

## BAB IV

### DESKRIPSI PEKERJAAN

Selama kurun waktu kurang lebih tiga minggu melakukan kerja praktek di PT Gading Murni Putra, melakukan berbagai kegiatan yakni melengkapi gambar produk yang digunakan untuk kegiatan promosi melalu *website*. Kegiatan yang dilakukan antara lain menggambil berbagai gambar produk menggunakan kamera digital. Selanjutnya memberikan kode barang dan mengelompokkan sesuai dengan jenis barang.

Kegiatan selanjutnya gambar yang telah diberi kode barang diedit melalui *microsoft office photo manager* dengan mengganti format gambar menjadi *web*. Setelah gambar produk lengkap semua atas perintah penyelia Gading Murni menyerahkan gambar produk kepada *web developer* guna meneruskan pengerjaan desain *web* PT Gading Murni Putra.

Kegiatan selanjutnya selama seminggu terakhir ditugaskan di cabang Gading Murni yang bertempat di Universitas Ciputra. Selama melakukan kerja praktek banyak sekali kegiatan yang dijalankan yakni melayani pembeli yang kebanyakan murid dari Universitas Ciputra. Dalam beberapa kesempatan juga ditugaskan ke cabang Gading Murni lainnya yakni di Universitas Petra. Kegiatan yang dilakukan yakni membenarkan komputer PC yang *trouble*.

Selama melakukan berbagai pekerjaan di Gading Murni diperlukan langkah sebagai berikut:

1. Mempelajari sistem.

2. Identifikasi sistem.
3. Menganalisis sistem.
4. Pembahasan terhadap implementasi sistem.

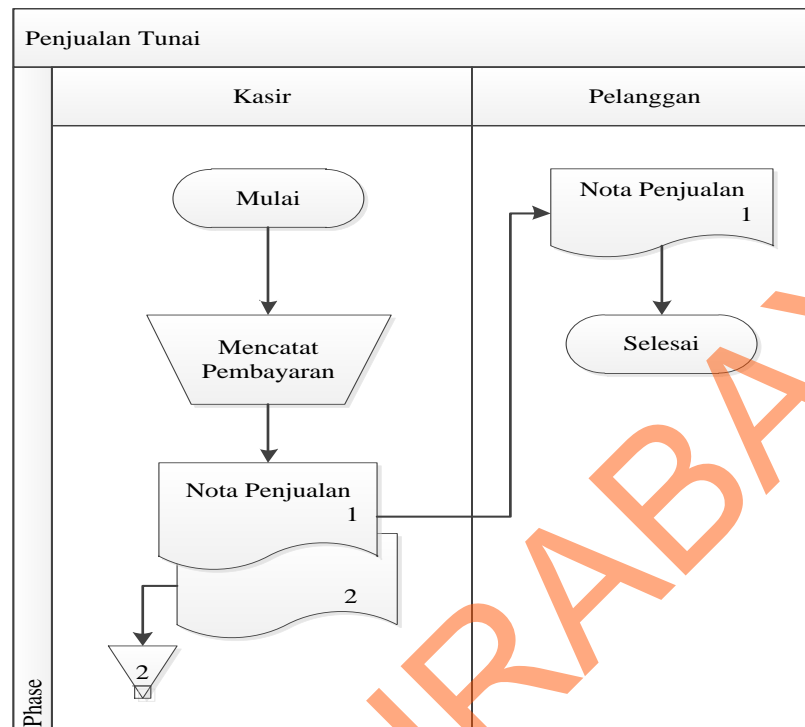
Pada langkah diatas ditujukan untuk dapat menemukan solusi dari permasalahan yang ada pada PT Gading Murni Putra, untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan pada sub bab dibawah ini.

#### **4.1 Identifikasi Sistem**

Menganalisa sistem adalah langkah awal untuk membenaran sistem yang telah ada. Dalam langkah ini melakukan analisis terhadap permasalahan yang ada di PT Gading Murni Putra khususnya mengenai penjualan. Untuk dapat membuat sistem, harus mengetahui alur penjualan yang terdapat di PT Gading Murni Putera yang masih digunakan saat ini. Maka dibuatlah document flow penjualan yang penjelasan lebih detailnya dapat dilihat dibawah.

##### **4.1.1 Dokumen *Flow* Penjualan Tunai**

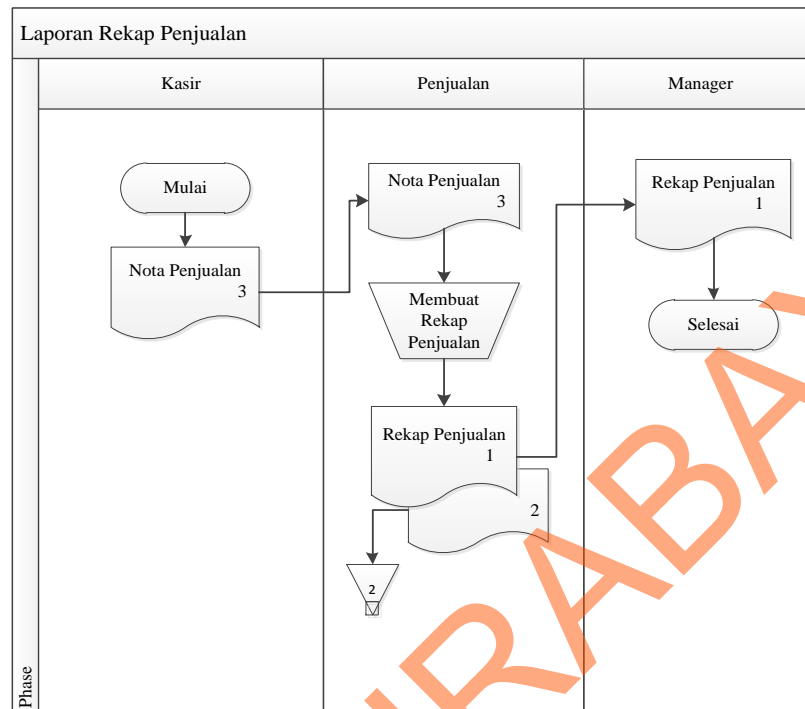
Kasir menerima pembelian barang dari pelanggan, kemudian mencatat pembayaran sesuai dengan barang yang dibeli. Selanjutnya kasir mencetak nota penjualan rangkap dua. Rangkap pertama diserahkan kepada pelanggan sebagai bukti pembelian. Dokumen *flow* penjualan tunai dapat dilihat pada gambar 4.1



Gambar 4.1 Dokumen *Flow* Penjualan Tunai

#### 4.1.2 Dokumen *Flow* Rekap Penjualan

Dimulai dari kasir menyerahkan nota penjualan kepada bagian penjualan. Kemudian bagian penjualan membuat rekap penjualan. Pada rangkap pertama dari rekap penjualan diserahkan kepada manager sebagai bahan evaluasi. Dokumen *flow* rekap penjualan dapat dilihat pada gambar 4.2

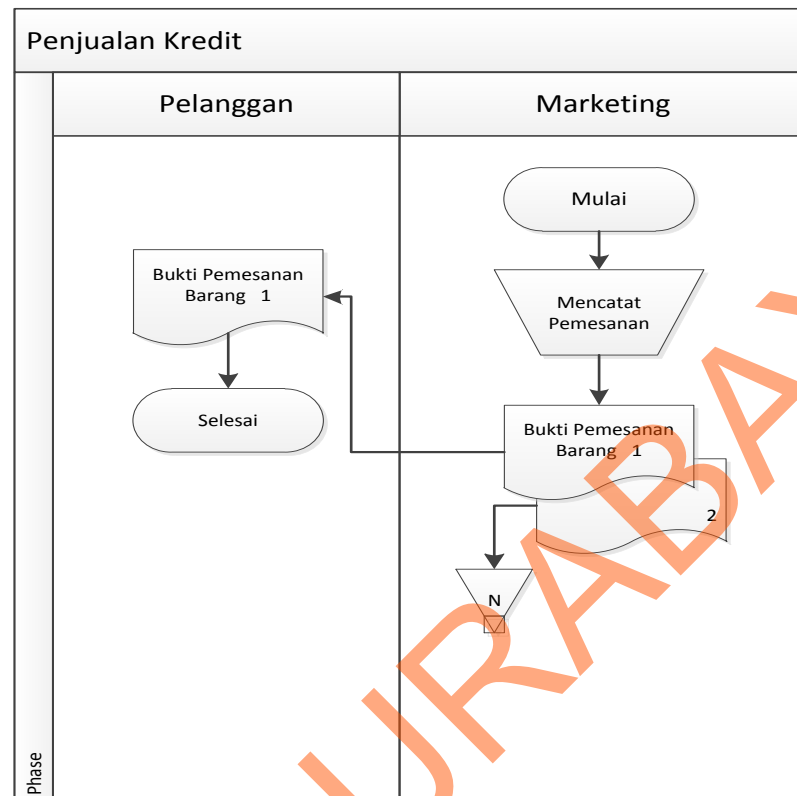


Gambar 4.2 Dokumen *Flow* Rekap Penjualan

#### 4.1.3 Dokumen *Flow* Penjualan Kredit

Bagian marketing menerima pesanan barang dari pelanggan, kemudian mencatat pemesanan barang dan menghasilkan bukti pemesana. Bukti pemesana rangkap pertama diserahkan kepada pelanggan sebagai bukti telah memesann barang. Dokumen *flow* penjualan kredit dapat dilihat pada gambar

