

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI KERJA PRAKTEK**

Bulog Mart pada Perum Bulog Sub Divre Surabaya Utara memiliki sistem yang masih tergolong manual. Manual disini mempunyai arti bahwa belum adanya sebuah sistem yang mampu mengelola data-data dan laporan secara terkomputerisasi.

Kerja praktek ini dilakukan selama 160 jam dengan waktu dalam satu hari yaitu 8 jam. Dalam kerja praktek ini, penulis diharuskan menemukan permasalahan yang ada, mempelajari serta memberikan solusi bagi masalah yang timbul di dalam perusahaan.

Permasalahan yang ada pada Bulog Mart Sub Divre Surabaya Utara ini terdapat pada proses pembelian yang masih manual serta kurang akuratnya data-data dan laporan yang ada di dalam perusahaan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan langkah-langkah yaitu:

- a. Menganalisis sistem
- b. Merancang sistem
- c. Mendesain sistem
- d. Mengimplementasikan sistem

Langkah-langkah tersebut, dilakukan agar dapat menemukan solusi untuk masalah yang ada di dalam Bulog Mart. Lebih jelasnya dipaparkan pada sub bab dibawah ini.

## 4.1 Menganalisis Sistem

Dalam pengembangan Sistem Informasi (SI) ini, dibutuhkan analisis dan perancangan sistem pengolahan data. Dengan adanya sistem pengolahan data yang baik maka dapat memperlancar kegiatan yang dilakukan oleh perusahaan serta dapat meningkatkan efisiensi waktu dalam memberikan sebuah informasi.

Berikut ini adalah rancangan sistem yang menjadi landasan dan acuan dalam pembuatan aplikasi Sistem Informasi Pembelian pada Bulog Mart Sub Divre Surabaya Utara dengan menggunakan VB.Net dan menggunakan *database* Microsoft SQL Server 2008.

### 4.1.1 *Document Flow* Pembelian Tunai

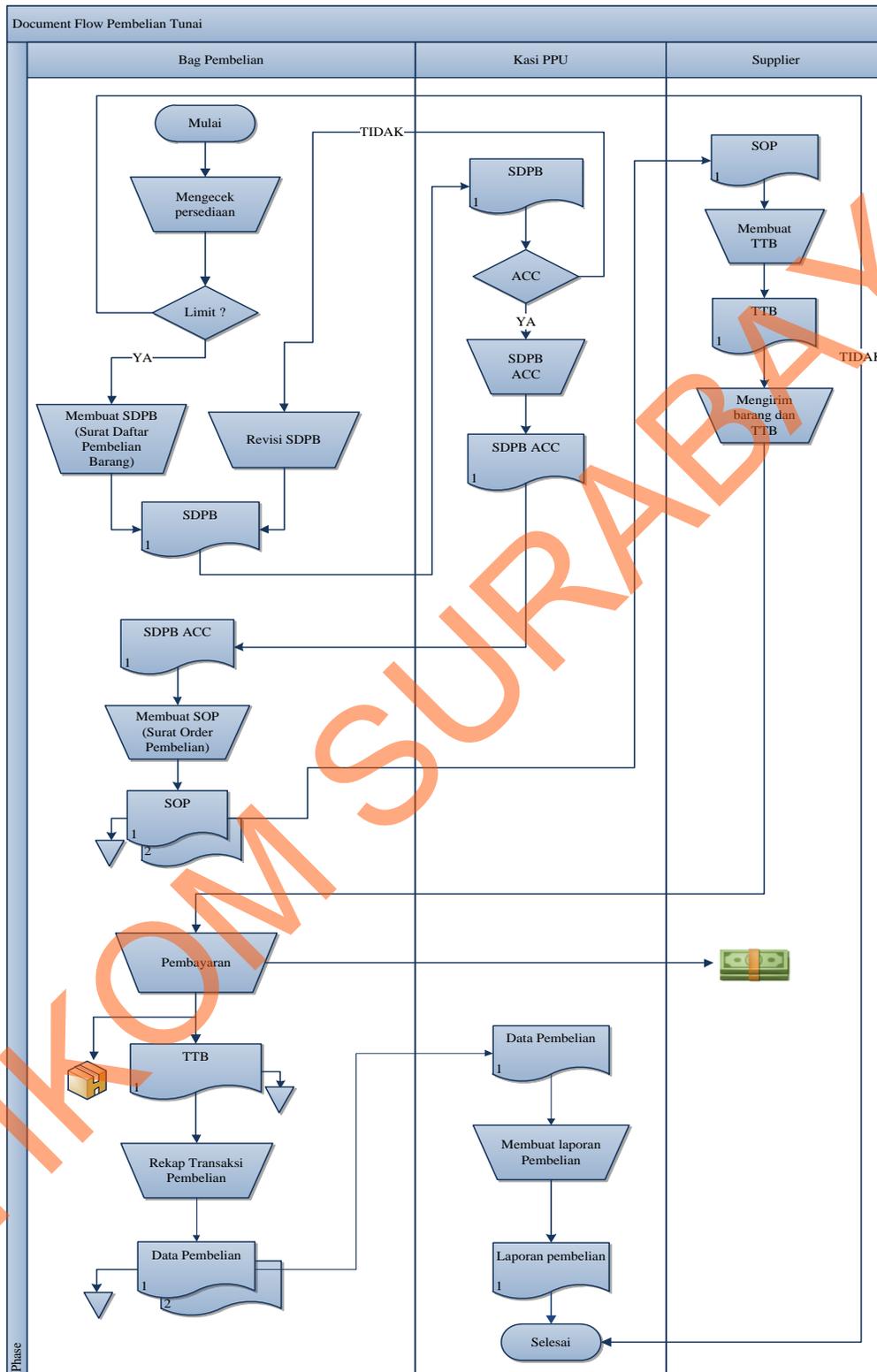
Dalam *Document Flow* Pembelian Tunai akan dijelaskan proses pembelian barang secara tunai, dimulai dari bagian pembelian mengecek persediaan barang, apakah barang sudah limit? Bila tidak, maka proses akan selesai. Bila iya, maka proses akan berlanjut pada proses pembuatan surat daftar pembelian barang (SDPB) dan menghasilkan SDPB yang diberikan kepada Kasi PPU, jika tidak di ACC maka bagian pembelian melakukan revisi, jika di ACC maka menghasilkan SDPB ACC yang digunakan untuk membuat surat order pembelian (SOP) dan menghasilkan SOP rangkap 2. Rangkap pertama akan diberikan kepada Divre Jatim dan rangkap kedua disimpan sebagai arsip oleh bagian pembelian.

Dari SOP rangkap pertama yang telah diberikan Divre Jatim digunakan untuk menyiapkan barang dan membuat TTB oleh Divre Jatim. Setelah menyiapkan barang dan TTB maka Divre Jatim mengirim barang dan TTB tersebut ke bagian pembelian

yang nantinya TTB tersebut diarsip dan digunakan sebagai acuan untuk pembayaran kepada Divre Jatim. Setelah TTB diarsip oleh bagian pembelian maka bagian pembelian membuat rekap transaksi pembelian dan menghasilkan data transaksi pembelian rangkap 2. Rangkap kedua disimpan sebagai arsip oleh bagian pembelian dan rangkap pertama diberikan kepada Kasi PPU untuk membuat laporan pembelian yang nantinya disimpan sebagai arsip oleh Kasi PPU.

Adapun gambar *document flow* pembelian tunai sebagai berikut:

STIKOM SURABAYA



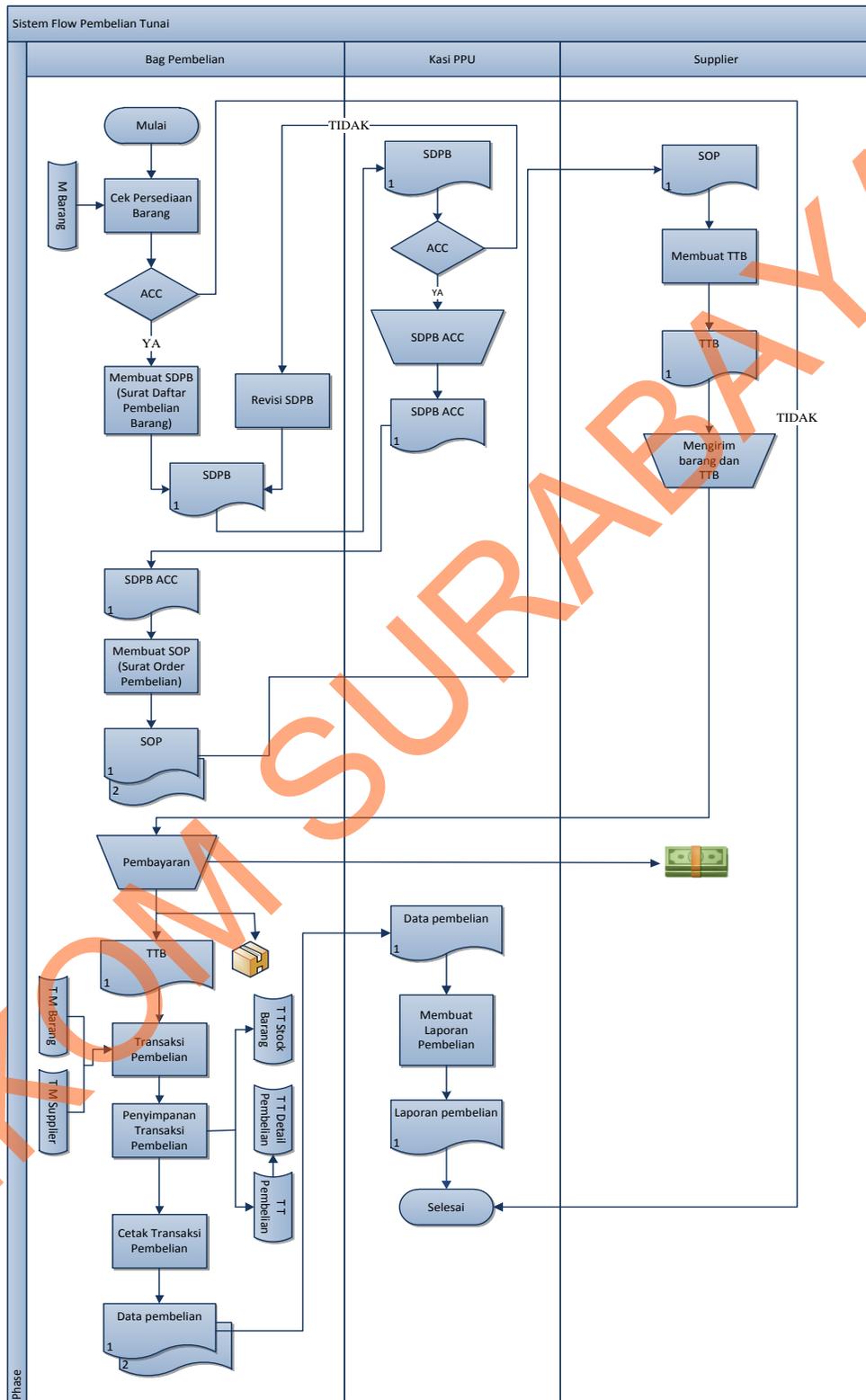
Gambar 4.1 Document Flow Pembelian Tunai

## 4.2 Merancang Sistem

Berdasarkan analisis, penulis membuat rancangan sistem ini digunakan untuk manajemen data pembelian pada Bulog Mart Sub Divre Surabaya Utara sehingga konsistensi data akan tercapai. Dengan analisis tersebut maka dapat menghasilkan *document flow* dari analisis sistem yang sedang berjalan, dan untuk merancang suatu sistem yang baik harus melalui tahap-tahap perancangan. Tahapan tersebut yaitu pembuatan *system flow*, *Context Digram*, *Data Flow Diagram (DFD)*, *Entity Relationship Diagram (ERD)*, struktur tabel, dan desain I/O. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

### 4.2.1 *System Flow* Pembelian Tunai

Setelah melakukan analisa terhadap *document flow* yang tersedia, dapat dirancang *System Flow* untuk menyelesaikan permasalahan. *System Flow* merupakan perubahan dari sistem yang menggunakan cara manual ke sistem baru yang terkomputerisasi dan terintegrasi dengan database untuk proses pembelian tunai.



