

## BAB IV

### ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

#### 4.1 Analisis Sistem

Berdasarkan dari survey yang telah dilakukan pada perusahaan ini maka sistem yang ada saat ini bisa dijadikan sebagai dasar untuk membuat analisis dan desain sistem yang baru. Di bawah ini akan diuraikan analisis dan desain sistem lebih lanjut pada tiap-tiap bagian yang ada.

##### a. Penjualan

Pada bab sebelumnya terdapat dua macam cara penjualan yang ada yaitu penjualan tunai dan kredit. Di bawah ini akan diuraikan analisis sistem pada bagian penjualan.

1. Penjualan dimulai dari pemesanan barang yang akan dibeli oleh pelanggan dengan melihat gambar barang.
2. Setelah pelanggan memesan barang, bagian marketing akan menanyakan pembelian barang secara partai atau tidak. Jika pembelian tidak secara partai marketing akan melakukan pengecekan barang. Jika barang yang diminta oleh pelanggan ada maka marketing akan melakukan penjualan barang dengan membuatkan faktur jual. Faktur jual tersebut rangkap lima, rangkap pertama diberikan kepada pelanggan sebagai bukti pembelian barang. Setelah itu faktur jual rangkap kedua dan ketiga akan dikirim ke tangerang begitu juga dengan faktur jual rangkap keempat akan dikirim ke jakarta kemudian rangkap kelima akan diarsip bagian penjualan.
3. Apabila pelanggan tersebut melakukan pembelian secara partai, maka pada bagian gudang akan melakukan pengecekan pelanggan. Jika pelanggan

termasuk pelanggan baru maka bagian gudang akan mencatat pelanggan baru tersebut. Sebaliknya jika pelanggan merupakan pelanggan tetap maka, gudang akan melakukan pengecekan persediaan barang, jika barang yang dipesan oleh pelanggan tidak ada maka gudang akan memberikan konfirmasi bahwa barang yang dipesan tidak ada. Tapi jika barang yang dipesan ada maka bagian gudang akan melakukan pesanan pembelian barang dengan mencatat barang dan berapa banyak yang dipesan. Bagian gudang juga membuat surat jalan untuk pengeluaran barang di gudang, dengan bersamaan pengeluaran barang maka bagian ini juga akan membuat faktur penjualan sebanyak lima rangkap. Rangkap pertama bersamaan dengan surat jalan rangkap kedua akan diberikan kepada pelanggan sebagai tanda bukti pembelian barang.

#### b. Retur Penjualan

Di bawah ini akan diuraikan analisis sistem pada bagian retur penjualan.

1. Retur penjualan dimulai dari pelanggan yang mengembalikan barang + faktur + surat jalan dikarenakan barang mengalami kerusakan.
2. Faktur yang dibawa oleh pelanggan akan dicocokkan ke bagian penjualan, dimana bagian penjualan mempunyai faktur rangkap lima sebagai arsip.
3. Begitu juga dengan surat jalan yang dibawa oleh pelanggan juga akan dicocokkan ke bagian gudang. Apabila faktur dan surat jalan cocok dengan arsip dari bagian gudang dan penjualan maka, bagian gudang akan membuat retur gudang dan membuat daftar barang-barang retur.
4. Bagian kasir (keuangan) akan memperoleh retur gudang dan akan membuat nota kredit rangkap kedua. Nota kredit rangkap pertama akan

diberikan kepada pelanggan beserta barang baru dan nota kredit rangkap kedua akan disimpan pada bagaian kasir (keuangan) sebagai arsip.

c. Stock persediaan Barang

Di bawah ini akan diuraikan analisis dari sistem stock persediaan barang.

1. Dimulai dari bagian gudang yang melakukan pengecekan item barang. Jika item barang yang ada di gudang habis maka bagian gudang akan membuat surat perintah produksi barang sebanyak tiga rangkap.
2. Rangkap pertama akan di arsip oleh bagian gudang cabang surabaya.
3. Rangkap kedua akan dikirim ke bagian gudang cabang jakarta.
4. Rangkap ketiga akan dikirim ke bagian gudang cabang tangerang.

d. Pembayaran

Di bawah ini akan diuraikan analisis dari sistem pembayaran.

1. Pembayaran dimulai dari pelanggan yang melakukan pembayaran barang yang sudah dibeli. Pelanggan memberikan uang ke bagaian kasir (keuangan). Kemudian bagian kasir akan mengecek apakah pelanggan tersebut pelanggan baru atau tidak. Jika pelanggan tersebut adalah pelanggan baru maka tidak boleh melakukan angsuran.
2. Setelah pelanggan tersebut dicatat maka akan ditanya lagi oleh bagian kasir apakah pembayaran tersebut dengan uang atau cek. Jika pelanggan membayar dengan uang maka bagian kasir akan membuatkan tanda terima yang sudah ditanda tangani oleh pelanggan. Tanda terima rangkap pertama akan diberikan kepada pelanggan dan rangkap kedua akan diarsip di bagian kasir.
3. Pelanggan yang sudah terdaftar boleh melakukan angsuran pembayaran sebanyak 3x angsuran. Bagian kasir akan membuatkan nota angsuran

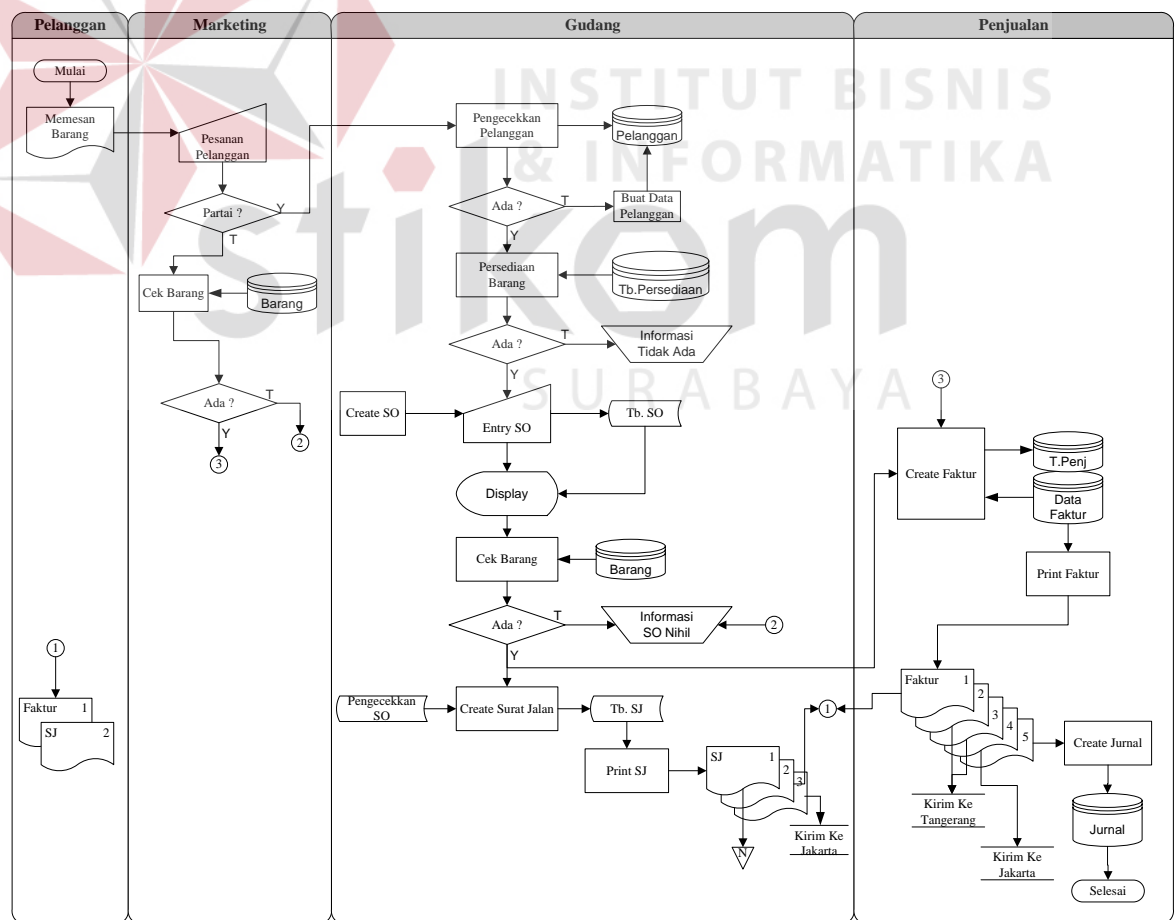
sebanyak 3 rangkap. Nota angsuran rangkap pertama akan diberikan kepada pelanggan, rangkap kedua akan disimpan oleh bagian piutang.

4. Jika pelanggan melakukan pembayaran dengan cek, maka pelanggan harus memberikan bukti pembayaran dari bank, begitu juga dengan bagian kasir (keuangan) akan meminta bukti dari bank bahwa pelanggan dengan kode pelanggan ini sudah membayar.

