

## BAB IV

### DESKRIPSI KERJA PRAKTEK

#### 4.1 Prosedur Kerja

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada saat kegiatan kerja praktek di PT. Mata Multi Media (3M *Production*), ditemukan beberapa permasalahan. Permasalahan pertama adalah dalam melakukan kegiatan perekonomian, PT. Mata Multi Media menggunakan *software* Microsoft Office Excel. *Software* ini memiliki keunggulan jika dibandingkan dengan melakukan kegiatan secara manual. Akan tetapi untuk lebih menunjang kegiatan perekonomian PT. Mata Multi Media, diperlukan *software* yang terintegrasi dengan *database*. Keunggulan yang didapat jika dibandingkan dengan Microsoft Office Excel adalah, kecilnya kemungkinan *human error*, lebih mudahnya melakukan pengawasan internal.

Permasalahan lain yang ditemukan pada saat observasi di PT. Mata Multi Media adalah sulitnya mengetahui secara riil stok barang. Karena tidak adanya pembukuan atau catatan yang bisa dijadikan patokan atau parameter dalam melakukan kegiatan produksi, maka untuk melacak kuantitas stok secara riil akan mustahil. Untuk menyelesaikan permasalahan ini, perlu adanya transaksi atau fungsi dalam aplikasi yang membuat standart konsumsi stok barang tiap jasa yang ditawarkan. Sehingga *update* stok tidak dilakukan pada saat bagian pemesanan menerima pesanan tetapi pada saat bagian produksi melakukan produksi.

## 4.2 Spesifikasi Aplikasi

Perancangan dari Sistem Pemesanan untuk Jasa *Printing* pada PT. Mata Multi Media (*3M Production*) ini harus dapat :

- a. Mengolah dan menampilkan data pegawai, barang, dan barang jual
- b. Mengolah dan menampilkan data pemesanan, produksi, dan pembayaran
- c. Menghasilkan nota pemesanan dan pembayaran
- d. Menghasilkan laporan pemesanan, pembayaran, stok barang, pegawai, dan konsumen

## 4.3 Lingkungan Operasi Spesifikasi Aplikasi

Untuk mengembangkan aplikasi sesuai dengan spesifikasi kebutuhan, dibutuhkan lingkungan operasi sebagai berikut :

### 1. Sistem Operasi Windows

Sistem operasi ini dipilih karena dibutuhkan suatu component Windows XP, Vista atau Windows 7.

### 2. Visual Studio 2010

Visual Studio digunakan sebagai pengolah bahasa pemrogramannya karena didalam sistem informasi penggajian ini menggunakan bahasa VB.Net.

### 3. SQL Server 2008

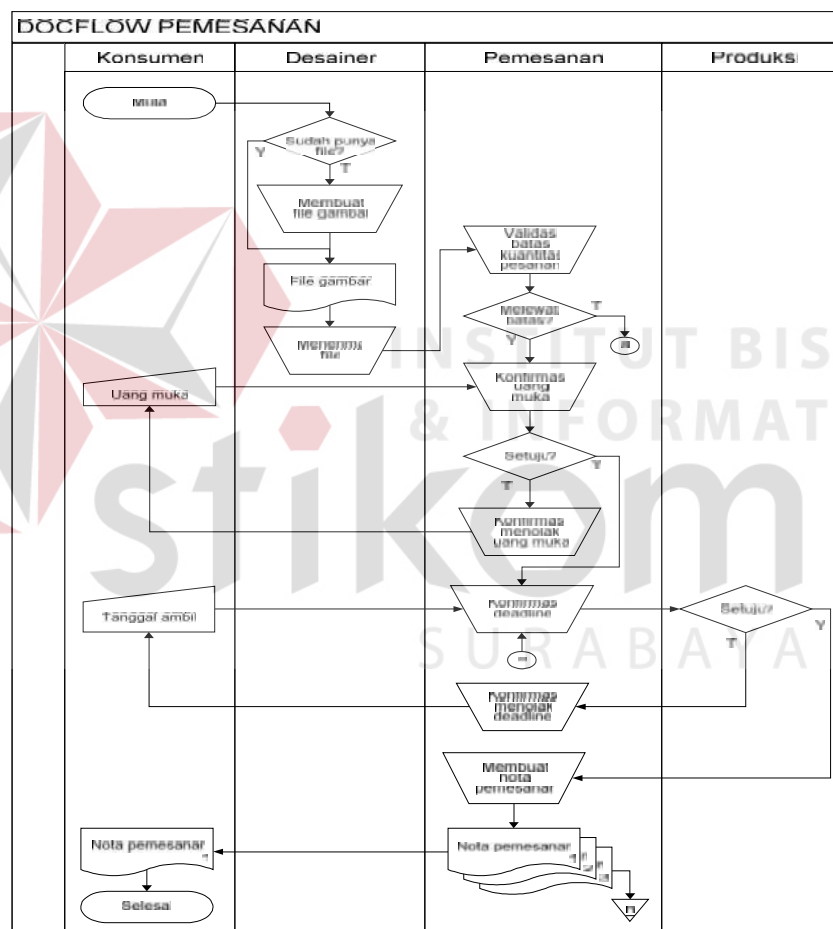
SQL Server 2008 digunakan karena cocok dengan pemrograman .NET.

## 4.4 Analisa Sistem

Menganalisa sistem merupakan tahapan dalam menentukan kebutuhan pada sistem. Hal ini dilakukan untuk melihat dengan jelas permasalahan tersebut

ada di mana, setelah itu dapat ditentukan cara terbaik dalam menyelesaikannya. Seperti yang telah diuraikan sebelumnya, terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi PT. Mata Multi Media (3M Production). *Document flow* dibuat untuk bisa lebih jelas melihat alur proses di PT. Mata Multi Media (3M Production), proses tersebut antara lain proses pemesanan dan proses pembayaran.

#### 4.4.1 Document Flow Pemesanan

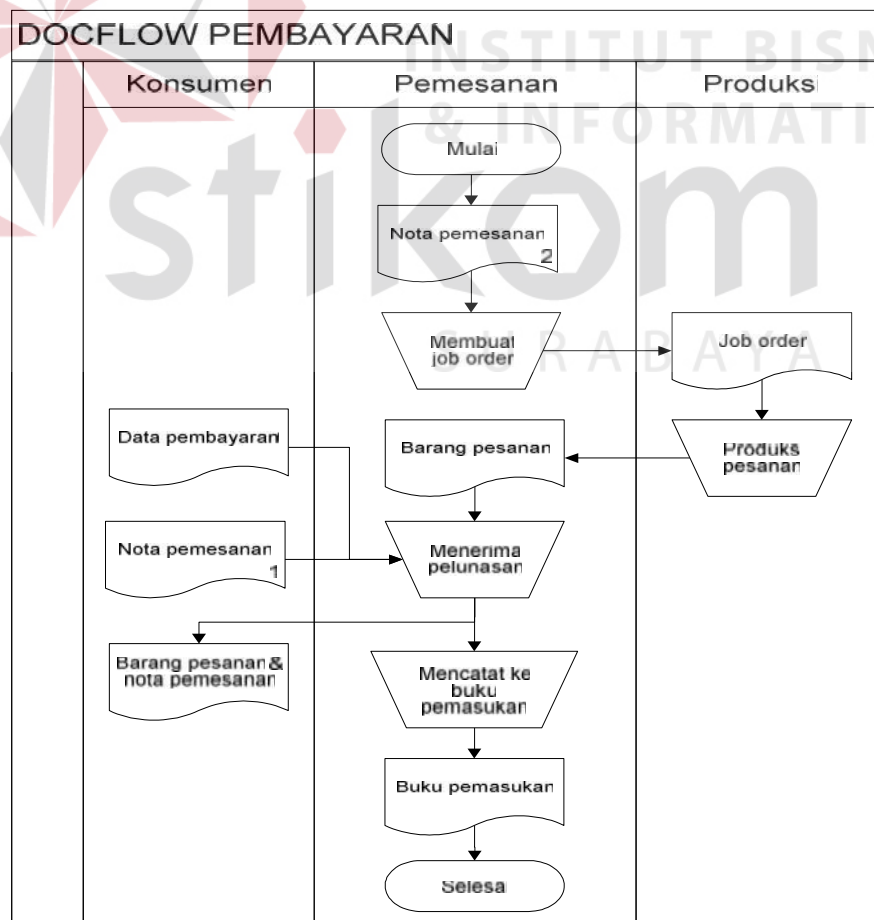


Gambar 4.1 *Document Flow* Pemesanan

Pada fungsi pemesanan ini, fungsi dimulai dari konsumen datang ke PT. Mata Multi Media. Kemudian konsumen akan ditawarkan jasa membuat gambar, apabila belum mempunyai *file* yang akan *print*. Setelah melewati proses ini,

akan ada proses konfirmasi uang muka. Sudah menjadi kebijakan perusahaan bahwa apabila terdapat pesanan yang besar, PT. Mata Multi Media memiliki minimal uang muka, namun apabila tidak melewati batasan tidak ada minimal uang muka. Setelah itu, masuk ke proses yang berikutnya yaitu, proses konfirmasi *deadline*, konfirmasi ini berada di tangan bagian produksi, karena yang mengetahui dengan pasti perkiraan pesanan bisa selesai adalah bagian produksi. Setelah semua proses tersebut, nota pesanan akan dibuat. Nota pesanan memiliki tiga rangkap. Rangkap pertama untuk konsumen, sedangkan sisanya digunakan untuk proses selanjutnya.

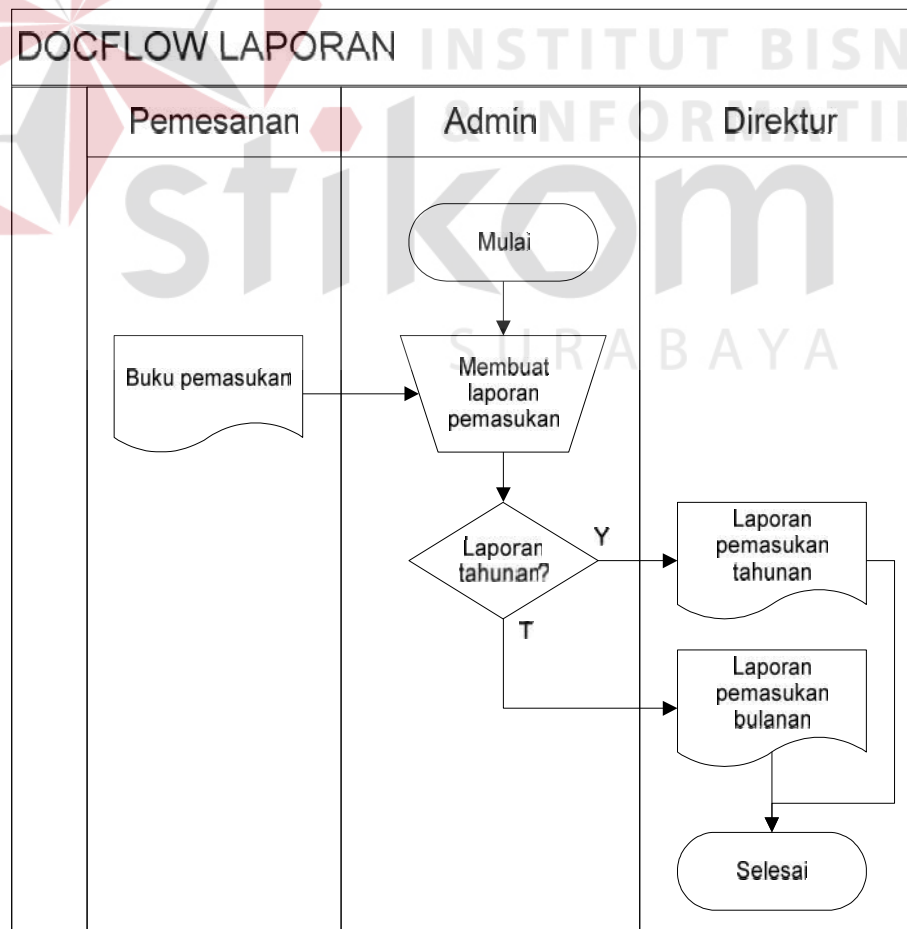
#### 4.4.2 Document Flow Pembayaran



Gambar 4.2 Document Flow Pembayaran

Fungsi pemesanan ini dimulai dari bagian pemesanan. Setelah menerima pesanan dari kostumer dibuatlah nota pemesanan. Nota pemesanan rangkap ke satu diberikan kepada kostumer, rangkap dua digunakan untuk membuat *job order*. *Job order* kemudian diberikan ke bagian produksi untuk kemudian diproduksi. Setelah barang pesanan kostumer diproduksi, masuk ke proses yang berikutnya yaitu proses menerima pelunasan. Proses ini memerlukan konsumen untuk menyerahkan nota pemesanan rangkap satu dan uang pelunasan. Bagian pemesanan kemudian menyerahkan barang pesanan tersebut. Setelah proses ini, bagian pemesanan mencatat transaksi tersebut ke buku pemasukan.

#### 4.4.3 Document Flow Laporan



Gambar 4.3 Document Flow Laporan

Fungsi laporan ini dimulai dari bagian penjualan yang membuat laporan berdasarkan rekap yang ada. Laporan yang dibuat adalah laporan penjualan dan laporan stok barang. Di tiap laporan dipecah lagi berdasarkan periode atau jangka waktu tertentu, laporan harian, laporan bulanan, atau laporan tahunan. Setelah membuat laporan tersebut, laporan diserahkan ke manajer atau pemilik.

#### 4.5 Perancangan Sistem

Setelah melakukan analisis sistem pemesanan dan pembayaran yang sudah ada di PT. Mata Multi Media, maka selanjutnya dilakukan desain sistem yang diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya.

Langkah – langkah yang dilakukan dalam desain sistem ini adalah:

- a. *System Flow*
- b. *Context Diagram*
- c. *Data Flow Diagram (DFD)*
- d. CDM & PDM
- e. DBMS
- f. *Desain Input Output*

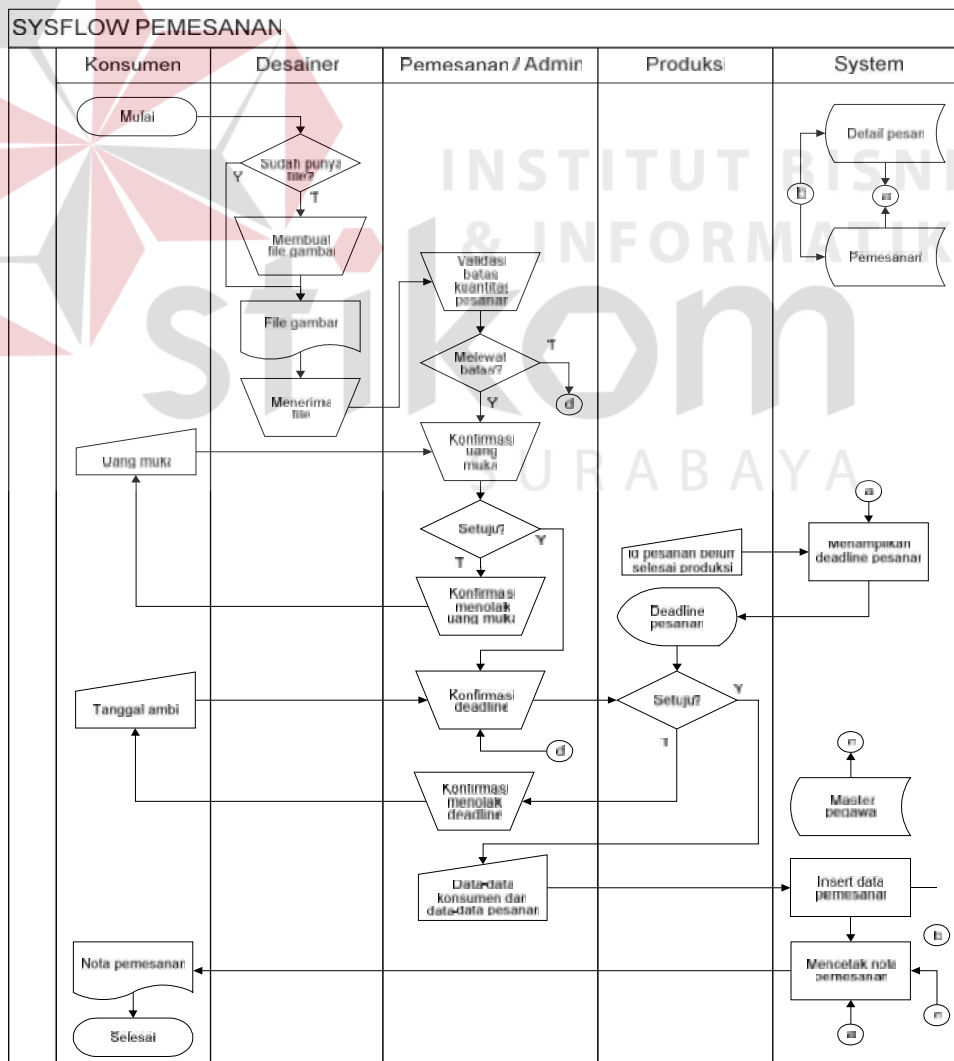
#### 4.6 Desain Sistem

Berdasarkan desain *document flow* yang telah dipaparkan pada penjelasan sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa sistem baik itu pemesanan atau pembayaran yang berjalan memiliki beberapa permasalahan. Permasalahan pertama adalah tidak adanya aplikasi khusus yang terkoneksi dengan *database*. Permasalahan kedua adalah sulitnya melakukan pengawasan

pengawasan stok barang. Untuk dapat mengetahui dengan pasti stok barang, PT. Mata Multi Media melakukan pengecekan secara langsung (*Stock Opname*).

