BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1. Analisis Masalah

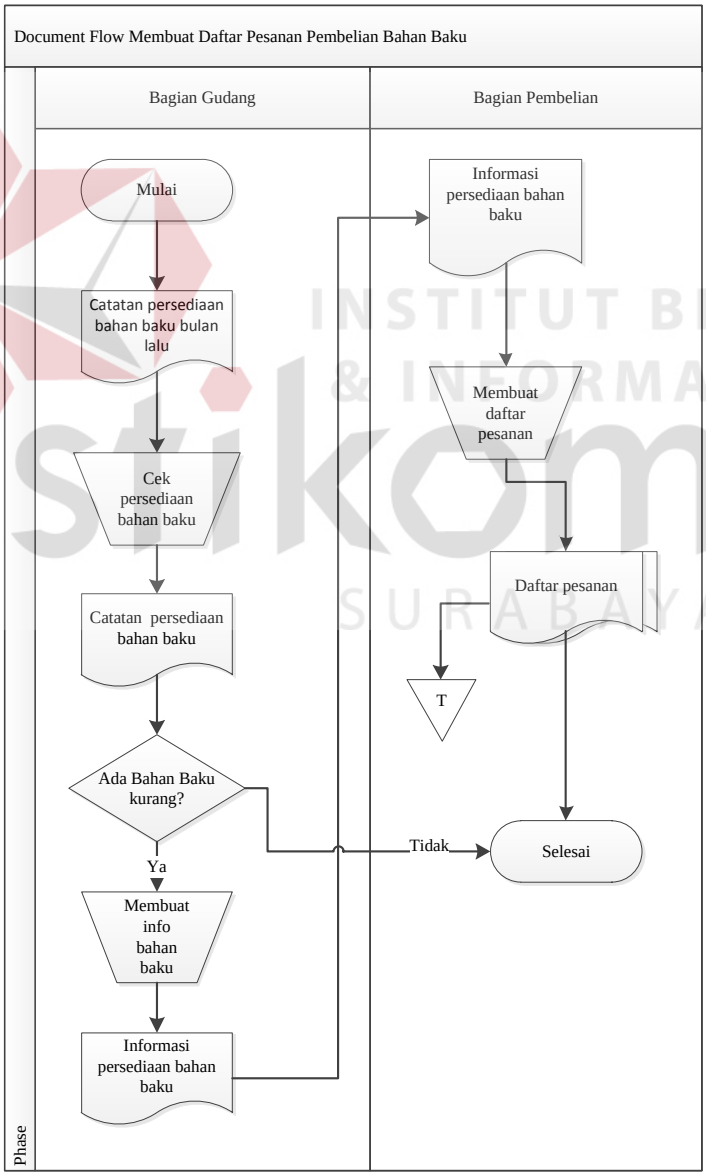
Mengidentifikasi masalah merupakan langkah pertama untuk melakukan analisis sistem. Masalah dapat didefinisikan sebagai pokok atau kunci utama dalam menentukan sebuah pertanyaan untuk dijawab dan diselesaikan. Maka dari itu tahap pertama yang harus dilakukan yaitu adalah tahapan dalam mengidentifikasi masalah dan untuk penjelasan identifikasi penyebab masalah akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Penanganan pembelian hanya dilakukan oleh 1 personal mulai dari pemesanan bahan bahan baku hingga proses verifikasi pembayaran kepada supplier dan pencatatan dilakukan dengan pembukuan. Hal ini menimbulkan dampak potensi kesalahan perhitungan, mengingat jumlah transaksi yang dilakukan tiap bulan cukup banyak dan beberapa berkas penyerta transaksi yang harus disiapkan.
2. Pada proses pelaporan stok bahan baku juga mengalami permasalahan dimana untuk pelaporan stok dilakukan per tahun berdasarkan bukti pembelian, yang menimbulkan dampak pada perekapan data stok bahan baku yang memakan waktu hingga 7-14 hari. Dalam proses pelaporan yang dilakukan oleh perusahaan juga dapat menimbulkan potensi kehilangan bukti pembelian dari transaksi pembelian sebelumnya dan mengakibatkan pelaporan stok bahan baku yang dicatat hanya berdasarkan riwayat pembelian yang tidak dilengkapi dengan bukti-bukti atas pembelian yang dilakukan.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

3.1.1. *Document Flow* Membuat Daftar Pesanan Pembelian Bahan Baku

Pada proses membuat daftar pesanan bahan baku, proses pertama terjadi saat bagian gudang melakukan pemeriksaan pada catatan persediaan bahan baku bulan lalu. Jika ada bahan baku yang kurang maka bagian gudang akan membuat info bahan baku apa saja yang perlu dibeli. Kemudian informasi tersebut akan diberikan kepada bagian pembelian, untuk dibuatkan daftar pesanan bahan baku yang akan dibeli.



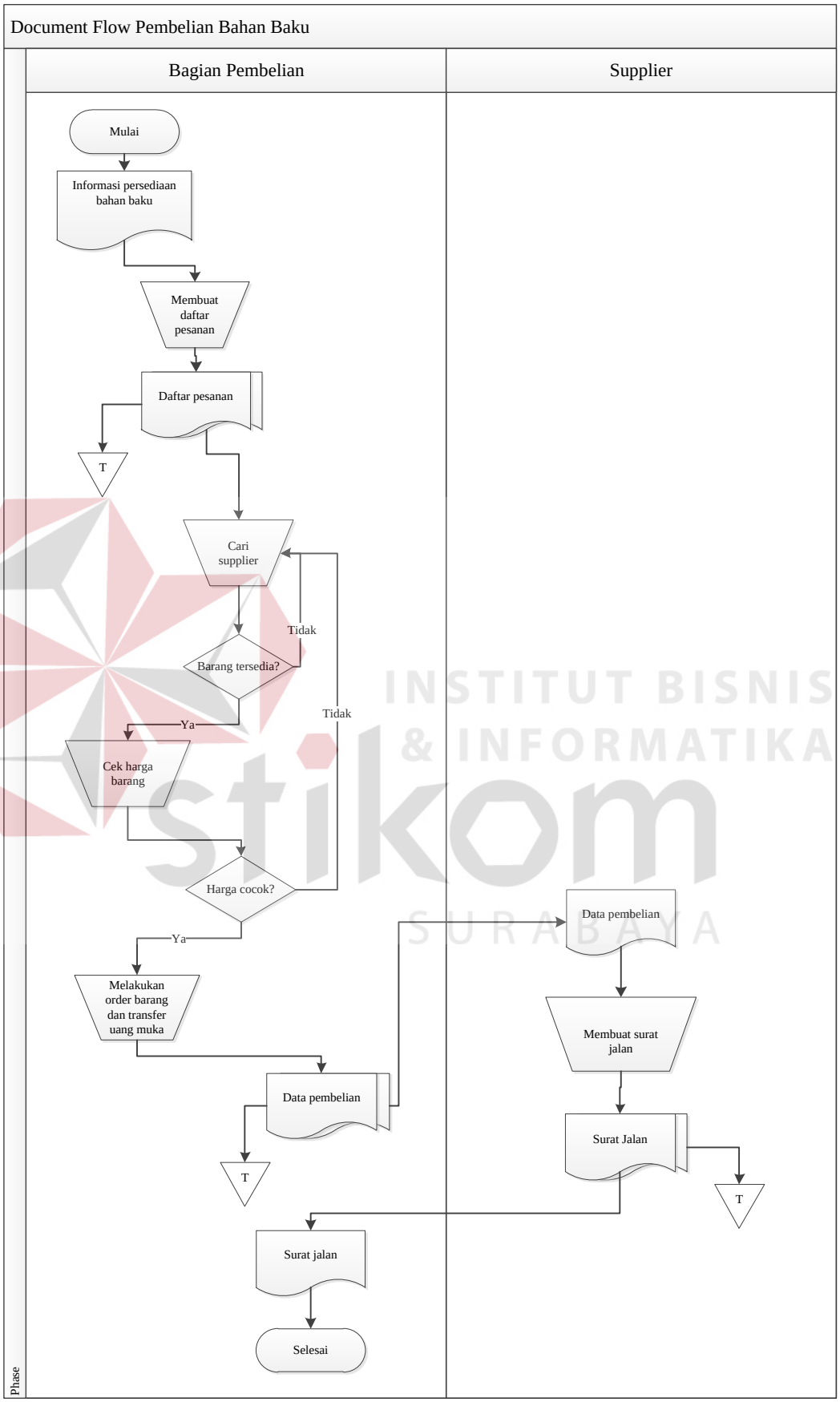
Gambar 3.1 Membuat Daftar Pesanan Bahan Baku

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

3.1.2. *Document Flow* Pembelian Bahan Baku

Pada saat proses pembelian bahan baku setelah pembuatan daftar pesanan bahan baku, maka bagian pembelian akan melakukan pencarian supplier dan melakukan negoisasi kepada supplier untuk mencari harga bahan baku yang cocok. Jika sudah menemukan supplier dengan harga bahan baku yang cocok, maka bagian pembelian akan melakukan transfer uang muka terlebih dahulu kepada supplier dan cetak 2 rangkap data pembelian satu disimpan kedalam arsip dan satu untuk supplier. Pada saat bahan baku yang dipesan sudah tiba di perusahaan, supplier juga menyertakan surat jalan.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

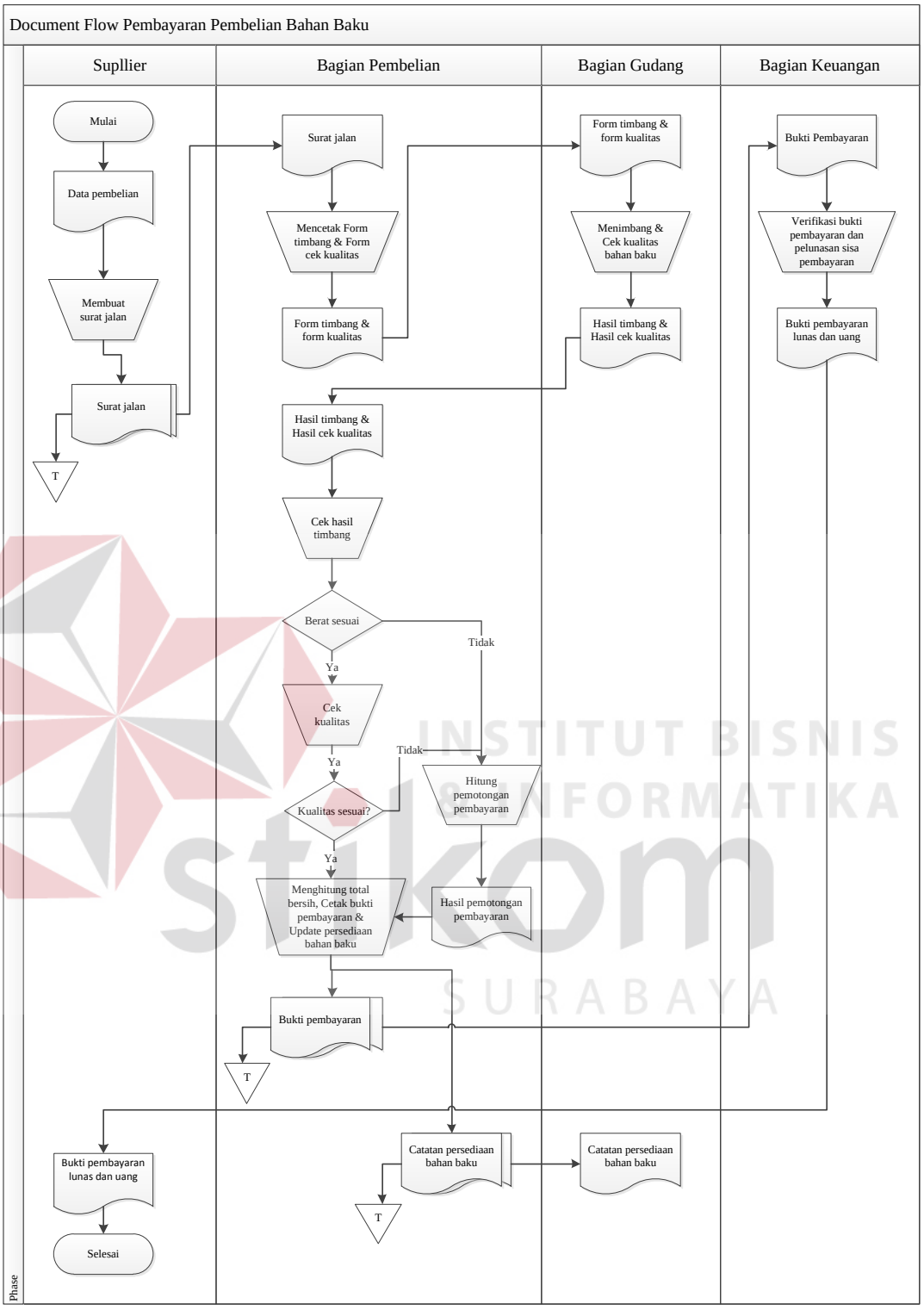


Gambar 3.2 Pembelian Bahan Baku

3.1.3. *Document Flow* Pembayaran Pembelian Bahan Baku

Pada saat bahan baku sudah tiba di perusahaan beserta surat jalan yang diberikan oleh supplier, maka bagian pembelian akan mencetak form timbang dan form kualitas yang kemudian diserahkan kepada bagian gudang untuk melakukan penimbangan dan pengecekan kualitas bahan baku. Setelah dilakukan penimbangan dan pengecekan kualitas bahan baku, hasil dari penimbangan dan pengecekan kualitas bahan baku tersebut diserahkan kepada bagian pembelian. Hasil penimbangan dan pengecekan kualitas bahan baku tersebut akan digunakan untuk menghitung total bersih berapa yang harus dibayarkan kepada supplier. Misalkan terjadi ketidaksesuaian kondisi bahan baku pada saat datang di perusahaan, maka akan dilakukan pemotongan harga pembayaran sesuai dengan kesepakatan perusahaan dengan supplier. Jika proses hitung bersih selesai, proses selanjutnya adalah mencetak bukti pembayaran dan update persediaan bahan baku. Kemudian bukti pembayaran diserahkan kepada bagian keuangan untuk verifikasi berapa yang harus dibayar kepada supplier.

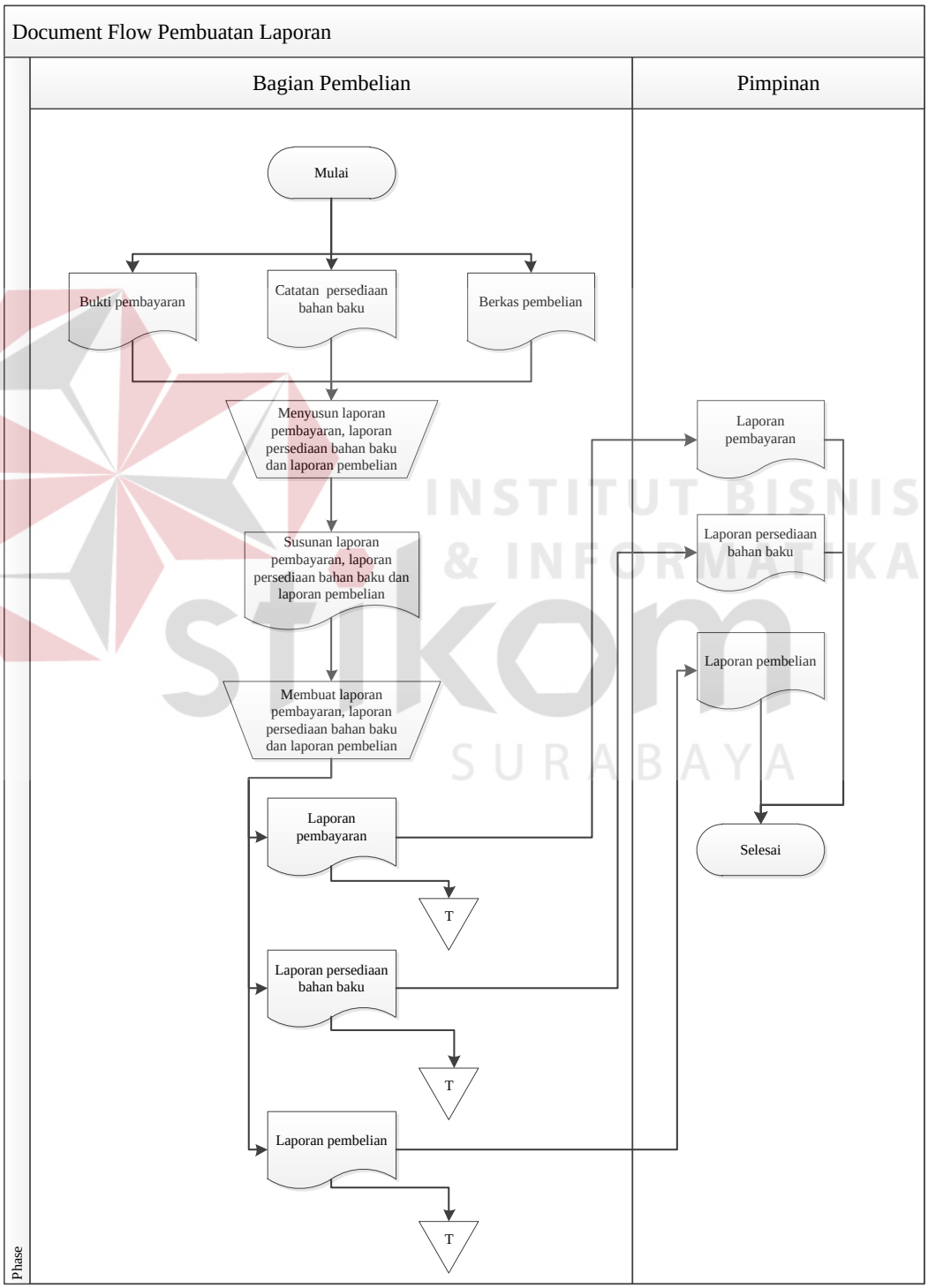
INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA



Gambar 3.3 Pembayaran Pembelian Bahan Baku

3.1.4. *Document Flow* Pembuatan Laporan

Pada proses ini bagian pembelian menyusun laporan berkas pembelian, catatan persediaan bahan baku dan bukti transaksi pembayaran. Laporan tersebut disusun bagian pembelian dan diserahkan kepada pimpinan perusahaan.



Gambar 3.4 Pembuatan Laporan

3.2. Analisis Kebutuhan

Aplikasi pengelolaan pembelian bahan baku pada PT. Indochito International Sidoarjo ini akan melibatkan beberapa pengguna didalamnya. Berikut ini siapa saja yang dapat mengoperasikan dan menggunakan aplikasi pengelolaan pembelian ini beserta kebutuhannya:

Tabel 3.1 Analisis Kebutuhan

No.	Pengguna	Kebutuhan	Laporan yang Dihasilan
1.	Bagian Gudang	a. Dapat login kedalam sistem b. Dapat mengetahui stok persediaan bahan baku c. Dapat melakukan pengelolaan pengeluaran bahan d. Dapat mencetak laporan persediaan apa yang perlu dibeli.	Laporan persediaan bahan baku
2.	Bagian Pembelian	a. Dapat login kedalam sistem b. Dapat melakukan pengelolaan data master c. Dapat mengakses transaksi pembelian. d. Dapat mengakses transaksi pembayaran. e. Dapat mengkases laporan.	a. Bukti pembayaran b. Laporan rencana pembelian bahan baku c. Laporan pembayaran pembelian
3.	Pimpinan	a. Dapat login kedalam sistem. b. Dapat melakukan akses seluruh aplikasi.	a. Rekap Rencana Pembelian b. Rekap Pembayaran Pembelian

3.3. Perancangan Sistem

Dalam perancangan aplikasi pengelolaan pembelian bahan baku ini ada beberapa tahapan yang harus dilakukan. adapun tahapan dalam perancangan sistem yang dilakukan adalah pembuatan *system flow, 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 pengelolaan pembelian bahan baku pada PT. Indochito International Sidoarjo.

