



**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN
PEMBELIAN GALVALLUM PADA UD JAYA LOGAM BERSAMA**

PROYEK AKHIR

Program Studi

DIII MANAJEMEN INFORMATIKA

**INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA**

Oleh:

RAHMAT JULIANTO PUTRA

15390100008

stikom
SURABAYA

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2018**

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN
PEMBELIAN GALVALLUM PADA UD JAYA LOGAM BERSAMA**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Ahli Madya Komputer



Oleh:

Nama : RAHMAT JULIANTO PUTRA

NIM : 15390100008

Program Studi : DIII (Diploma Tiga)

Jurusan : Manajemen Informatika

STIKOM
SURABAYA

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2018



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*“Seberat apapun perjalanan hidup yang telah dilewati,
janganlah berputus asa, tetapi tetap semangat dan bersabarlah,
suatu saat usaha yang telah dilakukan akan membuahkan hasil”*

“JADI DIRI SENDIRI”

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

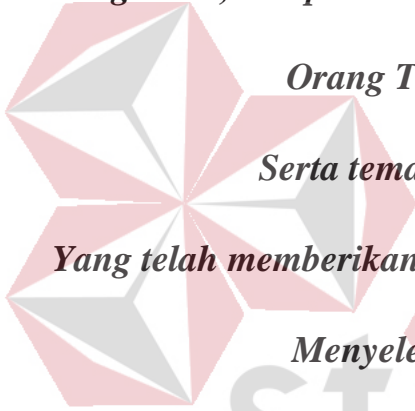
Dengan ini, aku persembahkan sebuah hasil karya kecil kepada

Orang Tua dan Keluarga tercinta,

Serta teman-teman dan orang-orang

Yang telah memberikan bantuan, semangat dan motivasi untuk

Menyelesaikan Proyek Akhir ini



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN
GALVALLUM PADA UD JAYA LOGAM BERSAMA**

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, Juli 2018



**INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA**

Mengetahui :

Ketua Program Studi DIII Manajemen Informatika

Disetujui :

Dosen Pembimbing



stikom

FAKULTAS TEKNIK
S1 INFORMATIKA

Titik Lusiani, M.Kom, OCP
NIDN 0714077401

SURABAYA

Titik Lusiani, M.Kom, OCP
NIDN 0714077401

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama : Rahmat Julianto Putra

NIM : 15390100008

Program Studi : DIII Manajemen Informatika

Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika

Judul Karya : **RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN GALVALLUM PADA UD JAYA LOGAM BERSAMA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 27 Juni 2018

Yang menyatakan



Rahmat Julianto Putra
15390100008

ABSTRAK

UD Jaya Logam Bersama merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang distribusi dan perdagangan produk bahan bangunan yang terbuat dari besi dan baja. UD Jaya Logam Bersama merupakan salah satu distributor galvallum yang ada di Indonesia lebih tepatnya di Perum Jaya Regency Blok U-2 Desa Pepe Sedati Sidoarjo. Perusahaan distributor galvallum menyediakan berbagai macam merk dengan ukuran, jenis yang berbeda dan disesuaikan dengan permintaan pelanggan. Terdapat beberapa masalah permasalahan yang ada di perusahaan tersebut, seperti pencatatan yang dilakukan masih manual. Kekurangan pada sistem tersebut dapat menyebabkan data-data yang telah di inputkan akan hilang dan kesulitan dalam pembuatan laporan.

Berdasarkan masalah di atas, maka dibuatkanlah Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Galvallum dapat membantu proses pencatatan serta mengolah laporan pada UD Jaya Logam Bersama.

Sistem Informasi Penjualan dan pembelian galvallum dapat digunakan sesuai dengan fungsinya. Dengan adanya sistem dapat melakukan transaksi penjualan dan pembelian galvallum secara terstruktur dan pertukaran informasi antara karyawan dan pemilik UD Jaya Logam Bersama.

Kata kunci: *Sistem Informasi, Penjualan dan Pembelian, UD Jaya Logam Bersama.*



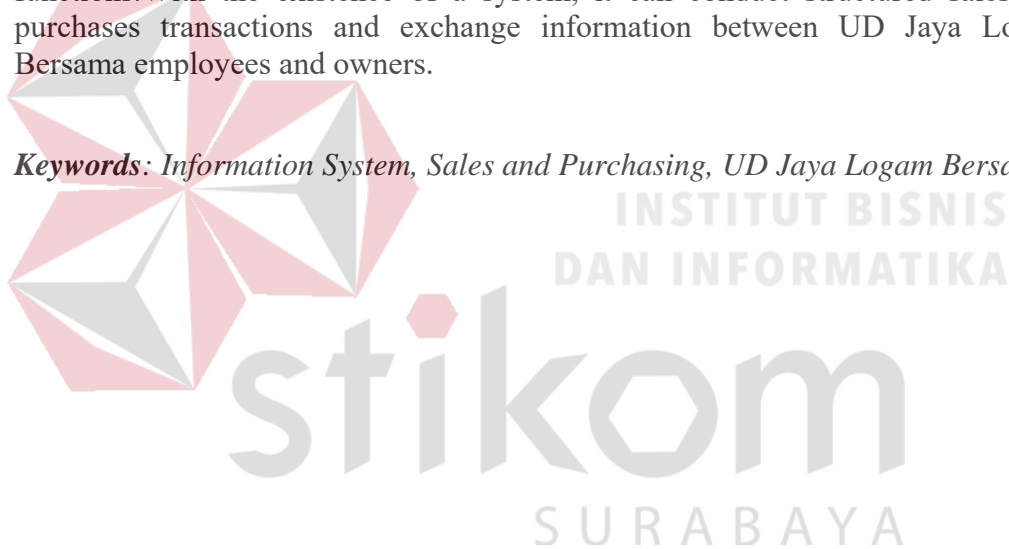
ABSTRACT

UD Jaya Logam Bersama is a company engaged in the distribution and trading of building materials made of iron and steel. UD Jaya Logam Bersama is one of the Galvallum distributors in Indonesia, more precisely in Blok U-2 Jaya Regency Public Corporation, Pepe Sedati Sidoarjo Village. Galvallum distributor company provides various brands with different sizes, types and tailored to customer demand. There are several problems that exist in the company, such as recording that is still done manually. Weaknesses in the system can cause data that has been inputted to be lost and difficulties in making reports.

Based on the above problems, then the Design of Sales and Galvallum Purchasing Information System was made to help the process of recording and processing reports on UD Jaya Logam Bersama.

Sales and purchase information systems can be used according to their functions. With the existence of a system, it can conduct structured sales and purchases transactions and exchange information between UD Jaya Logam Bersama employees and owners.

Keywords: Information System, Sales and Purchasing, UD Jaya Logam Bersama.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan rahmat yang diberikan oleh-Nya serta doa restu dari kedua orang tua, penulis dapat menyelesaikan pembuatan Laporan Proyek Akhir yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi penjualan dan pembelian galvallum pada UD Jaya Logam Bersama”.

Pada laporan proyek akhir ini membahas tentang proses perancangan dan pembuatan Sistem Informasi penjualan dan pembelian galvallum yang dapat membantu UD Jaya Logam Bersama dalam kegiatan secara terstruktur serta dapat membantu dalam memantau setiap data dari penjualan dan pembelian di UD Jaya Logam Bersama.

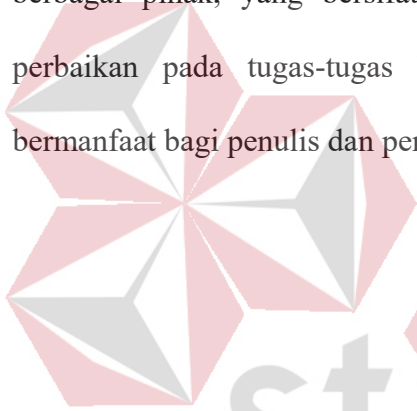
Dalam proses pembuatan proyek akhir ini tidak terlepas dari dukungan dari berbagai pihak yang telah memberikan nasihat, saran, kritik kepada penulis. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Kedua Orang Tua dan segenap keluarga tercinta yang selalu mendoakan dan memberikan motivasi serta dukungan di setiap perjuangan penulis.
2. Bapak Andre Wicaksono selaku Pemilik UD Jaya Logam Bersama yang telah membantu dan membimbing serta memberikan informasi kepada penulis dalam mengerjakan Proyek ini.
3. Ibu Titik Lusiani, M.Kom., OCP, selaku Ketua Program Studi DIII Manajemen Informatika sekaligus dosen pembimbing yang telah memberikan arahan selama proses pembuatan proses Proyek Akhir.

4. Teman-teman dari DIII Manajemen Informatika Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya angkatan 2015 yang telah memberi dukungan, motivasi, semangat dan membantu selama mengerjakan laporan proyek akhir ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan limpahan rahmat-Nya kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan, nasehat, dan dukungan selama pelaksanaan proyek akhir maupun pembuatan laporan proyek akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan proyek akhir yang telah dikerjakan ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, berharap adanya kritik dan saran dari berbagai pihak, yang bersifat membangun sangat diharapkan sebagai bahan perbaikan pada tugas-tugas berikutnya. Semoga laporan proyek akhir ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca.



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
Surabaya, Juli 2018

stikom
SURABAYA

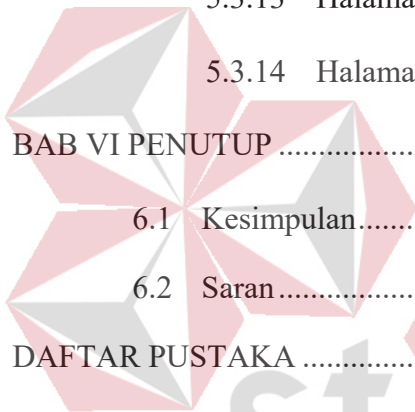
Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiv
KATA PENGANTAR	xv
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR TABEL.....	xx
DAFTAR GAMBAR	xxi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II HASIL SURVEY	5
2.1 Gambaran Umum UD Jaya Logam Bersama	5
2.2 Visi dan Misi UD Jaya Logam Bersama	6
2.3 Struktur Organisasi UD Jaya Logam Bersama.....	7
2.4 Deskripsi Jabatan.....	8
2.5 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan.....	9
2.5.1 <i>Document flow</i> Penjualan.....	9
2.5.2 <i>Document flow</i> Pembelian.....	11

2.5.3	<i>Document flow</i> Pemesanan	12
BAB III LANDASAN TEORI..... 13		
3.1	Baja Ringan	13
3.2	Penjualan	14
3.3	Proyek.....	16
3.4	Interaksi Manusia dan Komputer	17
3.5	Analisa Sistem.....	19
3.6	<i>Database</i>	19
3.7	<i>System Development Life Cycle</i>	20
BAB IV ANALISIS DAN DESAIN SISTEM 24		
4.1	Analisis Sistem	24
4.2	Desain Sistem.....	24
4.2.1	<i>System Flow</i>	24
4.2.2	Data flow diagram.....	28
4.2.3	<i>Entity Relationship Diagram</i>	34
4.2.4	Struktur Tabel.....	36
4.2.5	Desain <i>Input/Output</i>	43
BAB V IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN..... 60		
5.1	Sistem yang Digunakan.....	60
5.2	Cara Setup Program.....	60
5.3	Penjelasan Pemakaian Program.....	61
5.3.1	Halaman Login.....	61
5.3.2	Halaman Dashboard	62
5.3.3	Halaman Master Karyawan.....	63
5.3.4	Halaman Pelanggan.....	64

5.3.5	Halaman Master Barang.....	65
5.3.6	Halaman Master Supplier.....	66
5.3.7	Halaman Data Barang Pembelian	67
5.3.8	Halaman Data Pembelian.....	68
5.3.9	Halaman Transaksi Pembelian.....	69
5.3.10	Halaman Data Penjualan	70
5.3.11	Halaman Transaksi Penjualan	70
5.3.12	Halaman Laporan Penjualan	71
5.3.13	Halaman Data Admin.....	73
5.3.14	Halaman Perusahaan	74
BAB VI PENUTUP		76
6.1	Kesimpulan.....	76
6.2	Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA		77
LAMPIRAN.....		80



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1. Tabel Admin	36
Tabel 4.2 Tabel Master Barang.....	36
Tabel 4.3 Tabel Master Pelanggan.....	37
Tabel 4.4 Tabel Master Karyawan	37
Tabel 4.5 Tabel Pembelian.....	38
Tabel 4.6 Tabel Barang Pembelian	38
Tabel 4.7 Tabel Barang Pembelian Sementara	39
Tabel 4.8 Tabel D Pembelian.....	39
Tabel 4.9 Tabel Penjualan.....	40
Tabel 4.10 Tabel Penjualan_Sementara	40
Tabel 4.11 Tabel D_Penjualan.....	41
Tabel 4.12 Tabel Master Supplier.....	41
Tabel 4.13 Tabel Perusahaan	42
Tabel 4.14 Tabel Retur Pembelian.....	42

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 <i>System flow</i> Penjualan	25
Gambar 4.2 <i>System flow</i> Pembelian	26
Gambar 4.3 <i>System Flow</i> Pemesanan.....	27
Gambar 4.4 <i>Context Diagram</i>	28
Gambar 4.5 DFD Level 0 Penjualan dan pembelian galvallum.....	30
Gambar 4.6 DFD Level 1 Mengelola Data Master	31
Gambar 4.7 DFD Level 1 Mengelola Data Transaksi.....	32
Gambar 4.8 DFD Level 1 Mengelola Data Laporan.....	33
Gambar 4.9 <i>Conceptual Data Model/</i>	34
Gambar 4.10 <i>Physical Data Model</i>	35
Gambar 4.11 Halaman Login.....	43
Gambar 4.12 Desain Halaman Dashboard.....	44
Gambar 4.13 Desain Master Karyawan	45
Gambar 4.14 Desain Halaman Input data karyawan.....	45
Gambar 4.15 Desain Halaman Master Pelanggan.....	46
Gambar 4.16 Desain Halaman Input data pelanggan.....	47
Gambar 4.17 Desain Halaman Master Barang.....	47
Gambar 4.18 Desain Halaman Input Data Barang.....	48
Gambar 4.19 Desain Halaman Master Supplier.....	49
Gambar 4.20 Desain Halaman Input Data Supplier.....	49
Gambar 4.21 Desain Halaman Data Barang Pembelian	50
Gambar 4.22 Desain Halaman Data Pembelian.....	51

Gambar 4.23 Desain Halaman Retur Pembelian.....	52
Gambar 4.24 Desain Halaman Transaksi Pembelian.....	53
Gambar 4.25 Desain Halaman Data Penjualan.....	54
Gambar 4.26 Desain Halaman Transaksi Penjualan.....	55
Gambar 4.27 Desain Halaman Laporan Penjualan.....	55
Gambar 4.28 Desain Halaman Laporan Pembelian.....	56
Gambar 4.29 Desain Halaman Laporan Keuntungan.....	57
Gambar 4.30 Desain Halaman Profil Admin.....	58
Gambar 4.31 Desain Halaman Tambah Admin.....	58
Gambar 4.32 Desain Halaman Profil Perusahaan.....	59
Gambar 5.1 Halaman Login.....	62
Gambar 5.2 Halaman Dashboard.....	63
Gambar 5.3 Halaman Tambah Karyawan.....	63
Gambar 5.4 Halaman Tabel Data Karyawan.....	64
Gambar 5.5 Halaman Tambah Pelanggan.....	65
Gambar 5.6 Tabel Data Pelanggan.....	65
Gambar 5.7 Halaman Tambah Barang.....	66
Gambar 5.8 Halaman Tabel Data Barang.....	66
Gambar 5.9 Halaman Tambah Supplier.....	67
Gambar 5.10 Halaman Tabel Data Supplier.....	67
Gambar 5.11 Halaman Data Pembelian Barang.....	68
Gambar 5.12 Halaman Data Pembelian.....	68
Gambar 5.13 Halaman Retur Pembelian.....	69
Gambar 5.14 Halaman Transaksi Pembelian.....	70

Gambar 5.15 Halaman Data Penjualan	70
Gambar 5.16 Halaman Transaksi Penjualan	71
Gambar 5.17 Halaman Laporan Penjualan	72
Gambar 5.18 Laporan Pembelian.....	72
Gambar 5.19 Halaman Laporan Profit	73
Gambar 5.20 Halaman Data Admin.....	74
Gambar 5.21 Tambah Admin.....	74
Gambar 5.22 Halaman Perusahaan	75



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Hasil Survey	80
Lampiran 2. Hasil Wawancara	81
Lampiran 3. Laporan Data Penjualan.....	82
Lampiran 4. Laporan Data Pembelian	83
Lampiran 5. Laporan Data Profit	84
Lampiran 6. Kode Program.....	85
Lampiran 7. Kartu Bimbingan Proyek Akhir.....	92



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin maju pesat. Teknologi informasi sekarang sudah menjadi penentu atas terlaksananya sasaran dan strategi dari perusahaan. Begitu juga pelaporan penjualan dan pembelian adalah hal yang penting dalam mencapai suatu tujuan dari perusahaan. Salah satunya adalah pelaporan proses transaksi perusahaan.

UD Jaya Logam Bersama merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang distribusi dan perdagangan produk bahan bangunan yang terbuat dari besi dan baja. UD Jaya Logam Bersama merupakan salah satu distributor atap galvallum yang ada di Indonesia lebih tepatnya di Perum Jaya Regency Blok U-2 Desa Pepe Sedati Sidoarjo. Perusahaan distributor galvallum menyediakan berbagai macam merk dengan ukuran yang berbeda beda dan disesuaikan dengan permintaan pelanggan. Terdapat beberapa permasalahan yang ada di perusahaan tersebut, seperti pencatatan yang dilakukan pada UD Jaya Logam Bersama masih manual, sehingga proses yang dilakukannya sering mengalami kesulitan untuk mengetahui dengan cepat seluruh datadata transaksi yang telah dilakukan.

Berdasarkan masalah di atas, maka dibuat Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian pada UD Jaya Logam Bersama. Sistem ini dapat membantu pengelolaan transaksi yang ada pada UD Jaya Logam Bersama dengan mudah. Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian ini dapat digunakan sesuai dengan fungsinya. Dengan adanya aplikasi ini, pihak perusahaan dapat melakukan proses kegiatannya secara mudah dan tidak memakan waktu begitu banyak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang bangun Sistem Informasi penjualan pada UD Jaya Logam Bersama?
- b. Bagaimana merancang bangun Sistem Informasi pembelian pada UD Jaya Logam Bersama?
- c. Bagaimana merancang bangun Sistem Informasi Pemesanan pada UD Jaya Logam Bersama?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi yang dibuat dalam bentuk web dengan judul sistem informasi penjualan dan pembelian galvillum.
- b. Sistem yang dibahas meliputi:
 1. Merekam Penjualan.
 2. Merekam Pembelian.
 3. Merekam Persewaan.
- c. Pengguna pada Aplikasi penjualan dan pembelian galvillum yaitu karyawan dan pemilik.
- d. Tidak membahas tentang jaringan dan keamanan sistem.

1.4 Tujuan

Tujuan pada penelitian ini, adalah sebagai berikut:

- a. Rancang bangun aplikasi yang dapat memudahkan pihak perusahaan dalam kegiatan penjualan, pembelian, pemesanan?
- b. Rancang bangun aplikasi untuk melakukan penjualan, pembelian, pemesanan, dan pengecekan stok barang.
- c. Rancang bangun aplikasi yang dapat digunakan untuk menerima setiap laporan data penjualan, pembelian, pemesanan, dan pengecekan stok barang dari karyawan ke pemilik UD Jaya Logam Bersama?

