

## BAB 6

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan pengujian pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan dari tugas akhir ini adalah:

1. Sistem OSS berhasil dibangun untuk memenuhi kebutuhan PT. OMD yang memerlukan sistem untuk mengelola proses bisnis pada outlet yaitu: mengelola data petugas, mengelola data barang, mengelola data menu, melakukan transaksi pembelian, melakukan transaksi penjualan, mengelola laporan penjualan, mengelola laporan pembelian, melakukan transaksi mutasi kas, melakukan mutasi barang, mengelola laporan mutasi kas, mengelola laporan mutasi barang, dan mengelola laporan stok barang.
2. Sistem OSS berhasil mengintegrasikan data penjualan dan penjualan menu pada tiap outlet sehingga dapat diolah sehingga menjadi laporan yang membantu pengambilan keputusan para *top-level management*.

#### 6.2 Saran

Beberapa saran dan masukan yang dapat disampaikan penulis terhadap pembuatan sistem OSS ini di masa yang akan datang yaitu:

1. Sistem Laporan OSS diharapkan bisa dikembangkan sehingga terintegrasi secara

online sehingga data penjualan bisa dipantau secara online.

2. *Flat file* yang dikirimkan diharapkan bisa dikembangkan untuk fitur keamanannya sehingga hanya tertentu saja yang bisa membuka file tersebut.



## DAFTAR PUSTAKA

- \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, *Explain POP3/IMAP & Mail FAQs*,  
[http://www.covisp.net/email/popimap\\_faq.html](http://www.covisp.net/email/popimap_faq.html),  
diakses pada 02 Mei 2014.
- Chaduri, S., Dayal, U., Narasayya, V., 2011, *An Overview of Business Intelligence Technology*, Communications of the ACM, Aug2011, Vol. 54 Issue 8, p88.
- Crispin, M., 2003, *Internet Message Access Protocol - Version 4rev1*, University of Washington.
- Douglas, Q., 1993, *Pedoman Membeli dan Menjalankan Frenchise*, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Juric, M.B., Loganathan, R., Sarang, P., dan Jennings, F., 2007, *SOA Approach to Integration*, Packt Publishing, Birmingham, B27 6PA, UK.
- Margaret, R., 2005 , *definition email (electronic mail or email)*,  
<http://searchmobilecomputing.techtarget.com/definition/e-mail>, diakses 01 Mei 2014.
- Margaret, R., 2006, *Definition Export*,  
<http://whatis.techtarget.com/definition/export>,  
diakses 23 Februari 2014.
- Margaret, R., 2007, *Definition Import*,  
<http://searchwindowserver.techtarget.com/definition/import>, diakses 23 Februari 2014.
- Margaret, R., *IMAP(Internet Message Access Protocol)*,  
<http://searchexchange.techtarget.com/definition/IMAP>  
, diakses 02 Mei 2014.
- Margaret, R., *POP3(Post Office Protocol 3)*,  
<http://searchexchange.techtarget.com/definition/POP3>  
, diakses 02 Mei 2014.

- Mathew, J., 2005, *SMTP(Simple Mail Transfer Protocol)*, <http://searchexchange.techtarget.com/definition/SMTP>, diakses 02 Mei 2014.
- Myers, J., Mellon, C., Rose, M., 1996, *Post Office Protocol - Version 3*, Dover Beach Consulting, Inc.
- Oppel, Andi, 2004, *Databases Demystified: A self-teaching guide*, McGraw-Hill. Ca.
- Postel, Jonathan B., 1982, *Simple Main Transfer Protocol*, 1982, University of Southern California.
- Purnomo, D.P., Dewi, A.F., 2013, *Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Terkomputerisasi Pada Toko Emas Sri Ratu Prambanan*, Yogyakarta: Universitas Atmajaya Yogyakarta.
- Roth, M. A., Wolfson, D. C., Kleewein, J. C., & Nelin, C. J. (2002). *Information Integration : A new generation of information technology*, ProQuest, 2.
- Setiawan, A., 2014, *Sistem Informasi Akutansi Franchise Dengan Metode Pembagian Laba (Studi Kasus: PT. Sumber Alfaria Trijaya)*, Medan: STMIK Potensi Utama.
- Shariat, Mohammad, Roscoe Jr., Hightower, *Marketing Management Journal; Fall2007*, Vol. 17 Issue 2, p40-46, 7p, 1 Diagram, 1 Chart.
- Wahmuji, 2008, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Pusat Bahasa.
- Winardi, 1992, *Kamus Ekonomi: Inggris-Indonesia*, Bandung: Mandar Maju.



# SKPL

## SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

OSS  
(OMD Service System)

Untuk :  
Only in My Drink

Dipersiapkan oleh:  
Michael Aristian S / 100706220

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi Industri  
Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>SKPL-OSS</i>		1/59
		<i>Revisi</i>	A	

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SSP	1/ 53
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		

**DAFTAR PERUBAHAN**

<b>Revisi</b>	<b>Deskripsi</b>
<b>A</b>	
<b>B</b>	
<b>C</b>	
<b>D</b>	
<b>E</b>	
<b>F</b>	

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

### Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi



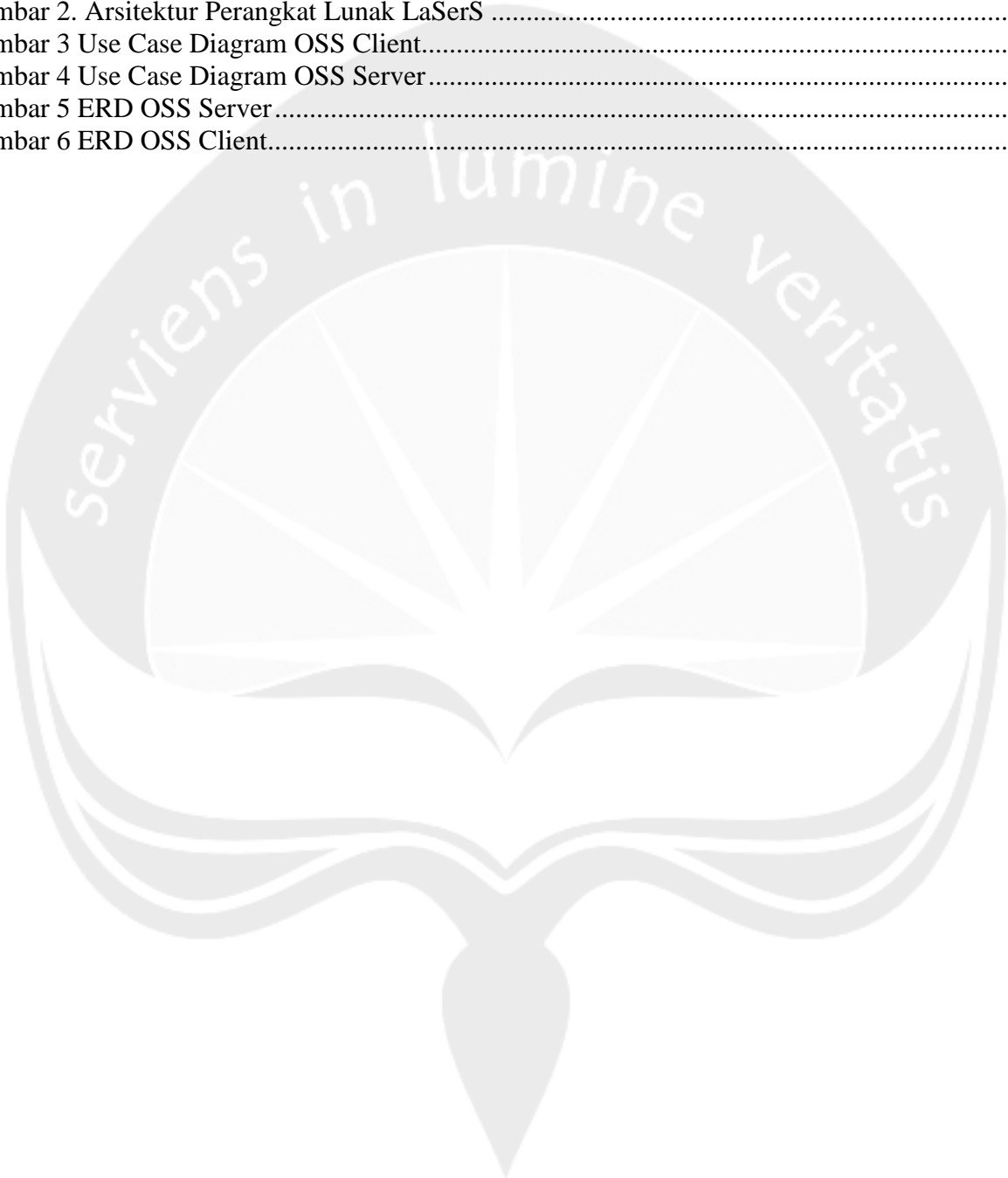


## Daftar Isi

1	Pendahuluan.....	6
1.1	Tujuan.....	6
1.2	Lingkup Masalah.....	6
1.3	Definisi, Akronim dan Singkatan.....	7
1.4	Referensi.....	7
1.5	Deskripsi umum (Overview).....	7
2	Deskripsi Kebutuhan.....	8
2.1	Perspektif produk.....	8
2.2	Fungsionalitas Produk.....	9
2.3	Karakteristik Pengguna.....	20
2.4	Batasan-batasan.....	20
2.5	Asumsi dan Ketergantungan.....	21
3	Kebutuhan khusus.....	21
3.1	Kebutuhan antarmuka eksternal.....	21
3.2	Kebutuhan fungsionalitas Perangkat Lunak.....	24
4	Spesifikasi Rinci Kebutuhan.....	25
4.1	Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas OSS Client.....	25
4.2	Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas OSS Server.....	35
5	ERD.....	53

## Daftar Gambar

Gambar 1 Arsitektur perangkat lunak OSS OMD .....	9
Gambar 2. Arsitektur Perangkat Lunak LaSerS .....	9
Gambar 3 Use Case Diagram OSS Client.....	24
Gambar 4 Use Case Diagram OSS Server.....	25
Gambar 5 ERD OSS Server.....	53
Gambar 6 ERD OSS Client.....	53



# 1 Pendahuluan

## 1.1 Tujuan

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

## 1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak LaSerS dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Menangani pengelolaan proses bisnis Penjualan pada merchant OMD
2. Menangani pengolahan data Petugas, Role, Barang, Menu pada merchant OMD.
3. Menangani pengelolaan data Petugas, Role, Menu, Penjualan franchisor, Merchant, dan Franchisee. pada Pusat OMD
4. Menangani pengelolaan Transaksi Penjualan dan Pembelian merchant OMD.
5. Memberikan reporting Penjualan Pembelian kepada Franchisor OMD.
6. Memberikan reporting penjualan kepada Franchisor OMD.
7. Perangkat lunak Merchant dan Franchisor berkomunikasi melalui jalur internet/Email
8. Dan berjalan pada lingkungan dengan dekstop.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SSP	6/ 53
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

### 1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
SKPL-OSS-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada OSS (Supply Chain and Sales System) dimana XXX merupakan nomor fungsi produk.
OSS	Perangkat lunak pengelolaan desktop

### 1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Sapta Juli, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) SCS*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
2. Sartika Br Purba, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) CSDS*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
3. Aristian, Michael, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) LaSerS*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
4. Surria, Ozzi, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) SIAVIT*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

### 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 OSS 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 LaSerStersebut.

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

## **2 Deskripsi Kebutuhan**

### **2.1 Perspektif produk**

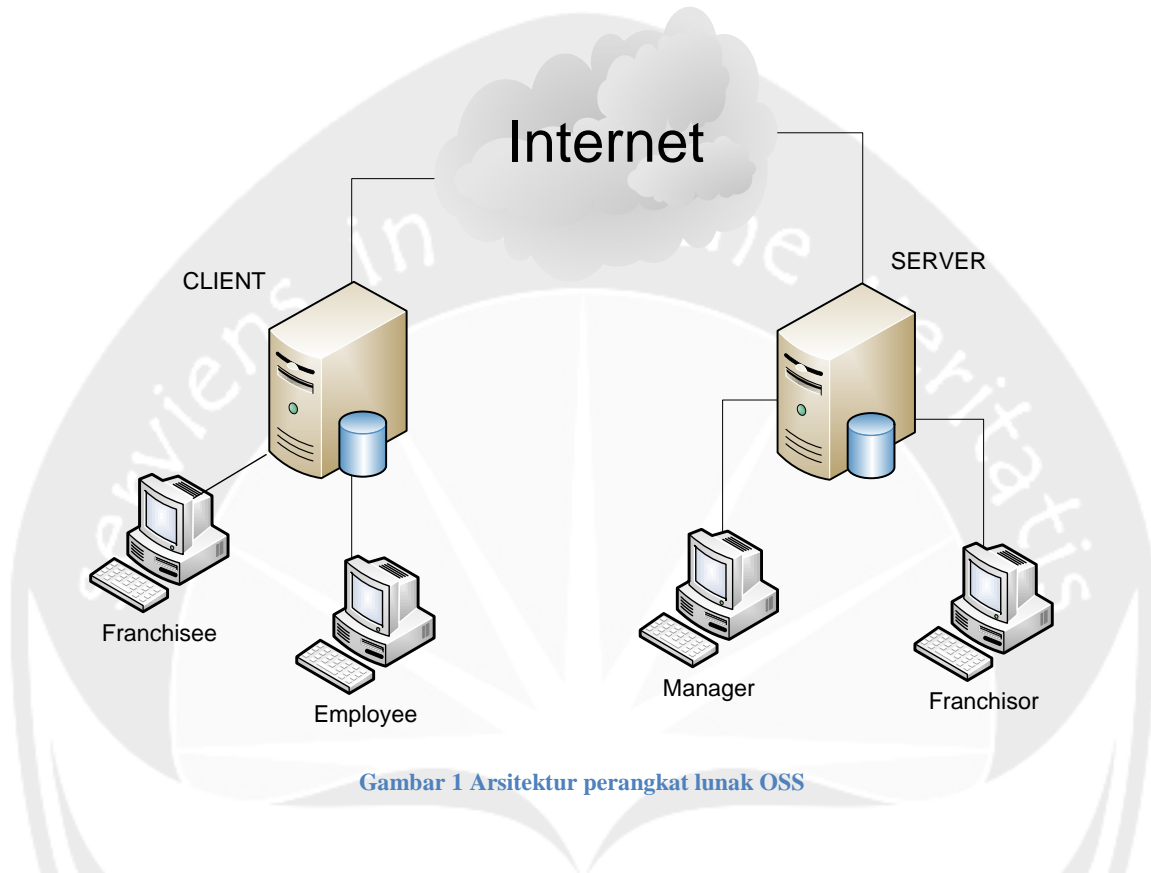
OSS merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk membantu pengelolaan system informasi pada desktop. Sistem ini membantu OMD untuk dapat membantu mengelola semua proses bisnis Penjualan dan rantai pasok yang terjadi diperusahaan tersebut baik pada pusat OMD maupun pada merchant OMD. Sistem ini hanya dapat dipergunakan oleh petugas OMD.

Aplikasi ini terdiri dari 2 komponen Aplikasi pada Client (untuk merchant OMD) dan aplikasi pada Server (untuk franchisor OMD). Aplikasi pada Client menangani antara lain: Pengelolaan petugas, pengelolaan menu, pengelolaan barang, pencatatan transaksi penjualan dan pembelian, dan pembuatan laporan penjualan dan pembelian. Aplikasi pada Server menangani antara lain: Pengelolaan petugas , pengelolaan role, pengelolaan franchisee, pengelolaan merchant, pengelolaan barang, pencatatan transaksi penjualan, pencatatan transaksi retur, dan pembuatan laporan penjualan dan stok barang pada tiap merchant.

Perangkat lunak desktop OSS ini berjalan pada platform Windows 7, dan dibuat menggunakan bahasa pemrograman Microsoft Visual C#. Sedangkan untuk lingkungan pemrogramannya menggunakan

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SSP	8/ 53
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		

Microsoft Visual Studio 2008. Sedang untuk *database*, akan dipergunakan SQL Server 2008 R2



Gambar 1 Arsitektur perangkat lunak OSS

## 2.2 Fungsionalitas Produk

Fungsi produk perangkat lunak OSS adalah sebagai berikut :

### 2.2.1 OSS CLIENT

#### 2.2.1.1 Fungsi *Login* (SKPL-OSS-001) .

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

#### 2.2.1.2 Fungsi *Change Password* (SKPL-OSS-002) .

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

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SSP	9/ 53
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		

### 2.2.1.3 Fungsi Pengelolaan Data Petugas (SKPL-OSS-003).

Merupakan fungsi yang digunakan Administrator untuk mengelola data petugas.

Fungsi *Pengelolaan Data Petugas* mencakup :

a. Fungsi *Entri Data Petugas* (SKPL-OSS-003-01).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data petugas.

b. Fungsi *Edit Data Petugas* (SKPL-OSS-003-02).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data petugas.

c. Fungsi *Delete Data Petugas* (SKPL-OSS-003-03).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data petugas

d. Fungsi *Display Data Petugas* (SKPL-OSS-003-04).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data petugas.

e. Fungsi *Search Data Petugas* (SKPL-OSS-003-05).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data user berdasarkan nama petugas, id, atau role yang di masukkan Administrator.

f. Fungsi *Reset Password Petugas* (SKPL-OSS-003-06)

Merupakan fungsi yang digunakan Administrator untuk mereset password petugas.

### 2.2.1.4 Fungsi Pengelolaan Data Barang (SKPL-OSS-004).

Merupakan fungsi yang digunakan petugas untuk mengelola barang OMD.

Fungsi *Pengelolaan Data Barang* meliputi:

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SSP	10/ 53
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. Fungsi *Edit Data Barang* (**SKPL-OSS-004-01**)  
Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data barang.
- b. Fungsi *Display Data Barang* (**SKPL-OSS-004-02**)  
Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data barang.
- c. Fungsi *Search Data Barang* (**SKPL-OSS-004-03**)  
Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data barang.

**2.2.1.5 Fungsi Transaksi Penjualan (SKPL-OSS-005).**

Merupakan fungsi yang digunakan petugas untuk mencatatkan transaksi penjualan pada Customer.

Fungsi *Transaksi Penjualan* meliputi :

- a. Fungsi *Generate No Transaksi* (**SKPL-OSS-005-01**)  
Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengenerate secara otomatis nomor transaksi.
- b. Fungsi *Entri Data Transaksi* (**SKPL-OSS-005-02**)  
Merupakan fungsi yang digunakan untuk menginput data transaksi penjualan.
- c. Fungsi *Delete Data Transaksi* (**SKPL-OSS-005-04**)  
Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data transaksi penjualan.
- d. Fungsi *Print Nota Transaksi* (**SKPL-OSS-005-05**)  
Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencetak data transaksi penjualan

**2.2.1.6 Fungsi Transaksi Pembelian (SKPL-OSS-006).**

Merupakan fungsi yang digunakan petugas untuk mencatat transaksi pembelian yang dilakukan merchant OMD dengan Pusat OMD.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SSP	11/ 53
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		



Fungsi *Transaksi Pembelian* meliputi :

a. Fungsi *Generate No Transaksi* **(SKPL-OSS-006-01)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengenerate secara otomatis nomor transaksi pembelian.

b. Fungsi *Entri Data Transaksi* **(SKPL-OSS-006-02)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menginput data transaksi pembelian.

c. Fungsi *Edit Data Transaksi* **(SKPL-OSS-006-03)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengedit data transaksi pembelian.

d. Fungsi *Delete Data Transaksi* **(SKPL-OSS-006-04)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data transaksi pembelian

e. Fungsi *Print Nota Transaksi* **(SKPL-OSS-006-05)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencetak nota pembelian.

**2.2.1.7 Fungsi Laporan Penjualan (SKPL-OSS-007) .**

Merupakan fungsi yang digunakan petugas operasional untuk melihat laporan hasil transaksi penjualan pada selang waktu tertentu.

Fungsi Laporan Penjualan meliputi :

a. Fungsi *Search Laporan Penjualan* **(SKPL-OSS-007-01)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data penjualan berdasarkan selang waktu tertentu

b. Fungsi *Print Laporan Penjualan* **(SKPL-OSS-007-02)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencetak laporan penjualan.

#### **2.2.1.8 Fungsi Laporan Pembelian (SKPL-OSS-008).**

Merupakan fungsi yang digunakan petugas operasional untuk melihat laporan hasil transaksi pembelian pada selang waktu tertentu.

Fungsi *Laporan Pembelian* meliputi :

a. Fungsi *Search Laporan Pembelian (SKPL-OSS-008-01)*

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data pembelian berdasarkan selang waktu tertentu

b. Fungsi *Print Laporan Pembelian (SKPL-OSS-008-02)*

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencetak laporan pembelian

#### **2.2.1.9 Fungsi Laporan Penjualan Pembelian (SKPL-OSS-009).**

Merupakan fungsi yang digunakan petugas operasional untuk melihat laporan hasil transaksi penjualan dan pembelian pada selang waktu tertentu.

Fungsi *Laporan Pembelian* meliputi :

a. Fungsi *Search Laporan Penjualan Pembelian (SKPL-OSS-009-01)*

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data penjualan pembelian berdasarkan selang waktu tertentu.

b. Fungsi *Print Laporan Penjualan Pembelian (SKPL-OSS-009-02)*

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencetak laporan penjualan pembelian

## 2.2.2 OSS SERVER

### 2.2.2.1 Fungsi Login (SKPL-OSS-011)

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

### 2.2.2.2 Fungsi Change Password (SKPL-OSS-012)

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

### 2.2.2.3 Fungsi Pengelolaan Data Petugas (SKPL-OSS-013)

#### a. Fungsi Entri Data Petugas (SKPL-OSS-013-01).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data petugas.

#### b. Fungsi Edit Data Petugas (SKPL-OSS-013-02).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data petugas.

#### c. Fungsi Delete Data Petugas (SKPL-OSS-013-03).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data petugas

#### d. Fungsi Display Data Petugas (SKPL-OSS-013-04).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data petugas.

#### e. Fungsi Search Data Petugas (SKPL-OSS-013-05).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data user berdasarkan nama petugas, id, atau role yang di masukkan Administrator.

#### f. Fungsi Reset Password Petugas (SKPL-OSS-003-06)

Merupakan fungsi yang digunakan Administrator untuk mereset password petugas.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SSP	14/ 53
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		

#### **2.2.2.4 Fungsi Pengelolaan Data Barang (SKPL-OSS-014)**

Merupakan fungsi yang digunakan petugas untuk mengelola barang OMD.

Fungsi *Pengelolaan Data Barang* meliputi:

- a. Fungsi *Entri Data Barang* (**SKPL-OSS-014-01**)  
Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah jenis barang.
- b. Fungsi *Edit Data Barang* (**SKPL-OSS-014-02**)  
Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data barang.
- c. Fungsi *Delete Data Barang* (**SKPL-OSS-014-03**)  
Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data barang.
- d. Fungsi *Display Data Barang* (**SKPL-OSS-014-04**)  
Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data barang.
- e. Fungsi *Search Data Barang* (**SKPL-OSS-014-05**)  
Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data barang.

#### **2.2.2.5 Fungsi Pengelolaan Data Franchisee (SKPL-OSS-015)**

Merupakan fungsi yang digunakan petugas untuk mengelola data Franchisee OMD.

Fungsi *Pengelolaan Data Barang* meliputi:

- a. Fungsi *Entri Data Franchisee* (**SKPL-OSS-015-01**)  
Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah data franchisee.
- b. Fungsi *Edit Data Franchisee* (**SKPL-OSS-015-02**)

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SSP	15/ 53
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data franchisee.

c. Fungsi *Delete Data Franchisee* **(SKPL-OSS-015-03)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data franchisee.

d. Fungsi *Display Data Franchisee* **(SKPL-OSS-015-04)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data franchisee.

e. Fungsi *Search Data Franchisee* **(SKPL-OSS-015-05)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data franchisee.

**2.2.2.6 Fungsi Pengelolaan Data Merchant (SKPL-OSS-016)**

Merupakan fungsi yang digunakan petugas untuk mengelola data Merchant OMD.

Fungsi *Pengelolaan Data Merchant* meliputi:

a. Fungsi *Entri Data Merchant* **(SKPL-OSS-016-01)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data Merchant.

b. Fungsi *Edit Data Merchant* **(SKPL-OSS-016-02)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data Merchant.

c. Fungsi *Delete Data Merchant* **(SKPL-OSS-016-03)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data Merchant.

d. Fungsi *Display Data Merchant* **(SKPL-OSS-016-04)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data Merchant.

e. Fungsi *Search Data Merchant* **(SKPL-OSS-016-05)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data Merchant.

#### **2.2.2.7 Fungsi Pengelolaan Data Kategori Menu (SKPL-OSS-017)**

Merupakan fungsi yang digunakan petugas untuk mengelola data Merchant OMD.

Fungsi *Pengelolaan Data Merchant* meliputi:

##### **a. Fungsi *Entri Data Kategori Menu* (SKPL-OSS-017-01)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data Kategori Menu.

##### **b. Fungsi *Edit Data Kategori Menu* (SKPL-OSS-017-02)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data Kategori Menu.

##### **c. Fungsi *Delete Data Kategori Menu* (SKPL-OSS-017-03)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data Kategori Menu.

##### **d. Fungsi *Display Data Kategori Menu* (SKPL-OSS-017-04)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data Kategori Menu.

##### **e. Fungsi *Search Data Kategori Menu* (SKPL-OSS-017-05)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data Kategori Menu.

#### **2.2.2.8 Fungsi Pengelolaan Data Menu (SKPL-OSS-018)**

Merupakan fungsi yang digunakan petugas untuk mengelola data Merchant OMD.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SSP	17/ 53
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Fungsi *Pengelolaan Data Merchant* meliputi:

- a. Fungsi *Entri Data Menu* **(SKPL-OSS-018-01)**  
Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data Menu.
- b. Fungsi *Edit Data Kategori Menu* **(SKPL-OSS-018-02)**  
Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data Menu.
- c. Fungsi *Delete Data Kategori Menu* **(SKPL-OSS-018-03)**  
Merupaakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data Menu.
- d. Fungsi *Display Data Kategori Menu* **(SKPL-OSS-018-04)**  
Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data Menu.
- e. Fungsi *Search Data Kategori Menu* **(SKPL-OSS-018-05)**  
Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data Menu.

#### **2.2.2.9 Fungsi Laporan Penjualan (SKPL-OSS-021)**

Merupakan fungsi yang digunakan petugas operasional untuk melihat laporan hasil transaksi Penjualan pada selang waktu tertentu.

Fungsi *Laporan Pembelian* meliputi :

- a. Fungsi *Search Laporan Penjualan* **(SKPL-OSS-021-01)**  
Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data penjualan berdasarkan selang waktu tertentu.

- b. Fungsi *Print Laporan Penjualan* (**SKPL-OSS-021-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencetak laporan penjualan.

#### **2.2.2.10 Fungsi Laporan Pembelian (SKPL-OSS-022)**

Merupakan fungsi yang digunakan petugas operasional untuk melihat laporan hasil transaksi pembelian pada selang waktu tertentu.

Fungsi *Laporan Pembelian* meliputi :

- a. Fungsi *Search Laporan Pembelian* (**SKPL-OSS-022-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data pembelian berdasarkan selang waktu tertentu.

- b. Fungsi *Print Laporan Pembelian* (**SKPL-OSS-022-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencetak laporan pembelian.

#### **2.2.2.11 Fungsi Laporan Penjualan Pembelian (SKPL-OSS-023)**

Merupakan fungsi yang digunakan petugas operasional untuk melihat laporan hasil transaksi penjualan dan pembelian pada selang waktu tertentu.

Fungsi *Laporan Pembelian* meliputi :

- a. Fungsi *Search Laporan Penjualan Pembelian* (**SKPL-OSS-023-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data penjualan pembelian berdasarkan selang waktu tertentu.

- b. Fungsi *Print Laporan Penjualan Pembelian* (**SKPL-OSS-23-02**)

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SSP	19/ 53
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		



Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencetak laporan penjualan pembelian.

#### **2.2.2.12 Fungsi Laporan Penjualan Merchant (SKPL-OSS-024)**

Merupakan fungsi yang digunakan petugas operasional untuk melihat laporan hasil transaksi Penjualan Merchant pada selang waktu tertentu.

Fungsi *Laporan Pembelian* meliputi :

##### **a. Fungsi *Search Laporan Penjualan* (SKPL-OSS-024-01)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data penjualan berdasarkan selang waktu tertentu.

##### **b. Fungsi *Print Laporan Penjualan* (SKPL-OSS-024-02)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencetak laporan penjualan

### **2.3 Karakteristik Pengguna**

Karakteristik dari pengguna perangkat lunak LaSerS adalah sebagai berikut :

1. Memahami pengoperasian Microsoft Windows.
2. Memahami penggunaan aplikasi OSS.

### **2.4 Batasan-batasan**

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak LaSerS tersebut adalah :

1. Kebijakan Umum

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SSP	20/ 53
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		

Berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak OSS.

## 2. Keterbatasan perangkat keras

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

### 2.5 Asumsi dan Ketergantungan

Sistem ini dapat dijalankan pada perangkat desktop yang menggunakan sistem operasi windows 7 dan untuk berhubungan dengan server, menggunakan koneksi internet.

