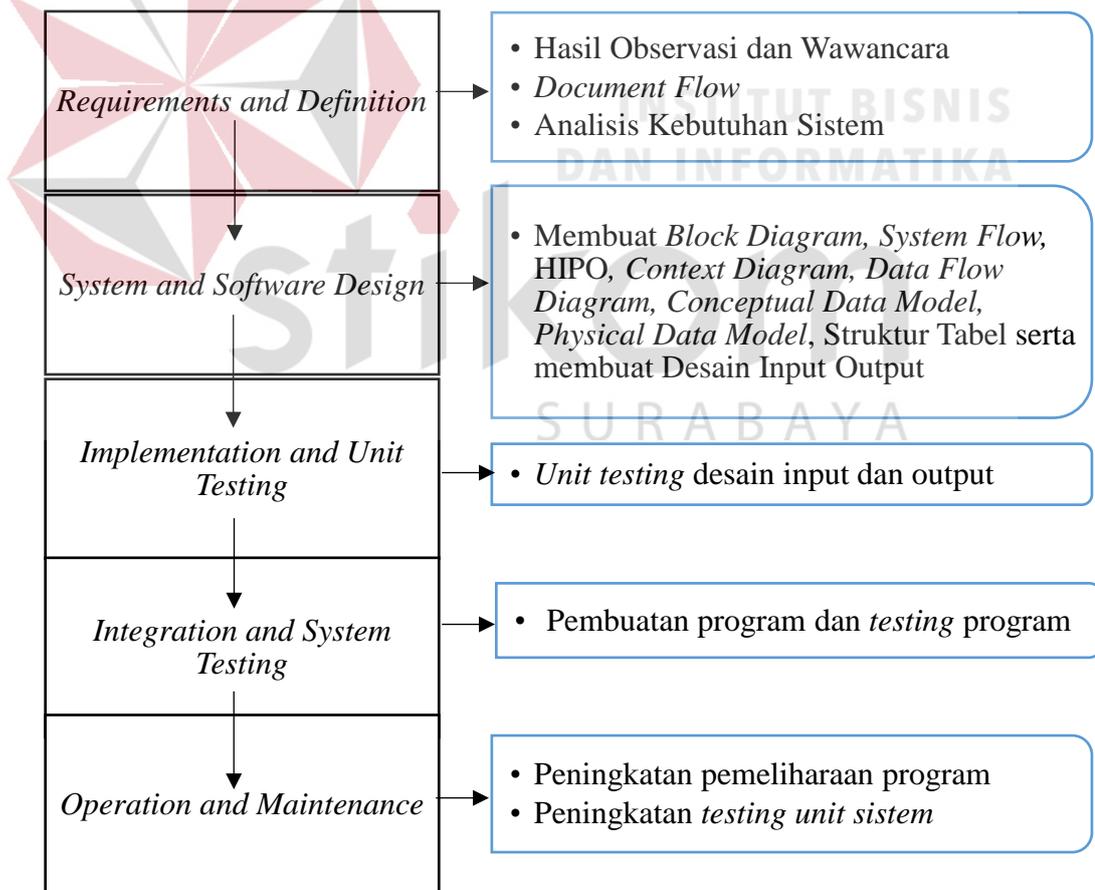


## BAB III

### ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

#### 3.1. Analisis Sistem

Penulis akan menjelaskan proses bisnis persediaan bahan baku pada Azda Reklame. Tujuannya untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada, memahami bagaimana jalannya proses dan mengatasi setiap permasalahan yang ada maupun timbul dari persediaan bahan baku agar dapat mengetahui kebutuhan yang diperlukan sistem. Maka diperlukan metode penelitian yang dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Metode Penelitian Aplikasi Persediaan Bahan Baku Pada Azda Reklame Surabaya

### 3.1.1. *Requirement Analysis and Definition*

#### A. Hasil Observasi dan Wawancara

Observasi atau pengamatan dilakukan untuk mendapatkan informasi tambahan yang tidak didapatkan dari pengumpulan data dengan cara wawancara. Dengan mengadakan penelitian dan analisa secara langsung terhadap kondisi perusahaan yang ada, sehingga dapat menemukan kebutuhan sistem yang diinginkan pihak perusahaan. Observasi ini mencakup pencarian data yang akan digunakan dalam merancang bangun aplikasi. Pengamatan dan peninjauan langsung terhadap obyek penelitian yaitu Azda Reklame meliputi tahap-tahap sebagai berikut:

- a. Pengumpulan data terkait pembuatan cinderamata.
- b. Mempelajari proses bisnis perusahaan terkait dengan proses pembuatan cinderamata.
- c. Mempelajari arus persediaan bahan baku untuk pembuatan cinderamata.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada Azda Reklame terdapat permasalahan dalam mengontrol persediaan bahan baku. Saat ini Azda Reklame sering mengalami kelebihan dan kekurangan persediaan bahan baku untuk produksi karena tidak ada *warning system* dan grafik yang menunjukkan kondisi persediaan bahan baku. Data penjualan yang dihasilkan Azda Reklame tidak dapat menunjukkan kondisi yang sebenarnya, tidak dapat mengetahui dalam sebulan telah menjual cinderamata apa saja. Hal ini mempengaruhi berbagai macam biaya yang ditimbulkan maupun yang dikeluarkan. Ketika persediaan bahan baku berlebihan menyebabkan biaya penyimpanan dan pemeliharaan persediaan bahan baku semakin tinggi. Ketika persediaan bahan baku kurang, maka Azda Reklame

mengalami kerugian karena tidak memenuhi pesanan pelanggan sehingga pendapatan menurun. Selain itu, pencatatan pesanan yang digunakan masih manual di nota penjualan tidak diarsipkan, sehingga sulit untuk mengontrol persediaan bahan baku, dan tidak pernah melakukan analisa persediaan dan pemakaian bahan baku. Hal itu menyebabkan Azda Reklame selalu membeli bahan baku tanpa menggunakan bahan baku yang tersisa, sehingga bahan baku yang tidak terpakai berisiko rusak maupun hilang. Azda Reklame perlu mengelola bahan baku yang terdapat di gudang agar tidak terbuang sia-sia.

Dalam memenuhi pesanan pelanggan, Azda Reklame membutuhkan suatu formula kebutuhan bahan baku atau *Bill Of Material* (BOM) yang dapat dilihat di Lampiran 3. Untuk memecahkan permasalahan tersebut, maka Azda Reklame memerlukan aplikasi untuk mengatasi agar tidak terjadi kelebihan dan kekurangan persediaan bahan baku saat produksi. Aplikasi ini dapat menyimpan dan mengolah data dari penerimaan pesanan, pembelian bahan baku, penerimaan bahan baku, pengeluaran bahan baku dan penjualan cinderamata hingga menghasilkan berbagai macam laporan yang dapat digunakan pihak manajemen dalam mengambil keputusan serta dapat memberi *warning system* apabila persediaan bahan baku pada batas minimum.

## **B. Document Flow Persediaan Bahan Baku**

Untuk memudahkan pemahaman proses bisnis yang Azda terjadi pada Azda Reklame dapat digambarkan dengan menggunakan *document flow*. Adapun proses bisnis secara keseluruhan dapat dilihat pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2 *Document Flow* Aplikasi Persediaan Bahan Baku

Dari hasil identifikasi *document flow* persediaan bahan baku pada Azda Reklame, maka dapat diketahui permasalahan yang terjadi pada Azda Reklame antara lain:

1. Bagian Penjualan: terjadi kesalahan pencatatan pesanan pelanggan, penjualan cinderamata, penumpukan nota pemesanan, dan nota penjualan.
2. Bagian Gudang: kesulitan dalam melakukan rekapitulasi kebutuhan bahan baku berdasarkan pesanan pelanggan, kesulitan dalam menyusun bahan baku cinderamata yang akan di produksi.
3. Bagian Produksi: tidak dapat menentukan beberapa bahan baku yang digunakan untuk proses produksi, kesulitan dalam melakukan perencanaan persediaan bahan baku.
4. Bagian Pembelian: tidak dapat menentukan berapa jumlah bahan baku yang harus dibeli setiap kali dilakukan pembelian bahan baku, tidak dapat menentukan kapan saat untuk melakukan pembelian bahan baku kembali.
5. Pemilik: tidak dapat mengetahui *warning system*, laporan pesanan pelanggan, laporan *stock opname*, *Bill of Material* (BOM), laporan kebutuhan bahan baku (sort kode pesanan), laporan kebutuhan bahan baku (sort kode bahan baku), laporan pembelian bahan baku, laporan mutasi prsediaan bahan baku.

Berdasarkan uraian di atas maka Azda Reklame saat ini membutuhkan sebuah aplikasi untuk mengatasi agar tidak terjadi kelebihan dan kekurangan persediaan bahan baku pada saat proses produksi.

### **C. Analisis Kebutuhan Sistem**

Sesuai dengan data yang diperoleh tahap selanjutnya yaitu analisis kebutuhan sistem. Dari analisis yang dilakukan, informasi yang dibutuhkan untuk

pembuatan aplikasi persediaan bahan baku pada Azda Reklame dapat dilihat pada

Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Daftar Kebutuhan Pengguna Aplikasi

No	Orang Yang Terlibat	Proses	Informasi atau Aliran Data	Aktifitas
1	a. Bagian Penjualan b. Pelanggan	Penerimaan Pesanan Pelanggan	a. Data Pelanggan b. Data Pesanan c. Nota Pesanan	<p>Pelanggan melakukan pemesanan produk kepada bagian penjualan kemudian bagian penjualan akan mencatat pesanan tersebut dan membuat nota sebagai bukti pemesanan.</p> <p><b>Permasalahan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Terjadinya kesalahan pencatatan pesanan pelanggan</li> <li>b. Penumpukan nota pemesanan</li> </ul> <p><b>Solusi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Dibuatkan suatu pencatatan pesanan pelanggan yang dilakukan oleh bagian penjualan agar tidak terjadi kesalahan dalam mencatat pesanan.</li> <li>b. Dibuatkan daftar rekapitulasi nota pemesanan berdasarkan pesanan pelanggan setiap waktu untuk</li> </ul>

Tabel 3.1 (lanjutan)

No	Orang Yang Terlibat	Proses	Informasi atau Aliran Data	Aktifitas
				menghindari terjadinya penumpukan nota pesanan.
2	a. Bagian Penjualan b. Bagian Gudang	a. Memberikan daftar rekapitulasi pesanan pelanggan berdasarkan nota pesanan b. Mencatat kebutuhan bahan baku produksi	Data Pesanan Pelanggan	Bagian penjualan akan memberikan data rekapitulasi pemesanan kepada bagian gudang. Kemudian bagian gudang akan melakukan pencatatan kebutuhan bahan baku berdasarkan data tersebut dan akan diberikan kepada bagian produksi.  <b>Permasalahan:</b> a. Kesulitan dalam melakukan rekapitulasi kebutuhan bahan baku berdasarkan pesanan pelanggan. b. Kesulitan dalam melakukan penyusunan bahan baku produk berdasarkan pesanan.  <b>Solusi:</b> a. Dibuatkan suatu perencanaan kebutuhan bahan baku yang meliputi BOM, produk dan bahan baku.

