

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

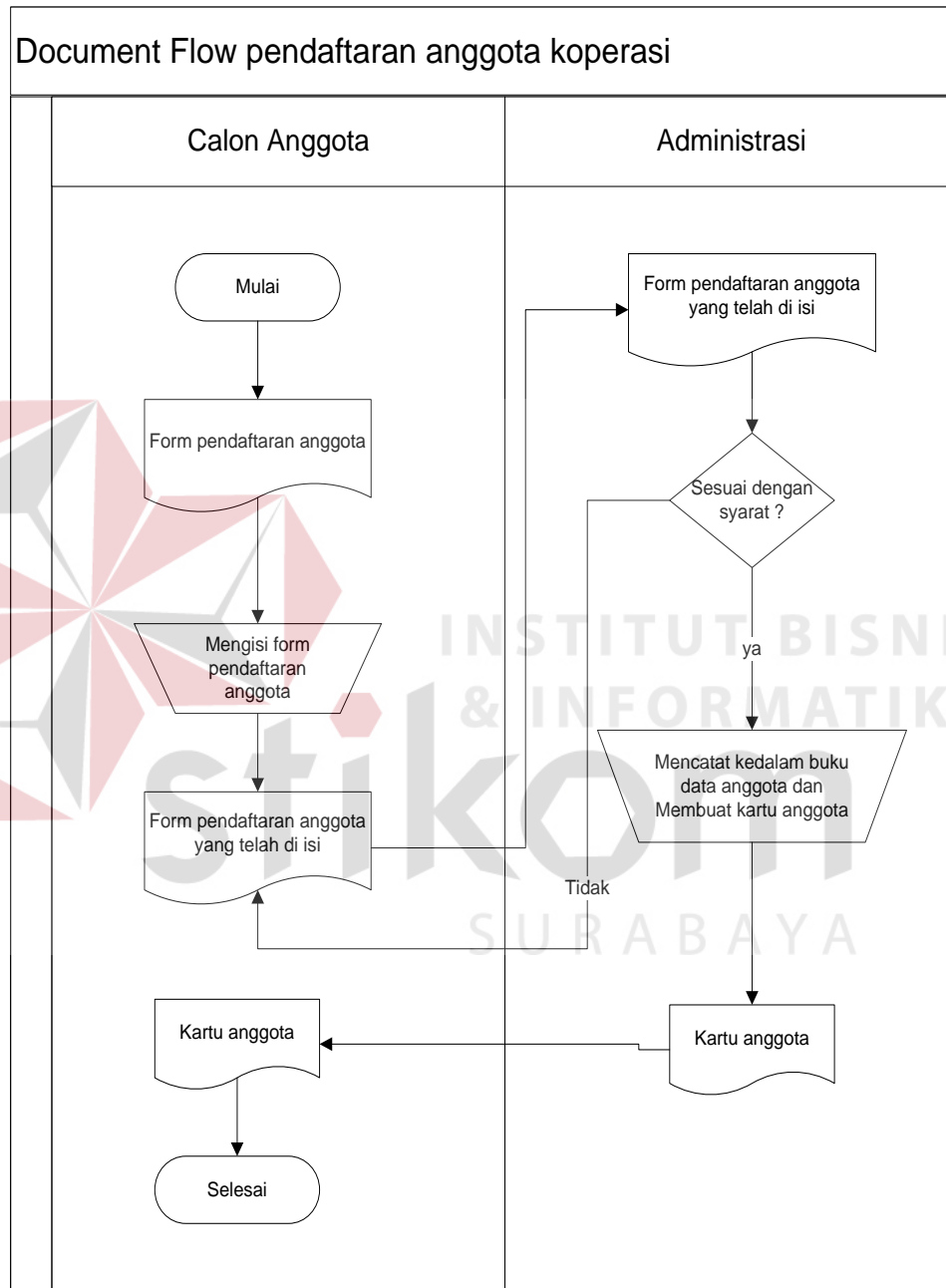
3.1. Analisis Masalah

Langkah awal dalam pembuatan sistem adalah tahap analisis permasalahan yang dilakukan sebelum tahap desain sistem. Untuk melakukan tahap analisis masalah dilakukan observasi dan wawancara ke Toko KPRI “Bahagia” Candi Sidoarjo. Selain itu juga diperlukan mempelajari sistem penjualan yang berjalan di Toko KPRI “Bahagia” Candi, sehingga dapat dilakukan tindakan solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Proses analisis kegiatan penjualan yang dilakukan sama seperti kegiatan penjualan yang ada ditoko. Terdapat beberapa masalah yang dimiliki Toko KPRI “Bahagia” diantaranya, pertama Pihak administrasi administrasi yang selama ini menangani proses penjualan mengalami kesulitan dalam pencarian data riwayat penjualan Toko KPRI “Bahagia” kepada masing-masing anggota koperasi. Kedua, dalam penyimpanan data transaksi penjualan yang selama ini juga masih berupa dokumen memiliki potensi hilangnya dokumen-dokumen. Ketiga, persediaan barang yang selama ini menjadi permasalahan pada Toko KPRI “Bahagia” dimana bagian administrasi yang menangani persediaan barang tidak dapat melihat persediaan barang yang kosong atau yang seharusnya telah dilakukan pembelian barang dikarenakan jumlah barang telah sampai pada batas minimum.

3.1.1. Document Flow Pendaftaran Anggota Koperasi

Berikut pada Gambar 3.1 *document flow* Pendaftaran Anggota Koperasi pada Toko KPRI “Bahagia” Candi Sidoarjo.

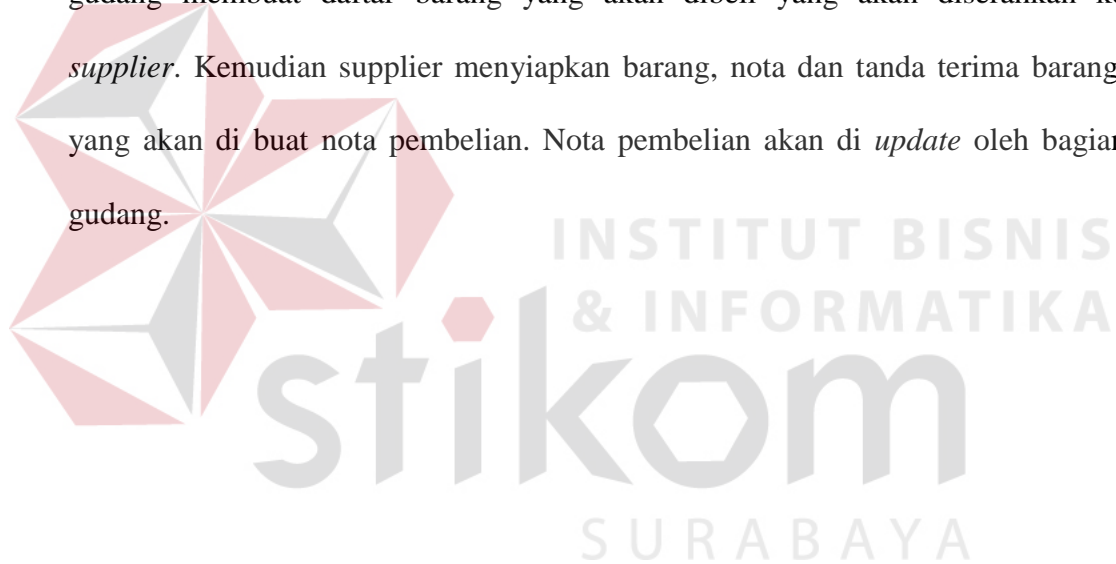


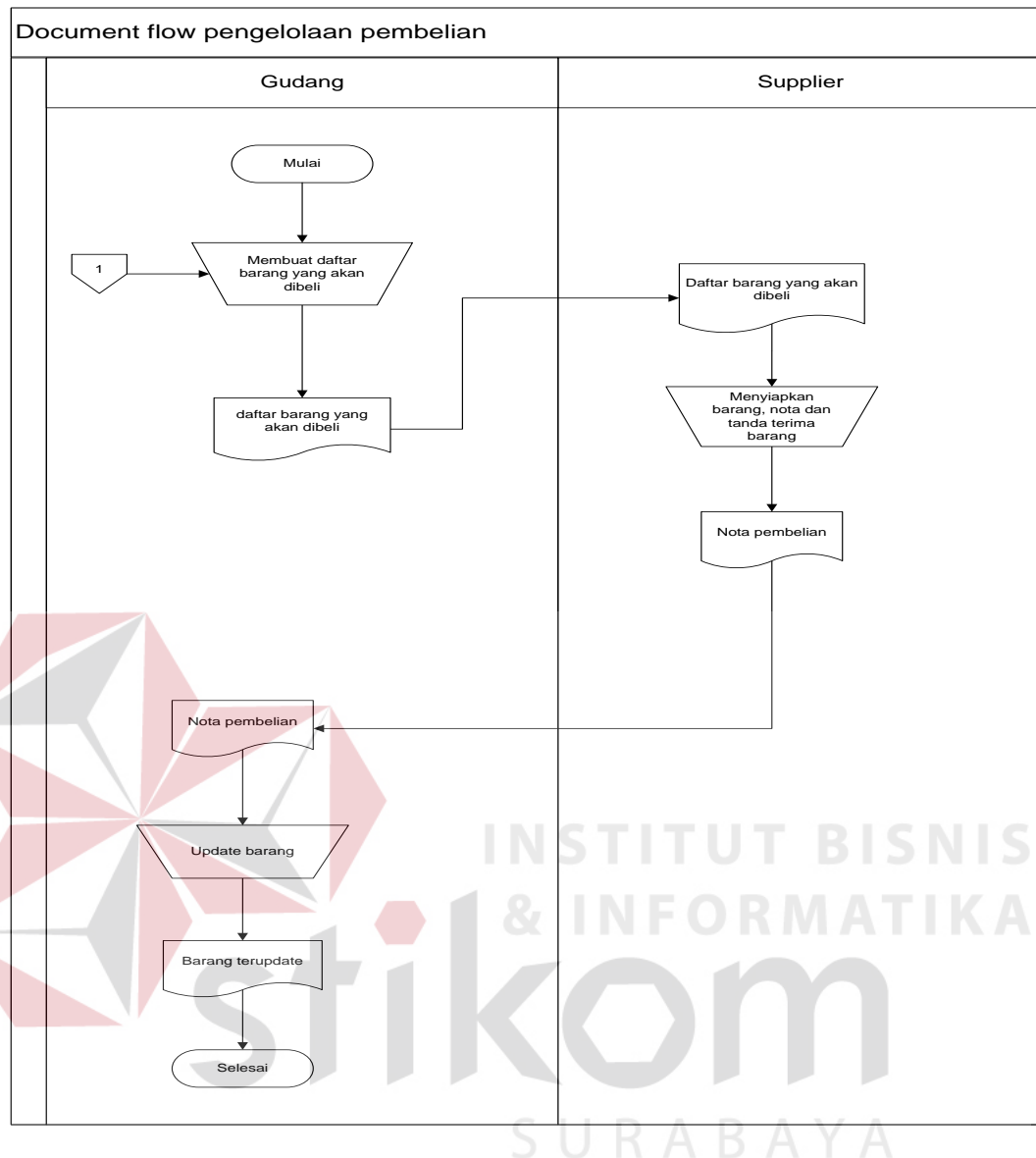
Gambar 3.1. Pendaftaran Anggota Koperasi

Pada proses pendaftaran anggota, calon anggota mengisi form pendaftaran kemudian bagian administrasi mengecek form pendaftaran, sesuai atau tidak dengan syarat, jika sesuai dengan syarat, bagian administrasi akan mencatat kedalam buku data anggota dan membuat kartu anggota yang akan diserahkan kepada anggota.

3.1.2. Document Flow Pengelolaan Pembelian

Pada proses Pengelolaan Pembelian pada Gambar 3.2 proses ini bagian gudang akan menerima daftar barang kosong dari penjualan. Kemudian bagian gudang membuat daftar barang yang akan dibeli yang akan diserahkan ke *supplier*. Kemudian *supplier* menyiapkan barang, nota dan tanda terima barang, yang akan di buat nota pembelian. Nota pembelian akan di *update* oleh bagian gudang.



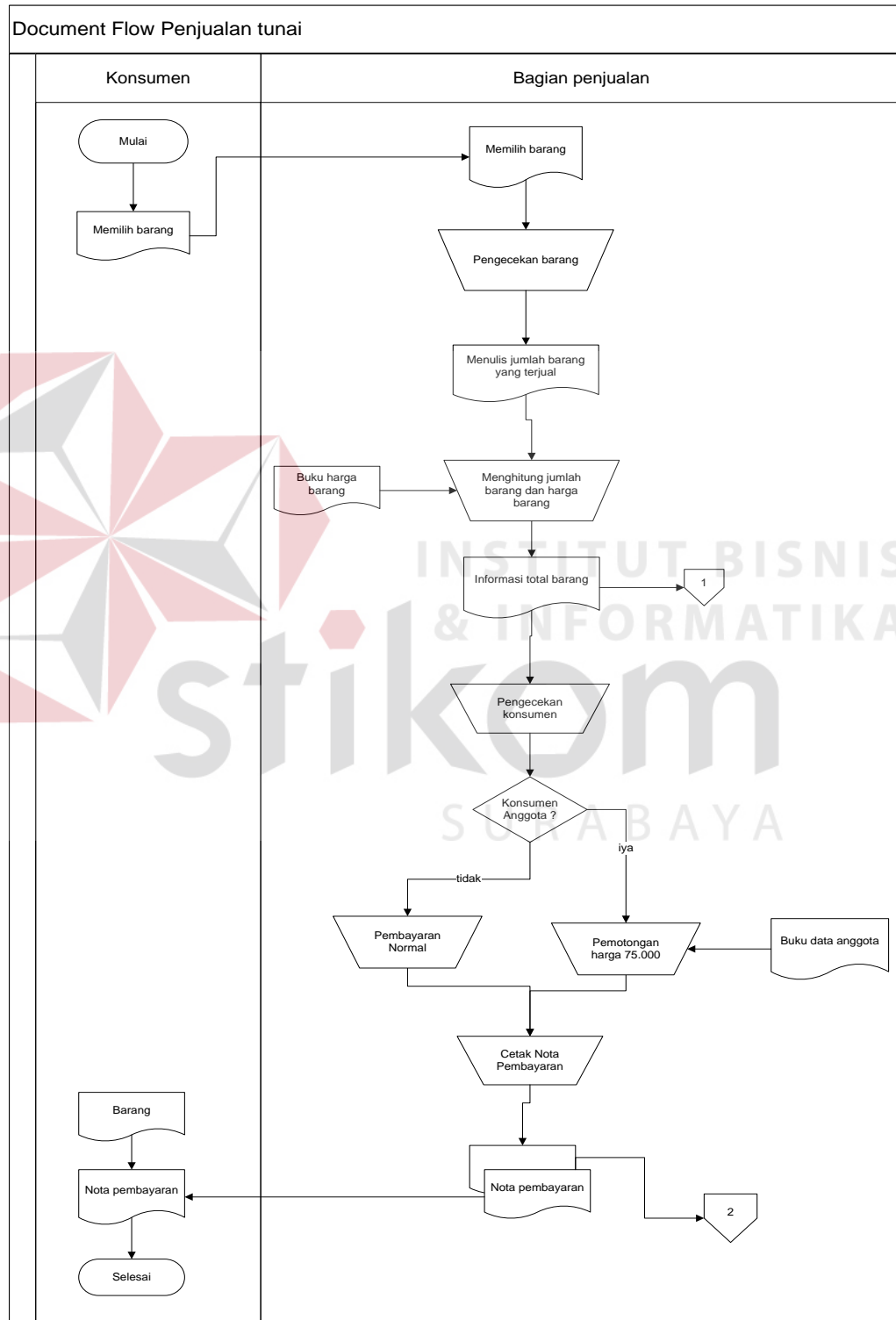


Gambar 3.2. Pengelolaan Pembelian

3.1.3. Document Flow Penjualan Tunai

Pada proses Penjualan Tunai pada Gambar 3.3 dalam proses ini pihak konsumen memilih barang yang akan dibeli. Kemudian bagian penjualan melakukan pengecekan pada barang dan menulis jumlah barang dan harga barang dengan, melihat buku harga barang. Kemudian melakukan pengecekan konsumen umum atau konsumen anggota, jika konsumen anggota maka anggota mendapatkan potongan pembelian sebesar Rp 75.000 (tujuh puluh lima ribu

