

BAB IV

ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Menurut Yogyanto (1995), Analisis sistem adalah penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan.

Analisa Sistem

Sistem pencatatan transaksi penjualan barang yang saat ini dilakukan oleh KOPKAR UNTAG Surabaya masih dilakukan secara manual yaitu pencatatan pada buku. Prosesnya dimulai ketika pelanggan membeli barang secara tunai maupun kredit yang kemudian dicatat oleh bagian kasir.

Hasil dari analisa penjualan terdapat beberapa permasalahan, salah satunya antara lain proses yang dilakukan masih manual, yaitu pendataan barang dan transaksi penjualan dicatat ke dalam sebuah buku. Prosedur yang dilakukan cukup banyak, sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk dapat menyelesaikannya.

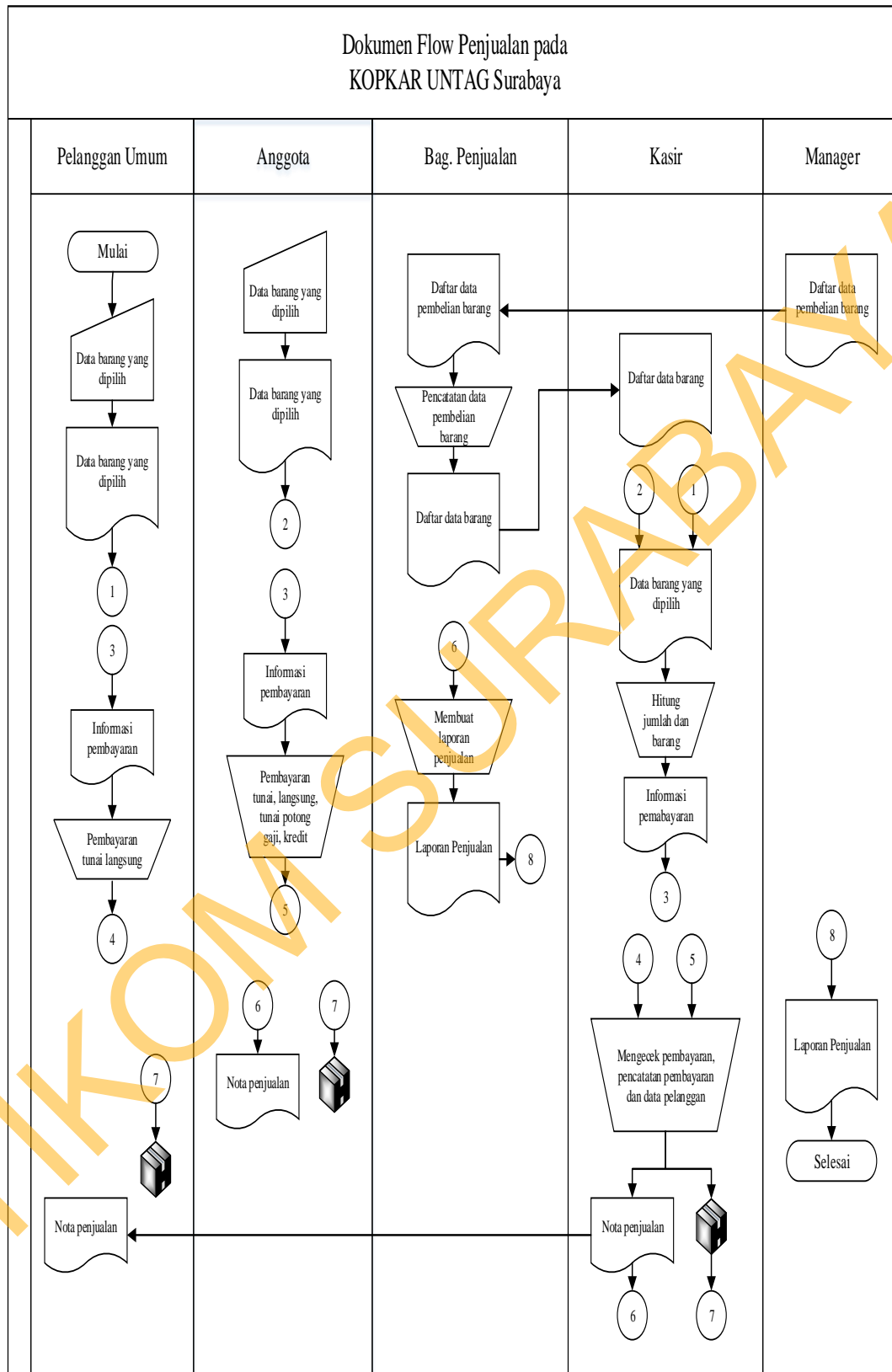
Desain Sistem

Dari hasil analisa sistem tersebut maka untuk menyelesaikannya dibuat sebuah desain sistem. Dimana desain sistem tersebut terdiri dari Dokumen Flow, Sistem Flow, *Hirarki Input Proses Output (HIPO)*, *Data Flow Diagram (DFD)*, *Entity Relational Diagram (ERD)* dan desain *input output*. Desain sistem tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

Dokumen Flow

Proses dimulai ketika manajer memberikan dokumen daftar data pembelian barang ke bagian penjualan. Bagian penjualan melakukan pencatatan data pembelian barang yang menghasilkan dokumen daftar data barang, kemudian dokumen tersebut diberikan ke bagian kasir.

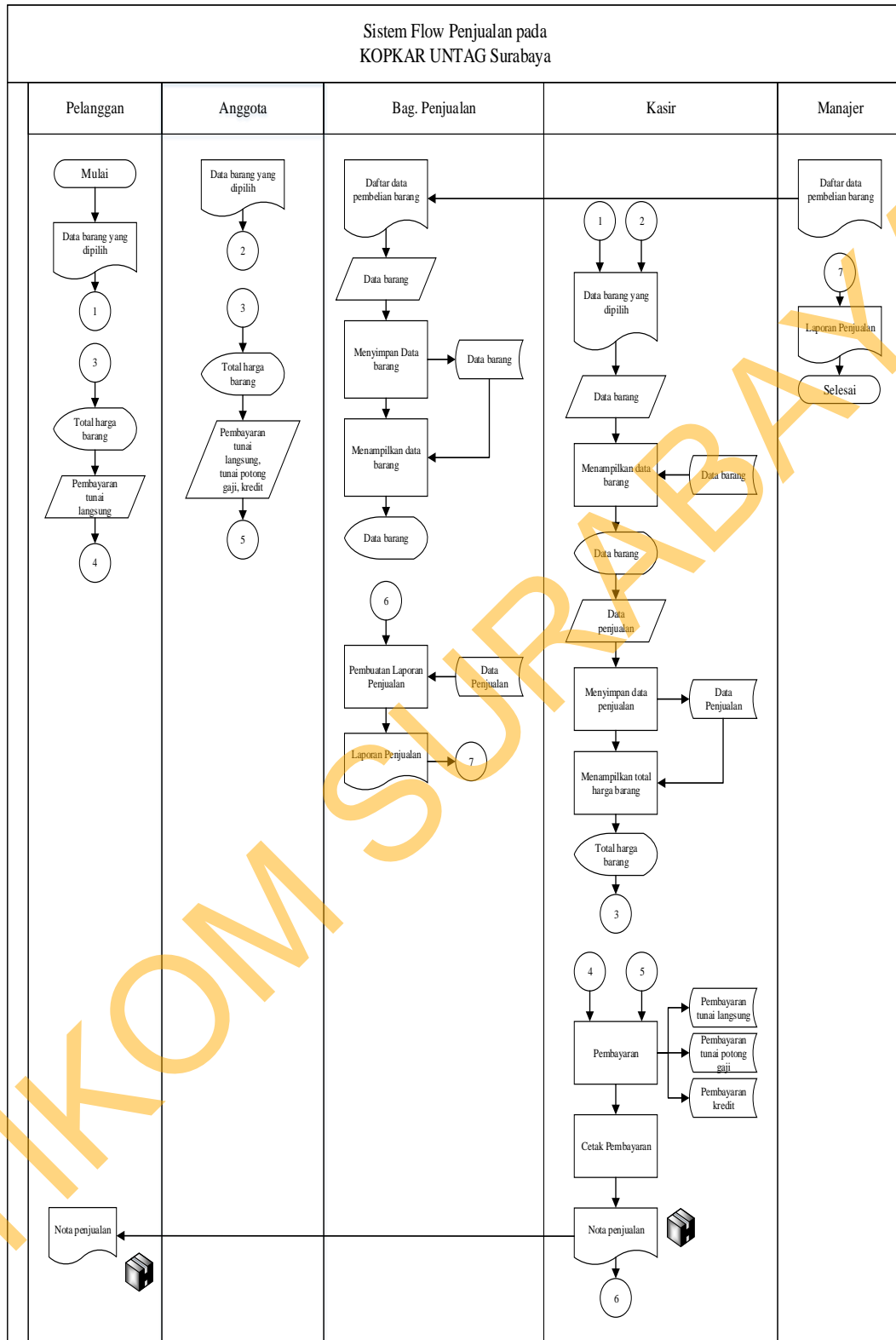
Proses transaksi dimulai ketika pelanggan memilih barang yang diinginkan, kemudian bagian kasir melakukan pencatatan yaitu pencatatan barang, data pelanggan dan pembayaran yang dilakukan pelanggan. Dari pencatatan yang dilakukan oleh bagian kasir akan menghasilkan dokumen penjualan. Dokumen penjualan tersebut diberikan ke manajer sebagai bentuk laporan yang nantinya akan diolah oleh bagian penjualan. (Lebih jelasnya lihat pada Gambar 4.1)



Gambar 4.1 Dokumen Flow Penjualan pada KOPKAR UNTAG Surabaya

4.2.2 Sistem Flow

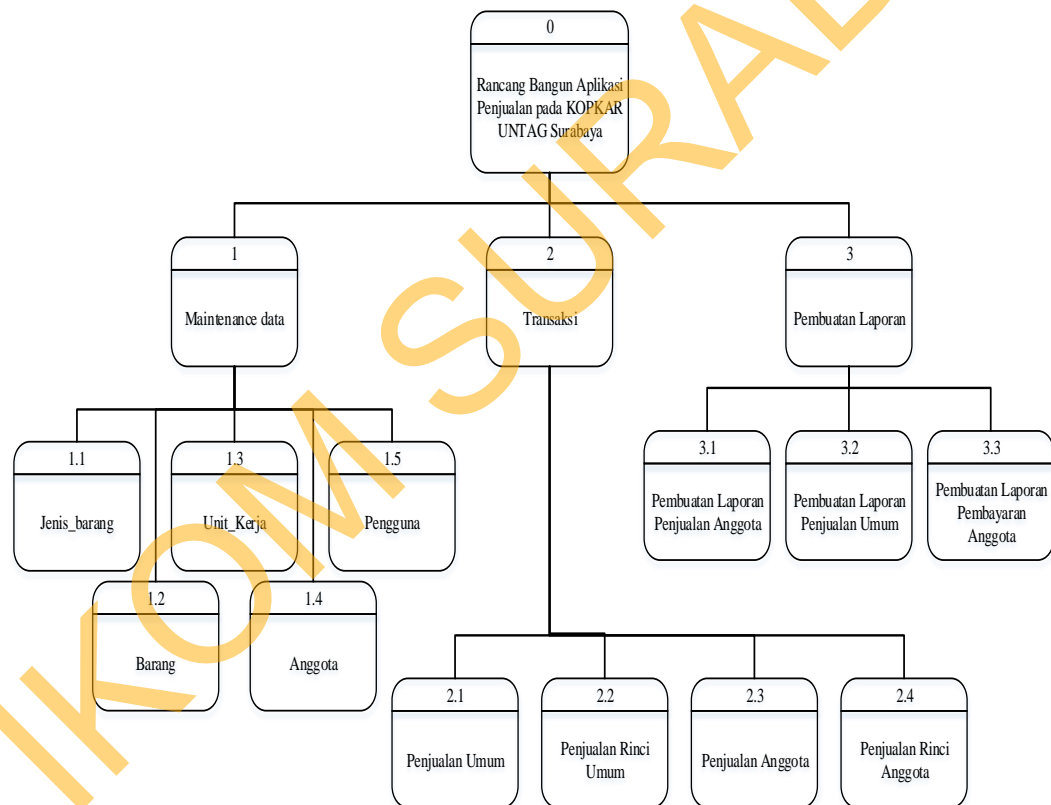
Sistem flow merupakan perancangan sistem yang akan digunakan untuk membuat aplikasi Penjualan. Sistem flow ini menjelaskan tentang aliran penjualan yang telah terkomputerisasi. Dalam sistem flow penjualan, proses dimulai ketika pelanggan memilih barang yang dibeli, kemudian bagian kasir akan menginputkan data antara lain barang, pelanggan serta pembayaran yang dilakukan pelanggan. Data-data tersebut disimpan ke dalam tabel penjualan dan pembayaran. Selain itu bagian kasir juga melakukan pencetakan nota penjualan untuk pelanggan. Dari transaksi penjualan tersebut, bagian penjualan dapat membuat laporan penjualan yang nantinya akan diberikan ke manajer. (Lebih jelasnya lihat pada Gambar 4.2)



