

BAB III

PEMBAHASAN

3.1. Tinjauan Perusahaan

Tinjauan terhadap sistem di PT. Omega Lestari Mandiri Karawang ini dibagi menjadi sejarah perusahaan, struktur organisasi perusahaan, beserta fungsi yang berlaku di PT. Omega Lestari Mandiri Karawang.

3.1.1. Sejarah Perusahaan

PT. Omega Lestari Mandiri adalah badan usaha yang bergerak dalam bidang jasa pelayanan *service* dan pemeliharaan kendaraan bermotor roda 4 yang merupakan bengkel perwakilan Astra untuk merk isuzu dan Daihatsu serta melayani *service* kendaraan dengan merk lain seperti : Honda, Toyota, Suzuki, Mitsubishi, Mazda dan lainnya.

PT. Omega Lestari Mandiri hadir sejak tahun 1992 di Jl. Kertabumi No.38 Karawang Barat yang letaknya di pusat kota karawang dengan fasilitas lengkap dan didukung oleh teknisi yang berpengalaman sehingga dapat mengakomodasi kebutuhan masyarakat Karawang dan sekitarnya seperti memberikan jasa layanan *service* yang berkualitas, memberikan harga yang kompetitif, dan menerima perbaikan *body repair*. Perusahaan ini berkembang baik dengan No. SIUP: 503/12075/523/PT/XI/BPMT/2016/P.2 PT. Omega Lestari Mandiri Karawang mempunyai Visi dan Misi sebagai berikut :

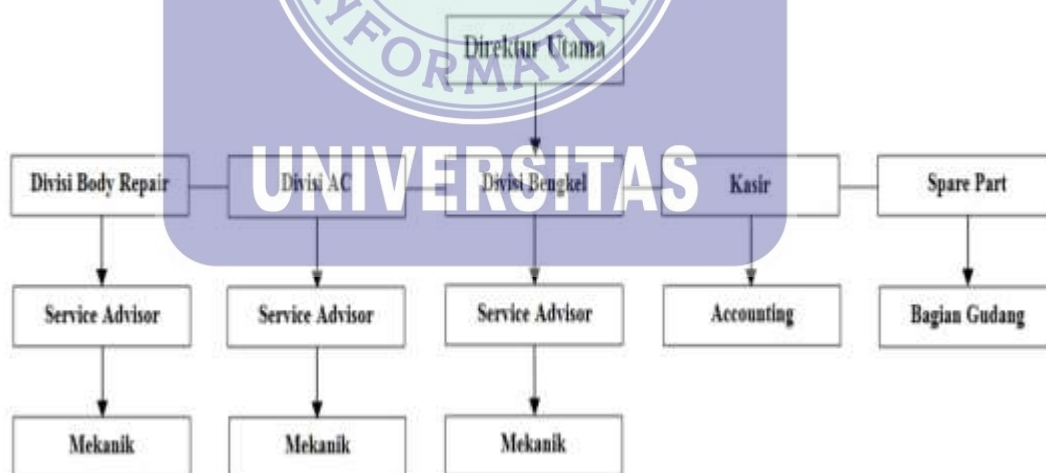
VISI :Menjadikan PT. Omega Lestari Mandiri menjadi perusahaan jasa dalam usaha bengkel mobil yang dapat bersaing dan terus melakukan inovasi untuk meningkatkan kepuasan pelanggan.

MISI :

1. Memberikan pelayanan dan standar mutu yang terbaik
2. Menjalankan proses kerja yang tertib dan sesuai prosedur
3. Meningkatkan kepuasan pelanggan, pelayanan yang ramah dan tepat waktu
4. Memberikan pelayanan yang lengkap (*Service, Spareparts, Body Repair* dan *AC*).

3.1.2.Struktur Organisasi dan Fungsi

Struktur organisasi merupakan pembagian kegiatan kerja, menunjukkan bagaimana fungsi atau kegiatan yang berbeda-beda. Struktur organisasi yang baik, tugas-tugas digolongkan sedemikian rupa sehingga dapat dilaksanakan secara efektif, terarah, terawasi dan hasil-hasilnya dapat terkendali. Berikut adalah bagam Struktur Organisasi yang ada di PT. Omega Lestari Mandiri Karawang :



Sumber: PT. Omega Lestari Mandiri

Gambar III.3
Struktur Organisasi PT.Omega Lestari Mandiri

Adapun Fungsi dari masing-masing bagian struktur organisasi PT. Omega Lestari Mandiri Karawang adalah sebagai berikut:

1. Direktur Utama

- a. Memimpin perusahaan dengan membuat kebijakan-kebijakan perusahaan.
- b. Memilih, menentukan, mengawasi pekerjaan karyawan.
- c. Menyetujui anggaran tahunan perusahaan dan melaporkan pada pemegang saham.

2. Kasir

- a. Melakukan transaksi-transaksi pembayaran service kendaraan yang dilakukan.
- b. Mencatat dan membuat laporan keuangan.
- c. Bertanggung jawab atas transaksi pemasukan dan pengeluaran uang.

3. Service Advisor

- a. Menerima pendaftaran service.
- b. Bertanggung jawab ,melayani kebutuhan pelanggan yang datang dan keluar bengkel dengan mendengarkan, menganalisa, menjelaskan tentang kerusakan kendaraan dan mencatat setiap keluhan *customer* pada kendaraannya di formulir pendaftaran *work order*.
- c. Bertanggung jawab dalam penyelesaian setiap keluhan.

4. Accounting

- a. Membuat pembukuan perusahaan.
- b. Membuat laporan perusahaan.

5. Mekanik

- a. Mengerjakan perbaikan atau perawatan kendaraan sesuai perintah yang ada pada *work order*.

- b. Menginformasikan kerusakan yang ditemukan diluar *work order* pada kepala regu untuk ditindak lanjuti.
- c. Memelihara (menjaga kebersihan dan kelengkapan) peralatan kerja, serta menjaga kerapihan dan kebersihan tempat kerjanya.

3.2. Tinjauan Kasus

Tinjauan kasus ini berisikan tentang proses bisnis sistem berjalan, dokumen masukan, dokumen keluaran, permasalahan pokok, serta pemecahan masalah yang ada didalam perusahaan tersebut.

3.2.1. Proses Bisnis Sistem Berjalan

Adapun prosedur dari sistem persediaan barang yang sedang berjalan adalah sebagai berikut :

1. Proses Pengeluaran Barang

Proses bisnis sistem berjalan persediaan barang dimulai dari Bagian Gudang menerima *work order* dari *service advisor* yang telah diisi oleh *customer* bagian gudang mengecek barang yang dibutuhkan oleh *customer*. Jika ada maka barang akan langsung diberikan kepada *customer*, jika barang tidak tersedia bagian gudang menuliskan daftar stok barang kosong dan diberikan kepada PIC Gudang.

2. Proses Pemesanan Barang

Setelah menerima daftar stok barang kosong yang telah dibuat oleh bagian gudang maka PIC Gudang membuat PO dan dikirimkan kepada *supplier*.

3. Proses Penerimaan Barang

Bagian Gudang menerima barang berdasarkan PO yang sudah dikirm, bagian gudang melakkan pengecekan barang sesuai surat jalan berisi 2 rangkap, rangkap pertama untuk disimpan dibagian gudang kemudian rangkap kedua

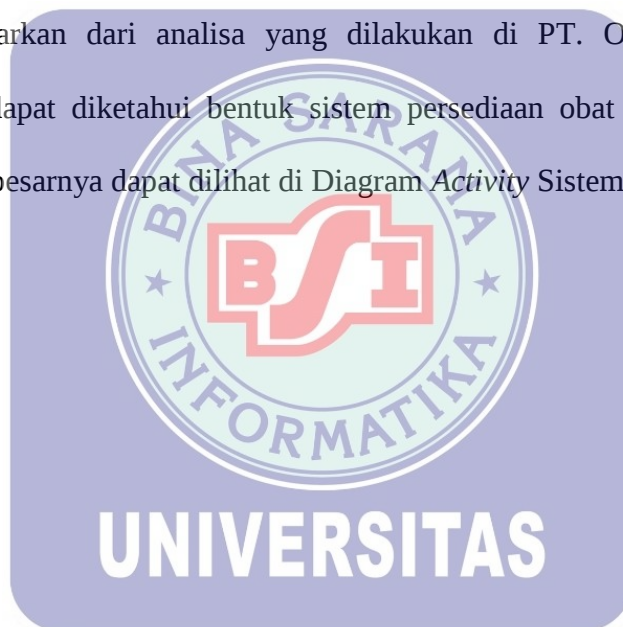
untuk dikirim kembali ke *supplier*. Jika ada barang *reject* maka bagian gudang akan memberikan nota retur dan Surat Jalan ke *supplier*.

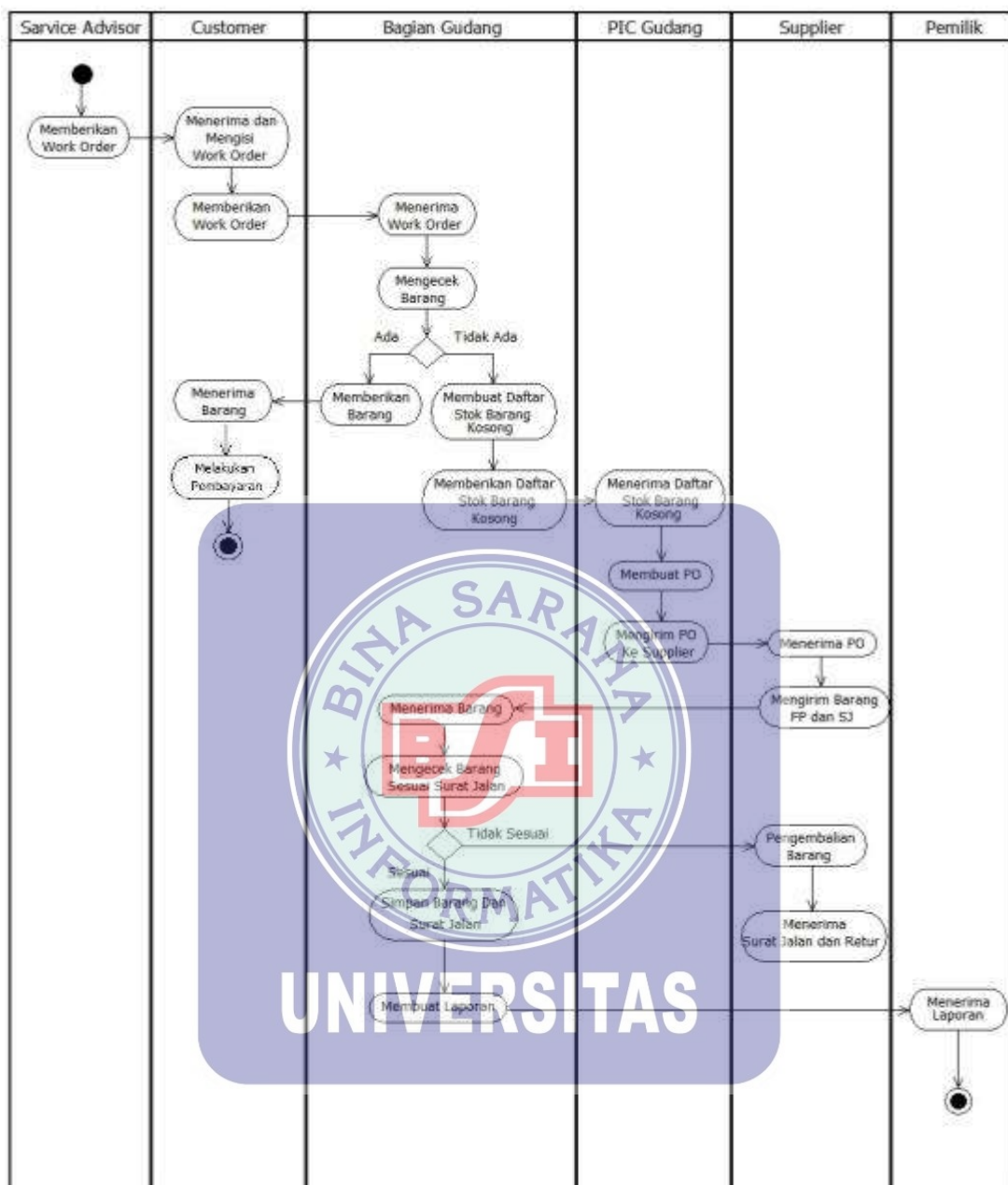
4. Proses Pembuatan Laporan Persediaan Barang

Bagian Gudang membuat laporan persediaan barang berdasarkan kartu stok barang yang ada digudang, kemudian laporan persediaan tersebut diberikan kepada Pemilik.

3.2.2. Activity Diagram

Berdasarkan dari analisa yang dilakukan di PT. Omega Lestari Mandiri Karawang, dapat diketahui bentuk sistem persediaan obat yang berjalan. Bentuk secara garis besarnya dapat dilihat di Diagram Activity Sistem Berjalan dibawah ini :





Gambar III.4
Activity Diagram Sistem Berjalan

3.2.3. Dokumen Masukan

Dokumen masukan adalah bentuk input atau masukan yang diperlukan dalam sistem persediaan barang pada PT. Omega Lestari Mandiri Karawang dan selanjutnya di olah dengan sesuai kebutuhan. Adapun bentuk dokumen masukan yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

1. Nama Dokumen : Faktur Penjualan
 Fungsi : Sebagai bukti penjualan barang
 Sumber : *Supplier*
 Tujuan : Bagian Gudang
 Frekuensi : Setiap Pembelian Barang
 Jumlah : 1 Lembar
 Media : Kertas
 Bentuk : Lampiran A.1
2. Nama Dokumen : Surat Jalan
 Fungsi : Sebagai surat pengantar atas barang yang dikirim
 Sumber : *Supplier*
 Tujuan : Bagian Gudang
 Frekuensi : Kertas
 Jumlah : 2 Lembar
 Media : Kertas
 Bentuk : Lampiran A.2
3. Nama Dokumen : *Work Order*
 Fungsi : Sebagai bukti permintaan barang
 Sumber : *Customer*
 Tujuan : Bagian Gudang

Frekuensi	: Setiap Pengambilan barang
Jumlah	: 1 Lembar
Media	: Kertas
Bentuk	: Lampiran A.3

3.2.4.Dokumen Keluaran

Bentuk dokumen keluaran adalah segala macam bentuk laporan atau hasil proses input pada sistem persediaan barang di PT. Omega Lestari Mandiri Karawang.

Adapun bentuk dokumen keluaran yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

- | | |
|--------------|--|
| Nama Dokumen | : Laporan persediaan barang |
| Fungsi | : Sebagai data laporan persediaan barang |
| Sumber | : Bagian Gudang |
| Tujuan | : Pemilik |
| Frekuensi | : Setiap keluar masuk barang |
| Jumlah | : 1 Lembar |
| Media | : Kertas |
| Bentuk | : Lampiran B.1 |
- | | |
|--------------|--|
| Nama Dokumen | : Nota Retur |
| Fungsi | : Berfungsi sebagai data barang yang <i>reject</i> |
| Sumber | : Bagian Gudang |
| Tujuan | : <i>Supllier</i> |
| Frekuensi | : Setiap ada barang datang |
| Jumlah | : 1 Lembar |
| Media | : Kertas |
| Bentuk | : Lampiran B.2 |

- | | |
|-----------------|------------------------------|
| 3. Nama Dokumen | : Nota Pengambilan Barang |
| Fungsi | : Sebagai pengambilan barang |
| Sumber | : Bagian Gudang |
| Tujuan | : <i>Supplier</i> |
| Frekuensi | : Setiap Pembelian Barang |
| Jumlah | : 1 Lembar |
| Media | : Kertas |
| Bentuk | : Lampiran B.3 |

3.2.5. Permasalahan Pokok

Adapun permasalahan pokok pada persediaan barang yang ada di PT. Omega Lestari Mandiri Karawang antara lain :

1. Keamanan dokumen tidak terjamin karena penyimpanan yang masih tercecer, tidak tersusun rapih, sehingga data-data yang ada tidak terjamin aktualisasinya.
2. Penyimpanan data dan informasi masih menggunakan media buku dan kertas, sehingga membutuhkan waktu yang relatif lama dan data cenderung mudah hilang.
3. Pada saat perhitungan stok *opname* sering terjadi ketidaksesuaian data antara aktual barang dengan data yang sudah dicatat, sehingga menyebabkan ketidaksesuaian data.

3.2.6. Pemecahan Masalah

Solusi untuk mengatasi masalah-masalah yang ada pada sistem persediaan barang pada PT. Omega Lestari Mandiri Karawang menurut penulis adalah :

1. Dibuatkannya program berbasis desktop dengan menggunakan bahasa Java pemograman Netbeans.
2. Seluruh data yang diolah akan disimpan dalam database MySQL sehingga

pengelolaan data dan informasi dapat dicari dengan cepat dan tepat yang akhirnya dapat meminimalisir kesalahan *user*.

3. Dalam pembuatan laporan akan dibuatkan program yang nantinya hanya tinggal memilih tanggal kemudian cetak maka informasi yang diperoleh lebih efisien dan lebih cepat.

3.3. Analisis Kebutuhan *Software*

3.1.1. Tahapan Analisis

Berdasarkan sistem berjalan persediaan barang pada PT. Omega Lestari Mandiri Karawang, maka tahapan berikutnya adalah analisis kebutuhan. Berikut ini spesifikasi kebutuhan (*System Requirement*) dari sistem persediaan barang pada PT. Omega Lestari Mandiri Karawang.

1. Halaman Admin

A1. Admin *Login*

A2. Admin Mengakses Menu Utama

- a. Admin Mengakses Menu Master
- b. Admin Mengakses Menu Transaksi
- c. Admin Mengakses Menu Laporan

A3. Admin Mengakses Menu Master

- a. Admin Mengelola Data *User*
- b. Admin Mengelola Data Akun
- c. Admin Mengelola Data Barang
- d. Admin Mengelola Data *Customer*
- e. Admin Mengelola Data *Supplier*

A4. Admin Mengakses Menu Transaksi

- a. Admin Mengelola Barang Masuk
- b. Admin Mengelola Barang Keluar
- c. Admin Mengelola Jurnal

A5. Admin Mengakses Menu Laporan

- a. Admin Melihat Laporan Stok Barang
- b. Admin Melihat Laporan Barang Masuk
- c. Admin Melihat Laporan Barang Keluar

A6. Admin *Logout*

2. Halaman Bagian Gudang

B1. Bagian Gudang *Login*

B2. Bagian Gudang Mengakses Menu Utama

- a. Bagian Gudang Mengakses Menu Utama
- b. Bagian Gudang Mengakses Menu Transaksi
- c. Bagian Gudang Mengakses Menu Laporan

B3. Bagian Gudang Mengakses Menu Master

- a. Bagian Gudang Mengelola Data Barang
- b. Bagian Gudang Mengelola Data *Customer*
- c. Bagian Gudang Mengelola Data *Supplier*

B4. Bagian Gudang Mengakses Menu Transaksi

- a. Bagian Gudang Mengelola Barang Masuk
- b. Bagian Gudang Mengelola Barang Keluar

B5. Bagian Gudang Mengakses Menu Laporan

- a. Bagian Gudang Melihat Laporan Stok Barang
- b. Bagian Gudang Melihat Laporan Barang Masuk

- c. Bagian Gudang Melihat Laporan Barang Keluar

B6. Bagian Gudang *Logout*

3. Halaman Pemilik

C1. Pemilik *Login*

C2. Pemilik Mengakses Menu Utama

- a. Pemilik Mengakses Menu Laporan

C4. Pemilik Mengakses Menu Laporan

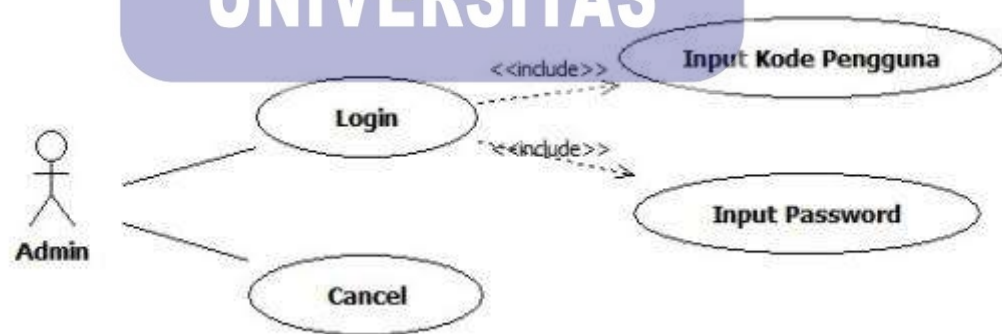
- a. Pemilik Melihat Laporan Stok Barang
- b. Pemilik Melihat Laporan Barang Masuk
- c. Pemilik Melihat Barang Keluar

C5. Pemilik *Logout*

3.3.2. Use Case Diagram

1. Use Case Halaman Admin

A1. Admin *Login*

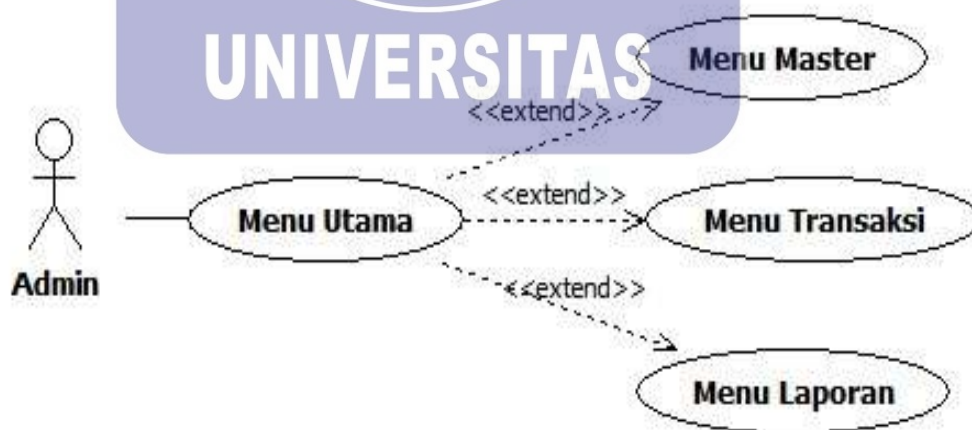


Gambar III.5
Use Case Admin Login

Tabel III.1
Deskripsi Use Case Admin Login

Use Case Narrative Halaman Admin Login	
Tujuan	Melakukan <i>Login</i> dan masuk kedalam sistem persediaan barang
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk masuk ke halaman admin yang di dalamnya ada menu utama
Skenario Utama	
Aktor	Admin
Kondisi Awal	Aktor membuka aplikasi Persediaan Barang
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor memilih tombol Login 2. Aktor memilih tombol Cancel	Sistem akan menampilkan <i>textbox</i> untuk mengisi kode pengguna dan <i>password</i> Sistem akan membatalkan proses dan keluar dari aktivitas
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka sistem akan masuk kedalam sistem persediaan barang dan aktor dapat melakukan aktivitas didalam sistem

