

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

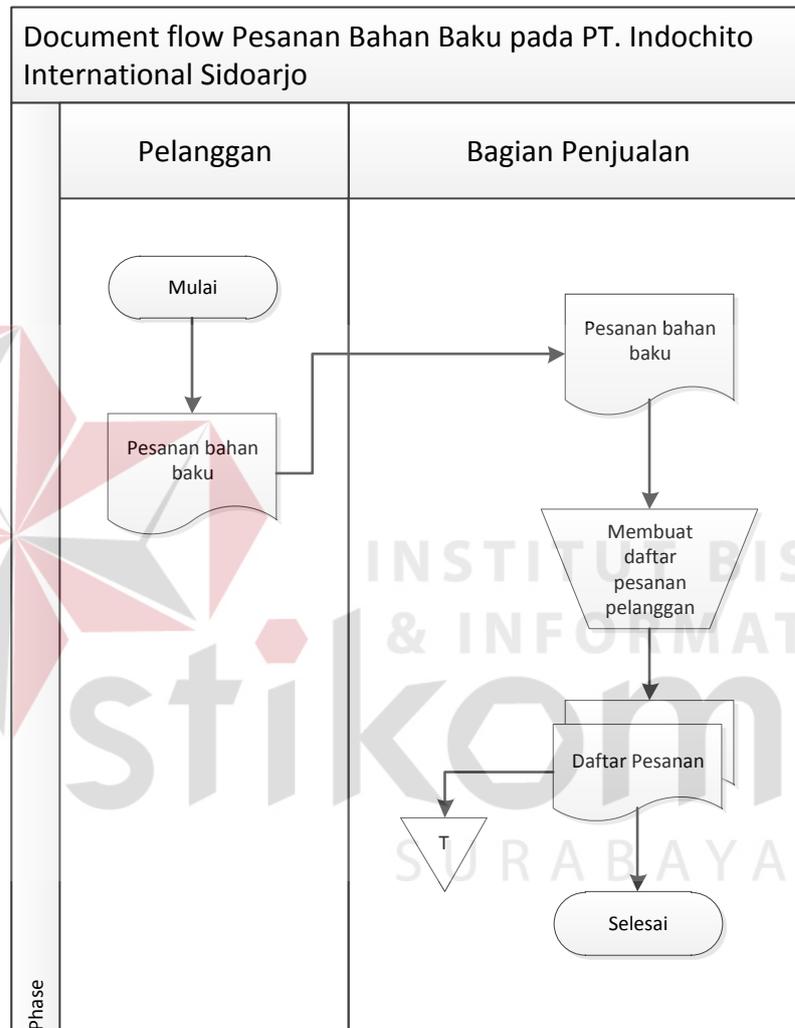
3.1. Analisis Masalah

Langkah awal dalam pembuatan sistem adalah mengidentifikasi permasalahan, analisis permasalahan, solusi permasalahan dan perancangan sistem dalam rancang bangun aplikasi penjualan bahan baku pada PT. Indochito International Sidoarjo. Langkah identifikasi dilakukan dengan cara observasi dan wawancara ke PT. Indochito International Sidoarjo, sehingga bisa dilakukan tindakan solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Melalui proses analisis kegiatan penjualan yang dilakukan sama seperti kegiatan penjualan yang ada di perusahaan. Terdapat beberapa masalah yang dialami oleh perusahaan diantaranya, pertama bagian penjualan yang selama ini menangani proses penjualan mengalami kesulitan dalam mencatat penjualan bahan baku saat ini. Kedua, bagian penjualan tidak dapat mengetahui bahwa pelanggan yang memesan masih memiliki tanggungan pembayaran pembelian bahan baku sebelumnya sehingga mengakibatkan adanya piutang usaha kepada pelanggan. Ketiga, dalam penyimpanan data transaksi penjualan yang selama ini juga masih berupa dokumen memiliki potensi hilangnya dokumen-dokumen. Keempat, persediaan barang yang selama ini menjadi permasalahan pada perusahaan dimana bagian penjualan 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 Pesanan Bahan Baku

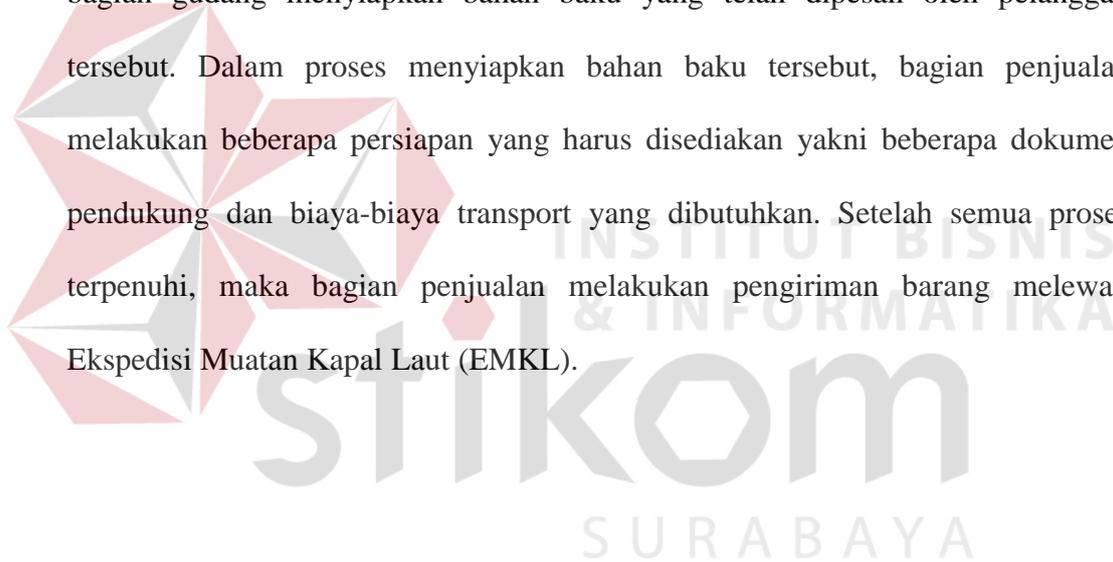
Pada proses pesanan bahan baku, pelanggan melakukan order pesanan bahan baku, kemudian bagian penjualan membuat daftar pesanan pelanggan yang menghasilkan data pesanan pelanggan.



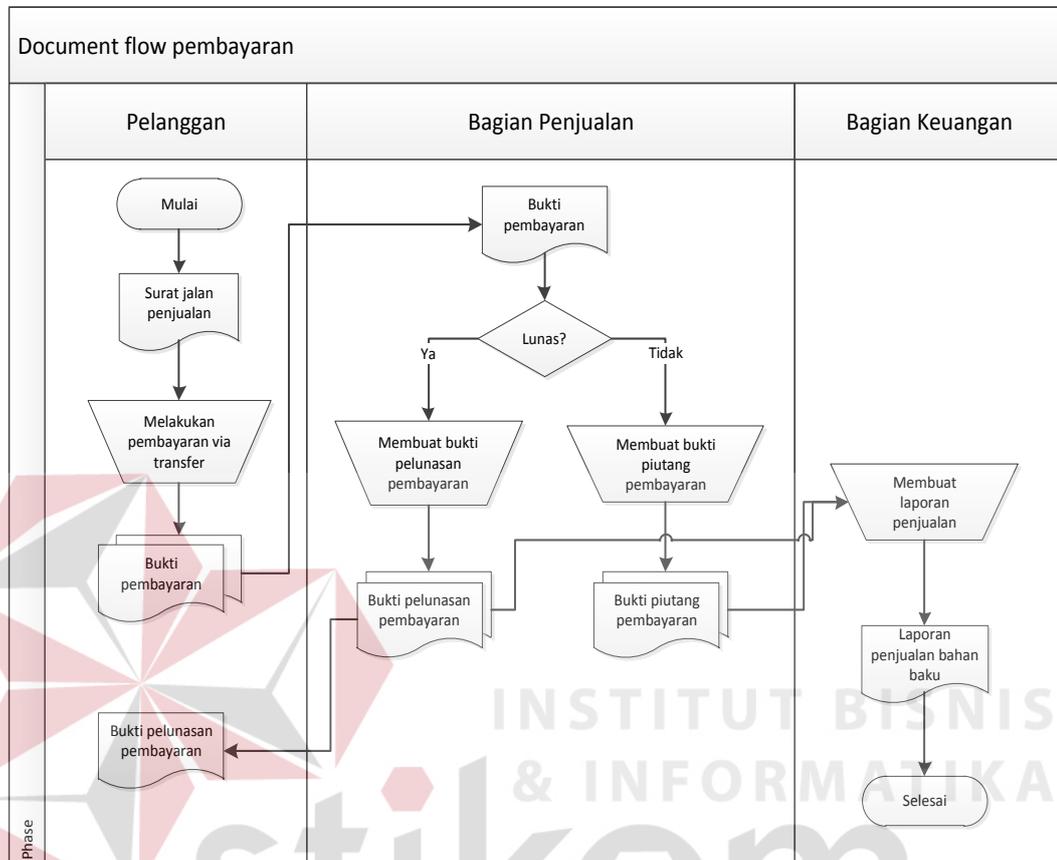
Gambar 3.1 Document Flow Pesanan Bahan Baku

3.1.2. Document Flow Penjualan Bahan Baku

Pada proses penjualan bahan baku pada Gambar 3.2 dalam proses ini dimulai dari bagian gudang yang menerima daftar pesanan pelanggan untuk mengecek persediaan bahan baku yang tersedia saat ini, jika persediaan bahan baku yang tersedia tidak memenuhi jumlah pesanan pelanggan tersebut maka bagian gudang membuat informasi bahan baku habis kepada bagian pembelian. Jika persediaan bahan baku sesuai dengan jumlah pesanan pelanggan, selanjutnya bagian gudang menyiapkan bahan baku yang telah dipesan oleh pelanggan tersebut. Dalam proses menyiapkan bahan baku tersebut, bagian penjualan melakukan beberapa persiapan yang harus disediakan yakni beberapa dokumen pendukung dan biaya-biaya transport yang dibutuhkan. Setelah semua proses terpenuhi, maka bagian penjualan melakukan pengiriman barang melewati Ekspedisi Muatan Kapal Laut (EMKL).



bagian keuangan. Setelah menerima bukti pembayaran baik yang lunas maupun belum, bagian keuangan membuat laporan penjualan bahan baku tersebut.



Gambar 3.3 Document Flow Pembayaran

3.2. Analisis Kebutuhan

Aplikasi penjualan bahan baku pada PT. Indochito International Sidoarjo ini akan melibatkan beberapa pengguna didalamnya. Berikut ini telah dianalisis siapa saja yang dapat mengoperasikan dan menggunakan aplikasi *dekstop* ini beserta kebutuhannya:

Tabel 3.1 Analisis Kebutuhan

No.	Pengguna	Kebutuhan	Laporan yang Dihasilkan
1	Pimpinan	a. Dapat menginputkan seluruh <i>form</i> master, <i>form</i> transaksi, <i>form</i> pengelolaan bahan baku, <i>form</i> kartu piutang, <i>form</i> laporan-laporan.	a. Laporan Pesanan b. Laporan Penjualan c. Laporan Pembayaran d. Laporan Piutang e. Laporan Stok

No.	Pengguna	Kebutuhan	Laporan yang Dihasilkan
2.	Bagian Penjualan	a. Mampu menginputkan order yang diterima dari pesanan pelanggan b. Mampu menginputkan penjualan bahan baku c. Dapat mengakses laporan persediaan bahan baku	a. Laporan Pesanan b. Laporan Penjualan c. Kartu Piutang
3.	Bagian Gudang	a. Dapat mengakses laporan persediaan bahan baku. b. Penyediaan bahan baku yang dipesan pelanggan. c. Melakukan pengadaan bahan baku yang kosong.	a. Laporan Stok b. Pengelolaan Bahan Baku
4.	Bagian Keuangan	a. Mampu melakukan permintaan laporan penjualan b. Mampu membuat laporan pelunasan pembayaran c. Mampu membuat laporan piutang usaha pembayaran	a. Laporan penjualan b. Laporan pembayaran c. Laporan persediaan bahan baku

3.3. Perancangan Sistem

Dalam perancangan aplikasi ini 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

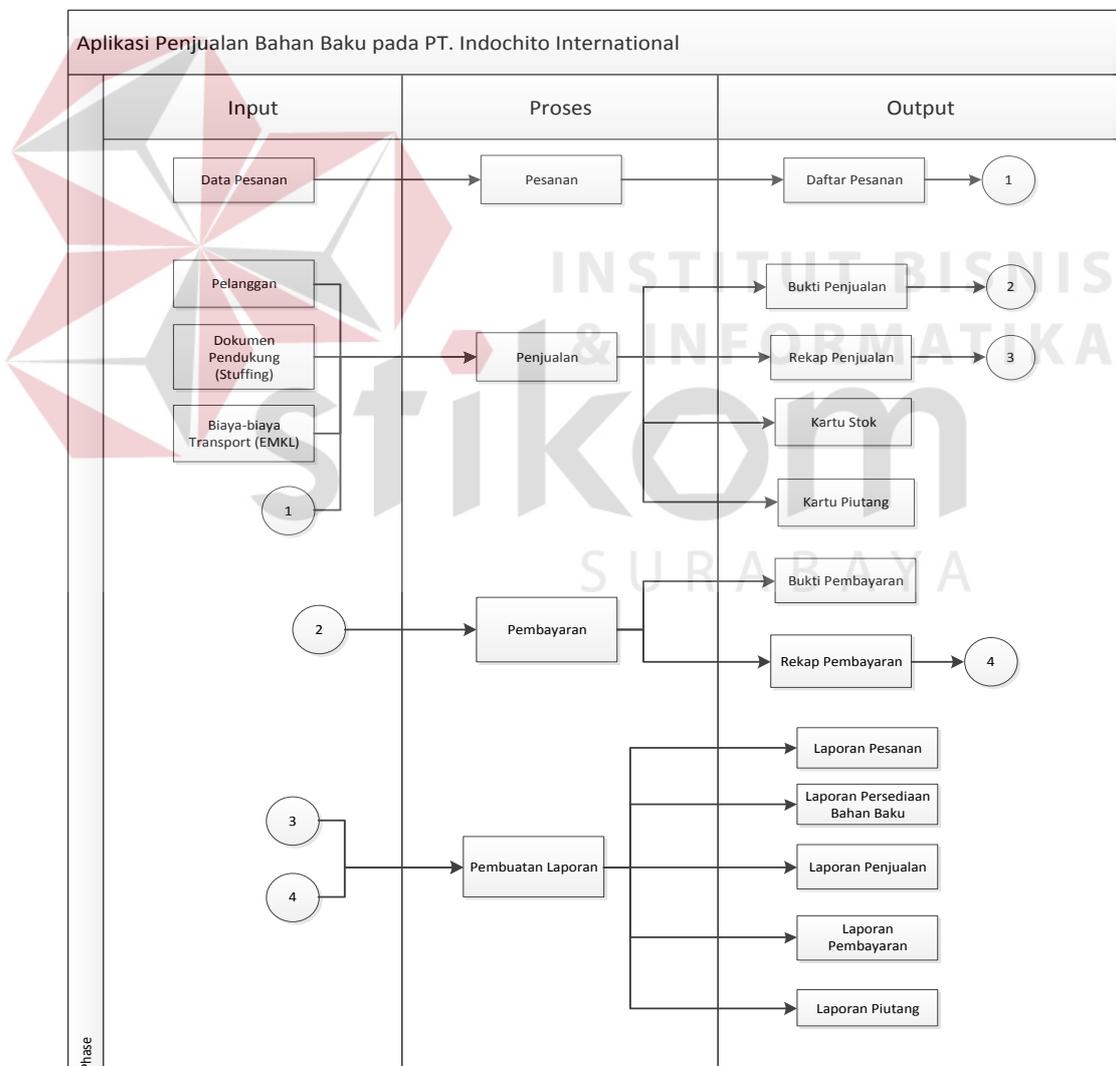
Terdapat blok diagram dan *system flow* untuk aplikasi penjualan bahan baku pada PT. Indochito International Sidoarjo.

A. Blok Diagram

Gambar 3.4 di bawah menggambarkan tentang apa saja input yang dibutuhkan, proses yang dilakukan, dan output yang dihasilkan oleh sistem administrasi penjualan bahan baku pada PT. Indochito International Sidoarjo.

Input yang dibutuhkan untuk pesanan dan penjualan antara lain : data pesanan, pelanggan, dokumen pendukung (*stuffing*), biaya-biaya transport (EMKL). Sedangkan Input yang dibutuhkan untuk pembayaran dan pembuatan laporan, antara lain : bukti penjualan, rekap penjualan, rekap pembayaran.

Untuk blok *output* yang dihasilkan yaitu daftar pesanan, bukti penjualan, rekap penjualan, kartu stok, kartu piutang, bukti pembayaran, rekap pembayaran, laporan pesanan, laporan persediaan bahan baku, laporan penjualan, laporan pembayaran, dan laporan piutang.