Gambar 4.2 System Flow Penjualan pada KOPKAR UNTAG Surabaya

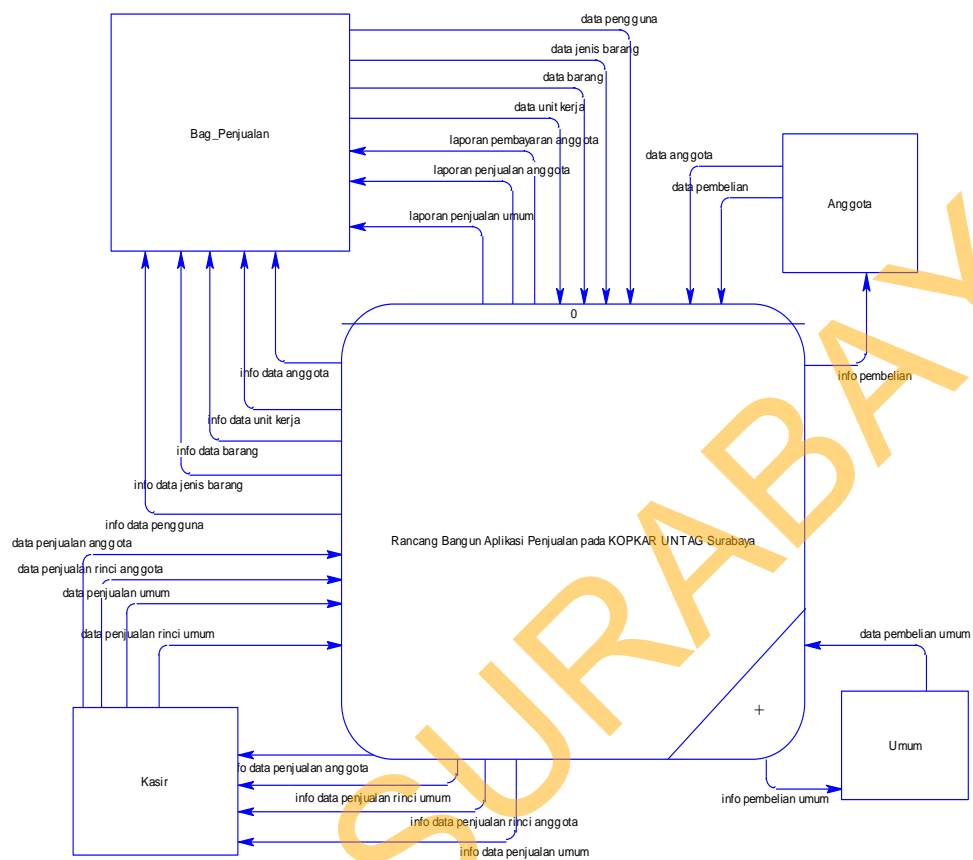
4.2.3 Hirarki Input Proses Output (HIPO)

Hirarki Input Proses Output menggambarkan hirarki proses-proses yang ada dalam *Data Flow Diagram*. Pada HIPO dari Rancang Bangun Aplikasi Penjualan pada KOPKAR UNTAG Surabaya terdapat tiga proses yaitu *Maintenance data*, *Transaksi* dan *Laporan*. Dimana masing-masing proses tersebut dapat dibagi lagi menjadi proses yang lebih mendetail. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.3 adalah HIPO dari Rancang Bangun Aplikasi Penjualan pada KOPKAR UNTAG Surabaya.



Gambar 4.3 Hirarki Input Proses Output Rancang Bangun Aplikasi Penjualan pada KOPKAR UNTAG Surabaya.

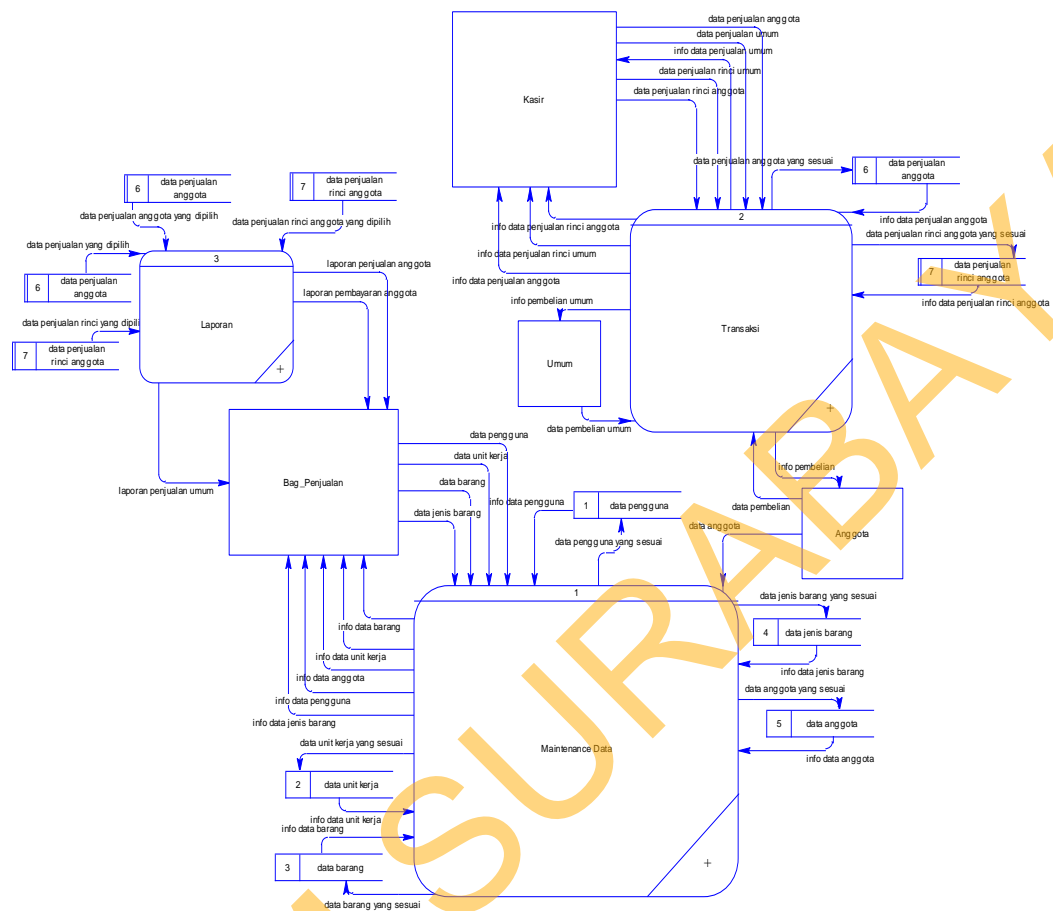
4.2.4 Context Diagram



Gambar 4.4 Context Diagram Rancang Bangun Aplikasi Penjualan pada KOPKAR UNTAG Surabaya.

Context diagram menggambarkan asal data dan menunjukkan aliran dari data tersebut. *Context Diagram* Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan pada Koperasi Karyawan UNTAG Surabaya terdiri dari 4 *eksternal entity* yaitu bagian penjualan, anggota, kasir dan umum. Aliran data yang keluar dari masing-masing *eksternal entity* mempunyai arti bahwa data tersebut berasal dari *eksternal entity* tersebut. Sedangkan aliran data yang masuk mempunyai arti informasi data ditujukan untuk *eksternal entity* tersebut.

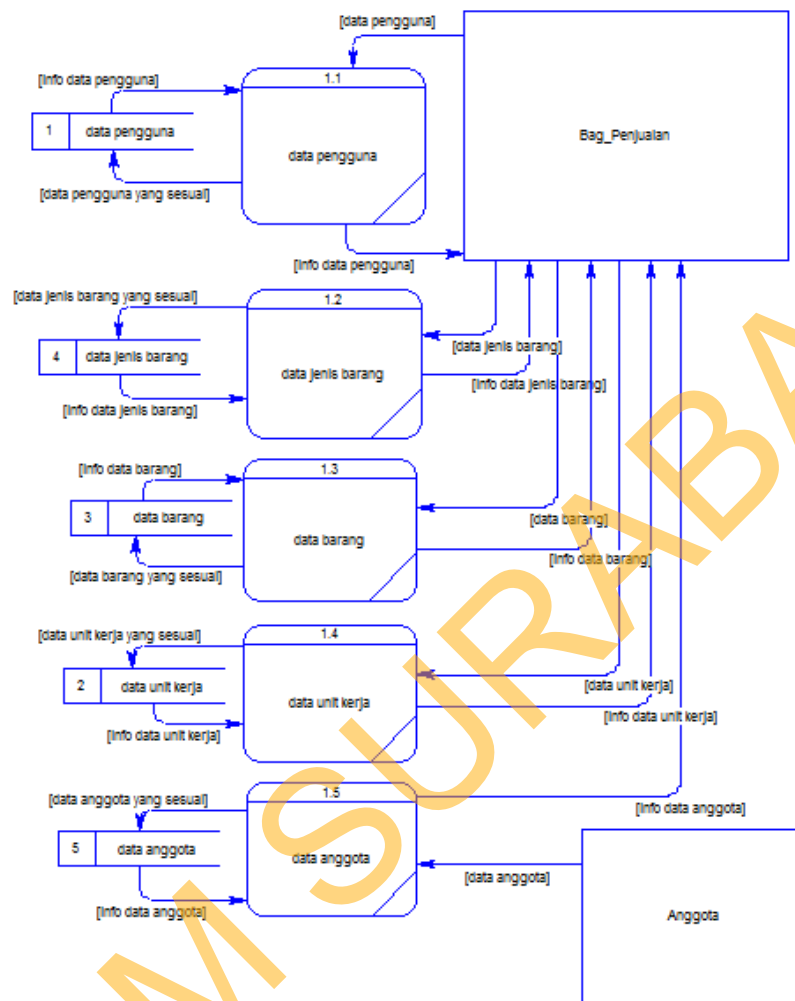
4.2.5 Data Flow Diagram Level 0



Gambar 4.5 Data Flow Diagram Level 0 Rancang Bangun Aplikasi Penjualan pada KOPKAR UNTAG Surabaya

Pada gambar 4.5 merupakan DFD Level 0 Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan pada Koperasi Karyawan UNTAG Surabaya yang memiliki beberapa proses yaitu proses *maintenance*, proses transaksi dan proses laporan. Pada gambar 4.5 juga digambarkan *Data store* yang digunakan dalam sistem. *Data Store* yang digunakan adalah data pengguna, data unit kerja, data barang, data jenis barang, data anggota, data penjualan anggota, data penjualan rinci anggota, data penjualan umum, data rinci penjualan umum.

