

## **BAB III**

### **ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

#### **3.1 Analisis Sistem**

Pada tahap ini akan dijelaskan mengenai analisis dari permasalahan yang diambil beserta rancangan desain sistem dari aplikasi pengelolaan Pujasera Enam Belas dengan sistem kasir terpusat. Pada analisis ini akan dimulai dari tahap identifikasi masalah dan analisis kebutuhan.

##### **3.1.1 Identifikasi Masalah**

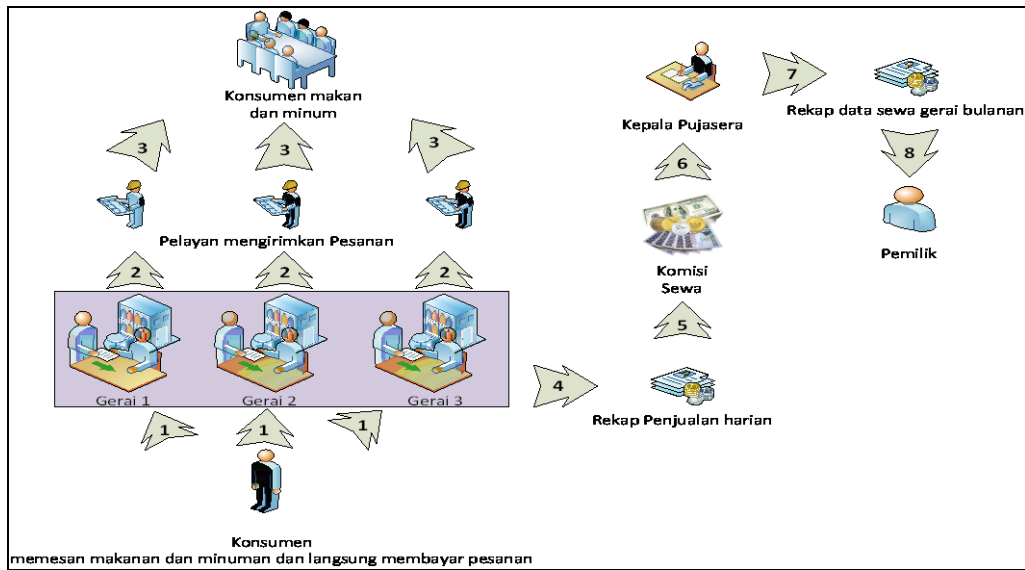
Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan, maka selanjutnya dapat dilakukan identifikasi dan analisis permasalahan. Adapun langkah identifikasi dan analisis permasalahan pada tahap ini merupakan langkah untuk menemukan permasalahan utama, serta bagaimana sebaiknya solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Adapun gambaran sistem yang sudah ada di Pujasera Enam Belas (Gambar 3.1, halaman 20), pada gambar tersebut dijelaskan bahwa pada sistem lama konsumen harus memesan dan membayar pesanan ke masing-masing gerai yang kemudian konsumen akan mendapatkan nomor pesanan makanan, setelah itu pesanan akan diantar oleh pelayan pujasera. Pada saat akhir jam operasional masing-masing gerai yang menerapkan sistem bagi hasil akan menghitung rekap penjual dan memberikan komisi penjualan kepada kepala pujasera. Setelah itu setiap akhir bulan kepala pujasera akan menyerahkan rekap sewa gerai.

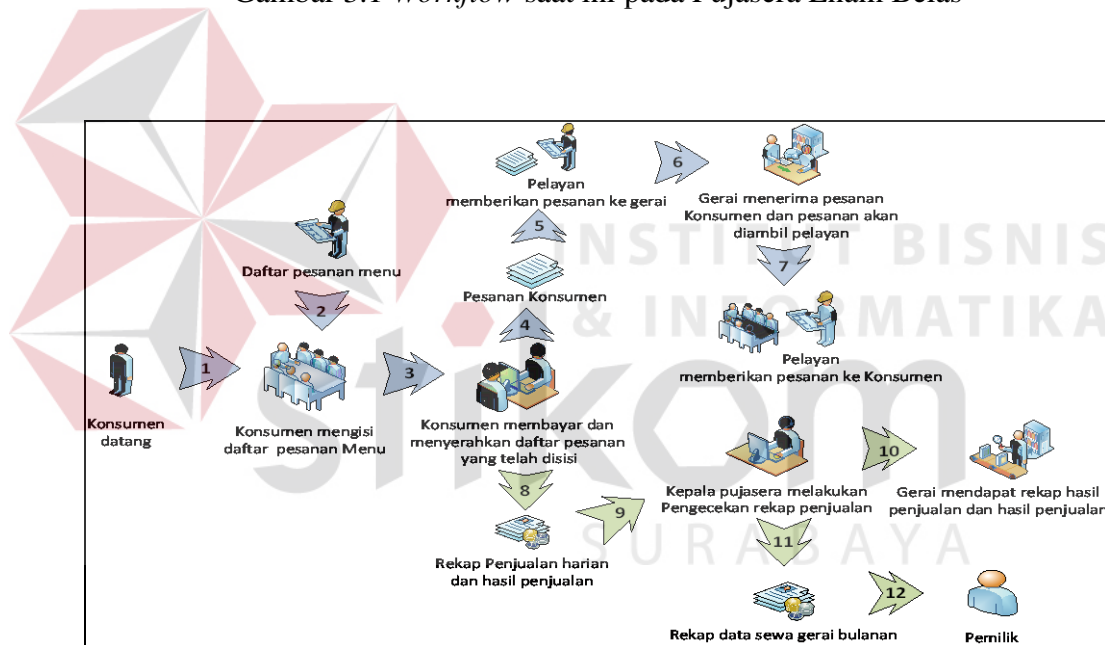
Mengacu pada hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan ke pujasera enam belas, maka terdapat beberapa permasalahan yang tampak.

Permasalahan yang dimaksud adalah Proses pemesanan dan pembayaran yang membutuhkan waktu yang cukup lama karena konsumen harus mendatangi masing-masing gerai, serta proses pembagian hasil yang harus merekap satu persatu nota pemesanan yang ada dan menghitungnya secara konvensional setiap harinya, selain itu juga masih sering ditemukan kesalahan perhitungan bagi hasil yang dapat menimbulkan kecurangan yang dilakukan oleh pemilik gerai atau petugas gerai.

Oleh karena itu solusi untuk memperbaiki sistem yang telah berjalan saat ini, yaitu dengan mengubah gambaran sistem yang sudah ada di Pujasera Enam Belas. Pada sistem yang baru konsumen akan datang dan mengisi daftar menu makanan yang ingin dipesan, kemudian konsumen akan memberikan dan membayar daftar pesanan kepada kasir. Daftar pesanan konsumen akan diberikan kepada pelayan oleh kasir untuk diserahkan kepada masing-masing gerai sesuai dengan pesanan konsumen, yang setelah itu pelayan akan mengantar pesanan kepada konsumen, pada akhir jam operasional kasir akan merekap hasil penjualan gerai dan diberikan kepada kepala pujasera untuk melakukan pengecekan rekap penjualan. Setelah pengecekan selesai maka kepala pujasera akan memberikan uang penjualan dan rekap penjualan kepada masing-masing gerai, dan setiap bulan kepala pujasera akan memberikan hasil rekap bulanan kepada pemilik pujasera. Gambaran sistem tersebut dapat dilihat pada gambar 3.2 pada halaman 20.



Gambar 3.1 *Workflow* saat ini pada Pujasera Enam Belas



Gambar 3.2 *Workflow* Sistem Aplikasi pengelolaan Pujasera Enam Belas

### 3.1.2 Analisis Kebutuhan

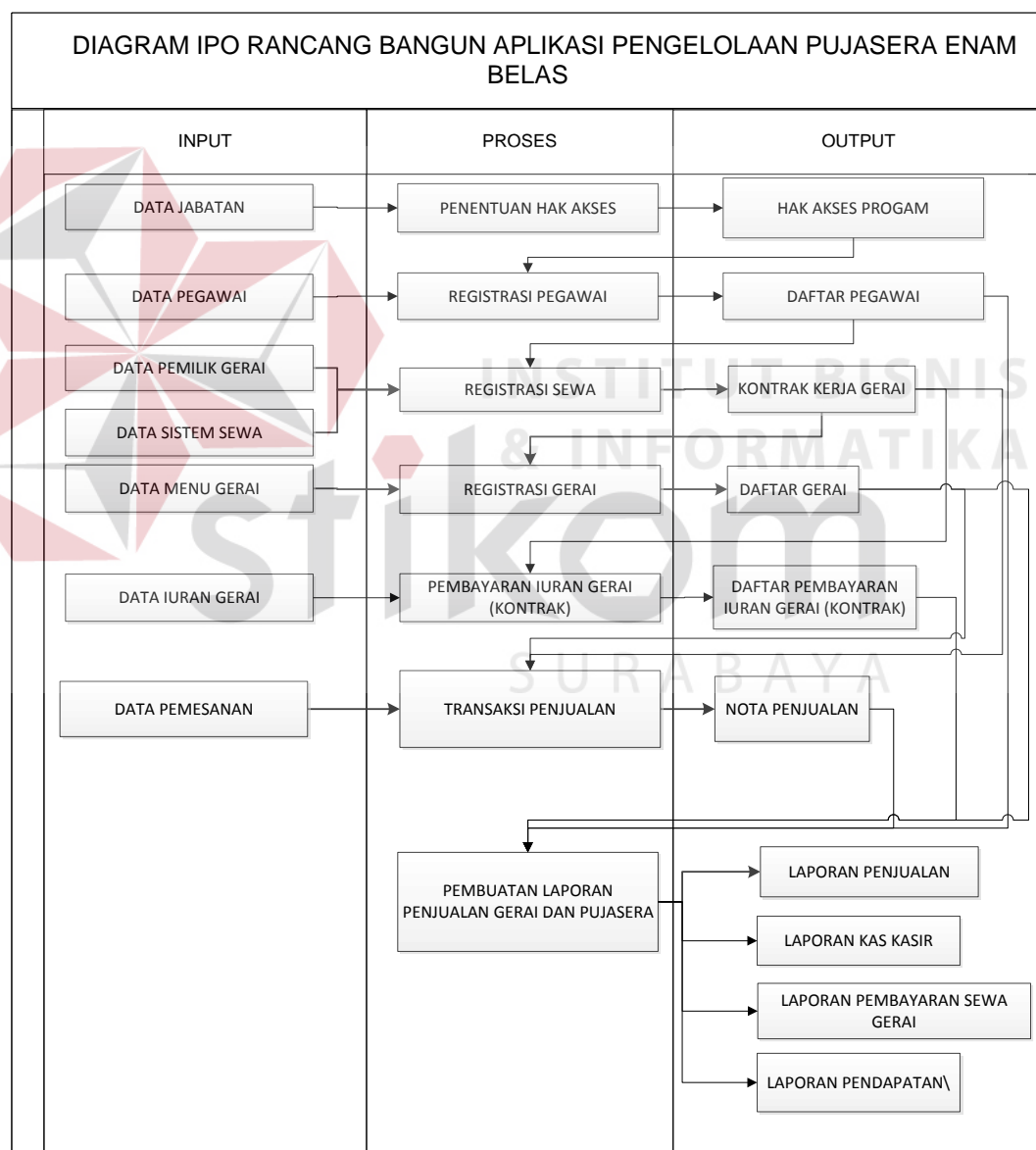
Dalam tahap ini, menjelaskan mengenai aplikasi yang dirancang dan dibangun yang bertujuan untuk membantu Pujasera Enam Belas. Pada gambar di bawah ini, menjelaskan kebutuhan perangkat lunak berupa *Input Proses Output* (IPO) diagram yang menggambarkan *input*, *proses* dan *ouput* pada progam.

Berikut ini adalah penjelesan alur sistem yang akan dirancang oleh penulis, alur sistem dapat dilihat pada Gambar 3.3 pada halaman 22:

1. Admin akan memberi hak akses sesuai dengan fungsi masing-masing jabatan.
2. Kemudian admin akan memasukan data pengguna progam dan memberikan jabatan yang sesuai yang selanjutnya akan di gunakan pengguna untuk mengakses progam.
3. Kepala pugasera dan calon penyewa gerai melakukan proses registrasi sewa dengan mengisi data pemilik gerai dan data sistem sewa (proses bagi hasil yang disesuaikan dengan kontrak kerjasama di awal antara pugasera dan pemilik gerai). *Output* yang dihasilkan yaitu data kontrak kerja gerai yang selanjutnya digunakan sebagai masukan pada registrasi gerai.
4. Setelah melakukan registrasi sewa maka akan dilakukan registrasi gerai untuk memasukkan data menu pada masing masing gerai.
5. Jika kerjasama menggunakan sistem kontrak maka tiap bulannya akan melakukan proses pembayaran iuran kontrak. Pada proses pembayaran iuran kontrak, *input* yang dibutuhkan adalah daftar iuran gerai dan akan mengeluarkan *output* daftar pembayaran iuran gerai (kontrak).
6. Konsumen melakukan transaksi penjualan dengan melakukan pengisian daftar menu makanan secara manual yang kemudian diserahkan dan melakukan pembayaran kepada kasir, selanjutnya kasir akan mencatat penjualan yang kemudian akan menghasilkan output nota penjualan rangkap tiga. nota rangkap pertama akan diberikan kepada konsumen dan nota rangkap kedua diberikan kepada pelayan yang selanjutnya diserahkan ke

masing-masing gerai sesuai dengan pesanan konsumen sedangkan nota rangkap ketiga akan digunakan untuk rekap data oleh kasir.

7. Hasil penjualan, data gerai dan data kontrak kerja gerai digunakan untuk menentukan pendapatan gerai dan pendapatan pujasera. *Output* yang dihasilkan yaitu laporan penjualan, laporan pendapatan, laporan kas kasir, dan laporan pendapatan.



Gambar 3.3 Diagram IPO Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Pujasera

## 3.2 Perancangan Sistem

Berdasarkan analisis sistem dari permasalahan yang dihadapi, selanjutnya akan dibuat perancangan dari sistem tersebut. Tujuan dari desain sistem ini adalah membuat kerangka dasar dalam melakukan implementasi ke aplikasi yang dibuat.

### 3.2.1 System Flow

*System flow* merupakan bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem. *System flow* yang akan digambarkan adalah bagan yang menjelaskan urutan jalannya aplikasi pengelolaan Pujasera Enam Belas yang dibuat. Proses-proses yang ada pada sistem ini adalah sebagai berikut:

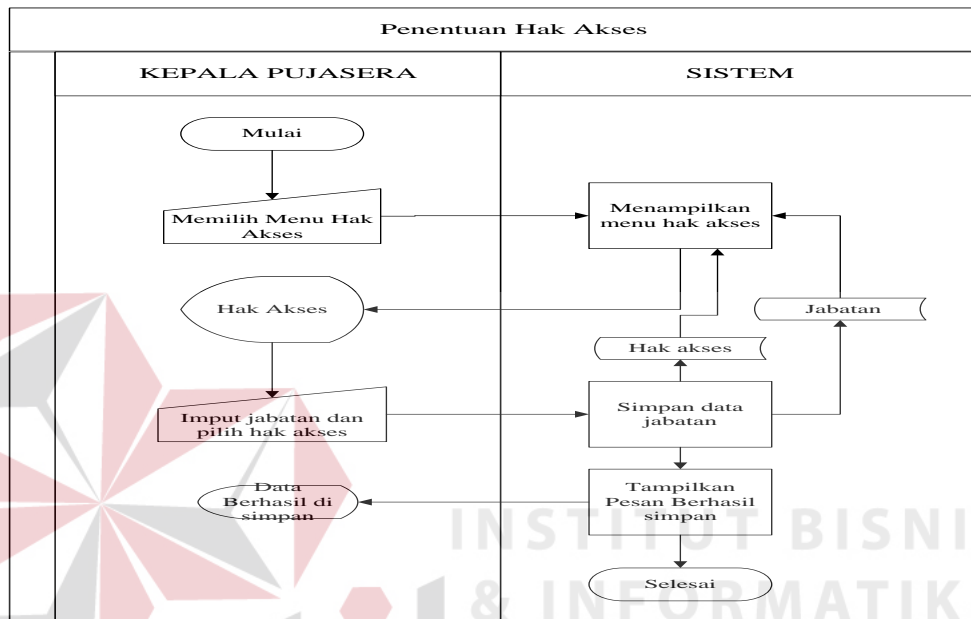
1. Manajemen Pegawai
  - a. Penentuan Hak Akses

Pada proses penentuan hak akses, admin melakukan *inputan keyboard* dengan memilih menu hak akses selanjutnya sistem akan menampilkan menu hak akses dalam layar komputer dengan mengambil data jabatan yang telah tersimpan dalam *database*. Selanjutnya admin melakukan *input* jabatan dan memilih hak akses dan akan diproses untuk menyimpan data jabatan kedalam *database* data jabatan. *System flow* penentuan hak akses dapat dilihat pada Gambar 3.4 pada halaman 24.