A2. Admin Mengakses Menu Utama



Gambar III.6
Use Case Admin Mengakses Menu Utama

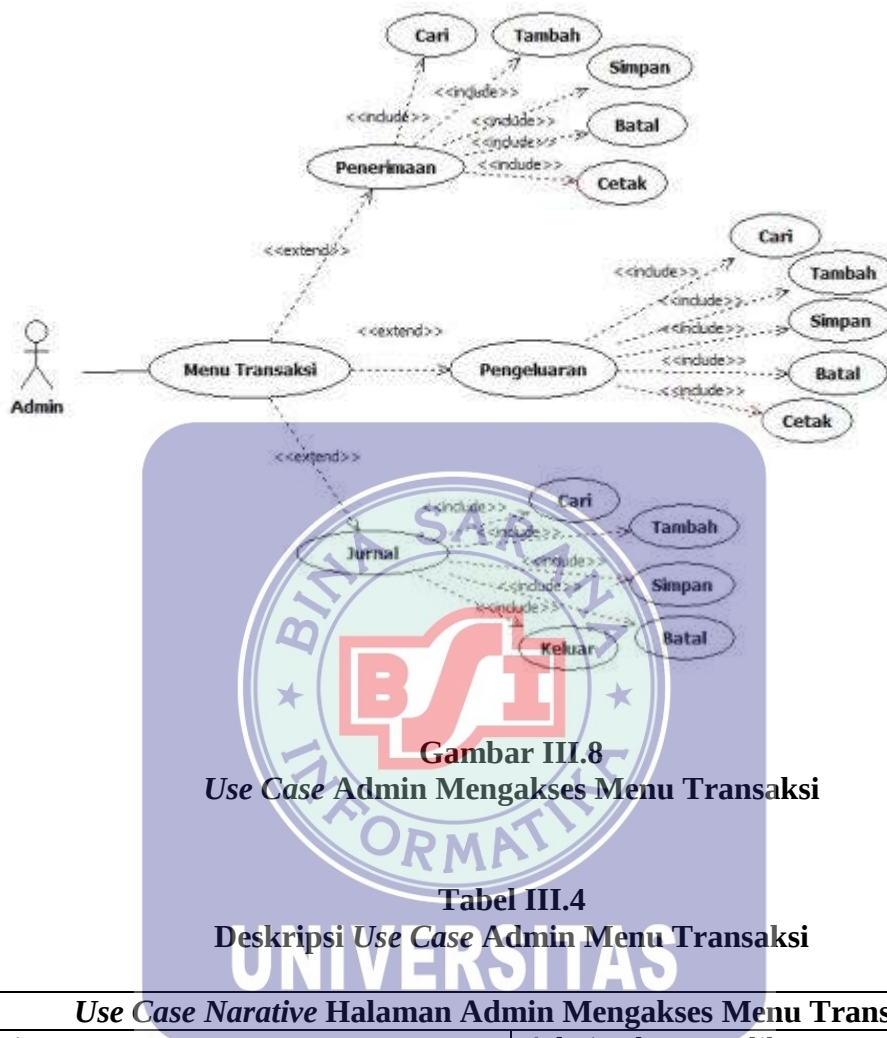
Tabel III.2
Deskripsi Use Case Admin Menu Utama

Use Case Narrative Halaman Admin Mengakses Menu Utama	
Tujuan	Admin dapat melihat semua menu dihalaman utama
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk mengakses menu master, transaksi dan laporan
Skenario Utama	
Aktor	Admin
Kondisi Awal	Aktor membuka halaman admin
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor mengakses Menu Utama	Sistem akan menampilkan informasi menu utama
2. Aktor memilih Menu Master	Sistem akan menampilkan informasi menu master
3. Aktor memilih Menu Transaksi	Sistem akan menampilkan informasi menu transaksi
4. Aktor memilih Menu Laporan	Sistem akan menampilkan informasi menu laporan
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka sistem akan menampilkan apa yang diinginkan

Tabel.III.3
Deskripsi Use Case Admin Menu Master

Use Case Narative Halaman Admin Mengakses Menu Master	
Tujuan	Admin dapat melihat data yang ada didalam sistem halaman admin
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk mengakses menu master yang didalamnya terdapat data pengguna, data akun, data barang, data <i>customer</i> dan data <i>supplier</i>
Skenario Utama	
Aktor	Admin
Kondisi Awal	Aktor membuka halaman admin
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor mengakses Master	Sistem akan menampilkan informasi menu master
2. Aktor memilih Data Pengguna	Sistem akan menampilkan informasi data Pengguna
3. Aktor memilih Data Akun	Sistem akan menampilkan informasi data akun
4. Aktor memilih Data Barang	Sistem akan menampilkan informasi data barang
5. Aktor memilih Data <i>Customer</i>	Sistem akan menampilkan informasi data <i>cutomer</i>
6. Aktor memilih Data <i>Supplier</i>	Sistem akan menampilkan informasi data <i>supplier</i>
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka sistem akan menampilkan apa yang diinginkan

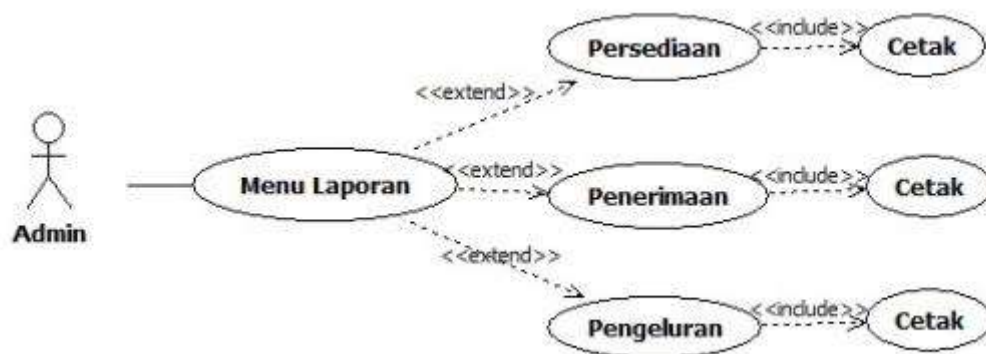
A4. Admin Mengakses Menu Transaksi



Tabel III.4
Deskripsi Use Case Admin Menu Transaksi

Use Case Narrative Halaman Admin Mengakses Menu Transaksi	
Tujuan	Admin dapat melihat semua data yang ada didalam sistem halaman admin
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk mengakses menu transaksi
Skenario Utama	
Aktor	Admin
Kondisi Awal	Aktor membuka aplikasi halaman admin
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor mengakses Menu Transaksi	Aktor menampilkan informasi menu transaksi
2. Aktor memilih Penerimaan	Aktor menampilkan informasi penerimaan
3. Aktor memilih Pengeluaran	Aktor menampilkan informasi pengeluaran
4. Aktor memilih Jurnal	Aktor menampilkan informasi jurnal
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka sistem akan menampilkan apa yang diinginkan

A5. Admin Mengkases Menu Laporan

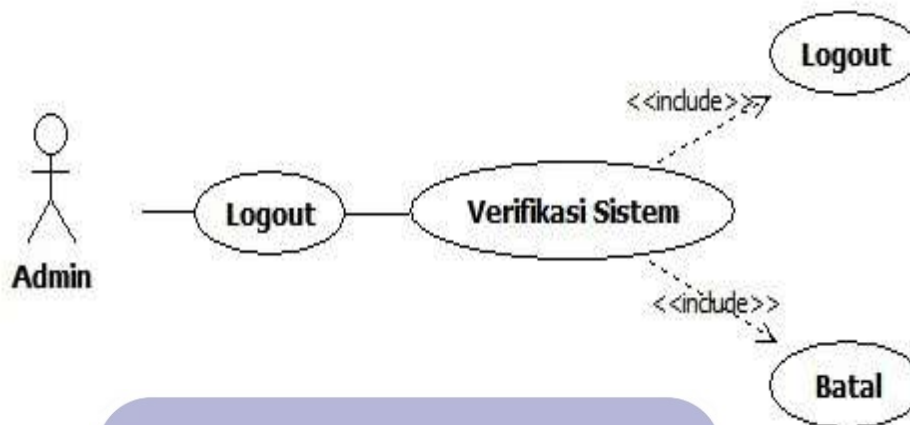


Gambar III.9
Use Case Admin Mengakses Menu Laporan

Tabel III.5
Deskripsi Use Case Admin Menu Laporan

Use Case Narrative Halaman Admin Mengakses Menu Laporan	
Tujuan	Admin dapat melihat semua data yang ada didalam sistem halaman admin
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk mengakses menu laporan
Skenario Utama	
Aktor	Admin
Kondisi Awal	Aktor membuka aplikasi halaman admin
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor mengakses Menu Laporan	Aktor menampilkan informasi menu laporan
2. Aktor mengakses Laporan persediaan	Aktor menampilkan informasi laporan persediaan
3. Aktor memilih Laporan penerimaan	Aktor menampilkan informasi laporan penerimaan
4. Aktor memilih Laporan pengeluaran	Aktor menampilkan informasi laporan pengeluaran
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka sistem akan menampilkan apa yang diinginkan

A6. Admin Logout



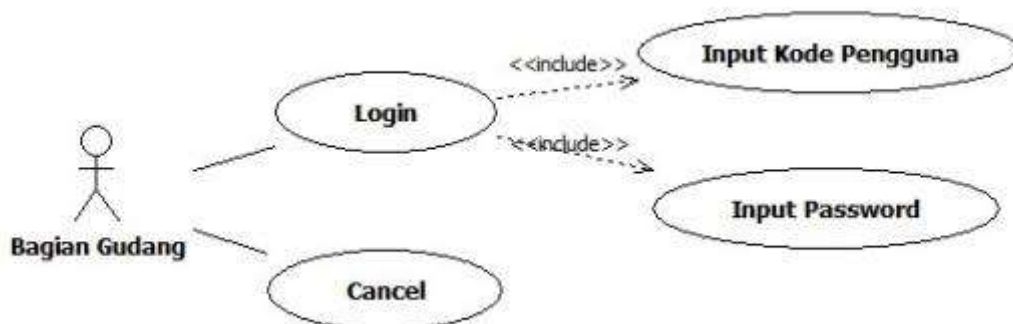
Gambar III.10
Use Case Diagram Admin Logout

Tabel III.6
Deskripsi Use Case Admin Logout

Use Case Narrative Halaman Admin Logout	
Tujuan	Admin dapat melakukan <i>Logout</i> dari sistem persediaan barang
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan admin untuk keluar dari sistem persediaan barang
Skenario Utama	
Aktor	Admin
Kondisi Awal	Aktor membuka menu <i>logout</i>
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor memilih tombol <i>Logout</i> 2. Aktor memilih tombol Yes 3. Aktor memilih tombol No	Sistem akan menampilkan pesan Sistem akan keluar dari aplikasi Sistem akan tetap berada di dalam sistem persediaan barang
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka admin dapat mengakses sesuai keinginan

2. Use Case Halaman Bagian Gudang

B1. Bagian Gudang Login

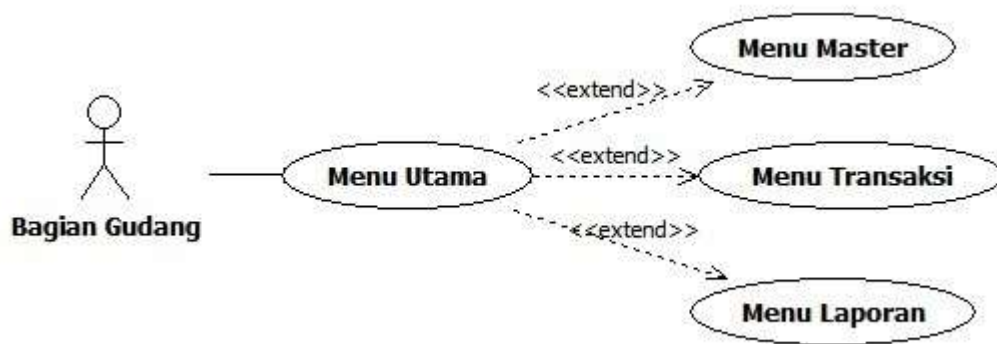


Gambar III.11
Use Case Bagian Gudang Login

Tabel III.7
Deskripsi Use Case Bagian Gudang Login

Use Case Narrative Halaman Bagian Gudang Login	
Tujuan	Melakukan <i>Login</i> dan masuk kedalam sistem persediaan barang
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk masuk ke halaman bagian gudang yang di dalamnya ada menu utama
Skenario Utama	
Aktor	Bagian Gudang
Kondisi Awal	Aktor membuka aplikasi Persediaan Barang
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor memilih tombol <i>Login</i> 2. Aktor memilih tombol <i>Cancel</i>	Sistem akan menampilkan <i>textbox</i> untuk mengisi kode pengguna dan <i>password</i> Sistem akan membatalkan proses dan keluar dari aktivitas
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka sistem akan masuk kedalam sistem persediaan barang dan aktor dapat melakukan aktivitas didalam sistem

B2. Bagian Gudang Menu Utama

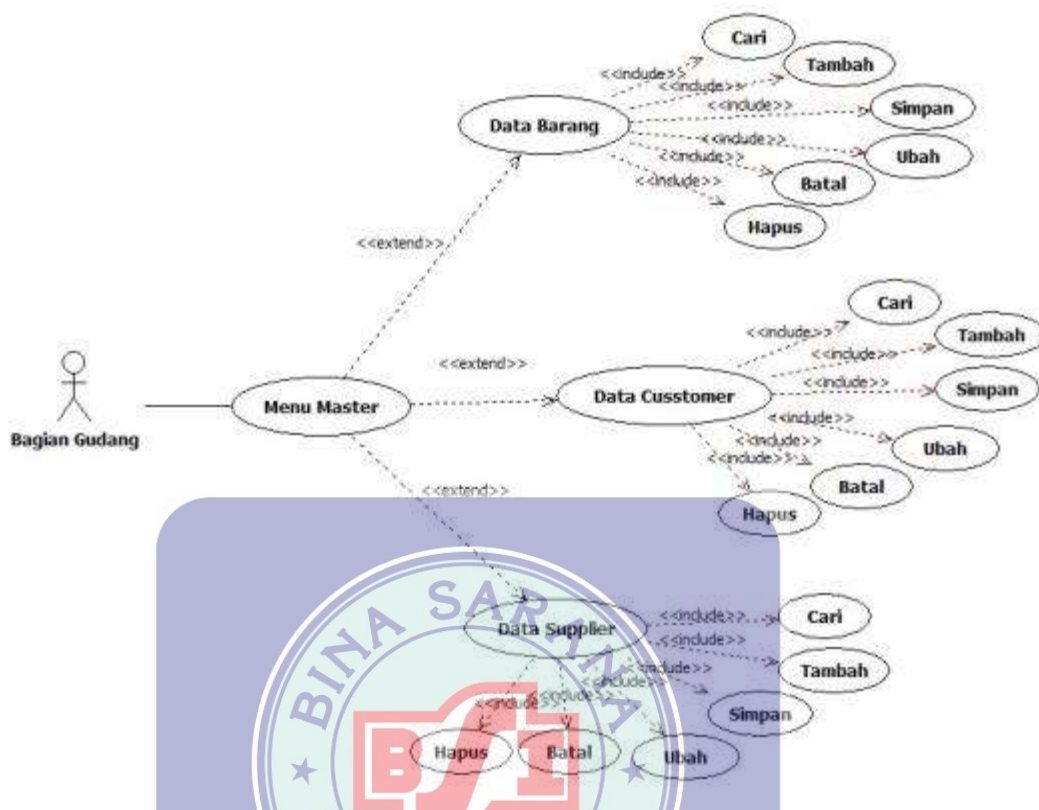


Gambar III.12
Use Case Bagian Gudang Mengakses Menu Utama

Tabel III.8
 Deskripsi *Use Case* Bagian Gudang Menu Utama

<i>Use Case Narrative</i> Halaman Bagian Gudang Mengakses Menu Utama	
Tujuan	Bagian Gudang dapat melihat semua menu dihalaman utama
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk mengakses menu master, transaksi dan laporan
Skenario Utama	
Aktor	Bagian Gudang
Kondisi Awal	Aktor membuka halaman bagian gudang
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor mengakses Menu Utama	Sistem akan menampilkan informasi menu utama
2. Aktor memilih Menu Master	Sistem akan menampilkan informasi menu master
3. Aktor memilih Menu Transaksi	Sistem akan menampilkan informasi menu transaksi
4. Aktor memilih Menu Laporan	Sistem akan menampilkan informasi menu laporan
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka sistem akan menampilkan apa yang diinginkan

B3. Bagian Gudang Mengakses Menu Master



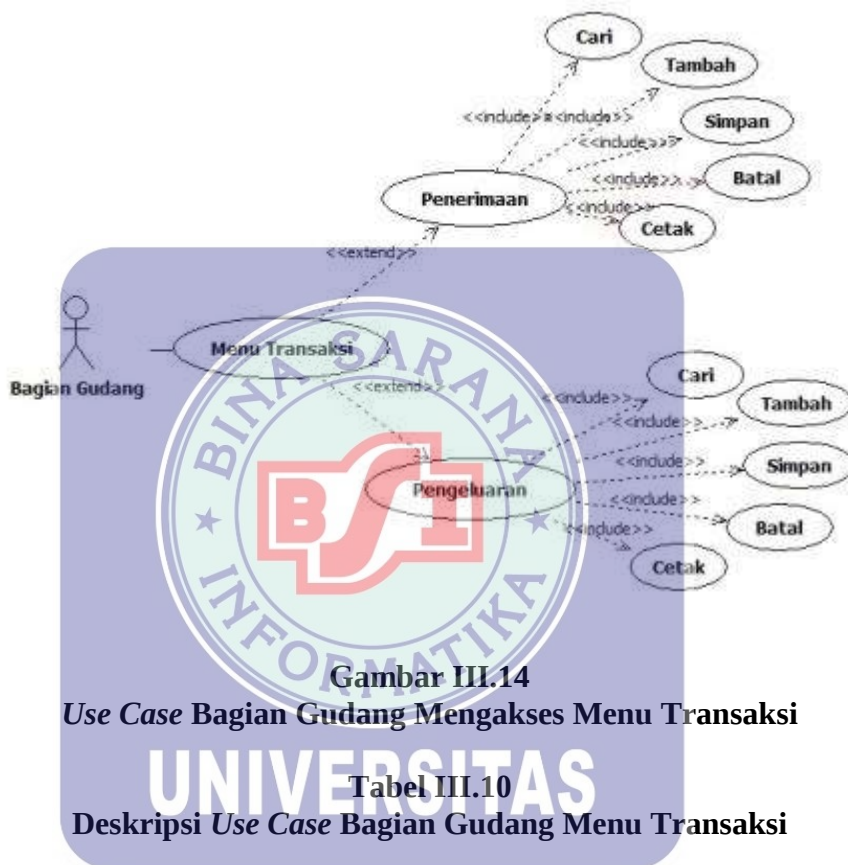
Gambar III.13
Use Case Bagian Gudang Mengakses Menu Master

Tabel III.9
Deskripsi Use Case Bagian Gudang Menu Master

Use Case Narrative Halaman Bagian Gudang Mengakses Menu Master	
Tujuan	Bagian Gudang dapat melihat data yang ada didalam sistem halaman admin
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk mengakses menu master yang didalamnya terdapat data barang, data customer dan data supplier
Skenario Utama	
Aktor	Bagian Gudang
Kondisi Awal	Aktor membuka halaman bagian gudang
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor mengakses Master	Sistem akan menampilkan informasi menu master
2. Aktor memilih Data Barang	Sistem akan menampilkan informasi data barang
3. Aktor memilih Data Customer	Sistem akan menampilkan informasi data customer

4. Aktor memilih Data <i>Supplier</i>	Sistem akan menampilkan informasi data <i>supplier</i>
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka sistem akan menampilkan apa yang diinginkan

B4. Bagian Gudang Mengakses Menu Transaksi



Gambar III.14

Use Case Bagian Gudang Mengakses Menu Transaksi

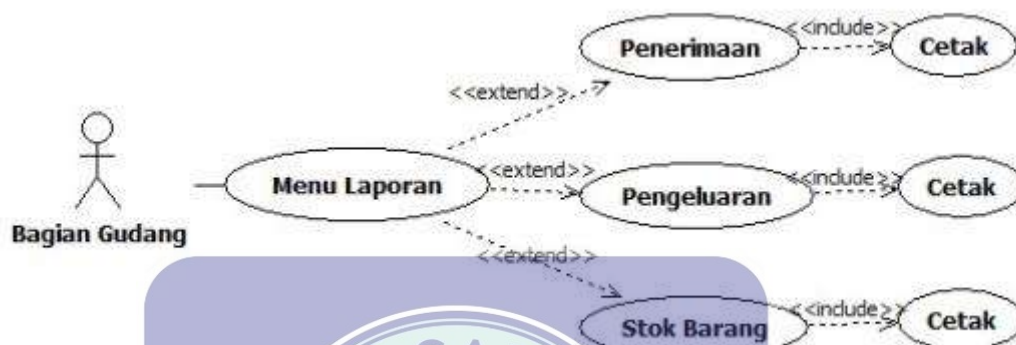
Tabel III.10

Deskripsi Use Case Bagian Gudang Menu Transaksi

Use Case Narrative Halaman Bagian Gudang Mengakses Menu Transaksi	
Tujuan	Bagian Gudang dapat melihat semua data yang ada didalam sistem halaman bagian gudang
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk mengakses menu transaksi
Skenario Utama	
Aktor	Bagian Gudang
Kondisi Awal	Aktor membuka aplikasi halaman admin
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor mengakses Menu Transaksi	Aktor menampilkan informasi menu transaksi
2. Aktor memilih Penerimaan	Aktor menampilkan informasi penerimaan
3. Aktor memilih Pengeluaran	Aktor menampilkan informasi

	penegluaran
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka sistem akan menampilkan apa yang diinginkan

B5. Bagian Gudang Mengakses Menu Laporan



Gambar III.15

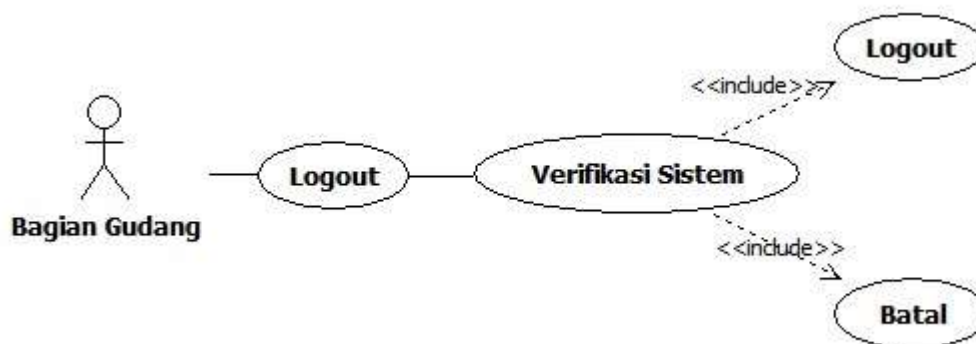
Use Case Bagian Gudang Mengakses Menu Laporan

Tabel III.11

Deskripsi Use Case Bagian Gudang Menu Laporan

Use Case Narrative Halaman Bagian Gudang Mengakses Menu Laporan	
Tujuan	Bagian Gudang dapat melihat semua data yang ada didalam sistem halaman admin
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk mengakses menu laporan
Skenario Utama	
Aktor	Bagian Gudang
Kondisi Awal	Aktor membuka aplikasi halaman Bagian Gudang
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor mengakses Menu Laporan	Aktor menampilkan informasi menu laporan
2. Aktor memilih Laporan Persediaan	Aktor menampilkan informasi laporan persediaan
3. Aktor memilih Laporan Penerimaan	Aktor menampilkan informasi laporan penerimaan
4. Aktor memilih Laporan Pengeluaran	Aktor menampilkan informasi laporan pengeluaran
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka sistem akan menampilkan apa yang diinginkan