## 3 Kebutuhan khusus

### 3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal

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

#### 3.1.1 Antarmuka pemakai

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

#### 3.1.2 Antarmuka perangkat keras

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam perangkat lunak OSS adalah:

1. Perangkat OSS Client.

Komponen	Minimal	Dianjurkan
Processor	Pentium III-class, 1GHz	Pentium 4 1,7 GHz

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SSP	21/ 53
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		

RAM	256 MB	512 MB
Hard Disk	1 GB	10 GB
Monitor	800x600 256 colors High Color 16-bit	1024x 768 256 colors High Color 32-bit
Mouse	Mouse Microsoft atau alat penunjuk yang compatible dengan OS	Mouse Microsoft atau alat penunjuk yang compatible dengan OS
Keyboard	Mouse Microsoft atau alat pengetik yang compatible dengan OS	Mouse Microsoft atau alat pengetik yang compatible dengan OS
Printer	Printer yang Compatible dengan OS	Printer yang Compatible dengan OS

## 2. Perangkat Database Server.

Komponen	Minimal	Dianjurkan
Memory	512 MB	1GB
Processor	X86 1.0 GHZ	2.0 GHZ
Speed	x64 1.4 GHZ	
Processor type	x64 Processor: AMD Opteron, AMD Athlon 64, Intel Xeon with Intel EM64T support x86 Processor: Pentium III- compatible	Intel Pentium IV with EM64T support

RAM                      2GB                                      4GB

3. Perangkat OSS Server.

<b>CPU</b>	2 core (3GHz or higher)	
<b>RAM</b>	4GB	
<b>Disks</b>	Array 1:	
	OS, software, and websites	3 x 146GB, SCSI, RAID 5 (hardware impl.)
<b>Disk Partitioning</b>	Array 1:	
	C: 40GB	for OS and software
	D: remaining space (250GB)	for customer data
<b>NICs</b>	FrontNet, BackNet	

**3.1.3 Antarmuka perangkat lunak**

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

1. Nama                      : MS SQL server  
    Sumber                    : Microsoft  
    Sebagai database management system (DBMS) yang digunakan untuk menyimpan data di sisi server.
2. Nama                      : Windows 7  
    Sumber                    : Microsoft  
    Sebagai sistem operasi untuk perangkat OSS Client dan OSS Destkop.
3. Nama                      : Crystal Report  
    Sumber                    : -.  
    Sebagai aplikasi untuk mencetak report/resi.
4. Nama                      : .NET Framework 3.5  
    Sumber                    : Microsoft.

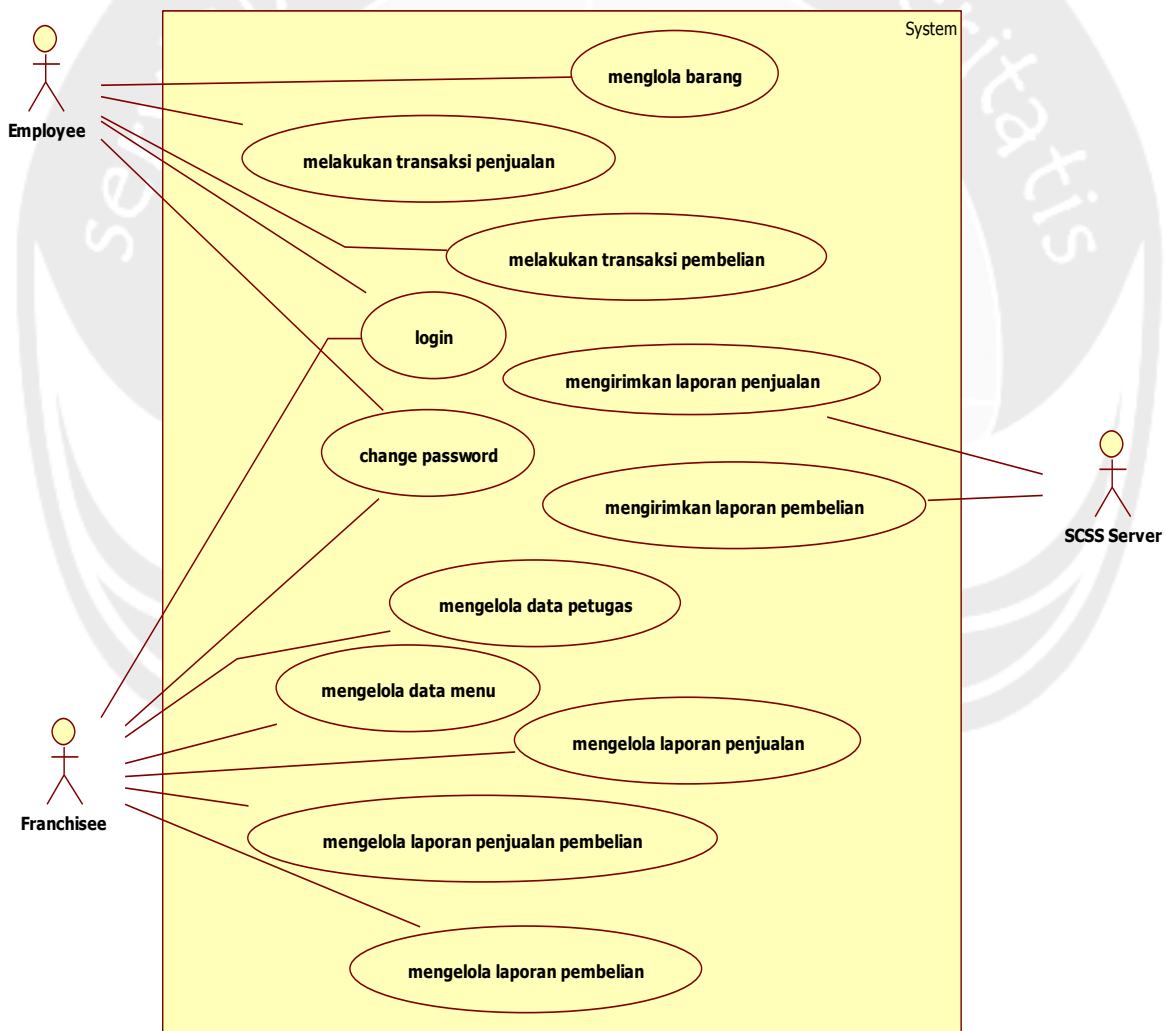
Sebagai aplikasi framework untuk menjalankan aplikasi OSS.

### 3.1.4 Antarmuka Komunikasi

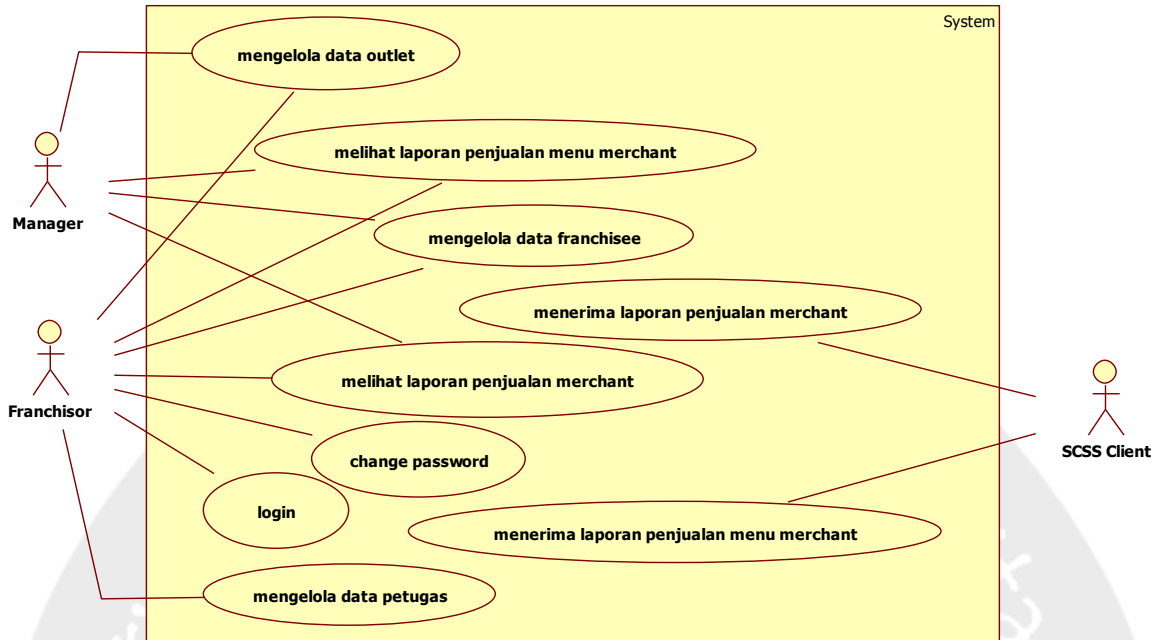
Antarmuka komunikasi perangkat lunak OSS menggunakan protocol TCP/IP.

## 3.2 Kebutuhan fungsionalitas Perangkat Lunak

### 3.2.1 Use Case Diagram



Gambar 3 Use Case Diagram OSS Client



Gambar 4 Use Case Diagram OSS Server

## 4 Spesifikasi Rinci Kebutuhan

### 4.1 Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas OSS Client

#### 4.1.1 Use case Specification : Login

##### 1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk masuk kedalam sistem OSS Client.

##### 2. Primary Actor

1. User (Employee, Franchisee) .

##### 3. Supporting Actor

none

##### 4. Basic Flow

1. Use case dimulai ketika user memilih untuk login
2. Sistem menampilkan ui Login.
3. User memasukkan username dan password untuk login

4. Sistem mengecek username dan password yang dimasukkan aktor

E-1 password atau username tidak sesuai.

5. Sistem memberikan hak akses kepada aktor

6. Use case selesai.

#### **5. Alternative Flow**

none

#### **6. Error Flow**

E-1 Password atau username tidak sesuai.

1. Sistem menampilkan bahwa username dan password tidak sesuai.

2. Kembali ke basic flow langkah ke3.

#### **7. PreConditions**

none

#### **8. PostConditions**

Aktor memasuki sistem dan sistem menampilkan fungsi-fungsi yang sesuai dengan role nya didalam sistem.

### **4.1.2 Use case Spesification : Change Password**

#### **1. Brief Description**

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk merubah password yang digunakan untuk login kedalam sistem.

#### **2. Primary Actor**

1. User (Employee, Franchisee) .

#### **3. Supporting Actor**

none

#### **4. Basic Flow**

1. Use case dimulai ketika aktor memilih untuk change password.

2. Sistem menampilkan ui change password.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SSP	26/ 53
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. Aktor menginputkan password lama, password baru dan konfirmasi password baru.
4. Sistem mengecek password lama, dan konfirmasi password baru
  - E-1 password lama tidak sesuai.
  - E-2 konfirmasi password baru tidak sesuai.
5. Sistem memunculkan pesan bahwa password telah diubah.
6. Use case selesai.

#### **5. Alternative Flow**

none

#### **6. Error Flow**

E-1 Password lama tidak sesuai

1. Sistem menampilkan pesan bahwa password lama tidak sesuai.
2. Kembali ke basic flow langkah ke 3.

E-2 Konfirmasi password baru tidak sesuai

1. Sistem menampilkan pesan bahwa password konfirmasi tidak sesuai dengan password baru.
2. Kembali ke basic flow langkah ke 3.

#### **7. PreConditions**

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

#### **8. PostConditions**

1. Data password pada user yang bersangkutan telah berubah.

### **4.1.3 Use case Spesification : Pengelolaan Data Petugas**

#### **1. Brief Description**

Use Case ini digunakan Aktor untuk mengelola data petugas. Aktor bisa melakukan penambahan user, mengubah informasi user, menghapus user, dan mereset password user.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SSP	27/ 53
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. Primary Actor**

1. Franchisee

## **3. Supporting Actor**

none

## **4. Basic Flow**

1. Use case dimulai ketika Aktor memilih untuk melakukan pengelolaan user.
2. Sistem menampilkan UI pengelolaan petugas.
3. Aktor memilih untuk menambahkan data petugas.  
A-1 Aktor memilih untuk mengubah data user.  
A-2 Aktor memilih untuk mereset password user.  
A-3 Aktor memilih untuk menghapus data petugas.
4. Aktor memasukan data petugas
5. Aktor mengisi data role petugas.
6. Aktor mengindikasikan ingin menyimpan data petugas.
7. Sistem mengecek data yang dimasukkan oleh aktor  
E-1 Data yang dimasukan aktor salah.
8. Sistem menyimpan data petugas.
9. use case selesai.

## **5. Alternative Flow**

- A-1 Aktor memilih untuk mengedit data user.
1. Aktor memilih data user yang ingin diubah.
  2. Sistem menampilkan data user yang ingin diubah.
  3. Aktor melakukan perubahan data.
  4. Aktor ingin mengindikasikan untuk menyimpan data hasil perubahan.
  5. Sistem mengecek inputan data user.  
E-2 Data yang diubah salah.
  6. Sistem menyimpan data user.
  7. Berlanjut ke basic flow langkah ke 12.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SSP	28/ 53
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

A-2 Aktor memilih untuk mereset password user.

1. Aktor memilih data user yang ingin direset passwordnya.
2. Sistem menampilkan data yang ingin direset.
3. Aktor memilih pilihan reset password.
4. Sistem mereset password user.
5. Berlanjut ke basic flow langkah ke 12.

A-3 Aktor memilih untuk menghapus data user.

1. Aktor memilih data user yang ingin dihapus.
2. Sistem menampilkan data user yang ingin dihapus.
3. Aktor memilih untuk menghapus data user.
4. Sistem memberi pertanyaan apakah yakin untuk menghapus user.
5. Aktor memilih "Yes".
6. Sistem menghapus data user.
7. Sistem menampilkan pesan bahwa data telah dihapus
8. Berlanjut ke basic flow langkah ke 12.

## **6. Error Flow**

E-1 Data yang dimasukan salah.

1. Sistem menampilkan pesan "Data yang dimasukkan salah".
2. Kembali ke basic flow langkah ke 8

E-2 Data yang diubah salah.

1. Sistem menampilkan pesan "data yang diubah salah".
2. Kembali ke Alternative flow A-1 langkah ke 3

## **7. PreConditions**

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

## **8. PostConditions**

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SSP	29/ 53
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 pada tabel petugas telah berubah, sesuai yang dilakukan aktor.

#### **4.1.4 Use case Spesification : Pengelolaan Data Barang**

##### **1. Brief Description**

Use Case ini digunakan Aktor untuk mengelola data petugas. Aktor bisa mengubah stok barang.

##### **2. Primary Actor**

1. Employee

##### **3. Supporting Actor**

1. Franchisee

##### **4. Basic Flow**

1. Use case dimulai ketika Aktor memilih untuk melakukan pengelolaan barang.
2. Sistem menampilkan UI pengelolaan barang.
3. Sistem menampilkan daftar barang.
4. Aktor memilih data barang yang akan diubah.
5. Sistem menampilkan data barang yang akan diubah.
6. Aktor merubah data barang.
7. Aktor mengindikasikan ingin menyimpan data barang
- E-1 Data yang diubah salah
8. Sistem menyimpan perubahan.
9. use case selesai.

##### **5. Alternative Flow**

none

##### **6. Error Flow**

E-1 Data yang diubah salah.

1. Sistem menampilkan pesan "data yang diubah salah".
2. Kembali ke Basic flow langkah ke 6

##### **7. PreConditions**

1. Use Case Login telah dilakukan

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SSP	30/ 53
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Aktor telah memasuki sistem.

## **8. PostConditions**

1. Data pada tabel barang telah berubah, sesuai yang dilakukan aktor.

### **4.1.5 Use case Spesification : Transaksi Penjualan**

#### **1. Brief Description**

Use Case ini digunakan Aktor untuk melakukan transaksi penjualan.

#### **2. Primary Actor**

1. Employee

#### **3. Supporting Actor**

none

#### **4. Basic Flow**

1. Use case dimulai ketika Aktor memilih untuk melakukan Transaksi penjualan.
2. Sistem menampilkan UI Transaksi penjualan.
3. Sistem menampilkan daftar Kategori Menu.
4. Aktor memilih Kategori menu.
5. Sistem menampilkan daftar menu dalam kategori.
6. Aktor memilih menu yang dipilih customer
7. Sistem menampilkan daftar topping yang tersedia
8. Aktor memilih untuk menutup daftar topping.  
A-1 Aktor memilih topping yang diinginkan oleh customer.
9. Sistem menampilkan Subtotal dan jumlah yang harus dibayarkan customer
10. Aktor memilih untuk selesai transaksi.  
A-2 Aktor menambah data pesanan customer.  
A-3 Aktor mengubah data topping pesanan customer.  
A-4 Aktor menghapus data pesanan / topping customer.  
A-5 Aktor membatalkan transaksi.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SSP	31/ 53
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

11. Sistem menampilkan UI pembayaran.
12. Aktor memasukkan jumlah uang yang diterima.  
A-6 Aktor menerima pembayaran lewat kartu.
13. Sistem menampilkan kembalian dan mencetak struk pembelian
14. Sistem mencetak daftar pesanan yang ditujukan ke bagian pembuatan.
15. Usecase selesai

## 5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih topping yang diinginkan oleh customer.

1. Aktor memilih semua data topping yang diinginkan oleh customer.
2. Aktor menutup daftar topping.
3. Berlanjut ke basic flow langkah ke 9.

A-2 Aktor menambah data pesanan customer

1. Berlanjut ke basic flow langkah ke 6.

A-3 Aktor mengubah data topping customer.

1. Aktor memilih data topping yang ingin diubah.
2. Sistem menampilkan daftar topping.
3. Aktor memilih topping pengganti.
4. Aktor menutup daftar topping.
5. Berlanjut ke basic flow langkah ke 9.

A-4 Aktor menghapus data pesanan/topping customer.

1. Aktor memilih tombol void.
2. Aktor memilih pesanan/topping yang ingin dihapus.
3. Berlanjut ke basic flow langkah ke 9.

A-5 Aktor membatalkan transaksi.

1. Aktor memilih tombol batal transaksi
2. Berlanjut ke basic flow langkah ke 15.

A-6 Aktor menerima pembayaran lewat kartu.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SSP	32/ 53
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. Aktor memilih jenis kartu pembayaran.
4. Aktor memasukan nomer kartu.
5. Berlanjut ke basic flow langkah ke.13

#### **6. Error Flow**

none

#### **7. PreConditions**

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

#### **8. PostConditions**

1. Data pada tabel transaksi penjualan dan rincian transaksi penjualan telah berubah, sesuai yang dilakukan aktor.

### **4.1.6 Use case Spesification : Transaksi Pembelian**

#### **1. Brief Description**

Use Case ini digunakan Aktor untuk melakukan transaksi penjualan.

#### **2. Primary Actor**

1. Employee

#### **3. Supporting Actor**

none

#### **4. Basic Flow**

1. Use case dimulai ketika Aktor memilih untuk melakukan Transaksi pembelian.
2. Sistem menampilkan UI Transaksi pembelian.
3. Aktor memasukkan kode barang yang dibeli  
E-1 Kode barang tidak terdaftar
4. Sistem menampilkan data barang yang akan dibeli
5. Aktor memasukkan jumlah pembelian
6. Sistem menampilkan jumlah yang harus dibayarkan

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SSP	33/ 53
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. Aktor mengindikasikan selesai melakukan transaksi pembelian

A-1 Aktor belum selesai menginput barang yang dibeli.

8. Sistem mencetak nota pembelian

9. Usecase selesai

#### **5. Alternative Flow**

A-1 Aktor belum selesai menginput barang yang dibeli.

1. Berlanjut ke basic flow langkah ke 3.

#### **6. Error Flow**

E-1 Kode barang tidak terdaftar.

1. Sistem menampilkan pesan bahwa kode barang tidak terdaftar.

2. Kembali ke basic flow langkah ke3

#### **7. PreConditions**

3. Use Case Login telah dilakukan

4. Aktor telah memasuki sistem.

#### **8. PostConditions**

1. Data pada tabel transaksi pembelian dan rincian transaksi penjualan telah berubah, sesuai yang dilakukan aktor.

### **4.1.7 Use case Spesification : melihat laporan**

#### **1. Brief Description**

Use Case ini digunakan Aktor untuk melihat laporan laporan yang dihasilkan oleh sistem.

#### **2. Primary Actor**

1. Franchisee

#### **3. Supporting Actor**

none

#### **4. Basic Flow**

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SSP	34/ 53
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 dimulai ketika Aktor memilih untuk melihat hasil laporan.
2. Sistem menampilkan UI laporan.
3. Aktor memilih jenis laporan yang akan ditampilkan
4. Aktor memasukkan rentang waktu laporan  
E-1 Rentang waktu salah
5. Sistem menampilkan laporan sesuai jenis dan rentang waktu
6. Usecase selesai

#### **5. Alternative Flow**

none

#### **6. Error Flow**

E-1 Rentang waktu salah.

1. Sistem menampilkan pesan bahwa rentang waktu laporan salah.
2. Kembali ke basic flow langkah ke 4

#### **7. PreConditions**

5. Use Case Login telah dilakukan
6. Aktor telah memasuki sistem.

#### **8. PostConditions**

1. Data laporan yang diinginkan aktor ditampilkan oleh sistem.

### **4.2 Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas OSS Server**

#### **4.2.1 Use case Spesification : Login**

##### **1. Brief Description**

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk masuk kedalam sistem OSS Server.

##### **2. Primary Actor**

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SSP	35/ 53
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. User (Petugas Barang, Petugas Faktur, Manager, Franchisor, Petugas Pembelian).

### **3. Supporting Actor**

none

### **4. Basic Flow**

1. Use case dimulai ketika user memilih untuk login
2. Sistem menampilkan ui Login.
3. User memasukkan username dan password untuk login
4. Sistem mengecek username dan password yang dimasukkan aktor
- E-1 password atau username tidak sesuai.
5. Sistem memberikan hak akses kepada aktor
6. Use case selesai.

### **5. Alternative Flow**

none

### **6. Error Flow**

E-1 Password atau username tidak sesuai.

1. Sistem menampilkan bahwa username dan password tidak sesuai.
2. Kembali ke basic flow langkah ke3.

### **7. PreConditions**

none

### **8. PostConditions**

Aktor memasuki sistem dan sistem menampilkan fungsi-fungsi yang sesuai dengan role nya didalam sistem.

## **4.2.2 Use case Spesification : Change Password**

### **1. Brief Description**

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk merubah password yang digunakan untuk login kedalam sistem.

### **2. Primary Actor**

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SSP	36/ 53
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. User(Petugas Barang, Petugas Faktur, Manager, Franchisor, Petugas Pembelian).

### **3. Supporting Actor**

none

### **4. Basic Flow**

1. Use case dimulai ketika aktor memilih untuk change password.
2. Sistem menampilkan ui change password.
3. Aktor menginputkan password lama, password baru dan konfirmasi password baru.
4. Sistem mengecek password lama, dan konfirmasi password baru  
E-1 password lama tidak sesuai.  
E-2 konfirmasi password baru tidak sesuai.
5. Sistem memunculkan pesan bahwa password telah diubah.
6. Use case selesai.

### **5. Alternative Flow**

none

### **6. Error Flow**

E-1 Password lama tidak sesuai

1. Sistem menampilkan pesan bahwa password lama tidak sesuai.
2. Kembali ke basic flow langkah ke 3.

E-2 Konfirmasi password baru tidak sesuai

3. Sistem menampilkan pesan bahwa password konfirmasi tidak sesuai dengan password baru.
4. Kembali ke basic flow langkah ke 3.

### **7. PreConditions**

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

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SSP	37/ 53
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 password pada user yang bersangkutan telah berubah.

### 4.2.3 Use case Spesification : Pengelolaan Data Petugas

#### 1. Brief Description

Use Case ini digunakan Aktor untuk mengelola data petugas. Aktor bisa melakukan penambahan user, mengubah informasi user, menghapus user, dan mereset password user.

#### 2. Primary Actor

1. Franchisor

#### 3. Supporting Actor

none

#### 4. Basic Flow

1. Use case dimulai ketika Aktor memilih untuk melakukan pengelolaan user.
2. Sistem menampilkan UI pengelolaan petugas.
3. Aktor memilih untuk menambahkan data petugas.  
A-1 Aktor memilih untuk mengubah data user.  
A-2 Aktor memilih untuk mereset password user.  
A-3 Aktor memilih untuk menghapus data petugas.
4. Aktor memasukan data petugas
5. Aktor mengisi data role petugas.
6. Aktor mengindikasikan ingin menyimpan data petugas.
7. Sistem mengecek data yang dimasukkan oleh aktor  
E-1 Data yang dimasukan aktor salah.
8. Sistem menyimpan data petugas.
9. use case selesai.

#### 5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk mengedit data user.

1. Aktor memilih data user yang ingin diubah.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SSP	38/ 53
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 menampilkan data user yang ingin diubah.
3. Aktor melakukan perubahan data.
4. Aktor ingin mengindikasikan untuk menyimpan data hasil perubahan.
5. Sistem mengecek inputan data user.

E-2 Data yang diubah salah.

6. Sistem menyimpan data user.
7. Berlanjut ke basic flow langkah ke 12.

A-2 Aktor memilih untuk mereset password user.

6. Aktor memilih data user yang ingin direset passwordnya.
7. Sistem menampilkan data yang ingin direset.
8. Aktor memilih pilihan reset password.
9. Sistem mereset password user.
10. Berlanjut ke basic flow langkah ke 12.

A-3 Aktor memilih untuk menghapus data user.

9. Aktor memilih data user yang ingin dihapus.
10. Sistem menampilkan data user yang ingin dihapus.
11. Aktor memilih untuk menghapus data user.
12. Sistem memberi pertanyaan apakah yakin untuk menghapus user.
13. Aktor memilih "Yes".
14. Sistem menghapus data user.
15. Sistem menampilkan pesan bahwa data telah dihapus
16. Berlanjut ke basic flow langkah ke 12.

## 6. Error Flow

E-1 Data yang dimasukkan salah.

1. Sistem menampilkan pesan "Data yang dimasukkan salah".
2. Kembali ke basic flow langkah ke 8

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SSP	39/ 53
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-2 Data yang diubah salah.

3. Sistem menampilkan pesan "data yang diubah salah".

4. Kembali ke Alternative flow A-1 langkah ke 3

#### **7. PreConditions**

3. Use Case Login telah dilakukan

4. Aktor telah memasuki sistem.

#### **8. PostConditions**

1. Data pada tabel petugas telah berubah, sesuai yang dilakukan aktor.

### **4.2.4 Use case Spesification : Pengelolaan Data Barang**

#### **1. Brief Description**

Use Case ini digunakan Aktor untuk mengelola data petugas. Aktor bisa menambah, mengubah, dan menghapus.

#### **2. Primary Actor**

1. Petugas Barang

#### **3. Supporting Actor**

none

#### **4. Basic Flow**

1. Use case dimulai ketika Aktor memilih untuk melakukan pengelolaan barang.

2. Sistem menampilkan UI pengelolaan barang.

3. Aktor ingin melakukan penambahan data barang

A-1 Aktor ingin melakukan perubahan data barang

A-2 Aktor ingin melakukan penghapusan data barang

4. Aktor memasukkan data barang baru.

5. Aktor mengindikasikan ingin menyimpan data barang

6. Sistem mengecek data barang yang diinputkan

E-1 Data inputan salah.

7. Sistem menyimpan data barang yang baru.

8. use case selesai.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SSP	40/ 53
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		

## 5. Alternative Flow

A-1 Aktor ingin melakukan perubahan data.

1. Aktor memilih data yang ingin diubah.
2. Sistem menampilkan data yang akan diubah.
3. Aktor mengubah data barang.
4. Aktor mengindikasikan untuk menyimpan perubahan barang.
5. Berlanjut ke basic flow langkah ke 6

A-2 Aktor ingin melakukan penghapusan data.

1. Aktor memilih data yang ingin dihapus.
2. Sistem menampilkan data yang akan dihapus.
3. Aktor memilih untuk menghapus data.
4. Sistem menampilkan pertanyaan "Apakah ingin menghapus data barang?".
5. Aktor memilih "Yes".
6. Sistem menghapus data barang dan menampilkan pesan bahwa "Data barang telah dihapus."
7. Berlanjut ke basic flow langkah ke 8

## 6. Error Flow

E-1 Data inputan salah.

1. Sistem menampilkan pesan "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 pada tabel barang telah berubah, sesuai yang dilakukan aktor.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SSP	41/ 53
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		

#### **4.2.5 Use case Spesification : Pengelolaan Data Franchisee**

##### **1. Brief Description**

Use Case ini digunakan Aktor untuk mengelola data petugas. Aktor bisa menambah, mengubah, dan menghapus.

##### **2. Primary Actor**

1. Franchisor

##### **3. Supporting Actor**

none

##### **4. Basic Flow**

1. Use case dimulai ketika Aktor memilih untuk melakukan pengelolaan Franchisee.
2. Sistem menampilkan UI pengelolaan Franchisee.
3. Aktor ingin melakukan penambahan data Franchisee  
A-1 Aktor ingin melakukan perubahan data Franchisee  
A-2 Aktor ingin melakukan penghapusan data Franchisee
4. Aktor memasukkan data Franchisee baru.
5. Aktor mengindikasikan ingin menyimpan data Franchisee
6. Sistem mengecek data Franchisee yang diinputkan  
E-1 Data inputan salah.
7. Sistem menyimpan data barang yang baru.
8. use case selesai.

