

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI KERJA PRAKTEK**

#### **4.1 Analisa Sistem**

Pada tahap ini penulis melakukan 2 langkah, yaitu prosedur penelitian dan identifikasi masalah. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

#### **4.2 Prosedur Penelitian**

Selama mengerjakan kerja praktek dilakukan beberapa pendekatan untuk pengumpulan data yang diperlukan dalam menyelesaikan kerja praktek ini, ada beberapa cara yang telah dilakukan, antara lain:

1. Pengamatan atau Observasi

Langkah ini dilakukan untuk melihat kondisi penjualan pada UD. Panca Usaha. Kondisi yang dimaksud disini adalah sistem yang digunakan UD. Panca Usaha. Apakah sistem UD. Panca Usaha dapat menangani proses penjualan yang dapat menghasilkan informasi untuk menyelesaikan masalah sesuai dengan latar belakang masalah yang diangkat dalam penelitian ini.

2. Wawancara

Pengumpulan data yang dijadikan bahan pembuatan sistem ini dilakukan dengan wawancara kepada pihak UD. Panca Usaha yang dalam penelitian ini dijadikan sebagai studi kasus pembuatan kerja praktek. Setelah dilakukan wawancara, didapatlah informasi tentang kebutuhan laporan dan informasi seperti apa yang diharapkan oleh pemilik UD. Panca Usaha.

### 3. Studi Literatur

Langkah berikutnya setelah wawancara adalah melakukan studi literature yang berkaitan dengan permasalahan yang ada dan hal-hal yang dijadikan sebagai acuan untuk menyelesaikan masalah.

Beberapa teori yang berhubungan dengan Bahasa pemrograman yang digunakan serta mendukung lainnya akan digunakan sebagai refrensi untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Peneliti mencari sumber teori tentang penyelesaian masalah-masalah yang ada dengan membaca jurnal, dan buku yang berhubungan dengan pokok permasalahan yang akan dipecahkan.

Setelah studi literatur, hasil yang didapatkan adalah teori-teori penyelesaian masalah yang meliputi teori penjualan. Teori-teori ini telah dicantumkan pada BAB III yang berisi tentang landasan teori.

#### 4.3 Identifikasi Masalah

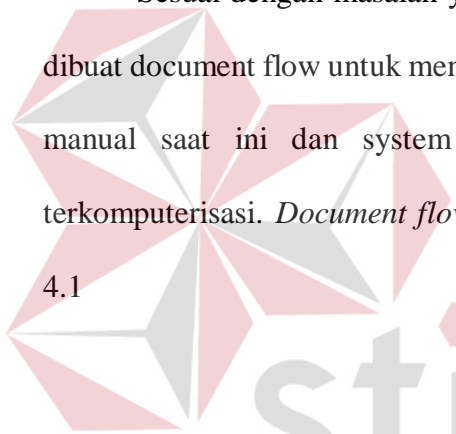
Masalah yang ada pada UD. Panca Usaha ini adalah proses dan pengelolaan data pembelian masih dilakukan secara manual. Acuan untuk merekap hasil pembelian dan stock barang hanya mengacu pada nota pembelian. Pengelolaan data pembelian menjadi kurang efektif dan efisien sehingga laporan pembelian yang dihasilkan tidak dimanfaatkan dalam mengendalikan stock aset yang dimiliki, selain itu laporan yang dimiliki direkap dengan pembukuan terkadang tidak direkap sama sekali sehingga dapat menyebabkan terjadi kehilangan dari rekap dan aset barang yang dimiliki

Pengelolaan data pembelian merupakan hal penting bagi perusahaan terutama bagi perusahaan distribusi dalam bidang kosmetik seperti UD. Panca Usaha. Aplikasi pembelian dibutuhkan dalam mengelola proses pembelian yang meningkatkan pemanfaatan aset yang dimiliki dan mempermudah dalam menyusun laporan. Dalam aplikasi pembelian diharapkan dapat mengoptimalkan proses pembelian, sehingga dapat menjaga aset yang dimiliki untuk keuntungan perusahaan

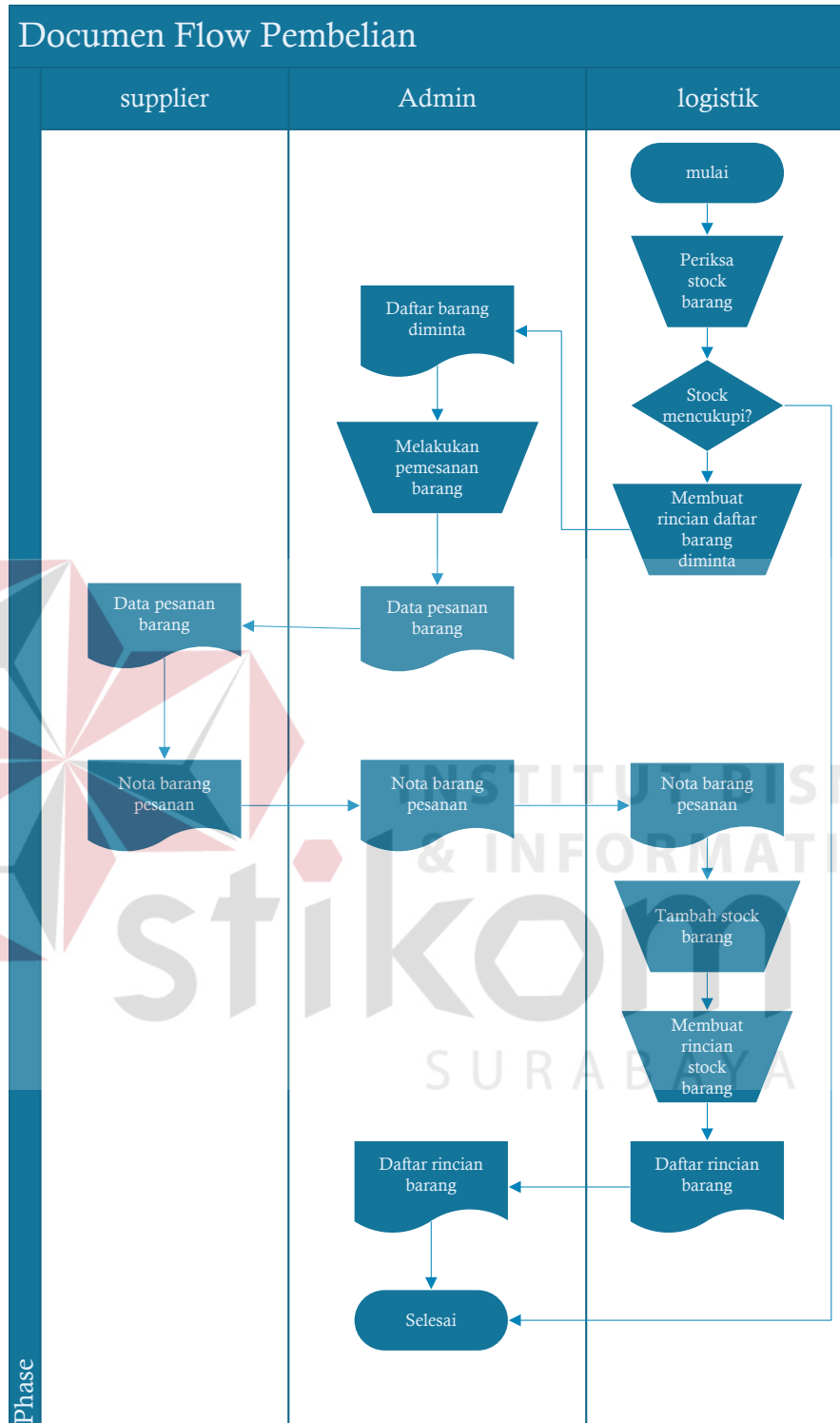
#### **4.4 Document Flow**

Sesuai dengan masalah yang telah dibahas pada analisis system diatas, maka dibuat document flow untuk menggambarkan proses pembelian yang dilakukan secara manual saat ini dan system flow untuk menggambarkan aplikasi penjualan terkomputerisasi. *Document flow* pada UD. Panca Usaha dapat dilihat pada gambar