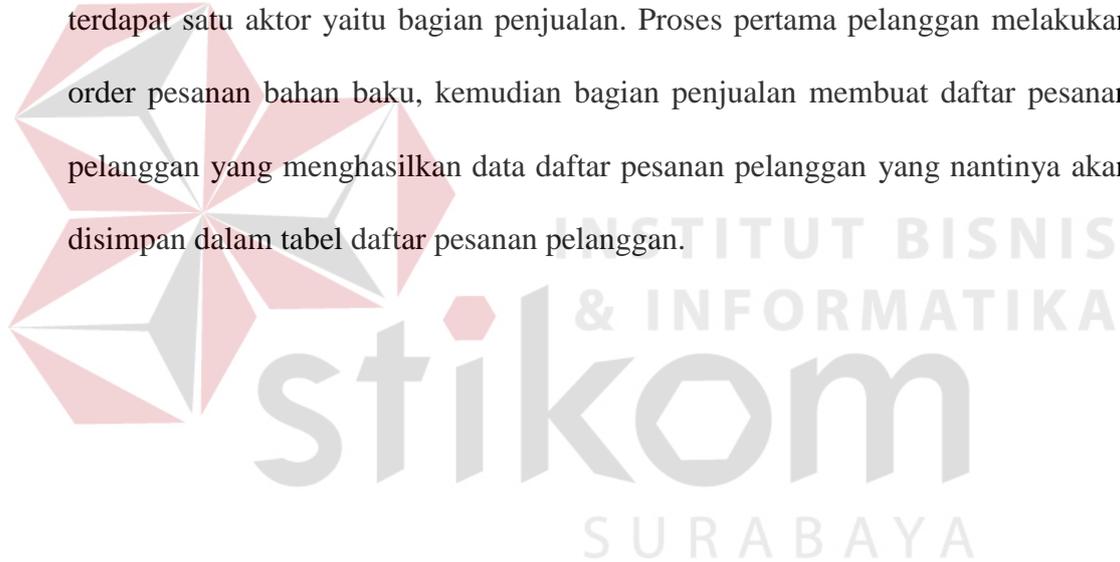
Gambar 3.4 Blok Diagram

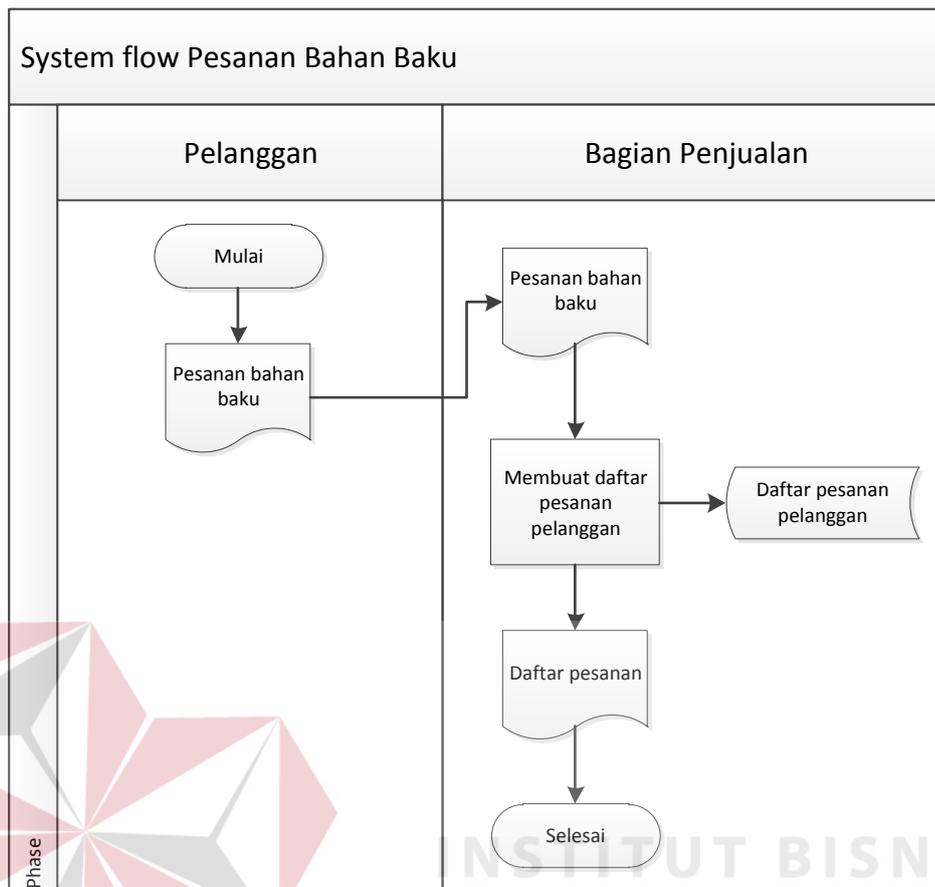
B. System Flow

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

B.1. System Flow Pesanan

Pada Gambar 3.5 merupakan *system flow* pesanan yang didalamnya terdapat satu aktor yaitu bagian penjualan. Proses pertama pelanggan melakukan order pesanan bahan baku, kemudian bagian penjualan membuat daftar pesanan pelanggan yang menghasilkan data daftar pesanan pelanggan yang nantinya akan disimpan dalam tabel daftar pesanan pelanggan.



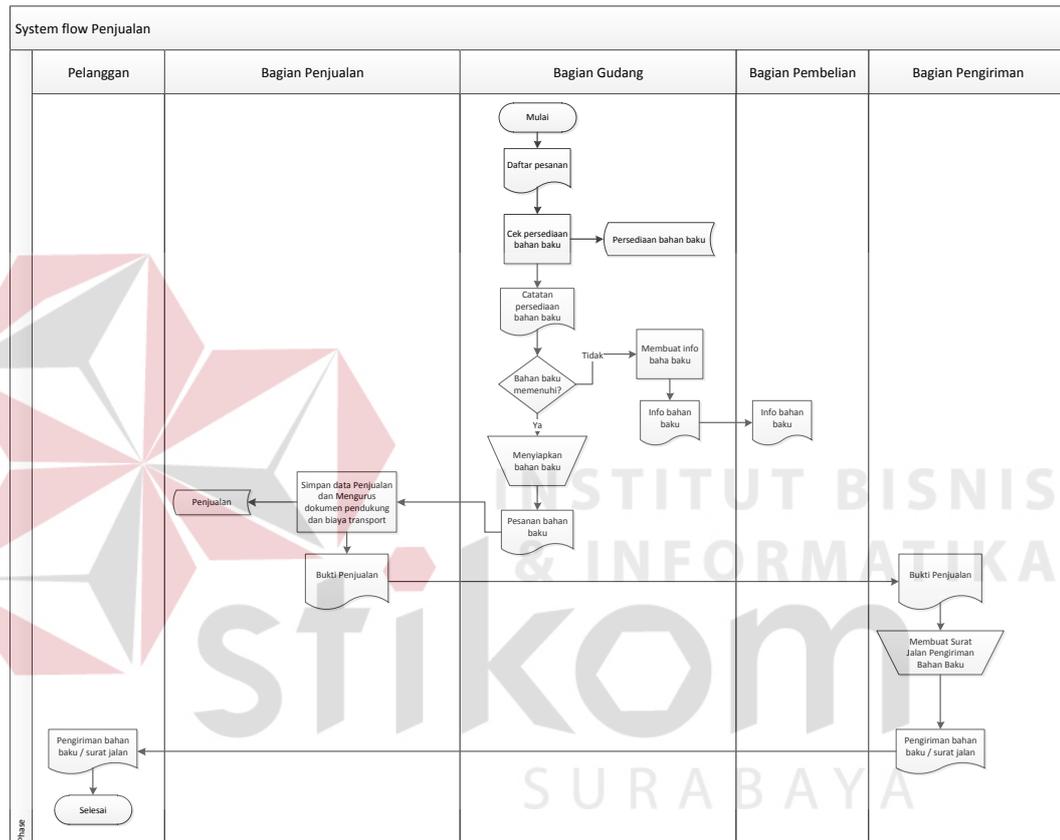


Gambar 3.5. *System Flow* Pesanan Bahan Baku.

B.2. System Flow Penjualan

Pada Gambar 3.6 merupakan *system flow* penjualan bahan baku yang didalamnya terdapat dua aktor yaitu bagian gudang dan bagian penjualan. Proses pertama dimulai dari bagian gudang yang menerima daftar pesanan pelanggan untuk mengecek persediaan bahan baku yang tersedia saat ini dengan melihat tabel persediaan bahan baku, jika persediaan bahan baku yang tersedia tidak memenuhi jumlah pesanan pelanggan tersebut maka bagian gudang membuat informasi bahan baku habis kepada bagian pembelian. Jika persediaan bahan baku sesuai dengan jumlah pesanan pelanggan, selanjutnya bagian gudang menyiapkan bahan baku yang telah dipesan oleh pelanggan tersebut dan menyimpan data penjualan dalam tabel penjualan. Dalam proses menyiapkan bahan baku tersebut,

bagian penjualan melakukan beberapa persiapan yang harus disediakan yakni beberapa dokumen pendukung dan biaya-biaya transport yang dibutuhkan. Setelah semua proses terpenuhi, maka bagian penjualan melakukan pengiriman barang melewati Ekspedisi Muatan Kapal Laut (EMKL) dengan menyertakan surat jalan penjualan bahan baku.

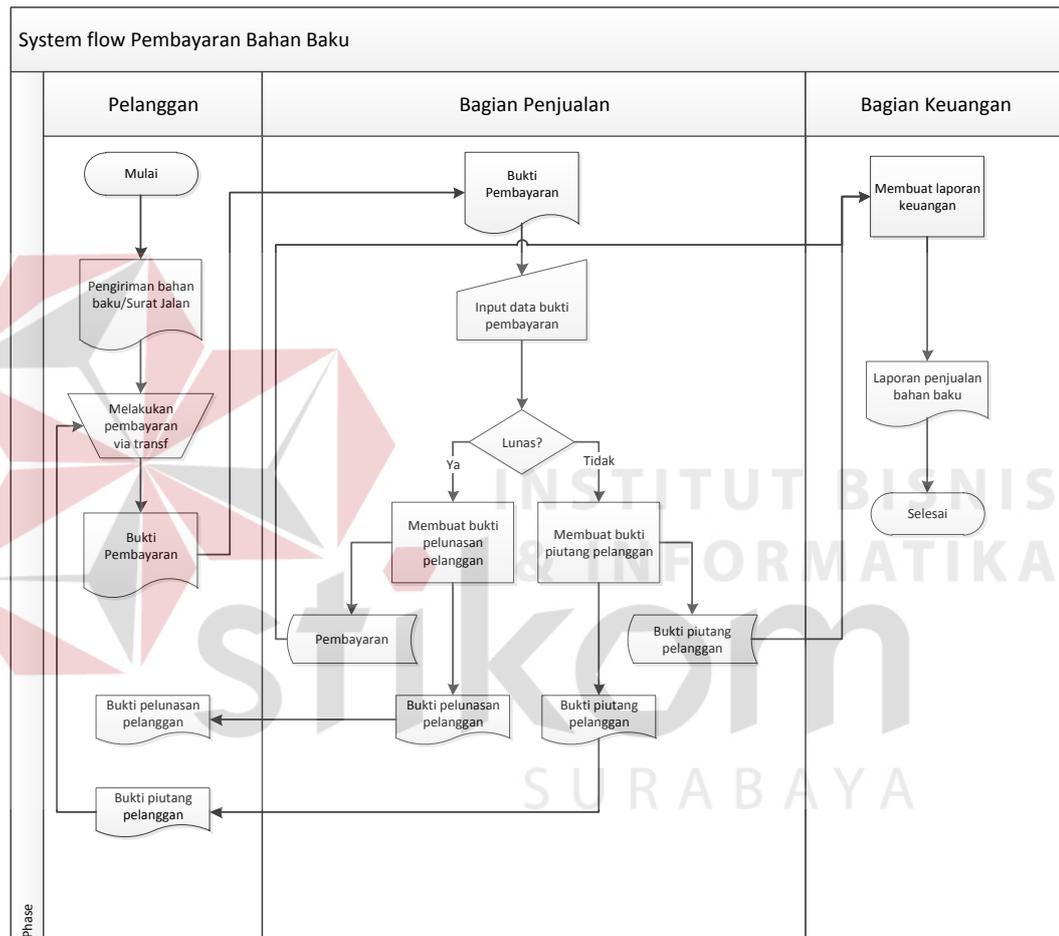


Gambar 3.6. System Flow Penjualan bahan baku

B.3. System Flow Pembayaran

Pada Gambar 3.7 dibawah merupakan *system flow* proses ini pelanggan melakukan pembayaran via transfer dan bukti pembayaran via transfer tersebut dikirim via email. Selanjutnya bagian penjualan mengecek bukti pembayaran via transfer tersebut. Jika pelanggan belum melakukan pembayaran, maka bagian penjualan membuat bukti piutang usaha dan menyimpan data tersebut dalam tabel piutang pelanggan. Sedangkan jika pelanggan sudah melunasi pembayaran, maka

bagian penjualan membuat bukti pelunasan pembayaran dan menyimpan data tersebut dalam tabel pembayaran. Bukti pembayaran baik yang lunas maupun belum, akan diberikan kepada pihak pelanggan dan bagian keuangan. Setelah menerima bukti pembayaran baik yang lunas maupun belum, bagian keuangan membuat laporan penjualan bahan baku tersebut.

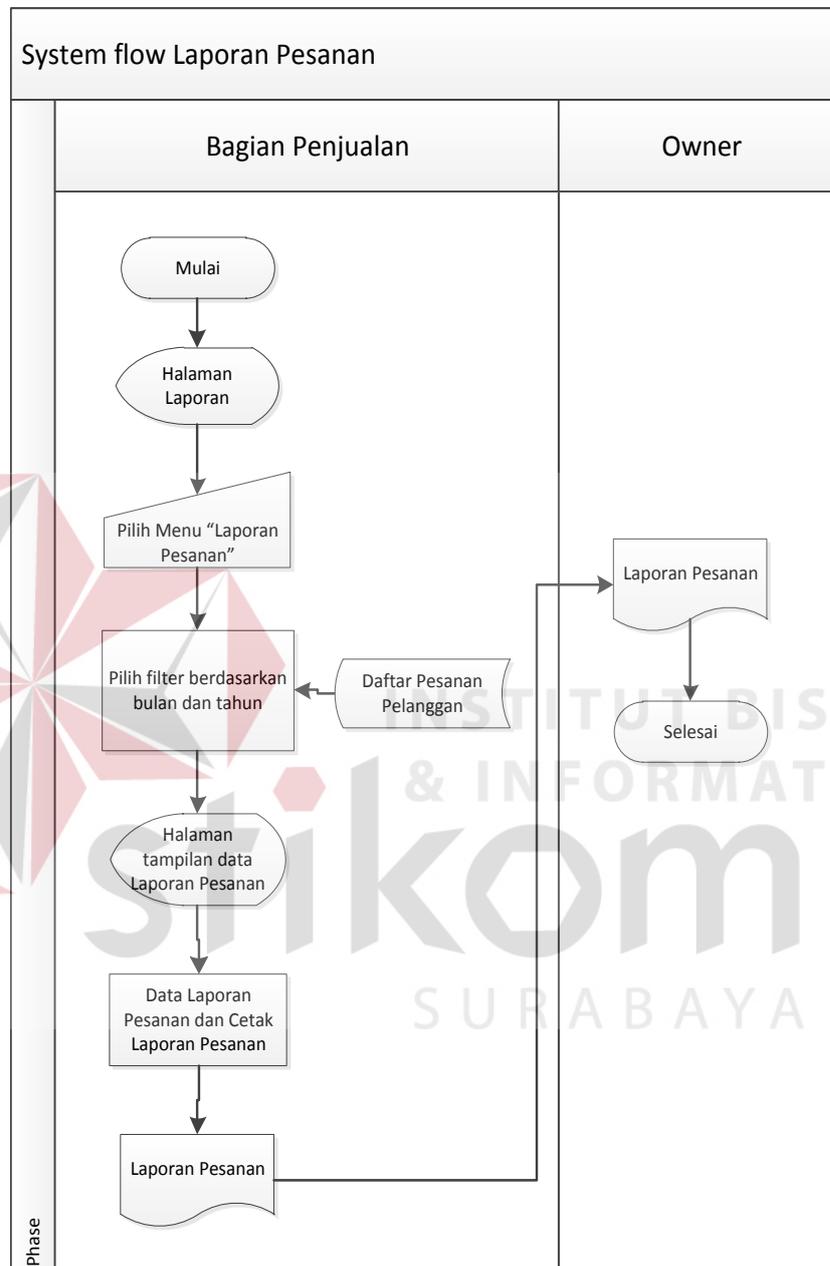


Gambar 3.7. System Flow Pembayaran

B.4. System Flow Laporan Pesanan

Pada Gambar 3.8 dibawah merupakan *system flow* laporan pesanan yang didalamnya terdapat satu aktor yaitu bagian penjualan. Proses pertama dimulai dari bagian penjualan menampilkan halaman laporan, pilih menu laporan pesannn, dan display halaman tampilan data pesanan dengan melihat tabel daftar

pesanan pelanggan. Kemudian dari tampilan data pesanan tersebut akan dicetak dan menghasilkan output laporan pesanan yang akan diserahkan ke owner.

