



**APLIKASI *POINT OF SALES* PADA CV LASBON TECHNOLOGY
INDONESIA**

KERJA PRAKTIK

**Program Studi
S1 Sistem Informasi**

Oleh:

HANIFA ROSYIDA

SARI 16410100020

**INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA**

stikom
SURABAYA

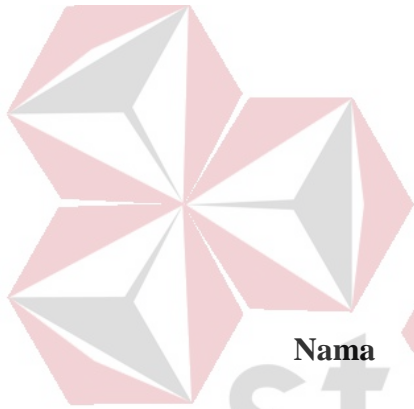
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2019

APLIKASI *POINT OF SALES*
PADA CV LASBON TECHNOLOGY INDONESIA

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk
menyelesaikan Program Sarjana Komputer



Disusun Oleh:

Nama : Hanifa Rosyida Sari
Nim : 16410100020
Program Studi : S1 (Strata Satu)
Jurusan : Sistem Informasi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2019



“Milikilah impian, apapun impian itu. Yakinlah semuanya bisa dicapai, karena keyakinan bisa merubah apapun yang tak mungkin menjadi mungkin.”

INSITITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Karya ini ku persembahkan untuk orang tua dan keluargaku yang selalu mendukungku, teman-teman yang senantiasa memotivasiku dikala susah, dan semua orang yang menyayangiku.



stikom
SURABAYA

LEMBAR PENGESAHAN

**APLIKASI *POINT OF SALES* PADA CV LASBON TECHNOLOGY
INDONESIA**

Laporan Kerja Praktik oleh

Hanifa Rosyida Sari

NIM : 16.41010.0020

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya, 12 Juli 2019

Disetujui:

Pembimbing



Vivine Nurcahyawati, M.Kom., OCP.
NIDN 0723018101

Penyelia


CV. LASBON TECH
INDONESIA

Nurdina Aulia Nalasari
Direktur

 Mengetahui

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi



stikom
SURABAYA

Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.
NIDN. 0731057301

**SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama : Hanifa Rosyida Sari
NIM : 16410100020
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **APLIKASI POINT OF SALES PADA CV LASBON
TECHNOLOGY INDONESIA**

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 diatas 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 diatas 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, 12 Juli 2019



Yang menyatakan,

Hanifa Rosyida Sari
NIM : 16410100020

ABSTRAK

CV Lasbon Technology Indonesia adalah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan pakaian wanita. Adapun masalah yang terjadi, pada pengelolaan stok barang yang tidak terkontrol sehingga menyebabkan terjadinya penumpukan barang. Permasalahan kedua, pada proses penjualan yang dilakukan secara manual, seperti pegawai harus mencatat nama barang dan harga barang yang dibeli di kertas nota penjualan, kemudian dihitung menggunakan kalkulator. Dari banyaknya transaksi yang terjadi membuat perusahaan harus teliti dalam mengelola data transaksi. Oleh sebab itu, perusahaan perlu melakukan proses rekap data laporan untuk melihat laporan pendapatan selama per tahun. Selain itu, perusahaan juga perlu melakukan pengecekan stok barang yang tersedia dan yang kosong untuk mempersiapkan barang dan menambah persediaan apabila sudah mengetahui ada stok barang yang habis.

Solusi dari masalah diatas adalah membuat aplikasi *point of sales*. Aplikasi ini dapat memberikan kemudahan untuk meminimalisir kesalahan dan keterlambatan dalam mengetahui stok barang yang tersedia dan yang kosong. Selain itu, juga dapat memberikan kemudahan pada saat proses pengolahan data barang dan data transaksi.

Dengan adanya Aplikasi *Point Of Sales* Pada CV Lasbon Technology Indonesia, dapat memberikan kemudahan untuk mendapatkan informasi tanpa adanya kesalahan.

Kata kunci: Aplikasi, Stok, Penjualan & Pembelian, *Point Of Sales*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan anugerah-Nya, sehingga penulis bisa melaksanakan kerja praktik dan menyelesaikan laporan Kerja Praktik dengan baik yang berjudul “Aplikasi Point Of Sales Pada CV Lasbon Technology Indonesia.” Kerja Praktik ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat dalam menempuh Strata 1 di Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, Jawa Timur, serta bertujuan agar dapat menambah wawasan, ilmu, dan pengalaman dalam bidang Teknologi Informasi dengan dunia kerja. Selain itu setelah pelaksanaan Kerja Praktik ini diharapkan akan terbina hubungan yang baik antara Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya dengan CV Lasbon Technology Indonesia.

Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan banyak masukan, nasehat, saran, kritik dan dukungan moril maupun materil kepada penulis. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Orang tuaku yang selalu memberikan dukungan dan motivasi selama melaksanakan Kerja Praktik di CV Lasbon Technology Indonesia.
2. Ibu Vivine Nurcahyawati, M.Kom., OCP. selaku dosen pembimbing memberikan masukan, koreksi, dan pandangannya yang berguna dalam membantu penyusunan Kerja Praktik.
3. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng. sebagai Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

4. Ibu Nurdina Aulia Nalasari selaku Direktur dan Bapak Januar Agung Hudiana sebagai Wakil Direktur, dan semua pihak yang berada di CV Lasbon Technology Indonesia yang telah memberikan pengalaman dan data-data yang dibutuhkan penulis dalam pelaksanaan Kerja Praktik.
5. Sahabat yang sudah seperti keluarga sendiri yang sudah memberikan dukungan arahan, hiburan, serta bantuan untuk menyelesaikan Kerja Praktik ini.

Dalam penyusunan Kerja Praktik ini penulis menyadari bahwa masih jauh dari kesempurnaannya atau adapun kelemahan-kelemahan dari penulis dalam penulisan laporan Kerja Praktik ini, baik itu kurangnya fasilitas yang mendukung seperti buku-buku yang begitu terbatas dalam menjamin penyelesaian penulisan laporan Kerja Praktik ini sehingga kritik dan saran yang bersifat konstruktif baik itu dari dosen maupun dari rekan-rekan mahasiswa/mahasiswi sangatlah diharapkan untuk membantu proses penulisan lebih lanjut. Oleh karena itu, dengan senang hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar bisa membawa ke arah yang lebih baik bagi kita semua.

Surabaya, 12 Juli 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	6
2.1 Sejarah Perusahaan.....	6
2.2 Visi dan Misi Perusahaan	7
2.3 Struktur Organisasi.....	8
BAB III LANDASAN TEORI.....	13
3.1 Point Of Sales	13
3.2 Pembelian.....	13
3.3 Penjualan.....	15

3.4	<i>Website</i>	14
3.5	<i>SDLC (Systems Development Life Cycle)</i>	16
3.6	<i>Analisis Sistem</i>	18
3.6	<i>Testing...</i>	24
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN		26
4.1	<i>Analisis Permasalahan</i>	26
4.2	<i>Analisis Kebutuhan</i>	26
4.2.1	<i>Analisis Kebutuhan Pengguna Aplikasi (User)</i>	27
4.2.2	<i>Analisis Kebutuhan Fungsional</i>	28
4.2.3	<i>Analisis Kebutuhan Non-Fungsional</i>	31
4.2.4	<i>Analisis Kebutuhan Sistem</i>	32
4.3	<i>Perancangan Sistem</i>	34
4.3.1	<i>System Flow....</i>	34
4.3.2	<i>Data Flow Diagram / DFD</i>	49
4.3.3	<i>Perancangan Database</i>	50
4.3.4	<i>Struktur Basis Data dan Tabel</i>	53
4.3.5	<i>Rancangan Desain Input / Ouput</i>	60
4.3.6	<i>Tampilan Program Aplikasi</i>	76
4.3.7	<i>Uji Coba Form.</i>	92
BAB V PENUTUP		102
5.1	<i>Kesimpulan</i>	102
5.2	<i>Saran</i>	102
DAFTAR PUSTAKA		103
LAMPIRAN		104

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan Pengguna Sistem (<i>User</i>).....	27
Tabel 4.2 Analisis Kebutuhan Fungsional Pengelolaan Master.....	29
Tabel 4.3 Analisis Kebutuhan Fungsional Pengelolaan Transaksi	30
Tabel 4.4 Analisis Kebutuhan Fungsional Pengelolaan Laporan	31
Tabel 4.5 Struktur Tabel <i>User</i>	53
Tabel 4.6 Struktur Tabel Pelanggan.....	53
Tabel 4.7 Struktur Tabel <i>Supplier</i>	54
Tabel 4.8 Struktur Tabel Barang.....	54
Tabel 4.9 Struktur Tabel Kategori Barang	55
Tabel 4.10 Struktur Tabel Pembelian.....	55
Tabel 4.11 Struktur Tabel Detail Pembelian.....	56
Tabel 4.12 Struktur Tabel Detail Pembelian Tmp	56
Tabel 4.13 Struktur Tabel Penjualan.....	57
Tabel 4.14 Struktur Tabel Detail Penjualan.....	57
Tabel 4.15 Struktur Tabel Detail Penjualan Tmp	58
Tabel 4.16 Struktur Tabel Provinsi	58
Tabel 4.17 Struktur Tabel Kota.....	59
Tabel 4.18 Struktur Tabel Kecamatan	59
Tabel 4.19 Struktur Tabel Tarif	60
Tabel 4.20 Struktur Tabel Barang <i>Supplier</i>	60
Tabel 4.21 Hasil Uji Coba Form <i>Login</i>	92
Tabel 4.22 Hasil Uji Coba Menambahkan Data <i>User</i>	93

Tabel 4.23 Hasil Uji Coba Menambahkan Data Pelanggan.....	93
Tabel 4.24 Hasil Uji Coba Menambahkan Data <i>Supplier</i>	94
Tabel 4.25 Hasil Uji Coba Menambahkan Data Barang.....	95
Tabel 4.26 Hasil Uji Coba Menambahkan Data Barang <i>Supplier</i>	95
Tabel 4.27 Hasil Uji Coba Menambahkan Data Kategori	96
Tabel 4.28 Hasil Uji Coba Menambahkan Data Provinsi	97
Tabel 4.29 Hasil Uji Coba Menambahkan Data Kota.....	97
Tabel 4.30 Hasil Uji Coba Menambahkan Data Kecamatan	98
Tabel 4.31 Hasil Uji Coba Menambahkan Data Tarif	98
Tabel 4.32 Hasil Uji Coba Menambahkan Data Transaksi Pembelian.....	99
Tabel 4.33 Hasil Uji Coba Menambahkan Data Transaksi Penjualan	100
Tabel 4.34 Hasil Uji Coba Laporan Pembelian	100
Tabel 4.35 Hasil Uji Coba Laporan Penjualan.....	101
Tabel 4.36 Hasil Uji Coba Laporan Stok.....	101

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Struktur Organisasi CV Lasbon Technology Indonesia.....	8
Gambar 3.1 Model Pengembangan Sistem Dengan <i>Waterfall</i>	16
Gambar 3.2 Simbol <i>Flowchart</i>	19
Gambar 3.3 Simbol <i>External Entity</i>	20
Gambar 3.4 Simbol Data <i>Flow</i>	20
Gambar 3.5 Simbol <i>Process</i>	20
Gambar 3.6 Simbol Data <i>Store</i>	21
Gambar 3.7 Relasi <i>One To One</i>	23
Gambar 3.8 Relasi <i>One To Many</i>	23
Gambar 3.9 Relasi <i>Many To Many</i>	23
Gambar 4.1 <i>System Flow Login</i>	35
Gambar 4.2 <i>System Flow Master User</i>	36
Gambar 4.3 <i>System Flow Master Pelanggan</i>	37
Gambar 4.4 <i>System Flow Master Supplier</i>	38
Gambar 4.5 <i>System Flow Master Barang</i>	39
Gambar 4.6 <i>System Flow Master Barang Supplier</i>	40
Gambar 4.7 <i>System Flow Master Provinsi</i>	41
Gambar 4.8 <i>System Flow Master Kota</i>	42
Gambar 4.9 <i>System Flow Master Kecamatan</i>	43
Gambar 4.10 <i>System Flow Master Tarif</i>	44
Gambar 4.11 <i>System Flow Master Kategori</i>	45

Gambar 4.12 <i>System Flow</i> Transaksi Pembelian	46
Gambar 4.13 <i>System Flow</i> Transaksi Penjualan	47
Gambar 4.14 <i>System Flow</i> Pembuatan Laporan	48
Gambar 4.15 <i>Context Diagram</i>	49
Gambar 4.16 DFD <i>Level 0</i>	50
Gambar 4.17 <i>Conceptuan Data Model</i> (CDM).....	51
Gambar 4.18 <i>Physical Data Model</i> (PDM)	52
Gambar 4.19 Desain <i>I/O Form Login</i>	61
Gambar 4.20 Desain <i>I/O Form Dashboard</i>	61
Gambar 4.21 Desain <i>I/O Form Master User</i>	62
Gambar 4.22 Desain <i>I/O Form Tambah Data User</i>	62
Gambar 4.23 Desain <i>I/O Form Master Pelanggan</i>	63
Gambar 4.24 Desain <i>I/O Form Master Tambah Data Pelanggan</i>	63
Gambar 4.25 Desain <i>I/O Form Master Supplier</i>	64
Gambar 4.26 Desain <i>I/O Form Master Tambah Data Supplier</i>	64
Gambar 4.27 Desain <i>I/O Form Master Barang</i>	65
Gambar 4.28 Desain <i>I/O Form Master Tambah Data Barang</i>	65
Gambar 4.29 Desain <i>I/O Form Master Barang Supplier</i>	66
Gambar 4.30 Desain <i>I/O Form Master Tambah Data Barang Supplier</i>	66
Gambar 4.31 Desain <i>I/O Form Master Kategori</i>	67
Gambar 4.32 Desain <i>I/O Form Master Tambah Data Kategori</i>	67
Gambar 4.33 Desain <i>I/O Form Master Barang Provinsi</i>	68
Gambar 4.34 Desain <i>I/O Form Master Tambah Data Provinsi</i>	68
Gambar 4.35 Desain <i>I/O Form Master Barang Kota</i>	69

Gambar 4.36 Desain I/O <i>Form</i> Master Tambah Data Kota	69
Gambar 4.37 Desain I/O <i>Form</i> Master Kecamatan	70
Gambar 4.38 Desain I/O <i>Form</i> Master Tambah Data Kecamatan	70
Gambar 4.39 Desain I/O <i>Form</i> Master Tarif	71
Gambar 4.40 Desain I/O <i>Form</i> Master Tambah Data Tarif	71
Gambar 4.41 Desain I/O <i>Form</i> Transaksi Pembelian	72
Gambar 4.42 Desain I/O <i>Form</i> Detail Pembelian	73
Gambar 4.43 Desain I/O <i>Form</i> Transaksi Penjualan	73
Gambar 4.44 Desain I/O <i>Form</i> Detail Penjualan	74
Gambar 4.45 Desain I/O Laporan Pembelian	74
Gambar 4.46 Desain I/O Laporan Penjualan	75
Gambar 4.47 Desain I/O Laporan Stok	75
Gambar 4.48 Tampilan <i>Login</i>	76
Gambar 4.49 Tampilan Dashboard Utama	76
Gambar 4.50 Tampilan Master <i>User</i>	77
Gambar 4.51 Tampilan Tambah Data <i>User</i>	77
Gambar 4.52 Tampilan Master Pelanggan	78
Gambar 4.53 Tampilan Tambah Data Pelanggan	78
Gambar 4.54 Tampilan Master <i>Supplier</i>	79
Gambar 4.55 Tampilan Tambah Data <i>Supplier</i>	79
Gambar 4.56 Tampilan Master Barang	80
Gambar 4.57 Tampilan Tambah Data Barang	80
Gambar 4.58 Tampilan Master Barang <i>Supplier</i>	81
Gambar 4.59 Tampilan Tambah Data Barang <i>Supplier</i>	81

Gambar 4.60 Tampilan Master Kategori	82
Gambar 4.61 Tampilan Tambah Data Kategori	82
Gambar 4.62 Tampilan Master Provinsi	83
Gambar 4.63 Tampilan Tambah Data Provinsi.....	83
Gambar 4.64 Tampilan Master Kota.....	84
Gambar 4.65 Tampilan Tambah Data Kota	84
Gambar 4.66 Tampilan Master Kecamatan	85
Gambar 4.67 Tampilan Tambah Data Kecamatan	85
Gambar 4.68 Tampilan Master Tarif	86
Gambar 4.69 Tampilan Tambah Data Tarif	86
Gambar 4.70 Tampilan Transaksi Pembelian	87
Gambar 4.71 Tampilan Detail Transaksi Pembelian	88
Gambar 4.72 Tampilan Transaksi Penjualan	88
Gambar 4.73 Tampilan Detail Transaksi Penjualan	89
Gambar 4.74 Tampilan Cek Biaya Kirim	89
Gambar 4.75 Tampilan Laporan Pembelian	90
Gambar 4.76 Tampilan Laporan Penjualan	90
Gambar 4.77 Tampilan Transaksi Stok.....	91
Gambar 4.78 Tampilan Nota Pembelian	91
Gambar 4.79 Tampilan Nota Penjualan	92

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Balasan Perusahaan.....	104
Lampiran 2 <i>Form</i> KP-5 Acuan Kerja.....	105
Lampiran 3 <i>Form</i> KP-5 Garis Besar Rencana Kerja	106
Lampiran 4 <i>Form</i> KP-6 Log Harian	107
Lampiran 5 <i>Form</i> KP-7 Kehadiran Kerja Praktik	109
Lampiran 6 Kartu Bimbingan Kerja Praktik.....	111
Lampiran 7 Biodata Penulis.....	112



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini, dunia bisnis semakin banyak diminati oleh banyak orang, yang menjadikan tingkat persaingan bertambah besar. Demikian halnya dengan CV Lasbon Technology Indonesia yang menginginkan usahanya agar dapat berjalan dengan lancar dan bisa memperoleh laba yang maksimal. CV Lasbon Technology Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penjualan, yang berlokasi di daerah Surabaya Barat. Pada bidang penjualan, menjual berbagai jenis produk wanita seperti pakaian, celana, rok, dan mukenah.

Proses bisnis yang dilakukan CV Lasbon Technology Indonesia dimulai dari proses pengadaan barang. Untuk mendapatkan suatu barang, perusahaan melakukan *re-stok* barang setiap bulannya di beberapa tempat diantaranya 10 *supplier* di Jakarta sebanyak 60 kodi, 1 *supplier* di Solo sebanyak 1 kodi dan 3 *supplier* di Surabaya sebanyak 16 kodi. Setelah melakukan *re-stok* barang, dilakukan proses pencatatan barang datang yang dicatat melalui buku besar dan dilanjutkan dengan proses cek stok barang untuk melihat kondisi barang. Jika ada barang yang cacat, akan dilakukan pemilahan barang cacat kemudian disimpan dalam rak yang nantinya bisa dilakukan diskon barang. Proses selanjutnya yaitu proses penjualan barang. Adapun penjualan yang dilakukan pada CV Lasbon Technology Indonesia dalam sebulan bisa terjual sebanyak 1500 per potong baju yang meliputi 70 % jenis barang pakaian, 15% jenis barang celana, 10% jenis barang rok dan 5 % jenis barang mukenah. Jenis barang yang paling banyak terjual adalah jenis barang pakaian sebanyak 70% yang meliputi 40% pakaian dewasa dan

30% pakaian *syar'i*. Apabila dirata-rata penjualan dalam sehari bisa mencapai 15 kali transaksi. Proses penjualan masih dilakukan secara manual, yaitu pegawai harus mencatat nama barang dan harga barang yang dibeli di kertas nota penjualan, kemudian dihitung menggunakan kalkulator. Dari banyaknya transaksi yang terjadi membuat perusahaan harus teliti dalam mengelola data transaksi. Oleh sebab itu, perusahaan perlu melakukan proses rekap data laporan untuk melihat laporan pendapatan selama per tahun. Perusahaan melakukan rekap data laporan pada buku besar. Adapun data laporan yang dicatat meliputi data laporan pembelian, data laporan penjualan, data laporan stok.

Setelah menganalisis hasil wawancara dan hasil observasi ditemukan beberapa masalah yang terdapat pada proses bisnis CV Lasbon Technology Indonesia. Yang pertama permasalahan pada proses pengadaan barang. Adapun masalah yang terjadi adalah pada pengelolaan stok barang yang tidak terkontrol sehingga menyebabkan terjadinya penumpukan barang, dan tidak bisa mengetahui stok barang mana yang habis dan stok barang mana yang perlu diadakan lagi. Adapun masalah yang kedua adalah pada proses penjualan. Dari proses penjualan ini, perusahaan melakukan transaksi secara manual seperti pegawai harus mencatat nama barang dan harga barang yang dibeli di kertas nota penjualan, pegawai terkadang lalai dalam mengumpulkan nota penjualan karena tidak ada tempat khusus untuk penyimpanan nota. Hal ini tentu mengakibatkan sering terjadinya kertas nota penjualan yang hilang. Adapun masalah yang ketiga adalah pada proses pencatatan data laporan. Perusahaan masih melakukan pencatatan data laporan secara manual seperti data barang dan data transaksi yang dicatat/direkap dalam buku. Pencatatan pada buku ini menyebabkan pencarian data membutuhkan waktu yang cukup lama dan rentan

akan hilangnya data-data. Oleh sebab itu, perusahaan perlu melakukan proses rekap data laporan untuk melihat pendapatan selama per tahun.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dengan adanya perkembangan teknologi informasi, maka penulis menawarkan solusi berupa Aplikasi *Point Of Sales* Pada CV Lasbon Technology Indonesia dimana nantinya akan dimanfaatkan oleh CV Lasbon Technology Indonesia untuk mendapatkan informasi berupa data barang, data stok barang, data transaksi penjualan dan pembelian, serta pembuatan laporan berupa laporan pembelian, laporan penjualan dan laporan stok barang yang bisa dilakukan dengan baik tanpa adanya kesalahan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dirumuskanlah permasalahan tersebut, yaitu:

“Bagaimana merancang bangun Aplikasi *Point Of Sales* yang dapat membantu proses penjualan di CV Lasbon Technology Indonesia?”

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang dan perumusan masalah di atas, dapat disusun batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini tidak membahas mengenai *retur* penjualan dan *retur* pembelian.
2. Data yang digunakan pada Aplikasi *Point Of Sales* ini berdasarkan data dari penjualan barang yang ada di CV Lasbon Technology Indonesia bulan Januari tahun 2019.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dilakukan dalam penyusunan laporan kerja praktik ini adalah menghasilkan Aplikasi *Point Of Sales* berbasis *website* yang dapat membantu proses penjualan pada CV Lasbon Technology Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari perancangan aplikasi ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu mempermudah bagian admin untuk melakukan pencatatan data barang dan data transaksi penjualan hingga menghasilkan data laporan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan kerja praktik ini disusun secara sistematis dalam lima bab, tiap bab terdiri dari beberapa sub bab. Adapun urutan bab pertama sampai bab terakhir adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat yang akan diberikan kepada perusahaan dan sistematika penulisan laporan.

BAB II : GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini membahas tentang sejarah perusahaan yang menjelaskan bagaimana memulai awal bisnisnya, visi dan misi perusahaan yang menjadikan pedoman bagi perusahaan dalam melakukan kegiatan usahanya agar berjalan dengan baik, serta struktur organisasi yang ada diperusahaan.

BAB III : LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang berbagai macam teori yang mendukung dalam pembuatan “Aplikasi *Point Of Sales* Pada CV Lasbon Technology Indonesia” berbasis *website*.

BAB IV : DESKRIPSI PEKERJAAN

Pada bab ini membahas tentang deskripsi pekerjaan. Deskripsi pekerjaan berisi penjelasan permasalahan yang terjadi pada proses bisnis perusahaan beserta penyelesaiannya, dan pembuatan alur sistem (*System Flow*), pembuatan *Data Flow Diagram* (DFD) yang meliputi: *Context Diagram*, DFD level 0, dan DFD level 1, serta *Entity Relational Diagram* (ERD) meliputi: *Conceptual Data Model* (CDM) dan *Physical Data Model* (PDM).

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini membahas tentang kesimpulan yang diperoleh dari pembuatan aplikasi serta saran yang bertujuan untuk pengembangan aplikasi.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Perusahaan

CV Lasbon Technology Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penjualan, yakni penjualan jasa dan barang. Pada bidang jasa, CV Lasbon Technology Indonesia menjual jasa bidang IT seperti pembuatan aplikasi *software* berbasis *website* maupun desktop, perancangan dan implementasi *network*, dan pengujian keamanan suatu sistem informasi. Disamping itu, perusahaan ini juga menyediakan penjualan berbagai jenis produk wanita seperti pakaian, celana, rok, dan mukenah. CV Lasbon Technology Indonesia berlokasi di daerah Surabaya Barat beralamatkan di Jl. Pondok Maritim Indah, Cluster Bougenville Blok Z32 No 1, Surabaya. Perusahaan ini sudah berdiri sejak tahun 2011 yang di prakarsai oleh bapak Rio bersama dengan istrinya yaitu ibu Nurdina.

Pada tahun 2011, CV Lasbon Technology Indonesia memulai awal bisnisnya pada bidang penjualan barang melalui *social media online* seperti *blackberry messenger* (bbm) yang dijalankan oleh istri dari Bapak Rio Loliestiono bernama Nurdina Aulia Nalasari. Adapun penjualan barang pertama yang dijual adalah pakaian dewasa. Selang beberapa bulan kemudian, menjelang bulan Ramadhan bu Nurdina Aulia Nalasari berfikir untuk menambah jenis barang lagi yang bisa menambah profit perusahaan dengan menjual mukenah dan pakaian muslim *syar'i*. Sampai pada tahun 2018, pakaian muslim tetap menjadi tren di era masa kini. Sehingga bu Nurdina memutuskan untuk fokus menjual pakaian *syar'i*. Pada tahun 2018, bapak Rio bersama istrinya berencana untuk memperbesar usahanya dengan melakukan bisnis penjualan pada bidang lain yaitu bidang penjualan jasa. Adapun

penjualan jasa yang dimaksud adalah jasa bidang IT seperti pembuatan aplikasi *software* berbasis *website* maupun desktop, perancangan dan implementasi *network*, dan pengujian keamanan suatu sistem informasi. Bapak Rio Bersama dengan istrinya melihat banyak anak muda Surabaya yang memiliki kemampuan di bidang teknik, *networking*, *hacking* dan *coding* yang sangat mumpuni. Dari sinilah awal mula Bapak Rio bersama istrinya bertekad untuk mengembangkan bisnisnya di bidang penjualan jasa. CV Lasbon Technology Indonesia sangat *concern* terhadap perkembangan teknologi baik itu tentang bagaimana membuat suatu terobosan yang baru, membangun sebuah *start up*, melakukan *audit security digital technology* sehingga tidak hanya mahir dalam membuat suatu proyek tetapi juga dapat menjamin keamanan suatu sistem yang berjalan.

2.2 Visi dan Misi Perusahaan

Dalam perkembangan usahanya, setiap perusahaan harus memiliki visi dan misi yang dijadikan pedoman bagi perusahaan dalam melakukan kegiatan usahanya agar dapat berjalan dengan baik sesuai pedoman yang ada.

A. Visi dari CV Lasbon Technology Indonesia

- Menjadi perusahaan IT yang handal dan *concern* dalam menghasilkan produk dan jasa IT sebagai solusi terbaik, professional, *responsive*, integritas dan *innovative*.
- Menjadikan Project yang kita buat memiliki keamanan yang tinggi.

