

BAB IV

DESKRIPSI KERJA PRAKTEK

Analisa sistem merupakan cara untuk menganalisa permasalahan berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil studi lapangan. Sedangkan desain sistem merupakan langkah yang harus ditempuh untuk menyajikan sebuah sistem informasi agar dapat terorganisir dengan baik dan jelas.

Sistem yang dibutuhkan oleh perusahaan adalah sebuah sistem yang dapat mengatasi dan memenuhi semua proses yang ada secara terkomputerisasi dengan baik, sehingga informasi yang dibutuhkan oleh perusahaan dapat dilakukan secara efektif dan efisien. Bagi pihak manajemen tentunya sistem ini berguna untuk mengontrol transaksi yang terjadi serta menghasilkan informasi yang dapat digunakan untuk mengetahui hasil pembelian barang. Laporan yang dihasilkan juga dapat membantu pihak manajemen mengetahui laporan pembelian per periode dan laporan pembayaran secara kredit maupun lunas.

4.1 Analisis Sistem

CV. Hikmah Utama merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa kontraktor listrik. Dalam setiap proyek yang dilakukan oleh jasa kontraktor listrik ini menggunakan tenaga manusia manual untuk menganalisa barang yang dibutuhkan setiap proyek dan pembayaran oleh pihak supplier seringkali terjadi kesalahan dalam data yang ada. Akibatnya karyawan CV. Hikmah Utama sering mengalami kekurangan barang dari pihak kepala gudang sehingga akan

memperlambat proses penyelesaian proyek – proyek yang ada dan perusahaan akan mengalami kesusahan data dalam melakukan pembayaran yang sudah jatuh tempo.

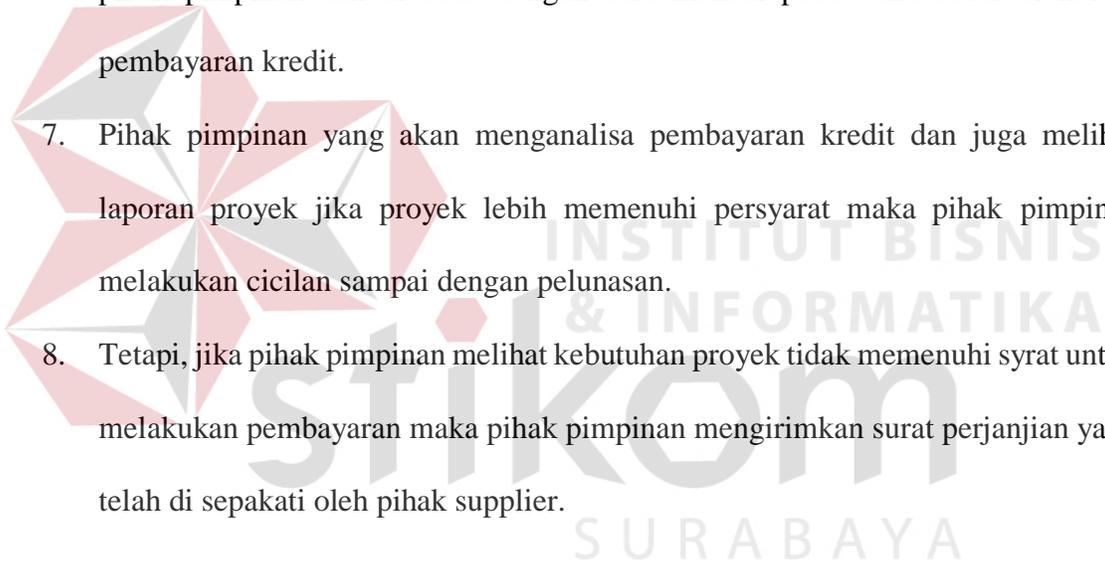
Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan suatu rancang bangun sistem informasi pembelian yang dapat menghasilkan informasi yang cepat dan akurat untuk kebutuhan barang yang diperlukan per proyek dan dapat melihat informasi secara cepat dalam pembayaran oleh pihak supplier yang sudah jatuh tempo. Informasi yang akan dihasilkan dapat menyelesaikan kendala yang ada pada CV. Hikmah Utama.

4.1.1 Dokumen Flow Pembelian pada CV.Hikmah Utama

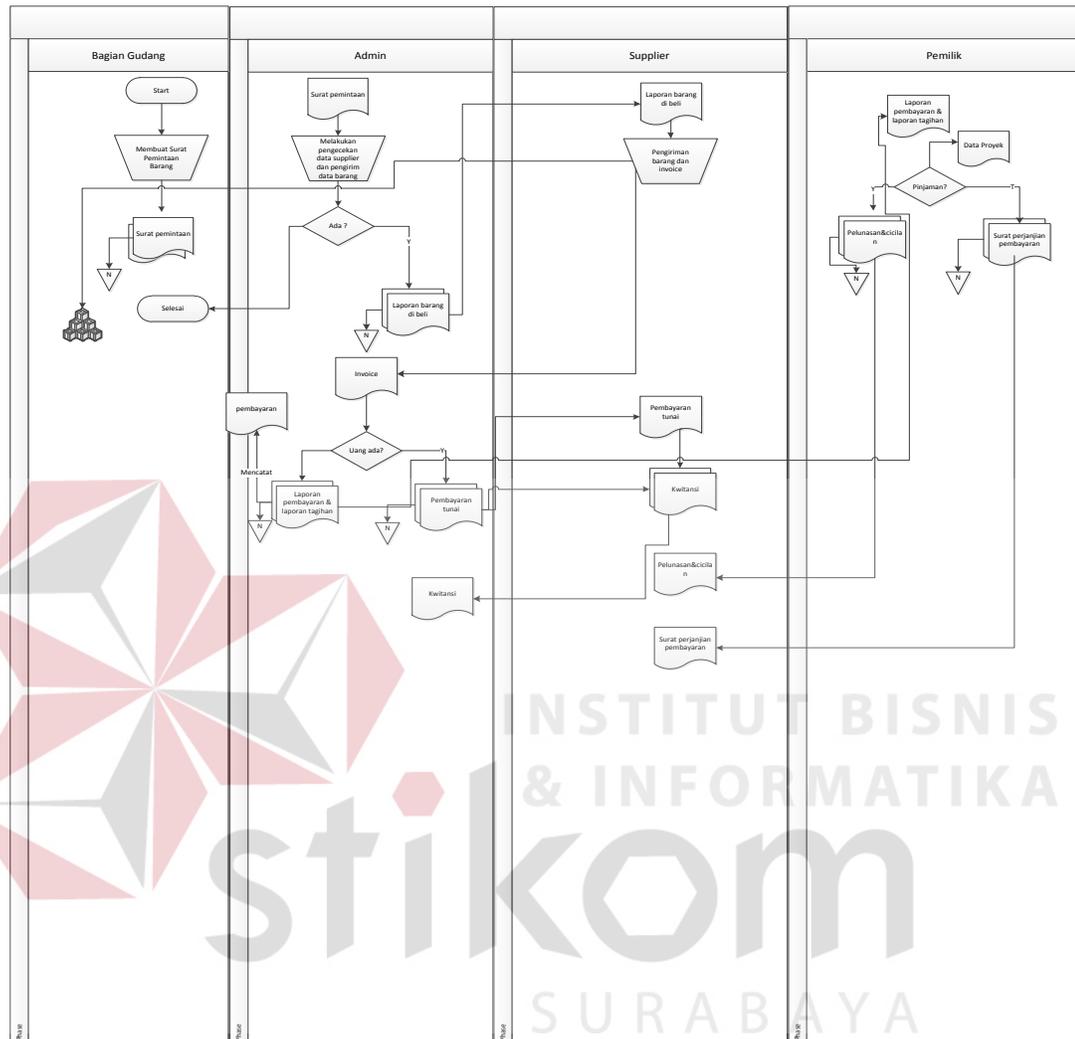
Prosedur pembelian yang sedang berjalan pada CV. Hikmah Utama adalah sebagai berikut:

1. Di mulai dari bagian gudang memberikan dokumen list kebutuhan barang secara manual, dan di berikan oleh bagian pembelian untuk dapat membelikan kebutuhan barang pada supplier.
2. Bagian admin mulai melakukan pengecekan supplier secara manual dan mengirimkan list barang yang akan di beli, jika terdapat supplier yang menjual barang sesuai maka bagian admin mengirimkan list barang kepada pihak supplier, tetapi jika bagian admin tidak mendapatkan supplier sesuai dengan kebutuhan barang tersebut maka bagian pembelian melakukan selesai semua proses.
3. Bagian supplier setelah mendapatkan list barang maka supplier mengirimkan barang dan invoice kepada pihak admin.

4. Bagian admin setelah menerima invoice maka di dalam proses selanjutnya bagian admin melihat kas pembayaran, apakah ada uang untuk melakukan pembayaran kepada pihak supplier tersebut.
5. Jika terdapat saldo untuk melakukan pembayaran, maka pihak admin mengirimkan laporan pembayaran tunai secara manual dan pihak admin mendapatkan kwitansi pembayaran dari pihak supplier.
6. Jika tidak terdapat saldo maka bagian admin mengirimkan laporan tagihan kepada pihak pimpinan dan di catat dengan cara manual pada buku besar di kolom pembayaran kredit.
7. Pihak pimpinan yang akan menganalisa pembayaran kredit dan juga melihat laporan proyek jika proyek lebih memenuhi persyaratan maka pihak pimpinan melakukan cicilan sampai dengan pelunasan.
8. Tetapi, jika pihak pimpinan melihat kebutuhan proyek tidak memenuhi syarat untuk melakukan pembayaran maka pihak pimpinan mengirimkan surat perjanjian yang telah di sepakati oleh pihak supplier.



Adapun gambar *dokumen flow* pembelian sebagai berikut:



Gambar 4.1 *Dokumen Flow* Pembelian

4.2 Pengembangan Sistem

Berdasarkan analisis, penulis membuat pengembangan sistem untuk mencari solusi pada perusahaan tersebut. Dengan analisis tersebut maka dapat menghasilkan *system flow* dari analisis sistem yang sedang berjalan, sedangkan sistem yang baru dapat digambarkan melalui *system flow* baru, *Context Digram*, *HIPO*, *data flow*

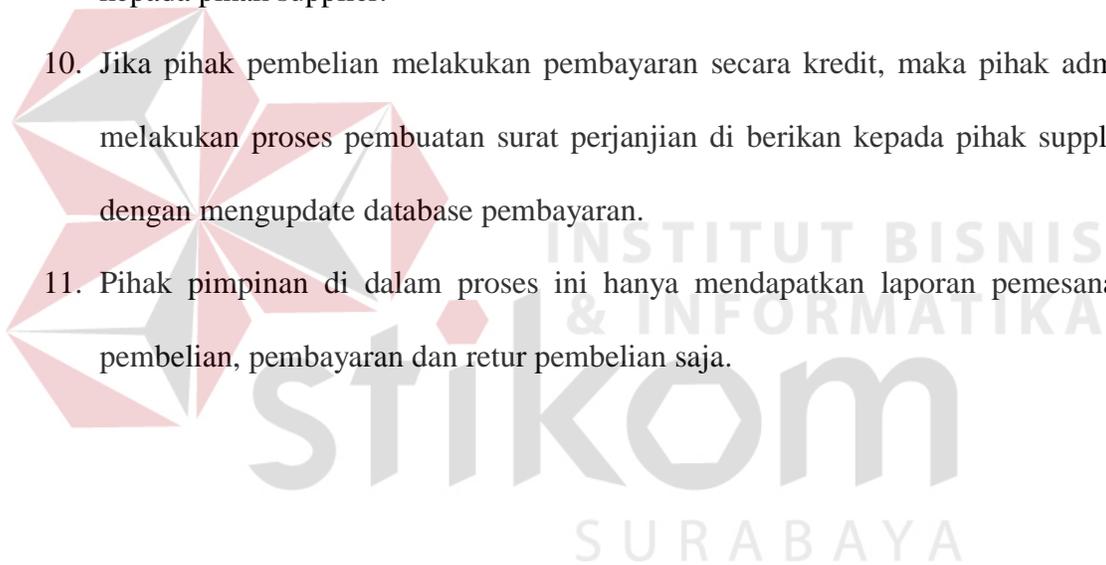
diagram, entity relationship diagram, struktur tabel, dan desain I/O. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