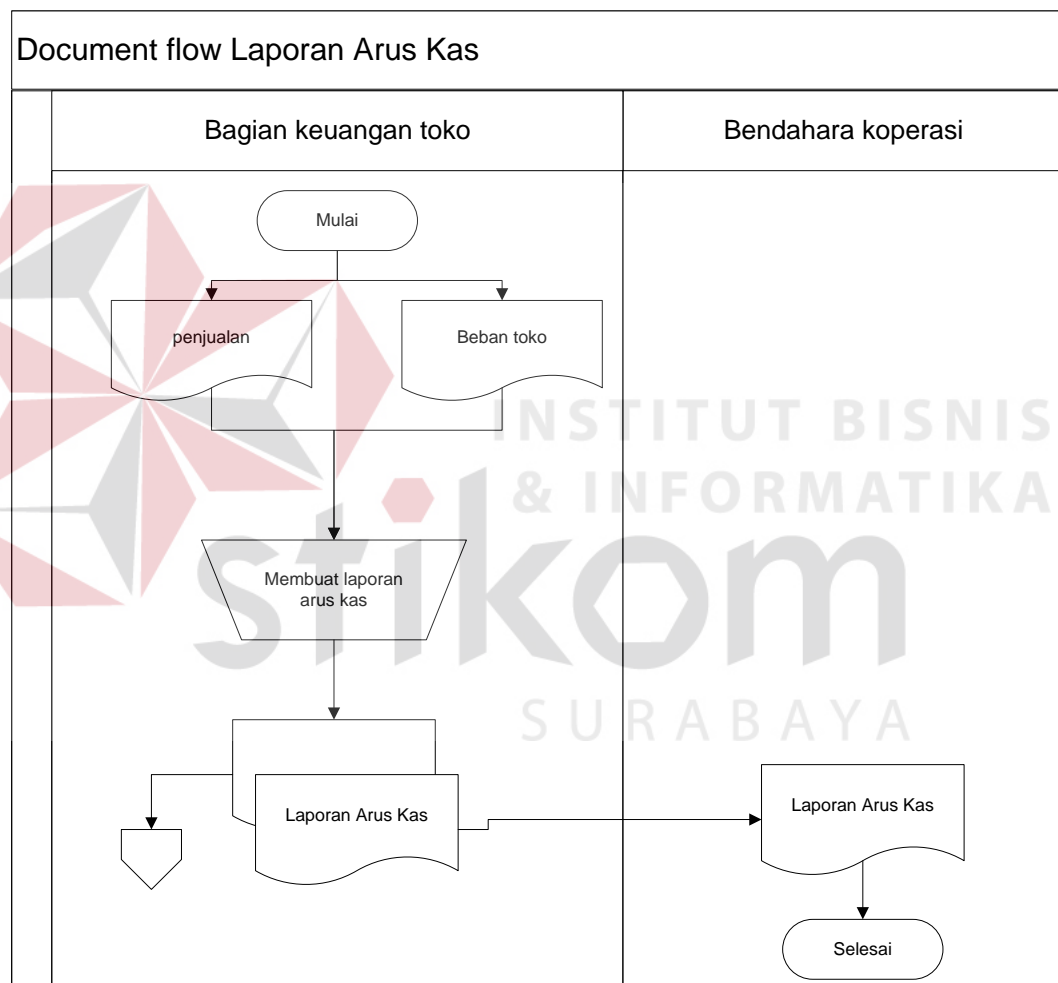
rupiah) sedangkan konsumen umum tidak mendapatkan potongan. Kemudian cetak nota pembayaran, selanjutnya bagian administrasi memberikan nota pembayaran dan barang.



Gambar 3.3. Penjualan Tunai

3.1.4. Document Flow Laporan Arus Kas

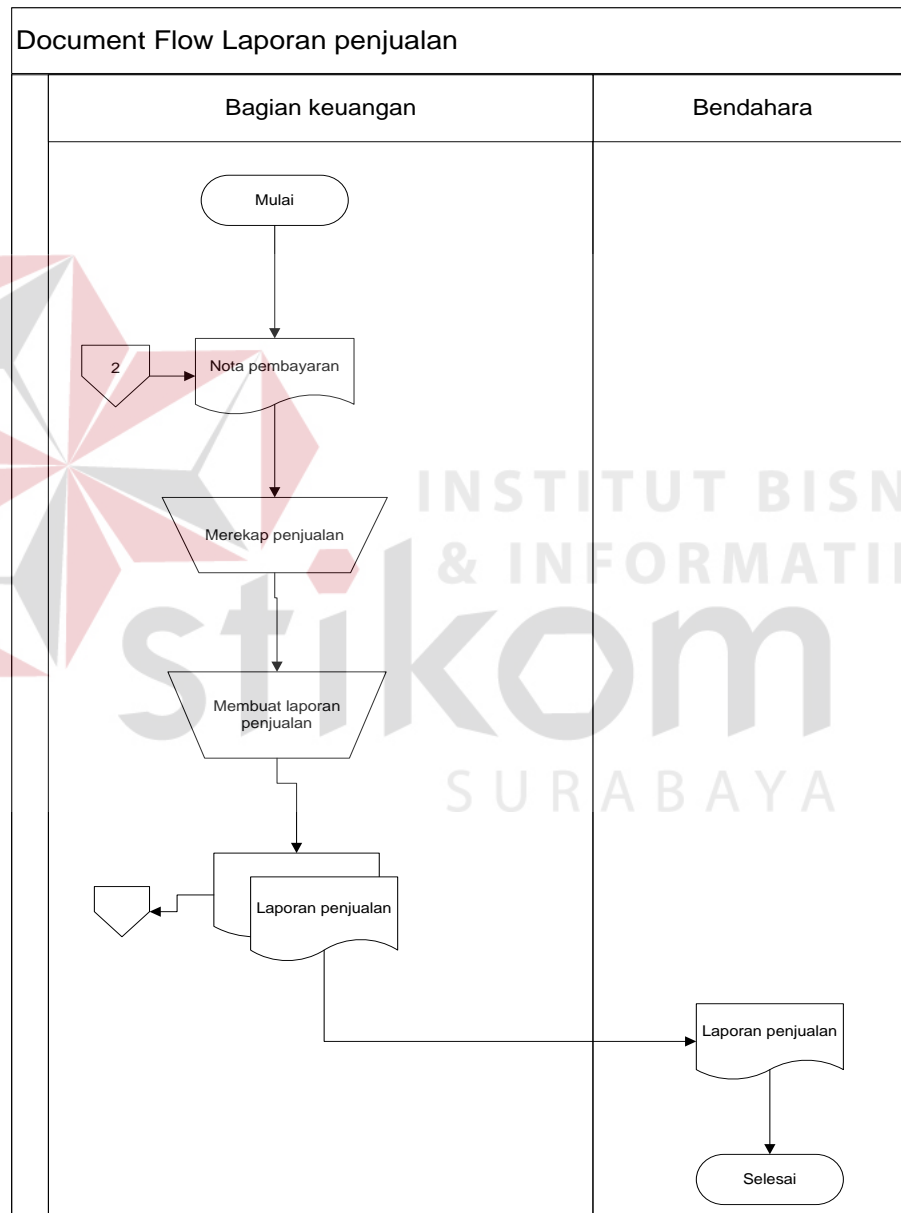
Pada proses Laporan arus kas pada Gambar 3.4 bagian keuangan akan membuat laporan arus kas yang datanya didapatkan dari data penjualan dan data beban toko. gudang akan menerima daftar barang kosong dari penjualan. Kemudian laporan arus kas diserahkan ke bendahara koperasi.



Gambar 3.4. Laporan Arus Kas

3.1.5. Document Flow Laporan Penjualan

Pada proses Laporan Penjualan pada Gambar 3.5 bagian keuangan akan membuat laporan penjualan yang datanya didapatkan dari nota pembayaran yang sudah direkap oleh bagian keuangan. Kemudian laporan penjualan diserahkan ke bendahara koperasi.



Gambar 3.5. Laporan Penjualan

3.2. Analisis Kebutuhan

Aplikasi Penjualan Barang pada Toko KPRI “Bahagia” Candi Sidoarjo ini akan melibatkan beberapa pengguna didalamnya. Berikut ini telah dianalisis siapa saja yang dapat mengoperasikan dan menggunakan aplikasi ini beserta kebutuhannya:

Tabel 3.1 Analisis Kebutuhan

No.	Pengguna	Kebutuhan	Laporan yang Dihasilkan
1	Administrasi	<ul style="list-style-type: none"> a. Mampu menginputkan Data Anggota. b. Dapat mengetahui Jumlah Anggota Koperasi. 	Laporan data anggota
2.	Penjualan	<ul style="list-style-type: none"> a. Mampu menginputkan order yang diterima dari penjualan b. Dapat Mengakses laporan data anggota 	<ul style="list-style-type: none"> a. Laporan Penjualan b. Nota penjualan
3.	Keuangan	<ul style="list-style-type: none"> a. Mampu melakukan permintaan laporan penjualan b. Mampu menghitung laba/rugi c. Mampu membuat laporan penjualan bulanan, laporan barang terlaris dan laporan persediaan. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Laporan penjualan bulanan b. Laporan barang terlaris c. Laporan persediaan barang d. Laporan laporan arus kas
4.	Gudang	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengetahui stok barang di gudang b. Melakukan pemedanan barang kosong c. Penyediaan barang yang dipesan pelanggan 	Laporan barang masuk

3.3. Perancangan Sistem

pada perancangan aplikasi ada beberapa tahapan yang harus dilakukan. adapun tahapan dalam perancangan sistem yang dilakukan adalah pembuatan alur

sistem, *data flow diagram* (DFD), *entity relationship diagram* (ERD), struktur *database*, dan membuat desain uji coba.

3.3.1. Alur Sistem

Terdapat blok diagram dan *system flow* untuk aplikasi penjualan barang pada Toko KPRI “Bahagia” Candi Sidoarjo.

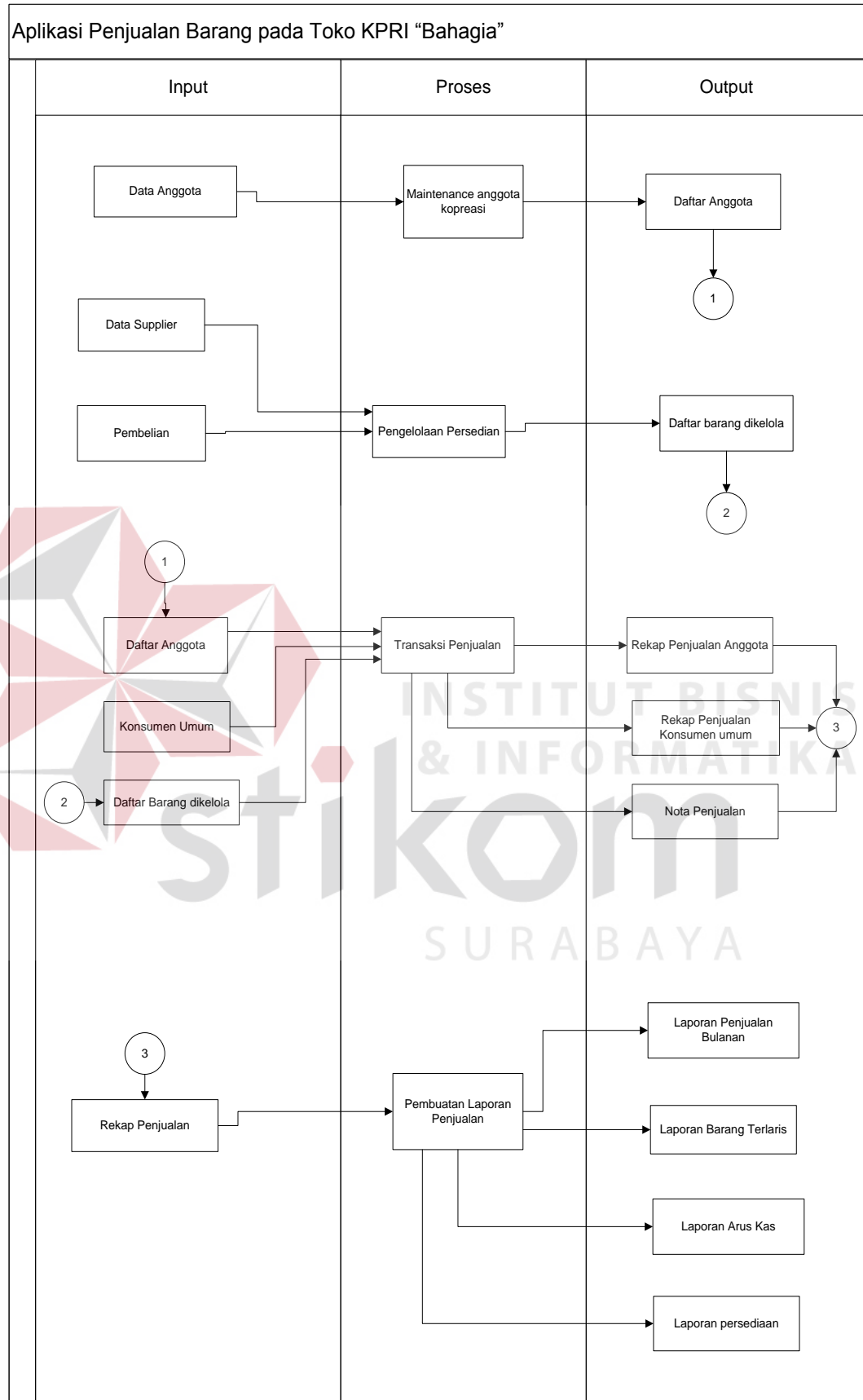
A. Blok Diagram

Pada gambar 2 diagram blok akan dijelaskan fungsi dari aplikasi KPRI Bahagia yang akan dibuat diaman terdiri dari atas *input*, *proses* dan *output*.

Input pada aplikasi penjualan terdiri atas data anggota. Data supplier, pembelian, daftar anggota, konsumen umum, daftar barang dikelola dan Rekap penjualan.

Pada *proses* penjualan barang yang ada pada sistem aplikasi terdapat proses yaitu Maintenance anggota koperasi, pengelolaan persediaan, transaksi penjualan dan pembuatan laporan penjualan.

Sedangkan *output* yang dihasilkan yaitu daftar anggota, daftar barang dikelola, rekap penjualan anggota, rekap penjualan konsumen umum, nota penjualan, laporan penjualan bulanan, laporan barang terlaris, laporan laba/rugi dan laporan persediaan.