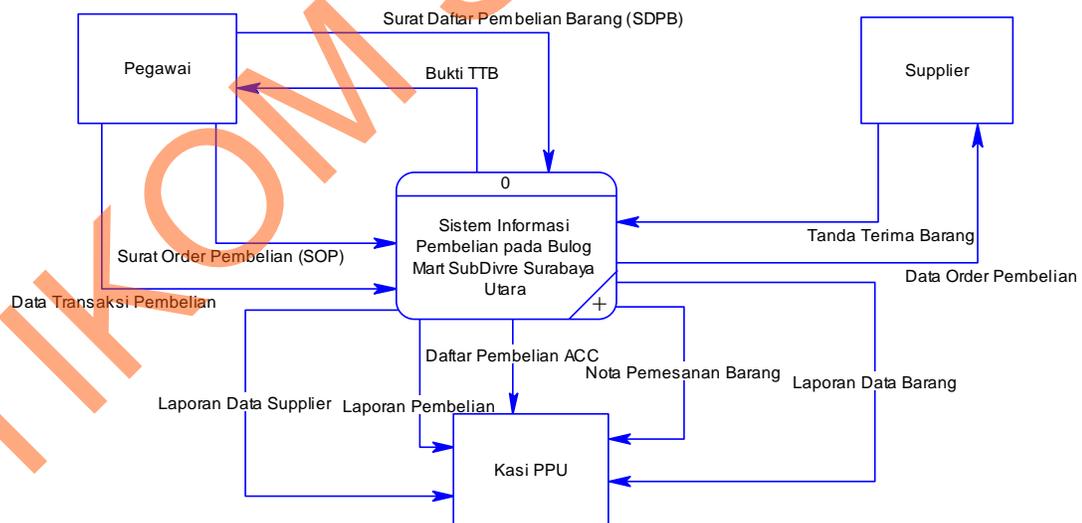
Gambar 4.2 System Flow Pembelian Tunai

#### 4.2.2 Data Flow Diagram (DFD)

Dari analisa diagram alur yaitu *Document Flow* dan *System Flow* maka dibuatlah *Data Flow Diagram* (DFD) yang terdiri dari *context diagram* dan DFD level 0. *Data Flow Diagram* (DFD) merupakan suatu model yang menggambarkan aliran data yang terjadi dalam sistem, sehingga dengan dirancangnya DFD ini maka dapat terlihat jelas arus data yang mengalir dari sistem tersebut.

##### 1. Context Diagram

*Context Diagram* adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. *Context Diagram* merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem. *Context Diagram* akan memberikan gambaran secara umum tentang keseluruhan sistem.

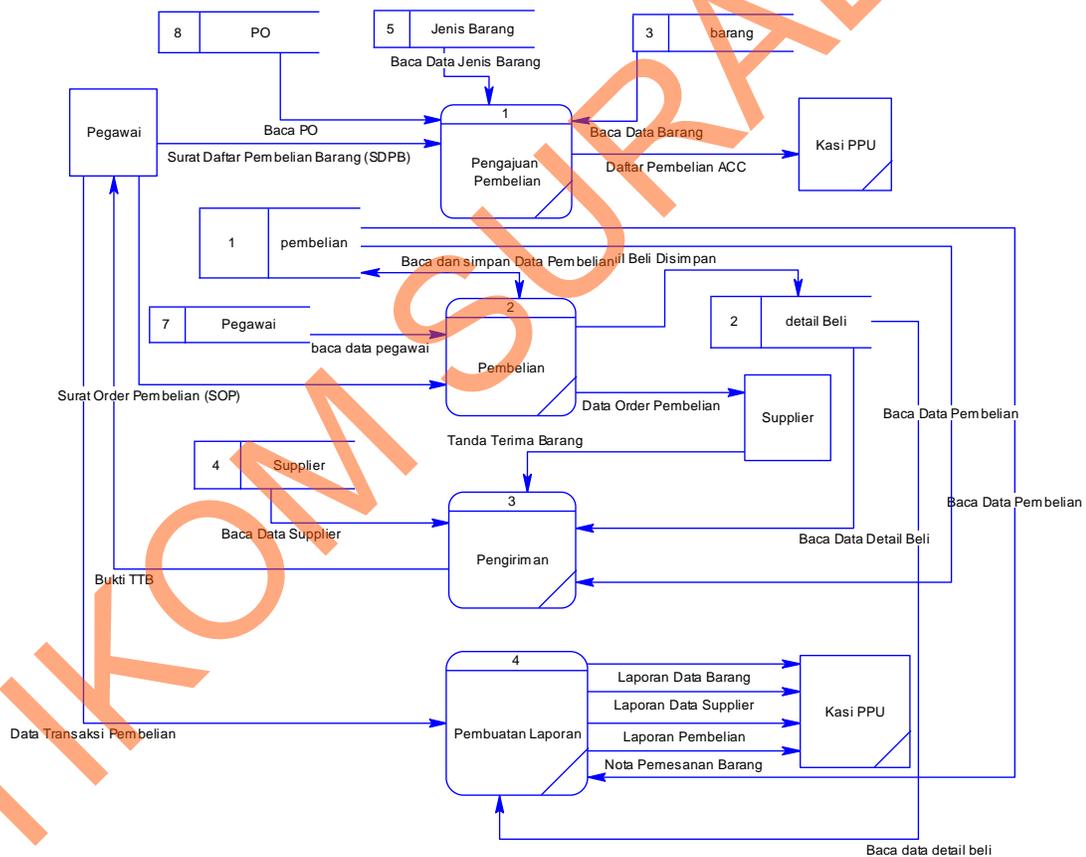


Gambar 4.3 Context Diagram

*Context Diagram* dari sistem pembelian pada Bulog Mart ini melibatkan 3 *entity* yaitu bagian pembelian, Kasi PPU dan Divre. Ketiga entitas tersebut memberikan *input* data dan menerima *output* data yang diperlukan.

## 2. DFD level 0 Sistem Pembelian

DFD level 0 merupakan hasil *decompose* dari *context diagram* yang menggambarkan proses-proses apa saja yang terdapat pada sistem pembelian pada Bulog Mart Sub Divre Surabaya Utara. DFD level 0 dapat dilihat pada gambar 4.4.



Gambar 4.4 DFD Level 0 Sistem pembelian

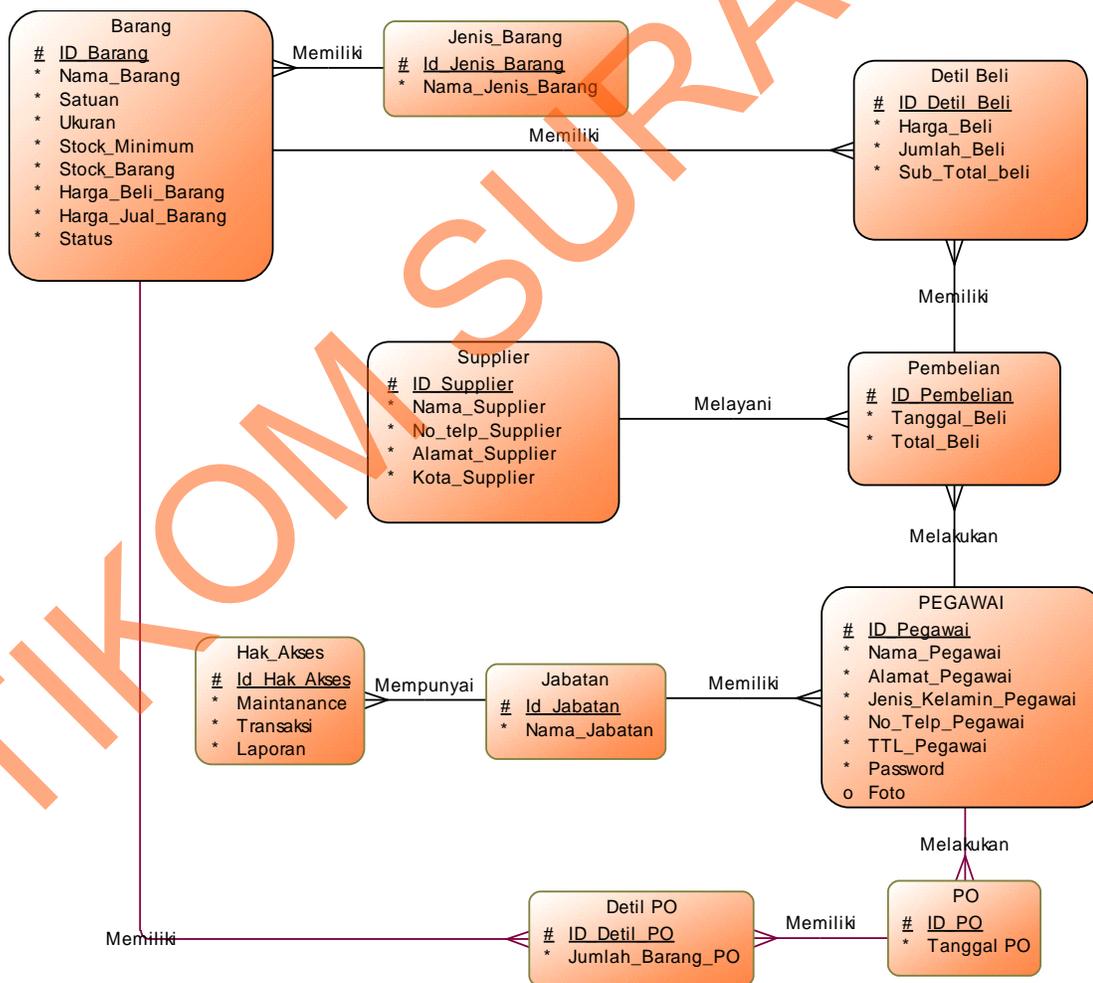
### 4.2.3 Perancangan Database

Dari analisis sistem diatas maka dapat dibuat *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang menggambarkan struktur database dari sistem pembelian Bulog Mart yang terdiri dari *Conceptual Data Model* (CDM) dan *Physical Data Model* (PDM).