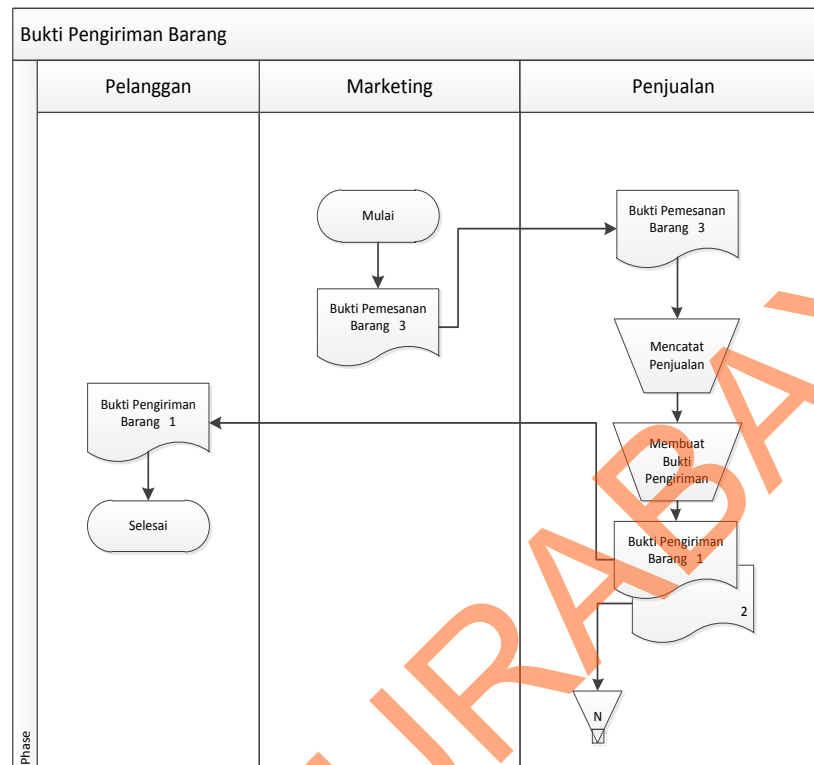
4.3



Gambar 4.3 Dokumen *Flow* Rekap Penjualan

#### 4.1.4 Dokumen *Flow* Bukti Pengiriman Barang

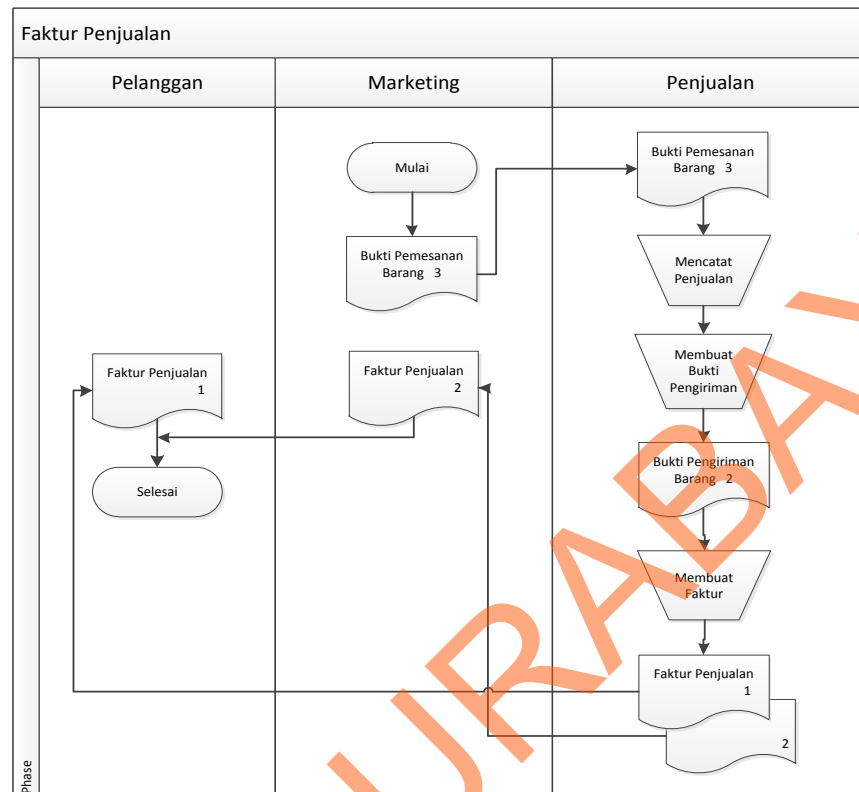
Bagian maketing memberikan bukti pemesanan barang kepada bagian penjualan. Kemudian mencatat penjualan dan membuat bukti pengiriman barang yang hasilnya rangkap pertama diserahkan kepada pelanggan. Dokumen *flow* pengiriman barang dapat dilihat pada gambar 4.4



Gambar 4.4 Dokumen *Flow* Pengiriman Barang

#### 4.1.5 Dokumen *Flow* Faktur Penjualan

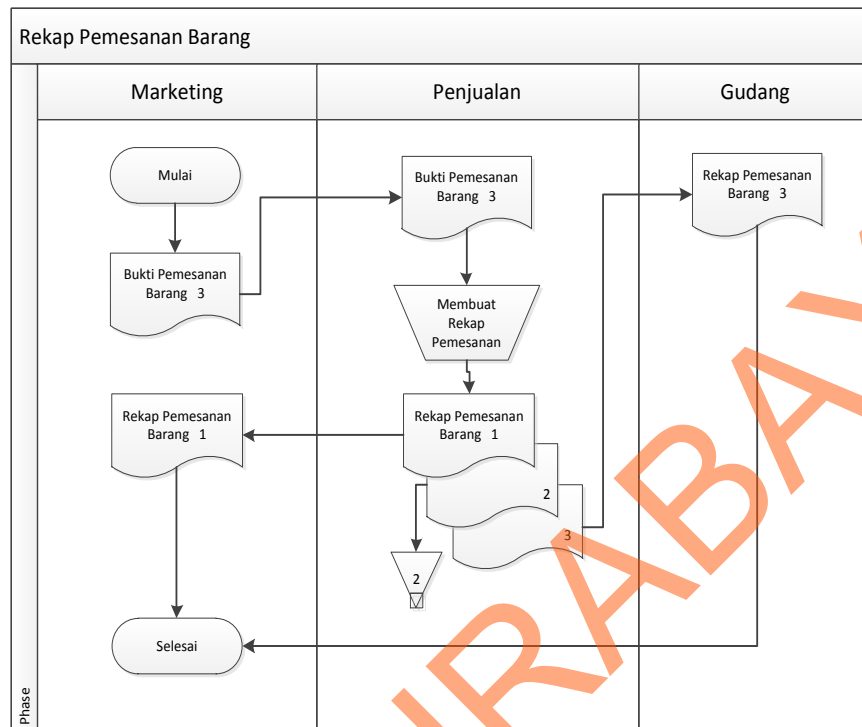
Bagian penjualan membuat faktur penjualan dimulai dari dokumen pengiriman barang. Selanjutnya diproses untuk membuat faktur penjualan. Pada rangkap pertama diserahkan kepada pelanggan sedangkan rangkap kedua diserahkan kepada bagian penjualan. Dokumen *flow* faktur penjualan barang dapat dilihat pada gambar 4.5



Gambar 4.5 Dokumen *Flow* Faktur Penjualan

#### 4.1.6 Dokumen *Flow* Rekap Pemesanan Barang

Pada bagian penjualan bukti pemesanan barang diproses untuk membuat rekap pemesanan barang yang menghasilkan laporan rekap pemesanan barang. Rangkap pertama diserahkan kepada marketing sedangkan rangkap kedua diserahkan kepada bagian gudang. Dokumen *flow* rekap penjualan barang dapat dilihat pada gambar 4.6

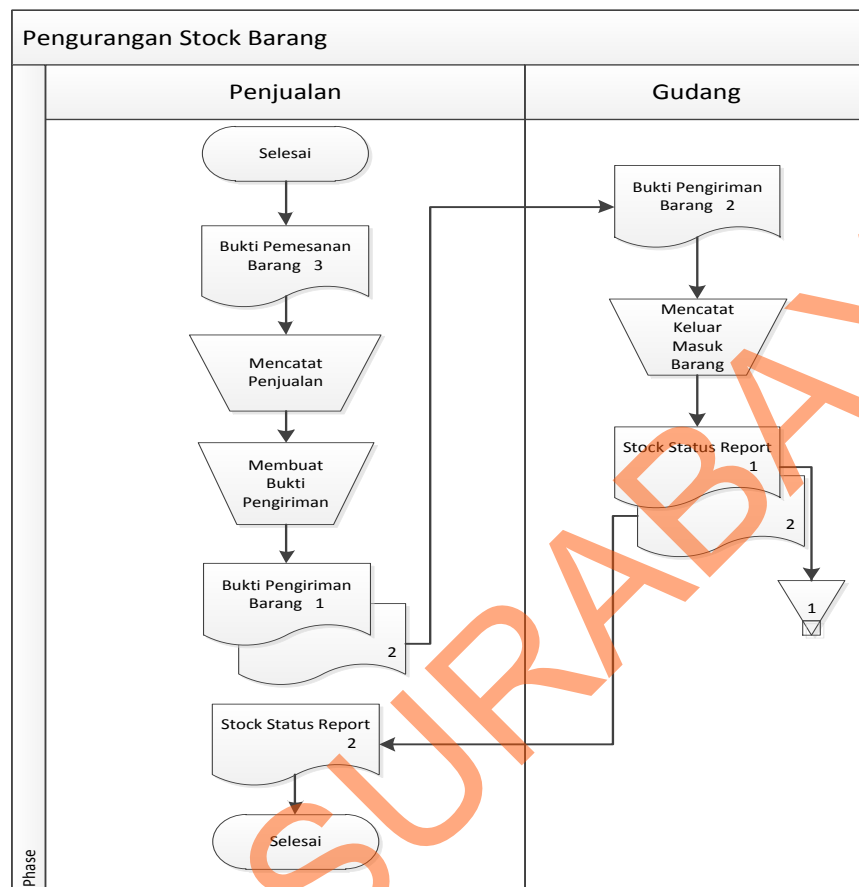


Gambar 4.6 Dokumen *Flow* Rekap Penjualan

#### 4.1.7 Dokumen *Flow* Pengurangan Stock Barang

Pada bagian penjualan menghasilkan dokumen bukti pengiriman yang selanjutnya diberikan kepada bagian gudang. Pada bagian gudang mencatat keluar barang melalui bukti pengiriman barang. Dokumen *flow* rekap penjualan barang dapat dilihat pada gambar 4.7





Gambar 4.7 Dokumen *Flow* Pengurangan *Stock* barang

## 4.2 Desain Sistem

Setelah melakukan analisis sistem maka selanjutnya dilakukan desain sistem. Dalam desain sistem ini beberapa proses masih dilakukan secara sederhana, dan mulai menambahkan sistem baru yang telah terkomputerisasi. Langkah-langkah yang dilakukan dalam desain sistem ini adalah :

### 4.2.1 System *Flow* Penjualan

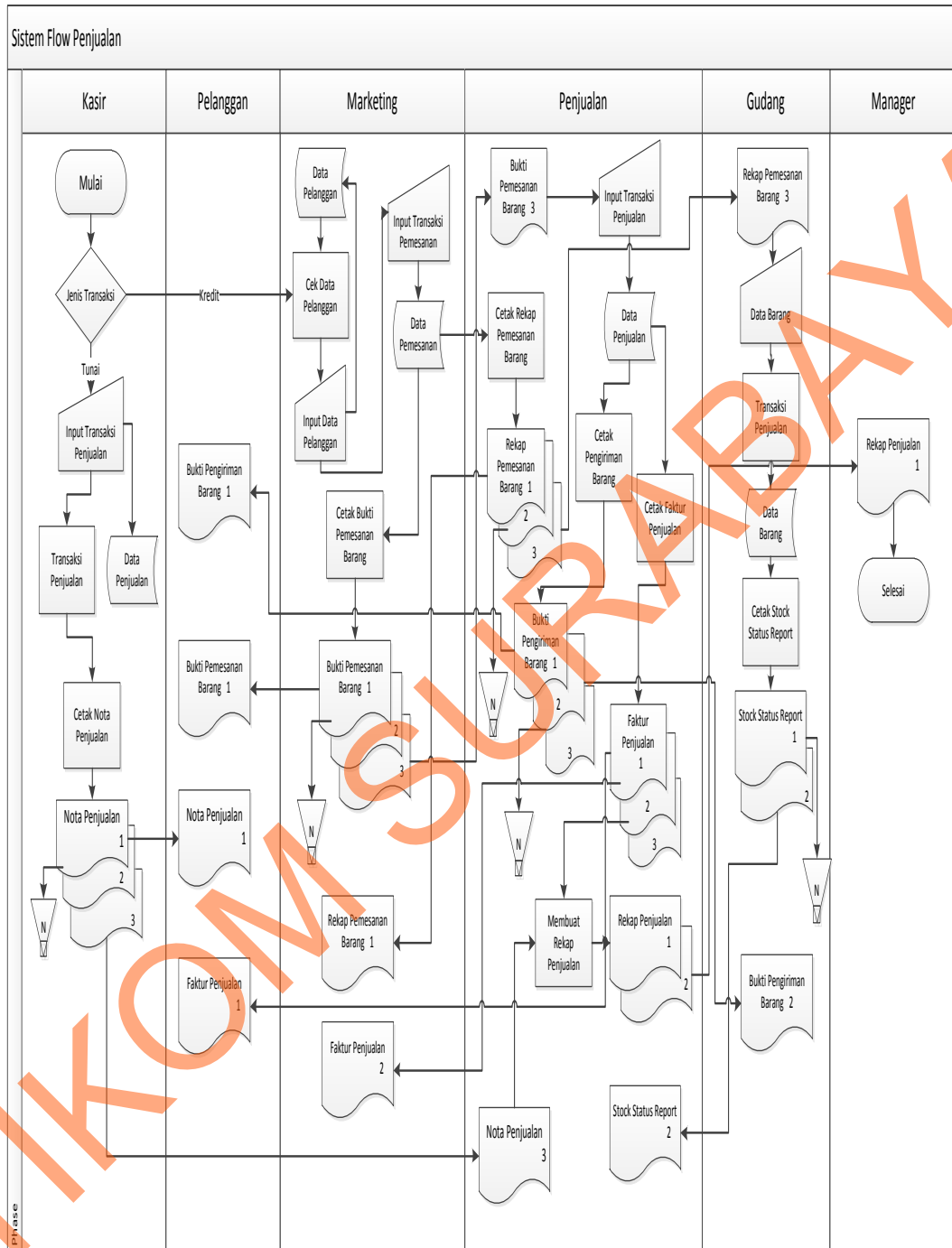
Pada sistem *flow* penjualan dalam PT Gading Murni terdapat dua jenis transaksi yakni kredit dan tunai. Pada proses tunai, transaksi terjadi dibagian kasir, yakni kasir meginputkan kode barnag dan akan mempengaruhi tabel data