Tabel 3.1 (lanjutan)

No	Orang Yang Terlibat	Proses	Informasi atau Aliran Data	Aktifitas
				b. Dibuatkan laporan kebutuhan bahan baku setiap periode.
3	a. Supplier b. Bagian Gudang c. Bagian Pembelian d. Pemilik Azda Reklame	a. Menerima bahan baku dari supplier b. Membuat laporan penerimaan bahan baku	a. Nota Pembelian Bahan Baku b. Daftar Pembelian Bahan Baku	Supplier mengirim bahan baku sesuai dengan pesanan bagian pembelian, nota pembelian rangkap 2. Bagian gudang mengecek kondisi barang dan menyesuaikan dengan daftar pembelian bahan baku. Jika barang tidak dalam kondisi cacat maka bagian gudang membuat daftar penerimaan bahan baku untuk diberikan kepada Spupplier, bagian pembelian, dan sebagai arsip bagian gudang. Apabila barang dalam kondisi cacat maka bagian gudang melakukan permintaan pembelian bahan baku kepada bagian pembelian agar dibelikan bahan baku pengganti bahan baku yang cacat.  <b>Permasalahan:</b> Pemilik tidak dapat mengetahui laporan

Tabel 3.1 (lanjutan)

No	Orang Yang Terlibat	Proses	Informasi atau Aliran Data	Aktifitas
				<p>penerimaan bahan baku setiap periode, laporan bahan baku yang cacat, tidak ada perbedaan permintaan pembelian karena bahan baku yang cacat atau karena kebutuhan bahan baku untuk produksi.</p> <p><b>Solusi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Dibuatkan Laporan Penerimaan Bahan Baku setiap periode</li> <li>b. Dibuatkan laporan Penerimaan Bahan Baku Cacat setiap periode</li> <li>c. Dibuatkan Permintaan Pembelian Berdasarkan Kondisi Bahan Baku dan Kebutuhan Bahan Baku Produksi</li> </ol>

### 3.2. System and Software Design

*System design* dilakukan dengan merancang *Block Diagram*, *System Flow*, *Hierarchy Input Process Output (HIPO)*, *Context Diagram*, *Data Flow Diagram (DFD)*, *Entity Relationship Diagram (ERD)*, *Conceptual Data Model (CDM)*,

*Physical Data Model (PDM)*, struktur Tabel, desain *input dan output*, dan Desain uji coba.

### 3.3.1. Block Diagram

Pada *blok diagram* Aplikasi Persediaan bahan Baku pada Azda Reklame ada beberapa *input* yang dibutuhkan untuk beberapa proses, dan menghasilkan beberapa *output* yang dapat dilihat pada Gambar 3.3.

#### A. Input

Input yang dibutuhkan pada sistem aplikasi persediaan bahan baku pada Azda Reklame yang dijelaskan pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Input *Block Diagram*

No	Data Inputan	Keterangan
1	Data Bahan Baku	Berisi data kode bahan baku, nama bahan baku, nama supplier, satuan bahan baku, ukuran bahan baku, bentuk, stock bahan baku, stock minimum.
2	Data Pegawai	Berisi data kode pegawai, nama pegawai, alamat pegawai, nomor telepon, jabatan, <i>username</i> dan <i>password</i> .
3	Data Pelanggan	Berisi data kode pelanggan, nama pelanggan, alamat pelanggan, nomor telepon pelanggan.
4	Data Supplier	Berisi data kode supplier, nama supplier, alamat supplier, nomor telepon supplier.
5	Data Cenderamata	Berisi data kode cenderamata, ukuran cenderamata, satuan cenderamata, bentuk, harga cenderamata.
6	Data Pesanan Pelanggan	Berisi data kode pesanan, tanggal pesan, tanggal ambil, nama pegawai, nama pelanggan, alamat pelanggan, no telepon pelanggan, nama cenderamata, jumlah pesan, harga, subtotal dan total.
7	Data Kebutuhan Bahan Baku	Berisi data kode cenderamata, nama cenderamata, nama bahan baku, bentuk bahan baku, qty bahan baku, satuan bahan baku, ukuran bahan baku.
8	Nota Pesanan Pelanggan	Berisi data kode pesanan, tanggal pesan, tanggal ambil, nama pegawai, nama pelanggan, alamat pelanggan, no telepon pelanggan, nama cenderamata, jumlah pesan, harga, subtotal dan total.
9	Nota Pembelian Bahan Baku	Berisi kode nota pembelian, tanggal pembelian, nama supplier, nama bahan baku, bentuk, satuan, ukuran, jumlah.



## B. Proses

Proses yang terjadi pada Aplikasi persediaan bahan baku pada Azda Reklame yang dijelaskan pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Proses *Block Diagram*

No	Proses	Keterangan
1	Penerimaan Pesanan Pelanggan	Proses penerimaan pesanan pelanggan membutuhkan data inputan yaitu data pelanggan dan data pesanan pelanggan untuk mengetahui waktu pemenuhan pesanan dan pencatatan data pesanan pelanggan.
2	Rekapitulasi Bahan Baku	Proses rekapitulasi merupakan proses pencatatan persediaan bahan baku yang membutuhkan data inputan dari data bahan baku, data kebutuhan bahan baku, data cinderamata, dan data pesanan pelanggan.
4	Pembelian Bahan Baku	Proses pembelian bahan baku merupakan proses pemesanan bahan baku pada supplier yang sesuai dengan pesanan dan BOM.
5	Penerimaan Bahan Baku	Proses penerimaan bahan baku merupakan proses penerimaan bahan baku dari supplier yang sesuai dengan data pembelian bahan baku.
6	Pengeluaran Bahan Baku	Proses pengeluaran bahan baku merupakan proses pemenuhan pesanan pelanggan dengan mengeluarkan bahan baku.
7	Pembuatan Laporan	Proses pembuatan laporan membutuhkan inputan dari laporan pesanan pelanggan, BOM, laporan kebutuhan bahan baku, pembelian, penerimaan, dan pengeluaran bahan baku, <i>stock opname</i> , dan laporan mutasi persediaan.

## C. Output

Output yang dihasilkan dari aplikasi persediaan bahan baku pada Azda Reklame yang dijelaskan pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4 *Ouput Blok Diagram*

No	Output	Keterangan
1	Nota pemesanan	Merupakan bukti pesanan pelanggan yang digunakan untuk pengambilan cinderamata.
2	Laporan Pesanan Pelanggan	Laporan pesanan pelanggan yang telah direkapitulasi setiap periode, berisi data kode pesanan, tanggal pesan, tanggal ambil, nama pegawai, nama pelanggan, alamat pelanggan, no telepon pelanggan,

Tabel 3.4 (lanjutan)

No	Output	Keterangan
		nama cinderamata, jumlah pesan, harga, subtotal dan total.
3	Rencana Kebutuhan Bahan Baku	Laporan ini digunakan untuk mengetahui informasi mengenai jumlah kebutuhan bahan baku yang harus disediakan pada tiap periode rencana pemesanan bahan baku.
4	Laporan Pembelian Bahan Baku	Laporan ini berisi tentang laporan pembelian bahan baku yang telah direkapitulasi setiap periode, berisi data kode pembelian, tanggal pembelian, nama pegawai, kode supplier, kode bahan baku, nama bahan baku, bentuk, ukuran, satuan, dan qty.
5	Laporan <i>Stock Opname</i> Bahan Baku	Laporan <i>Stock Opname</i> bahan baku yang telah dilakukan setiap periode dan diolah sistem.
6	Laporan Mutasi Persediaan Bahan Baku	Laporan Mutasi Persediaan Bahan Baku digunakan untuk mengetahui histori stock masing-masing bahan baku.

### 3.3.2. System Flow

*System Flow* menggambarkan tentang alur sistem aplikasi persediaan bahan baku pada Azda Reklame yang dibuat sesuai dengan kebutuhan. Berikut ini merupakan *system flow* aplikasi persediaan bahan baku pada Azda Reklame :

#### 1. System Flow Penerimaan Pesanan Pelanggan

*System Flow* Penerimaan Pesanan Pelanggan dapat dilihat pada Gambar

3.4. *System Flow* ini menggambarkan aliran proses dari penerimaan pesanan pelanggan. Sistem dimulai dari pelanggan memesan cinderamata, kemudian bagian penjualan akan memasukkan data pelanggan untuk proses pengecekan data pelanggan yang diambil dari tabel pelanggan, jika data pelanggan tidak ditemukan maka data akan disimpan dalam tabel pelanggan dan sistem akan memperbaharui data pelanggan secara otomatis, apabila data ditemukan maka sistem akan langsung menampilkan data tersebut. Dari data yang telah ditampilkan, bagian penjualan

akan memasukkan data cinderamata yang diambil dari tabel cinderamata dan sistem akan menampilkan data cinderamata sesuai dengan pesanan pelanggan. Setelah itu, bagian penjualan akan memasukkan data jumlah cinderamata yang dipesan dan sistem akan menampilkan data cinderamata yang dipesan oleh pelanggan.

Selesai memasukkan data pesanan maka sistem akan melakukan perhitungan total harga pesanan yang akan disimpan ke dalam tabel pesanan. Setelah selesai menyimpan data pesanan maka sistem akan menampilkan data pesanan pelanggan dan bagian penjualan akan mencetak nota pesanan yang akan diberikan kepada pelanggan. Dari kumpulan nota pesanan tersebut maka akan direkap untuk dijadikan laporan pesanan pelanggan yang akan diberikan ke bagian produksi sebagai acuan untuk proses rekapitulasi bahan baku dan pemilik Azda Reklame sebagai laporan bulanan.

## **2. *System Flow* Rekapitulasi Bahan Baku**

*System Flow* Rekapitulasi Bahan Baku dapat dilihat pada Gambar 3.5. *System Flow* ini menggambarkan aliran proses dari rekapitulasi bahan baku. Sistem dimulai dari bagian produksi memberikan laporan pesanan pelanggan ke bagian gudang, kemudian bagian gudang akan memilih cinderamata untuk proses penyusunan bahan baku cinderamata yang akan diproduksi. Setelah itu bagian gudang akan mengecek persediaan bahan baku, jika persediaan ada maka akan dilakukan perekapan kebutuhan bahan baku dan akan dicetak yang menghasilkan laporan kebutuhan bahan baku, tetapi jika persediaan habis maka akan dilakukan permintaan pembelian bahan baku pada bagian pembelian. Data permintaan pembelian akan disimpan dan akan dilakukan cetak permintaan pembelian yang menghasilkan laporan permintaan pembelian.