1.5 Manfaat

Manfaat dalam pembuatan Sistem Informasi penjualan dan pembelian galvillum sebagai berikut:

- a. Mengurangi waktu dalam pengumpulan data penjualan, pembelian, pemesanan, dan stok barang.
- b. Menerima data penjualan, pembelian, pemesanan, stok barang secara akurat.
- c. Memudahkan pproses stok barang.
- d. Dapat memantau setiap penjualan, pembelian, pemesanan yang terjual.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Laporan Proyek Rancang Bangun Sistem Informasi penjualan dan pembelian galvillum adalah sebagai berikut:

Bab pertama berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

Bab kedua hasil survey membahas tentang gambaran umum UD Jaya Logam Bersama yang menguraikan gambaran umum perusahaan seperti lokasi, keadaan, kondisi, situasi dan hal lain yang berkaitan dengan instansi/lembaga tersebut, dan struktur organisasi UD Jaya Logam Bersama.

Bab ketiga landasan teori membahas tentang sistem informasi Penjualan, Analisis System, Proyek, *System Development Life Cycle*.

Bab keempat analisis dan desain sistem membahas tentang prosedur dan langkah-langkah sistematis dalam menyelesaikan proyek ini. Bab ini juga berisi tentang *Document Flow, System Flow, Context Diagram, Data Flow Diagram, Entity Relationship Diagram*.

Bab kelima implementasi dan pembahasan mengenai sistem yang digunakan untuk mendukung jalannya aplikasi ini yang meliputi *hardware* maupun *software*. Selain itu, di dalam bab ini juga menjelaskan tentang cara penggunaan dari aplikasi ini.

Bab keenam penutup membahas tentang kesimpulan atau ringkasan/inti dari bab-bab sebelumnya dan bab ini juga memuat saran-saran yang bisa diterapkan untuk perbaikan dan pengembangan sistem selanjutnya.

BAB II

HASIL SURVEY

2.1 Gambaran Umum UD Jaya Logam Bersama

UD Jaya Logam Bersama merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang distribusi dan perdagangan produk bahan bangunan yang terbuat dari besi dan baja. UD Jaya Logam Bersama merupakan salah satu distributor atap galvallum yang ada di Indonesia lebih tepatnya di Perum Jaya Regency Blok U-2 Desa Pepe Sedati Sidoarjo. Perusahaan distributor atap galvallum menyediakan berbagai macam merk dengan ukuran yang berbeda beda dan disesuaikan dengan permintaan pelanggan. Penggunaan rangka baja ringan , merupakan hal yang belum lama ada di Indonesia. Masyarakat Indonesia belum begitu familiar dengan rangka atap dan akibatnya, banyak masyarakat Indonesia masih enggan menggunakan rangka atap baja ringan ini, padahal rangka ini sangat cocok digunakan untuk wilayah Indonesia yang notabene rawan gempa. Baja dan besi pun memiliki beberapa kelebihan yang dimilikinya, yaitu:

- a. Lebih Ringan
- b. Lebih Kuat
- c. Tahan Api
- d. Tidak merambatkan Api
- e. Tidak berkarat
- f. Anti Rayap
- g. Pemasangan cepat



Gambar 2.1 Logo UD Jaya Logam Bersama

Pada Gambar 2.1 merupakan logo merupakan logo UD Jaya Logam Bersama memiliki logo berwarna biru dengan desain singkatan nama dari UD Jaya Logam Bersama sendiri berwarna hitam dan dibawahnya ada nama lengkap dari nama perusahaan tersebut.

2.2 Visi dan Misi UD Jaya Logam Bersama

UPT. Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur memiliki visi dan misi yang secara tegas tertulis. Visi UPT. Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Provinsi Jawa Timur adalah Terwujudnya insan yang cerdas, berakhlak, professional dan berbudaya. Misi UPT. Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Provinsi Jawa Timur adalah Mewujudkan pemerataan aksesibilitas dan kualitas pendidikan pada semua jenjang melalui pendayagunaan teknologi komunikasi dan informasi untuk pendidikan.

UPT. Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur memiliki tujuan dalam rencana strategi kerja, tujuan yang ingin dicapai adalah

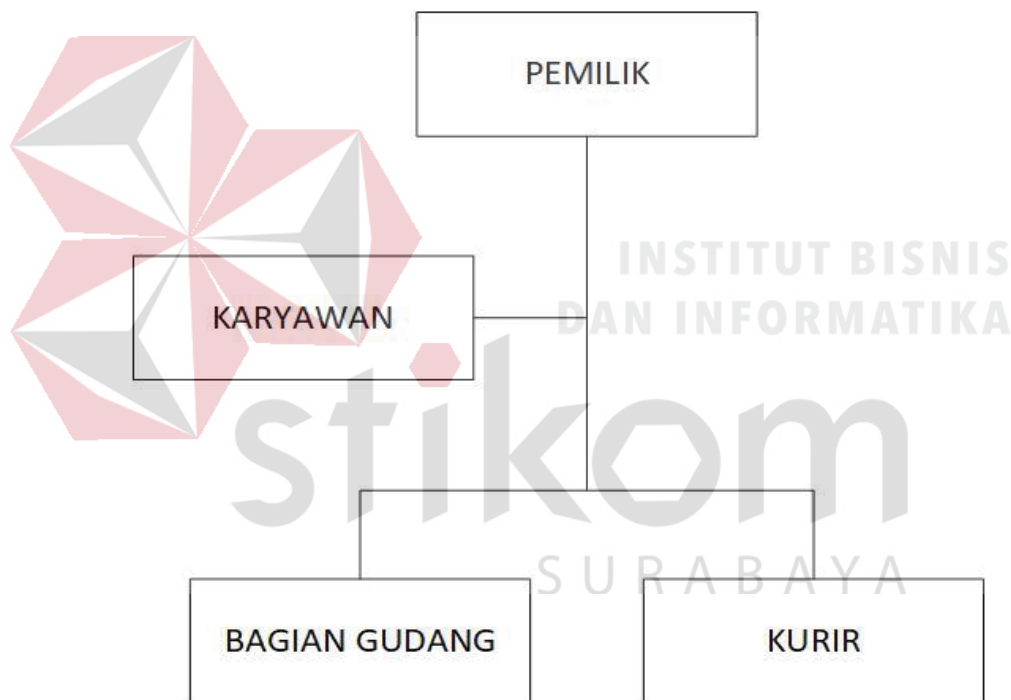
1. Mewujudkan pemerataan kesempatan belajar bagi masyarakat Jawa Timur melalui pendayagunaan teknologi komunikasi dan informasi.

2. Mengembangkan model pembelajaran jarak jauh.

Memberdayakan berbagai model pembelajaran untuk menunjang sistem pendidikan melalui kerjasama antar lembaga/instansi terkait.

2.3 Struktur Organisasi UD Jaya Logam Bersama

Berikut ini adalah Struktur Organisasi UD Jaya Logam Bersama yang terdapat pada Gambar 2.2 untuk kelancaran dan keberhasilan suatu perusahaan, maka perlu dibentuk struktur organisasi dengan tujuan agar dapat terlaksananya tugas dengan lancar dan baik.



Gambar 2.2 Struktur Organisasi UD Jaya Logam Bersama

Sebagai sebuah instansi perusahaan UD Jaya Logam Bersama dipimpin oleh Pemilik. Posisi yang berada di bawah Pemilik adalah Karyawan, Bagian Gudang, dan Kurir.

2.4 Deskripsi Jabatan

Berdasarkan struktur organisasi dapat dideskripsikan tugas yang dimiliki oleh setiap bagian yang bersangkutan:

a. Pemilik

1. Merupakan pemilik dari perusahaan.
2. Menyediakan modal bagi perusahaan.
3. Bertanggung jawab penuh terhadap segala kinerja dalam perusahaan.
4. Melakukan pengawasan kerja dan pengembangan proses kerja dalam perusahaan.

b. Karyawan

Karyawan dideskripsikan bertugas untuk membantu pemilik dalam proses menjual barang sekaligus membantu administrasi di perusahaan tersebut.

c. Bagian Gudang

Bagian Gudang dideskripsikan bertugas untuk mengendalikan persediaan barang, jika terdapat barang yang telah berkurang maka bagian gudang akan mengajukan permintaan pembelian kepada karyawan atau pemilik.

d. Kurir

Kurir dideskripsikan bertugas untuk mengirim barang yang telah dibungkus oleh karyawan kemudian kurir akan mengirim barang ke tempat tujuan yang telah ditentukan.

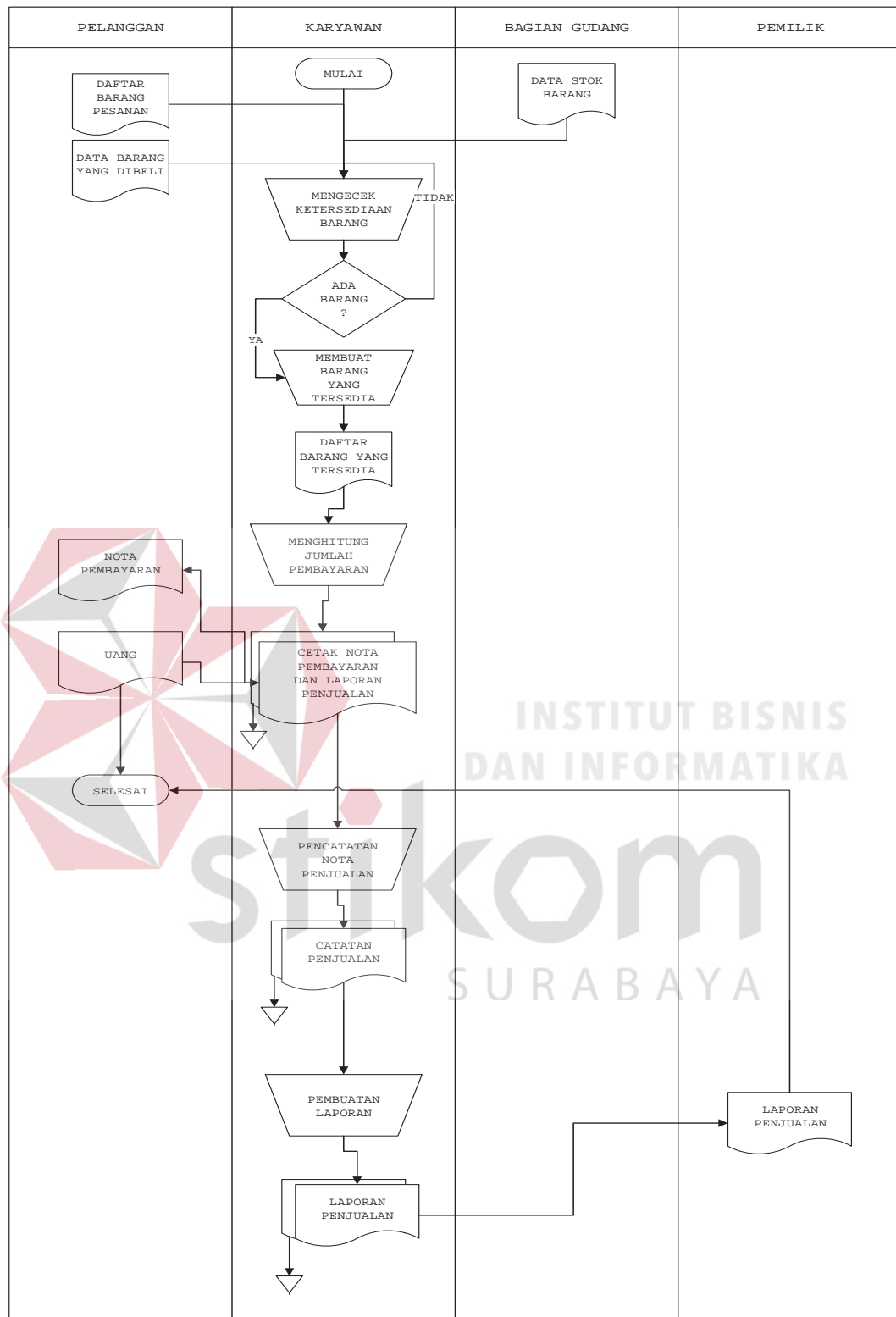
2.5 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

UD Jaya Logam Bersama ingin mengembangkan bagian pengolahan data pada penjualan dan pembelian galvallum yang saat ini prosedur-prosedurnya masih belum tersistem dengan baik. Berdasarkan pernyataan dari pemilik UD Jaya Logam Bersama, segala proses penjualan dan pembelian yang terjadi hanya memanfaatkan Buku tulis sebagai media penyimpanannya sehingga sulit dalam pengelolaan. Pada tahapan analisis sistem dibuat *document flow*, yang terdiri dari 3 proses sebagai berikut:

- a. *Document Flow* Penjualan.
- b. *Document Flow* Pembelian.
- c. *Document Flow* Pemesanan

2.5.1 *Document flow* Penjualan

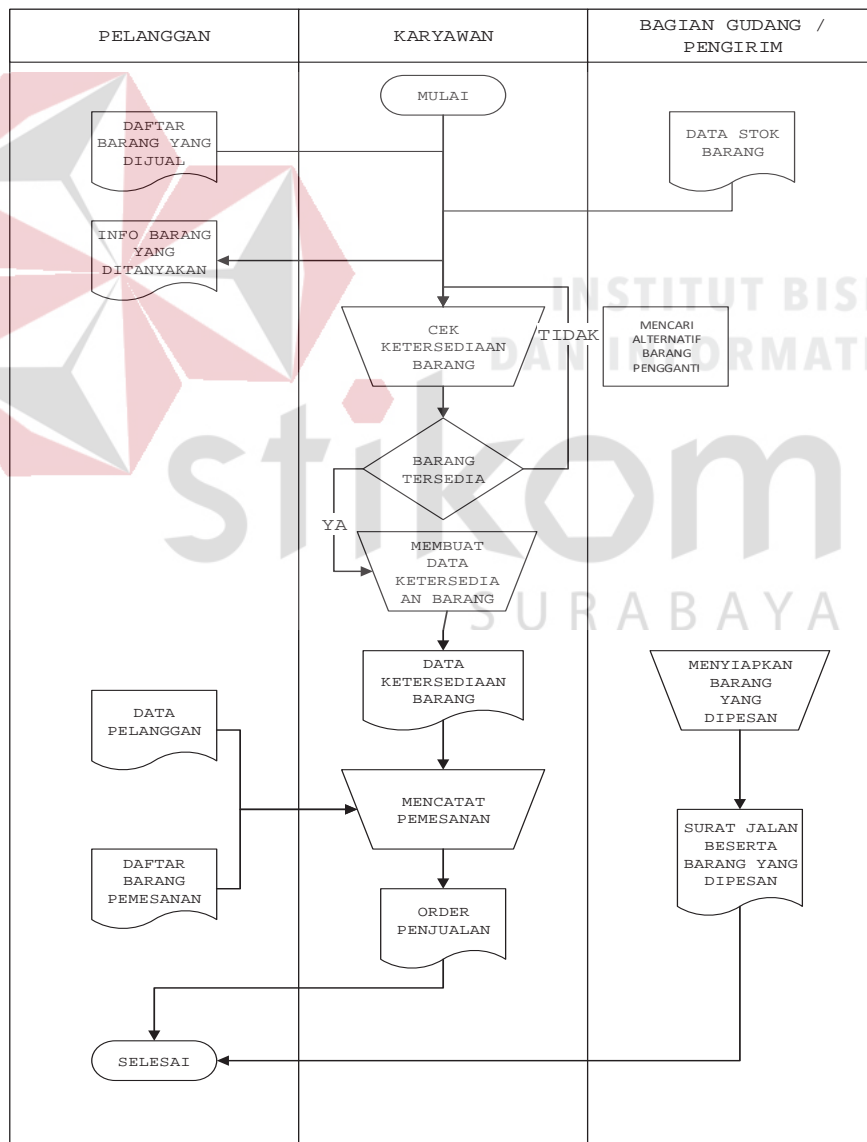
Document flow penjualan adalah suatu proses pelanggan akan memesan barang yang di inginkan kemudian karyawan akan memberikan sebuah katalog kepada pelanggan, setelah pelanggan memilih barang dan memesan barang karyawan akan menginfokan kebagian gudang untuk di *packing* barang yang telah dipilih oleh pelanggan. Pelanggan melakukan pembayaran ke karyawan dan karyawan akan mencetak nota sebagai tanda bukti transaksi. Lebih tepatnya dapat dilihat pada Gambar 2.3.



Gambar 2.3 Document flow Penjualan

2.5.2 Document flow Pembelian

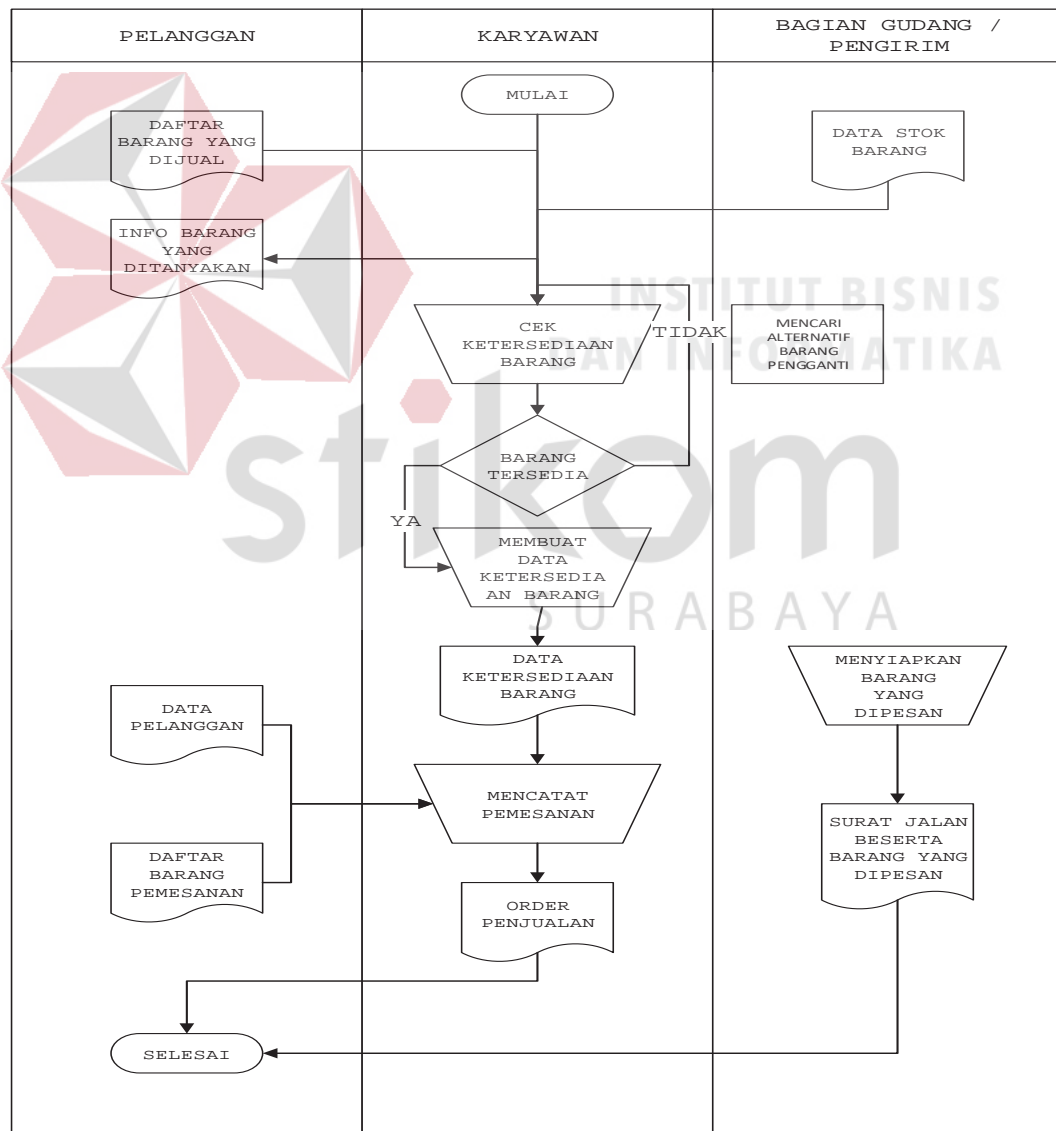
Document flow pembelian adalah suatu proses dimana pemilik/pembeli akan membeli barang kepada supplier kemudian supplier akan membuat daftar barang pesanan yang telah dibeli. Supplier akan mencetak nota sebagai tanda bukti transaksi dan diberikan ke kurir. Kemudian supplier akan meminta data pembeli untuk dikirim ke alamat yang dituju dan juga jurir akan memberikan nota yang telah dicetak oleh supplier. Lebih tepatnya dapat dilihat pada Gambar 2.4.