## 4.2 Desain sistem

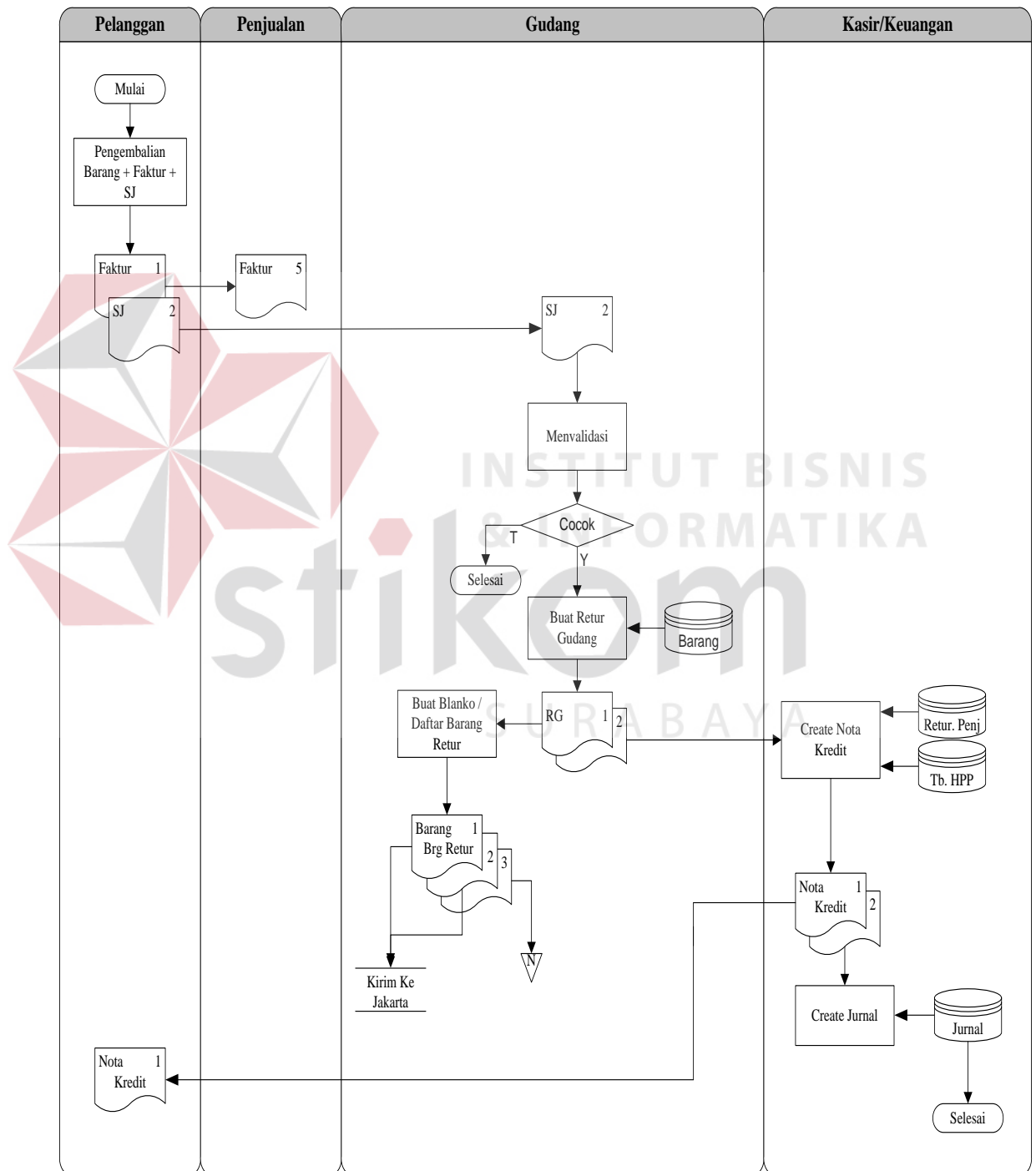
### 4.2.1 System Flow

Adapun System Flow atau sistem terkomputerisasi yang akan digunakan sebagai acuan pembuatan program tampak pada gambar 4.1 sampai gambar 4.4



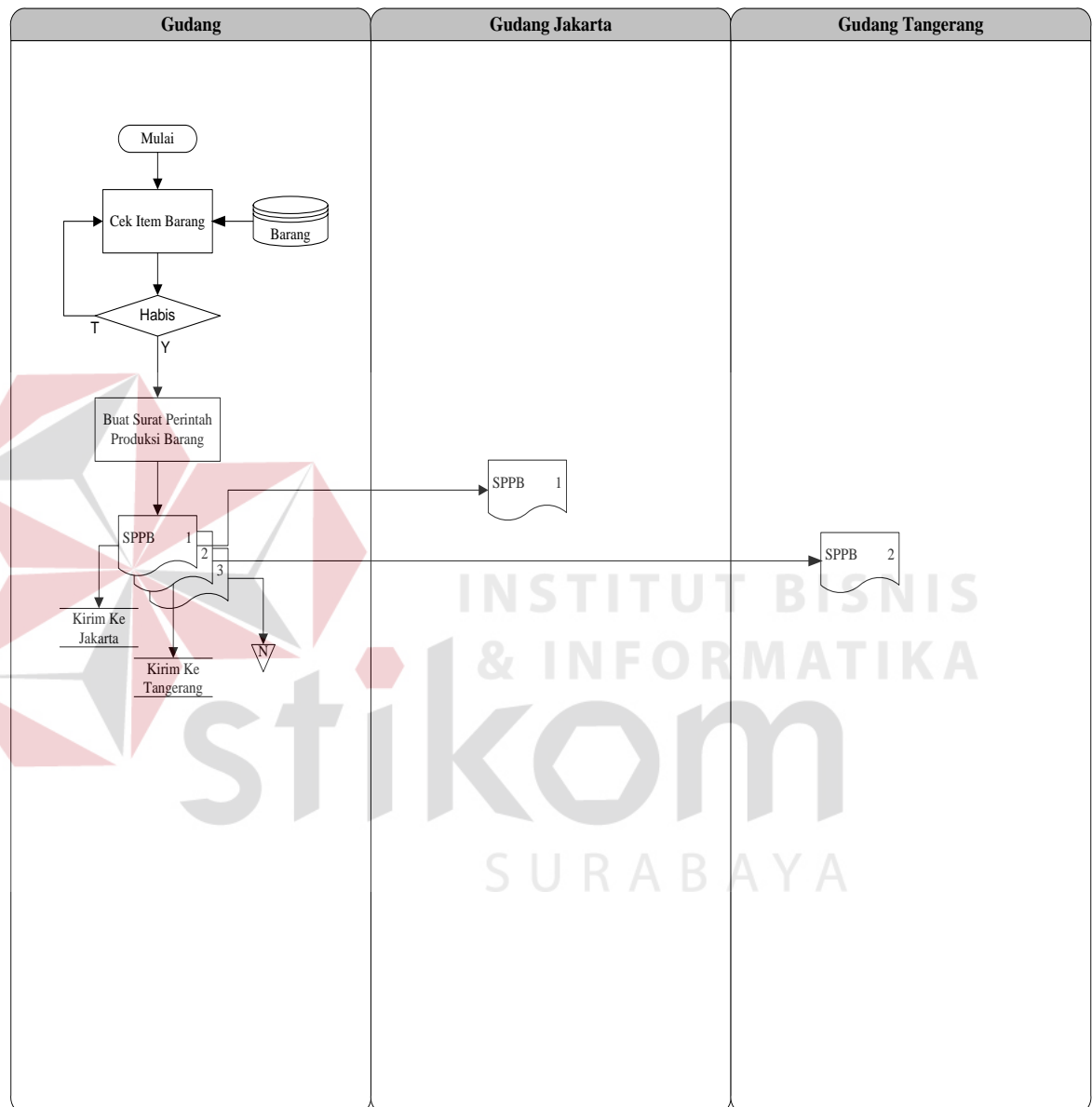
Gambar 4.1 System Flow Penjualan

Gambar 4.1 merupakan System Flow Penjualan yang terdiri dari empat bagian yaitu pelanggan, bagian marketing, bagian gudang dan bagian penjualan, diman tiap-tiap bagian mempunyai tugas masing-masing untuk membuat surat perintah.



