

BAB III

PEMBAHASAN

3.1. Tinjauan Perusahaan

Penulis melakukan penelitian Kairos Dekorasi Weding yang beralamat lengkap di Perum grand Karawang City Blok A8 No16. Telp: (0813-1636-5690). Email: kairosdecoration01@gmail.com

3.1.1. Sejarah Perusahaan

Kairos Dekorasi Wedding merupakan perusahaan yang bergerak dibidang pelayanan jasa acara pernikahan yang berdiri pada tahun 2013, Kairos Dekorasi Wedding menyediakan berbagai paket pernikahan yang dapat membantu pasangan dalam persiapan perencanaan pernikahan yang sesuai dengan keinginan. Kairos Dekorasi Wedding juga menyediakan berbagai paket pernikahan sesuai kebutuhan menyediakan sistem pembayaran dan pelunasan H-7 sebelum acara pernikahan.



Sumber : Kairos Dekorasi Wedding

Gambar III.1. Logo Kairos Dekorasi Wedding

3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi

Dalam menjalankan bisnis Kairos Dekorasi Wedding dibantu para karyawan yang sangat berperan penting dalam mengembangkan bisnis ini. berikut ini struktur organisasi yang terdapat di Kairos Dekorasi Wedding:



Sumber : Kairos Dekorasi Wedding

Gambar III.2. Struktur Organisasi Kairos Dekorasi Wedding

Rincian fungsi dari masing-masing bagian yang ada di struktur organisasinya yaitu sebagai berikut:

1. **Pemilik**

Bertanggung jawab dan memonitor kegiatan bisnis, mengatasi segala permasalahan atas pelaksanaan tugas yang dijalankan oleh pengurus.

2. **Admin**

Mencatat dan menyusun transaksi penerimaan pesanan jasa, pembukuan dan menyusun laporan pendapatan yang diterima.

3. *Marketing dan Crew*

Melaksanakan fungsi manajemen event yang terdiri dari pemasaran, perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, melakukan monitoring dan evaluasi seluruh tahapan-tahapan pelaksanaan event.

3.2. **Tinjauan Kasus**

Penulis akan menguraikan gambaran umum mengenai proses sistem berjalan yang ada Kairos Dekorasi Wedding

3.2.1. **Proses Sistem Berjalan**

1. Proses Pemesanan Paket

Customer datang langsung ke perusahaan, kemudian admin memberi *katalog* paket sebagai bahan *referensi*. *Customer* memilih paket dan memberikan KTP sebagai kartu identitas persyaratan. Kemudian Admin mencatat data *customer* dan *detail* pemesanan paket.

2. Proses Pembayaran Dp

Admin membuat rincian pembayaran berdasarkan pemesanan paket yang dipilih, kemudian menyerahkan formulir pemesanan kepada *customer*. *Customer* melakukan pembayaran dp, kemudian admin menerima uang dan membuat kwitansi pembayaran dp.

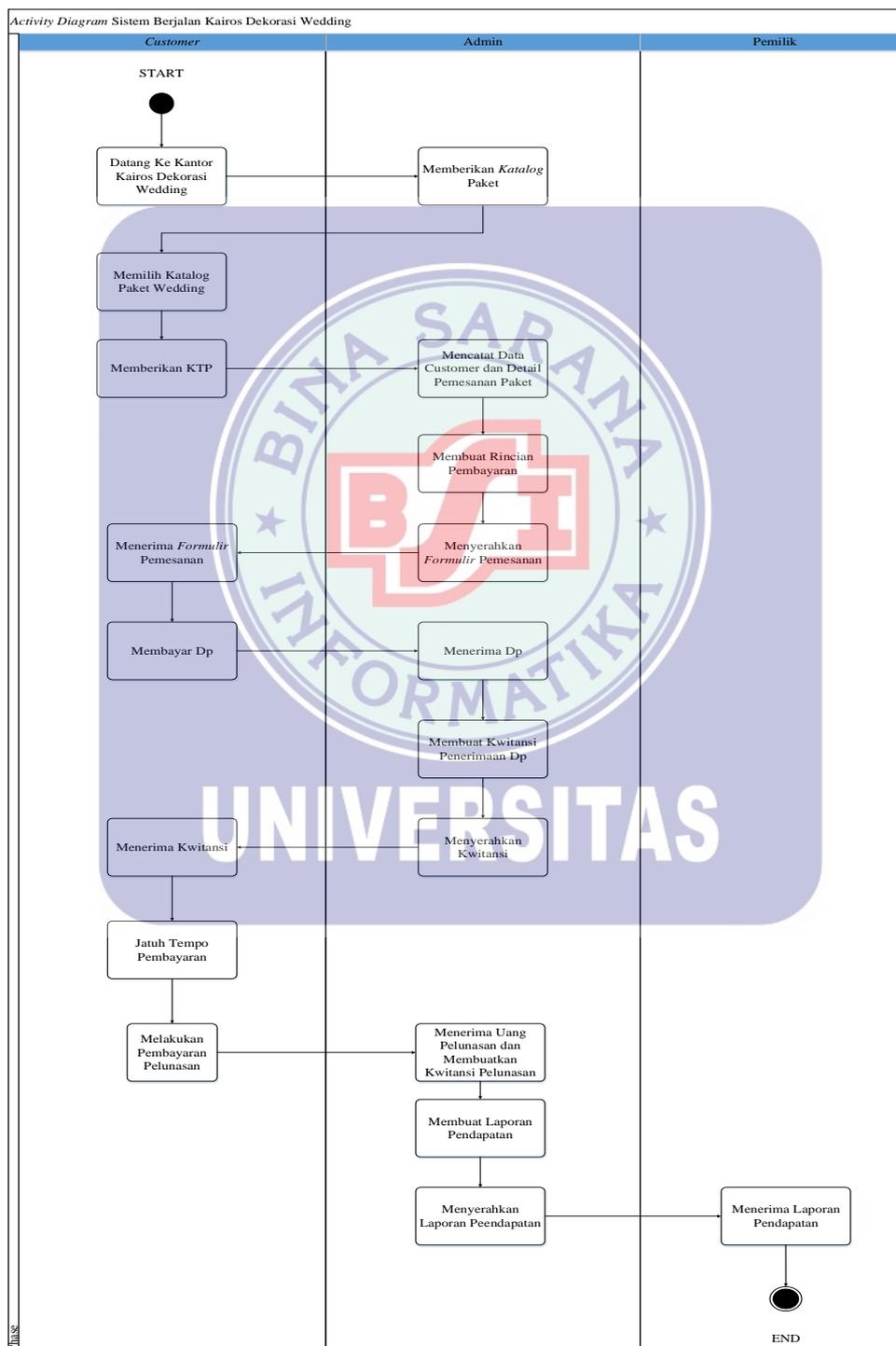
3. Proses Pelunasan

Admin menghubungi *customer* untuk melakukan pembayaran pelunasan. *Customer* melunasi sisa pembayaran kemudian admin membuat kwitansi pelunasan dan diberikan kepada *customer*.

4. Proses Penyusunan Laporan

Admin melakukan pembuatan laporan pendapatan berdasarkan rekap pelunasan dari *customer*. kemudian akan diterima oleh pemilik Kairos Dekorasi Wedding.

3.2.2. Activity Diagram Proses Sistem Berjalan



Gambar III.3. Activity Diagram Sistem Berjalan

3.2.3. Dokumen Masukan

Dokumen masukan merupakan semua dokumen yang digunakan sebagai dasar untuk memperoleh data-data yang akan diproses untuk menghasilkan suatu keluaran yang disebut dengan *output*. Berikut dokumen masukan yang digunakan pada Kairos Dekorasi Wedding :

1. Nama Dokumen : Kartu Tanda Penduduk (KTP)
 - Fungsi : Persyaratan Pemesanana Paket *Wedding*
 - Sumber : *Customer*
 - Tujuan : Admin
 - Media : Kertas
 - Jumlah : 1 Lembar
 - Frekuensi* : Setiap Akan Melakukan Transaksi Pemesanan
 - Bentuk : Lampiran A1

2. Nama Dokumen : *Formulir* Pemesanan
 - Fungsi : Rincian Pemesanan Paket *Wedding*
 - Sumber : *Customer*
 - Tujuan : Admin
 - Media : Kertas
 - Jumlah : 1 Lembar
 - Frekuensi* : Setiap Ada Transaksi Pemesanan
 - Bentuk : Lampiran A2

3.2.4. Dokumen Keluaran

Berikut ini dokumen keluaran dari proses bisnis berjalan yang ada di Kairos

Dekorasi Wedding ::

1. Nama Dokumen : Kwitansi
 - Fungsi : Bukti Pembayaran Dp dan Pelunasan
 - Sumber : Admin
 - Tujuan : *Customer*
 - Media : Kertas
 - Jumlah : 1 Lembar
 - Frekuensi* : Setiap Penerimaan Pembayaran
 - Bentuk : Lampiran B1
2. Nama Dokumen : Laporan Pendapatan
 - Fungsi : Sebagai Informasi Pendapatan
 - Sumber : Admin
 - Tujuan : Pemilik
 - Media : Kertas
 - Jumlah : 1 Lembar
 - Frekuensi* : Setiap Bulan
 - Bentuk : Lampiran B2

3.2.5. Permasalahan Pokok

Permasalahan yang sering muncul pada sistem berjalan yang ada di Kairos Dekorasi Wedding adalah sebagai berikut:

1. Pengolahan data yang masih sederhana sering kali menimbulkan kesalahan dalam pencatatan data penerimaan pemesanan, pencatatan data *customer* dan pencatatan penerimaan pembayaran.
2. Banyaknya dokumen yang menumpuk menyulitkan pengguna saat mencari dokumen yang sewaktu-waktu diperlukan.
3. Dokumen penerimaan pemesanan yang digunakan masih menggunakan media kertas sehingga adanya data yang rangkap selain itu memungkinkan terjadinya resiko kehilangan data .

3.2.6. Pemecahan Masalah

Permasalahan yang sering muncul pada sistem berjalan yang ada di Kairos Dekorasi Wedding adalah sebagai berikut:

1. Dengan mengganti sistem manual ke sistem yang sudah terkomputerisasi diharapkan dapat membantu *meminimalisir* kesalahan pengolahan data baik pencatatan data penerimaan pesanan, pencatatan data *customer*, ataupun pencatatan penerimaan pembayaran.
2. Dibuatkan sistem berupa pencarian data secara otomatis agar memudahkan pengguna dalam mencari dokumen yang diperlukan.
3. Selain disimpan dalam media kertas, data juga disimpan dalam media *database* sehingga dapat mengurangi kerangkapan data ataupun kehilangan data.

3.3. Analisis Kebutuhan *Software*

Penulis mendokumentasikannya melalui Analisis Kebutuhan, *Use Case Diagram*, dan *Activity Diagram* sesuai dengan tinjauan kasus diatas.

3.3.1. Analisa Kebutuhan

Berikut ini adalah analisa kebutuhan *Admin* terhadap sistem informasi pendapatan pada Kairos Dekorasi Wedding Karawang:

A. Admin

A1. Admin *Login*

A2. Admin Mengakses Menu Utama

A2.1. Admin Mengakses Menu Master

a) Admin Mengelola Data Pengguna

b) Admin Mengelola Data *Customer*

c) Admin Mengelola Data Paket

d) Admin Mengelola Data Akun

A.2.2. Admin Mengakses Menu Transaksi

a) Admin Mengelola Pemesanan

b) Admin Mengelola Pelunasan

c) Admin Mengelola Jurnal

A.3. Admin *Logout*

P. Pemilik

P1. Pemilik *Login*

P2. Pemilik Mengakses Menu Utama

P.2.1. Pemilik Mengakses Menu Laporan

a) Pemilik Mengakses Laporan Pendapatan

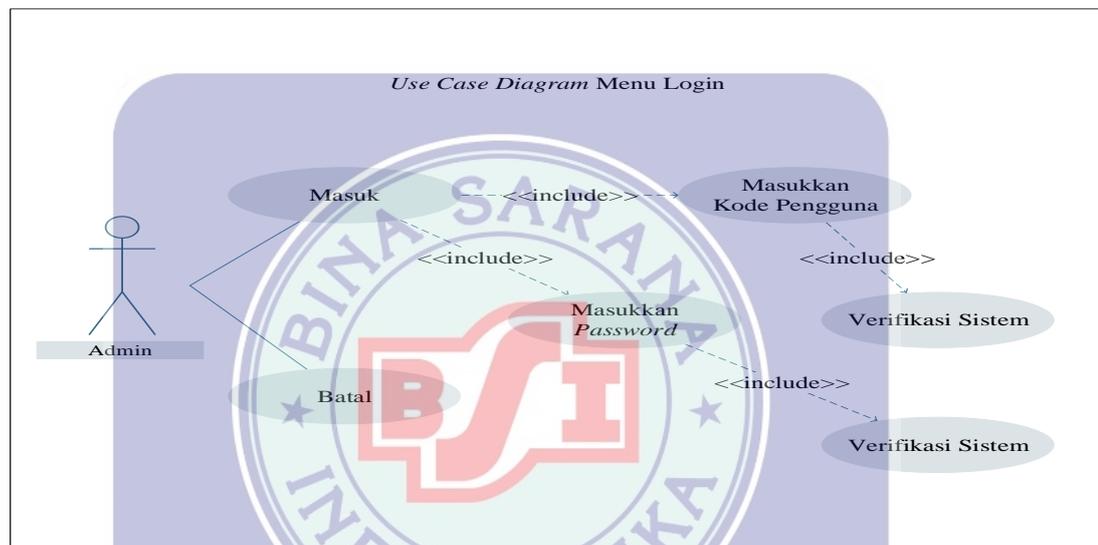
P.3. Pemilik *Logout*

3.3.2. Usecase Diagram

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah diuraikan diatas. Berikut ini dibuatkan *use case diagram* sesuai kebutuhan menu perangkat lunak yang akan dibuat, beserta *deskripsi detail* dari masing-masing diagramnya.

A. Use Case Diagram Admin

A1. Use Case Diagram Admin Login

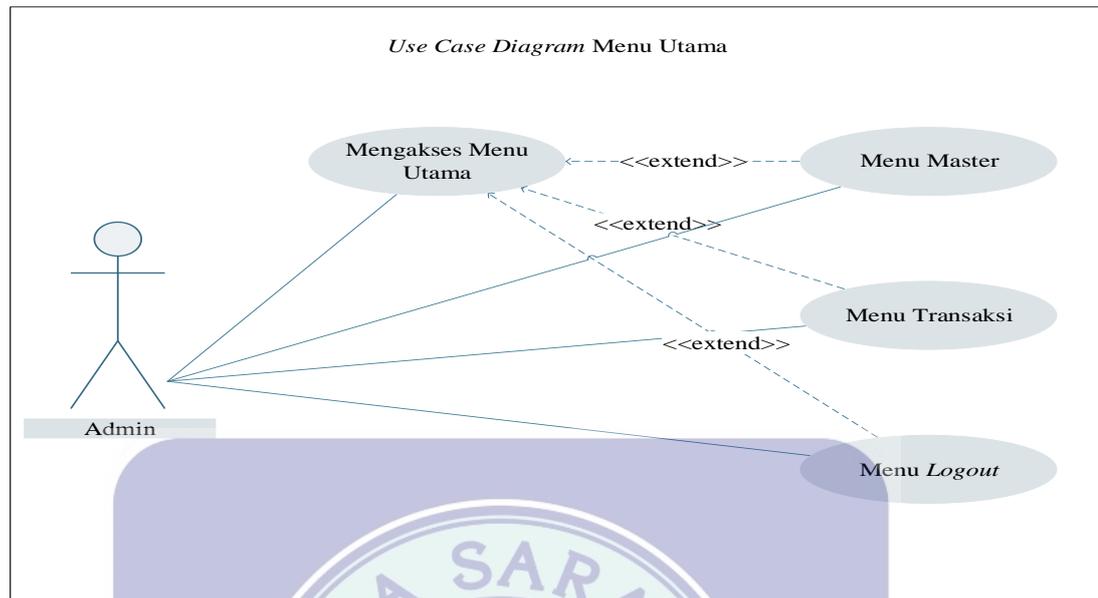


Gambar III.4. Use Case Diagram Login

Tabel III.1.
Deskripsi Use Case Menu Login

Use Case Narrative Login	
Tujuan	Melakukan <i>login</i> dan masuk kedalam sistem pendapatan
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk mengakses sistem pendapatan
Skenario Utama	
Aktor	Admin
Kondisi awal	Aktor Membuka Aplikasi Pembelian Bahan Baku.
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor memilih tombol masuk	Sistem akan menampilkan <i>textbox</i> untuk mengisi kode pengguna dan <i>password</i> .
2. Aktor memilih tombol batal	Sistem akan membatalkan proses <i>login</i> dan keluar dari aktivitas yang dilakukan.
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka akan masuk kedalam aplikasi dan aktor dapat melakukan aktivitas sistem.

