

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan oleh penulis pada saat kerja praktik atau magang co-op selama ± 4 bulan mulai dari tanggal 7 Juli 2010 sampai 24 Oktober 2010 bertempat di UKM Tempe @-Soy Jl. Kebonsari Surabaya. Ditemukan beberapa permasalahan, yaitu:

1. Perhitungan dan pencatatan keuangan masih dilakukan dengan cara manual sehingga informasi laporan laba rugi dan laporan penerimaan dan pengeluaran kas kurang akurat.
2. Pekerjaan selain hal pencatatan dan perhitungan juga dilakukan secara manual akan tetapi pada laporan kerja praktik ini tidak membahas tentang hal ini.

Selama kegiatan kerja praktik, penulis mencari permasalahan yang terjadi di UKM Tempe @-Soy dan mempelajari bagaimana menyelesaikan masalah yang ada. Permasalahan di UKM Tempe @-Soy yaitu tidak sesuai antara produksi barang (tempe), pengeluaran gaji untuk karyawan, penjualan barang, dan pengiriman barang sehingga pengeluaran dan penerimaan keuangan tidak sesuai.

Untuk menyelesaikan masalah di atas, maka diperlukan beberapa tahap sebagai berikut:

1. Survey tempat, proses produksi, kegiatan, dan pemasaran atau distribusi barang di UKM Tempe.
2. Menganalisa sistem,
3. Merancang sistem,
4. Mendesain sistem,
5. Melakukan eksekusi (implementasi) program atau aplikasi yang dibuat,

6. Pembahasan implementasi sistem.

Pada beberapa langkah di atas bertujuan untuk dapat memberikan solusi dari permasalahan sistem arus kas yang sebelumnya masih manual hingga dibuat sebuah aplikasi untuk UKM Tempe @-Soy yang akan dijelaskan di bab ini.

4.1. Menganalisa Sistem

Dengan adanya teknologi yang berkembang saat ini, dibutuhkan analisa dan perancangan sistem pengolahan data dalam mendukung pembentukan sebuah aplikasi. Sistem pengolah data diharapakan dapat mempengaruhi hasil kinerja sumber daya manusia khususnya untuk meningkatkan penjualan dan keuntungan pada UKM tempe @-Soy.

Sistem arus kas yang diperlukan UKM Tempe @-Soy adalah sistem yang dapat menangani dan memenuhi proses perhitungan keuangan secara terkomputerisasi sehingga setiap kebutuhan informasi dapat dilakukan secara cepat, tepat, dan akurat. Sistem informasi arus kas diharapkan dapat membantu pihak UKM Tempe @-Soy dalam proses:

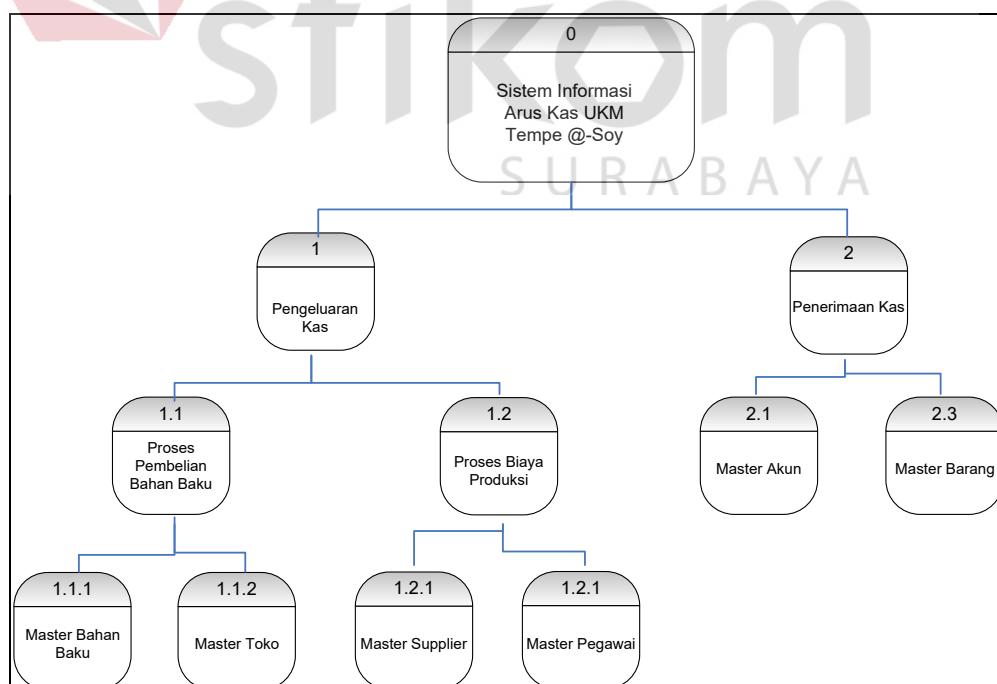
- a) Mengolah data, yang meliputi: master bahan baku, master barang, master pegawai, master supplier, master akun, master pelanggan, dan master toko.
- b) Melakukan transaksi, yang meliputi: permintaan kebutuhan produksi, pembelian bahan baku, penjualan barang, dan pengeluaran biaya produksi salah satunya pengeluaran dalam memberikan gaji untuk para karyawan.
- c) Pembuatan laporan, yang meliputi: laporan laba rugi dan laporan penerimaan dan pengeluaran kas.

Dalam membentuk 3 (tiga) proses di atas dibutuhkan beberapa tahap analisa sistem, antara lain:

1. Diagram berjenjang (HIPO)
2. Dokumen flow
3. Sistem flow
4. Context diagram
5. Data flow diagram
6. CDM (Concept Data Model), dan
7. PDM (Physical Data Model)

4.1.1 Diagram Berjenjang (HIPO)

Hierarchy Input Process Output (HIPO) dari sistem sistem informasi arus kas pada UKM Tempe @-Soy terdapat dua proses yaitu pengeluaran kas dan penerimaan. Dimana masing-masing proses tersebut dapat dibagi lagi menjadi beberapa proses yang lebih mendetail. Untuk lebih detailnya dapat dilihat pada Gambar 4.1.



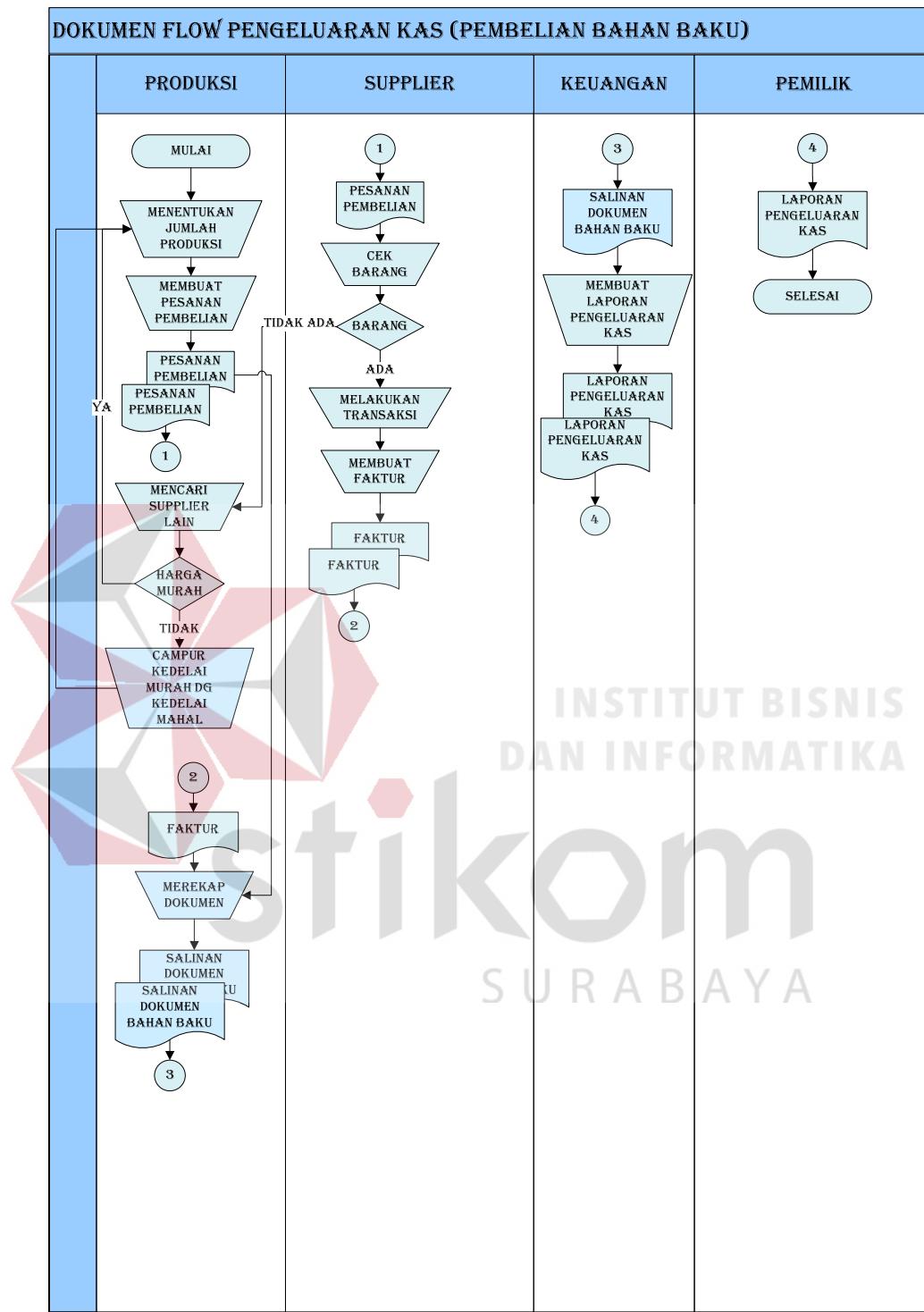
Gambar 4.1 HIPO Sistem Informasi Arus Kas UKM Tempe @-Soy

4.1.2 Dokumen Flow

Dokumen flow adalah suatu sistem yang berisikan aliran data yang berasal dari informasi yang dikumpulkan secara manual. Aliran dokumen flow untuk proses arus kas UKM Tempe @-Soy terdapat:

1. Pengeluaran kas (untuk pembelian bahan baku)

Dokumen flow pada Gambar 4.2 di halaman 33 menjelaskan pada bagian produksi menentukan jumlah produksi terlebih dahulu, membuat pesanan pembelian dan menghasilkan dokumen pesanan pembelian. Dokumen pesanan pembelian diberikan ke supplier untuk di cek barang yang dipesan apakah ada atau tidak jika tidak maka bagian produksi mencari supplier lain jika harga murah maka kedelai tetap pada jenis standar yang biasa diproduksi, jika mahal jenis kedelai dicampur dengan kedelai yang murah dan proses dilanjutkan seperti biasa. Jika barang ada, maka supplier melakukan transaksi dan membuat faktur sehingga menghasilkan dokumen faktur. Dokumen faktur diberikan ke bagian produksi dan disimpan oleh supplier sebagai copiannya. Bagian produksi membuat salinan dokumen bahan baku dan diberikan ke bagian kas. Bagian kas membuat laporan pengeluaran kas. Laporan diberikan ke pemilik UKM Tempe @-Soy.