A. Blok Diagram

Gambar 3.5 dibawah ini menggambarkan tentang apa saja input yang dibutuhkan, proses yang dilakukan, dan output yang dihasilkan oleh sistem pengelolaan pembelian bahan baku pada PT. Indochito International Sidoarjo.

Untuk *input* yang dibutuhkan untuk pengelolaan pembelian bahan baku pada PT. Indochito International Sidoarjo, antara lain: data persediaan bahan baku, data bahan baku dan data *supplier*.

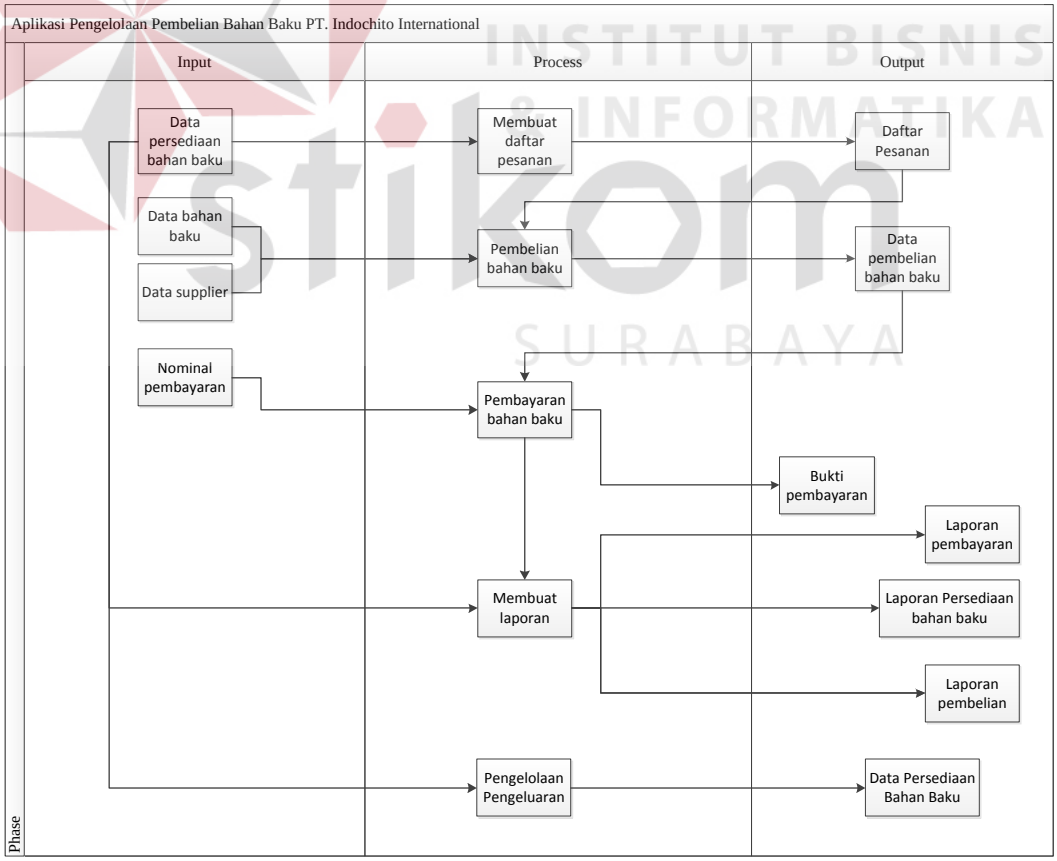
Pada proses pengelolaan pembelian yang ada pada sistem aplikasi terdiri atas 5 proses, proses tersebut antara lain :

1. Proses pertama pembuatan daftar pesanan terjadi, jika pihak gudang memberikan informasi kepada bagian pembelian jika terjadi pengurangan stok bahan baku.
2. Proses kedua pembelian bahan baku terjadi, ketika bagian pembelian sudah membuat daftar pesanan bahan baku yang akan dibeli. Kemudian bagian pembelian akan melihat harga bahan baku dan melihat data supplier terlebih dahulu. Jika bagian pembelian sudah mendapatkan supplier dengan harga yang cocok, maka bagian pembelian akan melakukan transfer pembayaran uang muka terlebih dahulu

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

3. Proses ketiga pembayaran, terjadi ketika bahan baku yang dibeli sudah tiba di perusahaan dan membayar sisa pembayaran pembelian kepada supplier saat bahan baku tiba perusahaan.
4. Proses keempat membuat laporan, pada proses ini sistem menghasilkan laporan yang terdiri dari laporan persediaan bahan baku, laporan rencana pembelian dan laporan pembayaran pembelian.
5. Proses kelima pengelolaan pengeluaran terjadi, ketika bagian gudang menerima permintaan pengeluaran bahan baku dari bagian produksi.

Untuk blok *output*, hasil informasi berupa laporan terkait dengan berbagai laporan antara lain: laporan pembayaran, laporan persediaan bahan baku dan laporan pembelian.



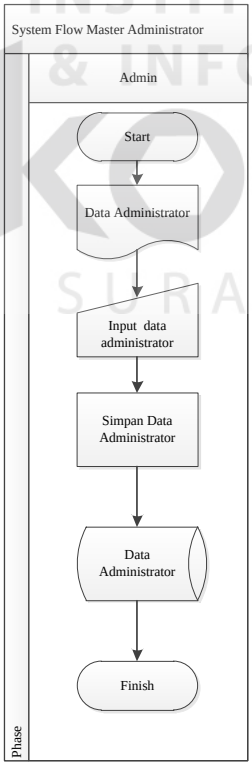
Gambar 3.5 Diagram Blok

B. System Flow

Untuk membuat aplikasi pengelolaan pembelian bahan baku pada PT. Indochito International dibutuhkan *system flow* yang sesuai dengan proses dan ketentuan yang berlaku pada PT. Indochito International. Berikut penjelasan *system flow* yang dibuat untuk membantu proses pembuatan aplikasi pengelolaan pembelian bahan baku pada PT. Indochito International.

B.1. *System Flow* Master Administrator

Pada Gambar 3.6 merupakan *system flow* administrator yang di dalamnya terdapat satu aktor yaitu admin. Proses pertama admin menginputkan data administrator, kemudian data administrator disimpan di dalam database, dari inputan tersebut menghasilkan data administrator.

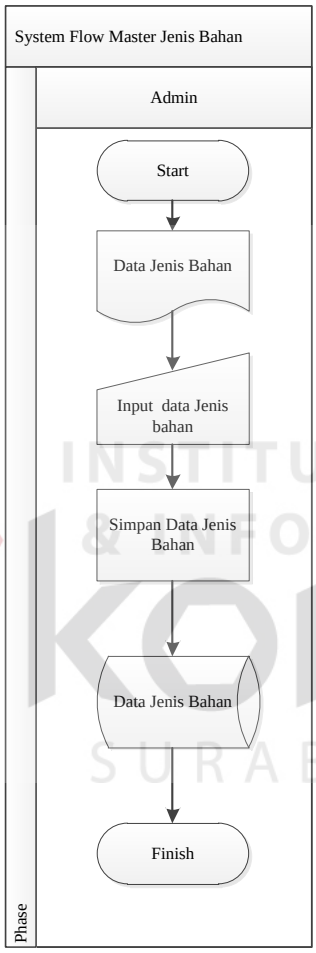


Gambar 3.6 *System Flow* Administrator

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

B.2. *System Flow* Master Jenis Bahan Baku

Pada Gambar 3.7 merupakan *system flow* master jenis bahan baku yang di dalamnya terdapat satu aktor yaitu admin. Proses pertama admin menginputkan data jenis bahan baku, kemudian data jenis bahan baku disimpan di dalam database, dari inputan tersebut menghasilkan data jenis bahan baku.

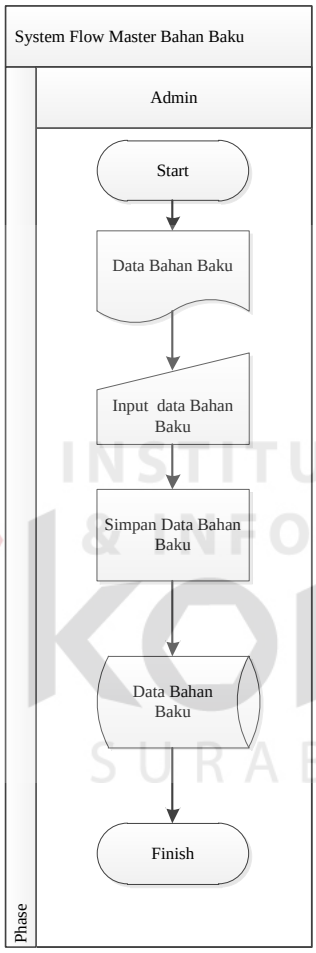


Gambar 3.7 *System Flow* Master Jenis Bahan Baku

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

B.3. *System Flow* Master Bahan Baku

Pada Gambar 3.8 merupakan *system flow* master bahan baku yang di dalamnya terdapat satu aktor yaitu admin. Proses pertama admin menginputkan data bahan baku, kemudian data bahan baku disimpan di dalam database, dari inputan tersebut menghasilkan data bahan baku.

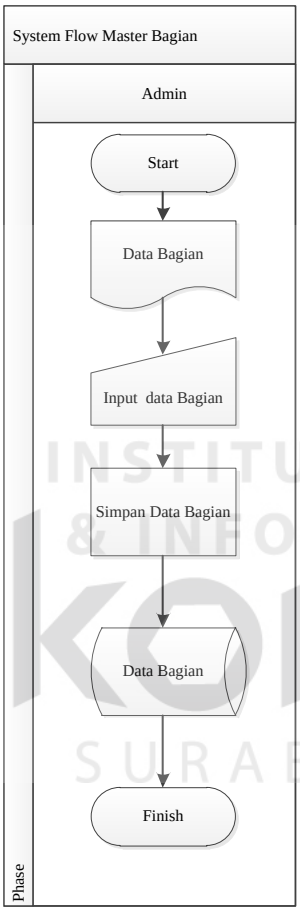


Gambar 3.8 *System Flow* Master Bahan Baku

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

B.4. *System Flow* Master Bagian

Pada Gambar 3.9 merupakan *system flow* master bagian yang di dalamnya terdapat satu aktor yaitu admin. Proses pertama admin menginputkan data bagian, kemudian data bagian disimpan di dalam database, dari inputan tersebut menghasilkan data bagian.

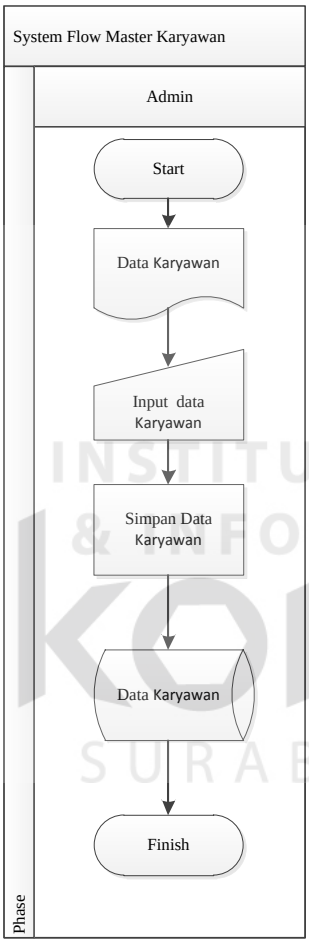


Gambar 3.9 *System Flow* Master Bagian

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

B.5. *System Flow* Master Karyawan

Pada Gambar 3.10 merupakan *system flow* master karyawan yang di dalamnya terdapat satu aktor yaitu admin. Proses pertama admin menginputkan data karyawan, kemudian data karyawan disimpan di dalam database, dari inputan tersebut menghasilkan data karyawan.

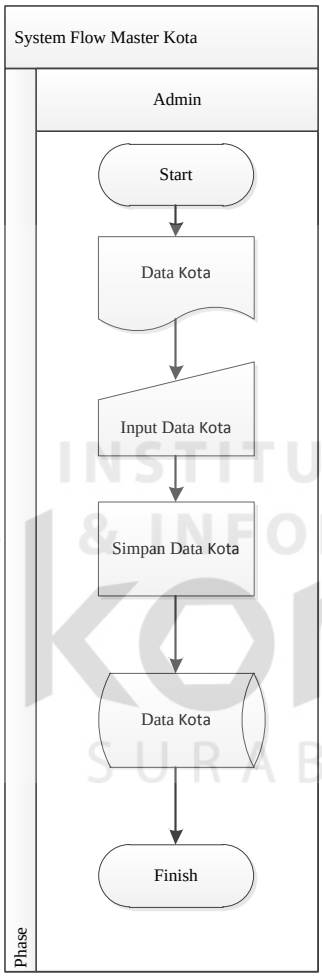


Gambar 3.10 *System Flow* Master Karyawan

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

B.6. System Flow Master Kota

Pada Gambar 3.11 merupakan *system flow* master kota yang di dalamnya terdapat satu aktor yaitu admin. Proses pertama admin menginputkan data kota, kemudian data kota disimpan di dalam database, dari inputan tersebut menghasilkan data kota.

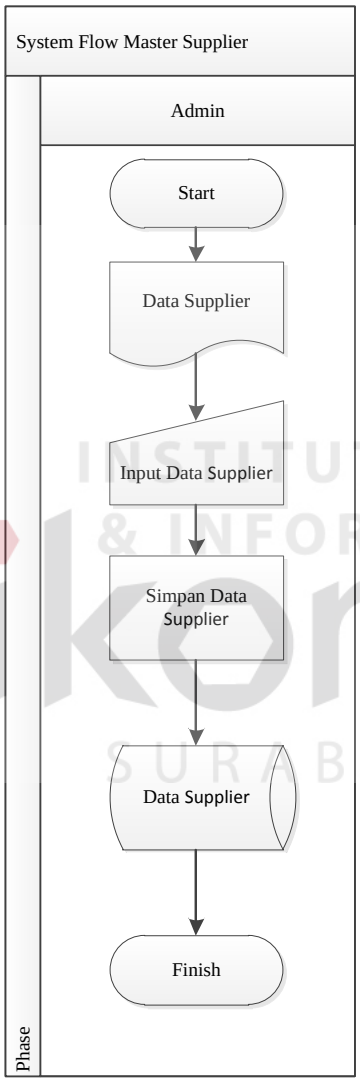


Gambar 3.11 *System Flow* Master Kota

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

B.7. *System Flow* Master Supplier

Pada Gambar 3.12 merupakan *system flow* master supplier yang di dalamnya terdapat satu aktor yaitu admin. Proses pertama admin menginputkan data supplier, kemudian data supplier disimpan di dalam database, dari inputan tersebut menghasilkan data supplier.

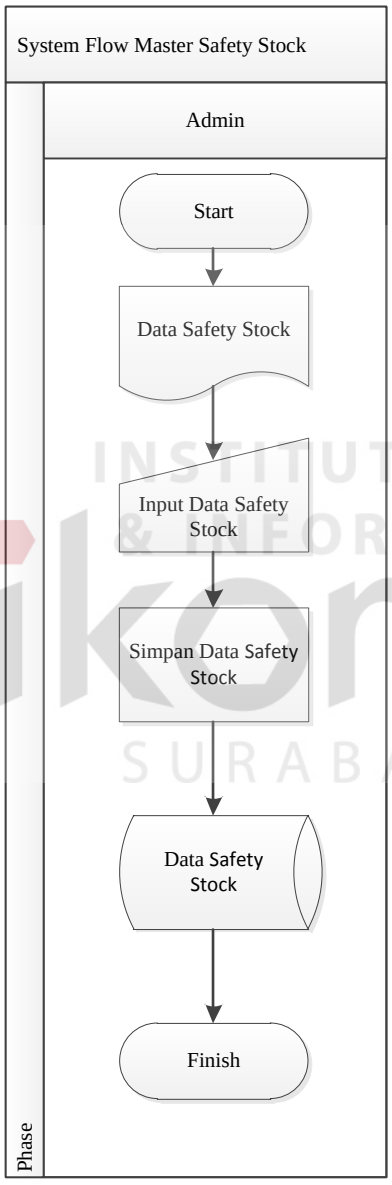


Gambar 3.12 *System Flow* Master Supplier

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

B.8. *System Flow* Master *Safety Stock*

Pada Gambar 3.13 merupakan *system flow* master *safety stock* yang di dalamnya terdapat satu aktor yaitu admin. Proses pertama admin menginputkan data *safety stock*, kemudian data *safety stock* disimpan di dalam database, dari inputan tersebut menghasilkan data *safety stock*.

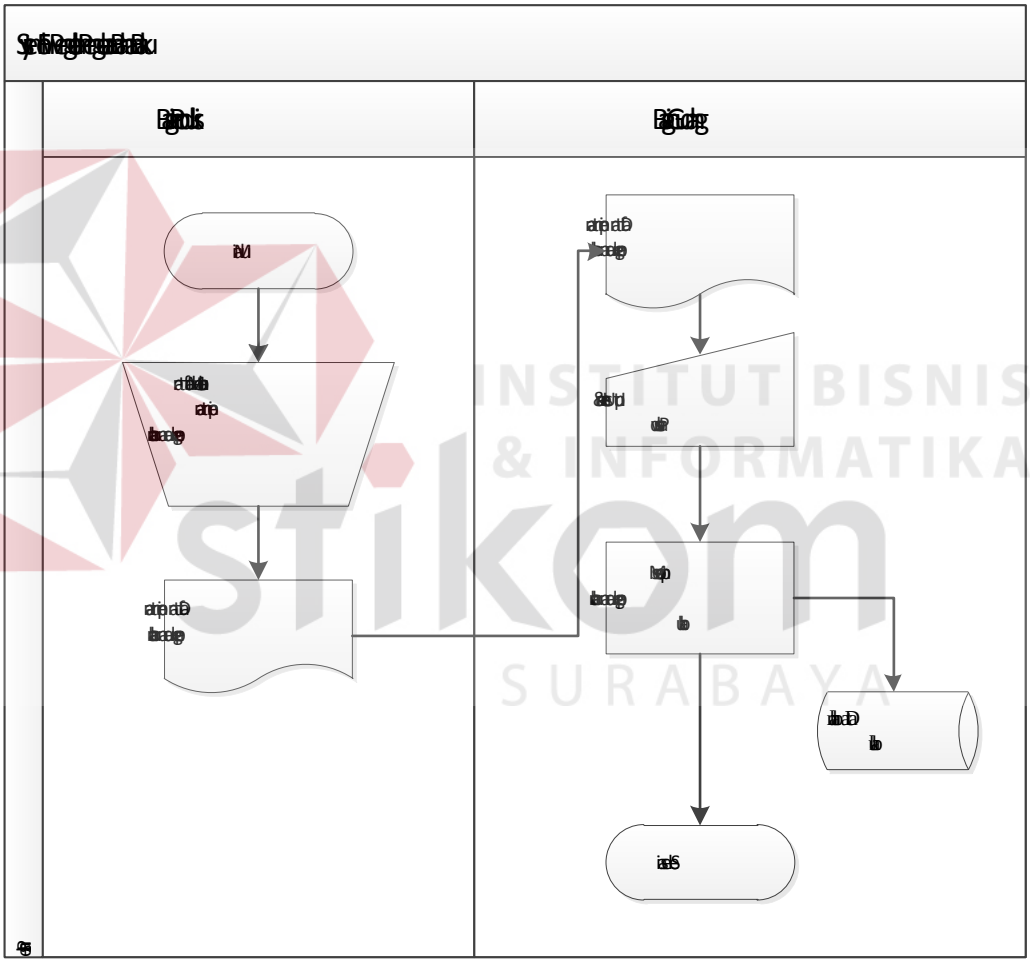


Gambar 3.13 *System Flow* Master *Safety Stock*

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

B.9. *System Flow* Pengelolaan Pengeluaran Bahan Baku

Pada Gambar 3.14 merupakan *system flow* pengelolaan pengeluaran. Proses pengelolaan pengeluaran bahan baku terjadi saat bagian produksi membuat daftar permintaan bahan baku. Daftar permintaan bahan baku diserahkan kepada bagian gudang, kemudian bagian gudang memproses permintaan pengeluaran bahan.