Untuk menyelesaikan dua permasalahan tersebut dibuatkan aplikasi yang terkoneksi dengan *database* yang didalamnya terdapat fungsi pengawasan stok barang yang *terupdate* oleh bagian produksi. Bagian produksi yang melakukan *update* stok barang karena yang mengetahui dengan pasti kebutuhan pada saat produksi adalah bagian produksi itu sendiri.

4.6.1 System Flow Pemesanan



Gambar 4.4 System Flow Pemesanan

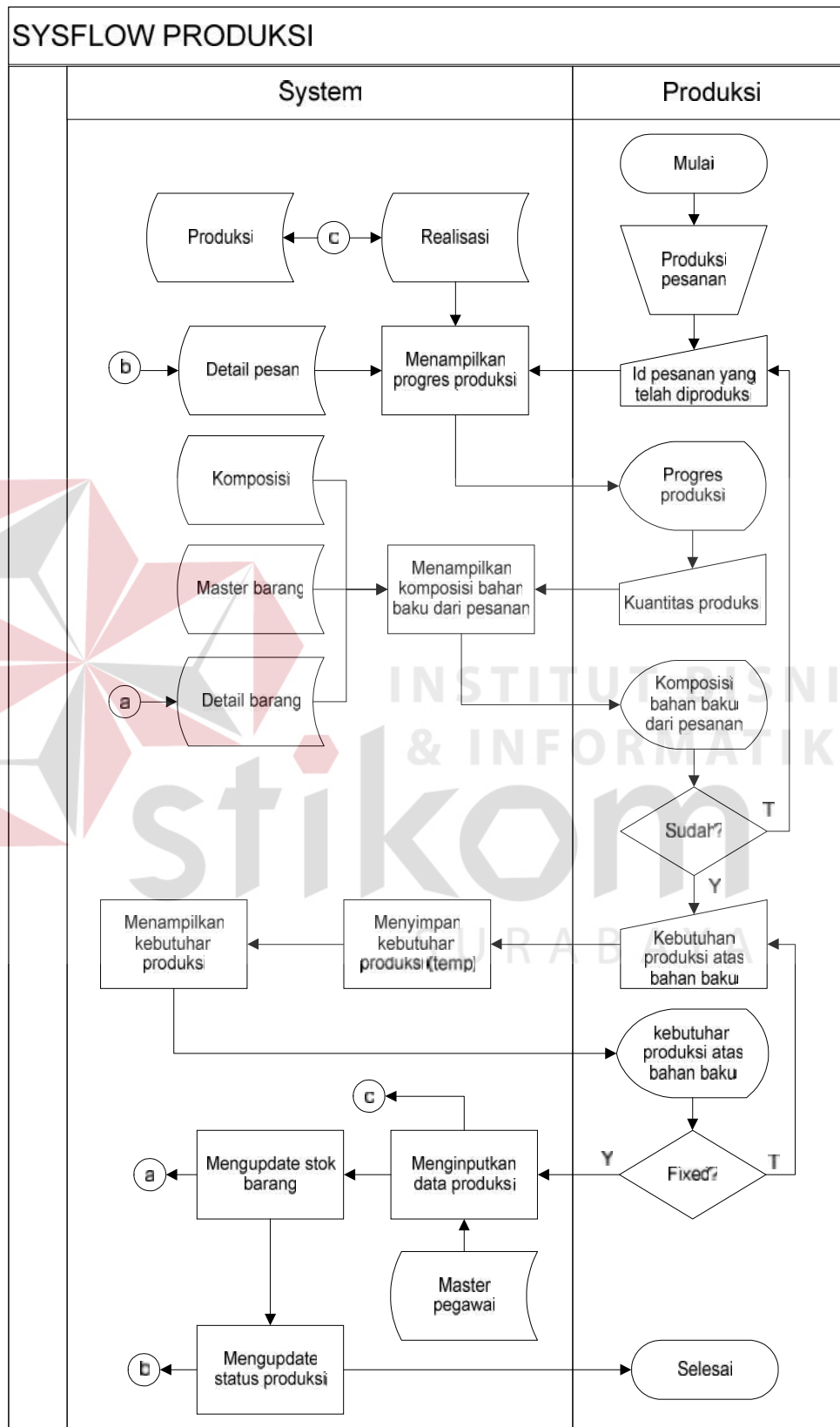
Fungsi atau fitur pemesanan ini hanya bisa dilakukan oleh *user* dengan jabatan bagian pemesanan atau admin. Pada *system flow* pemesanan, sebagian besar masih mengadopsi sistem yang sudah berjalan di PT. Mata Multi Media. Kebijakan perusahaan yang memberikan jasa pembuatan gambar bagi kostumer yang belum memiliki *file* masih ada. Kebijakan lain yang masih ada pada *system flow* ini adalah adanya validasi batasan kuantitas pesanan, setelah melewati proses tersebut, proses berikutnya adalah proses konfirmasi bagian produksi atas *deadline* pesanan.

Di proses ini terdapat perbedaan dengan yang ada di *document flow*, perbedaan tersebut adalah sebagai bahan pertimbangan bagian produksi akan keputusan *deadline* suatu pesanan, bagian produksi bisa melihat pesanan-pesanan dari *database* yang belum diproduksi. Dengan demikian, staf bagian produksi bisa lebih memperhitungkan, menerima tanggal pengambilan dari konsumen atau menolaknya. Hal ini dapat meningkatkan proses pemesanan, karena sebelumnya staf bagian produksi tidak ambil bagian dalam menentukan tanggal pengambilan. Keputusan tersebut diambil oleh staf bagian pemesanan.

Setelah itu, proses berikutnya adalah bagian pemesanan membuat nota pemesanan. Proses tersebut dimulai dari bagian penjualan menginputkan data-data pemesanan ke *database* pemesanan, setelah itu proses mencetak nota pemesanan dengan mengambil data-data pemesanan dari *database* pemesanan. Berbeda dengan kebijakan perusahaan yang menghasilkan nota pemesanan yang memiliki rangkap tiga, aplikasi ini nantinya hanya mencetak satu rangkap nota pemesanan yang diberikan ke kostumer.



4.6.2 System Flow Produksi



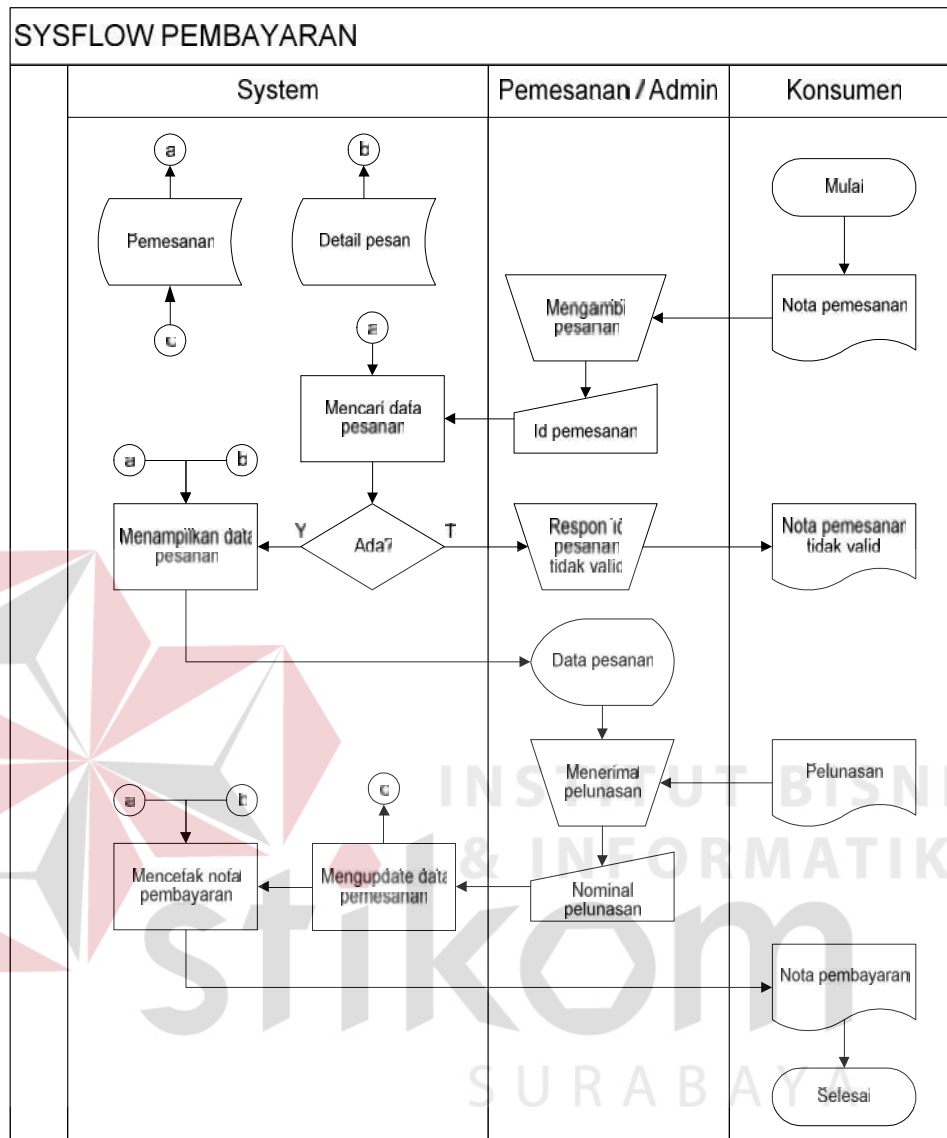
Gambar 4.5 System Flow Produksi

Fungsi atau fitur produksi ini hanya bisa dijalankan oleh pegawai yang berstatus sebagai staf bagian produksi. Proses produksi ini adalah suatu proses tambahan yang sebelumnya belum ada di PT. Mata Multi Media. Proses ini ada sebagai penyelesaian permasalahan yang ada, yaitu sulitnya mengawasi stok barang. Permasalahan ini muncul, karena tidak adanya daftar komposisi bahan-bahan baku untuk tiap-tiap barang yang dijual. Nantinya aplikasi pemesanan ini memiliki daftar bahan-bahan baku yang dibutuhkan yang di situ juga memuat berapa kebutuhan normal dari bahan baku tersebut.

Subproses pertama dari *system flow* ini adalah proses menampilkan progres dari barang pesanan yang telah diproduksi. Proses ini menerima *inputan* berupa ID pesanan. Setelah menampilkan progres dari produksi, staf bagian produksi memasukkan kuantitas yang diproduksi. Yang akan menjadi masukan pada proses selanjutnya, proses menampilkan komposisi dari barang pesanan kostumer. Data yang ditampilkan dilengkapi juga dengan perhitungan antara kuantitas normal dengan kuantitas yang diproduksi. Setelah itu masuk ke proses selanjutnya yaitu memasukkan kuantitas bahan baku pada saat barang diproduksi. Proses ini diulang sampai staf bagian produksi memastikan bahwa kuantitas yang diproduksi sama dengan kuantitas yang dimasukkan ke *database*.

Setelah data-data *fixed*, proses berikutnya adalah menginputkan data baru ke tabel master produksi, setelah itu ke detail produksi (realisasi). Setelah itu ke proses mengupdate stok barang, *update* stok ini menggunakan masukan dari staf bagian produksi (tidak menggunakan data penggunaan normal bahan baku). Setelah itu *update* status produksi di tabel detail pesan.

### 4.6.3 System Flow Pembayaran



Gambar 4.6 System Flow Pembayaran

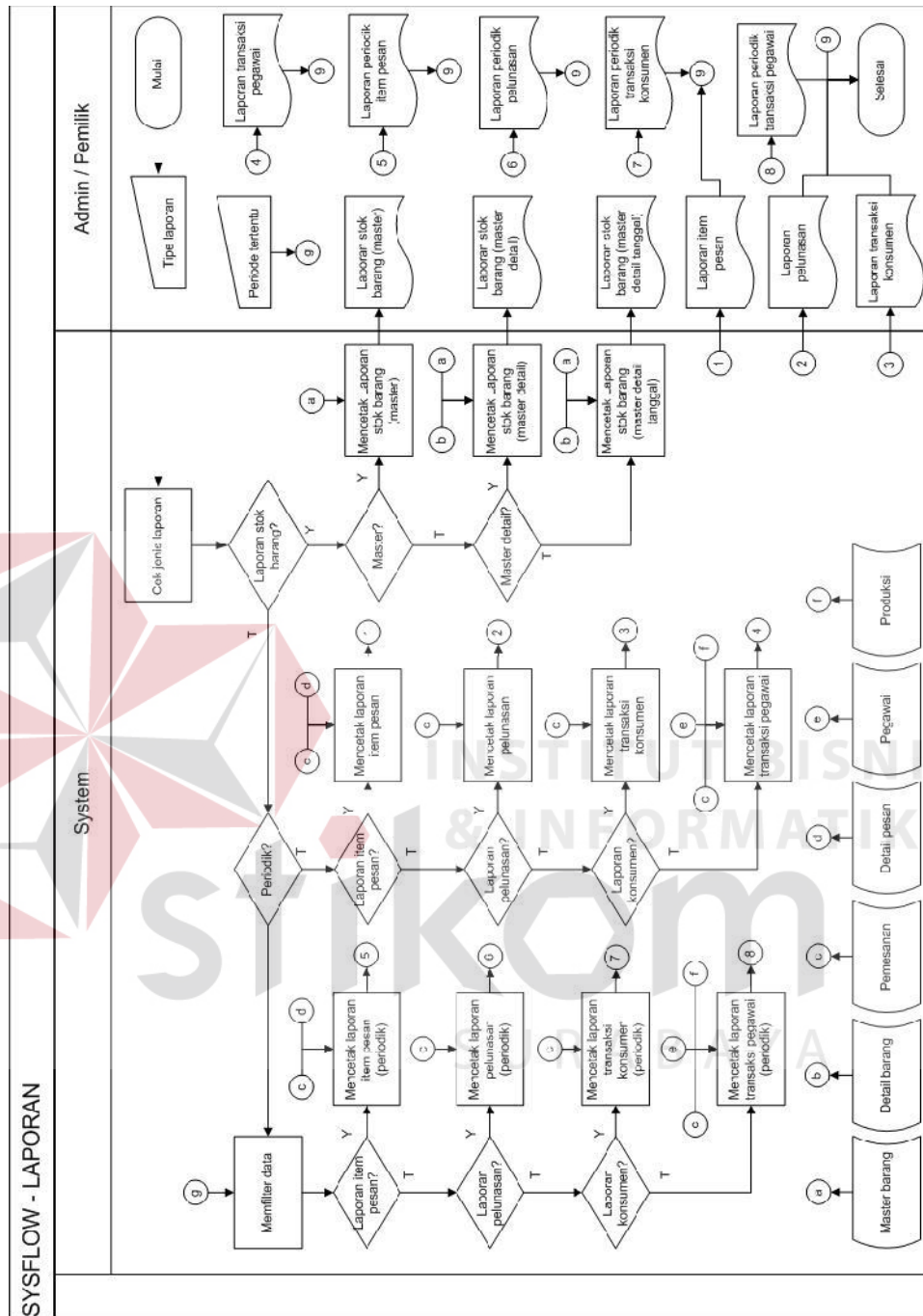
Proses pelunasan dipicu oleh kostumer, dengan kostumer memberikan nota pemesanan dan pelunasan. Bagian pemesanan yang menerima nota pemesanan, akan menginputkan nomor nota pemesanan untuk diinputkan ke tabel pemasukkan. Yang kemudian digunakan untuk mencetak nota pembayaran. Setelah selesai, kostumer akan memperoleh nota pembayaran dan barang pesannya.