4.2.6 Data Flow Diagram Level 1 Maintenance

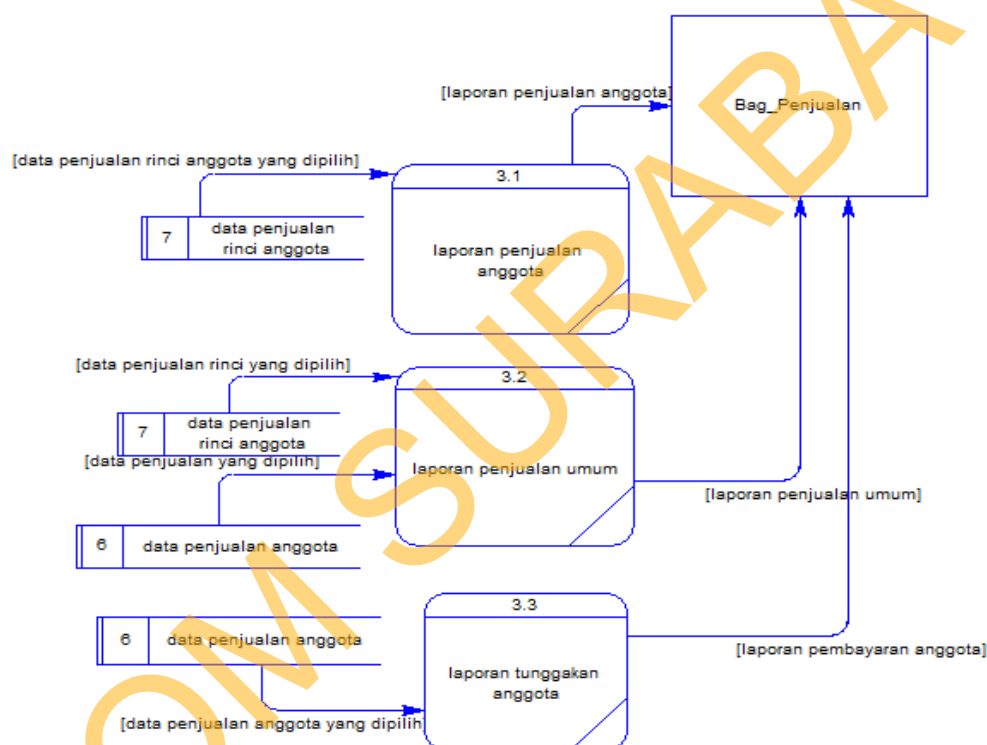


Gambar 4.6 Data Flow Diagram Level 1 Maintenance Rancang Bangun Aplikasi Penjualan pada KOPKAR UNTAG Surabaya

DFD Level 1 subsistem mengelola data master pada gambar 4.6 terdiri proses mengelola data master pengguna, mengelola data master jenis barang, mengelola data master barang, mengelola data master unit kerja dan mengelola data master anggota. Pada proses *maintenance* pengguna dari bagian penjualan *meninputkan* data pengguna, lalu disimpan pada *data store* data pengguna. Selanjutnya pada *maintenance* jenis barang dari bagian penjualan *meninputkan* data jenis barang, kemudian disimpan pada *data store* jenis barang. Kemudian proses *maintenance* barang disimpan ke *data store* data barang. Proses *maintenance* unit kerja

program yang disimpan ke dalam *data store* penjualan anggota dan *data store* penjualan rinci anggota. Sedangkan pada proses transaksi penjualan umum, pelanggan umum memberikan data pembelian kemudian kasir menginputkan data penjualan umum dan data penjualan rinci umum ke dalam program yang disimpan ke dalam *data store* penjualan umum dan *data store* penjualan rinci umum.

4.2.8 Data Flow Diagram Level 1 Laporan



Gambar 4.8 Data Flow Diagram Level 1 Laporan Rancang Bangun Aplikasi Penjualan pada KOPKAR UNTAG Surabaya

DFD Level 1 sub sistem laporan pada gambar 4.8 terdiri dari 2 proses yaitu, proses laporan penjualan, laporan tunggakan anggota.

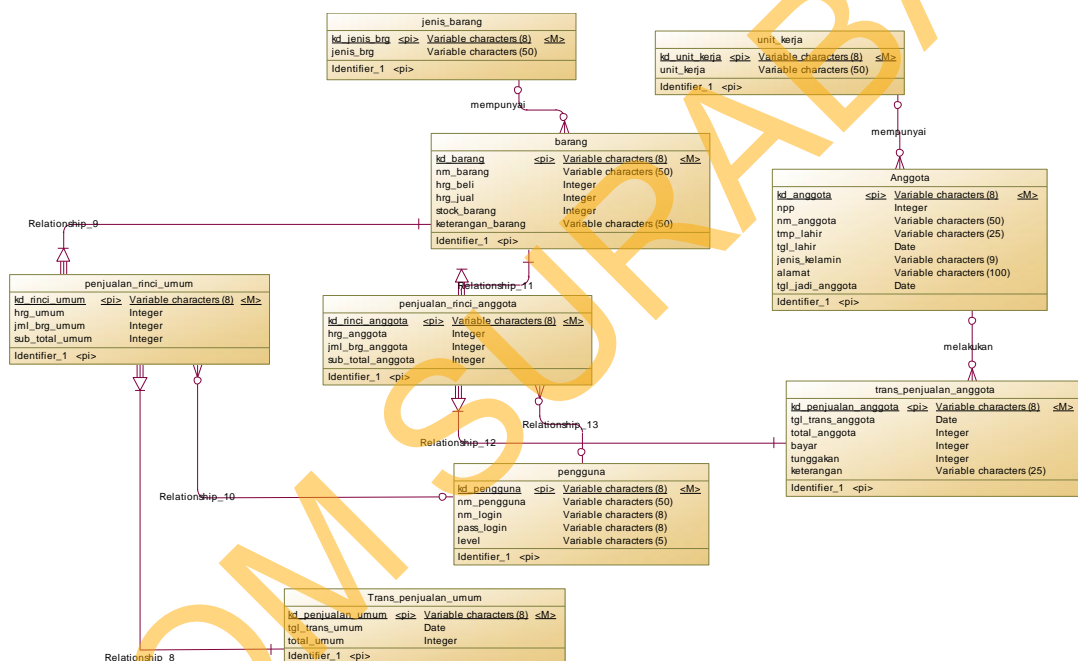
4.2.9 Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram (ERD) dari Rancang Bangun Aplikasi Penjualan pada KOPKAR UNTAG Surabaya yang terdiri dari *Conceptual Data Model* (CDM) dan *Physical Data Model* (PDM) dijelaskan pada gambar

a. Conceptual Data Model (CDM)

Pada gambar 4.14 merupakan *conceptual data model* pada Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan pada Koperasi Karyawan UNTAG Surabaya.

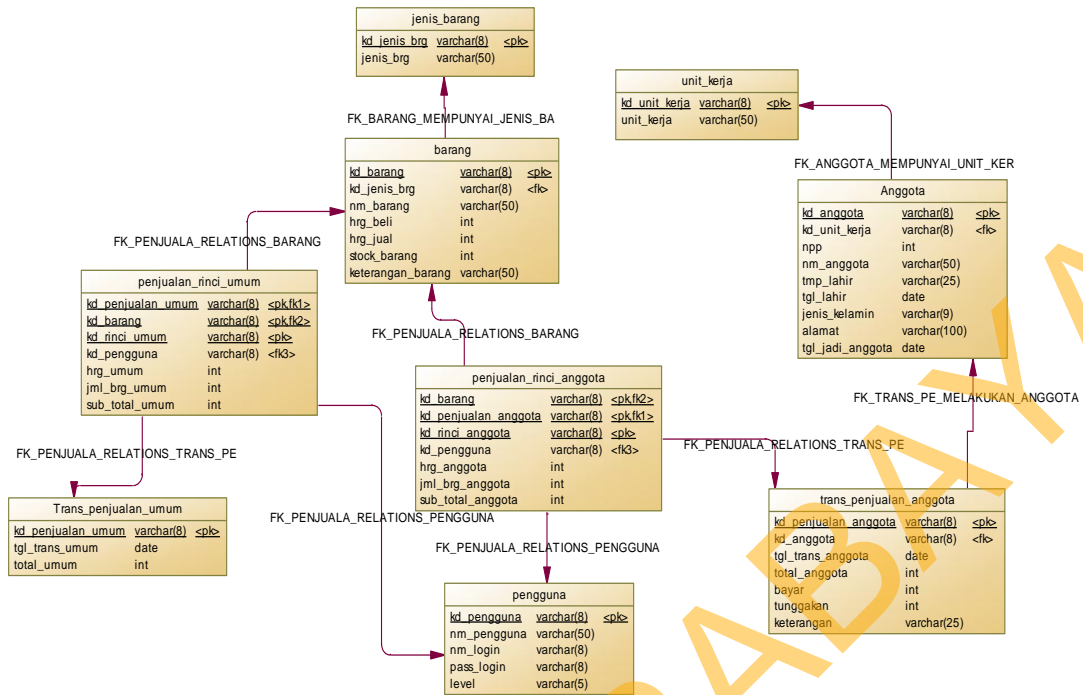
Terdapat 9 tabel yang digunakan dalam aplikasi ini, tabel-tabel tersebut antara lain tabel Guru, tabel jenis barang, tabel barang, tabel pengguna, tabel unit kerja, tabel anggota, tabel penjualan anggota, tabel penjualan rinci anggota, tabel penjualan umum, tabel penjualan rinci umum.



Gambar 4.9 CDM Rancang Bangun Aplikasi Penjualan pada KOPKAR UNTAG Surabaya.

b. Physical Data Model (PDM)

Pada gambar 4.10 merupakan *physical data model* dari Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan pada Koperasi Karyawan UNTAG Surabaya. PDM menjelaskan tabel-tabel yang digunakan dalam sistem informasi penjualan beserta tipe data dan panjang masing-masing tipe data tersebut.



Gambar 4.10 PDM Rancang Bangun Aplikasi Penjualan pada KOPKAR UNTAG Surabaya.

4.2.10 Struktur Tabel

Desain tabel menggambarkan *entity* yang terdapat dalam *database* yang akan digunakan pada Rancang Bangun Aplikasi Penjualan pada KOPKAR UNTAG Surabaya.

1. Tabel Unit Kerja

Primary Key : Kd_unit_kerja

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data unit kerja

Tabel 4.1 Struktur Tabel Unit Kerja

Nama Field	Tipe Data	Length	Keterangan
Kd_unit_kerja	Varchar	8	Primary Key
Unit_kerja	Varchar	50	

2. Tabel Anggota

Primary Key : Kd_anggota

Foreign Key : Kd_unit_kerja

Fungsi : Menyimpan data anggota

Tabel 4.2 Struktur Tabel Anggota

Nama Field	Tipe Data	Length	Keterangan
Kd_anggota	Varchar	8	Primary Key
Kd_unit_kerja	Varchar	8	Foreign Key
NPP	Int		
Nm_anggota	Varchar	50	
Tmp_lahir	Varchar	25	
Tgl_lahir	Date		
Jenis_kelamin	Varchar	9	
Alamat	Varchar	100	
Tgl_jadi_anggota	Date		

3. Tabel Jenis Barang

Primary Key : Kd_jenis_brg

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data jenis barang

Tabel 4.3 Struktur Tabel Jenis Barang

Nama Field	Tipe Data	Length	Keterangan
Kd_jenis_brg	Varchar	8	Primary Key
Jenis_brg	Varchar	50	

4. Tabel Barang

Primary Key : Kd_barang

Foreign Key : Kd_jenis_brg

Fungsi : Menyimpan data barang

Tabel 4.4 Struktur Tabel Barang

Nama Field	Tipe Data	Length	Keterangan
Kd_barang	Varchar	8	Primary Key
Kd_jenis_brg	Varchar	8	Foreign Key
Nm_barang	Varchar	50	
Hrg_beli	Int		
Hrg_jual	Int		
Stock_barang	Int		
Keterangan_barang	Varchar	50	

5. Tabel Pengguna

Primary Key : Kd_pengguna

Foreign Key :-

Fungsi : Menyimpan data pengguna

Tabel 4.5 Struktur Tabel Pengguna

Nama Field	Tipe Data	Length	Keterangan
Kd_pengguna	Varchar	8	Primary Key
Nm_pengguna	Varchar	50	
Nm_login	Varchar	8	
Pass_login	Varchar	8	
level	Varchar	5	