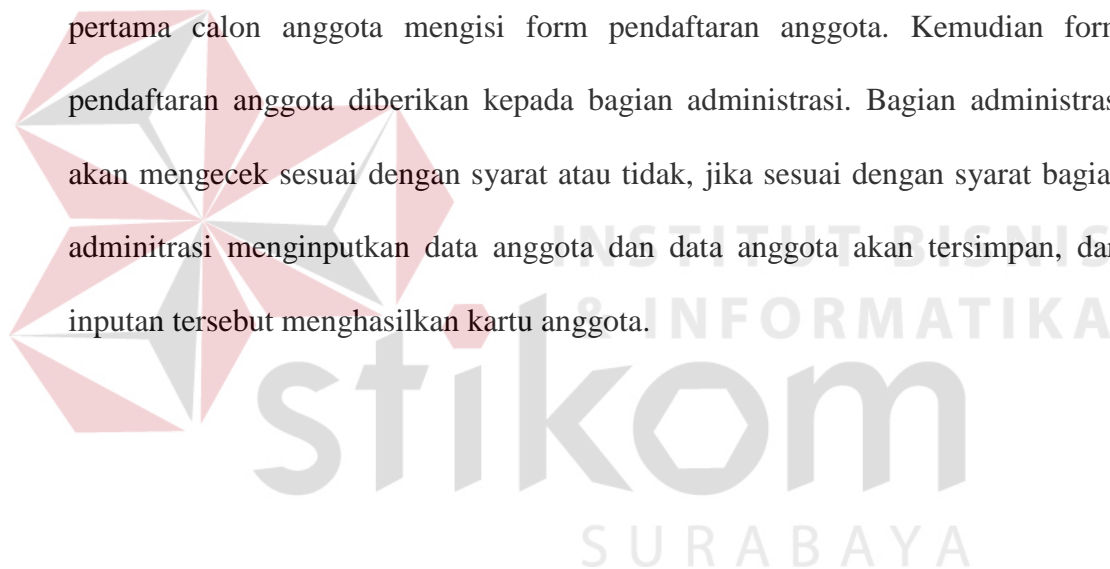
Gambar 3.6. Diagram Blok

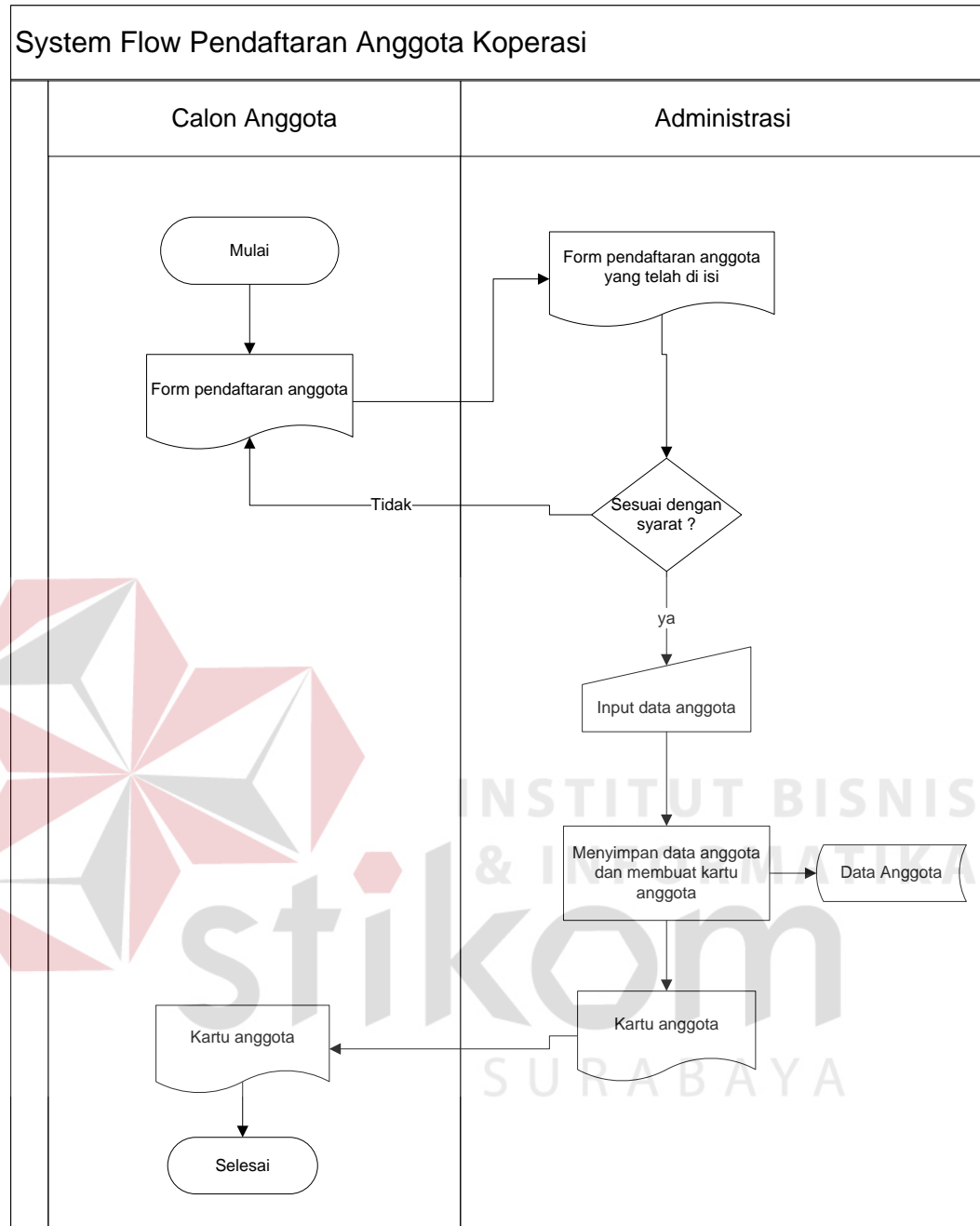
B. System Flow

Untuk membuat aplikasi penjualan barang pada dibutuhkan *system flow* yang sesuai dengan proses dan ketentuan yang berlaku pada Toko KPRI “Bahagia” Candi Sidoarjo. Berikut penjelasan *system flow* yang dibuat untuk membantu proses pembuatan aplikasi penjualan barang.

B.1. System Flow Pendaftaran Anggota

Pada Gambar 3.7 merupakan *system flow* pendaftaran anggota yang di dalamnya terdapat satu aktor yaitu calon anggota dan bagian administrasi. Proses pertama calon anggota mengisi form pendaftaran anggota. Kemudian form pendaftaran anggota diberikan kepada bagian administrasi. Bagian administrasi akan mengecek sesuai dengan syarat atau tidak, jika sesuai dengan syarat bagian administrasi menginputkan data anggota dan data anggota akan tersimpan, dari inputan tersebut menghasilkan kartu anggota.



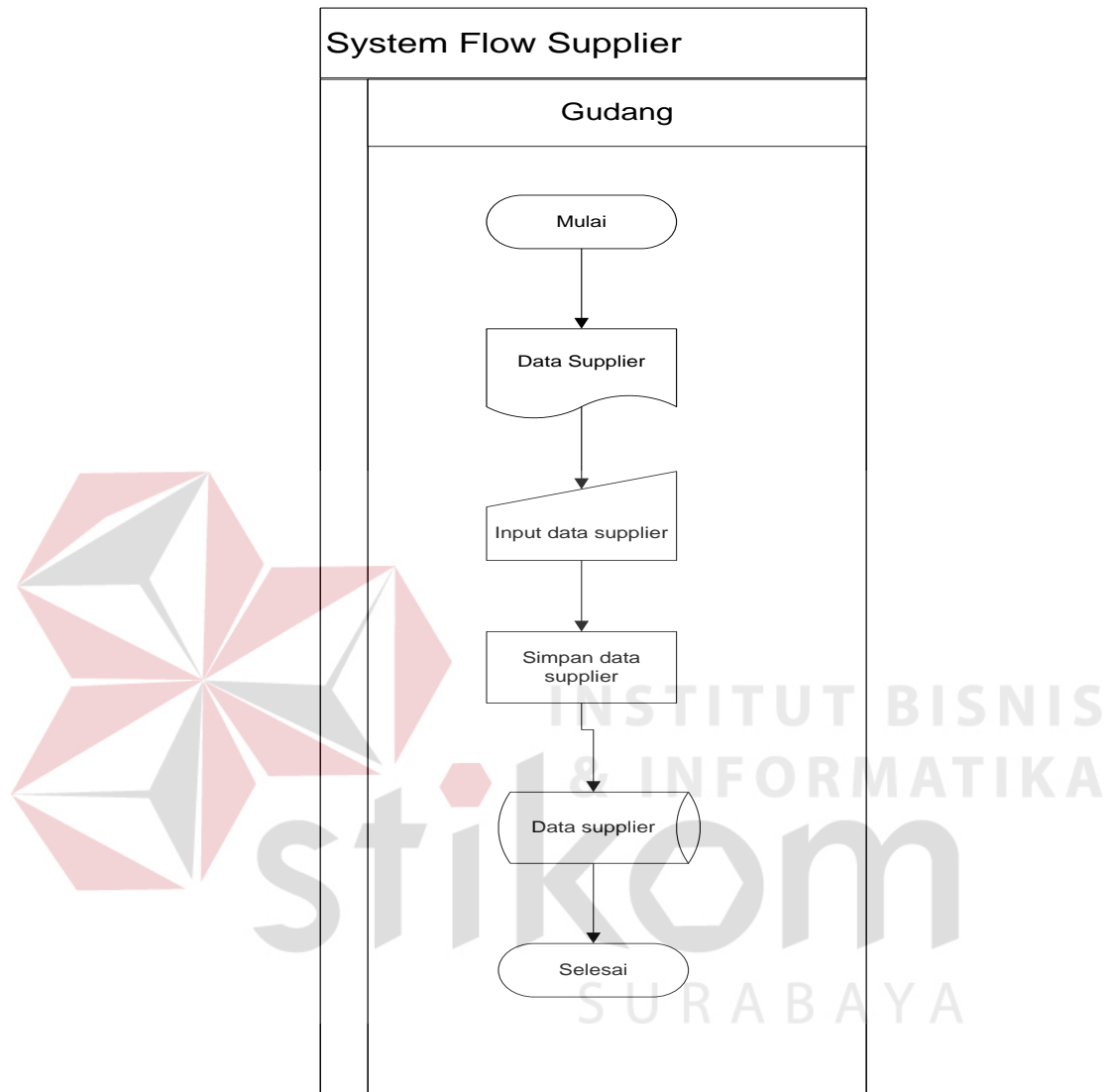


Gambar 3.7. *System Flow* Pendaftaran Anggota.

B.2. *System Flow* Supplier

Pada Gambar 3.8 merupakan *system flow* supplier yang di dalamnya terdapat satu aktor yaitu Gudang. Proses pertama gudang menginputkan data

supplier, kemudian data supplier disimpan di dalam database, dari inputan tersebut menghasilkan data supplier.

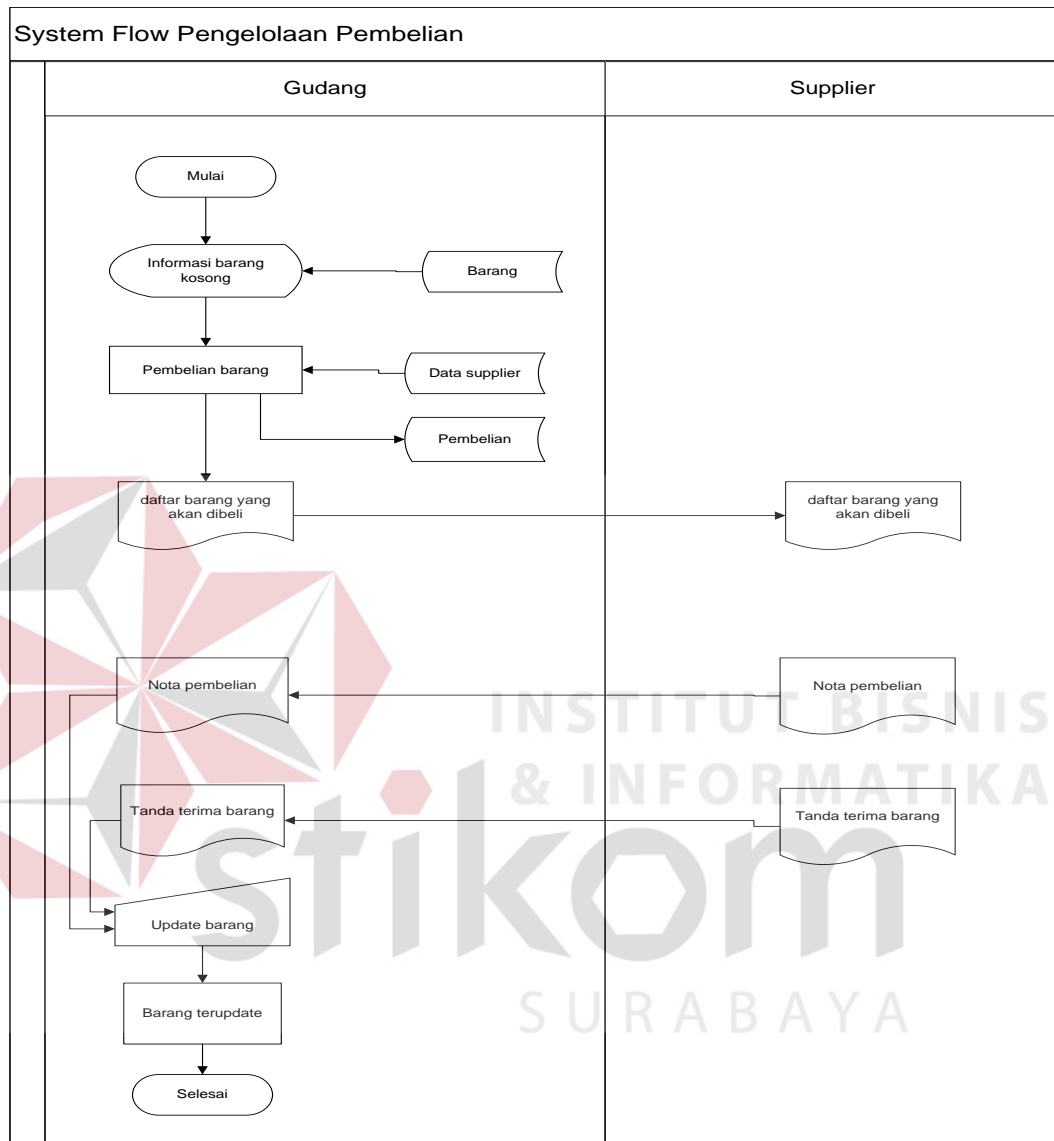


Gambar 3.8. *System Flow Supplier*

B.3. System Flow Pengelolaan Pembelian

Pada Gambar 3.9 merupakan *system flow* pengelolaan pembelian pengguna yang di dalamnya terdapat satu aktor yaitu Gudang dan supplier. Proses pertama gudang menerima laporan barang yang akan dibeli. Kemudian bagian gudang akan melihat data supplier sesuai dengan barang yang dibeli. Daftar barang yang akan dibeli diserahkan ke supplier. Supplier menyerahkan barang,

nota pembelian dan tanda terima barang. Kemudian bagian gudang akan mengupdate barang baru.