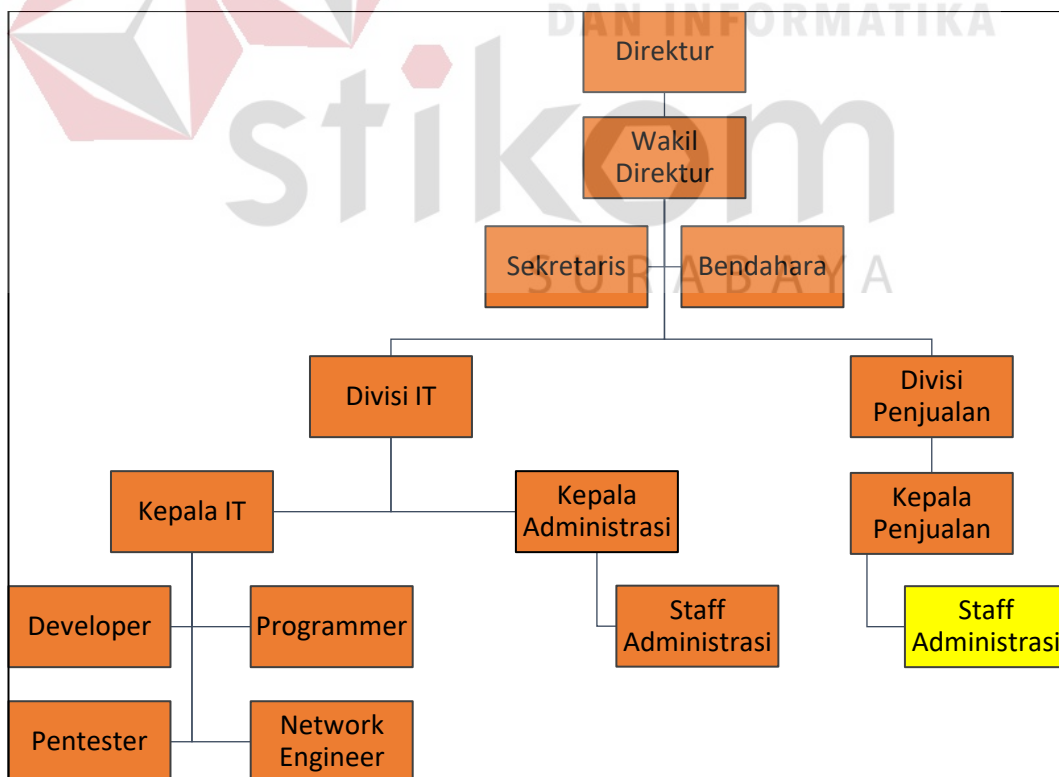
B. Misi dari CV Lasbon Technology Indonesia

- Mengembangkan produk industri IT yang berkualitas dan kompetitif.
- Mengedepankan profesionalitas yang tinggi dalam menghasilkan produk yang berkualitas.

- Memberikan layanan yang terbaik untuk konsumen.
- Meningkatkan *benefit* dan *value* bagi konsumen dan *stakeholder*.
- Mengoptimalkan penggunaan teknologi yang *reliable*, *secure* dan menguntungkan.

2.3 Struktur Organisasi

Untuk mencapai tujuan perusahaan yang telah ditetapkan diperlukan adanya pembagian tugas, tanggung jawab dan wewenang sesuai dengan kemampuan masing-masing anggota. Oleh karenanya, dalam penyempurnaan organisasi perusahaan melakukan re-struktur organisasi secara bertahap untuk menghasilkan kegiatan organisasi yang fleksibel. Berikut merupakan gambar struktur organisasi yang ada di CV Lasbon Technology Indonesia.



Gambar 2.1 Struktur Organisasi CV Lasbon Technology Indonesia

Job Description (Uraian Tugas) dari masing-masing bagan struktur organisasi diatas adalah sebagai berikut :

1. Direktur memiliki tugas untuk :
 - a. Memimpin perusahaan dengan membuat kebijakan-kebijakan perusahaan.
 - b. Memilih, menentukan, mengawasi pekerjaan karyawan.
 - c. Bertanggung jawab atas kerugian yang dihadapi perusahaan termasuk juga keuntungan perusahaan.
2. Wakil Direktur memiliki tugas untuk :
 - a. Mengkoordinasi manajer-manajer bidang dalam menjalankan fungsinya.
 - b. Membantu direktur dalam menjalankan tugas-tugasnya.
3. Sekretaris memiliki tugas untuk :
 - a. Memfilter informasi dan sebagai sumber informasi bagi pimpinan dan menjalankan tugas, fungsi dan tanggung jawabnya.
 - b. Menjadi perantara pihak-pihak yang ingin berhubungan dengan pimpinan.
 - c. Memberikan ide-ide sebagai alternatif pemikiran pimpinan.
4. Bendahara memiliki tugas untuk :
 - a. Bertanggung jawab untuk mengatur, menampung semua keuangan yang ada dan mengeluarkan sesuai prosedur dan otoritas yang di milikinya.
 - b. Menyimpan bukti asli penerimaan dan pengeluaran yang telah tervalidasi.
 - c. Mengontrol efektifitas dan efesiensi pengeluaran masing-masing bidang agar sesuai dengan rencana anggaran yang sudah dibuat.
5. Kepala IT memiliki tugas untuk :
 - a. Bertanggung jawab pada penyediaan layanan infrastruktur termasuk aplikasi, jaringan computer(LAN/WAN), keamanan teknologi informasi .

- b. Merancang, mengelola dan mengawasi serta mengevaluasi operasional dari sistem informasi (*software* dan aplikasi) dan pendukungnya (*hardware*, infrastruktur, telekomunikasi).

6. *Programmer* memiliki tugas untuk :

- a. Membuat program untuk kebutuhan perusahaan.
- b. Menghasilkan program dari hasil kolaborasi *Business Analysts* dan *Developers*.
- c. Mentransformasikan desain dan spesifikasi *software* menjadi *high functioning code* yang sesuai dengan bahasa pemrograman.

7. *Developer* memiliki tugas untuk :

- a. Membangun sebuah sistem.
- b. Merancang sebuah arsitektur.
- c. Mengimplimentasikan serta mengembangkan sistem dimasa yang akan mendatang.

8. *Pentester* memiliki tugas untuk :

- a. Melakukan tes jaringan dan aplikasi.
- b. Melakukan penilaian keamanan fisik.
- c. Melakukan audit keamanan.

9. *Network Engineer* memiliki tugas untuk :

- a. Melakukan instalasi *hardware*, sistem atau *software* baru yang digunakan dalam jaringan.
- b. Melakukan instalasi, konfigurasi, dan perawatan layanan jaringan (*network services*) dan perangkat jaringan.
- c. Mengatur protokol untuk *back up* atau *restore* di dalam sistem.

10. Kepala Administrasi memiliki tugas untuk :

- a. Melaksanakan semua sistem dan prosedur administrasi keuangan sesuai dengan ketentuan yang berlaku dilingkungan perusahaan.
- b. Melaksanakan pemeriksaan rutin ke kantor untuk memastikan bahwa pencatatan dan pelaporan data serta informasi mengenai proyek, tenaga kerja, persediaan dan pemakaian bahan dan alat-alat, semua surat/dokumen dan bukti transaksi telah di administrasikan dengan baik dan benar sesuai prosedur yang berlaku.

11. Staf Administrasi IT memiliki tugas untuk :

- a. Koordinasi dengan staf administrasi/sekretaris divisi lain jika ada rapat gabungan atau kegiatan lainnya.
- b. Mengumpulkan dan menyusun dokumen.
- c. Menyiapkan tiket dan akomodasi untuk kegiatan kerja atau kunjungan luar kantor.

12. Kepala Penjualan memiliki tugas untuk :

- a. Merencanakan dan mengarahkan staff administrasi, melatih dan mengadakan evaluasi kinerja untuk mengembangkan dan mengontrol penjualan program penjualan.
- b. Memproduksi laporan pembelian, laporan penjualan dan laporan stok.

13. Staff Administrasi Penjualan memiliki tugas untuk :

- a. Menerima, mencatat dan membalas telpon/*social media* yang masuk.
- b. Melakukan pencatatan transaksi pembelian dan transaksi penjualan.
- c. Mengolah data master *user*, pelanggan, *supplier*, dan barang.

BAB III

LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan membahas tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian kerja praktik. Teori-teori ini akan dijadikan acuan dalam menyelesaikan permasalahan yang ada pada penelitian kerja praktik.

3.1 *Point Of Sales (POS)*

Point of sales (POS) dapat diartikan sebagai sebuah sistem yang dapat melakukan proses transaksi. POS dapat digunakan dimana saja asalkan untuk transaksi penjualan, contohnya restoran, hotel dan toko-toko lainnya. Dari penjelasan tersebut, POS dapat diartikan sebagai proses untuk pelayanan transaksi dalam sebuah toko *retail*. Kesimpulan yang di dapat dari penjabaran tersebut adalah POS dapat diartikan sebagai sistem untuk melakukan transaksi termasuk penggunaan mesin kasir (Sani, Pradana, & Rusdianto, 2018).

Perangkat lunak *point of sales (POS)* adalah perangkat lunak yang banyak digunakan pada usaha *retail* seperti swalayan, *minimarket*, apotik, *cafe*, dan lain-lain. Secara umum proses-proses yang biasanya digunakan di setiap sistem POS yang terdapat di perusahaan-perusahaan adalah sebagai berikut (Saputra, 2013):

- 1) *Point of sales* (transaksi penjualan).
- 2) *Inventory control* (pengendalian persediaan barang).
- 3) Pembacaan *barcode*.
- 4) Manajemen toko.
- 5) *Retur* penjualan.
- 6) Pelaporan.

3.2 Pembelian

Pembelian merupakan kegiatan utama untuk menjamin kelancaran transaksi penjualan yang terjadi dalam suatu perusahaan. Dengan adanya pembelian, perusahaan dapat secara mudah menyediakan sumber daya yang diperlukan organisasi secara efisien dan efektif. Adapun pengertian pembelian *purchasing* adalah akun yang digunakan untuk mencatat semua pembelian barang dagang dalam suatu periode.

Pembelian merupakan salah satu fungsi yang penting dalam berhasilnya operasi suatu perusahaan. Fungsi ini dibebani tanggung jawab untuk mendapatkan kuantitas dan kualitas bahan-bahan yang tersedia pada waktu dibutuhkan dengan harga yang sesuai dengan harga yang berlaku (Triyatno & Indra, 2018).

3.3 Penjualan

3.3.1 Pengertian Penjualan

Penjualan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh penjual dalam menjual barang atau jasa dengan harapan akan memperoleh laba dari adanya transaksi-transaksi tersebut dan penjualan dapat diartikan sebagai pengalihan atau pemindahan hak kepemilikan atas barang atau jasa dari pihak penjual ke pembeli (Triyatno & Indra, 2018).

3.3.2 Jenis Penjualan

Penjualan dapat dibedakan dan di identifikasikan dari perusahaannya, antara lain (Triyatno & Indra, 2018) :

1. Penjualan stok gudang, yaitu penjualan barang dari stok yang tersedia.

2. Penjualan langsung, yaitu penjualan dengan mengambil barang dari *supplier* dan langsung dikirim ke pelanggan.
3. Penjualan kombinasi, yaitu penjualan dengan mengambil barang yang sebagian dari *supplier* dan sebagian dari stok yang tersedia di gudang.

1. *Website*

Pengertian *website* adalah sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa halaman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa *text*, gambar, *video*, *audio*, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet (Destiningrum & Adrian, 2017). Unsur-unsur penunjang *website* diantaranya (Wibawa, 2018) :

1. Nama domain (Domain *name*/URL-Uniform Resource Locator).
2. Rumah tempat *website* (Web *Hosting*).
3. Desain *website*.
4. Publikasi *website*.
5. Pemeliharaan *website*.
6. Bahasa program (*Scripts* program).

3.4.1 Bahasa program (*Scripts* program)

1. PHP (*Perl Hypertext Preprocessor*)

PHP (*Perl Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa *script* yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML (*Hypertext Markup Language*). PHP banyak dipakai untuk membuat program situs web dinamis. PHP sering juga digunakan untuk membangun sebuah CMS. PHP adalah bahasa pemrograman *script server-*

side yang didesain untuk pengembangan *website*. Disebut bahasa pemrograman *server side* karena PHP diproses pada komputer *server* (Hendrianto, 2014).

PHP (*Perl Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa pemrograman *script* yang paling banyak dipakai saat ini. PHP banyak dipakai untuk memprogram situs web dinamis, walaupun tidak tertutup kemungkinan digunakan untuk pemakaian lain. Contoh terkenal dari aplikasi PHP (*Perl Hypertext Preprocessor*) adalah forum (phpBB) dan MediaWiki (*software* di belakang wikipedia). PHP (*Perl Hypertext Preprocessor*) juga dapat dilihat sebagai pilihan lain dari *asp.net/c#/vb.net microsoft, coldfusion macromedia, jsp/java sun microsystems*, dan *cgi/perl*. Contoh aplikasi lain yang lebih kompleks berupa cms yang dibangun menggunakan PHP adalah *mambo, joomla, postnuke, xaraya*, dan lain-lain.

2. HTML (*HyperText Markup Language*)

HTML (*Hypertext Markup Language*) merupakan salah satu format yang digunakan dalam pembuatan dokumen dan aplikasi yang berjalan di halaman web. Oleh karena itu agar dapat membuat program aplikasi di halaman web, terlebih dahulu harus mengenal dan menguasai HTML. Protokol yang digunakan untuk mentransfer data antara *web server* ke *web browser* ialah HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*). Protokol ini mentransfer dokumen-dokumen web yang ditulis atau berformat HTML (Ishak & Simin, 2016).

3. MY SQL

MySQL adalah salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal. MySQL menggunakan bahasa SQL untuk mengakses *database* nya. Lisensi MySQL adalah *FOSS License Exception* dan juga yang versi komersial. MySQL tersedia untuk

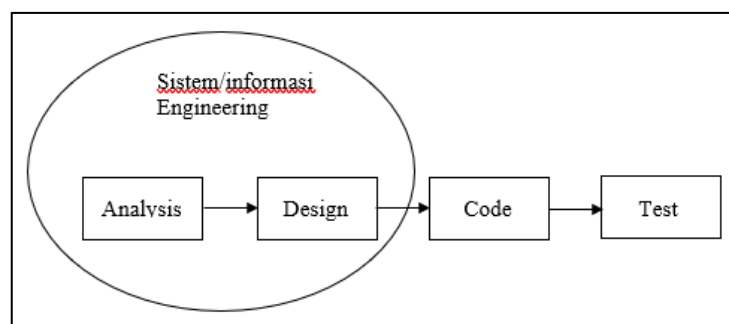
beberapa platform, diantaranya adalah untuk versi *windows* dan versi *linux*. Sistem *Database MySQL* mendukung beberapa fitur seperti *multithreaded*, *multi-user* dan *SQL Database Managemen System (DBMS)*. Database ini dibuat untuk keperluan sistem *database* yang cepat, handal dan mudah digunakan (Hendrianto, 2014).

3.5 SDLC (*Systems Development Life Cycle*)

SDLC atau lebih dikenal *System Development Life Cycle* adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya (berdasarkan *best practice* atau cara-cara yang sudah teruji baik). Model Pengembangan Sistem Informasi (Sagita & Sugiarto, 2016):

3.5.1 *Waterfall Model*

Untuk mengembangkan aplikasi dibutuhkan metode atau model pengembangannya, salah satunya adalah model *waterfall*. Metode *waterfall* adalah sebuah metode pengembangan aplikasi dengan pendekatan *sekuensial*. Pendekatan model ini terlihat mengalir menurun seperti air terjun (*Waterfall*) yang dikembangkan oleh Pressman melalui beberapa tahap (Aslamah, 2011)..



Gambar 3.1 Model Pengembangan Sistem Dengan *Waterfall*.

Metode ini bisa juga disebut dengan *linier sequensial model*, menggunakan pendekatan sistematis dan sekuensial dalam pengembangan aplikasi, dimulai melalui proses analisis, desain, pengkodean, uji coba dan pemeliharaan. Model *waterfall* tersusun atas aktivitas -aktivitas berikut ini (Aslamah, 2011):

1. Analysis (Analisis)

Merupakan tahap awal dimana dilakukan identifikasi masalah, usulan pemecahan masalah dan analisis kebutuhan sistem yang difokuskan untuk pembuatan piranti perangkat lunak.

2. Design (Perancangan)

Pada tahap selanjutnya dilakukan pembuatan model dari perangkat lunak. Maksud pembuatan model ini adalah untuk memperoleh pengertian yang baik terhadap aliran data dan *control*, proses fungsional, tingkah laku operasi dan informasi-informasi yang terkandung didalamnya. Terdiri dari aktivitas utama pemodelan proses, pemodelan data, dan desain antarmuka.

3. Code Generation (Pengkodean)

Tahap pengkodean yaitu melakukan penerapan hasil rancangan ke dalam bentuk yang dapat dibaca dan di mengerti oleh komputer. Pada tahap ini hasil dari perancangan mulai diterjemahkan ke dalam bahasa mesin melalui bahasa pemrograman.

4. Test (Pengujian)

Testing adalah elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi desain dan pengkodean.

5. Support (Pemeliharaan)

Pada tahap ini, merupakan tahap pemeliharaan terhadap aplikasi yang ada.

3.6 Analisis Sistem

Analisis Sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya (Jogiyanto, 2005).

Tahap analisis sistem ini dilakukan setelah tahap perencanaan sistem (*system planning*) dan sebelum tahap desain sistem (*system design*). Tahap analisis merupakan tahap yang kritis dan sangat penting, karena kesalahan di dalam tahap ini juga akan menyebabkan kesalahan di tahap selanjutnya. Dalam tahap analisis sistem terdapat langkah-langkah dasar yang harus dilakukan oleh analis sistem. Berikut ini adalah langkah-langkah yang dilakukan:

1. **Identify** : mengidentifikasi (mengetahui) masalah merupakan langkah pertama yang dilakukan dalam tahap analisis sistem. Masalah dapat didefinisikan sebagai suatu pertanyaan yang diinginkan untuk dapat terpecahkan, masalah inilah yang menyebabkan sasaran dari sistem tidak dapat dicapai.
2. **Understand** : analisis sistem perlu mempelajari apa dan bagaimana operasi dari sistem yang ada sebelum mencoba untuk menganalisis permasalahan, kelemahan dan kebutuhan pemakai sistem untuk dapat memberikan rekomendasi pemecahannya. Sejumlah data perlu dikumpulkan, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang ada, yaitu wawancara, observasi, daftar pertanyaan dan pengambilan sampel.
3. **Analyze** : analisis sistem akan dapat melakukan analisis dari hasil penelitian dengan baik untuk menemukan kelemahan dan permasalahan yang timbul dari




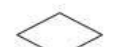




sistem yang ada, dan perlunya analisis kebutuhan informasi bagi para pemakainya.

4. **Report** : laporan yang menyajikan hasil temuan-temuan dan analisis dari sistem, yang kemudian akan diperiksa oleh manajemen dan *user* akan kebenaran data yang diperoleh.

Setelah tahap analisa sistem selesai dilakukan, berikutnya adalah membuat desain perangkat lunak. Tahapan dalam mendesain perangkat lunak meliputi struktur perangkat lunak, arsitektur perangkat lunak, dan antarmuka pengguna perangkat lunak. Komponen-komponen yang digunakan dalam mendesain perangkat lunak adalah sebagai berikut:

3.6.1 Document Flow

Document Flow adalah bagan-bagan yang menunjukkan alur di dalam program ataupun prosedur sistem secara fisik. Bagan alur sistem digambar dengan menggunakan simbol-simbol antara lain sebagai berikut:

Simbol	Keterangan
	Terminator Menggambarkan kegiatan awal atau akhir dari suatu proses.
	Proses Menggambarkan suatu proses.
	Data Menggambarkan kegiatan masukan atau keluaran yang dihasilkan.
	Decision Menggambarkan suatu keputusan atau tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu.
	Predefine Proses Menggambarkan proses-proses yang masih bisa dijabarkan dalam algoritma.
	Line Connector Menghubungkan suatu simbol dengan simbol lain pada modul yang sama.
	On-page Reference Menghubungkan suatu simbol dengan simbol yang lainnya pada halaman yang sama.
	Off-page Reference Menghubungkan suatu simbol dengan simbol yang lainnya pada halaman yang berbeda.

Gambar 3.2 Simbol *Flowchart*

3.6.2 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur. DFD digunakan untuk menggambarkan sistem yang sudah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan. DFD fokus pada aliran data dari dan ke dalam sistem. Simbol-simbol dasar pada DFD adalah sebagai berikut:

a. Entitas Luar (*External entity*)

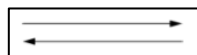
Suatu *external entity* atau entitas luar merupakan orang, kelompok, departemen, atau sistem lain diluar sistem yang dibuat dapat menerima atau memberikan informasi atau data ke dalam sistem yang dibuat.



Gambar 3.3 Simbol *External Entity*

b. Aliran Data (*Data Flow*)

Data Flow atau aliran data disimbolkan dengan data tanda panah. Aliran data menunjukkan arus data atau aliran data yang menghubungkan dua proses atau *entity* dengan proses.



Gambar 3.4 Simbol *Data Flow*

c. Proses (*Process*)

Sebuah proses merupakan sekelompok tindakan dari masuknya aliran data, kemudian diproses agar menghasilkan aliran data keluar.



Gambar 3.5 Simbol *Process*

d. Penyimpanan Data (*Data Store*)

Data Store adalah simbol yang digunakan untuk melambangkan proses penyimpanan data dari proses operasi sistem.



Gambar 3.6 Simbol *Data Store*

Dalam membuat diagram aliran data (*data flow diagram*), terdapat tiga tingkatan.

Tingkatan tersebut yaitu:

- **Diagram Konteks (*Context Diagram*)**

Diagram konteks merupakan sebuah model proses yang digunakan untuk mendokumentasikan ruang lingkup dari sebuah sistem. Diagram ini hanya memiliki satu proses yang menggambarkan sistem secara keseluruhan.

- **Diagram Level 0**

Diagram level 0 merupakan diagram aliran data yang menggambarkan sebuah *event* konteks. Diagram ini menunjukkan interaksi antara input, output, dan data *store* pada setiap proses yang ada.

- **Diagram Rinci**

Diagram rinci menggambarkan rincian dari proses yang ada pada tingkatan sebelumnya. Diagram ini merupakan diagram dengan tingkatan paling rendah dan tidak dapat diuraikan lagi.

3.6.3 *Entity Relational Diagram (ERD)*

ERD adalah sebuah gambaran sistem yang meliputi entitas dan relasinya. Setiap entitas memiliki atribut yang menjadi ciri entitas. Atribut terdiri atas beberapa macam, diantaranya adalah:

a. *Simple Attribute*

Simple Attribute ini merupakan atribut yang unik dan tidak dimiliki oleh atribut lainnya, misalnya entitas mahasiswa yang memiliki atribut NIM (Nomor Induk Mahasiswa).

b. *Composite Attribute*

Composite Attribute ini merupakan atribut yang memiliki dua nilai harga, misalnya nama besar atau nama keluarga dan nama kecil atau nama asli.

c. *Single Value Attribute*

Single Value Attribute ini merupakan atribut yang hanya memiliki satu nilai harga, misalnya entitas mahasiswa yang memiliki atribut umur.

d. *Multi Value Attribute*

Multi Value Attribute ini merupakan atribut yang banyak memiliki nilai harga, misalnya entitas mahasiswa yang memiliki atribut Pendidikan (SD, SMP, SMA).

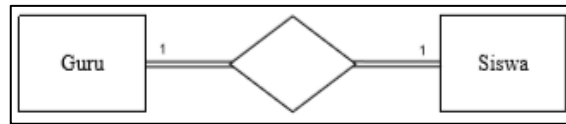
e. *Null Value Attribute*

Null Value Attribute ini merupakan atribut yang tidak memiliki nilai harga, misalnya entitas tukang becak yang memiliki atribut Pendidikan (tanpa memiliki ijazah).

Relasi adalah hubungan antar entitas yang berfungsi sebagai hubungan yang mewujudkan pemetaan antar entitas. Macam-macam relasi adalah sebagai berikut:

a. *One To One (1:1)*

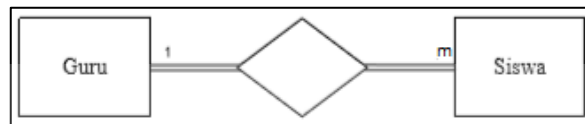
Relasi dari entitas satu dengan entitas dua adalah satu berbanding satu. Contoh: pada pelajaran privat, satu guru mengajar satu siswa dan satu siswa hanya diajar oleh satu guru.



Gambar 3.7 Relasi *One To One*

b. *One To Many (1:m)*

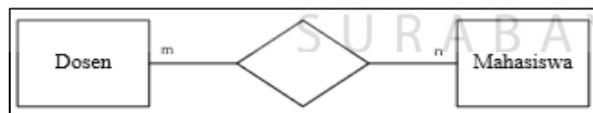
Relasi antara entitas yang pertama dengan entitas yang kedua adalah satu berbanding banyak atau dapat pula dibalik, banyak berbanding satu. Contoh: Pada sekolah, satu guru mengajar banyak siswa dan banyak siswa diajar oleh satu guru.



Gambar 3.8 Relasi *One To Many*

c. *Many To Many*

Relasi antara entitas yang satu dengan entitas yang kedua adalah banyak berbanding banyak. Contoh: Pada perkuliahan, satu dosen mengajar banyak mahasiswa dan satu mahasiswa diajar oleh banyak dosen pula.



Gambar 3.9 Relasi *Many To Many*

ERD (*Entity Relational Diagram*) ini diperlukan agar dapat menggambarkan hubungan antar entitas dengan jelas, dapat menggambarkan batasan jumlah entitas dan partisipasi antar entitas, mudah dimengerti pemakai dan mudah disajikan oleh perancang basis data (*database*). ERD (*Entity Relational Diagram*) dibagi menjadi dua jenis model, yaitu:

1. *Conceptuan Data Model (CDM)*

Conceptuan Data Model (CDM) adalah jenis model data yang menggambarkan hubungan antar tabel secara konseptual.

2. *Physical Data Model (PDM)*

Physical Data Model (PDM) adalah jenis model data yang menggambarkan hubungan antar tabel secara fisikal.

3.7 *Testing*

Testing adalah proses pemantapan kepercayaan akan kinerja program atau sistem sebagaimana yang diharapkan. *Testing software* adalah proses mengoperasikan *software* dalam suatu kondisi yang dikendalikan untuk verifikasi, mendeteksi *error* dan validasi. Verifikasi adalah pengecekan atau pengetesan entitas-entitas, termasuk *software*, untuk pemenuhan dan konsistensi dengan melakukan evaluasi hasil terhadap kebutuhan yang telah ditetapkan. Validasi adalah melihat kebenaran sistem apakah proses yang ada ditulisan sudah sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Deteksi *error* adalah *testing* yang berorientasi untuk membuat kesalahan secara intensif, untuk menentukan apakah suatu hal tersebut terjadi bilamana tidak seharusnya terjadi atau suatu hal tersebut tidak terjadi. *Test case* merupakan suatu tes yang dilakukan berdasarkan pada suatu inisialisasi, masukan, kondisi ataupun hasil yang telah ditentukan sebelumnya (Romeo, 2003). Adapun kegunaan dari *test case* ini, adalah untuk melakukan testing kesesuaian suatu komponen terhadap desain *White Box Testing* dan melakukan testing kesesuaian suatu komponen terhadap spesifikasi *Black Box Testing*.

3.7.1 *White Box Testing*

White Box Testing adalah suatu metode desain *test case* yang menggunakan struktur kendali dari desain prosedural. Seringkali *white box testing* diasosiasikan dengan pengukuran cakupan tes, yang mengukur persentase jalur-jalur dari tipe yang dipilih untuk dieksekusi oleh *test cases*. *White box testing* dapat menjamin semua struktur internal data dapat di tes untuk memastikan validitasnya (Romeo, 2003). Cakupan pernyataan, cabang dan jalur adalah suatu teknik *white box testing* yang menggunakan alur logika dari program untuk membuat *test cases* alur logika adalah cara dimana suatu bagian dari program tertentu dieksekusi saat menjalankan program. Alur logika suatu program dapat direpresentasikan dengan *flow graph*.

3.7.2 *Black Box Testing*

Black Box Testing berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak. Tester dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program. *Black Box Testing* bukanlah solusi alternatif dari *White Box Testing*, tapi lebih merupakan pelengkap untuk menguji hal-hal yang tidak dicakup oleh *White Box Testing*. *Black Box Testing* cenderung untuk menemukan hal-hal berikut (Mustaqbal, Firdaus, & Rahmadi, 2015):

1. Fungsi yang tidak benar atau tidak ada.
2. Kesalahan antarmuka (*interface errors*).
3. Kesalahan pada struktur data dan akses basis data.
4. Kesalahan performansi (*performance errors*).
5. Kesalahan inisialisasi dan terminasi.

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab ini membahas mengenai tahapan-tahapan yang dilakukan dalam merancang dan membangun aplikasi *point of sales* berbasis *website* pada CV Lasbon Technology Indonesia menggunakan konsep *System Development Life Cycle* (SDLC). Tahapan tersebut diawali dengan analisa permasalahan yang terjadi dalam perusahaan sampai perancangan yang dibuat sebagai solusi dari permasalahan tersebut.

4.1 Analisis Permasalahan

Adapun permasalahan yang terjadi pada proses bisnis CV Lasbon Technology Indonesia adalah yang pertama permasalahan pada proses pengadaan barang. Adapun masalah yang terjadi adalah pada pengelolaan stok barang yang tidak terkontrol sehingga menyebabkan terjadinya penumpukan barang, dan tidak bisa mengetahui stok barang mana yang habis dan stok barang mana yang perlu diadakan lagi. Adapun masalah yang kedua adalah pada proses penjualan. Dari proses penjualan ini, karyawan terkadang lalai dalam mengumpulkan nota penjualan karena tidak ada tempat khusus untuk penyimpanan nota. Hal ini tentu mengakibatkan sering terjadinya kertas nota penjualan yang hilang. Adapun masalah yang ketiga adalah pada proses pencatatan data laporan. Perusahaan masih melakukan pencatatan data laporan secara konvensional, yaitu dalam pencatatan data barang dan data transaksi masih dilakukan secara manual seperti dicatat/direkap dalam buku. Pencatatan pada buku ini menyebabkan pencarian data membutuhkan waktu yang cukup lama dan rentan akan hilangnya data-data.