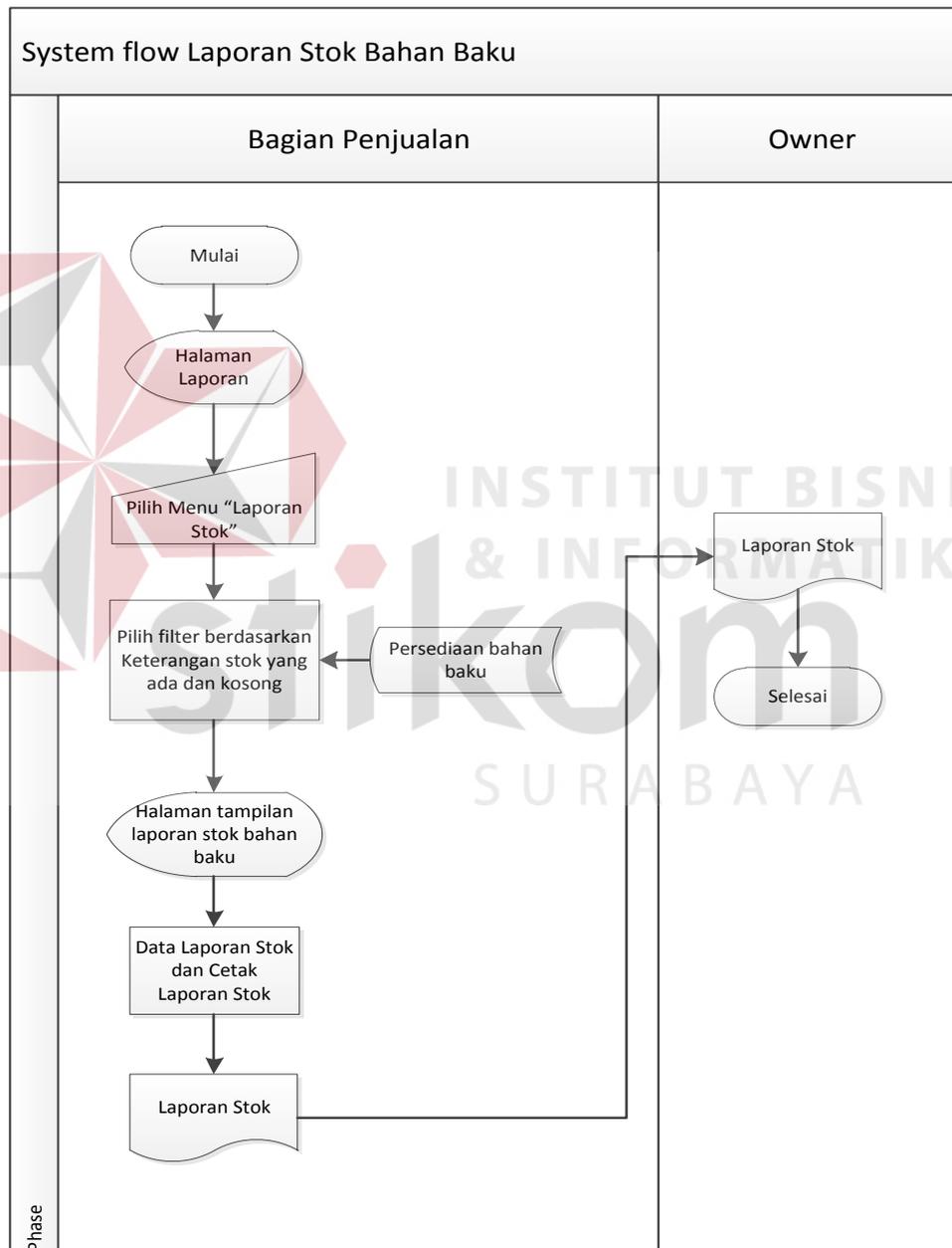


Gambar 3.8. System Flow Laporan Pesanan Bahan Baku

B.5. System Flow Laporan Stok Bahan Baku

Pada Gambar 3.9 dibawah merupakan *system flow* laporan stok bahan baku yang didalamnya terdapat satu aktor yaitu bagian penjualan. Proses pertama

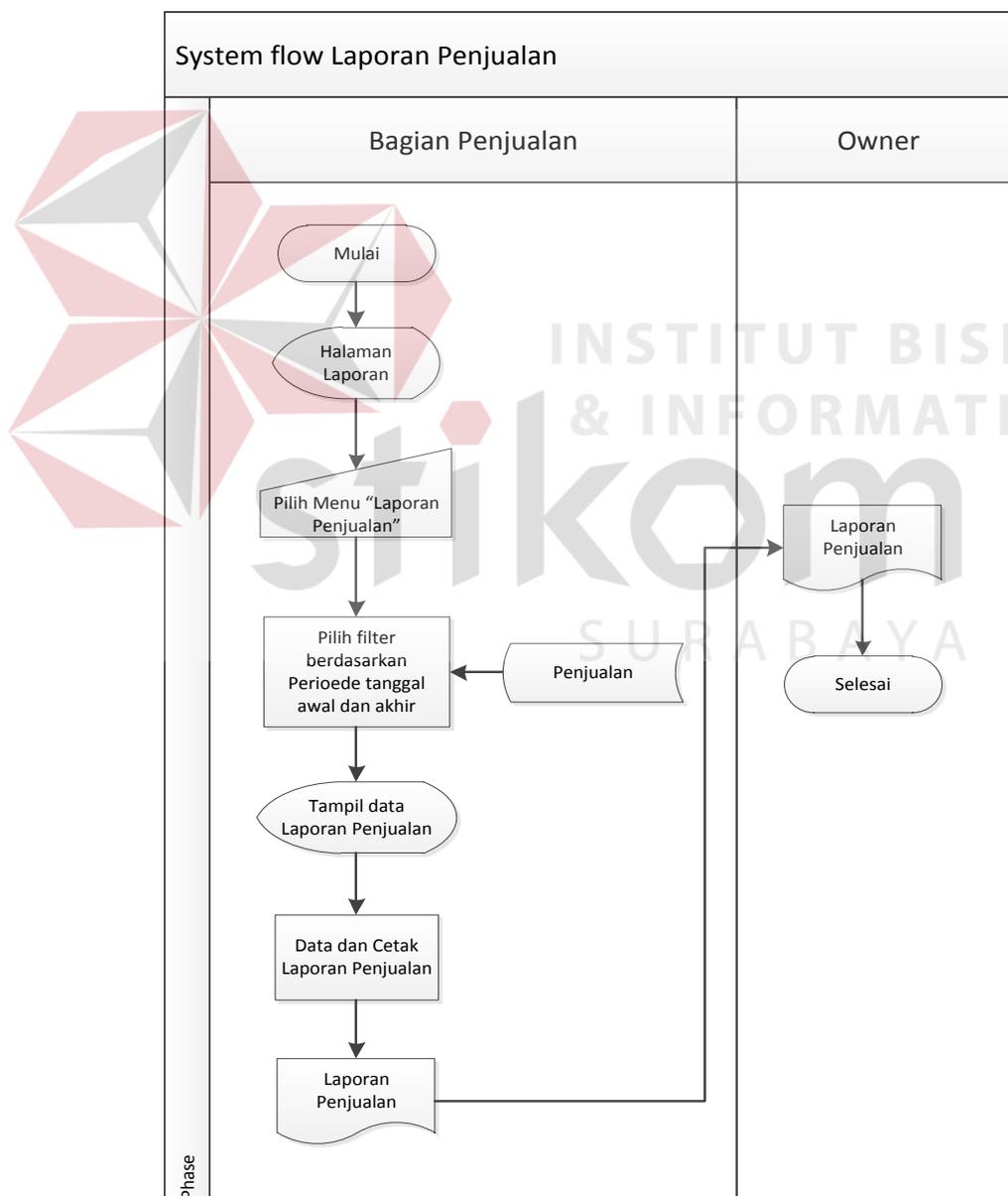
dimulai dari bagian penjualan menampilkan halaman laporan, pilih menu laporan persediaan bahan baku, dan display halaman tampilan laporan data persediaan bahan baku dengan melihat tabel daftar persediaan bahan baku. Kemudian dari tampilan data stok bahan baku tersebut akan dicetak dan menghasilkan output laporan stok bahan baku yang akan diserahkan ke owner.



Gambar 3.9. System flow Laporan stok bahan baku

B.6. System Flow Laporan Penjualan

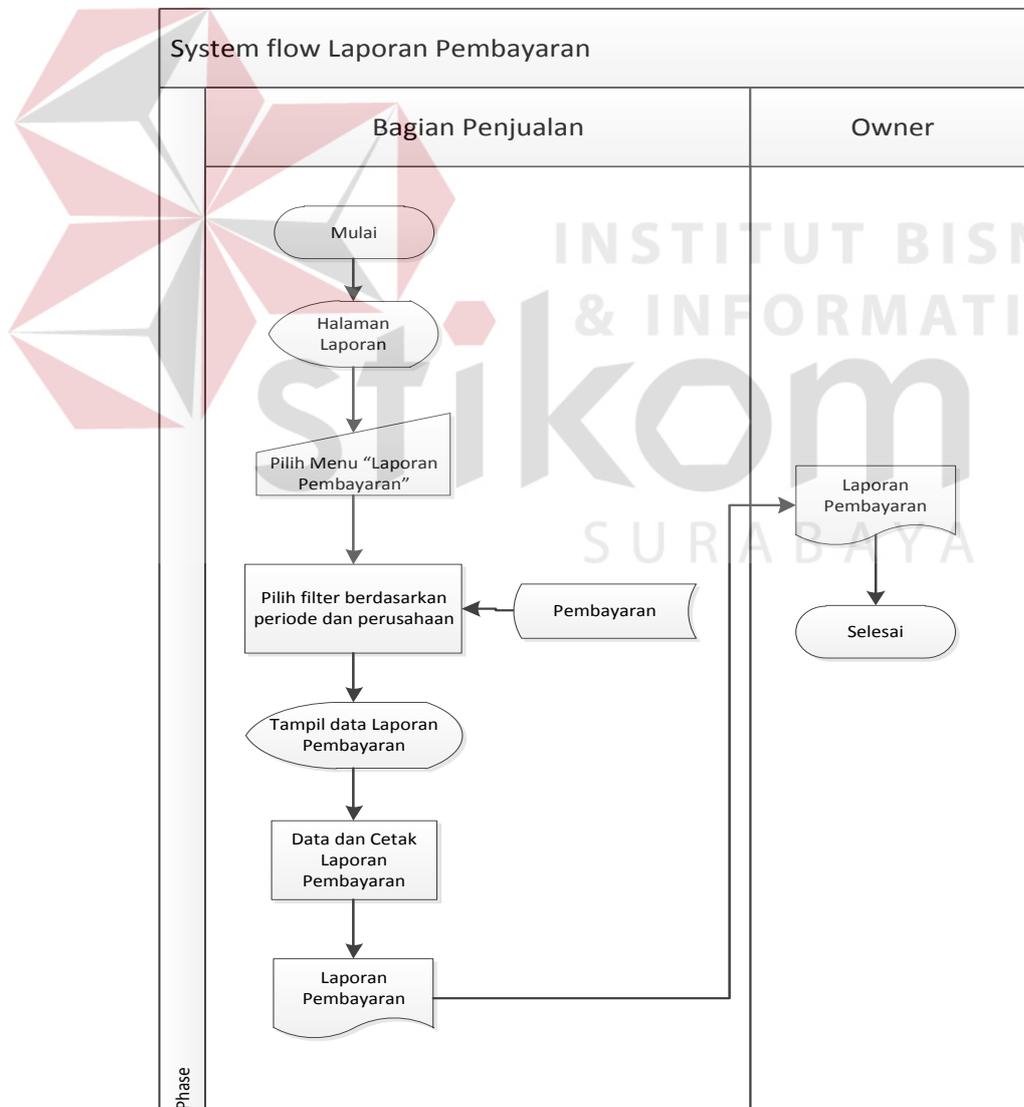
Pada Gambar 3.10 dibawah merupakan *system flow* laporan penjualan yang di dalamnya terdapat satu aktor yaitu bagian penjualan. Proses pertama dimulai dari bagian penjualan menampilkan halaman laporan, pilih menu laporan penjualan, dan display halaman tampilan laporan penjualan dengan melihat tabel penjualan. Kemudian dari tampilan data penjualan tersebut akan dicetak dan menghasilkan output laporan penjualan yang akan diserahkan ke owner.



Gambar 3.10. System Flow Laporan penjualan

B.7. System Flow Laporan Pembayaran

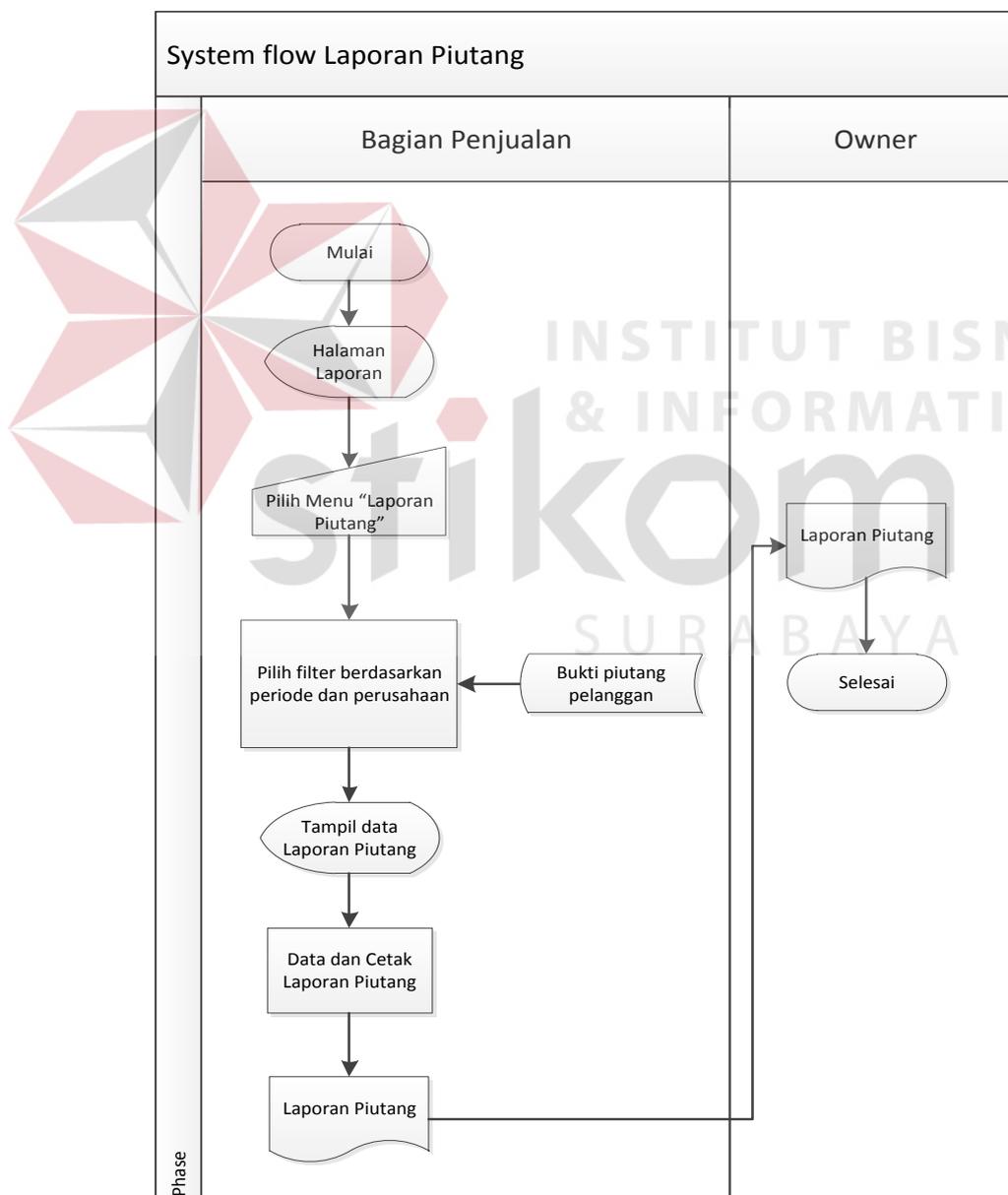
Pada Gambar 3.11 di bawah merupakan *system flow* laporan pembayaran yang dimana terdapat satu aktor yaitu bagian penjualan. Proses pertama dimulai dari bagian penjualan menampilkan halaman laporan, pilih menu laporan pembayaran, dan display halaman tampilan laporan pembayaran dengan melihat tabel pembayaran. Kemudian dari tampilan data laporan pembayaran tersebut akan dicetak dan menghasilkan output laporan pembayaran yang akan diserahkan ke owner.



Gambar 3.11. System flow Laporan Pembayaran

B.8. System Flow Laporan Piutang

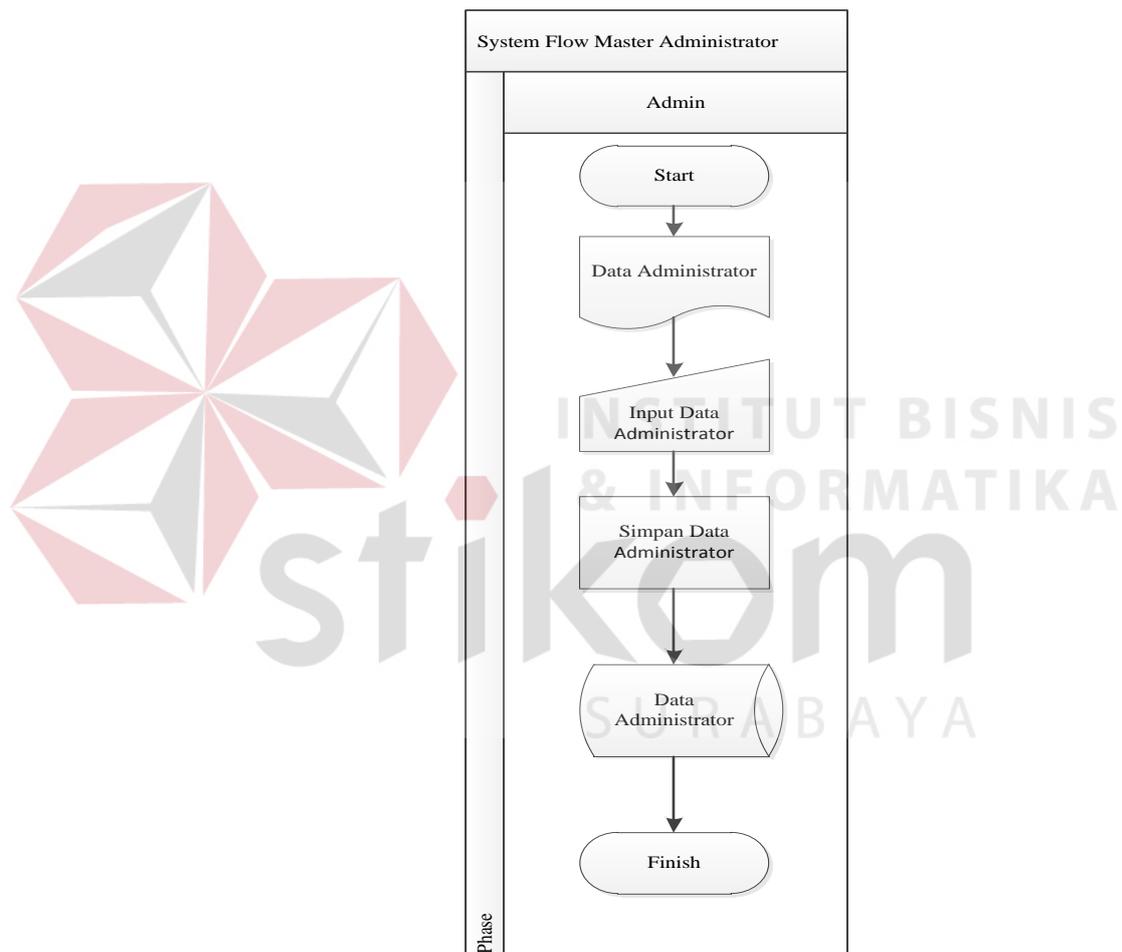
Pada Gambar 3.12 di bawah merupakan *system flow* laporan piutang yang di dalamnya terdapat satu aktor yaitu bagian penjualan. Proses ini dimulai dari bagian penjualan menampilkan halaman laporan, pilih menu laporan piutang, dan display halaman tampilan laporan piutang dengan melihat tabel bukti piutang pelanggan. Kemudian dari tampilan data laporan piutang tersebut akan dicetak dan menghasilkan output laporan piutang yang akan diserahkan ke owner.