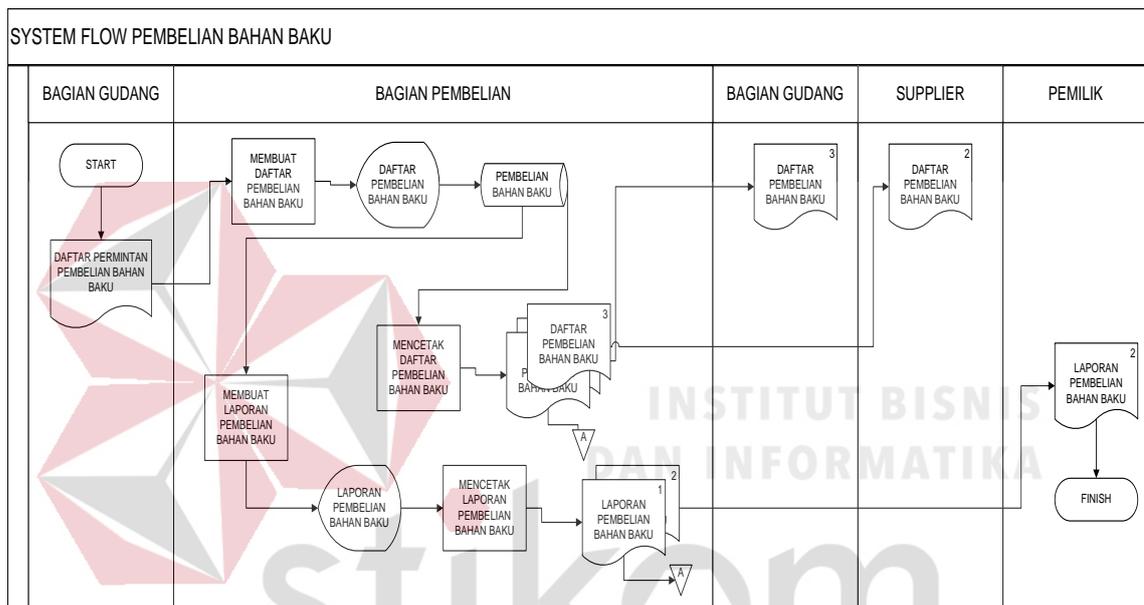
Gambar 3.4 *System Flow* Penerimaan Pesanan Pelanggan



Gambar 3.5 *System Flow* Rekapitulasi Bahan Baku

### 3. System Flow Pembelian Bahan Baku

*System Flow* Pembelian Bahan dapat dilihat pada Gambar 3.6. *System Flow* ini menggambarkan aliran proses pembelian bahan baku. Sistem dimulai dari permintaan pembelian dari bagian gudang. Daftar permintaan pembelian bahan baku digunakan untuk memuat daftar pembelian bahan baku dan mencetak laporan pembelian bahan baku.



Gambar 3.6 *System Flow* Pembelian Bahan Baku

### 4. System Flow Penerimaan Bahan Baku

*System Flow* Penerimaan Bahan Baku dapat dilihat pada Gambar 3.7. *System Flow* ini menggambarkan aliran proses penerimaan bahan baku. Sistem dimulai dari pengecekan nota pembelian bahan baku dari supplier dengan data pembelian bagian pembelian, jika tidak sesuai dikembalikan ke pihak supplier, jika sesuai cek kondisi barang, apabila cacat membuat permintaan pembelian bahan baku kepada bagian pembelian, apabila tidak cacat membuat nota penerimaan bahan baku dan menampilkan nota penerimaan bahan baku. Kemudian sistem akan

melakukan proses penyimpanan seluruh data penerimaan bahan baku, setelah itu akan dilakukan proses mencetak nota penerimaan bahan baku dan laporan penerimaan bahan baku.

### **5. System Flow Pengeluaran Bahan Baku**

*System Flow* Pengeluaran Bahan Baku dapat dilihat pada Gambar 3.8. *System Flow* ini menggambarkan aliran proses pengeluaran bahan baku. Sistem dimulai dari permintaan pengeluaran bahan baku, simpan permintaan pengeluaran bahan baku dan cetak permintaan pengeluaran bahan baku, jika persediaan bahan baku di gudang tidak tersedia maka bagian gudang melakukan permintaan pembelian bahan baku pada bagian pembelian, jika tersedia sistem akan melakukan proses pembuatan nota pengeluaran bahan baku, menyimpan nota pengeluaran bahan baku, dan mencetak nota pengeluaran bahan baku. Sistem akan melakukan proses pembuatan laporan pengeluaran bahan baku yang akan menampilkan data pengeluaran bahan baku selama setiap periode, dan mencetak laporan pengeluaran bahan baku setiap periode.



Gambar 3.7 *System Flow* Penerimaan Bahan Baku



Gambar 3.8 *System Flow* Pengeluaran Bahan Baku

## 6. *System Flow* Penjualan Cinderamata

*System Flow* Penjualan Cinderamata dapat dilihat pada Gambar 3.9. *System Flow* ini menggambarkan aliran proses dari penjualan cinderamata. Sistem dimulai dari bagian penjualan menginputkan transaksi penjualan cinderamata, kemudian bagian penjualan akan memasukkan no nota penjualan untuk proses pengecekan pesanan yang diambil dari tabel pesanan, jika data pesanan tidak ditemukan maka bagian penjualan akan mengecek ulang nota pesanan pelanggan dengan cinderamata yang ada, jika data ditemukan maka sistem akan langsung menampilkan data tersebut. Dari data yang telah ditampilkan, bagian penjualan akan memasukkan data cinderamata yang diambil dari tabel cinderamata dan memasukkan jumlah jual cinderamata sesuai dengan nota pesanan dan cinderamata yang ada. Selesai memasukkan data penjualan maka sistem akan melakukan perhitungan total penjualan yang akan disimpan ke dalam tabel penjualan. Setelah selesai menyimpan data penjualan maka sistem akan menampilkan data penjualan cinderamata dan bagian penjualan akan mencetak nota penjualan yang akan diberikan kepada pelanggan. Dari kumpulan nota penjualan tersebut maka akan direkap untuk dijadikan laporan penjualan cinderamata yang akan diberikan ke pemilik Azda Reklame sebagai laporan bulanan.

## 7. *System Flow* Pembuatan Laporan

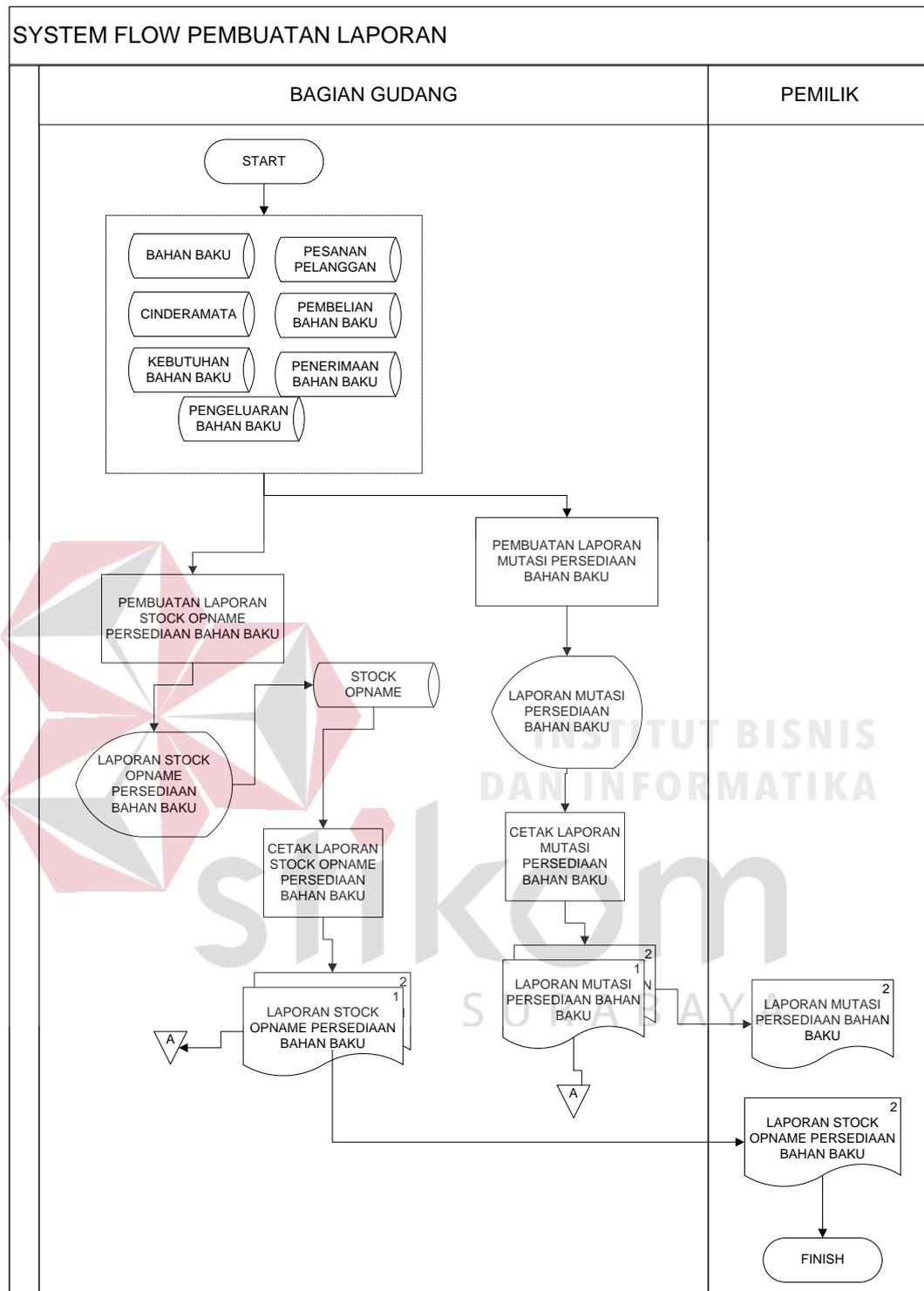
*System Flow* Pembuatan Laporan dapat dilihat pada Gambar 3.10. *System Flow* ini menggambarkan aliran proses pembuatan laporan. Sistem dimulai mengambil data dari *database* bahan baku, cinderamata, kebutuhan bahan baku, EOQ, pesanan pelanggan, pembelian bahan baku, penerimaan bahan baku, dan

pengeluaran bahan baku, melakukan proses pembuatan laporan mutasi persediaan bahan baku, menampilkan laporan mutasi persediaan bahan baku, cetak laporan mutasi persediaan bahan baku, dan yang terakhir sistem melakukan proses pembuatan laporan *stock opname* persediaan bahan baku, menampilkan laporan *stock opname* persediaan bahan baku, cetak laporan *stock opname* persediaan bahan baku.





Gambar 3.9 *System Flow* Penjualan Cenderamata



Gambar 3.10 System Flow Pembuatan Laporan

**3.3.3. *Hierarchy Input Process Ouput (HIPO)***



### **3.3.4. Context Diagram**

*Context Diagram* aplikasi persediaan bahan baku memiliki 5 *entity*, yaitu: Bagian Penjualan, Bagian Gudang, Bagian Produksi, Bagian Pembelian, dan Pemilik dapat dilihat pada Gambar 3.12.

### **3.3.5. Data Flow Diagram (DFD)**

#### **A. Data Flow Diagram (DFD) Level 0**

Pada *Data Flow Diagram (DFD) Level 0* aplikasi persediaan bahan baku terdapat 3 proses utama, yaitu: maintenance master, maintenance transaksi, pembuatan laporan yang dapat dilihat pada Gambar 3.13.

#### **B. Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Maintenance Master**

DFD *Level 1 Maintenance Master* dapat dilihat pada Gambar 3.14.

#### **C. Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Maintenance Transaksi**

DFD *Level 1 Maintenance Transaksi* dapat dilihat pada Gambar 3.15.

#### **D. Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Cetak Laporan**

DFD *Level 1 Cetak Laporan* dapat dilihat pada Gambar 3.16.

### **3.3.6. Entity Relationship Diagram (ERD)**

#### **A. Conceptual Data Model (CDM)**

CDM Aplikasi Persediaan Bahan Baku dapat dilihat pada Gambar 3.17.

#### **B. Physical Data Model (PDM)**

PDM Aplikasi Persediaan bahan baku dapat dilihat pada Gambar 3.18.



