

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Selama kurun waktu kurang lebih tiga minggu penulis melakukan kerja praktek di UD Stardus Surabaya dan melakukan berbagai kegiatan antara lain merekap data penjualan barang dagangan yang digunakan untuk pencatatan penjualan, mengambil barang dari bagian gudang yang sudah di packing dan siap untuk dikirim kepada pelanggan, serta melakukan pencatatan kode barang dan mengelompokkan sesuai dengan jenis barang.

Kegiatan selanjutnya, selama seminggu terakhir ditugaskan membantu merekap data penjualan di divisi marketing yang bertempat di kantor UD Stardus Surabaya. Selama disana banyak sekali kegiatan yang dijalankan yakni melayani pembeli yang kebanyakan pembeli dari luar kota Surabaya. Dalam beberapa kesempatan penulis juga ditugaskan untuk mengikuti ekspedisi pengiriman ke luar kota tepatnya di kota Gresik, yakni mengantarkan barang pesanan pelanggan.

Selama melakukan kerja praktek di UD Stardus Surabaya penulis menerapkan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mempelajari sistem.
2. Identifikasi sistem.
3. Menganalisis sistem.
4. Pembahasan terhadap implementasi sistem.

Langkah-langkah diatas ditujukan untuk dapat menemukan solusi dari permasalahan yang ada pada UD Stardus Surabaya, yang untuk lebih jelasnya dapat diuraikan pada sub bab dibawah ini.

4.1 Identifikasi Sistem

Menganalisa sistem adalah langkah awal untuk membenaran dan pengembangan sistem yang telah ada. Dalam langkah ini penulis melakukan analisis terhadap permasalahan yang ada di UD Stardus Surabaya khususnya mengenai penjualan. Untuk dapat membuat sistem, penulis harus mengetahui alur penjualan yang terdapat di UD Stardus Surabaya yang masih digunakan pada saat ini. Maka dibuatlah dokumen *flow* penjualan yang penjelasan lebih detailnya sebagai berikut.

4.1.1 Dokumen *flow* Penjualan

Dalam proses penjualan di UD Stardus Surabaya terdapat dua proses yakni penjualan tunai dan penjualan kredit. dimulai penjualan kredit, proses pertama salesman menawarkan barang kepada pelanggan serta mencatat pemesanan barang dari pelanggan kemudian menghasilkan daftar pemesanan barang rangkap tiga, selanjutnya daftar pemesanan barang diserahkan kepada bagian penjualan guna membuat nota penjualan yang akan menghasilkan nota kredit yang diserahkan kepada pelanggan dan kasir.

Proses selanjutnya setelah pelanggan mendapatkan nota kredit dari bagian penjualan, diteruskan dengan melakukan pembayaran kredit ke kasir. Setelah itu bagian kasir akan merekap data pembayaran dari pelanggan yang menghasilkan

dokumen pembayaran rangkap tiga. Rangkap bukti pembayaran pertama untuk pelanggan, rangkap bukti pembayaran kedua disimpan sebagai arsip pembayaran, dan rangkap bukti pembayaran ketiga diserahkan ke bagian penjualan sebagai acuan untuk membuat nota pengeluaran barang pesanan di gudang, (nota konfirmasi produk rangkap dua), rangkap pertama disimpan sebagai arsip bagian penjualan dan rangkap kedua diserahkan kepada bagian gudang. Proses selanjutnya bagian gudang berdasarkan nota konfirmasi produk dari bagian penjualan menyiapkan barang berikut dengan nota barang. Selanjutnya nota barang dan barang akan diserahkan kepada bagian penjualan kemudian bagian penjualan akan membuat nota kirim barang rangkap tiga yang pertama di simpan sebagai arsip, rangkap kedua diserahkan terhadap pelanggan berikut dengan barang pesanan pelanggan setelah itu rangkap ketiga diserahkan ke bagian gudang sebagai acuan bagian gudang untuk memperbaharui persediaan barang di gudang sampai menghasilkan laporan persediaan barang rangkap dua, rangkap pertama disimpan sebagai arsip dan rangkap kedua diserahkan kepada manager akuntansi. Setelah bagian kasir merekap pembayaran dari pelanggan proses selanjutnya bagian kasir mencatat pendapatan penjualan yang menghasilkan dokumen jurnal penjualan yang disimpan sebagai arsip bagian kasir dan sebagai acuan pembuatan laporan piutang yang akan diserahkan kepada manager akuntansi untuk acuan membuat surat penagihan yang akan menghasilkan dokumen surat tagihan piutang rangkap dua, surat tagihan piutang rangkap pertama disimpan sebagai arsip bagian manager akuntansi, surat tagihan piutang rangkap kedua diserahkan

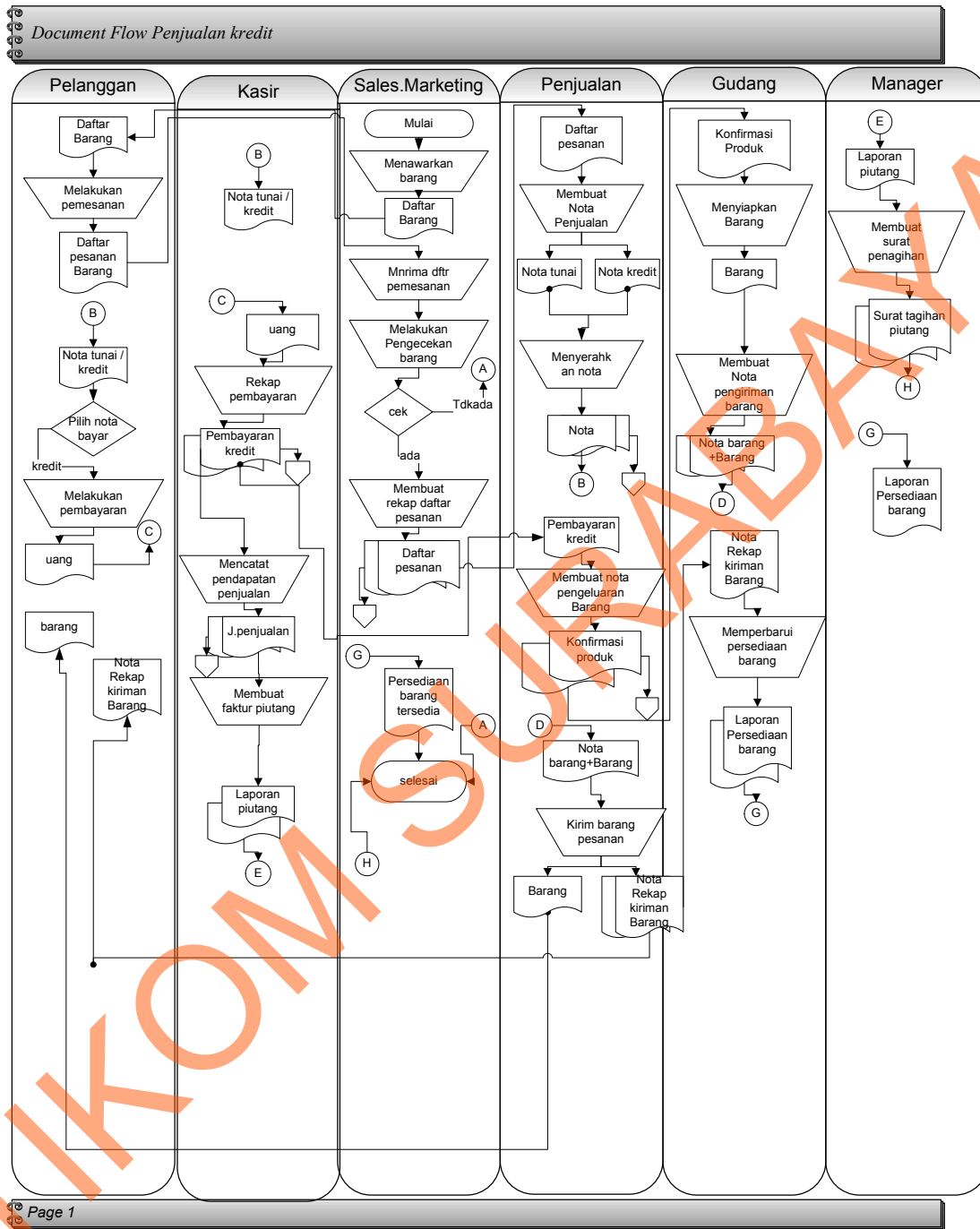
ke bagian penjualan sebagai acuan untuk melakukan penagihan piutang kepada pelanggan.

Penjualan Tunai, proses pertama salesman menawarkan barang kepada pelanggan serta mencatat pemesanan barang dari pelanggan kemudian menghasilkan daftar pemesanan barang rangkap tiga, selanjutnya daftar pemesanan barang diserahkan kepada bagian penjualan guna membuat rekap daftar pemesanan yang akan menghasilkan nota tunai yang diserahkan kepada pelanggan dan kasir.

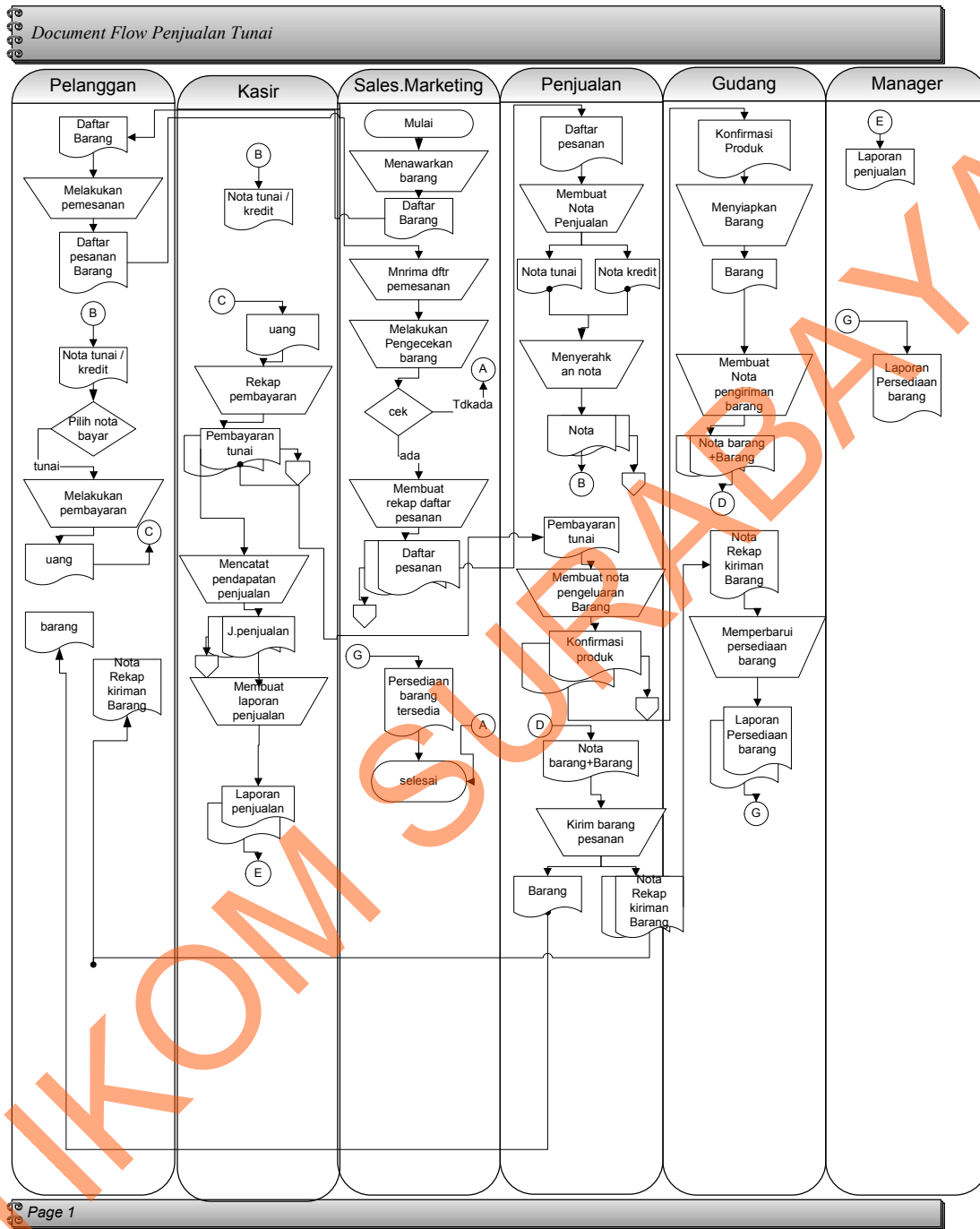
Proses selanjutnya setelah pelanggan mendapatkan nota tunai dari bagian penjualan, diteruskan dengan melakukan pembayaran tunai ke kasir. Setelah itu bagian kasir akan merekap data pembayaran dari pelanggan yang menghasilkan dokumen pembayaran rangkap tiga. Rangkap bukti pembayaran pertama untuk pelanggan, rangkap bukti pembayaran kedua disimpan sebagai arsip pembayaran, dan rangkap bukti pembayaran ketiga diserahkan ke bagian penjualan sebagai acuan untuk membuat nota pengeluaran barang pesanan di gudang, (nota konfirmasi produk rangkap dua), rangkap pertama disimpan sebagai arsip bagian penjualan dan rangkap kedua diserahkan kepada bagian gudang. Proses selanjutnya bagian gudang berdasarkan nota konfirmasi produk dari bagian penjualan menyiapkan barang berikut dengan nota barang. Selanjutnya nota barang dan barang akan diserahkan kepada bagian penjualan kemudian bagian penjualan akan membuat nota kirim barang rangkap tiga yang pertama di simpan sebagai arsip, rangkap kedua diserahkan terhadap pelanggan berikut dengan

