.

4.10.1. Identifikasi butir uji Pengujian cari data jadwal MD - MDGO_010_05

Butir uji ini menguji fungsi untuk mencari data jadwal MD pada sistem. Pengujian dilakukan dengan menginputkan kata kunci yang ingin dicari kemudian data

yang terkait kata kunci akan tampil pada data grid view.

4.11. Identifikasi Kelas uji Pengelolaan histori kunjungan MD

Kelas uji ini menguji pengelolaan histori kunjungan MD yang dilakukan oleh manager MD.

4.11.1. Identifikasi butir uji Pengujian tampil data histori kunjungan - MDGO_011_01

Butir uji ini menguji fungsi menampilkan data histori kunjungan yang tercatat di system. Pengujian dilakukan dengan cara melakukan transaksi pemesanan dahulu di mobile, kemudian masuk ke form pengelolaan histori kunjungan, lalu memilih MD.

4.11.2. Identifikasi butir uji Pengujian tampil peta histori kunjungan - MDGO_011_02

Butir uji ini menguji fungsi change password yang terdapat pada website. Pengujian dilakukan dengan cara memilih data histori kunjungan pada datagridview, kemudian peta muncul pada webview.

4.12. Identifikasi Kelas uji Transaksi approval

Kelas uji ini menguji transaksi approval yang dilakukan oleh operator.

4.12.1. Identifikasi butir uji Pengujian cari transaksi - MDGO_012_01

Butir uji ini menguji fungsi pencarian transaksi pemesanan yang ada di sistem. Pengujian dilakukan dengan cara pengguna memilih tanggal transaksi lalu memilih tombol Cari Transaksi.

4.12.2. Identifikasi butir uji Pengujian proses transaksi - MDGO_012_02

Butir uji ini menguji fungsi proses transaksi. Pengujian dilakukan dengan cara pengguna memilih transaksi kemudian memilih tombol Proses Transaksi.

4.12.3. Identifikasi butir uji Pengujian hapus transaksi - MDGO_012_03

Butir uji ini menguji fungsi hapus transaksi. Pengujian dilakukan dengan cara pengguna memilih transaksi kemudian memilih tombol Hapus Transaksi.

4.12.4. Identifikasi butir uji Pengujian ubah detil transaksi - MDGO_012_04

Butir uji ini menguji fungsi ubah detil transaksi. Pengujian dilakukan dengan cara pengguna memilih transaksi kemudian memilih detil transaksi pada datagridview, lalu pengguna memilih Ubah Detil dan memasukkan data baru, dan terakhir memilih Simpan.

4.12.5. Identifikasi butir uji Pengujian hapus detil transaksi - MDGO_012_05

Butir uji ini menguji fungsi hapus detil transaksi. Pengujian dilakukan dengan cara pengguna memilih transaksi kemudian memilih detil transaksi pada datagridview, lalu pengguna memilih Hapus Detil Transaksi.

4.12.6. Identifikasi butir uji Pengujian tampil detil transaksi - MDGO_012_06

Butir uji ini menguji fungsi tampil detil transaksi. Pengujian dilakukan dengan cara pengguna memilih transaksi pada datagridview.

4.12.7. Identifikasi butir uji Pengujian kirim konfirmasi - MDGO_012_07

Butir uji ini menguji fungsi kirim konfirmasi. Pengujian dilakukan dengan cara pengguna memilih transaksi dengan status tertentu, lalu memilih Kirim Konfirmasi, kemudian pengguna memilih pengiriman

konfirmasi melalui SMS atau Email. Pengguna harus memasukkan data nomor telepon untuk SMS atau alamat email untuk Email, lalu pengguna memilih Kirim.

4.13. Identifikasi Kelas uji Laporan Kunjungan MD - MDGO_013

Butir uji ini menguji fungsi tampil laporan kunjungan MD yang dapat diakses oleh manager approval dan manager MD. Pengujian dilakukan dengan cara login terlebih dahulu ke desktop dan memilih menu Laporan Kunjungan MD, maka akan ditampilkan secara keseluruhan laporan kunjungan MD dengan inputan berupa tanggal atau bulan kunjungan MD.