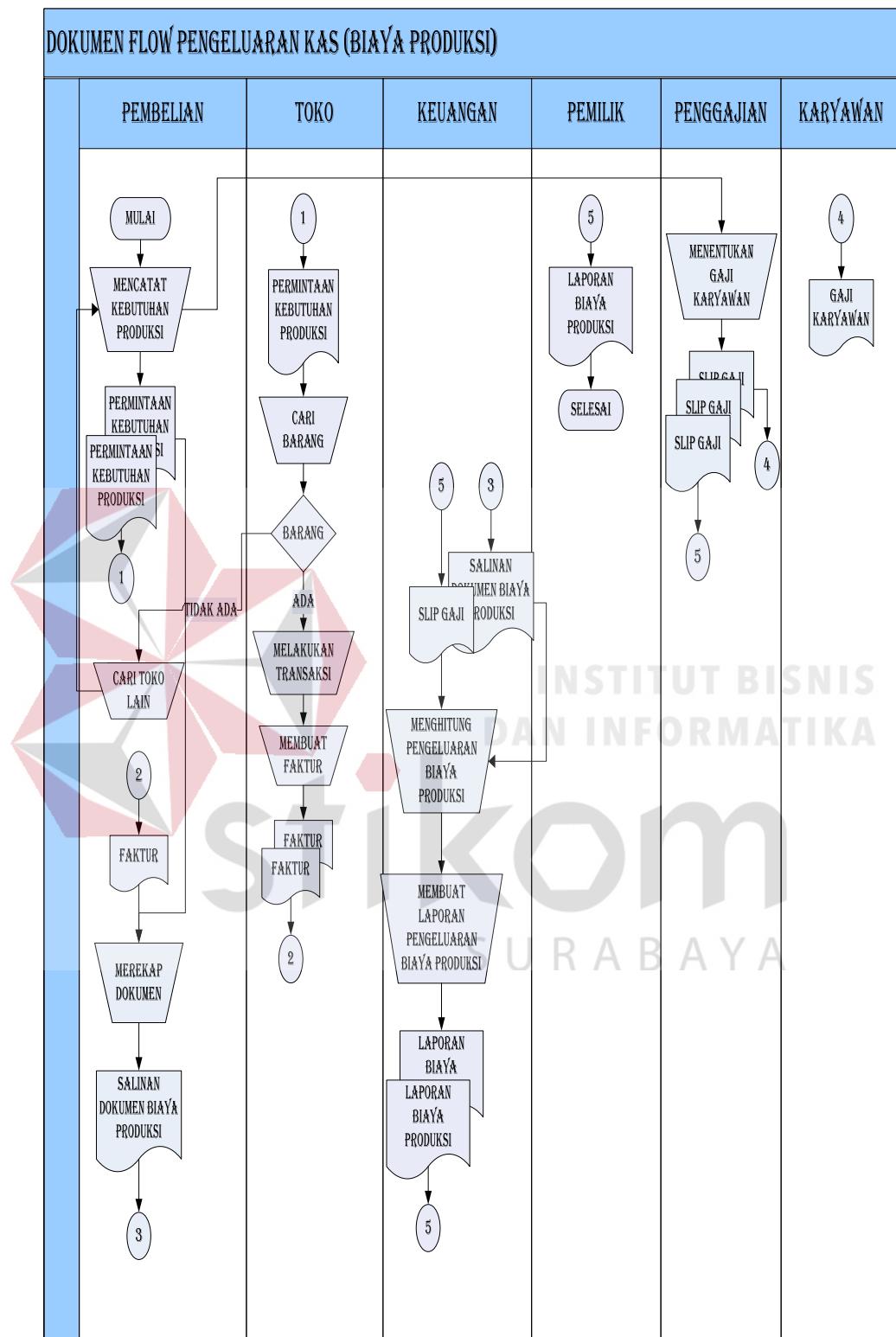
Gambar 4.2 Dokumen Flow Pengeluaran Kas (Bahan Baku)

2. Pengeluaran kas (untuk biaya produksi)

Proses dimulai pada bagian pembelian. Bagian pembelian mencatat kebutuhan produksi dan menghasilkan dokumen permintaan kebutuhan produksi. Dokumen diberikan ke toko. Di toko dicari barang, jika tidak ada barang yang dicari maka dicari barang tersebut di toko lain, jika ada melakukan transaksi dan toko membuat faktur. Faktur diberikan ke bagian pembelian. Bagian pembelian merekap dokumen beberapa faktur dari transaksi pembelian yang telah dilakukan dan menghasilkan salinan dokumen biaya produksi. Dokumen salinan biaya produksi diberikan ke kas untuk dijadikan dokumen pendukung laporan biaya produksi.

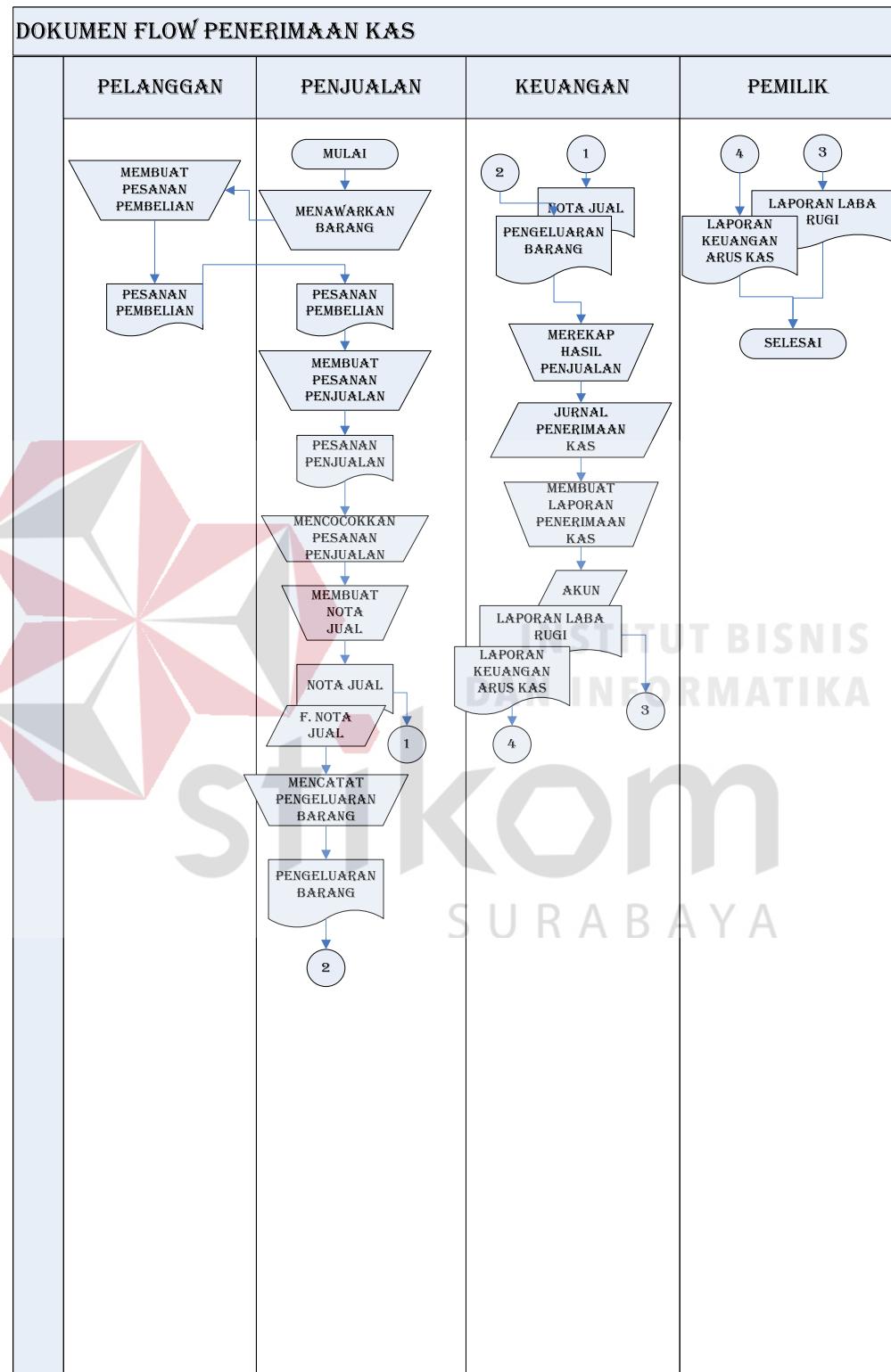
Bagian pembelian juga mencatat kebutuhan produksi diantaranya pengeluaran untuk gaji karyawan akan tetapi bagian penggajian yang menentukan banyaknya jumlah gaji untuk kartawan, perhitungan gaji tersebut berdasarkan perhitungan banyaknya hari selama karyawan bekerja dan jenis pekerjaan yaitu *packaging* (bungkus kemasan tempe) atau mencuci kedelai. Pada bagian penggajian memberikan uang atau slip gaji karena UKM masih terbilang baru, maka penggajian masih dilakukan secara manual yaitu memberikan gaji karyawan secara langsung dalam bentuk uang bukan slip gaji.

Pada bagian kas terdapat 2 (dua) laporan yaitu slip gaji dan salinan dokumen biaya produksi yang akan dihitung pengeluaran biaya produksi sehingga dibuat laporan biaya produksi. Laporan tersebut ada 2 (dua) yaitu disimpan untuk dijadikan arsip dan diberikan ke pemilik. Pada proses ini dapat dijelaskan pada Gambar 4.3 di halaman 35.



Gambar 4.3 Pengeluaran kas (biaya produksi)

3. Penerimaan kas.



Gambar 4.4 Penerimaan Kas

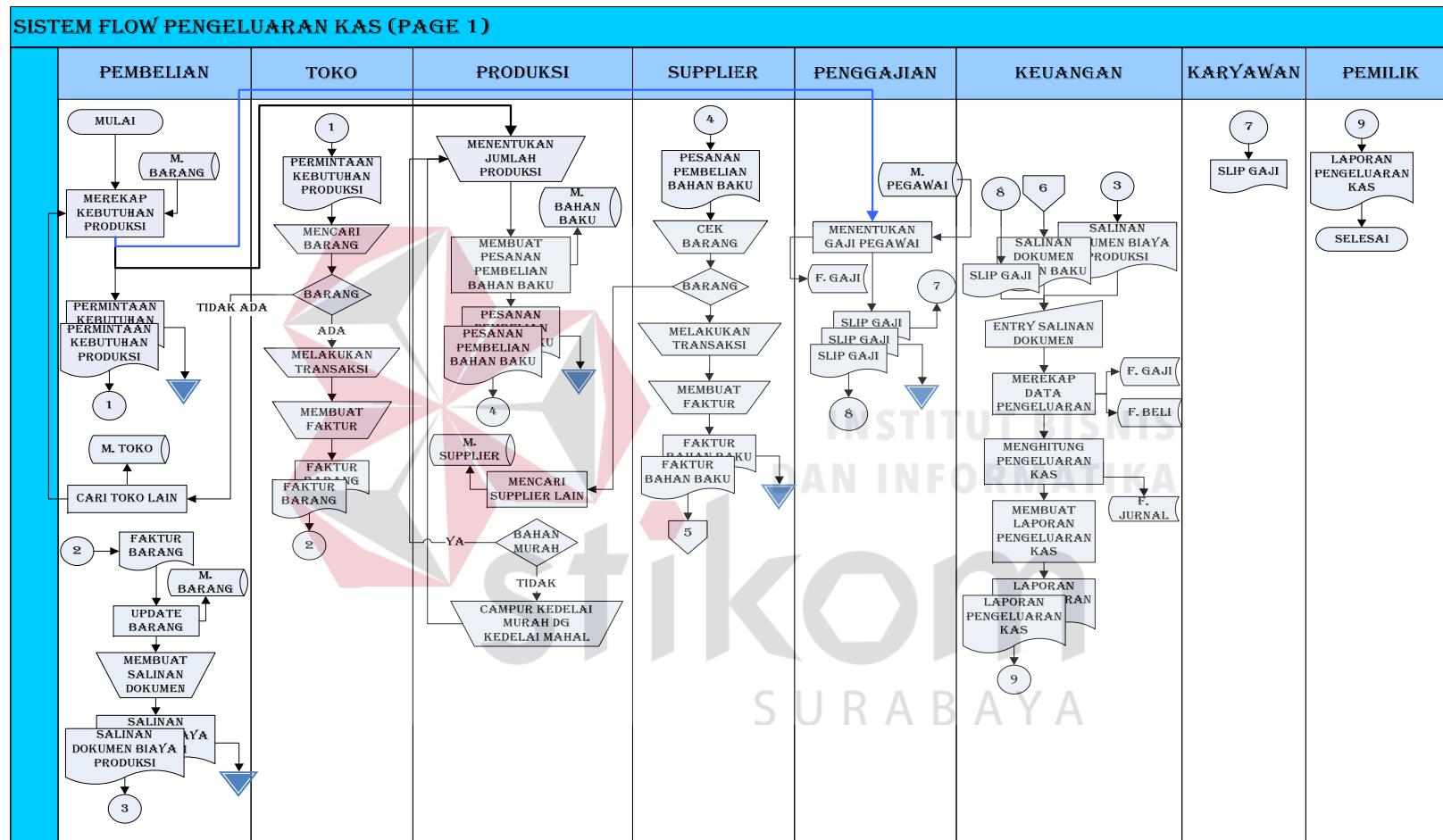
Proses dimulai pada bagian penjualan dengan menawarkan barang, pelanggan membuat pesanan pembelian dan menghasilkan dokumen pesanan pembelian. Dokumen pesanan pembelian diberikan ke bagian penjualan. Bagian penjualan membuat pesanan penjualan dan menghasilkan dokumen tersebut. Bagian penjualan juga mencocokkan pesanan penjualan dan membuat nota jual. Nota jual disimpan dan diberikan ke kas. Kas merekap hasil penjualan dan menyimpan file tersebut untuk dijadikan acuan pembuatan laporan penerimaan kas dan menghasilkan file akun, laporan laba rugi, dan laporan penerimaan dan pengeluaran kas. Dijelaskan pada Gambar 4.4 di halaman 36.

