

APLIKASI PENJUALAN POSHBOY

PROYEK AKHIR 1

Oleh :

SUMARTI (3311211036)

AGNES NOVRIYANTI S (3311211046)

ROIS OKTO SELTIKA (3311211057)



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BATAM
BATAM
2013**

Daftar Isi

Daftar Isi	2
BAB I PENDAHULUAN.....	4
I.1 Latar Belakang.....	4
I.2 Rumusan Masalah.....	4
I.3 Batasan Masalah	4
I.4 Tujuan	4
I.5 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
II.1 Pengertian POS (Point of Sales).....	6
II.2 Pengenalan Aplikasi Java.....	7
II. 3 Pengenalan Aplikasi NetBeans	8
II. 4 Database	8
II.5 MySQL.....	8
II.6 Pengenalan Aplikasi UML.....	11
BAB III ANALISIS & PERANCANGAN.....	13
III.1 Deskripsi Umum Sistem	13
III.2 Use Case Diagram.....	13
III.3 Sequence Diagram	16
___ III.3.1 Sequence Diagram Log In password	16
___ III.3.2 Sequence Diagram Mengelola Transaksi.....	16
___ III.3.3 Sequence Diagram Melakukan Transaksi.....	17
___ III.3.4 Sequence Diagram Mengelola stock barang.....	17
___ III.4 Class Diagram.....	18
BAB IV PEMBAHASAN.....	20
IV.1 Bab 1	Error! Bookmark not defined.
IV.2 Sub Bab 2.....	Error! Bookmark not defined.

Daftar gambar

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Ilmu pengetahuan teknologi selalu berkembang dan mengalami kemajuan. Sesuai dengan perkembangan zaman dunia bisnis khususnya penjualan pun mengalami perkembangan. Dalam dunia perdagangan pencatatan data - data transaksi sangat penting. Karena dengan data - data tersebut pedagang bisa mengetahui keuntungan ataupun kerugian dari transaksi yang dilakukan.

Masyarakat khususnya pedagang di negara berkembang seperti di Indonesia kebanyakan masih menggunakan sistem manual untuk mencatat transaksi penjualan. Padahal sistem pencatatan transaksi manual banyak mempunyai beberapa kelemahan salah satunya membutuhkan waktu yang lama, terutama bagi yang transaksi hariannya banyak, mudah terjadi kesalahan. Sehingga dapat juga membuat pengecekan stok barang menjadi tidak akurat.

Poshboy merupakan sebuah usaha waralaba yang bergerak di bidang fashion dan accessories pakaian. Waralaba Poshboy sudah tersebar di seluruh dunia. Di Indonesia sudah ada 42 gerai yang tersebar di seluruh pelosok nusantara. Salah satunya cabangnya waralaba Poshboy di kota Batam yang berada di Nagoya Hill Mall. Pengolahan data di Poshboy cabang Nagoya Hill Batam masih menggunakan sistem manual sehingga sering terjadi masalah.

I.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana mempermudah transaksi penjualan dan mengurangi kesalahan?
2. Bagaimana cara mempermudah pengecekan stok barang?
3. Bagaimana cara mendapatkan data transaksi secara harian, mingguan dan bulanan?

I.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada aplikasi ini adalah:

1. Aplikasi ini bersifat offline.
2. Aplikasi ini hanya berjalan pada *operating system windows*.
3. Aplikasi ini belum dapat menggunakan *barcode scanner*.

I.4 Tujuan

Tujuan dari aplikasi ini adalah:

1. Mempermudah transaksi penjualan dan mengurangi kesalahan.
2. Mempermudah pengecekan stok barang.

3. Mendapatkan laporan data transaksi harian, mingguan dan bulanan.

I.5 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika laporan ini adalah sebagai berikut:

1. **BAB I PENDAHULUAN**,dibahas tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, batasan Masalah, Tujuan dan Sistematika Penulisan.
2. **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**
Pada Bab ini dibahas tentang deskripsi perangkat lunak, seperti POS, Java, Netbeans, Database, MySql, dan juga UML.
3. **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**
Pada Bab Analisi perancangan ini berisi tentang software yang terlibat dalam pembuatan rancangan aplikasi serta tentang aplikasi yang akan dibuat, yaitu seperti Use case, Sequence dan Class Diagram.
4. **BAB IV PEMBAHASAN**
Pada Bab Pembahasan berisi tentang Implementasi dan pengujian
5. **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**
Pada Bab kesimpulan dan saran ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang didapat dari hasil laporan dan aplikasi yang dibuat.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

II.1 Pengertian POS (Point of Sales)

Point Of Sale atau disingkat POS dapat diterjemahkan bebas menjadi sistem kasir, yaitu aktivitas yang ber-orientasi pada penjualan yang terjadi pada bidang usaha retail (Wikipedia, 2013). POS ini menjadi sangat penting karena POS merupakan terminal tempat uang diterima dari pelanggan ke toko retail. Bagi pemilik usaha, uang masuk adalah indikator yang paling mudah untuk mengukur pendapatan atau omset.

POS juga menjadi penting karena seiring dengan berkembangnya usaha, sistem kasir akan dijalankan bukan oleh pemilik, namun oleh karyawan. Karena itu pemilik wajib tahu apa yang dikerjakan oleh kasir, dan berapa uang yang didapatkan secara tepat.

Pengusaha retail lama mungkin telah terbiasa dengan mesin kasir elektronik atau disebut *Cash Register*. *Cash Register* adalah sistem kasir sederhana yang bisa mengetahui *omset* hari ini. Mesin ini juga bisa mengetahui aktivitas uang masuk oleh masing-masing karyawan kasir, jika dipakai oleh lebih dari satu orang.

Seiring dengan pesatnya perkembangan komputer, cash register mulai ditinggalkan dengan alasan:

1. Kapasitas penyimpanan terbatas.
2. Hanya dapat melakukan *transaksi* POS sederhana.
3. Tidak dapat digunakan untuk kepentingan lainnya.
4. Sistem POS terlalu sederhana. Kalaupun ada cash register yang mampu mendukung sistem *stock* (persediaan), harganya sangat mahal dibandingkan komputer
5. Tidak dapat di upgrade. Misalnya tidak mendukung sistem *Barcode*. Kalaupun ada, harganya juga mahal.
6. Biaya *maintenance* tinggi. Jika terjadi kerusakan *modul*, *spare-part* jarang tersedia dan harganya mahal.

Point Of Sales mempunyai kelebihan dibandingkan Program kasir atau Cash register yang digunakan masyarakat lama. Kelebihan dari Point of Sales di antaranya;

1. Laporan lebih detail.
2. Inventory lebih akurat.
3. Data lebih akurat.
4. Mudah diperbaharui sesuai perkembangan bisnis.

