

BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dibahas tentang tahapan-tahapan yang dilakukan dalam merancang dan membangun aplikasi menggunakan konsep *System Development Life Cycle* (SDLC). Tahapan tersebut diawali dengan analisa permasalahan yang terjadi dalam perusahaan sampai perancangan yang dibuat sebagai solusi dari permasalahan tersebut. Tahapan-tahapan dalam pembuatan solusi tersebut adalah sebagai berikut.

4.1 Analisa Permasalahan

Dalam penjualan produk aplikasi *website*, *client* biasanya memiliki banyak pertanyaan dan ketidaihl iinformasi tetang produk aplikasi yang ditawarkan. Dengan pertanyaan – pertanyaan *client* tersebut maka dibuatlah sebuah produk yang siap jadi untuk digunakan sebagai contoh atau gambaran aplikasi bagi *client*. Contoh produk yang dibuat adalah *point of sales* (POS). Produk *point of sales* ini nanti akan digunakan sebagai media promosi atau contoh aplikasi yang akan dijual kepada perusahaan – perusahaan yang bergerak di bidang manufaktur.

4.2 Analisis Kebutuhan Pengguna

Kebutuhan pengguna (*user requirement*) yang telah diperoleh dari survei dan wawancara digambarkan pada tabel 4.1 berikut ini :

Tabel 4.1 User Requirement

No	User	Tugas	User Requirement
1	Bagian Gudang	a. Melakukan input dan update data stock barang yang siap jual	a. Data stock item yang di inputkan harus lengkap dan sesuai dengan data stok barang yang ada
2	Penjualan	a. Melakukan semua input transaksi sampai ke cetak hasil transaksi	a. Semua data transaksi di dapatkan dari pelanggan
3	Admin	a. Input data Karyawan b. Input data supplier c. Input data pelanggan	a. Data karyawan yang di inputkan harus lengkap dan valid serta hak akses yang diberikan untuk mengakses software POS b. Data supplier di terima dari supplier dengan lengkap sebagai

No	User	Tugas	User Requirement
			<p>identitas data</p> <p>stock</p> <p>c. Data pelanggan di dapatkan dari pelanggan yang telah atau akan melakukan transaksi penjualan</p>
4	Owner	<p>a. Mendapatkan laporan jumlah stock</p> <p>b. Mendapatkan laporan hasil penjualan atau transaksi</p>	<p>a. Laporan jumlah stock yang diterima oleh inputan bagian gudang dalam bentuk ketersediaan jumlah banyak atau minimum</p> <p>b. Laporan hasil penjualan di dapat dari transaksi harian dan</p>

No	User	Tugas	User Requirement
			pendapatan komulatif per bulan

Pada aplikasi *point of sales* (POS) ini terdapat empat user yaitu bagian gudang, penjualan, admin dan owner yang mempunyai tugas dan tanggung jawab yang berbeda pada aplikasi yang ditujukan agar aplikasi dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan alur yang dirancang.

4.3 Perancangan Sistem

Perancangan sistem dimaksudkan untuk membantu proses penyelesaian masalah yang ada pada CV Wacky Media saat ini, yaitu membuat contoh aplikasi *Point of sales* (POS) yang mampu menjadikan nilai tambah bagi perusahaan sebagai perusahaan jasa pembuatan aplikasi. Dalam merancang sebuah sistem haruslah melalui beberapa tahap perancangan sistem. Tahap- tahap perancangan sistem tersebut meliputi :

1. Pembuatan alur sistem (*System Flow*).
2. DFD (*Context Diagram, DFD Level 0, DFD Level 1*).
3. ERD (*Entity Relationship Diagram*) yaitu CDM (*Conceptual Data Model*), dan PDM (*Physical Data Model*).

Sebelum membangun sebuah model perancangan ke dalam bentuk *System Flow*, DFD, dan ERD, akan dijelaskan proses bisnis yang terdapat pada sistem yang akan dibangun. Rancangan aplikasi *point of sales* ini terdiri dari :

1. Data Item .

Data Item adalah data barang yang siap untuk jual. Data item meliputi jumlah stok, karakteristik barang, dll. Data item digunakan untuk mengontrol ketersediaan barang agar di terjadi penumpukan ketersediaan barang dan kehabisan stok barang.

2. Data Pelanggan.

Data pelanggan adalah data yang nantinya digunakan untuk mengelola pelanggan yang melakukan transaksi penjualan. Data pelanggan di dapatkan pada saat akan melakukan transaksi pembelian barang oleh pelanggan.

3. Data Supplier.

Data supplier di dapatkan dari supplier yang bekerjasama dengan perusahaan dalam hal pembelian barang yang dilakukan oleh perusahaan. Data supplier ddi pakai untuk identitas asal barang di dapatkan.

4. Data Karyawan.

Data karyawan adalah data semua karyawan yang bekerja dalam perusahaan. Data karyawan nantinya juga digunakan sbagai user dalam melakukan akses terhadap aplikasi *Point of sales* sesuai dengan hak akses yang diberikan nantinya.

4.3.1 System Flow

System Flow digunakan untuk menggambarkan alur sistem yang terjadi pada aplikasi *Point of sales* (POS) secara garis besar. *System flow* memberikan informasi

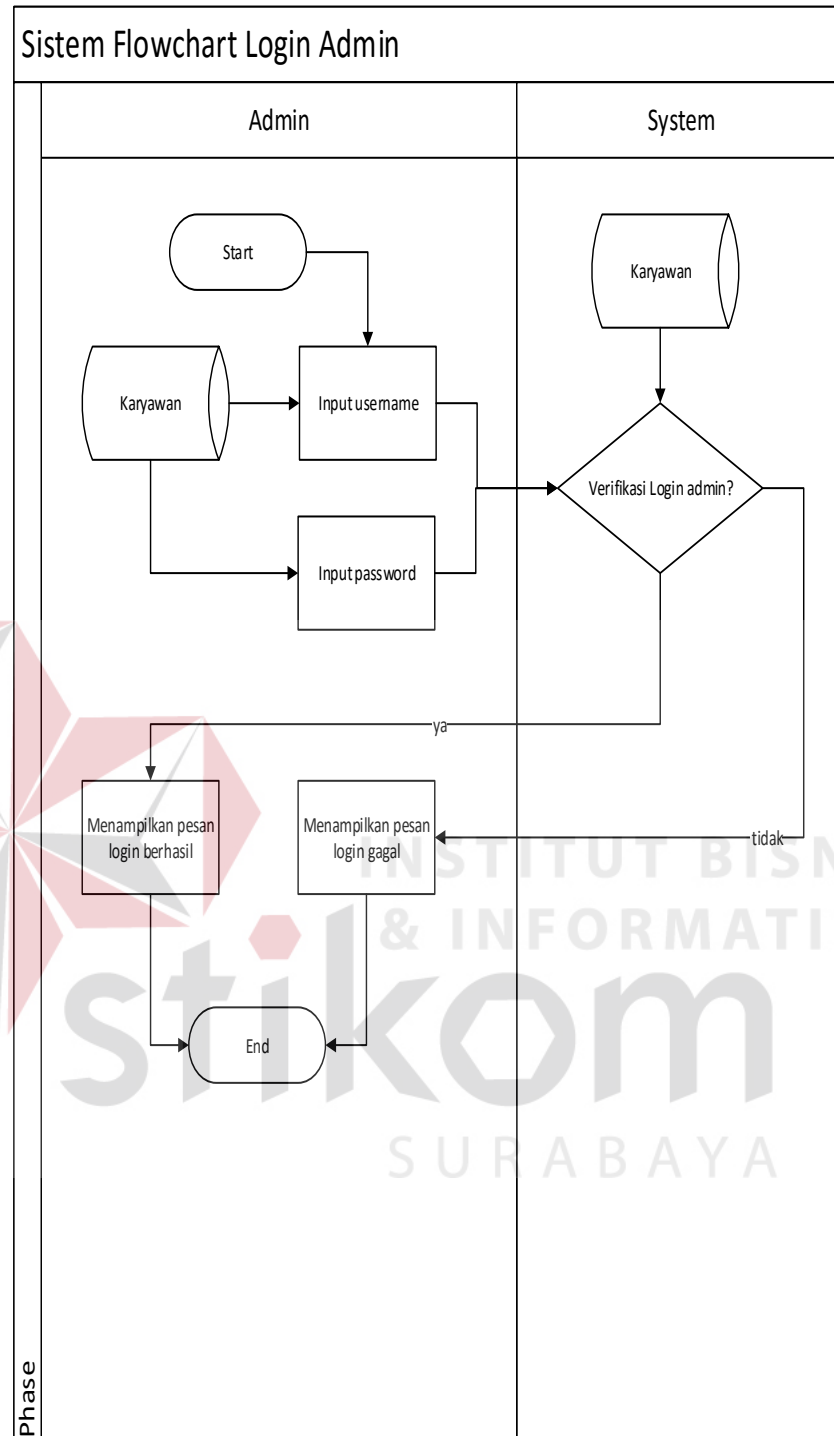
proses terkomputerisasi yang terjadi, diikuti dengan output berupa *display* informasi sebagai alur informasi antara pihak-pihak yang terlibat dalam sistem, yaitu login, master item, master pelanggan, master supplier, master karyawan, transaksi penjualan, laporan penjualan dan laporan persediaan item.

Berikut ini akan digambarkan *System Flow* dari aplikasi yang akan dibuat pada CV Wacky Media.

1. *System Flow Login*

Login digunakan oleh karyawan yang nantinya akan mendapatkan hak akses untuk dapat masuk dan mengakses aplikasi *point of sales*



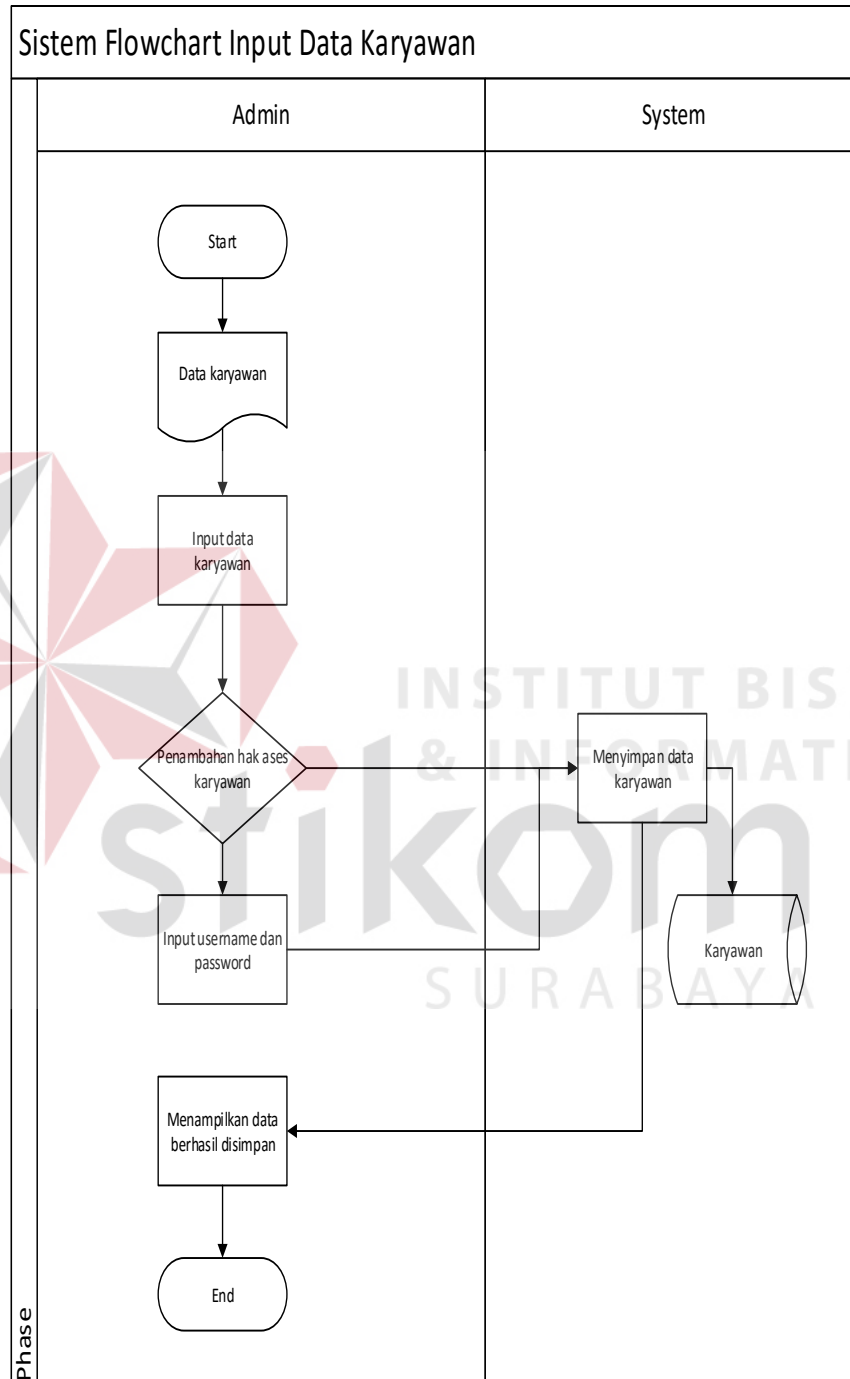


Gambar 4.1 System Flow Login

2. System Flow Master Karyawan

Master karyawan digunakan untuk mendata semua anggota karyawan yang terdapat di dalam perusahaan. Selain untuk mendata karyawan juga dapat

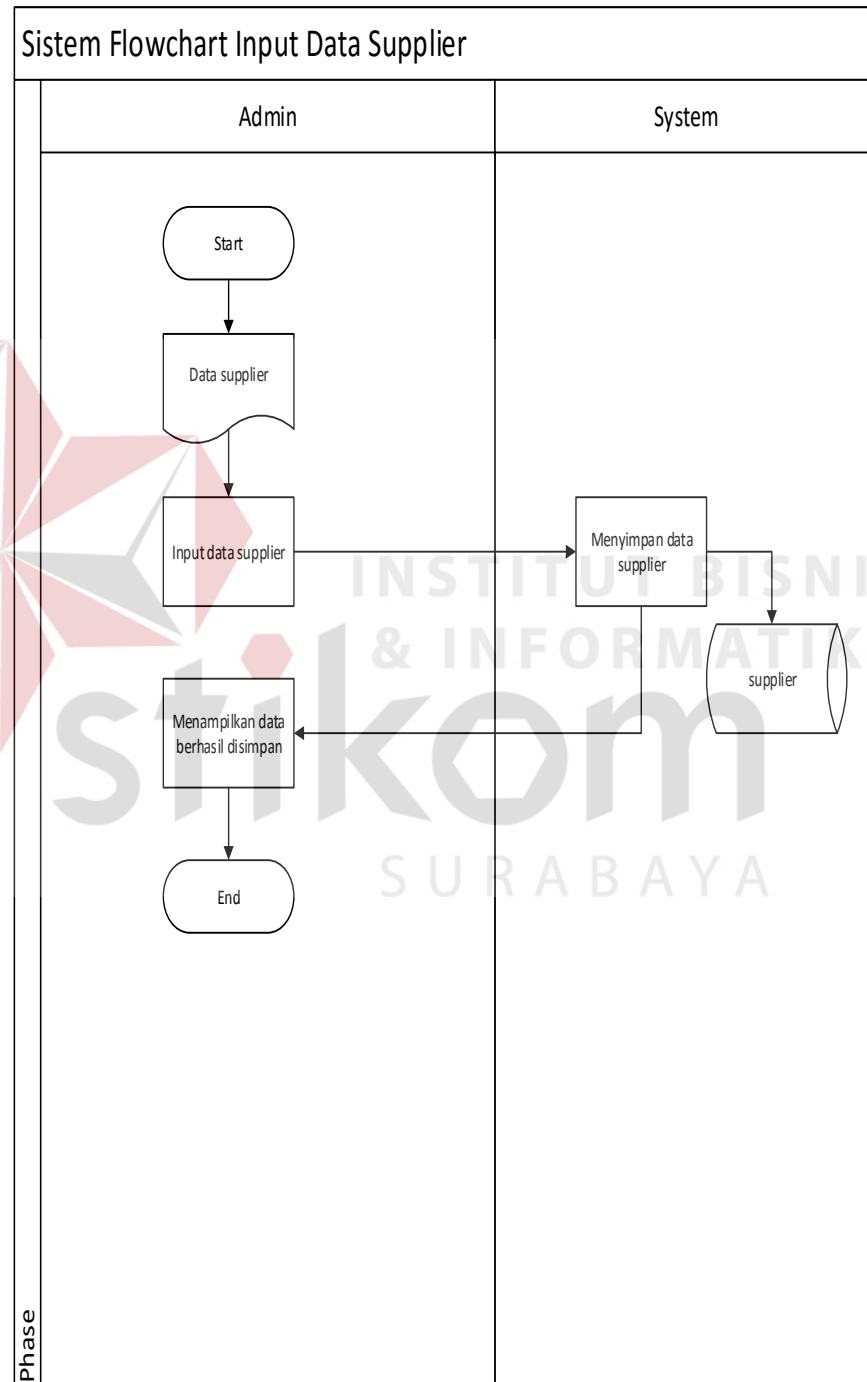
digunakan sebagai pemberian hak akses kepada karyawan untuk dapat mengakses aplikasi *Point of sales* (POS).



Gambar 4.2 System Flow Master Karyawan

3. System Flow Master Supplier

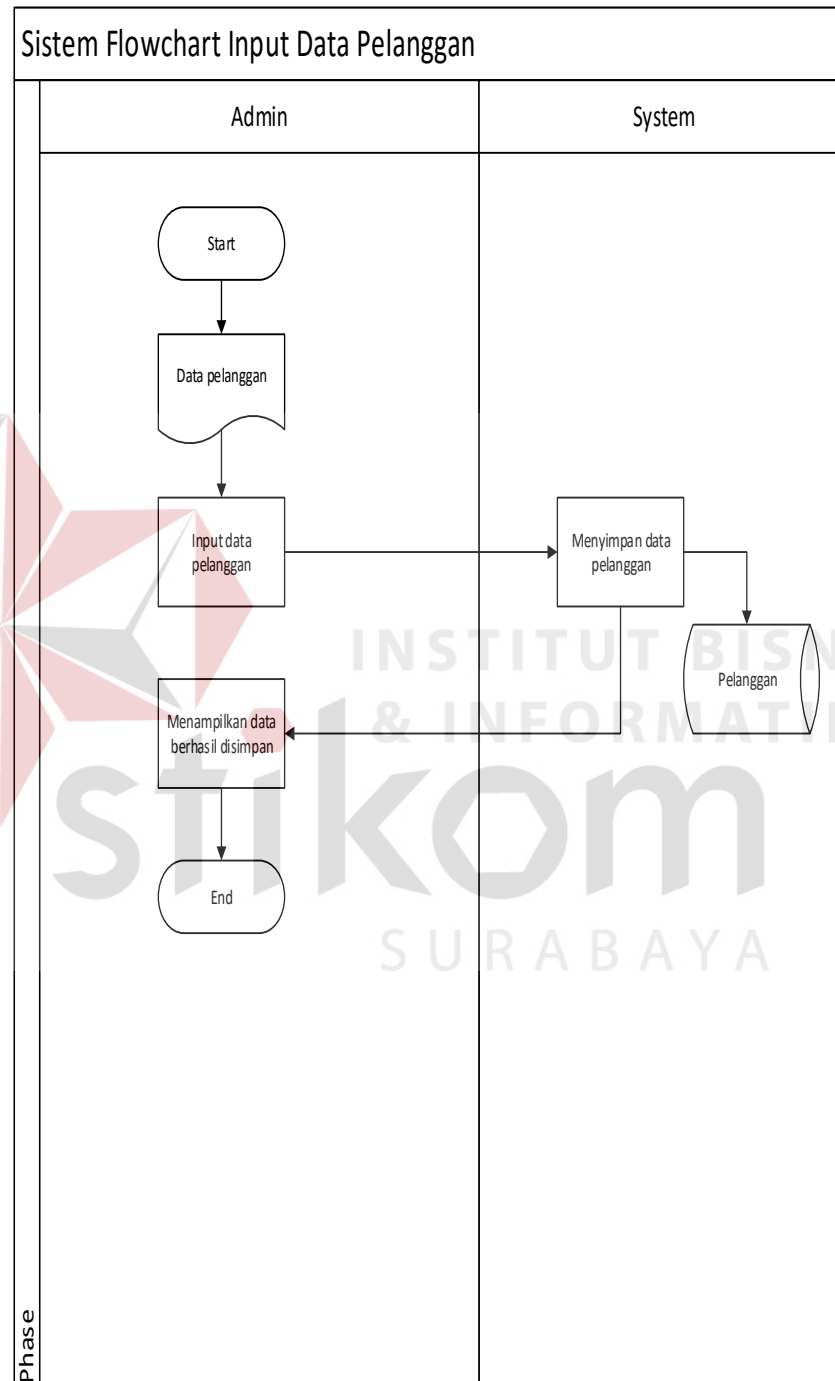
Master supplier digunakan untuk mendata semua supplier yang telah menjalin kerja sama dengan perusahaan. Data supplier juga nantinya dapat digunakan sebagai identitas asala item.



Gambar 4.3 System Flow Master Supplier

4. *System Flow* Pelanggan

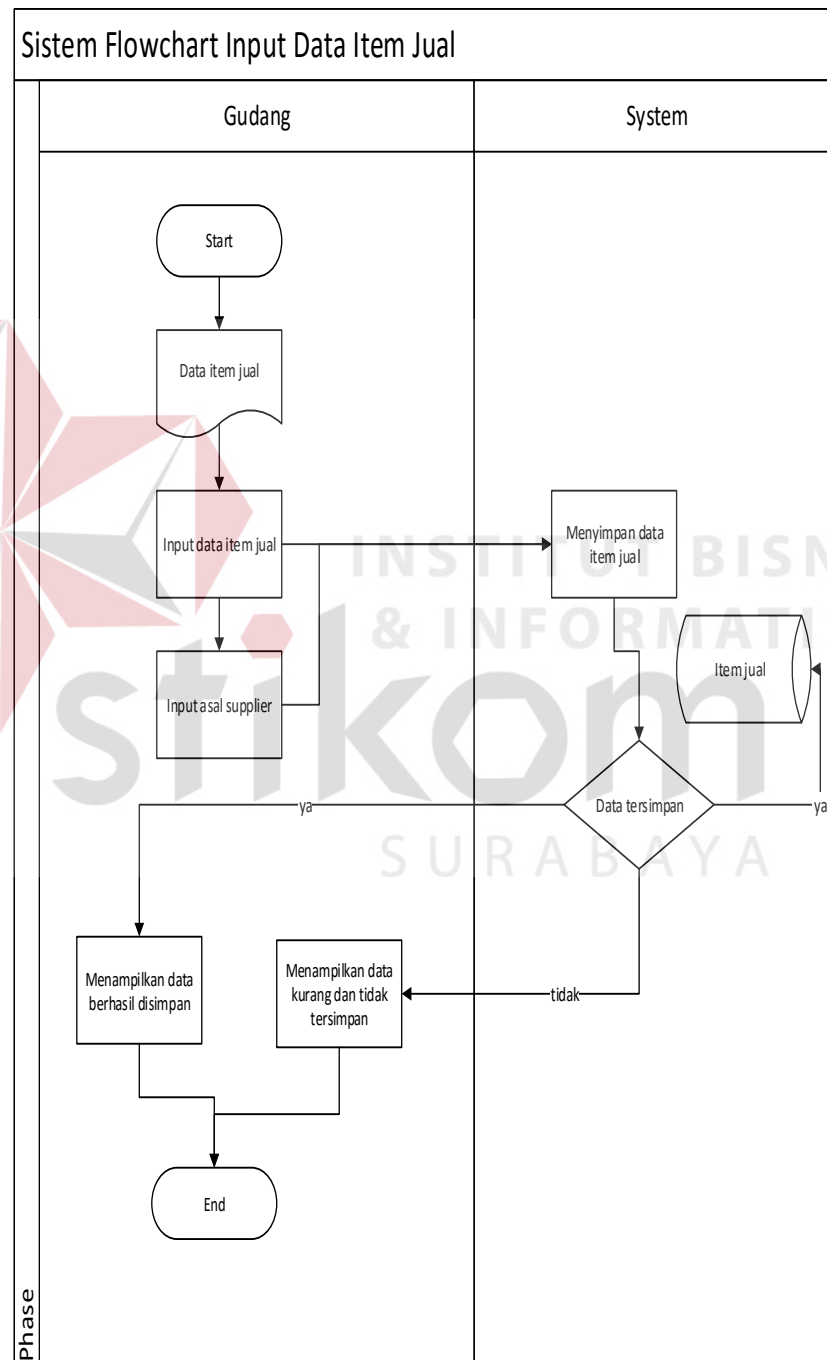
Master data pelanggan digunakan untuk mendata pelanggan yang akan melakukan transaksi penjualan.



Gambar 4.4 *System Flow* Pelanggan

5. System Flow Master Item

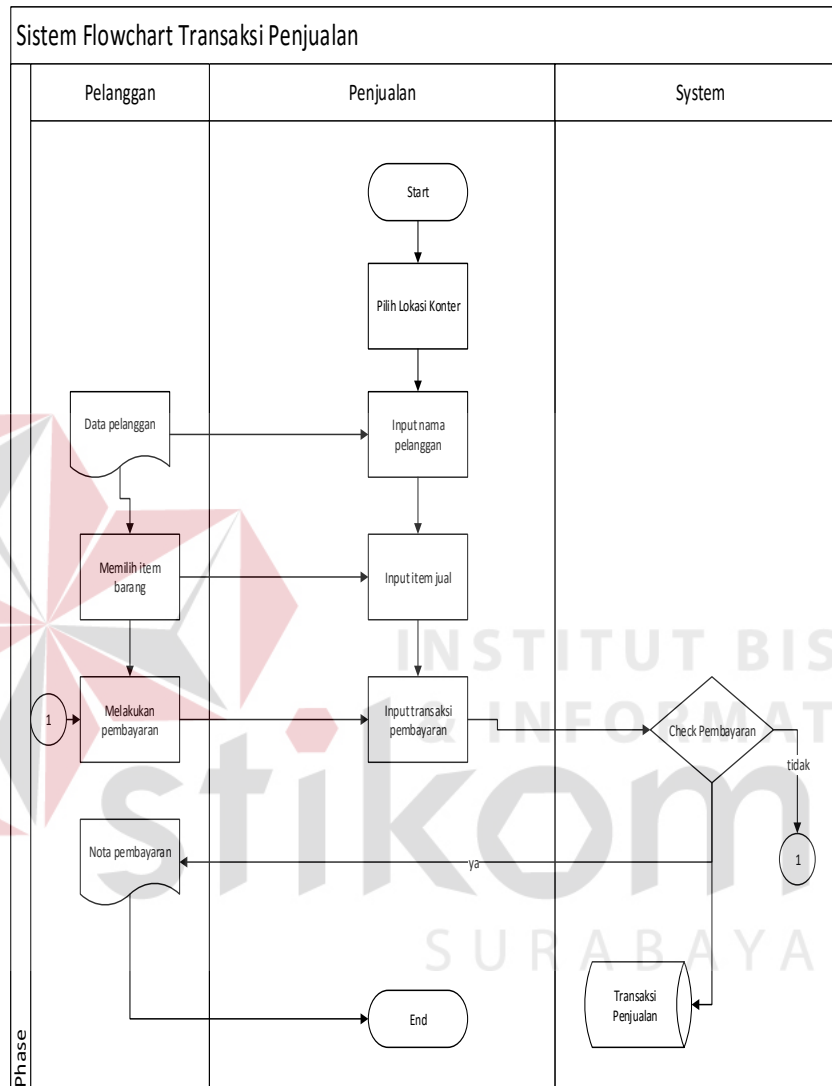
Master item digunakan sebagai inputan yang digunakan dalam transaksi penjualan. Item dapat berisi keterangan yang dibutuhkan oleh suatu item seperti jumlah stok, harga, dll.



Gambar 4.5 System Flow Master Item

6. System Flow Transaksi Penjualan

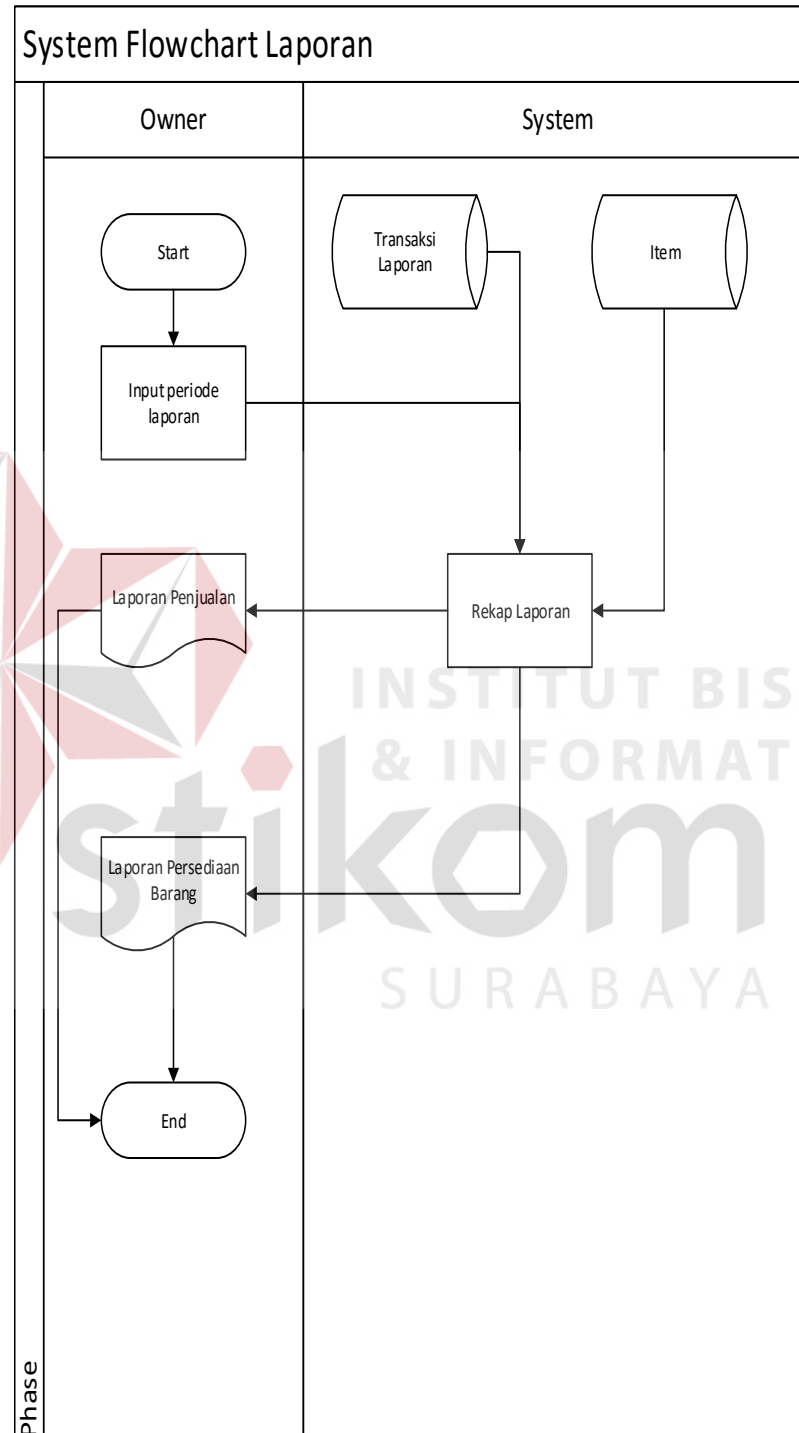
Transaksi penjualan adalah proses utama dalam point of sale yaitu melayani transaksi penjualan hingga cetak nota pembayaran yang di lakukan oleh pelanggan.



Gambar 4.6 System Flow Transaksi Penjualan

7. System Flow Laporan

Laporan nantinya akan digunakan owner untuk mengontrol transaksi penjualan dan juga persediaan item.

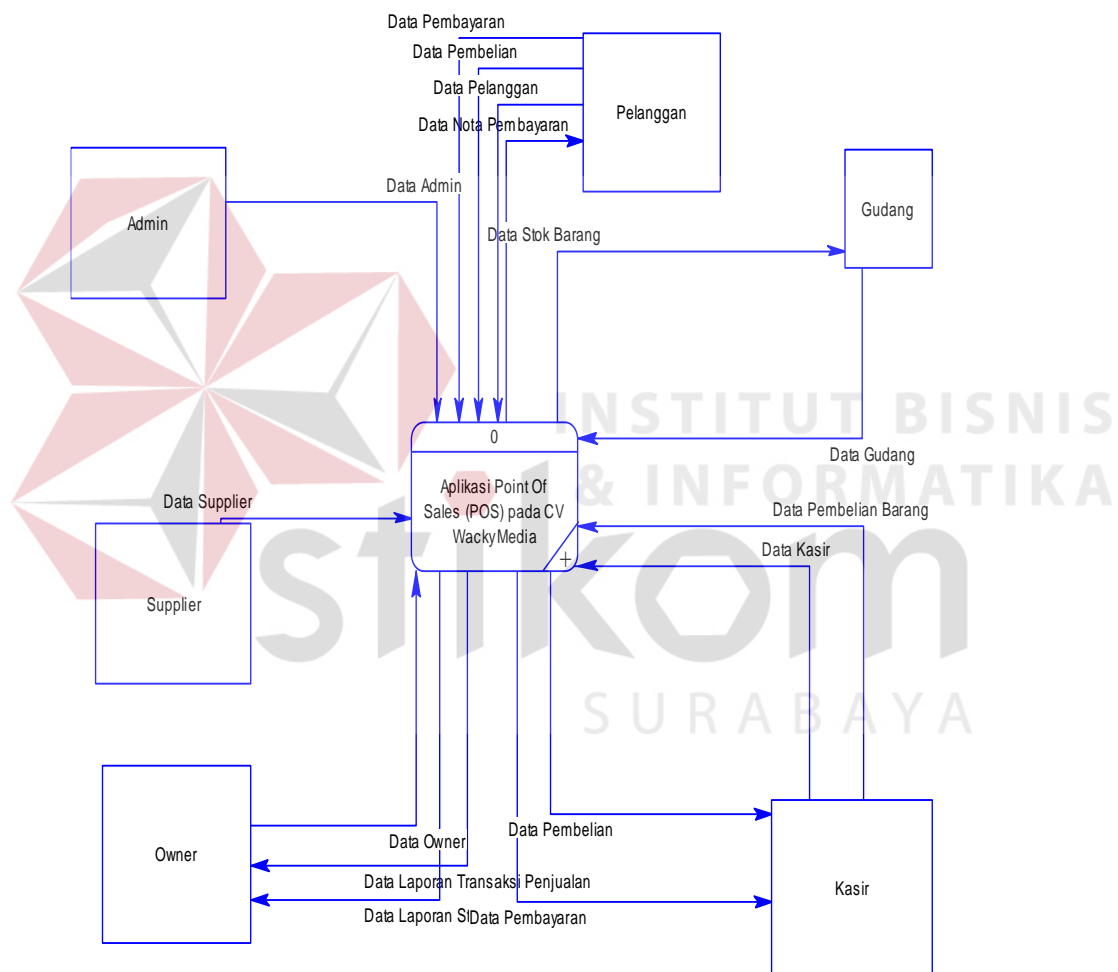


Gambar 4.7 System Flow Laporan

4.3.2 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) yaitu bagan yang memiliki arus data dalam sebuah sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dibuat atau dikembangkan secara logika dari pembuat.

A. Context Diagram

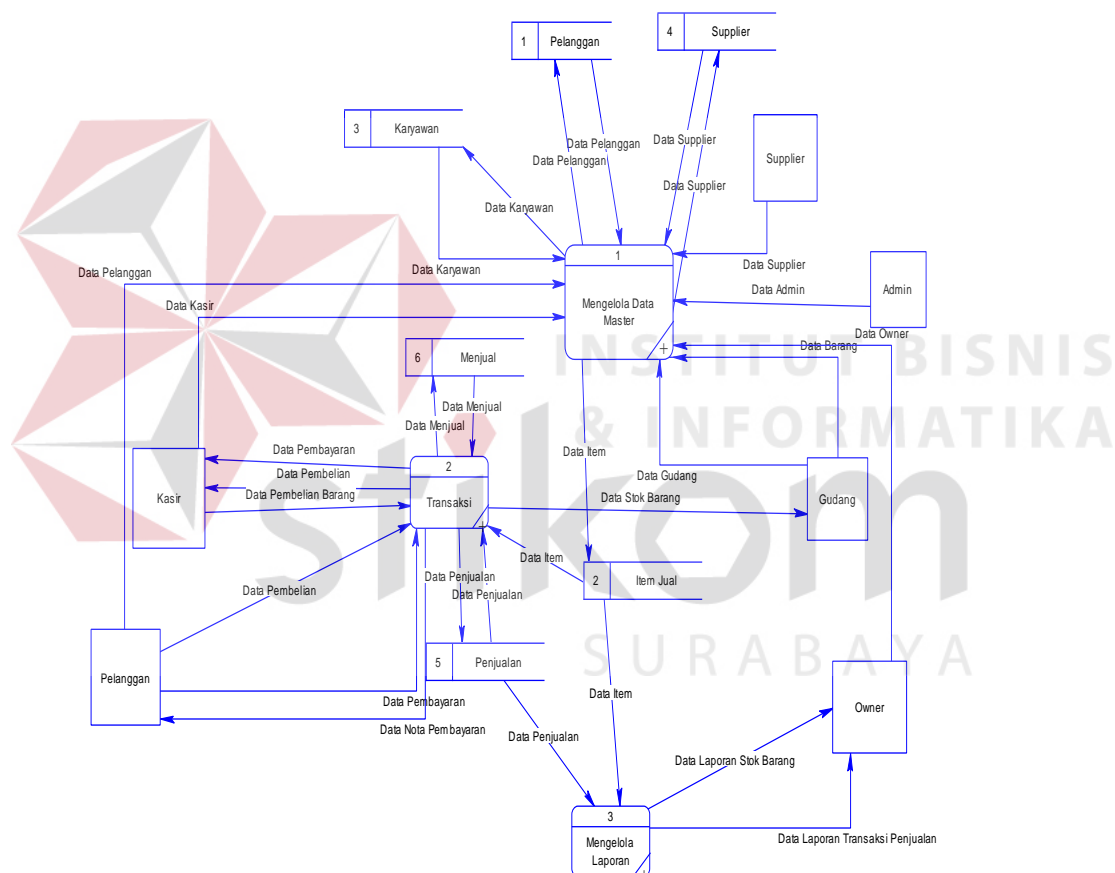


Gambar 4.8 Context Diagram Aplikasi *Point Of Sales*

Context Diagram tersebut menggambarkan proses sistem atau aplikasi secara garis besar pada CV Wacky Media. Dalam context diagram melibatkan enam eksternal entity yaitu Kasir atau bagian penjualan yang akan menjalankan proses transaksi penjualan, gudang yang akan memproses item barang yang ada dan juga

persediaan, supplier sebagai identitas data dan juga mendaftarkan identitas supplier itu sendiri, pelanggan yang melakukan pembelian barang dan juga transaksi pembelian barang, admin yang mengontrol jalannya system dan owner yang nantinya akan mendapatkan laporan persediaan barang dan juga laporan rekap transaksi penjualan.

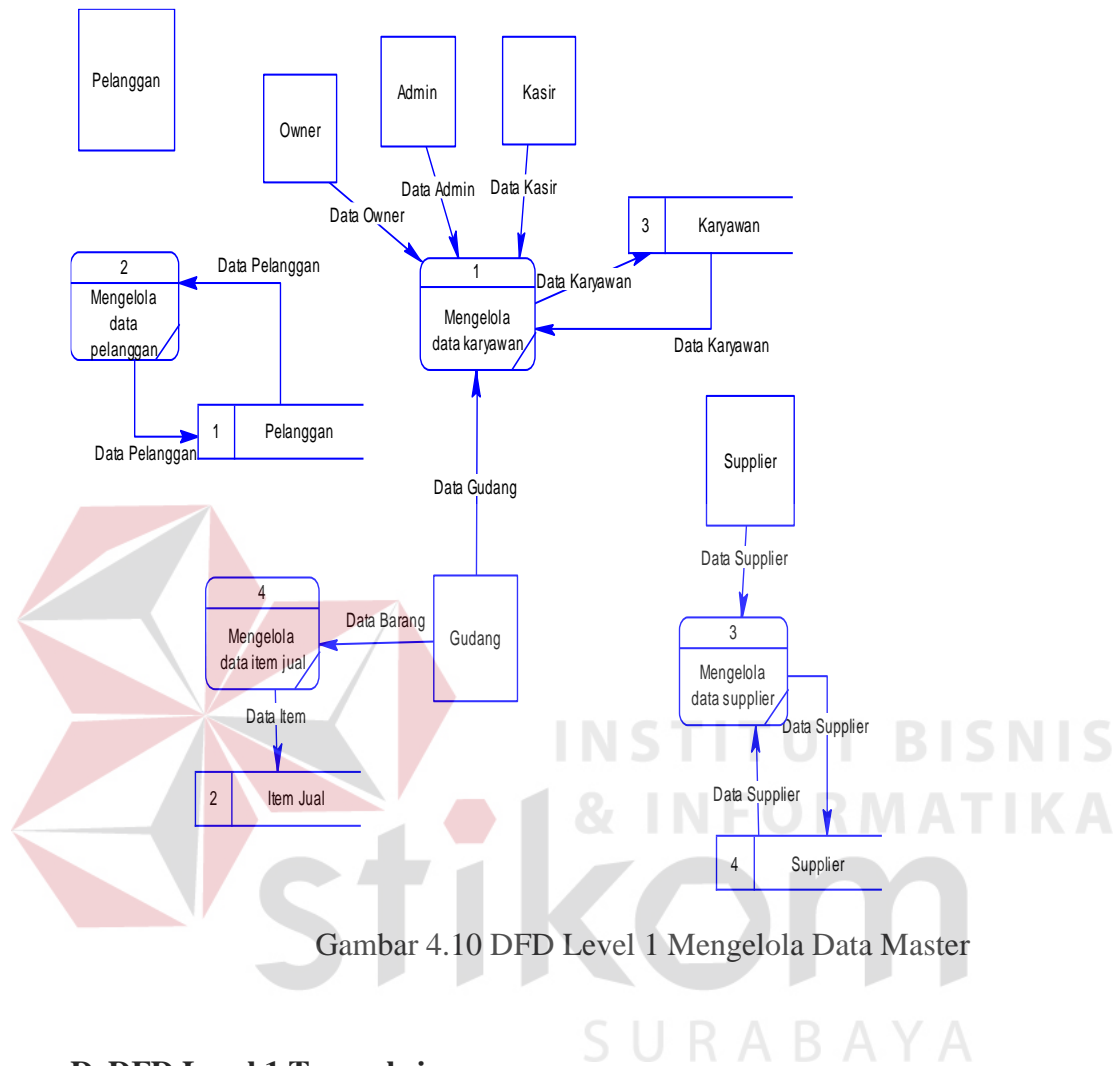
B. DFD Level 0



Gambar 4.9 DFD Level 0

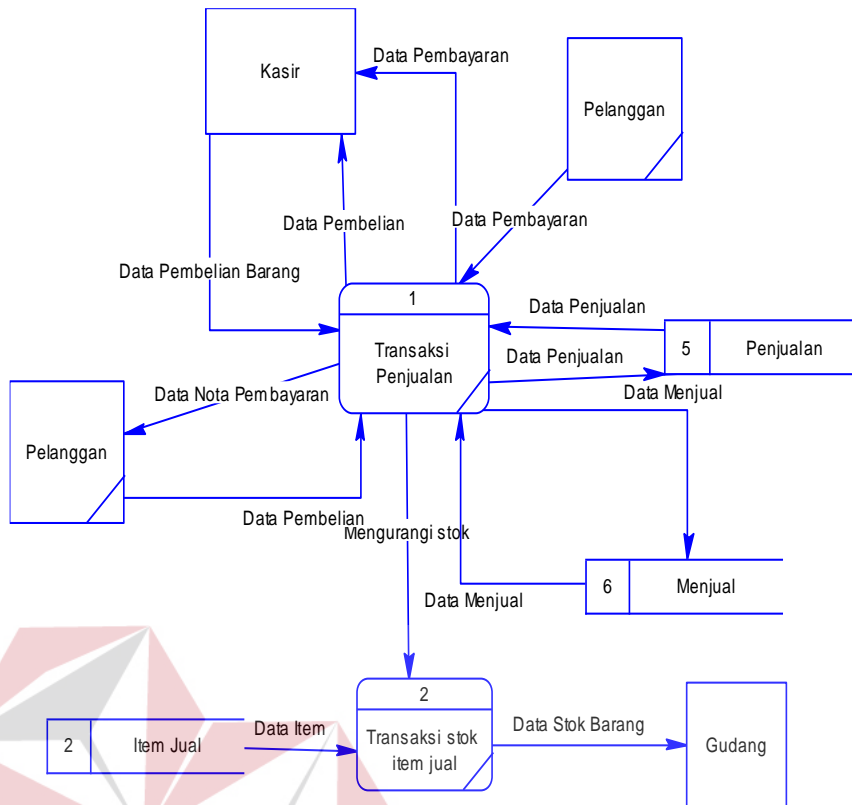
Dalam DFD Level 0 ini terdapat tiga proses. Proses tersebut antara lain mengelola data master, transaksi dan mengelola laporan.

C. DFD Level 1 Mengelola Data Master



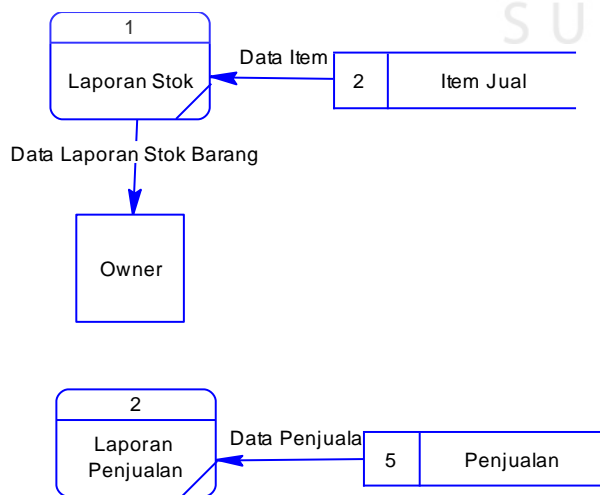
Gambar 4.10 DFD Level 1 Mengelola Data Master

D. DFD Level 1 Transaksi



Gambar 4.11 DFD Level 1 Transaksi

E. DFD Level 1 Mengelola Laporan

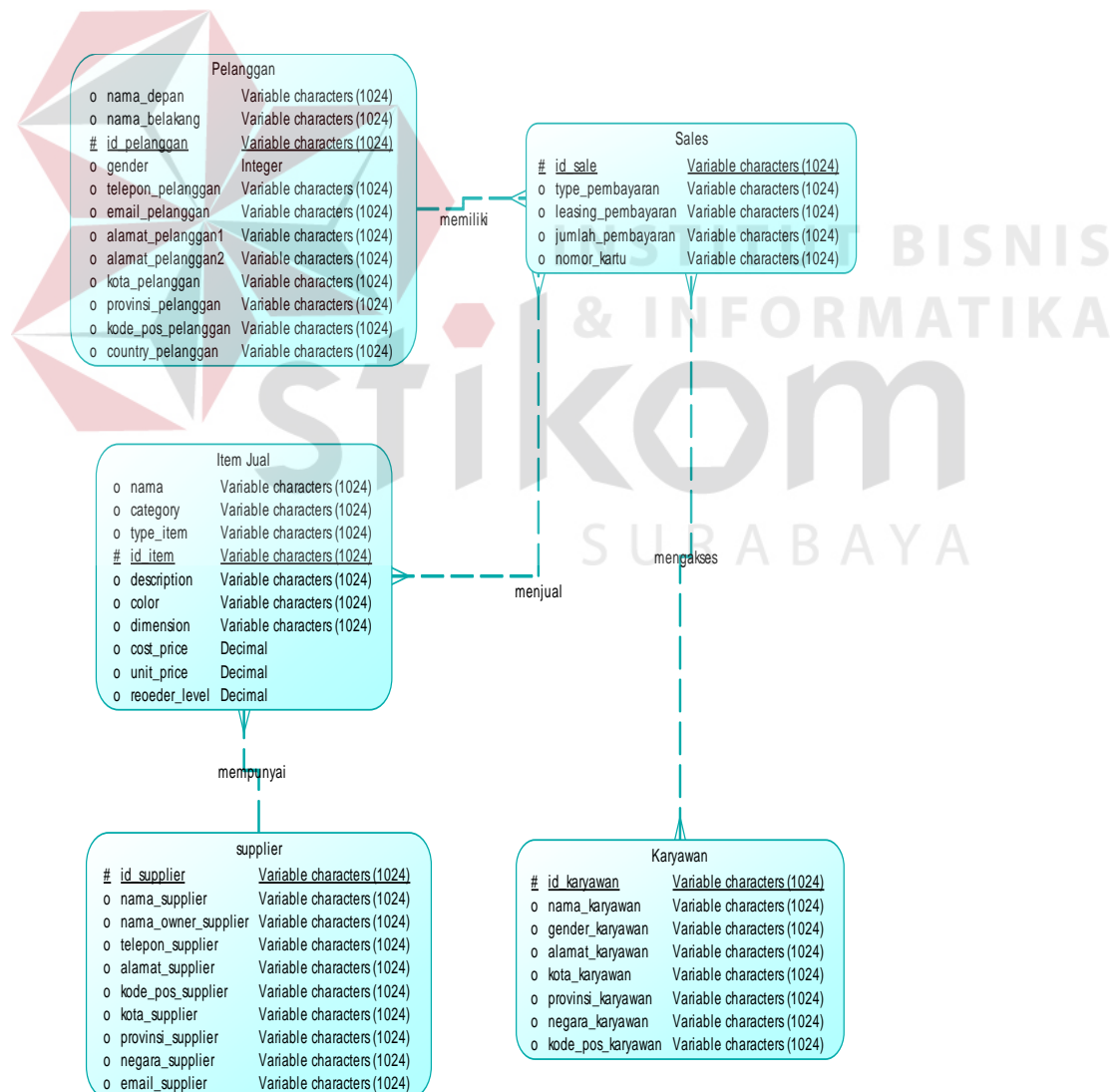


Gambar 4.12 DFD Level 1 Mengelola Laporan

4.3.3 Perancangan Database

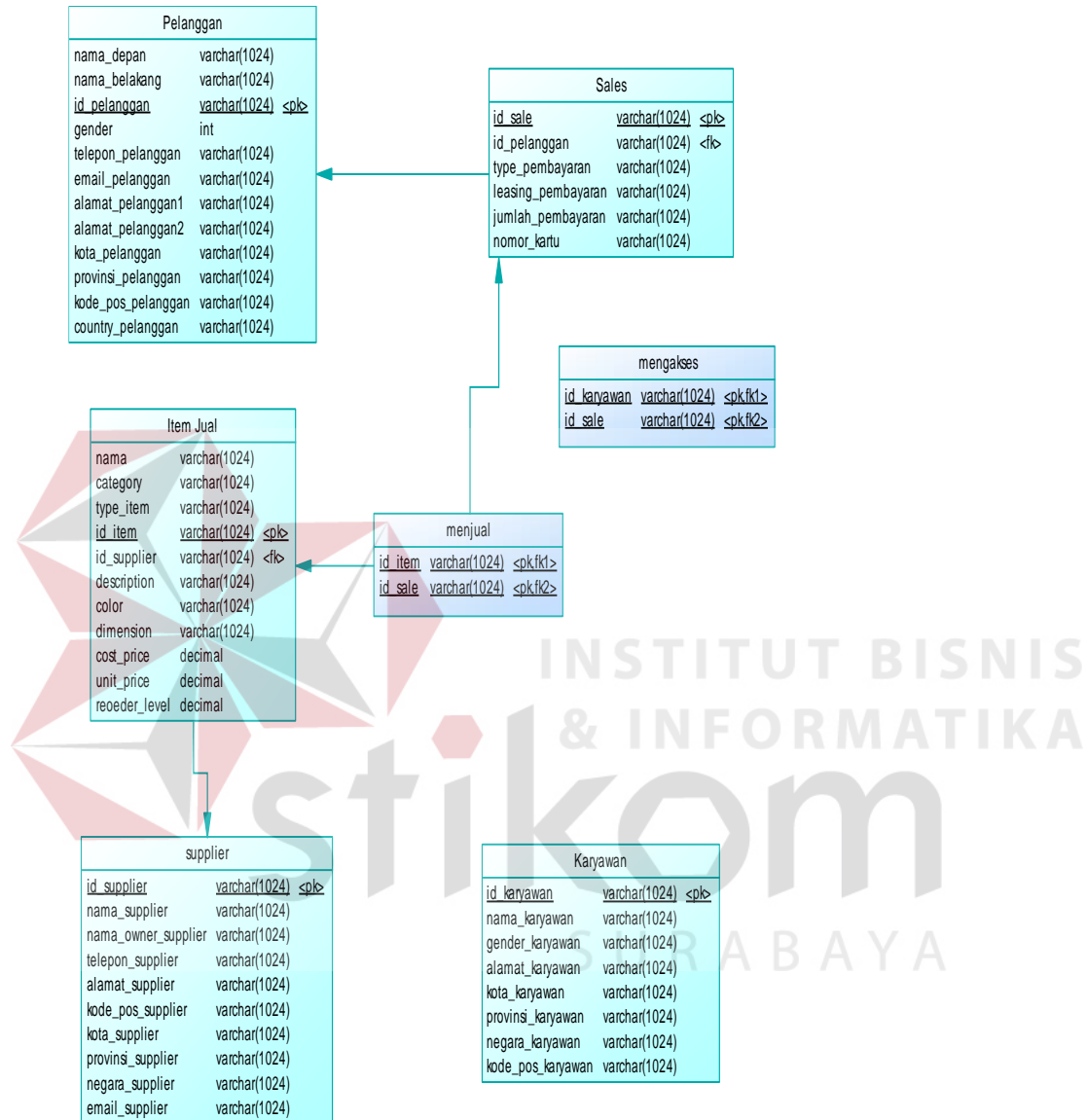
Pada tahap ini akan dilakukan penyusunan dan perancangan database yang akan digunakan beserta dengan strukturnya. Rancangan *database* aplikasi yang akan dibuat akan berupa ERD (*Entity Relationship Diagram*), yaitu alat yang digunakan untuk mempresentasikan model data yang terdapat pada aplikasi dimana didalamnya terdapat *entity* dan *relationship*.

A. Conceptual Data Model (CDM)



Gambar 4.13 Desain Conceptual Data Model (CDM)

B. Physical Data Model (PDM)



Gambar 4.14 Desain Physical Data Model (PDM)

4.3.4 Struktur Basis Data dan Tabel

Dalam pengembangan aplikasi ini digunakan beberapa table untuk proses penyimpanan data. Table-table tersebut adalah Pelanggan, item jual,

sales,supplier dan karyawan. Berikut ini akan dijelaskan tentang tabel tersebut :

1. Nama Tabel : Pelanggan

Fungsi : Mencatat data pelanggan

Primary Key : id_pelanggan

Foreign Key :-

Tabel 4.2 Tabel Pelanggan

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_pelanggan	Varchar	1024	Primary key
Nama_depan	Varchar	1024	
Nama_belakang	Varchar	1024	
gender	Int		
Telepon_pelanggan	Varchar	1024	
Email_pelanggan	Varchar	1024	
alamat_pelanggan1	Varchar	1024	
alamat_pelanggan2	Varchar	1024	
Kota_pelanggan	Varchar	1024	
provinsi_pelanggan	Varchar	1024	
Kode_pos_pelanggan	Varchar	1024	

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
country_pelanggan	Varchar	1024	

2. Nama Tabel : Item Jual

Fungsi : Mendata identitas item

Primary Key : id_item

Foreign Key : id_supplier

Tabel 4.3 Tabel Item

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_item	Varchar	1024	Primary Key
Id_supplier	Varchar	1024	Foreign Key
Nama_item	Varchar	1024	
category_item	Varchar	1024	
type_item	Varchar	1024	
description	Varchar	1024	
color	Varchar	1024	
dimension	Varchar	1024	
Cost_price	Decimal	-	
Unit_price	Decimal	-	

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
Reorder_level	Decimal	-	

3. Nama Tabel : Supplier

Fungsi : Mendata identitas Supplier

Primary Key : id_supplier

Foreign Key : -

Tabel 4.4 Tabel Supplier

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_supplier	Varchar	1024	Primary key
Nama_supplier	Varchar	1024	
Nama_owner_supplier	Varchar	1024	
Telepon_supplier	Varchar	1024	
alamat__supplier	Varchar	1024	
Kota_supplier	Varchar	1024	
provinsi_supplier	Varchar	1024	
Kode_pos_supplier	Varchar	1024	
country_supplier	Varchar	1024	

4. Nama Tabel : Karyawan
 Fungsi : Mendata karyawan
 Primary Key : id_karyawan
 Foreign Key : -

Tabel 4.5 Tabel Karyawan

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_karyawan	Varchar	1024	Primary key
Nama_karyawan	Varchar	1024	
gender_karyawan	Varchar	1024	
Telepon_karyawan	Varchar	1024	
alamat_karyawan	Varchar	1024	
Kota_karyawan	Varchar	1024	
provinsi_karyawan	Varchar	1024	
Kode_pos_karyawan	Varchar	1024	
country_karyawan	Varchar	1024	

5. Nama Tabel : Sales
 Fungsi : Mendata transaksi penjualan
 Primary Key : id_sale
 Foreign Key : id_pelanggan

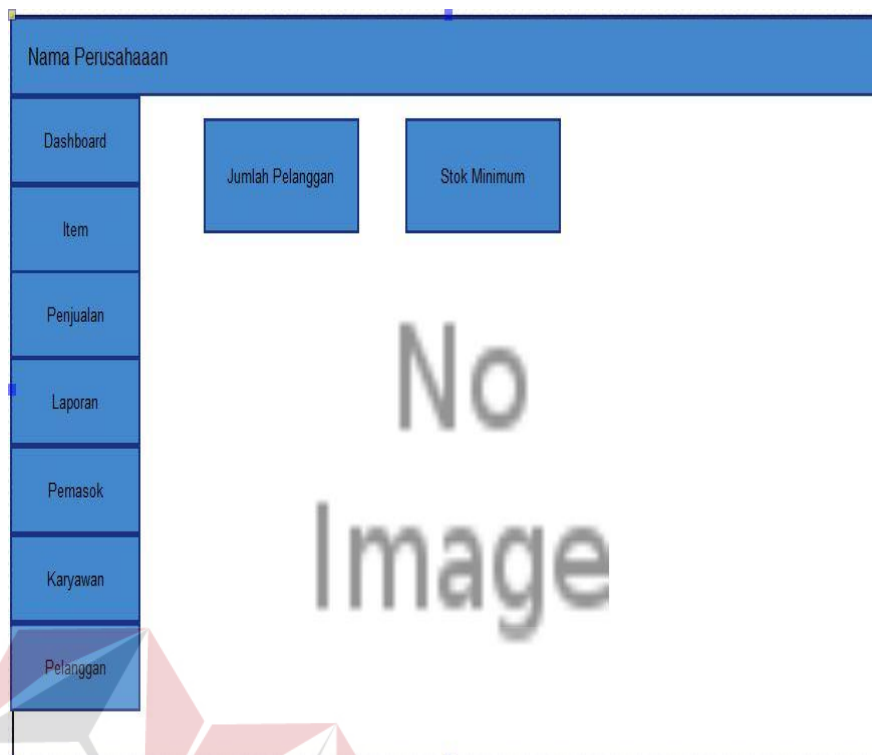
Tabel 4.6 Tabel *Sales*

Field	Type	Panjang	Keterangan
Id_sale	Varchar	1024	Primary Key
Id_pelanggan	Varchar	1024	Foreign Key
Type_pembayaran	Varchar	1024	
Leasing_pembayaran	Varchar	1024	
Nomor_kartu	Varchar	1024	
Jumlah_pembayaran	Varchar	1024	

4.3.5 Rancangan Desain *Input/Output*

Pada tahap ini dilakukan perancangan *input/output* untuk berinteraksi antara pengguna dengan aplikasi. Rancangan desain *input/output* merupakan gambaran awal dari sebuah aplikasi. Berikut ini akan dijelaskan tentang desain *input/output* tersebut :

A. Desain Halaman Depan



Gambar 4.15 Desain Halaman Depan

Halaman utama ini adalah halaman utama yang terbuka ketika diakses oleh pengguna aplikasi. Halaman utama menunjukkan jumlah pelanggan yang ada, ketersediaan stok yang minimum dan grafik laporan penjualan.

B. Desain Halaman *Item*

Nama Perusahaan

Dashboard

Item

Penjualan

Laporan

Pemasok

Karyawan

Pelanggan

Daftar Item

Buat Item Baru

Nama Barang	Pemasok	Jumlah Barang	Harga Barang	
Cell Content 1	Cell Content 1	Cell Content 1	Cell Content 1	edit
Cell content 2	Cell content 2	Cell content 2	Cell content 2	persediaan
Cell content 3	Cell content 3	Cell content 3	Cell content 3	detail

Gambar 4.16 Desain Halaman Item

Halaman item ini digunakan untuk melihat semua item yang tersedia beserta dengan spesifikasi item tersebut.

C. Desain Input Item

Buat Item Baru

Nama Item

Kategori

Warna

Dimensi

Pemasok

Harga

Jumlah Stok

Jumlah Penerimaan

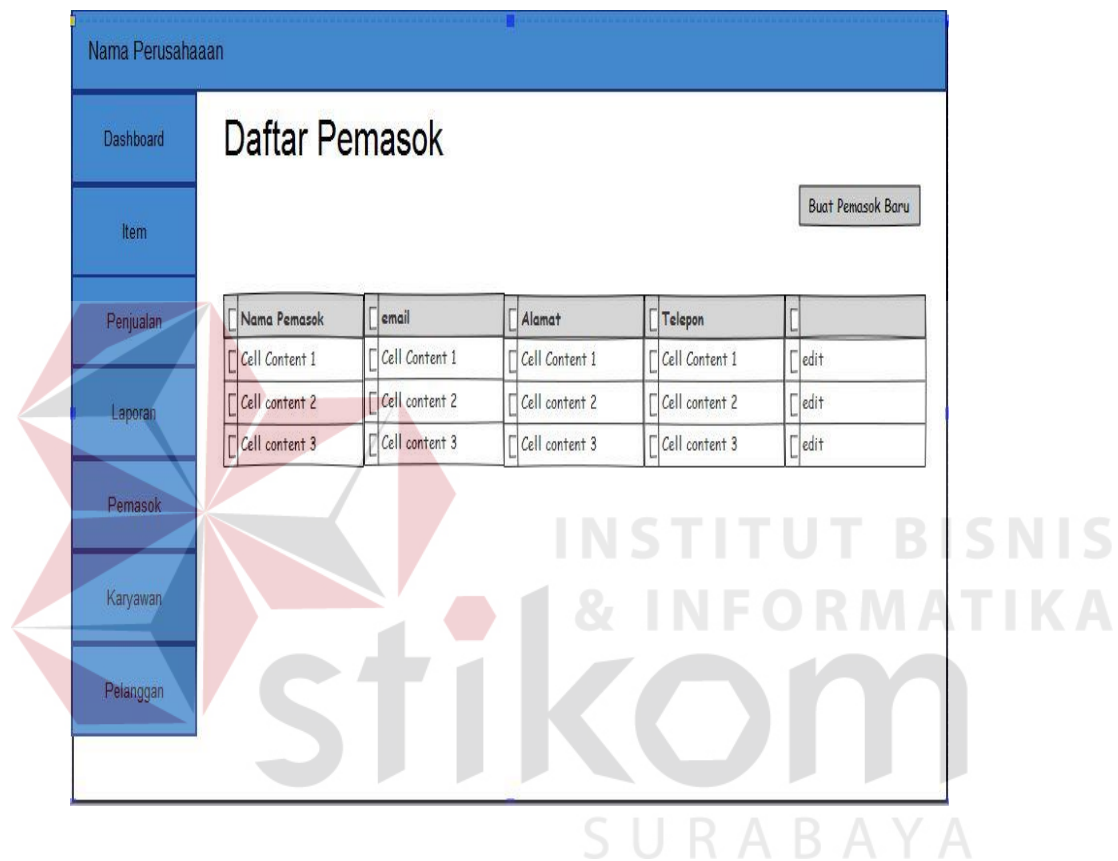
Jumlah Batas Ulang

New Submit

Gambar 4.17 Desain Input Item

Input item digunakan apabila user ingin menginputkan item baru yang akan di maksukan kedalam data item.

D. Desain Halaman Pemasok



Gambar 4.18 Desain Halaman Pemasok

Halaman detail pemasok digunakan untuk melihat informasi mengenai pemasok yang sudah terdata dan sudah melakukan kerja sama dengan perusahaan

E. Desain Input Pemasok

Buat Pemasok Baru

Nama Kota

Jenis Kelamin Provinsi

Email Negara

Telepon

Alamat

Kode Pos

Gambar 4.19 Desain Input Pemasok

Halaman input pemasok digunakan untuk user melakukan penambahan pemasok baru ke dalam database.

F. Desain Halaman *Pelanggan*

Nama Perusahaan

Dashboard

Item

Penjualan

Laporan

Pemasok

Karyawan

Pelanggan

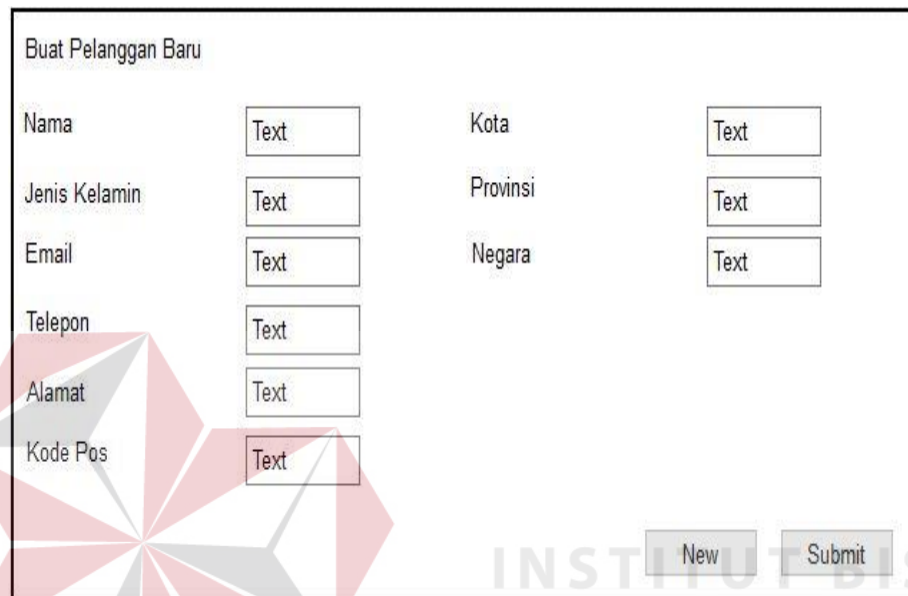
Daftar Pelanggan

<input type="checkbox"/>	Nama Pelanggan	email	Alamat	Telepon	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Cell Content 1	Cell Content 1	Cell Content 1	Cell Content 1	<input type="checkbox"/> edit
<input type="checkbox"/>	Cell content 2	Cell content 2	Cell content 2	Cell content 2	<input type="checkbox"/> edit
<input type="checkbox"/>	Cell content 3	Cell content 3	Cell content 3	Cell content 3	<input type="checkbox"/> edit

Gambar 4.20 Desain Halaman Pelanggan

Halaman detail pelanggan digunakan untuk medetailkan informasi – informasi mengenai pelanggan yang terdata.

G. Desain Input Pelanggan



Buat Pelanggan Baru

Nama	<input type="text"/>	Kota	<input type="text"/>
Jenis Kelamin	<input type="text"/>	Provinsi	<input type="text"/>
Email	<input type="text"/>	Negara	<input type="text"/>
Telepon	<input type="text"/>		
Alamat	<input type="text"/>		
Kode Pos	<input type="text"/>		

Gambar 4.21 Desain Input Pelanggan

Input pelanggan baru digunakan oleh user untuk melakukan penambahan jumlah pelanggan baru yang akan terdaftar.

H. Desain Halaman Karyawan

Nama Perusahaan

Dashboard

Item

Penjualan

Laporan

Pemasok

Karyawan

Pelanggan

Daftar Karyawan

Buat Karyawan Baru

<input type="checkbox"/> Nama Karyawan	<input type="checkbox"/> email	<input type="checkbox"/> Alamat	<input type="checkbox"/> Telepon	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Cell Content 1	<input type="checkbox"/> Cell Content 1	<input type="checkbox"/> Cell Content 1	<input type="checkbox"/> Cell Content 1	<input type="checkbox"/> edit
<input type="checkbox"/> Cell content 2	<input type="checkbox"/> Cell content 2	<input type="checkbox"/> Cell content 2	<input type="checkbox"/> Cell content 2	<input type="checkbox"/> edit
<input type="checkbox"/> Cell content 3	<input type="checkbox"/> Cell content 3	<input type="checkbox"/> Cell content 3	<input type="checkbox"/> Cell content 3	<input type="checkbox"/> edit

Gambar 4.22 Desain Halaman Karyawan

Halaman detail karyawan digunakan untuk melihat informasi – informasi yang berhubungan dengan karyawan.

I. Desain Input Karyawan

Buat Karyawan Baru

Nama Kota

Jenis Kelamin Provinsi

Email Negara

Telepon

Alamat

Kode Pos

New Submit

Gambar 4.23 Desain Input Karyawan

Bagian input karyawan digunakan untuk menambahkan karyawan – karyawan baru yang akan terdaftar di database nantinya.

J. Desain Halaman Penjualan

The screenshot shows a web application interface for sales transactions. The top navigation bar is blue and contains the text 'Nama Perusahaan'. A sidebar menu on the left lists various system functions: Dashboard, Item, Penjualan (highlighted), Laporan, Pemasok, Karyawan, and Pelanggan. The main content area is titled 'Penjualan' and features a 'Pilih barang' dropdown menu. Below this is a table with four columns: 'Nama Barang', 'Harga', 'Jumlah', and 'Total Bayar'. The table contains three rows of placeholder data labeled 'Cell Content 1', 'Cell Content 2', and 'Cell content 3'. To the right of the table are several text input fields: 'Type pembayaran', 'Kembalian Uang', 'Type leasing', and 'Nilai Pembayaran'. There are also buttons for 'Cetak Nota' and 'Terima'. A large watermark for 'stikom' is visible in the background.

Gambar 4.24 Desain Halaman Penjualan

Halaman transaksi penjualan digunakan untuk mengoperasikan penjualan yang terjadi.

K. Desain Halaman Laporan

Gambar 4.25 Desain Halaman Laporan

Halaman laporan akan memberikan laporan berupa grafik tentang laporan transaksi penjualan dan laporan ketersediaan stok item. .

4.3.6 Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang diperlukan untuk menjalankan aplikasi adalah komputer dengan minimal spesifikasi sebagai berikut:

- a. *Processor* Intel Pentium IV atau lebih.
- b. *Memory* 256 Mb atau lebih.
- c. *VGA Card* minimal 128 Mb.
- d. *Hardisk* 20 Gb atau lebih.
- e. Monitor dengan resolusi minimal 800 x 600.
- f. *Mouse* dan *keyboard*.

g. Modem 128 Kbps atau lebih.

4.3.7 Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang diperlukan untuk menjalankan aplikasi adalahh sebagai berikut:

4.1 Sistem operasi menggunakan *Microsoft Windows XP Professional*.

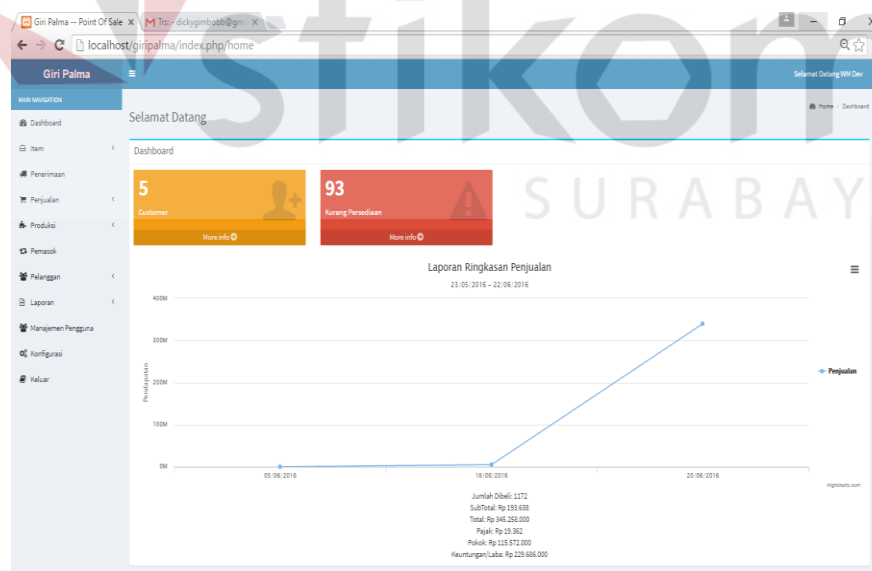
4.2 HTTP Web Server (*Intenet Information Services*).

4.3 Salah satu *web-browser* seperti *internet explorer*, *Mozilla firefox*, dan lain-lain.

4.4 Implementasi Program

Berikut ini merupakan tampilan – tampilan yang di gunakan pada aplikasi *point of sales* pada CV Wacky Media.

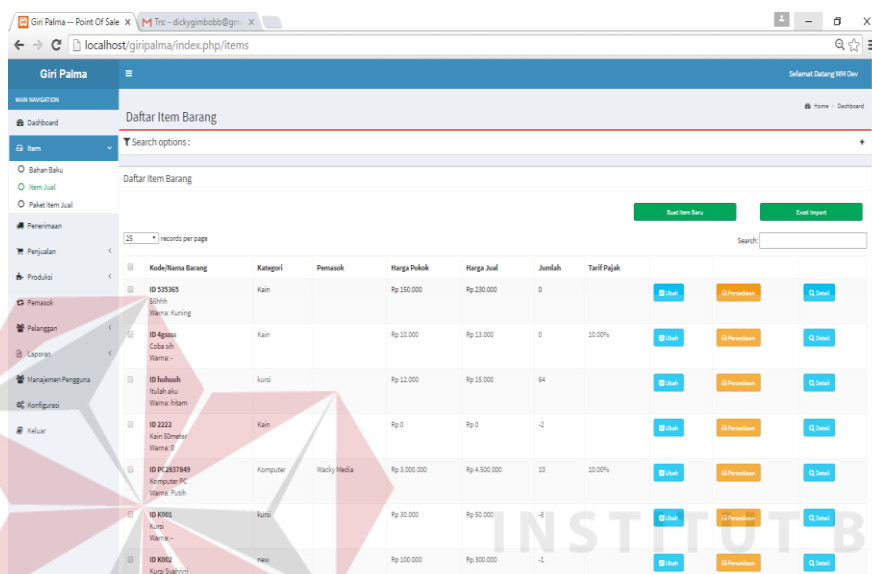
4.4.1 Halaman Utama



Gambar 4.39 Halaman Utama

Aplikasi *point of sales* pada halaman utama menunjukkan jumlah pelanggan dan juga jumlah stok yang berada dalam kondisi minimum. Selain itu di bagian bawah juga di tambahkan grafik penjualan yang terjadi pada aplikasi tersebut.

4.4.2 Halaman Item

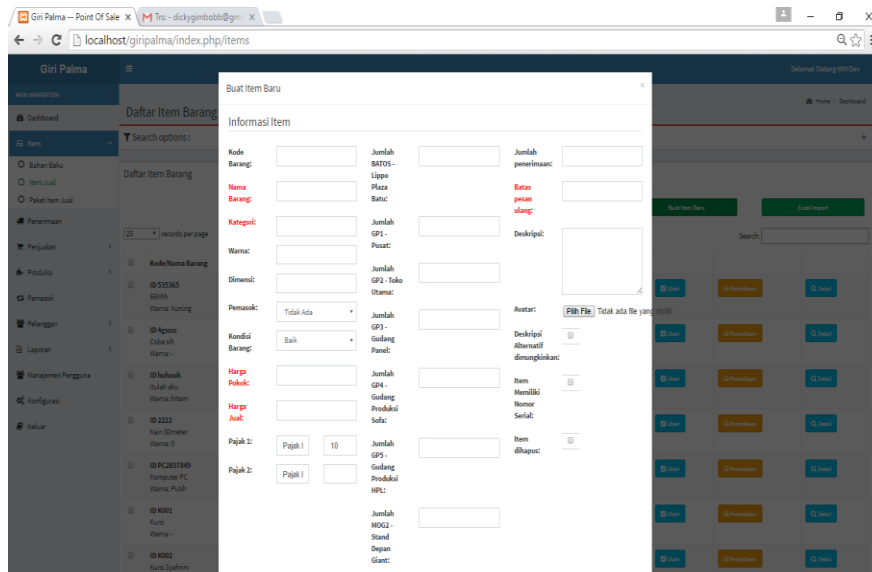


ID	Kode/Nama Barang	Kategori	Pemasok	Harga Pokok	Harga Jual	Jumlah	Tarif Pajak	Tindakan
ID 515365	gondok Warna Kuning	Kain		Rp 150.000	Rp 230.000	0		Tambah, Perbarui, Hapus
ID 49434	Coba lah Warna -	Kain		Rp 10.000	Rp 13.000	0	10.00%	Tambah, Perbarui, Hapus
ID 14444	lulah alu Warna hitam	kursi		Rp 12.000	Rp 15.000	64		Tambah, Perbarui, Hapus
ID 2222	Kain 50meter Warna 3	Kain		Rp 0	Rp 0	-2		Tambah, Perbarui, Hapus
ID PC2837849	Komputer PC Warna Putih	Komputer	Wacky Media	Rp 3.000.000	Rp 4.500.000	10	10.00%	Tambah, Perbarui, Hapus
ID K001	Kursi Warna -	kursi		Rp 30.000	Rp 50.000	-8		Tambah, Perbarui, Hapus
ID K002	Kursi Warna -	kursi		Rp 100.000	Rp 500.000	-1		Tambah, Perbarui, Hapus

Gambar 4.40 Halaman Item

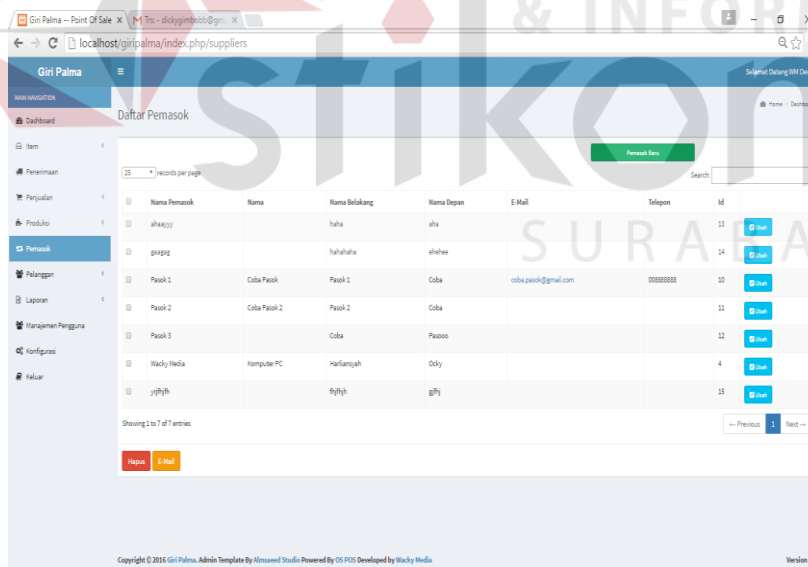
Halaman item menjelaskan mengenai detail item baik jumlah stok, harga item dan lain – lain.

4.4.3 Halaman *Input Item Baru*

Gambar 4.41 Halaman *Login Admin*

Halaman ini digunakan untuk menambahkan item baru sesuai dengan spesifikasi dan kriteria yang telah di tentukan.

4.4.4 Halaman Pemasok



Gambar 4.42 Halaman Pemasok

Halaman ini menunjukkan beberapa perusahaan atau supplier atau pemasok yang telah bekerjasama dalam hal penyetoran item. Halaman ini mendetailak nama perusahaan dan identitas perusahaan tersebut.

4.4.5 Halaman *Input* Pemasok

The screenshot shows the 'Giri Palma' admin dashboard. The main content area is titled 'Daftar Pemasok' (Supplier List). A modal window titled 'Informasi Pemasok' (Supplier Information) is open, allowing for the entry of a new supplier. The form includes fields for Name, E-Mail, Province, Address, and Gender. The 'Name' field is split into 'Nama Depan' (First Name) and 'Nama Belakang' (Last Name). The 'Address' field is split into 'Alamat 1' and 'Alamat 2'. The 'Gender' field has radio buttons for 'Laki' (Male) and 'Perempuan' (Female). A 'Submit' button is at the bottom right of the modal.

Gambar 4.43 Halaman *Input* Pemasok

Halaman ini digunakan untuk menambahkan jumlah pemasok – pemasok baru sesuai dengan kebutuhan.

4.4.6 Halaman Pelanggan

The screenshot shows the 'Giri Palma' admin dashboard. The main content area is titled 'Daftar Pelanggan' (Customer List). It features a table with columns for 'Nama Belakang' (Last Name), 'Nama Depan' (First Name), 'E-Mail', and 'Telepon' (Phone). There are buttons for 'Tambah' (Add) and 'Edit' for each row. The table shows several customer entries, including 'Customer', 'Dwiki', 'Gimbobb', and 'Saputra'. A search bar is located at the top right of the table area.

Nama Belakang	Nama Depan	E-Mail	Telepon
Customer	Coba		
Dwiki	novand	novand@gmail.com	08579139008
Dwiki	Coba		
Gimbobb	Dedy		
Saputra	Isap		

Gambar 4.44 Halaman Pelanggan

Halaman ini digunakan untuk mendata pelanggan – pelanggan yang telah melakukan transaksi penjualan di dalam sistem penjualan.

4.4.7 Halaman *Input* Pelanggan

The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/giripalma/index.php/customers`. The main content area displays a form titled "Informasi Pelanggan" with the following fields:

- Nama Depan:**
- Nama Belakang:**
- Alamat 1:**
- Alamat 2:**
- Kota:**
- Provinsi:**
- Kode POS:**
- E-Mail:**
- Telepon:**
- Jenis Kelamin:** Laki Perempuan
- Alamat 1:**
- Alamat 2:**
- Kota:**
- Provinsi:**
- Kode POS:**
- Company Name:**
- No. Pelanggan:**
- Dapat dikenakan pajak:**

Buttons for "Clear" and "Submit" are located at the bottom of the form.

Gambar 4.45 Halaman *Input* Pelanggan

Halaman ini digunakan untuk menambahkan pelanggan baru yang belum terdaftar di dalam sistem

4.4.8 Halaman Karyawan

The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/giripalma/index.php/employees`. The main content area displays a table titled "Daftar Karyawan" with the following data:

	Nama Belakang	Nama Depan	E-Mail	Telepon	
<input type="checkbox"/>	Dev	Wati	admin@pappatech.com	555-555-5555	<input type="button" value="Edit"/>
<input type="checkbox"/>	Novand	Dedik	novand@gmail.com	0822200023	<input type="button" value="Edit"/>
<input type="checkbox"/>	Osdy	Hala			<input type="button" value="Edit"/>

Buttons for "Karyawan Baru", "Tambah", and "Edit" are visible. The table shows "Showing 1 to 3 of 3 entries".

Gambar 4.46 Halaman Karyawan

Halaman ini digunakan untuk medata karyawan – karyawan yang bekerja dalam perusahaan tersebut

4.4.9 Halaman Input Karyawan

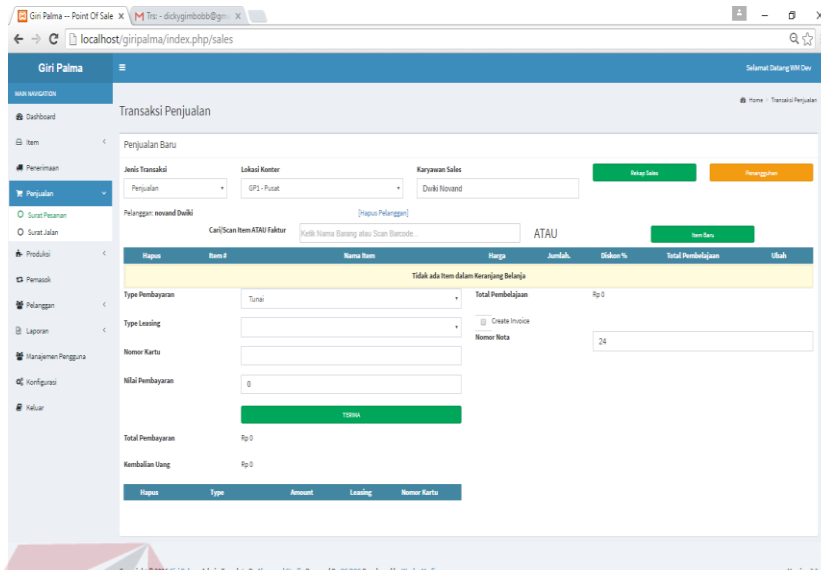
The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/giripalma/index.php/employees`. The page title is 'Giri Palma'. The main content area is titled 'Informasi Karyawan' and contains three columns of form fields:

- Informasi Karyawan:**
 - Nama Depan:
 - Nama Belakang:
 - Jenis Kelamin: Laki Perempuan
 - Tanggal Lahir:
 - E-Mail:
 - Telepon:
 - Alamat 1:
 - Alamat 2:
 - Kota:
 - Provinsi:
 - Kode POS:
 - Negara:
 - Agama:
- Info Login Karyawan:**
 - Nama Pengguna:
 - Kata Sandi:
 - Ulang Kata Sandi:
- Hak Akses Karyawan:**
 - Tandai login di bawah ini untuk memberikan akses ke Modul
 - Pelanggan: Tambah, Rubah, Hapus, dan Cari Item Barang
 - Item Barang: Tambah, Rubah, Hapus, dan Cari Item Barang
 - BAYOS - Lippo Plaza Batu
 - GPS - Pusat
 - GPS - Toko Utama
 - GPS - Gudang Panel
 - GPS - Gudang Produk Saja
 - GPS - Gudang Produk HPL
 - MOQ2 - Stand Depan Foodcourt
 - MOGATR - Jelum MOG
 - stock
 - Item Paket: Tambah, Rubah, Hapus dan Cari Item Paket
 - Pemroses: Tambah, Rubah, Hapus, dan Cari Pemroses
 - Laporan: Lahan dan Cetak Laporan
 - Kategori
 - Pelanggan
 - Diklan
 - Karyawan
 - Laporan Persebaran
 - Produk/Item
 - Pembayaran

Gambar 4.47 Halaman Input Karyawan

Halaman ini berisi form untuk penambahan karyawan baru seta memberikan hak akses kepada karyawan untuk mengakses sistem.

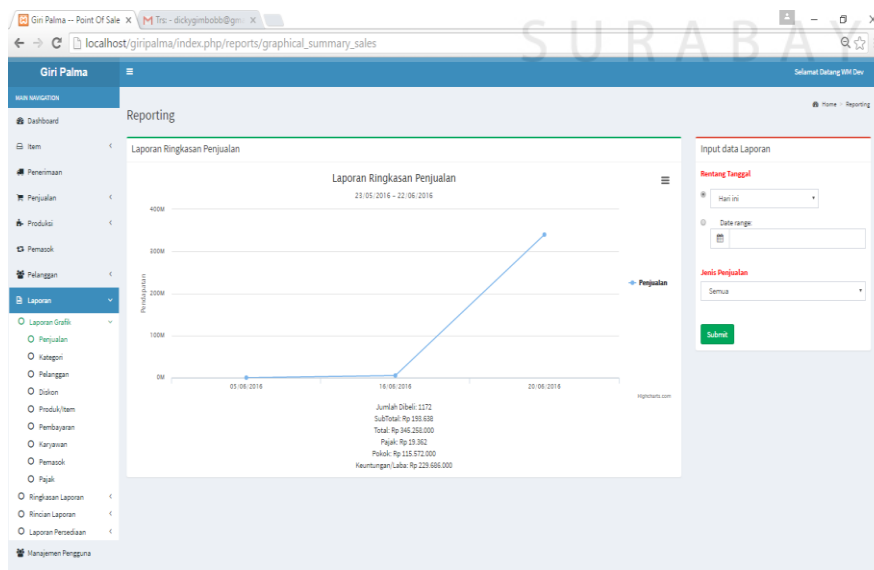
4.4.10 Halaman Penjualan



Gambar 4.48 Halaman Penjualan

Halaman ini adalah halaman proses utama pada aplikasi *point of sales* karena di halaman ini digunakan untuk melakukan transaksi jual beli yang dilakukan oleh pelanggan dengan perusahaan.

4.4.11 Halaman Laporan Penjualan



Gambar 4.49 Halaman Laporan Penjualan

Halaman ini digunakan oleh owner untuk mengecek dan mengontrol jalannya penjualan yang terjadi di perusahaan dalam jangka periode tertentu.

4.4.12 Halaman Laporan Stok

Nama Barang	Nomor Barang	Deskripsi	Jumlah	Level Pesat Wang	Lokasi Stock	Harga Pokok	Harga Jual	Sub Total
GPD - Gudang Panel	530365		0	20.00	GPD - Gudang Panel	Rp 200.000	Rp 200.000	Rp 0
GPD - Gudang Produksi HPL	530365		0	20.00	GPD - Gudang Produksi HPL	Rp 100.000	Rp 100.000	Rp 0
MOSGTR - Rikun MOG	530365		0	20.00	MOSGTR - Rikun MOG	Rp 100.000	Rp 100.000	Rp 0
MOSG - Stand Depan Footcourt	530365		0	20.00	MOSG - Stand Depan Footcourt	Rp 100.000	Rp 100.000	Rp 0
stock	530365		50	20.00	stock	Rp 100.000	Rp 100.000	Rp 7.000.000
GPD - Toko Utama	530365		0	20.00	GPD - Toko Utama	Rp 100.000	Rp 100.000	Rp 0
GPD - Gudang Produksi Seta	530365		0	20.00	GPD - Gudang Produksi Seta	Rp 100.000	Rp 100.000	Rp 0
MOSG - Stand Depan Grant	530365		0	20.00	MOSG - Stand Depan Grant	Rp 100.000	Rp 100.000	Rp 0
B4770 - Lupa Pkca Batu	530365		0	20.00	B4770 - Lupa Pkca Batu	Rp 100.000	Rp 100.000	Rp 1.200.000
GPD - Pusat	530365		0	20.00	GPD - Pusat	Rp 100.000	Rp 100.000	Rp 0
GPD - Pusat	490000		0	3.00	GPD - Pusat	Rp 10.000	Rp 10.000	Rp 0
GPD - Gudang Panel	490000		0	3.00	GPD - Gudang Panel	Rp 10.000	Rp 10.000	Rp 0

Gambar 4.50 Halaman Laporan Stok

Halaman ini berisi informasi mengenai jumlah ketersediaan stok dan juga menginformasikan tentang jumlah stok yang dalam kondisi minimum.



INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA

stikom

SURABAYA