

## BAB IV PERANCANGAN SISTEM

Perancangan merupakan bagian dari model proses aplikasi yang dilakukan setelah melalui tahap analisis sistem. Perancangan sistem ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran secara rinci mengenai aplikasi yang dibuat sebelum dilakukan implementasi dan uji coba.

### 4.1. Model *Use case*

Model *use case* adalah pandangan dari luar sistem, sementara model rancangan adalah pandangan dari dalam. Model *use case* menangkap penggunaan-penggunaan sistem, sedangkan model rancangan merepresentasikan pembangunan dari sistem.

#### 4.1.1. Deskripsi Aktor

Aktor berfungsi sebagai pendeskripsi dengan sistem data berupa *user* atau sistem lainnya. Tabel di bawah ini akan membahas tentang deskripsi aktor di dalam pembangunan perangkat lunak Sistem Inventori menggunakan Metode FIFO. Deskripsi aktor dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Deskripsi Aktor

No.	Aktor	Deskripsi
1.	<i>Admin</i>	Melakukan pengelolaan <i>user</i> , yaitu mengolah data pengguna aplikasi yang memiliki hak akses terhadap sistem.

2.	Petugas gudang	Melakukan pengelolaan terhadap persediaan yang didalamnya terdapat pengelolaan data <i>master</i> barang dan data gudang/ <i>stock</i>
3.	Petugas rumah makan	Melakukan pengelolaan terhadap kebutuhan rumah makan (pengambilan barang-barang dari gudang) dan mengelola data <i>return</i>
4.	Manager	Mengawasi dan atau melakukan pengelolaan data <i>master</i> , data gudang, data rumah makan, data <i>return</i> , melihat laporan dan atau melihat grafik

#### 4.1.2. Deskripsi Use Case

Deskripsi ini menggambarkan kebutuhan sistem dengan mengidentifikasi aktor-aktor yang terlibat dan berinteraksi dengan fungsi-fungsi dasar pada sistem. Pada tabel 4.2 dapat dilihat deskripsi *use case* pada sistem.

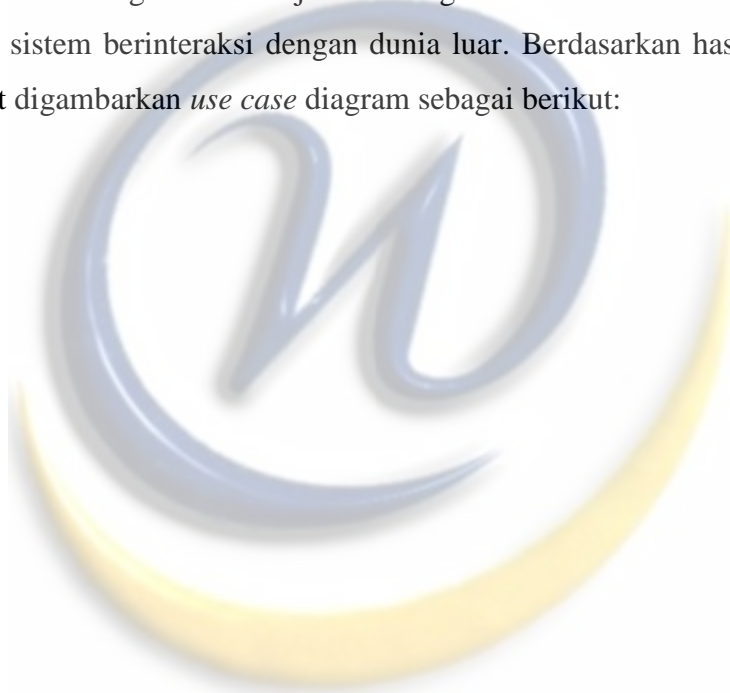
Tabel 4.2 Deskripsi Use Case

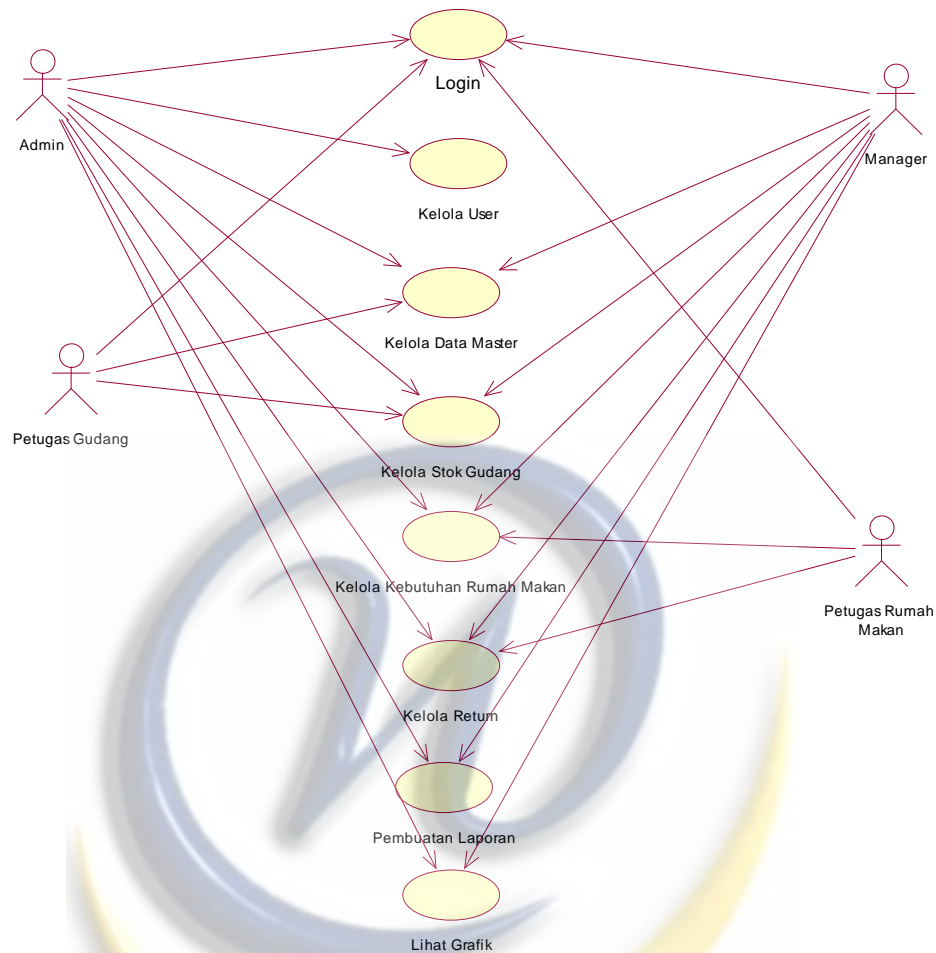
No.	Use case	Deskripsi
1.	<i>Login</i>	Proses untuk masuk ke dalam aplikasi yang diverifikasi oleh sistem berupa <i>username</i> dan <i>password</i> .
2.	Kelola <i>user</i>	Proses untuk mengelola <i>user</i> berupa tambah, edit, dan hapus <i>user</i> . Hanya <i>admin</i> yang dapat mengaksesnya.
3.	Kelola data <i>master</i>	Proses untuk mengelola data <i>master</i> jenis bahan dan data barang.
4.	Kelola stok gudang	Proses untuk mengelola data gudang berupa tambah dan edit <i>stock</i> .
5.	Kelola kebutuhan rumah makan	Proses untuk mengelola data kebutuhan rumah makan (pengambilan bahan dari gudang).

6.	Kelola <i>Return</i>	Proses untuk mengelola data barang yang akan di <i>return</i> /dibuang.
7.	Pembuatan laporan	Proses untuk melihat laporan data <i>stock</i> , data bahan yang dipakai dan data <i>return</i> .
8.	Lihat grafik	Proses untuk melihat grafik data bahan <i>return</i> .

#### 4.1.3 Use Case Diagram

*Use case* diagram menunjukkan fungsionalitas suatu sistem atau kelas dan bagaimana sistem berinteraksi dengan dunia luar. Berdasarkan hasil analisis sistem, maka dapat digambarkan *use case* diagram sebagai berikut:





**Gambar 4.1 Use Case Diagram**

#### 4.1.3. Use Case Skenario

Setelah hasil gambaran *use case diagram* maka dibutuhkan sebuah skenario untuk mendeskripsikan dan mengalisa setiap fase *use case* yang dibuat dengan melakukan pemilahan terhadap skenario tersebut. Di bawah ini adalah skenario *use case* dari sistem inventori yang akan dibuat.

