

BAB IV

DESKRIPSI KERJA PRAKTEK

Analisis merupakan cara untuk menganalisa permasalahan berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil studi lapangan. Sedangkan desain sistem merupakan langkah yang harus ditempuh untuk menyajikan sebuah sistem informasi agar dapat terorganisir dengan baik dan jelas.

Sistem yang dibutuhkan oleh perusahaan adalah sebuah sistem yang dapat mengatasi dan memenuhi semua proses yang ada secara terkomputerisasi dengan baik, sehingga informasi yang dibutuhkan oleh perusahaan dapat dilakukan secara efektif dan efisien. Bagi pihak manajemen tentunya sistem ini berguna untuk mengontrol transaksi yang terjadi serta menghasilkan informasi yang dapat digunakan untuk mengetahui hasil penjualan dan pembelian produk. Laporan yang dihasilkan juga dapat membantu pihak manajemen mengetahui produk yang paling sering habis.

4.1 Analisis Sistem

Dalam perkembangan teknologi informasi saat ini, sistem pengolahan data yang baik sangat dibutuhkan di berbagai perusahaan. Dengan adanya sistem pengolahan data yang baik maka informasi yang dibutuhkan dalam perusahaan akan dapat memperlancar kegiatan yang dilakukan oleh perusahaan tersebut.

Aplikasi penjualan dirancang untuk mengelolahan persediaan barang yaitu dimana terdapat proses mulai dari barang masuk mulai dari pengecekan barang yang masuk di bagian penerimaan berdasarkan surat jalan, keadaan fisik barang,

dan *purchase order*, sampai barang tersebut di distribusikan ke gudang yang kemudian dilakukan pengelompokan barang sesuai dengan jenis, fungsi, dan kualitasnya, kemudian memperbarui jumlah persediaan barang yang masuk.

Aplikasi pembelian ini dibuat berbasis *desktop* dikarenakan hanya digunakan pada satu tempat saja tidak untuk digunakan *mobile*, aplikasi berbasis *desktop* dapat memproses data lebih cepat dibandingkan berbasis *web* yang tergantung pada jaringan internet, dikarenakan aplikasi berbasis *desktop* berjalan sesuai spesifikasi *hardware* yang sudah ditentukan, oleh sebab itu informasi yang dihasilkanpun akan lebih cepat dihasilkan tanpa harus bergantung pada kecepatan jaringan internet.

Aplikasi pembelian ini akan digunakan pada bagian pembelian untuk melakukan proses pemesanan jika ada persediaan minimum dan bagian gudang untuk melakukan *update* persediaan jika terdapat barang masuk. Data yang telah di masukkan oleh bagian pembelian dan bagian gudang akan diolah oleh sistem dan akan menghasilkan informasi untuk pimpinan perusahaan.

4.1.1 System Flow Pemesanan dan Penerimaan pada PT. Indo Bismar Komputer

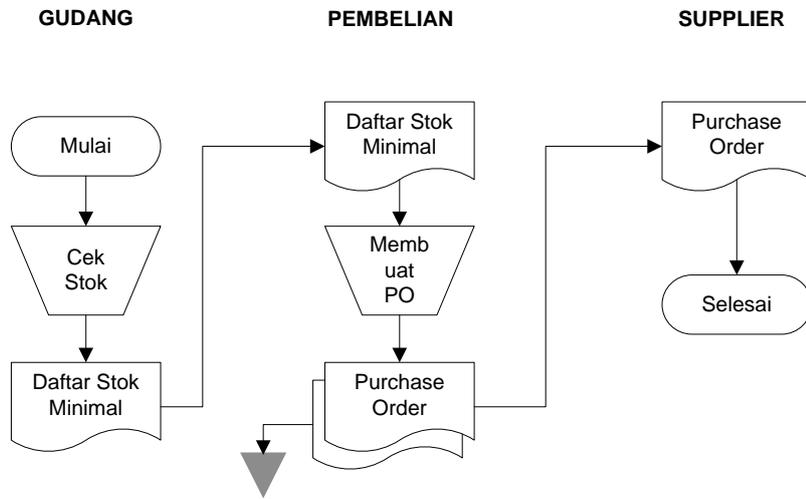
Prosedur pembelian yang sedang berjalan pada PT. Indo Bismar Komputer adalah sebagai berikut:

1. Dimulai dari karyawan bagian gudang mengecek jumlah barang secara manual satu per satu, apakah *stock* nya sudah mencapai batas minimal atau belum. Jika belum, maka proses berakhir, namun jika iya maka karyawan tersebut akan

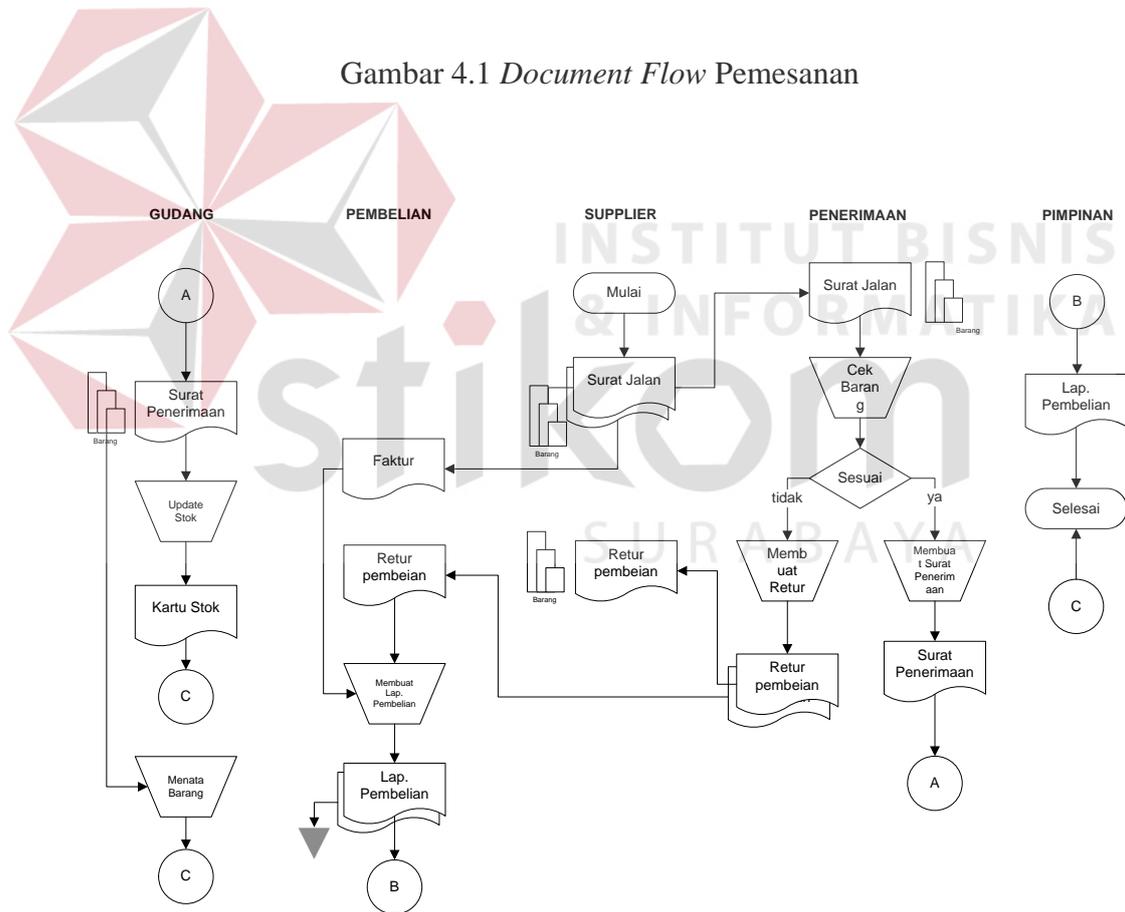
mencatat barang apa saja yang sudah mencapai *stock* minimal kemudian memberikannya kepada bagian pembelian.