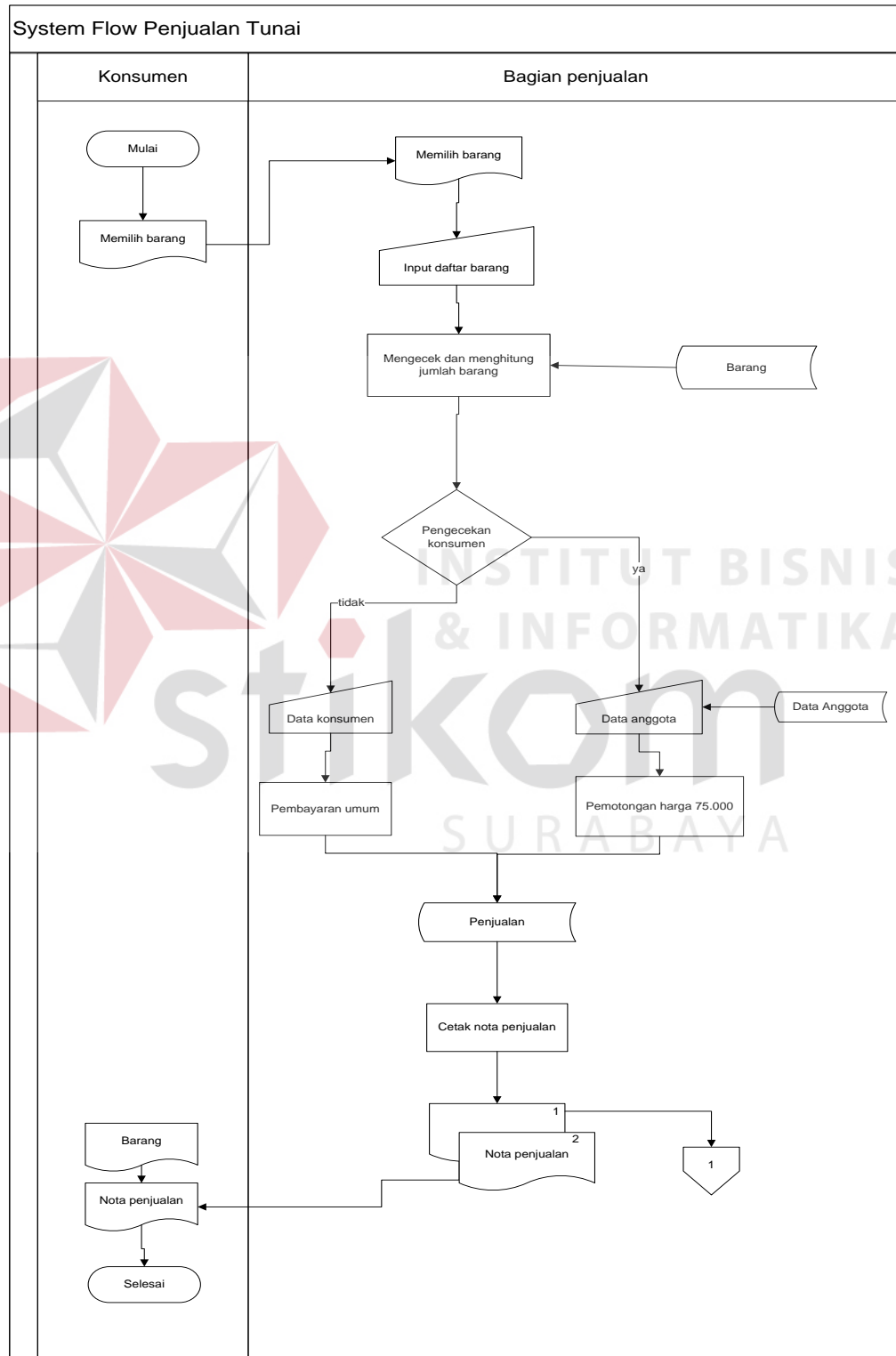


Gambar 3.9. *System Flow* Pengelolaan Pembelian

B.4. System Flow Penjualan Tunai

Pada Gambar 3.10 merupakan *system flow* penjualan tunai yang di dalamnya terdapat satu aktor yaitu konsumen dan bagian penjualan. Proses pertama konsumen memilih barang, kemudian bagian penjualan menginputkan daftar barang konsumen. Kemudian dilakukan pengecekan konsumen, jika anggota, pembayaran akan mendapatkan potongan Rp 75.000, sedangkan

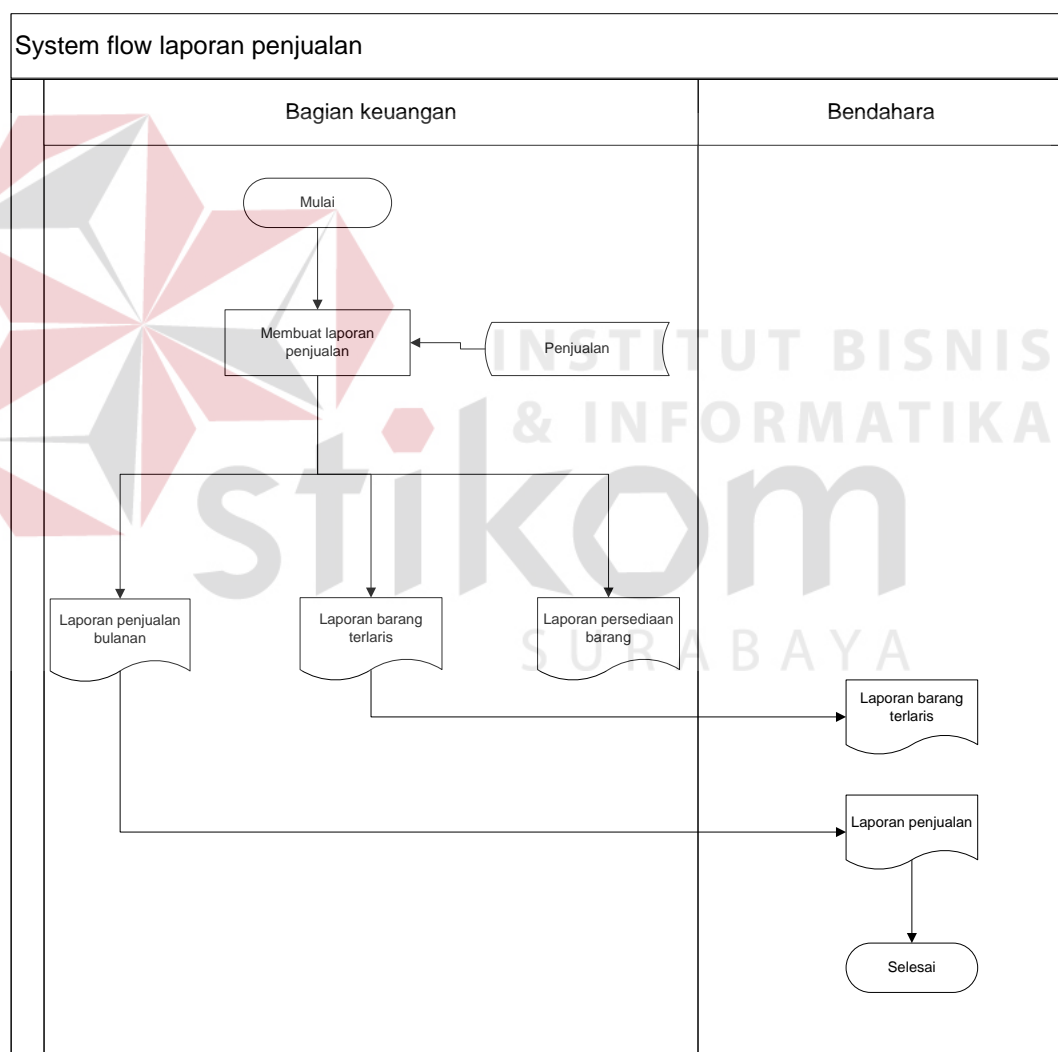
konsumen umum tidak pembayaran normal. Data penjualan disimpan dan menghasilkan nota penjualan yang akan diserahkan ke konsumen. Nota penjualan akan menghasilkan nota rangkap 1, yang diberikan ke konsumen.



Gambar 3.10. System Flow Penjualan Tunai

B.5. System Flow Laporan Penjualan

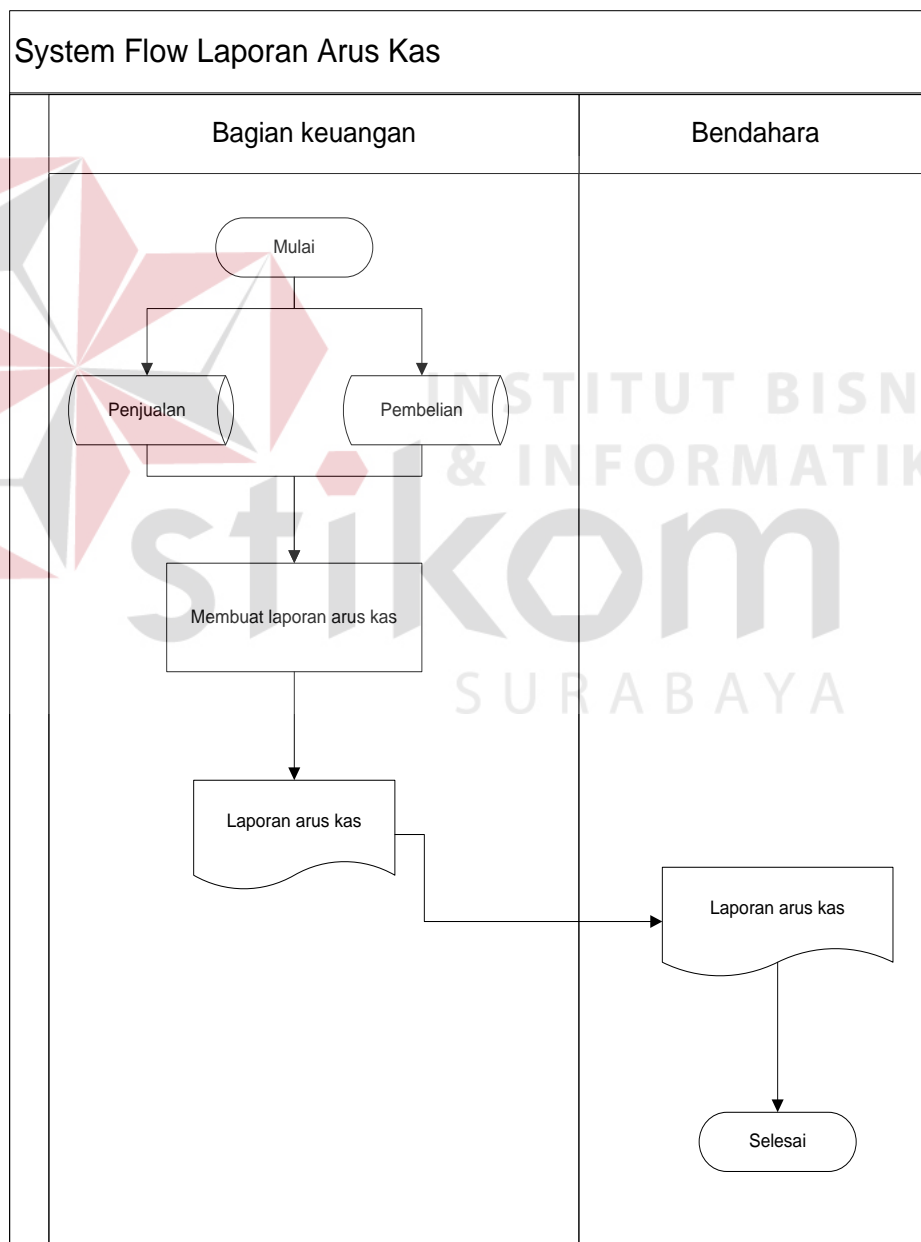
Pada Gambar 3.11 merupakan *system flow* laporan penjualan yang di dalamnya terdapat satu aktor yaitu bagian keuangan dan bendahara. Proses pertama bagian keuangan membuat laporan penjualan yang di dapatkan dari data penjualan. Kemudian membuat penjualan bulanan, laporan barang terlaris dan laporan persediaan barang. Kemudian Laporan penjualan bulanan dan laporan barang terlaris diserahkan kebendahara.



Gambar 3.11. System Flow Laporan Penjualan

B.6. System Flow Laporan Arus Kas

Pada Gambar 3.12 merupakan *system flow* laporan Arus Kas yang di dalamnya terdapat dua aktor yaitu bagian keuangan dan bendahara. Bagian keuangan membuat laporan arus kas yang didapatkan dari database penjualan dan database pembelian yang menghasilkan laporan arus kas. Kemudian laporan arus kas diserahkan ke bendahara.



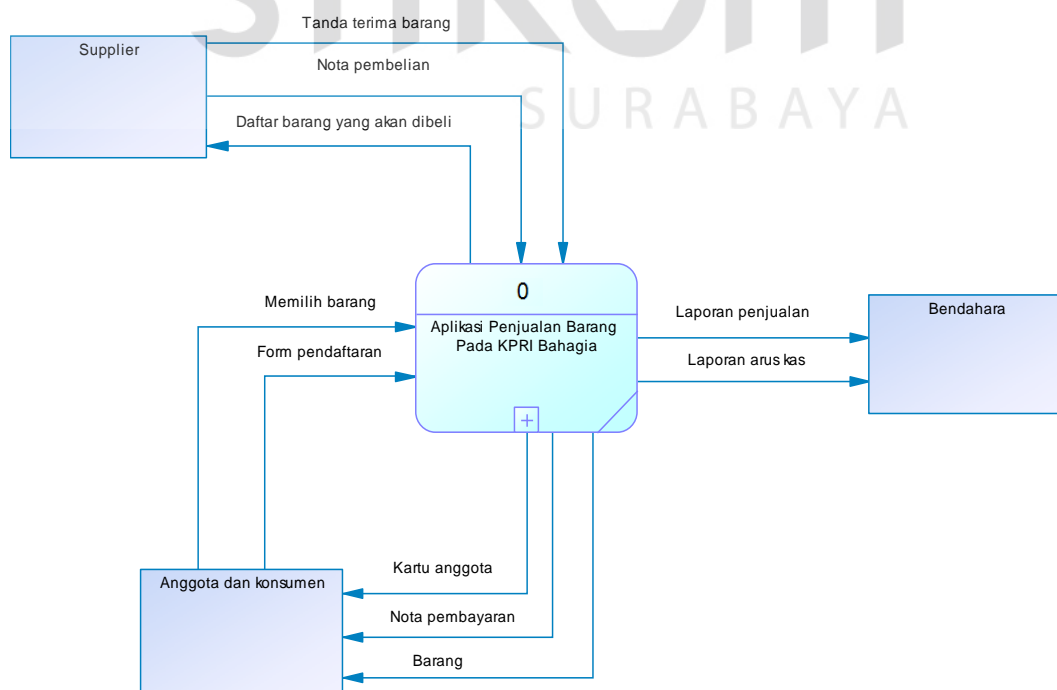
Gambar 3.12. System flow Laporan Arus Kas

3.3.2. Data Flow Diagram

Setelah proses perancangan dengan menggunakan *System Flow*, langkah selanjutnya dalam perancangan adalah pembuatan *Data Flow Diagram* (DFD) yang merupakan representasi grafik dalam menggambarkan arus data dari sistem secara terstruktur dan jelas, sehingga dapat menjadi sarana dokumentasi yang baik. DFD merupakan diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus data dan sistem secara logika. Keuntungan menggunakan DFD adalah memudahkan pemakai yang kurang menguasai bidang komputer untuk mengerti sistem yang dikembangkan.