Tabel 4.3 Use Case Scenario Login

<b>USE CASE NAME :</b>	<i>Login</i>	
<b>ACTOR(S) :</b>	<i>Admin, Manager, Petugas Gudang, Petugas Rumah Makan</i>	
<b>DESCRIPTION :</b>	<i>Use case ini mendeskripsikan proses login untuk menggunakan kewenangan user</i>	
<b>REFERENCES :</b>	<i>SSA-LG001</i>	
<b>PRECONDITION :</b>	<i>Admin, Manager, Petugas Gudang, Petugas Rumah Makan request login</i>	
<b>TYPICAL COURSE OF EVENTS :</b>	<b>Actor Action</b>	<b>System Response</b>
	<p><i>Step 2 : actor memasukkan username &amp; password, kemudian request system untuk memprosesnya</i></p>	<p><i>Step 1 : Sistem request actor untuk memasukkan username &amp; password</i></p> <p><i>Step 3 : Sistem memverifikasi username &amp; password</i></p> <p><i>Step 4 : Sistem akan menampilkan tampilan untuk masing-masing actor</i></p>
<b>ALTERNATE COURSES :</b>	<i>Alt-Step 3 : Jika actor tidak memasukkan username dan atau password serta jika username dan atau password salah, go to step 1.</i>	
<b>POSTCONDITION :</b>	<i>Tampil halaman Admin/Manager/Petugas Gudang/Petugas Rumah Makan</i>	
<b>ASSUMPTIONS :</b>	<i>Saat ini tidak ada</i>	

Tabel 4.4 Use Case Scenario Kelola User

<b>USE CASE NAME :</b>	Kelola User	
<b>ACTOR(S) :</b>	Admin	
<b>DESCRIPTION :</b>	Use case ini mendeskripsikan proses pengelolaan data <i>user</i> yang dilakukan oleh <i>admin</i>	
<b>REFERENCES :</b>	SSA-K001	
<b>PRECONDITION :</b>	Admin request halaman kelola <i>user</i>	
<b>TYPICAL COURSE OF EVENTS :</b>	<b>Actor Action</b>	<b>System Response</b>
	<p><b>Step 1 :</b> Admin memilih menu untuk mengelola data <i>user</i></p> <p><b>Step 3 :</b> Admin memasukkan data <i>user</i>, kemudian <i>request</i> sistem untuk memprosesnya</p>	<p><b>Step 2 :</b> Sistem menampilkan halaman untuk mengelola data <i>user</i></p> <p><b>Step 4 :</b> Sistem menyimpan dan menampilkan daftar <i>user</i> yang telah ditambahkan</p>
<b>ALTERNATE COURSES :</b>	<p><b>Alt-Step 3a :</b> Admin mengklik tabel <i>user</i>.</p> <p><b>Alt-Step 4a :</b> Sistem memasukkan data <i>user</i> kedalam <i>field</i> yang tersedia.</p> <p><b>Alt-Step 4b :</b> Admin mengklik tombol hapus.</p> <p><b>Alt-Step 5 a:</b> Admin memasukkan (merubah) data <i>user</i>, kemudian <i>request</i> system untuk memprosesnya.</p> <p><b>Alt-Step 6 :</b> Sistem menampilkan data <i>user</i> yang tersisa.</p>	
<b>POSTCONDITION :</b>	Tampil halaman Kelola <i>User</i>	
<b>ASSUMPTIONS :</b>	Saat ini tidak ada	

Tabel 4.5 Use Case Scenario Kelola Data Master

<b>USE CASE NAME :</b>	Kelola Data Master	
<b>ACTOR(S) :</b>	<i>Admin, Manager, Petugas Gudang</i>	
<b>DESCRIPTION :</b>	<i>Use case ini mendeskripsikan proses pengelolaan data master</i>	
<b>REFERENCES :</b>	SSA-K002	
<b>PRECONDITION :</b>	<i>Admin, Manager, Petugas Gudang request halaman kelola data master</i>	
<b>TYPICAL COURSE OF EVENTS :</b>	<b>Actor Action</b>	<b>System Response</b>
	<p><b>Step 1 :</b> <i>Actor</i> memilih menu untuk mengelola data <i>master</i></p> <p><b>Step 3 :</b> <i>Actor</i> memasukkan master nama jenis, kemudian request sistem untuk memprosesnya</p>	<p><b>Step 2 :</b> Sistem menampilkan halaman untuk mengelola data <i>master</i></p> <p><b>Step 4 :</b> Sistem menambahkan nama jenis barang yang baru dan menampilkannya dalam tabel</p>
<b>ALTERNATE COURSES :</b>	<p><b>Alt-Step 3a :</b> <i>Actor</i> memilih nama jenis, memasukkan nama barang yang baru, jumlah awal barang dan satuan, kemudian request sistem untuk memprosesnya</p> <p><b>Alt-Step 4a :</b> Sistem menambahkan nama barang yang baru dan menampilkannya dalam tabel.</p> <p><b>Alt-Step 3b :</b> <i>Actor</i> mengklik tabel master jenis.</p> <p><b>Alt-Step 4b :</b> Sistem memasukkan nama jenis kedalam <i>field</i> yang tersedia.</p> <p><b>Alt-Step 3c :</b> <i>Actor</i> mengklik tabel <i>master</i> barang.</p> <p><b>Alt-Step 4c :</b> Sistem memasukkan data <i>master</i> kedalam <i>field</i> yang tersedia.</p>	



	<p><b>Alt-Step 5a :</b> Actor memasukkan (merubah) nama jenis, kemudian <i>request</i> sistem untuk memprosesnya.</p> <p><b>Alt-Step 5b :</b> Actor memasukkan (merubah) data barang, kemudian <i>request</i> sistem untuk memprosesnya.</p> <p><b>Alt-Step 6 :</b> Sistem menampilkan data <i>master</i> yang telah diubah.</p>
<b>POSTCONDITION :</b>	Tampil halaman Kelola Data Master
<b>ASSUMPTIONS :</b>	Saat ini tidak ada

Tabel 4.6 Use Case Scenario Kelola Stok Gudang

<b>USE CASE NAME :</b>	Kelola Stok Gudang	
<b>ACTOR(S) :</b>	Admin, Manager, Petugas Gudang	
<b>DESCRIPTION :</b>	Use case ini mendeskripsikan proses pengelolaan data stok gudang	
<b>REFERENCES :</b>	SSA-K003	
<b>PRECONDITION :</b>	Admin, Manager, Petugas Gudang <i>request</i> kelola stok gudang	
<b>TYPICAL COURSE OF EVENTS :</b>	<b>Actor Action</b>	<b>System Response</b>
	<b>Step 1 :</b> Actor memilih menu untuk mengelola stok gudang	<b>Step 2 :</b> Sistem menampilkan halaman untuk mengelola stok gudang
	<b>Step 3 :</b> Actor memilih tanggal, nama jenis, nama barang dan memasukkan jumlah stoknya, kemudian <i>request</i> untuk memproses	<b>Step 4 :</b> Sistem menyimpan dan menampilkannya dalam tabel stok



<b>POSTCONDITION :</b>	Tampil halaman kelola stok gudang
<b>ASSUMPTIONS :</b>	Saat ini tidak ada

Tabel 4.7 *Use Case Scenario* Kelola Kebutuhan Rumah Makan

<b>USE CASE NAME :</b>	Kelola Kebutuhan Rumah Makan	
<b>ACTOR(S) :</b>	Admin, Manager, Petugas Rumah Makan	
<b>DESCRIPTION :</b>	Use case ini mendeskripsikan proses pengelolaan data pengeluaran/pengambilan barang oleh petugas rumah makan	
<b>REFERENCES :</b>	SSA-K004	
<b>PRECONDITION :</b>	Admin, Manager, Petugas Rumah Makan <i>request</i> kelola rumah makan	
<b>TYPICAL COURSE OF EVENTS :</b>	<b>Actor Action</b>	<b>System Response</b>
	<p><b>Step 1 :</b> Actor memilih menu untuk mengelola data kebutuhan barang rumah makan</p> <p><b>Step 3 :</b> Actor memilih tanggal, nama jenis, nama barang dan memasukkan jumlah stoknya, kemudian <i>request</i> untuk memproses</p>	<p><b>Step 2 :</b> Sistem menampilkan halaman untuk mengelola stok gudang</p> <p><b>Step 4 :</b> Sistem menyimpan dan menampilkannya dalam tabel stok</p>
<b>POSTCONDITION :</b>	Tampil halaman kelola kebutuhan rumah makan	
<b>ASSUMPTIONS :</b>	Saat ini tidak ada	

Tabel 4.8 *Use Case Scenario* Kelola Retur

<b>USE CASE NAME :</b>	Kelola Retur	
<b>ACTOR(S) :</b>	<i>Admin, Manager, Petugas Rumah Makan</i>	
<b>DESCRIPTION :</b>	<i>Use case ini mendeskripsikan proses pengelolaan data barang yang diretur/dibuang</i>	
<b>REFERENCES :</b>	SSA-K005	
<b>PRECONDITION :</b>	<i>Admin, Manager, Petugas Rumah Makan request kelola retur</i>	
<b>TYPICAL COURSE OF EVENTS :</b>	<b>Actor Action</b>	<b>System Response</b>
	<p><b>Step 1 :</b> <i>Actor</i> memilih menu untuk mengelola data barang yang diretur/dibuang</p> <p><b>Step 3 :</b> <i>Actor</i> memilih tanggal, nama jenis, nama barang dan memasukkan jumlahnya, kemudian <i>request</i> untuk memproses</p>	<p><b>Step 2 :</b> Sistem menampilkan halaman untuk mengelola barang retur</p> <p><b>Step 4 :</b> Sistem menyimpan dan menampilkannya dalam tabel retur</p>
<b>POSTCONDITION :</b>	Tampil halaman kelola retur	
<b>ASSUMPTIONS :</b>	Saat ini tidak ada	

Tabel 4.9 *Use Case Scenario* Pembuatan Laporan

<b>USE CASE NAME :</b>	Pembuatan Laporan
<b>ACTOR(S) :</b>	<i>Admin dan Manager</i>
<b>DESCRIPTION :</b>	<i>Use case ini mendeskripsikan proses pembuatan laporan</i>
<b>REFERENCES :</b>	SSA-R001
<b>PRECONDITION :</b>	<i>Admin dan Manager request kelola retur</i>

