

BAB IV

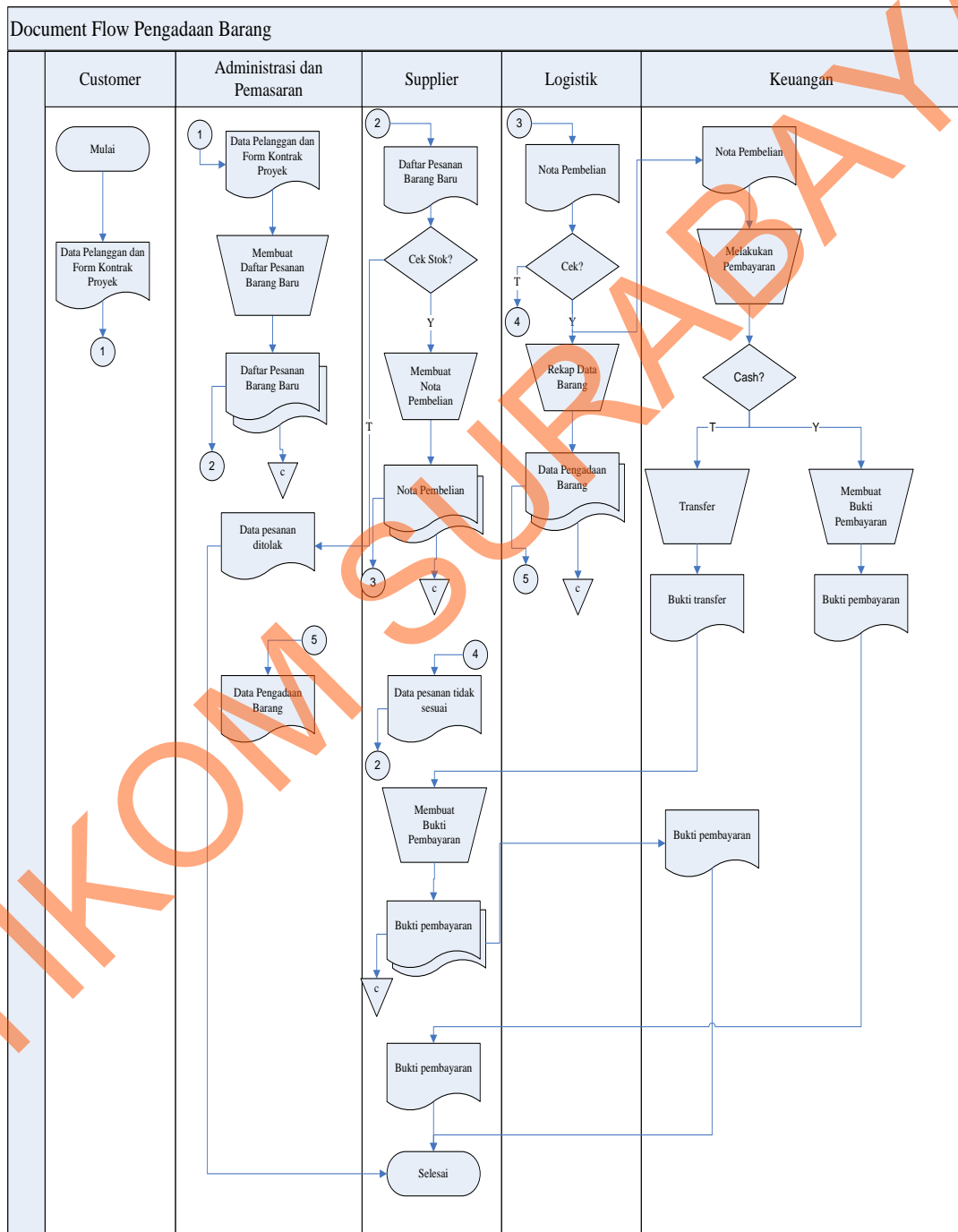
PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Permasalahan

Spesifikasi sistem yang ada pada Rancang Bangun Aplikasi Pengadaan Barang Pada CV. Maha Meru ini adalah mengolah data master dan transaksi yang menghasilkan output berupa laporan. Data master terdiri dari data customer, data supplier, dan data barang. Sedangkan untuk data transaksi terdiri dari data barang masuk, barang keluar dan stock barang di gudang. Setelah melakukan analisis ini, maka akan dirancang suatu sistem yang sesuai dengan kebutuhan. Rancangan sistem yang dibuat dapat berupa Data Flow Diagram (DFD) sebagai deskripsi alur dari sistem ini yang dibuat dengan menggunakan *software* PowerDesigner 6 42-bit.

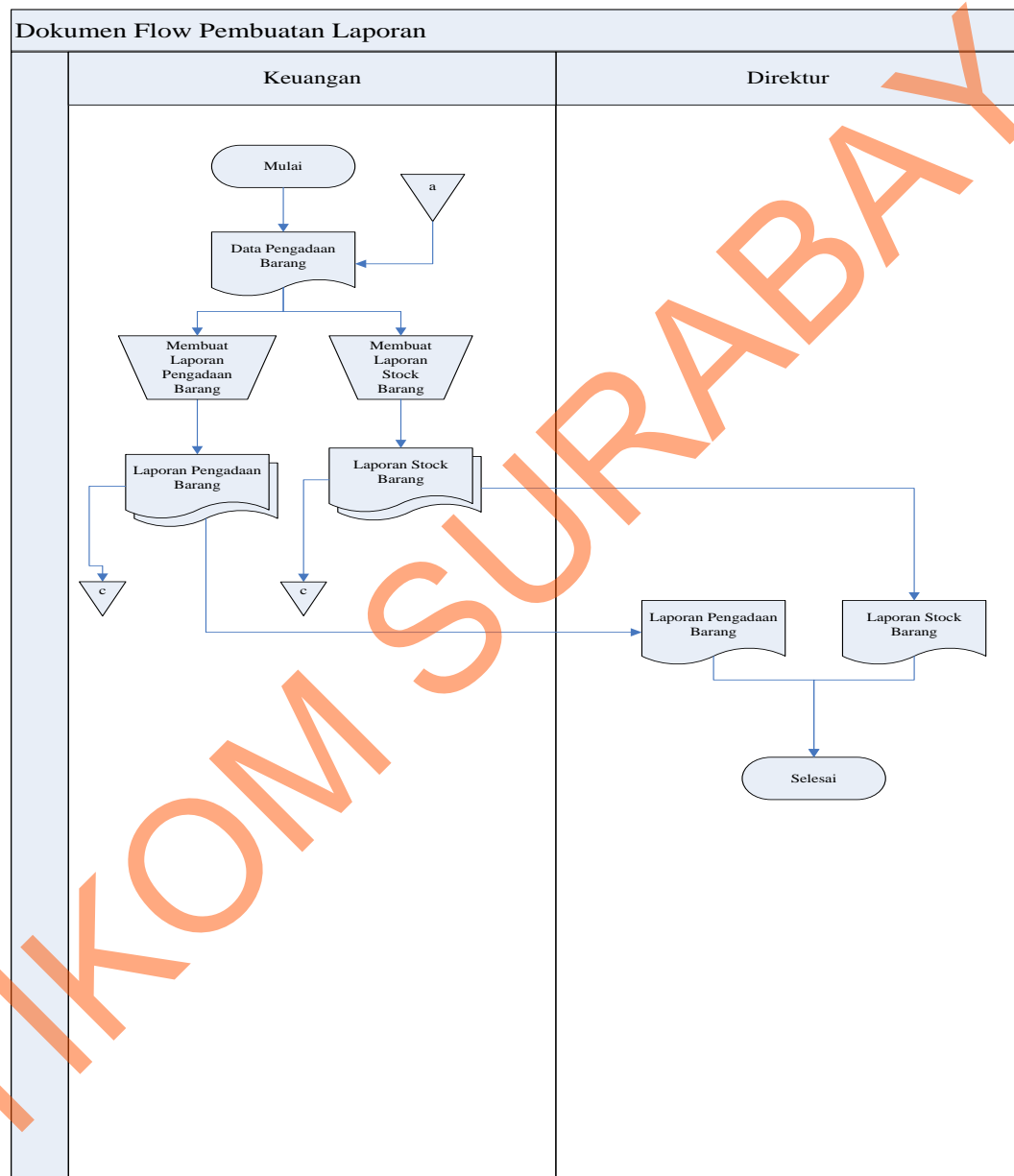
Document flow yaitu bagan yang memiliki arus dokumen secara menyeluruh dari suatu sistem yang menjelaskan urutan prosedur-prosedur yang terdapat di dalam sistem. Adapun *dokument flow* untuk proses Pembelian Barang dapat dilihat Gambar 4.1. pada *dokument flow* proses pembelian barang yang terdapat pada gambar tersebut, dimana tersebut dimulai dari bagian administrasi yang mendapatkan data pelanggan beserta kontrak proyek. Lalu bagian administrasi membuat data pesanan barang yang dibutuhkan dalam pengerjaan proyek. lalu daftar list barang tersebut dikirimkan kepada supplier, jika barang yang dipesan tidak ada maka supplier akan konfirmasi kepada bagian administrasi bahwa barang yang dipesan kosong, jika barang ada maka supplier akan mengirimkan barang beserta nota pembelian kepada bagian gudang. Gudang akan

mencocokkan data barang yang datang dan pemesanan barang yang dilakukan oleh bagian administrasi sebelumnya, lalu rekap data pengadaan barang beserta nota pembelian diserahkan kepada bagian keuangan untuk melakukan pembayaran.



Gambar 4.1 Document Flow Pengadaan Barang

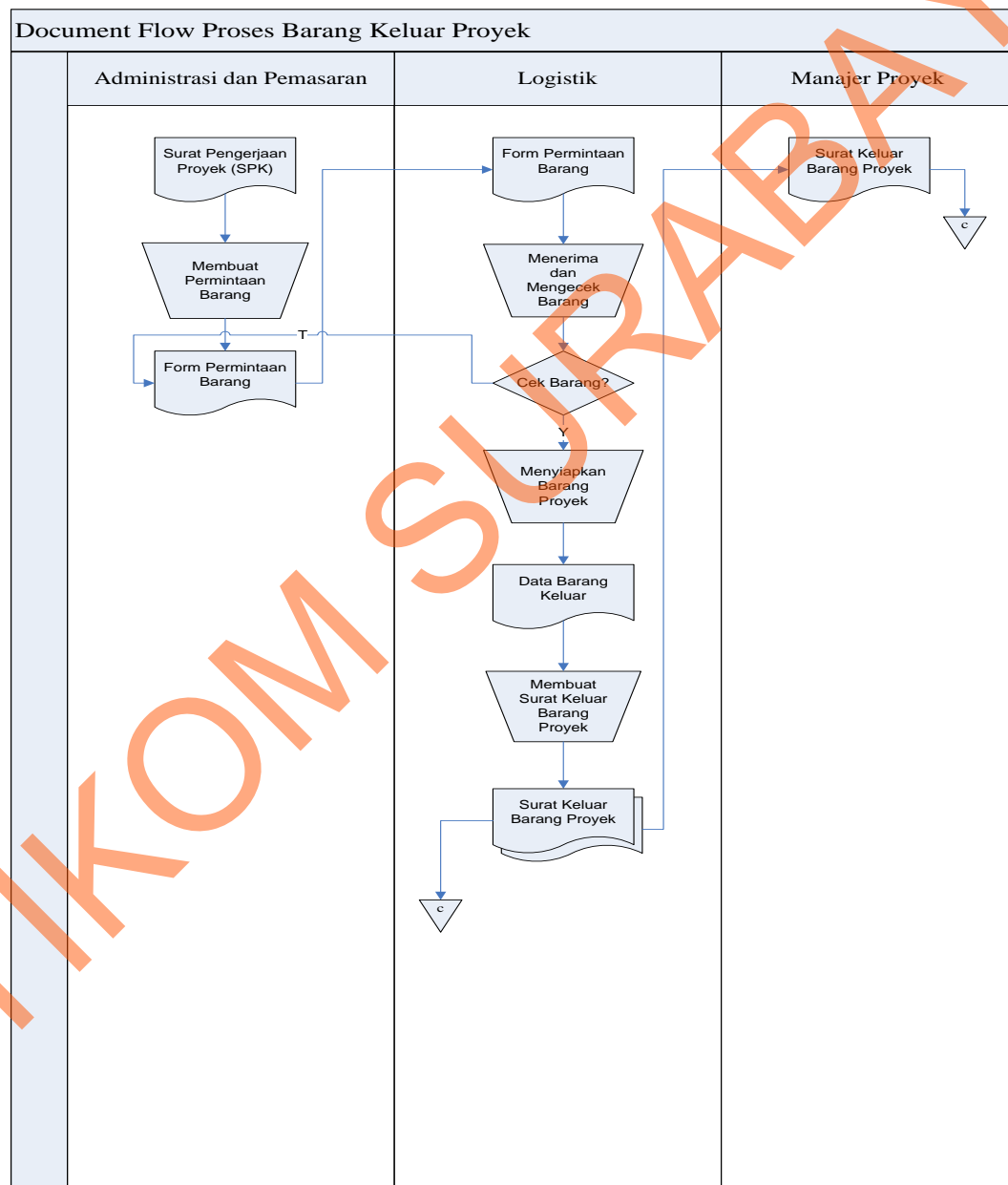
Pada proses pembuatan laporan, setelah bagian keuangan melakukan pembayaran maka selanjutnya dari arsip data pengadaan barang, bagian keuangan dapat membuat laporan pembelian barang dan laporan stock barang. Untuk lebih jelasnya lihat gambar 4.2



Gambar 4.2 *Document Flow* Pembuatan Laporan

Pada Barang Keluar proses pertama kali admin mendapatkan surat pengerjaan proyek, lalu membuat permintaan barang yang menghasilkan form

permintaan barang yang diserahkan pada bagian gudang. Setelah itu, gudang mengecek dan menyiapkan data proyek dan menghasilkan data barang keluar lalu membuat surat keluar barang proyek yang menghasilkan surat keluar barang proyek dan barang yang diserahkan pada manajer proyek sebagai pelaksana proyek. Untuk lebih jelasnya lihat gambar 4.3.



