

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu:

1. Perangkat lunak SISU telah berhasil dibuat dan dapat menangani persediaan bahan baku pada setiap cabang restoran Suharti dengan baik.
2. Dengan adanya perangkat lunak SISU ini hubungan supplier dengan Restoran Suharti semakin baik.

6.2. Saran

Beberapa saran yang dapat diambil dari proses analisis sampai pada pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem diharapkan bisa dikembangkan lebih lanjut dengan fungsionalitas seperti pembayaran material.

Daftar Pustaka

- Agustinus, 2008, *Analisis dan Perancangan E-SCM pada PT. Prima Rezeki Pertiwi*, Jakarta.
- Budiasih, 2007, *Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Terhadap Sistem Informasi Akuntansi*, Jurnal Ekonomi dan Bisnis Universitas Gunadarma. Vol.5, p.117.
- Dalci, İlhan dan Veyis Naci Tanış, 2003, *Benefits of Computerized Accounting Information Systems on the JIT Production Systems, Review of Social, Economic & Business Studies*, Vol.2, p.46 -52.
- Dewi, Ernalina, 2013, *Analisis Dan Perancangan Sistem Basis Data Pembelian, Penjualan Dan Persediaan Pada Restoran Celio Bistro*.
- Ibrahim, Ali, 2011, *Pengembangan Sistem Informasi Monitoring Tugas Akhir Berbasis Short Message Service(SMS) gateway di Fasilkom Unsri*, Jurnal Sistem Informasi, Vol.1, No.2, pp.81-85.
- Jebarus, Felix, 2001, *Supply Chain Management*, Jurnal MU / Manajemen dan Usahawan, Vol. 30, No. 02 - 2001
- Kristyanto, Reinardus, 2011, *Pembangunan Sistem Informasi Untuk Penderita Diabetes Melitus Berbasis SMS Gateway*, Skripsi, Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Prakoso, B.S, Christianti, Meliana, 2008, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Akademik dengan Studi Kasus pada Sekolah Menengah Atas Terpadu (SMAT) Krida Nusantara*, Jurnal Sistem Informasi, Vol.3, No.1, pp 75-90.
- Pujawan, I. Nyoman, 2005, *Supply Chain Management*, Surabaya: Guna. Widya.

- Reyes, Eva, Rodriguez, Daniel, Dolado, Javie, 2007, *Overview of XBRL technologies for decision making in Accounting Information Systems*, International Journal of Accounting Information Systems, Vol.6, p.1.
- Soekresno, 2000, *Manajemen Food and Beverage Service Hotel*. Jakarta:Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiarto, Endar, 1996, *Pengantar Akomodasi dan Restoran*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Turban et al, 2008, *Information Technology for Management, Transforming Organizations in the Digital Economy*. Massachusetts: John Wiley & Sons, Inc.
- WA, Marsum, 2010, *Restoran dan Segala Permasalahannya*, Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Widiyanto, Erwin, 2011, *Sistem Informasi Restoran Pada Restoran Nasi Goreng Bakar Mr Puencheng*, Yogyakarta.
- www.bps.go.id/publications/publikasi2012.php?pg=42&key
=, diakses pada tanggal 26 Agustus 2013.

LAMP IRAN

SKPL

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

SISU

(SISTEM INFORMASI SUHARTI BERBASIS WEB)

Untuk:

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

Thomas Hendri Hananto / 09.07.05801

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>SKPL-SISU</i>		1/43
		<i>Revisi</i>		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

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	6
1.2	Lingkup Masalah.....	6
1.3	Definisi, Akronim dan Singkatan.....	6
1.4	Referensi	7
1.5	Deskripsi umum (Overview)	8
2	Deskripsi Kebutuhan	8
2.1	Perspektif produk.....	8
2.2	Fungsi Produk.....	9
2.3	Karakteristik Pengguna	14
2.4	Batasan-batasan.....	15
2.5	Asumsi dan Ketergantungan	15
3	Kebutuhan khusus	15
3.1	Kebutuhan antarmuka eksternal.....	15
3.1.1	<i>Antarmuka pemakai.....</i>	<i>15</i>
3.1.2	<i>Antarmuka perangkat keras.....</i>	<i>16</i>
3.1.3	<i>Antarmuka perangkat lunak.....</i>	<i>16</i>
3.1.4	<i>Antarmuka Komunikasi.....</i>	<i>17</i>
4	Spesifikasi Rinci Kebutuhan.....	19
4.1	Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas.....	19
4.1.1	<i>Use case Spesification: Login.....</i>	<i>19</i>
4.1.2	<i>Use case Spesification : Edit Password.....</i>	<i>20</i>
4.1.3	<i>Use case Spesification: Master Material.....</i>	<i>21</i>
4.1.4	<i>Use case Spesification: Master Supplier.....</i>	<i>23</i>
4.1.5	<i>Use case Spesification: Master Cabang.....</i>	<i>26</i>
4.1.6	<i>Use case Spesification: Master User.....</i>	<i>28</i>
4.1.7	<i>Use case Spesification: Purchasing Order.....</i>	<i>30</i>
4.1.8	<i>Use case Spesification: Konfirmasi Purchasing Order..</i>	<i>32</i>
4.1.9	<i>Use case Spesification: Terima Purchasing Order.....</i>	<i>33</i>
4.1.10	<i>Use case Spesification: Distribusi Material.....</i>	<i>35</i>
4.1.11	<i>Use case Spesification: Terima Material.....</i>	<i>37</i>
4.1.12	<i>Use case Spesification: Produksi Material.....</i>	<i>38</i>
4.1.13	<i>Use case Spesification: Rekap Produksi.....</i>	<i>40</i>
4.1.14	<i>Use case Spesification: Pengelolaan Laporan.....</i>	<i>41</i>

Daftar Gambar

Gambar 1 Arsitektur Perangkat Lunak SISU	9
Gambar 2 Use Case Diagram	18

1 Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak SISU (SISTEM INFORMASI SUHARTI BERBASIS WEB) untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi antarmuka eksternal (antarmuka antara sistem dengan sistem lain perangkat lunak dan perangkat keras, dan pengguna), serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak. SKPL-SISU ini juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak SISU dikembangkan dengan tujuan untuk:

1. Menangani pengelolaan material.
2. Menangani pengelolaan cabang.
3. Menangani pengelolaan user.
4. Menangani pengelolaan supplier.
5. Menangani pengelolaan purchase order.
6. Menangani pengelolaan distribusi.
7. Menangani pengelolaan laporan.

Perangkat lunak SISU ini berjalan pada lingkungan dengan basis *website*.

1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan:

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SISU	6/ 43
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		

SKPL-SISU-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada SISU (SISTEM INFORMASI SUHARTI BERBASIS WEB) dimana XXX merupakan nomor fungsi produk.
SISU	Perangkat lunak Sistem Informasi Suharti berbasis web yang akan dibangun.
Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.
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.
Admin	Orang yang mengelola user yang menggunakan perangkat lunak, dan pengelolaan lainnya.

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Stefanus Cendra Hogi Sopacua, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) PWKP*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2013.
2. Anastasius Triseptian, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) SITA*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2009.
3. Fani Damayanti, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) SiPaGi*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2009.

4. Dewi Paramita, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) Delizio Resto System, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2013.*

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 SISU 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 SISU tersebut.

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

2 Deskripsi Kebutuhan

2.1 Perspektif produk

SISU merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk membantu pengelolaan sistem informasi Suharti berbasis web. Sistem ini diharapkan dapat membantu "Suharti" membantu menangani pengelolaan material, pengelolaan cabang, pengelolaan user, pengelolaan

supplier, pengelolaan purchase order, pengelolaan distribusi, pengelolaan laporan.

Perangkat lunak SISU ini berjalan pada multiplatform berbasis web, dan dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP. Sedang untuk *database*, akan dipergunakan MySQL.

Pengguna akan berinteraksi dengan sistem melalui antarmuka GUI (Graphical User Interface). Pada sistem ini, seperti terlihat pada gambar 1, arsitektur perangkat lunak yang digunakan berupa client server, di mana semua data disimpan di server. User dapat mengakses data yang ada di server tersebut secara on-line dengan memanggil web service pada website yang tersedia di web server.



Gambar 1. Arsitektur Perangkat lunak SISU

2.2 Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak SISU adalah sebagai berikut:

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

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SISU	9/43
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 user untuk dapat masuk dalam sistem yang akan digunakan.

2. Fungsi *Change Password* **(SKPL-SISU-002)**.

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah / mengganti password dari user.

3. Fungsi Master Material **(SKPL-SISU-003)**

a. Fungsi Add Material **(SKPL-SISU-003-01)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data supplier baru

b. Fungsi Edit Material **(SKPL-SISU-003-02)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data material

c. Fungsi Delete Material **(SKPL-SISU-003-03)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus material

d. Fungsi display Material **(SKPL-SISU-003-04)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan material

4. Fungsi Master Supplier **(SKPL-SISU-004)**

a. Fungsi Add Supplier **(SKPL-SISU-004-01)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data supplier baru

b. Fungsi Edit Supplier **(SKPL-SISU-004-02)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data Supplier

c. Fungsi Delete Supplier **(SKPL-SISU-004-03)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus datasupplier

- d. Fungsi Display Supplier **(SKPL-SISU-004-04)**
Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data Supplier
5. Fungsi Master Cabang **(SKPL-SISU-005)**.
- a. Fungsi Add Cabang **(SKPL-SISU-005-01)**
Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan Cabang baru.
 - b. Fungsi Edit Cabang **(SKPL-SISU-005-02)**
Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data Cabang.
 - c. Fungsi Delete Cabang **(SKPL-SISU-005-03)**
Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data Cabang.
 - d. Fungsi Display Cabang **(SKPL-SISU-005-04)**
Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data Cabang.
6. Fungsi Master User **(SKPL-SISU-006)**.
- a. Fungsi Add User **(SKPL-SISU-006-01)**
Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah user.
 - b. Fungsi Edit User **(SKPL-SISU-006-02)**
Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data user.
 - c. Fungsi Delete User **(SKPL-SISU-006-03)**
Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data user.

- d. Fungsi Display User (**SKPL-SISU-006-04**)
Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data user.
7. Fungsi Purchasing Order (**SKPL-SISU-007**)
Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk pembelian material.
- a. Fungsi Add Purchasing Order (**SKPL-SISU-007-01**) Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data Purchasing Order baru.
- b. Fungsi Display Purchasing Order (**SKPL-SISU-007-02**) Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data Purchasing Order.
8. Fungsi Konfirmasi Purchasing Order (**SKPL-SISU-008**)
Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk konfirmasi pembelian material.
- a. Fungsi Add Konfirmasi Purchasing Order (**SKPL-SISU-008-01**) Merupakan fungsi yang digunakan untuk Konfirmasi data Purchasing Order.
- b. Fungsi Display Konfirmasi Purchasing Order (**SKPL-SISU-008-02**) Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data Konfirmasi Purchasing Order.
9. Fungsi Terima Purchasing Order (**SKPL-SISU-009**)
Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk menyetujui pembelian material.

- a. Fungsi Add Terima Purchasing Order (**SKPL-SISU-009-01**) Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data terima Purchasing Order.
 - b. Fungsi Display Terima Purchasing Order (**SKPL-SISU-008-02**) Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data terima Purchasing Order.
10. Fungsi Distribusi Material (**SKPL-SISU-010**)
- a. Fungsi Add Distribusi (**SKPL-SISU-010-01**) Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data distribusi material.
 - b. Fungsi Display Distribusi (**SKPL-SISU-010-02**) Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data distribusi material.
11. Fungsi Terima Material (**SKPL-SISU-011**)
- a. Fungsi Add Terima Material (**SKPL-SISU-011-01**) Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data terima material.
 - b. Fungsi Display Terima Material (**SKPL-SISU-011-02**) Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data terima material.
12. Fungsi Produksi Material (**SKPL-SISU-012**)
- a. Fungsi Add Produksi Material (**SKPL-SISU-012-01**) Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data produksi baru.

- b. Fungsi Display Produksi Material (**SKPL-SISU-012-02**) Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan produksi.
- 13. Fungsi Rekap Produksi (**SKPL-SISU-013**) .
 - a. Fungsi Add Rekap Produksi (**SKPL-SISU-013-01**) Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data rekap produksi.
 - b. Fungsi Display Rekap Produksi (**SKPL-SISU-014-02**) Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data rekap produksi.
- 14. Fungsi Pengelolaan Laporan (**SKPL-SISU-014**) .
 - a. Fungsi Display Laporan (**SKPL-SISU-014-01**) Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data material, Purchasing Order, dan produksi.
 - b. Fungsi Grafik Laporan (**SKPL-SISU-014-02**) Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data material, Purchasing Order, distribusi, dan produksi berbentuk Grafik.

2.3 Karakteristik Pengguna

Karakteristik dari pengguna perangkat lunak SISU adalah sebagai berikut:

1. Mengerti tentang internet dan web.
2. Mengerti dan memahami perangkat lunak yang digunakan.

2.4 Batasan-batasan

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak SISU tersebut adalah:

1. Kebijaksanaan Umum

Berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak SISU.

2. Keterbatasan perangkat keras

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

2.5 Asumsi dan Ketergantungan

Sistem ini dapat dijalankan berbagai perangkat seperti PC, Notebook, Netbook, dan pada aplikasi web browser apapun.

3 Kebutuhan khusus

3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal

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

3.1.1 Antarmuka pemakai

Secara umum, pengguna berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan dalam layar komputer dengan format multiplatform berbasis web dan pilihan fungsi dan form untuk pengisian data dan tampilan informasi pada layar komputer.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SISU	15/ 43
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		

3.1.2 Antarmuka perangkat keras

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam perangkat lunak SISU adalah:

1. Perangkat dekstop
2. Perangkat Web Server
3. Jaringan Internet

3.1.3 Antarmuka perangkat lunak

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

1. Nama : MySQL 5
Sumber : Sun Microsystem
Sebagai database management system (DBMS) yang digunakan untuk menyimpan data di sisi server.
2. Nama : Apache
Sumber : Apache Software Foundation
Sebagai web server. Web server yang merupakan sebuah perangkat lunak server yang berfungsi menerima permintaan HTTP atau HTTPS dari klien yang dikenal dengan web browser dan mengirimkan kembali hasilnya dalam bentuk halaman-halaman web yang umumnya berbentuk dokumen HTML dengan menggunakan Apache. Apache adalah salah satu web server yang paling populer, yang dapat menjalankan script dari PHP. Web Server juga merupakan sebuah komputer yang menyediakan layanan untuk internet. Agar dapat memasukkan web yang telah rancang ke dalam internet, maka sebelumnya harus memiliki ruangan terlebih

dahulu dalam internet, dan ruangan ini disediakan oleh server. Itulah mengapa disebut Web Server.

3. Nama : Firefox, Opera, Chrome
Sebagai web browser.

4. Nama : PHP
Sebagai bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun sistem SISU.

5. Nama : FPDF
Sumber : -.
Sebagai aplikasi untuk mencetak laporan berupa pdf.

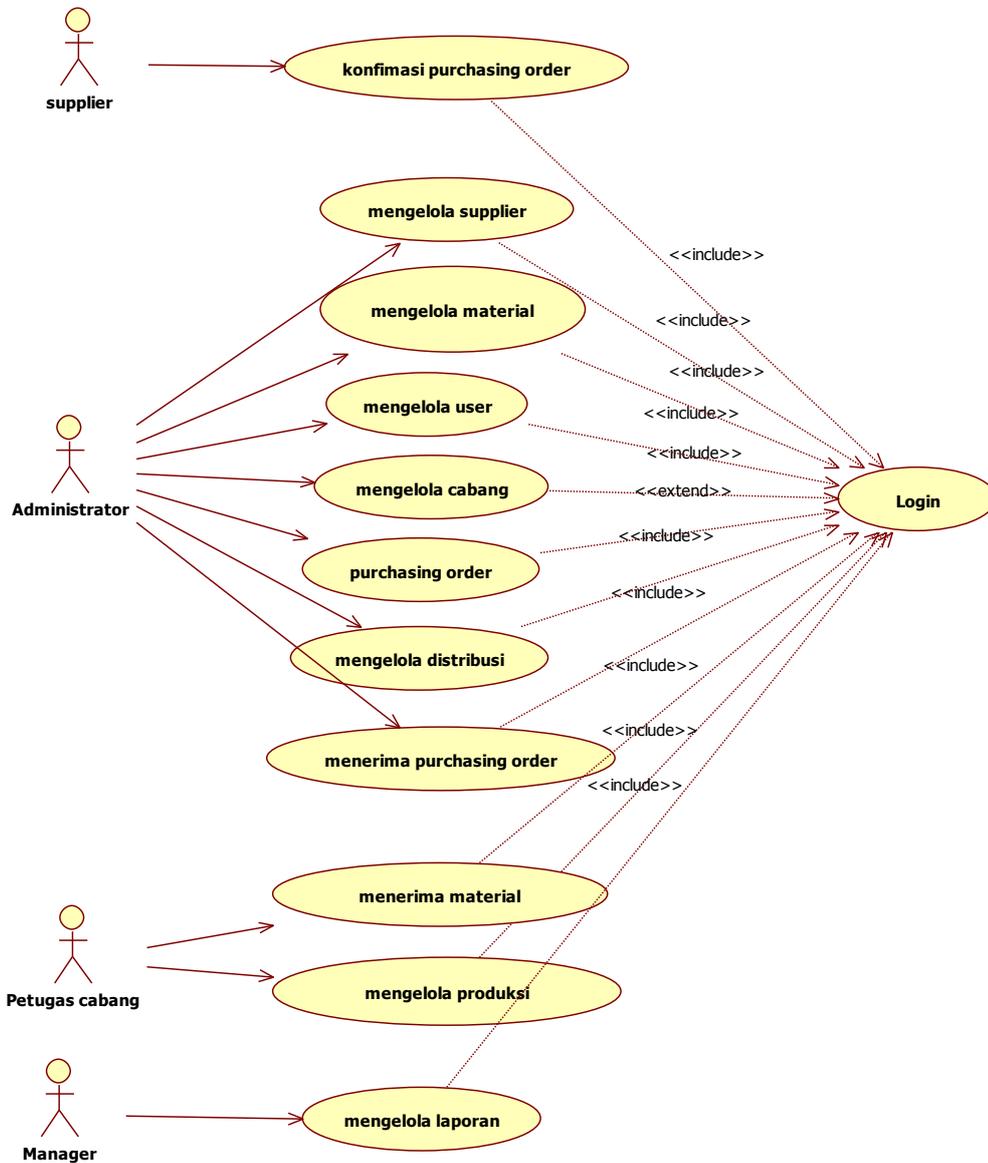
6. Nama : CodeIgniter 2.1.4
Sumber : ellislab.
Sebagai framework untuk menjalankan aplikasi.

3.1.4 Antarmuka Komunikasi

Antarmuka komunikasi perangkat lunak SISU menggunakan TCP/IP karena perangkat ini digunakan untuk mendukung mode sistem client-server dengan media komunikasi internet.

3.2 Kebutuhan fungsionalitas Perangkat Lunak

3.2.1 Use Case Diagram



Gambar 2. Use Case Diagram

4 Spesifikasi Rinci Kebutuhan

4.1 Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas

4.1.1 Use case Spesification: Login

1. Brief Description

Use case ini digunakan Aktor supaya dapat masuk ke sistem. Didasarkan pada nama yang unik, password, dan role.

2. Primary Actor

1. Administrator
2. Supplier
3. Manager
4. Petugas

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan login
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk login
3. Aktor memasukkan id dan password
4. Sistem memeriksa id dan password yang diinputkan aktor

E-1 Password atau id user tidak sesuai

5. Sistem memberikan akses ke aktor
6. Use Case ini selesai

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

E-1 Password atau nama user tidak sesuai

1. Sistem menampilkan peringatan bahwa id user atau password tidak sesuai

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SISU	19/ 43
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. Kembali ke Basic Flow langkah ke 3

7. PreConditions

None

8. PostConditions

1. Aktor masuk ke sistem dan dapat menggunakan fungsi-fungsi dalam sistem.

4.1.2 Use case Spesification : Edit Password

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk merubah password dari ID yang dimiliki.

2. Primary Actor

1. Administrator
2. Supplier
3. Manager
4. Petugas

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan edit password.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk mengedit password.
3. Aktor memasukkan password baru.
4. Aktor memintas sistem untuk menyimpan password baru dari aktor.
5. Sistem menyimpan password baru dari aktor ke dalam database.
6. Use Case ini selesai.

5. Alternative Flow

none

6. Error Flow

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SISU	20/ 43
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		

none

7. PreConditions

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

8. PostConditions

1. Data password user dalam database telah terupdate.

4.1.3 Use case Spesification: Master Material

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data material. Aktor dapat melakukan add material, edit material, delete material, dan display material.

2. Primary Actor

1. Administrator

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan material.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan add material, edit material, delete material, dan display material.
3. Aktor memilih untuk melakukan add material
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit material.
 - A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete material.
 - A-3 Aktor memilih untuk melakukan display material.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SISU	21/ 43
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 menginputkan data material.
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data material yang telah diinputkan.
6. Sistem mengecek data material yang telah diinputkan.

E-1 Data material yang diinputkan aktor salah.

7. Sistem menyimpan data material ke database.
8. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit material.

1. Sistem menampilkan data material.
2. Aktor mengedit material yang sudah ditampilkan
3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data material yang telah diedit
4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data material yang telah diedit

E-2 Data material yang telah diedit salah

5. Sistem menyimpan data material telah diedit ke database
6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete material.

1. Sistem menampilkan data material yang ingin dihapus
2. Aktor memilih untuk menghapus material
3. Sistem menyimpan data material yang ada ke database
4. Berlanjut ke Basic Flow langkah 8

A-3 Aktor memilih untuk melakukan display material.

1. Sistem menampilkan material
2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

6. Error Flow

E-1 Data material yang diinputkan aktor salah

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah
2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4

E-2 Data material yang diinputkan aktor salah

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diedit salah
2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 2

7. PreConditions

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

8. PostConditions

1. Data material di database telah terupdate

4.1.4 Use case Spesification: Master Supplier

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data supplier. Aktor dapat melakukan add supplier, edit supplier, delete supplier, dan display supplier.

2. Primary Actor

1. Administrator

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SISU	23/ 43
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 ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan supplier.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan add supplier, edit supplier, delete supplier, dan display supplier.
3. Aktor memilih untuk melakukan add supplier
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit supplier.
 - A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete supplier.
 - A-3 Aktor memilih untuk melakukan display supplier.
4. Aktor menginputkan data supplier.
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data supplier yang telah diinputkan.
6. Sistem mengecek data supplier yang telah diinputkan.
 - E-1 Data supplier yang diinputkan aktor salah.
7. Sistem menyimpan data supplier ke database.
8. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

- A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit supplier.
1. Sistem menampilkan data supplier.
 2. Aktor mengedit supplier yang sudah ditampilkan
 3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data supplier yang telah diedit
 4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data supplier yang telah diedit

E-2 Data supplier yang telah diedit salah

5. Sistem menyimpan data supplier telah diedit ke database

6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete supplier.

1. Sistem menampilkan data supplier yang ingin dihapus

2. Aktor memilih untuk menghapus supplier

3. Sistem menyimpan data supplier yang ada ke database

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah 8

A-3 Aktor memilih untuk melakukan display supplier.

1. Sistem menampilkan supplier

2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

6. Error Flow

E-1 Data supplier yang diinputkan aktor salah

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah

2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4

E-2 Data supplier yang diinputkan aktor salah

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diedit salah

2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 2

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan

2. Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SISU	25/ 43
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 supplier di database telah terupdate

4.1.5 Use case Spesification: Master Cabang

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data cabang. Aktor dapat melakukan add cabang, edit cabang, delete cabang, dan display cabang.

2. Primary Actor

1. Administrator

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan cabang.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan add cabang, edit cabang, delete cabang, dan display cabang.
3. Aktor memilih untuk melakukan add cabang
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit cabang.
 - A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete cabang.
 - A-3 Aktor memilih untuk melakukan display cabang.
4. Aktor menginputkan data cabang.
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data cabang yang telah diinputkan.
6. Sistem mengecek data cabang yang telah diinputkan.
 - E-1 Data cabang yang diinputkan aktor salah.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SISU	26/ 43
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. Sistem menyimpan data cabang ke database.
8. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit cabang.

1. Sistem menampilkan data cabang.
2. Aktor mengedit cabang yang sudah ditampilkan
3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data cabang yang telah diedit
4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data cabang yang telah diedit

E-2 Data cabang yang telah diedit salah

5. Sistem menyimpan data cabang telah diedit ke database
6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete cabang.

1. Sistem menampilkan data cabang yang ingin dihapus
2. Aktor memilih untuk menghapus cabang
3. Sistem menyimpan data cabang yang ada ke database
4. Berlanjut ke Basic Flow langkah 8

A-3 Aktor memilih untuk melakukan display cabang.

1. Sistem menampilkan cabang
2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

6. Error Flow

E-1 Data cabang yang diinputkan aktor salah

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah
2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4

E-2 Data cabang yang diinputkan aktor salah

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SISU	27/ 43
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. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diedit salah
2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 2

7. PreConditions

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

8. PostConditions

1. Data cabang di database telah terupdate

4.1.6 Use case Spesification: Master User

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data user. Aktor dapat melakukan add user, edit user, delete user, dan display user.

2. Primary Actor

1. Administrator

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan user.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan add user, edit user, delete user, dan display user.
3. Aktor memilih untuk melakukan add user
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit user.
 - A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete user.

A-3 Aktor memilih untuk melakukan display user.

4. Aktor menginputkan data user.
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data user yang telah diinputkan.
6. Sistem mengecek data user yang telah diinputkan.

E-1 Data user yang diinputkan aktor salah.

7. Sistem menyimpan data user ke database.
8. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit user.

1. Sistem menampilkan data user.
2. Aktor mengedit user yang sudah ditampilkan
3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data user yang telah diedit
4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data user yang telah diedit

E-2 Data user yang telah diedit salah

5. Sistem menyimpan data user telah diedit ke database
6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete user.

1. Sistem menampilkan data user yang ingin didelete
2. Aktor memilih untuk mendelete user
3. Sistem menyimpan data user yang ada ke database
4. Berlanjut ke Basic Flow langkah 8

A-3 Aktor memilih untuk melakukan display user.

1. Sistem menampilkan user
2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

6. Error Flow

E-1 Data user yang diinputkan aktor salah

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah
2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4

E-2 Data user yang diinputkan aktor salah

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diedit salah
2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 2

7. PreConditions

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

8. PostConditions

1. Data user di database telah terupdate

4.1.7 Use case Spesification: Purchasing Order

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola Purchasing Order. Aktor dapat melakukan add Purchasing Order, dan display Purchasing Order.

2. Primary Actor

1. Administrator

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika Aktor memilih untuk melakukan Purchasing Order.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SISU	30/ 43
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. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan add Purchasing Order, dan display Purchasing Order.
3. Aktor memilih untuk melakukan add Purchasing Order
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan display Purchasing Order.
4. Aktor menginputkan data Purchasing Order.
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data Purchasing Order yang telah diinputkan.
6. Sistem mengecek data Purchasing Order yang telah diinputkan.
 - E-1 Data Purchasing Order yang diinputkan aktor salah.
7. Sistem menyimpan data Purchasing Order ke database.
8. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

- A-1 Aktor memilih untuk melakukan display Purchasing Order
1. Sistem menampilkan data Purchasing Order
 2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

6. Error Flow

- E-1 Data user yang diinputkan aktor salah
1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah
 2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4

7. PreConditions

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

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SISU	31/ 43
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

1. Data Purchasing Order di database telah terupdate

4.1.8 Use case Spesification: **Konfirmasi Purchasing Order**

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola Konfirmasi Purchasing Order. Aktor dapat melakukan add Konfirmasi Purchasing Order, dan display Konfirmasi Purchasing Order.