4.14. Identifikasi Kelas uji Laporan Order per Outlet - MDGO_014

Butir uji ini menguji fungsi tampil laporan order per outlet yang dapat diakses oleh manager approval. Pengujian dilakukan dengan cara login terlebih dahulu ke desktop dan memilih menu Laporan laporan order per outlet, maka akan ditampilkan secara keseluruhan laporan laporan order per outlet dengan inputan berupa outlet dan tanggal atau bulan transaksi

4.15. Identifikasi Kelas uji Laporan Order per Barang - MDGO_015

Butir uji ini menguji fungsi tampil laporan order per barang yang dapat diakses oleh manager approval. Pengujian dilakukan dengan cara login terlebih dahulu ke desktop dan memilih menu Laporan laporan order per barang, maka akan ditampilkan secara keseluruhan laporan laporan order per outlet dengan inputan berupa barang dan tanggal atau bulan transaksi.

Table 3. Tabel Deskripsi hasil pengujian

Id	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria hasil evaluasi	Hasil yang di dapat	kesimpulan
MDGO_001	Pengujian Fungsi Login	membuka aplikasi menginputkan username pengguna dan password memilih tombol login	menekan tombol login	Halaman utama aplikasi mobile dengan menampilkan nama pengguna dan nomor induk	Halaman utama muncul	Halaman utama muncul	Handal

MDGO_002	Pengujian Fungsi pengaturan jaringan mobile	membuka form pengaturan jaringan menginputkan ip server dan direktori memilih tombol simpan	menekan tombol simpan	Pengiriman data-data sesuai dengan ip server dan direktori	Aplikasi dapat bekerja	Aplikasi dapat bekerja	Handal
MDGO_003_01	Pengujian tampil jadwal	pilih jadwal pada halaman utama aplikasi mobile	Menekan tombol jadwal dari halaman utama	Data jadwal dari pengguna yang telah dibuat sesuai MD dan tanggal	Data tertampil dalam bentuk gridview	Data tertampil pada gridview	Handal

MDGO_003_02	Pengujian tampil rute jadwal	Pilih salah satu jadwal yang tertera	Menekan salah satu jadwal yang ada	Peta yang menunjukkan rute posisi sekarang ke tujuan dari jadwal	Peta menampilkan rute dengan jelas dan benar	Peta menampilkan rute jadwal dengan jelas dan benar	Handal
MDGO_004_01	Pengujian scan qr code	melakukan scan pada qr code	Data dari qr code	Data dikenali sebagai qr code	Data dikenali sebagai qr code yang benar	Data QR Code diterima dan dikenali sebagai qr code yang benar	Handal
MDGO_004_02	Pengujian tampil kategori barang	pilih transaksi setelah qr code dikenali	Pilih transaksi pemesanan	menampilkan data kategori	menampilkan data kategori	menampilkan data kategori	Handal

MDGO_004_03	Pengujian tampil barang berdasarkan kategori	memilih kategori dari barang	Pilih kategori	menampilkan data barang berdasarkan kategori	menampilkan data barang berdasarkan kategori	menampilkan data barang berdasarkan kategori	Handal
MDGO_004_04	Pengujian entri barang order	Pilih barang masukkan jumlah yang akan diorder	Pilih tombol order	Data yang dimasukan muncul di daftar order	Data yang dimasukan muncul di daftar order	Data yang dimasukan muncul di daftar order	Handal
MDGO_004_05	Pengujian ubah barang order	pilih barang dari daftar order masukkan jumlah order baru	pilih tombol ubah	Data pada daftar order berubah sesuai dengan perubahan yg dilakukan	Data pada daftar order berubah sesuai dengan perubahan yg dilakukan	Data pada daftar order berubah sesuai dengan perubahan yg dilakukan	Handal

MDGO_004_06	Pengujian hapus barang order	Pilih data dari daftar order pilih hapus	Pilih button hapus barang	Data yang dihapus hilang dari daftar order	Data yang dihapus hilang dari daftar order	Data yang dihapus hilang dari daftar order	Handal
MDGO_004_07	Pengujian tampil daftar order	Melakukan transaksi pemesanan	Masuk pada layout daftar order	menampilkan data pemesanan yang ada	menampilkan data pemesanan yang ada	menampilkan data pemesanan yang ada	Handal
MDGO_004_08	Pengujian entri pemesanan	Pilih konfirmasi transaksi	Menekan tombol konfirmasi transaksi	Transaksi pemesanan tersimpan di database	Transaksi pemesanan tersimpan di database	Transaksi pemesanan tersimpan di database	Handal

