

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Identifikasi Permasalahan

PT. Barunala Lamongan memiliki kendala dalam pengaturan pembelian stok ikan. Penyimpanan ikan berdasarkan jenis ikan dan kualitas ikan itu sendiri yang menyebabkan kesulitan tersendiri dalam pengendalian serta pengawasannya. Beberapa jenis ikan yang cepat laku di pasaran dan beberapa jenis ikan yang lama penyimpanannya, selain itu juga kesulitan untuk menyusun laporan ikan per periode. Pada bagian pembelian bertugas melakukan pemesanan ikan ke *supplier*. Ikan yang dipesan kembali adalah ikan yang stoknya akan habis. Penentuan jumlah pemesanan ikan juga ditentukan berdasarkan laporan perbulan ikan, apabila pergerakan stoknya cepat maka barang tersebut perlu ditingkatkan jumlah pembeliannya. Dalam menjalankan aktivitas tersebut bagian pembelian sering menghadapi berbagai kesulitan dan permasalahan yang cukup rumit.

Saat ini bagian pembelian tidak memiliki media atau alat untuk mencatat *history* pencatatan ikan, misalnya tanggal ikan tersebut dibeli, jumlah pembelian, waktu yang dibutuhkan dari tanggal pembelian terakhir sampai saat barang tersebut jumlah stoknya sudah hampir habis dan harus dipesan kembali. Semua *history* sebuah barang hanya diketahui berdasarkan dokumen, catatan tertulis atau ingat saja. Hal ini tentu sangat menghambat fungsi bagian pembelian untuk menentukan barang yang harus dipesan kembali ke *supplier* ataupun barang baru yang ada di *supplier* tersebut.

Proses pembelian yang terjadi di PT. Barunala dimulai dengan perusahaan melakukan pemesanan berbagai jenis ikan kepada nelayan. Selanjutnya nelayan mengirim ikan ke PT. Barunala sesuai dengan jenis ikan yang dipesan. Setelah itu ikan yang dikirim nelayan tersebut ditimbang dan digolongkan berdasarkan berat rata-rata (per kilogramnya). Setelah proses penimbangan selesai, dilanjutkan dengan proses pemilahan ikan berdasarkan jenis ikan. Setelah proses pemilahan jenis ikan selesai, dilanjutkan dengan pemilihan ikan berdasarkan kebutuhan konsumen. Setelah proses pemilihan ikan selesai, dilakukan proses mensterilkan ikan, kemudian dilanjutkan dengan proses pembekuan ikan di lemari pendingin selama satu sampai dua hari. Selama ini PT. Barunala masih menggunakan sistem manual untuk pencatatan transaksi pembelian, serta pembuatan laporan. Hal ini berakibat sering terjadi kesalahan dalam pencatatan data seperti kesalahan pencatatan data jenis ikan yang diterima dari nelayan, kesalahan perhitungan pembelian, lamanya proses pencarian data ikan dan keterlambatan pembuatan laporan.

3.2 Perancangan Sistem

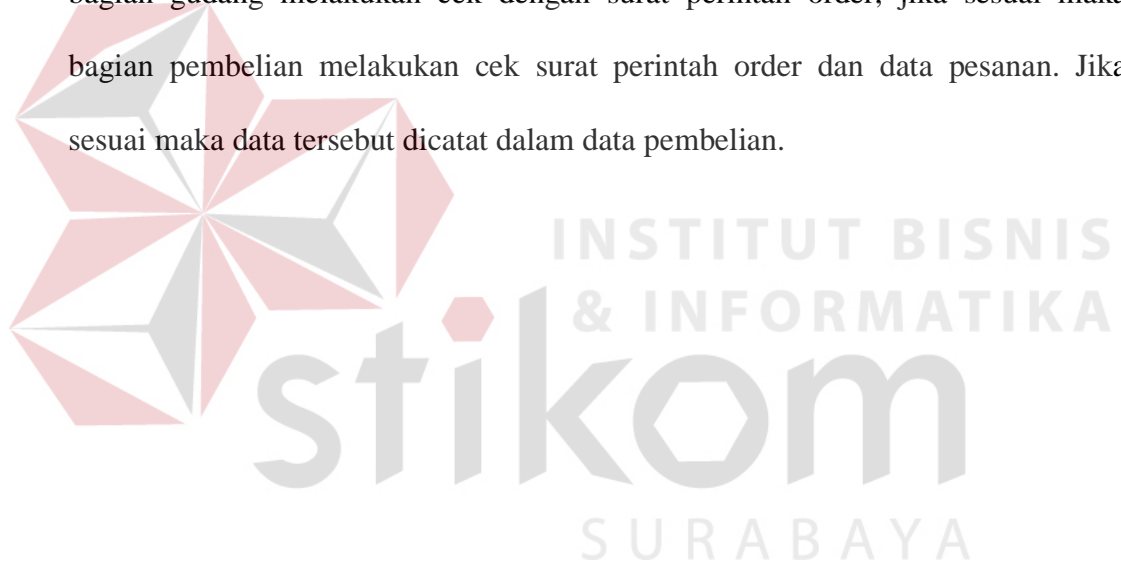
Dalam pembuatan perancangan dan design digunakan model-model yang telah ada. Model-model tersebut antara lain dokumen flow, sistem flow ataupun perancangan hubungan relasi antara tabel. Tahap – tahap yang digunakan dalam mendesign rancang bangun sistem pembelian adalah :

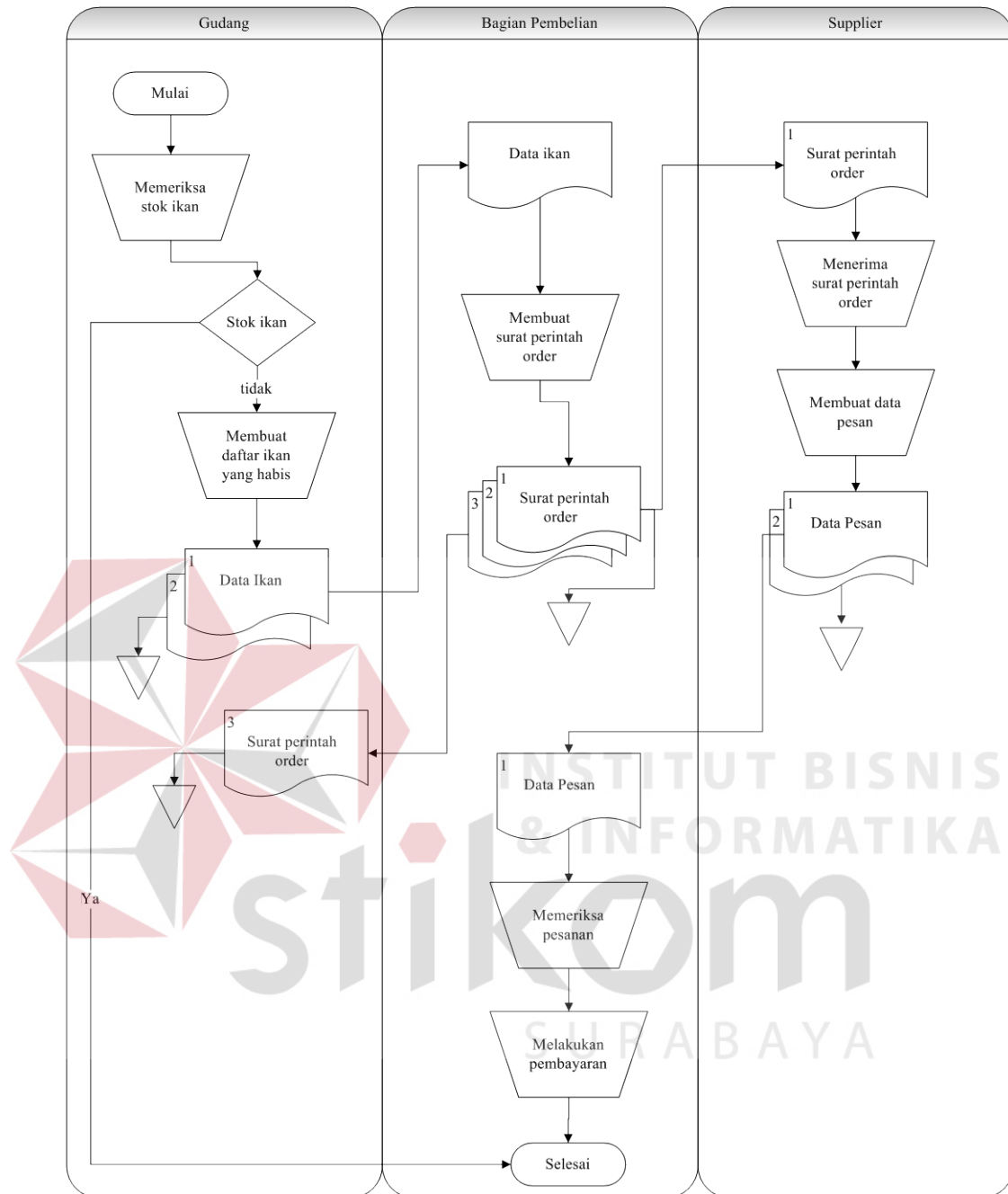
1. Membuat Dokumen Flow Pembelian
2. Membuat Sistem Flow Pembelian
3. Membuat Data Flow Diagram