B6. Bagian Gudang Logout



Gambar III.16

Use Case Diagram Bagian Gudang Logout

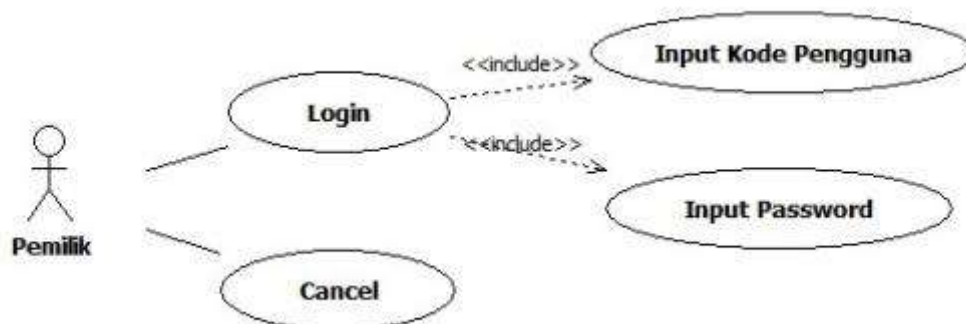
Tabel III.12

Deskripsi Use Case Bagian Gudang Logout

Use Case Narrative Halaman Bagian Gudang Logout	
Tujuan	Bagian Gudang dapat melakukan <i>Logout</i> dari sistem persediaan barang
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan bagian gudang untuk keluar dari sistem persediaan barang
Skenario Utama	
Aktor	Bagian Gudang
Kondisi Awal	Aktor membuka menu <i>logout</i>
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor memilih tombol <i>Logout</i>	Sistem akan menampilkan pesan
2. Aktor memilih tombol Yes	Sistem akan keluar dari aplikasi
3. Aktor memilih tombol No	Sistem akan tetap berada di dalam sistem persediaan barang
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka Bagian Gudang dapat mengakses sesuai keinginan

3. Halaman Pemilik

C1. Pemilik Login

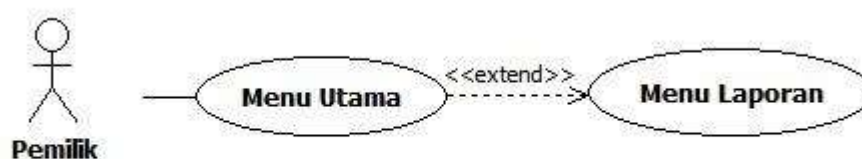


Gambar III.17
Use Case Pemilik Login

Tabel III.13
Deskripsi Use Case Pemilik Login

Use Case Narrative Halaman Pemilik Login	
Tujuan	Melakukan <i>Login</i> dan masuk kedalam sistem persediaan barang
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk masuk ke halaman pemilik yang di dalamnya ada menu utama
Skenario Utama	
Aktor	Pemilik
Kondisi Awal	Aktor membuka aplikasi Persediaan Barang
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor memilih tombol <i>Login</i> 2. Aktor memilih tombol <i>Cancel</i>	Sistem akan menampilkan <i>textbox</i> untuk mengisi kode pengguna dan <i>password</i> Sistem akan membatalkan proses dan keluar dari aktivitas
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka sistem akan masuk kedalam sistem persediaan barang dan aktor dapat melakukan aktivitas didalam sistem

C2. Pemilik Mengakses Menu Utama

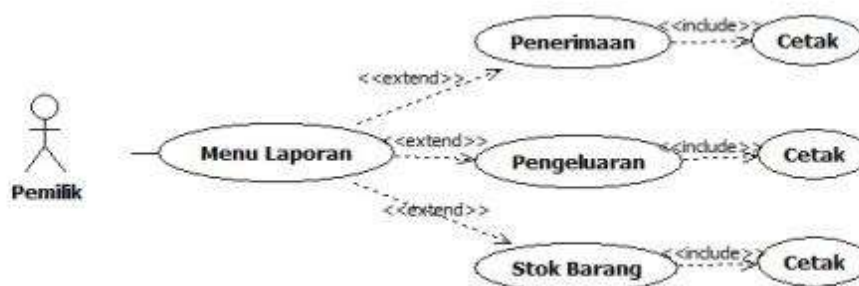


Gambar III.18
Use Case Pemilik Mengakses Menu Utama

Tabel III.14
Deskripsi Use Case Pemilik Menu Utama

<i>Use Case Narrative Halaman Pemilik Mengakses Menu Utama</i>	
Tujuan	Pemilik dapat melihat semua menu di halaman utama
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk mengakses menu laporan
Skenario Utama	
Aktor	Pemilik
Kondisi Awal	Aktor membuka halaman pemilik
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor mengakses Menu Utama	Sistem akan menampilkan informasi menu utama
2. Aktor memilih Menu Laporan	Sistem akan menampilkan informasi menu laporan
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka sistem akan menampilkan apa yang diinginkan

C3. Pemilik Mengakses Menu Laporan



Gambar III.19
Use Case Pemilik Mengakses Menu Laporan

Tabel III.15
Deskripsi Use Case Pemilik Menu Laporan

Use Case Narrative Halaman Pemilik Mengakses Menu Laporan	
Tujuan	Pemilik dapat melihat semua data yang ada didalam sistem halaman Pemilik
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk mengakses menu laporan
Skenario Utama	
Aktor	Pemilik
Kondisi Awal	Aktor membuka aplikasi halaman Pemilik
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor mengakses Menu Laporan	Aktor menampilkan informasi menu laporan
2. Aktor memilih Laporan Persediaan	Aktor menampilkan informasi laporan Persediaan
3. Aktor memilih Laporan Penerimaan	Aktor menampilkan informasi laporan penerimaan
4. Aktor memilih Laporan Pengeluaran	Aktor menampilkan informasi laporan pengeluaran
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka sistem akan menampilkan apa yang diinginkan

C5. Pemilik Logout



Gambar III.20
Use Case Diagram Pemilik Logout

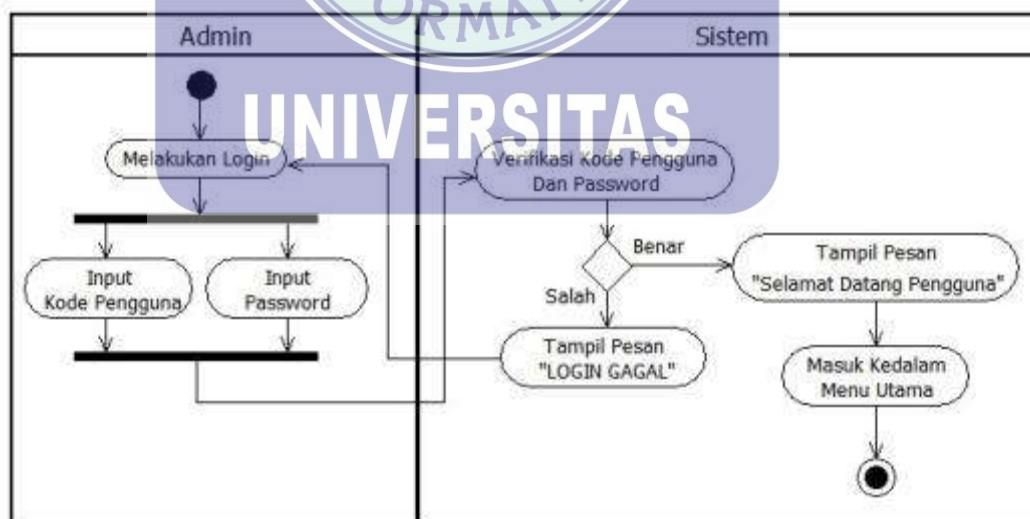
Tabel III.16
Deskripsi Use Case Pemilik Logout

Use Case Narrative Halaman Pemilik Logout	
Tujuan	Pemilik dapat melakukan <i>Logout</i> dari sistem persediaan barang
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan Pemilik untuk keluar dari sistem persediaan barang
Skenario Utama	
Aktor	Pemilik
Kondisi Awal	Aktor membuka menu <i>logout</i>
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor memilih tombol <i>Logout</i> 2. Aktor memilih tombol <i>Yes</i> 3. Aktor memilih tombol <i>No</i>	Sistem akan menampilkan pesan Sistem akan keluar dari aplikasi Sistem akan tetap berada di dalam sistem persediaan barang
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka Pemilik dapat mengakses sesuai keinginan

3.3.3. ActivityDiagram

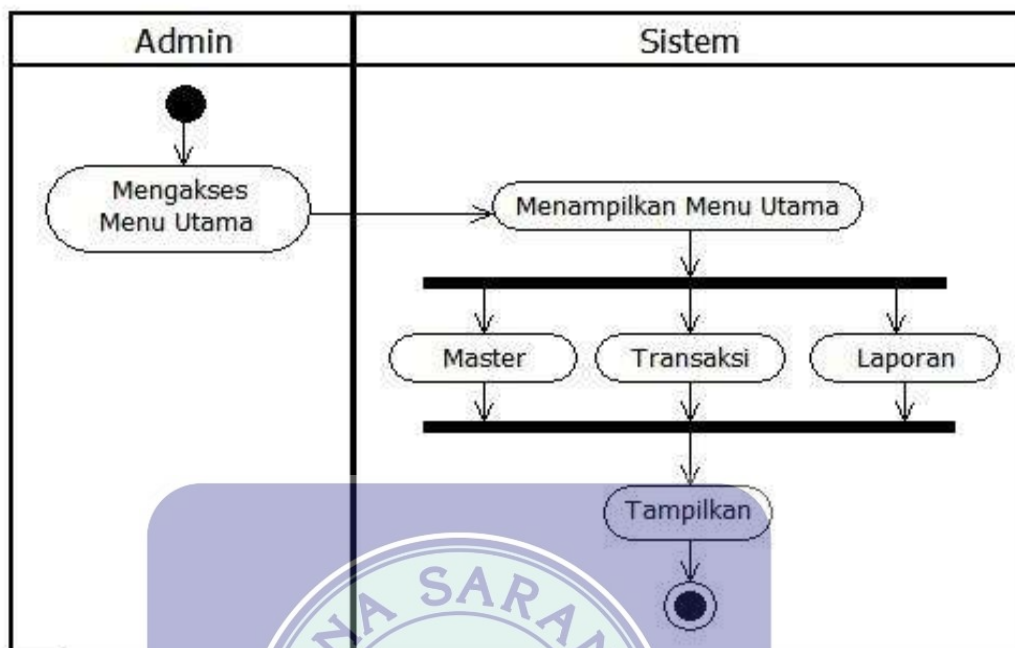
1. Halaman Admin

A1. Admin Login



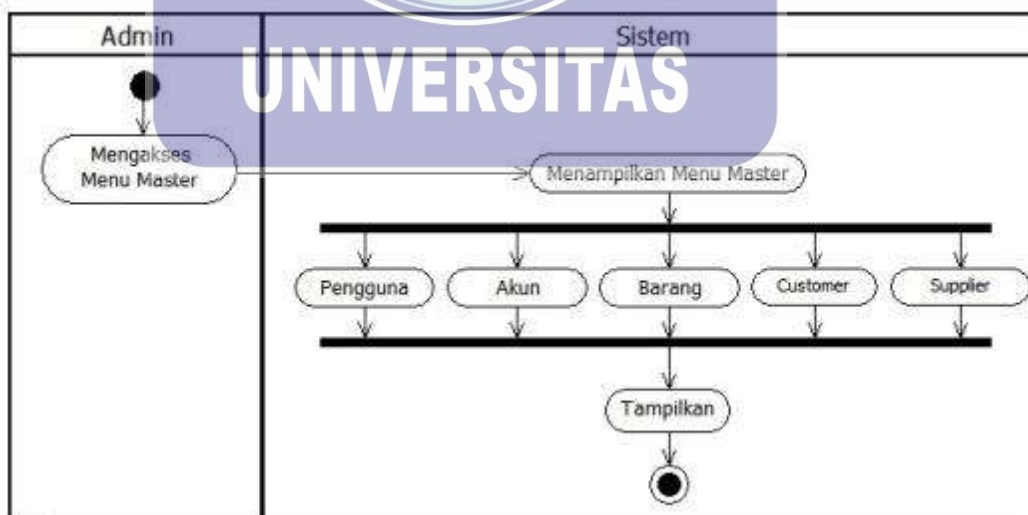
Gambar III.21
Activity Diagram Admin Login

A2. Admin Mengakses Menu Utama



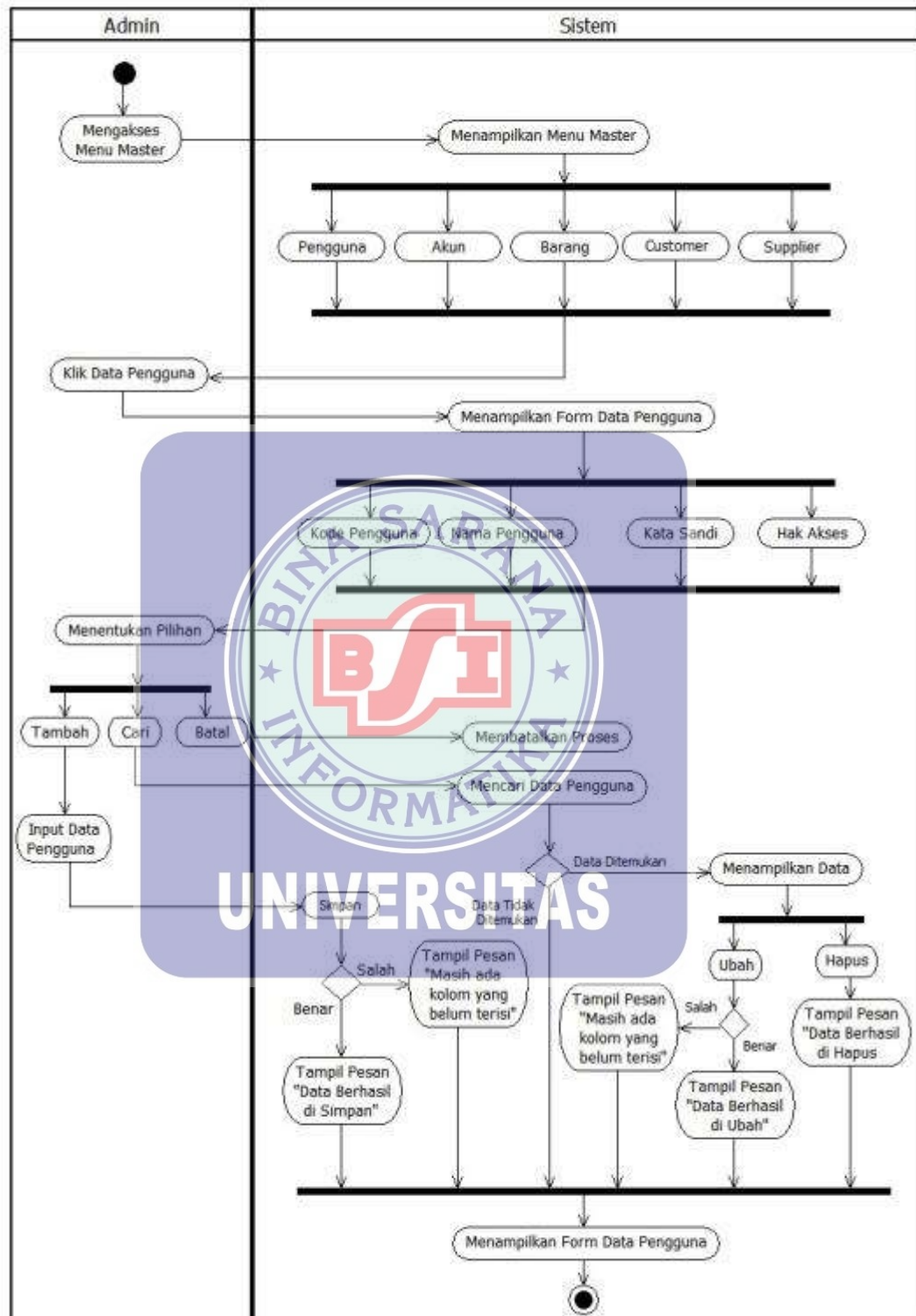
Gambar III.22
Activity Diagram Admin Mengakses Menu Utama

A3. Admin Mengakses Menu Master



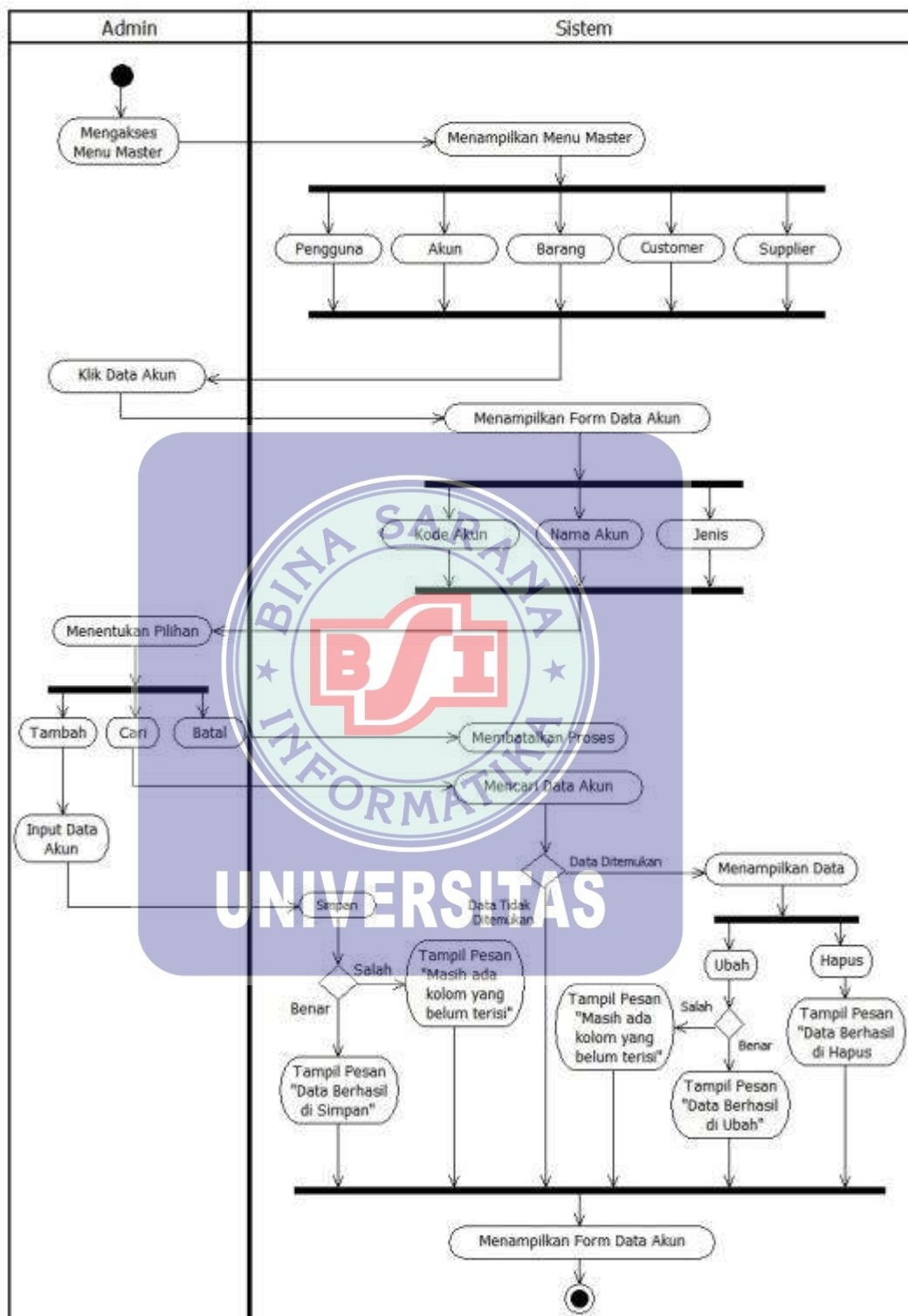
Gambar III.23
Activity Diagram Admin Mengakses Menu Master

a. Admin Input Data User



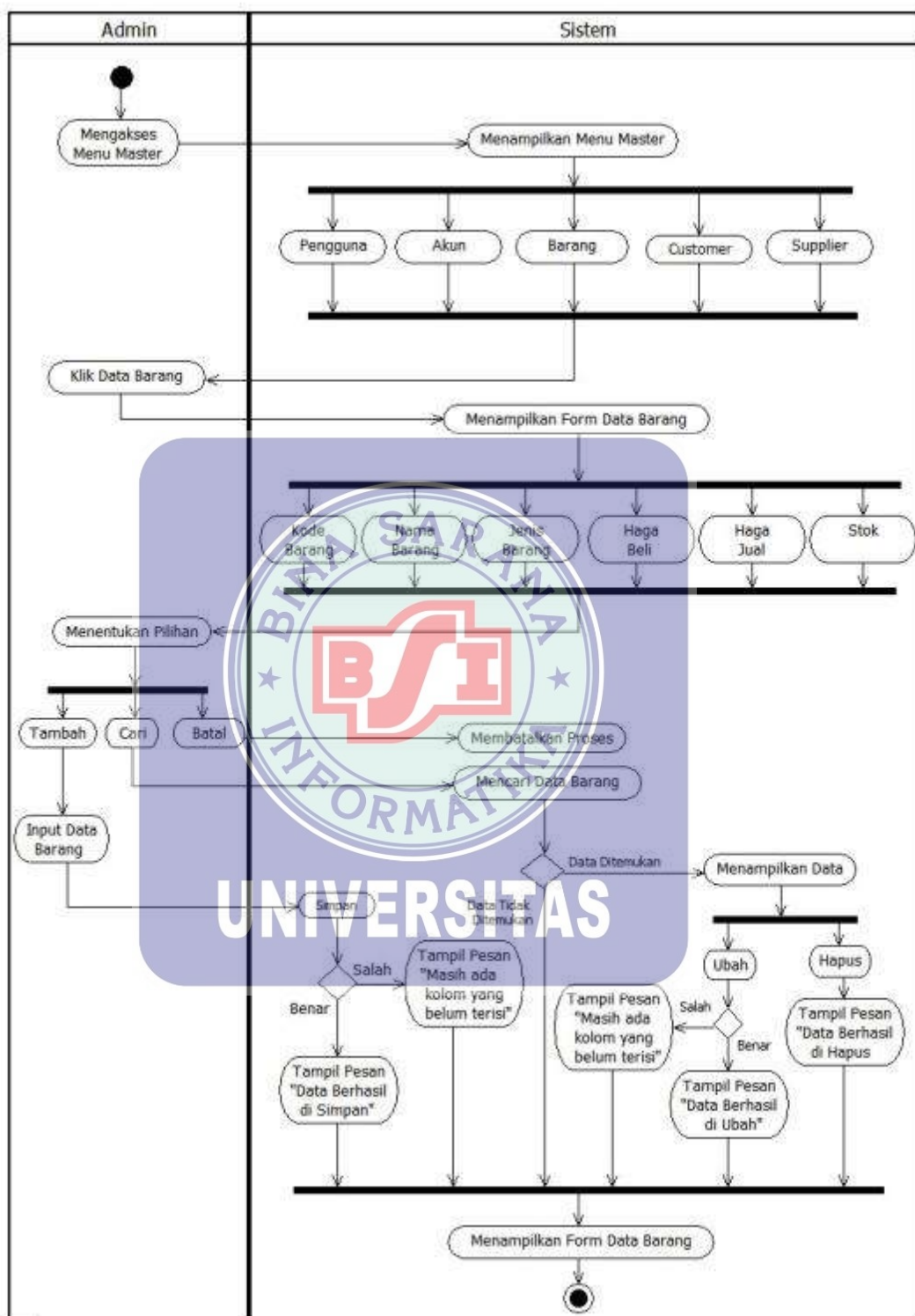
Gambar III.24
Activity Diagram Admin Input Data User