4.1



INSTITUT BISNIS  
& INFORMATIKA  
**stikom**  
SURABAYA



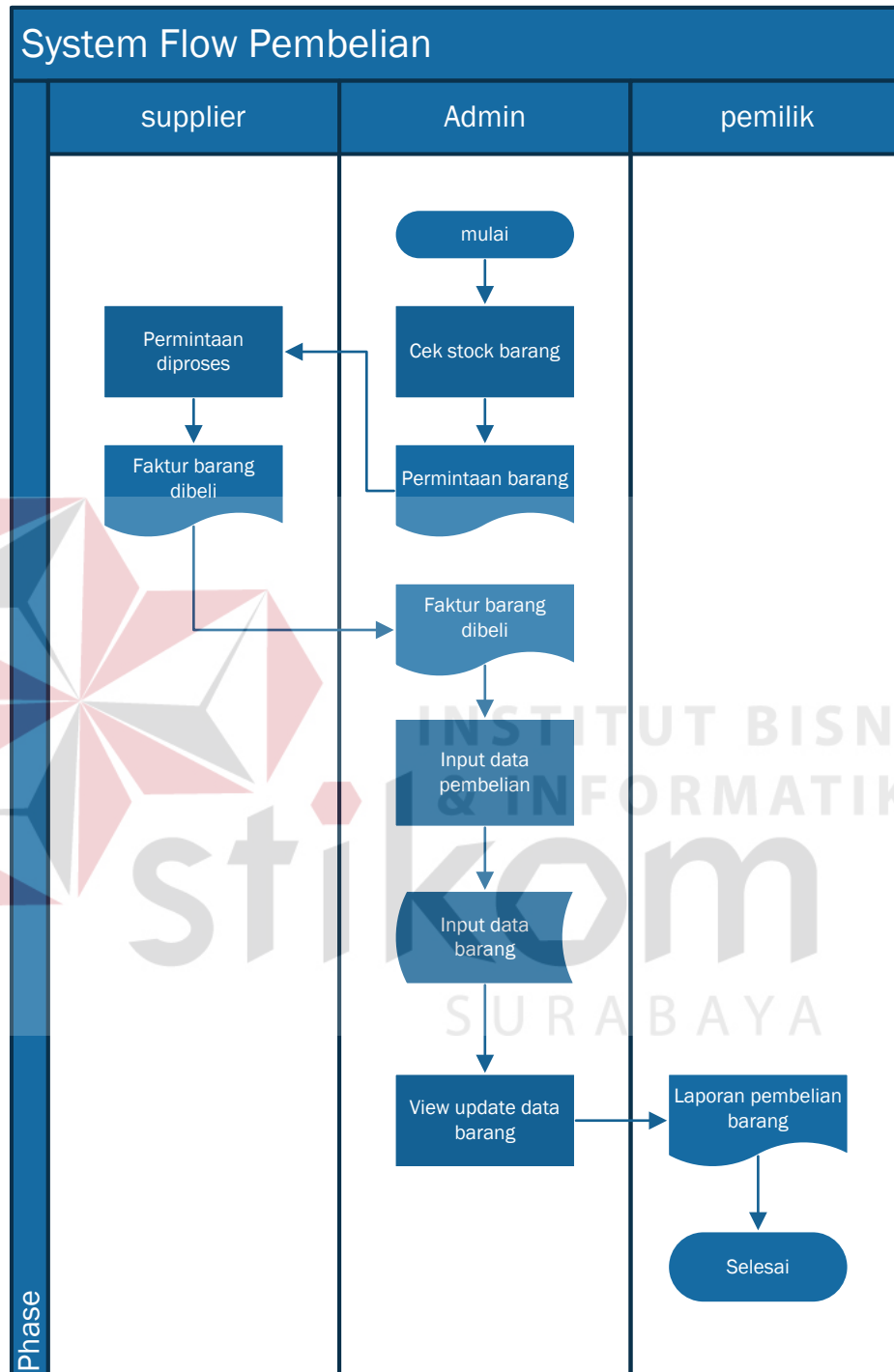
Gambar 4. 1 Document Flow Pembelian

Berdasarkan gambar 4.1 *dokumen flow* pembelian dijelaskan bahwa bagian logistic melakukan pengecekan jumlah barang. Apabila stock barang terdapat kekurangan maka bagian logistic membuat rincian barang yang selanjutnya diproses oleh admin untuk dibuat nota permintaan kepada supplier. Pihak supplier yang menerima permintaan tersebut mengirimkan barang beserta nota rangkap dua yang diterima oleh bagian admin. Nota rangkap pertama digunakan sebagai arsip utama sedangkan nota rangkap kedua diterima bagian logistik. Bagian logistik yang menerima nota tersebut melakukan pengecekan terhadap barang yang diterima dan membuat rincian jumlah barang yang dimiliki kemudian diserahkan kepada bagian



INSTITUT BISNIS  
& INFORMATIKA  
stikom  
SURABAYA

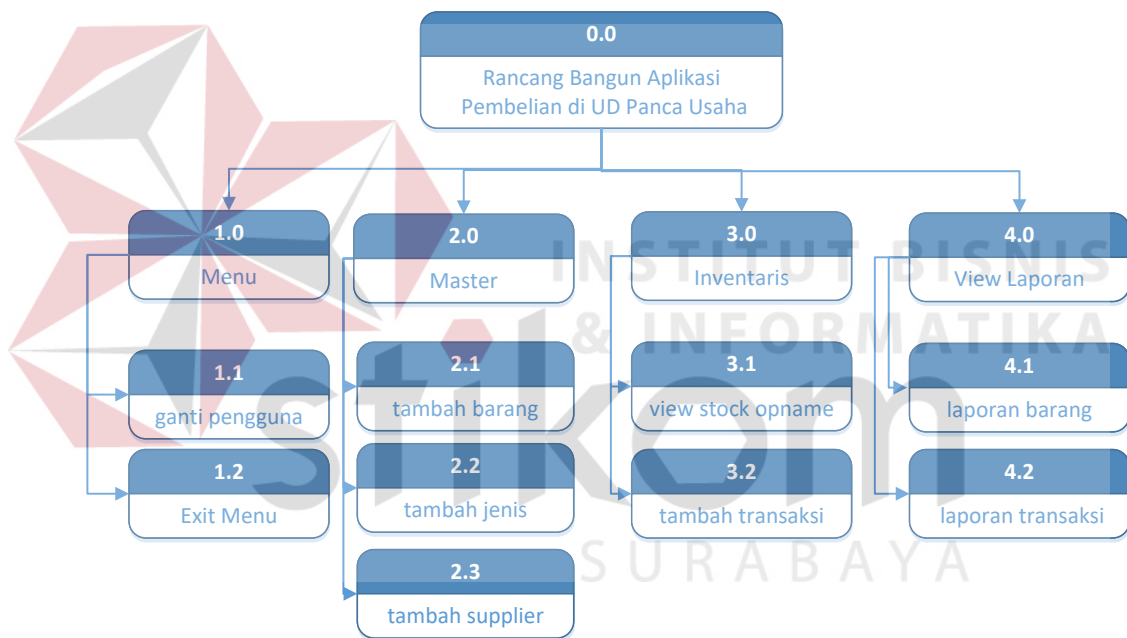
#### 4.5 System Flow



Gambar 4. 2 System Flow Pembelian

#### 4.6 Diagram HIPO

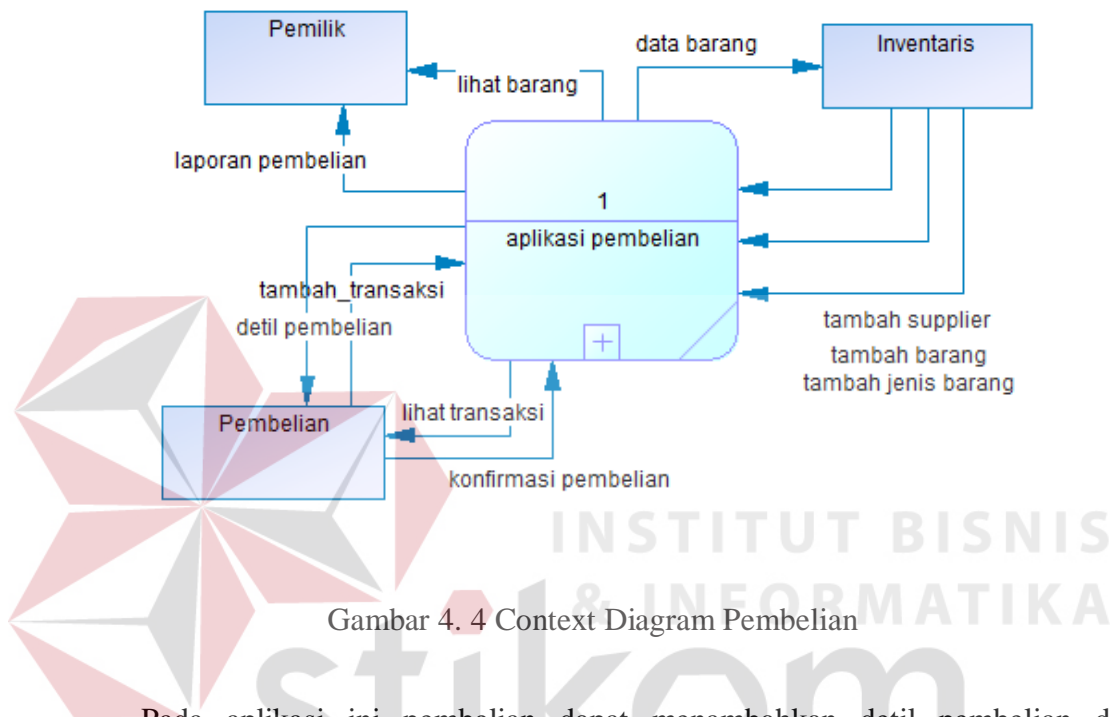
HIPO berguna sebagai alat desain teknik dokumentasi dalam siklus pengembangan yang berbasis pada fungsi. Tujuannya agar HIPO tersebut dapat memberikan informasi tentang fungsi-fungsi yang ada di dalam sistem tersebut. Berikut ini adalah hierarchy chart dari sistem Aplikasi Pembelian Kosmetik pada UD.Panca Usaha



Gambar 4. 3 Diagram HIPO Pembelian

#### 4.7 Diagram Context

Pada gambar 4.4 menunjukkan diagram konteks dari sistem ini, yang terdiri dari tiga entity, yaitu pengguna, pembeli dan barang.