A2. Use Case Diagram Admin Mengakses Menu Utama

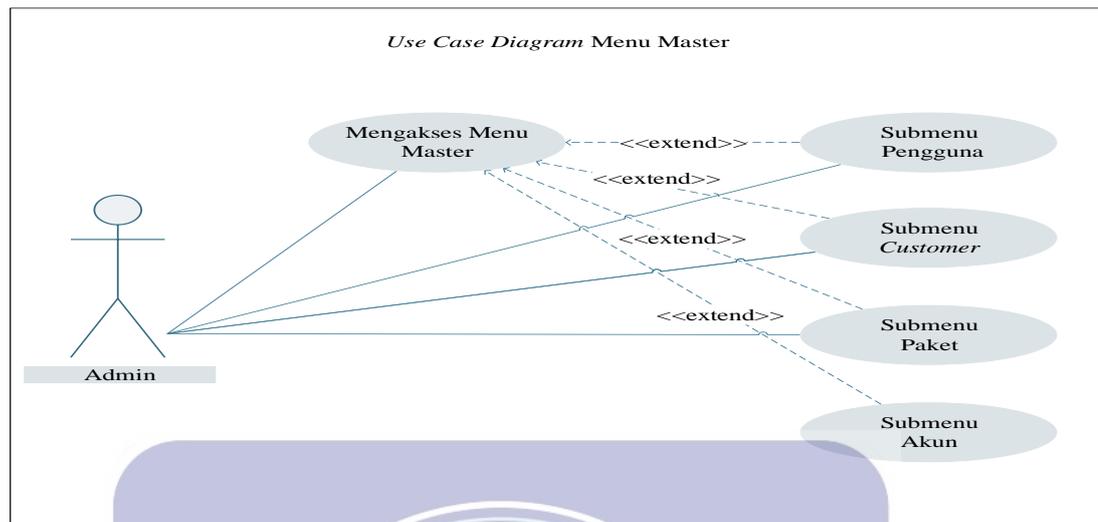


Gambar III.5. Use Case Diagram Menu Utama

Tabel III.2.
Deskripsi Use Case Menu Utama

<i>Use Case Narrative Login Menu Utama</i>	
Tujuan	Admin dapat melakukan pengolahan data yang ada di menu utama
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk mengelola menu utama mulai dari menu master dan transaksi serta dapat <i>logout</i>
Skenario Utama	
Aktor	Admin
Kondisi awal	Aktor Membuka Aplikasi Pendapatan
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor memilih tombol menu master	Sistem akan menampilkan submenu pengguna, <i>customer</i> , paket dan akun
2. Aktor memilih tombol menu transaksi	Sistem akan menampilkan submenu pemesanan, pembayaran dan jurnal
3. Aktor memilih logout	Sistem akan keluar dan menutup aplikasi
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka akan masuk kedalam aplikasi dan aktor dapat melakukan aktivitas sistem.

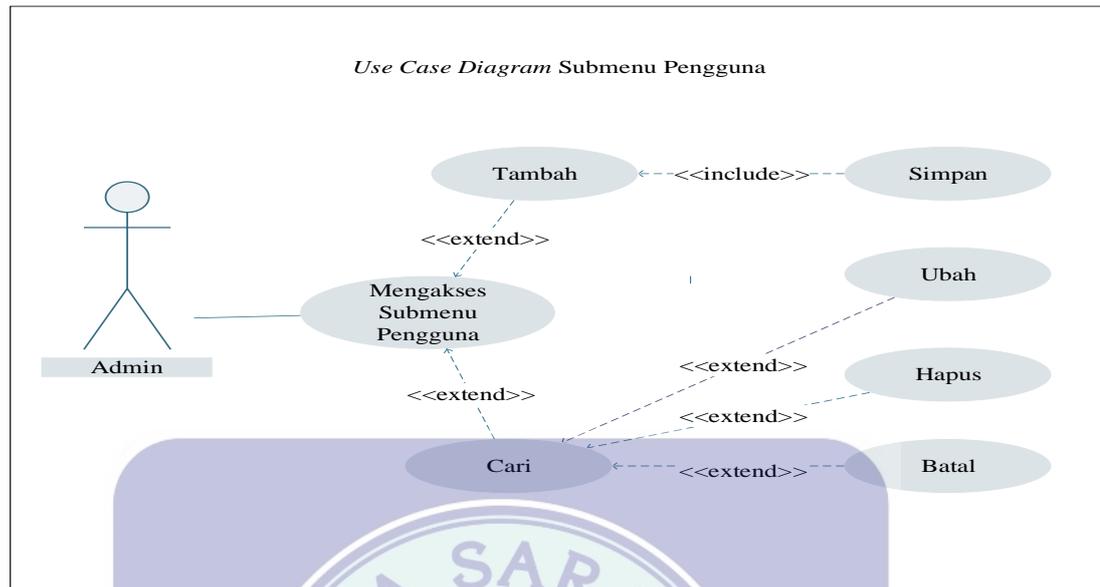
A2.1. Use Case Diagram Admin Mengakses Menu Master



Gambar III.6. Use Case Diagram Menu Master

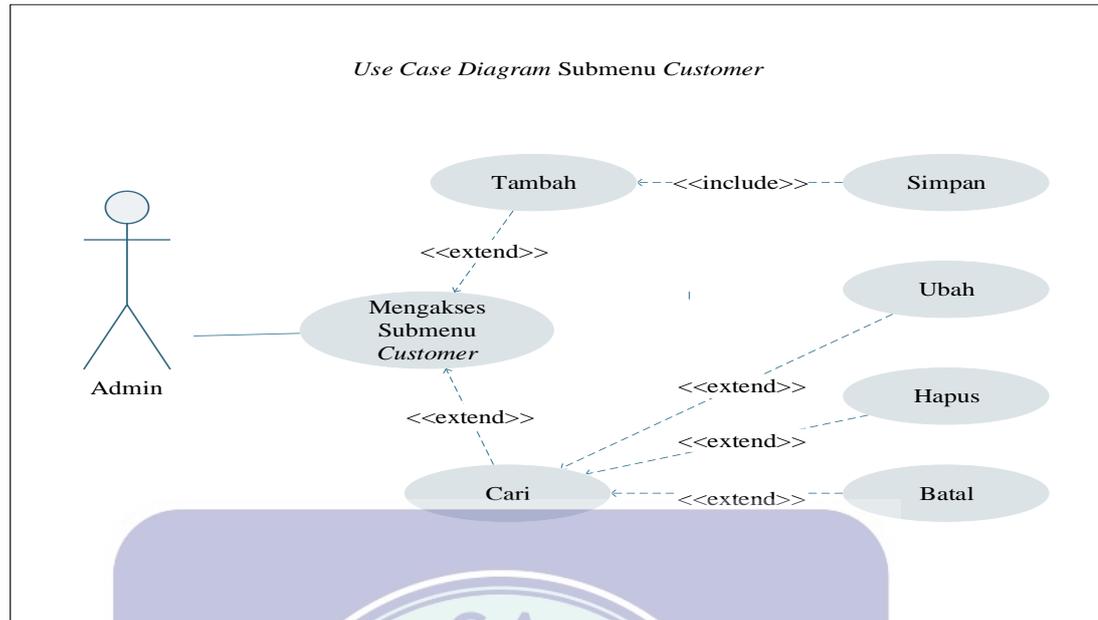
Tabel III.3.
Deskripsi Use Case Menu Master

<i>Use Case Narrative Menu Master</i>	
Tujuan	Admin dapat melakukan pengolahan data yang ada di menu menu master
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk mengelola menu master mulai dari submenu pengguna, <i>customer</i> , paket dan akun
Skenario Utama	
Aktor	Admin
Kondisi awal	Aktor Membuka Menu Master
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor memilih tombol submenu pengguna	Sistem akan menampilkan form submenu pengguna
2. Aktor memilih tombol submenu <i>customer</i>	Sistem akan menampilkan form submenu <i>customer</i>
3. Aktor memilih tombol submenu paket	Sistem akan menampilkan form submenu paket
4. Aktor memilih tombol submenu akun	Sistem akan menampilkan form submenu akun
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka akan masuk kedalam aplikasi dan aktor dapat melakukan aktivitas sistem.

a) *Use Case Diagram Admin Mengelola Data Pengguna*Gambar III.7. *Use Case Diagram Data Pengguna*Tabel III.4.
Deskripsi *Use Case Data Pengguna*

Use Case Narrative Data Pengguna	
Tujuan	Admin dapat melakukan pengolahan data yang ada di menu submenu pengguna
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk mengelola menu master mulai dari menambah, menyimpan, mencari, mengubah, menghapus dan membatalkan data pengguna
Skenario Utama	
Aktor	Admin
Kondisi awal	Aktor Mengakses Menu Master Submenu Pengguna
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor memilih tombol tambah 2. Aktor memilih tombol simpan 3. Aktor memilih tombol cari 4. Aktor memilih tombol ubah 5. Aktor memilih tombol hapus 6. Aktor memilih tombol batal	Sistem akan menambahkan data pengguna Sistem akan menyimpan data pengguna Sistem akan mencari data pengguna Sistem akan mengubah data pengguna Sistem akan menghapus data pengguna Sistem akan membatalkan data pengguna
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka akan masuk kedalam aplikasi dan aktor dapat melakukan aktivitas sistem.

b) *Use Case Diagram Admin Mengelola Data Customer*

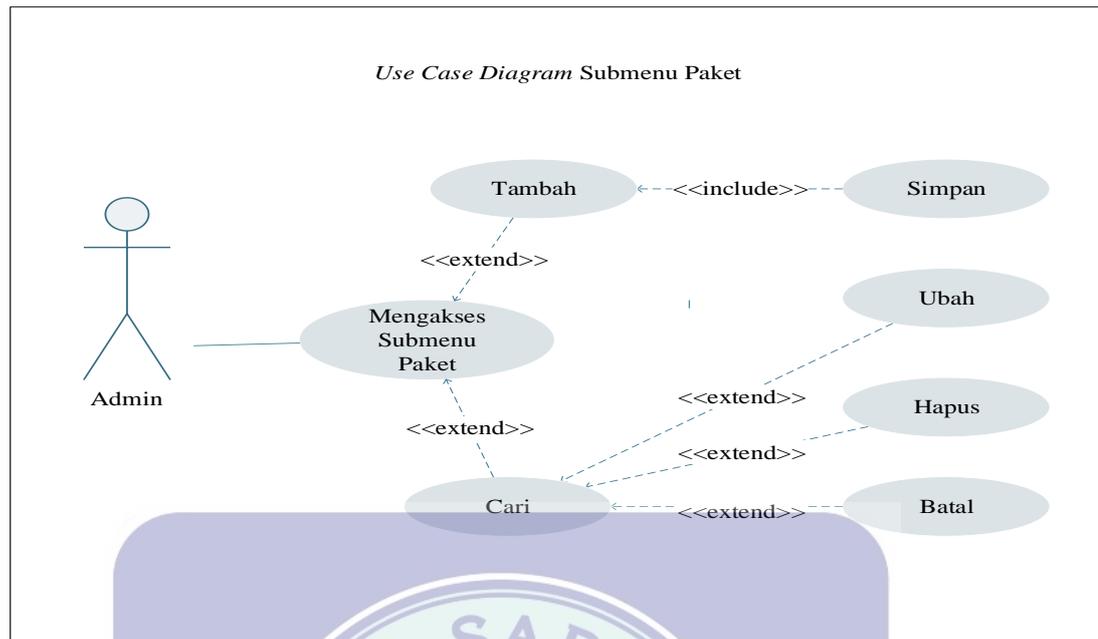


Gambar III.8. Use Case Diagram Data Customer

**Tabel III.5.
Deskripsi Use Case Data Customer**

Use Case Narrative Data Customer	
Tujuan	Admin dapat melakukan pengolahan data yang ada di menu submenu <i>customer</i>
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk mengelola menu master mulai dari menambah, menyimpan, mencari, mengubah, menghapus dan membatalkan data <i>customer</i>
Skenario Utama	
Aktor	Admin
Kondisi awal	Aktor Mengakses Menu Master Submenu <i>Customer</i>
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor memilih tombol tambah 2. Aktor memilih tombol simpan 3. Aktor memilih tombol cari 4. Aktor memilih tombol ubah 5. Aktor memilih tombol hapus 6. Aktor memilih tombol batal	Sistem akan menambahkan data <i>customer</i> Sistem akan menyimpan data <i>customer</i> Sistem akan mencari data <i>customer</i> Sistem akan mengubah data <i>customer</i> Sistem akan menghapus data <i>customer</i> Sistem akan membatalkan data <i>customer</i>
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka akan masuk kedalam aplikasi dan aktor dapat melakukan aktivitas sistem.

c) *Use Case Diagram Admin Mengelola Data Paket*

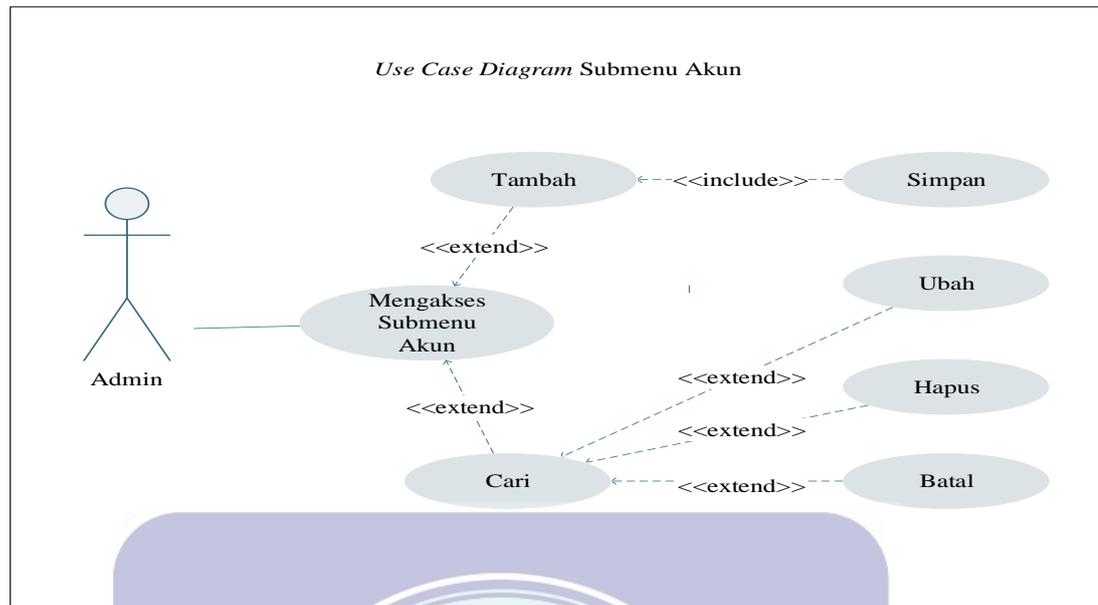


Gambar III.9. Use Case Diagram Data Paket

**Tabel III.6.
Deskripsi Use Case Data Paket**

Use Case Narrative Data Paket	
Tujuan	Admin dapat melakukan pengolahan data yang ada di menu submenu paket
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk mengelola menu master mulai dari menambah, menyimpan, mencari, mengubah, menghapus dan membatalkan data paket
Skenario Utama	
Aktor	Admin
Kondisi awal	Aktor Mengakses Menu Master Submenu Paket
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor memilih tombol tambah 2. Aktor memilih tombol simpan 3. Aktor memilih tombol cari 4. Aktor memilih tombol ubah 5. Aktor memilih tombol hapus 6. Aktor memilih tombol batal	Sistem akan menambahkan data paket Sistem akan menyimpan data paket Sistem akan mencari data paket Sistem akan mengubah data paket Sistem akan menghapus data paket Sistem akan membatalkan data paket
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka akan masuk kedalam aplikasi dan aktor dapat melakukan aktivitas sistem.

d) *Use Case Diagram Admin Mengelola Data Akun*

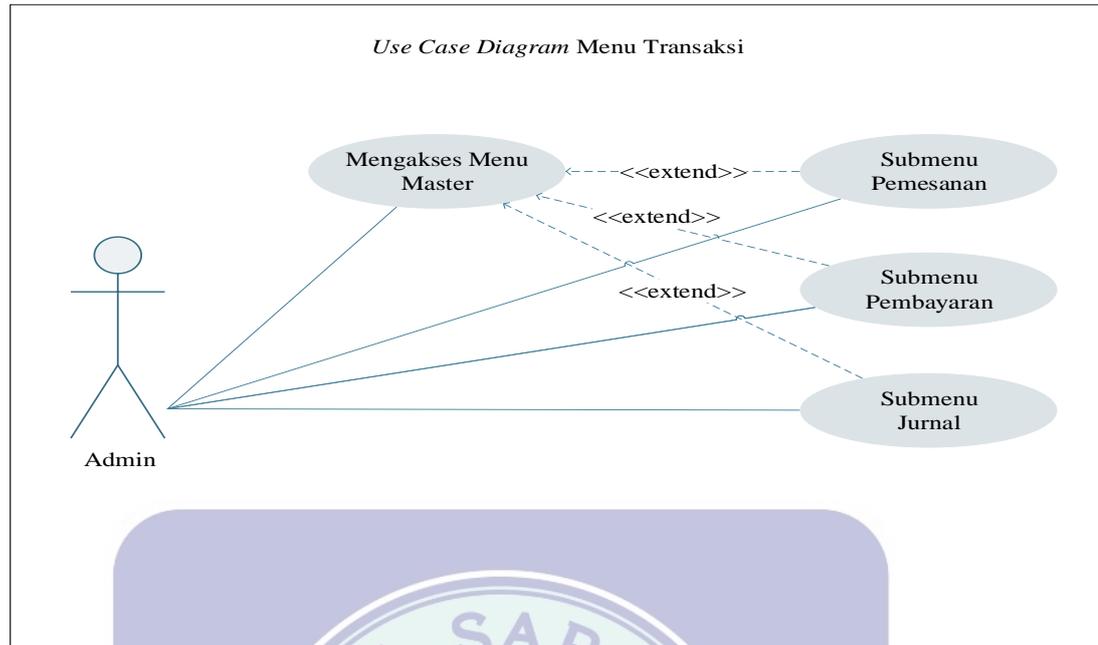


Gambar III.10. Use Case Diagram Data Akun

**Tabel III.7.
Deskripsi Use Case Data Akun**

Use Case Narrative Data Akun	
Tujuan	Admin dapat melakukan pengolahan data yang ada di menu submenu akun
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk mengelola menu master mulai dari menambah, menyimpan, mencari, mengubah, menghapus dan membatalkan data akun
Skenario Utama	
Aktor	Admin
Kondisi awal	Aktor Mengakses Menu Master Submenu Akun
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor memilih tombol tambah 2. Aktor memilih tombol simpan 3. Aktor memilih tombol cari 4. Aktor memilih tombol ubah 5. Aktor memilih tombol hapus 6. Aktor memilih tombol batal	Sistem akan menambahkan data akun Sistem akan menyimpan data akun Sistem akan mencari data akun Sistem akan mengubah data akun Sistem akan menghapus data akun Sistem akan membatalkan data akun
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka akan masuk kedalam aplikasi dan aktor dapat melakukan aktivitas sistem.