b. Admin *Input Data Akun*



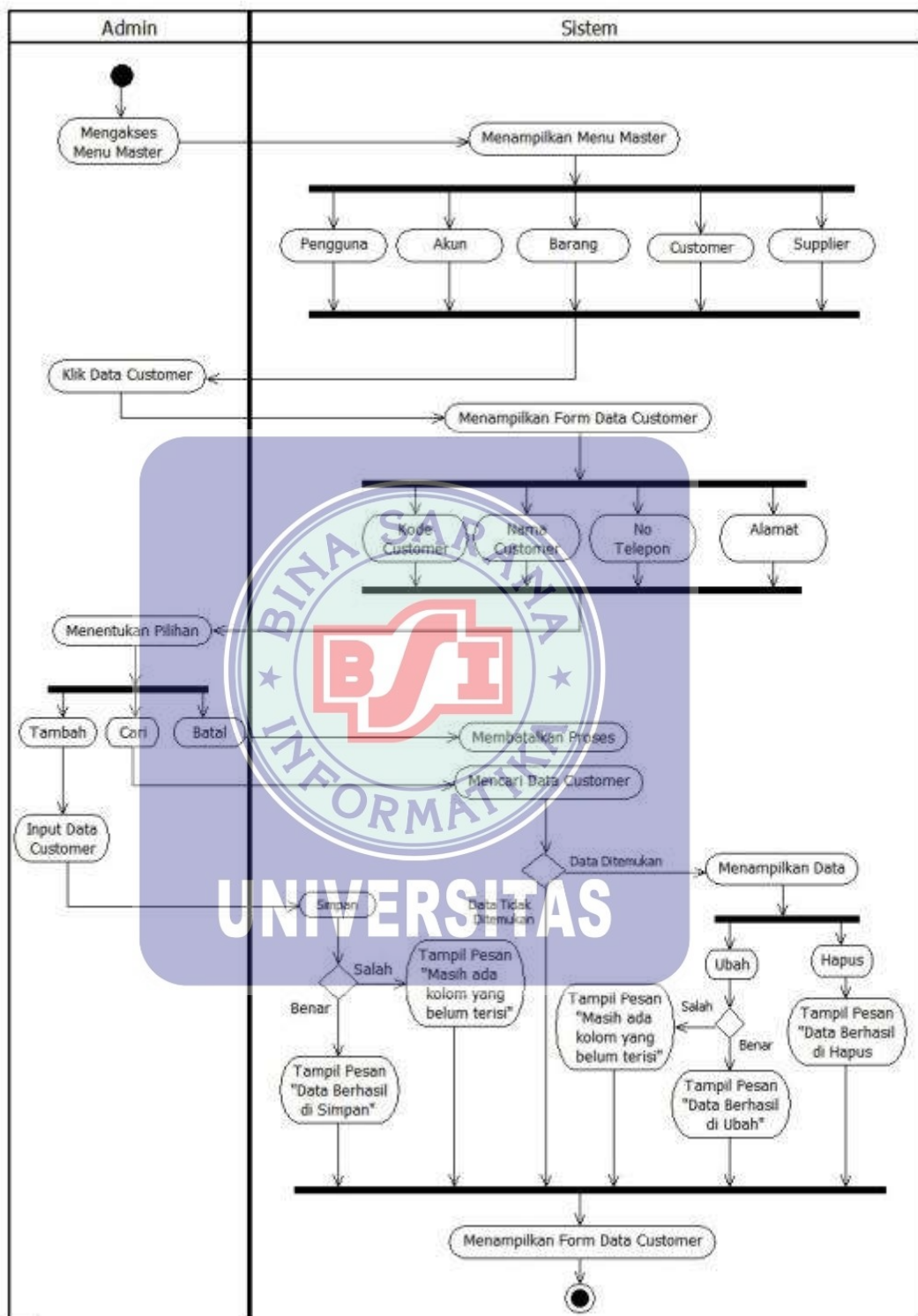
Gambar III.25
Activity Diagram Admin *Input Data Akun*

c. Admin *Input Data Barang*



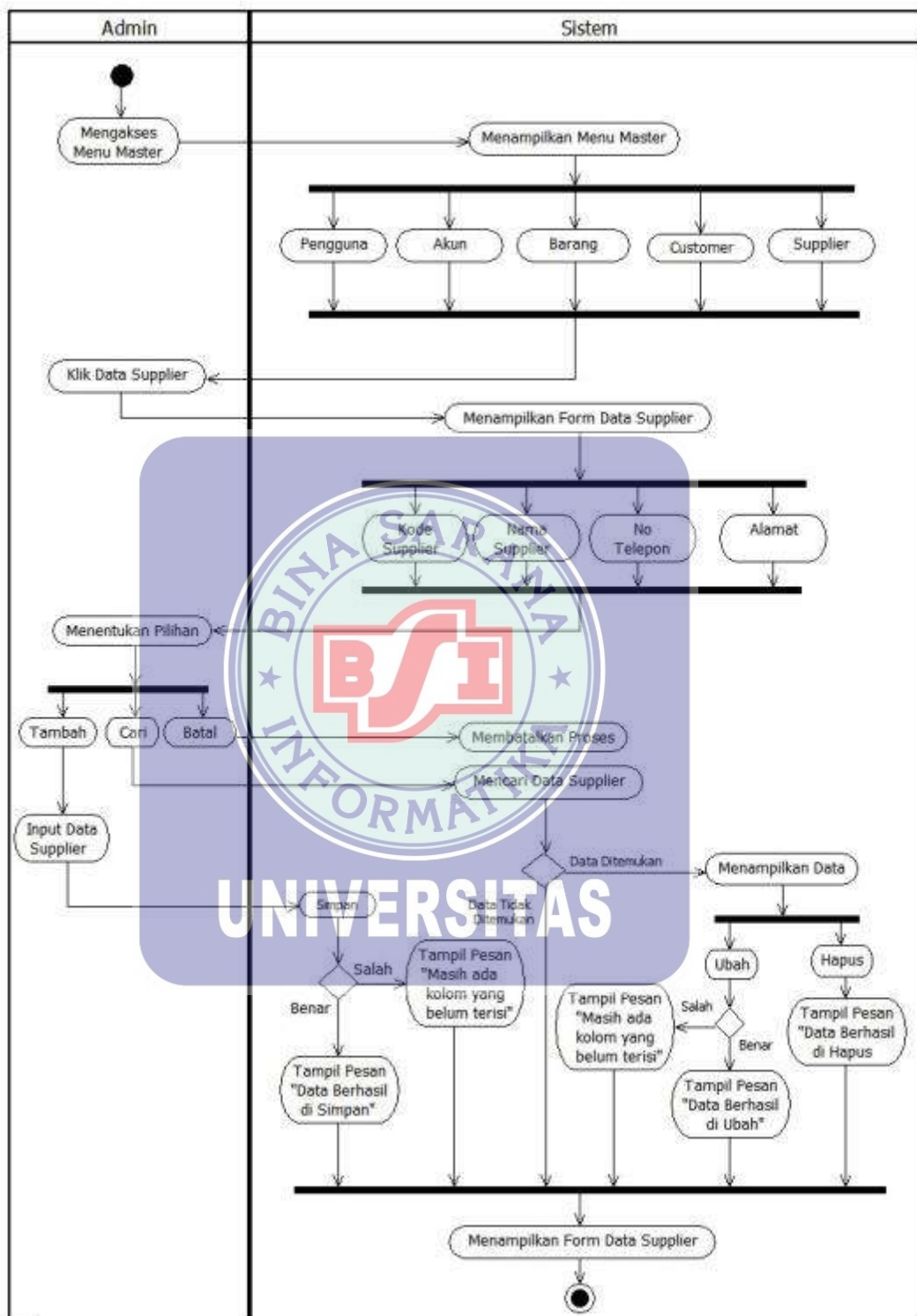
Gambar III.26
Activity Diagram Admin *Input Data Barang*

d. Admin Input Data Customer

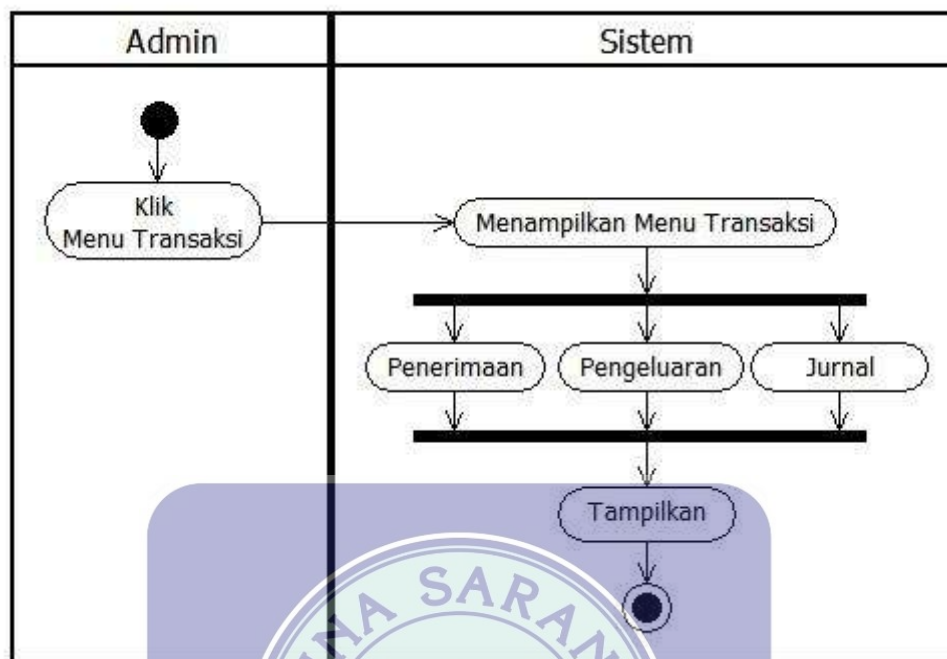


Gambar III.27
Activity Diagram Admin Input Data Customer

e. *Admin Input Data Supplier*



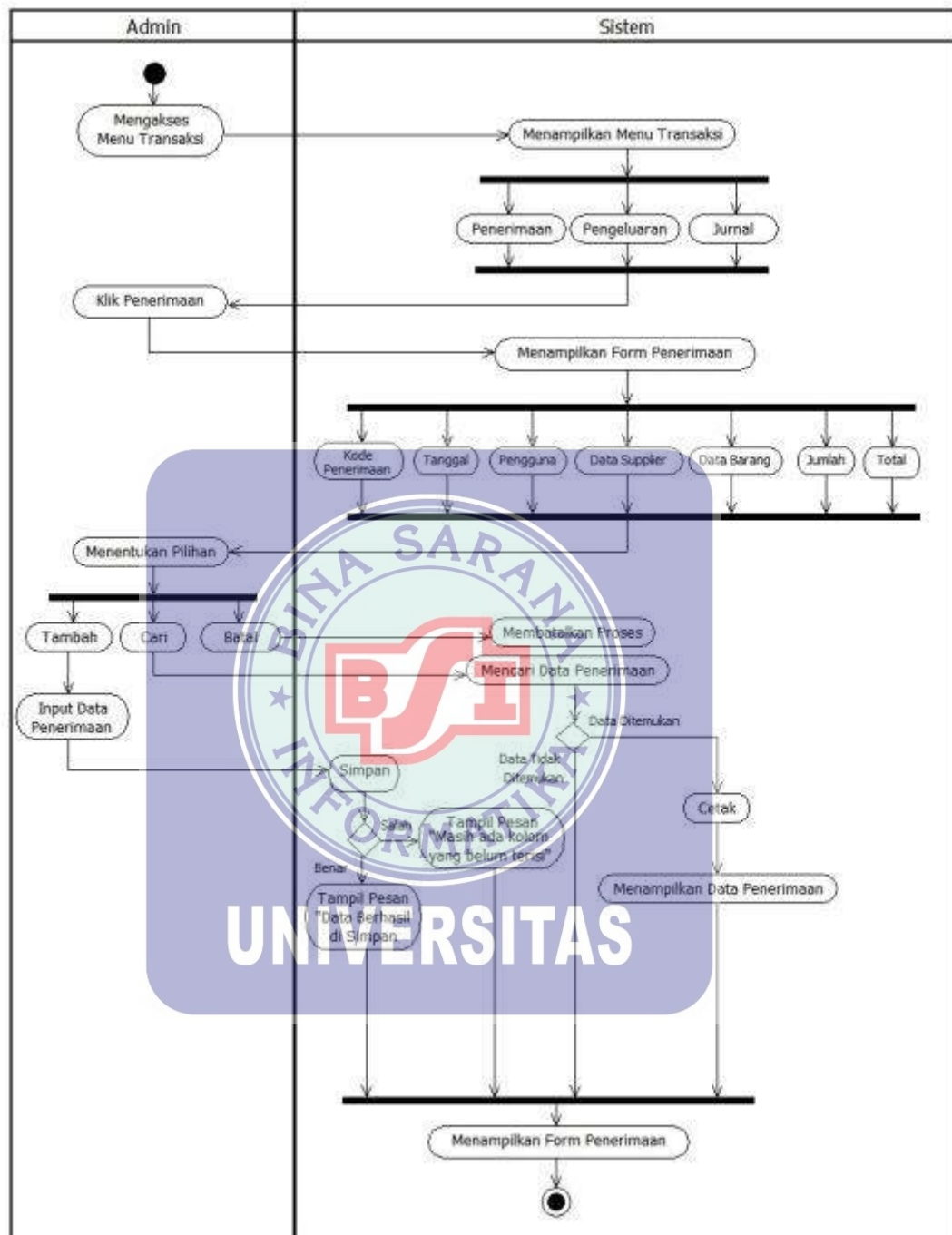
Gambar III.28
Activity Diagram Admin Input Data Supplier

A4. Admin Mengakses Menu Transaksi

Gambar III.29
Activity Diagram Admin Mengakses Menu Transaksi

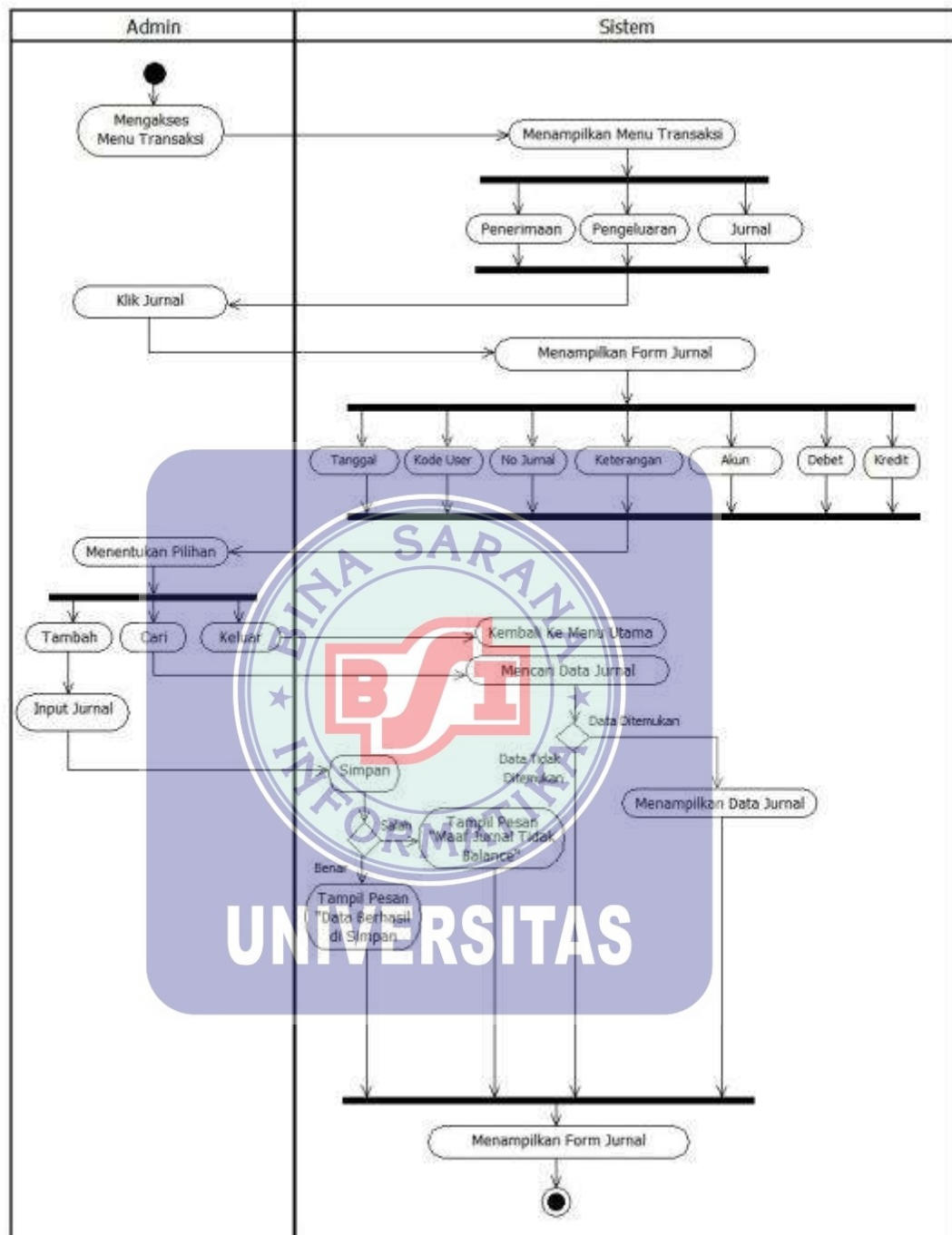


a. Admin *Input* Transaksi Barang Masuk



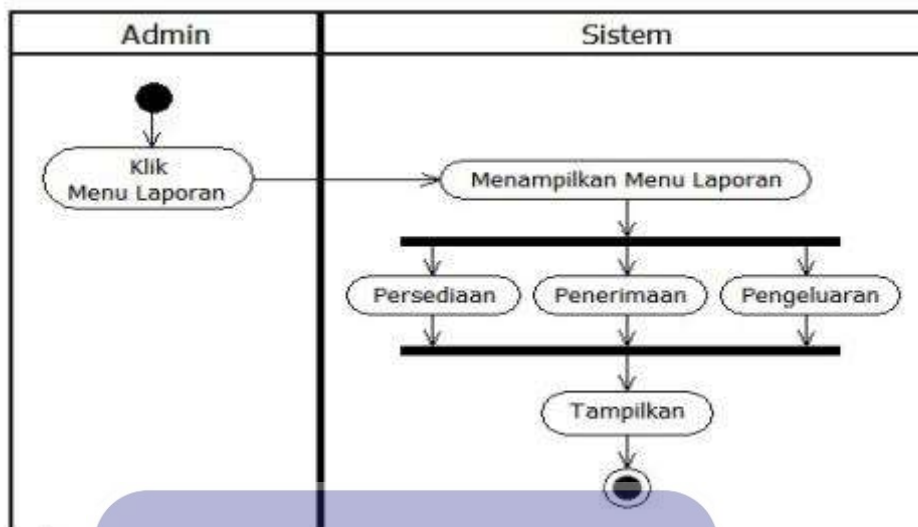
Gambar III.30
Activity Diagram Admin Mengakses Transaksi Barang Masuk

c. Admin *Input Jurnal*



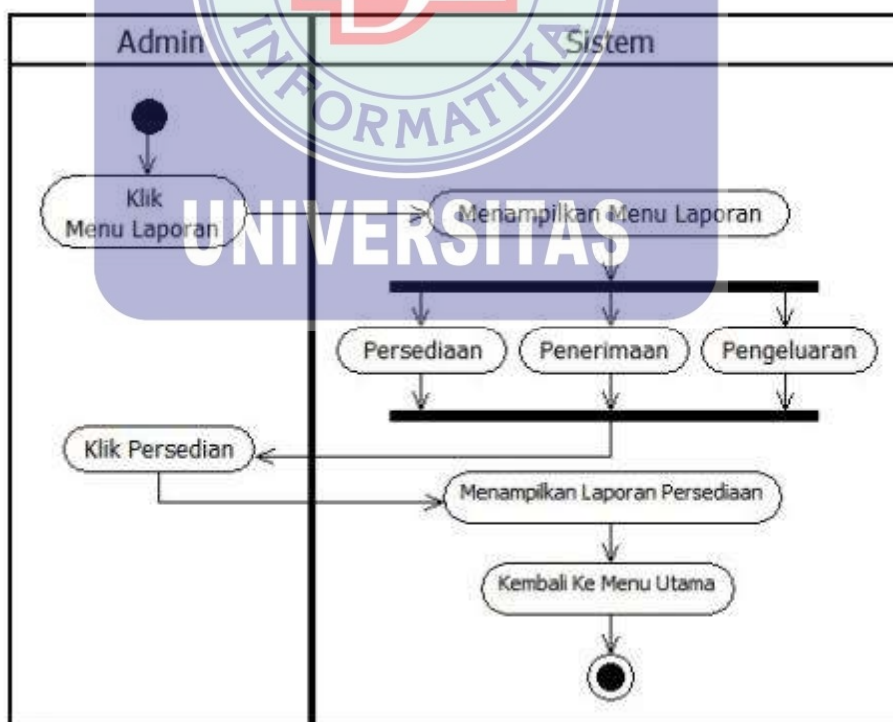
Gambar III.32
Activity Diagram Admin input Jurnal