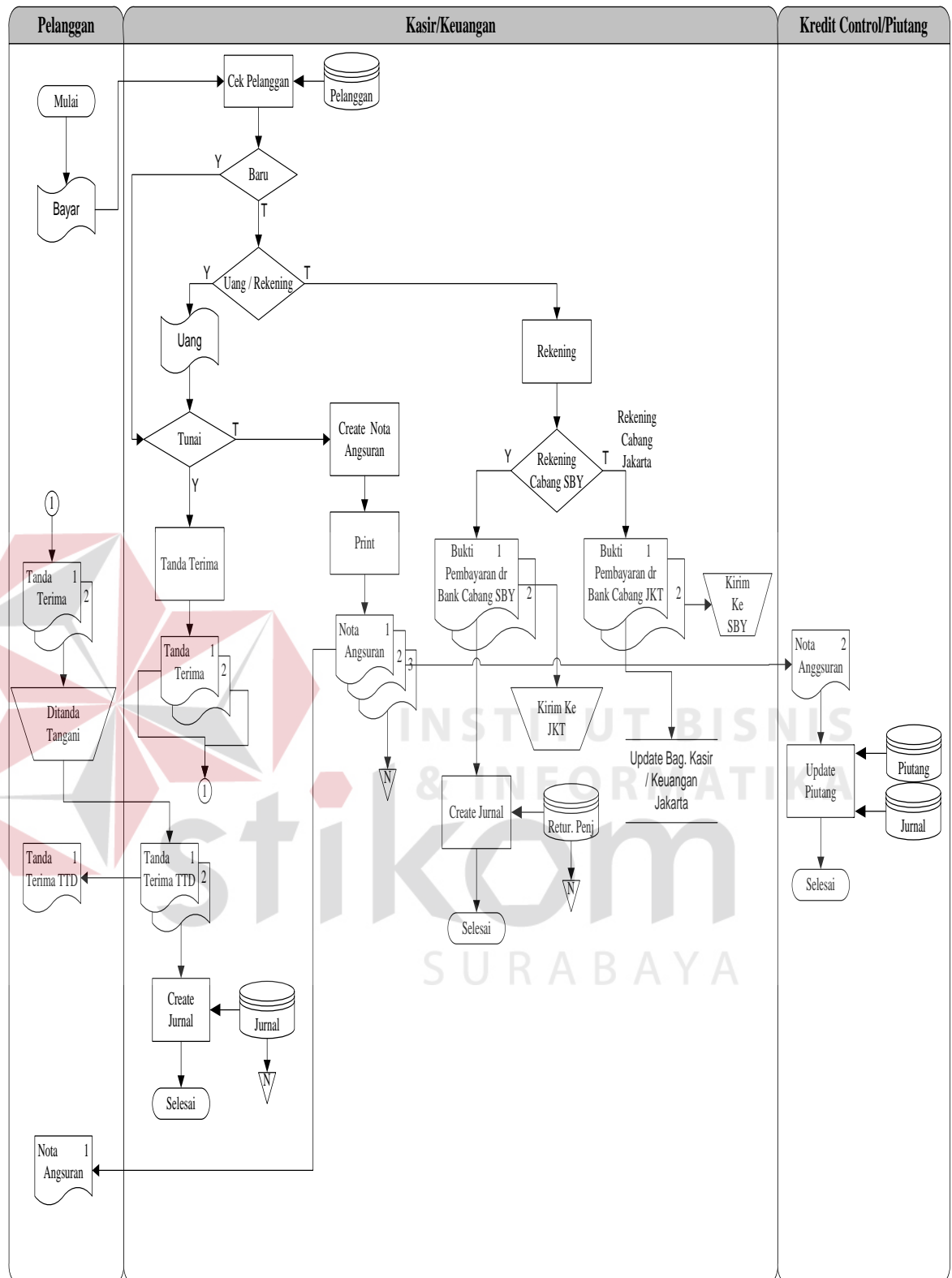
Gambar 4.2 System Flow Retur Penjualan

Gambar 4.2 merupakan System Flow Retur Penjualan yang terdiri dari empat bagian yaitu pelanggan, bagian penjualan, bagian gudang dan bagian kasir/keuangan.



Gambar 4.3 System Flow Stock Persediaan Barang

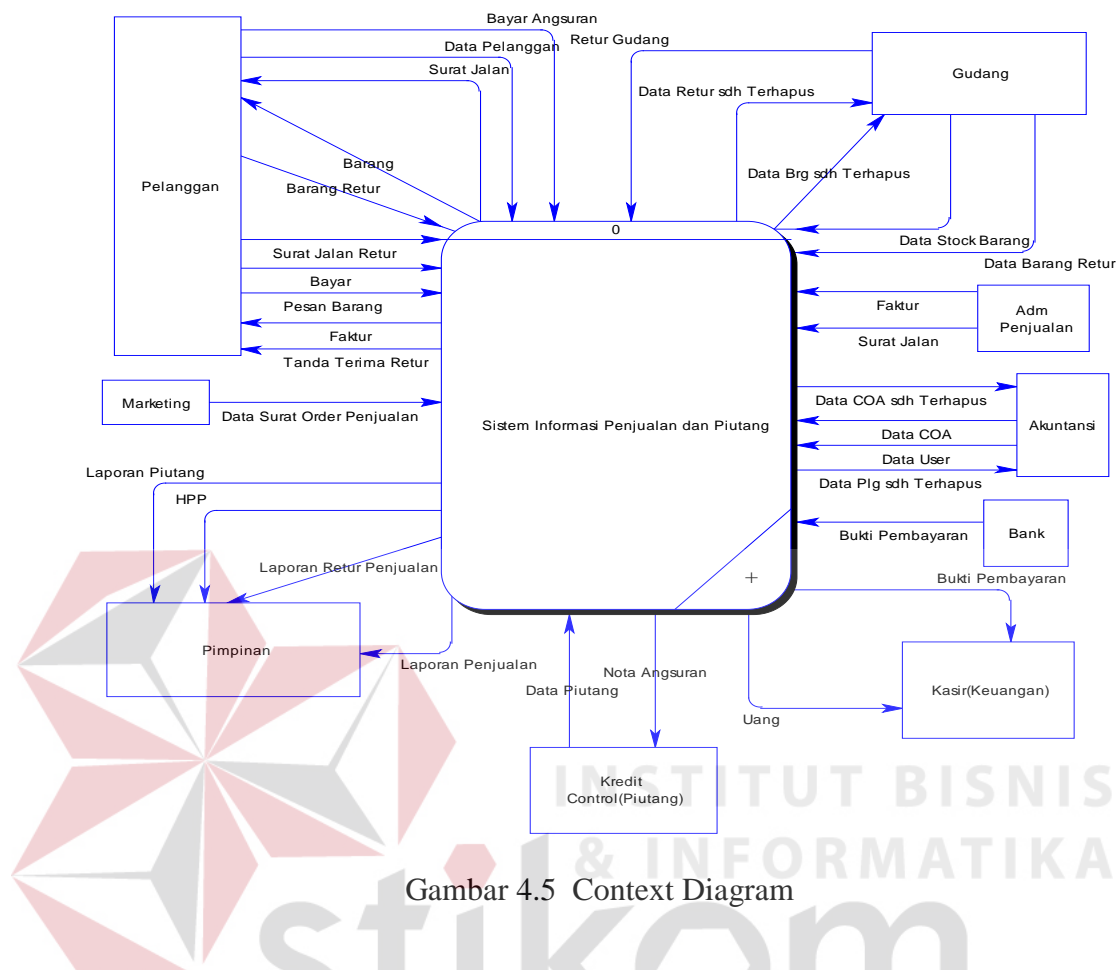
Gambar 4.3 merupakan System Flow stock persediaan barang, dimana bagian gudang ini mempunyai tiga cabang yaitu cabang surabaya, cabang jakarta dan cabang tangerang.



Gambar 4.4 System Flow Pembayaran

Gambar 4.4 merupakan System Flow pembayaran yang terdiri dari tiga bagian yaitu pelanggan, bagian kasir/keuangan, dan kredit control/piutang.

## 4.2.2 Context Diagram



Gambar 4.5 Context Diagram

Gambar 4.5 merupakan Context Diagram yang terintegrasi dengan beberapa entity diantaranya adalah pelanggan, bagian gudang, bagian marketing, bagian akuntansi, bagian bank, bagian kasir (keuangan), bagian kredit control (piutang), bagian administrasi penjualan, dan pimpinan.

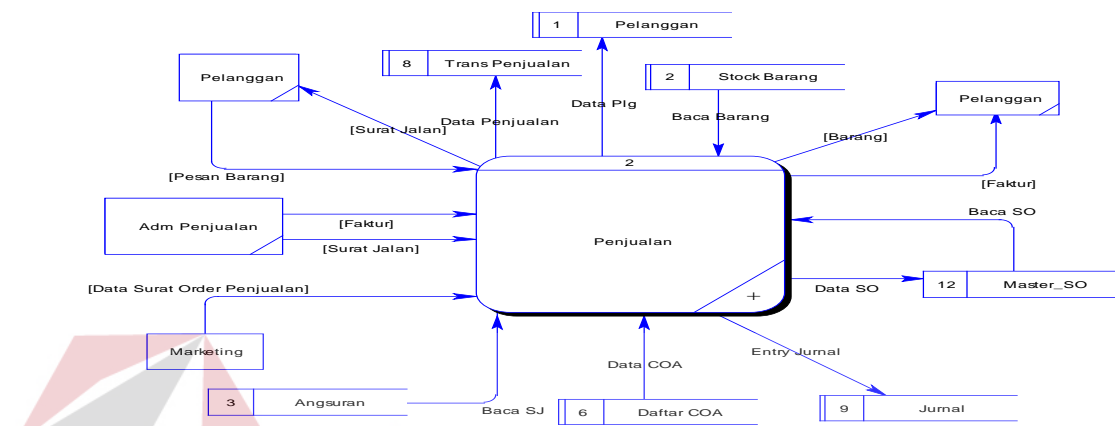
## 4.2.3 Hierarki Input Proses Output

Berdasarkan dari rancangan sistem yang telah dijabarkan pada context diagram maka HIPO (Hierarki Input Proses Output) yang dibuat seperti pada gambar 4.6 di bawah ini.



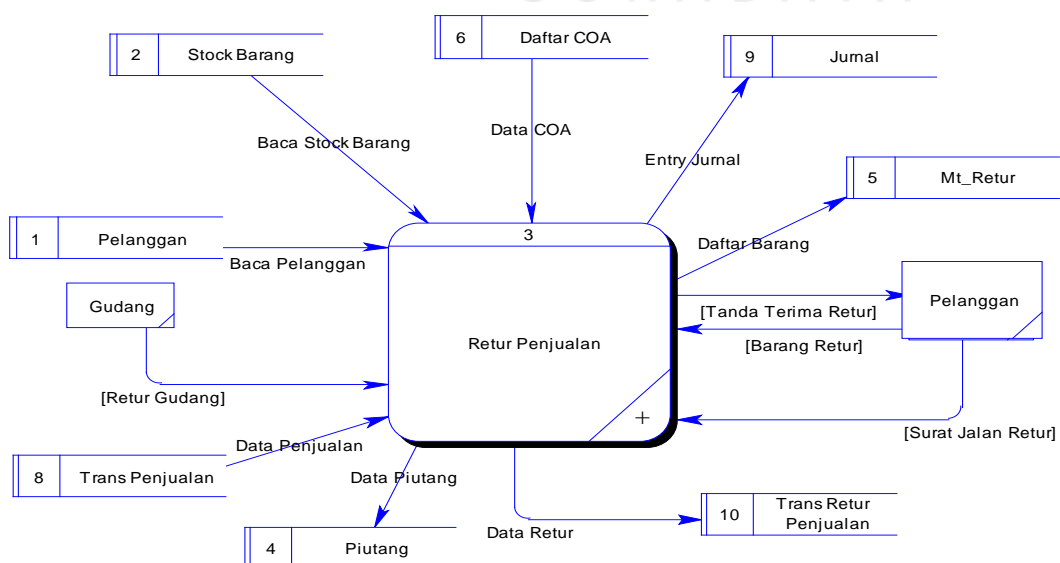


Gambar 4.7 merupakan DFD level 0 pada maintenance dimana pada proses ini terintegrasi dengan beberapa entity diantaranya adalah akuntansi, pelanggan dan gudang. Sedangkan untuk data store yang terkait adalah pelanggan, stock barang, daftar barang retur, data user dan daftar COA.