A. Context Diagram

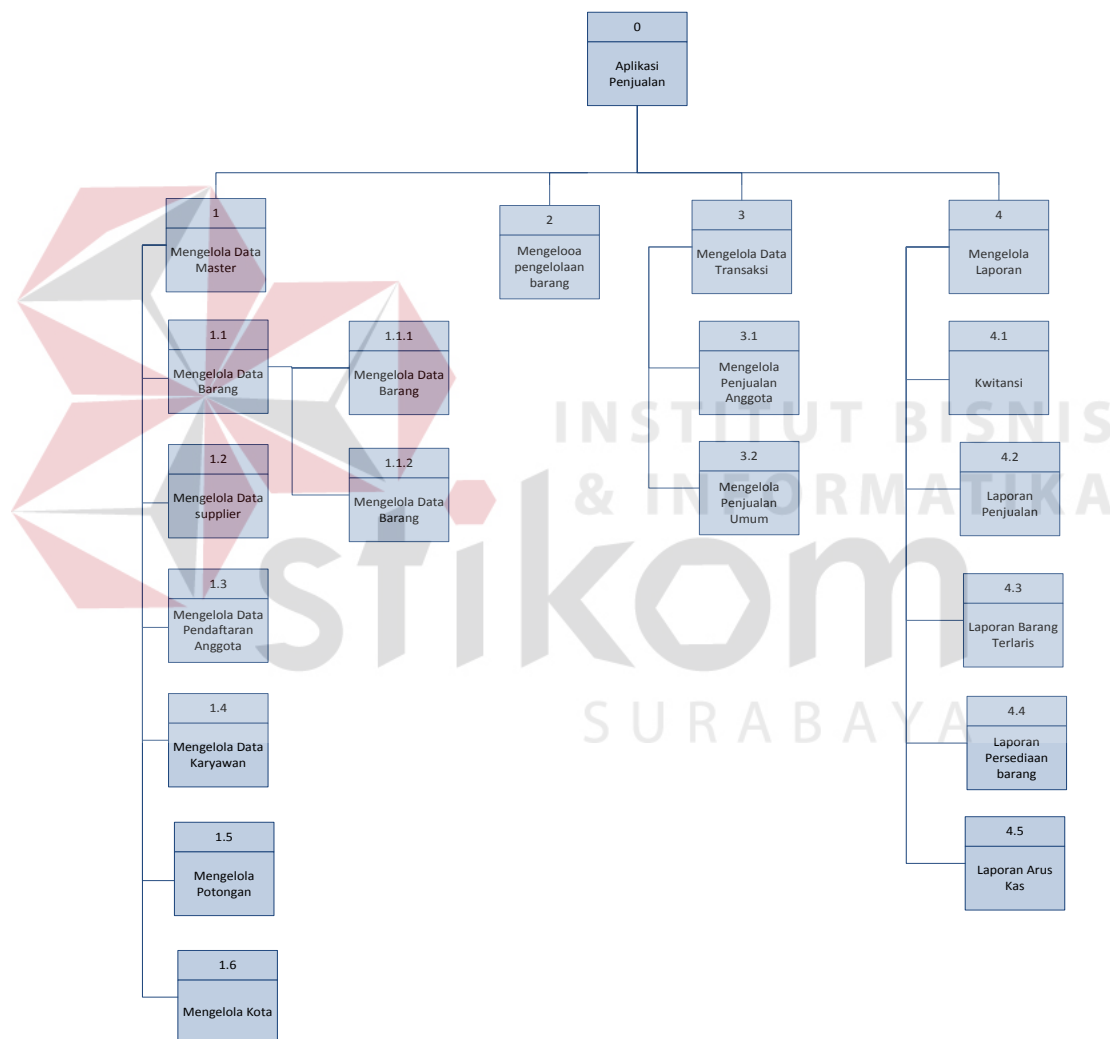
Context diagram merupakan diagram pertama dalam rangkaian suatu DFD yang menggambarkan *entity* yang berhubungan dengan sistem dan aliran data secara umum. Perancangan dari context diagram sistem manajemen arsip ini dapat dilihat pada Gambar 3.13.



Gambar 3.13 Context Diagram

B. Diagram Berjenjang

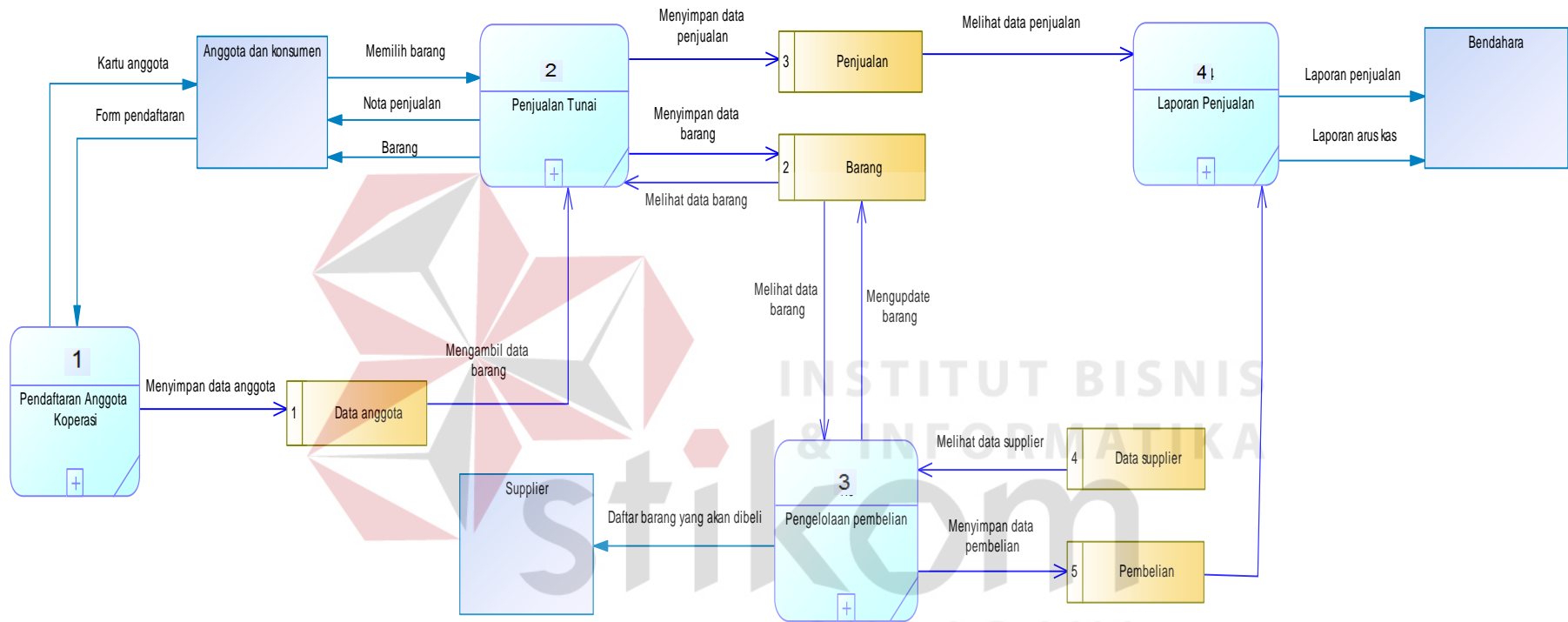
Diagram berjenjang menggambarkan perancangan sistem yang dapat menampilkan seluruh proses yang terdapat pada suatu aplikasi tertentu dengan jelas dan terstruktur. Perancangan sistem diawali dari *context* diagram sampai DFD level. Diagram berjenjang ini digunakan sebagai pedoman dalam pembuatan DFD.



Gambar 3.14 Diagram Berjenjang

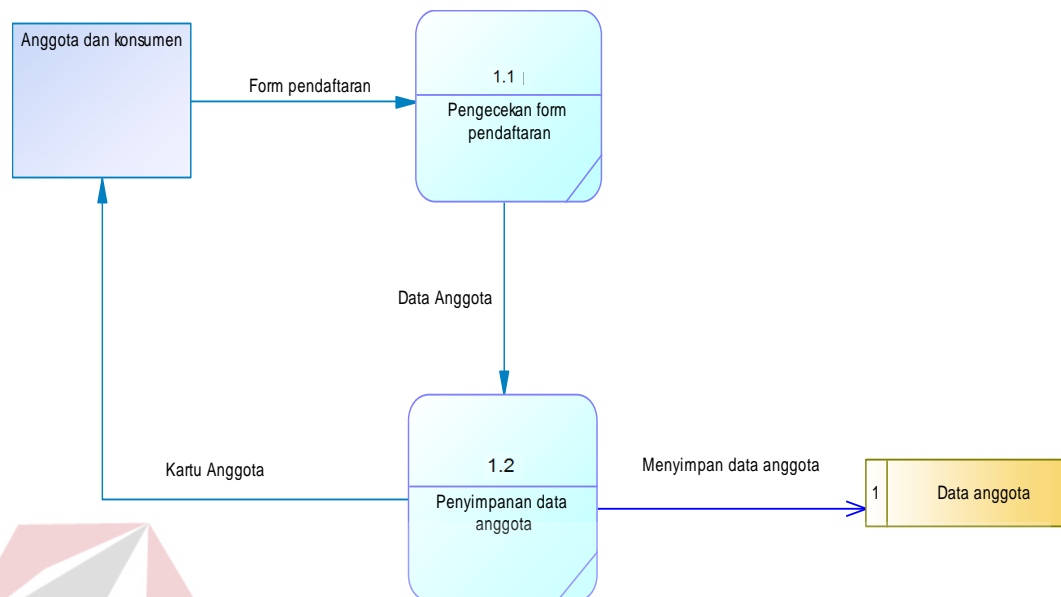
C. DFD Level 0 Aplikasi Penjualan Barang

Berdasarkan *context* diagram Gambar 3.13 maka dapat dirancang DFD Level 0 Aplikasi Penjualan Barang dapat dilihat pada Gambar 3.15.



Gambar 3.15. DFD Level 0

D. DFD Level 1 Pendaftaran Anggota

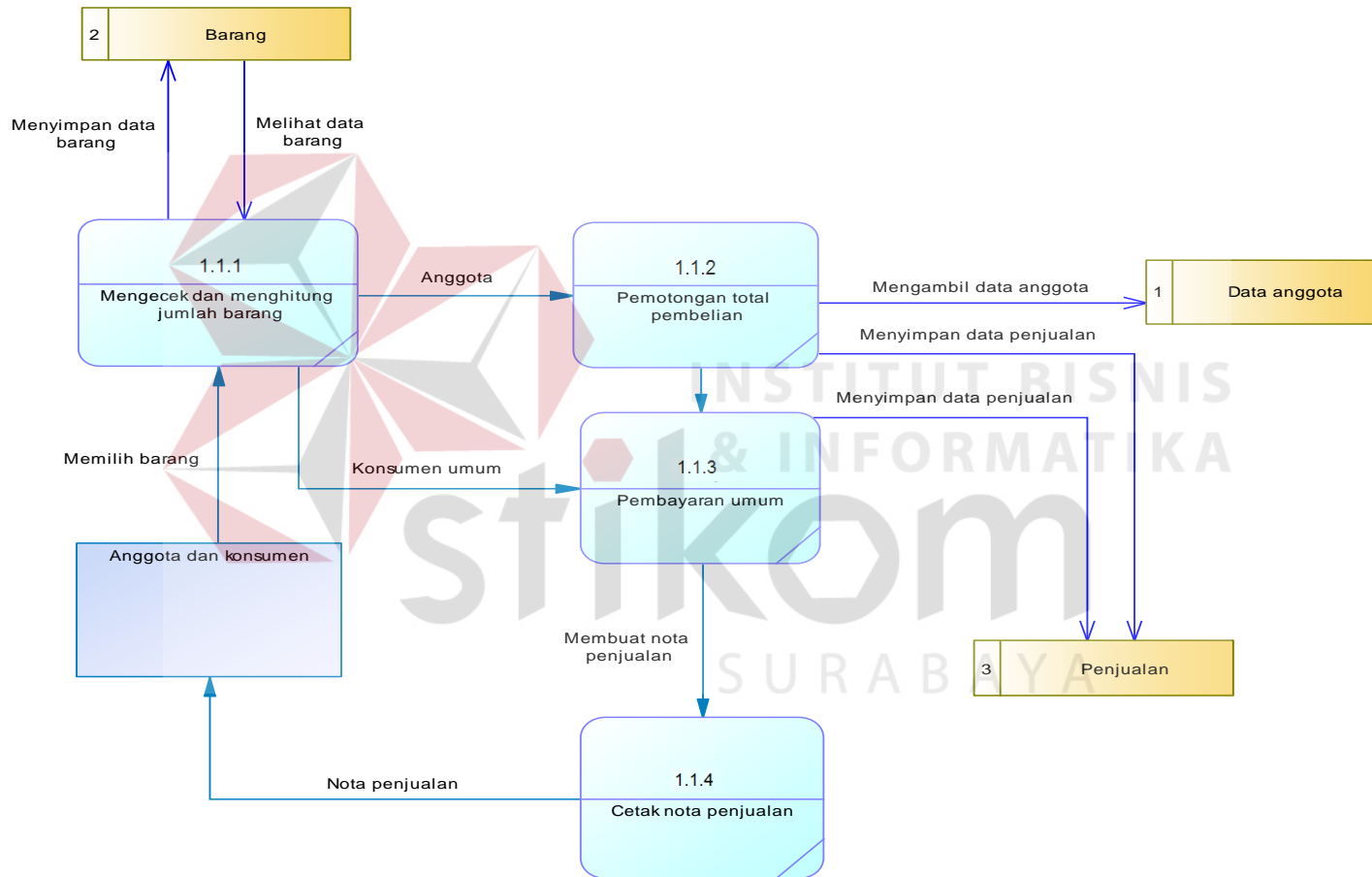


Gambar 3.16. DFD Level 1 Pendaftaran Anggota

Terdapat dua sub proses dalam mengelola data master seperti pada Gambar 3.16 yaitu pengecekan form pendaftaran dan penyimpanan data anggota. Tabel yang digunakan dalam sub proses ini adalah data anggota

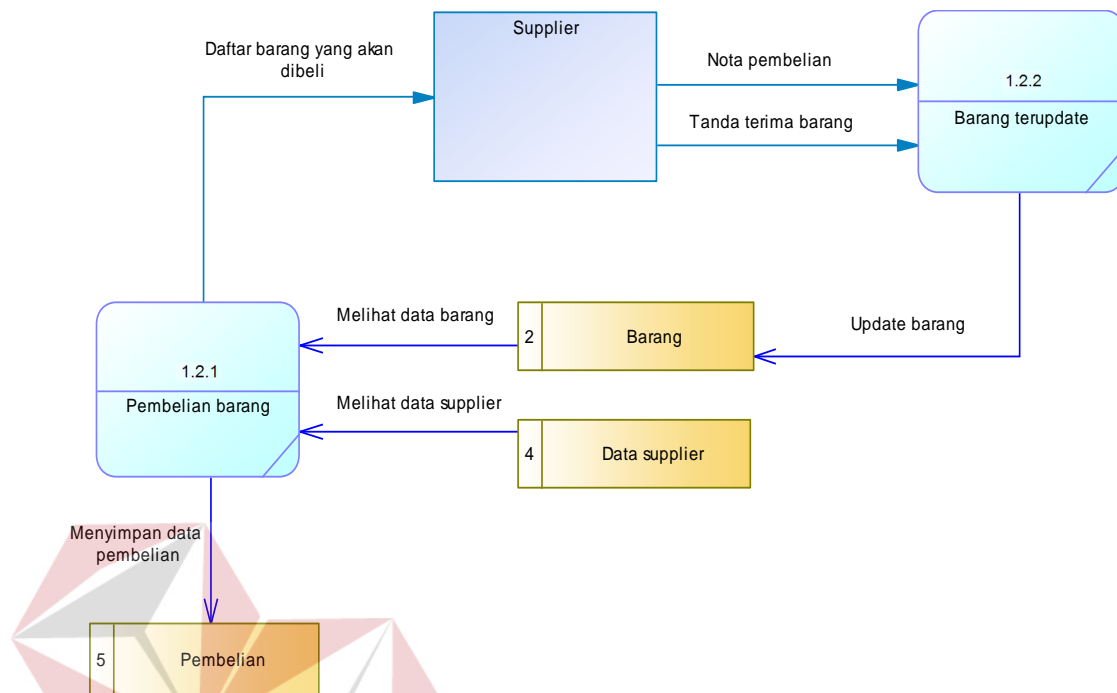
E. DFD Level 1 Penjualan Tunai

Terdapat empat sub proses dalam penjualan tunai seperti pada Gambar 3.17 yaitu Mengecek dan menghitung jumlah barang, Pemotongan total pembelian, pembayaran umum, dan cek nota penjualan. Tabel yang digunakan dalam sub proses ini adalah data anggota dan penjualan.