4. Membuat Diagram berjenjang
5. Membuat rancangan hubungan relasional antara entitas atau ERD (*Entity Relationship Diagram*)
6. Struktur Database

3.2.1 Document Flow Pembelian

Document flow pembelian dimulai ketika pada saat bagian pembelian membuat *surat perintah order* kepada para *supplier*. Pihak *supplier* membuat daftar pesanan untuk diberikan kepada bagian gudang. Kemudian bagian gudang melakukan cek dengan surat perintah order, jika sesuai maka bagian pembelian melakukan cek surat perintah order dan data pesanan. Jika sesuai maka data tersebut dicatat dalam data pembelian.





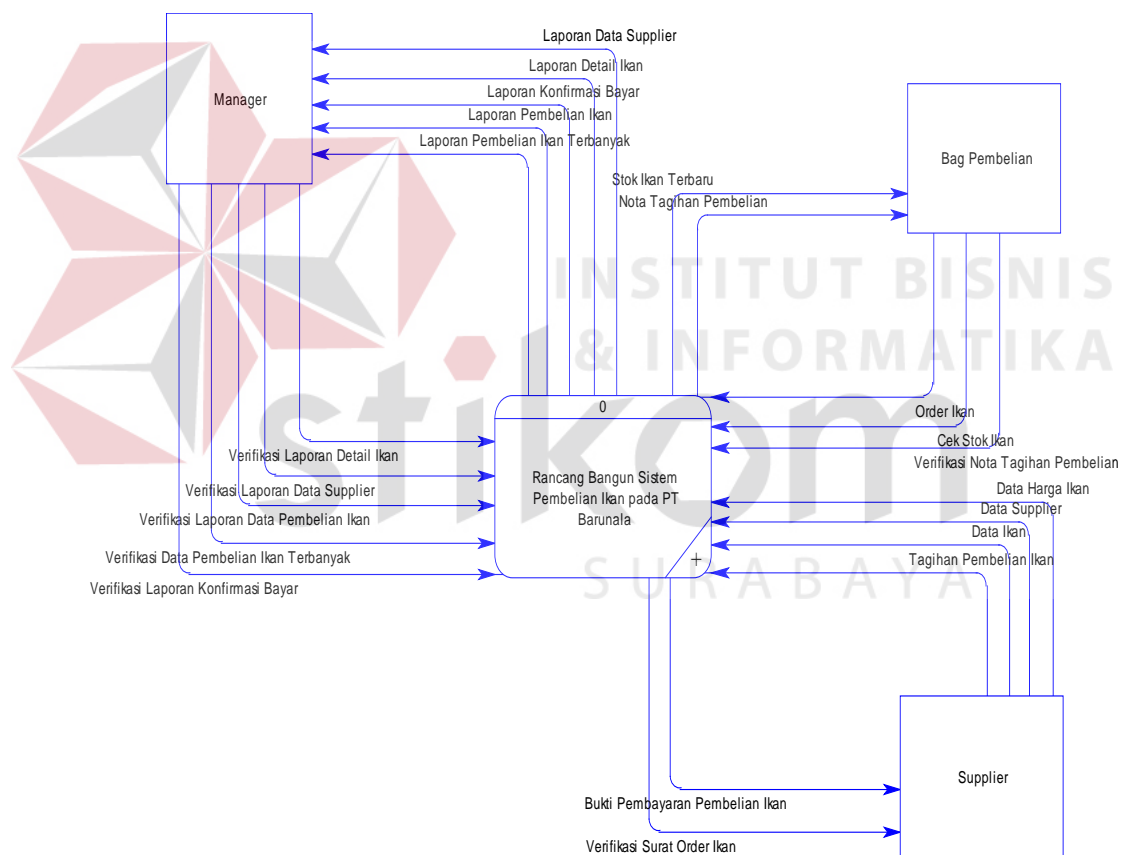
Gambar 3.1 Document Flow Pembelian

3.3 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) adalah gambaran aliran informasi yang terlibat dalam suatu prosedur (event) yang terdapat dalam suatu sistem. Diagram ini menjelaskan alur data yang terjadi pada setiap proses. Adapun penjelesan dari DFD dapat dilihat sebagai berikut :

3.3.1 Context Diagram

Context Diagram merupakan diagram pertama dalam rangkaian DFD yang menggambarkan entitas – entitas yang berhubungan dengan suatu sistem.



Gambar 3.3 Context Diagram Rancang Bangun Sistem Pembelian Ikan pada PT.

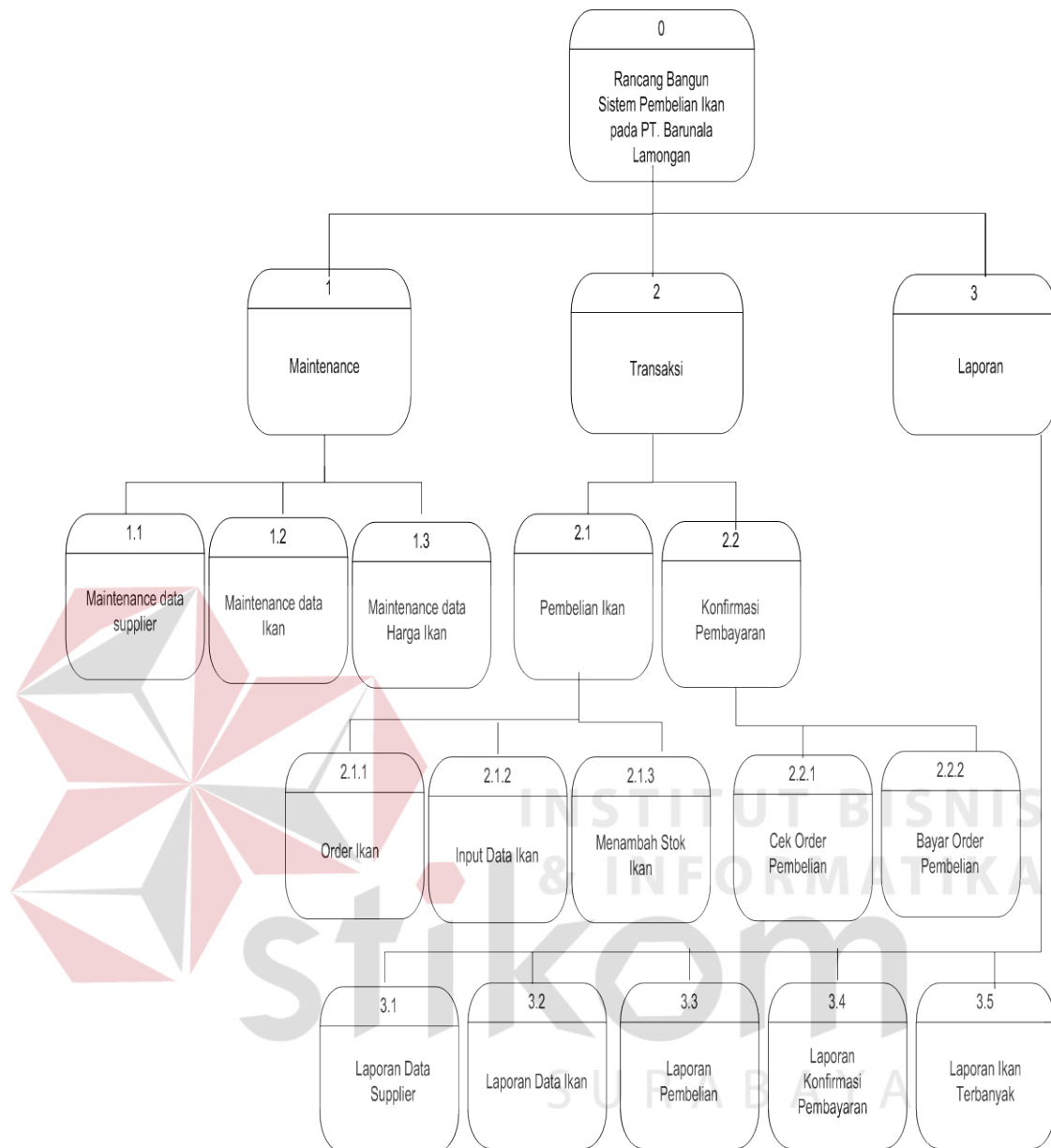
Barunala Lamongan

Gambar 3.3 menjelaskan bahwa konteks diagram sistem pembelian terdapat dua (2) entitas yaitu manager dan supplier. Masing-masing entitas

tersebut memberikan input dan sistem mengeluarkan output yang berupa laporan atau output lainnya. Pada proses rancang bangun sistem pembelian dilakukan pengecekan didalam sistem tersebut. Apabila persedian ikan tersebut mendekati batas minimum maka sistem pembelian memberikan struk pembelian ikan kepada supplier. Lalu supplier melakukan pengecekan dengan struk pembelian tersebut. Supplier mengirimkan data ikan apa saja yang tersedia, dan harga ikan terbaru. Sistem melakukan pengecekan terhadap data ikan dan harga ikan yang tersedia dari supplier. Apabila sesuai dengan sistem, maka terjadi proses pembelian ikan.