A5. Admin Mengakses Menu Laporan



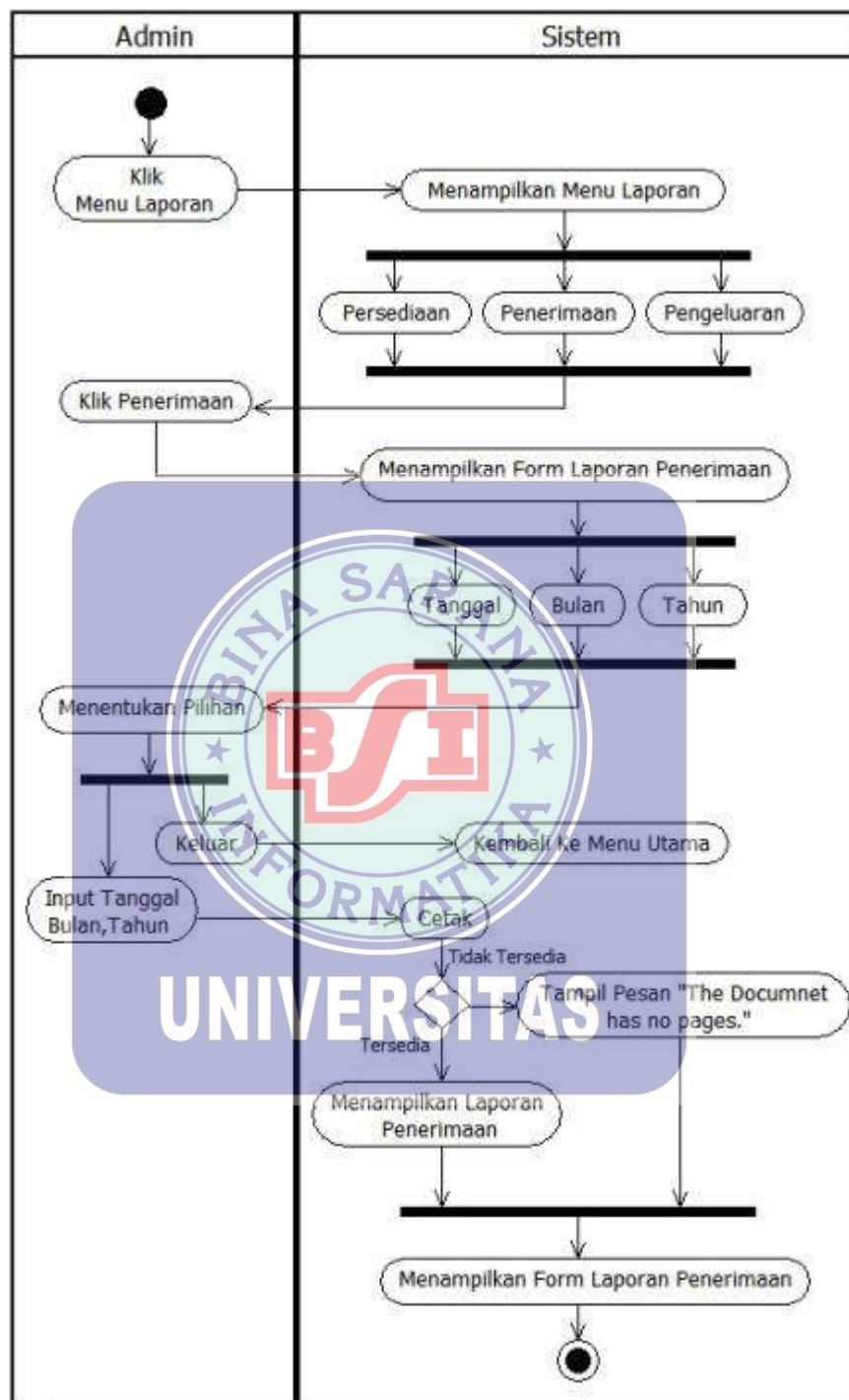
Gambar III.33
Activity Diagram Admin Mengakses Menu Laporan

a. Admin Melihat Laporan Stok Barang



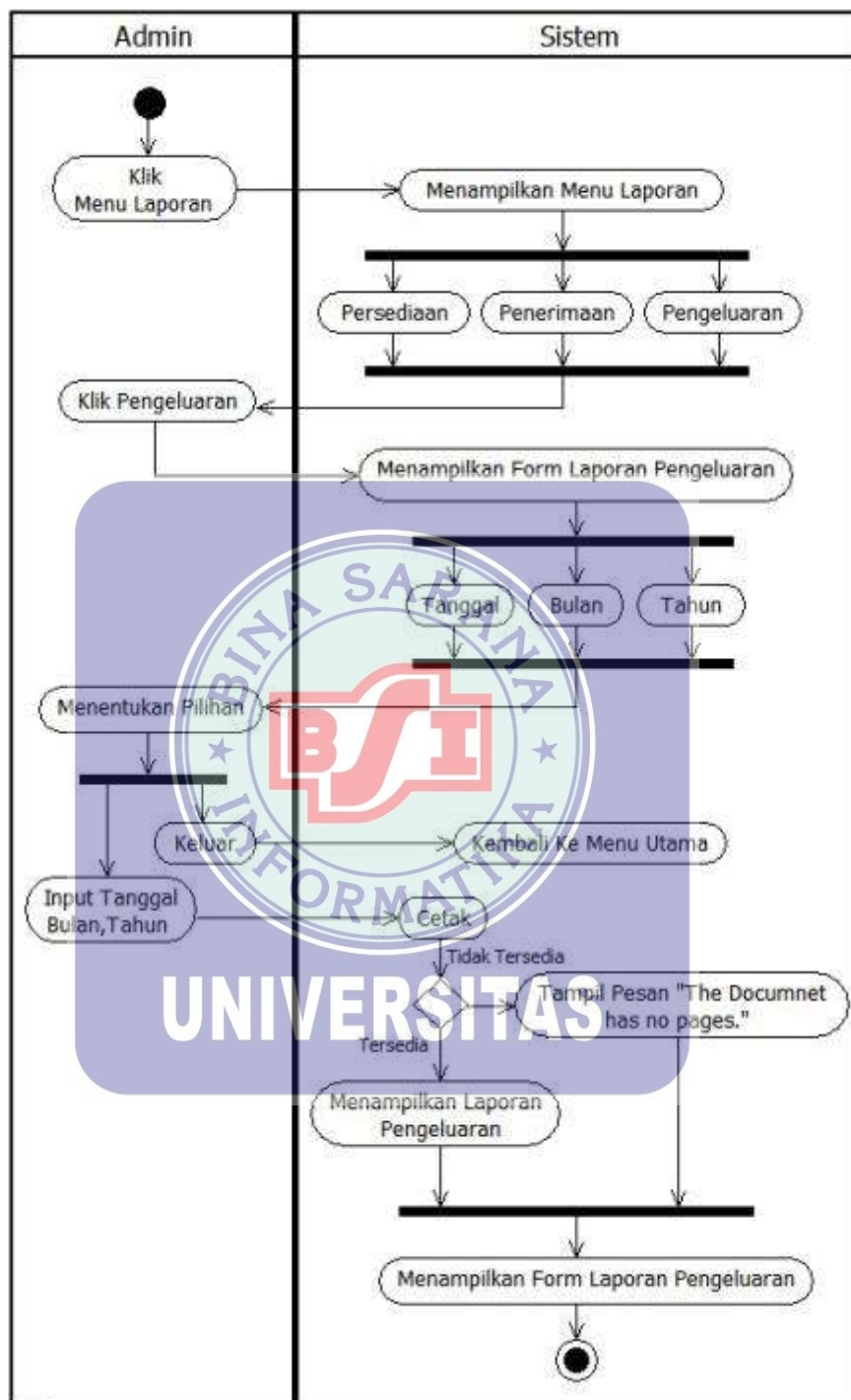
Gambar III.34
Activity Diagram Admin Melihat Laporan Stok Barang

b. Admin Melihat Laporan Barang Masuk



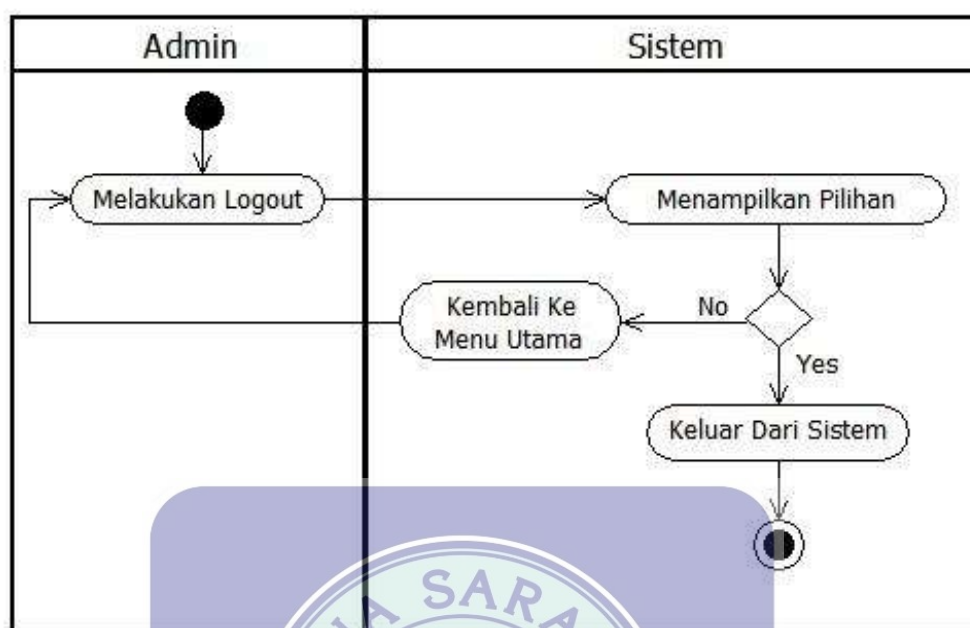
Gambar III.35
Activity Diagram Admin Melihat Laporan Barang Masuk

c. Admin Melihat Laporan Barang Keluar



Gambar III.36
Activity Diagram Admin Melihat Laporan Barang Keluar

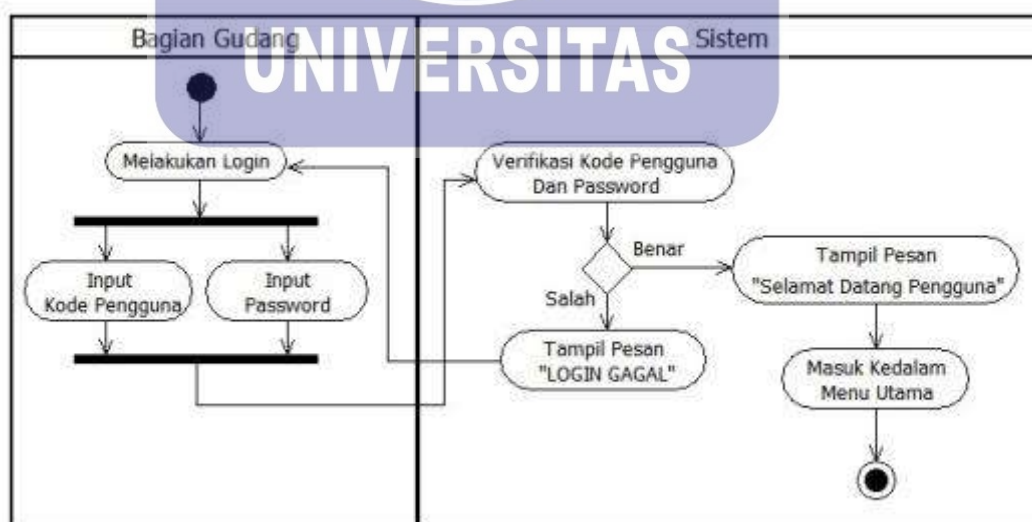
A6. Admin Logout



Gambar III.37
Activity Diagram Admin Logout

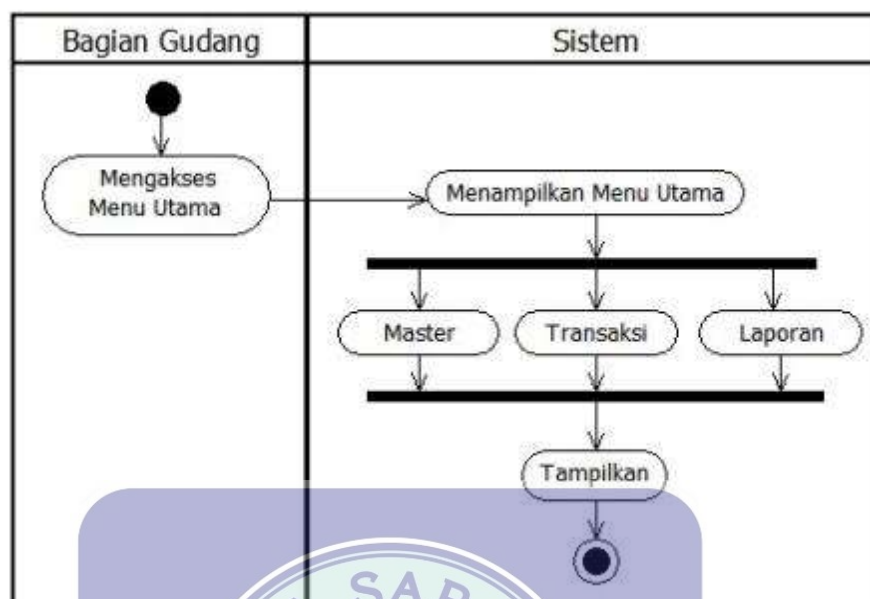
2. Halaman Bagian Gudang

B1. Bagian Gudang Login



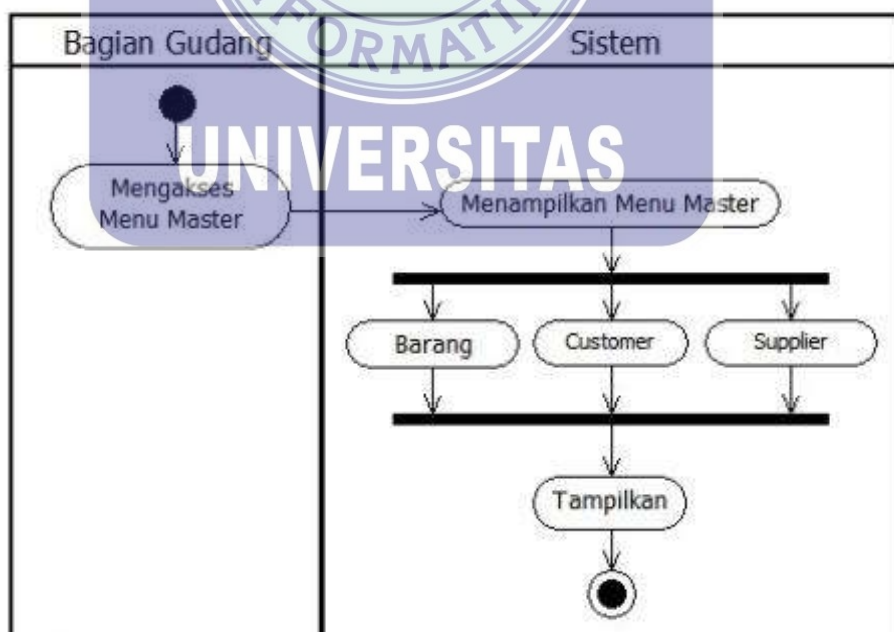
Gambar III.38
Activity Diagram Bagian Gudang Login

B2. Bagian Gudang Mengakses Menu Utama



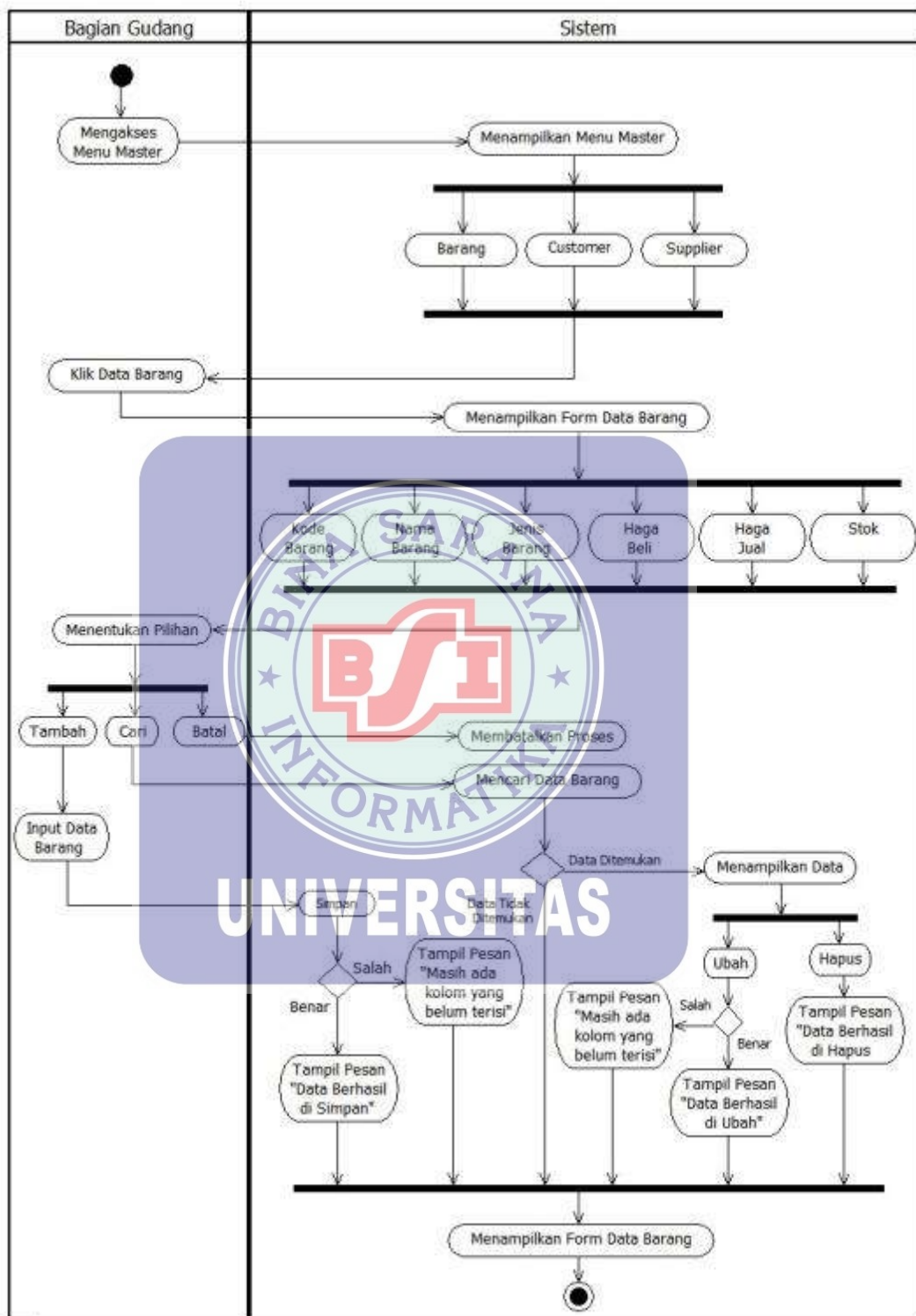
Gambar III.39
Activity Diagram Bagian Gudang Mengakses Menu Utama

B3. Bagian Gudang Mengakses Menu Master



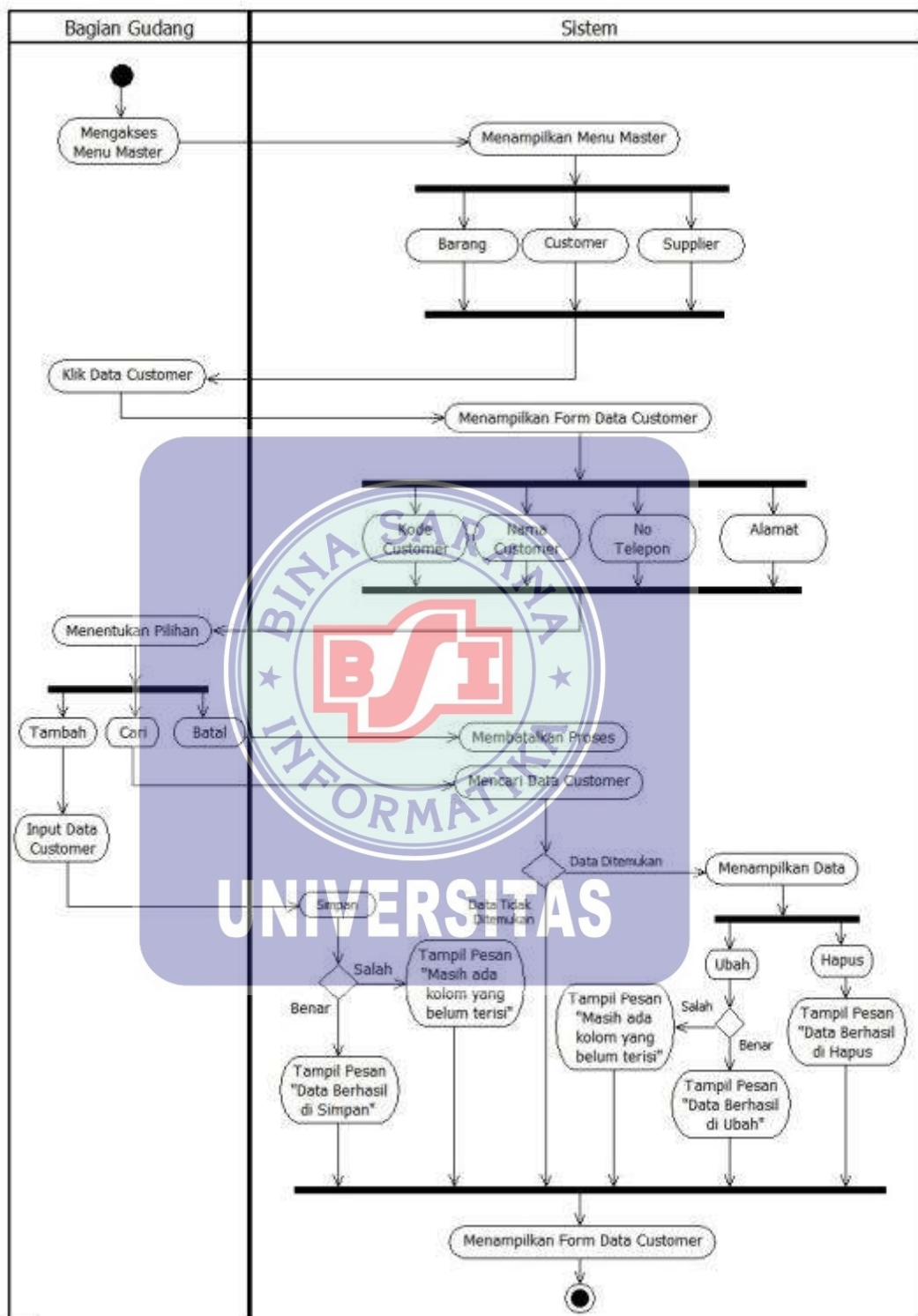
Gambar III.40
Activity Diagram Bagian Gudang Mengakses Menu Master