<b>TYPICAL COURSE OF EVENTS :</b>	<b>Actor Action</b>	<b>System Response</b>
	<b>Step 1 :</b> Actor memilih menu untuk membuat laporan stok	<b>Step 2 :</b> Sistem menampilkan halaman laporan stok
<b>ALTERNATE COURSES :</b>	<p><b>Alt-Step 1a :</b> Actor memilih menu untuk membuat laporan data barang masuk.</p> <p><b>Alt-Step 2a :</b> Sistem menampilkan halaman laporan data barang masuk.</p> <p><b>Alt-Step 1b :</b> Actor memilih menu untuk membuat laporan data barang keluar.</p> <p><b>Alt-Step 2b :</b> Sistem menampilkan halaman laporan data barang keluar.</p> <p><b>Alt-Step 1c :</b> Actor memilih menu untuk membuat laporan data barang retur.</p> <p><b>Alt-Step 2c :</b> Sistem menampilkan halaman laporan data barang retur.</p>	
<b>POSTCONDITION :</b>	Tampil halaman pesanan	
<b>ASSUMPTIONS :</b>	Saat ini tidak ada	

Tabel 4.10 Use Case Scenario Lihat Grafik

<b>USE CASE NAME :</b>	Lihat Grafik	
<b>ACTOR(S) :</b>	Admin dan Manager	
<b>DESCRIPTION :</b>	Use case ini mendeskripsikan proses melihat grafik	
<b>REFERENCES :</b>	SSA-G001	
<b>PRECONDITION :</b>	Admin dan Manager request lihat grafik	
<b>TYPICAL COURSE OF EVENTS :</b>	<b>Actor Action</b>	<b>System Response</b>
	<b>Step 1 :</b> Actor memilih menu untuk melihat grafik barang keluar	<b>Step 2 :</b> Sistem menampilkan grafik barang keluar

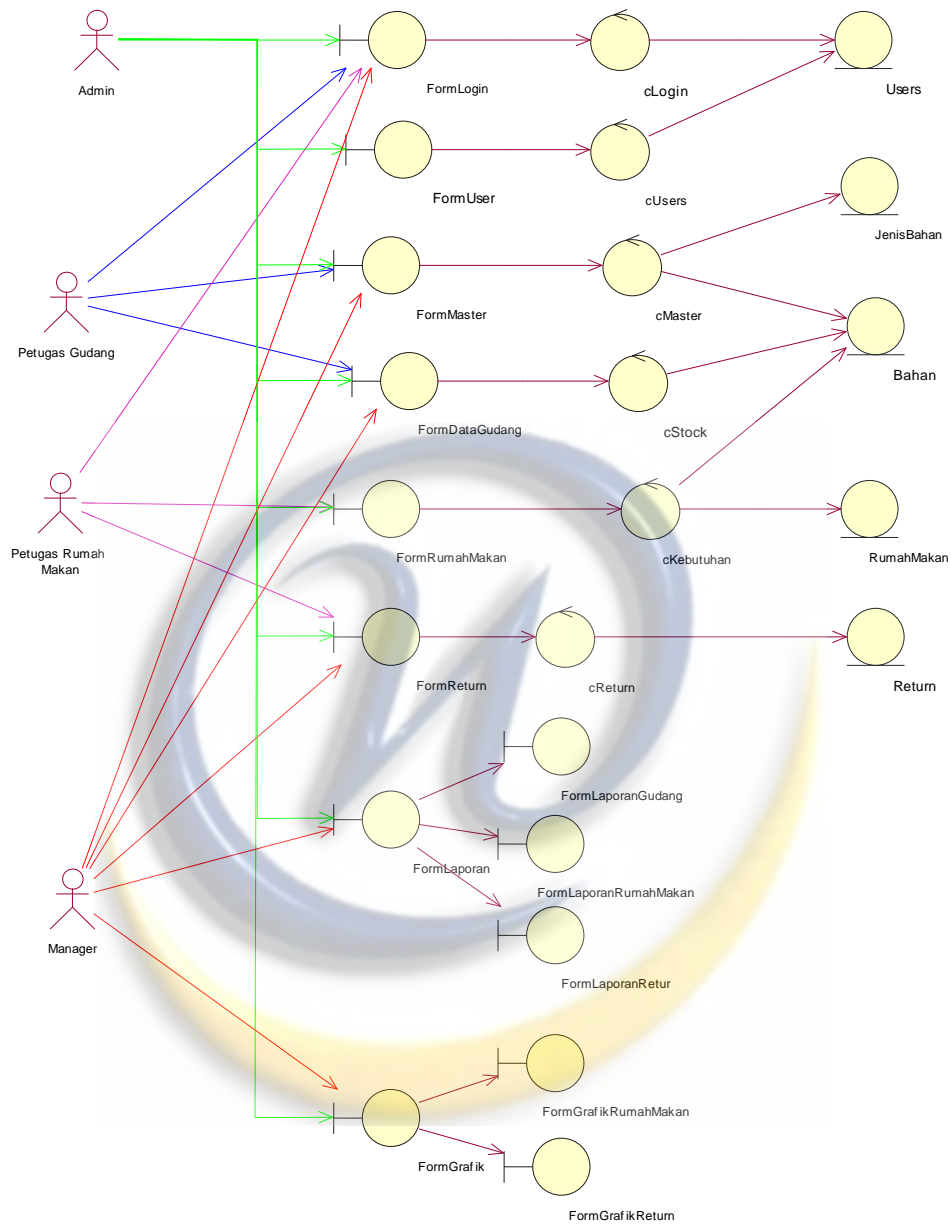
<b><i>ALTERNATE COURSES :</i></b>	<b><i>Alt-Step 1a :</i></b> Actor memilih menu untuk melihat grafik barang retur. <b><i>Alt-Step 2a :</i></b> Sistem menampilkan grafik barang retur.
<b><i>POSTCONDITION :</i></b>	Tampil halaman pesanan
<b><i>ASSUMPTIONS :</i></b>	Saat ini tidak ada

## **4.2. Model Desain**

Model desain membantu untuk memperhalus spesifikasi-spesifikasi kebutuhan sistem/perangkat lunak dan memungkinkan untuk berpikir tentang struktur internal sistem/perangkat lunak, termasuk didalamnya sumber daya internal sistem/perangkat lunak yang digunakan bersama.

### **4.2.1. Use Case Diagram Tahap Desain**

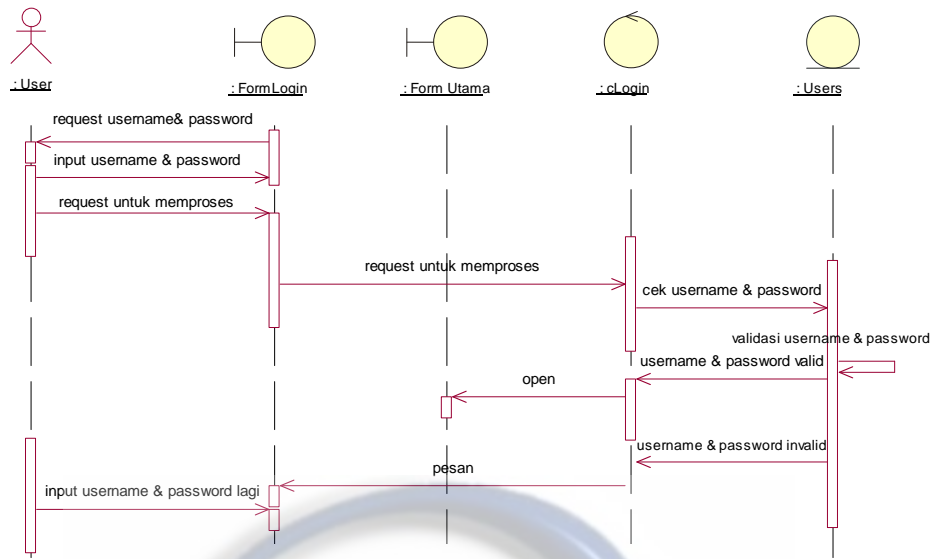
Kelas desain menggambarkan sebuah konsep awal mengenai “benda” dalam sistem aplikasi yang memiliki tanggung jawab dan perilaku. Realisasi *use case* tahap desain yang akan digambarkan pada model desain ditahap perancangan ini dapat dilihat pada gambar berikut :



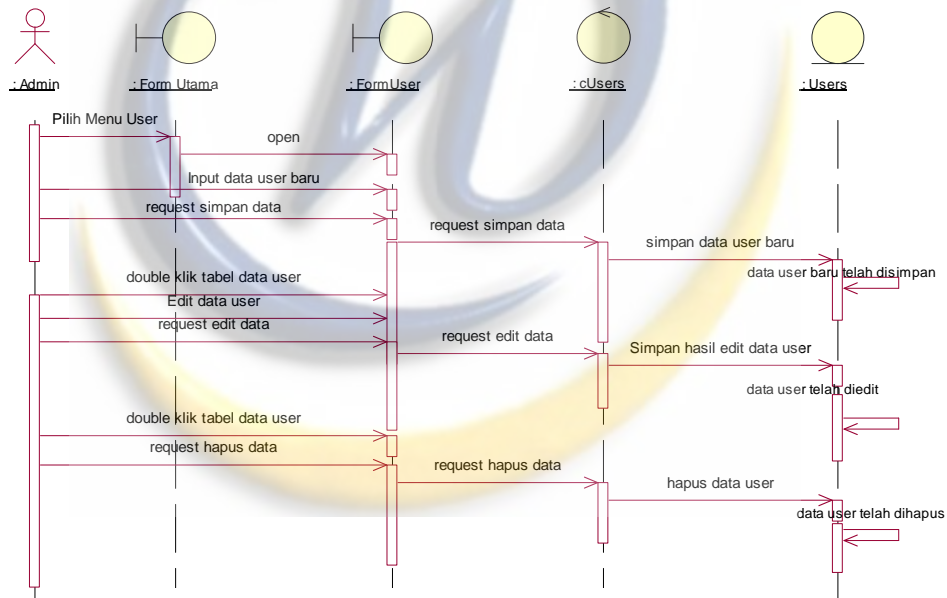
**Gambar 4.2 Use Case Diagram Tahap Desain**