A.2.2. Use Case Diagram Admin Mengakses Menu Transaksi

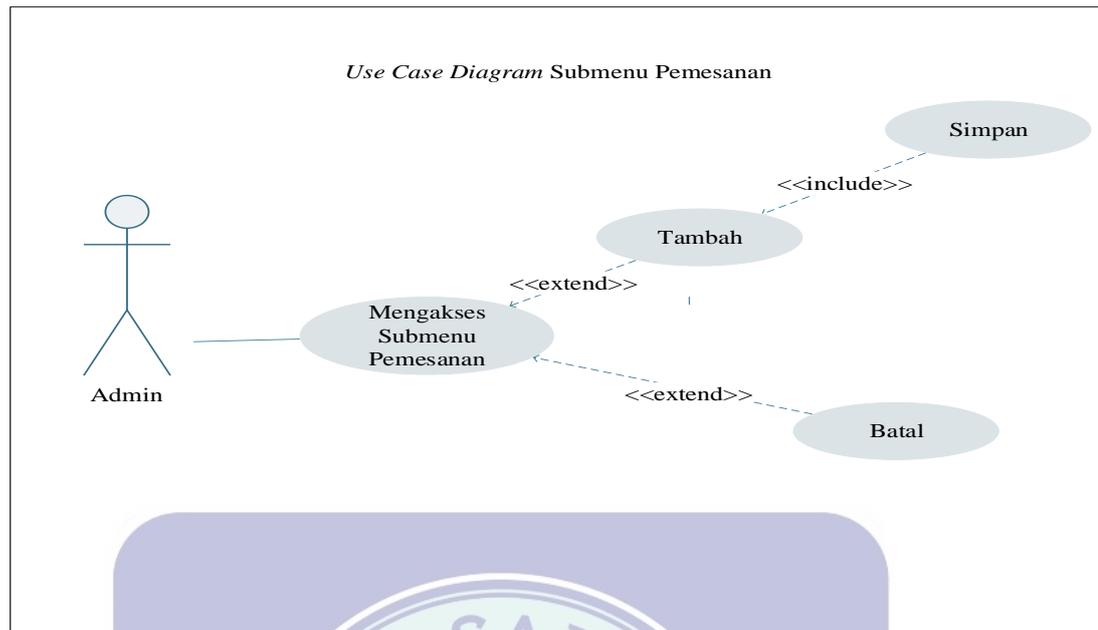


Gambar III.11. Use Case Diagram Menu Transaksi

Tabel III.8.
Deskripsi Use Case Menu Transaksi

Use Case Narrative Menu Transaksi	
Tujuan	Admin dapat melakukan pengolahan data yang ada di menu menu transaksi
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk mengelola menu master mulai dari submenu pemesanan, pembayaran dan jurnal
Skenario Utama	
Aktor	Admin
Kondisi awal	Aktor Membuka Menu Transaksi
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor memilih tombol submenu pemesanan	Sistem akan menampilkan form submenu pemesanan
2. Aktor memilih tombol submenu pembayaran	Sistem akan menampilkan form submenu pembayaran
3. Aktor memilih tombol submenu jurnal	Sistem akan menampilkan form submenu jurnal
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka akan masuk kedalam aplikasi dan aktor dapat melakukan aktivitas sistem.

a) *Use Case Diagram Admin Mengelola Pemesanan*

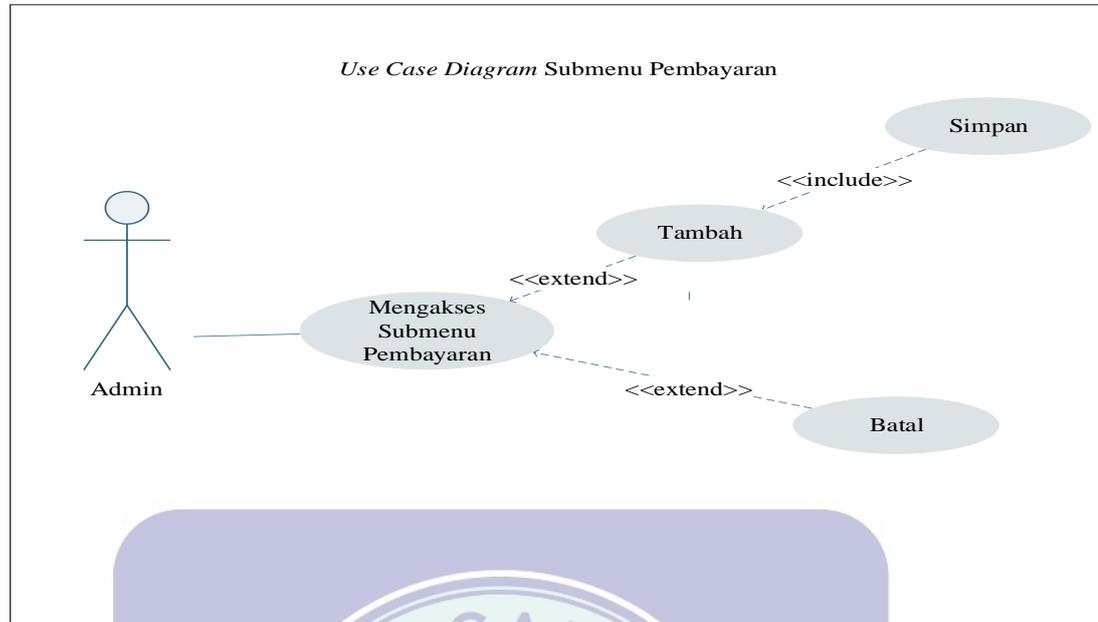


Gambar III.12. Use Case Diagram Data Pemesanan

**Tabel III.9.
Deskripsi Use Case Data Pemesanaan**

Use Case Narrative Data Pemesanan	
Tujuan	Admin dapat melakukan pengolahan data yang ada di menu transaksi submenu pemesanan
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk mengelola menutransaksi mulai dari menambah, menyimpan, dan membatalkan pemesanan
Skenario Utama	
Aktor	Admin
Kondisi awal	Aktor Mengakses Menu Transaksi Submenu Pemesanan
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor memilih tombol tambah	Sistem akan menambahkan data pemesanan
2. Aktor memilih tombol simpan	Sistem akan menyimpan data pemesanan
3. Aktor memilih tombol batal	Sistem akan membatalkan data pemesanan
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka akan masuk kedalam aplikasi dan aktor dapat melakukan aktivitas sistem.

b) *Use Case Diagram Admin Mengelola Pembayaran*

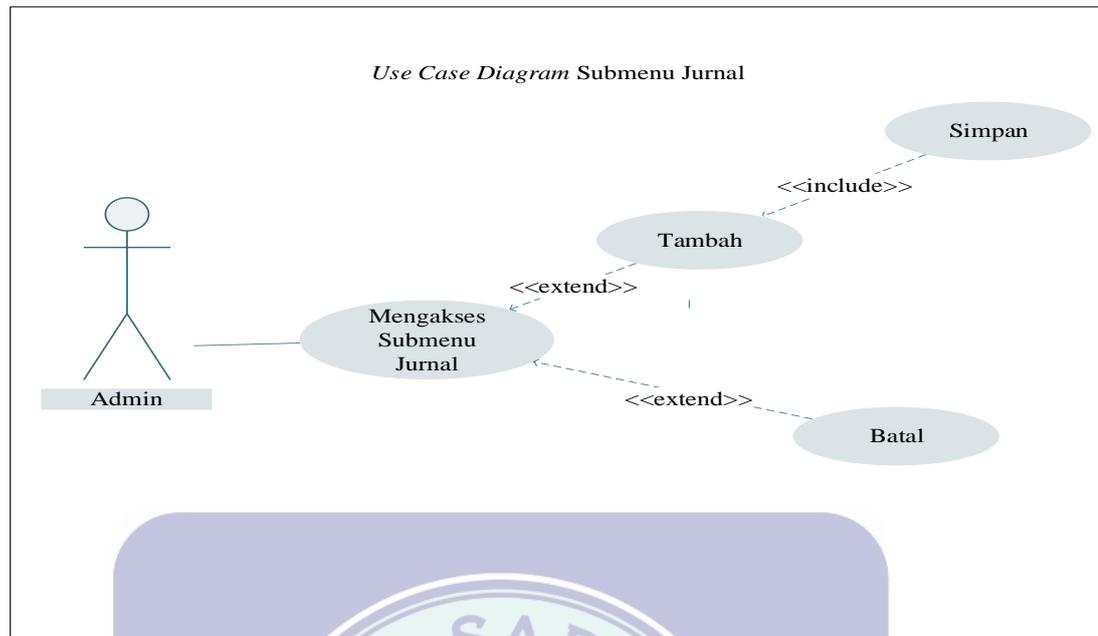


Gambar III.13. Use Case Diagram Data Pembayaran

**Tabel III.10.
Deskripsi Use Case Data Pembayaran**

Use Case Narrative Data Pembayaran	
Tujuan	Admin dapat melakukan pengolahan data yang ada di menu transaksi submenu pembayaran
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk mengelola menutransaksi mulai dari menambah, menyimpan, dan membatalkan pembayaran
Skenario Utama	
Aktor	Admin
Kondisi awal	Aktor Mengakses Menu Transaksi Submenu Pembayaran
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor memilih tombol tambah	Sistem akan menambahkan data pembayaran
2. Aktor memilih tombol simpan	Sistem akan menyimpan data pembayaran
3. Aktor memilih tombol batal	Sistem akan membatalkan data pembayaran
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka akan masuk kedalam aplikasi dan aktor dapat melakukan aktivitas sistem.

c) *Use Case Diagram Admin Mengelola Jurnal*

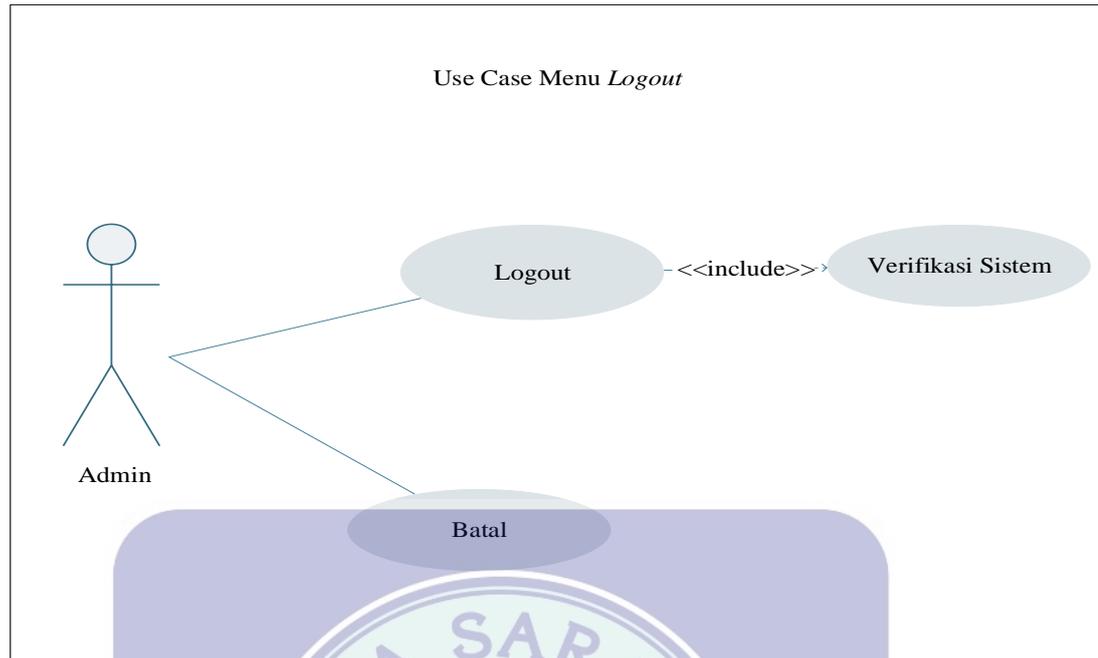


Gambar III.14. Use Case Diagram Data Jurnal

**Tabel III.11.
Deskripsi Use Case Data Jurnal**

Use Case Narrative Data Jurnal	
Tujuan	Admin dapat melakukan pengolahan data yang ada di menu transaksi submenu jurnal
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk mengelola menutransaksi mulai dari menambah, menyimpan, dan membatalkan jurnal
Skenario Utama	
Aktor	Admin
Kondisi awal	Aktor Mengakses Menu Transaksi Submenu Jurnal
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor memilih tombol tambah	Sistem akan menambahkan data jurnal
2. Aktor memilih tombol simpan	Sistem akan menyimpan data jurnal
3. Aktor memilih tombol batal	Sistem akan membatalkan data jurnal
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka akan masuk kedalam aplikasi dan aktor dapat melakukan aktivitas sistem.

A.3. Use Case Diagram Admin Logout



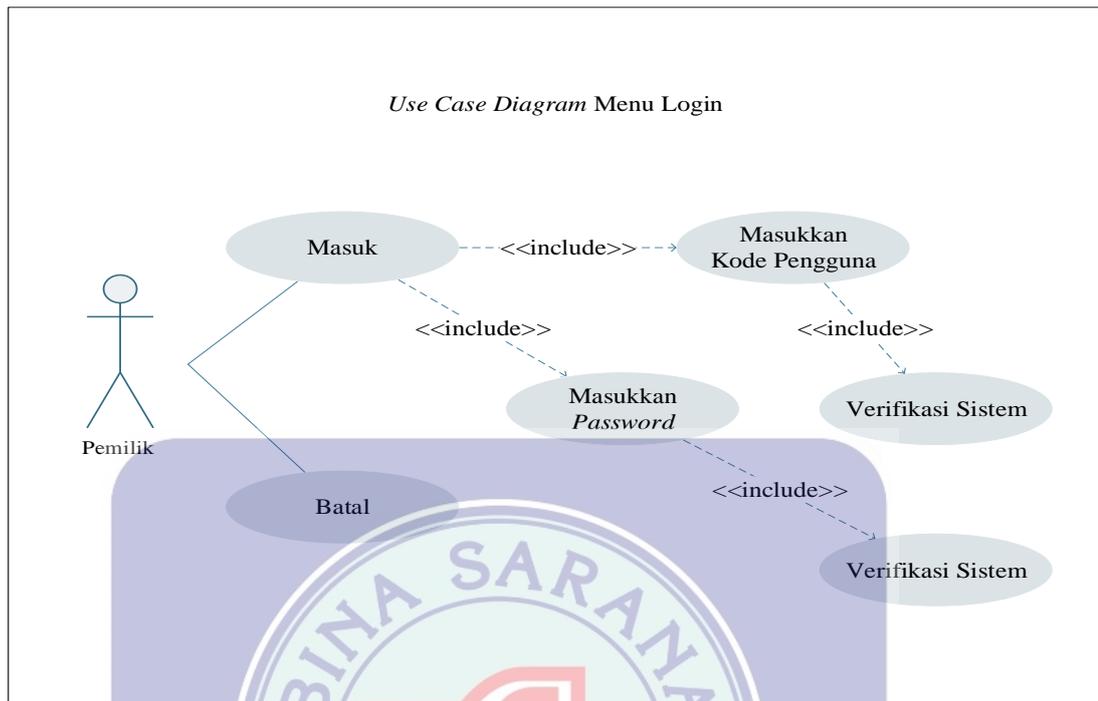
Gambar III.15. Use Case Diagram Logout

**Tabel III.12.
Deskripsi Use Case Logout**

Use Case Narrative <i>Logout</i>	
Tujuan	Melakukan <i>Logout</i> dan keluar dari sistem pendapatan
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk menutup sistem pendapatan
Skenario Utama	
Aktor	Admin
Kondisi awal	Aktor belum melakukan <i>logout</i>
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor memilih tombol <i>Logout</i>	Sistem akan menampilkan <i>messagebox</i> untuk mengkonfirmasi apakah akan keluar dan tekan <i>yes</i>
2. Aktor memilih tombol batal	Sistem akan membatalkan proses <i>logout</i> dengan menekan <i>no</i> dan tetap didalam aplikasi
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka sistem akan submenutup aplikasi pengeluaran kas dan kembali ke menu login

P. Use Case Diagram Pemilik

P1. Use Case Diagram Pemilik Login

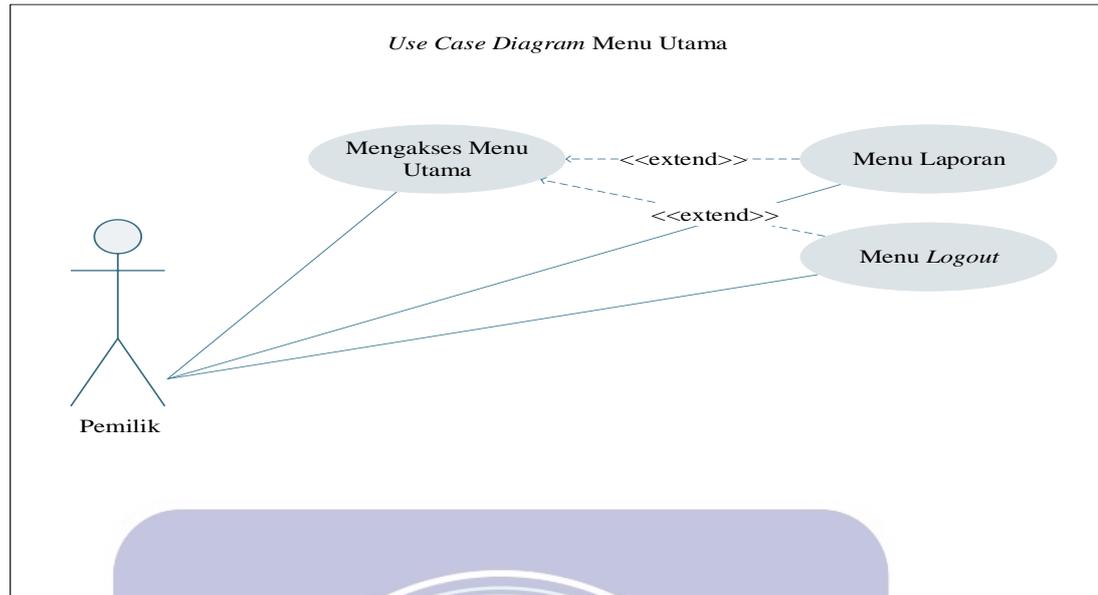


Gambar III.16. Use Case Diagram Login

Tabel III.13. Deskripsi Use Case Login

Use Case Narrative Login	
Tujuan	Melakukan login dan masuk kedalam sistem pendapatan
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk mengakses sistem pendapatan
Skenario Utama	
Aktor	Pemilik
Kondisi awal	Aktor Membuka Aplikasi Pendapatan
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor memilih tombol masuk 2. Aktor memilih tombol batal	Sistem akan menampilkan <i>textbox</i> untuk mengisi kode pengguna dan <i>password</i> . Sistem akan membatalkan proses login dan keluar dari aktivitas yang dilakukan.
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka akan masuk kedalam aplikasi dan aktor dapat melakukan aktivitas sistem.