Gambar 4.3 *Document Flow* Proses Barang Keluar Proyek

4.2 Perancangan Sistem

Sebelum membuat program aplikasi, terlebih dahulu dilakukan proses perancangan sistem. Hal ini dilakukan dengan tujuan supaya aplikasi yang dibuat dapat berfungsi sesuai dengan yang diharapkan yaitu mampu membantu menyelesaikan permasalahan pengerjaan proyek kecil maupun besar sebagai kontraktor.

Dalam perancangan sistem ini ada beberapa tahapan-tahapan yang harus dilakukan. Urutan perancangan sistem ini adalah sebagai berikut :

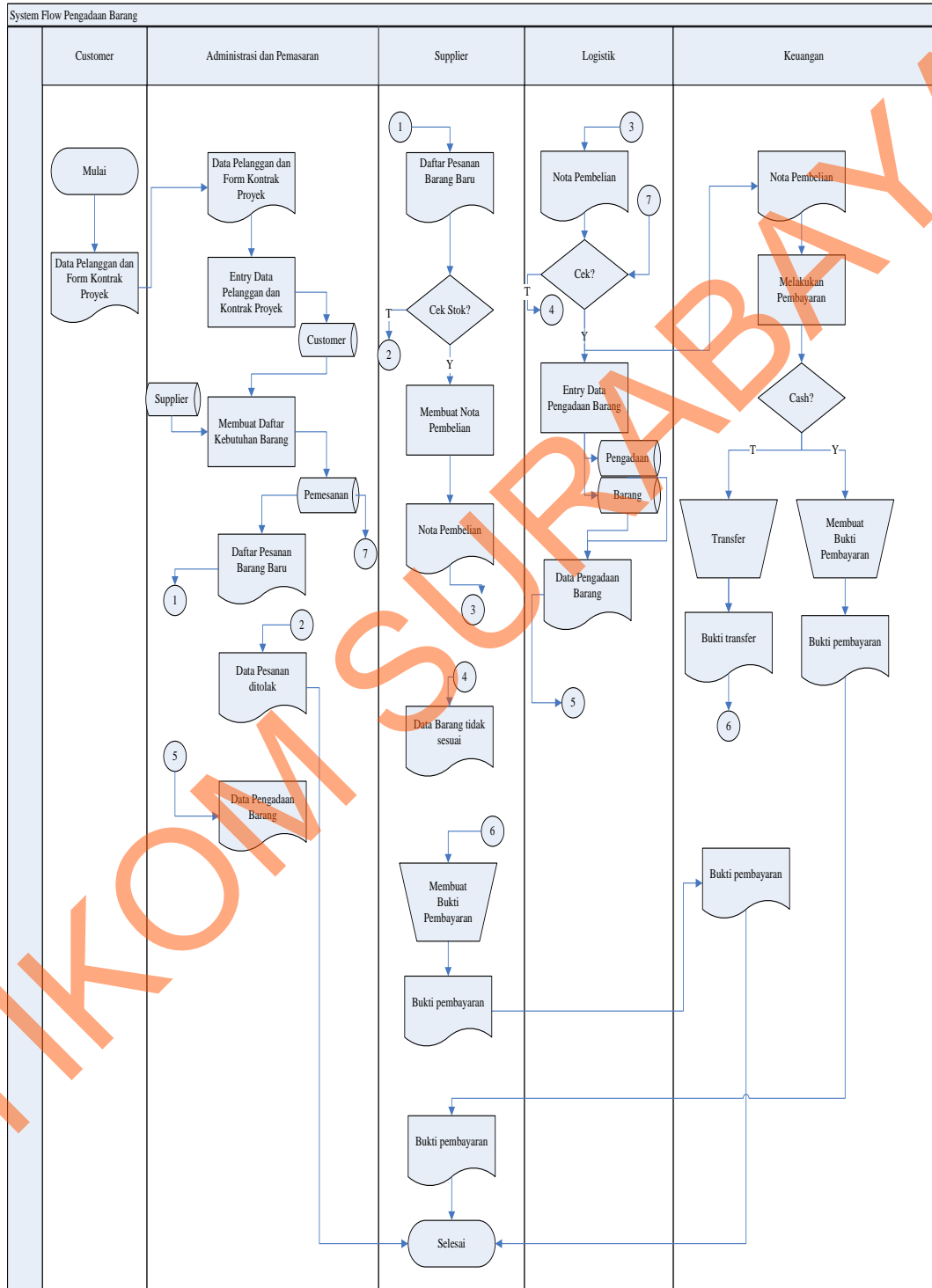
1. *System Flow*
2. *Data Flow Diagram (DFD)*
3. *Entity Relational Diagram (ERD)*
4. *Struktur Database*
5. *Desain Input Output*

Langkah-langkah perancangan sistem ini prosedur-prosedur diatas dapat dijelaskan pada sub sebagai berikut :

4.2.1 *System Flow*

Berdasarkan *document flow* di atas maka dapat disusun *system flow* yang menentukan arah atau alur suatu Sistem dibutuhkan suatu cara perancangan untuk mendeskripsikan bagaimana tiap langkah yang dilakukan dalam sistem dan pengguna dapat diketahui, agar di dapatkan suatu gambaran mengenai cara kerja dari sistem yang akan dibangun berdasarkan alur rancangan.

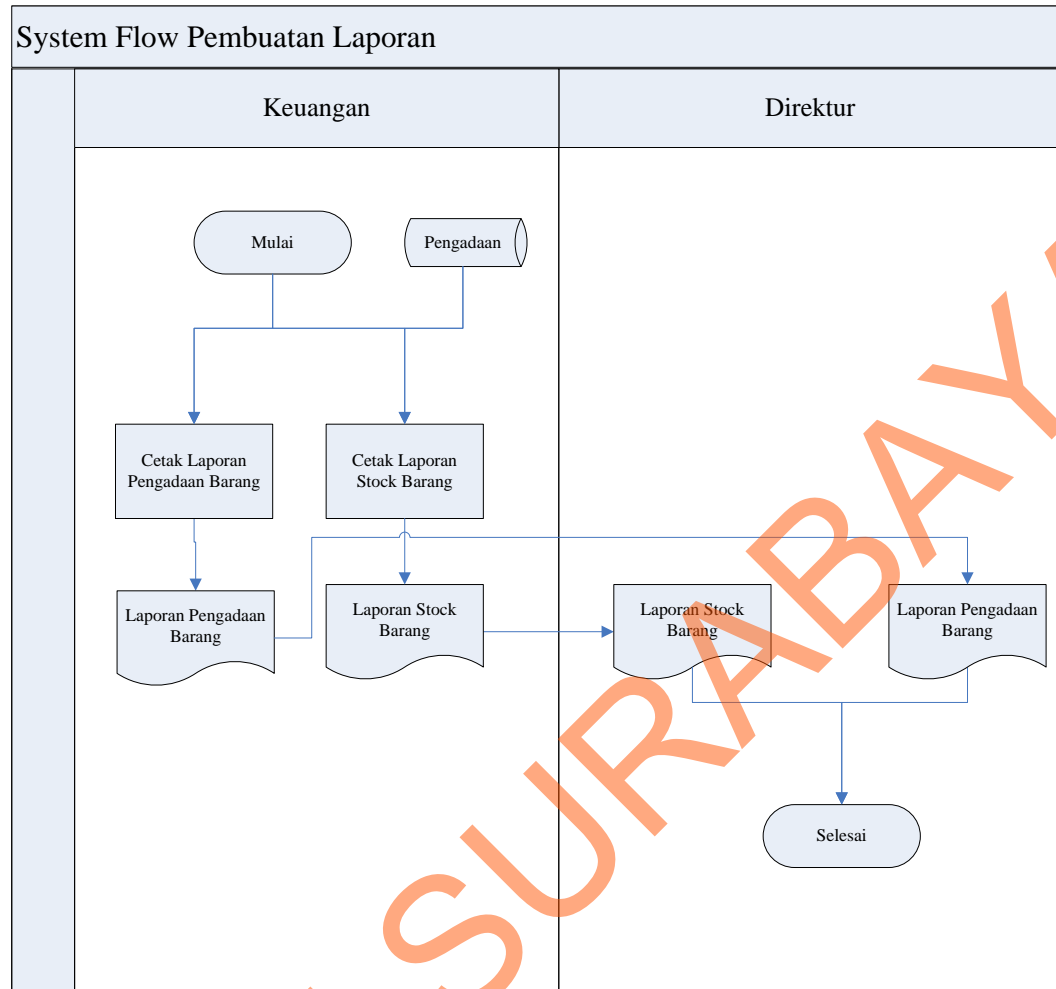
Pada *System Flow* ini akan dijelaskan alur proses-proses yang terdapat pada aplikasi pengadaan barang, sebagai berikut :