a. Bagian Gudang *Input Data Barang*



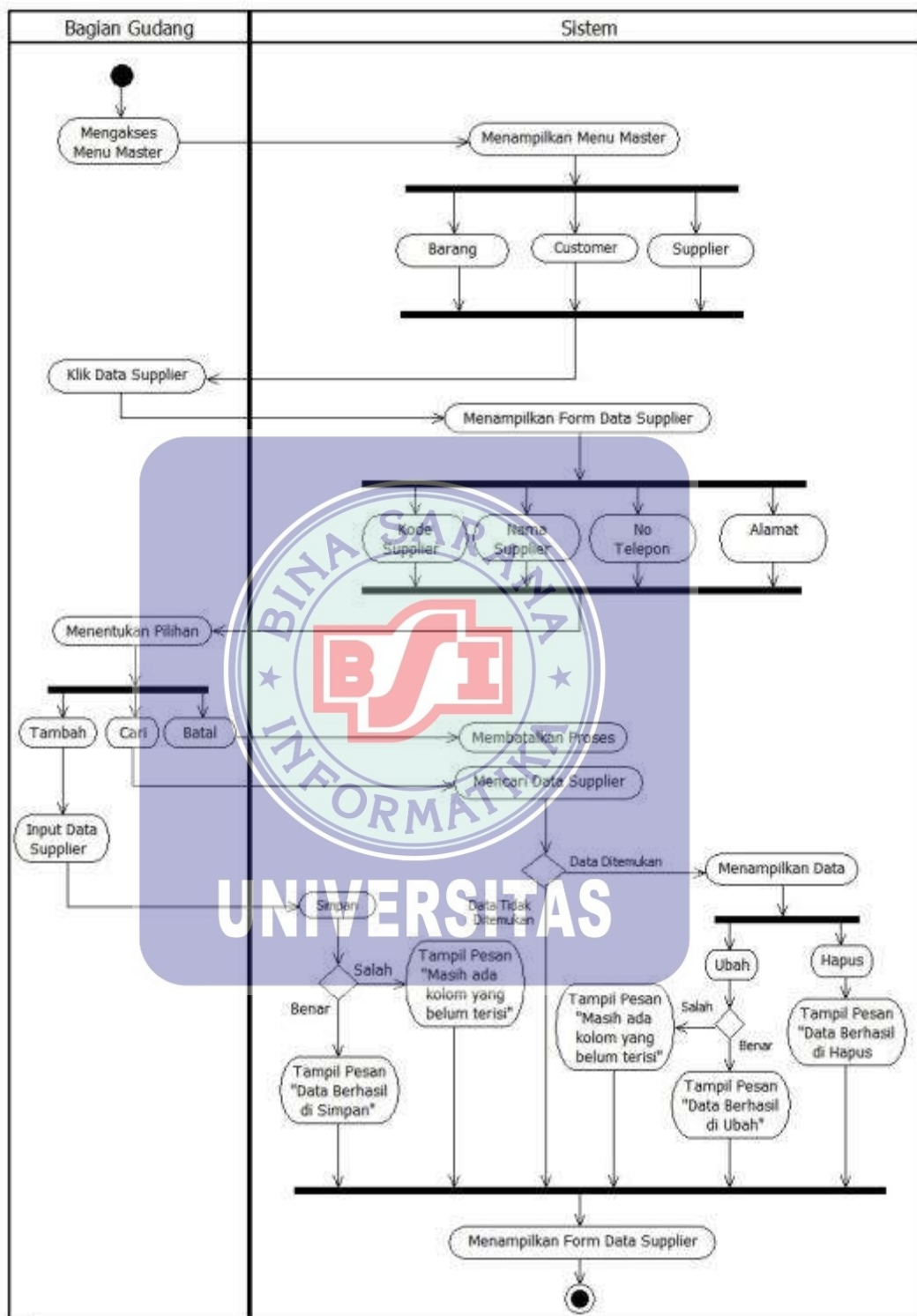
Gambar III.41
Activity Diagram Bagian Gudang *Input Data Barang*

b. Bagian Gudang *Input Data Customer*

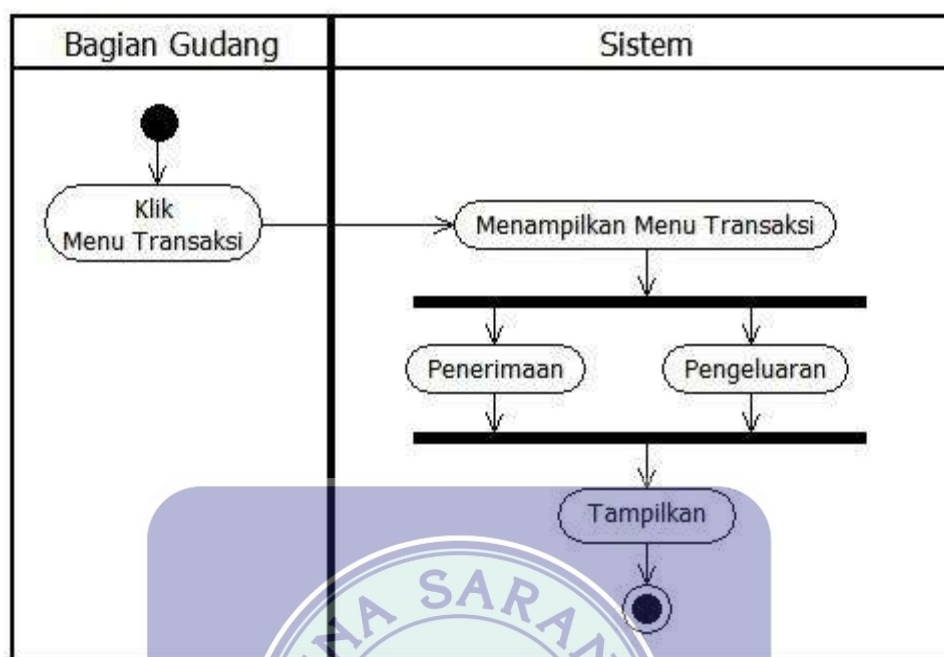


Gambar III.42
Activity Diagram Bagian Gudang *Input Data Customer*

c. Bagian Gudang *Input Data Supplier*

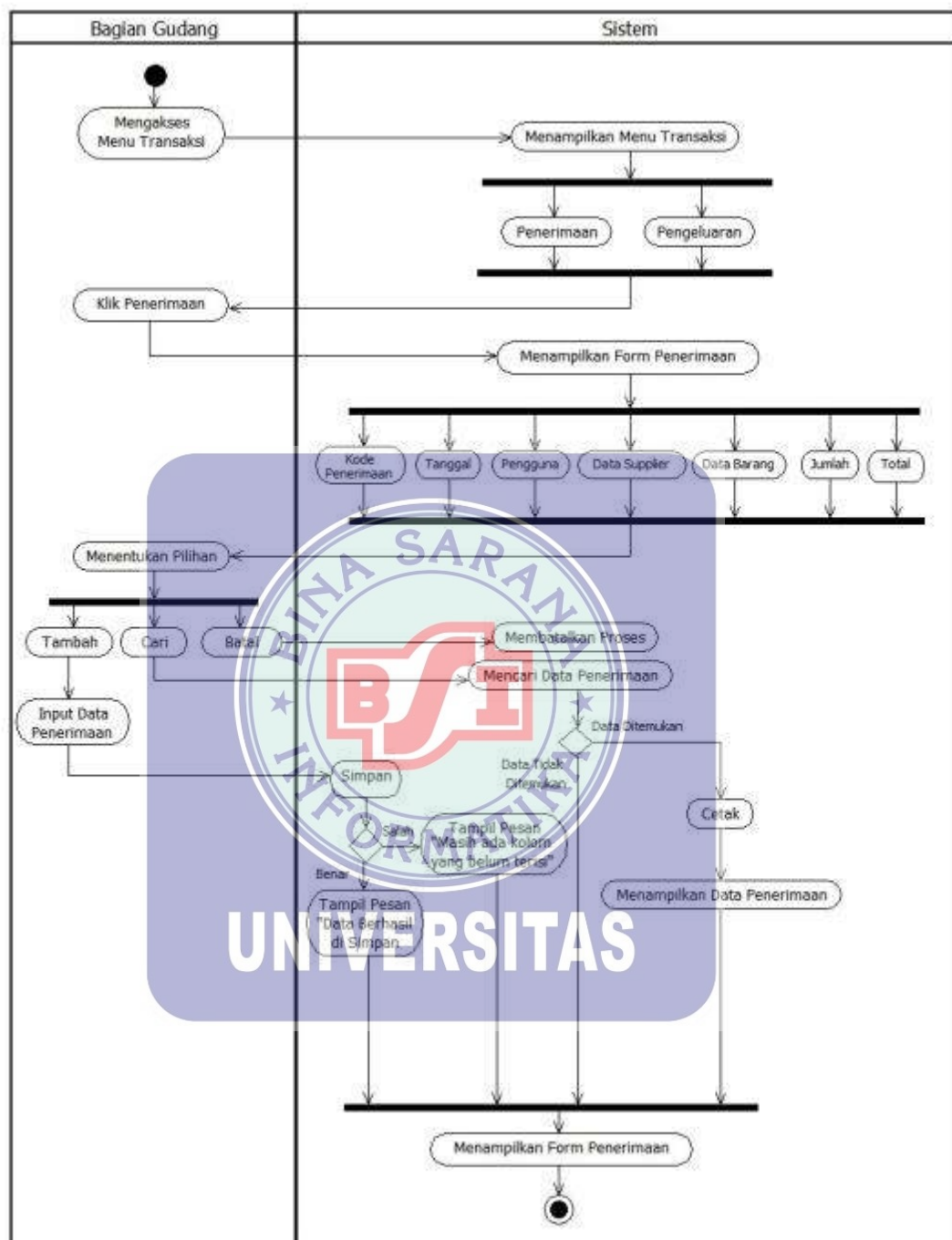


Gambar III.43
Activity Diagram Bagian Gudang *Input Data Supplier*

B4. Bagian Gudang Mengakses Menu Transaksi

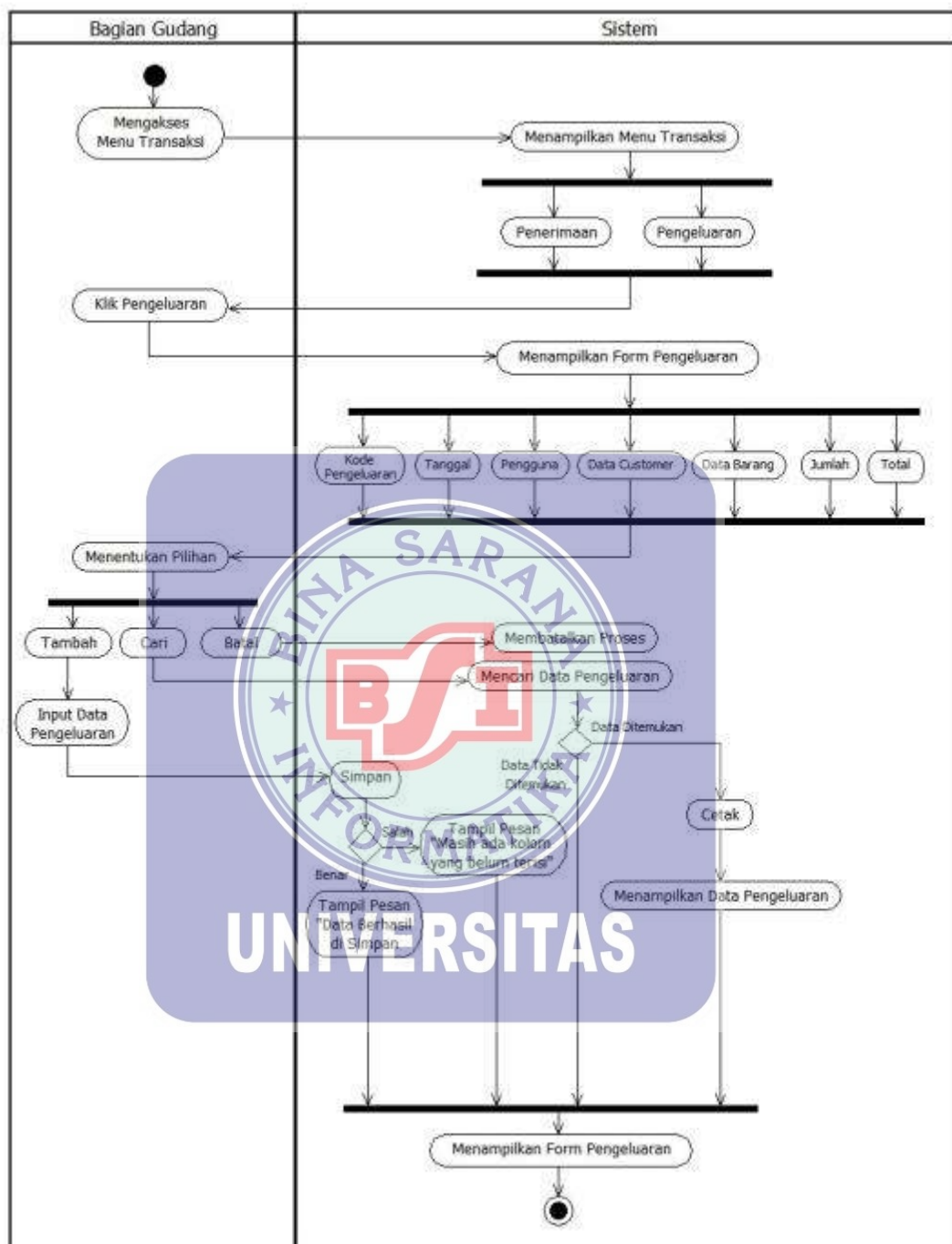
Gambar III.44
Activity Diagram Bagian Gudang Mengakses Menu Transaksi

a. Bagian Gudang *Input Barang Masuk*



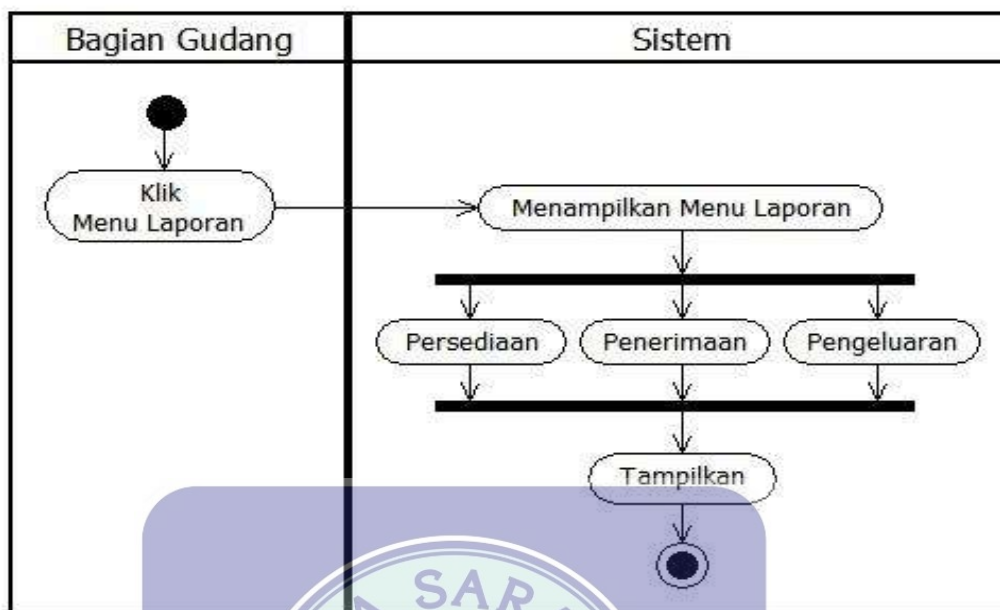
Gambar III.45
Activity Diagram Bagian Gudang Mengelola Barang Masuk

b. Bagian Gudang *Input* Barang Keluar



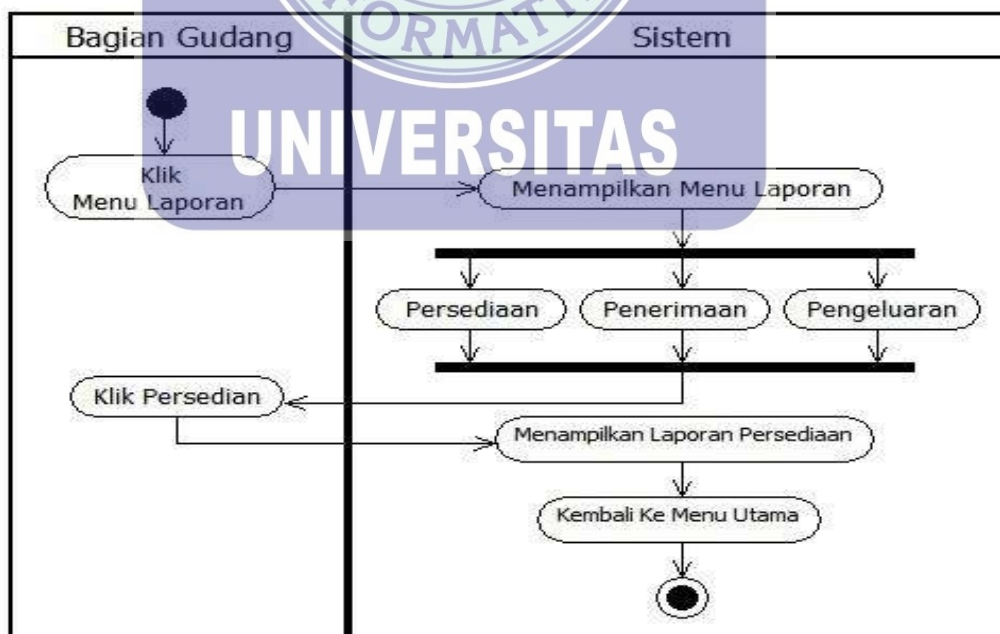
Gambar III.46
Activity Diagram Bagian Gudang Mengelola Barang Keluar

B5. Bagian Gudang Mengakses Menu Laporan



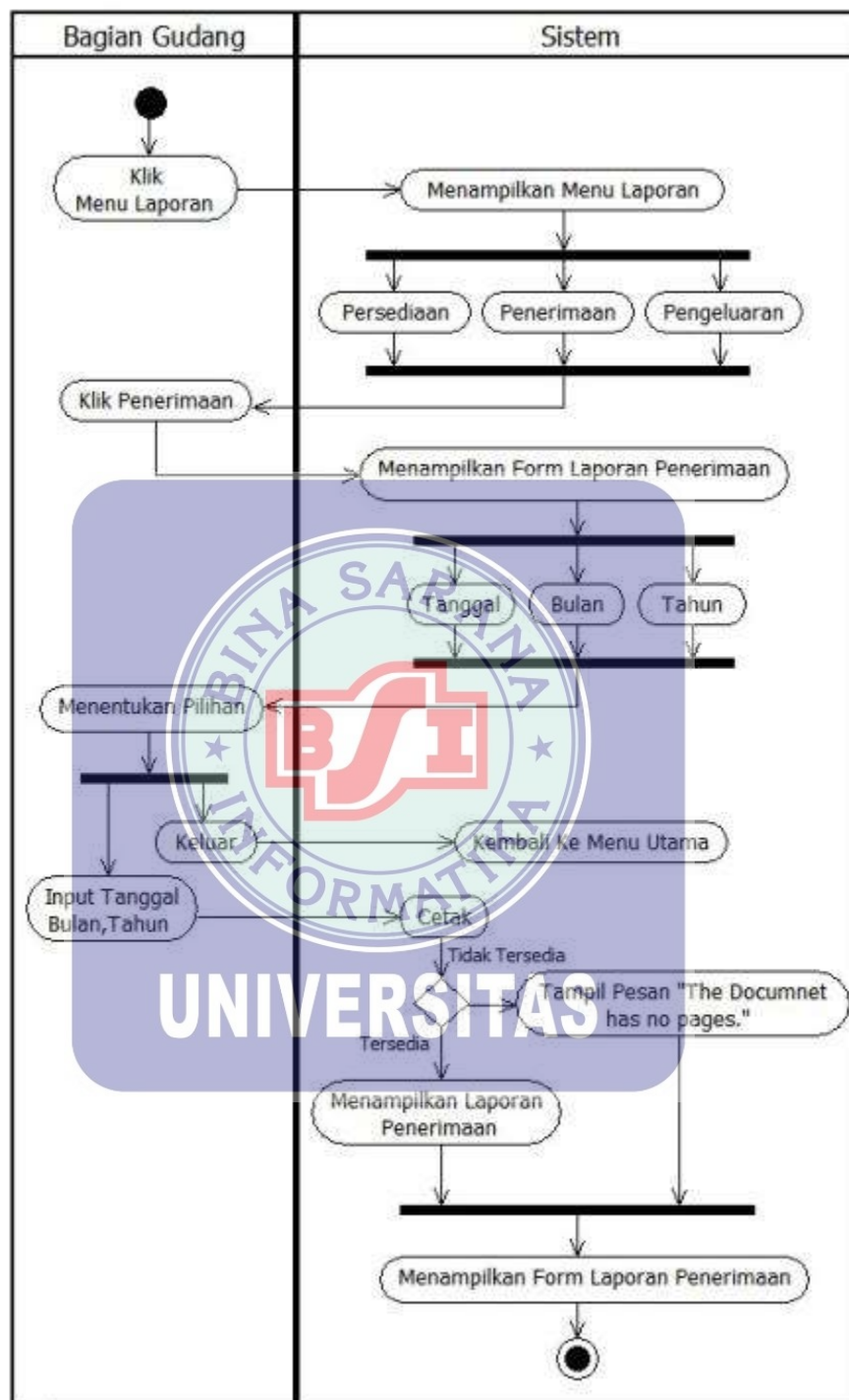
Gambar III.47
Activity Diagram Bagian Gudang Mengakses Menu Laporan

a. Bagian Gudang Melihat Laporan Stok Barang



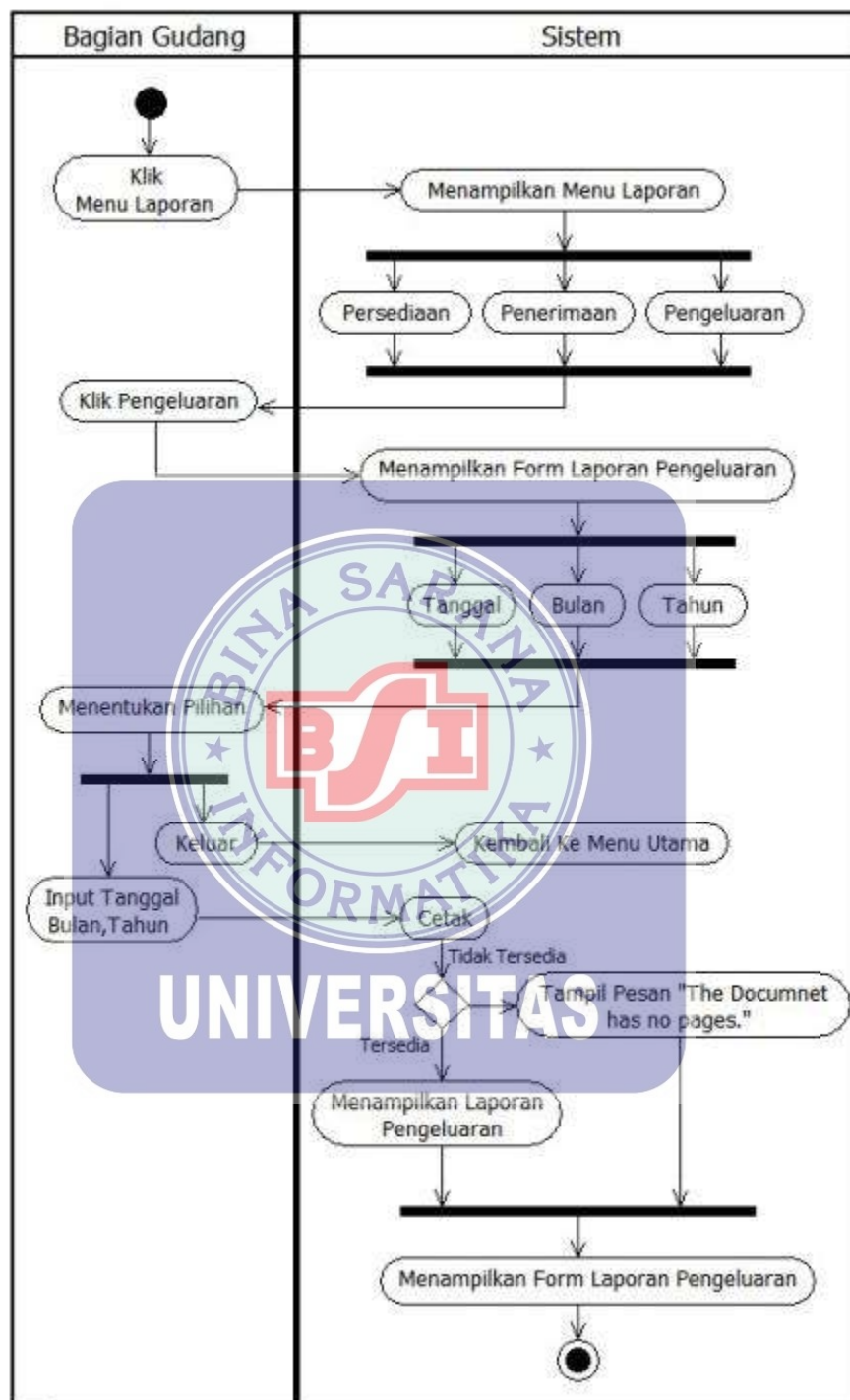
Gambar III.48
Activity Diagram Bagian Gudang Melihat Laporan Barang Masuk