P2. Use Case Diagram Pemilik Mengakses Menu Utama

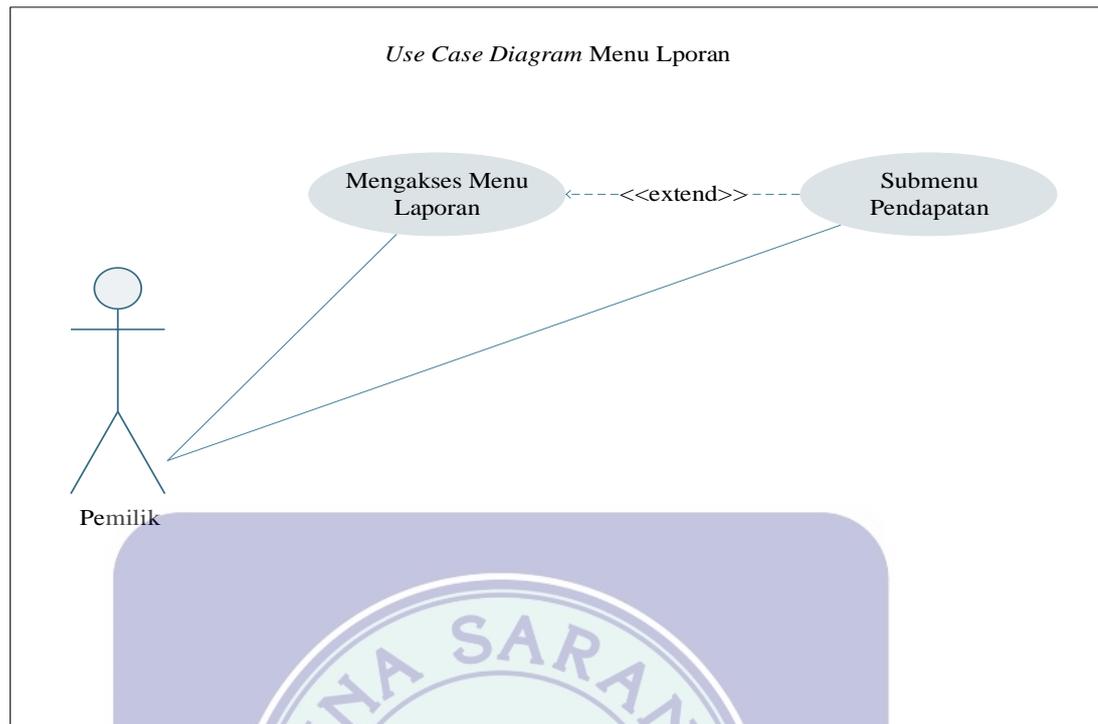


Gambar III.17. Use Case Diagram Menu Utama

**Tabel III.14.
Deskripsi Use Case Menu Utama**

★ <i>Use Case Narrative Menu Utama</i>	
Tujuan	Pemilik dapat melakukan pengolahan data yang ada di menu utama
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk mengelola menu utama mulai dari menu laporan serta dapat <i>logout</i>
Skenario Utama	
Aktor	Pemilik
Kondisi awal	Aktor Membuka Aplikasi Pendapatan
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor memilih tombol submenu laporan	Sistem akan menampilkan submenu laporan pendapatan
2. Aktor memilih <i>logout</i>	Sistem akan keluar dan menutup aplikasi
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka akan masuk kedalam aplikasi dan aktor dapat melakukan aktivitas sistem.

P2.1. *Use Case Diagram Pemilik Mengakses Menu Laporan*

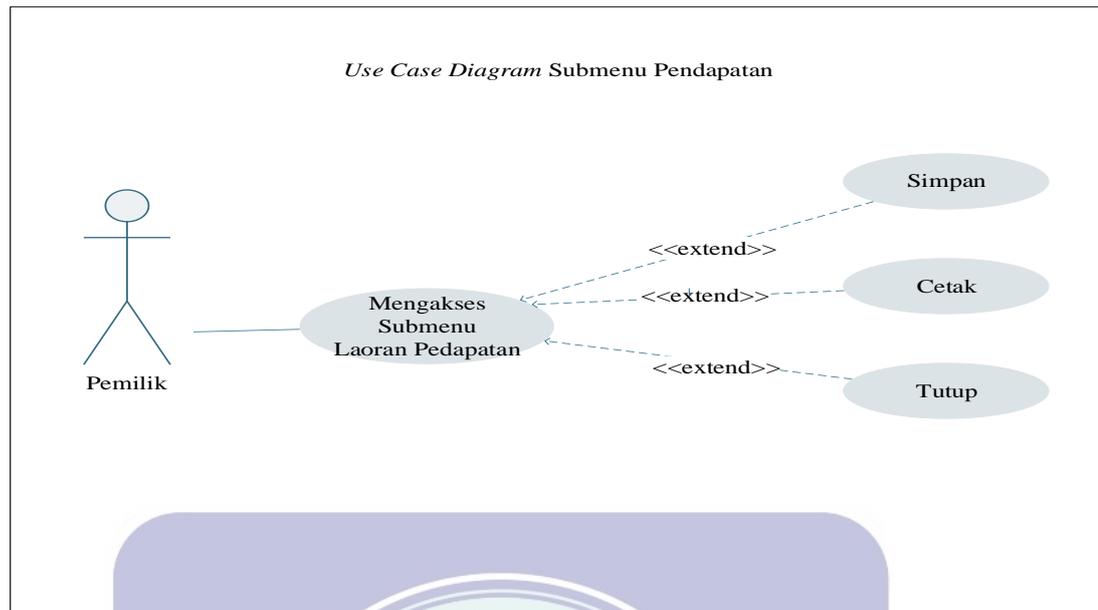


Gambar III.18. Use Case Diagram Menu Laporan

**Tabel III.15.
Deskripsi Use Case Menu Laporan**

<i>Use Case Narrative Menu Laporan</i>	
Tujuan	Pemilik dapat melakukan pengolahan data yang ada di menu menu laporan
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk mengelola menu laporan dan submenu pendapatan
Skenario Utama	
Aktor	Pemilik
Kondisi awal	Aktor Membuka Menu Laporan
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor memilih tombol submenu pendapatan	Sistem akan menampilkan submenu pendapatan
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka akan masuk kedalam aplikasi dan aktor dapat melakukan aktivitas sistem.

- a) *Use Case Diagram* Pemilik Mengelola Menu Laporan Submenu Pendapatan

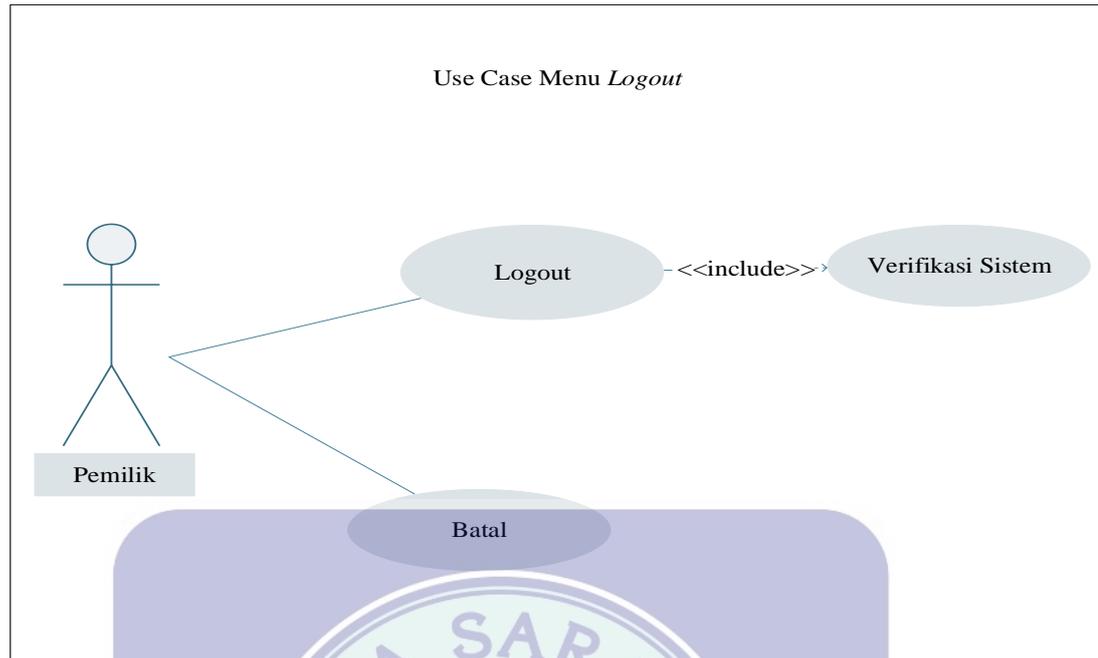


Gambar III.19. Use Case Diagram Laporan Pendapatan

**Tabel III.16.
Deskripsi Use Case Laporan Pendapatan**

Use Case Narrative Laporan Pendapatan	
Tujuan	Pemilik dapat melakukan pengolahan data yang ada di menu laporan submenu pendapatan
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk mengelola menu master mulai dari menyimpan, mencetak dan menutup laporan
Skenario Utama	
Aktor	Admin
Kondisi awal	Aktor Mengakses Menu Laporan Submenu Pendapatan
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor memilih tombol simpan	Sistem akan menyimpan laporan
2. Aktor memilih tombol cetak	Sistem akan mencetak laporan
3. Aktor memilih tombol tutup	Sistem akan menutup laporan
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka akan masuk kedalam aplikasi dan aktor dapat melakukan aktivitas sistem.

P.3. *Use Case Diagram Pemilik Logout*



Gambar III.20. Use Case Diagram Logout

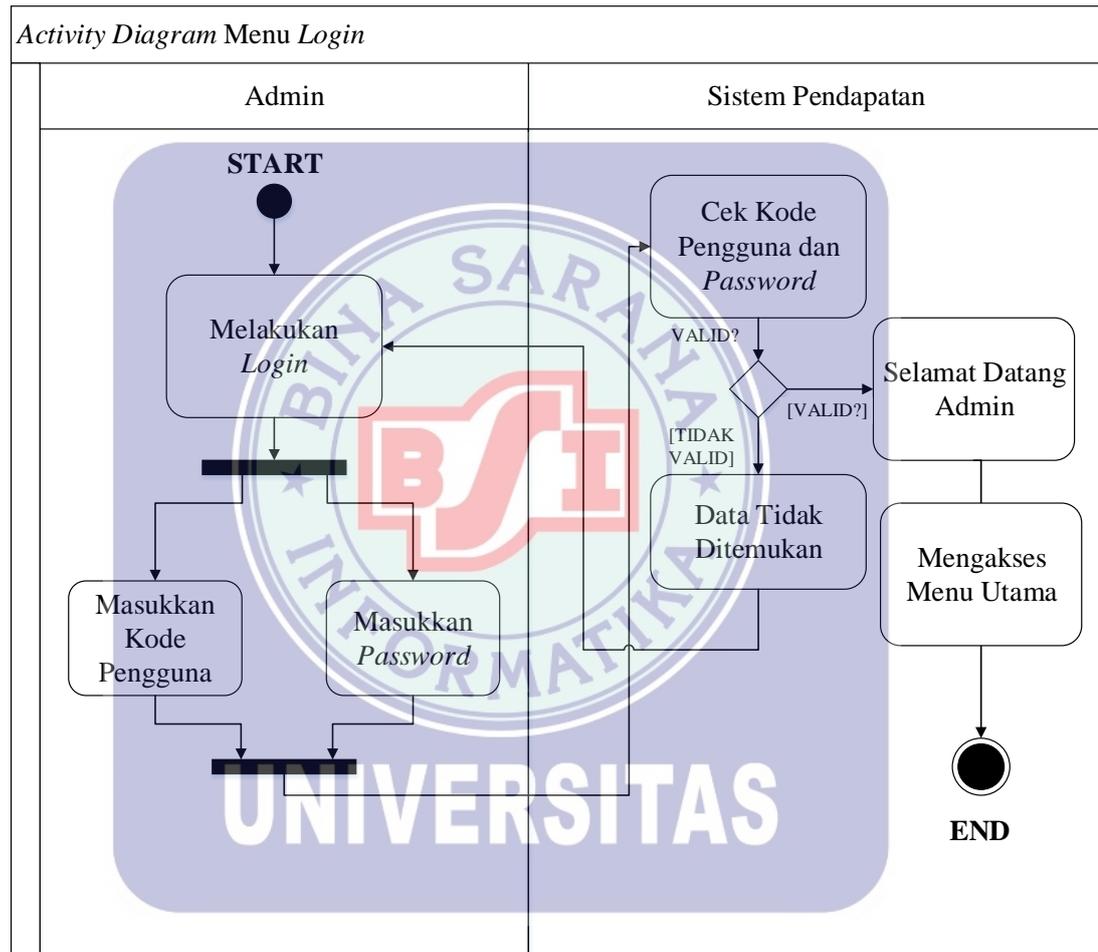
**Tabel III.17.
Deskripsi Use Case Logout**

Use Case Narrative Logout	
Tujuan	Melakukan <i>Logout</i> dan keluar dari sistem pendapatan
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk menutup sistem pendapatan
Skenario Utama	
Aktor	Pemilik
Kondisi awal	Aktor belum melakukan <i>logout</i>
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor memilih tombol <i>Logout</i> 2. Aktor memilih tombol batal	Sistem akan menampilkan <i>messagebox</i> untuk mengkonfirmasi apakah akan keluar dan tekan <i>yes</i> Sistem akan membatalkan proses <i>logout</i> dengan menekan <i>no</i> dan tetap didalam aplikasi
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka sistem akan submenutup aplikasi pengeluaran kas dan kembali ke menu login

3.3.3. Activity Diagram

Berdasarkan analisa kebutuhan beserta *use case diagram* yang sudah diuraikan diatas. Berikut ini dibuatkan *activity diagram* yang lebih rinci dan detail dalam menggambarkan alur kerja sistem yang juga dapat digunakan sebagai pengantar dalam tahap pembuatan *desain*.