Gambar 4.4 *System Flow* Pengadaan Barang

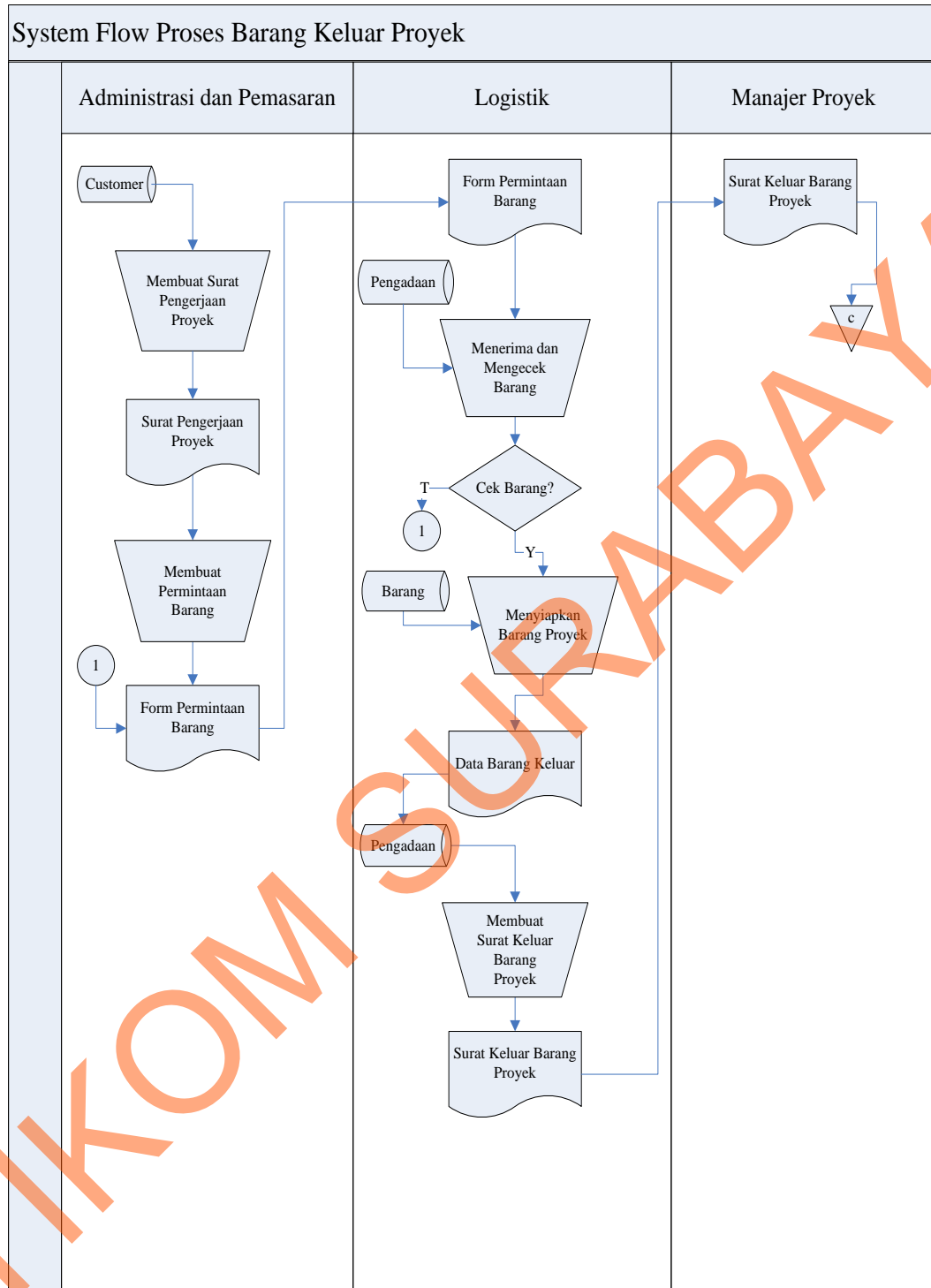
Gambar 4.4 *System Flow* menjelaskan proses Pengadaan Barang yang dimulai dari bagian admin yang mendapatkan customer untuk pengerjaan proyek, lalu bagian gudang akan membuat daftar permintaan barang untuk proyek kepada supplier dan menyimpannya dalam *database* pemesanan. Supplier akan mengecek apakah barang yang diminta tersedia atau tidak, jika tidak tersedia, maka supplier akan melakukan konfirmasi ke bagian admin bahwa barang yang diminta tidak tersedia, jika barang tersedia maka supplier akan mengirimkan barang beserta nota pembelian yang akan diberikan kepada gudang.

Gudang akan mengecek barang yang datang dengan data barang yang dipesan pada *database* pemesanan. Setelah selesai maka akan mencatat pada *database* pengadaan dan *database* barang dan juga menghasilkan rekap data pengadaan barang yang diserahkan kepada bagian admin. Lalu bagian gudang menyerahkan nota pembelian kepada bagian keuangan untuk melakukan pembayaran kepada supplier. Pembayaran bisa dilakukan dengan dua cara, yaitu cash atau transfer.



Gambar 4.5 *System Flow* Proses Pembuatan Laporan

Gambar 4.5 *System Flow* menjelaskan proses Pembuatan Laporan yang dimulai dari bagian keuangan yang mendapatkan data pengadaan barang dari database pengadaan untuk membuat laporan pengadaan barang dan laporan Stock Barang, yang selanjutnya diserahkan kepada Direkur.



Gambar 4.6 *System Flow* Proses Barng Keluar Proyek

Gambar 4.6 *System Flow* menjelaskan proses Barang Keluar yang dimulai dari bagian admin proyek mendapatkan Surat Pengerjaan Proyek dari database customer, setelah itu membuat permintaan barang yang diserahkan pada bagian gudang. Setelah itu, gudang mengecek dan menyiapkan data proyek dan menghasilkan data barang keluar lalu membuat surat keluar barang proyek yang menghasilkan surat keluar barang proyek dan barang yang diserahkan pada manajer proyek sebagai pelaksana proyek.

4.2.2 Data Flow Diagram (DFD)

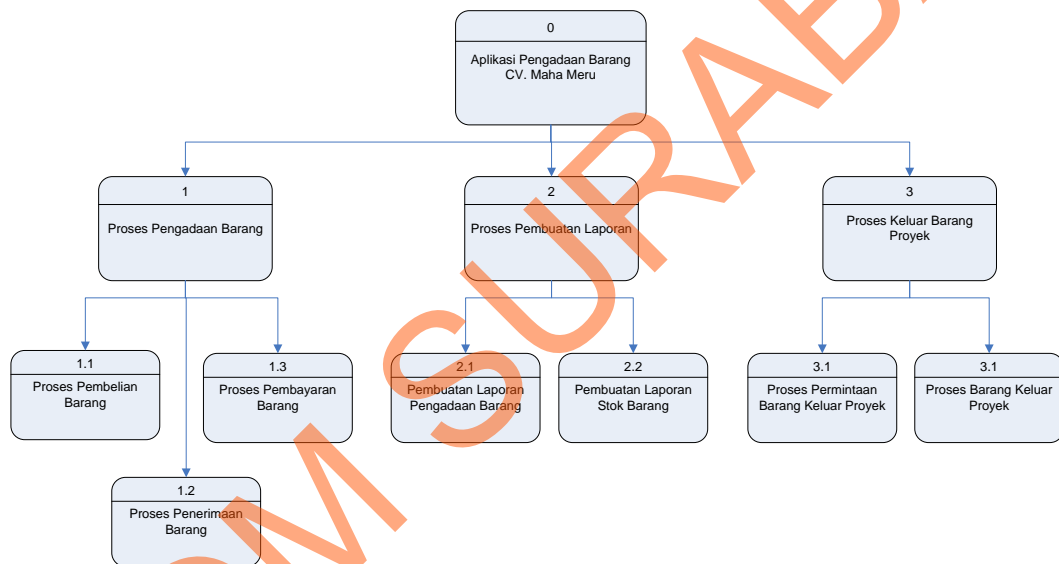
Data Flow Diagram (DFD) adalah gambar aliran informasi yang terlibat dalam suatu prosedur (*event*) yang terdapat dalam suatu sistem. Diagram ini menjelaskan lebih lanjut proses yang terdapat pada diagram berjenjang dengan alur data yang terjadi pada setiap proses. *Data flow diagram* berfungsi untuk menggambarkan proses aliran data yang terjadi di dalam sistem dari tingkat yang tertinggi sampai yang terendah sehingga memungkinkan untuk dilakukan proses (*decomposition*), partisi atau pembagian sistem kedalam bagian-bagian yang lebih kecil dan lebih sederhana. Adapun penjelasan dari DFD dapat dilihat sebagai berikut :

4.2.2.1 Hierarki Input Proses Output (HIPO)

Hierarki Input Proses Output merupakan alat perancangan sistem yang dapat menampilkan seluruh proses yang terdapat pada suatu aplikasi tertentu dengan jelas dan terstruktur. Pada rancangan sistem Aplikasi Pengadaan Barang ini terdiri dari tiga proses utama yaitu proses Pembelian Barang, Pembuatan Laporan dan Barang Keluar Proyek. Masing-masing dari proses utama tersebut

akan dijabarkan kembali ke dalam beberapa sub proses. Dari diagram berjenjang berikut ini akan terlihat masing-masing sub level dari *Data Flow Diagram* (DFD).

Seluruh proses yang terbentuk merupakan penjabaran dari masing-masing proses di atasnya dimana proses Pembelian Barang, Pembuatan Laporan dan Barang Keluar Proyek dapat diturunkan (*decomposition*) lagi menjadi beberapa sub proses. Adapun secara garis besar, diagram berjenjang yang membangun rancangan aplikasi digambarkan seperti pada gambar 4.22

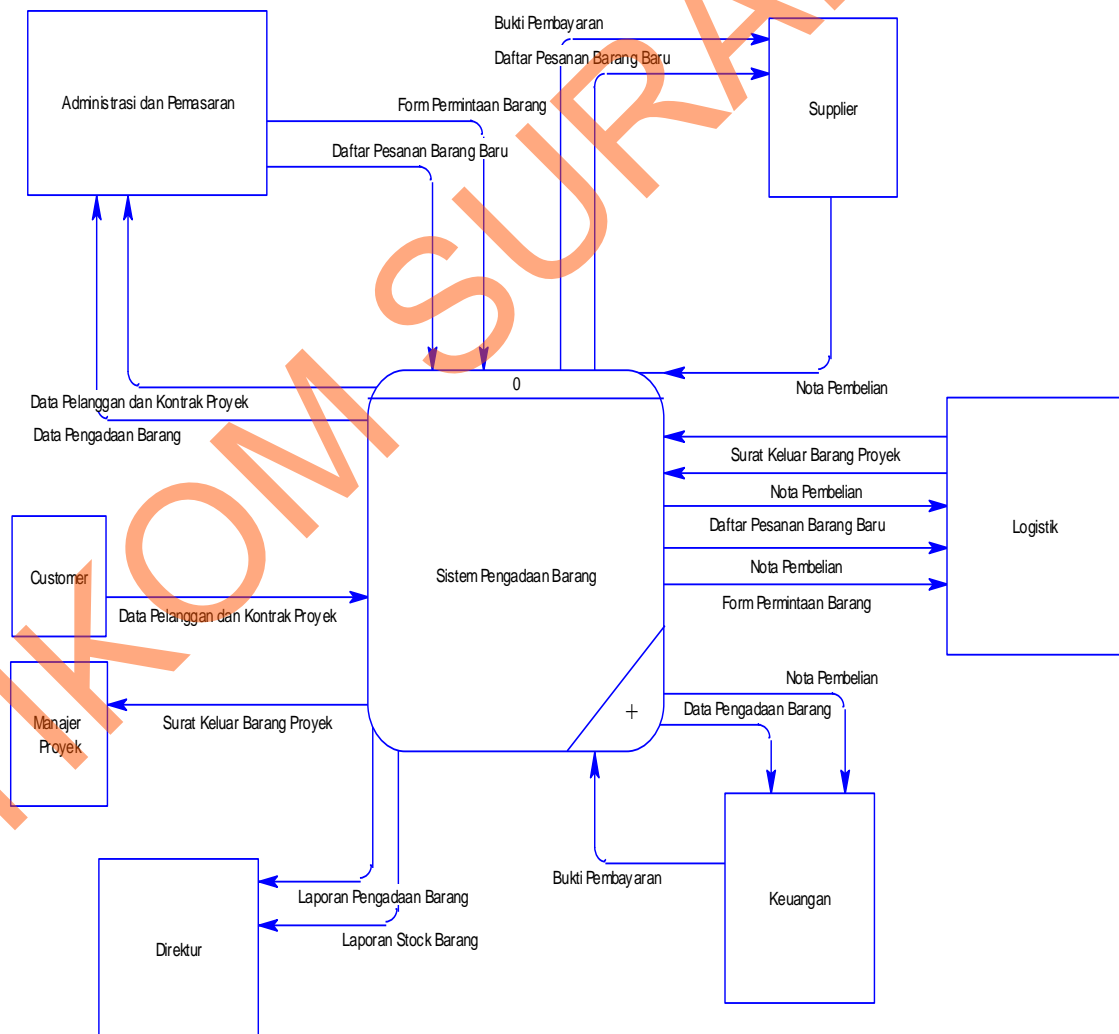


Gambar 4.7 HIPO Sistem Pengadaan Barang CV. Maha Meru

4.2.2.2 Context Diagram

Desain DFD dalam sistem ini seperti dalam gambar 4.8 *Context diagram* merupakan diagram pertama dalam rangkaian suatu DFD yang menggambarkan entitas-entitas yang berhubungan dengan suatu sistem informasi.

Context diagram untuk Sistem Pengadaan Barang CV. Maha Meru terdapat 7 *external entity*, yaitu Supplier, Logistik, Keuangan, Direktur, Manajer Proyek, Customer dan Bagian Administrasi dan Pemasaran. Masing-masing entitas yang terhubung memberikan *input* dan *output* sistem.



Gambar 4.8 *Context Diagram* Sistem Pengadaan Barang CV. Maha Meru

4.2.2.3 DFD Level 0

DFD level 0 merupakan proses *decompose* dari *context diagram*. *DFD level 0*, menggambarkan tiap-tiap proses yang terdapat sistem pengadaan barang CV. Maha Meru. Pada *DFD level 0* terbagi menjadi tiga sub proses, yaitu :

1. Pengadaan Barang

Pada sub proses ini menjelaskan tentang tahap-tahap pengadaan barang ini dimulai.