2. Primary Actor

1. Supplier

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika Aktor memilih untuk melakukan Konfirmasi Purchasing Order.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan add Konfirmasi Purchasing Order, dan display Konfirmasi Purchasing Order.
3. Aktor memilih untuk melakukan add Konfirmasi Purchasing Order
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan display Konfirmasi Purchasing Order.
4. Aktor menginputkan data Konfirmasi Purchasing Order.
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data Konfirmasi Purchasing Order yang telah diinputkan.
6. Sistem mengecek data Konfirmasi Purchasing Order yang telah diinputkan.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SISU	32/ 43
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 Konfirmasi Purchasing Order yang diinputkan aktor salah.

7. Sistem menyimpan data Konfirmasi Purchasing Order ke database.
8. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan display Konfirmasi Purchasing Order

1. Sistem menampilkan data Konfirmasi Purchasing Order
2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

6. Error Flow

E-1 Data user yang diinputkan aktor salah

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah
2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4

7. PreConditions

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

8. PostConditions

1. Data Konfirmasi Purchasing Order di database telah terupdate

4.1.9 Use case Spesification: Terima Purchasing Order

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola Terima Purchasing Order. Aktor dapat melakukan add Terima Purchasing Order, dan display Terima Purchasing Order.

2. Primary Actor

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SISU	33/ 43
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. Administrator

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika Aktor memilih untuk melakukan Terima Purchasing Order.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan add Terima Purchasing Order, dan display Terima Purchasing Order.
3. Aktor memilih untuk melakukan add Terima Purchasing Order
A-1 Aktor memilih untuk melakukan display Terima Purchasing Order.
4. Aktor menginputkan data Terima Purchasing Order.
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data Terima Purchasing Order yang telah diinputkan.
6. Sistem mengecek data Terima Purchasing Order yang telah diinputkan.
E-1 Data Terima Purchasing Order yang diinputkan aktor salah.
7. Sistem menyimpan data Terima Purchasing Order ke database.
8. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

- A-1 Aktor memilih untuk melakukan display Terima Purchasing Order
1. Sistem menampilkan data Terima Purchasing Order
 2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SISU	34/ 43
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. Error Flow

E-1 Data user yang diinputkan aktor salah

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah
2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4

7. PreConditions

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

8. PostConditions

1. Data Terima Purchasing Order di database telah terupdate

4.1.10 Use case Spesification: **Distribusi Material**

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola Distribusi material. Aktor dapat melakukan add Distribusi material, dan display Distribusi material.

2. Primary Actor

1. Administrator

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika Aktor memilih untuk melakukan Distribusi material.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan add Distribusi material, dan display Distribusi material.
3. Aktor memilih untuk melakukan add Distribusi material

A-1 Aktor memilih untuk melakukan display Distribusi material.

4. Aktor menginputkan data Distribusi material.
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data Distribusi material yang telah diinputkan.
6. Sistem mengecek data Distribusi material yang telah diinputkan.

E-1 Data Distribusi material yang diinputkan aktor salah.

7. Sistem menyimpan data Distribusi material ke database.
8. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan display Distribusi material

1. Sistem menampilkan data Distribusi material
2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

6. Error Flow

E-1 Data user yang diinputkan aktor salah

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah
2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4

7. PreConditions

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

8. PostConditions

1. Data Distribusi material di database telah terupdate

4.1.11 Use case Spesification: Terima Material

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola Terima material. Aktor dapat melakukan add Terima material, dan display Terima material.

2. Primary Actor

1. Petugas

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika Aktor memilih untuk melakukan Terima material.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan add Terima material, dan display Terima material.
3. Aktor memilih untuk melakukan add Terima material
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan display Terima material.
4. Aktor menginputkan data Terima material.
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data Terima material yang telah diinputkan.
6. Sistem mengecek data Terima material yang telah diinputkan.
 - E-1 Data Terima material yang diinputkan aktor salah.
7. Sistem menyimpan data Terima material ke database.
8. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan display Terima material

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SISU	37/ 43
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. Sistem menampilkan data Terima material
2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

6. Error Flow

E-1 Data user yang diinputkan aktor salah

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah
2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4

7. PreConditions

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

8. PostConditions

1. Data Terima material di database telah terupdate

4.1.12 Use case Spesification: Produksi Material

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola Produksi material. Aktor dapat melakukan add Produksi material, dan display Produksi material.

2. Primary Actor

1. Petugas

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika Aktor memilih untuk melakukan Produksi material.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan add Produksi material, dan display Produksi material.
3. Aktor memilih untuk melakukan add Produksi material

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SISU	38/ 43
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-1 Aktor memilih untuk melakukan display Produksi material.

4. Aktor menginputkan data Produksi material.
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data Produksi material yang telah diinputkan.
6. Sistem mengecek data Produksi material yang telah diinputkan.

E-1 Data Produksi material yang diinputkan aktor salah.

7. Sistem menyimpan data Produksi material ke database.
8. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan display Produksi material

1. Sistem menampilkan data Produksi material
2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

6. Error Flow

E-1 Data user yang diinputkan aktor salah

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah
2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4

7. PreConditions

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

8. PostConditions

1. Data Produksi material di database telah terupdate.

4.1.13 Use case Spesification: Rekap Produksi

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola Rekap material. Aktor dapat melakukan add Rekap material, dan display Rekap material.

2. Primary Actor

1. Petugas

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika Aktor memilih untuk melakukan Rekap material.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan add Rekap material, dan display Rekap material.
3. Aktor memilih untuk melakukan add Rekap material
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan display Rekap material.
4. Aktor menginputkan data Rekap material.
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data Rekap material yang telah diinputkan.
6. Sistem mengecek data Rekap material yang telah diinputkan.
 - E-1 Data Rekap material yang diinputkan aktor salah.
7. Sistem menyimpan data Rekap material ke database.
8. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan display Rekap material

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SISU	40/ 43
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. Sistem menampilkan data Rekap material
2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

6. Error Flow

E-1 Data user yang diinputkan aktor salah

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah
2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4

7. PreConditions

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

8. PostConditions

1. Data Rekap material di database telah terupdate.

4.1.14 Use case Spesification: Pengelolaan Laporan

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola Laporan. Aktor dapat melakukan display Laporan, dan display Grafik.

2. Primary Actor

1. Manager

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika Aktor memilih untuk melakukan Laporan.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan display Laporan, dan Grafik Laporan.
3. Aktor memilih untuk melakukan Display Laporan
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan display Laporan.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SISU	41/ 43
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 menginputkan data Laporan yang akan dilihat.
5. Aktor meminta sistem untuk menampilkan data Laporan yang telah diinputkan.
6. Sistem mengecek data Laporan yang telah diinputkan.

E-1 Data Laporan yang diinputkan aktor salah.

7. Sistem menampilkan data Laporan dari database.
8. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan Grafik Laporan

1. Sistem menampilkan Grafik Laporan
2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

6. Error Flow

E-1 Data user yang diinputkan aktor salah

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah
2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4

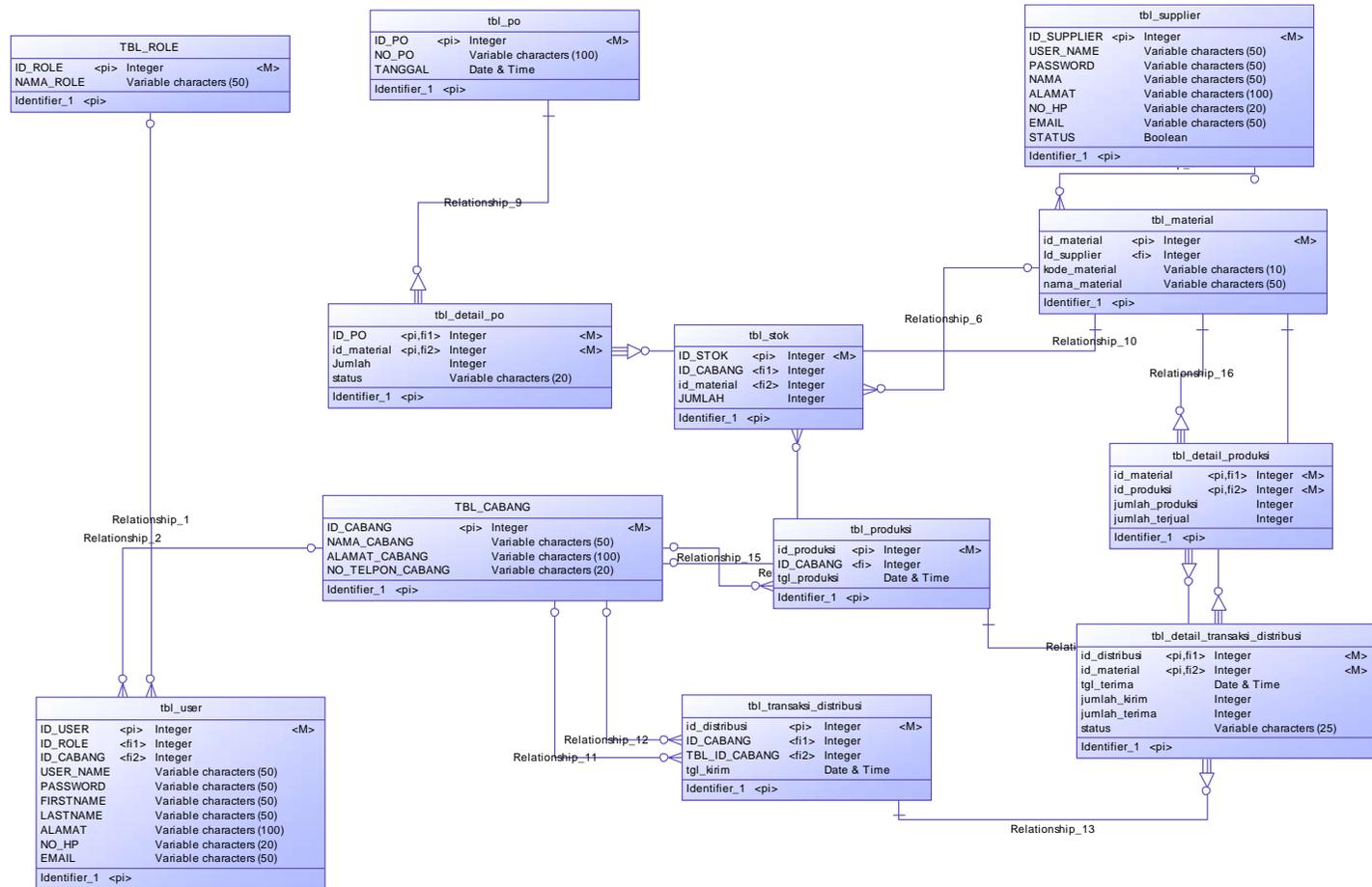
7. PreConditions

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

8. PostConditions

1. Data Laporan di database telah tertampil.

5. ERD



DPPL

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

SISU

(SISTEM INFORMASI SUHARTI BERBASIS WEB)

Untuk:

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan Oleh :

Thomas Hendri Hananto / 09.07.05801

Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>DPPL - SISU</i>		1 / 86
		Revisi	A	

DAFTAR PERUBAHAN

REVISI	DESKRIPSI
A	
B	
C	
D	
E	
F	

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

DAFTAR HALAMAN PERUBAHAN

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

DAFTAR ISI

1. Pendahuluan.....	8
1.1 Tujuan.....	8
1.2 Lingkup Masalah.....	8
1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan.....	8
1.4 Referensi.....	9
2 Perancangan Sistem.....	10
2.1 Perancangan Arsitektur.....	10
2.2 Perancangan Rinci.....	11
2.2.1 Sequence Diagram.....	11
2.2.1.1 Login.....	11
2.2.1.2 Change Password.....	12
2.2.1.3 Fungsi Create User.....	13
2.2.1.4 Fungsi Edit User.....	14
2.2.1.5 Fungsi Delete User.....	15
2.2.1.6 Fungsi Display User.....	16
2.2.1.7 Fungsi Add Material.....	16
2.2.1.8 Fungsi Edit Material.....	17
2.2.1.9 Fungsi Delete Material.....	18
2.2.1.10 Fungsi Display Material.....	19
2.2.1.11 Fungsi Add Supplier.....	19
2.2.1.12 Fungsi Edit Supplier.....	20
2.2.1.13 Fungsi Delete Supplier.....	21
2.2.1.14 Fungsi Display Supplier.....	22
2.2.1.15 Fungsi Add Cabang.....	22
2.2.1.16 Fungsi Edit Cabang.....	23
2.2.1.17 Fungsi Delete Cabang.....	24
2.2.1.18 Fungsi Display Cabang.....	25
2.2.1.19 Fungsi Add Purchasing Order.....	25
2.2.1.20 Fungsi Display Purchasing Order.....	26
2.2.1.21 Fungsi Add Konfirmasi Purchasing Order.....	26
2.2.1.22 Fungsi Display Konfirmasi Purchasing Order.....	27
2.2.1.23 Fungsi Add Terima Purchasing Order.....	27
2.2.1.24 Fungsi Display Terima Purchasing Order.....	28
2.2.1.25 Fungsi Add Distribusi Material.....	28
2.2.1.26 Fungsi Display Distribusi Material.....	29
2.2.1.27 Fungsi Add Terima Distribusi Material.....	29
2.2.1.28 Fungsi Display Terima Distribusi Material.....	30
2.2.1.29 Fungsi Display Stok Material.....	30
2.2.1.30 Fungsi Add Produksi Material.....	31
2.2.1.31 Fungsi Display Produksi Material.....	31
2.2.1.32 Fungsi Add Rekap.....	32
2.2.1.33 Fungsi Display Rekap.....	33
2.2.1.34 Fungsi Display Laporan.....	34
2.2.1.35 Fungsi Display Grafik Laporan.....	34
2.2.2 Class Diagram.....	35
2.2.3 Class Diagram Specific Descriptions.....	36
2.2.3.1 Specific Design Class LoginUI.....	36
2.2.3.2 Specific Design Class master_user.....	36
2.2.3.3 Specific Design Class master_supplier.....	37
2.2.3.4 Specific Design Class master_material.....	37

2.2.3.5	Specific Design Class master_cabang	38
2.2.3.6	Specific Design Class transaksi_po	38
2.2.3.7	Specific Design Class app_transaksi_po	39
2.2.3.8	Specific Design Class transaksi_terima_po	39
2.2.3.9	Specific Design Class view_stok	40
2.2.3.10	Specific Design Class produksi_material	40
2.2.3.11	Specific Design Class transaksi_distribusi	40
2.2.3.12	Specific Design Class app_transaksi_distribusi	41
2.2.3.13	Specific Design Class transaksi_rekap	41
2.2.3.14	Specific Design Class LaporanUI	41
2.2.3.15	Specific Design Class Suharti	42
2.2.3.16	Specific Design Class user	42
2.2.3.17	Specific Design Class supplier	43
2.2.3.18	Specific Design Class cabang	44
2.2.3.19	Specific Design Class material	44
2.2.3.20	Specific Design Class po	45
2.2.3.21	Specific Design Class distribusi	46
2.2.3.22	Specific Design Class stok	46
2.2.3.23	Specific Design Class produksi	47
2.2.3.24	Specific Design Class laporan	47
2.2.3.25	Specific Design Class user_model	48
2.2.3.26	Specific Design Class supplier_model	49
2.2.3.27	Specific Design Class cabang_model	49
2.2.3.28	Specific Design Class material_model	50
2.2.3.29	Specific Design Class po_model	50
2.2.3.30	Specific Design Class stok_model	51
2.2.3.31	Specific Design Class produksi_model	51
2.2.3.32	Specific Design Class distribusi_model	52
2.2.3.33	Specific Design Class laporan_model	52
3	PERANCANGAN DATA	54
3.1	Dekomposisi Data	54
3.1.1	Deskripsi Entitas TBL_ROLE	54
3.1.2	Deskripsi Entitas TBL_USER	54
3.1.3	Deskripsi Entitas TBL_SUPPLIER	55
3.1.4	Deskripsi Entitas TBL_SUPPLIER	55
3.1.5	Deskripsi Entitas TBL_MATERIAL	56
3.1.6	Deskripsi Entitas TBL_PO	56
3.1.7	Deskripsi Entitas TBL_PO	56
3.1.8	Deskripsi Entitas TBL_TRANSAKSI_DISTRIBUSI	57
3.1.9	Deskripsi Entitas TBL_TRANSAKSI_DETAIL_DISTRIBUSI	57
3.1.10	Deskripsi Entitas TBL_STOK	58
3.1.11	Deskripsi Entitas TBL_PRODUKSI	58
3.1.12	Deskripsi Entitas TBL_DETAIL_PRODUKSI	59
4	Deskripsi Perancangan AntarMuka	61
4.1	Antarmuka Halaman Pemilihan Login	61
4.2	Antarmuka Halaman Login	62
4.3	Antarmuka Halaman Change Password	63
4.4	Antarmuka Halaman Menu Bar Administrator	64
4.5	Antarmuka Halaman Master User	65
4.6	Antarmuka Halaman Master Supplier	66
4.7	Antarmuka Halaman Master Cabang	67
4.8	Antarmuka Halaman Master Material	68
4.9	Antarmuka Halaman Purchasing Order	69
4.10	Antarmuka Halaman Stok	70
4.11	Antarmuka Halaman Profile	71

4.12	Antarmuka Halaman Menu Bar Supplier	72
4.13	Antarmuka Halaman Konfirmasi PO	73
4.14	Antarmuka Halaman Profile Supplier	74
4.15	Antarmuka Halaman Menu Bar Petugas	75
4.16	Antarmuka Halaman Terima Distribusi	76
4.17	Antarmuka Halaman Pemilihan Rekap	77
4.18	Antarmuka Halaman Proses Rekap	78
4.19	Antarmuka Halaman Produksi	79
4.20	Antarmuka Halaman Laporan Stok	80
4.21	Antarmuka Halaman Laporan Purchasing Order	81
4.22	Antarmuka Halaman Laporan Produksi	82
4.23	Antarmuka Halaman Grafik Stok	83
4.24	Antarmuka Halaman Grafik Stok	84
4.25	Antarmuka Halaman Grafik Distribusi	85
4.26	Antarmuka Halaman Grafik Produksi	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar Physical Data Model.....	60
Gambar Antarmuka Halaman Pemilihan Login.....	62
Gambar Antarmuka Halaman Login.....	63
Gambar Antarmuka Halaman Change Password.....	64
Gambar Antarmuka Halaman Menu Bar Administrator.....	65
Gambar Antarmuka Halaman Master User.....	66
Gambar Antarmuka Halaman Master Supplier.....	67
Gambar Antarmuka Halaman Master Cabang.....	68
Gambar Antarmuka Halaman Master Material.....	69
Gambar Antarmuka Halaman Purchasing Order.....	70
Gambar Antarmuka Halaman Stok.....	71
Gambar Antarmuka Halaman Profile.....	72
Gambar Antarmuka Halaman Menu Bar Supplier.....	73
Gambar Antarmuka Halaman Konfirmasi PO.....	74
Gambar Antarmuka Halaman Profile Supplier.....	75
Gambar Antarmuka Halaman Menu Bar Petugas.....	76
Gambar Antarmuka Halaman Terima Distribusi.....	77
Gambar Antarmuka Halaman Pemilihan Rekap.....	78
Gambar Antarmuka Halaman Proses Rekap.....	79
Gambar Antarmuka Halaman Produksi.....	80
Gambar Antarmuka Halaman Laporan.....	81

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 SISU dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Menangani pengelolaan material.
2. Menangani pengelolaan cabang.
3. Menangani pengelolaan user.
4. Menangani pengelolaan supplier.
5. Menangani pengelolaan purchase order.
6. Menangani pengelolaan distribusi.
7. Menangani pengelolaan laporan.

Perangkat lunak SISU ini berjalan pada lingkungan dengan basis *website*.

1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak dari perangkat lunak yang akan dikembangkan
DPPL-SISU-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada SISU (SISTEM INFORMASI SUHARTI)

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – SISU	8/ 86
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		

	BERBASIS WEB) dimana XXX merupakan nomor fungsi produk.
SISU	Perangkat lunak Sistem Informasi Suharti berbasis web yang akan dibangun.
Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.
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.
Admin	Orang yang mengelola user yang menggunakan perangkat lunak, dan pengelolaan lainnya.

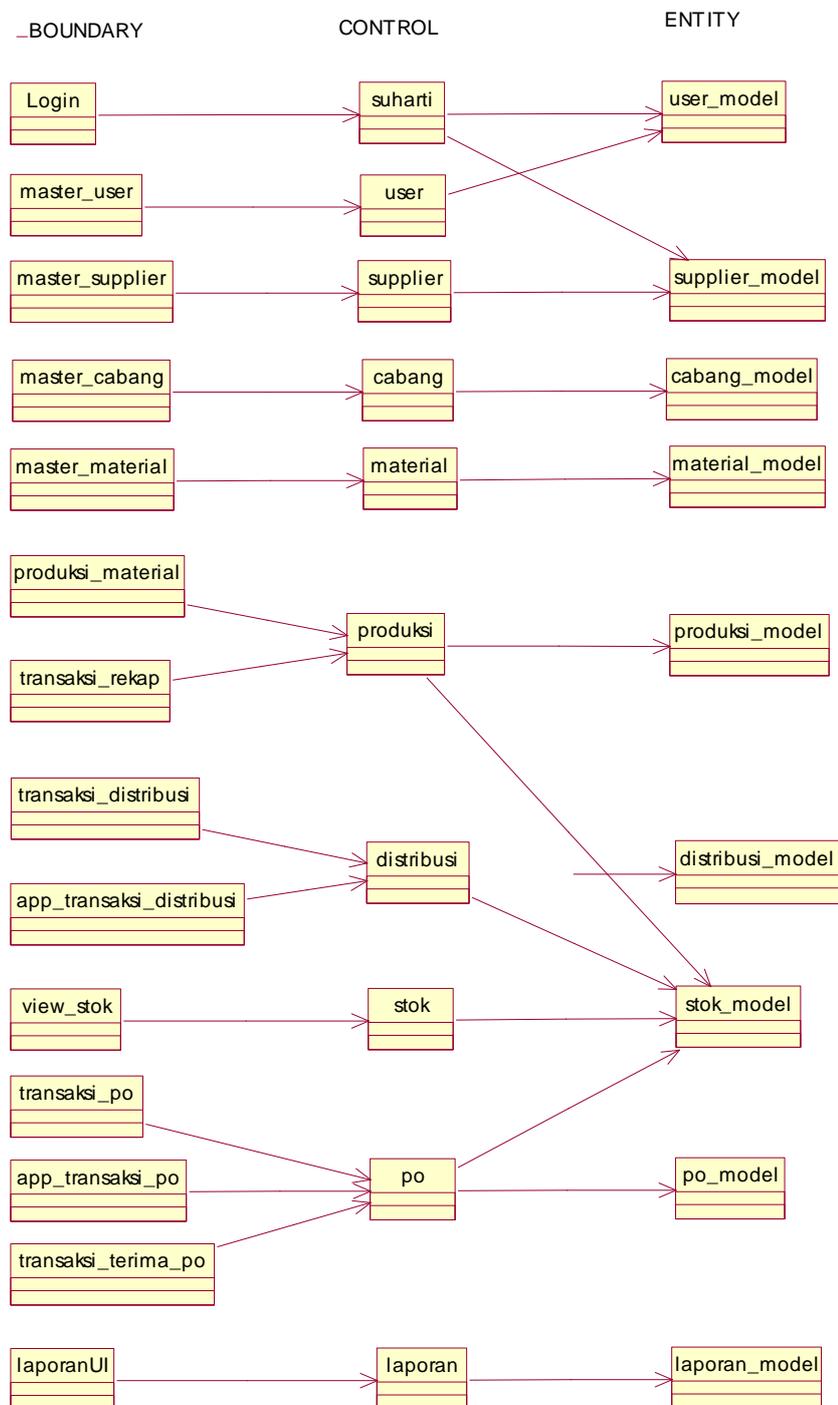
1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Anastasius Triseptian, *Deskripsi Perancangan Perangkat SITA*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2009.
2. Fani Damayanti, *Deskripsi Perancangan Perangkat SiPaGi*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2009.
3. Triseptian Anastasius, *Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak INSITAM*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2009.