### 4.3. Sequence Diagram tahap Design

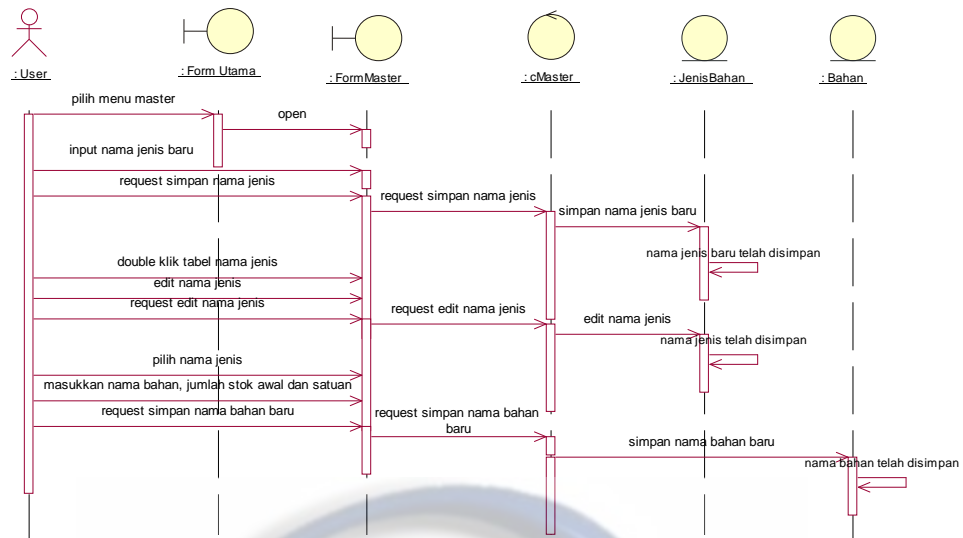
Uraian langkah masing-masing *use case diagram* secara rinci dimodelkan menggunakan *sequence diagram* dan dapat dilihat pada gambar berikut :