penjualan selanjutnya mencetak nota penjualan rangkap tiga. Rangkap pertama diserahkan kepada pelanggan, rangkap kedua diarsip sedangkan rangkap tiga diserahkan kepada bagian penjualan guna melakukan perekapan.

Transaksi kredit dimulai dari bagian *marketing* yang menginputkan data pelanggan dan pemesanan barang. Selanjutnya memasukkan data pemesanan kedalam tabel pemesanan kemudian dicetak menjadi bukti pemesanan barang yang diserahkan kepada pelanggan dan bagian penjualan.

Selanjutnya bagian penjualan memproses kedalam transaksi penjualan didalam tabel penjualan yang menghasilkan dokumen bukti pengiriman barang dan faktur penjualan. Bukti pengiriman barang diserahkan kepada pelanggan dan gudang. Selanjutnya faktur penjualan diserahkan kepada pelanggan dan bagian *marketing*. Selanjutnya faktur penjual diolah untuk membuat rekap penjualan untuk menghasilkan laporan rekap penjualan yang diserahkan kepada manager.

Pada bagian gudang dokumen bukti pemesanan barang digunakan untuk memproses atau mencetak stock status reprot dari barang yang keluar masuk dari gudang. Untuk lebih detail dari sistem *flow* penjualan dapat dilihat dibawah ini.

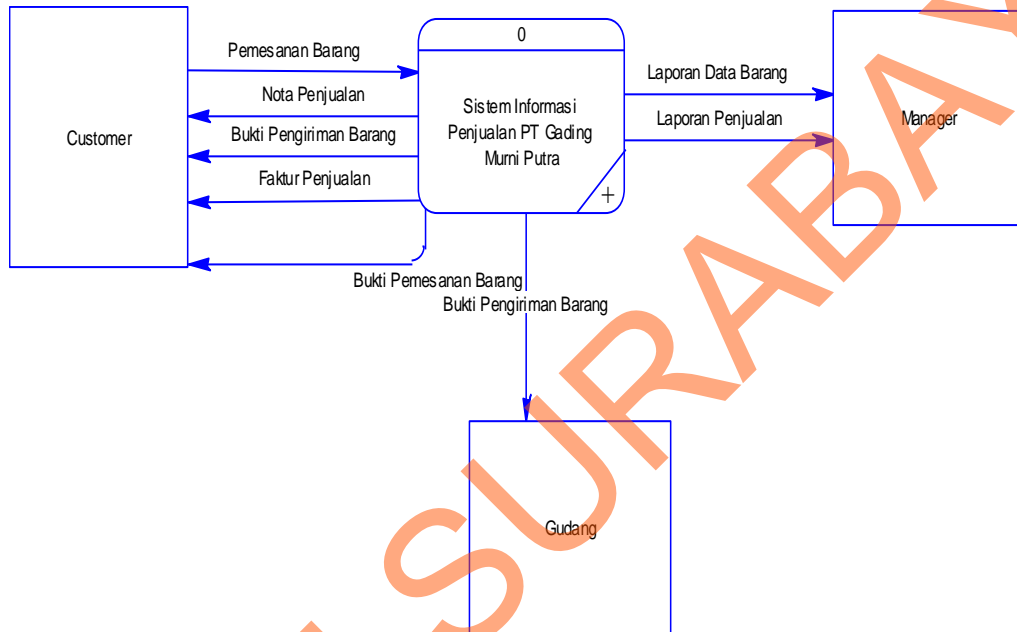


Gambar 4.8 Sistem *Flow* Penjualan

#### 4.2.2 Context Diagram

*Context Diagram* menunjukkan aliran data untuk menggambarkan asal data.

*Context Diagram* Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan pada PT Gading Murni Putra yang terdiri dari 3 *external entity* yakni *customer*, *manager*, gudang.

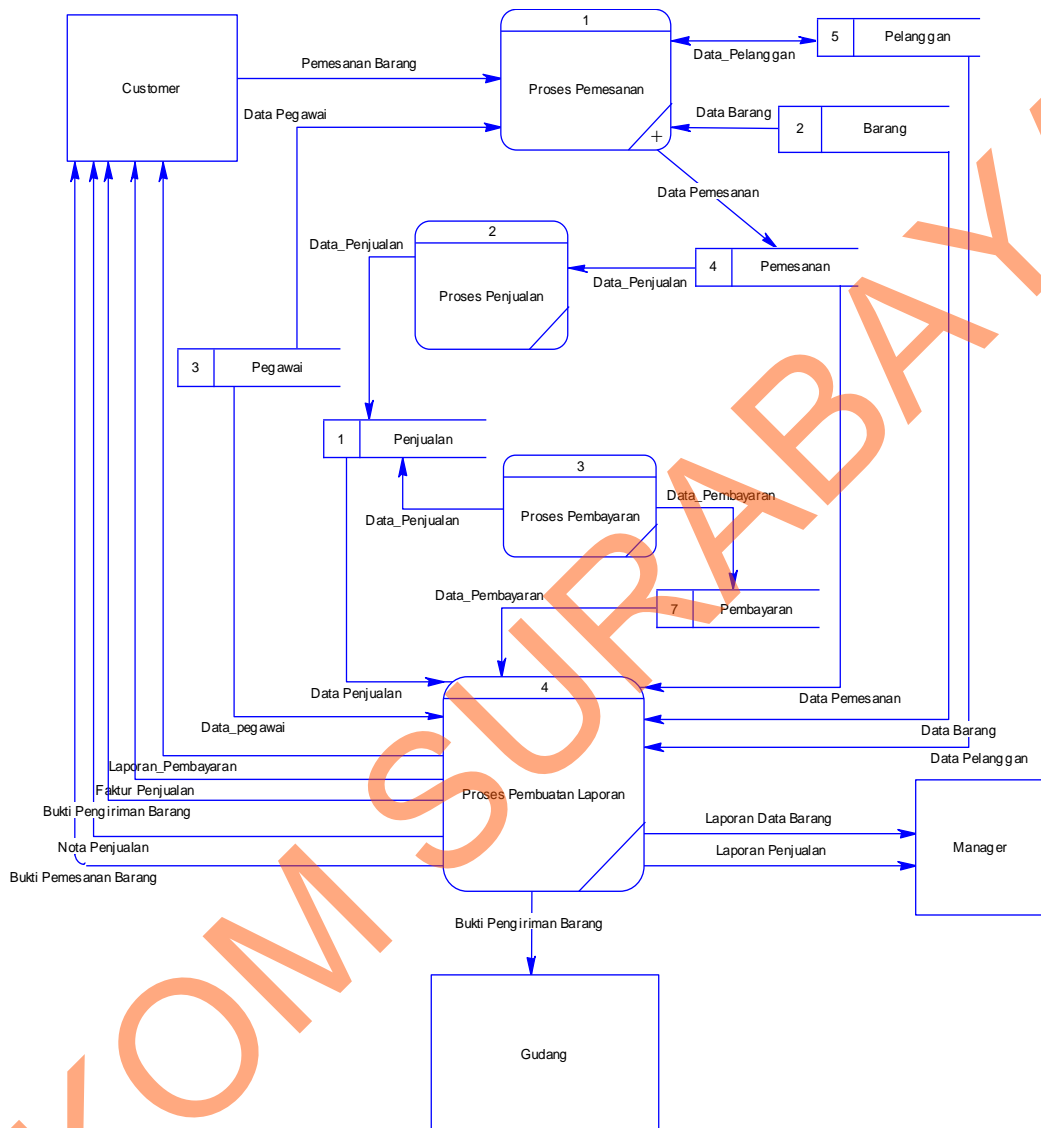


Gambar 4.9 Konteks Diagram

#### 4.2.3 Data Flow Diagram (DFD)

Dibawah ini merupakan *data flow diagram* pada sistem informasi penjualan pada PT Gading Murni Putra. Dalam *data flow diagram level 0* digambarkan secara global proses yang terdapat dalam sistem. Sedangkan *data flow diagram level 1* digambarkan secara detil lagi proses yang ada dalam *flow diagram level 0*. Berikut *data flow diagram level 0* dan 1 akan dijelaskan di bawah ini.