Gambar 3.12 *Context Diagram* Aplikasi Persediaan Bahan Baku



Gambar 3.13 *Data Flow Diagram (DFD) Level 0*



Gambar 3.14 *Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Maintenance Master*



Gambar 3.15 *Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Maintenance Transaksi*



Gambar 3.16 *Data Flow Diagram (DFD) Level 1* Cetak Laporan



Gambar 3.17 *Conceptual Data Model* (CDM) Aplikasi Persediaan Bahan Baku



Gambar 3.18 *Physical Data Model* (PDM) Aplikasi Persediaan Bahan Baku

### 3.3.7. Struktur Tabel

#### 1. Tabel Pelanggan

Nama : Pelanggan

*Primary Key* : Kode Pelanggan

*Foreign Key* : -

Fungsi : Untuk menyimpan data pelanggan

Tabel 3.5 Struktur Tabel Pelanggan

Column Name	Data Type	Length	Constrain
Kode Pelanggan	Variabel Character	10	Primary Key
Nama Pelanggan	Variabel Character	100	
Alamat Pelanggan	Variabel Character	100	
No Telp Pelanggan	Variabel Character	12	

#### 2. Tabel Pegawai

Nama : Pegawai

*Primary Key* : Kode Pegawai

*Foreign Key* : -

Fungsi : Untuk menyimpan data pegawai

Tabel 3.6 Struktur Tabel Pegawai

Column Name	Data Type	Length	Constrain
Kode Pegawai	Variabel Character	10	Primary Key
Nama Pegawai	Variabel Character	100	
Alamat Pegawai	Variabel Character	100	
No Telp Pegawai	Variabel Character	12	
Jabatan Pegawai	Variabel Character	30	
Username	Variabel Character	50	
Password	Variabel Character	50	

#### 3. Tabel Bentuk

Nama : Bentuk

*Primary Key* : Kode Bentuk

*Foreign Key* : -

Fungsi : Untuk menyimpan data bentuk

Tabel 3.7 Struktur Tabel Bentuk

Column Name	Data Type	Length	Constrain
Kode Bentuk	Variabel Character	10	Primary Key
Nama Bentuk	Variabel Character	100	

#### 4. Tabel Ukuran

Nama : Ukuran

*Primary Key* : Kode Ukuran

*Foreign Key* : Kode Satuan

Fungsi : Untuk menyimpan data ukuran

Tabel 3.8 Struktur Tabel Ukuran

Column Name	Data Type	Length	Constrain
Kode Ukuran	Variabel Character	10	Primary Key
Diameter	Variabel Character	5	
Panjang	Variabel Character	5	
Lebar	Variabel Character	5	
Tinggi	Variabel Character	5	
Tebal	Variabel Character	5	
Kode Satuan	Variabel Character	10	Foreign Key

#### 5. Tabel Satuan

Nama : Satuan

*Primary Key* : Kode Satuan

*Foreign Key* : -

Fungsi : Untuk menyimpan data satuan

Tabel 3.9 Struktur Tabel Satuan

Column Name	Data Type	Length	Constrain
Kode Satuan	Variabel Character	10	Primary Key
Nama Satuan	Variabel Character	50	
Konversi	Integer		

## 6. Tabel Bahan Baku

Nama : Bahan Baku

*Primary Key* : Kode Bahan Baku

*Foreign Key* : Kode Supplier

Fungsi : Untuk menyimpan data bahan baku

Tabel 3.10 Struktur Tabel Bahan Baku

Column Name	Data Type	Length	Constrain
Kode Bahan Baku	Variabel Character	10	Primary Key
Kode Supplier	Variabel Character	10	Foreign Key
Kode Satuan	Variabel Character	10	Foreign Key
Kode Ukuran	Variabel Character	10	Foreign Key
Kode Bentuk	Variabel Character	10	Foreign Key
Stock Bahan Baku	Integer		
Stock Minimum	Integer		

## 7. Tabel Supplier

Nama : Supplier

*Primary Key* : Kode Supplier

*Foreign Key* : -

Fungsi : Untuk menyimpan data supplier

Tabel 3.11 Struktur Tabel Supplier

Column Name	Data Type	Length	Constrain
Kode Supplier	Variabel Character	10	Primary Key
Nama Supplier	Variabel Character	100	
Alamat Supplier	Variabel Character	100	
No Telp Supplier	Variabel Character	12	

## 8. Tabel Cinderamata

Nama : Cinderamata

*Primary Key* : Kode Cinderamata

*Foreign Key* : Kode Bahan Baku

Fungsi : Untuk menyimpan data cinderamata

Tabel 3.12 Struktur Tabel Cinderamata

Column Name	Data Type	Length	Constrain
Kode Cinderamata	Variabel Character	10	Primary Key
Nama Cinderamata	Variabel Character	10	
Kode Bentuk	Variabel Character	10	Foreign Key
Kode Ukuran	Variabel Character	10	Foreign Key
Kode Satuan	Variabel Character	10	Foreign Key
Harga Cinderamata	Money		

## 9. Tabel Kebutuhan Bahan Baku

Nama : Kebutuhan Bahan Baku

*Primary Key* : Kode Cinderamata, Kode Bahan Baku

*Foreign Key* : Kode Cinderamata, Kode Bahan Baku, Kode Satuan

Fungsi : Untuk menyimpan data kebutuhan bahan baku

Tabel 3.13 Struktur Tabel Kebutuhan Bahan Baku

Column Name	Data Type	Length	Constrain
Kode Cinderamata	Variabel Character	10	Primary Key, Foreign Key
Kode Bahan Baku	Variabel Character	10	Primary Key, Foreign Key
Qty	Integer		
Kode Satuan	Variabel Character	10	Foreign Key

## 10. Tabel Pesanan

Nama : Pesanan

*Primary Key* : Kode Pesanan

*Foreign Key* : Kode Pelanggan, Kode Pegawai

Fungsi : Untuk menyimpan data pesanan

Tabel 3.14 Struktur Tabel Pesanan

Column Name	Data Type	Length	Constrain
Kode Pesanan	Variabel Character	10	Primary Key
Kode Pelanggan	Variabel Character	10	Foreign Key

Tabel 3.14 (lanjutan)

Column Name	Data Type	Length	Constrain
Kode Pegawai	Variabel Character	10	Foreign Key
Tanggal Pesan	Datetime		
Tanggal Ambil	Datetime		
Total_Pesan	Money		
Keterangan	Variabel Character	100	

### 11. Tabel Detil\_Pesanan

Nama : Detil Pesanan

*Primary Key* : -

*Foreign Key* : Kode Pesanan, Kode Cinderamata

Fungsi : Untuk menyimpan data detil pesanan

Tabel 3.15 Struktur Tabel Detil Pesanan

Column Name	Data Type	Length	Constrain
Kode Pesanan	Variabel Character	10	Foreign Key
Kode Cinderamata	Variabel Character	10	Foreign Key
Qty	Integer		
Subtotal	Variabel Character	10	

### 12. Tabel Pembelian

Nama : Pembelian

*Primary Key* : Kode Pembelian

*Foreign Key* : Kode Pegawai, Kode Supplier

Fungsi : Untuk menyimpan data pembelian

Tabel 3.16 Struktur Tabel Pembelian

Column Name	Data Type	Length	Constrain
Kode Pembelian	Variabel Character	10	Primary Key
Kode Pegawai	Variabel Character	10	Foreign Key
Kode Supplier	Variabel Character	10	Foreign Key
Tanggal Pembelian	Datetime		

### 13. Tabel Detil\_Pembelian

Nama : Detil Pembelian

*Primary Key* : -

*Foreign Key* : Kode Pembelian, Kode Bahan Baku

Fungsi : Untuk menyimpan data detil pembelian

Tabel 3.17 Struktur Tabel Detil Pembelian

Column Name	Data Type	Length	Constrain
Kode Pembelian	Variabel Character	10	Foreign Key
Kode Bahan Baku	Variabel Character	10	Foreign Key
Qty	Integer		

### 14. Tabel Penerimaan

Nama : Penerimaan

*Primary Key* : Kode Penerimaan

*Foreign Key* : Kode Pembelian, Kode Pegawai

Fungsi : Untuk menyimpan data penerimaan

Tabel 3.18 Struktur Tabel Penerimaan

Column Name	Data Type	Length	Constrain
Kode Penerimaan	Variabel Character	10	Primary Key
Kode Pembelian	Variabel Character	10	Foreign Key
Kode Pegawai	Variabel Character	10	Foreign Key
Tanggal Penerimaan	Datetime		
Total Penerimaan	Money		

### 15. Tabel Detil\_Penerimaan

Nama : Detil Penerimaan

*Primary Key* : -

*Foreign Key* : Kode Penerimaan, Kode Bahan Baku

Fungsi : Untuk menyimpan data detil penerimaan

Tabel 3.19 Struktur Tabel Detil Penerimaan

Column Name	Data Type	Length	Constrain
Kode Penerimaan	Variabel Character	10	Primary Key
Kode Bahan Baku	Variabel Character	10	Foreign Key
Qty	Integer		
Harga Penerimaan	Money		
Subtotal	Money		
Sisa Bahan Baku	Integer		

## 16. Tabel Pengeluaran

Nama : Pengeluaran

*Primary Key* : Kode Pengeluaran

*Foreign Key* : Kode Pesanan, Kode Pegawai

Fungsi : Untuk menyimpan data penerimaan

Tabel 3.20 Struktur Tabel Pengeluaran

Column Name	Data Type	Length	Constrain
Kode Pengeluaran	Variabel Character	10	Primary Key
Kode Pegawai	Variabel Character	10	Foreign Key
Kode Pesanan	Variabel Character	10	Foreign Key
Tanggal Pengeluaran	Datetime		

## 17. Tabel Detil\_Pengeluaran

Nama : Detil Pengeluaran

*Primary Key* : -

*Foreign Key* : Kode Pengeluaran, Kode Bahan Baku

Fungsi : Untuk menyimpan data detil pengeluaran

Tabel 3.21 Struktur Tabel Detil Pengeluaran

Column Name	Data Type	Length	Constrain
Kode Pengeluaran	Variabel Character	10	Primary Key
Kode Bahan Baku	Variabel Character	10	Foreign Key
Qty	Integer		

### 18. Tabel Penjualan

Nama : Penjualan

*Primary Key* : Kode Penjualan

*Foreign Key* : Kode Pelanggan, Kode Pegawai, Kode Pesanan

Fungsi : Untuk menyimpan data penjualan

Tabel 3.22 Struktur Tabel Penjualan

Column Name	Data Type	Length	Constrain
Kode Penjualan	Variabel Character	10	Primary Key
Kode Pelanggan	Variabel Character	10	Foreign Key
Kode Pegawai	Variabel Character	10	Foreign Key
Kode Pesanan	Variabel Character	10	Foreign Key
Tanggal Penjualan	Datetime		
Total_Penjualan	Money		

### 19. Tabel Detil\_Penjualan

Nama : Detil Penjualan

*Primary Key* : -

*Foreign Key* : Kode Penjualan, Kode Cinderamata

Fungsi : Untuk menyimpan data detil penjualan

Tabel 3.23 Struktur Tabel Detil Penjualan

Column Name	Data Type	Length	Constrain
Kode Penjualan	Variabel Character	10	Foreign Key
Kode Cinderamata	Variabel Character	10	Foreign Key
Qty	Integer		
Subtotal	Variabel Character	10	

#### 3.3.8. Desain *Input* dan *Output*

Desain *input* dan *output* merupakan rancangan untuk Desain antarmuka yang sesungguhnya.

## 1. Desain Form Login

*Form login* berfungsi untuk tampilan dan fungsi aplikasi persediaan setelah proses *verifikasi username* beserta *password* yang dapat dilihat pada Gambar 3.19.