3.3.2 Hierarchy Input Proses Output

Diagram berjenjang merupakan alat perancangan sistem yang dapat menampilkan seluruh proses yang terdapat pada suatu aplikasi tertentu dengan jelas dan terstruktur. Pada rancang bangun sistem pembelian terdiri dari lima proses utama yaitu, proses penerimaan data supplier, penerimaan data ikan, pembelian ikan, pembayaran, dan pembuatan laporan. Masing-masing dari proses utama tersebut akan dijabarkan kembali ke dalam subproses. Dari diagram berjenjang berikut ini akan terlihat dengan jelas masing – masing sub level dari *Data Flow Diagram* (DFD). Adapun penjelasan gambar diagram berjenjang dapat dilihat pada Gambar 3.4.



Gambar 3.4 Diagram Berjenjang Sistem Pembelian

3.3.3 Data Flow Diagram Level 0

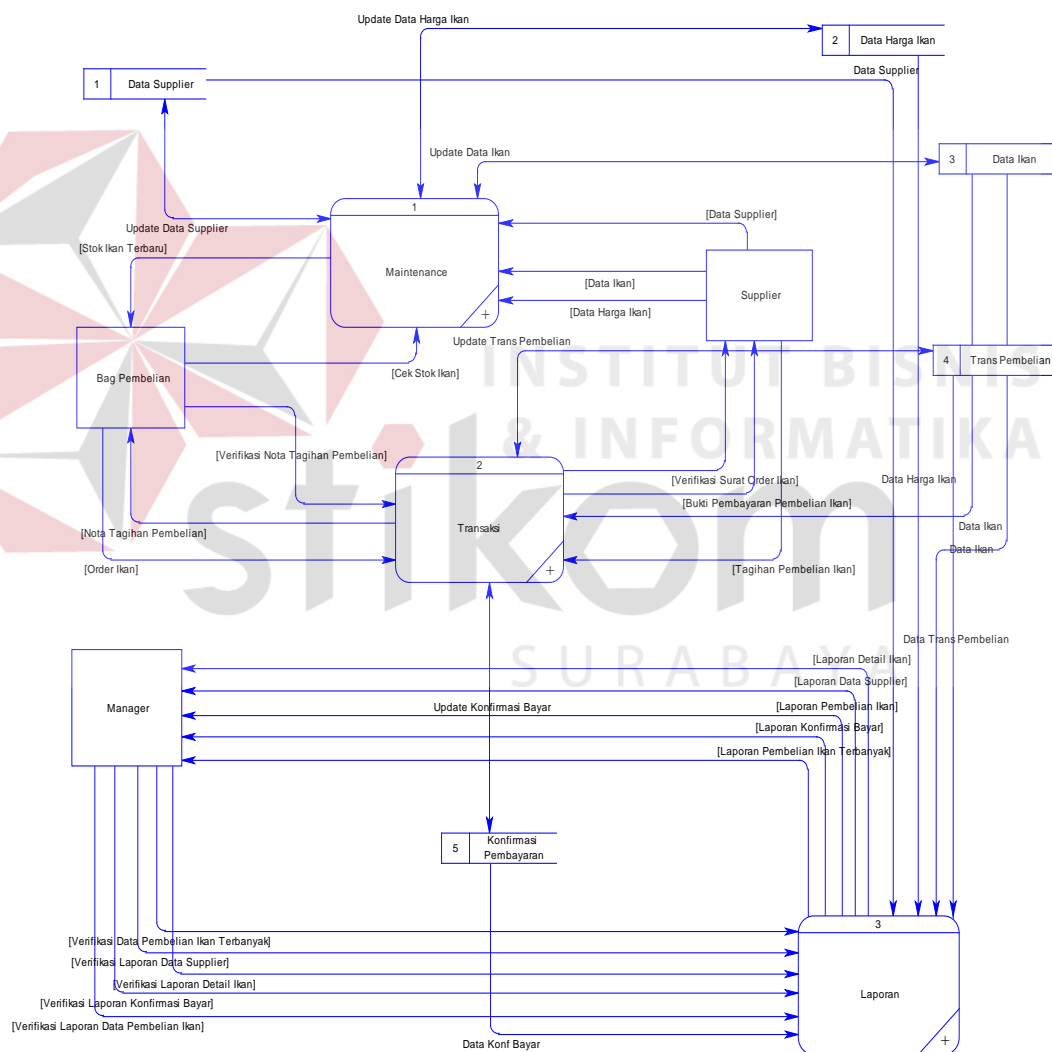
Setelah *Context Diagram* sistem pembelian didekomposisikan maka akan didapat DFD Level 0 yang terdiri dari 3 subproses, yaitu :

1. Proses Maintenance, proses ini digunakan untuk memaintenance data supplier, data harga ikan dan data ikan. Dimana data-data ini digunakan sebagai masukan pada proses lainnya.

2. Proses Transaksi, merupakan proses yang terdiri dari transaksi pembelian dan konfirmasi pembayaran pembelian.

3. Proses Laporan, merupakan proses yang dihasilkan dari proses transaksi.

Laporan ini berguna untuk mempermudah user dalam membuat laporan yang dibutuhkan seperti laporan data supplier, laporan detail ikan, laporan pembelian, laporan konfirmasi pembayaran dan laporan pembelian ikan terbanyak. Penjelasan lengkap mengenai DFD Level 0 dilihat pada gambar 3.5.

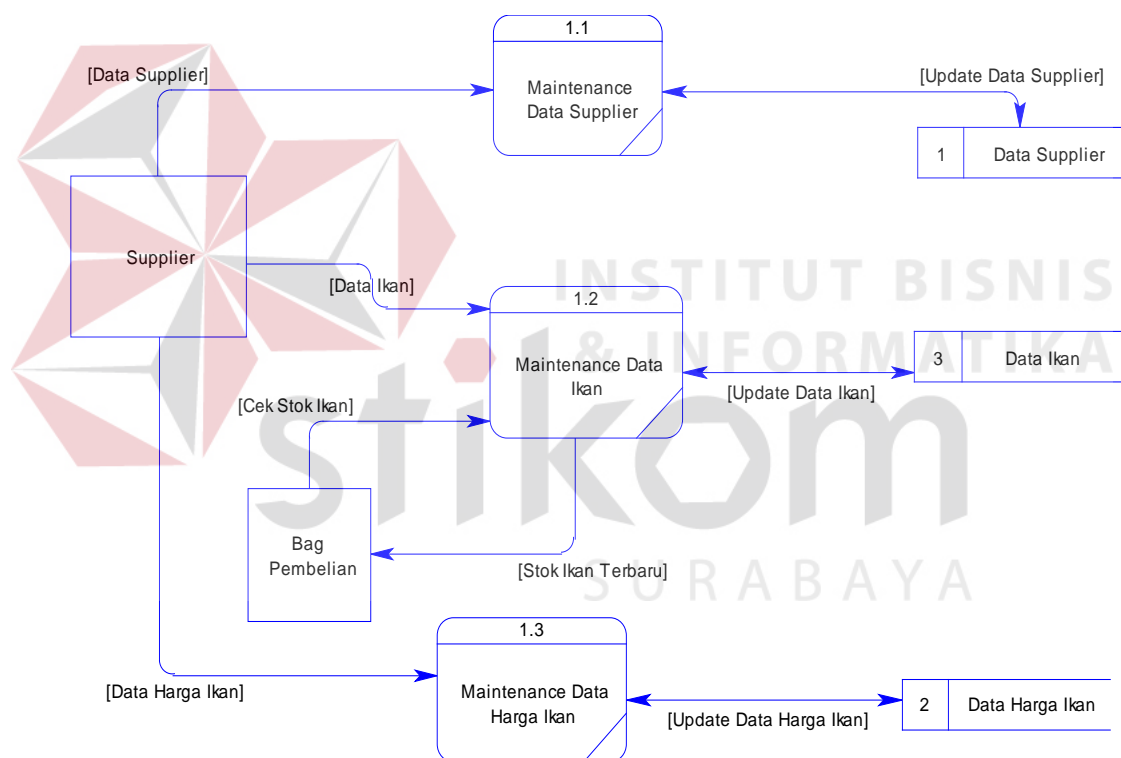


Gambar 3.5 DFD Level 0 Rancang Bangun Sistem Pembelian Ikan pada PT.