Sebagai penyelesaian akan permasalahan yang ada di PT. Mata Multi Media yang mana tidak termonitornya stok barang. Permasalahan ini disebabkan oleh tidak adanya parameter atau patokan kebutuhan bahan baku dalam memproduksi suatu produksi. Dengan adanya aplikasi ini, akan ada fitur yang mana akan memuat daftar kebutuhan tiap-tiap bahan baku dalam satu macam barang produksi.

Tidak hanya sampai disitu, untuk memperkecil *margin* antara stok di dalam *database* dengan stok yang nyata, maka proses yang meng*update* stok barang tidak langsung menggunakan parameter tersebut tetapi menggunakan *inputan* dari bagian produksi. Hal tersebut karena, terdapat kasus dimana terdapat perbedaan antara kuantitas barang yang dipesan dengan barang yang diproduksi.

*System flow* produksi ini dimulai dari bagian produksi menerima *job order*. Setelah menerima *job order*, bagian produksi akan memproduksi barang pesanan, proses ini adalah proses manual dan di luar aplikasi ini. Setelah melakukan produksi, bagian produksi akan meng*inputkan* data-data produksi. Data-data produksi itu terdiri dari pesanan yang mana saja yang diproduksi, berdasarkan pesanan tersebut akan tampil kebutuhan normal bahan baku untuk tiap-tiap pesanan. Namun bagian produksi tetap bisa menyesuaikan kebutuhan yang sebenarnya, atau realisasi produksi dari pesanan. Proses selanjutnya adalah *update* stok barang, stok barang dikurangi dengan *inputan* dari bagian produksi akan kebutuhan bahan baku saat produksi.

4.6.4 System Flow Laporan



Gambar 4.7 System Flow Laporan

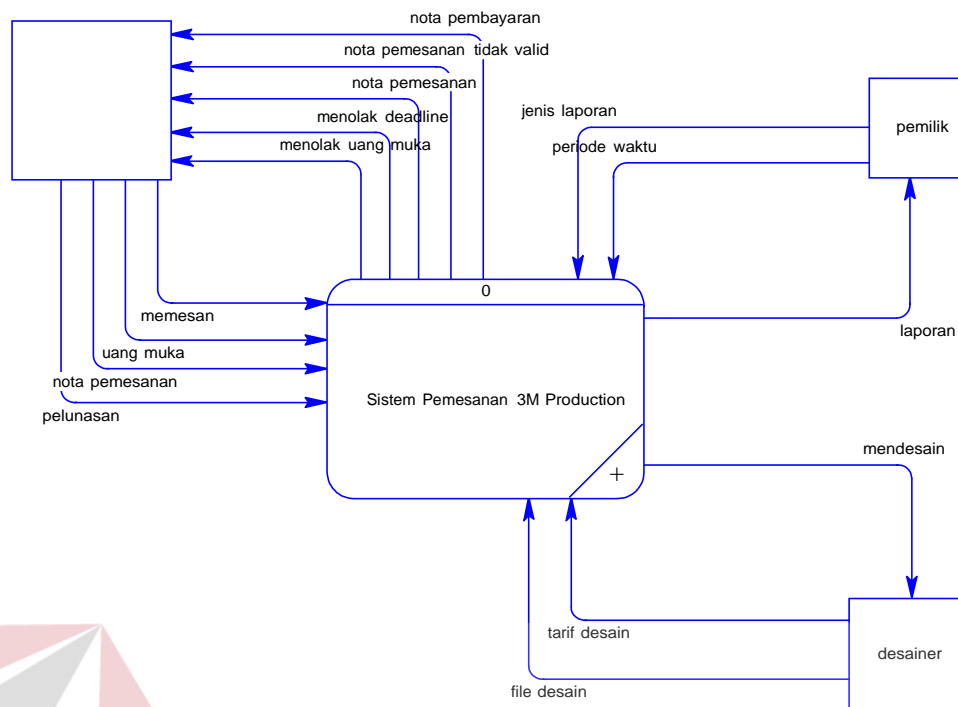
Fitur atau fungsi laporan ini hanya bisa dijalankan oleh *user* dengan status admin atau pemilik. *System flow* laporan masih memiliki struktur proses yang sedikit berbeda dengan *document flow* laporan. Tidak seperti halnya *document*

*flow*, dimana proses dimulai dari bagian penjualan untuk membuat laporan, proses membuat laporan pada *system flow* dimulai dari manager atau pemilik. Proses pertama adalah pemilik memilih jenis laporan yang ingin ditampilkan. Setelah memilih jenis laporan, proses selanjutnya adalah proses menfilter periode laporan. Setelah itu masuk ke proses mencetak laporan. Dalam *system flow* ini, pemilik tidak lagi menjadi pihak yang pasif menerima laporan, tetapi menjadi pihak yang aktif dalam membuat laporan.

Beberapa tipe laporan antara lain, laporan stok barang (3 macam laporan), laporan pemesanan (semua data atau periodik), laporan pembayaran (semua data atau periodik), laporan konsumen (semua data atau periodik), dan laporan pegawai (semua data atau periodik). “Semua data” adalah laporan tersebut menggunakan seluruh data yang tersimpan di *database*, sedangkan *periodic* adalah laporan yang menggunakan data pada periode tertentu yang dimasukkan oleh *user* (admin atau pemilik)

#### 4.6.5 Context Diagram

*Context Diagram* adalah gambaran keseluruhan dari DFD (*Data Flow Diagram*). Di dalam *context diagram* pemesanan ini terdapat entity, pihak luar sistem yang terlibat dalam proses, yang terdiri atas konsumen, desainer, dan pemilik. Ketiga *eksternal entity* itu dipilih karena bukan bagian dari sistem pemesanan ini. *Internal entity* pada aplikasi pemesanan ini adalah aplikasi itu sendiri, staf bagian pemesanan, staf bagian produksi, dan admin. Untuk lebih detailnya, pada gambar di bawah ini.



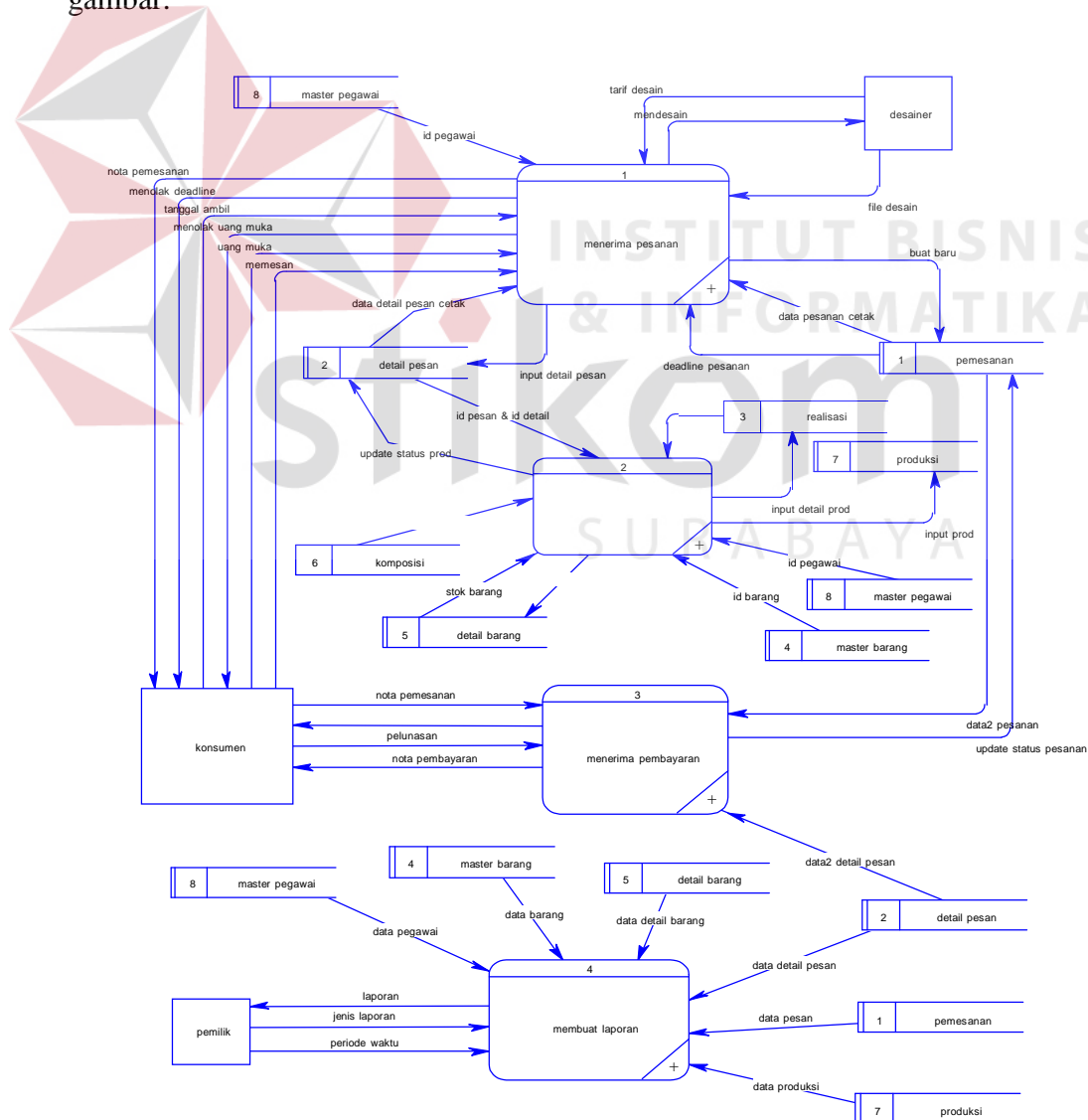
Gambar 4.8 Context Diagram Sistem Pemesanan

Pertama-tama sistem pemesanan dipicu oleh entitas konsumen dengan *inputan* memesan. Setelah menerima masukkan memesan, sistem akan menawarkan jasa desain gambar bagi konsumen yang belum memiliki *file* yang akan dicetak. Setelah itu, terdapat validasi kuantitas pesanan akan melebihi batas normal atau tidak, jika melebihi batas normal terdapat minimal uang muka yang harus dibayar oleh konsumen. Jika proses tersebut deal / selesai, masuk ke proses berikutnya yaitu proses konfirmasi tanggal pengambilan pesanan. Proses tersebut divalidasi oleh staf bagian produksi. Setelah itu, sistem akan memproses pesanan konsumen dan menghasilkan keluaran, nota pemesanan. Selain menghasilkan keluaran berupa nota pemesanan, sistem juga memproses pesanan tersebut. Pesanan tersebut diproduksi yang menghasilkan keluaran berupa barang jadi. Untuk mengambil barang pesanan tersebut, konsumen harus memberi

masukkan kepada sistem berupa nota pemesanan dan pelunasan. Setelah semua proses selesai, sistem akan menghasilkan laporan yang diberikan kepada pemilik.

#### 4.6.6 Data Flow Diagram (DFD)

DFD yang merupakan gambaran pengaplikasian *system* yang akan dibuat. Memiliki struktur penggambaran yang sama dengan *context diagram* namun DFD lebih detail. Di dalam DFD ini nantinya akan lebih menjabarkan kegiatan pemesanan dari awal sampai akhir. Gambaran DFD *level 0* dapat dilihat di gambar.



Gambar 4.9 DFD *level 0* Sistem Pemesanan

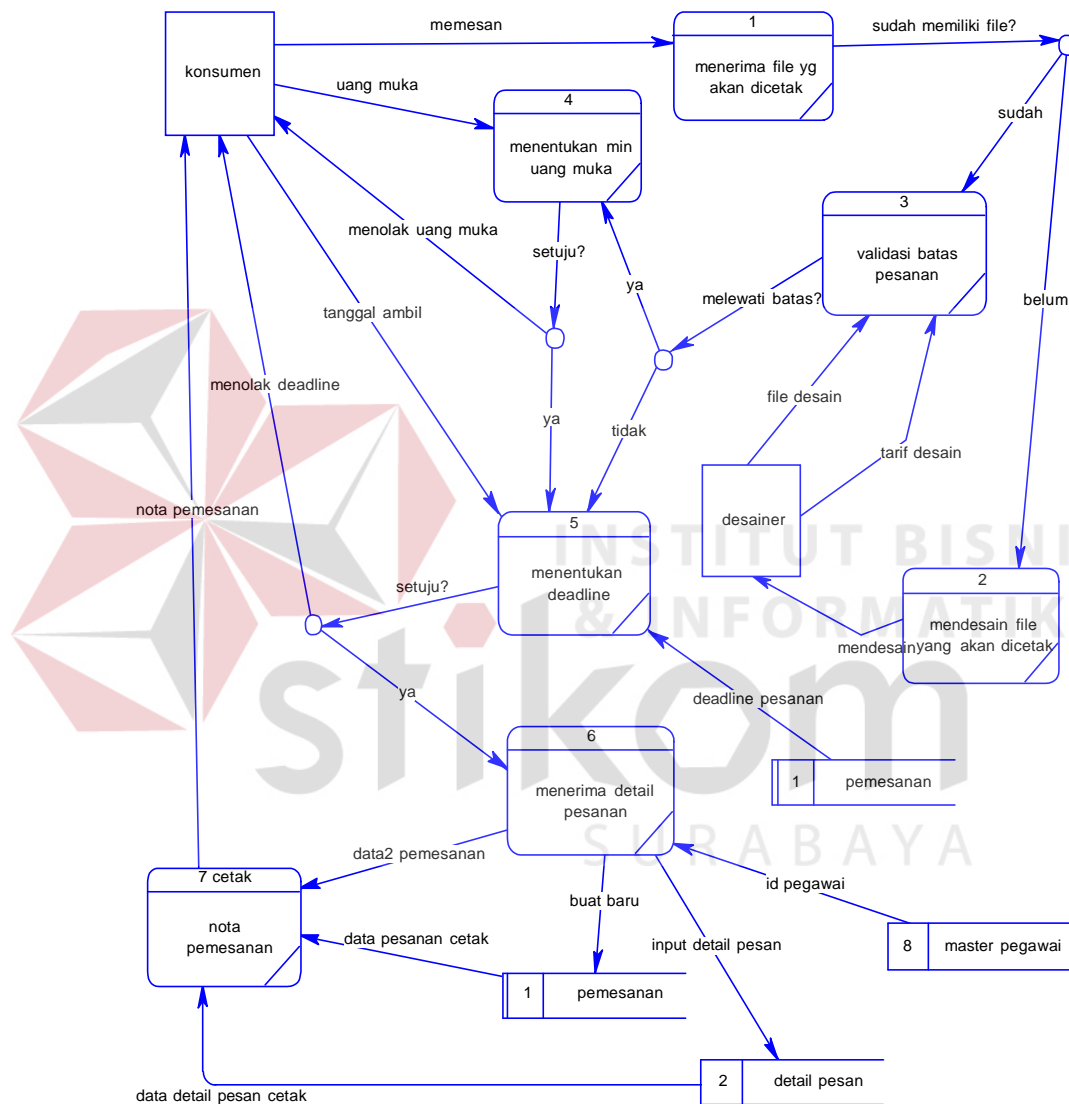


Sama seperti halnya penjelasan pada *context diagram*, proses yang memicu sistem ini berjalan adalah masukkan 'memesan' dari konsumen. Proses pada DFD yang menerima masukkan ini adalah proses pertama yaitu, proses menerima pesanan. Menerima masukkan ini, proses akan member masukkan kepada desainer untuk membuat desain (opsional). Setelah itu, proses tersebut akan *menginputkan* data baru pada tabel master transaksi pemesanan dan tabel detail pesan. Dan proses menerima pesanan akan mencetak pesanan yang nantinya akan diberikan ke konsumen.

Setelah menerima pesanan dari konsumen, proses kedua adalah, menerima pembayaran. Proses ini dipicu dari adanya pesanan yang belum dicetak. Bagian produksi akan mengambil data pada tabel pemesanan. Berdasarkan data tersebut, bagian produksi akan memproduksi barang pesanan. Setelah proses tersebut selesai, konsumen akan memberikan *inputan* nota pemesanan dan pelunasannya. Menerima masukkan ini, proses menerima pembayaran akan *update* status pesanan pada tabel pemesanan, kemudia *update* stok atas bahan baku yang digunakan. Setelah itu *menginputkan* data baru pada tabel menjual, setelah semua itu dilakukan, konsumen akan menerima keluaran dari proses ini berupa barang yang dipesan.

Proses selanjutnya adalah proses membuat laporan. Proses ini akan mengambil data dari beberapa tabel untuk menghasilkan laporan. Data-data dari tabel menjual akan menghasilkan laporan keuangan, sedangkan data-data dari tabel item detail akan menghasilkan laporan stok barang.

Pada DFD *level 0* ini terdapat tiga proses, yaitu proses menerima pesanan, proses menerima pembayaran, lalu proses membuat laporan. Proses pertama, proses menerima pesanan, dapat dilihat gambar DFD *level 1* pada gambar di bawah ini.