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

CDM ini menggambarkan struktur basis data yaitu relasi antara tabel yang satu dengan tabel yang lain. Berikut ini merupakan tabel-tabel yang terdapat dalam

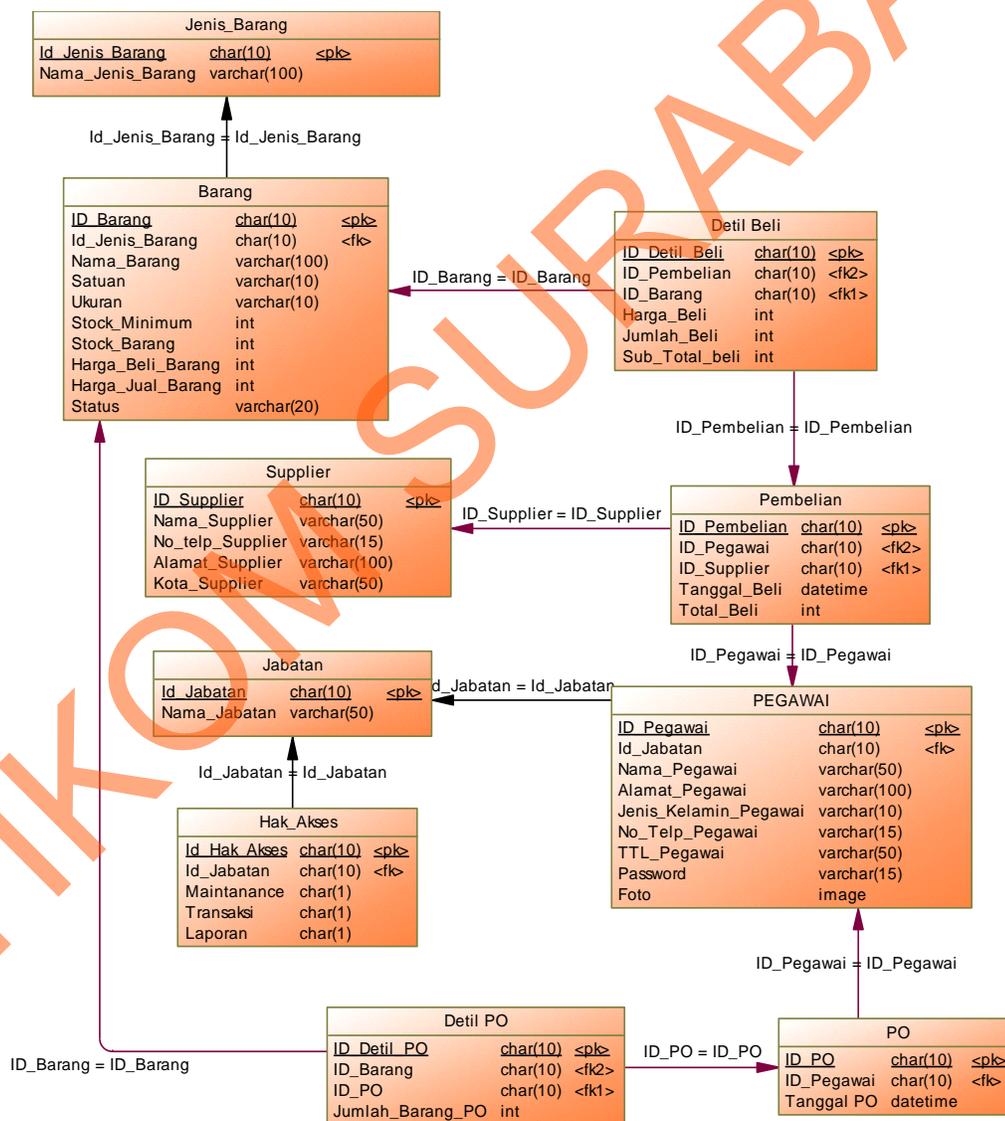
CDM:



Gambar 4.5 *Conceptual Data Model* Sistem Pembelian Bulog Mart

## 2. Physical Data Model (PDM)

*Physical Data Model (PDM)* merupakan hasil *generate* dari *Conceptual Data Model (CDM)*. Perancangan PDM merupakan perancangan *database* secara fisik. PDM menggunakan sejumlah tabel untuk menggambarkan data serta hubungan antara data-data tersebut. Berikut ini adalah PDM yang ada pada sistem pembelian Bulog Mart:



Gambar 4.6 *Physical Data Model* Sistem Pembelian Bulog Mart

#### 4.2.4 Struktur Tabel

Struktur tabel pada sistem informasi pembelian pada Bulog Mart Sub Divre Surabaya Utara adalah sebagai berikut:

##### a. Tabel Barang

Nama Tabel : Barang

Primary Key : ID\_Barang

Foreig Key : -

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data-data barang

Tabel 4.1 Barang

No.	Field	Type	Length	Constraints
1.	ID_Barang	Char	10	Primary Key
2.	ID_Jenis_Barang	Char	10	Foreign Key
3.	Nama_Barang	Varchar	100	
4.	Satuan	Varchar	10	
5.	Ukuran	Varchar	10	
6.	Stock_Minimum	Intenger		
7.	Stock_Barang	Intenger		
8.	Harga_Beli_Barang	Intenger		
9.	Harga_Jual_Barang	Intenger		
10.	Status	varchar	20	

## b. Tabel Pegawai

Nama Tabel : Pegawai  
 Primary Key : ID\_Pegawai  
 Foreign Key : -  
 Fungsi : Tabel untuk memasukkan data pegawai

Tabel 4.2 Pegawai

No.	Field	Type	Length	Constraints
1.	ID_Pegawai	Char	10	Primary Key
2.	ID_Jabatan	Char	10	Foreign Key
3.	Nama_Pegawai	Varchar	50	
4.	Alamat_Pegawai	Varchar	100	
5.	Jenis_Kelamin_Pegawai	Varchar	10	
6.	No_Telp_Pegawai	Varchar	15	
7.	TTL_Pegawai	Varchar	50	
8.	Password	Varchar	15	
9.	Foto	Image		

## c. Tabel Supplier

Nama Tabel : Supplier  
 Primary Key : ID\_Supplier  
 Foreign Key : -  
 Fungsi : Tabel untuk memasukkan data supplier

Tabel 4.3 Supplier

No.	Field	Type	Length	Constraints
1.	ID_Supplier	Char	10	Primary Key
2.	Nama_Supplier	Varchar	50	
3.	No_Telp_Supplier	Varchar	15	
4.	Alamat_Supplier	Varchar	100	
5.	Kota_Supplier	Varchar	50	

## d. Tabel Detil Beli

Nama Tabel : Detil Beli

Primary Key : -

Foreign Key : ID\_Barang, ID\_Pembelian

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data detil beli

Tabel 4.4 Tabel Detil Beli

No.	Field	Type	Length	Constraints
1.	ID_Detil_Beli	Char	10	Primary Key
2.	ID_Pembelian	Char	10	Foreign Key
3.	ID_Barang	Char	10	Foreign Key
4.	Harga_Beli	Intenger		
5.	Jumlah_Beli	Intenger		
6.	Sub_Total_Beli	Intenger		

## e. Tabel Pembelian

Nama Tabel : Pembelian

Primary Key : ID\_Pembelian

Foreign Key : ID\_Pegawai, ID\_Supplier

Fungsi : Tabel untuk menyimpan data-data Pembelian

Tabel 4.5 Tabel Pembelian

No.	Field	Type	Length	Constraints
1.	ID_Pembelian	Char	10	Primary Key
2.	ID_Pegawai	Char	10	Foreign Key
3.	ID_Supplier	Char	10	Foreign Key
4.	Tanggal_Beli	Date		
5.	Total_Beli	Integer		

## f. Tabel Jenis Barang

Nama Tabel : Jenis Barang

Primary Key : ID\_Jenis\_Barang

Foreign Key : -

Fungsi : Tabel untuk menyimpan data jenis barang

Tabel 4.6 Tabel Jenis Barang

No.	Field	Type	Length	Constraints
1.	ID_Jenis_Barang	Char	10	Primary Key
2.	Nama_Jenis_Barang	Varchar	100	

## g. Tabel Jabatan

Nama Tabel : Jabatan

Primary Key : ID\_Jabatan

Foreign Key : -

Fungsi : Tabel untuk menyimpan data jabatan

Tabel 4.7 Tabel Jabatan

No.	Field	Type	Length	Constraints
1.	ID_Jabatan	Char	10	Primary Key
2.	Nama_Jabatan	Varchar	50	

## h. Tabel Hak Akses

Nama Tabel : Hak Akses

Primary Key : ID\_Hak\_Akses

Foreign Key : ID\_Jabatan

Fungsi : Tabel untuk menyimpan data hak akses

Tabel 4.8 Tabel Hak Akses

No.	Field	Type	Length	Constraints
1.	ID_Hak_Akses	Char	10	Primary Key
2.	ID_Jabatan	Char	10	Foreign Key
3.	Maintanance	Char	1	
4.	Transaksi	Char	1	
5.	Laporan	Char	1	

## i. Tabel PO

Nama Tabel : PO

Primary Key : ID\_PO

Foreign Key : ID\_Pegawai

Fungsi : Tabel untuk menyimpan data PO

Tabel 4.9 Tabel PO

No.	Field	Type	Length	Constraints
1.	ID_PO	Char	10	Primary Key
2.	ID_Pegawai	Char	10	Foreign Key
3.	Tanggal_PO	datetime		

## j. Tabel Detil PO

Nama Tabel : Detil PO  
 Primary Key : -  
 Foreign Key : ID\_Barang, ID\_Pembelian  
 Fungsi : Tabel untuk memasukkan data detil PO

Tabel 4.10 Tabel Detail PO

No.	Field	Type	Length	Constraints
1.	ID_Detil_PO	Char	10	Primary Key
2.	ID_Barang	Char	10	Foreign Key
3.	ID_PO	Char	10	Foreign Key
4.	Jumlah_Barang_PO	Intenger		

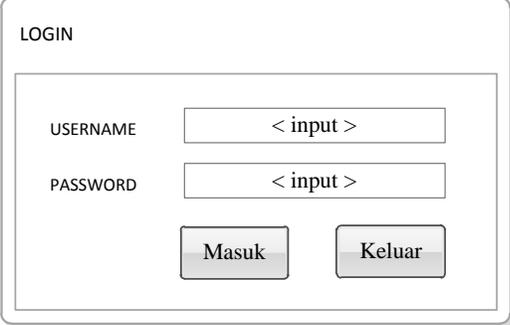
### 4.3 Mendesain *Input/Output*

Desain antarmuka menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic.net 2008 dan database Microsoft SQL Server 2008. Adapun desain *Input/Output* dari Rancang Bangun Sistem Informasi Pembelian pada Bulog Mart Sub Divre Surabaya Utara adalah sebagai berikut:

#### 4.3.1 Desain *Input*

##### 1. *Form login*

Berikut ini merupakan desain *form login* yang berfungsi untuk perlindungan atas data yang ada pada aplikasi ini.



The image shows a login form titled "LOGIN". It contains two input fields: "USERNAME" and "PASSWORD", each with a placeholder "< input >". Below the input fields are two buttons: "Masuk" and "Keluar".

Gambar 4.7 Desain *Form Login*

## 2. *Form Ganti Sandi*

Berikut ini merupakan desain *input form* ganti sandi yang berfungsi untuk mengganti sandi pegawai.



The image shows a password change form titled "GANTI SANDI". It contains three input fields: "ID PENGGUNA", "SANDI LAMA", and "SANDI BARU", each with a placeholder "< input >". Below the input fields are two buttons: "Masuk" and "Keluar".

Gambar 4.8 Desain *Form Ganti Sandi*

## 3. *Form Hak Akses*

Berikut ini merupakan desain *input form* hak akses yang berfungsi untuk hak akses pegawai untuk masuk pada aplikasi.