2 Perancangan Sistem

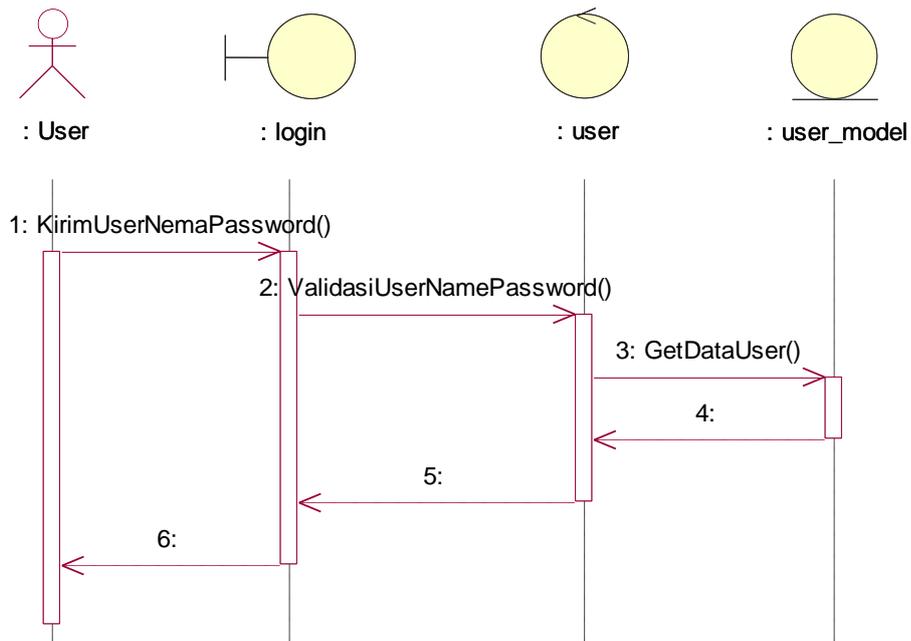
2.1 Perancangan Arsitektur



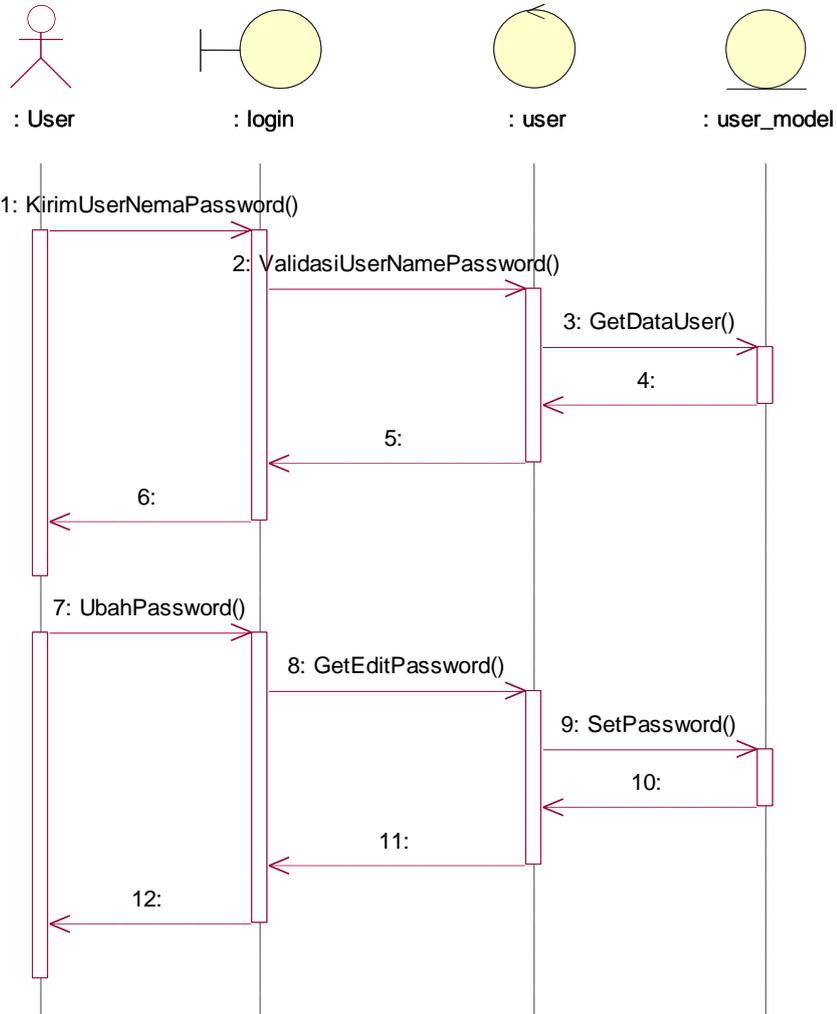
2.2 Perancangan Rinci

2.2.1 Sequence Diagram

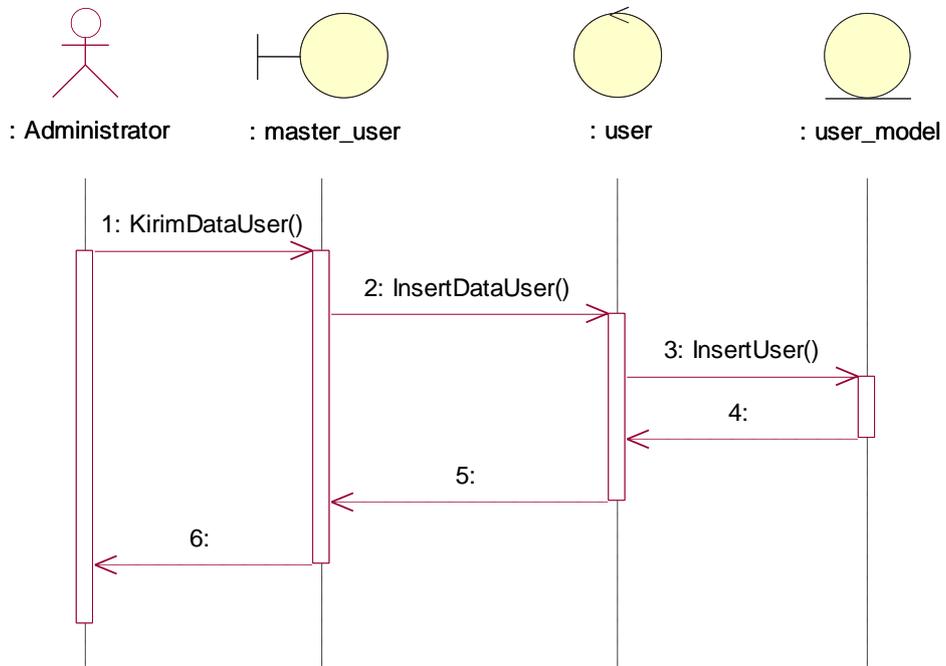
2.2.1.1 Login



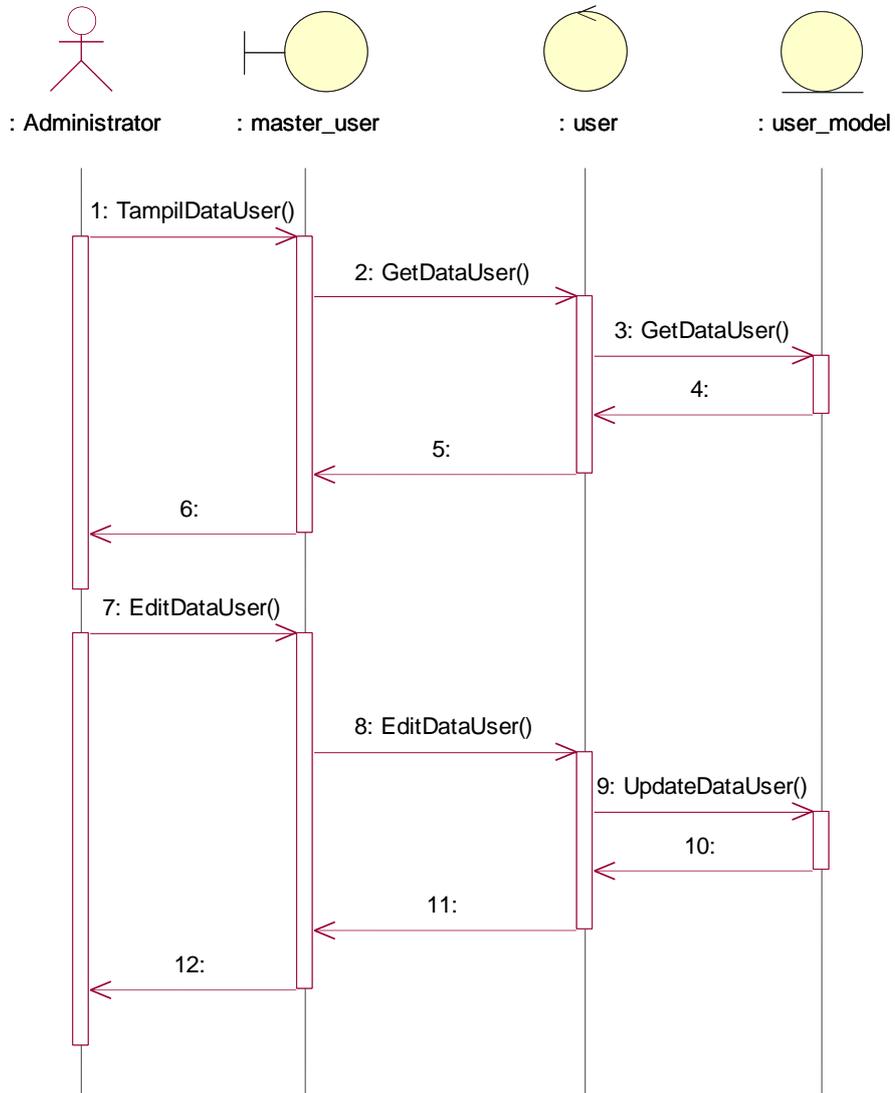
2.2.1.2 Change Password



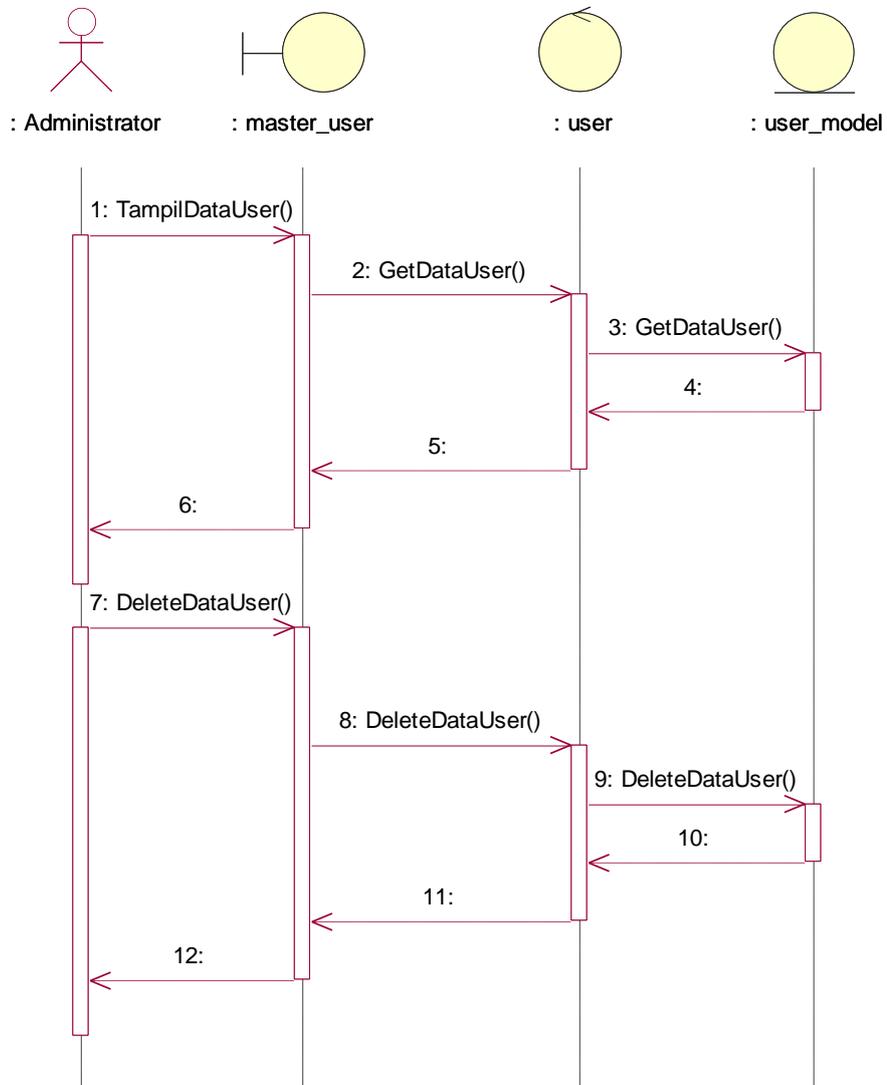
2.2.1.3 Fungsi Create User



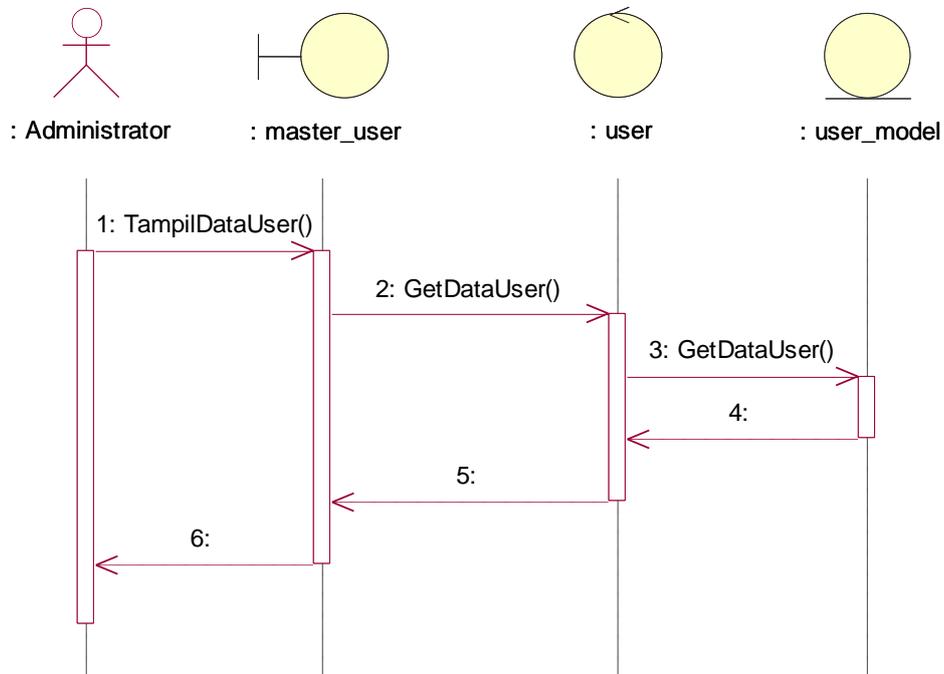
2.2.1.4 Fungsi Edit User



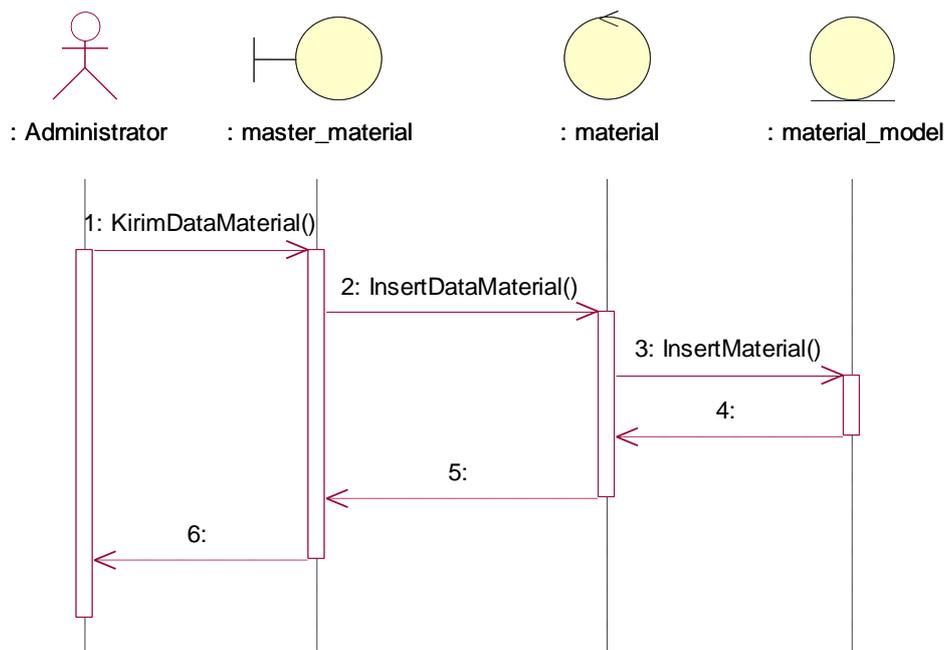
2.2.1.5 Fungsi Delete User



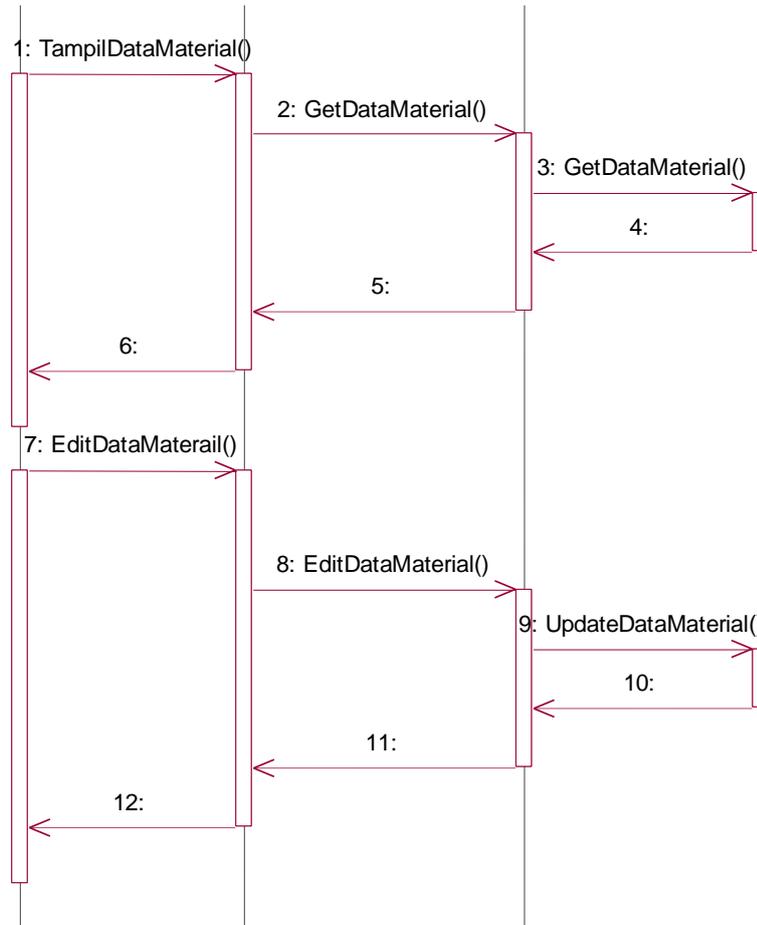
2.2.1.6 Fungsi Display User



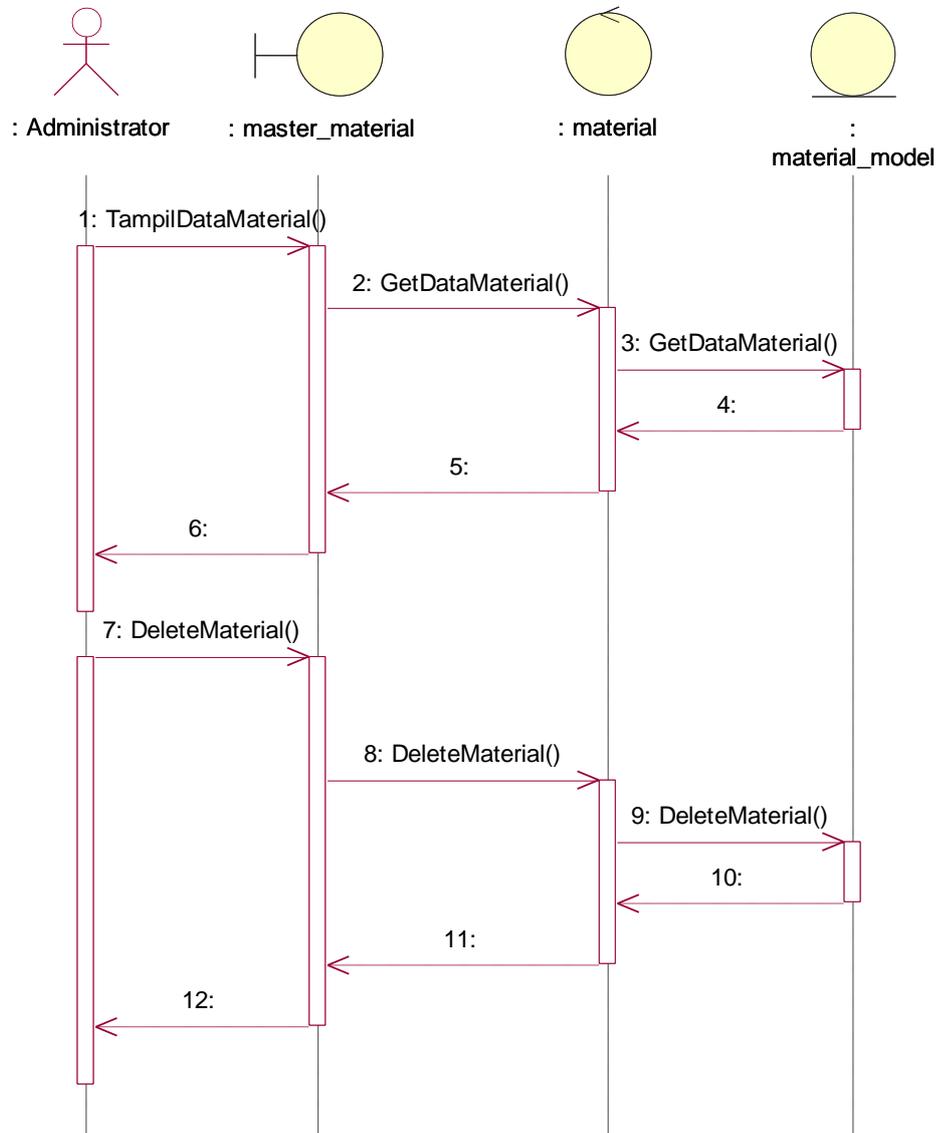
2.2.1.7 Fungsi Add Material



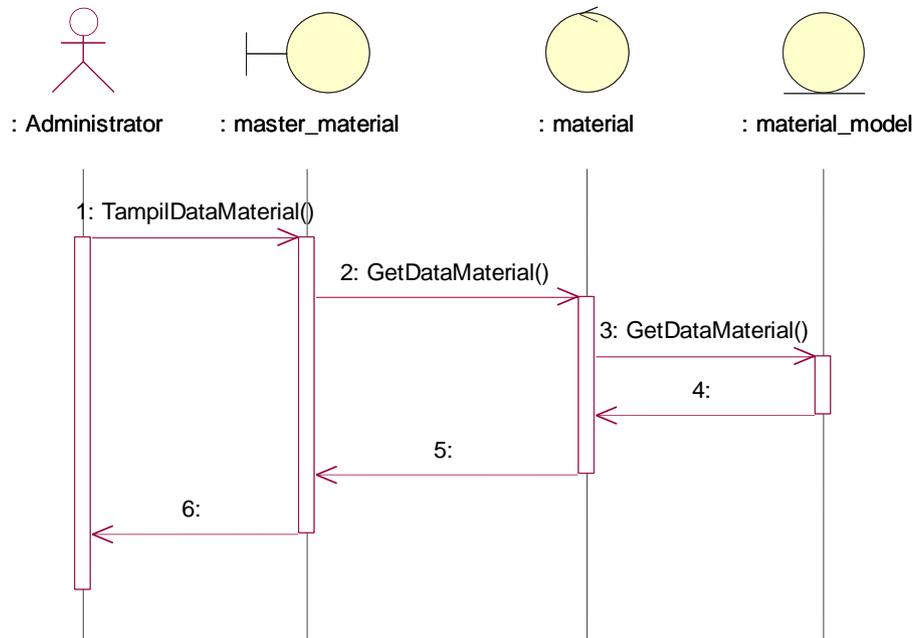
2.2.1.8 Fungsi Edit Material



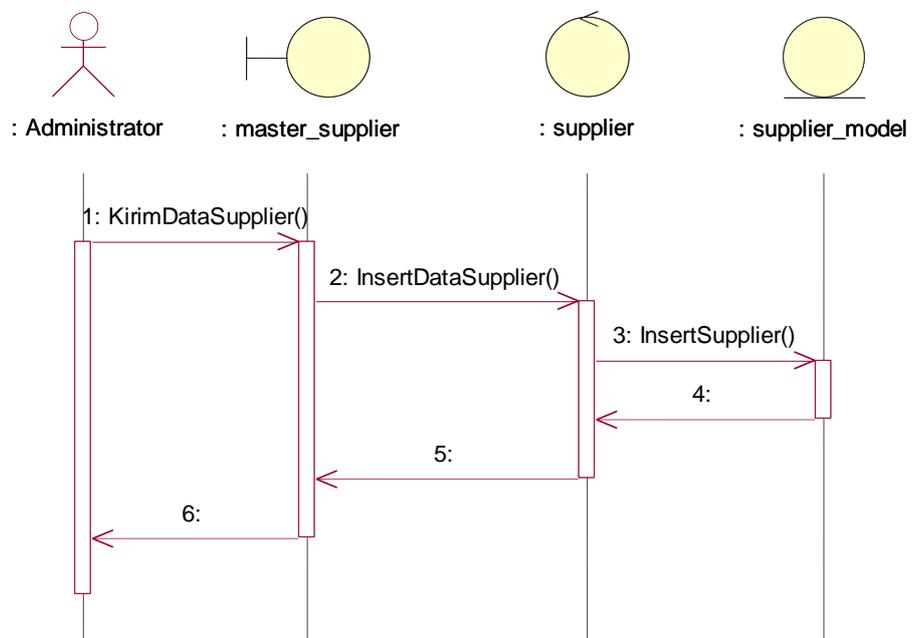
2.2.1.9 Fungsi Delete Material



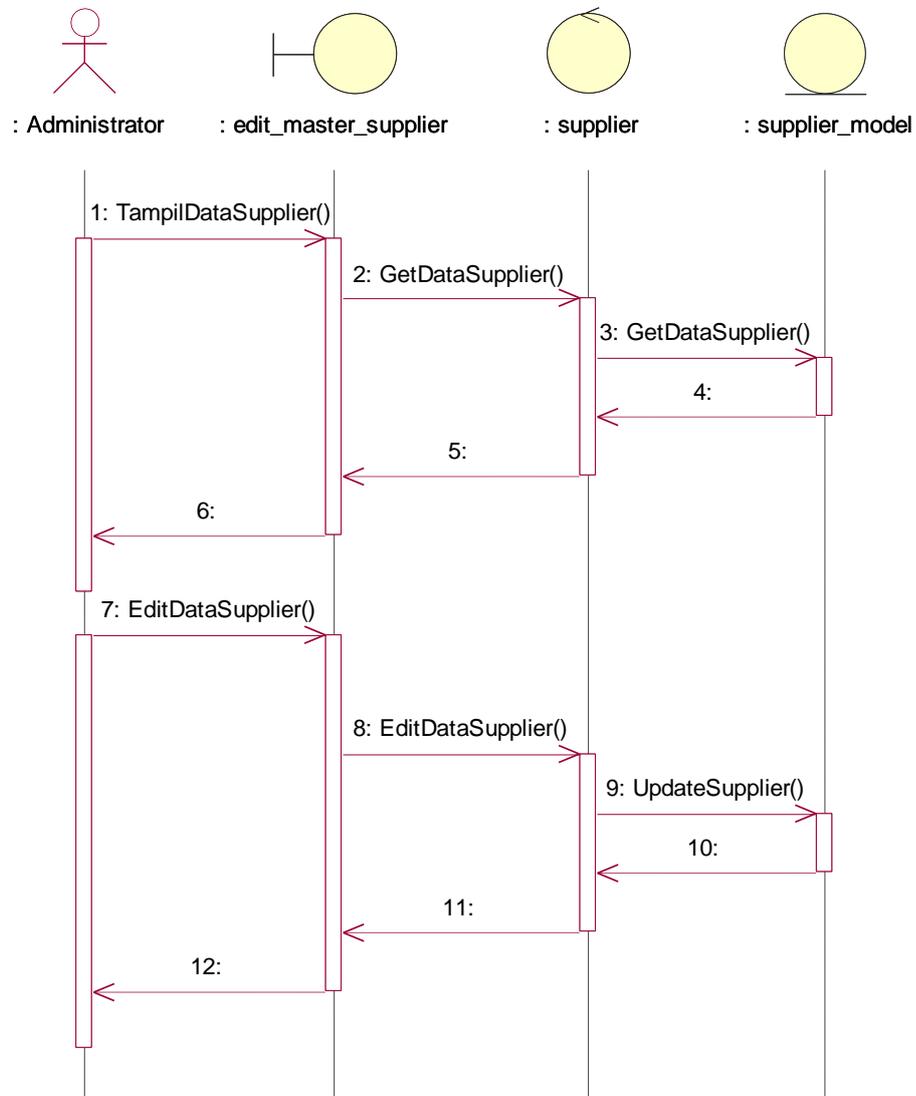
2.2.1.10 Fungsi Display Material



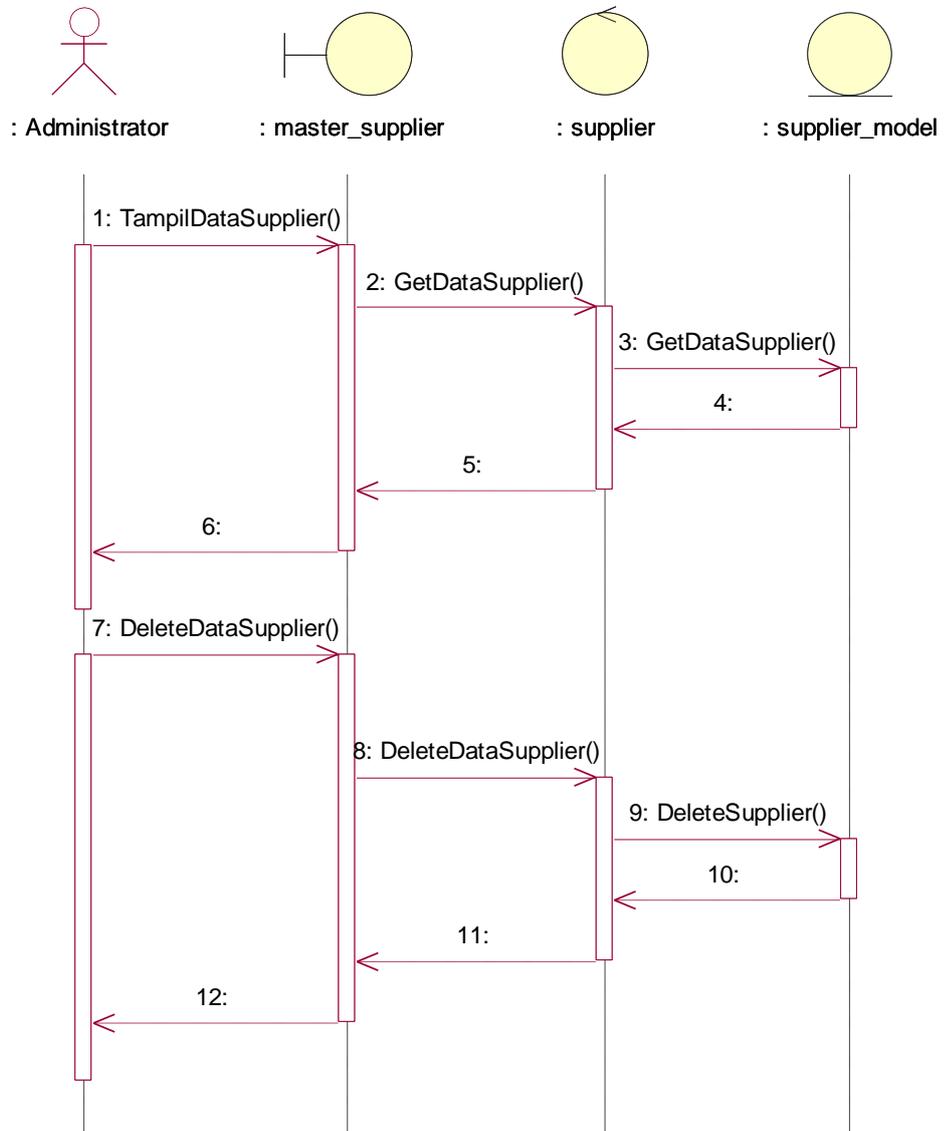
2.2.1.11 Fungsi Add Supplier