4.2.1 System Flow Pembelian pada CV.Hikmah Utama

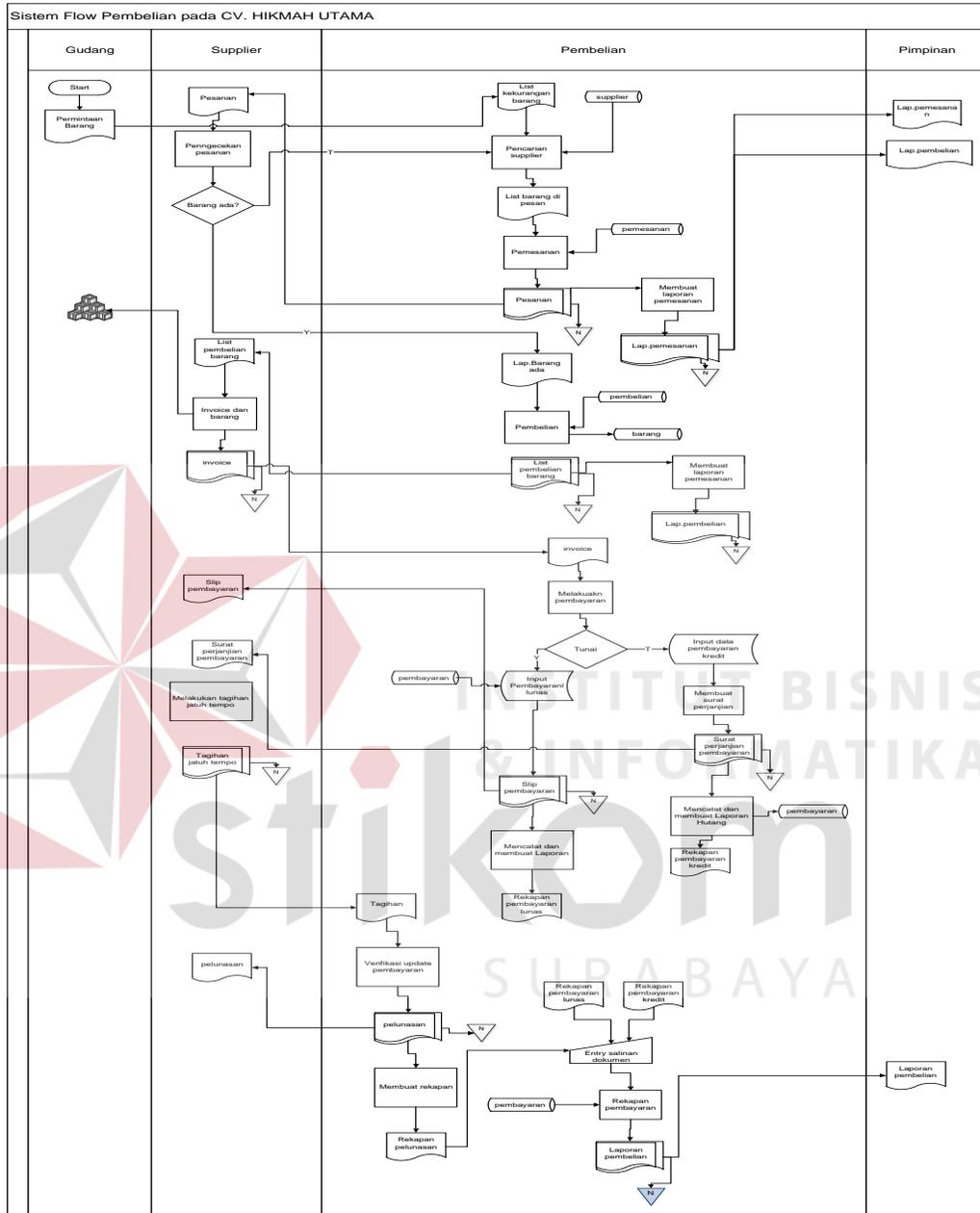
Prosedur pembelian terkomputerisasi pada CV. Hikmah Utama adalah sebagai berikut:

1. Pada proses ini bagian gudang memberikan list kekurangan barang oleh pihak pembelian, bagian pembelian mulai melakukan pengecekan supplier dengan cara terkomputerisasi dan melihat di database supplier.
2. Jika menemukan supplier menjual sesuai dengan kebutuhan barang, maka pihak pembelian mulai memproses pesanan pembelian.
3. Jika bagian pembelian tidak menemukan supplier yang sesuai, maka pihak pembelian melakukan pencarian ulang ke dalam database supplier.
4. Bagian pembelian melakukan proses konfirmasi pemesanan dengan melihat database pemesanan, dan laporan pesanan akan di berikan oleh pihak supplier.
5. Bagian supplier melakukan pengecekan barang, apakah barang masih ada jika barang sudah habis maka pihak supplier mengirimkan kembali laporan pesanan. Jika barang masih ada maka pihak supplier mengirimkan laporan barang ada kepada pihak pembelian.
6. Setelah mendapatkan laporan barang ada maka bagian pembelian melakukan pembelian barang yang ingin di beli dengan pengecekan database pembelian dan update database barang untuk mengupdate harga barang.

7. Setelah bagian pembelian melakukan pembelian barang, maka pihak supplier mengirimkan barang dan invoice. Barang tersebut di berikan oleh bagian gudang dan laporan invoice di berikan oleh bagian pembelian.
8. Setelah mendapatkan invoice bagian pembelian mulai menganalisa proyek, apakah pembayaran di lakukan kredit atau tunai.
9. Jika dilakukan secara tunai, bagian pembelian menginputkan secara program dan di simpan ke dalam database pembayaran kemudian memberikan slip pembayaran kepada pihak supplier.
10. Jika pihak pembelian melakukan pembayaran secara kredit, maka pihak admin melakukan proses pembuatan surat perjanjian di berikan kepada pihak supplier dengan mengupdate database pembayaran.
11. Pihak pimpinan di dalam proses ini hanya mendapatkan laporan pemesanan, pembelian, pembayaran dan retur pembelian saja.



Adapun gambar *system flow* pembelian sebagai berikut:

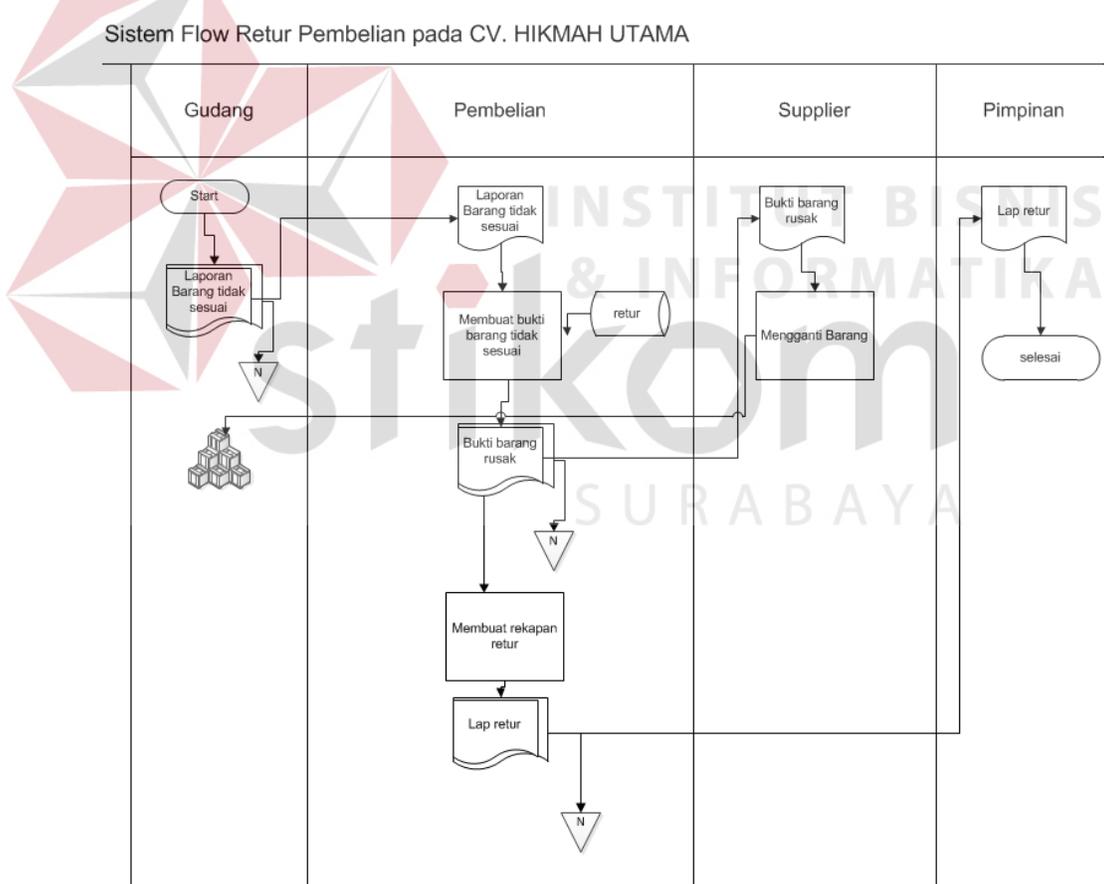


Gambar 4.2 *System Flow* Pembelian

4.2.2 System Flow Retur Pembelian pada CV.Hikmah Utama

Prosedur retur pembelian yang sedang berjalan pada CV. Hikmah Utama adalah sebagai berikut:

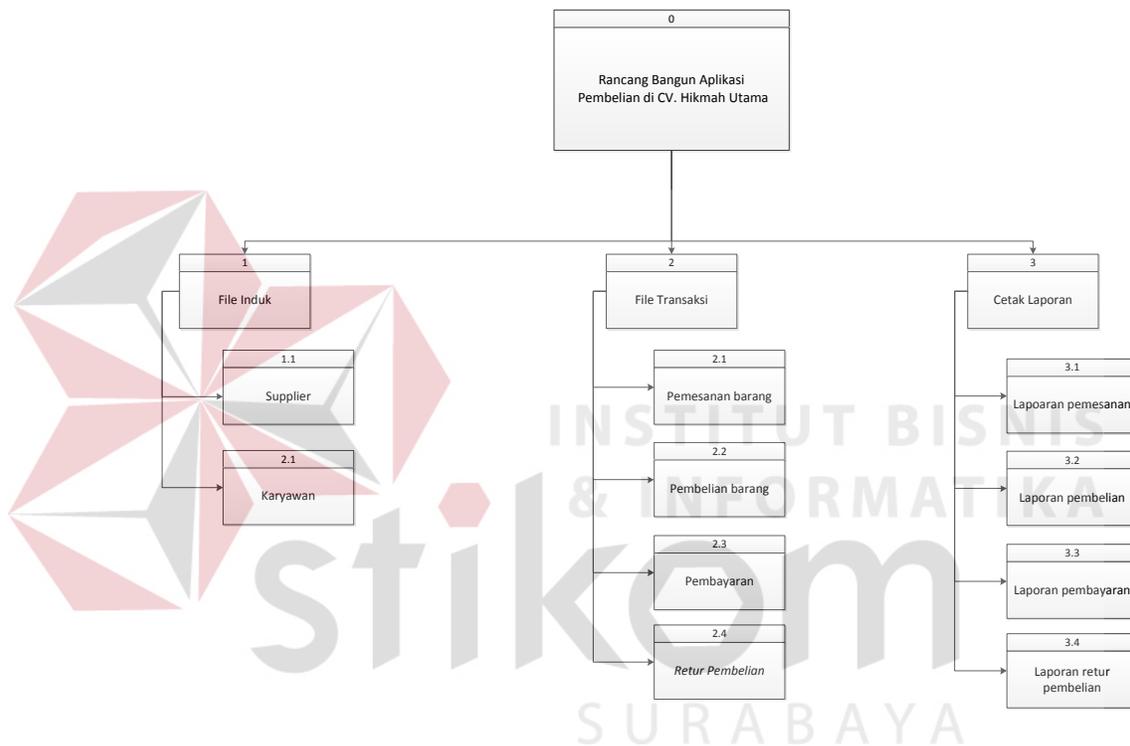
1. Dimulai pihak gudang memberikan list tidak sesuai kebutuhan barang yang diberikan oleh pihak pembelian
2. Pihak pembelian membuat retur pembelian dan melakukan pengecekan database retur, retur tersebut di berikan oleh pihak supplier.
3. Pihak supplier memberikan barang pengganti baru



Gambar 4.3 System Flow Retur pembelia

4.2.3 Input, proses dan output (HIPO)

Berikut ini adalah struktur diagram berjenjang atau HIPO dari Rancang Bangun Aplikasi Pembelian pada CV. Hikmah Utama. Dalam diagram berjenjang tersebut digambarkan secara global proses-proses yang ada dalam sistem yang dibuat.