The screenshot shows a login form with the following elements:

- Title: Menu Utama Azda Reklame
- Section: LOGIN
- Fields: Username, Password
- Checkbox: Buka Password
- Buttons: MASUK, KELUAR

Gambar 3.19 Desain *Form Login*

## 2. Desain Form Menu Utama

*Form* Menu Utama adalah tampilan utama aplikasi yang berjalan. Terdapat beberapa menu, yaitu File, Master, Transaksi, dan Laporan. Desain *Form* Menu Utama dapat dilihat pada Gambar 3.20.

The screenshot shows the Main Menu (MENU UTAMA) with the following structure:

File ▼	Master ▼	Transaksi ▼	Laporan ▼
LOG IN	PELANGGAN	PESANAN	DAFTAR ▶ PELANGGAN
INPUT USER	PEGAWAI	KEBUTUHAN BAHAN BAKU	PEGAWAI
LOG OUT	BAHAN BAKU	PEMBELIAN	BAHAN BAKU
EXIT	SUPPLIER	PENERIMAAN	SUPPLIER
	Cinderamata	Pengeluaran	LAPORAN ▶ PESANAN
	View Pelanggan	Stock Opname	KEBUTUHAN BAHAN B.
	View Pegawai	View Pesanan	PEMBELIAN
	View BahanBaku	View Pembelian	PENERIMAAN
	View Supplier	View Penerimaan	PENERIMAAN
	View Cinderamata	View Pengeluaran	PENGELUARAN
	View Kartu Stock		KARTU PEMBENTU PERSEDIAAN
			STOCK OPNAME PERSEDIAAN
			MUTASI PERSEDIAAN
			ANALISA PEMBELIAN BAHAN BAKU
			ANALISA PERSEDIAAN BAHAN BAKU

Gambar 3.20 Desain *Form* Menu Utama

### 3. Desain Form Master Pelanggan

*Form master* pelanggan berfungsi untuk menambahkan data pelanggan, mengedit dan menghapus data pelanggan. Desain *Form Master* Pelanggan dapat dilihat pada Gambar 3.21.

**MASTER PELANGGAN**

Kode Pelanggan	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Nama Pelanggan	<input type="text"/>	<small>* Tuliskan Nama Pelanggan Untuk Melakukan Pencarian</small>
Alamat Pelanggan	<input type="text"/>	
No Telp Pelanggan	<input type="text"/>	
<input type="button" value="SIMPAN"/> <input type="button" value="HAPUS"/> <input type="button" value="BATAL"/>		

Gambar 3.21 Desain *Form Master* Pelanggan

### 4. Desain Form Master Pegawai

*Form master* pegawai berfungsi untuk menambahkan data pegawai, mengedit dan menghapus data pegawai. Desain *Form Master* Pegawai dapat dilihat pada Gambar 3.22.

**MASTER PEGAWAI**

Kode Pegawai	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Nama Pegawai	<input type="text"/>	<small>* Tuliskan Nama Pegawai Untuk Melakukan Pencarian</small>
Alamat Pegawai	<input type="text"/>	
No Telp Pegawai	<input type="text"/>	
Jabatan	<input type="text" value="▼"/>	
Username (*)	<input type="text"/>	
Password (*)	<input type="text"/>	
<small>(*) Jika Tidak Mengakses Aplikasi diisi dengan -</small>		
<input type="button" value="SIMPAN"/> <input type="button" value="HAPUS"/> <input type="button" value="BATAL"/>		

Gambar 3.22 Desain *Form Master* Pegawai

## 5. Desain *Form Master Bentuk*

*Form master* bentuk berfungsi untuk menambahkan data bentuk, mengedit dan menghapus data bentuk. Desain *Form Master* Bentuk dapat dilihat pada Gambar 3.23.

The screenshot shows a web form titled "MASTER BENTUK". On the left side, there are three input fields: "Kode Bentuk", "Nama Bentuk", and "Konversi". Below these fields are three buttons: "SIMPAN", "HAPUS", and "BATALL". To the right of the input fields is a large empty rectangular box. Above this box is a search bar with the placeholder text "\* Tuliskan Nama Bentuk Untuk Melakukan Pencarian".

Gambar 3.23 Desain *Form Master* Bentuk

## 6. Desain *Form Master Satuan*

*Form master* bentuk berfungsi untuk menambahkan data satuan, mengedit dan menghapus data satuan. Desain *Form Master* Satuan dapat dilihat pada Gambar 3.24.

The screenshot shows a web form titled "MASTER SATUAN". On the left side, there are three input fields: "Kode Satuan", "Nama Satuan", and "Konversi". Below these fields are three buttons: "SIMPAN", "HAPUS", and "BATALL". To the right of the input fields is a large empty rectangular box. Above this box is a search bar with the placeholder text "\* Tuliskan Nama Satuan Untuk Melakukan Pencarian".

Gambar 3.24 Desain *Form Master* Satuan

## 7. Desain Form Master Ukuran

*Form master* ukuran berfungsi untuk menambahkan data ukuran, mengedit dan menghapus data ukuran. Desain *Form Master* Ukuran dapat dilihat pada Gambar 3.25.

**MASTER UKURAN**

Kode Ukuran

Diameter

Panjang

Lebar

Tinggi

Tebal  Satuan

\* Tuliskan Ukuran Panjang Untuk Melakukan Pencarian

Note: Jika tidak mengetahui ukuran diameter, panjang, lebar, tinggi dan tebal di isi dengan angka 0 atau simbol -

Gambar 3.25 Desain *Form Master* Ukuran

## 8. Desain Form Master Kebutuhan Bahan Baku

*Form master* kebutuhan bahan baku berfungsi untuk menambahkan data kebutuhan bahan baku, mengedit dan menghapus data kebutuhan bahan baku. Desain *Form Master* Kebutuhan Bahan Baku dapat dilihat pada Gambar 3.26.

**MASTER KEBUTUHAN BAHAN BAKU**

Kode Cinderamata

Nama Cinderamata

Bentuk Cinderamata

Kode Ukuran

Diameter  Panjang  Lebar

Tinggi  Tebal  Satuan

Kode Bahan Baku

Nama Bahan Baku

Bentuk Bahan Baku

Kode Ukuran

Diameter  Panjang  Lebar

Tinggi  Tebal  Satuan

Qty Bahan Baku

Satuan Bahan Baku

\* Tuliskan Nama Cinderamata Untuk Melakukan Pencarian

Gambar 3.26 Desain *Form Master* Kebutuhan Bahan Baku

## 9. Desain Form Master Bahan Baku

*Form master* bahan baku berfungsi untuk menambahkan data bahan baku, mengedit dan menghapus data bahan baku. Desain *Form Master* Bahan Baku dapat dilihat pada Gambar 3.27.

**MASTER BAHAN BAKU**

Kode Bahan Baku	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Nama Supplier	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Nama Bahan Baku	<input type="text"/>	<small>* Tuliskan Nama Bahan Baku Untuk Melakukan Pencarian</small>
Bentuk	<input type="text"/>	
Satuan Bahan Baku	<input type="text"/>	
Ukuran	<input type="text"/>	<input type="button" value="add"/>
Diameter	<input type="text"/>	Panjang <input type="text"/>
		Lebar <input type="text"/>
Tinggi	<input type="text"/>	Tebal <input type="text"/>
		Satuan <input type="text"/>
Stock Bahan Baku	<input type="text"/>	
Stock Minimum	<input type="text"/>	
<input type="button" value="SIMPAN"/> <input type="button" value="HAPUS"/> <input type="button" value="BATAL"/>		

Gambar 3.27 Desain *Form Master* Bahan Baku

## 10. Desain Form Master Supplier

*Form master* supplier berfungsi untuk menambahkan data supplier, mengedit dan menghapus data supplier. Desain *Form Master* Supplier dapat dilihat pada Gambar 3.32.

**MASTER SUPPLIER**

Kode Supplier	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Nama Supplier	<input type="text"/>	<small>* Tuliskan Nama Supplier Untuk Melakukan Pencarian</small>
Alamat Supplier	<input type="text"/>	
No Telp Supplier	<input type="text"/>	
<input type="button" value="SIMPAN"/> <input type="button" value="HAPUS"/> <input type="button" value="BATAL"/>		

Gambar 3.28 Desain *Form Master* Supplier

## 11. Desain *Form Master Cinderamata*

*Form master* cinderamata berfungsi untuk menambahkan data supplier, mengedit dan menghapus data cinderamata. Desain *Form Master Cinderamata* dapat dilihat pada Gambar 3.29.

**MASTER CINDERAMATA**

Kode Cinderamata	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Nama Cinderamata	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Bentuk	<input type="text"/>	
Satuan	<input type="text"/>	
Ukuran	<input type="text"/>	<input type="button" value="add"/>
Diameter	<input type="text"/>	Panjang <input type="text"/>
		Lebar <input type="text"/>
Tinggi	<input type="text"/>	Tebal <input type="text"/>
Harga	<input type="text"/>	
<input type="button" value="SIMPAN"/>		<input type="button" value="HAPUS"/>
		<input type="button" value="BATAL"/>

\*Tuliskan Nama Cinderamata Untuk Melakukan Pencarian

Gambar 3.29 Desain *Form Master Cinderamata*

## 12. Desain *Form View Master Pelanggan*

*Form view master* pelanggan berfungsi untuk melihat semua data pelanggan yang telah diinputkan. Desain *Form View Master Pelanggan* dapat dilihat pada Gambar 3.30.

**View Pelanggan**

Gambar 3.30 Desain *Form View Master Pelanggan*

### 13. Desain *Form View Master Pegawai*

*Form view master* pegawai berfungsi untuk melihat semua data pegawai yang telah diinputkan. Desain *Form View Master Pegawai* dapat dilihat pada Gambar 3.31.

**View Pegawai**



Gambar 3.31 Desain *Form View Master Pegawai*

### 14. Desain *Form View Master Bahan Baku*

*Form view master* bahan baku berfungsi untuk melihat semua data bahan baku yang telah diinputkan. Desain *Form View Master Bahan Baku* dapat dilihat pada Gambar 3.32.

**View Bahan Baku**

Kode Supplier	<input type="text"/>
Nama Supplier	<input type="text" value="▼"/>
Alamat Supplier	<input type="text"/>
No Telp	<input type="text"/>

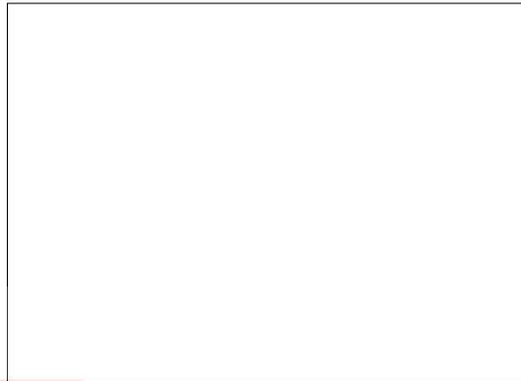


Gambar 3.32 Desain *Form View Master Bahan Baku*

### 15. Desain *Form View Master Supplier*

*Form view master supplier* berfungsi untuk melihat semua data supplier yang telah diinputkan. Desain *Form View Master Supplier* dapat dilihat pada Gambar 3.33.