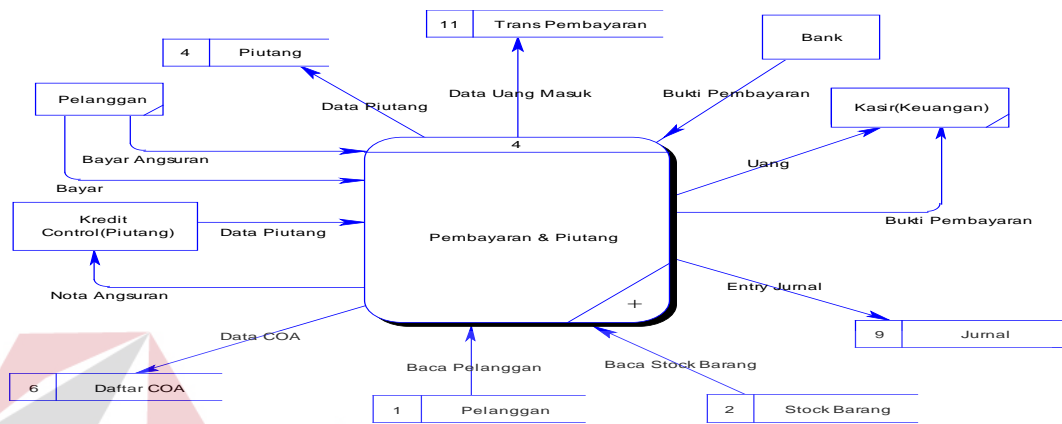
Gambar 4.8 DFD Penjualan Level 0

Gambar 4.8 merupakan DFD level 0 pada penjualan dimana entity yang terintegrasi dengan proses ini adalah bagian administrasi penjualan, pelanggan, dan bagian marketing. Sedangkan data store yang terkait adalah stock barang, penjualan, pelanggan, pesanan pembelian, daftar COA, dan jurnal.



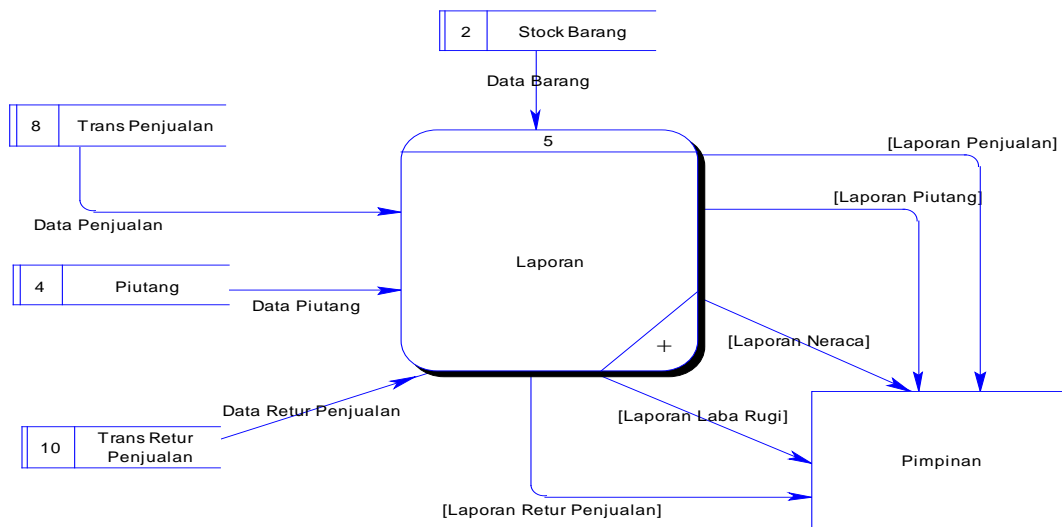
Gambar 4.9 DFD Retur Penjualan Level 0

Gambar 4.9 merupakan DFD level 0 dari retur penjualan dimana entity yang terintegrasi dengan proses ini adalah pelanggan dan gudang. Sedangkan data store yang terkait adalah stock barang, daftar barang retur, transaksi penjualan, piutang, transaksi barang retur, daftar COA dan jurnal.



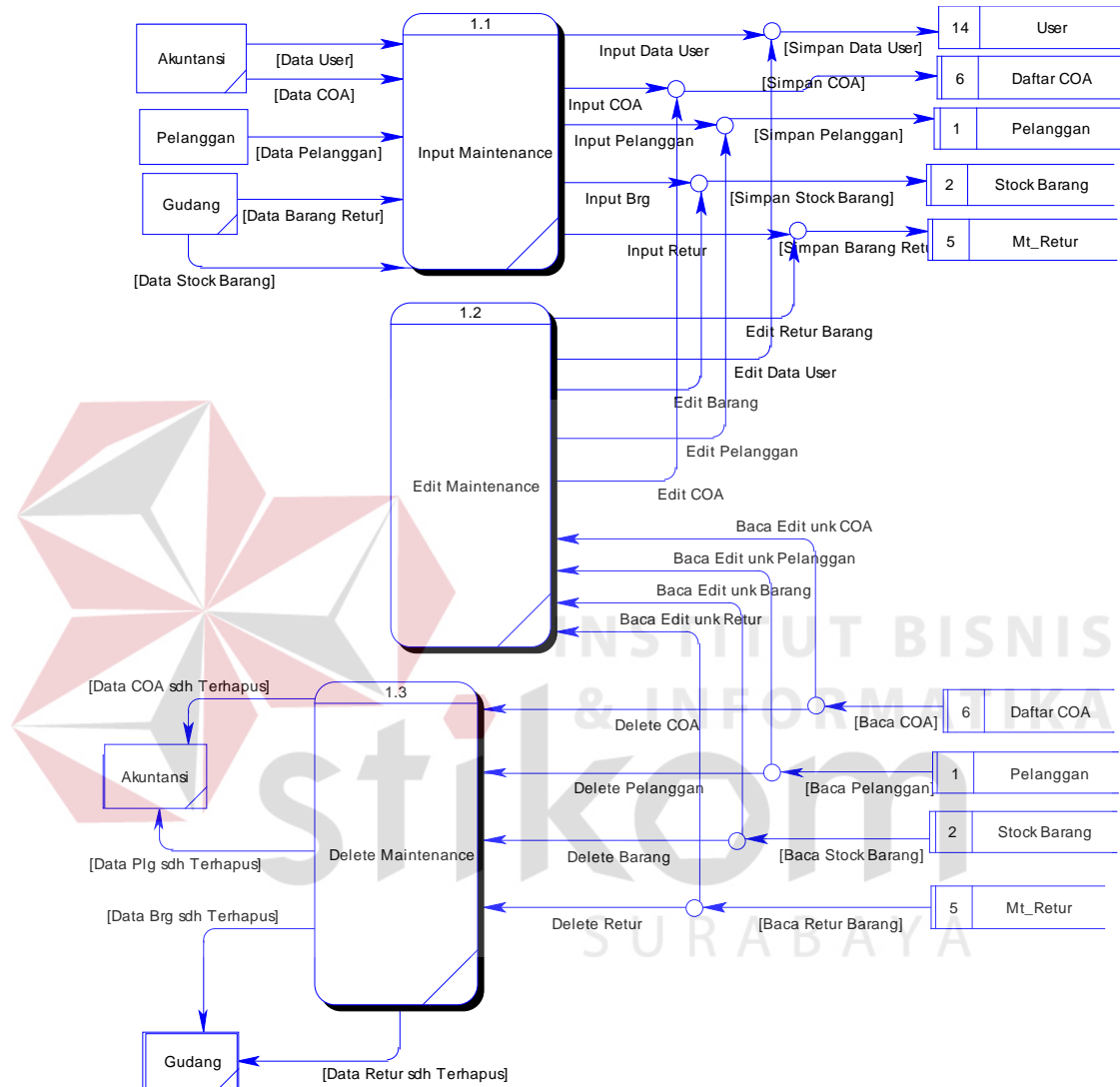
Gambar 4.10 DFD Pembayaran dan Piutang Level 0

Gambar 4.10 merupakan DFD level 0 dari Pembayaran dan Piutang dimana entity yang terintegrasi dengan proses ini adalah pelanggan, kredit control (piutang), bank dan kasir(keuangan). Sedangkan data store yang terkait adalah pembayaran, piutang, daftar COA, pelanggan, stock barang, jurnal.