Gambar 2.4 Document flow Pembelian

2.5.3 Document flow Pemesanan

Document flow pemesanan adalah suatu proses dimana pelanggan akan memesan barang dan karyawan akan memberikan katalog barang. Pelanggan akan memilih barang yang akan dipesan dan pelanggan akan menyiapkan barang yang telah dipesan. Kemudian karyawan akan cetak nota sebagai tanda bukti transaksi dan membuat surat jalan sebagai tanda bahwa barang siap untuk diantarkan ke lokasi yang sudah ditentukan



Gambar 2.5 Document flow Pemesanan

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Baja Ringan

Baja ringan adalah baja berkualitas tinggi yang bersifat ringan dan tipis, akan tetapi kekuatannya tidak kalah dari baja konvensional. Ada beberapa macam baja ringan yang dikelompokkan berdasarkan nilai tegangan tariknya (*tensile strength*). Kemampuan tegangan tarik ini umumnya didasarkan pada fungsi akhir dari baja ringan tersebut. Sebagai contoh untuk produk struktural seperti rangka atap baja ringan menggunakan baja ringan dengan tegangan tarik tinggi (G550). Namun untuk berbagai produk *home appliances* diperlukan baja ringan dengan tegangan tarik yang lebih rendah (G300, G250) yang lebih lentur dan lunak sehingga lebih mudah dibentuk sesuai keinginan.

Karena tingkat kualitas dan kuat tarik tinggi, nggak heran baja ringan lebih tipis dan ringan dibandingkan baja konvensional. Baja G550 bisa diartikan sebagai baja yang mempunyai kuat tarik 550 Mpa (Mega Pascal). Uji kualitas ini hanya dapat dibuktikan di laboratorium. Meskipun lebih ringan dan tipis dari baja konvensional, dengan kuat tarik sebesar 550 Mpa baja ringan dapat dijadikan andalan untuk menopang beban struktur bangunan. Untuk fungsi non structural seperti penutup atap digunakan baja ringan kualitas G300. Bagaimana dengan ketebalan baja ringan? Dipasaran umum ketebalannya berkisar antara 0,20 – 2,00 mm. Variasi ketebalan ini ditentukan oleh fungsi, seberapa besar beban yang ditopang dan ukuran bentang baja itu sendiri. Ketebalan yang lebih kecil dibanding

dengan baja konvensional dengan tujuan untuk mengurangi beban struktur bangunan.

Kuda-kuda baja ringan mempunyai ketebalan antara 0,45 – 1,00 mm. Berbeda dengan kolom yang akan menopang beban yang lebih besar, ketebalannya kisaran antara 1,00 -2,00 mm (profil C). Sedangkan untuk genteng metal ketebalannya 0,20 mm karena bisa dikatakan tidak memikul beban dengan ketebalan tersebut sudah cukup memadai.

Baja tersusun dari besi dan karbon (Fe dan C). Apabila unsur tersebut bercampur dengan air dan udara akan timbul reaksi yang mendorong terjadinya karat. Maka baja ringan perlu dilapisi antikorosi. Pengaplikasian lapisan antikorosi sangat penting untuk menjaga agar material awet dan tahan lama.

3.2 Penjualan

Menurut Basu Swasta (2001:1) dalam bukunya Manajemen Penjualan edisi ketiga, yaitu “Menjual adalah ilmu dan seni mempengaruhi pribadi yang dilakukan oleh penjual untuk mengajak orang lain agar bersedia membeli barang dan jasa yang ditawarkan”. Faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan penjualan menurut Basu Swastha (2003:406) dalam bukunya Manajemen Pemasaran Modern adalah sebagai berikut:

3.2.1.1 Kondisi dan Kemampuan Penjual

Transaksi jual beli atau pemindahan hak milik secara komersial atas barang dan jasa itu pada prinsipnya melibatkan dua pihak, yaitu penjual sebagai pihak pertama dan pembeli sebagai pihak kedua. Disini penjual harus dapat meyakinkan kepada pembelinya, agar dapat berhasil mencapai sasaran penjualan

yang diharapkan, untuk maksud tersebut harus memahami beberapa masalah penting yang sangat berkaitan, yakni: Jenis dan karakteristik yang ditawarkan, Harga produk, Syarat penjualan seperti pembayaran, penghantaran, pelayanan purma jual, garansi dan sebagainya.

3.2.1.2 Kondisi Pasar

Pasar sebagai kelompok pembeli atau pihak yang menjadi sasaran dalam penjualan, dapat pula mempengaruhi kegiatan penjualannya. Adapun faktor-faktor kondisi pasar yang perlu diperhatikan adalah:

- a. Jenis pasarnya, apakah pasar konsumen, pasar industri, pasar penjual, pasar pemerintah atau pasar internasional.
- b. Kelompok pembeli atau segmen pasar.
- c. Daya beli.
- d. Frekuensi pembelinya.
- e. Keinginan dan kebutuhannya.

3.2.1.3 Modal

Untuk memperkenalkan barangnya kepada pembeli atau konsumen diperlukan adanya usaha promosi, alat transportasi, tempat peragaan baik dalam perusahaan maupun diluar perusahaan dan sebagainya. Semua ini hanya dapat dilakukan apabila penjual memiliki sejumlah modal yang diperlukan untuk itu.

3.2.1.4 Kondisi organisasi perusahaan

Pada perusahaan besar, biasanya masalah penjualan ini ditangani oleh bagian tersendiri (bagian penjualan) yang dipegang oleh orang-orang tertentu atau ahli di bidang penjualan. Lain halnya dengan perusahaan kecil, dimana masalah penjualan ditangani oleh orang yang juga melakukan fungsi-fungsi lain. Hal ini disebabkan karena jumlah tenaga kerjanya sedikit, sistem organisasinya lebih sederhana, masalah-masalah yang dihadapi, serta sarana yang dimilikinya tidak sekomplek perusahaan-perusahaan besar. Biasanya, masalah penjualan ini ditangani sendiri oleh pimpinan dan tidak diberikan kepada orang lain.

3.2.1.5 Faktor Lain

Faktor-faktor lain seperti periklanan, peragaan, kampanye, pemberian hadiah, sering mempengaruhi penjualan. Ada pengusaha yang berpegang pada satu prinsip bahwa paling penting membuat barang yang baik. Bilamana prinsip tersebut dilaksanakan maka diharapkan pembeli akan membeli lagi barang yang sama. Oleh karena itu perusahaan melakukan upaya agar para pembeli tertarik pada produknya.

3.3 Proyek

Proyek adalah sebuah usaha kolaboratif dan juga sering kali melibatkan penelitian atau desain, yang direncanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Proyek juga merupakan Suatu paket /rangkaian kegiatan, yg dilakukan dalam jangka waktu tertentu, dengan alokasi sumber daya tertentu, dan untuk mencapai sasaran tertentu.

Pengertian proyek menurut para ahli:

- a. Menurut Subagya (2000: 169) Proyek adalah suatu pekerjaan yang memiliki tanda-tanda khusus sebagai berikut, yaitu:
 1. Waktu mulai dan selesainya sudah direncanakan.
 2. Merupakan suatu kesatuan pekerjaan yang dapat dipisahkan dari yang lain.
 3. Biasanya volume pekerjaan besar dan hubungan antar aktifitas kompleks.
- b. Render dan Heizer dalam Ariyoto (2001: 505) menyatakan "Proyek merupakan sebagai rangkaian tugas-tugas yang berkaitan yang diarahkan menuju output yang besar".
- c. Menurut Dipohusodo (1996:9). proyek adalah upaya yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan, sasaran dan harapan-harapan penting dengan menggunakan anggaran dana serta sumber daya yang tersedia, yang harus diselesaikan dalam jangka waktu tertentu.

3.4 Interaksi Manusia dan Komputer

Interaksi manusia dan komputer memiliki pengertian adalah sebagai berikut:

- a. Pengertian

Interaksi manusia dan komputer merupakan disiplin ilmu yang mempelajari mengenai suatu hubungan diantara manusia dan komputer yang diantaranya itu meliputi perancangan, evaluasi, serta implementasi antarmuka pengguna komputer supaya dapat mudah digunakan oleh manusia. Sedangkan *interaksi manusia dan komputer* itu juga merupakan serangkaian proses, dialog serta kegiatan(aktivitas) yang dilakukan oleh manusia untuk dapat berinteraksi dengan komputer dengan secara interaktif untuk dapat melaksanakan serta menyelesaikan tugas yang diinginkan.

Bidang ilmu interaksi manusia dengan komputer merupakan suatu ilmu yang mempelajari mengenai bagaimana mendesain, mengevaluasi, serta mengimplementasikan sistem komputer yang interaktif sehingga bisa digunakan oleh manusia dengan mudah. Model interaksi diantara pengguna dengan sistem melibatkan tiga komponen yaitu pengguna, interaksi dan sistem itu sendiri. Kunci utama dalam interaksi manusia dan komputer adalah *usability*, yaitu suatu sistem yang digunakan dan diberikan keleluasaan kepada pengguna, serta mudah dipelajari.

b. Antar Muka Pengguna

Desain user interface (UI) atau rekayasa antarmuka pengguna adalah desain dari user interface untuk mesin dan perangkat lunak, seperti ; komputer, peralatan rumah, perangkat mobile, perangkat elektronik lainnya, dengan fokus pada memaksimalkan kegunaan dan pengalaman pengguna. Tujuan dari desain antarmuka pengguna adalah membuat interaksi pengguna yang sederhana dan seefisien mungkin, dalam hal mencapai tujuan pengguna. User Interface dapat menerima informasi dari pengguna dan memberikan informasi kepada pengguna untuk membantu mengarahkan alur penelusuran masalah sampai ditemukan suatu solusi.

Antarmuka pengguna merupakan tampilan grafis yang berhubungan dengan pengguna. Antarmuka pengguna berfungsi untuk menghubungkan antara pengguna dengan sistem operasi, sehingga komputer tersebut bisa digunakan. Dalam bidang desain industri interaksi manusia-mesin adalah sebuah tempat di mana interaksi antara manusia dan mesin terjadi. Tujuan dari interaksi antara manusia dan mesin pada antarmuka pengguna adalah pengoperasian dan kontrol mesin yang efektif, dan umpan balik dari mesin yang membantu operator dalam membuat keputusan operasional. Konsep luas antarmuka pengguna ini termasuk aspek-aspek interaktif dari operasi komputer, kontrol operator mesin berat, dan

kontrol proses. Pertimbangan desain berlaku ketika membuat antarmuka pengguna yang berkaitan atau melibatkan disiplin-disiplin ilmu seperti ergonomi dan psikologi.

3.5 Analisa Sistem

Menurut Whitten, dkk (2004), analisis sistem adalah sebuah pembelajaran bisnis untuk memajukan perkembangan dan menspesifikasikan kebutuhan bisnis dan prioritas solusi. Tujuan dari analisis sistem adalah sebagai berikut:

- a. untuk memperbaiki kualitas informasi.
- b. untuk memperbaiki pengendalian intern.
- c. untuk meminimalkan biaya yang berkaitan.

3.6 Database

Database adalah kumpulan data (elementer) yang secara logik berkaitan dalam merepresentasikan fenomena/fakta secara terstruktur dalam domain tertentu untuk mendukung aplikasi pada sistem tertentu. Basis data adalah kumpulan data yang saling berhubungan yang merefleksikan fakta-fakta yang terdapat di organisasi.

Basis data mendeskripsikan kondisi organisasi/perusahaan/sistem. Saat satu kejadian muncul di dalam dunia nyata mengubah kondisi organisasi/perusahaan/sistem maka satu perubahan pun harus dilakukan terhadap data yang disimpan di dalam basis data. Basis data merupakan komponen utama sistem informasi karena semua informasi untuk pengambilan keputusan berasal dari basis data. Pengelolaan basis data yang buruk dapat mengakibatkan ketidaktersediaan data penting yang digunakan untuk menghasilkan informasi yang diperlukan dalam pengambilan keputusan. (Hariyanto, 2004).

3.7 *System Development Life Cycle*

Dalam *system development life cycle* (SDLC) terdapat metode *waterfall*, yaitu lima tahapan penyelesaian masalah untuk membuat dan mengembangkan suatu aplikasi (Pressman, 2015). Berikut keenam tahapan SDLC:

a. *Communication*

Tahap awal pada model *waterfall* ini yaitu komunikasi dengan konsumen/pelanggan. Tahap *communication* merupakan langkah yang penting karena menyangkut pengumpulan informasi tentang kebutuhan konsumen atau pengguna. Tahapan yang dilakukan dalam *communication* adalah analisis kebutuhan bisnis, studi literatur, analisis kebutuhan pengguna, dan analisis kebutuhan perangkat lunak.

b. *Planning*

Tahap kedua yaitu *planning* (perencanaan), pada proses ini merencanakan pengerjaan *software* yang akan dibangun. *Planning* meliputi tugas-tugas yang akan dilakukan mencakup resiko yang mungkin terjadi, hasil yang akan dibuat, dan jadwal pengerjaan.

c. *Modeling*

Tahap ketiga adalah *modeling*, tahap ini dapat dikerjakan jika tahap *communication* dan *planning* telah teridentifikasi. Pada tahap *modeling* ini menerjemahkan syarat kebutuhan sistem ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini fokus pada rancangan struktur data, arsitektur *software*, dan representasi *interface*.

d. *Construction*

Tahap keempat yaitu *construction*, *construction* merupakan proses membuat kode (*code generation*). *Coding* atau pengkodean merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. *Programmer* menerjemahkan transaksi yang diminta oleh pengguna. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu *software*, artinya penggunaan computer dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut untuk kemudian bisa diperbaiki.

e. *Deployment*

Tahap akhir yaitu *deployment*, tahapan ini dapat dikatakan final dalam pembuatan sebuah *software* atau sistem. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh pengguna. Selanjutnya *software* yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala.

f. *Sistem Informasi*

Menurut Muhyuzir, 2001:8 Sistem informasi adalah data yang dikumpulkan, dikelompokkan dan diolah sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah satu kesatuan informasi yang saling terkait dan saling mendukung sehingga menjadi suatu informasi yang berharga bagi yang menerimanya. Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi, dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-

laporan yang diperlukan (Hartono, 2005). Menurut O'Brien (2005) sistem informasi adalah suatu kombinasi teratur dari people (orang), hardware (perangkat keras), software (piranti lunak),

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (*Building block*), yang terdiri dari blok masukan, blok model, blok keluaran, blok teknologi, blok basis data, dan blok kendali. Sebagai suatu sistem, keenam block tersebut saling berinteraksi satu dengan yang lain membentuk satu kesatuan untuk mencapai sasaran.

a. Blok masukan (*Input block*)

Input yang mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. input tersebut merupakan metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen – dokumen dasar.

b. Blok model (*Model block*)

Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

c. Blok keluaran (*Output blok*)

Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

d. Blok teknologi (*Technology block*)

Teknologi merupakan *tool box* dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses

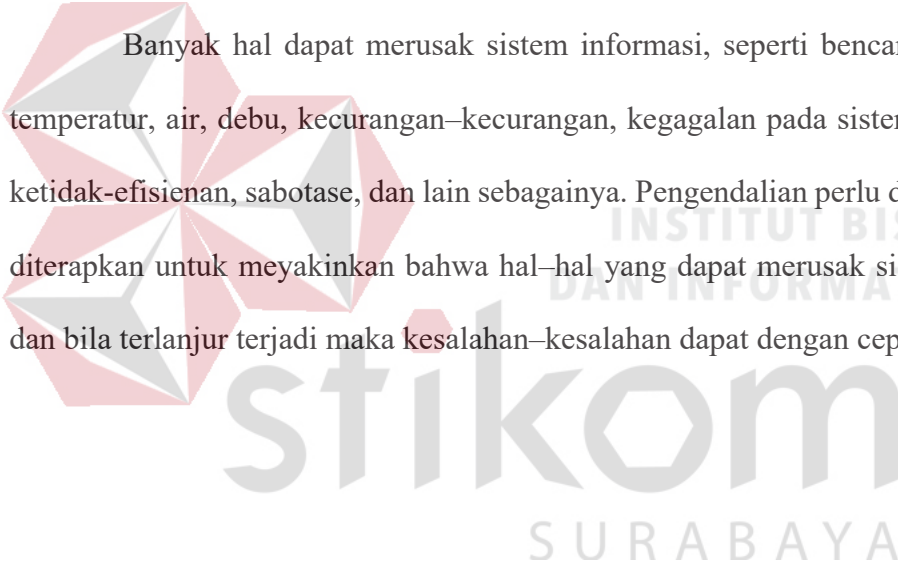
data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian sistem secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari 3 (tiga) bagian utama, yaitu teknisi (*brainware*), perangkat lunak (*software*), perangkat keras (*hardware*).

e. Blok basis data (*Database block*)

Basis data (*Database*) merupakan kumpulan data yang saling berkaitan dan berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras computer dan perangkat lunak digunakan untuk memanipulasinya.

f. Blok kendali (*Control blok*)

Banyak hal dapat merusak sistem informasi, seperti bencana alam, api, temperatur, air, debu, kecurangan-kecurangan, kegagalan pada sistem itu sendiri, ketidak-efisienan, sabotase, dan lain sebagainya. Pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dicegah dan bila terlanjur terjadi maka kesalahan-kesalahan dapat dengan cepat diatasi.



BAB IV

ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

4.1 Analisis Sistem

Analisis sistem ini digunakan untuk melihat proses-proses sistem baru yang akan dibuat. Dari analisa sistem ini juga bisa melihat perbedaan antara sistem yang lama dengan sistem yang baru. Analisa sistem ini berisi dan *System Flow*, *Data Flow Diagram* dan *Entity Relationship Diagram*.