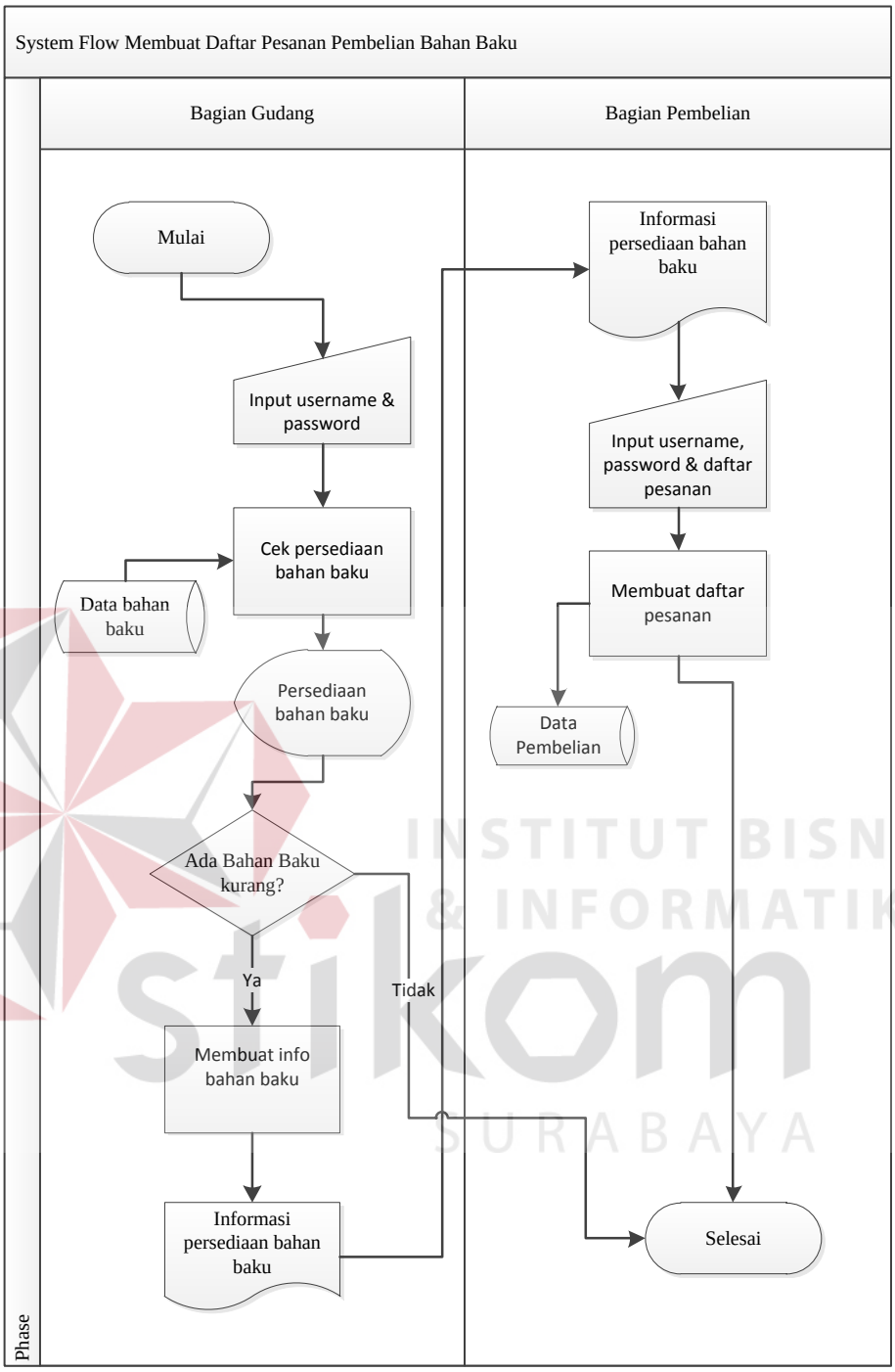
Gambar 3.14 *System Flow* Pengelolaan Pengeluaran Bahan Baku

B.10. *System Flow* Membuat Daftar Pesanan Bahan Baku

Pada Gambar 3.15 merupakan *system flow* membuat daftar pesanan bahan baku. Proses pertama dimulai dari bagian gudang *login* kedalam aplikasi,

kemudian bagian gudang melakukan pengecekan persediaan bahan baku yang tersimpan dalam *database* bahan baku. Kemudian jika terdapat jumlah bahan baku yang kurang, maka bagian gudang akan membuat informasi bahan baku. Informasi tersebut kemudian diserahkan kepada bagian pembelian untuk dibuatkan daftar pesanan bahan baku apa yang akan dibeli dan daftar pesanan tersebut disimpan dalam *database* data pembelian.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA



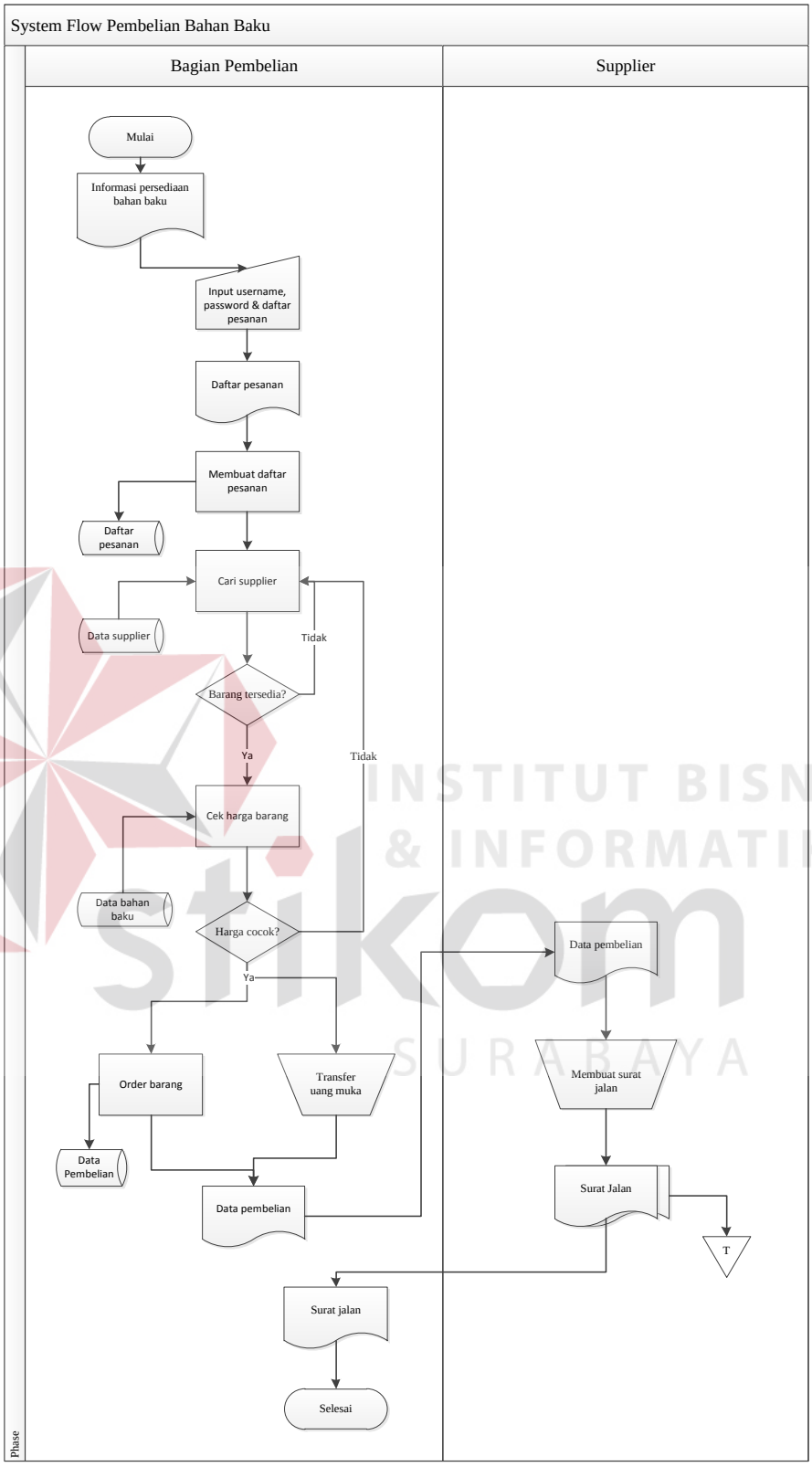
Gambar 3.15 *System Flow* Membuat Daftar Pesanan Bahan Baku

B.11. *System Flow* Pembelian Bahan Baku

Pada Gambar 3.16 merupakan *system flow* pembelian bahan baku yang di dalamnya terdapat dua aktor yaitu bagian pembelian dan supplier. Proses pertama

dimulai setelah bagian pembelian menerima informasi persediaan bahan baku dari bagian gudang. Bagian pembelian akan membuat daftar pesanan, kemudian bagian pembelian melakukan pencarian supplier melalui data supplier dan melakukan negoisasi harga bahan baku. Jika sudah menemukan harga yang cocok, maka bagian pembelian membuat order bahan baku beserta transfer uang muka. Data order bahan baku akan tersimpan dalam data pembelian.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

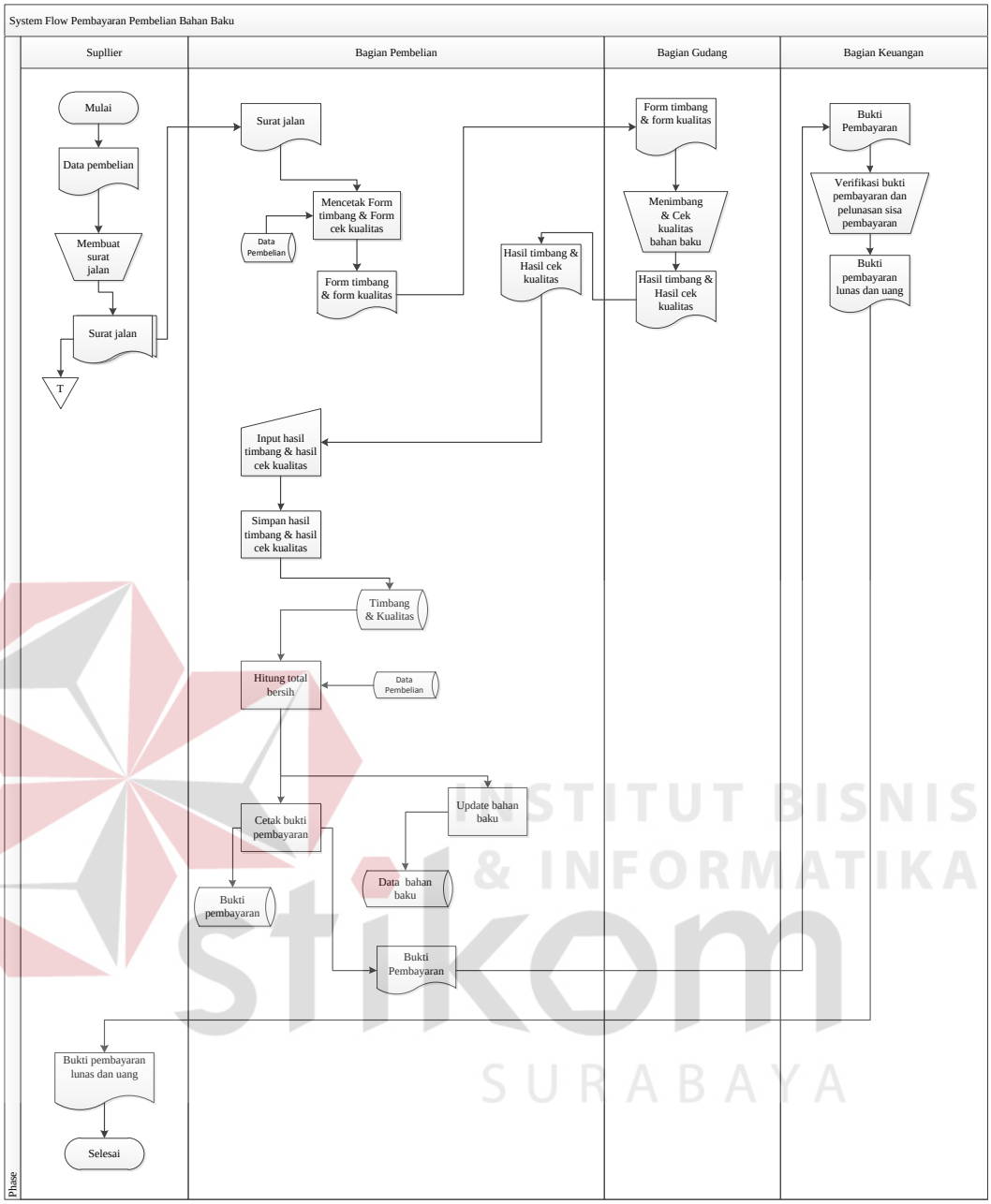


Gambar 3.16 *System Flow* Pembelian Bahan Baku

B.12. *System Flow* Pembayaran Pembelian Bahan Baku

Pada Gambar 3.17 merupakan *system flow* pembayaran pembelian bahan baku. Pada saat bahan baku sudah tiba di perusahaan beserta surat jalan yang diberikan oleh supplier, maka bagian pembelian akan mencetak form timbang dan form kualitas yang kemudian diserahkan kepada bagian gudang untuk melakukan penimbangan dan pengecekan kualitas bahan baku. Setelah dilakukan penimbangan dan pengecekan kualitas bahan baku, hasil dari penimbangan dan pengecekan kualitas bahan baku tersebut diserahkan kepada bagian pembelian. Bagian pembelian akan meng –*input*- kan hasil penimbangan dan pengecekan kualitas bahan baku, kemudian hasil tersebut. Misalkan terjadi ketidaksesuaian kondisi bahan baku pada saat datang di perusahaan, maka akan dilakukan pemotongan harga pembayaran sesuai dengan kesepakatan perusahaan dengan supplier. Jika proses hitung bersih selesai, proses selanjutnya adalah mencetak bukti pembayaran dan update persediaan bahan baku. Kemudian bukti pembayaran diserahkan kepada bagian keuangan untuk verifikasi berapa yang harus dibayar kepada supplier.

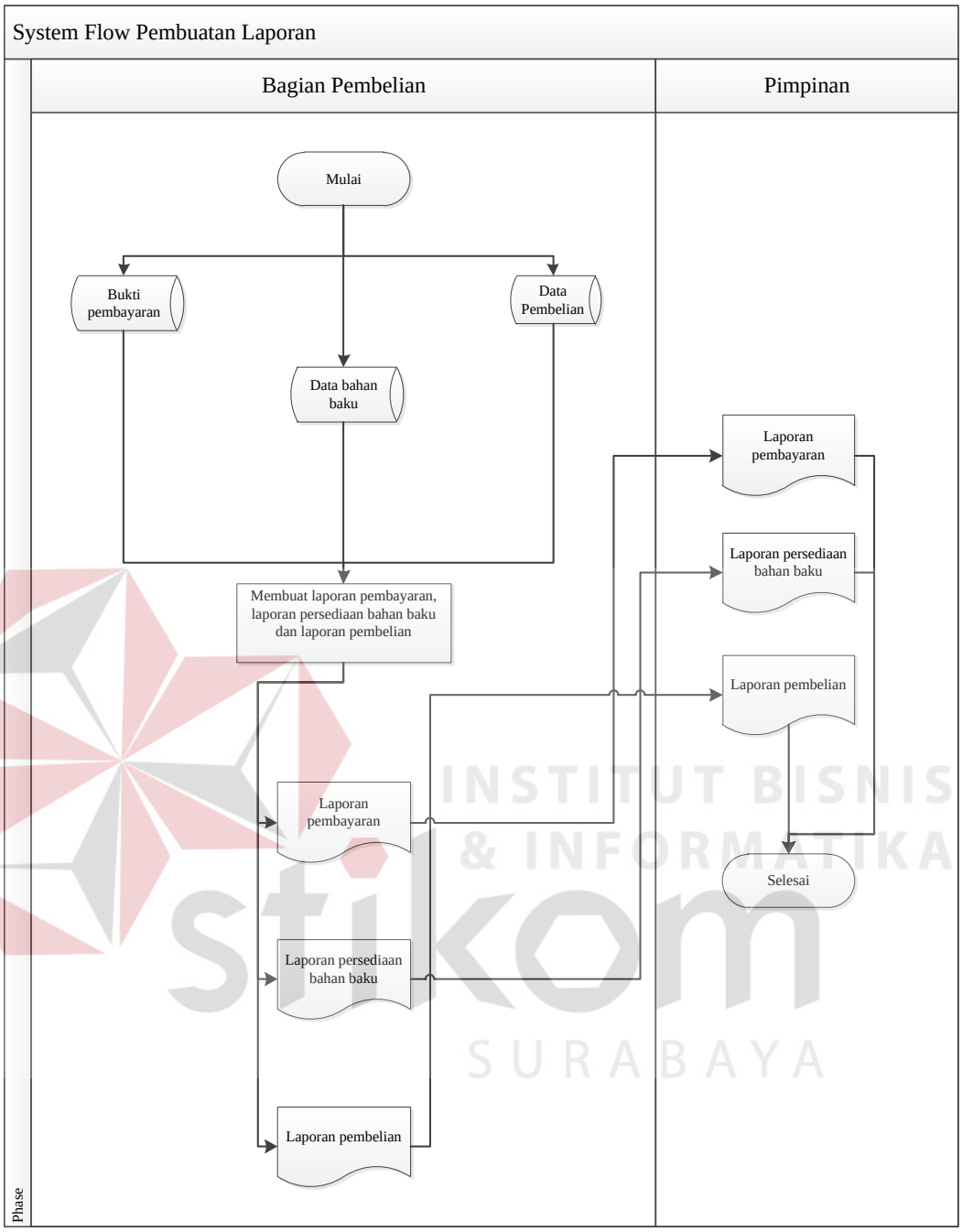
INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA



Gambar 3.17. *System Flow* Pembayaran Pembelian Bahan Baku

B.13. *System Flow* Pembuatan Laporan

Pada Gambar 3.18 merupakan *system flow* pembuatan laporan dari beberapa *database* yang ada pada aplikasi. Aplikasi tersebut dapat menghasilkan laporan dari *database* bukti pembayaran, bahan baku dan pembelian. Laporan – laporan tersebut dimanfaatkan bagian pembelian untuk melaporkan pembayaran tiap transaksi, persediaan bahan baku dan pembelian kepada pimpinan.