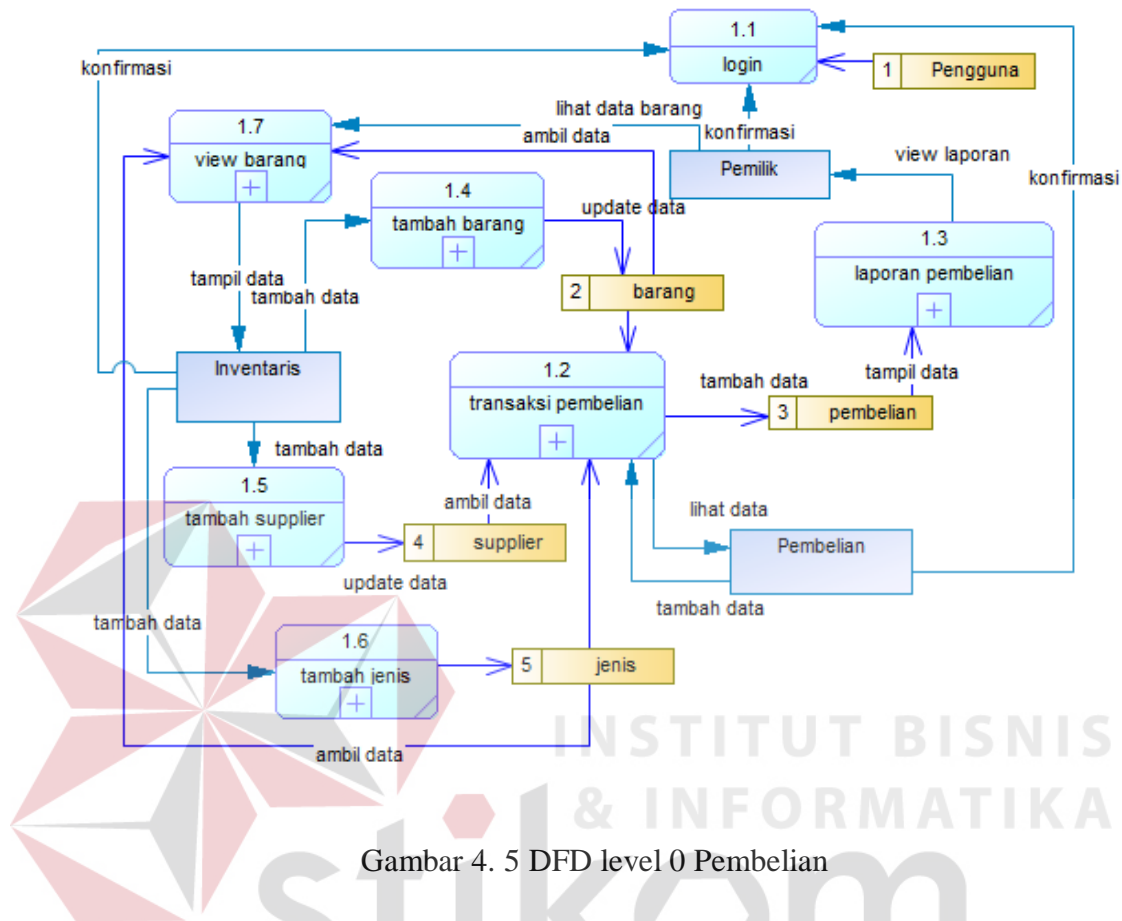


Gambar 4. 4 Context Diagram Pembelian

Pada aplikasi ini pembelian dapat menambahkan detil pembelian dan menerima konfirmasi pembelian dan laporan pembelian. Data barang dapat ditampilkan oleh inventaris dalam view barang dan ditambahkan pada tambah barang, tambah jenis barang dan tambah supplier. Pembelian dapat menambahkan data transaksi dapat melihat detil transaksi yang telah ditambahkan ketika melakukan transaksi,



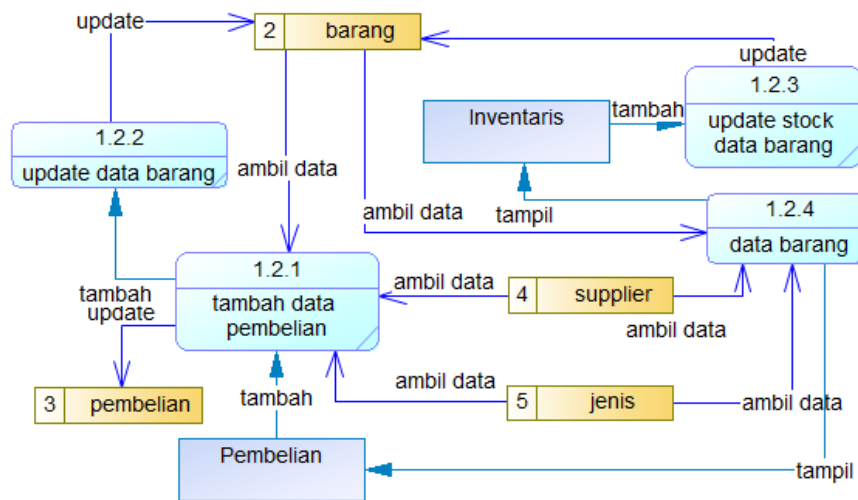
#### 4.7.1 Data Flow Diagram Level 0



Gambar 4. 5 DFD level 0 Pembelian

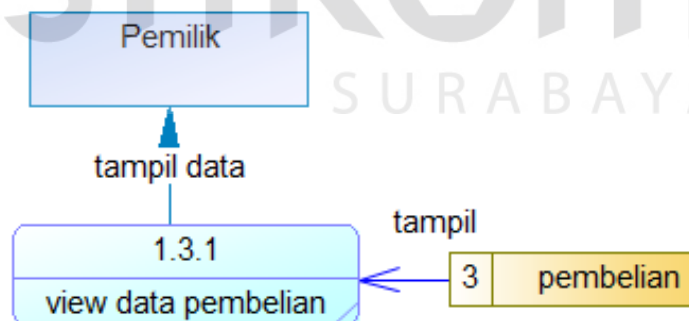
Pembelian, Inventaris ataupun Pemilik menjalankan aplikasi dengan melakukan login, inventaris dapat melihat data barang dan menambahkan data supplier, data jenis barang dan data barang, ketika ditambah data baru akan berpengaruh pada barang dalam database. Proses transaksi pembelian dilakukan oleh bagian pembelian dan disimpan pada data pembelian dan laporan pembelian akan ditampilkan kepada pemilik

#### 4.7.2 Data Flow Diagram Level 1



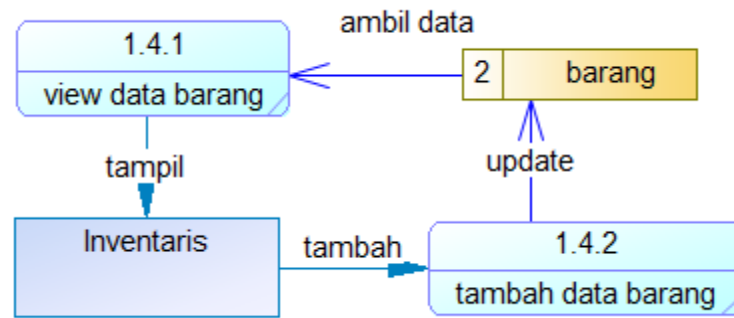
Gambar 4. 6 DFD level 1 Transaksi Pembelian

Pada gambar 4.6 data barang, supplier dan jenis barang digunakan dalam melakukan proses pembelian. Data dari proses tersebut mengupdate data barang yang akan digunakan dalam proses transaksi pembelian berikutnya



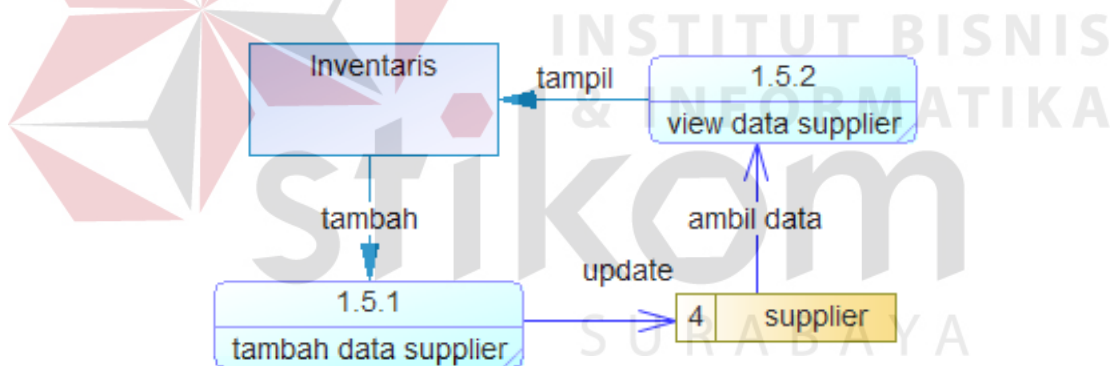
Gambar 4. 7 DFD level 1 Laporan Pembelian