2. Setelah menerima catatan dari karyawan gudang yang berisi barang apa saja yang harus dipesan, kemudian bagian pembelian membuat *Purchase Order* untuk setiap barang yang habis tersebut. *Purchase Order* dibuat 2 rangkap untuk rekap di bagian penjualan dan untuk diberikan melalui fax ke *supplier*.
3. Pada bagian *supplier*, setelah menerima PO, *Supplier* segera menyiapkan barang dan membuat nota pembelian dan surat jalan. Kemudian mengantarkan barang pesananan ke gudang PT. Indo Bismar Komputer. Surat jalan diberikan ke bagian penerimaan dan nota pembelian diberikan ke bagian pembelian.
4. Setelah itu bagian penerimaan akan mengecek barang yang dikirim oleh *supplier*, apakah barang yang dikirim sesuai dengan surat jalan yang diberikan *Supplier*, jika barang tersebut sesuai maka bagian penerimaan akan membuat surat barang masuk untuk diserahkan ke bagian gudang dan jika tidak sesuai bagian penerimaan akan membuat surat retur pembelian untuk diserahkan ke *supplier*.
5. Kemudian bagian gudang akan menerima barang yang telah di lakukan pengecekan beserta surat barang masuk oleh bagian penerimaan. Bagian gudang akan menggolongkan barang sesuai tempat yang disediakan dan memperbarui jumlah persediaan.
6. Bagian pembelian akan menerima surat faktur yang diserahkan oleh *supplier* untuk dibuatkan laporan pembelian untuk diserahkan kepada pimpinan.

Adapun gambar *document flow* pemesanan dan penerimaan sebagai berikut:



Gambar 4.1 *Document Flow* Pemesanan



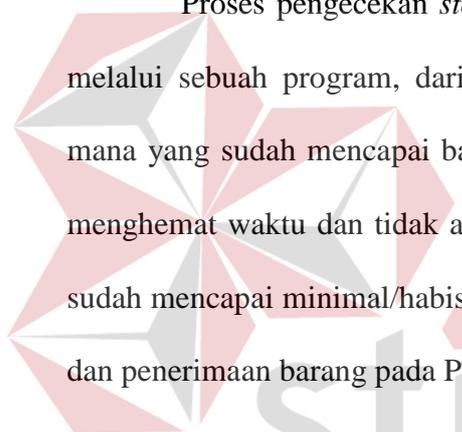
Gambar 4.2 *Document Flow* Penerimaan

4.2 Pengembangan Sistem

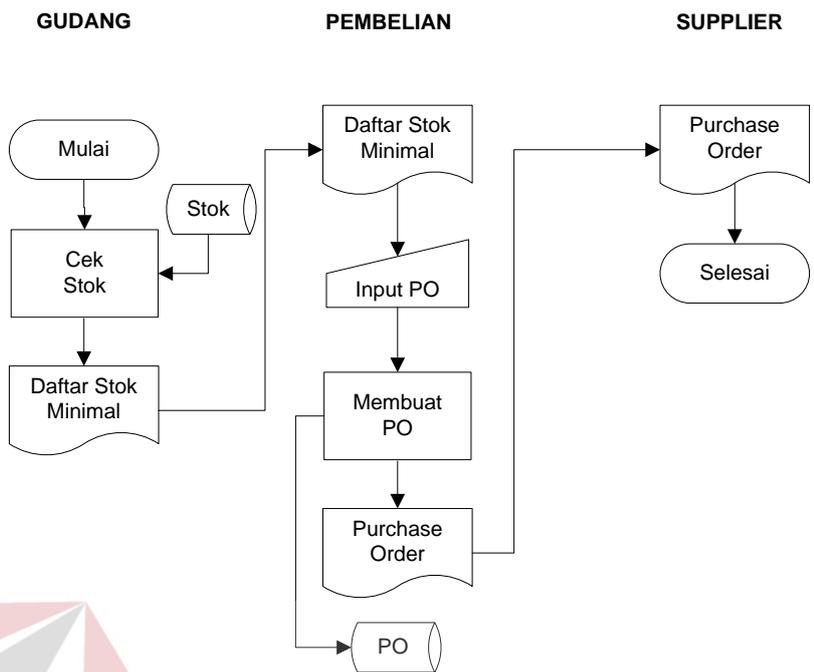
Berdasarkan analisis, penulis membuat pengembangan sistem untuk mencari solusi pada perusahaan tersebut. Dengan analisis tersebut maka dapat menghasilkan *system flow* dari analisis sistem yang sedang berjalan, sedangkan sistem yang baru dapat digambarkan melalui *system flow* baru, *Context Digram*, *data flow diagram*, *entity relationship diagram*, struktur tabel, dan desain I/O.

4.2.1 *System Flow* Pemesanan dan Penerimaan

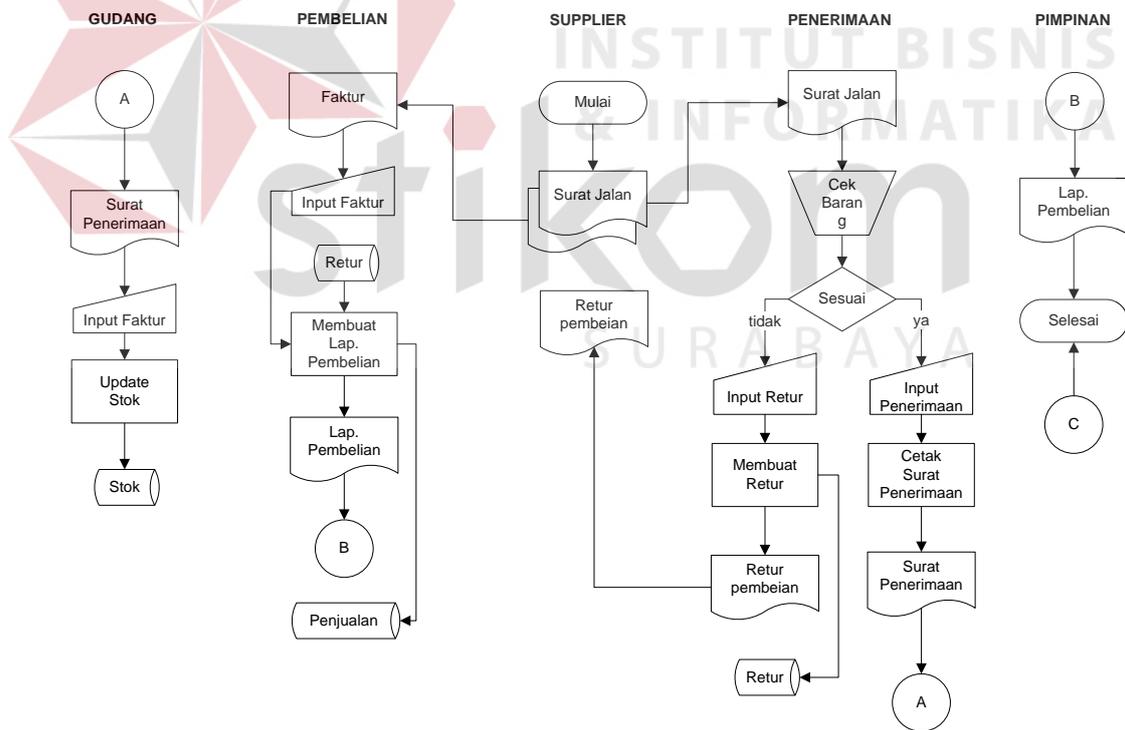
Proses pengecekan *stock* barang dapat dilakukan oleh bagian pembelian melalui sebuah program, dari sana akan bisa langsung diketahui *stock* barang mana yang sudah mencapai batas minimal. Dengan begitu maka akan jauh lebih menghemat waktu dan tidak akan terlewatkan barang yang mana yang *stock* nya sudah mencapai minimal/habis. Berikut ini adalah gambar *system flow* pemesanan dan penerimaan barang pada PT. Indo Bismar Komputer :



INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA



Gambar 4.3 System Flow Pemesanan



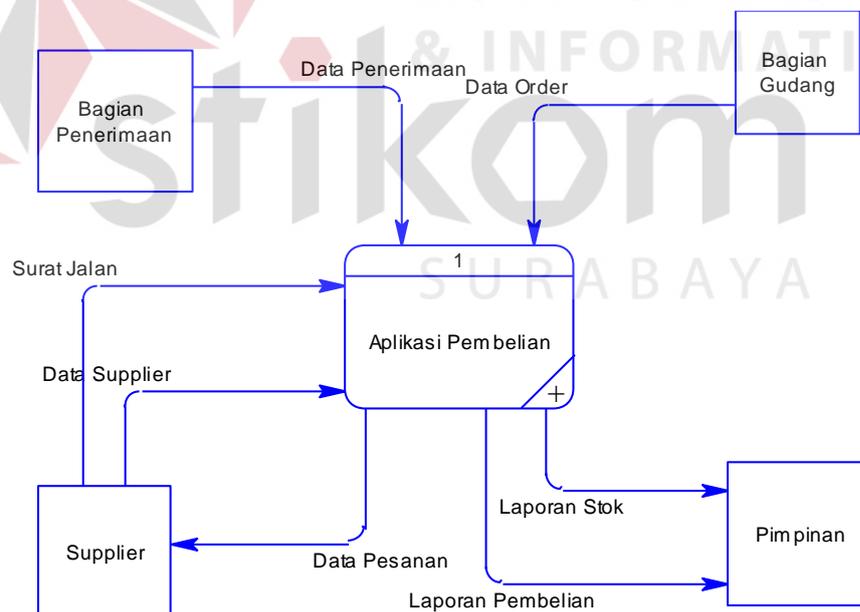
Gambar 4.4 System Flow Penerimaan

4.2.2 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) merupakan suatu model yang menggambarkan aliran data yang terjadi dalam sistem, sehingga dengan dirancangnya DFD ini maka akan terlihat jelas arus data yang mengalir dari sistem tersebut. Dalam pembuatan DFD ini akan dibuat mulai dari *context diagram* dan DFD level di bawahnya.