Karena itu sekarang sistem POS atau kasir telah digantikan oleh sistem komputer kasir. Walaupun tahap implementasi awal terlihat lebih rumit, namun fitur yang disediakan jauh melebihi cash register.

tidak mempunyai terlalu banyak barang. Misalnya depot di *food court*, saat ini cash register hanya cocok dipakai untuk counter-counter sederhana yang *space counter* di mall, atau usaha *retail* dengan frekuensi penjualan yang rendah.

II.2 Pengenalan Aplikasi Java

Java adalah bahasa pemrograman yang bisa dijalankan oleh berbagai komputer termasuk telepon genggam. Bahasa ini di buat oleh James Gosgling dari Sun Microsystem. Bahasa Java banyak mengadopsi sintaks bahasa C dan C++.

Java diambil dari minuman kesukaan James Gosgling yaitu kopi yang berasal dari Jawa. Dalam bahasa Inggris Java berarti Jawa.

Java versi awal dibuat pada tahun 1996 yang merupakan versi release, dinamakan Java versi 1.0. yang menyertakan banyak paket standart yang terus dikembangkan pada versi selanjutnya.

Java mempunyai banyak kelebihan antara lain;

1. Multiplatform, artinya bisa dijalankan di beberapa sistem operasi komputer seperti; Microsoft Windows, Linux, Mac OS dan Sun Solaris.
2. Library lengkap, memudahkan para pengguna dalam membangun aplikasinya di Java.
3. Bergaya C++, atau memiliki sintaks yang mengadopsi dari bahasa C++ sehingga mudah dipahami.

4. Sistem Pengumpulan Sampah Otomatis, memiliki fasilitas pengaturan penggunaan memory sehingga pemrogram tak perlu melakukan pengaturan memory secara langsung seperti halnya program C++

II. 3 Pengenalan Aplikasi NetBeans

Netbeans adalah salah satu proyek open source yang di sponsori oleh Sun Microsystem. Yang berdiri pada tahun 2000 dan telah menghasilkan 2 produk yaitu NetBeans IDE digunakan untuk pemrograman baik kode, mengompilasi, mencari kesalahan serta mendistribusikan program.

Dan NetBeans Platform adalah sebuah modul yang merupakan kerangka awal dalam membangun aplikasi desktop besar.

JavaDB di NetBeans merupakan Relational Database Management System (DBMS) yang di tulis dengan bahas Java dan SQL . JavaDB menyediakan pengguna dengan mesin utama database yang kecil. JavaDB menjadi satu paket dengan JDK versi 1.4.2.

II. 4 Database

Kata Database atau Databasis terdiri dari 2 suku kata, yaitu data dan base/basis.

Data sendiri diartikan sebagai representasi fakta dunia nyata yangmewakilisuatu object misalnya;manusia, hewan, tumbuhan, peristiwa dan sebagainya yang direkam dalam bentuk huruf, teks, suara, symbol, angka,gambar dan lain sebagainya. Base/ basis di artikan sebagai tempat berkumpul/ menyimpan data-data suatu benda atau peristiwa yang saling berhubungan. Jadi Database dapat diartikan sebagai kumpulan file, tabel, arsip, yang saling berhubungan yang disimpan dalam dalam media elektronik. Data tersebut dikelola dan di organisasi agar memudahkan dalam mendapatkan informasi yang berhubungan dengan database. System pengelolaannya di sebut dengan Database Management System yang di sebut juga DBMS.

II.5 MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (bahasa Inggris: *database management system*) atau DBMS yang *multithread*, *multi-user*, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia.MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU General Public License (GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL.

Tidak sama dengan proyek-proyek seperti Apache, dimana perangkat lunak dikembangkan oleh komunitas umum, dan hak cipta untuk kode sumber dimiliki oleh penulisnya masing-masing, MySQL dimiliki dan disponsori oleh sebuah perusahaan komersial Swedia MySQL AB, dimana memegang hak cipta hampir atas semua kode sumbernya. Kedua orang Swedia dan satu orang Finlandia yang mendirikan MySQL AB adalah: David Axmark, Allan Larsson, dan Michael "Monty" Widenius.

pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis. MySQL adalah sebuah implementasi dari sistem manajemen basisdata relasional (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (General Public License). Setiap pengguna dapat secara bebas menggunakan MySQL, namun dengan batasan perangkat lunak tersebut tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial. MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam basisdata yang telah ada sebelumnya; SQL (Structured Query Language). SQL adalah sebuah konsep pengoperasian basisdata, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan

Kehandalan suatu sistem basisdata (DBMS) dapat diketahui dari cara kerja pengoptimasi-nya dalam melakukan proses perintah-perintah SQL yang dibuat oleh pengguna maupun program-program aplikasi yang memanfaatkannya. Sebagai peladen basis data, MySQL mendukung operasi basisdata transaksional maupun operasi basisdata non-transaksional. Pada modus operasi non-transaksional, MySQL dapat dikatakan unggul dalam hal unjuk kerja dibandingkan perangkat lunak peladen basisdata kompetitor lainnya. Namun demikian pada modus non-transaksional tidak ada jaminan atas reliabilitas terhadap data yang tersimpan, karenanya modus non-transaksional hanya cocok untuk jenis aplikasi yang tidak membutuhkan reliabilitas data seperti aplikasi blogging berbasis web (wordpress), CMS, dan sejenisnya. Untuk kebutuhan sistem yang ditujukan untuk bisnis sangat disarankan untuk menggunakan modus basisdata transaksional, hanya saja sebagai konsekuensinya unjuk kerja MySQL pada modus transaksional tidak secepat unjuk kerja pada modus non-transaksional.

MySQL memiliki beberapa keistimewaan, antara lain :