barang pesanan pelanggan setelah itu rangkap ketiga diserahkan ke bagian gudang sebagai acuan bagian gudang untuk memperbaharui persediaan barang di gudang sampai menghasilkan laporan persediaan barang rangkap dua, rangkap pertama disimpan sebagai arsip dan rangkap kedua diserahkan kepada manager akuntansi. Setelah bagian kasir merekap pembayaran dari pelanggan proses selanjutnya bagian kasir mencatat pendapatan penjualan yang menghasilkan dokumen jurnal penjualan yang disimpan sebagai arsip bagian kasir dan sebagai acuan pembuatan laporan penjualan yang akan diserahkan kepada manager akuntansi.

STIKOM SURABAYA



Gambar 4.1 Dokumen *Flow* Penjualan kredit



Gambar 4.2 Dokumen *Flow* Penjualan tunai

4.2 Desain Sistem

Setelah melakukan analisis sistem maka selanjutnya dilakukan desain sistem. Dalam desain sistem ini beberapa proses masih dilakukan secara manual, penulis akan mendokumentasikan sistem yang telah terkomputerisasi. Langkah-langkah yang dilakukan dalam desain sistem ini adalah :

4.2.1 System *Flow* Penjualan

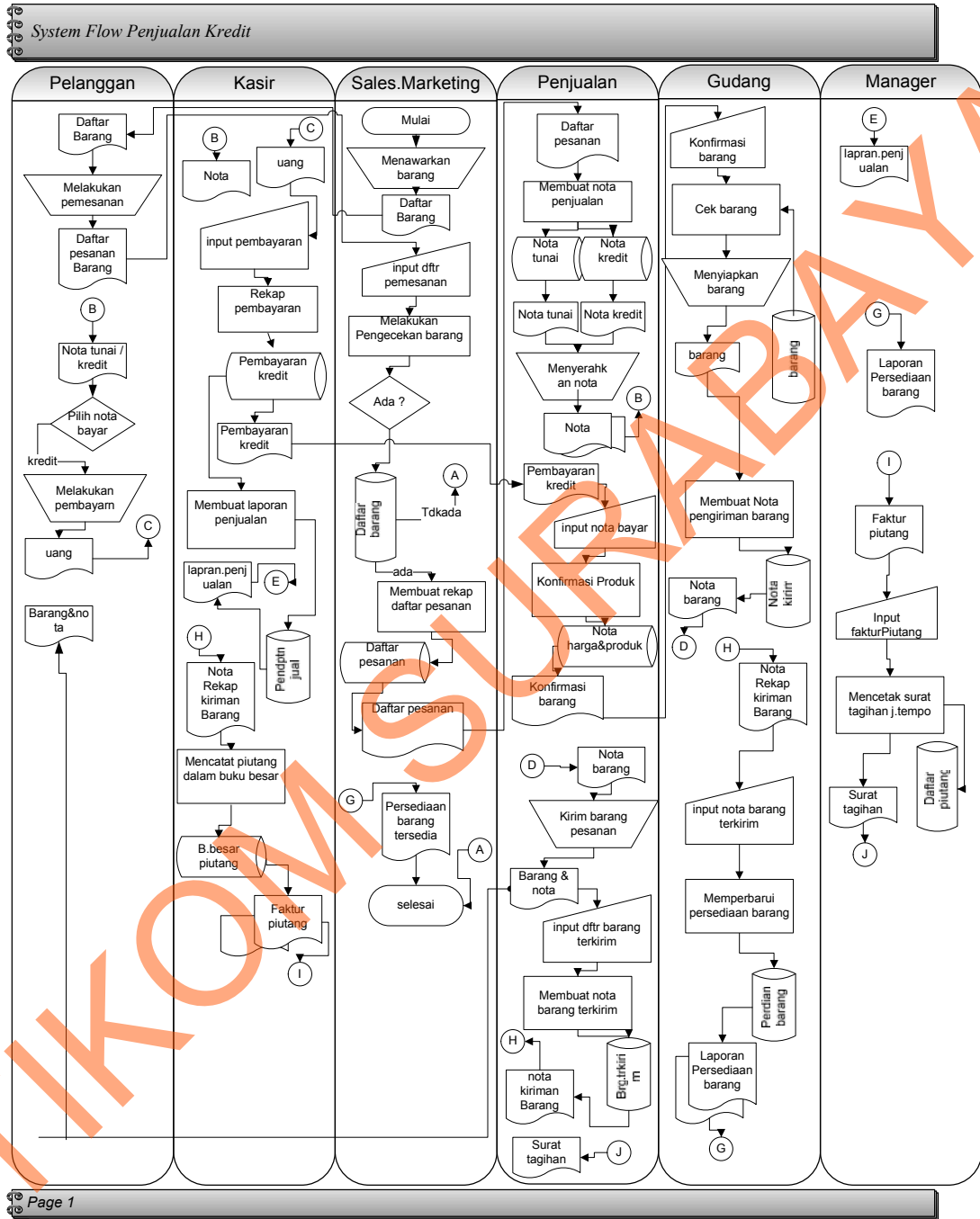
Penjualan Kredit, proses pertama salesman menawarkan barang kepada pelanggan serta mencatat pemesanan barang dari pelanggan kemudian menghasilkan daftar pemesanan barang rangkap tiga, selanjutnya daftar pemesanan barang diserahkan kepada bagian penjualan guna membuat nota penjualan yang akan menghasilkan nota kredit yang diserahkan kepada pelanggan dan kasir.

Proses selanjutnya setelah pelanggan mendapatkan nota kredit dari bagian penjualan, diteruskan dengan melakukan pembayaran kredit ke kasir. Setelah itu bagian kasir akan merekap data pembayaran dari pelanggan yang menghasilkan dokumen pembayaran rangkap tiga. Rangkap bukti pembayaran pertama untuk pelanggan, rangkap bukti pembayaran kedua disimpan sebagai arsip pembayaran, dan rangkap bukti pembayaran ketiga diserahkan ke bagian penjualan sebagai acuan untuk membuat nota pengeluaran barang pesanan di gudang, (nota konfirmasi produk rangkap dua), rangkap pertama disimpan sebagai arsip bagian penjualan dan rangkap kedua diserahkan kepada bagian gudang. Proses selanjutnya bagian gudang berdasarkan nota konfirmasi produk dari bagian penjualan menyiapkan barang berikut dengan nota barang. Selanjutnya nota

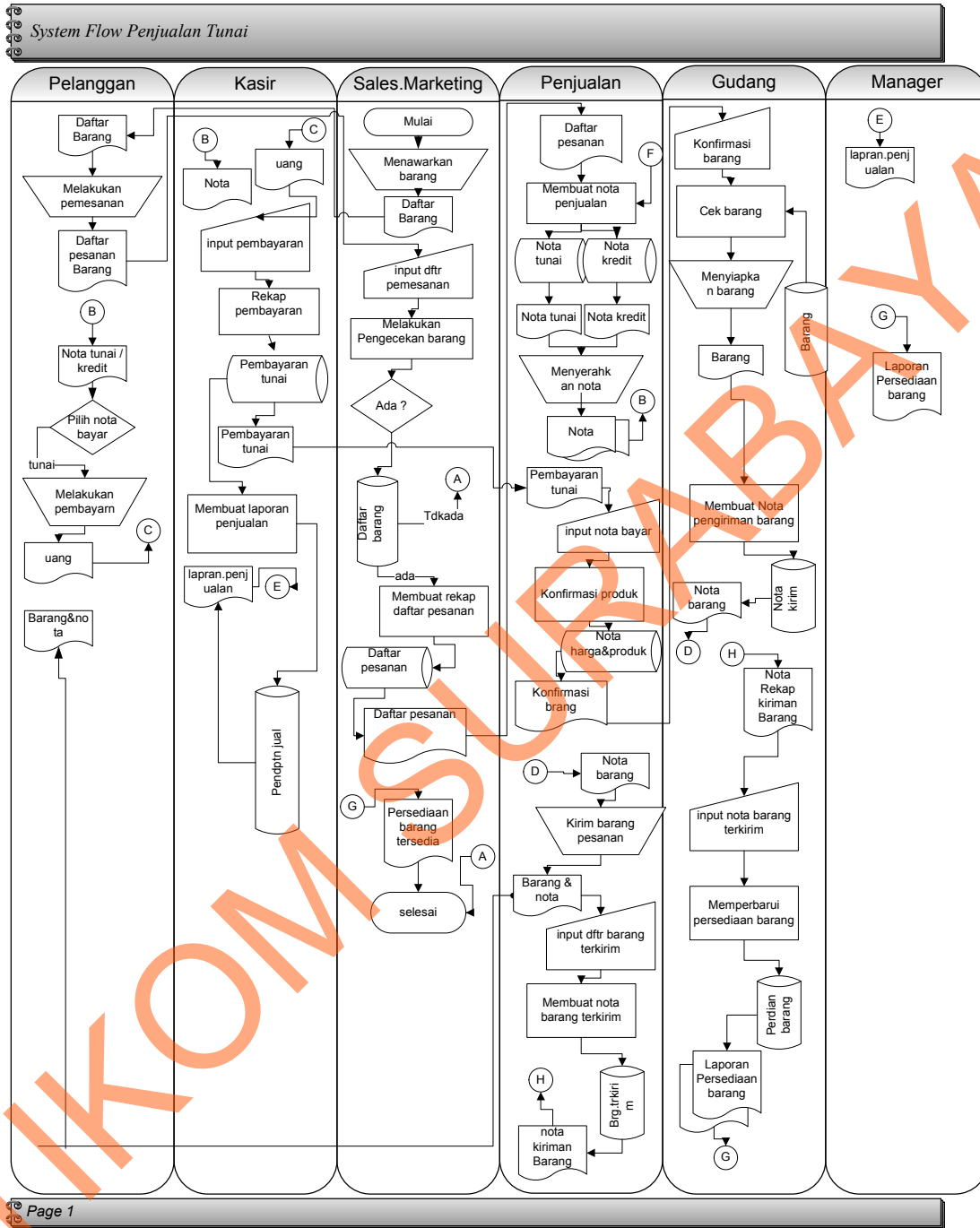
barang dan barang akan diserahkan kepada bagian penjualan kemudian bagian penjualan akan membuat nota kirim barang rangkap tiga yang pertama di simpan sebagai arsip, rangkap kedua diserahkan terhadap pelanggan berikut dengan barang pesanan pelanggan setelah itu rangkap ketiga diserahkan ke bagian gudang sebagai acuan bagian gudang untuk memperbaharui persediaan barang di gudang sampai menghasilkan laporan persediaan barang rangkap dua, rangkap pertama disimpan sebagai arsip dan rangkap kedua diserahkan kepada manager akuntansi. Setelah bagian kasir merekap pembayaran dari pelanggan proses selanjutnya bagian kasir mencatat pendapatan penjualan yang menghasilkan dokumen jurnal penjualan yang disimpan sebagai arsip bagian kasir dan sebagai acuan pembuatan laporan piutang yang akan diserahkan kepada manager akuntansi untuk acuan membuat surat penagihan yang akan menghasilkan dokumen surat tagihan piutang rangkap dua, surat tagihan piutang rangkap pertama disimpan sebagai arsip bagian manager akuntansi, surat tagihan piutang rangkap kedua diserahkan ke bagian penjualan sebagai acuan untuk melakukan penagihan piutang kepada pelanggan.

Penjualan Tunai, proses pertama salesman menawarkan barang kepada pelanggan serta mencatat pemesanan barang dari pelanggan kemudian menghasilkan daftar pemesanan barang rangkap tiga, selanjutnya daftar pemesanan barang diserahkan kepada bagian penjualan guna membuat rekap daftar pemesanan yang akan menghasilkan nota tunai yang diserahkan kepada pelanggan dan kasir.

Proses selanjutnya setelah pelanggan mendapatkan nota tunai dari bagian penjualan, diteruskan dengan melakukan pembayaran tunai ke kasir. Setelah itu bagian kasir akan merekap data pembayaran dari pelanggan yang menghasilkan dokumen pembayaran rangkap tiga. Rangkap bukti pembayaran pertama untuk pelanggan, rangkap bukti pembayaran kedua disimpan sebagai arsip pembayaran, dan rangkap bukti pembayaran ketiga diserahkan ke bagian penjualan sebagai acuan untuk membuat nota pengeluaran barang pesanan di gudang, (nota konfirmasi produk rangkap dua), rangkap pertama disimpan sebagai arsip bagian penjualan dan rangkap kedua diserahkan kepada bagian gudang. Proses selanjutnya bagian gudang berdasarkan nota konfirmasi produk dari bagian penjualan menyiapkan barang berikut dengan nota barang. Selanjutnya nota barang dan barang akan diserahkan kepada bagian penjualan kemudian bagian penjualan akan membuat nota kirim barang rangkap tiga yang pertama di simpan sebagai arsip, rangkap kedua diserahkan terhadap pelanggan berikut dengan barang pesanan pelanggan setelah itu rangkap ketiga diserahkan ke bagian gudang sebagai acuan bagian gudang untuk memperbaharui persediaan barang di gudang sampai menghasilkan laporan persediaan barang rangkap dua, rangkap pertama disimpan sebagai arsip dan rangkap kedua diserahkan kepada manager akuntansi. Setelah bagian kasir merekap pembayaran dari pelanggan proses selanjutnya bagian kasir mencatat pendapatan penjualan yang menghasilkan dokumen jurnal penjualan yang disimpan sebagai arsip bagian kasir dan sebagai acuan pembuatan laporan penjualan yang akan diserahkan kepada manager akuntansi.



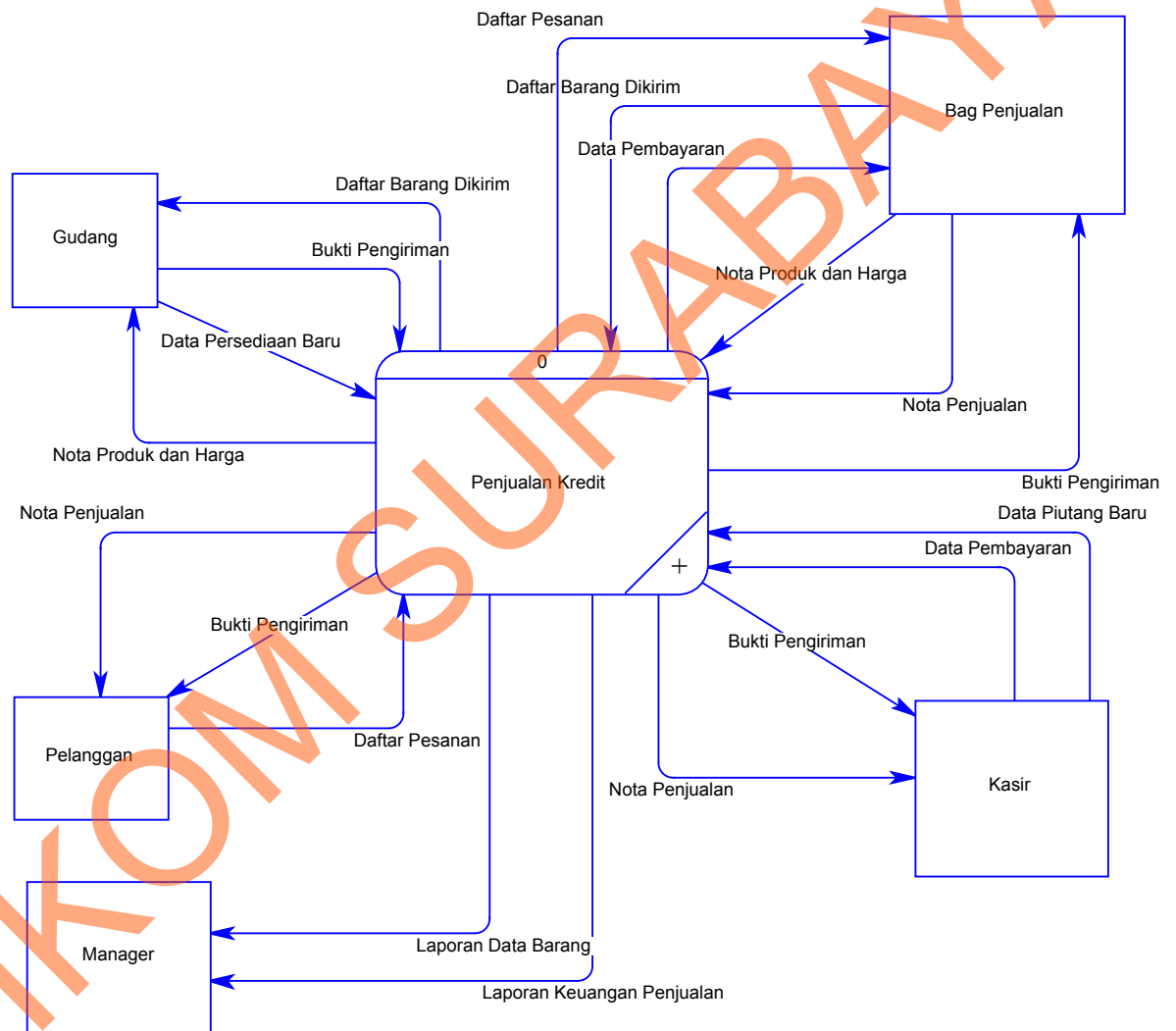
Gambar 4.3 SistemFlow Penjualan kredit



Gambar 4.4 Sistem Flow Penjualan Tunai

4.2.2 Context Diagram

Context Diagram menunjukkan aliran data untuk menggambarkan asal data. *Context Diagram* Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan pada UD Stardus Surabaya yang terdiri dari *external entity*.

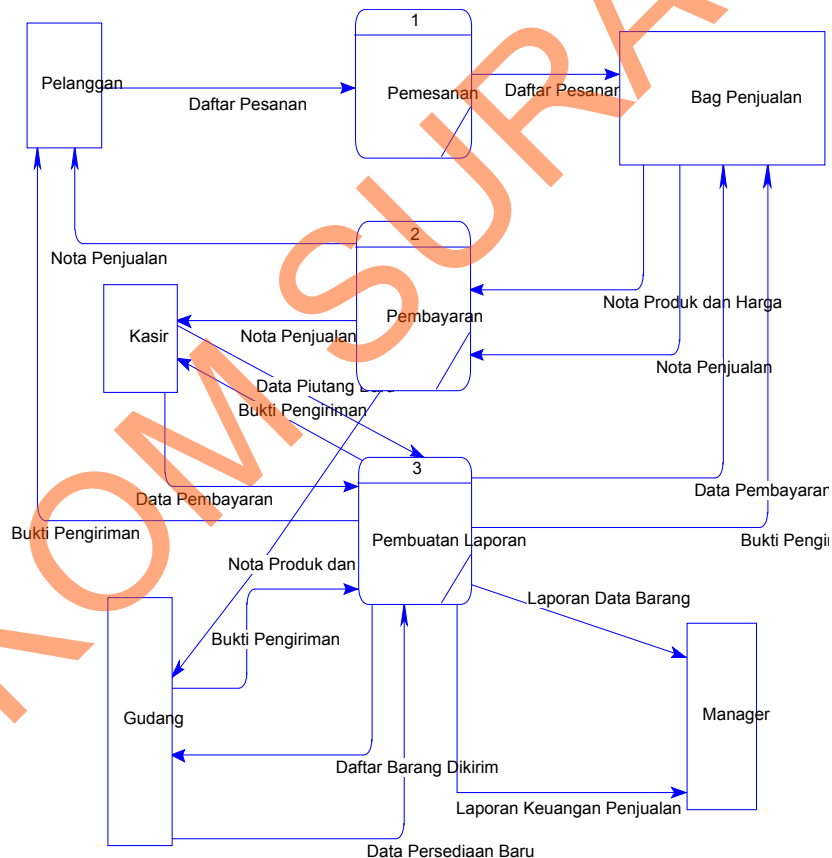


Gambar 4.5 Konteks Diagram

4.2.3 Data Flow Diagram (DFD)

Dibawah ini merupakan *data flow diagram* pada sistem informasi penjualan pada UD Stardus Surabaya. Dalam *data flow diagram level 0* digambarkan secara global proses yang terdapat dalam sistem. Sedangkan *data flow diagram level 1* digambarkan secara detil lagi proses yang ada dalam *flow diagram level 0*. Berikut *data flow diagram level 0* akan dijelaskan di bawah ini.

4.2.3.1 DFD Level 0 Sistem Penjualan



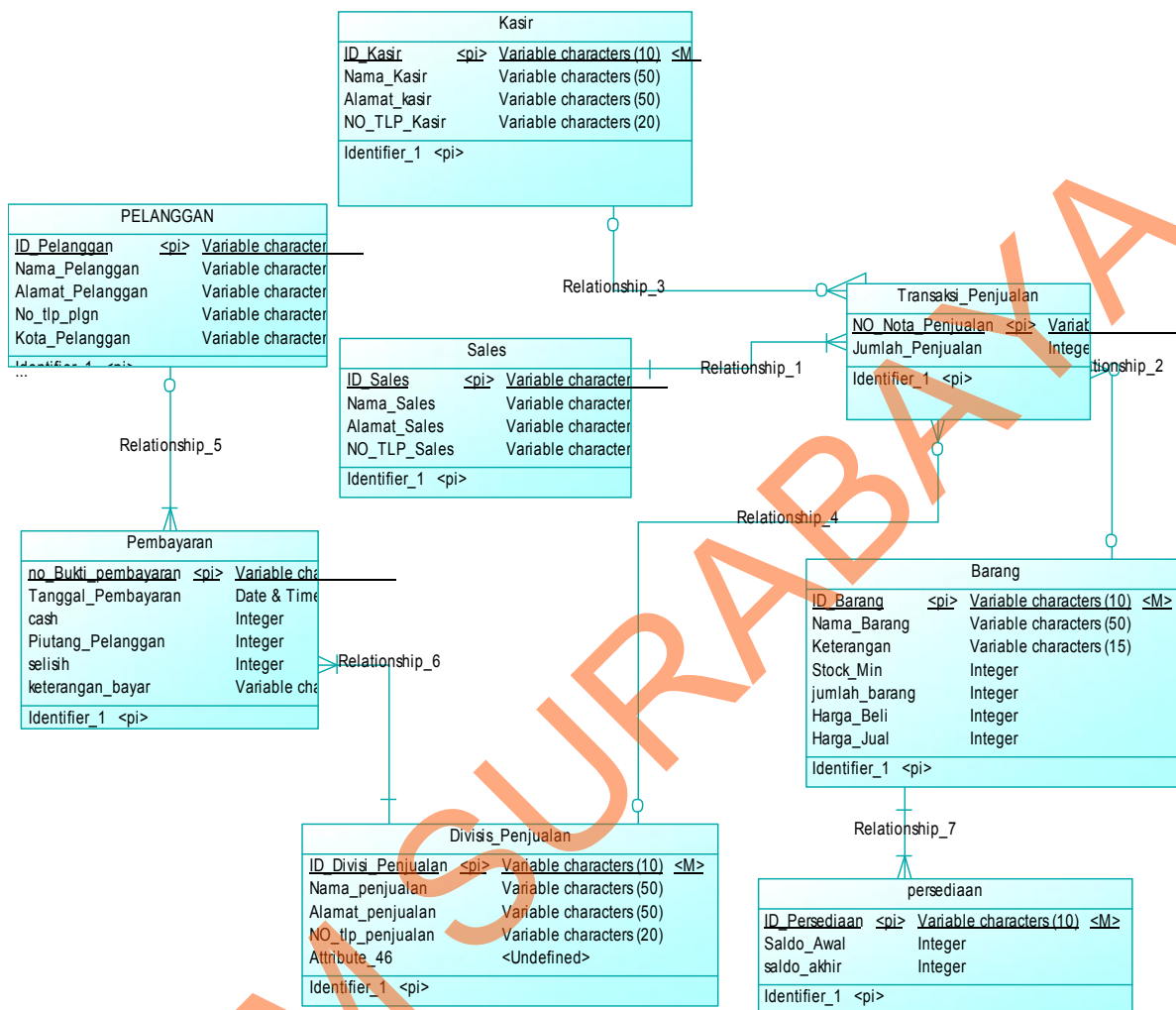
Gambar 4.6 DFD Level 0 Sistem Penjualan

4.2.4 Perancangan *Database*

Dari analisis sistem diatas dapat dibuat perancangan database yakni *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang menggambarkan struktur database dari sistem penjualan pada UD Stardus Surabaya yang terdiri dari *Conceptual Data Model* (CDM) dan *Physical Data Model* (PDM).

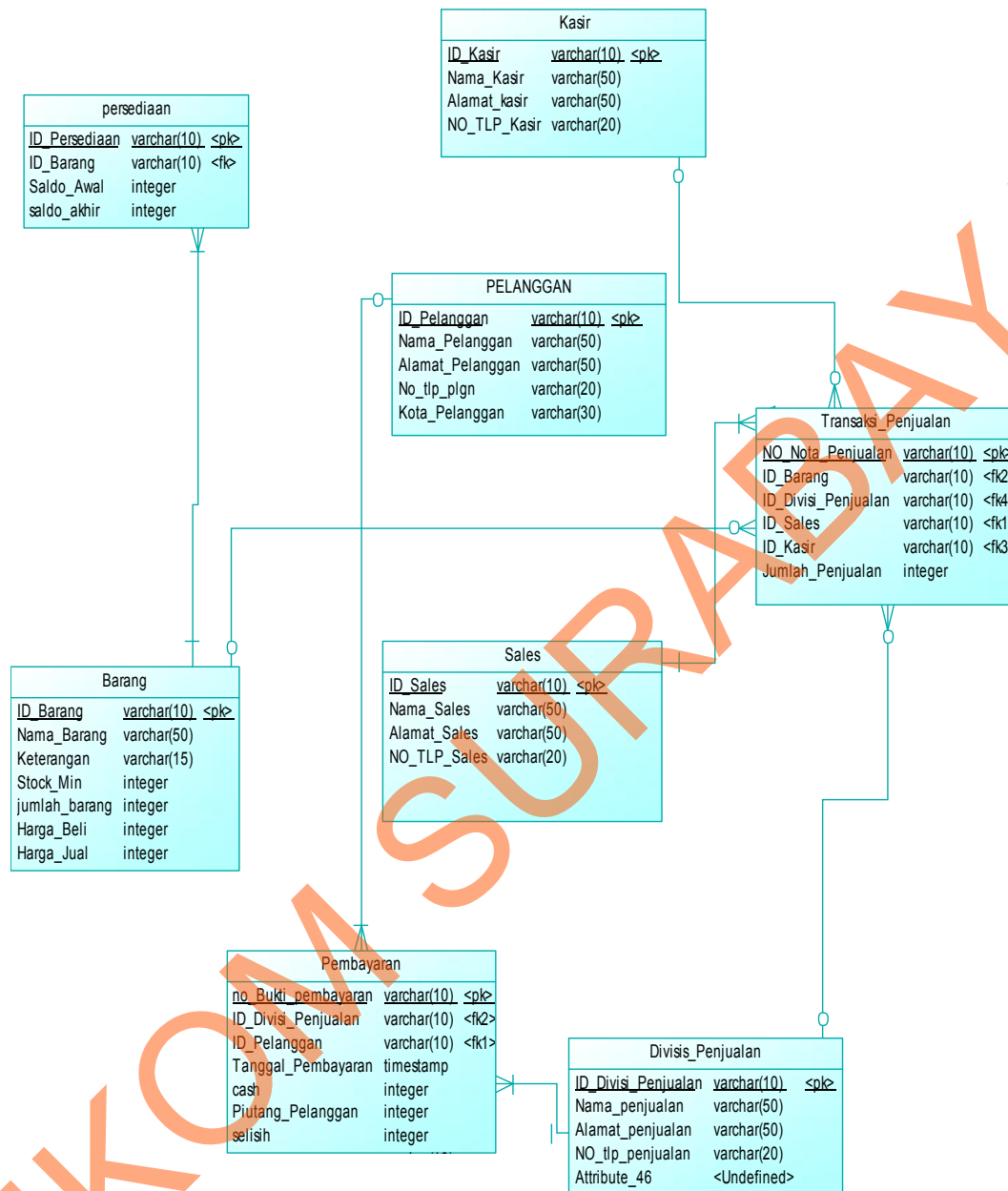
1. *Conceptual Data Model* (CDM)

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

Gambar 4.7 *Conseptual Data Model*

2. *Physical Data Model (PDM)*

Physical Data Model (PDM) merupakan hasil generate dari *Conseptual Data Model (CDM)*. Perancangan PDM ini menggambarkan ciri fisik dari database yang akan digunakan. PDM menghubungkan antara sejumlah tabel untuk menggambarkan hubungan antara data-data. Untuk selengkapnya PDM ada dibawah ini.



Gambar 4.8 Physical Data Model

4.2.5 Struktur Tabel

Struktur tabel pada sistem informasi penjualan pada UD Stardus Surabaya adalah sebagai berikut:

a. Tabel Pelanggan

Nama Tabel : Pelanggan

Primary Key : ID_Pelanggan

Foreign Key : -

Fungsi : Tabel untuk mencatat data-data pelanggan

Tabel 4.1 Pelanggan

No.	Field	Type	Length	Key
1.	ID_Pelanggan	Varchar	10	Primary Key
2.	Nama	Varchar	50	
3.	Alamat	VarChar	50	
5.	No_Telp	VarChar	20	
6.	Kota	VarChar	30	

b. Tabel Sales

Nama Tabel : Sales

Primary Key : ID_Sales

Foreign Key : -

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data Sales

Tabel 4.2 Pegawai

No.	Field	Type	Length	Key
1.	ID_Sales	Varchar	10	Primary Key
2.	Nama_Sales	VarChar	50	
3.	Alamat	VarChar	50	
4.	No_Telp	Varchar	20	

c. Tabel Barang

Nama Tabel : Barang

Primary Key : ID_Barang

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data barang

Tabel 4.3 Barang

No.	Field	Type	Length	Key
1.	ID_Barang	Varchar	10	Primary Key
2.	Nama_Barang	Varchar	50	
3.	Jumlah_Barang	Integer		
5.	Stock_Min	Integer		
6.	Keterangan	Varchar	15	
7.	Harga_Beli	Integer		
8.	Harga_Jual	Integer		

d. Tabel Divisi_Penjualan

Nama Tabel : Divisi Penjualan
 Primary Key :ID_Divisi_Penjualan
 Foreign Key : -
 Fungsi : Tabel untuk memasukkan data Divisi Penjualan

Tabel 4.4 Divisi Penjualan

No.	Field	Type	Length	Key
1.	ID_Divisi_Penjualan	Varchar	10	Primary Key
2.	Nama	VArChar	50	
3	Alamat	Varchar	50	
4	NO_Tlp	Varchar	20	

e. Tabel Pembayaran

Nama Tabel : Pembayaran
 Primary Key :NO_Bukti_Pembayaran
 Foreign Key : ID_divisi_Penjualan dan ID_Pelanggan
 Fungsi : Tabel untuk mencatat transaksi pembayaran

Tabel 4.5Pembayaran

No.	Field	Type	Length	Key
1.	No_Bukti_Pembayaran	Varchar	10	Primary Key
2.	ID_Pelanggan	Varchar	10	Foreign Key

3.	Selisih	Integer		
4.	ID_Divisi_Penjualan	Varchar	10	Foreign Key
5.	Tanggal_pembayaran	DateTime		
6.	cash	Integer		
7.	Piutang	Integer		

f. Tabel Transaksi Penjualan

Nama Tabel : Penjualan

Primary Key : No_Nota_Penjualan

Foreign Key : ID_Barang ,ID_Divisi_Penjualan, ID_Sales dan ID_Kasir

Fungsi : Tabel untuk mencatat data penjualan

Tabel 4.6 Penjualan

No.	Field	Type	Length	Key
1.	No_Nota_Penjualan	Varchar	10	Primary Key
2.	ID_Barang	Varchar	10	Foreign Key
3.	ID_Divisi_Penjualan	Varchar	10	Foreign Key
4.	ID_Kasir	Varchar	10	Foreign Key
5.	Jumlah_Penjualan	Intenger		
6.	ID_Sales	Varchar	10	Foreign Key

g. Tabel Kasir

Nama Tabel : Kasir

Primary Key : ID_Kasir

Foreign Key : -

Fungsi : Tabel untuk mencatat data jual

Tabel 4.7 Tabel Kasir

No.	Field	Type	Length	Key
1.	ID_Kasir	Varchar	10	Primary Key
2.	Nama	Varchar	50	
3.	Alamat	Varchar	50	
4.	No_Tlp	Varchar	20	

h. Tabel Persediaan

Nama Tabel : Transaksi Persediaan

Primary Key : ID_Persediaan

Foreign Key : ID_Barang,

Fungsi : Tabel untuk mencatat Persediaan

Tabel 4.8 Tabel Persediaan Penjualan

No.	Field	Type	Length	Key
1.	ID_Persediaan	Varchar	10	Primary Key
2.	ID_Barang	Varchar	10	Foreign Key
3.	Saldo_awal	Integer		
4.	Saldo_Akhir	Integer		

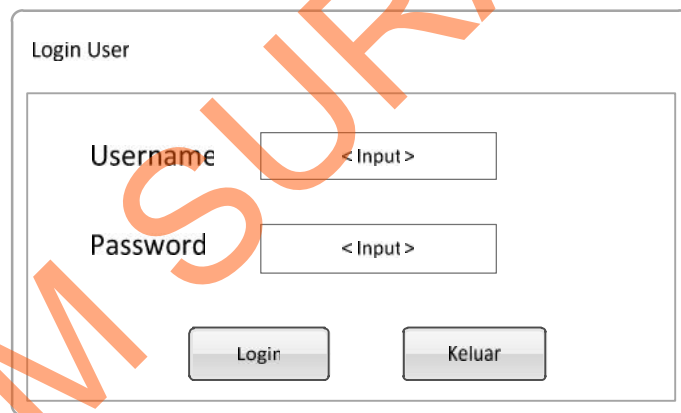
4.3 Desain *Input/Output*

4.3.1 Desain Input

Berikut ini adalah desain input yang terdapat pada aplikasi sistem penjualan pada UD Stardus Surabaya :

1. Form Login

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



The image shows a window titled "Login User". Inside the window, there are two input fields. The first is labeled "Username" and contains the text "< Input >". The second is labeled "Password" and also contains the text "< Input >". Below these fields are two buttons: "Login" on the left and "Keluar" on the right.

Gambar 4.9 Desain Form *Login User*

2. Form Menu Utama



The image shows a software window titled "Menu Utama". At the top, there is a menu bar with four options: "Menu", "Master", "Transaksi", and "Laporan". Below the menu bar is a large, empty rectangular area, likely intended for displaying a list of menu items or other data.

Gambar 4.10 Desain Form Menu Utama

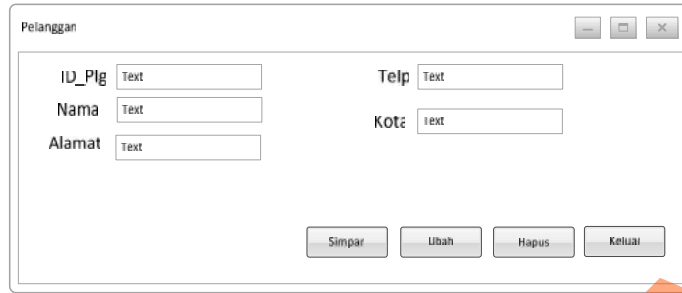
3. Form Barang



The image shows a software window titled "Data Stock Barang". It contains several text input fields for "ID_Barang", "Nama_Barang", "Keterangan", "Jumlah_barang", "Minimal", "Harga Beli", and "Harga Jual". There are also four buttons at the bottom: "Simpan", "Ubah", "Hapus", and "Keluar".

Gambar 4.11 Desain Form Barang

4. Form Pelanggan



Pelanggan

ID_Plg

Nama

Alamat

Telp

Kota

Simpan Ubah Hapus Keluar

Gambar 4.12 Desain Form Pelanggan

5. Form Sales



Sales

ID_Sales

Nama

Alamat

Telp

Simpan Ubah Hapus Keluar

Gambar 4.13 Desain Form Sales

6. Form Kasir



Kasir

ID_Kasir

Nama

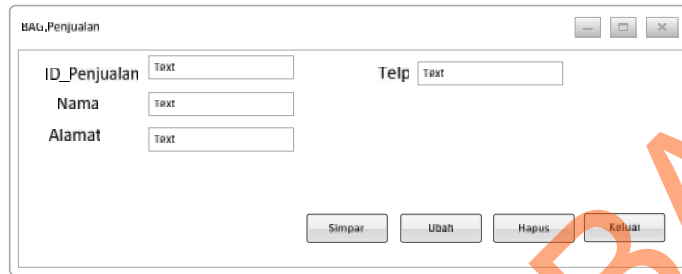
Alamat

Telp

Simpan Ubah Hapus Keluar

Gambar 4.14 Desain Form Kasir

7. Form Divisi Penjualan



BAU, Penjualan

ID_Penjualan

Nama

Alamat

Telp

Simpan Ubah Hapus Keluar

Gambar 4.15 Desain Form Divisi Penjualan

8. Form Transaksi Pembayaran



Transaksi Pembayaran

NO_notabayar

ID_Pelanggan

ID_Penjualan

Nota_jual

Tanggal_Pemesanan

Nama_Pelanggan

Nama_Penjualar

Jumlah_Jual

cash - Piutang selisih

Keterangan_Bayar

Simpan Ubah Hapus Keluar

Gambar 4.16 Desain Form Transaksi Pembayaran

9. Form Transaksi Penjualan

Gambar 4.17 Desain Form Transaksi Penjualan

10. Form Transaksi Persediaan

Gambar 4.18 Desain Form Transaksi Persediaan

4.3.2 Desain Output

Berikut ini merupakan desain output yang terdapat dalam aplikasi penjualan pada UD Stardus Surabaya.

1. Laporan Pembayaran

Berikut ini merupakan desain output dari laporan pembayaran barang yang berfungsi untuk memberi informasi mengenai pembayaran dari barang yang telah terjual:

LAPORAN PEMBAYARAN UD STARDUS SURABAYA							
12/2/2013							
BUKTI BAYAR	NM. PLGN	NM. PENJUAL	TANGGAL	CASH	PIUTANG	JUMLAH	KETERANGAN
N.BYR-1	MD	PETROK	11/12/2013	12.500	0	12.500	Tunai
N.BYR-3	FENDY	GAJAHMADA	11/12/2013	3.000	0	3.000	Tunai
Grand Total:				15.500,00	0,00	15.500,00	

LAPORAN PEMBAYARAN UD STARDUS SURABAYA							
12/2/2013							
DUKTI BAYAR	NM. PLGN	NM. PENJUAL	TANGGAL	CASH	PIUTANG	JUMLAH	KETERANGAN
N.BYR-2	IIN	PETROK	11/12/2013	1.000	1.500	2.500	Kredit
N.BYR-4	ANDRE	PETROK	11/12/2013	500	1.500	2.000	Kredit
Grand Total:				1.500,00	3.000,00	4.500,00	

Gambar 4.19 Desain Form Laporan Pembayaran

2. Laporan Penjualan Barang

Berikut ini merupakan desain output dari laporan penjualan barang yang berfungsi untuk memberi informasi mengenai penjualan barang yang laku terjual.

UD.STARDUS SURABAYA								
12/2/2013 November 2013 LAPORAN PENJUALAN								
NOTA PEN.	NAMA SALES	ID BRG	JML BRG	HARGA JUAL	NM. PENJUALAN	NM. KASIR	TGL JUAL	JML PENJUALAN
N.JUAL-001	WIDYANTO	ERG-002	10	250	PETROK	WINCA	11/9/2013	2.500
Grand Total:			10,00	250,00	2.500,00			

Gambar 4.20 Desain Form Laporan Penjualan

3. Laporan Persediaan Barang

Berikut ini merupakan desain output dari laporan persediaan barang yang berfungsi untuk memberi informasi mengenai persediaan barang dagangan di gudang.

12/2/2013							
TANGGAL	ID BARANG	PEMBELIAN	HARGA	PENJUALAN	HARGA	SALDO	HPP
12/4/2013	BRG-005					100	150
12/5/2013	BRG-005	100	150			200	150
12/7/2013	BRG-005			50	150	150	150
12/10/2013	BRG-005			25	150	125	150
12/15/2013	BRG-005			25	150	100	150
12/17/2013	BRG-005			50	150	50	150
12/20/2013	BRG-005	50	150			100	150
12/25/2013	BRG-005			75	150	25	150
12/29/2013	BRG-005	125	150			150	150

Gambar 4.21 Desain Form Persediaan

4.4 Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan tahap pengujian dimana desain sistem dapat berjalan dengan baik. 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 2.00 Ghz
2. Memory 512 MB RAM
3. VGA 64 GB

4.4.2 Penjelasan Pemakaian Aplikasi

Tahap ini merupakan langkah-langkah dari pemakaian aplikasi sistem penjualan pada UD.Stardus Surabaya. Berikut sub-sub pembahasan pemakaian aplikasi ini:

1. Form Home

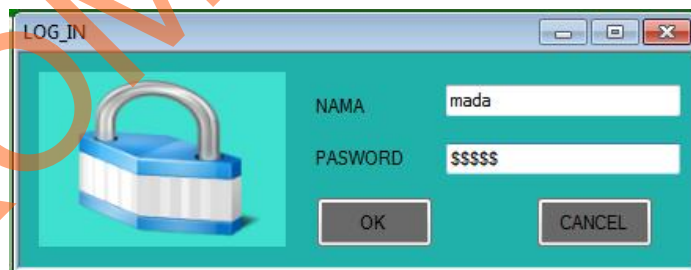
Form Home merupakan tampilan awal dari program ini. Pada form ini terdapat menu yaitu menu utama. Menu utama disini berisi *login* untuk *user* yang ingin menjalankan aplikasi ini. Selain itu dalam menu utama terdapat menu keluar yang bertujuan untuk membatalkan masuk ke aplikasi.



Gambar 4.22 Tampilan *Form Home*

2. Form Login

Form login ini terdapat pada form Home yaitu pada menu utama. *User* harus menginputkan *username* dan *password* yang sesuai agar dapat masuk ke menu utama dari aplikasi ini. *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:



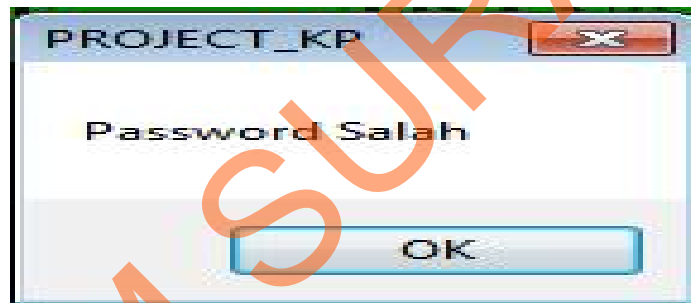
Gambar 4.23 Tampilan *Form Login*

Jika *username* dan *password* benar yang diinputkan *user* sesuai maka akan muncul *message box* seperti pada gambar 4.24



Gambar 4.24 *Message Box* pada *FormLogin* benar

Jika *username* dan *password* salah yang diinputkan *user* tidak sesuai maka akan muncul *message box* seperti pada gambar 4.25



Gambar 4.25 *Message Box* pada *FormLoginSalah*

3. Form Data Barang

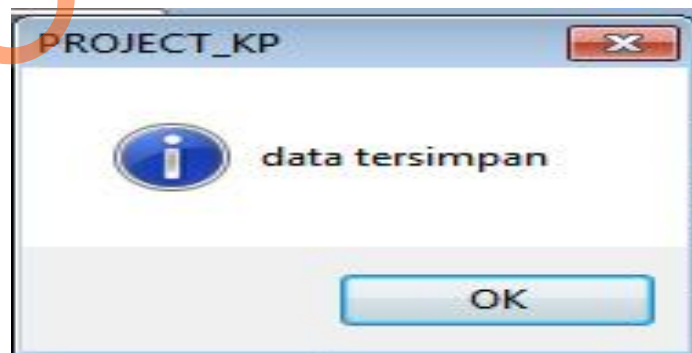
Implementasi pada form data barang ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:

ID_BARANG	NAMA_BARANG	KETERANGAN	STOCK_MINIMAL	JUMLAH_BARANG
BRG-001	SEDOTAN	BAGUS	100	200
BRG-0010	PLASTIK	BAGUS	150	290

Gambar 4.26 Form Data Barang

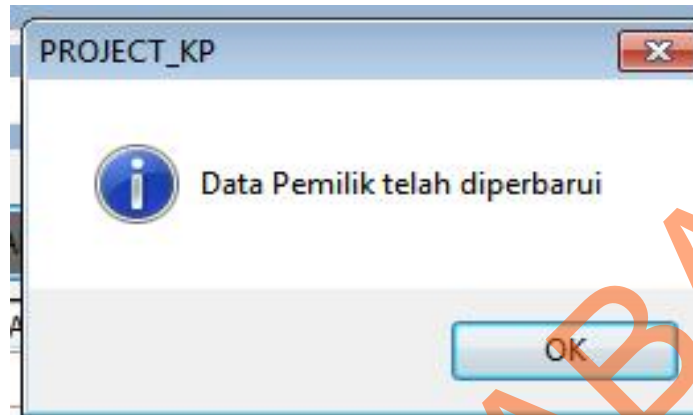
Pada form ini *user* dapat *maintenance* data barang. Pada *textbox* ID_barang akan terisi secara otomatis sesuai dengan jumlah yang ada di *database*. Kemudian *textbox* nama_barang diinputkan sesuai nama barang. Dalam *form* ini terdapat beberapa *button*, yaitu:

1. *Button* simpan, berfungsi untuk menyimpan data yang dientry oleh *user*
2. *Button* cari, berfungsi untuk mencari data yang ingin dientry oleh *user*
3. *Button* ubah, berfungsi untuk menyimpan data yang telah diupdate oleh *user*
4. *Button* hapus, berfungsi untuk menghapus data barang yang tidak diperlukan lagi.
5. *Button* keluar, berfungsi untuk keluar dari form data barang.

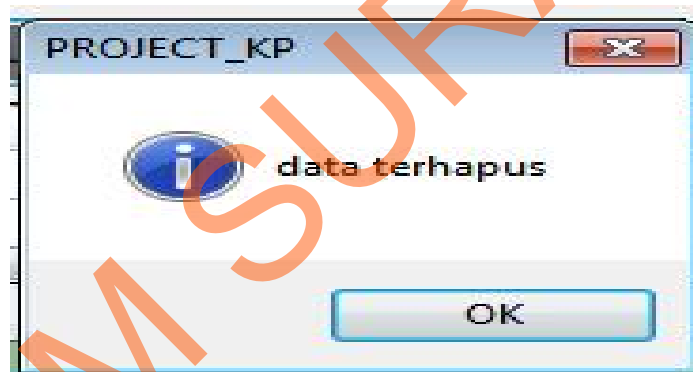


Gambar 4.27 Message Box pada Button Simpan

Pada saat tekan *button* ubah atau *button* hapus maka muncul *message box* yang menanyakan apakah data benar-benar ingin diubah atau dihapus.



Gambar 4.28 *Message Box* pada *Button* Ubah



Gambar 4.29 *Message Box* pada *Button* Hapus

4. Form Data Pelanggan

Implementasi pada form data pelanggan ini dapat dilihat pada gambar 4.30.

The screenshot shows a Windows application window titled "Form3". The window contains a data entry form with the following fields:

- ID_PELANGGAN: PLG-001
- NO_TLP: [empty]
- NAMA: [empty]
- KOTA: [empty]
- ALAMAT: [empty]

Below the form are four buttons: SIMPAN, UBAH, HAPUS, and CARI.

At the bottom of the window is a table with the following data:

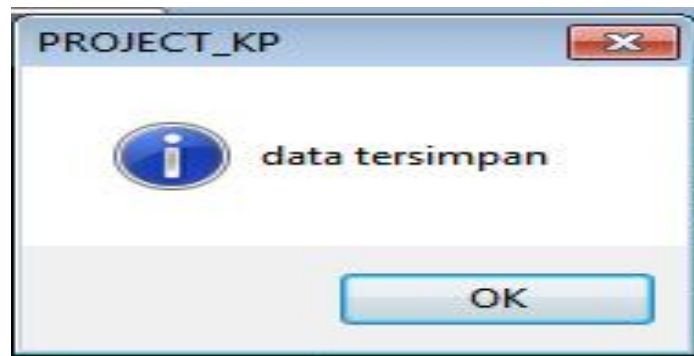
ID_Pelanggan	Nama_Pelanggan	Alamat_Pelanggan	NO_TLP_Pelanggan	Kota_Pelanggan
FLG-0011	FENDY	JL.PANDUGO	111111	BIMANT
FLG-0012	ANDRE	JL.BERUNTUN3	556555	MECAN

Gambar 4.30 Form Pelanggan

Form data pelanggan berfungsi untuk mencatat data pelanggan yang telah melakukan pembelian pada UD Stardus tersebut. Dalam *form* ini terdapat beberapa *button*, yaitu:

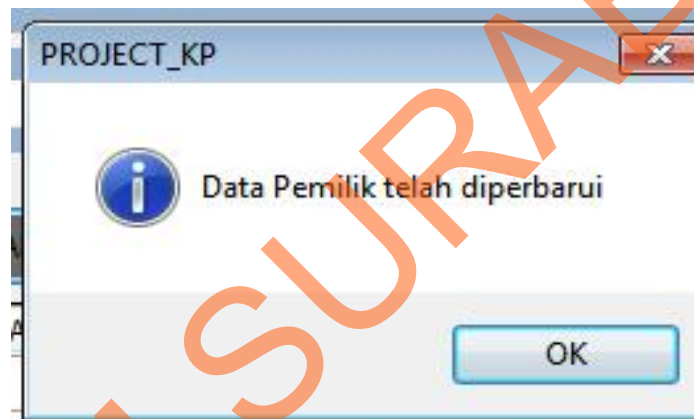
6. *Button* simpan, berfungsi untuk menyimpan data yang dientry oleh *user*
7. *Button* cari, berfungsi untuk mencari data yang ingin dientry oleh *user*
8. *Button* ubah, berfungsi untuk menyimpan data yang telah diupdate oleh *user*
9. *Button* hapus, berfungsi untuk menghapus data barang yang tidak diperlukan lagi.

Pada saat tekan *button* baru maka data akan diubah dan saat menekan *button* simpan maka muncul *message box* seperti gambar 4.31 data akan disimpan



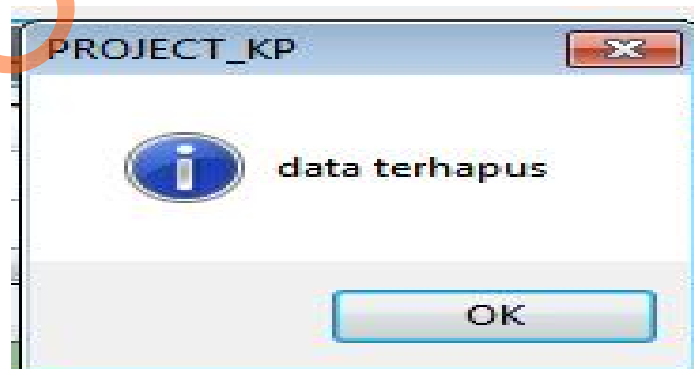
Gambar 4.31 Message Box pada Button Simpan

Pada saat *button* ubah maka akan muncul message box seperti pada gambar 4.32



Gambar 4.32 Message Box pada Button ubah

Jika pada saat *button* hapus di tekan akan muncul *message box* seperti dibawah ini



Gambar 4.33 Message Box pada Button hapus

5. Form Data Sales

Implementasi pada form data sales ini dapat dilihat pada gambar 4.34

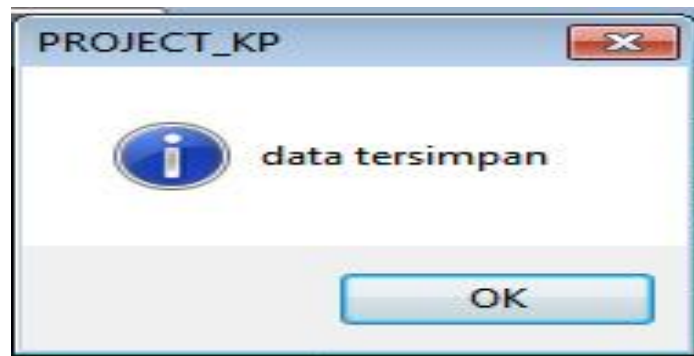
ID_SALES	NAMA_SALES	ALAMAT_SALES	NO_TLP_SALES
SL-001	AI DIN	J. COKI AI	//1234
SL-002	WIDYANTO	J. BIRUKUNING	777779
SL-003	LIANIS	J. SUIKGA	//5432

Gambar 4.34 Form Sales

Form data pelanggan berfungsi untuk mencatat data pelanggan yang telah melakukan pembelian pada UD Stardus tersebut. Dalam *form* ini terdapat beberapa *button*, yaitu:

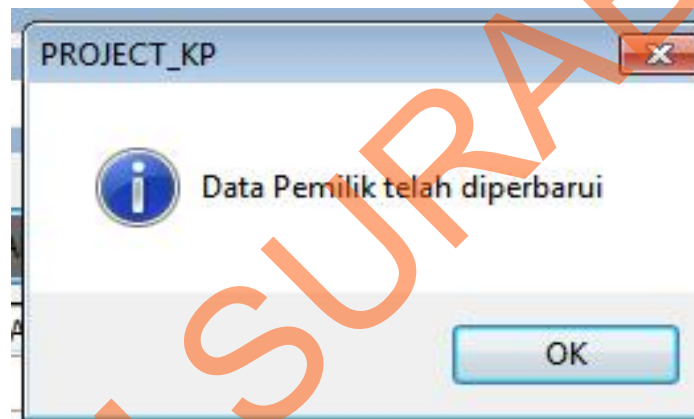
10. *Button* simpan, berfungsi untuk menyimpan data yang dientry oleh *user*
11. *Button* cari, berfungsi untuk mencari data yang ingin dientry oleh *user*
12. *Button* ubah, berfungsi untuk menyimpan data yang telah diupdate oleh *user*
13. *Button* hapus, berfungsi untuk menghapus data barang yang tidak diperlukan lagi.

Pada saat tekan *button* baru maka data akan diubah dan saat menekan *button* simpan maka muncul *message box* seperti gambar 4.35 data akan disimpan



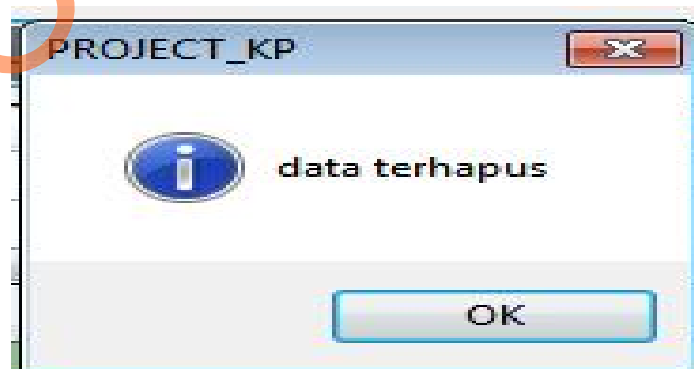
Gambar 4.35 Message Box pada Button Simpan

Pada saat *button* ubah maka akan muncul message box seperti pada gambar 4.36



Gambar 4.36 Message Box pada Button ubah

Jika pada saat *button* hapus di tekan akan muncul *message box* seperti dibawah ini



Gambar 4.37 Message Box pada Button Hapus

6. Form Data kasir

Implementasi pada form data kasir ini dapat dilihat pada gambar 4.38

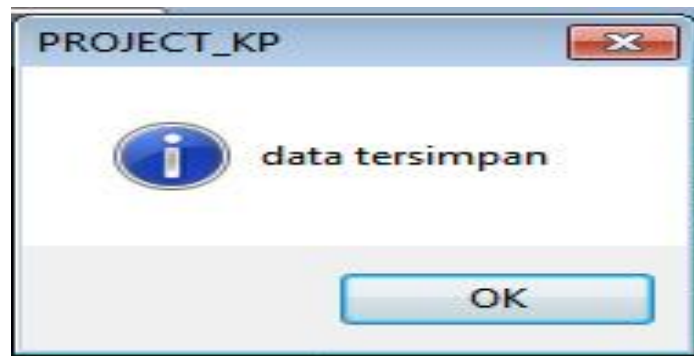
ID_KASIR	NAMA_KASIR	ALAMAT_KASIR	NO_TLP_KASIR
K-001	WINDA	JLPUJANGGA	660088

Gambar 4.38 Form Kasir

Form data Kasir berfungsi untuk mencatat data pelanggan yang telah melakukan pembayaran pada UD Stardus Surabaya. Dalam form ini terdapat beberapa *button*, yaitu:

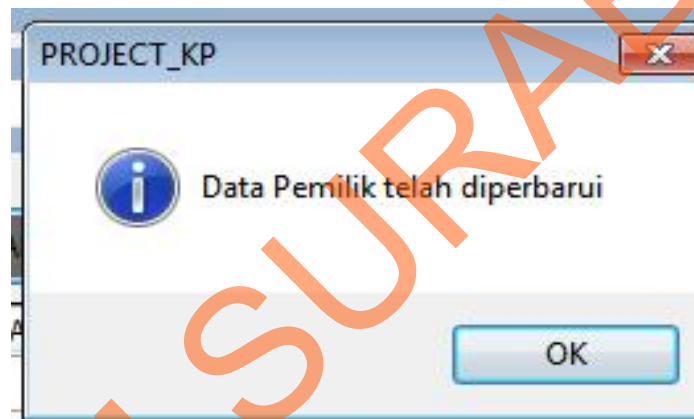
14. *Button* simpan, berfungsi untuk menyimpan data yang dientry oleh *user*
15. *Button* cari, berfungsi untuk mencari data yang ingin dientry oleh *user*
16. *Button* ubah, berfungsi untuk menyimpan data yang telah diupdate oleh *user*
17. *Button* hapus, berfungsi untuk menghapus data barang yang tidak diperlukan lagi.

Pada saat tekan *button* baru maka data akan diubah dan saat menekan *button* simpan maka muncul *message box* seperti gambar 4.39 data akan disimpan



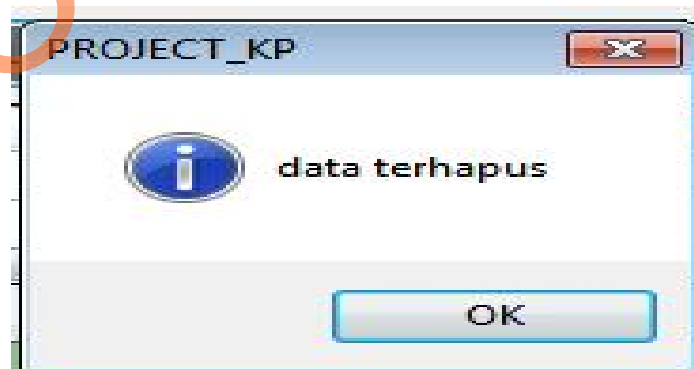
Gambar 4.39 Message Box pada Button Simpan

Pada saat *button* ubah maka akan muncul message box seperti pada gambar 4.40



Gambar 4.40 Message Box pada Button ubah

Jika pada saat *button* hapus di tekan akan muncul *message box* seperti dibawah ini



Gambar 4.41 Message Box pada Button Hapus

7. Form Bagian Penjualan

Implementasi pada form data bagian penjualan ini dapat dilihat pada gambar 4.42.

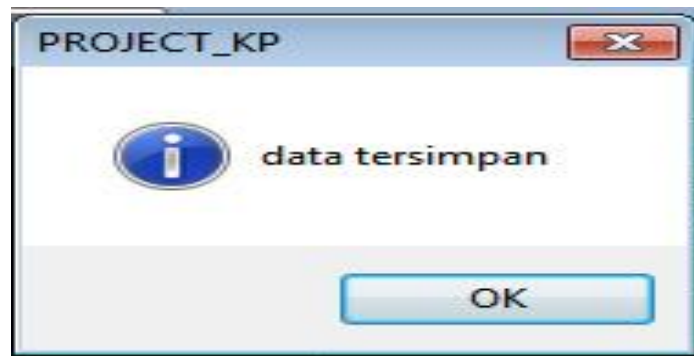
ID PENJUALAN	NAMA PENJUALA	ALAMAT PENJUA	NO_TIP PENJUA
PJ-001	C.ALAHMADA	JL.45.SUKASAYA	9988 /
PJ 002	PETROK	JL.MANAPAHIT	9908

Gambar 4.42 Form Bagian Penjualan

Form data Bagian Penjualan berfungsi untuk mencatat data penjualan barang dagangan yang telah terjual pada pelanggan UD Stardus Surabaya. Dalam form ini terdapat beberapa *button*, yaitu:

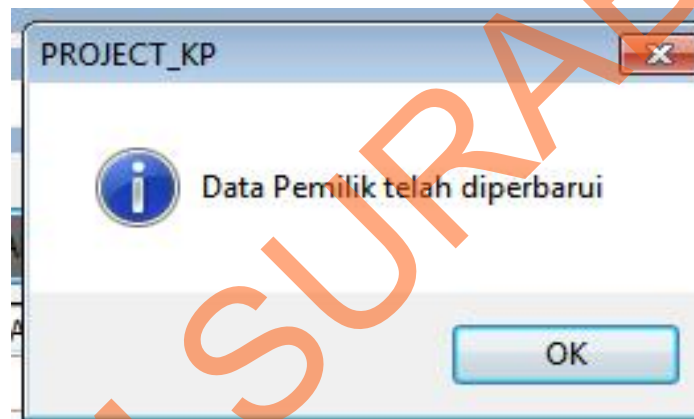
18. *Button* simpan, berfungsi untuk menyimpan data yang dientry oleh *user*
19. *Button* cari, berfungsi untuk mencari data yang ingin dientry oleh *user*
20. *Button* ubah, berfungsi untuk menyimpan data yang telah diupdate oleh *user*
21. *Button* hapus, berfungsi untuk menghapus data barang yang tidak diperlukan lagi.

Pada saat tekan *button* baru maka data akan diubah dan saat menekan *button* simpan maka muncul *message box* seperti gambar 4.4.43 data akan disimpan



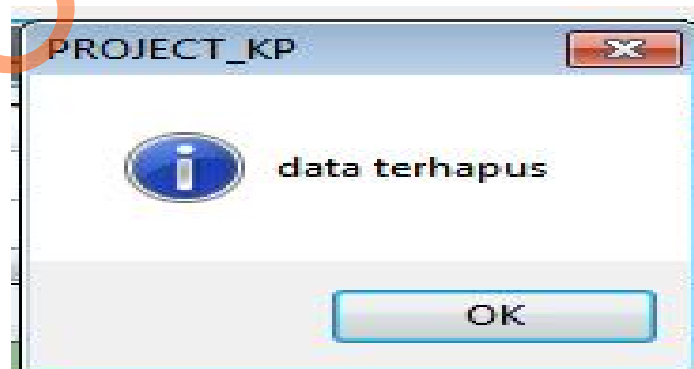
Gambar 4.43 Message Box pada Button Simpan

Pada saat *button* ubah maka akan muncul message box seperti pada gambar 4.44



Gambar 4.44 Message Box pada Button ubah

Jika pada saat *button* hapus di tekan akan muncul *message box* seperti dibawah ini



Gambar 4.45 Message Box pada Button Hapus

8. Form Transaksi Pembayaran

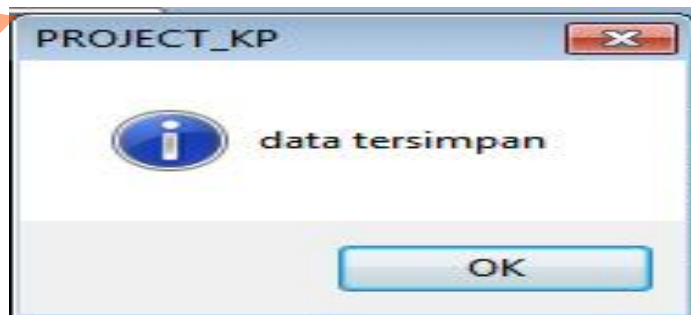
Implementasi pada form data bagian penjualan ini dapat dilihat pada gambar 4.46

Gambar 4.46 Form Transaksi Pembayaran

Form data transaksi pembayaran berfungsi untuk mencatat data pendapatan penjualan barang dagangan yang telah terjual pada pelanggan UD Stardus Surabaya. Dalam form ini terdapat beberapa *button*, yaitu:

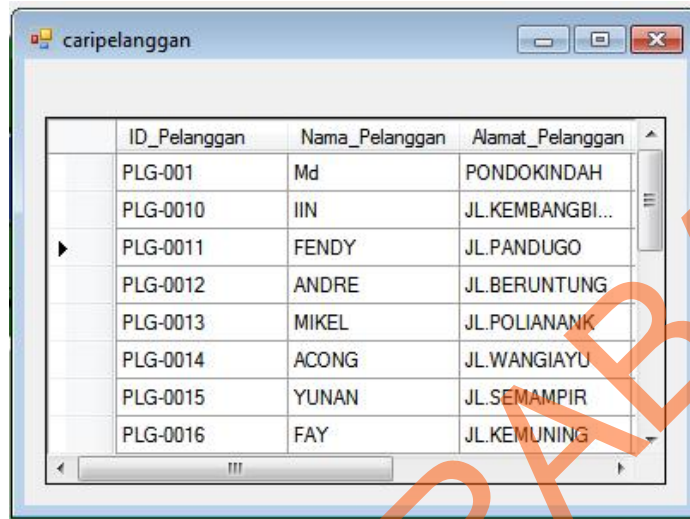
22. *Button* simpan, berfungsi untuk menyimpan data yang dientry oleh *user*
23. *Button* cari, berfungsi untuk mencari data yang ingin dientry oleh *user*

Pada saat tekan *button* baru maka data akan diubah dan saat menekan *button* simpan maka muncul *message box* seperti gambar 4.47 data akan disimpan



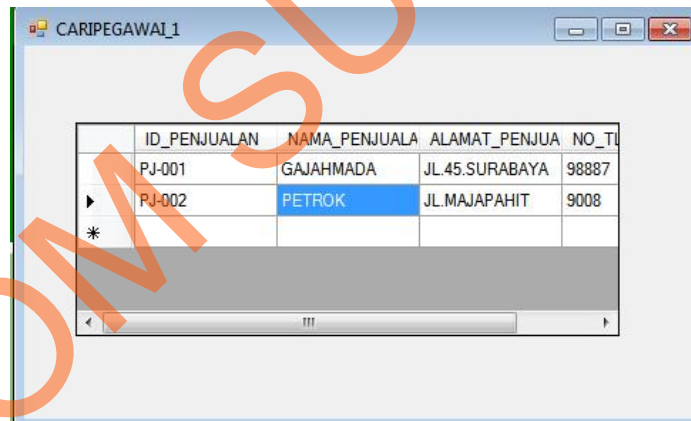
Gambar 4.47 Form Transaksi Pembayaran

Pada saat tekan *button* cari maka data akan menampilkan tabel master yang di inginkan seperti gambar 4.48 data akan disimpan



	ID_Pelanggan	Nama_Pelanggan	Alamat_Pelanggan
	PLG-001	Md	PONDOKINDAH
	PLG-0010	IIN	JL.KEMBANGBI...
▶	PLG-0011	FENDY	JL.PANDUGO
	PLG-0012	ANDRE	JL.BERUNTUNG
	PLG-0013	MIKEL	JL.POLIANANK
	PLG-0014	ACONG	JL.WANGIAYU
	PLG-0015	YUNAN	JL.SEMAMPIR
	PLG-0016	FAY	JL.KEMUNING

Gambar 4.48 Form Master Pelanggan



	ID_PENJUALAN	NAMA_PENJUALA	ALAMAT_PENJUA	NO_TI
	PJ-001	GAJAHMADA	JL.45.SURABAYA	98887
▶	PJ-002	PETROK	JL.MAJAPAHIT	9008
*				

Gambar 4.49 Form Master Bagian Penjualan

	NOTA PENJUALA	ID_SALES	NAMA_SALES	I
	N.JUAL-001	SL-001	ALDIN	B
	N.JUAL-002	SL-003	HARIS	B
	N.JUAL-003	SL-001	ALDIN	B
	N.JUAL-004	SL-002	WIDYANTO	B
	N.JUAL-005	SL-003	HARIS	B
▶	N.JUAL-006	SL-004	PRADANA	B
	N.JUAL-007	SL-003	HARIS	B

Gambar 4.50 Form Transaksi Penjualan

9. Form Transaksi Penjualan

Implementasi pada form data bagian penjualan ini dapat dilihat pada gambar 4.51

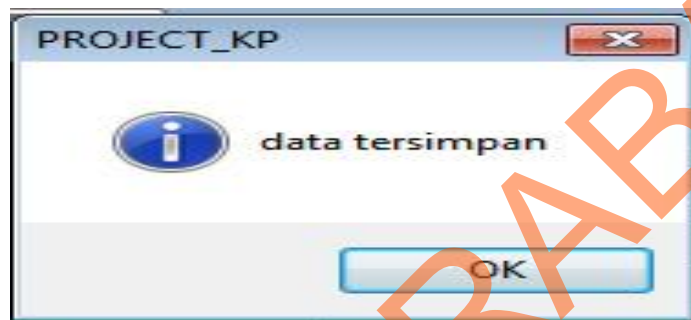
Gambar 4.51. Form Transaksi Penjualan

Form data transaksi penjualan berfungsi untuk mencatat data penjualan barang dagangan yang telah terjual pada pelanggan UD Stardus Surabaya. Dalam form ini terdapat beberapa *button*, yaitu:

24. *Button* simpan, berfungsi untuk menyimpan data yang dientry oleh *user*
25. *Button* cari, berfungsi untuk mencari data yang ingin dientry oleh *user*

26. *Button* hapus, berfungsi untuk menghapus data barang yang tidak diperlukan lagi.

Pada saat tekan *button* baru maka data akan diubah dan saat menekan *button* simpan maka muncul *message box* seperti gambar 4.52 data akan disimpan



Gambar 4.52 Form Transaksi Penjualan

Pada saat tekan *button* cari maka data akan menampilkan tabel master yang diinginkan seperti gambar di bawah ini :

 A screenshot of a table window titled 'CARISALES'. The table has four columns: ID_SALES, NAMA_SALES, ALAMAT_SALES, and NO_TLP_SALES. The data rows are as follows:

ID_SALES	NAMA_SALES	ALAMAT_SALES	NO_TLP_SALES
SL-001	ALDIN	JL.COKLAT	77890
SL-002	WIDYANTO	JL.BIRUKUNING	777779
SL-003	HARIS	JL.SURGA	777566
SL-004	PRADANA	JL.POTLOT	7777008
SL-005	juna	JL.kalianak	87906
*			

Gambar 4.53 Form Master Sales

The screenshot shows a window titled 'caripegawai' with a table containing sales data. The table has five columns: ID_PENJUALAN, NAMA_PENJUALA, ALAMAT_PENJUALA, and NO_TIP. The first two rows are highlighted in blue. A scroll bar is visible at the bottom of the table.

	ID_PENJUALAN	NAMA_PENJUALA	ALAMAT_PENJUALA	NO_TIP
▶	PJ-001	GAJAHMADA	JL.45.SURABAYA	98887
	PJ-002	PETROK	JL.MAJAPAHIT	9008
*				

Gambar 4.54 Form Master Bagian Penjualan

The screenshot shows a window titled 'CARIKASIR' with a table containing cashier data. The table has five columns: ID_KASIR, NAMA_KASIR, ALAMAT_KASIR, and NO_TIP_KASIR. The first row is highlighted in blue. A scroll bar is visible at the bottom of the table.

	ID_KASIR	NAMA_KASIR	ALAMAT_KASIR	NO_TIP_KASIR
▶	K-001	WINDA	JL.PLJANGGA	650088
*				

Gambar 4.55 Form Master Bagian Kasir

The screenshot shows a window titled 'CARIBARANG' with a table containing goods data. The table has five columns: ID_BARANG, NAMA_BARANG, KFTFRANGAN, and STOCK_MINIMAL. The first row is highlighted in blue. A scroll bar is visible at the bottom of the table.

	ID_BARANG	NAMA_BARANG	KFTFRANGAN	STOCK_MINIMAL
▶	BRG-001	SEDOIAN	BAGUS	100
	BRG-0010	PLASTIK	BAGUS	150
	BRG-0011	KETRANJANG_P...	DAGUS	9
	BRG-002	STEREOM	BAIK	100
	BRG-003	GELASPLASTIK	READYSTOCK	100

Gambar 4.56. Form Master Barang

Pada saat tekan *button* hapus maka data akan menampilkan pesan seperti gambar 4.57

di bawah ini :



Gambar 4.57. Form pesan terhapus

10. Form Transaksi Persediaan

Implementasi pada form data bagian persediaan ini dapat dilihat pada gambar 4.58.

 A screenshot of a Windows form titled "Form_0" with the subtitle "PERSEDIAAN". The form contains several input fields and buttons. The fields are: "ID_PERSIDIAAN" (containing "PERS-001"), "NAMA_BARANG", "JUMLAH_BARANG", "JUMLAH BARANG TERBUKUL", "HARGA_BELI", "HARGA_UJAL", "SALDO_AWAL", and "SALDO_AKHIR". There are "CARI" buttons under "HARGA_BELI" and "HARGA_UJAL", and a "HITUNG" button. A "SIMPAN" button is located at the bottom center. At the bottom of the form is a table with the following data:

ID_PERSIDIAAN	NAMA_BARANG	JUMLAH_BARANG	HARGA_BELI	SALDO_AWAL	JUMLAH
PERS-001	STEREFORM	200	200	50000	50
PERS-002	STEREFORM	200	100	60000	50

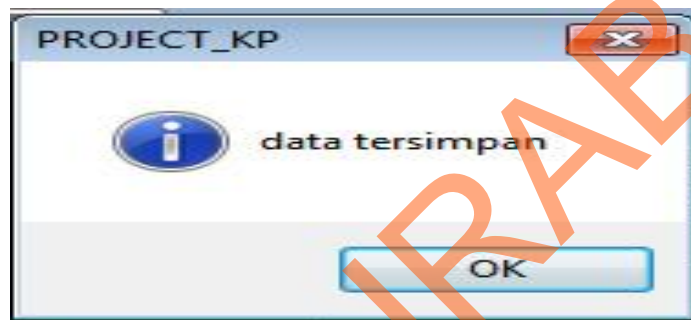
Gambar 4.58. Form Transaksi Persediaan

Form data persediaan berfungsi untuk mencatat data persediaan barang dagangan yang ada di gudang UD Stardus Surabaya. Dalam form ini terdapat beberapa *button*, yaitu:

27. *Button* simpan, berfungsi untuk menyimpan data yang dientry oleh *user*
28. *Button* cari, berfungsi untuk mencari data yang ingin dientry oleh *user*

29. *Button* hitung, berfungsi untuk menghitung data saldo awal barang dagangan dan saldo akhir barang dagangan.

Pada saat tekan *button* baru maka data akan diubah dan saat menekan *button* simpan maka muncul *message box* seperti gambar 4.59 data akan disimpan



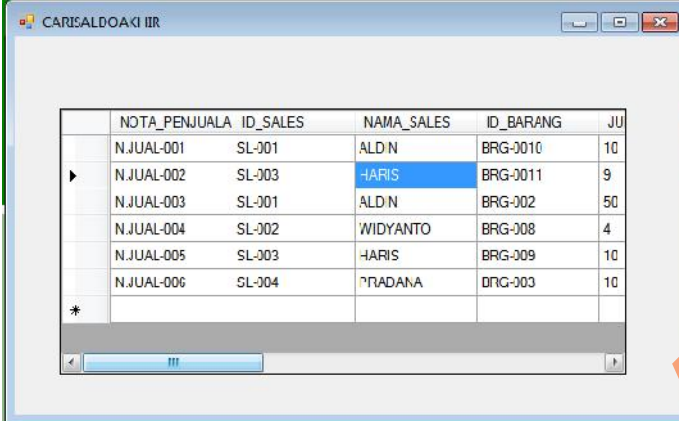
Gambar 4.59 Form Transaksi Persediaan

Pada saat tekan *button* cari maka data akan menampilkan tabel master yang diinginkan seperti gambardi bawah ini :

 A screenshot of a table window titled "CARIBARANG_STOCK". The table has four columns: "ID_BARANG", "NAMA_BARANG", "KETERANGAN", and "STK". The second row is highlighted in blue.

ID_BARANG	NAMA_BARANG	KETERANGAN	STK
BRG-001	SEDOTAN	BAGUS	100
BRG-0010	PLASTIK	BAGUS	150
BRG-0011	KERANJANG_P...	BAGUS	9
BRG-002	STEROFOM	BAIK	100
BRG-003	GELASPLASTIK	READYSTOCK	100
BRG-004	SENDOK_PLAS...	BAGUS	100
BRG-005	GARPU PLASTIK	BAGUS	100

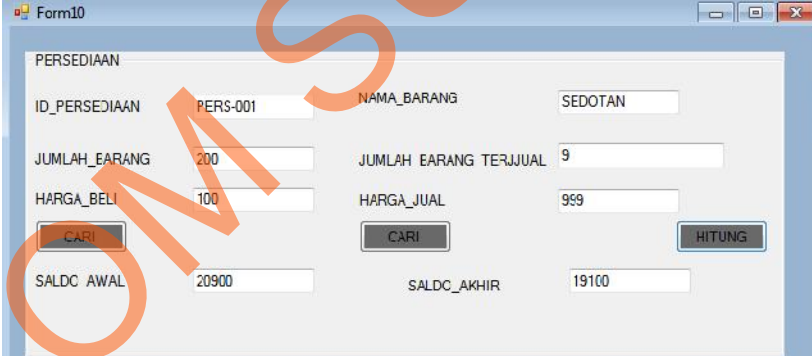
Gambar 4.60 Form Master Barang



NOTA_PENJUALA	ID_SALES	NAMA_SALES	ID_BARANG	JU
N.JUAL-001	SL-001	ALD N	BRG-0010	10
N.JUAL-002	SL-003	HARIS	BRG-0011	9
N.JUAL-003	SL-001	ALD N	BRG-002	50
N.JUAL-004	SL-002	WIDYANTO	BRG-008	4
N.JUAL-005	SL-003	HARIS	BRG-009	10
N.JUAL-006	SL-004	PRADANA	BRG-003	10

Gambar 4.61 Form Transaksi Penjualan

Pada saat tekan *button* hitung maka data akan diubah dan saat menekan *button* hitung maka muncul *Saldo awal* dan *Saldo akhir persediaan* seperti gambar 4.62 data akan disimpan



PERSEDIAN

ID_PERSEDIAN: PERS-001 NAMA_BARANG: SEDOTAN

JUMLAH_EARANG: 200 JUMLAH_EARANG_TERJUAL: 9

HARGA_BELI: 100 HARGA_JUAL: 999

CARI CARI HITUNG

SALDC_AWAL: 20900 SALDC_AKHIR: 19100

Gambar 4.62 Form Transaksi Persediaan