4.2 Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan untuk pengembangan aplikasi *point of sales* berbasis *website*. Tahap analisis yang dilakukan yaitu analisis kebutuhan pengguna dan analisis kebutuhan fungsional maupun non-fungsional.

4.2.1 Analisis Kebutuhan Pengguna Aplikasi (User)

Analisis Kebutuhan Pengguna Aplikasi (*User*) dimaksudkan untuk mengetahui siapa saja aktor yang terlibat dalam menjalankan aplikasi. Pengguna aplikasi *point of sales* ini terdiri dari dua user yaitu *Staff Administrasi* dan Kepala Penjualan. Adapun *user Staff Administrasi* terdapat dua fungsi *user* yaitu Admin dan Kasir.

Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan Pengguna Sistem (User)

No	User	Tugas	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
1.	<i>Staff Administrasi</i>	Melakukan akses terhadap: - Master <i>User</i> , Pelanggan, <i>Supplier</i> , Barang, Barang <i>Supplier</i> , Kategori, Provinsi, Kota, Kecamatan, dan Tarif. - Transaksi Penjualan dan Pembelian	- Data <i>User</i> - Data Pelanggan - Data <i>Supplier</i> - Data Barang - Data Barang <i>Supplier</i> - Data Kategori - Data Provinsi - Data Kota - Data Kecamatan - Data Tarif	- Daftar <i>User</i> - Daftar Pelanggan - Daftar <i>Supplier</i> - Daftar Barang - Daftar Barang <i>Supplier</i> - Daftar Kategori - Daftar Provinsi - Daftar Kota - Daftar Kecamatan - Daftar Tarif
2.	Kepala Penjualan	Melakukan akses terhadap: - Laporan Pembelian, Laporan Penjualan, dan Laporan Stok.	- Data Transaksi Pembelian - Data Transaksi Penjualan - Data Barang	- Laporan Penjualan - Laporan Pembelian - Laporan Stok

4.2.2 Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis Kebutuhan Fungsional digunakan untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan sistem agar sistem dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan. Adapun analisis kebutuhan fungsional yang diperlukan antara lain:

- Fungsional Pengelolaan Master
 - Fungsional Pengelolaan Master *User*.
 - Fungsional Pengelolaan Master Pelanggan.
 - Fungsional Pengelolaan Master *Supplier*.
 - Fungsional Pengelolaan Master Barang.
 - Fungsional Pengelolaan Master Barang *Supplier*.
 - Fungsional Pengelolaan Master Kategori.
 - Fungsional Pengelolaan Master Provinsi.
 - Fungsional Pengelolaan Master Kota.
 - Fungsional Pengelolaan Master Kecamatan.
 - Fungsional Pengelolaan Master Tarif.
- Fungsional Pengolaaan Transaksi
 - Fungsional Pengelolaan Transaksi Pembelian.
 - Fungsional Pengelolaan Transaksi Penjualan.
- Fungsional Pengelolaan Laporan
 - Fungsional Pengelolaan Laporan Pembelian.
 - Fungsional Pengelolaan Laporan Penjualan.
 - Fungsional Pengelolaan Laporan Stok.

Penjelasan Analisis Kebutuhan Fungsional

I. Fungsi Pengelolaan Master

Tabel 4.2 Analisis Kebutuhan Fungsional Pengelolaan Master

Nama Fungsi	Fungsi Pengelolaan Data Master (<i>User</i> , Pelanggan, <i>Supplier</i> , Barang, Barang <i>Supplier</i> , Kategori, Provinsi, Kota, Kecamatan, dan Tarif)	
Pengguna	<i>Staff</i> Administrasi	
Deskripsi Kondisi Awal	Fungsi ini digunakan untuk mengelola Data Master seperti tambah, <i>update</i> atau hapus data master.	
	<ul style="list-style-type: none"> - Data <i>User</i> (id_user, nama_lengkap, usernm, passwd, level, last_login). - Data Pelanggan (kode_pelanggan, nama_pelanggan, nomor_telp, alamat). - Data <i>Supplier</i> (kode_supplier, nama_toko, alamat, telepon). - Data Barang (kode_barang, nama_barang, deskripsi, tgl_input, harga_beli, harga_jual, kategori_id, jml_stok, satuan). - Data Barang <i>Supplier</i> (kode_barang, kode_supplier). - Data Kategori (kategori_id, nama_kategori). - Data Provinsi (prov_id, prov_nama). - Data Kota (kota_id, kota_nama, prov_id). - Data Kecamatan (kec_id, kec_nama). - Data Tarif (tarif_id, tarif_nama, kec_id, kota_id). 	
Alur Normal	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	Menambah Data Master	
	<i>Staff</i> Admin harus <i>login</i> terlebih dahulu dan memilih menu <i>Entry Data Master</i> . Inputkan semua data dan tekan tombol simpan.	Jika data sesuai, maka sistem akan menampilkan notifikasi Data berhasil disimpan diikuti dengan <i>view All Data Master</i> .
	Mengubah Data Master	
	<i>Staff</i> Admin harus <i>login</i> terlebih dahulu dan memilih menu <i>Update Data Master</i> . Mengubah semua data dan tekan tombol simpan.	Jika data sesuai, maka sistem akan menampilkan notifikasi Data berhasil diubah diikuti dengan <i>view All Data Master</i> .
	Menghapus Data Master	

	<i>Staff Admin harus login terlebih dahulu dan memilih menu Hapus Data Master.</i>	Jika data sesuai, maka sistem akan menampilkan notifikasi Data berhasil dihapus diikuti dengan <i>view All Data Master</i> .
Kondisi Akhir	Fungsi ini menghasilkan data pengelolaan master.	

II. Fungsi Pengelolaan Transaksi

Tabel 4.3 Analisis Kebutuhan Fungsional Pengelolaan Transaksi

Nama Fungsi	Fungsi Pengelolaan Data Transaksi (Pembelian, Penjualan)	
Pengguna	<i>Staff Administrasi.</i>	
Deskripsi Kondisi Awal	Fungsi ini digunakan untuk mengelola Data Transaksi seperti tambah, <i>update</i> atau hapus data transaksi.	
	<ul style="list-style-type: none"> - Data Pembelian (no_faktur, tgl_beli, nama_kasir, petugas, timestamp). - Data Detail Pembelian (no_faktur, kode_barang, harga_beli, qty, petugas, timestamp). - Data Detail Pembelian Tmp (kode_barang, harga_beli, qty, petugas, timestamp). - Data Penjualan (no_transaksi, no_resi, kode_pelanggan, nama_pelanggan, tgl_transaksi, petugas, status, bayar, potongan_ongkir, potongan, timestamp). - Data Detail Penjualan (no_transaksi, kode_barang, qty, harga, disc, petugas, timestamp). - Data Detail Penjualan Tmp (kode_barang, qty, harga, disc, petugas, timestamp). 	
Alur Normal	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	Menambah Data Transaksi	
	<i>Staff Admin harus login terlebih dahulu dan memilih menu Entry Data Transaksi. Inputkan semua data dan tekan tombol simpan.</i>	Jika data sesuai, maka sistem akan menampilkan notifikasi Data berhasil disimpan diikuti dengan <i>view all</i> Data Transaksi.
	Mengubah Data Transaksi	
	<i>Staff Admin harus login terlebih dahulu dan memilih menu Update Data Transaksi.</i>	Jika data sesuai, maka sistem akan menampilkan notifikasi Data berhasil diubah diikuti

	Mengubah semua data dan tekan tombol simpan.	dengan <i>view all</i> Data Transaksi.
	Menghapus Data Transaksi	
	<i>Staff</i> Admin harus <i>login</i> terlebih dahulu dan memilih menu Hapus Data Transaksi.	Jika data sesuai, maka sistem akan menampilkan notifikasi Data berhasil dihapus diikuti dengan <i>view all</i> Data Transaksi.
Kondisi Akhir	Fungsi ini menghasilkan data pengelolaan transaksi.	

III. Fungsi Pengelolaan Laporan

Tabel 4.4 Analisis Kebutuhan Fungsional Pengelolaan Laporan

Nama Fungsi	Fungsi Pengelolaan Data Laporan (Pembelian, Penjualan, Stok)	
Pengguna	Kepala Penjualan	
Deskripsi Kondisi Awal	Fungsi ini digunakan untuk mengelola Data Laporan	
	<ul style="list-style-type: none"> - Data Laporan Pembelian (no_faktur, tgl_beli, nama_kasir, petugas, total). - Data Laporan Penjualan (no_transaksi, no_resi, kode_pelanggan, nama_pelanggan, tgl_transaksi, petugas, potongan_ongkir, potongan, status). - Data Laporan Stok (kode_barang, nama_barang, satuan, kategori, jml_stok). 	
Alur Normal	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	Memantau Data Laporan	
	Kepala Penjualan harus <i>login</i> terlebih dahulu dan memilih menu Laporan yakni Laporan Penjualan, Laporan Pembelian, dan Laporan Stok.	<i>View all</i> Data Laporan.
Kondisi Akhir	Fungsi ini menghasilkan data pengelolaan laporan.	

4.2.3 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

Kebutuhan Non-Fungsional merupakan batasan layanan dari sistem seperti batasan waktu, batasan pengembangan proses, standarisasi, dan lain-lain.

1. Keamanan

- Sistem aplikasi dilengkapi dengan *password*.
- Dilengkapi dengan CCTV pada bagian luar dan dalam toko di setiap sudutnya.

2. Kecepatan

- Interaksi antara *user* dan sistem tidak lebih dari 3 detik
- Sistem melakukan *update* data setiap 24 jam sekali
- Sistem mampu menyimpan data pelanggan sebanyak 500 data.

3. Hak akses:

a. Staff Administrasi

- Hanya *staff* administrasi yang mampu melihat data master dan data transaksi.
- Hanya *staff* administrasi yang dapat melakukan *input*, *update*, dan *delete* data master.
- Hanya *staff* administrasi yang dapat melakukan *input*, *update*, dan *delete* data transaksi.

b. Kepala Penjualan

- Kepala penjualan tidak dapat menginput data master.
- Kepala penjualan hanya bisa melihat data laporan.

4.2.4 Analisis Kebutuhan Sistem

1. Kebutuhan *Software* (Perangkat Lunak)

Perangkat Lunak merupakan sarana yang berfungsi sebagai penghubung antara pengguna komputer dengan perangkat keras. Ada banyak perangkat lunak yang bisa digunakan pada perangkat keras, karena setiap perangkat lunak memiliki fungsi yang berbeda-beda, tergantung kebutuhan yang diinginkan. Adapun perangkat

lunak yang dibutuhkan pada pembuatan aplikasi *point of sales* berbasis *website* adalah sebagai berikut:

- Sistem Operasi Windows 10.
- *Google Chrome*.
- *Mozilla Firefox*.
- *Code editor* berupa notepad++, netbeans.
- *Database MySQL*
- PHP versi 5.6.32
- Xampp

2. Kebutuhan *Hardware* (Perangkat Keras)

Perangkat keras merupakan bagian fisik komputer yang berfungsi sebagai eksekutor dari perintah yang telah diprogramkan melalui perangkat lunak yang ditanamkan pada perangkat keras. Adapun perangkat keras yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi *point of sales* berbasis *website* adalah sebagai berikut:

- *Core i3 Processor Based Computer* dengan *memory 8 Gygabytes RAM*.
- Laptop DELL resolusi HD atau 1280x720 *pixels*.
- Hardisk 500GB.
- *Memory 2GB* atau lebih.
- Modem
- *Keyboard*.
- *Mouse*.
- *Printer*.

4.3 Perancangan Sistem

Setelah pelaksanaan analisis sistem selesai dilakukan, maka tahap selanjutnya adalah rancangan sistem (*system design*) yang menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk. Tahap-tahap perancangan sistem tersebut meliputi:

1. Pembuatan alur sistem (*System Flow*).
2. Pembuatan *Data Flow Diagram* (DFD) meliputi: *Context Diagram*, DFD Level 0, DFD Level 1.
3. *Entity Relational Diagram* (ERD) meliputi: *Conceptual Data Model* (CDM) dan *Physical Data Model* (PDM).

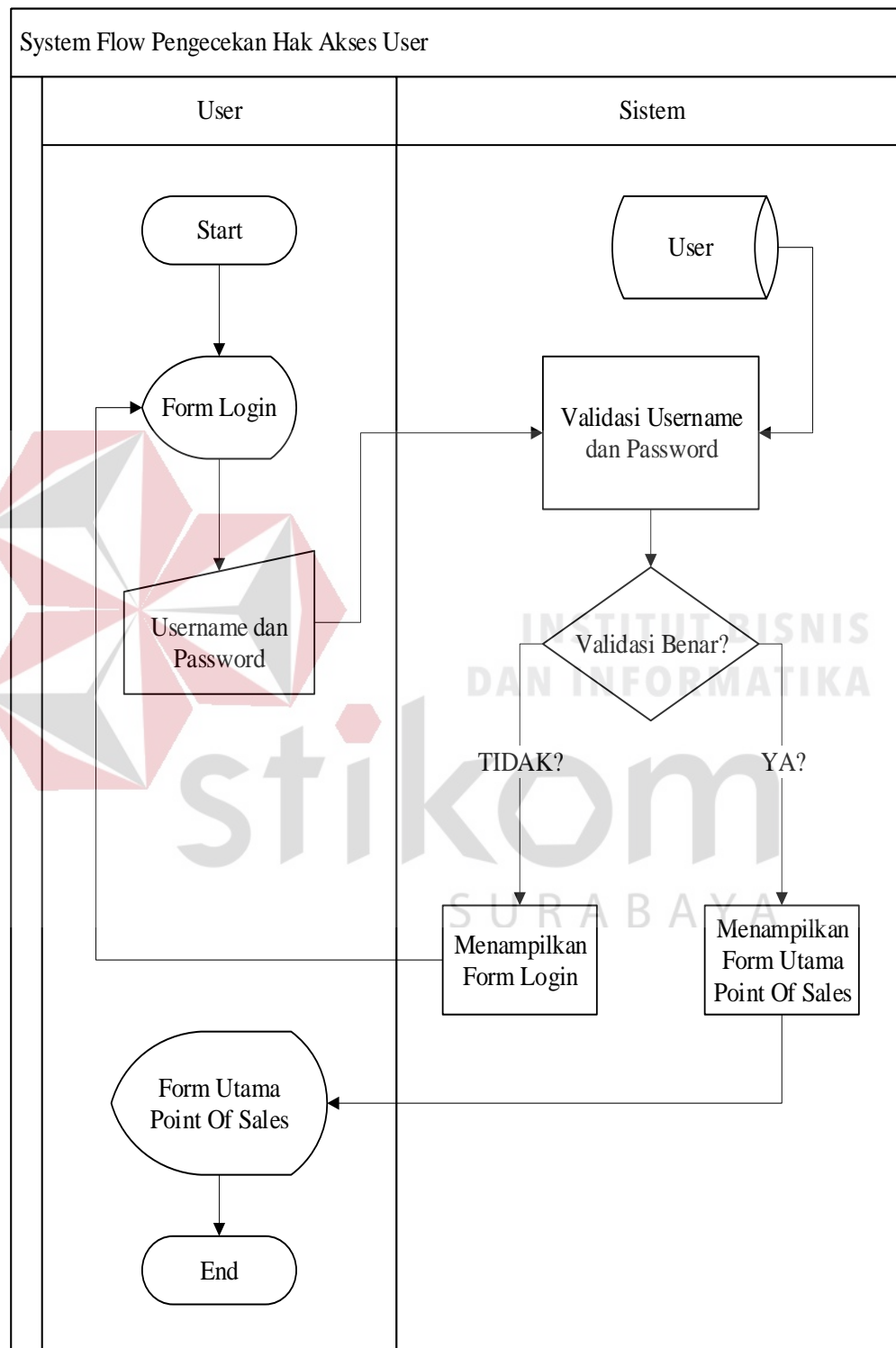
4.3.1 *System Flow*

System Flow digunakan untuk menggambarkan alur sistem yang terjadi pada Aplikasi *Point Of Sales* (POS) secara garis besar. *System Flow* memberikan informasi proses terkomputerisasi yang terjadi, di ikuti dengan output berupa display informasi sebagai alur informasi antara pihak-pihak yang terlibat dalam sistem, yaitu login, master *user*, master pelanggan, master *supplier*, master barang, transaksi pembelian, transaksi penjualan, laporan pembelian, laporan penjualan dan laporan stok. Berikut ini akan digambarkan *system flow* dari Aplikasi *Point Of Sales* yang akan dibuat pada CV Lasbon Technology Indonesia:

A. *System Flow Login*

Login digunakan oleh pegawai untuk dapat masuk dan mengakses aplikasi *point of sales*. Sebelum masuk ke dalam sistem, *user* terlebih dahulu mengisi *username* dan *password* sesuai dengan hak akses masing-masing pengguna. Kemudian sistem akan melakukan validasi sesuai dengan hak akses masing-masing pengguna. Jika *username* dan *password* sesuai maka akan menampilkan halaman utama sesuai

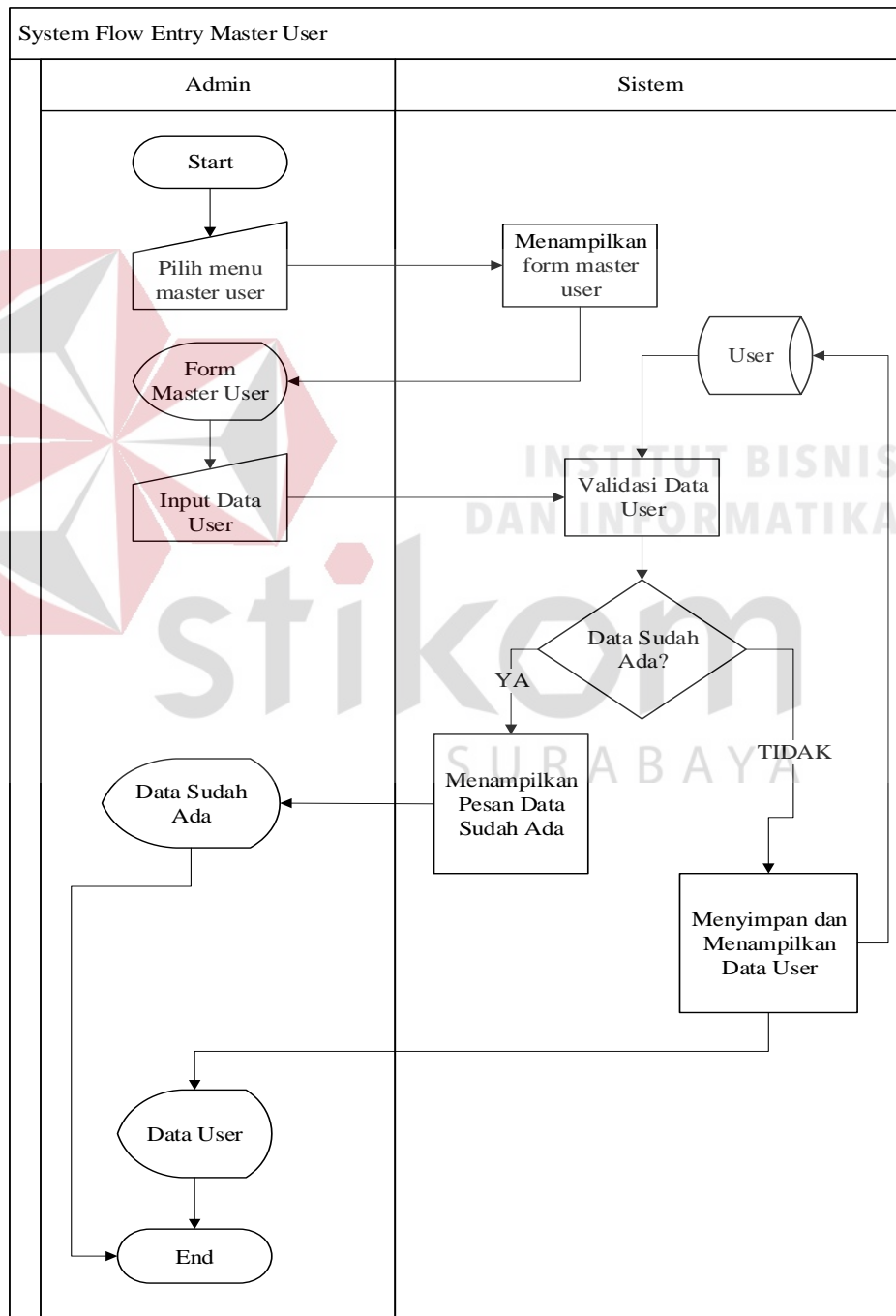
dengan hak akses pengguna. Jika tidak sesuai dengan hak akses maka sistem akan menampilkan menu *login* awal.



Gambar 4.1 *System Flow Login*

B. System Flow Master User

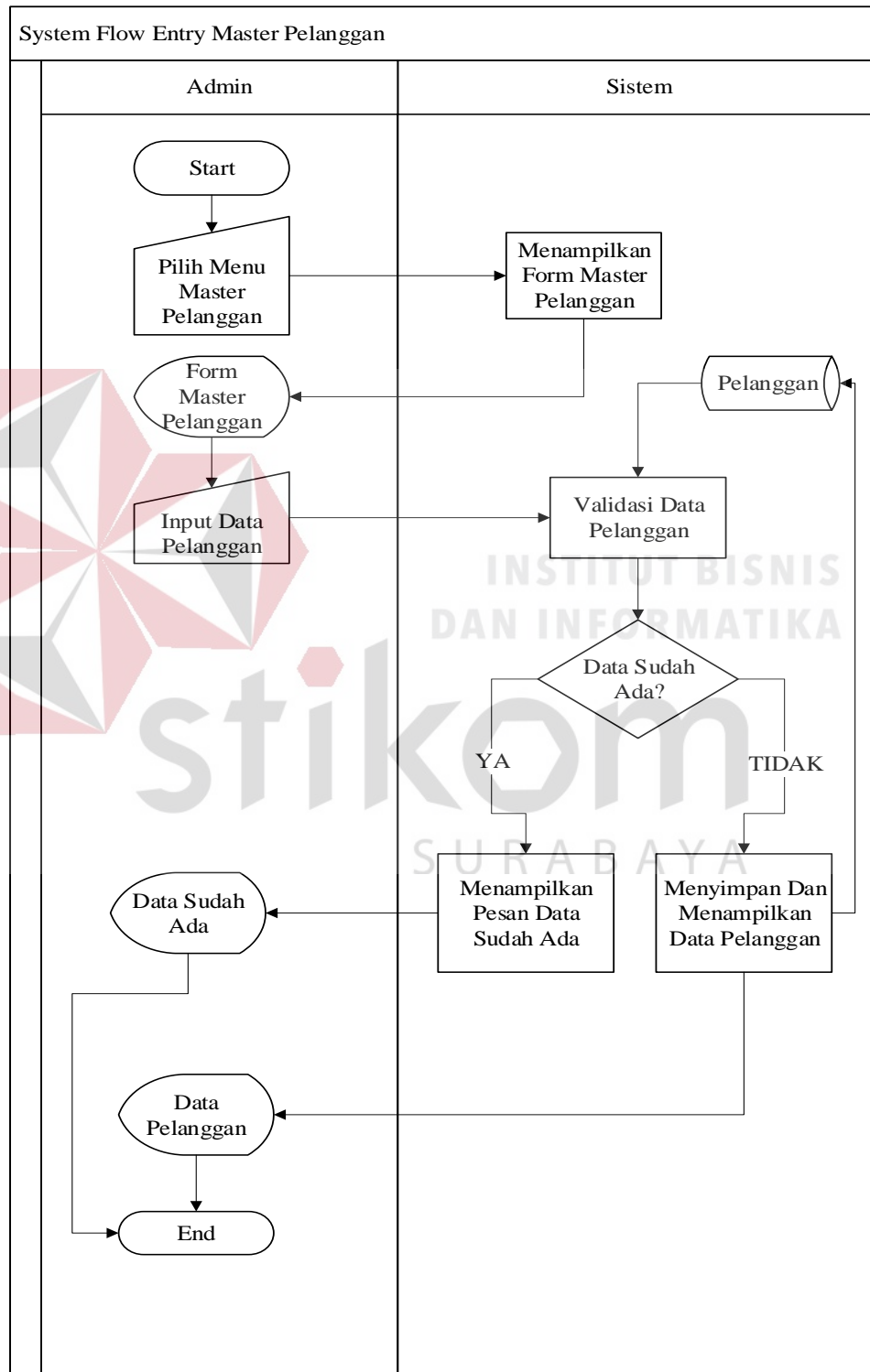
Master User digunakan untuk mendata semua pegawai yang terdapat dalam perusahaan khususnya bagian penjualan. Selain untuk mendata pegawai juga dapat digunakan sebagai pemberian hak akses kepada pegawai untuk dapat mengakses aplikasi *point of sales*.



Gambar 4.2 System Flow Master User

C. System Flow Master Pelanggan

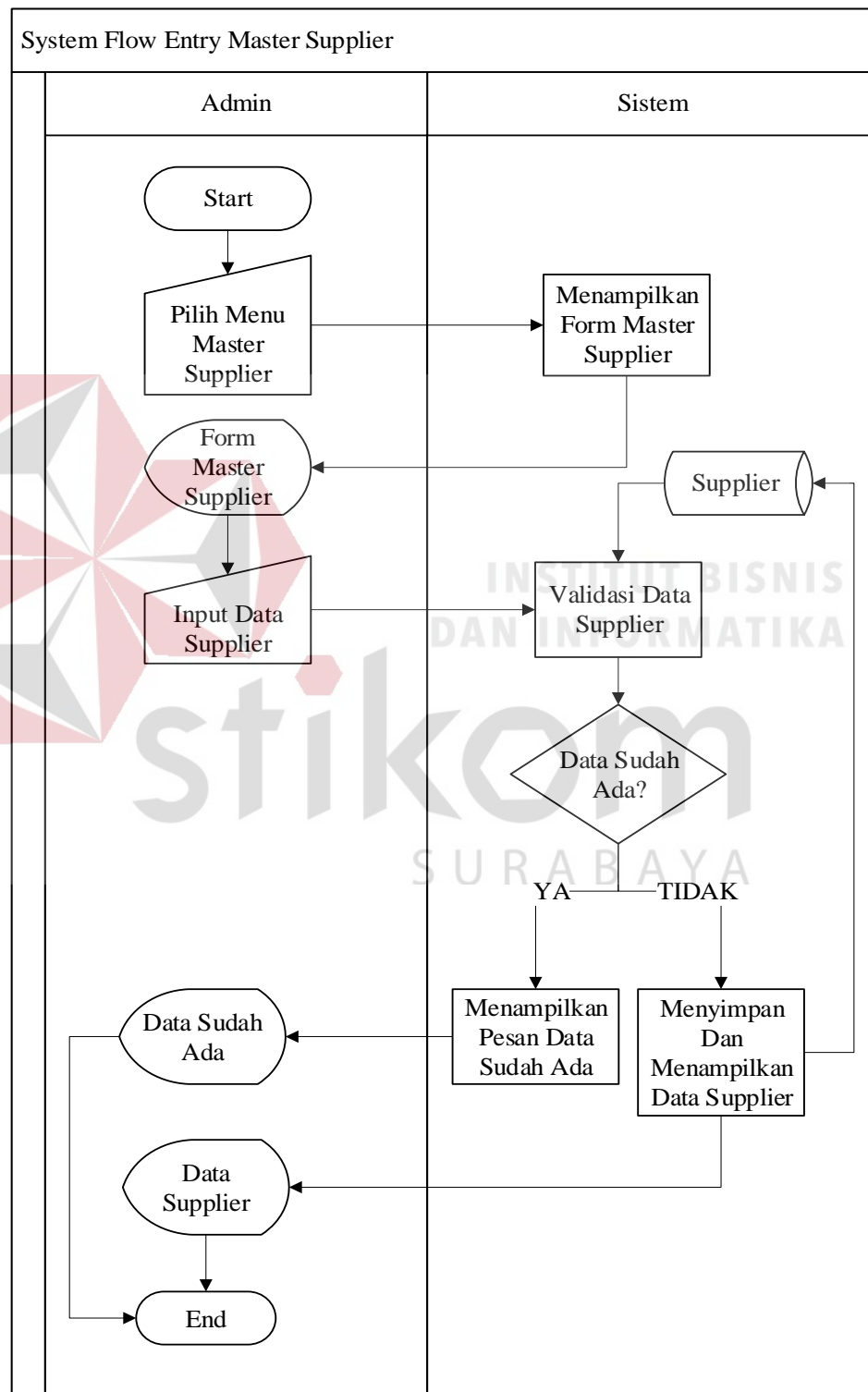
Master Pelanggan digunakan untuk mendata semua pelanggan yang akan melakukan transaksi penjualan.