Gambar 3.17. DFD Level 1 Penjualan Tunai

F. DFD Level Pengelolaan Barang

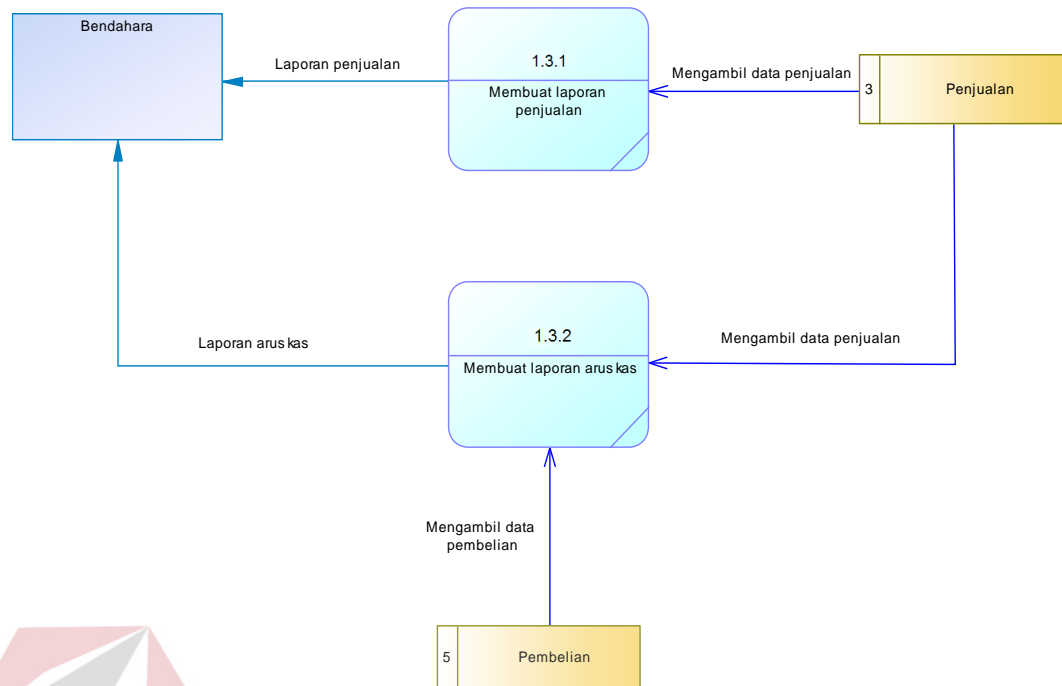


Gambar 3.18. DFD Level 1 Pengelolaan Barang

Terdapat dua sub proses dalam pengelolaan barang seperti pada Gambar 3.18 yaitu barang terupdate dan pembelian barang. Tabel yang digunakan dalam sub proses tersebut adalah barang, data supplier, pembelian dan penjualan

G. DFD Level 1 Laporan Penjualan

Terdapat dua sub proses dalam mengelola laporan penjualan seperti pada Gambar 3.19 yaitu membuat laporan penjualan dan membuat laporan laba/rugi. Tabel yang digunakan dalam sub proses ini adalah penjualan dan pembelian.



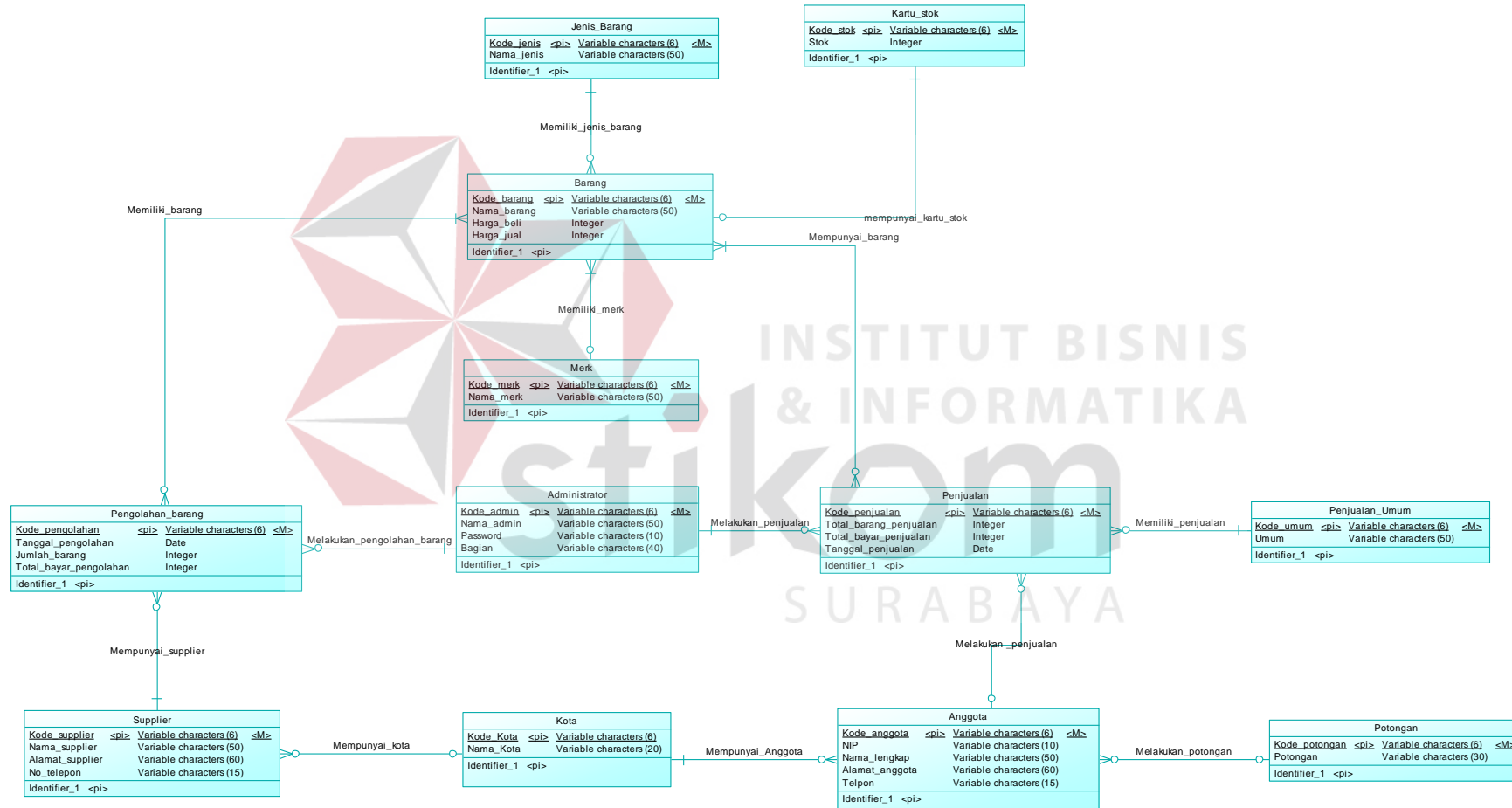
Gambar 3.19. DFD Level 1 Laporan

3.3.3. Entity Relationship Diagram

Entity relationship diagram (ERD) digunakan untuk menggambarkan hubungan antar tabel yang terdapat dalam sistem. ERD disajikan dalam bentuk *Conceptual Data Model* (CDM) dan *Physical Data Model* (PDM).

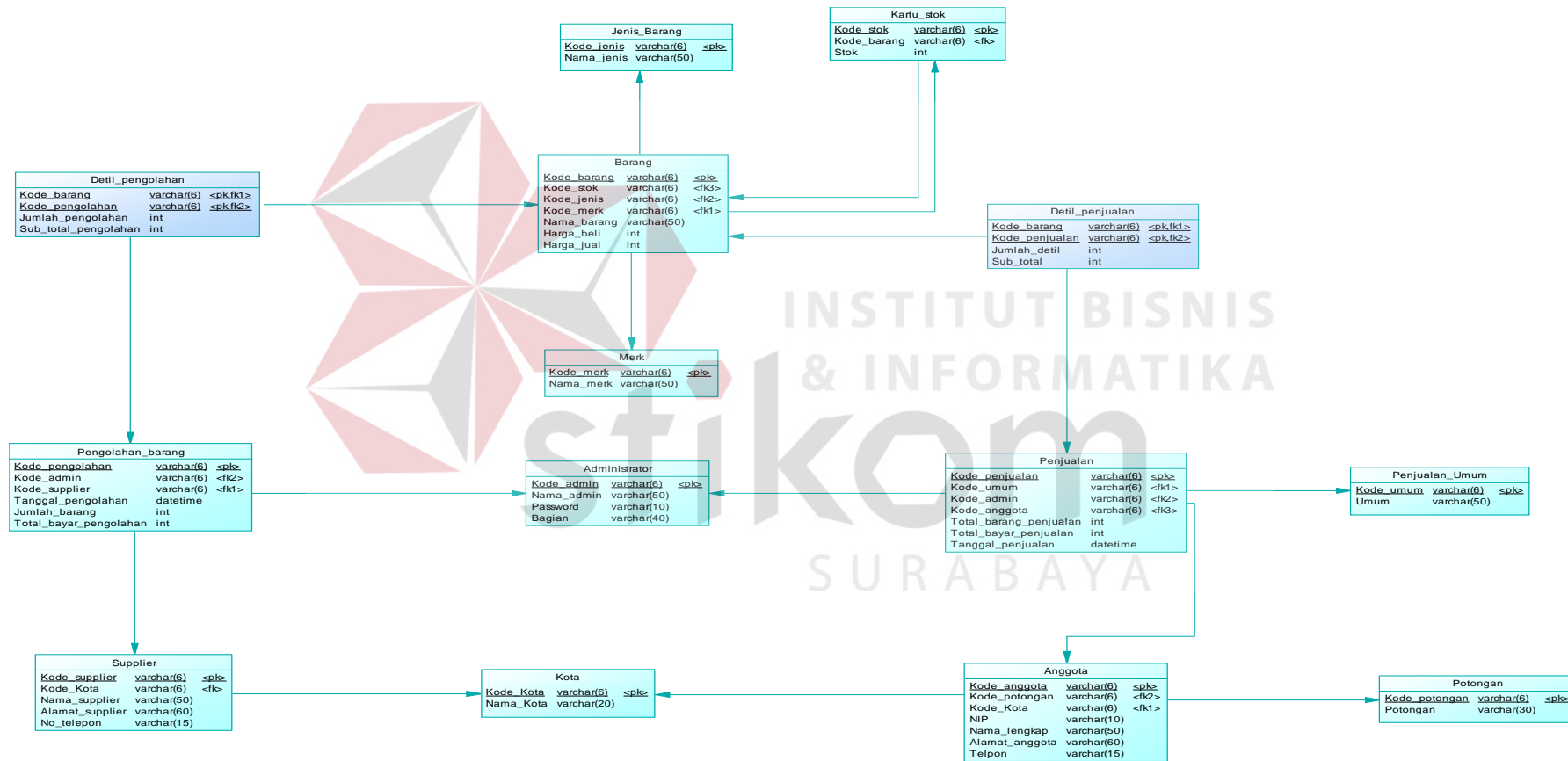
A. Conceptual Data Model

Conceptual Data Model (CDM) berisi dua belas *entity*, yaitu *entity* jenis_barang, *entity* barang, *entity* kartu_stok, *entity* merk, *entity* administrator, *entity* penjualan, *entity* penjualan_umum, *entity* kota, *entity* anggota, *entity* potongan, *entity* supplier, *entity* pengolahan_barang.



Gambar 3.20. Conceptual Data Model (CDM)

B. Physical Data Model



Gambar 3.21. Physical Data Model (PDM)

Physical Data Model (PDM) berisi empat belas *entity*, yaitu *entity* jenis_barang, *entity* barang, *entity* kartu_stok, *entity* merk, *entity* administrator, *entity* penjualan, *entity* penjualan_umum, *entity* kota, *entity* anggota, *entity* potongan, *entity* supplier, *entity* pengolahan_barang, *entity* detil_pengolahan, *entity* detil_penjualan.

3.3.4. Struktur Database

Tahapan pembuatan struktur *database* untuk aplikasi penjualan barang, *database* yang akan dipakai yaitu *database* MySQL. Struktur basis data yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi ini sebagai berikut :

1. Tabel Jenis Barang

- a. Primary Key (PK) : Kode_jenis
- b. Foreign Key (FK) :
- c. Fungsi : Untuk menambah data jenis barang

Tabel 3.2. Jenis Barang

No.	Name	Type	Size	Keterangan
1.	Kode_jenis	Varchar	6	Primary Key
2.	Nama_jenis	Varchar	50	-

2. Tabel Merk

- a. Primary Key (PK) : Kode_merk
- b. Foreign Key (FK) :
- c. Fungsi : Untuk menambah data merk

Tabel 3.3. Merk

No.	Name	Type	Size	Keterangan
1.	Kode_merk	Varchar	6	Primary Key
2.	Nama_merk	Varchar	50	-

3. Tabel Barang

- a. Primary Key (PK) : Kode_barang
- b. Foreign Key (FK) :
- c. Fungsi : Untuk menambah data barang

Tabel 3.4. Barang

No.	Name	Type	Size	Keterangan
1.	Kode_barang	Varchar	6	Primary Key
2.	Nama_barang	Varchar	50	-
3.	Harga_beli	Int	-	-
4.	Harga_jual	Int	-	-

4. Tabel Supplier

- a. Primary Key (PK) : Kode_supplier
- b. Foreign Key (FK) : -
- c. Fungsi : Untuk menambah data supplier

Tabel 3.5. Supplier

No.	Name	Type	Size	Keterangan
1.	Kode_supplier	Varchar	6	Primary Key
2.	Nama_supplier	Varchar	50	-
3.	Alamat_supplier	Varchar	60	-
4.	Kota	Varchar	20	-
5.	No_telepon	Varchar	15	-

5. Tabel Pendaftaran Anggota

- a. Primary Key (PK) : Kode_anggota
- b. Foreign Key (FK) : -
- c. Fungsi : Untuk pendaftaran anggota

Tabel 3.6.Pendaftaran Anggota

No.	Name	Type	Size	Keterangan
1.	Kode_anggota	Varchar	6	Primary Key
2.	NIP	Varchar	10	-
3.	Nama_lengkap	Varchar	50	-
4.	Alamat_lengkap	Varchar	60	-
5.	Kota	Varchar	20	-
6.	Telpon	Varchar	15	-