1. Context Diagram

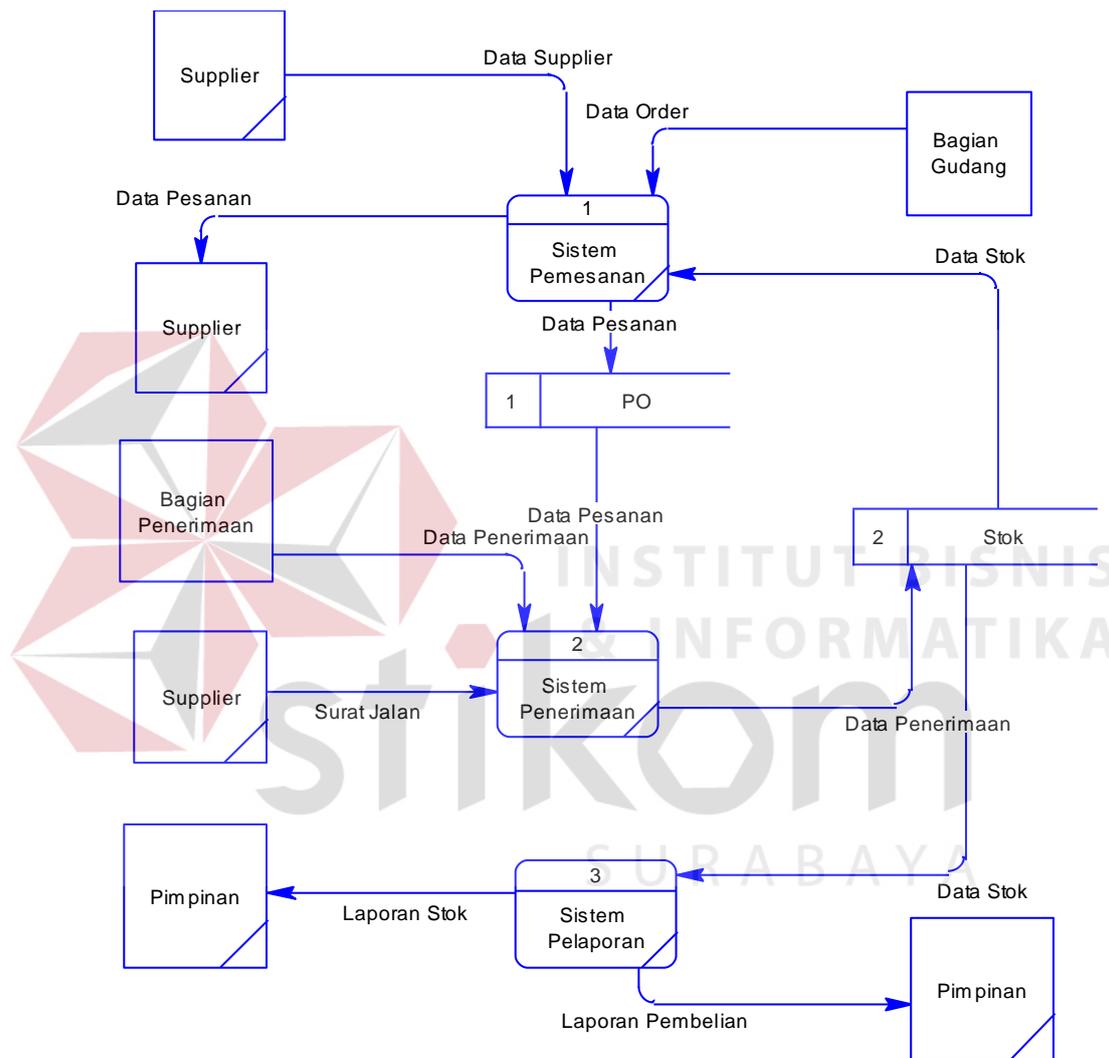
Context Diagram dari sistem pembelian pada PT. Indo Bismar Komputer ini menggambarkan secara umum proses yang terjadi perusahaan tersebut. Pada *context diagram* ini melibatkan 4 *entity* yaitu gudang, pemasok dan bagian penerimaan, dan pimpinan seperti yang digambarkan pada gambar 4.5



Gambar 4.5 Context Diagram

2. DFD level 0 Sistem Penjualan

DFD level 0 merupakan hasil *decompose* dari *context diagram* yang menggambarkan proses-proses apa saja yang terdapat pada sistem pembelian pada PT. Indo Bismar Komputer. DFD level 0 dapat dilihat pada gambar 4.6.



Gambar 4.6 DFD Level 0 Sistem Pembelian

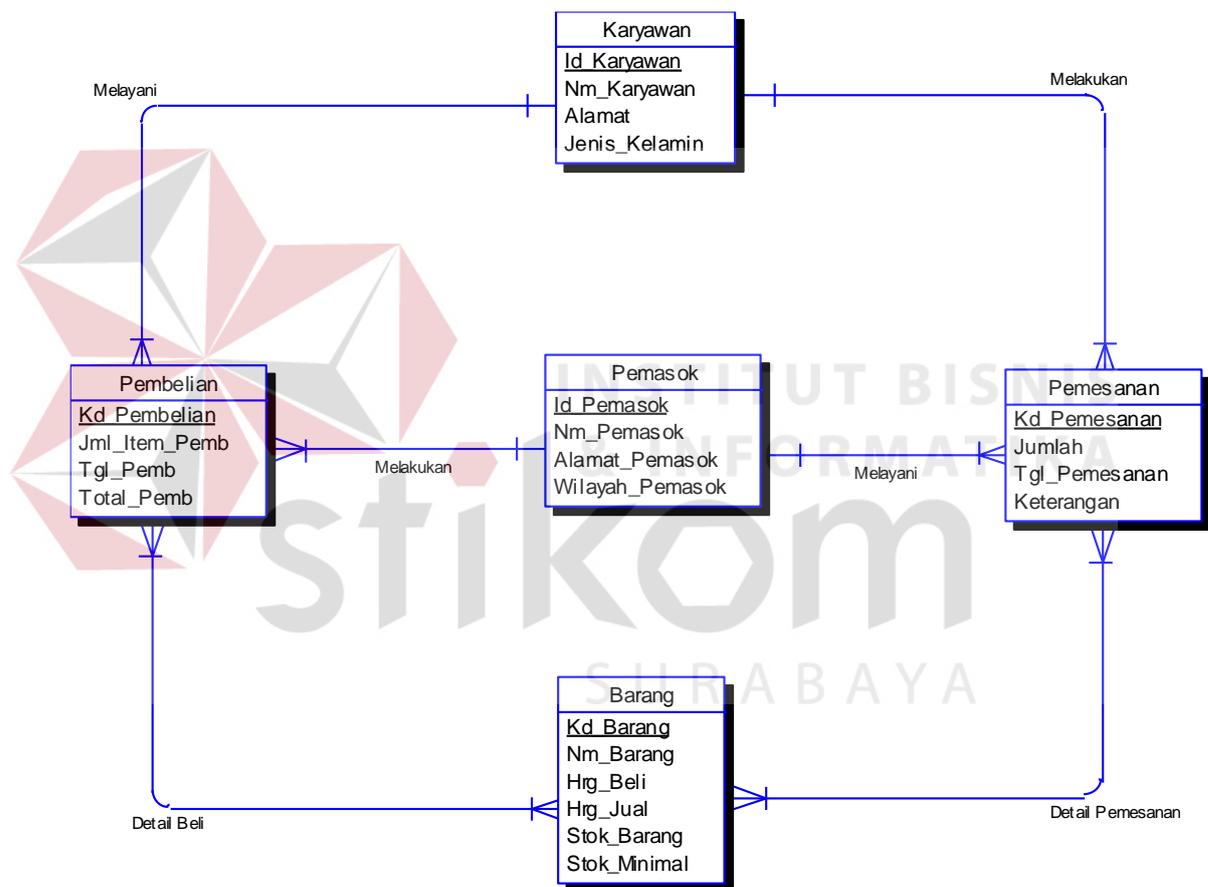
4.2.3 Perancangan Database

Dari analisis sistem diatas maka dapat dibuat untuk merancang database yaitu *Entity Relationship Diagram (ERD)* yang menggambarkan struktur database

dari sistem pembelian PT. Indo Bismar Komputer yang terdiri dari *Conceptual Data Model* dan *Physical Data Model*.