Gambar 4.4 Hirarki Input Proses Output Aplikasi Pembelian

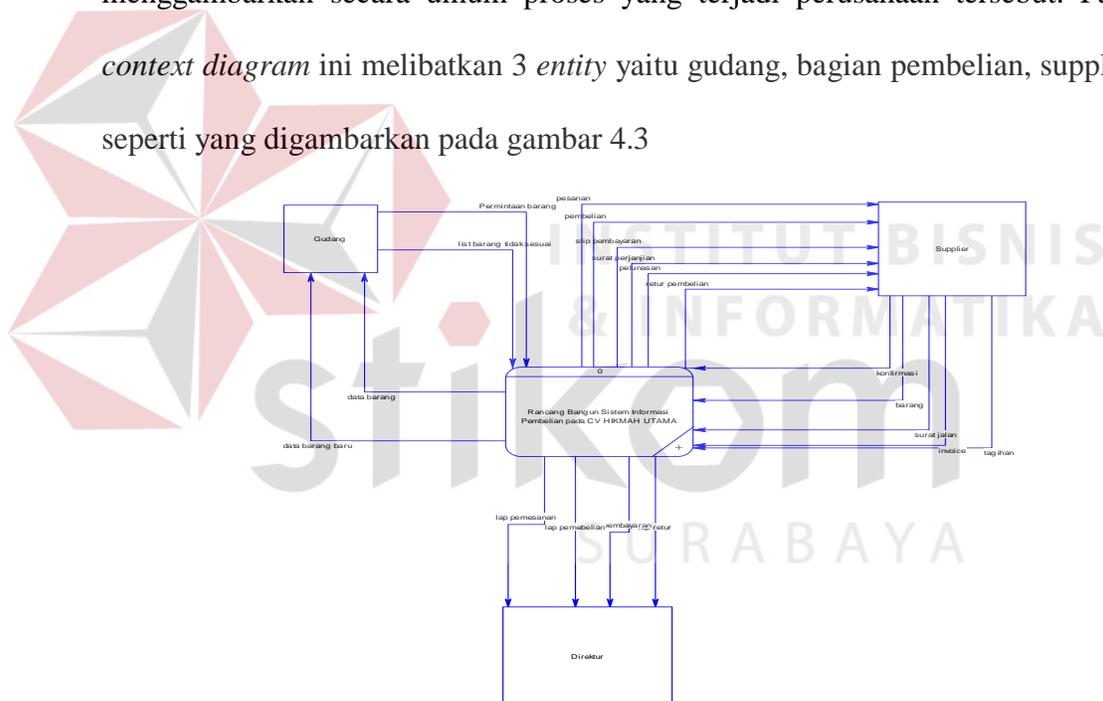
Pada HIPO aplikasi pembelian ini terdapat 3 proses utama yang dilakukan yaitu file induk atau data master supplier dan data master karyawan, file transaksi pemesanan, pembelian, pembayaran maupun retur pembelian dan proses cetak laporan sesuai dengan file transaksi yang ada.

4.2.4 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) merupakan suatu model yang menggambarkan aliran data yang terjadi dalam sistem, sehingga dengan dirancangnya DFD ini maka akan terlihat jelas arus data yang mengalir dari sistem tersebut. Dalam pembuatan DFD ini akan dibuat mulai dari *context diagram* dan DFD level di bawahnya.

1. Context Diagram

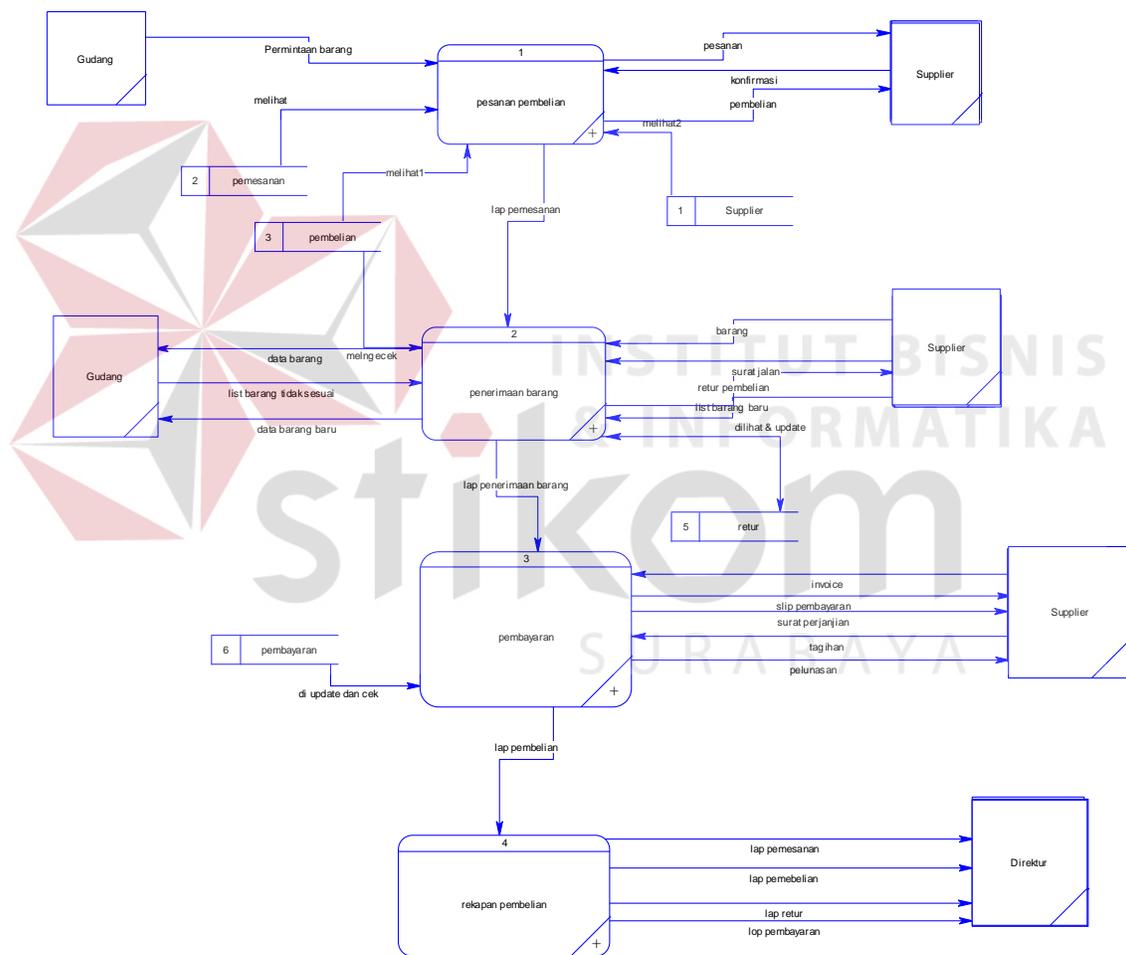
Context Diagram dari sistem pembelian pada CV. Hikmah Utama ini menggambarkan secara umum proses yang terjadi perusahaan tersebut. Pada *context diagram* ini melibatkan 3 *entity* yaitu gudang, bagian pembelian, supplier seperti yang digambarkan pada gambar 4.3



Gambar 4.5 Context Diagram pembelian pada CV.Hikmah Utama

2. DFD level 0 Sistem Pembelian

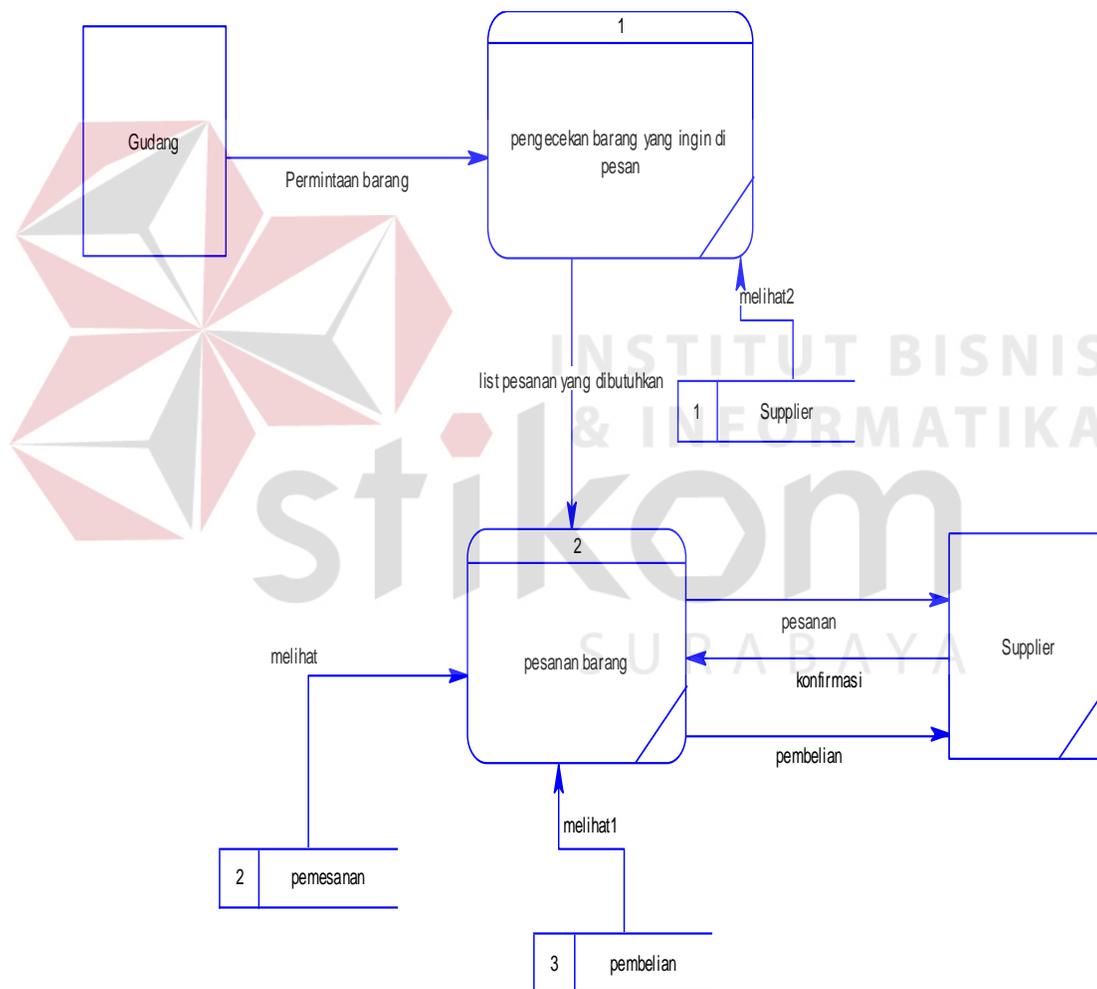
DFD level 0 merupakan hasil *decompose* dari *context diagram* yang menggambarkan proses-proses apa saja seperti pesanan pembelian, penerimaan barang, pembayaran maupun laporan yang terdapat pada sistem pembelian pada CV. Hikmah Utama dan memiliki database pemesanan, pembelian, supplier, retur, dan pembayaran. DFD level 0 dapat dilihat pada gambar 4.6.



Gambar 4.6 DFD Level 0 Sistem Pembelian CV. Hikmah Utama

3. DFD level 1 Sistem Pemesanan pembelian

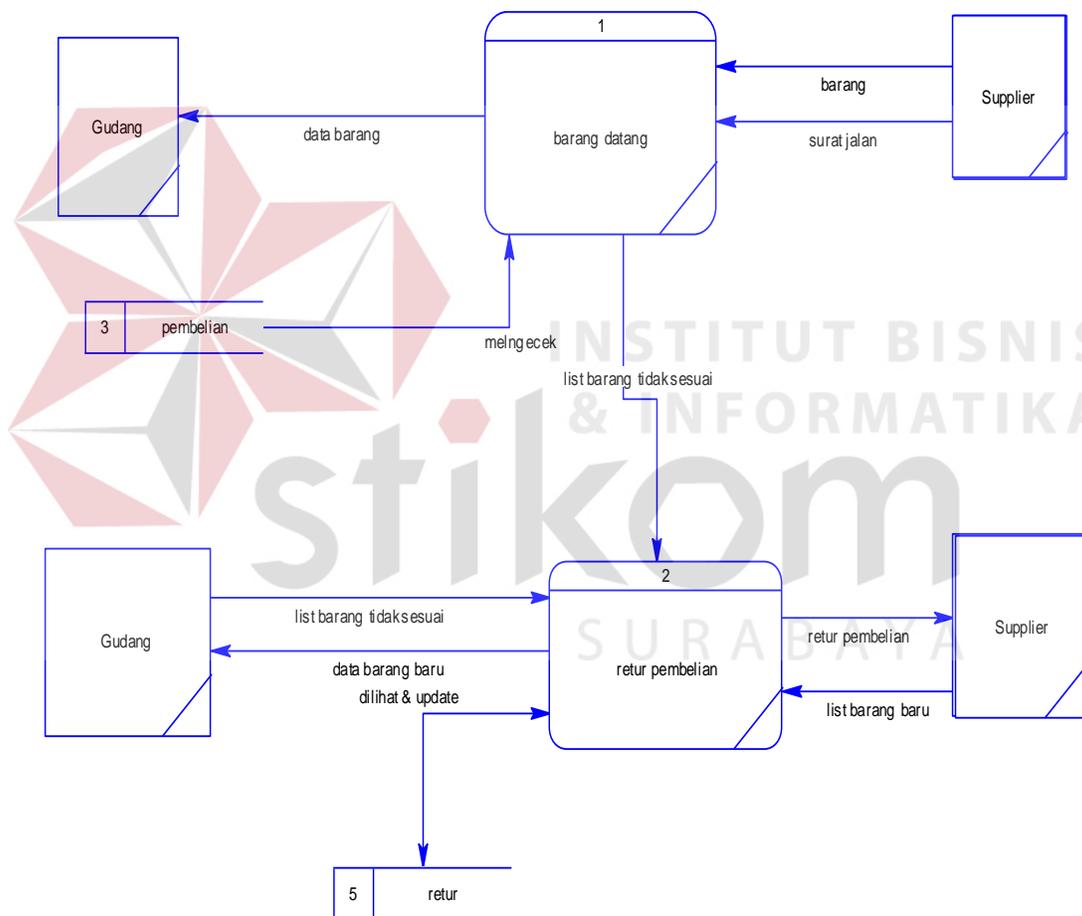
DFD level 1 merupakan hasil *decompose* dari *context diagram* yang menggambarkan proses-proses apa saja yang terdapat pada sistem pemesanan pembelian yang melibatkan *entity* gudang, dan supplier. Di dalam proses ini juga melibatkan database hanya supplier, pemesanan dan pembelian pada CV. Hikmah Utama. DFD level 1 dapat dilihat pada gambar 4.7.