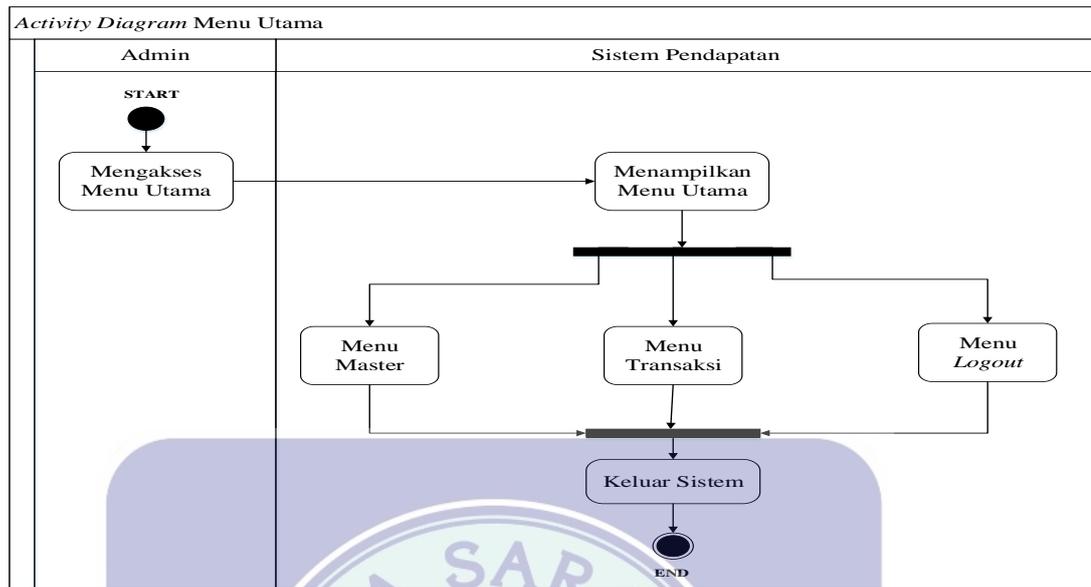
1. Activity Diagram Menu Login



Gambar III.21. Activity Diagram Login

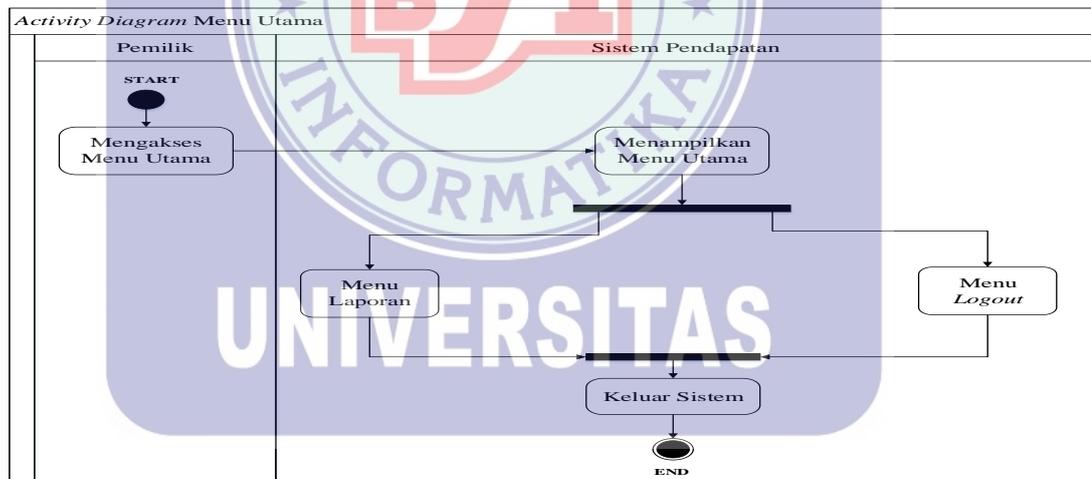
2. Activity Diagram Menu Utama

A. *Activity Diagram Admin*



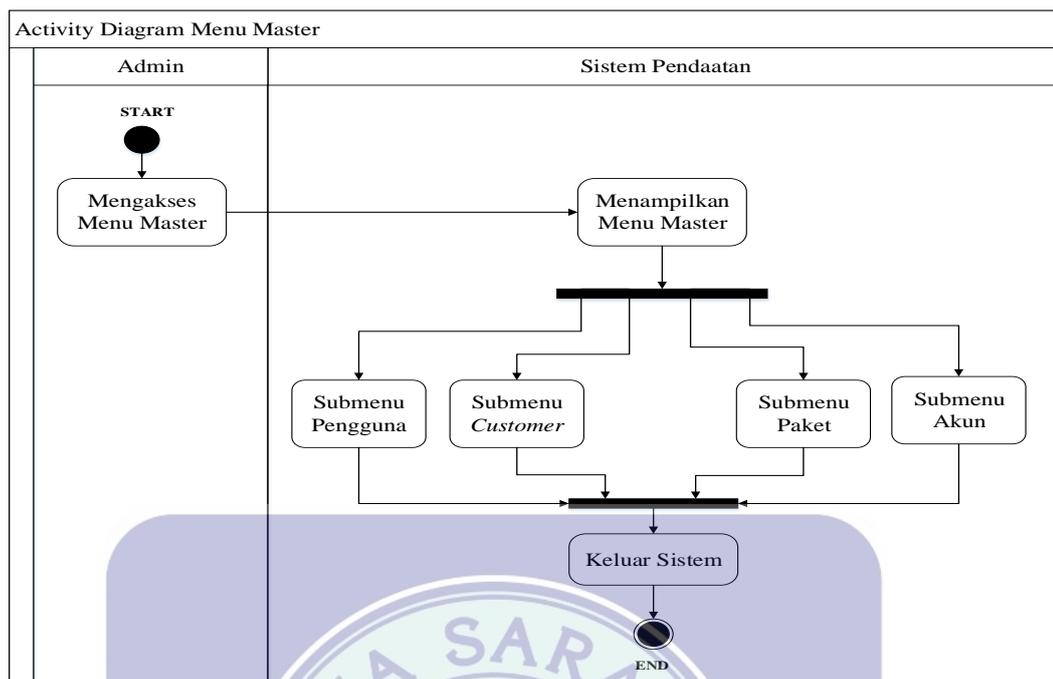
Gambar III.22. Activity Diagram Menu Utama Admin

B. *Activity Diagram Pemilik*



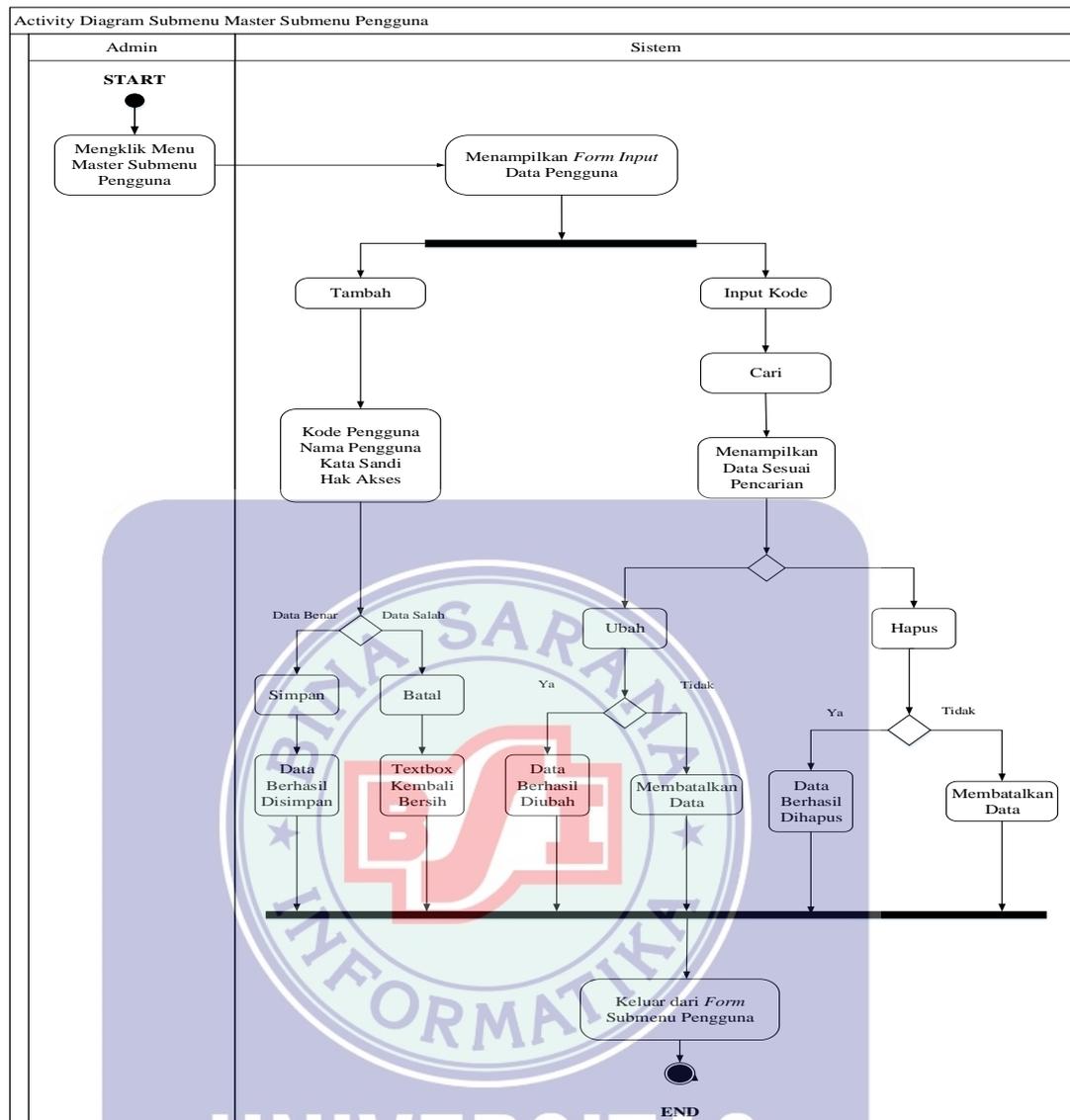
Gambar III.23. Activity Diagram Menu Utama Pemilik

3. *Activity Diagram Menu Master*



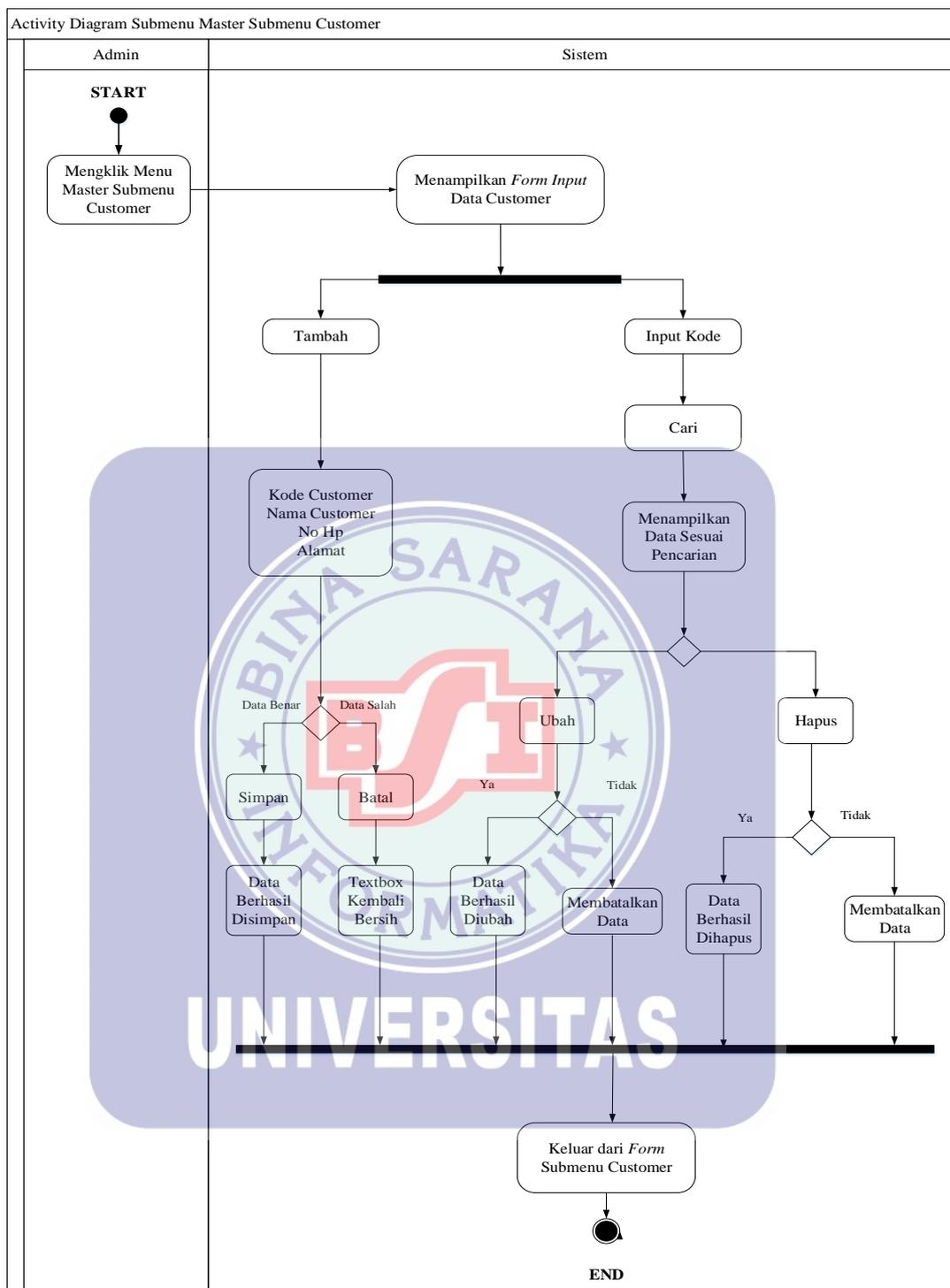
Gambar III.24. Activity Diagram Menu Master

4. Activity Diagram Menu Master Submenu Pengguna



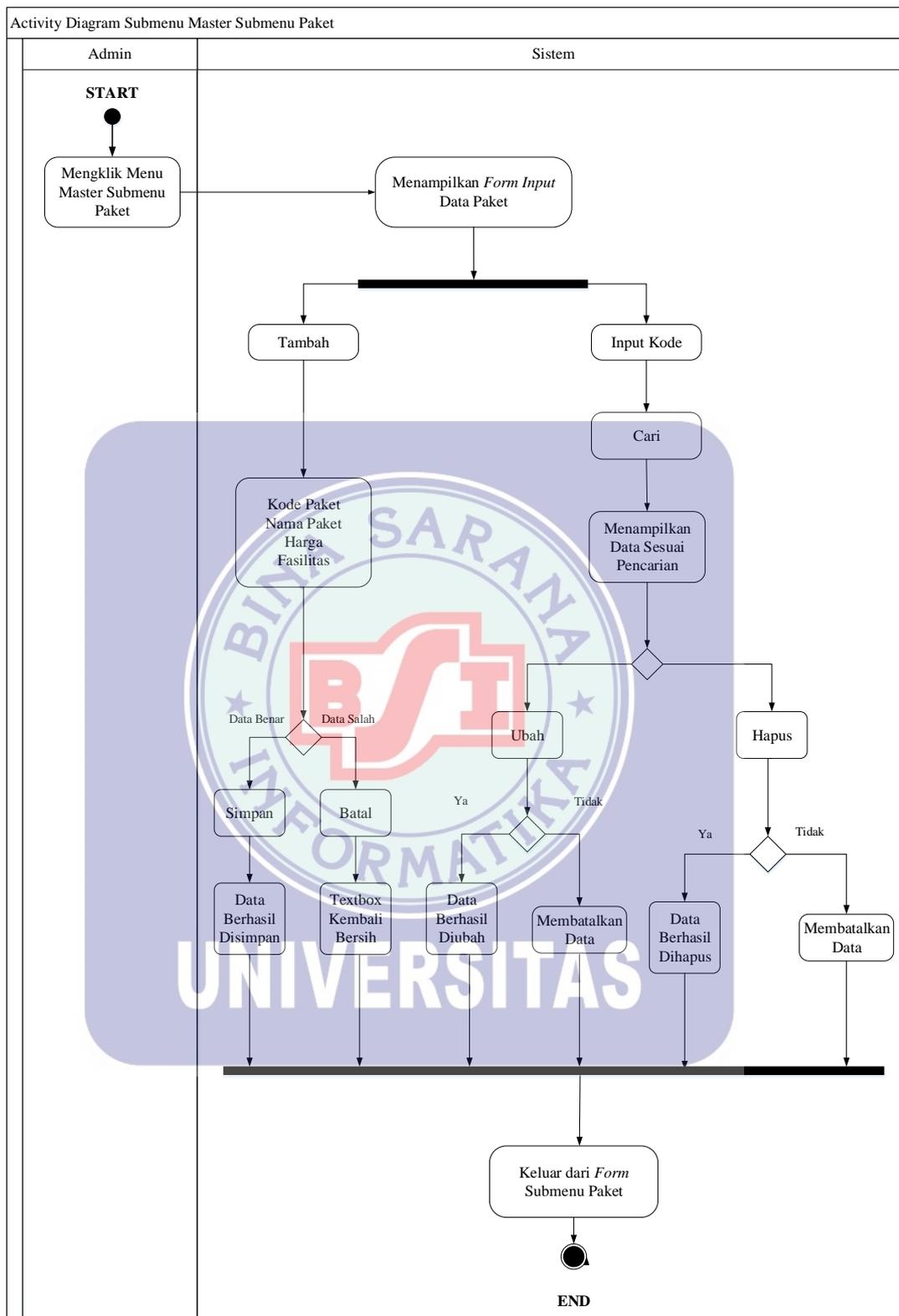
Gambar III.25. Activity Diagram Menu Master Submenu Pengguna

5. Activity Diagram Menu Master Submenu Customer



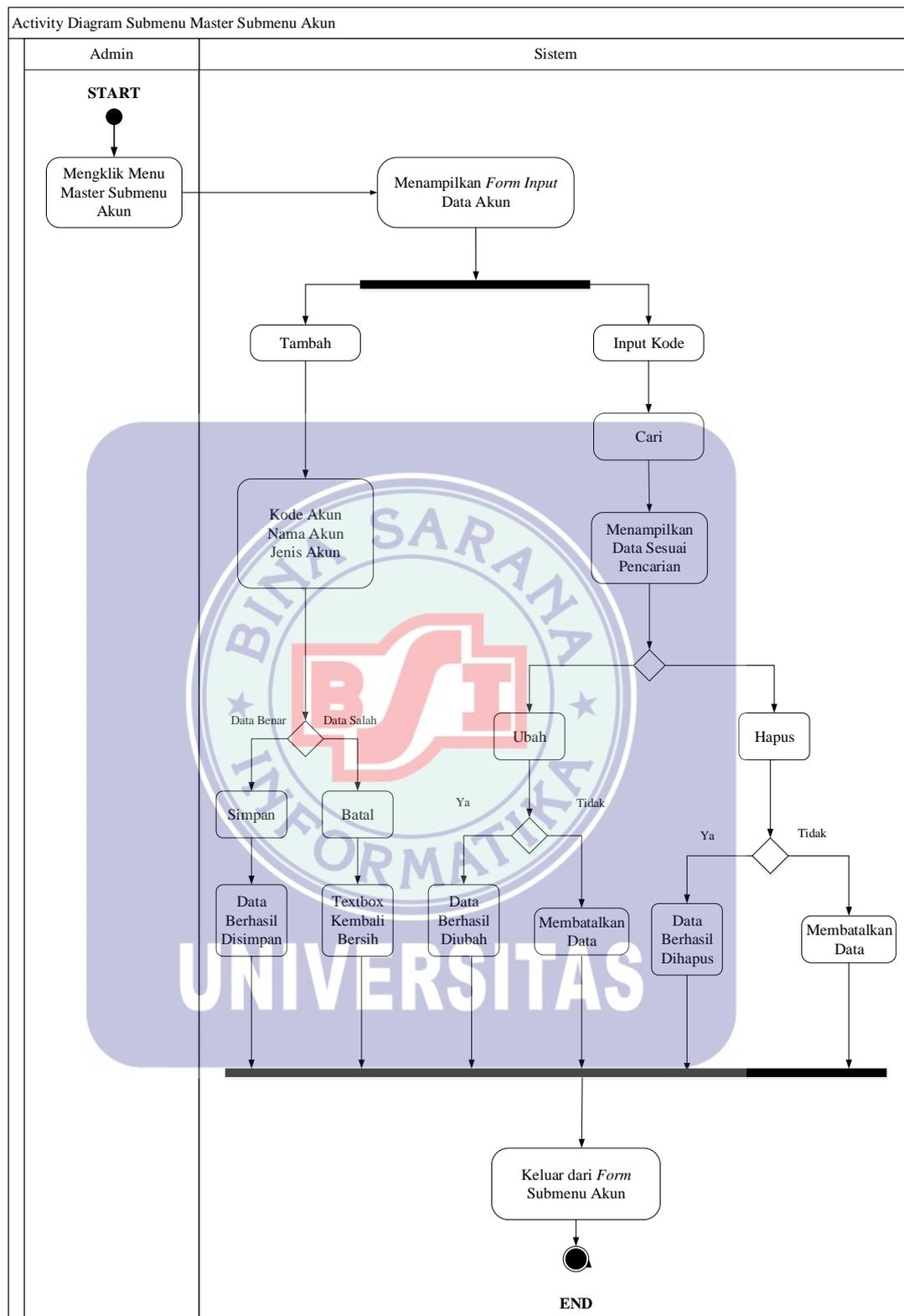
Gambar III.26. Activity Diagram Menu Master Submenu Customer