1. *Conceptual Data Model (CDM)*

Conceptual Data Model (CDM) ini menggambarkan relasi antara tabel yang satu dengan tabel yang lain. Berikut ini merupakan tabel-tabel yang terdapat dalam *Conceptual Data Model (CDM)*:

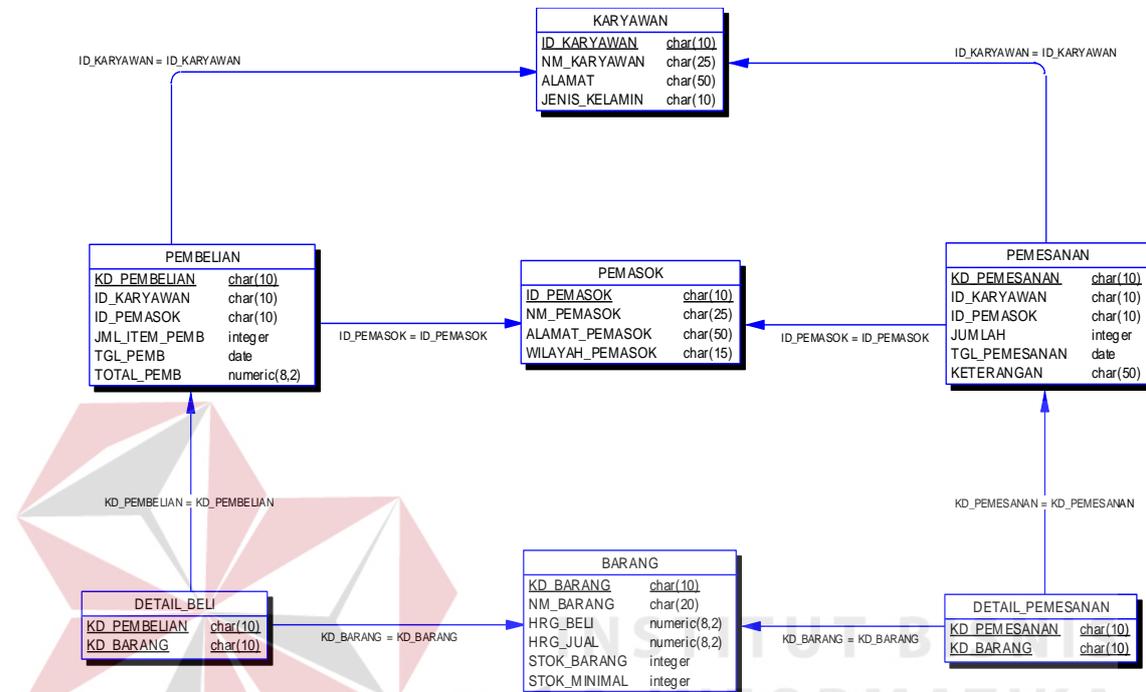


Gambar 4.7 *Conceptual Data Model* Sistem Pembelian

2. *Physical Data Model (PDM)*

Physical Data Model (PDM) merupakan hasil *generate* dari *Conceptual Data Model (CDM)*. Perancangan PDM merupakan representasi fisik dari

database. PDM menggunakan sejumlah tabel untuk menggambarkan data serta hubungan antara data-data tersebut. Berikut PDM yang ada pada sistem pembelian pada PT. Indo Bismar Komputer.



Gambar 4.8 Physical Data Model Sistem Pembelian

4.2.4 Struktur Tabel

Struktur tabel pada aplikasi pembelian PT. Indo Bismar Komputer adalah

sebagai berikut:

a. Tabel Barang

Nama Tabel : Barang

Primary Key : Kode_Barang

Foreign Key : -

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data-data barang

Tabel 4.1 Tabel Barang

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Kode_Barang	Char	10	Primary Key
2.	Nama_Barang	Char	20	
3.	Harga_Beli	Intenger		
4.	Harga_Jual	Intenger		
5.	Stock_Barang	Intenger		
6.	Stock_Minimal	Intenger		

b. Tabel Pemasok

Nama Tabel : Pemasok

Primary Key : Kode_Pemasok

Foreign Key : -

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data pemasok

Tabel 4.2 Tabel Pemasok

No.	Field	Type	Length	Key
1.	ID_Pemasok	Char	10	Primary Key
2.	Nama_Pemasok	Char	25	
3.	Alamat_Pemasok	Char	50	
4.	Wilayah_Pemasok	Char	15	

c. Tabel Karyawan

Nama Tabel : Karyawan

Primary Key : ID_Karyawan

Foreign Key : -

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data karyawan

Tabel 4.3 Tabel Karyawan

No.	Field	Type	Length	Key
1.	ID_Karyawan	Char	10	Primary Key
2.	Nama_Karyawan	Char	25	
3.	Alamat_Karyawan	Char	50	
4.	Jenis_Kelamin	Char	10	

d. Tabel Pembelian

Nama Tabel : Pembelian

Primary Key : Kode_Pembelian

Foreign Key : ID_Pemasok, ID_Karyawan

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data pembelian

Tabel 4.4 Tabel Pembelian

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Kode_Pembelian	Char	10	Primary Key
2.	ID_Karyawan	Char	10	Foreign Key
3.	ID_Pemasok	Char	10	Foreign Key
4.	Jumlah_Item_Beli	Integer		
5.	Tanggal_Pembelian	Date		
6.	Total_Pembelian	Integer		

e. Tabel Pemesanan

Nama Tabel : Pemesanan

Primary Key : Kode_Pemesanan

Foreign Key : ID_Pemasok, ID_Karyawan

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data pemesanan

Tabel 4.5 Tabel Pemesanan

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Kode_Pemesanan	Char	10	Primary Key
2.	ID_Karyawan	Char	10	Foreign Key
3.	ID_Pemasok	Char	10	Foreign Key
4.	Jumlah_Item_Pesan	Integer		
5.	Tanggal_Pemesanan	Date		
6.	Keterangan	Char	50	

f. Tabel Detail Beli

Nama Tabel : Detail Beli

Primary Key : -

Foreign Key : Kode_Barang, Kode_Pembelian

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data detail beli

Tabel 4.6 Tabel Detail Beli

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Kode_Barang	Char	10	Foreign Key
2.	Kode_Pembelian	Char	10	Foreign Key

g. Tabel Detail Pemesanan

Nama Tabel : Detail Pemesanan

Primary Key : -

Foreign Key : Kode_Barang, Kode_Pemesanan

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data detail pemesanan

Tabel 4.7 Tabel Detail Pemesanan

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Kode_Barang	Char	10	Foreign Key
2.	Kode_Pemesanan	Char	10	Foreign Key

4.3 Desain *Input* , *Interface* dan *Output*

Desain antarmuka menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic.Net 2010, Microsoft Visio 2010 dan database Microsoft SQL Server 2008. Adapun desain *Input/Output* adalah sebagai berikut:

4.3.1 Desain *Input*

1. Desain Formulir Data Barang

Berikut merupakan desain formulir data barang baru yang sebelumnya tidak ada pada database PT. Indo Bismar Komputer.

3. Desain Formulir Data Pemasok

Berikut adalah desain formulir data pemasok baru yang bekerja sama dengan PT. Indo Bismar Komputer.

Form Data Pemasok Baru

Nama Pemasok :

Alamat Pemasok :

Wilayah :

Surabaya,

Gambar 4.11 Desain *Input* Pemasok

4. Desain Formulir Pemesanan Barang

Berikut adalah desain formulir pemesanan barang yang persediaannya sudah lebih kecil dari persediaan minimal dan akan dibeli oleh PT. Indo Bismar Komputer.

Form Data Pemesanan

Nama Pemasok :

Alamat Pemasok :

Wilayah :

Barang Pesanan :

Nama Barang	Jumlah

Surabaya,

Gambar 4.12 Desain *Input* Pemesanan

4.3.2 Desain *Interface*

Berikut ini adalah desain input yang terdapat pada aplikasi sistem pembelian pada PT. Indo Bismar Komputer :

1. *Form Login*

Berikut ini merupakan tampilan dari *form login* yang berfungsi untuk *validasi user* yang menggunakan aplikasi.