Hak Akses

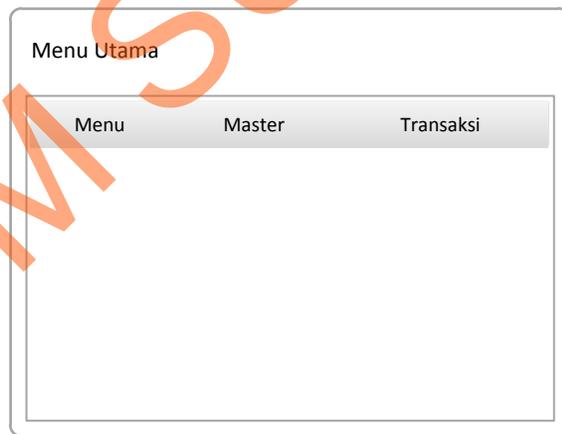
Hak Akses

Simpan Keluar

Gambar 4.9 Desain *Form* Hak Akses

#### 4. *Form* Menu Utama

Berikut ini merupakan desain *input form* Menu Utama yang fungsinya adalah untuk *mapping* atau untuk memanggil *form-form* lainnya seperti : *Form* Barang, Transaksi, Laporan dan lain lain.



Menu Utama

Menu Master Transaksi

Gambar 4.10 Desain *Form* Menu Utama

### 5. Form PO (Purchase Order)

Berikut ini merupakan desain *input form* PO yang berfungsi untuk *input* data PO.

Purchase Order (PO)

**Purchase Order**

ID PO

TANGGAL PO

NAMA PEGAWAI

BARANG STOCK MINIMUM

DETAIL PO

Tambah

Simpan Keluar

Gambar 4.11 Desain Form PO

### 6. Form Cari Barang

Berikut ini merupakan desain *form* cari barang yang berfungsi untuk mencari data barang.

Cari Barang

Cari :

Data Barang

Gambar 4.12 Desain Form Cari Barang

## 7. Form Jenis Barang

Berikut ini merupakan desain *form* jenis barang yang berfungsi untuk *input* data jenis barang.

Gambar 4.13 Desain *Form* Jenis Barang

## 8. Form Master Barang

Gambar 4.14 Desain *Form* Master Barang

Gambar diatas merupakan desain *form* master barang yang berfungsi untuk *input* data barang.

## 9. Form Jabatan

Berikut ini merupakan desain *form* Jabatan yang berfungsi untuk *input* data jabatan pegawai.

Gambar 4.15 Desain *Form* Jabatan

## 10. Form Master Pegawai

Gambar 4.16 Desain *Form* Master Pegawai

Gambar diatas merupakan desain *input form master* pegawai yang berfungsi untuk *input* data pegawai.

## 11. Form Master Supplier

Berikut ini merupakan desain *input form master supplier* yang berfungsi untuk *input data supplier*.

The image shows a software interface for managing suppliers. The main window is titled "Master Supplier". Inside, there's a section titled "DATA SUPPLIER" with a search bar labeled "Cari :". Below this, there are five input fields: "ID SUPPLIER" (pre-filled with "<otomatis>"), "NAMA SUPPLIER", "ALAMAT SUPPLIER", "NO.TELP", and "KOTA". At the bottom of this section are three buttons: "Simpan", "Ubah", and "Batal". To the right, there's a "Data Supplier" table area, currently empty, with "Baru" and "Keluar" buttons below it. A large orange watermark "STIKOM SURABAYA" is overlaid diagonally across the image.

Gambar 4.17 Desain *Form Master Supplier*

## 12. Form Transaksi Pembelian

Berikut ini merupakan desain *input form transaksi pembelian* yang berfungsi untuk *input data pembelian barang*.

Transaksi Pembelian

### Form Transaksi Pembelian

Input Transaksi pembelian    Lihat Transaksi Pembelian

**Input Data**

ID PEMBELIAN	<otomatis>	NAMA BARANG	<otomatis>	Cari
NAMA PEGAWAI	< pilihan >	HARGA BELI	<otomatis>	
ID PEGAWAI	<otomatis>	STOK BARANG	<otomatis>	
NAMA SUPPLIER	< pilihan >	JUMLAH BELI		
ID SUPPLIER	<otomatis>	SUB TOTAL BELI	<otomatis>	
TANGGAL BELI	<otomatis>			

Tambah

**Detil Transaksi Pembelian**

ID Barang	Nama Barang	Harga Beli	Jumlah Beli	Sub Total Beli

Total Harga : Rp.

Simpan    Keluar

Gambar 4.18 Desain *Form Input* Transaksi Pembelian

Transaksi Pembelian

### Form Transaksi Pembelian

Input Transaksi pembelian    Transaksi Pembelian Perbulan

CARI

BULAN < pilihan >

ID Pembelian	Tanggal Beli	ID Pegawai	Nama Pegawai	ID Supplier	Nama Supplier	Total Beli

Keluar

Gambar 4.19 Desain *Form* Transaksi Pembelian Perbulan

### 4.3.2 Desain Output

Berikut ini merupakan desain *output* aplikasi pembelian pada Bulog Mart:

#### 1. Laporan Pembelian

Gambar dibawah ini merupakan desain *output* dari laporan pembelian yang berfungsi untuk memberi informasi mengenai pembelian barang:



Bulog Mart  
Sub Divisi Regional I Surabaya Utara  
JL. Raya Bandara Juanda No.16 Sidoarjo  
Telp (031) 8666945 Fax. (031) 8666204

Laporan Pembelian Barang  
Periode :

Tanggal	ID Pembelian	Kode Barang	Nama Barang	Harga Beli	Jumlah	Total Harga
10-19-13	T0001	BR005	Minyak Goreng Lovina	Rp 12.000	5	Rp 60.000

Gambar 4.20 Desain Laporan Pembelian

#### 2. Laporan Data Barang

Gambar dibawah ini merupakan desain *output* dari laporan data barang yang berfungsi untuk memberi informasi mengenai data barang:



Bulog Mart  
Sub Divisi Regional I Surabaya Utara  
JL. Raya Bandara Juanda No.16 Sidoarjo  
Telp (031) 8666945 Fax. (031) 8666204

Laporan Data Barang

Kode Barang	Nama Barang	Harga Beli	Harga Jual	Stok Barang
BR005	Minyak Goreng Lovina	Rp 12.000	Rp 12.500	35

Gambar 4.21 Desain Laporan Data Barang

### 3. Laporan Nota Pemesanan

Gambar dibawah ini merupakan desain *output* dari laporan nota pemesanan yang berfungsi untuk memberi informasi mengenai pemesanan barang kepada supplier:

Bulog Mart  
Sub Divisi Regional I Surabaya Utara  
JL. Raya Bandara Juanda No.16 Sidoarjo  
Telp (031) 8666945 Fax. (031) 8666204

Nota Pemesanan

Bulan :

ID PO	ID Barang	Nama Barang	Harga Beli	Jumlah	Total Harga
P102120	T0001	Minyak Goreng Lovina	Rp 12.000	5	Rp 60.000

Gambar 4.22 Desain Nota Pemesanan

### 4. Laporan Data Supplier

Gambar dibawah ini merupakan desain *output* dari laporan data supplier yang berfungsi untuk memberi informasi mengenai data supplier:

Bulog Mart  
Sub Divisi Regional I Surabaya Utara  
JL. Raya Bandara Juanda No.16 Sidoarjo  
Telp (031) 8666945 Fax. (031) 8666204

Laporan Data Supplier

ID Supplier	Nama Supplier	Alamat Supplier	No Telp Supplier	Kota Supplier
S0001	Divre Jatim	Jl. Suka suka	743284723	Surabaya

Gambar 4.23 Desain Laporan Data Supplier

#### 4.4 Mengimplementasikan Sistem

Implementasi sistem merupakan tahap pengujian dimana desain sistem dapat berjalan dengan baik. Desain *form* yang telah dibuat cukup sesuai untuk mengimplementasikan sistem, sehingga tidak membutuhkan banyak perubahan.

##### 4.4.1 Kebutuhan Sistem

Kebutuhan spesifikasi minimum perangkat keras yang harus dipersiapkan untuk menjalankan aplikasi ini sebagai berikut:

1. Intel Pentium 4 CPU 2.00 Ghz
2. Memory 512 MB RAM
3. VGA 64 GB

##### 4.4.2 Penjelasan Pemakaian Aplikasi

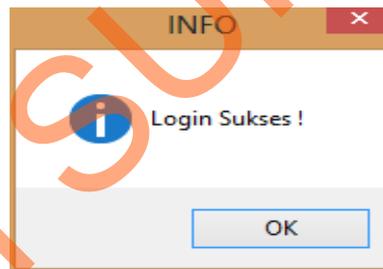
Tahap ini merupakan langkah-langkah dari pemakaian aplikasi sistem informasi pembelian Bulog Mart Sub Divre Surabaya Utara. Berikut ini adalah sub-sub pembahasan pemakaian aplikasi ini:

###### 1. *Form Login*

*Form Login* adalah *form* yang pertama kali muncul pada saat aplikasi pertama kali dijalankan. Pengguna harus menginputkan id\_pengguna dan sandi yang sesuai agar dapat masuk ke menu utama. *Form Login* ini digunakan untuk mengontrol data agar hanya orang yang mempunyai hak akses saja yang dapat masuk ke dalam menu utama. Hal ini untuk menjaga keamanan data. Berikut ini adalah tampilan *Form Login* yang dapat dilihat pada gambar 4.22.

Gambar 4.24 Tampilan *Form Login*

Jika pengguna memasukkan id\_pengguna dan sandi sesuai atau benar maka akan muncul *message box* seperti pada gambar 4.25.



Gambar 4.25 *Message Box Login Benar*

Tetapi jika pengguna salah atau tidak sesuai memasukkan id\_pengguna dan sandi maka akan muncul *message box* seperti pada gambar 4.26.



Gambar 4.26 *Message Box Login Gagal*

## 2. Form Menu Utama

*Form* Menu Utama merupakan tampilan awal dari aplikasi sesudah melakukan *login*. Pada *form* ini terdapat menu-menu yang bermanfaat untuk menjalankan sistem informasi pembelian pada Bulog Mart yang dilakukan oleh pegawai. Berikut ini adalah tampilan *Form* Menu Utama yang dapat dilihat pada gambar 4.25.



Gambar 4.27 Tampilan *Form* Menu Utama

Pada menu utama terdapat beberapa sub menu seperti berikut ini:

- a. Pemeliharaan data : Pada sub menu pemeliharaan data berisi *master* barang, *master* supplier, *master* pegawai, jenis barang, jabatan, hak akses, PO, dan ganti sandi.
- b. Pembelian : Pada sub menu pembelian menampilkan transaksi pembelian.
- c. Laporan : Berisi laporan yang disediakan oleh aplikasi. Seperti laporan pembelian, laporan data barang, laporan data supplier dan nota pemesanan barang.

- d. *Logout* : Sub menu ini digunakan untuk kembali ke *form login*.
- e. *Keluar* : Sub menu keluar digunakan untuk keluar dari aplikasi.

### 3. *Form Ganti Sandi*

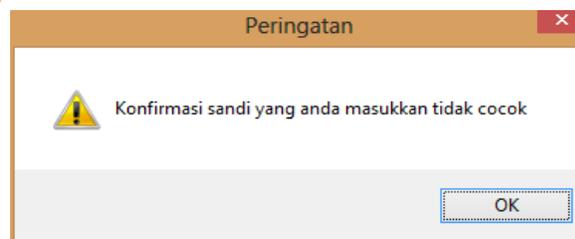
*Form* ganti sandi digunakan apabila pengguna ingin mengganti sandi. Pengguna harus memilih menu ganti sandi yang terdapat pada pemeliharaan data di menu utama. Berikut ini adalah *form* ganti sandi :



The screenshot shows a window titled 'GANTI SANDI' with the BULOG Mart logo. It contains five input fields: 'ID PENGGUNA', 'SANDI LAMA', 'KONFIRMASI SANDI LAMA', 'SANDI BARU', and 'KONFIRMASI SANDI BARU'. At the bottom right, there are two buttons: 'Simpan' (Save) and 'Batal' (Cancel). A large orange watermark 'STIKOM.SURABAYA' is overlaid on the image.