6. Activity Diagram Menu Master Submenu Paket



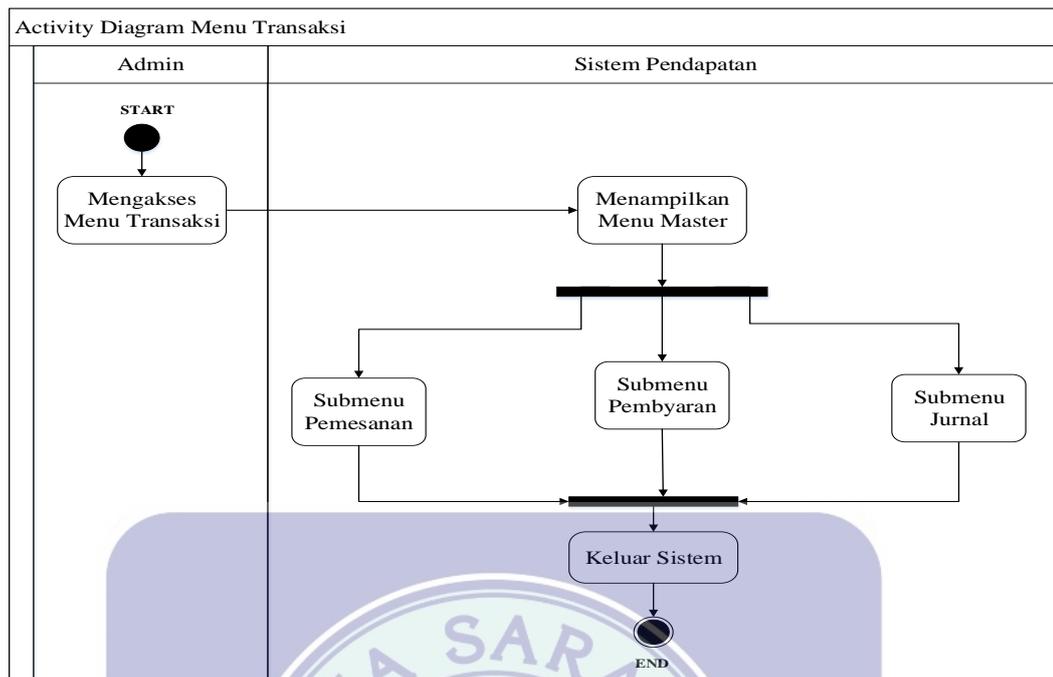
Gambar III.27. Activity Diagram Menu Master Submenu Paket

7. Activity Diagram Menu Master Submenu Akun



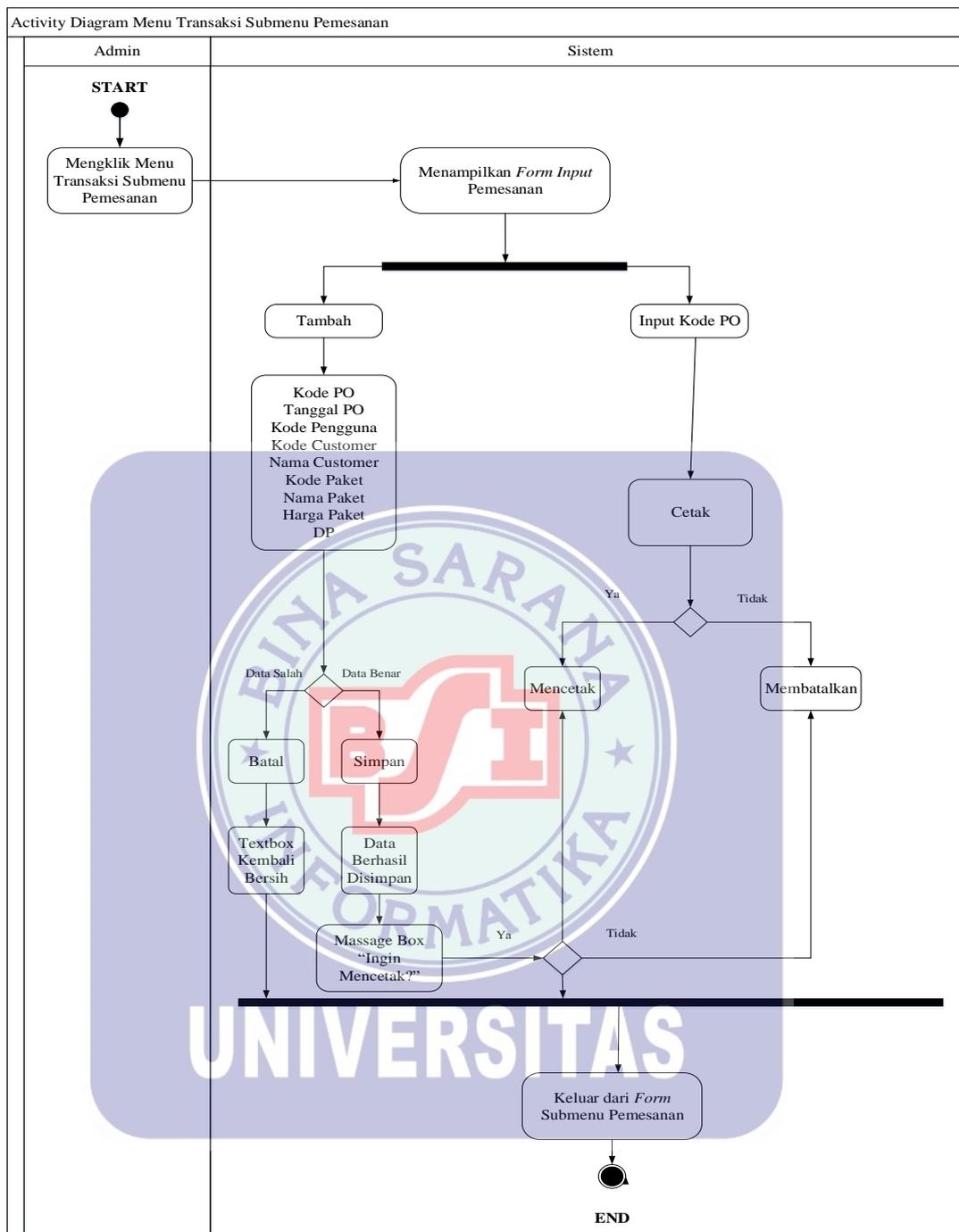
Gambar III.28. Activity Diagram Menu Master Submenu Akun

8. Activity Diagram Menu Transaksi



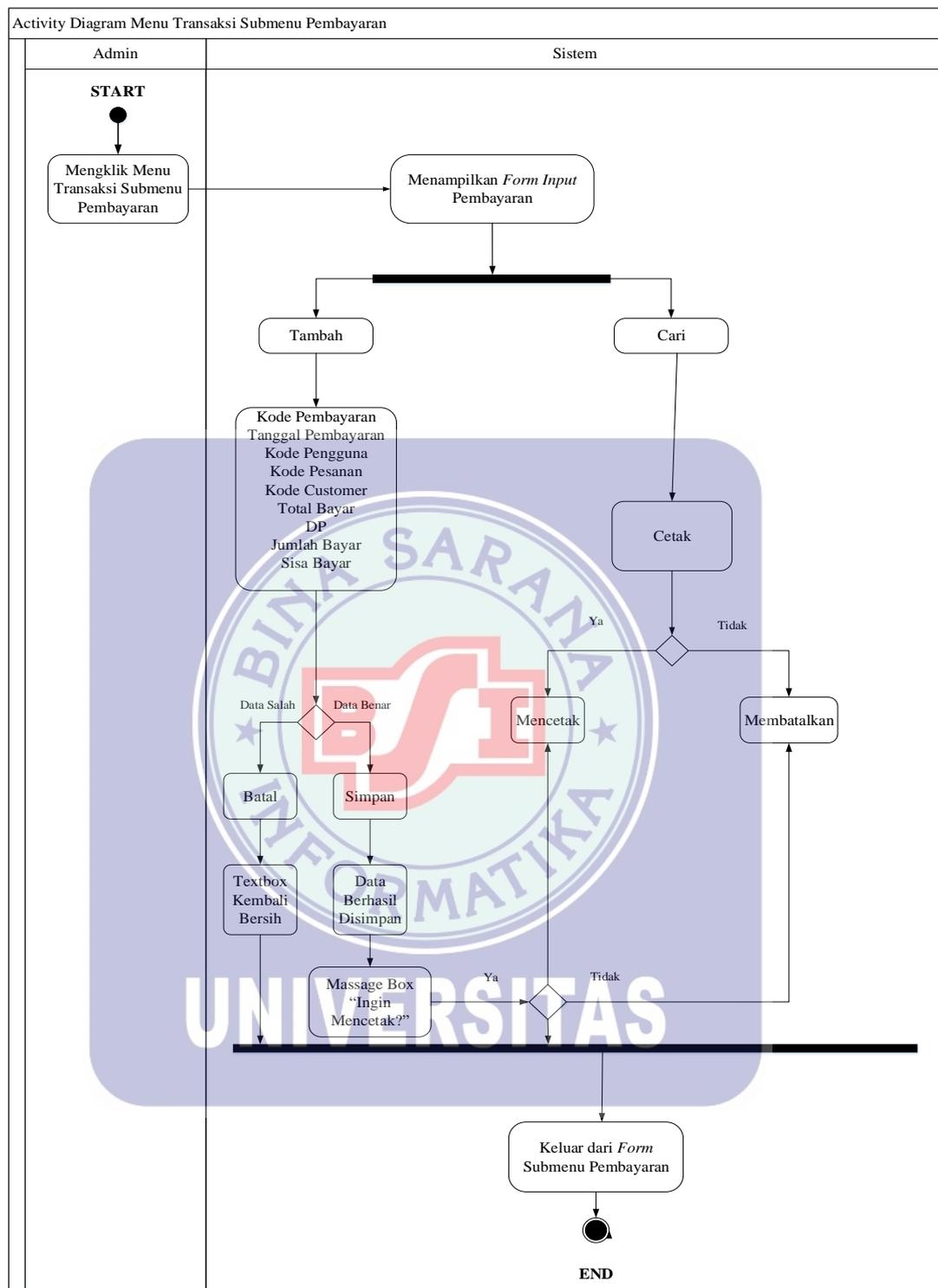
Gambar III.29. *Activity Diagram* Menu Transaksi

9. *Activity Diagram* Menu Transaksi Pemesanan



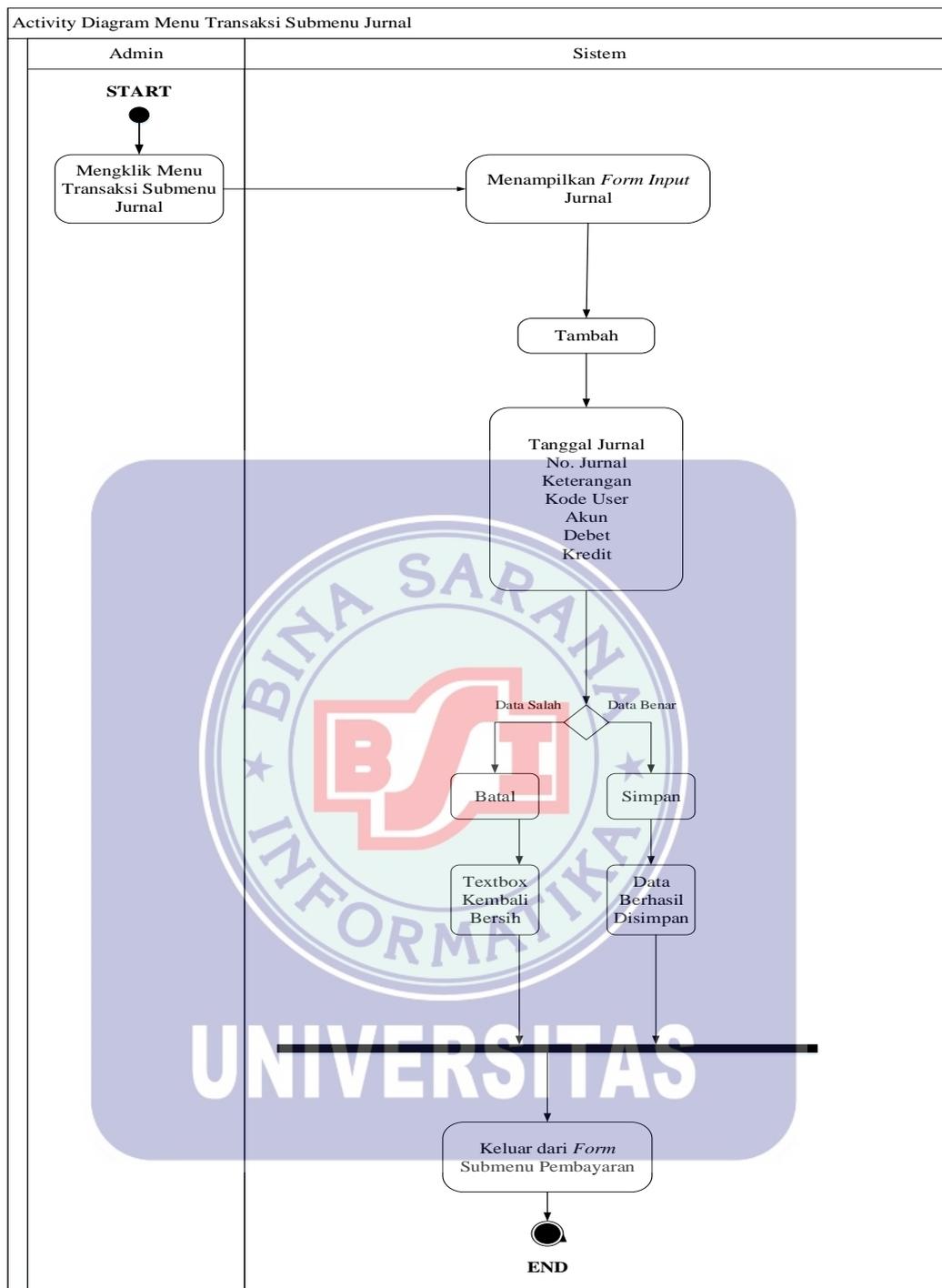
Gambar III.30. Activity Diagram Menu Transaksi Submenu Pesanan

10. Activity Diagram Menu Transaksi Pembayaran



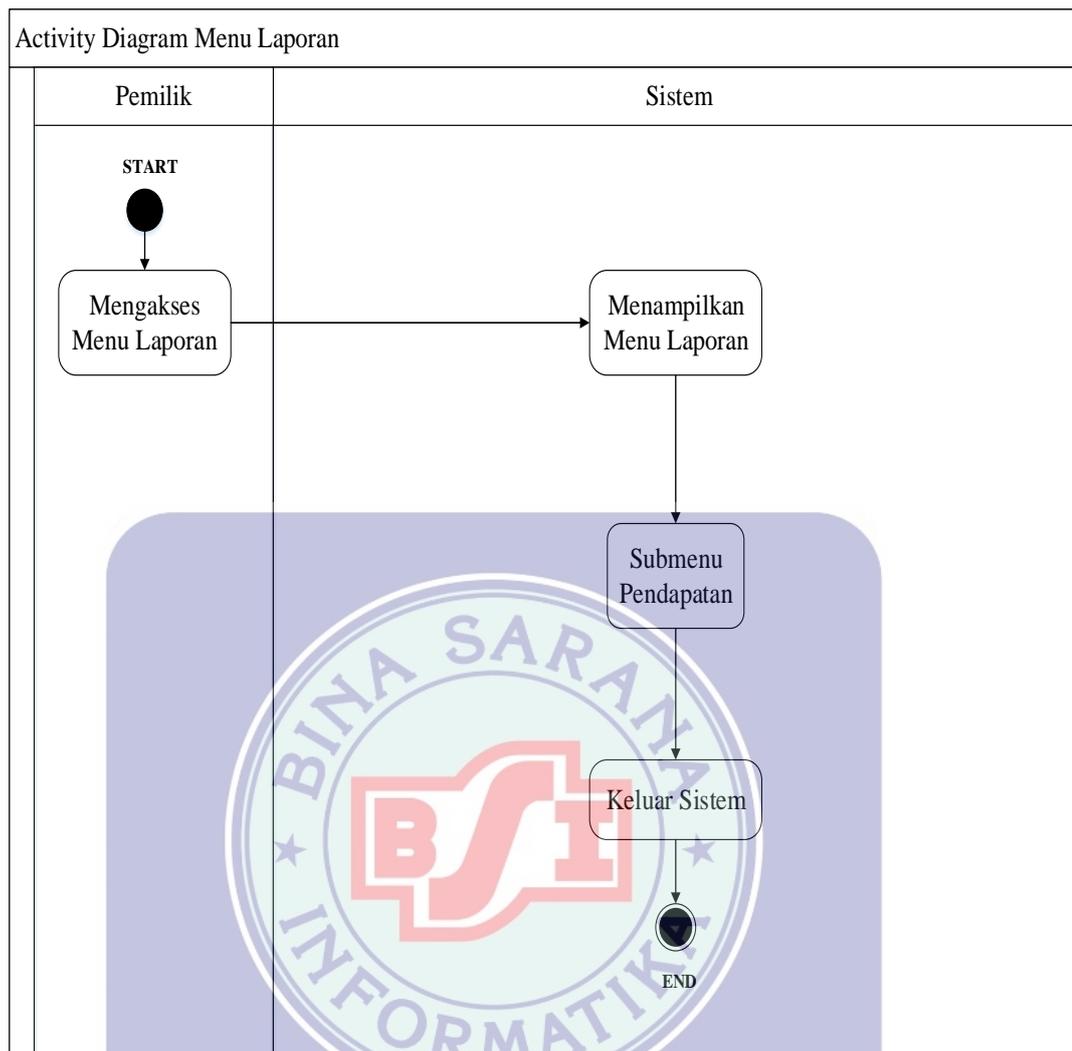
Gambar III.31. Activity Diagram Menu Transaksi Submenu Pembayaran