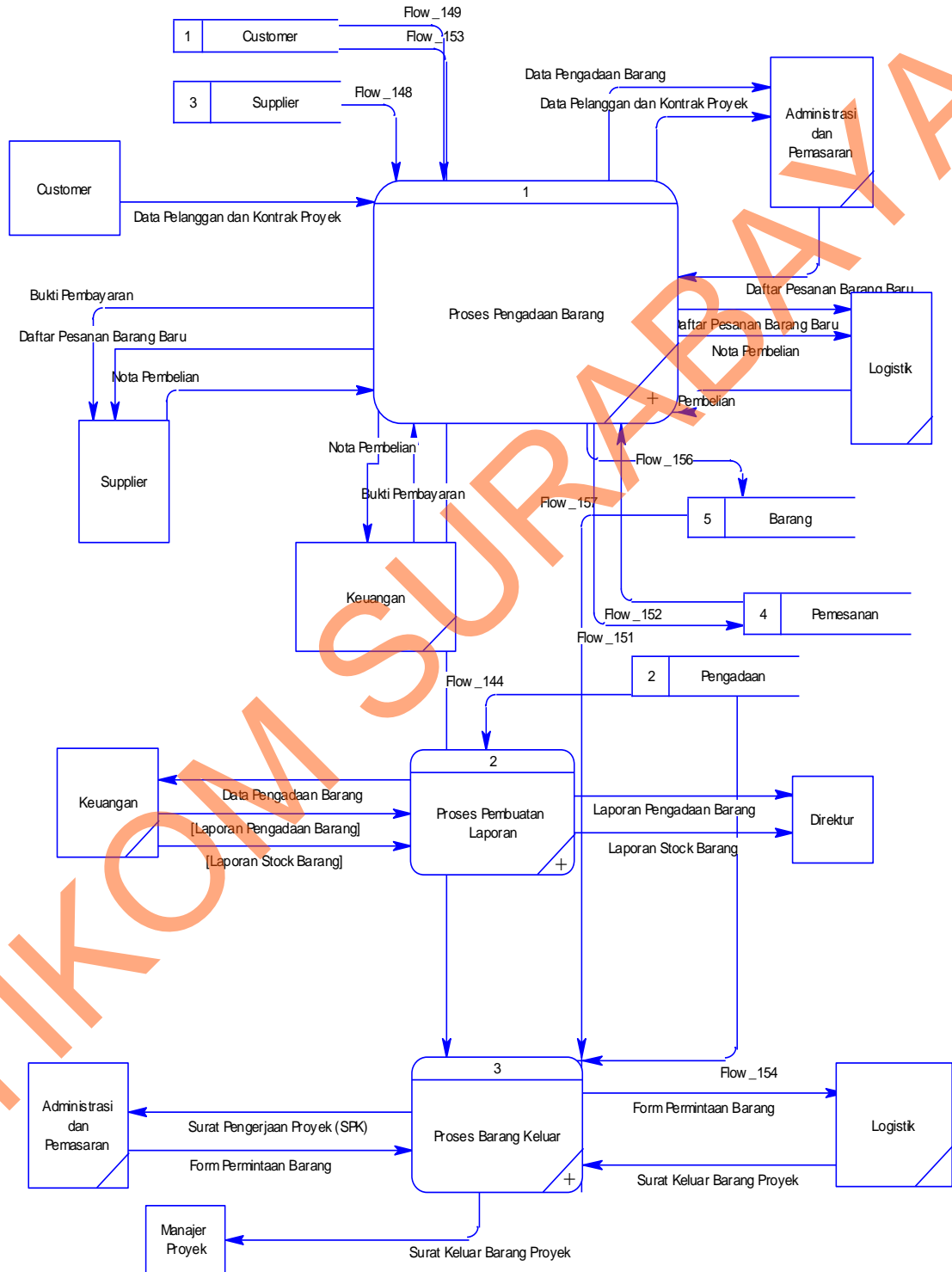
2. Pembuatan Laporan

Pada sub proses ini menjelaskan tentang tahap-tahap pembuatan laporan.

3. Barang Keluar

Pada sub proses ini dilakukan untuk melakukan pengecekan dan pengeluaran barang untuk pelaksana proyek.

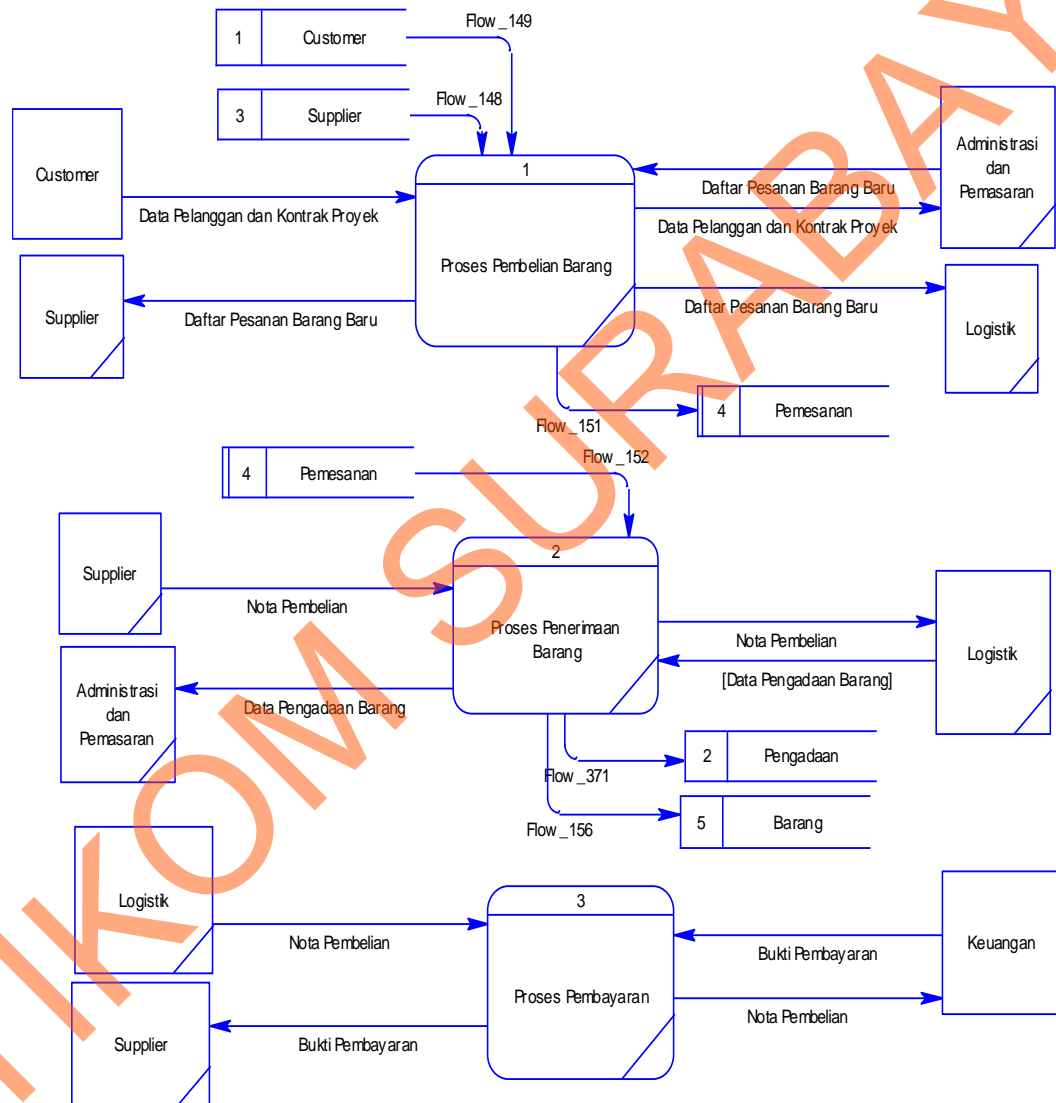
Adapun secara garis besar, DFD Level 0 untuk aplikasi ini digambarkan seperti pada gambar 4.9



Gambar 4.9 DFD Level 0 Sistem Pengadaan Barang CV. Maha Meru

4.2.2.4 DFD Level 1

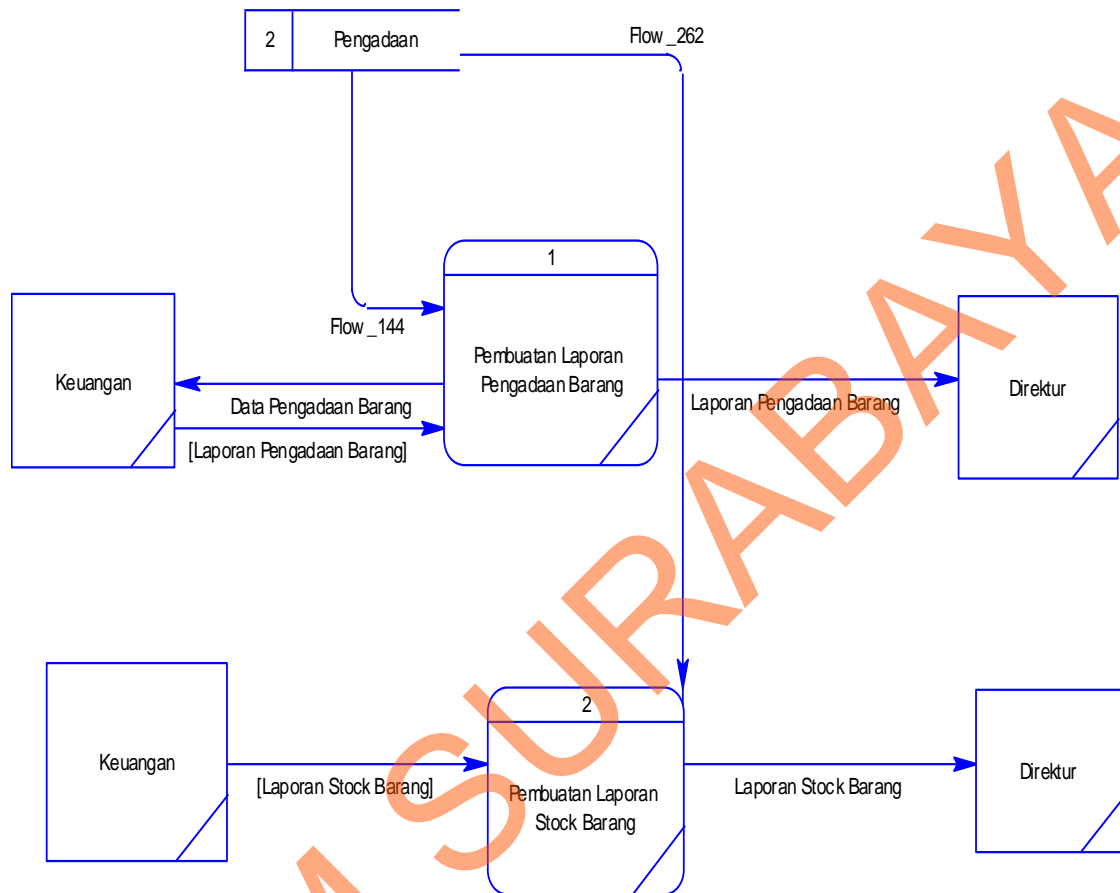
Pada *DFD level 1* Poses Pengadaan Barang, terdapat *external entity* Customer, Administrasi dan Pemasaran, Logistik, Keuangan dan Supplier. Dimana di dalamnya terdapat proses Pembelian Barang, Penerimaan Barang dan Pembayaran. Untuk lebih jelas lihat pada gambar 4.10