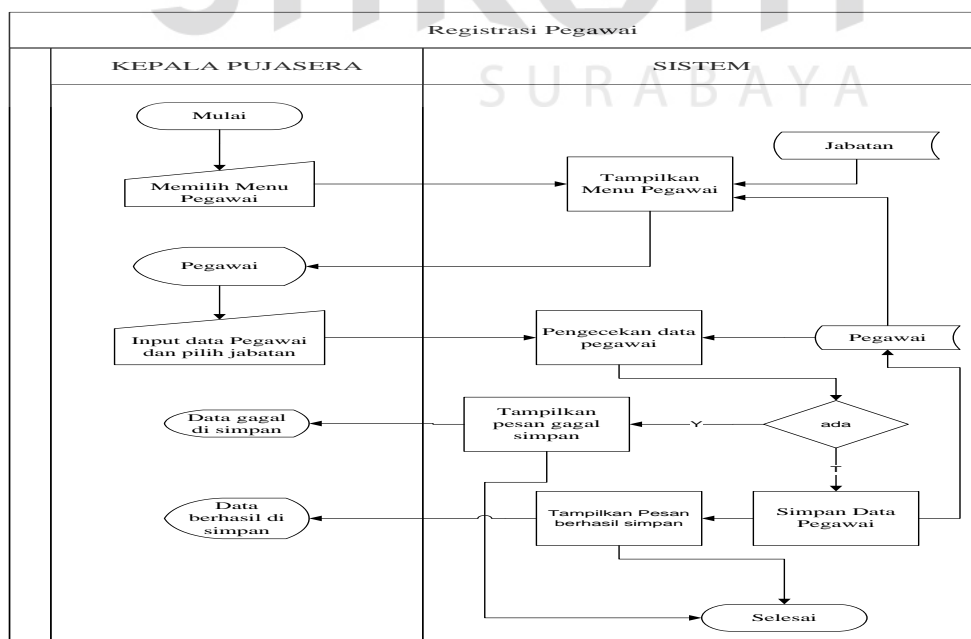
- b. Registrasi Pegawai

Pada proses registrasi pegawai, kepala pugasera memilih menu pegawai selanjutnya data pegawai Pujasera Enam Belas akan ditampilkan dalam layar komputer dengan mengambil data jabatan yang telah tersimpan dalam *database* data jabatan. Kepala pugasera melakukan *input* data pegawai dan memilih jabatan

pegawai dan sistem akan melakukan pengecekan data pegawai apakah data pegawai telah teregistrasi atau belum, selanjutnya data registrasi pegawai disimpan pada *database* data pegawai. *System flow* registrasi pegawai dapat dilihat pada Gambar 3.5.



Gambar 3.4 *System Flow* Penentuan Hak Akses

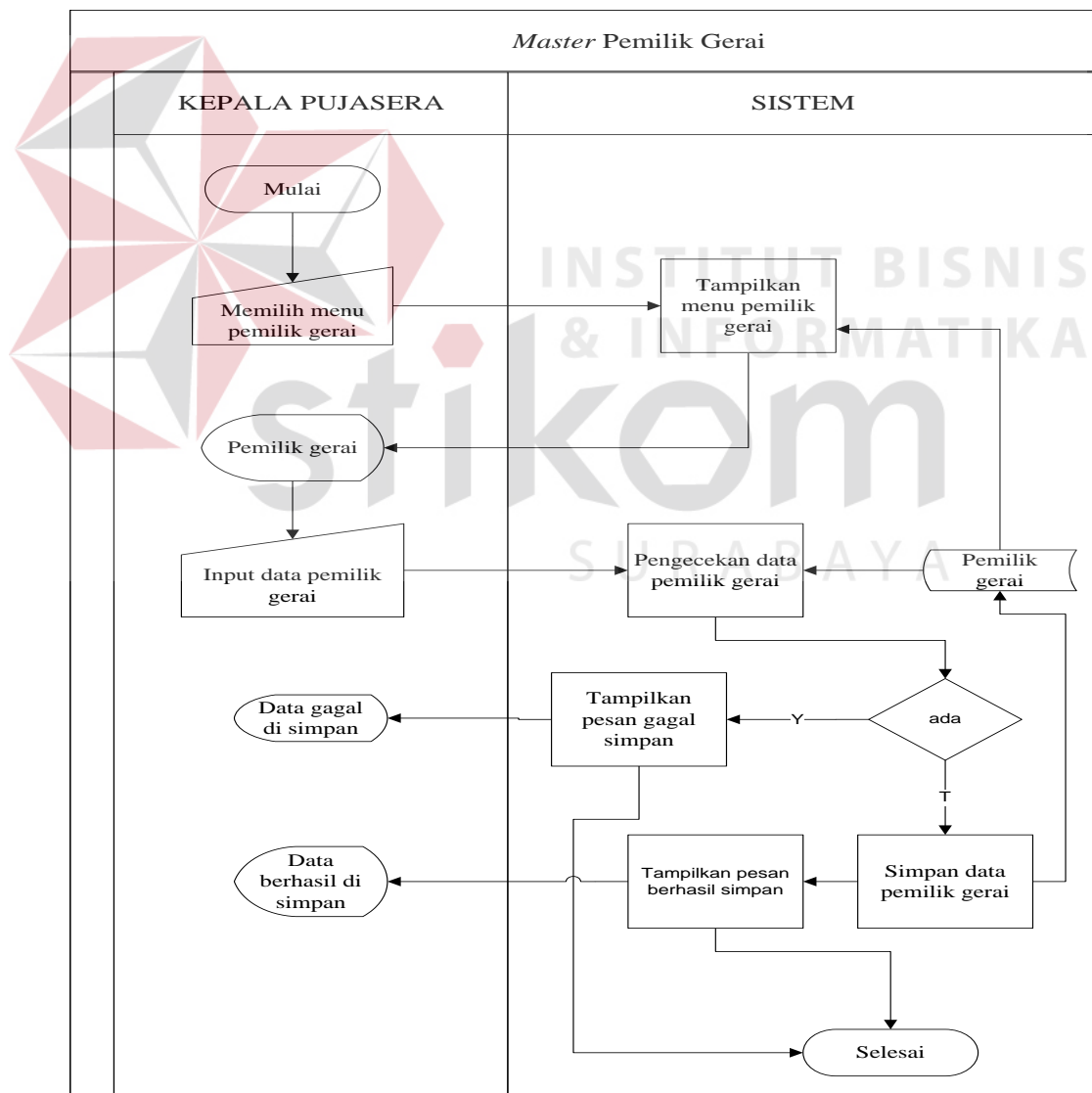


Gambar 3.5 *System Flow* Registrasi Pegawai

## 2. Manajemen Gerai

### a. *Master* Pemilik Gerai

Pada sistem *master* pemilik gerai, kepala pujasera memilih menu pemilik gerai yang selanjutnya akan ditampilkan oleh sistem pada layar komputer. Selanjutnya kepala pujasera melakukan *input* data pemilik gerai dan dilakukan pengecekan data pemilik gerai. Kemudian data pemilik gerai akan disimpan pada *database* pemilik gerai. *System flow master* pemilik gerai dapat dilihat pada Gambar 3.6.

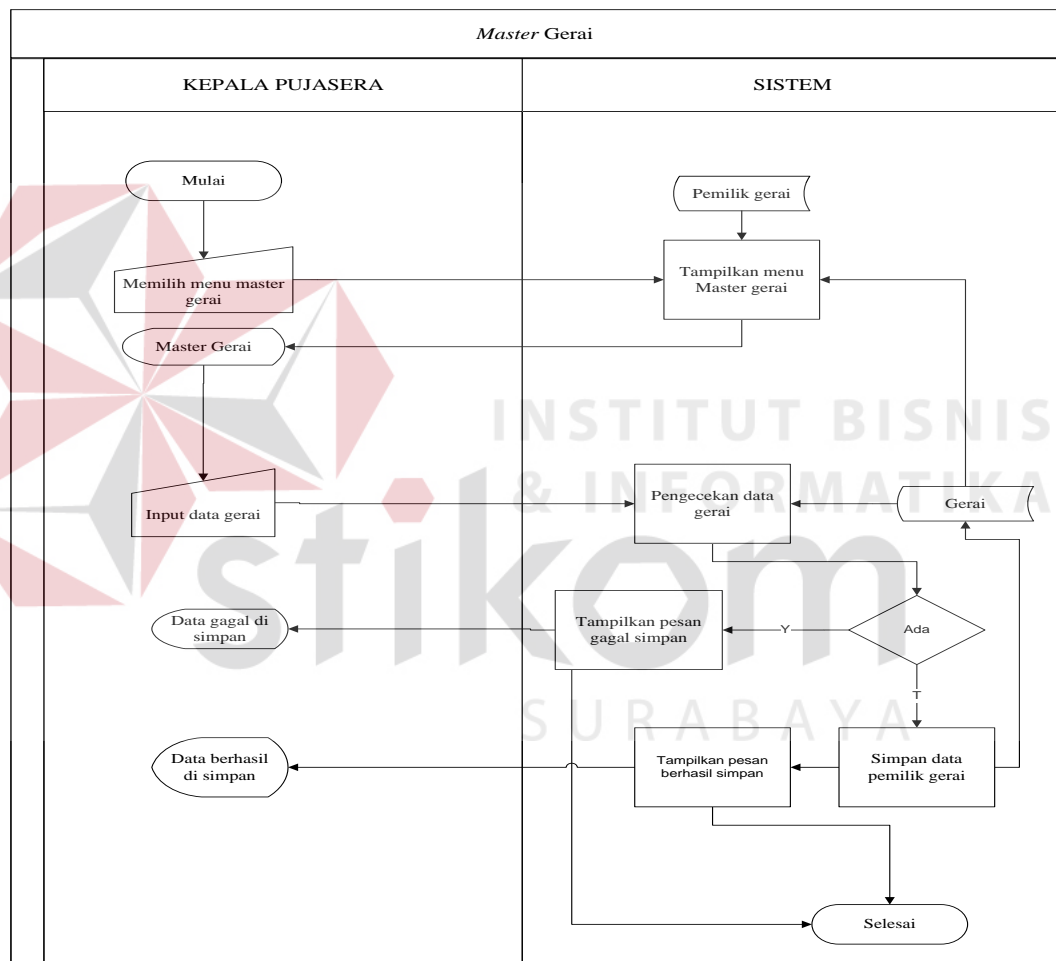


Gambar 3.6 *System Flow Master* Pemilik Gerai



b. *Master Gerai*

Pada proses *master* gerai, kepala pujasera memilih menu master gerai yang diambil dari *database* pemilik gerai, kemudian ditampilkan pada layar komputer. Selanjutnya kepala pujasera melakukan *input* data gerai, kemudian dilakukan pengecekan data gerai dan disimpan pada *database* gerai. *System flow* registrasi gerai dapat dilihat pada Gambar 3.7.

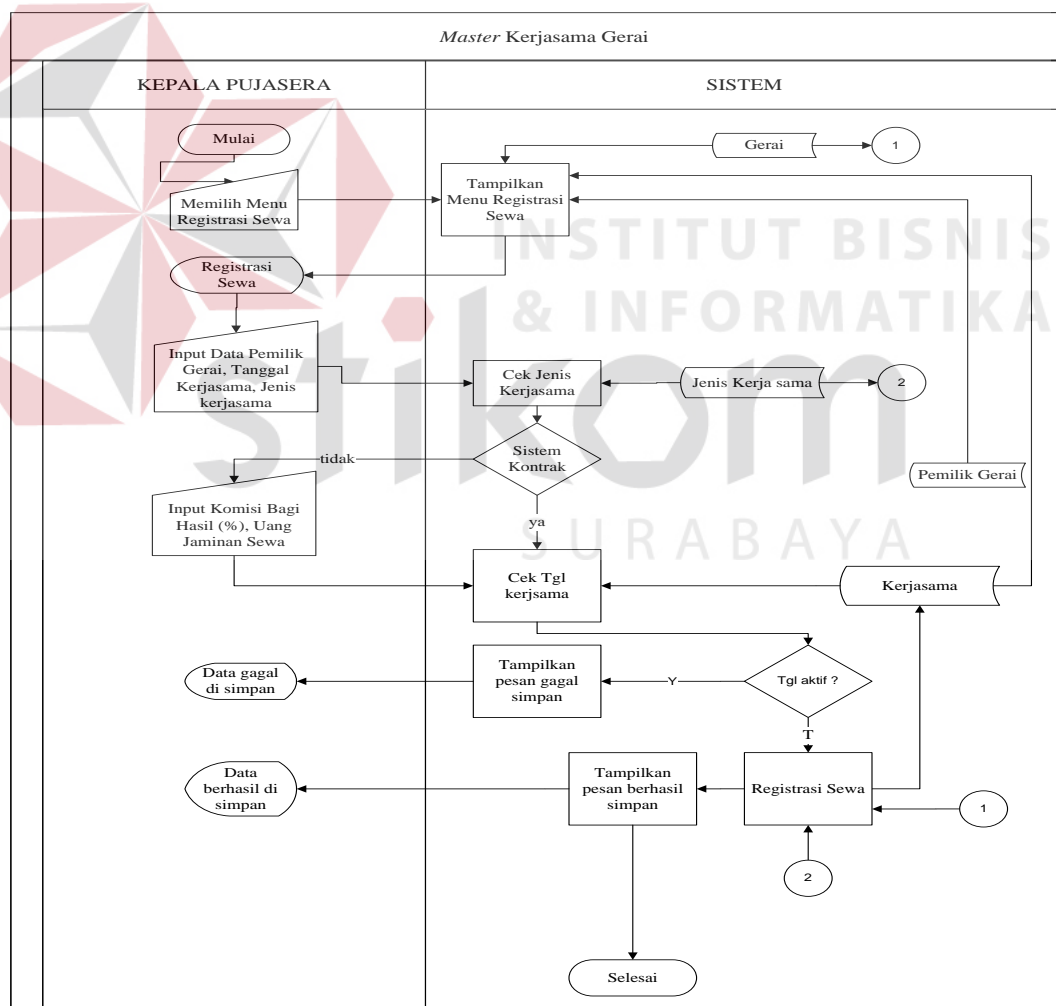


Gambar 3.7 *System Flow Master Gerai*

c. *Master Kerjasama Gerai*

Pada proses *master* kerjasama gerai, kepala pujasera memilih menu registrasi sewa, kemudian sistem akan menampilkan menu registrasi sewa berdasarkan *database* gerai. Selanjutnya kepala pujasera melakukan *input* data

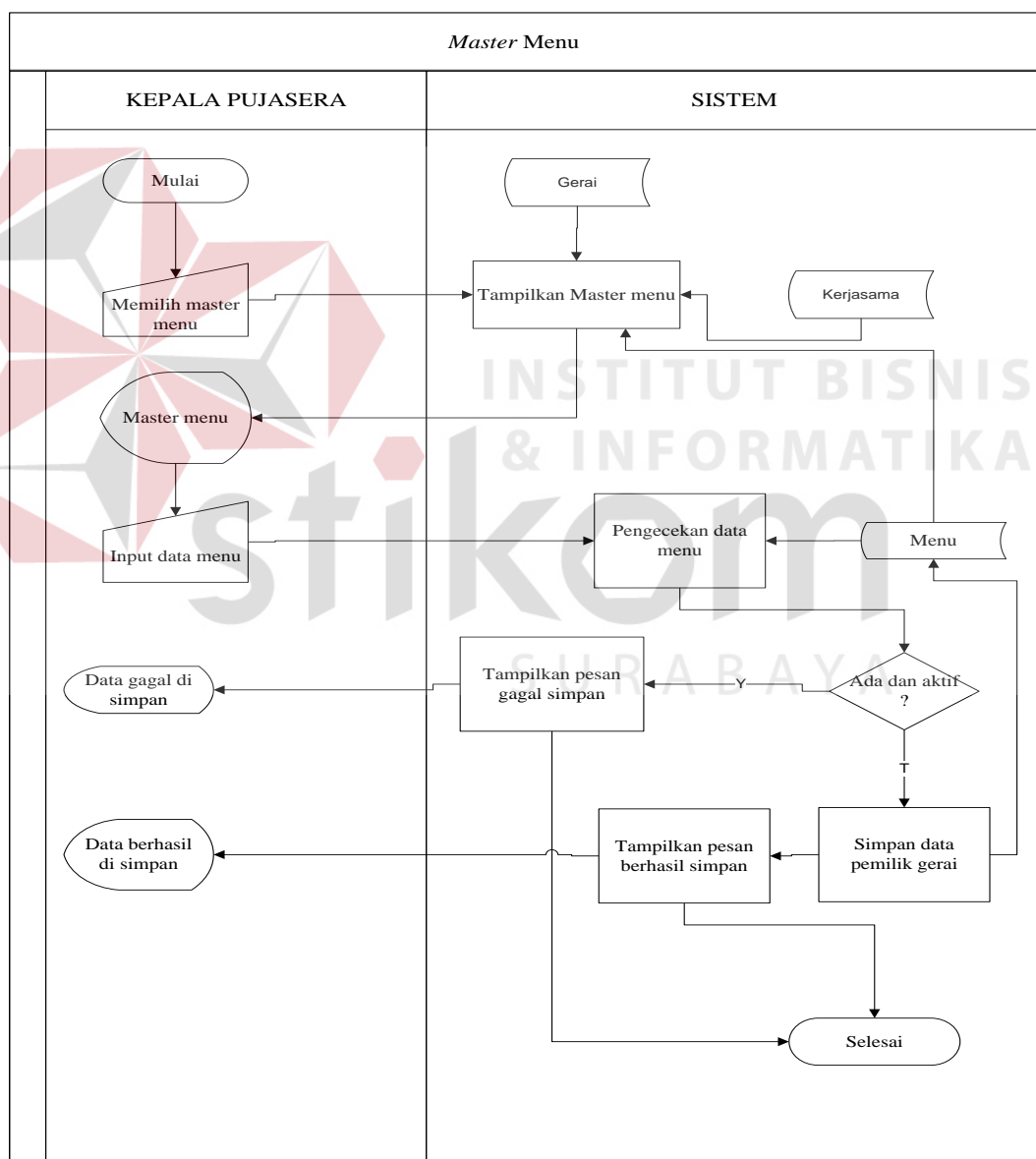
pemilik gerai, tanggal kerjasama, dan jenis kerjasama. Selanjutnya sistem akan melakukan cek jenis kerjasama dengan mengambil data dari *database* jenis kerjasama. Apabila jenis kerjasama adalah sistem kontrak maka sistem akan mengecek tanggal kerjasama dan melakukan proses registrasi sewa. Apabila jenis kerjasama adalah dengan sistem bagi hasil, maka kepala pugasera akan melakukan *input* komisi bagi hasil dan jaminan uang sewa, selanjutnya data akan disimpan pada *database* kerjasama. *System flow master* kerjasama gerai dapat dilihat pada Gambar 3.8.