Gambar 3.12. System Flow Laporan Piutang

B.9. *System Flow* Pengelolaan Master Administrator

Pada gambar 3.13 di bawah ini merupakan system flow pengelolaan master administrator yang di dalamnya terdapat satu aktor yaitu admin. Proses ini dimulai dari bagian admin menampilkan halaman master administrator, lalu menginputkan data administrator, menyimpan data administrator yang telah diinputkan, lalu data administrator tersimpan di tabel.

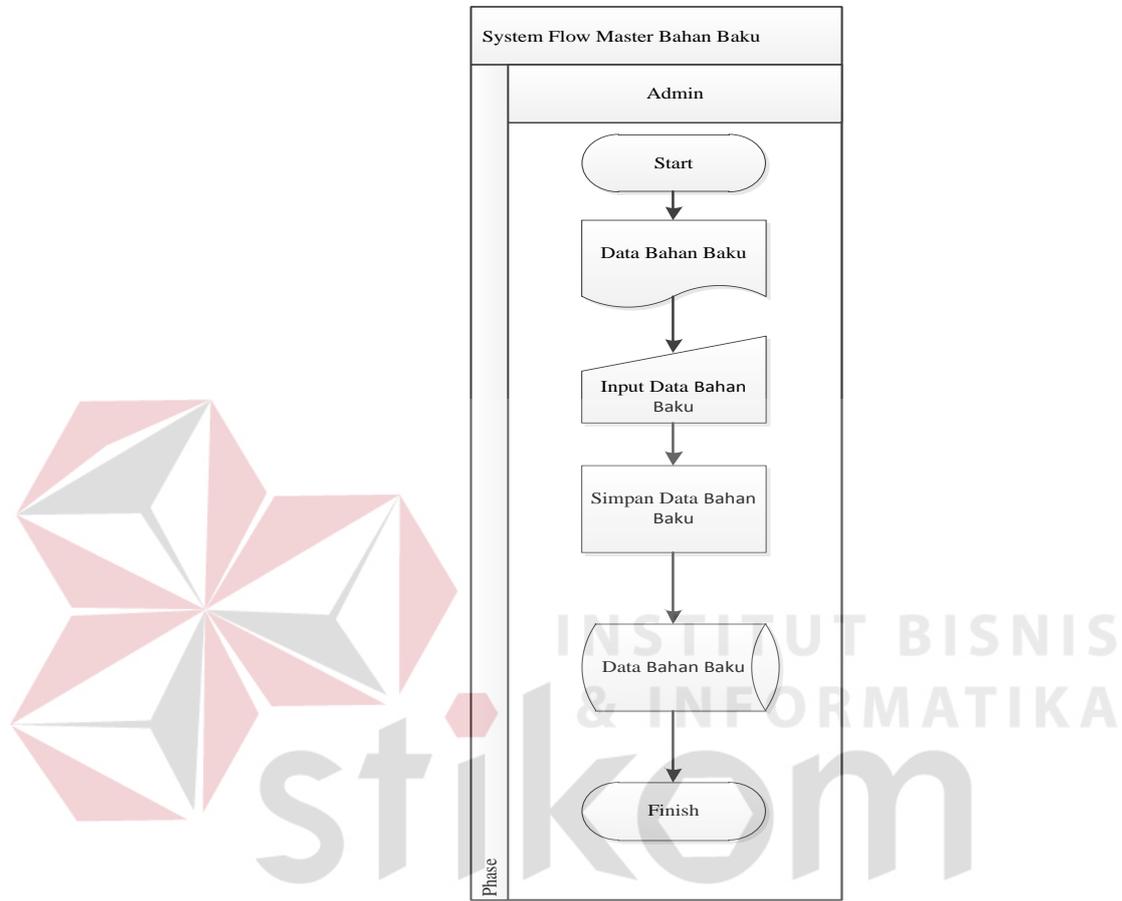


Gambar 3.13 *System Flow* Pengelolaan Master Administrator

B.10. *System Flow* Pengelolaan Master Bahan baku

Pada gambar 3.14 di bawah ini merupakan system flow pengelolaan master bahan baku yang di dalamnya terdapat satu aktor yaitu admin. Proses ini

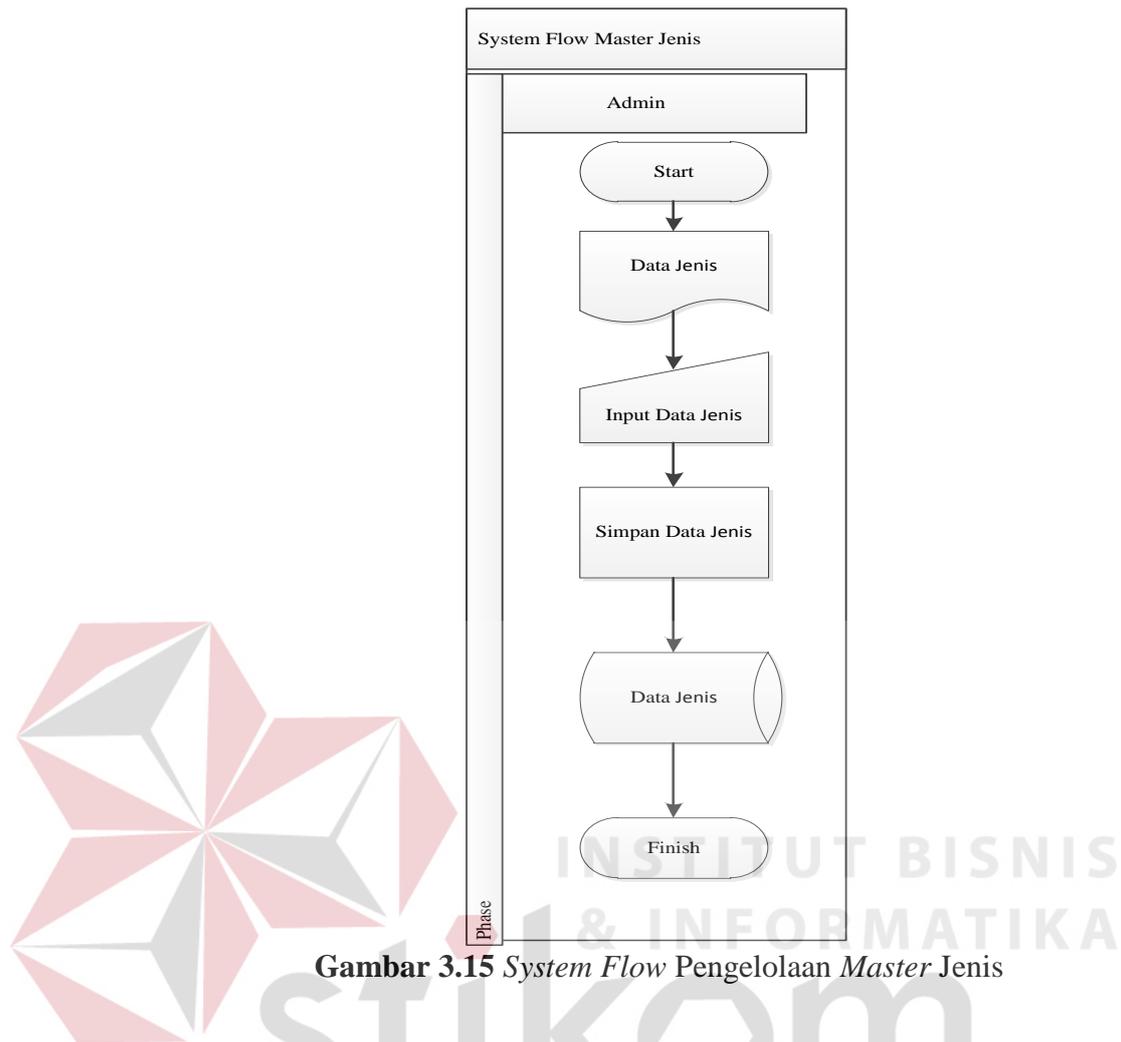
dimulai dari bagian admin menampilkan halaman master bahan baku, lalu menginputkan data bahan baku, menyimpan data bahan baku yang telah diinputkan, lalu data bahan baku tersimpan di tabel.



Gambar 3.14 System Flow Pengelolaan Master Bahan baku

B.11. System Flow Pengelolaan Master Jenis

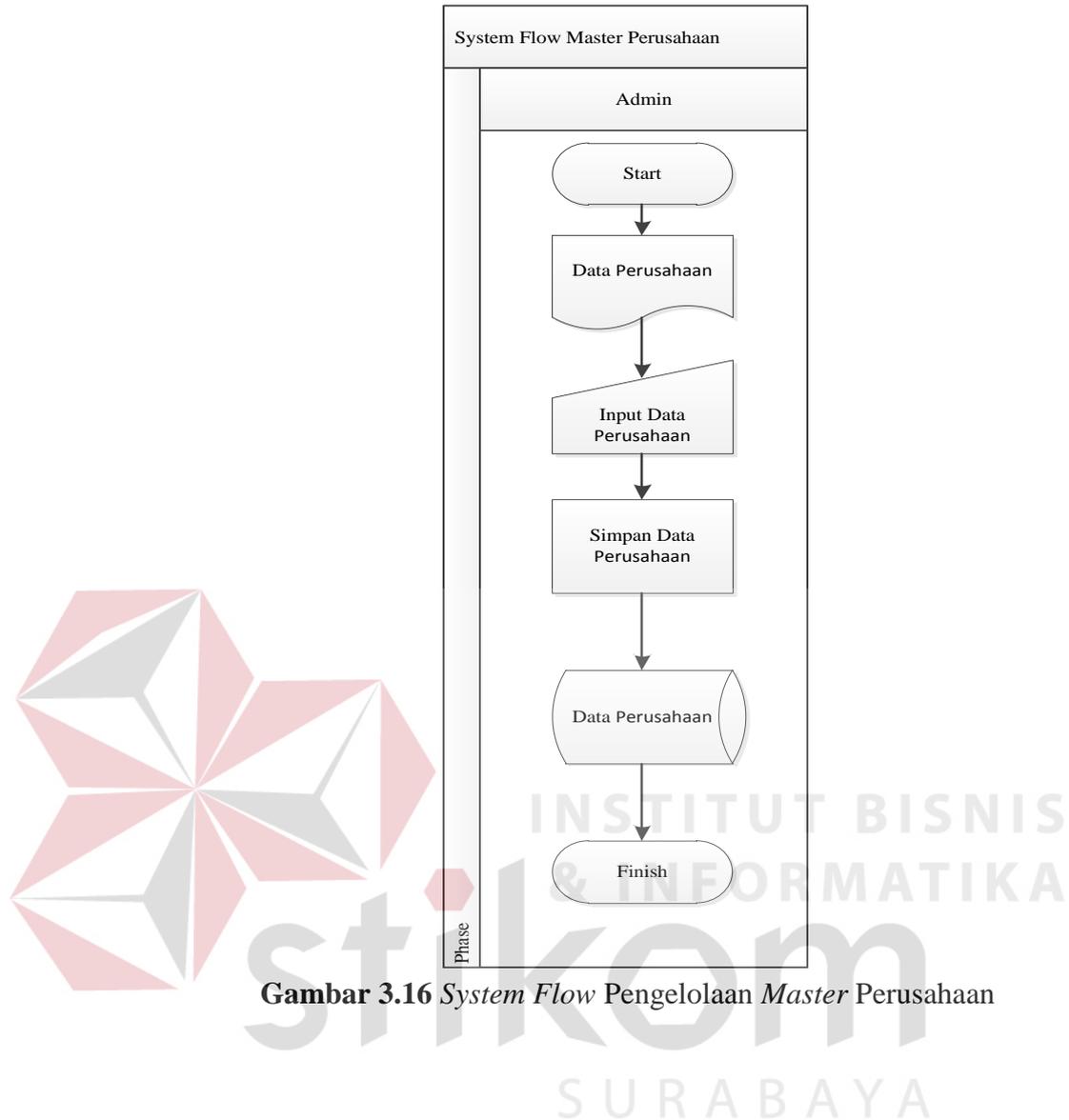
Pada gambar 3.15 di bawah ini merupakan system flow pengelolaan master jenis yang di dalamnya terdapat satu aktor yaitu admin. Proses ini dimulai dari bagian admin menampilkan halaman master jenis, lalu menginputkan data jenis, menyimpan data jenis yang telah diinputkan, lalu data jenis tersimpan di tabel.



Gambar 3.15 *System Flow* Pengelolaan Master Jenis

B.12. *System Flow* Pengelolaan Master Perusahaan

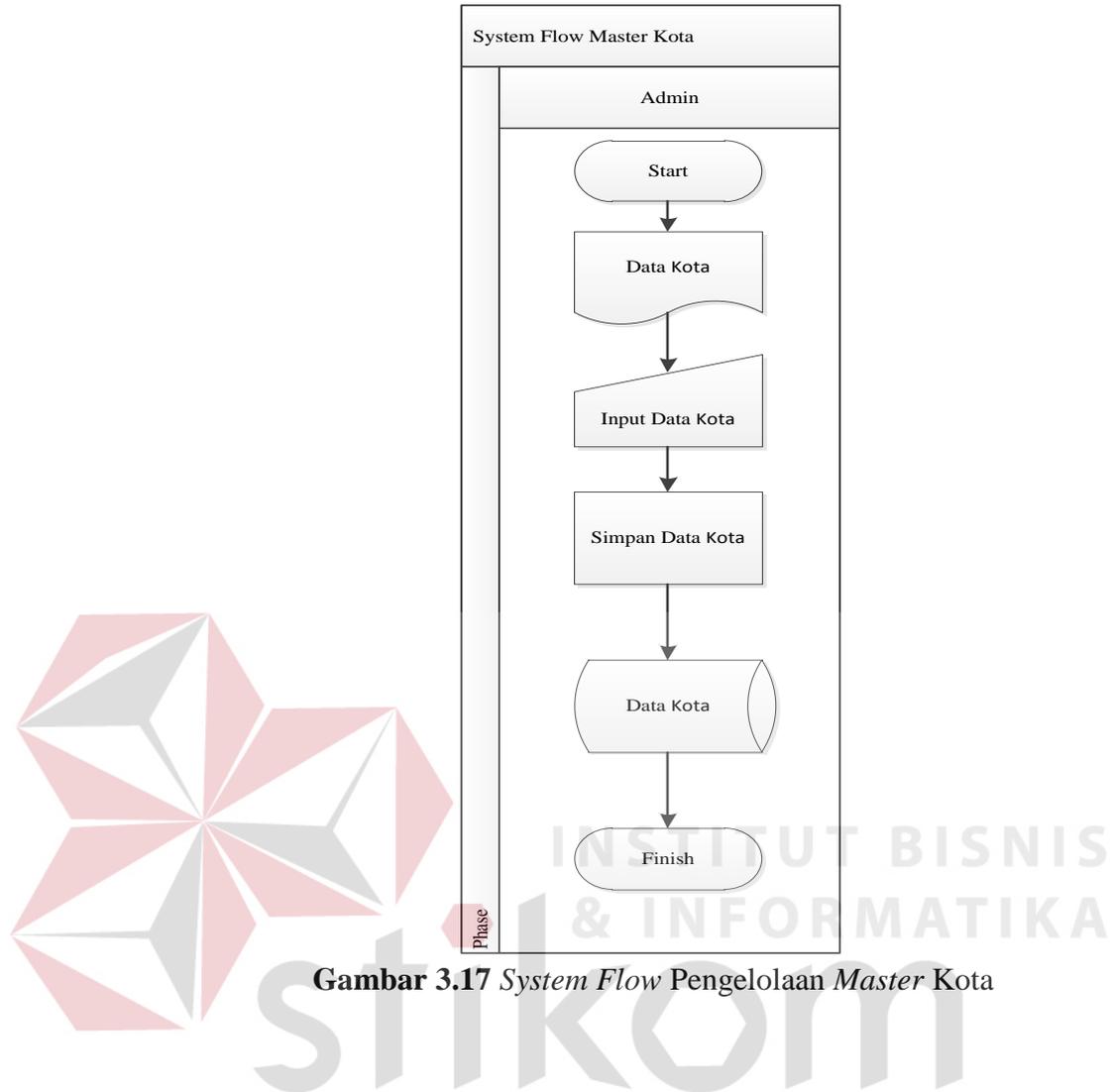
Pada gambar 3.16 di bawah ini merupakan system flow pengelolaan master perusahaan yang di dalamnya terdapat satu aktor yaitu admin. Proses ini dimulai dari bagian admin menampilkan halaman master perusahaan, lalu menginputkan data perusahaan, menyimpan data perusahaan yang telah diinputkan, lalu data perusahaan tersimpan di tabel.