1. Portabilitas. MySQL dapat berjalan stabil pada berbagai sistem operasi seperti Windows, Linux, FreeBSD, Mac Os X Server, Solaris, Amiga, dan masih banyak lagi.
2. Perangkat lunak sumber terbuka. MySQL didistribusikan sebagai perangkat lunak sumber terbuka, dibawah lisensi GPL sehingga dapat digunakan secara gratis.
3. Multi-user. MySQL dapat digunakan oleh beberapa pengguna dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah atau konflik.
4. 'Performance tuning', MySQL memiliki kecepatan yang menakjubkan dalam menangani query sederhana, dengan kata lain dapat memproses lebih banyak SQL per satuan waktu.
5. Ragam tipe data. MySQL memiliki ragam tipe data yang sangat kaya, seperti signed / unsigned integer, float, double, char, text, date, timestamp, dan lain-lain.
6. Perintah dan Fungsi. MySQL memiliki operator dan fungsi secara penuh yang mendukung perintah Select dan Where dalam perintah (*query*).
7. Keamanan. MySQL memiliki beberapa lapisan keamanan seperti level subnetmask, nama host, dan izin akses *user* dengan sistem perizinan yang mendetail serta sandi terenkripsi.
8. Skalabilitas dan Pembatasan. MySQL mampu menangani basis data dalam skala besar, dengan jumlah rekaman (records) lebih dari 50 juta dan 60 ribu tabel serta 5 milyar baris. Selain itu batas indeks yang dapat ditampung mencapai 32 indeks pada tiap tabelnya.
9. Konektivitas. MySQL dapat melakukan koneksi dengan klien menggunakan protokol TCP/IP, Unix soket (UNIX), atau Named Pipes (NT).
10. Lokalisasi. MySQL dapat mendeteksi pesan kesalahan pada klien dengan menggunakan lebih dari dua puluh bahasa. Meski pun demikian, bahasa Indonesia belum termasuk di dalamnya.
11. Antar Muka. MySQL memiliki antar muka (interface) terhadap berbagai aplikasi dan bahasa pemrograman dengan menggunakan fungsi API (Application Programming Interface).
12. Klien dan Peralatan. MySQL dilengkapi dengan berbagai peralatan (tool) yang dapat digunakan untuk administrasi basis data, dan pada setiap peralatan yang ada disertakan petunjuk online.

13. Struktur tabel. MySQL memiliki struktur tabel yang lebih fleksibel dalam menangani ALTER TABLE, dibandingkan basis data lainnya semacam PostgreSQL ataupun Oracle.

Terdapat beberapa API (*Application Programming Interface*) tersedia yang memungkinkan aplikasi-aplikasi komputer yang ditulis dalam berbagai bahasa pemrograman untuk dapat mengakses basis data MySQL antara lain: bahasa pemrograman C, C++, C#, bahasa pemrograman Eiffel, bahasa pemrograman Smalltalk, bahasa pemrograman Java, bahasa pemrograman Lisp, Perl, PHP, bahasa pemrograman Python, Ruby, REALbasic dan Tcl. Sebuah antarmuka ODBC memanggil MyODBC yang memungkinkan setiap bahasa pemrograman yang mendukung ODBC untuk berkomunikasi dengan basis data MySQL. Kebanyakan kode sumber MySQL dalam ANSI C.

II.6 Pengenalan Aplikasi UML

Unified Modeling Language (UML) adalah himpunan struktur dan teknik untuk pemodelan desain program berorientasi objek (OOP) serta aplikasinya. UML adalah metodologi untuk mengembangkan sistem OOP dan sekelompok perangkat *tool* untuk mendukung pengembangan sistem tersebut. UML mulai diperkenalkan oleh *Object Management Group*, sebuah organisasi yang telah mengembangkan model, teknologi, dan standar OOP sejak tahun 1980-an. Sekarang UML sudah mulai banyak digunakan oleh para praktisi OOP. UML merupakan dasar bagi perangkat (*tool*) desain berorientasi objek dari IBM.

UML adalah suatu bahasa yang digunakan untuk menentukan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan suatu sistem informasi. UML dikembangkan sebagai suatu alat untuk analisis dan desain berorientasi objek oleh Grady Booch, Jim Rumbaugh, dan Ivar Jacobson. Namun demikian UML dapat digunakan untuk memahami dan mendokumentasikan setiap sistem informasi. Penggunaan UML dalam industri terus meningkat. Ini merupakan standar terbuka yang menjadikannya sebagai bahasa pemodelan yang umum dalam industri peranti lunak dan pengembangan sistem.

Sampai era tahun 1990 puluhan metodologi pemodelan berorientasi objek telah bermunculan di dunia. Diantaranya adalah: metodologi booch, metodologi coad, metodologi OOSE, metodologi OMT, metodologi shlaer-mellor, metodologi wirfs-brock, dsb. Masa itu terkenal dengan masa perang metodologi (*method war*) dalam pendesainan berorientasi objek. Masing-

masing metodologi membawa notasi sendiri-sendiri, yang mengakibatkan timbul masalah baru apabila kita bekerjasama dengan kelompok/perusahaan lain yang menggunakan metodologi yang berlainan.

Dimulai pada bulan Oktober 1994 Booch, Rumbaugh dan Jacobson, yang merupakan tiga tokoh yang boleh dikata metodologinya banyak digunakan memelopori usaha untuk penyatuan metodologi pendesainan berorientasi objek. Pada tahun 1995 direlease draft pertama dari UML (versi 0.8). Sejak tahun 1996 pengembangan tersebut dikoordinasikan oleh Object Management Group (OMG – <http://www.omg.org>).

UML menyediakan 10 macam diagram untuk memodelkan aplikasi berorientasi objek, yaitu: Use Case Diagram untuk memodelkan proses bisnis.

- Conceptual Diagram untuk memodelkan konsep-konsep yang ada di dalam aplikasi.
- Sequence Diagram untuk memodelkan pengiriman pesan (*message*) antar *objects*.
- Collaboration Diagram untuk memodelkan interaksi antar *objects*.
- State Diagram untuk memodelkan perilaku *objects* di dalam sistem.
- Activity Diagram untuk memodelkan perilaku *Use Cases* dan *objects* di dalam *system*.
- Class Diagram untuk memodelkan struktur kelas.
- Object Diagram untuk memodelkan struktur *object*.
- Component Diagram untuk memodelkan komponen *object*.
- Deployment Diagram untuk memodelkan distribusi aplikasi.

Berikut akan dijelaskan 4 macam diagram yang paling sering digunakan dalam pembangunan aplikasi berorientasi object, yaitu *use case diagram*, *sequence diagram*, *collaboration diagram*, dan *class diagram*.