Form Login

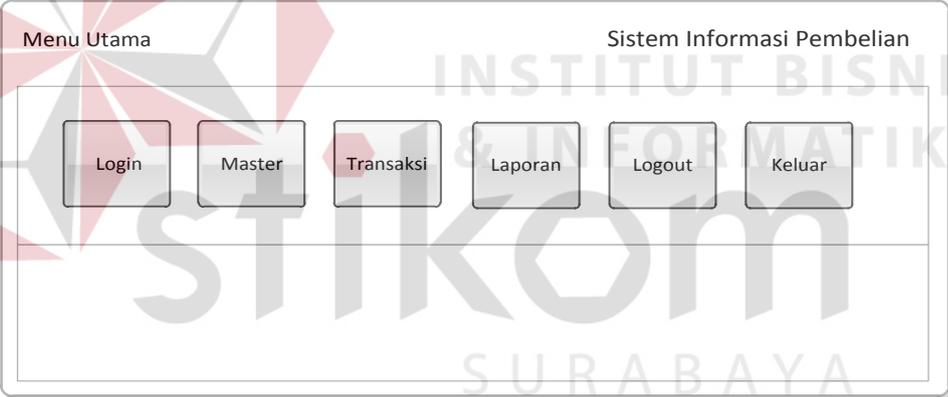
Username :

Password :

Gambar 4.13 Desain *Form Login*

2. *Form Menu Utama*

Berikut ini merupakan tampilan dari *form* menu utama yang berfungsi untuk masuk sebagai *username*.



Menu Utama

Sistem Informasi Pembelian

Login Master Transaksi Laporan Logout Keluar

Gambar 4.14 Desain *Form Menu Utama*

3. *Form Master Barang*

Berikut ini merupakan tampilan dari *form* barang yang berfungsi untuk *input* data barang.

Master Barang

KD Barang :

Nm Barang :

Harga Beli : Stock Barang :

Harga Jual : Stock Minimal :

Data Barang

Gambar 4.15 Desain *Form Master Barang*

4. Form Master Karyawan

Berikut ini merupakan tampilan dari *form* karyawan yang berfungsi untuk *input* data karyawan.

Master Karyawan

ID Karyawan :

Nm Karyawan :

Alamat :

Jenis Kelamin : Laki - laki Wanita

Wewenang :

Data Karyawan

Gambar 4.16 Desain *Form Master Karyawan*

5. Form Master Pemasok

Berikut ini merupakan tampilan dari *form* pemasok yang berfungsi untuk *input* data pemasok.



Master Pemasok

ID Pemasok :

Nm Pemasok :

Alamat :

Wilayah :

Data Pemasok

Gambar 4.17 Desain *Form* Master Pemasok

6. Form Transaksi Pembelian

Form Transaksi Pembelian merupakan desain antarmuka yang digunakan untuk menginputkan transaksi pembelian, adapun rancangannya sebagai berikut:

Form Pembelian

ID Pembelian :

Pemasok :

Barang :

Jumlah : Harga @

Total Pemb :

Detail Pembelian

Data Pembelian

Gambar 4.18 Desain *Form* Pembelian

7. *Form* Transaksi Pemesanan

Form Transaksi Pemesanan merupakan desain antarmuka yang digunakan untuk menginputkan transaksi pemesanan, adapun rancangannya sebagai berikut:

Gambar 4.19 Desain *Form Pemesanan*

4.3.3 Desain Output

Berikut ini merupakan desain output yang terdapat dalam aplikasi pembelian pada PT. Indo Bismar Komputer :

1. Laporan Barang Dengan Stock Minimal

Berikut ini merupakan desain output dari laporan persediaan barang yang berfungsi untuk memberi informasi mengenai persediaan barang yang hampir habis:

Laporan Stock Minimal			Tanggal
Kode Barang	Nama Barang	Stock Barang	Stock Minimal

Gambar 4.20 Desain Laporan Barang Dengan Stock Minimal

2. Laporan Pemesanan Barang

Berikut ini merupakan desain output dari laporan pemesanan barang yang berfungsi bukti pemesanan barang yang terjadi dalam periode tertentu.

Laporan Pemesanan Barang				Tanggal
Kode Pemesanan	Nama Karyawan	Nama Pemasok	Jumlah Item	Tanggal

Gambar 4.21 Desain Laporan Pemesanan Barang

3. Laporan Pembelian Barang

Berikut ini merupakan desain output dari laporan pembelian barang yang berfungsi sebagai bukti pembelian barang.

Laporan Pembelian Barang					Tanggal
Kode Pembelian	Nama Karyawan	Nama Pemasok	Jumlah Item	Total	Tanggal

Gambar 4.22 Desain Laporan Pembelian Barang

4. Nota Pemesanan

Berikut ini merupakan desain output dari nota pemesanan barang yang berfungsi sebagai bukti telah memesan barang.

Nota Pemesanan		Tanggal
KD Pemesanan		
Nama Barang	Jumlah Item	

Gambar 4.23 Desain Nota Pemesanan

5. Nota Pembelian

Berikut ini merupakan desain output dari nota pembelian barang yang berfungsi sebagai bukti telah membeli dan menerima barang.

Nota Pembelian			Tanggal
KD Pembelian			
Nama Barang	Jumlah Item	Harga Beli	Total

Gambar 4.24 Desain Nota Pembelian

4.4 Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan tahap pembuatan sistem berdasarkan rancangan desain yang dibuat. Desain *form* yang telah dibuat cukup sesuai untuk mengimplementasikan sistem, sehingga tidak membutuhkan banyak perubahan.

4.4.1 Kebutuhan Sistem

Pada tahap ini dijelaskan mengenai implementasi dari perangkat keras dan lunak yang harus dipersiapkan oleh pengguna. Untuk perangkat keras, minimal pengguna harus mempersiapkan spesifikasi sebagai berikut:

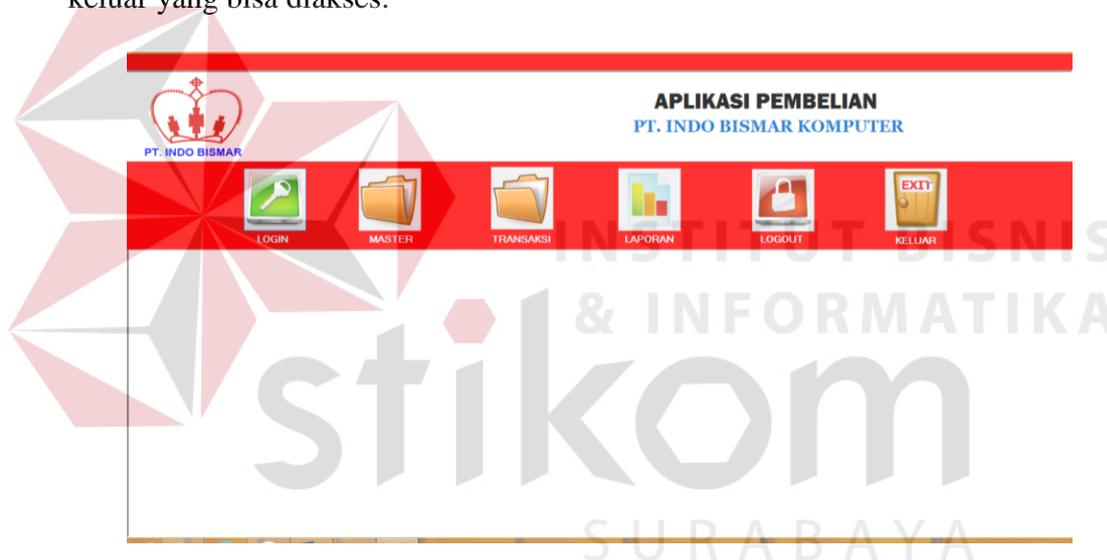
1. Intel Pentium 4 CPU 3.00 Ghz
2. Memory 2 GB RAM
3. VGA 512 MB

4.4.2 Penjelasan Pemakaian Aplikasi

Tahap ini merupakan langkah-langkah dari pemakaian aplikasi sistem penjualan pada PT. Indo Bismar Komputer. Berikut sub-sub pembahasan pemakaian aplikasi ini:

1. *Form* Menu Utama

Form Menu Utama merupakan tampilan awal dari program ini. Pada *form* ini terdapat berbagai menu. Pada awal program dijalankan hanya menu login dan keluar yang bisa diakses.