View Supplier

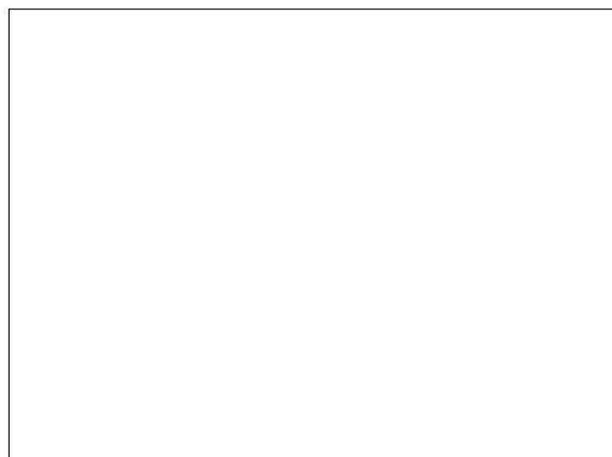


Gambar 3.33 Desain *Form View Master Supplier*

### 16. Desain *Form View Master Cinderamata*

*Form view master cinderamata* berfungsi untuk melihat semua data cinderamata yang telah diinputkan. Desain *Form View Master Cinderamata* dapat dilihat pada Gambar 3.34.

View Cinderamata



Gambar 3.34 Desain *Form View Master Cinderamata*

## 17. Desain *Form* Transaksi Pesanan Pelanggan

*Form* transaksi pesanan berfungsi untuk menambahkan data pesanan.

Desain *Form* Transaksi Pesanan Pelanggan dapat dilihat pada Gambar 3.35.

Gambar 3.35 Desain *Form* Transaksi Pesanan Pelanggan

## 18. Desain *Form* Pengecekan Kebutuhan Bahan Baku

*Form* pengecekan kebutuhan bahan baku berfungsi untuk melihat semua data kebutuhan bahan baku sesuai dengan tanggal yang dipilih. Desain *Form* Pengecekan Kebutuhan Bahan Baku dapat dilihat pada Gambar 3.36.

Gambar 3.36 Desain *Form* Pengecekan Kebutuhan Bahan Baku

## 19. Desain *Form* Transaksi Pembelian Bahan Baku

*Form* transaksi pembelian bahan baku berfungsi untuk menambahkan data pembelian bahan baku. Desain *Form* Transaksi Pembelian Bahan Baku dapat dilihat pada Gambar 3.37.

Gambar 3.37 Desain *Form* Transaksi Pembelian Bahan Baku

## 20. Desain *Form* Transaksi Penerimaan Bahan Baku

*Form* transaksi penerimaan bahan baku berfungsi untuk menambahkan data penerimaan bahan baku. Desain *Form* Transaksi Penerimaan Bahan Baku dapat dilihat pada Gambar 3.38.

Gambar 3.38 Desain *Form* Transaksi Penerimaan Bahan Baku

## 21. Desain *Form* Transaksi Pengeluaran Bahan Baku

*Form* pengeluaran bahan baku berfungsi untuk menambahkan data pengeluaran bahan baku. Desain *Form* Pengeluaran Bahan Baku dapat dilihat pada Gambar 3.39.

**TRANSAKSI PENGELUARAN**

Kode Pengeluaran <input type="text"/> Tanggal <Tanggal> <Tanggal> Kode Pegawai <input type="text"/> Nama Pegawai <input type="text"/> Kode Pesanan <input type="text"/> <input type="button" value="Cek"/>		Data Pengeluaran
Kode Bahan Baku <input type="text"/> Nama Bahan Baku <input type="text"/> Kode Supplier <input type="text"/> Nama Supplier <input type="text"/> Bentuk Bahan Baku <input type="text"/> Kode Ukuran <input type="text"/> Diameter <input type="checkbox"/> Panjang <input type="checkbox"/> Lebar <input type="checkbox"/> Tinggi <input type="checkbox"/> Tebal <input type="checkbox"/> Satuan <input type="text"/> Jumlah Dibutuhkan <input type="text"/> Stok <input type="text"/> >> Stok Minimum <input type="text"/> ROP <input type="text"/>		<a href="#">View Detil Pengeluaran &gt;&gt;</a>
<input type="button" value="SIMPAN"/> <input type="button" value="BATAL"/>		

Gambar 3.39 Desain *Form* Pengeluaran Bahan Baku

## 22. Desain *Form* Transaksi Penjualan Cenderamata

*Form* transaksi penjualan cenderamata berfungsi untuk menambahkan data transaksi penjualan cenderamata. Desain *Form* Transaksi Penjualan Cenderamata dapat dilihat pada Gambar 3.40.

**TRANSAKSI PENJUALAN CINDERAMATA**

Data Pegawai Kode Penjualan <Kode Penjualan> 4/19/2017 <input type="button" value="📅"/> Kode Pegawai <Kode Pegawai> Nama Pegawai <input type="text"/>	Data Pelanggan Nama Pelanggan <input type="text"/> Kode Pelanggan <Kode Pelanggan> No Telp <input type="text"/> Alamat Pelanggan <input type="text"/>	Data Penjualan
Data Pesanan Kode Pesanan <input type="text"/> <input type="button" value="cek"/> Keterangan Pesanan <input type="text"/>		<a href="#">View Detil Penjualan &gt;&gt;</a>
Detil Penjualan Kode Cenderamata <input type="text"/> Nama Cenderamata <input type="text"/> <input type="button" value="add"/> Bentuk Cenderamata <input type="text"/> Kode Ukuran <input type="text"/> Diameter <input type="checkbox"/> Panjang <input type="checkbox"/> Lebar <input type="checkbox"/> Tinggi <input type="checkbox"/> Tebal <input type="checkbox"/> Satuan <input type="text"/> Jumlah Pesan <input type="text"/> Harga <input type="text"/> Subtotal <input type="text"/> >> Total <input type="text"/>		
<input type="button" value="SIMPAN"/> <input type="button" value="BATAL"/>		

Gambar 3.40 Desain *Form* Transaksi Penjualan Cenderamata

### 23. Desain *Form View* Detil Transaksi Pesanan Pelanggan

*Form view* detil transaksi pesanan pelanggan berfungsi untuk melihat detil data pesanan. Desain *Form View* Detil Transaksi Pesanan Pelanggan dapat dilihat pada Gambar 3.41.

**View Detil Transaksi Pesanan Pelanggan**

Periode

Total Qty : Total :

Gambar 3.41 Desain *Form View* Detil Transaksi Pesanan Pelanggan

### 24. Desain *Form View* Detil Pembelian Bahan Baku

*Form view* detil pembelian bahan baku berfungsi untuk melihat detil data pembelian. Desain *Form View* Detil Pembelian Bahan Baku dapat dilihat pada Gambar 3.42.

**View Detil Pembelian Bahan Baku**

Periode

Total Qty :

Gambar 3.42 Desain *Form View* Detil Pembelian







### 31. Desain Daftar Ukuran

Desain daftar ukuran berfungsi untuk menghasilkan data ukuran. Desain Daftar Ukuran dapat dilihat pada Gambar 3.49.

**LOGO**  
**DAFTAR UKURAN**

NO	KODE	DIAMETER	PANJANG	LEBAR	TINGGI	TEBAL	SATUAN

3.49 Desain Daftar Ukuran

### 32. Desain Daftar Satuan

Desain daftar satuan berfungsi untuk menghasilkan data satuan. Desain Daftar Satuan dapat dilihat pada Gambar 3.50.

**LOGO**  
**DAFTAR SATUAN**

NO	KODE	NAMA	KONVERSI

Gambar 3.50 Desain Daftar Satuan



### 35. Desain Nota Penjualan

Desain nota penjualan berfungsi untuk menghasilkan nota penjualan sebagai bukti untuk pengambilan cinderamata dan sebagai bukti terjadinya transaksi penjualan cinderamata. Desain Nota penjualan dapat dilihat pada Gambar 3.53.

**LOGO**  
**NOTA PENJUALAN**

**KODE NOTA**  
**TANGGAL TRANSAKSI**  
**WAKTU TRANSAKSI**

**NAMA PEGAWAI**  
**NAMA PELANGGAN**

NO	NAMA CINDERAMATA	BENTUK	UKURAN	QTY	SUBTOTAL
<b>TOTAL PENJUALAN</b>					

Gambar 3.53 Desain Nota Penjualan

### 36. Desain Nota Pembelian

Desain nota pembelian berfungsi untuk menghasilkan nota pembelian sebagai bukti untuk pembelian bahan baku dan pembelian bahan baku dari supplier. Desain Nota pembelian dapat dilihat pada Gambar 3.54.

**LOGO**  
**NOTA PEMBELIAN**

**KODE NOTA**  
**TANGGAL TRANSAKSI**  
**WAKTU TRANSAKSI**

**NAMA PEGAWAI**  
**NAMA SUPPLIER**

NO	NAMA BAHAN BAKU	BENTUK	UKURAN	QTY

Gambar 3.54 Desain Nota Pembelian

### 37. Desain Nota Penerimaan

Desain nota penerimaan berfungsi untuk menghasilkan nota penerimaan sebagai bentuk pertanggung jawaban penerimaan bahan baku dari supplier. Desain Nota penerimaan dapat dilihat pada Gambar 3.55.

**LOGO**  
**NOTA PENERIMAAN**

<b>KODE NOTA</b> <b>TANGGAL TRANSAKSI</b> <b>WAKTU TRANSAKSI</b>	<b>NAMA PEGAWAI</b> <b>NO. NOTA PEMBELIAN</b> <b>NAMA SUPPLIER</b>
--	--

NO	NAMA BAHAN BAKU	BENTUK	UKURAN	QTY	SUBTOTAL
<b>TOTAL PENERIMAAN</b>					

Gambar 3.55 Desain Nota Penerimaan

### 38. Desain Nota Pengeluaran

Desain nota pengeluaran berfungsi untuk menghasilkan nota pengeluaran sebagai bentuk pertanggung jawaban keluarnya bahan baku dari gudang untuk memenuhi pesanan pelanggan. Desain Nota pengeluaran dapat dilihat pada Gambar 3.56.

**LOGO**  
**NOTA PENGELUARAN**

<b>KODE NOTA</b> <b>TANGGAL TRANSAKSI</b> <b>WAKTU TRANSAKSI</b>	<b>NAMA PEGAWAI</b> <b>KODE PESANAN</b> <b>NAMA PELANGGAN</b>
--	---

NO	NAMA BAHAN BAKU	BENTUK	UKURAN	QTY

Gambar 3.56 Desain Nota Pengeluaran

### 39. Desain Daftar Cinderamata

Desain daftar cinderamata berfungsi untuk menghasilkan data cinderamata. Desain daftar cinderamata dapat dilihat pada Gambar 3.57.

LOGO  
DAFTAR CINDERAMATA

PERIODE                      TAHUN

NO	KODE CINDERAMATA	NAMA CINDERAMATA	BENTUK	SATUAN	UKURAN	HARGA CINDERAMATA

Gambar 3.57 Desain Daftar Cinderamata

### 40. Desain Daftar Bahan Baku

Desain daftar bahan baku berfungsi untuk menghasilkan data bahan baku. Desain Daftar Bahan Baku dapat dilihat pada Gambar 3.58.

LOGO  
DAFTAR BAHAN BAKU

PERIODE                      TAHUN

NO	KODE BAHAN BAKU	NAMA SUPPLIER	NAMA BAHAN BAKU	BENTUK	SATUAN	UKURAN	STOCK	STOK MINIMUM

Gambar 3.58 Desain Daftar Bahan Baku



Desain laporan pesanan pelanggan dengan detail pesanan berfungsi untuk menghasilkan data pesanan yang detail. Desain Laporan Pesanan Pelanggan dapat dilihat pada Gambar 3.61.