Barunala Lamongan

3.3.4 DFD Level 1 Sub Proses Maintenance

Pada DFD level 1 subproses Maintenance terdapat tiga proses yaitu proses maintenance data supplier, maintenance data ikan, dan maintenance harga ikan. Dalam proses ini pengolahan data awal yang dimaksud adalah pengolahan untuk mengisi tabel master. Data-data master yang telah terbentuk tetap dapat dilakukan pembaruan data (*update*) sewaktu-waktu atas isinya melalui proses update data. Penjelasan lebih lanjut mengenai DFD level 1 subproses maintenance dapat dilihat pada gambar 3.6.

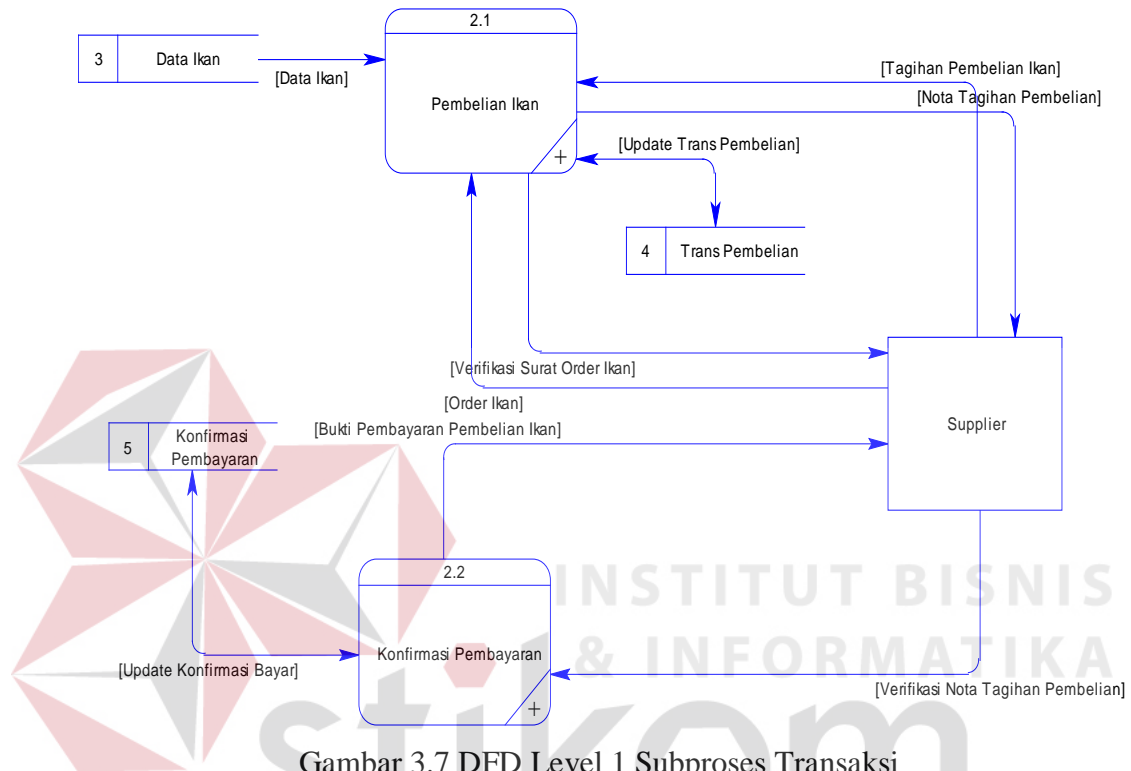


Gambar 3.6 DFD Level 1 Maintenance

3.3.5 DFD Level 1 Sub Proses Transaksi

Pada DFD level 1 subproses transaksi terdapat dua proses, yaitu transaksi pembelian ikan dan transaksi konfirmasi pembayaran pembelian. Dalam proses pengolahan data awal yang dimaksud adalah pengolahan untuk mengisi tabel

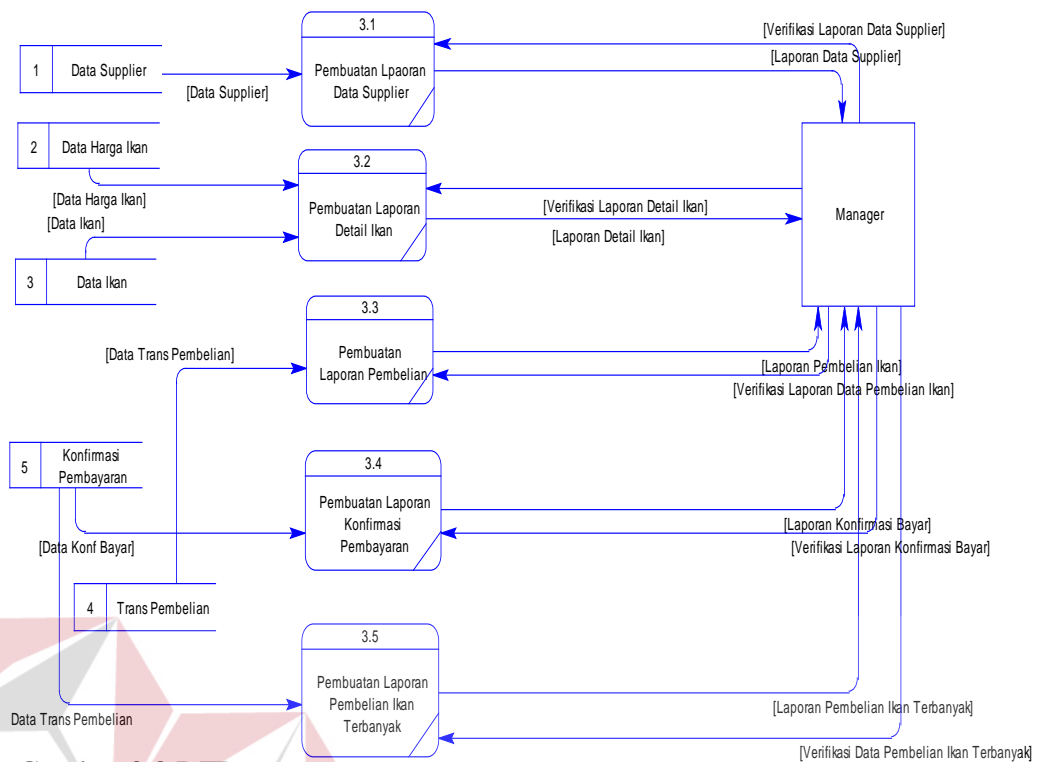
master. Data-data master yang telah terbentuk tetap dapat dilakukan *update* sewaktu-waktu atas isinya melalui proses update data. Penjelasan lebih lanjut mengenai DFD Level 1 Subproses transaksi dapat dilihat pada Gambar 3.7.



Gambar 3.7 DFD Level 1 Subproses Transaksi

3.3.6 DFD Level 1 Sub Proses Laporan

Pada DFD Level 1 subproses laporan ini terdiri dari laporan data supplier, laporan detail ikan, laporan laporan pembelian, laporan konfirmasi pembayaran dan laporan pembelian ikan terbanyak. Penjelasan lebih lanjut mengenai DFD Level 1 Subproses laporan dapat dilihat pada Gambar 3.8.