##### **5. Alternative Flow**

A-1 Aktor ingin melakukan perubahan data Franchisee.

1. Aktor memilih data yang ingin diubah.
2. Sistem menampilkan data yang akan diubah.
3. Aktor mengubah data Franchisee.
4. Aktor mengindikasikan untuk menyimpan perubahan Franchisee.
5. Berlanjut ke basic flow langkah ke 6

A-2 Aktor ingin melakukan penghapus data.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SSP	42/ 53
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. Aktor memilih data yang ingin dihapus.
2. Sistem menampilkan data yang akan dihapus.
3. Aktor memilih untuk menghapus data.
4. Sistem menampilkan pertanyaan "Apakah ingin menghapus data Franchisee?".
5. Aktor memilih "Yes".
6. Sistem menghapus data barang dan menampilkan pesan bahwa "Data Franchisee telah dihapus."
7. Berlanjut ke basic flow langkah ke 8

#### **6. Error Flow**

E-1 Data inputan salah.

1. Sistem menampilkan pesan "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 pada tabel barang telah berubah, sesuai yang dilakukan aktor.

### **4.2.6 Use case Spesification : Pengelolaan Data Merchant**

#### **1. Brief Description**

Use Case ini digunakan Aktor untuk mengelola data merchant. Aktor bisa menambah, mengubah, dan menghapus.

#### **2. Primary Actor**

1. Franchisor

#### **3. Supporting Actor**

none

#### **4. Basic Flow**

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SSP	43/ 53
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 dimulai ketika Aktor memilih untuk melakukan pengelolaan merchant.
2. Sistem menampilkan UI pengelolaan merchant.
3. Aktor ingin melakukan penambahan data merchant
  - A-1 Aktor ingin melakukan perubahan data merchant
  - A-2 Aktor ingin melakukan penghapusan data merchant
4. Aktor memasukkan data merchant baru.
5. Aktor mengindikasikan ingin menyimpan data merchant
6. Sistem mengecek data merchant yang diinputkan
  - E-1 Data inputan salah.
7. Sistem menyimpan data barang yang baru.
8. use case selesai.

#### **5. Alternative Flow**

A-1 Aktor ingin melakukan perubahan data merchant.

1. Aktor memilih data yang ingin diubah.
2. Sistem menampilkan data yang akan diubah.
3. Aktor mengubah data merchant.
4. Aktor mengindikasikan untuk menyimpan perubahan merchant.
5. Berlanjut ke basic flow langkah ke 6

A-2 Aktor ingin melakukan penghapus data.

1. Aktor memilih data yang ingin dihapus.
2. Sistem menampilkan data yang akan dihapus.
3. Aktor memilih untuk menghapus data.
4. Sistem menampilkan pertanyaan "Apakah ingin menghapus data merchant?".
5. Aktor memilih "Yes".
6. Sistem menghapus data barang dan menampilkan pesan bahwa "Data merchant telah dihapus."
7. Berlanjut ke basic flow langkah ke 8

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SSP	44/ 53
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 inputan salah.

1. Sistem menampilkan pesan "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 pada tabel merchant telah berubah, sesuai yang dilakukan aktor.

### 4.2.7 Use case Spesification : Pengelolaan Data Kategori Menu

#### 1. Brief Description

Use Case ini digunakan Aktor untuk mengelola data Kategori Menu. Aktor bisa menambah, mengubah, dan menghapus.

#### 2. Primary Actor

1. Franchisor

#### 3. Supporting Actor

none

#### 4. Basic Flow

1. Use case dimulai ketika Aktor memilih untuk melakukan pengelolaan Kategori Menu.
2. Sistem menampilkan UI pengelolaan Kategori Menu.
3. Aktor ingin melakukan penambahan data Kategori Menu  
A-1 Aktor ingin melakukan perubahan data Kategori Menu  
A-2 Aktor ingin melakukan penghapusan data Kategori Menu
4. Aktor memasukkan data Kategori Menu baru.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SSP	45/ 53
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		

5. Aktor mengindikasikan ingin menyimpan data Kategori Menu
6. Sistem mengecek data Kategori Menu yang diinputkan  
E-1 Data inputan salah.
7. Sistem menyimpan data Kategori Menu yang baru.
8. use case selesai.

#### **5. Alternative Flow**

A-1 Aktor ingin melakukan perubahan data Kategori Menu.

1. Aktor memilih data yang ingin diubah.
2. Sistem menampilkan data yang akan diubah.
3. Aktor mengubah data Kategori Menu.
4. Aktor mengindikasikan untuk menyimpan perubahan Kategori Menu.
5. Berlanjut ke basic flow langkah ke 6

A-2 Aktor ingin melakukan penghapusan data.

1. Aktor memilih data yang ingin dihapus.
2. Sistem menampilkan data yang akan dihapus.
3. Aktor memilih untuk menghapus data.
4. Sistem menampilkan pertanyaan "Apakah ingin menghapus data Kategori Menu?".
5. Aktor memilih "Yes".
6. Sistem menghapus data barang dan menampilkan pesan bahwa "Data Kategori Menu telah dihapus."
7. Berlanjut ke basic flow langkah ke 8

#### **6. Error Flow**

E-1 Data inputan salah.

1. Sistem menampilkan pesan "data yang diinputkan salah".
2. Kembali ke Basic flow langkah ke 4

#### **7. PreConditions**

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SSP	46/ 53
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

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

#### **8. PostConditions**

Data pada tabel Kategori Menu telah berubah, sesuai yang dilakukan aktor.

### **4.2.8 Use case Spesification : Pengelolaan Data Menu**

#### **1. Brief Description**

Use Case ini digunakan Aktor untuk mengelola data Menu. Aktor bisa menambah, mengubah, dan menghapus.

#### **2. Primary Actor**

1. Franchisor

#### **3. Supporting Actor**

none

#### **4. Basic Flow**

1. Use case dimulai ketika Aktor memilih untuk melakukan pengelolaan Menu.
2. Sistem menampilkan UI pengelolaan Menu.
3. Aktor ingin melakukan penambahan data Menu
  - A-1 Aktor ingin melakukan perubahan data Menu
  - A-2 Aktor ingin melakukan penghapusan data Menu
4. Aktor memasukkan data Menu baru.
5. Aktor mengindikasikan ingin menyimpan data Menu
6. Sistem mengecek data Menu yang diinputkan
  - E-1 Data inputan salah.
7. Sistem menyimpan data Menu yang baru.
8. use case selesai.

#### **5. Alternative Flow**

A-1 Aktor ingin melakukan perubahan data Menu.

1. Aktor memilih data yang ingin diubah.
2. Sistem menampilkan data yang akan diubah.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SSP	47/ 53
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. Aktor mengubah data Menu.
  4. Aktor mengindikasikan untuk menyimpan perubahan Menu.
  5. Berlanjut ke basic flow langkah ke 6
- A-2 Aktor ingin melakukan penghapusan data.
1. Aktor memilih data yang ingin dihapus.
  2. Sistem menampilkan data yang akan dihapus.
  3. Aktor memilih untuk menghapus data.
  4. Sistem menampilkan pertanyaan "Apakah ingin menghapus data Menu?".
  5. Aktor memilih "Yes".
  6. Sistem menghapus data barang dan menampilkan pesan bahwa "Data Menu telah dihapus."
  7. Berlanjut ke basic flow langkah ke 8

#### **6. Error Flow**

E-1 Data inputan salah.

1. Sistem menampilkan pesan "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**

Data pada tabel Menu telah berubah, sesuai yang dilakukan aktor.

### **4.2.9 Use case Specification : Transaksi Penjualan**

#### **1. Brief Description**

Use Case ini digunakan Aktor untuk melakukan transaksi penjualan.

#### **2. Primary Actor**

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SSP	48/ 53
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. Petugas Faktur

### **3. Supporting Actor**

none

### **4. Basic Flow**

1. Use case dimulai ketika Aktor memilih untuk melakukan Transaksi penjualan.
2. Sistem menampilkan UI Transaksi penjualan.
3. Aktor memasukkan data merchant yang akan membeli barang
4. Sistem menampilkan data merchant dan franchisornya  
E-1 Kode merchant tidak terdaftar.
5. Aktor memasukkan data barang yang akan dijual.  
E-2 Kode barang salah.
6. Aktor mengindikasikan selesai menyimpan barang.  
A-1 Aktor belum selesai menginput data barang.
7. Sistem mengenerate total transaksi.
8. Aktor memasukan tanggal jatuh tempo.
9. Sistem menyimpan transaksi penjualan.
10. Sistem mencetak faktur transaksi penjualan.
11. Usecase selesai

### **5. Alternative Flow**

- A-1 Aktor belum selesai menginput data barang.
1. Berlanjut ke basic flow langkah ke 5.

### **6. Error Flow**

- E-1 Kode merchant tidak terdaftar.
1. Sistem menampilkan pesan "Merchant tidak terdaftar".
  2. Aktor memilih "yes".
  3. Berlanjut ke basic flow langkah ke 3.
- E-2 Kode barang salah.
1. Sistem menampilkan pesan "Kode barang tidak terdaftar".

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SSP	49/ 53
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Aktor memilih "yes".
3. Berlanjut ke basic flow langkah ke 5.

#### **4. PreConditions**

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

#### **5. PostConditions**

1. Data pada tabel transaksi penjualan dan rincian transaksi penjualan telah berubah, sesuai yang dilakukan aktor.

### **4.2.10 Use case Spesification : melihat laporan**

#### **1. Brief Description**

Use Case ini digunakan Aktor untuk melihat laporan laporan yang dihasilkan oleh sistem.

#### **2. Primary Actor**

1. Franchisor
2. Manager

#### **3. Supporting Actor**

none

#### **4. Basic Flow**

1. Use case dimulai ketika Aktor memilih untuk melihat hasil laporan.
2. Sistem menampilkan UI laporan.
3. Aktor memilih jenis laporan yang akan ditampilkan
4. Aktor memasukkan rentang waktu laporan  
E-1 Rentang waktu salah
5. Sistem menampilkan laporan sesuai jenis dan rentang waktu
6. Usecase selesai

#### **5. Alternative Flow**

none

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SSP	50/ 53
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 Rentang waktu salah.

### **4.2.11 Use case Spesification : melihat laporan client**

#### **1. Brief Description**

Use Case ini digunakan Aktor untuk melihat laporan laporan yang dihasilkan oleh sistem.

#### **2. Primary Actor**

1. Franchisor
2. Manager

#### **3. Supporting Actor**

none

#### **4. Basic Flow**

1. Use case dimulai ketika Aktor memilih untuk melihat hasil laporan.
2. Sistem menampilkan UI laporan client.
3. Aktor memilih jenis laporan yang akan ditampilkan
4. Aktor memasukkan variabel pencarian.
5. Aktor memasukkan rentang waktu laporan  
E-1 Rentang waktu salah
6. Sistem menampilkan laporan sesuai jenis dan rentang waktu
7. Usecase selesai

#### **5. Alternative Flow**

none

#### **6. Error Flow**

E-1 Rentang waktu salah.

1. Sistem menampilkan pesan bahwa rentang waktu laporan salah.
2. Kembali ke basic flow langkah ke 4

#### **7. PreConditions**

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SSP	51/ 53
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		



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

**8. PostConditions**

1. Data laporan yang diinginkan aktor ditampilkan oleh sistem. Sistem menampilkan pesan bahwa rentang waktu laporan salah.
2. Kembali ke basic flow langkah ke 4

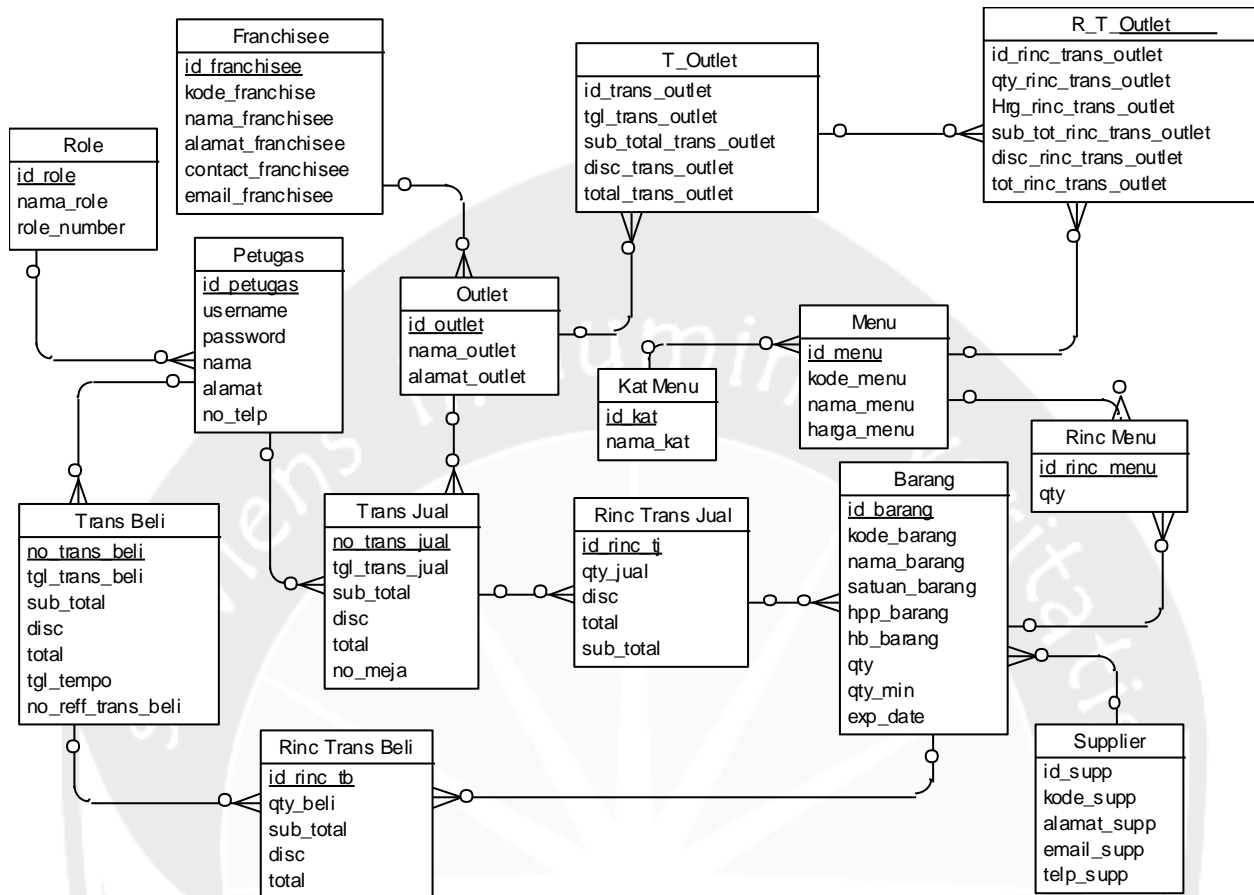
**7. PreConditions**

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

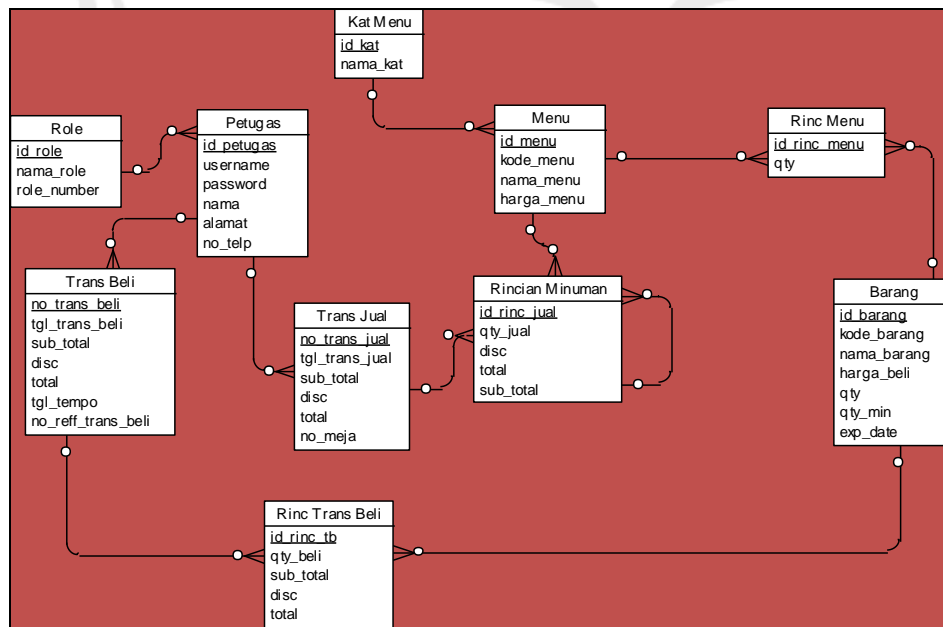
**8. PostConditions**

Data laporan yang diinginkan aktor ditampilkan oleh sistem.

## 5 ERD



Gambar 5 ERD OSS Server



Gambar 6 ERD OSS Client

**DPPL**


**DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT  
LUNAK**

**OSS  
(OMD SERVICE SYSTEM)**

**Untuk :  
Only in My Drink**

**Dipersiapkan oleh:  
Michael Aristian S / 100706220**

**Program Studi Teknik  
Informatika Fakultas Teknologi  
Industri Universitas Atma Jaya  
Yogyakarta**

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	<b>Nomor Dokumen</b>		<b>Halaman</b>
		<b>DPPL - OSS</b>		1 / 62
		Revisi	A	

## DAFTAR PERUBAHAN

REVISI	DESKRIPSI
<b>A</b>	Memperbaiki Rancangan arsitektur, memperbaiki class diagram, memperbaiki form Pengelolaan Petugas, form pengelolaan tariff, form transaksi order masuk, form pengelolaan laporan
<b>B</b>	
<b>C</b>	
<b>D</b>	
<b>E</b>	
<b>F</b>	

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

## DAFTAR HALAMAN PERUBAHAN

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

# DAFTAR ISI

1.	Pendahuluan.....	7
1.1	Tujuan.....	7
1.2	Lingkup Masalah.....	7
1.3	Definisi, Akronim dan Singkatan.....	7
1.4	Referensi.....	8
2	Perancangan Sistem.....	9
2.1	Perancangan Asitektur.....	9
2.2	Perancangan Rinci.....	10
2.2.1	Pengelolaan Data Petugas.....	10
2.2.2	Transaksi Order Masuk.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.3	Transaksi Proses Setrika.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.4	Transaksi Pelunasan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.5	Menampilkan Laporan Web.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.6	Class Diagram.....	14
2.2.7	<i>Class Diagram Specific Descriptions</i> ..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3	PERANCANGAN DATA.....	46
3.1	Dekomposisi Data.....	53
3.1.1	Deskripsi Entitas Petugas.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.2	Deskripsi Entitas Role.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.3	Deskripsi Entitas Kategori.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.4	Deskripsi Entitas Kecepatan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.5	Deskripsi Entitas Layanan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.6	Deskripsi Entitas Tariff.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.7	Deskripsi Entitas Transaksi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.8	Deskripsi Entitas Rincian Transaksi..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.9	Deskripsi Entitas Denda.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2	Physical Data Model.....	53
4	Perancangan Antarmuka.....	59
4.1	Login.....	63
4.2	Change Password.....	64
4.3	Pengelolaan Data.....	64
4.3.1	Pengelolaan Data Petugas.....	64
4.3.2	Pengelolaan Data Role.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3.3	Pengelolaan Data Layanan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3.4	Pengelolaan Data Kategori.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3.5	Pengelolaan Data Kecepatan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3.6	Pengelolaan Data Tariff.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.4	Transaksi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.4.1	Transaksi Order Masuk.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

4.4.2	Transaksi Update Order.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.4.3	Transaksi Order Pelunasan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.5	Laporan.....	66
4.6	Pengelolaan Web.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.6.1	Home Page.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.6.2	Login Manager.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.6.3	Laporan Page.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.1. Perancangan Arsitekur Kelas ORS.....	9
Gambar 2.2.1 Sequence Diagram Entri DataPetugas.....	11
Gambar 2.2.2 Sequence Diagram Edit Data Petugas.....	11
Gambar 2.2.3 Sequence Diagram Hapus Data Petugas.....	12
Gambar 2.2.4 Sequence Diagram Display Data Petugas.....	12
Gambar 2.2.5 Sequence Diagram Search Data Petugas.....	13
Gambar 2.2.6 Sequence Diagram Reset Password Petugas.....	13
Gambar 2.2.7 Sequence Diagram Transaksi Order Masuk.....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 2.2.8 Sequence Diagram Proses Setrika... <b>Error!</b>	<b>Bookmark not defined.</b>
Gambar 2.2.9 Sequence Diagram Transaksi Pelunasan.....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 2.2.10 Sequence Diagram Laporan Performa Petugas..	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 2.2.11 Sequence Diagram Menampilkan Laporan per kategori pada tahun tertentu.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2.2.12 Class Diagram ORS... <b>Error!</b>	<b>Bookmark not defined.</b>
Gambar 2.2.13 ClassDiagram ORS lanjutan....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 3.2.1 Physical Data Model ORS.....	58
Gambar 4.1.1 Rancangan Antarmuka Login.....	63
Gambar 4.2.1 Rancangan Antarmuka Ubah Passowwrd.....	64
Gambar 4.3.1 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Petugas.....	64
Gambar 4.3.2 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Role.....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4.3.3 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Data Layanan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.3.4 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Data Kategori .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.3.5 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Data Kecepatan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.3.6 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Data Tariff	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4.4.1 Rancangan Antarmuka Transaksi Order Masuk..	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4.4.2 Rancangan Antarmuka Transaksi Update Order.	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4.4.3 Rancangan Antarmuka Transaksi Order Pelunasan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.5.1 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Laporan.....	72



## 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 ORS dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Menangani pengelolaan Laporan bisnis yang dijalankan oleh OMD
2. Menangani pengolahan data Petugas, Outlet, Franchisee, Barang, Menu, dan Kategori Menu.
3. Memberikan reporting kepada Manager.
4. Dan berjalan pada lingkungan dengan dekstop

### 1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
SKPL-OSS-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada ORS (Laundry Service System) dimana XXX merupakan nomor fungsi produk.
OSS	Perangkat lunak pengelolaan desktop dan web.
Internet	Internet merupakan istilah umum yang dipakai untuk menunjuk <i>Network</i> global yang terdiri dari komputer dan layanan servis dengan sekitar 30 sampai 50 juta pemakai

	komputer dan puluhan layanan informasi termasuk e-mail, FTP, dan World Wide Web.
Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.

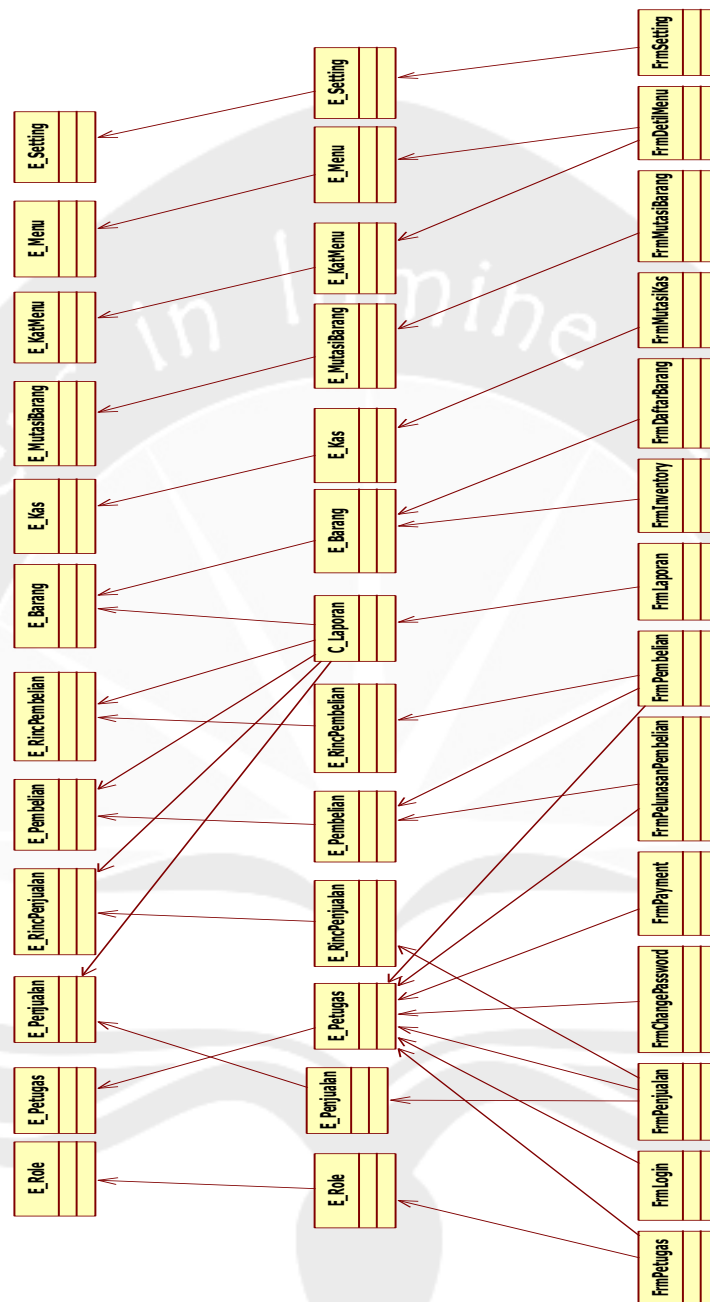
#### 1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

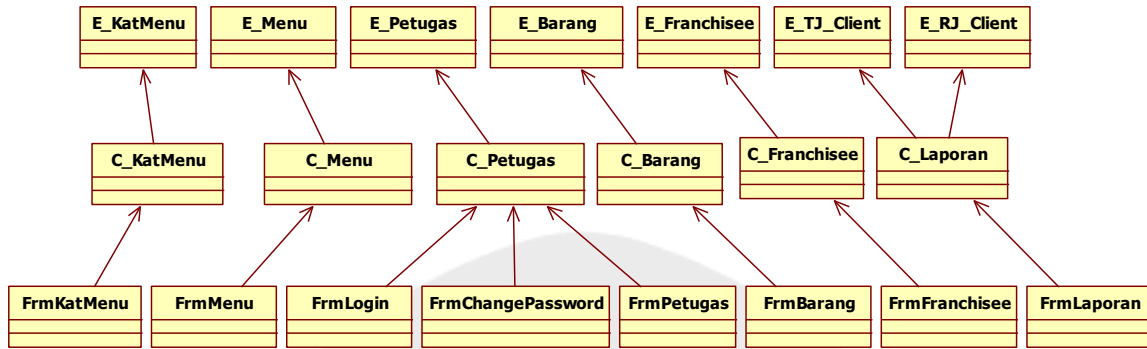
1. Michael Aristian Sudarmanto, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak LaSerS*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2013.
2. Ahmad Hairul Basori, *Tutorial Rational Rose*, IlmuKomputer.com, 2003.
3. Bernardus Bastian Sulistiyo, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak SISKAK*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2010.
4. Bernardus Bastian Sulistiyo. *Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak ARIS*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2010.
5. Triseptian Anastasius, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak INSITAM*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2009.
6. Sartika Br Purba, *Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) CSDS*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta
7. Kevin Kusnanto, *Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak SPP*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2012.