4.2 Desain Sistem

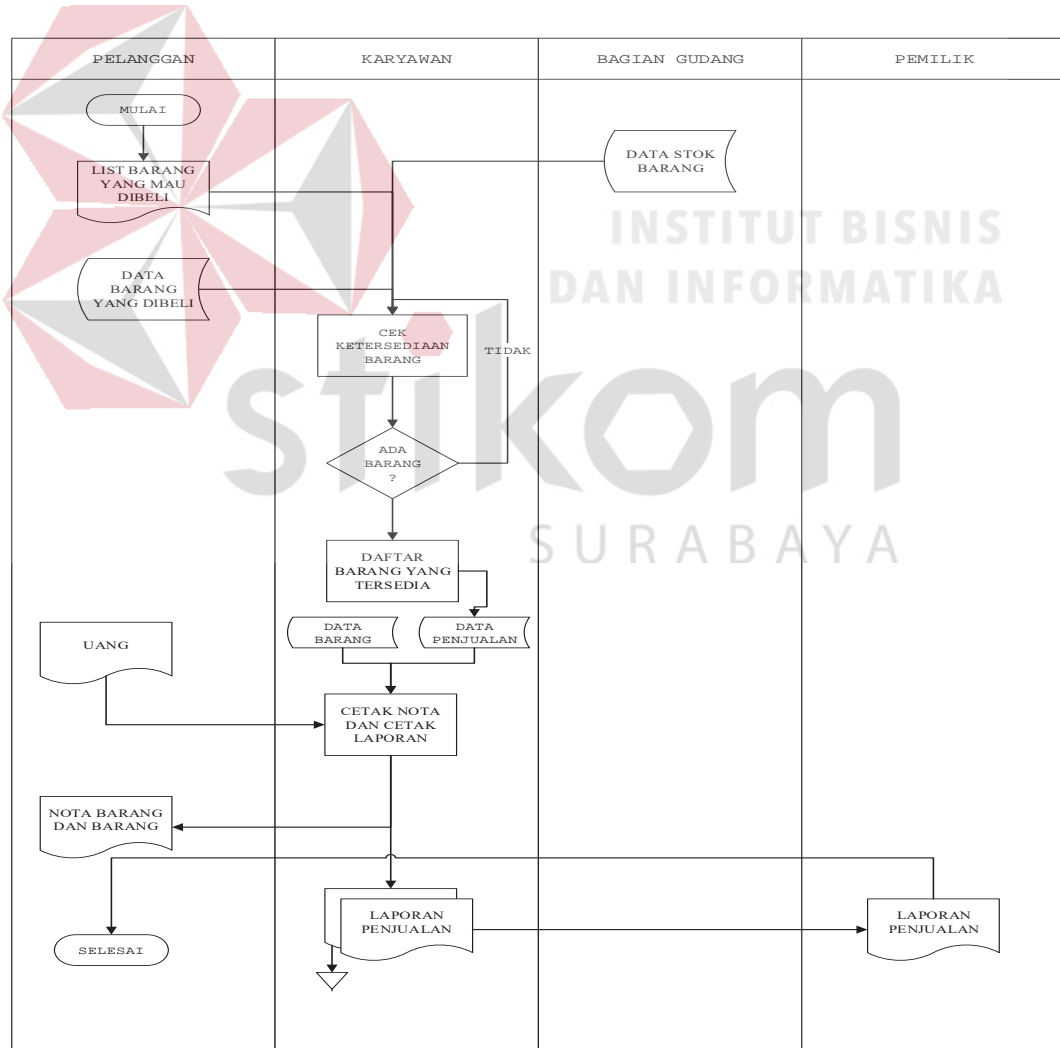
Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka dibuatlah sistem yang baru. Sistem yang baru tersebut dapat digambarkan pada *system flow* komputerisasi berikut ini:

4.2.1 System Flow

System flow (*Sysflow*) memuat hasil analisis yang dibuat berdasarkan hasil *survey* di UD Jaya Logam Bersama. *System flow* menggambarkan seluruh proses, yang berhubungan dalam kegiatan pendistribusian dokumen yang dirancang sekarang ini. Setelah menggambarkan *Document Flow* yang ada pada UD Jaya Logam Bersama, maka langkah selanjutnya adalah mengajukan atau merancang sistem baru untuk menunjang atau mempercepat dan agar tidak kehilangan data. Berikut ini adalah *System Flow* yang direkomendasikan guna menunjang penjualan dan pembelian bagi UD Jaya Logam Bersama.

A. System flow Penjualan

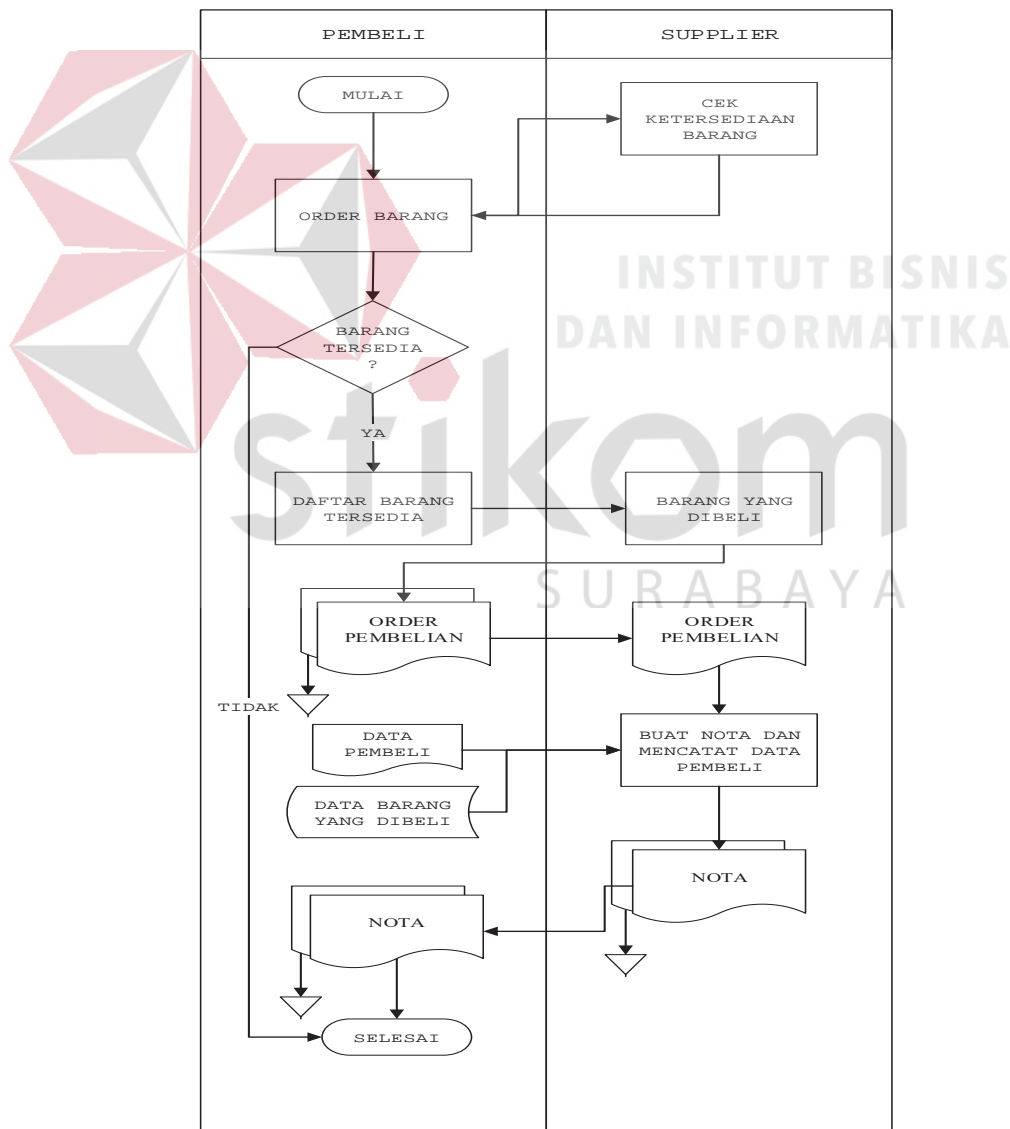
System flow penjualan adalah suatu proses pelanggan akan memesan barang yang di inginkan kemudian karyawan akan memberikan sebuah katalog kepada pelanggan, setelah pelanggan memilih barang dan memesan barang karyawan akan menginfokan kebagian gudang untuk bungkus barang yang telah dipilih oleh pelanggan. Pelanggan melakukan pembayaran ke karyawan dan karyawan akan mencetak nota sebagai tanda bukti transaksi. Lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 System flow Penjualan

B. System flow Pembelian

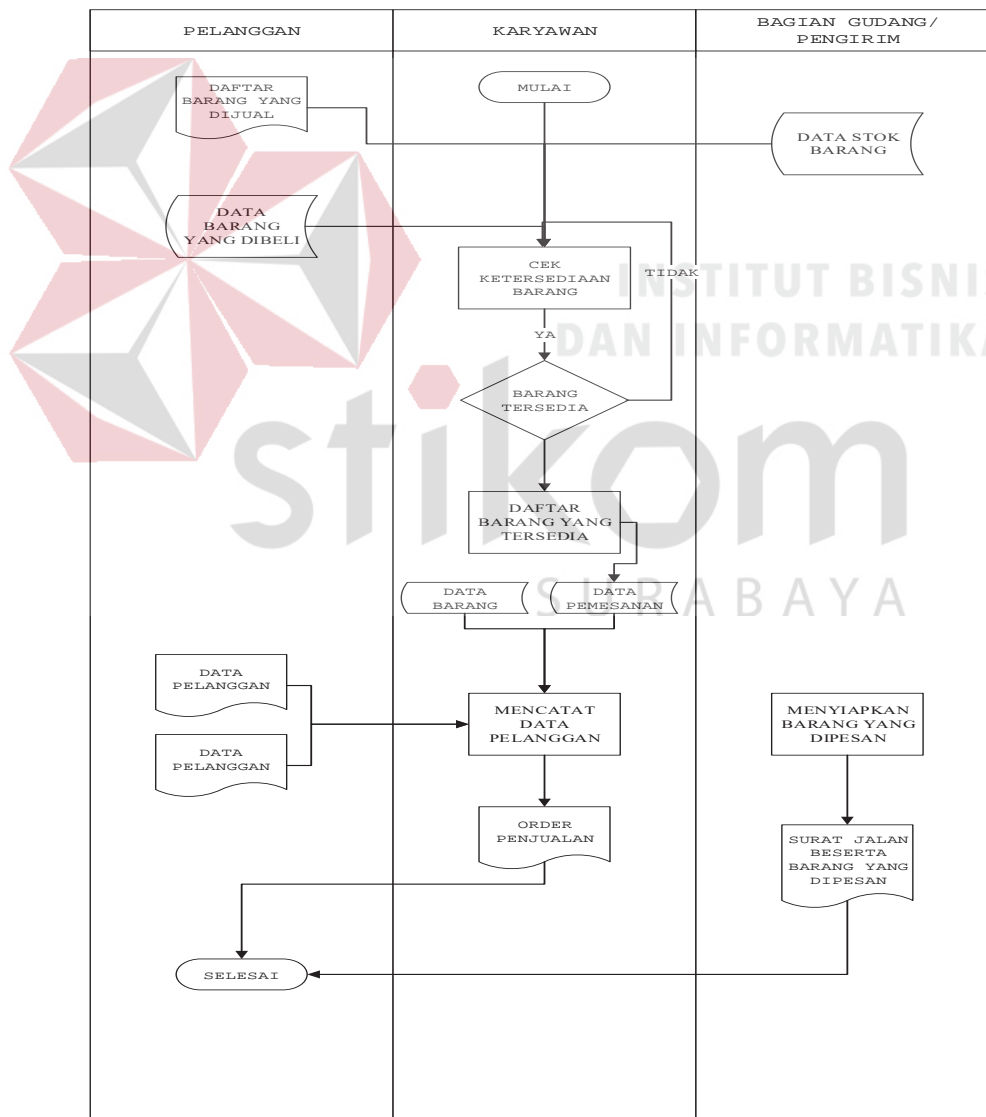
System Flow pembelian adalah suatu proses dimana pemilik/pembeli akan membeli barang kepada supplier kemudian supplier akan membuatkan daftar barang pesanan yang telah dibeli. Supplier akan mencetak nota sebagai tanda bukti transaksi dan diberikan ke kurir. Kemudian supplier akan meminta data pembeli untuk dikirim ke alamat yang dituju dan juga jurir akan memberikan nota yang telah dicetak oleh supplier. Lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 System flow Pembelian

C. System flow Pemesanan

System flow pemesanan adalah suatu proses dimana pelanggan akan memesan barang dan karyawan akan memberikan katalog barang. Pelanggan akan memilih barang yang akan dipesan dan pelanggan akan menyiapkan barang yang telah dipesan. Kemudian karyawan akan cetak nota sebagai tanda bukti transaksi dan membuat surat jalan sebagai tanda bahwa barang siap untuk diantarkan ke lokasi yang sudah ditentukan. Lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.3.



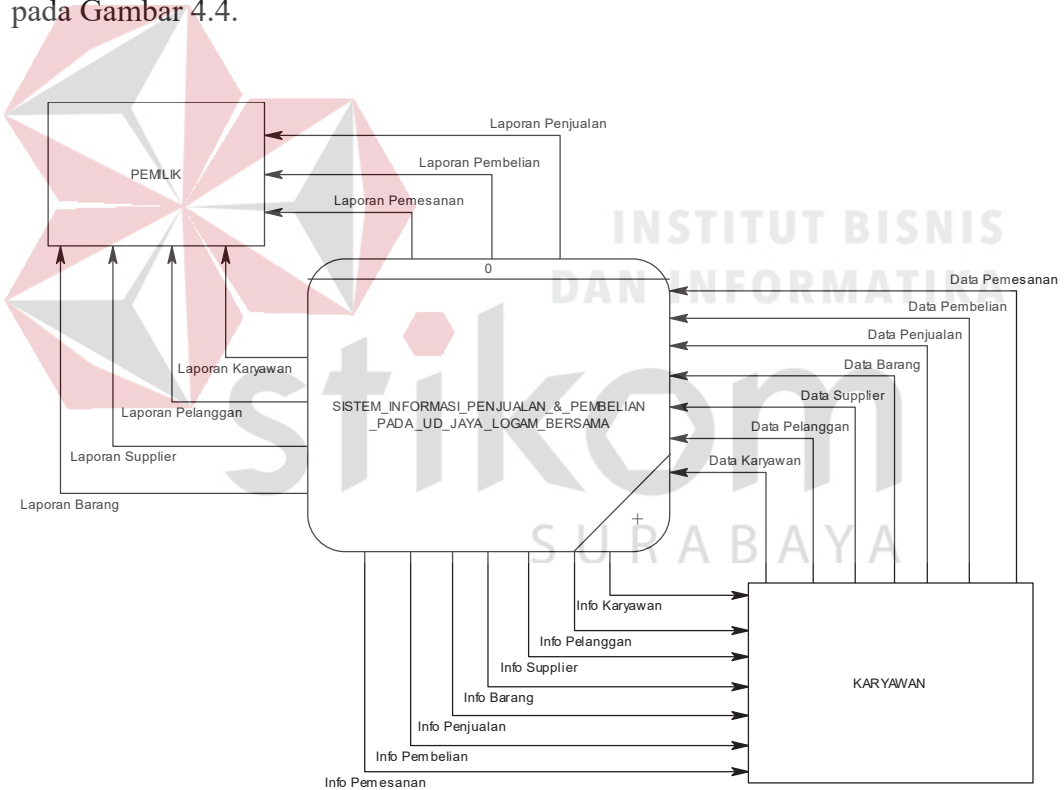
Gambar 4.3 System Flow Pemesanan

4.2.2 Data flow diagram

Data Flow Diagram digunakan untuk menggambarkan aliran data dan proses yang terjadi dalam sebuah sistem serta entitas-entitas apa saja yang terlibat.

A. Context Diagram

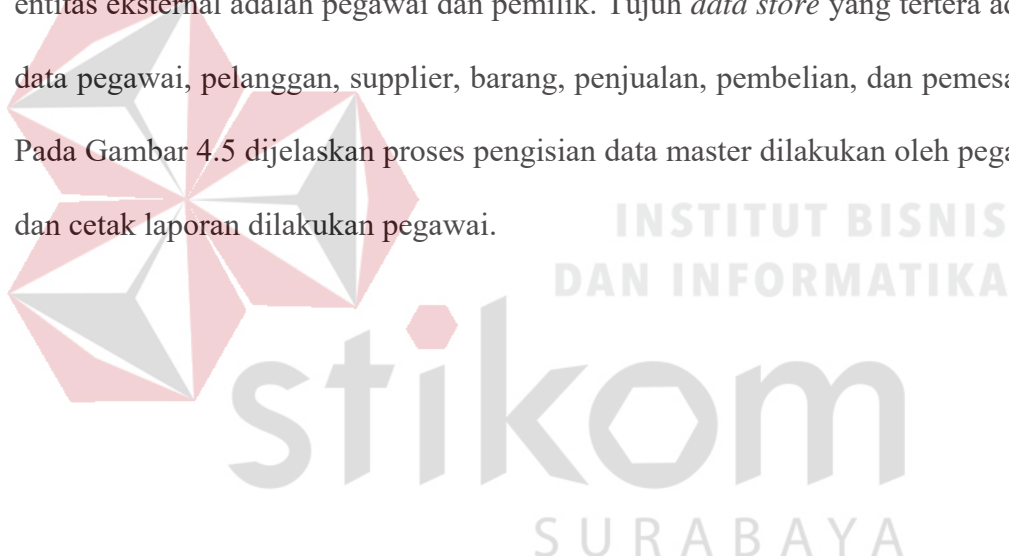
Context diagram dari aplikasi sistem informasi penjualan dan pembelian galvallum ini terdiri dari dua entitas dengan aliran data masing-masing yang saling terkait. Dua entitas tersebut adalah entitas Pemilik, entitas Karyawan. Dua entitas memberikan masukan dan keluaran data yang diperlukan seperti yang digambarkan pada Gambar 4.4.