4.1.3. Sistem Flow

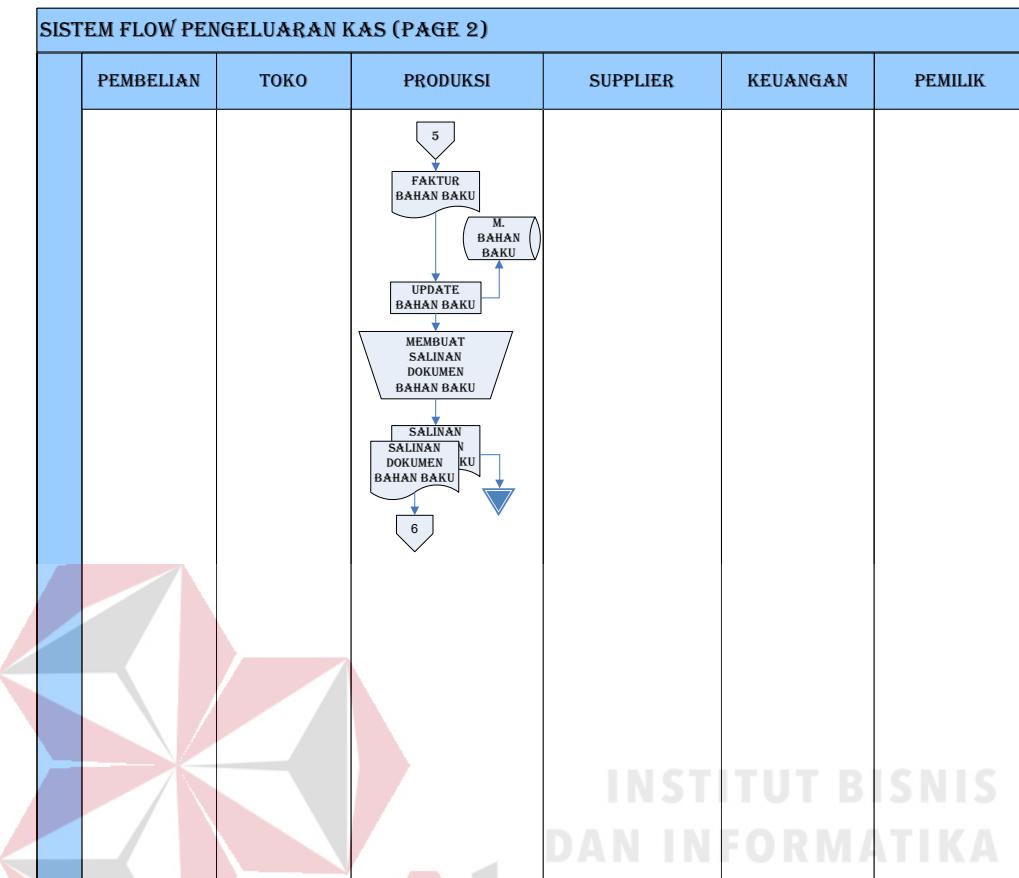
Sistem flow atau bagan alir sistem merupakan bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem. *System flow* menunjukkan urutan-urutan dari prosedur yang ada di dalam sistem dan menunjukkan apa yang dikerjakan sistem. Sistem flow yang dibuat meliputi: penerimaan kas dan pengeluaran kas.

1. Pengeluaran kas

Sistem flow pengeluaran kas menggambarkan aliran proses terkomputerisasi dari beberapa transaksi yang berhubungan dengan pengeluaran kas atau biaya yang dikeluarkan. Untuk lebih detailnya dilihat penjelasan dari proses tersebut pada Gambar 4.5 di halaman 38 dan Gambar 4.6 di halaman 39.



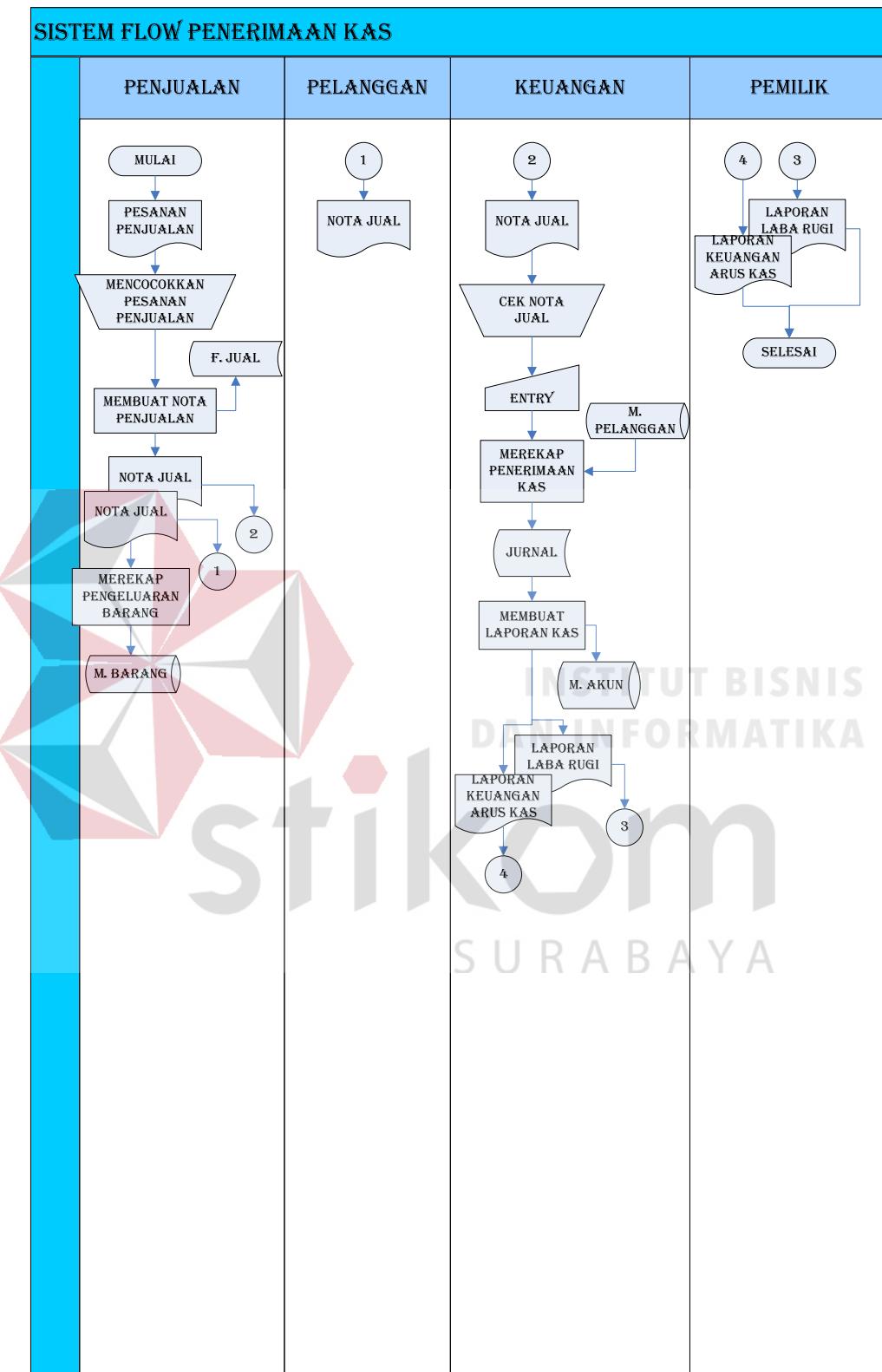
Gambar 4.5 Sistem Flow Pengeluaran Kas (Halaman 1)



Gambar 4.6 Sistem Flow Pengeluaran Kas (Halaman 2)

2. Penerimaan Kas

Sistem flow penerimaan kas menggambarkan aliran proses terkomputerisasi yang akan menghasilkan 2 (dua) laporan yaitu laporan laba rugi dan laporan penerimaan dan pengeluaran kas. Dapat dijelaskan pada Gambar 4.7 di halaman 40.



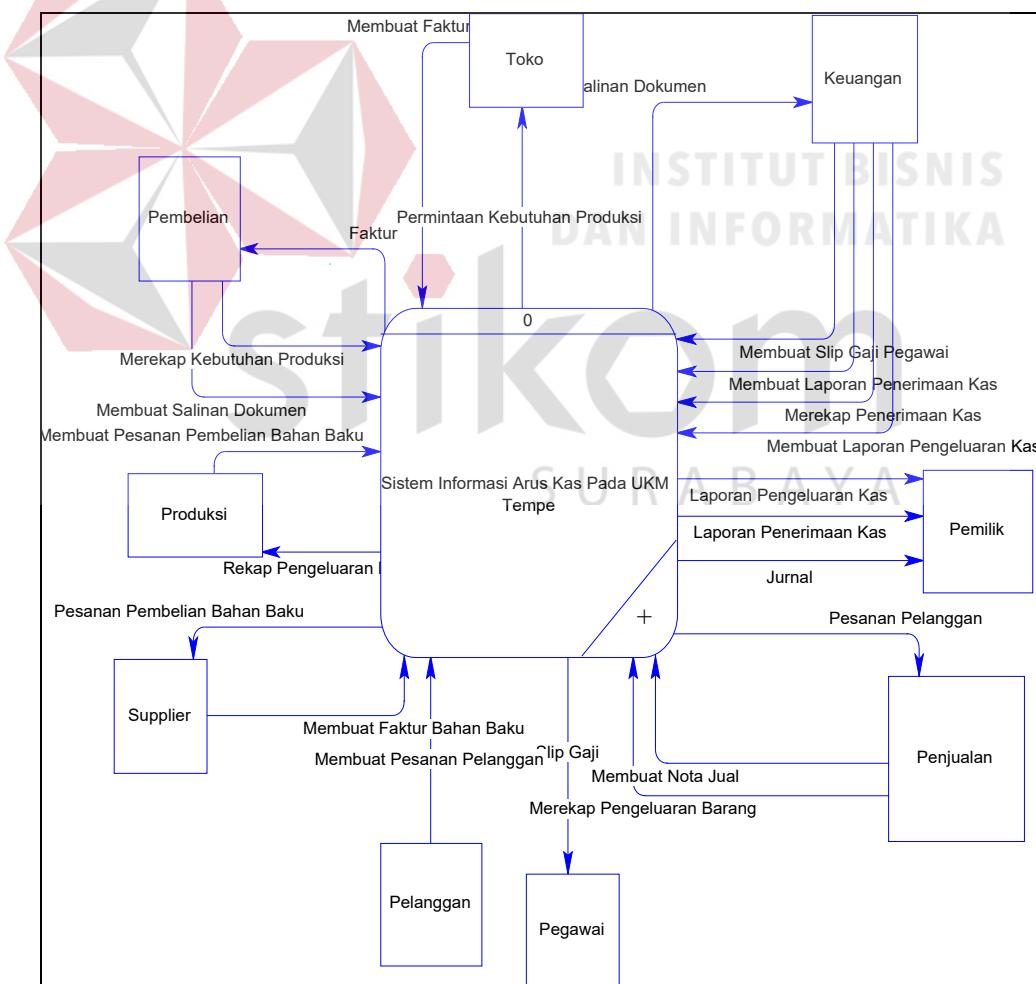
Gambar 4.7 Sistem Flow Penerimaan Kas

4.1.4. Context Diagram

Context Diagram merupakan langkah pertama dalam pembuatan DFD. Pada *context diagram* dijelaskan sistem apa yang dibuat dan *eksternal entity* apa saja yang terlibat. Dalam *context diagram* harus ada arus data yang masuk dan arus data yang keluar.

Context diagram dari sistem informasi arus kas pada UKM Tempe @-Soy terdapat 9 entitas yang berhubungan langsung dengan proses. Masing-masing entitas mempunyai peranan penting dalam siklus berjalannya sistem arus kas.