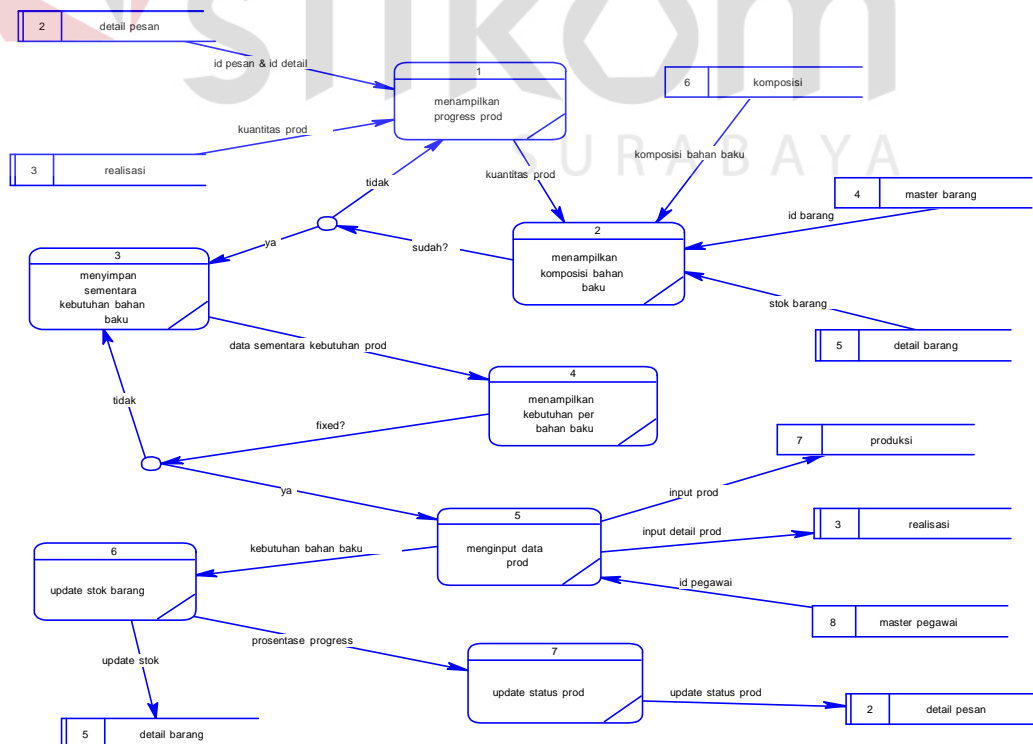


Gambar 4.10 DFD *level 1* Proses Menerima Pesanan

Proses pertama dimulai dari saat konsumen memberikan masukan ‘memesan’ ke proses pertama di DFD *level 1* ini, yaitu proses menerima *file* yang akan dicetak. Setelah itu akan ada percabangan, apakah konsumen sudah memiliki *file* yang akan dicetak. Bila konsumen belum memiliki *file*,

akan membuat *file* yang akan dicetak, bila konsumen sudah memiliki *file* yang akan dicetak, akan langsung ke proses menentukan *deadline*. Pada proses ini, sebagai bahan untuk menentukan *deadline*, bagian produksi akan mengambil data *deadline* pesanan dari tabel pemesanan. Setelah itu proses akan menghasilkan keluaran berupa ‘tgl desain’, yang akan diproses oleh proses selanjutnya, proses menerima detail pesan. Pada proses ini, bagian pemesanan akan *menginputkan* data-data baru pada dua tabel, tabel pemesanan dan tabel detail pesan. Setelah *menginputkan* data baru pada dua tabel tersebut selesai, proses selanjutnya adalah mencetak nota pemesanan. Pada proses ini, sistem akan mengambil data yang baru *diinputkan* dari dua tabel, tabel pemesanan dan tabel detail pesan, untuk dicetak.

Proses kedua, proses memproduksi pesanan, dapat dilihat gambar DFD *level 1* pada gambar dibawah ini.

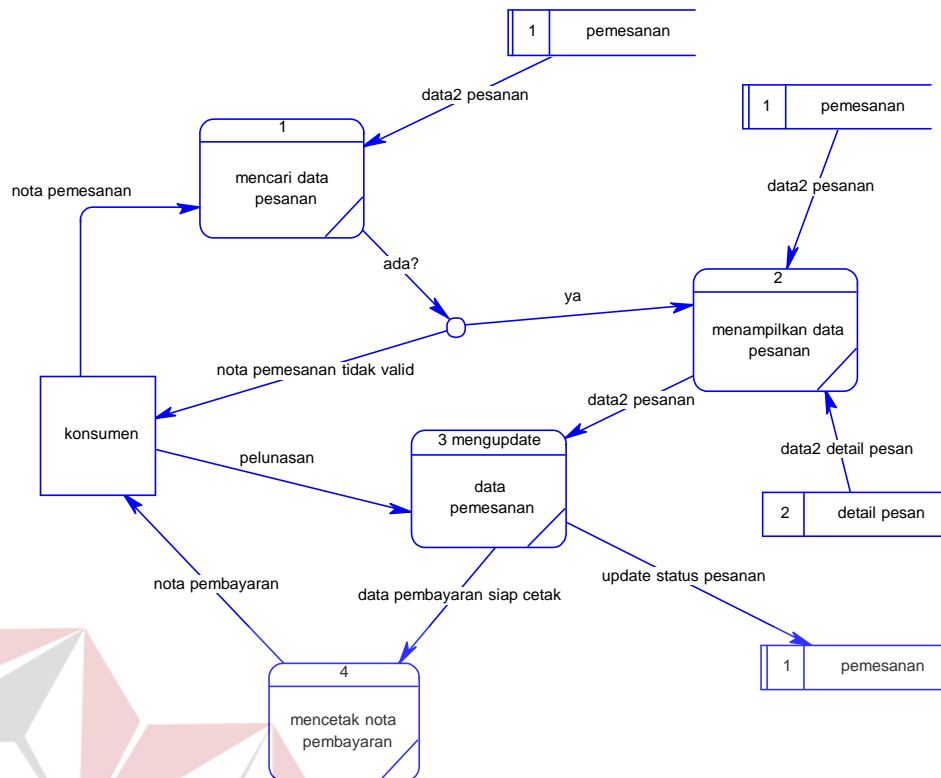


Gambar 4.11 DFD *level 1* Proses Produksi Pesanan

Subproses pertama pada fungsi produksi ini adalah proses menampilkan progres produksi. Proses tersebut mengambil data dari tabel produksi dan realisasi, dengan menggunakan *inputan* id pesanan akan mencari realisasi dari id tersebut. Setelah itu, masuk ke proses berikutnya, proses menampilkan komposisi dari barang yang dipesan. Proses tersebut mengambil data dari tabel komposisi, lalu menampilkannya. Pada saat masuk ke proses ini, staf bagian produksi dapat menambahkan id pesanan yang diproduksi. Jika sudah menambahkan pesanan yang diproduksi, proses berikutnya adalah proses menyimpan sementara kuantitas produksi.

Sebelum kuantitas per bahan baku *fixed*, staf produksi bisa mengganti kuantitas produksi atas bahan baku, jika masukkan staf bagian produksi sudah selesai / *fixed*, masuk ke proses berikutnya. Proses berikutnya adalah proses *menginputkan* data baru ke tabel master produksi dan tabel detail realisasi dengan memanggil id pegawai yang bertanggung jawab (staf bagian produksi). Setelah itu masuk ke proses *update* stok barang. Proses *update* stok tidak menggunakan perhitungan data pemakaian normal yang ada di tabel komposisi, tetapi menggunakan perhitungan masukkan dari staf bagian produksi. Setelah itu ke proses berikutnya, proses *update* status produksi pada tabel detail pesanan. Proses ini menggunakan perhitungan prosentase progres atas barang pesanan.

Proses ketiga, proses menerima pembayaran, dapat dilihat gambar DFD *level 1* pada gambar di bawah ini.

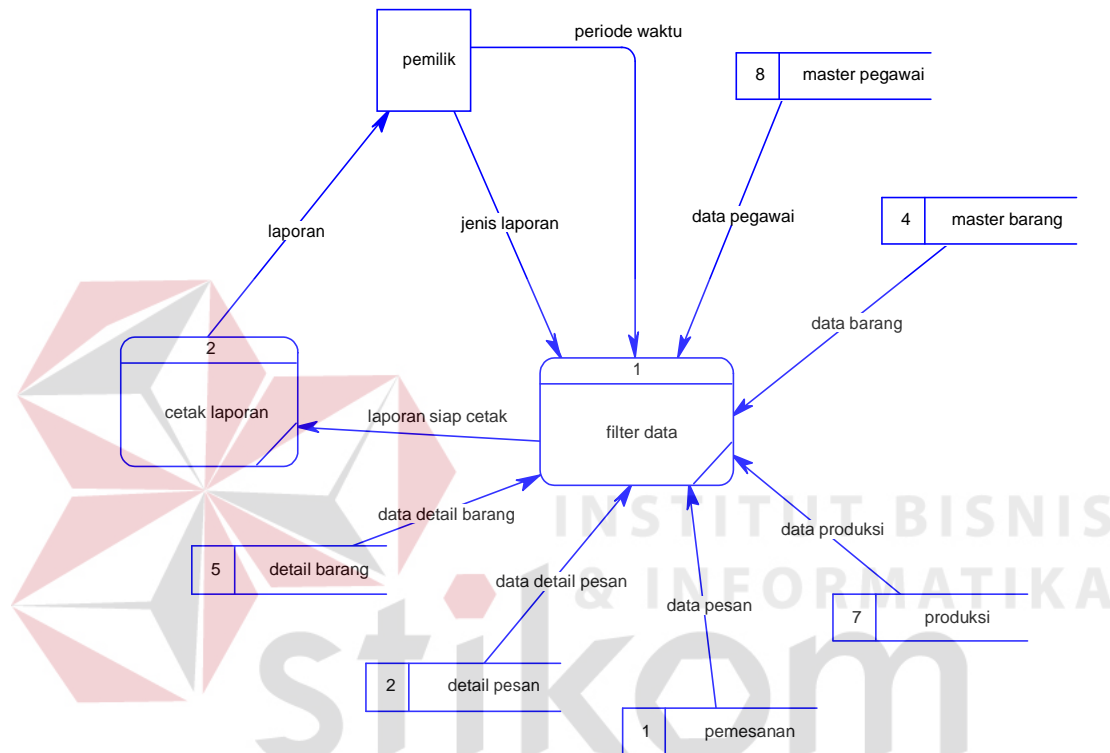


Gambar 4.12 DFD level 1 Proses Pelunasan Pesanan

Subproses pertama adalah proses *update* realisasi oleh bagian produksi. Pada proses ini bagian produksi akan *menginputkan* data baru pada tabel realisasi. Data-data tersebut antara lain adalah pesanan mana yang diproduksi lalu berapa banyak bahan baku yang digunakan. Setelah itu bagian produksi akan memberikan barang yang telah diproduksi kepada proses selanjutnya, proses mengambil pesanan oleh konsumen. Pada proses ini, konsumen akan member masukkan pada proses berupa nota pemesanan. Setelah menerima masukkan tersebut, sistem akan mencari data tersebut di tabel pemesanan. Setelah menemukannya, konsumen menyerahkan pelunasan. Proses selanjutnya adalah proses *update* status pemesanan dan *input* tabel penjualan. Pada proses ini, sistem akan *update* status pesanan serta *inputkan* data-data penjualan. Setelah itu, proses berikutnya adalah proses mencetak nota pembayaran. Proses ini, sistem

akan mengambil data yang sebelumnya telah disimpan di tabel penjualan. Keluaran dari proses ini adalah nota pembayaran yang diberikan ke konsumen.

Proses ketiga, proses membuat laporan, dapat dilihat gambar DFD *level* 1 pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.13 DFD *level* 1 Proses Membuat Laporan

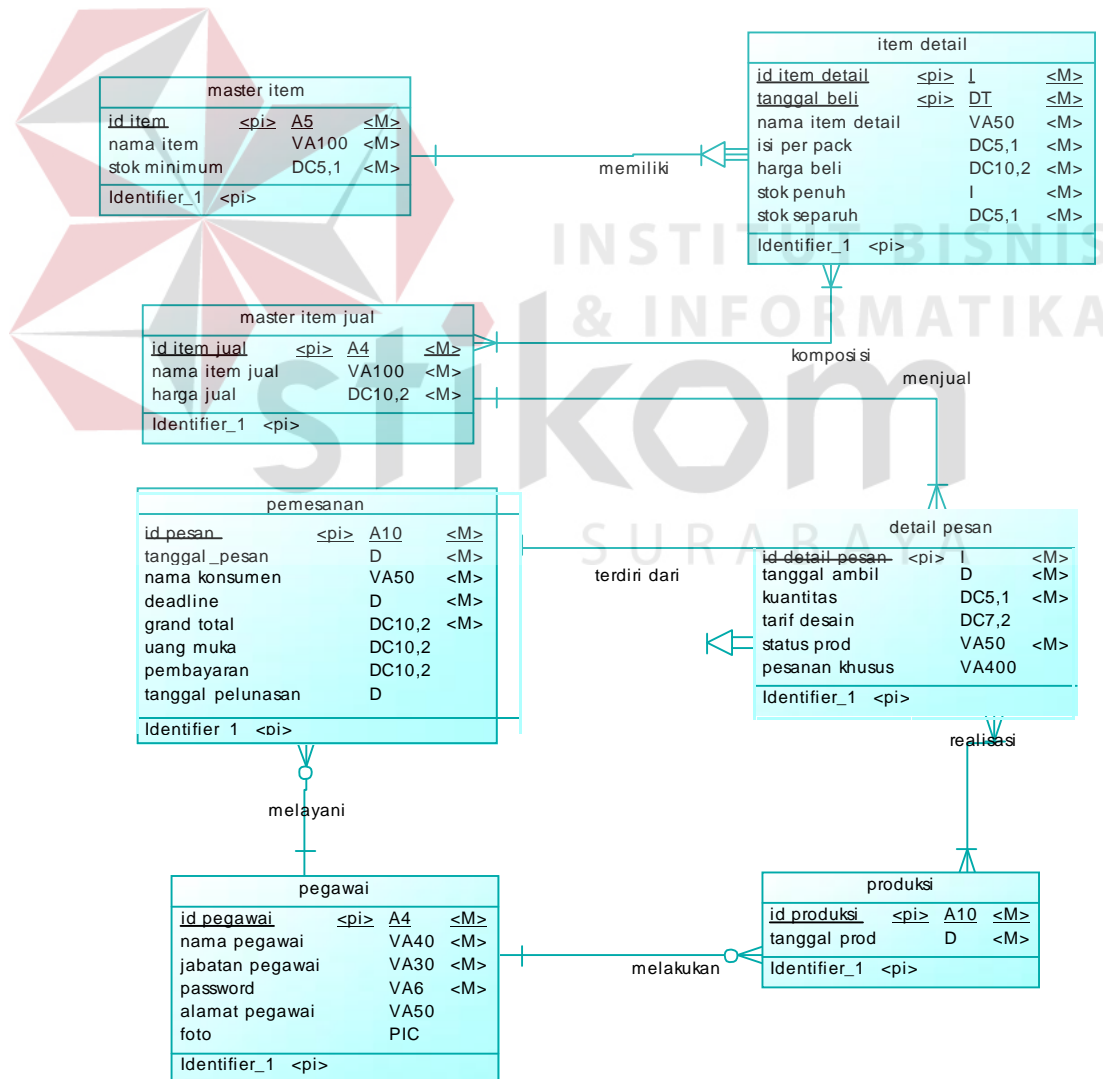
Proses pertama dimulai dari proses memilih tipe laporan. Pada proses ini pemilik atau sistem akan memilihkan tipe laporan. Tipe-tipe laporan yang ada antara lain, laporan pembayaran, laporan stok barang, laporan barang terjual, laporan kostumer, dan laporan pegawai. Setelah memilih jenis laporan, proses berikutnya adalah proses memilih rentang waktu atau periode data yang akan diolah dalam laporan tersebut. Setelah melewati kedua proses tersebut, proses terakhir adalah mencetak laporan. Proses ini mengambil data-data dari tabel sesuai dengan tipe laporan yang dipilih.

#### 4.6.7 Entity Relation Diagram

Entity Relation Diagram (ERD) menggambarkan hubungan data dari satu tabel ke tabel lainnya. Berikut ini adalah ERD dari sistem pemesanan PT. Mata Multi Media.