Gambar 4.3 System Flow Master Pelanggan

D. System Flow Master Supplier

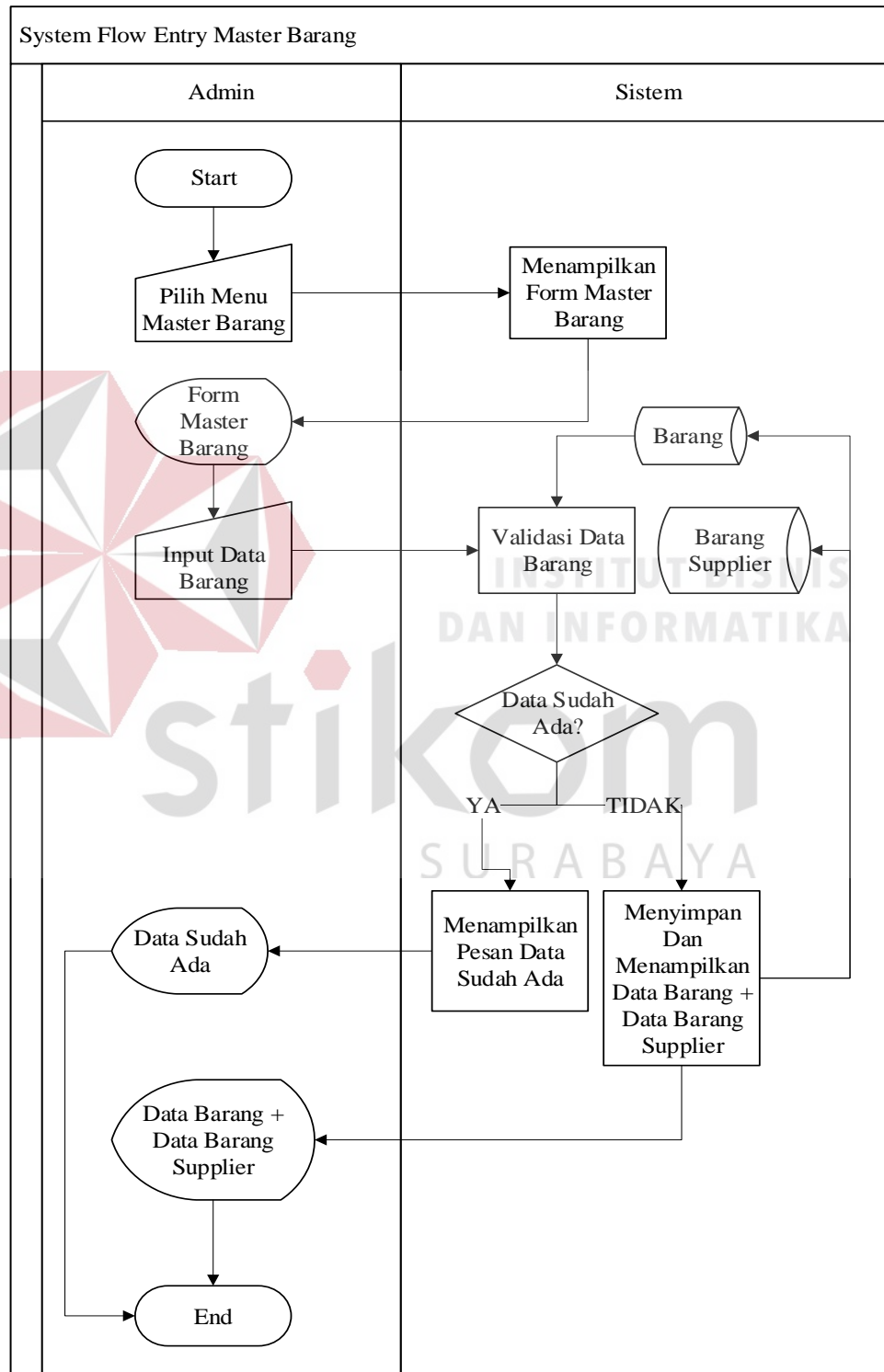
Master *Supplier* digunakan untuk mendata semua *supplier* yang telah menjalin kerja sama dengan perusahaan.



Gambar 4.4 System Flow Master Supplier

E. System Flow Master Barang

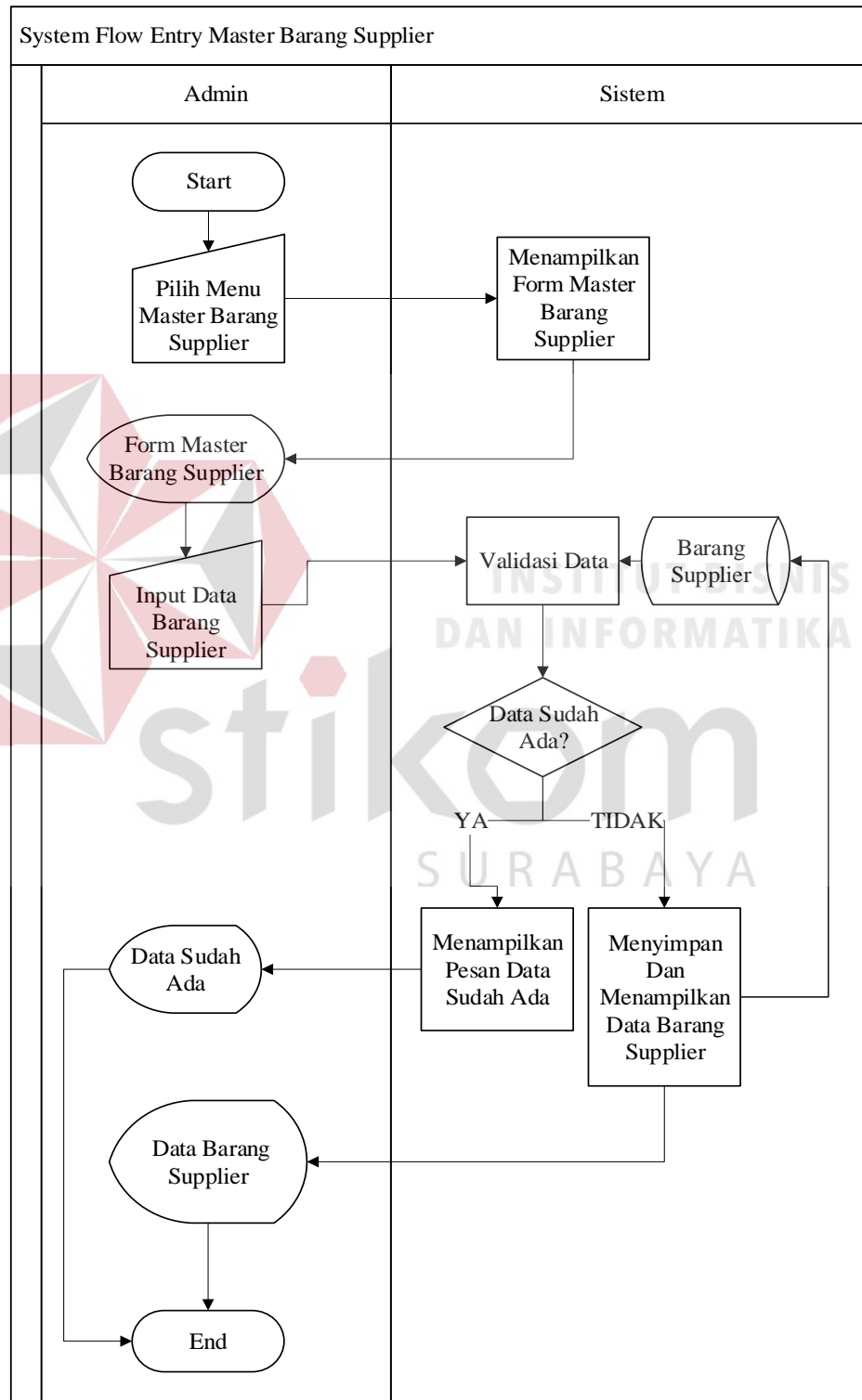
Master Barang digunakan untuk mendata semua barang yang dijual oleh perusahaan.



Gambar 4.5 System Flow Master Barang

F. System Flow Master Barang Supplier

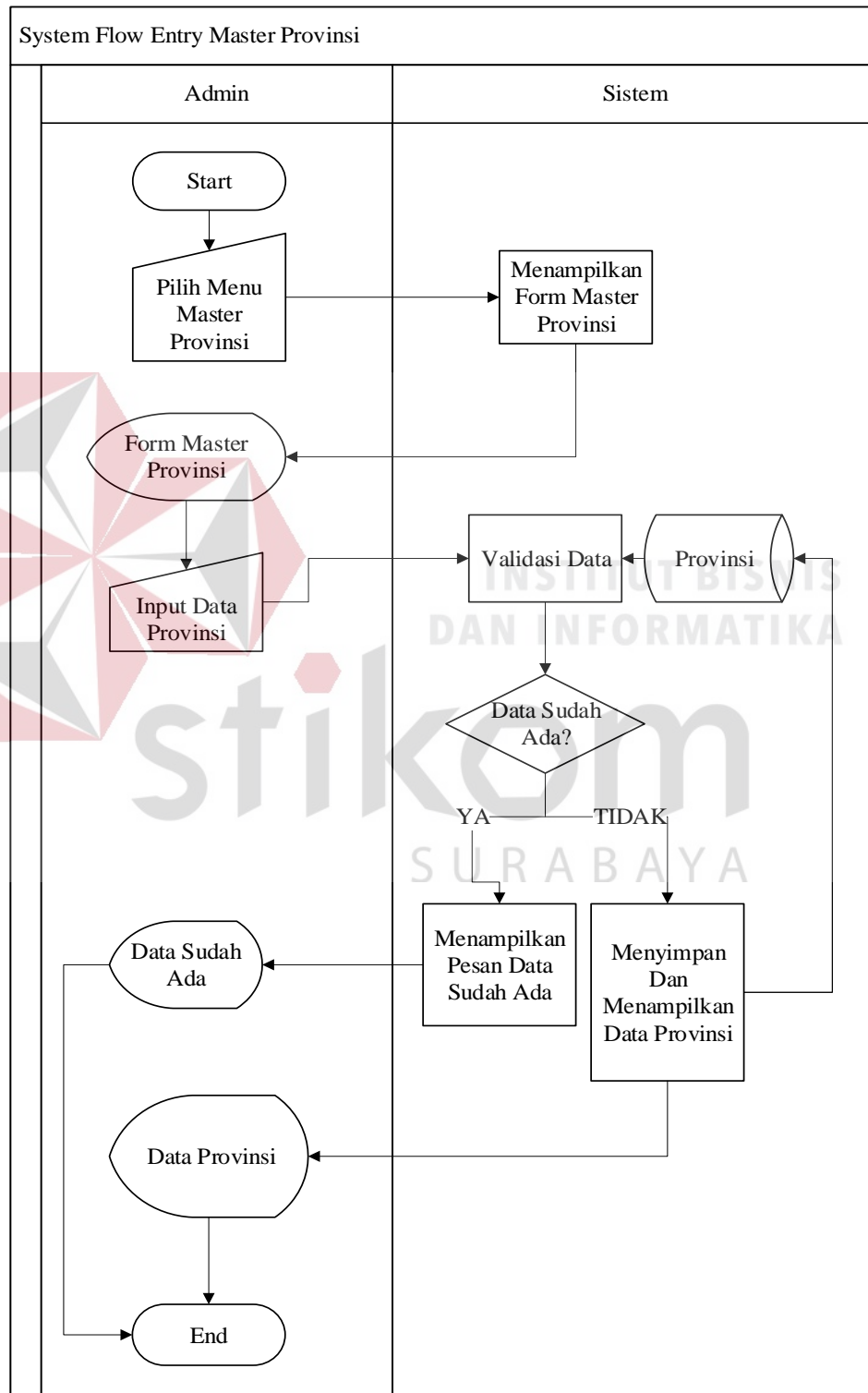
Master Barang *Supplier* digunakan untuk mendata barang apa saja yang dimiliki oleh *supplier*.



Gambar 4.6 System Flow Master Barang Supplier

G. System Flow Master Provinsi

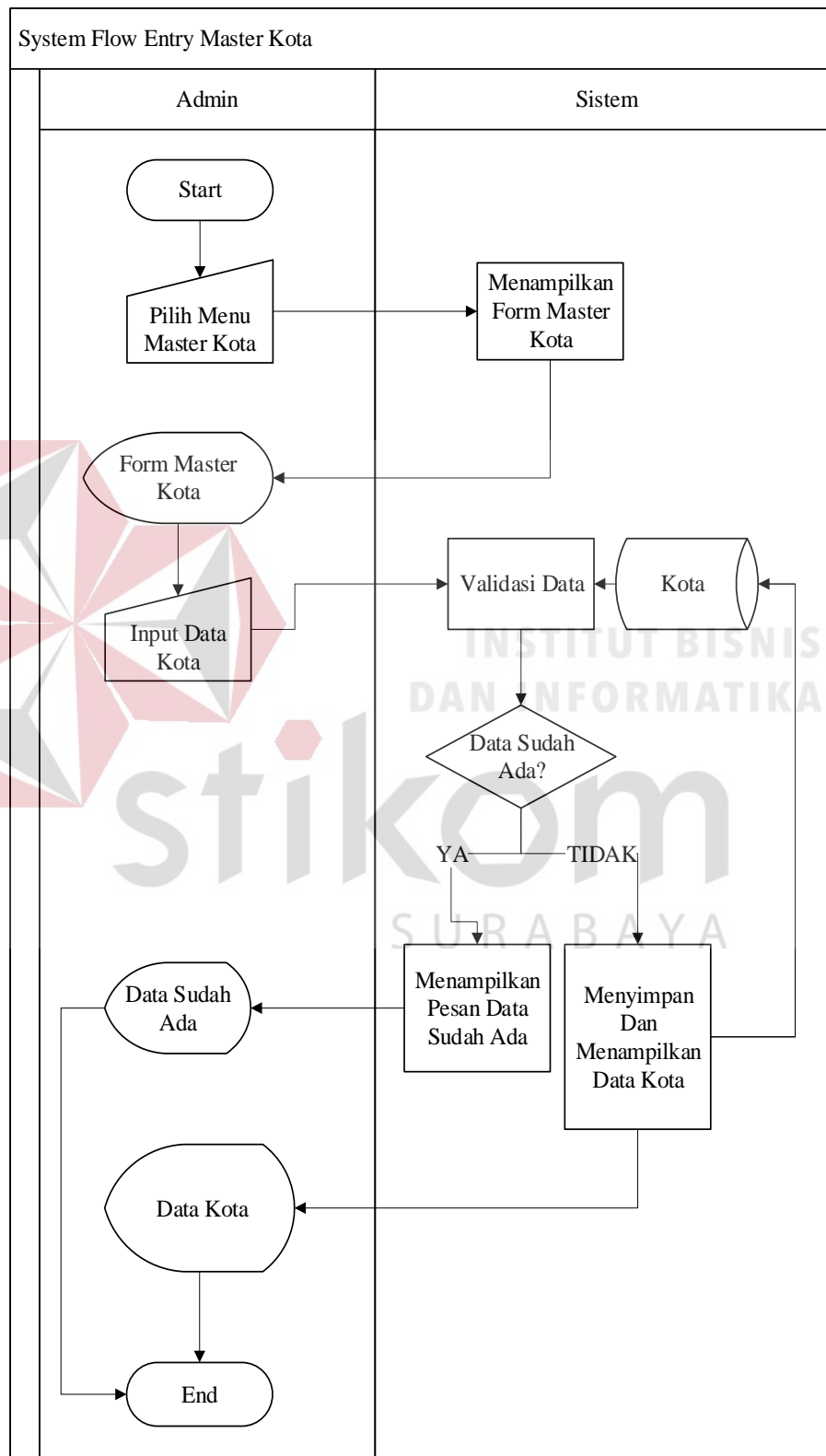
Master Provinsi digunakan untuk mendata semua data provinsi berdasarkan wilayah.



Gambar 4.7 System Flow Master Provinsi

H. System Flow Master Kota

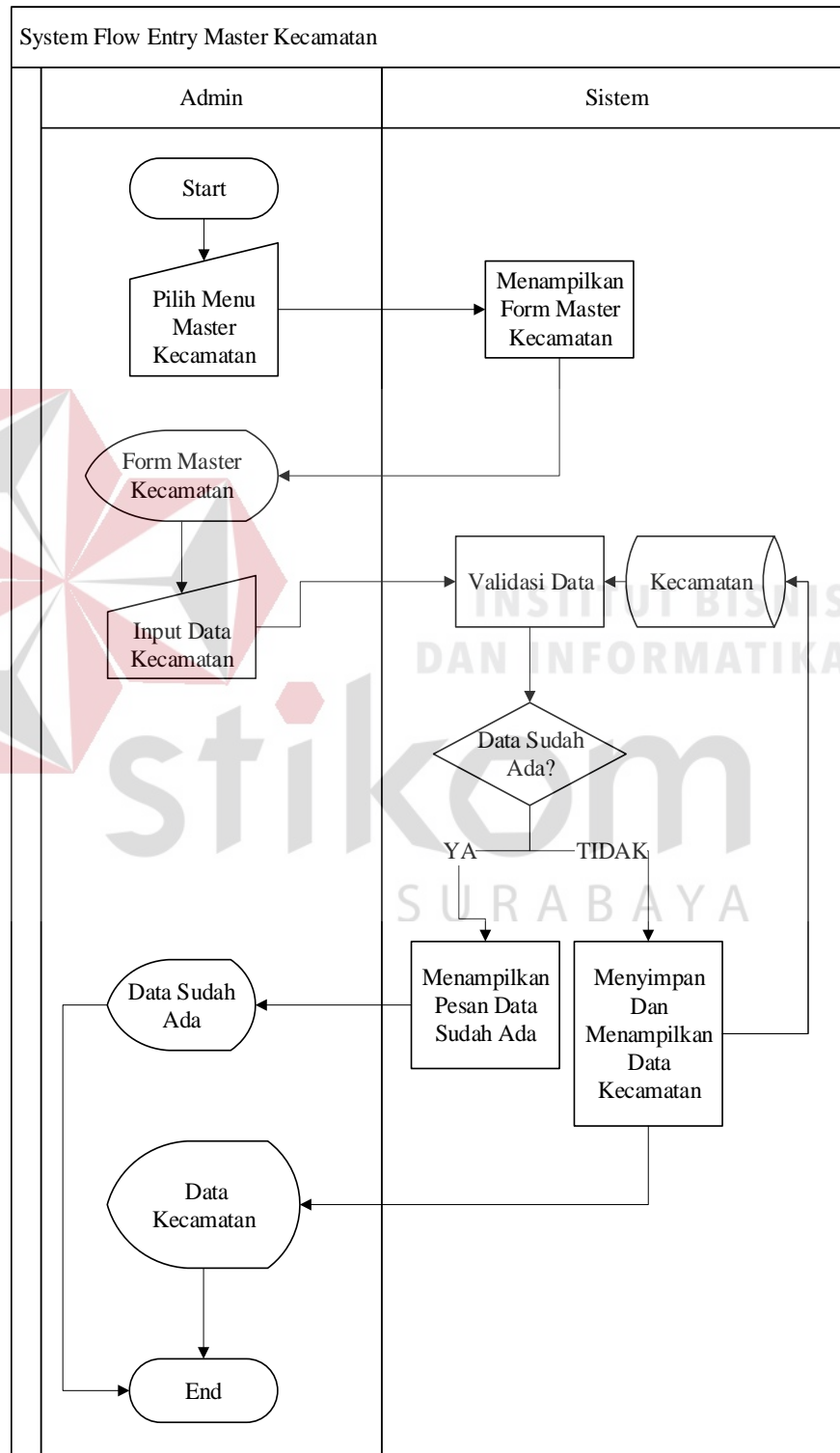
Master Kota digunakan untuk mendata semua data kota berdasarkan wilayah.



Gambar 4.8 System Flow Master Kota

I. System Flow Master Kecamatan

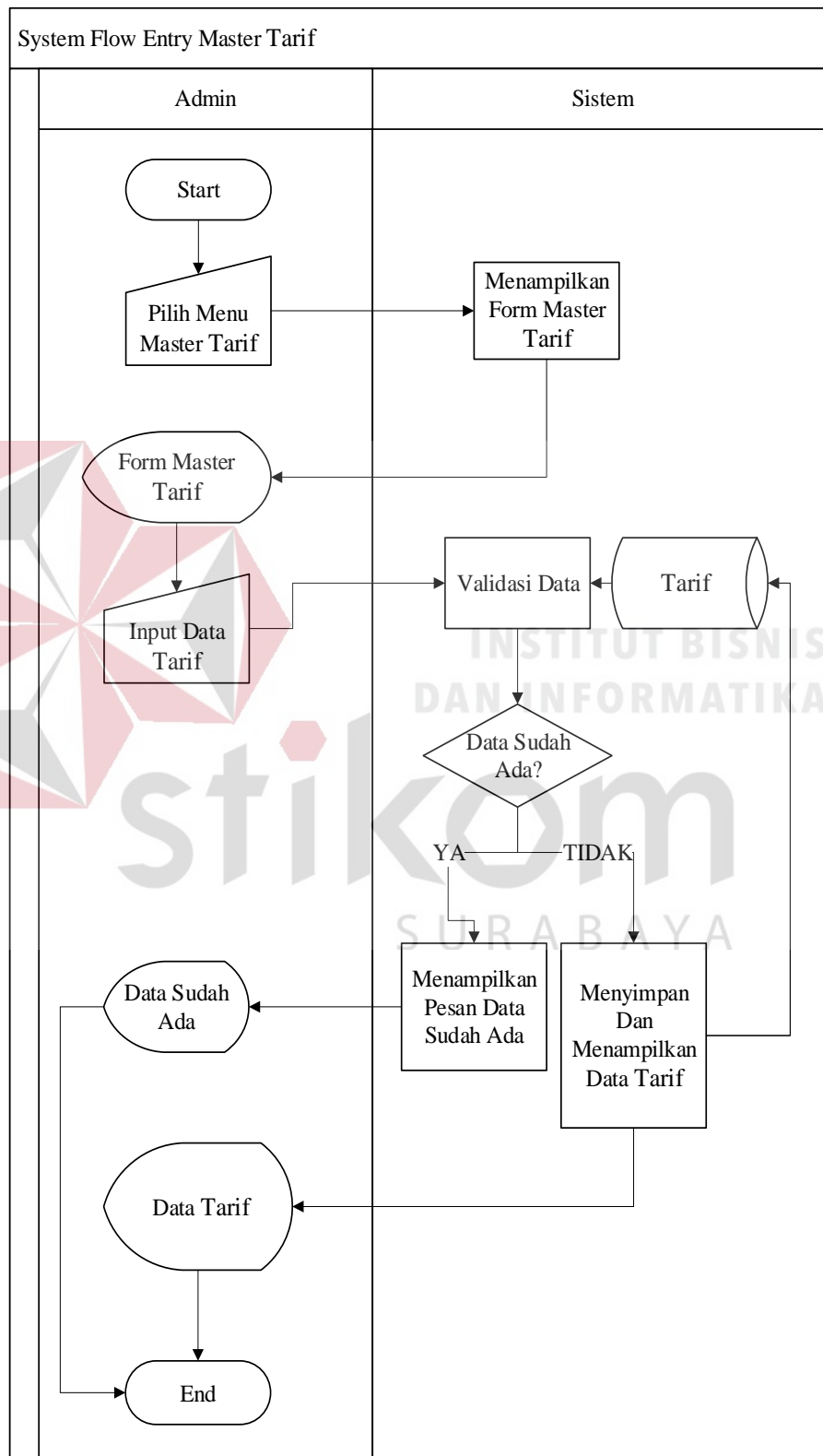
Master Kecamatan digunakan untuk mendata semua data kecamatan berdasarkan wilayah.



Gambar 4.9 System Flow Master Kecamatan

J. System Flow Master Tarif

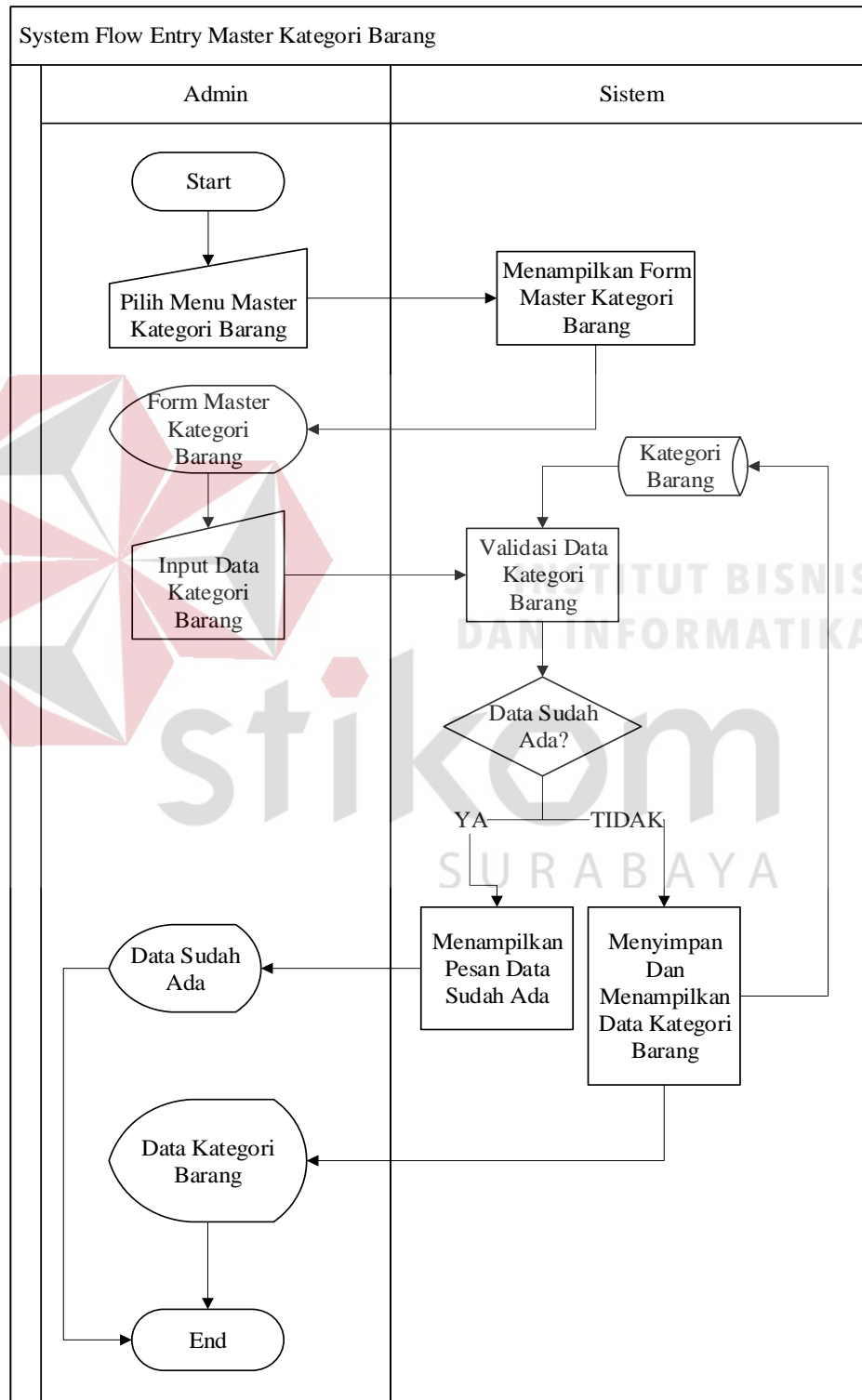
Master Tarif digunakan untuk mendata semua data Tarif berdasarkan wilayah.