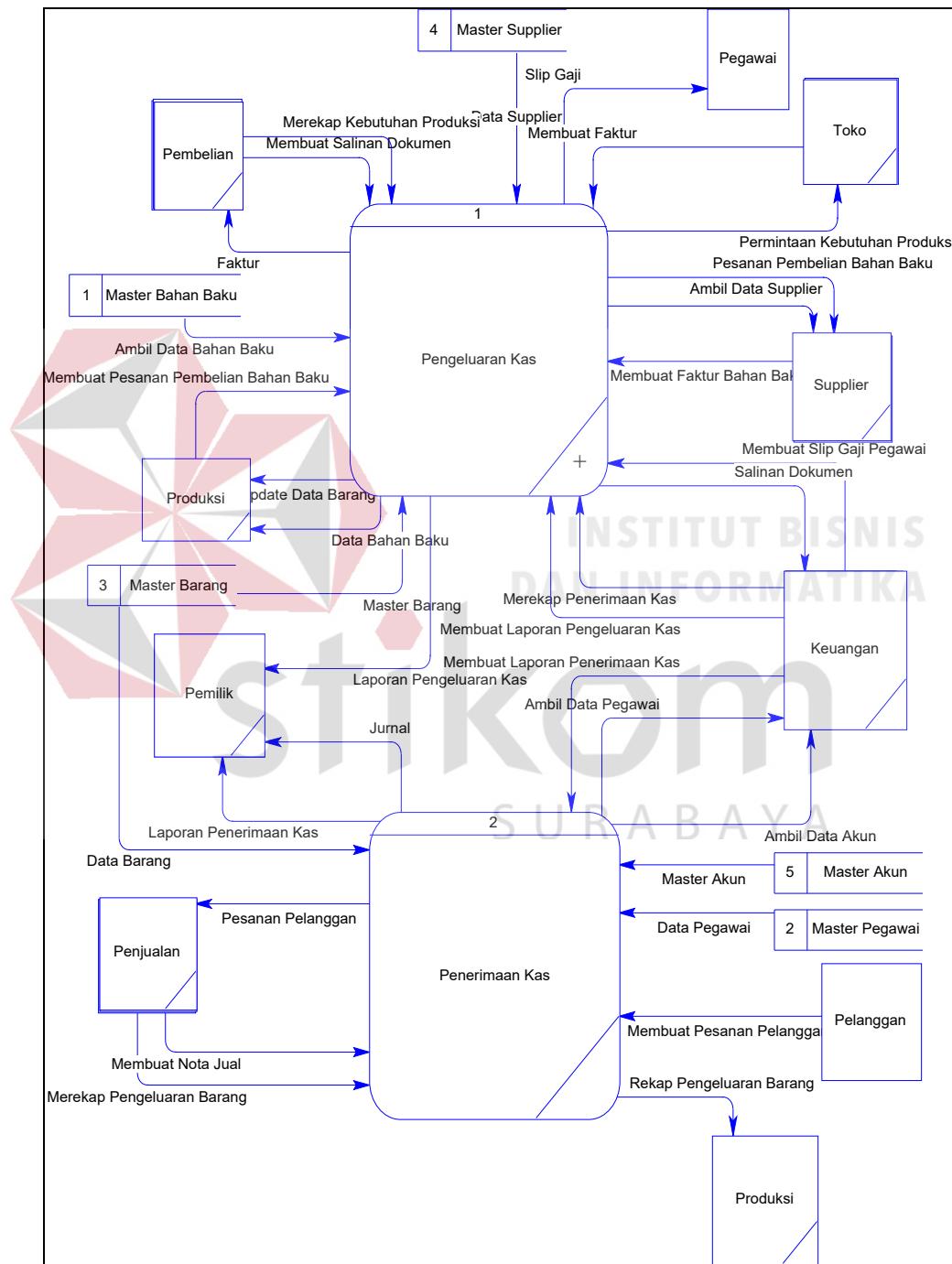
Penjelasan tentang *context diagram* UKM Tempe dapat dilihat pada Gambar 4.8.



Gambar 4.8 *Context Diagram* Sistem Informasi Arus Kas UKM Tempe @-Soy

4.1.5. Data flow diagram (DFD)

Data flow diagram sistem informasi arus kas pada UKM Tempe @-Soy dijelaskan sebagai berikut:



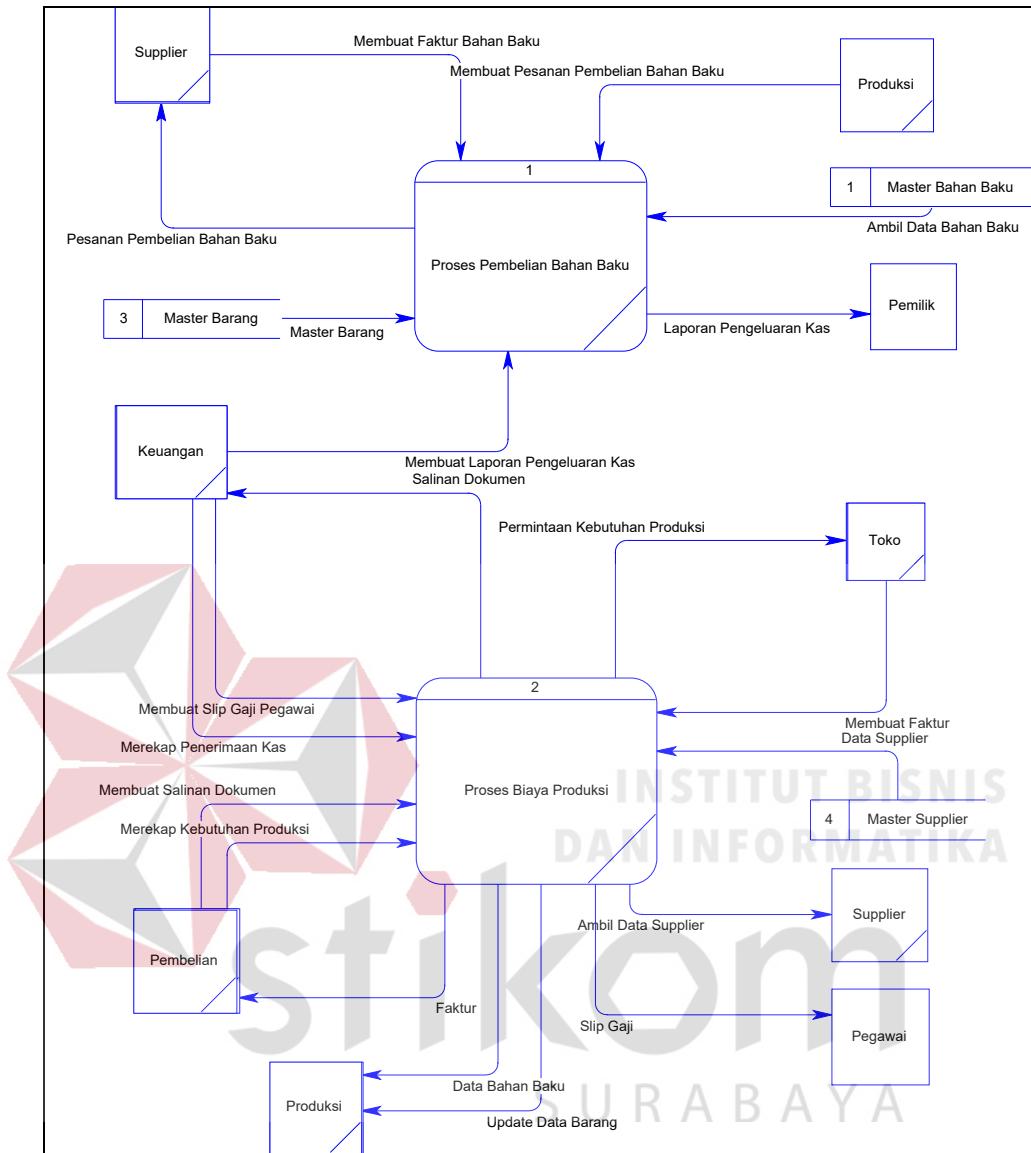
Gambar 4.9 DFD Level 0 Sistem Informasi Arus Kas UKM Tempe @-Soy

1. Data flow diagram (DFD) level 0

DFD level 0 dari sistem informasi arus kas pada UKM Tempe @-Soy adalah *decompose* dari *context diagram* yang menjelaskan secara rinci. Pada level 0 terdapat 2 proses yaitu proses pengeluaran kas dan proses penerimaan kas. Kedua proses tersebut mempunyai hubungan dengan masing-masing entitas sesuai dengan aliran data. Penjelasan hal tersebut digambarkan pada Gambar 4.9 di halaman 42.

2. Data flow diagram (DFD) level 1

DFD level 1, pada sistem informasi arus kas pada UKM Tempe @-Soy merupakan *decompose* dari DFD level 0 seperti dijelaskan pada gambar 4.9 di halaman 42. Pada DFD level 1 terdapat 2 proses yaitu proses pembelian bahan baku dan proses biaya produksi. Penjelasan tentang 2 (dua) proses ini dijelaskan pada Gambar 4.10 di halaman 44.



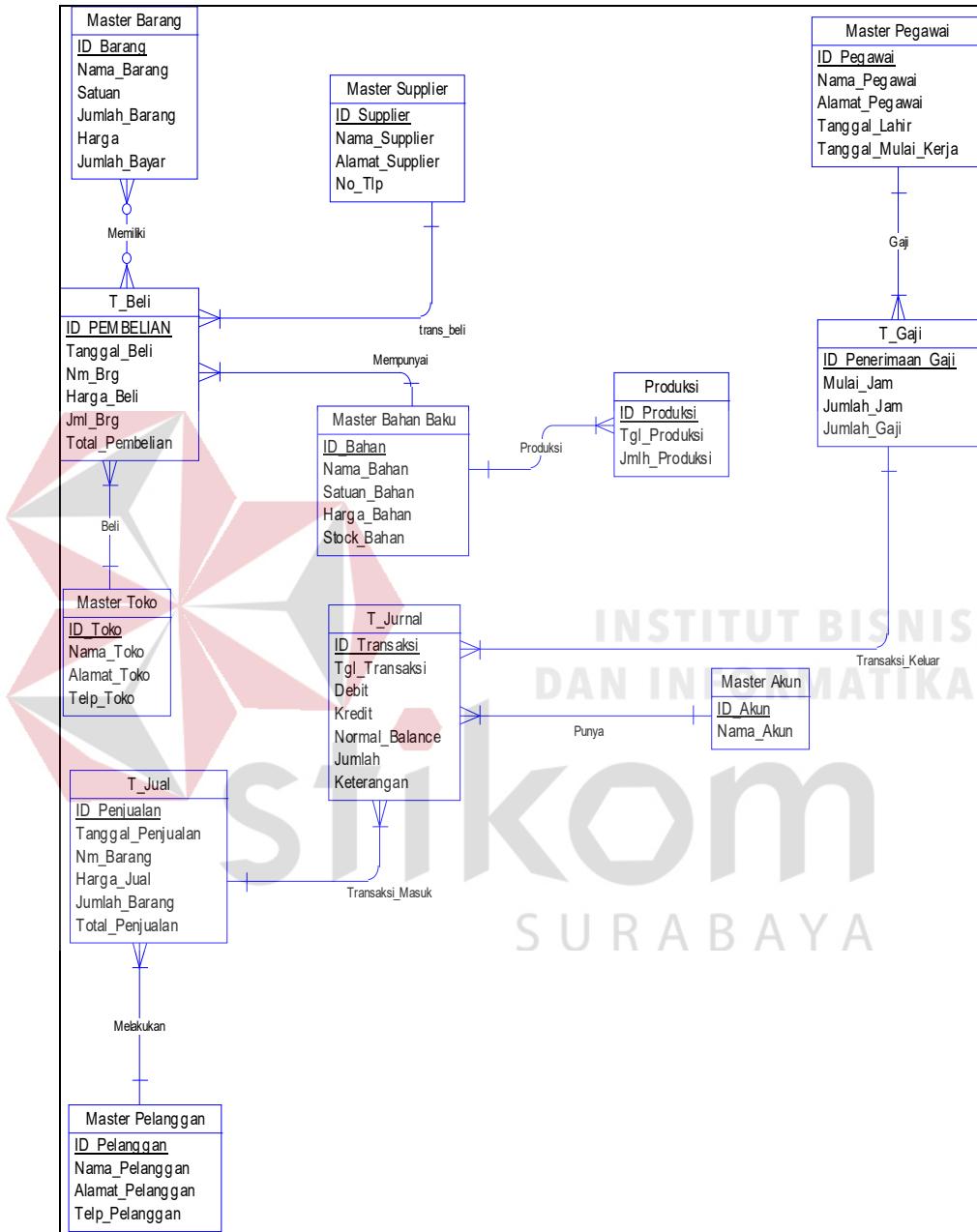
Gambar 4.10 DFD Level 0 Sistem Informasi Arus Kas UKM Tempe @-Soy

4.1.6. Entity Relationship Diagram

1. Conceptual Data Model (CDM)

CDM merupakan gambaran dari struktur logik dari sebuah basis data. Pada CDM terdapat relasi antara tabel yang satu dengan yang lain. Relasi tersebut antara lain: *one to one*, *one to many*, *many to one*, dan *many to many*. Jika CDM

di-*generate*, akan menghasilkan *Physical Data Model* (PDM). CDM dijelaskan pada Gambar 4.11.