Pada gambar 4.6 pemilik dapat melihat data pembelian yang diperoleh dari pembelian



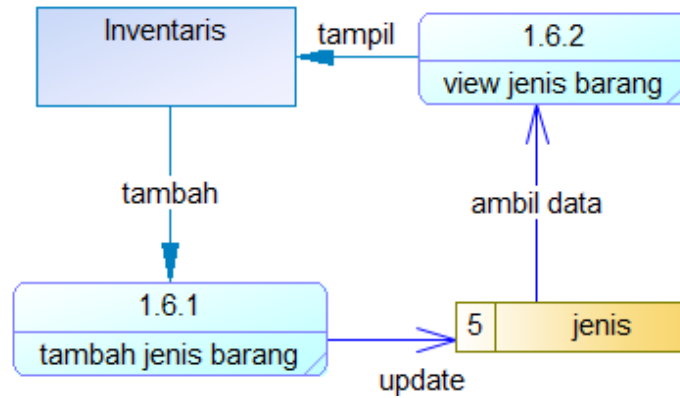
Gambar 4. 8 DFD level 1 Tambah Data Barang

Pada gambar 4.8 data barang yang ditambahkan akan memberikan update pada barang yang nantinya akan digunakan dalam melakukan proses view data barang untuk menampilkan data barang



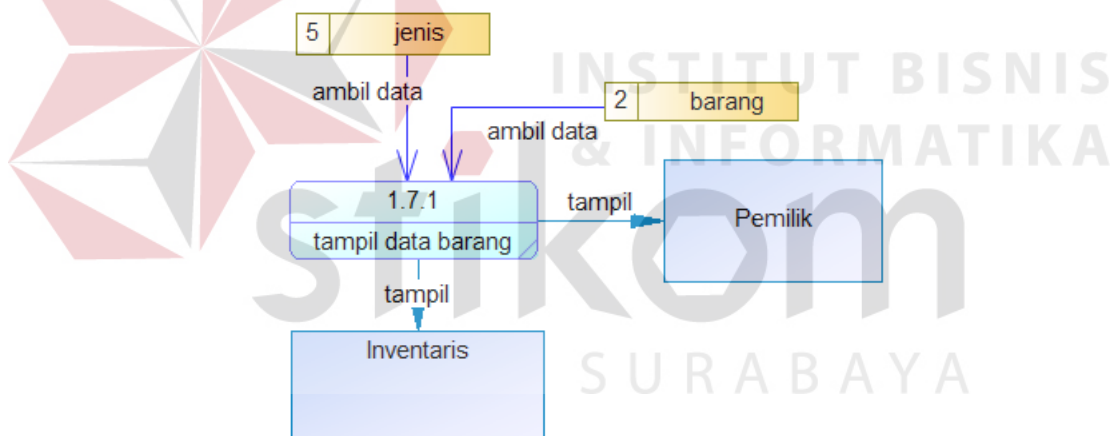
Gambar 4. 9 DFD level 1 Tambah Data Supplier

Pada gambar 4.9 dari data barang dapat diupdate data supplier untuk menambahkan data untuk digunakan dalam menampilkan data supplier pada barang



Gambar 4. 10 DFD level 1 Tambah Data Jenis Barang

Pada gambar 4.10 dari data barang dapat diupdate data jenis barang untuk menambahkan data untuk digunakan dalam menampilkan data jenis pada barang

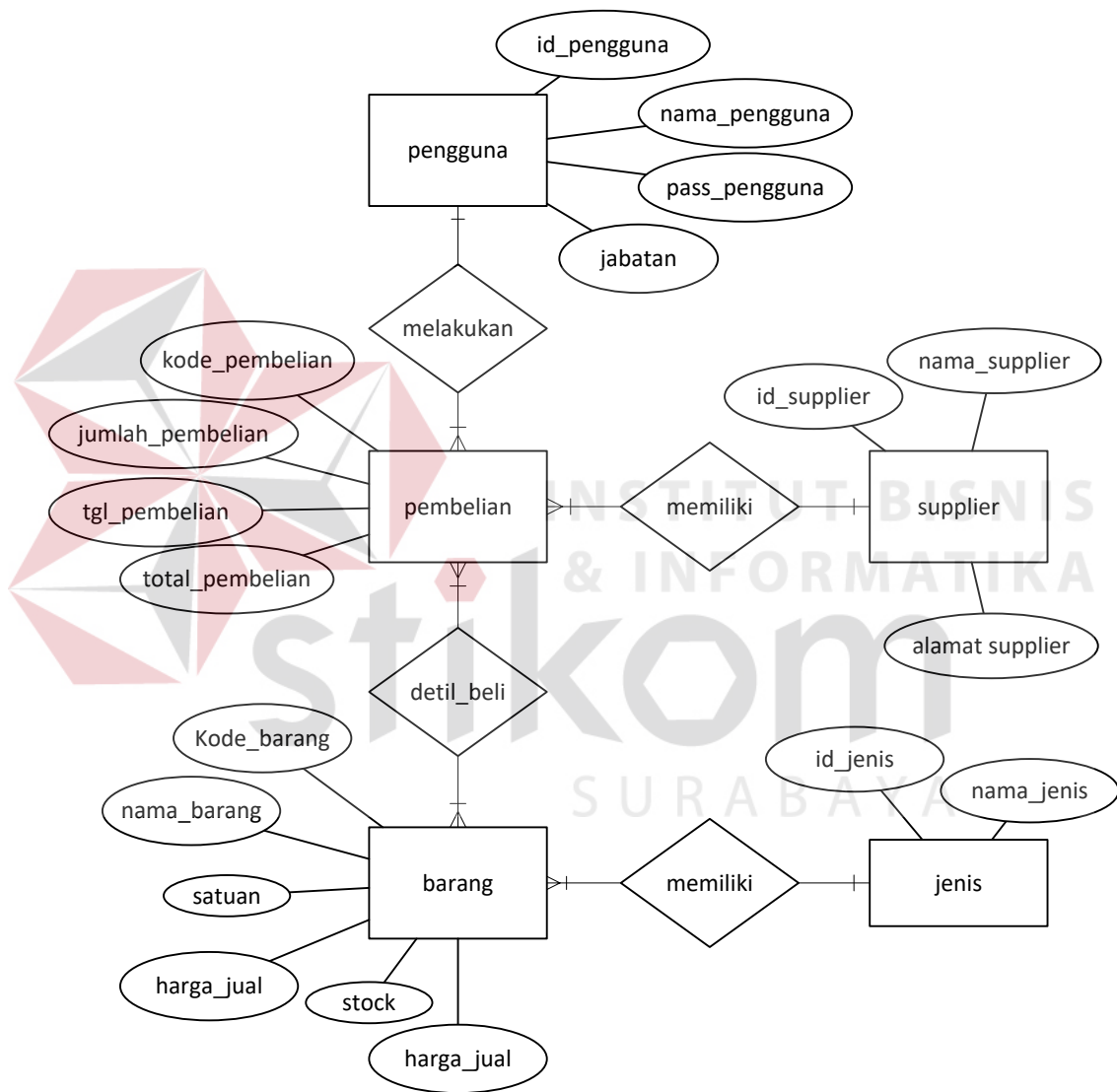


Gambar 4. 11 DFD View Data Barang

Pada gambar 4.11 pengguna melakukan proses view data barang yang diambil dari data jenis barang dan data barang yang ditampilkan dalam entitas barang

#### 4.8 Entity Relational Diagram

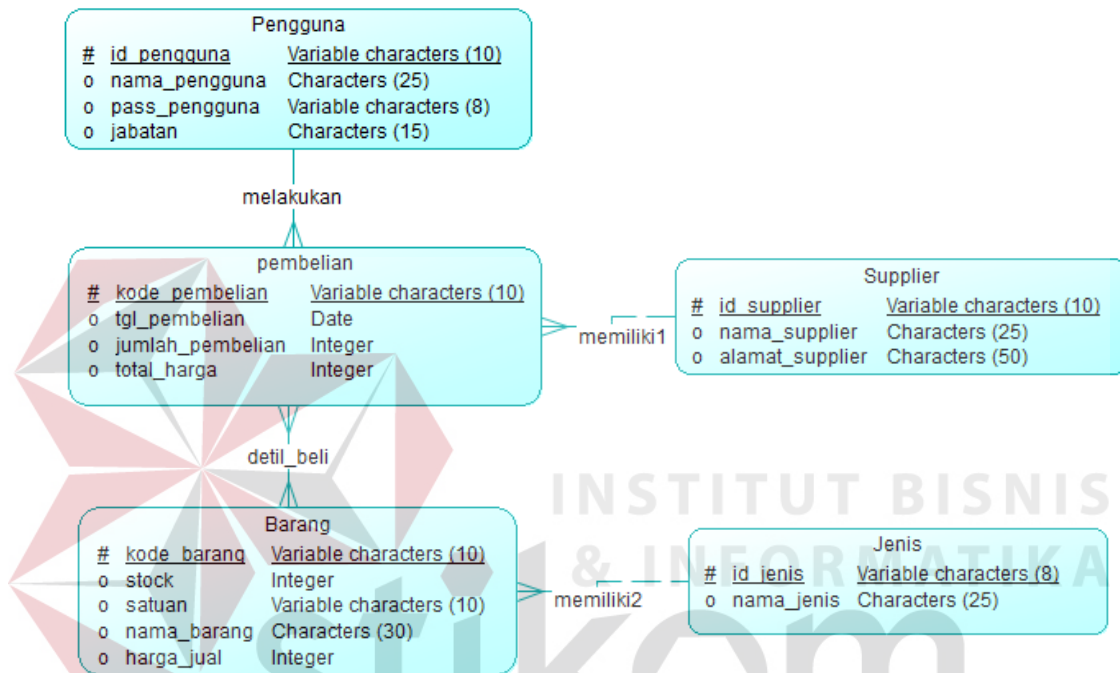
ERD model digunakan untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. Pada gambar 4.6 menjelaskan tentang ERD, yang terdiri dari 5 tabel