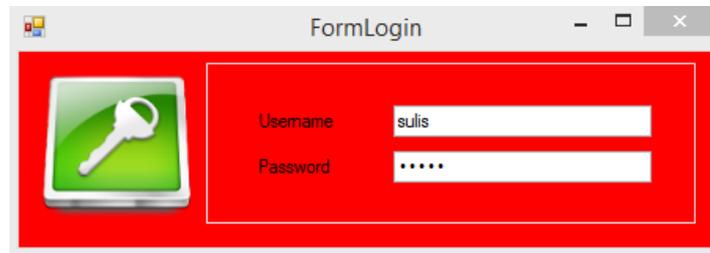
Gambar 4.25 *Form* Menu Utama

2. *Form* Login

Form login ini terdapat pada menu utama. *User* harus menginputkan *username* dan *password* yang sesuai agar dapat menggunakan menu yang lain. *Form* Login ini untuk mengontrol agar hanya orang yang berhak saja yang dapat mengakses aplikasi ini. Jika orang tersebut tidak memiliki wewenang, maka ia

tidak akan dapat membuka aplikasi ini. Hal ini untuk menjaga keamanan data.

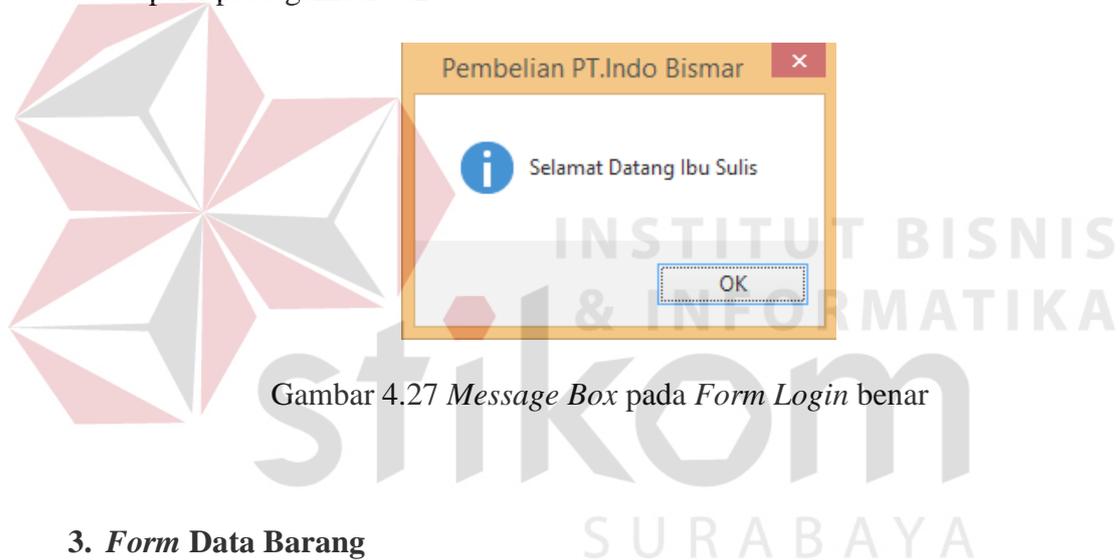
Tampilan dari *form login* ini dapat dilihat sebagai pada gambar berikut ini:



Gambar 4.26 *Form Login*

Jika *username* dan *password* yang diinputkan *user* benar akan muncul *message*

box seperti pada gambar 4.27 :



Gambar 4.27 *Message Box* pada *Form Login* benar

3. *Form Data Barang*

Implementasi untuk *form* ini dapat dilihat pada gambar berikut ini :

PT. INDO BISMAR

INPUT BARANG

Master Barang
 KD Barang: 014060 Kode Baru
 Nama Barang: Switch Tenda 16 Port Cari
 Harga Beli: 180000 Stock Barang: 7
 Harga Jual: 210000 Stock Minimal: 5
 Simpan Ubah Batal

Daftar Barang

KD_Barang	Nama_Barang	Harga_Beli	Harga_Jual	Stock_Barang	Stock_Min
014060	Switch Tenda 16 Port	180000	210000	7	5
014059	Modem AT&T	180000	210000	3	2
014058	DVD Blank GT Pro	90000	110000	15	10
014057	CD Blank GT Pro	60000	75000	50	10
014056	Batrei Notebook	470000	500000	19	10
014055	Catridge Canon 831	200000	212000	10	10
014054	Catridge Canon 810	170000	185000	25	10
014053	Batrei CMOS	8000	15000	50	20

Gambar 4.28 Form Master Barang

Pada form ini user dapat *maintenance* data barang. Pada *textbox* kd_barang akan terisi secara otomatis sesuai dengan jumlah yang ada di *database* ketika tombol kode baru ditekan. Kemudian *textbox* nama_barang diinputkan sesuai nama barang. Dalam form ini terdapat beberapa *button*, yaitu:

1. *Button* kode baru, berfungsi untuk memberikan kode barang baru secara otomatis.
2. *Button* cari, berfungsi untuk mencari data barang sesuai nama yg diinginkan oleh user.
3. *Button* simpan, berfungsi untuk menyimpan data baru yang dientry oleh user.
4. *Button* ubah, berfungsi untuk mengubah data yang telah ada sebelumnya.
5. *Button* batal, berfungsi untuk membatalkan proses jika user hendak menyimpan data maupun mengubah data.

4. Form Data Karyawan

Implementasi pada *form* ini dapat dilihat pada gambar berikut ini :

ID_Karyawan	Nama_Karyawan	Alamat_Karyawan	JK_Karyawan	Wewenang
K-001	Sulis	Jl. Kedurus Selat...	Wanita	1
K-002	Muhammad Iham	Jl. Indragiri gang ...	Laki - Laki	2
K-003	Mephina Yohana	Jl. Matahari Bloc...	Wanita	2
K-004	Amandha Shika	Jl. Semangka IX ...	Wanita	3

Gambar 4.29 Form Master Karyawan

Pada *form* ini *user* dapat *maintenance* data karyawan. Pada *textbox* *id_barang* akan terisi secara otomatis sesuai dengan jumlah yang ada di *database* ketika tombol *id baru* ditekan. Kemudian *textbox* *nama_karyawan* diinputkan sesuai nama karyawan baru. Dalam *form* ini terdapat beberapa *button*, yaitu:

1. *Button* *id baru*, berfungsi untuk memberikan *id* karyawan baru secara otomatis.
2. *Button* *cari*, berfungsi untuk mencari data karyawan sesuai nama yg diinginkan oleh *user*.
3. *Button* *simpan*, berfungsi untuk menyimpan data baru yang dientry oleh *user*.
4. *Button* *ubah*, berfungsi untuk mengubah data yang telah ada sebelumnya.
5. *Button* *batal*, berfungsi untuk membatalkan proses jika *user* hendak menyimpan data maupun mengubah data.

5. Form Data Pemasok

Implementasi pada *form* ini dapat dilihat pada gambar berikut ini :

The screenshot shows a web application window titled "MasterPemasok". At the top left is the logo of PT. INDO BISMAR. The main heading is "INPUT PEMASOK". The form contains the following fields and buttons:

- ID Pemasok:** Input field with "P-001" and a button "ID Baru".
- Nama Pemasok:** Input field with "Galaxy Comp" and a button "Cari".
- Alamat:** Input field with "Jl. Senayan 2".
- Wilayah (Kota):** Input field with "Jakarta".
- Buttons: "Simpan", "Ubah", and "Batal".

Below the form is a table titled "Data Pemasok" with the following data:

ID_Pemasok	Nama_Pemasok	Alamat_Pemasok	Wilayah_Pemasok
P-001	Galaxy Comp	Jl. Senayan 2	Jakarta
P-002	Sinar Comp	Jl. Soeharto 4	Bandung
P-003	Zahra Comp	Jl. Pluit Gadung XIV Block D / 211	Jakarta
P-004	Treq Indonesia	Jl. Gubeng Kertajaya 24	Surabaya
P-005	Simbadda	Jl. Kakap Hjiaw Block H No. 42	Tangerang
P-006	Samsung	Jl. Samsulaji XVII No. 28	Surabaya
P-007	Asus	Jl. Asus Jaya XIV no. 73	Malang

Gambar 4.30 Form Master Pemasok

Form data pemasok berfungsi untuk mencatat data pemasok yang telah bekerja sama dengan PT. Indo Bismar Komputer. Dalam *form* ini terdapat beberapa *button*, yaitu :

1. *Button* id baru, berfungsi untuk memberikan id pemasok baru secara otomatis.
2. *Button* cari, berfungsi untuk mencari data pemasok sesuai nama yg diinginkan oleh *user*.
3. *Button* simpan, berfungsi untuk menyimpan data baru yang dientry oleh *user*.
4. *Button* ubah, berfungsi untuk mengubah data yang telah ada sebelumnya.
5. *Button* batal, berfungsi untuk membatalkan proses jika *user* hendak menyimpan data maupun mengubah data.