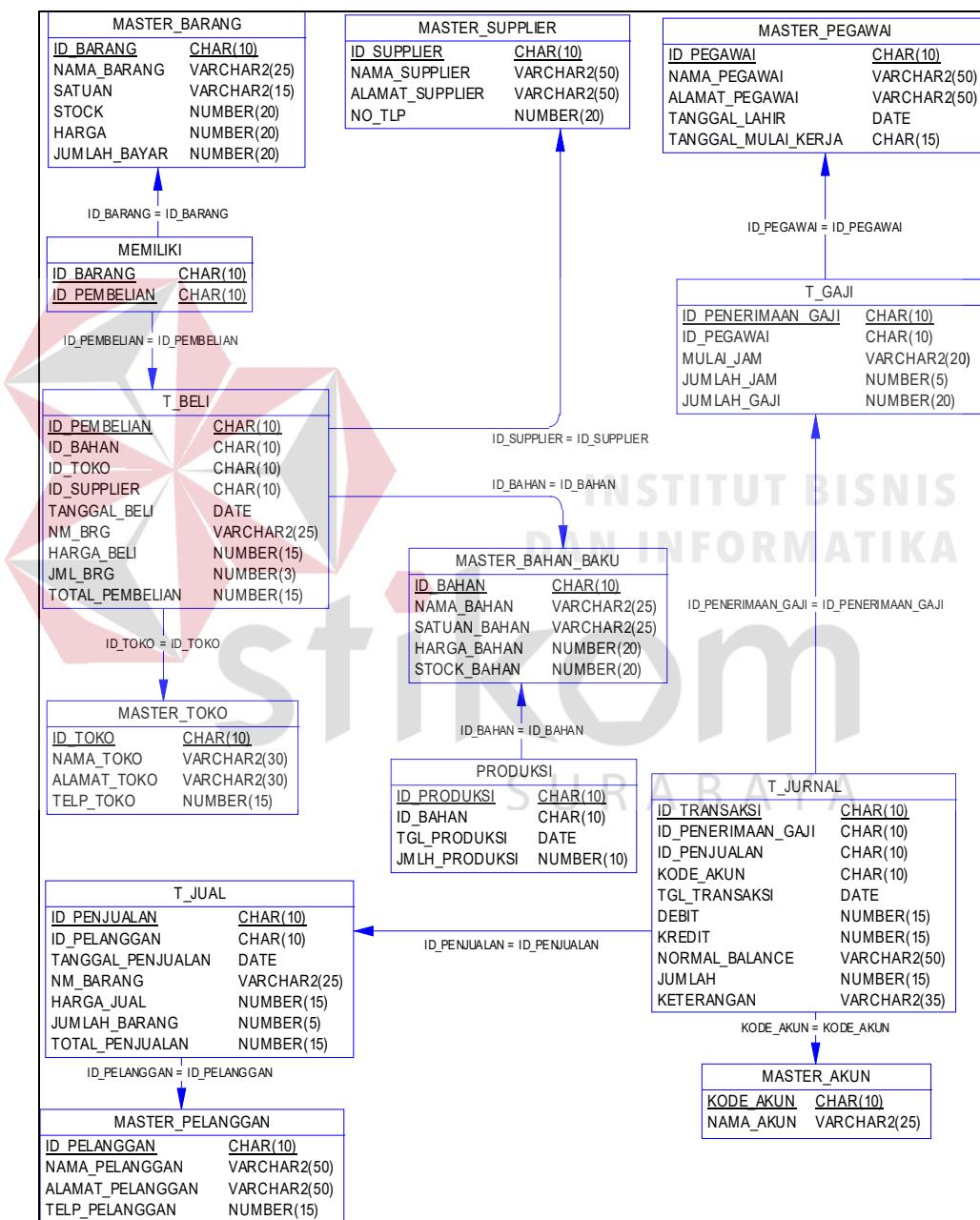
Gambar 4.11 CDM Sistem Informasi Arus Kas UKM Tempe @-Soy

2. Physical Data Model (PDM)

Physical Data Model (PDM) merupakan hasil *generate* dari *conceptual data model* (CDM). PDM merupakan representasi fisik dari *database* karena tipe data

dari beberapa elemen tersebut ditampilkan. Satu catatan jika relasi antar tabel pada CDM adalah *many to many*, maka PDM akan menghasilkan tabel baru untuk menampung kedua *integrity constraint* dari kedua tabel. Dijelaskan pada Gambar 4.12

4.12



Gambar 4.12 PDM Sistem Informasi Arus Kas UKM Tempe @-Soy

4.2. Struktur Tabel

Perancangan database harus disesuaikan dengan DFD dan ERD yang dibuat.

Database harus sesuai dengan kebutuhan informasi yang diperlukan oleh user.

Adapun beberapa tabel yang berfungsi dalam aplikasi ini adalah sebagai berikut:

a. Nama Tabel : Master Barang

Primary Key : ID_Barang

Fungsi : Untuk menyimpan data Barang

Tabel 4.1 Master Barang UKM Tempe @-Soy

Field	Type	Length	Description
Id_Barang	Char	10	Id Barang
Nama_Barang	Varchar2	25	Nama Barang
Satuan	Varchar2	15	Satuan
Stock	Number	20	Stock
Harga	Number	20	Harga barang
Jumlah_Bayar	Number	20	Jumlah bayar

b. Nama Tabel : Master Supplier

Primary Key : ID_Supplier

Fungsi : Untuk menyimpan data Supplier

Tabel 4.2 Master Supplier UKM Tempe @-Soy

Field	Type	Length	Description
Id_Supplier	Char	10	Id Supplier
Nama_Supplier	Varchar2	50	Nama Supplier
Alamat_Supplier	Varchar2	50	Alamat Supplier
No_Tlp	Number	20	No Telepon

c. Nama Tabel : Tabel Master Pegawai

Primary Key : ID_Pegawai

Fungsi : Untuk menyimpan data Pegawai

Tabel 4.3 Master Pegawai UKM Tempe @-Soy

Field	Type	Length	Description
Id_Pegawai	Char	10	Id Supplier
Nama_Pegawai	Varchar2	50	Nama Supplier
Alamat_Pegawai	Varchar2	50	Alamat Supplier
Tanggal_Lahir	Date	-	Tanggal Lahir
Tanggal_Mulai_Kerja	Char	15	Tanggal_Mulai_Kerja

d. Nama Tabel : Master Bahan Baku

Primary Key : ID_Bahan

Fungsi : Untuk menyimpan data Bahan

Tabel 4.4 Master Bahan UKM Tempe @-Soy

Field	Type	Length	Description
ID_Bahan	Char	10	ID Bahan
Nama_Bahan	Varchar2	25	Nama Bahan
Satuan_Bahan	Varchar2	25	Satuan Bahan
Harga_Bahan	Number	20	Harga Bahan
Stock_Bahan	Number	20	Stock Bahan

e. Nama Tabel : Master Toko

Primary Key : ID_Toko

Fungsi : Untuk menyimpan data Toko

Tabel 4.5 Master Toko UKM Tempe @-Soy

Field	Type	Length	Description
ID_Toko	Char	10	ID Toko
Nama_Toko	Varchar2	30	Nama Toko
Alamat_Toko	Varchar2	30	Alamat Toko
Telp_Toko	Number	15	Telp Toko

f. Nama Tabel : Master Akun

Primary Key : Kode_Akun

Fungsi : Untuk menyimpan data Akun

Tabel 4.6 Master Akun UKM Tempe @-Soy

Field	Type	Length	Description
Kode_Akun	Char	10	Kode_Akun
Nama_Akun	Varchar2	25	Nama_Akun

g. Nama Tabel : Master Pelanggan

Primary Key : ID_Pelanggan

Fungsi : Untuk menyimpan data Pelanggan

Tabel 4.7 Master Pelanggan UKM Tempe @-Soy

Field	Type	Length	Description
ID_Pelanggan	Char	10	ID Pelanggan
Nama_Pelanggan	Varchar2	50	Nama Pelanggan
Alamat_Pelanggan	Varchar2	50	Alamat Pelanggan
Telp_Pelanggan	Number	15	Telp Pelanggan

h. Nama Tabel : Transaksi Beli

Primary key : ID_Pembelian

Foreign key : No_Bahan, ID_Toko, ID_Supplier

Fungsi : Untuk menyimpan data transaksi pembelian

Tabel 4.8 Transaksi Pembelian UKM Tempe @-Soy

Field	Type	Length	Description
ID_Pembelian	Char	10	ID Pembelian
ID_Bahan	Char	10	ID Bahan
ID_Toko	Char	10	ID Toko
ID_Supplier	Char	10	ID Supplier
Tanggal_Beli	Date	-	Tanggal Beli
Nm_Brg	Varchar2	25	Nm Brg
Harga_Beli	Number	15	Harga Beli
Jml_Brg	Number	3	Jml Brg
Total_Pembelian	Number	15	Total Pembelian

i. Nama Tabel : Transaksi Gaji

Primary key : ID_Penerimaan_Gaji

Foreign key : ID_Pegawai

Fungsi : Untuk menyimpan data Transaksi Penggajian

Tabel 4.9 Transaksi Penggajian UKM Tempe @-Soy

Field	Type	Length	Description
ID_Penerimaan_Gaji	Char	10	ID Penerimaan Gaji
ID_Pegawai	Char	10	ID Pegawai
Mulai_Jam	Date	-	Mulai Jam
Jumlah_Jam	Number	5	Jumlah Jam
Jumlah_Gaji	Number	20	Jumlah Gaji

j. Nama Tabel : Transaksi Jurnal

Primary key : ID_Transaksi

Foreign key : ID_Penerimaan_Gaji, ID_Penjualan, Kode_Akun,

ID_Pembelian

Fungsi : Untuk menyimpan data Transaksi Jurnal

Tabel 4.10 Transaksi Jurnal UKM Tempe @-Soy

Field	Type	Length	Description
ID_Transaksi	Char	10	ID Transaksi
No_Penerimaan_Gaji	Char	10	No Penerimaan Gaji
ID_Penjualan	Char	10	ID Penjualan
Kode_Akun	Char	10	Kode Akun
Tgl_Transaksi	Date	-	Tgl Transaksi
Debit	Number	15	Debit
Kredit	Number	15	Kredit
Normal_Balance	Varchar2	50	Normal Balance
Jumlah	Number	15	Jumlah
Keterangan	Varchar2	35	Keterangan
Saldo_Awal	Varchar2	25	Saldo Awal
Saldo_Akhir	Varchar2	25	Saldo Akhir
ID_Pembelian	Varchar2	25	ID Pembelian

k. Nama Tabel : Transaksi Jual

Primary key : ID_Penjualan

Foreign key : ID_Pelanggan

Fungsi : Untuk menyimpan data Transaksi Penjualan

Tabel 4.11 Transaksi Penjualan UKM Tempe @-Soy

Field	Type	Length	Description
ID_Penjualan	Char	10	ID Penjualan
ID_Pelanggan	Char	10	ID Pelanggan
Tanggal_Penjualan	Date	5	Tanggal Penjualan
Nm_Barang	Varchar2	25	Nama Barang
Harga_Jual	Number	15	Harga Jual
Jumlah_Barang	Number	5	Jumlah Barang
Total_Penjualan	Number	15	Total Penjualan

1. Nama Tabel : Produksi

Primary key : ID_Produksi

Foreign key : ID_Bahan

Fungsi : Untuk menyimpan data Hasil Produksi

Tabel 4.11 Produksi UKM Tempe @-Soy

Field	Type	Length	Description
ID_Produksi	Char	10	ID Produksi
ID_Bahan	Char	10	ID Bahan
Tgl_Produksi	Date	5	Tanggal Produksi
Jmlh_Produksi	Number	10	Jumlah Produksi

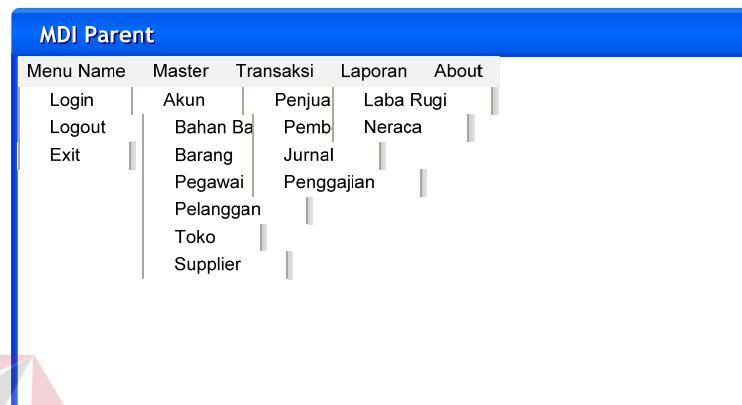
4.3. Desain Form

Desain input/output merupakan desain *interface* atau tampilan berupa form untuk memasukkan data dan laporan sebagai informasi yang dihasilkan dari pengolahan data. Desain input/output juga merupakan acuan pembuatan aplikasi dalam merancang dan membangun sistem.

a. Desain Form Tampilan Utama

Gambar 4.13 di halaman 53 adalah desain tampilan utama yang merupakan desain daftar menu yang akan dipilih untuk menjalankan aplikasi. Menu utama berisi: login, logout, exit. Master berisi: Akun, Bahan baku, Barang, Pegawai,

Pelanggan, Toko, dan Supplier. Transaksi berisi: Penjualan, Pembelian, Jurnal, dan Penggajian. Laporan berisi: Laba rugi dan Laporan penerimaan dan pengeluaran kas. Dan berisi About.



Gambar 4.13 Desain Tampilan Utama

b. Desain Form Login

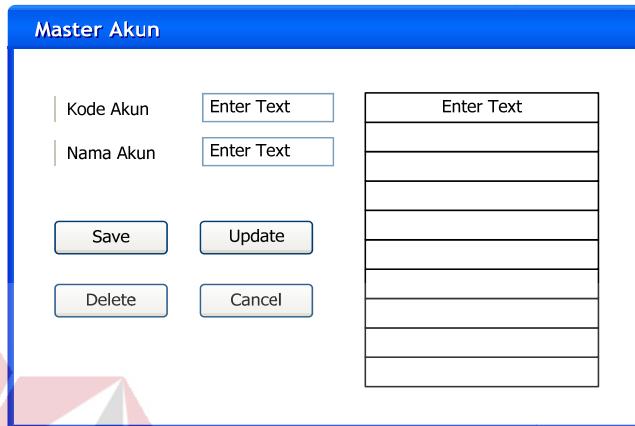
Gambar 4.14 merupakan desain input/output untuk form login. User akan menginputkan *username* dan *password* untuk selanjutnya dilakukan validasi. Form login digunakan menjalankan transaksi yang akan digunakan. User name: admin dan password: admin. Akan tetapi, tampilan password disembunyikan dalam bentuk bintang (*****) untuk menjaga keamanan aplikasi.