Gambar 3.16 *System Flow* Pengelolaan *Master Perusahaan*

B.13. *System Flow* Pengelolaan *Master Kota*

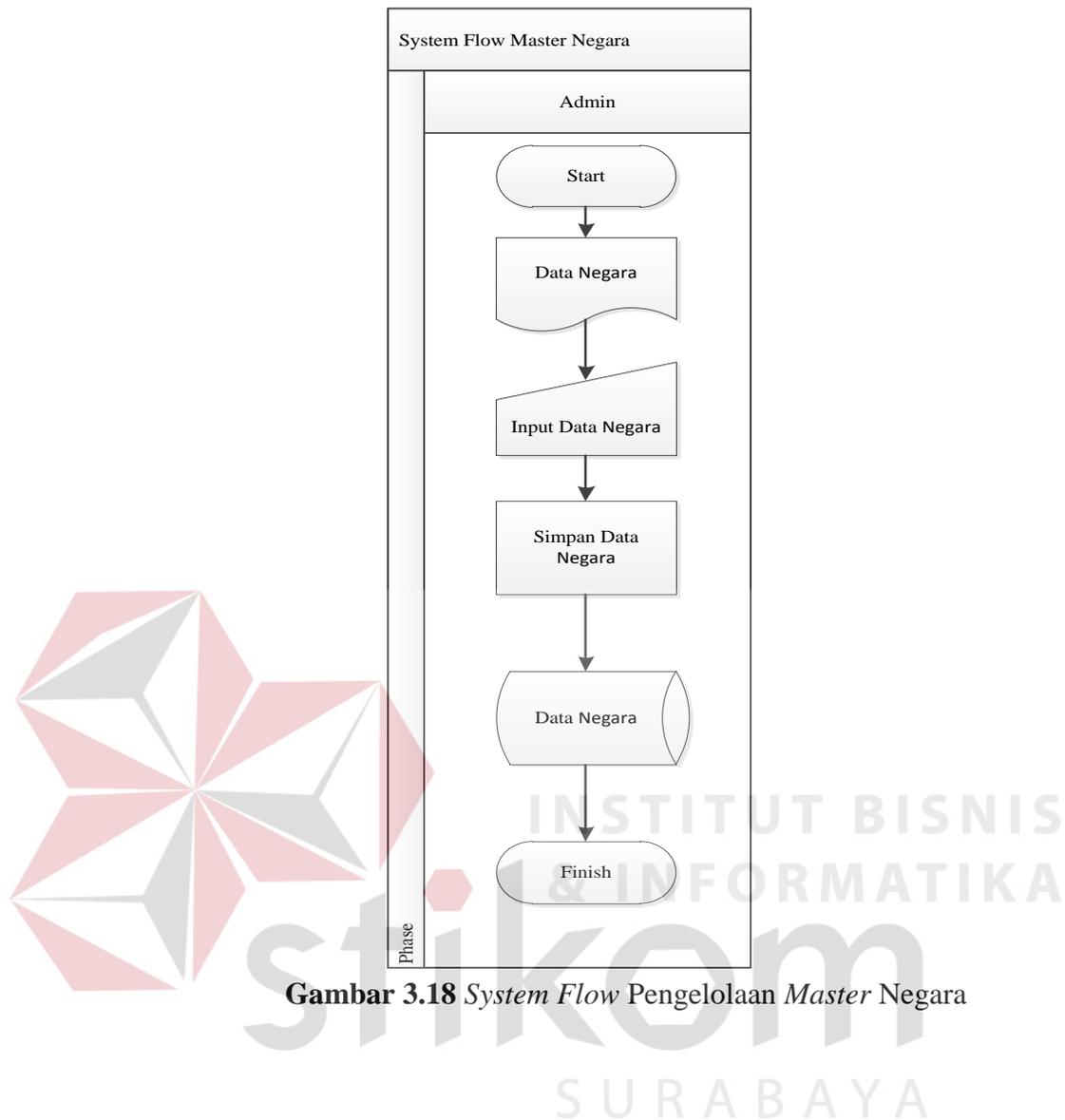
Pada gambar 3.17 di bawah ini merupakan system flow pengelolaan master kota yang di dalamnya terdapat satu aktor yaitu admin. Proses ini dimulai dari bagian admin menampilkan halaman master kota, lalu menginputkan data kota, menyimpan data kota yang telah diinputkan, lalu data kota tersimpan di tabel.



Gambar 3.17 *System Flow* Pengelolaan *Master Kota*

B.13. *System Flow* Pengelolaan *Master Negara*

Pada gambar 3.18 di bawah ini merupakan system flow pengelolaan master negara yang di dalamnya terdapat satu aktor yaitu admin. Proses ini dimulai dari bagian admin menampilkan halaman master negara, lalu menginputkan data negara, menyimpan data negara yang telah diinputkan, lalu data negara tersimpan di tabel.



Gambar 3.18 System Flow Pengelolaan Master Negara

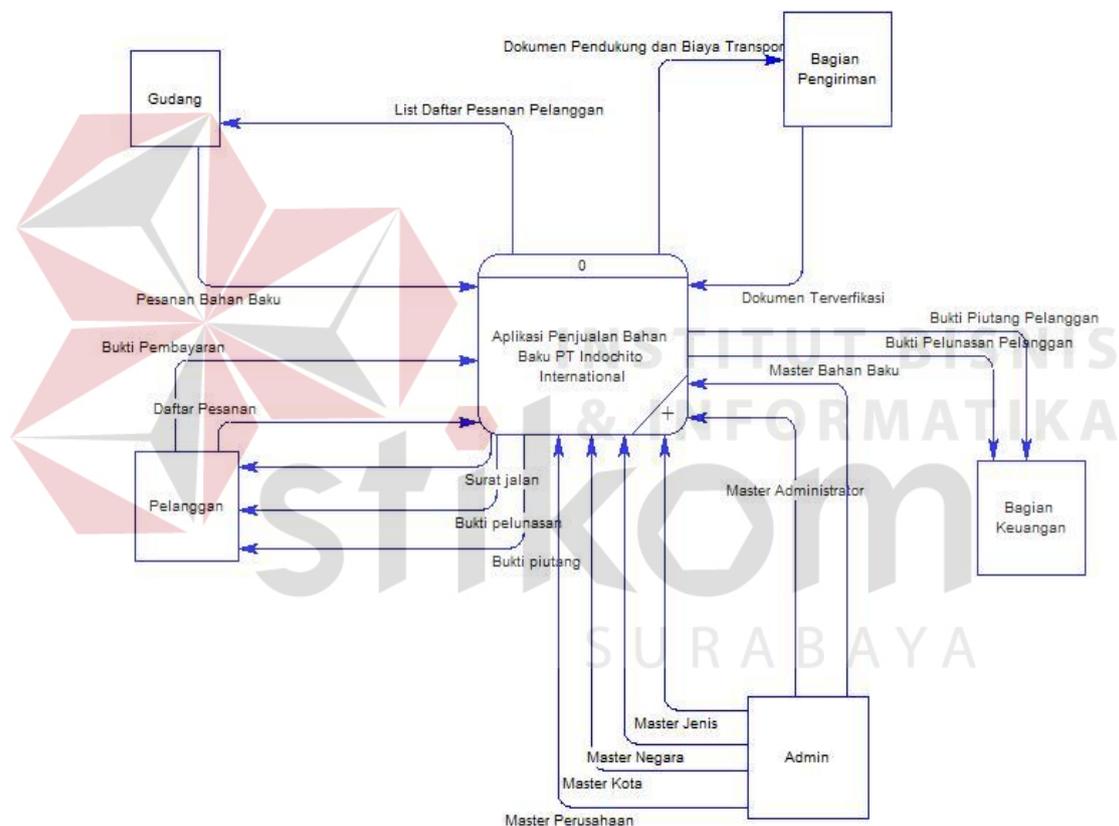
3.3.2. Data Flow Diagram

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 penjualan bahan baku ini dapat dilihat pada Gambar 3.19.



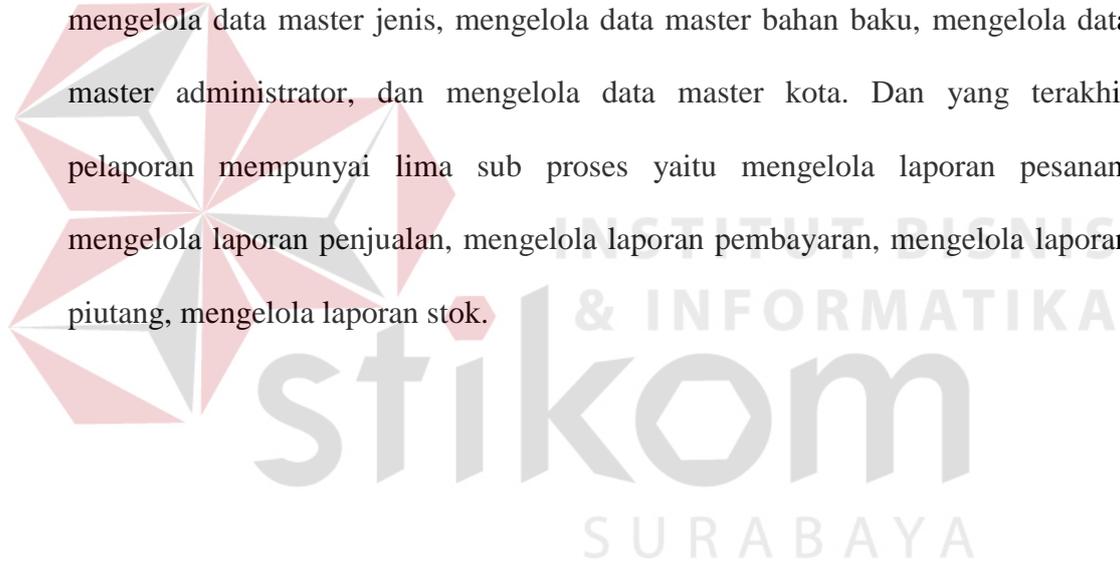
Gambar 3.19 Context Diagram

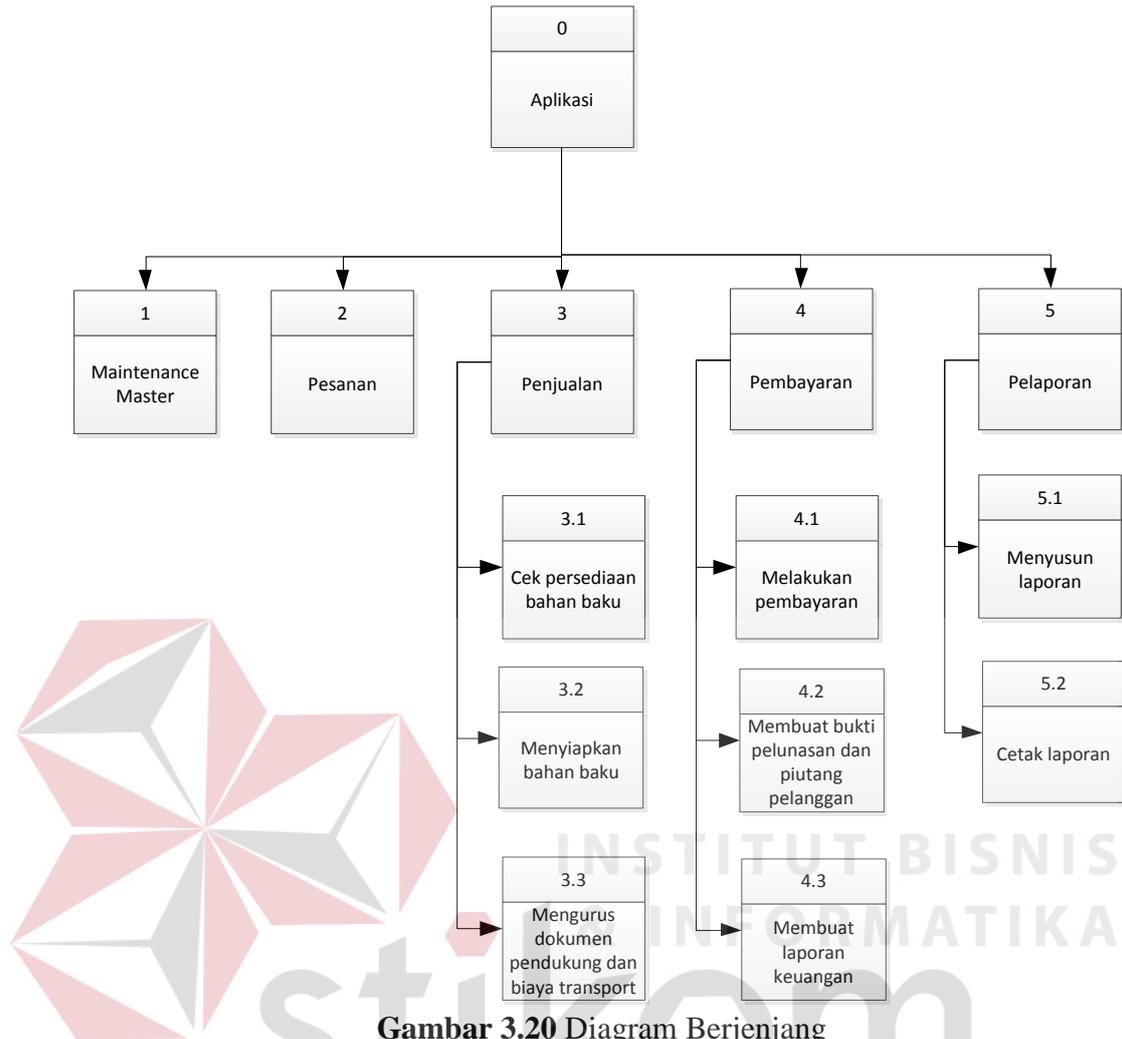
B. Diagram Berjenjang

Diagram berjenjang menggambarkan hirarki proses-proses dari level dan kelompok proses yang terlibat dalam aplikasi penjualan bahan baku yang diawali dari context diagram sampai DFD level dan menunjukkan sub proses-sub proses

dari context diagram. Diagram berjenjang ini menjelaskan hirarki proses sistem informasi penjualan bahan baku pada PT. Indochito International. Diagram berjenjang ini digunakan sebagai pedoman dalam pembuatan DFD.

Seperti pada Gambar 3.20 diagram berjenjang aplikasi penjualan bahan baku ini terdiri dari 5 proses utama yaitu maintenance master, pesanan, penjualan, pembayaran, dan pelaporan. Masing-masing dari proses tersebut dijabarkan ke dalam beberapa sub proses. Pertama maintenance master mempunyai enam sub proses yaitu mengelola data master negara, mengelola data master perusahaan, mengelola data master jenis, mengelola data master bahan baku, mengelola data master administrator, dan mengelola data master kota. Dan yang terakhir pelaporan mempunyai lima sub proses yaitu mengelola laporan pesanan, mengelola laporan penjualan, mengelola laporan pembayaran, mengelola laporan piutang, mengelola laporan stok.