Gambar 4.10 DFD Level 1 Proses Pengadaan Barang

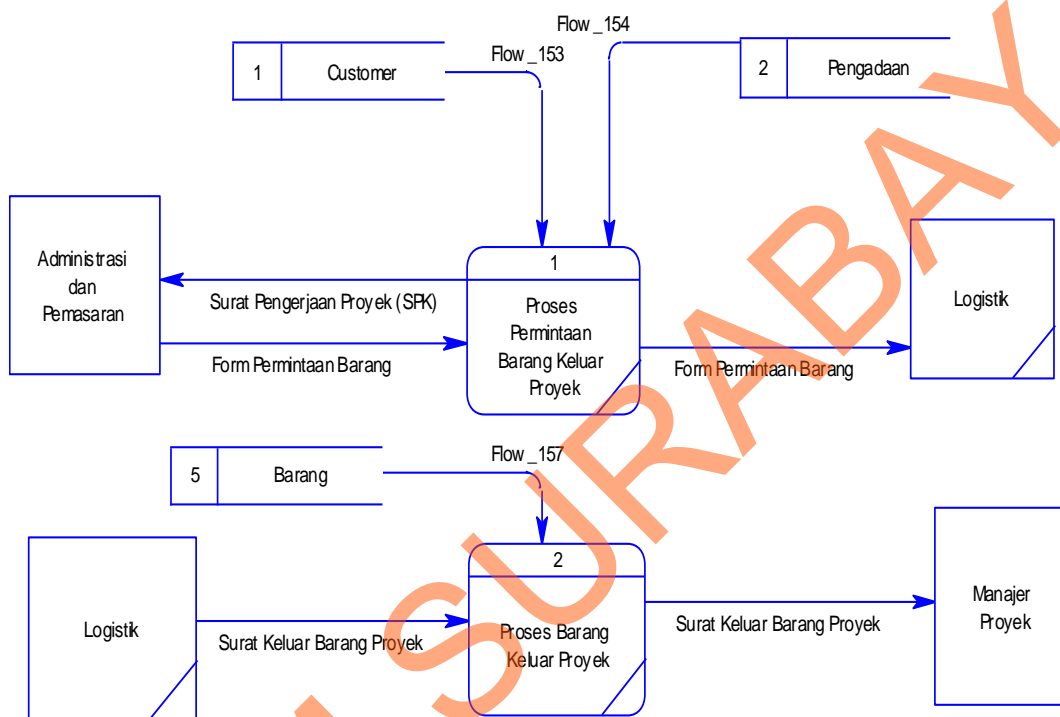
Pada *DFD level 1* Proses Pembuatan Laporan, terdapat *external entity* Keuangan dan Direktur. Dimana di dalamnya terdapat proses Pembuatan Laporan

Pengadaan Barang dan Pembuatan Laporan Stok Barang. Untuk lebih jelas lihat pada gambar 4.11



Gambar 4.11 DFD Level 1 Proses Pembuatan Laporan CV Maha Meru

Pada *DFD level 1* Proses Keluar Barang Proyek, terdapat *eksternal entity* Administrasi dan Pemasaran, Logistik, dan Manajer Proyek. Dimana di dalamnya terdapat proses Permintaan Barang Keluar Proyek dan Proses Barang Keluar Proyek. Untuk lebih jelas lihat pada gambar 4.12



Gambar 4.12 *DFD Level 1* Proses Keluar Barang Proyek CV. Maha Meru

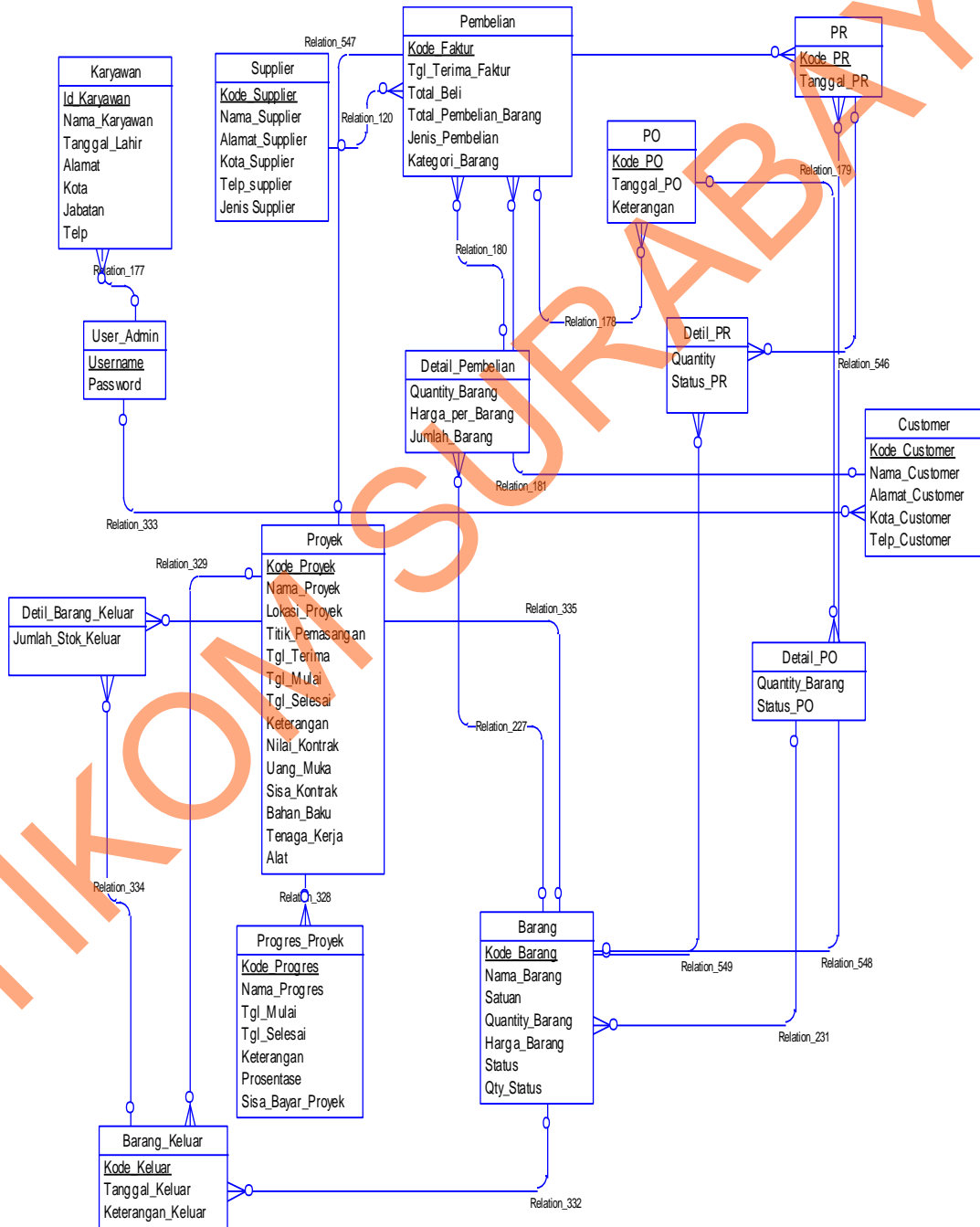
4.2.3 *Entity Relational Diagram (ERD)*

Setelah dilakukan analisis terhadap sistem, langkah berikutnya perancangan sistem. Dimana dalam perancangan sistem ini dapat memberikan tentang gambaran sistem yang dibuat. Dengan menggunakan model dan beberapa tahap yaitu :

1. *Conceptual Data Model (CDM)*
2. *Physical Data Model (PDM)*

4.2.3.1 Conceptual Data Model (CDM)

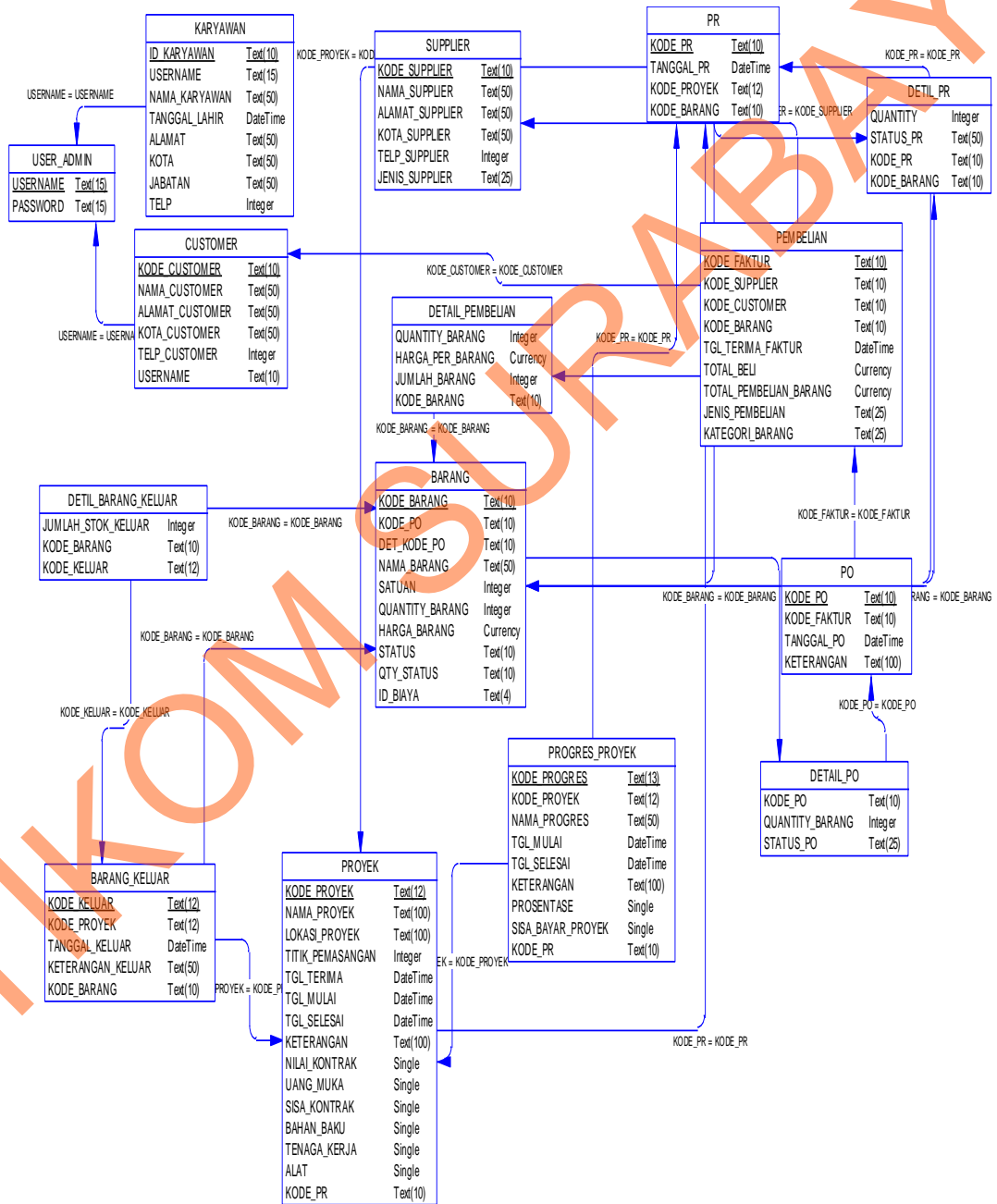
Secara logik jumlah tabel yang ada dalam database adalah 14 buah yang terdiri dari master dan transaksi. Pada *Conceptual Data Model* (CDM) terdapat relasi antar tabel yang satu dengan tabel yang lain. Hasil dari pengembangan sistem dapat dilihat pada gambar 4.14



Gambar 4.13 CDM Sistem Pengadaan Barang CV. Maha Meru

4.2.3.2 Physical Data Model (PDM)

Physical Data Model (PDM) merupakan generate *Conceptual Data Model (CDM)*. PDM merupakan representative fisik dari *database*. Karena disini tipe data dari elemen-elemen data sudah dimunculkan. Untuk lebih jelas terlihat pada gambar 4.14



Gambar 4.14 PDM Sistem Pengadaan Barang CV. Maha Meru

4.2.4 Struktur Database

Berdasarkan Gambar 4.14 struktur tabel terdiri dari file master dan file transaksi yang akan dijelaskan sebagai berikut :

Struktur File

4.2.4.1 Nama Tabel : Tabel Barang

Primary Key : Kode Barang

Foreign Key : Username

Fungsi : Untuk menyimpan data barang proyek.

Tabel 4.1 Struktur Tabel Barang

No	Field	Type	Length	Key
1	Kode Barang	Char	10	Primary Key
2	Username	Char	10	Foreign Key
4	Nama Barang	Varchar	50	Not Null
4	Satuan	Varchar	50	Not Null
5	Quantity Barang	Int	-	Not Null
6	Harga Beli Terakhir	Float	-	Not Null
7	Status	Varchar	50	Not Null
8	Qty Status	Int	-	Not Null

4.2.4.2 Nama Tabel : Tabel Barang Keluar

Primary Key : Kode Keluar

Foreign Key : Kode Proyek

Kode Barang

Username

Fungsi : Untuk mengetahui barang yang keluar di setiap proyek.