BAB III ANALISIS & PERANCANGAN

III.1 Deskripsi Umum Sistem

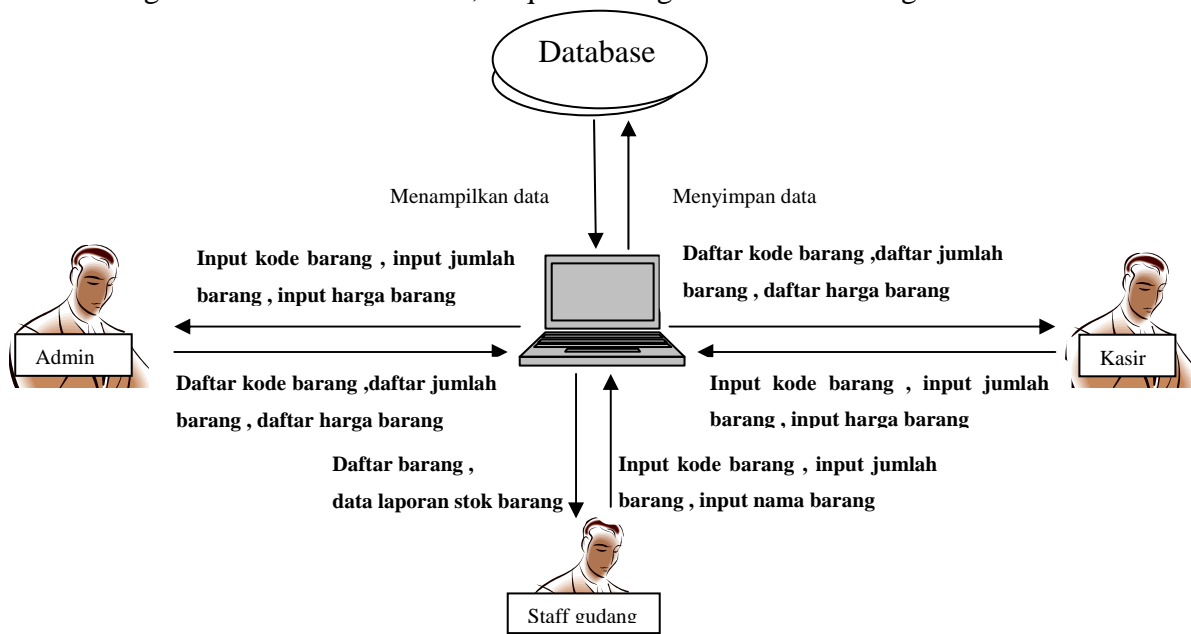
Aplikasi ini digunakan untuk mempermudah pengelolaan data, transaksi penjualan, mengurangi kesalahan, mengecek stok barang dan mempermudah untuk mendapatkan laporan data harian, mingguan, dan bulanan yang akurat.

Adapun actor yang berperan dalam aplikasi ini adalah Admin, Kasir, dan Staff Gudang. Aktor tersebutlah yang akan mengelola system sesuai menu-menu yang ada. Sedikit tentang penjelasan tugas Aktor, sebagai berikut:

Admin adalah orang yang berhak untuk melakukan pengelolaan transaksi, melakukan transaksi dan mengelola stok barang

.Kasir adalah orang yang berperan untuk melakukan transaksi. Sedangkan Staff Gudang adalah orang yang berperan untuk mengelola stok barang. Setiap actor ini harus terlebih dahulu melakukan login, agar dapat mengelola data.

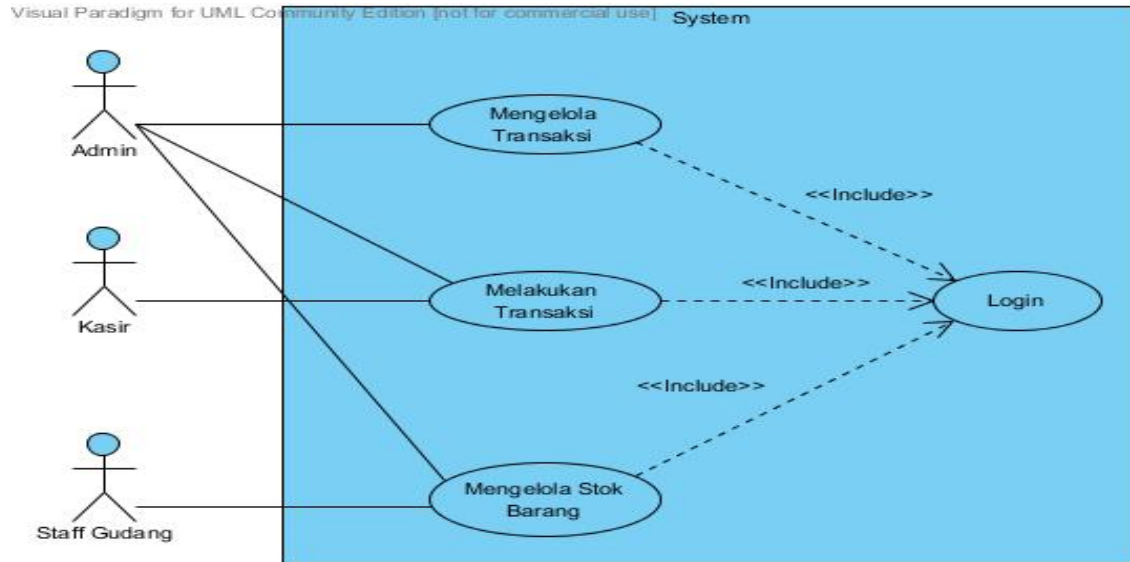
Dalam pembuatan Aplikasi Point of Sales diperlukan diagram. Untuk perancangan diagram itu adalah Use Case, Sequence diagram dan Class diagram.



Gambar I.1 Deskripsi Umum Sistem

III.2 Use Case Diagram

Di bawah merupakan use case diagram untuk Aplikasi Penjualan Poshboy.



Gambar III.2 Use Case Diagram Aplikasi Penjualan PoshBoy

Berikut ini adalah deskripsi defenisi aktor pada sistem Aplikasi Penjualan PoshBoy :

No	Use case	Deskripsi
1	Admin	Bertugas dan memiliki hak akses untuk melakukan pengelolaan transaksi, melakukan transaksi dan mengelola stok barang setelah melakukan login.
2	Kasir	Orang yang hanya dapat melakukan transaksi, dengan memasukkan kode artikel dan jumlah barang setelah melakukan login.
3	Staff Gudang	Orang yang hanya dapat mengelola stok barang, dengan <u>memasukkan kode barang, nama barang, dan harga barang sehingga dapat mengetahui jumlah barang masuk dan barang keluar setelah melakukan login.</u>

Tabel III.2.1 Use Case Diagram Aplikasi Penjualan PoshBoy

Berikut ini adalah skenario jalannya masing-masing Use Case yang telah didefenisikan sebelumnya:

Skenario:

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1.Memasukkan ID dan Password	
	2.Mengecek valid tidaknya data masukan
	3.Menampilkan pesan logn tidak valid

Tabel III.2.2 Use Case Login

Skenario:

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1.Memasukkan kode , jumlah barang dan harga barang.	
	2.mengecek valid tidaknya data masukan
	3.menyimpan data ke database
	4.Menampilkan pesan sukses disimpan

Tabel III.2.3 Use Case Mengelola Transaksi

Skenario:

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1.Memasukkan kode dan jumlah barang yang akan dijual	
	2.Mengecek data barang yang akan dijual
	3.Menampilkan hasil transaksi penjualan

Tabel III.2.4 Use Case Melakukan Transaksi

Skenario:

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1.Memasukkan kode barang , jumlah barang , harga barang.	