#### 4.2.3.1 DFD Level 0 Sistem Penjualan



Gambar 4.10 DFD Level 0 Sistem Penjualan

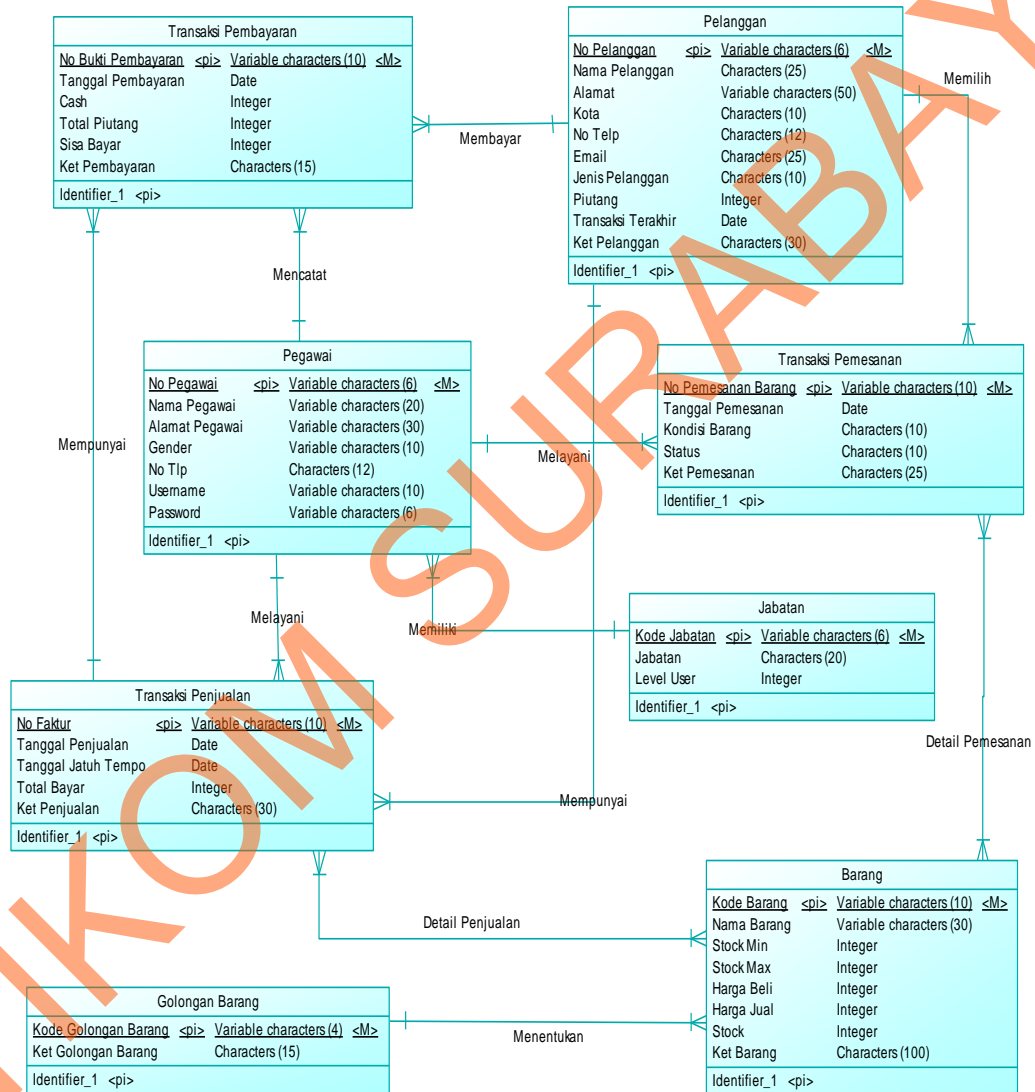
#### 4.2.4 Perancangan Database

Dari analisis sistem di atas dapat dibuat perancangan database yakni *Entity Relationship Diagram (ERD)* yang menggambarkan struktur database dari sistem penjualan pada PT. Gading Murni yang terdiri dari *Conceptual Data Model (CDM)* dan *Physical Data Model (PDM)*.

### 4.2.4.1 Conceptual Data Model (CDM)

Conceptual Data Model (CDM) menggambarkan relasi antara tabel.

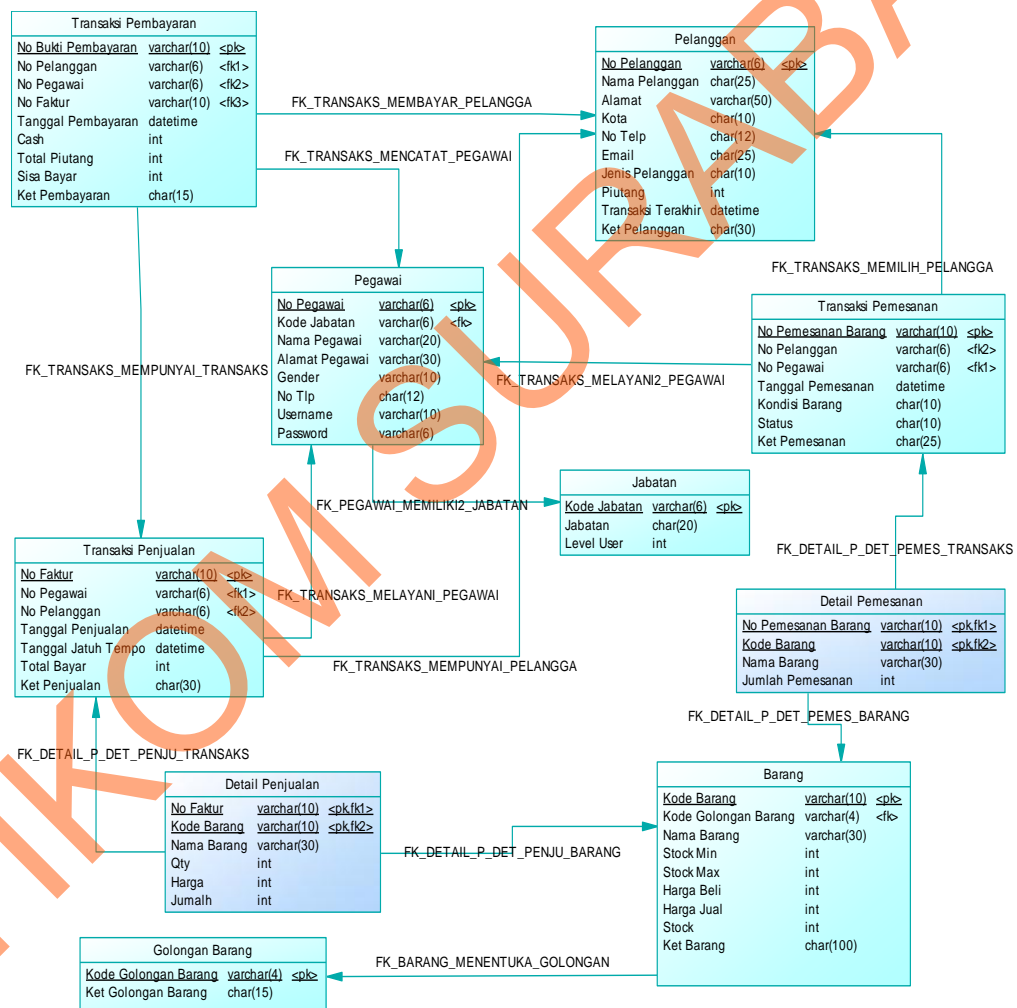
Berikut merupakan tabel-tabel yang terdapat dalam *Conceptual Data Model* (CDM) :



Gambar 4.11 Conceptual Data Model

#### 4.2.4.2 Physical Data Model (PDM)

*Physical Data Model* (PDM) merupakan hasil *generate* dari *Conceptual Data Model* (CDM). Perancangan PDM ini menggambarkan ciri fisik dari database yang akan digunakan. PDM menghubungkan antara sejumlah tabel untuk menggambarkan hubungan antara data-data. Untuk selengkapnya PDM ada dibawah ini.



Gambar 4.12 Physical Data Model

#### 4.2.5 Struktur Tabel

Struktur tabel pada sistem informasi penjualan PT Gading Murni Putra

Surabaya adalah sebagai berikut:

##### a. Tabel Pelanggan

Nama Tabel : Pelanggan

Primary Key : Kode Pelanggan

Foreig Key : -

Fungsi : Tabel untuk mencatat data-data pelanggan

Tabel 4.1 Pelanggan

No.	Field	Type	Length	Key
1.	No_Pelanggan	Varchar	6	Primary Key
2.	Nama_Pelanggan	Varchar	100	
3.	Kota	Character	10	
4.	Alamat	Character	30	
5.	No_Telp	Character	12	
6.	Piutang	Intenger		
7.	Jenis_Pelanggan	Char	10	
8.	Email	Character	25	
9.	Ket_Pelanggan	Character	30	



## b. Tabel Pegawai

Nama Tabel : Pegawai

Primary Key : Kode\_Pegawai

Foreign Key : -

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data pegawai

Tabel 4.2 Pegawai

No.	Field	Type	Length	Key
1.	No_Pegawai	Varchar	6	Primary Key
2.	Kode_Jabatan	Varchar	6	Foreign_Key
3.	Nama_Pegawai	Char	15	
4.	Alamat_Pegawai	Char	25	
5.	No_Telp_Pegawai	Varchar	12	
6.	Gender	Varchar	10	
7.	Username	Char	10	
8.	Password	Varchar	6	

## c. Tabel Barang

Nama Tabel : Barang

Primary Key : Kode\_Barang

Foreign Key : Kode\_Golongan\_Barang

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data barang

Tabel 4.3 Barang

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Kode_Barang	Varchar	8	Primary Key
2.	Kode_Golongan_Barang	Varchar	5	Foreign key
3.	Keterangan_Barang	Char	15	
4.	Nama_Barang	Varchar	30	
5.	Stock_Min	Integer		
6.	Stock_Max	Integer		
7.	Harga_Beli			
8.	Harga_Jual	Integer		
9.	Stock	Integer		

## d. Tabel Golongan Barang

Nama Tabel : Golongan Barang

Primary Key : Kode\_Golongan\_Barang

Foreign Key : -

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data golongan berbagai barang

Tabel 4.4 Golongan Barang

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Kode_Golongan_Barang	Varchar	5	Primary Key
2.	Ket_Golongan_Barang	Char	15	

## e. Tabel Pembayaran

Nama Tabel : Pembayaran

Primary Key : Kode\_Bukti\_Pembayaran

Foreign Key : Kode\_Pegawai dan Kode\_Pelanggan

Fungsi : Tabel untuk mencatat transaksi pembayaran

Tabel 4.5 Pembayaran

No.	Field	Type	Length	Key
1.	No_Bukti_Pembayaran	Varchar	6	Primary Key
2.	No_Pegawai	Varchar	6	Foreign Key
3.	No_Pelanggan	Varchar	6	Foreign Key
4.	Ket_Pembayaran	Varchar	12	
5.	Tanggal Pembayaran	Datetime		
6.	Cash	Int		
7.	Total Piutang	Int		
8.	Selisih	Int		

## f. Tabel Transaksi Penjualan

Nama Tabel : Penjualan

Primary Key : No\_Faktur\_Penjualan

Foreign Key : No\_Bukti\_Pembayaran dan No\_Pegawai

Fungsi : Tabel untuk mencatat data penjualan

Tabel 4.6 Penjualan

No.	Field	Type	Length	Key
1.	No_Faktur	Varchar	10	Primary Key
2.	Kode_Pelanggan	Varchar	6	Foreign Key
3.	Kode_Pegawai	Varchar	10	Foreign Key
4.	Tanggal_Penjualan	Date Time		
5.	Total_Harga	Intenger		
6.	Tanggal_Jatuh_Tempo	Date_Time		
7.	Discount	Int		
8.	PPN	Int		
9.	Ket_Penjualan	Char	30	

## g. Tabel Detail Penjualan

Nama Tabel : Detail Jual

Primary Key : -

Foreign Key : Kode\_Barang, No\_Faktur\_Penjualan

Fungsi : Tabel untuk mencatat data detail jual

Tabel 4.7 Tabel Detail Jual

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Kode_Barang	Varchar	10	
2.	No_Faktur	Varchar	10	
3.	Nama_Barang	Varchar	30	

4.	Qty	Integer		
5.	Harga	Integer		
6.	Jumlah	Integer		

#### h. Tabel Transaksi Pemesanan

Nama Tabel : Pemesanan

Primary Key : Kode\_Pemesanan\_Barang

Foreign Key : Kode\_Pelanggan dan Kode\_Pegawai

Fungsi : Tabel untuk mencatat data penjualan

Tabel 4.8 Pemesanan

No.	Field	Type	Length	Key
1.	No_Pemesanan_Brg	Varchar	10	Primary Key
2.	No_Pelanggan	Varchar	6	Foreign Key
3.	No_Pegawai	Varchar	6	Foreign Key
4.	Keterangan_Pemesanan	Char	25	
5.	Tanggal_Pemesanan	Datetime		
6.	Kondisi Barang	Char	10	
7.	Status	Char	10	

#### i. Tabel Detail Pemesanan

Nama Tabel : Detail Pemesanan

Primary Key : -

Foreign Key : Kode\_Pemesanan\_Barang dan Kode\_Barang

Fungsi : Tabel untuk mencatat data detail pemesanan

Tabel 4.9 Tabel Detail Pemesanan

No.	Field	Type	Length	Key
1.	No_Pemesanan_Brg	Varchar	10	
2.	Kode_Barang	Varchar	8	
3.	Nama_Barang	Varchar	30	
4.	Jumlah_Pemesanan	Integer		

## j. Tabel Jabatan

Nama Tabel : Jabatan

Primary Key : Kode\_Jabatan

Foreign Key : Kode\_Jabatan

Fungsi : Tabel untuk mencatat jabatan dengan level user login yang berbeda

Tabel 4.10 Tabel Jabatan

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Kode_Jabatan	Varchar	6	Primery_Key
2.	Jabatan	Char	20	
3.	Level_User	Int		

### 4.3 Desain *Input*, *Interface* dan *Output*

Desain antarmuka menggunakan bahasa pemrograman *Visual Basic.net* 2010 dan database *Microsoft SQL Server* 2008. Adapun desain *Input*, *Interface* dan *Output* adalah sebagai berikut:

#### 4.3.1 Desain *Input*

Berikut ini merupakan desain *input* yang terdapat pada aplikasi sistem penjualan pada PT Gading Murni Putra :

##### 1. Desain Formulir Data Pelanggan

Berikut ini merupakan tampilan dari desain *input* pelanggan yang berungsi mengisi data pelanggan baru.