6. Tabel Penjualan Umum

Primary Key : Kd_penjualan_umum

Foreign Key :-

Fungsi : Menyimpan data penjualan umum

Tabel 4.6 Struktur Tabel Penjualan Umum

Nama Field	Tipe Data	Length	Keterangan
Kd_penjualan_umum	Varchar	8	Primary Key
Tgl_trans_umum	Date		
Total_umum	Int		

7. Tabel Penjualan Umum Rinci

Primary Key : Kd_penjualan_umum, kd_barang, kd_rinci_umum

Foreign Key : Kd_penjualan_umum, kd_barang, ke_pengguna

Fungsi : Menyimpan data penjualan rinci umum

Tabel 4.7 Struktur Tabel Penjualan Umum Rinci

Nama Field	Tipe Data	Length	Keterangan
Kd_pengguna	Varchar	8	Foreign Key
Kd_penjualan_umum	Varchar	8	Primary Key, Foreign Key
Kd_barang	Varchar	8	Primary Key, Foreign Key
Kd_rinci_umum	Varchar	8	Primary Key
Hrg_umum	Int		
Jml_brg_umum	Int		
Sub_total_umum	Int		

8. Tabel Penjualan Anggota

Primary Key : Kd_penjualan_anggota

Foreign Key : Kd_anggota

Fungsi : Menyimpan data penjualan anggota

Tabel 4.8 Struktur Tabel Penjualan Anggota

Nama Field	Tipe Data	Length	Keterangan
Kd_penjualan_anggota	Varchar	8	Primary Key
Kd_anggota	Varchar	8	Foreign Key
Tgl_trans_anggota	Date		
Total_anggota	Int		
Bayar	Int		
Tunggakan	Int		

9. Tabel Penjualan Anggota Rinci

Primary Key : Kd_barang, kd_penjualan_anggota, Kd_rinci_anggota

Foreign Key : Kd_barang, kd_penjualan_anggota, kd_pengguna

Fungsi : Menyimpan data penjualan rinci anggota

Tabel 4.9 Struktur Tabel Penjualan Anggota Rinci

Nama Field	Tipe Data	Length	Keterangan
Kd_pengguna	Varchar	8	Foreign Key
Kd_penjualan_anggota	Varchar	8	Primary Key, Foreign Key
Kd_barang	Varchar	8	Primary Key, Foreign Key
Kd_rinci_anggota	Varchar	8	Primary Key
Hrg_anggota	Int		
Jml_brg_anggota	Int		
Sub_total_anggota	Int		

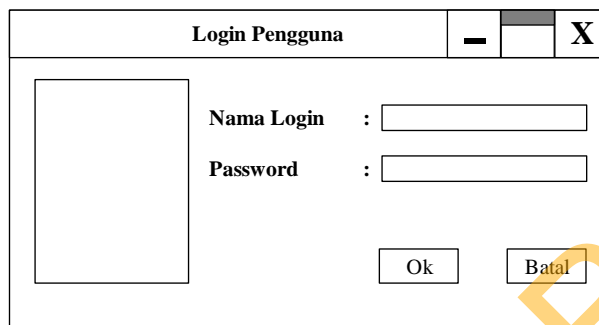
4.2.11 Desain Input Output

Gambar–gambar berikut adalah tampilan desain program dari Rancang Bangun

Aplikasi Penjualan pada KOPKAR UNTAG Surabaya yang akan dibuat.

1. Rancang Login / Autentifikasi

Form ini digunakan untuk *login* pengguna. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.26.

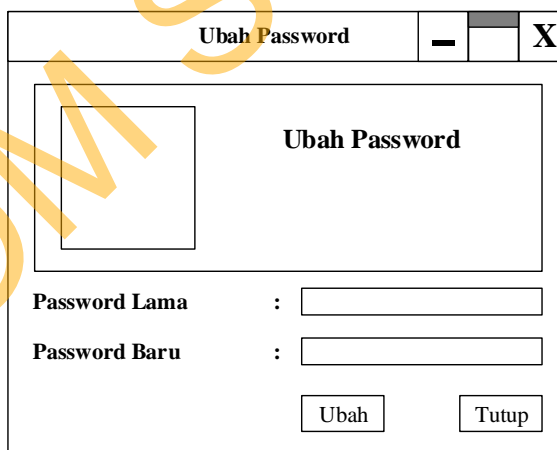


The image shows a window titled "Login Pengguna". It contains a large empty rectangular box on the left side. To the right of this box, there are two input fields: "Nama Login" and "Password", each followed by a colon and a text box. Below these fields are two buttons: "Ok" and "Batal". The window has a standard title bar with a minus sign, a maximize button, and a close button (X).

Gambar 4.11 Rancang Form Login

2. Rancang Ubah Password

Form ini digunakan untuk mengubah *password* pengguna. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.29.

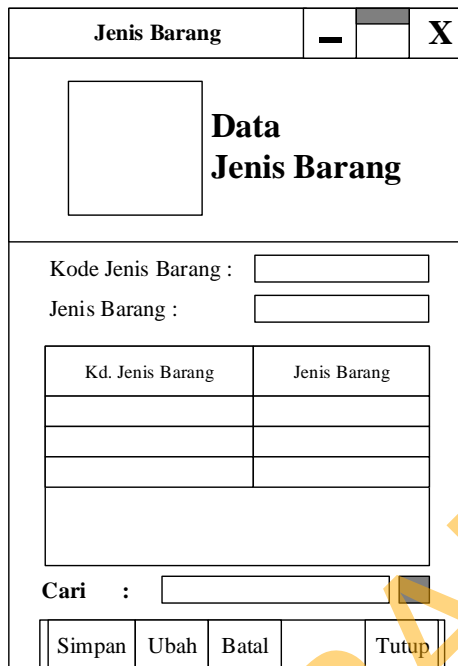


The image shows a window titled "Ubah Password". It contains a large empty rectangular box on the left side. To the right of this box, there are two input fields: "Password Lama" and "Password Baru", each followed by a colon and a text box. Below these fields are two buttons: "Ubah" and "Tutup". The window has a standard title bar with a minus sign, a maximize button, and a close button (X).

Gambar 4.12 Rancang Form Ubah Password

3. Rancang Master Jenis Barang

Form ini digunakan untuk menambah dan mengubah data jenis barang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.33.



The form is titled "Jenis Barang" and contains the following elements:

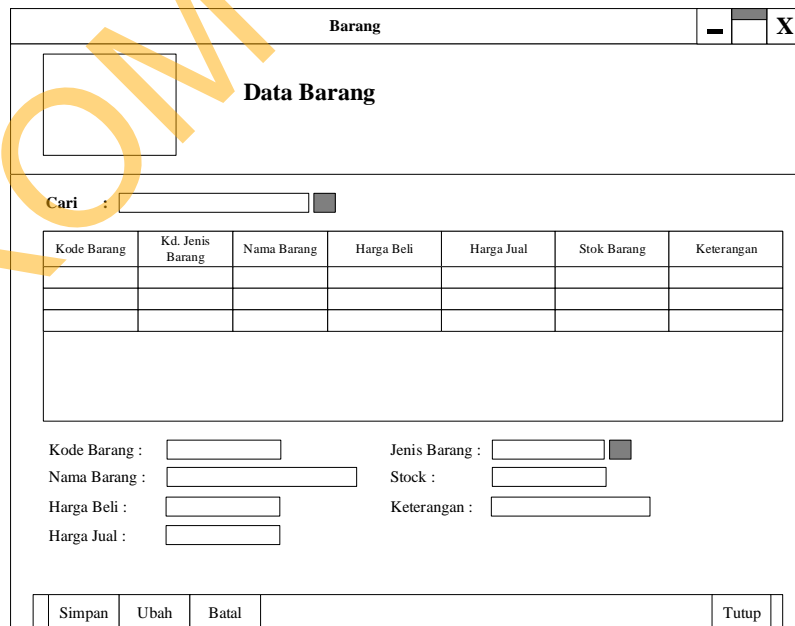
- Header: "Jenis Barang" with window control buttons (-, maximize, X).
- Section: "Data Jenis Barang" with a placeholder box.
- Fields: "Kode Jenis Barang" and "Jenis Barang" (text input).
- Table:

Kd. Jenis Barang	Jenis Barang
- Field: "Cari" (text input) with a search button.
- Buttons: "Simpan", "Ubah", "Batal", and "Tutup".

Gambar 4.13 Rancang Form Master Jenis Barang

4. Rancang Master Barang

Form ini digunakan untuk menambah dan mengubah data barang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.37.



The form is titled "Barang" and contains the following elements:

- Header: "Barang" with window control buttons (-, maximize, X).
- Section: "Data Barang" with a placeholder box.
- Field: "Cari" (text input) with a search button.
- Table:

Kode Barang	Kd. Jenis Barang	Nama Barang	Harga Beli	Harga Jual	Stok Barang	Keterangan
- Fields: "Kode Barang", "Nama Barang", "Harga Beli", and "Harga Jual" (text input).
- Fields: "Jenis Barang", "Stock", and "Keterangan" (text input).
- Buttons: "Simpan", "Ubah", "Batal", and "Tutup".

Gambar 4.14 Rancang Form Master Barang

5. Rancang Master Unit Kerja

Form ini digunakan untuk menambah dan mengubah data unit kerja. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.41.

The form is titled "Unit Kerja". It features a search bar labeled "Cari :". Below the search bar is a table with two columns: "Kd. Unit Kerja" and "Unit Kerja". At the bottom of the form, there are four buttons: "Simpan", "Ubah", "Batal", and "Tutup".

Gambar 4.15 Rancang Form Master Unit Kerja

6. Rancang Master Anggota

Form ini digunakan untuk menambah dan mengubah data anggota. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.45.

The form is titled "Anggota". It features a search bar labeled "Cari :". Below the search bar is a table with the following columns: "Kode Anggota", "Kode Unit Kerja", "NPP", "Nama Anggota", "Tempat Lahir", "Tanggal Lahir", "Jenis Kelamin", "Alamat", and "Tgl. Bergabung". Below the table, there are several input fields for adding a new member: "Kode Anggota", "Unit Kerja", "NPP", "Nama Anggota", "Tempat, Tanggal Lahir" (with a date format "DD/MM/YYYY"), "Jenis Kelamin" (with a dropdown menu), "Alamat", and "Menjadi Anggota Mulai" (with a date format "DD/MM/YYYY"). At the bottom, there are buttons for "Simpan", "Ubah", "Batal", and "Tutup".

Gambar 4.16 Rancang Form Master Anggota

7. Rancang Master Pengguna

Form ini digunakan untuk menambah dan mengubah data pengguna. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.49.

Kd. Pengguna	Nama Pengguna	Nama Login	Pswd. Login	Level

Gambar 4.17 Rancang Form Master Pengguna

8. Rancang Transaksi Penjualan Umum

Form ini digunakan untuk menginput penjualan umum. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.54.

No.	Kd. Barang	Nama Barang	Harga	Jumlah Barang	Total

Gambar 4.18 Rancang Form Transaksi Penjualan Umum

9. Rancang Transaksi Penjualan Anggota

Form ini digunakan untuk menginput penjualan anggota. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.58.

No.	Kd. Barang	Nama Barang	Harga	Jumlah Barang	Total

Gambar 4.19 Rancang Form Transaksi Penjualan Anggota

10. Rancang Transaksi Pembayaran Anggota Tunai

Form ini digunakan untuk menginput pembayaran anggota tunai. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.62.

Gambar 4.20 Rancang Form Transaksi Pembayaran Anggota Tunai

11. Rancang Transaksi Pembayaran Anggota Tunai Potong Gaji

Form ini digunakan untuk menginput penjualan umum. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.64.

Gambar 4.21 Rancang Form Transaksi Pembayaran Anggota Tunai Potong Gaji

12. Rancang Transaksi Pembayaran Anggota Kredit

Form ini digunakan untuk menginput penjualan umum. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.68.

Gambar 4.22 Rancang Form Transaksi Pembayaran Anggota Kredit

13. Laporan Penjualan

Report ini digunakan untuk laporan penjualan umum. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.70.