	2.mengecek data barang yang masih tersedia
	3.menyimpan data pada database
	4.Menampilkan pesan sukses disimpan

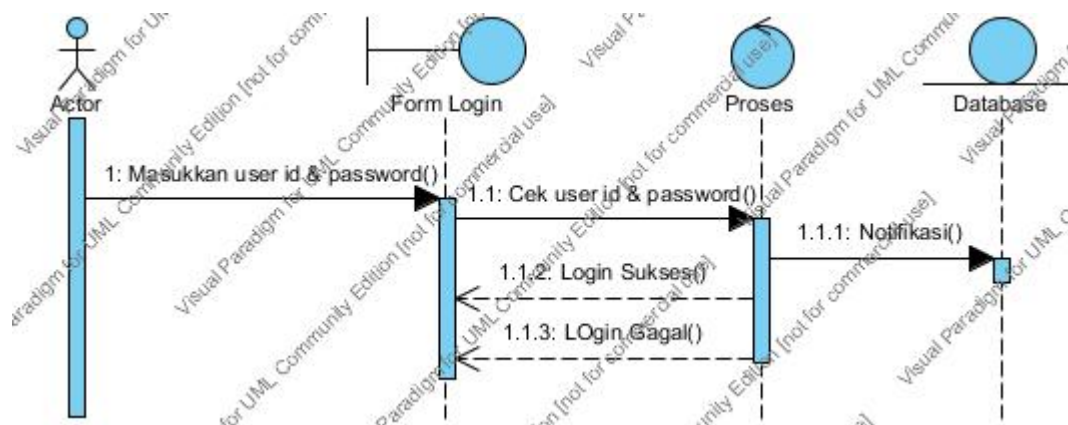
Tabel III.2.5 Use Case Mengelola Stok Barang

III.3 Sequence Diagram

Di bawah ini merupakan sequence diagram aplikasi Point of Sales di Poshboy Nagoya Hill Batam.

III.3.1 Sequence Diagram Log In password

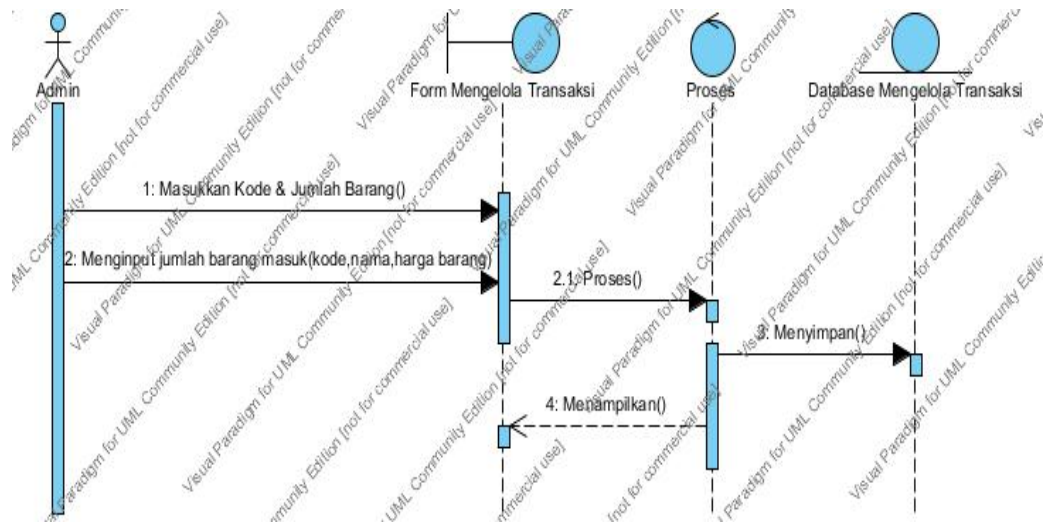
User Melakukan Login, pertama user memasukkan user ID dan user password ke dalam Form Login. User ID dan user password dikirim ke database user kemudian di validasi jika user ID dan user password benar maka muncul di tampilan Login Sukses jika salah muncul tampilan Login Gagal.



Gambar 3.1 Sequence Diagram Login Password

III.3.2 Sequence Diagram Mengelola Transaksi

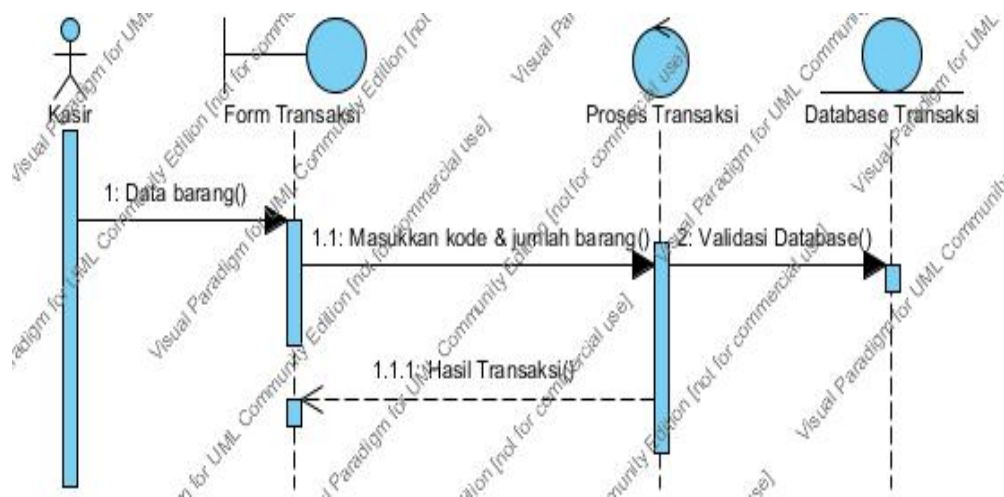
Admin menerima hasil transaksi yang dilakukan kasir kemudian, admin mengelola hasil transaksi yang dilakukan kasir. Dan Admin juga dapat menginput jumlah barang yang dilakukan Staff Gudang.