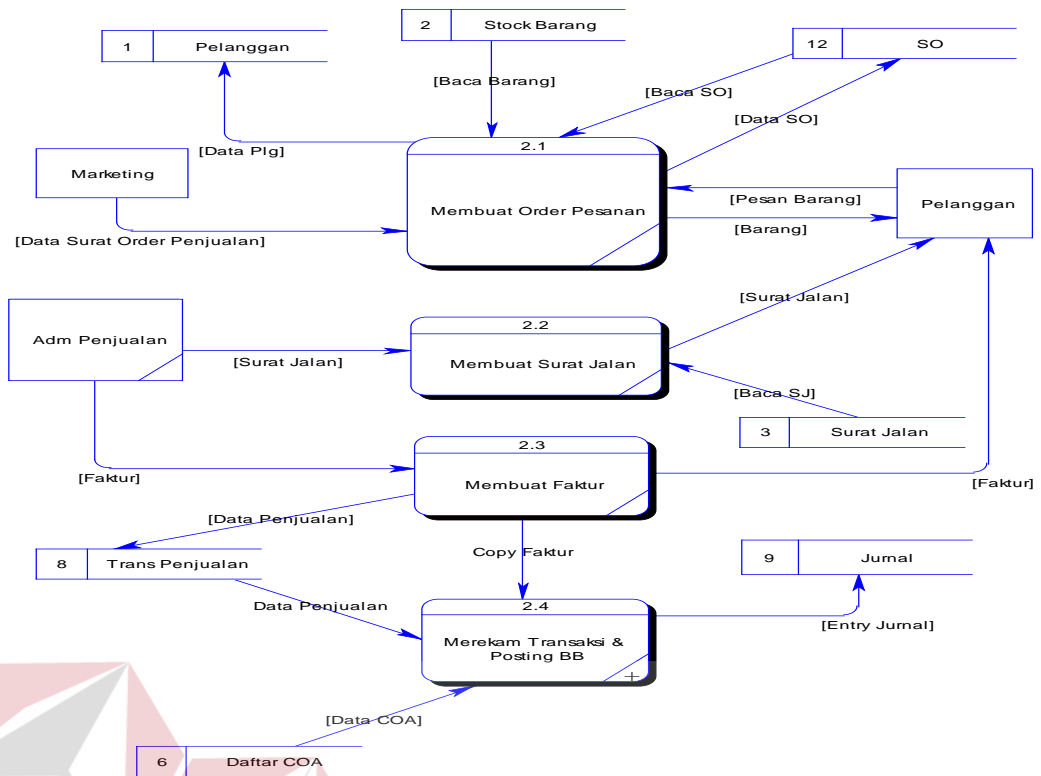
Gambar 4.11 DFD Laporan Level 0

Gambar 4.11 merupakan DFD level 0 dari laporan dimana entity yang terintegrasi dengan proses ini adalah pimpinan. Sedangkan data store yang terkait adalah transaksi penjualan, piutang, transaksi retur penjualan, stock barang.



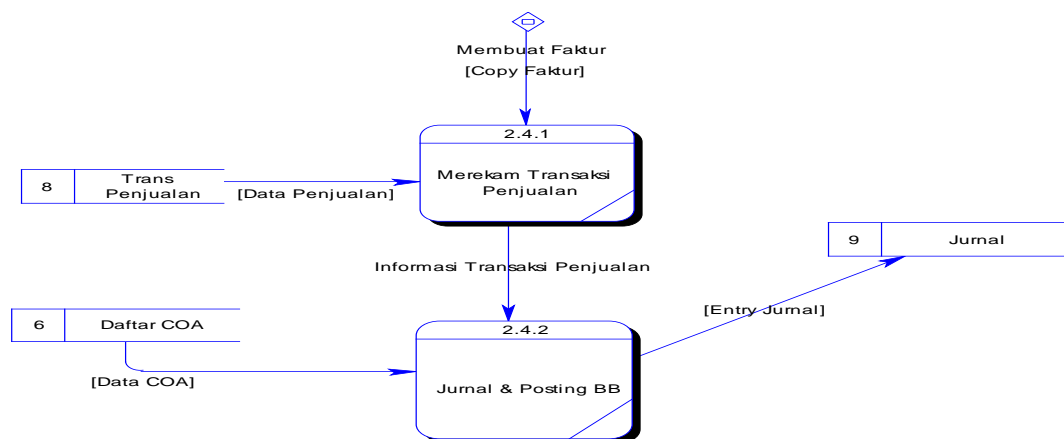
Gambar 4.12 DFD Maintenance Level 1

Gambar 4.12 merupakan DFD level 1 pada maintenance dimana pada proses ini terintegrasi dengan beberapa entity diantaranya adalah bagian akuntansi, pelanggan dan gudang. Sedangkan untuk data store yang terkait adalah user, pelanggan, stock barang, daftar barang retur, dan daftar COA.



Gambar 4.13 DFD Penjualan Level 1

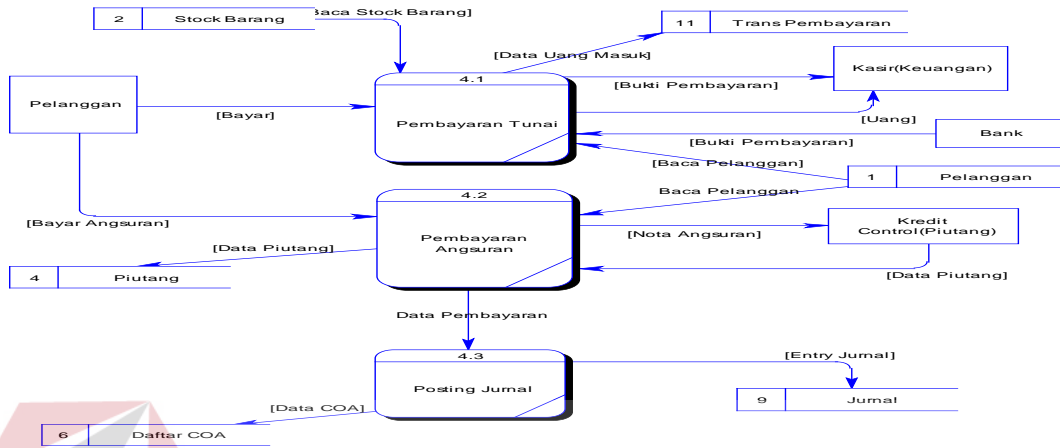
Gambar 4.13 merupakan DFD level 1 pada penjualan dimana entity yang terintegrasi dengan proses ini adalah bagian marketing, pelanggan dan bagian administrasi penjualan. Sedangkan data store yang terkait adalah stock barang, pelanggan, daftar COA, pesanan pembelian (SO), surat jalan, penjualan dan jurnal.



Gambar 4.14 DFD Penjualan dari proses Level 2

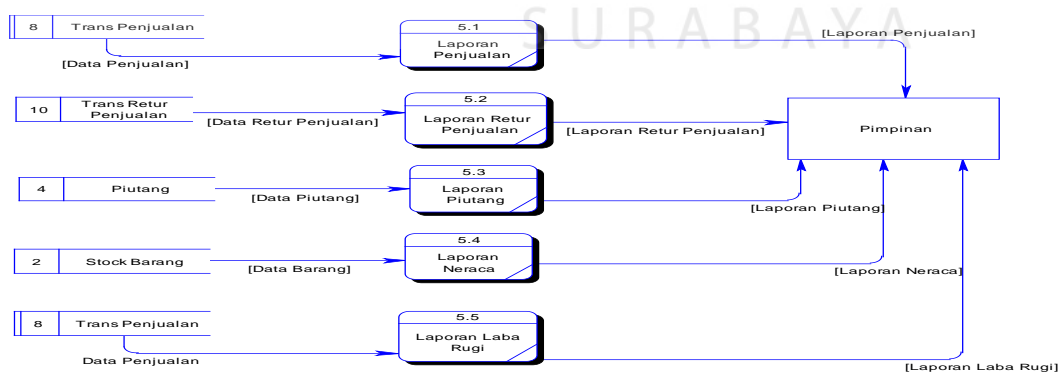


merekam transaksi retur penjualan, kemudian digunakan sebagai informasi transaksi retur penjualan yang menghasilkan jurnal & buku besar dimana data store yang terkait adalah daftar COA dan jurnal.



Gambar 4.17 DFD Pembayaran dan Piutang Level 1.

Gambar 4.17 merupakan DFD level 1 dari pembayaran dan piutang dimana entity yang terintegrasi dengan proses ini adalah pelanggan, kasir (keuangan), bank dan kredit control (piutang). Sedangkan data store yang terkait adalah stock barang, transaksi pembayaran, piutang, daftar COA dan jurnal.

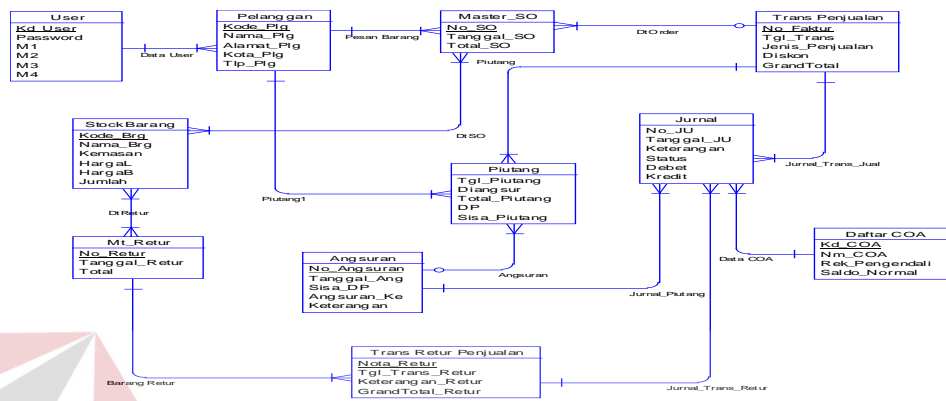


Gambar 4.18 DFD Laporan Level 1

Gambar 4.18 merupakan DFD level 1 dari Laporan dimana entity yang terintegrasi dengan proses ini adalah pimpinan. Sedangkan data store yang terkait adalah transaksi penjualan, piutang, stock barang dan transaksi retur penjualan.