Koperasi Karyawan
Universitas 17 Agustus Surabaya
Jalan Semolowaru No. 45 Surabaya

Laporan Penjualan Anggota
Cetak tgl. : 06/11/2013

PA001
Tgl. Transaksi : 2013-11-02

Kasir : alin

No	Nama Anggota	Unit Kerja	Kode Barang	Nama Barang	Harga	Jumlah	Sub_Total
2	yudis	Sistem Komputer	B001	nuvo	1.200	1	1.200
2	yudis	Sistem Komputer	B002	sampoema	1.500	2	3.000
Total :							4.200


PA002
Tgl. Transaksi : 2013-11-03

Kasir : alin

No	Nama Anggota	Unit Kerja	Kode Barang	Nama Barang	Harga	Jumlah	Sub_Total
2	nila	Sistem Informasi	B001	nuvo	1.200	1	1.200
2	nila	Sistem Informasi	B002	sampoema	1.500	1	1.500
Total :							2.700

Gambar 4.23 Rancang Laporan Penjualan Anggota

Sedangkan *report* ini digunakan untuk laporan penjualan anggota. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.71.



Koperasi Karyawan
Universitas 17 Agustus Surabaya
Jalan Semolowaru No. 45 Surabaya

Laporan Penjualan Umum
Cetak tgl. : 06/11/2013

PU001
Tgl. Transaksi : 2013-10-31

Kasir : alin

No	Kode Barang	Nama Barang	Harga	Jumlah	Sub_Total
2	B001	nuvo	1.200	1	1.200
2	B002	sampoema	1.500	1	1.500
Total :					2.700

PU002
Tgl. Transaksi : 2013-10-31

Kasir : alin

No	Kode Barang	Nama Barang	Harga	Jumlah	Sub_Total
1	B002	sampoema	1.500	2	3.000
2	B003	rins0	25.000	2	50.000
Total :					53.000

Gambar 4.24 Rancang Laporan Penjualan Umum

14. Laporan Pembayaran Anggota

Report ini digunakan untuk laporan penjualan umum. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.72.

Tunai Langsung				
Tgl. Transaksi : 2013-11-02				
No	NPP	Unit Kerja	Nama Anggota	Jumlah
7	123.123.123	MM	rere	0
8	1.234.567.898	Sistem Komputer	yudis	0
9	1.234.567.898	Sistem Komputer	yudis	0

Tunai Ptg. Gaji				
Tgl. Transaksi : 2013-11-03				
No	NPP	Unit Kerja	Nama Anggota	Jumlah
10	1.234.567.890	Sistem Informasi	nila	0

Gambar 4.25 Rancang Laporan Pembayaran Anggota

4.3 Implementasi Sistem

Mengimplementasikan sistem merupakan tahap pengujian dimana desain sistem dapat berjalan dengan baik. Implementasi dilakukan oleh dua orang, yaitu penganalisa sistem dan pendesain input output. *Desain form* yang telah dibuat oleh pendesain *input output* cukup sesuai untuk mengimplementasikan sistem, sehingga tidak membutuhkan banyak perubahan..

4.3.1 Kebutuhan Sistem

Pada tahap ini, dijelaskan mengenai implementasi dari perangkat lunak yang harus dipersiapkan oleh pengguna. Adapun perangkat lunak yang digunakan, yaitu:

1. Power Designer 6 64 bit.
2. SQL Server 2008 R2.
3. Visual Basic 2010.

Untuk perangkat keras, minimal pengguna harus mempersiapkan spesifikasi sebagai berikut:

1. Processor Pentium IV 2.8 GHz.
2. Memory 1 GB.
3. Hardisk 250 GB.

4.3.2 Hasil Implementasi

Implementasi yang dilakukan oleh penganalisa sistem dengan pendesain input output menghasilkan desain program.

4.3.3 Instalasi Program

Dalam tahap ini, pengguna harus memperhatikan dengan benar terhadap penginstalan perangkat lunak.

1. SQL Server 2008 R2.
2. Visual Basic 2010.
3. Power Designer 6 64.bit

4.3.4 Penjelasan Pemakaian

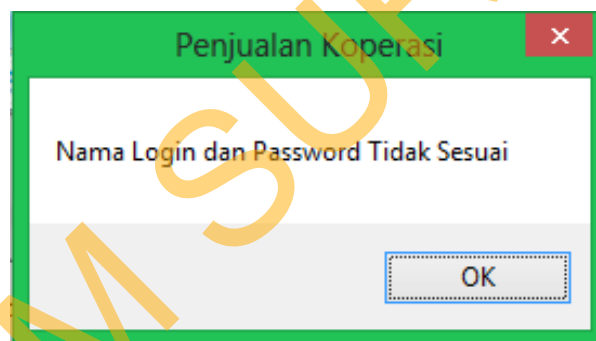
Tahap ini merupakan langkah-langkah dari pemakaian program Sistem Informasi Penjualan. Berikut sub-sub pembahasan pemakaian:

1. Form Login

Pada Form Login ini digunakan untuk mengecek pengguna yang akan menggunakan aplikasi ini. Disini pengguna (bag. Kasir dan bag. Penjualan) diwajibkan untuk mengisi nama login dan *password* masing-masing, sehingga sistem dapat dengan otomatis melakukan pengecekan melalui inputan yang telah diisi setelah pengguna menekan *button* "ok". Kemudian pengguna akan dibawa menuju Halaman Utama sesuai dengan hak akses.

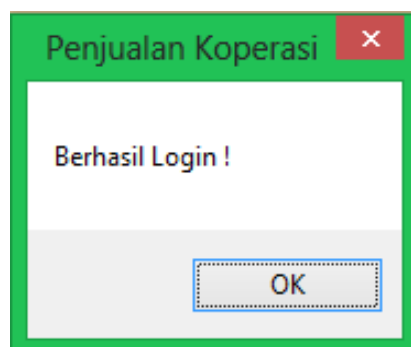
Gambar 4.26 Form Login

Jika pengguna tidak memasukkan atau salah memasukkan nama *login* atau *password*, ketika pengguna menekan *button* “ok” maka program akan memberikan pesan seperti Gambar 4.27 dibawah ini.



Gambar 4.27 Tampilan Pesan Login Tidak Sesuai

Jika pengguna benar memasukkan nama *login* dan *password* maka program akan memberikan pesan seperti Gambar 4.28 dibawah ini.



Gambar 4.28 Tampilan Pesan Login Berhasil

2. Form Ubah Password

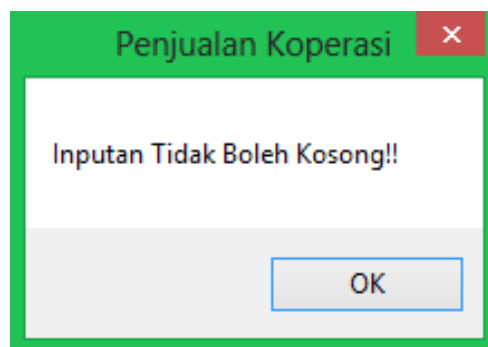
Form ini digunakan untuk mengubah *password* pengguna. Pengguna terlebih dahulu menginputkan *password* lama kemudian menginputkan *password* baru.

Button ubah berfungsi untuk menyimpan data, dan *button* tutup berfungsi untuk kembali ke menu utama. Ketika pengguna menekan *button* ubah maka akan muncul info bahwa data telah tersimpan.



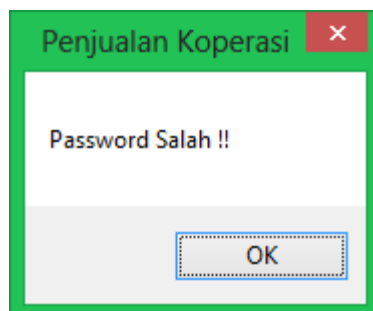
Gambar 4.29 Form Ubah Password

Jika pengguna tidak memasukkan *password* lama atau *password* baru, ketika pengguna menekan *button* “ubah” maka program akan memberikan pesan seperti Gambar 4.30 dibawah ini.



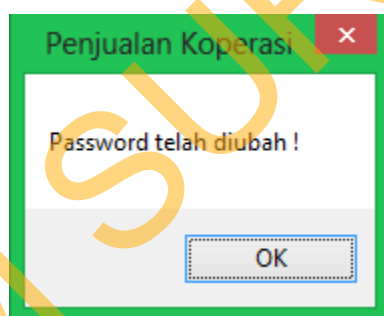
Gambar 4.30 Tampilan Pesan Ubah Password Tidak Sesuai

Dan jika pengguna salah memasukkan *password* lama, ketika pengguna menekan *button* “ubah” maka program akan memberikan pesan seperti Gambar 4.31 dibawah ini.



Gambar 4.31 Tampilan Pesan Ubah Password Salah

Jika pengguna benar memasukkan *password* lama maka program akan memberikan pesan seperti Gambar 4.32 dibawah ini.



Gambar 4.32 Tampilan Pesan Ubah Password Berhasil

3. Form Master Jenis Barang

Form ini digunakan untuk mengelolah data master jenis barang yang dilakukan oleh bagian penjualan. Bagian penjualan menginputkan data jenis barang. *Button* simpan berfungsi untuk menyimpan data, *button* batal berfungsi untuk menghapus data yang terdapat pada *text box*, *button* ubah berfungsi untuk mengubah data jenis barang dan *button* tutup berfungsi untuk kembali ke menu utama bagian penjualan. Pada *form* ini juga terdapat *button* cari yang berfungsi untuk mempermudah dalam mencari data jenis barang. Ketika bagian penjualan

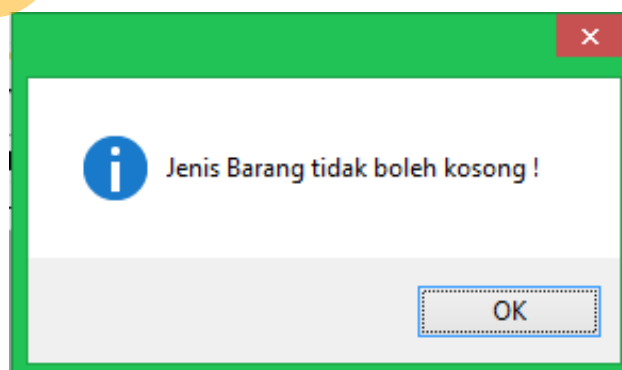
menekan *button* simpan maka akan muncul info data yang telah *diinputkan* pada *form* sebelumnya telah tersimpan.



Kd. Jenis Barang	Jenis Barang
JB001	sabun
JB002	sampo
JB003	kecap
JB004	minuman
JB005	pemen
JB006	bulpen
JB007	mknk

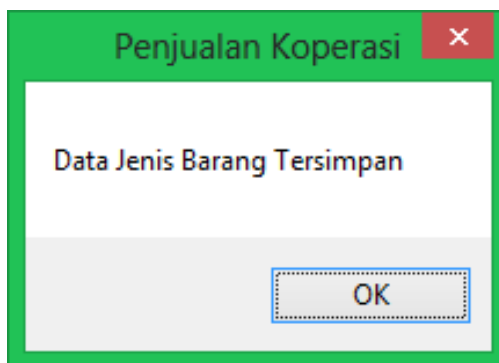
Gambar 4.33 Form Master Jenis Barang

Jika terdapat data yang belum terisi pada saat melakukan proses simpan, maka program akan memberikan pesan seperti Gambar 4.34 dibawah ini.



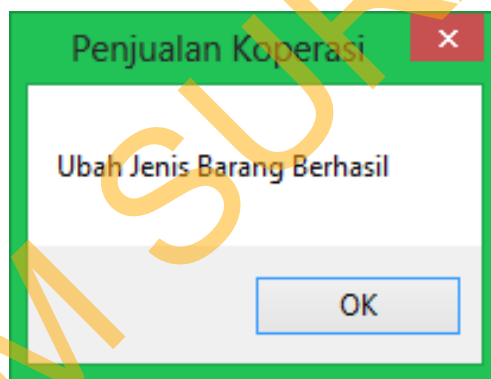
Gambar 4.34 Tampilan Pesan Jenis Barang Tidak Sesuai

Jika pengguna memasukkan data jenis barang yang sesuai maka program akan memberikan pesan seperti Gambar 4.35 dibawah ini.