11. Activity Diagram Menu Transaksi Jurnal



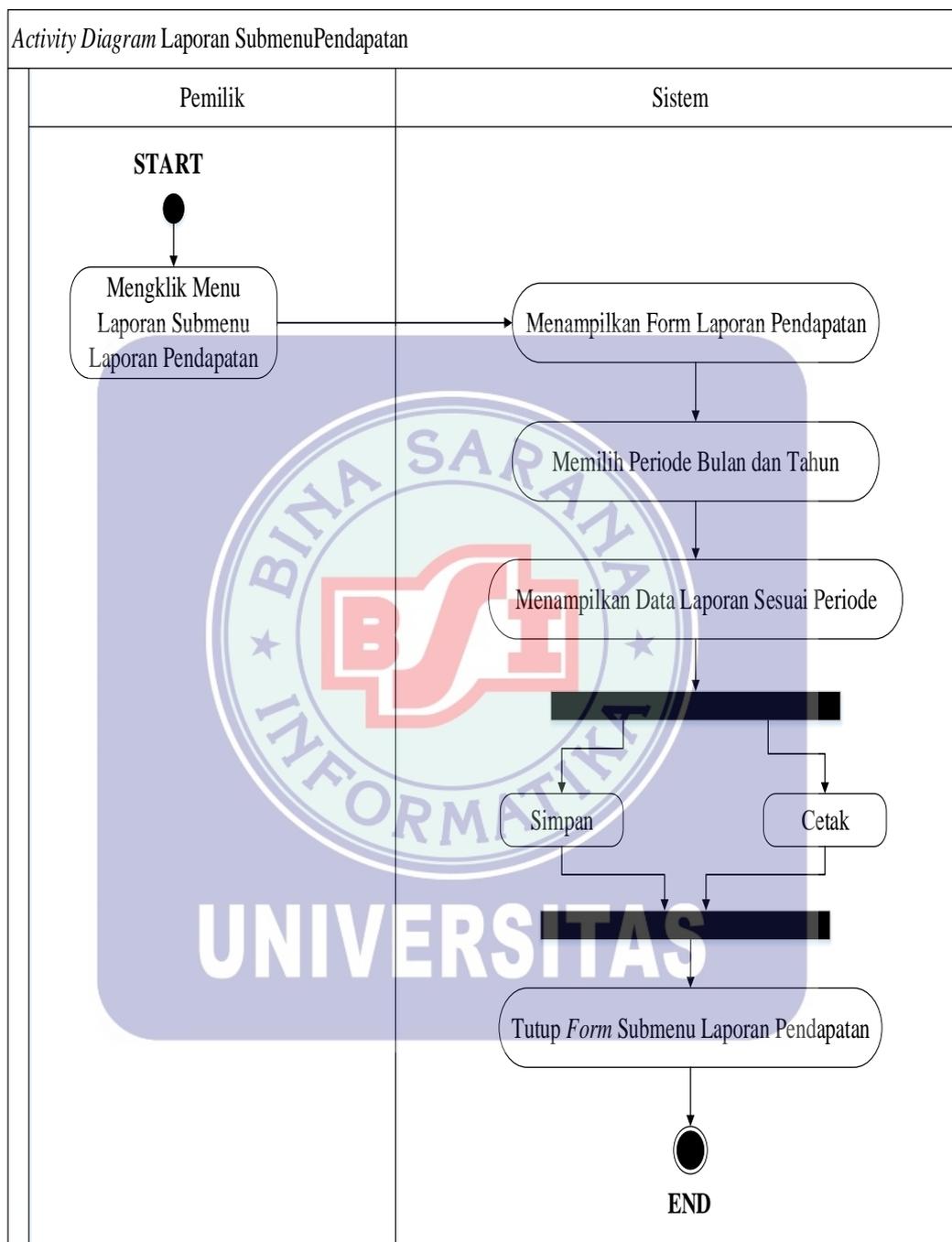
Gambar III.32. Activity Diagram Menu Transaksi Submenu Jurnal

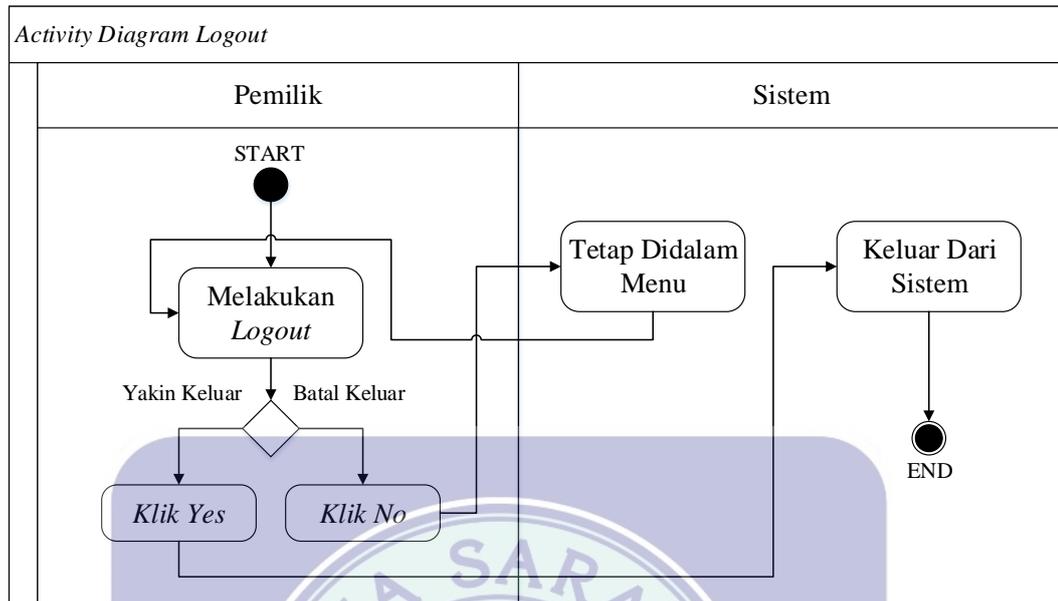
12. Activity Diagram Menu Laporan



Gambar III.33. Activity Diagram Menu Laporan

UNIVERSITAS

13. *Activity Diagram* Menu Laporan Submenu PendapatanGambar III.34. *Activity Diagram* Menu Laporan

14. *Activity Diagram Menu Logout*

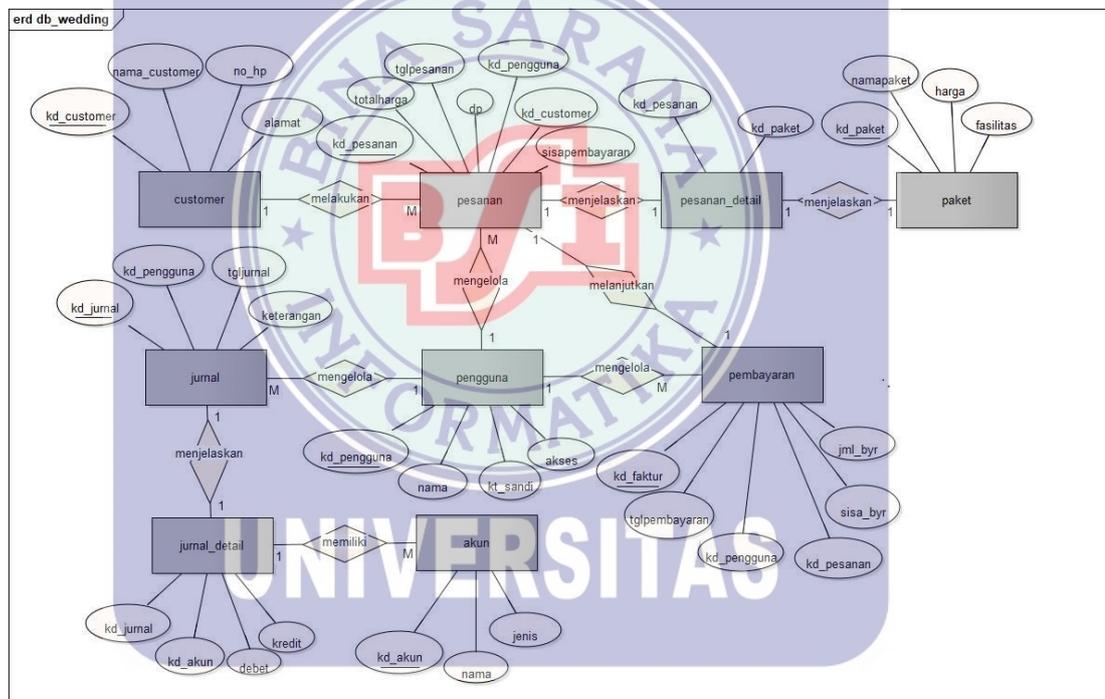
Gambar III.35. Activity Diagram Menu Logout

UNIVERSITAS

3.4. Desain

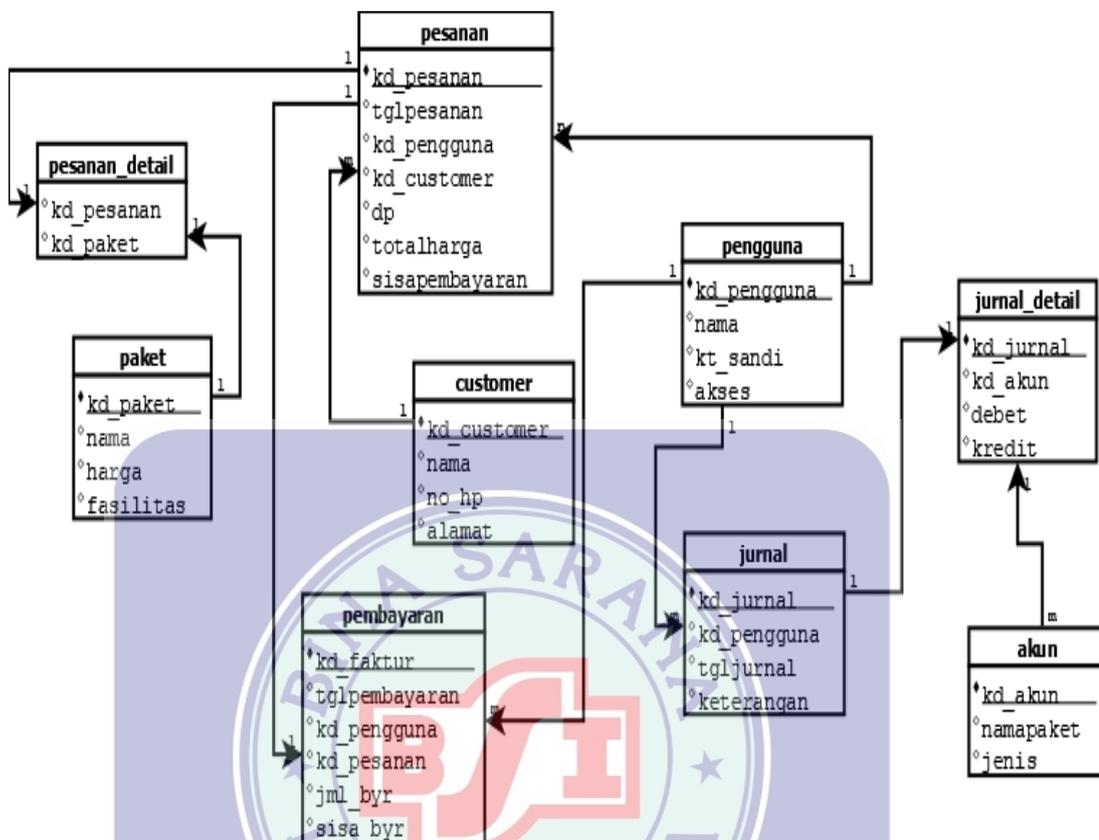
Berikut beberapa desain yang dirancang penulis untuk penggambaran lengkap mengenai tampilan sistem yang akan dibuat. Terdiri dari *Entity Relationship Diagram (ERD)*, *Logical Record Structure (LRS)*, *Spesifikasi File*, *Admin Interface* dan *Spesifikasi Hardware Software* yang sesuai dengan tinjauan kasus serta analisis kebutuhan *software*.

3.4.1. Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar III.36. Entity Relationship Diagram (ERD)

3.4.2. Logical Record Structure (LRS)



Gambar III.37. Logical Record Structure (LRS)

UNIVERSITAS

3.4.3. Spesifikasi File

Berikut *spesifikasi file* yang dibuatkan untuk menguraikan rancangan tabel yang akan digunakan dalam sistem informasi pendapatan jasa wedding.

1. Spesifikasi File Pengguna

Nama File	: pengguna
Akronim	: pengguna.sql
Fungsi	: sebagai penyimpan data pengguna
Tipe File	: File Master
Organisasi File	: Indexed Sequential
Akses File	: Random
Media	: Harddisk
Panjang record	: 50 Byte
Kunci field	: kd_pengguna
Software	: MySQL

Tabel III.18.
Spesifikasi File Pengguna

No	Elemen Data	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Kode Pengguna	kd_pengguna	Varchar	5	Primary Key
2	Nama Pengguna	nama_pengguna	Varchar	20	
3	Kata Sandi	kt_sandi	Varchar	8	
4	Akses	akses	Varchar	17	

Sumber: Hasil Rancangan (2019)

2. Spesifikasi *File Customer*

Nama *File* : customer
 Akronim : customer.sql
 Fungsi : sebagai penyimpan data customer
 Tipe *File* : *File Master*
 Organisasi *File* : *Indexed Sequential*
 Akses *File* : Random
 Media : *Harddisk*
 Panjang *record* : 30 Byte
 Kunci *field* : kd_customer
 Software : MySQL

Tabel III.19.
Spesifikasi *File Customer*

No	Elemen Data	Nama <i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	Keterangan
1	Kode Customer	kodecustomer	Varchar	5	<i>Primary Key</i>
2	Nama Customer	nama	Varchar	20	
3	No Hp	no_hp	Varchar	5	
4	Alamat	Alamat	Text		

Sumber: Hasil Rancangan (2019)

3. Spesifikasi *File* Paket

Nama *File* : paket
 Akronim : paket.sql
 Fungsi : sebagai penyimpan data paket
 Tipe *File* : *File* Master
 Organisasi *File* : *Indexed Sequential*
 Akses *File* : Random
 Media : *Harddisk*
 Panjang *record* : 36 *Byte*
 Kunci *field* : kd_paket
 Software : MySQL

Tabel III.20.
Spesifikasi *File* Paket

No	Elemen Data	Nama <i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	Keterangan
1	Kode Paket	kd_paket	Varchar	5	<i>Primary Key</i>
2	Nama Paket	nama	Varchar	20	
3	Harga	harga	Int	11	
4	Fasilitas	fasilitas	Text		

Sumber: Hasil Rancangan (2019)

4. Spesifikasi *File* Pesanan

Nama <i>File</i>	: pesanan
Akronim	: pesanan.sql
Fungsi	: sebagai penyimpan data pesanan
Tipe <i>File</i>	: <i>File</i> Transaksi
Organisasi <i>File</i>	: <i>Indexed Sequential</i>
Akses <i>File</i>	: Random
Media	: <i>Harddisk</i>
Panjang <i>record</i>	: 63 <i>Byte</i>
Kunci <i>field</i>	: kd_pesanan
Software	: MySQL

Tabel III.21.
Spesifikasi *File* Pesanan

No	Elemen Data	Nama <i>Field</i>	Type	Size	Keterangan
1	Kode Pesanan	kd_pesanan	Varchar	10	<i>Primary Key</i>
2	Tanggal Pesanan	tglpesanan	Date		
3	Kode Pengguna	kd_pengguna	Varchar	5	<i>Foreign Key</i>
4	Kode Customer	kd_customer	Varchar	5	<i>Foreign Key</i>
5	Dp	Dp	Int	11	
6	Total harga	Totalharga	Int	11	
7	Sisa Pembayaran	Sisapembayaran	Int	11	
8	Kode Jurnal	kd_jurnal	Varchar	10	<i>Foreign Key</i>

Sumber: Hasil Rancangan (2019)

5. Spesifikasi *File* Surat Pesanan Detail

Nama <i>File</i>	: pesanan_ detail
Akronim	: pesanan_detain.sql
Fungsi	: sebagai penyimpan data detail pesanan
Tipe <i>File</i>	: <i>File</i> Detail
Organisasi <i>File</i>	: <i>Indexed Sequential</i>
Akses <i>File</i>	: Random
Media	: <i>Harddisk</i>
Panjang <i>record</i>	: 25 Byte
Kunci <i>field</i>	: kd_pemesanan
Software	: MySQL

Tabel III.22.
Spesifikasi *File* Pesanan Detail

No	Elemen Data	Nama <i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	Keterangan
1	Kode Pesanan	kd_pesanan	Varchar	10	<i>Foreign Key</i>
2	Kode Paket	kd_paket	Varchar	15	<i>Foreign Key</i>

Sumber: Hasil Rancangan (2019)

6. Spesifikasi *File* Pembayaran

Nama *File* : pembayaran

Akronim : pembayaran.sql

Fungsi : sebagai penyimpan data pembayaran

Tipe *File* : *File* Transaksi

Organisasi *File* : *Indexed Sequential*

Akses *File* : Random

Media : *Harddisk*

Panjang *record* : 57 Byte

Kunci *field* : kd_faktur

Software : MySQL

Tabel III.23.
Spesifikasi *File* Pembayaran

No	Elemen Data	Nama <i>Field</i>	Type	Size	Keterangan
1	Kode Faktur	kodepembayaran	Varchar	10	<i>Primary Key</i>
2	Tanggal Pembayaran	tgl_pengeluaran	Date		
3	Kode Pengguna	kd_pengguna	Varchar	5	<i>Foreign Key</i>
4	Kode Pesanan	kd_pesanan	Varchar	10	<i>Foreign Key</i>
5	Jumlah Bayar	jml_byr	Int	11	
6	Sisa Bayar	sisa_byr	Int	11	
7	Kode Jurnal	kd_jurnal	Varchar	10	<i>Foreign Key</i>