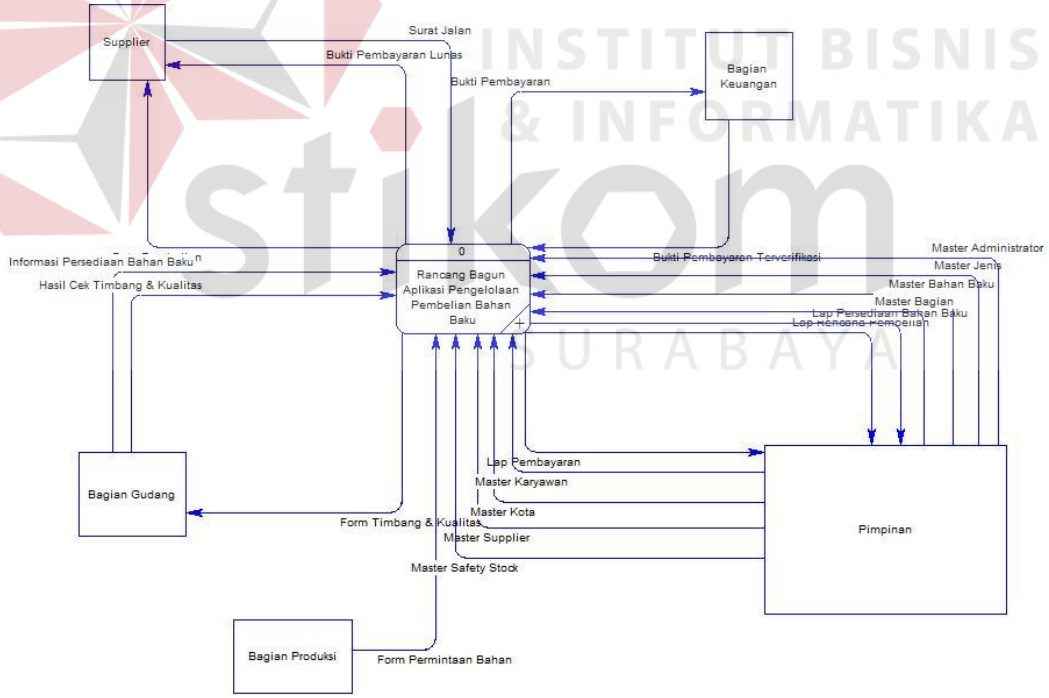
Gambar 3.18 *System Flow* Pembuatan Laporan

3.3.2. *Data Flow Diagram*

Setelah menggunakan *System Flow* sebagai proses perancangan aplikasi, maka proses selanjutnya dalam perancangan adalah pembuatan *Data Flow Diagram* (DFD) yang berfungsi sebagai representasi grafik dalam menggambarkan arus data dari sistem secara terstruktur dan jelas dan menggambarkan mengenai masukan, proses dan keluaran dari model sistem yang dibahas.

A. Context Diagram

Context diagram merupakan diagram awal yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup proses. Perancangan dari context diagram pengelolaan pembelian bahan baku ini dapat dilihat pada Gambar 3.19.



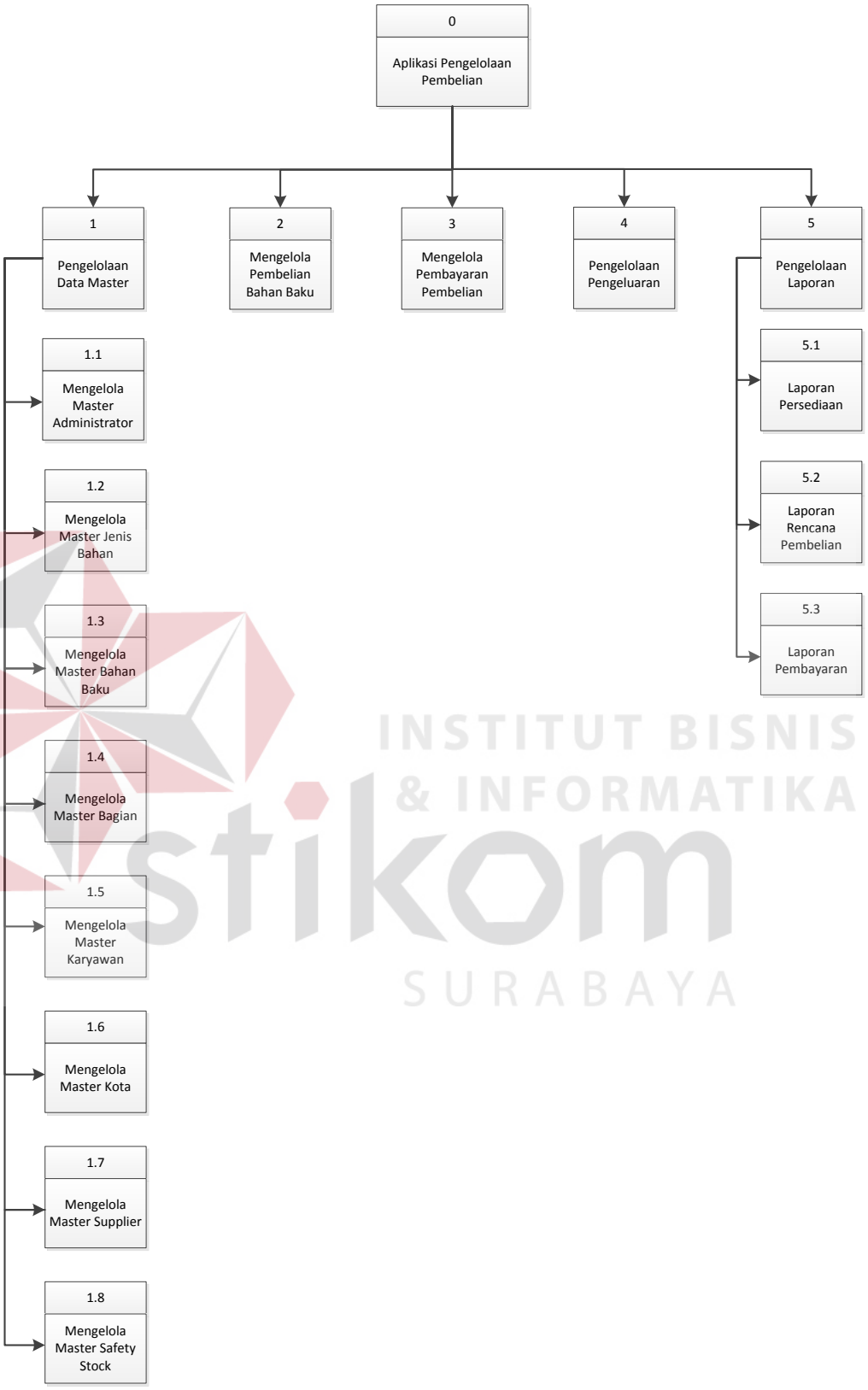
Gambar 3.19 *Context Diagram*

B. Diagram Berjenjang

Diagram berjenjang menggambarkan hirarki proses-proses dari level dan kelompok proses yang terlibat dalam pengelolaan pembelian yang diawali dari context diagram sampai DFD level ndan menunjukan sub proses-sub proses dari context diagram. Diagram berjenjang ini menjelaskan hirarki proses aplikasi pengelolaan pembelian bahan baku pada PT. Indochito International Sidoarjo.

Seperti pada Gambar 3.20 diagram berjenjang aplikasi pengelolaan pembelian bahan baku terdiri tiga proses utama yaitu pengelolaan data master, pengelolaan transaksi dan pengelolaan laporan. Masing-masing proses tersebut dijabarkan ke dalam beberapa sub proses. Pertama pengelolaan data master mempunyai enam sub proses yaitu mengelola data jenis bahan baku, data bahan baku, data bagian, data karyawan, data kota dan data supplier. Kedua pengelolaan transaksi mempunyai dua sub proses yaitu pengelolaan pembelian dan pengelolaan pembayaran. Terakhir pengelolaan laporan mempunyai tiga sub proses yaitu mengelola laporan persediaan bahan baku, laporan pembayaran dan laporan pembelian.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

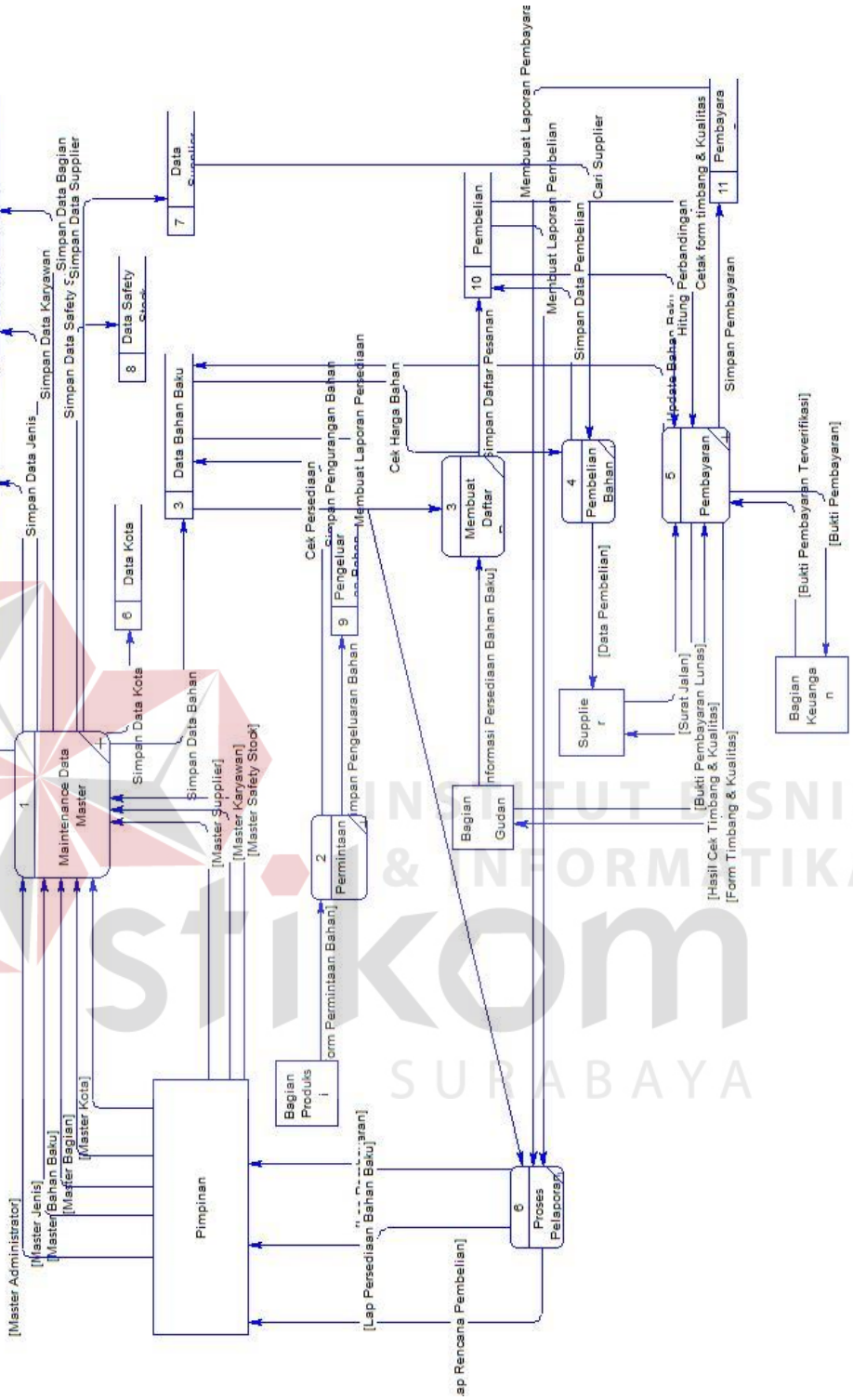


Gambar 3.20 Diagram Berjenjang

C. DFD Level 0 Aplikasi Pengelolaan Pembelian Bahan Baku

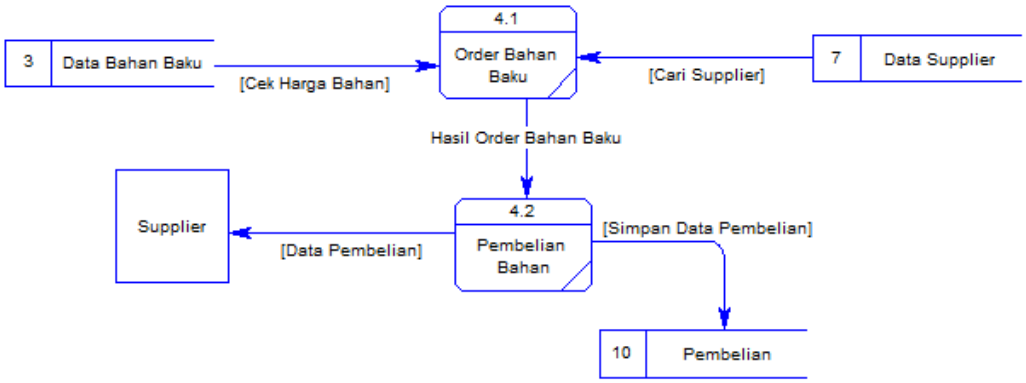
Berdasarkan context diagram Gambar 3.21, maka proses selanjutnya adalah merancang DFD Level 0 aplikasi pengelolaan pembelian bahan baku pada PT. Indochito International. Berikut DFD Level 0 dapat dilihat pada Gambar 3.21.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA



Gambar 3.21 DFD Level 0

D. DFD Level 1 Pembelian Bahan Baku

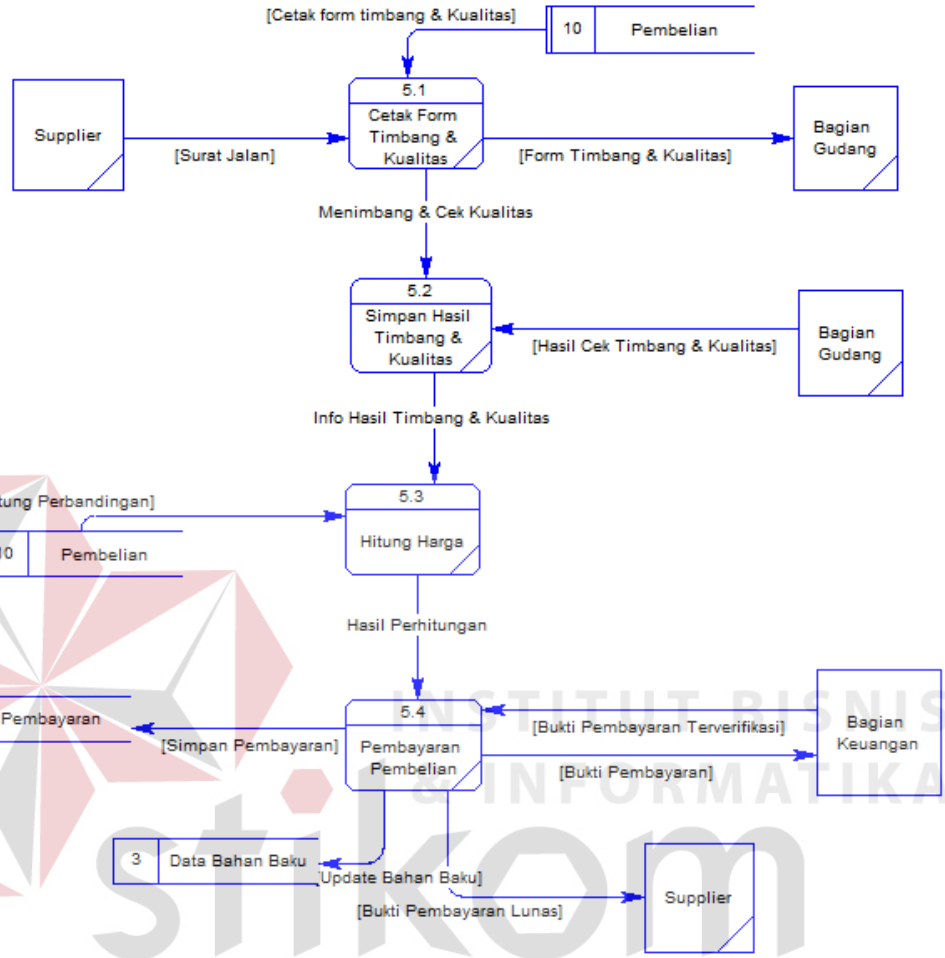


Gambar 3.22 DFD Level 1 Pembelian Bahan Baku

Terdapat dua sub proses dalam mengelola pembelian bahan baku seperti pada Gambar 3.22 yaitu order bahan baku dan pembelian bahan baku. Tabel yang digunakan dalam sub proses ini adalah tabel data bahan baku, data supplier dan data pembelian.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

E. DFD Level 1 Mengelola Pembayaran Pembelian

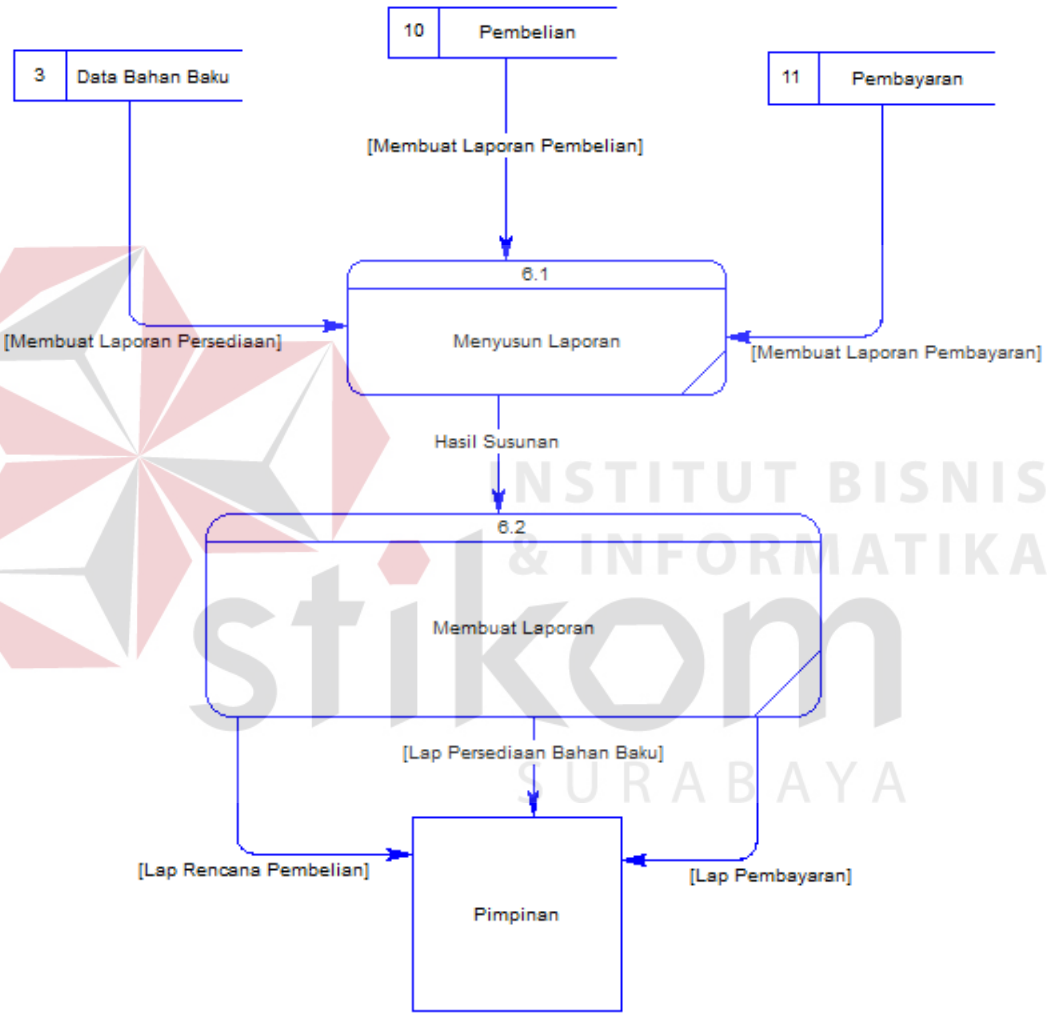


Gambar 3.23 DFD Level 1 Pembayaran Pembelian

Terdapat empat sub proses dalam mengelola pembayaran pembelian seperti pada Gambar 3.23 yaitu cetak form timbang dan kualitas, simpan hasil timbang dan kualitas, hitung harga dan pembayaran. Tabel yang digunakan dalam sub proses pembayaran pembelian tersebut adalah data pembelian, timbang dan kulitas, bukti pembayaran dan data bahan baku.