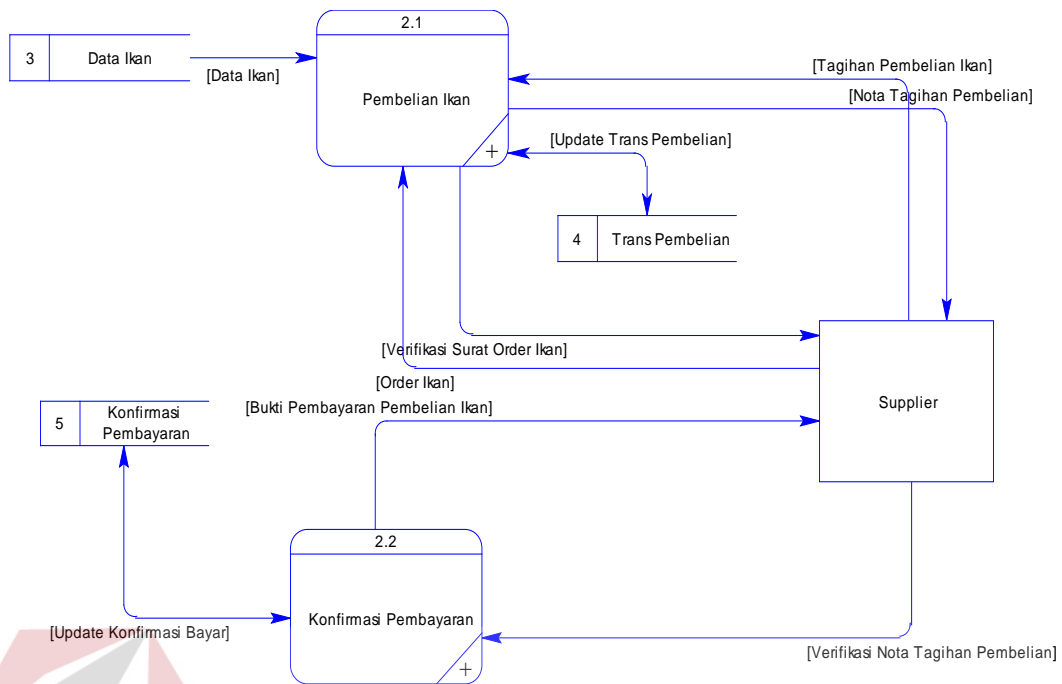


Gambar 3.8 DFD

Level 1 Subproses Laporan

3.3.7 DFD Level 2 Sub Proses Transaksi Pembelian Ikan

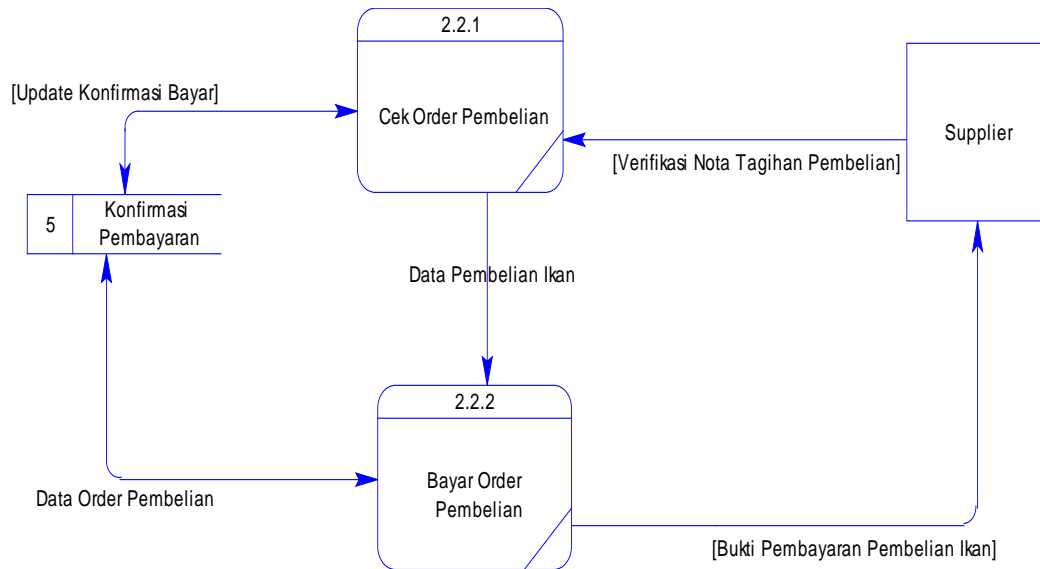
Pada DFD level 2 subproses transaksi pembelian ikan terdapat tiga proses, yaitu order ikan, cek pembelian ikan dan menambah stok ikan. Dalam proses pengolahan data awal yang dimaksud adalah pengolahan untuk mengisi database master transaksi pembelian dan database master ikan. Data-data master yang telah terbentuk tetap dapat dilakukan *update* sewaktu-waktu atas isinya melalui proses update data. Penjelasan lebih lanjut mengenai DFD Level 2 Subproses transaksi pembelian ikan dapat dilihat pada Gambar 3.9.



Gambar 3.9 DFD Level 2 Sub Proses Transaksi Pembelian Ikan

3.3.8 DFD Level 2 Sub Proses Transaksi Konfirmasi Pembayaran

Pada DFD level 2 subproses transaksi konfirmasi pembayaran terdapat dua proses, yaitu cek order ikan, dan bayar order ikan. Dalam proses pengolahan data awal yang dimaksud adalah pengolahan untuk mengisi database master konfirmasi pembayaran pembelian. Data master yang telah terbentuk tetap dapat dilakukan *update* sewaktu-waktu atas isinya melalui proses update data. Penjelasan lebih lanjut mengenai DFD Level 2 Subproses transaksi pembelian ikan dapat dilihat pada Gambar 3.10.