## 2 Perancangan Sistem

### 2.1 Perancangan Asitektur



Gambar 2.2.1.1-1. Perancangan Arsitektur Kelas ORS CLIENT

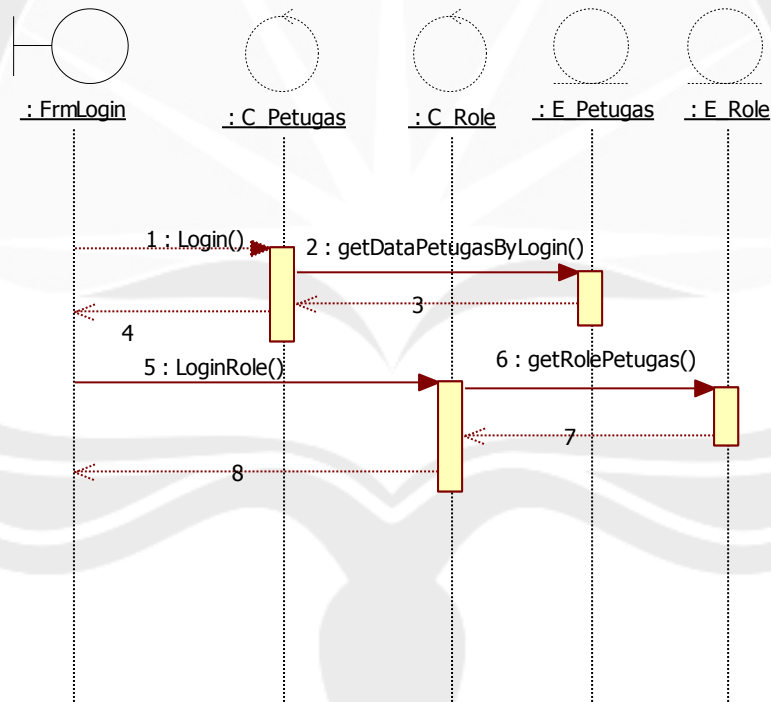


Gambar 2.2.1.1-2. Perancangan Arsitekur Kelas ORS SERVER

## 2.2 Perancangan Rinci

### 2.2.1 Perancangan Rinci ORS Client

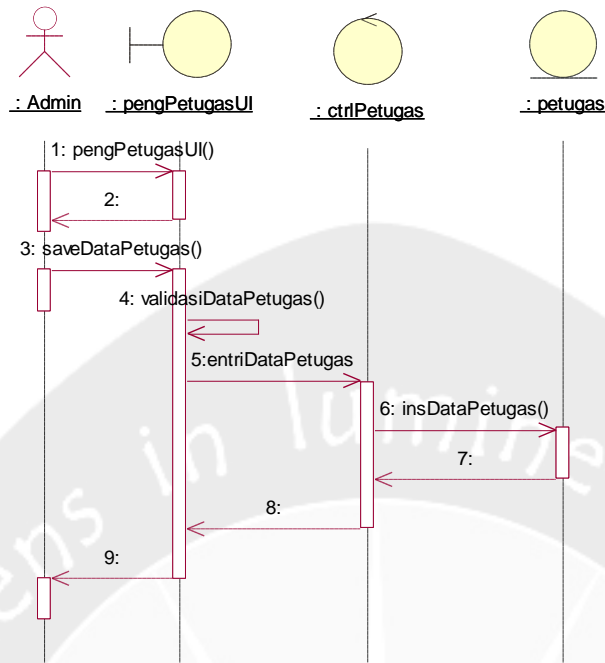
#### 2.2.1.1 Login



Gambar 2.2.1.1-1 Sequence Diagram Login

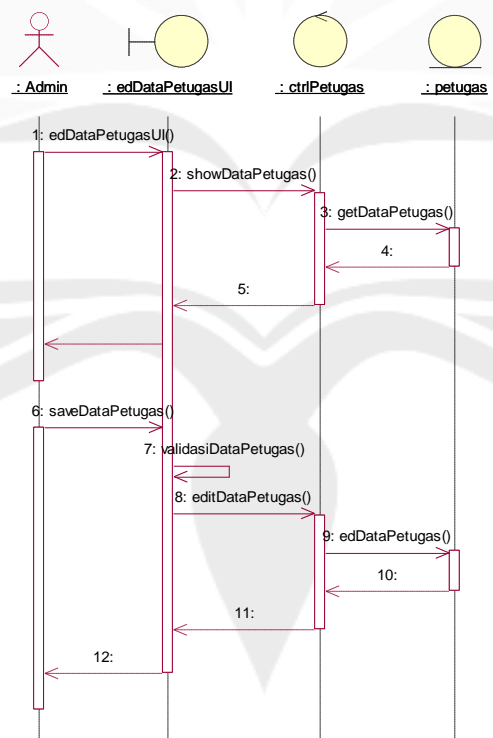
#### 2.2.1.2 Pengelolaan Data Petugas

##### 2.2.1.2.1 Entri DataPetugas



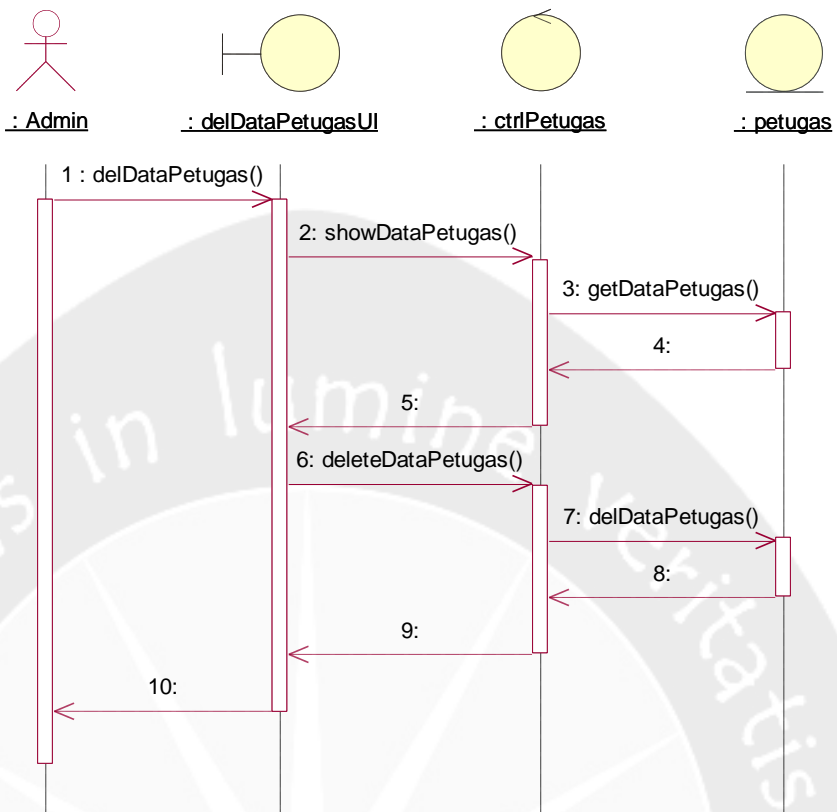
Gambar 2.2.1.2-1 Sequence Diagram Entri DataPetugas

### 2.2.1.2.2 Edit Data Petugas



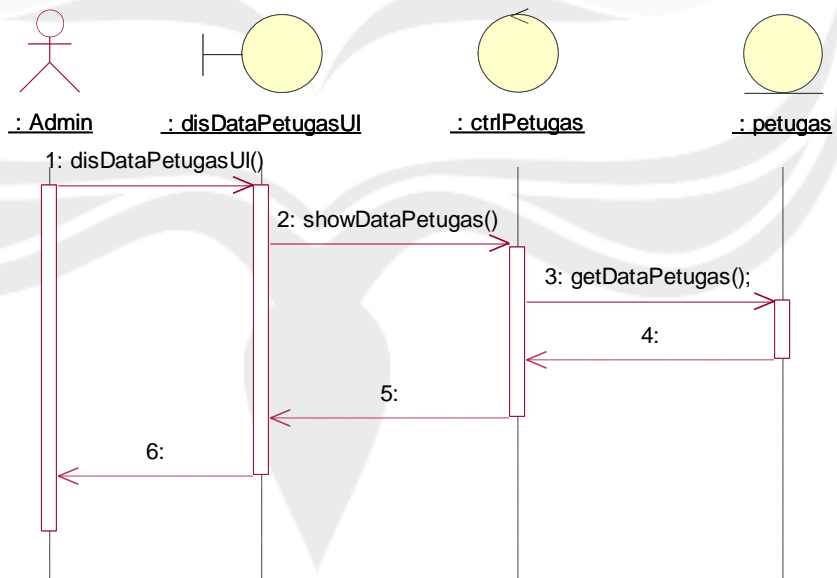
Gambar 2.2.1.2-2 Sequence Diagram Edit Data Petugas

### 2.2.1.2.3 Hapus Data Petugas



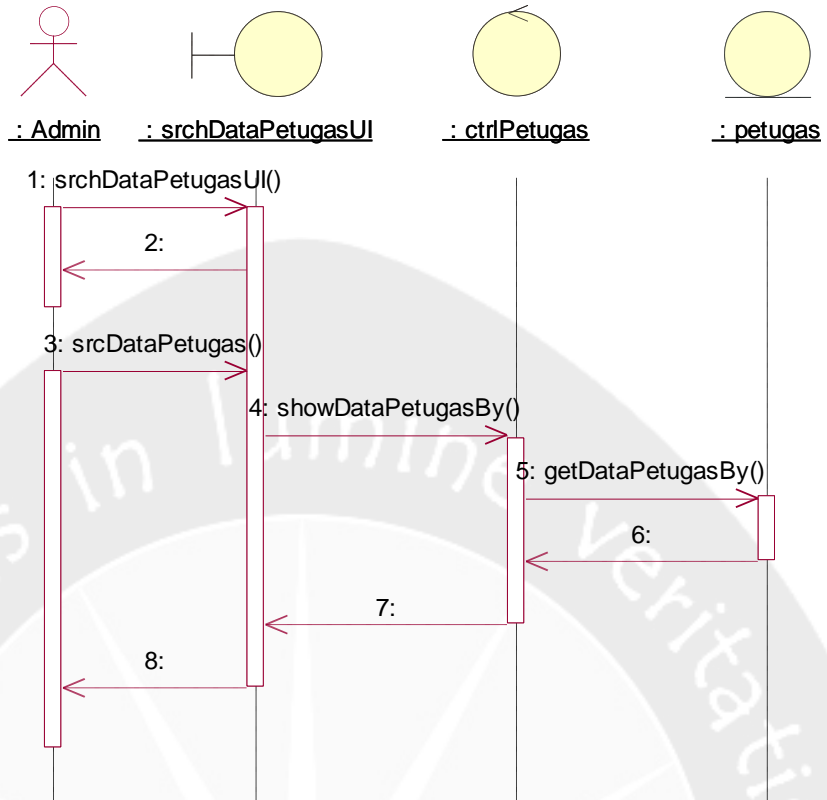
Gambar 2.2.1.2-3 Sequence Diagram Hapus Data Petugas

### 2.2.1.2.4 Display Data Petugas



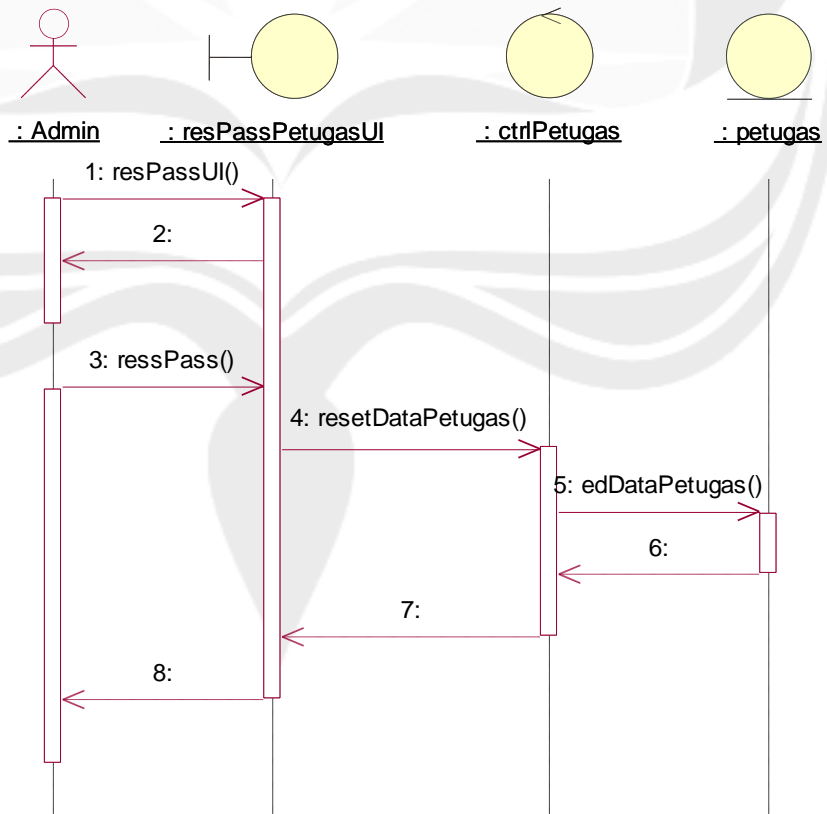
Gambar 2.2.1.2-4 Sequence Diagram Display Data Petugas

### 2.2.1.2.5 Search Data Petugas



Gambar 2.2.1.2-5 Sequence Diagram Search Data Petugas

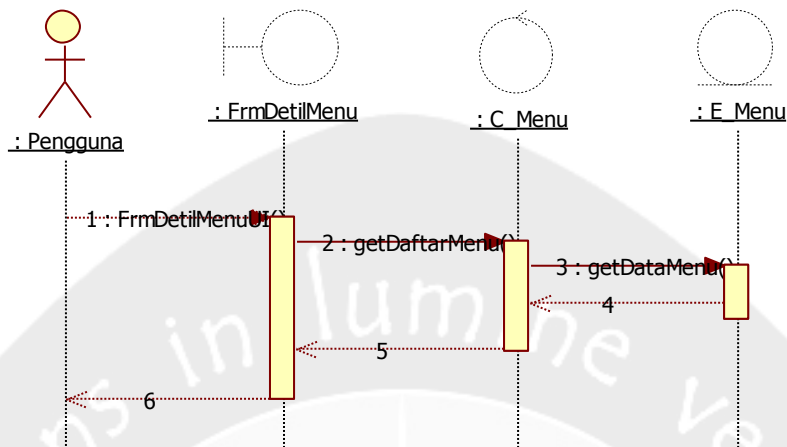
#### 2.2.1.2.6 Reset Password Petugas



Gambar 2.2.1.2-6 Sequence Diagram Reset Password Petugas

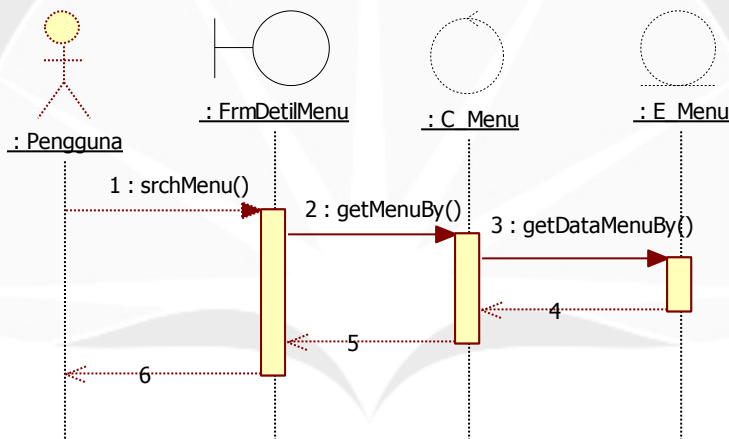
### 2.2.1.3 Pengelolaan Data Menu

#### 2.2.1.3.1 Menampilkan Data Menu



Gambar 2.2.1.3-1 Sequence Diagram Menampilkan Data Menu

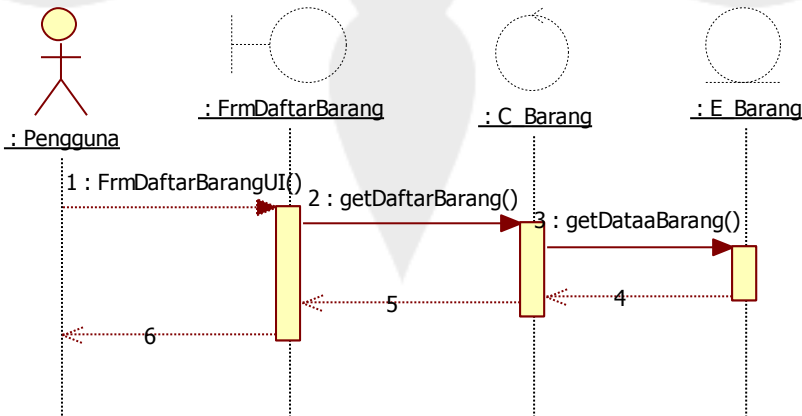
#### 2.2.1.3.2 Mencari Data Menu



Gambar 2.2.1.3-2 Sequence Diagram Mencari Data Menu

### 2.2.1.4 Pengelolaan Data Barang

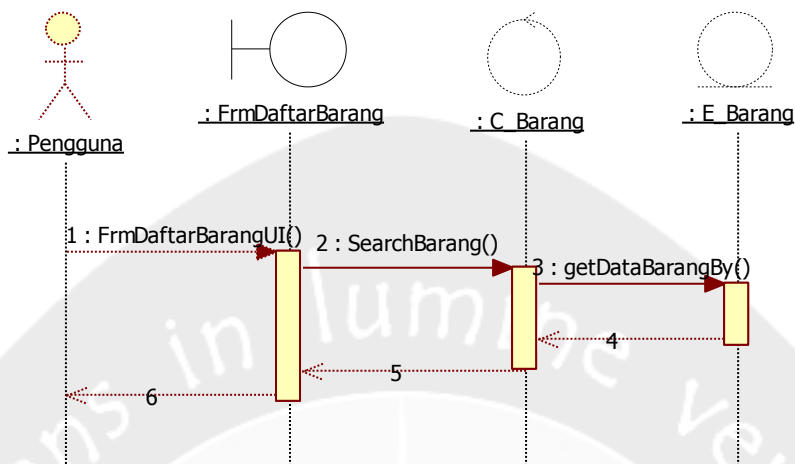
#### 2.2.1.4.1 Menampilkan Data Barang



Gambar 2.2.1.4-1 Sequence Diagram Menampilkan Data Barang

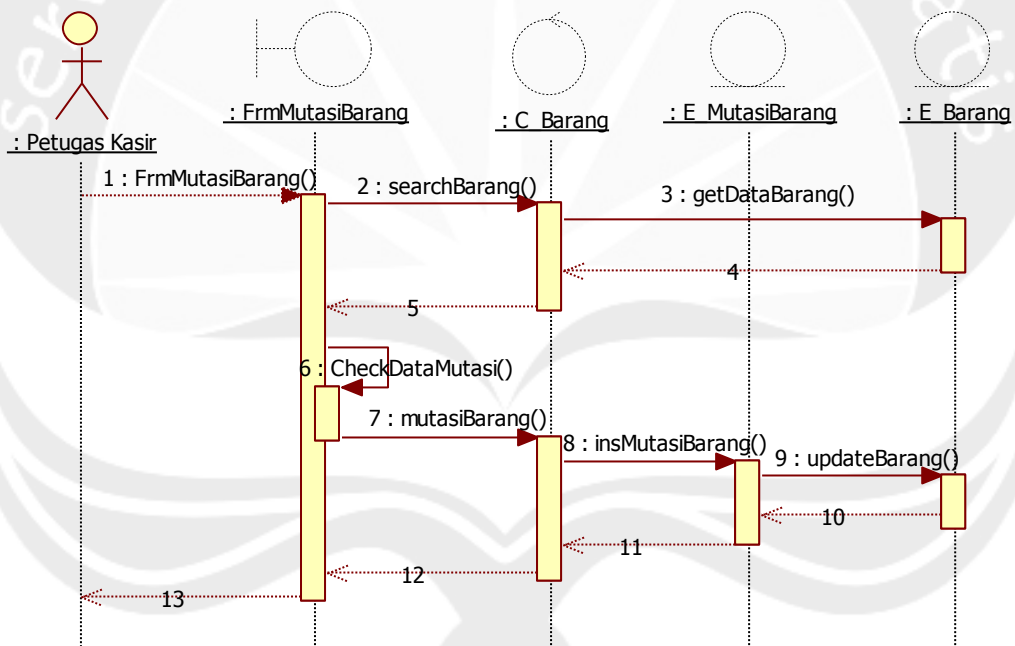


#### 2.2.1.4.2 Mencari Data Barang



Gambar 2.2.1.4-2 Sequence Diagram Mencari Data Barang

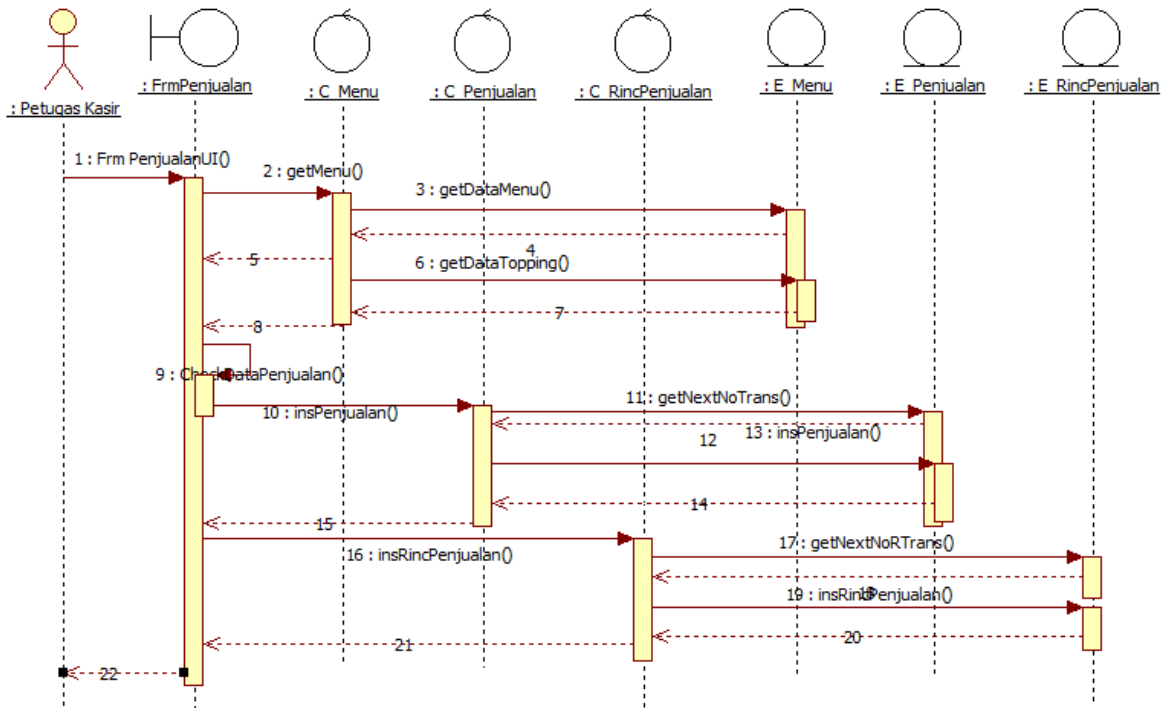
#### 2.2.1.4.3 Mutasi Data Barang



Gambar 2.2.1.4-3 Sequence Diagram Mutasi Barang

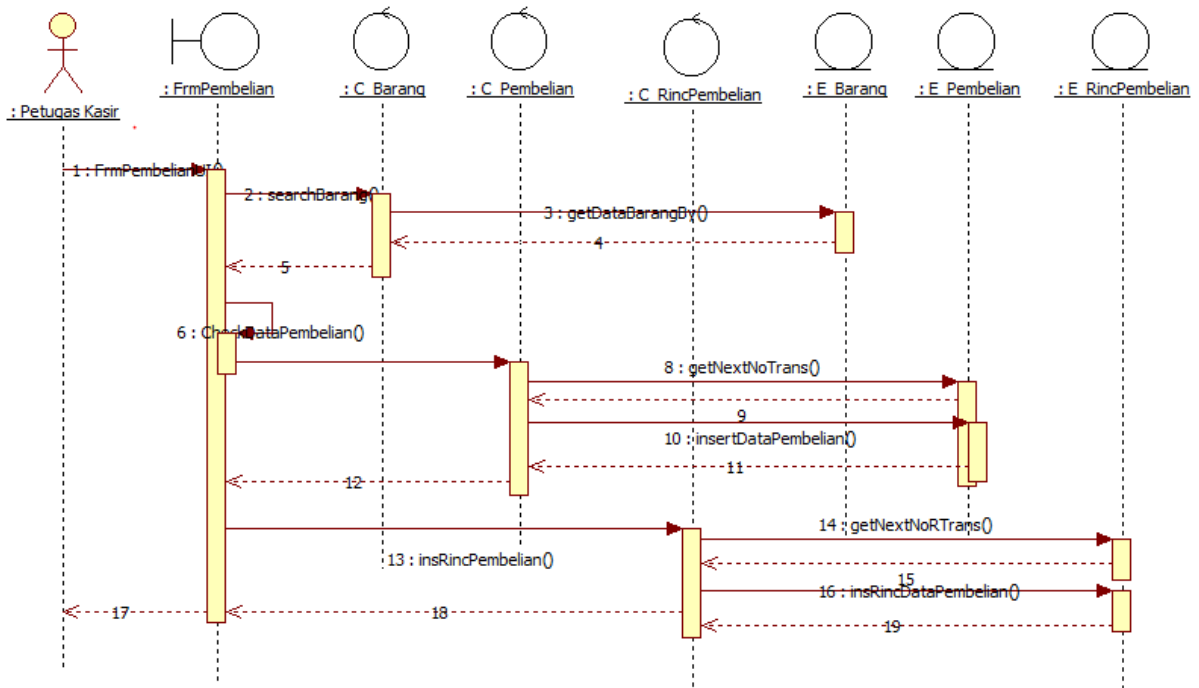
#### 2.2.1.5 Pengelolaan Transaksi

##### 2.2.1.5.1 Transaksi Penjualan



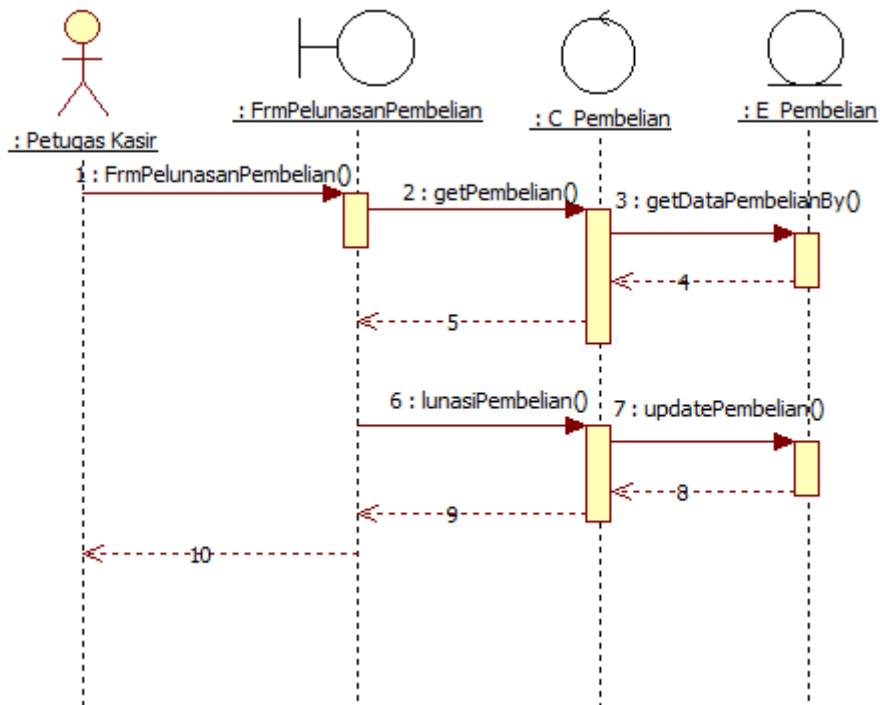
Gambar 2.2.1.5-1 Sequence Diagram Transaksi Penjualan

### 2.2.1.5.2 Transaksi Pembelian



Gambar 2.2.1.5-2 Sequence Diagram Transaksi Pembelian

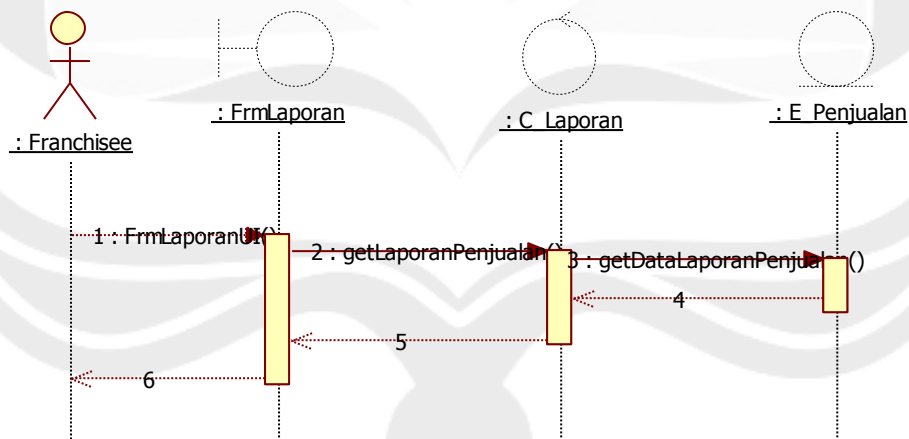
### 2.2.1.5.3 Transaksi Pelunasan Pembelian