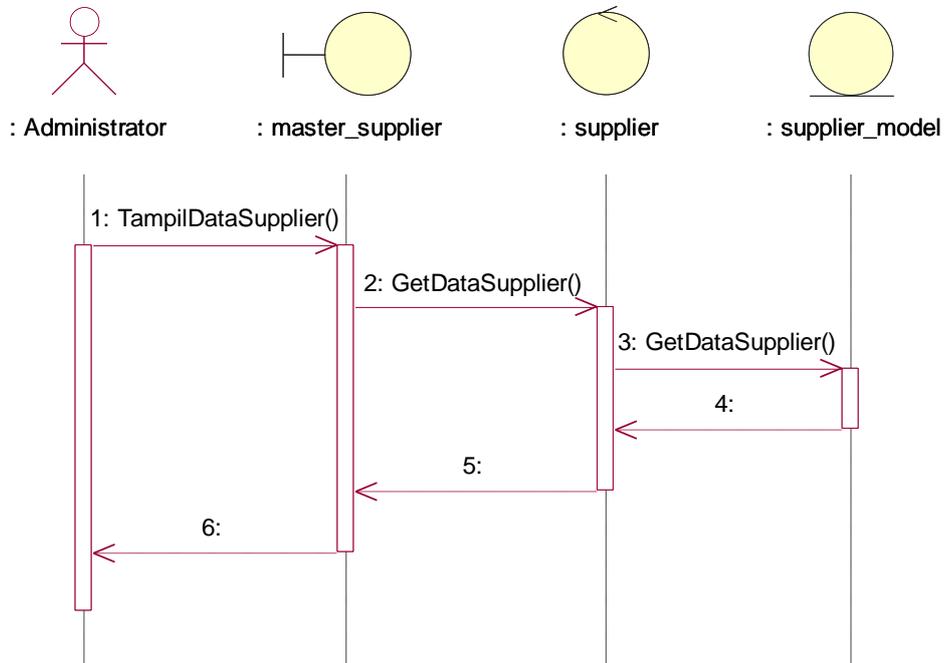
2.2.1.12 Fungsi Edit Supplier



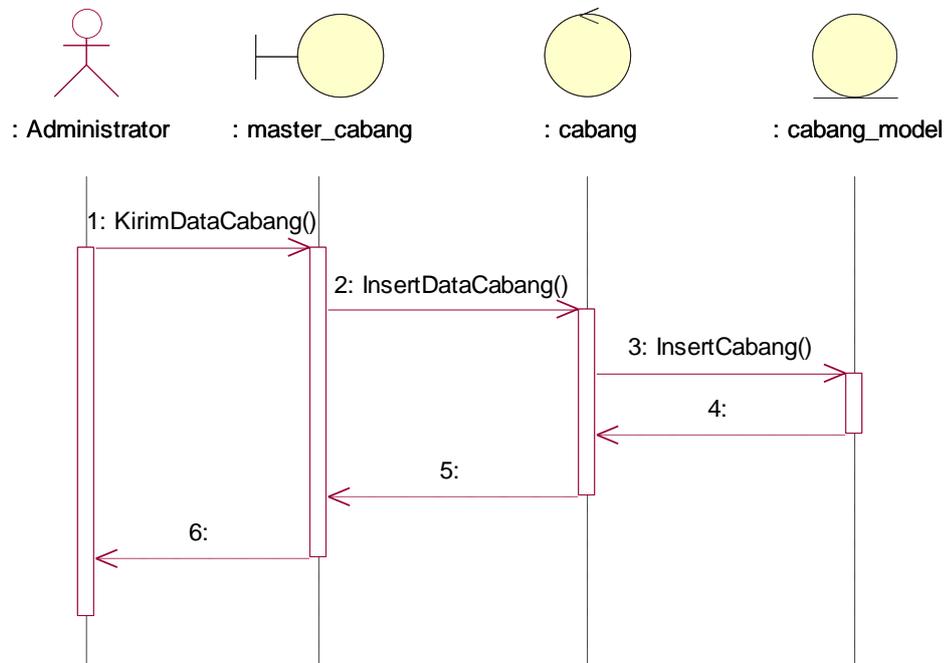
2.2.1.13 Fungsi Delete Supplier



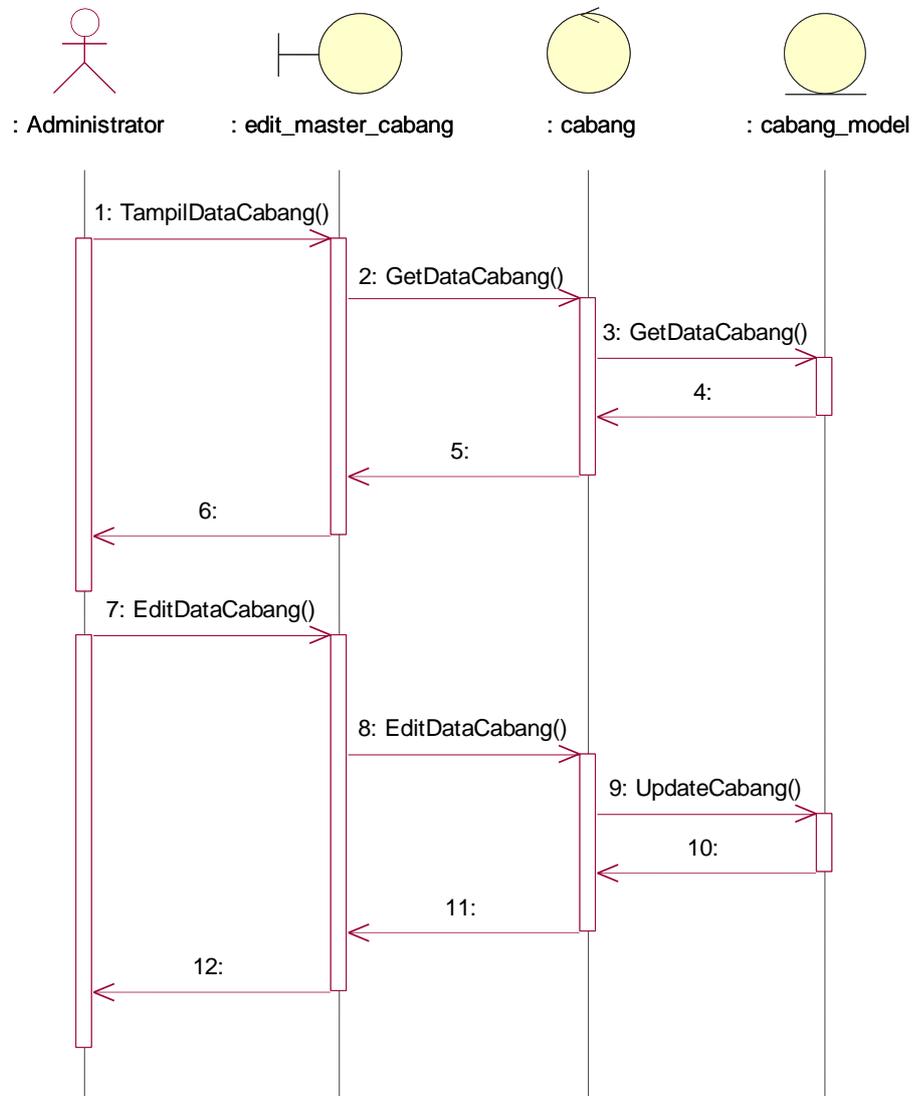
2.2.1.14 Fungsi Display Supplier



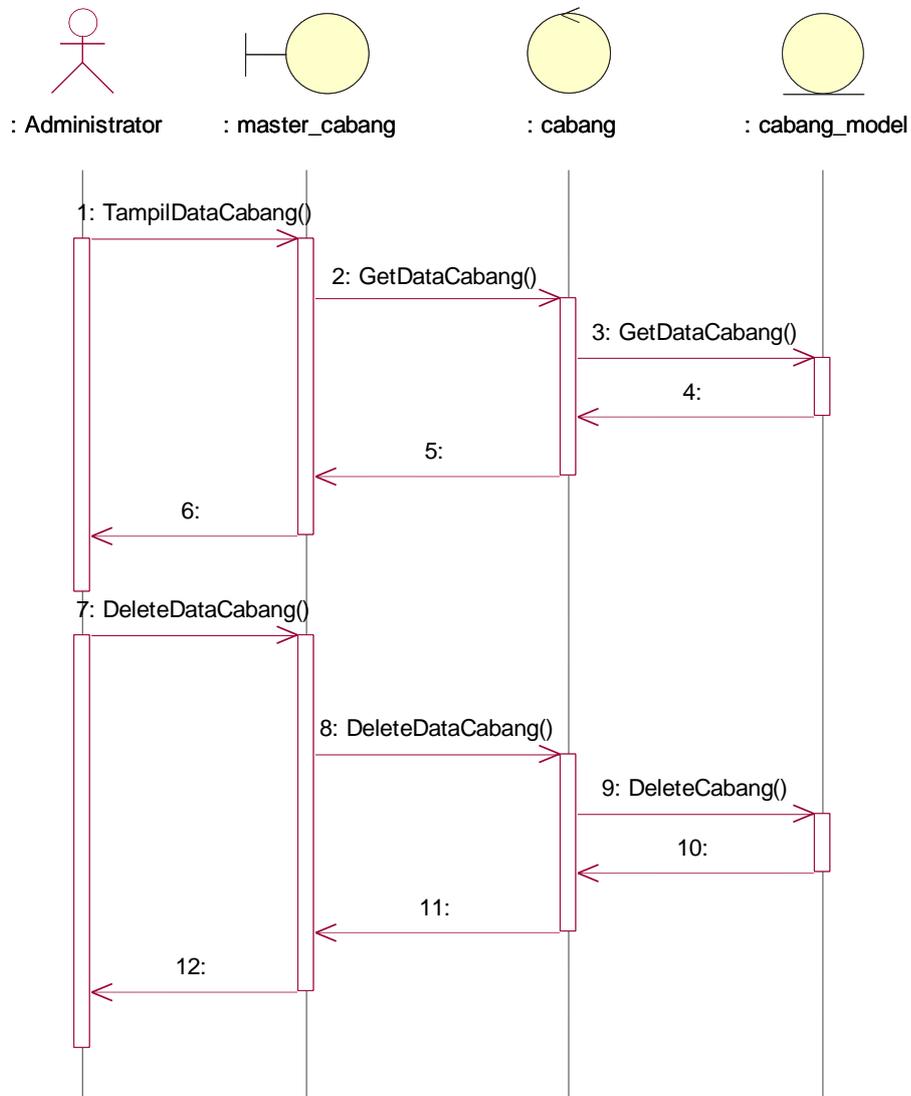
2.2.1.15 Fungsi Add Cabang



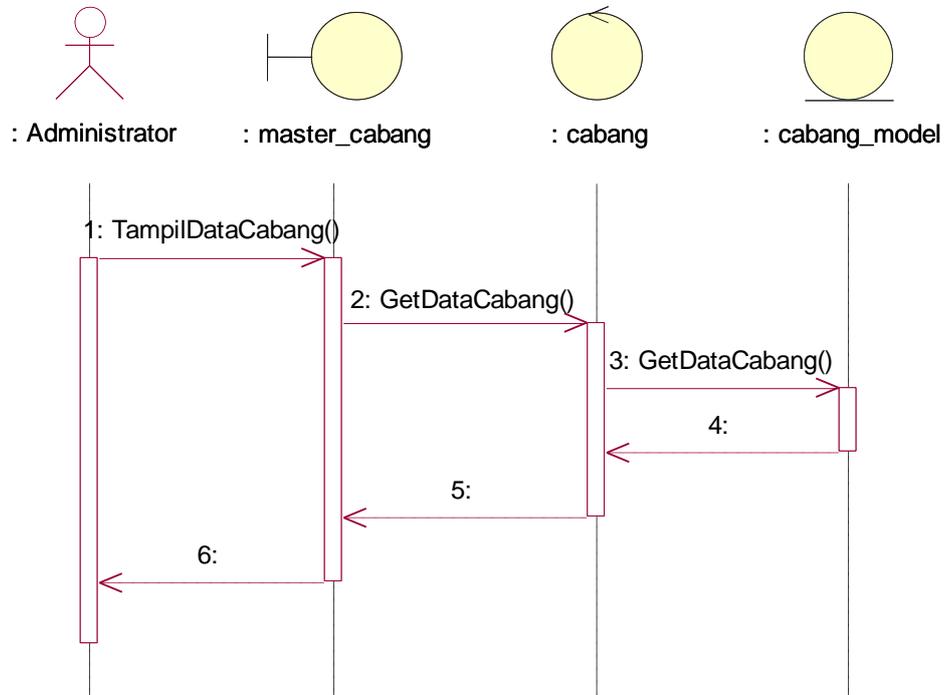
2.2.1.16 Fungsi Edit Cabang



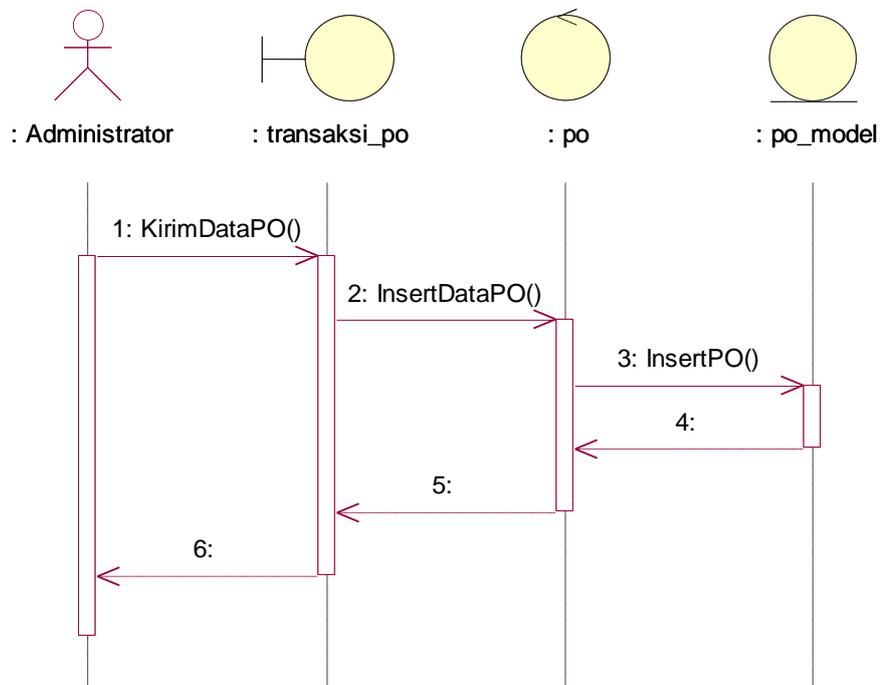
2.2.1.17 Fungsi Delete Cabang



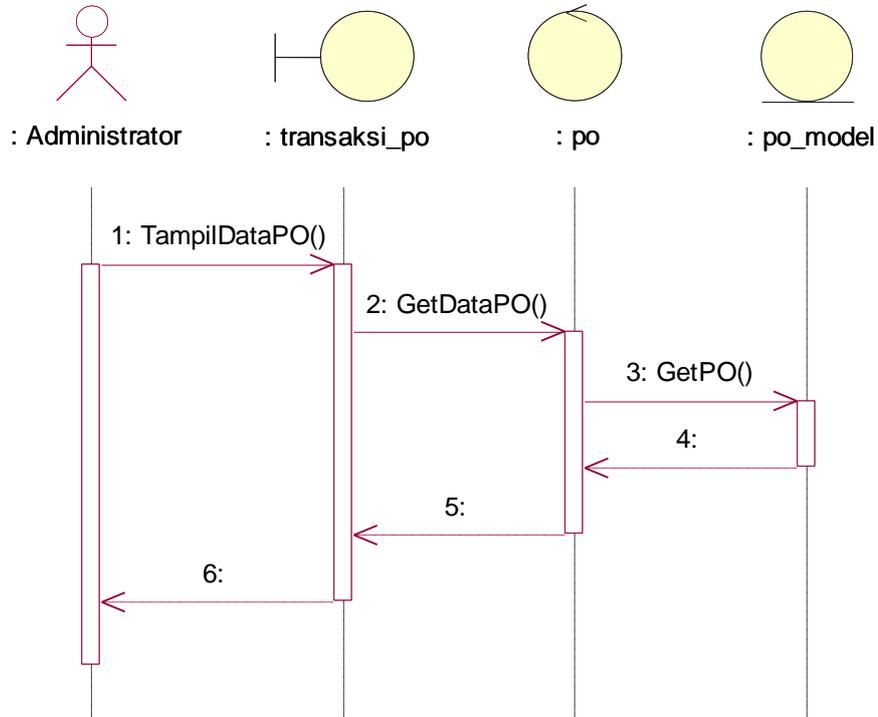
2.2.1.18 Fungsi Display Cabang



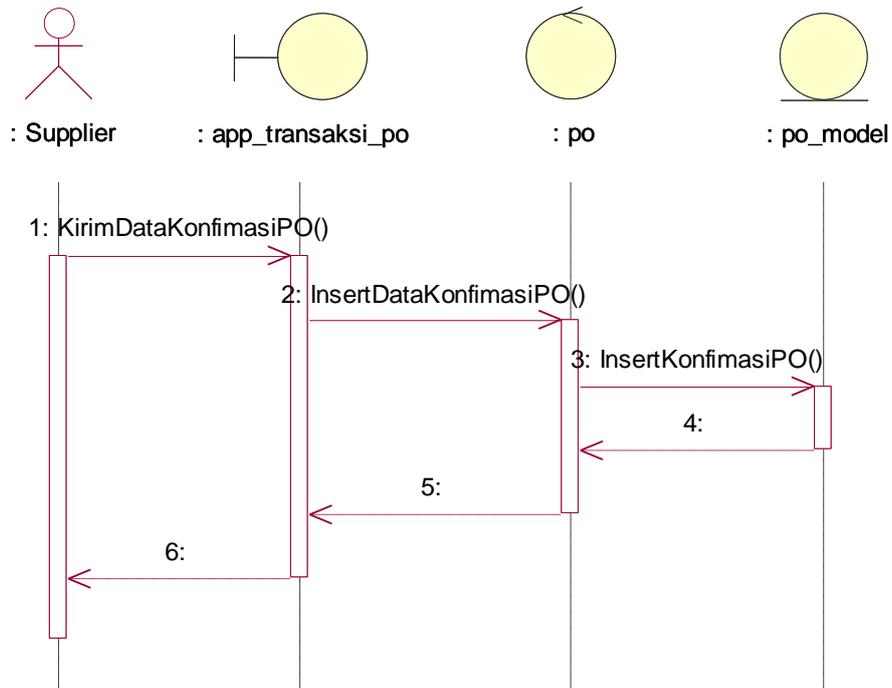
2.2.1.19 Fungsi Add Purchasing Order



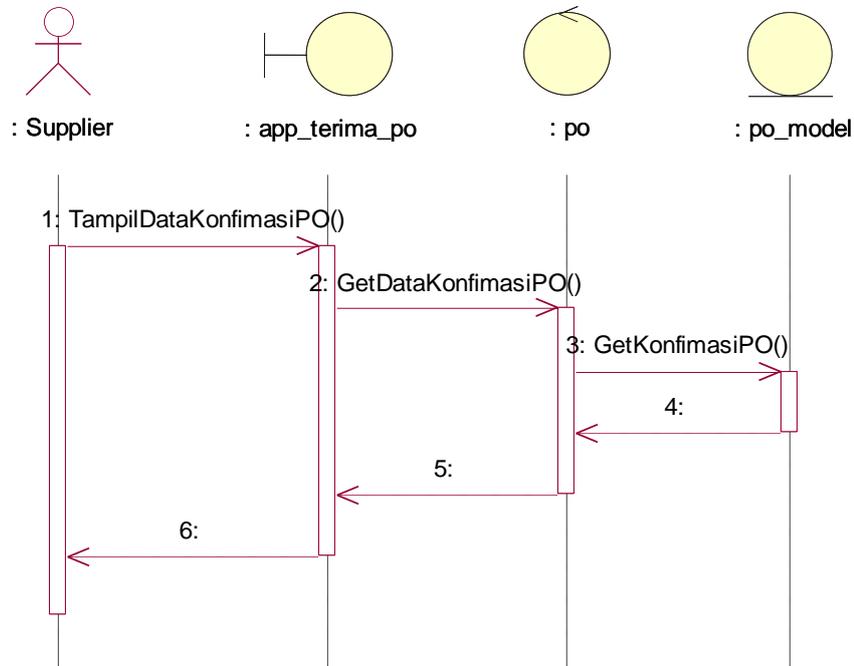
2.2.1.20 Fungsi Display Purchasing Order



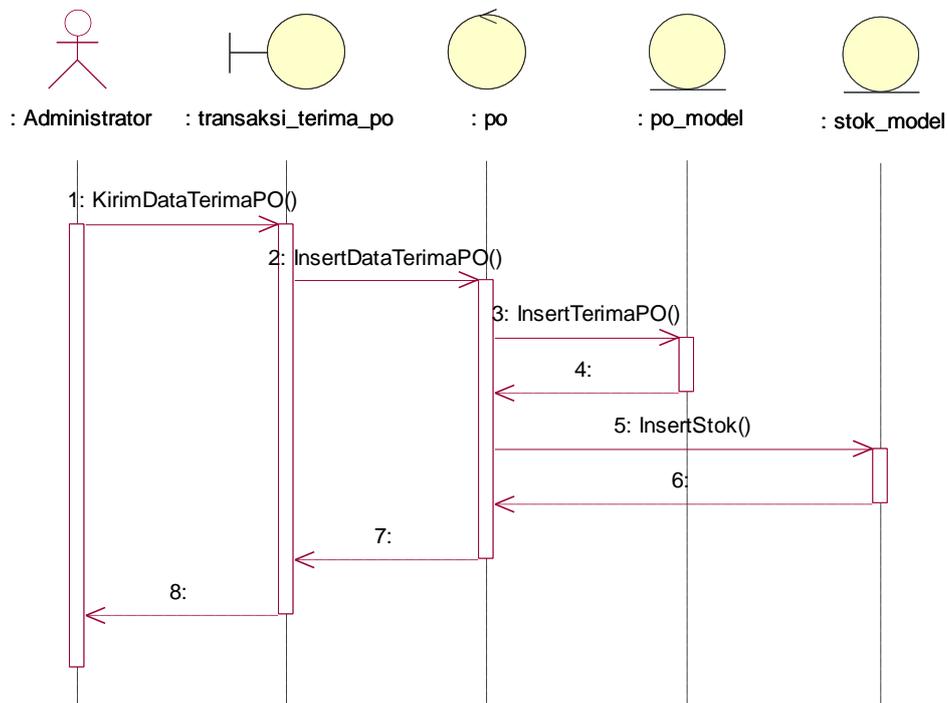
2.2.1.21 Fungsi Add Konfirmasi Purchasing Order



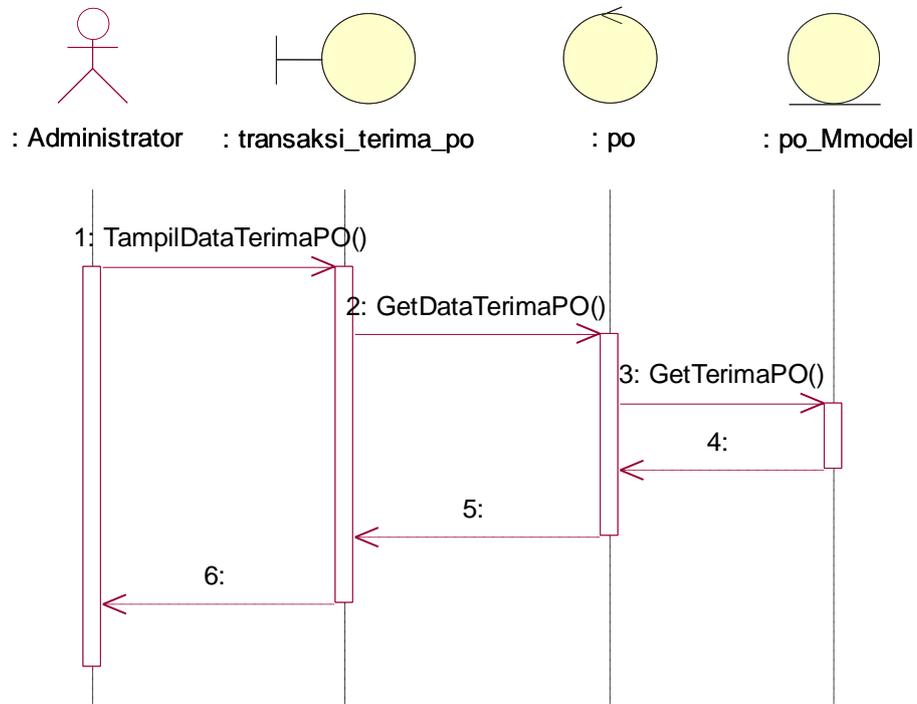
2.2.1.22 Fungsi Display Konfirmasi Purchasing Order



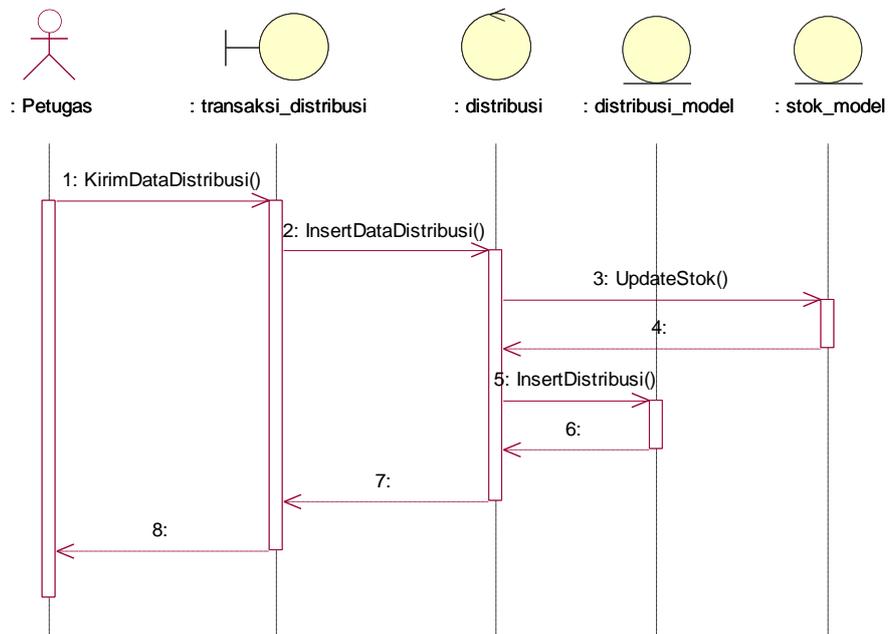
2.2.1.23 Fungsi Add Terima Purchasing Order