Gambar 4.35 Tampilan Pesan Jenis Barang Disimpan

Jika pengguna telah mengubah data jenis barang yang sesuai maka program akan memberikan pesan seperti Gambar 4.36 dibawah ini.

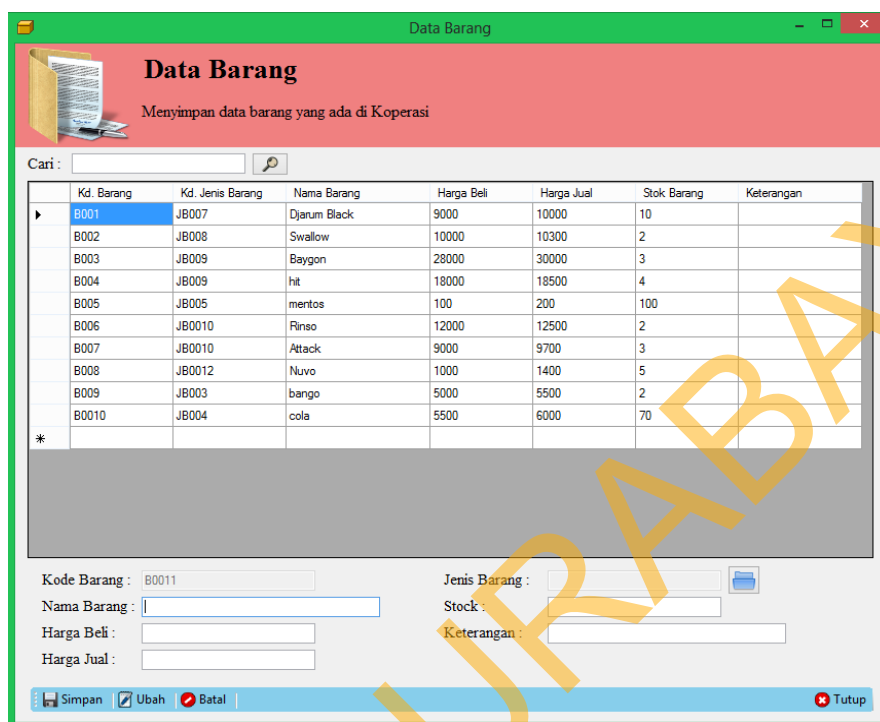


Gambar 4.36 Tampilan Pesan Jenis Barang Diubah

4. Form Master Barang

Form ini digunakan untuk mengelolah data master barang yang dilakukan oleh bagian penjualan. Bagian penjualan menginputkan data barang. *Button* simpan berfungsi untuk menyimpan data, *button* batal berfungsi untuk menghapus data yang terdapat pada *text box*, *button* ubah berfungsi untuk mengubah data barang dan *button* tutup berfungsi untuk kembali ke menu utama bagian penjualan. Pada *form* ini juga terdapat *button* cari yang berfungsi untuk mempermudah dalam mencari data barang. Ketika bagian penjualan menekan *button* simpan maka akan

muncul info mengenai data yang telah diinputkan pada *form* sebelumnya telah tersimpan.



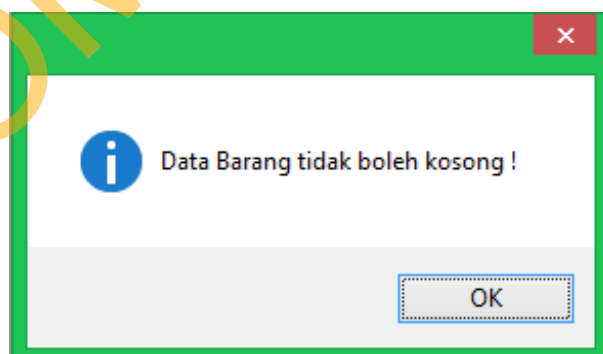
The screenshot shows a window titled "Data Barang" with a subtitle "Menyimpan data barang yang ada di Koperasi". It features a search bar and a table with the following data:

Kd. Barang	Kd. Jenis Barang	Nama Barang	Harga Beli	Harga Jual	Stok Barang	Keterangan
B001	JB007	Djarum Black	9000	10000	10	
B002	JB008	Swallow	10000	10300	2	
B003	JB009	Baygon	28000	30000	3	
B004	JB009	hit	18000	18500	4	
B005	JB005	mentos	100	200	100	
B006	JB0010	Rinso	12000	12500	2	
B007	JB0010	Attack	9000	9700	3	
B008	JB0012	Nuvo	1000	1400	5	
B009	JB003	bango	5000	5500	2	
B0010	JB004	cola	5500	6000	70	

Below the table is a form with fields for "Kode Barang" (B0011), "Nama Barang", "Harga Beli", "Harga Jual", "Jenis Barang", "Stock", and "Keterangan". At the bottom, there are buttons for "Simpan", "Ubah", "Batal", and "Tutup".

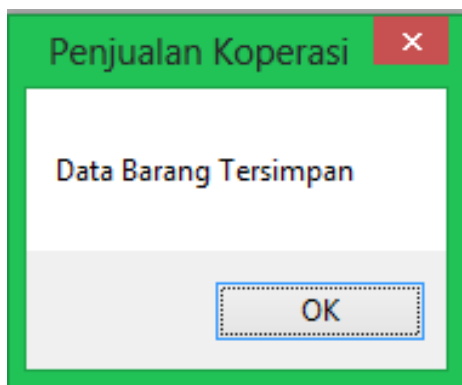
Gambar 4.37 Form Master Barang

Jika terdapat data yang belum terisi pada saat melakukan proses simpan, maka program akan memberikan pesan seperti Gambar 4.38.



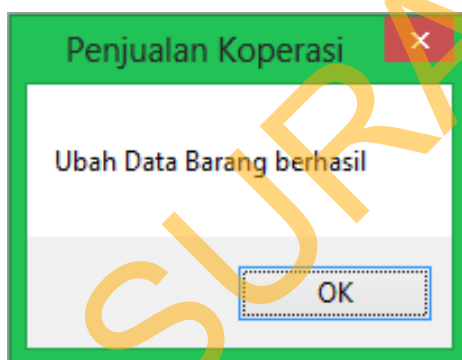
Gambar 4.38 Tampilan Pesan Barang Tidak Sesuai

Jika pengguna memasukkan data barang yang sesuai maka program akan memberikan pesan seperti Gambar 4.39 dibawah ini.



Gambar 4.39 Tampilan Pesan Barang Disimpan

Jika pengguna telah mengubah data jenis barang yang sesuai maka program akan memberikan pesan seperti Gambar 4.40 dibawah ini.



Gambar 4.40 Tampilan Pesan Barang Diubah

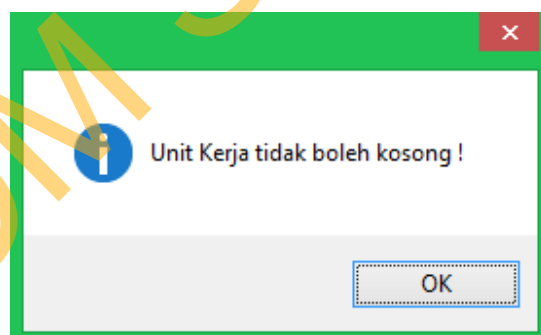
5. Form Master Unit Kerja

Form ini digunakan untuk mengelolah data master unit kerja yang dilakukan oleh bagian penjualan. Bagian penjualan *menginputkan* data unit kerja. *Button* simpan berfungsi untuk menyimpan data, *button* batal berfungsi untuk menghapus data yang terdapat pada *text box*, *button* ubah berfungsi untuk mengubah data unit kerja dan *button* tutup berfungsi untuk kembali ke menu utama bagian penjualan. Pada *form* ini juga terdapat *button* cari yang berfungsi untuk mempermudah dalam mencari data barang. Ketika bagian penjualan menekan *button* simpan maka akan muncul info mengenai data yang telah *diinputkan* pada *form* sebelumnya telah tersimpan.

Kd. Unit Kerja	Unit Kerja
UK001	Fk. Ekonomi
UK002	Fk. Hukum
UK003	Fk. Teknik
UK004	Fk. Psikologi
UK005	Pascasarjana
UK006	Fk. Sastra
UK007	Fk. Teknologi Pannan

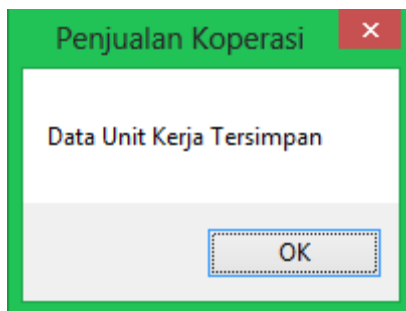
Gambar 4.41 Form Master Unit Kerja

Jika terdapat data yang belum terisi pada saat melakukan proses simpan, maka program akan memberikan pesan seperti Gambar 4.42.



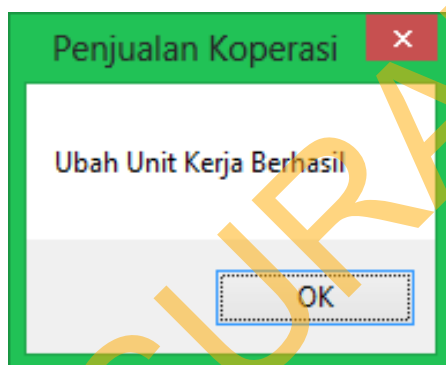
Gambar 4.42 Tampilan Pesan Unit Kerja Tidak Sesuai

Jika pengguna memasukkan data unit kerja yang sesuai maka program akan memberikan pesan seperti Gambar 4.43 dibawah ini.



Gambar 4.43 Tampilan Pesan Unit Kerja Disimpan

Jika pengguna telah mengubah data jenis barang yang sesuai maka program akan memberikan pesan seperti Gambar 4.44 dibawah ini.



Gambar 4.44 Tampilan Pesan Unit Kerja Diubah

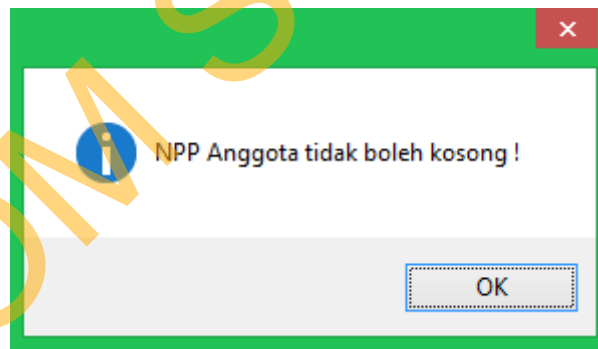
6. Form Master Anggota

Form ini digunakan untuk mengelolah data master anggota yang dilakukan oleh bagian penjualan. Bagian penjualan menginputkan data anggota. *Button* simpan berfungsi untuk menyimpan data, *button* batal berfungsi untuk menghapus data yang terdapat pada *text box*, *button* ubah berfungsi untuk mengubah data anggota dan *button* tutup berfungsi untuk kembali ke menu utama bagian penjualan. Pada *form* ini juga terdapat *button* cari yang berfungsi untuk mempermudah dalam mencari data anggota. Ketika bagian penjualan menekan *button* simpan maka akan muncul info mengenai data yang telah diinputkan pada *form* sebelumnya telah tersimpan.