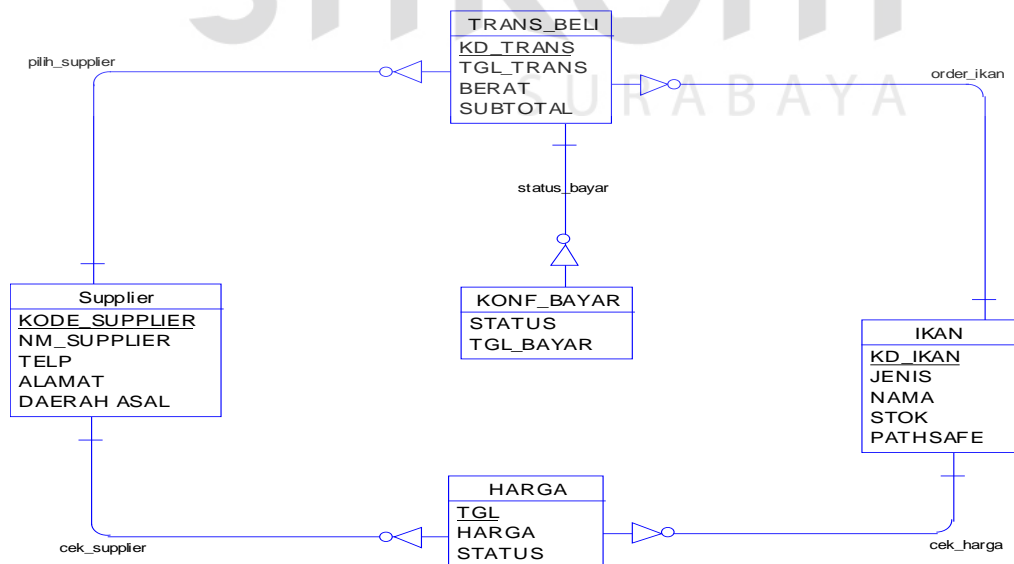


Gambar 3.10 DFD Level 2 Sub Proses Transaksi Konfirmasi Pembelian

3.4 Pemodelan Basis Data

3.4.1 Conceptual Data Model

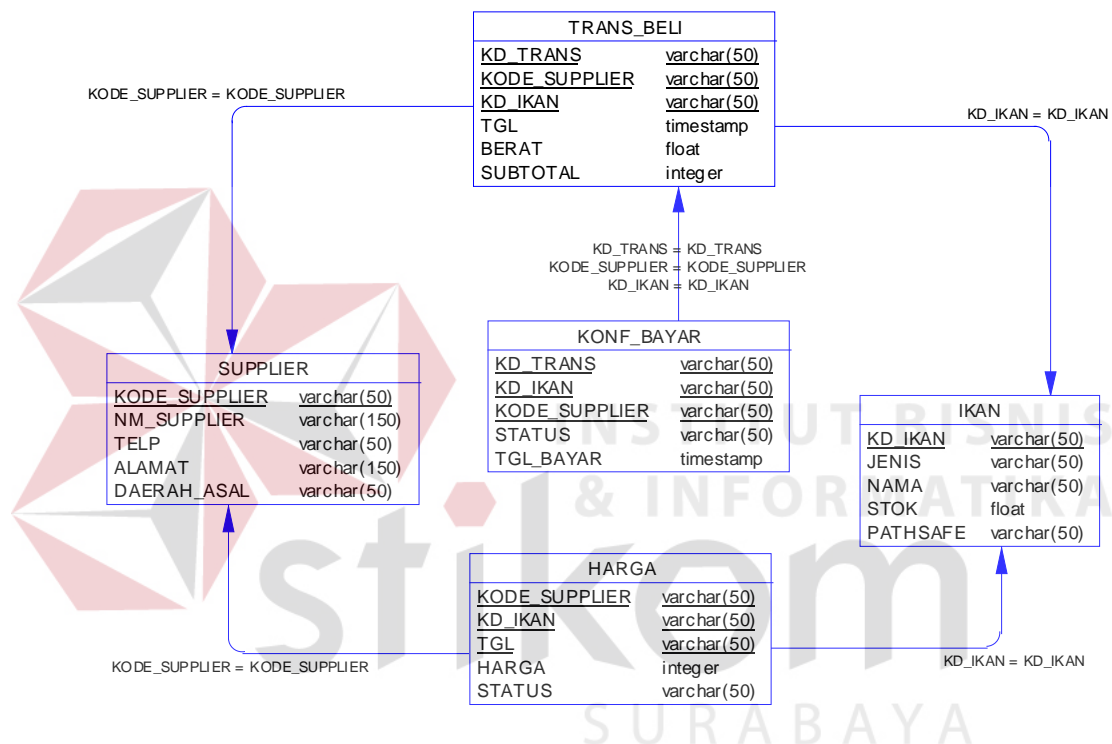
Sebuah Conceptual Data Model (CDM) menggambarkan secara keseluruhan konsep struktur basis data yang dirancang untuk suatu aplikasi sebagaimana terlihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.11 CDM Rancang Bangun Sistem Pembelian Ikan pada PT. Barunala Lamongan

3.4.2 Physical Data Model

Sebuah Physical Data Model (PDM) menggambarkan secara detail konsep rancangan struktur basis data yang dirancang untuk suatu aplikasi. PDM merupakan hasil generate dari CDM. Pada PDM tergambar jelas tabel-tabel penyusun basis data beserta field-field yang terdapat pada setiap tabel sebagaimana terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.12 PDM Rancang Bangun Sistem Pembelian pada PT. Barunala Lamongan

3.4.3 Struktur Tabel

1. Tabel DATA_SUPPLIER

Primary_Key : kd_supplier

Foreign_Key : -

Fungsi : Menyimpan data supplier

Tabel 3.1 Tabel DATA_SUPPLIER

No	Field	Data Type	Length	Description
1	Kode_Supplier	varchar	50	Identitas
2	Nama_Supplier	varchar	50	Nama Supplier
3	Alamat	varchar	50	Alamat Supplier
4	Telp	varchar	50	no telepon supplier
5	Daerah Asal	varchar	50	tempat asal supplier

2. Tabel DATA_IKAN

Primary_Key : kd_ikan

Foreign_Key : -

Fungsi : Menyimpan data Ikan

Tabel 3.2 Tabel DATA_IKAN

No	Field	Data Type	Length	Description
1	Kd_Ikan	varchar	50	identitas
2	Jenis	varchar	50	Jenis Ikan
3	Nama	varchar	50	Nama Ikan
4	Stok	float		Persediaan
5	Pathsafe	varchar	50	Menyimpan gambar ikan

3. Tabel DATA_HARGA_IKAN

Primary_Key : kd_supplier, kd_ikan, tanggal

Foreign_Key : -

Fungsi : Menyimpan data harga ikan

Tabel 3.3 Tabel DATA_HARGA_IKAN

No	Field	Data Type	Length	Description
1	kd_Supplier	varchar	50	identitas Supplier
2	kd_Ikan	varchar	50	Identitas Ikan yang diinputkan

Tabel 3.3 (Lanjutan)

No	Field	Data Type	Length	Description
3	Tanggal	varchar	50	Tanggal
4	Harga	Integer		Harga Beli ikan
5	Status	varchar	50	Pemberitahuan harga baru

4. Tabel TRANS_BELI

Primary_Key : kd_trans, kd_supplier, kd_ikan

Foreign_Key : -

Fungsi : Untuk Menyimpan data Pembelian

Tabel 3.4 Tabel TRANS_BELI

No	Field	Data Type	Length	Description
1	kd_trans	varchar	50	identitas Pembelian
2	kd_Supplier	varchar	50	Identitas Supplier
3	kd_Ikan	varchar	50	identitas Ikan
4	Tanggal_Pembelian	datetime		Tanggal
5	Berat	float		Berat Ikan dalam kilogram
6	Subtotal	integer	50	Total Pembelian

5. Tabel KONF_BAYAR

Primary_Key : kd_pembelian

Foreign_Key : kd_pembelian

Fungsi : Untuk memberikan informasi pembayaran pembelian

Tabel 3.5 Tabel KONF_BAYAR

No	Field	Data Type	Length	Description
1	kd_trans	varchar	50	identitas Pembelian
2	kd_ikan	varchar	50	identitas ikan
3	tgl	varchar	50	tanggal pembayaran
4	harga	integer		harga ikan
5	status	varchar	50	status bayar

6. Tabel User Profile

Primary_Key : username

Foreign_Key : -

Fungsi : Untuk mengetahui pengguna program

Tabel 3.6 Tabel User Profile

No	Field	Data Type	Length	Description
1	Username	varchar	15	identitas pengguna program
2	Password	varchar	45	Kode rahasia agar bisa login
3	Passwordbank	varchar	50	Menyimpan kode rahasia dari password
4	Peran	varchar	50	Jabatan menggunakan program

3.5 Perancangan Desain Input dan Output

Desain input adalah bagian dari perencanaan *form-form* yang digunakan untuk mendukung rancang bangun sistem pembelian ikan. Berikut adalah *desain input* tersebut :

3.5.1 Form Master Supplier

Desain form master *supplier* yang berfungsi untuk menyimpan data *supplier* seperti nama, alamat, kota, dan no.telp. *Supplier* merupakan orang yang

memberikan dan menyediakan barang kepada perusahaan. *Supplier* merupakan aspek yang berpengaruh dalam perkembangan perusahaan sehingga data-data terkait dengan *supplier* harus disimpan. Semua data *supplier* tercatat dalam *form* master *supplier* sehingga pihak perusahaan mudah dalam pencarian data *supplier*, yang mana untuk melakukan pemesanan barang. Adapun desain dari master *supplier* dapat dilihat pada Gambar 3.13.

Kode Supplier	Nama	Alamat	Telepon	Daerah Asal

Gambar 3.13 Desain Form Master Supplier

Control yang digunakan untuk `kode_supplier` adalah `label.kode_supplier` adalah *generate* otomatis dari sistem. Contoh : Yusuf, maka `kode_supplier` = SPP-001. *Control* lainnya yang digunakan adalah *textbox*. Nama, alamat, no.telp, dan kota dari *supplier* disimpan pada tabel *master supplier*. sedang fungsi-fungsi obyek ada pada desain form master supplier dapat dilihat pada tabel 3.6

Tabel 3.7 Fungsi Objek Desain Form Supplier

No	Nama Objek	Tipe Objek	Fungsi
1	Simpan	<i>button</i>	menyimpan data <i>supplier</i>
2	Ubah	<i>button</i>	mengubah data <i>supplier</i>
3	Batal	<i>button</i>	membatalkan input data <i>supplier</i>
4	Cari Supplier	<i>button</i>	mencari data <i>supplier</i> di database yang dibutuhkan
5	Daerah Asal	<i>button</i>	mencari daerah asal data <i>supplier</i> yang sudah diinput

3.5.2 Form Master Ikan

Desain form master ikan berfungsi menyimpan data ikan seperti kode ikan, nama ikan, jenis ikan, dan stok ikan yang tersedia. Ikan merupakan komoditas utama dalam perusahaan ini. Ikan merupakan barang yang dibeli dan akan di jual kembali oleh perusahaan ini. Ikan merupakan aspek yang sangat berpengaruh dalam perkembangan perusahaan ini sehingga data-data yang berkaitan dengan ikan harus disimpan. Semua data ikan tercatat dalam form master ikan sehingga memudahkan pihak perusahaan dalam pencarian data ikan, yang mana data tersebut akan berhubungan dengan transaksi pembelian ikan. Adapun desain dari master ikan dapat dilihat pada Gambar 3.14.