### 4.2.5 ERD/CDM

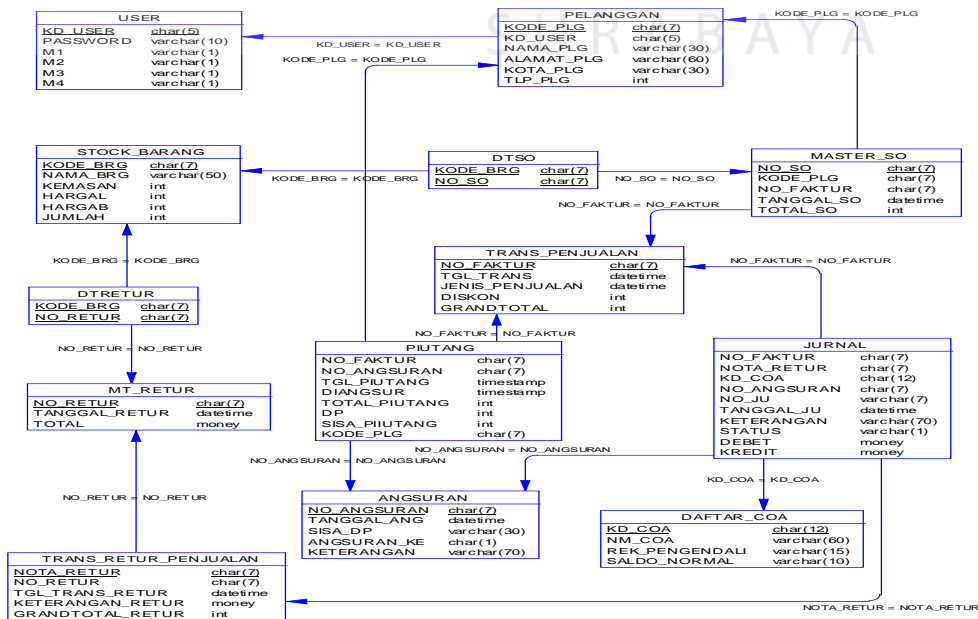
Setelah mengidentifikasi beberapa proses yang akan terintegrasi dengan sistem yang akan dibuat, maka akan dibuat terlebih dahulu data store beserta relationshipnya seperti dalam gambar 4.19



Gambar 4.19 Conceptual Data Model

### 4.2.6 ERD/PDM

Setelah digambarkan pada CDM di atas maka akan dibuat lebih detail lagi mengenai tipe-tipe data yang terkait dengan data store seperti pada gambar 4.20



Gambar 4.20 Physical Data Model



#### 4.2.7 Struktur File

##### 1. Tabel User

Nama Tabel : TbUser

Primary Key : Kd\_user

Foreign Key : -

Fungsi : Untuk menyimpan data user

Tabel 4.1 Tabel Struktur File TbUser

No	Field	Type	Length	Key
1	Kd_user	Char	5	Primary Key
2	Password	Varchar	10	Not null
3	M1	Varchar	1	Not Null
4	M2	Varchar	1	Not Null
5	M3	Varchar	1	Not Null
6	M4	Varchar	1	Not Null

##### 2. Tabel Barang

Nama Tabel : Barang

Primary Key : Kode

Foreign Key : -

Fungsi : Untuk menyimpan data master barang

Tabel 4.2 Tabel Struktur File Master Barang

No	Field	Type	Length	Key
1	Kode	Char	7	Primary Key
2	Nama	Varchar	50	Not null
3	Kemasan	Int	4	Not Null
4	Unit	Varchar	2	Not Null
5	HargaL	Int	4	Not Null
6	HargaB	Int	4	Not Null
7	Jumlah	Int	4	Not Null

### 3. Tabel Pelanggan

Nama Tabel : Pelanggan

Primary Key : Kode\_plg

Foreign Key : -

Fungsi : Untuk menyimpan data master pelanggan

Tabel 4.3 Tabel Struktur File Pelanggan

No	Field	Type	Length	Key
1	Kode_plg	Char	7	Primary Key
2	Nama_plg	Varchar	30	Not null
3	Alamat_plg	Varchar	60	Not Null
4	Kota_plg	Varchar	30	Not Null
5	Tlp_plg	Int	4	Not Null

### 4. Tabel Master COA

Nama Tabel : COA

Primary Key : Kode\_rekening

Foreign Key : -

Fungsi : Untuk menyimpan data perkiraan

Tabel 4.4 Tabel Struktur File Master COA

No	Field	Type	Length	Key
1	Kd_COA	Varchar	12	Primary Key
2	Nm_COA	Varchar	60	Not null
3	Rek_Pengendali	Varchar	15	Not Null
4	Saldo_Normal	Varchar	10	Not Null

### 5. Tabel Master Pesanan Penjualan

Nama Tabel : MasterSO

Primary Key : No\_SO, Kode\_Plg

Foreign Key : Kode\_Plg references tabel pelanggan

Fungsi : Untuk menyimpan data master pesanan penjualan

Tabel 4.5 Tabel Struktur File Master Pesanan Penjualan

No	Field	Type	Length	Key
1	No_SO	Char	7	Primary Key
2	Tanggal	Datetime	8	Not Null
3	Total	Int	4	Not Null
4	Kode_Plg	Char	7	Foreign key
5	Nama_Plg	Varchar	50	Not Null

#### 6. Tabel Detail Pesanan Penjualan

Nama Tabel : DtSO

Primary Key : No\_SO, Kode

Foreign Key : Kode references tabel barang

Fungsi : Untuk menyimpan data detail pesanan penjualan

Tabel 4.6 Tabel Struktur File Detail Pesanan Penjualan

No	Field	Type	Length	Key
1	No_SO	Char	7	Primary Key
2	Kode	Char	7	Foreign key
3	Kemasan	Int	4	Not Null
4	Unit	Varchar	2	Not Null
5	Jumlah	Int	4	Not Null
6	Harga	Int	4	Not Null

#### 7. Tabel Penjualan

Nama Tabel : Jual

Primary Key : No\_SO, Kode\_Plg, Kode

Foreign Key : Kode references tabel barang, Kode\_Plg  
references tabel Pelanggan.

Fungsi : Untuk menyimpan data transaksi penjualan

Tabel 4.7 Tabel Struktur File Transaksi Penjualan

No	Field	Type	Length	Key
1	No_Faktur	Char	7	Primary Key
2	No_SO	Char	7	Foreign key
3	Kode_Plg	Char	7	Foreign key
4	Tgl_Trans	DateTime	8	Not Null
5	Jenis_Penjualan	Varchar	10	Not Null
6	Diskon	Int	4	Not Null
7	GrandTotal	Int	4	Not Null

## 8. Tabel Master Retur

Nama Tabel : MtRetur

Primary Key : No\_Retur, No\_Faktur, Kode\_Plg

Foreign Key : No\_Faktur references tabel Jual, kode\_Plg  
references tabel Pelanggan

Fungsi : Untuk menyimpan data daftar retur penjualan

Tabel 4.8 Tabel Struktur File Master Retur

No	Field	Type	Length	Key
1	No_Retur	Char	7	Primary Key
2	No_Faktur	Char	7	Foreign Key
3	Tanggal_Retur	DatetTime	8	Not Null
4	Total	Int	4	Not Null
5	Kode_Plg	Char	7	Foreign Key

## 9. Tabel Detail Retur

Nama Tabel : DtRetur

Primary Key : No\_Retur, Kode\_Brg

Foreign Key : Kode\_Brg references tabel barang

Fungsi : Untuk menyimpan data daftar retur penjualan

Tabel 4.9 Tabel Struktur File Detail Retur

No	Field	Type	Length	Key
1	No_Retur	Char	7	Primary Key
2	Kode_Brg	Char	7	Foreign Key
3	Kemasan	Int	4	Not Null
4	Unit	Varchar	2	Not Null
5	Jumlah	Int	4	Not Null
6	Harga	Int	4	Not Null

## 10. Tabel Transaksi Retur

Nama Tabel : TransRetur

Primary Key : Nota\_Retur, No\_Retur, Kode\_Plg

Foreign Key : No\_Retur references MtRetur, Kode\_Plg

references tabel pelanggan

Fungsi : Untuk menyimpan data transaksi retur penjualan

Tabel 4.10 Tabel Struktur File Transaksi Retur Penjualan

No	Field	Type	Length	Key
1	Nota_Retur	Char	7	Primary Key
2	No_Retur	Char	7	Foreign Key
3	Kode_Plg	Char	7	Foreign Key
4	Tanggal_Trans	DateTime	8	Not Null
5	Keterangan	Varchar	100	Not Null
6	GrandTotal	Int	4	Not Null

## 11. Tabel Angsuran

Nama Tabel : Angsuran

Primary Key : No\_angsuran, No\_Nota, Kode\_Plg

Foreign Key : No\_Nota references tabel piutang ,

Kode\_Plg references tabel pelanggan

Fungsi : Untuk menyimpan data transaksi penjualan

Tabel 4.11 Tabel Struktur File Angsuran

No	Field	Type	Length	Key
1	No_Angsuran	Char	7	Primary Key
2	No_Nota	Char	7	Foreign Key
3	Kode_Plg	Char	7	Foreign Key
4	Tanggal	DateTime	8	Not Null
5	Sisa_DP	Int	4	Not Null
6	Angsuran_Ke	Char	1	Not Null
7	Keterangan	Varchar	100	Not Null

## 12. Tabel Piutang

Nama Tabel : Piutang

Primary Key : No\_Fatur, Kode\_Plg

Foreign Key : Kode\_Plg references tabel pelanggan

Fungsi : Untuk menyimpan data piutang pelanggan

Tabel 4.12 Tabel Struktur File Piutang

No	Field	Type	Length	Key
1	No_Faktur	Char	7	Primary Key
2	Kode_Plg	Char	7	Foreign Key
3	Tanggal	DateTime	8	Not Null
4	Diangsur	Char	1	Not Null
5	Total	Int	4	Not Null
6	DP	Int	4	Not Null
7	Sisa_Piutang	Int	4	Not Null

## 13. Tabel Jurnal

Nama Tabel : TransJU

Primary Key : No\_Trans, No\_COA

Foreign Key : No\_COA references tabel COA

Fungsi : Untuk menyimpan data transaksi Jurnal Umum

Tabel 4.13 Tabel Struktur File Jurnal

No	Field	Type	Length	Key
1	No_JU	Char	7	Primary Key
2	Tanggal	DateTime	8	Not Null
3	No_COA	Varchar	12	Foreign Key
4	Nama_COA	Varchar	50	Not Null
5	No_Bukti	Char	7	Not Null
6	Keterangan	Varchar	100	Not Null
7	Status	Char	1	Not Null
8	Debet	Int	4	Not Null
9	Kredit	Int	4	Not Null

#### 4.2.8 Desain Input/Output

Berdasarkan dari analisa sistem yang ada maka di bawah ini akan digambarkan pada gambar 4.21 sampai dengan 4.45 desain input dan output yang nantinya akan digunakan untuk merancang desain interface pada program

Gambar 4.21 Desain Input Login

Gambar 4.21 merupakan desain input Login dimana terdapat username dan password. Desain input juga terdapat tombol navigasi yaitu login dan tutup.