Gambar 3.2 Sequence Diagram Mengelola Transaksi

III.3.3 Sequence Diagram Melakukan Transaksi

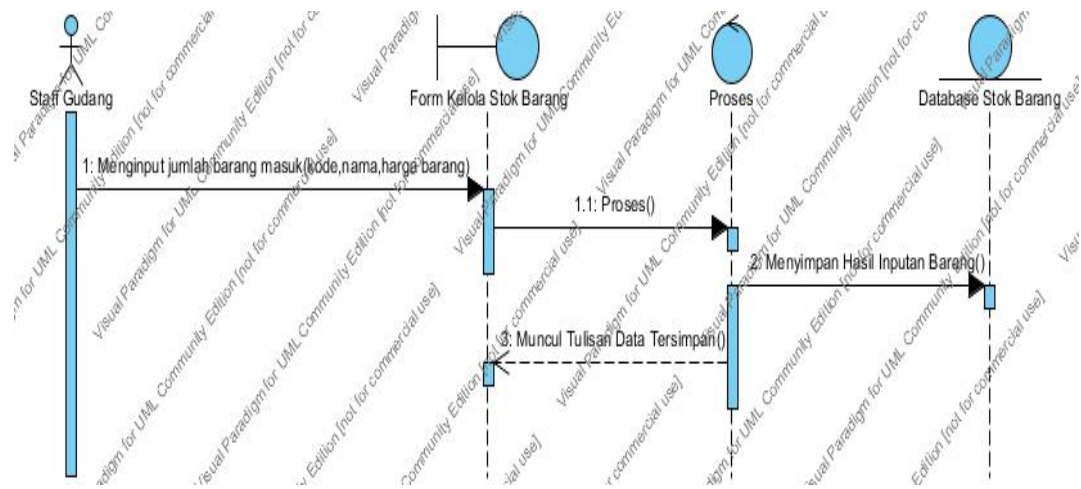
Dalam sequence melakukan transaksi kasir melakukan input kode barang dan jumlah barang yang terjual maka di proses transaksi diolah kemudian di validasi di database dan hasil transaksi muncul di form transaksi sebagai hasil transaksi.



Gambar 3.3 Sequence Diagram Melakukan Transaksi

III.3.4 Sequence Diagram Mengelola stock barang

Staff gudang melakukan input data untuk jumlah barang masuk,dengan memasukkan kode,nama,dan harga barang.Dan Staff gudang tidak bisa membuka menu lainnya

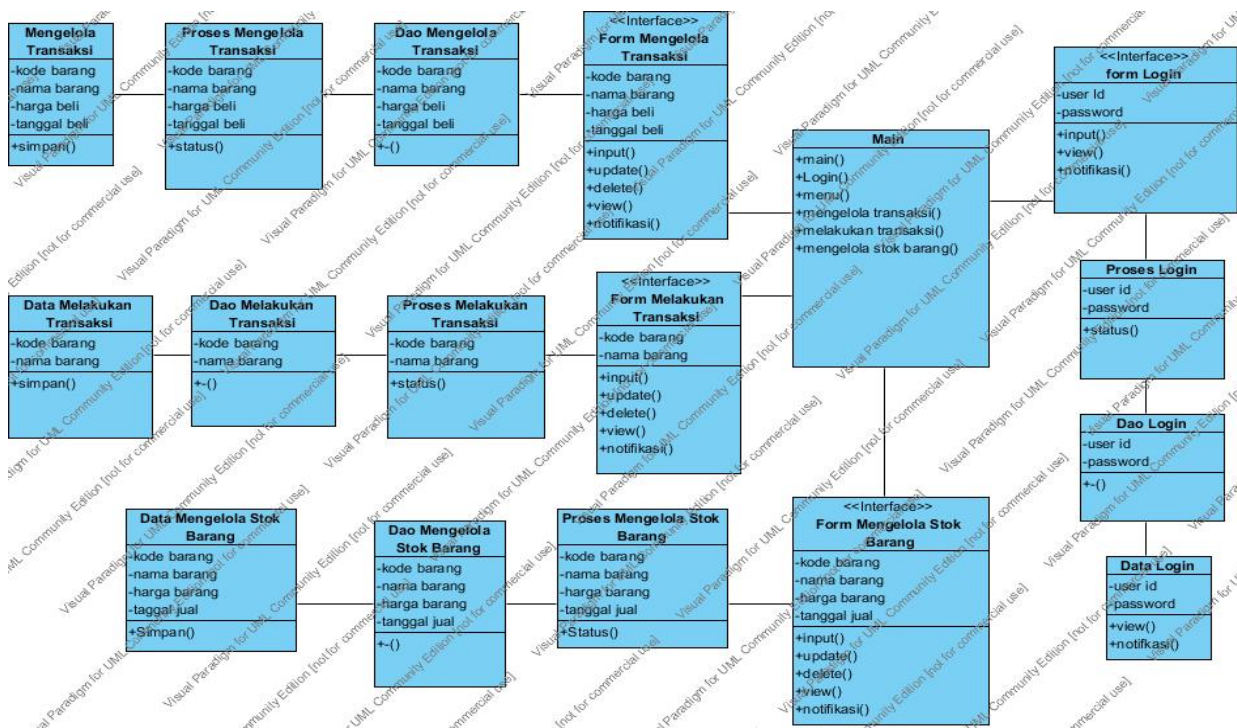


Gambar 3.4 Sequence Diagram Mengelola Stok Barang

III.4 Class Diagram

Di bawah ini merupakan Class diagram aplikasi Point of Sales di Poshboy Nagoya Hill Batam.

Dari diagram ini kita dapat melihat atribut dari main yaitu, ui login, ui menu, ui melakukan transaksi, ui mengelola stock barang, ui mengelola transaksi. Lalu kasir melakukan transaksi. Tabel ini menghasilkan data –data barang, kode artikel, dan harga. Sedangkan Staff Gudang dapat melakukan stock barang yang menghasilkan data-data kode artikel dan jumlah barang per artikel. Pada tabel melakukan transaksi, mengelola stock barang, mengelola transaksi admin dapat melakukan data-data yang terdapat pada kelas tersebut.



BAB IV PEMBAHASAN

Bagian ini dibuat untuk mengetahui keberhasilan dari program yang telah di rancang. Pada bab ini akan di bahas mengenai proses pengujian yang dilakukan untuk mengetahui ke akuratan, efektifitas dan efisiensi dari aplikasi ini.

IV.I Implementasi Kelas

Implementasi kelas dalam dalam sistem informasi Penjualan dan Persediaan barang pada Aplikasi Poshboy akan di jelaskan pada table 5.1

No	Nama Kelas	Nama File Fisik	Nama File Excutable
1	Frame About	Frame About.java	Frame About.class
2	Frame Menu Utama	Frame Menu Utama.java	Frame Menu Utama.class
3	Frame Login	Frame Login.java	Frame Login.class
4	Frame Penjualan	Frame Penjualan.java	Frame Penjualan.class
5	Frame Barang Masuk	Frame Barang Masuk.java	Frame Barang Masuk.class
6	Frame Data Barang	Frame Data Barang.java	Frame Data Barang.class

Tabel IV.1 Daftar Implementasi Kelas

IV.I Implementasi Antarmuka

Implementasi kelas dalam dalam sistem informasi Penjualan dan Persediaan barang pada Aplikasi Poshboy akan di jelaskan pada table 5.2

No	Nama Kelas	Nama File Fisik	Nama File Excutable
1	Frame About	Frame About.java	Frame About.class
2	Frame Menu Utama	Frame Menu Utama.java	Frame Menu Utama.class
3	Frame Login	Frame Login.java	Frame Login.class
4	Frame Penjualan	Frame Penjualan.java	Frame Penjualan.class
5	Frame Barang Masuk	Frame Barang Masuk.java	Frame Barang Masuk.class
6	Frame Data Barang	Frame Data Barang.java	Frame Data Barang.class

Tabel IV.1 Daftar Implementasi Kelas

IV.3 Tampilan Antarmuka

IV.3.1 Tampilan Login



Di menu login ini masukan *User Name* dan *Pasword*.