Gambar 2.2.1.5-3 Sequence Diagram Pelunasan Pembelian

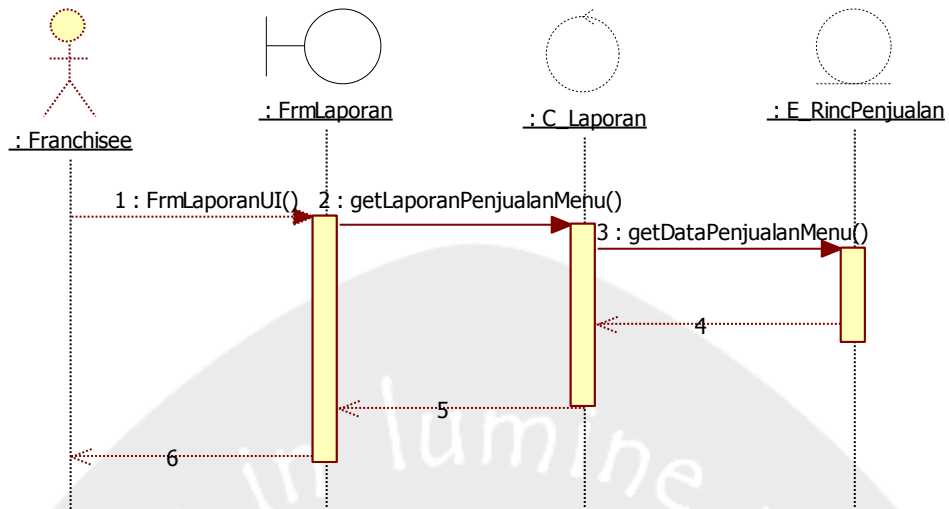
## 2.2.1.6 Pengelolaan Laporan

### 2.2.1.6.1 Menampilkan Laporan Penjualan



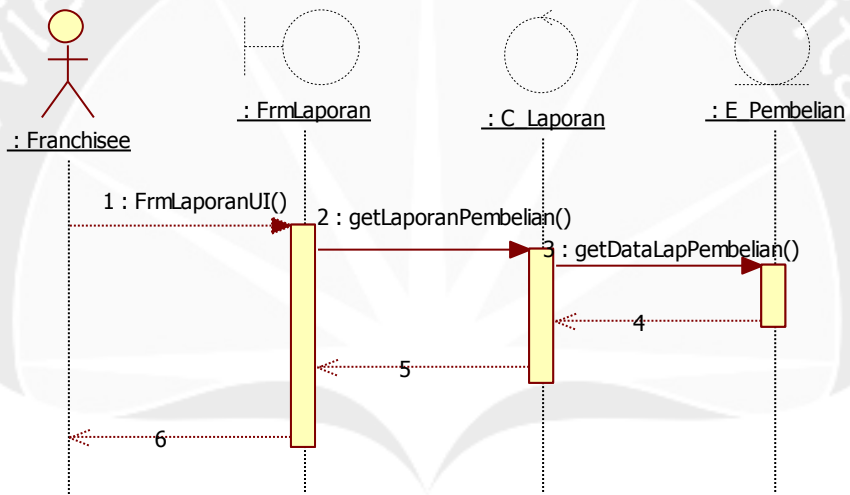
Gambar 2.2.1.6-1 Sequence Diagram Menampilkan Laporan Penjualan

### 2.2.1.6.2 Menampilkan Laporan Penjualan Menu



Gambar 2.2.1.6-2 Sequence Diagram Laporan Penjualan Menu

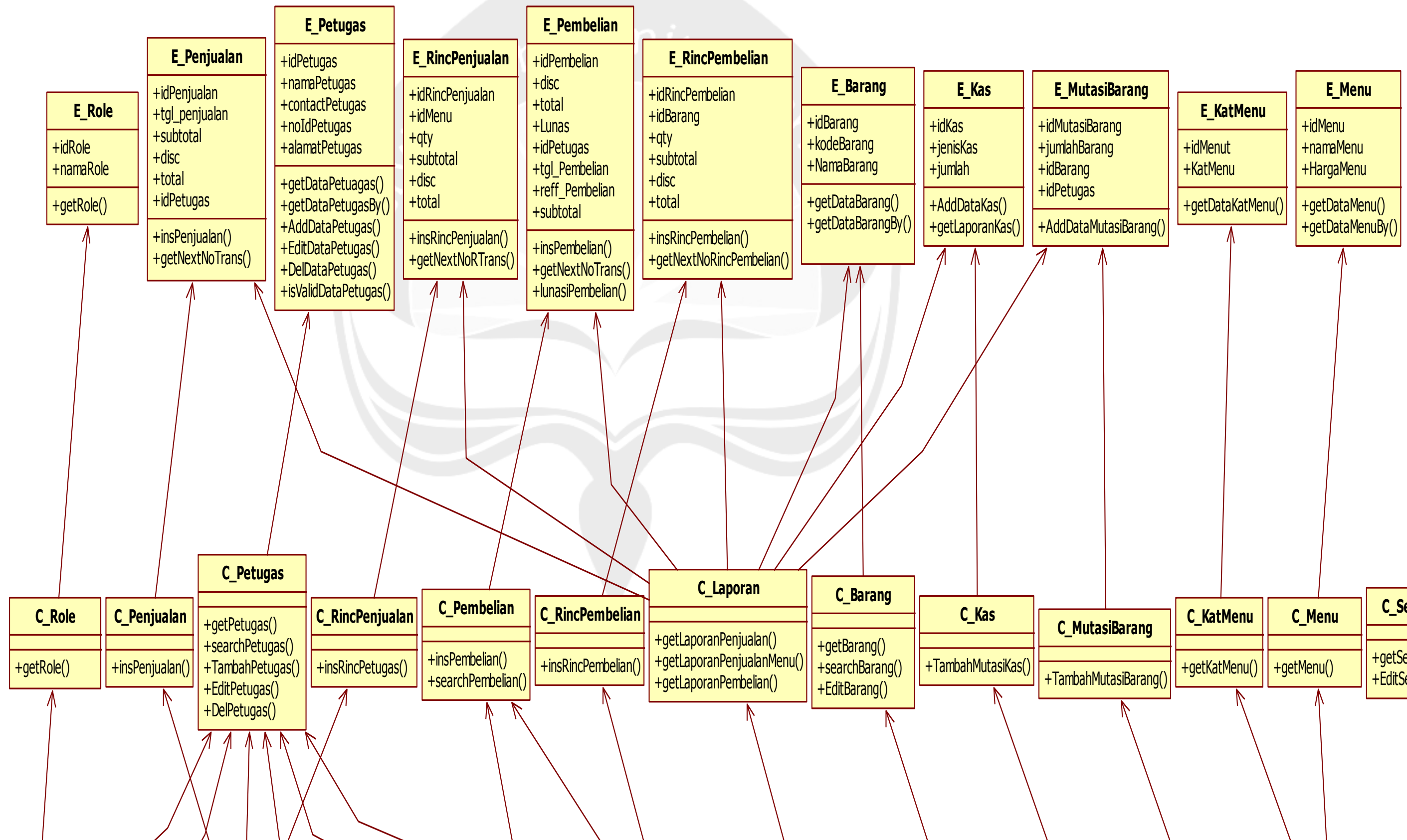
### 2.2.1.6.3 Menampilkan Laporan Pembelian



Gambar 2.2.1.6-3 Sequence Diagram Laporan Pembelian

### 2.2.1.7 Class Diagram ORS Client





## 2.2.1.8 Class Diagram Spesific Description ORS Client

### 2.2.1.8.1 Spesific Design Class FrmLogin

<b>FrmLogin</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
+FrmLogin() : Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	
+login() : Operasi ini digunakan untuk mengambil data login yang diinputkan oleh user, yaitu login id dan password.	

### 2.2.1.8.2 Spesific Design Class FrmChangePassword

<b>FrmChangePassword</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
+FrmChangePassword() : Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	
+ChangePassword() : Operasi ini digunakan untuk merubah data password pada data petugas yang bersangkutan.	

### 2.2.1.8.3 Spesific Design Class FrmPetugas

<b>FrmPetugas</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
+FrmPetugas() : Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	
+TambahPetugas() : Operasi ini digunakan untuk menambah data petugas	
+EditPetugas() : Operasi ini digunakan untuk mengubah data petugas	

+HapusPetugas() :  
 Operasi ini digunakan untuk menghapus data petugas

+TampilPetugas() :  
 Operasi ini digunakan untuk menampilkan semua data petugas

+SearchPetugas() :  
 Operasi ini digunakan untuk mencari dan menampilkan data petugas yang dicari

**2.2.1.8.4 Specific Design Class FrmBarang**

<b>FrmBarang</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<p>+FrmBarang() :          Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+TampilBarang() :          Operasi ini digunakan untuk menampilkan semua data barang</p> <p>+SearchBarang() :          Operasi ini digunakan untuk mencari dan menampilkan data barang yang dicari</p>	

**2.2.1.8.5 Specific Design Class FrmMenu**

<b>FrmMenu</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<p>+FrmMenu() :          Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+TampilMenu() :          Operasi ini digunakan untuk menampilkan semua data menu</p> <p>+SearchMenu() :          Operasi ini digunakan untuk mencari dan menampilkan</p>	



data menu yang dicari

#### 2.2.1.8.6 Specific Design Class FrmPenjualan

<b>FrmPenjualan</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+FrmPenjualan(): Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +insPenjualan(): Operasi ini digunakan untuk memasukkan data penjualan. +getNextNoTransaksi(): fungsi ini digunakan untuk mendapatkan nomer transaksi selanjutnya.</pre>	

#### 2.2.1.8.7 Specific Design Class FrmPembelian

<b>FrmPembelian</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+FrmPembelian(): Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +insPembelian(): Operasi ini ddigunakan untuk memasukkan data pembelian. +getNextNoTransaksi(): fungsi ini digunakan untuk mendapatkan nomer transaksi selanjutnya.</pre>	

#### 2.2.1.8.8 Specific Design Class FrmLaporan

<b>FrmLaporan</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+FrmLaporan(): Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua</pre>	

attribute dari kelas ini.

+getLaporanPenjualan():  
Operasi ini digunakan untuk mengambil dan menampilkan data laporan penjualan.

+getLaporanPembelian():  
Operasi ini digunakan untuk mengambil dan menampilkan data laporan pembelian.

+getLaporanPenjualanMenu():  
Operasi ini digunakan untuk mengambil dan menampilkan data laporan penjualan per menu.

+getLaporanBarang():  
Operasi ini digunakan untuk mengambil dan menampilkan data laporan barang.

+getLaporanKas():  
Operasi ini digunakan untuk mengambil dan menampilkan data laporan kas.

#### 2.2.1.8.9 Specific Design Class C\_Petugas

<b>C_Petugas</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
<pre> +C_Petugas(): Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +getPetugas(): Operasi ini digunakan untuk mengambil semua data petugas. +TambahPetugas(): Operasi ini digunakan untuk menambah data petugas. +EditPetugas(): Operasi ini digunakan untuk mengedit data petugas +DelPetugas(): Operasi ini digunakan untuk menghapus data petugas </pre>	

```

+Login() :
Operasi ini digunakan untuk mengambil dan mencocokkan
data login petugas
+ChangePassword() :
Operasi ini digunakan untuk mengubah data password
petugas

```

#### 2.2.1.8.10 Specific Design Class C\_Barang

<b>C_Barang</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
<pre> +C_Barang() : Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +getBarang() : +searchBarang() : </pre>	

#### 2.2.1.8.11 Specific Design Class C\_Menu

<b>C_Menu</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
<pre> +C_Menu() : Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +getMenu() : Operasi ini digunakan untuk mengambil data Menu +searchMenu() : </pre>	

#### 2.2.1.8.12 Specific Design Class C\_Penjualan

<b>C_Penjualan</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
<pre> +C_Penjualan() : </pre>	

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

+insPenjualan() :

Operasi ini digunakan untuk menambahkan data penjualan

#### 2.2.1.8.13 Spesific Design Class C\_RincPenjualan

<b>C_Penjualan</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
<pre>+C_RincPenjualan(): Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +insRincPenjualan(): Operasi ini digunakan untuk menambahkan rincian data penjualan</pre>	

#### 2.2.1.8.14 Spesific Design Class C\_Pembelian

<b>C_Pembelian</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
<pre>+C_Pembelian(): Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +insPembelian(): Operasi ini digunakan untuk menambahkan data pembelian +SearchPembelian(): Operasi ini digunakan untuk mencari data pembelian +LunasiPembelian(): Operasi ini digunakan untuk melunasi data pembelian</pre>	

#### 2.2.1.8.15 Spesific Design Class C\_RincPembelian

<b>C_Penjualan</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
<pre></pre>	

```
+C_Pembelian():
Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua
attribute dari kelas ini.
+insRincPembelian():
Operasi ini digunakan untuk memasukan data pembelian
```

#### 2.2.1.8.16 Specific Design Class C\_Kas

<b>C_Kas</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
<pre>+C_Kas(): Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +TambahMutasiKas(): Operasi ini digunakan untuk menambah data mutasi kas</pre>	

#### 2.2.1.8.17 Specific Design Class C\_MutasiBarang

<b>C_MutasiBarang</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
<pre>+C_MutasiBarang(): Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +TambahMutasiBarang(): Operasi ini digunakan untuk menambahkan data mutasi barang.</pre>	

#### 2.2.1.8.18 Specific Design Class C\_Setting

<b>C_Setting</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
<pre>+C_Setting(): Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</pre>	

+getSetting():

Operasi ini digunakan untuk mengambil data setting pada database.

+EditSetting():

Operasi ini digunakan untuk mengubah data setting pada database.

#### 2.2.1.8.19 Specific Design Class E\_Petugas

E_Petugas	<<entity>>
<p>+idPetugas: string, untuk menyimpan data id petugas +namaPetugas: string, untuk menyimpan data nama petugas +contactPetugas: string, untuk menyimpan data contact petugas +noIdPetugas: string, untuk menyimpan data noIdPetugas +alamatPetugas: string, untuk menyimpan alamat petugas</p>	
<p>+E_Petugas(): Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +getDataPetugas(): Operasi ini digunakan untuk megambil data petugas. +getDataPetugasBy(): Operasi ini digunakan untuk mengambil data petugas berdasarkan kata kunci. +AddDataPetugas(): Operasi ini digunakan untuk menambah data petugas. +EditDataPetugas(): Operasi ini digunakan untuk mengubah data petugas. +DelDataPetugas(): Operasi ini digunakan untuk menghapus data petugas. +isVallidDataPetugas(): Operasi ini digunakan untuk mengecek validitas data petugas</p>	

### 2.2.1.8.20 Specific Design Class E\_Barang

<b>E_Petugas</b>	<b>&lt;&lt;entity&gt;&gt;</b>
<p>+idBarang: int, digunakan untuk menyimpan data idBarang</p> <p>+KodeBarang: string, digunakan untuk menyimpan data kodeBarang</p> <p>+NamaBarang: string, digunakan untuk menyimpan nama barang</p>	
<p>+E_Petugas(): Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+getDataPetugas(): Operasi ini digunakan untuk mengambil data petugas.</p> <p>+getDataPetugasBy(): Operasi ini digunakan untuk mengambil data petugas sesuai dengan kriteria tertentu.</p> <p>+AddDataPetugas(): Operasi ini digunakan untuk menambah data petugas</p> <p>+EditDataPetugas(): Operasi ini digunakan untuk mengubah data Petugas</p> <p>+DelDataPetugas(): Operasi ini digunakan untuk menghapus data petugas</p> <p>+isVallidDataPetugas(): Operasi ini digunakan untuk memvalidasi data petugas</p>	

### 2.2.1.8.21 Specific Design Class E\_RincBaranag

<b>E_RincBarang</b>	<b>&lt;&lt;entity&gt;&gt;</b>
<p>+idBarang: int,</p> <p>+expDate: datetime,</p> <p>+qtyBarang: decimal,</p>	
<p>+E_RincBaranag(): Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p>	

```

+getDataRincBarang():
Operasi ini digunakan mengambil data Rincian Barang
+getDataRincBarangBy():
Operasi ini digunakan untuk mengambil data rincian
barang sesuai dengan kriteria
+AddDataRincBarang():
Operasi ini digunakan untuk menambahkan rincian barang
+EditDataRincBarang():
Operasi ini digunakan untuk mengubah data barang

```

**2.2.1.8.22 Specific Design Class E\_Menu**

<b>E_Menu</b>	<b>&lt;&lt;entity&gt;&gt;</b>
<pre> +idMenu: int, digunakan untuk menyimpan data idmenu +kodeMenu: string, digunakan untuk menyimpan data kodemenu +namaMenu: string, digunakan untuk menyimpan data nama menu +hargaMenu: double, digunakan untuk menyimpan data harga menu </pre>	
<pre> +E_Menu(): Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +getDataMenu(): Operasi ini digunakan untuk mengambil data Menu/ +getDataMenuBy(): Operasi ini digunakan untuk mengambil data menu sesuai dengan kriteria. </pre>	

**2.2.1.8.23 Specific Design Class E\_MutasiBarang**

<b>E_MutasiBarang</b>	<b>&lt;&lt;entity&gt;&gt;</b>
<pre> +idMutasiBarang: string, digunakan untuk menyimpan id mutasi barang </pre>	



<p>+idBarang: int, digunakan untuk menyimpan idBarang</p> <p>+idPetugas: int, digunakan untuk menyimpan id petugas</p> <p>+jumlahMutasi: double, digunakan untuk menyimpan jumlah mutasi barang</p>
<p>+E_MutasiBarang():</p> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+AddDataMutasiBarang():</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menambahkan data mutasi barang</p>

#### 2.2.1.8.24 Specific Design Class E\_Kas

<b>E_Kas</b>	<b>&lt;&lt;entity&gt;&gt;</b>
<p>+idKas: string, digunakan untuk menyimpan id mutasi kas</p> <p>+jenisKas: string, digunakan untuk menyimpan jenis mutasi kas</p> <p>+jumlah: double, digunakan untuk menyimpan jumlah kas</p>	
<p>+E_Menu():</p> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+AddDataMutasiKas():</p> <p>Operasi ini digunakan untuk memasukkan data mutasi kas</p> <p>+getDataLaporanKas():</p> <p>Operasi ini digunakan untuk mengambil data laporan Kas</p>	

#### 2.2.1.8.25 Specific Design Class E\_Penjualan

<b>E_Penjualan</b>	<b>&lt;&lt;entity&gt;&gt;</b>
<p>+idPenjualan: string, digunakan untuk menyimpan data id penjualan</p> <p>+tgl_penjualan: string, digunakan untuk menyimpan data tanggal penjualan</p> <p>+subtotal: double, digunakan untuk menyimpan data</p>	

<p>subtotal penjualan</p> <p>+disc: double, digunakan untuk menyimpan persentasi diskon penjualan</p> <p>+total: double, digunakan untuk menyimpan data total penjualan</p> <p>+idPetugas: int, digunakan untuk menyimpan data id petugas</p>
<p>+E_Penjualan():</p> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+insPenjualan():</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menambah data penjualan</p> <p>+getDataPenjualan():</p> <p>Operasi ini digunakan untuk mengambil data penjualan</p> <p>+getNextNoTrans():</p> <p>Operasi ini digunakan untuk mengambil data nomor transaksi berikutnya</p>

**2.2.1.8.26 Specific Design Class E\_RincPenjualan**

<b>E_RincPenjualan</b>	<b>&lt;&lt;entity&gt;&gt;</b>
<p>+idRincPenjualan: string, digunakan untuk menyimpan data id rincian data penjualan</p> <p>+idMenu: int, digunakan untuk menyimpan data id menu</p> <p>+qty: double, digunakan untuk menyimpan data jumlah menu terjual</p> <p>+subtotal: double, digunakan untuk menyimpan suubtotal harga menu</p> <p>+total: double, digunakan untuk menyimpan total harga menu</p> <p>+disc: double, digunakan untuk menyimpan persentasi diskon pada menu</p>	
<p>+E_RincPenjualan():</p>	

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

+insRincPenjualan():

Operasi ini digunakan untuk menambahkan rincian penjualan.

+getDataRincTransaksi():

Operasi ini digunakan untuk mengambil data rincian transaksi untuk laporan penjualan menu.

+getNextNoRincTrans():

Operasi ini digunakan untuk mengambil data no rincian transaksi selanjutnya.

#### 2.2.1.8.27 Specific Design Class E\_Pembelian

<b>E_Pembelian</b>	<b>&lt;&lt;entity&gt;&gt;</b>
<p>+idRincPembelian: string, digunakan untuk menyimpan data id rincian data pembelian</p> <p>+idMenu: int, digunakan untuk menyimpan data id menu</p> <p>+qty: double, digunakan untuk menyimpan data jumlah menu yang dibeli</p> <p>+subtotal: double, digunakan untuk menyimpan subtotal harga menu</p> <p>+total: double, digunakan untuk menyimpan total harga menu</p> <p>+disc: double, digunakan untuk menyimpan persentasi diskon pada menu</p> <p>+noReff: string, digunakan untuk menyimpan data no referensi pembelian</p> <p>+Lunas: char, digunakkan untuk menyimpan status lunas transaksi pembelian.</p>	
<p>+E_Pembelian():</p> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p>	

```

+insPembelian():
Operasi ini digunakan untuk menambah data pembelian
+getDataPenjualan():
Operasi ini digunakan untuk mengambil data pembelian
+getNextNoTrans():
Operasi ini digunakan untuk mengambil data nomor
transaksi berikutnya

```

#### 2.2.1.8.28 Specific Design Class E\_RincPembelian

E_RincPembelian	<<entity>>
<pre> +idRincPenjualan: string, digunakan untuk menyimpan data id rincian data penjualan +idMenu: int, digunakan untuk menyimpan data id menu +qty: double, digunakan untuk menyimpan data jumlah menu terbeli +subtotal: double, digunakan untuk menyimpan suubtotal harga menu +total: double, digunakan untuk menyimpan total harga menu +disc: double, digunakan untuk menyimpan persentasi diskon pada menu </pre>	
<pre> +E_RincPembelian(): Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +insRincPembelian(): Operasi ini digunakan untuk memasukkan data rincian pembelian +getDataRincTransaksi(): Operasi ini digunakan untuk mengambil data laporan pembelian +getNextNoRincTrans(): Operasi ini digunakan untuk mengambil data no transaksi </pre>	

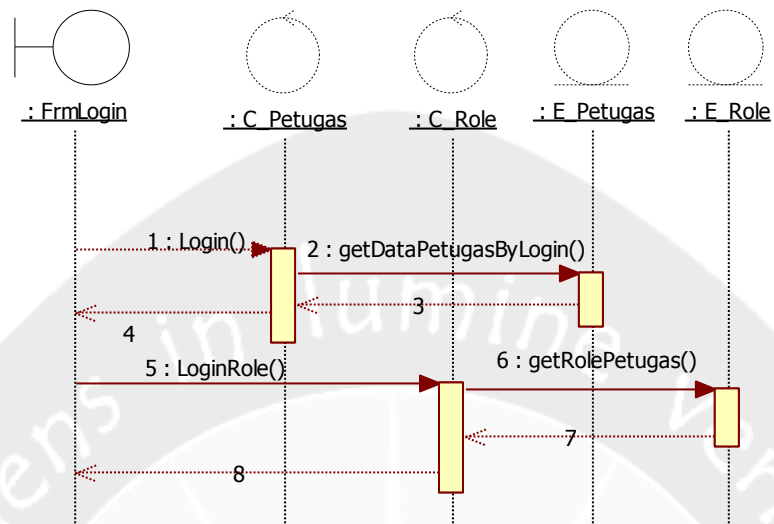
selanjutnya.

#### 2.2.1.8.29 Specific Design Class E\_Setting

<b>E_Setting</b>	<b>&lt;&lt;entity&gt;&gt;</b>
<p>+smtpServer:string, digunakan untuk menyimpan data Server SMTP</p> <p>+smtpPort:string, digunakan untuk menyimpan data port SMTP</p> <p>+smtpUsername:string, digunakan untuk menyimpan data username SMTP</p> <p>+smtpPassword:string, digunakan untuk menyimpan data password SMTP</p> <p>+smtpEmailAddress:string, digunakan untuk menyimpan data alamat Email</p>	
<p>+E_Setting(): Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+getDataSetting(): Operasi ini digunakan untuk mengambil data setting</p> <p>+EditDataSetting(): Operasi ini digunakan untuk mengubah data setting</p>	

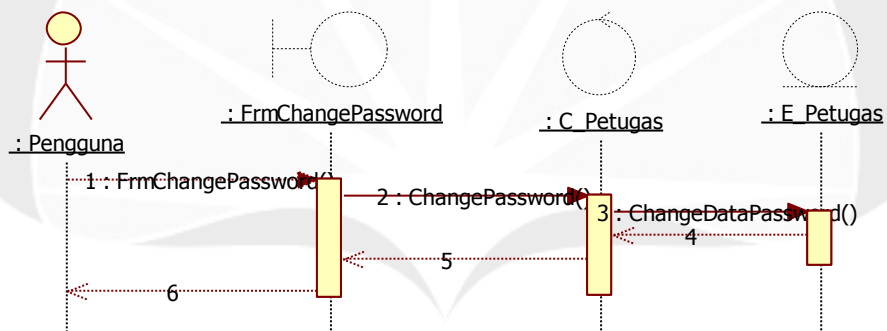
## 2.2.2 Perancangan Rinci ORS Server

### 2.2.2.1 Login



Gambar 2.2.2.1-1 Sequence Diagram Login

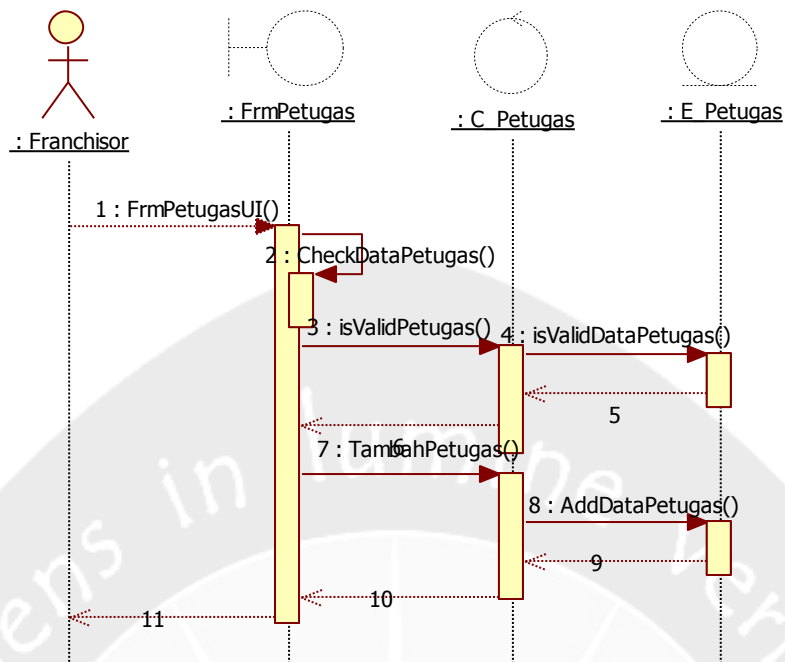
### 2.2.2.1 Mengubah Password Petugas



Gambar 2.2.2.1-1 Sequence Diagram Merubah Password Petugas

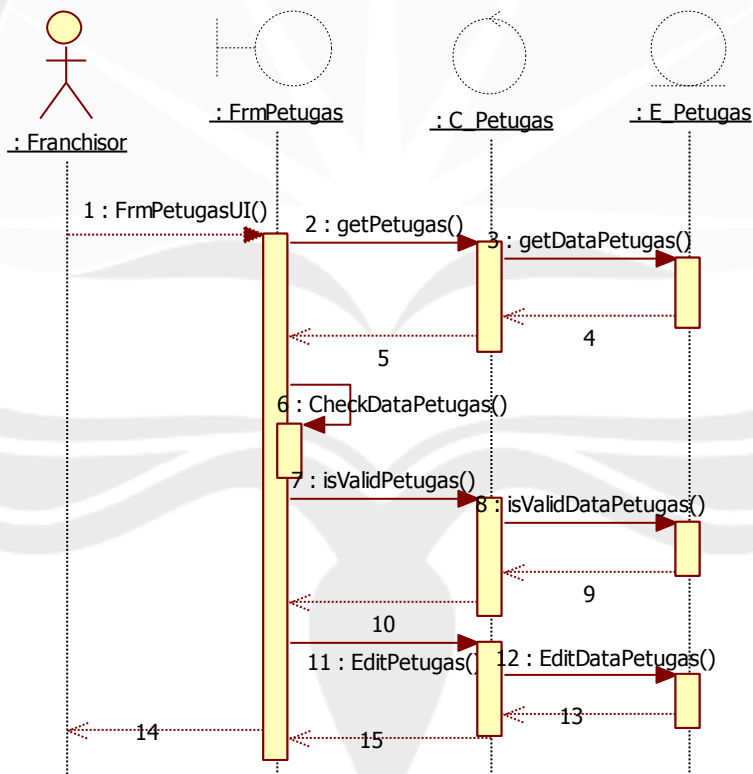
### 2.2.2.2 Pengelolaan Petugas

#### 2.2.2.2.1 Menambah data Petugas



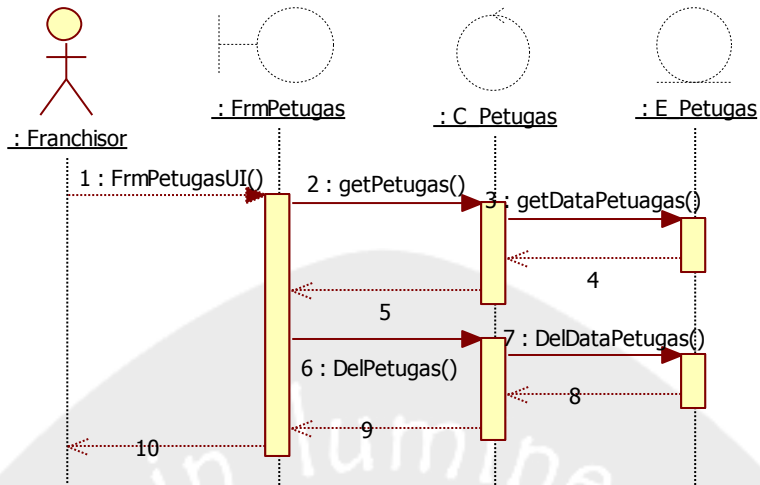
Gambar 2.2.2.2-1 Sequence Diagram Menambah Data Petugas