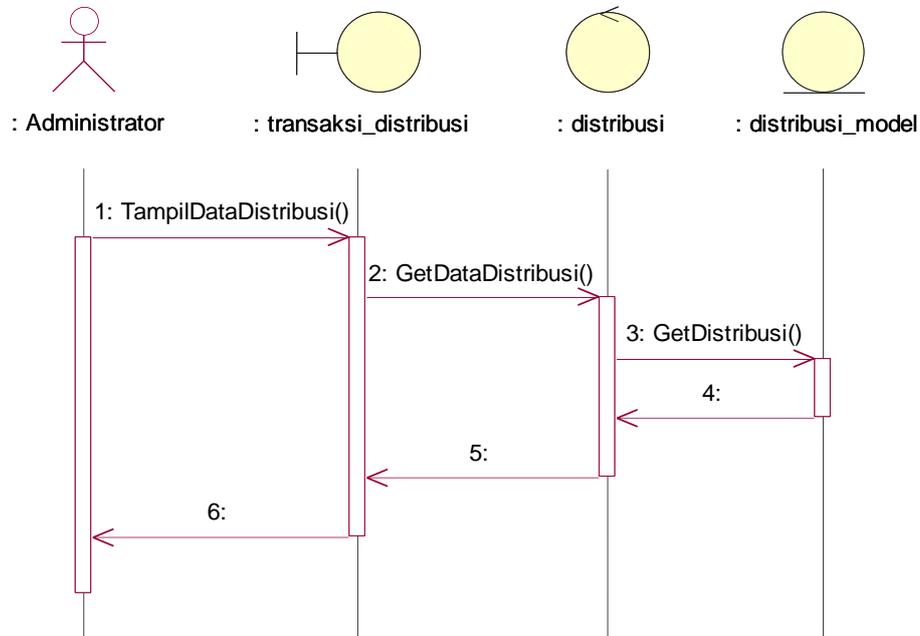
2.2.1.24 Fungsi Display Terima Purchasing Order



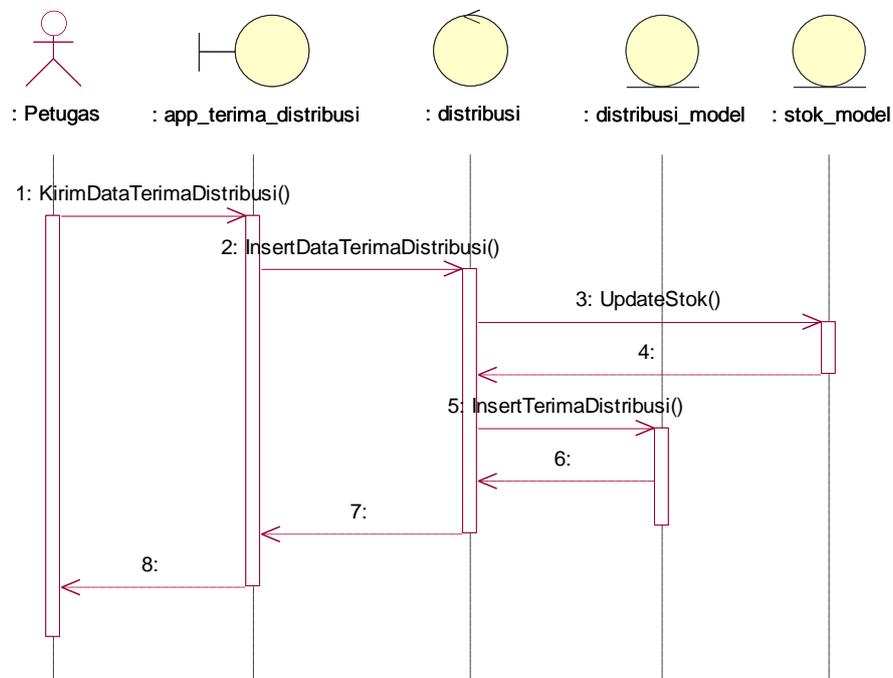
2.2.1.25 Fungsi Add Distribusi Material



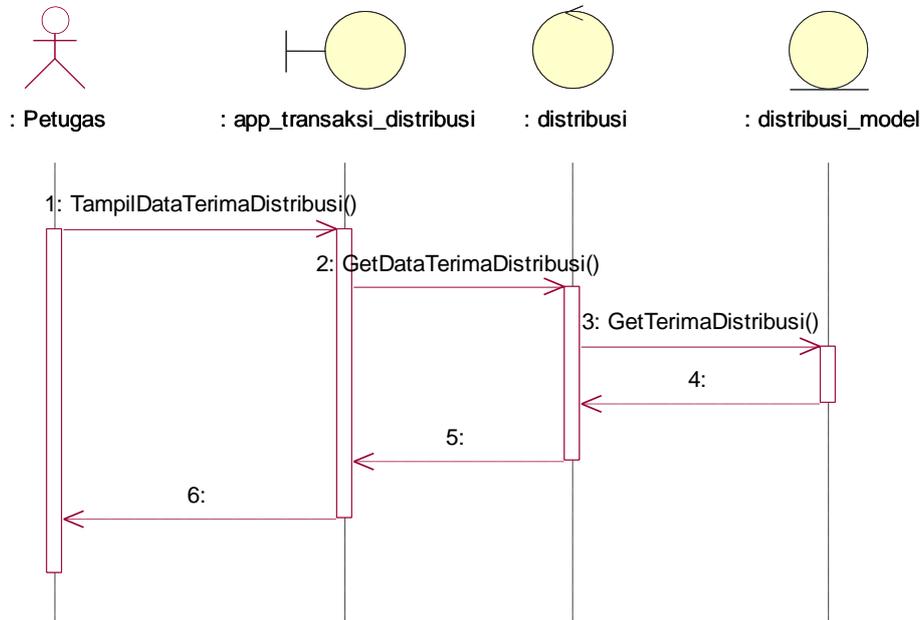
2.2.1.26 Fungsi Display Distribusi Material



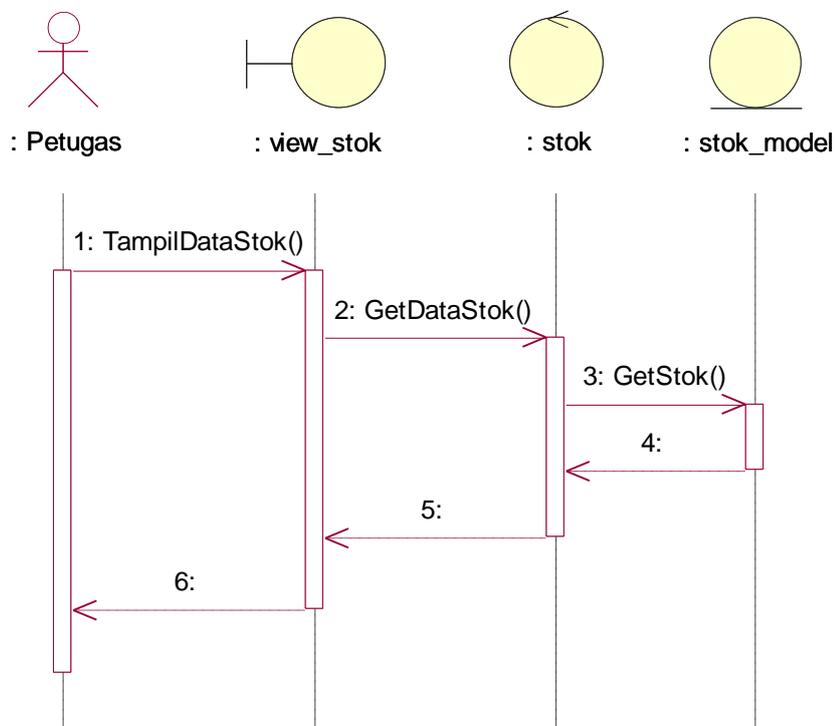
2.2.1.27 Fungsi Add Terima Distribusi Material



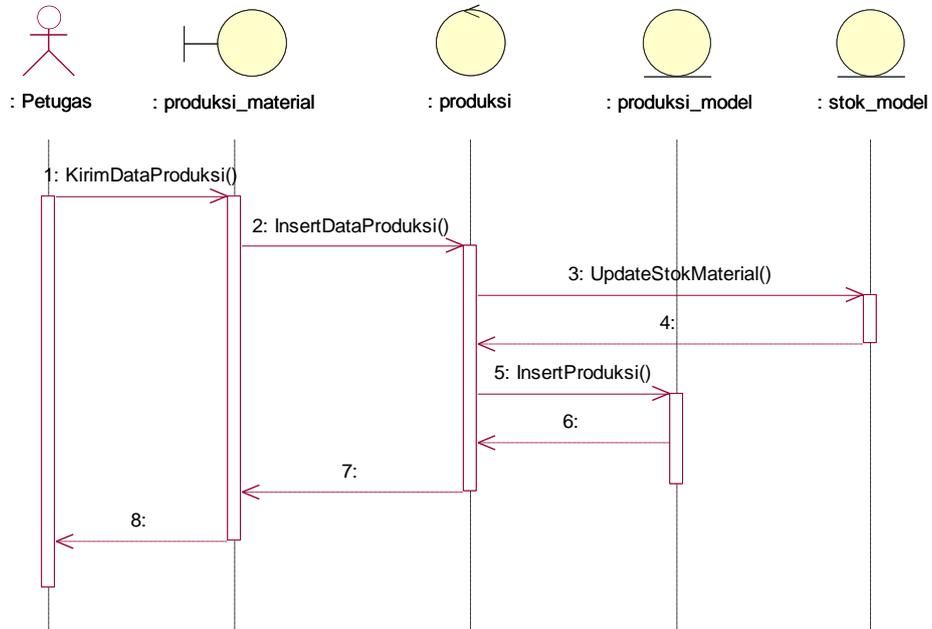
2.2.1.28 Fungsi Display Terima Distribusi Material



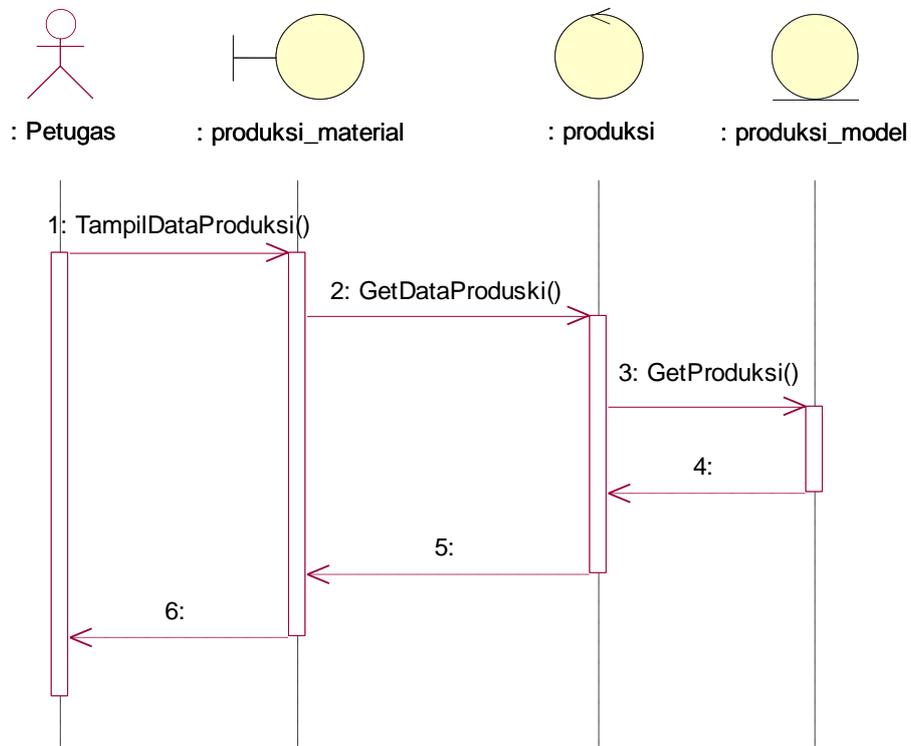
2.2.1.29 Fungsi Display Stok Material



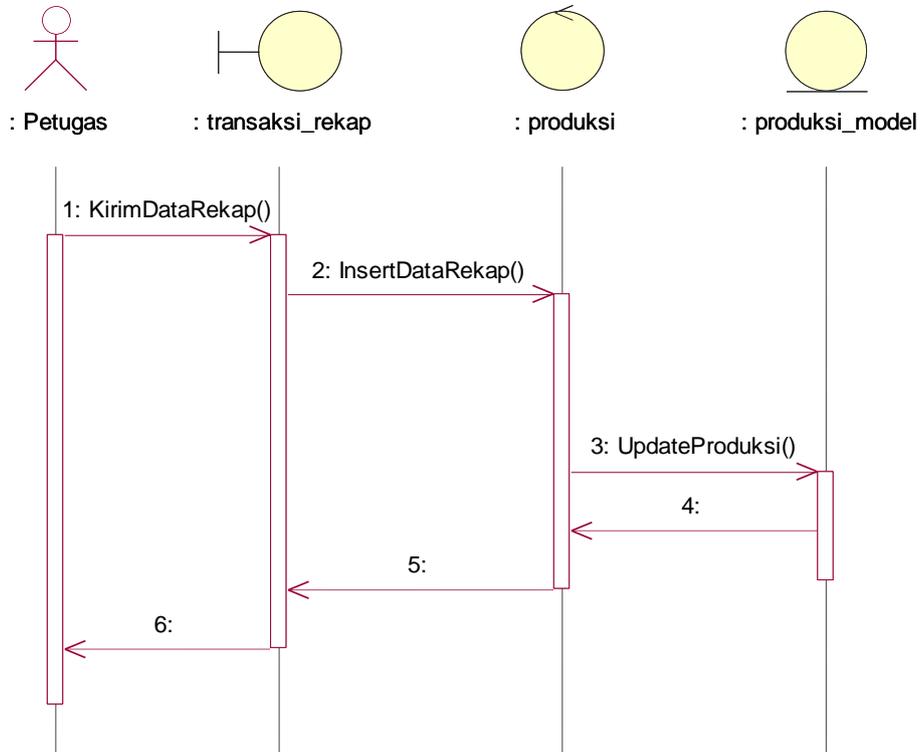
2.2.1.30 Fungsi Add Produksi Material



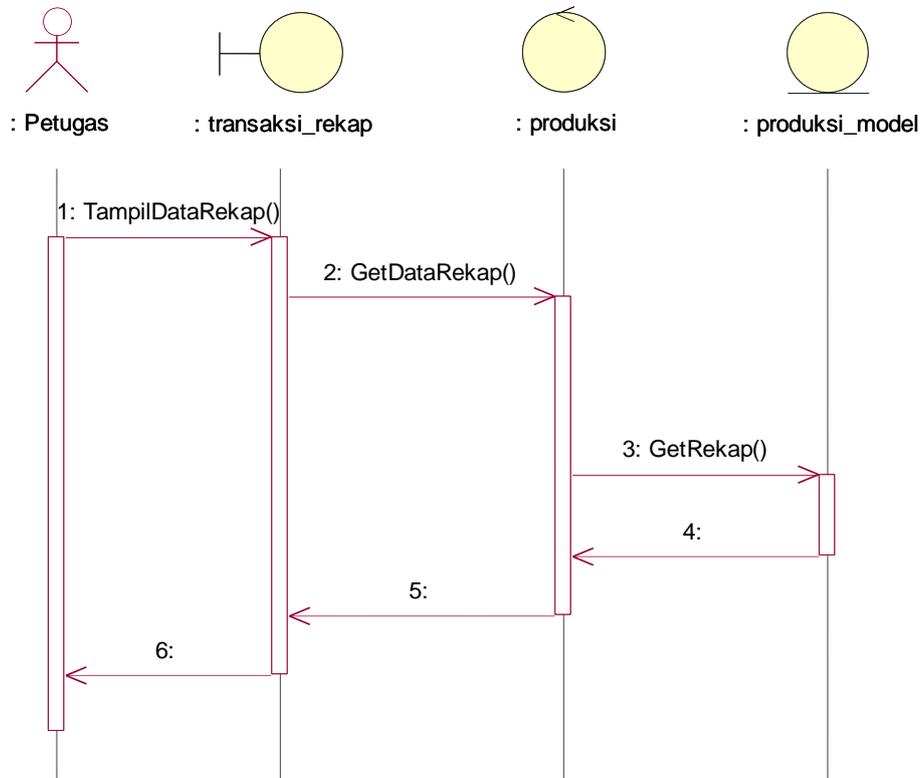
2.2.1.31 Fungsi Display Produksi Material



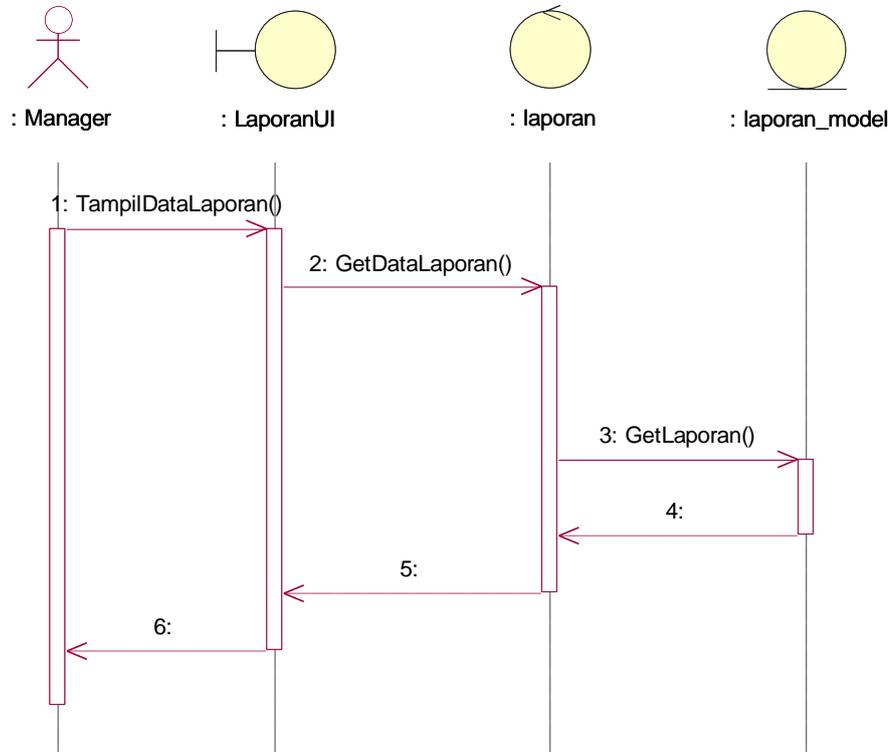
2.2.1.32 Fungsi Add Rekap



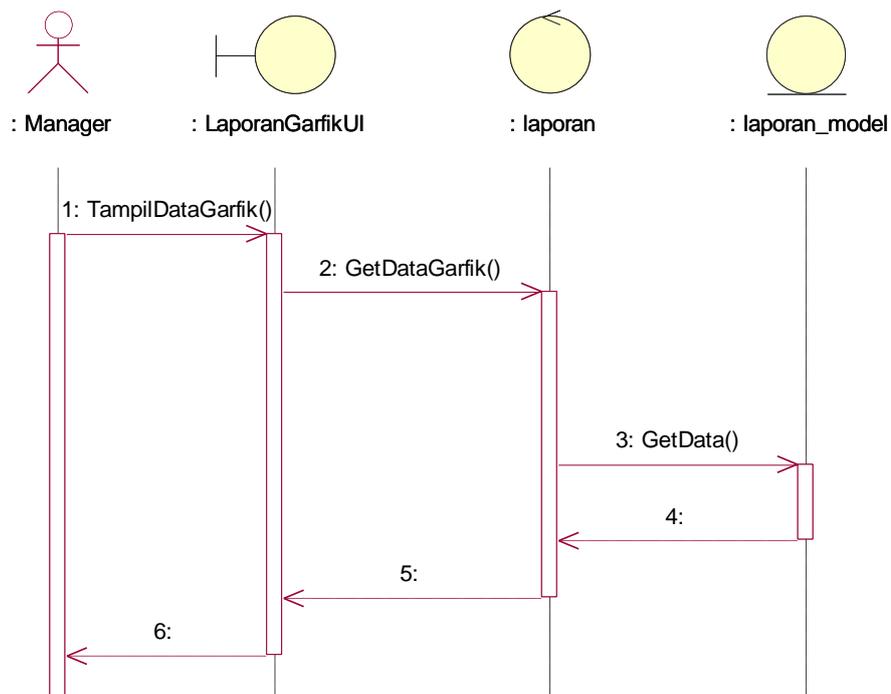
2.2.1.33 Fungsi Display Rekap



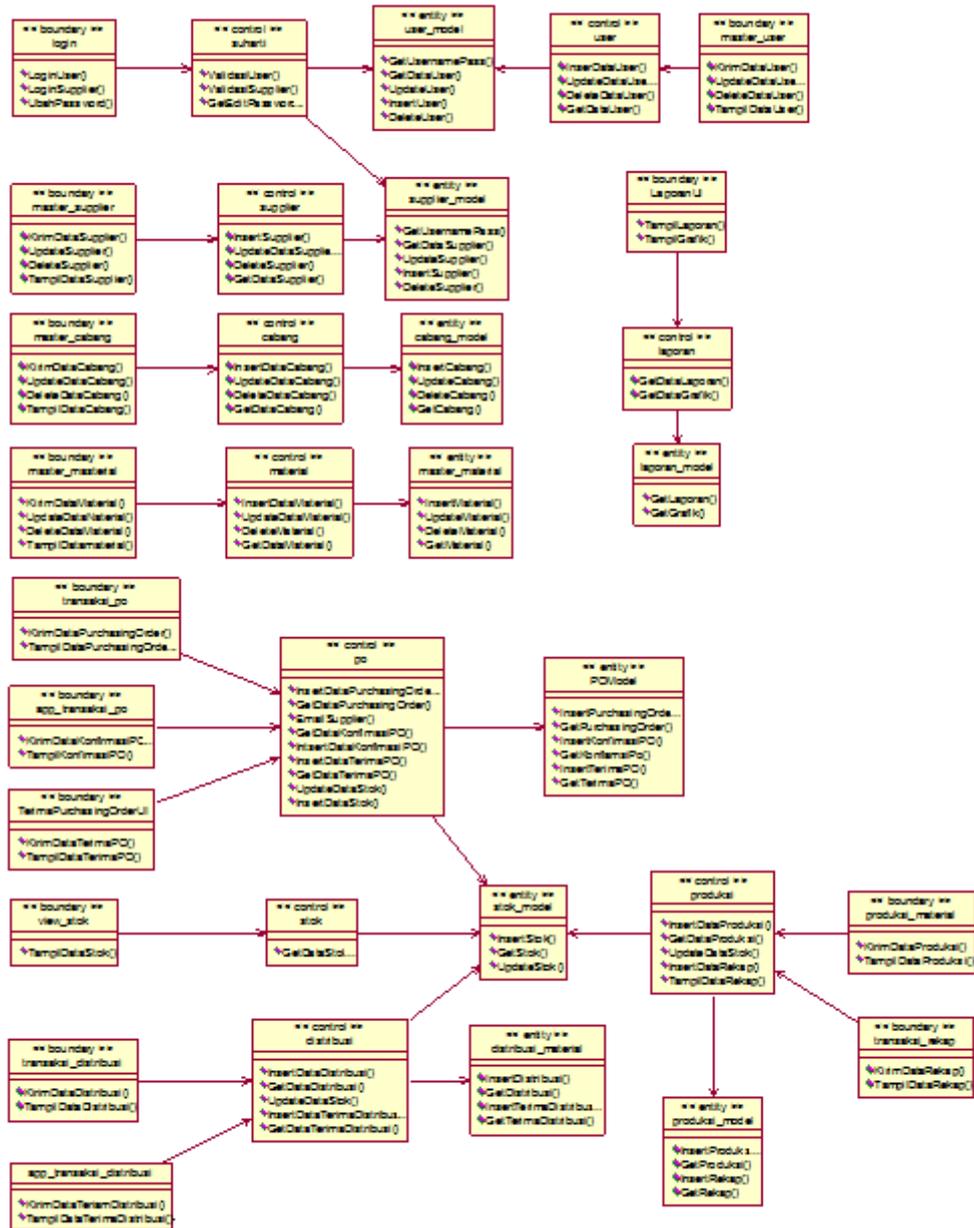
2.2.1.34 Fungsi Display Laporan



2.2.1.35 Fungsi Display Grafik Laporan



2.2.2 Class Diagram



2.2.3 Class Diagram Specific Descriptions

2.2.3.1 Specific Design Class LoginUI

Login	<<boundary>>
<p>+login() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+LoginUser() : Operasi ini digunakan untuk mengambil data login yang diinputkan oleh user, yaitu username dan password.</p> <p>+LoginSupplier() : Operasi ini digunakan untuk mengambil data login yang diinputkan oleh supplier, yaitu username dan password.</p> <p>+UbahPassword() Operasi ini digunakan untuk mengedit data password</p>	

2.2.3.2 Specific Design Class master_user

Matser_user	<<boundary>>
<p>+TampilDataUserUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+KirimDataUser() Operasi ini digunakan untuk menambahkan data user</p> <p>+UpdateDataUser() Operasi ini digunakan untuk mengupdate data user yang sudah tersimpan di database.</p> <p>+DeleteDataUser() Operasi ini digunakan untuk menyimpan data user ke database.</p> <p>+TampilDataUser() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data user yang sudah</p>	

tersimpan di database.

2.2.3.3 Specific Design Class master_supplier

Master_supplier	<<boundary>>
<p>+TampilDataSupplierUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+KirimDataSupplier() Operasi ini digunakan untuk menambahkan data supplier</p> <p>+UpdateDataSupplier() Operasi ini digunakan untuk mengupdate data supplier yang sudah tersimpan di database.</p> <p>+DeleteDataSupplier() Operasi ini digunakan untuk menyimpan data supplier ke database.</p> <p>+TampilDataSupplier() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data supplier yang sudah tersimpan di database.</p>	

2.2.3.4 Specific Design Class master_material

Master_material	<<boundary>>
<p>+TampilDataMaterialUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+KirimDataMaterial() Operasi ini digunakan untuk menambahkan data material</p> <p>+UpdateDataMaterial() Operasi ini digunakan untuk mengupdate data material yang sudah tersimpan di database.</p>	

+DeleteDataMaterial()

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data material ke database.

+TampilDataMaterial()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data material yang sudah tersimpan di database.

2.2.3.5 Specific Design Class master_cabang

master_cabang	<<boundary>>
+TampilDataCabangUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	
+KirimDataCabang() Operasi ini digunakan untuk menambahkan data cabang	
+UpdateDataCabang() Operasi ini digunakan untuk mengupdate data cabang yang sudah tersimpan di database.	
+DeleteDataCabang() Operasi ini digunakan untuk menyimpan data cabang ke database.	
+TampilDataCabang() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data cabang yang sudah tersimpan di database.	

2.2.3.6 Specific Design Class transaksi_po

transaksi_po	<<boundary>>
+TampilDataPurchasingOrderUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	
+KirimDataPurchasingOrder()	

Operasi ini digunakan untuk menambahkan data Purchasing Order.

+TampilDataPurchasingOrder()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data Purchasing Order yang sudah tersimpan di database.