LOGO  
LAPORAN PESANAN PELANGGAN

PERIODE

Page N of M Print date

Kode Pelanggan  
Nama Pelanggan

KODE PESANAN	TANGGAL		CINDERAMATA			BENTUK		UKURAN				SATUAN	QTY	SUBTOTAL
	PESAN	AMBIL	KODE	NAMA	HARGA	KODE	NAMA	KODE	D	P	L			
TOTAL PESANAN														

Gambar 3.61 Desain Laporan Pesanan Pelanggan dengan Detail

### 43. Desain Laporan Kebutuhan Bahan Baku

Desain laporan kebutuhan bahan baku berfungsi untuk menghasilkan data kebutuhan bahan baku. Desain Laporan Kebutuhan Bahan Baku dapat dilihat pada Gambar 3.62.

LOGO  
LAPORAN KEBUTUHAN BAHAN BAKU

PERIODE

Page N of M Print date

Kode Pesanan

PESANAN				KEBUTUHAN BAHAN BAKU											TOTAL	SATUAN
TANGGAL	CINDERAMATA			BAHAN BAKU			BENTUK		UKURAN							
PESANAN	KODE	NAMA	QTY	KODE	NAMA	QTY	KODE	NAMA	KODE	D	P	L	T	TBL		

Gambar 3.62 Desain Laporan Kebutuhan Bahan Baku

#### 44. Desain Laporan Pembelian

Desain laporan pembelian berfungsi untuk menghasilkan data pembelian periode tertentu. Desain Laporan Pembelian dapat dilihat pada Gambar 3.63.

**LOGO**  
**LAPORAN PEMBELIAN**

**PERIODE**

**Page N of M** **Print date**

SUPPLIER		KODE PEMBELIAN	TANGGAL PEMBELIAN
KODE	NAMA		

Gambar 3.63 Desain Laporan Pembelian

Desain laporan pembelian dengan detail pembelian berfungsi untuk menghasilkan data pembelian yang detail. Desain Laporan Pembelian dapat dilihat pada Gambar 3.64.

**LOGO**  
**LAPORAN PEMBELIAN**

**PERIODE**

**Page N of M** **Print Date**

**Kode Supplier**  
**Nama Supplier**

KODE PEMBELIAN	TANGGAL PEMBELIAN	BAHAN BAKU		BENTUK		UKURAN					SATUAN	QTY
		KODE	NAMA	KODE	NAMA	KODE	D	P	L	T		

Gambar 3.64 Desain Laporan Pembelian dengan Detail

#### 45. Desain Laporan Penerimaan

Desain laporan penerimaan berfungsi untuk menghasilkan data penerimaan. Desain Laporan Penerimaan dapat dilihat pada Gambar 3.65.

<b>LOGO</b>				
<b>LAPORAN PENERIMAAN</b>				
<b>PERIODE</b>				
<b>Page N of M</b>			<b>Print date</b>	
SUPPLIER		KODE	TANGGAL	TOTAL
KODE	NAMA	PENERIMAAN	PENERIMAAN	PENERIMAAN

Gambar 3.65 Desain Laporan Penerimaan

Desain laporan penerimaan dengan detail penerimaan berfungsi untuk menghasilkan data penerimaan yang detail. Desain Laporan Penerimaan dapat dilihat pada Gambar 3.66.

<b>LOGO</b>													
<b>LAPORAN PENERIMAAN</b>													
<b>PERIODE</b>													
<b>Page N of M</b>						<b>Print date</b>							
<b>Kode Supplier</b>													
<b>Nama Supplier</b>													
KODE PENERIMAAN	TANGGAL PENERIMAAN	BAHAN BAKU			BENTUK		UKURAN				SATUAN	QTY	SUBTOTAL
		KODE	NAMA	HARGA	KODE	NAMA	KODE	D	P	L			
<b>TOTAL PENERIMAAN</b>													

Gambar 3.66 Desain Laporan Penerimaan dengan Detail

#### 46. Desain Laporan Pengeluaran

Desain laporan pengeluaran berfungsi untuk menghasilkan data pengeluaran selama periode tertentu. Laporan pengeluaran dapat dilihat pada Gambar 3.67.



LOGO		
LAPORAN PENGELUARAN		
PERIODE		
Page N of M	Print date	
KODE PESANAN	KODE PENGELUARAN	TANGGAL PENGELUARAN

Gambar 3.67 Desain Laporan Pengeluaran

Desain laporan pengeluaran dengan detail pengeluaran berfungsi untuk menghasilkan data pengeluaran yang detail. Desain Laporan Pengeluaran dapat dilihat pada Gambar 3.68.

LOGO															
LAPORAN PENGELUARAN															
PERIODE															
Page N of M	Print date														
Kode Pesanan															
KODE PENGELUARAN	TANGGAL PENGELUARAN	BAHAN BAKU			BENTUK		UKURAN					SATUAN	QTY	SUBTOTAL	
		KODE	NAMA	HARGA	KODE	NAMA	KODE	D	P	L	T				TBL
TOTAL PENGELUARAN															

Gambar 3.68 Desain Laporan Pengeluaran dengan Detil

#### 47. Desain Laporan Penjualan

Desain laporan penjualan berfungsi untuk menghasilkan data penjualan selama periode tertentu. Laporan penjualan dapat dilihat pada Gambar 3.69.

LOGO  
LAPORAN PENJUALAN CINDERAMATA

PERIODE

Page N of M Print date

Kode Pelanggan  
Nama Pelanggan

KODE PENJUALAN	TANGGAL	CINDERAMATA			BENTUK		UKURAN					QTY	SUBTOTAL
	PENJUALAN	KODE	NAMA	HARGA	KODE	NAMA	KODE	D	P	L	T		
TOTAL PENJUALAN													

Gambar 3.69 Desain Laporan Penjualan

#### 48. Desain Laporan Mutasi Persediaan

Desain laporan mutasi persediaan berfungsi untuk menghasilkan data mutasi persediaan bahan baku. Desain Laporan Mutasi Persediaan dapat dilihat pada Gambar 3.70.

LOGO  
LAPORAN MUTASI PERSEDIAAN

PERIODE      TAHUN

NO	TANGGAL	NAMA BAHAN BAKU	BENTUK	SATUAN	UKURAN	STOK AWAL	STOK MASUK	STOK KELUAR	STOK AKHIR

Gambar 3.70 Desain Laporan Mutasi Persediaan

#### 49. Desain Laporan *Stock Opname* Persediaan

Desain laporan *stock opname* persediaan berfungsi untuk menghasilkan data persediaan. Desain Laporan *Stock Opname* Persediaan dapat dilihat pada Gambar 3.71.

LOGO  
LAPORAN STOCK OPNAME BAHAN BAKU  
PER

NO	TANGGAL	KODE BAHAN BAKU	NAMA BAHAN BAKU	BENTUK	SATUAN	UKURAN	STOCK MINIMUM	STOK AKHIR	STOK FISIK	SELISIH	KETERANGAN

Gambar 3.71 Desain Laporan *Stock Opname* Persediaan

### 3.3 *Implementation and Unit Testing*

#### 3.3.1. Rancangan Desain Uji Coba (*Interface*)

##### 1. Desain Uji Coba Transaksi Pesanan

Desain uji coba transaksi pesanan bertujuan untuk mengetahui keberhasilan fungsi transaksi pesanan yang dapat dilihat pada Tabel 3.24.

Tabel 3.24 Desain Uji Coba Transaksi Pesanan

No	Tujuan	Input	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Yang Sesungguhnya	Sesuai/ Tidak Sesuai
1	Menguji validasi <i>textbox</i> kode pesanan, <i>label</i> kode pegawai, <i>textbox</i> nama pegawai, <i>datetimepicker</i> tanggal pesan, tanggal ambil	<i>Textbox</i> kode pesanan, <i>label</i> kode pegawai, <i>textbox</i> nama pegawai, <i>datetimepicker</i> tanggal pesan, tanggal ambil tidak diisi	Akan tampil otomatis sesuai dengan no terakhir, dengan <i>login</i> , dan sesuai dengan tanggal bulan tahun saat ini		

Tabel 3.24 (lanjutan)

No	Tujuan	Input	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Yang Sesungguhnya	Sesuai/ Tidak Sesuai
2	Menguji validasi <i>inputan</i> data transaksi	Transaksi tidak <i>diinputkan</i>	Apabila transaksi tidak <i>diinputkan</i> akan tampil informasi “Belum Ada Transaksi”		
		Transaksi <i>diinputkan</i>	Subtotal tampil otomatis dari perhitungan Jumlah Pesan x Harga Cinderamata. Total tampil otomatis dari perhitungan tambah subtotal tiap cinderamata yang <i>diinputkan</i>		
3	Menguji validasi tombol simpan	Tekan tombol simpan	Apabila transaksi telah <i>diinputkan</i> tampil <i>message box</i> “Data Pesanan telah Tersimpan” dan Nota Pesanan		

## 2. Desain Uji Coba Pengecekan Kebutuhan Bahan Baku

Desain uji coba pengecekan kebutuhan bahan baku bertujuan untuk mengetahui keberhasilan fungsi pengecekan kebutuhan bahan baku yang dapat dilihat pada Tabel 3.25.

Tabel 3.25 Desain Uji Coba Pengecekan Kebutuhan Bahan Baku

No	Tujuan	Input	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Yang Sesungguhnya	Sesuai/ Tidak Sesuai
1	Menguji validasi inputan data	Data bulan November 2016	Menampilkan BOM pesanan bulan November 2016 yang didapatkan dari perhitungan BOM x qty pesanan		
		Tidak memilih bulan dan tekan tombol cek	Tampil <i>message box warning</i> "Pilih Bulan Yang Ingin Ditampilkan"		

### 3. Desain Uji Coba Transaksi Pembelian

Desain uji coba transaksi pembelian bertujuan untuk mengetahui keberhasilan fungsi transaksi pembelian yang dapat dilihat pada Tabel 3.26.

Tabel 3.26 Desain Uji Coba Transaksi Pembelian

No	Tujuan	Input	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Yang Sesungguhnya	Sesuai/ Tidak Sesuai
1	Menguji validasi <i>textbox</i> No. PO, kode pegawai, nama pegawai, <i>datetimepicker</i> tanggal pembelian, dan <i>datagridview</i>	<i>Textbox</i> No. PO, kode pegawai, nama pegawai, <i>datetimepicker</i> tanggal pembelian, dan <i>datagridview</i> daftar permintaan	Akan tampil otomatis sesuai dengan no terakhir, dengan <i>login</i> , sesuai dengan tanggal bulan tahun saat ini, dan sesuai		

Tabel 3.26 (lanjutan)

No	Tujuan	Input	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Yang Sesungguhnya	Sesuai/ Tidak Sesuai
	daftar permintaan pembelian	pembelian tidak diisi	dengan permintaan pembelian yang dibutuhkan untuk menyelesaikan pesanan cinderamata pelanggan, jika stock memenuhi maka <i>datagridview</i> permintaan pembelian akan tampil kosong		
2	Menguji validasi <i>inputan data transaksi</i>	Transaksi tidak <i>diinputkan</i>	Apabila transaksi tidak <i>diinputkan</i> akan tampil informasi “Belum Ada Transaksi”		

#### 4. Desain Uji Coba Transaksi Penerimaan

Desain uji coba transaksi penerimaan bertujuan untuk mengetahui keberhasilan fungsi transaksi penerimaan yang dapat dilihat pada Tabel 3.27.