Gambar 4.22 Desain Input Ubah Password

Gambar 4.22 merupakan desain input ubah password dimana terdapat username, password lama, password baru, dan konfirmasi password. Desain input juga terdapat perintah simpan, batal dan tutup.

The form is enclosed in a rounded rectangle. It contains three input fields stacked vertically: 'User Name', 'Password', and 'Konfirmasi Password'. Below these fields is a row of five buttons: 'Tambah', 'Simpan', 'Hapus', 'Batal', and 'Tutup'.

Gambar 4.23 Desain Input Tambah User

Gambar 4.23 merupakan desain input tambah user dimana terdapat username, password dan konfirmasi password. Desain input juga terdapat perintah tambah, simpan, hapus, batal dan tutup.

The form is enclosed in a rounded rectangle. It contains several input fields: 'Kode Barang', 'Nama Barang', 'Kemasan' (with two adjacent boxes), 'Harga Lama Rp.', 'Harga Baru Rp.', and 'Jumlah'. Below these fields is a table with three columns and two rows. At the bottom of the form is a row of six buttons: 'Simpan', 'Batal', 'Tambah', 'Ubah', 'Hapus', and 'Tutup'.

Gambar 4.24 Desain Input Master Barang



Gambar 4.24 merupakan desain input master barang dimana terdapat kode barang, nama barang, kemasan, harga lama, harga baru dan jumlah barang. Disini user dapat menginputkan daftar-daftar barang yang akan diinputkan atau disimpan secara otomatis. Desain input ini juga terdapat tombol navigasi seperti tombol simpan, tombol batal, tombol tambah, tombol hapus, tombol batal dan tombol tutup.

Kode Pelanggan	<input type="text"/>
Nama Pelanggan	<input type="text"/>
Alamat	<input type="text"/>
Kota	<input type="text"/>
Telp	<input type="text"/>


Simpan    Batal    Tambah    Ubah    Hapus    Tutup

Gambar 4.25 Desain Input Master Pelanggan

Gambar 4.25 merupakan desain input master pelanggan dimana terdapat kode pelanggan, nama pelanggan, alamat, kota dan telepon. Desain input master pelanggan ini berguna untuk menyimpan data pelanggan yang baru ataupun yang lama. Desain input master pelanggan ini juga terdapat tombol navigasi seperti tombol simpan, tombol batal, tambah, tombol hapus, tombol batal dan tombol tutup.

The form is titled "Desain Input Pesanan Penjualan" (Sales Order Input Design). It is organized into three horizontal sections:

- Top Section:** Contains a dropdown menu for "Kode Pelanggan" (Customer Code) with options "PLG0001" and "PLG0002". To its right are input fields for "No SO" (Sales Order Number) and "Tanggal SO" (Sales Order Date).
- Middle Section:** Contains a vertical list of input fields: "Kode Barang" (Item Code), "Nama Barang" (Item Name), "Jumlah" (Quantity), "Kemasan" (Packaging), "Harga" (Price), and "Total". To the right of these fields is a vertical stack of four buttons: "Tambah" (Add), "Simpan" (Save), "Batal" (Cancel), and "Tutup" (Close).
- Bottom Section:** Contains a data grid (table) with a shaded header and body. Below the grid is a "SubTotal" label and an input field. To the right of the grid are two buttons: "Simpan" (Save) and "Delete".

Gambar 4.26 Desain Input Pesanan Penjualan

Gambar 4.26 merupakan desain input pesanan penjualan dimana terdapat kode pelanggan, no so, tanggal pesanan, kode barang, nama barang, jumlah kemasan, harga, dan total. Disini user juga dapat menginputkan pesanan penjualan dari pelanggan, pelanggan juga bisa memesan barang lebih dari satu macam barang, pelanggan yang memesan lebih dari satu barang akan tampil di dalam datagrid dimana datagrid ini berguna sebagai tempat penyimpanan barang-barang yang akan dipesan oleh pelanggan, jika pelanggan sudah cukup memesan barang maka klik tombol simpan disebelah datagrid maka secara otomatis permintaan barang akan berhenti dan akan di total secara keseluruhan. Desain input ini juga terdapat tombol navigasi seperti tombol tambah, tombol simpan, tombol batal, tombol tutup.

Gambar 4.27 Desain Input Transaksi Penjualan

Gambar 4.27 merupakan desain input transaksi penjualan dimana terdapat no faktur, no order, tanggal order, total order penjualan, kode pelanggan, tanggal transaksi, jenis penjualan ada tunai juga kredit. Disini user hanya membuat faktur penjualan setelah pelanggan melakukan pesanan penjualan, jika pelanggan tidak melakukan pesanan penjualan maka tidak bisa melakukan transaksi penjualan ini. Pesanan penjualan pelanggan akan tampil di dalam datagrid jika user memasukkan no order dari pesanan pelanggan tadi. Desain input transaksi penjualan ini juga terdapat tombol navigasi seperti tombol simpan, tombol batal dan tombol tutup.

Gambar 4.28 merupakan desain input angsuran dimana terdapat no angsuran, no nota, tanggal angsuran, kode pelanggan, total pesanan penjualan, DP, sisa DP, angsuran ke, banyak angsuran, sisa angsuran, pembayaran angsuran

kembali dan keterangan. Disini input angsuran dilakukan jika terdapat transaksi penjualan secara kredit. Transaksi penjualan secara kredit hanya bisa dilakukan kepada pelanggan lama saja dan total pesanan penjualan mencapai lima ratus ribu rupiah, jika pesanan penjualan kurang dari lima ratus ribu rupiah maka pembayaran transaksi penjualan tidak boleh dilakukan secara kredit. Desain input angsuran ini juga terdapat tombol perintah seperti tombol simpan, tombol batal dan tombol tutup.

The image shows a web form for entering installment payment details. The form is contained within a rounded rectangular border. At the top left, there is a text label 'No Angsuran' followed by a text input field. Below this, there are two rows of labels: 'No Nota' and 'Tanggal' with a date input field; 'Kode Pelanggan' with a dropdown menu; 'Total (Rp)', 'DP (Rp)', 'Sisa DP (Rp)', 'Angsuran Ke', 'Banyak Angsuran', and 'Sisa Angsuran' each with a corresponding text input field. To the right of these fields is a label 'Keterangan :' followed by a larger text area. At the bottom left, there are two more text input fields labeled 'Pembayaran (Rp)' and 'Kembali (Rp)'. On the bottom right, there are three buttons: 'Simpan', 'Batal', and 'Tutup'. A large, semi-transparent watermark for 'STIKOM' is overlaid on the center of the form.

Gambar 4.28 Desain Input Angsuran

Gambar 4.29 merupakan desain input daftar retur penjualan dimana terdapat no retur, no faktur, kode pelanggan, tanggal retur, kode barang, nama barang, jumlah kemasan dan harga. Disini input daftar retur penjualan dilakukan lebih dari satu atau lebih barang yang akan diretur. Setiap barang yang akan diretur akan ditampilkan dalam datagrid sebagai bukti retur dan juga berapa total

dari barang yang diretur setelah barang yang akan diretur sudah terpenuhi maka klik tombol simpan untuk penyimpanan daftar retur penjualan. Desain input daftar retur penjualan ini juga terdapat tombol perintah seperti tombol simpan, tombol batal dan tombol tutup.

The image shows a user interface for a return order form. It is divided into three main sections. The top section contains input fields for 'No Retur', 'No Faktur', and 'Kode Pelanggan', along with a 'Tanggal' (Date) field. The middle section contains input fields for 'Kode Barang', 'Nama Barang', 'Jumlah', 'Kemasan', and 'Harga'. To the right of these fields are three buttons: 'Simpan', 'Batal', and 'Tutup'. The bottom section features a table with two columns and one row, with a 'Simpan' button to its right. Below the table is a 'SubTotal' label and an input field. A large watermark for 'STIKOM SURABAYA' is visible across the center of the form.

Gambar 4.29 Desain Input Daftar Retur Penjualan

Gambar 4.30 merupakan desain input transaksi retur penjualan dimana terdapat no nota, no retur penjualan, tanggal retur penjualan, total retur, kode pelanggan, tanggal transaksi, keterangan. Disini user hanya bisa membuat bukti retur penjualan setelah pelanggan melakukan daftar retur penjualan terlebih dahulu, jika pelanggan tidak melakukan daftar retur penjualan maka tidak bisa melakukan transaksi retur penjualan ini. Daftar retur penjualan akan tampil di dalam datagrid jika user memasukkan no retur dari daftar retur penjualan tadi.

Desain input transaksi retur penjualan ini juga terdapat tombol navigasi meliputi tombol simpan, tombol batal dan tombol tutup. Pada tombol navigasi simpan ini transaksi retur penjualan akan menyimpan secara otomatis pada jurnal.