Gambar 4. 12 ERD Pembelian

#### 4.8.1 Conceptual Data Model

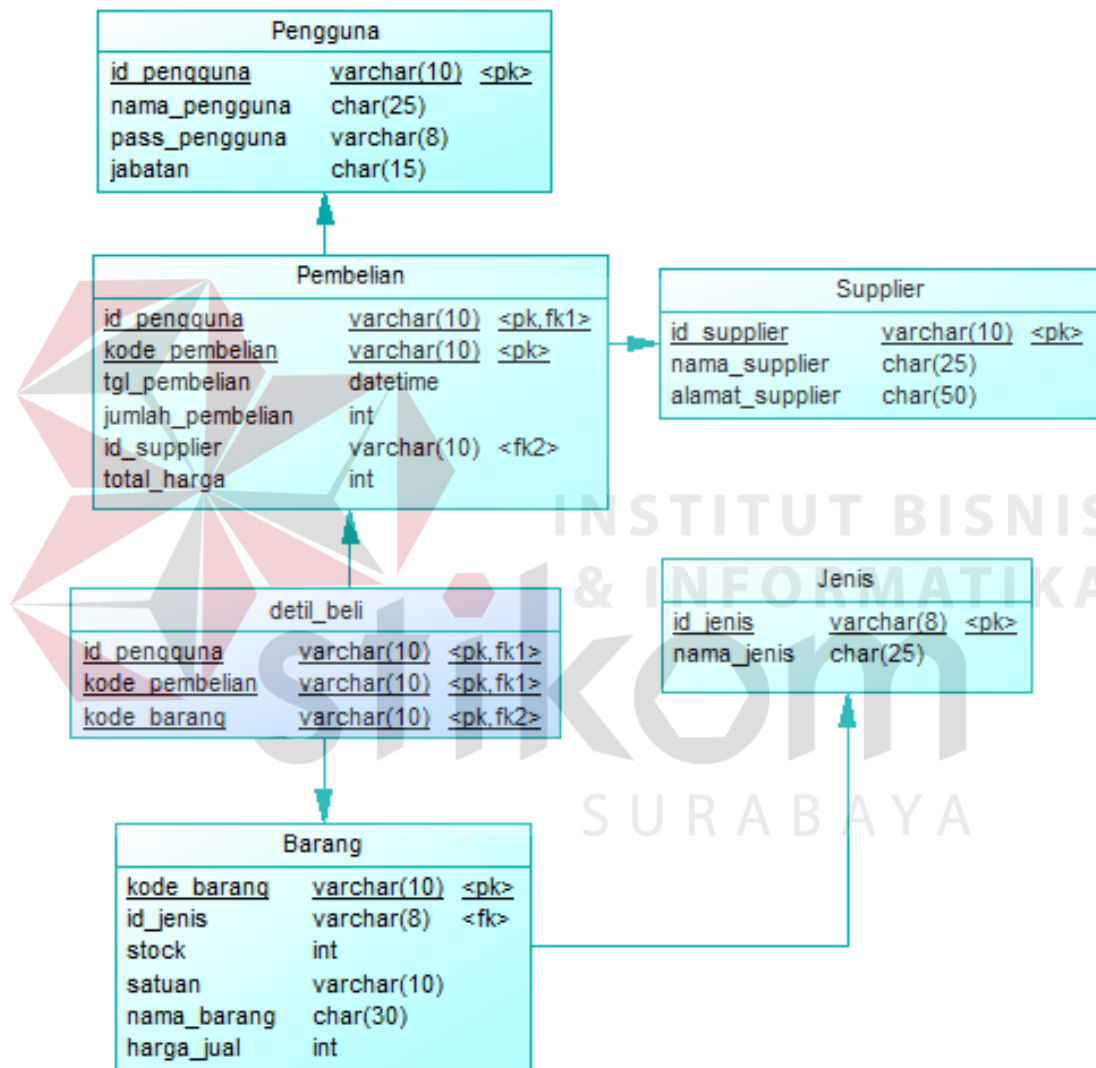
CDM model dibuat berdasarkan anggapan bahwa dunia nyata terdiri dari kumpulan obyek-obyek dasar serta hubungan didalamnya, Pada gambar 4.7 menjelaskan tentang CDM



Gambar 4. 13 CDM Pembelian

#### 4.8.2 Physical Data Model

PDM merupakan perancangan database secara fisik, Tipe data bersifat lebih khusus dan spesifik. Perancangan PDM merupakan representasi fisik / sebenarnya dari database, Pada gambar 4.8 menjelaskan tentang PDM



Gambar 4. 14 PDM Pembelian

### 4.8.3 Struktur Tabel

Dari hasil generate ERD dalam database dapat dibuat table sebagai berikut :

a. Nama Tabel : BARANG

Primary Key : KODE\_BARANG, ID\_JENIS

Foreign Key : -

Fungsi : untuk mengetahui data barang yang terdapat dalam aplikasi

Tabel 4. 1 BARANG

no	Field	Tipe	Size	Constraint	Default
1	KODE_BARANG	Varchar	10	Primary	Notnull
2	ID_JENIS	Varchar	8	Primary	Notnull
3	STOCK	Int	-	-	Null
4	SATUAN	Varchar	10	-	Null
5	NAMA_BARANG	Char	30	-	Null
6	HARGA_JUAL	int	-	-	Null

b. Nama Tabel : JENIS

Primary Key : ID\_JENIS

Foreign Key : -

Fungsi : untuk mengetahui jenis barang yang terdapat dalam aplikasi



Tabel 4. 2 JENIS

no	Field	Tipe	Size	Key	Default
1	ID_JENIS	Varchar	8	Primary	Notnull
2	NAMA_JENIS	Char	25	-	Null

c. Nama Tabel : DETIL BELI

Primary Key : KODE\_PEMBELIAN, KODE\_BARANG,  
ID\_PENGGUNA

Foreign Key : -

Fungsi : untuk mengetahui data pembelian yang terdapat dalam  
aplikasi

Tabel 4. 3 DETIL BELI

no	Field	Tipe	Size	Key	Default
1	ID_PENGGUNA	Varchar	10	Primary	Notnulll
2	KODE_PEMBELIAN	Varchar	10	Primary	Notnull
3	KODE_BARANG	Varchar	10	Primary	Notnull

d. Nama Tabel : PEMBELIAN

Primary Key : ID\_PENGGUNA, KODE\_PEMBELIAN

Foreign Key : -

Fungsi : untuk mengetahui data pembelian barang yang terdapat dalam aplikasi

Tabel 4. 4 PEMBELIAN

no	Field	Type	Size	Key	Default
1	ID_PENGGUNA	Varchar	10	Primary	NotNull
1	KODE_PEMBELIAN	Varchar	10	Primary	NotNull
2	TGL_PEMBELIAN	Datetime	-	-	Null
3	ID_SUPPLIER	Varchar	10	-	NotNull
4	JUMLAH_PEMBELIAN	Int	-	-	Null
5	TOTAL_HARGA	int	-	-	Null

e. Nama Tabel : PENGGUNA

Primary Key : ID PENGGUNA

Foreign Key : -

Fungsi : untuk mengetahui data pengguna yang terdapat dalam aplikasi

Tabel 4. 5 PENGGUNA

no	Field	Tipe	Size	Key	Default
1	ID_PENGGUNA	Varchar	10	Primary	Notnull
2	NAMA_PENGGUNA	Char	25	-	Null
3	PASS_PENGGUNA	Varchar	8	-	Null
4	JABATAN	Char	15	-	Null