Gambar 3.8 System Flow Master Kerjasama Gerai

d. *Master Menu*

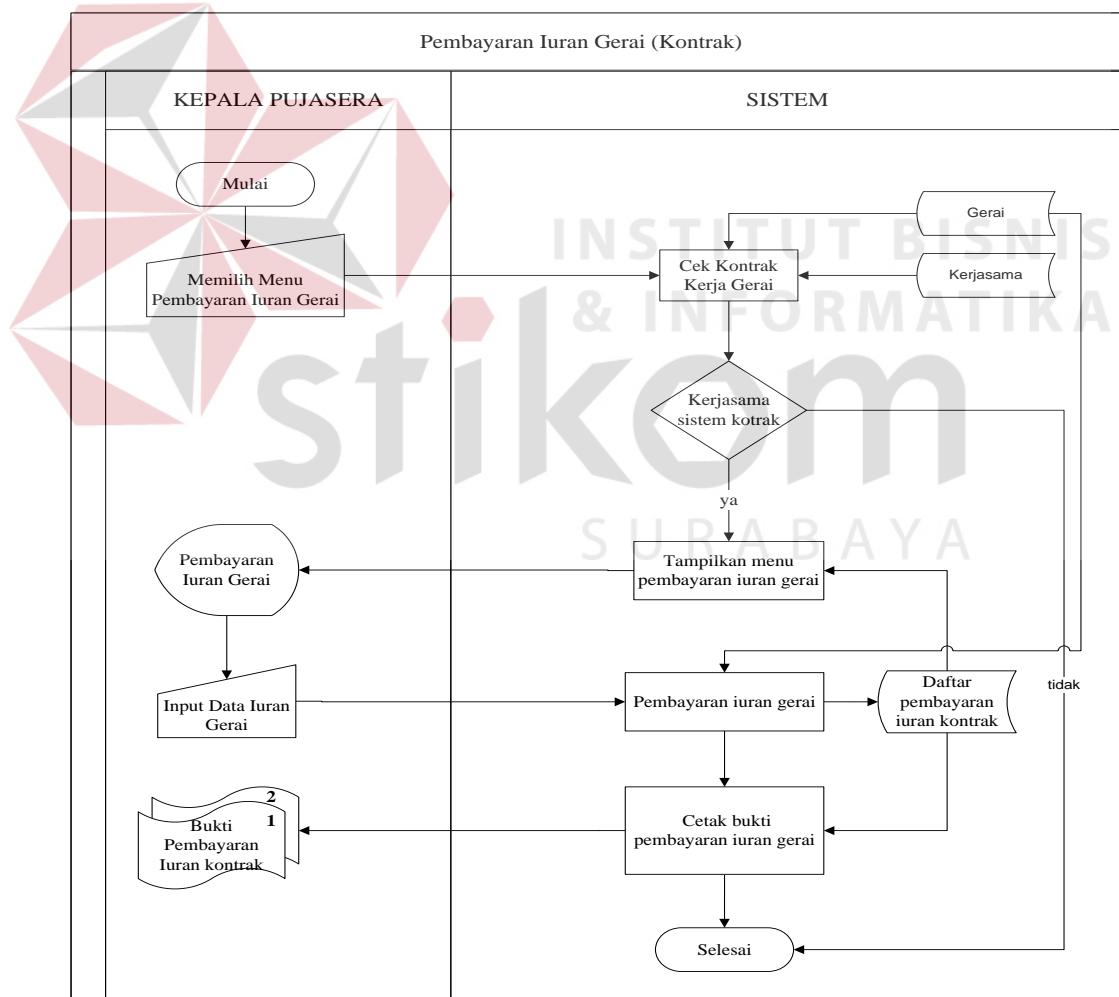
Pada proses *master menu* kepala pujasera memilih master menu, selanjutnya sistem akan menampilkan master menu pada layar computer. Selanjutnya kepala pujasera melakukan *input* data menu makanan dan dilakukan pengecekan data menu yang kemudian disimpan dalam *database* menu. *System flow master Menu* dapat dilihat pada Gambar 3.9.



Gambar 3.9 *System Flow Master Menu*

e. Pembayaran Iuran Gerai (Kontrak)

Pada sistem pembayaran iuran gerai (kontrak), kepala pujasera memilih menu pembayaran iuran gerai kemudian sistem akan melakukan cek kontrak kerjasama gerai, apakah gerai melakukan kerjasama dengan sistem kontrak atau tidak. Apabila gerai melakukan kerjasama dengan sistem kontrak maka sistem akan menampilkan menu pembayaran iuran gerai dan mencetak bukti pembayaran iuran gerai. *System flow* pembuatan laporan penjualan dapat dilihat pada Gambar 3.10.

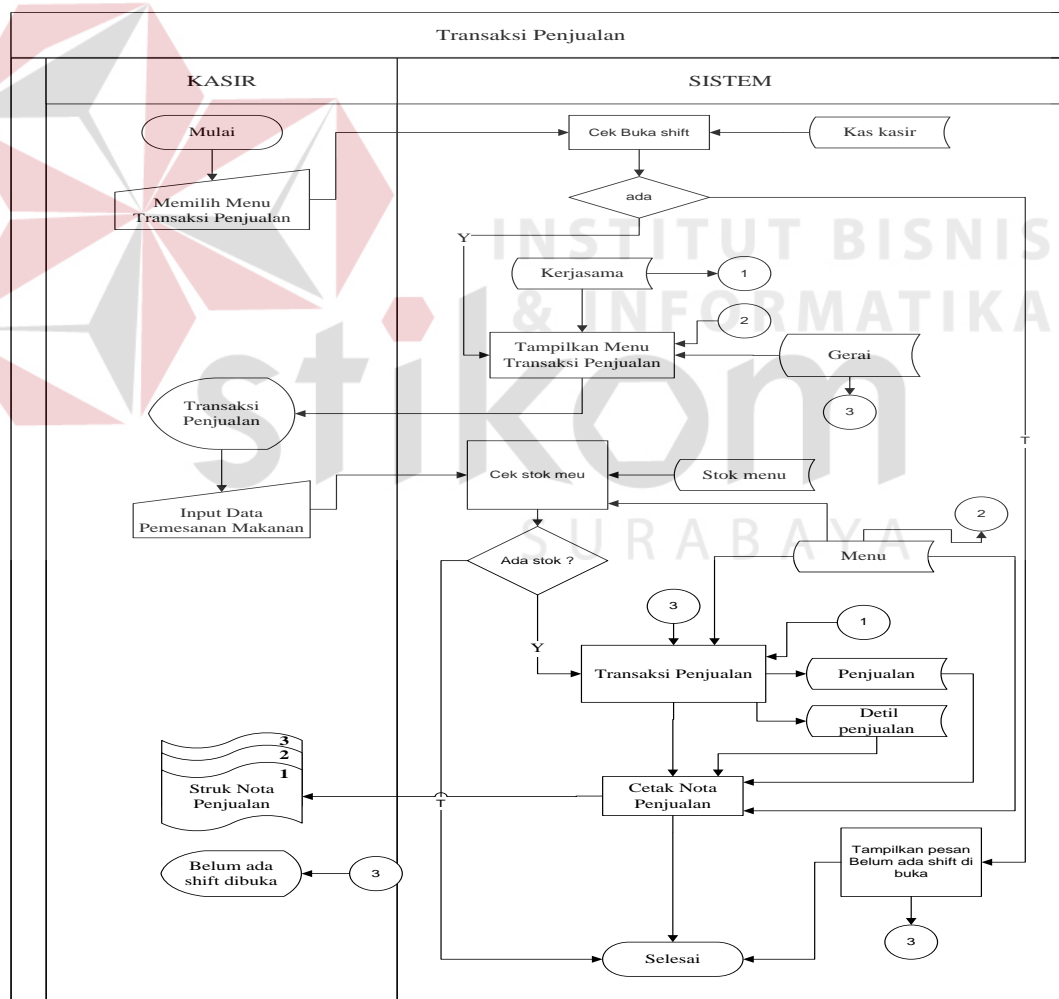


Gambar 3.10 *System Flow* Pembayaran Iuran Gerai (Kontrak)

3. Penjualan

a. Transaksi Penjualan

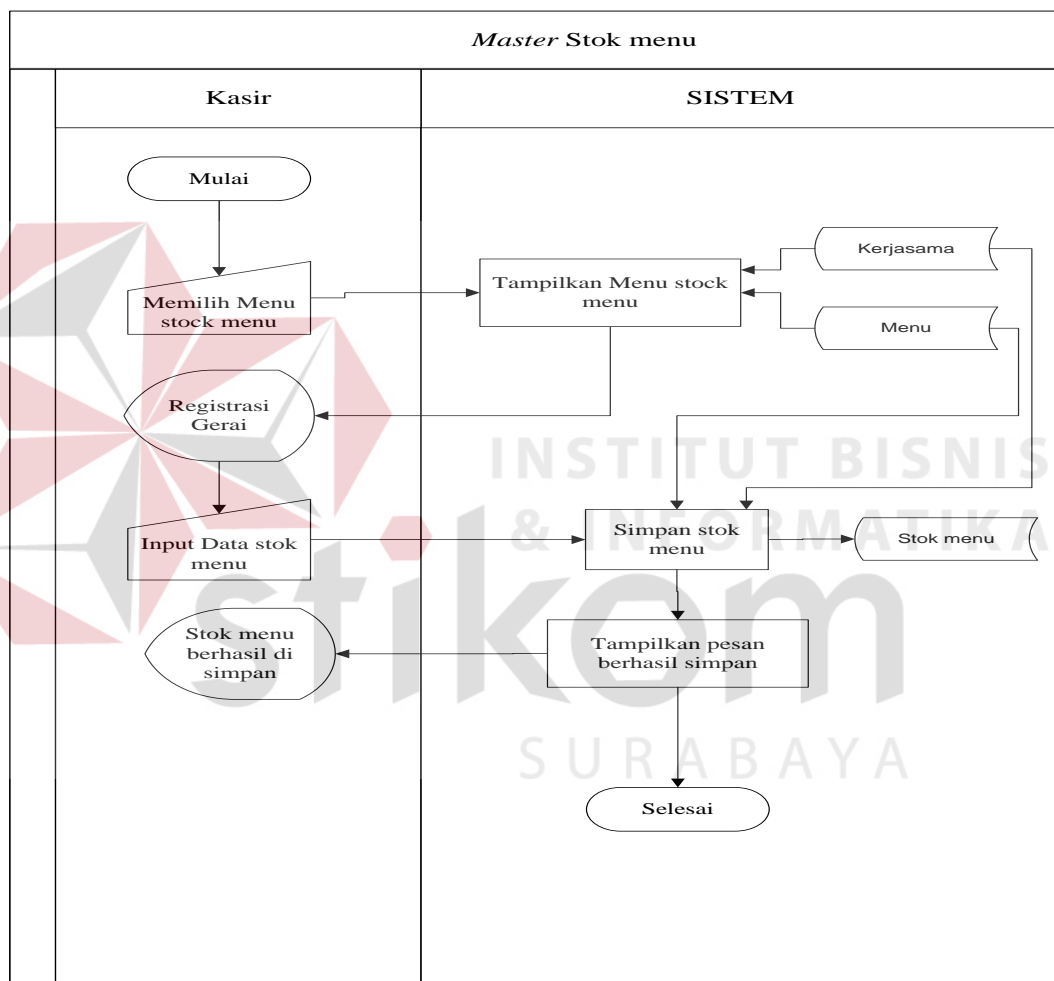
Pada transaksi penjualan, kasir memilih menu transaksi penjualan kemudian sistem akan melakukan pengecekan apakah kasir telah melakukan buka *shift* atau belum. Apabila telah buka *shift* maka sistem akan menampilkan menu transaksi penjualan pada layar computer, kemudian kasir melakukan *input* data pemesanan makanan dan sistem akan melakukan proses pengecekan stok dan transaksi penjualan. Pada sistem ini akan menghasilkan nota penjualan. *System flow* transaksi penjualan dapat dilihat pada Gambar 3.11.



Gambar 3.11 *System Flow* Transaksi Penjualan

b. *Master* Stok Menu

Pada sistem *master* stok menu, kasir memilih menu stok menu kemudian sistem akan menampilkan menu stok menu pada layar komputer yang diambil dari *database* kerjasama dan menu. Selanjutnya kasir akan melakukan *input* stok menu dan akan disimpan dalam *database* stok menu. *System flow master* stok menu dapat dilihat pada Gambar 3.12.

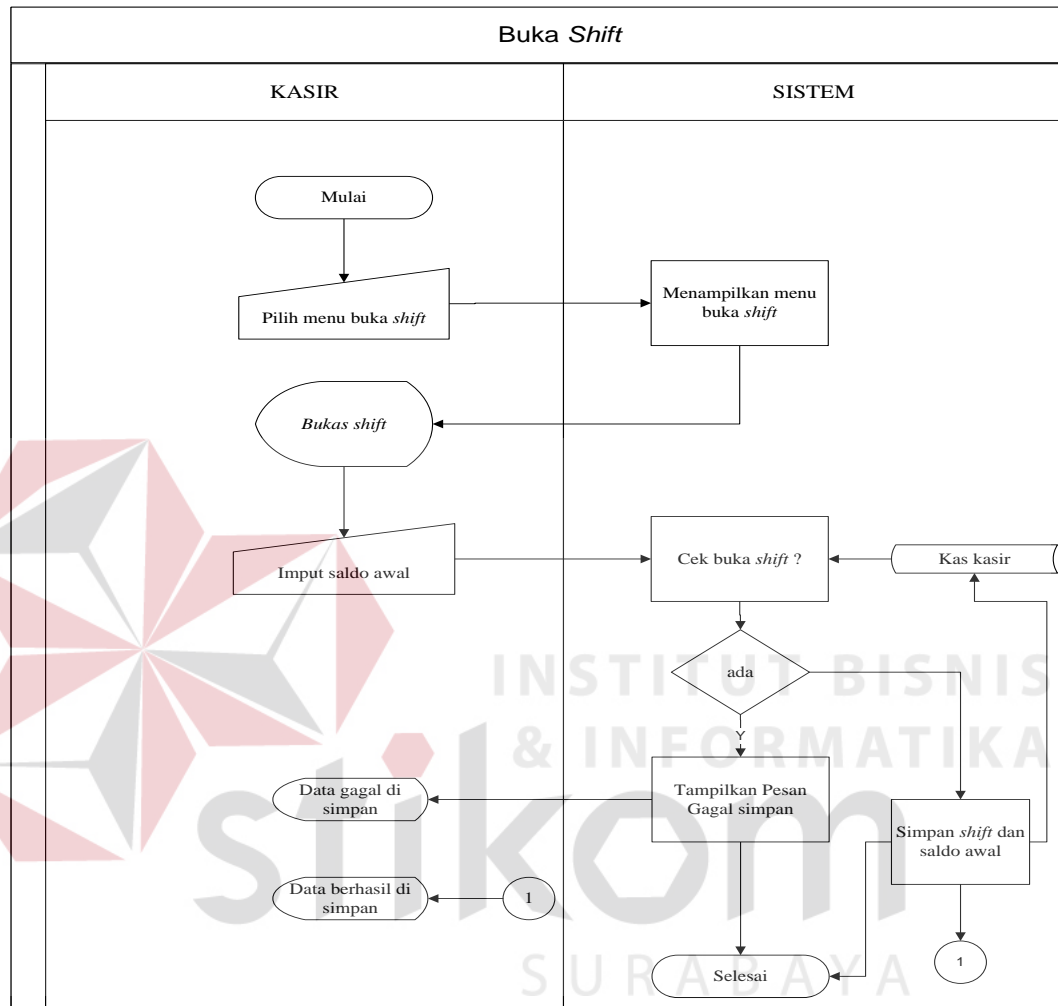


Gambar 3.12 *System Flow Master Stok Menu*

c. *Buka Shift*

Pada sistem buka *shift*, kasir memilih menu buka *shift* kemudian sistem akan menampilkan menu buka *shift* pada layar komputer, selanjutnya kasir

melakukan *input* saldo awal dan akan disimpan dalam *database* kas kasir. *System flow* pembuatan buka *shift* dapat dilihat pada Gambar 3.13.