F. DFD Level 1 Mengelola Laporan

Terdapat dua sub proses dalam pengelolaan laporan seperti pada Gambar 3.24 yaitu Menyusun laporan dan membuat laporan. Tabel yang digunakan dalam sub proses ini adalah bukti pembayaran, data bahan baku dan data pembelian.



Gambar 3.24 DFD Level 1 Mengelola Laporan

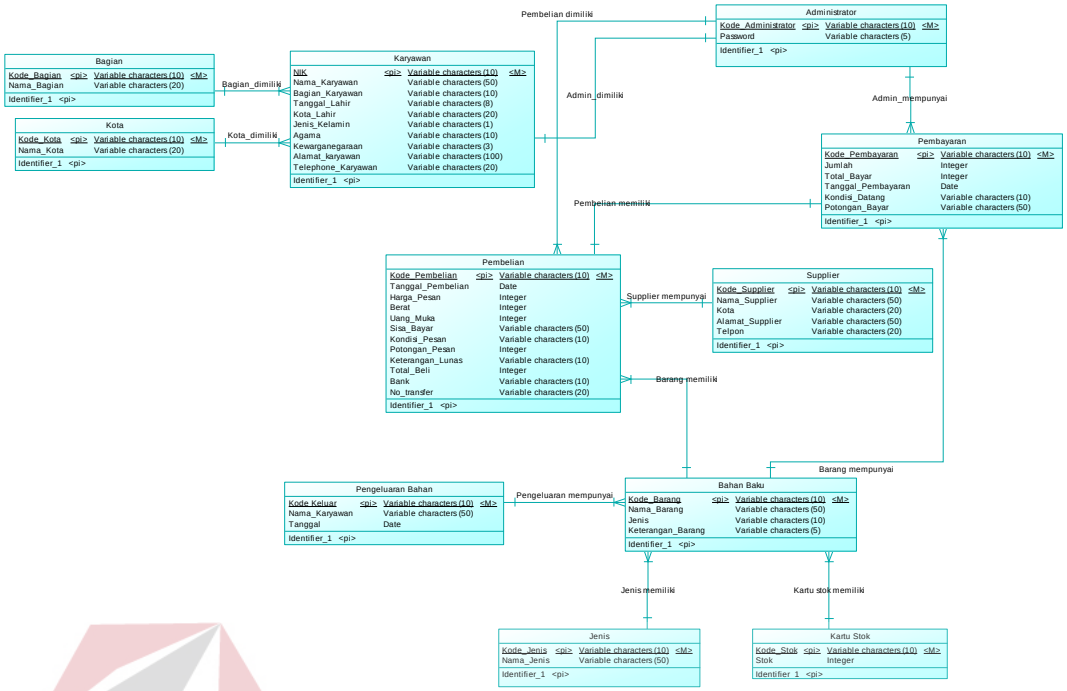
3.3.3. *Entity Relationship Diagram*

Entity relationship diagram (ERD) merupakan diagram yang menggambarkan hubungan antara entitas dan relasinya. ERD disajikan dalam dua jenis model, yaitu *Conceptual Data Model* (CDM) dan *Physical Data Model* (PDM).

A. Conceptual Data Model

Conceptual Data Model (CDM) dari aplikasi pengelolaan pembelian bahan baku berisi sepuluh *entity*, yaitu *entity* bagian, *entity* kota, *entity* karyawan, *entity* pembelian, *entity* pembayaran ,*entity* barang, *entity* jenis, *entity* kartu stok, *entity* supplier dan *entity* administrator.

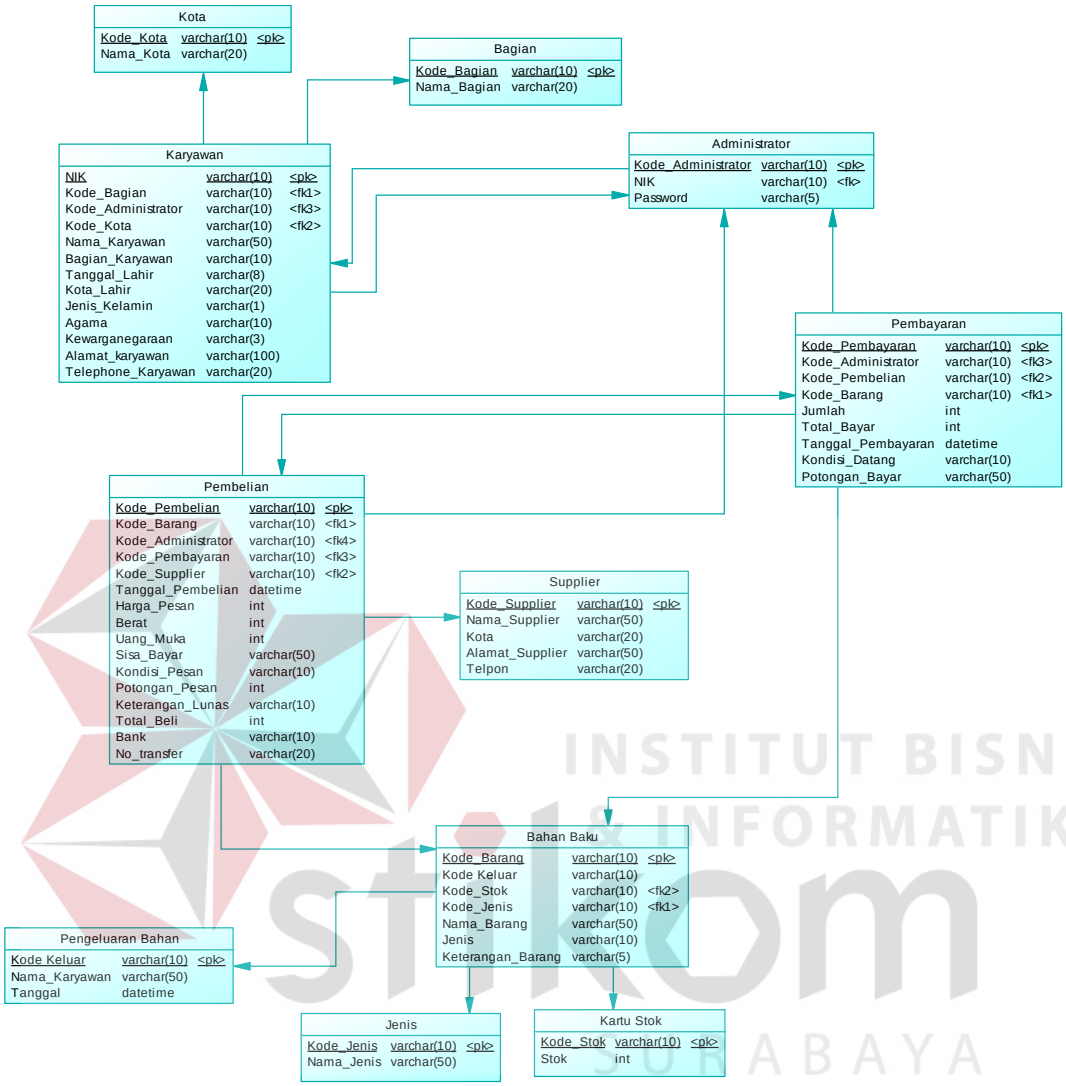
INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA



Gambar 3.25 *Conceptual Data Model* (CDM)

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

B. *Physical Data Model*



Gambar 3.26 *Physical Data Model* (PDM)

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

Physical Data Model (PDM) dari aplikasi pengelolaan pembelian bahan baku berisi sepuluh *entity*, yaitu *entity* bagian, *entity* kota, *entity* karyawan, *entity* pembelian, *entity* pembayaran ,*entity* barang, *entity* jenis, *entity* kartu stok, *entity* supplier dan *entity* administrator.

3.3.4. Struktur *Database*

Pada tahapan pembuatan struktur *database* untuk aplikasi pengelolaan pembelian bahan baku, *database* yang akan dipakai yaitu *database* MySQL. Struktur basis data yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi ini sebagai berikut :

1. Tabel Bagian
   a. Primary Key (PK) : Kode_Bagian
   b. Foreign Key (FK) :
   c. Fungsi :Untuk menambah data bagian

Tabel 3.2 Bagian

No.	*Name*	*Type*	*Size*	Keterangan
1.	Kode_Bagian	*Varchar*	10	*Primary Key*
2.	Nama_Bagian	*Varchar*	20	-

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

Tabel 3.3 Kota

No.	*Name*	*Type*	*Size*	Keterangan
1.	Kode_kota	*Varchar*	10	*Primary Key*
2.	Nama_kota	*Varchar*	20	-

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

3. Tabel Jenis Bahan

   a. Primary Key (PK) : Kode_Jenis

   b. Foreign Key (FK) :

   c. Fungsi : Untuk menambah data jenis bahan

Tabel 3.4 Jenis Bahan

No.	*Name*	*Type*	*Size*	Keterangan
1.	Kode_Jenis	*Varchar*	10	*Primary Key*
2.	Nama_Jenis	*Varchar*	50	-

4. Tabel Karyawan

   a. Primary Key (PK) : NIK

   b. Foreign Key (FK) : Kode_Administrator, Kode_Bagian, Kode_Kota

   c. Fungsi :Untuk menambah data karyawan

Tabel 3.5 Karyawan

No.	*Name*	*Type*	*Size*	Keterangan
1.	NIK	*Varchar*	10	*Primary Key*
2.	Nama_Karyawan	*Varchar*	50	-
3.	Bagian_Karyawan	*Varchar*	20	-
4.	Kota_Lahir	*Varchar*	20	-
5.	Tanggal_Lahir	*Varchar*	8	-
6.	Jenis_Kelamin	*Varchar*	1	-
7.	Agama	*Varchar*	10	-
8.	Kewarganegaraan	*Varchar*	3	-
9.	Alamat_Karyawan	*Varchar*	50	-
10.	Telephone_Karyawan	*Varchar*	20	-
11.	Kode_Administrator	*Varchar*	10	*Foreign Key*
12.	Kode_Bagian	*Varchar*	10	*Foreign Key*

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

13.	Kode_Kota	*Varchar*	10	*Foreign Key*

5. Tabel Pembelian

a. Primary Key (PK) : Kode_Pembelian

b. Foreign Key (FK) : Kode_Barang, Kode_Supplier, Kode_Pembayaran, Kode_Administrator

c. Fungsi :Untuk menambah data pembelian

Tabel 3.6 Pembelian

No.	***Name***	***Type***	***Size***	**Keterangan**
1.	Kode_pembelian	*Varchar*	10	*Primary Key*
2.	Kode_barang	*Varchar*	10	*Foreign Key*
3.	Kode_administrator	*Varchar*	10	*Foreign Key*
4.	Kode_pembayaran	*Varchar*	10	*Foreign Key*
5.	Kode_supplier	*Varchar*	10	*Foreign Key*
6.	Tanggal_pembelian	*datetimw*	-	-
7.	Harga_pesan	*int*	-	-
8.	Berat	*int*	-	-
9.	Uang_muka	*int*	-	
10.	Sisa_bayar	*Varchar*	50	-
11.	Kondisi_pesan	*Varchar*	10	-
12.	Potongan_Pesan	*Int*	-	-
13.	Keterangan_lunas	*Varchar*	10	-
14.	Total_beli	*int*	-	-
15.	Bank	*Varchar*	10	-
16.	No_transfer	*Varchar*	20	-

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

6. Tabel Kartu Stok

   a. Primary Key (PK) : Kode_stok

   b. Foreign Key (FK) : -

   c. Fungsi :Untuk menambah data stok

Tabel 3.7 Kartu Stok

No.	*Name*	*Type*	*Size*	Keterangan
1.	Kode_stok	*Varchar*	10	*Primary Key*
2.	Stok	*Int*	-	-

7. Tabel Barang

   a. Primary Key (PK) : Kode_barang

   b. Foreign Key (FK) : Kode_stok, Kode_jenis

   c. Fungsi :Untuk menambah data barang

Tabel 3.8 Barang

No.	*Name*	*Type*	*Size*	Keterangan
1.	Kode_barang	*Varchar*	10	*Primary Key*
2.	Kode_stok	*Varchar*	10	*Foreign Key*
3.	Kode_jenis	*Varchar*	10	*Foreign Key*
4.	Nama_barang	*Varchar*	50	-
5.	Jenis	*Varchar*	10	-
6.	Keterangan_barang	*Varchar*	5	-

8. Tabel Pembayaran

   a. Primary Key (PK) : Kode_ pembayaran

   b. Foreign Key (FK) : Kode_Administrator, Kode_Pembelian, Kode_barang

   c. Fungsi : Untuk menambah data pembayaran

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

Tabel 3.9 Pembayaran

No.	*Name*	*Type*	*Size*	Keterangan
1.	Kode_pemabayaran	*Varchar*	10	*Primary Key*
2.	Kode_Administrator	*Varvhar*	10	*Foreign Key*
3.	Kode_Pembelian	*Varchar*	10	*Foreign Key*
4.	Kode_barang	*Varchar*	10	*Foreign Key*
5.	Jumlah	*Int*	-	-
6.	Total_bayar	*Int*	-	-
7.	Tanggal_pembayaran	*datetime*	-	-
8.	Kondisi_datang	*Varchar*	10	-
9.	Potongan_bayar	*Varchar*	50	-

9. Tabel Supplier

   a. Primary Key (PK) : Kode_supplier

   b. Foreign Key (FK) : -

   c. Fungsi : Untuk menambah data supplier

Tabel 3.10 Supplier

No.	*Name*	*Type*	*Size*	Keterangan
1.	Kode_supplier	*Varchar*	10	*Primary Key*
2.	Nama_supplier	*Varchar*	50	-
3.	Kota	*Varchar*	20	-
4.	Alamat_supplier	*Varchar*	50	-
5.	Telpon	*Varchar*	20	-

10. Tabel Administrator

    a. Primary Key (PK) : Kode_administrator

    b. Foreign Key (FK) : NIK

    c. Fungsi : Untuk menambah data administrator

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

Tabel 3.11 Administrator

No.	*Name*	*Type*	*Size*	Keterangan
1.	Kode_Administrator	*Varchar*	10	*Primary Key*
2.	NIK	*Varchar*	10	*Foreign Key*
3.	Password	*Varchar*	5	*Foreign Key*

11. Tabel Pengelolaan Pengeluaran

a. Primary Key (PK) : Kode_Keluar

b. Foreign Key (FK) : Nama_Karyawan, Total_Barang, Kode_Karyawan, Tanggal

c. Fungsi : Untuk melakukan proses pengeluaran persediaan bahan baku.

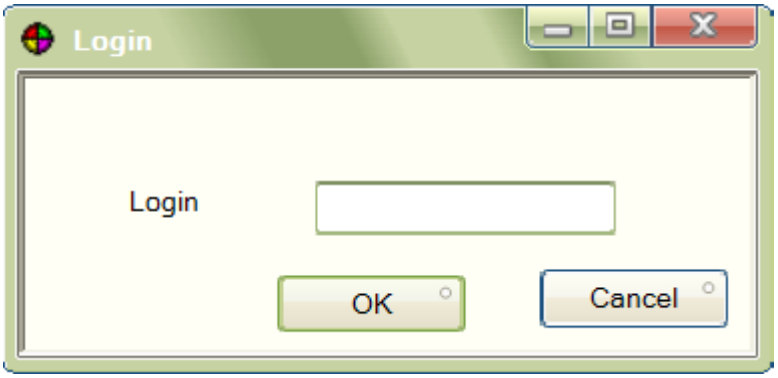
Tabel 3.12 Pengelolaan Pengeluaran

No.	*Name*	*Type*	*Size*	Keterangan
1.	Kode_Keluar	*Varchar*	10	*Primary Key*
2.	Nama_Karyawan	*Varchar*	50	*Foreign Key*
3.	Total_Barang	*Int*	-	-
4.	Kode_Karyawan	*Varchar*	10	*Foreign Key*
5.	Tanggal	*Date*	-	-

3.3.5. Desain *Interface*

A. Desain *Form Login*

Desain *Form Login* digunakan pengguna untuk masuk kedalam menu utama. Pengguna melakukan *login* berdasarkan *password* yang sudah diberikan, jika *login* berhasil maka pengguna bisa masuk kedalam menu utama. Berikut desain *form login* dapat dilihat pada Gambar 3.18.