The image shows a user interface for entering a sales return transaction. It features several input fields and navigation buttons. The fields are arranged in a grid-like structure. At the bottom, there is a table and a subtotal field. A large watermark for 'stikom SURABAYA' is present in the background.

No Nota	<input type="text"/>		
Kode Pelanggan	<input type="text"/>	No Retur	<input type="text"/>
Tanggal	<input type="text"/>	Tgl Retur	<input type="text"/>
Keterangan	<input type="text"/>	Total	<input type="text"/>


SubTotal

Gambar 4.30 Desain Input Transaksi Retur Penjualan

Gambar 4.31 merupakan desain input entry jurnal dimana terdapat no referensi, tanggal jurnal, kode COA, nama COA, keterangan, status disini terdapat debet maupun kredit, nilai, total debet, total kredit. Disini user bisa membuat jurnal secara manual misalnya user menginputkan jurnal dari biaya-biaya yang ada dalam perusahaan. Desain input entry jurnal ini juga terdapat tombol navigasi meliputi tombol simpan, tombol batal, tombol selesai dan tombol tutup. Pada tombol navigasi simpan ini hanya bisa dilakukan jika total debet dan total kredit sudah balance. Jika total debet maupun total kredit tidak balance maka tidak bisa disimpan.



dan juga berdasarkan tanggal transaksi. Desain output laporan penjualan juga terdapat tombol navigasi meliputi tombol cetak, tombol batal dan tombol tutup.

#### Laporan Penjualan Semua

No Faktur	Kode Barang	Kemasan	Unit	Jml	Hrg	Total	Diskon	SubTotal
XX-XXXX	XX-XXXX	9	Kg	9	999	999	99	999999
GrandTotal								99999

Gambar 4.33 Desain Output Laporan Penjualan semua

Gambar 4.33 merupakan tampilan desain output laporan penjualan cetak

secara semua

#### Laporan Penjualan Per No Faktur

No Faktur	Kode Barang	Kemasan	Unit	Jml	Hrg	Total	Diskon	SubTotal
XX-XXXX	XX-XXXX	9	Kg	9	999	999	99	999999
GrandTotal								99999

Gambar 4.34 Desain Output Laporan Penjualan Per No Faktur

Gambar 4.34 merupakan tampilan desain output laporan penjualan cetak per no faktur penjualan.

#### Laporan Penjualan Per Tanggal

No Faktur	Kode Barang	Kemasan	Unit	Jml	Hrg	Total	Diskon	SubTotal
XX-XXXX	XX-XXXX	9	Kg	9	999	999	99	999999
GrandTotal								99999

Gambar 4.35 Desain Output Laporan Penjualan Per Tanggal

Gambar 4.35 merupakan tampilan desain output laporan penjualan cetak per tanggal transaksi penjualan.



**Laporan Retur Penjualan**

Semua  
 Berdasarkan No Retur

Gambar 4.36 Desain Output Laporan Retur Penjualan

Gambar 4.36 merupakan desain output laporan retur penjualan dimana terdapat beberapa pilihan diantaranya pilihan cetak secara semua dan berdasarkan no retur. Desain output laporan retur penjualan juga terdapat tombol navigasi meliputi tombol cetak, tombol batal dan tombol tutup.

**Laporan Retur Penjualan Semua**

No Retur	Kode Barang	Kemasan	Unit	Jumlah	Harga	Total
XX-XXXX	XX-XXXX	9	Kg	9	999	999999
GrandTotal						999999

Gambar 4.37 Desain Output Laporan Retur Penjualan semua

Gambar 4.37 merupakan tampilan desain output laporan retur penjualan cetak retur penjualan secara semua.

**Laporan Retur Penjualan Semua**

No Retur	Kode Barang	Kemasan	Unit	Jumlah	Harga	Total
XX-XXXX	XX-XXXX	9	Kg	9	999	999999
XX-XXXX	XX-XXXX	9	Kg	9	999	999999
GrandTotal						999999

Gambar 4.38 Desain Output Laporan Retur Penjualan Per No Retur

Gambar 4.38 merupakan tampilan desain output laporan retur penjualan cetak per no retur transaksi retur penjualan.

Laporan Piutang

Semua

Berdasarkan Kode Pelanggan

Cetak

Batal

Tutup

Gambar 4.39 Desain Output Laporan Piutang

Gambar 4.39 merupakan desain output laporan piutang dimana terdapat beberapa pilihan diantaranya pilihan cetak secara semua dan berdasarkan kode pelanggan. Desain output laporan retur penjualan juga terdapat tombol navigasi meliputi tombol cetak, tombol batal dan tombol tutup.

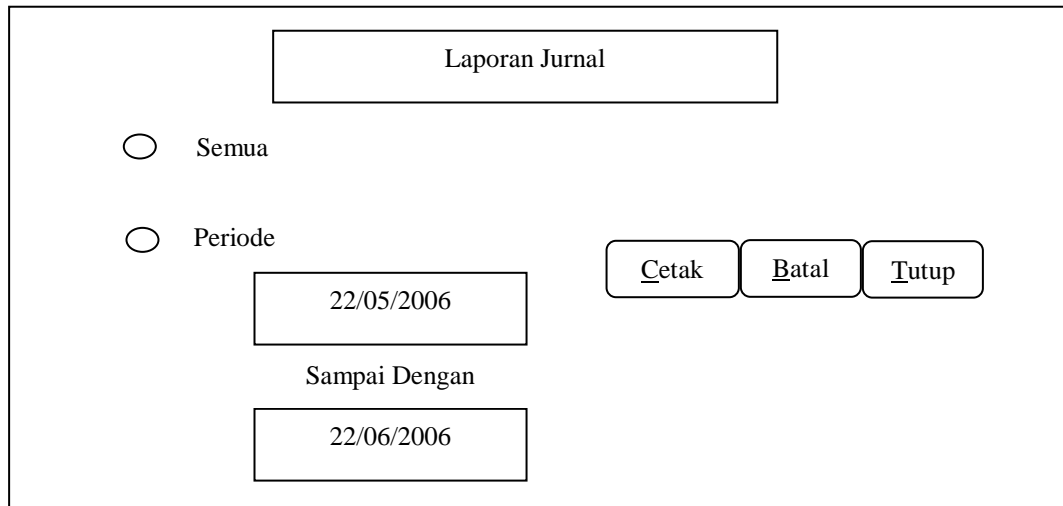
Laporan Piutang  
Per tanggal xxxxxxxx

No Faktur	XX-xxxx
Kode Pelanggan	XXXxxxxx
Keterangan	22/05/2006

Total	DP	Sisa Piutang	Jatuh Tempo
xxxxxxx	xxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxx

Gambar 4.40 Desain Output Laporan Piutang Per Kode Pelanggan

Gambar 4.40 merupakan desain output laporan piutang per kode pelanggan.



Gambar 4.41 Desain Output Laporan Jurnal

Gambar 4.41 merupakan desain output laporan jurnal dimana terdapat beberapa pilihan diantaranya pilihan cetak secara semua dan berdasarkan periode tanggal. Desain output laporan retur penjualan juga terdapat tombol navigasi meliputi tombol cetak, tombol batal dan tombol tutup.

#### Laporan Transaksi Jurnal Semua

Tanggal	No Transaksi	No COA	Keterangan	Status	Debet	Kredit
22/06/2006	xx-xxxx	xx.xx.xxx	xxxxxxxxxxxx	D	999999	
22/06/2006	xx-xxxx	xx.xx.xxx	xxxxxxxxxxxx	K		999999
				Total	999999	999999

Gambar 4.42 Desain Output Laporan Jurnal semua

Gambar 4.42 merupakan tampilan desain output laporan jurnal yang dicetak secara semua.

Gambar 4.43 merupakan tampilan desain output laporan transaksi jurnal yang dicetak berdasarkan per tanggal transaksi jurnal.

## Laporan Transaksi Jurnal Per Tanggal

Tanggal	No Transaksi	No COA	Keterangan	Status	Debet	Kredit
22/06/2006	xx-xxxx	xx.xx.xxx	xxxxxxxxxxxx	D	999999	
22/06/2006	xx-xxxx	xx.xx.xxx	xxxxxxxxxxxx	K		999999
22/06/2006	xx-xxxx	xx.xx.xxx	xxxxxxxxxxxx	D	999999	
22/06/2006	xx-xxxx	xx.xx.xxx	xxxxxxxxxxxx	K		999999
Total					999999	999999

Gambar 4.43 Desain Output Laporan Jurnal Per Tanggal

Laporan Laba Rugi	
22/05/2006	
<b><u>Pendapatan :</u></b>	
Penjualan	xxxxxx
Retur Penjualan	<u>xxxxxx -</u>
<b>Total Pendapatan</b>	<b>xxxxxx</b>
<b><u>Biaya-Biaya :</u></b>	
Biaya xxxxxx	xxxxxx
Biaya xxxxxx	<u>xxxxxx +</u>
<b>Total Biaya-biaya</b>	<b><u>xxxxxx -</u></b>
<b>Laba/Rugi</b>	<b>xxxxxx</b>

Gambar 4.44 Desain Output Laporan Laba Rugi

Gambar 4.44 merupakan tampilan desain output laporan laba rugi per periode.

Gambar 4.45 merupakan tampilan desain output laporan neraca per periode.

NERACA			
Per xxxxxx			
<b>Aktiva</b>	<b>:</b>		
Aktiva Lancar			
Kas			xxxxx
Aktiva Tetap			
Peralatan			xxxxx
		<b>Total Aktiva</b>	<b>xxxxx</b>
<b>Passiva</b>	<b>:</b>		
Hutang Usaha			xxxxx
Modal			xxxxx
		<b>Total Passiva</b>	<b>xxxxx</b>

Gambar 4.45 Desain Output Neraca