The screenshot shows the "Form Login" window with a blue header bar containing the title "Form Login". Inside the window, there are two input fields: "ID Barang" and "Nama Barang", each with an "Enter Text" button to its right. At the bottom of the window are two buttons: "Login" and "Cancel".

Gambar 4.14 Desain Form Login

c. Desain Form Master Akun

Gambar 4.15 di halaman 54 merupakan desain input/output untuk form master akun. Pada form ini *user* dapat memasukkan data akun untuk menjalankan aplikasi dan menghasilkan laporan. User harus mengisikan kode akun dan nama akun sebagai syarat untuk menjalankan form master akun.



The image shows a user interface titled "Master Akun". On the left side, there are two input fields: "Kode Akun" and "Nama Akun", each with an associated "Enter Text" button. Below these are four buttons: "Save", "Update", "Delete", and "Cancel". To the right of the input fields is a vertical column of eight empty text input boxes, each labeled "Enter Text".

Gambar 4.15 Desain Form Master Akun

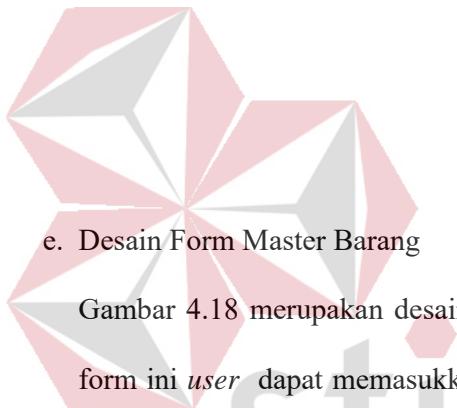
d. Desain Form Master Bahan Baku

Gambar 4.16 merupakan desain input/output untuk form master bahan baku. Pada form ini *user* dapat memasukkan data bahan baku untuk menjalankan aplikasi dan menghasilkan laporan. User harus memasukkan data bahan baku yang terdiri: no bahan, nama bahan, satuan bahan, harga bahan, dan stock bahan.

Master Bahan Baku

No Bahan	Enter Text
Nama Bahan	Enter Text
Satuan Bahan	Enter Text
Harga Bahan	Enter Text
Stock Bahan	Enter Text
<input type="button" value="Save"/>	<input type="button" value="Update"/>
<input type="button" value="Delete"/>	<input type="button" value="Cancel"/>

Gambar 4.17 Desain Form Master Bahan Baku



e. Desain Form Master Barang

Gambar 4.18 merupakan desain input/output untuk form master barang. Pada form ini *user* dapat memasukkan data barang untuk menjalankan aplikasi dan menghasilkan laporan.

Gambar 4.18 Desain Form Master Barang

f. Desain Form Master Pegawai

Gambar 4.19 di halaman 56 merupakan desain input/output untuk form master pegawai. Pada form ini *user* dapat memasukkan data pegawai untuk menjalankan aplikasi dan menghasilkan laporan. User harus memasukkan data pegawai yang terdiri: id pegawai, nama pegawai, alamat pegawai, tanggal lahir, dan mulai kerja.

Master Pegawai

ID Pegawai	Enter Text
Nama Pegawai	Enter Text
Alamat Pegawai	Enter Text
Tanggal Lahir	Enter Text
Mulai Kerja	Enter Text

Save Update
Delete Cancel

Gambar 4.19 Desain Form Master Pegawai

g. Desain Form Master Pelanggan

Gambar 4.20 merupakan desain input/output untuk form master pelanggan. Pada form ini *user* dapat memasukkan data pelanggan untuk menjalankan aplikasi dan menghasilkan laporan. User harus mengisi data pelanggan yang terdiri dari: id pelanggan, nama pelanggan, alamat pelanggan, dan telp pelanggan.

Master Pelanggan

ID Pelanggan	Enter Text
Nama Pelanggan	Enter Text
Alamat Pelanggan	Enter Text
Telp Pelanggan	Enter Text
<input type="button" value="Save"/>	<input type="button" value="Update"/>
<input type="button" value="Delete"/>	<input type="button" value="Cancel"/>

Gambar 4.20 Desain Form Master Pelanggan

h. Desain Form Master Supplier

Gambar 4.21 merupakan desain input/output untuk form master supplier. Pada form ini *user* dapat memasukkan data supplier untuk menjalankan aplikasi dan menghasilkan laporan. User harus mengisi data supplier yang terdiri dari: id supplier, nama supplier, alamat supplier, dan telp supplier.

Master Supplier

ID Supplier	Enter Text
Nama Supplier	Enter Text
Alamat Supplier	Enter Text
Telp Supplier	Enter Text
<input type="button" value="Save"/>	<input type="button" value="Update"/>
<input type="button" value="Delete"/>	<input type="button" value="Cancel"/>

Gambar 4.21 Desain Form Master Supplier

i. Desain Form Master Toko

Gambar 4.22 di halaman 58 merupakan desain input/output untuk form master toko. Pada form ini *user* dapat memasukkan data toko untuk menjalankan aplikasi dan menghasilkan laporan. User harus mengisi data toko yang terdiri dari: id toko, nama toko, alamat toko, dan telp toko.

The screenshot shows a Windows-style application window titled "Master Toko". On the left side, there are four text input fields with labels: "ID Toko", "Nama Toko", "Alamat Toko", and "Telp Toko", each accompanied by a "Enter Text" button. Below these fields are four action buttons: "Save" (pink), "Update" (light blue), "Delete" (light blue), and "Cancel" (light blue). To the right of the input fields is a vertical column of eight empty text input boxes, each labeled "Enter Text".

Gambar 4.22 Desain Form Master Supplier

j. Desain Form Transaksi Pembelian

Gambar 4.23 merupakan Form transaksi pembelian yang digunakan untuk maintenance data pembelian yang terdiri id pembelian, id bahan, id toko, id supplier, tanggal beli, nama barang, jumlah barang, dan total pembelian. Akan tetapi, pada id bahan, id toko, id supplier, tidak perlu diisi karena id tersebut sudah diisi dari masing-masing from master yang sudah tersedia sebelumnya.

Transaksi Pembelian

ID Pembelian	Enter Text	Enter Text
ID Bahan	Enter Text	
ID Toko	Enter Text	
ID Supplier	Enter Text	
Tanggal Beli	Enter Text	
Nama Barang	Enter Text	
Jumlah Barang	Enter Text	
Total Pembelian	Enter Text	

Save Update Cancel

Gambar 4.23 Desain Form Transaksi Pembelian**k. Desain Form Transaksi Penggajian**

Gambar 4.24 merupakan desain input/output form transaksi penerimaan gaji digunakan untuk maintenance data penggajian karyawan. Antara lain terdiri: id penerimaan gaji, id pegawai, mulai jam, jumlah jam, dan jumlah gaji. Id pegawai tidak perlu diisi karena id pegawai sudah diisi pada form master pegawai.

Transaksi Penggajian

ID Penerimaan Gaji	Enter Text	Enter Text
ID Pegawai	Enter Text	
Mulai Jam	Enter Text	
Jumlah Jam	Enter Text	
Jumlah Gaji	Enter Text	

Save Update Cancel

Gambar 4.24 Desain Form Transaksi Penggajian**l. Desain Form Transaksi Penjualan**

Gambar 4.25 di halaman 60 merupakan desain input/output form transaksi penjualan yang digunakan untuk *maintenance* data penjualan. Antara lain terdiri dari: id penjualan, id pelanggan, tanggal penjualan, nama barang, harga jual, jumlah barang, dan total penjualan. Id pelanggan tidak perlu diisi manual karena sudah diisi pada form master pelanggan.

The image shows a software interface titled "Transaksi Penjualan". On the left, there is a vertical list of fields with labels in bold: "ID Penjualan", "ID Pelanggan", "Tanggal Penjualan", "Nama Barang", "Harga Jual", "Jumlah Barang", and "Total Penjualan". To the right of each label is a blue-bordered "Enter Text" input field. At the bottom of the form are three buttons: "Save", "Update", and "Cancel". A large red watermark with the text "INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA" and "Stikom SURABAYA" is overlaid on the form.

Gambar 4.25 Desain Form Transaksi Penjualan

m. Desain Form Transaksi Jurnal

Gambar 4.26 di halaman 61 merupakan desain input/output form transaksi jurnal yang digunakan untuk maintenance semua data yang berhubungan dengan perhitungan. Yang terdiri dari: id penjualan, id transaksi, no penerimaan gaji, kode akun, tanggal transaksi, mutasi debit, mutasi kredit, normal balance, jumlah, dan keterangan.

Transaksi Jurnal

ID Penjualan	Enter Text	Enter Text
ID transaksi	Enter Text	
No Penerimaan Gaji	Enter Text	
Kode Akun	Enter Text	
Tanggal Transaksi	Enter Text	
Mutasi Debit	Enter Text	
Mutasi Kredit	Enter Text	
Normal Balance	Enter Text	
Jumlah	Enter Text	
Keterangan	Enter Text	

Save **Update** **Cancel**

Gambar 4.26 Desain Form Transaksi Jurnal

4.4. Implementasi Sistem

Implementasi sistem pada kerja praktek ini akan menjelaskan detil dari aplikasi sistem informasi arus kas, mulai dari spesifikasi *hardware* (perangkat keras) sampai dengan spesifikasi *software* (perangkat lunak) sebagai pendukung aplikasi yang dibuat dan menjelaskan cara instalasi program atau aplikasi, serta fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi.

4.4.1. Instalasi program

Untuk dapat menggunakan program atau aplikasi sesuai rancangan yang dibuat, terlebih dahulu dalam suatu komputer dibutuhkan spesifikasi minimum perangkat lunak dan perangkat keras. Perangkat lunak minimum yang digunakan untuk menjalankan sistem ini adalah sebagai berikut:

1. *Database* menggunakan oracle express
2. Microsoft Visual Studio 2005

3. Crystal report sebagai pendukung pembentuk laporan arus kas

Setelah semua komponen tersebut terpenuhi maka langkah pertama yang harus dilakukan adalah membuat suatu database UKM Tempe @-Soy. Setelah database dibuat, baru membangun suatu program. Dalam hal ini akan dijelaskan penggunaan aplikasi atau program yang diurutkan berdasarkan tahap beberapa proses dalam penggunaan aplikasi ini.

4.4.2. Software dan hardware

Sistem yang berfungsi untuk menjalankan aplikasi ini tersiri dari *hardware* dan *software* pendukung. Adapun spesifikasi *hardware* dan *software* pendukung aplikasi atau program ini adalah sebagai berikut:

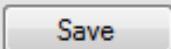
- a. Spesifikasi *hardware* pendukung terdiri dari:
 1. Microprocessor Pentium-III atau lebih tinggi.
 2. Memory 512 MB atau lebih tinggi.
 3. Harddisk minimal 10GB.
- b. Spesifikasi *software* pendukung terdiri dari:
 1. Sistem Operasi Microsoft Windows XP SP-2 Home/Professional Edition.
 2. Microsoft Visual Studio.NET 2005.
 3. .NET Framework v 2.0 atau lebih tinggi harus terinstal untuk menjalankan file .exe dari sistem ini
 4. Sistem operasi menggunakan Windows XP Professional

4.4.3. Interface (antar muka software)

Interface atau yang disebut dengan antar muka software adalah penjelasan tentang cara penggunaan aplikasi yang mudah dipahami oleh pengguna (user) dan

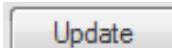
dimengerti oleh computer sebagai interaksi menjalankan sistem. Dalam hal ini beberapa fungsi yang saling berkaitan antara lain:

1. Button save (simpan)

A rectangular button with a thin gray border and a light gray background. The word "Save" is centered in a dark blue, sans-serif font.

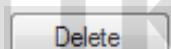
Berfungsi untuk menjalankan proses simpan atau menyimpan data. Kemudian data disimpan ke dalam *database* (oracle express), dan ditampilkan pada *data grid view* (sebuah tampilan untuk data yang telah disimpan, terletak di masing-masing form). Setelah menjalankan proses ini dan berhasil, maka keluar message box “Data Berhasil Disimpan”.

2. Button update (perbarui)

A rectangular button with a thin gray border and a light gray background. The word "Update" is centered in a dark blue, sans-serif font.