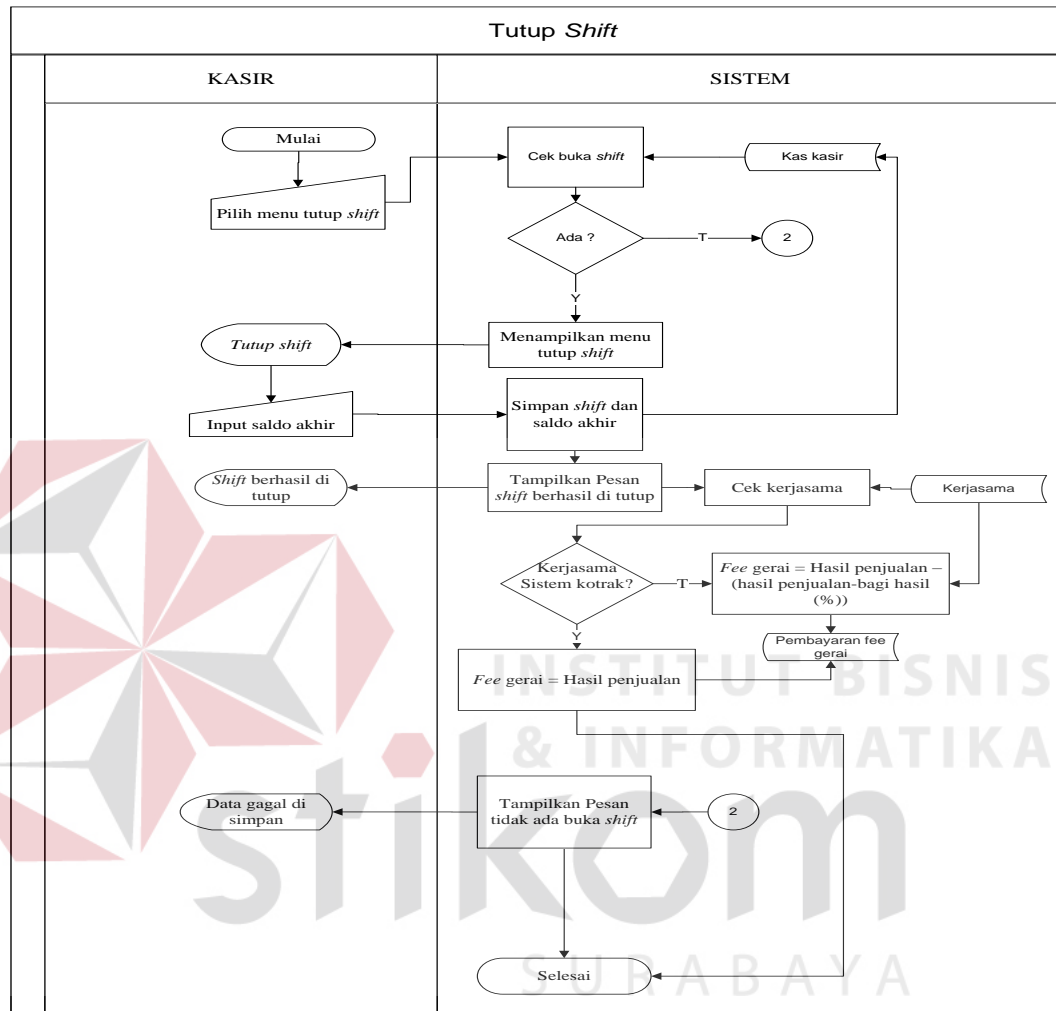


Gambar 3.13 *System Flow* Buka *Shift*

#### d. Tutup *Shift*

Pada sistem tutup *shift*, kasir memilih menu tutup *shift* kemudian sistem akan menampilkan menu tutup *shift* pada layar komputer, selanjutnya kasir melakukan *input* saldo akhir. Sistem akan melakukan pengecekan jenis kerjasama dan proses perhitungan pembayaran *fee* gerai dengan jenis kerjasama bagi hasil

yang akan disimpan dalam *database* pembayaran *fee* gerai. *System flow* tutup *shift* dapat dilihat pada Gambar 3.14.



Gambar 3.14 *System Flow* Tutup Shift

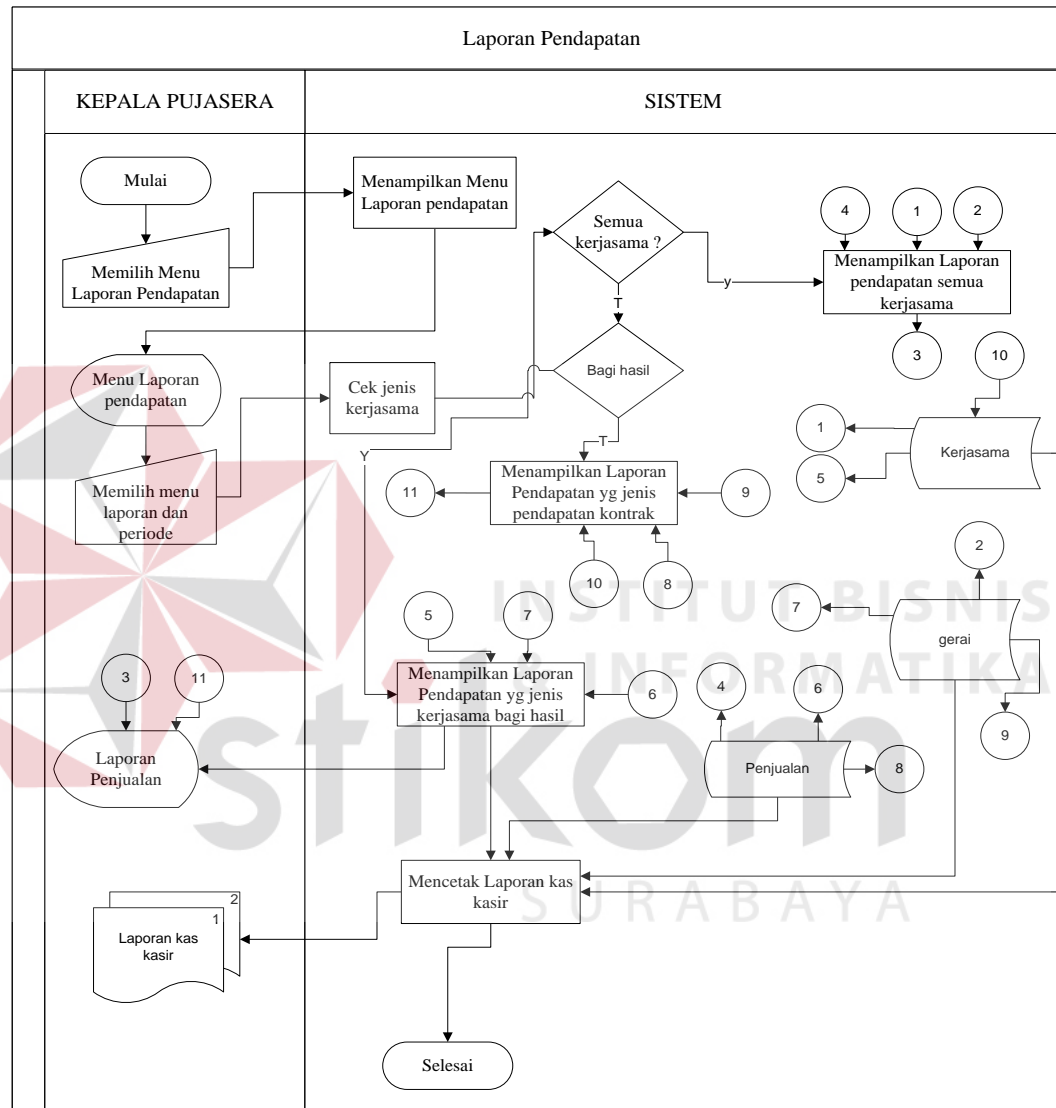
#### 4. Manajemen Laporan

##### a. Laporan Pendapatan

Pada sistem laporan pendapatan, kepala pugasera memilih menu laporan pendapatan kemudian sistem akan menampilkan menu laporan pendapatan pada layar komputer, selanjutnya kepala pugasera memilih periode laporan pendapatan sesuai dengan jenis kerjasama yang telah ditentukan sebelumnya. Laporan bagi



hasil akan ditampilkan pada layar sesuai dengan periode yang telah dipilih, selanjutnya kepala pujasera dapat mencetak laporan tersebut. *System flow* pembuatan laporan pendapatan dapat dilihat pada Gambar 3.15.

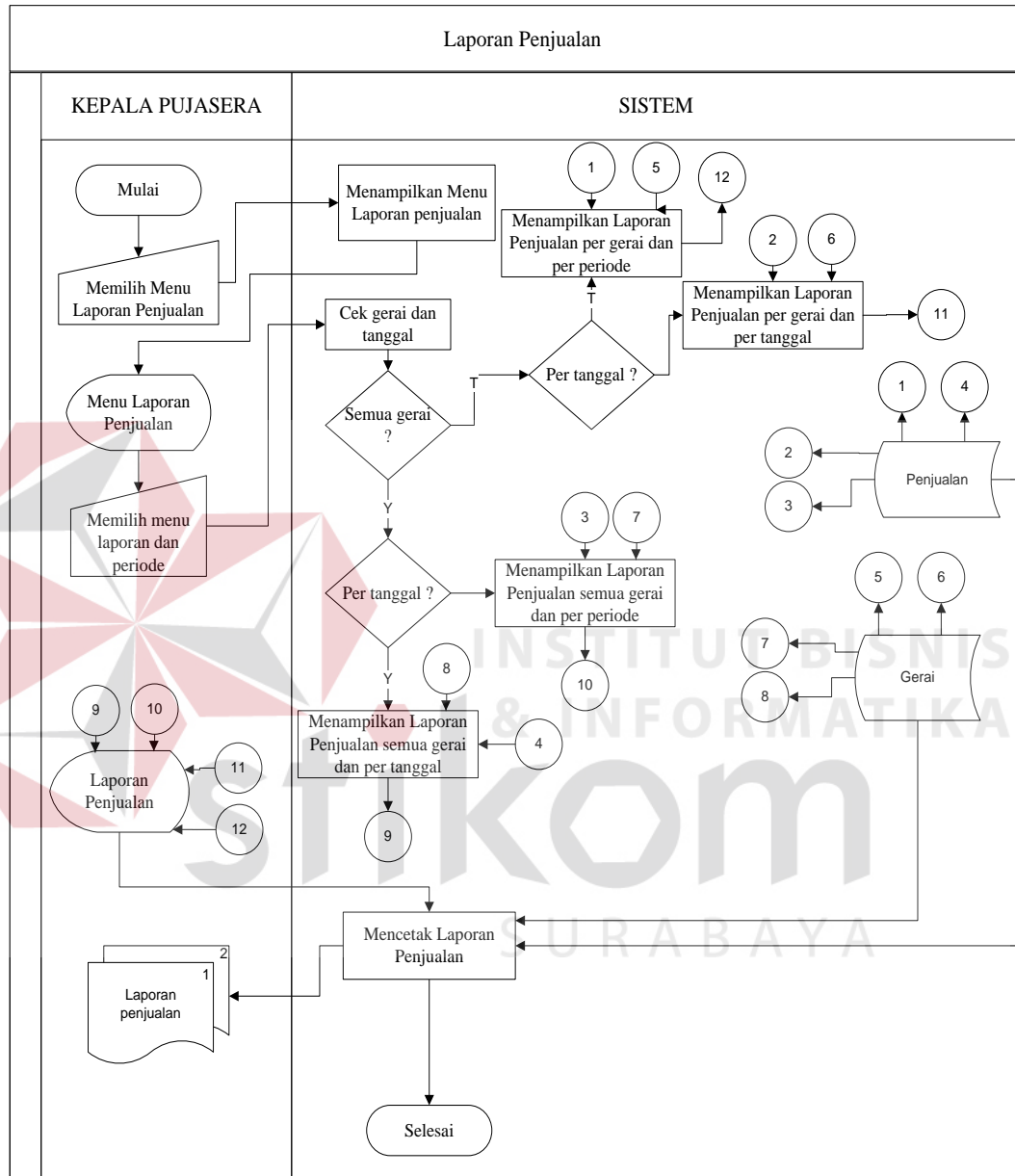


Gambar 3.15 *System Flow* Laporan Pendapatan

#### b. Laporan Penjualan

Pada laporan penjualan kepala pujasera memilih menu laporan penjualan dan sistem akan mengecek gerai, tanggal dan periode laporan yang akan dicetak.

Sistem ini akan menghasilkan laporan penjualan. *System flow* pembuatan laporan penjualan dapat dilihat pada Gambar 3.16.

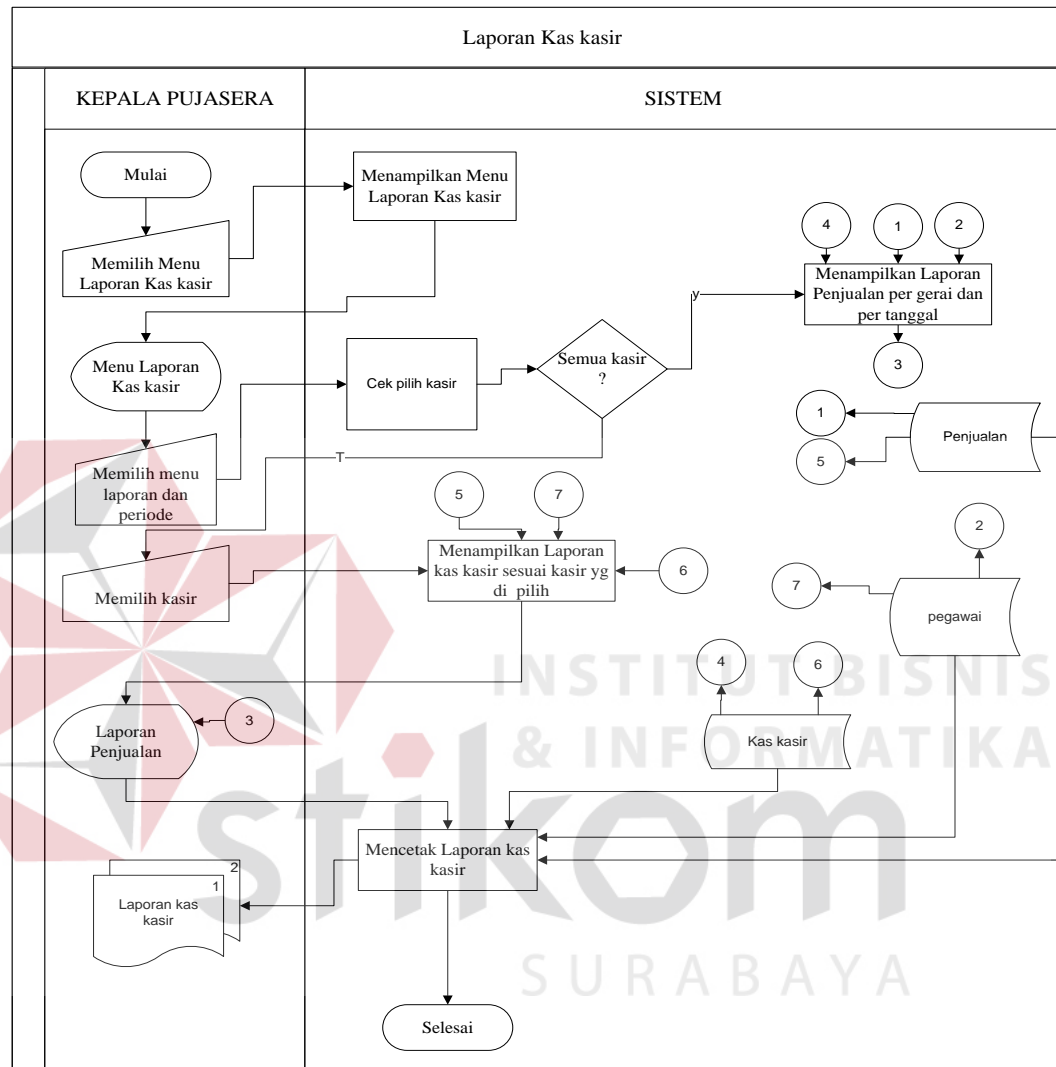


Gambar 3.16 *System Flow* Laporan Penjualan

c. Laporan Kas Kasir

Pada sistem laporan kepala pujasera memilih menu laporan kas kasir, sistem akan melakukan pengecekan kasir yang terpilih. Hasil yang dikeluarkan

pada sistem ini adalah laporan kas kasir. *System flow* pembuatan laporan kas kasir dapat dilihat pada Gambar 3.17.