f. Nama Tabel : SUPPLIER

Primary Key : ID SUPPLIER

Foreign Key : -

Fungsi : untuk mengetahui data supplier yang terdapat dalam aplikasi

Tabel 4. 6 SUPPLIER

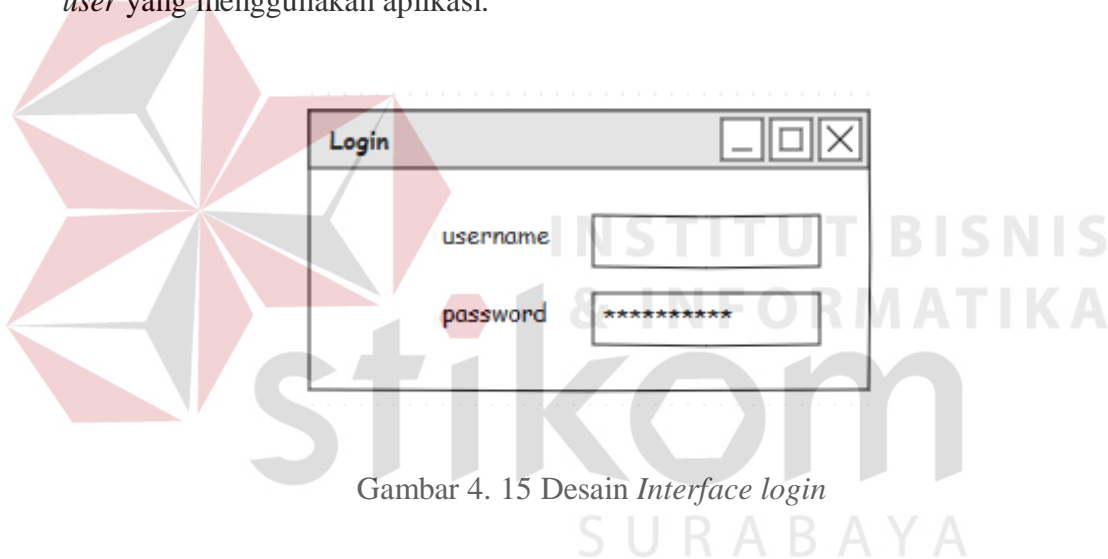
no	Field	Tipe	Size	Key	Default
1	ID_SUPPLIER	Varchar	10	Primary	Notnull
2	NAMA_SUPPLIER	Char	25	-	Null
3	ALAMAT_SUPPLIER	Char	50	-	Null

#### 4.9 Desain *Interface Input dan Output*

Desain rancang antarmuka dalam tahap konsep didesain dengan menggunakan aplikasi pencil, dalam tahap realisasi akan menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic.Net 2012 dan database Microsoft SQL Server 2014. Adapun desain *Input/Output* adalah sebagai berikut:

##### 1. *Form Login*

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



Gambar 4. 15 Desain *Interface login*

##### 2. *Form Menu Utama*

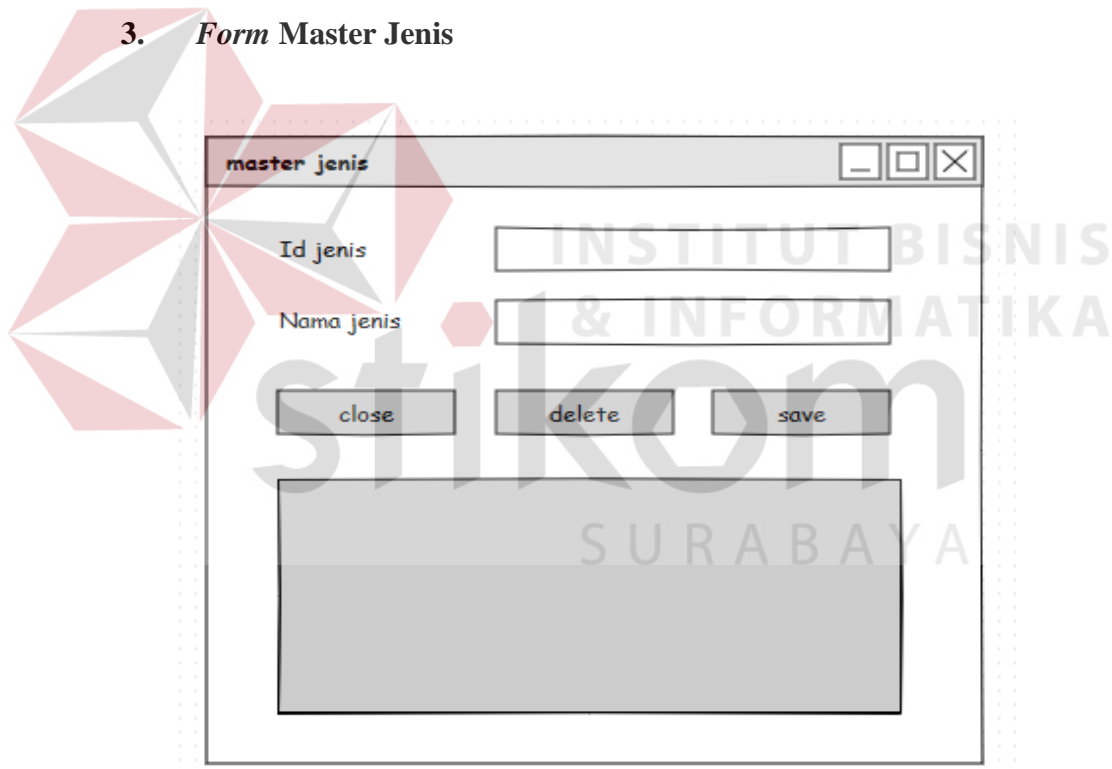
*form* menu utama yang berfungsi sebagai menu yang ditemui ketika masuk setelah menggunakan *username* dan *password* yang dimiliki. Menu yang ada didalamnya akan disesuaikan dengan *username* yang digunakan pada login, tampilan dari *form* menu utama dapat dilihat pada gambar 4.16



The image shows a window titled "Menu Utama" with a standard Windows-style title bar containing minimize, maximize, and close buttons. Below the title bar, there is a horizontal menu bar with three items: "menu", "inventori", and "transaksi". The main area of the window is currently empty.

Gambar 4. 16 Desain *Form Interface* Menu

### 3. *Form* Master Jenis



The image shows a window titled "master jenis" with a standard Windows-style title bar. The form contains two input fields: "Id jenis" and "Nama jenis". Below these fields are three buttons: "close", "delete", and "save". At the bottom of the form is a large, empty rectangular area, likely intended for a list or details. A large, semi-transparent watermark for "stikom SURABAYA" is overlaid on the form.

Gambar 4. 17 Disain *Interface* Menu Jenis

Disain dari form master jenis yang akan digunakan dapat dilihat dalam gambar

4.17

#### 4. *Form Menu Supplier*

Berikut tampilan dari form supplier yang berfungsi untuk input data supplier pada aplikasi pembelian UD.Panca Usaha



The image shows a software window titled "master supplier". Inside the window, there are three text input fields arranged vertically. The first field is labeled "Id supplier", the second "Nama supplier", and the third "Alamat". Below these fields, there are three buttons: "close", "delete", and "save". The window has a standard title bar with minimize, maximize, and close buttons. A large, semi-transparent watermark for "stikom SURABAYA" is overlaid on the bottom half of the window.

Gambar 4. 18 Desain *Interface* Menu Supplier

## 5. *Form Master Barang*

Berikut tampilan dari form supplier yang berfungsi untuk input data barang pada aplikasi pembelian UD.Panca Usaha

The image shows a software window titled "Master barang" with standard window controls (minimize, maximize, close). The form contains the following fields and buttons:

- Kode barang:
- Nama barang:
- Satuan:
- Harga:
- nama jenis:
- stock:
- Buttons: close, delete, save

Below the input fields, there is a large, empty grey rectangular area, possibly a placeholder for a list or a detailed view of the entered data.

Gambar 4. 19 Desain *Interface* Menu Barang

## 6. Form Master Transaksi

Berikut tampilan dari form supplier yang berfungsi untuk input data transaksi pada aplikasi pembelian UD.Panca Usaha

The image shows a software window titled "Master Transaksi". It contains the following elements:

- Input fields for "No transaksi", "Tanggal", "Id Supplier", "Alamat", "Transaksi", "Kode Barang", "Harga", "quantity", and "pcs".
- Buttons labeled "save" and "clear".
- A large, greyed-out rectangular area, likely representing a table for transaction items.
- Buttons labeled "proses" and "batal" at the bottom left.
- Summary fields for "Total Barang" and "Total harga" at the bottom right.