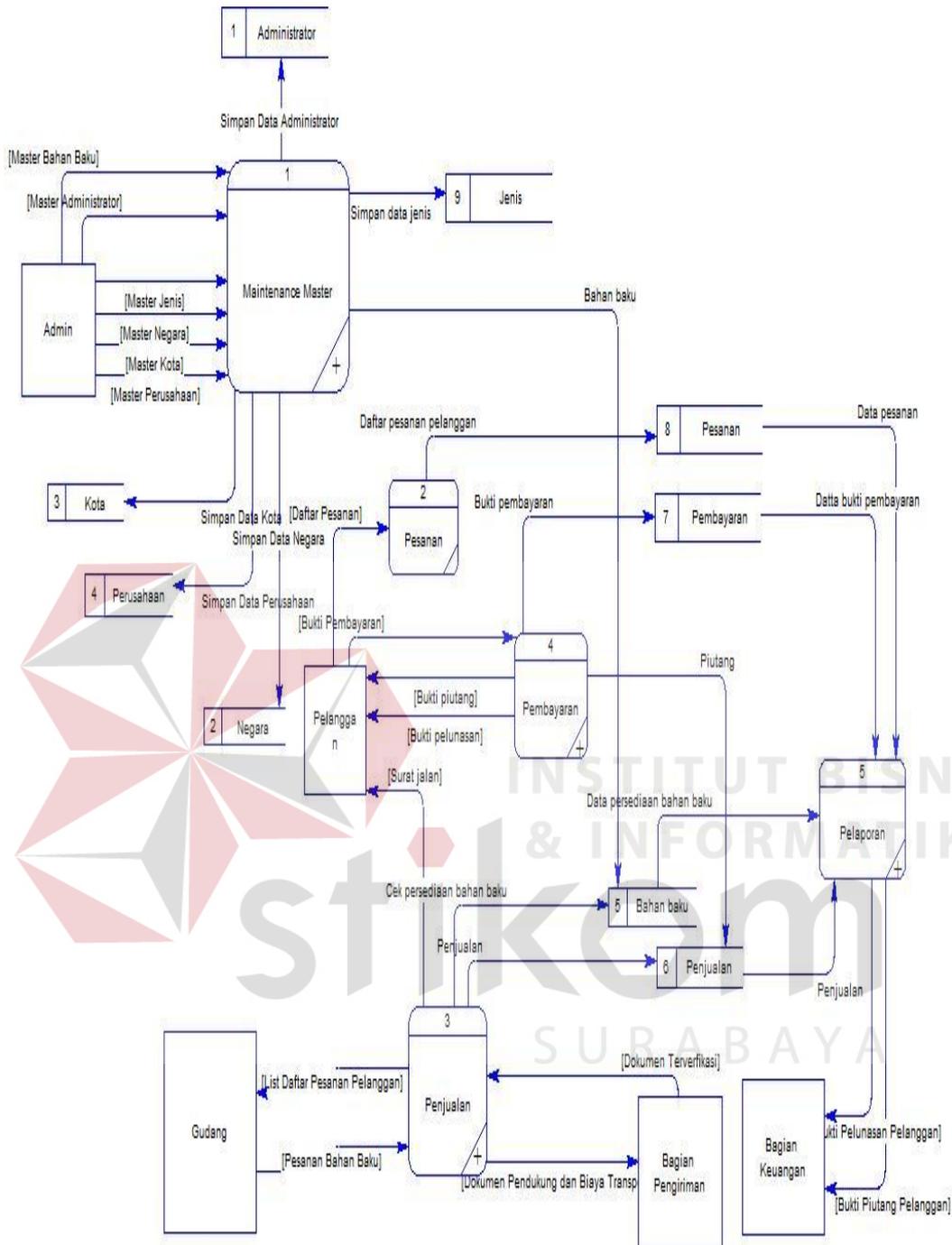


Gambar 3.20 Diagram Berjenjang

C. DFD Level 0 Aplikasi Penjualan Bahan Baku

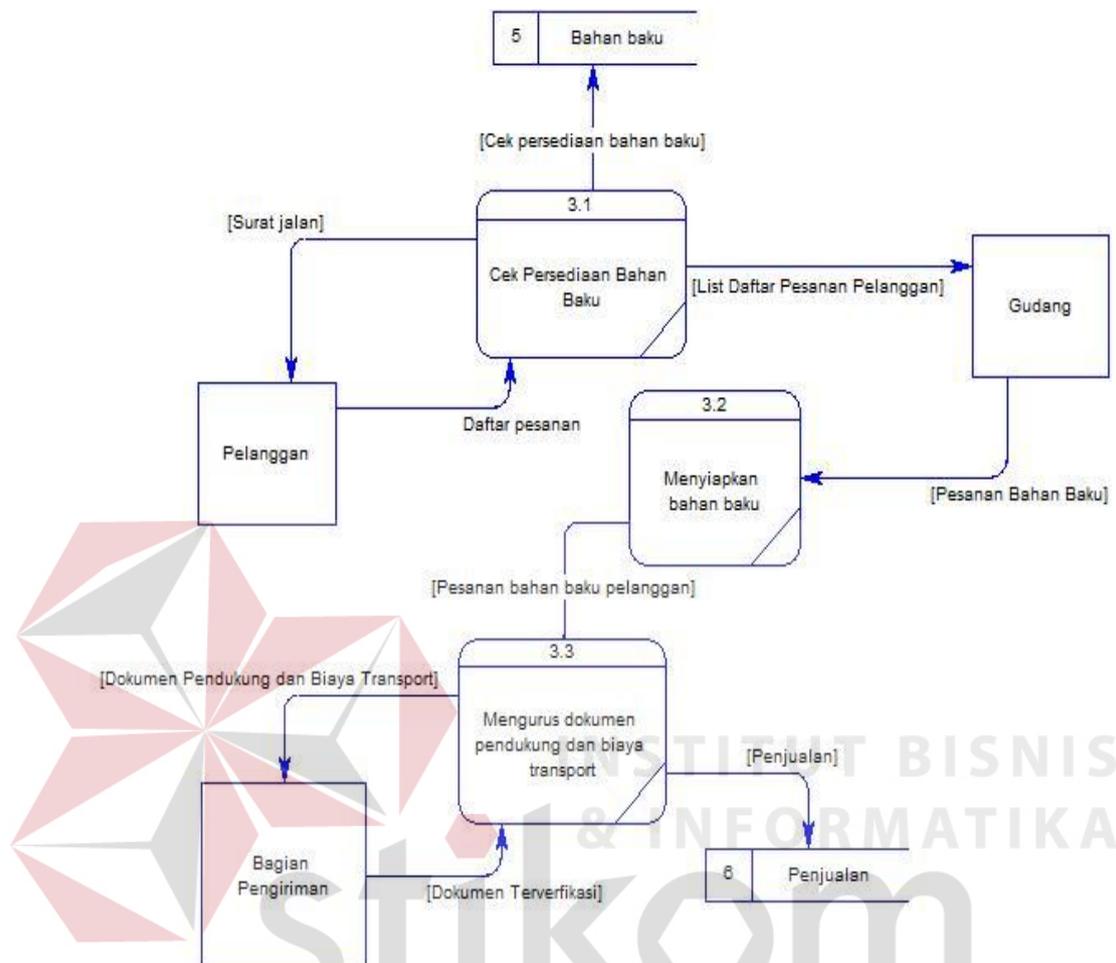
Berdasarkan context diagram Gambar 3.19 maka dapat dirancang DFD

Level 0 Aplikasi penjualan bahan baku dapat dilihat pada Gambar 3.21.



Gambar 3.21. DFD Level 0

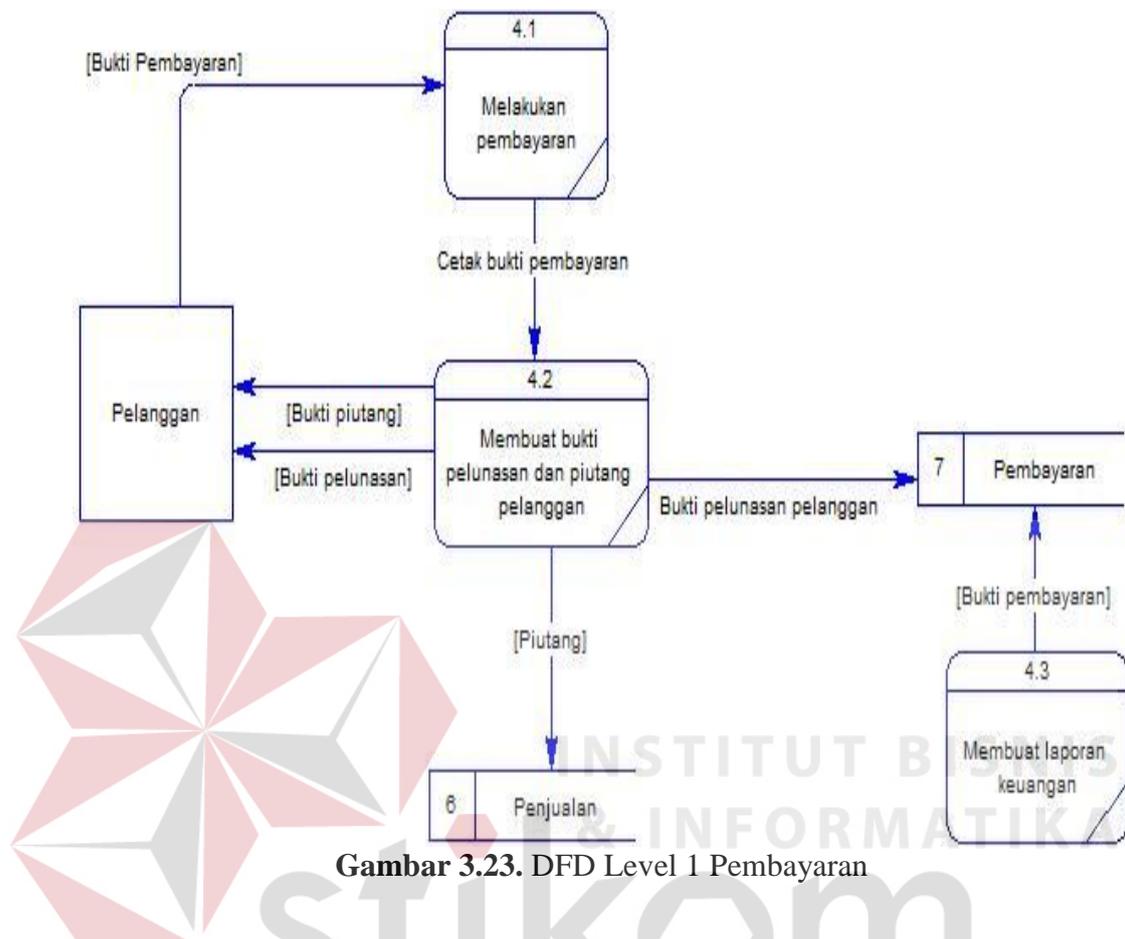
D. DFD Level 1 Penjualan



Gambar 3.22. DFD Level 1 Penjualan

Terdapat tiga sub proses dalam transaksi penjualan seperti pada Gambar 3.21 yaitu mengecek persediaan bahan baku, menyiapkan bahan baku, dan mengurus dokumen pendukung dan biaya transport. Tabel yang digunakan dalam sub proses ini adalah bahan baku dan penjualan.

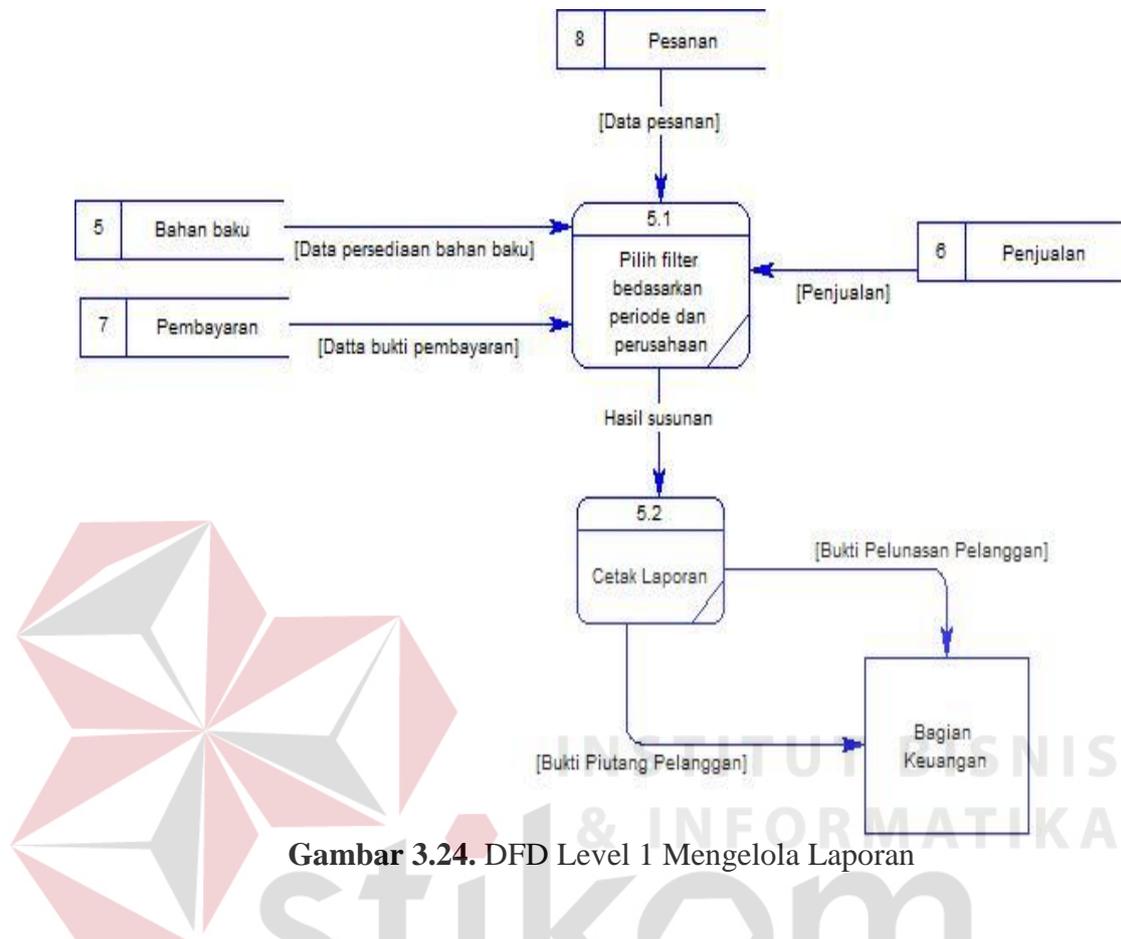
E. DFD Level 1 Pembayaran



Gambar 3.23. DFD Level 1 Pembayaran

Terdapat tiga sub proses dalam transaksi penjualan seperti pada Gambar 3.22 yaitu melakukan pembayaran via transfer, membuat bukti pelunasan dan piutang pelanggan, dan membuat laporan keuangan. Tabel yang digunakan dalam sub proses tersebut adalah tabel pembayaran dan tabel bukti piutang pelanggan.

F. DFD Level 1 Mengelola Laporan



Gambar 3.24. DFD Level 1 Mengelola Laporan

Terdapat dua sub proses dalam mengelola laporan seperti pada Gambar 3.23 yaitu menyusun laporan dan membuat laporan. Tabel yang digunakan dalam sub proses ini adalah daftar pesanan pelanggan, persediaan bahan baku, penjualan, pembayaran, dan bukti piutang pelanggan.

3.3.3. *Entity Relationship Diagram*

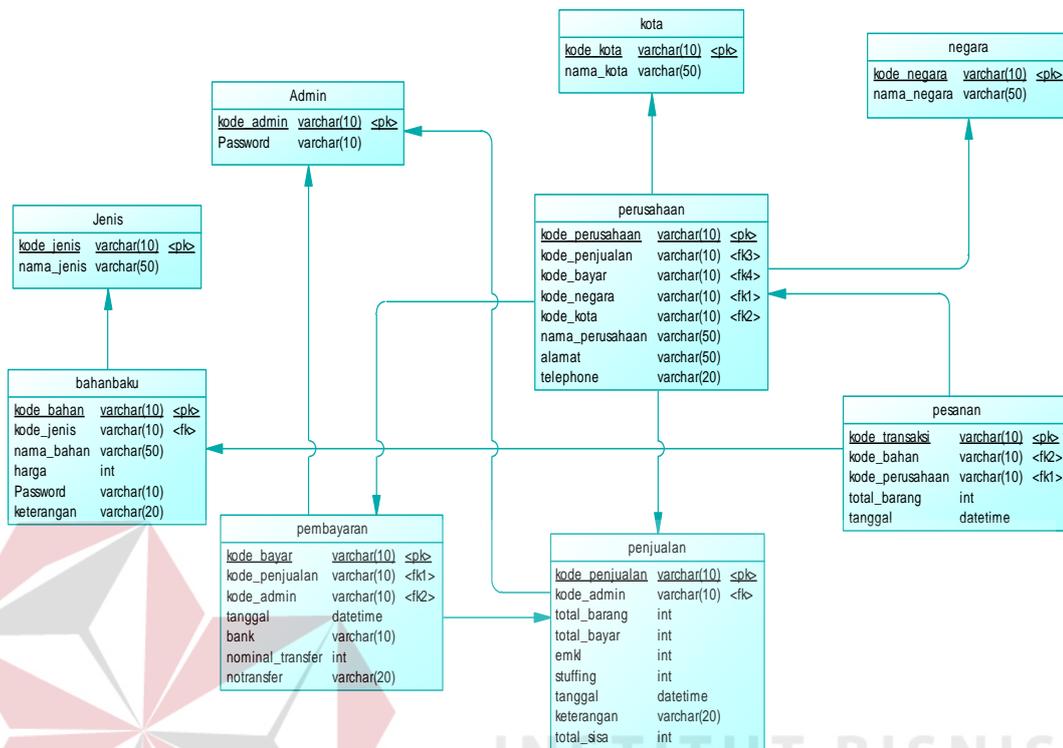
Entity relationship diagram (ERD) digunakan untuk menggambarkan hubungan antar tabel yang terdapat dalam sistem. ERD disajikan dalam bentuk *Conceptual Data Model* (CDM) dan *Physical Data Model* (PDM).

A. **Conceptual Data Model**

Conceptual Data Model (CDM) berisi sembilan *entity*, yaitu *entity* kota, *entity* jenis, *entity* kartu stok, *entity* negara, *entity* bahan baku, *entity* perusahaan, *entity* pembayaran, *entity* penjualan, dan *entity* pesanan.



B. Physical Data Model



Gambar 3.26. Physical Data Model (PDM)

Physical Data Model (PDM) berisi sembilan *entity*, yaitu *entity* kota, *entity* jenis, *entity* admin, *entity* negara, *entity* bahan baku, *entity* perusahaan, *entity* pembayaran, *entity* penjualan, dan *entity* pesanan.