Gambar 4.10 System Flow Master Tarif

K. System Flow Master Kategori

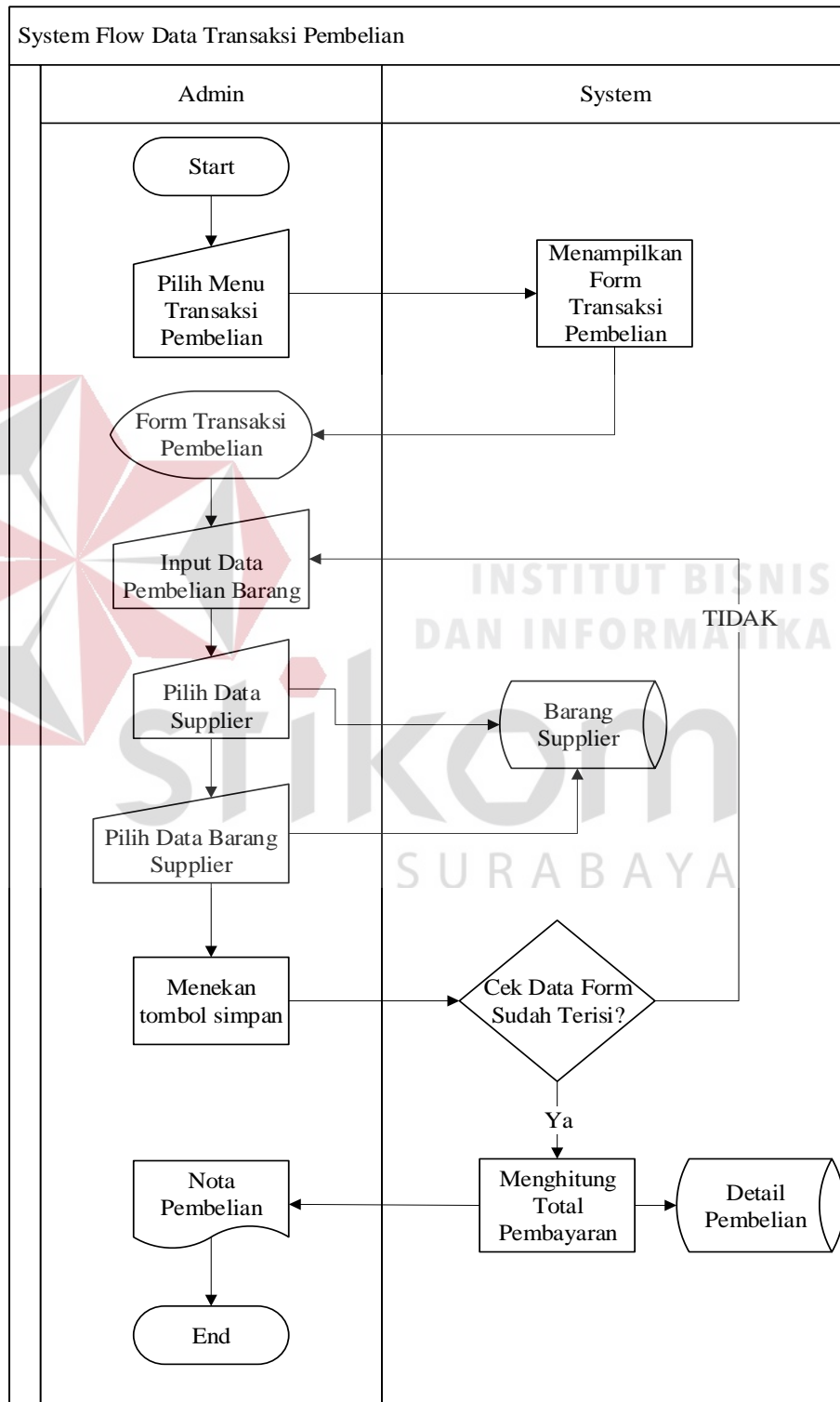
Master Kategori digunakan untuk mendata semua data kategori barang yang ada di perusahaan.



Gambar 4.11 System Flow Master Kategori Barang

L. *System Flow* Transaksi Pembelian

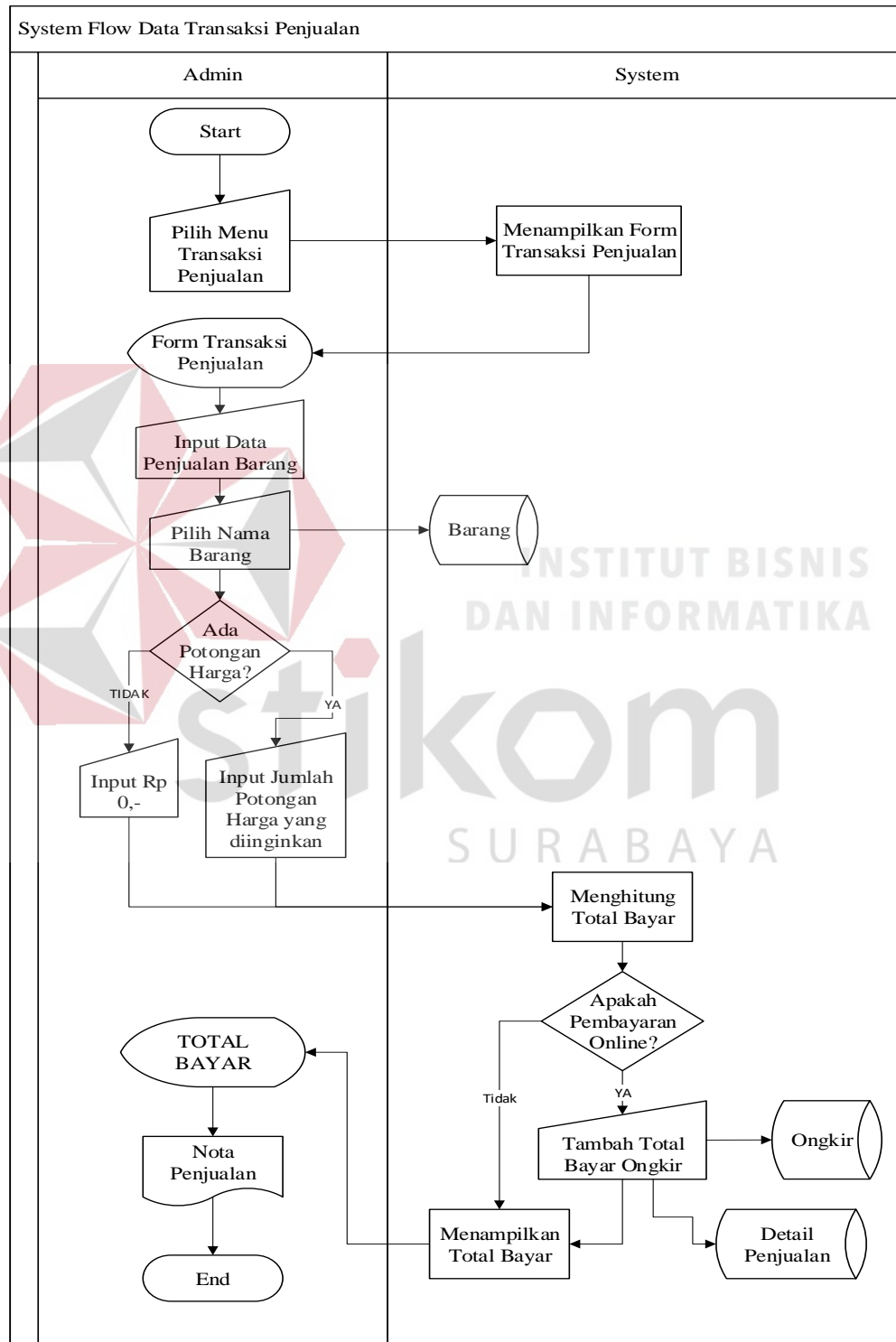
Transaksi pembelian adalah transaksi untuk melakukan re-stock barang ke supplier.



Gambar 4.12 *System Flow* Transaksi Pembelian

M. System Flow Transaksi Penjualan

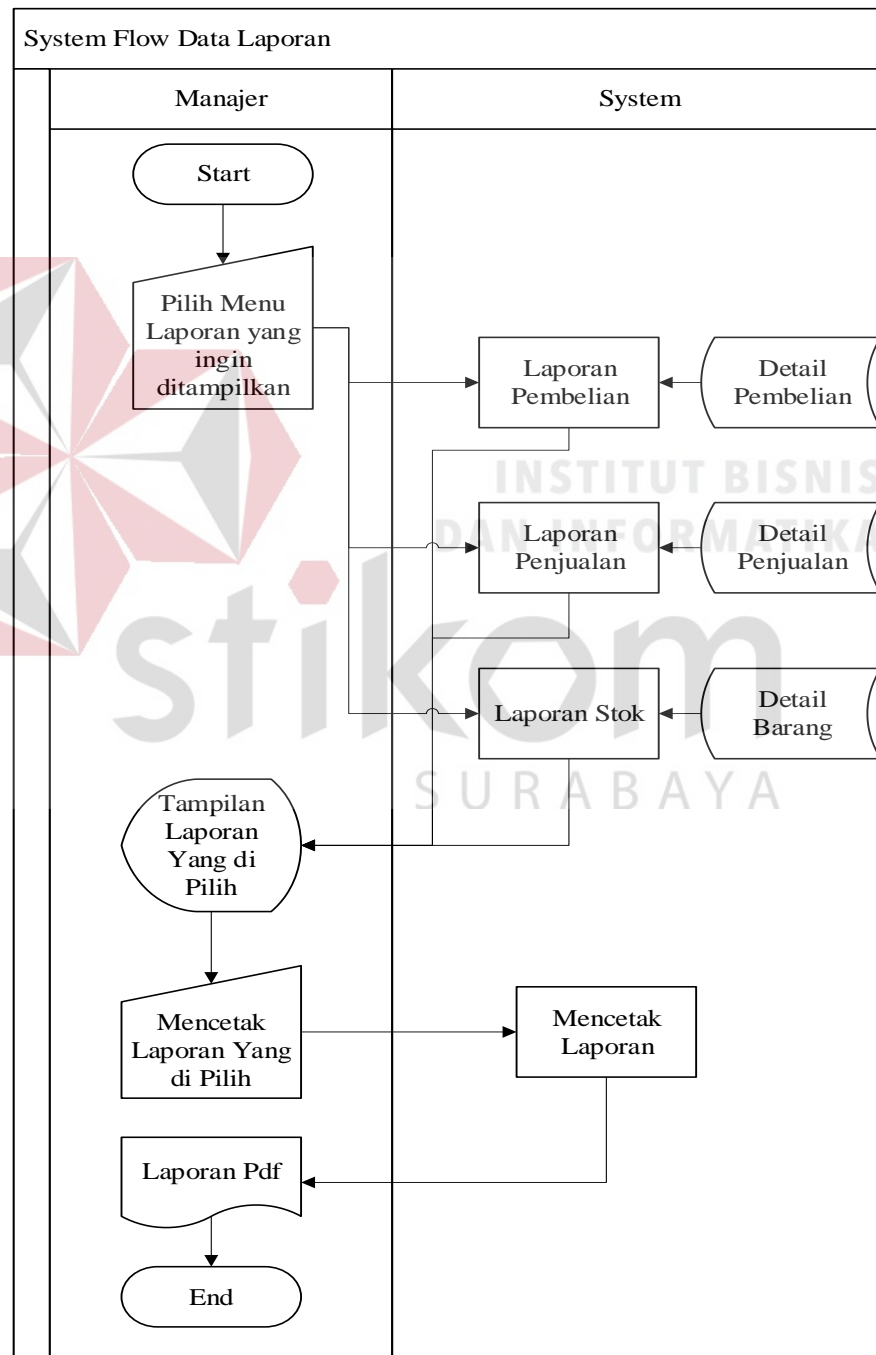
Transaksi penjualan adalah proses utama dalam aplikasi *point of sales* yaitu melayani transaksi penjualan hingga cetak nota penjualan.



Gambar 4.13 System Flow Transaksi Penjualan

N. *System Flow* Pembuatan Laporan

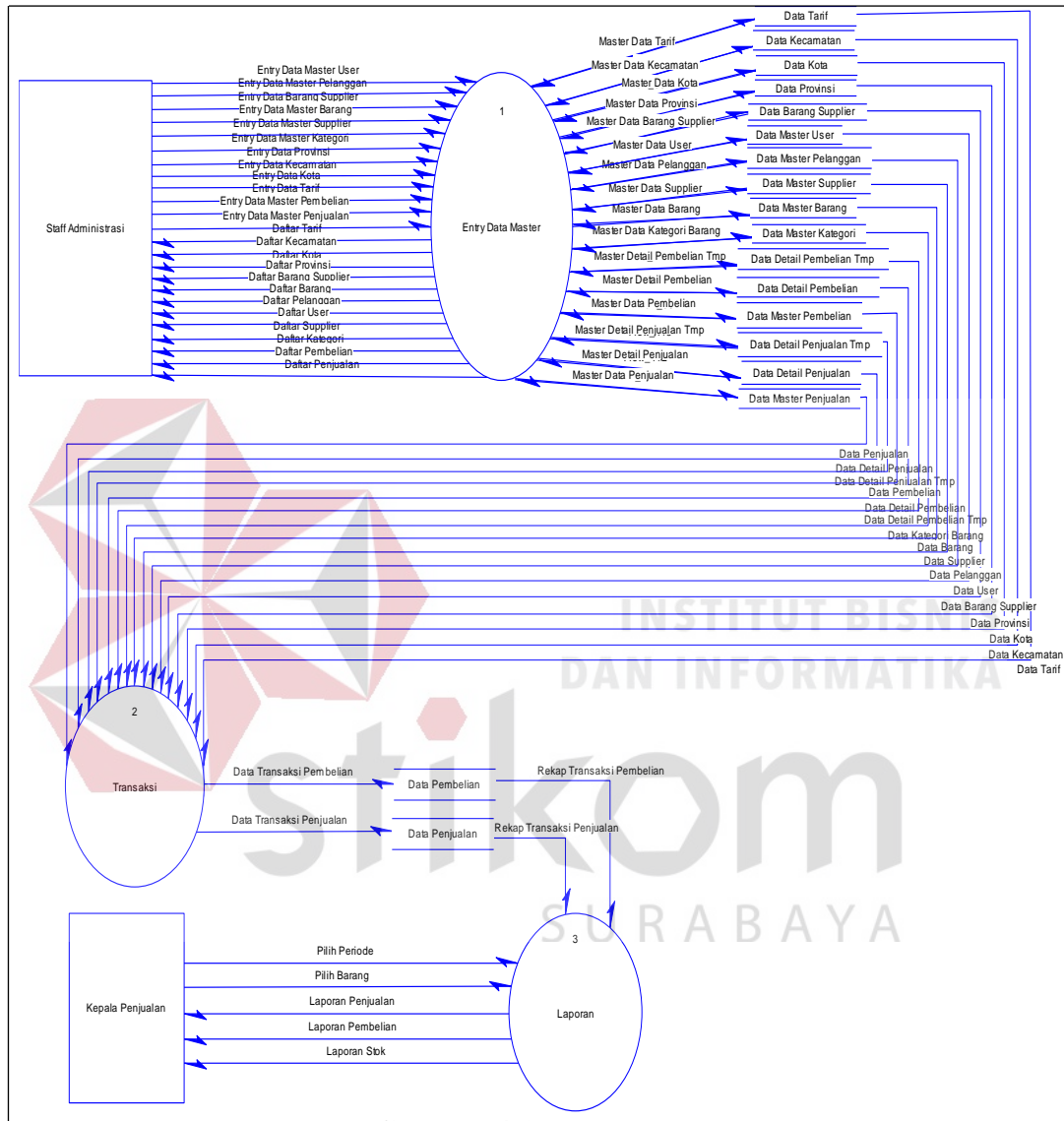
Laporan pembelian, Laporan Penjualan dan Laporan Stok inilah yang nantinya akan digunakan oleh kepala penjualan untuk mengontrol transaksi pembelian barang ke beberapa supplier, mengontrol transaksi penjualan dari banyak pelanggan dan mengontrol stok barang yang tersedia.



Gambar 4.14 *System Flow* Pembuatan Laporan

B. DFD Level 0

Dalam DFD Level 0 ini terdapat tiga proses. Proses tersebut antara lain mengelola data master, mengelola data transaksi, dan mengelola data laporan.

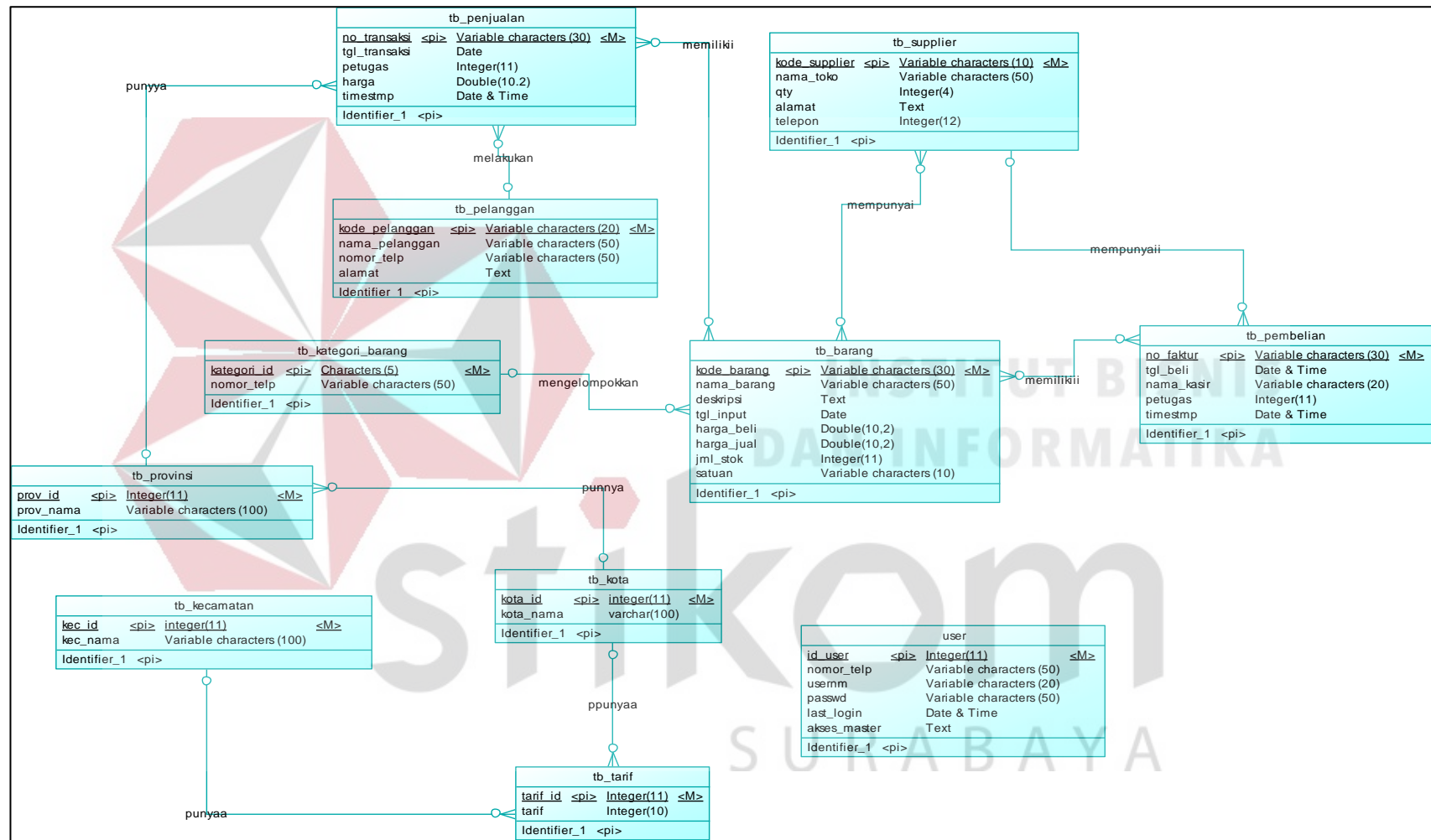


Gambar 4.16 DFD Level 0

4.3.3 Perancangan Database

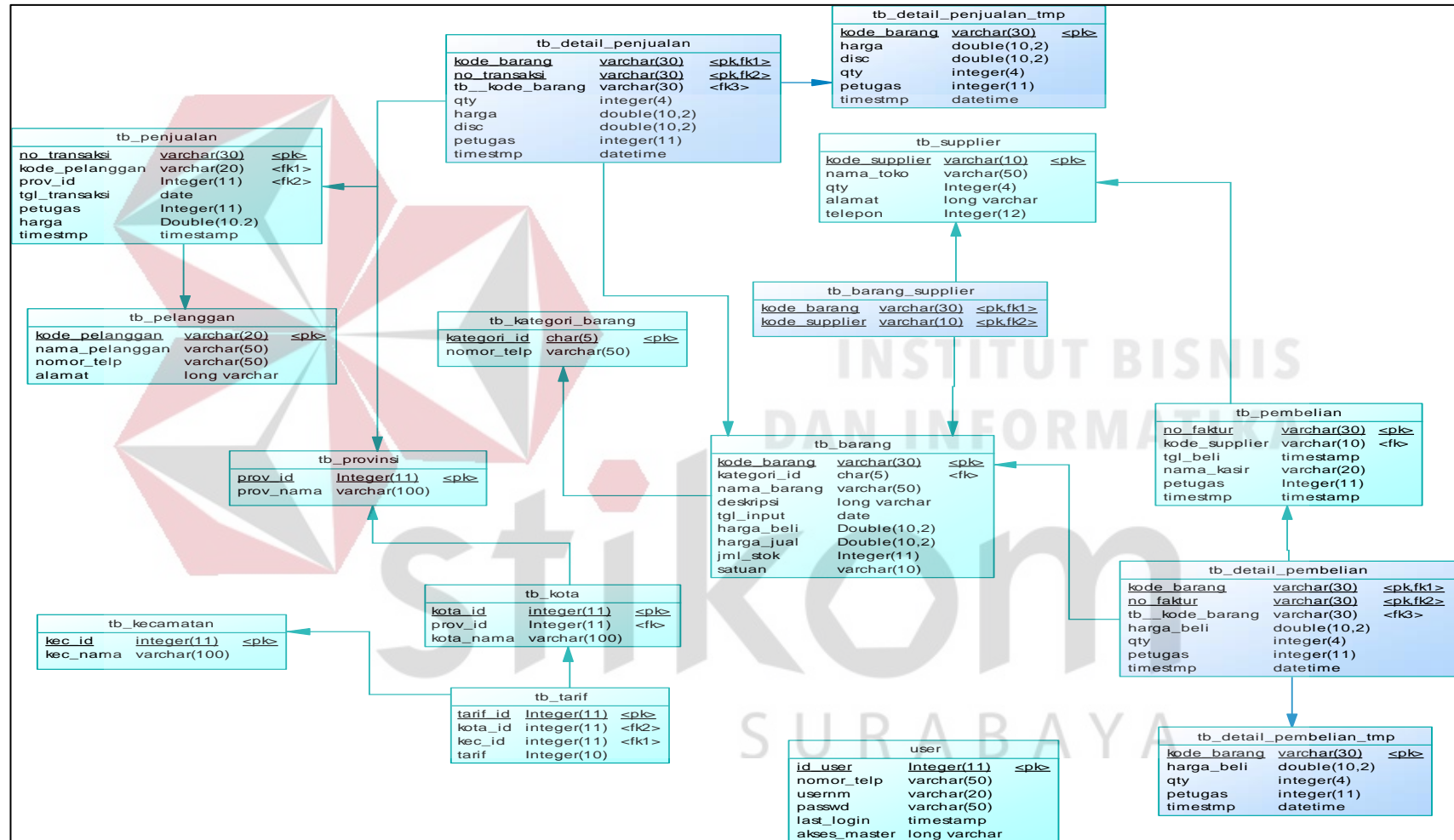
Pada tahap ini akan dilakukan penyusunan dan perancangan *database* yang akan digunakan beserta dengan strukturnya. Rancangan *database* aplikasi yang akan dibuat akan berupa ERD (*Entity Relational Diagram*) sebagai berikut:

A. Conceptual Data Model (CDM)



Gambar 4.17 Conceptuan Data Model (CDM)

B. Physical Data Model (PDM)



Gambar 4.18 Physical Data Model (PDM)

4.3.4 Struktur Basis Data dan Tabel

Dalam pengembangan aplikasi ini digunakan beberapa tabel untuk proses penyimpanan data. Berikut ini akan dijelaskan tentang tabel tersebut:

A. Struktur Table *User*

Tabel 4.5 Struktur Tabel *User*

Nama Tabel : *user*
 Primary Key : *Id_user*
 Foreign Key : -
 Fungsi : Menyimpan Data *User*

No	Field Name	Data Type	Length	Constraint	Table (FK)
1	<i>id_user</i>	<i>integer</i>	11	PK	
2	<i>nama_lengkap</i>	<i>varchar</i>	45		
3	<i>usern</i>	<i>varchar</i>	20		
4	<i>passwd</i>	<i>varchar</i>	50		
5	<i>level</i>	<i>varchar</i>	20		
6	<i>last_login</i>	<i>datetime</i>			

B. Struktur Table Pelanggan

Tabel 4.6 Struktur Tabel Pelanggan

Nama Tabel : *tb_pelanggan*
 Primary Key : *kode_pelanggan*
 Foreign Key : -
 Fungsi : Menyimpan Data Pelanggan

No	Field Name	Data Type	Length	Constraint	Table (FK)
1	<i>kode_pelanggan</i>	<i>varchar</i>	20	PK	
2	<i>nama_pelanggan</i>	<i>varchar</i>	50		
3	<i>nomor_telp</i>	<i>varchar</i>	50		
4	<i>Alamat</i>	<i>text</i>			

C. Struktur Table *Supplier*

Tabel 4.7 Struktur Tabel *Supplier*

Nama Tabel : tb_supplier
 Primary Key : kode_supplier
 Foreign Key : -
 Fungsi : Menyimpan Data *Supplier*

No	Field Name	Data Type	Length	Constraint	Table (FK)
1	kode_supplier	<i>varchar</i>	10	PK	
2	nama_toko	<i>varchar</i>	50		
3	Alamat	<i>text</i>			
4	Telepon	<i>integer</i>	12		

D. Struktur Table *Barang*

Tabel 4.8 Struktur Tabel *Barang*

Nama Tabel : tb_barang
 Primary Key : kode_barang
 Foreign Key : kategori_id
 Fungsi : Menyimpan Data *Barang*

No	Field Name	Data Type	Length	Constraint	Table (FK)
1	kode_barang	<i>varchar</i>	30	PK	
2	nama_barang	<i>varchar</i>	50		
3	deskripsi	<i>text</i>			
4	tgl_input	<i>date</i>			
5	harga_beli	<i>double</i>	10,2		
6	harga_jual	<i>double</i>	10,2		
7	kategori_id	<i>char</i>	5	FK	tb_kategori_
8	jml_stok	<i>int</i>	11		
9	satuan	<i>varchar</i>	10		

E. Struktur Table Kategori Barang

Tabel 4.9 Struktur Tabel Kategori Barang

Nama Tabel : tb_kategori_barang
 Primary Key : kategori_id
 Foreign Key : -
 Fungsi : Menyimpan Data Kategori Barang

No	Field Name	Data Type	Length	Constraint	Table (FK)
1	Kategori_id	char	5	PK	
2	nama_kategori	varchar	50		

F. Struktur Table Pembelian

Tabel 4.10 Struktur Tabel Pembelian

Nama Tabel : tb_pembelian
 Primary Key : no_faktur
 Foreign Key : -
 Fungsi : Menyimpan Data Transaksi Pembelian

No	Field Name	Data Type	Length	Constraint	Table (FK)
1	no_faktur	varchar	30	PK	
2	tgl_beli	date			
3	nama_kasir	varchar	50		
4	Petugas	integer	11		
5	Timestmp	datetime			

G. Struktur Table Detail Pembelian

Tabel 4.11 Struktur Tabel Detail Pembelian

Nama Tabel : tb_detail_pembelian
 Primary Key : no_faktur
 Foreign Key : kode_barang
 Fungsi : Menyimpan Detail Transaksi Pembelian

No	Field Name	Data Type	Length	Constraint	Table (FK)
1	no_faktur	varchar	30	PK	
2	kode_barang	varchar	30	FK	tb_barang
3	harga_beli	double	10,2		
4	Qty	integer	4		
5	Petugas	integer	11		
6	Timestamp	datetime			

H. Struktur Table Detail Pembelian Tmp

Tabel 4.12 Struktur Tabel Detail Pembelian Tmp

Nama Tabel : tb_detail_pembelian_tmp
 Primary Key : Kode_barang
 Foreign Key : -
 Fungsi : Menyimpan Detail Transaksi Pembelian Tmp

No	Field Name	Data Type	Length	Constraint	Table (FK)
1	kode_barang	varchar	30	PK	
2	harga_beli	double	10,2		
3	Qty	integer	4		
4	Petugas	integer	11		
5	Timestamp	datetime			

I. Struktur Table Penjualan

Tabel 4.13 Struktur Tabel Penjualan

Nama Tabel : tb_penjualan
 Primary Key : no_transaksi
 Foreign Key : -
 Fungsi : Menyimpan Data Transaksi Penjualan

No	Field Name	Data Type	Length	Constraint	Table (FK)
1	no_transaksi	varchar	30	PK	
2	no_resi	varchar	50		
3	kode_pelanggan	varchar	20		
4	nama_pelanggan	varchar	50		
5	tgl_transaksi	date			
6	Petugas	integer	11		
7	Status	varchar	10		
8	Bayar	double	10,2		
9	potongan_ongkir	double	10,2		
10	potongan	double	10,2		
11	timestmp	datetime			

J. Struktur Table Detail Penjualan

Tabel 4.14 Struktur Tabel Detail Penjualan

Nama Tabel : tb_detail_penjualan
 Primary Key : no_transaksi
 Foreign Key : kode_barang
 Fungsi : Menyimpan Detail Transaksi Penjualan

No	Field Nama	Data Type	Length	Constraint	Table (FK)
1	no_transaksi	varchar	30	PK	
2	kode_barang	varchar	30	FK	tb_barang
3	qty	integer	4		
4	harga	double	10,2		
5	disc	double	5,2		
6	petugas	integer	11		
7	timestmp	datetime			

K. Struktur Table Detail Penjualan Tmp

Tabel 4.15 Struktur Tabel Detail Penjualan Tmp

Nama Tabel : tb_detail_penjualan_tmp
 Primary Key : kode_barang
 Foreign Key : -
 Fungsi : Menyimpan Detail Transaksi Penjualan

No	Field Nama	Data Type	Length	Constraint	Table (FK)
1	kode_barang	varchar	30	PK	
2	Qty	integer	4		
3	Harga	double	10,2		
4	Disc	double	5,2		
5	Petugas	integer	11		
6	Timestmp	datetime			

L. Struktur Table Provinsi

Tabel 4.16 Struktur Tabel Provinsi

Nama Tabel : tb_provinsi
 Primary Key : Prov_id
 Foreign Key : -
 Fungsi : Menyimpan Data Provinsi

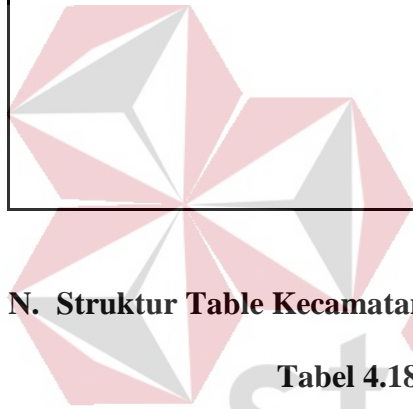
No	Field Nama	Data Type	Length	Constraint	Table (FK)
1	prov_id	char	3	PK	
2	prov_nama	varchar	100		

M. Struktur Table Kota

Tabel 4.17 Struktur Tabel Kota

Nama Tabel : tb_kota
 Primary Key : kota_id
 Foreign Key : prov_id
 Fungsi : Menyimpan Data Kota

No	Field Nama	Data Type	Length	Constraint	Table (FK)
1	kota_id	Char	3	PK	
2	kota_nama	Varchar	100		
3	prov_id	Char	3	FK	tb_provinsi



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

STIKOM
SURABAYA

N. Struktur Table Kecamatan

Tabel 4.18 Struktur Tabel Kecamatan

Nama Tabel : tb_kecamatan
 Primary Key : kec_id
 Foreign Key :
 Fungsi : Menyimpan Data Kecamatan

No	Field Nama	Data Type	Length	Constraint	Table (FK)
1	kec_id	char	3	PK	
2	kec_nama	varchar	100		

1. Struktur Table Tarif

Tabel 4.19 Struktur Tabel Tarif

Nama Tabel : tb_tarif
 Primary Key : tarif_id
 Foreign Key : Kec_id dan kota_id
 Fungsi : Menyimpan Data Tarif

No	Field Nama	Data Type	Length	Constraint	Table (FK)
1	tarid_id	char	3	PK	
2	tarif	int	11		
3	kec_id	int	11	FK	tb_kecamatan
3	kota_id	int	11	FK	tb_kota

P. Struktur Table Barang Supplier

Tabel 4.20 Struktur Tabel Barang Supplier

Nama Tabel : tb_barang_supplier
 Primary Key : -
 Foreign Key : kode_barang, kode_supplier
 Fungsi : Menyimpan Data Barang Supplier

No	Field Nama	Data Type	Length	Constraint	Table (FK) Field
1	kode_barang	varchar	30	FK	tb_barang
2	kode_supplier	varchar	30	FK	tb_supplier

4.3.5 Rancangan Desain Input / Output

Pada tahap ini dilakukan perancangan *input/output* untuk berinteraksi antara pengguna dengan aplikasi. Rancangan desain *input/output* merupakan gambaran awal dari sebuah aplikasi. Berikut ini akan dijelaskan tentang desain *input/output* tersebut:

1. Desain I/O Form Login

Form Login berguna untuk menentukan hak akses dari pengguna yang akan menggunakan aplikasi *point of sales* ini. Pada aplikasi ini, terdapat dua hak akses yaitu pengguna *staff* administrasi bisa mengakses menu master dan menu transaksi, sedangkan pengguna kepala penjualan hanya bisa mengakses menu laporan.