Gambar 3.27 Desain *form login*

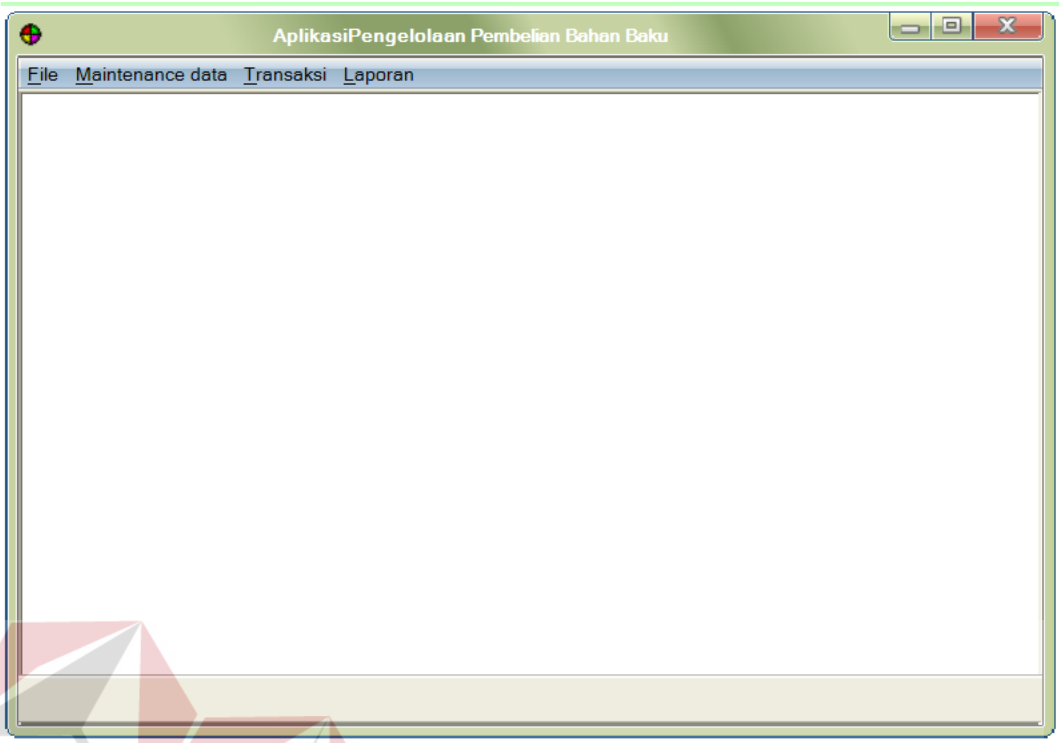
Berikut fungsi dalam desain *form Login* dapat dilihat pada tabel 3.13 dibawah ini :

Tabel 3.13 *Form Login*

Nama Obyek	*Type*	Fungsi
Password	*Textbox*	Digunakan untuk mengisi *password* pengguna.
Ok	*Button*	Digunakan untuk pengguna untuk masuk ke dalam aplikasi.
Cancel	*Button*	Digunakan pengguna untuk membatalkan masuk kedalam menu utama

B. Desain *Form* Menu Utama

Desain form utama yaitu form yang ditampilkan setelah pengguna berhasil melakukan login. Pada form menu utama ini menampilkan beberapa *menustrip* dari aplikasi ini. Berikut desain form utama dapat dilihat pada Gambar 3.19.



Gambar 3.28 Desain *Form* Menu Utama

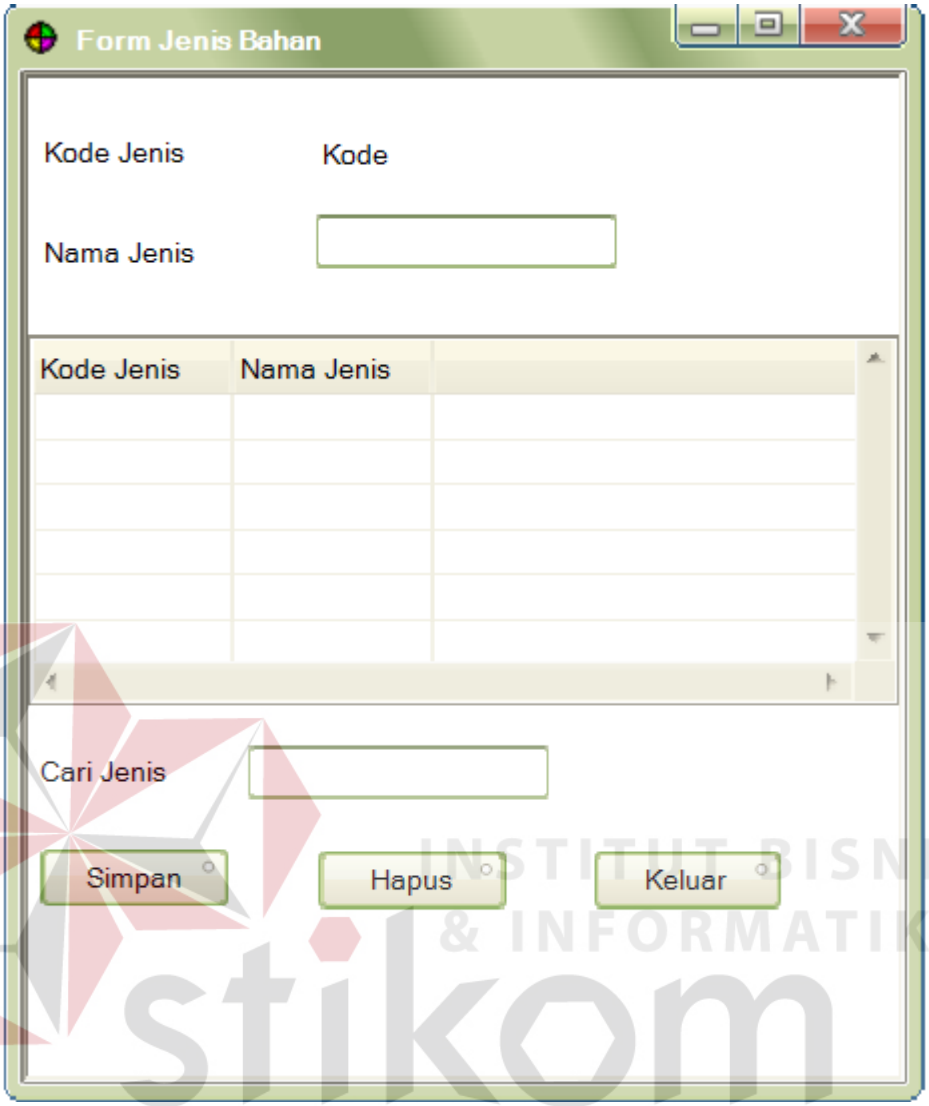
Fungsi - fungsi obyek dalam desain *form* menu utama sebagai berikut :

Tabel 3.14 *Form* Menu Utama

Nama Obyek	*Type*	Fungsi
File	*MenuStrip*	Digunakan untuk memanggil *form login* dan keluar dari menu utama.
Maintenance Data	*MenuStrip*	Digunakan untuk memanggil *form* master yang tersedia dalam aplikasi.
Transaksi	*MenuStrip*	Digunakan untuk memanggil *form* transaksi pembelian dan pembayaran.
Laporan	*MenuStrip*	Digunakan untuk memanggil *form* laporan.

C. Desain *Form* Master Jenis Bahan

Pada Gambar 3.20 merupakan form master jenis bahan. Form ini berfungsi untuk bagian pembelian apabila ingin menambahkan, merubah atau memperbarui, atau menghapus data jenis bahan yang terdapat pada database jenis bahan.



Gambar 3.29 Desain *Form* Master Jenis Bahan

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

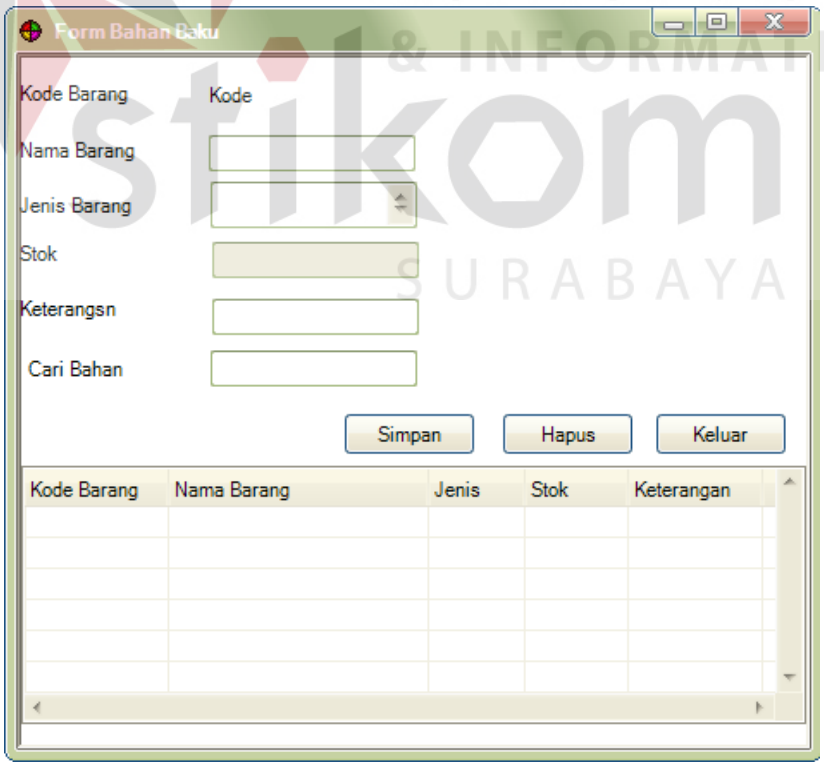
Tabel 3.15 *Form* Master Jenis Bahan Baku

Nama Obyek	***Type***	**Fungsi**
Kode Jenis	*Label*	Digunakan untuk menampilkan kode jenis secara otomatis.
Nama Jenis	*Textbox*	Digunakan untuk mengisi nama jenis bahan.
Simpan	*Button*	Digunakan untuk menyimpan data jenis bahan ke dalam *database.*
Hapus	*Button*	Digunakan untuk menghapus data jenis

Nama Obyek	*Type*	Fungsi
		bahan yang sudah ada.
Keluar	*Button*	Digunakan untuk keluar dari form jenis bahan.
Cari	*Textbox*	Digunakan untuk mencari data *item* jenis bahan yang terdapat pada *datagrid view*.

D. Desain *Form* Bahan Baku

Pada Gambar 3.30 merupakan form master bahan baku. Form ini berfungsi untuk bagian pembelian apabila ingin menambah nama bahan dan jenis bahan, memperbarui data bahan baku, atau menghapus data bahan baku yang terdapat pada database bahan baku. Untuk jumlah stok akan bertambah saat proses transaksi pembayaran pembelian selesai.



Gambar 3.30 Desain *Form* Master Bahan Baku

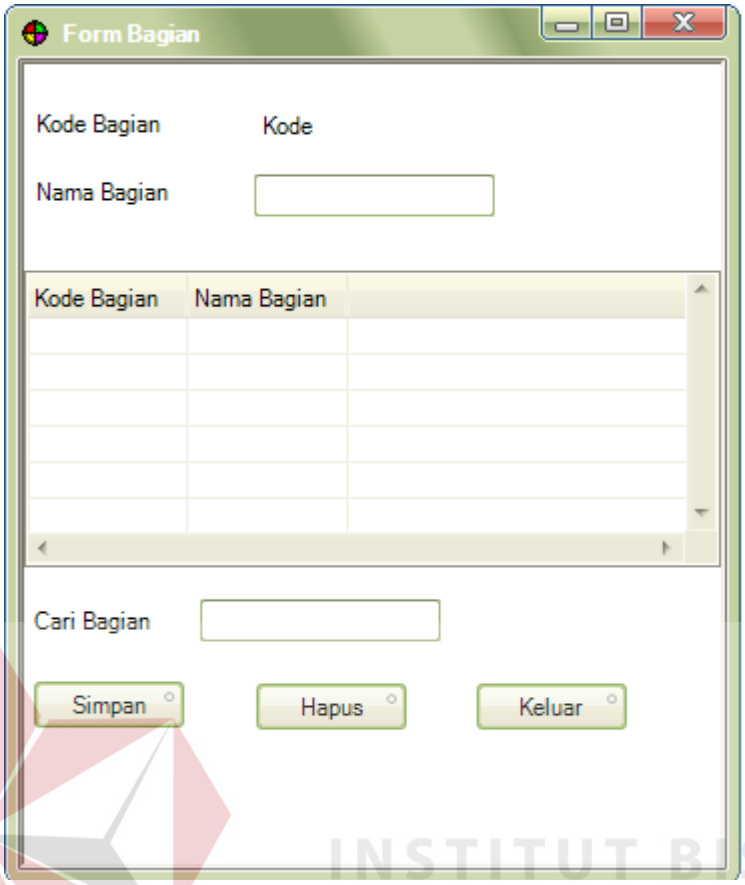
Fungsi - fungsi obyek dalam desain *form* master bahan baku sebagai berikut :

Tabel 3.16 *Form* Master Bahan Baku

Nama Obyek	*Type*	Fungsi
Kode Barang	*Label*	Digunakan untuk menampilkan id Subbagian.
Nama Barang	*Textbox*	Digunakan untuk mengisi nama barang.
Jenis Barang	*Combobox*	Digunakan untuk memilih jenis dari bahan.
Stok	*Textbox*	Digunakan untuk menampilkan jumlah stok bahan
Keterangan	*Textbox*	Digunakan untuk menampilkan keterangan dari jumlah stok bahan.
Cari	*Textbox*	Digunakan untuk mencari data *item* jenis bahan yang terdapat pada *datagrid view*.
Simpan	*Button*	Digunakan untuk menyimpan data bahan ke dalam *database.*
Hapus	*Button*	Digunakan untuk menghapus data bahan yang sudah ada.
Keluar	*Button*	Digunakan untuk keluar dari form jenis bahan.

E. Desain *Form* Master Bagian

Pada Gambar 3.31 merupakan form master bagian. Form ini berfungsi untuk bagian pembelian apabila ingin menambahkan, merubah atau memperbarui, atau menghapus data bagian yang terdapat pada database bagian.



Gambar 3.31 Desain *Form* Master Bagian

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

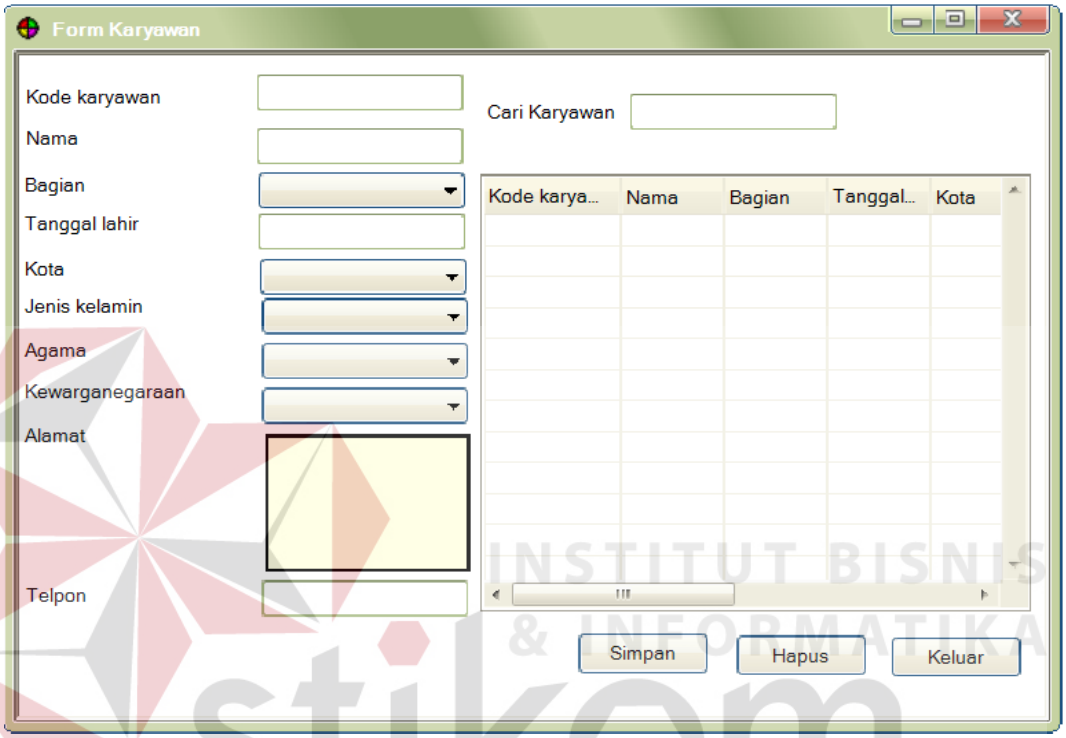
Tabel 3.17 *Form* Master Bagian

Nama Obyek	*Type*	Fungsi
Kode Bagian	*Label*	Digunakan untuk menampilkan kode bagian secara otomatis.
Nama Bagian	*Textbox*	Digunakan untuk mengisi nama bagian.
Simpan	*Button*	Digunakan untuk menyimpan data bagian ke dalam *database*.
Hapus	*Button*	Digunakan untuk menghapus data bagian yang sudah ada.
Keluar	*Button*	Digunakan untuk keluar dari form jenis bahan.
Cari	*Textbox*	Digunakan untuk mencari data *item* bagian yang terdapat pada *datagrid view*.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

F. Desain *Form* Master Karyawan

Pada Gambar 3.32 merupakan form master karyawan. Form ini berfungsi untuk menambahkan, merubah atau memperbarui, atau menghapus data karyawan yang terdapat pada database karyawan.



Gambar 3.32 Desain *Form* Mater Karyawan

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

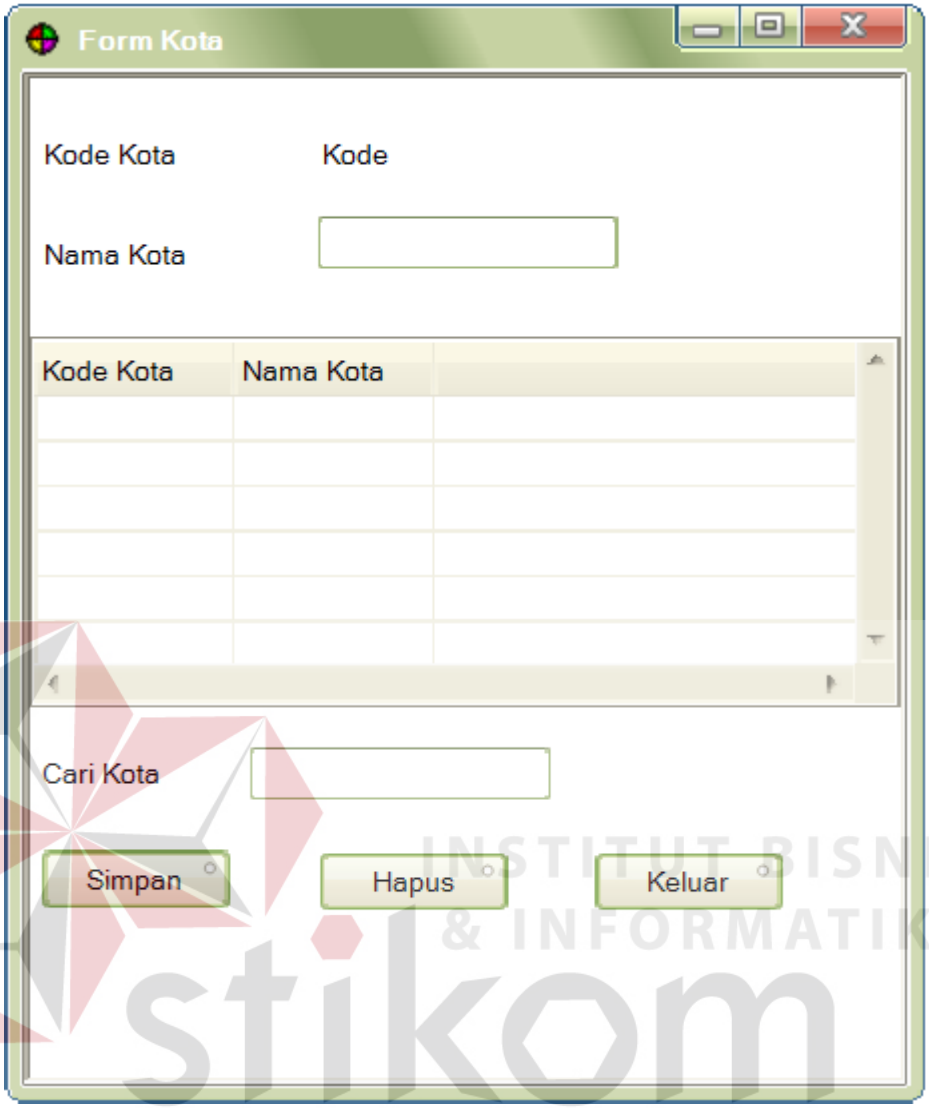
Tabel 3.18 *Form* Master Karyawan

Nama Obyek	*Type*	Fungsi
Kode Karyawan	*Textbox*	Digunakan untuk menampilkan kode karyawan secara otomatis.
Nama Karyawan	*Textbox*	Digunakan untuk mengisi nama lokasi.
Bagian	*Combobox*	Digunakan untuk memilih bagian pada karyawan
Tanggal Lahir	*Date*	Digunakan untuk memilih tanggal lahir karyawan
Kota	*Combobox*	Digunakan untuk memilih kota dimana karyawan tinggal.