MDGO_005	Pengujian login desktop	buka aplikasi desktop MDGO	Buka aplikasi desktop, masukkan username dan password pengguna	menampilkan halaman utama aplikasi desktop sesuai jabatan	Menampilkan halaman utama aplikasi desktop sesuai jabatan	Menampilkan halaman utama aplikasi desktop sesuai jabatan	Handal
MDGO_006	Pengujian Fungsi pengaturan jaringan desktop	membuka form pengaturan jaringan menginputkan server, port, username, password, dan menekan tombol simpan	menekan tombol simpan	Pengiriman data-data sesuai dengan ip server dan direktori	Aplikasi dapat bekerja	Aplikasi dapat bekerja	Handal

MDGO_00 7_01	Pengujian entri MD baru	pilih tambah masukkan data pilih simpan	klik kiri pada tombol simpan	Data yang dimasukkan muncul di datagridview	Data yang dimasukkan muncul di datagridview	Data yang dimasukkan muncul di datagridview	Handal
MDGO_00 7_02	Pengujian ubah data MD	pilih data yang ingin di ubah pilih ubah rubah data pilih simpan	klik kiri pada tombol simpan	Data pada datagrid view berubah sesuai dengan perubahan yg dilakukan	Data pada datagrid view berubah sesuai dengan perubahan yg dilakukan	Data pada datagrid view berubah sesuai dengan perubahan yg dilakukan	Handal
MDGO_00 7_03	Pengujian hapus data MD	pilih hapus pilih data yang akan di hapus pilih hapus	klik kiri pada tombol hapus	Data yang dihapus hilang dari datagrid view	Data yang dihapus hilang dari datagrid view	Data yang dihapus hilang dari datagrid view	Handal

MDGO_00 7_04	Pengujian tampil data MD	buka form pengelolan MD	masuk pada form penghelo laan MD	menampilka n seluruh data MD yang tersimpan	menampilkan seluruh data MD yang tersimpan	menampilkan seluruh data MD yang tersimpan	Handal
MDGO_00 7_05	Pengujian cari data MD	Buka form pengelolan MD, masukkan kata kunci untuk cari MD	masuk pada form penghelo laan MD	Menampilka n data MD yang dicari	Menampilkan data MD yang dicari	Menampilkan data MD yang dicari	Handal
MDGO_00 8_01	Pengujian entri outlet baru	pilih tambah masukkan data pilih simpan	klik kiri pada tombol simpan	Data yang dimasukkan muncul di datagridvie w	Data yang dimasukkan muncul di datagridvie w	Data yang dimasukkan muncul di datagridvie w	Handal

MDGO_00 8_02	Pengujian ubah outlet	pilih data yang ingin di ubah pilih ubah rubah data pilih simpan	klik kiri pada tombol simpan	Data pada datagrid view berubah sesuai dengan perubahan yg dilakukan	Data pada datagrid view berubah sesuai dengan perubahan yg dilakukan	Data pada datagrid view berubah sesuai dengan perubahan yg dilakukan	Handal
MDGO_00 8_03	Pengujian hapus outlet	pilih hapus pilih data yang akan di hapus pilih hapus	klik kiri pada tombol hapus	Data yang dihapus hilang dari datagrid view	Data yang dihapus hilang dari datagrid view	Data yang dihapus hilang dari datagrid view	Handal
MDGO_00 8_04	Pengujian tampil data outlet	buka form pengelola outlet	masuk pada form penghelaan outlet	menampilkan seluruh data outlet yang tersimpan	menampilkan seluruh data outlet yang tersimpan	menampilkan seluruh data outlet yang tersimpan	Handal

MDGO_008_05	Pengujian cari data outlet	Buka form pengelolaan outlet, masukkan kata kunci untuk cari outlet	masuk pada form pengelolaan outlet	Menampilkan data outlet yang dicari	Menampilkan data outlet yang dicari	Menampilkan data outlet yang dicari	Handal
MDGO_009_01	Pengujian entri barang baru	pilih hapus pilih data yang akan di hapus pilih hapus	klik kiri pada button hapus	Data yang dihapus hilang dari datagrid view	Data yang dihapus hilang dari datagrid view	Data yang dihapus hilang dari datagrid view	Handal
MDGO_009_02	Pengujian ubah barang	pilih data yang ingin di ubah pilih ubah rubah data pilih simpan	klik kiri pada tombol simpan	Data pada datagrid view berubah sesuai dengan perubahan yg dilakukan	Data pada datagrid view berubah sesuai dengan perubahan yg dilakukan	Data pada datagrid view berubah sesuai dengan perubahan yg dilakukan	Handal