**Form Data Pelanggan Baru**

Nama Pelanggan : .....

Alamat Pelanggan : .....

Kota : .....

No Telepon : .....

Email : .....

Keterangan Pelanggan : .....

Jenis Pelanggan :  Personal  
 Perusahaan  
 None

NB : Jenis pelanggan biarkan diisi petugas

Gambar 4.13 Desain *Input* Pelanggan

## 2. Desain Formulir Data Pegawai

Berikut ini merupakan tampilan dari desain *input* pegawai baru yang berungsi mengisi data pelanggan baru.

A form titled 'Form Data Pegawai Baru' with the following fields: 'Nama Pegawai', 'Alamat Pelanggan', 'Kota', 'No Telepon', 'Jenis Kelamin' (with radio buttons for 'Laki-Laki' and 'Perempuan'), and 'Jabatan'. A date stamp 'Surabaya, November 2013' is located at the bottom right.

Gambar 4.14 Desain *Input* Pegawai

## 3. Desain Formulir Data Barang

Berikut ini merupakan tampilan dari desain *input* barang yang berungsi mengisi data barang untuk melihat persediaan barang.

A table titled 'Form Data Barang' with four columns: 'Nama Barang', 'Stock', 'Stock Min', and 'Stock Max'. Each column contains ten rows of horizontal dashed lines for data entry.

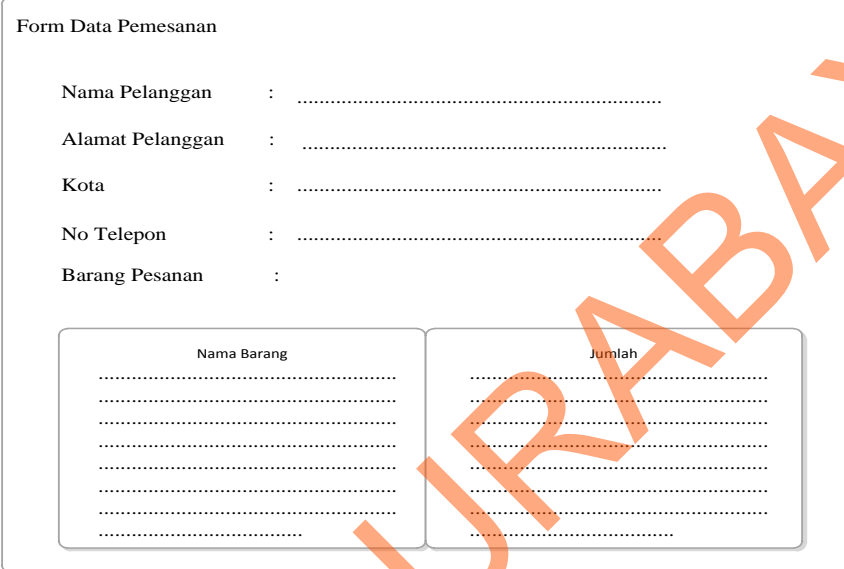
Nama Barang	Stock	Stock Min	Stock Max
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....

Gambar 4.15 Desain *Input* Barang



#### 4. Desain Formulir Data Transaksi Pemesanan

Berikut ini merupakan tampilan dari desain *input* transaksi pemesanan yang berfungsi mengisi data pemesanan barang dari pelanggan.



Form Data Pemesanan

Nama Pelanggan : .....

Alamat Pelanggan : .....

Kota : .....

No Telepon : .....

Barang Pesanan :

Nama Barang	Jumlah
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....


Gambar 4.16 Desain *Input* Transaksi Pemesanan

#### 4.3.2 Desain *Interface*

Berikut ini adalah desain input yang terdapat pada aplikasi sistem penjualan pada PT Gading Murni Putra Surabaya :

##### 1. *Form Login*

Berikut ini merupakan tampilan dari *form login* yang berfungsi untuk *validasi user* yang menggunakan aplikasi.



Login User

Username

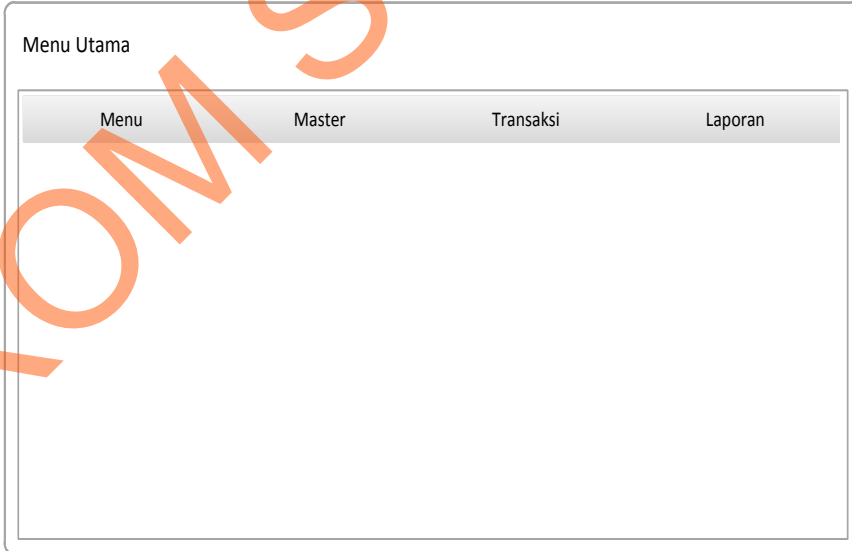
Password

Login Keluar

Gambar 4.17 *Login User*

## 2. *Form Menu Utama*

Berikut ini merupakan tampilan dari *form* menu utama yang berfungsi untuk masuk sebagai *username*. Adapun rancangannya sebagai berikut



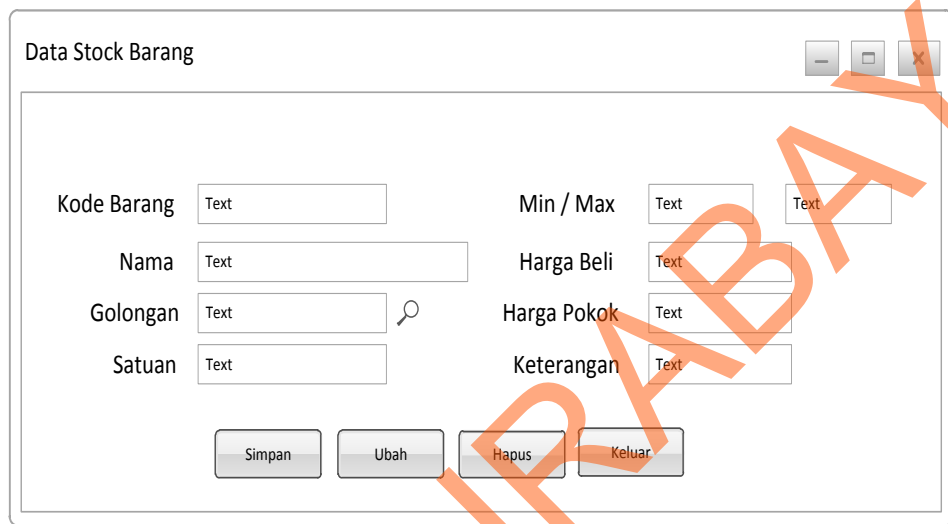
Menu Utama

Menu	Master	Transaksi	Laporan
------	--------	-----------	---------

Gambar 4.18 Menu Utama

### 3. Form Barang

Berikut ini merupakan tampilan dari *form* barang yang berfungsi untuk *input* data barang.



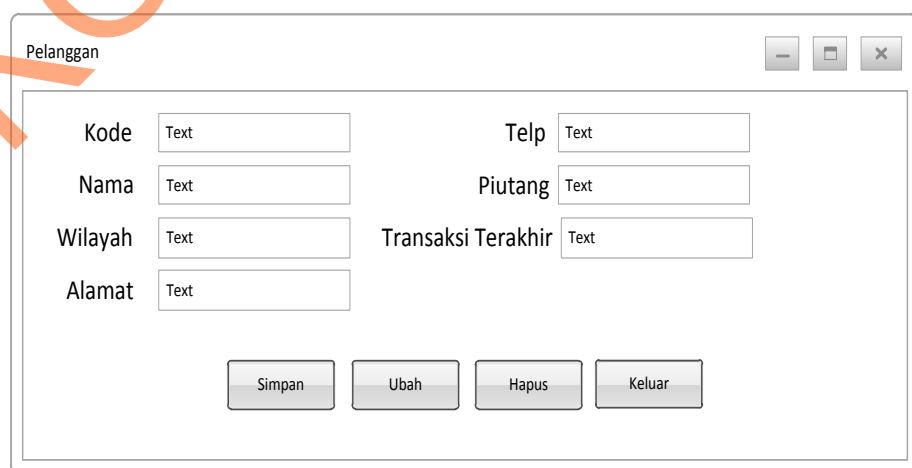
The image shows a software window titled "Data Stock Barang". It contains the following fields and controls:

- Kode Barang: Text input field
- Nama: Text input field
- Golongan: Text input field with a search icon
- Satuan: Text input field
- Min / Max: Two text input fields
- Harga Beli: Text input field
- Harga Pokok: Text input field
- Keterangan: Text input field
- Buttons: Simpan, Ubah, Hapus, Keluar

Gambar 4.19 *Form* Stock Barang

### 4. Form Pelanggan

Form *master* pelanggan merupakan desain antarmuka yang digunakan untuk menginputkan data pelanggan, adapun rancangannya sebagai berikut:



The image shows a software window titled "Pelanggan". It contains the following fields and controls:

- Kode: Text input field
- Nama: Text input field
- Wilayah: Text input field
- Alamat: Text input field
- Telp: Text input field
- Piutang: Text input field
- Transaksi Terakhir: Text input field
- Buttons: Simpan, Ubah, Hapus, Keluar

Gambar 4.20 *Form* Pelanggan

## 5. Form Pegawai

*Form* pegawai merupakan desain antarmuka yang digunakan untuk menginputkan nama pegawai yang akan melakukan transaksi, adapun rancangannya sebagai berikut:

The image shows a window titled "Pegawai" with a standard Windows-style title bar (minimize, maximize, close). Inside the window, there are four text input fields arranged vertically, each with a label to its left: "No Pegawai", "Nama", "Alamat", and "Telp". Below these fields, there are four buttons arranged horizontally: "Simpan", "Ubah", "Hapus", and "Keluar". A large orange watermark "STIKOM SUPABAYA" is overlaid diagonally across the form.