3.3.4. Struktur Database

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

1. Tabel Kota
 - a. Primary Key (PK) : kode_kota
 - b. Foreign Key (FK) :
 - c. Fungsi : Untuk menambah data kota

Tabel 3.2. Kota

No.	Name	Type	Size	Keterangan
1.	Kode_kota	Varchar	10	Primary Key
2.	Nama_kota	Varchar	50	-

2. Tabel Kartu Stok

- a. Primary Key (PK) : kode_barang
- b. Foreign Key (FK) :
- c. Fungsi : Untuk menambah stok bahan baku

Tabel 3.3. Kartu Stok

No.	Name	Type	Size	Keterangan
1.	Kode_barang	Varchar	10	Primary Key
2.	Stok	int	-	-
3.	Keterangan	Varchar	20	-

3. Tabel Negara

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

Tabel 3.4. Negara

No.	Name	Type	Size	Keterangan
1.	Kode_negara	Varchar	10	Primary Key
2.	Nama_negara	Varchar	50	-

4. Tabel Jenis

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

Tabel 3.5. Jenis

No.	Name	Type	Size	Keterangan
1.	Kode_jenis	Varchar	10	Primary Key
2.	Nama_jenis	Varchar	50	

5. Tabel Bahan Baku

- a. Primary Key (PK) : kode_bahan
- b. Foreign Key (FK) : kode_jenis, kode_barang
- c. Fungsi : Untuk menambah data bahan baku

Tabel 3.6. Bahan baku

No.	Name	Type	Size	Keterangan
1.	Kode_bahan	Varchar	10	Primary Key
2.	Kode_barang	Varchar	10	Foreign Key
3.	Kode_jenis	Varchar	10	Foreign Key
4.	Nama_bahan	Varchar	50	-
5.	Harga	Int	-	-
6.	Stok	Int	-	-
7.	Keterangan	Varchar	20	-

6. Tabel Perusahaan

- a. Primary Key (PK) : kode_perusahaan
- b. Foreign Key (FK) : kode_negara, kode_kota, kode_penjualan,
kode_bayar
- c. Fungsi : Untuk penyimpanan data perusahaan

Tabel 3.7. Perusahaan

No.	Name	Type	Size	Keterangan
1.	Kode_perusahaan	Varchar	10	Primary Key

No.	Name	Type	Size	Keterangan
2.	Kode_penjualan	Varchar	10	Foreign Key
3.	Kode_bayar	Varchar	10	Foreign Key
4.	Kode_negara	Varchar	10	Foreign Key
5.	Kode_kota	Varchar	10	Foreign Key
6.	Nama_perusahaan	Varchar	50	-
7.	Alamat	Varchar	50	-
8.	Telephone	Varchar	20	-

7. Tabel Pesanan

- Primary Key (PK) : kode_transaksi
- Foreign Key (FK) : kode_perusahaan, kode_bahan
- Fungsi : Untuk menambah data pesanan pelanggan

Tabel 3.8. Pesanan

No.	Name	Type	Size	Keterangan
1.	Kode_transaksi	Varchar	10	Primary Key
2.	Kode_bahan	Varchar	10	Foreign Key
3.	Kode_perusahaan	Varchar	10	Foreign Key
4.	Total_barang	Int	-	-
5.	Tanggal	datetime	-	-

8. Tabel Pembayaran

- Primary Key (PK) : kode_bayar
- Foreign Key (FK) : kode_penjualan
- Fungsi : Untuk menyimpan data pembayaran

Tabel 3.9. Pembayaran

No.	Name	Type	Size	Keterangan
1.	Kode_bayar	Varchar	10	Primary Key

No.	Name	Type	Size	Keterangan
2.	Kode_penjualan	Varchar	10	Foreign Key
3.	Tanggal	Datetime	-	-
4.	Bank	Varchar	10	-
5.	Nominal_transfer	Int	-	-
6.	Notransfer	Varchar	20	-

9. Tabel Penjualan

a. Primary Key (PK) : kode_penjualan

b. Foreign Key (FK) :

c. Fungsi : Untuk mencatat data penjualan

Tabel 3.10. Penjualan

No.	Name	Type	Size	Keterangan
1.	Kode_penjualan	Varchar	10	Primary Key
2.	Total_barang	Int	-	-
3.	Total_bayar	Int	-	-
4.	Emkl	Int	-	-
5.	Stuffing	Int	-	-
6.	Tanggal	Datetime	-	-
7.	Keterangan	Varchar	20	-
8.	Total_sisa	Int	-	-

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 juga *password* tersebut sesuai. Berikut desain *form login* dapat dilihat pada Gambar 3.26.

Gambar 3.27. Desain *form login*

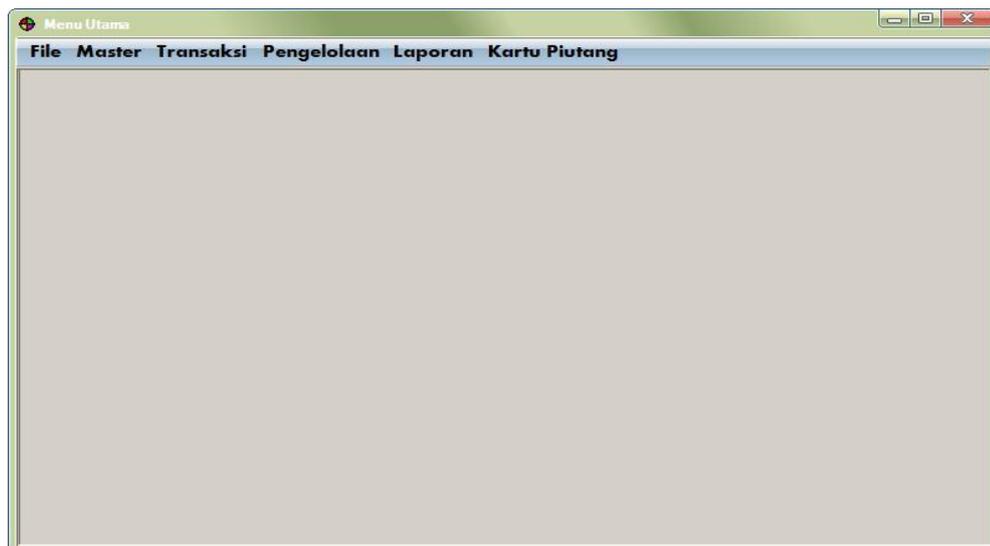
Fungsi-fungsi obyek dalam Desain *form Login* adalah sebagai berikut :

Tabel 3.11. *Form Login*

Nama Obyek	Type	Fungsi
<i>Username</i>	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk mengisi <i>username</i> pengguna.
<i>Password</i>	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk mengisi <i>password</i> pengguna.
Masuk	<i>Button</i>	Digunakan untuk pengguna untuk masuk ke dalam aplikasi.
Keluar	<i>Button</i>	Digunakan untuk pengguna untuk keluar dari form login

B. Desain *Form Utama (Pimpinan)*

Desain form utama (Pimpinan) yaitu form yang ditampilkan setelah pengguna melakukan proses login sebagai pimpinan. Pada form utama ini menampilkan beberapa menu dari aplikasi ini. Berikut desain form utama dapat dilihat pada Gambar 3.27.



Gambar 3.28. Desain *Form* Utama (Pimpinan)

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

Tabel 3.12. *Form* Utama

Nama Obyek	Type	Fungsi
File	<i>MenuStrip</i>	Digunakan untuk memanggil <i>form</i> login, logout dan exit.
Master	<i>MenuStrip</i>	Digunakan untuk memanggil <i>form</i> halaman master.
Transaksi	<i>MenuStrip</i>	Digunakan untuk memanggil <i>form</i> halaman transaksi.
Laporan	<i>MenuStrip</i>	Digunakan untuk memanggil <i>form</i> laporan.
Pengelolaan	<i>MenuStrip</i>	Digunakan untuk memanggil <i>form</i> pengelolaan.
Kartu Piutang	<i>MenuStrip</i>	Digunakan untuk memanggil <i>form</i> kartu piutang.

C. Desain *Form* Utama (Penjualan)

Desain *form* utama (penjualan) yaitu *form* yang ditampilkan setelah pengguna melakukan proses *login* sebagai bagian penjualan. Dimana bagian penjualan hanya bisa mengakses beberapa *form* yaitu *form* master kota, master negara, master perusahaan, transaksi pesanan, transaksi penjualan, laporan

pesanan, laporan penjualan dan form kartu piutang. Berikut desain *form* utama dapat dilihat pada Gambar 3.28.



Gambar 3.29. Desain *Form* Utama (Penjualan)

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

Tabel 3.13. *Form* Utama (Penjualan)

Nama Obyek	Type	Fungsi
File	<i>MenuStrip</i>	Digunakan untuk memanggil <i>form</i> login, logout dan exit.
Master	<i>MenuStrip</i>	Digunakan untuk memanggil <i>form</i> halaman master.
Transaksi	<i>MenuStrip</i>	Digunakan untuk memanggil <i>form</i> halaman transaksi.
Laporan	<i>MenuStrip</i>	Digunakan untuk memanggil <i>form</i> laporan.
Kartu Piutang	<i>MenuStrip</i>	Digunakan untuk memanggil <i>form</i> pengelolaan.

D. Desain *Form* Utama (Gudang)

Desain *form* utama (gudang) yaitu *form* yang ditampilkan setelah pengguna melakukan proses login sebagai bagian gudang. Dimana bagian gudang

hanya bisa mengakses form master jenis, master bahan baku, form pengelolaan, dan form laporan stok. Berikut desain form utama dapat dilihat pada Gambar 3.29.



Gambar 3.30. Desain *Form* Utama (Gudang)

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

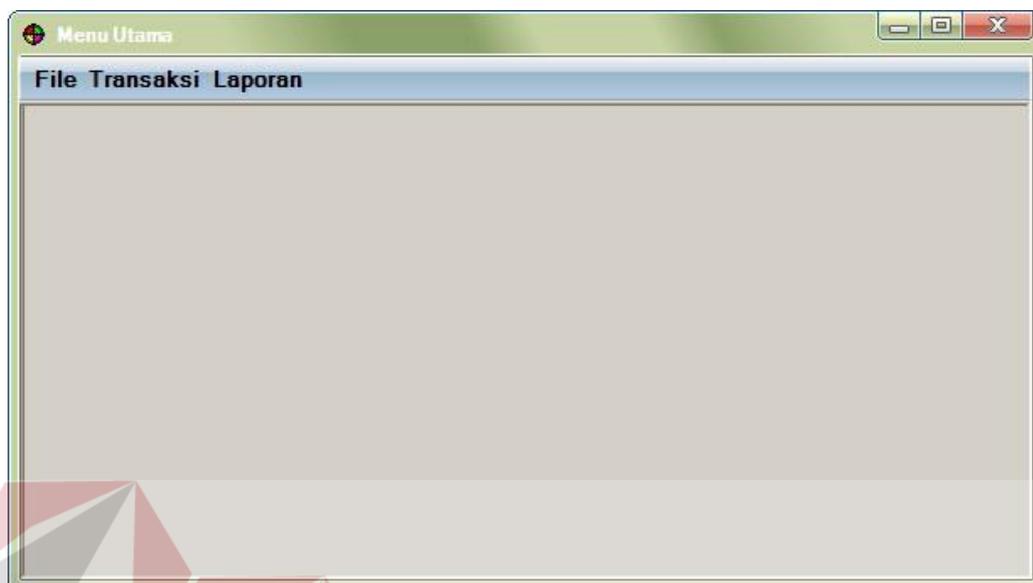
Tabel 3.14. *Form* Utama (Gudang)

Nama Obyek	Type	Fungsi
File	<i>MenuStip</i>	Digunakan untuk memanggil <i>form</i> login, logout dan exit.
Master	<i>MenuStip</i>	Digunakan untuk memanggil <i>form</i> halaman master.
Laporan	<i>MenuStip</i>	Digunakan untuk memanggil <i>form</i> laporan.
Pengelolaan	<i>MenuStrip</i>	Digunakan untuk memanggil <i>form</i> pengelolaan.

E. Desain *Form* Utama (Keuangan)

Desain form utama (keuangan) yaitu form yang ditampilkan setelah pengguna melakukan proses login sebagai bagian keuangan. Dimana bagian keuangan hanya bisa mengakses form transaksi pembayaran, form laporan

pembayaran dan laporan piutang. Berikut desain form utama dapat dilihat pada Gambar 3.30.



Gambar 3.31. Desain *Form* Utama (Keuangan)

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

Tabel 3.15. *Form* Master negara

Nama Obyek	Type	Fungsi
File	<i>MenuStip</i>	Digunakan untuk memanggil <i>form</i> login, logout dan exit.
Transaksi	<i>MenuStip</i>	Digunakan untuk memanggil <i>form</i> halaman transaksi.
Laporan	<i>MenuStip</i>	Digunakan untuk memanggil <i>form</i> laporan.

F. Desain *Form* Master Administrator

Pada Gambar 3.26 merupakan form master administrator. Form ini berfungsi untuk admin apabila ingin menambah, merubah, atau menghapus data administrator yang terdapat pada database administrator.

Gambar 3.32. Desain *Form* Master Administrator

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

Tabel 3.16. *Form* Master Administrator

Nama Obyek	Type	Fungsi
Username	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk mengisi username.
Password	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk mengisi <i>password</i> .
Konfirmasi Password	<i>TextBox</i>	Digunakan untuk mengisi kembali konfirmasi <i>password</i> .
Nama Pengguna	<i>TextBox</i>	Digunakan untuk mengisi nama pengguna.
Jabatan	<i>ComboBox</i>	Digunakan untuk memilih jabatan yang tersedia.
Cari	<i>Button</i>	Digunakan untuk mencari administrator.
Simpan	<i>Button</i>	Digunakan untuk menyimpan data administrator.
Hapus	<i>Button</i>	Digunakan untuk menghapus data administrator.
Ubah	<i>Button</i>	Digunakan untuk mengubah data administrator.
Keluar	<i>Button</i>	Digunakan untuk keluar dari <i>form</i> master administrator.

G. Desain *Form* Master Jenis

Pada Gambar 3.28 merupakan *form* master jenis. *Form* ini berfungsi untuk admin apabila ingin menambah, merubah, atau menghapus data jenis yang terdapat pada database jenis.

Gambar 3.33. Desain *Form* Master Jenis

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

Tabel 3.17. *Form* Master Jenis

Nama Obyek	Type	Fungsi
Kode Jenis	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk menampilkan kode jenis.
Nama Jenis	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk mengisi nama jenis.
Cari	<i>Button</i>	Digunakan untuk mencari jenis.
Simpan	<i>Button</i>	Digunakan untuk menyimpan data jenis.
Hapus	<i>Button</i>	Digunakan untuk menghapus salah satu data jenis.
Keluar	<i>Button</i>	Digunakan untuk keluar dari <i>form</i> master jenis.

H. Desain Form Master Kota

Pada Gambar 3.29 merupakan *form* master kota. *Form* ini berfungsi untuk admin apabila ingin menambah, merubah, atau menghapus data kota yang terdapat pada database kota.

Gambar 3.34. Desain *Form* Master Kota

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

Tabel 3.18. *Form* Master Kota

Nama Obyek	Type	Fungsi
Kode Kota	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk menampilkan kode kota.
Nama Kota	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk mengisi nama kota.
Cari	<i>Button</i>	Digunakan untuk mencari kota.
Simpan	<i>Button</i>	Digunakan untuk menyimpan data kota.
Hapus	<i>Button</i>	Digunakan untuk menghapus salah satu data kota.
Keluar	<i>Button</i>	Digunakan untuk keluar dari <i>form</i> master kota.

I. Desain *Form* Master Negara

Pada Gambar 3.30 merupakan *form* master negara. *Form* ini berfungsi untuk admin apabila ingin menambah, merubah, atau menghapus data negara yang terdapat pada database negara.

Gambar 3.35. Desain *Form* Master Negara

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

Tabel 3.19. *Form* Master Negara

Nama Obyek	Type	Fungsi
Kode Negara	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk menampilkan kode negara.
Nama Negara	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk mengisi nama negara.
Cari	<i>Button</i>	Digunakan untuk mencari negara.
Simpan	<i>Button</i>	Digunakan untuk menyimpan data negara.
Hapus	<i>Button</i>	Digunakan untuk menghapus salah satu data negara.
Keluar	<i>Button</i>	Digunakan untuk keluar dari <i>form</i> master negara.

J. Desain *Form* Master Bahan Baku

Pada Gambar 3.31 merupakan *form* master bahan baku. *Form* ini berfungsi untuk admin apabila ingin menambah, merubah, atau menghapus data bahan baku yang terdapat pada database bahan baku.

Gambar 3.36. Desain *Form* Master Bahan Baku

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

Tabel 3.20. *Form* Master Bahan baku

Nama Obyek	Type	Fungsi
Kode Bahan baku	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk menampilkan kode bahan baku.
Nama Bahan baku	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk mengisi nama bahan baku.
Cari	<i>Button</i>	Digunakan untuk mencari bahan baku.
Simpan	<i>Button</i>	Digunakan untuk menyimpan data bahan baku.
Hapus	<i>Button</i>	Digunakan untuk menghapus salah satu data bahan baku.

Nama Obyek	Type	Fungsi
Keluar	Button	Digunakan untuk keluar dari <i>form</i> master bahan baku.

K. Desain *Form* Pemesanan

Pada Gambar 3.32 merupakan *form* pemesanan. *Form* ini berfungsi untuk mencatat transaksi pemesanan bahan baku.

Gambar 3.37. Desain *Form* Pemesanan

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

Tabel 3.21. *Form* Pemesanan

Nama Obyek	Type	Fungsi
Pemesanan	<i>GroupBox</i>	Digunakan untuk mengolomkan <i>form</i> pemesanan.
Kode Transaksi	<i>Textbox</i>	Menampilkan kode transaksi otomatis.
Kode Perusahaan	<i>Textbox</i>	Mencari kode perusahaan ke database perusahaan.
Nama Perusahaan	<i>Textbox</i>	Menampilkan nama perusahaan secara otomatis.

Nama Obyek	Type	Fungsi
Negara	<i>Textbox</i>	Menampilkan negara perusahaan otomatis.
Alamat	<i>Textbox</i>	Menampilkan alamat perusahaan otomatis.
Kota	<i>Textbox</i>	Menampilkan kota perusahaan otomatis.
Telephone	<i>Textbox</i>	Menampilkan telephone perusahaan otomatis.
Tanggal	<i>Datetimepicker</i>	Menampilkan tanggal transaksi.
Data Bahan Baku	<i>Groupbox</i>	Digunakan untuk mengolomkan form pesanan.
Kode barang	<i>Textbox</i>	Menampilkan kode barang otomatis.
Nama barang	<i>Textbox</i>	Menampilkan nama barang otomatis.
Stok	<i>Textbox</i>	Menampilkan stok barang otomatis.
Jumlah beli	<i>Textbox</i>	Mengisi jumlah beli bahan baku.
Tambah	<i>Button</i>	Digunakan untuk menambah transaksi pesanan ke dalam datagridview.
Hapus	<i>Button</i>	Digunakan untuk menghapus salah satu transaksi pesanan.
Simpan	<i>Button</i>	Digunakan untuk menyimpan data pesanan.