Gambar 4.19 Desain I/O Form Login

2. Desain I/O Form Dashboard

Form dashboard pada gambar 4.20 dapat diakses oleh bagian admin, bagian kasir dan bagian kepala penjualan.

Gambar 4.20 Desain I/O Form Dashboard

3. Desain I/O Form Master User

Form master user digunakan untuk menambah data user dari pegawai yang bekerja di CV Lasbon Technology Indonesia khususnya bagian penjualan.

LOLY SHOPPY - TOKO BUSANA MUSLIM 18-05-2019 08:42:31

Data User
Semua data pengguna dari sistem.

Cari:

ID	Nama	Username	Level	Last Login	Aksi
1	Uli	aulia	kasir	2019-05-18 08:39:48	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
2	Lusi	uchi	admin	2019-05-18 08:39:49	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
3	Yuni	yuni	gudang	2019-05-18 08:39:50	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>

Gambar 4.21 Desain I/O Form Master User

4. Desain I/O Form Tambah Data User

Form tambah data master user digunakan untuk menambah data user dari pegawai yang bekerja di CV Lasbon Technology Indonesia khususnya bagian penjualan.

LOLY SHOPPY - TOKO BUSANA MUSLIM 18-05-2019 08:42:31

Form Data User
Form Input Data User

NAMA LENGKAP :

USERNAME :

PASSWORD :

REPEAT PASSWORD :

LEVEL :

Gambar 4.22 Desain I/O Form Tambah Data User

5. Desain I/O Form Halaman Master Pelanggan

Form master pelanggan digunakan untuk menambah data pelanggan sebagai *member* baru. Cara mengisi *form*-nya yaitu dengan cara klik *button* “Tambah” yang ada di pojok kanan atas.

LOLY SHOPPY - TOKO BUSANA MUSLIM 18-05-2019 08:42:31

DASHBOARD
MASTER USER
MASTER PELANGGAN
MASTER SUPPLIER
MASTER BARANG
MASTER BARANG SUPPLIER
MASTER KATEGORI
MASTER PROVINSI
MASTER KOTA
MASTER KECAMATAN
MASTER TARIF
KELUAR (ADMIN)

Data Pelanggan
Data Semua Pelanggan

Cari:

ID	KODE PELANGGAN	NAMA PELANGGAN	NO.TELPON	ALAMAT	AKSI
1	P0001	DIAN MELINDA	082136661234	Jl.Kedung Turi No 1	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
2	P0002	NOVI DEWI	082136661235	Jl.Kedung Turi No 1	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
3	P0003	AYU DIRGANTARA	082136661236	Jl.Kedung Turi No 1	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>

<< First < Prev 1 Next > Last >>

Gambar 4.23 Desain I/O Form Master Pelanggan

6. Desain I/O Form Tambah Data Pelanggan

Form tambah data master pelanggan digunakan untuk menambah data pelanggan baru yang menjadi *member* perusahaan. Cara mengisi *form*-nya yaitu mengisi *textbox* dari kode pelanggan, nama pelanggan, nomor telp, dan alamat.

LOLY SHOPPY - TOKO BUSANA MUSLIM 18-05-2019 08:42:31

DASHBOARD
MASTER USER
MASTER PELANGGAN
MASTER SUPPLIER
MASTER BARANG
MASTER BARANG SUPPLIER
MASTER KATEGORI
MASTER PROVINSI
MASTER KOTA
MASTER KECAMATAN
MASTER TARIF
KELUAR (ADMIN)

Form Data Pelanggan
Form Input Data Pelanggan

KODE PELANGGAN :
NAMA PELANGGAN :
NOMOR TELP :
ALAMAT :

Gambar 4.24 Desain I/O Form Master Tambah Data Pelanggan

7. Desain I/O Form Master Supplier

Form master supplier digunakan untuk menambah data *supplier* yang memiliki kerja sama dengan CV Lasbon Technology Indonesia khususnya bagian penjualan. Cara mengisi *form*-nya yaitu dengan cara klik *button* “Tambah” yang ada di pojok kanan atas.

Gambar 4.25 Desain I/O Form Master Supplier

8. Desain I/O Form Halaman Tambah Data Supplier

Form tambah data *supplier* digunakan untuk menambah data *supplier* yang digunakan untuk melakukan transaksi pembelian. Cara mengisi *form*-nya yaitu mengisi *textbox* dari kode *supplier*, nama toko, alamat, telp, dan email.

Gambar 4.26 Desain I/O Form Master Tambah Data Supplier

9. Desain I/O Form Halaman Master Barang

Form master barang digunakan untuk menambah data barang yang dijual oleh CV Lasbon Technology Indonesia khususnya bagian penjualan. Cara mengisi *form*-nya yaitu dengan cara klik *button* “Tambah” yang ada di pojok kanan atas.

NO	KODE BARANG	NAMA BARANG	TGL INPUT	HARGA BELI	HARGA JUAL	KATEGORI	STOK	Aksi
1	AD00001	Gamis Merah	2019-05-11	Rp. 120.000	Rp. 220.000	Gamis	20	[Edit] [Hapus]
2	AD00002	Gamis Pink	2019-05-11	Rp. 150.000	Rp. 210.000	Gamis	50	[Edit] [Hapus]
3	AD00003	Gamis Hijau	2019-05-11	Rp. 170.000	Rp. 240.000	Gamis	60	[Edit] [Hapus]

Gambar 4.27 Desain I/O Form Master Barang

10. Desain I/O Form Tambah Data Barang

Form tambah data barang digunakan untuk menambah data barang yang akan dijual oleh CV Lasbon Technology Indonesia khususnya bagian penjualan. Cara mengisi *form*-nya yaitu mengisi *textbox* dari kode barang, nama barang, deskripsi, tanggal input, harga beli, harga jual, kategori, jumlah stok, dan satuan.

Gambar 4.28 Desain I/O Form Master Tambah Data Barang

11. Desain I/O Form Master Barang Supplier

Form master barang *supplier* digunakan untuk menambah data barang yang dimiliki *supplier* tersebut. Cara mengisi *form*-nya yaitu dengan cara klik *button* “Tambah” yang ada di pojok kanan atas.

LOLY SHOPPY - TOKO BUSANA MUSLIM 18-05-2019 08:42:31

DASHBOARD
MASTER USER
MASTER PELANGGAN
MASTER SUPPLIER
MASTER BARANG
MASTER BARANG SUPPLIER
MASTER KATEGORI
MASTER PROVINSI
MASTER KOTA
MASTER KECAMATAN
MASTER TARIF
KELUAR (ADMIN)

Data Barang Supplier
Data Semua Barang Supplier

Cari - Pilih - cari..... GO Refresh Tambah

NO	KODE BARANG	KODE SUPPLIER	Edit	Hapus
1	AD00001	S00001	Edit	Hapus
2	AD00002	S00002	Edit	Hapus
3	AD00003	S00003	Edit	Hapus

- Show - << First < Prev 1 Next > Last >>

Gambar 4.29 Desain I/O Form Master Barang Supplier

12. Desain I/O Form Tambah Data Barang Supplier

Form tambah data barang *supplier* digunakan untuk menambah data barang yang dimiliki *supplier* tersebut. Cara mengisi *form*-nya yaitu mengisi *textbox* dari kode barang dan kode *supplier*.

LOLY SHOPPY - TOKO BUSANA MUSLIM 18-05-2019 08:42:31

DASHBOARD
MASTER USER
MASTER PELANGGAN
MASTER SUPPLIER
MASTER BARANG
MASTER BARANG SUPPLIER
MASTER KATEGORI
MASTER PROVINSI
MASTER KOTA
MASTER KECAMATAN
MASTER TARIF
KELUAR (ADMIN)

Form Data Barang Supplier
Form Input Data Barang Supplier

KODE BARANG :
KODE SUPPLIER :

Simpan Kembali

Gambar 4.30 Desain I/O Form Master Tambah Data Barang Supplier

13. Desain I/O Form Master Kategori

Form master kategori digunakan untuk menambah data jenis barang dari suatu barang yang dijual. Cara mengisi *form*-nya yaitu dengan cara klik *button* “Tambah” yang ada di pojok kanan atas.

LOLY SHOPPY - TOKO BUSANA MUSLIM 18-05-2019 08:42:31

DASHBOARD
MASTER USER
MASTER PELANGGAN
MASTER SUPPLIER
MASTER BARANG
MASTER BARANG SUPPLIER
MASTER KATEGORI
MASTER PROVINSI
MASTER KOTA
MASTER KECAMATAN
MASTER TARIK
KELUAR (ADMIN)

Data Kategori
Data Semua Kategori

Cari:

NO	KODE KATEGORI	NAMA KATEGORI		
1	K00001	ATASAN	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
2	K00002	CELANA	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
3	K00003	ROK	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>

Gambar 4.31 Desain I/O Form Master Kategori

14. Desain I/O Form Tambah Data Kategori

Form tambah data kategori digunakan untuk menambah data jenis barang dari suatu barang yang dijual. Cara mengisi *form*-nya yaitu mengisi *textbox* dari kode kategori dan nama kategori.

LOLY SHOPPY - TOKO BUSANA MUSLIM 18-05-2019 08:42:31

DASHBOARD
MASTER USER
MASTER PELANGGAN
MASTER SUPPLIER
MASTER BARANG
MASTER BARANG SUPPLIER
MASTER KATEGORI
MASTER PROVINSI
MASTER KOTA
MASTER KECAMATAN
MASTER TARIK
KELUAR (ADMIN)

Form Data Kategori
Form Input Data Kategori

KODE KATEGORI :

NAMA KATEGORI :

Gambar 4.32 Desain I/O Form Master Tambah Kategori

15. Desain I/O Form Master Provinsi

Form master provinsi digunakan untuk menambah data provinsi untuk pengiriman barang. Cara mengisi yaitu dengan cara klik *button* “Tambah” yang ada di pojok kanan atas.

LOLY SHOPPY - TOKO BUSANA MUSLIM 18-05-2019 08:42:31

DASHBOARD
MASTER USER
MASTER PELANGGAN
MASTER SUPPLIER
MASTER BARANG
MASTER BARANG SUPPLIER
MASTER KATEGORI
MASTER PROVINSI
MASTER KOTA
MASTER KECAMATAN
MASTER TARIF
KELUAR (ADMIN)

Data Provinsi
Data Semua Provinsi

Cari - Pilih - cari..... GO Refresh Tambah

NO	KODE PROVINSI	NAMA PROVINSI	AKSI
1	00001	JAWA TIMUR	Edit Hapus
2	00002	JAWA TENGAH	Edit Hapus
3	00003	JAWA BARAT	Edit Hapus

- Show - << First < Prev 1 Next > Last >>

Gambar 4.33 Desain I/O Form Master Provinsi

16. Desain I/O Form Tambah Data Provinsi

Form tambah data provinsi digunakan untuk menambah data provinsi untuk pengiriman barang. Cara mengisi *form*-nya yaitu mengisi *textbox* dari kode provinsi, dan nama provinsi.

LOLY SHOPPY - TOKO BUSANA MUSLIM 18-05-2019 08:42:31

DASHBOARD
MASTER USER
MASTER PELANGGAN
MASTER SUPPLIER
MASTER BARANG
MASTER BARANG SUPPLIER
MASTER KATEGORI
MASTER PROVINSI
MASTER KOTA
MASTER KECAMATAN
MASTER TARIF
KELUAR (ADMIN)

Form Data Provinsi
Form Input Data Provinsi

KODE PROVINSI :
NAMA PROVINSI :

Simpan Kembali

Gambat 4.34 Desain I/O Form Master Tambah Provinsi

17. Desain I/O Form Master Kota

Form master kota digunakan untuk menambah data kota untuk pengiriman barang. Cara mengisi yaitu klik *button* “Tambah” yang ada di pojok kanan atas.

LOLY SHOPY - TOKO BUSANA MUSLIM 18-05-2019 08:42:31

DASHBOARD
MASTER USER
MASTER PELANGGAN
MASTER SUPPLIER
MASTER BARANG
MASTER BARANG SUPPLIER
MASTER KATEGORI
MASTER PROVINSI
MASTER KOTA
MASTER KEKAMATAN
MASTER TARIF
KELUAR (ADMIN)

Data Kota
Data Semua Kota

Cari - Pilih - cari..... GO Refresh Tambah

NO	KODE KOTA	NAMA KOTA	NAMA PROVINSI	AKSI
1	00001	SURABAYA	JAWA TIMUR	Edit Hapus
2	00002	SOLO	JAWA TENGAH	Edit Hapus
3	00003	BANDUNG	JAWA BARAT	Edit Hapus

- Show - << First < Prev 1 Next > Last >>

Gambar 4.35 Desain I/O Form Master Kota

18. Desain I/O Form Tambah Data Kota

Form tambah data kota digunakan untuk menambah data kota untuk pengiriman barang. Cara mengisi yaitu mengisi *textbox* dari kode kota, nama kota dan kode provinsi.

LOLY SHOPY - TOKO BUSANA MUSLIM 18-05-2019 08:42:31

DASHBOARD
MASTER USER
MASTER PELANGGAN
MASTER SUPPLIER
MASTER BARANG
MASTER BARANG SUPPLIER
MASTER KATEGORI
MASTER PROVINSI
MASTER KOTA
MASTER KEKAMATAN
MASTER TARIF
KELUAR (ADMIN)

Form Data Kota
Form Input Data Kota

KODE KOTA :
NAMA KOTA :
NAMA PROVINSI : - Pilih Provinsi -

Simpan Kembali

Gambar 4.36 Desain I/O Form Master Tambah Kota

19. Desain I/O Form Master Kecamatan

Form master kecamatan digunakan untuk menambah data kecamatan untuk pengiriman barang. Cara mengisi yaitu klik *button* “Tambah” yang ada di pojok kanan atas.

LOLY SHOPPY - TOKO BUSANA MUSLIM 18-05-2019 08:42:31

DASHBOARD
MASTER USER
MASTER PELANGGAN
MASTER SUPPLIER
MASTER BARANG
MASTER BARANG SUPPLIER
MASTER KATEGORI
MASTER PROVINSI
MASTER KOTA
MASTER KECAMATAN
MASTER TARIF
KELUAR (ADMIN)

Data Kecamatan
Data Semua Kecamatan

Cari:

NO	KODE KECAMATAN	NAMA KECAMATAN	AKSI
1	00001	KEDURUS	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
2	00002	KARANGPILANG	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
3	00003	TOJOGAN	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>

Gambar 4.37 Desain I/O Form Master Kecamatan

20. Desain I/O Form Tambah Data Kecamatan

Form tambah data kecamatan digunakan untuk menambah data kecamatan untuk pengiriman barang. Cara mengisi *form*-nya yaitu mengisi *textbox* dari kode kecamatan, nama kecamatan.

LOLY SHOPPY - TOKO BUSANA MUSLIM 18-05-2019 08:42:31

DASHBOARD
MASTER USER
MASTER PELANGGAN
MASTER SUPPLIER
MASTER BARANG
MASTER BARANG SUPPLIER
MASTER KATEGORI
MASTER PROVINSI
MASTER KOTA
MASTER KECAMATAN
MASTER TARIF
KELUAR (ADMIN)

Form Data Kecamatan
Form Input Data Kecamatan

KODE KECAMATAN :

NAMA KECAMATAN :

Gambar 4.38 Desain I/O Form Master Tambah Kecamatan

21. Desain I/O Form Master Tarif

Form master tarif digunakan untuk menambah data tarif untuk pengiriman barang. Cara mengisi *form*-nya yaitu dengan cara klik *button* “Tambah” yang ada di pojok kanan atas.

LOLY SHOPPY - TOKO BUSANA MUSLIM 18-05-2019 08:42:31

DASHBOARD
MASTER USER
MASTER PELANGGAN
MASTER SUPPLIER
MASTER BARANG
MASTER BARANG SUPPLIER
MASTER KATEGORI
MASTER PROVINSI
MASTER KOTA
MASTER KECAMATAN
MASTER TARIF
KELUAR (ADMIN)

Data Tarif
Data Semua Tarif

Cari - Pilih - cari... GO Refresh Tambah

NO	KODE TARIF	TARIF HARGA	KECAMATAN	KOTA	AKSI
1	00001	10.000	KEBRAON	SURABAYA	Edit Hapus
2	00002	20.000	KEDURUS	SURABAYA	Edit Hapus
3	00003	30.000	KARANGPILANG	SURABAYA	Edit Hapus

- Show - << First < Prev 1 Next > Last >>

Gambar 4.39 Desain I/O Form Master Tarif

22. Desain I/O Form Tambah Data Tarif

Form tambah data tarif digunakan untuk menambah data tarif untuk pengiriman barang. Cara mengisi *form*-nya yaitu mengisi *textbox* dari kode tarif, tarif, kode kecamatan, kode kota.

LOLY SHOPPY - TOKO BUSANA MUSLIM 18-05-2019 08:42:31

DASHBOARD
MASTER USER
MASTER PELANGGAN
MASTER SUPPLIER
MASTER BARANG
MASTER BARANG SUPPLIER
MASTER KATEGORI
MASTER PROVINSI
MASTER KOTA
MASTER KECAMATAN
MASTER TARIF
KELUAR (ADMIN)

Form Data Tarif
Form Input Data Tarif

KODE TARIF :
TARIF HARGA :
KODE KECAMATAN : - pilih kecamatan -
KODE KOTA : - pilih kota -

Simpan Kembali

Gambar 4.40 Desain I/O Form Master Tambah Tarif

23. Desain I/O Form Halaman Transaksi Pembelian

Form transaksi pembelian digunakan oleh bagian *staff* administrasi yaitu kasir untuk melakukan pembelian barang ke *supplier*. Pertama kasir memilih barang yang akan dibeli, kemudian mengisi textbox harga beli serta mengisi textbox qty atau jumlah barang yang dibeli. Kemudian klik tombol tambah barang. Maka secara otomatis akan bertambah ditabel data pembelian sesuai dengan hasil inputan. Kemudian mengisi textbox nomor faktur lalu memilih tanggal pembelian dan mengisi nama admin, tekan *button* simpan pembelian untuk menyimpan transaksi pembelian.

No	KODE	BARANG	HARGA	SUB TOTAL	AKSI
1	S003	Gamis Merah	Rp 100.000 x 100 PCS	Rp 10.000.000	X
2	S002	Gamis Hijau	Rp 120.000 x 120 PCS	Rp 12.000.000	X
TOTAL				Rp 22.000.000	

Gambar 4.41 Desain I/O Form Transaksi Pembelian

24. Desain I/O Form Detail Pembelian

Form detail pembelian digunakan oleh bagian *staff* administrasi yaitu kasir untuk melihat detail pembelian barang dari inputan transaksi pembelian ke *supplier*. Jika kasir menekan *button* transaksi baru, akan melakukan transaksi pembelian baru.

LOLY SHOPPY - TOKO BUSANA MUSLIM 18-05-2019 08:42:31

Detail Pembelian Barang
Data Pembelian Barang Baru

No.Faktur : FA4325167899
Tanggal Beli : 2019-05-01

Detail Barang

No	KODE BARANG	NAMA BARANG	HARGA	SUB TOTAL
1	S003	Gamis Merah	Rp 100.000 x 20 PC	Rp 2000.000
Total				Rp 2000.000

Back Transaksi Baru

Gambar 4.42 Desain I/O Form Detail Pembelian

25. Desain I/O Form Transaksi Penjualan

Form transaksi penjualan digunakan oleh bagian kasir. Kasir memilih data barang yang dijual dari request pelanggan, dimana datanya secara otomatis diambil dari data master barang. kasir menekan *button add* yang artinya menambah data barang yang dijual sehingga data barang yang sudah ditambahkan akan masuk ke dalam keranjang penjualan. Jika sudah mengisi masing-masing textbox maka klik button simpan transaksi untuk menyimpan transaksi penjualan.

LOLY SHOPPY - TOKO BUSANA MUSLIM 18-05-2019 08:42:31

Form Transaksi Penjualan
Input Data Penjualan Barang

Data Barang

Cari:

No	KODE	NAMA BARANG	HARGA	DISC + ADD
1	S003	Gamis Merah	Rp 100.000	(50%) <input type="button" value="ADD"/>
2	S002	Gamis Hijau	Rp 120.000	(50%) <input type="button" value="ADD"/>

<< First < Prev 1 Next > Last >>

Keranjang Penjualan

No	NAMA BARANG	HARGA	DISC	SUB TOTAL	AKSI
1	Gamis Merah	Rp 100.000	50%	Rp 50.000	<input type="button" value="X"/>
Total Bayar				Rp 50.000	
Potongan Harga (Rp.)				Rp 5.000	
Total Bayar				Rp 55.000	
Ongkir (Rp.)				Rp 20.000	
Total Bayar + Ongkir				Rp 75.000	

No Resi :
PPP12333333

Total Bayar Ongkir :
75.000

Nama Pelanggan :
Novi

Bayar (Rp) :
75.000

Status Pembayaran :
☒ Lunas ☐ Hutang

Gambar 4.43 Desain I/O Form Transaksi Penjualan

26. Desain I/O Form Halaman Detail Penjualan

Form detail penjualan digunakan oleh bagian kasir untuk melihat detail penjualan barang setelah melakukan transaksi penjualan dari pelanggan. Jika kasir menekan button transaksi baru, akan melakukan transaksi penjualan baru. Jika kasir menekan button cetak kwitansi maka akan muncul nota penjualan.

LOLY SHOPPY - TOKO BUSANA MUSLIM 18-05-2019 08:42:31

Detail Penjualan
Data Penjualan Barang

No. Transaksi : CA18051900002
No. Resi : RE18051900002
Nama / Kode : HANIFA ROSYIDA SARI / P0001
Tgl. Transaksi : 2019-05-18 15:43:22
Status : LUNAS

Detail Barang

No	KODE BARANG	NAMA BARANG	HARGA	DISC	SUB TOTAL
1	5003	Gamis Merah	Rp 100.000 x 1 PC	50 %	Rp 50.000
Total Harga					Rp 50.000
Potongan Harga (Rp.)					5.000
Total Bayar					Rp 45.000
Total Bayar Ongkos					Rp 75.000
Pembayaran					Rp 80.000
Kembali					Rp 5.000

Back Transaksi Baru Cetak Kwitansi

Gambar 4.44 Desain I/O Form Detail Penjualan

27. Desain I/O Form Laporan Pembelian

Form laporan pembelian digunakan oleh bagian kepala penjualan untuk melihat data transaksi pembelian yang telah terjadi pada perusahaan CV Lasbon Technology Indonesia khususnya bagian penjualan.

LOLY SHOPPY - TOKO BUSANA MUSLIM 18-05-2019 08:42:31

Laporan Pembelian
Semua Data Transaksi Pembelian Barang

Cari - Pilih - cari..... GO Refresh Tambah

NO	NO FAKTUR	TANGGAL BELI	NAMA KASIR	PETUGAS	TOTAL	Aksi
1	FA4325167899	2019-05-11	Aulia	ADMINISTRATOR	Rp 2.000.000	Hapus
2	FA4666667899	2019-05-11	Aulia	ADMINISTRATOR	Rp 2.000.000	Hapus
3	FA4444467899	2019-05-11	Aulia	ADMINISTRATOR	Rp 2.000.000	Hapus

- Show - << First < Prev 1 Next > Last >>

Gambar 4.45 Desain I/O Form Laporan Pembelian

28. Desain I/O Form Laporan Penjualan

Form laporan penjualan digunakan oleh bagian kepala penjualan untuk melihat data transaksi penjualan yang telah terjadi pada perusahaan CV Lasbon Technology Indonesia khususnya bagian penjualan.

NO	NO.TRANS.	NO.RESI	NAMA PEL	TGL.TRANSAKSI	PETUGAS	TOTAL	TOTAL ONGKIR	POTONGAN	STATUS	AKSI
1	CA180511	-	NOVI	2019-05-18 15:43:22	ADMIN	Rp 115.000	Rp 15.000	-	LUNAS	Hapus
2	CA180512	12345	NOVI	2019-05-18 13:02:47	ADMIN	Rp 230.000	Rp 0	Rp 250.000	LUNAS	Hapus
3	CA070513	12346	NOVI	2019-05-07 12:17:20	ADMIN	Rp 200.000	Rp 0	Rp 210.000	LUNAS	Hapus

Gambar 4.46 Desain I/O Form Laporan Penjualan

29. Desain I/O Form Halaman Laporan Stok

Form laporan stok digunakan oleh bagian kepala penjualan untuk melihat data stok yang tersedia pada perusahaan CV Lasbon Technology Indonesia khususnya bagian penjualan.