Gambar 4.21 *Form* Pegawai

## 6. Form Transaksi Pembayaran

*Form* transaksi pembayaran merupakan desain antarmuka yang digunakan untuk menginputkan pembayaran dari transaksi yang sudah terjadi, adapun rancangannya sebagai berikut

The image shows a window titled "Transaksi Pembayaran" with a standard Windows-style title bar. The main area contains two columns of text input fields. The left column has fields for "No. Bukti Pembayaran", "Kode Pelanggan", "Tanggal", and "Keterangan". The right column has fields for "Cash", "Total Piutang", "Selisih", and "Keterangan". Below these fields are four buttons: "Simpan", "Ubah", "Hapus", and "Keluar". At the bottom of the window, there is a section titled "Detail Pembayaran" which contains a table with the following columns: "No Pembayaran", "No Plg", "Cash", "Total Piutang", "Selisih", and "Selisih". A large orange watermark "STIKOM SUPABAYA" is overlaid diagonally across the form.

Gambar 4.22 *Form* Transaksi Pembayaran

## 7. Form Transaksi Penjualan

Form Transaksi Penjualan merupakan desain antarmuka yang digunakan untuk menginputkan transaksi penjualan, adapun rancangannya sebagai berikut

Gambar 4.23 Form Transaksi Penjualan

## 8. Form Transaksi Pemesanan

Form Transaksi pemesanan barang merupakan desain antarmuka yang digunakan untuk menginputkan mencatat pembelian dari pelanggan, adapun rancangannya sebagai berikut:

Gambar 4.24 Form Transaksi Pemesanan

### 4.3.3 Desain Output

#### 1. Laporan Pemesanan

Berikut ini merupakan desain output dari laporan pemesanan yang berfungsi untuk memberi informasi mengenai pemesanan barang dari pelanggan. adapun rancangannya sebagai berikut:

No Pemesan	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah Pemesanan	No Pelanggan	Tanggal	Keterangan

Jumlah Pesanan 2  
 Record Pemesan 1

Gambar 4.25 Form Laporan Pemesanan

#### 2. Laporan Rekap Penjualan

Berikut ini merupakan desain *output* dari laporan rekap penjualan yang berfungsi untuk memberi informasi mengenai penjualan pada periode tertentu. adapun rancangannya sebagai berikut:

No Faktur	Nama Barang	Qty	Harga	Jumlah	No Pgw	Tot Bayar	Keterangan

Pemasukan I. 430.000

Gambar 4.26 *Form Rekap Penjualan*

### 3. Surat Jalan

Berikut ini merupakan desain *output* dari surat jalan yang berfungsi untuk memberi informasi mengenai pengiriman barang kepada pelanggan. adapun rancangannya sebagai berikut:

LOGO

NOTA NO 2321/TE/2013  
TGL : 21/05/2013

Kepada : Nama  
Alamat  
Kota

Nama Plg	Nama Pgw	Qty	Nama Barang	Harga	Jumlah

Gambar 4.27 *Form Surat Jalan*

#### 4. Nota

Berikut ini merupakan desain *output* dari nota penjualan yang berfungsi untuk memberi informasi mengenai pembelian dari pelanggan. Adapun rancangannya sebagai berikut:

Qty	Nama Barang	Harga	Jumlah

27/10/2013

Jumlah I. 430.000  
Discount  
Total Bayar

Gambar 4.28 *Form* Nota

#### 5. Laporan Pembayaran

Berikut ini merupakan desain *output* dari laporan pembayaran yang berfungsi untuk memberi informasi mengenai pembayaran barang yang dilakukan oleh pelanggan. Adapun rancangannya sebagai berikut:

Laporan Transaksi Pembayaran

LOGO

NOTA NO 2321/TE/2013  
TGL : 21/05/2013

Nama Plg	Nama Barang	Tot Piutang	Sisa Bayar	Cash	Ket Pembayar

Gambar 4.29 *Form* Transaksi Pembayaran



## 4.4 Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan tahap pengujian dimana desain sistem dapat berjalan dengan baik. Desain *form* yang telah dibuat cukup sesuai untuk mengimplementasikan sistem, sehingga tidak membutuhkan banyak perubahan.

### 4.4.1 Kebutuhan Sistem

Pada tahap ini dijelaskan mengenai implementasi dari perangkat keras dan lunak yang harus dipersiapkan oleh pengguna. Untuk perangkat keras, minimal pengguna harus mempersiapkan spesifikasi sebagai berikut:

1. Intel Pentium CPU 2.00 Ghz
2. Memory 512 MB RAM
3. VGA 64 GB

### 4.4.2 Penjelasan Pemakaian Aplikasi

Tahap ini merupakan langkah-langkah dari pemakaian dari sistem aplikasi pada PT Gading Murni Putra Surabaya. Berikut akan dijelaskan tentang pemakaian aplikasi ini:

#### 1. *Form* Menu Utama

Pada *Form* Utama ini Terdapat beberapa pilihan yaitu *login*, *logout* dan *exit*. Selanjutnya *master* barang, pelanggan dan pegawai dan terakhir transaksi pemesanan, penjualan dan pembayaran.



Gambar 4.30 Tampilan *Form* Menu Utama

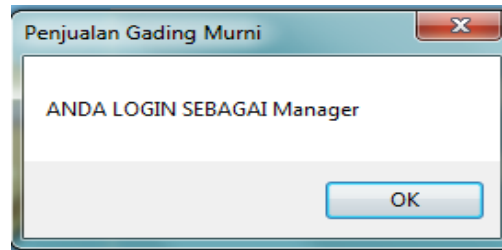
## 2. Form Login

Sebelum memasuki *form* utama dan menjalankan aplikasi, terlebih dahulu *user* harus mengisi *username* dan *password*. Hal ini berguna untuk mengetahui hak otoritas dari masing-masing pegawai. Hak otoritas pegawai ditentukan dari jabatan yang berbeda sehingga hanya menu tertentu sesuai jabatan yang bisa mengaksesnya.



Gambar 4.31 Tampilan *Form* Login

Jika user menginputkan *username* dan *password* sesuai maka akan tampil pesan seperti gambar dibawah ini



Gambar 4.32 Tampilan *Message Box* pada *Form Login*

### 3. *Form Master Golongan Barang*

Tampilan pada *form* golongan barang ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:

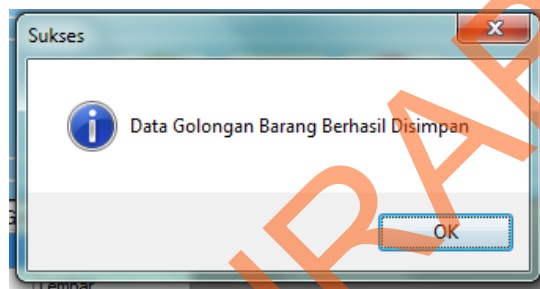
A screenshot of a web-based application window titled "Golongan\_Barang". The header includes the logo for "Gading Murni Putra" and the text "Form Gol Barang". Below the header, there are two input fields: "Kode Gol Barang" and "Ket Golongan Barang". Underneath these fields are three buttons: a green plus sign labeled "Simpan", a green gear labeled "Ganti", and a red X labeled "Hapus". At the bottom, there is a table with two columns: "KODE\_GOLONGAN" and "KET\_GOLONGAN". The table contains three rows of data: "BH" for "Buah", "LBR" for "Lembar", and "PCS" for "Paks". A "\*" symbol is visible in the bottom left corner of the table area.

KODE_GOLONGAN	KET_GOLONGAN
BH	Buah
LBR	Lembar
PCS	Paks

Gambar 4.33 Tampilan *Form* Golongan Barang

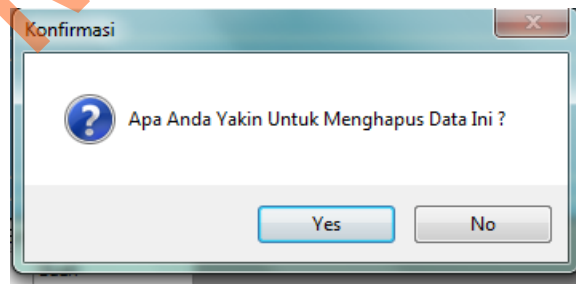
*Form* golongan barang berguna untuk menentukan kode golongan barang karena setiap barang mempunyai jenis yang berbeda sehingga perlu ditentukannya kode golongan.

Pada saat menekan *button* simpan maka akan muncul *message box* yang menampilkan golongan barang telah berhasil disimpan. Berikut dibawah ini merupakan tampilannya.



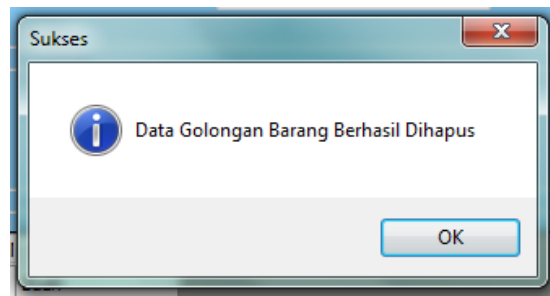
Gambar 4.34 Tampilan *Message Box* pada *Button* Golongan Barang

Pada saat menekan *button* hapus maka akan muncul *message box* yang menampilkan bahwa apakah user akan menghapus data tersebut. Berikut dibawah ini merupakan tampilannya.



Gambar 4.35 Tampilan *Message Box* validasi *Button* hapus Golongan Barang

Pada saat menekan *button* YA maka akan muncul *message box* yang menampilkan bahwa data telah dihapus. Berikut dibawah ini merupakan tampilannya.



Gambar 4.36 Tampilan *Message Box Button* hapus Golongan Barang

#### 4. *Form* Barang

Tampilan pada *form* data barang dapat dilihat pada gambar berikut ini:

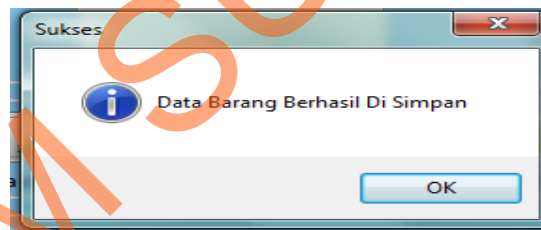
KODE_BARANG	KODE_GOLONGAI	NAMA_BARANG	STOCK_MIN	STOCK_MAX	HAF
43508830	BH	Cash Box ELM 8...	5	10	2500
43703000	BH	Cash Box D-3000	5	10	4500
43518760	BH	Cash Box Carl CB...	5	10	3000
08150002	BH	Box File Teka Fol...	10	100	5000
08151005	BH	Box File Teka W...	10	100	5000
09145104	BH	Ord Bantex 1450 ...	5	100	1000
0926604	LBR	Devider Bantex 6...	5	50	2000

Gambar 4.37 Tampilan *Form* Barang

Pada *form* ini *user* dapat mengisi data barang sesuai dengan barang yang akan dijual. Dalam *form* ini memiliki beberapa *button*, yakni :

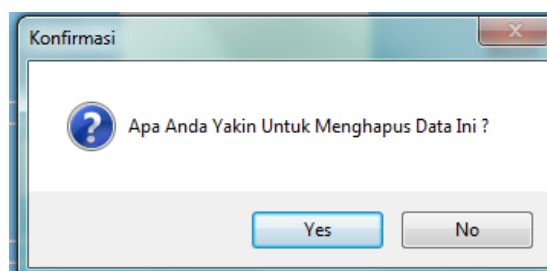
1. *Button baru* berfungsi untuk mengaktifkan text field.
2. *Button simpan* berfungsi untuk menyimpan data barang.
3. *Button ganti* berfungsi untuk mengganti data barang.
4. *Button hapus* berfungsi untuk menghapus data barang.
5. *Button isi golongan* berfungsi untuk memunculkan form golongan barang
6. *Button cari* berfungsi untuk mencari kode golongan barang.