6. Tabel Karyawan

- a. Primary Key (PK) : Kode_karyawan
- b. Foreign Key (FK) :-
- c. Fungsi :Untuk menambah data karyawan

Tabel 3.7.Karyawan

No.	Name	Type	Size	Keterangan
1.	Kode_karyawan	Varchar	6	Primary Key
2.	Nama_karyawan	Varchar	50	-
3.	Password	Varchar	10	-
4.	Bagian	Varchar	40	-

7. Tabel Kota

- a. Primary Key (PK) : Kode_kota
- b. Foreign Key (FK) :-
- c. Fungsi :Untuk menambah data kota

Tabel 3.8.Kota

No.	Name	Type	Size	Keterangan
1.	Kode_kota	Varchar	6	Primary Key
2.	Nama_kota	Varchar	20	-

8. Tabel Potongan

- a. Primary Key (PK) : Kode_potongan
- b. Foreign Key (FK) : -
- c. Fungsi : Untuk menambah data potongan

Tabel 3.9. Potongan

No.	Name	Type	Size	Keterangan
1.	Kode_potongan	Varchar	6	Primary Key
2.	Potongan	Varchar	30	-

9. Tabel Satuan

- a. Primary Key (PK) : Kode_satuan
- b. Foreign Key (FK) : -
- c. Fungsi : Untuk menambah data satuan

Tabel 3.10. Satuan

No.	Name	Type	Size	Keterangan
1.	Kode_satuan	Varchar	6	Primary Key
2.	Satuan	Varchar	30	-

10. Tabel Pengolahan Barang

- a. Primary Key (PK) : Kode_pengolahan
- b. Foreign Key (FK) : -
- c. Fungsi : Untuk membeli barang

Tabel 3.11. Pengolahan Barang

No.	Name	Type	Size	Keterangan
1.	Kode_Pengolahan	Varchar	6	Primary Key
2.	Supplier	Varchar	20	-
3.	Total_beli	Varchar	30	-
4.	Total_bayar	Varchar	30	-
5.	Tanggal_pengolahan	Date	-	-
6.	Jumlah_barang	Int	-	-

11. Tabel Penjualan Anggota

- a. Primary Key (PK) : Kode_anggota
- b. Foreign Key (FK) : No_transaksi
- c. Fungsi : Untuk melakukan transaksi penjualan pada anggota

Tabel 3.12. Penjualan Anggota

No.	Name	Type	Size	Keterangan
1.	Kode_anggota	Varchar	6	Primary Key
3.	No_transaksi	Varchar	6	Foreign Key
3.	Nama_barang	Varchar	50	-
4.	Harga	Int	-	-
5.	Jumlah_barang	Int	-	-
6.	Sub_total	Int	-	-
7.	Merk	Varchar	40	-
8.	Kode_barang	Varchar	6	-
9.	Tanggal_penjualan	Date	-	-

12. Tabel Penjualan Umum

- a. Primary Key (PK) : Kode_pelanggan

- b. Foreign Key (FK) : No_transaksi
- c. Fungsi : Untuk melakukan transaksi penjualan pada anggota

Tabel 3.13. Penjualan Umum

No.	Name	Type	Size	Keterangan
1.	Kode_pelanggan	Varchar	6	Primary Key
3.	No_transaksi	Varchar	6	Foreign Key
3.	Nama_barang	Varchar	50	-
4.	Harga	Int	-	-
5.	Jumlah_barang	Int	-	-
6.	Sub_total	Int	-	-
7.	Merk	Varchar	40	-
8.	Kode_barang	Varchar	6	-
9.	Tanggal_penjualan	Varchar	-	-

3.3.5. Desain Interface

A. Desain Form Login

Form login merupakan form dimana digunakan untuk pengidentifikasian user sebelum masuk ke program yang nantinya akan ditentukan apakah user tersebut memiliki hak akses dalam penggunaan aplikasi tersebut. Dalam proses pengidentifikasian user perlu memasukkan username dan juga *password* yang nantinya akan diidentifikasi apakah *username* dan *password* tersebut sesuai. Berikut desain *form login* dapat dilihat pada Gambar 3.22.

Gambar 3.22. Desain form login

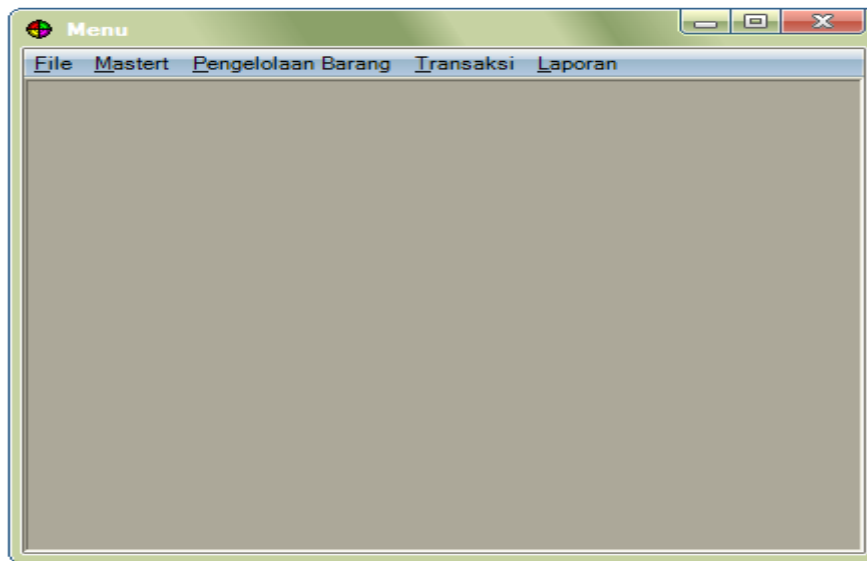
Fungsi-fungsi obyek dalam Desain form Login adalah sebagai berikut :

Tabel 3.14. Form Login

Nama Obyek	Type	Fungsi
Username	Textbox	Digunakan untuk mengisi username aplikasi
Password	Textbox	Digunakan untuk mengisi password pengguna aplikasi
Login	Button	Digunakan untuk pengguna untuk masuk ke dalam aplikasi.

B. Desain Form Utama (Menu)

Form menu pada aplikasi penjualan ini memberikan fitur – fitur yang tersedia dimana disesuaikan dengan kebutuhan *user*. *User* dapat memilih setiap fitur yang diinginkan sesuai dengan fitur yang tersedia di bagian atas menu dari aplikasi tersebut. Berikut desain form utama dapat dilihat pada Gambar 3.23.



Gambar 3.23. Desain *Form* Utama

Fungsi-fungsi obyek dalam desain *form* utama sebagai berikut :

Tabel 3.15. *Form* Menu

Nama Obyek	Type	Fungsi
File	<i>MenuStrip</i>	Digunakan untuk memanggil form halaman utama.
Master	<i>MenuStrip</i>	Digunakan untuk memanggil form halaman master.
Jenis barang	<i>MenuStrip</i>	Digunakan untuk memanggil form jenis barang
Merk Barang	<i>MenuStrip</i>	Digunakan untuk memanggil form merkbarang
Barang	<i>MenuStrip</i>	Digunakan untuk memanggil form barang
<i>Supplier</i>	<i>MenuStrip</i>	Digunakan untuk memanggil form supplier
Pendaftaran anggota	<i>MenuStrip</i>	Digunakan untuk memanggil pendaftaran anggota
Karyawan	<i>MenuStrip</i>	Digunakan untuk memanggil form karyawan
Potongan	<i>MenuStrip</i>	Digunakan untuk memanggil form potongan

Nama Obyek	Type	Fungsi
Kota	<i>MenuStrip</i>	Digunakan untuk memanggil form kota
Pengelolaan Barang	<i>MenuStrip</i>	Digunakan untuk memanggil form halaman pengelolaan
Transaksi	<i>MenuStrip</i>	Digunakan untuk memanggil form halaman Transaksi
Penjualan Anggota	<i>MenuStrip</i>	Digunakan untuk memanggil penjualan anggota
Penjualan	<i>MenuStrip</i>	Digunakan untuk memanggil form penjualan
Laporan	<i>MenuStrip</i>	Digunakan untuk memanggil form halaman laporan.
Laporan Penjualan	<i>MenuStrip</i>	Digunakan untuk memanggil form laporan penjualan
Laporan Barang terlaris	<i>MenuStrip</i>	Digunakan untuk mencetak laporan barang terlaris
Laporan persediaan	<i>MenuStrip</i>	Digunakan untuk mencetak laporan persediaan
Laporan laba/rugi	<i>MenuStrip</i>	Digunakan untuk mencetak laporan laba/rugi

C. *Desain Form Master Jenis Barang*

Pada Gambar 3.24 merupakan form master jenis barang. Form ini digunakan untuk menambah dan memperbarui jenis barang yang baru.

Gambar 3.24. Desain *Form* Master Jenis

Fungsi-fungsi obyek dalam desain *form* master jenis sebagai berikut :

Tabel 3.16. *Form* Master Jenis

Nama Obyek	Type	Fungsi
Kode Jenis	<i>Label</i>	Digunakan untuk menampilkan kode jenis.
Nama Jenis	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk mengisi nama jenis barang.
Simpan	<i>Icon</i>	Digunakan untuk menyimpan data jenis barang ke dalam <i>database</i> .
Cari	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk mencari salah satu data jenis barang yang terdapat pada <i>database</i> jenis barang.
Hapus	<i>Icon</i>	Digunakan untuk menghapus jenis barang.
Keluar	<i>Icon</i>	Digunakan untuk keluar dari <i>form</i> jenis barang.

D. Desain Form Master Merk

Pada Gambar 3.25 merupakan form master merk. Form ini berguna untuk berfungsi untuk menambah dan memperbarui jenis barang yang baru.

Gambar 3.25. Desain *Form* Master Merk

Fungsi-fungsi obyek dalam desain *form* master merk sebagai berikut :

Tabel 3.17. *Form* Merk

Nama Obyek	Type	Fungsi
Kode Merk	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk menampilkan kode merk.
Nama Merk	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk mengisi nama merk
Cari	<i>TextBox</i>	Digunakan untuk mencari salah satu data merk yang terdapat pada database merk.
Simpan	<i>Icon</i>	Digunakan untuk menyimpan data merk ke dalam <i>database</i> .
Hapus	<i>Icon</i>	Digunakan untuk menghapus data merk.
Keluar	<i>Icon</i>	Digunakan untuk keluar dari form merk.

E. Desain Form Master Barang

Pada Gambar 3.26 merupakan form master barang. Form ini digunakan untuk menambah dan memperbarui data barang yang baru masuk.

Gambar 3.26. Desain *Form* Master Barang

Fungsi-fungsi obyek dalam desain *form* master barang sebagai berikut :

Tabel 3.18. *Form* Master Barang

Nama Obyek	Type	Fungsi
Kode Barang	<i>Label</i>	Digunakan untuk menampilkan kode barang.
Nama Barang	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk mengisi nama barang.
Nama Jenis	<i>ComboBox</i>	Digunakan untuk memilih jenis barang.
Nama Merk	<i>ComboBox</i>	Digunakan untuk memilih merk.
Satuan	<i>ComboBox</i>	Digunakan untuk memilih berat barang
Harga Beli	<i>TextBox</i>	Digunakan untuk mengisi harga beli.
Harga Jual	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk mengisi harga jual.
Jumlah	<i>TextBox</i>	Digunakan untuk mengisi jumlah barang yang masuk.
Keterangan	<i>Label</i>	Digunakan untuk menampilkan keterangan barang kosong atau tidak.

Nama Obyek	Type	Fungsi
Cari	<i>TextBox</i>	Digunakan untuk mencari salah satu data merk yang terdapat pada <i>database</i> .
Simpan	<i>Icon</i>	Digunakan untuk menyimpan data barang ke dalam <i>database</i> .
Hapus	<i>Icon</i>	Digunakan untuk menghapus data barang.
Keluar	<i>Icon</i>	Digunakan untuk keluar dari form barang.

F. Desain Form Master Supplier

Pada Gambar 3.27 merupakan form master *supplier*. Form ini digunakan untuk menambah dan memperbarui data *supplier* yang terdaftar.

Gambar 3.27. Desain Form Master Supplier

Fungsi-fungsi obyek dalam desain form master *supplier* sebagai berikut :

Tabel 3.19. Form Master Supplier

Nama Obyek	Type	Fungsi
Kode Supplier	<i>Label</i>	Digunakan untuk menampilkan kode supplier
Nama Supplier	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk mengisi nama supplier.

Nama Obyek	Type	Fungsi
Alamat	<i>TextBox</i>	Digunakan untuk mengisi alamat <i>supplier</i>
Kota	<i>ComboBox</i>	Digunakan untuk memilih kota <i>supplier</i>
Telepon	<i>TextBox</i>	Digunakan untuk mengisi no telepon <i>supplier</i>
Cari	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk mencari salah satu data <i>supplier</i> yang terdapat pada <i>database</i> .
Simpan	<i>Icon</i>	Digunakan untuk menyimpan data <i>supplier</i> ke dalam <i>database</i> .
Hapus	<i>Icon</i>	Digunakan untuk menghapus data <i>supplier</i> .
Keluar	<i>Icon</i>	Digunakan untuk keluar dari form <i>supplier</i> .

G. Desain Form Master Satuan

Pada Gambar 3.28 merupakan form master satuan. Form ini digunakan untuk menambah dan memperbarui satuan.

The image shows a screenshot of a software window titled "Master Satuan". The window has a green header bar with the title "Satuan". Below the header, there are two labels "Kode Satuan" and one label "Nama Satuan" followed by a white text input field. Below the input field is a large, empty, light-colored rectangular area. At the bottom of the form, there are three buttons: "Simpan", "Hapus", and "Keluar". The window also has standard Windows window controls (minimize, maximize, close) in the top right corner.

Gambar 3.28. Desain Form Master Satuan

Fungsi-fungsi obyek dalam desain *form* master satuan sebagai berikut :

Tabel 3.20. *Form* Master Satuan

Nama Obyek	Type	Fungsi
Kode Satuan	<i>Label</i>	Digunakan untuk menampilkan kode satuan
Satuan	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk mengisi nama satuan.
Simpan	<i>Icon</i>	Digunakan untuk menyimpan data satuan ke dalam <i>database</i> .
Hapus	<i>Icon</i>	Digunakan untuk menghapus data satuan.
Keluar	<i>Icon</i>	Digunakan untuk keluar dari form satuan.

H. Desain Form Master Maintenance Anggota

Pada Gambar 3.29 merupakan *form* master *maintenance* anggota. Form ini digunakan untuk menambah dan memperbaiki data anggota yang akan mendaftar.

Gambar 3.29. Desain *Form* Master Maintenance Anggota

Fungsi-fungsi obyek dalam desain *form* master *maintenance* anggota sebagai berikut :

Tabel 3.21. Form Master Maintenance Anggota

Nama Obyek	Type	Fungsi
Kode Anggota	<i>Label</i>	Digunakan untuk menampilkan kode anggota.
NIP	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk mengisi NIP calon anggota.
Nama Anggota	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk mengisi nama anggota.
Alamat	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk mengisi alamat,
Kota	<i>ComboBox</i>	Digunakan untuk mengisi asal surat.
Telepon	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk mengisi no telepon.
Cari	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk mencari salah satu data anggota yang terdapat pada <i>database</i> .
Simpan	<i>Icon</i>	Digunakan untuk menyimpan data anggota ke dalam <i>database</i> .
Hapus	<i>Icon</i>	Digunakan untuk menghapus data anggota.
Keluar	<i>Icon</i>	Digunakan untuk keluar dari form anggota.