Gambar 4.7 DFD Level 1 Sistem Pesanan Pembelian

4. DFD level 1 Sistem Penerimaan barang

DFD level 1 merupakan hasil *decompose* dari *context diagram* yang menggambarkan proses-proses apa saja yang terdapat pada sistem penerimaan barang yang memiliki *entity* gudang dan supplier. Dan database di penerimaan barang database pembelian dan retur pembelian pada CV. Hikmah Utama. DFD level 1 dapat dilihat pada gambar 4.8.

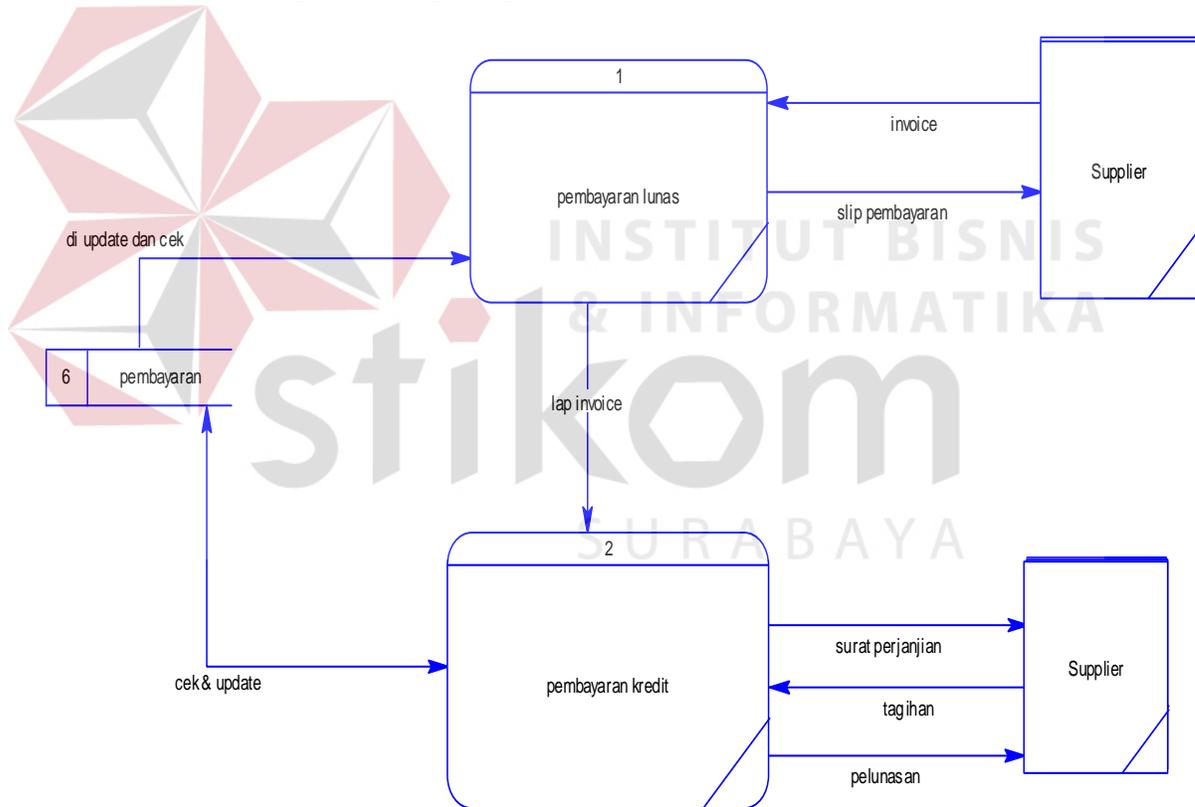


Gambar 4.8 DFD Level 1 Sistem Penerimaan Barang Pembelian

5. DFD level 1 Sistem Pembayaran

DFD level 1 merupakan hasil *decompose* dari *context diagram* yang menggambarkan proses-proses apa saja yang terdapat pada sistem pembayaran ke supplier memiliki *entity* supplier dan memiliki database pembayaran. di dalam pembayaran ini memiliki pembayaran kredit maupun lunas, semua transaksi pembayaran menjadi satu database di table pembayaran pada CV.Hikmah Utama.

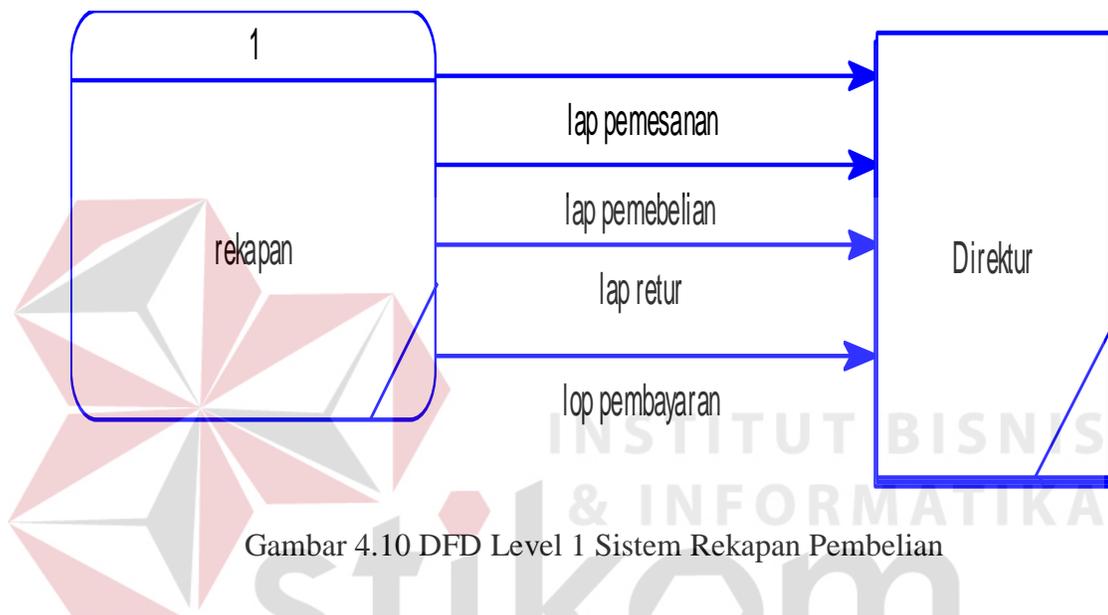
DFD level 1 dapat dilihat pada gambar 4.9



Gambar 4.9 DFD Level 1 Sistem Pembayaran Pembelian Pada CV. Hikmah Utama

6. DFD level 1 Sistem Rekap

DFD level 1 merupakan hasil *decompose* dari *context diagram* yang menggambarkan proses-proses apa saja yang terdapat pada sistem rekap pembelian pada CV.Hikmah Utama. DFD level 1 dapat dilihat pada gambar 4.10



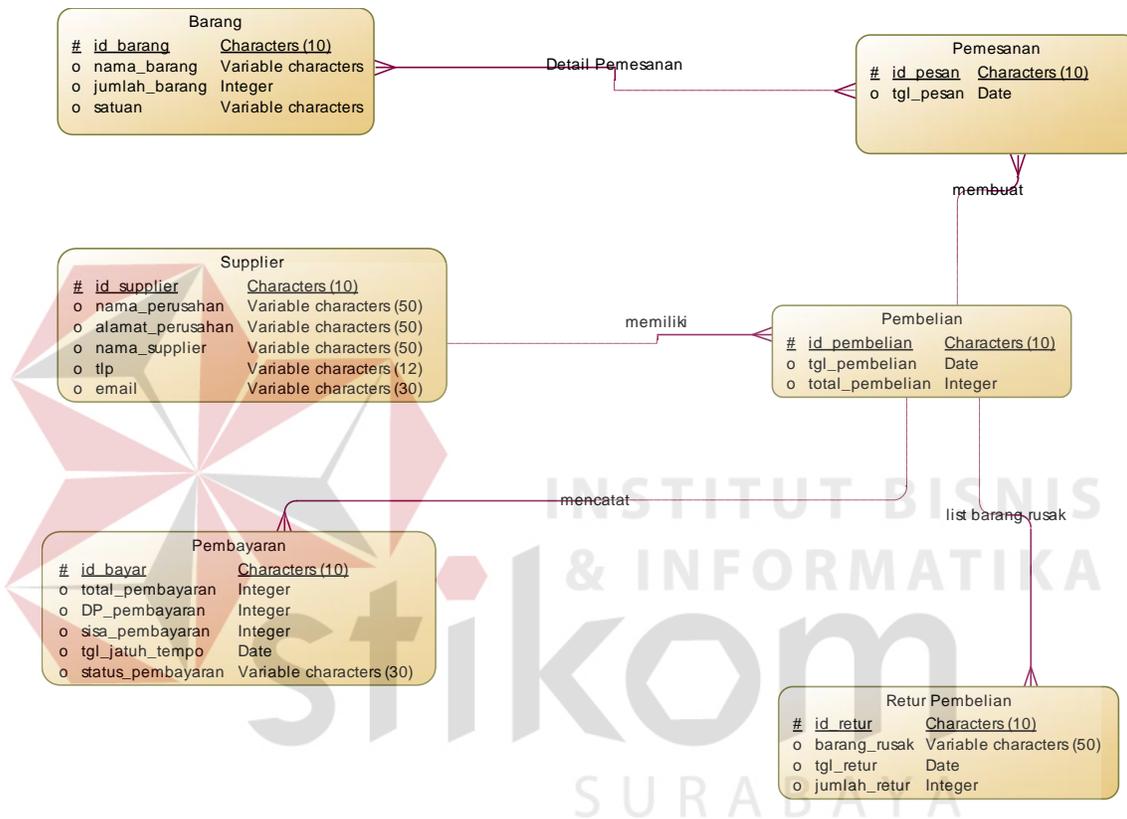
Gambar 4.10 DFD Level 1 Sistem Rekap Pembelian

4.2.5 Perancangan Database

Dari analisis sistem diatas maka dapat dibuat untuk merancang database yaitu *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang menggambarkan struktur database dari sistem pembelian CV. Hikmah Utama yang terdiri dari *Conceptual Data Model* dan *Physical Data Model*.

1. Conceptual Data Model (CDM)

Conceptual Data Model (CDM) ini menggambarkan relasi antara tabel yang satu dengan tabel yang lain. Berikut ini merupakan tabel-tabel yang terdapat dalam *Conceptual Data Model* (CDM):



Gambar 4.11 *Conceptual Data Model* Sistem Pembelian

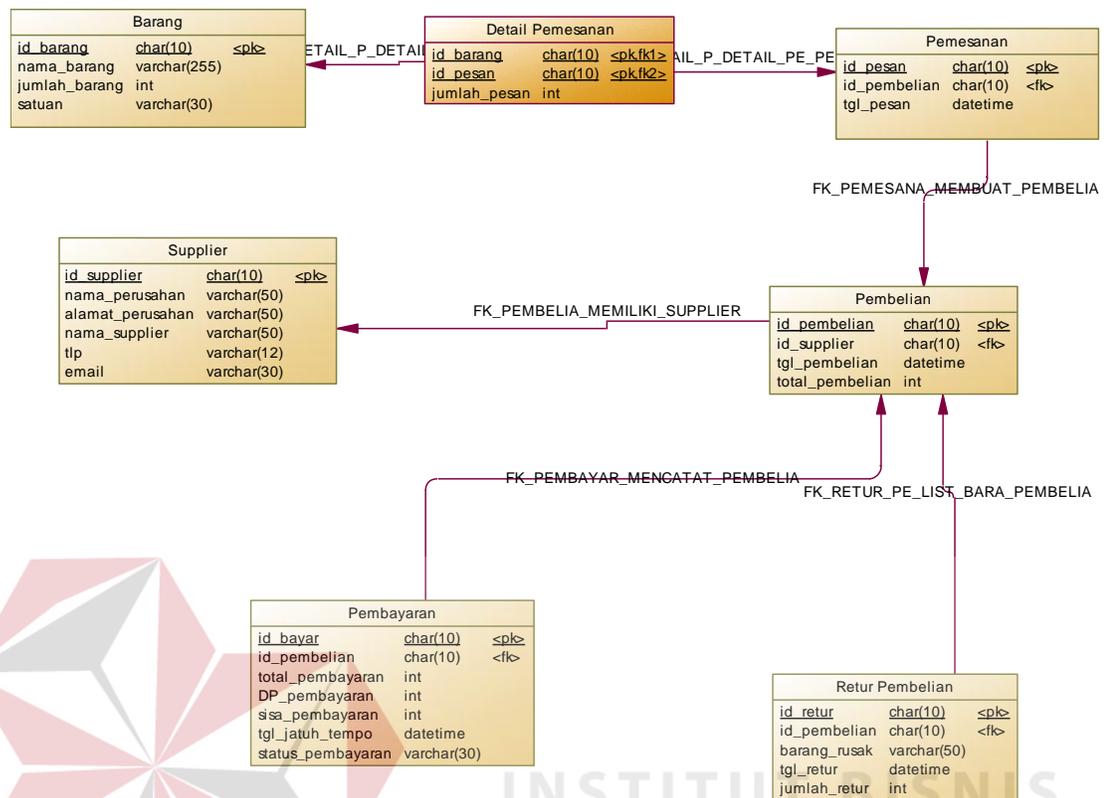
Deskripsi CDM pada proses pembelian CV.Hikmah Utama:

Pada proses ini terdapat 5 entitas dalam proses tersebut, entitas tersebut adalah barang, pemesanan, supplier, pembelian, pembayaran dan retur. Barang ke pemesanan memiliki cardinal many to many banyak barang memiliki detail pesan oleh banyak pemesanan. Pemesanan ke table pembelian memiliki cardinal many to one yang artinya satu pembelian dapat di lakukan oleh banyak pemesanan,

sedangkan pembelian ke table supplier memiliki cardinal many to one yang artinya banyak pembelian memiliki satu supplier. Table membeli juga mempunyai realisasi dengan table pembayaran dan retur pembelian, table pembelian ke pembayaran memiliki cardinal one to many yang memiliki arti banyak pembayaran dapat di catat oleh satu pembelian, dan pembelian ke retur memiliki cardinal one to many yang artinya pada table pembelian dapat memiliki banyak retur pembelian

2. *Physical Data Model (PDM)*

Physical Data Model (PDM) merupakan hasil *generate* dari *Conceptual Data Model (CDM)*. Perancangan PDM merupakan representasi fisik dari database. PDM menggunakan sejumlah tabel untuk menggambarkan data serta hubungan antara data-data tersebut. Berikut PDM yang ada pada sistem pembelian CV. Hikmah Utama. Pada realisasi pdm tersebut terdapat table baru dalam pemesanan dan barang, entitas atau table tersebut merupakan detail pemesanan dari barang dan pemesanan tersebut.



Gambar 4.12 Physical Data Model Sistem Pembelian

4.2.6 Struktur Tabel

Struktur tabel pada sistem informasi pembelian CV.Hikmah Utama adalah sebagai berikut:

a. Tabel Karyawan

Nama Tabel : Barang

Primary Key : Id Barang

Foreign Key : -

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data-data barang

C	Field	Type	Length	Key
1.	Id barang	Char	10	Primary Key
2.	Nama_barang	varchar	255	
3.	Jumlah barang	int		
4.	satuan	int		

Tabel 4.1 Barang

b. Tabel Supplier

Nama Tabel : supplier

Primary Key : Id supplier

Foreig Key : -

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data-data supplie

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Id supplier	Char	10	Primary Key
2.	Nama_perusahaan	varchar	255	
3.	Alamat perusahaan	varchar	30	
4.	Nama supplier	varchar	255	
5.	tlp	varchar	20	

Tabel 4.2 Supplier

c. Tabel Pemesanan

Nama Tabel : Pemesanan

Primary Key : Id pesan

Foreign Key : id pembelian

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data-data pesana

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Id pesan	Char	10	Primary Key
2.	Id pembelian	varchar	255	
4.	Tgl pesan	date		

Tabel 4.3 Pemesanan

d. Tabel Pembelian

Nama Tabel : Pembelian

Primary Key : Id pembelian

Foreign Key : Id Supplier

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data-data pembelian

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Id pembelian	Char	10	Primary Key
2.	Id supplier	char	10	Foreign Key
5	total	interger		
6	Tgl pembelian	date		

Tabel 4.4 Pembelian

e. Tabel Pembayaran

Nama Tabel : Pembayaran

Primary Key : id bayar

Foreign Key : id pembelian

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data-data pembayaran

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Id bayar	Char	10	Primary Key
2.	Id pembelian	Char		
3.	Tgl jatuh tempo	date		
4.	pembayaran	varchar	255	
5.	DP	integer		
6.	total	integer		
7.	Sisa pembayaran	integer		

Tabel 4.5 Pembayaran

f. Tabel Retur Pembelian

Nama Tabel : Retur

Primary Key : id retur

Foreign Key : id pembelian

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data-data retur pembelian

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Id retur	Char	10	Primary Key
2.	Id pembelian	Char	10	Foreig Key
3.	Nama barang rusak	varchar	255	
4.	Jumlah retur	interger		
5	Tgl retur	date		

Tabel 4.6 Retur Pembelian

4.3 Desain *Input , Interface dan Output*

Desain antarmuka menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic.Net 2010, Microsoft Visio 2010 dan database Microsoft SQL Server 2008. Adapun desain *Input/Output* adalah sebagai berikut:

4.3.1 Desain *Input*

1. Desain *supplier*

Berikut adalah desain formulir data *supplier* baru yang mendaftar bekerja pada CV. Hikmah Utama

Form Data *supplier* Baru

Nama Perusahaan :

Alamat Perusahaan :

Nama *Supplier* :

cabang :

Gambar 4.13 Desain *Input supplier*

4.3.2 Desain Interface

Berikut ini adalah desain input yang terdapat pada aplikasi sistem pembelian pada CV. Hikmah Utama:

1. *Form Login*

Berikut ini merupakan tampilan dari *form login* yang berfungsi untuk *validasi user* yang menggunakan aplikasi.



Form Login

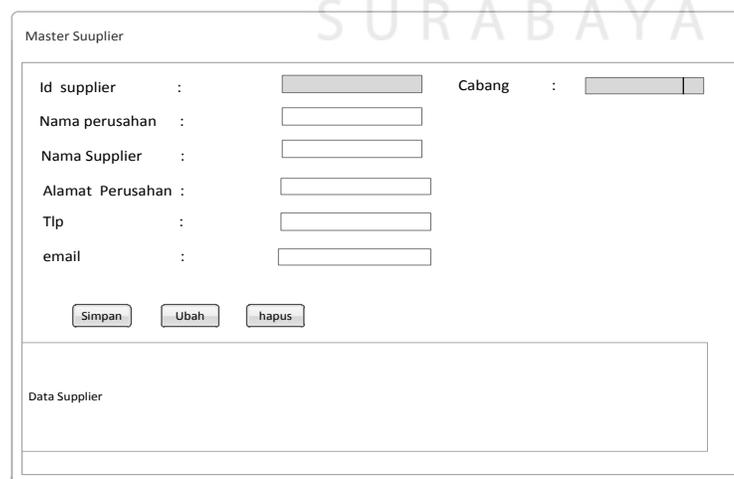
Username :

Password :

Gambar 4.14 Desain *Form Login*

2. *Form Master Supplier*

Berikut ini merupakan tampilan dari *form supplier* yang berfungsi untuk *input data supplier* baru.



Master Suuplier

Id supplier : Cabang :

Nama perusahaan :

Nama Supplier :

Alamat Perusahaan :

Tlp :

email :

Data Supplier

Gambar 4.15 Desain *Form supplier*

Deskripsi dari form:

Pada form supplier ini memiliki *textbox* yang semua dapat di inputkan kecuali pada id supplier. Id supplier merupakan *textbox* yang bersifat generate atau bersifat false, *textbox* ini akan bertambah id supplier secara otomatis. Pada *combobox* cabang juga memiliki sifat false, cabang ini hanya terisi dengan data yang ada pada database tersebut. Kemudian *button* simpan akan tersimpan otomatis jika semua inputan dapat di proses dengan benar, *button* ubah berfungsi akan mengubah setiap *textbox* atau data yang ingin diubah jika user menginginkan, dan pada *button* hapus akan menghapus berapa data jika user ingin menghapus data tersebut.

3. *Form Master Karyawan*

Berikut ini merupakan tampilan dari *form* karyawan yang berfungsi untuk *input* data karyawan.

The image shows a web form titled "Master Karyawan". It includes the following elements:

- NIK**: A text input field with an "ID Baru" button next to it.
- Nama Karyawan**: A text input field.
- Jabatan**: A text input field.
- Upah**: A text input field.
- alamat**: A text input field.
- tlp**: A text input field.
- email**: A text input field.
- Gender**: Two radio buttons labeled "Laki - laki" (selected) and "Perempuan".
- Buttons**: Three buttons labeled "Simpan", "Ubah", and "Batal".
- Data Karyawan**: A large, empty rectangular box at the bottom of the form.

Gambar 4.16 Desain *Form karyawan*

Deskripsi dari form:

Pada form karyawan ini memiliki *textbox* yang semua dapat di inputkan kecuali pada NIK. NIK merupakan *textbox* yang bersifat generate atau bersifat false, *textbox*

ini akan bertambah NIK secara otomatis. Pada *combobox* jabatan juga memiliki sifat *false*, cabang ini hanya terisi dengan data yang ada pada database tersebut. Kemudian *button* simpan akan tersimpan otomatis jika semua inputan dapat di proses dengan benar, *button* ubah berfungsi akan mengubah setiap *textbox* atau data yang ingin diubah jika user menginginkan, dan pada *button* hapus akan menghapus berapa data jika user ingin menghapus data tersebut. Inputan dalam semua form ini harus terisi jika tidak terisi maka akan menampilkan pesan eror pada setiap inputan yang ada

4. Form Transaksi Pemesanan

Berikut ini merupakan tampilan dari *form* pemesanan berfungsi untuk input data pemesanan



The image shows a screenshot of a web form titled "Transaksi Pemesanan". The form is set against a background with a large watermark logo for "stikom SURABAYA" and "INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA". The form contains the following elements:

- Form title: "Transaksi Pemesanan"
- Fields for input:
 - Kode Pemesanan : [text input] with a "Kode Baru" button to its right.
 - Nama barang : [text input] with a "Cari" button to its right.
 - Jumlah : [text input]
 - Harga : [text input]
- Action buttons: "Simpan", "Ubah", and "Batal" arranged horizontally.
- A large empty rectangular box at the bottom labeled "Data pemesanan".

Gambar 4.17 Desain *Form Pemesanan*

Deskripsi dari form pemesanan:

Pada form pemesanan ini semua *textbox* dapat di inputkan kecuali pada *textbox* kode pemesanan tersebut, *textbox* kode pemesanan merupakan *textbox* yang bersifat *false* jika *button* kode baru di klik maka kode pemesanan akan muncul otomatis sesuai dengan database yang ada pada pemesanan tersebut. Selain itu *button* cari di *textbox* nama barang berfungsi untuk mencari barang yang ingin di pesan sesuai dengan kebutuhan, *textbox* di nama barang juga bersifat *false*. *Button* simpan akan tersimpan otomatis jika *button* tersebut di klik. *Button* ubah berfungsi untuk mengubah data yang ingin di ubah dan data tersebut akan tampil pada setiap *textbox* dan *combobox* yang ada. *Button* hapus berfungsi untuk menghapus data jika terdapat kesalahan.

5. Form Transaksi Pembelian

Berikut ini merupakan tampilan dari *form* transaksi pembelian berfungsi untuk input data pembelian barang yang di butuhkan..

The image shows a web form titled "Form Pembelian". It contains the following elements:

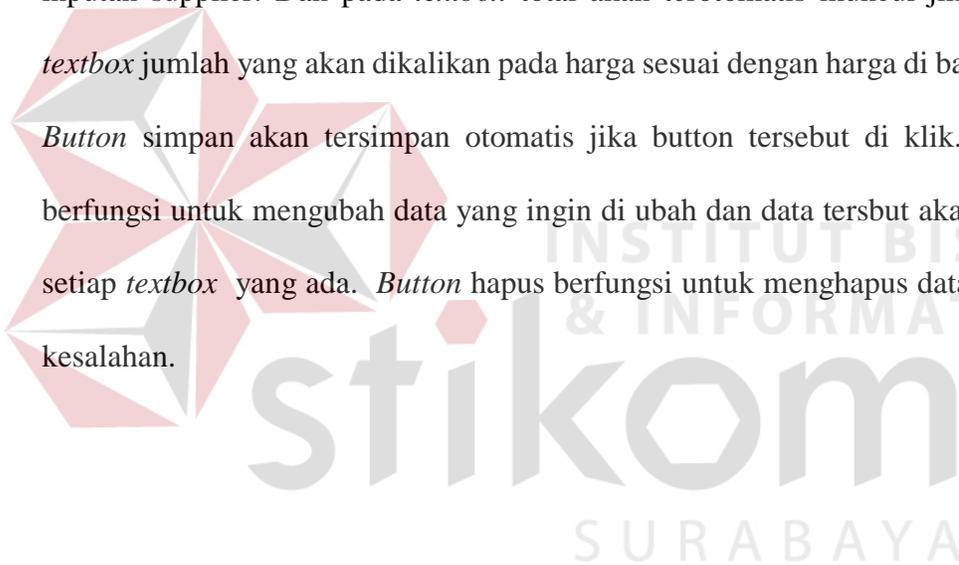
- Kode pembelian :** A text input field followed by a "Kode Baru" button.
- Kode pemesanan :** A text input field followed by a "Cari" button.
- Barang :** A text input field followed by a "Cari" button.
- Nama supplier :** A text input field followed by a "Cari" button.
- Tgl pesan :** A text input field.
- Jumlah :** A text input field.
- Total Pemb :** A text input field.
- Buttons:** "Simpan", "Ubah", and "Hapus" buttons are located at the bottom of the form area.
- Data Pembelian:** A large empty rectangular area at the bottom of the form, likely for displaying a list of purchase records.