Tabel 4.2 Struktur Tabel Barang Keluar

No	Field	Type	Length	Key
1	Kode Keluar	Char	12	Primary Key
2	Kode Proyek	Char	12	Foreign Key
4	Kode Barang	Char	10	Foreign Key

No	Field	Type	Length	Key
4	Username	Char	10	Foreign Key
5	Tanggal Keluar	Datetime	-	Not Null
6	Keterangan Keluar	Varchar	50	Not Null

4.2.4.3 Nama Tabel : Tabel Customer

Primary Key : Kode Customer

Foreign Key : Username

Fungsi : Untuk menyimpan data customer proyek.

Tabel 4.3 Struktur Tabel Customer

No	Field	Type	Length	Key
1	Kode Customer	Char	12	Primary Key
2	Username	Char	10	Foreign Key
4	Nama Customer	Varchar	50	Not Null
4	Alamat Customer	Varchar	50	Not Null
5	Kota Customer	Varchar	50	Not Null
6	CP Customer	Char	12	Not Null
7	Telp Customer	Char	12	Not Null

4.2.4.4 Nama Tabel : Tabel Detil Barang Keluar

Primary Key : -

Foreign Key : Kode Barang

Kode Keluar

Fungsi : Untuk menyimpan daftar barang yang keluar.

Tabel 4.4 Struktur Tabel Detil Barang Keluar

No	Field	Type	Length	Key
1	Kode Barang	Char	10	Foreign key
2	Kode Keluar	Char	12	Foreign Key
4	Jumlah Stok Keluar	Int	-	Not Null

4.2.4.5 Nama Tabel : Tabel Detil Pembelian

Primary Key : -

Foreign Key : Kode Barang

Kode Faktur

Fungsi : Untuk menyimpan daftar bahan proyek yang di beli.

Tabel 4.5 Struktur Tabel Detil Pembelian

No	Field	Type	Length	Key
1	Kode Barang	Char	10	Foreign Key
2	Kode Faktur	Char	12	Foreign Key
4	Quantity Barang	Int	-	Not Null
4	Harga Per Barang	Float	-	Not Null
5	Jumlah Barang	Float	-	Not Null

4.2.4.6 Nama Tabel : Tabel Detil PO

Primary Key : -

Foreign Key : Kode Barang

Kode PO

Fungsi : Untuk menyimpan daftar PO.

Tabel 4.6 Struktur Tabel Detil PO

No	Field	Type	Length	Key
1	Kode Barang	Char	10	Foreign Key
2	Kode PO	Char	11	Foreign Key
4	Quantity Barang	Int	-	Not Null
4	Status PO	Varchar	50	Not Null

4.2.4.7 Nama Tabel : Tabel Karyawan

Primary Key : Id Karyawan

Fungsi : Untuk menyimpan data karyawan proyek.

Tabel 4.7 Struktur Tabel Karyawan

No	Field	Type	Length	Key
1	Id Karyawan	Char	10	Primary Key
2	Nama Karyawan	Varchar	50	Not Null
4	Tanggal Lahir	Datetime	-	Not Null
4	Alamat	Varchar	50	Not Null
5	Kota	Varchar	50	Not Null
6	Jabatan	Varchar	50	Not Null
7	Contact Person	Char	12	Not Null

4.2.4.8 Nama Tabel : Tabel Detil PR

Primary Key :-

Foreign Key : Kode PR

Kode Barang

Fungsi : Untuk menyimpan daftar barang yang telah digunakan.

Tabel 4.8 Struktur Tabel Detil PR

No	Field	Type	Length	Key
1	Kode PR	Char	10	Foreign Key
2	Kode Barang	Char	10	Foreign key
4	Nama Barang	Varchar	50	Not Null
4	Quantity	Int	-	Not Null
5	Status PR	Varchar	50	Not Null

4.2.4.9 Nama Tabel : Tabel Pembelian

Primary Key : Kode Faktur

Foreign Key : KodePO

Kode Supplier

Username

Fungsi : Untuk menyimpan daftar pembelian.

Tabel 4.9 Struktur Tabel Pembelian

No	Field	Type	Length	Key
1	Kode Faktur	Char	12	Primary Key
2	Kode PO	Char	11	Foreign Key
4	Kode Supplier	Char	10	Foreign Key
4	Username	Char	10	Foreign Key
5	Tgl Terima Faktur	Datetime	-	Not Null
6	Total Beli	Float	-	Not Null
7	Tgl Jatuh Tempo	Datetime	-	Not Null
8	Total Pembelian	Float	-	Not Null
9	Sisa Bayar Beli	Float	-	Not Null
10	Jenis Pembelian	Varchar	50	Not Null
11	Kategori Barang	Varchar	50	Not Null

4.2.4.10 Nama Tabel : Tabel PO

Primary Key : Kode PO

Foreign Key : Kode Supplier

Kode PR

Username

Fungsi : Untuk menyimpan daftar PO.

Tabel 4.10 Struktur Tabel PO

No	Field	Type	Length	Key
1	Kode PO	Char	11	Primary Key
2	Kode Supplier	Char	10	Foreign Key
4	Kode PR	Char	10	Foreign Key
4	Username	Char	10	Foreign Key
5	Tanggal PO	Datetime	-	Not Null
6	Keterangan	Varchar	200	Not Null

4.2.4.11 Nama Tabel : Tabel Progress Proyek

Primary Key : Kode Progres

Foreign Key : Kode Customer

Kode Proyek

Username

Fungsi : Untuk menyimpan daftar progress proyek.

Tabel 4.11 Struktur Tabel Progress Proyek

No	Field	Type	Length	Key
1	Kode Progres	Char	14	Primary Key
2	Kode Customer	Char	12	Foreign Key
4	Kode Proyek	Char	12	Foreign Key
4	Username	Char	10	Foreign Key
5	Nama Progres	Varchar	50	Not Null
6	Tgl Mulai	Datetime	-	Not Null
7	Tgl Selesai	Datetime	-	Not Null
8	Keterangan	Varchar	100	Not Null
9	Prosentase	Float	-	Not Null
10	Sisa Bayar Progres	Float	-	Not Null

4.2.4.12 Nama Tabel : Tabel Proyek

Primary Key : Kode Proyek

Foreign Key : Kode Customer

Username

Fungsi : Untuk menyimpan daftar proyek yang telah diterima.

Tabel 4.12 Struktur Tabel Proyek

No	Field	Type	Length	Key
1	Kode Proyek	Char	12	Primary key
2	Kode Customer	Char	12	Foreign Key
4	Username	Char	10	Foreign Key
4	Nama Proyek	Varchar	100	Not Null
5	Lokasi Proyek	Varchar	100	Not Null
6	Titik Pemasangan	Int	-	Not Null
7	Tgl Terima	Datetime	-	Not Null
8	Tgl Mulai	Datetime	-	Not Null
9	Tgl Selesai	Datetime	-	Not Null
10	Keterangan	Varchar	100	Not Null
11	Nilai Kontrak	Float	-	Not Null
12	Uang Muka	Float	-	Not Null
14	Sisa Kontrak	Float	-	Not Null
14	Bahan Baku	Float	-	Not Null
15	Tenaga Kerja	Float	-	Not Null
16	Alat	Float	-	Not Null

4.2.4.13 Nama Tabel : Tabel PR

Primary Key : Kode PR

Foreign Key : Kode Proyek

Username

Fungsi : Untuk menyimpan daftar PR.

Tabel 4.13 Struktur Tabel PR

No	Field	Type	Length	Key
1	Kode PR	Char	10	Primary Key
2	KodeProyek	Char	12	Foreign Key
4	Username	Char	10	Foreign Key
4	Tanggal PR	Datetime	-	Not Null

4.2.4.14 Nama Tabel : Tabel Supplier

Primary Key : Kode Supplier

Foreign Key : Kode Proyek

Username

Fungsi : Untuk menyimpan daftar supplier.

Tabel 4.14 Struktur Tabel Supplier

No	Field	Type	Length	Key
1	Kode Supplier	Char	10	Primary Key
2	Kode Proyek	Char	10	Foreign Key
4	Username	Char	10	Foreign Key
4	Nama Supplier	Varchar	50	Not Null
5	Alamat Supplier	Varchar	50	Not Null
6	Kota Supplier	Varchar	50	Not Null
7	Contact Person Supplier	Char	12	Not Null
8	Telp	Char	12	Not Null
9	Jenis Supplier	Varchar	50	Not Null

4.2.4.15 Nama Tabel : Tabel User Admin

Primary Key : Username

Foreign Key : Id Karyawan

Fungsi : Untuk menyimpan daftar user admin.

Tabel 4.15 Struktur Tabel User Admin

No	Field	Type	Length	Key
1	Username	Char	10	Primary Key
2	Id karyawan	Char	10	Foreign Key
4	Password	Varchar	50	Not Null

4.2.5 Desain Input / Output

Dalam desain antarmuka ini digunakan bahasa pemrograman Visual Studio.net 2008 dengan *database* Microsoft SQL Server 2008. Adapun desain *Input / Output* dari aplikasi ini adalah sebagai berikut :

4.2.5.1 Desain Input

Berikut ini merupakan desain *input* yang terdapat dalam aplikasi pengadaan barang pada CV Maha Meru:

A. Desain Form Login

Gambar 4.15 merupakan Form Login yang digunakan untuk login, dimana *user* akan menginputkan *username* dan *password* untuk selanjutnya dilakukan validasi. Form ini adalah tampilan awal dari keseluruhan program.

The image shows a rectangular window titled "FORM LOGIN". Inside the window, there are two text labels, "Username" and "Password", each followed by a rectangular input field. At the bottom of the window, there are two buttons labeled "Log In" and "Log Out".

Gambar 4.15 Desain Form Login

B. Desain Form Customer

Gambar 4.16 merupakan Form Customer yang digunakan untuk *maintenance* data customer yang menjadi klien proyek. Dimana dalam form ini semua data customer akan dimiliki oleh perusahaan.

FORM CUSTOMER	
CV MAHA MERU	
Masukan Customer	Lihat Data Customer
Kode Customer	<input type="text"/>
Nama Customer	<input type="text"/>
Alamat	<input type="text"/>
Kota	<input type="text"/>
Contact Person	<input type="text"/>
Telepon	<input type="text"/>
Aktif	Simpan
Ubah	Hapus
Batal	Keluar

Gambar 4.16 Desain Form Customer

C. Desain Form Barang

Gambar 4.17 merupakan Form Barang yang digunakan untuk *maintenance* data barang yang dimiliki perusahaan dan data barang yang baru dikirim oleh supplier perusahaan.

FORM BARANG	
CV MAHA MERU	
Masukan Barang	Lihat Data Barang
Kode Barang	<input type="text"/>
Nama Barang	<input type="text"/>
Satuan	<input type="text"/>
Quantity Barang	<input type="text"/>
Harga Beli Terakhir	<input type="text"/>
Status Barang	<input type="text"/>
Quantity Status Barang	<input type="text"/>
Kategori Barang	<input type="text"/>
Aktif	Simpan
Ubah	Hapus
Batal	Keluar

Gambar 4.17 Desain Form Barang

D. Desain Form Supplier

Gambar 4.18 merupakan Form Supplier yang digunakan untuk *maintenance* data supplier yang selalu menyotok bahan baku untuk proyek dalam perusahaan tersebut.

FORM SUPPLIER	
CV MAHA MERU	
Masukan Supplier	Lihat Data Supplier
Kode Supplier	<input type="text"/>
Nama Supplier	<input type="text"/>
Alamat	<input type="text"/>
Kota	<input type="text"/>
Contact Person	<input type="text"/>
Telepon	<input type="text"/>
Jenis Supplier	<input type="text"/>
Aktif	Simpan
Ubah	Hapus
Batal	Keluar

Gambar 4.18 Desain Form Supplier

E. Desain Form Karyawan

Gambar 4.19 merupakan Form Karyawan yang digunakan untuk *maintenance* data karyawan perusahaan.

FORM KARYAWAN	
CV MAHA MERU	
Masukan Karyawan	Lihat Data Karyawan
Kode Karyawan	<input type="text"/>
Nama Karyawan	<input type="text"/>
Tanggal Lahir	<input type="text"/>
Alamat	<input type="text"/>
Kota	<input type="text"/>
Jabatan	<input type="text"/>
Contact Person	<input type="text"/>
Aktif	Simpan
Ubah	Hapus
Batal	Keluar

Gambar 4.19 Desain Form Karyawan

F. Desain Form Transaksi Proyek

Gambar 4.20 merupakan Form Proyek yang digunakan untuk *maintenance* data proyek yang membantu menangani suatu pelaksanaan proyek dalam suatu perusahaan.