b. Bagian Gudang Melihat Laporan Barang Masuk



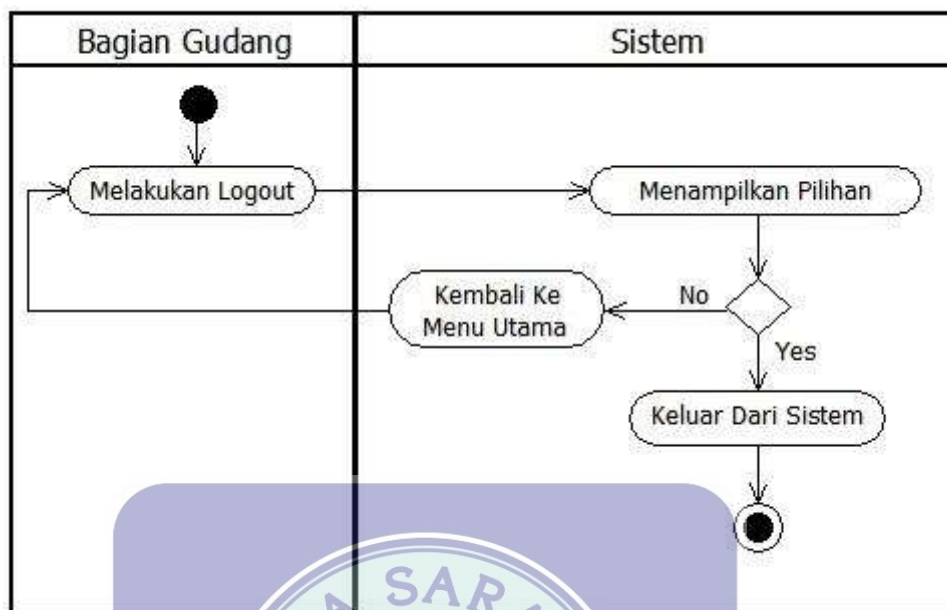
Gambar III.49
Activity Diagram Bagian Gudang Mengakses Laporan Barang Masuk

c. Bagian Gudang Melihat Laporan Barang Keluar



Gambar III.50
Activity Diagram Bagian Gudang Melihat Laporan Barang Keluar

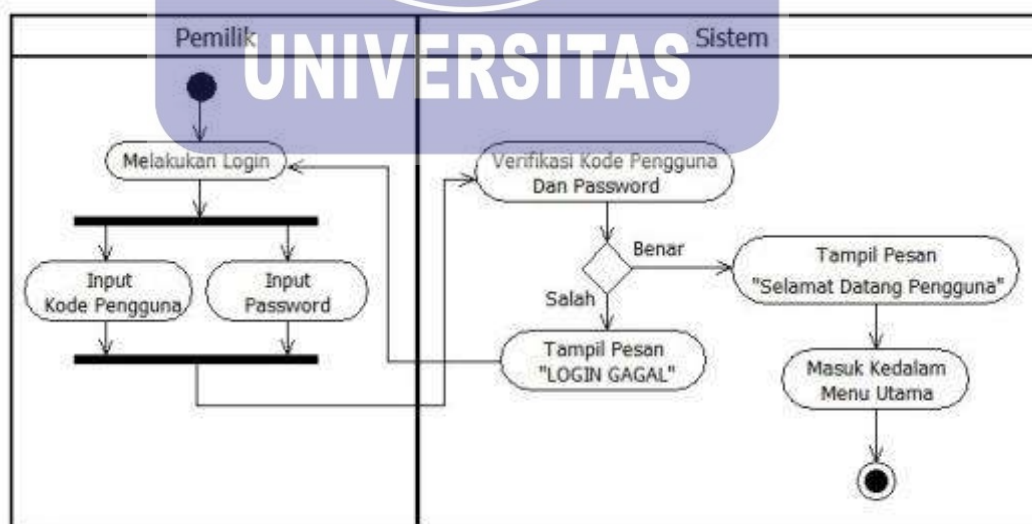
B6. Bagian Gudang Logout



Gambar III.51
Activity Diagram Bagian Gudang Logout

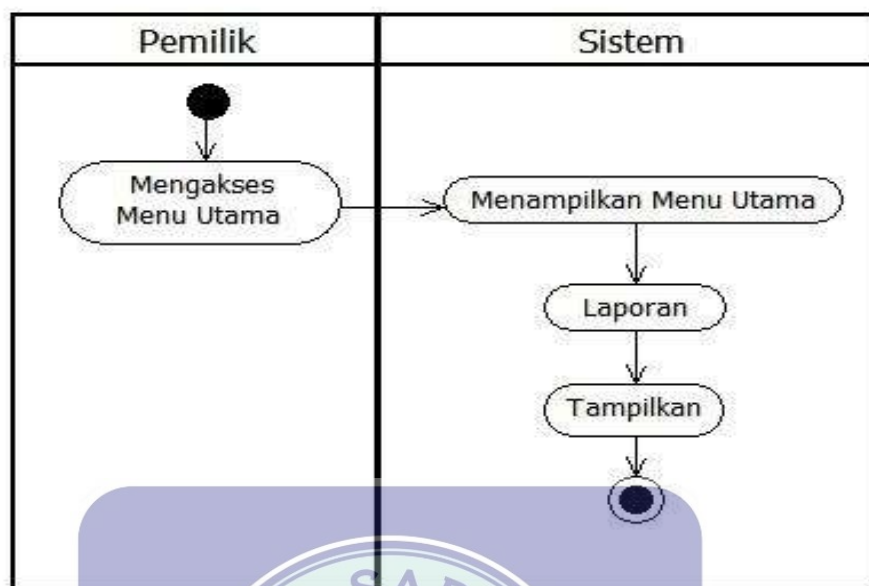
3. Halaman Pemilik

C1. Pemilik Login



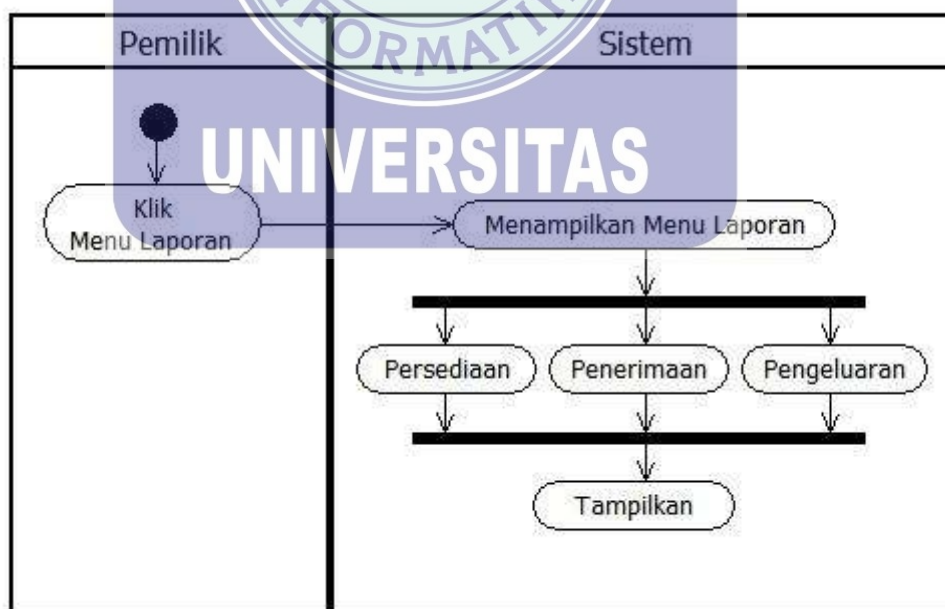
Gambar III.52
Activity Diagram Pemilik Login

C2. Pemilik Mengakses Menu Utama



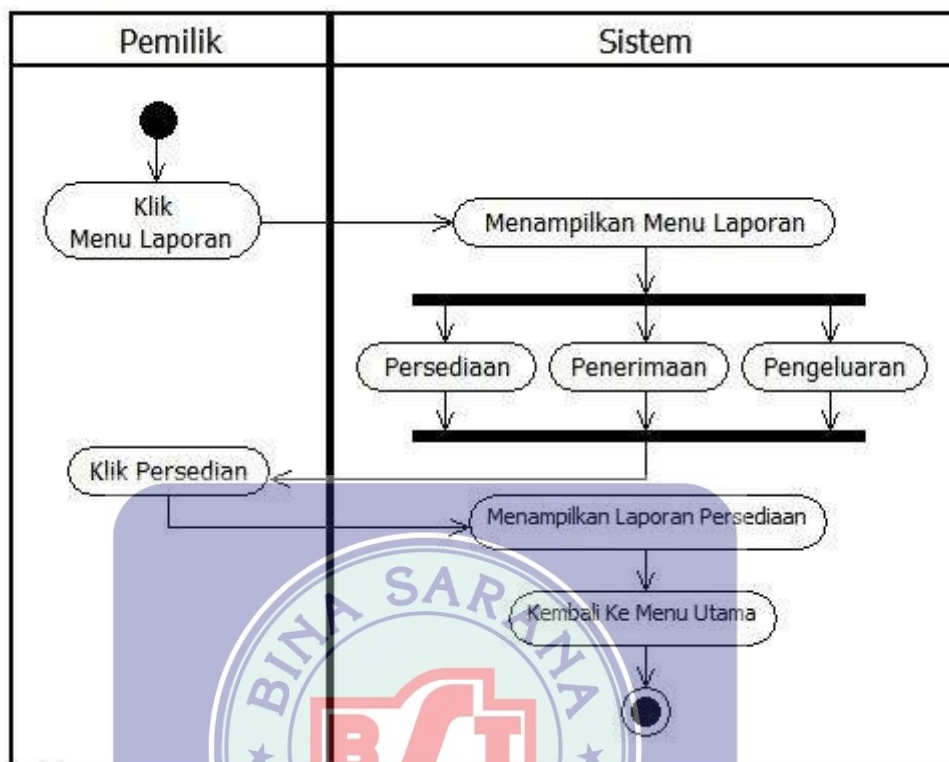
Gambar III.53
Activity Diagram Pemilik Mengakses Menu Utama

C3. Pemilik Mengakses Menu Laporan



Gambar III.54
Activity Diagram Pemilik Mengakses Menu Laporan

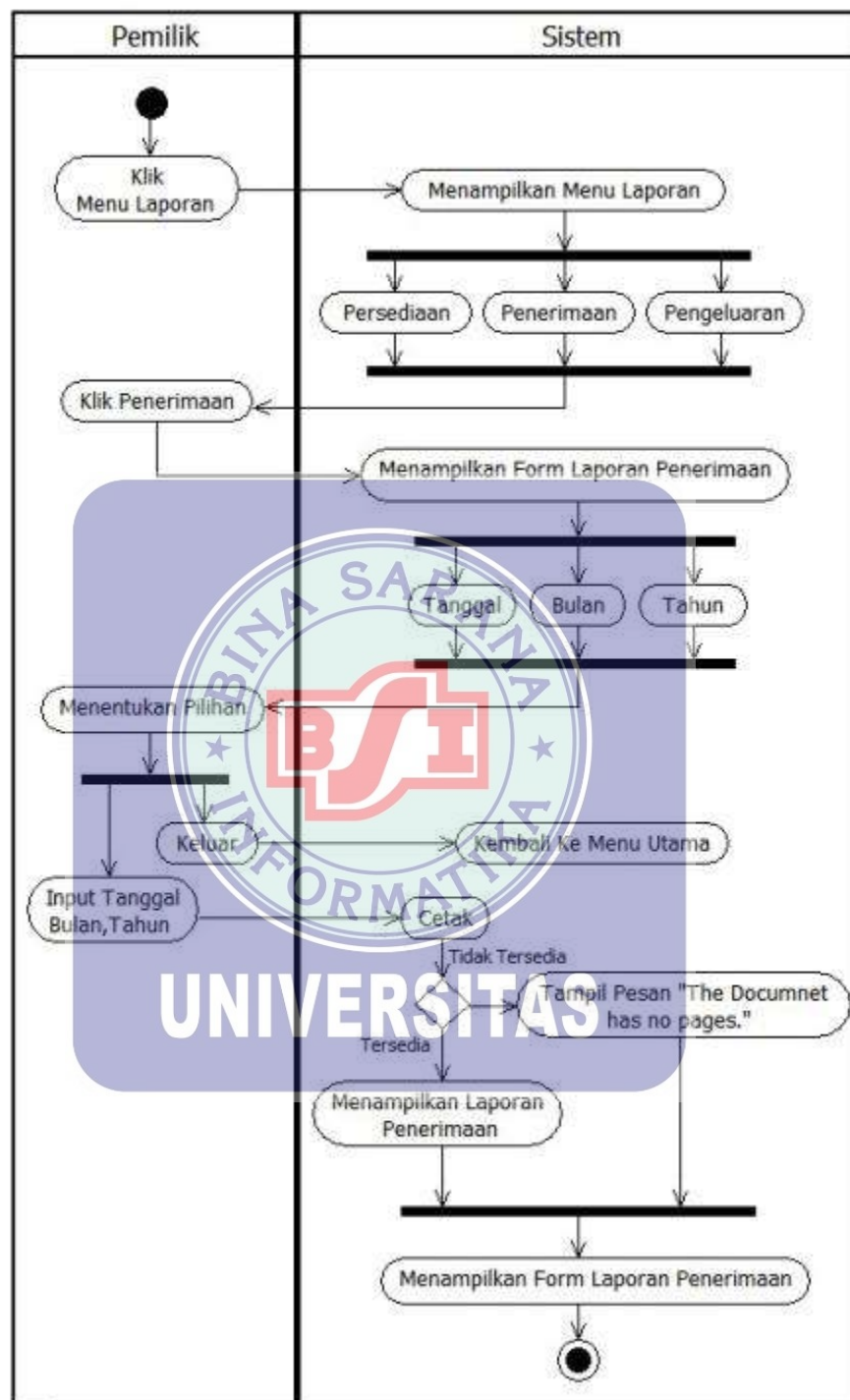
a. Pemilik Melihat Laporan Stok Barang



Gambar III.55
Activity Diagram Pemilik Melihat Laporan Stok Barang

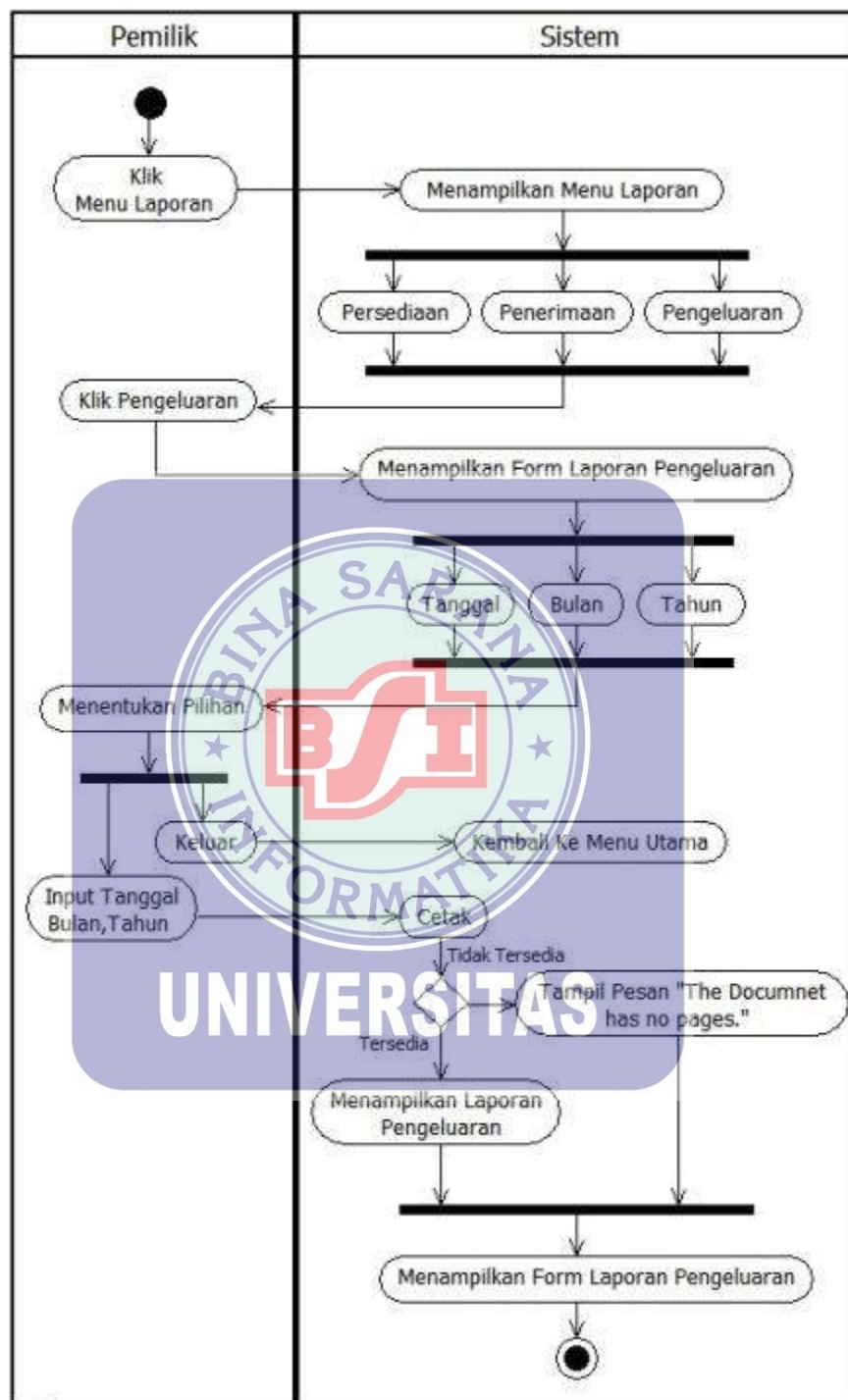
UNIVERSITAS

b. Pemilik Melihat Laporan Barang Masuk

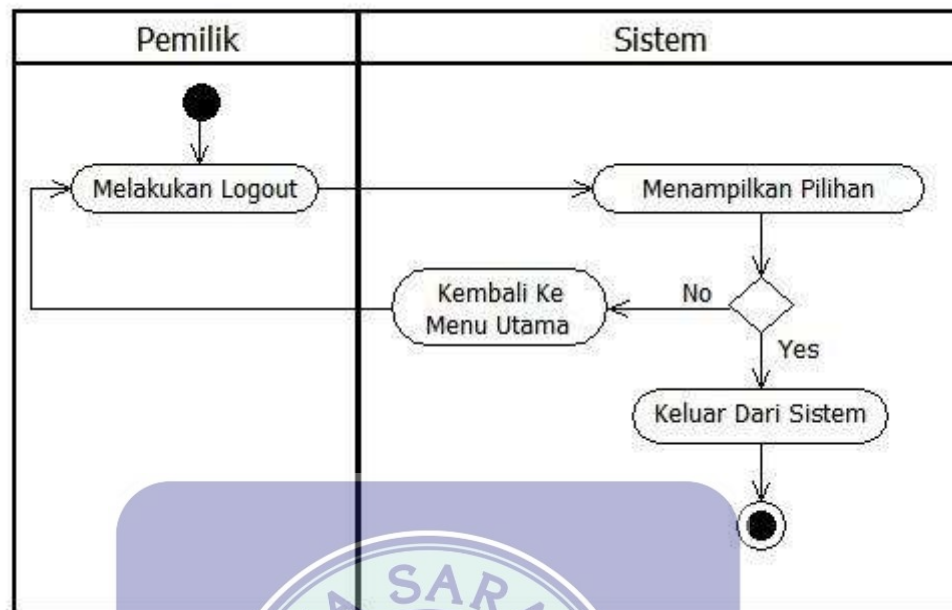


Gambar III.56
Activity Diagram Pemilik Melihat Laporan Barang Masuk

c. Pemilik Melihat Laporan Barang Keluar



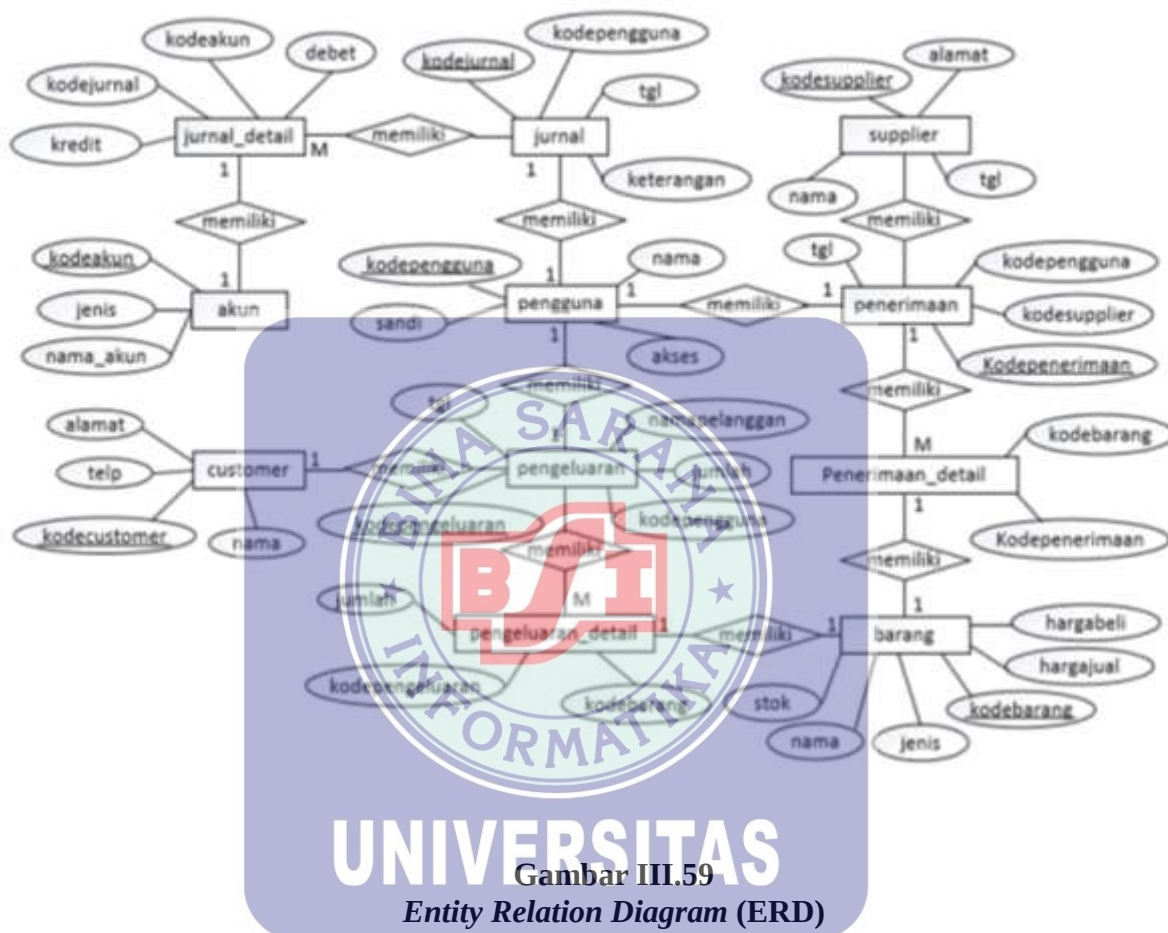
Gambar III.57
Activity Diagram Pemilik Mengakses Laporan Barang Keluar