##### a. Conceptual Data Model

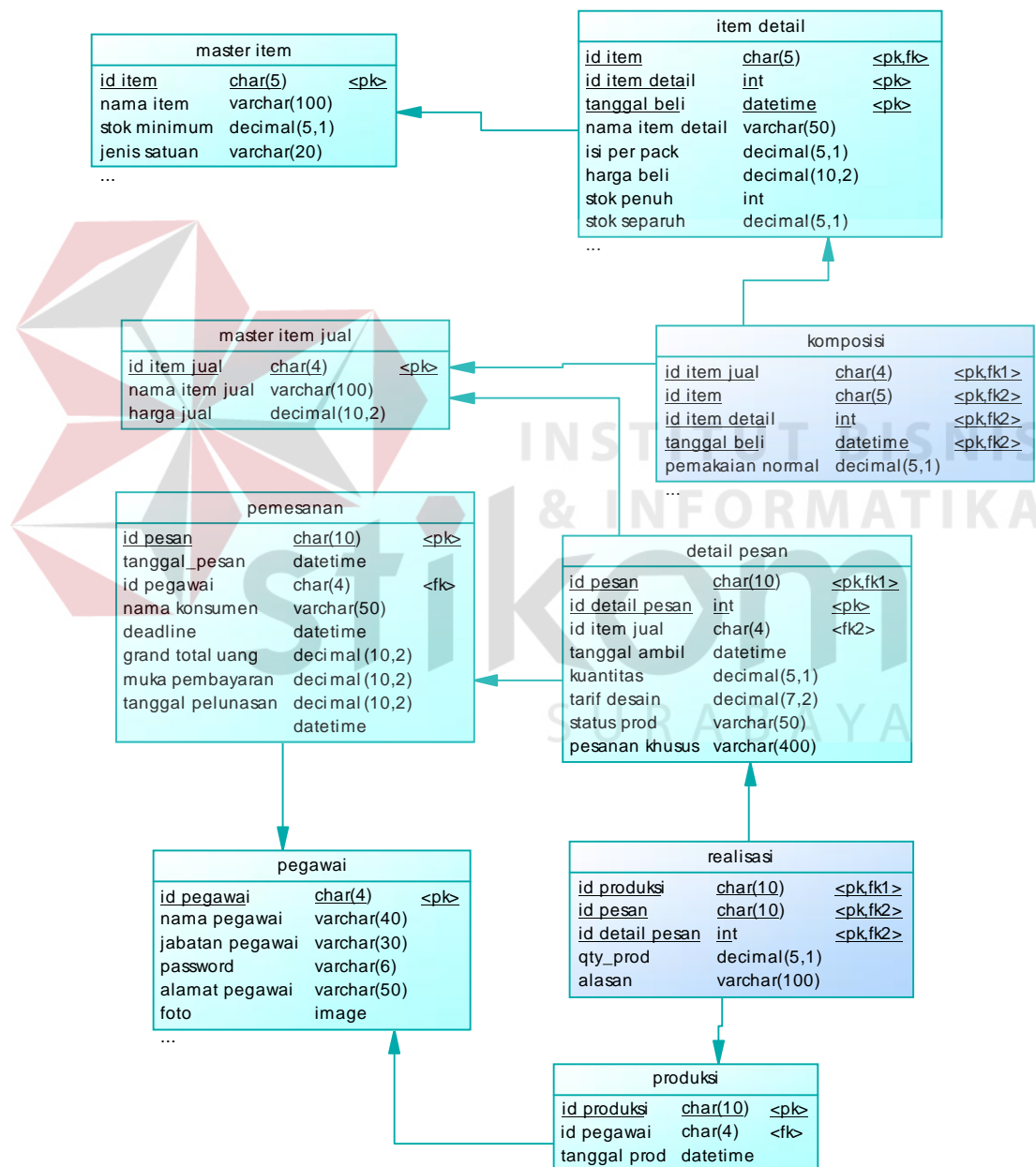
Conceptual Data Model yang merupakan model dari sistem yang ada di PT. Mata Multi Media memiliki beberapa entitas. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar CDM dibawah ini.



Gambar 4.14 Conceptual Data Model

## b. Physical Data Model

*Physical Data Model* (PDM) yang merupakan model representasi fisik dari *database* adalah hasil generate CDM. PDM sistem pemesanan pada PT. Mata Multi Media ada pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.15 Physical Data Model



#### 4.6.8 Desain Database

Dalam sub-bab ini akan membahas tentang stuktur tiap tabel yang digunakan oleh aplikasi ini, Sistem Pemesanan untuk Jasa *Printing* pada PT. Mata Multi Media. Terdapat total 9 tabel yang digunakan; tabel pegawai, produksi, realisasi, pemesanan, detail pesan, master item jual, komposisi, item detail, dan master item.

##### a. Tabel Pegawai

Nama Tabel : pegawai

Primary Key : id\_pegawai

Foreign Key : -

Tabel 4.1 Tabel Pegawai

No.	Nama Field	Type Data	Keterangan
1	id_pegawai	char(4)	primary key
2	nama_pegawai	varchar(40)	
3	jabatan_pegawai	varchar(30)	
4	<i>password</i>	varchar(6)	
5	alamat_pegawai	varchar(50)	
6	foto	image	

##### b. Tabel Produksi

Nama Tabel : produksi

Primary Key : id\_produk

Foreign Key : id\_pegawai

Tabel 4.2 Tabel Produksi

No.	Nama Field	Type Data	Keterangan
1	id_produksi	char(10)	primary key
2	id_pegawai	char(4)	foreign key
3	tanggal_prod	datetime	

## c. Tabel Realisasi

Nama Tabel : realisasi

Primary Key : id\_produksi, id\_pesanan, id\_detail\_pesanan

Foreign Key : id\_produksi, id\_pesanan, id\_detail\_pesanan

Tabel 4.3 Tabel Realisasi

No.	Nama Field	Type Data	Keterangan
1	id_produksi	char(10)	primary key, foreign key
2	id_pesanan	char(10)	primary key, foreign key
3	id_detail_pesanan	int	primary key, foreign key
4	qty_prod	decimal(5,1)	
5	alasan	varchar(100)	

## d. Tabel Pemesanan

Nama Tabel : pemesanan

Primary Key : id\_pesanan

Foreign Key : id\_pegawai

Tabel 4.4 Tabel Pemesanan

No.	Nama Field	Type Data	Keterangan
1	id_pesanan	char(10)	primary key
2	tanggal_pesanan	date	

No.	Nama Field	Type Data	Keterangan
3	id_pegawai	char(4)	foreign key
4	nama_konsumen	varchar(50)	
5	<i>deadline</i>	date	
6	grand_total	decimal(10,2)	
7	uang_muka	decimal(10,2)	
8	pembayaran	decimal(10,2)	
9	tanggal_pelunasan	date	

e. Tabel Detail Pesan

Nama Tabel : detail\_pesanan

Primary Key : id\_pesanan, id\_detail\_pesanan

Foreign Key : id\_pesanan, id\_item\_jual

Tabel 4.5 Tabel Detail Pesan

No.	Nama Field	Type Data	Keterangan
1	id_pesanan	char(10)	primary key, foreign key
2	id_detail_pesanan	int	primary key
3	id_item_jual	char(4)	foreign key
4	tanggal_ambil	date	
5	kuantitas	decimal(5,1)	
6	tarif_desain	decimal(7,2)	
7	status_prod	varchar(50)	
8	pesanan_khusus	varchar(400)	

## f. Tabel Master Item Jual

Nama Tabel : master\_item\_jual

Primary Key : id\_item\_jual

Foreign Key : -

Tabel 4.6 Tabel Master Item Jual

No.	Nama Field	Type Data	Keterangan
1	id_item_jual	char(4)	primary key
2	nama_item_jual	varchar(100)	
3	harga_jual	decimal(10,2)	

## g. Tabel Komposisi

Nama Tabel : komposisi

Primary Key : id\_item\_jual, id\_item, id\_item\_detail, tanggal\_beli

Foreign Key : id\_item\_jual, id\_item, id\_item\_detail, tanggal\_beli

Tabel 4.7 Tabel Komposisi

No.	Nama Field	Type Data	Keterangan
1	id_item_jual	char(4)	primary key, foreign key
2	id_item	char(5)	primary key, foreign key
3	id_item_detail	int	primary key, foreign key
4	tanggal_beli	date	primary key, foreign key
5	pemakaian_normal	decimal(5,1)	

## h. Tabel Item Detail

Nama Tabel : item\_detail

Primary Key : id\_item, id\_item\_detail, tanggal\_beli

Foreign Key : id\_item, id\_item\_detail, tanggal\_beli

Tabel 4.8 Tabel Item Detail

No.	Nama Field	Type Data	Keterangan
1	id_item	char(5)	primary key, foreign key
2	id_item_detail	int	primary key, foreign key
3	tanggal_beli	date	primary key, foreign key
4	nama_item_detail	varchar(50)	
5	isi_per_pack	decimal(5,1)	
6	harga_beli	decimal(10,2)	
7	stok_penuh	int	
8	stok_separuh	decimal(51)	

i. Tabel Master Item

Nama Tabel : master\_item

Primary Key : id\_item

Foreign Key : -

Tabel 4.9 Tabel Master Item

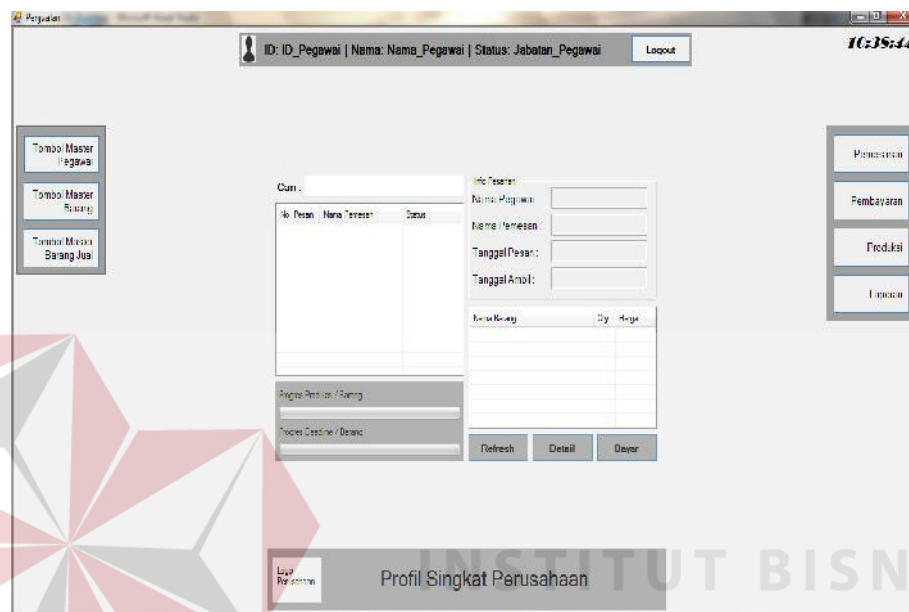
No.	Nama Field	Type Data	Keterangan
1	id_item	char(5)	primary key
2	nama_item	varchar(100)	
3	stok_minimum	decimal(5,1)	
4	jenis_satuan	varchar(20)	

#### 4.6.9 Desain *Input&Output*

Desain *input/output* merupakan rancangan berupa form yang didalamnya terdapat rancangan masukan yang kemudian akan diolah dan setelah itu akan menghasilkan keluaran. Desain ini, *input/output*, akan menjadi acuan dalam

pembuatan aplikasi dalam merancang tampilan masukkan (interface) dan keluaran (laporan).

#### a. Menu Utama



Gambar 4.16 Desain Form Menu Utama

Pada menu utama ini, terdapat panel utama di sebelah kiri dan kanan. Panel sebelah kiri adalah tombol untuk ke sub menu master, sedangkan panel sebelah kanan adalah tombol untuk ke sub menu transaksi dan laporan. Sub menu master terdiri atas tiga sub menu; master pegawai, master barang, dan master barang jual. Sub menu transaksi terdiri atas tiga transaksi; transaksi pemesanan, transaksi produksi, dan transaksi pembayaran. Tombol terakhir adalah tombol laporan. Kesemua sub menu ini akan dibahas lebih lanjut pada pembahasan berikutnya. Sedangkan panel paling atas adalah panel untuk menampilkan status *user* yang sedangkan login.

Untuk mencari data pemesanan maupun data pembayaran, terdapat panel *Quick Access*. Pada panel ini terdapat textbox yang memiliki fungsi untuk mencari

data pesanan, listview yang berfungsi untuk menampilkan data hasil pencarian, lalu panel sebelah kanan adalah untuk menampilkan detail dari pesanan yang dipilih.

b. Login

Gambar 4.17 Desain Form Login

Bagian utama dari desain login adalah memasukkan *username* dan *password*. Dengan menggunakan masukkan ini, aplikasi akan menentukan apakah pegawai tersebut memiliki hak untuk mengakses aplikasi. Jika memiliki hak untuk mengakses aplikasi, fungsi/fitur mana saja yang bisa dijalankan oleh *user* tersebut. Bagian lain dari aplikasi ini adalah, panel sebelah kiri yang membuat gambar ikon perusahaan.

Dalam aplikasi ini, terdapat empat jenis *user* yang memiliki hak akses pada aplikasi yang berbeda-beda. Hal ini bertujuan untuk mencegah terjadinya penipuan dan bisa mempermudah pengawasan internal. Empat macam *user* itu yaitu pemilik, produksi, pemesanan, dan admin. Berikut adalah bagan hak akses fitur/fungsi pada aplikasi pemesanan ini.

Tabel 4.10 Hak Akses *User*

	Pemilik	Produksi	Pemesanan	Admin
Master Pegawai	✓	✓*	✓*	✓
Master Barang				✓
Master Barang Jual		✓		✓
Quickaccess		✓	✓	✓
Transaksi Pemesanan			✓	✓
Transaksi Produksi		✓		
Transaksi Pembayaran			✓	✓
Laporan	✓			✓

Lambang cek (✓) adalah penanda apakah *user* dapat mengakses fitur/fungsi pada aplikasi. Tanda bintang (\*) pada fungsi master pegawai sebagai penanda bahwa *user* dapat mengakses fitur tersebut, tetapi hanya bisa menampilkan data mereka pribadi (tidak bisa menggunakan fitur mencari pegawai). *User* dengan *level* pemilik pada master pegawai, adalah satu-satunya tipe *user* yang dapat menambah, mengubah (kecuali *password*) dan menghapus data pegawai. *User* admin, hanya bisa mengubah data pegawai (kecuali *password*).

Fitur lain yang bisa digunakan oleh *user* tertentu dan tidak bisa digunakan oleh *user* lain adalah fitur *Quick Access*. Fitur *Quick Access* adalah fitur untuk mencari pemesanan dan pembayaran atas pesanan tersebut. Fitur *Quick Access* ini bisa digunakan oleh semua *user*, produksi, pemesanan, dan admin, kecuali *user* pemilik. Hal ini didasari oleh penilaian bahwa, pemilik tidak termasuk ke dalam pihak yang terlibat proses bisnis secara langsung dan pemilik hanya menerima laporan yang nantinya akan menentukan arah kebijakan perusahaan.



## c. Master Pegawai

The image shows a web form titled "Master Pegawai". It features a "Data Pegawai" section with the following fields: "ID Pegawai" (text input), "Nama" (text input), "Jabatan" (dropdown menu), "Password" (text input), and "Alamat" (text input). To the right of these fields are three buttons: "Tambah Pegawai", "Ubah Pegawai", and "Hapus Pegawai". Below the input fields is a search section labeled "Cari Pegawai" with a text input box. At the bottom is a table with the following columns: "ID Pegawai", "Nama Pegawai", "Password", "Jabatan", and "Alamat".

Gambar 4.18 Desain Form Master Pegawai

Terdapat panel utama yaitu panel masukkan, yang terdiri atas ID pegawai, nama, jabatan, *password*, dan alamat. ID pegawai akan generate secara otomatis. Masih pada panel yang sama, di sebelah kiri terdapat panel untuk menampilkan foto pegawai. Tombol yang ada pada fungsi master pegawai ini ada tiga yaitu tambah pegawai, ubah pegawai, dan hapus pegawai. Ketiga tombol ini akan aktif tergantung pada status jabatan pegawai.

Dibawah panel masukkan, ada textbox untuk mencari data pegawai. Seperti yang telah diuraikan pada penjelasan sebelumnya bahwa fitur ini hanya untuk *user* dengan jabatan admin dan pemilik. Ketika admin/pemilik melakukan pencarian, data – data pegawai akan tampil kecuali *password*. Sama halnya ketika akan mengubah data pegawai, semua data bisa diubah, kecuali ID pegawai dan *password*.