MDGO_00 9_03	Pengujian hapus barang	pilih hapus pilih data yang akan di hapus pilih hapus	klik kiri pada tombol hapus	Data yang dihapus hilang dari datagrid view	Data yang dihapus hilang dari datagrid view	Data yang dihapus hilang dari datagrid view	Handal
MDGO_00 9_04	Pengujian tampil data barang	buka form pengelolan barang dan kategori	masuk pada form pengelolaan barang dan kategori	menampilkan seluruh data barang yang tersimpan	menampilkan seluruh data barang yang tersimpan	menampilkan seluruh data barang yang tersimpan	Handal
MDGO_00 9_05	Pengujian cari data barang	Buka form pengelolan barang dan kategori, masukkan kata kunci untuk cari barang	masuk pada form pengelolaan barang dan kategori	Menampilkan data barang yang dicari	Menampilkan data barang yang dicari	Menampilkan data barang yang dicari	Handal

MDGO_009_06	Pengujian entri kategori baru	pilih tambah masukkan data pilih simpan	klik kiri pada button simpan	Data yang dimasukkan muncul di datagridview	Data yang dimasukkan muncul di datagridview	Data yang dimasukkan muncul di datagridview	Handal
MDGO_009_07	Pengujian ubah kategori	pilih data yang ingin di ubah pilih ubah rubah data pilih simpan	klik kiri pada tombol simpan	Data pada datagrid view berubah sesuai dengan perubahan yg dilakukan	Data pada datagrid view berubah sesuai dengan perubahan yg dilakukan	Data pada datagrid view berubah sesuai dengan perubahan yg dilakukan	Handal
MDGO_009_08	Pengujian hapus kategori	pilih hapus pilih data yang akan di hapus pilih hapus	klik kiri pada tombol hapus	Data yang dihapus hilang dari datagrid view	Data yang dihapus hilang dari datagrid view	Data yang dihapus hilang dari datagrid view	Handal

MDGO_009_09	Pengujian tampil kategori	buka form pengelolaan barang dan kategori	masuk pada form pengelolaan barang dan kategori	menampilkan seluruh data kategori yang tersimpan	menampilkan seluruh data kategori yang tersimpan	menampilkan seluruh data kategori yang tersimpan	Handal
MDGO_009_10	Pengujian cari kategori	Buka form pengelolaan barang dan kategori, masukkan kata kunci untuk cari kategori	masuk pada form pengelolaan barang dan kategori	Menampilkan data kategori yang dicari	Menampilkan data kategori yang dicari	Menampilkan data kategori yang dicari	Handal

MDGO_01 0_01	Pengujian entri jadwal MD baru	pilih tambah masukkan data pilih simpan	klik kiri pada button simpan	Data yang dimasukkan muncul di datagridview	Data yang dimasukkan muncul di datagridview	Data yang dimasukkan muncul di datagridview	Handal
MDGO_01 0_02	Pengujian ubah jadwal MD	pilih data yang ingin di ubah pilih ubah rubah data pilih simpan	klik kiri pada tombol simpan	Data pada datagrid view berubah sesuai dengan perubahan yg dilakukan	Data pada datagrid view berubah sesuai dengan perubahan yg dilakukan	Data pada datagrid view berubah sesuai dengan perubahan yg dilakukan	Handal
MDGO_01 0_03	Pengujian hapus jadwal MD	pilih hapus pilih data yang akan di hapus pilih hapus	klik kiri pada tombol hapus	Data yang dihapus hilang dari datagrid view	Data yang dihapus hilang dari datagrid view	Data yang dihapus hilang dari datagrid view	Handal

MDGO_01 0_04	Pengujian reset jadwal MD	pilih hapus pilih data yang akan di reset pilih reset	klik kiri pada tombol reset	Data status dari jadwal berubah	Data status dari jadwal berubah	Data status dari jadwal berubah	Handal
MDGO_01 0_05	Pengujian tampil jadwal MD	buka form pengelolan barang dan kategori	masuk pada form pengelolaan barang dan kategori	menampilkan seluruh data kategori yang tersimpan	menampilkan seluruh data kategori yang tersimpan	menampilkan seluruh data kategori yang tersimpan	Handal
MDGO_01 0_06	Pengujian cari data jadwal MD	Buka form pengelolan jadwal MD, masukkan kata kunci untuk cari jadwal MD	masuk pada form pengelolaan jadwal MD	Menampilkan data jadwal MD yang dicari	Menampilkan data jadwal MD yang dicari	Menampilkan data jadwal MD yang dicari	Handal