FORM PROYEK						
CV MAHA MERU						
Kode Customer		Cari		Kode Proyek		
Nama Customer				Nama Proyek		
Alamat Customer				Lokasi Proyek		
				Tanggal Terima		
				Tanggal Mulai		
				Tanggal Selesai		
				Keterangan		
Masukan Bahan Baku	Lihat Data Stok Bahan Baku & Alat					
Kode Barang		Kode Barang	Nama Barang	Quantity	Harga Beli Terakhir	Jumlah
Nama Barang						
Quantity						
Harga Beli Terakhir						
Jumlah						
Tambah (+)		Kurang (-)				
Total Anggaran Biaya Pemakaian Bahan				Besar Kontrak =	Nilai Kontrak	
					Uang Muka	
					Sisa Pembayaran	
Aktif	Simpan	Ubah	Hapus	Batal	Keluar	

Gambar 4.20 Desain Form Transaksi Proyek

G. Desain Form Transaksi Progress Proyek

Gambar 4.21 merupakan Form Transaksi Progress Proyek, dimana dalam form ini semua data proyek akan dibuatkan anggaran-anggaran biaya perusahaan dan total biaya untuk proyek tersebut.

FORM PROGRES PROYEK						
CV MAHA MERU						
Kode Proyek		Cari		Kode Progres		Cari
Kode Customer				Nama Progres		
Nama Customer				Tanggal Jalan		
Alamat Customer				Tanggal Selesai		
				Prosentase		
				Keterangan		
Masukan Bahan Baku	Masukan Alat	Lihat Barang dan Alat				
Kode Barang		Kode Barang	Nama Barang	Quantity	Harga Beli Terakhir	Jumlah Pemakaian
Nama Barang						
Quantity						
Harga Beli Terakhir						
Jumlah Pemakaian						
Tambah (+)		Kurang (-)				
Total Biaya Pemakaian Bahan Baku						
Aktif	Simpan	Ubah	Hapus	Batal	Keluar	

Gambar 4.21 Desain Form Transaksi Progress Proyek

H. Desain Form Transaksi Purchase Request

Gambar 4.22 merupakan Form Transaksi Purchase Request yang digunakan pada saat melakukan proses transaksi permintaan penjualan.

Gambar 4.22 Desain Form Transaksi Purchase Request

I. Desain Form Transaksi Pembelian

Gambar 4.23 merupakan Form Transaksi Pembelian yang digunakan pada saat melakukan transaksi pembelian bahan baku proyek, dimana perusahaan melakukan transaksi tersebut jika bahan baku telah habis dan dibutuhkan.

Gambar 4.23 Desain Form Transaksi Pembelian

J. Desain Form Transaksi Barang Keluar

Gambar 4.24 merupakan Form Transaksi Barang Keluar yang digunakan pada saat perusahaan akan mengeluarkan barang dari gudang proyek apabila proyek tersebut membutuhkan bahan baku tersebut.

FORM BARANG KELUAR					
CV MAHA MERU					
Kode Keluar Barang	<input type="text"/>	Cari <input type="button" value="v"/>			
Tanggal Keluar	<input type="text"/>				
Keterangan	<input type="text"/>				
Masukan Data Purchase Request		Lihat Data Yang Dipesan			
Kode Barang	<input type="text"/>	Kode Barang	Nama Barang	Satuan	Quantity
Nama Barang	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Satuan	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Quantity	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Tambah (+)		Kurang (-)			
<input type="button" value="Aktif"/>	<input type="button" value="Simpan"/>	<input type="button" value="Ubah"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Batal"/>	<input type="button" value="Keluar"/>

Gambar 4.24 Desain Form Transaksi Barang Keluar

I. Desain Form Transaksi Penerimaan Barang

Gambar 4.25 merupakan Form Transaksi Penerimaan Barang yang digunakan pada saat perusahaan menerima barang yang dikirim oleh supplier.

FORM PENERIMAAN BARANG					
CV MAHA MERU					
Kode Supplier	<input type="text"/>	Cari <input type="button" value="v"/>		Nama Supplier	<input type="text"/>
Kode Penerimaan	<input type="text"/>			Alamat	<input type="text"/>
Tanggal Pemesanan	<input type="text"/>				
Daftar Pemesanan	<input type="button" value="Tampilkan"/>				
Kode Barang	Nama Barang	Quantity			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>			
Masukan Data Penerimaan Barang		Lihat Data Pembelian Barang			
Kode Barang	<input type="text"/>	Kode Barang	Nama Barang	Satuan	Quantity
Nama Barang	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Satuan	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Quantity	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Tambah (+)		Kurang (-)			
<input type="button" value="Aktif"/>	<input type="button" value="Simpan"/>	<input type="button" value="Ubah"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Batal"/>	<input type="button" value="Keluar"/>

Gambar 4.25 Desain Form Transaksi Penerimaan Barang

C. Desain Laporan Stok Barang

Gambar 4.28 merupakan Laporan Stok Barang yang digunakan untuk memberikan informasi tentang stok barang yang tersedia di gudang.

CV MAHA MERU						
Print Date						
Laporan Stok Barang						
Kode Barang	Nama Barang	Harga Beli Terakhir	Status	Satuan	Quantity Barang	Status Jumlah

Gambar 4.28 Desain Laporan Stok Barang

4.3 Instalasi Program

Sebelum mengimplementasikan dan menjalankan aplikasi ini terlebih dahulu komponen-komponen utama komputer yang mendukung setiap proses harus sudah terpasang. Oleh karena itu pengguna dari aplikasi ini harus mempersiapkan kebutuhan-kebutuhan dari program yang akan diimplementasikan baik dari segi perangkat keras maupun perangkat lunak komputer. Penjelasan *hardware/software* pendukung, cara peng-*install*-an hingga detail dan *features* yang ada pada aplikasi ini akan dibahas lebih lanjut.

4.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras

Kebutuhan perangkat keras minimal yang digunakan untuk menjalankan Aplikasi Pengadaan Barang ini adalah :

1. Kebutuhan untuk *server* didukung dengan *processor* pentium IV dengan *memory* 1Gb, dan *hard disk* 15Gb.

2. Kebutuhan untuk *client* didukung dengan *processor* pentium IV dengan *memory* 512Mb, dan *hard disk* 10Gb.

4.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak

Kebutuhan perangkat lunak minimal yang digunakan untuk menjalankan Aplikasi Pengadaan Barang adalah :

1. Kebutuhan perangkat lunak untuk *server* yaitu SQLServer 2008.
2. Kebutuhan perangkat lunak untuk *server* yaitu Microsoft Visual Basic 2008.

4.3.3 Penginstallan dan Pengaturan Sistem

Pembuatan Aplikasi Pengadaan Barang dibuat dengan menggunakan Microsoft Visual Basic 2008 yang memakai bahasa pemrograman untuk *code behind* VB.NET. Penulisan kode program disimpan dalam file.vb dan *code behind* disimpan dalam file.vb dan database SQLServer 2008.

Pada tahap perancangan aplikasi pengadaan barang menggunakan *tool* Power Designer 6 untuk membuat desain PDM dan desain CDM, serta DFD dan Microsoft Visio 2004 untuk membuat desain *user interface* dan *Sistem Flow*.

4.4 Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan hasil penerapan dari program berdasarkan desain sistem yang sudah dibuat sebelumnya. Dengan adanya implementasi ini dapat memahami alur sistem dan penggunaan Aplikasi Pengadaan Barang pada CV Maha Meru. Tahapan implementasi disesuaikan dengan rancangan atau desain sistem yang telah dibuat di suatu perangkat lunak. Implementasi ini menjelaskan secara mendetail tentang Aplikasi Pengadaan Barang. Berikut ini adalah implementasi program yang telah dibuat sebagai berikut :

4.4.1 Form Login

Form *login* akan muncul pada saat pertama kali dijalankan. Form ini berfungsi untuk mengautentifikasi dan mengotorisasi data *user login* ke menu utama yang sesuai dengan *user level*. Pengguna mengisi Nama Pengguna (*User Name*) dan Kata Kunci (*Password*) untuk mengakses aplikasi. Apabila Nama dan Kata Kunci salah maka akan muncul pesan kesalahan. Gambar 4.29 adalah tampilan form login.

 The image shows a screenshot of a web browser window titled "Formlogin". The background is a light blue gradient. At the top center, it says "CV MAHA MERU". Below this, there are two input fields: "Username" with the text "L11014" and "Password" with masked characters (dots). To the right of the password field is a logo for "CV. MAHA MERU" featuring a stylized building with a red roof and blue columns. Below the input fields are two buttons: "Log In" and "Log Out". At the bottom left, there is a link labeled "Baru" and at the bottom right, a link labeled "Ganti Password". The window has standard Windows-style window controls (minimize, maximize, close) in the top right corner.

Gambar 4.29 Form Login

4.4.2 Form Menu Utama

Menu utama merupakan tampilan awal dari program ini. Pada form ini terdapat menu-menu yang bermanfaat dalam menjalankan sistem yang menyeluruh dari aplikasi pengadaan barang ini. Pada menu utama terdapat beberapa sub menu seperti berikut ini :

- a. Pada sub menu berisi tentang menu *log in*, menu *log out* dan menu *exit*. Pada sub menu berfungsi untuk mengautentifikasi dan mengotorisasi data *user login* ke menu utama yang sesuai dengan *user level* pada suatu perusahaan tersebut. Sehingga *user* dapat menjalankan sesuai kebutuhan.

- b. Sub menu *maintenance data*. Berisi tentang menu master customer, menu master barang, menu master supplier, dan menu master karyawan. Pada menu *maintenance data* berfungsi untuk mengakses menu data-data yang terdapat pada *maintenance data* yang digunakan untuk melakukan penyimpanan data, perubahan data, penghapusan data, pembatalan data suatu perusahaan tersebut sehingga *user* dapat menjalankan sesuai kebutuhan.
- c. Sub menu transaksi. Berisi tentang menu transaksi proyek, menu transaksi progress proyek, menu transaksi purchase request, menu transaksi pembelian, menu transaksi barang keluar. Pada menu transaksi berfungsi untuk mengakses menu transaksi yang digunakan untuk melakukan proses penyimpanan data, perubahan data, penghapusan data, pembatalan data transaksi pada suatu perusahaan sehingga data yang dimasukkan akan berguna dan menghasilkan suatu laporan perusahaan.
- d. Sub menu laporan. Berisi tentang menu laporan barang keluar, menu laporan pembelian barang, dan laporan stok barang yang ada pada perusahaan. Pada menu laporan ini berfungsi untuk menampilkan hasil dari setiap laporan. Menu laporan sangat di butuhkan bagi setiap perusahaan dimana dari setiap laporan yang dihasilkan akan menghasilkan informasi bagi perusahaan sehingga dari informasi tersebut bisa membantu suatu perusahaan proyek dalam pengambilan keputusan oleh manajemen perusahaan tersebut. Gambar 4.30 adalah tampilan form menu utama.



Gambar 4.30 Form Menu Utama

4.4.3 Form *Maintenance Data Customer*

Gambar 4.31 Form Maintenance Data Customer

Form *maintenance* data customer digunakan untuk mengentrikan data-data customer. Data customer yang dicatat meliputi : Kode Customer, Nama Customer, Alamat, Kota, Contact Person dan Telepon. Gambar 4.31 adalah tampilan Form *Maintenance Data Customer*.

4.4.4 Form *Maintenance* Data Barang

Gambar 4.32 Form *Maintenance* Data Barang

Form *maintenance* data barang digunakan untuk mengentrikan data-data barang. Data barang yang dicatat meliputi : Kode Barang, Nama Barang, Satuan, Quantity Barang, Harga Beli Terakhir dan Status Barang. Gambar 4.32 adalah tampilan Form *Maintenance* Data Barang.

4.4.5 Form *Maintenance* Data Supplier

Gambar 4.33 Form *Maintenance* Data Supplier

Form *maintenance* data supplier digunakan untuk mengentrikan data-data supplier. Data supplier yang dicatat meliputi : Kode Supplier, Nama Supplier, Alamat, Kota, Contact Person, Telepon dan Jenis Supplier. Gambar 4.33 adalah tampilan Form *Maintenance* Data Supplier.