L. Desain Form Penjualan

Pada Gambar 3.35 merupakan *form* penjualan. Form ini berfungsi untuk mencatat transaksi penjualan bahan baku.

Gambar 3.38. Desain *Form* Penjualan

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

Tabel 3.22. *Form* Penjualan

Nama Obyek	Type	Fungsi
Pemesanan	<i>GroupBox</i>	Digunakan untuk mengolomkan form pemesanan.
Kode pemesanan	<i>Textbox</i>	Mencari kode pemesanan yang sudah tersimpan.
Nama perusahaan	<i>Textbox</i>	Menampilkan nama perusahaan otomatis.
Barang	<i>GroupBox</i>	Digunakan untuk mengolomkan data barang yang dipesan.
Kode Barang	<i>Textbox</i>	Menampilkan kode barang otomatis.
Nama Barang	<i>Textbox</i>	Menampilkan nama barang otomatis.
Jumlah Pesan	<i>Textbox</i>	Menampilkan jumlah pesan otomatis.
Harga	<i>Textbox</i>	Menampilkan harga otomatis.
Sub Total	<i>Textbox</i>	Menampilkan sub total otomatis.

Nama Obyek	Type	Fungsi
Tanggal	<i>Datetimepicker</i>	Menampilkan tanggal transaksi penjualan.
Kode Penjualan	<i>Groupbox</i>	Menampilkan kode penjualan otomatis.
EMKL	<i>Textbox</i>	Mengisi jumlah EMKL.
Stuffing	<i>Textbox</i>	Mengisi jumlah stuffing.
Total Barang	<i>Textbox</i>	Menampilkan total barang otomatis.
Total Bayar Barang	<i>Textbox</i>	Menampilkan total bayar barang otomatis.
Total Bayar Keseluruhan	<i>Textbox</i>	Menampilkan total bayar keseluruhan setelah ditambahkan biaya EMKL dan stuffing otomatis.
Tambah	<i>Button</i>	Digunakan untuk menambah transaksi penjualan ke dalam datagridview.
Hapus	<i>Button</i>	Digunakan untuk menghapus salah satu transaksi penjualan.
Simpan	<i>Button</i>	Menyimpan data transaksi penjualan.

M. Desain Form Pembayaran

Pada Gambar 3.38 merupakan *form* pembayaran. Form ini berfungsi untuk mencatat transaksi pembayaran bahan baku.

The screenshot shows a software window titled "Pembayaran". It is divided into two main sections: "Penjualan" (Sales) and "Pembayaran" (Payment).

Penjualan Section:

- Includes a search bar with a "Cari" button.
- Fields for "No Penjualan", "Perusahaan", "EMKL", "Stuffing", "Total Bayar Barang", and "Total Pembayaran Keseluruhan".
- A data grid with columns: "Nama Perus...", "Bank", "Nominal Transfer", "No. Bukti Tran...", and "Sisa Bayar".

Pembayaran Section:

- Includes a "Tanggal" (Date) dropdown menu.
- Fields for "Kode Pembayaran", "Bank / No. Rekening", "Nominal Transfer", and "Sisa Pembayaran".
- Buttons for "Simpan" (Save) and "Hapus" (Delete).

Gambar 3.39. Desain *Form* Pembayaran

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

Tabel 3.23. Form Pembayaran

Nama Obyek	Type	Fungsi
Penjualan	<i>Groupbox</i>	Digunakan untuk mengolomkan form data penjualan.
Cari	<i>Button</i>	Digunakan untuk mencari no penjualan yang sudah tersimpan.
No penjualan	<i>Textbox</i>	Menampilkan no penjualan otomatis.
Perusahaan	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk mengisi nama perusahaan
Emkl	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk mengisi jumlah emkl yang harus dibayar.
Stuffing	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk mengisi jumlah stuffing yang dibutuhkan.
Total barang	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk menampilkan total barang.
Total bayar barang	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk menampilkan total bayar barang.
Total pembayaran keseluruhan	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk menampilkan total pembayaran keseluruhan.
Pembayaran	<i>Groupbox</i>	Digunakan untuk mengolomkan form data pembayaran.
Tanggal	<i>datetimepicker</i>	Menampilkan tanggal transaksi.
Kode pembayaran	<i>Textbox</i>	Menampilkan kode pembayaran otomatis.
Bank / No. Rek	<i>Combobox / Textbox</i>	Menampilkan nama bank dan no rekening

Nama Obyek	Type	Fungsi
Nominal transfer	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk mengisi nominal transfer
Sisa pembayaran	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk mengisi sisa pembayaran
Simpan	<i>Button</i>	Digunakan untuk menyimpan transaksi pembayaran.
Hapus	<i>Button</i>	Digunakan untuk menghapus salah satu data transaksi pembayaran.

N. Desain Form Pengelolaan

Pada Gambar 3.39 merupakan *form* pengelolaan. Form ini berfungsi untuk mencatat data persediaan stok bahan baku yang baru masuk atau ditambahkan.

Gambar 3.40. Desain *Form* Pengelolaan

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

Tabel 3.24. *Form* Pengelolaan

Nama Obyek	Type	Fungsi
Tanggal	<i>datetimepicker</i>	Menampilkan tanggal transaksi pengelolaan.
Kode penerimaan	<i>Textbox</i>	Menampilkan kode penerimaan

Nama Obyek	Type	Fungsi
		otomatis.
Total barang masuk	<i>Textbox</i>	Menampilkan total barang masuk otomatis.
Kode barang	<i>Textbox</i>	Menampilkan kode barang otomatis.
Nama barang	<i>Textbox</i>	Mencari nama barang di data bahan baku.
Jenis	<i>Textbox</i>	Menampilkan jenis bahan baku.
Jumlah masuk	<i>Textbox</i>	Mengisi jumlah masuk bahan baku.
Tambah	<i>Buttton</i>	Digunakan untuk menyimpan data pengelolaan bahan baku di <i>datagridview</i> .
Hapus	<i>Buttton</i>	Digunakan untuk menghapus salah satu data pengelolaan bahan baku.
Simpan	<i>Buttton</i>	Digunakan untuk menyimpan data pengelolaan bahan baku yang baru.

O. Desain Laporan Pesanan

Pada Gambar 3.40 merupakan desain laporan pesanan. Form ini berfungsi untuk menghasilkan informasi pesanan bahan baku yang sudah disimpan.

Gambar 3.41 Desain Laporan Pesanan

R. Desain Laporan Piutang

Pada Gambar 3.43 merupakan desain laporan piutang. Form ini berfungsi untuk menghasilkan informasi perusahaan mana saja yang masih memiliki tanggungan pembayaran yang dimana bisa dikatakan sebagai piutang perusahaan.

Kode Jual	Tanggal	Nama Perusahaan	Total Bayar	Sisa Bayar

Gambar 3.44 Desain Laporan Piutang

S. Desain Laporan Stok

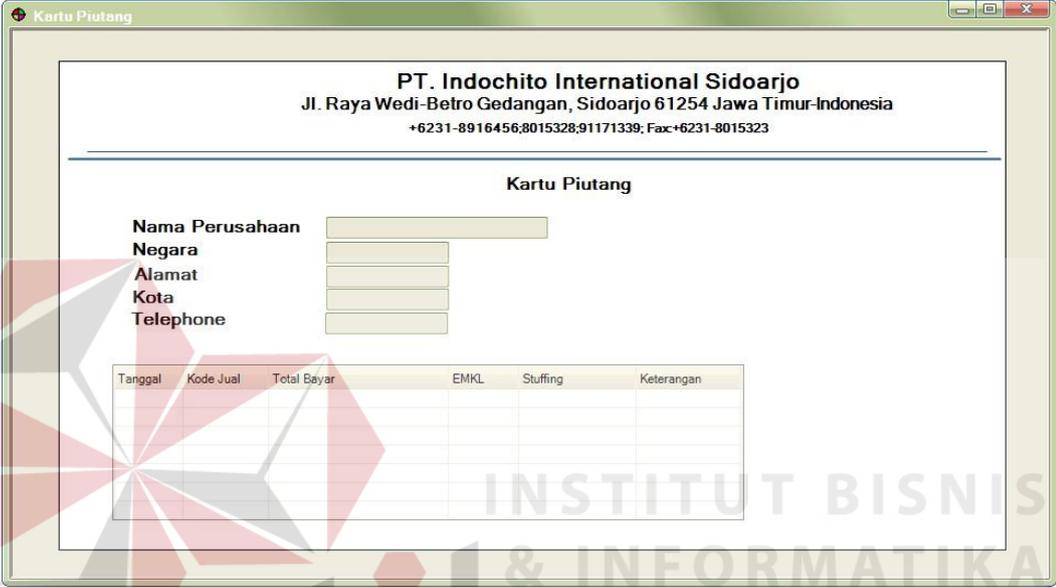
Pada Gambar 3.44 merupakan desain laporan stok. Form ini berfungsi untuk menghasilkan informasi stok bahan baku mana saja yang tersedia maupun tidak tersedia.

Kode Bahan	Name Bahan	Jenis Bahan	Harga	Stok	Keterangan

Gambar 3.45 Desain Laporan Stok

T. Desain Kartu Piutang

Pada Gambar 3.45 merupakan desain kartu piutang. Form ini berfungsi untuk menghasilkan informasi berapa jumlah sisa bayar pembayaran tiap perusahaan.



The screenshot shows a software window titled "Kartu Piutang" for PT. Indochito International Sidoarjo. The window contains a form with the following fields:

- Nama Perusahaan
- Negara
- Alamat
- Kota
- Telephone

Below the form is a table with the following columns:

Tanggal	Kode Jual	Total Bayar	EMKL	Stuffing	Keterangan

Gambar 3.46 Desain Kartu Piutang

U. Desain Kartu Stok

Pada gambar 3.46 dibawah ini merupakan desain kartu stok. Form ini berfungsi untuk histori atau pencatatan masuk-keluarnya bahan baku yang terjadi di perusahaan. Hingga menghasilkan stok awal dan stok akhir yang tersedia saat ini.

PT. Indochito International Sidoarjo
 Jl. Raya Wedi-Betro Gedangan, Sidoarjo 61254 Jawa Timur-Indonesia
 +6231-8916456;8015328;91171339; Fax:+6231-8015323

Kartu Stok

Nama Bahan Baku

Jenis

Harga

Keterangan

Stok Awal

Tanggal	Masuk	Keluar	Sisa

Gambar 3.47 Desain Kartu Stok

3.3.6 Desain Uji Coba

Desain uji coba merupakan desain 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	<i>Login</i> sebagai Pimpinan, <i>Login</i> sebagai Bagian Penjualan, <i>Login</i> sebagai bagian Keuangan, <i>Login</i> sebagai bagian Gudang.	Tampil menu utama aplikasi penjualan.
2.	Menampilkan menu master administrator.	<i>Login</i> sebagai Pimpinan.	Tampil menu master administrator.
3.	Tambah data administrator	Masukkan data administrator baru pada	Tampil data daftar administrator baru

No	Tujuan	Input	Output Diharapkan
		<i>textbox</i> master administrator kemudian tekan tombol simpan.	yang ditambahkan pada tabel administrator .
4.	Ubah data administrator	Pilih salah satu data administrator pada tabel administrator, kemudian data muncul pada <i>textbox</i> , edit data administrator. Kemudian tekan tombol simpan setelah mengubah data administrator.	Data administrator berhasil diubah.
5.	Menghapus data administrator.	Pilih salah satu data yang akan dihapus pada tabel administrator, kemudian tekan tombol hapus.	Data administrator berhasil dihapus.
6.	Menampilkan menu transaksi pesanan	Login sebagai Pimpinan.	Tampil menu transaksi pesanan.
7.	Menampilkan laporan pesanan	Login sebagai Pimpinan.	Tampil form cetak laporan pesanan.
8.	Mencetak laporan pesanan.	Memilih filter berdasarkan periode.	Cetak laporan pesanan.
9.	Menampilkan menu transaksi penjualan.	Login sebagai Pimpinan.	Tampil menu transaksi penjualan.
10.	Menampilkan laporan	Login sebagai Pimpinan.	Tampil form cetak

No	Tujuan	Input	Output Diharapkan
	penjualan.		laporan penjualan.
11.	Mencetak laporan penjualan.	Memilih filter berdasarkan periode.	Cetak laporan penjualan.
12.	Menampilkan menu transaksi pembayaran.	Login sebagai Pimpinan.	Tampil menu transaksi pembayaran.
13.	Menampilkan laporan pembayaran.	Login sebagai Pimpinan.	Tampil form cetak laporan pembayaran.
14.	Mencetak laporan pembayaran.	Memilih filter berdasarkan periode.	Cetak laporan pembayaran.
15.	Menampilkan laporan piutang.	Login sebagai Pimpinan.	Tampil form cetak laporan piutang.
16.	Mencetak laporan piutang.	Memilih filter berdasarkan periode.	Cetak laporan piutang.
17.	Menampilkan laporan stok.	Login sebagai Pimpinan.	Tampil form cetak laporan stok.
18.	Mencetak laporan stok.	Memilih filter berdasarkan periode.	Cetak laporan stok.
19.	Menampilkan kartu piutang.	Login sebagai Pimpinan.	Tampil form cetak kartu piutang.
20.	Mencetak kartu piutang.	Memilih filter berdasarkan periode.	Cetak kartu piutang.
21.	Menampilkan	Login sebagai Pimpinan.	Tampil form cetak

No	Tujuan	Input	Output Diharapkan
	kartu stok.		kartu stok.
22.	Mencetak kartu stok.	Memilih filter berdasarkan periode.	Cetak kartu stok.
23.	Menampilkan menu master kota.	Login sebagai bagian Penjualan.	Tampil menu master kota.
24.	Tambah data kota.	Masukkan data kota baru pada <i>textbox</i> master kota kemudian tekan tombol simpan.	Tampil data daftar kota baru yang ditambahkan pada tabel kota.
25.	Ubah data kota.	Pilih salah satu data kota pada tabel kota, kemudian data muncul pada <i>textbox</i> , edit data kota. Kemudian tekan tombol simpan setelah mengubah data kota.	Data kota berhasil diubah.
26.	Menghapus data kota.	Pilih salah satu data yang akan dihapus pada tabel kota, kemudian tekan tombol hapus.	Data kota berhasil dihapus.
27.	Menampilkan menu master negara.	Login sebagai bagian Penjualan.	Tampil menu master negara.
28.	Tambah data negara.	Masukkan data negara baru pada <i>textbox</i> master negara kemudian tekan tombol simpan.	Tampil data daftar negara baru yang ditambahkan pada tabel negara.

No	Tujuan	Input	Output Diharapkan
29.	Ubah data negara.	Pilih salah satu data negara pada tabel negara, kemudian data muncul pada <i>textbox</i> , edit data negara. Kemudian tekan tombol simpan setelah mengubah data negara.	Data negara berhasil diubah.
30.	Menghapus data negara.	Pilih salah satu data yang akan dihapus pada tabel negara, kemudian tekan tombol hapus.	Data kota berhasil dihapus.
31.	Menampilkan menu transaksi pesanan.	Login sebagai Penjualan.	Tampil menu transaksi pesanan.
32.	Menampilkan laporan pesanan	Login sebagai Penjualan.	Tampil form cetak laporan pesanan.
33.	Mencetak laporan pesanan.	Memilih filter berdasarkan periode.	Cetak laporan pesanan.
34.	Menampilkan menu transaksi penjualan.	Login sebagai Penjualan.	Tampil menu transaksi penjualan.
35.	Menampilkan laporan penjualan.	Login sebagai Penjualan.	Tampil form cetak laporan penjualan.
36.	Mencetak laporan penjualan.	Memilih filter berdasarkan periode.	Cetak laporan penjualan.
37.	Menampilkan	Login sebagai Pimpinan.	Tampil form cetak

No	Tujuan	Input	Output Diharapkan
	kartu piutang.		kartu piutang.
38.	Mencetak kartu piutang.	Memilih filter berdasarkan periode.	Cetak kartu piutang.
39.	Menampilkan menu transaksi pembayaran.	Login sebagai Keuangan.	Tampil menu transaksi pembayaran.
40.	Menampilkan laporan pembayaran.	Login sebagai Keuangan.	Tampil form cetak laporan pembayaran.
41.	Mencetak laporan pembayaran.	Memilih filter berdasarkan periode.	Cetak laporan pembayaran.
42.	Menampilkan laporan piutang.	Login sebagai Keuangan.	Tampil form cetak laporan piutang.
43.	Menampilkan menu master jenis.	Login sebagai Gudang.	Tampil menu master jenis.
44.	Tambah data jenis.	Masukkan data jenis baru pada <i>textbox</i> master jenis kemudian tekan tombol simpan.	Tampil data daftar jenis baru yang ditambahkan pada tabel jenis.
45.	Ubah data jenis.	Pilih salah satu data jenis pada tabel jenis, kemudian data muncul pada <i>textbox</i> , edit data jenis. Kemudian tekan tombol simpan setelah mengubah data jenis.	Data jenis berhasil diubah.

No	Tujuan	Input	Output Diharapkan
46.	Menghapus data jenis.	Pilih salah satu data yang akan dihapus pada tabel jenis, kemudian tekan tombol hapus.	Data jenis berhasil dihapus.
47.	Menampilkan laporan stok.	Login sebagai Gudang.	Tampil form cetak laporan stok.
48.	Mencetak laporan stok.	Memilih filter berdasarkan periode.	Cetak laporan stok.
49.	Menampilkan form pengelolaan.	Login sebagai Gudang.	Tampil form pengelolaan.
50.	Menampilkan kartu stok.	Login sebagai Pimpinan.	Tampil form cetak kartu stok.
51.	Mencetak kartu stok.	Memilih filter berdasarkan periode.	Cetak kartu stok.