IV. 3.2 Tampilan Menu Utama



Di dalam menu utama terdapat menu *file*, *menu master*, *menu transaksi*, *menu report*, *menu kontak*.

IV.3.3 Tampilan Tabel User Petugas

ID	Nama	Alamat	Telepon	Status	Username	Password	Akses
1	marly	Taman Sejai	08999999999	Admin	marly	marly	admin
2	agnes	Golden land	08127676762	Admin	agnes	agnes	kasir
3	selly	Batam center	0856775433	Admin	selly	selly	storeman

Di menu user petugas untuk menyimpan data petugas, seperti nama, alamat, no telepon, dan passwordnya.

IV.3.4 Tampilan Form Petugas

ID Petugas	Nama Petugas	Alamat Petugas	Alamat E-Mail	Telepon
2	suzka	Punggor	suzka@yahoo.com	0878077858
1	nobita	Batu Ampar	nobitasukiman@gmail.com	08990017890

Form petugas untuk memasukkan data petugas.

IV.3.5 Tampilan Tabel Barang Masuk

POSH BOY

Tanggal: 27 Juni 2012
No Nota:
ID Petugas:
Nama Petugas:

Total Rp: 0

Kode Barang	Nama Barang	Harga Beli	Stok	Jumlah
-------------	-------------	------------	------	--------

ID Distributor: Kode Barang: Stok:
Nama Distributor: Nama Barang: Jumlah:
Kota Asal: Harga Beli: Rp SubTotal:

Tambah Baru | Tambah Item | Simpan Transaksi | Lihat NoNota | Keluar

Di dalam table barang masuk terdapat tanggal masuk, nomor nota, ID petugas, nama petugas. Digunakan untuk memasukkan data barang masuk.

IV.3.6 Tampilan Distributor

POSH BOY

ID Distributor: 3
Nama Distributor:

ID Distributor	Nama Distributor	Alamat	KotaAsal	Email	Telepon
1	Sinar Jaya	Naqnya Hill	Batam	smarjaya@yahoo.com	077944256
2	Maju Lancar	Jodoh	Batam	majulancar@gmail.c.	0779442998

Alamat Distributor: Email:
Kota Asal: Telepon:

Simpan | Hapus | Batal | Keluar

Didalam table distributor terdapat menu ID distributor dan nama distributor.

IV.3.7 Tampilan Tabel Input barang

Kode Barang	Nama Barang	Kode Jenis	Harga Beli	Harga Jual	Stok
4	Shirt	2	55000	75000	7
3	Jacket	1	75000	80000	10
1	T-Shirt	1	30000	40000	15
2	Celana Panjang	2	150000	200000	21

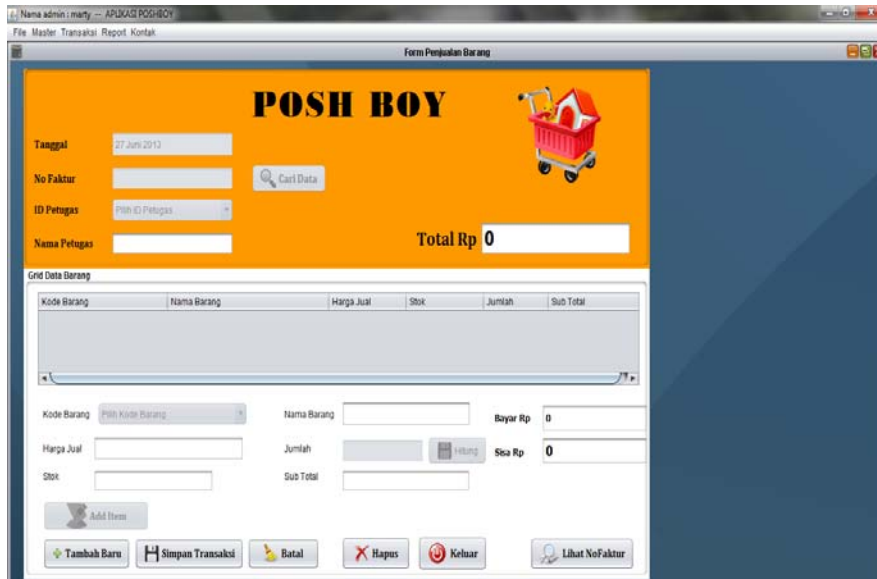
Di dalam table input barang terdapat menu kode barang, menu nama barang.

IV.3.7 Tampilan Jenis

Kode Jenis	Jenis
1	Acak-acak
2	Remaja
3	Dewasa

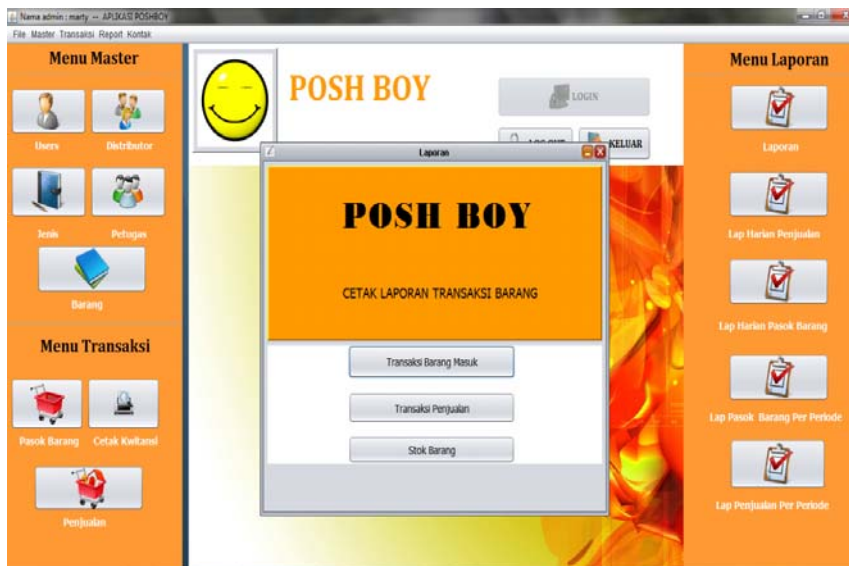
Di dalam table jenis terdapat menu kode jenis, jenis barang. Digunakan untuk memasukkan data jenis barang berdasarkan kebutuhannya.