4.4.6 Form *Maintenance* Data Karyawan



CV MAHA MERU KARYAWAN	
Masukan Karyawan	Lihat Data Karyawan
KodeKaryawan	KAR013
Nama Karyawan	mito sunarto
Tanggal Lahir	11/ 4/1970
Alamat	Jl. Anggrek B-17
Kota	Gresik
Jabatan	Manager Operasional
Contact Person	085789896655

Gambar 4.34 Form *Maintenance* Data Karyawan

Form *maintenance* data karyawan digunakan untuk mengentrikan data-data karyawan. Data karyawan yang dicatat meliputi : Kode Karyawan, Nama Karyawan, Tanggal Lahir, Alamat, Kota, Jabatan dan Contact Person. Gambar 4.34 adalah tampilan Form *Maintenance* Data Karyawan.

4.4.7 Form Transaksi Proyek

The screenshot shows a software window titled 'Proyek' with the following content:

PROYEK CV MAHAMERU

Cari Data Customer yang akan melakukan kontrak proyek:

Kode Customer:

Nama Customer:

Alamat Customer:

Pengisian Proyek:

Kode Proyek:

Nama Proyek:

Lokasi Proyek:

Tanggal Terima:

Tanggal Mulai:

Tanggal Selesai:

Keterangan:

Masukan Bahan Baku | Lihat Data Stock BahanBaku & Alat

Kode Barang	Nama barang	Quantity	Harga Beli Terakhir	Jumlah
BRG-00003	gergaji	10	300	3000
BRG-00004	paku s	5000	2000	10000000

Group Total Anggaran:

Total Anggaran Biaya pemakaian Bahan:

Besar Kontrak =

Nilai Kontrak:

Uang Muka:

Sisa Pembayaran:

Buttons: Aktif, Simpan, Batal, Keluar

4.35 Form Transaksi Proyek

Form transaksi proyek digunakan untuk proses mengisi data mengenai customer dan mengenai proyek yang akan dilakukan. Data proyek yang dicatat meliputi : Kode Customer, Nama Customer, Alamat Customer, Kode Proyek, Nama Proyek, Lokasi Proyek, Tanggal Terima, Tanggal Mulai, Tanggal Selesai, Keterangan, Masukan Bahan Baku, Total Biaya Anggaran Pemakaian Bahan Baku, Nilai Kontrak, Uang Muka, dan Sisa Pembayaran. Gambar 4.35 adalah tampilan Form Transaksi Proyek.

4.4.8 Form Transaksi Progress Proyek

CV MAHAMERU
PROGRES PROYEK

Cari Data Proyek yang akan di lakukan Progress

Kode Proyek: PR2011/00004
Tanggal Mulai Proyek: 11/13/2012
Tanggal Selesai Proyek: 11/13/2012
Kode Customer: Cus-00001
Nama Customer: pandu
Alamat Customer: Jl. Raya

Pengisian Data Progress Proyek

Kode Progres: PG-201200004
Nama Progres: Pembangunan gedung
Tanggal Jalan Progress: 11/13/2012
Tanggal Selesai Progress: 11/15/2013
Keterangan: Proyek 2

Masukan Realisasi Bahan Baku

Kode Barang	Nama barang	Quantity	Harga Beli Terakhir	Jumlah Pemakaian
BRG-00003	gaji	3	300	900
BRG-00011	selang	4	3500	14000

Biaya-biaya dalam progress

Total Biaya pemakaian Bahan Baku: 14900

Aktif Simpan Batal Keluar

Gambar 4.36 Form Transaksi Progress Proyek

Form transaksi progress proyek digunakan untuk proses penambahan data transaksi progress proyek bahan. Data progress proyek yang dicatat meliputi : Kode Proyek, Kode Customer, Nama Customer, Alamat Customer, Kode Progress, Nama Progress, Tanggal Jalan, Tanggal Selesai, Keterangan, Masukan Realisasi Bahan Baku, Masukan Realisasi Alat, Masukan Realisasi Pekerja, Total Biaya Pemakaian Bahan Baku, Total Biaya Pemakaian Alat, Total Biaya Pekerja, Total Pemakaian Per Progress, Prosentase dan Sisa Anggaran. Gambar 4.36 adalah tampilan Form Transaksi Progress Proyek.

4.4.9 Form Transaksi Purchase Request

PurchaseRequest
CV MAHAMERU
PURCHASE REQUEST

Kode PR: Req-00006
Kode Proyek: PR2011/00004
Tanggal PR: 11/13/2012

Masukan Data PurchaseRequest

Kode barang	Nama Barang	Satuan	Quantity
BRG-00001	tabung	buah	2
BRG-00003	gergaji listrik	buah	3
BRG-00011	selang	biji	4

Buttons: Aktif, Simpan, Batal, Keluar

Gambar 4.37 Form Transaksi Purchase Request

Form transaksi purchase request digunakan untuk proses penambahan data transaksi purchase request. Data purchase request yang dicatat meliputi: Kode PR, Kode Proyek, Tanggal PR dan Masukan Data purchase Request. Gambar 4.37 merupakan tampilan Form Transaksi Purchase Request.

4.4.10 Form Transaksi Pembelian

Pembelian
CV MAHAMERU
PEMBELIAN BAHAN

No Transaksi: Fak2012/0008
No. PR: PR2011/00001
Tanggal Terima: 11/23/2012
Kode Supplier: SI-00002
Nama Supplier: roihatul jannah
Alamat Supplier: jln krian

Tanggal Pemesanan: 6/13/2011
Daftar Pemesanan: Tampilkan

Masukan Pembelian

Kode Barang	Nama Barang	Kode Harga	Nama Barang	Quantity Barang	Harga Per Barang	Jumlah	Qty Retur
BRG-00003	gergaji listrik			3	300	900	0
BRG-00005	kapur bangunan			200	1000	200000	0

Summary:
Total Pembelian: 200900
Jumlah Bayar: 100000
Sisa Bayar: 100900

Buttons: Aktif, Simpan, Batal, Keluar

Gambar 4.38 Form Transaksi Pembelian

Form transaksi pembelian digunakan untuk proses penambahan data transaksi pembelian. Data pembelian yang dicatat meliputi : No Faktur, No PO, Kode Supplier, Nama Supplier, Alamat Supplier, Tanggal Terima, Jenis Pembelian, Tanggal Jatuh Tempo dan Masukan Pembelian. Gambar 4.38 adalah tampilan Form Transaksi Pembelian.

4.4.11 Form Transaksi Barang Keluar

The screenshot shows a software window titled 'BarangKeluar' for 'CV MAHAMERU'. The main title is 'BARANG KELUAR'. The form includes the following fields and elements:

- Kode Keluar Barang:** KL/20120004
- Tanggal Keluar:** 11/19/2012
- Keterangan:** (Empty text box)
- Masukan Data Barang Keluar:** A section with a sub-header 'Lihat Persediaan barang di Gudang' and a table.

Kode barang	Nama Barang	Satuan	Quantity
BRG-00001	tabung	buah	12
BRG-00004	paku s	biji	50
- Quantity:** 0
- Buttons:** 'Tambah +', 'Kurang -', 'Aktif', 'Simpan', 'Batal', and 'Keluar'.

Gambar 4.39 Form Transaksi Barang Keluar

Form transaksi barang keluar digunakan untuk proses penambahan data transaksi barang keluar. Data barang keluar yang dicatat meliputi : Kode Keluar Barang, Kode Gudang, Kode Proyek, Lokasi Gudang, Tanggal Keluar, Keterangan dan Masukan Data Barang Keluar. Gambar 4.39 adalah tampilan Form Transaksi Barang Keluar.

4.4.12 Form Transaksi Penerimaan Barang

PENERIMAAN BARANG

Kode Supplier: SI-00011 Nama Supplier: PT. Diamond Perka
 Kode Penerimaan: Rec-00003 Alamat: Jl. Raya Indah 7-8
 Tanggal Pemesanan: 6/13/2011

Kode Barang	Nama Barang	Quantity
BRG-00003	gergaji	9
BRG-00005	coba3	8

Masukan Penerimaan Barang

Kode barang	Nama Barang	Quantity
BRG-00003	gergaji listrik	59
BRG-00005	coba3	74

Buttons: Simpan, Batal, Keluar

4.40 Form Transaksi Penerimaan Barang

Form transaksi penerimaan barang untuk menginputkan data barang yang datang dari supplier, dimana akan di inputkan berdasarkan data pembelian barang yang telah dilakukan. Data penerimaan barang yang dicatat meliputi: Kode Supplier, Kode Penerimaan, Tanggal Pemesanan, dan Masukan Data Penerimaan Barang. Gambar 4.40 adalah tampilan Form Transaksi Penerimaan Barang.

4.4.13 Laporan Barang Keluar

TANGGAL KELUAR	KODE GUDANG	KODE BARANG	JUMLAH STOK KELUAR
PR2011/00001			
KL/20110001			
6/14/2011	Gdg-0002	BRG-00005	1
6/14/2011	Gdg-0002	BRG-00005	1
6/14/2011	Gdg-0002	BRG-00006	2
6/14/2011	Gdg-0002	BRG-00006	2
Jumlah Stok Barang Proyek yang Keluar			6.00

Gambar 4.41 Laporan Barang Keluar

Laporan Barang Keluar digunakan untuk melihat seluruh transaksi barang keluar ke perusahaan, baik yang diterima maupun yang ditolak oleh perusahaan berdasarkan periode bulan yang dipilih. Pengguna memilih bulan periode dan mengisi tahun periode, setelah itu pengguna memilih *button* cetak dan untuk keluar dari laporan barang keluar, pengguna dapat memilih *button* keluar. Jika data yang diisikan tidak ada, maka laporan hanya akan menampilkan judul laporan yang tidak berisi (*kosong*). Pada laporan ini, ditampilkan tanggal keluar barang, kode gudang proyek, kode barang dan jumlah stok keluar barang pada perusahaan kontraktor tersebut. Gambar 4.41 adalah tampilan laporan barang keluar.

4.4.14 Laporan Pembelian Barang

Gambar 4.42 Laporan Pembelian Barang

Laporan Pembelian Barang digunakan untuk melihat seluruh transaksi pembelian ke perusahaan, baik yang diterima maupun yang ditolak oleh perusahaan berdasarkan periode bulan dan tahun yang dipilih. Pengguna memilih bulan periode dan mengisi tahun periode, setelah itu pengguna memilih *button* cetak dan untuk keluar dari laporan pembelian barang, pengguna dapat memilih *button* keluar. Jika data yang diisikan tidak ada, maka laporan hanya akan menampilkan judul laporan yang tidak berisi (*kosong*). Pada laporan ini, ditampilkan tanggal terima faktur, kode barang proyek, qty barang, harga barang dan jumlah barang pada perusahaan tersebut. Gambar 4.42 adalah tampilan Form Laporan Pembelian Barang.

4.4.15 Laporan Stok Barang

KODE BARANG	NAMA BARANG	HARGA BELI TERAKHIR	STATUS	SATUAN	QUANTITY BARANG	STATUS JUMLAH
BRG-00001	tabung	20,000.00	UTAMA	buah	4	STOK KURANG
BRG-00003	gergaji listnk	300.00	UTAMA	buah	5	STOK KURANG
BRG-00004	paku s	2,000.00	PELENGKAP	biji	132	
BRG-00011	selang	3,500.00	UTAMA	biji	7	
BRG-00016	Besi	9,000.00	UTAMA	kg	70	
BRG-00017	Kayu	100,000.00	UTAMA	batang	400	
BRG-00018	Pasir	175,000.00	PELENGKAP	m3	100	

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

Gambar 4.43 Laporan Stok Barang

Laporan Stok Barang digunakan untuk melihat stok barang yang tersedia di gudang. Terdapat keterangan “Stok Kurang” jika quantity barang yang tersedia jumlahnya hampir habis. Pada laporan ini, ditampilkan kode barang, nama barang, harga beli terakhir, status, satuan, quantity barang, status jumlah. Gambar 4.43 adalah tampilan Form Laporan Stok Barang.

4.5 Evaluasi Sistem

Dari hasil implementasi dan uji coba di atas dapat diketahui bahwa aplikasi sudah dapat berjalan dengan baik dan benar. Di mana hasil dari aplikasi sistem dapat memberikan suatu aplikasi yang dapat mengintegrasikan dengan sistem yang manual menjadi sistem terkomputerisasi oleh perusahaan kontraktor tersebut.