Gambar 3.14 Desain Form Master Ikan

Control yang digunakan *combobox* pada jenis ikan dibedakan menjadi dua yaitu : ikan air laut & ikan air tawar. Setelah memilih salah satu dari *combobox*, secara otomatis kode ikan akan digenerate huruf awal perkata dari jenis ikan yang dipilih. Apabila kita memilih ikan air laut maka kode yang akan di dapat adalah IAL. Kemudian ditambahkan 0-baris (*row*) beberapa dari tabel itu. Contoh: ikan laut, maka kode_ikan = IAL-001. Sedangkan *control* yang digunakan nama, dan stok ikan adalah *textbox*. Sedangkan fungsi-fungsi objek ada pada desain *form* master barang dapat dilihat pada tabel 3.7

Tabel 3.8 Fungsi Objek Desain Master Ikan

No	Nama Objek	Tipe Objek	Fungsi
1	Simpan	<i>button</i>	menyimpan data ikan
2	Ubah	<i>button</i>	mengubah data ikan

Tabel 3.8 (Lanjutan)

No	Nama Objek	Tipe Objek	Fungsi
3	Batal	<i>button</i>	membatalkan input data ikan
4	Cari Nama Ikan	<i>button</i>	mencari data ikan di database

3.5.3 Form Master Harga Ikan

Desain Form Master Harga Ikan berfungsi menyimpan data harga ikan seperti nama supplier, nama ikan, harga, dan tanggal berlaku. Adapun desain dari master form harga ikan dapat dilihat pada gambar 3.15.

Gambar 3.15 Desain Form Master Harga Ikan

Control yang digunakan pada harga ikan adalah textbox. Untuk tanggal menggunakan *datetimepicker*, guna mengambil data tanggal. Pada master harga ikan ini terdapat *button* cari nama supplier. *Button* cari nama supplier tersebut terhubung dengan database dari master supplier. Sehingga tidak perlu melakukan input pada nama supplier. Pada nama ikan pun juga sama terdapat *button* cari

nama ikan. *Button* cari nama ikan ini terhubung dengan master ikan, sehingga tidak perlu melakukan inputan pada nama ikan tersebut. Sedangkan fungsi-fungsi objek ada pada desain *form* master barang dapat dilihat pada tabel 3.8.

Tabel 3.9 Fungsi Objek Desain Master Harga Ikan

No	Nama Objek	Tipe Objek	Fungsi
1	Simpan	<i>button</i>	menyimpan data ikan
2	Ubah	<i>button</i>	mengubah data ikan
3	Batal	<i>button</i>	membatalkan input data ikan
4	Cari Nama Ikan	<i>button</i>	mencari data ikan di database
5	Cari Nama Supplier	<i>button</i>	mencari data supplier di database

3.5.4 Form Transaksi Pembelian

Desain Form Transaksi Pembelian berfungsi menyimpan data pembelian ikan seperti kode supplier, nama supplier, kode ikan, berat, jumlah dan subtotal. Adapun desain dari master form harga ikan dapat dilihat pada gambar 3.16.

Gambar 3.16 Desain Form Transaksi Pembelian

Control yang digunakan pada isian nama ikan adalah *linklabel*. Apabila *linklabel* tersebut di klik maka akan masuk ke dalam form ikan. Apabila Untuk harga tidak perlu menginputkan tetapi langsung klik pada kolom harga yang diinginkan. Lalu tekan tombol tambah apabila ingin menambahkan transaksi pembelian lagi. Apabila semua transaksi sudah selesai diinputkan tekan save, untuk menyimpan data. Sedangkan fungsi-fungsi objek ada pada desain *form* transaksi pembelian dapat dilihat pada tabel 3.10

Tabel 3.10 Fungsi Objek Desain Transaksi Pembelian

No	Nama Objek	Tipe Objek	Fungsi
1	Simpan	<i>button</i>	menyimpan transaksi ikan
2	Tambah	<i>button</i>	Menambah stok ikan
3	Hapus	<i>button</i>	Menghapus form
4	Bersih	<i>button</i>	Menghapus semua
5	Pilih Ikan	<i>LinkLabel</i>	mencari data ikanr di database

3.5.5 Form Konfirmasi Pembayaran

Desain Form Konfirmasi Pembayaran berfungsi menampung informasi konfirmasi pembayaran transaksi pembelian ikan seperti tanggal transaksi, pilih kode pembelian, status pembayaran dan tanggal bayar. Adapun desain dari form konfirmasi pembayaran dapat dilihat pada gambar 3.17.

Gambar 3.17 Desain Form Konfirmasi Pembayaran

Control yang digunakan pada inputan tanggal transaksi adalah *datetimepicker*. Untuk inputan pada kode pembelian akan muncul ketika sudah memilih tanggal transaksi. Jadi transaksi yang muncul pada kode pembelian hanya berdasarkan transaksi pada tanggal itu saja. Status menjelaskan bahwa transaksi tersebut sudah terbayar / belum terbayar. Apabila sudah terbayar, harus memasukan tanggal berapa transaksi tersebut dibayarkan kepada supplier.

Tabel 3.11 Fungsi Objek Desain Konfirmasi Pembayaran

No	Nama Objek	Tipe Objek	Fungsi
1	Cari transaksi	<i>button</i>	Membantu mencari tanggal transaksi
2	Status	<i>checkbox</i>	Memberikan informasi sudah bayar / belum membayar
3	Tanggal	<i>datetimepicker</i>	Mengambil data bentuk tanggal
4	Ubah Status	<i>button</i>	Mengubah status pembayaran

3.5.6 Desain Output Laporan Pembelian Ikan

Laporan pembelian ikan digunakan untuk menampilkan data barang yang telah dibeli. Desain laporan barang dapat dilihat pada gambar 3.18.

<div>  <div> PT. BARUNALA LAMONGAN FISH SUPPLIER LAMONGAN - JAWA TIMUR LAPORAN TRANSAKSI PEMBELIAN </div> </div>				
	NAMA SUPPLIER	NAMA IKAN	BERAT	SUBTOTAL (Rp)
BI-01112013@01	YUSUF	TOGEK	300,00	4.800.000
	YUSUF	MATA SEBELAH	87,00	804.000
	ACONG	KUNIRAN	230,00	3.450.000
	WANDI	TOGEK	155,00	3.875.000
	WANDI	GURAME	10,00	200.000
	NAFIK	BLOSO	25,00	200.000
	MUKHLISIN	BLOSO	29,00	240.700
	AAN	GULAMA	500,00	5.500.000
	NURUL	BANDENG	25,00	325.000
	ANHAR	LELE	12,00	132.000
	EKO AREMA	KACA PIRING	89,00	1.248.000
	TAMIN	EKOR KUNING	58,00	872.000
	RASMANI	BLOSO	100,00	800.000
				22,244,700.00

Gambar 3.18 Desain Output Laporan Transaksi Pembelian

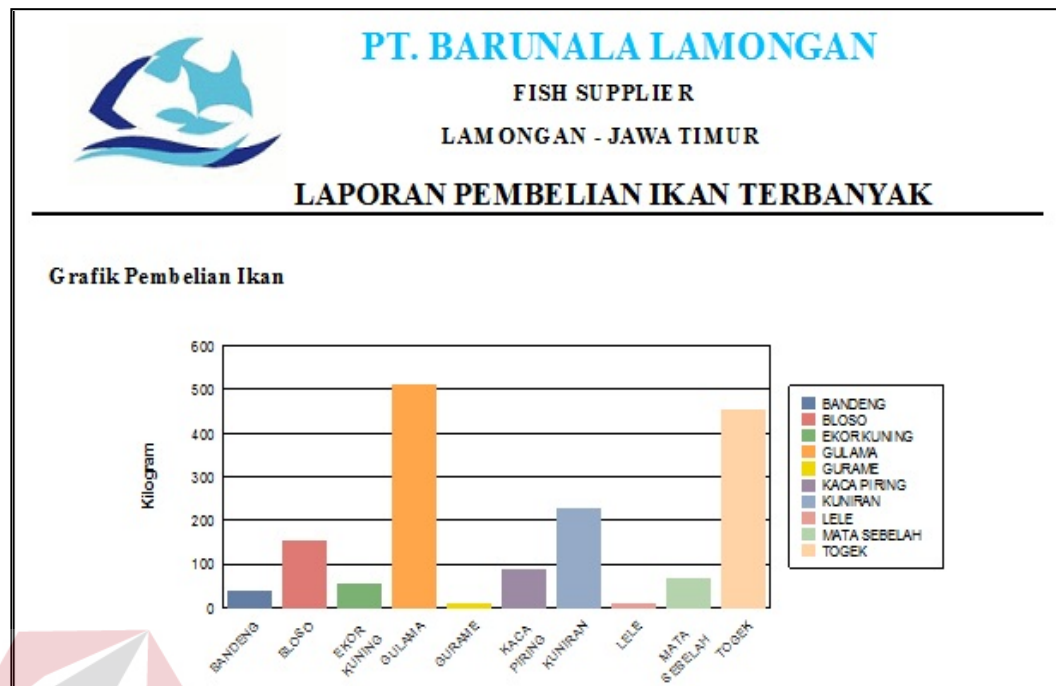
Fungsi-fungsi objek dalam desain *output* grafik pembelian sebagai berikut :

Tabel 3.12 Fungsi Objek Form Laporan Transaksi Pembelian

No	Nama Objek	Data Objek	Fungsi
1	Kode_Pembelian	<i>Crystal Report</i>	Menampilkan data pembelian dan detail pembelian

3.5.7 Desain Output Grafik Pembelian Ikan Terbanyak

Pada gambar 3.19 merupakan desain *output* grafik pembelian. Desain *output* grafik pembelian menampilkan tentang pembelian per periodenya.