Gambar 4.18 Desain *Form Pembelian*

Deskripsi form pembelian:

Pada form pembelian hanya pada *textbox* jumlah yang dapat di inputkan , karena pada *textbox* kode pembelian merupakan *textbox* false, jika *button* cari di klik maka kode pembelian otomatis muncul pada *textbox* kode tersebut. Sedangkan pada *textbox* barang akan terotomatis muncul jika *textbox* kode pesan diklik dan dipilih kode pemesanan, barang akan mengikuti kode pemesanan secara otomatis. Di *textbox* nama supplier jika diklik pada *button* cari maka akan dipilih nama supplier sesuai dengan inputan supplier. Dan pada *textbox* total akan terotomatis muncul jika di inputkan *textbox* jumlah yang akan dikalikan pada harga sesuai dengan harga di barang tersebut.

Button simpan akan tersimpan otomatis jika *button* tersebut di klik. *Button* ubah berfungsi untuk mengubah data yang ingin di ubah dan data tersbut akan tampil pada setiap *textbox* yang ada. *Button* hapus berfungsi untuk menghapus data jika terdapat kesalahan.



6. *Form Transaksi Retur Pembelian*

Berikut ini merupakan tampilan dari *form* transaksi Retur pembelian berfungsi untuk input data retur pembelian barang rusak yang di butuhkan.

Form Retur Pembelian

Kode Retur :

Nama Barang :

Jumlah :

Kode Pembelian :

Nama supplier :

Tgl retur :

Data Retur Pembelian

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

Gambar 4.19 Desain *Form Retur Pembelian*

Deskripsi form retur pembelian:

Pada saat *button* kode retur di klik maka di *textbox* kode akan terisi otomatis kode sesuai dengan kode retur di dalam database. Pada *button* lihat di *textbox* nama barang merupakan pilihan barang mana yang akan rusak, setelah di pilih maka *textbox* nama barang akan terisi otomatis. Sedangkan pada *button* lihat pada *textbox* kode pembelian akan di pilih nama barang sesuai dengan database, jika *button* tersebut di klik maka

pada textbox kode akan terisi terotomatis. *Button* simpan akan tersimpan otomatis jika button tersebut di klik. *Button* ubah berfungsi untuk mengubah data yang ingin di ubah dan data tersbut akan tampil pada setiap textbox yang ada. *Button* hapus berfungsi untuk menghapus data jika terdapat kesalahan.

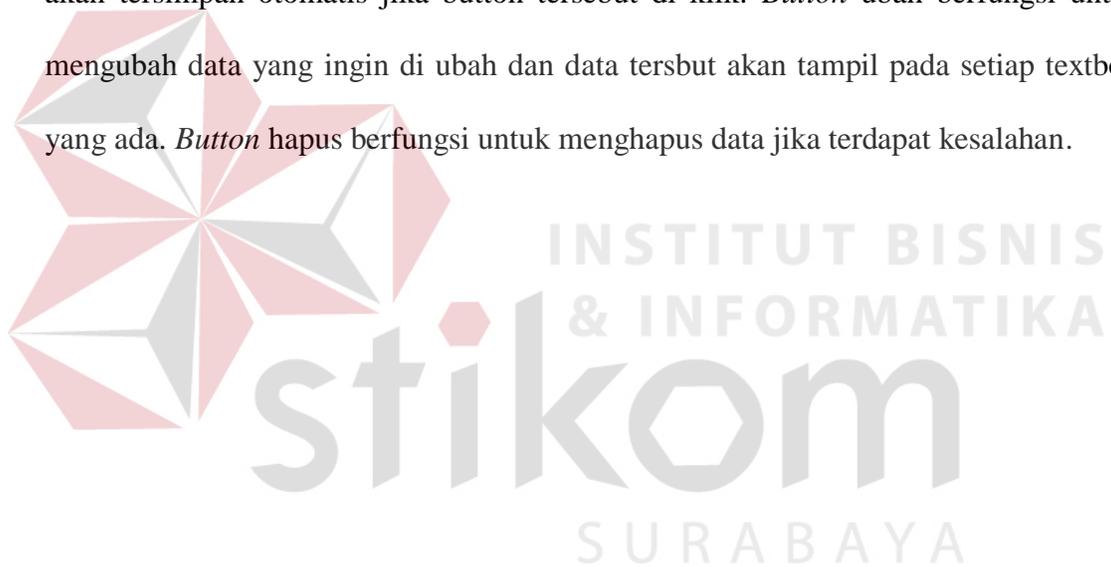
7. *Form Transaksi pembayaran*

Gambar 4.20 form pembayaran

Deskripsi form transaksi pembeyaran:

Pada saat *button* kode baru di klik maka di *textbox* kode bayar akan terisi otomatis, *textbox* kode bayar bersifat false tidak dapat langsung di inputkan tanpa mengklik *button* kode baru. *Button* lihat yang ada pada *textbox* kode pembelian berfungsi untuk user memilih kode pembelian mana yang akan di lakukan pembayaran, jika kode pembelian di klik maka nama supplier akan terisi secara otomatis sesuai

dengan kode pembelian yang sudah di pilih. Pada *textbox* total juga akan terisi otomatis sesuai dengan kode pembelian tersebut. Pada *combobox* jenis pembayaran merupakan pilihan jenis pembayaran yang akan di lakukan, jenis pembayaran terdapat pembayaran lunas dan pembayaran kredit, jika dipilih pembayaran lunas maka *textbox* sisa dan dp tidak akan muncul atau hidden tetapi jika mengklik jenis pembayaran kredit maka *textbox* dp dan *textbox* sisa akan muncul secara otomatis, dan *textbox* sisa akan otomatis menghitung sisa kekurangan yang harus di bayar oleh pihak perusahaan. *Button* simpan akan tersimpan otomatis jika button tersebut di klik. *Button* ubah berfungsi untuk mengubah data yang ingin di ubah dan data tersbut akan tampil pada setiap *textbox* yang ada. *Button* hapus berfungsi untuk menghapus data jika terdapat kesalahan.

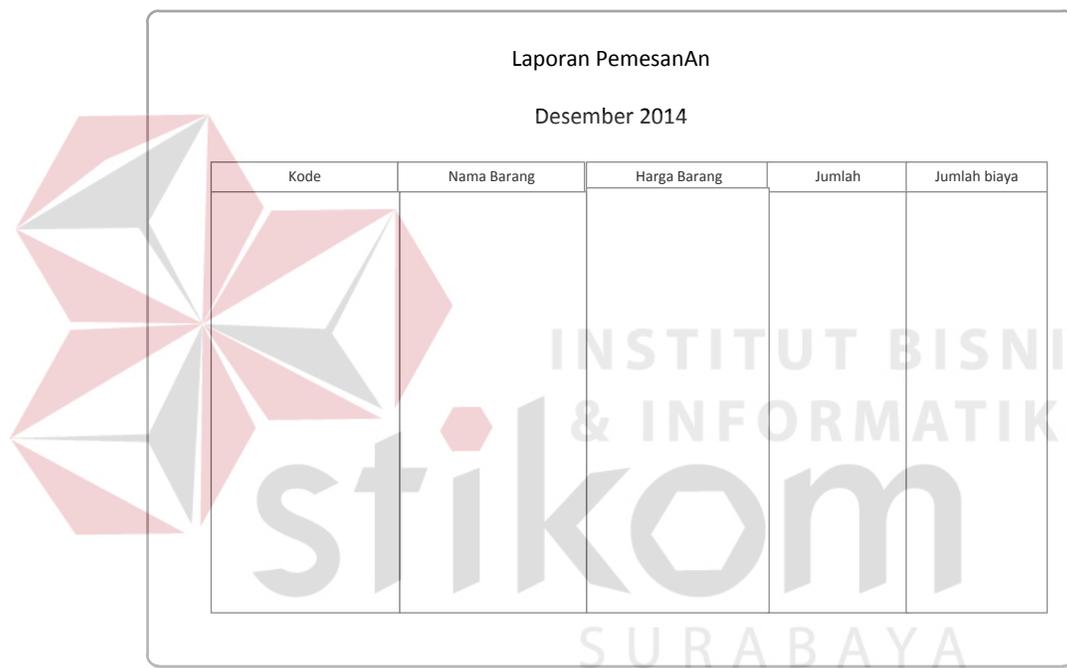


4.3.3 Desain Output

Berikut ini merupakan desain output yang terdapat dalam aplikasi pembelian pada CV.Hikmah Utama:

1. Laporan pemesanan

Berikut ini merupakan desain output dari laporan pemesanan barang yang berfungsi bukti pemesanan barang.



Laporan Pemesanan				
Desember 2014				
Kode	Nama Barang	Harga Barang	Jumlah	Jumlah biaya

Gambar 4.21 Desain Laporan *Pemesanan*

Deskripsi Laporan pemesanan:

Pada laporan pemesanan berisi laporan-laporan yang ada inputan database form pemesanan, di dalam form pemesanan terdapat laporan-laporan barang yang akan di pesan sesuai dengan kebutuhan proyek, dan laporan pemesanan juga menampilkan laporan per periode yang sudah di tentukan

2. Laporan pembelian

Berikut ini merupakan desain output dari laporan pembelian barang kepada supplier dan total pembayaran yang harus di bayar.



Laporan Pembelian				
Desember 2014				
Kode	Nama Supplier	Kode pemesanan	Nama barang	Total pembelian

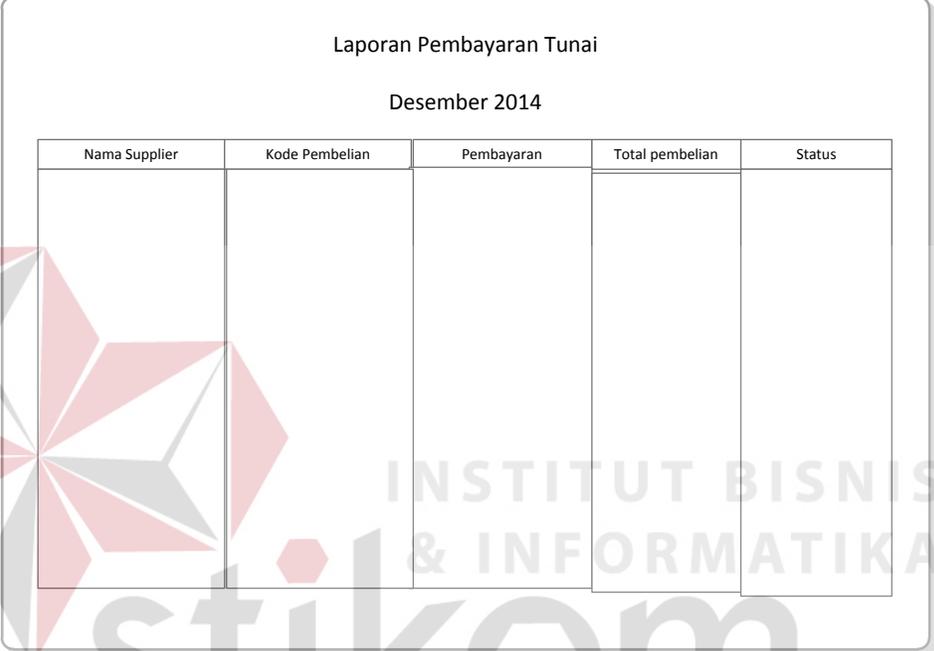
Gambar 4.22 Desain Laporan *Pembelian*

Deskripsi form pembelian:

Pada laporan pembelian berisi laporan – laporan yang ada dalam data database pembelian yang sudah di inputkan di form pembelian. Laporan ini juga menampilkan laporan periode dalam pembelian yang ada di setiap bulannya. Pada laporan ini akan menampilkan total pembelian yang harus di bayar oleh pihak perusahaan dengan supplier sesuai dengan pembelian barang yang dilakukan.

3. Laporan pembayaran

Berikut ini merupakan desain output dari laporan pembayaran berfungsi untuk memberikan output pembayaran lunas maupun pembayaran kredit.