C4. Pemilik Logout

Gambar III.58
Activity Diagram Pemilik Logout

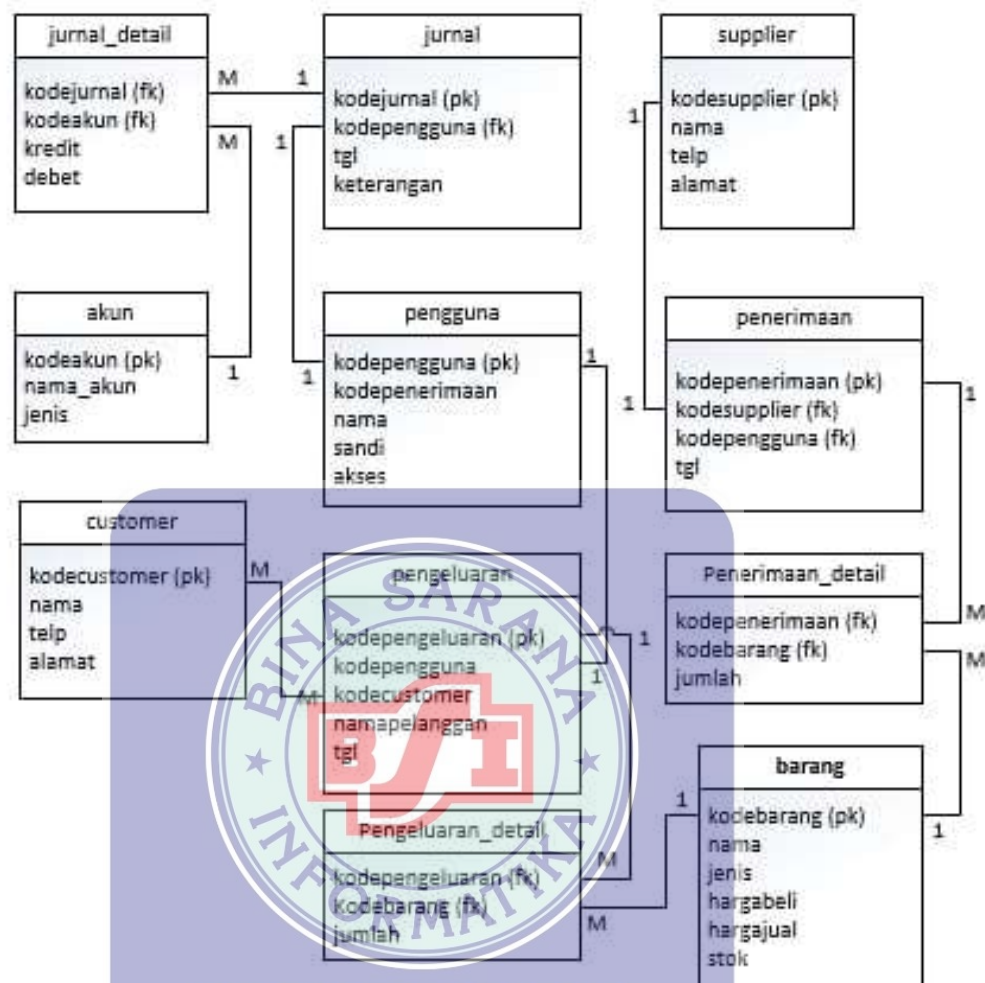
3.4. Desain

3.4.1. Entity Relation Diagram (ERD)



Gambar III.59
Entity Relation Diagram (ERD)

3.4.2. Logica Record Structure (LRS)



Gambar III.60
Logica Record Structure (LRS)

3.4.3. Spesifikasi File

1. Nama *file* : Pengguna
- Fungsi : Digunakan untuk mengelola data pengguna
- Akronim : pengguna.myd
- Tipe *File* : Master
- Media *file* : Harddisk
- Organisasi *file* : Index sequential
- Akses *file* : *Random*
- Panjang record : 58 Byte
- Field key* : kodpengguna
- Software* : MySQL

Tabel III.17
Spesifikasi File Pengguna

No	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Kode Pengguna	Kodepengguna	Varchar	8	Primary key
2	Nama	nama	Varchar	20	
3	Sandi	sandi	Varchar	10	
4	Akses	akses	Varchar	20	

2. Spesifikasi file Supplier

- Nama *file* : *supplier*
- Fungsi : Digunakan untuk mengelola data *supplier*
- Akronim : supplier.myd
- Tipe *file* : Master
- Media *file* : Harddisk
- Organisasi *file* : Index sequential
- Akses *file* : *Random*

Panjang record : 41 Byte

Field key : kodesupplier

Software : MySQL

Tabel III.18
Spesifikasi File Supplier

No	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Kode Supplier	kodesupplier	Varchar	8	Primary key
2	Nama	nama	Varchar	20	
3	Telepon	telp	Varchar	13	
4	Alamat	alamat	Varchar		

3. Spesifikasi file Customer

Nama file : customer

Fungsi : Digunakan untuk mengelola data customer

Akronim : customer.myd

Tipe file : Master

Media file : Harddisk

Organisasi file : Index sequential

Akses file : Random

Panjang record : 41 Byte

Field key : kodesupplier

Software : MySQL

Tabel III.19
Spesifikasi File Customer

No	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Kode Customer	kodecustomer	Varchar	8	Primary key
2	Nama	nama	Varchar	20	
3	Telepon	telp	Varchar	13	
4	Alamat	alamat	Varchar		

4. Spesifikasi File Barang

Nama <i>file</i>	: barang
Fungsi	: Digunakan untuk mengolah data barang
Akronim	: barang.myd
Tipe <i>file</i>	: Master
Media <i>file</i>	: Harddisk
Organisasi <i>file</i>	: Index sequential
Akses <i>file</i>	: Random
Panjang record	: 84 Byte
Filed key	: kodpengguna
Software	: MySQL

Tabel III.20
Spesifikasi file Barang

No	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Kode Barang	Kodebarang	Varchar	8	Primary key
2	Nama	nama	Varchar	20	
3	Jenis	jenis	Varchar	13	
4	Harga Beli	hargabeli	Int	11	
5	Harga Jual	hargajual	Int	11	
6	Stok	stok	Int	11	

5. Spesifikasi file penerimaan

Nama <i>file</i>	: penerimaan
Fungsi	: Digunakan untuk mengelola data penerimaan barang
Akronim	: penerimaan.myd
Tipe <i>file</i>	: Transaksi
Media <i>file</i>	: Harddisk
Organisasi <i>file</i>	: Index sequential
Akses <i>file</i>	: Random

Panjang record : 26 Byte

Field key : Byte

Software : MySQL

Tabel III.21
Spesifikasi File Penerimaan

No	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Kode Penerimaan	Kodepenerimaan	Varchar	10	Primary key
2	Tgl	tgl	Date		
3	Kode Pengguna	kodepengguna	Varchar	8	Foreign Key
4	Kode Supplier	kodesupplier	Varchar	20	Foreign Key

6. Spesifikasi file penerimaan detail

Nama file : penerimaan_detail

Fungsi : Digunakan untuk mengelola detail penerimaan barang

Akronim : penerimaan_detail.myd

Tipe file : Transaksi

Media file : Harddisk

Organisasi file : Index sequential

Akses file : Random

Panjang record : 29 Byte

Filed key : kodepenerimaan

Software : MySQL

Tabel III.22
Spesifikasi *File* Penerimaan_detail

No	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Kode Penerimaan	Kodepenerimaan	Varchar	10	Primary key
2	Kode Barang	kodebarang	Varchar	8	
3	Kode Barang	jumlah	Varchar	11	

7. Spesifikasi *file* pengeluaran

Nama *file* : penerimaan

Fungsi : Digunakan untuk mengelola data pengeluaran

Barang

Akronim : pengeluaran.myd

Tipe *file* : Transaksi

Media *file* : Harddisk

Organisasi *file* : Index sequential

Akses *file* : Random

Panjang record : 38 Byte

Field key : kode pengeluaran

Software : MySQL

Tabel III.23
Spesifikasi *File* Pengeluaran

No	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keerangan
1	Kode Pengeluaran	Kodepengeluaran	Varchar	10	Primary key
2	Tgl	Tgl	Date		
3	Kode Pengguna	kodepengguna	Varchar	8	
4	Nama Pelanggan	namapelanggan	Varchar	20	

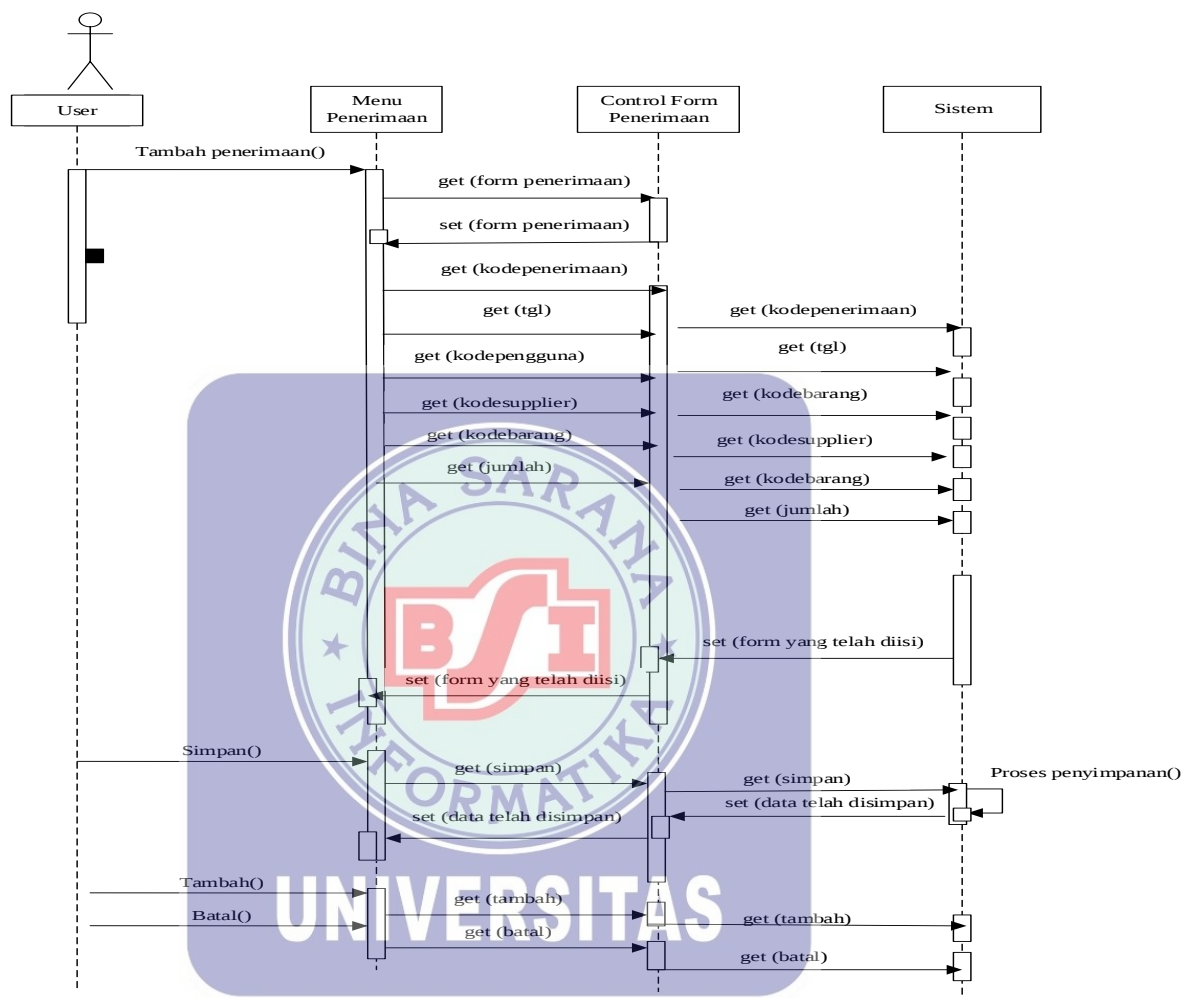
8. Spesifikasi *file* pengeluaran detail

Nama <i>file</i>	: pengeluaran_detail
Fungsi	: Digunakan untuk mengelola detail pengeluaran barang
Akronim	: pengeluaran_detal.myd
Tipe <i>file</i>	: Transaksi
Media <i>file</i>	: Harddisk
Organisasi <i>file</i>	: Index sequential
Akses file	: Random
Panjang record	: 29 Byte
Filed key	: kodepengeluaran
Software	: MySQL

Tabel III.24
Spesifikasi *File* Pengeluaran_detail

No	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keerangan
1	Kode Pengeluaran	Kodepengeluaran	Varchar	10	Foreign Key
2	Kode Barang	kodebarang	Varchar	8	Foreign Key
3	Jumlah	jumlah	Int	11	

3.4.4. Sequence Diagram



Gambar III.61
Sequence Diagram

3.4.5. Deployment Diagram



Gambar III.62
Deployment Diagram

4.4.6 User Interface



Gambar III.63
User Interface Form Login



Gambar III.64
User Interface Menu Utama

KODE PENG...	NAMA LENG...	KATA SANDI	HAK AKSES
IP01	Azat	11111	Admin
IP02	Ade	22222	Gudang
IP03	Lianawati	33333	Pemilik

Kode Pengguna: IP01

Nama Pengguna: Azat

Kata Sandi: 11111

Hak Akses: Admin

TAMBAH UBAH HAPUS BATAL

Gambar III.65
User Interface Form Pengguna

KODE AKUN	NAMA AKUN	JENIS
1-00001	Kas	Harta
1-00004	Persediaan	Harta
4-00002	Penjualan	Pendapatan
5-00001	HPP	Biaya

Kode Akun: 5-00003

Nama Akun: HPP

Jenis: Biaya

TAMBAH UBAH HAPUS BATAL

Gambar III.66
User Interface Form Akun

MASTER BARANG

Cari Kode

KODE BA.	NAMA BA.	JENIS	HARGA B.	HARGA J.	STOK
IB0001	ACCU GS.	Plastk	525000	750000	30
IB0002	ACCU GS.	Plastk	458200	656000	30
IB0003	ACCU GS.	Plastk	560000	800000	12
IB0004	ACCU GS.	Plastk	776000	800000	17
IB0005	ACCU GS.	Plastk	840000	1200000	15
IB0006	ACCU KE.	Plastk	480000	700000	19
IB0007	ACCU KE.	Plastk	525000	750000	20
IB0008	ACTUAT.	Plastk	315000	450000	13
IB0009	BALL JOI.	Besi	67900	70000	10
IB0010	BALL JOI.	Besi	8500	115000	14
IB0011	BALL JOI.	Besi	80500	115000	5
IB0012	BEARING.	Besi	94500	135000	5
IB0013	BOHLAM	Plastk	1400	2000	25
IB0014	BRACKE	Plastk	122500	175000	8
IB0015	BRACKE	Plastk	84000	120000	7
IB0016	BRAKE C.	Besi	35700	51000	8
IB0017	BUSH	Plastk	140000	200000	8
IB0018	BUSH ST.	Plastk	17500	25000	25
IB0019	BUSHW.	Plastk	63000	90000	17
IB0020	BUSH AYLA	Besi	56000	80000	10
IB0021	BUSH GR.	Besi	48000	40000	19

Kode Barang: IB0015
 Nama Barang: BRACKET RELAY
 Jenis Barang: Plastk
 Harga Beli: 84000
 Harga Jual: 120000
 Stok: 7

TAMBAH UBAH HAPUS BATAL

Gambar III.67
User Interface Form Barang

MASTER CUSTOMER

Kode Customer: CU0014
 Nama Customer: ABDUL
 No Telepon: 083892004988
 Alamat: JL RAYA GEMPOL KARAWANG

Cari Kode

KODE CUSTOMER	NAMA CUSTOMER	NO TELEPON	ALAMAT
CU0009	ADE IWAN	085763948268	JL RAYA KLARI KARAWA...
CU0010	MAMAH	083894085677	KARAWANG
CU0011	ADI SURYANA	085788996647	RENGASDENGKLOK
CU0012	DEDEH	085777862937	JL KERTABUMI
CU0013	JONI IRAWAN	085733649839	KARAWANG
CU0014	ABDUL	083892004988	JL RAYA GEMPOL KARA...
CU0015	WATI	083899090379	TANJUNG PURA KARAIW...

TAMBAH UBAH HAPUS BATAL

Gambar III.68
User Interface Form Customer

MASTER SUPPLIER

Kode Supplier: IS0008

Nama Supplier: PT ATRSA OTOPARTS

No Telepon: 02181417412

Alamat: JL RAYA PEGANGSAAN DUA

Cari Kode

KODE SUPPLIER	NAMA SUPPLIER	NO TELEPON	ALAMAT
IS0001	ARDENDI JAYA SENOTSA	02188962043	PULO REBUNG RAYA
IS0002	ASEP NIAGA BAN	02188343150	JL ARIEF RAHMAN
IS0003	ASTRA DAHATSU	02188851107	JL RAYA GALUH IBAS
IS0004	PT ASTRA DAHATSU	02188428021	JL GAYA MOTOR III JAKA
IS0005	PT ASTRA ISUZU	02188777737	JL SOEKARNO HATTA
IS0006	PT ATRSA OTOPARTS	02181417412	JL RAYA PEGANGSAAN
IS0007	PT BINA SAN PRIMA	02138497293	JL RANGGA GEDE NO 195
IS0008	CAHYA DIESEL	02138480289	INDRATA

TAMBAH UBAH HAPUS BATAL

Gambar III.69
User Interface Form Supplier

TRANSAKSI PENERIMAAN

Kode Penerimaan: NP-1431502 Tanggal: 2019-04-01 Pengguna: IP01

Kode Supplier: IS0006 Nama Supplier: PT ATRSA OTOPARTS Telepon: 02181417412 Alamat: JL RAYA PEGANGSAAN DUA

Kode Barang: Nama Barang: Harga Barang: Jumlah Barang yang diterima: 0

Total Harga Barang yang diterima: 2037000

SIMPAN BATAL CARI CETAK

KODE BARANG	NAMA BARANG	HARGA BELI	JUMLAH TERIMA	SUBTOTAL
IB0009	BALL JOINT ALL NE...	67900	30	2037000

Lihat Riwayat Transaksi

Gambar III.70
User Interface Form Transaksi Barang Masuk

Gambar III.71
User Interface Form Transaksi Barang Keluar

3.5. Impelentasi

3.5.1. Code Generation

Form Transaksi Penerimaan Barang

```
public class transPenerimaan extends javax.swing.JFrame {

    public String nomor() {
        String urutan = null;
        try {
            kon.rs = kon.st.executeQuery("select right("
            + kodeTrans + ",3)+1 from " + nTabel);
            if (kon.rs.next()) {
                kon.rs.last();
                urutan = kon.rs.getString(1);
                while (urutan.length() < 3) {
                    urutan = "0" + urutan;
                }
                urutan = "NP-" + noformat.format(date) + urutan;
            } else {
                urutan = "NP-" + noformat.format(date) + "001";
            }
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

```

        }
        } catch (SQLException e) {
JOptionPane.showMessageDialog(null, "Mungkin Database
Anda: " + e);
        }
return urutan;

    }

private void _bersih() {
txtKdSupplier.setText("");
txtNmSupplier.setText("");
txtTlp.setText("");
txtAlamat.setText("");

txtNmBarang.setText("");
txtHrgBarang.setText("");

txtJumlah.setText("0");

btnSupplier.setEnabled(false);
btnBarang.setEnabled(false);

btTambah.setText("TAMBAH");
}

private void _hitung() {
int ttl = 0;
for (int a = 0; a < tabel.getRowCount(); a++) {
int sub = Integer.parseInt((String) tabel.getValueAt(a,
4));
ttl += sub;
}
txtTotal.setText(Integer.toString(ttl));
}

private void _simpan() {
try {
sql = "insert into " + nTabel + " values('" +
txtKodeTrans.getText() + "','" +
        + txtTgl.getText() + "','" +
txtKdPengguna.getText() + "','" + txtKdSupplier.getText()
+ "')";
kon.st.executeUpdate(sql);
        } catch (SQLException e) {
System.out.println("Koneksi Gagal " + e.toString());
        }
}

private void _simpanDetail() {

```

```

try {
    String k = txtKodeTrans.getText();
    sql = "insert into " + nTabelDetail + " select '" + k +
    "',kodebarang,jumlah from sementara";
    kon.st.executeUpdate(sql);
    } catch (SQLException e) {
    System.out.println("Koneksi Gagal " + e.toString());
    }
}

```

3.5.2. Black Box Testing

Tabel III.26
Hasil Pengujian Blackbox Testing Form Login Admin

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Kode Pengguna dan Password tidak diisi kemudian Login	Kode Pengguna : (Kosong) Password : (Kosong)	Sistem akan menolak akses dan menampilkan pesan “Masih ada kolom yang belum terisi”	Sesuai Harapan	Valid
2.	Mengisi salah satu kondisi salah pada kode pengguna atau password kemudian klik tombol Login	Kode Pengguna : ip01 (Benar) Password : 54321 (Salah)	Sistem akan menolak akses dan menampilkan pesan “Login Gagal” dan akan kembali diarahkan ke halaman login	Sesuai Harapan	Valid
3.	Kode Pengguna tidak diisi (kosong) dan password diisi kemudian klik tombol Login	Kode Pengguna : (Kosong) Password : 11111 (Benar)	Sistem akan menolak akses dan menampilkan pesan “Masih ada kolom yang belum terisi”	Sesuai Harapan	Valid
4.	Mengisi kode pengguna dan password tidak diisi	Kode Pengguna : ip01 (Benar)	Sistem akan menolak akses dan menampilkan pesan “Masih ada kolom yang	Sesuai Harapan	Valid

	atau kosong kemudian klik tombol <i>Login</i>	Password : (Kosong)	<i>belum terisi”</i>		
5.	Mengisi kode pengguna dan <i>password</i> dengan data yang benar kemudian klik tombol <i>Login</i>	Kode pengguna : ip01 (Benar) Password : 11111 (Benar)	Sistem akan menerima akses <i>Login</i> dan akan menampilkan menu utama	Sesuai Harapan	Valid

3.5.3. Spesifikasi *Hardware* dan *Software*

Tabel III.26
Spesifikasi *Hardware* dan *Software*

	Kebutuhan	Keterangan
Sistem		Windows 7 32-bit
Processor		Intel(R) Core(TM) i3-5005U CPU @ 2.00 GHz
RAM		4,00 GB
Hardisk		500 GB
Monitor		14” LED
Keyboard		108 key
Printer		-
Mouse		Standart
<i>Software</i>		Kebutuhan menjalankan aplikasi
		Bahasa script programming : Java DBSM : My SQL