Tabel 3.27 Desain Uji Coba Transaksi Penerimaan

No	Tujuan	Input	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Yang Sesungguhnya	Sesuai/ Tidak Sesuai
1	Menguji validasi <i>textbox</i> kode penerimaan, kode pegawai,	<i>Textbox</i> kode penerimaan, kode pegawai, nama pegawai,	Akan tampil otomatis sesuai dengan no terakhir,		

Tabel 3.27 (lanjutan)

No	Tujuan	Input	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Yang Sesungguhnya	Sesuai/ Tidak Sesuai
	nama pegawai, <i>datetime-picker</i> tanggal penerimaan, dan <i>datagridview</i> pembelian	<i>Datetime-picker</i> tanggal penerimaan, dan <i>datagridview</i> pembelian tidak diisi	dengan <i>login</i> , sesuai dengan tanggal bulan tahun saat ini, dan sesuai dengan daftar pembelian bahan baku jika terjadi transaksi pembelian		
2	Menguji validasi <i>inputan</i> data transaksi	Transaksi tidak <i>diinputkan</i>	Apabila transaksi tidak <i>diinputkan</i> akan tampil <i>warning</i> “Belum Ada Transaksi”		
		Transaksi <i>diinputkan</i>	Subtotal tampil otomatis dari perhitungan Jumlah Diterima x Harga Cinderamata. Total tampil otomatis dari perhitungan tambah subtotal tiap cinderamata yang <i>diinputkan</i>		

### 5. Desain Uji Coba Transaksi Pengeluaran

Desain uji coba transaksi pengeluaran bertujuan untuk mengetahui keberhasilan fungsi transaksi pengeluaran yang dapat dilihat pada Tabel 3.28.

Tabel 3.28 Desain Uji Coba Transaksi Pengeluaran

No	Tujuan	Input	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Yang Sesungguhnya	Sesuai/Tidak Sesuai
1	Menguji validasi <i>textbox</i> kode pengeluaran, kode pegawai, nama pegawai, <i>datetimepicker</i> tanggal penerimaan, dan <i>datagridview</i> pesanan	<i>Textbox</i> kode pengeluaran, kode pegawai, nama pegawai, <i>datetimepicker</i> tanggal pengeluaran, dan <i>datagridview</i> pesanan tidak diisi	Akan tampil otomatis sesuai dengan no terakhir, dengan <i>login</i> , sesuai dengan tanggal bulan tahun saat ini, dan sesuai dengan daftar pesanan		
2	Menguji validasi <i>inputan</i> data transaksi	Transaksi tidak <i>diinputkan</i>	Apabila transaksi tidak <i>diinputkan</i> akan tampil informasi “Belum Ada Transaksi”		
		Transaksi <i>diinputkan</i>	Jumlah dibutuhkan sesuai dengan perhitungan BOM x jumlah pesan. Jika terjadi kekurangan stock akan otomatis masuk ke dalam permintaan pembelian		
3	Menguji validasi tombol simpan	Tekan tombol simpan	Apabila transaksi telah <i>diinputkan</i>		

Tabel 3.28 (lanjutan)

No	Tujuan	Input	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Yang Sesungguhnya	Sesuai/ Tidak Sesuai
			tampil <i>message box</i> “Data Pengeluaran telah Tersimpan” dan Nota Pengeluaran		

## 6. Desain Uji Coba Transaksi Penjualan

Desain uji coba transaksi penjualan bertujuan untuk mengetahui keberhasilan fungsi transaksi penjualan yang dapat dilihat pada Tabel 3.29.

Tabel 3.29 Desain Uji Coba Transaksi Penjualan

No	Tujuan	Input	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Yang Sesungguhnya	Sesuai/ Tidak Sesuai
1	Menguji validasi <i>textbox</i> kode penjualan, <i>label</i> kode pegawai, <i>textbox</i> nama pegawai, <i>datetime-picker</i> tanggal penjualan, <i>datagridview</i> pesanan	<i>Textbox</i> kode penjualan, <i>label</i> kode pegawai, <i>textbox</i> nama pegawai, <i>datetime-picker</i> tanggal penjualan, <i>datagridview</i> pesanan tidak diisi	Akan tampil otomatis sesuai dengan no terakhir, dengan <i>login</i> , sesuai dengan tanggal bulan tahun saat ini, dan tampil otomatis sesuai dengan pesanan yang ada		
2	Menguji validasi <i>inputan</i> data transaksi	Transaksi tidak <i>diinputkan</i>	Apabila transaksi tidak <i>diinputkan</i> akan tampil		

Tabel 3.29 (lanjutan)

No	Tujuan	Input	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Yang Sesungguhnya	Sesuai/ Tidak Sesuai
			informasi “Belum Ada Transaksi”		
		Transaksi diinputkan	Subtotal tampil otomatis dari perhitungan Jumlah Jual x Harga Cenderamata. Total tampil otomatis dari perhitungan tambah subtotal tiap cenderamata yang diinputkan		
3	Menguji validasi tombol simpan	Tekan tombol simpan	Apabila transaksi telah diinputkan tampil <i>message box</i> “Data Penjualan telah Tersimpan” dan Nota Penjualan		

### 7. Desain Uji Coba Daftar Kebutuhan Bahan Baku / *Bill Of Material* (BOM)

Desain uji coba daftar kebutuhan bahan baku / *Bill Of Material* (BOM) bertujuan untuk mengetahui keberhasilan fungsi daftar kebutuhan bahan baku / *Bill Of Material* (BOM) yang dapat dilihat pada Tabel 3.30.

Tabel 3.30 Desain Uji Coba Daftar Kebutuhan Bahan Baku / *Bill Of Material* (BOM)

No	Tujuan	Input	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Yang Sesungguhnya	Sesuai/ Tidak Sesuai
1	Menguji validasi	Data BOM	Akan tampil otomatis BOM yang ada		

## 8. Desain Uji Coba Laporan Pesanan Pelanggan

Desain uji coba laporan pesanan pelanggan bertujuan untuk mengetahui keberhasilan fungsi laporan pesanan pelanggan yang dapat dilihat pada Tabel 3.31.

Tabel 3.31 Desain Uji Coba Laporan Pesanan Pelanggan

No	Tujuan	Input	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Yang Sesungguhnya	Sesuai/ Tidak Sesuai
1	Menguji validasi <i>comobox</i> bulan dan tahun	Data Bulan November 2016	Akan tampil otomatis sesuai dengan pesanan pelanggan bulan November 2016		

## 9. Desain Uji Coba Laporan Kebutuhan Bahan Baku Sort Kode Pesanan

Desain uji coba laporan kebutuhan bahan baku sort kode pesanan bertujuan untuk mengetahui keberhasilan fungsi laporan kebutuhan bahan baku sort kode pesanan yang dapat dilihat pada Tabel 3.32.

Tabel 3.32 Desain Uji Coba Laporan Kebutuhan Bahan Baku sort Kode Pesanan

No	Tujuan	Input	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Yang Sesungguhnya	Sesuai/ Tidak Sesuai
1	Menguji validasi <i>comobox</i> bulan dan tahun	Data Bulan November 2016	Akan tampil kebutuhan bahan baku bulan November 2016 otomatis sesuai dengan pesanan pelanggan		

### 10. Desain Uji Coba Laporan Kebutuhan Bahan Baku sort Kode Bahan Baku

Desain uji coba laporan kebutuhan bahan baku sort kode bahan baku bertujuan untuk mengetahui keberhasilan fungsi laporan kebutuhan bahan baku sort kode bahan baku yang dapat dilihat pada Tabel 3.33.

Tabel 3.33 Desain Uji Coba Laporan Kebutuhan Bahan Baku sort Kode Bahan Baku

No	Tujuan	Input	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Yang Sebenarnya	Sesuai/ Tidak Sesuai
1	Menguji validasi <i>comobox</i> bulan dan tahun	Data Bulan November 2016	Akan tampil kebutuhan bahan baku bulan November 2016 otomatis sesuai dengan kode bahan baku		

### 11. Desain Uji Coba Laporan Pembelian Bahan Baku

Desain uji coba laporan Pembelian Bahan Baku bertujuan untuk mengetahui keberhasilan fungsi laporan pembelian bahan baku yang dapat dilihat pada Tabel 3.34.

Tabel 3.34 Desain Uji Coba Laporan Pembelian Bahan Baku

No	Tujuan	Input	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Yang Sebenarnya	Sesuai/ Tidak Sesuai
1	Menguji validasi <i>comobox</i> bulan dan tahun	Data Bulan November 2016	Akan tampil otomatis sesuai dengan pembelian bahan baku bulan November 2016		

## 12. Desain Uji Coba Laporan Penerimaan Bahan Baku

Desain uji coba laporan penerimaan bahan baku bertujuan untuk mengetahui keberhasilan fungsi laporan penerimaan bahan baku yang dapat dilihat pada Tabel 3.35.

Tabel 3.35 Desain Uji Coba Laporan Penerimaan Bahan Baku

No	Tujuan	Input	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Yang Sesungguhnya	Sesuai/ Tidak Sesuai
1	Menguji validasi <i>comobox</i> bulan dan tahun	Data Bulan November 2016	Akan tampil otomatis sesuai dengan penerimaan bahan baku bulan November 2016		

## 13. Desain Uji Coba Laporan Pengeluaran Bahan Baku

Desain uji coba laporan Pengeluaran Bahan Baku bertujuan untuk mengetahui keberhasilan fungsi laporan pengeluaran bahan baku yang dapat dilihat pada Tabel 3.36.

Tabel 3.36 Desain Uji Coba Laporan Pengeluaran Bahan Baku

No	Tujuan	Input	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Yang Sesungguhnya	Sesuai/ Tidak Sesuai
1	Menguji validasi <i>comobox</i> bulan dan tahun	Data Bulan November 2016x	Akan tampil otomatis sesuai dengan pengeluaran bahan baku bulan November 2016		

## 14. Desain Uji Coba Laporan Penjualan Cinderamata

Desain uji coba laporan Penjualan Cinderamata bertujuan untuk mengetahui keberhasilan fungsi laporan penjualan cinderamata yang dapat dilihat pada Tabel 3.37.

Tabel 3.37 Desain Uji Coba Laporan Penjualan Cinderamata

No	Tujuan	Input	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Yang Sesungguhnya	Sesuai/ Tidak Sesuai
1	Menguji validasi <i>comobox</i> bulan dan tahun	Data Bulan November 2016	Akan tampil otomatis sesuai dengan penjualan cinderamata bulan November 2016		

### 15. Desain Uji Coba Laporan Mutasi Persediaan Bahan Baku

Desain uji coba laporan mutasi persediaan Bahan Baku bertujuan untuk mengetahui keberhasilan fungsi laporan mutasi persediaan bahan baku yang dapat dilihat pada Tabel 3.38.

Tabel 3.38 Desain Uji Coba Laporan Mutasi Perediaan Bahan Baku

No	Tujuan	Input	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Yang Sesungguhnya	Sesuai/ Tidak Sesuai
1	Menguji validasi <i>comobox</i> bulan dan tahun	Data Bulan November 2016	Akan tampil otomatis sesuai dengan arus masuk dan keluarnya persediaan bahan baku bulan November 2016		

### 16. Desain Uji Coba Laporan Stock Opname

Desain uji coba laporan *stock opname* bertujuan untuk mengetahui keberhasilan fungsi laporan *stock opname* yang dapat dilihat pada Tabel 3.39.

Tabel 3.39 Desain Uji Coba Laporan *Stock Opname*

No	Tujuan	Input	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Yang Sesungguhnya	Sesuai/ Tidak Sesuai
1	Menguji validasi <i>comobox</i> bulan dan tahun	Data Bulan Oktober 2016	Akan tampil otomatis sesuai dengan <i>stock opname</i> persediaan bahan baku bulan Oktober 2016		