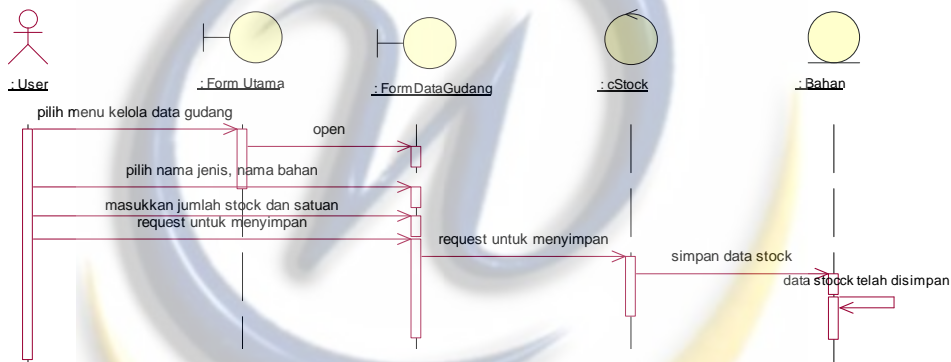
Gambar 4.3 Sequence Diagram Login



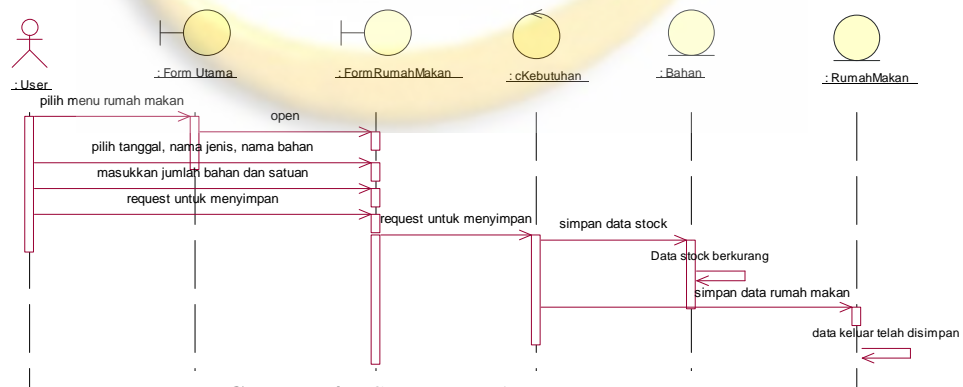
Gambar 4.4 Sequence Diagram User



Gambar 4.5 Sequence Diagram Master

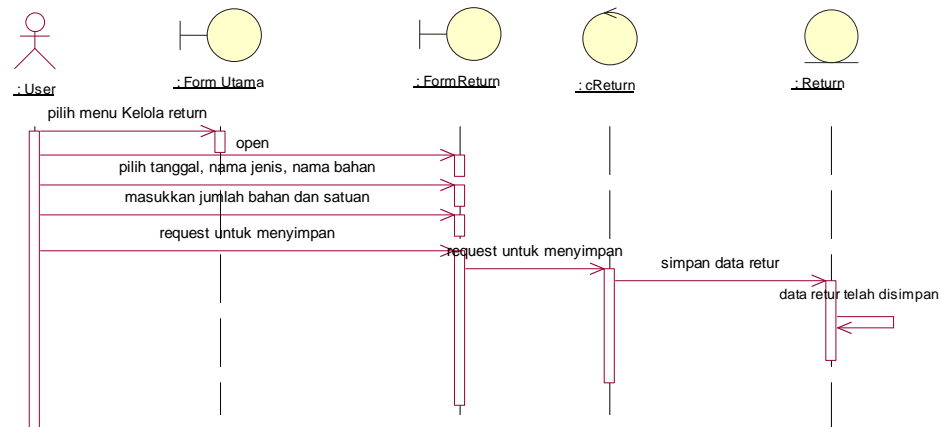


Gambar 4.6 Sequence Diagram Stock

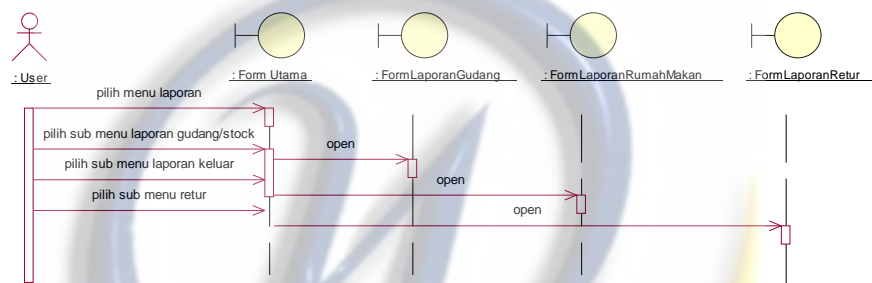


Gambar 4.7 Sequence Diagram Rumah Makan

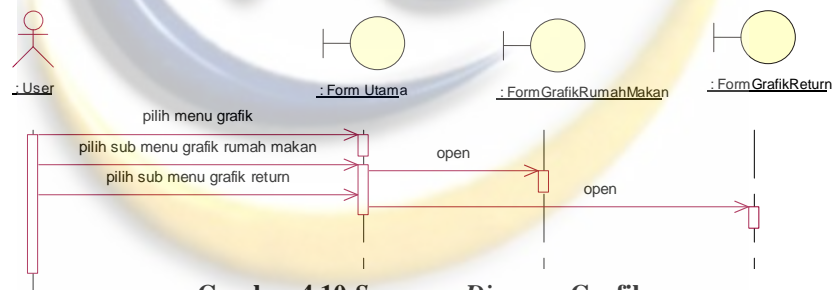




Gambar 4.8 Sequence Diagram Retur



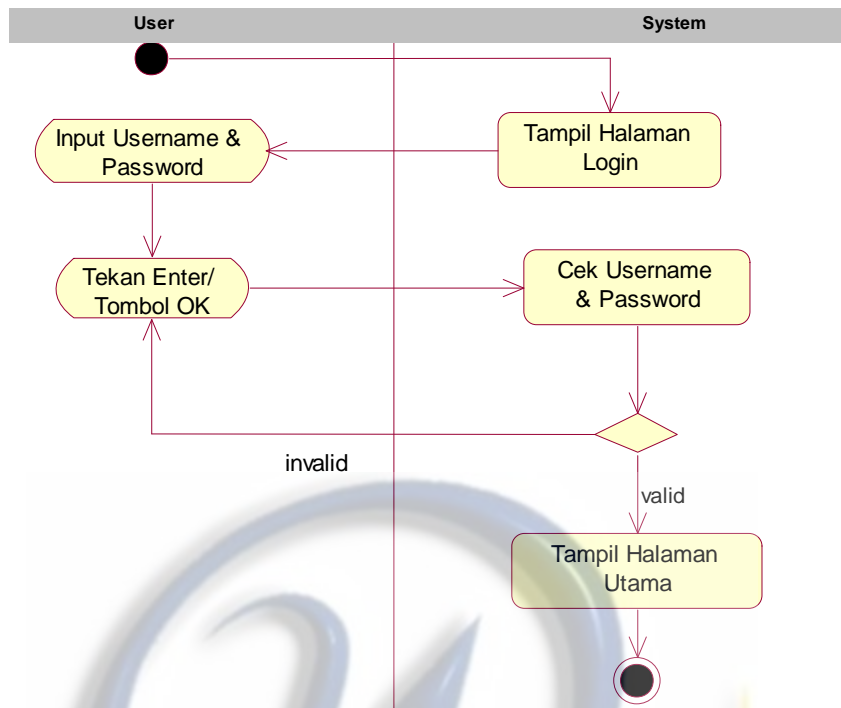
Gambar 4.9 Sequence Diagram Laporan



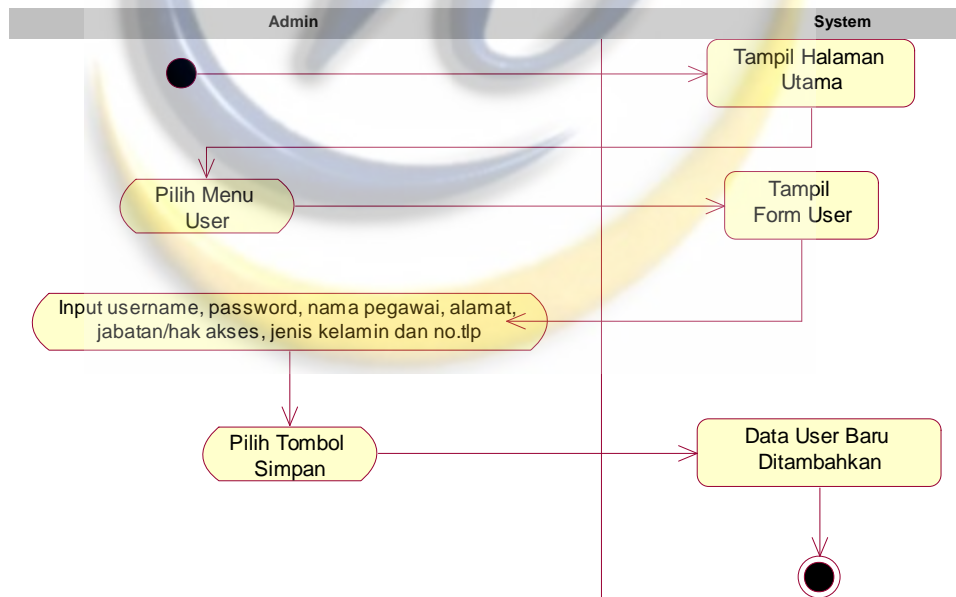
Gambar 4.10 Sequence Diagram Grafik

#### 4.4. Activity Diagram

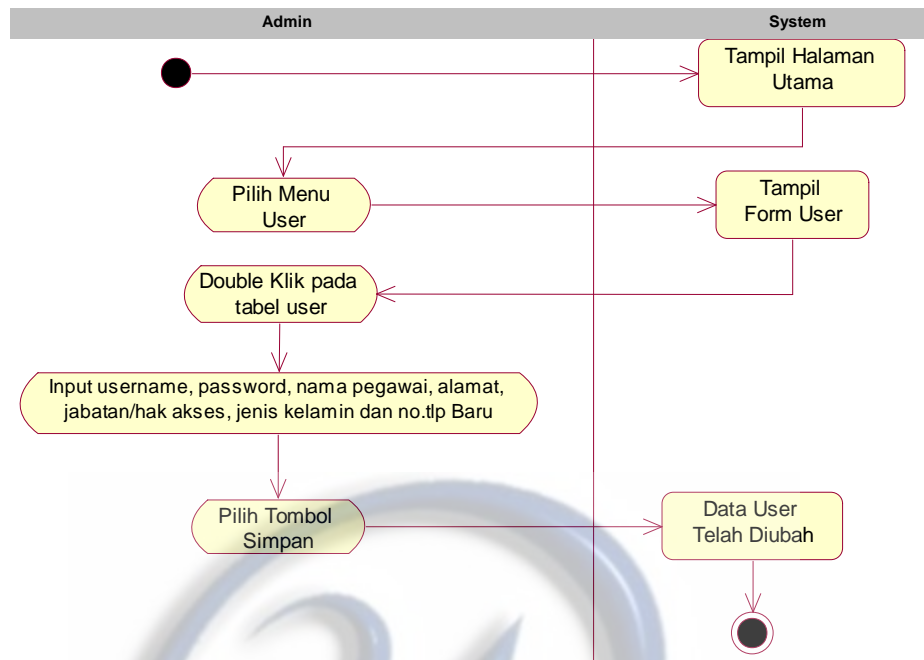
Untuk memperjelas *sequence diagram* di atas, penulis menggambarkan *use case* ke dalam *activity diagram*. Berikut adalah gambar untuk *activity diagram* :



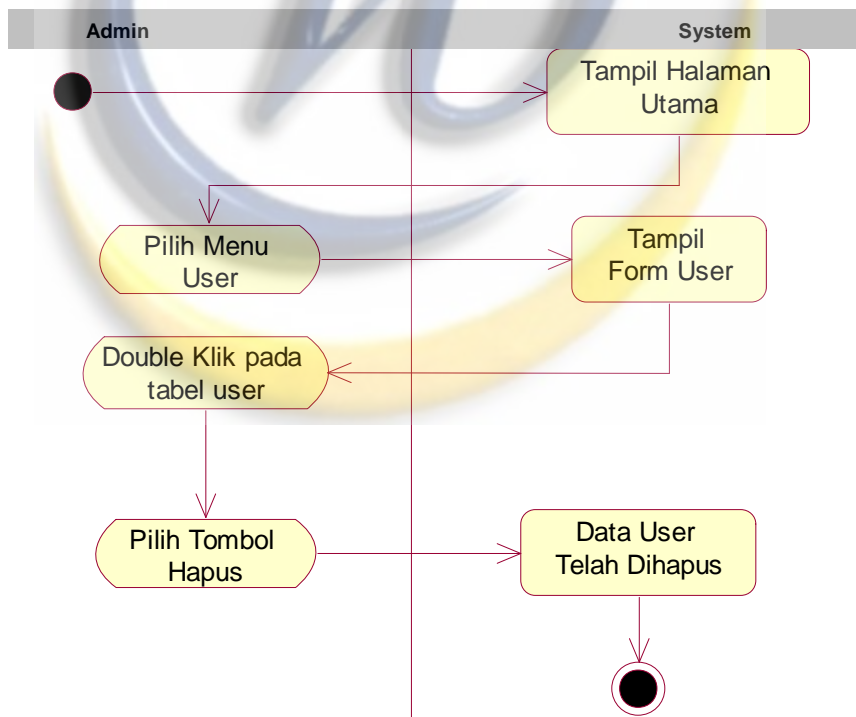
Gambar 4.11 Activity Diagram Login



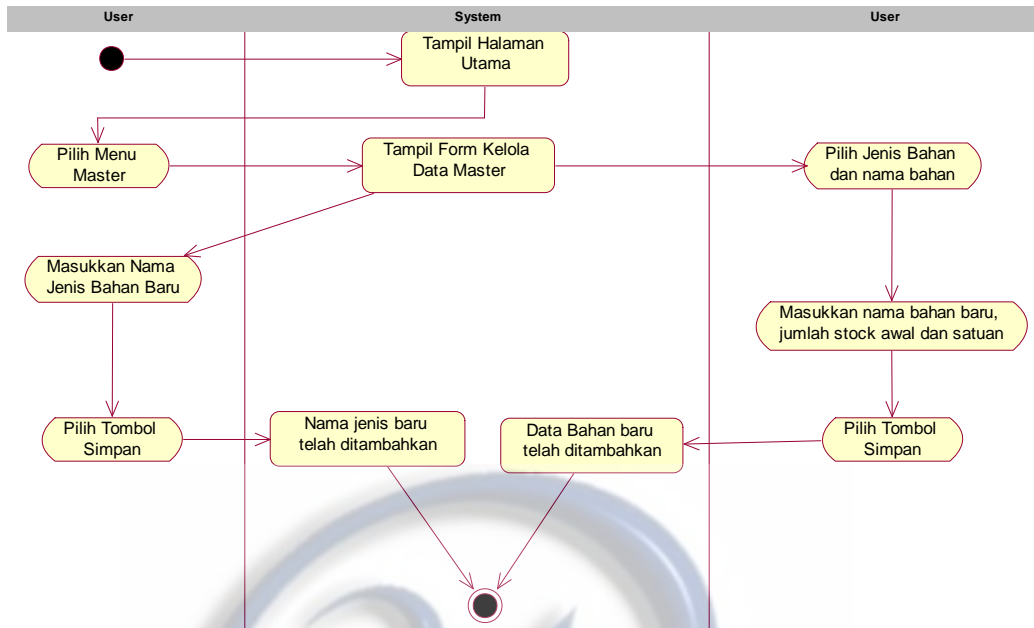
Gambar 4.12 Activity Diagram Tambah User