Gambar 4. 20 Desain *Interface* Menu Transaksi



## 4.10 Implementasi Sistem

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

### 4.10.1 Kebutuhan Sistem

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

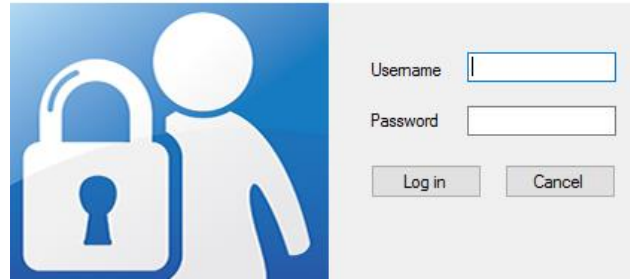
1. Intel Pentium 4 CPU 3.00 Ghz
2. Memory 2 GB RAM
3. VGA 512 MB

### 4.10.2 Penjelasan Pemakaian Aplikasi

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

#### 1. *Form login*

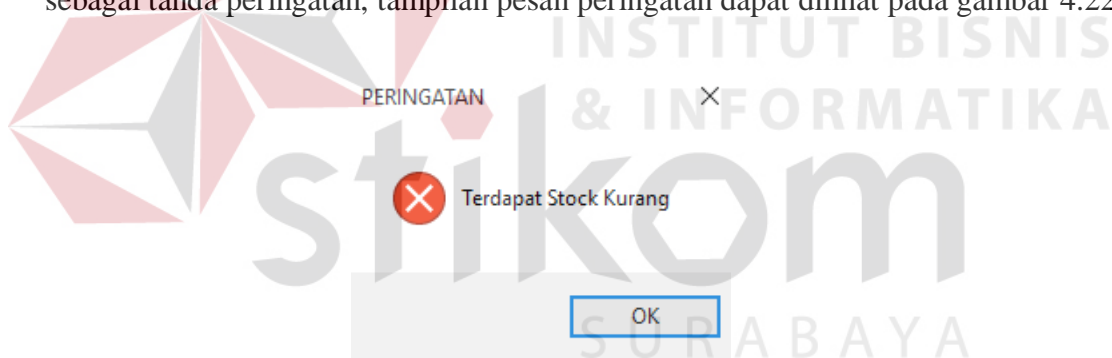
*Form login* merupakan tampilan awal dari program ini. *Form login* ini terdapat pada menu utama. *User* harus menginputkan *username* dan *password* yang telah disesuaikan. *Form Login* ini untuk mengontrol agar hanya orang yang berhak saja yang dapat mengakses aplikasi ini. Jika orang tersebut tidak memiliki wewenang, maka ia tidak akan dapat membuka aplikasi ini. Hal ini untuk menjaga keamanan data.

A screenshot of a login form. On the left, there is a blue square icon containing a white padlock and a white silhouette of a person. To the right of the icon, there are two input fields: 'Username' and 'Password'. Below these fields are two buttons: 'Log in' and 'Cancel'.

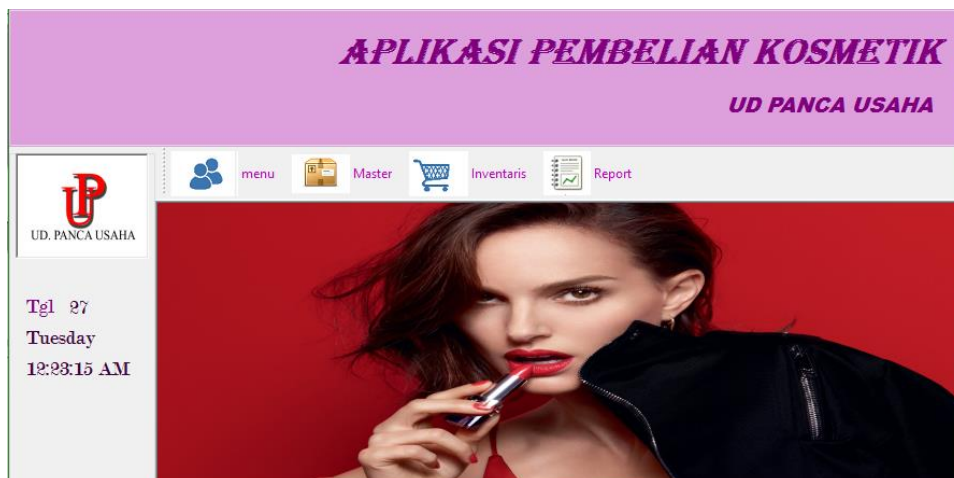
Gambar 4. 21 Tampilan *Form Login*

## 2. *Form Menu Utama*

Pada *form* ini terdapat berbagai menu. Setelah pengguna masuk melalui form login maka form menu utama dapat diakses, ketika menu dibuka dan terdapat data barang yang berada dibawah jumlah stock aman, akan tampil *Messagebox* kepada user sebagai tanda peringatan, tampilan pesan peringatan dapat dilihat pada gambar 4.22



Gambar 4. 22 Kotak Pesan Peringatan *Stock Kurang*



Gambar 4. 23 Tampilan *Form* Menu Utama

Pada form menu utama terdapat *menu* yang digunakan untuk merubah user atau keluar dari aplikasi, *master* yang berisi menu sebagai master untuk barang, jenis barang dan supplier. *Inventaris* terdapat stok barang, stock *opname* dan tambah barang. *Report* terdapat Laporan pembelian dan daftar harga, tampilan pada menu utama dapat dilihat pada gambar 4.23, penjelasan setiap sub *menu* dijelaskan dibawah

### 3. *Form Data Barang*

Pada *form* ini user dapat *maintenance* data barang. Pada *textbox* kode barang akan terisi secara otomatis sesuai dengan data yang ada di *database* ketika tabel pada *gridview* ditekan. *textbox* nama barang, satuan, harga akan tampil sesuai dengan data barang yang telah dipilih. Nama jenis dapat dipilih berdasar pilihan menu dalam *combobox* sedangkan *textbox* Stok diinputkan berdasar kebutuhan yang diinginkan, tampilan form dapat dilihat pada gambar 4.24

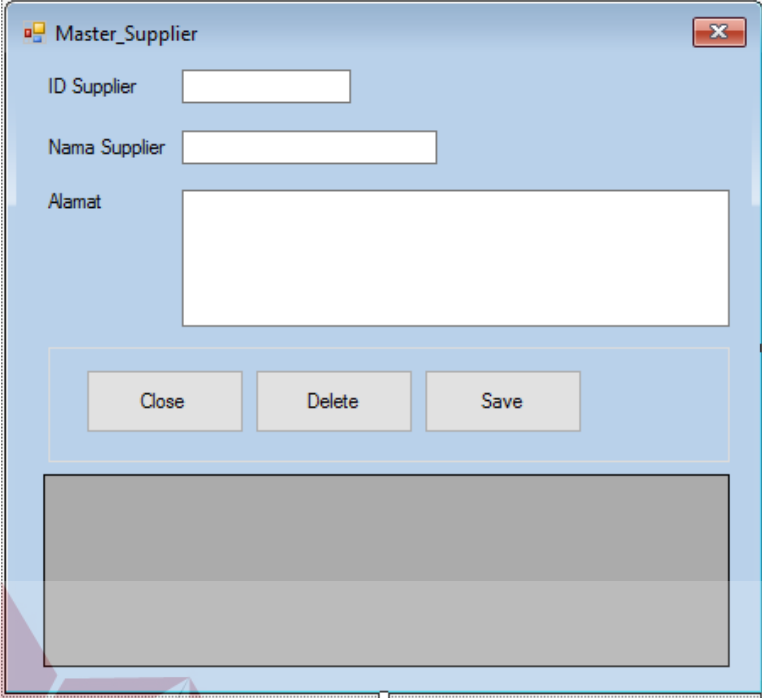
Gambar 4. 24 *Form Data Barang*

Dalam *form* ini terdapat beberapa *button*, yaitu:

- a. *Button close*, berfungsi untuk menutup menu *form* data barang.
- b. *Button Delete*, berfungsi untuk menghapus data barang sesuai nama yg diinginkan oleh *user*
- c. *Button Save*, berfungsi untuk menyimpan data baru yang dientry oleh *user*

#### 4. *Form Data Supplier*

*Form* data pemasok berfungsi untuk mencatat data pemasok yang telah bekerja sama dengan UD.Panca Usaha. Penggunaan *form* didasari dari kebutuhan apabila didapati pemasok baru yang melakukan kerjasama, tampilan *form* dapat dilihat pada gambar 4.25.



Gambar 4. 25 Tampilan *Form Data Supplier*

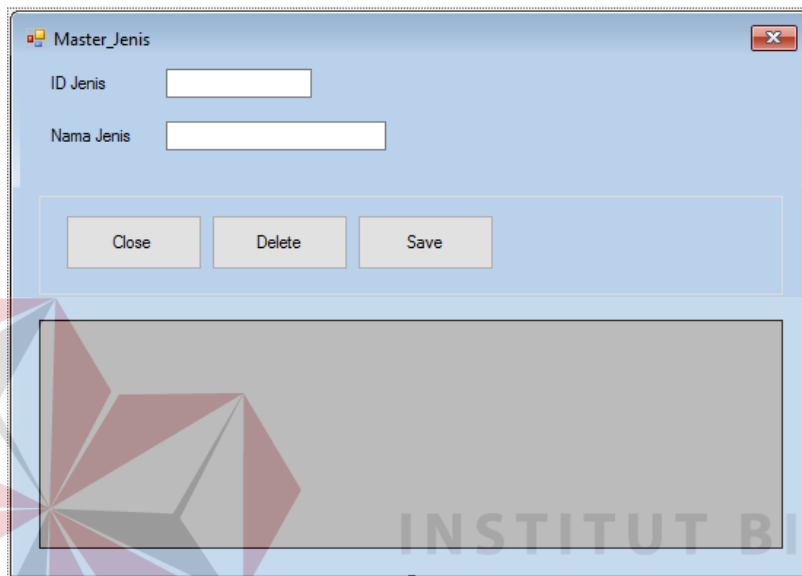
Pada *textbox* kode supplier akan terisi secara otomatis agar tidak terjadi kesalahan penamaan dalam *database*. *textbox* nama supplier dan alamat dapat di input berdasar kebutuhan yang diinginkan

Dalam *form* ini terdapat beberapa *button*, yaitu:

- a. *Button close*, berfungsi untuk menutup menu *form* data supplier.
- b. *Button Delete*, berfungsi untuk menghapus data barang sesuai nama yg diinginkan oleh *user*
- c. *Button Save*, berfungsi untuk menyimpan data baru yang dientry oleh *user*

## 5. *Form Data Jenis*

Form data jenis berfungsi untuk mencatat data jenis yang terdapat dalam barang dalam inventaris di UD.Panca Usaha, tampilan form dapat dilihat pada gambar 4.26.