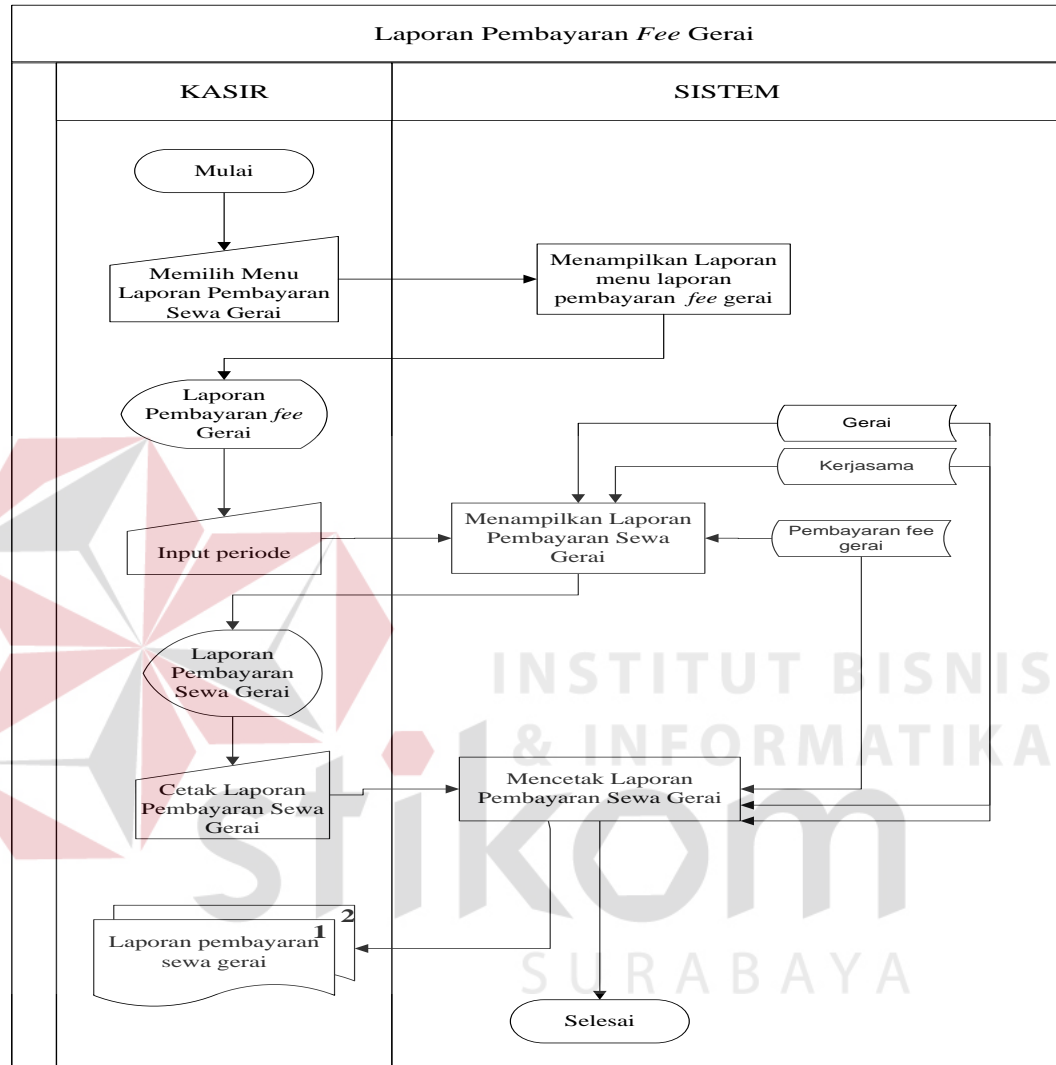


Gambar 3.17 *System Flow* Laporan Kas Kasir

#### d. Laporan Pembayaran *Fee* Gerai

Pada sistem laporan pembayaran *fee* gerai kasir memilih menu laporan pembayaran sewa gerai dan melakukan *input* periode, sistem akan menampilkan laporan pembayaran sewa gerai dengan mengambil data dari *database* pembayaran *fee* gerai. *Output* yang dihasilkan sistem ini adalah laporan

pembayaran sewa gerai. *System flow* pembuatan laporan *fee* gerai dapat dilihat pada Gambar 3.18.

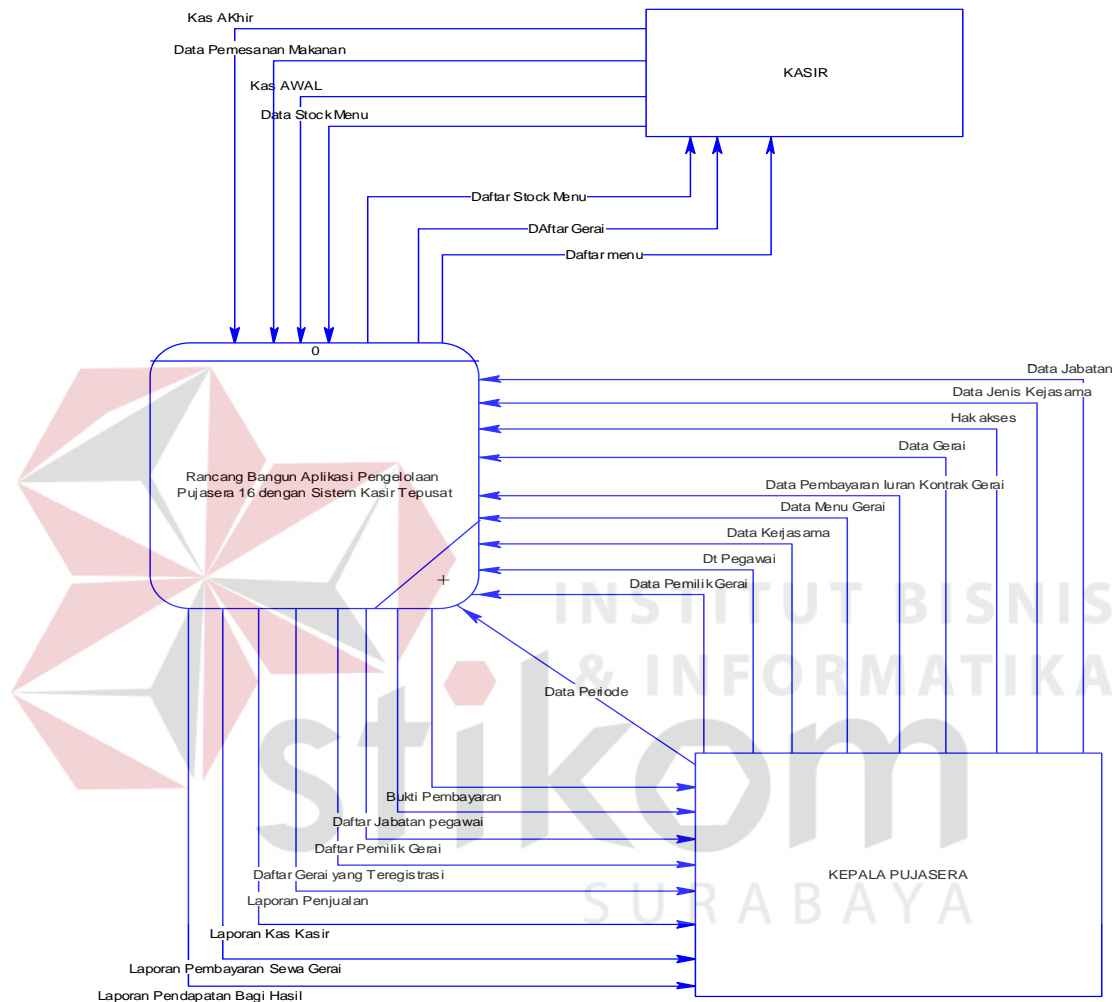


Gambar 3.18 *System Flow* Laporan Pembayaran *Fee* Gerai

### 3.2.2 Context Diagram

*Context diagram* menggambarkan asal data dan menunjukkan aliran dari data tersebut. Pada sistem ini, melibatkan dua *external entity* yaitu Kepala pugasera dan kasir. Aliran data yang keluar dari masing-masing *external entity* mempunyai arti bahwa data tersebut berasal dari *external entity* tersebut.

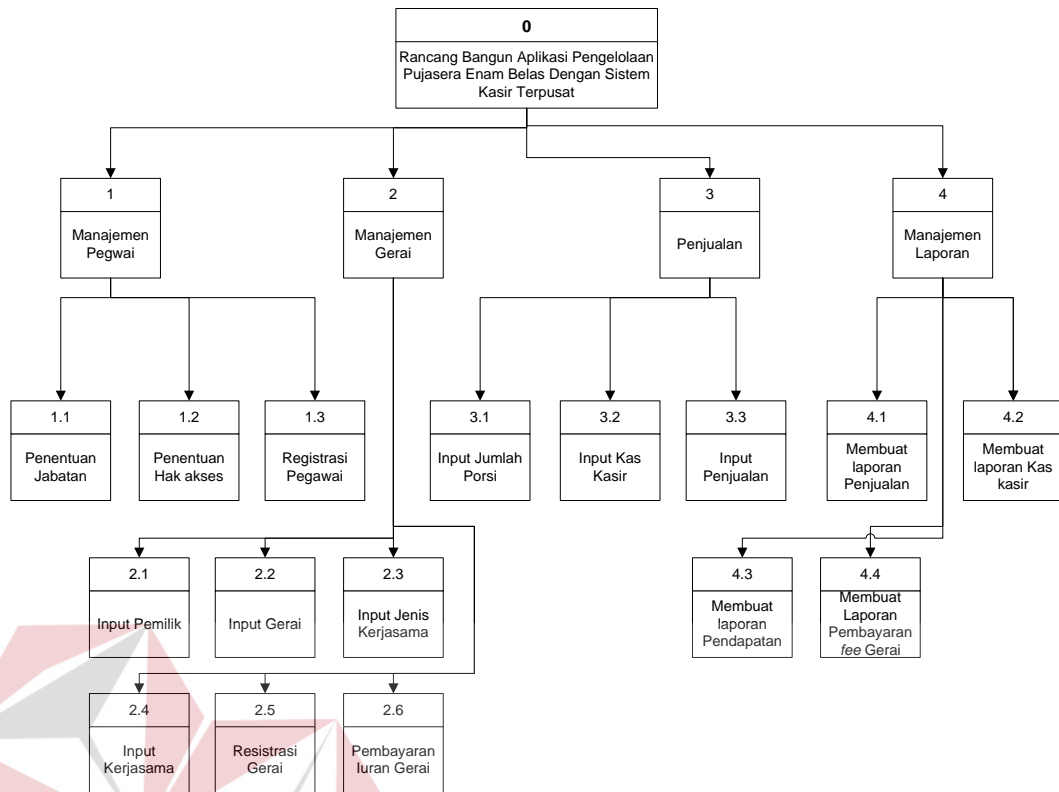
Sedangkan aliran data yang masuk mempunyai arti informasi data ditujukan untuk *external entity* tersebut. Gambaran lebih detail dari setiap proses yang terdapat pada aplikasi pengelolaan Pujasera Enam Belas dapat dilihat pada Gambar 3.19.



Gambar 3.19 *Context Diagram* Aplikasi Pengelolaan Pujasera Enam Belas

### 3.2.3 Diagram Berjenjang

Diagram berjenjang adalah sebuah bagan yang menggambarkan proses-proses yang ada dan mendukung suatu aplikasi. Gambar 3.20 merupakan diagram berjenjang dari aplikasi penilaian kinerja karyawan yang selanjutnya akan dijadikan acuan dalam mendesain *data flow diagram*.



Gambar 3.20 Diagram Berjenjang Aplikasi Pengelolaan Pujasera Enam Belas

Pada diagram berjenjang aplikasi pengelolaan Pujasera Enam Belas ini memiliki tiga tingkatan proses dalam masing-masing prosesnya, yaitu level 0 aplikasi pengelolaan Pujasera Enam Belas dengan sistem kasir terpusat. level 1 manajemen pegawai, manajemen gerai, penjualan dan manajemen laporan. sedangkan pada level 2 merupakan sub proses dari level 1 yaitu penentuan jabatan, penentuan hak akses, registrasi pegawai, *input* pemilik, *input* gerai, *input* jenis kerjasama, *input* kerjasama, registrasi gerai, pembayaran iuran gerai, *input* jumlah porsi, *input* kas kasir, *input* penjualan, membuat laporan penjualan, membuat laporan kas kasir, membuat laporan pendapatan, dan membuat laporan pembayaran *fee* gerai gerai.

### 3.2.4 Data Flow Diagram (DFD)

*Data Flow Diagram* (DFD) merupakan suatu alat yang digunakan untuk pemodelan atau menggambarkan sistem yang akan dirancang. Perancangan sistem dengan menggunakan DFD diawali dengan masuknya arus data ke dalam proses dan dihasilkan arus data yang keluar dari proses. Setiap proses akan dilengkapi dengan penjelasan yang lengkap mengenai identifikasi proses dan nama proses. Penggambaran sistem menggunakan *Data Flow Diagram (DFD)* dimulai dari *context diagram* seperti dapat dilihat pada gambar 3.19 pada halaman 38. Dari *context diagram* dapat didekomposisi lagi menjadi level yang lebih rendah (*lowest level*) untuk menggambarkan sistem lebih rinci.

1. DFD Level 0 Aplikasi Pengelolaan Pujasera Enam Belas dengan Sistem Kasir Terpusat

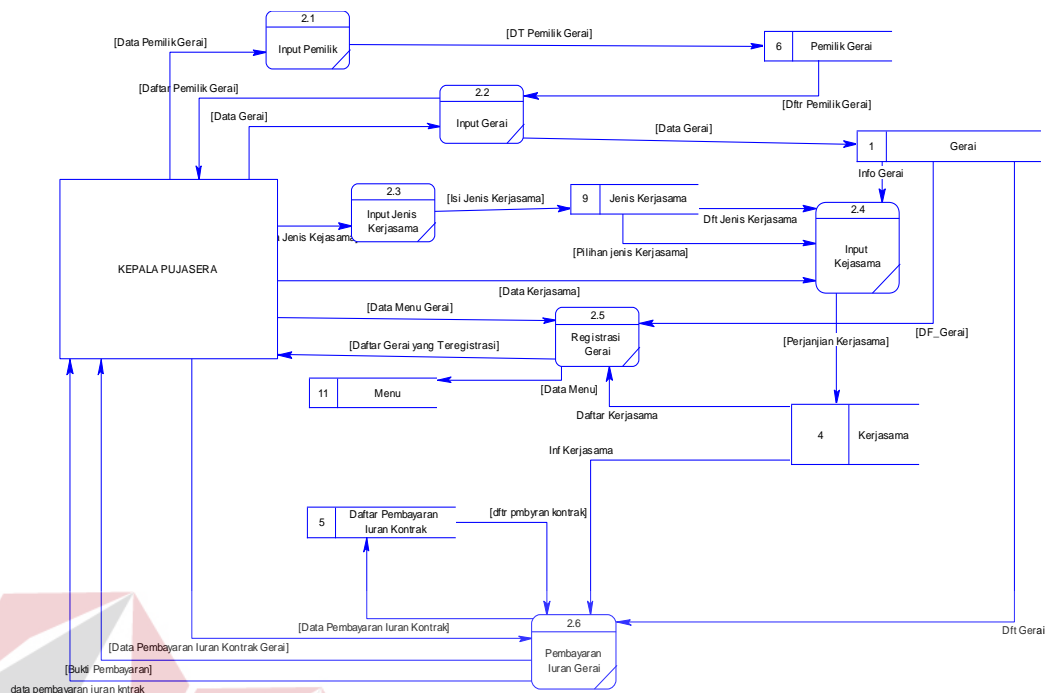
Pada DFD Level 0 aplikasi pengelolaan Pujasera Enam Belas dengan sistem kasir terpusat terdapat empat proses utama yaitu manajemen pegawai, manajemen gerai, penjualan dan manajemen laporan. DFD level 0 pada aplikasi pengelolaan pujasera dengan sistem kasir terpusat dapat dilihat pada Gambar 3.21 di halaman 41.

2. DFD Level 1 Manajemen Pegawai

DFD level 1 manajemen pegawai memiliki tiga proses untuk melakukan proses manajemen pegawai yaitu Penentuan hak akses, penentuan jabatan dan registrasi pegawai. DFD level 1 manajemen pegawai dapat dilihat pada Gambar 3.22 di halaman 41.