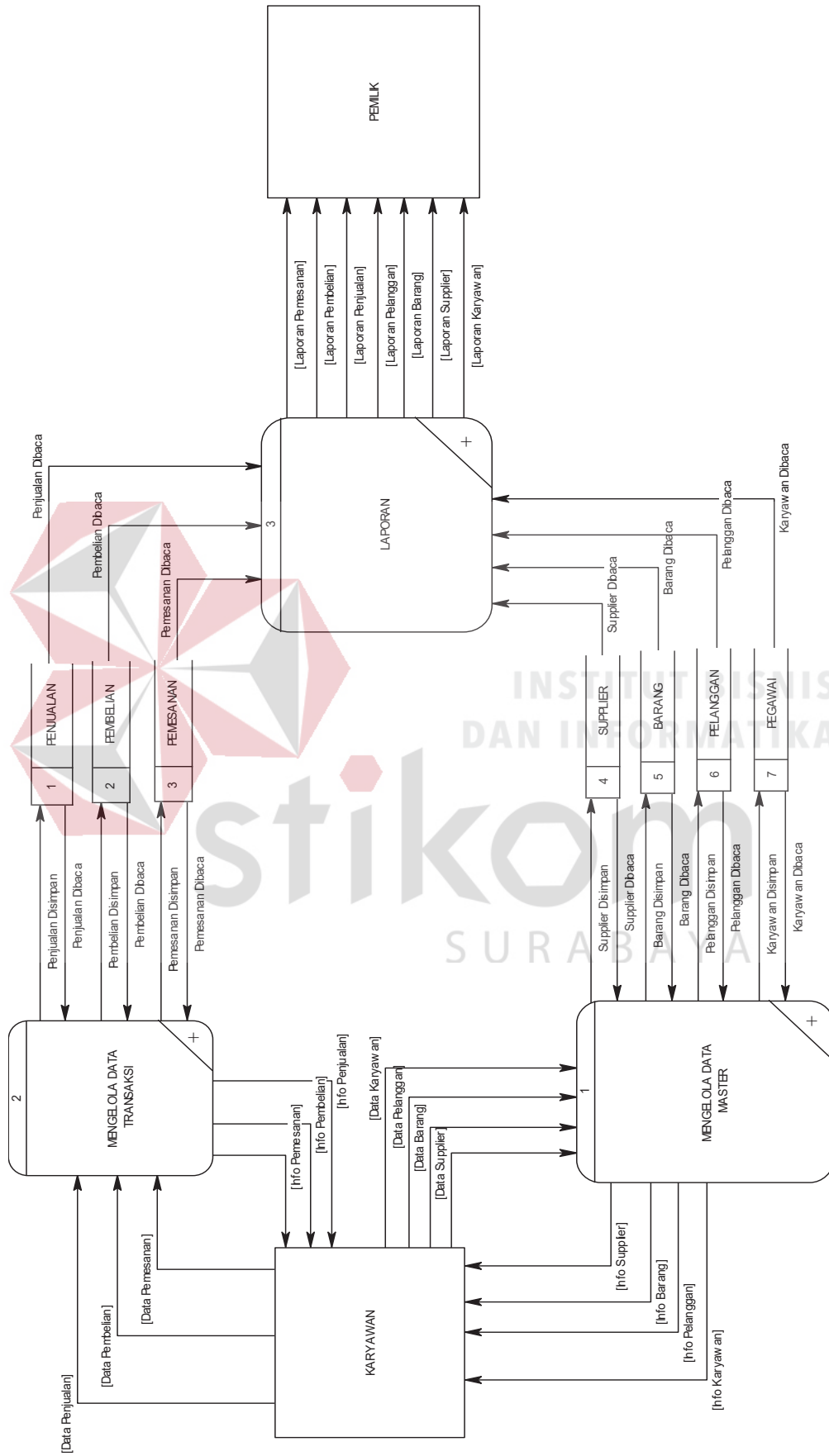


Gambar 4.4 Context Diagram

B. Data Flow Diagram Level 0

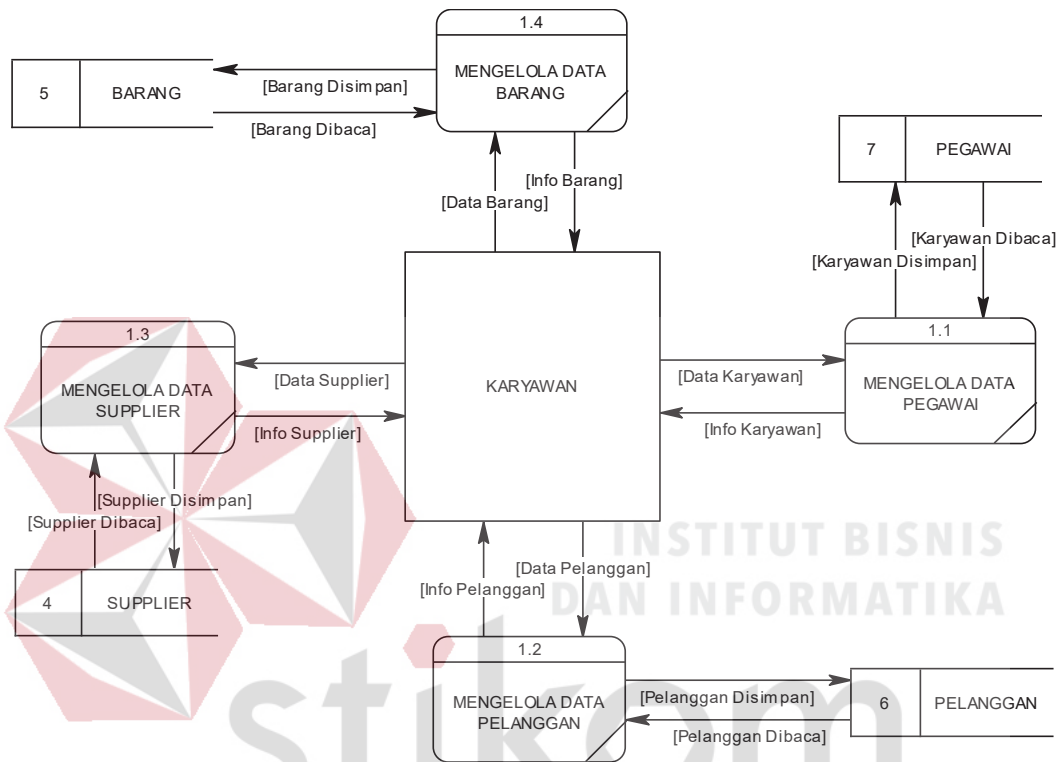
Data Flow Diagram digunakan untuk menggambarkan aliran data dan proses yang terjadi dalam sebuah sistem serta entitas-entitas yang terlibat didalamnya. Context diagram dibagi menjadi sub-sub proses yang lebih kecil, dengan cara *decompose* context diagram dan disebut DFD Level 0. DFD Level 0 sistem informasi penjualan dan pembelian galvillum terdiri dari tiga proses, dua entitas eksternal dan tujuh *data store*. Proses yang pertama adalah proses mengelola data master, mengelola data transaksi, dan cetak laporan. Sedangkan untuk dua entitas eksternal adalah pegawai dan pemilik. Tujuh *data store* yang tertera adalah data pegawai, pelanggan, supplier, barang, penjualan, pembelian, dan pemesanan. Pada Gambar 4.5 dijelaskan proses pengisian data master dilakukan oleh pegawai, dan cetak laporan dilakukan pegawai.





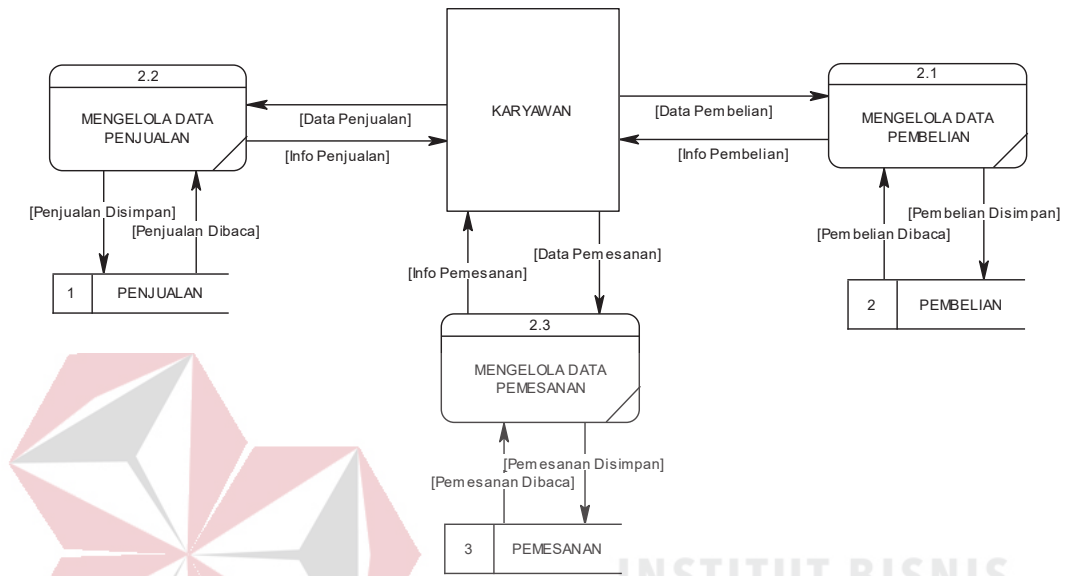
Gambar 4.5 DFD Level 0 Penjualan dan pembelian galvalum

Pada DFD level 1 proses mengelola data master, menjelaskan secara umum proses yang dilakukan saat mengelola data master. DFD level 1 proses mengelola data master dapat dilihat pada Gambar 4.6.



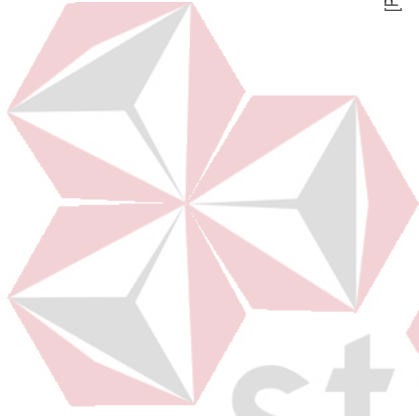
Gambar 4.6 DFD Level 1 Mengelola Data Master

Pada DFD level 1 proses mengelola data Transaksi, menjelaskan secara umum proses yang dilakukan saat mengelola data transaksi. DFD level 1 proses mengelola data transaksi dapat dilihat pada Gambar 4.7.

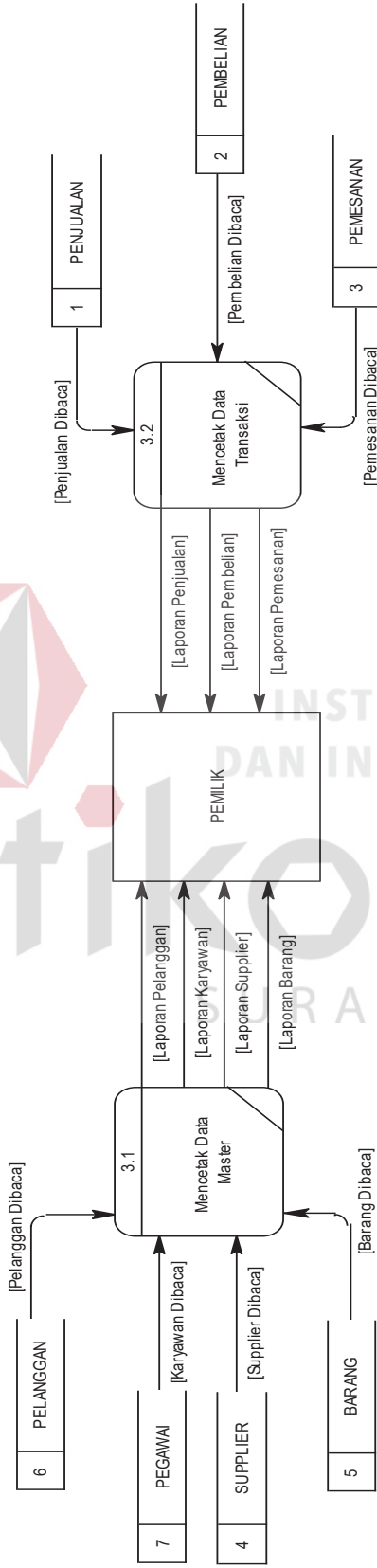


Gambar 4.7 DFD Level 1 Mengelola Data Transaksi

Pada DFD level 1 proses mengelola data Transaksi, menjelaskan secara umum proses yang dilakukan saat mengelola data transaksi. DFD level 1 proses mengelola data transaksi dapat dilihat pada Gambar 4.8.



INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA
stikom
 SURABAYA



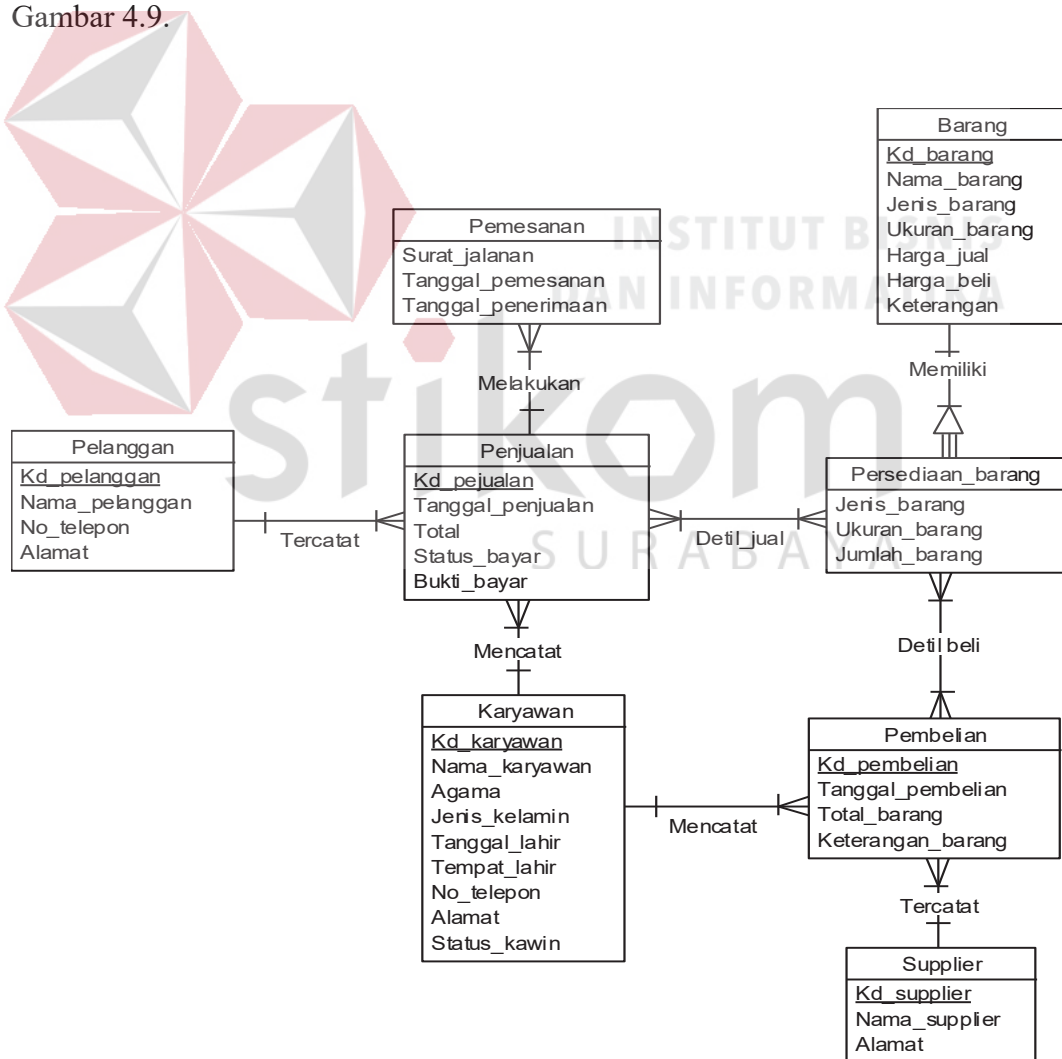
Gambar 4.8 DFD Level 1 Mengelola Data Laporan

4.2.3 Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram digunakan untuk menggambarkan tabel-tabel yang ada dalam sebuah sistem, berikut relasi antar tabelnya.

A. Conceptual Data Model

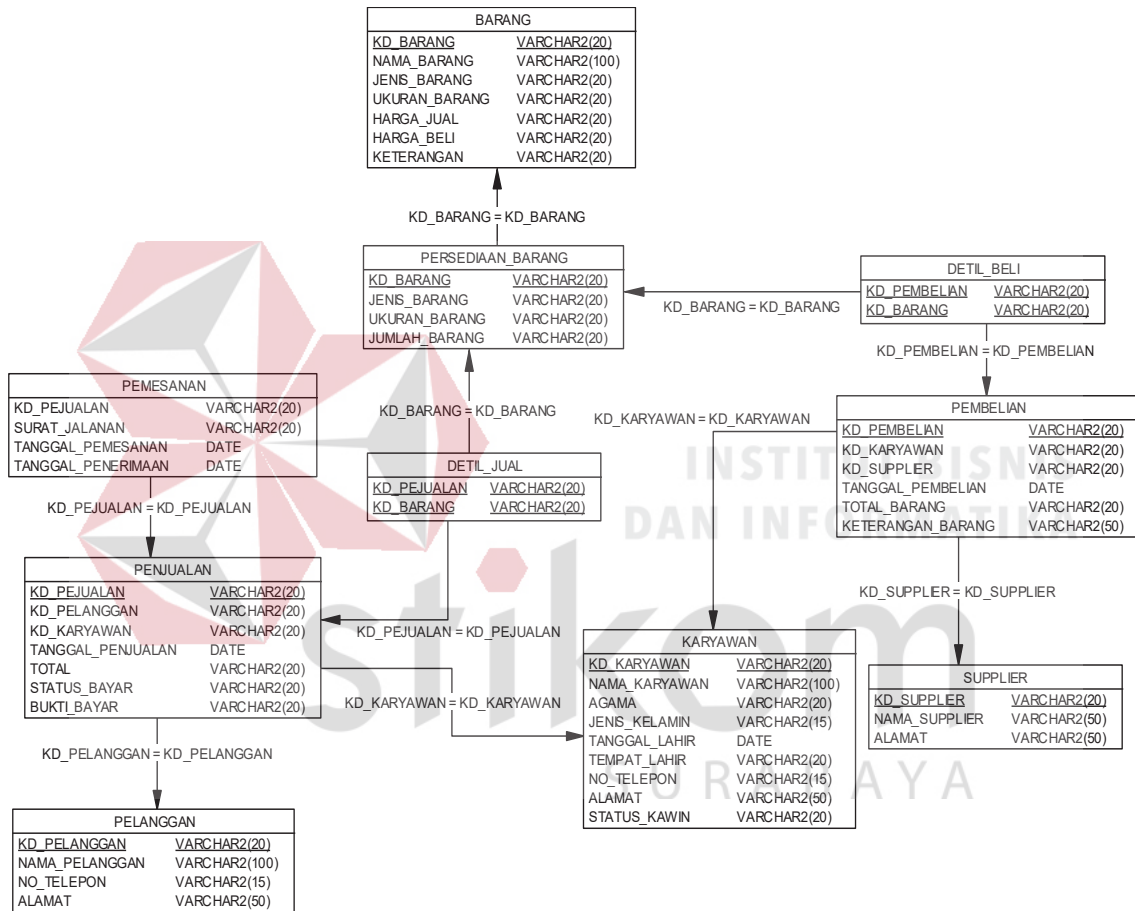
Conceptual Data Model pada Rancang Bangun Sistem Informasi penjualan dan pembelian di UD Jaya Logam Bersama, merupakan model struktur logis dari keseluruhan aplikasi data. CDM dibawah ini memiliki 23 *entity* yang saling terhubung. Adapun *Conceptual Data Model* tersebut digambarkan pada Gambar 4.9.



Gambar 4.9 Conceptual Data Model

B. Physical Data Model

Pada DFD level 1 proses mengelola data master, menjelaskan secara umum proses yang dilakukan saat mengelola data master. DFD level 1 proses mengelola data master dapat dilihat pada Gambar 4.10.



Gambar 4.10 Physical Data Model

4.2.4 Struktur Tabel

Struktur Tabel digunakan untuk menggambarkan secara detail tentang tabel - tabel yang terdapat dalam sebuah sistem. Struktur tabel digambarkan sebagai berikut:

a. Tabel Admin

Nama Tabel : Admin

Primary Key : KD_ADMIN

Foreign Key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Admin.

Tabel 4.1. Tabel Admin

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	KD_ADMIN	Int	6	<i>Primary Key</i>
2	NAMA	Varchar	60	-
3	EMAIL	Varchar	60	-
4	PASSWORD	Vachar	60	-
5	GAMBAR	Varchar	225	-

A. Tabel Master Barang

Nama Tabel : Barang

Primary Key : KD_BARANG

Foreign Key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Barang.

Tabel 4.2 Tabel Master Barang

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	KD_BARANG	Varchar	8	<i>Primary Key</i>
2	NAMA_BARANG	Varchar	60	-
3	SATUAN	Varchar	20	-
4	HARGA_JUAL	Int	15	-
5	HARGA_BELI	Int	15	-

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
6	STOK	Int	4	-
7	STATUS	Varchar	20	-

B. Tabel Master Pelanggan

Nama Tabel : Pelanggan

Primary Key : KD_PELANGGAN

Foreign Key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Pelanggan.

Tabel 4.3 Tabel Master Pelanggan

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	KD_PELANGGAN	Varchar	60	<i>Primary Key</i>
2	NAMA_PELANGGAN	Varchar	60	-
3	ALAMAT	Varchar	60	-
4	NO TELEPON	Varchar	60	-

C. Tabel Master Karyawan

Nama Tabel : Karyawan

Primary Key : KD_KARYAWAN

Foreign Key : EMAIL

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Karyawan.