2.2.3.7 Specific Design Class app_transaksi_po

app_transaksi_po	<<boundary>>
<p>+TampilDataKonfirmasiPurchasingOrderUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+KirimDataKonfirmasiPurchasingOrder() Operasi ini digunakan untuk menambahkan data konfirmasi Purchasing Order.</p> <p>+TampilDataKonfirmasiPurchasingOrder() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data konfirmasi Purchasing Order yang sudah tersimpan di database.</p>	

2.2.3.8 Specific Design Class transaksi_terima_po

transaksi_terima_po	<<boundary>>
<p>+TampilDataTerimaPurchasingOrderUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+KirimDataTerimaPurchasingOrder() Operasi ini digunakan untuk menambahkan data Terima Purchasing Order.</p> <p>+TampilDataTerimaPurchasingOrder() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data Terima Purchasing Order yang sudah tersimpan di database.</p>	

2.2.3.9 Specific Design Class view_stok

view_stok	<<boundary>>
<p>+TampilDataStokUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+TampilDataStok() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data stok yang sudah tersimpan di database.</p>	

2.2.3.10 Specific Design Class produksi_material

produksi_material	<<boundary>>
<p>+TampilDataProduksiUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+KirimDataProduksi() Operasi ini digunakan untuk menambahkan data produksi.</p> <p>+TampilDataProduksi() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data produksi yang sudah tersimpan di database.</p>	

2.2.3.11 Specific Design Class transaksi_distribusi

transaski_distribusi	<<boundary>>
<p>+TampilDataDistribusiUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+KirimDataDistribusi() Operasi ini digunakan untuk menambahkan data distribusi.</p> <p>+TampilDataDistribusi() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data distribusi yang</p>	

sudah tersimpan di database.

2.2.3.12 Specific Design Class app_transaksi_distribusi

app_transaksi_distribusi	<<boundary>>
<pre>+TampilDataTerimaDistribusiUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +KirimDataTerimaDistribusi() Operasi ini digunakan untuk menambahkan data terima distribusi. +TampilDataTerimaDistribusi() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data terima distribusi yang sudah tersimpan di database.</pre>	

2.2.3.13 Specific Design Class transaksi_rekap

Transaksi_rekap	<<boundary>>
<pre>+TampilDataRekapUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +KirimDataRekap() Operasi ini digunakan untuk menambahkan data rekap. +TampilDataRekap() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data rekap yang sudah tersimpan di database.</pre>	

2.2.3.14 Specific Design Class LaporanUI

LaporanUI	<<boundary>>
<pre>+TampilDataLaporanUI()</pre>	

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

+TampilLaporan()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data laporan yang sudah tersimpan di database.

+TampilGrafik()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data grafik yang sudah tersimpan di database.

2.2.3.15 Specific Design Class Suharti

Suharti	<<control>>
<p>+ SISU() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+ValidasiUser(user) Operasi ini digunakan untuk mengecek data user ke dalam database.</p> <p>+ValidasiSupplier(supplier) Operasi ini digunakan untuk mengecek data supplier ke dalam database.</p> <p>+GetEditPassword(id) Operasi ini digunakan untuk mengembalikan data user yang ada dalam database.</p>	

2.2.3.16 Specific Design Class user

user	<<control>>
<p>+User() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+InsertDataUser(user)</p>	

Operasi ini digunakan untuk memasukkan data user yang baru ke dalam database.

+UpdateDataUser(id)

Operasi ini digunakan untuk mengupdate data user ke dalam database.

+DeleteUser(id)

Operasi ini digunakan untuk menghapus satu data user dalam database.

+getDataUser(id)

Operasi ini digunakan menampilkan data user yang sudah tersimpan di database.

2.2.3.17 Specific Design Class supplier

supplier	<<control>>
<p>+Supplier()</p> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribut dari kelas ini.</p> <p>+InsertDataSupplier(supplier)</p> <p>Operasi ini digunakan untuk memasukkan data supplier yang baru ke dalam database.</p> <p>+UpdateDataSupplier(id)</p> <p>Operasi ini digunakan untuk mengupdate data supplier ke dalam database.</p> <p>+DeleteSupplier(id)</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menghapus satu data supplier dalam database.</p> <p>+getDataSupplier(id)</p> <p>Operasi ini digunakan menampilkan data supplier yang sudah tersimpan di database.</p>	

2.2.3.18 Specific Design Class cabang

cabang	<<control>>
<p>+Cabang() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribut dari kelas ini.</p> <p>+InsertDataCabang(Cabang) Operasi ini digunakan untuk memasukkan data Cabang yang baru ke dalam database.</p> <p>+UpdateDataCabang(id) Operasi ini digunakan untuk mengupdate data Cabang ke dalam database.</p> <p>+DeleteCabang(id) Operasi ini digunakan untuk menghapus satu data Cabang dalam database.</p> <p>+getDataCabang(id) Operasi ini digunakan menampilkan data Cabang yang sudah tersimpan di database.</p>	

2.2.3.19 Specific Design Class material

material	<<control>>
<p>+Material() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribut dari kelas ini.</p> <p>+InsertDataMaterial(material) Operasi ini digunakan untuk memasukkan data material yang baru ke dalam database.</p> <p>+UpdateDataMaterial(id) Operasi ini digunakan untuk mengupdate data material ke dalam database.</p> <p>+DeleteMaterial(id) Operasi ini digunakan untuk menghapus satu data material</p>	

dalam database.

+getDataMaterial(id)

Operasi ini digunakan menampilkan data material yang sudah tersimpan di database.

2.2.3.20 Specific Design Class po

po	<<control>>
<pre>+PurchasingOrder() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attibut dari kelas ini. +InsertDataPurchasingOrder(PurchasingOrder) Operasi ini digunakan untuk memasukkan data PurchasingOrder yang baru ke dalam database. +GetDataPurchasingOrder() Operasi ini digunakan menampilkan data PurchasingOrder yang sudah tersimpan di database. +EmailSupplier Operasi ini digunakan mengirimkan email ke email supplier yang sudah tersimpan di database. +InsertDataKonfimasipo(Konfiamsipo) Operasi ini digunakan untuk memasukkan data konfiamsi purchasing order yang baru ke dalam database. +GetDataKonfiamsipo() Operasi ini digunakan menampilkan data Konfiamsi Purchasing. +InsertDataTerimaPO(TerimaPO) Operasi ini digunakan untuk memasukkan data terima purchasing order yang baru ke dalam database. +GetDataTerimaPO() Operasi ini digunakan menampilkan data terima Purchasing Order yang sudah tersimpan di database. +UpdateDataStok(id) Operasi ini digunakan untuk mengupdate data stok material ke</pre>	

dalam database.

+InsertDataStok(stok)

Operasi ini digunakan untuk memasukkan data stok material yang baru ke dalam database.

2.2.3.21 Specific Design Class distribusi

distribusi	<<control>>
+Ditsribusi() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribut dari kelas ini.	
+InsertDataDistribusi(distribusi) Operasi ini digunakan untuk memasukkan data distribusi material yang baru ke dalam database.	
+GetDataDistribusi() Operasi ini digunakan menampilkan data distribusi yang sudah tersimpan di database.	
+InsertDataTerima(terima) Operasi ini digunakan untuk memasukkan data distribusi material yang baru ke dalam database.	
+GetDataTerimaDistribusi() Operasi ini digunakan menampilkan data terima distribusi yang sudah tersimpan di database.	

2.2.3.22 Specific Design Class stok

stok	<<control>>
+Stok() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribut dari kelas ini.	
+GetDataStok()	

Operasi ini digunakan menampilkan data stok yang sudah tersimpan di database.

2.2.3.23 Specific Design Class produksi

produksi	<<control>>
<p>+Produksi() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribut dari kelas ini.</p> <p>+InsertDataProduksi(produksi) Operasi ini digunakan untuk memasukkan data produksi material yang baru ke dalam database.</p> <p>+getDataProduksi(id) Operasi ini digunakan menampilkan data produksi material yang sudah tersimpan di database.</p> <p>+UpdateDataStok(id) Operasi ini digunakan untuk mengupdate data stok material ke dalam database.</p> <p>+InsertDataRekap(rekap) Operasi ini digunakan untuk memasukkan data rekap yang baru ke dalam database.</p> <p>+GetDataRekap() Operasi ini digunakan menampilkan data rekap yang sudah tersimpan di database.</p>	

2.2.3.24 Specific Design Class laporan

laporan	<<control>>
<p>+PurchasingOrder() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribut dari kelas ini.</p>	

+GetDatalaporan(laporan)

Operasi ini digunakan menampilkan data laporan yang sudah tersimpan di database.

+GetDataGrafik(grafik)

Operasi ini digunakan menampilkan data grafik yang sudah tersimpan di database.

2.2.3.25 Specific Design Class user_model

user_model	<<Entity>>
<p>+user_model() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.</p> <p>+GetUsernamePass() Operasi ini digunakan untuk mengambil data user berupa username dan password.</p> <p>+GetUser() Operasi ini digunakan untuk mengambil data user.</p> <p>+UpdatePass() Operasi ini digunakan untuk megedit password.</p> <p>+UpdateUser() Operasi ini digunakan untuk mengedit data user.</p> <p>+InsertUser() Operasi ini digunakan untuk memasukkan data user yang baru ke dalam database.</p> <p>+DeleteUser() Operasi ini digunakan untuk menghapus satu data user dalam database.</p>	

2.2.3.26 Specific Design Class `supplier_model`

<code>supplier_model</code>	<code><<Entity>></code>
<pre> +supplier_model() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini. +GetUsernamePass() Operasi ini digunakan untuk mengambil data supplier berupa username dan password. +GetSupplier() Operasi ini digunakan untuk mengambil data supplier. +UpdatePass() Operasi ini digunakan untuk megedit password supplier. +UpdateSupplier() Operasi ini digunakan untuk mengedit data supplier. +InsertSupplier() Operasi ini digunakan untuk memasukkan data supplier yang baru ke dalam database. +DeleteSupplier() Operasi ini digunakan untuk menghapus satu data supplier dalam database. </pre>	

2.2.3.27 Specific Design Class `cabang_model`

<code>Cabang_model</code>	<code><<Entity>></code>
<pre> +cabang_model() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini. +GetCabang () Operasi ini digunakan untuk mengambil data cabang. +UpdateCabang() Operasi ini digunakan untuk mengedit data cabang. +InsertCabang() </pre>	

Operasi ini digunakan untuk memasukkan data cabang yang baru ke dalam database.

+DeleteCabang()

Operasi ini digunakan untuk menghapus satu data cabang dalam database.

2.2.3.28 Specific Design Class material_model

material_model	<<Entity>>
<p>+material_model() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.</p> <p>+GetMaterial() Operasi ini digunakan untuk mengambil data material.</p> <p>+UpdateMaterial() Operasi ini digunakan untuk mengedit data material.</p> <p>+InsertMaterial() Operasi ini digunakan untuk memasukkan data material yang baru ke dalam database.</p> <p>+DeleteMaterial() Operasi ini digunakan untuk menghapus satu data material dalam database.</p>	

2.2.3.29 Specific Design Class po_model

po_model	<<Entity>>
<p>+po_model() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.</p> <p>+InsertPurchasingOrder() Operasi ini digunakan untuk memasukkan data purchasing order yang baru ke dalam database.</p>	

```

+GetPurchasingOrder()
Operasi ini digunakan untuk mengambil data purchasing order.
+InsertKonfirmasiPO()
Operasi ini digunakan untuk memasukkan data purchasing order
yang baru ke dalam database.
+GetKonfirmasiPO()
Operasi ini digunakan untuk mengambil data purchasing order.
+InsertTerimaPO()
Operasi ini digunakan untuk memasukkan data terima
purchasing order yang baru ke dalam database.
+GetTerimaPO()
Operasi ini digunakan untuk mengambil data terima purchasing
order.

```

2.2.3.30 Specific Design Class `stok_model`

stok_model	<<Entity>>
<pre> +stok_model() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini. +InsertStok() Operasi ini digunakan untuk memasukkan data stok yang baru ke dalam database. +GetStok() Operasi ini digunakan untuk mengambil data terima stok. +UpdateStok() Operasi ini digunakan untuk mengedit data stok. </pre>	

2.2.3.31 Specific Design Class `produksi_model`

produksi_model	<<Entity>>
<pre> +produksi_model() </pre>	

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

+InsertProduksi()

Operasi ini digunakan untuk memasukkan data produksi yang baru ke dalam database.

+GetProduksi()

Operasi ini digunakan untuk mengambil data produksi.

+InsertRekap()

Operasi ini digunakan untuk memasukkan data rekap produksi yang baru ke dalam database.

+GetRekap()

Operasi ini digunakan untuk mengambil data rekap produksi.

2.2.3.32 Specific Design Class distribusi_model

distribusi_model	<<Entity>>
<p>+distribusi_model()</p> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.</p> <p>+InsertDistribusi()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk memasukkan data distribusi yang baru ke dalam database.</p> <p>+GetDistribusi()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk mengambil data terima distribusi.</p>	

2.2.3.33 Specific Design Class laporan_model

laporan_model	<<Entity>>
<p>+laporan_model()</p> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.</p>	

```
+GetLaporan()
```

Operasi ini digunakan untuk mengambil data laporan.

```
+Getgarfik()
```

Operasi ini digunakan untuk mengambil data grafik.

3 PERANCANGAN DATA

3.1 Dekomposisi Data

3.1.1 Deskripsi Entitas TBL_ROLE			
Nama	Tipe	Penjang	Keterangan
Id_Role	Integer	-	Id Role, Primary Key
Nama_Role	Variabel Character	30	Jabatan dari user

3.1.2 Deskripsi Entitas TBL_USER			
Nama	Tipe	Penjang	Keterangan
Id_User	Integer	-	Id User, Primary Key
Id_Role	Integer	-	Id Role, Foreign key dari tabel TBL_ROLE
Id_Cabang	Integer	-	Id Cabang, Foreign key dari tabel TBL_CABANG
User_Name	Variabel Character	50	User nama dari user
Password	Variabel Character	50	Password dari user
Nama	Variabel Character	100	Nama dari user
Alamat	Variabel Character	100	Alamat dari user
No_Hp	Variabel Character	20	No HP yan dimiliki oleh user
Email	Variabel Character	50	Email yang dimiliki oleh user

3.1.3 Deskripsi Entitas TBL_SUPPLIER			
Nama	Tipe	Penjang	Keterangan
Id_Supplier	Integer	-	Id Supplier, Primary Key
Id_Role	Integer	-	Id Role, Foreign key dari tabel TBL_ROLE
User_Name	Variabel Character	50	User nama dari supplier
Password	Variabel Character	50	Password dari supplier
Nama	Variabel Character	100	Nama dari supplier
Alamat	Variabel Character	100	Alamat dari supplier
No_Hp	Variabel Character	20	No HP yan dimiliki oleh supplier
Email	Variabel Character	50	Email yang dimiliki oleh supplier
Status	Boolean	-	Status dari supplier, aktif atau tidak aktif

3.1.4 Deskripsi Entitas TBL_SUPPLIER			
Nama	Tipe	Penjang	Keterangan
Id_Cabang	Integer	-	Id Cabang, Primary Key
Nama_Cabang	Variabel Character	50	Nama dari cabang
Alamat_Cabang	Variabel Character	100	Alamat dari cabang

No_Telepon_Cabang	Variabel Character	20	No telpone yang dimiliki oleh cabang
-------------------	-----------------------	----	--------------------------------------

3.1.5 Deskripsi Entitas TBL_MATERIAL			
Nama	Tipe	Penjang	Keterangan
Id_Material	Integer	-	Id Material, Primary Key
Id_Supplier	Integer	-	Id Supplier, Foreign key dari tabel TBL_SUPPLIER
Kode_Material	Variabel Character	50	Kode dari material
Nama_Material	Variabel Character	50	Nama dari material

3.1.6 Deskripsi Entitas TBL_PO			
Nama	Tipe	Penjang	Keterangan
No_PO	Variabel Character	100	No Po, Primary Key
Tanggal	Datetime	-	Tanggal dari Purchasing Order

3.1.7 Deskripsi Entitas TBL_PO			
Nama	Tipe	Penjang	Keterangan
No_PO	Variabel Character	100	No Po, Primary Key, Foreign key dari tabel TBL_ROLE

Id_Material	Integer	-	Id Material, Primary Key, Foreign key dari tabel TBL_MATERIAL
Jumlah	Integer	-	Jumlah permintaan dari Purchasing Order
Jml_Terima_po	Integer	-	Jumlah terima dari Purchasing Order

3.1.8 Deskripsi Entitas TBL_TRANSAKSI_DISTRIBUSI			
Nama	Tipe	Penjang	Keterangan
Id_distribusi	Variabel Character	100	Id Distribusi, Primary Key
Id_Cabang	Integer	-	Id Cabang, Foreign key dari tabel TBL_CABANG
Id_Cabang2	Integer	-	Id Cabang2, Foreign key dari tabel TBL_CABANG
Tgl_Kirim	Datetime	-	Tanggal kirim material

3.1.9 Deskripsi Entitas TBL_TRANSAKSI_DETAIL_DISTRIBUSI			
Nama	Tipe	Penjang	Keterangan
Id_distribusi	Variabel Character	100	Id Distribusi, Primary Key, Foreign key dari tabel TBL_DISTRIBUSI
Id_Material	Integer	-	Id Material, Primary

			Key, Foreign key dari tabel TBL_MATERIAL
Tgl_Terima	Datetime	-	Tanggal terima material
Jumlah_Kirim	Integer	-	Jumlah kirim distribusi material
Jumlah_Terima	Integer	-	Jumlah terima distribusi material
Status	Variabel Character	25	Status dari distribusi material

3.1.10 Deskripsi Entitas TBL_STOK

Nama	Tipe	Penjang	Keterangan
Id_Stok	Integer	-	Id Stok, Primary Key
Id_Cabang	Integer	-	Id Cabang, Foreign key dari tabel TBL_CABANG
Id_Material	Integer	-	Id Material, Foreign key dari tabel TBL_MATERIAL
Jumlah	Integer	-	Jumlah dari stok material

3.1.11 Deskripsi Entitas TBL_PRODUKSI

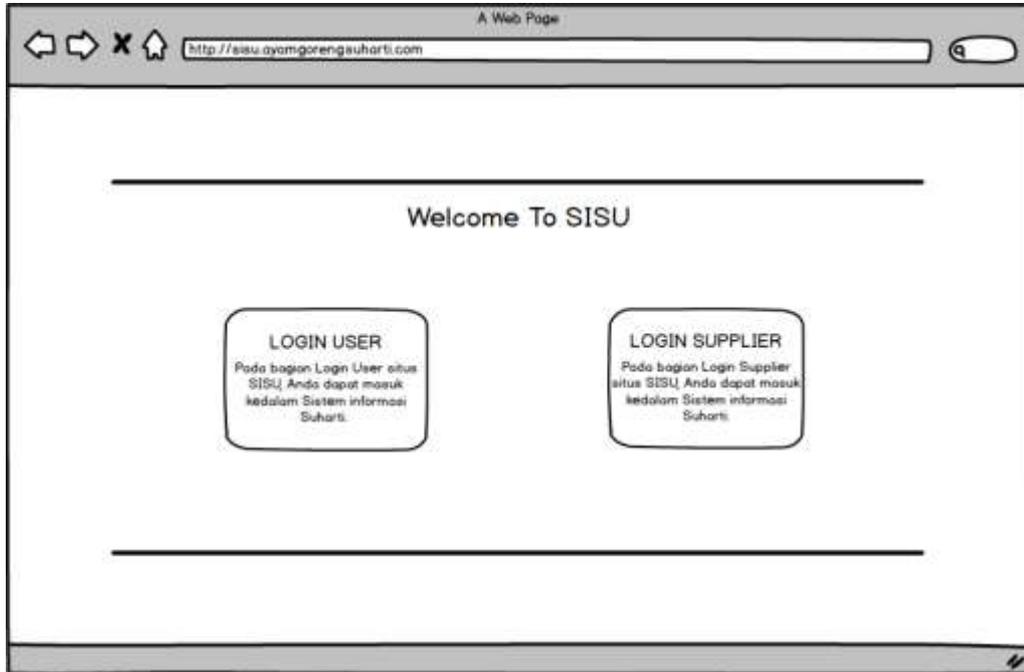
Nama	Tipe	Penjang	Keterangan
Id_Produksi	Variabel Character	100	Id Produksi, Primary Key
Id_Cabang	Integer	-	Id Cabang, Foreign key dari tabel

			TBL_CABANG
Tgl_Produksi	Datetime	-	Tanggal dari produksi

3.1.12 Deskripsi Entitas TBL_DETAIL_PRODUKSI			
Nama	Tipe	Penjang	Keterangan
Id_Produksi	Variabel Character	100	Id Produksi, Primary Key, Foreign key dari tabel TBL_PRODUKSI
Id_Material	Integer	-	Id Material, Primary Key, Foreign key dari tabel TBL_MATERIAL
Jumlah_Produksi	Integer	-	Jumlah produksi material
Jumlah_Terjual	Integer	-	Jumlah produksi yang terjual
Sisa	integer	-	Jumlah sisa terjual

4 Deskripsi Perancangan Antarmuka

4.1 Antarmuka Halaman Pemilihan Login



Antarmuka ini digunakan untuk melakukan proses pemilihan login ke dalam system, User memilih login sebagai user suharti atau sebagai supplier.

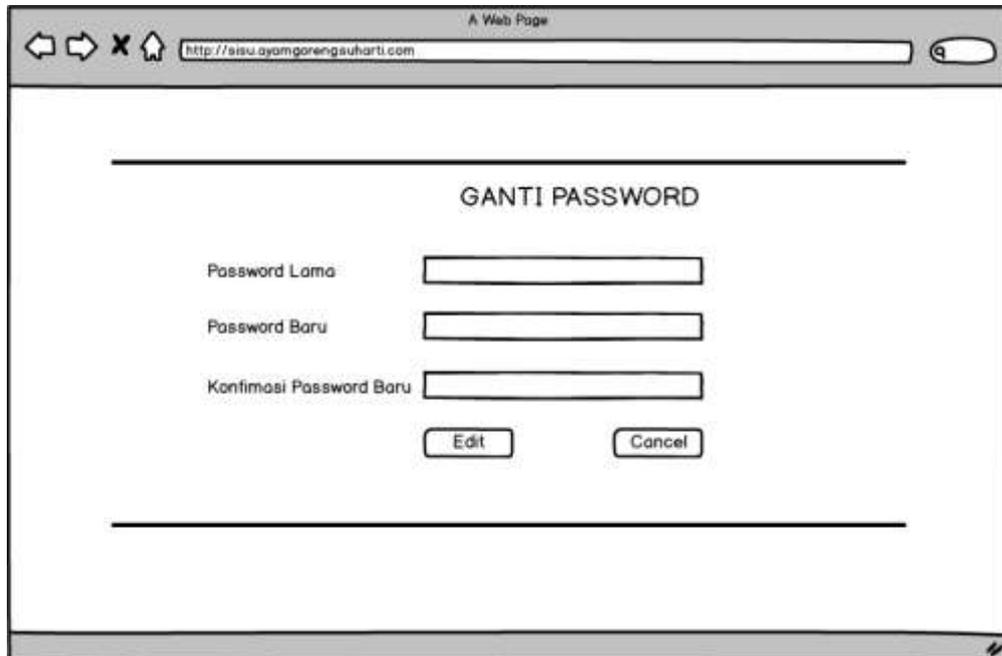
4.2 Antarmuka Halaman Login

A screenshot of a web browser window titled "A Web Page". The address bar shows the URL "http://sisu.ayamgorengsuharti.com". The main content area of the browser displays a login form. At the top of the form is a horizontal line. Below the line, the word "LOGIN" is centered. Underneath, there are two labels: "Username" and "Password", each followed by a rectangular text input field. Below the input fields are two buttons: "Sign In" and "Cancel". At the bottom of the form area, there is another horizontal line. The browser window has standard navigation icons (back, forward, stop, refresh, home) and a search icon in the top left corner.

Antarmuka ini digunakan untuk melakukan proses login ke dalam system, Untuk mendapat akses masuk ke dalam sistem, user haru menginputkan login user name dan password dengan benar pada textbox yang telah disediakan. Pada saat tombol Sign in ditekan, sistem akan mengecek user name dan password yang diinputkan sama dengan data user name dan password yang telah tersimpan di database. Jika data user name dan password benar atau cocok maka user akan masuk ke dalam sistem, sebaliknya jika id dan password salah atau tidak cocok maka akan diberikan pesan peringatan.

Apabila tombol Login ditekan maka proses akan dilanjutkan ke antarmuka Menu bar.

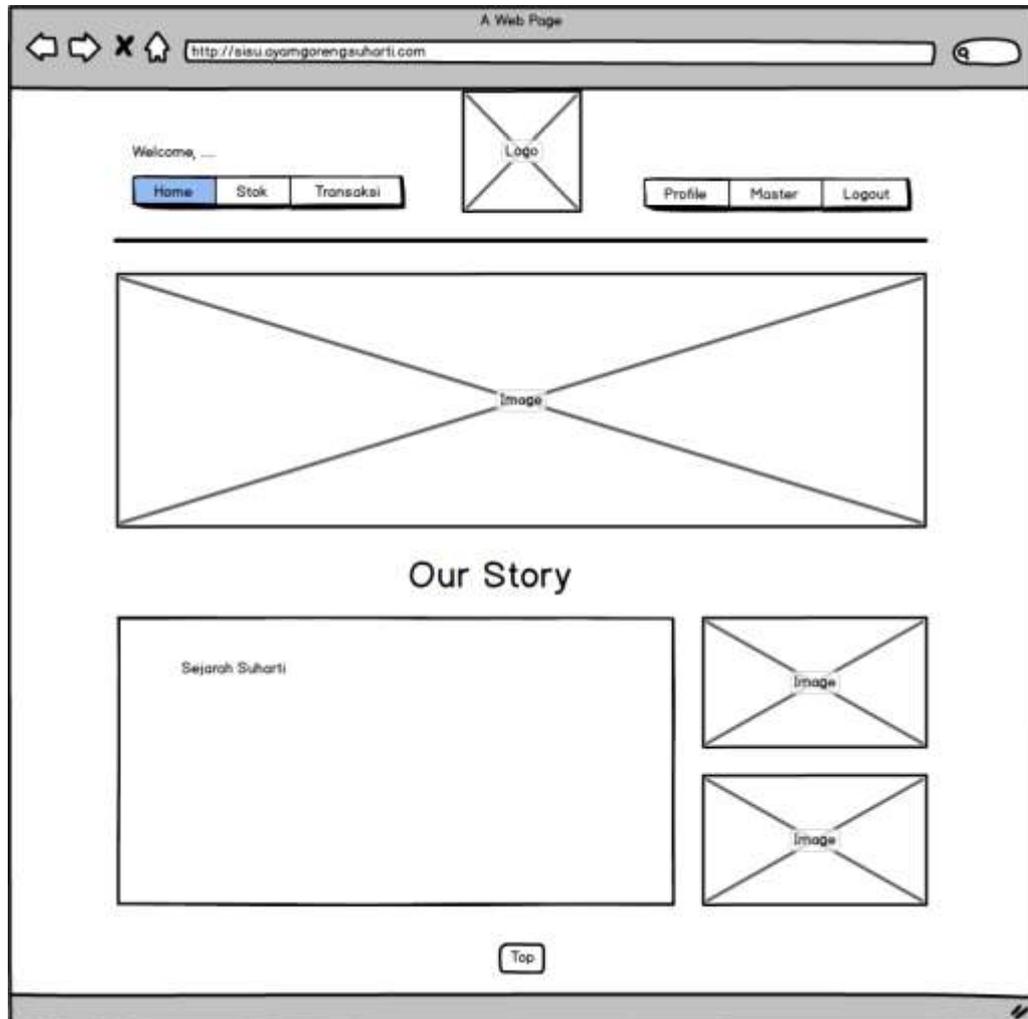
4.3 Antarmuka Halaman Change Password



The image shows a web browser window with the address bar containing 'http://sisu.ayamgorengsuharti.com'. The main content area displays a form titled 'GANTI PASSWORD'. The form consists of three text input fields labeled 'Password Lama', 'Password Baru', and 'Konfirmasi Password Baru'. Below these fields are two buttons: 'Edit' and 'Cancel'. The form is enclosed in a simple border.