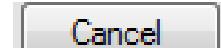
Berfungsi untuk menjalankan proses update atau perbarui data yang telah disimpan. Setelah data disimpan di *database*, lalu diklik pilih data yang akan diperbarui dan tekan tombol update. Cek data yang diupdate, lihat data yang telah diubah pada *data grid view*. Setelah menjalankan proses ini dan berhasil, maka keluar message box “Data Berhasil diPerbarui”.

3. Button delete (hapus)

A rectangular button with a thin gray border and a light gray background. The word "Delete" is centered in a dark blue, sans-serif font.

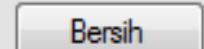
Berfungsi untuk menjalankan proses delete atau menghapus data yang telah disimpan di *database*. Klik data yang ada pada *data grid view*, pilih data tersebut dan tekan tombol *delete*. Lihat perubahan data yang ada pada *data grid view* dan data yang ada pada *database* juga berubah, data yang telah dihapus hilang. Setelah menjalankan proses ini dan berhasil, maka keluar message box “Data Berhasil diHapus”.

4. Button cancel (batal)

A rectangular button with a thin gray border and a light gray background. The word "Cancel" is centered in a dark blue, sans-serif font.

Berfungsi untuk membatalkan kegiatan yang ada pada form yang sedang aktif.

5. Button bersih

A rectangular button with a thin gray border and a light gray background. The word "Bersih" is centered in a dark blue, sans-serif font.

Berfungsi untuk menghapus data yang ada pada textbox

6. Textbox 

Berfungsi sebagai tempat pengisian data pada form.

7. Data grid view

	KODE_AKUN	NAMA_AKUN
▶	AK001	Pembelian
	AK002	Penjualan
	AK003	Asset Barang
*		

Berfungsi sebagai tempat untuk menampilkan keadaan data yang ada pada

database.

8. Date time picker



Adalah bentuk tanggal yang digunakan dalam visual basic. Untuk memudahkan pengguna dalam mengisi data yang berbentuk tanggal.

9. Combobox



Merupakan suatu tempat yang memudahkan pilihan user untuk menentukan yang berhubungan dengan pengisian data.

4.5. Interfase atau Tampilan Aplikasi

A. Halaman utama (Bagian 2)

Form halaman utama digunakan untuk daftar menu yang disediakan aplikasi yang akan diproses. Sebelum user masuk terdapat tampilan seperti gambar 2.27 di halaman 65. User hanya bisa mengakses File dan About.



Gambar 4.27 Desain Halaman Utama

B. Halaman Utama(Bagian 2)

Pada gambar 4.28, menu file terdapat tiga pilihan yaitu Login, LogOut, dan Keluar Aplikasi. Dan dilanjutkan user memilih Login dan mengisi username dan password: admin. Klik button Login, jika ingin melanjutkan proses penggeraan aplikasi.



Gambar 4.28 Desain Halaman Utama

C. Desain Login

Pada gambar 4.29 adalah desain login. User harus memasukkan *username* dan *password*: admin, untuk melanjutkan proses penggunaan aplikasi.



Gambar 4.29 Desain Login

Dan keluar *message box* seperti pada Gambar 4.30 dan klik OK.



Gambar 4.30 Message Box Berhasil Masuk

Jika login berhasil. User dapat mengakses Menu Master: Akun, Bahan, Barang, Pegawai, Supplier, dan Toko. Dapat mengakses Menu Transaksi: Penjualan, Pembelian, Penggajian, dan Jurnal. Dapat mengakses Menu Laporan: Laba rugi dan Penerimaan dan Pengeluaran Kas.

D. Desain Form Master Akun

Pada gambar 4.31 di halaman 67 adalah desain Form Master Akun, user harus mengisi: Kode Akun dan Nama Akun. Misalnya Kode Akun 004 dan Nama Akun Penghasilan. Klik button Save untuk menyimpan data master akun, button update untuk memperbarui data master akun, button *Delete* untuk

menghapus data master akun. Jika berhasil menyimpan data, maka keluar *message box* “Data Berhasil Disimpan”. Untuk *Update*, jika berhasil memperbarui data maka keluar *message box* “Data Berhasil Diperbarui”. Button *Delete* jika berhasil maka keluar *message box* “Data Berhasil Dihapus”.



Gambar 4.31 Master Akun

E. Desain Form Master Bahan Baku

Pada gambar 4.32 di halaman 68 adalah desain form master bahan baku. User harus mengisi: ID Bahan, Nama Bahan, Satuan Bahan, Harga Bahan dan Stock Bahan. Misalnya data diisi dengan ID Bahan: BH002, Nama Bahan: Ragi, Satuan: Pack, Harga Bahan: 5500, dan Stock Bahan: 2. Kemudian klik button Save untuk menyimpan data master bahan baku, button update untuk memperbarui data master bahan baku, button *Delete* untuk menghapus data master bahan baku. Jika berhasil menyimpan data, maka keluar *message box* “Data Berhasil Disimpan”. Untuk *Update*, jika berhasil memperbarui data

maka keluar *message box* “Data Berhasil Diperbarui”. Button *Delete* jika berhasil maka keluar *message box* “Data Berhasil Dihapus”.

ID_BAHAN	NAMA_BAHAN	SATUAN_BAHAN	HARGA_BAHAN	STOCK_BAHAN
BH001	Kedelai	Kilogram	6200	45
BH002	Ragi	Pack	5500	2
*				

Gambar 4.32 Desain Form Master Bahan Baku

F. Desain Form Master Barang

Pada gambar 4.33 di halaman 69 adalah desain form master barang. User harus mengisi: ID Barang, Nama Barang, Satuan, Harga, Stock dan Jumlah Bayar. Kemudian klik button Save untuk menyimpan data master Barang, button update untuk memperbarui data master Barang, button *Delete* untuk menghapus data master Barang. Jika berhasil menyimpan data, maka keluar *message box* “Data Berhasil Disimpan”. Untuk *Update*, jika berhasil

memperbarui data maka keluar *message box* “Data Berhasil Diperbarui”.

Button *Delete* jika berhasil maka keluar *message box* “Data Berhasil Dihapus”.

The screenshot shows a Windows application window titled "Master Barang". The main title bar has the text "MASTER BARANG" in bold. Below the title bar is a toolbar with four buttons: "Save", "Update", "Delete", and "Cancel". To the right of these buttons is a "Bersih" button. On the left side of the window is a vertical panel labeled "Barang" containing several input fields: "ID Barang" (BR003), "Nama Barang" (Mesin), "Satuan" (Biji), "Stock" (1), "Harga" (100000), and "Jumlah Bayar" (100000). Below this panel is a large watermark graphic for "stikom SURABAYA INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA". At the bottom of the window is a grid table with columns: ID_BARANG, NAMA_BARANG, SATUAN, STOCK, HARGA, and JUMLAH_BA. The grid contains three rows of data:

	ID_BARANG	NAMA_BARANG	SATUAN	STOCK	HARGA	JUMLAH_BA
>	BR001	Bak	Biji	3	30000	90000
*	BR002	Panci Besar	Biji	1	90000	90000

Gambar 4.33 Desain Form Master Barang

G. Desain Form Master Pegawai

Pada gambar 4.34 di halaman 70 adalah desain form master pegawai. User harus mengisi: ID Pegawai, Nama Pegawai, Alamat Pegawai, Tanggal Lahir dan Tanggal Mulai Kerja. Kemudian klik button Save untuk menyimpan data master pegawai, button update untuk memperbarui data master pegawai, button *Delete* untuk menghapus data master pegawai. Jika berhasil menyimpan data, maka keluar *message box* “Data Berhasil Disimpan”. Untuk *Update*, jika

berhasil memperbarui data maka keluar *message box* “Data Berhasil Diperbarui”. Button *Delete* jika berhasil maka keluar *message box* “Data Berhasil Dihapus”.

The screenshot shows a Windows application window titled "Master Pegawai". The main title bar is "MASTER PEGAWAI". Inside the window, there is a form labeled "Pegawai" with the following fields:

- ID Pegawai: PG005
- Nama Pegawai: Bu Nur
- Alamat Pegawai: Kebonsari
- Tanggal Lahir: 4/10/2011
- Tanggal Mulai Kerja: 4/10/2011

Below the form is a button group with "Save", "Update", "Delete", and "Cancel" buttons. To the right of the form is a data grid table:

ID_PEGAWAI	NAMA_PEGAWAI	ALAMAT_PEGAWAI	TANGGAL_LAHIR
PG001	Suroyah	SBY	4/10/2011
PG002	Eni	Kebonsari	4/10/2011
PG003	Jiah	Kebonasri	4/10/2011
PG004	Bu Tun	Kebonsari	4/10/2011
*			

Gambar 4.34 Desain Form Master Pegawai

H. Desain Form Master Pelanggan

Pada gambar 4.35 adalah desain form master pelanggan. User harus mengisi: ID pelanggan, Nama pelanggan, Alamat pelanggan dan Telp pelanggan. Kemudian klik button Save untuk menyimpan data master pelanggan, button update untuk memperbarui data master pelanggan, button *Delete* untuk menghapus data master pelanggan. Jika berhasil menyimpan data, maka keluar *message box* “Data Berhasil Disimpan”. Untuk *Update*, jika berhasil

memperbarui data maka keluar *message box* “Data Berhasil Diperbarui”.

Button *Delete* jika berhasil maka keluar *message box* “Data Berhasil Dihapus”.

ID_PELANGGAN	NAMA_PELANGGAN	ALAMAT_PELANGGAN	TELP_PELANGGAN
PL001	Adi	Gayungan	816755599
PL002	Roni	Manyar	878323789
PL003	Hidayah	Menanggal	8578098

Gambar 4.35 Desain Form Master Pelanggan

I. Desain Form Master Supplier

Pada gambar 4.36 di halaman 72 adalah desain form master supplier. User harus mengisi: ID supplier, Nama supplier, Alamat supplier dan No Telp. Kemudian klik button Save untuk menyimpan data master supplier, button update untuk memperbarui data master supplier, button *Delete* untuk menghapus data master supplier. Jika berhasil menyimpan data, maka keluar *message box* “Data Berhasil Disimpan”. Untuk *Update*, jika berhasil memperbarui data maka keluar *message box* “Data Berhasil Diperbarui”. Button *Delete* jika berhasil maka keluar *message box* “Data Berhasil Dihapus”.

The screenshot shows a Windows application window titled "Master Supplier". Inside, there is a form titled "Supplier" with fields for "ID Supplier" (SP004), "Nama Supplier" (Dino), "Alamat Supplier" (Rungkut), and "No Telp" (089637268). To the right of the form are four buttons: "Save", "Update", "Delete", and "Cancel". Below the form is a data grid table:

	ID_SUPPLIER	NAMA_SUPPLIER	ALAMAT_SUPPLIE	NO_TLP
▶	SP001	Yuli	Wiyung	821789734
	SP002	Tidar	Sidoarjo	318843646
	SP003	Nini	Jangkungan	87831983
*				

Gambar 4.36 Desain Form Master Supplier

J. Desain Form Master Toko

Pada gambar 4.37 di halaman 73 adalah desain form master toko. User harus mengisi: ID toko, Nama toko, Alamat toko dan Telp toko. Kemudian klik button Save untuk menyimpan data master toko, button update untuk memperbarui data master toko, button Delete untuk menghapus data master supplier. Jika berhasil menyimpan data, maka keluar *message box* “Data Berhasil Disimpan”. Untuk *Update*, jika berhasil memperbarui data maka keluar *message box* “Data Berhasil Diperbarui”. Button *Delete* jika berhasil maka keluar *message box* “Data Berhasil Dihapus”.

The screenshot shows a Windows application window titled "Master Toko". The main title bar has the text "MASTER TOKO". Inside the window, there is a form labeled "Toko" with four input fields: "Id Toko" (TK003), "Nama Toko" (Sumber), "Alamat Toko" (Gayungan), and "Telp Toko" (084567673). To the right of the form are four buttons: "Save", "Update", "Delete", and "Cancel". Below the form is a table with four columns: "ID_TOKO", "NAMA_TOKO", "ALAMAT_TOKO", and "TELP_TOKO". The table contains three rows of data:

ID_TOKO	NAMA_TOKO	ALAMAT_TOKO	TELP_TOKO
TK001	Barokah	Kebonsari	878982402
TK002	Mentari	Wiyung	888923278
*			

Gambar 4.37 Desain Form Master Toko

K. Desain Form Transaksi Penjualan

Pada gambar 4.38 di halaman 74 adalah desain form transaksi penjualan. User harus mengisi: ID Penjualan, ID Pelanggan, Tanggal Penjualan, Nam Barang, harga Jual, Jumlah Barang dan Total Penjualan, untuk ID Pelanggan terdapat Button Form pelanggan untuk menentukan pelanggan yang melakukan transaksi dengan UKM Tempe @-Soy. Kemudian klik button Save untuk menyimpan data transaksi penjualan, button update untuk memperbarui data transaksi penjualan, button Delete untuk menghapus data transaksi penjualan. Jika berhasil menyimpan data, maka keluar message box "Data Berhasil"

Disimpan". Untuk *Update*, jika berhasil memperbarui data maka keluar *message box* "Data Berhasil Diperbarui". Button *Delete* jika berhasil maka keluar *message box* "Data Berhasil Dihapus".