Gambar 3.19 Desain Grafik Pembelian Ikan Terbanyak

Fungsi-fungsi objek dalam desain *output* grafik pembelian sebagai berikut :

Tabel 3.13 Fungsi Obyek Form Grafik Pembelian Ikan Terbanyak

No	Nama Objek	Data Objek	Fungsi
1	grafikpemb	grarph	Menampilkan grafik pembelian perperiode.

3.5.8 Desain Output Laporan Data Supplier

Laporan ini digunakan untuk menampilkan data supplier yang telah diinputkan dan memudahkan dalam membaca data supplier tersebut secara keseluruhan. Desain laporan dapat dilihat pada gambar 3.20.

 <p style="text-align: center;">PT. BARUNALA LAMONGAN FISH SUPPLIER LAMONGAN - JAWA TIMUR LAPORAN DATA SUPPLIER PER PERIODE</p>				
NAMA SUPPLIER	NAMA IKAN	JENIS IKAN	BERAT	TANGGAL TRANSAKSI
AAN	CUMI-CUMI	AIR LAUT	25.00	2-Nov-2013
DARIYANTO	LAYUR	AIR LAUT	21.00	2-Nov-2013
DARIYANTO	BEKUTAK	AIR LAUT	23.00	2-Nov-2013
WINARNO	KAPASAN	AIR LAUT	32.00	2-Nov-2013
NURUL	BARAMUNDI	AIR LAUT	31.00	2-Nov-2013
LATIF	PARI	AIR LAUT	13.00	2-Nov-2013
WANDI	GURAME	AIR TAWAR	23.00	2-Nov-2013
MUKHLISIN	TENGIRI	AIR LAUT	53.00	2-Nov-2013
AAN	LAYUR	AIR LAUT	33.00	2-Nov-2013
DARIYANTO	GURITA	AIR LAUT	11.00	2-Nov-2013
ANHAR	LELE	AIR TAWAR	15.00	2-Nov-2013
MULYADI	LAYUR	AIR LAUT	23.00	2-Nov-2013
HARMINI	BAWAL	AIR TAWAR	13.00	2-Nov-2013
YUSUF	BAWAL	AIR TAWAR	21.00	2-Dec-2013
WANDI	PARI	AIR LAUT	23.00	2-Dec-2013
WANDI	KERAPU	AIR LAUT	55.00	2-Dec-2013
NAFIK	KUNIRAN	AIR LAUT	44.00	2-Dec-2013

Gambar 3.20 Desain Output Laporan Data Supplier Per Periode

Fungsi-fungsi objek dalam desain *output* laporan data supplier sebagai berikut :

Tabel 3.14 Fungsi Objek Form Laporan Data Supplier

No	Nama Objek	Data Objek	Fungsi
1	Nama_Supplier	<i>Crystal Report</i>	Menampilkan nama supplier
2	Kota_Supplier	<i>Crystal Report</i>	Menampilkan data supplier yang berasal dari kota yang diinputkan

3.5.9 Desain Output Laporan Harga Ikan

Laporan ini digunakan untuk menampilkan harga ikan yang terbaru dan tanggal mulai berlakunya harga ikan tersebut. Desain laporan dapat dilihat pada gambar 3.21.

 PT. BARUNALA LAMONGAN FISH SUPPLIER LAMONGAN - JAWA TIMUR LAPORAN HARGA IKAN				
NAMA SUPPLIER	NAMA IKAN	TANGGAL BERLAKU	HARGA IKAN	STATUS HARGA
AMIN	TENGIRI	30/12/2013	29.000	UPTO DATE
	TONANG	02/01/2014	20.000	UPTO DATE
ANHAR	BAWAL	22/10/2013	25.000	UPTO DATE
	GULAMA	15/11/2013	11.000	UPTO DATE
	KACA PIRING	15/10/2013	12.500	UPTO DATE
	LAYUR	14/10/2013	27.000	UPTO DATE
	LELE	29/11/2013	11.000	UPTO DATE
	TONANG	10/01/2014	19.000	UPTO DATE
ANWAR HERU	GULAMA	11/10/2013	14.500	UPTO DATE
	KUNIRAN	27/11/2013	13.500	UPTO DATE
	MATA SEBELAH	22/11/2013	12.000	OUTO FDATE
	MATA SEBELAH	30/11/2013	10.500	UPTO DATE
	TENGIRI	17/12/2013	29.000	UPTO DATE

Gambar 3.21 Desain Output Laporan Harga Ikan

Fungsi-fungsi objek dalam desain *output* laporan harga ikan sebagai berikut :

Tabel 3.15 Fungsi Objek Form Laporan Harga Ikan

No	Nama Objek	Data Objek	Fungsi
1	Pilih_Supplier	<i>Crystal Report</i>	Menampilkan nama supplier yang dipilih
2	Pilih_Ikan	<i>Crystal Report</i>	Menampilkan nama ikan yang dipilih

3.5.10 Desain Output Laporan Data Ikan

Laporan ini digunakan untuk menampilkan berbagai jenis ikan yang telah diinputkan. Desain laporan dapat dilihat pada gambar 3.22.

PT. BARUNALA LAMONGAN

FISH SUPPLIER

LAMONGAN - JAWA TIMUR

LAPORAN DATA IKAN

JENIS IKAN	NAMA IKAN	STOK (kg)
AIR LAUT	BLOSO	520
	GULAMA	604
	TOGEK	647
	TONANG	469
	TENGIRI	495
	CUMI-CUMI	421
	GURITA	445
	BARAMUNDI	521
	EKOR KUNING	601
	KUNIRAN	529
	KAKAP MERAH	754
	PARI	479
	SWANGI	518
	LAYUR	396
	BEKUTAK	316
	MATA SEBELAH	355
	KACA PIRING	511
KAPASAN	354	
KERAPU	328	

Gambar 3.22 Desain Output Laporan Data Ikan

Fungsi-fungsi objek dalam desain *output* laporan data ikan sebagai berikut :

Tabel 3.16 Fungsi Objek Form Laporan Data Ikan

No	Nama Objek	Data Objek	Fungsi
1	Jenis_Ikan	<i>Crystal Report</i>	Menampilkan dua pilihan yaitu ikan air tawar dan ikan air laut

3.5.11 Desain Output Laporan Konfirmasi Pembayaran

Laporan ini digunakan untuk menampilkan apakah transaksi pembelian yang dilakukan sudah melakukan pembayaran atau belum melakukan pembayaran. Desain laporan dapat dilihat pada gambar 3.23.

 <p style="text-align: center;">PT. BARUNALA LAMONGAN FISH SUPPLIER LAMONGAN - JAWA TIMUR LAPORAN KONFIRMASI PEMBAYARAN</p>						
KODE TRANSAKSI	NAMA SUPPLIER	NAMA IKAN	BERAT (Kg)	SUBTOTAL (Rp)	STATUS BAYAR	TGL BAYAR
BI-26032014@01	ZAINI	MUJAIR	42.75	641,250	BELUM BAYAR	26/03/14
	WANDI	GURAME	123.50	2,470,000	BELUM BAYAR	26/03/14
	DARIYANTO	CUMI-CUMI	12.75	331,500	SUDAH BAYAR	27/03/14
				Rp 3.442.750		
BI-27032014@01	LATIF	PATIN	43.00	903,000	SUDAH BAYAR	27/03/14
	WANDI	TONANG	45.00	877,500	SUDAH BAYAR	27/03/14
	WANDI	GURAME	56.00	1,120,000	SUDAH BAYAR	27/03/14
	ANHAR	BAWAL	65.00	1,625,000	SUDAH BAYAR	27/03/14
				Rp 4.525.500		

Gambar 3.23 Desain Output Konfirmasi Pembayaran

Fungsi-fungsi objek dalam desain *output* laporan konfirmasi pembayaran sebagai berikut :

Tabel 3.17 Fungsi Objek Form Laporan Konfirmasi Bayar

No	Nama Objek	Data Objek	Fungsi
1	Tanggal_Transaksi	<i>Crystal Report</i>	menampilkan tanggal yang diinginkan ditampilkan dilaporan
2	Kode_Transaksi	<i>Crystal Report</i>	memilih kode transaksi yang diinginkan