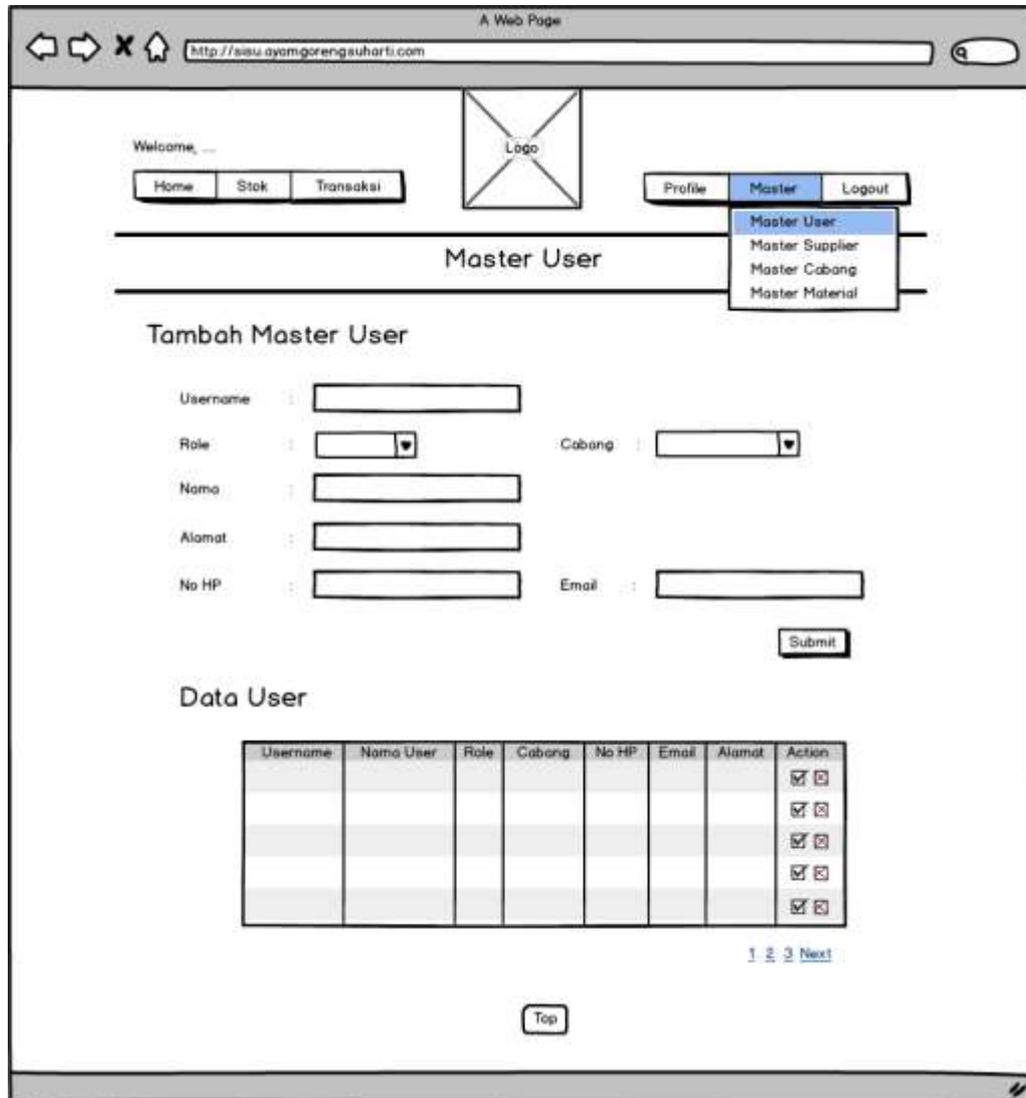
Antarmuka ini digunakan untuk mengganti password dari user yang sudah login. Dimana inputannya terdapat password lama dan password baru serta konfirmasi password baru. Pada saat tombol Edit ditekan, sistem mengecek password lama yang diinputkan sama dengan data password yang telah tersimpan di database, dan password baru apakah sama dengan konfirmasi password baru. Jika data password baru sama dengan konfirmasi password baru cocok, dan password sama dengan data base maka password yang terdapat di data base di ubah menjadi password baru, sebaliknya jika password salah dan password baru tidak tidak cocok maka akan diberikan pesan peringatan.

4.4 Antarmuka Halaman Menu Bar Administrator



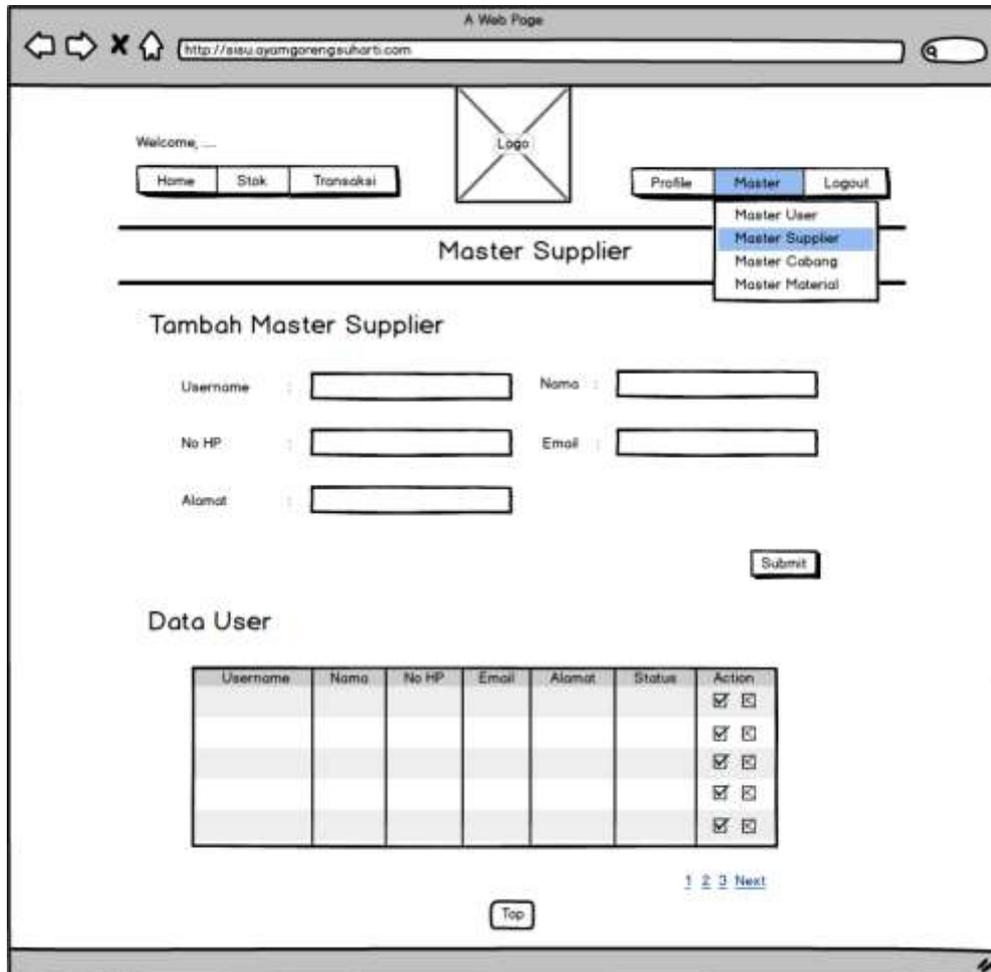
Antarmuka ini merupakan antarmuka halaman utama yang berisi menu untuk masuk ke antarmuka-antarmuka yang lain. Administrator dapat menggunakan menu bar berada tepat di atas antarmuka. Masing - masing mempunyai fungsi yang berbeda.

4.5 Antarmuka Halaman Master User



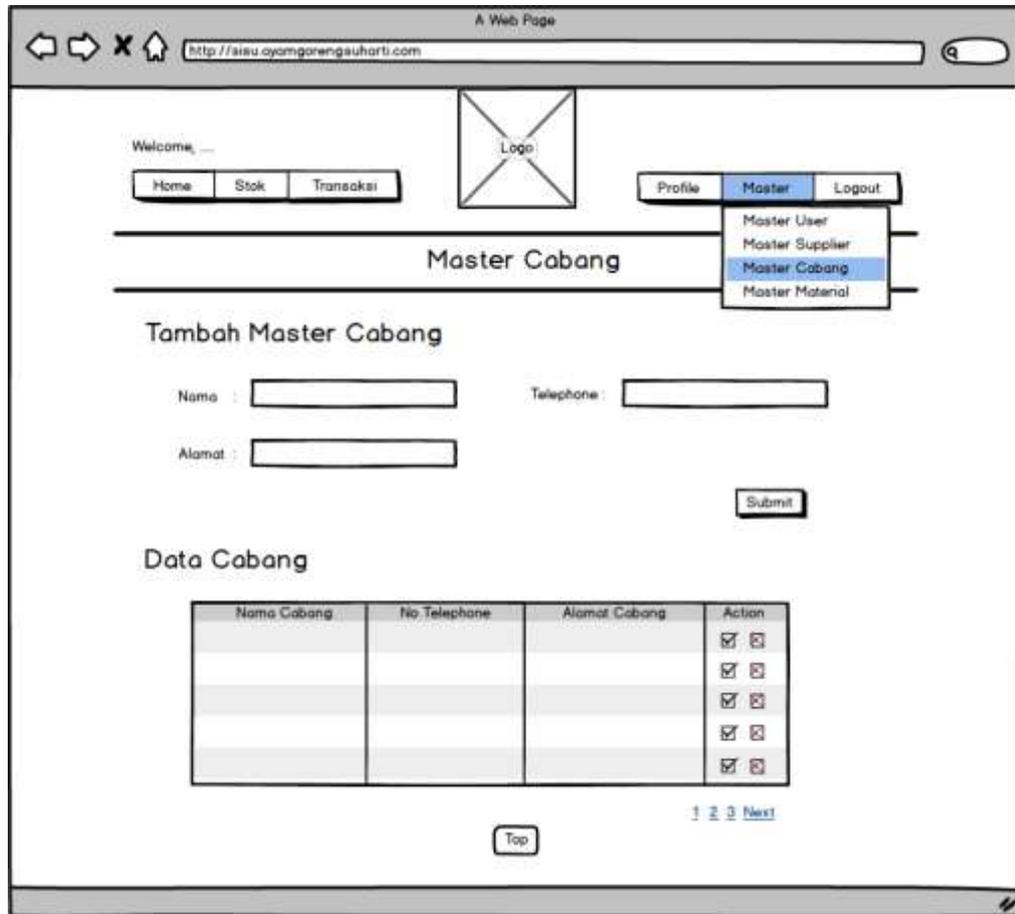
Antarmuka ini digunakan untuk melakukan master user, termasuk didalamnya tambah user baru, update data user lama, delete data user, dan menampilkan data user. Terdapat tempat untuk inputan yang berisi data pribadi dari user, seperti user name, role, cabang, nama user, alamat user, no Hp user, dan email user. Tabel database user tepat berada di bawah.

4.6 Antarmuka Halaman Master Supplier



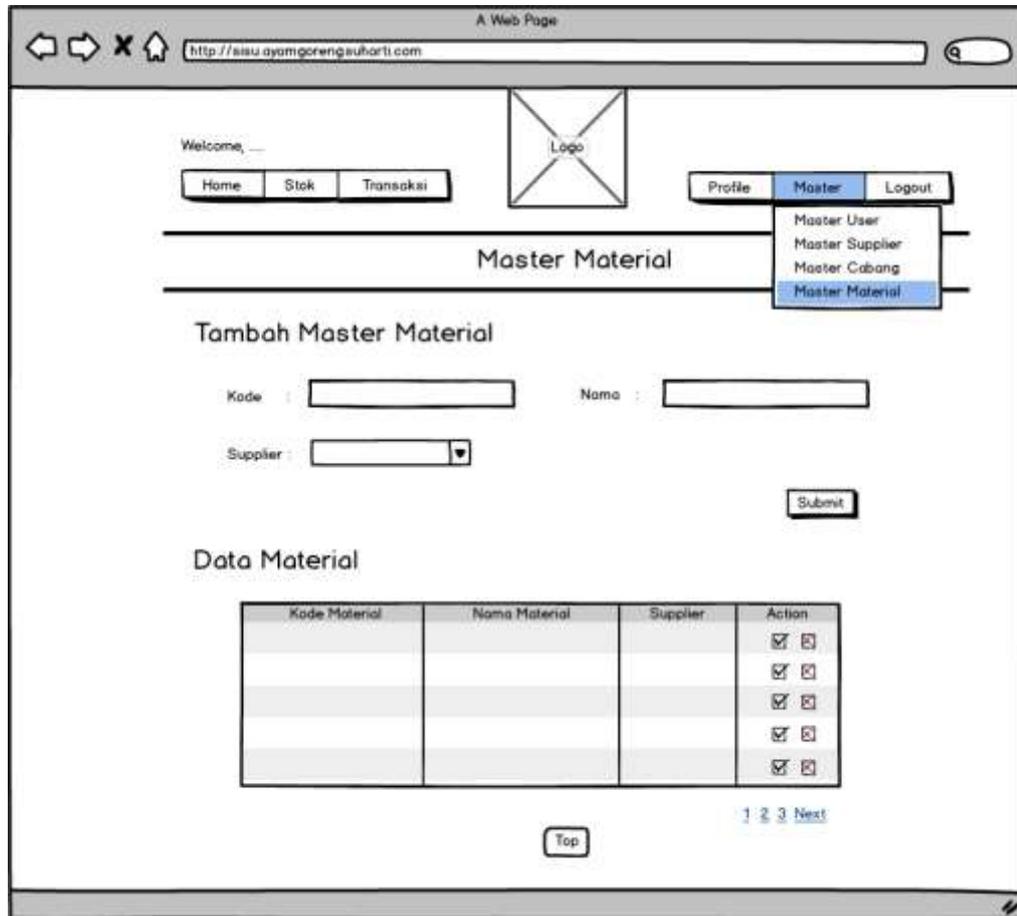
Antarmuka ini digunakan untuk melakukan master supplier, termasuk didalamnya tambah supplier baru, update data supplier lama, delete data supplier, dan menampilkan data supplier. Terdapat tempat untuk inputan yang berisi data pribadi dari supplier, seperti user name supplier, nama supplier, alamat supplier, dan email supplier. Tabel database supplier tepat berada di bawah.

4.7 Antarmuka Halaman Master Cabang



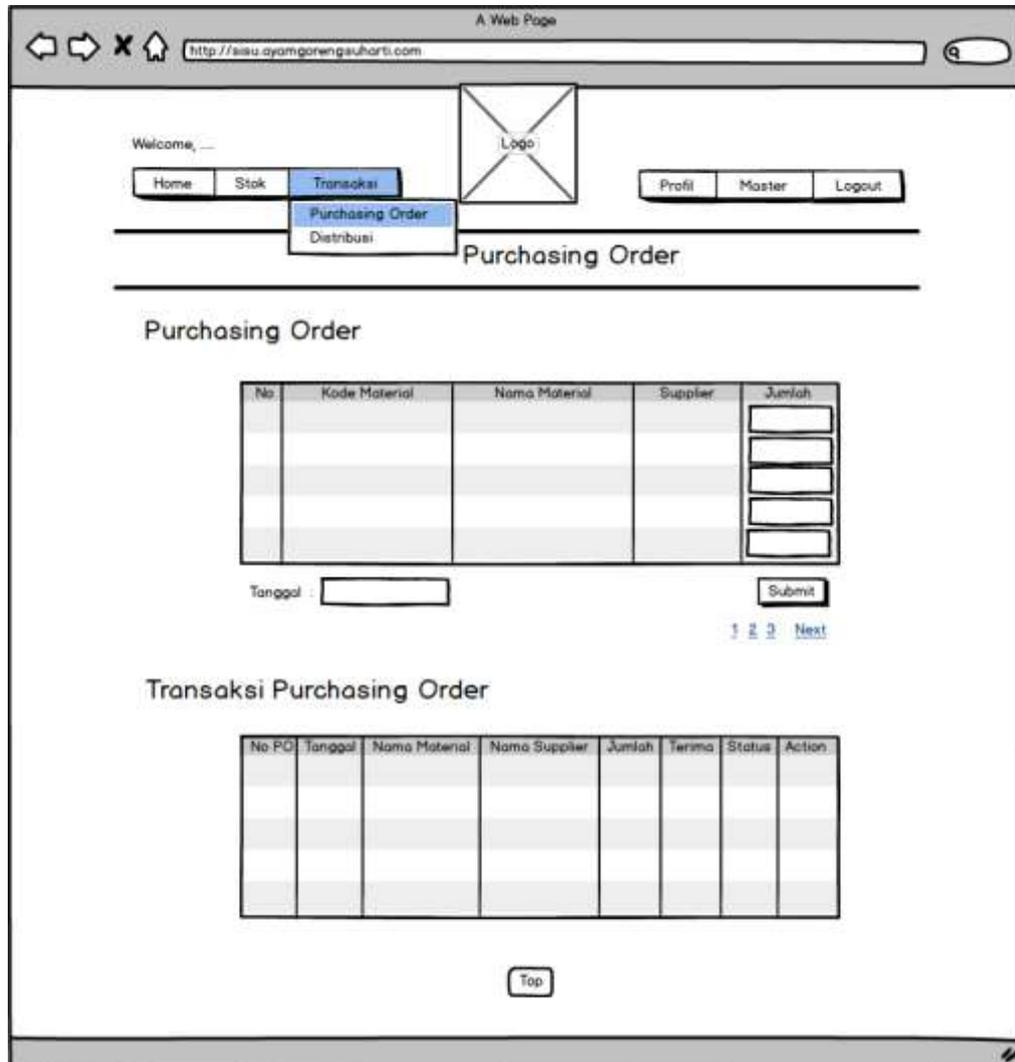
Antarmuka ini digunakan untuk melakukan master cabang, termasuk didalamnya tambah cabang baru, update data cabang lama, delete data cabang, dan menampilkan data cabang. Terdapat tempat untuk inputan yang berisi data cabang, seperti name cabang, alamat cabang, dan nomor telepon cabang. Tabel database cabang tepat berada di bawah.

4.8 Antarmuka Halaman Master Material



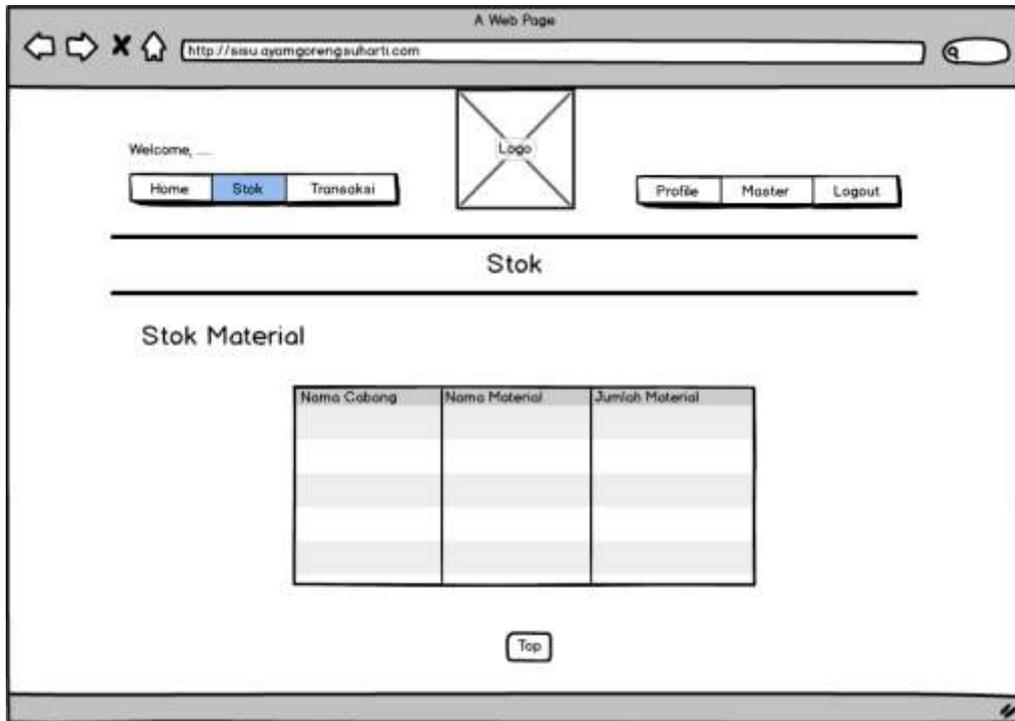
Antarmuka ini digunakan untuk melakukan master material, termasuk didalamnya tambah material baru, update data material lama, delete data material, dan menampilkan data material. Terdapat tempat untuk inputan yang berisi data material, seperti kode material, nama material, dan nsupplier. Tabel database material tepat berada di bawah.

4.9 Antarmuka Halaman Purchasing Order



Antarmuka ini digunakan untuk melakukan Purchasing Order, termasuk didalamnya tambah Purchasing Order baru dan menampilkan data Purchasing Order. Terdapat tempat untuk inputan yang berisi data Purchasing Order, seperti jumlah material dan tanggal Purchasing Order. Tabel database Purchasing Order tepat berada di bawah.

4.10 Antarmuka Halaman Stok



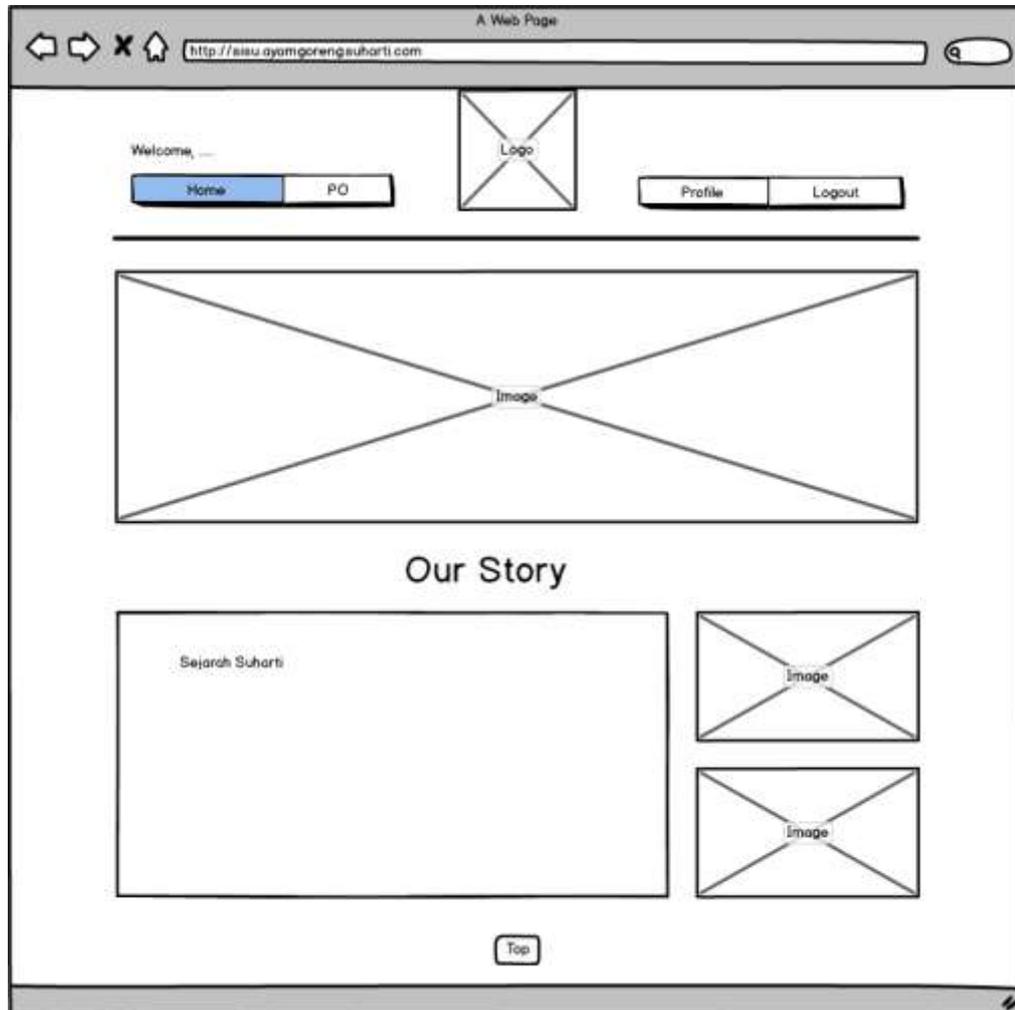
Antarmuka ini digunakan untuk menampilkan stok material. Tabel database Purchasing Order tepat berada di bawah.

4.11 Antarmuka Halaman Profile



Antarmuka ini digunakan untuk menampilkan profile user. Terdapat link edit untuk mengubah password.

4.12 Antarmuka Halaman Menu Bar Supplier



Antarmuka ini merupakan antarmuka halaman utama yang berisi menu untuk masuk ke antarmuka-antarmuka yang lain. Supplier dapat menggunakan menu bar berada tepat di atas antar muka. Masing - masing mempunyai fungsi yang berbeda.

4.13 Antarmuka Halaman Konfirmasi PO



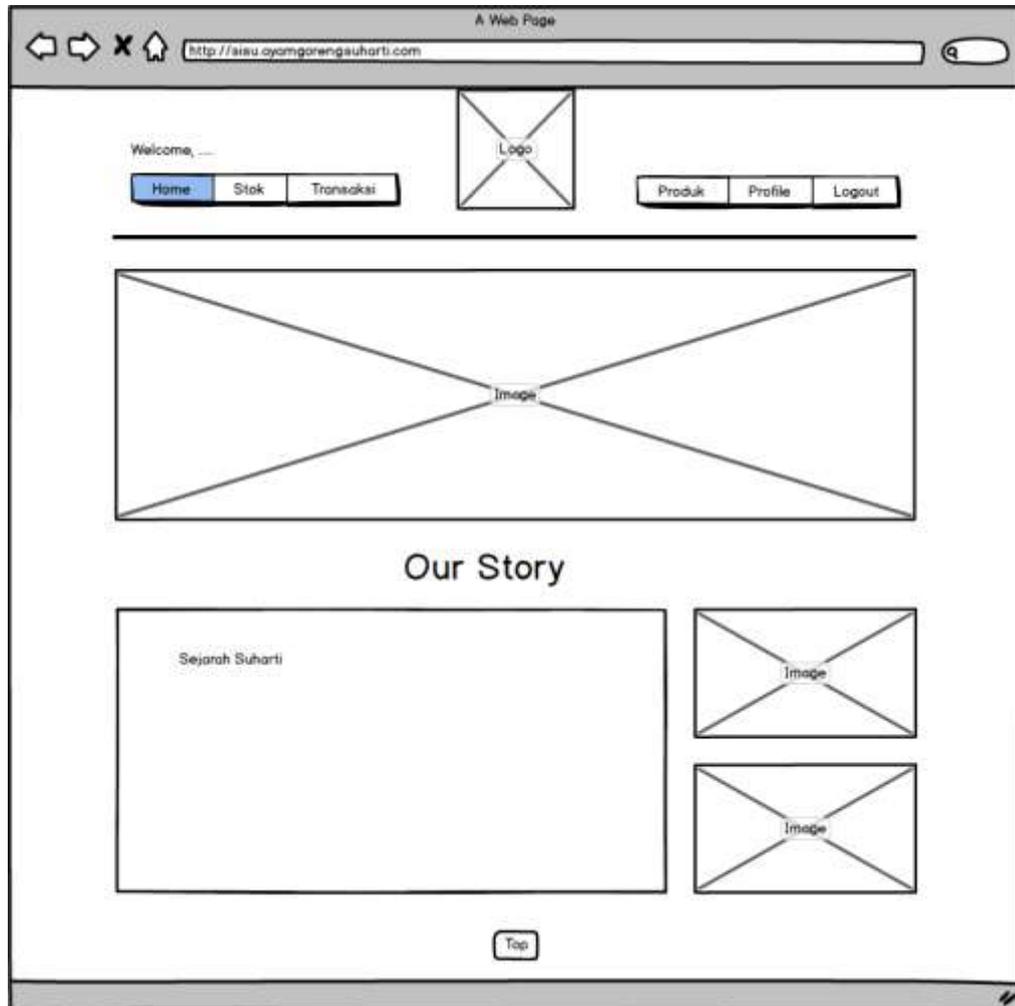
Antarmuka ini digunakan untuk melakukan konfirmasi Purchasing Order, yang tersedia untuk supplier. Tabel database Purchasing Order tepat berada di tengah.