Kd. Anggota	Kd. Unit Kerja	NPP	Nama Anggota	Tempat Lahir	Tgl. Lahir	Jenis Kelamin	Alamat	Tgl. Jadi Anggota
A001	UK001	940366	Djoko Priyono	Surabaya	06/08/2013	Laki-Laki	Surabaya	06/08/2013
A002	UK004	885148	Teguh Santoso	Surabaya	06/08/2013	Laki-Laki	Surabaya	06/08/2013
A003	UK005	105449	Pudjo	surabaya	06/08/2013	Laki-Laki	surabaya	06/08/2013

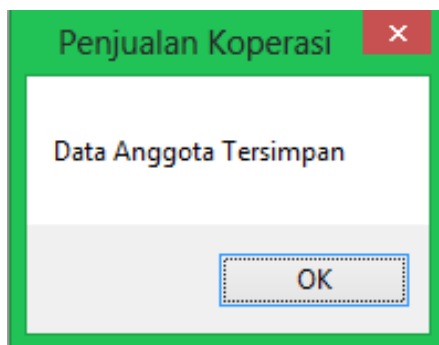
Gambar 4.45 Form Master Anggota

Jika terdapat data yang belum terisi pada saat melakukan proses simpan, maka program akan memberikan pesan seperti Gambar 4.46 dibawah ini.



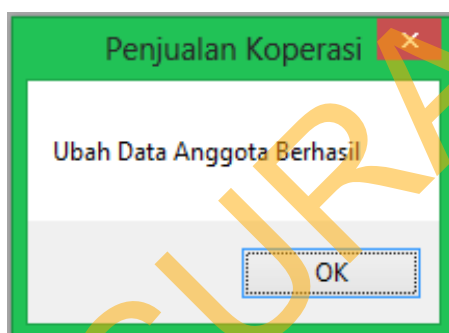
Gambar 4.46 Tampilan Pesan Anggota Tidak Sesuai

Jika pengguna memasukkan data anggota yang sesuai maka program akan memberikan pesan seperti Gambar 4.47.



Gambar 4.47 Tampilan Pesan Anggota Disimpan

Jika pengguna telah mengubah data jenis barang yang sesuai maka program akan memberikan pesan seperti Gambar 4.48 dibawah ini.



Gambar 4.48 Tampilan Pesan Anggota Diubah

7. Form Master Pengguna

Form ini digunakan untuk mengelolah data master pengguna yang dilakukan oleh bagian penjualan. Bagian penjualan *menginputkan* data pengguna. *Button* simpan berfungsi untuk menyimpan data pengguna, *button* batal berfungsi untuk menghapus data yang terdapat pada *text box*, *button* ubah berfungsi untuk mengubah data pengguna dan *button* tutup berfungsi untuk kembali ke menu utama bagian penjualan. Ketika bagian penjualan menekan *button* simpan maka akan muncul info mengenai data yang telah *diinputkan* pada *form* sebelumnya telah tersimpan.

Data Pengguna
Menyimpan data pengguna yang berhak menggunakan aplikasi ini.

Kode Pengguna : P002 Level Pengguna :

Nama Pengguna :

Nama Login :

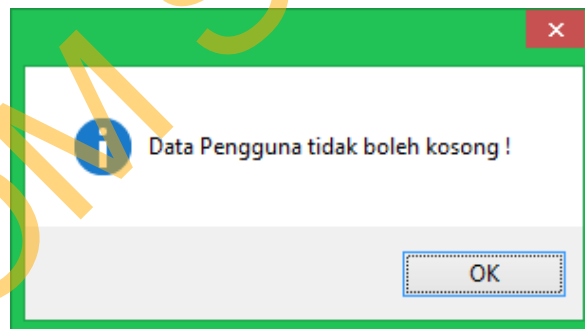
Password :

	Kd. Pengguna	Nama Pengguna	Nama Login	Password	Level
▶	P001	alin	alin	alin	Admin
*					

Simpan Ubah Batal Tutup

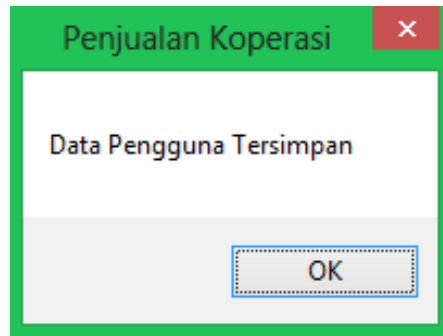
Gambar 4.49 Form Master Pengguna

Jika terdapat data yang belum terisi pada saat melakukan proses simpan, maka program akan memberikan pesan seperti Gambar 4.50 dibawah ini.



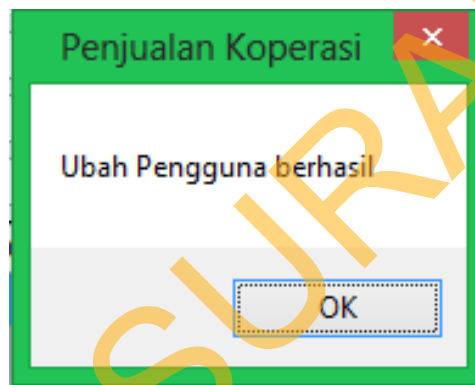
Gambar 4.50 Tampilan Pesan Pengguna Tidak Sesuai

Jika pengguna memasukkan data anggota yang sesuai maka program akan memberikan pesan seperti Gambar 4.51.



Gambar 4.51 Tampilan Pesan Pengguna Disimpan

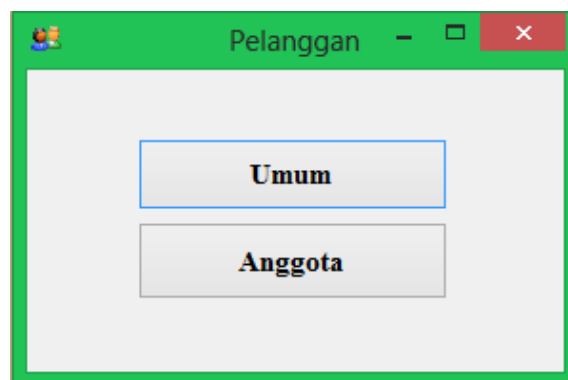
Jika pengguna telah mengubah data jenis barang yang sesuai maka program akan memberikan pesan seperti Gambar 4.52 dibawah ini.



Gambar 4.52 Tampilan Pesan Pengguna Diubah

8. Form Transaksi Penjualan Umum

Form ini digunakan untuk mengelolah transaksi penjualan umum yang dilakukan oleh kasir. Sebelum menjalankan *form* ini, kasir terlebih dahulu memilih pelanggan dengan menekan *button* umum. Seperti pada gambar 4.53.



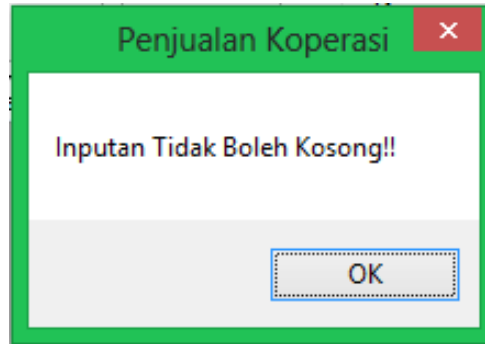
Gambar 4.53 Form Pilih Pelanggan

Kemudian akan muncul *form* transaksi penjualan umum. Kasir menginputkan data penjualan. *Button* tambah berfungsi untuk menambahkan data penjualan, *button* ubah berfungsi untuk mengubah data penjualan, *button* batal berfungsi untuk menghapus data yang terdapat pada *text box*, sedangkan *button* hapus berfungsi untuk menghapus data penjualan yang dipilih. Kemudian *button* centang berfungsi untuk menghitung jumlah kembali. *Button* simpan berfungsi untuk menyimpan data transaksi penjualan umum. Sedangkan *button* tutup berfungsi untuk kembali ke menu utama kasir. Ketika kasir menekan *button* simpan maka akan muncul info mengenai data yang telah diinputkan pada *form* sebelumnya telah tersimpan.

No.	Kd. Barang	Nama Barang	Harga	Jumlah Barang	Total
1	B005	mentos	200	10	2000

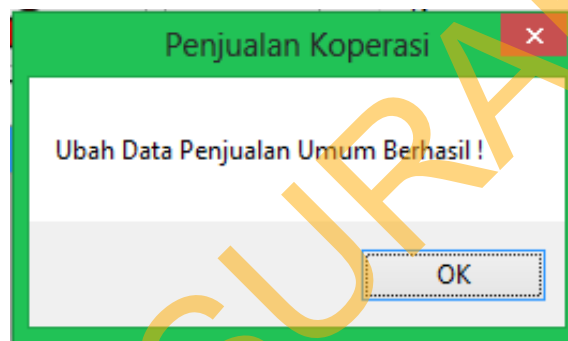
Gambar 4.54 Form Transaksi Penjualan Umum

Jika terdapat data yang belum terisi pada saat melakukan proses simpan, maka program akan memberikan pesan seperti Gambar 4.55.



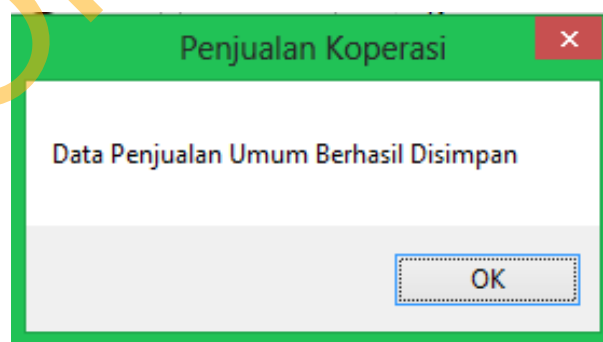
Gambar 4.55 Tampilan Pesan Penjualan Umum Tidak Sesuai

Jika pengguna telah mengubah data penjualan umum yang sesuai maka program akan memberikan pesan seperti Gambar 4.56 dibawah ini.



Gambar 4.56 Tampilan Pesan Data Penjualan Umum Diubah

Jika pengguna memasukkan data penjualan umum yang sesuai maka program akan memberikan pesan seperti Gambar 4.57 dibawah ini.



Gambar 4.57 Form Transaksi Penjualan Umum

9. Form Transaksi Penjualan Anggota

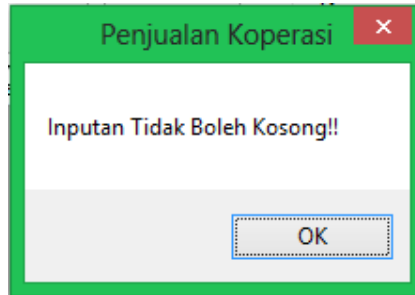
Form ini digunakan untuk mengelolah transaksi penjualan anggota yang dilakukan oleh kasir. Sebelum menjalankan *form* ini, kasir terlebih dahulu memilih pelanggan dengan menekan *button* anggota. Seperti pada Gambar 4.53.

Kemudian akan muncul *form* transaksi penjualan anggota. Kasir menginputkan data penjualan. *Button* tambah berfungsi untuk menambahkan data penjualan, *button* ubah berfungsi untuk mengubah data penjualan, *button* batal berfungsi untuk menghapus data yang terdapat pada *text box*, sedangkan *button* hapus berfungsi untuk menghapus data penjualan yang dipilih. Pada *form* ini juga terdapat *button* bayar yang berfungsi untuk memilih pembayaran penjualan anggota. Sedangkan *button* tutup berfungsi untuk kembali ke menu utama kasir.

No	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah	Harga	Sub Total
1	B001	nuvo	2	1200	2400

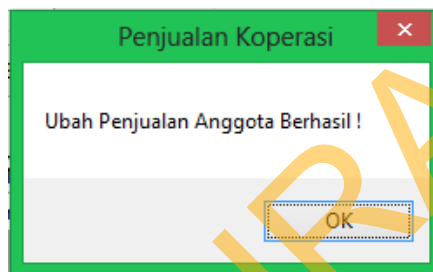
Gambar 4.58 Form Transaksi Penjualan Anggota

Jika terdapat data yang belum terisi pada saat melakukan proses simpan, maka program akan memberikan pesan seperti Gambar 4.59.



Gambar 4.59 Tampilan Pesan Penjualan Anggota Tidak Sesuai

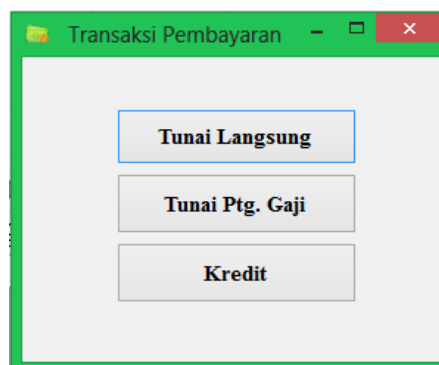
Jika pengguna telah mengubah data penjualan anggota yang sesuai maka program akan memberikan pesan seperti Gambar 4.60 dibawah ini.