Laporan Pembayaran Tunai				
Desember 2014				
Nama Supplier	Kode Pembelian	Pembayaran	Total pembelian	Status

Gambar 4.23 Desain Laporan Pembayaran Lunas

Deskripsi laporan pembayaran:

Laporan pembayaran tunai ini merupakan laporan pembayaran kepada supplier di bayar lunas, di dalam laporan ini terdapat kode pembelian untuk melihat jumlah pembelian, nama supplier dan total pembelian. Laporan ini menampilkan data perperiode yang sudah di tentukan oleh perusahaan, di dalam laporan ini juga menampilkan pembayaran dan totl pembayaran yang sudah dilakukan oleh pihak CV.Hikmah Utama.

4. Laporan pembayaran kredit

Berikut ini merupakan desain output laporan pembayaran kredit berfungsi untuk melihat data pembelian kredit.

Laporan Pembayaran Kredit					
Desember 2014					
No pembayaran	Nama Supplier	Kode pembelian	Total	pembayaran	kurang

Gambar 4.24 Desain Laporan pembayaran kredit

Deskripsi laporan pembayaran kredit

Laporan – laporan pembayaran kredit ini berisi tentang pembelian kredit pada supplier, laporan ini merupakan laporan data – data kredit per periode. Laporan ini terdapat kode pembayaran, nama supplier , kode pembelian, total pembelian, dp atau uang yang di bayar pertama dan kekurangan setiap supplier.

5. Laporan Jatuh Tempo

Laporan jatuh tempo merupakan laporan untuk melihat data tanggal jatuh tempo di setiap pembayaran jatuh tempo.

Laporan Jatuh Tempo					
25/12/2014 sampai 26/12/2024					
No pembayaran	Nama Supplier	Kode pembelian	Tgl tempo	status	sis

Gambar 4.25 Desain Laporan Jatuh Tempo

Deskripsi pembayaran jatuh tempo

Laporan jatuh tempo merupakan laporan pertanggal data jatuh tempo dari pembelian kredit, laporan ini hanya menampilkan sisa kurangan dan tanggal jatuh tempo di setiap pembelian.

6. Laporan Retur Pembelian

Berikut ini merupakan desain output dari laporan retur berfungsi untuk memberikan output supplier mana sering mengalami retur.



Laporan Retur pembelian

25 desember 2005

Kode retur	Nama Barang	Nama perusahaan	pembelian

Gambar 4.26 Desain Laporan *Retur Pembelian*

Deskripsi form retur pembelian:

Retur ini merupakan laporan untuk supplier, laporan ini untuk mengetahui supplier mana saja sering mengalami laporan barang rusak. Laporan ini terdapat kode retur, nama barang, nama supplier dan kode pembelian, laporan ini merupakan laporan periode yang sudah di tentukan.

4.4 Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan tahap pembuatan sistem berdasarkan rancangan desain yang dibuat. Desain *form* yang telah dibuat cukup sesuai untuk mengimplementasikan sistem, sehingga tidak membutuhkan banyak perubahan

4.4.1 Kebutuhan Sistem

Pada tahap ini dijelaskan mengenai implementasi dari perangkat keras dan lunak yang harus dipersiapkan oleh pengguna. Untuk perangkat keras, minimal pengguna harus mempersiapkan spesifikasi sebagai berikut:

1. Intel Pentium core i5
2. Memory 2 GB RAM
3. VGA 740 MB

4.4.2 Penjelasan Pemakaian Aplikasi

Tahap ini merupakan langkah-langkah dari pemakaian aplikasi sistem informasi pembelian pada CV.Hikmah Utama. Berikut ini sub-sub bab pemakain aplikasi ini.

1. *Form Menu Utama*



Gambar 4.27 Form menu utama pembelian pada CV. Hikmah Utama

2. Form Data Supplier

Implementasi untuk *form* ini dapat dilihat pada gambar berikut ini

id_sup	nama_per	alamat_per	nama_sup	cabang_per	tlp_per	email_per
S0001	PT. SURYA	JL. Pakuwon Ind...	Retno Sri Utami	Surabaya	08123506673	surya@gmail.com
S0002	CV.MOJOSARI	JL.Damo Indah ...	Eko Febriati	Bandung	08145678920	mjo.sari@gmail.c...
S0003	PT. Agung Mulya	JL. Damo Permai	Surya	Surabaya	081234567890	agung@yahoo.c...
S0004	CV.Indo Sari Indah	JL. Kultisari	Indah Walyanto	Surabaya	031765289	indo@yahoo.com
S0005	PT.Eka Shaputra	JL.Bibis Tama	Ferdy Kriswanto	Bandung	0317895651	eka@gmail.com

Gambar 4.28 Form Master Supplier

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

1. *Button* simpan, berfungsi berfungsi untuk menyimpan data baru yang dientry oleh *user*
2. *Button* ubah, berfungsi untuk mengubah data yang telah ada sebelumnya
3. *Button* hapus, berfungsi untuk menghapus proses jika *user* hendak menyimpan data maupun mengubah data.

Pada saat tekan *button* simpan kode maka akan muncul *message box* pada gambar 4.29



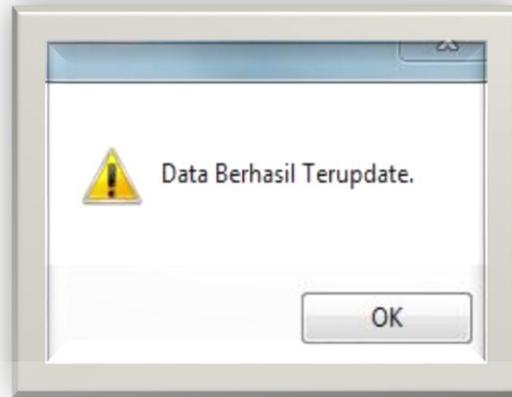
Gambar 4.29 pesan sukses simpan

Pada saat tekan *button* ubah kode maka akan muncul *message box* pada gambar 4.30



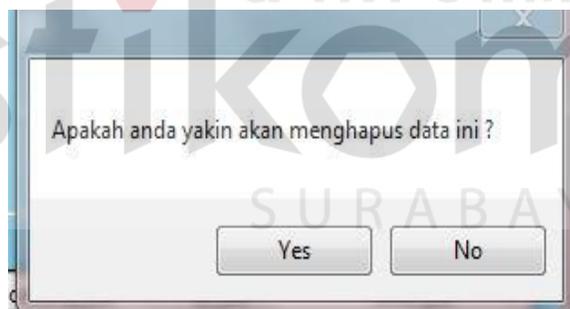
Gambar 4.30 pesan pilihan ubah

Pada saat tekan iya maka akan muncul messagebox seperti gambar 4.31 berikut ini:



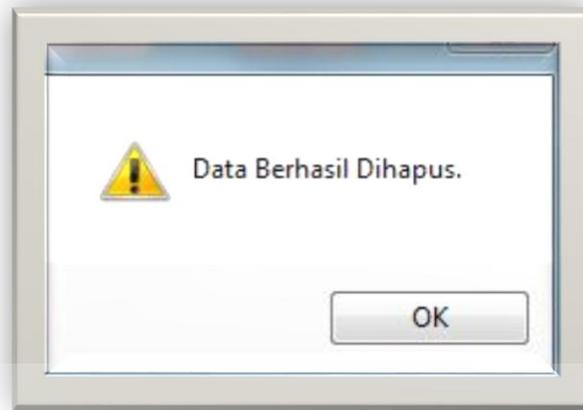
Gambar 4.31 pesan sukses update

Pada saat tekan *button* hapus kode maka akan muncul *message box* pada gambar 4.32



Gambar 4.32 pesan pilihan hapus

Pada saat tekan *button* yes kode maka akan muncul *message box* pada gambar 4.33



Gambar 4.33 pesan sukses hapus

3. *Form Data Karyawan*

Implementasi untuk *form* ini dapat dilihat pada gambar berikut ini

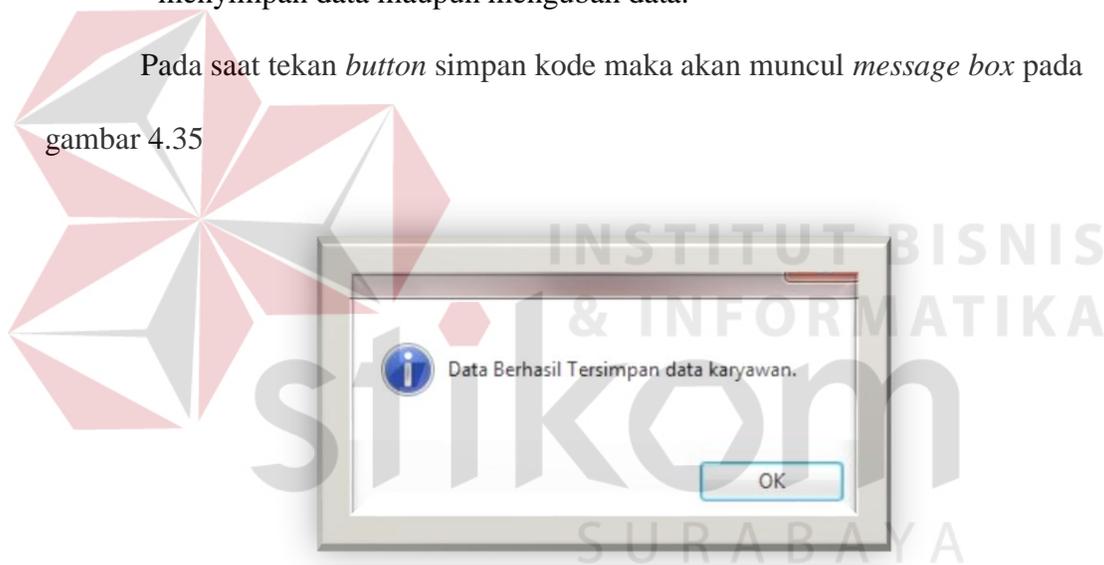
NIK	Kode Jabatan	Nama Karyawan	Jabatan	Upah	Jenis Kelamin	Alamat	Telepon	Email
*								

Gambar 4.34 *Form Master Karyawan*

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

1. *Button* simpan, berfungsi berfungsi untuk menyimpan data baru yang dientry oleh *user*
2. *Button* cari , berfungsi untuk mencari kode baru untuk NIK karyawan.
3. *Button* add, berfungsi add untuk inputan jabatan yang ada pada karyawan
4. *Button* ubah, berfungsi untuk mengubah data yang telah ada sebelumnya
5. *Button* hapus, berfungsi untuk menghapus proses jika *user* hendak menyimpan data maupun mengubah data.

Pada saat tekan *button* simpan kode maka akan muncul *message box* pada gambar 4.35



Gambar 4.35 Form pesan sukses form karyawan

4. *Form Transaksi Pemesanan*

Implementasi untuk *form* ini dapat dilihat pada gambar berikut ini

FORM PEMESANAN

Input Pemesanan

Tanggal Pesan: 28/12/2014

kode pemesanan: PB003

Nama Barang: Kawat

jumlah pesan: 12

harga barang: 120000

Detail Pemesanan

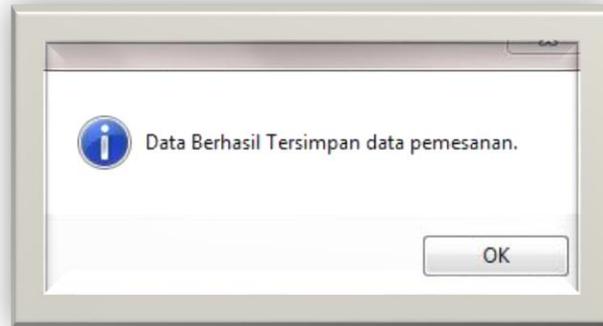
id_pesanan	nama_barang	jumlah_pesanan	tgl_pesanan	harga_pesanan	jumlah_biaya
PB001	kawat Panjang	1	28/12/2014	10000	20000
PB002	Kabel	2	28/12/2014	20000	40000
*					

Gambar 4.36 *Form Transaksi Pemesanan*

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

1. *Button* kode baru, berfungsi untuk mencari kode baru sesuai dengan database yang ada.
2. *Button* cari, berfungsi untuk mencari nama barang
3. *Button* simpan, berfungsi berfungsi untuk menyimpan data baru yang dientry oleh *user*
4. *Button* ubah, berfungsi untuk mengubah data yang telah ada sebelumnya
5. *Button* hapus, berfungsi untuk menghapus proses jika *user* hendak menyimpan data maupun mengubah data.
6. *Button* clear, berfungsi menghapus semua data

Pada saat tekan *button* simpan kode maka akan muncul *message box* pada gambar 4.37



Gambar 4.37 pesan simpan pemesanan

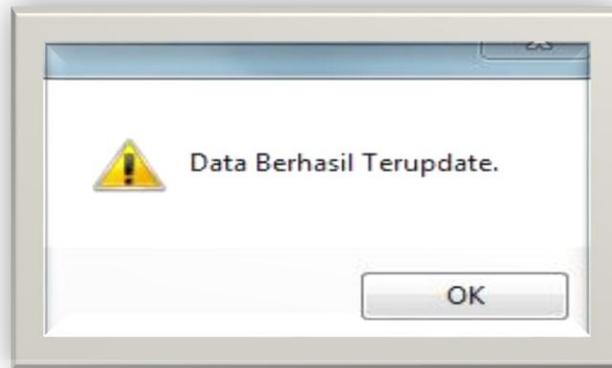
Pada saat tekan *button* ubah kode maka akan muncul *message box* pada gambar 4.38