6. Form Transaksi Pemesanan

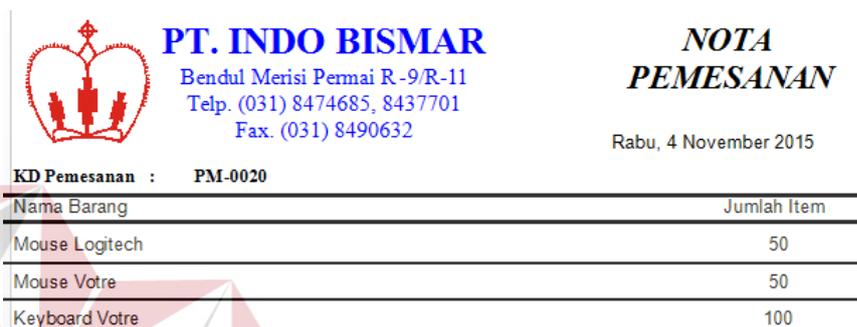
Implementasi pada *form* ini dapat dilihat pada gambar berikut ini :

Gambar 4.31 *Form* Transaksi Pemesanan

Form pemesanan berfungsi untuk mencatat pemesanan yang terjadi pada PT. Indo Bismar Komputer. Dalam *form* ini terdapat beberapa *button*, yaitu:

1. *Button* id baru, berfungsi untuk memberikan kode pemesanan secara otomatis.
2. *Button* cari pemasok, berfungsi untuk mencari data pemasok sesuai dengan kepada siapa pemesanan tersebut dilakukan.
3. *Button* cari barang, berfungsi untuk mencari data barang sesuai dengan barang apa yang dipesan.
4. *Button* input barang, berfungsi untuk menyimpan data barang pada detail_pesanan yang nanti dapat dicetak menjadi nota pemesanan pada gambar 4.32.
5. *Button* item selanjutnya, berfungsi untuk memasukkan data item yang selanjutnya tetapi masih dalam nota yang sama.

6. *Button* simpan nota, berfungsi untuk menyimpan data detail_pesanan dan nota tersebut, yang berarti transaksi pada satu nota telah selesai.
7. *Button* nota selanjutnya, berfungsi untuk membersihkan seluruh *textbox* dan detail_pesanan jika *user* akan melakukan transaksi nota selanjutnya.
8. *Button* cetak, berfungsi untuk mencetak nota pembelian setelah transaksi dalam satu nota selesai.



PT. INDO BISMAR
Bendul Merisi Permai R-9/R-11
Telp. (031) 8474685, 8437701
Fax. (031) 8490632

NOTA PEMESANAN
Rabu, 4 November 2015

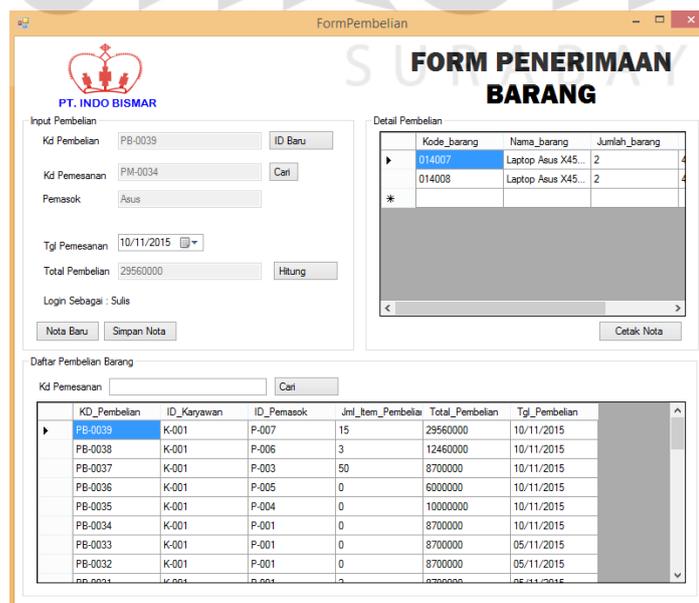
KD Pemesanan : PM-0020

Nama Barang	Jumlah Item
Mouse Logitech	50
Mouse Votre	50
Keyboard Votre	100

Gambar 4.32 Nota Pemesanan

7. Form Transaksi Penerimaan

Implementasi pada *form* ini dapat dilihat pada gambar berikut ini :



FORM PENERIMAAN BARANG

Input Pembelian

Kd Pembelian: PB-0039 ID Baru

Kd Pemesanan: PM-0034 Cari

Pemasok: Asus

Tgl Pemesanan: 10/11/2015

Total Pembelian: 29560000 Hitung

Login Sebagai: Sulis

Nota Baru Simpan Nota

Detail Pembelian

Kode_barang	Nama_barang	Jumlah_barang
014007	Laptop Asus X45...	2
014008	Laptop Asus X45...	2

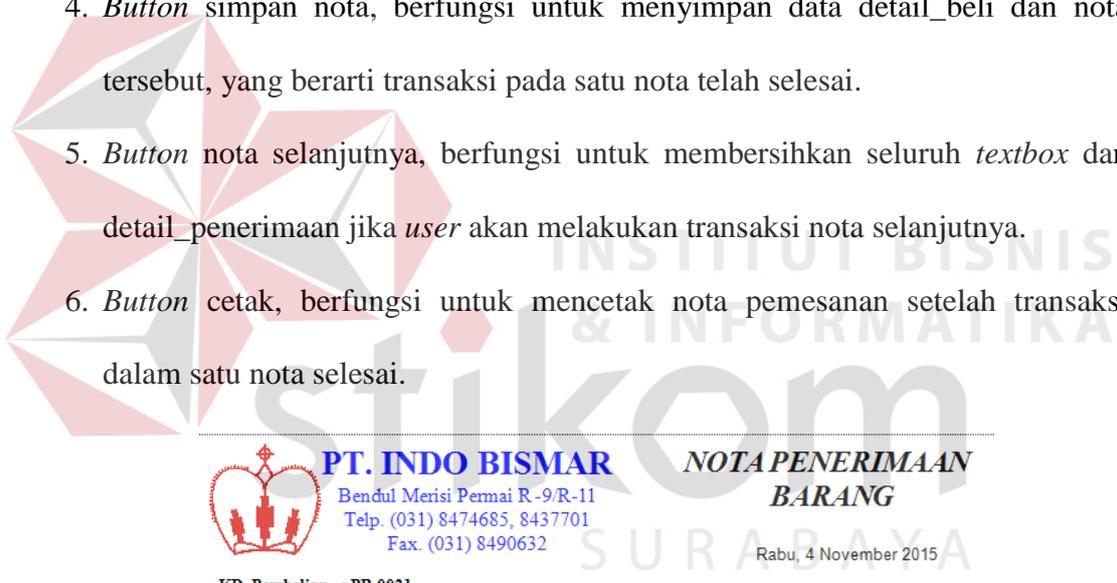
Daftar Pembelian Barang

KD_Pembelian	ID_Karyawan	ID_Pemasok	Jml_Item_Pembelian	Total_Pembelian	Tgl_Pembelian
PB-0039	K-001	P-007	15	29560000	10/11/2015
PB-0038	K-001	P-006	3	12460000	10/11/2015
PB-0037	K-001	P-003	50	8700000	10/11/2015
PB-0036	K-001	P-005	0	6000000	10/11/2015
PB-0035	K-001	P-004	0	10000000	10/11/2015
PB-0034	K-001	P-001	0	8700000	10/11/2015
PB-0033	K-001	P-001	0	8700000	05/11/2015
PB-0032	K-001	P-001	0	8700000	05/11/2015

Gambar 4.33 Form Transaksi Penerimaan Barang

Form penerimaan barang berfungsi untuk mencatat penerimaan yang terjadi berdasarkan transaksi pemesanan yang terjadi sebelumnya. Dalam *form* ini terdapat beberapa *button*, yaitu:

1. *Button* id baru, berfungsi untuk memberikan kode penerimaan secara otomatis.
2. *Button* cari kode pemesanan, berfungsi untuk mencari data pemesanan yang terjadi sebelumnya, tentang pemesanan ke pemasok mana yang di pilih dan barang apa yang dipesan.
3. *Button* hitung, berfungsi untuk menghitung total biaya pembelian.
4. *Button* simpan nota, berfungsi untuk menyimpan data detail_beli dan nota tersebut, yang berarti transaksi pada satu nota telah selesai.
5. *Button* nota selanjutnya, berfungsi untuk membersihkan seluruh *textbox* dan detail_penerimaan jika *user* akan melakukan transaksi nota selanjutnya.
6. *Button* cetak, berfungsi untuk mencetak nota pemesanan setelah transaksi dalam satu nota selesai.