Gambar 4.28 Tampilan *Form* Ganti Sandi

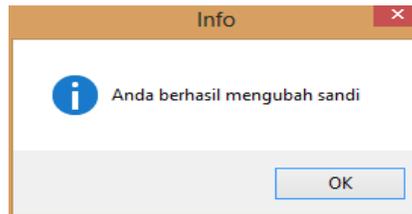
Jika pengguna salah atau tidak cocok memasukkan sandi lama pada konfirmasi sandi lama, dan juga salah atau tidak sama antara sandi baru dan konfirmasi sandi baru maka akan muncul *message box* seperti pada gambar 4.29.



Gambar 4.29 *Message Box* Konfirmasi Sandi

Klik tombol OK dan pengguna harus menginputkan kembali pada konfirmasi sandi lama yang sesuai dengan sandi lama begitu juga pada konfirmasi sandi baru.

Setelah pengguna benar menginputkan konfirmasi sandi lama maupun konfirmasi sandi baru, lalu klik tombol masuk maka akan muncul *message box* seperti pada gambar 4.30.



Gambar 4.30 *Message Box* Ubah Sandi Berhasil

#### 4. *Form Hak Akses*

*Form* hak akses digunakan untuk memilih hak akses pada saat masuk ke dalam aplikasi. Pada saat *login*, apabila *login* sebagai pegawai maka pada saat memasuki *form* menu utama yang dapat berfungsi hanya menu pemeliharaan data dan transaksi pembelian. Dan apabila *login* sebagai Kasi PPU maka menu yang berfungsi hanya laporan. Berikut ini adalah tampilan *Form Hak Akses* yang dapat dilihat pada gambar 4.31.

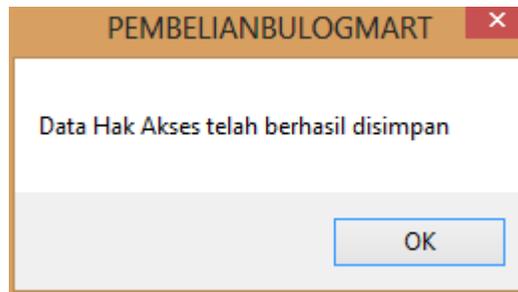
 A screenshot of a web application window titled "HAK AKSES". The window has a logo for "BULOG WILAYAH" and the text "HAK AKSES" below it. It contains a table with the following data:
 

	NAMA_JABATAN	MAINTENANCE	TRANSAKSI	LAPORAN
▶	KASI PPU	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	PEGAWAI	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
*		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

 Below the table, there are two buttons: "Simpan" and "Keluar".

Gambar 4.31 Tampilan *Form Hak Akses*

Jika pengguna sudah memilih hak akses dan tekan *button* simpan maka akan muncul *message box* seperti pada gambar 4.32.



Gambar 4.32 *Message Box* Hak Akses Berhasil Disimpan

## 5. *Form* Jenis Barang

*Form* jenis barang digunakan untuk memasukkan data jenis barang. Untuk dapat memasukkan data maka pengguna harus klik *button* baru terlebih dahulu, jika sudah maka *textbox* id\_Jenis\_barang akan terisi otomatis. Kemudian nama\_jenis\_barang diisi sesuai jenis barang. *Textbox* cari digunakan mencari jenis barang sesuai dengan nama jenis barang. Berikut ini adalah tampilan *Form* Jenis Barang yang dapat dilihat pada gambar 4.33.

ID_JENIS_BARANG	NAMA_JENIS_BARANG
J1	Beras Super
J2	Beras Kristal
J3	Gula Pasir

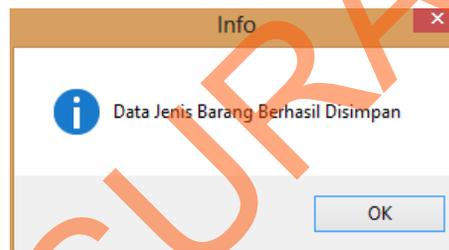
Gambar 4.33 Tampilan *Form* Jenis Barang

Dalam *form* jenis barang terdapat beberapa *button*, yaitu:

1. *Button* simpan, berfungsi untuk menyimpan data yang di *entry* oleh pengguna.

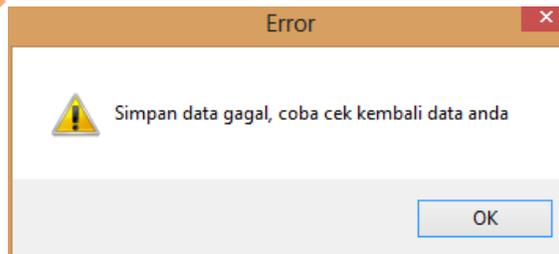
2. *Button* ubah, berfungsi untuk menyimpan data yang telah di *update* oleh pengguna.
3. *Button* baru, berfungsi untuk membuat data baru.
4. *Button* batal, berfungsi untuk membatalkan data jenis barang yang sudah diisi oleh pengguna.
5. *Button* keluar, berfungsi untuk keluar dari *form* jenis barang.

Pada saat pengguna memilih *button* simpan maka muncul *message box* seperti gambar 4.34.



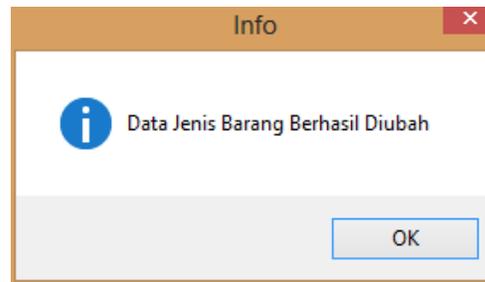
Gambar 4.34 *Message Box* Jenis Barang Berhasil Disimpan

Tetapi jika ada data yang salah atau tidak terisi maka akan muncul *message box* seperti gambar 4.35



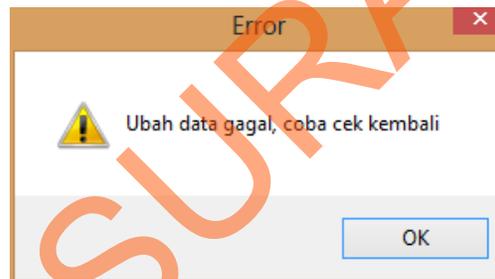
Gambar 4.35 *Message Box* Jenis Barang Gagal Disimpan

Jika pengguna ingin mengubah data jenis barang, maka klik data jenis barang yang ada dikolom *gridview* setelah pengguna sudah merubah data maka klik *button* ubah, maka muncul *message box* seperti gambar 4.36.



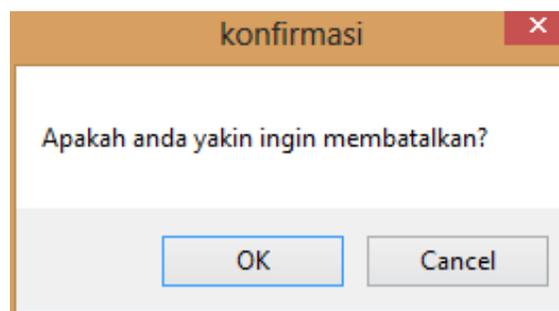
Gambar 4.36 *Message Box* Jenis Barang Berhasil Diubah

Dan jika pengguna gagal untuk merubah data maka pengguna harus mengecek kembali data yang dirubah, mungkin data kosong atau tidak melakukan perubahan data apapun. Berikut ini adalah *message box* jika data gagal diubah:



Gambar 4.37 *Message Box* Jenis Barang Gagal Diubah

Pada saat pengguna klik *button* batal, maka muncul *message box* seperti gambar 4.38 yang akan menanyakan kembali apakah data akan dibatalkan.



Gambar 4.38 *Message Box* Pada *Button* Batal

Jika menyetujui pesan tersebut akan dibatalkan, maka tekan OK dan jika pengguna tidak ingin membatalkan maka tekan *cancel*.

## 6. Form Master Barang

Implementasi pada *form* barang dapat dilihat pada gambar berikut :

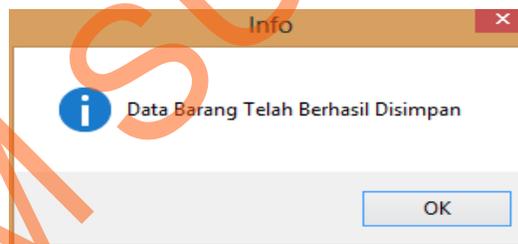
Gambar 4.39 Tampilan *Form* Barang

*Form* barang digunakan untuk memasukkan data barang. Untuk dapat memasukkan data barang maka pengguna harus klik *button* baru terlebih dahulu, jika sudah tekan *button* baru maka *textbox* id\_barang akan terisi otomatis. Kemudian *textbox* nama\_barang, dan *textbox* lainnya diisi sesuai dengan data yang dibutuhkan. *Textbox* cari digunakan mencari barang sesuai dengan nama barang.

Dalam *form* barang terdapat beberapa *button*, yaitu:

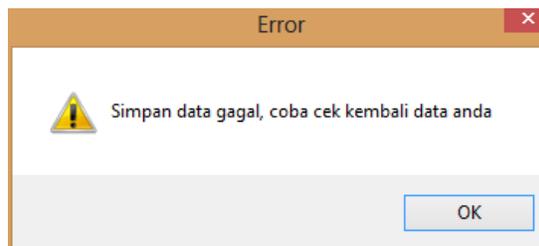
1. *Button* simpan, berfungsi untuk menyimpan data barang yang di *entry* oleh pengguna.
2. *Button* ubah, berfungsi untuk menyimpan data yang telah di *update* oleh pengguna.
3. *Button* baru, berfungsi untuk membuat data baru.
4. *Button* batal, berfungsi untuk membatalkan data barang yang sudah diisi oleh pengguna.
5. *Button* keluar, berfungsi untuk keluar dari *form* barang.

Pada saat pengguna memilih *button* simpan maka muncul *message box* seperti gambar 4.40.



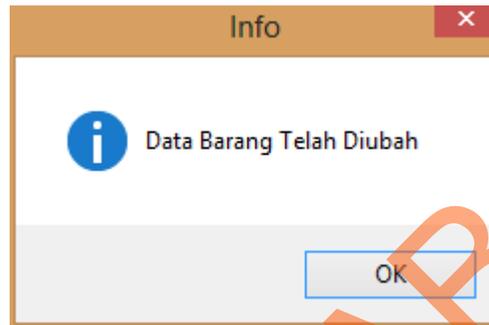
Gambar 4.40 *Message Box* Barang Berhasil Disimpan

Tetapi jika pengguna mengisi data yang salah atau tidak terisi maka akan muncul *message box* seperti gambar 4.41.



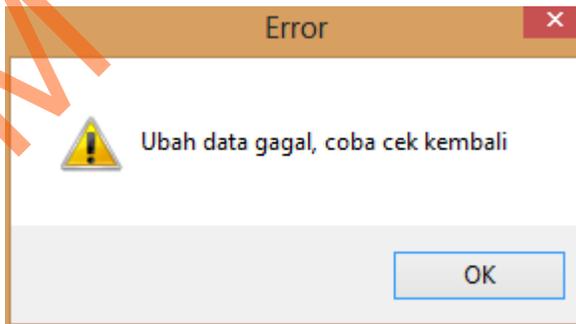
Gambar 4.41 *Message Box* Barang Gagal Disimpan

Jika pengguna ingin mengubah data barang, maka tekan data barang yang ada dikolom *gridview* setelah pengguna sudah merubah data maka tekan *button* ubah, maka muncul *message box* seperti gambar 4.42.