## d. Master Item

Gambar 4.19 Desain Form Master Item

Pada fungsi master barang terdapat dua panel utama panel master barang yang berada di sebelah kiri dan panel detail yang berada di sebelah kanan. Master barang adalah data barang terkecil dalam artian bahwa ini data master ini adalah semua bahan baku yang terlibat dalam proses produksi. Detail barang adalah data yang berkaitan dengan semua data yang ada di master barang. Detail barang memiliki masukkan berupa data stok tiap master barang per merek/nama detail barang. Contoh sederhana dari hubungan relasi antara master dan barang ini adalah, barang 'a' memiliki beberapa merek yang berbeda yang di tiap merek tersebut memiliki tanggal pembelian yang berbeda dengan stok yang berbeda pula.

## e. Master Item Jual

Gambar 4.20 Desain Form Master Item Jual

Memiliki struktur dasar yang sama dengan fungsi master barang yaitu memiliki dua panel utama yaitu master di sebelah kiri dan detail di sebelah kanan. Tujuan atau maksud dari fungsi master barang jual ini adalah untuk menyimpan data master barang yang dijual/diproduksi oleh PT. Mata Multi Media. Di tiap data master tersebut memiliki komposisi yang terdiri dari bahan-bahan baku yang memiliki nilai pemakaian normal untuk satu kali produksi. Hal ini diperlukan karena selain untuk mengetahui bahan baku mana saja yang terlibat dalam proses produksi yang kemudian akan *update* stok barang tersebut tetapi juga untuk mengetahui harga pokok dari tiap-tiap barang yang dijual.

## f. Transaksi Pemesanan

**Pemesanan**

Data Pesanan

No. Pesan  Uang Muka

Tanggal Pesan  Tanggal Ambil

Nama Pegawai  Status Pesanan

Nama Konsumen  Tanggal Pelunasan

Detail Pesanan

Nama Item Jual

Tanggal Ambil  Sub Total

Harga Jual  Status Produksi

Kuantitas  Pesanan Khusus

Tarif Desain

No	Nama Item Jual	Harga Jual	Qty	Tarif Desain	Harga Total	Tanggal Ambil

Gambar 4.21 Desain Form Transaksi Pemesanan

Fungsi pemesanan ini memiliki tabel master dan detail. Berbeda dengan master barang dan master barang jual yang menempatkan panel master di sebelah kiri dan detail di sebelah kanan, transaksi pemesanan menempatkan panel master di atas dan detail di bawah. Pada panel master, terdapat total delapan masukan tetapi *user* hanya perlu mengisi tiga masukan karena kelima masukan akan diisi secara otomatis.

## g. Transaksi Produksi

Gambar 4.22 Desain Form Transaksi Produksi

Transaksi produksi adalah salah satu fungsi yang ada di aplikasi ini. Fungsi utama dari transaksi produksi ini adalah untuk mengetahui kebutuhan produksi atas pesanan. Dalam realitas produksi, sering terjadi kasus dimana pesanan yang diproduksi perlu untuk diproduksi ulang karena cacat, dengan kata lain terdapat perbedaan antara kuantitas pesanan dengan realita produksi pesanan. Fungsi transaksi ini hanya bisa diakses oleh *user* dengan jabatan produksi.

h. *Quick Access* Transaksi

Gambar 4.23 Desain Form *Quick Access* Transaksi

Fitur ini hanya bisa diakses semua jabatan kecuali pemilik. Fungsi utama dari fitur ini adalah untuk mempermudah kerja staf PT. Mata Multi Media dalam melayani konsumen serta untuk melihat data-data transaksi. Terdapat dua panel utama, di sebelah kiri adalah panel untuk mencari dan menampilkan hasil dari pencarian tersebut lalu di sebelah kanan terdapat panel yang berfungsi untuk menampilkan data pesanan yang dipilih mulai dari data master pesanan sampai data detail pesanan.

#### i. Transaksi Pembayaran

The screenshot shows a web form titled "Pembayaran" (Payment). It contains several input fields for order details and a table for item pricing.

**Data Pesanan**

No. Pesan  Nama Konsumen   
Tanggal Pesan  Nama Pegawai   
Tanggal Ambil

No	Nama Item Jual	Harga Jual	Qty	Tarif Desain	Harga Total

Buttons and fields at the bottom:

- Simpan Nota (Save Invoice)
- Cetak Nota (Print Invoice)
- Grand Total
- Uang Muka
- Pembayaran
- Kembalian

Gambar 4.24 Desain Form Transaksi Pembayaran

Transaksi pembayaran adalah transaksi terakhir pada alur proses pemesanan di PT. Mata Multi Media. Proses ini terjadi saat konsumen mengambil barang yang dipesan. Pada proses ini semua masukan akan diisi otomatis oleh aplikasi kecuali masukan nominal pembayaran. Masukan ini adalah nominal uang yang dibayar oleh konsumen. Setelah itu klik tombol simpan nota untuk

mengupdate status pemesanan tersebut. Klik cetak nota untuk mencetak nota pembayaran.

#### j. Laporan

Gambar 4.25 Desain Form Laporan

Fitur laporan adalah fitur terakhir yang ada di aplikasi pemesanan ini. Fitur ini digunakan untuk mengetahui informasi yang diambil dari data-data pada *database*. Pada aplikasi ini, terdapat lima macam laporan yaitu laporan stok yang dibagi lagi menjadi tiga macam jenis laporan, laporan pemesanan, laporan pembayaran, laporan konsumen, dan laporan pegawai. Terdapat dua tipe filter yang tersedia untuk menampilkan/mengolah laporan yang diinginkan yaitu semua data dan periode tertentu. Semua laporan bisa menggunakan kedua filter data ini kecuali laporan stok barang. Langkah terakhir adalah klik tombol generate laporan untuk menampilkan laporan yang diinginkan.

## k. Nota Pemesanan

PT. Mata Multi Media (3M Production) Jln. Raya Mulyosari PA-8 No. 182, Surabaya Telp. (031) - 5934967		Kasir :			
		Nama Pembeli :			
		Tgl. Pesan :			
		Tgl. Ambil :			
<b>Nota Pemesanan</b>					
No. Pemesanan :		Lembar ke - 1			
No.	Nama Barang	Qty	Harga	Tarif Desain	Sub Total
0					
Grand Total :					
Uang Muka :					
Sisa Pembayaran :					

Gambar 4.26Desain Nota Pemesanan

Nota laporan ini digunakan untuk memberikan bukti atau tanda pemesanan kepada pihak konsumen. Data-data yang ada pada nota pemesanan ini adalah id pemesanan, nama pegawai (sebagai kasir), nama pembeli, tanggal transaksi, tanggal pengambilan, nama barang yang dipesan, kuantitas pesanan, harga satuan, tariff desain, sub total, grand total, uang muka, dan sisa pembayaran.

## l. Nota Pembayaran

PT. Mata Multi Media (3M Production) Jln. Raya Mulyosari PA-8 No. 182, Surabaya Telp. (031) - 5934967		Kasir :			
		Nama Pembeli :			
		Tgl. Pesan :			
		Tgl. Ambil :			
<b>Nota Pembayaran</b>					
No. Pemesanan :		Lembar ke - 1			
No.	Nama Barang	Qty	Harga	Tarif Desain	Sub Total
0					
Grand Total :					
Uang Muka :					
Pembayaran :					
Kembalian :					

Gambar 4.27Desain Nota Pembayaran



Nota pembayaran ini digunakan untuk memberikan bukti kepada kostumer bahwa PT. Mata Multi Media telah menerima pelunasan. Data-data yang ada pada nota pembayaran ini hampir sama dengan nota pemesanan yaitu id pemesanan, nama pegawai (sebagai kasir), nama pembeli, tanggal transaksi, tanggal pengambilan, nama barang yang dipesan, kuantitas pesanan, harga satuan, tariff desain, sub total, grand total, uang muka, pembayaran, dan kembalian.

#### m. Laporan Stok

Laporan stok memiliki tiga jenis laporan yang dibedakan dari tingkatan detail dalam menampilkan data stok barang. Ketiga jenis laporan stok tersebut seperti berikut ini.

<b>PT. MATA MULTI MEDIA (3M PRODUCTION)</b> <b>JLN. RAYA MULYOSARI PA-8 NO. 182, SURABAYA</b> <b>TELP. (031) - 5934967</b>		
<u>Laporan Persediaan Barang</u>		
ID Barang	Nama Barang	Stok Barang

Gambar 4.28Desain Laporan Stok Versi 1

Jenis laporan stok pertama merupakan jenis laporan yang menampilkan stok barang yang paling umum. Stok barang digroup berdasarkan id barang. Data-data yang ada pada laporan ini adalah id barang, nama barang pada tabel master, total stok barang yang digroup berdasarkan id barang.

<b>PT. MATA MULTIMEDIA (3M PRODUCTION)</b> <b>JLN. RAYA MULYOSARI PA-8 NO. 182, SURABAYA</b> <b>TELP. (031) - 5934967</b>		
<hr/> <b><u>Laporan Persediaan Barang</u></b>		
Nama Barang :		
ID	Nama Sub-Barang	Stok Sub-Barang
Stok Barang :		

Gambar 4.29 Desain Laporan Stok Versi 2

Jenis laporan stok yang kedua memiliki tingkatan detail di atas laporan stok yang pertama. Pada laporan stok yang kedua ini, menampilkan stok barang per id master barang per id detail barang. Data-data yang terlibat di dalam laporan stok yang kedua ini hampir sama dengan laporan stok yang pertama yaitu nama barang master, id detail barang, nama detail barang, stok per id detail barang, total stok per id master barang.

<b>PT. MATA MULTIMEDIA (3M PRODUCTION)</b> <b>JLN. RAYA MULYOSARI PA-8 NO. 182, SURABAYA</b> <b>TELP. (031) - 5934967</b>			
<hr/> <b><u>Laporan Persediaan Barang</u></b>			
Nama Barang :			
ID	Nama Sub-Barang	Tanggal Beli	Stok Barang
Sub-total :			
Grand-total :			

Gambar 4.30 Desain Laporan Stok Versi 3

Laporan stok jenis yang ketiga ini merupakan laporan dengan tingkatan detail yang tertinggi. Laporan stok kedua yang menampilkan stok barang per id

detail barang, pada laporan stok ketiga ini ditampilkan laporan stok per tanggal beli. Data-data yang ada pada laporan ini adalah nama barang master, id detail barang, nama detail barang, tanggal beli, stok barang per tanggal beli, stok barang per id detail barang, stok barang per id master barang.

#### n. Laporan Pemesanan

Laporan pemesanan adalah laporan yang menampilkan resume atau informasi seberapa sering suatu barang jual dipesan oleh konsumen. Laporan pemesanan dibagi menjadi dua jenis laporan, yaitu laporan pemesanan yang menampilkan semua data pemesanan atau yang menampilkan data pemesanan yang dilakukan pada periode tertentu. Data-data yang terlibat pada laporan pemesanan ini adalah id barang jual, nama barang jual, banyak pesanan yang memesan berdasarkan id barang jual, lalu total kuantitas pesanan berdasarkan id barang jual.

<b>PT. MATA MULTI MEDIA (3M PRODUCTION)</b> <b>JLN. RAYA MULYOSARI PA-8 NO. 182, SURABAYA</b> <b>TELP. (031) - 5934967</b>			
<u><b>Laporan Pemesanan</b></u>			
ID Barang	Nama Barang	Jmh Pesan	Jmh Kuantitas
		0	0

Gambar 4.31 Desain Laporan Pemesanan

Laporan pemesanan ini menampilkan semua data yang ada di *database* untuk kemudian diolah.

<b>PT. MATA MULTIMEDIA (3M PRODUCTION)</b> <b>JLN. RAYA MULYOSARI PA-8 NO. 182, SURABAYA</b> <b>TELP. (031) - 5934967</b>			
<u>Laporan Pemesanan Periodik</u>			
ID Barang	Nama Barang	Jmh Pesan	Jmh Kuantitas
		0	0

Gambar 4.32 Desain Laporan Pemesanan Periodik

Laporan pemesanan periodik ini menampilkan data pemesanan yang sudah difilter berdasarkan *inputan user*, untuk kemudian ditampilkan

o. Laporan Pembayaran

Laporan pembayaran ini adalah laporan yang menampilkan resume atau informasi keuangan atas pesanan yang digroup berdasarkan status pesanan (lunas dan belum lunas). Laporan pembayaran ini dibagi menjadi dua jenis laporan, laporan yang mengolah semua data yang ada di *database* atau yang mengolah data pada periode tertentu. Data-data yang terlibat pada laporan ini adalah total uang yang masuk ke perusahaan, total dari kas masuk, total dari piutang, berapa banyak record yang diolah, nama group status pesanan, total uang yang masuk ke perusahaan berdasarkan status pesanan, total dari kas masuk berdasarkan status pesanan, total dari piutang berdasarkan status pesanan, dan berapa banyak record yang diolah berdasarkan status pesanan.

PT. MATA MULTI MEDIA (3M PRODUCTION) JLN. RAYA MULYOSARI PA-8 NO. 182, SURABAYA TELP. (031) - 5934967	
<b><u>Laporan Pembayaran</u></b>	
<b>Rangkuman :</b>	
Total Pembayaran	: Rp.
Total Kas Diterima	: Rp.
Total Piutang	: Rp.
Total Record	: Record(s)
<b>Status Pesan :</b>	
Total Pembayaran	: Rp.
Total Kas Diterima	: Rp.
Total Piutang	: Rp.
Total Record	: Record(s)

Gambar 4.33Desain Laporan Pembayaran

Laporan pembayaran ini akan mengolah semua data yang ada di *database* yang kemudian akan membaginya ke dua group lunas atau belum lunas.

PT. MATA MULTI MEDIA (3M PRODUCTION) JLN. RAYA MULYOSARI PA-8 NO. 182, SURABAYA TELP. (031) - 5934967	
<b><u>Laporan Pembayaran Periodik</u></b>	
<b>Rangkuman :</b>	
Total Pembayaran	: Rp.
Total Kas Diterima	: Rp.
Total Piutang	: Rp.
Total Record	: Record(s)
<b>Status Pesan :</b>	
Total Pembayaran	: Rp.
Total Kas Diterima	: Rp.
Total Piutang	: Rp.
Total Record	: Record(s)

Gambar 4.34Desain Laporan Pembayaran Periodik

Laporan pembayaran periodik ini akan mengolah semua data pada periode tertentu di *database* yang kemudian akan membaginya ke dua group lunas atau belum lunas.

p. Laporan Konsumen

Laporan konsumen ini digunakan untuk mengolah dan menampilkan resume atau informasi konsumen mengenai barang apa saja yang pernah dipesan oleh konsumen ini lalu berapa banyak yang dipesan. Laporan konsumen juga dibagi menjadi dua jenis laporan konsumen, laporan konsumen yang mengolah lalu menampilkan semua data yang ada di *database* dan laporan yang hanya mengolah sebagian data pada periode tertentu. Data-data yang terlibat pada laporan konsumen ini adalah nama konsumen, total pemasukkan berdasarkan nama konsumen, nama barang jual yang telah dipesan oleh konsumen, total kuantitas atas barang jual yang telah dipesan oleh konsumen tersebut

<b>PT. MATA MULTI MEDIA (3M PRODUCTION)</b> <b>JLN. RAYA MULYOSARI PA-8 NO. 182, SURABAYA</b> <b>TELP. (031) - 5934967</b>		
<u><b>Laporan Konsumen</b></u>		
Nama Konsumen :		
Pemasukkan : Rp.		
No.	Nama Barang Jual	Total Kuantitas
0		
Grand-toal Stok :		

Gambar 4.35 Desain Laporan Konsumen

Laporan konsumen ini akan mengolah semua data transaksi yang ada pada tabel detail pesanan yang kemudian menghitung total kuantitas pesanan per id barang jual yang kemudian digroup per nama konsumen.

PT. MATA MULTI MEDIA (3M PRODUCTION) JLN. RAYA MULYOSARI PA-8 NO. 182, SURABAYA TELP. (031) - 5934967		
<u>Laporan Konsumen Periodik</u>		
Nama Konsumen :		
Pemasukkan : Rp.		
No	Nama Barang Jual	Total Kuantitas
0		
Grand-total Stok :		

Gambar 4.36 Desain Laporan Konsumen Periodik

Laporan konsumen ini akan mengolah data transaksi pada periode tertentu berdasarkan *inputan user* yang ada pada tabel detail pesanan yang kemudian menghitung total kuantitas pesanan per id barang jual yang kemudian digroup per nama konsumen.

#### q. Laporan Pegawai

Laporan pegawai ini berfungsi untuk menampilkan resume atau informasi data pegawai mengenai seberapa sering menangani kegiatan pemesanan atau kegiatan produksi. Laporan pegawai dibagi ke dalam dua jenis, jenis pertama adalah yang mengolah lalu menampilkan semua data transaksi baik itu pemesanan atau produksi, jenis yang kedua adalah yang mengolah dan menampilkan data pada periode tertentu saja. Data-data yang terlibat pada laporan ini adalah id pegawai, nama pegawai, total transaksi baik itu transaksi pemesanan atau produksi.