Nama Obyek	*Type*	Fungsi
Jenis Kelamin	*Combobox*	Digunakan untuk memilih jenis kelamin karyawan.
Agama	*Combobox*	Digunakan untuk memilih agama karyawan.
Kewarganegaraan	*Combobox*	Digunakan untuk memilih kewarganegaraan karyawan.
Alamat	*Textbox*	Digunakan untuk mengisi alamat tempat tinggal karyawan.
Telpon	*Textbox*	Digunakan untuk mengisi nomor telpon karyawan.
Simpan	*Button*	Digunakan untuk menyimpan data karyawan ke dalam *database.*
Hapus	*Button*	Digunakan untuk menghapus data karyawan yang sudah ada.
Keluar	*Button*	Digunakan untuk keluar dari form karyawan.
Cari	*Textbox*	Digunakan untuk mencari data *item* karyawan yang terdapat pada *datagrid view*.

G. Desain *Form* Master Kota

Pada Gambar 3.33 merupakan *form* master kota. Form ini berfungsi untuk menambahkan, merubah atau memperbarui, atau menghapus data kota yang terdapat pada database master kota.



Gambar 3.24. Desain *Form* Master Kota

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

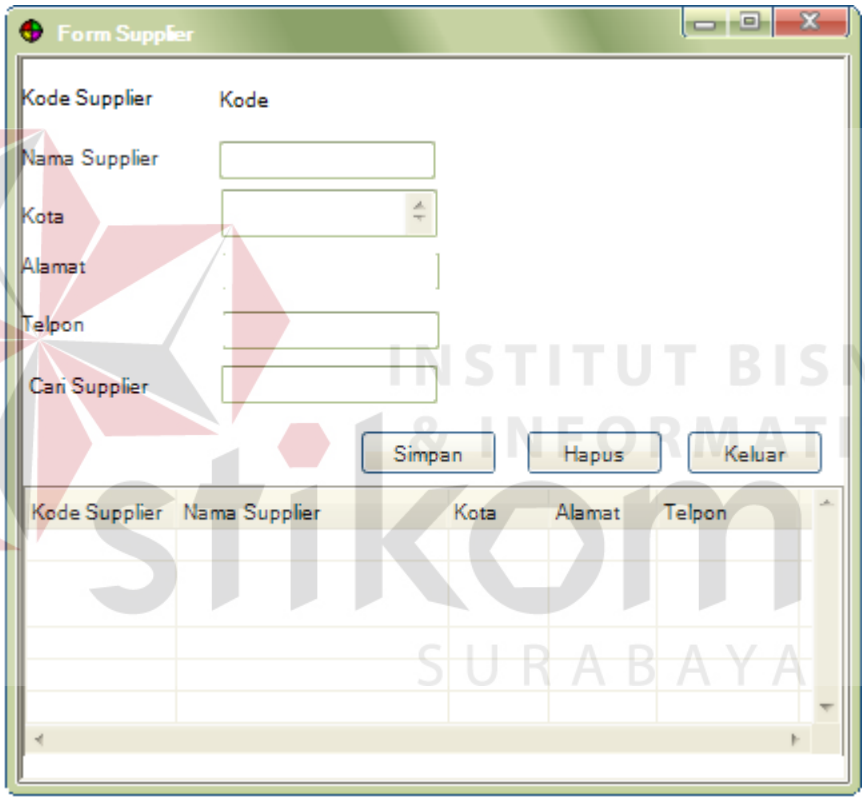
Tabel 3.19 *Form* Master Kota

Nama Obyek	*Type*	Fungsi
Kode kota	*Label*	Digunakan untuk menampilkan kode kota secara otomatis.
Nama kota	*Textbox*	Digunakan untuk mengisi nama kota.
Simpan	*Button*	Digunakan untuk menyimpan data kota ke dalam *database.*
Hapus	*Button*	Digunakan untuk menghapus data kota yang sudah ada.
Keluar	*Button*	Digunakan untuk keluar dari form kota.

Nama Obyek	*Type*	Fungsi
Cari	*Textbox*	Digunakan untuk mencari data *item* kota yang terdapat pada *datagrid view*.

H. Desain *Form* Master Supplier

Pada Gambar 3.34 merupakan form master supplier. Form ini berfungsi untuk menambahkan, merubah atau memperbarui, atau menghapus data kota yang terdapat pada database master supplier.



Gambar 3.34 Desain *Form* Master Supplier

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

Tabel 3.20 *Form* Master Supplier

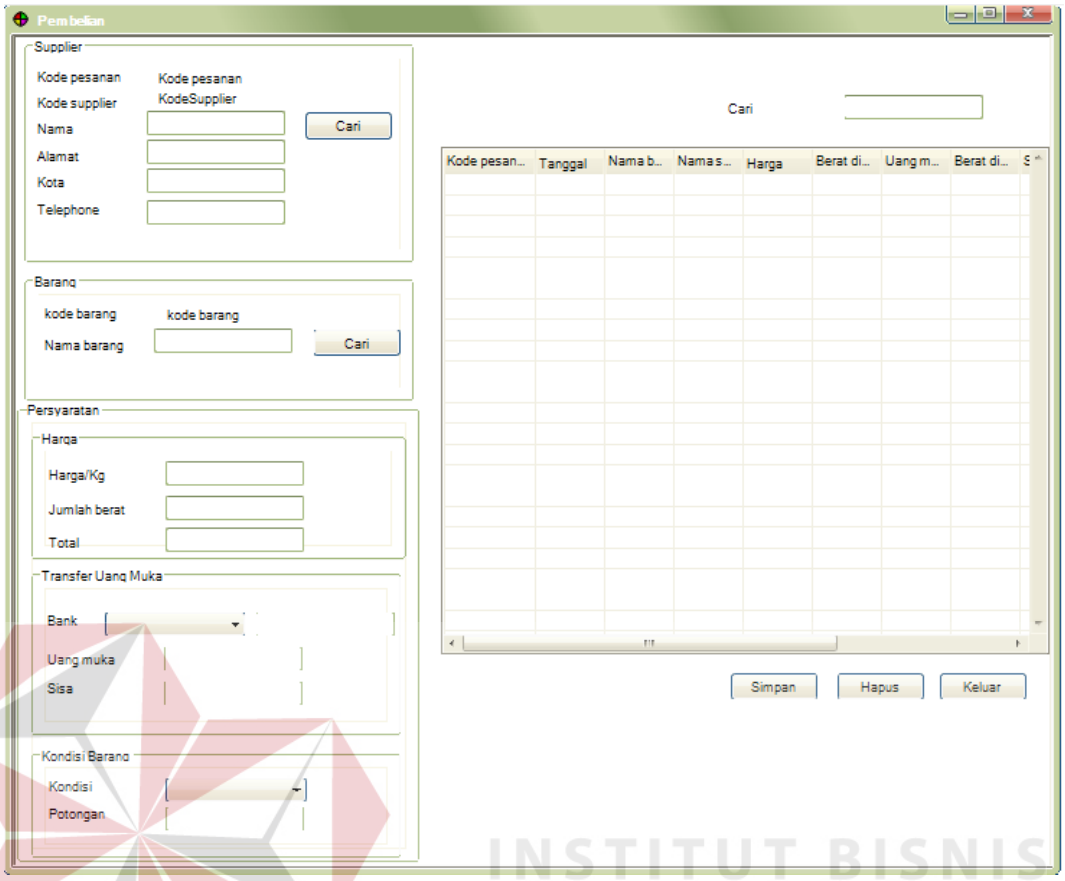
Nama Obyek	*Type*	Fungsi
Kode Supplier	*Label*	Digunakan untuk menampilkan kode supplier secara otomatis.
Nama Supplier	*Textbox*	Digunakan untuk mengisi nama supplier.
Kota	*Combobox*	Digunakan untuk memilih kota asal

Nama Obyek	*Type*	Fungsi
		supplier.
Alamat	*Textbox*	Digunakan untuk mengisi alamat tempat supplier.
Telpon	*Textbox*	Digunakan untuk mengisi nomor telpon supplier.
Simpan	*Button*	Digunakan untuk menyimpan data supplier ke dalam *database.*
Hapus	*Button*	Digunakan untuk menghapus data supplier yang sudah ada.
Keluar	*Button*	Digunakan untuk keluar dari form supplier.
Cari	*Textbox*	Digunakan untuk mencari data *item* supplier yang terdapat pada *datagrid view*.

I. Desain *Form* Pembelian

Pada Gambar 3.35 merupakan *form* pembelian. Form ini berfungsi untuk melakukan pengelolaan pembelian bahan baku.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA



Gambar 3.35 Desain *Form* Pembelian

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

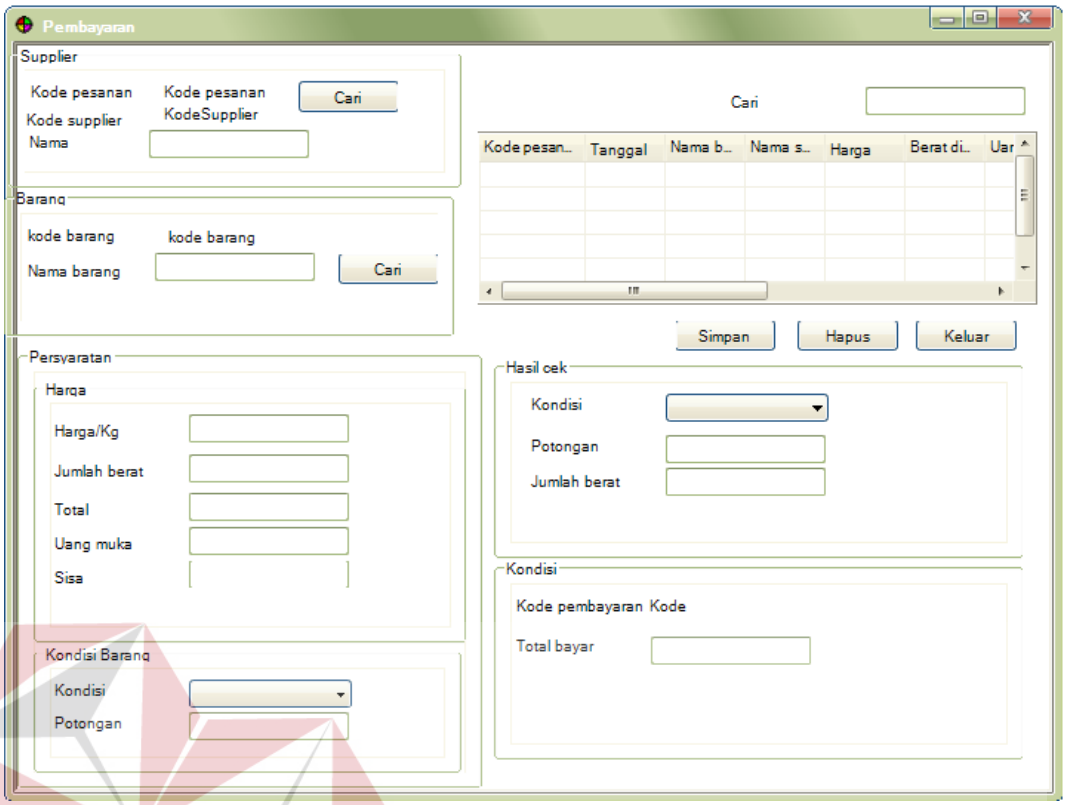
Tabel 3.21 *Form* Pembelian

Nama Obyek	*Type*	Fungsi
Kode pesanan	*Textbox*	Digunakan untuk mengisi kode pesanan pembelian secara otomatis.
Kode supplier	*Textbox*	Digunakan untuk mengisi kode supplier sesuai dengan pilihan supplier yang dipilih.
Nama supplier	*Textbox*	Digunakan untuk mengisi nama supplier.
Kota	*Textbox*	Digunakan untuk memilih kota asal supplier.
Alamat	*Textbox*	Digunakan untuk mengisi alamat tempat supplier.
Telpon	*Textbox*	Digunakan untuk mengisi nomor telpon supplier.

Nama Obyek	*Type*	Fungsi
Kode barang	*Textbox*	Digunakan untuk mengisi kode barang sesuai dengan pilihan barang yang dipilih.
Nama Barang	*Textbox*	Digunakan untuk menampilkan nama barang.
Harga	*Textbox*	Digunakan untuk mengisi harga bahan baku.
Jumlah berat	*Textbox*	Digunakan untuk mengisi jumlah berat bahan baku.
Total	*Textbox*	Digunakan untuk menghitung total harga dengan jumlah berat.
Bank	*Combobox*	Digunakan untuk memilih Bank untuk transfer.
Uang muka	*Textbox*	Digunakan untuk mengisi jumlah uang muka yang akan dikirim.
Sisa	*Textbox*	Digunakan untuk mengisi hasil total sisa yang harus dibayar selanjutnya.
Kondisi	*Combobox*	Digunakan untuk memilih kondisi bahan yang diinginkan.
Potongan	*Textbox*	Digunakan untuk mengisi potongan harga.
Simpan	*Button*	Digunakan untuk menyimpan data pembelian ke dalam *database.*
Hapus	*Button*	Digunakan untuk menghapus data pembelian yang sudah ada.
Keluar	*Button*	Digunakan untuk keluar dari form pembelian.
Cari	*Textbox*	Digunakan untuk mencari data *item* pembelian yang terdapat pada *datagrid view*.

J. Desain *Form* Pembayaran

Pada Gambar 3.36 merupakan *form* pembayaran. Form ini berfungsi untuk melakukan pengelolaan pembayaran kepada supplier.



Gambar 3.36 Desain *Form* Pembayaran

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

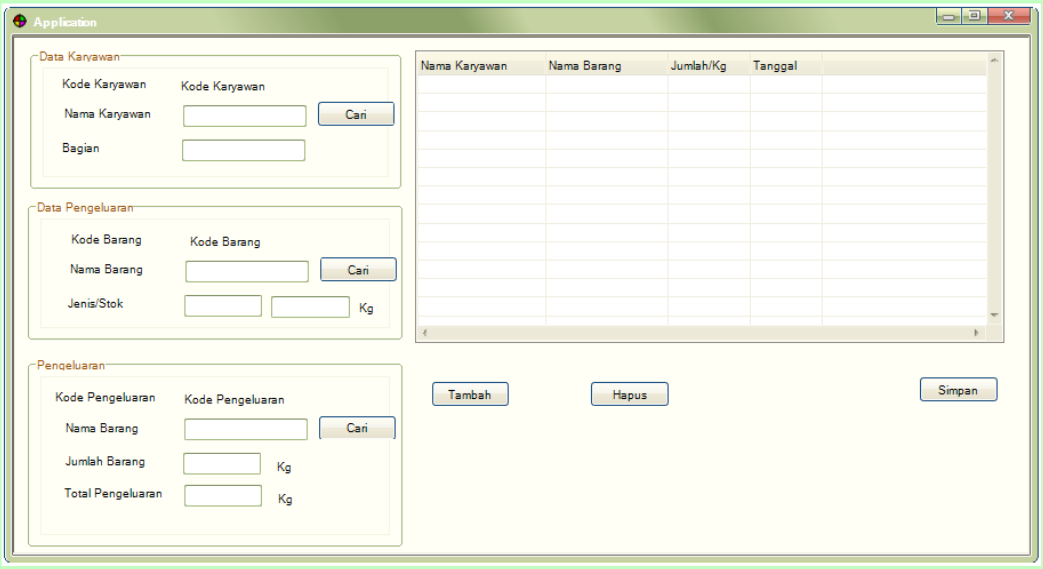
Tabel 3.22 *Form* Pembayaran

Nama Obyek	*Type*	Fungsi
Kode pesanan	*Textbox*	Digunakan untuk mengisi kode pesanan pembelian secara otomatis.
Kode supplier	*Textbox*	Digunakan untuk mengisi kode supplier sesuai dengan pilihan supplier yang dipilih.
Nama supplier	*Textbox*	Digunakan untuk mengisi nama supplier.
Kota	*Textbox*	Digunakan untuk memilih kota asal supplier.
Alamat	*Textbox*	Digunakan untuk mengisi alamat tempat supplier.
Telpon	*Textbox*	Digunakan untuk mengisi nomor telpon supplier.
Kode barang	*Textbox*	Digunakan untuk mengisi kode barang sesuai dengan pilihan barang yang

Nama Obyek	*Type*	Fungsi
		dipilih.
Nama Barang	*Textbox*	Digunakan untuk menampilkan nama barang.
Harga	*Textbox*	Digunakan untuk mengisi harga bahan baku.
Jumlah berat	*Textbox*	Digunakan untuk mengisi jumlah berat bahan baku.
Total	*Textbox*	Digunakan untuk menghitung total harga dengan jumlah berat.
Uang muka	*Textbox*	Digunakan untuk mengisi jumlah uang muka yang akan dikirim.
Sisa	*Textbox*	Digunakan untuk mengisi hasil total sisa yang harus dibayar selanjutnya.
Kondisi	*Combobox*	Digunakan untuk memilih kondisi bahan yang diinginkan.
Potongan	*Textbox*	Digunakan untuk mengisi potongan harga.
Kondisi datang	*Textbox*	Digunakan untuk memilih kondisi bahan yang diinginkan.
Jumlah berat datang	*Textbox*	Digunakan untuk mengisi jumlah berat bahan baku.
Kode pembayaran	*Textbox*	Digunakan untuk menampilkan kode pembayaran secara otomatis.
Total bayar	*Textbox*	Digunakan untuk menampilkan total yang harus dibayar kepada supplier.

K. Desain *Form* Pengelolaan Pngeluaran Bahan Baku

Pada Gambar 3.37 merupakan *form* pengelolaan pengeluaran. Form ini berfungsi untuk melakukan pengelolaan pengeluaran bahan baku.