Tabel 4.4 Tabel Master Karyawan

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	KD_KARYAWAN	Varchar	10	<i>Primary Key</i>
2	NAMA_KARYAWAN	Varchar	100	-
3	TGL LAHIR	Date		-
4	KOTA LAHIR	Varchar	60	-
5	AGAMA	Varchar	60	-
6	JENIS KELAMIN	Varchar	60	-
7	STATUS KAWIN	Varchar	60	-
8	ALAMAT	Varchar	60	-

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
9	NO TELEPON	Varchar	-	-
10	EMAIL	Varchar	-	Foreign key

D. Tabel Pembelian

Nama Tabel : Pembelian

Primary Key : KD_PEMBELIAN

Foreign Key : KD_ADMIN, KD_SUPPLIER

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Pembelian.

Tabel 4.5 Tabel Pembelian

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	KD_PEMBELIAN	Char	8	Primary Key
2.	TGL_PEMBELIAN	Date	-	-
3	KD_ADMIN	Int	6	Foreign key
4	KD_SUPPLIER	Int	6	Foreign key
5	TOTAL_PEMBELIAN	Double	-	-

E. Tabel Barang Pembelian

Nama Tabel : Barang Pembelian

Primary Key : KD_BARANG_BELI

Foreign Key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Barang pembelian

Tabel 4.6 Tabel Barang Pembelian

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	KD_BARANG_BELI	Int	6	Primary Key
2	KD_PEMBELIAN	Char	8	-
3	NAMA_BARANG_BELI	Varchar	225	-
4	SATUAN	Varchar	30	-
5	HARGA_BELI	Double	-	-
6	ITEM	Int	4	-
7	TOTAL	Double	-	-

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
8	STATUS	Varchar	20	-

F. Tabel Barangp Sementara

Nama Tabel : Barangp Sementara

Primary Key : Id_BARANGP

Foreign Key : KD_PEMBELIAN

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Barangp_sementara

Tabel 4.7 Tabel Barang Pembelian Sementara

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	ID_BARANGP	Int	6	<i>Primary Key</i>
2	KD_PEMBELIAN	Char	8	<i>Foreign Key</i>
3	NAMA_BARANGP	Varchar	225	-
4	SATUAN	Varchar	20	-
5	HARGA_BARANGP	Double	-	-
6	ITEM	Int	4	-
7	TOTAL	Double	-	-

G. Tabel D Pembelian

Nama Tabel : D Pembelian

Primary Key : ID_PEMBELIAN

Foreign Key : KD_PEMBELIAN, KD_BARANG_BELI

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data D Pembelian

Tabel 4.8 Tabel D Pembelian

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	ID_PEMBELIAN	Int	6	<i>Primary Key</i>
2	KD_PEMBELIAN	Char	8	<i>Foreign key</i>
3	KD_BARANG_BELI	Int	6	<i>Foreign key</i>
4	JUMLAH	Int	6	-
5	SUBTOTAL	Double	-	-

H. Tabel Penjualan

Nama Tabel : Penjualan

Primary Key : KD_PENJUALAN

Foreign Key : KD_ADMIN

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Penjualan

Tabel 4.9 Tabel Penjualan

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	KD_PENJUALAN	Char	8	<i>Primary Key</i>
2	TGL_PENJUALAN	Date	-	-
3	KD_ADMIN	Int	6	<i>Foreign key</i>
4	DIBAYAR	Double	-	-
5	TOTAL_PENJUALAN	Double	-	-

I. Tabel Penjualan_sementara

Nama Tabel : Penjualan_sementara

Primary Key : ID_PENJUALAN_SEMENTARA

Foreign Key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Penjualan_sementara

Tabel 4.10 Tabel Penjualan_Sementara

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	ID_PENJUALAN_SEMENTARA	Int	11	<i>Primary Key</i>
2	KD_PENJUALAN	Char	8	-
3	KD_BARANG	Varchar	8	-
4	NAMA_BARANG	Varchar	225	-
5	SATUAN	Varchar	30	-
6	HARGA	Double	-	-
7	ITEM	Int	4	-
8	TOTAL	Double	-	-

J. Tabel D_Penjualan

Nama Tabel : D_Penjualan

Primary Key : ID_PENJUALAN

Foreign Key : KD_PENJUALAN, KD_BARANG

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data D_Penjualan

Tabel 4.11 Tabel D_Penjualan

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	ID_PENJUALAN	Int	6	<i>Primary key</i>
2	KD_PENJUALAN	Char	8	<i>Foreign Key</i>
3	KD_BARANG	Varchar	8	<i>Foreign Key</i>
4	JUMLAH	Int	4	-
5	SUBTOTAL	Double	-	-

K. Tabel Master Supplier

Nama Tabel : Supplier

Primary Key : KD_SUPPLIER

Foreign Key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Supplier

Tabel 4.12 Tabel Master Supplier

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	KD_SUPPLIER	Int	6	<i>Primary Key</i>
2	NAMA_SUPPLIER	Varchar	60	-
3	ALAMAT	Varchar	60	-

L. Tabel Perusahaan

Nama Tabel : Perusahaan

Primary Key : KD_PERUSAHAAN

Foreign Key : KD_PERUSAHAAN

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Perusahaan

Tabel 4.13 Tabel Perusahaan

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	KD_PERUSAHAAN	Int	11	Primary Key, Foreign key
2	NAMA PERUSAHAAN	Varchar	225	-
3	ALAMAT	Varchar	225	-
4	PEMILIK	Varchar	225	-
5	KOTA	Varchar	225	-

M. Tabel Retur pembelian

Nama Tabel : Returpembelian

Primary Key : NO_RETUR

Foreign Key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Retur Pembelian

Tabel 4.14 Tabel Retur Pembelian

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	NO_RETUR	Varchar	10	Primary Key
2	TGL_RETUR	Date	-	-
3	KD_PEMBELIAN	Varchar	10	-
4	NAMA BARANG BELI	Varchar	100	-
5	SATUAN	Varchar	10	-
6	JUMLAH	Int	20	-
7	KETERANGAN	Varchar	100	-

4.2.5 Desain *Input/Output*

Desain *input output* merupakan langkah pertama untuk membuat sebuah aplikasi sistem informasi. Dalam tahap ini *user* diberikan gambaran tentang bagaimana sistem ini nantinya dibuat.

A. Desain Halaman Login

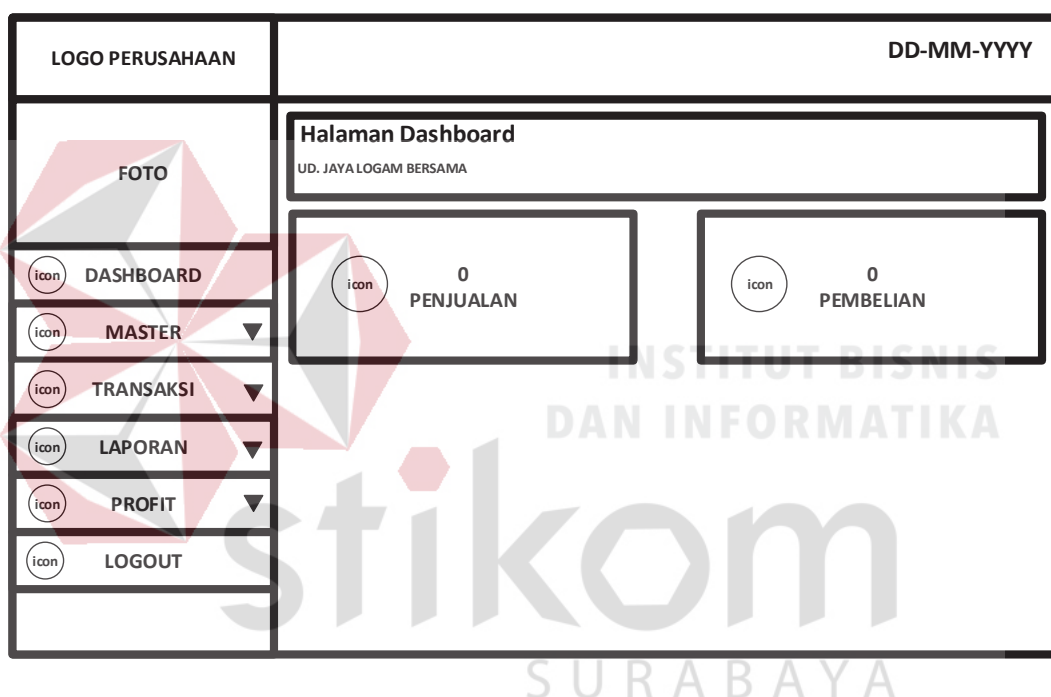
Desain halaman login ini digunakan untuk pengecekan hak akses pengguna. Pada halaman ini terdapat dua kolom, yaitu kolom Email dan password. Apabila pengguna sudah memasukkan data Email dan password, sistem akan melakukan pengecekan apakah data pengguna terdapat di *database*. Apabila benar maka akan masuk ke halaman dashboard yang isinya sesuai dengan data yang dimasukkan. Desain *halaman login* dapat dilihat pada Gambar 4.11.

The diagram illustrates the layout of a login page. It consists of a large outer rectangle containing a smaller inner rectangle. At the top center of the inner rectangle is a box labeled "LOGO PERUSAHAAN". Below this box are three stacked input fields, each with a label: "EMAIL", "PASSWORD", and "LOGIN". The background of the page features a large, semi-transparent watermark logo of STIKOM SURABAYA and the text "INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA".

Gambar 4.11 Halaman Login

B. Desain Halaman *Dashboard*

Desain halaman dashboard ini terdapat enam menu, yaitu menu dashboard, menu master, menu transaksi, menu laporan, menu profit, dan menu logout., di halaman dashboard ini juga menampilkan tgl, bulan, tahun, di halaman dashboard menampilkan pemberitahuan tentang penjualan dan pembelian yang telah dilakukan. Desain halaman dashboard digambarkan pada Gambar 4.12.



Gambar 4.12 Desain Halaman Dashboard

C. Desain Halaman Master Karyawan

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan data karyawan yang telah diinputkan. Desain halaman master karyawan digambarkan pada Gambar 4.13.

LOGO PERUSAHAAN	DD-MM-YYYY																																																																																								
FOTO	DATA KARYAWAN <table border="1"> <thead> <tr> <th>KODE</th> <th>NAMA</th> <th>TGL LAHIR</th> <th>KOTA LAHIR</th> <th>AGAMA</th> <th>JENIS KELAMIN</th> <th>STATUS</th> <th>ALAMAT</th> <th>NO TELP</th> <th>EMAIL</th> <th>AKSI</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Edit delete</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	KODE	NAMA	TGL LAHIR	KOTA LAHIR	AGAMA	JENIS KELAMIN	STATUS	ALAMAT	NO TELP	EMAIL	AKSI											Edit delete																																																																		
KODE	NAMA	TGL LAHIR	KOTA LAHIR	AGAMA	JENIS KELAMIN	STATUS	ALAMAT	NO TELP	EMAIL	AKSI																																																																															
										Edit delete																																																																															
DASHBOARD																																																																																									
MASTER ▼																																																																																									
KARYAWAN																																																																																									
PELANGGAN																																																																																									
BARANG																																																																																									
SUPPLIER																																																																																									
	Tambah Karyawan																																																																																								

Gambar 4.13 Desain Master Karyawan

D. Desain Halaman Input Data Karyawan

Halaman ini berfungsi untuk menginputkan data karyawan. Desain halaman input data karyawan digambarkan pada Gambar 4.14.

LOGO PERUSAHAAN	DD-MM-YYYY															
FOTO	Tambah Karyawan <table border="1"> <tr> <td>KD KARYAWAN</td> <td>NAMA KARYAWAN</td> <td>TGL LAHIR</td> </tr> <tr> <td>KOTA LAHIR</td> <td>AGAMA</td> <td>JENIS KELAMIN</td> </tr> <tr> <td>STATUS KAWIN</td> <td>ALAMAT</td> <td>NO TELEPON</td> </tr> <tr> <td>EMAIL</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: right;"> <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Kembali ke karyawan"/> </td> <td></td> </tr> </table>	KD KARYAWAN	NAMA KARYAWAN	TGL LAHIR	KOTA LAHIR	AGAMA	JENIS KELAMIN	STATUS KAWIN	ALAMAT	NO TELEPON	EMAIL			<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Kembali ke karyawan"/>		
KD KARYAWAN	NAMA KARYAWAN	TGL LAHIR														
KOTA LAHIR	AGAMA	JENIS KELAMIN														
STATUS KAWIN	ALAMAT	NO TELEPON														
EMAIL																
<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Kembali ke karyawan"/>																
DASHBOARD																
MASTER ▼																
KARYAWAN																
PELANGGAN																
BARANG																
SUPPLIER																

Gambar 4.14 Desain Halaman Input data karyawan

E. Desain Halaman Master Pelanggan

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan data pelanggan yang telah diinputkan. Desain halaman master pelanggan digambarkan pada Gambar 4.15.

LOGO PERUSAHAAN	DD-MM-YYYY			
FOTO	Data Pelanggan			
	KODE PELANGGAN	NAMA PELANGGAN	ALAMAT	NO TELEPON
				AKSI
				<input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="delete"/>
<input type="button" value="icon"/> DASHBOARD				
<input type="button" value="icon"/> MASTER ▼				
<input type="button" value="icon"/> KARYAWAN				
<input type="button" value="icon"/> PELANGGAN				
<input type="button" value="icon"/> BARANG	<input type="button" value="Tambah Pelanggan"/>			
<input type="button" value="icon"/> SUPPLIER				

Gambar 4.15 Desain Halaman Master Pelanggan

F. Desain Halaman Input data pelanggan

Halaman ini berfungsi untuk menginputkan data karyawan. Desain halaman input data karyawan digambarkan pada Gambar 4.16.

LOGO PERUSAHAAN	DD-MM-YYYY
FOTO	<p>Tambah Pelanggan</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <input type="text" value="KD PELANGGAN"/> <input type="text" value="NAMA PELANGGAN"/> <input type="text" value="ALAMAT"/> <input type="text" value="NO TELEPON"/> <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Kembali ke pelanggan"/> </div>
icon DASHBOARD	
icon MASTER ▼	
icon KARYAWAN	
icon PELANGGAN	
icon BARANG	
icon SUPPLIER	

Gambar 4.16 Desain Halaman Input data pelanggan

G. Desain Halaman Mater Barang







Halaman ini berfungsi untuk menampilkan data barang yang telah diinputkan. Desain halaman master barang digambarkan pada Gambar 4.17.

LOGO PERUSAHAAN	DD-MM-YYYY																																																																																
FOTO	<p>Data Barang</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>NO</th> <th>KD BARANG</th> <th>NAMA</th> <th>SATUAN</th> <th>HARGA JUAL</th> <th>HARGA BELI</th> <th>STOK</th> <th>AKSI</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td><input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="delete"/></td> </tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table> <p><input type="button" value="Tambah Barang"/></p>	NO	KD BARANG	NAMA	SATUAN	HARGA JUAL	HARGA BELI	STOK	AKSI								<input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="delete"/>																																																																
NO	KD BARANG	NAMA	SATUAN	HARGA JUAL	HARGA BELI	STOK	AKSI																																																																										
							<input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="delete"/>																																																																										
icon DASHBOARD																																																																																	
icon MASTER ▼																																																																																	
icon KARYAWAN																																																																																	
icon PELANGGAN																																																																																	
icon BARANG																																																																																	
icon SUPPLIER																																																																																	

Gambar 4.17 Desain Halaman Master Barang

H. Desain Halaman Input Data Barang







Halaman ini berfungsi untuk menginputkan data barang. Desain halaman input data barang digambarkan pada Gambar 4.18.

LOGO PERUSAHAAN	DD-MM-YYYY								
FOTO	<p>Tambah Barang</p> <table border="1"> <tr> <td>KD BARANG</td> <td>NAMA BARANG</td> <td>SATUAN</td> </tr> <tr> <td>HARGA JUAL</td> <td>HARGA BELI</td> <td>STOK</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: right;"> <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Kembali ke barang"/> </td> </tr> </table>	KD BARANG	NAMA BARANG	SATUAN	HARGA JUAL	HARGA BELI	STOK	<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Kembali ke barang"/>	
KD BARANG	NAMA BARANG	SATUAN							
HARGA JUAL	HARGA BELI	STOK							
<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Kembali ke barang"/>									
 DASHBOARD									
 MASTER ▼									
 KARYAWAN									
 PELANGGAN									
 BARANG									
 SUPPLIER									

Gambar 4.18 Desain Halaman Input Data Barang

I. Desain Halaman Master Supplier







Halaman ini berfungsi untuk menampilkan data barang yang telah diinputkan. Desain halaman master barang digambarkan pada Gambar 4.19.

LOGO PERUSAHAAN	DD-MM-YYYY			
FOTO	Data Supplier			
<ul style="list-style-type: none">  DASHBOARD  MASTER ▼  KARYAWAN  PELANGGAN  BARANG  SUPPLIER 	KODE SUPPLIER	NAMA SUPPLIER	ALAMAT	
				AKSI
				<input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="delete"/>
	<input type="button" value="Tambah Supplier"/>			

Gambar 4.19 Desain Halaman Master Supplier

J. Desain Halaman Input Data Supplier

Halaman ini berfungsi untuk menginputkan data barang. Desain halaman input data barang digambarkan pada Gambar 4.20.

LOGO PERUSAHAAN	DD-MM-YYYY		
FOTO	Tambah Pelanggan		
<ul style="list-style-type: none">  DASHBOARD  MASTER ▼  KARYAWAN  PELANGGAN  BARANG  SUPPLIER 	<input type="text" value="KD SUPPLIER"/> <input type="text" value="NAMA SUPPLIER"/> <input type="text" value="ALAMAT"/>		
	<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Kembali ke supplier"/>		

Gambar 4.20 Desain Halaman Input Data Supplier

K. Desain Halaman Transaksi Data Barang Pembelian

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan data barang yang telah dibeli dan data barang tersebut akan ditampilkan sementara di halaman data barang pembelian. Dan ada tombol aksi masukkan ke gudang gunanya untuk memasukkan barang ke daftar siap dijual. Desain halaman data barang pembelian digambarkan pada Gambar 4.21.

LOGO PERUSAHAAN	DD-MM-YYYY					
FOTO icon DASHBOARD icon MASTER icon TRANSAKSI icon PEMBELIAN icon DATA BARANG PEMBELIAN icon DATA PEMBELIAN icon RETUR PEMBELIAN	Data Barang Pembelian					
	NO	NAMA BARANG	SATUAN	HARGA BELI	ITEM	AKSI
						MASUK KE GUDANG

Gambar 4.21 Desain Halaman Data Barang Pembelian

L. Desain Halaman Data Pembelian

Halaman ini berfungsi untuk menyimpan data mata pelajaran. Desain halaman mata pelajaran digambarkan pada Gambar 4.22.

LOGO PERUSAHAAN	DD-MM-YYYY							
FOTO icon DASHBOARD icon MASTER ▼ icon TRANSAKSI ▼ icon PEMBELIAN ▼ icon DATA BARANG PEMBELIAN icon DATA PEMBELIAN icon RETUR PEMBELIAN icon TAMBAH DATA	Data Pembelian							
	NO	KD PEMBELIAN	TGL PEMBELIAN	KD SUPPLIER	NAMA SUPPLIER	JUMLAH PEMBELIAN	TOTAL PEMBELIAN	AKSI
								detail
								hapus

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA

Gambar 4.22 Desain Halaman Data Pembelian

M. Desain Halaman Retur Pembelian

Halaman ini berfungsi untuk meretur barang yang telah dibeli. Desain halaman retur pembelian digambarkan pada Gambar 4.23.