#### 2.2.2.2.2 Mengubah Data Petugas



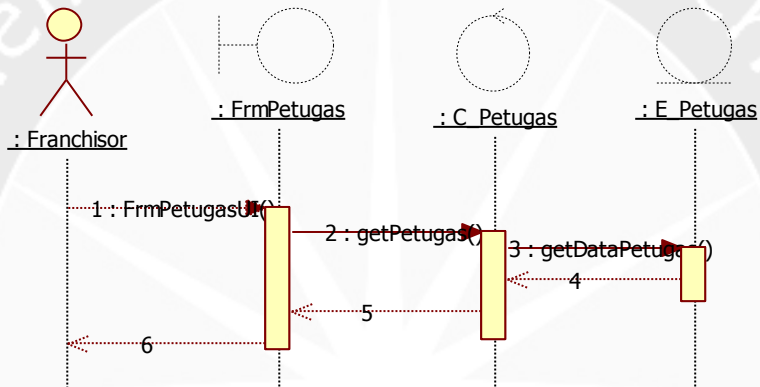
Gambar 2.2.2.2-2 Sequence Diagram Mengubah Data Petugas

#### 2.2.2.2.3 Menghapus Data Petugas



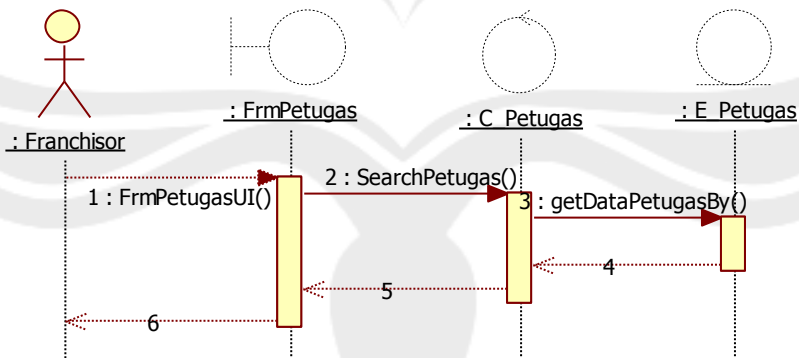
Gambar 2.2.2.2-3 Sequence Diagram Menghapus Data Petugas

#### 2.2.2.2.4 Menampilkan Data Petugas



Gambar 2.2.2.2-4 Sequence Diagram Menampilkan Data Petugas

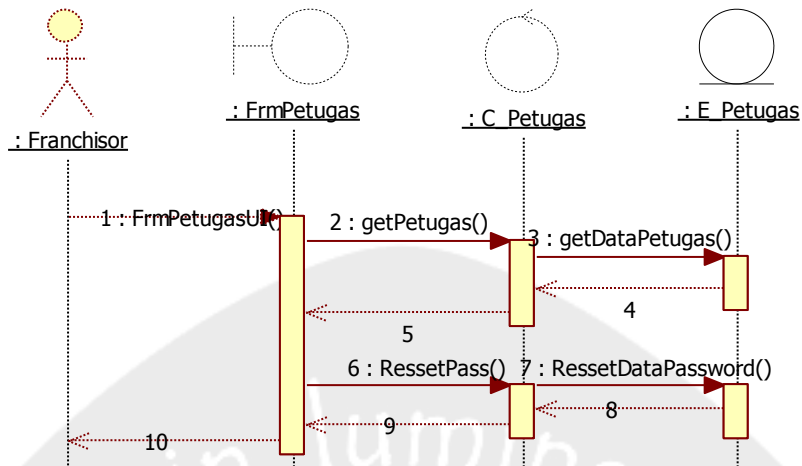
#### 2.2.2.2.5 Mencari Data Petugas



Gambar 2.2.2.2-5 Sequence Diagram Mencari Data Petugas

#### 2.2.2.2.1 Mereset Password Petugas

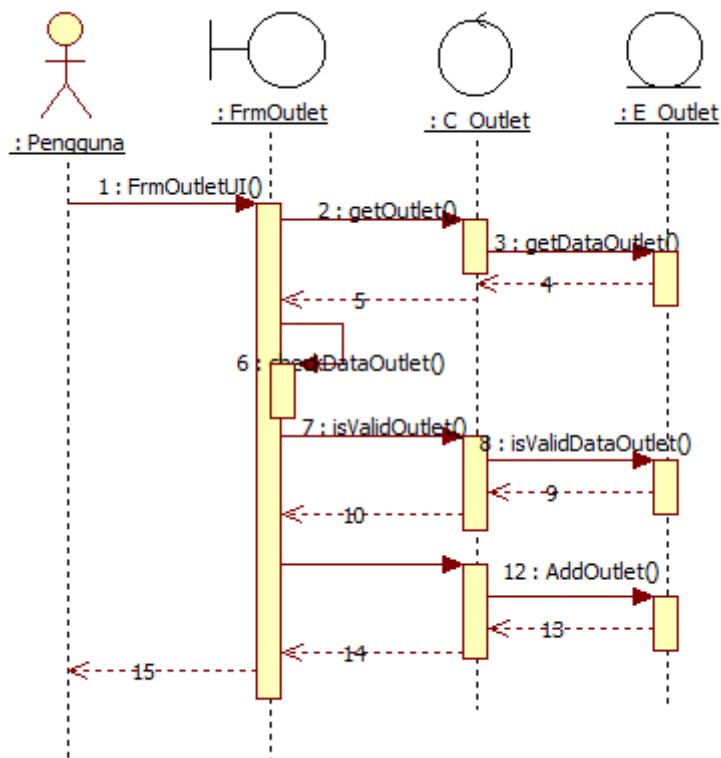




Gambar 2.2.2.2-6 Sequence Diagram Mereset Data Petugas

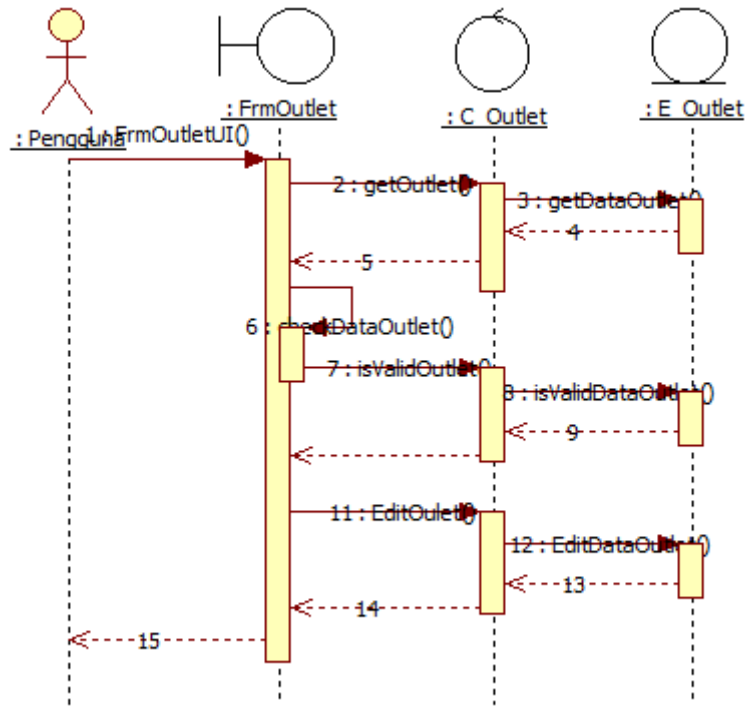
### 2.2.2.3 Pengelolaan Outlet

#### 2.2.2.3.1 Menambah Data Outlet



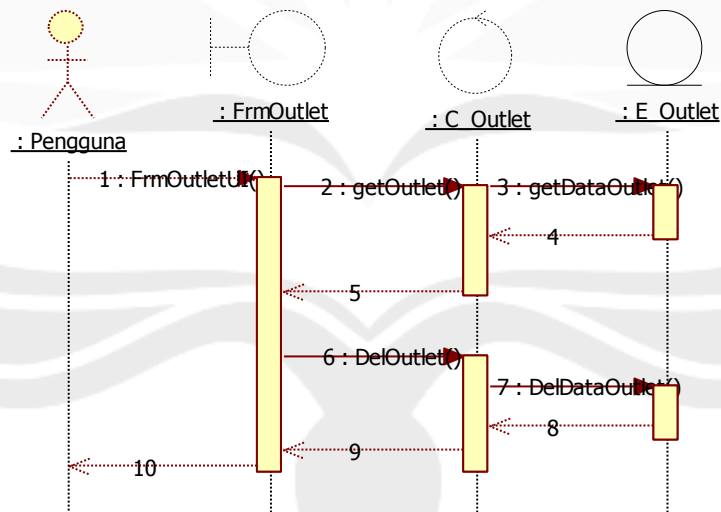
Gambar 2.2.2.3-1 Sequence Diagram Menambah Data Outlet

#### 2.2.2.3.2 Mengubah Data Outlet



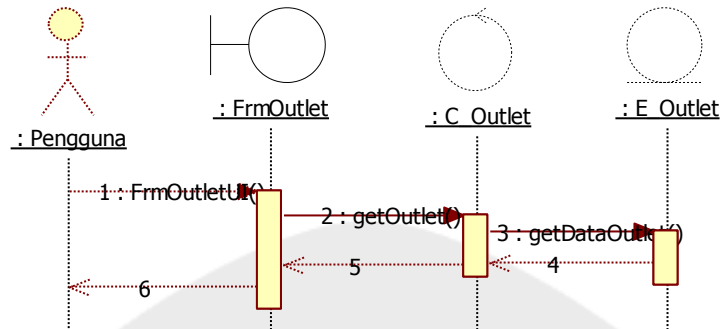
Gambar 2.2.2.3-2 Sequence Diagram Mengubah Data Outlet

### 2.2.2.3.3 Menghapus Data Outlet



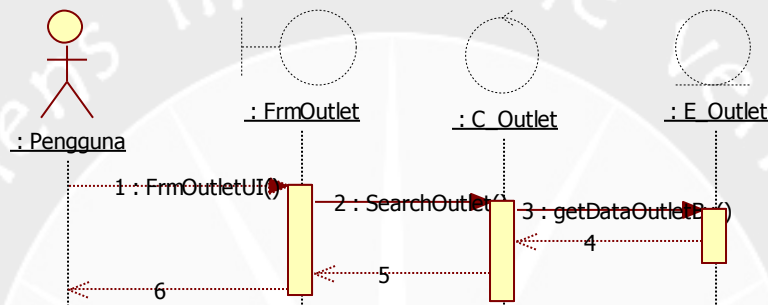
Gambar 2.2.2.3-3 Sequence Diagram Menghapus Data Outlet

### 2.2.2.3.4 Menampilkan Data Outlet



Gambar 2.2.2.3-4 Sequence Diagram Menampilkan Data Outlet

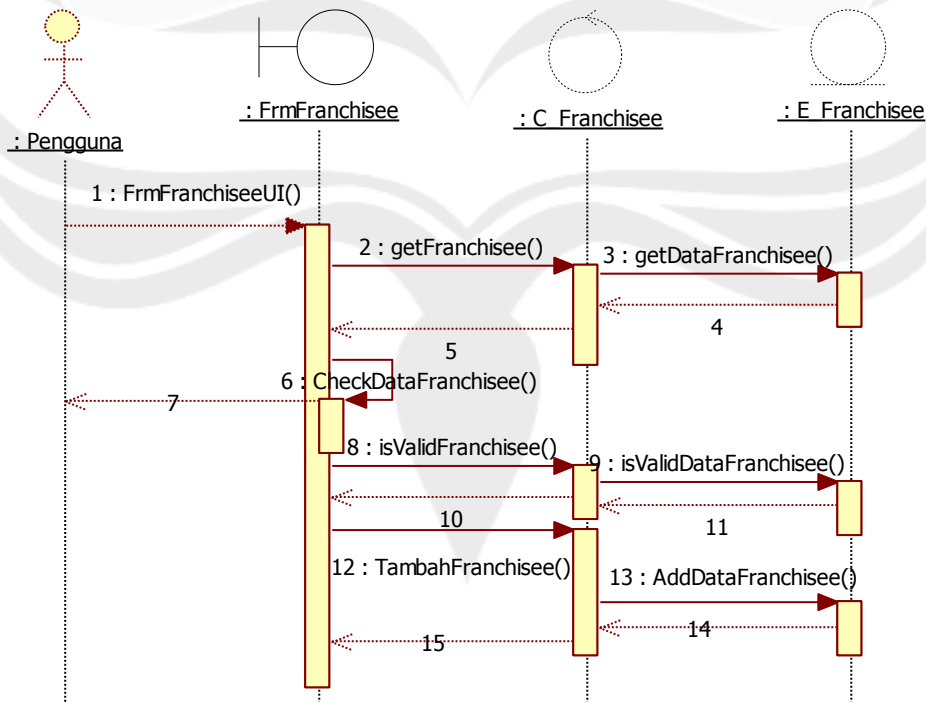
### 2.2.2.3.5 Mencari Data Outlet



Gambar 2.2.2.3-5 sequence Diagram Mencari Data Outlet

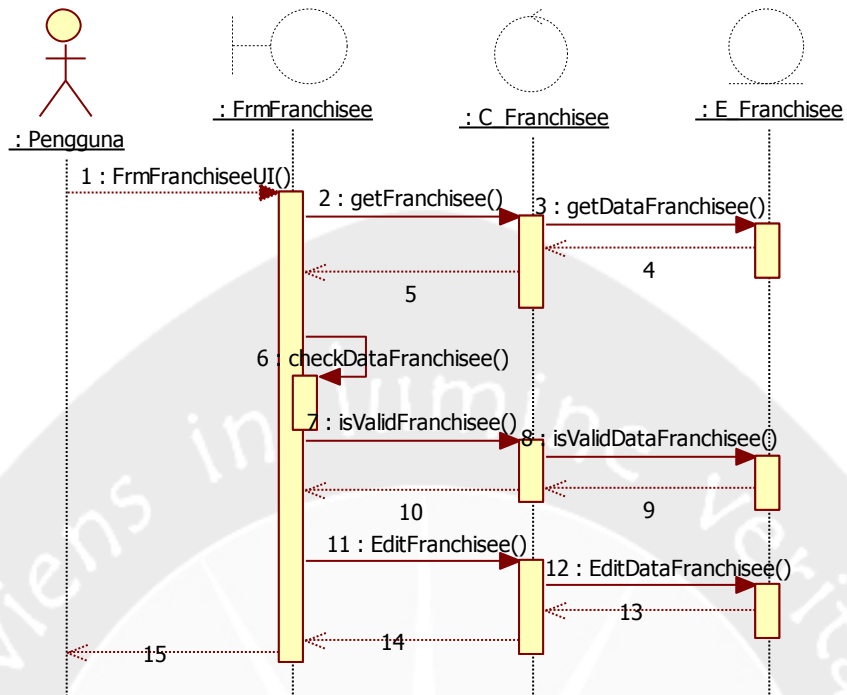
## 2.2.2.4 Pengelolaan Franchisee

### 2.2.2.4.1 Menambah Data Franchisee



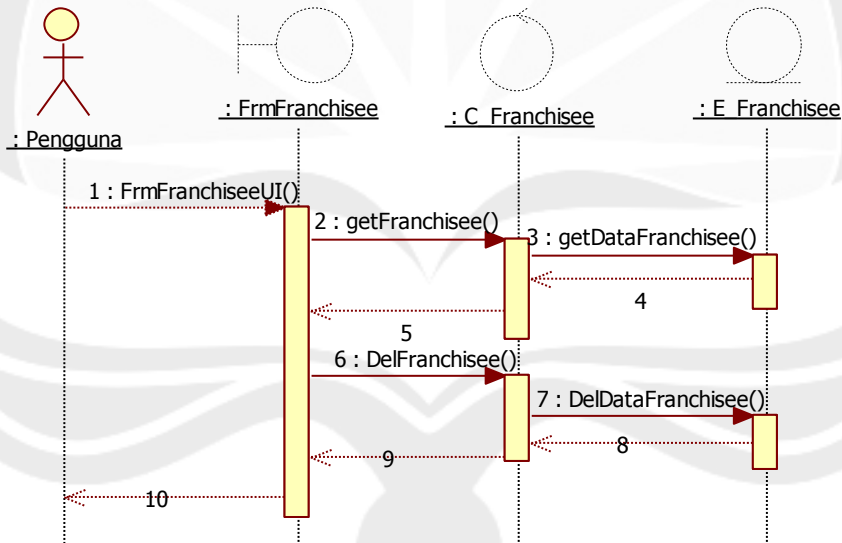
Gambar 2.2.2.4-1 Sequence Diagram Menambah Data Franchisee

**2.2.2.4.2 Mengubah Data Franchisee**



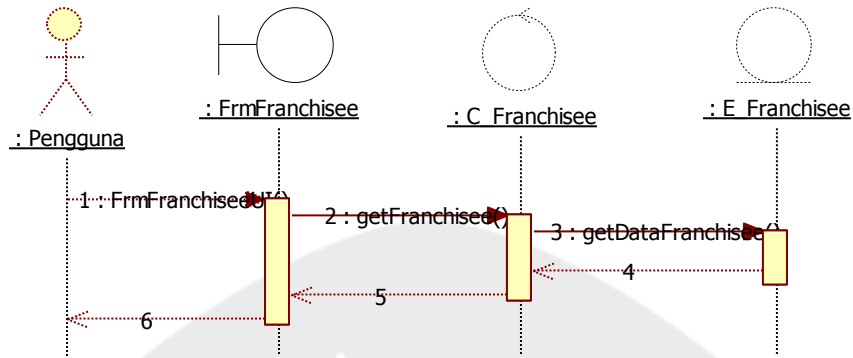
Gambar 2.2.2.4-2 Sequence Diagram Mengubah Data Franchisee

**2.2.2.4.3 Menghapus Data Franchisee**



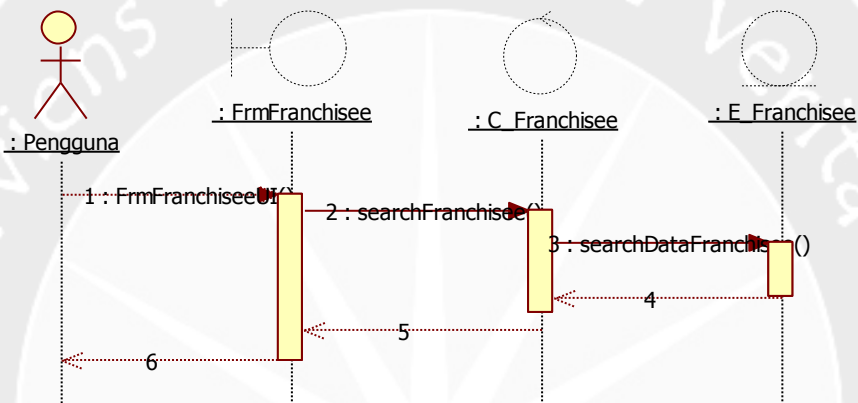
Gambar 2.2.2.4-3 Sequence Diagram Menghapus Data Franchisee

**2.2.2.4.4 Menampilkan Data Franchisee**



Gambar 2.2.2.4-4 Sequence Diagram Menampilkan Data Franchisee

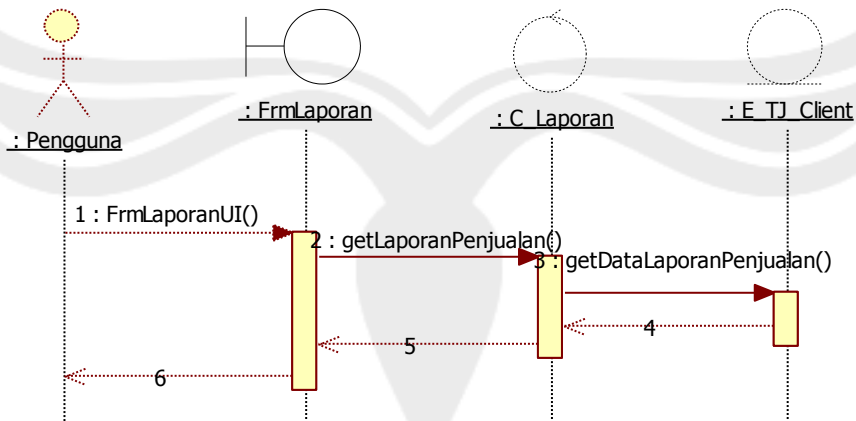
#### 2.2.2.4.5 Mencari Data Franchisee



Gambar 2.2.2.4-5 Sequence Diagram Mencari Data Franchisee

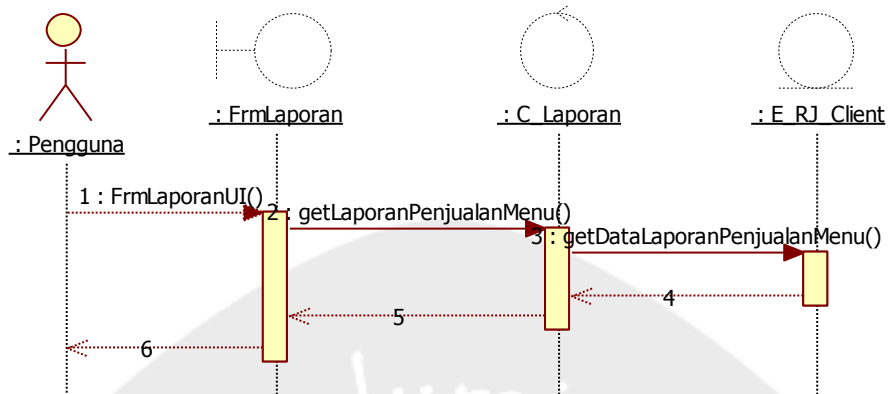
#### 2.2.2.5 Pengelolaan Laporan

##### 2.2.2.5.1 Menampilkan Laporan Penjualan Client



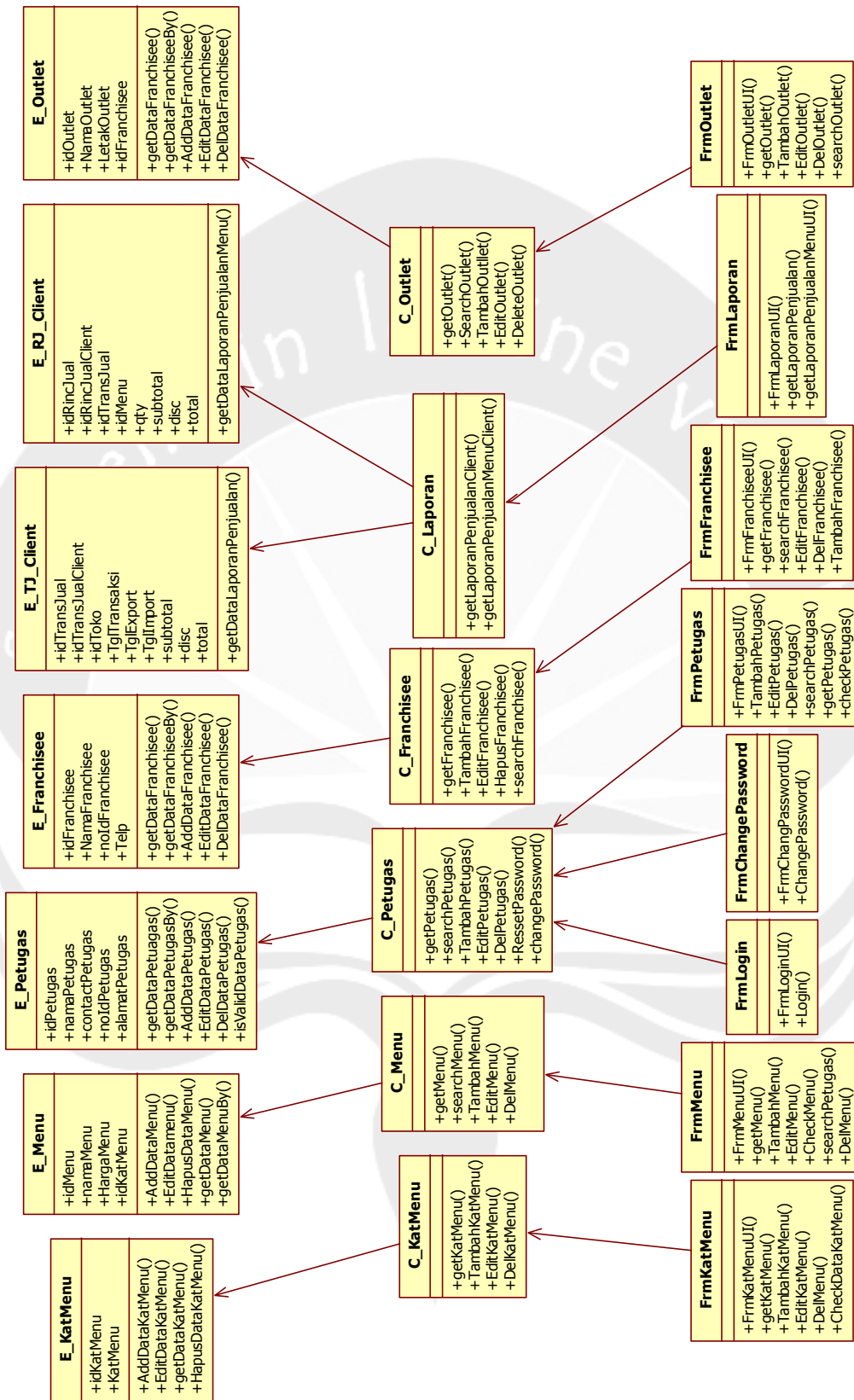
Gambar 2.2.2.5-1 Sequence Diagram Laporan Penjualan Client

##### 2.2.2.5.2 Menampilkan Laporan Penjualan Menu Client



Gambar 2.2.2.5-2 Sequence Diagram Laporan Penjualan Menu

### 2.2.2.6 Class Diagram ORS Server



## 2.2.2.7 Class Diagram Spesific Description ORS Server

### 2.2.2.7.1 Spesific Design Class FrmLogin

<b>FrmLogin</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<b>+FrmLogin() :</b> Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	
<b>+login() :</b> Operasi ini digunakan untuk mengambil data login yang diinputkan oleh user, yaitu login id dan password.	