NO	KODE BARANG	NAMA BARANG	SATUAN	KATEGORI	AWAL	MASUK	KELUAR	TOTAL
1	P003	Gamis Hijau	PCS	GAMIS	20	0	0	20
2	S003	Gamis Merah	PCS	GAMIS	20	0	0	20

Gambar 4.47 Desain I/O Form Laporan Stok

4.3.6 Tampilan Program Aplikasi

1. Tampilan Login

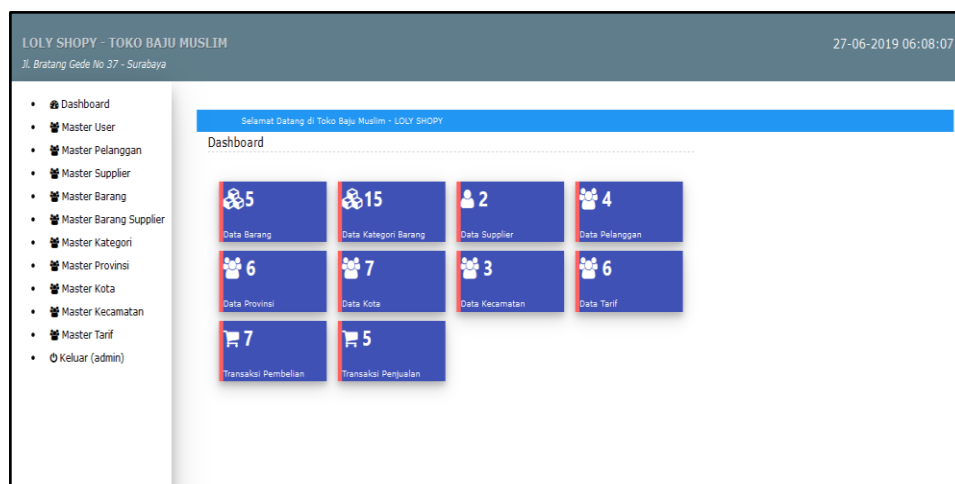
Pengguna hanya perlu memasukkan *username* dan *password* sebagai autentifikasi *login*. Setelah memasukkan *username* dan *password*, pengguna hanya perlu menekan tombol *login* untuk bisa masuk ke halaman *dashboard*.



Gambar 4.48 Tampilan Login

2. Tampilan Dashboard Utama

Form *dashboard* utama pada gambar 4.50 dapat diakses oleh bagian admin, bagian kasir dan bagian kepala penjualan.



Gambar 4.49 Tampilan Dashboard Utama

3. Tampilan Master User

Form master user digunakan untuk menambah data *user* dari pegawai yang bekerja di CV Lasbon Technology Indonesia khususnya bagian penjualan. Cara mengisi *form*-nya yaitu dengan cara klik *button* “Tambah” yang ada di pojok kanan atas.

ID	Nama	Username	Level	Last Login	Aksi
1	Lusi Efina Marsyahab	admin	ADMIN	2019-06-26 10:05:54	[Edit] [Delete]
2	Aulia Islaha	aulia	KASIR	2019-06-26 10:01:32	[Edit] [Delete]
4	Nurdina Aulia Itallasari	dina	MANAJER	0000-00-00 00:00:00	[Edit] [Delete]

Gambar 4.50 Tampilan Master User

4. Tampilan Tambah Data User

Form tambah data master user digunakan untuk menambah data *user*. Cara mengisi *form*-nya yaitu mengisi *textbox* dari nama lengkap, *username*, *password* dan *repeat password*, kemudian melakukan *checkbox* pas akses data yang dipilih.

Form User
Form untuk pengguna sistem.

Nama Lengkap : nama lengkap

Username : username

Password : password

Repeat Password : repeat password

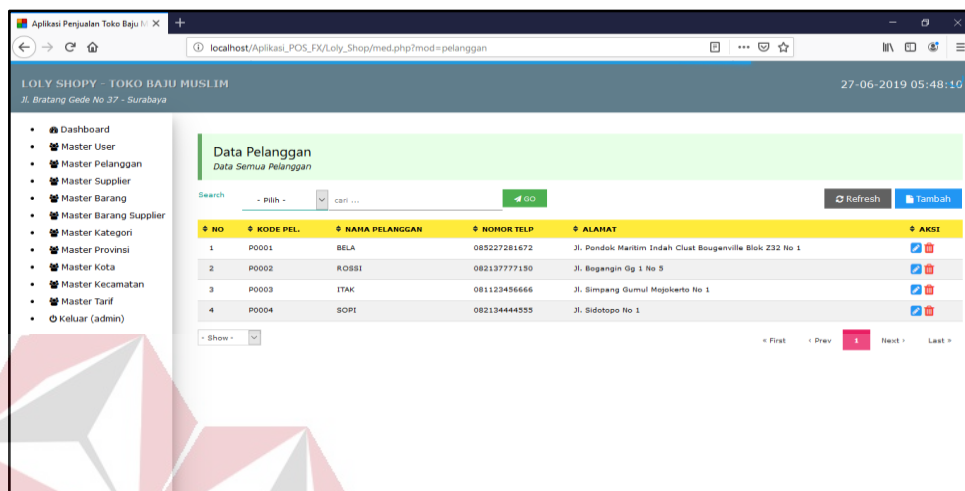
Level : Administrator

[Simpan Data] [Kembali]

Gambar 4.51 Tampilan Tambah Data User

5. Tampilan Master Pelanggan

Form master pelanggan digunakan untuk menambah data pelanggan sebagai *member* baru. Cara mengisi *form*-nya yaitu dengan cara klik *button* “Tambah” yang ada di pojok kanan atas.



Gambar 4.52 Tampilan Master Pelanggan

6. Tampilan Tambah Data Pelanggan

Form tambah data master pelanggan digunakan untuk menambah data pelanggan baru yang menjadi *member* perusahaan. Cara mengisi *form*-nya yaitu mengisi *textbox* dari kode pelanggan, nama pelanggan, nomor telp, dan alamat.

Form Data Pelanggan
Form Input Data Pelanggan

KODE PELANGGAN :

NAMA PELANGGAN :

NOMOR TELP :

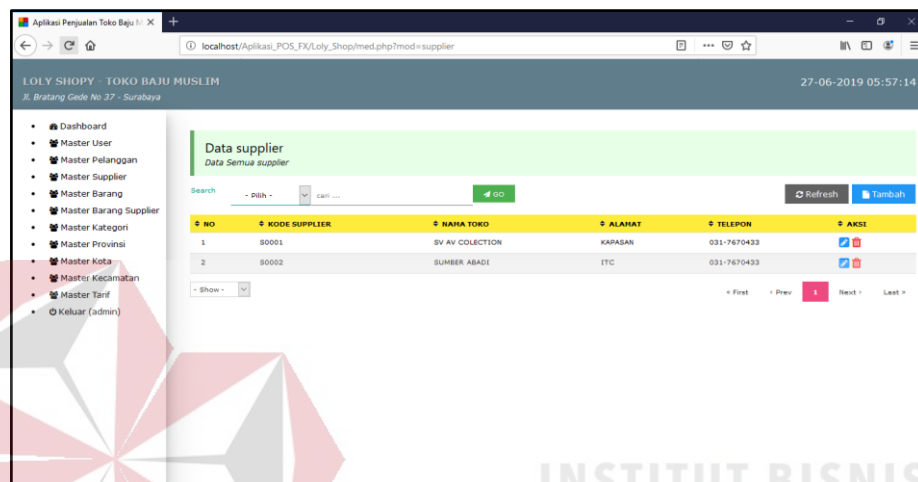
ALAMAT :

[Simpan Data] [Kembali]

Gambar 4.53 Tampilan Tambah Data Pelanggan

7. Tampilan Master Supplier

Form master *supplier* digunakan untuk menambah data *supplier* yang memiliki kerja sama dengan CV Lasbon Technology Indonesia khususnya bagian penjualan. Cara mengisi *form*-nya yaitu dengan cara klik *button* “Tambah” yang ada di pojok kanan atas.



Gambar 4.54 Tampilan Master Supplier

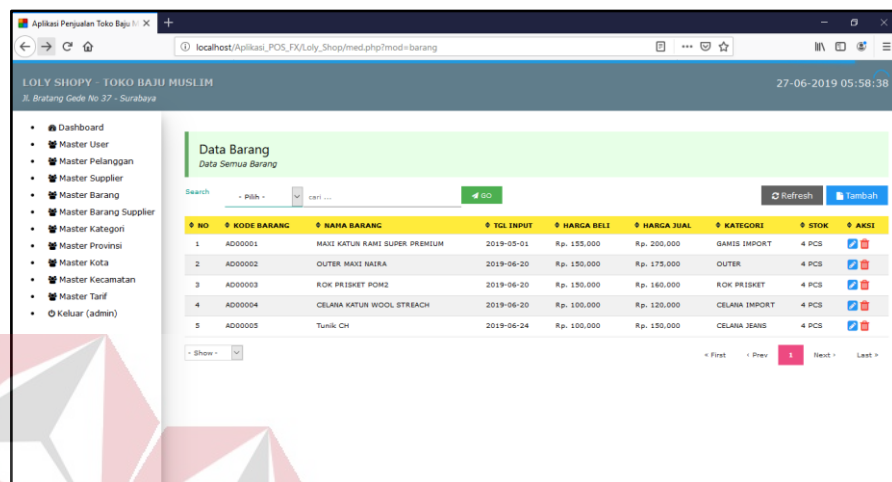
8. Tampilan Tambah Data Supplier

Form tambah data *supplier* digunakan untuk menambah data *supplier* yang digunakan untuk melakukan transaksi pembelian. Cara mengisi *form*-nya yaitu mengisi *textbox* dari kode *supplier*, nama toko, alamat, telp, dan email.

Gambar 4.55 Tampilan Tambah Data Supplier

9. Tampilan Master Barang

Form master barang digunakan untuk menambah data barang yang dijual oleh CV Lasbon Technology Indonesia khususnya bagian penjualan. Cara mengisi *form*-nya yaitu dengan cara klik *button* “Tambah” yang ada di pojok kanan atas.

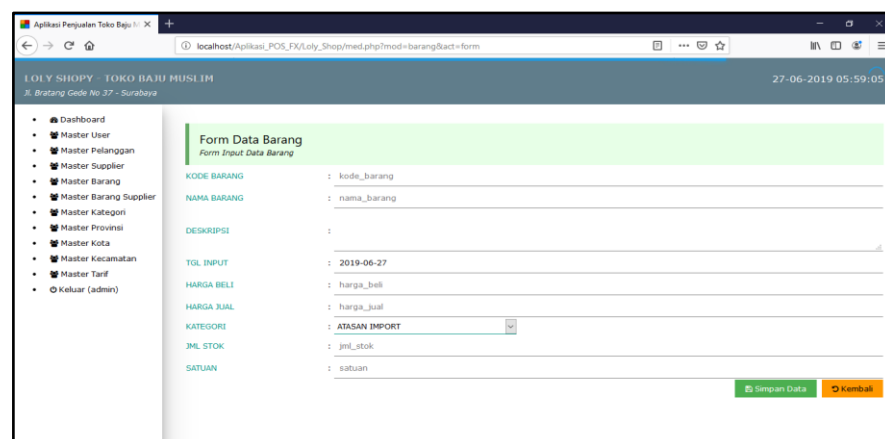


NO	KODE BARANG	NAMA BARANG	TGL INPUT	HARGA BELI	HARGA JUAL	KATEGORI	STOK	AKSI
1	AD00001	MAKI KATUN RAKI SUPER PREMIUM	2019-05-01	Rp. 155.000	Rp. 200.000	GAMIS IMPORT	4 PCS	[Edit] [Hapus]
2	AD00002	OUTER MAXI NAKRA	2019-06-20	Rp. 150.000	Rp. 175.000	OUTER	4 PCS	[Edit] [Hapus]
3	AD00003	ROK PRISKET POM2	2019-06-20	Rp. 150.000	Rp. 160.000	ROK PRISKET	4 PCS	[Edit] [Hapus]
4	AD00004	CELANA KATUN WOOL STREACH	2019-06-20	Rp. 100.000	Rp. 120.000	CELANA IMPORT	4 PCS	[Edit] [Hapus]
5	AD00005	Tunik CH	2019-06-24	Rp. 100.000	Rp. 150.000	CELANA JEANS	4 PCS	[Edit] [Hapus]

Gambar 4.56 Tampilan Master Barang

10. Tampilan Tambah Data Barang

Form tambah data barang digunakan untuk menambah data barang yang akan dijual oleh CV Lasbon Technology Indonesia khususnya bagian penjualan. Cara mengisi *form*-nya yaitu mengisi *textbox* dari kode barang, nama barang, deskripsi, tanggal input, harga beli, harga jual, kategori, jumlah stok, dan satuan.

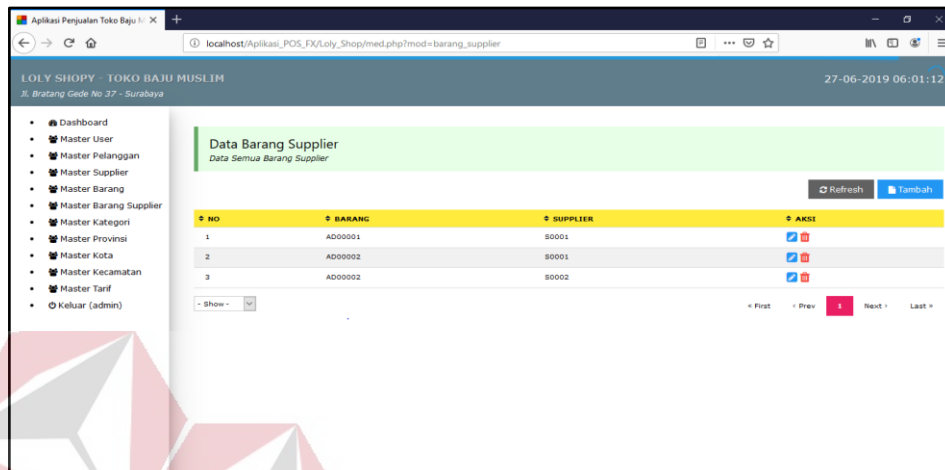


KODE BARANG	:	kode_barang
NAMA BARANG	:	nama_barang
DESKRIPSI	:	
TGL INPUT	:	2019-06-27
HARGA BELI	:	harga_beli
HARGA JUAL	:	harga_jual
KATEGORI	:	ATASAN IMPORT
JML STOK	:	jml_stok
SATUAN	:	satuan

Gambar 4.57 Tampilan Tambah Data Barang

11. Tampilan Master Barang Supplier

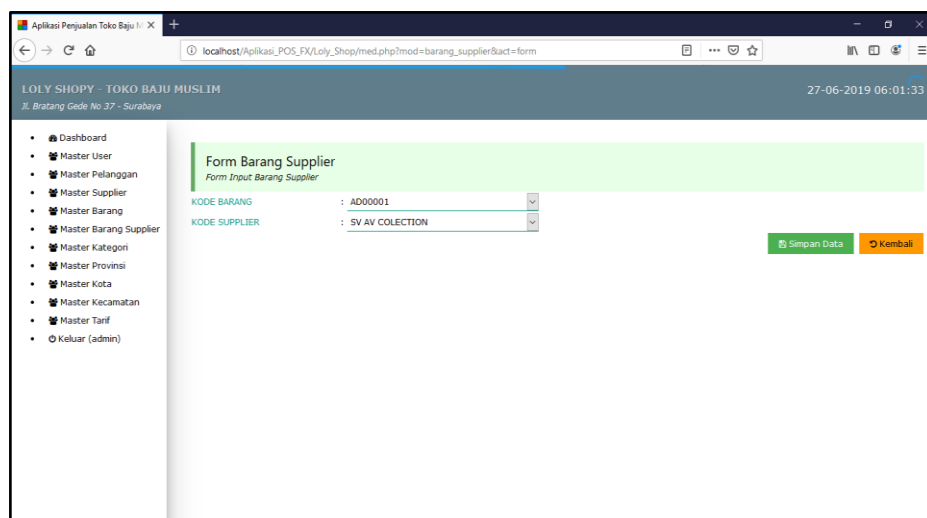
Form master barang *supplier* digunakan untuk menambah data barang yang dimiliki *supplier* tersebut. Cara mengisi *form*-nya yaitu dengan cara klik *button* “Tambah” yang ada di pojok kanan atas.



Gambar 4.58 Tampilan Master Barang Supplier

12. Tampilan Tambah Data Barang Supplier

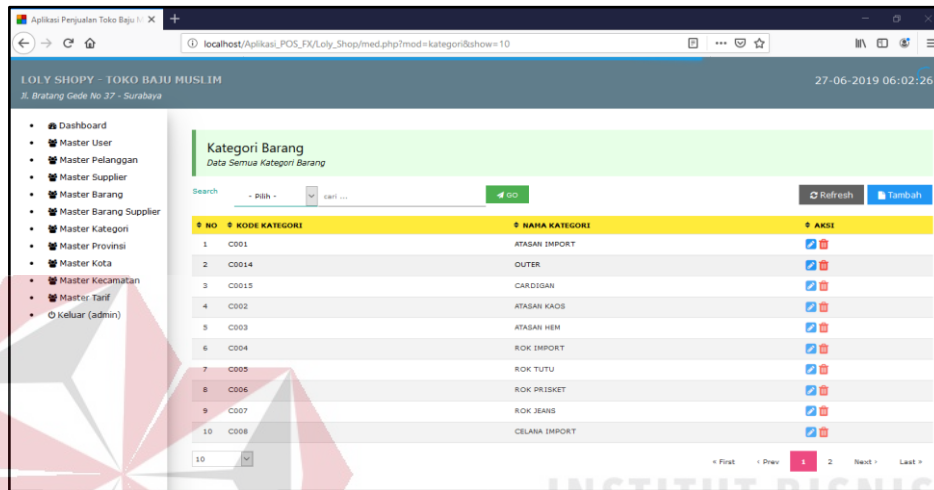
Form tambah data barang *supplier* digunakan untuk menambah data barang yang dimiliki *supplier* tersebut. Cara mengisi *form*-nya yaitu mengisi *textbox* dari kode barang dan kode *supplier*.



Gambar 4.59 Tampilan Tambah Data Barang Supplier

13. Tampilan Master Kategori

Form master kategori digunakan untuk menambah data jenis barang dari suatu barang yang dijual. Cara mengisi *form*-nya yaitu dengan cara klik *button* “Tambah” yang ada di pojok kanan atas.



Gambar 4.60 Tampilan Master Kategori

14. Tampilan Tambah Data Kategori

Form tambah data kategori digunakan untuk menambah data jenis barang dari suatu barang yang dijual. Cara mengisi *form*-nya yaitu mengisi *textbox* dari kode kategori dan nama kategori.

Form Kategori Barang
Form Input Kategori Barang

KATEGORI ID :

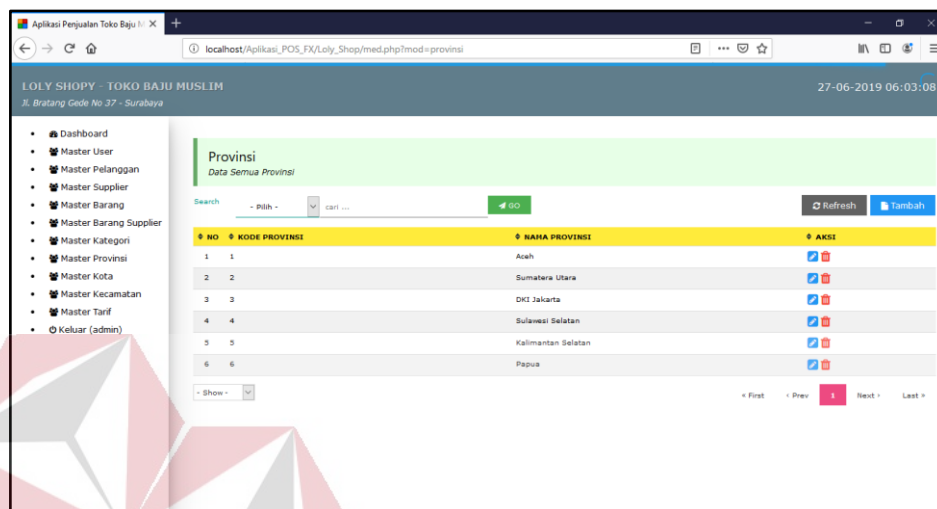
NAMA KATEGORI :

[Simpan Data] [Kembali]

Gambar 4.61 Tampilan Tambah Data Kategori

15. Tampilan Master Provinsi

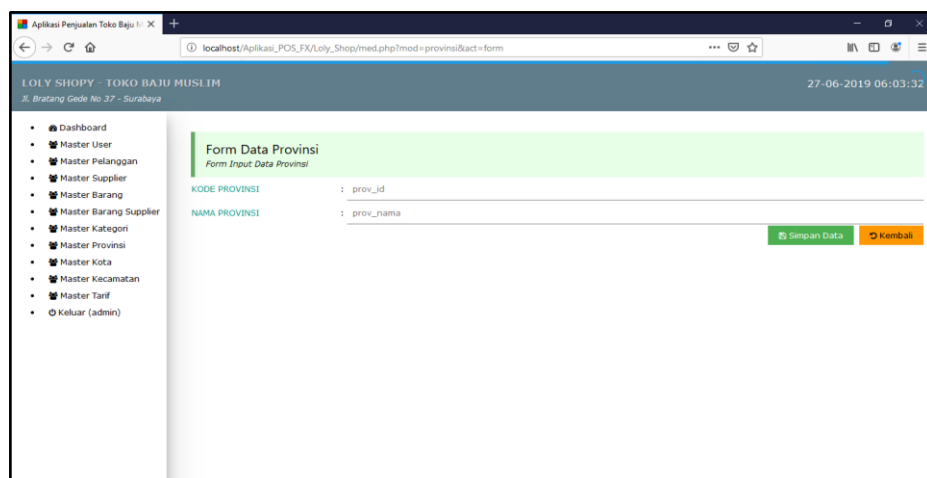
Form master provinsi digunakan untuk menambah data provinsi untuk pengiriman barang. Cara mengisi *form*-nya yaitu dengan cara klik *button* “Tambah” yang ada di pojok kanan atas.



Gambar 4.62 Tampilan Master Provinsi

16. Tampilan Tambah Data Provinsi

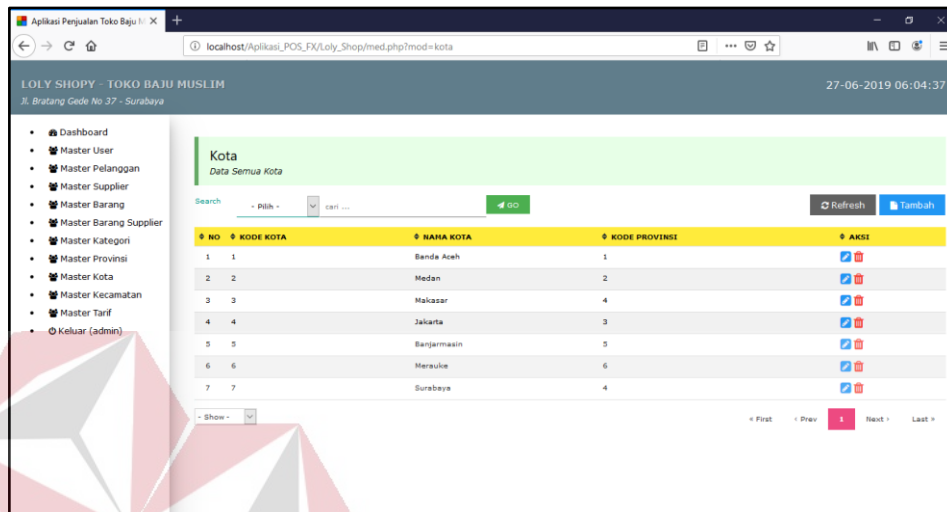
Form tambah data provinsi digunakan untuk menambah data provinsi untuk pengiriman barang. Cara mengisi *form*-nya yaitu mengisi *textbox* dari kode provinsi, dan nama provinsi.



Gambar 4.63 Tampilan *Form* Tambah Data Provinsi

17. Tampilan Master Kota

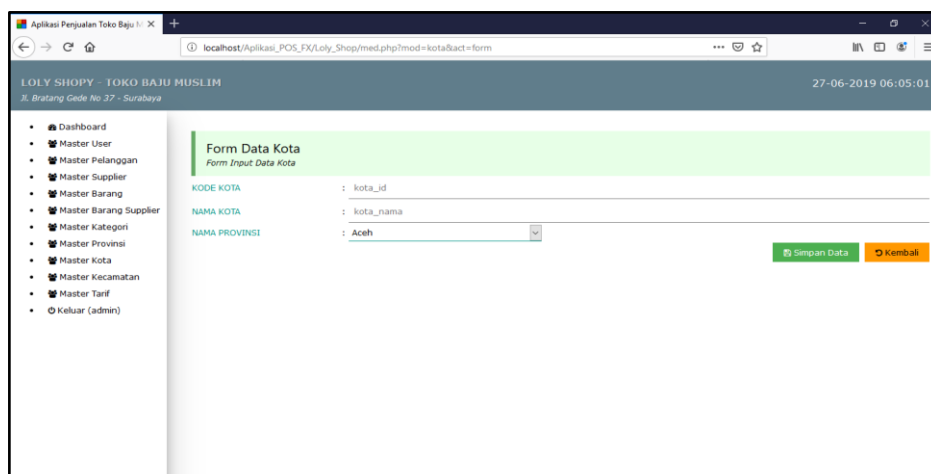
Form master kota digunakan untuk menambah data kota untuk pengiriman barang. Cara mengisi *form*-nya yaitu dengan cara klik *button* “Tambah” yang ada di pojok kanan atas.



Gambar 4.64 Tampilan Master Kota

18. Tampilan Tambah Data Kota

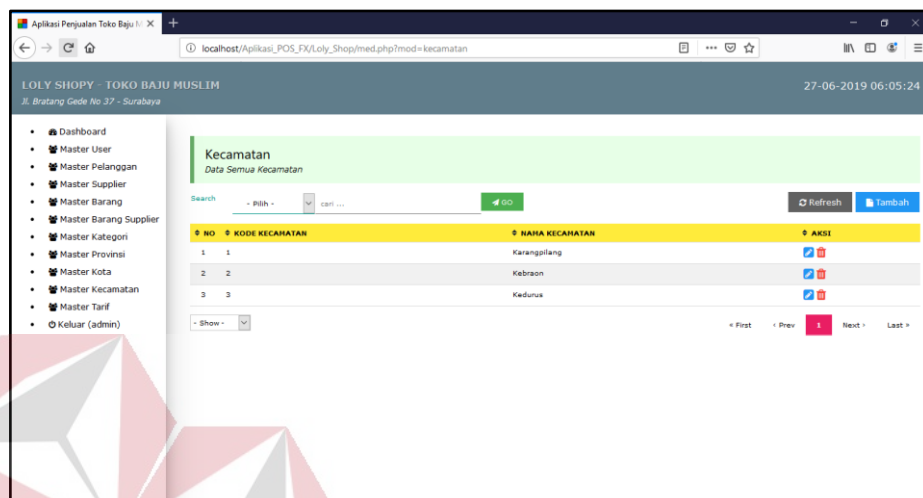
Form tambah data kota digunakan untuk menambah data kota untuk pengiriman barang. Cara mengisi *form*-nya yaitu mengisi *textbox* dari kode kota, nama kota dan kode provinsi.



Gambar 4.65 Tampilan Tambah Data Kota

19. Tampilan Master Kecamatan

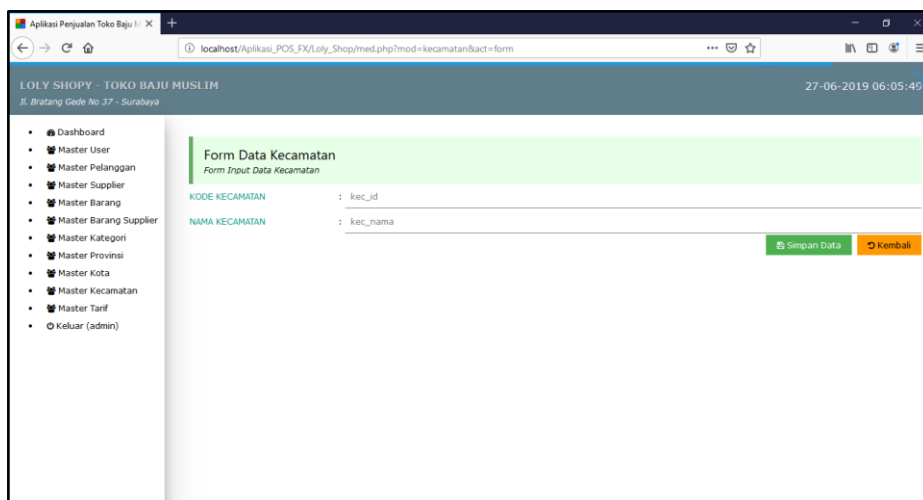
Form master kecamatan digunakan untuk menambah data kecamatan untuk pengiriman barang. Cara mengisi *form*-nya yaitu dengan cara klik *button* “Tambah” yang ada di pojok kanan atas.