4.14 Antarmuka Halaman Profile Supplier



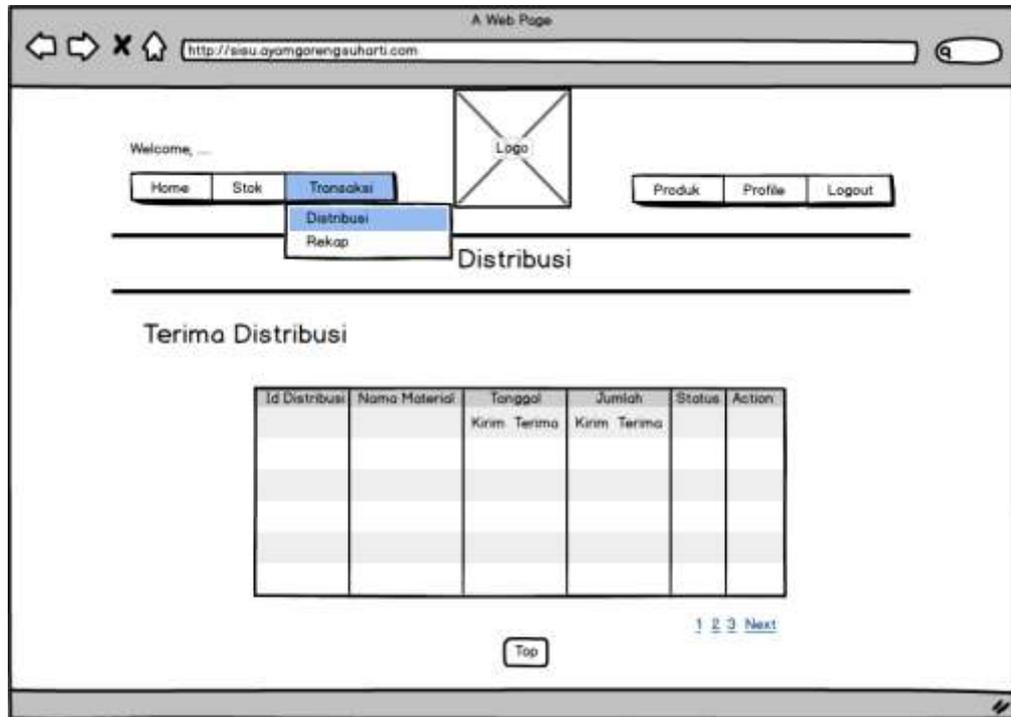
Antarmuka ini digunakan untuk menampilkan profile supplier. Terdapat link edit untuk mengubah password.

4.15 Antarmuka Halaman Menu Bar Petugas



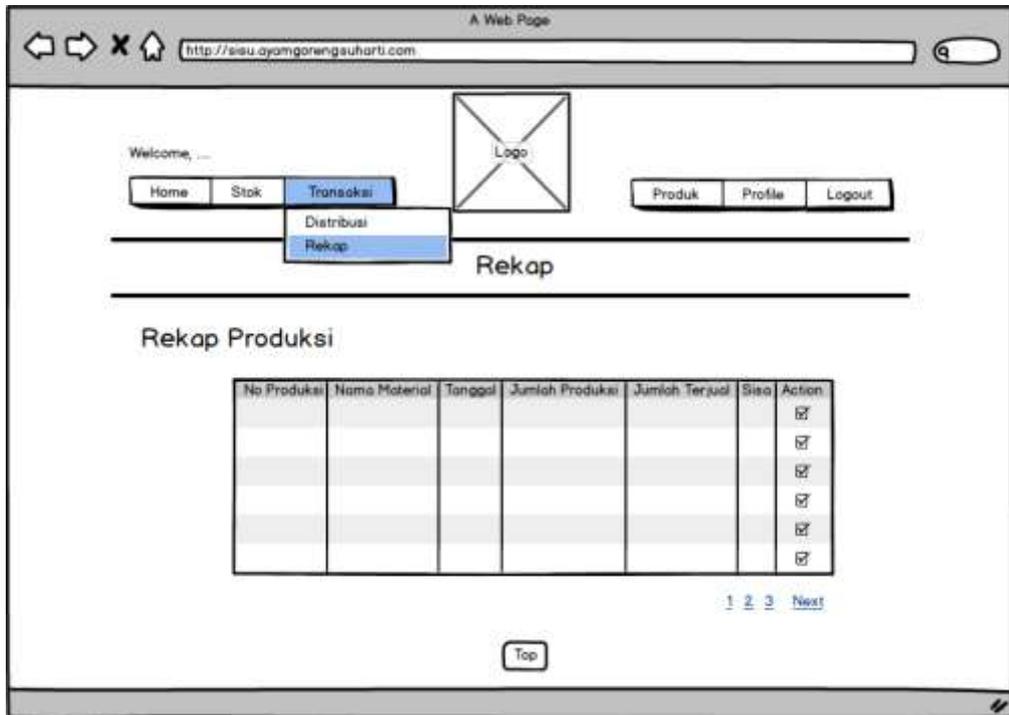
Antarmuka ini merupakan antarmuka halaman utama yang berisi menu untuk masuk ke antarmuka-antarmuka yang lain. Petugas dapat menggunakan menu bar berada tepat di atas antar muka. Masing - masing mempunyai fungsi yang berbeda.

4.16 Antarmuka Halaman Terima Distribusi



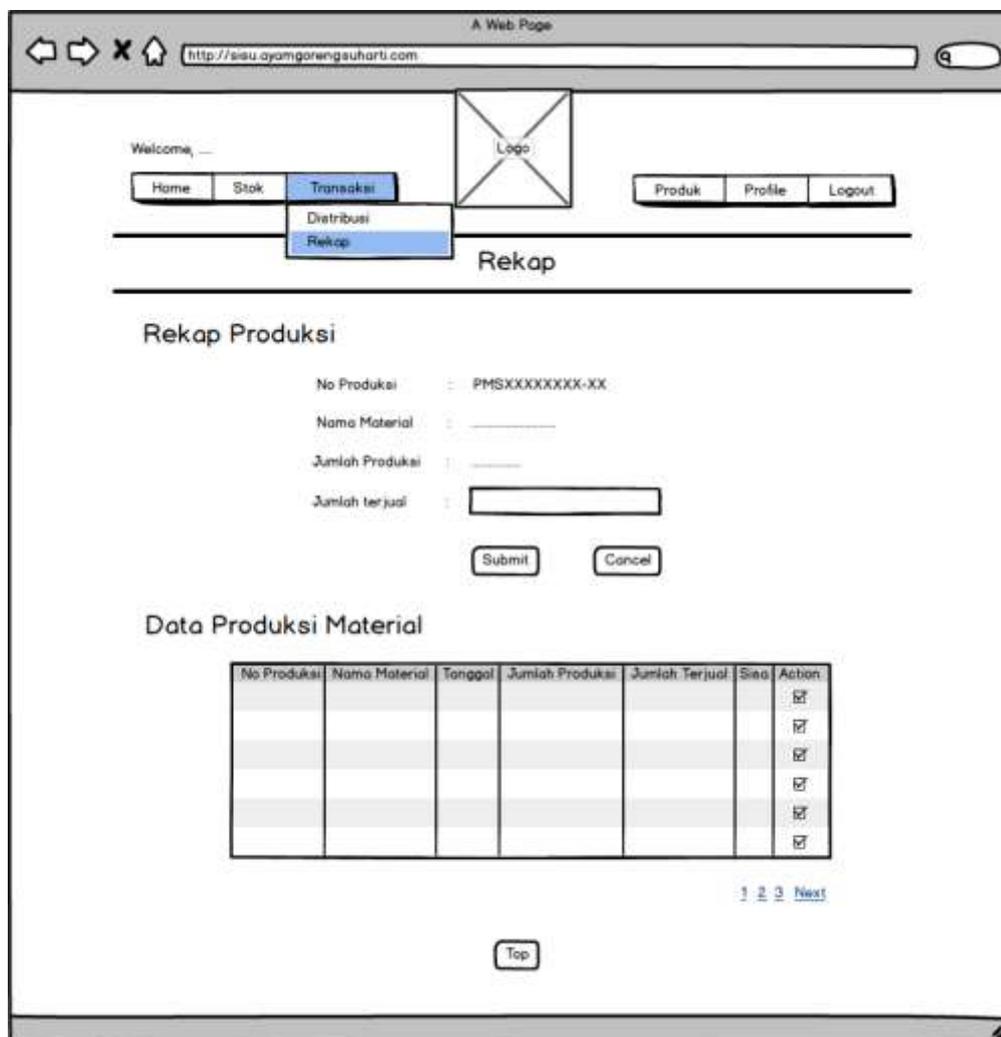
Antarmuka ini digunakan untuk melakukan terima Distribusi material, yang tersedia untuk petugas. Tabel database distribusi tepat berada di tengah.

4.17 Antarmuka Halaman Pemilihan Rekap



Antarmuka ini digunakan untuk melakukan pemilihan rekap produksi material, yang tersedia untuk petugas. Tabel database distribusi tepat berada di tengah.

4.18 Antarmuka Halaman Proses Rekap



Antarmuka ini digunakan untuk melakukan proses rekap, petugas menginputan jumlah produksi yang terjual. Jika jumlah terjual melebihi jumlah produksi maka akan diberikan pesan peringatan. Tabel database rekap tepat berada di bawah.

4.19 Antarmuka Halaman Produksi

Welcome ...

Logo

Home Stok Transaksi

Produksi Profile Logout

Produksi

Material Stok

No.	Nama Material	Jumlah Stok	Jumlah Produksi
			<input type="text"/>

Submit

Data Produksi Material

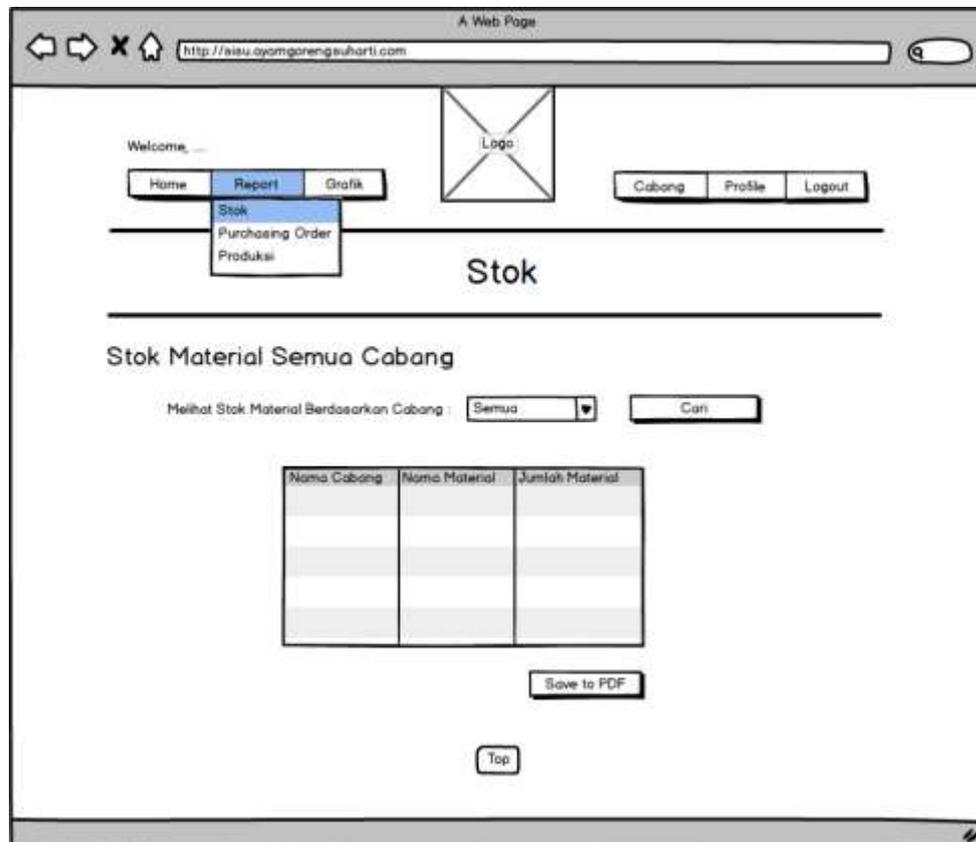
Id Produksi	Nama Material	Tanggal	Jumlah Produksi

1 2 3 Next

Top

Antarmuka ini digunakan untuk melakukan produksi, petugas menginputkan jumlah material yang akan diproduksi. Jika jumlah produksi melebihi jumlah material yang ada didatabase maka akan diberikan pesan peringatan. Tabel database produksi tepat berada di bawah.

4.20 Antarmuka Halaman Laporan Stok



Antarmuka ini digunakan untuk menampilkan laporan stok material berdasarkan cabang tertentu. Laporan ditampilkan dalam bentuk tabel yang terdiri dari kolom Nama Cabang, Nama Material, dan Jumlah Material. Di bawah tabel tersebut terdapat tombol untuk menampilkan laporan dalam bentuk PDF.

4.21 Antarmuka Halaman Laporan Purchasing Order

Antarmuka ini digunakan untuk menampilkan laporan purchasing order. Petugas memilih nama supplier, tahun mulai dan tahun selesai purchasing order, lalu menekan tombol Cari. Laporan akan ditampilkan dalam bentuk tabel yang terdiri dari kolom No PO, Nama Material, Nama Supplier, Tanggal, Jumlah Meminta, Jumlah diterima, dan Selisih. Dibawah tabel tersebut terdapat tombol untuk menampilkan laporan dalam bentuk PDF.

4.22 Antarmuka Halaman Laporan Produksi

Welcome, ...

Home Report Grafik

Stok
Purchasing Order
Produksi

Cabang Profile Logout

Produksi

Produksi Dan Penjualan

Cabang :

Bulan : sampai :

Tahun :

Cari

Laporan Cabang Bulan Tahun

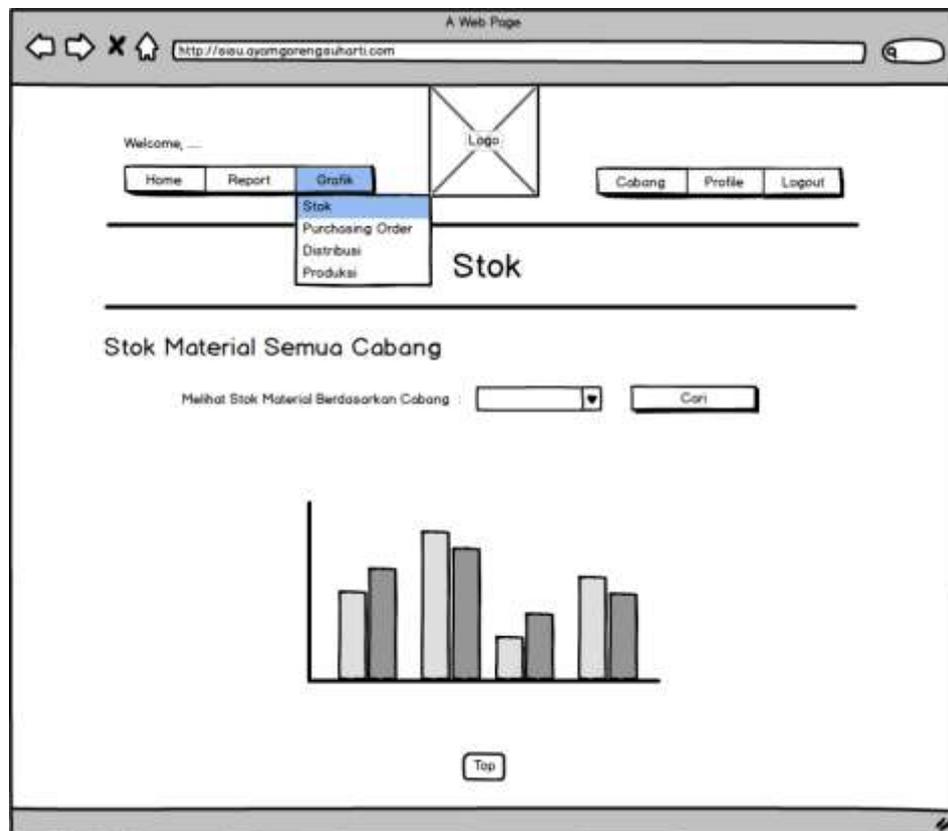
No Produksi	Nama Material	Tanggal	Jumlah	Terjual	Sisa

Save to PDF

Top

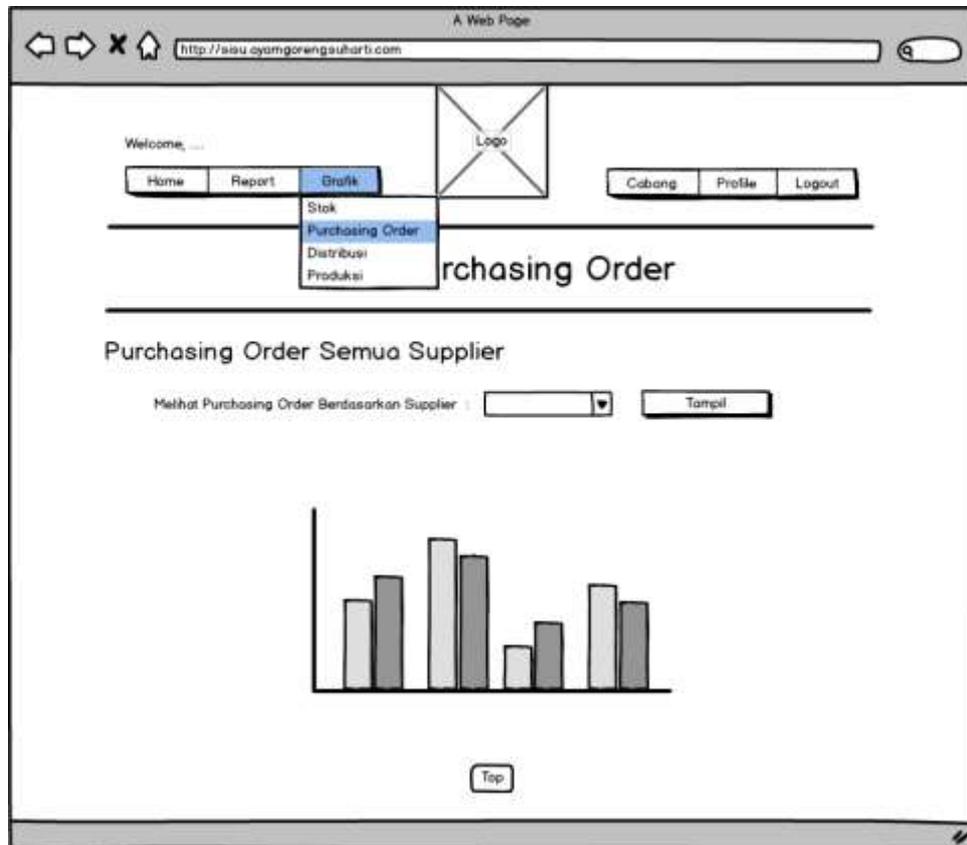
Antarmuka ini digunakan untuk menampilkan laporan produksi dan penjualan. Petugas memilih nama cabang, bulan mulai dan bulan selesai produksi, serta tahun produksi, lalu menekan tombol Cari. Laporan akan ditampilkan dalam bentuk tabel yang terdiri dari kolom No Produksi, Nama Material, Tanggal, Jumlah, Terjual, dan Sisa. Di bawah tabel tersebut terdapat tombol untuk menampilkan laporan dalam bentuk PDF.

4.23 Antarmuka Halaman Grafik Stok



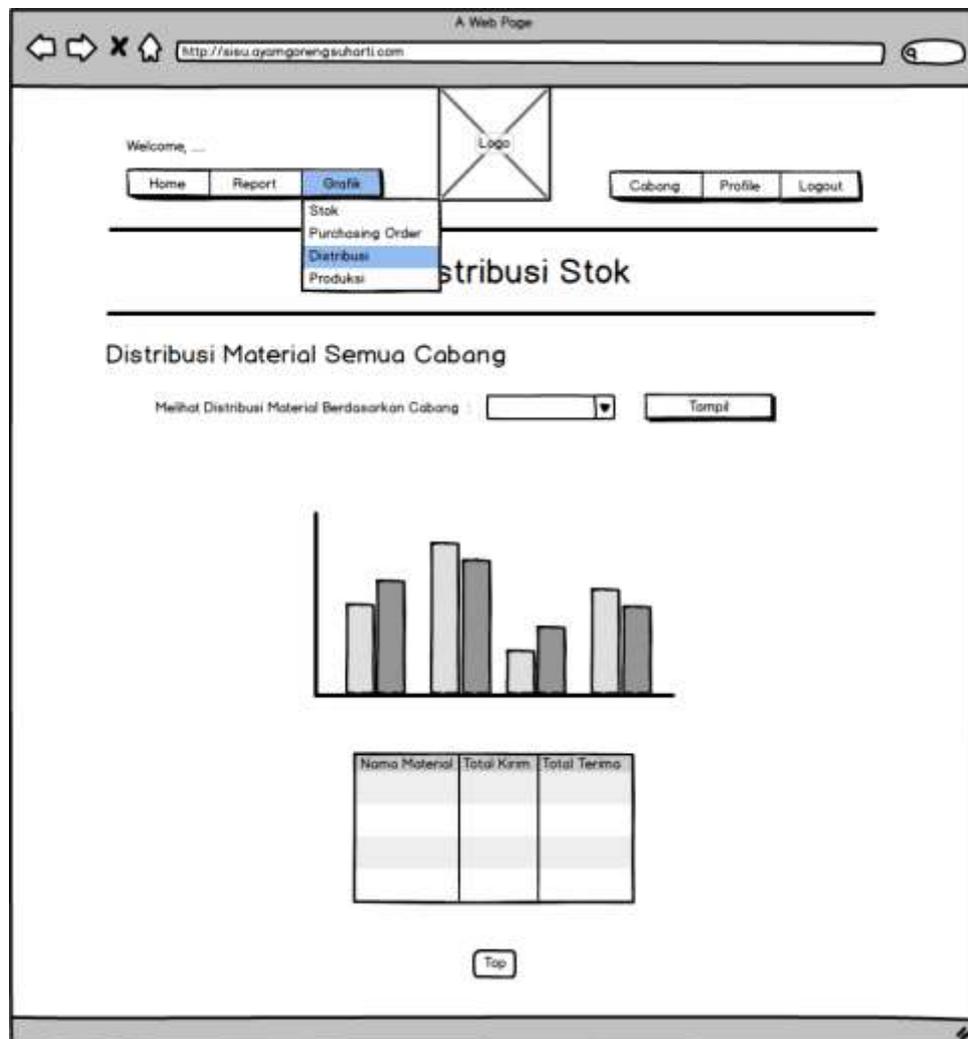
Antarmuka ini digunakan untuk menampilkan grafik stok material. Petugas memilih nama cabang yang stoknya akan ditampilkan, lalu menekan tombol Cari. Stok material akan ditampilkan dalam bentuk grafik batang.

4.24 Antarmuka Halaman Grafik Stok



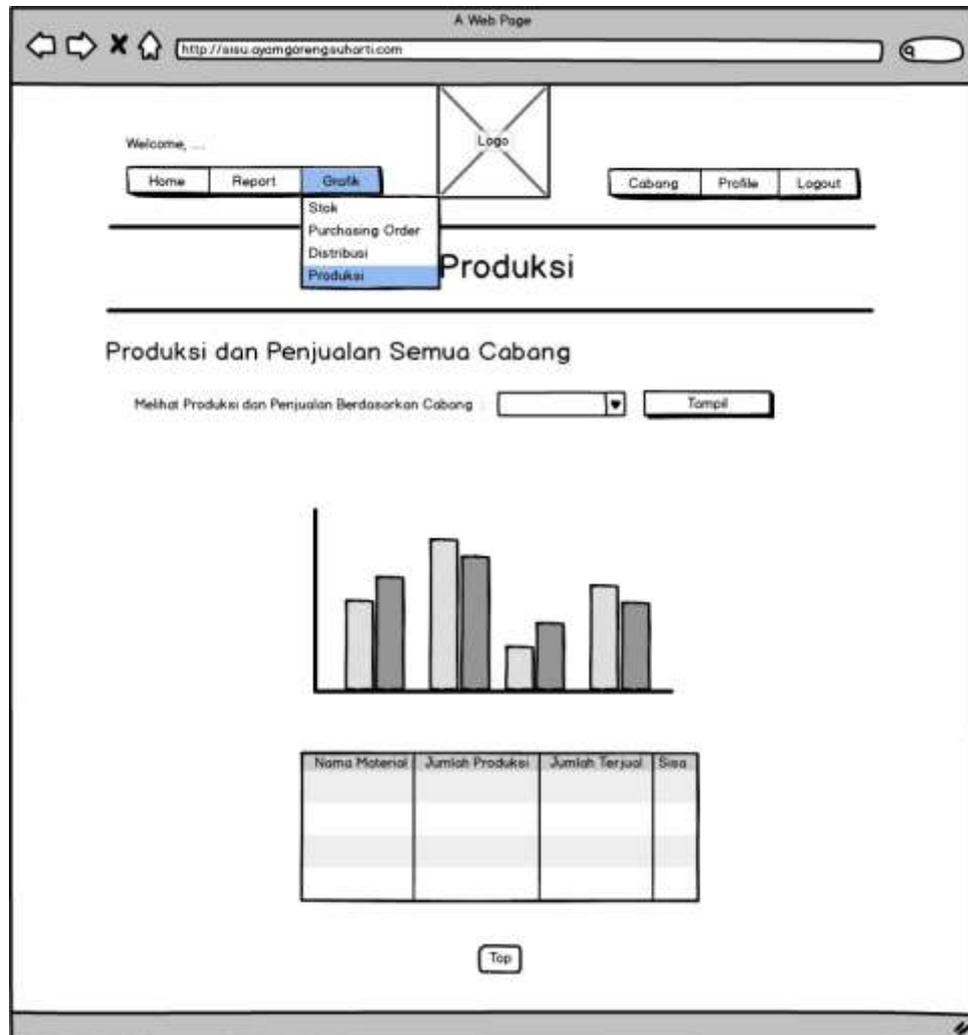
Antarmuka ini digunakan untuk menampilkan grafik purchasing order. Petugas memilih nama supplier yang purchasing order-nya akan ditampilkan, lalu menekan tombol Tampil. Data purchasing order akan ditampilkan dalam bentuk grafik batang.

4.25 Antarmuka Halaman Grafik Distribusi



Antarmuka ini digunakan untuk menampilkan grafik distribusi material. Petugas memilih nama cabang yang distribusi materialnya akan ditampilkan, lalu menekan tombol Tampil. Data distribusi material tersebut akan ditampilkan dalam bentuk grafik batang. Dibawah grafik terdapat tabel yang berisi daftar nama material, total kirim, dan total terima material pada cabang tersebut.

4.26 Antarmuka Halaman Grafik Produksi



Antarmuka ini digunakan untuk menampilkan grafik produksi dan penjualan. Petugas memilih nama cabang yang datanya akan ditampilkan, lalu menekan tombol Tampil. Data produksi dan penjualan tersebut akan ditampilkan dalam bentuk grafik batang. Dibawah grafik terdapat tabel yang berisi daftar nama material, jumlah produksi, dan jumlah terjual, dan sisa pada cabang tersebut.