LOGO PERUSAHAAN	DD-MM-YYYY																								
FOTO	<p>Retur Pembelian</p> <p>NO RETUR TGL RETUR KODE PEMBELIAN</p> <p>NAMA BARANG SATUAN JUMLAH</p> <p>KETERANGAN</p> <p>Simpan</p>																								
icon DASHBOARD																									
icon MASTER ▼																									
icon TRANSAKSI ▼																									
icon PEMBELIAN ▼																									
icon DATA BARANG PEMBELIAN																									
icon DATA PEMBELIAN																									
icon RETUR PEMBELIAN																									
icon TAMBAH DATA																									
	<p>Data Retur Pembelian</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>NO RETUR</th> <th>TGL RETUR</th> <th>KODE BARANG</th> <th>NAMA BARANG</th> <th>SATUAN</th> <th>JUMLAH</th> <th>KETERANGAN</th> <th>AKSI</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>edit hapus</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	NO RETUR	TGL RETUR	KODE BARANG	NAMA BARANG	SATUAN	JUMLAH	KETERANGAN	AKSI								edit hapus								
NO RETUR	TGL RETUR	KODE BARANG	NAMA BARANG	SATUAN	JUMLAH	KETERANGAN	AKSI																		
							edit hapus																		

Gambar 4.23 Desain Halaman Retur Pembelian

N. Desain Halaman Transaksi Pembelian

Halaman ini berfungsi untuk melakukan proses pembelian barang. Dan pada halaman tersebut menampilkan hasil data pembelian barang yang telah dilakukan oleh pengguna. Desain halaman transaksi pembelian digambarkan pada Gambar 4.24.

LOGO PERUSAHAAN	DD-MM-YYYY					
FOTO	Barang NAMA BARANG SATUAN HARGA BELI ITEM Tambah Pembelian			Pembelian & Supplier KODE PEMBELIAN TGL PEMBELIAN SUPPLIER		
icon DASHBOARD	Keranjang Selesai dan cetak nota					
icon MASTER ▼	NO	NAMA BARANG	SATUAN	HARGA	JUMLAH	SUBTOTAL
icon TRANSAKSI ▼						
icon PEMBELIAN ▼						hapus
icon DATA BARANG PEMBELIAN						
icon DATA PEMBELIAN						
icon RETUR PEMBELIAN	TOTAL					0
icon TAMBAH DATA						

Gambar 4.24 Desain Halaman Transaksi Pembelian

O. Desain Halaman Data Penjualan

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan data penjualan yang telah dijual dan data penjualan tersebut akan ditampilkan sementara di halaman data penjualan. Dan ada tombol detail gunanya untuk melihat barang yang telah dijual. Desain halaman data penjualan digambarkan pada Gambar 4.25.

LOGO PERUSAHAAN	DD-MM-YYYY				
FOTO	Data Penjualan				
icon DASHBOARD	NO	KODE PENJUALAN	TGL PENJUALAN	ITEM	TOTAL PENJUALAN
icon MASTER ▼					AKSI <input type="button" value="DETAIL"/>
icon TRANSAKSI ▼					
icon PENJUALAN ▼					
icon DATA PENJUALAN					
icon RETUR PENJUALAN					
icon TAMBAH DATA					

Gambar 4.25 Desain Halaman Data Penjualan

P. Desain Halaman Transaksi Penjualan

Halaman ini berfungsi untuk melakukan proses pembelian barang. Dan pada halaman tersebut menampilkan hasil data pembelian barang yang telah dilakukan oleh pengguna. Desain halaman transaksi penjualan digambarkan pada Gambar 4.26.

LOGO PERUSAHAAN	DD-MM-YYYY																												
FOTO	<table border="1"> <tr> <th>NO</th> <th>KODE BARANG</th> <th>NAMABARANG</th> <th>SATUAN</th> <th>HARGA JUAL</th> <th>AKSI</th> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>PROSES</td> </tr> </table>	NO	KODE BARANG	NAMABARANG	SATUAN	HARGA JUAL	AKSI						PROSES																
NO	KODE BARANG	NAMABARANG	SATUAN	HARGA JUAL	AKSI																								
					PROSES																								
icon DASHBOARD	<table border="1"> <tr> <td>NAMA BARANG</td> <td>SATUAN</td> <td>HARGA BELI</td> <td>KODE PENJUALAN</td> <td>TGL PENJUALAN</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Tambah</td> <td colspan="2">TOTAL BAYAR</td> </tr> </table>	NAMA BARANG	SATUAN	HARGA BELI	KODE PENJUALAN	TGL PENJUALAN	Tambah			TOTAL BAYAR																			
NAMA BARANG		SATUAN	HARGA BELI	KODE PENJUALAN	TGL PENJUALAN																								
Tambah			TOTAL BAYAR																										
icon MASTER																													
icon TRANSAKSI																													
icon PENJUALAN	<p>Keranjang Selesai dan cetak nota</p> <table border="1"> <tr> <th>NO</th> <th>NAMA BARANG</th> <th>SATUAN</th> <th>HARGA</th> <th>JUMLAH</th> <th>SUBTOTAL</th> <th>AKSI</th> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>hapus</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="5" style="text-align: right;">TOTAL</td> <td>0</td> <td></td> </tr> </table>	NO	NAMA BARANG	SATUAN	HARGA	JUMLAH	SUBTOTAL	AKSI							hapus								TOTAL					0	
NO	NAMA BARANG	SATUAN	HARGA	JUMLAH	SUBTOTAL	AKSI																							
						hapus																							
TOTAL					0																								
icon DATA PENJUALAN																													
icon RETUR PENJUALAN																													
icon TAMBAH DATA																													

Gambar 4.26 Desain Halaman Transaksi Penjualan

Q. Desain Halaman Laporan Penjualan

Halaman ini menampilkan laporan penjualan barang yang telah dijual. Desain halaman laporan penjualan digambarkan pada Gambar 4.27.

LOGO PERUSAHAAN	DD-MM-YYYY																								
FOTO	<p>LAPORAN PENJUALAN SURABAYA</p> <p>MM/DD/YYYY S/D MM/DD/YYYY PROSES SEMUA DATA</p> <p style="text-align: center;">CETAK</p> <table border="1"> <tr> <th>NO</th> <th>KODE PENJUALAN</th> <th>TGL PENJUALAN</th> <th>BARANG</th> <th>SATUAN</th> <th>JUMLAH</th> <th>HARGA</th> <th>TOTAL</th> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="7" style="text-align: right;">TOTAL</td> <td></td> </tr> </table>	NO	KODE PENJUALAN	TGL PENJUALAN	BARANG	SATUAN	JUMLAH	HARGA	TOTAL									TOTAL							
NO	KODE PENJUALAN	TGL PENJUALAN	BARANG	SATUAN	JUMLAH	HARGA	TOTAL																		
TOTAL																									
icon DASHBOARD																									
icon MASTER																									
icon TRANSAKSI																									
icon LAPORAN																									
icon PENJUALAN																									
icon PEMBELIAN																									
icon PROFIT																									

Gambar 4.27 Desain Halaman Laporan Penjualan

R. Desain Halaman Laporan Pembelian

Halaman ini menampilkan laporan pembelian barang yang telah dibeli.

Desain halaman laporan pembelian digambarkan pada Gambar 4.28.

LOGO PERUSAHAAN	DD-MM-YYYY																		
FOTO	<p style="text-align: center;">LAPORAN PEMBELIAN</p> <p>MM/DD/YYYY S/D MM/DD/YYYY PROSES SEMUA DATA</p> <p style="text-align: center;">CETAK</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>NO</th> <th>KODE PENJUALAN</th> <th>TGL PEMBELIAN</th> <th>SUPPLIER</th> <th>BARANG</th> <th>SATUAN</th> <th>JUMLAH</th> <th>HARGA</th> <th>TOTAL</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;">TOTAL</p>	NO	KODE PENJUALAN	TGL PEMBELIAN	SUPPLIER	BARANG	SATUAN	JUMLAH	HARGA	TOTAL									
NO	KODE PENJUALAN	TGL PEMBELIAN	SUPPLIER	BARANG	SATUAN	JUMLAH	HARGA	TOTAL											
icon DASHBOARD																			
icon MASTER ▼																			
icon TRANSAKSI ▼																			
icon LAPORAN ▼																			
icon PENJUALAN																			
icon PEMBELIAN																			
icon PROFIT																			

Gambar 4.28 Desain Halaman Laporan Pembelian

S. Desain Halaman Profit

Halaman ini menampilkan laporan keuntungan selama penjualan yang telah dijual. Desain halaman laporan keuntungan digambarkan pada Gambar 4.29.

LOGO PERUSAHAAN	DD-MM-YYYY								
FOTO	LAPORAN KEUNTUNGAN								
icon DASHBOARD	MM/DD/YYYY		S/D	MM/DD/YYYY		PROSES	SEMUA DATA		
icon MASTER ▼	CETAK								
icon TRANSAKSI ▼	NO	KODE PENJUALAN	TGL PENJUALAN	BARANG	SATUAN	JUMLAH	HARGA BELI	HARGA JUAL	PROFIT
icon LAPORAN ▼									
icon PENJUALAN	TOTAL								
icon PEMBELIAN									
icon PROFIT									

Gambar 4.29 Desain Halaman Laporan Keuntungan

T. Desain Halaman Profil Admin

Halaman ini menampilkan data admin yang menggunakan aplikasi penjualan dan pembelian galvillum. Desain halaman profil admin digambarkan pada Gambar 4.30.

LOGO PERUSAHAAN	DD-MM-YYYY																																																				
FOTO	Data Admin <table border="1"> <thead> <tr> <th>NO</th> <th>NAMA</th> <th>EMAIL</th> <th>PASSWORD</th> <th>FOTO</th> <th>AKSI</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td><input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="delete"/></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					NO	NAMA	EMAIL	PASSWORD	FOTO	AKSI						<input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="delete"/>																																				
NO	NAMA	EMAIL	PASSWORD	FOTO	AKSI																																																
					<input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="delete"/>																																																
<input type="button" value="icon"/> DASHBOARD																																																					
<input type="button" value="icon"/> MASTER ▼																																																					
<input type="button" value="icon"/> TRANSAKSI ▼																																																					
<input type="button" value="icon"/> LAPORAN ▼																																																					
<input type="button" value="icon"/> PROFIL ▼																																																					
<input type="button" value="icon"/> ADMIN	<input type="button" value="Tambah Admin"/>																																																				
<input type="button" value="icon"/> PERUSAHAAN																																																					

Gambar 4.30 Desain Halaman Profil Admin

U. Desain Halaman Tambah Admin

Halaman ini berfungsi untuk menginputkan data admin baru atau karyawan baru. Desain halaman input data barang digambarkan pada Gambar 4.31.

LOGO PERUSAHAAN	DD-MM-YYYY							
FOTO	Tambah Admin <table border="1"> <tr> <td><input type="text" value="EMAIL"/></td> <td><input type="text" value="PASSWORD"/></td> </tr> <tr> <td><input type="text" value="NAMA"/></td> <td><input type="button" value="GAMBAR"/></td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: right;"> <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Kembali ke admin"/> </td> </tr> </table>		<input type="text" value="EMAIL"/>	<input type="text" value="PASSWORD"/>	<input type="text" value="NAMA"/>	<input type="button" value="GAMBAR"/>	<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Kembali ke admin"/>	
<input type="text" value="EMAIL"/>	<input type="text" value="PASSWORD"/>							
<input type="text" value="NAMA"/>	<input type="button" value="GAMBAR"/>							
<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Kembali ke admin"/>								
<input type="button" value="icon"/> DASHBOARD								
<input type="button" value="icon"/> MASTER ▼								
<input type="button" value="icon"/> TRANSAKSI ▼								
<input type="button" value="icon"/> LAPORAN ▼								
<input type="button" value="icon"/> PROFIL ▼								
<input type="button" value="icon"/> ADMIN								
<input type="button" value="icon"/> PERUSAHAAN								

Gambar 4.31 Desain Halaman Tambah Admin

V. Desain Halaman Profil Perusahaan

Halaman ini berfungsi untuk menginputkan data perusahaan atau profil dari pemilik perusahaan. Desain halaman profil perusahaan digambarkan pada Gambar 4.32.

LOGO PERUSAHAAN	DD-MM-YYYY
FOTO	SETTING PERUSAHAAN
icon DASHBOARD	NAMA PERUSAHAAN
icon MASTER ▼	ALAMAT
icon TRANSAKSI ▼	NAMA PEMILIK
icon LAPORAN ▼	KOTA
icon PROFIL ▼	SIMPAN
icon ADMIN	
icon PERUSAHAAN	

Gambar 4.32 Desain Halaman Profil Perusahaan

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

5.1 Sistem yang Digunakan

Berikut ini adalah *hardware* dan *software* yang dibutuhkan untuk menggunakan aplikasi Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian galvillum yaitu:

a. *Software* Pendukung

Beberapa perangkat lunak yang dibutuhkan dalam Sistem Informasi Manajemen Distribusi Dokumen Perpajakan ini, yaitu:

1. Sistem Operasi Microsoft Windows 7
2. XAMPP versi 3.2.2
3. Sublime Text 3 atau Notepad ++

b. *Hardware* Pendukung

Beberapa perangkat keras yang dibutuhkan dalam Sistem Informasi Manajemen Distribusi Dokumen Perpajakan ini, yaitu:

1. Prosesor Intel Core 2 Duo 2.00 Ghz atau lebih tinggi
2. Memori RAM 2.00 GB atau lebih tinggi
3. Hardisk 100 Gb

5.2 Cara Setup Program

Dalam tahap ini, pengguna harus memperhatikan dengan benar terhadap instalasi perangkat lunak. Berikut langkah-langkah instalasinya:

- a. Install XAMPP versi 3.2.2 pada komputer yang digunakan.
- b. Install Notepad++ pada komputer yang digunakan.
- c. Salin folder xampp/ htdocs/inventory_barang/.

- d. Buka XAMPP, klik tombol *start* pada Apache dan Mysql
- e. Buka browser dan ketik localhost/phpmyadmin
- f. Buat database baru bernama `inventory_barang`, kemudian impor file `inventory_barang.sql` pada folder `xampp/htdocs/inventory_barang/`
- g. Buka browser dan ketik localhost/`inventory_barang`

5.3 Penjelasan Pemakaian Program

Pada tahap ini merupakan langkah-langkah dari pemakaian aplikasi Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian galvallum. Adapun penjelasannya akan dijabarkan pada sub bab dibawah ini.

5.3.1 Halaman Login

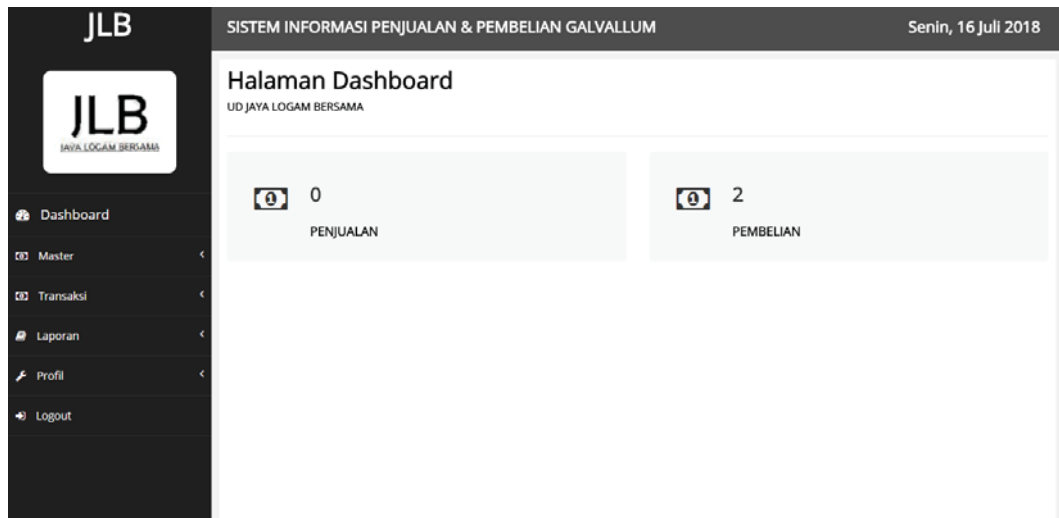
Aplikasi penjualan dan pembelian galvallum ini mengharuskan pengguna untuk melakukan login dengan memasukkan Email dan password yang terdaftar pada *database*. Apabila login yang dimasukkan benar, maka pengguna akan berhasil masuk ke halaman dashboard dan dapat melakukan segala aktifitas di dalam aplikasi penjualan dan pembelian galvallum. Halaman login digambarkan pada Gambar 5.1.

Gambar 5.1 Halaman Login

Kolom Email harus di isi menggunakan alamat email dan kolom password di isi dengan hak akses yang dimiliki oleh masing-masing pengguna. Jika pengguna berhasil *login* maka tampilan dashboard akan sesuai dengan kriteria pengguna tersebut. Halaman dashboard digambarkan pada Gambar 5.2.

5.3.2 Halaman Dashboard

Setelah melakukan login dan berhasil, maka si pengguna akan masuk ke halaman dashboard dan memiliki tampilan menu Master, Transaksi, Laporan, dan Profil. Pada menu master terdapat menu karyawan, menu pelanggan, menu barang, menu supplier, Pada menu transaksi terdapat menu penjualan dan menu pembelian. Pada menu laporan terdapat menu laporan penjualan, laporan pembelian, dan laporan profit, Dan pada menu profil terdapat menu admin dan menu perusahaan.



Gambar 5.2 Halaman Dashboard

5.3.3 Halaman Master Karyawan

Halaman master karyawan ini berfungsi untuk mengelola data karyawan yang memiliki sepuluh data yaitu kode karyawan, nama karyawan, tanggal lahir, kota lahir, agama, jenis kelamin, status kawin, alamat, no telepon, email. Pada halaman ini pengguna dapat menambah data dan juga mengubah data karyawan sesuai apabila dibutuhkan. Halaman tambah karyawan digambarkan pada Gambar 5.3 dan tabel data karyawan digambarkan pada Gambar 5.4.