PT. INDO BISMAR *NOTA PENERIMAAN*
 Bendul Merisi Permai R-9/R-11 *BARANG*
 Telp. (031) 8474685, 8437701
 Fax. (031) 8490632 Rabu, 4 November 2015

KD_Pembelian : PB-0021

Nama Barang	Jumlah Item	Harga Beli	Total
Mouse Logitech	50	109.000	5.450.000
Mouse Votre	50	45.000	2.250.000
Keyboard Votre	100	60.000	6.000.000
Keyboard Logitech	50	85.000	4.250.000
Total Pembelian :			Rp. 17,950,000.00

Gambar 4.34 Nota Pembelian

8. Laporan Barang dengan Stock Minimal

Laporan barang dengan stock minimal berfungsi untuk melihat barang apa saja yang sudah hampir habis. Dengan adanya laporan ini maka pihak PT. Indo

Bismar Komputer menjadi lebih mudah untuk memonitor keadaan barang. Sehingga terhindar dari kehabisan stock barang. Laporan barang dengan stock minimal dapat dilihat pada gambar 4.35.

Kode Barang	Nama Barang	Stock Barang	Stock Minimal
014010	Processor AMD 3.00 GHz	1	1
014011	Memory Deam 512 MB	2	2
014014	Memory Deam 1 GB	1	2

Gambar 4.35 Laporan Barang Dengan Stock Minimal

9. Laporan Transaksi Pembelian

Laporan pembelian berfungsi untuk melihat transaksi pembelian yang terjadi pada saat itu dan juga bisa per periode (bulan). Dengan adanya laporan pembelian ini maka dapat membantu manager untuk memantau transaksi yang terjadi setiap periode nya. Laporan pembelian dapat dilihat pada gambar 4.36.

KD Pembelian	Nama Karyawan	Nama Pemasok	Jumlah Item	Total Pembelian	Tgl Pembelian
PB-0018	Sulis	Galaxy Comp	5	15.500	03 - November - 2015
PB-0019	Sulis	Samsung	5	425.000	03 - November - 2015
PB-0020	Sulis	Galaxy Comp	1	2.500	03 - November - 2015
PB-0021	Sulis	Zahra Comp	250	17.950.000	04 - November - 2015
Total Pembelian				Rp. 18.393.000,00	

Gambar 4.36 Laporan Pembelian

10. Laporan Pemesanan

Laporan pemesanan berfungsi untuk melihat transaksi pemesanan yang terjadi pada saat itu dan juga bisa per periode (bulan). Dengan adanya laporan pemesanan ini maka dapat membantu manager untuk memantau transaksi yang terjadi setiap periode nya. Laporan pemesanan dapat dilihat pada gambar 4.37.

 PT. INDO BISMAR Bendul Merisi Permai R-9/R-11 Telp. (031) 8474685, 8437701 Fax. (031) 8490632		LAPORAN PEMESANAN BARANG Nopember 2015		
KD Pemesanan	Nama Karyawan	Nama Pemasok	Jumlah Item	Tanggal Pemesanan
PM-0018	Sulis	Zahra Comp	7	03 - November - 2015
PM-0019	Sulis	Sinar Comp	3	04 - November - 2015
PM-0020	Sulis	Zahra Comp	250	04 - November - 2015
PM-0021	Sulis	Galaxy Comp	1	04 - November - 2015
PM-0022	Sulis	Galaxy Comp	5	04 - November - 2015
PM-0023	Sulis	Samsung	5	04 - November - 2015

Gambar 4.37 Laporan Pemesanan

4.5 Hasil Evaluasi Aplikasi

Adapun hasil evaluasi dari aplikasi pembelian yang telah dibuat :

Tabel 4.8. Tabel Evaluasi Aplikasi

No	Fungsi Sistem	Keterangan	Hasil Uji
1.	Login	Masukkan <i>username</i> dan <i>password</i> kemudian tekan <i>enter</i> .	Jika benar akan keluar pesan selamat datang dan masuk ke sistem aplikasi dan jika salah maka akan keluar pesan “maaf <i>username</i> atau <i>password</i> anda salah” dan tidak dapat menggunakan aplikasi.

No	Fungsi Sistem	Keterangan	Hasil Uji
2.	Master Barang	Klik kode baru untuk memberikan kode barang baru kemudian isi data barang baru tersebut pada <i>form</i> yang telah tersedia, kemudian <i>klik</i> simpan.	Jika data telah terisi semua maka data barang dapat di simpan dan jika data belum terisi lengkap maka tidak dapat melakukan proses simpan dan akan muncul pesan “ada data yang belum diisi, silahkan cek kembali”.
3.	Master Karyawan	Klik ID baru untuk memberikan ID karyawan baru kemudian isi data karyawan baru tersebut pada <i>form</i> yang telah tersedia, beserta wewenang dalam menjalankan aplikasi, kemudian <i>klik</i> simpan.	Jika data telah terisi semua maka data karyawan dapat di simpan dan jika data belum terisi lengkap maka tidak dapat melakukan proses simpan dan akan muncul pesan “ada data yang belum diisi, silahkan cek kembali”.

No	Fungsi Sistem	Keterangan	Hasil Uji
4.	Master Pemasok	Klik ID baru untuk memberikan ID pemasok baru kemudian isi data pemasok baru tersebut pada <i>form</i> yang telah tersedia, kemudian <i>klik</i> simpan.	Jika data telah terisi semua maka data pemasok dapat di simpan dan jika data belum terisi lengkap maka tidak dapat melakukan proses simpan dan akan muncul pesan “ada data yang belum diisi, silahkan cek kembali”.
5.	Transaksi Pemesanan	Klik kode pemesanan untuk memberikan kode baru pada pemesanan baru, kemudian pilih pemasok dan barang yang di pesan beserta jumlah barang yang dipesan	Satu kode pemesanan yaitu satu pemasok dan terdiri dari banyak barang yang dipesan dari satu pemasok. Jika form yang disediakan belum terisi semua maka proses penyimpanan transaksi pemesanan tidak bisa dilakukan.

No	Fungsi Sistem	Keterangan	Hasil Uji
6.	Transaksi Penerimaan	<p>Klik kode pembelian untuk memberikan kode baru pada proses penerimaan baru, kemudian pilih kode pemesanan berdasarkan pemesanan yang telah dilakukan sebelumnya, maka pemasok dan barang yang dipesan akan otomatis tampil, dan ada tombol hitung untuk menghitung total pembelian yang dilakukan.</p>	<p>Satu kode pembelian yaitu satu pemesanan berdasarkan data pemesanan yang telah dibuat sebelumnya. Jika form yang disediakan belum terisi semua maka proses penyimpanan transaksi pemesanan tidak bisa dilakukan.</p>

No	Fungsi Sistem	Keterangan	Hasil Uji
7.	Laporan Stok Minimal	Menghasilkan laporan stok yang sama atau di bawah stok minimum yang telah ditentukan	Jika melakukan proses pembelian barang dan menyebabkan stok barang diatas stok minimum, maka barang tersebut akan hilang dari daftar stok minimum yang harus dilakukan proses pembelian.
8.	Laporan Pemesanan	Menghasilkan laporan pemesanan barang per periode	Menghasilkan laporan pemesanan barang berdasarkan bulan yang dipilih.
9.	Laporan Pembelian	Menghasilkan laporan pembelian barang per periode	Menghasilkan laporan pembelian barang berdasarkan bulan atau barang yang dipilih. Untuk mengetahui pembelian bulanan dan perubahan harga barang tiap pembelian

No	Fungsi Sistem	Keterangan	Hasil Uji
10.	Waktu	<p>Sistem lama yang digunakan memerlukan waktu paling cepat 10-15 menit untuk menghasilkan laporan keadaan stok barang, dan untuk menghasilkan laporan pembelian per periode membutuhkan waktu paling cepat sekitar 20-30 menit.</p>	<p>Sistem yang baru, dengan menggunakan aplikasi pembelian ini, membutuhkan waktu jauh lebih cepat dari pada sistem yang lama, yaitu hanya sekitar 1 menit dapat menghasilkan laporan stok minimum maupun laporan pembelian per periode.</p>