	ID_PENJUALAN	ID_PELANGGAN	TANGGAL_PENJU	NM_BARANG	HARGA_JUAL	JUMLA
▶	TJ004	PL003	4/22/2011	Tempe	900	15
	TJ001	PL002	4/10/2011	Tempe	800	300
	TJ002	PL003	4/18/2011	Tempe	5600	6
*						

Gambar 4.38 Desain Form Transaksi Penjualan

L. Desain Form Transaksi Pembelian

Pada gambar 4.39 di halaman 75 adalah desain form transaksi pembelian. User harus mengisi:ID pembelian, ID bahan, ID toko, ID supplier, tanggal beli, nama barang, harga beli, jumlah bayar dan total pembelian, untuk ID bahan, ID

toko dan ID supplier, terdapat Button Form masing-masing master untuk menentukan data yang saling berhubungan dengan transaksi pada UKM Tempe @-Soy. Kemudian klik button Save untuk menyimpan data transaksi pembelian, button update untuk memperbarui data transaksi pembelian, button *Delete* untuk menghapus data transaksi pembelian. Jika berhasil menyimpan data, maka keluar *message box* “Data Berhasil Disimpan”. Untuk *Update*, jika berhasil memperbarui data maka keluar *message box* “Data Berhasil Diperbarui”. Button *Delete* jika berhasil maka keluar *message box* “Data Berhasil Dihapus”.

The screenshot shows a Windows application window titled "T_Beli". The main title bar says "PEMBELIAN". Inside the window, there is a form labeled "Pembelian" with the following fields:

- ID Pembelian: TB003
- ID Bahan: BH001
- ID Toko: Sumber
- ID Supplier: SP003
- Tanggal Beli: 4/18/2011
- Nama Barang: LPG
- Harga Beli: 13000
- Jumlah Barang: 2
- Total Pembelian: 26000

Next to the form are three buttons: "Form Bahan", "Form Toko", and "Form Supplier". Below the form are four buttons: "Save", "Update", "Delete", and "Cancel".

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

	ID PEMBELIAN	ID_BAHAN	ID_TOKO	ID_SUPPLIER	TANGGAL_BELI	NM_BRG	HARGA_B
▶	TB001	BH001	TK002	SP002	4/18/2011	Kedelai	6000
	TB002	BH002	TK001	SP003	4/18/2011	Tempe	4400
*							

Gambar 4.40 Desain Form Transaksi Pembelian

M. Desain Form Transaksi Penggajian

Pada gambar 4.41 di halaman 76 adalah desain form transaksi penggajian.

User harus mengisi: ID penerimaan gaji, ID pegawai, mulai jam, jumlah jam dan jumlah gaji, untuk ID pegawai terdapat Button Form pegawai untuk menentukan data master pegawai yang berhubungan dengan transaksi penggajian pada UKM Tempe @-Soy. Kemudian klik button Save untuk menyimpan data transaksi penggajian, button update untuk memperbarui data transaksi penggajian, button Delete untuk menghapus data transaksi penggajian. Jika berhasil menyimpan data, maka keluar *message box* "Data Berhasil Disimpan". Untuk Update, jika berhasil memperbarui data maka keluar *message box* "Data Berhasil Diperbarui". Button Delete jika berhasil maka keluar *message box* "Data Berhasil Dihapus".

The screenshot shows a Windows application window titled 'T_Gaji'. The main title bar has a red and grey decorative graphic on its left. The window contains a sub-header 'PENERIMAAN GAJI' and a form panel labeled 'Penggajian'. The form includes fields for 'ID Penerimaan Gaji' (TG002), 'ID Pegawai' (PG003) with a 'Form Pegawai' button, 'Mulai Jam' (07.00-12.00), 'Jumlah Jam' (4), 'Hasil' (calculated value), and 'Jumlah Gaji' (15000). To the right of the form are four buttons: 'Save', 'Update', 'Delete', and 'Cancel'. Below the form is a large scrollable grid table with columns: ID_PENERIMAAN_GAJI, ID_PEGAWAI, MULAI_JAM, JUMLAH_JAM, and JUMLAH_GAJI. The grid shows three rows of data, with the second row (TG002) highlighted in blue. The bottom of the grid has navigation arrows.

	ID_PENERIMAAN_GAJI	ID_PEGAWAI	MULAI_JAM	JUMLAH_JAM	JUMLAH_GAJI
TG003	PG004	07.00-12.00	4	15000	
TG002	PG003	07.00-12.00	4	15000	
*					

Gambar 4.41 Desain Form Transaksi Penggajian

N. Desain Form Transaksi Jurnal

Pada gambar 4.42 di halaman 77 adalah desain form transaksi jurnal. User harus mengisi: ID transaksi, ID penerimaan gaji, ID penjualan, kode akun, tanggal transaksi, mutasi debit, mutasi kredit, jumlah debit, jumlah kredit, dan keterangan, untuk ID penerimaan gaji, id penjualan, kode akun, terdapat Button masing-masing master untuk menentukan data yang saling berhubungan dengan transaksi pada UKM Tempe @-Soy. Kemudian klik button Save untuk menyimpan data transaksi penggajian, button update untuk memperbarui data transaksi jurnal, button *Delete* untuk menghapus data transaksi jurnal. Jika berhasil menyimpan data, maka keluar *message box* “Data Berhasil Disimpan”. Untuk *Update*, jika berhasil memperbarui data maka keluar *message box* “Data Berhasil Diperbarui”. Button *Delete* jika berhasil maka keluar *message box* “Data Berhasil Dihapus”.

The screenshot shows a Windows application window titled 'T_Jurnal'. The main area contains a form with the following fields:

- ID Transaksi: TR003
- Tanggal Transaksi: 01/05/2011
- Kode Akun: AK002
- ID Penerimaan Gaji: (empty)
- ID Penjualan: TJ001
- ID Pembelian: (empty)
- Keterangan: Pemasukan
- Mutasi Debit: 3000
- Jumlah Debit: 3000
- Mutasi Kredit: (empty)
- Jumlah Kredit: 60000
- Saldo Awal: 3500000
- Saldo Akhir: 3500300

Below the form is a grid titled 'JURNAL' displaying transaction history:

ID_TRANSAKSI	ID_PENERIMAAN	ID_PENJUALAN	KODE_AKUN	TGL_TRANSAKSI	DEBIT	KREDIT
TR001		TJ001	AK002	01/05/2011	3000	
TR002	TG005			01/05/2011		60

At the bottom of the window are buttons: Save, Update, Delete, Cancel, and Melihat Report atau Laporan. There are also links for Laporan Laba Rugi and Laporan Neraca.

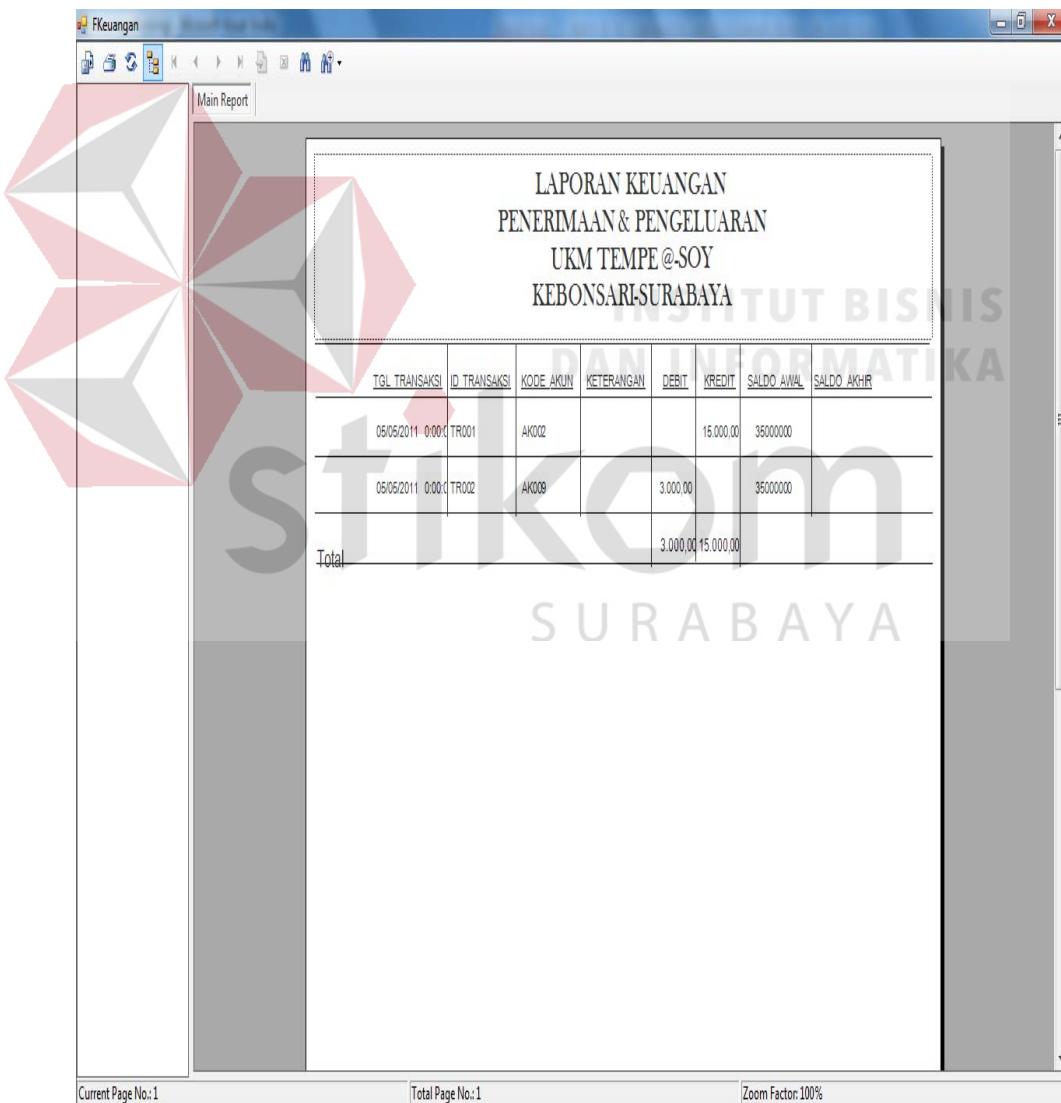
Gambar 4.42 Desain Form Transaksi Jurnal

O. Laporan

Pada aplikasi Sistem Arus Kas UKM Tempe @-Soy terdapat 2 laporan, yaitu laporan laba rugi dan laporan penerimaan dan pengeluaran kas. Antara lain:

1. Laporan Keuangan Penerimaan dan Pengeluaran Kas

Laporan ini digunakan untuk melihat transaksi pengeluaran kas dan penerimaan kas dan melihat biaya yang keluar dan biaya yang masuk dan dapat menentukan keseimbangan antara penerimaan dan pengeluaran kas UKM



The screenshot shows a Windows application window titled 'FKeuangan'. The main title bar says 'Main Report'. The report itself is titled 'LAPORAN KEUANGAN PENERIMAAN & PENGELUARAN UKM TEMPE@SOY KEBONSARI-SURABAYA'. Below the title is a table with the following data:

TGL TRANSAKSI	ID TRANSAKSI	KODE AKUN	KETERANGAN	DEBIT	KREDIT	SALDO AWAL	SALDO AKHR
05/06/2011 0:00:01	TR001	AK002			15.000,00	35000000	
05/06/2011 0:00:01	TR002	AK009		3.000,00		35000000	
Total							3.000,00 15.000,00

At the bottom of the report, there are three status indicators: 'Current Page No:1', 'Total Page No:1', and 'Zoom Factor:100%'

Gambar 4.43 Laporan Keuangan Penerimaan dan Pengeluaran
UKM Tempe @-Soy

2. Laporan Laba Rugi

Laporan ini digunakan untuk menghitung keuntungan atau kerugian yang akan di dapat pemilik UKM Tempe @-Soy per periode

LAPORAN LABA RUGI UKM Tempe @-Soy Periode April 2011		
1 April 2011 Keterangan	Debit	Kredit
Pendapatan		
Operasi Usaha		
Pendapatan Usaha		
Penjualan	xxx	
Biaya		
Operasi Usaha		
Gaji Pegawai	xxx	
Total Gaji	xxx	
Total Pembelian	xxx	
Laurik	xxx	
Air	xxx	
Transportasi	xxx	
Biaya Lain-lain		
Penjualan	xxx	
Biaya + Penjualan Debit	xxx	
Persediaan Barang Awal Periode:		
Pembelian	xxx	
Pembelian Bersih		xxx
 1 April 2011 LAPORAN NERACA UKM Tempe @-Soy Periode April 2011		
Harga Pokok Penjualan		xxx
Persediaan Akhir Periode	xxx	
 Harga Pokok Penjualan	xxx	xxx
 Untung/ Rugi		xxx

Gambar 4.44 Laporan Laba Rugi