Gambar 4. 26 Tampilan *Form Data Jenis*

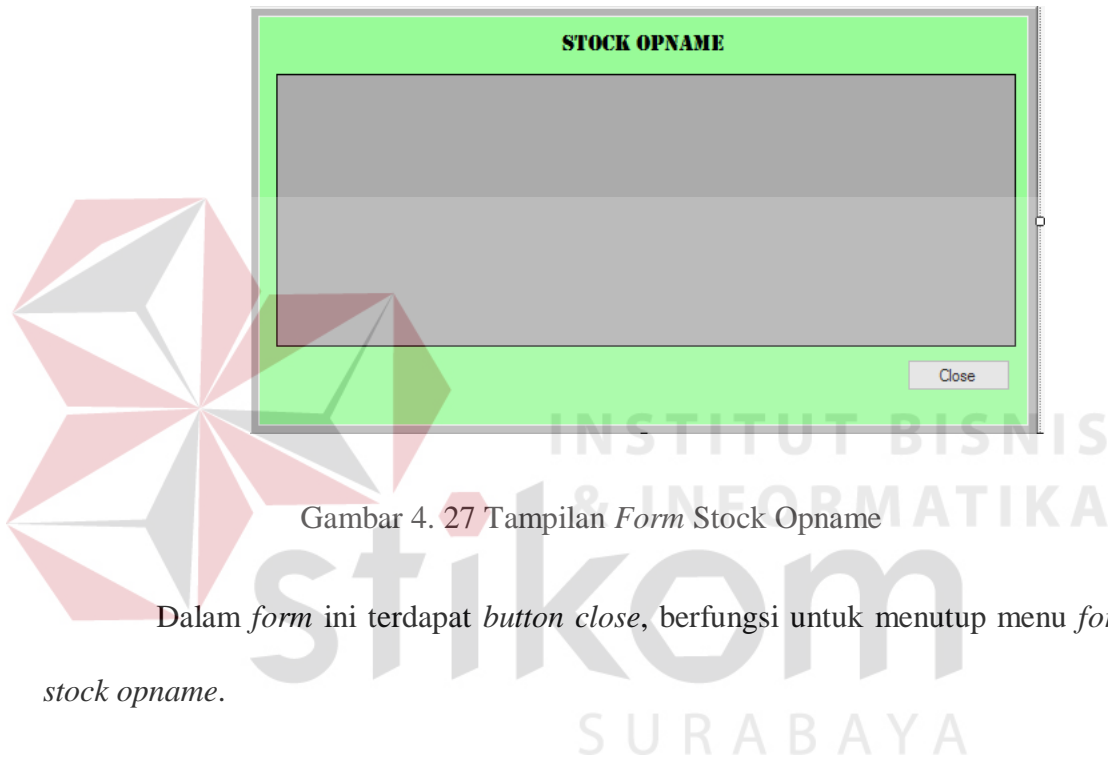
Pada *textbox* Id Jenis akan terisi secara otomatis agar tidak terjadi kesalahan penamaan dalam *database*. *textbox* nama jenis dapat di input berdasar kebutuhan yang diinginkan

Dalam *form* ini terdapat beberapa *button*, yaitu:

- a. *Button close*, berfungsi untuk menutup menu *form* data jenis.
- b. *Button Delete*, berfungsi untuk menghapus data barang sesuai nama yg diinginkan oleh *user*
- c. *Button Save*, berfungsi untuk menyimpan data baru yang dientry oleh *user*

## 6. *Form Stock Opname*

Laporan barang dengan stock minimal berfungsi untuk melihat barang apa saja yang sudah hampir habis. Dengan adanya laporan ini maka pihak UD.Panca Usaha menjadi lebih mudah untuk memonitor keadaan barang. Sehingga terhindar dari kehabisan stock barang, tampilan form dapat dilihat pada gambar 4.27



Dalam *form* ini terdapat *button close*, berfungsi untuk menutup menu *form stock opname*.

## 7. *Form Transaksi*

*Form* pembelian berfungsi untuk mencatat pembelian yang terjadi pada UD.Panca Usaha. Transaksi dilakukan dalam upaya menambah *stock* dalam inventaris dalam gudang dalam kondisi *opname* ataupun tidak, penggunaan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pada UD.Panca Usaha, tampilan dalam form transaksi ditunjukkan pada gambar 4.27

Gambar 4. 28 Tampilan *Form* Transaksi

Dalam *form* ini terdapat beberapa *button*, yaitu:

- a. *Button Save*, berfungsi untuk menyimpan data transaksi yang dientry oleh *user*, data yang telah di input akan ditampilkan dalam *gridview*
- b. *Button Clear*, berfungsi untuk menghapus data yang di input jika terjadi kesalahan penulisan atau batal input data yang telah ditulis
- c. *Button Proses*, berfungsi untuk memproses data yang telah diinputkan ke dalam *database*
- d. *Button Batal*, berfungsi untuk menutup form



## 8. Laporan Transaksi Pembelian

Laporan pembelian berfungsi untuk melihat transaksi pembelian yang terjadi pada saat itu dan juga tiap periode. Dengan adanya laporan pembelian ini maka dapat membantu pemilik untuk memantau transaksi yang terjadi setiap perodenya. Laporan transaksi pembelian dapat dilihat pada gambar 4.29

UD. PANCA USAHA		26/12/2016		
HISTORI PEMBELIAN INVENTORI				
Tanggal Pembelian : 11/12/2016				
ID Pembelian	Nama Barang	Supplier	Jumlah	Total Harga
F00001	POMPIA Shampoo Apple	POMPIA	1	10.000
			Total :	10.000,00
Tanggal Pembelian : 18/12/2016				
ID Pembelian	Nama Barang	Supplier	Jumlah	Total Harga
F00002	POMPIA Conditioner Rose	POMPIA	2	24.000
			Total :	24.000,00
Tanggal Pembelian : 25/12/2016				
ID Pembelian	Nama Barang	Supplier	Jumlah	Total Harga
F00003	POMPIA Conditioner Gandana	POMPIA	2	24.000

Gambar 4. 29 Laporan Transaksi Pembelian

## 9. Laporan Data Barang

Laporan data barang berfungsi untuk melihat *stock* barang yang dimiliki pada saat itu. Laporan data barang dapat dilihat pada gambar 4.30

26/12/2016

  
UD. PANCA USAHA

**DAFTAR BARANG TERSEDIA**

ID	Nama	Jenis	Satuan	Tersedia	Harga
PR0008	POMPIA Shampoo Apple	REFILL	1 Liter	7	Rp 10.000
PR0009	POMPIA Shampoo Lemon	REFILL	1 Liter	6	Rp 10.000
PR0010	POMPIA Shampoo Strawberry	REFILL	1 Liter	6	Rp 10.000
PR0011	POMPIA Shampoo Melon	REFILL	1 Liter	6	Rp 10.000
PR0012	POMPIA Shampoo Peppermint	REFILL	1 Liter	6	Rp 10.000
PR0013	POMPIA Shampoo Rose	REFILL	1 Liter	6	Rp 10.000
PR0014	POMPIA Shampoo Orange	REFILL	1 Liter	6	Rp 10.000
PR0035	POMPIA Conditioner apple	REFILL	1 Liter	6	Rp 12.000
PR0036	POMPIA Conditioner Floral	REFILL	1 Liter	6	Rp 12.000
PR0037	POMPIA Conditioner Strawberry	REFILL	1 Liter	6	Rp 12.000
PR0038	POMPIA Conditioner Melon	REFILL	1 Liter	6	Rp 12.000
PR0039	POMPIA Conditioner Rose	REFILL	1 Liter	6	Rp 12.000
PR0040	POMPIA Conditioner Cendana	REFILL	1 Liter	6	Rp 12.000
PR0053	POMPIA Creambath Ginseng	REFILL	1 Kilogram	6	Rp 8.000
PR0054	POMPIA Creambath Avocado	REFILL	1 Kilogram	6	Rp 8.000
PR0055	POMPIA Creambath Mutiara	REFILL	1 Kilogram	6	Rp 8.000
PR0056	POMPIA Creambath Sebo	REFILL	1 Kilogram	6	Rp 8.000
PR0057	POMPIA Creambath Kayu	REFILL	1 Kilogram	6	Rp 8.000

Gambar 4. 30 Laporan Data Barang

Laporan data barang digunakan sebagai print out tentang informasi barang yang dimiliki oleh UD.Panca Usaha kepada pelanggan yang digunakan sebagai acuan dalam kegiatan pelanggan ketika nantinya melakukan pembelian barang kepada UD.Panca Usaha