Tambah Karyawan

Kode Karyawan <input type="text" value="Masukan Kode Karyawan"/>	Nama Karyawan <input type="text" value="Masukan Nama Karyawan"/>	Tanggal Lahir <input type="text" value="mm/dd/yyyy"/>
Kota Lahir <input type="text" value="Masukan Kota Lahir"/>	Agama <input type="text" value="Masukan Agama"/>	Jenis Kelamin <input type="text" value="Masukan"/>
Status Kawin <input type="text" value="Masukan"/>	Alamat <input type="text" value="Masukan"/>	No Telepon <input type="text" value="Masukan"/>
Email <input type="text" value="Masukan"/>		

Gambar 5.3 Halaman Tambah Karyawan

Data Karyawan

10 records per page Search:

Kode Karyawan	Nama Karyawan	Tanggal Lahir	Kota Lahir	Agama	Jenis Kelamin	Status Kawin	Alamat	No Telepon	Email	Aksi
KAR001	Syaifullah	1989-12-28	Surabaya	Islam	Pria	Belum Menikah	Gedangan Gg 4 No 12	081232457781	SyaifullahLN@gmail.com	Edit Delete
KAR002	Imam Syafei	1981-12-30	Malang	Budha	Pria	Menikah	Putat Jaya Wetan Gg 3 No 1	082345871143	ImamLB@gmail.com	Edit Delete
KAR003	M Sugiantoro	1988-07-26	Situbondo	Hindu	Pria	Menikah	Gedangan Raya No 2	081256778920	SugiantoroJB@gmail.com	Edit Delete
KAR004	M Syaifuddin	1991-12-26	Kertosono	Islam	Pria	Menikah	Puri Mas Gg 6 No 12	081243766621	SyaifuddinJB@gmail.com	Edit Delete

Showing 1 to 4 of 4 entries Previous 1 Next

[+ Tambah Karyawan](#)

Gambar 5.4 Halaman Tabel Data Karyawan

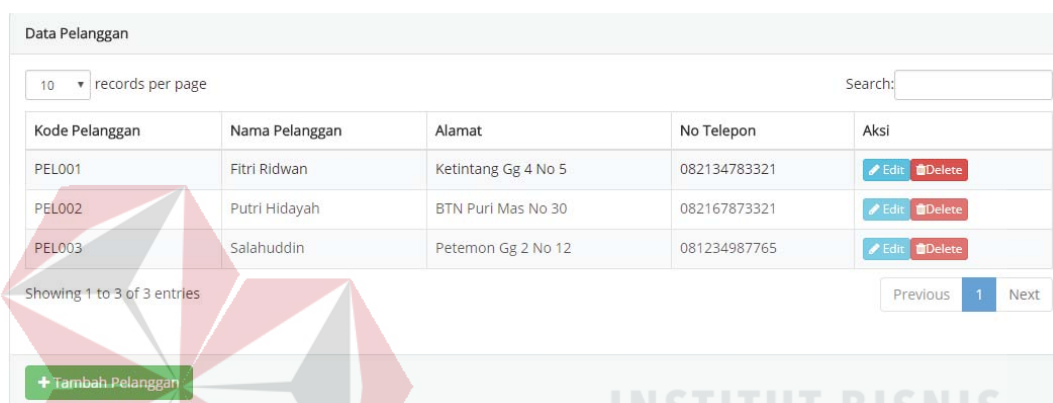
Tampilan menu pada Gambar 5.4 merupakan tabel data karyawan dari *database*. Pada tabel tersebut terdapat kolom aksi yang berisi tombol edit dan delete. Tombol edit berfungsi untuk mengubah data dan tombol delete berfungsi untuk menghapus.

5.3.4 Halaman Pelanggan

Halaman master pelanggan ini berfungsi untuk mengelola data pelanggan yang memiliki empat data yaitu kode pelanggan, nama pelanggan, alamat, no telepon. Pada halaman ini pengguna dapat menambah data pelanggan dan juga mengubah data pelanggan sesuai dengan kebutuhan. Halaman tambah pelanggan digambarkan pada Gambar 5.5 dan tabel data pelanggan digambarkan pada Gambar 5.6.



Gambar 5.5 Halaman Tambah Pelanggan



Kode Pelanggan	Nama Pelanggan	Alamat	No Telepon	Aksi
PEL001	Fitri Ridwan	Ketintang Gg 4 No 5	082134783321	Edit Delete
PEL002	Putri Hidayah	BTN Puri Mas No 30	082167873321	Edit Delete
PEL003	Salahuddin	Petemon Gg 2 No 12	081234987765	Edit Delete

Gambar 5.6 Tabel Data Pelanggan

Tampilan menu pada Gambar 5.6 merupakan tabel data pelanggan dari *database*. Pada tabel tersebut terdapat kolom aksi yang berisi tombol edit dan delete. Tombol edit berfungsi untuk mengubah data dan tombol delete berfungsi untuk menghapus.

5.3.5 Halaman Master Barang

Halaman master barang ini berfungsi untuk mengelola data barang yang memiliki tujuh data yaitu kode barang, nama barang, satuan, harga jual, harga beli, dan stok. Pada halaman ini pengguna dapat menambah data dan juga mengubah data sesuai dengan kebutuhan. Halaman tambah barang digambarkan pada Gambar 5.7, dan tabel data barang digambarkan pada Gambar 5.8.

Tambah Barang

Kode Barang Nama Barang Satuan

Harga Jual Harga Beli Stok

[Simpan](#) [Kembali ke barang](#)

Gambar 5.7 Halaman Tambah Barang

Data Barang

10 records per page Search:

No	Kode Barang	Nama	Satuan	Harga Jual	Harga Beli	Stok	Aksi
1	BRG001	PLAT BJLS Galvallum 0,4 /1,219 * 1 m * 4,12 kg	M	Rp 120.000	Rp 110.000	18	Edit Hapus
2	BRG002	PLAT BJLS Galvallum 0,5/1,219 * 1 m * 5,08 kg	M	Rp 150.000	Rp 140.000	12	Edit Hapus
3	BRG003	PLAT BJLS Galvallum 0,6/1,219 * 1 m * 6,11 kg	M	Rp 180.000	Rp 170.000	20	Edit Hapus
4	BRG004	PLAT BJLS Galvallum 0,7/1,219 * 1 m * 6,11 kg	M	Rp 220.000	Rp 210.000	9	Edit Hapus
5	BRG005	PLAT BJLS Galvallum 0,8/1,219 * 1 m * 8,02 kg	M	Rp 230.000	Rp 220.000	20	Edit Hapus

Showing 1 to 5 of 5 entries [Previous](#) [1](#) [Next](#)

[+ Tambah Barang](#)

Gambar 5.8 Halaman Tabel Data Barang

Tampilan menu pada Gambar 5.8 merupakan tabel data barang dari *database*. Pada tabel tersebut terdapat kolom aksi yang berisi tombol edit dan delete. Tombol edit berfungsi untuk mengubah data dan tombol delete berfungsi untuk menghapus.

5.3.6 Halaman Master Supplier

Halaman master supplier ini berfungsi untuk mengelola data supplier yang memiliki dua data yaitu nama pelanggan, alamat. Pada halaman ini pengguna dapat menambah data supplier dan juga mengubah data supplier sesuai dengan

kebutuhan. Halaman tambah supplier digambarkan pada Gambar 5.9, dan tabel data supplier digambarkan pada Gambar 5.10.

Gambar 5.9 Halaman Tambah Supplier

No	Nama	Alamat	Aksi
1	CV Bangun Jaya	surabaya	Edit Hapus
2	CV Satria Utama Baja	Kertosono	Edit Hapus

Gambar 5.10 Halaman Tabel Data Supplier

Tampilan menu pada Gambar 5.10 merupakan tabel data supplier dari *database*. Pada tabel tersebut terdapat kolom aksi yang berisi tombol edit dan delete. Tombol edit berfungsi untuk mengubah data dan tombol delete berfungsi untuk menghapus.

5.3.7 Halaman Data Barang Pembelian

Halaman data pembelian ini berfungsi untuk mengelola data pembelian yang telah dilakukan oleh pengguna dan akan ditampung di halaman data pembelian. Ada tombol masukkan ke gudang bahwa barang tersebut siap untuk dijual. dan tabel data supplier digambarkan pada Gambar 5.11.

Data Barang Pembelian					
10 records per page		Search: <input type="text"/>			
No	Nama Barang	Satuan	Harga Beli	Item	Aksi
1	PLAT BJLS Galvallum 1/1,219 * 1 m * 9,94 kg	M	270,000	30	Masukan Ke Gudang
2	PLAT BJLS Galvallum 1,2/1,219 * 1 m * 11,85 kg	M	340,000	12	Masukan Ke Gudang

Showing 1 to 2 of 2 entries

Previous **1** Next

Gambar 5.11 Halaman Data Pembelian Barang

5.3.8 Halaman Data Pembelian

Halaman master pembelian ini berfungsi untuk mengelola data pembelian yang telah dilakukan oleh pengguna dan akan ditampilkan pada halaman data pembelian sebagai tempat penampungnya. Pada halaman ini pengguna dapat menambah data dan juga mengubah data pembelian sesuai dengan kebutuhan. Halaman data pembelian digambarkan pada Gambar 5.12.

Data Pembelian							
10 records per page		Search: <input type="text"/>					
No	Kd Pembelian	Tgl Pembelian	Kd Supplier	Nama Supplier	Jumlah Pembelian	Total Pembelian	Aksi
1	PEM00003	2018-07-16	2	CV Satria Utama Baja	2	Rp. 12,180,000	Detail Hapus
2	PEM00002	2018-07-16	2	CV Satria Utama Baja	2	Rp. 6,920,000	Detail Hapus
3	PEM00001	2018-07-16	1	CV Bangun Jaya	3	Rp. 7,280,000	Detail Hapus

Showing 1 to 3 of 3 entries

Previous **1** Next

Gambar 5.12 Halaman Data Pembelian

Retur Pembelian

No Retur <input type="text" value="RET0001"/>	Tanggal Retur <input type="text" value="mm/dd/yyyy"/>	Kode Pembelian <input type="text" value="PEM0001"/>
Nama Barang <input type="text" value="Masukkan Nama Barang"/>	Jumlah <input type="text"/>	Keterangan <input type="text" value="Masukan No Telepon"/>

Data Retur Pembelian

records per page Search:

No Retur	Tanggal Retur	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah	Keterangan	Aksi
No data available in table						

Showing 0 to 0 of 0 entries

Gambar 5.13 Halaman Retur Pembelian

Tampilan menu pada Gambar 5.13 merupakan tabel data retur pembelian yang ditampilkan dari *database*. Pada tabel tersebut terdapat kolom aksi yang berisi tombol delete. Tombol delete berfungsi untuk menghapus data.

5.3.9 Halaman Transaksi Pembelian

Tabel transaksi pembelian ini berfungsi untuk mengelola data transaksi pembelian. Pada tabel ini pengguna dapat menambah transaksi pembelian dan juga mengubah dan menghapus sesuai dengan kebutuhan. Halaman transaksi pembelian digambarkan pada Gambar 5.14.

Barang

Nama Barang Satuan

Harga Beli Item

[+ Tambah Pembelian](#)

Pembelian Dan Supplier

Kode Pembelian Tgl Pembelian

Supplier

[Selesai dan Cetak Nota](#)

No	Nama Barang	Satuan	Harga	Jumlah	Sub Total	Aksi
Data saat ini kosong						
Total					0	

Gambar 5.14 Halaman Transaksi Pembelian

5.3.10 Halaman Data Penjualan

Halaman master data penjualan ini berfungsi untuk mengelola data penjualan yang telah dilakukan oleh pengguna. Pada halaman ini pengguna dapat melihat daftar penjualan apa saja yang telah terjual selama proses transaksi yang dilakukan. Halaman data penjualan digambarkan pada Gambar 5.15.

No	Kd Penjualan	Tgl Penjualan	Item	Total Penjualan	Aksi
1	PEN00002	2018-07-17	2	Rp. 930,000	Detail
2	PEN00001	2018-07-17	2	Rp. 900,000	Detail

Showing 1 to 2 of 2 entries

Previous **1** Next

Gambar 5.15 Halaman Data Penjualan

5.3.11 Halaman Transaksi Penjualan

Tabel transaksi penjualan ini berfungsi untuk mengelola data transaksi penjualan. Pada tabel ini pengguna dapat menambah transaksi penjualan dan juga

mengubah dan menghapus sesuai dengan kebutuhan. Halaman transaksi penjualan digambarkan pada Gambar 5.16.

Data Barang

10 records per page
Search:

No	Kode Barang	Nama	Satuan	Harga Jual	Aksi
1	BRG001	PLAT BJLS Galvallum 0,4 /1,219 * 1 m * 4,12 kg	M	120,000	Prosess
2	BRG002	PLAT BJLS Galvallum 0,5/1,219 * 1 m * 5,08 kg	M	150,000	Prosess
3	BRG003	PLAT BJLS Galvallum 0,6/1,219 * 1 m * 6,11 kg	M	180,000	Prosess
4	BRG004	PLAT BJLS Galvallum 0,7/1,219 * 1 m * 6,11 kg	M	220,000	Prosess
5	BRG005	PLAT BJLS Galvallum 0,8/1,219 * 1 m * 8,02 kg	M	230,000	Prosess

Showing 1 to 5 of 5 entries
Previous **1** Next

Barang

Kode Barang	Nama Barang	Jumlah Item
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

[+ Tambah](#)

Penjualan

Kode Penjualan	Tanggal Penjualan
<input type="text" value="PEN00003"/>	<input type="text" value="mm/dd/yyyy"/>
Total Bayar	
<input type="text"/>	

Gambar 5.16 Halaman Transaksi Penjualan

5.3.12 Halaman Laporan Penjualan

Halaman laporan penjualan ini berfungsi untuk menampilkan data transaksi penjualan selama transaksi penjualan tersebut dilakukan. Pada halaman ini pengguna dapat melihat transaksi berapakah yang telah dilakukan dan berapa total penjualan. Halaman Laporan penjualan digambarkan pada Gambar 5.17.

Laporan Penjualan

mm/dd/yyyy Sampai mm/dd/yyyy [Proses](#) [Semua Data](#)

[Cetak](#)

No	Kode Penjualan	Tgl Penjualan	Barang	Satuan	Jumlah	Harga	Total
1	PEN00001	17-07-2018	PLAT BJLS Galvallum 0,4 /1,219 * 1 m * 4,12 kg	M	2	Rp. 120,000	Rp. 240,000
2	PEN00002	17-07-2018	PLAT BJLS Galvallum 0,4 /1,219 * 1 m * 4,12 kg	M	2	Rp. 120,000	Rp. 240,000
3	PEN00001	17-07-2018	PLAT BJLS Galvallum 0,7/1,219 * 1 m * 6,11 kg	M	3	Rp. 220,000	Rp. 660,000
4	PEN00002	17-07-2018	PLAT BJLS Galvallum 0,8/1,219 * 1 m * 8,02 kg	M	3	Rp. 230,000	Rp. 690,000
TOTAL							Rp. 1.830,000

Gambar 5.17 Halaman Laporan Penjualan

Laporan Pembelian

mm/dd/yyyy Sampai mm/dd/yyyy [Proses](#) [Semua Data](#)

[Cetak](#)

No	Kode Pembelian	Tgl Pembelian	Supplier	Barang	Satuan	Jumlah	Harga	Total
1	PEM00001	16-07-2018	CV Bangun Jaya	PLAT BJLS Galvallum 0,4 /1,219 * 1 m * 4,12 kg	M	20	Rp. 110,000	Rp. 2.200,000
2	PEM00001	16-07-2018	CV Bangun Jaya	PLAT BJLS Galvallum 0,5/1,219 * 1 m * 5,08 kg	M	12	Rp. 140,000	Rp. 1,680,000
3	PEM00001	16-07-2018	CV Bangun Jaya	PLAT BJLS Galvallum 0,6/1,219 * 1 m * 6,11 kg	M	20	Rp. 170,000	Rp. 3,400,000
4	PEM00002	16-07-2018	CV Satria Utama Baja	PLAT BJLS Galvallum 0,7/1,219 * 1 m * 6,11 kg	M	12	Rp. 210,000	Rp. 2,520,000
5	PEM00002	16-07-2018	CV Satria Utama Baja	PLAT BJLS Galvallum 0,8/1,219 * 1 m * 8,02 kg	M	20	Rp. 220,000	Rp. 4,400,000
6	PEM00003	16-07-2018	CV Satria Utama Baja	PLAT BJLS Galvallum 1/1,219 * 1 m * 9,94 kg	M	30	Rp. 270,000	Rp. 8,100,000

Gambar 5.18 Laporan Pembelian

Tampilan menu pada Gambar 5.18 merupakan tabel data laporan pembelian dari *database*. Pada tabel tersebut menampilkan data laporan pembelian dan menampilkan total pembelian.

Laporan Keuntungan

mm/dd/yyyy Sampai mm/dd/yyyy Proses Semua Data

Cetak

No	Kode Penjualan	Tgl Penjualan	Barang	Satuan	Jumlah	Harga Beli	Harga Jual	Profit
1	PEN00001	17-07-2018	PLAT BJLS Galvallum 0,4 /1,219 * 1 m * 4,12 kg	M	2	Rp. 110,000	Rp. 120,000	Rp. 10,000
2	PEN00002	17-07-2018	PLAT BJLS Galvallum 0,4 /1,219 * 1 m * 4,12 kg	M	2	Rp. 110,000	Rp. 120,000	Rp. 10,000
3	PEN00001	17-07-2018	PLAT BJLS Galvallum 0,7/1,219 * 1 m * 6,11 kg	M	3	Rp. 210,000	Rp. 220,000	Rp. 10,000
4	PEN00002	17-07-2018	PLAT BJLS Galvallum 0,8/1,219 * 1 m * 8,02 kg	M	3	Rp. 220,000	Rp. 230,000	Rp. 10,000
TOTAL								Rp. 40,000

Gambar 5.19 Halaman Laporan Profit



Tampilan menu pada Gambar 5.19 merupakan tabel data laporan profit dari *database*. Pada tabel tersebut menampilkan data laporan keuntungan dan menampilkan total keuntungan.

5.3.13 Halaman Data Admin

Halaman data admin ini berfungsi untuk mengelola data admin yang memiliki empat data yaitu email, password, nama, dan gambar. Pada halaman ini pengguna dapat menambah data dan juga mengubah data admin sesuai dengan kebutuhan. Halaman data admin digambarkan pada Gambar 5.20 dan tambah admin digambarkan pada Gambar 5.21.

Data Admin

10 records per page Search:

No	Nama	Email	Password	Foto	Aksi
1	admin	admin@admin.com	admin		Edit Hapus
2	Rahmat Julianto Putra	rahmatjulianto Putra@gmail.com	admin		Edit Hapus

Showing 1 to 2 of 2 entries Previous 1 Next

[+ Tambah Admin](#)

Gambar 5.20 Halaman Data Admin

Tambah Admin

Email
Masukan Email

Password
Masukan Password

Nama
Masukan Nama

Gambar
Choose File No file chosen

[Simpan](#) [Kembali ke admin](#)

Gambar 5.21 Tambah Admin

5.3.14 Halaman Perusahaan

Halaman perusahaan ini berfungsi untuk mengelola data perusahaan yang memiliki empat data yaitu nama perusahaan, alamat, nama pemilik, dan kota. Pada halaman ini pengguna dapat mengubah data pemilik perusahaan sesuai dengan kebutuhan. Halaman perusahaan digambarkan pada Gambar 5.22.

Setting Perusahaan

Nama Perusahaan

UD JAYA LOGAM BERSAMA

Alamat

Jl Banyu Urip Wetan Gg 4 No 103

Nama Pemilik

Andre Wicaksno

Kota

Surabaya

 Simpan

Gambar 5.22 Halaman Perusahaan



BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji dan implementasi sistem dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Aplikasi dapat memudahkan pihak perusahaan dalam kegiatan penjualan dan pembelian.
- b. Aplikasi dapat melakukan pengecekan stok barang, penempatan, penjadwalan, pengecekan kehadiran, serta penilaian secara *online*.
- c. Aplikasi dapat digunakan untuk menerima setiap data dari pihak sekolah ke dinas pendidikan maupun sebaliknya

6.2 Saran

Saran pengembangan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Galvillum, maka dapat disarankan dengan penambahan fitur setting perusahaan. Fungsi fitur setting perusahaan tersebut adalah untuk menampilkan nama dari pemilik perusahaan pada aplikasi Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Galvillum.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir, Terra Triwahyuni. 2003. *Pengenalan Teknologi Informasi Edisi II*. Yogyakarta : Andi
- Alatas, Husein. “*Responsive Web Design Dengan PHP & Bootstrap*”. Yogyakarta: Lokomedia
- DeLone,W., and McLean E.R. 1992.”*Information System Success : The Quest for The Dependent Variable*”. Information System Research, pp 60-95.
- Kristanto, Andi. 2008. “*Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*”. Yogyakarta: Gava Media.
- Ladjamudin. 2009. “*Analisi dan Desain sistem Informasi*”. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Puspitosari, Heni A. “*Pemrograman Web Database dengan PHP dan MySQL Tingkat Lanjut*”. Penerbit : Skripta. Malang, Juli 2010.
- Phoenix, Pustaka. 2009. “*Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Baru*”. Jakarta: Pustaka Phoenix.