### 2.2.2.7.2 Spesific Design Class FrmPetugas

<b>FrmPetugas</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<b>+FrmPetugas() :</b> Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	
<b>+TambahPetugas() :</b> Operasi ini digunakan untuk menambah data petugas	
<b>+EditPetugas() :</b> Operasi ini digunakan untuk mengubah data petugas	
<b>+HapusPetugas() :</b> Operasi ini digunakan untuk menghapus data petugas	
<b>+TampilPetugas() :</b> Operasi ini digunakan untuk menampilkan semua data petugas	
<b>+SearchPetugas() :</b> Operasi ini digunakan untuk mencari dan menampilkan data petugas yang dicari	

### 2.2.2.7.3 Spesific Design Class FrmLaporan

<b>FrmLaporan</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
-------------------	---------------------------------



<p><b>+FrmLaporan() :</b> Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p><b>+getLaporanPenjualan() :</b> Operasi ini digunakan untuk menampilkan laporan penjualan outlet.</p> <p><b>+getLaporanPenjualanMenu() :</b> Operasi ini digunakan untuk menampilkan laporan penjualan per menu Outlet.</p>
--

#### 2.2.2.7.4 Specific Design Class FrmFranchisee

<b>FrmFranchisee</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<p><b>+FrmFranchisee() :</b> Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p><b>+EditFranchisee() :</b> Operasi ini digunakan untuk mengubah data franchisee</p> <p><b>+DelFranchisee() :</b> Operasi ini digunakan untuk menghapus data franchisee</p> <p><b>+TambahFranchisee() :</b> Operasi ini digunakan untuk menambah data franchisee</p> <p><b>+getFranchisee() :</b> Operasi ini digunakan untuk menampilkan data franchisee</p> <p><b>+searchFranchisee() :</b> Operasi ini digunakan untuk menampilkan data franchisee tertentu sesuai dengan kriteria</p>	

#### 2.2.2.7.5 Specific Design Class FrmOutlet

<b>FrmOutlet</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>

<p><b>+FrmOutlet() :</b> Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p><b>+EditOutlet() :</b> Operasi ini digunakan untuk mengubah data outlet</p> <p><b>+DelOutlet() :</b> Operasi ini digunakan untuk menghapus data outlet</p> <p><b>+TambahOutlet() :</b> Operasi ini digunakan untuk menambah data outlet</p> <p><b>+getOutlet() :</b> Operasi ini digunakan untuk menampilkan data outlet</p> <p><b>+searchOutlet() :</b> Operasi ini digunakan untuk menampilkan data outlet tertentu sesuai dengan kriteria</p>
--

**2.2.2.7.1 Specific Design Class FrmChangePassword**

<b>FrmChangePassword</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<p><b>+FrmChangePassword() :</b> Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p><b>+ChangePassword() :</b> Operasi ini digunakan untuk merubah data password pada data petugas yang bersangkutan.</p>	

**2.2.2.7.2 Specific Design Class C\_Petugas**

<b>C_Petugas</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
<p><b>+C_Petugas() :</b> Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p><b>+TambahPetugas() :</b></p>	

Operasi ini digunakan untuk menambah data petugas  
 +EditPetugas():  
 Operasi ini digunakan untuk mengubah data petugas  
 +DelPetugas():  
 Operasi ini digunakan untuk menghapus data petugas  
 +getPetugas():  
 Operasi ini digunakan untuk mengambil data petugas  
 +searchPetugas():  
 Operasi ini digunakan untuk mengambil data petugas  
 sesuai dengan kriteria.  
 +Login():  
 +ChangePassword():

### 2.2.2.7.3 Specific Design Class C\_Franchisee

<b>C_Franchisee</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
<p>+C_Franchisee():          Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+EditFranchisee():          Operasi ini digunakan untuk mengubah data franchisee.</p> <p>+DelFranchisee():          Operasi ini digunakan untuk menghapus data franchisee.</p> <p>+TambahFranchisee():          Operasi ini digunakan untuk menambah data franchisee.</p> <p>+getFranchisee():          Operasi ini digunakan untuk menampilkan data franchisee.</p> <p>+searchFranchisee():          Operasi ini digunakan untuk menampilkan data franchisee tertentu sesuai dengan kriteria</p>	

#### 2.2.2.7.4 Specific Design Class C\_Outlet

<b>C_Outlet</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
<p>+C_Outlet(): Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+EditOutlet(): Operasi ini digunakan untuk mengubah data outlet.</p> <p>+DelOutlet(): Operasi ini digunakan untuk menghapus data outlet.</p> <p>+TambahOutlet(): Operasi ini digunakan untuk menambah data outlet.</p> <p>+getOutlet(): Operasi ini digunakan untuk menampilkan data outlet.</p> <p>+searchOutlet(): Operasi ini digunakan untuk menampilkan data outlet tertentu sesuai dengan kriteria</p>	

#### 2.2.2.7.5 Specific Design Class C\_Laporan

<b>C_Laporan</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
<p>+C_Laporan(): Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+getLaporanPenjualan(): Operasi ini digunakan untuk mengambil data Laporan penjualan outlet</p> <p>+getLaporanPenjualanMenu(): Operasi ini digunakan untuk mengambil data laporan penjualan menu outlet</p>	

#### 2.2.2.7.6 Specific Design Class E\_Petugas

<b>E_Petugas</b>	<b>&lt;&lt;entity&gt;&gt;</b>
<p>+idPetugas: string, untuk menyimpan data id petugas            +namaPetugas: string, untuk menyimpan data nama petugas            +contactPetugas: string, untuk menyimpan data contact petugas            +noIdPetugas: string, untuk menyimpan data noIdPetugas            +alamatPetugas: string, untuk menyimpan alamat petugas</p>	
<p>+E_Petugas():            Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.            +getDataPetugas():            Operasi ini digunakan untuk megambil data petugas.            +getDataPetugasBy():            Operasi ini digunakan untuk mengambil data petugas berdasarkan kata kunci.            +AddDataPetugas():            Operasi ini digunakan untuk menambah data petugas.            +EditDataPetugas():            Operasi ini digunakan untuk mengubah data petugas.            +DelDataPetugas():            Operasi ini digunakan untuk menghapus data petugas.            +isVallidDataPetugas():            Operasi ini digunakan untuk mengecek validitas data petugas</p>	

#### 2.2.2.7.7 Specific Design Class E\_Franchisee

<b>E_Franchisee</b>	<b>&lt;&lt;entity&gt;&gt;</b>
<p>+idFranchisee: int, digunakan untuk menyimpan data id Franchisee.            +namaFranchisee: string, digunakan untuk menyimpan data nama franchisee.</p>	

+contactFranchisee: string, digunakan untuk menyimpan data kontak franchisee  
 +noIDFranchisee: string, digunakan untuk menyimpan data nomor identitas franchisee

+E\_Franchisee():  
 Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.  
 +getDataFranchisee():  
 Operasi ini digunakan untuk megambil data franchisee.  
 +getDataOutletBy():  
 Operasi ini digunakan untuk mengambil data franchisee. berdasarkan kata kunci.  
 +AddDataFranchisee():  
 Operasi ini digunakan untuk menambah data franchisee.  
 +EditDataFranchisee():  
 Operasi ini digunakan untuk mengubah data franchisee.  
 +DelDataFranchisee():  
 Operasi ini digunakan untuk menghapus data franchisee.

#### 2.2.2.7.8 Specific Design Class E\_Outlet

<b>E_Outlet</b>	<b>&lt;&lt;entity&gt;&gt;</b>
<p>+E_Outlet():          Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.          +E_Franchisee():          Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.          +getDataOutlet():          Operasi ini digunakan untuk megambil data outlet.          +getDataOutletBy():          Operasi ini digunakan untuk mengambil data outlet</p>	

berdasarkan kata kunci.

+AddDataOutlet() :

Operasi ini digunakan untuk menambah data outlet.

+EditDataFranchisee() :

Operasi ini digunakan untuk mengubah data outlet.

+DelDataFranchisee() :

Operasi ini digunakan untuk menghapus data outlet.

### 3 PERANCANGAN DATA

#### 3.1 Perancangan Data ORS Client

##### 3.1.1 Dekomposisi Data

##### 3.1.1.1 Trans\_Beli

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
NO_TRANS_BELI	CHAR	10	Nomor transaksi pembelian, primary key.
ID_PETUGAS	INT		Kode petugas, foreign key.
TGL_TRANS	DATETIME		Tanggal transaksi pembelian.
SUB_TOTAL	DECIMAL		Sub total transaksi pembelian
DISC	DECIMAL		Persentase diskon transaksi pembelian
TOTAL	DECIMAL		Total transaksi pembelian
TGL_TEMPO	DATETIME		Tanggal tempo pembelian
NO_REFF_TRANS_BELI	VARCHAR	20	Nomor referensi transaksi pembelian.
LUNAS_TRANS_BELI	CHAR	1	Kode transaksi lunas atau tidak.

### 3.1.1.2 Trans\_Jual

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
NO_TRANS_JUAL	CHAR	10	Nomor transaksi pembelian, primary key.
ID_PETUGAS	INT		Kode petugas, foreign key.
TGL_TRANS	DATE TIME		Tanggal transaksi penjualan.
SUB_TOTAL	DECIMAL		Sub total transaksi penjualan
DISC	DECIMAL		Persentase diskon transaksi penjualan
TOTAL	DECIMAL		Total transaksi penjualan
NO_MEJA	int		Nomor meja customer
CUSTOMER	VARCHAR	20	Nomor referensi transaksi pembelian.

### 3.1.1.3 Petugas

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_PETUGAS	INT		Kode petugas, primary key.
ID_ROLE	INT		Kode role, foreign key.
USERNAME	VARCHAR	10	Username petugas.
PASSWORD	VARCHAR	15	Password petugas
NAMA	VARCHAR	25	Nama petugas
NO_KTP	VARCHAR	20	Nomor identitas petugas
CONTACT	VARCHAR	20	Kontak petugas.
IS_DELETED	CHAR	1	Status dihapus Petugas

### 3.1.1.4 Kas

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
NO_TRANSAKSI	CHAR	10	Nomor transaksi mutasi Kas, primary key.
JUMLAH	DECIMAL		Jumlah mutasi kas.
KETERANGAN	VARCHAR	100	Keterangan



			Mutasi Kas.
TGL_TRANSAKSI	DATETIME		Tanggal Mutasi Kas
ID_PETUGAS	INT		Kode Petugas, foreign key

### 3.1.1.5 Setting

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
SMTP_SERVER	VARCHAR	50	Nama server SMTP
SMTP_PORT	INT		Nama port SMTP.
SMTP_USERNAME	VARCHAR	50	Username SMTP.
SMTP_PASSWORD	VARCHAR	25	Password SMTP.
EMAIL_FROM	VARCHAR	50	Alamat email pengirim
EMAIL_FROM_NAME	VARCHAR	50	Nama pengirim email
EMAIL_TO	VARCHAR	50	Alamat email tujuan.
EMAIL_SUBJECT	VARCHAR	50	Subject email yang dikirim.
EMAIL_BODY	VARCHAR	50	Body email yang dikirim

### 3.1.1.6 Role

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_ROLE	INT		Kode Role, Primary key.
NAMA_ROLE	VARCHAR	20	Nama Role.

### 3.1.1.7 Rinc\_Trans\_Beli

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_RINC_TB	CHAR	12	Kode Role, primary key.
NO_TRANS_BELI	CHAR	10	Nama Role.
ID_BARANG	INT		Kode Barang, foreign key.
QTY_BELI	DECIMAL		Jumlah Barang dibeli
SUB_TOTAL	DECIMAL		Jumlah Subtotal barang dibeli
DISC	DECIMAL		Persentase diskon barang

			dibeli
TOTAL	DECIMAL		Total harga barang dibeli
HARGA_BELI	DECIMAL		Harga beli barang
EXP_DATE	DATETIME		Tanggal Kadaluarsa barang

### 3.1.1.8 Rinc\_Menu

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_RINC_MENU	INT		Kode ID rincian menu, primary key
ID_BARANG	INT		Kode barang, foreign key
ID_MENU	INT		Kode menu, foreign key
QTY	DECIMAL		Jumlah barang pada menu.

### 3.1.1.9 Rinc\_Jual

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_RINC_JUAL	CHAR	12	Kode rincian penjualan, primary key.
ID_MENU	INT		Kode menu, foreign key.
NO_TRANS_JUAL	CHAR	10	Kode transaksi penjualan, primary key
QTY_JUAL	DECIMAL		Jumlah menu terjual
SUBTOTAL	DECIMAL		Subtotal harga menu terjual
DISC	DECIMAL		Persentase diskon dari harga menu terjual
TOTAL	DECIMAL		Total harga menu terjual
ID_KAT	INT		Kode kategori menu terjual, foreign key

### 3.1.1.10 Rinc\_Barang

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
------	------	---------	------------

ID_BARANG	INT		Kode barang, primary key, foreign key.
EXP_DATE	DATETIME		Tanggal kadaluarsa barang, primary key
QTY	DECIMAL		Jumlah barang

### 3.1.1.11 Mutasi Barang

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
NO_TRANS	CHAR	10	Kode mutasi barang, primary key.
ID_BARANG	int		Kode barang yang dimutasi, foreign key.
EXP_DATE	DATETIME		Tanggal kadaluarsa barang.
QTY	DECIMAL		Jumlah barang dimutasi.
TGL_MUTASI	DATETIME		Tanggal mutasi barang.
ID_PETUGAS	INT		Kode petugas, foreign key.

### 3.1.1.12 Kat Menu

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_KAT	INT		Kode mutasi kategori menu, primary key.
NAMA_KAT	VARCHAR	15	Nama kategori menu

### 3.1.1.13 Menu

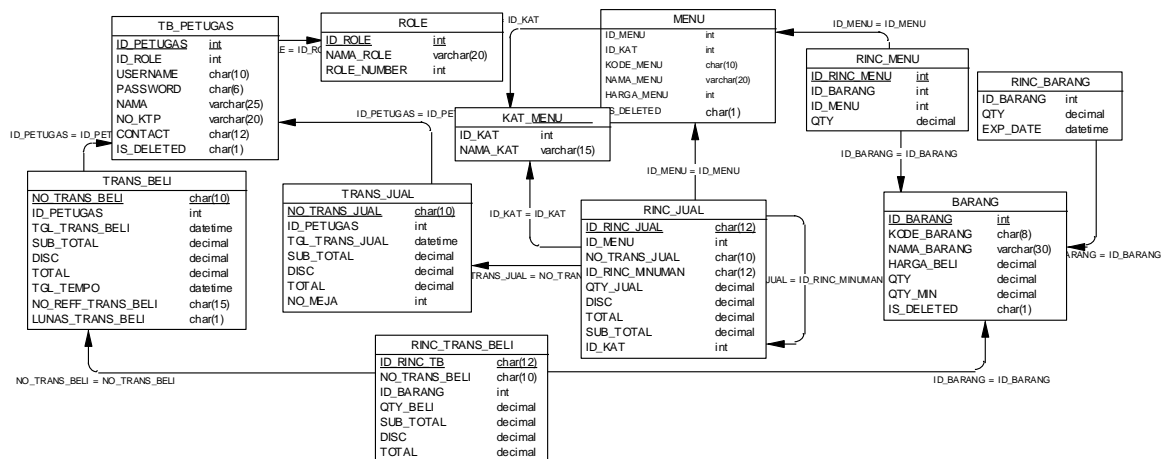
Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_MENU	INT		Kode identifikasi menu, primary key
ID_KAT	INT		Kode kategori, foreign key
KODE_MENU	CHAR	10	Kode menu

NAMA_MENU	VARCHAR	20	Nama menu
HARGA_MENU	int		Harga menu
IS_DELETED	CHAR	1	Status dihapus menu

### 3.1.1.14 Barang

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_BARANG	INT		Kode identifikasi barang, primary key
KODE_BARANG	VARCHAR	10	Kode barang
NAMA_BARANG	VARCHAR	30	Nama barang
HARGA_BELI	DECIMAL		Harga beli barang
QTY	DECIMAL		Jumlah barang
QTY_MIN	DECIMAL		Jumlah barang minimum
SATUAN	VARCHAR	10	Satuan barang
IS_DELETED	CHAR	1	Status dihapus barang

### 3.1.2 Physical Data Model



Gambar 3.1.1.14-1 Physical Data Model ORS

### 3.2 Perancangan Data ORS Server

### 3.3.1 Dekomposisi Data

#### 3.3.1.1 R\_T\_Outlet

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_RINC_TRANS	CHAR	15	Kode Rincian transaksi, primary key
ID_TRANS_JUAL	CHAR	13	Kode transaksi, foreign key
ID_MENU	Int		Kode menu, foreign key
ID_OUTLET	Int		Kode outlet, foreign key
ID_KAT	Int		Kode kategori, foreign keys
ID_RINC_RINC_TRANS	CHAR	15	Kode Rincian transaksi parent, foreign key
ID_RINC_RINC_JUAL	CHAR	12	Kode rincian penjualan outlet
ID_RINC_JUAL_OUTLET	CHAR	10	Kode transaksi penjualan outlet,
QTY_RINC_JUAL_OUTLET	DECIMAL		Jumlah menu terjual
SUB_TOT_RINC_JUAL_OUTLET	DECIMAL		Subtotal harga menu terjual
DISC_RINC_TRANS_OUTLET	DECIMAL		Persentase diskon dari harga menu terjual
TOTAL_RINC_TRANS_OUTLET	DECIMAL		Total harga menu terjual
ID_RINC_RINC_TRANS_OUTLET	INT		Kode kategori menu terjual pada outlet, foreign key
TGL_TRANS_OUTLET	DATETIME		Tanggal transaksi penjualan
TGL_IMPORT	DATETIME		Tanggal data di import ke

			server
TGL__EXPORT	DATE TIME		Tanggal data di export dari outlet

### 3.3.1.2 T\_Outlet

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_TRANS	CHAR		Kode transaksi, primary key
ID_OUTLET	CHAR		Kode
ID_TRANS_OUTLET	CHAR	10	Nomor transaksi penjualan outlet
TGL_ TRANS_OUTLET	DATE TIME		Tanggal transaksi penjualan.
SUB_TOTAL_TRANS_OUTLET	DECIMAL		Sub total transaksi penjualan
DISC_TRANS_OUTLET	DECIMAL		Persentase diskon transaksi penjualan
TOTAL_ TRANS_OUTLET	DECIMAL		Total transaksi penjualan
TGL_EXPORT	DATE TIME		Tanggal data di import ke server
TGL_IMPORT	DATE TIME		Tanggal data di export dari outlet

### 3.3.1.3 Setting

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
IMAP_SERVER	VARCHAR	50	Server IMAP
IMAP_PORT	INT		Port IMAP
IMAP_USERNAME	VARCHAR	50	Username IMAP
IMAP_PASSWORD	VARCHAR	50	Password IMAP
PATH_TEMP	VARCHAR	255	Lokasi penyimpanan sementara data hasil download
PATH_SAVETO	VARCHAR	255	Lokasi penyimpanan hasil download

### 3.3.1.4 Menu

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_MENU	INT		Kode identifikasi menu, primary key
ID_KAT	INT		Kode kategori, foreign key
KODE_MENU	CHAR	10	Kode menu
NAMA_MENU	VARCHAR	20	Nama menu
HARGA_MENU	int		Harga menu
IS_DELETED	CHAR	1	Status dihapus menu

### 3.3.1.5 Barang

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_BARANG	INT		Kode identifikasi barang, primary key
KODE_BARANG	VARCHAR	10	Kode barang
NAMA_BARANG	VARCHAR	30	Nama barang
HARGA_BELI	DECIMAL		Harga beli barang
QTY	DECIMAL		Jumlah barang
QTY_MIN	DECIMAL		Jumlah barang minimum
SATUAN	VARCHAR	10	Satuan barang
IS_DELETED	CHAR	1	Status dihapus barang

### 3.3.1.6 Petugas

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_PETUGAS	INT		Kode petugas, primary key.
ID_ROLE	INT		Kode role, foreign key.
USERNAME	VARCHAR	10	Username petugas.
PASSWORD	VARCHAR	15	Password petugas
NAMA	VARCHAR	25	Nama petugas
NO_KTP	VARCHAR	20	Nomor identitas petugas

CONTACT	VARCHAR	20	Kontak petugas.
IS_DELETED	CHAR	1	Status dihapus Petugas

### 3.3.1.7 Role

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_ROLE	INT		Kode Role, Primary key.
NAMA_ROLE	VARCHAR	20	Nama Role.

### 3.3.1.8 Franchisee

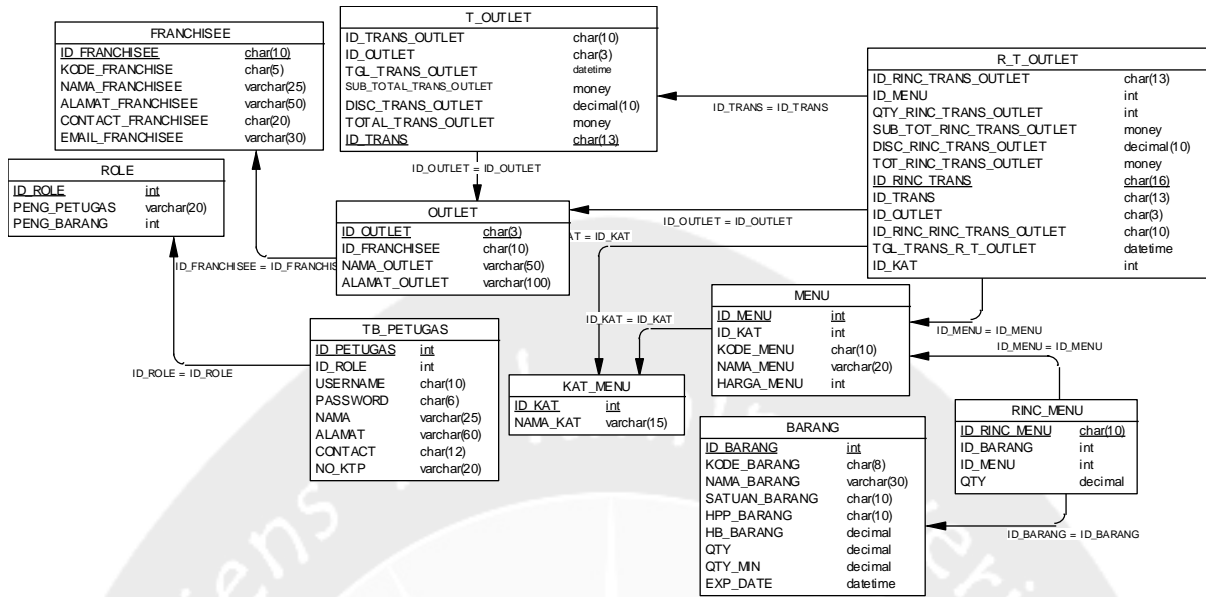
Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_FRANCHISEE	INT		Kode Franchisee, primary key
KODE_FRANCHISEE	VARCHAR		Kode Franchisee
NAMA_FRANCHISEE	VARCHAR	25	Nama Franchisee
ALAMAT_FRANCHISEE	VARCHAR	50	Alamat Franchisee
CONTACT_FRAANCHISE	VARCHAR	25	Kontak franchisee
EMAIL_FRANCHISE	VARCHAR	30	Email Franchisee
NO_ID	VARCHAR	30	No identitas Franchisee
IS_DELETED	CHAR	1	Status franchisee dihapus

### 3.3.1.9 Outlet

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_OUTLET	CHAR	3	Kode Outlet, Primary key
ID_FRANCHISEE	INT		Kode Franchisee, foreign key
NAMA_OUTLET	VARCHAR	25	Nama outlet
ALAMAT_OUTLET	VARCHAR	50	Alamat outlet
EMAIL_OUTLET	VARCHAR	30	Email outlet
CONTACT_OUTLET	VARCHAR	25	Kontak outlet
IS_DELETED	CHAR	1	Status outlet dihapus



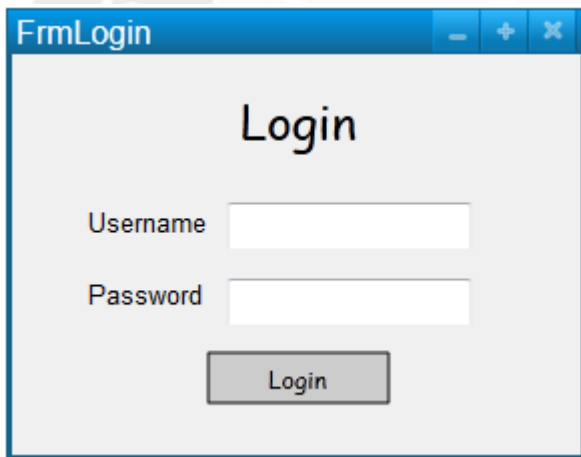
### 3.3.2 Physical Data Model



## 4 Perancangan Antarmuka

### 4.1 OMD Client

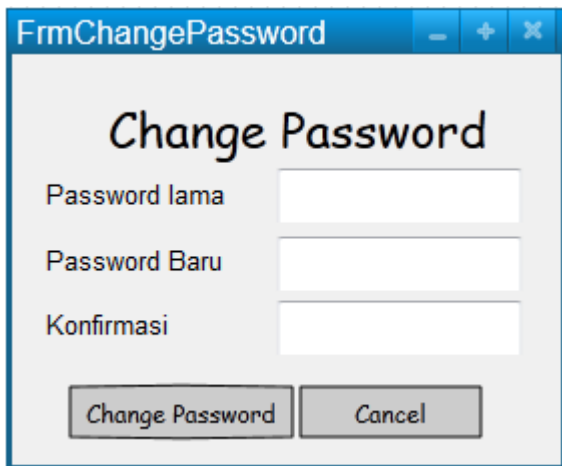
#### 4.1.1 Login



Gambar 3.3.1.9-1 Rancangan Antarmuka Login

Rancangan antarmuka ini digunakan semua pengguna untuk melakukan login ke dalam Laundry Service System (ORS) Untuk mendapat akses ke dalam sistem, user harus memasukkan ID Petugas dan password pada textbox yang telah disediakan, kemudian menekan tombol Login, maka user akan dibawa ke dalam form parent sesuai dengan role-nya masing-masing.

#### 4.1.2 Change Password

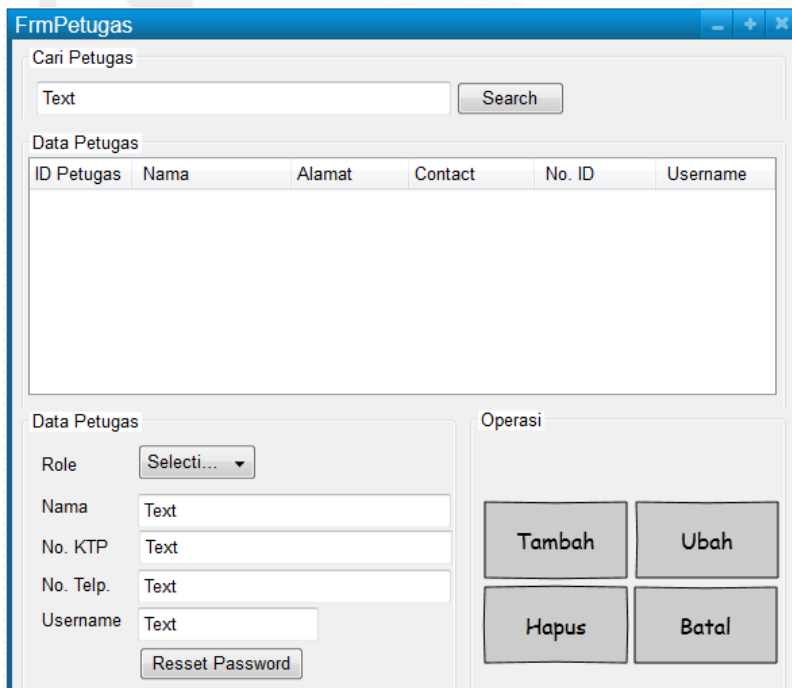


Gambar 3.3.1.9-1 Rancangan Antarmuka Ubah Passowwrdr

Rancangan antarmuka ini digunakan semua pengguna untuk melakukan penggantian password dari user. User akan di minta memasukkan id petugas, password lama, password baru dan konfirmasi password baru kedalam textbox yang digunakan , kemudian menekan tombol simpan, maka password yang lama akan tergantikan dengan password yang baru, dan system akan memunculkan message box bahwa password sudah di ubah.

#### 4.1.3 Pengelolaan Data

##### 4.1.3.1 Pengelolaan Data Petugas



Gambar 4.1.3.1-1 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Petugas

Rancangan antar muka ini dipergunakan administrator untuk mengelola data petugas. Antar muka ini dapat digunakan untuk

menambah, mencari, menampilkan, mengedit, menghapus dan mereset password petugas. Keadaan pada saat di panggil adalah group box enter text disable atau tidak bisa di akses, operasi ubah, delete, cancel juga jadi disable/tidak bisa di klik, dan pada table petugas menampilkan semua data petugas yang terdaftar.

#### **4.1.3.1.1 Tambah Petugas**

Untuk menambah data petugas, dilakukan dengan mengklik tombol tambah, kemudian group box enter text akan menjadi enable, Tombol tambah berubah menjadi tombol simpan, lalu admin mengisikan nama petugas, dan memilih role petugas, setelah itu ID petugas akan otomatis muncul, kemudian petugas admin menekan tombol Simpan untuk menyimpan data petugas. Sebagai balasannya system akan menampilkan message box bahwa data petugas sudah berhasil di simpan.

#### **4.1.3.1.2 Edit Petugas**

Untuk mengedit data petugas, dilakukan dengan mengklik data petugas yang akan di ubah pada table, kemudian pada groupbox enter text maka akan muncul data yang bersesuaian dengan data petugas yang ingin di edit tetapi masih dalam staste disable, kemudian tombol ubah, hapus , dan cancel menjadi enable, tetapi tombol tambah jadi disable. Kemudian untuk mengenable enter text group box, admin harus mengklik tombol ubah, lalu tombol ubah akan berubah jadi tombol simpan kemudian ubah data yang di inginkan dalam hal ini data yang bisa di edit hanya nama petugas, role petugas dan ada tombol untuk mereset password. Setelah merubah data yang di inginkan, maka pilih tombol simpan untuk menyimpan perubahan yang dilakukan. Kemudian akan muncul message box bahwa data petugas berhasil diedit.

#### **4.1.3.1.3 Reset Password petugas**

Untuk mencari data petugas, dilakukan dengan mengklik data petugas yang akan di ubah pada table, kemudian pada groupbox enter text maka akan muncul data yang bersesuaian dengan data petugas yang ingin di edit tetapi masih dalam staste disable, kemudian tombol ubah, hapus , dan cancel menjadi enable, tetapi tombol tambah jadi disable. Kemudian untuk mengenable enter text group box, admin harus mengklik tombol ubah, lalu tombol ubah akan berubah jadi tombol simpan. Kemudian untuk mereset password, pilih tombol reset password yang akan muncul setelah data petugas dipilih . kemudian akan muncul message box bahwa password sudah di reset. Kemudian

pilih simpan. Kemudian akan muncul message box bahwa data petugas berhasil diedit.

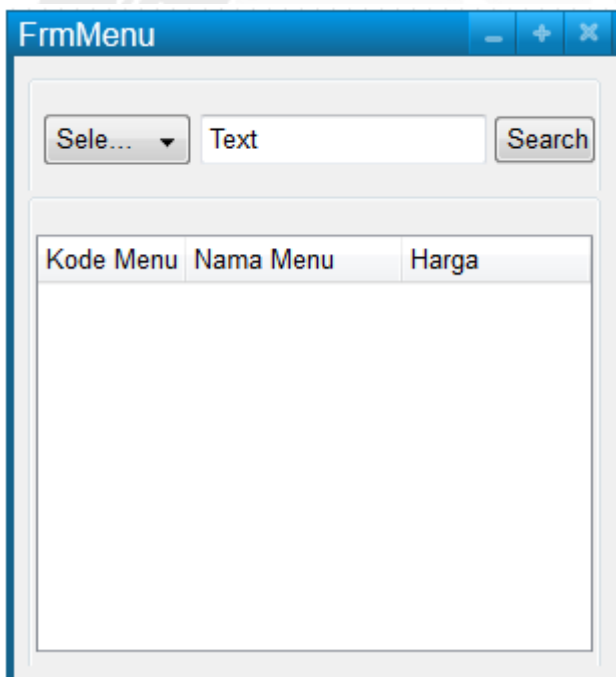
#### 4.1.3.1.4 Cari Data Petugas

Untuk mencari data petugas, dilakukan dengan memasukkan keyword untuk di cari, ID / nama / role. Kemudian pilih cari. Lalu data yang di cari akan di tampilkan di table petugas.