PT. MATA MULTI MEDIA (3M PRODUCTION) JLN. RAYA MULYOSARI PA-8 NO. 182, SURABAYA TELP. (031) - 5934967			
<u>Laporan Pegawai</u>			
ID Pegawai	Nama Pegawai	Total Transaksi	
		Penjualan	Produksi
		0	0

Gambar 4.37 Desain Laporan Pegawai

Laporan untuk jenis ini akan mengolah semua data pada transaksi pemesanan dan produksi.

PT. MATA MULTI MEDIA (3M PRODUCTION) JLN. RAYA MULYOSARI PA-8 NO. 182, SURABAYA TELP. (031) - 5934967			
<u>Laporan Pegawai Periodik</u>			
ID Pegawai	Nama Pegawai	Total Transaksi	
		Penjualan	Produksi

Gambar 4.38 Desain Laporan Pegawai Periodik

Laporan untuk jenis ini akan mengolah sebagian data pada transaksi pemesanan dan produksi.

#### 4.7 Implementasi dan Pembahasan

Disini akan dibahas bagaimana Kerja Praktek dilaksanakan pada PT. Mata Multi Media (3M Production). Pada pembahasan berikutnya juga



akandisertakan cara pemasangan implementasi sistem, instalasi program, serta penjelasan pemakaian dari aplikasi ini.

#### 4.7.1 Implementasi Sistem

Berikut ini adalah *hardware* dan *software* yang dibutuhkan untuk menggunakan program Aplikasi Pemesanan untuk Jasa *Printing* pada PT. Mata Multi Media yaitu:

##### a. *Software* Pendukung

- Sistem Operasi Microsoft Windows 7 Ultimate Version 2009.
- Microsoft Visual Studio 2010.
- Microsoft SQL Server 2008.

##### b. *Hardware* Pendukung

- Komputer dengan *processor* Core i3 M 370 @ 2.40 GHz atau lebih tinggi.
- Graphic Intel 32-bit dengan resolusi 1366 x 768 atau lebih tinggi.
- Memori RAM 2.00 GB atau lebih tinggi.

#### 4.7.2 Instalasi Program

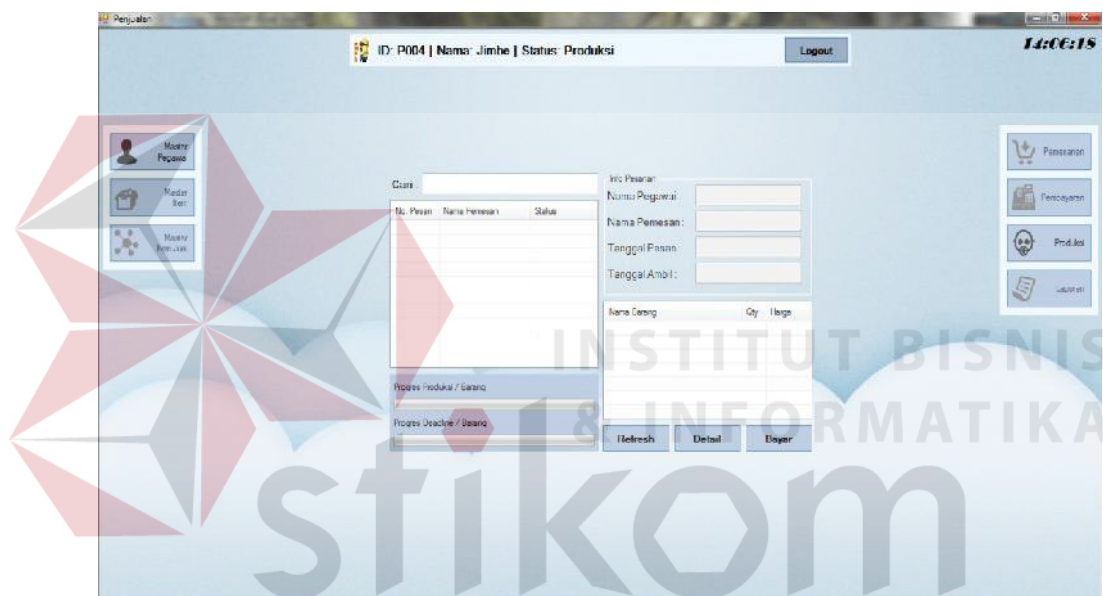
Dalam tahap ini, pengguna harus memperhatikan dengan benar terhadap penginstalan perangkat lunak. Berikut langkah-langkah penginstalan:

- a. Install SQL Server pada komputer yang akan digunakan.
- b. Install Program penggajian di komputer.
- c. Aplikasi sudah terinstal dengan baik, dan dapat digunakan.

### 4.7.3 Penjelasan Pemakaian

Tahap ini merupakan langkah-langkah dari pemakaian Sistem Informasi Penggajian Pegawai Dan Staff SMK Nasional Mojokerto. Berikut pembahasan pemakaian dari Sistem Informasi Penggajian Karyawan dan Staff Pada SMK Nasional Mojokerto.

#### a. Menu Utama



Gambar 4.39 FormMenu Utama

Pada menu utama ini, terdapat panel utama di sebelah kiri dan kanan. Panel sebelah kiri adalah tombol untuk ke sub menu master, sedangkan panel sebelah kanan adalah tombol untuk ke sub menu transaksi dan laporan. Sub menu master terdiri atas tiga sub menu; master pegawai, master barang, dan master barang jual. Sub menu transaksi terdiri atas tiga transaksi; transaksi pemesanan, transaksi produksi, dan transaksi pembayaran. Tombol terakhir adalah tombol laporan. Kesemua sub menu ini akan dibahas lebih lanjut pada pembahasan berikutnya.

Sedangkan panel paling atas adalah panel untuk menampilkan status *user* yang sedang login.

Pada panel tersebut, dimulai dari paling kiri ke kanan terdapat; foto pegawai, ID pegawai, nama pegawai, jabatan pegawai, dan tombol logout. Lanjut ke panel di bawah, panel ini mengandung profil singkat perusahaan yang disertai dengan ikon perusahaan.

Panel yang terletak ditengah menu utama adalah panel untuk mengakses data-data transaksi. Panel ini untuk membantu mempercepat kerja staf bagian pemesanan dan admin untuk melayani konsumen. Penggunaan panel ini akan dibahas pada pembahasan selanjutnya. Masih di panel yang sama, dibagian bawah, terdapat tiga tombol, refresh, detail, dan bayar. Tombol refresh berfungsi untuk mengambil data dari *database* untuk dijadikan data aplikasi *level* local. Tombol detail untuk melihat atau mengubah data detail pesanan yang dipilih, sedangkan tombol bayar digunakan untuk melihat atau melayani pembayaran atas pesanan.

#### b. Login



The image shows a login form window with a blue header and light blue body. The header contains a user icon and the text 'Login'. The body contains two input fields: 'ID Pegawai' and 'Password'. Below the 'Password' field is a button with a key icon and the text 'Login'. There is also a small text label 'icon 3M prod.' on the left side of the form.

Gambar 4.40 FormLogin

Bagian utama dari desain login adalah memasukkan *username* dan *password*. Dengan menggunakan masukkan ini, aplikasi akan menentukan apakah pegawai tersebut memiliki hak untuk mengakses aplikasi. Jika memiliki hak untuk mengakses aplikasi, fungsi/fitur mana saja yang bisa dijalankan oleh *user* tersebut. Bagian lain dari aplikasi ini adalah, panel sebelah kiri yang membuat gambar ikon perusahaan.

### c. Master Pegawai

ID Pegawai	Nama Pegawai	Password	Jabatan	Alamat
P002	Indra		Pemilik	Water Seven
P003	Rusmana		Pemilik	Skypie
P004	Jimbe		Produksi	Impel Down
P005	Mihawk		Pemilik	Vegapunk
P006	Law		Penjualan	Little Garden
P007	Luffy	luffy	Admin	Woman Island
P008	Kima		Penjualan	Mainsari

Gambar 4.41 FormMaster Pegawai

*User* dengan *level* pemilik pada master pegawai, adalah satu-satunya tipe *user* yang dapat menambah, mengubah (kecuali *password*) dan menghapus data pegawai. *User* admin, hanya bisa mengubah data pegawai (kecuali *password*). Dibawah panel masukkan, ada textbox untuk mencari data pegawai. Seperti yang telah diuraikan pada penjelasan sebelumnya bahwa fitur ini

hanya untuk *user* dengan jabatan admin dan pemilik. Ketika admin/pemilik melakukan pencarian, data – data pegawai akan tampil kecuali *password*. Sama halnya ketika akan mengubah data pegawai, semua data bisa diubah, kecuali ID pegawai dan *password*.

#### d. Master Item

The screenshot shows the 'Master Barang' application interface. It includes a search bar with the text 'b' and a table of search results. The table data is as follows:

ID	Tanggal Beli	Nama Detail Barang	Harga Beli	Isi per Pack	Total Stok
1	2/4/2014	mask ABC	5,000.00	5.0	6.0
2	2/5/2014	mask batman	20,000.00	5.0	14.0
3	2/5/2014	topan mas taurik	31,000.00	5.0	26.0
Grand total stok					70
					53

Gambar 4.42 FormMaster Item

Masukan yang ada di panel master barang adalah ID barang, nama barang, stok minimum, dan jenis satuan. ID barang akan mengenerate secara otomatis ketika membuat data baru. Tombol yang ada pada panel master adalah tombol tambah barang, ubah, hapus dan detail. Tombol detail digunakan untuk mengakses panel detail yang ada di sebelah kanan. Di bawah panel masukan ada textbox yang berfungsi untuk mencari data barang. Parameter yang digunakan untuk mencari adalah ID barang, nama barang, dan stok minimum barang. Data barang yang sesuai dengan parameter yang diketik oleh *user*, akan ditampilkan di tabel di bawahnya.

Ketika tabel pada panel master barang diklik, maka data-data detail yang sesuai dengan barang yang diklik akan ditampilkan di panel detail sebelah kanan. Saat ingin mengubah data detail, tombol detail perlu ditekan untuk mengaktifkan panel detail. Untuk mengubah data detail, pertama-tama tabel data detail pada panel detail diklik, setelah itu tekan tombol ubah detail. Untuk tombol hapus, menggunakan cara yang sama, yaitu data detail terlebih dahulu diklik lalu tekan tombol hapus detail.

#### e. Master Item Jual

The screenshot shows the 'Master Barang Jual' application interface. It includes a search bar, a list of items, and a table of item details. The table of item details is as follows:

ID Barang	Tgl. Bel	Nama Barang	P. Normal	Harga	Total
B0004-2	12/5/2014	lem - bel di toko ahonc	1.0	15000.00	15 000.00
B0010-	12/5/2014	trita erempel - oco iraneh k	0.2	40000.00	8,000.00
B0013-	12/5/2014	Eoo eo ven oesmer erangel - titaan nise oooon	0.5	49000.00	24 500.00
Harga Pokok =					47 500.00

Gambar 4.43 FormMaster Item Jual

Panel master di sebelah kiri memiliki beberapa masukkan yaitu ID item jual, nama item jual, dan harga jual. Terdapat tiga tombol utama yaitu tambah item, ubah item, dan hapus item. Secara garis besar, Cara kerja dalam menjalankan master barang jual ini masih sama dengan master. Untuk menambahkan barang *user* hanya perlu memasukkan nama barang jual beserta harga jual karena ID barang jual akan generate secara otomatis. Setelah itu, klik tombol tambah item. Sedangkan untuk mengubah atau menghapus data, *user* terlebih dahulu harus mencari data mana yang ingin diproses dengan

caramemasukkan ID barang, nama barang, atau harga barang pada textbox cari barang jual. Data master yang sesuai dengan ketiga parameter tersebut akan ditampilkan di tabel yang terletak di bawah textbox cari barang jual. Klik pada data tersebut untuk kemudian mengubah atau menghapus.

Pada panel detail di sebelah kanan, terdapat beberapa masukan yaitu nama barang, nama barang detail, tanggal beli, lalu pemakaian normal. Kesemua data masukan tersebut, kecuali pemakaian normal, menggunakan combobox untuk mencegah human *error* dan diambil dari master barang. Untuk menambahkan data detail cukup memilih nama barang, nama barang detail, tanggal beli yang sudah terisi secara otomatis, lalu memasukkan pemakaian normal dan klik tombol tambah detail. Perlu diingat bahwa data-data pada panel detail ini akan digunakan sebagai acuan dalam proses transaksi produksi yang kemudian akan digunakan sebagai acuan bahan-bahan baku apa saja yang terlibat dalam membuat sebuah barang jual.

#### f. Transaksi Pemesanan

No	Nama Item Jual	Harga Jual	Qty	Tariff Desain	Harga Total	Tanggal Ambil
1	Diver	200.00	300	0.00	60.000.00	12/5/2014
2	Korbu Pesanan	25.000.00	2.0	0.00	50.000.00	12/17/2014
Grand total =					110.000.00	
Uang muka -					10.000.00	
Sisa yang belum dibayar =					100.000.00	

Gambar 4.44 Form Transaksi Pemesanan

Ketiga masukan yang perlu diisi adalah nama konsumen, uang muka, serta tanggal pengambilan pesanan. Setelah mengisi masukan pada panel master, langkah atau alur selanjutnya adalah mengisi data pada panel detail. Pada panel detail, terdapat total delapan masukan, tetapi *user* hanya perlu memasukkan lima masukan karena ketiga masukan yang lain akan diisi secara otomatis. Kelima masukan yang perlu diisi oleh *user* adalah nama item jual, tanggal pengambilan item, kuantitas, tarif desain (opsional), serta pesanan khusus (opsional). Setelah mengisi kesemua data tersebut, langkah selanjutnya adalah klik tombol tambah detail. Data-data yang telah ditambah akan tampil di tabel yang terletak di bawah panel detail. Untuk mengganti atau menghapus data detail yang telah dimasukkan, *user* cukup pilih data yang ingin diproses lalu klik data tersebut pada tabel. Aplikasi akan secara otomatis menampilkan secara mendetail detail pesanan yang diklik. Langkah berikutnya adalah klik tombol hapus detail bila menghapus detail tersebut atau klik ubah detail untuk mengubah data pada detail pesanan.

Setelah memasukkan semua data pesanan pada transaksi ini, langkah berikutnya adalah klik tombol simpan nota. Maka aplikasi akan menyimpan data pesanan ini, baik data master maupun data detail, di *database*. Untuk mencetak pesanan ini, *user* hanya perlu klik tombol cetak nota. Jika pesanan sudah disimpan, maka data transaksi ini tidak dapat diubah lagi atau dihapus. Hal tersebut dengan mempertimbangkan bahwa data ini adalah data transaksi yang mana jika bisa dihapus dapat mengurangi pengawasan internal pada proses pemesanan ini.

#### g. Transaksi Produksi



Gambar 4.45 FormTransaksi Produksi

Memiliki struktur interface yang hampir sama dengan transaksi pemesanan, yaitu panel master terletak di atas sedangkan panel detail terletak di bawahnya. Dalam menjalankan fungsi ini, *user* tidak perlu untuk mengisi masukan pada panel master, ID produksi, tanggal produksi, ID pegawai, nama pegawai, karena sudah diisi oleh aplikasi. *User* cukup focus pada panel detail. Langkah pertama adalah memilih item pesanan yang sudah diproduksi, setelah itu memilih pemesan dari pesanan yang telah diproduksi, setelah itu menetik kuantitas produksi yang akan diproduksi. Langkah selanjutnya adalah klik tombol add, untuk menambahkan pesanan ini ke daftar pesanan yang telah dirpduksi. Untuk menghapus, cukup klik data yang ingin dihapus lalu klik tombol drop.

Ketika tombol add diklik, aplikasi akan secara otomatis menampilkan bahan baku apa saja yang terlibat dalam barang pesanan tersebut, setelah itu secara otomatis akan mengitung kuantitas yang *diinputkan* oleh *user* dengan pemakaian normal suatu bahan baku. Langkah berikutnya adalah *menginputkan* aktualisasi bahan baku yang dibutuhkan untuk produksi ini. Langkah terakhir adalah klik tombol simpan dimana terdapat beberapa proses dalam tombol

ini. Proses pertama akan membuat data pada tabel master produksi dan tabel detail realisasi. Proses kedua adalah mengupdate stok barang dengan kuantitas kebutuhan barang per bahan baku yang telah diinputkan oleh user. Proses ketiga adalah mengupdate status produksi pada tabel detail pemesanan dengan progres produksi atas detail barang yang diproduksi.