I. Desain Form Master Karyawan

Pada Gambar 3.30 merupakan form master karyawan. Form ini digunakan untuk menambah dan memperbarui data karyawan yang sesuai dengan bagiannya.

Gambar 3.30. Desain *Form* Master Karyawan

Fungsi-fungsi obyek dalam desain *form* master pengguna sebagai berikut :

Tabel 3.22. *Form* Master Karyawan

Nama Obyek	Type	Fungsi
Kode Karyawan	<i>Label</i>	Digunakan untuk menampilkan kode karyawan.
Nama Karyawan	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk mengisi nama karyawan.
Password	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk mengisi password.
Bagian	<i>ComboBox</i>	Digunakan untuk megisis bagian.
Cari	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk mencari salah satu data karyawan yang terdapat pada <i>database</i> .
Simpan	<i>Icon</i>	Digunakan untuk menyimpan data karyawan ke dalam <i>database</i> .
Hapus	<i>Icon</i>	Digunakan untuk menghapus data karyawan.
Keluar	<i>Icon</i>	Digunakan untuk keluar dari form karyawan

J. Desain Form Master Potongan

Pada Gambar 3.31 merupakan *form* master potongan. Form ini digunakan untuk menambah dan memperbarui potongan, tidak setiap saat potongan berubah.

Gambar 3.31. Desain *Form* Master Potongan

Fungsi-fungsi obyek dalam desain *form* potongan sebagai berikut :

Tabel 3.23. *Form* Master Potongan

Nama Obyek	Type	Fungsi
Kode Potongan	Label	Digunakan untuk menampilkan kode potongan.
Potongan	Textbox	Digunakan untuk mengisi potongan.
Cari	Textbox	Digunakan untuk mencari salah satu data potongan yang terdapat pada <i>database</i> .
Simpan	Icon	Digunakan untuk menyimpan data potongan ke dalam <i>database</i> .
Hapus	Icon	Digunakan untuk menghapus data potongan.
Keluar	Icon	Digunakan untuk keluar dari form potongan.

K. Desain Form Master Kota

Pada Gambar 3.32 merupakan *form* master kota. Form ini digunakan untuk menambah dan memperbarui data kota.

Gambar 3.32. Desain *Form* Master Kota

Fungsi-fungsi obyek dalam desain *form* master kota sebagai berikut :

Tabel 3.24. *Form* Master Kota

Nama Obyek	Type	Fungsi
Kode Kota	<i>Label</i>	Digunakan untuk menampilkan kode Kota.
Nama Kota	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk mengisi nam kota.
Cari	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk mencari salah satu data kota yang terdapat pada <i>database</i> .
Simpan	<i>Icon</i>	Digunakan untuk menyimpan data kota ke dalam <i>database</i> .
Hapus	<i>Icon</i>	Digunakan untuk menghapus data kota.
Keluar	<i>Icon</i>	Digunakan untuk keluar dari form kota.

L. Desain Form Pengolahan Barang

Pada Gambar 3.33 merupakan *form* pengolahan anggota. Form ini digunakan untuk menambahkan barang yang sesuai dengan setiap supplier.

Gambar 3.33. Desain *Form* Pengolahan Barang

Fungsi-fungsi obyek dalam desain *form* pengolahan barang sebagai berikut :

Tabel 3.25. *Form* Pengolahan Barang

Nama Obyek	Type	Fungsi
Admin	<i>Label</i>	Digunakan untuk menampilkan nama admin yang melakukan pengolahan
No Transaksi	<i>Label</i>	Digunakan untuk Menampilkan no transaksi.
Tanggal	<i>Date</i>	Digunakan untuk mengisi tanggal pengolahan
Kode Supplier	<i>TextBox</i>	Digunakan untuk menampilkan kode supplier
Nama Supplier	<i>Label</i>	Digunakan untuk menampilkan nama supplier
Kode Barang	<i>Label</i>	Digunakan untuk menmpilkan kode

Nama Obyek	Type	Fungsi
		barang
Nama Barang	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk menampilkan nama barang
Harga	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk menampilkan harga barang
Stok	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk menampilkan stok
Jumlah Beli	<i>TextBox</i>	Digunakan untuk mengisi jumlah barang yang dibeli
Sub Total	<i>TextBox</i>	Digunakan untuk menampilkan total harga barang yang dibeli
Total Bayar	<i>Label</i>	Digunakan untuk menampilkan total semua barang yang dibeli.
Cari barang nama	<i>Icon</i>	Digunakan untuk mencari nama barang
Cari supplier nama	<i>Icon</i>	Digunakan untuk mencari nama supplier
Tambah	<i>Icon</i>	Digunakan untuk menambah data barang
Hapus	<i>Icon</i>	Digunakan untuk menghapus data barang
Simpan	<i>Icon</i>	Digunakan untuk menyimpan transaksi penjualan anggota ke dalam <i>database</i> .
Keluar	<i>Icon</i>	Transaksi penjualan anggota

M. Desain Form Transaksi Penjualan Anggota

Pada Gambar 3.34 merupakan *form* transaksi penjualan anggota. Form ini berguna untuk melakukan transaksi penjualan anggota yang dikhususkan untuk anggota koperasi.

Gambar 3.34. Desain *Form* Transaksi Penjualan Anggota

Fungsi-fungsi obyek dalam desain *form* transaksi penjualan anggota sebagai berikut :

Tabel 3.26. *Form* Transaksi Penjualan Anggota

Nama Obyek	Type	Fungsi
Admin	<i>Label</i>	Digunakan untuk menampilkan nama admin yang melakukan transaksi.
No Transaksi	<i>Label</i>	Digunakan untuk Menampilkan no transaksi.
Tanggal	<i>Date</i>	Digunakan untuk mengisi tanggal transaksi.
Pelanggan	<i>Label</i>	Digunakan untuk menampilkan pelanggan
Nama Anggota	<i>TextBox</i>	Digunakan untuk menampilkan nama anggota
Kode Barang	<i>Label</i>	Digunakan untuk menampilkan kode barang

Nama Obyek	Type	Fungsi
Nama Barang	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk menampilkan data barang
Harga	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk menampilkan harga barang
Stok	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk menampilkan stok
Jumlah Beli	<i>TextBox</i>	Digunakan untuk mengisi jumlah barang yang dibeli
Sub Total	<i>TextBox</i>	Digunakan untuk menampilkan total harga barang yang dibeli
Total Bayar	<i>Label</i>	Digunakan untuk menampilkan total semua barang yang dibeli.
Potongan Pembayaran	<i>TextBox</i>	Digunakan untuk menampilkan potongan pembayaran
Pembayaran	<i>Label</i>	Digunakan untuk mengisi pembayaran
Kembali	<i>Label</i>	Digunakan untuk menampilkan sisa yang harus dibayar
Cari nama anggota	<i>Icon</i>	Digunakan untuk mencari nama anggota
Cari nama barang	<i>Icon</i>	Digunakan untuk mencari nama barang
Tambah	<i>Icon</i>	Digunakan untuk menambah data barang
Hapus	<i>Icon</i>	Digunakan untuk menghapus data barang
Simpan	<i>Icon</i>	Digunakan untuk menyimpan transaksi penjualan anggota ke dalam <i>database</i> .
Keluar	<i>Icon</i>	Transaksi penjualan anggota

N. Desain Form Transaksi Penjualan Umum

Pada Gambar 3.35 merupakan *form* transaksi penjualan. Form ini berguna untuk melakukan transaksi penjualan yang dikhususkan untuk umum.

Gambar 3.35. Desain *Form* Transaksi Penjualan Umum

Fungsi-fungsi obyek dalam desain *form* transaksi penjualan sebagai berikut :

Tabel 3.28. *Form* Transaksi Penjualan

Nama Obyek	Type	Fungsi
Admin	Label	Digunakan untuk menampilkan nama admin yang melakukan transaksi.
No Transaksi	Label	Digunakan untuk Menampilkan no transaksi.
Tanggal	Date	Digunakan untuk mengisi tanggal transaksi.
Pelanggan	Label	Digunakan untuk menampilkan pelanggan
Kode Barang	Label	Digunakan untuk menampilkan kode barang

Nama Obyek	Type	Fungsi
Nama Barang	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk menampilkan data barang
Harga	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk menampilkan harga barang
Stok	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk menampilkan stok
Jumlah Beli	<i>TextBox</i>	Digunakan untuk mengisi jumlah barang yang dibeli
Sub Total	<i>TextBox</i>	Digunakan untuk menampilkan total harga barang yang dibeli
Total Bayar	<i>Label</i>	Digunakan untuk menampilkan total semua barang yang dibeli.
Pembayaran	<i>Label</i>	Digunakan untuk mengisi pembayaran
Kembali	<i>Label</i>	Digunakan untuk menampilkan sisa yang harus dibayar
Tambah	<i>Icon</i>	Digunakan untuk menambah data barang
Hapus	<i>Icon</i>	Digunakan untuk menghapus data barang
Cari nama anggota	<i>Icon</i>	Digunakan untuk mencari nama anggota
Cari nama barang	<i>Icon</i>	Digunakan untuk mencari nama barang
Simpan	<i>Icon</i>	Digunakan untuk menyimpan transaksi penjualan ke dalam <i>database</i> .
Keluar	<i>Icon</i>	Digunakan untuk keluar dari form transaksi penjualan

O. Desain Nota Penjualan

Gambar 3.36 di bawah ini merupakan desain nota penjualan yang berdasarkan dengan transaksi penjualan yang dilakukan.

TOKO KPRI "BAHAGIA" JALAN KEDUNG PELUK NO. 17 CANDI-SIDOARJO			
No Transaksi : P0001		Kode Pelanggan : U0001	
30/06/2016			
Nama barang	Jumlah	Harga	Total
Minyak	1	Rp 20.000	Rp 20.000
Mie Goreng	1	Rp 2.500	Rp 2.500
Sabun	2	Rp 2.000	Rp 4.000
TOTAL :			Rp 26.500
TUNAI :			Rp 30.000
KEMBALI :			Rp 3.500
TERIMA KASIH SELAMAT BERBELANJA KEMBALI			

Gambar 3.36. Desain Nota Penjualan

P. Desain Nota Penjualan Anggota

Gambar 3.37 di bawah ini merupakan desain nota penjualan pada anggota yang berdasarkan dengan transaksi penjualan pada anggota yang dilakukan.

TOKO KPRI "BAHAGIA" JALAN KEDUNG PELUK NO. 17 CANDI-SIDOARJO			
No Transaksi : P0001		Kode Pelanggan : A0001	
30/06/2016			
Nama barang	Jumlah	Harga	Total
Minyak	1	Rp 20.000	Rp 20.000
Mie Goreng	1	Rp 2.500	Rp 2.500
Sabun	2	Rp 2.000	Rp 4.000
TOTAL :			Rp 26.500
POTONGAN :			Rp 75.000
TUNAI :			Rp 0
KEMBALI :			Rp 3.500
TERIMA KASIH SELAMAT BERBELANJA KEMBALI			

Gambar 3.37. Desain Nota Penjualan Anggota

Q. Desain Laporan *Penjualan Anggota*

Gambar 3.38 di bawah ini merupakan desain laporan penjualan Anggota per periode dilihat berdasarkan transaksi penjualan perbulan.

TOKO KPRI "BAHAGIA" JALAN KEDUNG PELUK NO.17 CANDI SIDOARJO							
LAPORAN PENJUALAN ANGGOTA PER 30 JUNI 216							
No	No Transaksi	Pembelian	Nama Barang	Jumlah	Harga	Total	Tanggal
1.	P0001	Umi	Sambal ABC	1	7.700	7.700	22/07/2016
2.	P0002	Anang Sudiono	Minyak Filma	1	23.000	23.000	22/07/2016
3.	P0003	Budi	Gula Gulaku	2	11.000	22.000	23/07/2016

Gambar 3.38. Desain Laporan Penjualan Anggota

R. Desain Laporan *Penjualan Umum*

Gambar 3.39 di bawah ini merupakan desain laporan penjualan umum per periode dilihat berdasarkan transaksi penjualan umum perbulan.

TOKO KPRI "BAHAGIA" JALAN KEDUNG PELUK NO.17 CANDI SIDOARJO							
LAPORAN PENJUALAN UMUM PER 30 JUNI 216							
No	No Transaksi	Nama Barang	Merk	Jumlah	Harga	Total	Tanggal
1.	P0001	Sambal	ABC	1	7.700	7.700	22/07/2016
2.	P0002	Minyak	Filma	1	23.000	23.000	22/07/2016
3.	P0003	Gula	Gulaku	2	11.000	22.000	23/07/2016

Gambar 3.39. Desain Laporan Penjualan Umum

S. Desain Laporan Penjualan

Gambar 3.40 di bawah ini merupakan desain laporan penjualan per periode dilihat berdasarkan transaksi penjualan perbulan.

TOKO KPRI "BAHAGIA" JALAN KEDUNG PELUK NO.17 CANDI SIDOARJO							
LAPORAN PENJUALAN PER 30 JUNI 2016							
No	No Transaksi	Pembelian	Total Beli	Total Bayar	Kembalian	Potongan	Tanggal
1.	P0001	Umum	2	35.000	35.000	0	22/07/2016
2.	P0002	Anang Sudiono	4	85.000	10.000	75.000	22/07/2016
3.	P0003	Budi	3	80.000	5.000	75.000	23/07/2016

Gambar 3.40. Desain Laporan Penjualan

T. Desain Laporan Barang Terlaris

Gambar 3.41 di bawah ini merupakan desain laporan barang terlaris per periode dilihat berdasarkan penjualan terbanyak.

TOKO KPRI "BAHAGIA" JALAN KEDUNG PELUK NO. 17 CANDI-SIDOARJO				
LAPORAN BARANG TERLARIS PER 30 JUNI 2016				
No	Kode Barang	Nama Barang	Kategori	Terjual
1.	B0001	Lux Rose	Sabun Mandi	10
2.	B0002	Filma	Minyak	20
3.	B0003	Indomie Soto	Mie	30

Sidoarjo 30 Juni 2016
Penanggung Jawab

Penjualan

Gambar 3.41. Desain Laporan Barang Terlaris

U. Desain Laporan *Persediaan Barang*

Gambar 3.40 di bawah ini merupakan desain laporan persediaan barang per periode dilihat berdasarkan persediaan di dalam toko dan gudang.

TOKO KPRI "BAHAGIA" JALAN KEDUNG PELUK NO.17 CANDI SIDOARJO						
LAPORAN PERSEDIAN BARANG PER 30 JUNI 216						
Kode Barang	Nama Barang	Jumlah	Satuan	Nama Merk	Nama Jenis	Keterangan
B0001	Minyak	100	500 ml	Filma	Kebutuhan Sehari-hari	22/07/2016
B0002	Pasta Gigi	80	200 ml	Pepsodent	Kebutuhan Sehari-hari	22/07/2016
B0003	Sambal	200	80.000	ABC	Kebutuhan Sehari-hari	22/07/2016

Gambar 3.42. Desain Laporan Persediaan Barang

V. Desain Laporan *Arus Kas*

Gambar 3.43 di bawah ini merupakan desain laporan arus kas per periode dilihat berdasarkan penjualan dan pembelian.

TOKO KPRI "BAHAGIA" Laporan Arus Kas Periode Agustus	
Arus Kas Masuk	
Penjualan Anggota	Rp 500.000
Penjualan Umum	Rp 700.000
Total Arus Kas Masuk	Rp 1.200.000
Arus Kas Keluar	
Pembelian	Rp 1.000.000
Kas Bersih	Rp 200.000

Gambar 3.43. Desain Laporan Arus Kas