Gambar 3.37 Desain *Form* Pengelolaan Pengeluaran

Fungsi - fungsi obyek dalam desain *form* pengelolaan pengeluaran bahan baku sebagai berikut :

Tabel 3.23 *Form* Pengelolaan Pengeluaran Bahan Baku

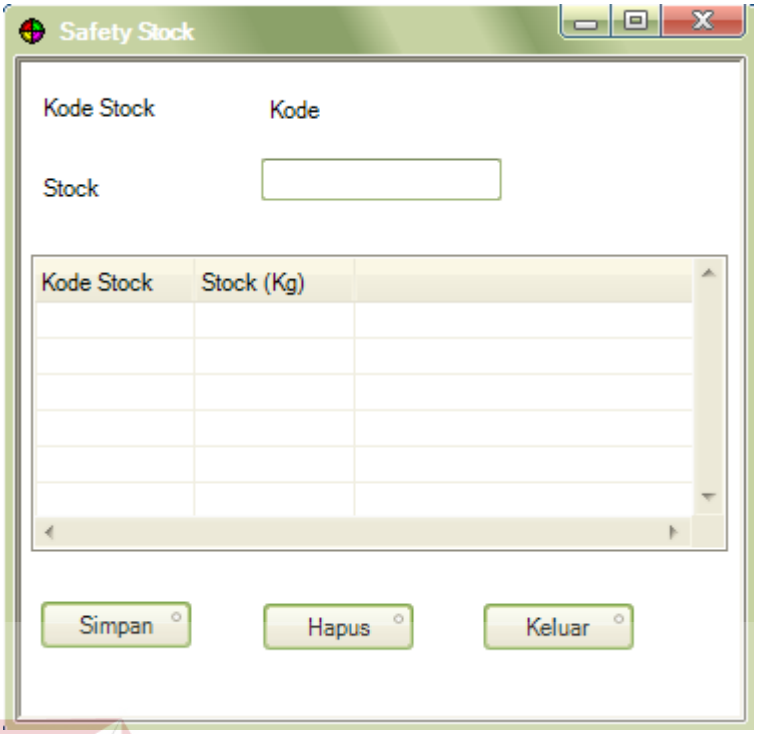
Nama Obyek	***Type***	**Fungsi**
Kode Karyawan	*Label*	Digunakan untuk menampilkan kode karyawan secara otomatis.
Nama karyawan	*Textbox*	Digunakan untuk menampilkan nama karyawan secara otomatis.
Bagian	*Textbox*	Digunakan untuk menampilkan nama karyawan secara otomatis.
Cari	*Button*	Digunakan untuk mencari data detil.
Kode Barang	*Label*	Digunakan untuk menampilkan kode karyawan secara otomatis.
Nama Barang	*Textbox*	Digunakan untuk menampilkan nama barang secara otomatis.

Nama Obyek	*Type*	Fungsi
Jenis	*Textbox*	Digunakan untuk menampilkan jenis barang secara otomatis.
Stok	*Textbox*	Digunakan untuk menampilkan stok barang secara otomatis.
Jumlah Barang	*Textbox*	Digunakan untuk menampilkan jumlah barang keluar.
Total Barang	*Textbox*	Digunakan untuk menampilkan total barang keluar.
Tambah	*Button*	Digunakan untuk menambah barang keluar.
Hapus	*Button*	Digunakan untuk menghapus data barang keluar.
Simpan	*Button*	Digunakan untuk menyimpan data barang keluar.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

L. Desain *Form* Master Safety Stock

Pada Gambar 3.38 merupakan *form* master safety stock. Form ini berfungsi untuk melakukan pengelolaan safety stock.



Gambar 3.38 Desain *Form* Master Safety Stock

Fungsi – fungsi obyek dalam desain *form* master safety stock sebagai berikut:

Tabel 3.24 *Form* Master Safety Stock

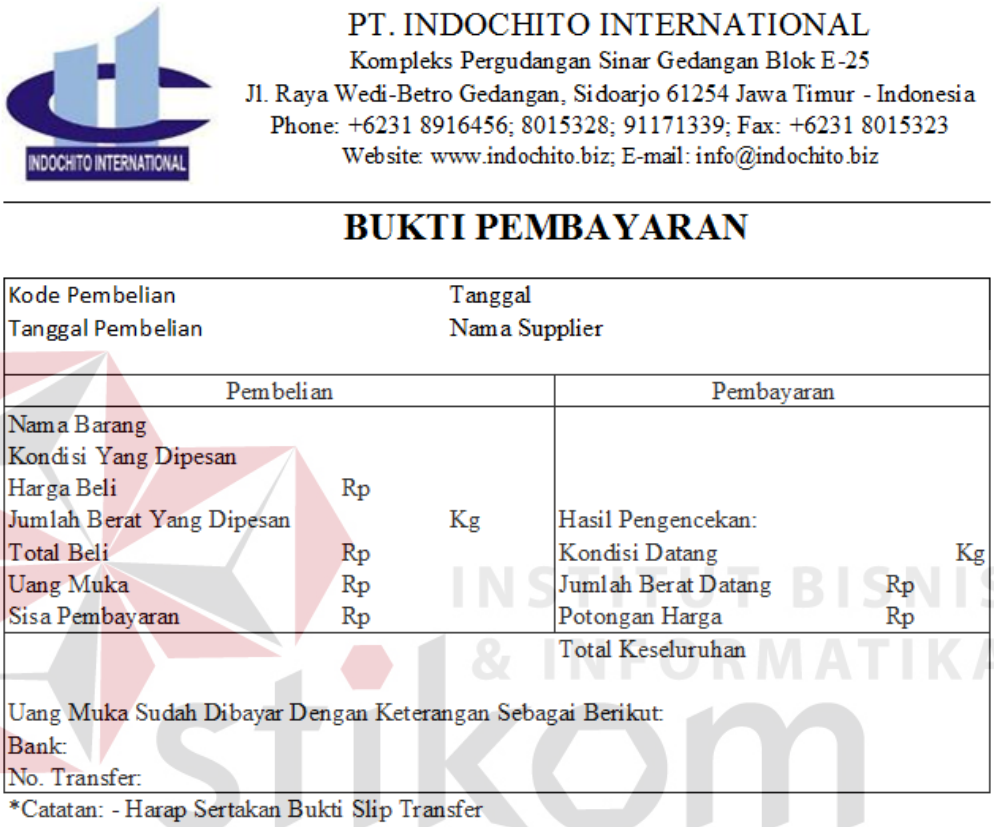
Nama Obyek	*Type*	Fungsi
Kode Stock	*Label*	Digunakan untuk menampilkan kode stock secara otomatis.
Stock	*Textbox*	Digunakan untuk mengatur batas safety stock.
Simpan	*Button*	Digunakan untuk menyimpan data stock ke dalam *database.*
Hapus	*Button*	Digunakan untuk menghapus data stock yang sudah ada.
Keluar	*Button*	Digunakan untuk keluar dari form jenis stock.

3.3.6. Desain Laporan

Adapun desain *output* yang bisa dihasilkan dari aplikasi pengelolaan pembelian bahan baku yang dirancang pada PT. Indochito International Sidoarjo:

A. Desain Bukti Pembayaran

Gambar 3.39 di bawah ini merupakan desain bukti pembayaran kepada supplier yang bisa dicetak melalui aplikasi pengelolaan pembelian bahan baku.



PT. INDOCHITO INTERNATIONAL
Kompleks Pergudangan Sinar Gedangan Blok E-25
Jl. Raya Wedi-Betro Gedangan, Sidoarjo 61254 Jawa Timur - Indonesia
Phone: +6231 8916456; 8015328; 91171339; Fax: +6231 8015323
Website: www.indochito.biz; E-mail: info@indochito.biz

BUKTI PEMBAYARAN

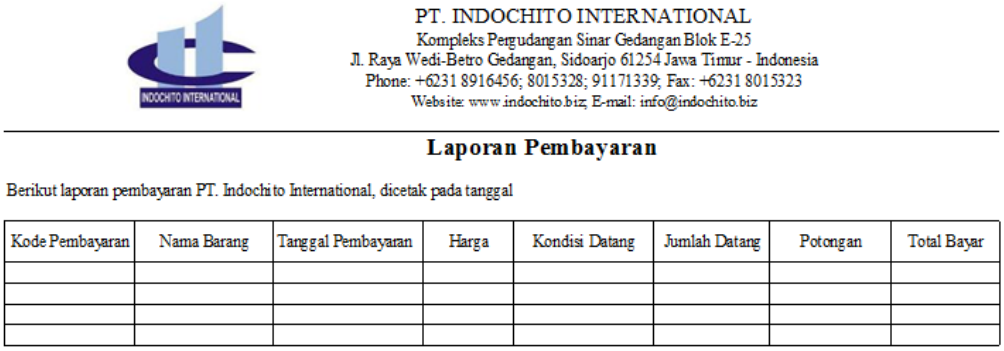
Kode Pembelian			Tanggal		
Tanggal Pembelian			Nama Supplier		
Pembelian			Pembayaran		
Nama Barang					
Kondisi Yang Dipesan					
Harga Beli	Rp				
Jumlah Berat Yang Dipesan		Kg	Hasil Pengencekan:		
Total Beli	Rp		Kondisi Datang		Kg
Uang Muka	Rp		Jumlah Berat Datang	Rp	
Sisa Pembayaran	Rp		Potongan Harga	Rp	
			Total Keseluruhan		
Uang Muka Sudah Dibayar Dengan Keterangan Sebagai Berikut:					
Bank:					
No. Transfer:					

*Catatan: - Harap Sertakan Bukti Slip Transfer

Gambar 3.39 Desain Bukti Pembayaran

B. Desain Laporan Pembayaran

Gambar 3.40 di bawah ini merupakan desain laporan pembayaran yang bisa dicetak melalui aplikasi pengelolaan pembelian bahan baku.



PT. INDOCHITO INTERNATIONAL
Kompleks Pergudangan Sinar Gedangan Blok E-25
Jl. Raya Wedi-Betro Gedangan, Sidoarjo 61254 Jawa Timur - Indonesia
Phone: +6231 8916456; 8015328; 91171339; Fax: +6231 8015323
Website: www.indochito.biz; E-mail: info@indochito.biz

Laporan Pembayaran

Berikut laporan pembayaran PT. Indochito International, dicetak pada tanggal

Kode Pembayaran	Nama Barang	Tanggal Pembayaran	Harga	Kondisi Datang	Jumlah Datang	Potongan	Total Bayar

Gambar 3.40 Desain Laporan Pembayaran

C. Desain Laporan Persediaan Bahan Baku

Gambar 3.41 di bawah ini merupakan desain laporan persediaan bahan baku yang bisa dicetak melalui aplikasi pengelolaan pembelian bahan baku..

PT. INDOCHITO INTERNATIONAL
Kompleks Pergudangan Sinar Gedangan Blok E-25
Jl. Raya Wedi-Betro Gedangan, Sidoarjo 61254 Jawa Timur - Indonesia
Phone: +6231 8916456; 8015328; 91171339; Fax: +6231 8015323
Website: www.indochito.biz; E-mail: info@indochito.biz

Laporan Persediaan Bahan Baku

Kode Barang	Nama Barang	Jenis	Stok	Keterangan

Gambar 3.41 Desain Laporan Persediaan Bahan Baku

D. Desain Laporan Pembelian

Gambar 3.42 di bawah ini merupakan desain laporan pembelian yang bisa dicetak melalui aplikasi pengelolaan pembelian bahan baku.

PT. INDOCHITO INTERNATIONAL
Kompleks Pergudangan Sinar Gedangan Blok E-25
Jl. Raya Wedi-Betro Gedangan, Sidoarjo 61254 Jawa Timur - Indonesia
Phone: +6231 8916456; 8015328; 91171339; Fax: +6231 8015323
Website: www.indochito.biz; E-mail: info@indochito.biz

Laporan Pembelian Bahan Baku

Berikut laporan pembayaran PT. Indochito International, dicetak pada tanggal

Kode Pembelian	Tanggal Pembelian	Nama Barang	Nama Supplier	Harga	Berat Yang Dipesan	Uang Muka	Sisa Bayar	Kondisi Yang Dipesan	Potongan

Gambar 3.42 Desain Laporan Pembelian

3.3.7. Desain Uji Coba

Desain uji coba merupakan desain dari uji coba sistem yang telah dibangun. Dalam hal ini dilakukan pengujian dengan menggunakan metode *black box testing*. Pada Tabel 3.25 ini merupakan *test case* yang telah direncanakan pada saat uji coba desain.

Tabel 3.25 *Test Case*

No	Tujuan	*Input*	*Output* Diharapkan
1.	Menampilkan menu utama	Login sebagai Bagian Gudang, *Login* sebagai Bagian Pembelian.	Tampil menu utama aplikasi pengelolaan pembelian.
2.	Menampilkan menu master bahan.	Login sebagai Bagian Gudang.	Tampil menu master bahan.
3.	Menampilkan laporan persediaan bahan baku	Login sebagai Bagian Gudang.	Tampil form cetak persediaan bahan baku.
4.	Mencetak laporan persediaan bahan baku	Memilih filter nama barang atau jenis.	Cetak laporan persediaan bahan baku.
5.	Menampilkan menu	Login sebagai Bagian	Tampil menu master.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

No	Tujuan	*Input*	*Output* Diharapkan
	master.	Pembelian.	
6.	Tambah data jenis bahan.	Masukkan data jenis baru pada *textbox* master jenis kemudian tekan tombol simpan.	Tampil data daftar jenis bahan baru yang ditambahkan pada tabel jenis bahan.
7.	Ubah data jenis bahan	Pilih salah satu data jenis pada tabel jenis. Kemudian data muncul pada *textbox*, edit data jenis, kemudian tekan tombol simpan setelah mengubah data jenis.	Data jenis berhasil diubah.
8.	Menghapus data jenis bahan.	Pilih salah satu data yang akan dihapus pada tabel jenis bahan, kemudian tekan tombol hapus.	Data jenis berhasil dihapus
9.	Tambah data bahan.	Masukkan data bahan baru pada *textbox* master bahan baku kemudian tekan tombol simpan.	Tampil data daftar bahan baru yang ditambahkan pada tabel bahan.
10.	Ubah data bahan	Pilih salah satu data bahan pada tabel bahan. Kemudian data muncul pada *textbox*, edit data bahan, kemudian tekan tombol simpan setelah mengubah data bahan.	Data bahan berhasil diubah.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

No	Tujuan	*Input*	*Output* Diharapkan
11.	Menghapus data bahan.	Pilih salah satu data yang akan dihapus pada tabel bahan, kemudian tekan tombol hapus.	Data bahan berhasil dihapus
12.	Tambah data bagian.	Masukkan data bagian baru pada *textbox* master bagian kemudian tekan tombol simpan.	Tampil data daftar bagian baru yang ditambahkan pada tabel bagian.
13.	Ubah data bagian.	Pilih salah satu data bagian pada tabel bagian. Kemudian data muncul pada *textbox*, edit data bagian, kemudian tekan tombol simpan setelah mengubah data bagian.	Data bagian berhasil diubah.
14.	Menghapus data bagian.	Pilih salah satu data bagian yang akan dihapus pada tabel bagian, kemudian tekan tombol hapus.	Data bagian berhasil dihapus
15.	Tambah data karyawan.	Masukkan data karyawan baru pada *textbox* master karyawan kemudian tekan tombol simpan.	Tampil data daftar karyawan baru yang ditambahkan pada tabel karyawan.
16.	Ubah data karyawan.	Pilih salah satu data karyawan pada tabel	Data karyawan berhasil diubah.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

No	Tujuan	*Input*	*Output* Diharapkan
		karyawan. Kemudian data muncul pada *textbox*, edit data karyawan, kemudian tekan tombol simpan setelah mengubah data karyawan.	
17.	Menghapus data karyawan.	Pilih salah satu data yang akan dihapus pada tabel karyawan, kemudian tekan tombol hapus.	Data karyawan berhasil dihapus
18.	Tambah data kota.	Masukkan data kota baru pada *textbox* master kota kemudian tekan tombol simpan.	Tampil data daftar kota baru yang ditambahkan pada tabel kota.
19.	Ubah data kota.	Pilih salah satu data kota pada tabel kota. kota data muncul pada *textbox*, edit data kota, kemudian tekan tombol simpan setelah mengubah data kota.	Data kota berhasil diubah.
20.	Menghapus data kota.	Pilih salah satu data yang akan dihapus pada tabel kota, kemudian tekan tombol hapus.	Data kota berhasil dihapus
21.	Tambah data supplier.	Masukkan data supplier baru pada *textbox* master	Tampil data daftar supplier baru yang ditambahkan pada

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

No	Tujuan	*Input*	*Output* Diharapkan
		supplier kemudian tekan tombol simpan.	tabel supplier.
22.	Ubah data supplier.	Pilih salah satu data supplier pada tabel supplier. Kemudian data muncul pada *textbox,* edit data supplier, kemudian tekan tombol simpan setelah mengubah data supplier.	Data supplier berhasil diubah.
23.	Menghapus data supplier.	Pilih salah satu data yang akan dihapus pada tabel supplier, kemudian tekan tombol hapus.	Data supplier berhasil dihapus
24.	Simpan transaksi pembelian.	Memilih data supplier pada *button* cari supplier, memilih data barang pada *button* cari barang dan mengisi data pembelian kemudian tekan tombol simpan.	Data pembelian berhasil disimpan dan ditambahkan pada tabel pembelian.
25.	Hapus data pembelian	Memilih data pembelian pada tabel pembelian, kemudian tekan tombol hapus.	Data pembelian berhasil dihapus.
26.	Simpan transaksi pembayaran.	Mencari data pesanan pembelian pada *button* cari pesanan dan	Data pembayaran berhasil disimpan dan ditambahkan pada

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

No	Tujuan	*Input*	*Output* Diharapkan
		mengisi data hasil pengecekan pembelian kemudian tekan tombol simpan.	tabel pembayaran.
27.	Hapus data pembayaran	Memilih data pembayaran pada tabel pembayaran, kemudian tekan tombol hapus.	Data pembayaran berhasil dihapus.
28.	Mencetak bukti pembayaran	Pilih kode pembelian pada filter kode pembelian	Cetak bukti pembayaran.
29.	Mencetak laporan pembayaran	Memilih rekap tanggal atau filter nama barang.	Cetak laporan pembayaran.
30.	Mencetak laporan pembelian	Memilih rekap tanggal, filter nama barang atau nama supplier.	Cetak laporan pembelian.
31.	Menambah data bahan keluar	Masukkan data bahan keluar baru pada *textbox* pengeluaran bahan kemudian tekan tombol tambah.	Data bahan keluar berhasil ditambahkan.
32.	Menghapus data bahan keluar	Memilih data bahan keluar pada tabel bahan keluar, kemudian tekan tombol hapus.	Data bahan keluar berhasil dihapus.
33.	Simpan Bahan Keluar	Masukkan data bahan keluar baru pada	Data bahan keluar berhasil disimpan.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

No	Tujuan	*Input*	*Output* Diharapkan
		textbox pengeluaran bahan, kemudian tekan tombol tambah setelah itu tekan tombol simpan.	
33.	Simpan data stock.	Masukkan data stock baru pada *textbox* master stock kemudian tekan tombol simpan.	Tampil data daftar stock baru yang ditambahkan pada tabel stock.
34.	Ubah data stock.	Pilih data stock pada tabel stock. Kemudian data muncul pada *textbox*, edit data stock, kemudian tekan tombol simpan setelah mengubah data stock.	Data stock berhasil diubah.
35.	Menghapus data stock.	Pilih data yang akan dihapus pada tabel stock, kemudian tekan tombol hapus.	Data stock berhasil dihapus

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA