

## BAB IV

### IMPLEMENTASI DAN EVALUASI SISTEM

#### 4.1 Implementasi Sistem

Berdasarkan hasil analisis dan perancangan sistem pada bab sebelumnya, maka dibuat sistem penjualan barang. Untuk mendukung jalannya sistem penjualan barang dibutuhkan perangkat keras dan perangkat lunak. Setelah itu, dilakukan implementasi sistem sehingga didapatkan hasil implementasi sistem.

##### 4.1.1 Kebutuhan Sistem

Tahap implementasi program merupakan tahap penerapan dari analisis dan desain sistem yang telah dibuat sebelumnya. Sebelum mengimplementasikan dan menjalankan sistem informasi penjualan barang pada CV. Loka Karya Sidoarjo, dibutuhkan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) agar dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Adapun perangkat lunak yang akan dibutuhkan untuk menjalankan dan mengimplementasikan aplikasi ini, yaitu:

- a. Sistem operasi menggunakan Microsoft® Windows® 8.1
- b. Microsoft Visio® 2013 untuk membuat rancangan *document* dan *system flow*
- c. Power Designer® 6 untuk membuat *Context Diagram* dan *DFD*
- d. Power Designer® 15 untuk membuat *ERD (CDM - PDM)*
- e. SQL Server 2008 untuk membuat *database* sistem

Kebutuhan perangkat keras minimal yang dibutuhkan untuk mengimplemntasikan dan menjalankan aplikasi ini adalah:

- a. Pentium® 4 Processor 2.60 GHz, 512K Cache, 400 MHz FSB

- b. 1 Gygabytes RAM
- c. Kapasitas bebas pada harddisk 10 Gb
- d. Monitor SVGA dengan resolusi 1366 X 768
- e. Drive DVD-ROM
- f. Keyboard, Mouse dan Printer yang Kompatibel

#### 4.1.2 Hasil Implementasi Sistem

Sistem penjualan barang ini dijalankan berdasarkan tiga *user* yaitu Admin, Bagian Penjualan, dan Bagian Pembelian. Pada sub-bab ini akan dijelaskan fungsi apa saja yang digunakan oleh *user*.

##### A *Form Login*

Sebelum semua *stakeholder* masuk ke dalam sistem, sistem mewajibkan untuk melakukan aktivitas *login* sebagai validasi sistem. Tampilan *login* tersebut terlihat pada Gambar 4.1.



The image shows a screenshot of a web-based login form. The window title is "Login". At the top, there is a logo for "LOKA KARYA" with the tagline "Distributor Meter Air Itron dan Supplier". Below the logo, there are two input fields: "Username :" and "Password :". At the bottom of the form, there are two buttons: "Login" and "Keluar". The background of the form is blue.

Gambar 4.1 *Form Login*

*Form login* digunakan untuk masuk ke dalam sistem, selain itu juga sebagai pengaman sistem untuk menentukan pengguna yang berhak mengakses sistem tersebut. *Form login* seperti yang terlihat pada Gambar 4.1 mengharuskan pengguna memasukkan *username* dan *password* pada *field* yang tersedia. Apabila semua *field* terisi kemudian tekan tombol *login* untuk masuk ke dalam sistem utama. Apabila *username* dan *password* sesuai atau sudah terdaftar maka secara otomatis pengguna dengan *username* dan *password* yang *valid* dapat masuk ke sistem utama. Namun, apabila *username* dan *password* yang dimasukkan tidak terdaftar maka secara otomatis sistem akan menolaknya.

Setelah masuk ke dalam sistem, maka sistem akan menampilkan fungsi-fungsi sesuai dengan hak akses yang dimiliki *stakeholder* masing-masing. Dalam sistem ini terdapat tiga hak akses yaitu: hak akses untuk Admin atau Bagian Pembelian dan Bagian Penjualan.

### **B Form Utama Pengguna**

Pada sistem penjualan barang, terdapat tiga *user* yang menggunakan sistem penjualan barang ini. Tiga *user* tersebut yaitu Admin, Bagian Penjualan, dan Bagian Pembelian. Pada *user-user* tersebut dibagi menjadi tiga hak tampilan menu pengguna untuk masing-masing *user*.

*Form* utama Admin dapat digunakan untuk mengelola data master pengguna, master pelanggan, master barang, master *supplier*. Tampilan *form* utama Admin dapat dilihat melalui Gambar 4.2.

*Form* utama Bagian Penjualan dapat digunakan untuk mengelola data transaksi penjualan, transaksi pelunasan, dan notifikasi keterlambatan

pembayaran. Tampilan *form* utama Bagian Penjualan dapat dilihat melalui Gambar 4.3.



Gambar 4.2 *Form* Utama Admin



Gambar 4.3 *Form* Utama Bagian Penjualan

*Form* utama Bagian Pembelian dapat digunakan untuk mengelola transaksi pembelian, transaksi penerimaan barang, transaksi *re-order*, dan transaksi perhitungan ROP. Tampilan *form* utama Bagian Pembelian dapat dilihat melalui Gambar 4.4.



Gambar 4.4 *Form* Utama Bagian Pembelian

## C *Form* Mengelola Data Master

### 1. *Form* Data Supplier

Fungsi dari *form* ini untuk untuk menampilkan dan menyimpan data-data *supplier*. Dalam *form* ini terdapat empat tombol yaitu tombol simpan, ubah, batal, dan *close*. Tombol simpan digunakan untuk menyimpan data *supplier* yang telah diinputkan oleh Admin, sedangkan tombol ubah digunakan untuk mengubah data *supplier* yang ada pada *database*. Tombol batal digunakan untuk menghilangkan semua inputan yang telah diisi oleh Admin, sedangkan tombol *close* digunakan untuk keluar dari *form supplier* dan kembali ke menu utama. *Form* data *supplier* dapat dilihat pada Gambar 4.5. Jika Admin ingin mengubah data *supplier*, maka Admin harus menekan data yang ingin diubah pada tabel yang tersedia, lalu Admin menginputkan kembali data yang ingin diubah dan menekan tombol ubah.

**Supplier**

**Data Supplier**  
Form ini digunakan untuk menyimpan data pengguna, berikut informasi yang harus diisikan.

Cari :

id_supplier	nama_supplier	alamat_supplier	kota_supplier	no_telpon_supplier	email_supplier
SUP001	PT.Angkasa Raya	Rungkut Industri	Surabaya	08122733648	AngkasaRaya@...
SUP002	PT. Maju Nabrak	Jalan Kapten Te...	Jakarta	08122733654	MajuTerus@gmai...
SUP003	PT. Bima Sakti	Buduran	Surabaya	08277633548	BimaSakti@live.c...
SUP004	PT Adei Plantatio...	Dukuh Setro	Surabaya	08277355427	Adei@live.com
SUP005	PT Adijaya Perda...	Taman Asmara C...	Sidoarjo	08177622538	Adijaya@live.com
SUP006	PT Adisarana Ind...	Ahmad Yani	Surabaya	08277677898	Adisarana@live.c...
SUP007	PT Aditarwan	Jalan Menur Indah	Surabaya	08122655667	Aditarwan@gmail...
SUP008	PT Aica Indonesia	Jalan medi sentosa	Surabaya	08288777368	Aica@live.com
SUP010	PT Dwi Prima Se...	Semolowaru	Surabaya	08122877883	SembadaJaya@li...
SUP009	PT Redaktuarah	Jenggala	Sidoarjo	08117272222	SembadaJaya@gmail...

ID\_Supplier:  Kota:

Nama:

Alamat:

Telepon:

Email:

Simpan Ubah Batal Tutup

Gambar 4.5 Form Data Supplier

## 2. Form Data Pelanggan

Fungsi dari *form* ini untuk menampilkan dan menyimpan data-data pelanggan. Dalam *form* ini terdapat empat tombol yaitu tombol simpan, ubah, batal, dan *close*. Tombol simpan digunakan untuk menyimpan data pelanggan yang telah diinputkan oleh Admin, sedangkan tombol ubah digunakan untuk mengubah data pelanggan yang ada pada *database*. Tombol batal digunakan untuk menghilangkan semua *inputan* yang telah diisi oleh Admin, sedangkan tombol *close* digunakan untuk keluar dari *form* pelanggan dan kembali ke menu utama. *Form* data pelanggan dapat dilihat pada Gambar 4.6.

The screenshot shows a web application window titled "Pelanggan". At the top, there is a logo and the title "Data Pelanggan" with a subtitle: "Form ini digunakan untuk menyimpan data pelanggan, berikut informasi yang harus diisi." Below this is a search bar labeled "Cari :". A table displays customer data with columns: id\_pelanggan, nama\_pelanggan, alamat\_pelanggan, no\_telp\_pelanggan, jenis\_kelamin\_pelar, kota\_pelanggan, kode\_pos\_pelang, and tgl\_Jah. The first row is highlighted in blue and contains: CST001, Yudhistira, Taman pinang In..., 085733025553, L, Sidoarjo, 66111, and 8/16/1. Below the table is a detailed form for editing a customer's information. The form fields are: ID\_Pelanggan (CST002), Jenis Kelamin (dropdown), Nama (text input), Kota (text input), Alamat (text input), Kode Pos (text input), Tanggal Lahir (date picker set to 8/28/2016), and Telepon (text input). At the bottom of the form are buttons for "Simpan", "Ubah", "Batal", and "Tutup".

Gambar 4.6 *Form Data Pelanggan*

Jika admin ingin mengubah data pelanggan, maka Admin harus menekan data yang ingin diubah pada tabel yang tersedia, lalu Admin *inputkan* kembali data yang ingin diubah dan menekan tombol ubah.

### 3. *Form Data Barang*

Fungsi dari *form* ini untuk untuk menampilkan dan menyimpan data-data barang. Dalam *form* ini terdapat empat tombol yaitu tombol simpan, ubah, batal, dan *close*. Tombol simpan digunakan untuk menyimpan data barang yang telah *inputkan* oleh Admin, sedangkan tombol ubah digunakan untuk mengubah data barang yang ada pada *database*. Tombol batal digunakan untuk menghilangkan semua inputan yang telah diisi oleh Admin, sedangkan tombol *close* digunakan untuk keluar dari *form* barang dan kembali ke menu utama. *Form* data barang dapat dilihat pada Gambar 4.7.

The screenshot shows a web application window titled "Barang". At the top, there is a logo and the text "Data Barang" with a subtitle: "Form ini digunakan untuk menyimpan data barang yang ada pada gudang, berikut informasi yang harus diisikan." Below this is a search bar labeled "Cari:". The main area contains a table with the following data:

	id_barang	nama_barang	satuan_barang	harga_barang	stok_barang	jenis_barang
▶	BRG001	Woltex	PCS	15000	100	Rumah Tangga
*						

Below the table is a form with the following fields:

- ID\_Barang:
- Nama:
- Satuan:
- Harga:
- Stok:
- Jenis:

At the bottom of the form are four buttons: Simpan, Ubah, Batal, and Tutup.

Gambar 4.7 Form Data Barang

Jika Admin ingin mengubah data barang, maka Admin harus menekan data yang ingin diubah pada tabel yang tersedia, lalu Admin menginputkan kembali data yang ingin diubah dan menekan tombol ubah.

#### 4. Form Data Pengguna

Fungsi dari *form* ini untuk untuk menampilkan dan menyimpan data-data pengguna. Dalam *form* ini terdapat empat tombol yaitu tombol simpan, ubah, batal, dan *close*. Tombol simpan digunakan untuk menyimpan data pengguna yang telah diinputkan oleh Admin, sedangkan tombol ubah digunakan untuk mengubah data pengguna yang ada pada *database*. Tombol batal digunakan untuk menghilangkan semua inputan yang telah diisi oleh Admin, sedangkan



tombol *close* digunakan untuk keluar dari *form* pengguna dan kembali ke menu utama. *Form* data pengguna dapat dilihat pada Gambar 4.8.

The screenshot shows a web application window titled "Pengguna". At the top, there is a logo and the title "Data Pengguna" with a subtitle "Form ini digunakan untuk menyimpan data pengguna, berikut informasi yang harus diisikan." Below this is a search bar labeled "Cari:". A table displays user data with the following columns: id\_pengguna, nama\_pengguna, Uesname, Password, bagian\_pengguna, telepon\_pengguna, alamat\_pengguna, and jenis\_k. The first row is highlighted in blue and contains the values: USR001, Yudhistira, yukira, yukirash, Admin, 085733025553, Perumahan Tam..., and L. Below the table is a form for adding or editing user information. The form includes fields for ID\_Pengguna (containing USR002), Nama, Alamat, Telepon, Jenis Kelamin (a dropdown menu), Bagian, Uesname, and Password. At the bottom of the form are buttons for Simpan, Ubah, Batal, and Tutup.

Gambar 4.8 *Form* Data Pengguna

Jika admin ingin mengubah data pengguna, maka Admin harus menekan data yang ingin diubah pada tabel yang tersedia, lalu admin *meninputkan* kembali data yang ingin diubah dan menekan tombol *ubah*.

#### **D Form Proses Permintaan Barang**

Fungsi dari *form* ini untuk mencatat transaksi permintaan barang oleh pelanggan. Barang-barang yang telah dipesan oleh pelanggan akan *diinputkan* kedalam *database*. Dalam *form* ini terdapat empat tombol yaitu tombol tambah, hapus, bayar, dan tombol tutup. Tombol bayar digunakan untuk melanjutkan inputan ke *form* data pembayaran, sedangkan tombol *close* digunakan untuk keluar dari *form* permintaan barang dan kembali ke menu utama. Tombol tambah digunakan untuk menambahkan barang-barang yang ingin dipesan oleh pelanggan

kedalam *list*, sedangkan tombol hapus di gunakan untuk menghapus barang dari *list*. Proses permintaan barang dapat dilihat pada Gambar 4.9.

The screenshot shows a web application window titled "PenjualanPermintaan". The interface includes a header with "Rp." and a large "0". Below the header, there are input fields for "ID Penjualan" (containing "PJL082"), "ID Pengguna", and "Tanggal Penjualan Barang" (set to "10/ 6/2016"). A section for adding items contains fields for "Kode Barang", "Nama Barang", "Harga" (with a "Rp." prefix), and "Jumlah barang", accompanied by "+ Tambah" and "- Hapus" buttons. A table below has columns for "Kode Barang", "Nama Barang", "Jumlah", "Harga", and "Sub Total". At the bottom, it displays "Pembayaran" as "Rp. 0" and "Sisa Pembayaran" as "Rp. 0". Navigation buttons "Bayar", "Batal", "Kredit", and "Tutup" are located at the bottom of the window.

Gambar 4.9 *Form* Permintaan Barang

## E *Form* Proses Penjualan

Fungsi dari *form* ini untuk untuk menyimpan data penjualan dan pembayaran pada pelanggan secara tunai maupun kredit. Dalam *form* ini terdapat dua tombol yaitu tombol simpan dan batal. Tombol simpan digunakan untuk menyimpan data penjualan dan pembayaran kedalam *database*, sedangkan tombol batal digunakan untuk menghilangkan semua *inputan* yang telah diisi oleh pengguna. *Form* transaksi penjualan dan pembayaran tunai dapat dilihat pada Gambar 4.10. dan *form* pembayaran kredit dapat dilihat pada Gambar 4.11.

**Rp. 0**

ID Penjualan:  ID Pengguna:

Tanggal Penjualan Barang:

Kode Barang:

Nama Barang:

Harga: Rp.

Jumlah barang:

Kode Barang	Nama Barang	Jumlah	Harga	Sub Total

...: Pembayaran ...

**Rp. 0** Sisa Pembayaran: **Rp. 0**

Gambar 4.10 Form Penjualan

**Rp. 0**

ID\_Penjualan:  ID Pelanggan:

Tanggal Penjualan:

ID\_Pembayaran:  Tgl Jth Tempo: Label4

Gambar 4.11 Form Pembayaran Kredit

## F Form Proses Pelunasan

*Form* ini digunakan untuk menyimpan data transaksi pelunasan oleh pelanggan yang melakukan pembayaran secara kredit. Dalam *form* ini terdapat empat tombol yaitu tombol mencari *id* pelanggan, tombol simpan, tombol batal, dan tutup. Tombol mencari *id* pelanggan digunakan untuk mencari data pelanggan yang melakukan pelunasan, sedangkan tombol simpan digunakan untuk menyimpan data transaksi pelunasan oleh pelanggan kedalam *database*. Tombol batal digunakan untuk menghilangkan semua *inputan* yang telah diisi oleh pengguna dan tombol *close* digunakan untuk keluar dari *form* pelunasan dan kembali ke menu utama. *Form* transaksi pelunasan dapat dilihat pada Gambar 4.12.

The screenshot shows a window titled "Pelunasan" with the following fields and controls:

- ID\_Pelanggan: Input field with a search icon.
- ID\_Angsuran: Input field.
- Tanggal: Date picker showing 10/ 3/2016.
- ID\_Kredit: Input field with a search icon.
- ID\_Pengguna: Input field.
- Tanggal Beli: Date picker showing 10/ 3/2016.
- Jatuh Tempo: Date picker showing 10/ 3/2016.
- Hitung: Button.
- Jumlah Kredit: Input field with "Rp." prefix.
- Denda: Input field with "Rp." prefix and value "0".
- Kekurangan Pembayaran: Label.
- Large display: "Rp. 0" in a black box.
- Payment section: "Pembayaran" label, "Rp." prefix, empty input field, "Kekurangan : Rp. 0".
- Buttons: "Simpan", "Batal", "Tutup".

Gambar 4.12 *Form* Transaksi Pelunasan

## G Form Proses Re-Order Barang

Form ini digunakan untuk menyimpan data *re-order Barang*. Dalam form ini terdapat empat tombol yaitu tombol cari *id supplier*, simpan, batal, dan tombol tutup. Tombol cari *id supplier* digunakan untuk mencari data *supplier* yang ada pada perusahaan, tombol simpan digunakan untuk menyimpan data *re-order* barang kedalam *database*, tombol ubah digunakan untuk mengubah data *re-order* barang yang ingin diubah oleh pengguna, tombol batal digunakan untuk menghapus semua *inputan* pengguna, tombol *close* digunakan untuk keluar dari form *re-order* barang dan kembali ke menu utama. Form *re-order* barang dapat dilihat pada Gambar 4.13.

Id_barang	Nama_barang	Stok_Barang	Rop	Harga_Beli
-----------	-------------	-------------	-----	------------

ID\_Pembelian: BUY046  
Tanggal Pembelian: 10/ 4/2016  
ID\_Pengguna:   
ID\_Supplier:

Kode Barang :   
Nama Barang :   
Harga : Rp.   
Jumlah barang :

Jumlah Minimal Yang Harus Dibeli :  
Rp.

Simpan | Batal | Tutup

Gambar 4.13 Form Re-Order Barang

## H Form Proses Penerimaan Barang

*Form* ini digunakan untuk menyimpan data barang yang masuk kedalam perusahaan dari *supplier* melalui transaksi *re-order* barang. Dalam *form* ini terdapat tiga tombol yaitu tombol cari *id* pembelian, simpan, batal, dan tombol tutup. Tombol cari *id* pembelian digunakan untuk mencari data pembelian yang barangnya telah masuk kedalam perusahaan, tombol simpan digunakan untuk menyimpan data penerimaan barang kedalam *database*, tombol batal digunakan untuk menghapus semua *inputan* pengguna, dan tombol *close* digunakan untuk keluar dari *form* penerimaan barang dan kembali ke menu utama. *Form* penerimaan barang dapat dilihat pada Gambar 4.14.

The screenshot shows a web application window titled "Penerimaan\_brg". The main heading is "Data Penerimaan Barang" with a sub-heading: "Form ini digunakan untuk menyimpan data barang yang masuk, berikut informasi yang harus diisikan." Below this are several input fields: "ID Penerimaan Barang" (PNR001), "ID Pembelian" (BUY001), "ID Pengguna" (nico), "Jumlah Barang Masuk" (100), and "Tanggal Barang Masuk" (7/15/2016). A table below contains the following data:

	id_barang	nama_barang	Jumlah_barang_bel	harga_barang	sub_total_beli
▶	BRG003	Flodis-S	100	25000	2500000
*					

At the bottom of the form are three buttons: "Simpan", "Batal", and "Tutup".

Gambar 4.14 *Form* Penerimaan Barang

## I Form Proses Perhitungan Re-Order Point (ROP)

*Form* ini digunakan untuk menyimpan data ROP suatu barang yang ada pada gudang setiap bulannya. Dalam *form* ini terdapat empat tombol yaitu tombol proses, simpan, batal, dan tombol tutup. Tombol proses digunakan untuk memulai proses perhitungan ROP tiap barang lalu disimpan kedalam *database*, tombol simpan digunakan untuk menyimpan data ROP suatu barang kedalam *database*, tombol batal digunakan untuk menghapus semua inputan pengguna, tombol *close* digunakan untuk keluar dari *form* perhitungan ROP. Desain *form* perhitungan dapat dilihat pada Gambar 4.15.

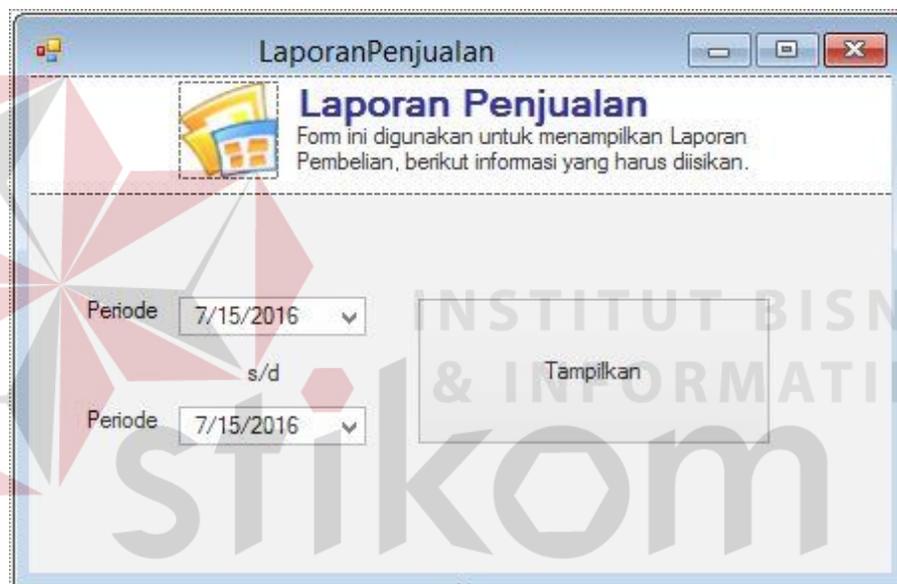
id_rop	id_barang	Tanggal_rop	ROP
*			

Gambar 4.15 Perhitungan ROP

## J Form Proses Membuat Laporan

### 1. Form Laporan Penjualan Barang

Pada halaman laporan penjualan, Bagian Penjualan harus mengisi *form* yang telah disediakan. Bagian Penjualan dapat mengisi *form* yaitu, dari periode dan hingga periode. Setelah mengisi *form*, Bagian Penjualan dapat memilih tombol tampilkan, maka laporan penjualan akan tampil. *Form* laporan penjualan dapat dilihat pada Gambar 4.16.



The image shows a screenshot of a software application window titled "LaporanPenjualan". The window contains a form for generating a sales report. At the top, there is a header with the title "Laporan Penjualan" and a sub-header "Form ini digunakan untuk menampilkan Laporan Pembelian, berikut informasi yang harus diisikan." Below this, there are two date pickers labeled "Periode" and "s/d", both showing the date "7/15/2016". To the right of these pickers is a button labeled "Tampilkan". The background of the window features a large, semi-transparent watermark logo for "STIKOM SURABAYA" and the text "INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA".

Gambar 4.16 Form Laporan Penjualan

### 2. Form Laporan Re-Order Barang

Pada halaman laporan *re-order* barang, Bagian Pembelian harus mengisi *form* yang telah disediakan. Bagian Pembelian dapat mengisi *form* yaitu, dari periode dan hingga periode. Setelah mengisi *form*, Bagian Pembelian dapat memilih tombol tampilkan, maka laporan *re-order* barang akan tampil. *Form* laporan *re-order* dapat dilihat pada Gambar 4.17.



Gambar 4.17 *Form Laporan Re-Order Barang*

### 3. *Form Laporan Permintaan Barang*

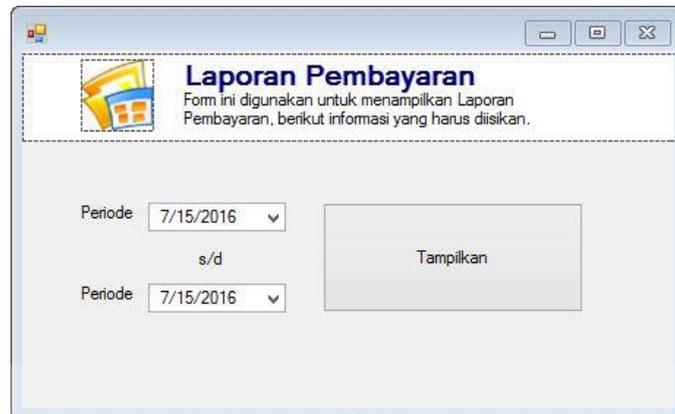
Pada halaman laporan permintaan barang, Bagian Penjualan harus mengisi *form* yang telah disediakan. Bagian Penjualan dapat mengisi *form* yaitu, dari periode dan hingga periode. Setelah mengisi *form*, Bagian Penjualan dapat memilih tombol tampilkan, maka laporan permintaan barang akan tampil. *Form* laporan permintaan barang dapat dilihat pada Gambar 4.18.

Gambar 4.18 *Form Laporan Permintaan Barang*

### 4. *Form Laporan Pembayaran Kredit*

Pada *form* laporan pembayaran, Bagian Penjualan harus mengisi *form* yang telah disediakan. Bagian Penjualan dapat mengisi *form* yaitu, dari periode dan

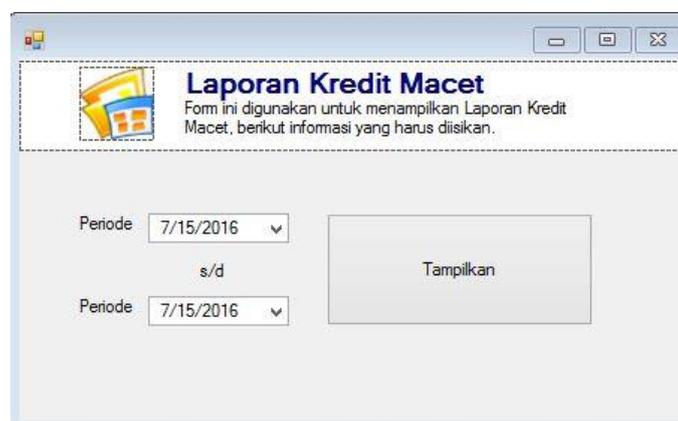
hingga periode. Setelah mengisi *form*, Bagian Penjualan dapat memilih tombol tampilkan, maka laporan pembayaran akan tampil. *Form* laporan pembayaran dapat dilihat pada Gambar 4.19.



Gambar 4.19 *Form* Laporan Pembayaran

#### 5. *Form* Laporan Kredit Macet

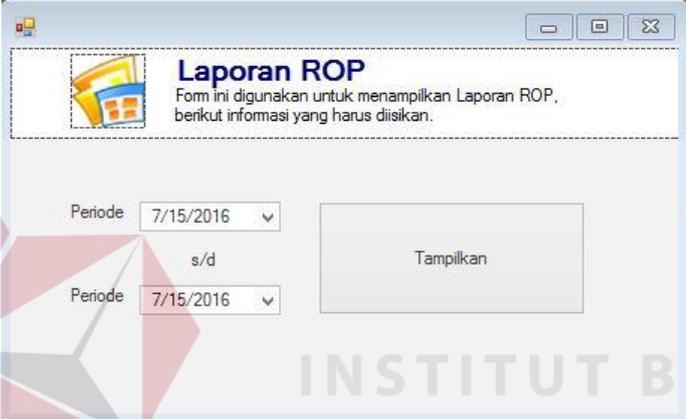
Pada *form* laporan kredit macet, Bagian Penjualan harus mengisi *form* yang telah disediakan. Bagian Penjualan dapat mengisi *form* yaitu, dari periode dan hingga periode. Setelah mengisi *form*, Bagian Penjualan dapat memilih tombol tampilkan, maka laporan kredit macet akan tampil. *Form* laporan kredit macet dapat dilihat pada Gambar 4.20.



Gambar 4.20 *Form* Laporan Kredit Macet

#### 6. *Form* Laporan ROP

Pada *form* laporan ROP, Bagian Pembelian harus mengisi *form* yang telah disediakan. Bagian Pembelian dapat mengisi *form* yaitu, dari periode dan hingga periode. Setelah mengisi *form*, Bagian Pembelian dapat memilih tombol tampilkan, maka laporan ROP akan tampil. *Form* laporan ROP dapat dilihat pada Gambar 4.21.



Gambar 4.21 *Form* Laporan ROP

#### 7. *Form* Laporan Kredit Pelanggan

Pada *form* laporan kredit pelanggan, Bagian Penjualan harus mengisi *form* yang telah disediakan. Bagian Penjualan dapat mengisi *form* yaitu, dari periode dan hingga periode. Setelah mengisi *form*, Bagian Penjualan dapat memilih tombol tampilkan, maka laporan kredit pelanggan akan tampil. *Form* laporan kredit pelanggan dapat dilihat pada Gambar 4.22.

#### 8. *Form* Laporan Penerimaan Barang

Pada *form* laporan penerimaan barang, Bagian Pembelian harus mengisi *form* yang telah disediakan. Bagian Pembelian dapat mengisi *form* yaitu, dari periode dan hingga periode.

The screenshot shows a window titled 'KreditPelanggan'. Inside, there is a header section with a small icon and the title 'Laporan Kredit Pelanggan'. Below the title is a subtitle: 'Form ini digunakan untuk menampilkan Laporan Kredit Pelanggan, berikut informasi yang harus disikan.' The main area contains two date pickers labeled 'Periode', both showing '7/15/2016'. Between the two pickers is the text 's/d'. To the right of the pickers is a button labeled 'Tampilkan'.

Gambar 4.22 *Form* Laporan Kredit Pelanggan

Setelah mengisi *form*, Bagian Pembelian dapat memilih tombol tampilkan, maka laporan penerimaan barang akan tampil. *Form* laporan penerimaan barang dapat dilihat pada Gambar 4.23.

The screenshot shows a window titled 'Laporan Penerimaan Barang'. Inside, there is a header section with a small icon and the title 'Laporan Penerimaan Barang'. Below the title is a subtitle: 'Form ini digunakan untuk menampilkan Laporan Penerimaan Barang, berikut informasi yang harus'. The main area contains two date pickers labeled 'Periode', both showing '7/15/2016'. Between the two pickers is the text 's/d'. To the right of the pickers is a button labeled 'Tampilkan'.

Gambar 4.23 *Form* Laporan Penerimaan Barang

#### 9. *Form* Laporan Umur Piutang Pelanggan

Pada *form* laporan umur piutang pelanggan, Bagian Penjualan harus mengisi *form* yang telah disediakan. Bagian Penjualan dapat mengisi *form* yaitu, dari periode dan hingga periode. Setelah mengisi *form*, Bagian Penjualan dapat memilih tombol tampilkan, maka laporan umur piutang pelanggan akan tampil. *Form* laporan umur piutang pelanggan dapat dilihat pada Gambar 4.24.

The screenshot shows a window titled 'UmurPiutangCN'. Inside, there is a header section with a logo and the title 'Laporan Umur Piutang Pelanggan'. Below the title is a subtitle: 'Form ini digunakan untuk menampilkan Laporan Umur Piutang Pelanggan, berikut informasi yang harus'. The main area contains two date selection fields, both set to '7/15/2016', with 's/d' between them. To the right of these fields is a button labeled 'Tampilkan'.

Gambar 4.24 *Form* Laporan Umur Piutang Pelanggan

#### 10. *Form* Laporan Daftar Barang

Pada *form* laporan daftar barang Bagian Penjualan dapat memilih tombol tampilkan, maka laporan daftar barang akan tampil. *Form* laporan daftar barang dapat dilihat pada Gambar 4.25.

The screenshot shows a window titled 'DafRangRPT'. Inside, there is a header section with a logo and the title 'Laporan Daftar Barang'. Below the title is a subtitle: 'Form ini digunakan untuk menampilkan Laporan Daftar Barang, berikut informasi yang harus disajikan.'. The main area contains a single button labeled 'Tampilkan'.

Gambar 4.25 *Form* Laporan Daftar Barang

#### 11. *Form* Laporan Daftar Pelanggan

Pada *form* laporan daftar pelanggan Bagian Penjualan dapat memilih tombol tampilkan, maka laporan daftar pelanggan akan tampil. *Form* laporan daftar pelanggan dapat dilihat pada Gambar 4.26.



Gambar 4.26 *Form Laporan Daftar Pelanggan*

## 12. *Form Laporan Daftar Supplier*

Pada *form* laporan daftar *supplier* Bagian Penjualan dapat memilih tombol tampilkan, maka laporan daftar *supplier* akan tampil. *Form* laporan daftar *supplier* dapat dilihat pada Gambar 4.27.



Gambar 4.27 *Form Laporan Daftar Supplier*

## 4.2 Evaluasi Sistem

Setelah melakukan perencanaan dan implemtasi dari sistem penjualan barang, maka tahapan terakhir yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tahap evaluasi sistem. Tahapan evaluasi sistem yang dilakukan adalah hasil uji coba

sistem penjualan barang. Hasil uji coba sistem dilakukan untuk menguji kembali semua tahapan yang sudah dilakukan selama pengujian berlangsung.

#### 4.2.1 Evaluasi Hasil Uji Coba Sistem

Uji coba sistem dilakukan untuk menguji fungsi-fungsi dari sistem penjualan barang ini dilakukan dengan teknik *black box testing*. Tahapan evaluasi sistem dilakukan untuk menguji setiap fungsi-fungsi yang telah ditentukan sebelumnya sehingga sistem yang sudah dibuat sesuai dengan harapan awal dari pemecahan permasalahan yang ada pada CV. Loka Karya Sidoarjo khususnya dalam proses penjualan barang.

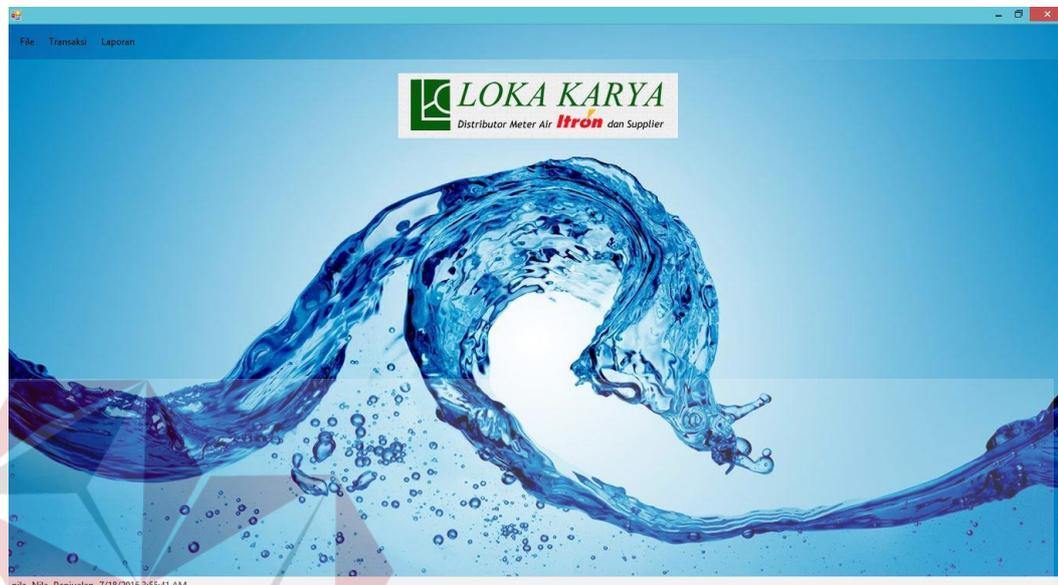
##### 1. Uji Coba Fungsi *Login*

Proses *login* dilakukan dengan cara memasukkan *id* dan *password* pada *form login* kemudian sistem akan menampilkan menu utama pengguna.

Tabel 4.1 Uji Coba Fungsi *Login*

No	Fungsionalitas	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Fungsi Login	Memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> yang benar	Berhasil <i>login</i> dan menampilkan <i>form</i> sesuai hak akses masing-masing pengguna	Sukses (Lihat Gambar 4.28)
2.		Memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> yang salah	Gagal <i>login</i> dan muncul pemberitahuan “ <i>User Password salah</i> ”	Sukses (Lihat Gambar 4.29)
3.		Memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> dengan <i>field</i>	Gagal <i>login</i> dan muncul pemberitahuan “ <i>Nama Dan Password Tidak</i>	Sukses (Lihat Gambar 4.30)

No	Fungsionalitas	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
		kosong	Boleh Kosong”	

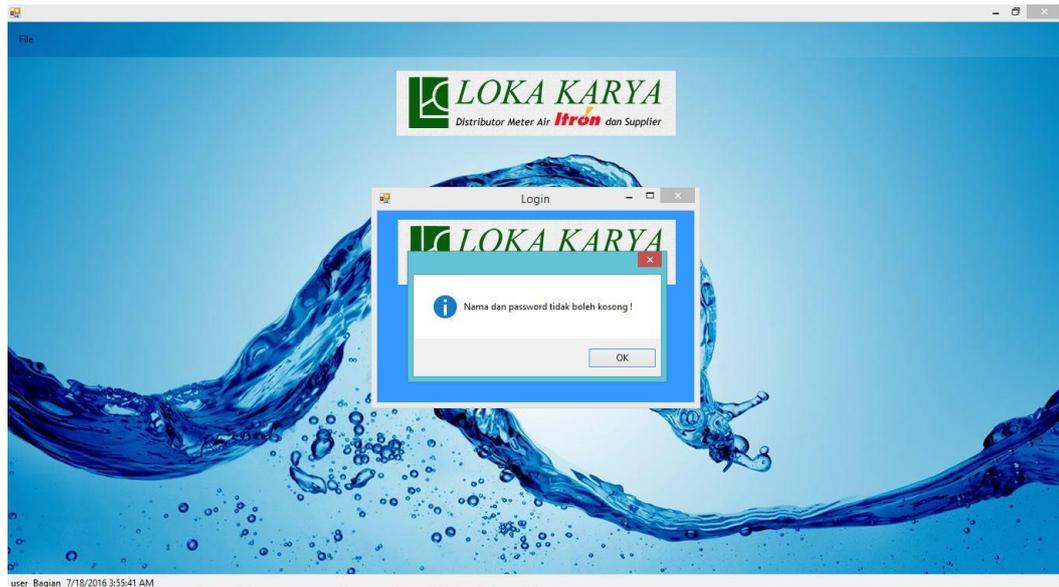


Gambar 4.28 Uji Coba Fungsi *Login* Pengguna Berhasil



Gambar 4.29 Uji Coba Fungsi *Login* Pengguna Gagal.





Gambar 4.30 Uji Coba Fungsi *Login* Pengguna Kosong.

## 2. Uji Coba Fungsi Mengelola Master *Supplier*

Pengujian terhadap fungsi mengelola master *supplier* menggunakan pengujian *blackbox* akan dijelaskan seperti pada tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2 Uji Coba Fungsi Mengelola Master *Supplier*

No	Fungsionalitas	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Mengelola Master <i>Supplier</i>	Memasukkan data master <i>supplier</i>	Data berhasil ditambahkan ke dalam <i>database</i> dan muncul pesan "Data Berhasil Ditambahkan"	Sukses (Lihat Gambar 4.31)
2.		Mengubah data master <i>supplier</i>	Data berhasil diubah dan disimpan kedalam <i>database</i> serta muncul pesan "Data Berhasil Terubah"	Sukses (Lihat Gambar 4.32)

Gambar 4.31 Uji Coba *Input Supplier* BerhasilGambar 4.32 Uji Coba Ubah *Supplier*

### 3. Uji Coba Fungsi Mengelola Master Barang

Pengujian terhadap fungsi mengelola master barang menggunakan pengujian *blackbox* akan dijelaskan seperti pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3 Uji Coba Fungsi Mengelola Master Barang

No	Fungsionalitas	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Mengelola Master Barang	Memasukkan data master barang	Data berhasil ditambahkan ke dalam <i>database</i> dan muncul pesan "Data Berhasil Ditambahkan"	Sukses (Lihat Gambar 4.33)
2.		Mengubah data master barang	Data berhasil diubah dan disimpan kedalam <i>database</i> serta muncul pesan "Data Berhasil Terubah"	Sukses (Lihat Gambar 4.34)

Gambar 4.33 Uji Coba *Input* Barang Berhasil

Gambar 4.34 Uji Coba Ubah Barang

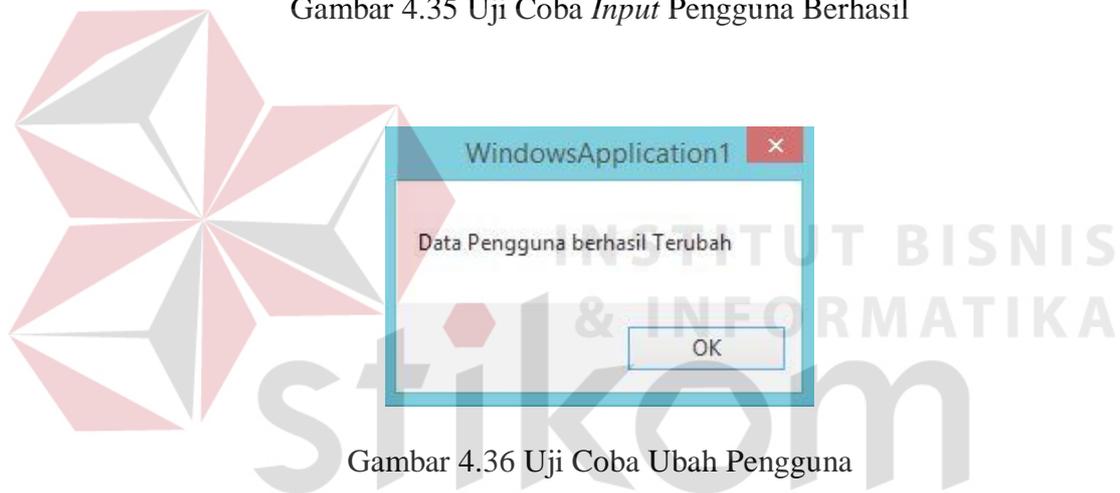
#### 4. Uji Coba Fungsi Mengelola Master Pengguna

Pengujian terhadap fungsi mengelola master pengguna menggunakan pengujian *blackbox* akan dijelaskan seperti pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4 Uji Coba Fungsi Mengelola Master Pengguna

No	Fungsionalitas	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Mengelola Master Pengguna	Memasukkan data master pengguna	Data berhasil ditambahkan ke dalam <i>database</i> dan muncul pesan "Data Berhasil Ditambahkan"	Sukses (Lihat Gambar 4.35)
2.		Mengubah data master pengguna	Data berhasil diubah dan disimpan kedalam <i>database</i> serta muncul pesan "Data Berhasil	Sukses (Lihat Gambar 4.36)

No	Fungsionalitas	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
			Terubah”	

Gambar 4.35 Uji Coba *Input* Pengguna Berhasil

Gambar 4.36 Uji Coba Ubah Pengguna

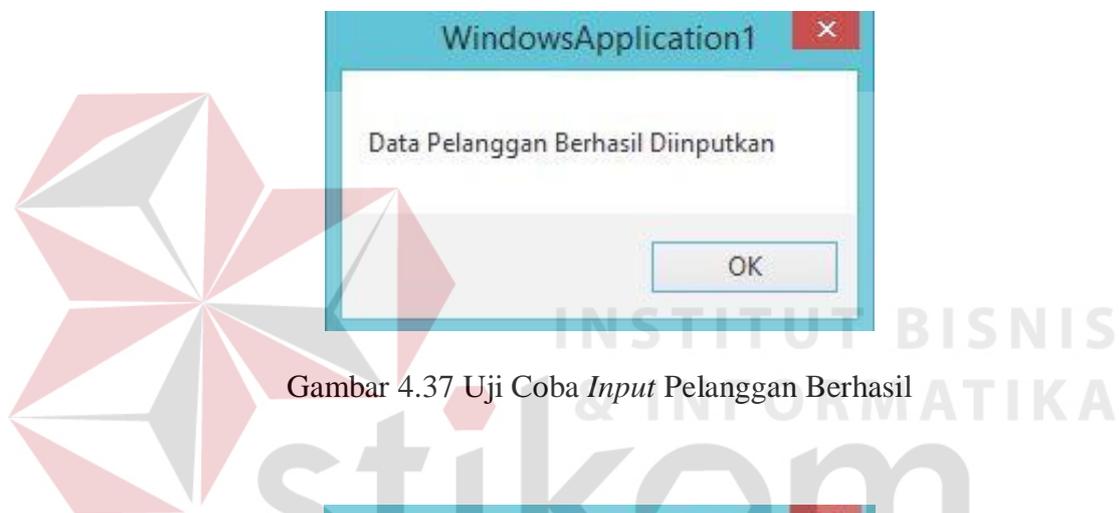
#### 5. Uji Coba Fungsi Mengelola Master Pelanggan

Pengujian terhadap fungsi mengelola master pelanggan menggunakan pengujian *blackbox* akan dijelaskan seperti pada tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5 Uji Coba Fungsi Mengelola Master Pelanggan

No	Fungsionalitas	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Mengelola Master Pelanggan	Memasukkan data master pelanggan	Data berhasil ditambahkan ke dalam <i>database</i> dan muncul pesan “Data Berhasil	Sukses (Lihat Gambar 4.37)

No	Fungsionalitas	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
			Ditambahkan”	
2.		Mengubah data master pelanggan	Data berhasil diubah dan disimpan kedalam <i>database</i> serta muncul pesan “Data Berhasil Terubah”	Sukses (Lihat Gambar 4.38)



Gambar 4.37 Uji Coba *Input* Pelanggan Berhasil



Gambar 4.38 Uji Coba Ubah *Pelanggan*

#### 6. Uji Coba Fungsi Mengelola Transaksi Permintaan Barang

Pengujian terhadap fungsi transaksi permintaan barang menggunakan pengujian *blackbox* akan dijelaskan seperti pada tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6 Uji Coba Fungsi Transaksi Permintaan Barang

No	Fungsionalitas	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Mengelola Transaksi Permintaan Barang	Mengisi semua data pada semua <i>field</i> yang disediakan, kemudian menekan tombol simpan.	Data permintaan barang telah disimpan kedalam <i>database</i> .	Data permintaan barang berhasil <i>diinputkan</i> .  (Gambar 4.39)

Gambar 4.39 Uji Coba *Input* Permintaan Barang Berhasil

#### 7. Uji Coba Fungsi Mengelola Transaksi Penjualan dan Pembayaran Kredit

Pengujian terhadap fungsi transaksi penjualan dan pembayaran menggunakan pengujian *blackbox* akan dijelaskan seperti pada tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7 Uji Coba Fungsi Transaksi Penjualan

No	Fungsionalitas	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Mengelola Transaksi Penjualan	Mengisi semua data pada semua <i>field</i> yang disediakan, kemudian menekan tombol simpan.	Data penjualan telah disimpan kedalam <i>database</i> .	Data penjualan berhasil <i>diinputkan</i> .  (Gambar 4.40)



Gambar 4.40 Uji Coba *Input* Penjualan dan Pembayaran Berhasil

#### 8. Uji Coba Fungsi Mengelola Transaksi Pelunasan

Pengujian terhadap fungsi transaksi pelunasan menggunakan pengujian

*blackbox* akan dijelaskan seperti pada tabel 4.8 berikut:

Tabel 4.8 Uji Coba Fungsi Transaksi Pelunasan

No	Fungsionalitas	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Mengelola Transaksi Pelunasan	Mengisi semua data pada semua <i>field</i> yang disediakan, kemudian menekan tombol simpan.	Data pelunasan telah disimpan kedalam <i>database</i> .	Data pelunasan berhasil diinputkan. (Gambar 4.41)



Gambar 4.41 Uji Coba *Input* Pelunasan Berhasil

### 9. Uji Coba Fungsi Mengelola Transaksi Penerimaan Barang

Pengujian terhadap fungsi transaksi penerimaan barang menggunakan pengujian *blackbox* akan dijelaskan seperti pada tabel 4.9 berikut:

Tabel 4.9 Uji Coba Fungsi Transaksi Penerimaan Barang

No	Fungsionalitas	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Mengelola Transaksi Penerimaan Barang	Mengisi semua data pada semua <i>field</i> yang disediakan, kemudian menekan tombol simpan.	Data penerimaan barang telah disimpan kedalam <i>database</i> .	Data penerimaan barang berhasil diinputkan. (Gambar 4.42)



Gambar 4.42 Uji Coba *Input* Penerimaan Barang Berhasil

### 10. Uji Coba Fungsi Mengelola Transaksi *Re-Order* Barang

Pengujian terhadap fungsi transaksi *re-order* barang menggunakan pengujian *blackbox* akan dijelaskan seperti pada tabel 4.10 berikut:

Tabel 4.10 Uji Coba Fungsi Transaksi *Re-Order* Barang

No	Fungsionalitas	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Mengelola Transaksi <i>Re-Order</i> Barang	Mengisi semua data pada semua <i>field</i> yang	Data <i>re-order</i> barang telah disimpan	Data <i>re-order</i> barang berhasil diinputkan.



No	Fungsionalitas	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
		disediakan, kemudian menekan tombol simpan.	kedalam <i>database</i> .	(Gambar 4.43)



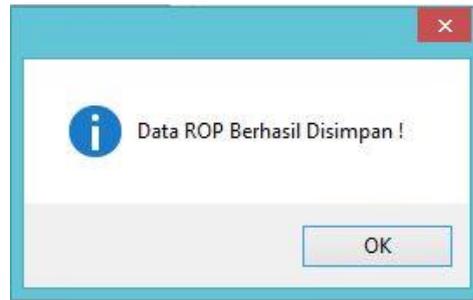
Gambar 4.43 Uji Coba *Input Re-Order* Barang Berhasil

#### 11. Uji Coba Fungsi Mengelola Transaksi Perhitungan ROP

Pengujian terhadap fungsi perhitungan ROP menggunakan pengujian *blackbox* akan dijelaskan seperti pada tabel 4.11 berikut:

Tabel 4.11 Uji Coba Fungsi Perhitungan ROP

No	Fungsionalitas	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Mengelola Perhitungan ROP	Mengisi semua data pada semua <i>field</i> yang disediakan, kemudian menekan tombol simpan.	Data ROP barang telah disimpan kedalam <i>database</i> .	Data ROP barang berhasil diinputkan. (Gambar 4.44)

Gambar 4.44 Uji Coba *Input* Perhitungan ROP Berhasil

## 12. Uji Coba Fungsi Laporan Penjualan Barang

Pengujian terhadap fungsi laporan penjualan barang menggunakan pengujian *blackbox* akan dijelaskan seperti pada tabel 4.12 berikut:

Tabel 4.12 Uji Coba Fungsi Laporan Penjualan Barang

No	Fungsionalitas	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Mengelola Laporan Penjualan Barang	Mengisi semua data pada semua <i>field</i> yang disediakan, kemudian menekan tombol proses.	Data laporan penjualan barang muncul pada layar	Data laporan penjualan barang muncul (Gambar 4.45)

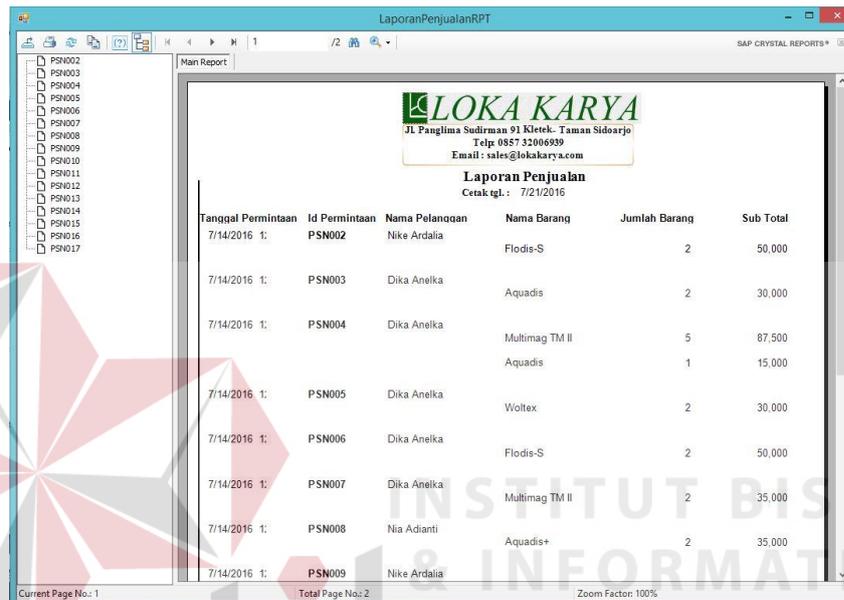
## 13. Uji Coba Fungsi Laporan *Re-Order* Barang

Pengujian terhadap fungsi laporan *re-order* barang menggunakan pengujian *blackbox* akan dijelaskan seperti pada tabel 4.13 berikut:

Tabel 4.13 Uji Coba Fungsi Laporan *Re-Order* Barang

No	Fungsionalitas	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Mengelola Laporan <i>Re -</i>	Mengisi semua data pada semua <i>field</i> yang	Data laporan <i>re-order</i> barang	Data laporan <i>re-order</i>

No	Fungsionalitas	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
	Order Barang	disediakan, kemudian menekan tombol proses.	muncul pada layar	barang muncul (Gambar 4.46)



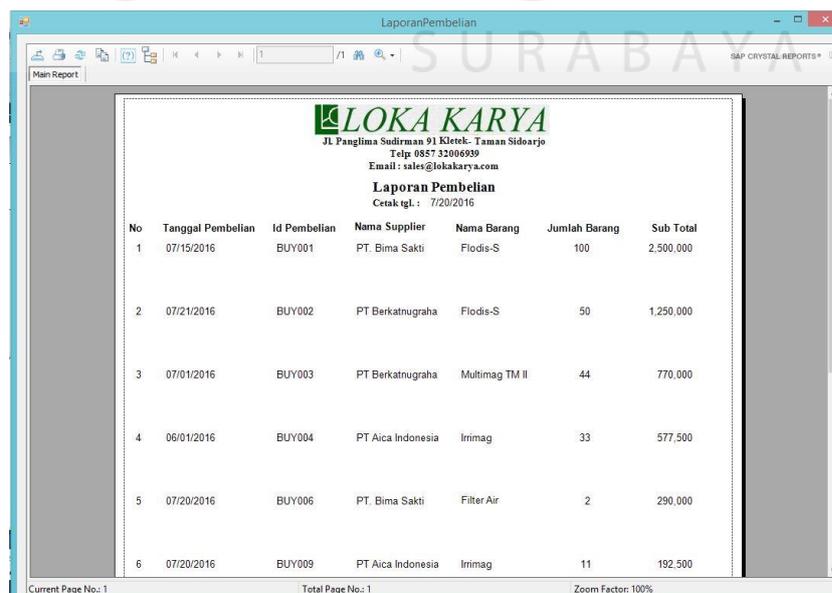
**LOKA KARYA**  
 Jl. Panglima Sudirman 91 Kletek- Taman Sidoarjo  
 Telp: 0857 32006939  
 Email: sales@lokakarya.com

**Laporan Penjualan**  
 Cetak tgl.: 7/21/2016

Tanggal Permintaan	Id Permintaan	Nama Pelanggan	Nama Barang	Jumlah Barang	Sub Total
7/14/2016 1:	PSN002	Nike Ardalia	Flodis-S	2	50,000
7/14/2016 1:	PSN003	Dika Anelka	Aquadis	2	30,000
7/14/2016 1:	PSN004	Dika Anelka	Multimag TM II	5	87,500
			Aquadis	1	15,000
7/14/2016 1:	PSN005	Dika Anelka	Woltex	2	30,000
7/14/2016 1:	PSN006	Dika Anelka	Flodis-S	2	50,000
7/14/2016 1:	PSN007	Dika Anelka	Multimag TM II	2	35,000
7/14/2016 1:	PSN008	Nia Adianti	Aquadis+	2	35,000
7/14/2016 1:	PSN009	Nike Ardalia			

Current Page No.: 1 Total Page No.: 2 Zoom Factor: 100%

Gambar 4.45 Laporan Penjualan Barang



**LOKA KARYA**  
 Jl. Panglima Sudirman 91 Kletek- Taman Sidoarjo  
 Telp: 0857 32006939  
 Email: sales@lokakarya.com

**Laporan Pembelian**  
 Cetak tgl.: 7/20/2016

No	Tanggal Pembelian	Id Pembelian	Nama Supplier	Nama Barang	Jumlah Barang	Sub Total
1	07/15/2016	BUY001	PT. Bima Sakti	Flodis-S	100	2,500,000
2	07/21/2016	BUY002	PT Berkatnugraha	Flodis-S	50	1,250,000
3	07/01/2016	BUY003	PT Berkatnugraha	Multimag TM II	44	770,000
4	06/01/2016	BUY004	PT Aica Indonesia	Irmag	33	577,500
5	07/20/2016	BUY006	PT. Bima Sakti	Filter Air	2	290,000
6	07/20/2016	BUY009	PT Aica Indonesia	Irmag	11	192,500

Current Page No.: 1 Total Page No.: 1 Zoom Factor: 100%

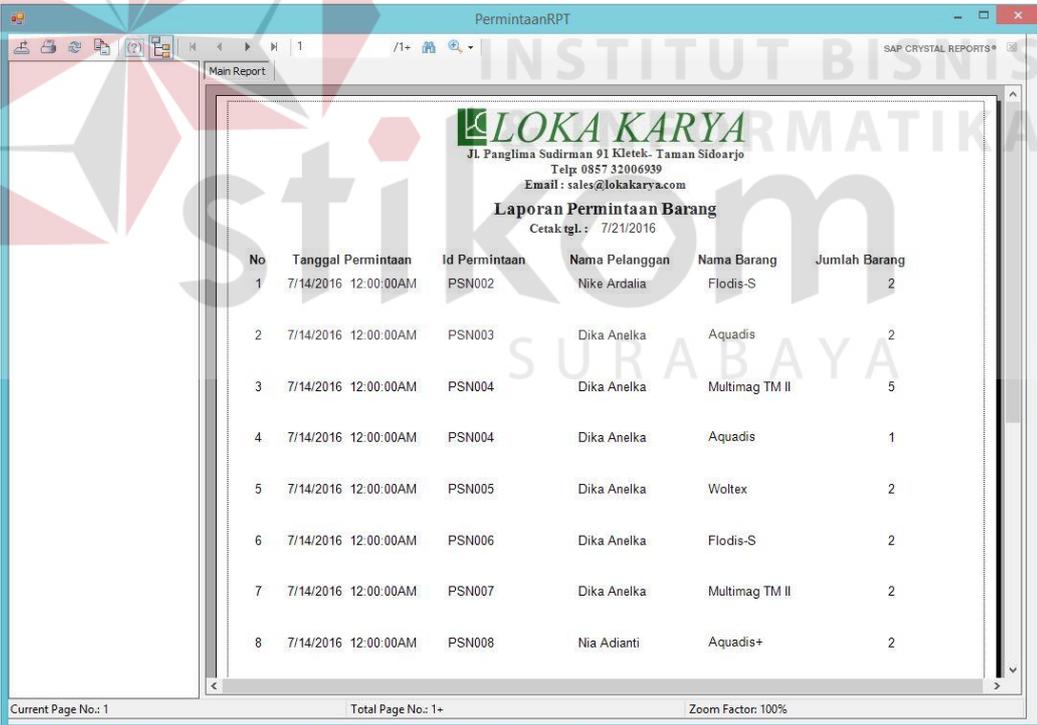
Gambar 4.46 Laporan Re-Order Barang

#### 14. Uji Coba Fungsi Laporan Permintaan Barang

Pengujian terhadap fungsi laporan permintaan barang menggunakan pengujian *blackbox* akan dijelaskan seperti pada tabel 4.14 berikut:

Tabel 4.14 Uji Coba Fungsi Laporan Permintaan Barang

No	Fungsionalitas	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Mengelola Laporan Permintaan Barang	Mengisi semua data pada semua <i>field</i> yang disediakan, kemudian menekan tombol proses.	Data laporan permintaan barang muncul pada layar	Data laporan permintaan barang muncul (Gambar 4.47)



The screenshot displays a SAP Crystal Reports window titled 'PermintaanRPT'. The report content includes the company logo 'LOKA KARYA' and contact information: 'Jl. Panglima Sudirman 91 Kletek- Taman Sidoarjo', 'Telp: 0857 32006939', and 'Email: sales@lokakarya.com'. The report title is 'Laporan Permintaan Barang' with a print date of '7/21/2016'. The main data table is as follows:

No	Tanggal Permintaan	Id Permintaan	Nama Pelanggan	Nama Barang	Jumlah Barang
1	7/14/2016 12:00:00AM	PSN002	Nike Ardalia	Flodis-S	2
2	7/14/2016 12:00:00AM	PSN003	Dika Anelka	Aquadis	2
3	7/14/2016 12:00:00AM	PSN004	Dika Anelka	Multimag TM II	5
4	7/14/2016 12:00:00AM	PSN004	Dika Anelka	Aquadis	1
5	7/14/2016 12:00:00AM	PSN005	Dika Anelka	Woltex	2
6	7/14/2016 12:00:00AM	PSN006	Dika Anelka	Flodis-S	2
7	7/14/2016 12:00:00AM	PSN007	Dika Anelka	Multimag TM II	2
8	7/14/2016 12:00:00AM	PSN008	Nia Adianti	Aquadis+	2

At the bottom of the report window, it shows 'Current Page No.: 1', 'Total Page No.: 1+', and 'Zoom Factor: 100%'.

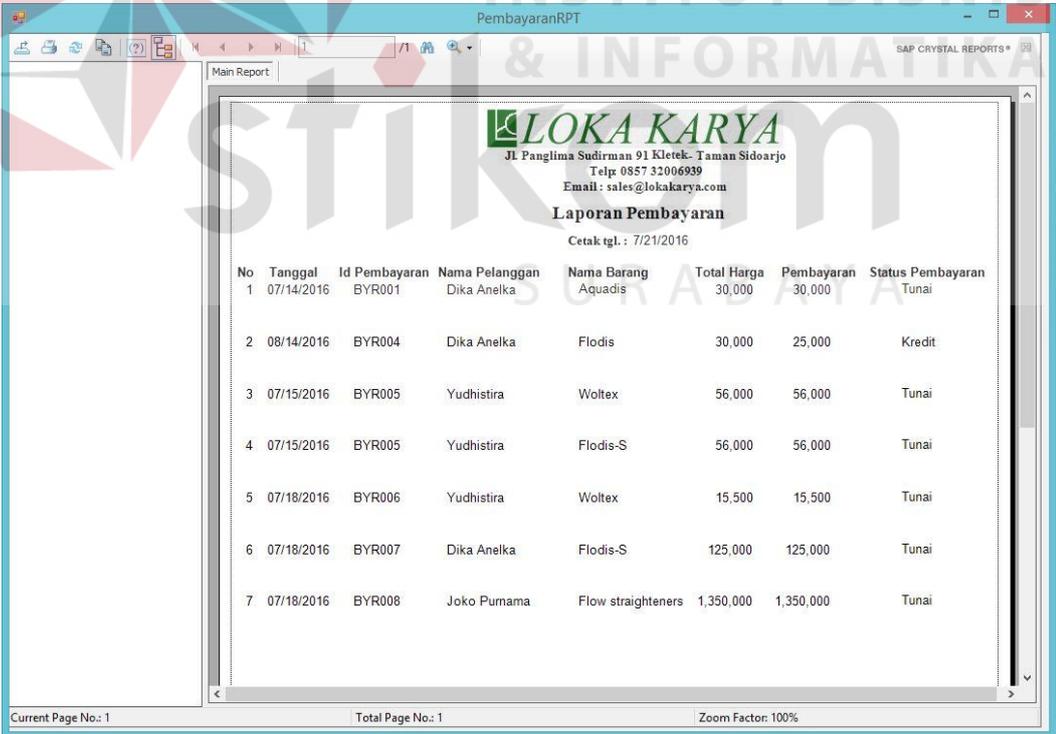
Gambar 4.47 Laporan Permintaan Barang

### 15. Uji Coba Fungsi Laporan Pembayaran Kredit Barang

Pengujian terhadap sistem informasi penjualan halaman laporan pembayaran menggunakan pengujian *blackbox* akan dijelaskan seperti pada tabel 4.15 berikut:

Tabel 4.15 Uji Coba Fungsi Laporan Pembayaran

No	Fungsionalitas	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Mengelola Laporan Pembayaran	Mengisi semua data pada semua <i>field</i> yang disediakan, kemudian menekan tombol proses.	Data laporan pembayaran muncul pada layar	Data laporan pembayaran muncul (Gambar 4.48)



The screenshot displays a payment report titled 'Laporan Pembayaran' for the company 'LOKA KARYA'. The report is dated 7/21/2016 and lists the following transactions:

No	Tanggal	Id Pembayaran	Nama Pelanggan	Nama Barang	Total Harga	Pembayaran	Status Pembayaran
1	07/14/2016	BYR001	Dika Anelka	Aquadis	30,000	30,000	Tunai
2	08/14/2016	BYR004	Dika Anelka	Flodis	30,000	25,000	Kredit
3	07/15/2016	BYR005	Yudhistira	Woltex	56,000	56,000	Tunai
4	07/15/2016	BYR005	Yudhistira	Flodis-S	56,000	56,000	Tunai
5	07/18/2016	BYR006	Yudhistira	Woltex	15,500	15,500	Tunai
6	07/18/2016	BYR007	Dika Anelka	Flodis-S	125,000	125,000	Tunai
7	07/18/2016	BYR008	Joko Purnama	Flow straighteners	1,350,000	1,350,000	Tunai

Gambar 4.48 Laporan Pembayaran Kredit

## 16. Uji Coba Fungsi Laporan Kredit Macet

Pengujian terhadap fungsi laporan kredit macet menggunakan pengujian *blackbox* akan dijelaskan seperti pada tabel 4.16 berikut:

Tabel 4.16 Uji Coba Fungsi Laporan Kredit Macet

No	Fungsionalitas	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Mengelola Laporan Kredit Macet	Mengisi semua data pada semua <i>field</i> yang disediakan, kemudian menekan tombol proses.	Data laporan kredit macet muncul pada layar	Data laporan kredit macet muncul (Gambar 4.49)

No	Nama Pelanggan	Id Permintaan	Tanggal Pembelian	Total Harga	Sisa Bayar	Jatuh Tempo
1	Yudhistira	PSN011	07/15/2016	56,000	0	07/15/2016
2	Yudhistira	PSN011	07/15/2016	56,000	0	07/15/2016
3	Yudhistira	PSN012	07/18/2016	15,500	0	07/18/2016
4	Dika Anelka	PSN003	07/14/2016	30,000	0	07/14/2016
5	Dika Anelka	PSN010	07/14/2016	30,000	5,000	08/14/2016
6	Dika Anelka	PSN013	07/18/2016	125,000	0	07/18/2016
7	Joko Purnama	PSN017	07/18/2016	1,350,000	0	07/18/2016

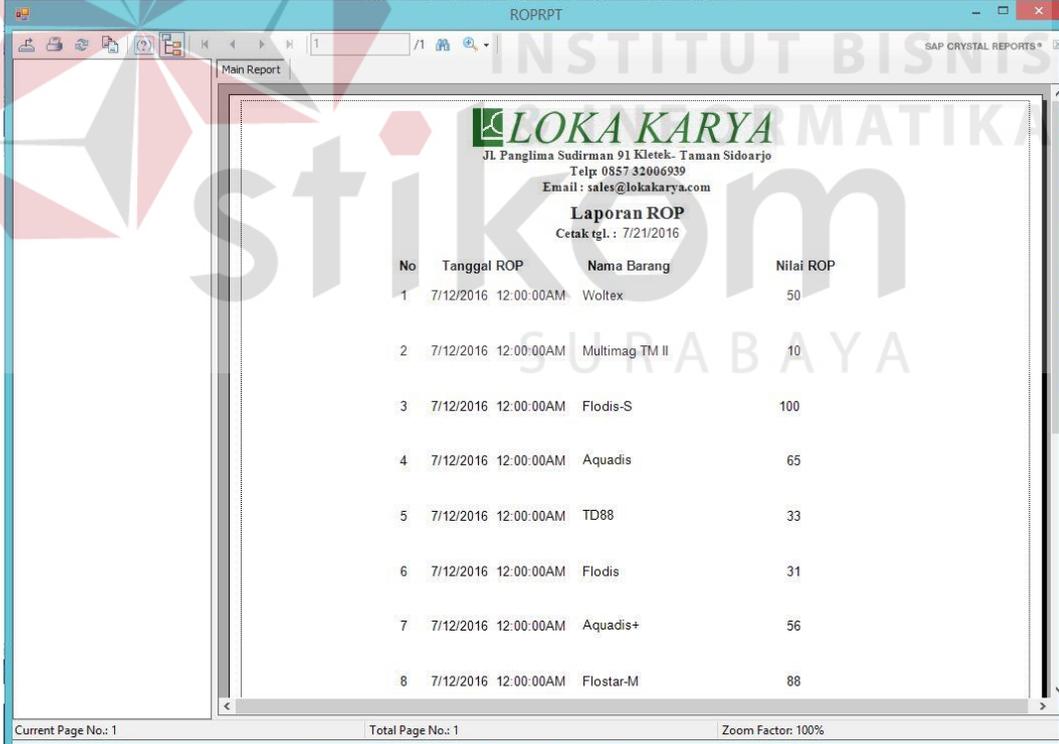
Gambar 4.49 Laporan Kredit Macet

### 17. Uji Coba Fungsi Laporan ROP

Pengujian terhadap fungsi laporan ROP menggunakan pengujian *blackbox* akan dijelaskan seperti pada tabel 4.17 berikut:

Tabel 4.17 Uji Coba Fungsi Laporan ROP

No	Fungsionalitas	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Mengelola Laporan ROP	Mengisi semua data pada semua <i>field</i> yang disediakan, kemudian menekan tombol proses.	Data laporan ROP muncul pada layar	Data laporan ROP muncul (Gambar 4.50)



The screenshot shows a SAP Crystal Reports window titled 'ROPRPT'. The report content includes the following information:

**LOKA KARYA**  
 Jl. Panglima Sudirman 91 Kletek- Taman Sidoarjo  
 Telp: 0857 32006939  
 Email: sales@lokakarya.com

**Laporan ROP**  
 Cetak tgl.: 7/21/2016

No	Tanggal ROP	Nama Barang	Nilai ROP
1	7/12/2016 12:00:00AM	Woltex	50
2	7/12/2016 12:00:00AM	Multimag TM II	10
3	7/12/2016 12:00:00AM	Flodis-S	100
4	7/12/2016 12:00:00AM	Aquadis	65
5	7/12/2016 12:00:00AM	TD88	33
6	7/12/2016 12:00:00AM	Flodis	31
7	7/12/2016 12:00:00AM	Aquadis+	56
8	7/12/2016 12:00:00AM	Flostar-M	88

Current Page No.: 1      Total Page No.: 1      Zoom Factor: 100%

Gambar 4.50 Laporan ROP

## 18. Uji Coba Fungsi Laporan Kredit Pelanggan

Pengujian terhadap fungsi laporan kredit pelanggan menggunakan pengujian *blackbox* akan dijelaskan seperti pada tabel 4.18 berikut:

Tabel 4.18 Uji Coba Fungsi Laporan Kredit Pelanggan

No	Fungsionalitas	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Mengelola Laporan Kredit Pelanggan	Mengisi semua data pada semua <i>field</i> yang disediakan, kemudian menekan tombol proses.	Data laporan kredit pelanggan muncul pada layar	Data laporan kredit pelanggan muncul (Gambar 4.51)

No	Nama Pelanggan	Total Harga	Bayar Tunai	Total Kredit	Sisa Kredit	Jatuh Tempo
1	Yudhistira	77.500	30.000	47.500	27.500	09/04/2016
2	Yudhistira	176.000	100.000	76.000	56.000	10/14/2016
3	Yudhistira	176.000	100.000	76.000	2	10/14/2016
4	Nike Ardalia	77.500	30.000	47.500	32.250	09/05/2016
5	Joko Pumama	122.500	100.000	22.500	4.750	09/05/2016
6	Joko Pumama	122.500	100.000	22.500	3.225	09/05/2016

Gambar 4.51 Laporan Kredit Pelanggan



### 19. Uji Coba Fungsi Laporan Penerimaan Barang

Pengujian terhadap fungsi laporan penerimaan barang menggunakan pengujian *blackbox* akan dijelaskan seperti pada tabel 4.19 berikut:

Tabel 4.19 Uji Coba Fungsi Laporan Penerimaan Barang

No	Fungsionalitas	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Mengelola Laporan Penerimaan Barang	Mengisi semua data pada semua <i>field</i> yang disediakan, kemudian menekan tombol proses.	Data laporan penerimaan barang muncul pada layar	Data laporan penerimaan barang muncul (Gambar 4.52)

The screenshot shows a SAP Crystal Reports window titled 'PenerimaanBarangRPT'. The report content is as follows:

**LOKA KARYA**  
 Jl. Panglima Sudirman 91 Kletek. Taman Sidoarjo  
 Telp. 0857 32006939  
 Email : sales@lokakarya.com

**Laporan Penerimaan Barang**  
 Cetak tgl. : 7/21/2016

No	Tanggal Penerimaan	Id Penerimaan	Nama Supplier	Nama Barang	Jumlah Barang Masuk
1	07/15/2016	PNR001	PT. Bima Sakti	Flodis-S	100
2	07/23/2016	PNR002	PT Berkatnugraha Sina	Flodis-S	50
3	07/30/2016	PNR003	PT Berkatnugraha Sina	Multimag TM II	44
4	07/31/2016	PNR004	PT Aica Indonesia	Irimag	33
5	07/21/2016	PNR005	PT. Bima Sakti	Filter Air	2

Current Page No.: 1      Total Page No.: 1      Zoom Factor: 100%

Gambar 4.52 Laporan Penerimaan Barang

### 1.3. Pembahasan Evaluasi Sistem

Berdasarkan evaluasi yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *system* yang telah dibangun pada penelitian ini telah mampu menyelesaikan rumusan masalah yang diangkat yaitu Merancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Barang Pada CV. Loka Karya Sidoarjo, Dan dapat menyelesaikan masalah-masalah yang terjadi pada perusahaan, yaitu:

1. Sebelum adanya sistem ini, informasi yang dihasilkan sangat terbatas, sehingga pemilik perusahaan tidak dapat mendapatkan informasi-informasi tertentu secara cepat dan akurat. Dengan adanya sistem ini, pemilik perusahaan dapat dengan mudah mencari informasi-informasi sesuai dengan yang diinginkan dan mencetak informasi tersebut berupa laporan.
2. Dengan adanya sistem notifikasi sms untuk setiap pelanggan yang terlambat dalam melakukan proses pelunasan hutang, dapat mengatasi masalah kredit macet pada perusahaan. Pelanggan yang telah melewati tanggal jatuh tempo yang telah ditentukan maka sistem akan secara otomatis mengirimkan notifikasi berupa sms kepada setiap pelanggan agar dapat melunasi hutangnya.
3. Dengan adanya sistem *Re-Order Point* dapat mengatasi masalah tidak tepenuhinya permintaan pelanggan yang diakibatkan oleh kekosongan stok pada gudang. Sistem akan menghitung *Re-Order Point* setiap barang per bulan dengan menggunakan data-data yang diperlukan dalam kurun waktu satu bulan sebelumnya, sehingga dapat diperoleh *Re-Order Point* setiap barang.