Sumber: Hasil Rancangan (2019)

7. Spesifikasi *File* Jurnal

Nama *File* : jurnal
 Akronim : jurnal.sql
 Fungsi : sebagai penyimpan data jurnal
 Tipe *File* : *File* Transaksi
 Organisasi *File* : *Indexed Sequential*
 Akses *File* : Random
 Media : *Harddisk*
 Panjang *record* : 25 Byte
 Kunci *field* : kd_jurnal
 Software : MySQL

Tabel III.24.
Spesifikasi *File* Jurnal

No	Elemen Data	Nama <i>Field</i>	<i>Type</i>	Size	Keterangan
1	Kode Jurnal	kd_jurnal	Varchar	10	<i>Primary Key</i>
2	Kode Pengguna	kd_pengguna	Varchar	15	<i>Foreign Key</i>
3	Tanggal Jurnal	Tgljurnal	Date		
4	Keterangan	Keterangan	Text		

Sumber: Hasil Rancangan (2019)

8. Spesifikasi *File* Jurnal Detail

Nama <i>File</i>	: jurnal_detail
Akronim	: jurnal_detail.sql
Fungsi	: sebagai penyimpan data detail jurna;
Tipe <i>File</i>	: <i>File</i> Detail
Organisasi <i>File</i>	: <i>Indexed Sequential</i>
Akses <i>File</i>	: Random
Media	: <i>Harddisk</i>
Panjang <i>record</i>	: 37 Byte
Kunci <i>field</i>	: kd_jurnal
Software	: MySQL

Tabel III.25.
Spesifikasi *File* Detail Jurnal

No	Elemen Data	Nama <i>Field</i>	<i>Type</i>	Size	Keterangan
1	Kode Jurnal	kd_jurnal	Varchar	10	<i>Foreign Key</i>
2	Kode Akun	kd_akun	Varchar	5	<i>Foreign Key</i>
3	Debet	debet	Int	11	
4	Kredit	kredit	Int	11	

Sumber: Hasil Rancangan (2019)

9. Spesifikasi *File* Akun

Nama <i>File</i>	: Akun
Akronim	: akun.sql
Fungsi	: sebagai penyimpan data akun
Tipe <i>File</i>	: <i>File</i> Master
Organisasi <i>File</i>	: <i>Indexed Sequential</i>
Akses <i>File</i>	: Random
Media	: <i>Harddisk</i>
Panjang <i>record</i>	: 45 Byte
Kunci <i>field</i>	: kd_akun
Software	: MySQL

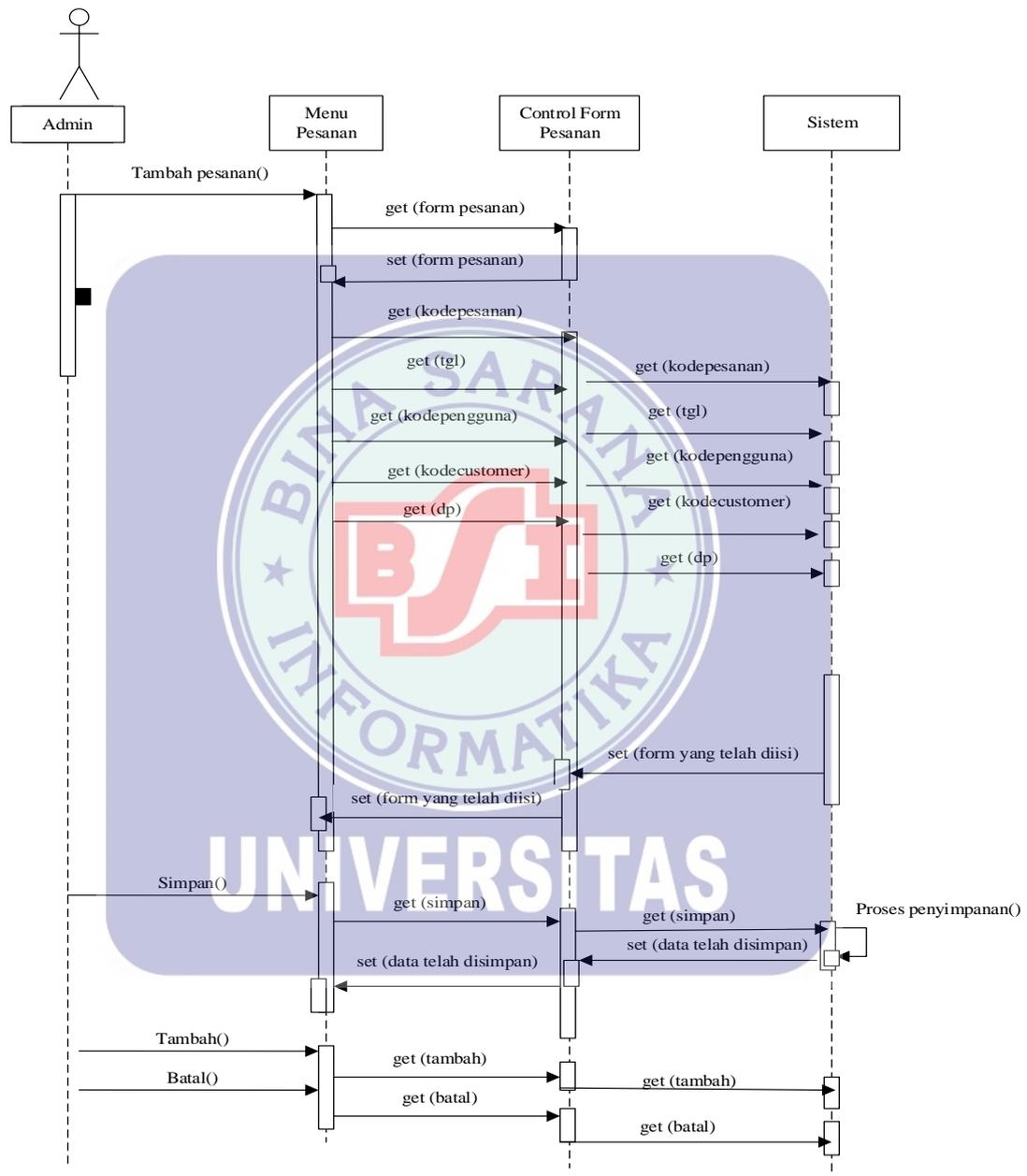
Tabel III.26.
Spesifikasi *File* Kode Akun

No	Elemen Data	Nama <i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	Keterangan
1	Kode Akun	kd_akun	Varchar	5	<i>Primary Key</i>
2	Nama Akun	nama_akun	Varchar	20	
3	Jenis	jenis	Varchar	20	

Sumber: Hasil Rancangan (2019)

3.4.4. Sequence Diagram

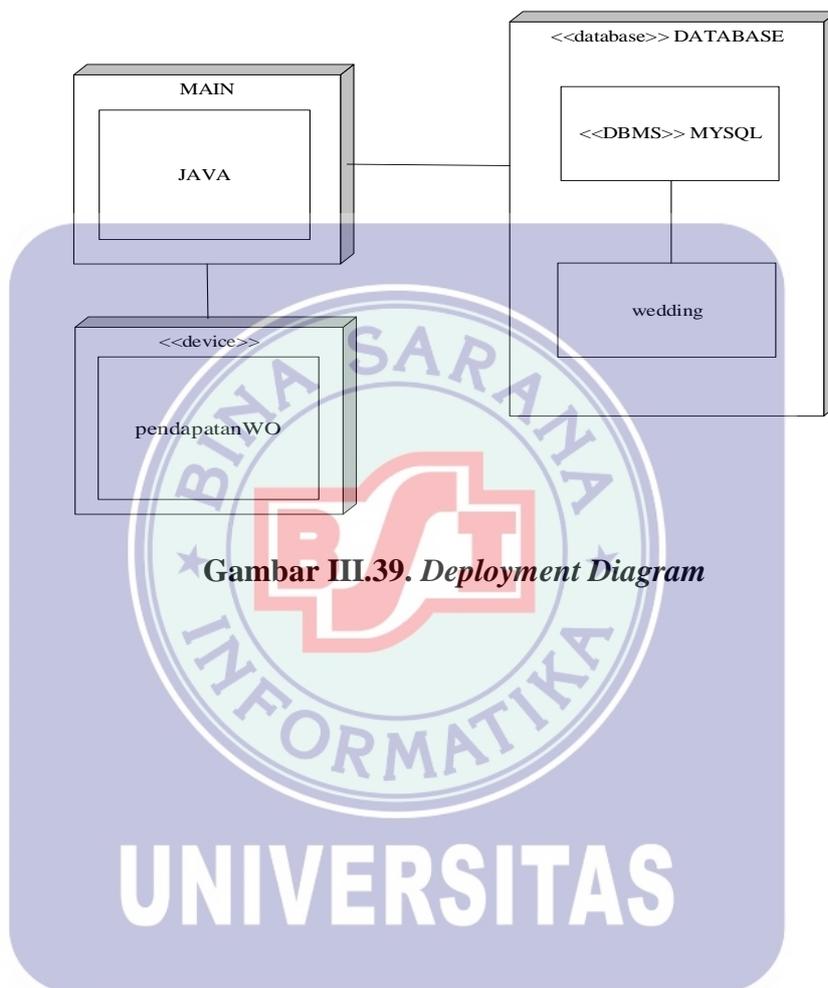
Penulis yang membatasi pembuatan *sequence diagram* dengan memilih transaksi bisnis yang utama, yaitu transaksi pesanan sebagai berikut:



Gambar III.38. Sequence Diagram

3.4.5. Deployment Diagram

Berikut ini *deployment diagram* yang dibuat oleh penulis dalam menggambarkan program aplikasi dan *software database* yang digunakan dalam perancangan sistem pendapatan wedding.

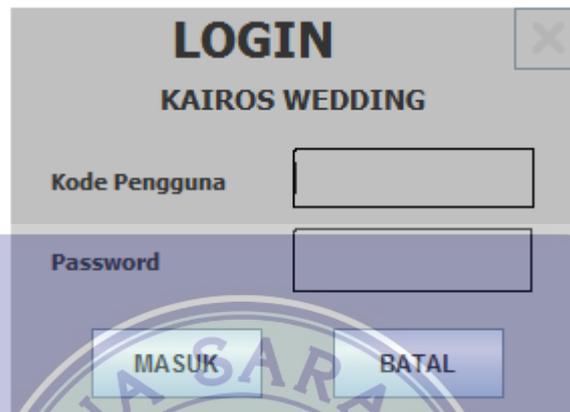


Gambar III.39. Deployment Diagram

3.4.6. Use Interface

Berdasarkan analisis kebutuhan *software* yang telah dirancang, berikut ini adalah desain tampilan program yang dibuat penulis:

1. *User Interface Form Menu Login*



LOGIN
KAIROS WEDDING

Kode Pengguna

Password

MASUK BATAL

Gambar III.40. *User Interface Menu Login*

2. *User Interface Form Menu Utama*



Gambar III.41. *User Interface Menu Utama*

3. *User Interface Form Menu Master Submenu Pengguna*

DATA PENGGUNA

Kode Pengguna

Nama Pengguna

Kata Sandi

Hak Akses

TAMBAH UBAH HAPUS BATAL

Cari Data

KODE PENGGUNA	NAMA PENGGUNA	KATA SANDI	HAK AKSES
U-1	Admin	11111	Admin
U-2	Pemilik	22222	Pemilik

Gambar III.42. User Interface Menu Master Submenu Pengguna

4. *User Interface Form Menu Master Submenu Customer*

DATA CUSTOMER

Kode Customer

Nama Customer

No HP

Alamat

TAMBAH UBAH HAPUS BATAL

Cari Data

KODE CUSTOMER	NAMA CUSTOMER	NO HP	ALAMAT
---------------	---------------	-------	--------

Gambar III.43. User Interface Menu Master Submenu Customer

5. *User Interface Form Menu Master Submenu Paket*

DATA PAKET

Kode Paket

Nama Paket

Harga

Fasilitas

TAMBAH UBAH HAPUS BATAL

Cari Data

KODE PAKET	NAMA PAKET	HARGA	FASILITAS

Gambar III.44. *User Interface* Menu Master Submenu Paket

6. *User Interface Form Menu Master Submenu Akun*

DATA AKUN

Kode Akun

Nama Akun

Jenis Akun

TAMBAH UBAH HAPUS BATAL

Cari Data

KODE AKUN	NAMA AKUN	JENIS AKUN

Gambar III.45. *User Interface* Menu Master Submenu Akun

7. *User Interface Form Menu Transaksi Pesanan*

Gambar III.46. User Interface Menu Transaksi Submenu Pesanan

8. *User Interface Form Menu Transaksi Pembayaran*

Gambar III.47. User Interface Menu Transaksi Submenu Pesanan

9. *User Interface Form Menu Transaksi Jurnal*

JURNAL

Tanggal: 2019-07-17 Kode User: U-1

No Jurnal:

Keterangan:

Akun:

Debet:

Kredit:

No Jurnal	Kode Akun	Nama Akun	Debet	Kredit

Gambar III.48. *User Interface Menu Transaksi Submenu Jurnal*10. *User Interface Form Logout*

Konfirmasi

Yakin Ingin Keluar ??

Gambar III.49. *User Interface Logout*

3.5. Implementasi

Implementasi merupakan tahap akhir pada pembahasan laporan tugas akhir ini, dimana penulis menjelaskan tentang *code generation*, *testing*, dan *spesifikasi hardware* dan *software* yang akan diuraikan sebagai berikut:

3.5.1. Code Generation

Penulis akan menampilkan listing program pada *form* transaksi menu pesanan.

```
public class transaksi_pembayaran extends javax.swing.JFrame {
    koneksi kon = new koneksi();
    int x, y;
    String sql, kd, kdp = "U-1", ntabel = "pembayaran";

    public transaksi_pembayaran() {
        initComponents();
        _awal();
    }

    private void _awal() {
        txtPesanan.setText("");
        txtNamaC.setText("");
        txtTotalBayar.setText("");

        txtSisa.setText("0");
        txtJumlahBayar.setText("0");
        btCari.setEnabled(false);
        btTambah.setText("TAMBAH");
    }
    Date date = new Date();
    SimpleDateFormat noformat = new SimpleDateFormat("yyMM"), noformat2 =
new SimpleDateFormat("yyyy-MM-dd");

    private void _nomor() {
        try {
            kon.setKoneksi();
            sql = "select right(kd_faktur,3)+1 from " + ntabel;
            kon.rs = kon.st.executeQuery(sql);

            if (kon.rs.next()) {
                kon.rs.last();
                String nomor = kon.rs.getString(1);
                while (nomor.length() < 3) {
```

```

        nomor = 0 + nomor;
        txtKode.setText("No" + noformat.format(date) + nomor);
    }
} else {
    txtKode.setText("No" + noformat.format(date) + "001");
}
} catch (SQLException e) {
}
}
}

```

3.5.2. BlackTesting

Pada tahap pengujian ini penulis menggunakan pendekatan pengujian validasi dengan menggunakan *Black Box Testing* (pengujian kotak hitam) yang berfokus pada persyaratan fungsional dari sistem yang dibangun.

1. Pengujian *Login*

Tabel III.27.
Pengujian Menu *Login*

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Mengosongkan semua isian data <i>login</i> , kemudian langsung <i>klik</i> tombol ' <i>Login</i> '	Kode <i>User:</i> (Kosong) <i>Password:</i> (Kosong)	Sistem akan menolak akses <i>login</i> dan menampilkan pesan "Data tidak ditemukan !!"	Sesuai Harapan	Valid
2	Hanya mengisi data kode <i>user</i> , mengosongkan data <i>password</i> , kemudian langsung <i>klik</i> tombol ' <i>Login</i> '	Kode <i>User:</i> U001 <i>Password:</i> (Kosong)	Sistem akan menolak akses <i>login</i> dan menampilkan pesan "Data tidak ditemukan !!"	Sesuai Harapan	Valid
3	Hanya mengisi data <i>password</i> dan mengosongkan kode <i>user</i> , kemudian langsung <i>klik</i> tombol ' <i>Login</i> '	<i>Password:</i> Ba03 Kode <i>User:</i> (Kosong)	Sistem akan menolak akses <i>login</i> dan menampilkan pesan "Data tidak ditemukan !!"	Sesuai Harapan	Valid

4	Menginputkan dengan kondisi salah satu data benar dan salah satu lagi salah, kemudian <i>klik</i> tombol 'Login'	Kode <i>User:</i> U001 (Benar) <i>Password:</i> Asd01 (Salah)	Sistem akan menolak akses <i>login</i> dan menampilkan pesan "Data tidak ditemukan !!"	Sesuai Harapan	Valid
5	Mengisi kode <i>user</i> dan <i>password</i> atau salah satunya, kemudian <i>klik</i> tombol 'Batal'	Kode <i>User:</i> U001 <i>Password:</i> Asd01	Menampilkan <i>inputan</i> data menjadi kosong	Sesuai Harapan	Valid

3.5.3. Spesifikasi *Hardware* dan *Software*

Spesifikasi *hardware* dan *software* dibuatkan untuk menjelaskan mengenai kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang akan digunakan untuk menjalankan sistem. Berikut spesifikasi yang disarankan penulis:

Tabel III.28.
Spesifikasi *Hardware* dan *Software*

Kebutuhan	Keterangan
Sistem Operasi	Windows 8 Profesional
Processor	Intel (R) Celeron (R) Up to 2.39 GHz
RAM	2.00 GB
Harddisk	232 GB
Monitor	Generic PnP
Keyboard	Standard PS/2
Mouse	Microsoft PS/2