#### h. Quick Access Transaksi

No. Pesan	Nama Pemesan	Status
M051214...	Puji	Belum Lunas
M051214...	Teddy	Lunas
M051214...	Mima	Belum Lunas
M051214...	norman	Belum Lunas
M051214...	Boss Besar	Lunas
M161214...	catur	Belum Lunas

Nama Barang	Qty	Harga
Baliho	3.0	45000.00

Gambar 4.46 Form Quick Access Transaksi

Langkah pertama untuk mengoperasikan fungsi ini adalah dengan mencari terlebih dahulu data yang hendak ditampilkan dengan cara mengetik nomor pemesanan, nama konsumen, atau status pesanan yang ingin ditampilkan. Kemudian klik data yang ingin ditampilkan, maka panel di sebelah kiri akan secara otomatis menampilkan data pemesanan dari pesanan tersebut.

Terdapat tiga tombol yaitu refresh, detail, dan bayar, fungsi dari tombol refresh adalah untuk mengambil ulang data dari *database* di computer server

untuk disimpan secara local di computer *user*. Fungsi dari tombol detail adalah untuk melihat lebih detail pesanan ini dengan cara menampilkan form transaksi pemesanan. Tombol bayar untuk melakukan transaksi pembayaran atau sekedar untuk menampilkan data pembayaran atas pesanan ini.

i. Transaksi Pembayaran

The screenshot shows a software window titled "Pembayaran" with a close button in the top right corner. The window is divided into several sections:

- Data Pesanan:** Contains four input fields: "No. Pesan" (M05121400), "Nama Konsumen" (Mirna), "Tanggal Pesan" (12/5/2014), and "Tanggal Ambil" (12/21/2014). "Nama Pegawai" (Luffy) is also displayed.
- Table of Items:** A table with columns: No, Nama Item Jual, Harga Jual, Qty, Tarif Desain, and Harga Total. It contains one row: 1, Baliho, 45,000.00, 3.0, 0.00, 135,000.00.
- Summary and Actions:**
  - Buttons: "Simpan Nota" (with a database icon) and "Cetak Nota" (with a printer icon).
  - Fields: "Grand Total" (135,000.00), "Uang Muka" (10,000.00), "Pembayaran" (150000), and "Kembalian" (25,000.00).

A large watermark for "stikom" (Institut Bisnis & Informatika) is overlaid on the center of the image.

Gambar 4.47 FormTransaksi Pembayaran

Pada proses ini semua masukan akan diisi otomatis oleh aplikasi kecuali masukan nominal pembayaran. Masukan ini adalah nominal uang yang dibayar oleh konsumen. Setelah itu klik tombol simpan nota untuk mengupdate status pemesanan tersebut. Klik cetak nota untuk mencetak nota pembayaran.

j. Laporan

The screenshot shows a SAP Crystal Reports window titled 'Laporan'. On the left, there is a sidebar with 'Tipe Laporan' (Report Type) options: Laporan Stok, Laporan Pemesanan, Laporan Pembayaran (selected), Laporan Konsumen, and Laporan Pegawai. Below this is a 'Filter Date' section with 'Semua Data' (All Data) selected and 'Periode Tertentu' (Specific Period) unselected. Date pickers for 'Mulai' (Start) and 'Sampai' (End) are both set to 12/ 5/2014. A 'Generate Laporan' button is at the bottom of the sidebar. The main report area displays the company name 'PT. MATA MULTI MEDIA (3M PRODUCTION)', address 'JLN. RAYA MULYOSARI PA-8 NO. 182, SURABAYA', and phone number 'TELP. (031) - 5934967'. The report title is 'Laporan Pembayaran'. A summary table is shown below:

Rangkuman :	
Total Pembayaran : Rp.	12.915.000,00
Total Kas Diterima : Rp.	10.520.000,00
Total Piutang : Rp.	2.395.000,00
Total Record	5 Record(s)

Below the table, it shows 'Status Pesan : Belum Lunas' and 'Total Pembayaran : Rp. 4.245.000,00'. The status bar at the bottom indicates 'Current Page No : 1', 'Total Page No : 1', and 'Zoom Factor: Page Width'.

Gambar 4.48 FormLaporan

Pada aplikasi ini, terdapat lima macam laporan yaitu laporan stok yang dibagi lagi menjadi tiga macam jenis laporan, laporan pemesanan, laporan pembayaran, laporan konsumen, dan laporan pegawai. Terdapat dua tipe filter yang tersedia untuk menampilkan/mengolah laporan yang diinginkan yaitu semua data dan periode tertentu. Semua laporan bisa menggunakan kedua filter data ini kecuali laporan stok barang. Aplikasi pemesanan ini menyediakan tiga macam tampilan untuk laporan stok. Ketiga macam tampilan ini dibedakan berdasarkan tingkatan detail stok barang.

Langkah terakhir adalah klik tombol generate laporan untuk menampilkan laporan yang diinginkan. Untuk mencetak laporan cukup klik ikon *print* yang ada di pojok kiri atas pada panel tampilan laporan.

#### k. Nota Pemesanan

PT. Mata Multi Media (3M Production) Jln. Raya Mulyosari PA-8 No. 182, Surabaya Telp. (031) - 5934967		Kasir : <b>Luffy</b>			
		Nama Pembeli : <b>Teddy</b>			
		Tgl. Pesan : <b>05/12/2014</b>			
		Tgl. Ambil : <b>23/12/2014</b>			
<b>Nota Pemesanan</b>					
No. Pemesanan : <b>M051214002</b>					
Lembar ke - 1					
No.	Nama Barang	Qty	Harga	Tarif Desain	Sub Total
1	Flyer	100	200	0	20.000
Grand Total :					20.000
Uang Muka :					0
Sisa Pembayaran :					(20.000)

Gambar 4.49 NotaPemesanan

Nota laporan ini digunakan untuk memberikan bukti atau tanda pemesanan kepada pihak konsumen. Data-data yang ada pada nota pemesanan ini adalah id pemesanan, nama pegawai (sebagai kasir), nama pembeli, tanggal transaksi, tanggal pengambilan, nama barang yang dipesan, kuantitas pesanan, harga satuan, tariff desain, sub total, grand total, uang muka, dan sisa pembayaran.

#### 1. Nota Pembayaran

PT. Mata Multi Media (3M Production) Jln. Raya Mulyosari PA-8 No. 182, Surabaya Telp. (031) - 5934967		Kasir : <b>Luffy</b>			
		Nama Pembeli : <b>Teddy</b>			
		Tgl. Pesan : <b>05/12/2014</b>			
		Tgl. Ambil : <b>23/12/2014</b>			
<b>Nota Pembayaran</b>					
No. Pemesanan : <b>M051214002</b>					
Lembar ke - 1					
No.	Nama Barang	Qty	Harga	Tarif Desain	Sub Total
1	Flyer	100	200,00	0,00	20.000,00
Grand Total :					20.000,00
Uang Muka :					0.00
Pembayaran :					30.000,00
Kembalian :					10.000,00

Gambar 4.50 NotaPembayaran

Nota pembayaran ini digunakan untuk memberikan bukti kepada kostumer bahwa PT. Mata Multi Media telah menerima pelunasan. Data-data yang ada pada

nota pembayaran ini hampir sama dengan nota pemesanan yaitu id pemesanan, nama pegawai (sebagai kasir), nama pembeli, tanggal transaksi, tanggal pengambilan, nama barang yang dipesan, kuantitas pesanan, harga satuan, tariff desain, sub total, grand total, uang muka, pembayaran, dan kembalian.

m. Laporan Stok

PT. MATA MULTI MEDIA (3M PRODUCTION) JLN. RAYA MULYOSARI PA-8 NO. 182, SURABAYA TELP. (031) - 5934967		
<u>Laporan Persediaan Barang</u>		
ID Barang	Nama Barang	Stok Barang
B0001	Kertas Lam Doff Kasar	53
B0002	Kertas Lam Canvas	101
B0003	Sublim utk mug	250
B0004	lem	61
B0005	mata ayam	850

Gambar 4.51 LaporanStok Versi 1

Jenis laporan stok pertama merupakan jenis laporan yang menampilkan stok barang yang paling umum. Stok barang digroup berdasarkan id barang. Data-data yang ada pada laporan ini adalah id barang, nama barang pada tabel master, total stok barang yang digroup berdasarkan id barang.

PT. MATA MULTI MEDIA (3M PRODUCTION) JLN. RAYA MULYOSARI PA-8 NO. 182, SURABAYA TELP. (031) - 5934967		
<b>Laporan Persediaan Barang</b>		
Nama Barang : <b>Kertas Lam Doff Kasar</b>		
ID	Nama Sub-Barang	Stok Sub-Barang
1	merk ABC	20
2	merk batman	26
3	titipan mas taufik	7
Stok Barang :		<b>53</b>
Nama Barang : <b>Kertas Lam Canvas</b>		
ID	Nama Sub-Barang	Stok Sub-Barang
1	merk duracel	101
Stok Barang :		<b>101</b>

Gambar 4.52 LaporanStok Versi 2

Jenis laporan stok yang kedua memiliki tingkatan detail di atas laporan stok yang pertama. Pada laporan stok yang kedua ini, menampilkan stok barang per id master barang per id detail barang. Data-data yang terlibat di dalam laporan stok yang kedua ini hampir sama dengan laporan stok yang pertama yaitu nama barang master, id detail barang, nama detail barang, stok per id detail barang, total stok per id master barang.

PT. MATA MULTI MEDIA (3M PRODUCTION) JLN. RAYA MULYOSARI PA-8 NO. 182, SURABAYA TELP. (031) - 5934967			
<b>Laporan Persediaan Barang</b>			
Nama Barang : <b>Kertas Lam Doff Kasar</b>			
ID	Nama Sub-Barang	Tanggal Beli	Stok Barang
1	merk ABC	04-December-2014	6
		05-December-2014	14
		Sub-total :	<b>20</b>
2	merk batman	05-December-2014	26
		Sub-total :	<b>26</b>
3	titipan mas taufik	05-December-2014	7
		Sub-total :	<b>7</b>
		Grand-total :	<b>53</b>

Gambar 4.53 Laporan Stok Versi 3

Laporan stok jenis yang ketiga ini merupakan laporan dengan tingkatan detail yang tertinggi. Laporan stok kedua yang menampilkan stok barang per id detail barang, pada laporan stok ketiga ini ditampilkan laporan stok per tanggal beli. Data-data yang ada pada laporan ini adalah nama barang master, id detail barang, nama detail barang, tanggal beli, stok barang per tanggal beli, stok barang per id detail barang, stok barang per id master barang.

n. Laporan Pemesanan

PT. MATA MULTI MEDIA (3M PRODUCTION) JLN. RAYA MULYOSARI PA-8 NO. 182, SURABAYA TELP. (031) - 5934967			
<u>Laporan Pemesanan</u>			
ID Barang	Nama Barang	Jmh Pesan	Jmh Kuantitas
J001	Banner X	0	0
J002	Baliho	2	13
J003	Flyer	3	1.400
J004	Kaos partai	2	300
J005	kartu nama	1	2

Gambar 4.54 LaporanPemesanan

Laporan pemesanan ini menampilkan semua data yang ada di *database* untuk kemudian diolah.

PT. MATA MULTI MEDIA (3M PRODUCTION) JLN. RAYA MULYOSARI PA-8 NO. 182, SURABAYA TELP. (031) - 5934967			
<u>Laporan Pemesanan Periodik</u>			
ID Barang	Nama Barang	Jmh Pesan	Jmh Kuantitas
J002	Baliho	2	13
J003	Flyer	3	1.400
J004	Kaos partai	2	300
J005	kartu nama	1	2

Gambar 4.55 LaporanPemesanan Periodik



Laporan pemesanan periodik ini menampilkan data pemesanan yang sudah difilter berdasarkan *inputan user*, untuk kemudian ditampilkan

o. Laporan Pembayaran

PT. MATA MULTI MEDIA (3M PRODUCTION) JLN. RAYA MULYOSARI PA-8 NO. 182, SURABAYA TELP. (031) - 5934967		
<b><u>Laporan Pembayaran</u></b>		
<b>Rangkuman :</b>		
Total Pembayaran	: Rp.	12.915.000,00
Total Kas Diterima	: Rp.	10.520.000,00
Total Piutang	: Rp.	2.395.000,00
Total Record	:	5 Record(s)
<hr/>		
Status Pesan : <b>Belum Lunas</b>		
Total Pembayaran	: Rp.	4.245.000,00
Total Kas Diterima	: Rp.	2.520.000,00
Total Piutang	: Rp.	1.725.000,00
Total Record	:	3 Record(s)
<hr/>		
Status Pesan : <b>Lunas</b>		
Total Pembayaran	: Rp.	8.670.000,00
Total Kas Diterima	: Rp.	8.000.000,00
Total Piutang	: Rp.	670.000,00
Total Record	:	2 Record(s)

Gambar 4.56 LaporanPembayaran

Laporan pembayaran ini akan mengolah semua data yang ada di *database* yang kemudian akan membaginya ke dua group lunas atau belum lunas.

PT. MATA MULTI MEDIA (3M PRODUCTION) JLN. RAYA MULYOSARI PA-8 NO. 182, SURABAYA TELP. (031) - 5934967		
<b><u>Laporan Pembayaran Periodik</u></b>		
<b>Rangkuman :</b>		
Total Pembayaran	: Rp.	12.915.000,00
Total Kas Diterima	: Rp.	10.520.000,00
Total Piutang	: Rp.	2.395.000,00
Total Record	:	5 Record(s)
<b>Status Pesan : <b>Belum Lunas</b></b>		
Total Pembayaran	: Rp.	4.245.000,00
Total Kas Diterima	: Rp.	2.520.000,00
Total Piutang	: Rp.	1.725.000,00
Total Record	:	3 Record(s)
<b>Status Pesan : <b>Lunas</b></b>		
Total Pembayaran	: Rp.	8.670.000,00
Total Kas Diterima	: Rp.	8.000.000,00
Total Piutang	: Rp.	670.000,00
Total Record	:	2 Record(s)

Gambar 4.57 LaporanPembayaran Periodik

Laporan pembayaran periodik ini akan mengolah semua data pada periode tertentu di *database* yang kemudian akan membaginya ke dua group lunas atau belum lunas.

## p. Laporan Konsumen

PT. MATA MULTI MEDIA (3M PRODUCTION) JLN. RAYA MULYOSARI PA-8 NO. 182, SURABAYA TELP. (031) - 5934967		
<b><u>Laporan Konsumen</u></b>		
Nama Konsumen : <b>Boss Besar</b>		
Pemasukkan : Rp. 25.950.000,00		
No.	Nama Barang Jual	Total Kuantitas
1	Baliho	10
2	Flyer	1.000
3	Kaos partai	200
Grand-total Stok :		1.210

Gambar 4.58 LaporanKonsumen

Laporan konsumen ini akan mengolah semua data transaksi yang ada pada tabel detail pesanan yang kemudian menghitung total kuantitas pesanan per id barang jual yang kemudian digroup per nama konsumen.

PT. MATA MULTI MEDIA (3M PRODUCTION) JLN. RAYA MULYOSARI PA-8 NO. 182, SURABAYA TELP. (031) - 5934967		
<b><u>Laporan Konsumen Periodik</u></b>		
Nama Konsumen : <b>Boss Besar</b>		
Pemasukkan : Rp. 25.950.000,00		
No.	Nama Barang Jual	Total Kuantitas
1	Baliho	10
2	Flyer	1.000
3	Kaos partai	200
Grand-total Stok :		<b>1.210</b>

Gambar 4.59 LaporanKonsumen Periodik

Laporan konsumen ini akan mengolah data transaksi pada periode tertentu berdasarkan *inputan user* yang ada pada tabel detail pesanan yang kemudian

menghitung total kuantitas pesanan per id barang jual yang kemudian digroup per nama konsumen.

q. Laporan Pegawai

PT. MATA MULTI MEDIA (3M PRODUCTION) JLN. RAYA MULYOSARI PA-8 NO. 182, SURABAYA TELP. (031) - 5934967			
<u>Laporan Pegawai</u>			
ID Pegawai	Nama Pegawai	Total Transaksi	
		Penjualan	Produksi
P001	Dicky	0	0
P002	Indra	0	0
P003	Rusmana	0	0
P004	Jimbe	0	0
P005	Mihawk	0	0
P006	Law	0	0
P007	Hancock	3	3

Gambar 4.60 LaporanPegawai

Laporan untuk jenis ini akan mengolah semua data pada transaksi pemesanan dan produksi.

PT. MATA MULTI MEDIA (3M PRODUCTION) JLN. RAYA MULYOSARI PA-8 NO. 182, SURABAYA TELP. (031) - 5934967			
<u>Laporan Pegawai Periodik</u>			
ID Pegawai	Nama Pegawai	Total Transaksi	
		Penjualan	Produksi
P007	Hancock	3	0
P012	Zoro	2	0

Gambar 4.61 LaporanPegawai Periodik

Laporan untuk jenis ini akan mengolah sebagian data pada transaksi pemesanan dan produksi.