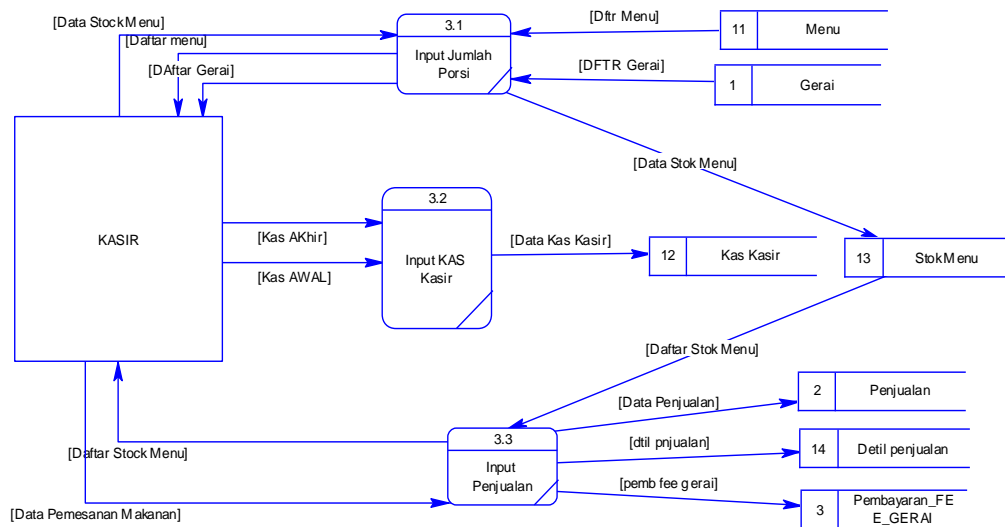




Gambar 3.23 DFD Manajemen Gerai

#### 4. DFD Level 1 Penjualan

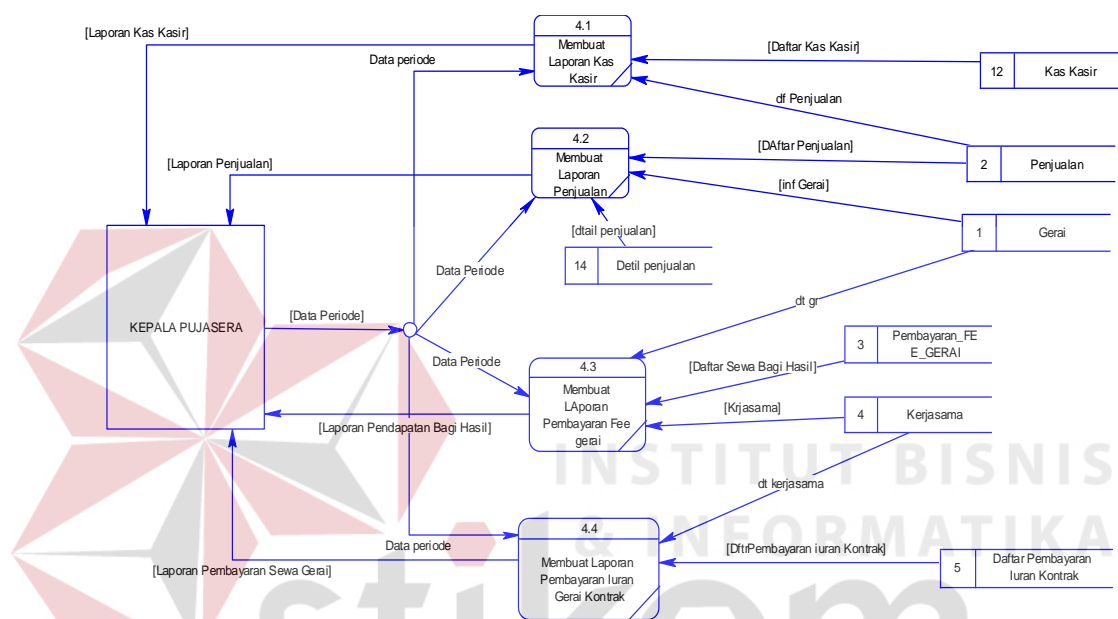
DFD level 1 penjualan memiliki tiga proses untuk melakukan proses penjualan yaitu *input* jumlah porsi, *input* kas kasir, *input* penjualan. DFD level 1 Penjualan dapat dilihat pada Gambar 3.24.



Gambar 3.24 DFD Level 1 Penjualan

## 5. DFD Level 1 Manajemen Laporan

DFD level 1 manajemen laporan memiliki lima proses untuk melakukan pelaporan yaitu membuat laporan pendapatan bagi hasil, membuat laporan pembayaran sewa gerai dan membuat laporan kas kasir. DFD level 1 manajemen laporan dapat dilihat pada Gambar 3.25.



Gambar 3.25 DFD Level 1 Manajemen Laporan

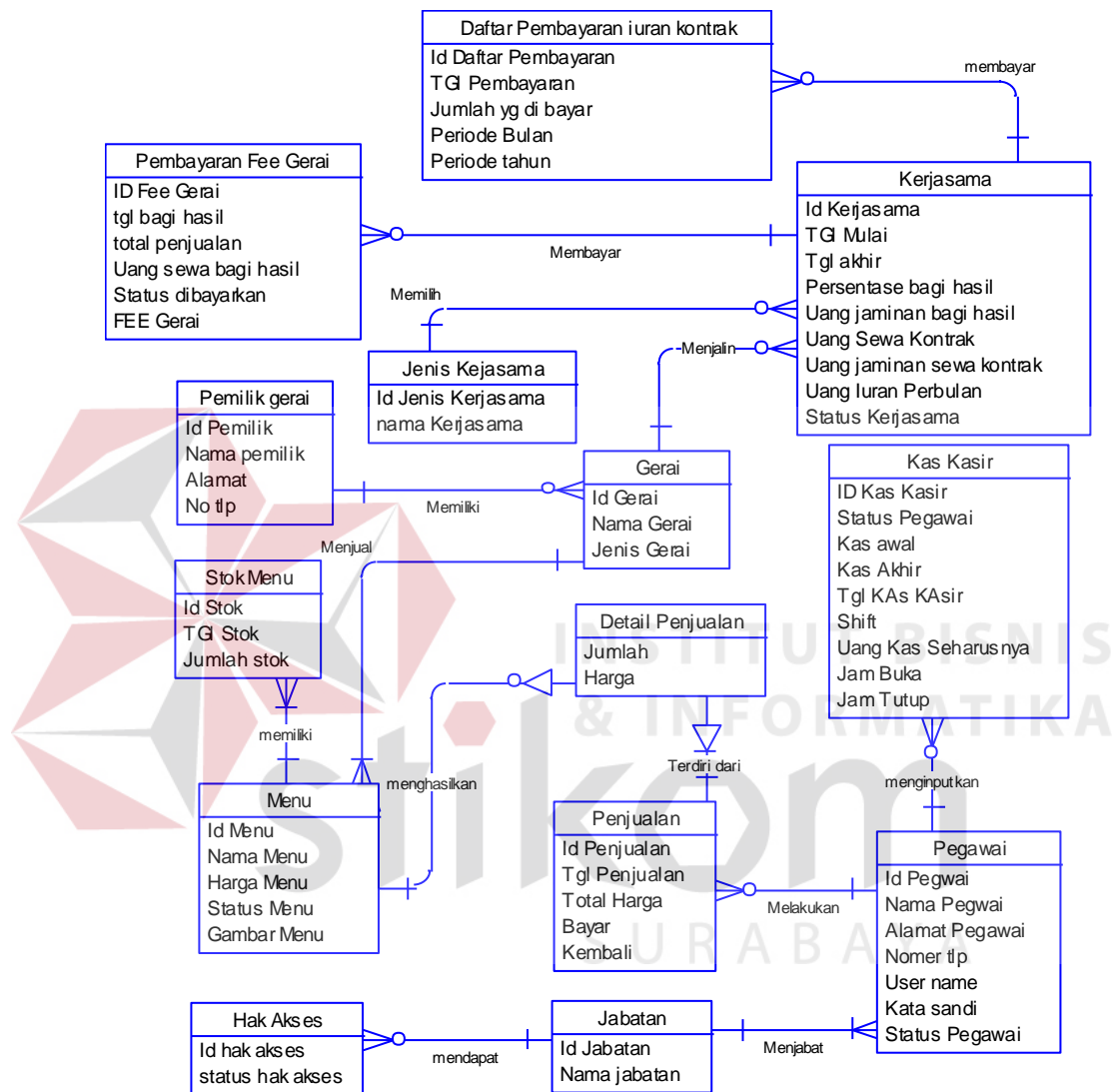
### 3.2.5 Entity Relationship Diagram (ERD)

*Entity Relational Diagram (ERD)* menggambarkan hubungan data dari tabel satu ke tabel yang lain. Berikut ini adalah *Entity Relational Diagram (ERD)* dari Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Pujasera Enam Belas dengan Sistem Kasir Terpusat.

#### 1. *Conceptual Data Model (CDM)*

*Conceptual Data Model (CDM)* adalah suatu konsep rancangan pembuatan *database* yang terdiri dari beberapa *entity*, CDM menggambarkan struktur data model. CDM juga menggambarkan jalannya data dan hubungan dari

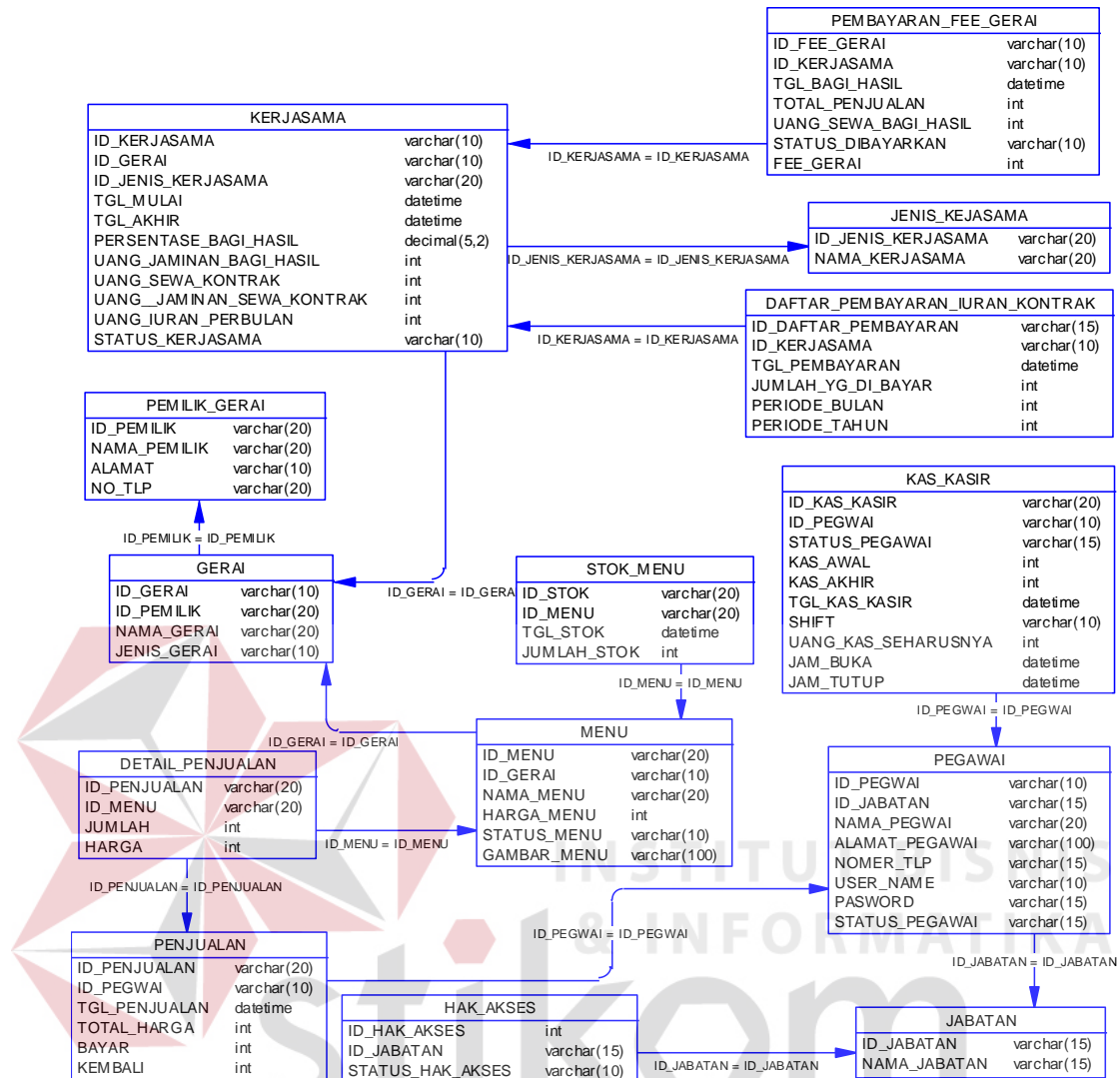
tiap *entity*, dalam pembuatannya dapat ditentukan *primary key* dan juga *foreign key*. CDM dari aplikasi yang akan dibangun ini dapat dilihat pada Gambar 3.26.



Gambar 3.26 CDM Aplikasi Pengelolaan Pujasera Enam Belas

## 2. *Physical Data Model*

Physical Data Model (PDM) adalah merupakan *generate* dari *Conceptual Data Model* (CDM). PDM dari sistem ini dapat dilihat pada Gambar 3.27 pada halaman 45.



Gambar 3.27 PDM Aplikasi Pengelolaan Pujasera Enam Belas

### 3.3 Struktur Tabel

Dalam merancang struktur tabel yang perlu diperhatikan meliputi nama tabel, atribut, tipe data, serta data pelengkap seperti *primary key* dan sebagainya.

Berikut rancangan tabel-tabel yang ada:

#### 1. Tabel Stok Menu

Nama Tabel : Stok\_Menu

*Primary Key* : ID\_STOK

*Foreign Key* : ID\_MENU

Fungsi : Menyimpan jumlah stok menu yang tersedia

Tabel 3.1 Tabel Stok Menu

No	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Constr int	Foreign Key	
					Tabel	Kolom
1	ID_STOK	Varchar	20	PK	-	-
2	ID_MENU	Varchar	20	FK	Menu	ID_ME NU
3	TGL_STOK	Datetime	-	Not Null	-	-
4	JUMLAH_STOK	Integer	-	Not Null	-	-

## 2. Tabel Pegawai

Nama Tabel : Pegawai

Primary Key : ID\_PEGAWAI

Foreign Key : ID\_JABATAN

Fungsi : Menyimpan data pegawai

Tabel 3.2 Tabel Pegawai

No	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Constr int	Foreign Key	
					Tabel	Kolom
1	ID_PEGAWAI	Varchar	10	PK	-	-
2	ID_JABATAN	Varchar	15	FK	Jabatan	ID_JAB ATAN
3	NAMA_PEGAW AI	Varchar	20	Not Null	-	-
4	ALAMAT_PEG AWAI	Varchar	100	Not Null	-	-
5	NOMER_TLP	Varchar	15	Not Null	-	-
6	USER_NAME	Varchar	10	Not Null	-	-
7	PASSWORD	Varchar	15	Not Null	-	-
8	STATUS_PEGA WAI	Varchar	15	Not Null	-	-

## 3. Tabel Jabatan

Nama Tabel : Jabatan

*Primary Key* : ID\_JABATAN

*Foreign Key* : -

Fungsi : Menyimpan data jabatan

Tabel 3.3 Tabel Jabatan

No	Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Lebar	<i>Constraint</i>	<i>Foreign Key</i>	
					Tabel	Kolom
1	ID_JABATAN	<i>Varchar</i>	15	PK	-	-
2	NAMA_JABATAN	<i>Varchar</i>	15	<i>Not Null</i>	-	-

#### 4. Tabel Hak Akses

Nama Tabel : Hak\_Akses

*Primary Key* : ID\_HAK\_AKSES

*Foreign Key* : ID\_JABATAN

Fungsi : Menyimpan hak akses jabatan

Tabel 3.4 Tabel Hak Akses

No	Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Lebar	<i>Constraint</i>	<i>Foreign Key</i>	
					Tabel	Kolom
1	ID_HAK_AKSES	<i>Integer</i>	-	PK	-	-
2	ID_JABATAN	<i>Varchar</i>	15	FK	Jabatan	ID_JABATAN
3	STATUS_HAK_AKSES	<i>Varchar</i>	10	<i>Not Null</i>	-	-

#### 5. Tabel Jenis Kerjasama

Nama Tabel : Jenis\_Kerjasama

*Primary Key* : ID\_JENIS\_KERJASAMA

*Foreign Key* : -

Fungsi : Menyimpan macam-macam jenis kerjasama

Tabel 3.5 Tabel Jenis Kerjasama

No	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Const raint	Foreign Key	
					Tabel	Kolom
1	ID_JENIS_KERJA SAMA	Varchar	20	PK	-	-
2	NAMA_KERJASA MA	Varchar	20	Not Null	-	-

## 6. Tabel Gerai

Nama Tabel : Gerai

Primary Key : ID\_GERAI

Foreign Key : ID\_PEMILIK

Fungsi : Menyimpan data gerai

Tabel 3.6 Tabel Gerai

No	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Constra int	Foreign Key	
					Tabel	Kolom
1	ID_GERAI	Varchar	10	PK	-	-
2	ID_PEMILIK	Varchar	20	FK	Pemilik Gerai	ID_PEM ILIK
3	NAMA_GERAI	Varchar	20	Not Null	-	-
4	JENIS_GERAI	Varchar	10	Not Null	-	-

## 7. Tabel Pemilik Gerai

Nama Tabel : Pemilik\_Gerai

Primary Key : ID\_PEMILIK

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data pemilik gerai yang bekerjasama

Tabel 3.7 Tabel Pemilik Gerai

No	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Constra int	Foreign Key	
					Tabel	Kolom
1	ID_PEMILIK	Varchar	20	PK	-	-

2	NAMA_PEMILIK	Varchar	20	Not Null	-	-
3	ALAMAT	Varchar	10	Not Null	-	-
4	NO_TLP	Varchar	20	Not Null	-	-

## 8. Tabel Menu

Nama Tabel : Menu

Primary Key : ID\_MENU

Foreign Key : ID\_GERAI

Fungsi : Menyimpan daftar menu

Tabel 3.8 Tabel Menu

No	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Constraint	Foreign Key	
					Tabel	Kolom
1	ID_MENU	Varchar	20	PK	-	-
2	ID_GERAI	Varchar	10	FK	Gerai	ID_GERAI
3	NAMA_MENU	Varchar	20	Not Null	-	-
4	HARGA_MENU	Integer	-	Not Null	-	-
5	STATUS_MENU	Varchar	10	Not Null	-	-
6	GAMBAR_MENU	Varchar	100	Not Null	-	-