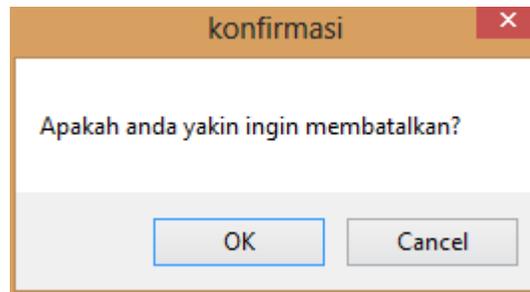
Gambar 4.42 *Message Box* Barang Berhasil Diubah

Dan jika pengguna gagal untuk merubah data maka pengguna harus mengecek kembali data yang dirubah, mungkin data kosong atau tidak melakukan perubahan data apapun. Berikut ini adalah *message box* jika data gagal diubah.



Gambar 4.43 *Message Box* Barang Gagal Diubah

Pada saat pengguna klik *button* batal, maka muncul *message box* seperti gambar 4.44 yang akan menanyakan kembali apakah data akan dibatalkan.



Gambar 4.44 *Message Box* Pada *Button* Batal

Jika menyetujui pesan tersebut akan dibatalkan, maka tekan *OK* dan jika pengguna tidak ingin membatalkan maka tekan *cancel*.

## 7. *Form* Jabatan

*Form* Jabatan digunakan untuk memasukkan data jabatan pegawai. Untuk dapat memasukkan data jabatan maka pengguna harus klik *button* baru terlebih dahulu, jika sudah tekan *button* baru maka *textbox* *id\_jabatan* akan terisi otomatis. *nama\_jabatan* diisi sesuai jabatan pegawai. *Textbox* *cari* digunakan mencari jabatan sesuai dengan nama jabatan. Berikut ini adalah tampilan *Form* Jabatan yang dapat dilihat pada gambar 4.45.

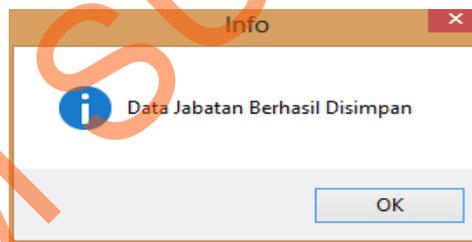
ID_JABATAN	NAMA_JABATAN
JB1	KASI PPU
JB2	PEGAWAI

Gambar 4.45 Tampilan *Form* Jabatan

Dalam *form* jabatan terdapat beberapa *button*, yaitu:

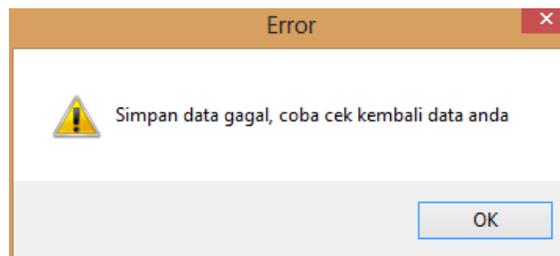
1. *Button* simpan, berfungsi untuk menyimpan data jabatan yang di *entry* oleh pengguna.
2. *Button* ubah, berfungsi untuk menyimpan data jabatan yang telah di *update* oleh pengguna.
3. *Button* baru, berfungsi untuk membuat data baru.
4. *Button* batal, berfungsi untuk membatalkan data jabatan yang sudah diisi oleh pengguna.
5. *Button* keluar, berfungsi untuk keluar dari *form* jabatan.

Pada saat pengguna memilih *button* simpan maka muncul *message box* seperti gambar 4.46.



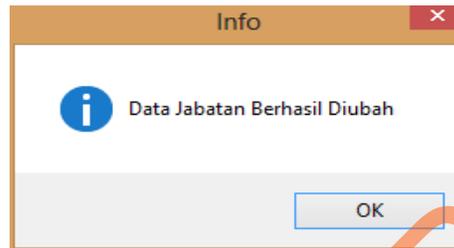
Gambar 4.46 *Message Box* Jabatan Berhasil Disimpan

Tetapi jika ada data yang salah atau tidak terisi maka akan muncul *message box* seperti gambar 4.47.



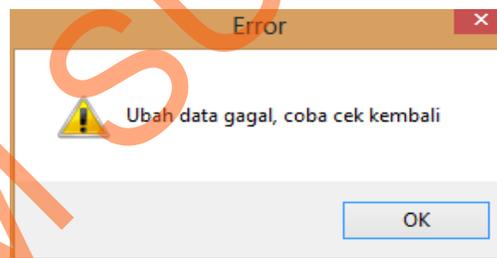
Gambar 4.47 *Message Box* Jabatan Gagal Disimpan

Jika pengguna ingin mengubah data jabatan, maka klik data jabatan yang ada dikolom *gridview* setelah pengguna sudah merubah data maka klik *button* ubah, maka muncul *message box* seperti gambar 4.48.



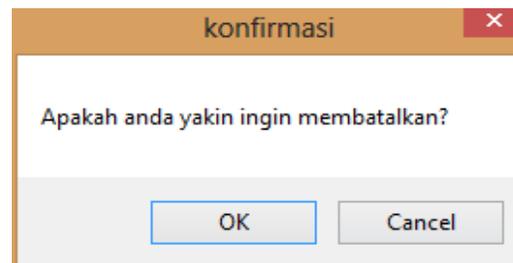
Gambar 4.48 *Message Box* Jabatan Berhasil Diubah

Dan jika pengguna gagal untuk merubah data maka pengguna harus mengecek kembali data yang dirubah, mungkin data kosong atau tidak melakukan perubahan data apapun. Berikut ini adalah *message box* jika data gagal diubah:



Gambar 4.49 *Message Box* Jabatan Gagal Diubah

Pada saat pengguna klik *button* batal, maka muncul *message box* seperti gambar 4.50 yang akan menanyakan kembali apakah data akan dibatalkan.



Gambar 4.50 *Message Box* Pada *Button* Batal

Jika menyetujui pesan tersebut akan dibatalkan, maka tekan OK dan jika pengguna tidak ingin membatalkan maka tekan *cancel*.

## 8. Form Master Pegawai

Implementasi pada *form* pegawai dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 4.51 Tampilan *Form* Pegawai

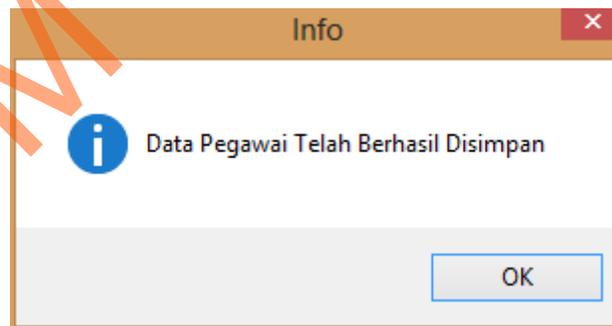
*Form* pegawai digunakan untuk memasukkan data pegawai. Untuk dapat memasukkan data pegawai maka pengguna harus klik *button* baru terlebih dahulu, jika sudah tekan *button* baru pengguna memilih *combobox* jabatan lalu *id\_pegawai* akan terisi otomatis sesuai dengan jabatan. Kemudian *textbox* nama\_pegawai, dan

*textbox* lainnya diinputkan sesuai dengan data yang dibutuhkan. *Textbox* cari digunakan mencari pegawai sesuai dengan nama pegawai.

Dalam *form* barang terdapat beberapa *button*, yaitu:

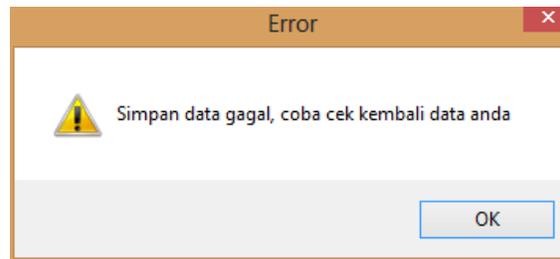
1. *Button* simpan, berfungsi untuk menyimpan data pegawai yang di *entry* oleh pengguna.
2. *Button* ubah, berfungsi untuk menyimpan data yang telah di *update* oleh pengguna.
3. *Button* baru, berfungsi untuk membuat data baru.
4. *Button* batal, berfungsi untuk membatalkan data pegawai yang sudah diisi oleh pengguna.
5. *Button* keluar, berfungsi untuk keluar dari *form* pegawai.

Pada saat pengguna memilih *button* simpan maka muncul *message box* seperti gambar 4.52.



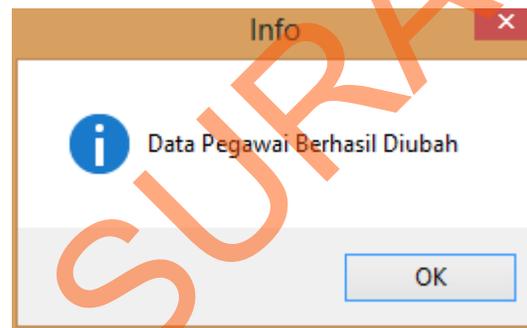
Gambar 4.52 *Message Box* Pegawai Berhasil Disimpan

Tetapi jika ada data yang salah atau tidak terisi maka akan muncul *message box* seperti gambar 4.53.



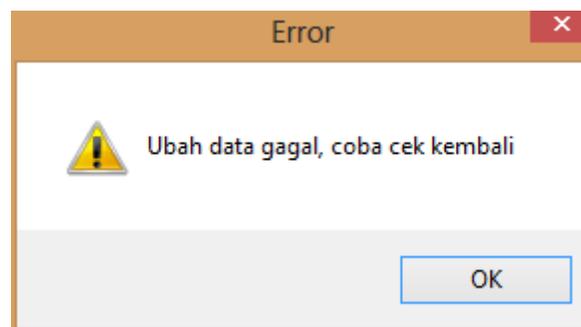
Gambar 4.53 *Message Box* Pegawai Gagal Disimpan

Jika pengguna ingin mengubah data pegawai, maka klik data jenis barang yang ada dikolom *gridview* setelah pengguna sudah merubah data pegawai maka klik *button* ubah, maka muncul *message box* seperti gambar 4.54.



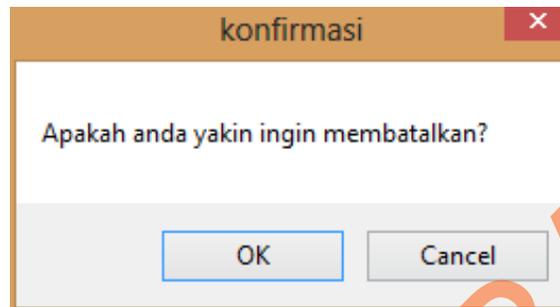
Gambar 4.54 *Message Box* Pegawai Berhasil Diubah

Dan jika pengguna gagal untuk merubah data maka pengguna harus mengecek kembali data yang dirubah, mungkin data kosong atau tidak melakukan perubahan data apapun. Berikut ini adalah *message box* jika data gagal diubah:



Gambar 4.55 *Message Box* Jabatan Gagal Diubah

Pada saat pengguna klik *button* batal, maka muncul *message box* seperti gambar 4.56 yang akan menanyakan kembali apakah data akan dibatalkan.



Gambar 4.56 *Message Box* Pada *Button* Batal

Jika menyetujui pesan tersebut akan dibatalkan, maka tekan OK dan jika pengguna tidak ingin membatalkan maka tekan *cancel*.