Pada saat menekan *button simpan* ditekan maka akan muncul *message box* yang menampilkan data barang telah berhasil disimpan. Berikut dibawah ini merupakan tampilannya.



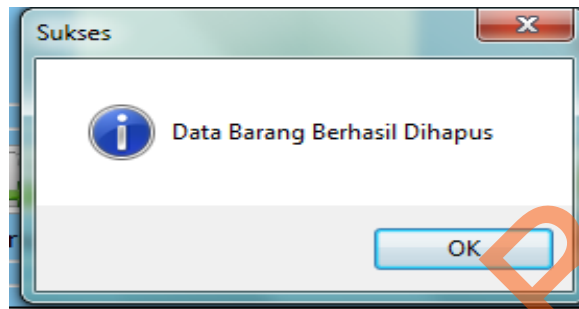
Gambar 4.38 Tampilan *Message Box Button simpan* Barang

Pada saat menekan *button hapus* maka akan muncul *message box* yang menampilkan bahwa apakah *user* akan menghapus data tersebut. Berikut dibawah ini merupakan tampilannya.



Gambar 4.39 Tampilan *Message Box validasi Button simpan* Barang

Pada saat menekan *button* YA maka akan muncul *message box* yang menampilkan data barang telah berhasil disimpan. Berikut dibawah ini merupakan tampilannya.



Gambar 4.40 Tampilan *Message Box Button* hapus Barang

## 5. *Form Master Pelanggan*

Pada *form* ini *user* dapat mengisi data pelanggan yang akan dijual. Dalam *form* ini memiliki beberapa *button*, yakni :

1. *Button baru* berfungsi untuk mengaktifkan text field.
2. *Button simpan* berfungsi untuk menyimpan data pelanggan.
3. *Button ganti* berfungsi untuk mengganti data pelanggan.
4. *Button hapus* berfungsi untuk menghapus data pelanggan.

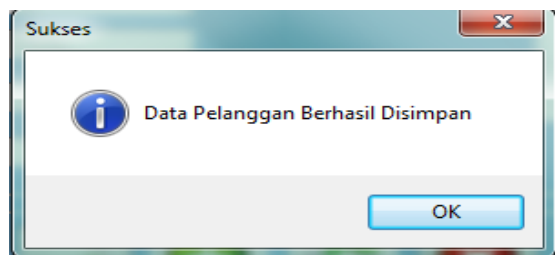
Tampilan pada *form* data pelanggan dapat dilihat pada gambar berikut

ini:

	NO_PELANGGAN	NAMA_PELANGG/	ALAMAT	KOTA	NO_TELP	EMAIL
▶	CS-01	Andrie	Jl. Medan	Medan	08144378910	andrie@gmail.co
	CS-02	Fendy	Jl. Pandugo	Surabaya	08145423423	fendy@gmail.co
*						

Gambar 4.41 Tampilan *Form* Pelanggan

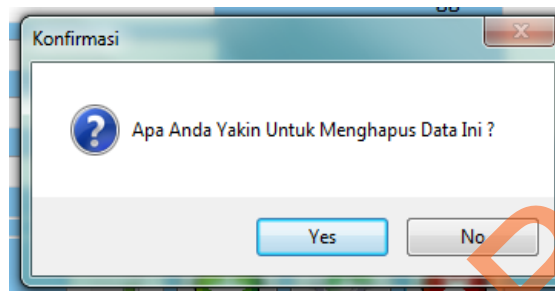
Pada saat menekan *button* simpan maka akan muncul *message box* yang menampilkan data pelanggan telah berhasil disimpan. Berikut dibawah ini merupakan tampilannya.



Gambar 4.42 Tampilan *Message Box* pada *Button* pelanggan

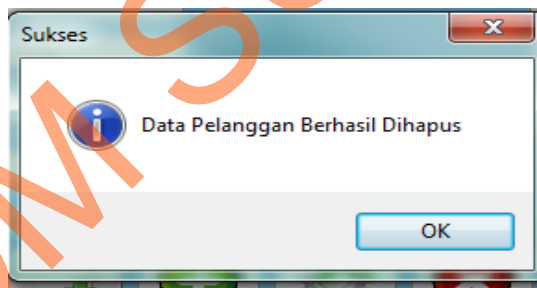


Pada saat menekan *button* hapus maka akan muncul *message box* yang menampilkan bahwa apakah user akan menghapus data tersebut. Berikut dibawah ini merupakan tampilannya.



Gambar 4.43 Tampilan validasi *Message Box* pada *Button* pelanggan

Pada saat menekan *button* YA maka akan muncul *message box* yang menampilkan bahwa data pelanggan telah dihapus. Berikut dibawah ini merupakan tampilannya.



Gambar 4.44 Tampilan *Message Box* pada *Button* hapus pelanggan

## 6. Form Master Pegawai

Tampilan pada *form* data pegawai dapat dilihat pada gambar berikut ini:

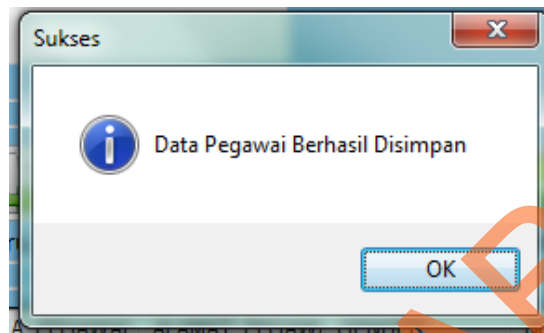
NO_PEGAWAI	KODE_JABATAN	NAMA_PEGAWAI	ALAMAT_PEGAWAI	GENDER	NO_TLP	USERNAME	PASSWORD
P-01	KJ-01	Wisnu	Jl. Hidro	Laki-Laki	081515216341	wisnu	wisnu
P-02	KJ-02	Gegeh	Jl. Lumajang	Laki-Laki	08145452342	gegeh	gegeh
P-03	KJ-03	Uwah	Jl. Nanas	Laki-Laki	032234224	uwah	uwah
P-04	KJ-04	Embul	Jl. Metatu	Perempuan	081515216342	embul	embul

Gambar 4.45 Tampilan *Form* Pegawai

Pada *form* ini *user* dapat mengisi data pegawai yang akan melakukan transaksi. Dalam *form* ini memiliki beberapa *button*, yakni :

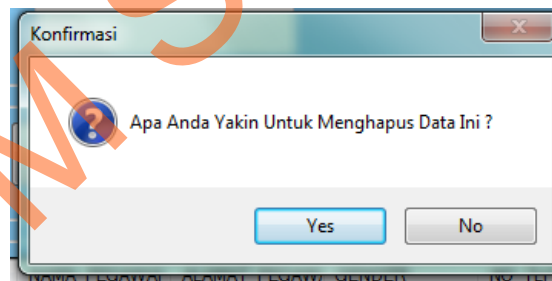
1. *Button* baru berfungsi untuk mengaktifkan text field.
2. *Button* simpan berfungsi untuk menyimpan data pegawai.
3. *Button* ganti berfungsi untuk mengganti data pegawai.
4. *Button* hapus berfungsi untuk menghapus data pegawai.
5. *Button* jabatan berfungsi untuk memunculkan form jabatan
6. *Button* cari berfungsi untuk mencari kode jabatan.

Pada saat menekan *button* simpan maka akan muncul *message box* yang menampilkan data pegawai telah berhasil disimpan. Berikut dibawah ini merupakan tampilannya.



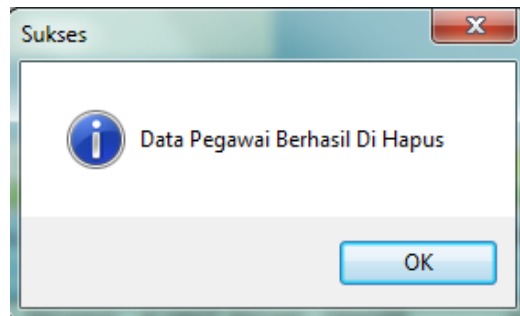
Gambar 4.46 Tampilan *Message Box* pada *Button* Golongan Barang

Pada saat menekan *button* hapus maka akan muncul *message box* yang menampilkan bahwa apakah user akan menghapus data tersebut. Berikut dibawah ini merupakan tampilannya.



Gambar 4.47 Tampilan *Message Box* validasi *Button* hapus pegawai

Pada saat menekan *button* YA maka akan muncul *message box* yang menampilkan bahwa data telah dihapus. Berikut dibawah ini merupakan tampilannya.



Gambar 4.48 Tampilan *Message Box Button* hapus pegawai

## 7. Form Jabatan

Tampilan pada *form* data jabatan dapat dilihat pada gambar berikut ini:

KODE_JABATAN	JABATAN	LEVEL_USER
KJ-01	Manager	1
KJ-02	Pegawai	2
KJ-03	Penjualan	3
KJ-04	Marketing	4

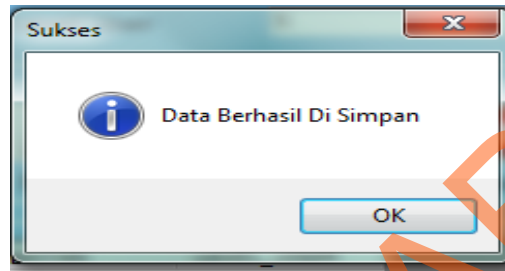
Gambar 4.49 Tampilan *Form* Jabatan

Pada *form* ini *user* dapat mengisi data jabatan pegawai. Dalam *form* ini memiliki beberapa *button*, yakni :

1. *Button baru* berfungsi untuk mengaktifkan text field.
2. *Button simpan* berfungsi untuk menyimpan data jabatan.
3. *Button ganti* berfungsi untuk mengganti data jabatan.

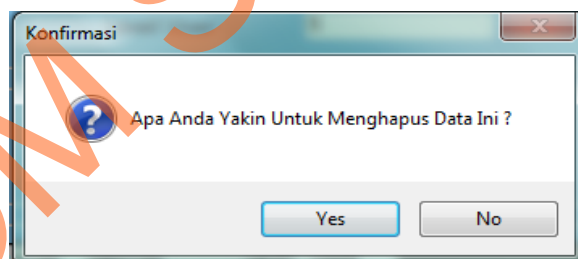
4. *Button* hapus berfungsi untuk menghapus data jabatan.