## 9. Tabel Kerjasama

Nama Tabel : Kerjasama

Primary Key : ID\_KERJASAMA

Foreign Key : ID\_GERAI, ID\_JENIS\_KERJASAMA

Fungsi : Menyimpan data kerjasama pugasera dengan gerai

Tabel 3.9 Tabel Kerjasama



No	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Constraint	Foreign Key	
					Tabel	Kolom
1	ID_KERJASAMA	Varchar	10	PK	-	-
2	ID_GERAI	Varchar	10	FK	Gerai	ID_GERAI
3	ID_JENIS_KERJASAMA	Varchar	20	FK	Jenis Kerjasama	ID_JENIS_KERJASAMA
4	TGL_MULAI	Datetime	-	Not Null	-	-
5	TGL_AKHIR	Datetime	-	Not Null	-	-
6	PERSENTASE_BAGI_HASIL	Decimal	5,2	Not Null	-	-
7	UANG_JAMINAN_BAGI_HASIL	Integer	-	Not Null	-	-
8	UANG_SEWA_KONTRAK	Integer	-	Not Null	-	-
9	UANG_JAMINAN_SEWA_KONTRAK	Integer	-	Not Null	-	-
10	UANG_IURAN_PERBULAN	Integer	-	Not Null	-	-
11	STATUS_KERJASAMA	Varchar	10	Not Null	-	-

10. Tabel Pembayaran *Fee* Gerai

Nama Tabel : Pembayaran\_Fee\_Gerai

Primary Key : ID\_FEE\_GERAI

Foreign Key : ID\_KERJASAMA

Fungsi : Menyimpan pembayaran *fee* gerai

Tabel 3.10 Tabel Pembayaran *Fee* Gerai

No	Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Lebar	Constr aint	Foreign Key	
					Tabel	Kolom
1	ID_FEE_GERAI	<i>Varchar</i>	10	PK	-	-
2	ID_KERJASAM A	<i>Varchar</i>	10	FK	Kerjasa ma	ID_KER JASAM A
3	TGL_BAGI_HA SIL	<i>Datetime</i>	-	<i>Not Null</i>	-	-
4	TOTAL_PENJU ALAN	<i>Integer</i>	-	<i>Not Null</i>	-	-
5	UANG_SEWA_ BAGI_HASIL	<i>Integer</i>	-	<i>Not Null</i>	-	-
6	STATUS_DIBA YARKAN	<i>Varchar</i>	10	<i>Not Null</i>	-	-
7	FEE_GERAI	<i>Integer</i>	-	<i>Not Null</i>	-	-

## 11. Tabel Detail Penjualan

Nama Tabel : Detail\_Penjualan

*Primary Key* : ID\_PENJUALAN, ID\_MENU

*Foreign Key* :-

Fungsi : Menyimpan data menu yang telah terjual

Tabel 3.11 Tabel Detail Penjualan

No	Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Lebar	Constr aint	Foreign Key	
					Tabel	Kolom
1	ID_PENJUALAN	<i>Varchar</i>	20	PK	-	-
2	ID_MENU	<i>Varchar</i>	20	PK	-	-
3	JUMLAH	<i>Integer</i>	-	<i>Not Null</i>	-	-
4	HARGA	<i>Integer</i>	-	<i>Not Null</i>	-	-

## 12. Tabel Daftar Pembayaran Iuran Kontrak

Nama Tabel : Daftar\_Pembayaran\_Iuran\_Kontrak

*Primary Key* : ID\_DAFTAR\_PEMBAYARAN

*Foreign Key* : ID\_KERJASAMA

Fungsi : Menyimpan pembayaran iuran kontrak

Tabel 3.12 Tabel Daftar Pembayaran Iuran Kontrak

No	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Constraint	Foreign Key	
					Tabel	Kolom
1	ID_DAFTAR_PEMBAYARAN	Varchar	15	PK	-	-
2	ID_KERJASAMA	Varchar	10	FK	Kerjasama	ID_KERJASAMA
3	TGL PEMBAYARAN	Datetime	-	Not Null	-	-
4	JUMLAH_YG_DIBAYAR	Integer	-	Not Null	-	-
5	PERIODE_BULAN	Integer	-	Not Null	-	-
6	PERIODE_TAHUN	Integer	-	Not Null	-	-

13. Tabel Kas Kasir

Nama Tabel : Kas\_Kasir

*Primary Key* : ID\_KAS\_KASIR

*Foreign Key* : ID\_PEGAWAI

Fungsi : Menyimpan saldo kas kasir awal dan akhir

Tabel 3.13 Tabel Kas Kasir

No	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Constraint	Foreign Key	
					Tabel	Kolom
1	ID_KAS_KASIR	Varchar	20	PK	-	-
2	ID_PEGAWAI	Varchar	10	FK	Pegawai	ID_PEGAWAI
3	STATUS_PEGAWAI	Varchar	15	Not Null	-	-
4	KAS_AWAL	Integer	-	Not Null	-	-
5	KAS_AKHIR	Integer	-	Not Null	-	-
No	Nama Field	Tipe	Lebar	Constraint	Foreign Key	

		Data		int	Tabel	Kolom
6	TGL_KAS_KASIR	<i>Datetime</i>	-	<i>Not Null</i>	-	-
7	SHIFT	<i>Varchar</i>	10	<i>Not Null</i>	-	-
8	UANG_KAS_SEHARUSNYA	<i>Integer</i>	-	<i>Not Null</i>	-	-
9	JAM_BUKA	<i>Datetime</i>	-	<i>Not Null</i>	-	-
10	JAM_TUTUP	<i>Datetime</i>	-	<i>Not Null</i>	-	-

#### 14. Tabel Penjualan

Nama Tabel : Penjualan

*Primary Key* : ID\_PENJUALAN

*Foreign Key* : ID\_PEGAWAI

Fungsi : Menyimpan pendapatan penjualan

Tabel 3.14 Tabel Penjualan

No	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Constraint	Foreign Key	
					Tabel	Kolom
1	ID_PENJUALAN	<i>Varchar</i>	20	PK	-	-
2	ID_PEGAWAI	<i>Varchar</i>	10	FK	Pegawai	ID_PEGAWAI
3	TGL_PENJUALAN	<i>Datetime</i>	-	<i>Not Null</i>	-	-
4	TOTAL_HARGA	<i>Integer</i>	-	<i>Not Null</i>	-	-
5	BAYAR	<i>Integer</i>	-	<i>Not Null</i>	-	-
6	KEMBALI	<i>Integer</i>	-	<i>Not Null</i>	-	-

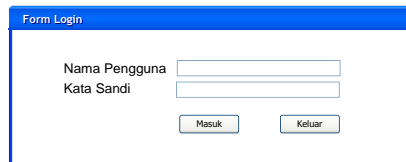
### 3.4 Perancangan Input dan Output (I/O)

Perancangan *input/output* untuk berinteraksi antara *user* dengan sistem.

Terdiri dari seluruh proses yang akan diimplementasikan pada aplikasi pengelolaan Pujasera Enam Belas dengan sistem kasir terpusat.

a. Rancangan *Form Login*

Rancangan *form login* (Gambar 3.28) berfungsi untuk melakukan validasi terhadap kata sandi yang dimasukkan dan menentukan hak akses pengguna.



Gambar 3.28 Rancangan *Form Login*

b. Rancangan Halaman Utama

Halaman ini berfungsi sebagai halaman awal yang menampilkan menu yang ada pada aplikasi. Pada aplikasi ini memiliki tiga menu utama, yaitu pegawai, data gerai, laporan dan terdapat tombol keluar untuk keluar aplikasi. Rancangan halaman utama dapat dilihat pada Gambar 3.29.



Gambar 3.29 Rancangan Halaman Utama

c. Rancangan *Form Hak Akses*

Pada rancangan *form hak akses* berfungsi untuk menentukan hak akses pengguna aplikasi. Rancangan *form hak akses* dapat dilihat pada Gambar 3.30.

Perizinan	YA	Tidak
Pengaturan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Data Pegawai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Data Gerai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Transaksi Penjualan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Buka/Tutup Shift	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Persediaan Menu	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pembayaran Iuran	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Laporan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Gambar 3.30 Rancangan *Form Hak Akses*

d. Rancangan *Form Buka Shift* (kasir)

Pada rancangan *form* buka *shift* (kasir) berfungsi untuk mencatat jumlah nominal saldo awal pada kasir. Rancangan *form* buka *shift* (kasir) dapat dilihat pada Gambar 3.31.

Gambar 3.31 Rancangan *Form Buka Shift* (Kasir)

e. Rancangan *Form* Pegawai

Pada rancangan *form* pegawai berfungsi untuk memasukkan data pegawai yang akan mengakses aplikasi. Rancangan *form* pegawai dapat dilihat pada Gambar 3.32.

ID Jabatan	Nama Pegawai	Jabatan	Alamat	No Tlp	User Name	Password	Status

Gambar 3.32 Rancangan *Form* Pegawai

f. Rancangan *Form* Pemilik Gerai

Pada Rancangan *form* pemilik gerai berfungsi untuk mencatat pemilik gerai yang telah menyewa gerai pada Pujasera Enam Belas. Rancangan *form* pemilik gerai dapat dilihat pada Gambar 3.33.

ID Pemilik	Nama Pemilik	Alamat	No Tlp

Gambar 3.33 Rancangan *Form* Pemilik Gerai

g. Rancangan *Form* Gerai

Pada rancangan *form* gerai berfungsi untuk mencatatan gerai yang terdapat pada Pujasera Enam Belas. Rancangan *form* gerai dapat dilihat pada Gambar 3.30.

Gambar 3.34 Rancangan *Form* Gerai

h. Rancangan *Form* Kerjasama

Pada rancangan *form* kerjasama berfungsi untuk mencatat penentuan kerjasama masing-masing gerai beserta ketentuan-ketentuannya. Rancangan *form* kerjasama dapat dilihat pada Gambar 3.35.

Gambar 3.35 Rancangan *Form* Kerjasama



i. Rancangan *Form* Menu

Pada rancangan *form* menu berfungsi untuk mencatat menu makanan dan minuman yang dijual pada masing-masing gerai yang tergabung dalam Pujasera Enam Belas. Rancangan *form* menu dapat dilihat pada Gambar 3.36.

ID Menu	NamaMenu	Harga	Status	Gambar

Gambar 3.36 Rancangan *Form* Menu

j. Rancangan *Form* Pembayaran Iuran Gerai

Pada rancangan *form* pembayaran iuran gerai berfungsi untuk mencatat iuran gerai yang dilakukan tiap bulan. Rancangan *form* pembayaran iuran gerai dapat dilihat pada Gambar 3.37.

ID Pembayaran	Tgl Pembayaran	Nama Pemilik	Nama Gerai	Tgl Mulai Kerjasama	Tgl Akhir Kerjasama	Iuran Perbulan	Jumlah yg Dibayar	Periode

Gambar 3.37 Rancangan *Form* Pembayaran Iuran Gerai

k. Rancangan *Form* Bagi Hasil

Pada Rancangan *form* bagi hasil berfungsi untuk melihat apakah gerai telah melakukan pembayaran bagi hasil. Rancangan *form* bagi hasil dapat dilihat pada Gambar 3.38.

Form Pegawai

Pilih Tanggal

Nama Gerai	Total Penjualan	% Bagi Hasil	Bagi Hasil	Status di bayarkan
Gerai A	1000000	10	100000	<input checked="" type="checkbox"/> Sudah

Gambar 3.38 Rancangan *Form* Bagi Hasil

l. Rancangan *Form* Penjualan

Pada rancangan *form* penjualan berfungsi untuk transaksi penjualan makan dan minuman. Rancangan *form* penjualan dapat dilihat pada Gambar 3.39.

Form Penjualan

**TOTAL Rp.**

Gerai A

- Makanan
- Minuman
- Gerai A
- Gerai B
- Gerai C

Gambar 1   Gambar 2   Gambar 3   Gambar 4

No.	Nama Menu	Gerai	Jumlah	Harga

Total

Bayar

Kembali

Gambar 3.39 Rancangan *Form* Penjualan

m. Rancangan *Form* Tutup *Shift*

Pada Rancangan *form* tutup *shift* berfungsi untuk mencatat nominal kas saldo akhir. Rancangan *form* tutup *shift* dapat dilihat pada Gambar 3.40.

Gambar 3.40 Rancangan *Form* Tutup *Shift*

n. Rancangan Nota Penjualan

Pada rancangan nota penjualan berfungsi untuk bukti penjualan rangkap dua yang akan diberikan kepada konsumen dan rekap pujasera. Rancangan nota penjualan dapat dilihat pada Gambar 3.41.

Nota	
Pujasera Warung 16 Surabaya Jl.Nginden Intan Raya 132 surabaya	
No. : x-xx	DD-MM-YYYY
Kasir : xxx	
xxxxxxxxxx	
xxxxxxx	
x x xxxxx	Rp.xxxx
xxxxxxx	
x x xxxxx	Rp.xxxx
-----	
xxxxxxxxxx	
xxxxxxx	
x x xxxxx	Rp.xxxx
xxxxxxx	
x x xxxxx	Rp.xxxx
	<b>Rp.xxxx</b>
	<b>Rp.xxxx</b>
	<b>Rp.xxxx</b>
<b>Kembali</b>	
Terimakasih Atas Kunjungan Anda	

Gambar 3. 41 Rancangan Nota Penjualan

o. Rancangan Bukti Pembayaran Iuran Kontrak

Pada rancangan bukti pembayaran iuran kontrak berfungsi untuk bukti pembayaran iuran kontrak gerai rangkap dua yang akan di berikan kepada pemilik gerai dan rekap pujasera. Rancangan bukti pembayaran iuran kontrak dapat dilihat pada Gambar 3.42.

<b>PUJASERA WARUNG 16</b> Jl.Nginden Intan Raya 132 surabaya		<b>KWITANSI</b> Pembayaran Iuran Kontrak NO. XX-XXX	
Sudah Diterima Dari :	XXXX		
Uang Sebesar :	RP. xxx,xxx		
Untuk Pembayaran Gerai :	XXXXX		
	Periode : MM-YYYY		
			Surabaya, DD-MM-YYYY
			<u>Kepala Pujasera</u>

Gambar 3.42 Rancangan Bukti Pembayaran Iuran Kontrak

p. Rancangan Laporan Penjualan

Pada rancangan laporan penjualan berfungsi untuk melaporkan semua transaksi penjualan pada gerai baik gerai yang berkerjasama secara kontrak maupun bagi hasil, laporan tersebut nantinya akan berikan kepada pemilik pujasera. Rancangan laporan penjualan dapat dilihat pada Gambar 3.43 di halaman 62.


**Laporan Penjualan**

Pilih Gerai :  Semua Gerai  Per gerai


Pilih Gerai :  Per Tanggal DD-MM-YYYY - DD-MM-YYYY

Per Bulan MM-YYYY - MM-YYYY

Cari



**PUJASERA WARUNG 16**  
 Jl.Nginden Intan Raya 132 surabaya  
 Laporan Penjualan Semua Gerai  
 MM-YYYY s/d MM-YYYY



Periode

Periode : MM-YYYY

No.	Nama Gerai	Jumlah	Penjualan (RP)
XX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX
XX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX
XX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX
XX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX
XX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX
XX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX
XX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX
Total		XXXXXXXX	XXXXXXXX

Periode : MM-YYYY

No.	Nama Gerai	Jumlah	Penjualan (RP)
XX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX
XX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX
XX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX
XX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX
XX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX
XX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX
XX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX
Total		XXXXXXXX	XXXXXXXX

Grand Total Penjualan RP XXXXXX

Gambar 3.43 Rancangan Laporan Penjualan

q. Rancangan Laporan Pembayaran *Fee* Gerai

Pada Rancangan laporan pembayaran *fee* gerai berfungsi untuk tanda bukti penyerahan *fee* gerai oleh kepala pujasera kepada masing-masing gerai, baik gerai yang berkerjasama secara kontrak maupun bagi hasil. Rancangan laporan pembayaran *fee* gerai dapat dilihat pada Gambar 3.44 di halaman 63.

Laporan Pembayaran Fee Gerai

Pilih Periode :



**PUJASERA WARUNG 16**  
 Jl.Nginden Intan Raya 132 surabaya  
 Laporan Pembayaran Fee Gerai Tgl DD-MM-YYYY

No.	Nama Gerai	Total Penjualan	Bagi Hasil (%)	Uang Bagi Hasil	Fee Gerai	Tanda Tangan
xx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	
xx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	
xx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	
xx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	
xx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	
xx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	
				Total	xxxxxxx	

Gambar 3.44 Rancangan Laporan Pembayaran *Fee Gerai*

r. Rancangan Laporan Pendapatan Pujasera


Pada rancangan laporan pendapatan pujasera berfungsi untuk mengetahui pendapatan pujasera baik pendapatan dari kerjasama bagi hasil ataupun kontrak. Rancangan laporan pendapatan pujasera dapat dilihat pada Gambar 3.45 di halaman 64.

Laporan Pendapatan

Pilih Periode : MM-YYYY - MM-YYYY

Pilih Kerjasama : Semua Jenis

Cari



**PUJASERA WARUNG 16**  
 Jl.Nginden Intan Raya 132 surabaya  
 Laporan Pendapatan Periode MM-YYYY

Kerja sama : Bagi Hasil

No.	Nama Gerai	Bagi Hasil (%)	Fee Gerai	Pendapatan Pujasera
x	xxxxx	xx	xxxxxxx	xxxxxxx
x	xxxxx	xx	xxxxxxx	xxxxxxx
Total				xxxxxxx

Kerja sama : Kontrak

Nama Gerai	Uang Iuran Per Bulan (Rp)	Jumlah yang Dibayar	Pendapatan Pujasera (RP)
xxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx
xxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx
xxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx
xxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx
xxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx
xxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx
Total			xxxxxxx

Total Pendapatan Pujasera Periode MM/YYYY Rp. xxxxxxx

Gambar 3.45 Rancangan Laporan Pendapatan Pujasera

s. Rancangan Laporan Kas Kasir


Pada rancangan laporan kas kasir berfungsi untuk mencegah terjadinya kecurangan yang dilakukan oleh kasir. Rancangan laporan kas kasir dapat dilihat pada Gambar 3.46 di halaman 65.