#### 4.1.3.1.5 Hapus Petugas

Untuk menghapus petugas, dilakukan dengan mengklik data petugas yang akan dihapus, kemudian data yang akan di hapus akan di tampilkan di grup box Enter text, kemudian tombol ubah, hapus, dan cancel akan enable, dan tombol tambah akan disable. Untuk menghapus admin memilih tombol hapus. Kemudian muncul pertanyaan pada message box apakah ingin menghapus data user, jika ingin menghapus, pilih ya . kemudian akan muncul message box bahwa petugas sudah di hapus.

#### 4.1.3.2 Pengelolaan Data Menu



Rancangan antar muka ini dipergunakan administrator/Operator untuk mengelola data Menu. Antar muka ini dapat digunakan untuk menampilkan dan mencari Menu. Keadaan pada saat di panggil adalah pada combo box menunjuk pada ALL dan tabel menampilkan semua data menu yang ada.

#### 4.1.3.2.1 Cari Data Menu

Untuk mencari data menu, kita memasukkan nama menu /kode menu yang akan dicari kemudian klik search. Lalu data menu akan ditampilkan pada tabel.

#### 4.1.3.3 Pengelolaan Data Barang

The screenshot shows a Windows-style application window titled "FrmBarang". It is divided into three main sections:

- Cari Barang:** A search section with a text input field containing the word "Text" and a "Search" button to its right.
- IBarang:** A table section with a header row containing "Kode Barang", "Nama Barang", "QtyMin", "Qty", and "Qty Exp". The table body is currently empty.
- Detail Barang:** A section for editing item details. It includes a small table with columns "ExpDate" and "Qty". To the right are three text input fields labeled "Kode Barang", "Nama Barang", and "Qty Min". Below these fields are "Simpan" and "Cancel" buttons.

Rancangan antar muka ini dipergunakan administrator untuk mengelola data barang. Antar muka ini dapat digunakan untuk menampilkan, mencari barang, dan merubah qty min barang. Keadaan pada saat di panggil adalah pada group box akan disable, kemudian tabel pada group box barang akan menampilkan semua data barang yang ada. Untuk melihat rincian barang administrator tinggal mengklik data barang pada group box Barang, kemudian tabel pada detail barang akan menampilkan rincian barang tersebut.

##### 4.1.3.3.1 Merubah Qty min Barang

Untuk merubah qty min barang, klik pada barang yang ingin di ubah qty min, kemudian diubah pada Text box sebelah Qty Min. Setelah di ubah klik simpan

#### 4.1.3.4 Pengelolaan Data Setting

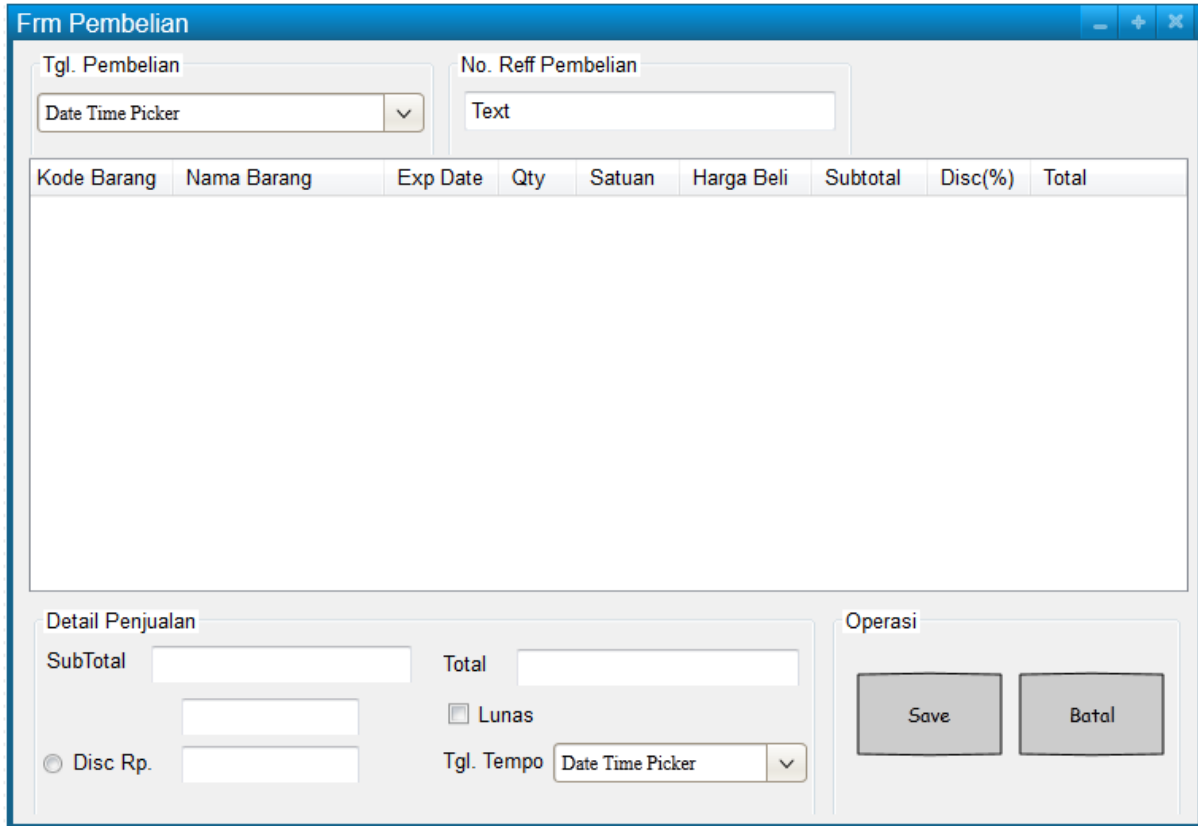
The image displays three sequential screenshots of a software window titled 'FrmSetting'. Each window has three tabs: 'Outlet', 'Email', and 'SMTP'. The first screenshot shows the 'Outlet' tab with four text input fields labeled 'Asal', 'Tujuan', 'Subject', and 'Last Sync'. The second screenshot shows the 'Email' tab with four text input fields labeled 'Server', 'Port', 'Username', and 'Password'. The third screenshot shows the 'SMTP' tab with four text input fields labeled 'ID', 'Nama', 'Alamat', and 'Telp'. Each window also features 'Save' and 'Cancel' buttons at the bottom.

Rancangan antar muka ini digunakan administrator dan operator untuk menampilkan data pengaturan Email. Administrator bisa melakukan perubahan dengan memilih atribut

yang ingin diubah kemudian tekan save untuk menyimpan atau cancel untuk membatalkan perubahan.

#### 4.1.4 Pengelolaan Transaksi

##### 4.1.4.1 Transaksi Pembelian



Kode Barang	Nama Barang	Exp Date	Qty	Satuan	Harga Beli	Subtotal	Disc(%)	Total
-------------	-------------	----------	-----	--------	------------	----------	---------	-------

Rancangan antar muka ini digunakan operator untuk melakukan transaksi pembelian. Untuk melakukan transaksi pembelian, pengguna harus memasukkan atribut yang diminta. Pertama yang dimasukkan adalah tanggal pembelian, nomer nota pembelian dari supplier. Kemudian petugas harus memasukkan kode barang, exp date, qty, diskon(opsional) barang yang dibeli. Setelah memasukkan data barang, subTotal dan Total akan secara otomatis terisi, jika ingin menambahkan diskon, masukan jenis diskon yang di inginkan, berupa persentase atau berupa rupiah diskon. Untuk pembelian yang lunas pada saat itu juga, maka centang pilihan lunas, sedangkan untuk yang belum lunas, jangan centang pilihan lunas, kemudian masukan tanggal jatuh tempo nota pembelian itu. Setelah selesai input pembelian, tekan tombol save untuk menyimpan transaksi.

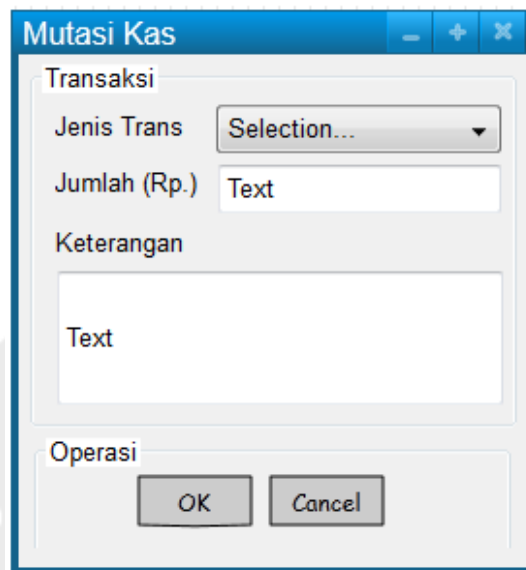
#### 4.1.4.2 Transaksi Penjualan

The screenshot shows the 'FrmPOS' application window. It features a main table for items with columns: Kode Menu, Nama Menu, Qty, SubTotal, Disc(%), and Total. To the right, there are input fields for 'Customer No. Meja' and 'Customer'. Below these is a 'Search Menu' section with a 'Kat' dropdown menu, a search input field, and a 'Search' button. At the bottom right, there is a smaller table with columns: Kode, Nama Menu, and Harga. At the bottom left, there is a 'Pembayaran' section with 'Subtotal (Rp.)', two radio buttons for 'Disc (%)' and 'Disc (Rp.)' with corresponding input fields, and a 'Total (Rp.)' field. At the bottom center, there are 'Cancel' and 'Payment' buttons.

Rancangan antar muka ini digunakan operator untuk melakukan transaksi penjualan. Untuk melakukan transaksi penjualan, pengguna harus memasukkan atribut yang diminta. Pertama yang dimasukkan adalah nama dan nomor meja customer. Kemudian petugas harus memasukkan menu pilihan customer. Setelah itu akan muncul jendela topping untuk minuman tersebut. Langkah tersebut dilakukan untuk semua pesanan customer. Setelah semua pesanan masuk, kemudian masukan diskon jika ada, bisa berbentuk persentase atau berbentuk rupiah. Langkah terakhir adalah payment. Setelah tombol payment ditekan maka akan menyimpan transaksi.

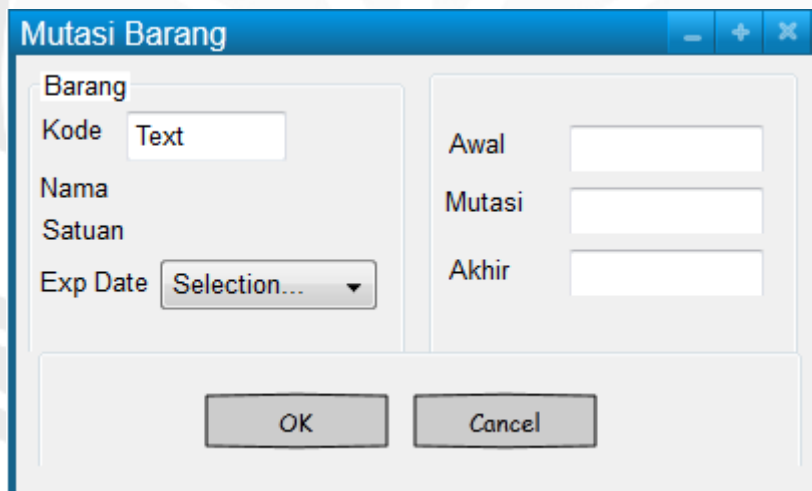


#### 4.1.4.3 Transaksi Mutasi Kas



Rancangan antar muka ini digunakan operator untuk mencatat transaksi mutasi kas. Petugas akan memilih jenis transaksi, kas masuk atau kas keluar, kemudian masukan jumlah dan keterangan transaksi. Setelah itu pilih OK untuk simpan transaksi, atau cancel untuk membatalkan transaksi.

#### 4.1.4.4 Transaksi Mutasi Barang



Rancangan antar muka ini digunakan operator untuk mencatat transaksi mutasi barang. Petugas akan memasukkan kode barang, kemudian exp date barang yang di inginkan. Setelah itu sistem akan menampilkan qty barang yang ditampilkan pada qty awal. Petugas memasukkan jumlah mutas barang, sistem akan menampilkan qty akhir setelah mutasi. Setelah itu pilih OK untuk simpan transaksi, atau cancel untuk membatalkan transaksi.

#### 4.1.5 Laporan

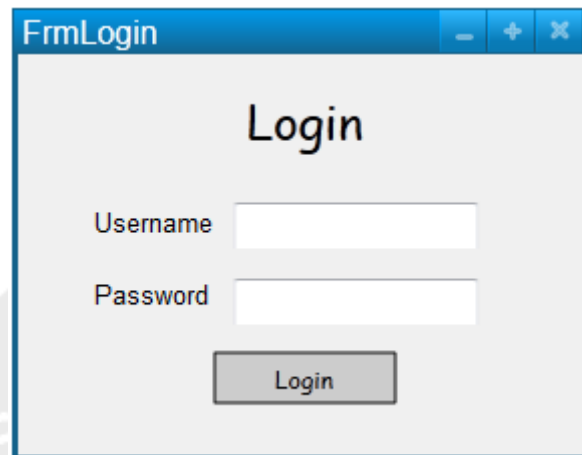
The screenshot shows a software window titled "FrmLaporan". At the top, there is a search section labeled "Cari Laporan" containing three "Combo Box" dropdown menus and a "Search" button. Below this is a "Filter" section with a text input field containing the word "Text" and another "Search" button. At the bottom left, there are two buttons: "Table" and "Print Preview". The main area of the window is a large, empty rectangular frame, likely intended for displaying a report or table.

Gambar 4.1.4.4-1 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Laporan

Rancangan antar muka ini digunakan oleh manager untuk menampilkan laporan yang siap untuk di cetak. Manager memasukkan tahun yang akan dicari dan memilih jenis laporan yang ingin di tampilkan kemudian pilih cari untuk mencari laporan. Kemudian akan ditampilkan print preview dari laporan.

## 4.2 OMD Server

### 4.2.1 Login

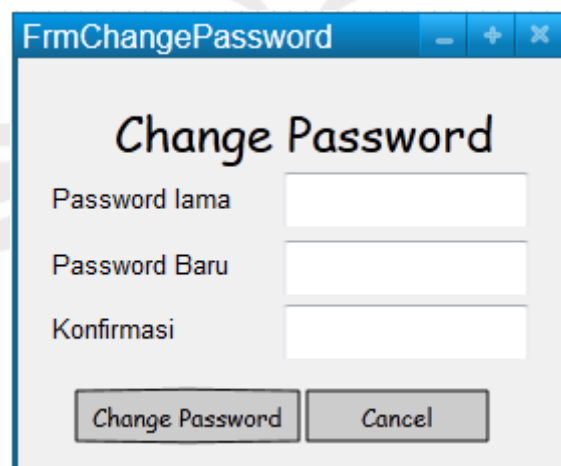


The image shows a Windows-style window titled "FrmLogin". Inside the window, the word "Login" is centered at the top. Below it, there are two text input fields: "Username" and "Password". At the bottom center of the window is a button labeled "Login".

Gambar 4.1.4.4-1 Rancangan Antarmuka Login

Rancangan antarmuka ini digunakan semua pengguna untuk melakukan login ke dalam Laundry Service Syetem (ORS) Untuk mendapat akses ke dalam sistem, user harus memasukkan ID Petugas dan password pada textbox yang telah disediakan, kemudian menekan tombol Login, maka user akan dibawa ke dalam form parent sesuai dengan role-nya masing-masing.

### 4.2.2 Change Password



The image shows a Windows-style window titled "FrmChangePassword". Inside the window, the text "Change Password" is centered at the top. Below it, there are three text input fields: "Password lama", "Password Baru", and "Konfirmasi". At the bottom of the window, there are two buttons: "Change Password" and "Cancel".

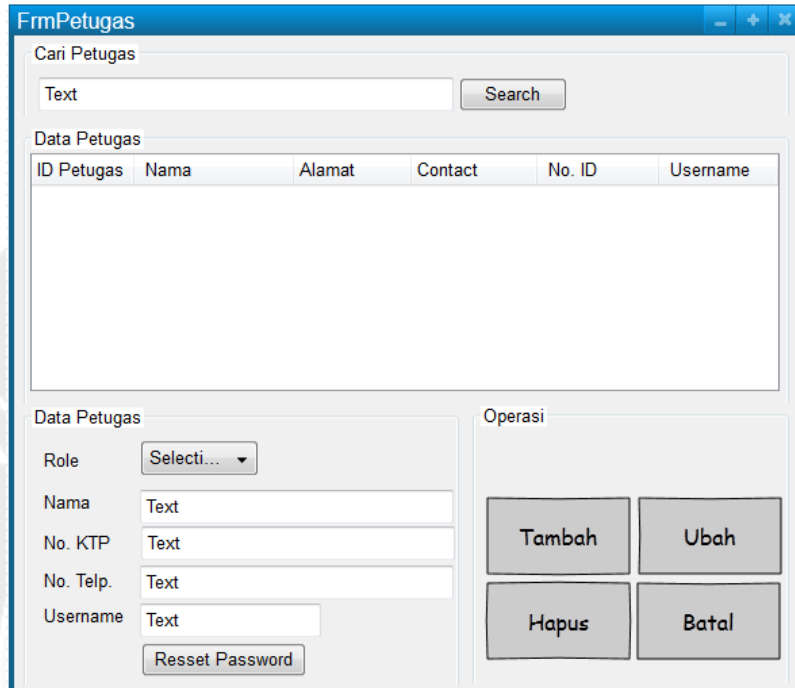
Gambar 4.1.4.4-1 Rancangan Antarmuka Ubah Passwowrwd

Rancangan antarmuka ini digunakan semua pengguna untuk melakukan penggantian password dari user. User akan di minta memasukkan id petugas, password lama, password baru dan konfirmasi password baru kedalam textbox yang digunakan , kemudian menekan tombol simpan, maka password yang lama akan

tergantikan dengan password yang baru, dan system akan memunculkan message box bahwa password sudah di ubah.

### 4.2.3 Pengelolaan Data

#### 4.2.3.1 Pengelolaan Data Petugas



Gambar 4.2.3.1-1 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Petugas

Rancangan antar muka ini dipergunakan administrator untuk mengelola data petugas. Antar muka ini dapat digunakan untuk menambah, mencari, menampilkan, mengedit, menghapus dan mereset password petugas. Keadaan pada saat di panggil adalah group box enter text disable atau tidak bisa di akses, operasi ubah, delete, cancel juga jadi disable/tidak bisa di klik, dan pada table petugas menampilkan semua data petugas yang terdaftar.

##### 4.2.3.1.1 Tambah Petugas

Untuk menambah data petugas, dilakukan dengan mengklik tombol tambah, kemudian group box enter text akan menjadi enable, Tombol tambah berubah menjadi tombol simpan, lalu admin mengisikan nama petugas, dan memilih role petugas, setelah itu ID petugas akan otomatis muncul, kemudian petugas admin menekan tombol Simpan untuk menyimpan data petugas. Sebagai balasannya system akan menampilkan message box bahwa data petugas sudah berhasil di simpan.

##### 4.2.3.1.2 Edit Petugas

Untuk mengedit data petugas, dilakukan dengan mengklik data petugas yang akan di ubah pada table, kemudian pada groupbox enter text maka akan muncul data yang bersesuaian dengan data petugas yang ingin di edit tetapi masih dalam staste disable, kemudian tombol ubah, hapus , dan cancel menjadi enable, tetapi tombol tambah jadi disable. Kemudian untuk mengenable enter text group box, admin harus mengklik tombol ubah, lalu tombol ubah akan berubah jadi tombol simpan kemudian ubah data yang di inginkan dalam hal ini data yang bisa di edit hanya nama petugas, role petugas dan ada tombol untuk mereset password. Setelah merubah data yang di inginkan, maka pilih tombol simpan untuk menyimpan perubahan yang dilakukan. Kemudian akan muncul message box bahwa data petugas berhasil diedit.

#### **4.2.3.1.3 Reset Password petugas**

Untuk mencari data petugas, dilakukan dengan mengklik data petugas yang akan di ubah pada table, kemudian pada groupbox enter text maka akan muncul data yang bersesuaian dengan data petugas yang ingin di edit tetapi masih dalam staste disable, kemudian tombol ubah, hapus , dan cancel menjadi enable, tetapi tombol tambah jadi disable. Kemudian untuk mengenable enter text group box, admin harus mengklik tombol ubah, lalu tombol ubah akan berubah jadi tombol simpan. Kemudian untuk mereset password, pilih tombol reset password yang akan muncul setelah data petugas dipilih . kemudian akan muncul message box bahwa password sudah di reset. Kemudian pilih simpan. Kemudian akan muncul message box bahwa data petugas berhasil diedit.

#### **4.2.3.1.4 Cari Data Petugas**

Untuk mencari data petugas, dilakukan dengan masukan keyword untuk di cari, ID / nama / role. Kemudian pilih cari. Lalu data yang di cari akan di tampilkan di table petugas.

#### **4.2.3.1.5 Hapus Petugas**

Untuk menghapus petugas, dilakukan dengan mengklik data petugas yang akan dihapus, kemudian data yang akan di hapus akan di tampilkan di grup box Enter text, kemudian tombol ubah, hapus, dan cancel akan enable, dan tombol tambah akan disable. Untuk menghapus admin memilih tombol hapus. Kemudian muncul pertanyaan pada message box apakah ingin menghapus data user, jika ingin menghapus, pilih ya . kemudian akan muncul message box bahwa petugas sudah di hapus.

#### 4.2.3.2 Pengelolaan Data Franchisee

The screenshot shows a software interface for managing franchisee data. It includes a search bar at the top, a data table with columns for code, name, address, contact, email, and ID number. Below the table are input fields for adding or editing records, and a set of operation buttons (Add, Delete, Edit, Cancel).

Rancangan antar muka ini dipergunakan administrator untuk mengelola data franchisee. Antar muka ini dapat digunakan untuk menambah, mencari, menampilkan, mengedit, dan menghapus data franchisee. Keadaan pada saat di panggil adalah group box enter text disable atau tidak bisa di akses, operasi ubah, hapus, cancel juga jadi disable/tidak bisa di klik, dan pada table franchisee menampilkan semua data franchisee yang terdaftar.

##### 4.2.3.2.1 Tambah Franchisee

Untuk menambah data franchisee, dilakukan dengan mengklik tombol tambah, kemudian group box enter text akan menjadi enable, Tombol tambah berubah menjadi tombol simpan, lalu admin mengisikan atribut-atribut yang diperlukan, kemudian petugas menekan tombol Simpan untuk menyimpan data petugas. Sebagai balasannya system akan menampilkan message box bahwa data franchisee sudah berhasil di simpan.

##### 4.2.3.2.2 Edit Franchisee

Untuk mengedit data franchisee, dilakukan dengan mengklik data franchisee yang akan di ubah pada table,

kemudian pada groupbox enter text maka akan muncul data yang bersesuaian dengan data petugas yang ingin di edit tetapi masih dalam staste disable, kemudian tombol ubah, hapus , dan cancel menjadi enable, tetapi tombol tambah jadi disable. Kemudian untuk mengenable enter text group box, admin harus mengklik tombol ubah, lalu tombol ubah akan berubah jadi tombol simpan kemudian ubah data yang di inginkan dalam hal ini data yang bisa di edit hanya atribut yang ada pada textbox. Setelah merubah data yang di inginkan, maka pilih tombol simpan untuk menyimpan perubahan yang dilakukan. Kemudian akan muncul message box bahwa data franchisee berhasil diedit.

#### **4.2.3.2.3 Cari Data Franchisee**

Untuk mencari data petugas, dilakukan dengan masukan keyword untuk di cari, nama / alamat. Kemudian pilih cari. Lalu data yang di cari akan di tampilkan di table franchisee.

#### **4.2.3.2.4 Hapus Franchisee**

Untuk menghapus franchisee, dilakukan dengan mengklik data franchisee yang akan dihapus, kemudian data yang akan di hapus akan di tampilkan di grup box Enter text, kemudian tombol ubah, hapus, dan cancel akan enable, dan tombol tambah akan disable. Untuk menghapus admin memilih tombol hapus. Kemudian muncul pertanyaan pada message box apakah ingin menghapus data franchisee, jika ingin menghapus, pilih ya . kemudian akan muncul message box bahwa franchisee sudah di hapus.

### 4.2.3.3 Pengelolaan Data Outlet

The screenshot shows a software interface for managing outlet data. At the top, there is a search bar labeled 'Cari' with a 'Search' button. Below this is a table titled 'Franchisee' with columns for ID, NAMA, ALAMAT, EMAIL, CONTACT, and FRANCHISEE. The table is currently empty. At the bottom, there are two panels: 'Data Franchisee' and 'Operasi'. The 'Data Franchisee' panel contains input fields for 'ID Outlet', 'Nama', 'Email', 'Franchisee', 'Contact', and 'Alamat', along with a dropdown menu. The 'Operasi' panel contains four buttons: 'Tambah', 'Hapus', 'Ubah', and 'Cancel'.

Rancangan antar muka ini dipergunakan administrator untuk mengelola data outlet. Antar muka ini dapat digunakan untuk menambah, mencari, menampilkan, mengedit, dan menghapus data outlet. Keadaan pada saat di panggil adalah group box enter text disable atau tidak bisa di akses, operasi ubah, hapus, cancel juga jadi disable/tidak bisa di klik, dan pada table franchisee menampilkan semua data franchisee yang terdaftar.

#### 4.2.3.3.1 Tambah Outlet

Untuk menambah data outlet, dilakukan dengan mengklik tombol tambah, kemudian group box enter text akan menjadi enable, Tombol tambah berubah menjadi tombol simpan, lalu admin mengisikan atribut-atribut yang diperlukan, kemudian petugas menekan tombol Simpan untuk menyimpan data petugas. Sebagai balasannya system akan menampilkan message box bahwa data outlet sudah berhasil di simpan.

#### 4.2.3.3.2 Edit Outlet

Untuk mengedit data outlet, dilakukan dengan mengklik data outlet yang akan di ubah pada table, kemudian pada groupbox enter text maka akan muncul data yang bersesuaian dengan data petugas yang ingin di edit



tetapi masih dalam staste disable, kemudian tombol ubah, hapus , dan cancel menjadi enable, tetapi tombol tambah jadi disable. Kemudian untuk mengenable enter text group box, admin harus mengklik tombol ubah, lalu tombol ubah akan berubah jadi tombol simpan kemudian ubah data yang di inginkan dalam hal ini data yang bisa di edit hanya atribut yang ada pada textbox. Setelah merubah data yang di inginkan, maka pilih tombol simpan untuk menyimpan perubahan yang dilakukan. Kemudian akan muncul message box bahwa data outlet berhasil diedit.

#### **4.2.3.3.3 Cari Data Outlet**

Untuk mencari data outlet, dilakukan dengan memasukan keyword untuk di cari, nama / alamat. Kemudian pilih cari. Lalu data yang di cari akan di tampilkan di table outlet.

#### **4.2.3.3.4 Hapus Outlet**

Untuk menghapus outlet, dilakukan dengan mengklik data outlet yang akan dihapus, kemudian data yang akan di hapus akan di tampilkan di grup box Enter text, kemudian tombol ubah, hapus, dan cancel akan enable, dan tombol tambah akan disable. Untuk menghapus admin memilih tombol hapus. Kemudian muncul pertanyaan pada message box apakah ingin menghapus data outlet, jika ingin menghapus, pilih ya . kemudian akan muncul message box bahwa outlet sudah di hapus.

#### 4.2.4 Laporan

##### 4.2.4.1 Pengelolaan Laporan Penjualan Outlet

The screenshot shows a software window titled "FrmLaporanPenjualan". It features a search interface on the left and a report viewer on the right. The search section includes two date pickers for "Start Date" and "End Date", a "Client" selection area with an "All" checkbox and a table with columns "ID", "NamaClient", and "Alamat", and a "Search" button. The right side is a "Crystal Report Viewer" area.

Rancangan antar muka ini dipergunakan administrator/manager untuk melihat laporan penjualan client pada rentang waktu tertentu. Pengguna bisa memilih laporan dari client mana yang akan ditampilkan, bisa semua atau sebagian. Setelah memasukan rentang waktu dan memilih client maka pengguna mengklik search, maka akan ditampilkan laporan pada crystal report viewer.

#### 4.2.4.2 Pengelolaan Laporan Penjualan Menu Outlet

The image displays two screenshots of the 'FrmLaporanPenjualanMenu' application interface. Both screenshots show a form with the following elements:

- Start Date:** A date-time picker control.
- End Date:** A date-time picker control.
- Client:** A tabbed interface with two tabs: 'Client' and 'Menu'.
  - Client Tab (Top Screenshot):** Contains a checkbox for 'All' and a table with columns: ID, NamaClient, and Alamat.
  - Menu Tab (Bottom Screenshot):** Contains a checkbox for 'All' and a table with columns: ID and NamaMenu.
- Search:** A button located below the table.
- Crystal Report Viewer:** A large area on the right side of the form, currently displaying 'Crystal Report Viewer'.

Rancangan antar muka ini dipergunakan administrator/manager untuk melihat laporan penjualan client pada rentang waktu tertentu. Pengguna bisa memilih laporan dari client mana dan menu apa yang akan ditampilkan, bisa semua atau sebagian. Setelah memasukan rentang waktu dan memilih client maka pengguna mengklik search, maka akan ditampilkan laporan pada crystal report viewer.