## 9. *Form* Supplier

ID_SUPPLIER	NAMA_SUPPLIER	ALAMAT_SUPPLIE	NO_TELP...
SP1	Divre Jatim	Jl. A Yani 151	1234567
SP2	Gudang Buduran	Jl. Buduran	8978272
*			

Gambar 4.57 Tampilan *Form* Supplier

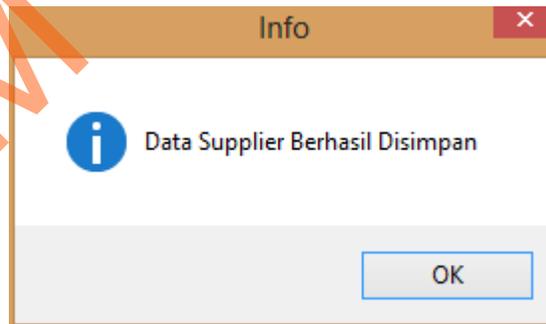
*Form* Supplier digunakan untuk memasukkan data supplier. Untuk dapat memasukkan data supplier maka pengguna harus klik *button* baru terlebih dahulu, jika sudah tekan *button* baru maka *textbox* id\_supplier akan terisi otomatis. Kemudian

*textbox* nama\_supplier, dan *textbox* lainnya diinputkan sesuai dengan data yang dibutuhkan. *Textbox* cari digunakan mencari supplier sesuai dengan nama supplier.

Dalam *form* supplier terdapat beberapa *button*, yaitu:

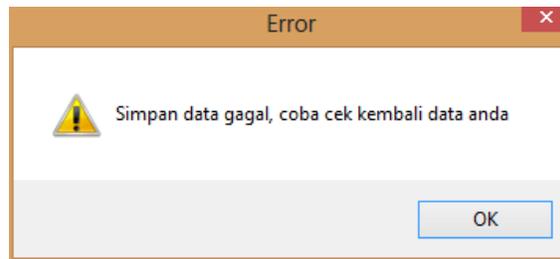
1. *Button* simpan, berfungsi untuk menyimpan data supplier yang di *entry* oleh pengguna.
2. *Button* ubah, berfungsi untuk menyimpan data yang telah di *update* oleh pengguna.
3. *Button* baru, berfungsi untuk membuat data baru.
4. *Button* batal, berfungsi untuk membatalkan data supplier yang sudah diisi oleh pengguna.
5. *Button* keluar, berfungsi untuk keluar dari *form* supplier.

Pada saat pengguna memilih *button* simpan maka muncul *message box* seperti gambar 4.58.



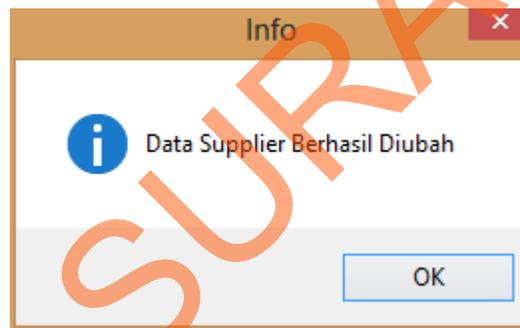
Gambar 4.58 *Message Box* Supplier Berhasil Disimpan

Tetapi jika pengguna memasukkan data yang salah atau tidak terisi maka akan muncul *message box* seperti gambar 4.59.



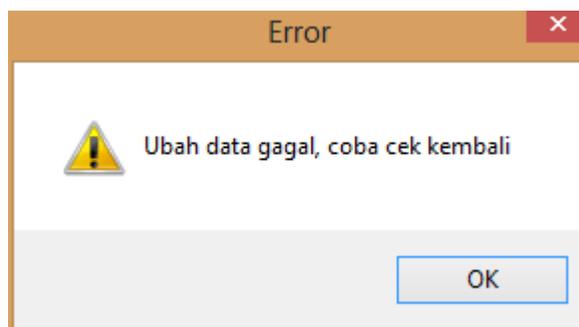
Gambar 4.59 *Message Box* Supplier Gagal Disimpan

Jika pengguna ingin mengubah data supplier, maka tekan data supplier yang ada dikolom *gridview* setelah pengguna sudah merubah data maka tekan *button* ubah, maka muncul *message box* seperti gambar 4.60.



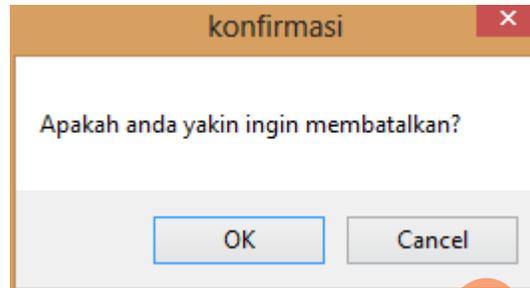
Gambar 4.60 *Message Box* Supplier Berhasil Diubah

Dan jika pengguna gagal untuk merubah data maka pengguna harus mengecek kembali data yang dirubah, mungkin data kosong atau tidak melakukan perubahan data apapun. Berikut ini adalah *message box* jika data gagal diubah.



Gambar 4.61 *Message Box* Supplier Gagal Diubah

Pada saat pengguna klik *button* batal, maka muncul *message box* seperti gambar 4.62 yang akan menanyakan kembali apakah data akan dibatalkan.



Gambar 4.62 *Message Box* Pada *Button* Batal

Jika menyetujui pesan tersebut akan dibatalkan, maka tekan OK dan jika pengguna tidak ingin membatalkan maka tekan *cancel*.

#### 10. *Form Purchase Order (PO)*

Implementasi pada *form* PO dapat dilihat pada gambar berikut :

ID_BARANG	NAMA_BARANG
BR2	Gula Pasir Pirami...
BR4	Minyak Goreng L...
BR5	Minyak Goreng L...

Gambar 4.63 Tampilan *Form* PO Barang

*Form* PO digunakan untuk memasukkan data PO. *Textbox* id\_PO akan terisi otomatis. Kemudian pilih nama pegawai yang akan melakukan *Purchase Order* (PO).

Dalam *form* PO terdapat beberapa *button*, yaitu:

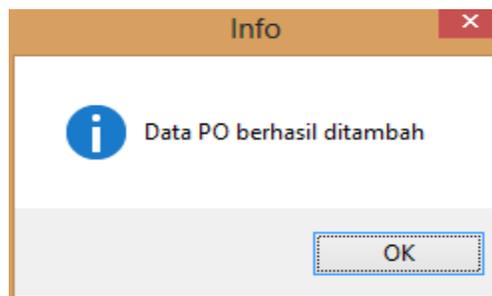
1. *Button* simpan, berfungsi untuk menyimpan data PO yang di *entry* oleh pengguna.
2. *Button* tambah, berfungsi untuk menambah data PO yang akan dipesan
3. *Button* keluar, berfungsi untuk keluar dari *form* PO.

Jika ingin menambah barang yang akan dipesan, maka pengguna harus memilih barang yang ada didalam *gridview* setelah itu pengguna klik *button* tambah. Pada saat pengguna memilih *button* tambah maka muncul *message box* seperti gambar 4.64.

A screenshot of a web form element. It features a label 'Jumlah' on the left, followed by a white text input field containing the number '0'. To the right of the input field is a small spinner control with up and down arrows.

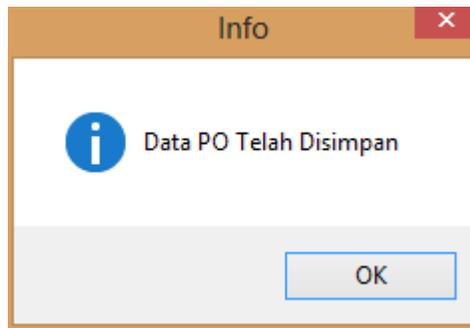
Gambar 4.64 Tampilan *Form* Jumlah

Setelah pengguna mengisi jumlah yang diinginkan lalu tekan enter, maka muncul *message box* seperti gambar 4.65.



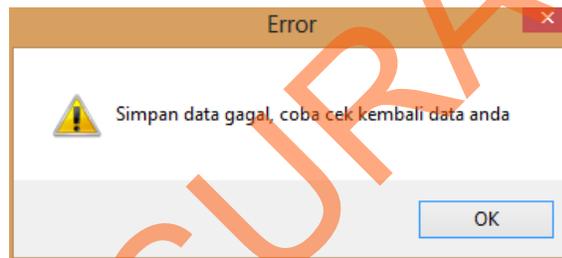
Gambar 4.65 *Message Box* Data PO Berhasil Ditambah

Pada saat pengguna memilih *button* simpan maka muncul *message box* seperti gambar 4.66.



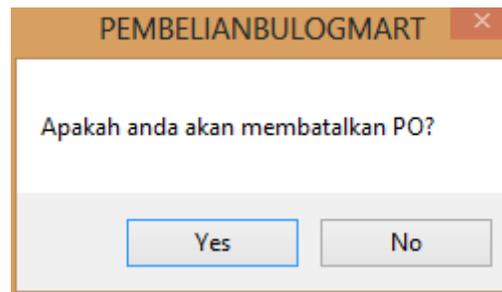
Gambar 4.66 *Message Box* PO Berhasil Disimpan

Tetapi jika ada data yang salah atau tidak terisi maka akan muncul *message box* seperti gambar 4.67.



Gambar 4.67 *Message Box* PO Gagal Disimpan

Pada saat pengguna klik data PO didalam *gridview*, maka muncul *message box* seperti gambar 4.68 yang akan menanyakan kembali apakah data akan dibatalkan.



Gambar 4.68 *Message Box* Membatalkan PO

Jika menyetujui pesan tersebut akan dibatalkan, maka tekan OK dan jika pengguna tidak ingin membatalkan maka tekan *cancel*.

## 11. Form Transaksi Pembelian

Implementasi pada *form* pembelian dapat dilihat pada gambar berikut :

Gambar 4.69 Tampilan *Form* Pembelian

Pada *form* transaksi pembelian ini *textbox* id\_pembelian akan muncul secara otomatis. Lalu saat pengguna memilih *Combobox* nama\_pegawai dan nama\_supplier maka id\_pegawai dan id\_supplier akan muncul secara otomatis. jika *button* cari dipilih maka akan muncul *form* cari barang seperti pada gambar 4.70.

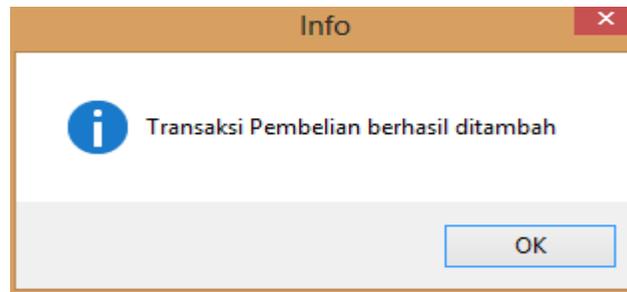
ID_BARANG	ID_JENIS_BARANG	NAMA_BARANG	SATUAN
BR1	J4	Minyak Goreng L...	L
BR2	J1	Minyak Goreng c...	L
BR3	J3	Gula Bulogmart	KG
BR4	J3	Raja	KG
BR5	J3	Gula kristal	KG

Gambar 4.70 Tampilan *Form* Cari Barang

Setelah itu pengguna memilih barang, lalu *textbox* nama\_barang, harga\_beli, stok\_barang akan muncul secara otomatis. Untuk jumlah\_beli pengguna mengisi sesuai dengan kebutuhan dan *textbox* sub\_total\_beli akan terisi sesuai dengan harga\_beli yang dikalikan dengan jumlah\_beli. *Textbox* total keseluruhan diambil dari jumlah keseluruhan dari sub total. Dalam *form* transaksi pembelian ini terdapat beberapa *button*, yaitu:

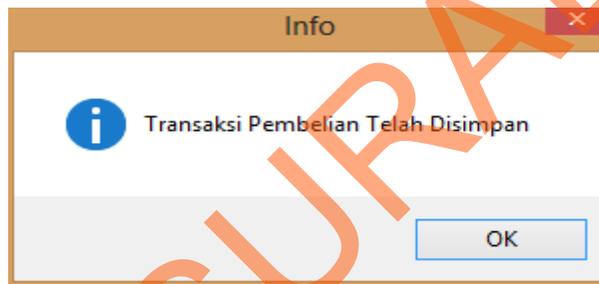
1. *Button* simpan, berfungsi untuk menyimpan data transaksi pembelian yang di *entry* oleh pengguna.
2. *Button* tambah, berfungsi untuk menambah data transaksi pembelian yang akan dipesan.
3. *Button* keluar, berfungsi untuk keluar dari *form* transaksi pembelian.