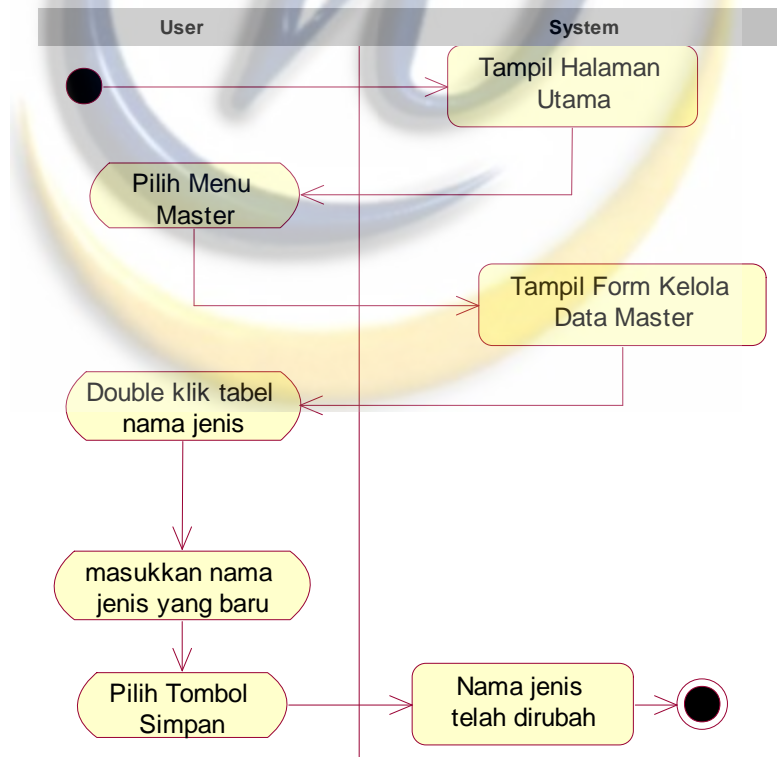
Gambar 4.13 Activity Diagram Edit User



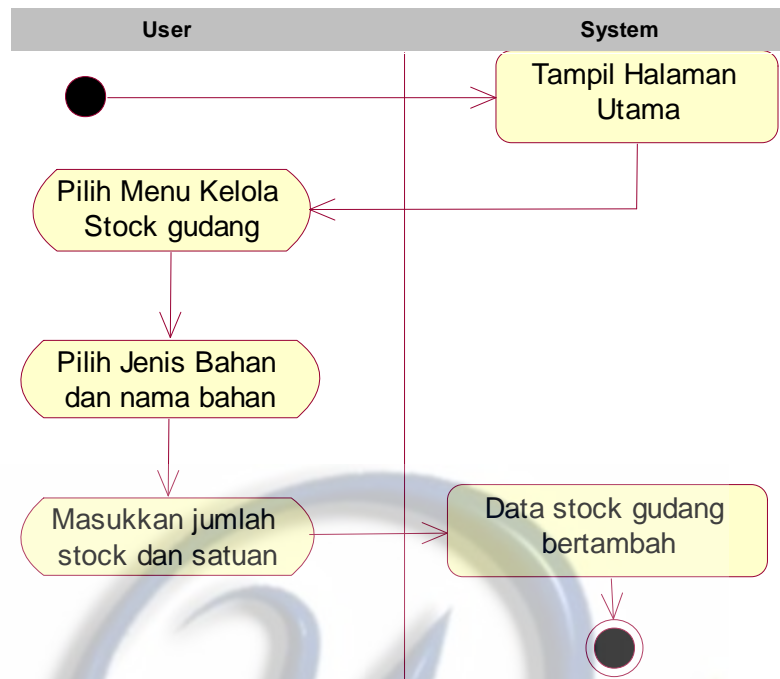
Gambar 4.14 Activity Diagram Hapus User



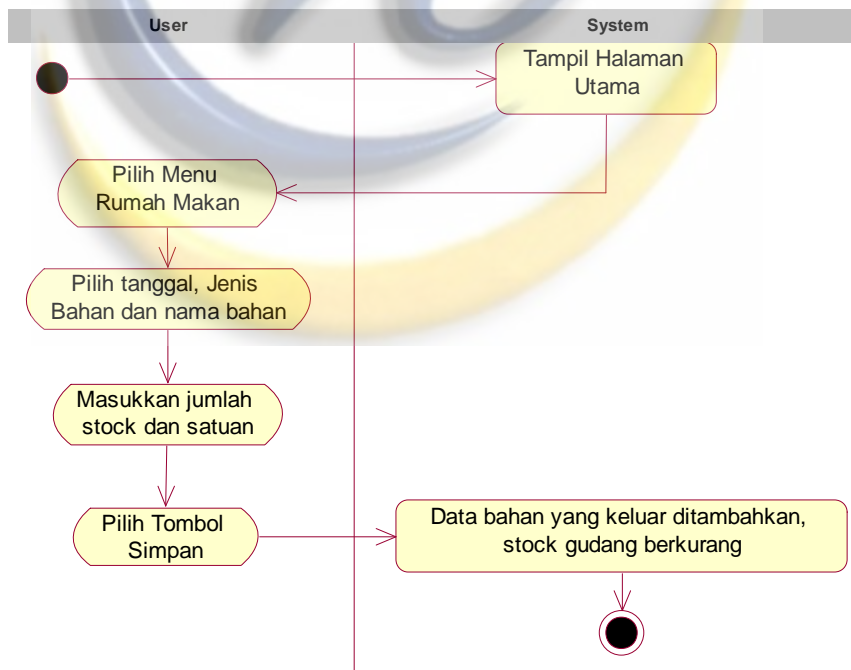
Gambar 4.15 Activity Diagram Tambah Master



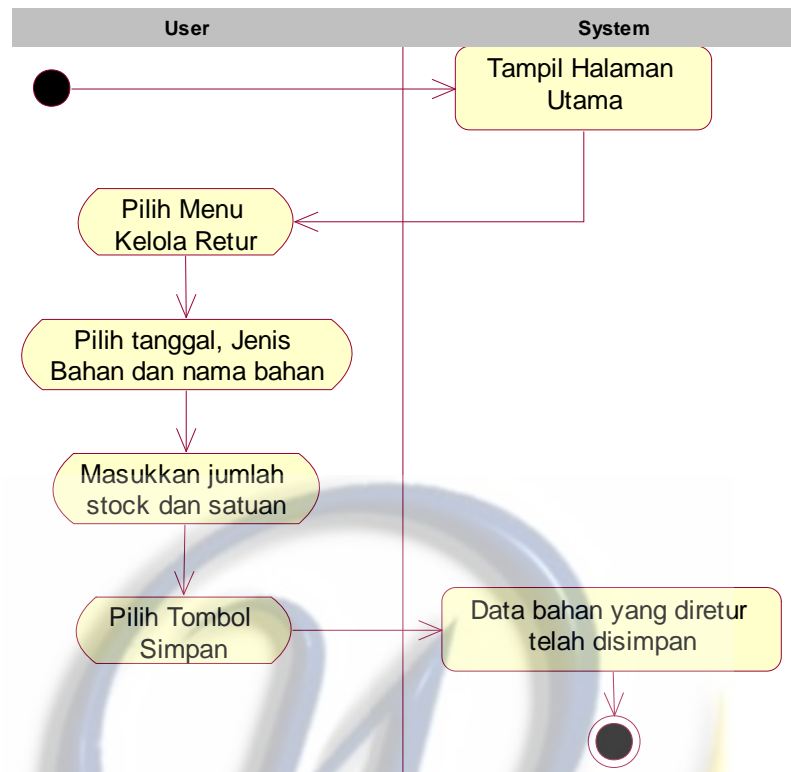
Gambar 4.16 Activity Diagram Edit Master



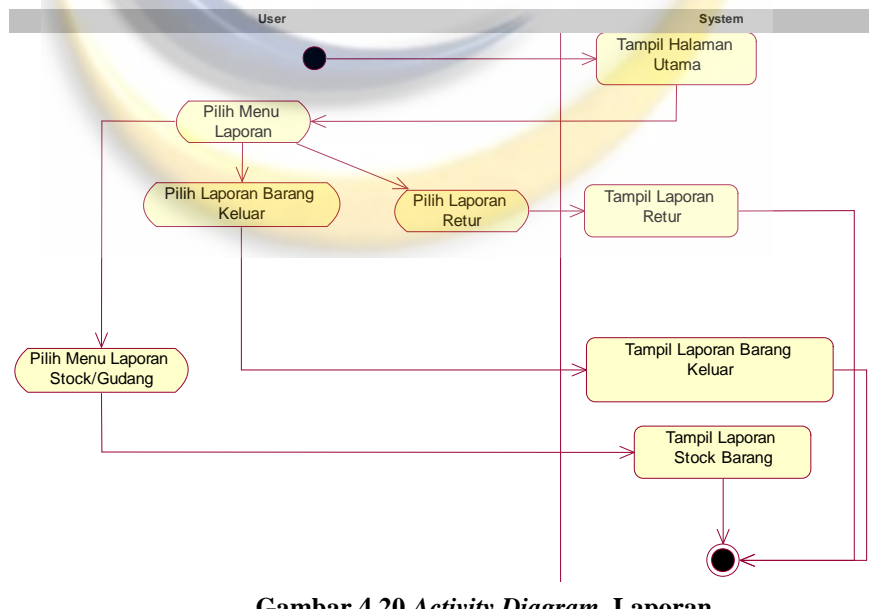
Gambar 4.17 Activity Diagram Kelola Stock Gudang