Laporan Kas Kasir

Pilih Periode : MM-YYYY - MM-YYYY

Pilih Kasir :  Semua Kasir  Per Kasir

Cari



**PUJASERA WARUNG 16**  
 Jl.Nginden Intan Raya 132 surabaya  
 Laporan Kas Kasir  
 Periode : DD/MM/YYYY s/d DD/MM/YYYY

**Shift : Pagi**

ID. PEG	Nama Pegawai	Buka	Tutup	Kas awal	Kas Akhir	Seharusnya	Selisih	Status
xxx	xxxxx	HH,MM	HH,MM	xxxxxx	xxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxx
Total Selisih							xxxxxxx	

**Shift : Malam**

ID. PEG	Nama Pegawai	Buka	Tutup	Kas awal	Kas Akhir	Seharusnya	Selisih	Status
xxx	xxxxx	HH,MM	HH,MM	xxxxxx	xxxxxx	xxxxxxx	xxxxxx	xxxxx
Total Selisih							xxxxxx	

Gambar 3.46 Rancangan Laporan Kas Kasir

### 3.5 Desain Uji Coba

Desain uji coba bertujuan untuk memastikan bahwa aplikasi yang di bangun telah sesuai dengan kebutuhan dan tujuan dapat tercapai. Desain uji coba dilakukan pada masing-masing *form* yang ada pada aplikasi pengelolaan Pujasera Enam Belas Dengan Sistem Kasir Terpusat. Berikut ini adalah penjelasan lebih lengkap desain uji coba pada masing-masing *form*.

#### a. Halaman *Login*

Pada desain uji coba halaman *login* terdapat dua tujuan yang ingin dicapai yaitu *username* dan *password*, *username* dan *password* tidak benar, dan *username* atau *password* tidak terisi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 3.15 di halaman 66.



Tabel 3.15 Desain Uji Coba Halaman *Login*

No.	Tujuan	Input	Output
01	<i>Login</i> dengan menggunakan <i>username</i> dan <i>password</i> yang benar.	Memasukkan <i>username</i> = kepala, <i>password</i> = 12345.	Muncul pesan “berhasil <i>login</i> ” dan muncul ,menu utama sesuai dengan hak akses yang ada.
02	<i>Login</i> dengan menggunakan <i>username</i> dan <i>password</i> tidak benar.	Memasukan <i>user name</i> = tes, <i>password</i> = tes.	Muncul pesan “ <i>Login</i> gagal.”

b. *Form* Pegawai

Pada desain uji coba *form* pegawai terdapat empat tujuan yang ingin dicapai yaitu menambah data pegawai, mengubah data pegawai, menghapus data pegawai dan menambah data pegawai apabila kuota jabatan sudah melebihi batas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 3.16.

Tabel 3.16 Desain Uji Coba *Form* Pegawai

No.	Tujuan	Input	Output
03	Menambah data pegawai.	Memasukkan nama pegawai = Ali, Jabatan = Kasir 1, alamat = Nginden intan utara 40, nomer telepon = 031231232, <i>username</i> = kasir 1, <i>password</i> = kasir 1, Status = aktif.	Muncul pesan “Data berhasil Ditambah” dan data tersimpan pada tabel pegawai.
04	Mengubah data pegawai yang sudah ada.	Mengganti alamat pegawai = Semolo waru elok 6A atas nama pegawai = Ali.	Muncul pesan “data berhasil diubah” dan data pada tabel pegawai telah berubah.
05	Menghapus data pegawai.	Menghapus data id pegawai = P-001,	Muncul pesan “data berhasil di
No.	Tujuan	Input	Output

		atas nama pegawai = ali.	hapus” dan data tersimpan pada tabel pegawai.
06	Menghapus data pegawai.	Menghapus data id pegawai = P-001, atas nama pegawai = ali.	Muncul pesan “data berhasil di hapus” dan data tersimpan pada tabel pegawai.
07	Menambah data pegawai apabila kuota jabatan sudah melebihi batas.	Memasukkan nama pegawai = Ubi, Jabatan = Kasir 1, alamat = Nginden intan utara 40, nomer telepon = 031231232, <i>username</i> = kasir 3, password = kasir 3, Status = aktif.	Muncul pesan “Kuota jabatan kasir sudah penuh”.

### c. Form Pemilik Gerai

Pada desain uji coba *form* pemilik Gerai terdapat tiga tujuan yang ingin dicapai yaitu menambah data pemilik gerai, mengubah data pemilik gerai dan menghapus data pemilik gerai. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.17.

Tabel 3.17 Desain Uji Coba *Form* Pemilik Gerai

No.	Tujuan	Input	Output
08	Menambah data pemilik gerai.	Memasukkan nama pemilik = Aji, alamat = Nginden intan utara 60, nomer telepon = 031231234.	Muncul pesan “Data berhasil Ditambah” dan data tersimpan pada tabel pemilik gerai.
09	Mengubah data pemilik gerai yang sudah ada.	Mengganti alamat pemilik gerai = Semolo waru elok 6B atas nama pemilik = Aji.	Muncul pesan “data berhasil diubah” dan data pada tabel pemilik gerai telah berubah.
10	Menghapus data pemilik gerai.	Menghapus data id pemilik gerai = PG-001, atas nama	Muncul pesan “data berhasil di hapus” dan data
No.	Tujuan	Input	Output

		pegawai = Aji.	terhapus pada tabel pemilik gerai.
--	--	----------------	------------------------------------

d. *Form Gerai*

Pada desain uji coba *form* gerai terdapat tiga tujuan yang ingin dicapai yaitu menambah data gerai, mengubah data gerai, menghapus data gerai dan Menghapus data gerai apabila data telah digunakan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.18.

Tabel 3.18 Desain Uji Coba *Form* Gerai

No.	Tujuan	Input	Output
11	Menambah data gerai.	Memasukkan nama pemilik = Aji, nama gerai = nasi goreng 69, jenis gerai = makanan.	Muncul pesan "Data berhasil Ditambah" dan data tersimpan pada tabel gerai.
12	Mengubah data gerai yang sudah ada.	Mengganti nama gerai = nasi goreng Aji, atas nama pemilik = Aji.	Muncul pesan "data berhasil diubah" dan data pada tabel gerai telah berubah.
13	Menghapus data gerai.	Menghapus data id pemilik gerai = G-001, atas nama pemilik = Aji dan nama gerai = nasi goreng aji.	Muncul pesan "data berhasil di hapus" dan data terhapus pada tabel gerai.
14	Menghapus data gerai yang apabila data telah digunakan.	Menghapus data id pemilik gerai = G-001, atas nama pemilik = Aji dan nama gerai = nasi goreng aji.	Muncul pesan "tidak dapat di hapus, data telah digunakan".

e. *Form Menu*

Pada desain uji coba *form* menu terdapat tiga tujuan yang ingin dicapai yaitu menambah data menu, mengubah data menu, menghapus data menu dan menghapus data menu apabila data telah digunakan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.19.

Tabel 3.19 Desain Uji Coba *Form* Menu

No.	Tujuan	Input	Output
15	Menambah data menu.	Memasukkan nama gerai = nasi goreng Aji, nama menu = nasi goreng jawa, harga = 15000, gambar = xxxx, status = aktif.	Muncul pesan "Data berhasil Ditambah" dan data tersimpan pada tabel menu.
16	Mengubah data menu yang sudah ada.	Mengganti nama menu = nasi goreng kambing, atas nama gerai = nasi goreng aji.	Muncul pesan "data berhasil diubah" dan data pada tabel menu telah berubah.
17	Menghapus data menu.	Menghapus data id menu = M-001, nama menu = nasi goreng jawa dan nama gerai = nasi goreng aji.	Muncul pesan "data berhasil di hapus" dan data terhapus pada tabel menu.
18	Menghapus data menu apabila data telah digunakan	Menghapus data id menu = M-001, nama menu = nasi goreng jawa dan nama gerai = nasi goreng aji.	Muncul pesan "tidak dapat di hapus, data telah digunakan".

f. *Form Buka Shift*

Pada desain uji coba *form* buka *shift* terdapat tiga tujuan yang ingin dicapai yaitu melakukan buka shift dengan mengisi data, melakukan buka shift

dengan *field* kosong dan melakukan dua kali buka *shift* yang sama tanpa menutup *shift*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.20.

Tabel 3.20 Desain Uji Coba *Form* Buka *Shift*

No.	Tujuan	Input	Output
19	Melakukan buka <i>shift</i> dengan mengisi data.	Memilih <i>Shift</i> = shift pagi, memasukkan saldo awal = 100000.	Muncul pesan “ <i>Shift</i> berhasil di buka” dan data tersimpan pada tabel kas kasir.
20	Melakukan buka <i>shift</i> dengan <i>field</i> kosong.	Memilih <i>Shift</i> =” “, memasukkan saldo awal =” “.	Muncul pesan “data tidak boleh kosong”.
21	Melakukan dua kali buka <i>shift</i> yang sama tanpa menutup <i>shift</i> .	Memilih <i>Shift</i> = shift pagi, memasukkan saldo awal = 100000.	Muncul pesan “Sudah ada buka <i>shift</i> ”

g. *Form* Tutup *Shift*

Pada desain uji coba *form* Tutup *shift* terdapat tiga tujuan yang ingin dicapai yaitu melakukan tutup *shift* dengan mengisi data (saldo akhir lebih besar dari saldo awal), melakukan tutup *shift* dengan *field* kosong dan melakukan tutup *shift* dengan mengisi data (saldo akhir lebih kecil dari saldo awal). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.21.

Tabel 3.21 Desain Uji Coba *Form* Tutup *Shift*

No.	Tujuan	Input	Output
22	melakukan tutup <i>shift</i> dengan mengisi data (saldo akhir lebih besar dari saldo awal).	Memasukkan saldo akhir = 200000.	Muncul pesan “ <i>Shift</i> berhasil di tutup” dan data tersimpan pada tabel kas kasir.
23	Melakukan tutup <i>shift</i> dengan <i>field</i> koson.	Memasukkan saldo awal =” “.	Muncul pesan “data tidak boleh kosong”.
No.	Tujuan	Input	Output

24	melakukan tutup shift dengan mengisi data (saldo akhir lebih kecil dari saldo awal).	Memasukkan saldo akhir = 90000.	Muncul pesan “Saldo akhir tidak boleh lebih kecil dari saldo awal ”
----	--------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------	---------------------------------------------------------------------

#### h. *Form Kerjasama*

Pada desain uji coba *form* kerjasama terdapat empat tujuan yang ingin dicapai yaitu dengan mengisi data kerjasama, mengubah data kerjasama, menghapus data kerjasama dan menghapus data kerjasama yang sedang berjalan atau sudah habis. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.22.

Tabel 3.22 Desain Uji Coba *Form* Kerjasama

No.	Tujuan	Input	Output
25	Mengisi data kerjasama.	Memasukkan nama pemilik gerai = Aji, gerai = nasi goreng aji, tanggal mulai = 1-Januari-2016, tanggal akhir = 12-Februari-2016, jenis kerjasama = bagi hasil, persentase bagi hasil = 10%, jaminan bagi hasil = 50000	Muncul pesan “data berhasil disimpan” dan data tersimpan pada tabel kerjasama.
26	Mengubah data kerjasama.	Mengganti tgl awal = 20-Januari-2016, tgl akhir = 20-Februari-2016 atas id kerjasama = k-001.	Muncul pesan “data berhasil diubah” dan data pada tabel kerjasama telah berubah.
27	Menghapus data kerjasama.	Menghapus data id kerjasam = K-001, atas nama gerai = nasi goreng = Aji dan pemilik = Aji.	Muncul pesan “data berhasil di hapus” dan data terhapus pada tabel kerjasma.
No.	Tujuan	Input	Output
28	Menghapus data kerjasama	Hapus data id	Muncul pesan

	yang sedang berjalan atau sudah habis.	kerjasama = k-003, Tgl awal = 1-Januari-2016, tgl akhir = 2-februari-2016 atas nama pemilik gerai = Aji, gerai = nasi goreng aji.	“Kontrak sudah masuk masa berlaku, data tidak bisa dihapus”.
--	----------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------

i. *Form* Pembayaran Iuran Gerai

Pada desain uji coba *form* pembayaran iuran gerai terdapat dua tujuan yang ingin dicapai yaitu dengan mengisi data pembayaran iuran gerai dan menghapus data iuran gerai yang belum melewati periode. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.23.

Tabel 3.23 Desain Uji Coba *Form* Pembayaran Iuran Gerai

No.	Tujuan	Input	Output
29	Mengisi data pembayaran iuran gerai.	Memasukkan nama gerai = nasi goreng aji, jumlah yang di bayar = 25000, periode = januari, tahun = 2016	Muncul pesan “data berhasil disimpan” dan data tersimpan pada tabel pembayaran iuran gerai.
30	Menghapus data iuran gerai yang belum melewati periode.	Menghapus data id pembayaran iuran gerai= IG-001, atas nama gerai = nasi goreng aji dan periode = Februari, tahun = 2016	Muncul pesan “data berhasil di hapus” dan data terhapus pada tabel pembayaran iuran gerai.

j. *Form* Penjualan

Pada desain uji coba *form* penjualan terdapat tiga tujuan yang ingin dicapai yaitu menampilkan menu gerai yang kerjasamanya berstatus aktif,

mengisi data menu yang di pesan oleh konsumen dan menyimpan data transaksi penjualan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.24.

Tabel 3.24 Desain Uji Coba *Form* Penjualan

No.	Tujuan	Input	Output
31	Menampilkan menu gerai yang yang kerjasamanya berstatus aktif.	Memilih gerai aktif = nasi goreng aji	Menampilkan gambar menu beserta jumlah stok menu dari gerai nasi goreng aji.
32	mengisi data menu yang di pesan oleh konsumen.	Memilih menu = nasi goreng jawa dan Mengisi data jumlah pesanan = 1	Muncul pada kolom pesanan yaitu nama menu, jumlah pesanan, nama gerai harga dan sub total.
33	Menyimpan data transaksi penjualan.	Mengisi data menu = nasi goreng jawa, jumlah pesanan = 2, nama gerai = nasi goreng aji, harga = 15000 dan sub total 30000	Menampilkan otomatis Total yang harus di bayar dan jika telah di bayar akan mencetak nota penjualan

k. *Form Input* Stok Menu

Pada desain uji coba *form input* stok Menu terdapat satu tujuan yang ingin dicapai yaitu Menambah data input stok. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.25.

Tabel 3.25 Desain Uji Coba *Form Input* Stok Menu

No.	Tujuan	Input	Output
34	Menambah data pemilik gerai.	Memasukkan nama gerai = nasi goreng Aji, nama menu = nasi goreng jawa, jumlah stok = 50.	Muncul pesan "Data berhasil Ditambah" dan data tersimpan pada tabel stok.



### 1. Laporan Penjualan

Pada desain uji coba laporan penjualan terdapat dua tujuan yang ingin dicapai yaitu menampilkan hasil laporan penjualan per gerai dan menampilkan laporan penjualan semua gerai. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.26.

Tabel 3.26 Desain Uji Coba Laporan Penjualan

No.	Tujuan	Input	Output
35	Menampilkan hasil Laporan Penjualan Per Gerai.	Memasukkan nama gerai = nasi goreng Aji, periode januari-2015.	Memunculkan hasil Laporan Penjualan Per Gerai dengan data nama gerai dan periode yang sesuai dengan masukan.
36	Menampilkan laporan penjualan semua gerai.	Memasukkan nama gerai = semua gerai, periode januari-2015.	Memunculkan hasil laporan penjualan semua gerai dengan data periode yang sesuai dengan masukan.

### m. Laporan Pembayaran *Fee* Gerai

Pada desain uji coba laporan pembayaran *fee* gerai terdapat dua tujuan yang ingin dicapai yaitu menampilkan hasil laporan pembayaran *fee* gerai dan menghitung nilai *fee* kerjasama secara kontrak dan bagi hasil. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.27.

Tabel 3.27 Desain Uji Coba Laporan Pembayaran *Fee* Gerai

No.	Tujuan	Input	Output
37	Menampilkan Laporan Pembayaran <i>Fee</i> Gerai	Memasukkan, periode tanggal = 2 januari-2015.	Memunculkan hasil Laporan Pembayaran <i>Fee</i> Gerai dengan periode yang
No.	Tujuan	Input	Output

			sesuai dengan masukan.
38	Menghitung nilai fee kerjasama secara kontrak dan bagi hasil	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nama gerai = adc, total penjualan = 100.000, bagi hasil = 10%</li> <li>- Nama gerai = nasi goreng Aji, total penjualan = 100.000, bagi hasil = 0%</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menampilkan perhitungan Uang sewa bagi hasil (penjualan * persentase bagi hasil) = 10.000</li> <li><i>fee</i> gerai (penjualan – (penjualan * persentase bagi hasil) = 90.000</li> <li>- Jika persentase bagi hasil = 0, maka uang fee gerai = total penjualan</li> </ul>