Jika pengguna ingin menambah barang untuk transaksi pembelian maka pengguna harus memilih *button* tambah. Lalu akan muncul *message box* seperti gambar 4.71.



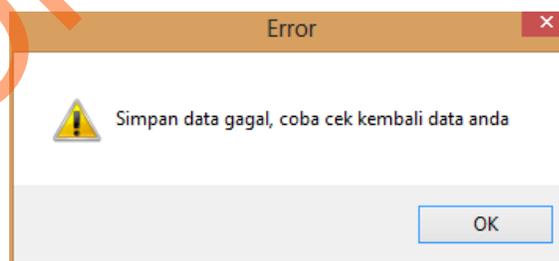
Gambar 4.71 *Message Box* Transaksi Berhasil Ditambah

Pada saat pengguna memilih *button* simpan maka muncul *message box* seperti gambar 4.72.



Gambar 4.72 *Message Box* Transaksi Berhasil Disimpan

Tetapi jika penggunaan memasukkan data yang salah atau tidak terisi maka akan muncul *message box* seperti gambar 4.73.

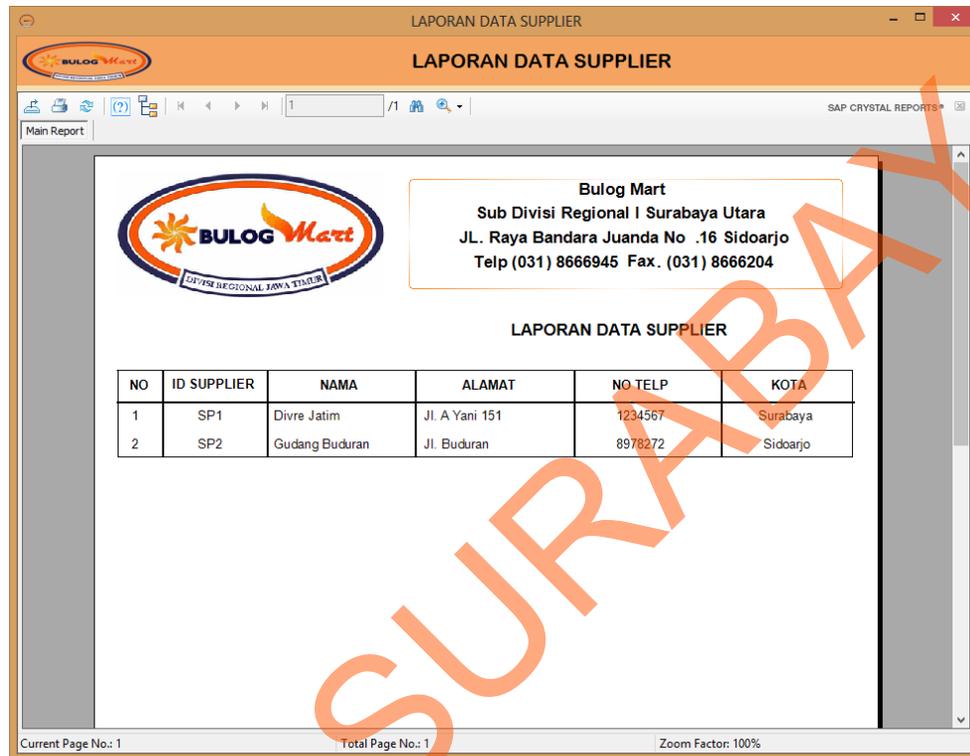


Gambar 4.73 *Message Box* Transaksi Gagal Disimpan

## 12. Laporan Data Supplier

Laporan ini berfungsi untuk memberikan informasi mengenai data supplier yang ada pada Bulog Mart. Didalam laporan data supplier ini, terdapat `id_supplier`,

nama, alamat, no telp dan kota. Untuk laporan data supplier dapat dilihat pada gambar 4.74.



The screenshot displays a SAP Crystal Reports window titled 'LAPORAN DATA SUPPLIER'. The report content includes the Bulog Mart logo and the following company information:

**Bulog Mart**  
 Sub Divisi Regional I Surabaya Utara  
 Jl. Raya Bandara Juanda No .16 Sidoarjo  
 Telp (031) 8666945 Fax. (031) 8666204

**LAPORAN DATA SUPPLIER**

NO	ID SUPPLIER	NAMA	ALAMAT	NO TELP	KOTA
1	SP1	Divre Jatim	Jl. A Yani 151	1234567	Surabaya
2	SP2	Gudang Buduran	Jl. Buduran	8978272	Sidoarjo

At the bottom of the report, it shows 'Current Page No.: 1', 'Total Page No.: 1', and 'Zoom Factor: 100%'.

Gambar 4.74 Laporan Data Supplier

### 13. Laporan Data Barang

Laporan ini berfungsi untuk memberikan informasi mengenai data barang yang ada pada Bulog Mart dan status barang tersebut. Didalam laporan data barang ini, terdapat id\_barang, nama\_barang, jenis\_barang, satuan, ukuran, stok\_minimum, stok\_barang, harga\_beli, harga\_jual dan status barang tersedia,tidak tersedia atau minimum. Untuk laporan data barang dapat dilihat pada gambar 4.75.

**Bulog Mart**  
Sub Divisi Regional I Surabaya Utara  
JL. Raya Bandara Juanda No .16 Sidoarjo  
Telp (031) 8666945 Fax. (031) 8666204

**LAPORAN DATA BARANG**

NO	ID BARANG	NAMA BARANG	JENIS BARANG	SATUAN	UKURAN	STOK MINIM	STOK BARANG	HARGA BELI	HARGA JUAL	STATUS
1	BR1	Gula Pasir Bulogmart	Gula Pasir	Kg	1 Kg	40	50	10,750	11,300	Tersedia
2	BR2	Gula Pasir Piramid Kristal	Gula Pasir	Kg	1 Kg	30	25	11,000	11,500	Tidak Tersedia
3	BR3	Minyak Goreng cap Manggis	Minyak Goreng	Pouck	1 L	25	30	9,000	9,500	Tersedia
4	BR4	Minyak Goreng Lolita	Minyak Goreng	Botol	450 ml	20	10	4,470	4,700	Tidak Tersedia
5	BR5	Minyak Goreng Lolita	Minyak Goreng	Jirgen	900 ml	20	20	9,350	9,700	Tersedia Minimum
6	BR6	Minyak Goreng Lovina refill	Minyak Goreng	Pouck	1 ltr	20	21	9,460	9,900	Tersedia
7	BR7	Minyak Goreng Lovina	Minyak Goreng	Botol	500 ml	20	25	5,000	5,500	Tersedia
8	BR8	Gula Pasir Raja gula	Gula Pasir	Kg	1	30	40	11,500	12,000	Tersedia
9	BR9	Minyak Goreng Masku	Minyak Goreng	Pouck	2 ltr	20	25	19,100	19,800	Tersedia

Current Page No.: 1 Total Page No.: 1 Zoom Factor: 100%

Gambar 4.75 Laporan Data Barang

#### 14. Laporan Pembelian

Laporan ini berfungsi untuk memberikan informasi mengenai barang apa saja yang dibeli oleh Bulog Mart dari supplier. Pembelian barang ini dikarenakan pengajuan pemesanan barang yang tidak tersedia saat ini atau dalam kondisi perusahaan yang kekurangan barang. Didalam laporan pembelian terdapat `id_pembelian`, `tanggal_beli`, `nama_supplier`, `nama_barang`, `jumlah_beli`, dan `harga_beli` dan `sub_total_beli`. Laporan ini dibuat berdasarkan periode bulan dari setiap laporan pembelian barang yang terjadi. Berikut ini adalah laporan pembelian :

**LAPORAN PEMBELIAN**

Masukan Tanggal Transaksi Untuk Dilaporkan

Bulan Transaksi : October 2013

Tampilkan Keluar

**Bulog Mart**  
 Sub Divisi Regional I Surabaya Utara  
 JL. Raya Bandara Juanda No .16 Sidoarjo  
 Telp (031) 8666945 Fax. (031) 8666204

**LAPORAN PEMBELIAN BARANG**  
 October 2013

NO	ID PEMBELIAN	TANGGAL BELI	NAMA SUPPLIER	NAMA BARANG	JUMLAH BELI	HARGA BELI	SUB TOTAL BELI
1	T201310001	26-October-2013	Divre Jatim	Gula Pasir Piramid Kristal	5	11,000	55,000
2	T201310001	26-October-2013	Divre Jatim	Minyak Goreng cap Manggis	3	9,000	27,000
3	T201310001	26-October-2013	Divre Jatim	Minyak Goreng Lolita	5	4,470	22,350
4	T201310002	26-October-2013	Gudang Buduran	Gula Pasir Raja gula	5	11,500	57,500
<b>JUMLAH PEMBELIAN BARANG</b>							<b>161,850.00</b>

Current Page No.: 1 Total Page No.: 1 Zoom Factor: 100%

Gambar 4.76 Laporan Pembelian

## 15. Nota Pemesanan Barang

Laporan ini berfungsi untuk memberikan informasi mengenai barang apa saja yang dipesan oleh Bulog Mart. Pemesanan barang ini dikarenakan barang tidak tersedia digudang atau kurang dari stok minim barang. Laporan barang ini digunakan pegawai untuk persetujuan dari Kasi PPU barang apa saja yang akan dibeli. Didalam laporan pemesanan barang terdapat id\_PO, id\_barang, Nama\_Barang, Harga\_Beli, Jumlah\_Pesanan, Total\_Harga. Laporan ini dibuat berdasarkan periode bulan dari setiap laporan pemesanan barang yang terjadi. Berikut ini adalah laporan pemesanan barang :

NOTA PEMESANAN BARANG

**BULOG Mart**

Masukan Tanggal Transaksi Untuk Dilaporkan

Bulan Transaksi :

---

**Bulog Mart**

Sub Divisi Regional I Surabaya Utara  
 JL. Raya Bandara Juanda No .16 Sidoarjo  
 Telp (031) 8666945 Fax. (031) 8666204

**NOTA PEMESANAN BARANG**

October 2013

NO	ID PO	ID BARANG	NAMA BARANG	HARGA BELI	JUMLAH PESANAN	TOTAL HARGA
1	P201310001	BR2	Gula Pasir Piramid Kristal	11,000	10	110,000.00
2	P201310001	BR4	Minyak Goreng Lolita	4,470	5	22,350.00
3	P201310002	BR5	Minyak Goreng Lolita	9,350	5	46,750.00
<b>JUMLAH PEMESANAN BARANG</b>						<b>179,100.00</b>

Current Page No.: 1      Total Page No.: 1      Zoom Factor: 100%

Gambar 4.77 Laporan Pemesanan Barang