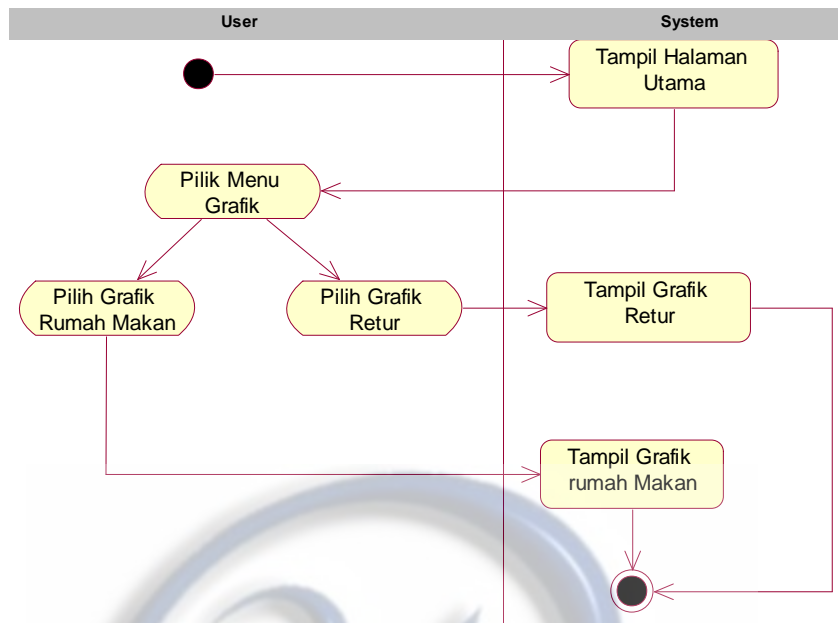
Gambar 4.18 Activity Diagram Rumah Makan



Gambar 4.19 Activity Diagram Kelola Retur



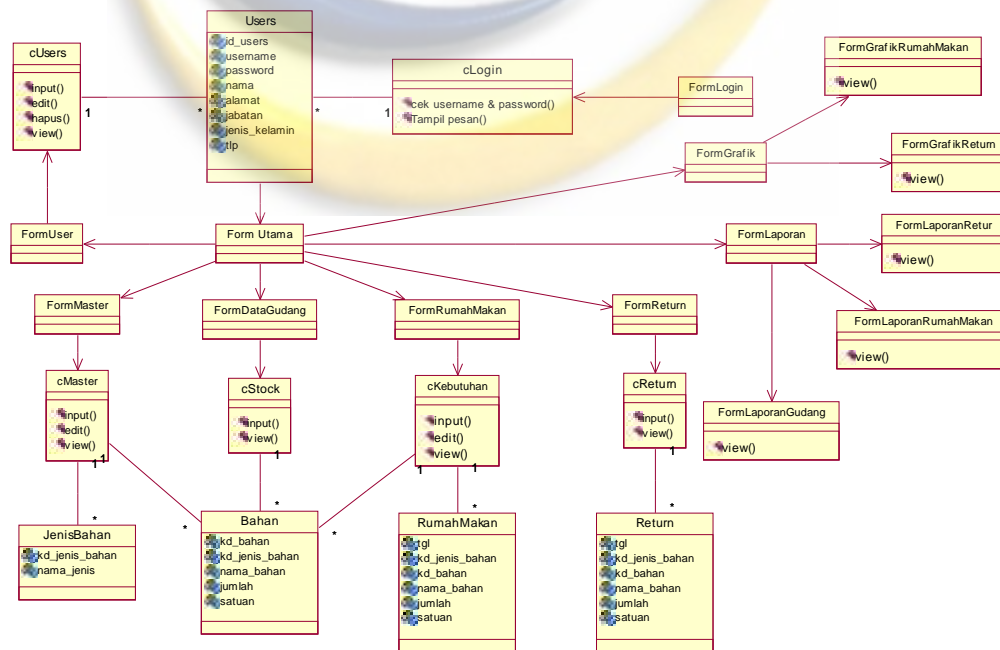
Gambar 4.20 Activity Diagram Laporan



Gambar 4.21 Activity Diagram Grafik

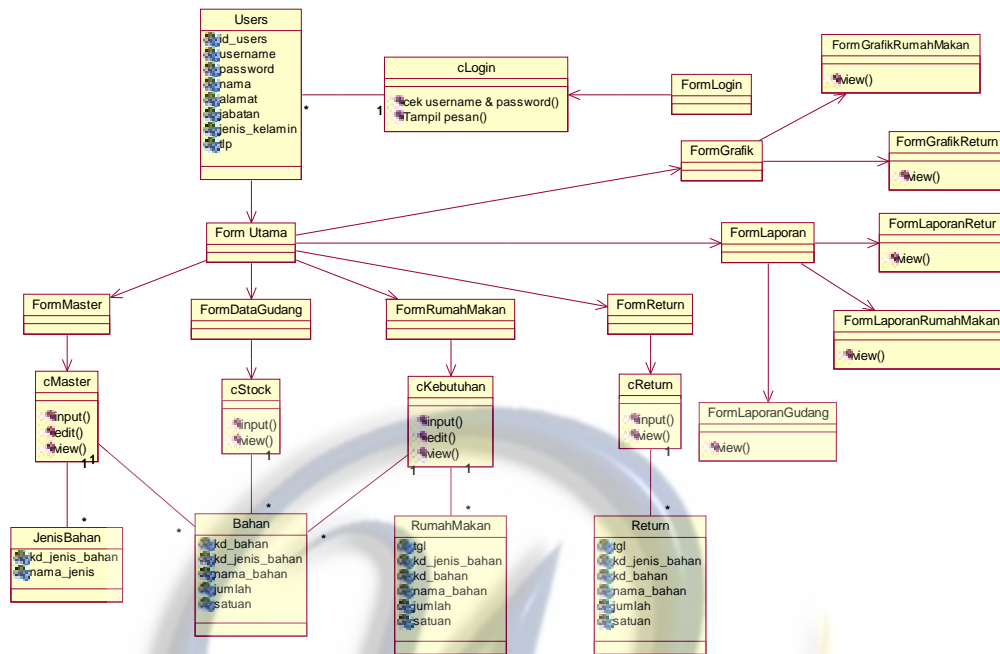
4.5. Class Diagram

Berdasarkan use case diagram, dirancang class yang digambarkan dalam class diagram berikut :