IV.3.7 Tampilan Form Jual Barang



Digunakan untuk melakukan transaksi penjualan.

IV.3.7 Tampilan Form Laporan



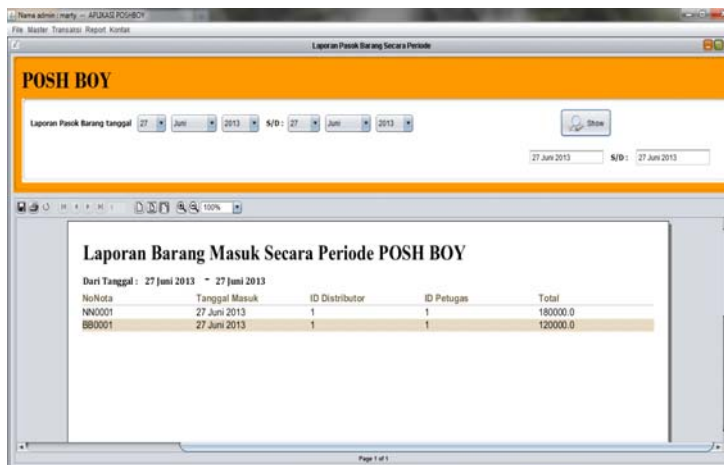
Di dalam menu form laporan menampilkan laporan transaksi barang masuk, transaksi penjualan, dan stok barang.

IV.3.7 Tampilan Laporan Barang Masuk



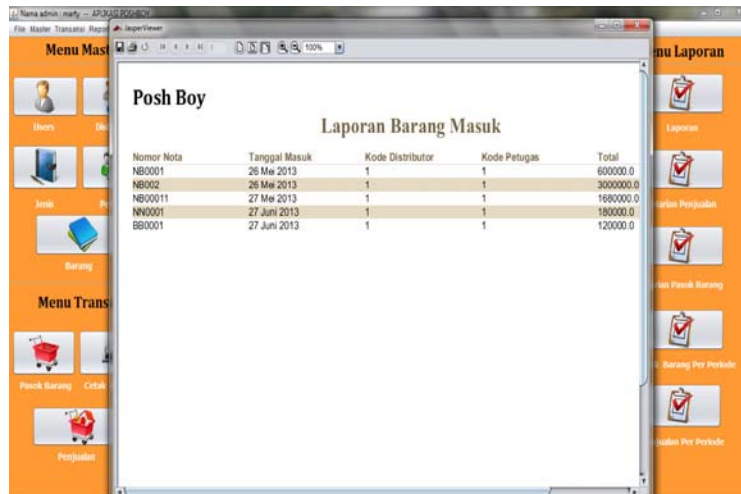
Merupakan laporan barang masuk, berdasarkan transaksi harian.

IV.3.7 Tampilan Laporan Perperiode



Menampilkan laporan transaksi secara periode.

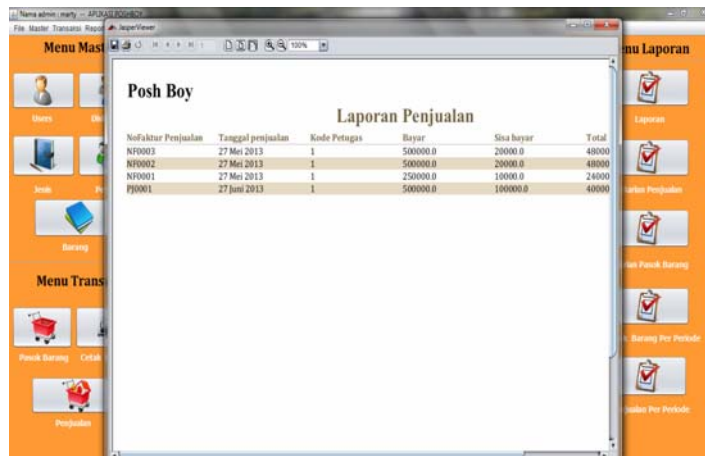
IV.3.7 Tampilan Laporan Barang Masuk



Nomor Nota	Tanggal Masuk	Kode Distributor	Kode Petugas	Total
NB0001	26 Mei 2013	1	1	600000.0
NB002	26 Mei 2013	1	1	3000000.0
NB00011	27 Mei 2013	1	1	1680000.0
NB0001	27 Juni 2013	1	1	180000.0
BB0001	27 Juni 2013	1	1	120000.0

Merupakan laporan barang masuk.

IV.3.7 Tampilan Laporan Penjualan



NoFaktur Penjualan	Tanggal penjualan	Kode Petugas	Bayar	Sisa bayar	Total
NFD003	27 Mei 2013	1	500000.0	20000.0	480000
NFD002	27 Mei 2013	1	500000.0	20000.0	480000
NFD001	27 Mei 2013	1	250000.0	10000.0	240000
PJ0001	27 Juni 2013	1	500000.0	100000.0	400000

Menampilkan laporan barang yang terjual.

IV.3.7 Tampilan Laporan Stok Barang

Posh Boy

Laporan Stok Barang

Kode Barang	Nama Barang	Kode Jenis	Harga Beli	Harga Jual	Stock
1	T-Shirt	1	30000.0	40000.0	16
2	Celana Panjang	2	150000.0	200000.0	21
3	Jacket	1	75000.0	80000.0	10
4	Shirt	2	56000.0	75000.0	7

Menampilkan laporan jumlah stok barang.

BAB V

KESIMPULAN & SARAN

V.1 Kesimpulan

Setelah melakukan pengembangan terhadap sistem informasi mengelola transaksi , melakukan transaksi , dan mengelola stok barang pada PoshBoy maka kesimpulan yang didapat:

1. Aplikasi ini memudahkan dalam melakukan transaksi penjualan barang , mengelola transaksi penjualan serta memudahkan dalam mengelola persediaan barang.
2. Dalam pembuatan laporan lebih akurat karena semua data transaksi yang dilakukan tersimpan didalam database, sehingga memudahkan dalam pembuatan laporan penjualan dan mengelola stok barang.

V.2 Saran

1. Pada pengembangan selanjutnya diharapkan agar aplikasi ini dapat terhubung dengan hardware barcode scanner sehingga tidak perlu memasukkan kode barang secara manual.

DAFTAR PUSTAKA

1. Supardi Yuniar. IR, *Programmer Java Basic Programming*, Penerbit PT Elex Media Komputindo-Jakarta, 2010.
2. S.A Rosa, Shalahuddi, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Penerbit Modula-Bandung 2011:147-162.
3. Saputra Aldino.dkk, *Sistem Informasi Pembelian, Penjualan Pada Home Industry*, Politeknik Negeri Batam-Batam, 2011:63-79.
4. www.wikipedia.com
5. www.facebook.com/poshboy