Gambar 4.60 Tampilan Pesan Data Penjualan Anggota Diubah

10. Transaksi Pembayaran Anggota Tunai

Form ini digunakan untuk mengelolah transaksi pembayaran tunai anggota yang dilakukan oleh kasir. Setelah Kasir menginputkan data penjualan dan menekan *button* bayar akan muncul *form* pilih pembayaran. Kasir terlebih dahulu memilih pembayaran anggota dengan menekan *button* tunai langsung. Seperti pada Gambar 4.61.



Gambar 4.61 Form Pilih Pembayaran

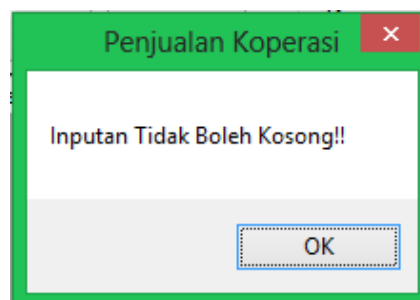
Kemudian akan muncul *form* pembayaran tunai langsung. Pada *form* terdapat *button* centang yang berfungsi untuk menghitung jumlah kembali. *Button* ok berfungsi untuk menyimpan data transaksi penjualan anggota. *Button* batal berfungsi untuk menghapus data yang terdapat pada *text box* bayar. Sedangkan *button* tutup berfungsi untuk kembali ke *form* penjualan anggota. Ketika kasir menekan *button* ok maka akan muncul info mengenai data yang telah diinputkan pada *form* sebelumnya telah tersimpan.

Kode Penjualan :	PA010
Pembayaran :	Tunai Langsung
.: Anggota .:	
alin	
Total :	2400
Bayar :	5000
Kembali :	2600

Buttons: Simpan, Batal, Tutup

Gambar 4.62 Form Transaksi Pembayaran Anggota Tunai

Jika terdapat data yang belum terisi pada saat melakukan proses simpan, maka program akan memberikan pesan seperti Gambar 4.63.



Gambar 4.63 Tampilan Pesan Transaksi Pembayaran Anggota Tunai Tidak Sesuai

11. Transaksi Pembayaran Anggota Tunai Potong Gaji

Form ini digunakan untuk mengelolah transaksi pembayaran tunai potong gaji anggota yang dilakukan oleh kasir. Setelah Kasir menginputkan data penjualan dan menekan *button* bayar akan muncul *form* pilih pembayaran. Kasir terlebih dahulu memilih pembayaran anggota dengan menekan *button* tunai potong gaji. Seperti pada Gambar 4.64.

Kemudian akan muncul *form* pembayaran tunai potong gaji. *Button* simpan berfungsi untuk menyimpan data transaksi penjualan anggota. *Button* batal berfungsi untuk menghapus data yang terdapat pada *text box* bayar. Sedangkan *button* tutup berfungsi untuk kembali ke *form* penjualan anggota. Ketika kasir menekan *button* ok maka akan muncul info mengenai data yang telah diinputkan pada *form* sebelumnya telah tersimpan.



The screenshot shows a software window titled "Tunai Ptg. Gaji" with a green title bar. The form contains the following fields and buttons:

- Kode Penjualan : PA010
- Pembayaran : Tunai Ptg. Gaji
- :: Anggota ::
alin
- Yang harus dibayar : 2400
- Bayar : 2400
- Buttons: Simpan (green checkmark), Batal (red circle with slash), and Tutup (red X).

Gambar 4.64 Form Transaksi Pembayaran Anggota Tunai Potong Gaji

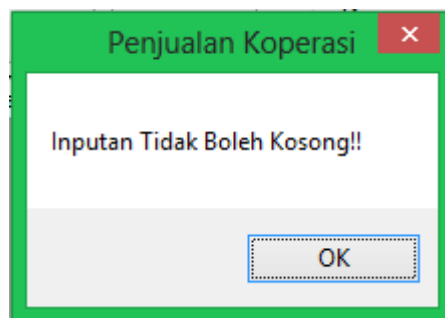
Jika anggota melakukan pembayaran potong gaji setelah data disimpan, kasir terlebih dahulu memilih menu pembayaran yang terdapat pada menu utama

aplikasi. Setelah kasir menekan menu pembayaran potong gaji akan muncul form seperti pada Gambar 4.65.

Kasir menginputkan data anggota yang melakukan pembayaran tunai potong gaji dengan menekan button bergambar folder. *Button* simpan berfungsi untuk menyimpan data pembayaran tunai potong gaji anggota. *Button* batal berfungsi untuk menghapus data yang terdapat pada *text box*. Sedangkan *button* tutup berfungsi untuk kembali ke menu utama kasir. Ketika kasir menekan *button* simpan maka akan muncul info mengenai data yang telah diinputkan pada *form* sebelumnya telah tersimpan.

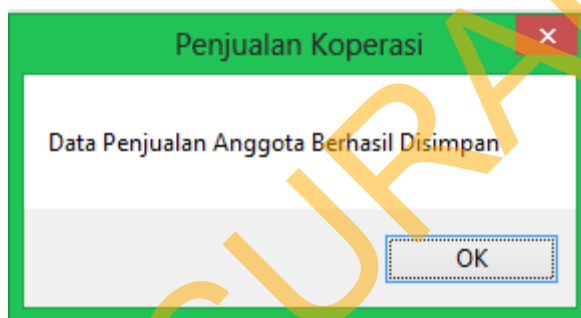
Gambar 4.65 Form Pembayaran Anggota Tunai Potong Gaji

Jika terdapat data yang belum terisi pada saat melakukan proses simpan, maka program akan memberikan pesan seperti Gambar 4.66.



Gambar 4.66 Tampilan Pesan Transaksi Pembayaran Anggota Potong Gaji Tidak Sesuai

Jika pengguna memasukkan data penjualan anggota yang sesuai maka program akan memberikan pesan seperti Gambar 4.67 dibawah ini.



Gambar 4.67 Tampilan Pesan Transaksi Pembayaran Anggota Disimpan

12. Transaksi Pembayaran Anggota Kredit

Form ini digunakan untuk mengelolah transaksi pembayaran kredit anggota yang dilakukan oleh kasir. Setelah Kasir *inputkan* data penjualan dan menekan *button* bayar akan muncul *form* pilih pembayaran. Kasir terlebih dahulu memilih pembayaran anggota dengan menekan *button* kredit. Seperti pada gambar 4.68.

Kemudian akan muncul *form* pembayaran kredit. *Button* ok berfungsi untuk menyimpan data transaksi penjualan anggota. *Button* batal berfungsi untuk menghapus data yang terdapat pada *text box* bayar. Sedangkan *button* tutup berfungsi untuk kembali ke *form* penjualan anggota. Ketika kasir menekan *button*

simpan maka akan muncul info mengenai data yang telah *diinputkan* pada *form* sebelumnya telah tersimpan.

The image shows a software window titled "Kredit" with a green title bar. Inside the window, there is a form with several input fields and labels. The labels and their corresponding values are: "Kode Kredit : PA010", "Pembayaran : Kredit", "Anggota : alin", "Yang harus dibayar : 2400", "Kekurangan Pembayaran : 2000", "Tanggal Bayar : 30 Oktober 2013", and "Bayar : 400". At the bottom of the form, there are three buttons: "Simpan" (with a green checkmark icon), "Batal" (with a red circle and slash icon), and "Tutup" (with a red 'X' icon). A large, semi-transparent watermark "STIKOM.SURABAYA" is overlaid diagonally across the entire image.

Gambar 4.68 Form Transaksi Pembayaran Anggota Kredit

Jika anggota melakukan pembayaran kredit setelah data disimpan, kasir terlebih dahulu memilih menu pembayaran yang terdapat pada menu utama aplikasi. Setelah kasir menekan menu pembayaran kredit akan muncul form seperti pada Gambar 4.69.

Kasir menginputkan data anggota yang melakukan pembayaran kredit dengan menekan *button* bergambar *folder*. *Button* simpan berfungsi untuk menyimpan data pembayaran tunai potong gaji anggota. *Button* batal berfungsi untuk menghapus data yang terdapat pada *text box*. Sedangkan *button* tutup berfungsi untuk kembali ke menu utama kasir. Ketika kasir menekan *button* simpan maka

akan muncul info mengenai data yang telah *diinputkan* pada *form* sebelumnya telah tersimpan.

Gambar 4.69 Form Pembayaran Anggota Kredit

Jika terdapat data yang belum terisi pada saat melakukan proses simpan, maka program akan memberikan pesan seperti Gambar 4.66.

Jika pengguna memasukkan data penjualan anggota yang sesuai maka program akan memberikan pesan seperti Gambar 4.67.

13. Laporan Penjualan

Laporan penjualan umum dilakukan oleh bagian penjualan. Pada laporan ini, pengguna dapat melihat laporan penjualan umum. Dan pengguna juga dapat mencetak laporan penjualan umum.



Koperasi Karyawan
Universitas 17 Agustus Surabaya
 Jalan Semolowaru No. 45 Surabaya

Laporan Penjualan Anggota

Cetak tgl. : 06/11/2013

PA001

Tgl. Transaksi : 2013-11-02

Kasir : alin

No	Nama Anggota	Unit Kerja	Kode Barang	Nama Barang	Harga	Jumlah	Sub_Total
2	yudis	Sistem Komputer	B001	nuvo	1.200	1	1.200
2	yudis	Sistem Komputer	B002	sampoema	1.500	2	3.000
Total :							4.200

PA002

Tgl. Transaksi : 2013-11-03

Kasir : alin

No	Nama Anggota	Unit Kerja	Kode Barang	Nama Barang	Harga	Jumlah	Sub_Total
2	nila	Sistem Informasi	B001	nuvo	1.200	1	1.200
2	nila	Sistem Informasi	B002	sampoema	1.500	1	1.500
Total :							2.700

Gambar 4.70 Form Laporan Penjualan Anggota

Laporan penjualan anggota dilakukan oleh bagian penjualan. Pada laporan ini, pengguna dapat melihat laporan penjualan anggota. Dan pengguna juga dapat mencetak laporan penjualan anggota.



Koperasi Karyawan
Universitas 17 Agustus Surabaya
 Jalan Semolowaru No. 45 Surabaya

Laporan Penjualan Umum

Cetak tgl. : 06/11/2013

PU001

Tgl. Transaksi : 2013-10-31

Kasir : alin

No	Kode Barang	Nama Barang	Harga	Jumlah	Sub_Total
2	B001	nuvo	1.200	1	1.200
2	B002	sampoema	1.500	1	1.500
Total :					2.700

PU002

Tgl. Transaksi : 2013-10-31

Kasir : alin

No	Kode Barang	Nama Barang	Harga	Jumlah	Sub_Total
1	B002	sampoema	1.500	2	3.000
2	B003	rinso	25.000	2	50.000
Total :					53.000

Gambar 4.71 Form Laporan Penjualan Umum

14. Laporan Pembayaran Anggota

Laporan pembayaran anggota dilakukan oleh bagian penjualan. Pada laporan ini, pengguna dapat melihat laporan pembayaran yang telah dilakukan anggota. Dan pengguna juga dapat mencetak laporan pembayaran anggota.

Tunai Langsung

Tgl. Transaksi : 2013-11-02

No	NPP	Unit Kerja	Nama Anggota	Jumlah
7	123.123.123	MM	rere	0
8	1.234.567.898	Sistem Komputer	yudis	0
9	1.234.567.898	Sistem Komputer	yudis	0

Tunai Ptg. Gaji

Tgl. Transaksi : 2013-11-03

No	NPP	Unit Kerja	Nama Anggota	Jumlah
10	1.234.567.890	Sistem Informasi	nila	0

Gambar 4.72 Form Laporan Pembayaran Anggota