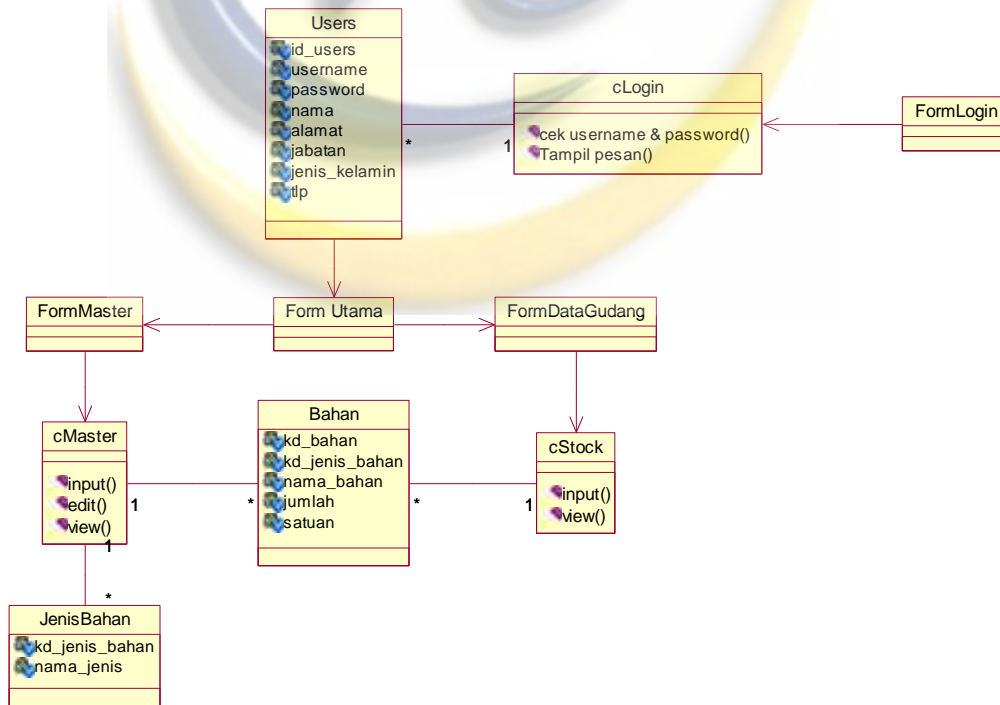


Gambar 4.22 Class Diagram Admin

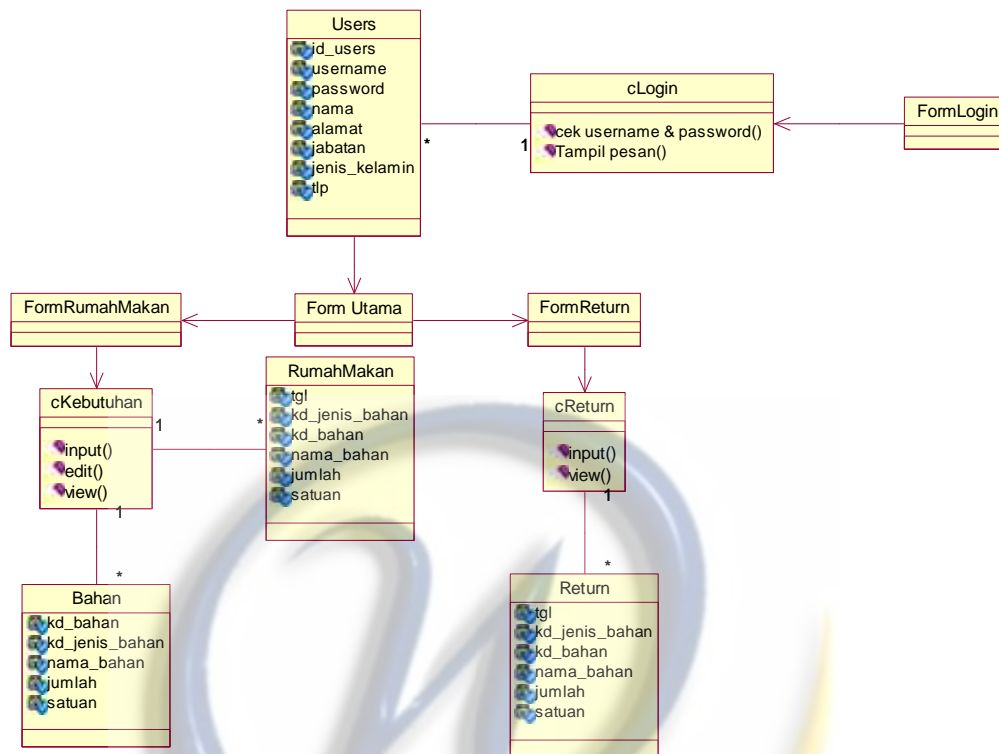




Gambar 4.23 Class Diagram Manager



Gambar 4.24 Class Diagram Petugas Gudang



Gambar 4.25 Class Diagram Petugas Rumah Makan

#### 4.6. Perancangan Basis Data

Pada perancangan basis data ini akan dijelaskan tentang tabel-tabel basis data yang digunakan, *field-field* yang ada di masing-masing tabel beserta spesifikasi (tipe data) agar diperoleh sebuah model basis data yang utuh. Perancangan model basis data ini tidak terlepas dari struktur diagram arus data yang telah dibuat pada tahap sebelumnya, karena dalam diagram arus data telah ditentukan susunan data yang digunakan.

1. Tabel Users, tabel ini digunakan untuk menyimpan data *user*/pengguna sistem.

Tabel 4.11 Tabel *Users*

No	Field	Tipe Data	Keterangan
1	ID_users	Integer	Kode pengguna ( <i>primary key</i> )
2	username	Varchar[25]	Username yang digunakan untuk <i>login</i> ke sistem
3	password	Varchar [50]	Kata sandi untuk <i>login</i> ke sistem
4	nama	Varchar [50]	Nama pengguna
5	alamat	Varchar[100]	Alamat pengguna
6	jabatan	Varchar [50]	Jabatan pegawai
7	jk	Varchar [35]	Jenis kelamin pengguna
8	tlp	Varchar[25]	Nomor telepon pengguna

2. Tabel masterbarang, tabel ini digunakan untuk menyimpan data master barang pada sistem.

Tabel 4.12 Tabel *Master Barang*

No	Field	Tipe Data	Keterangan
1	id_brg	Integer	Kode barang ( <i>primary key</i> )
2	id_jenis	Integer	Kode jenis barang ( <i>foreign key</i> )
3	nama_brg	Varchar [50]	Nama barang
4	jumlah	Integer	Jumlah barang
5	satuan	Varchar [25]	Satuan barang

3. Tabel masterjenis, tabel ini digunakan untuk menyimpan data jenis barang pada sistem.

Tabel 4.13 Tabel *Master Jenis*

No	Field	Tipe Data	Keterangan
1	ID_jenis	Integer	ID jenis barang ( <i>primary key</i> )
2	nama_jenis	Varchar [50]	Nama jenis barang

4. Tabel stok, tabel ini digunakan untuk menyimpan data stok barang.

**Tabel 4.14 Tabel Stok Barang**

<b>No</b>	<b>Field</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Keterangan</b>
1	tgl	<i>Date</i>	Tanggal masuk barang
2	id_jenis	<i>Integer</i>	Kode jenis barang ( <i>foreign key</i> )
3	id_brg	<i>Integer</i>	Kode barang ( <i>foreign key</i> )
4	jumlah	<i>Integer</i>	Jumlah stok masuk
5	satuan	<i>Varchar[25]</i>	Satuan barang

5. Tabel Rumahmakan, tabel ini digunakan untuk menyimpan data keluar barang dari gudang.

**Tabel 4.15 Tabel Barang Keluar**

<b>No</b>	<b>Field</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Keterangan</b>
1	tgl	<i>Date</i>	Tanggal keluar barang
2	id_jenis	<i>Integer</i>	Kode jenis barang ( <i>foreign key</i> )
3	id_brg	<i>Integer</i>	Kode barang ( <i>foreign key</i> )
4	jumlah	<i>Integer</i>	Jumlah barang keluar
5	satuan	<i>Varchar[25]</i>	Satuan barang

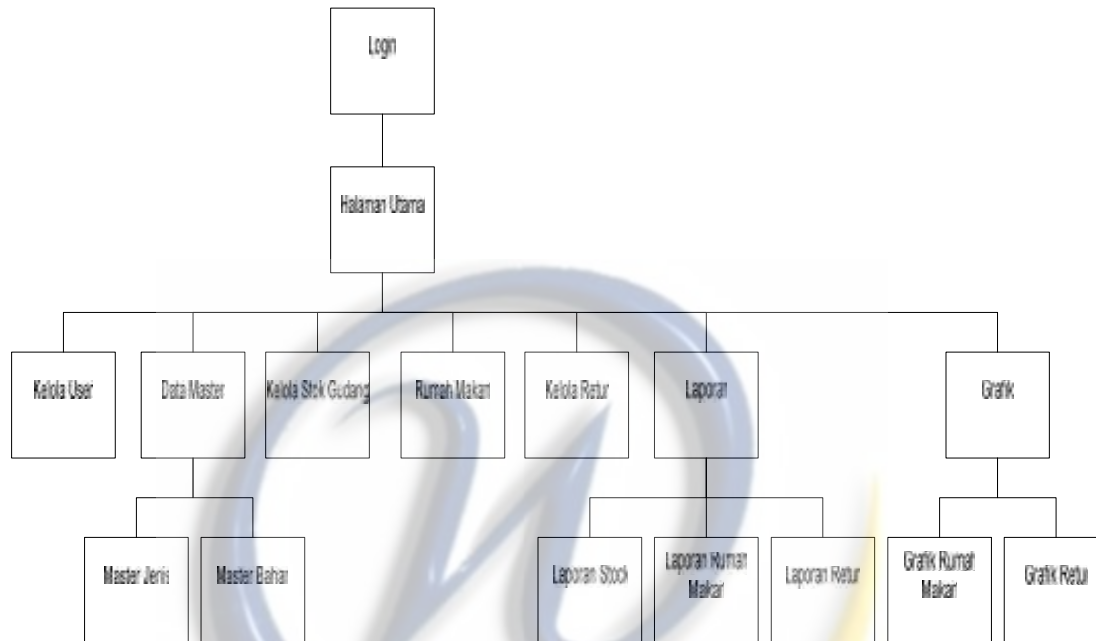
6. Tabel Retur, tabel ini digunakan untuk menyimpan data barang yang diretur/dibuang.

**Tabel 4.16 Tabel Barang Retur**

<b>No</b>	<b>Field</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Keterangan</b>
1	tgl	<i>Date</i>	Tanggal Retur barang
2	id_jenis	<i>Integer</i>	Kode jenis barang ( <i>foreign key</i> )
3	id_brg	<i>Integer</i>	Kode barang ( <i>foreign key</i> )
4	jumlah	<i>Integer</i>	Jumlah barang retur
5	satuan	<i>Varchar[25]</i>	Satuan barang

#### 4.7. Struktur Menu

Struktur menu memiliki tujuan untuk mendefinisikan dan merepresentasikan gambar antar muka program utama. Aplikasi ini terdiri dari beberapa modul yang terintegrasi. Struktur menu aplikasi ini adalah sebagai berikut :



Gambar 4.26 Struktur Menu

##### 4.7.1 Penjelasan Struktur Menu

Pada bagian ini akan dijelaskan komponen-komponen dari struktur menu gambar 4.26, yaitu :

Tabel 4.17 Penjelasan Struktur Menu

No.	Halaman	Keterangan
1.	<i>Log in</i>	Halaman ini muncul pada saat program pertama kali dijalankan, untuk masuk ke dalam sistem.
2.	Halaman Utama	Halaman utama adalah tampilan utama sistem yang akan dijalankan.
3.	<i>Kelola User</i>	<i>Kelola user</i> adalah bagian menu untuk mengelola data <i>user</i> .

4.	Data Master	<i>Data</i> master adalah bagian menu yang dipilih untuk mengelola master jenis dan bahan.
5.	Kelola Stok Gudang	Kelola stok gudang adalah bagian menu untuk menambahkan stock barang.
6.	Rumah Makan	Rumah makan adalah bagian menu untuk mengelola data bahan yang diperlukan rumah makan/diambil dari gudang.
7.	Kelola Retur	Kelola retur adalah bagian menu untuk mengelola data bahan yang diretur/dibuang.
8.	Laporan	Laporan adalah bagian menu untuk masuk ke sub menu laporan stock, rumah makan dan retur
9.	Grafik	Grafik adalah bagian menu untuk melihat grafik rumah makan dan retur
10.	<i>Exit</i>	<i>Exit</i> adalah berfungsi untuk keluar dari sistem.