MDGO_01 1	Pengujian tampil histori kunjungan	Buka form pengelolaan histori kunjungan ,pilih MD, pilih histori kunjungan	masuk pada form pengelolaan histori kunjungan	Menampilkan data histori kunjungan yang dicari	Menampilkan data histori kunjungan yang dicari	Menampilkan data histori kunjungan yang dicari	Handal
MDGO_01 2_01	Pengujian cari transaksi	Buka form pengelolaan transaksi approval, pilih tanggal transaksi , pilih cari transaksi	klik kiri pada tombol cari transaksi	Menampilkan data transaksi yang dicari	Menampilkan data transaksi yang dicari	Menampilkan data transaksi yang dicari	Handal

MDGO_01 2_02	Pengujian proses transaksi	Buka form pengelolaan transaksi approval, pilih transaksi dengan status aktif, pilih proses transaksi	klik kiri pada tombol proses transaksi	Mengubah status transaksi menjadi proses	Mengubah status transaksi menjadi proses	Mengubah status transaksi menjadi proses	Handal
MDGO_01 2_03	Pengujian hapus transaksi	Buka form pengelolaan transaksi approval, pilih transaksi, pilih hapus transaksi	klik kiri pada tombol hapus transaksi	Data yang dihapus hilang dari datagrid view	Data yang dihapus hilang dari datagrid view	Data yang dihapus hilang dari datagrid view	Handal

MDGO_01 2_04	Pengujian ubah detil transaksi	pilih data detil transaksi yang ingin di ubah, pilih ubah approval, masukkan data baru, pilih simpan	klik kiri pada tombol simpan	Data pada datagrid view berubah sesuai dengan perubahan yg dilakukan	Data pada datagrid view berubah sesuai dengan perubahan yg dilakukan	Data pada datagrid view berubah sesuai dengan perubahan yg dilakukan	Handal
MDGO_01 2_05	Pengujian hapus detil transaksi	pilih data detil transaksi yang ingin di hapus, pilih hapus detil	klik kiri pada tombol hapus detil	Data yang dihapus hilang dari datagrid view	Data yang dihapus hilang dari datagrid view	Data yang dihapus hilang dari datagrid view	Handal

MDGO_01 2_06	Pengujian tampil detil transaksi	pilih data transaksi	masuk pada form penghelo laan transaks i approval	menampilka n seluruh data detil transaksi dari transaksi yang dipilih	menampilka n seluruh data detil transaksi dari transaksi yang dipilih	menampilkan seluruh data detil transaksi dari transaksi yang dipilih	Handal
MDGO_01 2_07	Pengujian kirim konfirmasi	pilih data transaksi dengan status aktif, pilih kirim konfirmasi, masukkan nomor telepon atau email tujuan, pilih kirim	klik kiri pada kirim	Mengirim SMS atau Email ke nomor tujuan atau alamat email tujuan	Mengirim SMS atau Email ke nomor tujuan atau alamat email tujuan	Mengirim SMS atau Email ke nomor tujuan atau alamat email tujuan	Handal

MDGO_01 3	Pengujian menampilkan laporan kunjungan MD	Masuk ke form laporan kunjungan MD, pilih MD, masukkan waktu kunjungan	Login dahulu di desktop sebagai manager, lalu masuk ke laporan kunjungan MD, pilih nama MD, masukkan waktu kunjungan	Tampil laporan kunjungan MD sesuai dengan pilihan waktu	Tampil laporan kunjungan MD sesuai dengan pilihan waktu	Tampil laporan kunjungan MD sesuai dengan pilihan waktu	Handal
MDGO_01 4	Pengujian menampilkan laporan order per outlet	Masuk ke form laporan order per outlet, pilih outlet, masukkan tanggal atau bulan	Login dahulu di desktop sebagai manager, lalu masuk ke laporan order per outlet,	Tampil laporan order per outlet sesuai dengan pilihan waktu	Tampil laporan order per outlet sesuai dengan pilihan waktu	Tampil laporan order per outlet sesuai dengan pilihan waktu	Handal

			pilih outlet, masukkan tanggal atau bulan				
MDGO_015	Pengujian menampilkan laporan order per barang	Masuk ke form laporan order per outlet, pilih barang, masukkan tanggal atau bulan	Login dahulu di desktop sebagai manager, lalu masuk ke laporan order per barang, pilih barang, masukkan tanggal atau bulan	Tampil laporan order per barang sesuai dengan pilihan waktu	Tampil laporan order per barang sesuai dengan pilihan waktu	Tampil laporan order per barang sesuai dengan pilihan waktu	Handal