Pada saat menekan *button* simpan maka akan muncul *message box* yang menampilkan jabatan telah berhasil disimpan. Berikut dibawah ini merupakan tampilannya.



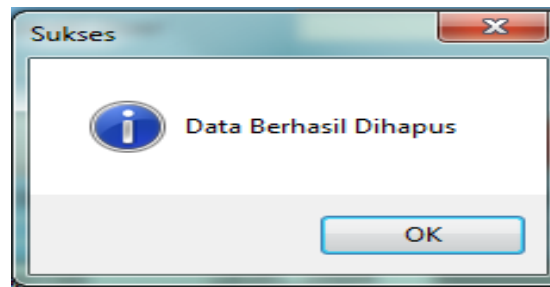
Gambar 4.50 Tampilan *Message Box* pada *Button* Jabatan

Pada saat menekan *button* hapus maka akan muncul *message box* yang menampilkan bahwa apakah user akan menghapus data tersebut. Berikut dibawah ini merupakan tampilannya.



Gambar 4.51 Tampilan *Message Box* validasi *Button* hapus Jabatan

Pada saat menekan *button* YA maka akan muncul *message box* yang menampilkan bahwa data telah dihapus. Berikut dibawah ini merupakan tampilannya.



Gambar 4.52 Tampilan *Message Box Button* hapus Jabatan

## 8. *Form* Transaksi Pemesanan

Tampilan pada *form* transaksi pemesanan ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:

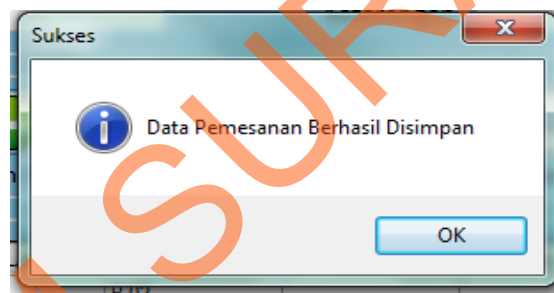
Gambar 4.53 Tampilan *Form* Transaksi Pemesanan

Pada *form* ini *user* dapat mengisi data pemesanan. Dalam *form* ini memiliki beberapa *button*, yakni :

1. *Button* simpan no berfungsi untuk menyimpan pemesanan.
2. *Button* tambah berfungsi untuk menambah barang pesanan.
3. *Button* simpan berfungsi untuk menyimpan keseluruhan data pemesanan.

4. *Button* baru berfungsi untuk membuat pesanan baru.
5. *Button* cetak berfungsi untuk mencetak pemesanan pelanggan.
6. *Button* pelanggan berfungsi untuk mencari data pelanggan.
7. *Button* cari no berfungsi untuk mengisi no pegawai yang menangani pemesanan.
8. *Button* cari barang berfungsi mencari barang yang akan dipesan.

Pada saat menekan *button* simpan maka akan muncul *message box* yang menampilkan data pemesanan berhasil disimpan. Berikut dibawah ini merupakan tampilannya.



Gambar 4.54 Tampilan *Message Box* pada *Button* simpan Transaksi Pemesanan

## 9. *Form* Transaksi Penjualan

Tampilan pada *form* transaksi penjualan ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:

The screenshot shows a software window titled 'Transaksi Penjualan' from 'Gading Murni Putra'. The form contains the following fields and controls:

- Form Fields:**
  - No Faktur: NF-003
  - No Pegawai: [Empty]
  - No Pelanggan: [Empty]
  - Tanggal Penjualan: 28 Oktober 2013
  - Jatuh Tempo: 28 Oktober 2013
  - Kode Barang: [Empty]
  - Nama Barang: [Empty]
  - Harga: [Empty]
  - Qty: [Empty]
  - Jumlah: [Empty]
  - Total Bayar: [Empty]
  - Keterangan: [Dropdown menu with 'Debit' selected]
- Action Buttons:**
  - Simpan No (Green plus icon)
  - Tambah (Green plus icon)
  - Simpan (Green plus icon)
  - Baru (Green plus icon)
  - Nota (Printer icon)
  - Rekap (Printer icon)
  - Surat Jalan (Printer icon)
- Table:**

NO_FAKTUR	KODE_BARANG	NAMA_BARANG1	QTY	HARGA	JUMALH
NF-001	23442	enwerw	1	80000	80000
NF-001	345345	fdfsdf	2	45000	90000
NF-002	23442	enwerw	2	80000	160000
NF-002	345345	fdfsdf	3	45000	135000
*					

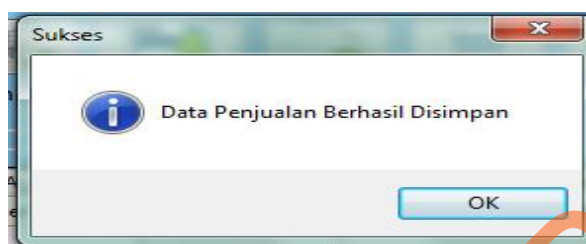
Gambar 4.55 Tampilan *Form* Transaksi Penjualan

Pada *form* ini *user* dapat mengisi data transaksi penjualan barang. Dalam *form* ini memiliki beberapa *button*, yakni :

1. *Button* simpan no berfungsi untuk menyimpan penjualan.
2. *Button* tambah berfungsi untuk menambah barang.
3. *Button* simpan berfungsi untuk menyimpan keseluruhan data penjualan.
4. *Button* baru berfungsi untuk membuat penjualan baru.
5. *Button* cetak nota berfungsi untuk mencetak nota penjualan.
6. *Button* cetak rekap berfungsi untuk mencetak rekap penjualan.
7. *Button* cetak surat jalan berfungsi untuk mencetak surat jalan untuk pelanggan.
8. *Button* cari pelanggan berfungsi untuk mencari data pelanggan.
9. *Button* cari pegawai berfungsi untuk mengisi no pegawai yang menangani penjualan.
10. *Button* cari barang berfungsi mencari barang.



Pada saat menekan *button* simpan maka akan muncul *message box* yang menampilkan data penjualan berhasil disimpan. Berikut dibawah ini merupakan tampilannya.



Gambar 4.56 Tampilan *Message Box* pada *Button* Simpan Transaksi

Penjualan

#### 10. *Form* Transaksi Pembayaran

Pada *form* ini *user* dapat mengisi data pembayaran yang dilakukan oleh pelanggan. Dalam *form* ini memiliki beberapa *button*, yakni :

1. *Button* baru berfungsi untuk mencatat pembayaran baru.
2. *Button* simpan berfungsi untuk menyimpan pembayaran.
3. *Button* cetak pembayaran berfungsi untuk mencetak data pembayaran pelanggan.
4. *Button* cari no pelanggan berfungsi untuk mencari data pelanggan.
5. *Button* cari pegawai berfungsi mengisi no pegawai yang menangani pembayaran.
6. *Button* cari no faktur berfungsi mencocokkan dengan data penjualan.

Tampilan pada *form* transaksi pembayaran ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Gambar 4.57 Tampilan *Form* Transaksi Pembayaran

## 11. Laporan Pemesanan

Laporan pemesanan berguna untuk mencatat pemesanan dari pelanggan yang akan di proses untuk pencatatan penjualan. Berikut gambar hasil dari laporan pemesanan:

NO PEMESANAN B	KODE BAR	NAMA BARANG	UMLAH PEMES	NO PELANG	TANGGAL	KET PEMESANAN
N-001	08150002	Box File Teka Folio I	2	CS-01	26/10/2013	-
N-001	43508830	Cash Box ELM 8830	1	CS-01	26/10/2013	-
Jumlah Pesanan						3,00
Record Pemesan						2,00

Gambar 4.58 Tampilan Laporan Pemesanan pada *Button* cetak Transaksi

Pemesanan

Hasil cetak dari laporan pemesanan gambar 4.58 dapat dilihat pada lampiran 8.

## 12. Laporan Rekap Penjualan

Laporan rekap penjualan berguna untuk melihat data penjualan pada periode tertentu untuk mendapatkan hasil dari penjualan barang. Berikut gambar hasil dari rekap penjualan:



						28/10/2013
TANGGAL F	NO FAKTUR	NAMA BARANG	QTY	HARGA	JUMLAH	TOTAL BAYAR
28/10/2013	NF-001	erwerv	1	80.000	80.000	170.000
28/10/2013	NF-001	fdfsdf	2	45.000	90.000	170.000
28/10/2013	NF-002	erwerv	2	80.000	160.000	295.000
28/10/2013	NF-002	fdfsdf	3	45.000	135.000	295.000
			<u>8,00</u>	<u>250.000,00</u>	<u>465.000,00</u>	<u>930.000,00</u>

Gambar 4.59 Tampilan Laporan Rekap Penjualan pada *Button* cetak Transaksi Pemesanan

Hasil cetak dari laporan rekap penjualan gambar 4.59 dapat dilihat pada lampiran 9.

### 13. Nota Penjualan

Nota penjualan dicetak untuk pelanggan jenis tunai yang berfungsi untuk mencatat pembelian dari pelanggan beserta total yang harus dibayar. Berikut gambar hasil dari nota penjualan:

QTY	NAMA BARANG	HARGA	JUMLAH
1	Cash Box Elm	80.000	80.000
1	Paper One A4	27.000	27.000
<b>TOTAL BAYAR</b>			<b>107.000</b>

Gambar 4.60 Tampilan Nota Penjualan pada *Button* Cetak Nota Penjualan

Hasil cetak dari nota penjualan gambar 4.60 dapat dilihat pada lampiran 10.

### 14. Surat Jalan

Surat jalan berguna bagi pegawai pengiriman untuk mengirim pesanan barang yang sesuai dengan data pelanggan dan barang yang dipesan. Berikut gambar hasil dari surat jalan:

Gading Murni Putra		Office Stationery - Office Equipment - Office Automation - Office Technology (IT)		Jl. Jemur Handayani 189 - 193, Surabaya Telp. : (031) 8433455 Fax. : (031) 8431614 email : gm.putra@gadingmurni.co.id	
Kepada : Fendy Jl. Pandugo Surabaya		NO FAKTUR	NF-001	NO PEGAWAI	P-02
				28/10/2013	
NAMA BARANG	QTY	HARGA	JUMLAH		
Cash Box Elm	1	80.000	80.000		
Paper One A4	1	27.000	27.000		
			TOTAL BAYAR	107.000,00	
Total Page No.:1			Zoom Factor:100%		

Gambar 4.61 Tampilan Surat Jalan pada *Button* Cetak Surat Jalan

Hasil cetak dari surat jalan gambar 4.61 dapat dilihat pada lampiran 11.

## 15. Laporan Pembayaran

Laporan pembayaran berguna untuk mengetahui total piutang dari pelanggan dan beserta pembayarannya. Berikut gambar hasil dari laporan pembayaran:

NO BUKTI PEMBAYARAN		NO PEG					
PB-01		P-04		27/10/2013			
NAMA PELANGGAN	NO PLG	NO FAKTUR	TANGGAL F	CASH	TOTAL PIUTANG	SISA BAYAR	KET PEMBAYA
Andire	CS-01	NF-002	27/10/2013	200.000	368.000	168.000	Pembayaran 1

Total Page No.: 1      Zoom Factor: 100%

Gambar 4.62 Tampilan Laporan Pembayaran pada *Button* Cetak Pembayaran

Hasil cetak dari laporan pembayaran gambar 4.62 dapat dilihat pada lampiran 12.