Gambar 4.38 pesan pilihan ubah

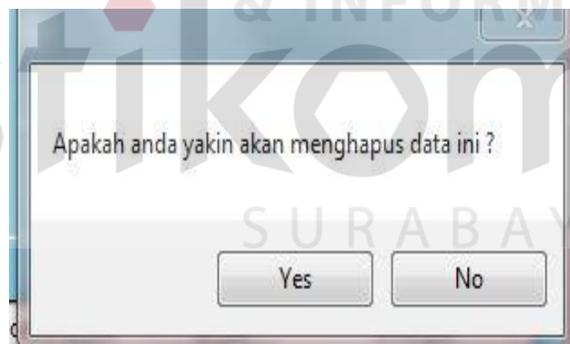
Pada saat tekan *button* yes pilihan maka akan muncul *message box* pada gambar

4.39



Gambar 4.39 Form pesan update

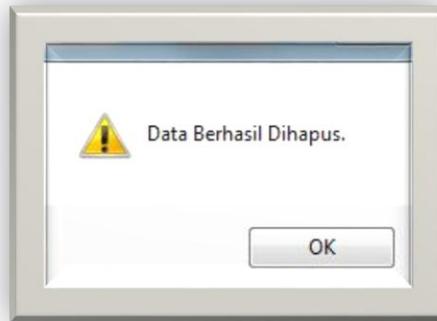
Pada saat tekan *button* hapus kode maka akan muncul *message box* pada gambar 4.40



Gambar 4.40 pesan pilihan hapus

Pada saat tekan *button* yes pilihan maka akan muncul *message box* pada gambar

4.41



Gambar 4.41 Form pesan hapus

5. Form Transaksi Pembelian

Transaksi_pembelian

FORM PEMBELIAN

Input Pembelian

id_beli: B0003 Kode baru Tanggal Pembelian: 28/12/2014

id_pesanan: kawat Panjang Cari

Barang: 28/12/2014

Nama Supplier: 1

Pembelian

Tgl Pemesanan: 20000

Jumlah: 10000

Harga @: 10000

Total Pembelian: 100000000

simpan Ubah hapus Bersih

DETAIL PEMBELIAN

	id_beli	id_pesanan	nama_supplier	nama_barang	jumlah_beli	harga_beli	total_beli	tgl_pesanan
▶	B0001	P0001	PT.SURYA	kawat Panjang	1	10000	10000	28/12/2014
	B0002	PB002	CV MOJOSARI	kabel	2	20000	40000	28/12/2014
*								

Gambar 4.42 Form Transaksi Pembelian

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

1. *Button* kode baru, berfungsi untuk menambah kode pembelian secara otomatis sesuai dengan database pembelian yang ada
2. *Button* cari, berfungsi untuk mencari pesan sesuai dengan sesuai dengan form pemesanan yang ada
3. *Button* simpan, berfungsi berfungsi untuk menyimpan data baru yang dientry oleh *user*
4. *Button* ubah, berfungsi untuk mengubah data yang telah ada sebelumnya
5. *Button* hapus, berfungsi untuk menghapus proses jika *user* hendak menyimpan data maupun mengubah data.
6. *Button* clear, berfungsi menghapus semua data

6. Form Transaksi Pembayaran Lunas

kode_bayar	no_pembelian	nama_supplier	tgl_jatuh	pembayaran	total	dp	sisa
PB002	B0002	CV.MOJOSARI		Lunas			

Gambar 4.43 Form transaksi Pembayaran Lunas

Pada form ini merupakan onputan pembayaran lunas untuk pihak supplier. merupakan pilihan lunas atau kredit Dalam *form* ini terdapat beberapa *button*, yaitu:

1. *Button* kode baru, berfungsi untuk menambah kode pembayaran secara otomatis
2. *Button* cari, berfungsi untuk mencari atau menampilkan kode pembelian sesuai dengan nama supplier untuk di lakukan pembayaran.
3. *Button* proses, berfungsi untuk mencari data pembayaran kredit maupun lunas sesuai dengan database yang ada
4. *Button* simpan, berfungsi berfungsi untuk menyimpan data baru yang dientry oleh *user*
5. *Button* ubah, berfungsi untuk mengubah data yang telah ada sebelumnya
6. *Button* hapus, berfungsi untuk menghapus proses jika *user* hendak menyimpan data maupun mengubah data.

7. Form Transaksi Pembayaran Kredit

kode_bayar	no_pembelian	nama_supplier	tgl_jatuh	pembayaran	total	dp	sisa
PB001	B0001	PT.SURYA	30/12/2014	Kredit	10000	5000	5000

Gambar 4.44 Form transaksi Pembayaran Kredit

Pada form ini merupakan onputan pembayaran kredit untuk pihak supplier. merupakan pilihan lunas atau kredit Dalam *form* ini terdapat beberapa *button*, yaitu:

1. *Button* kode baru, berfungsi untuk menambah kode pembayaran secara otomatis
2. *Button* cari, berfungsi untuk mencari atau menampilkan kode pembelian sesuai dengan nama supplier untuk di lakukan pembayaran.
3. *Button* proses, berfungsi untuk mencari data pembayaran kredit maupun lunas sesuai dengan database yang ada
4. *Button* simpan, berfungsi berfungsi untuk menyimpan data baru yang dientry oleh *user*
5. *Button* ubah, berfungsi untuk mengubah data yang telah ada sebelumnya
6. *Button* hapus, berfungsi untuk menghapus proses jika *user* hendak menyimpan data maupun mengubah data.

8. *Form retur pembelian*

no_retur	nama_barang	jumlah_barang	id_beli	nama_supplier	tgl_retur
R0001	kawat	30	PEM0001	CV MOJOSARI	17/12/2014
R0002	kawat	30	PEM0002	pt.rico	17/12/2014
R0003	kawat	30	PEM0002	pt.rico	19/12/2014
R0004	kawat	30	B0002	CV MOJOSARI	28/12/2014

Gambar 4.45 Form Transaksi retur pembelian

Pada *form* ini *user* dapat *maintenance* data transaksi retur pembelian. Pada *textbox* no retur akan terisi secara otomatis sesuai dengan jumlah yang ada di *database* ketika memproses form yang akan di jalankan. Dalam *form* ini terdapat beberapa *button*, yaitu:

1. *Button* kode baru, berfungsi untuk menambah kode retur secara otomatis sesuai dengan urutan database pada retur pembelian
2. *Button* lihat pada *textbox* barang, berfungsi untuk mencari data list barang rusak sesuai dengan database list barang yang ada
3. *Button* lihat pada *textbox* pembelian, berfungsi untuk mencari data supplier memiliki barang tersebut sesuai dengan database supplier yang ada
4. *Button* simpan, berfungsi berfungsi untuk menyimpan data baru yang dientry oleh *user*
5. *Button* ubah, berfungsi untuk mengubah data yang telah ada sebelumnya
6. *Button* hapus, berfungsi untuk menghapus proses jika *user* hendak menyimpan data maupun mengubah data.

1. Laporan pemesanan

Laporan pemesanan barang berfungsi untuk melihat pemesanan barang apa saja yang akan di pesan . Barang dan tanggal. Dengan adanya laporan ini maka pihak CV. Hikmah Utama menjadi lebih mudah untuk memonitor keadaan pemesanan barang. Sehingga terhindar dari pemesanan barang yang berlebihan.

Laporan pemesanan barang dengan per periode dapat dilihat pada gambar 4.67.

 CV. Hikmah Utama <small>Jl. Wisma Keduno Asem Blok B11/15 Surabaya, Jawa Timur</small> Laporan Pemesanan		Desember		
Kode	Nama barang	Jumlah Pesan	Harga Barang	Jumlah Biaya
P001	kabel panjang	5	10.000	50.000,00
	cross	10	20.000	200.000,00
Total Pemesanan				250.000,00
P002	kawat	12	25.000	300.000,00
	lampu philips	11	15.000	165.000,00
Total Pemesanan				465.000,00
P003	kabel panjang	4	10.000	40.000,00
	lampu panjang	6	35.000	210.000,00
Total Pemesanan				250.000,00
P004	atom	2	45.000	90.000,00
	Total Pemesanan			
P005	dead end clamp	3	15.000	45.000,00
	Total Pemesanan			

Gambar 4.46 laporan pemesanan

2. Laporan pembelian

Laporan pembelian barang berfungsi untuk melihat pembelian barang apa saja yang sesuai dengan supplier. Barang dan tanggal. Dengan adanya laporan ini maka pihak CV. Hikmah Utama menjadi lebih mudah untuk memonitor keadaan pembelian barang. Sehingga terhindar dari pembelian barang yang berlebihan. Laporan pembelian barang dengan per periode dapat dilihat pada gambar 4.68.

 CV. Hikmah Utama Jl. Wisma Keduna Asem Blok BI/15 Surabaya, Jawa Timur Laporan Pembelian		Desember 2014		
NAMA BARANG	HARGA	JUMLAH PESA	jumlah biaya	
CV. INDO Sari B004				
P004				
atom	45.000	2	Rp	90.000,00
Total Biaya Pemesanan			Rp	90.000,00
Total Biaya Pembelian			Rp	200.000
CV. Kalijaga B005				
P005				
dead end clamp	15.000	3	Rp	45.000,00
Total Biaya Pemesanan			Rp	45.000,00
Total Biaya Pembelian			Rp	900.000
CV. MUJO SARI B002				
P002				
kawat	25.000	12	Rp	300.000,00
lampu philips	15.000	11	Rp	165.000,00
Total Biaya Pemesanan			Rp	465.000,00
Total Biaya Pembelian			Rp	465.000
PT. Aqunq Hikmah B001				
P001				
kabel panjang	10.000	5	Rp	50.000,00
cross	20.000	10	Rp	200.000,00
Total Biaya Pemesanan			Rp	250.000,00
P003				
kabel panjang	10.000	4	Rp	40.000,00
lampu panjang	35.000	6	Rp	210.000,00
Total Biaya Pemesanan			Rp	250.000,00
Total Biaya Pembelian			Rp	500.000

.Gambar 4.47 laporan pembelian

3. Laporan pembayaran lunas

Laporan pembayaran berfungsi untuk melihat pembayaran kredit maupun tunai. Dengan adanya laporan ini maka pihak CV. Hikmah Utama menjadi lebih mudah untuk memonitor keadaan data pembayaran mana pada supplier dengan kredit ataupun tunai. Sehingga terhindar dari pembayaran sudah jatuh tempo. Laporan pembayaran barang dengan per periode dapat dilihat pada gambar 4.69

 CV. Hikmah Utama Jl. Wisma Kedung Asem Blok BI 1/15 Surabaya, Jawa Timur Laporan Pembayaran tunai 22-Des-2014				
Nama Perusahaan	Pembelian	Pembayaran	Total Pembayarar	Status
PT. Agung Hikmah	B001	500.000	500.000	Lunas
PT.SURYA	B003	300.000	300.000	Lunas
Total		800.000,00	800.000,00	

Gambar 4.48 laporan pembayaran lunas



CV. Hikmah Utama
 Jl. Wisma Kedung Asem Blok BI I/15 Surabaya, Jawa Timur

Laporan Pembayaran kredit
 Desember 2014

No Pembayaran	Nama perusahaan	No pembelian	total beli	pembayaran	kurang	Status
PB002	CV.MOJOSARI	B002	465.000	300.000	165.000	Kredit
PB004	CV.INDO Sari	B004	200.000	100.000	100.000	Kredit
PB005	CV.Kalijaga	B005	900.000	100.000	800.000	Kredit
				Total sisa	1.065.000,00	

Gambar 4.49 Laporan pembayaran kredit



CV. Hikmah Utama
 Jl. Wisma Kedung Asem Blok BI I/15 Surabaya, Jawa Timur

Laporan Pembayaran jatuh tempo
 12/25/2014 Sampai 12/26/2014

Pembayaran	Nama perusahaan	Pembelian	Tgl Jatuh Tempo	Status	sisia kredit
PB002	CV.MOJOSARI	B002	25/12/2014	Kredit	165.000
PB004	CV.INDO Sari	B004	25/12/2014	Kredit	100.000
PB005	CV.Kalijaga	B005	26/12/2014	Kredit	800.000
				Total bayar	1.065.000,00

Gambar 4.50 laporan pembayaran jatuh tempo

4. Retur pembelian

Laporan retur pembelian barang berfungsi untuk melihat laporan barang rusak dengan pengecekan barang dan nama barang. Dengan adanya laporan ini maka pihak CV. Hikmah Utama menjadi dapat memilih supplier dan dapat mengetahui supplier mana sering mengalami retur pembelian. Sehingga terhindar dari pembelian berulang kali. Laporan retur pembelian barang dapat dilihat pada gambar 4.51



Gambar 4.51 laporan retur pembelian