Gambar 4.66 Tampilan Master Kecamatan

20. Tampilan Tambah Data Kecamatan

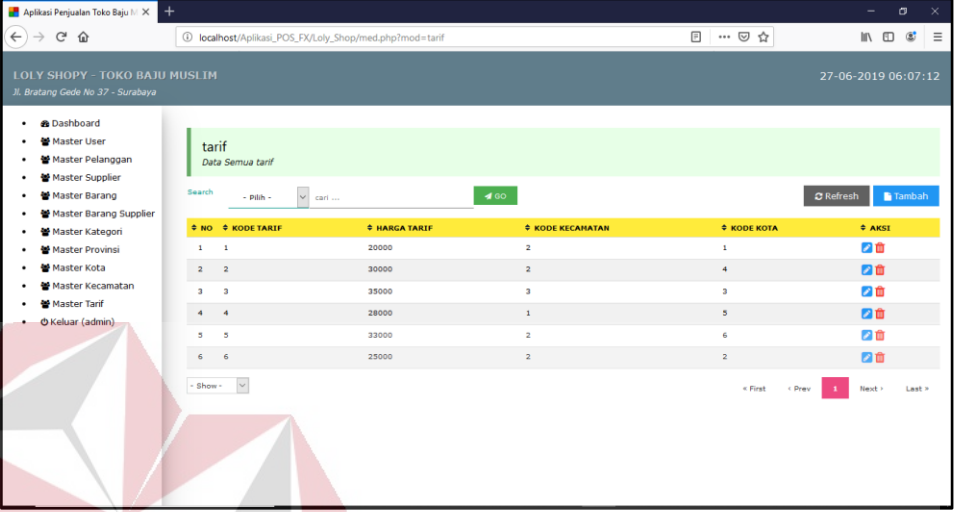
Form tambah data kecamatan digunakan untuk menambah data kecamatan untuk pengiriman barang. Cara mengisi *form*-nya yaitu mengisi *textbox* dari kode kecamatan, nama kecamatan.



Gambar 4.67 Tampilan Tambah Data Kecamatan

21. Tampilan Master Tarif

Form master tarif digunakan untuk menambah data tarif untuk pengiriman barang. Cara mengisi *form*-nya yaitu dengan cara klik *button* “Tambah” yang ada di pojok kanan atas.



tarif
Data Semua tarif

Search

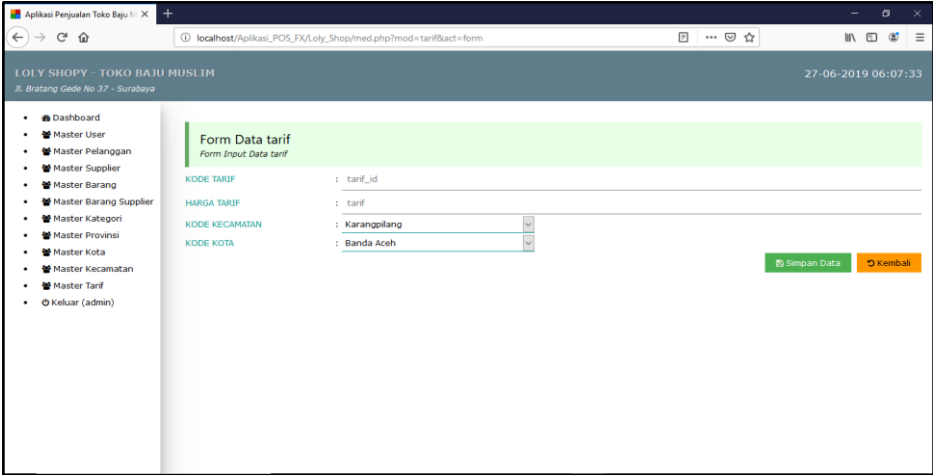
NO	KODE TARIF	HARGA TARIF	KODE KECAMATAN	KODE KOTA	AKSI
1	1	20000	2	1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2	2	30000	2	4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3	3	35000	3	3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4	4	28000	1	5	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5	5	33000	2	6	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
6	6	25000	2	2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Show

Gambar 4.68 Tampilan Master Tarif

22. Tampilan Form Tambah Data Tarif

Form tambah data tarif digunakan untuk menambah data tarif untuk pengiriman barang. Cara mengisi *form*-nya yaitu mengisi *textbox* dari kode tarif, tarif, kode kecamatan, kode kota.



Form Data tarif
Form Input Data tarif

KODE TARIF :

HARGA TARIF :

KODE KECAMATAN :

KODE KOTA :

Gambar 4.69 Tampilan Tambah Data Tarif

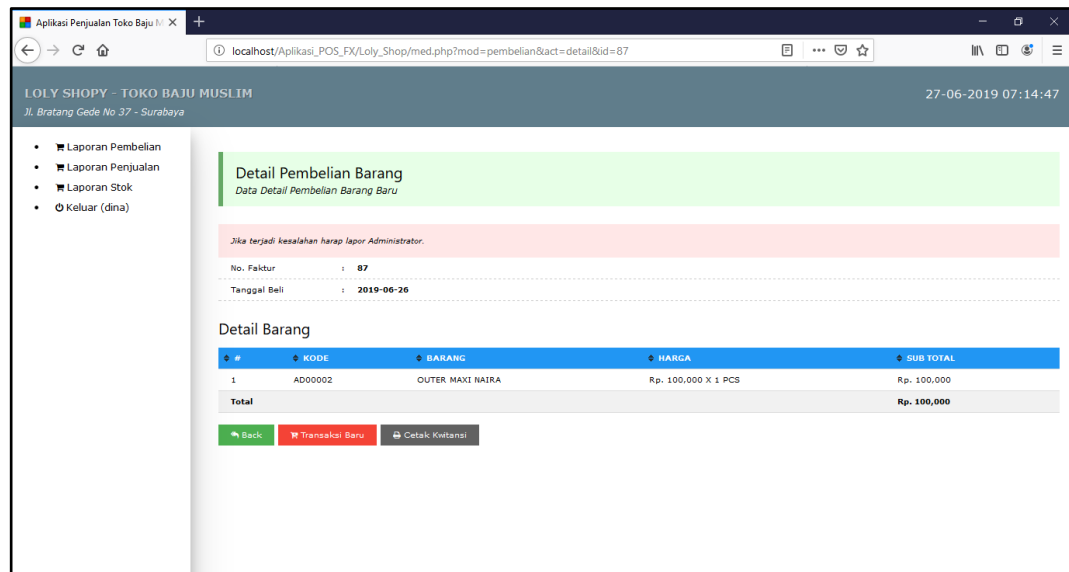
23. Tampilan Transaksi Pembelian

Form transaksi pembelian digunakan oleh bagian kasir untuk melakukan pembelian barang ke *supplier*. Pertama kasir memilih nama *supplier*. Maka secara otomatis akan menampilkan nama barang sesuai dengan nama *supplier* yang dipilih. kemudian mengisi *textbox* harga beli serta mengisi *textbox qty* atau jumlah barang yang dibeli. Kemudian klik tombol tambah barang. Maka secara otomatis akan bertambah di tabel data pembelian sesuai dengan hasil inputan. Kemudian mengisi *textbox* nomor faktur lalu memilih tanggal pembelian dan mengisi nama admin, tekan *button* simpan pembelian untuk menyimpan transaksi pembelian.

Gambar 4.70 Tampilan Transaksi Pembelian

24. Tampilan Detail Transaksi Pembelian

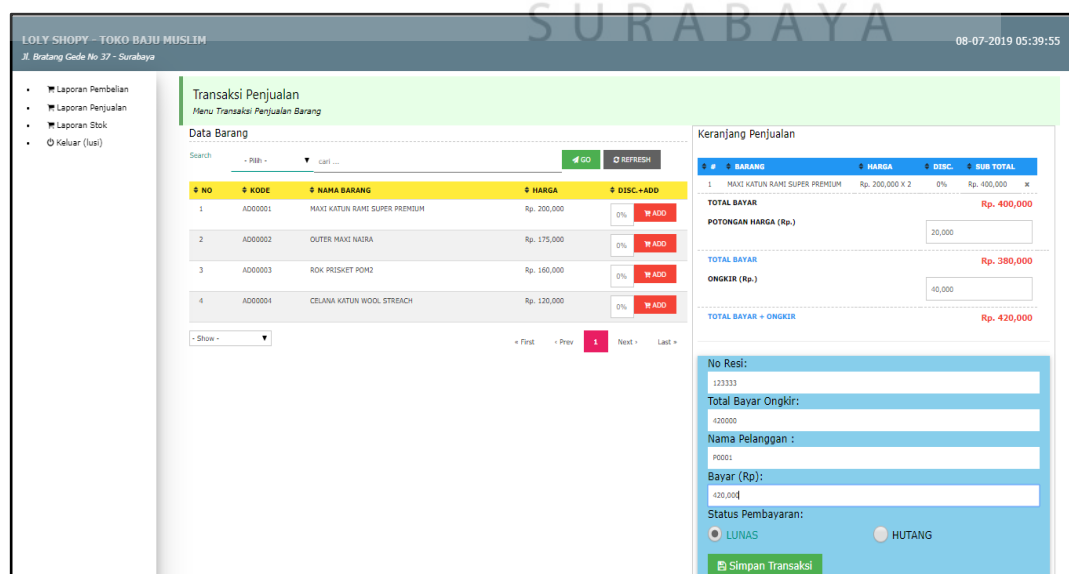
Form detail pembelian digunakan oleh kasir untuk melihat detail pembelian barang dari inputan transaksi pembelian ke *supplier*. Jika kasir menekan *button* transaksi baru, akan melakukan transaksi pembelian baru. Jika kasir menekan *button* cetak kwitansi akan menampilkan nota pembelian.



Gambar 4.71 Tampilan Detail Transaksi Pembelian

25. Tampilan Transaksi Penjualan

Form transaksi penjualan digunakan oleh bagian kasir. Kasir memilih data barang, dimana datanya secara otomatis diambil dari data master barang. Kasir menekan *button add* sehingga data barang yang sudah ditambahkan akan masuk ke dalam keranjang penjualan. Jika sudah maka klik *button* simpan transaksi untuk menyimpan transaksi penjualan.



Gambar 4.72 Tampilan Transaksi Penjualan

26. Tampilan Detail Transaksi Penjualan

Form halaman detail penjualan digunakan oleh bagian kasir untuk melihat detail penjualan barang setelah melakukan transaksi penjualan dari pelanggan. Jika kasir klik *button* transaksi baru, akan melakukan transaksi penjualan baru. Jika kasir klik *button* cetak kwitansi maka akan muncul nota penjualan.

LOLY SHOPPY - TOKO BAJU MUSLIM
Jl. Bratang Gede No. 37 - Surabaya

08-07-2019 05:41:59

- Laporan Pembelian
- Laporan Penjualan
- Laporan Stok
- Keluar (lusi)

Printout Penjualan

Data Penjualan Barang

Jika terjadi kesalahan harap lapor Administrator.

No. Transaksi : CA25061900002
No. Resi : tidak ada
Nama / No. : NOVE CHOKA DEWI / P0001
Tanggal Transaksi : 2019-07-04
Status : LUNAS

Detail Barang

NO	KODE	BARANG	HARGA	QTY	SUM TOTAL
1	AD00001	MUSKOTUN KANE SUPER PREMIUM	Rp. 200,000 x 1 PCS	1	Rp. 200,000
Total Harga					Rp. 200,000
Potongan Harga					Rp. 10,000
Total Bayar					Rp. 190,000
Total Bayar Ongkir					Rp. 0
Pembayaran					Rp. 190,000

Back Transaksi Baru Cetak Kwitansi

Gambar 4.73 Tampilan Detail Transaksi Penjualan

27. Tampilan *Form* Cek Biaya Kirim

Fungsi cek biaya kirim adalah untuk melihat biaya kirim sesuai provinsi. Klik *button* cetak kwitansi untuk menampilkan cetak kwitansi biaya kirim.

LOLY SHOPPY - TOKO BAJU MUSLIM
Jl. Bratang Gede No. 37 - Surabaya

27-06-2019 07:19:17

- Laporan Pembelian
- Laporan Penjualan
- Laporan Stok
- Keluar (dina)

Total Bayar Rp. 220,000
Pembayaran Rp. 220,000
Kembali Rp. 0

Back Transaksi Baru Cetak Kwitansi

Cek Biaya Kirim

Provinsi: Aceh
Nama Kota: Banda Aceh
Nama Kecamatan: Kebranon
Biaya Kirim: 20000

Hitung Biaya Kirim

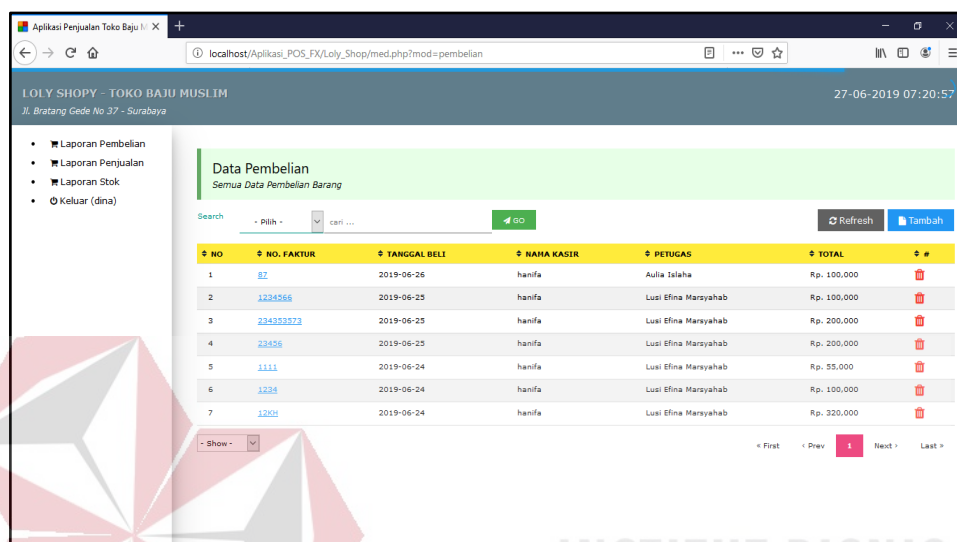
TOTAL: 220,000
ONGKIR (Rp.): 20,000
TOTAL BAYAR: Rp. 240,000

cetak kwitansi

Gambar 4.74 Tampilan Cek Biaya Kirim

28. Tampilan Laporan Pembelian

Form laporan pembelian digunakan oleh bagian kepala penjualan untuk melihat data transaksi pembelian yang telah terjadi pada perusahaan CV Lasbon Technology Indonesia khususnya bagian penjualan.

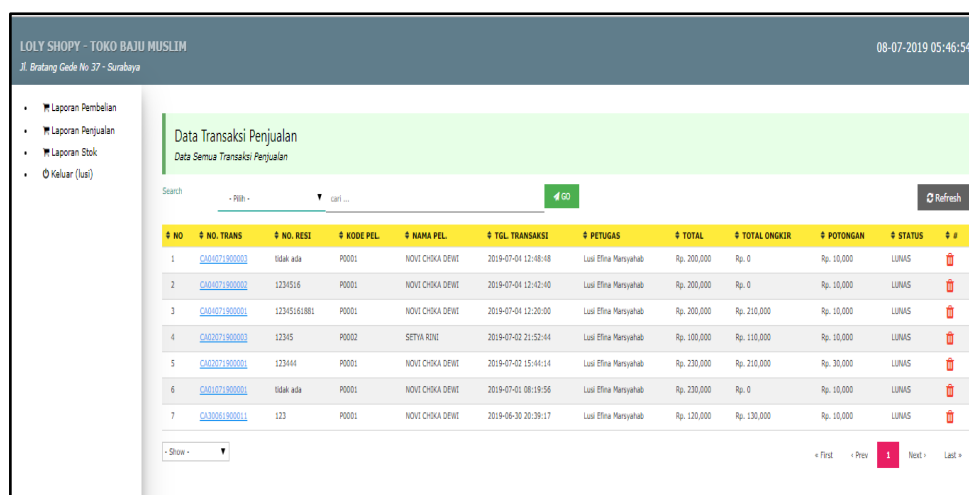


NO	NO. FAKTUR	TANGGAL BELI	NAMA KASIR	PETUGAS	TOTAL	#
1	67	2019-06-26	hanifa	Aulia Isdaha	Rp. 100,000	
2	1234566	2019-06-25	hanifa	Lusi Efina Marsyahab	Rp. 100,000	
3	234532323	2019-06-25	hanifa	Lusi Efina Marsyahab	Rp. 200,000	
4	23456	2019-06-25	hanifa	Lusi Efina Marsyahab	Rp. 200,000	
5	1111	2019-06-24	hanifa	Lusi Efina Marsyahab	Rp. 55,000	
6	1234	2019-06-24	hanifa	Lusi Efina Marsyahab	Rp. 100,000	
7	1200	2019-06-24	hanifa	Lusi Efina Marsyahab	Rp. 320,000	

Gambar 4.75 Tampilan Laporan Pembelian

29. Tampilan Laporan Penjualan

Form laporan penjualan digunakan oleh bagian kepala penjualan untuk melihat data transaksi penjualan yang terjadi pada perusahaan.

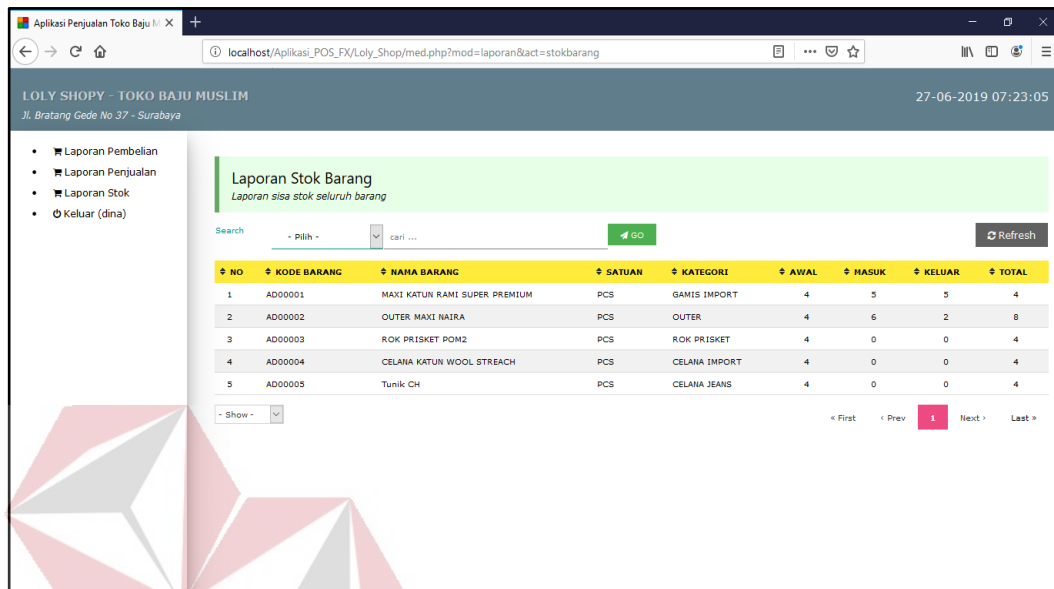


NO	NO. TRANS	NO. RESI	KODE PEL	NAMA PEL	TGL TRANSAKSI	PETUGAS	TOTAL	TOTAL ONGKIR	POTONGAN	STATUS	#
1	CA00271900003	tidak ada	P0001	NOVI CHIKA DEWI	2019-07-04 12:48:18	Lusi Efina Marsyahab	Rp. 200,000	Rp. 0	Rp. 10,000	LUNAS	
2	CA00271900002	1234516	P0001	NOVI CHIKA DEWI	2019-07-04 12:42:40	Lusi Efina Marsyahab	Rp. 200,000	Rp. 0	Rp. 10,000	LUNAS	
3	CA00271900001	12345161881	P0001	NOVI CHIKA DEWI	2019-07-04 12:20:00	Lusi Efina Marsyahab	Rp. 200,000	Rp. 210,000	Rp. 10,000	LUNAS	
4	CA00271900003	12345	P0002	SETYA RINI	2019-07-02 21:52:44	Lusi Efina Marsyahab	Rp. 100,000	Rp. 110,000	Rp. 10,000	LUNAS	
5	CA00271900001	123444	P0001	NOVI CHIKA DEWI	2019-07-02 15:44:14	Lusi Efina Marsyahab	Rp. 230,000	Rp. 210,000	Rp. 30,000	LUNAS	
6	CA00271900001	tidak ada	P0001	NOVI CHIKA DEWI	2019-07-01 08:19:56	Lusi Efina Marsyahab	Rp. 230,000	Rp. 0	Rp. 10,000	LUNAS	
7	CA00061900011	123	P0001	NOVI CHIKA DEWI	2019-06-30 20:39:17	Lusi Efina Marsyahab	Rp. 120,000	Rp. 130,000	Rp. 10,000	LUNAS	

Gambar 4.76 Tampilan Laporan Penjualan

30. Tampilan Laporan Stok

Form laporan stok digunakan oleh bagian kepala penjualan untuk melihat data stok yang tersedia pada perusahaan.



Laporan Stok Barang
Laporan sisa stok seluruh barang

Search:

NO	KODE BARANG	NAMA BARANG	SATUAN	KATEGORI	AWAL	MASUK	KELUAR	TOTAL
1	AD00001	MAXI KATUN RAMI SUPER PREMIUM	PCS	GAMIS IMPORT	4	5	5	4
2	AD00002	OUTER MAXI NAIRA	PCS	OUTER	4	6	2	8
3	AD00003	ROK PRISKET POM2	PCS	ROK PRISKET	4	0	0	4
4	AD00004	CELANA KATUN WOOL STREACH	PCS	CELANA IMPORT	4	0	0	4
5	AD00005	Tunik CH	PCS	CELANA JEANS	4	0	0	4

Showing 1 of 5 items. Page 1 of 1.

Gambar 4.77 Tampilan Laporan Stok

31. Tampilan Nota Pembelian

Nota Pembelian digunakan untuk print struk pembelian.



7/2/2019 LOLY SHOPY

TOKO LOLY SHOPY
Jl. Bratang Gede No 37 - Surabaya
Telp. (031) 99002511

Menjual : Busana Muslim Wanita
Melayani : Penjualan Baju, Celana dan Rok Wanita

KWITANSI PEMBAYARAN

NO : #333333333333
Tanggal,
2019-07-02 / 2019-07-02

#	KODE	SUPPLIER	BARANG	HARGA	SUB TOTAL
1	AD00001	S0001	MAXI KATUN RAMI SUPER PREMIUM	Rp. 100,000 X 2 PCS	Rp. 200,000
Total Harga					Rp. 200,000

Tanda Terima, _____

* Barang yang sudah dibeli tidak dapat dikembalikan
* Barang-barang yang diservice, apabila tidak diambil dalam jangka 3 bulan, resiko kehilangan bukan menjadi tanggung jawab kami

Surabaya, 02-07-2019
Hormat Kami, _____

Gambar 4.78 Tampilan Nota Pembelian

32. Tampilan Nota Penjualan

Nota Penjualan digunakan untuk print struk penjualan.

7/2/2019

LOLY SHOPY

TOKO LOLY SHOPY
Jl. Bratang Gede No 37 - Surabaya
Telp. (031) 99002511

Menjual : Busana Musim Wanita
Melayani : Penjualan Baju, Celana dan Rok Wanita

KWITANSI PEMBAYARAN

NO : #CA02071900003
Kepada Yth,
SETYA RINI / P0002

#	KODE	BARANG	HARGA	DISC.	SUB TOTAL
1	AD00001	MAXI KATUN RAMI SUPER PREMIUM	Rp. 200,000 X 1 PCS	50%	Rp. 100,000
Total Harga					Rp. 100,000
Potongan Harga					Rp. 10,000
Total Bayar					Rp. 90,000
Ongkir					Rp. 110,000
Total Bayar					Rp. 20,000
Pembayaran					Rp. 110,000
Kembali					Rp. 20,000

Tanda Terima,

Surabaya, 02-07-2019
Horat Kami,

* Barang yang sudah dibeli tidak dapat dikembalikan
* Barang-barang yang di service, apabila tidak diambil dalam jangka 3 bulan, resiko kehilangan bukan menjadi tanggung jawab kami

Gambar 4.79 Tampilan Nota Penjualan

4.3.7 Uji Coba Form

1. Hasil Uji Coba Form Login

Tabel 4.21 Hasil Uji Coba Form Login

Fungsi	ID Skenario	Input	Hasil yang di harapkan	Hasil
Mengecek Username Password adalah valid	SK-01	Mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> sesuai <i>level</i> ke dalam kolom yang tersedia.	User bisa masuk ke menu utama aplikasi sesuai dengan <i>level</i> .	100%
Mengecek Username Password adalah non valid	SK-02	Mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> yang salah ke dalam kolom yang tersedia.	User tidak bisa masuk ke menu utama aplikasi, dan menampilkan notif "Username atau password salah"	100%

<i>Field</i> kosong	SK-03	Salah satu inputan tidak di isi	<i>User</i> tidak bisa masuk ke dalam aplikasi dan menampilkan pesan “ <i>Please Fill Out This Field</i> ”.	100%
------------------------	-------	---------------------------------	---	------

2. Hasil Uji Coba Menambahkan Data *User*

Tabel 4.22 Hasil Uji Coba Menambahkan Data *User*

Fungsi	ID Skenario	<i>Input</i>	Hasil yang di harapkan	Hasil
Menambah data <i>user</i>	SK-04	Input data <i>user</i> secara lengkap ke dalam kolom yang tersedia.	Muncul pesan “Berhasil menambah data <i>user</i> ”.	100%
Mengubah data <i>user</i>	SK-05	Ubah salah satu kolom data <i>user</i> yang ingin dirubah.	Muncul pesan “Berhasil mengubah data <i>user</i> ”.	100%
Menghapus data <i>user</i>	SK-06	Hapus daftar <i>user</i> yang dipilih, muncul notif “yakin hapus data?”	Data <i>user</i> yang sudah dihapus tidak tampil lagi pada daftar <i>user</i> .	100%
<i>Field</i> kosong	SK-07		Muncul pesan “ <i>Please Fill Out This Field</i> ”.	100%

2. Hasil Uji Coba Menambahkan Data Pelanggan

Tabel 4.23 Hasil Uji Coba Menambahkan Data Pelanggan

Fungsi	ID Skenario	<i>Input</i>	Hasil yang di harapkan	Hasil
Menambah data pelanggan	SK-08	<i>Input</i> data pelanggan ke dalam kolom yang tersedia.	Muncul pesan “Berhasil menambah data pelanggan”.	100%

Mengubah data pelanggan	SK-09	Ubah salah satu kolom data pelanggan yang ingin dirubah.	Muncul pesan “Berhasil mengubah data pelanggan”.	100%
Menghapus data pelanggan	SK-10	Hapus daftar pelanggan yang dipilih, muncul notif “yakin hapus data?”	Data pelanggan yang sudah dihapus tidak tampil lagi pada daftar pelanggan.	100%
<i>Field</i> kosong	SK-11		Muncul pesan “ <i>Please Fill Out This Field</i> ”.	100%
Salah satu <i>field</i> tidak di isi	SK-12	Nama pelanggan tidak diisi	Inputan tidak dapat diproses atau disimpan.	100%

3. Hasil Uji Coba Menambahkan Data *Supplier*

Tabel 4.24 Hasil Uji Coba Menambahkan Data *Supplier*

Fungsi	ID Skenario	<i>Input</i>	Hasil yang di harapkan	Hasil
Menambah data <i>supplier</i>	SK-13	<i>Input</i> data <i>supplier</i> secara lengkap ke dalam kolom yang tersedia.	Muncul pesan “Berhasil menambah data <i>supplier</i> ”.	100%
Mengubah data <i>supplier</i>	SK-14	Ubah salah satu kolom data <i>supplier</i> yang ingin dirubah.	Muncul pesan “Berhasil mengubah data <i>supplier</i> ”.	100%
Menghapus data <i>supplier</i>	SK-15	Hapus daftar <i>supplier</i> yang dipilih, muncul notif “yakin hapus data?”	Data <i>supplier</i> yang sudah dihapus tidak tampil lagi pada daftar <i>supplier</i> .	100%
<i>Field</i> kosong	SK-16		Muncul pesan “ <i>Please Fill Out This Field</i> ”.	100%

4. Hasil Uji Coba Menambahkan Data Barang

Tabel 4.25 Hasil Uji Coba Menambahkan Data Barang

Fungsi	ID Skenario	Input	Hasil yang di harapkan	Hasil
Menambah data barang	SK-17	Input data barang secara lengkap ke dalam kolom yang tersedia.	Muncul pesan “Berhasil menambah data barang”.	100%
Mengubah data barang	SK-18	Ubah salah satu kolom data barang yang ingin dirubah.	Muncul pesan “Berhasil mengubah data barang”.	100%
Menghapus data barang	SK-19	Hapus daftar barang supplier yang dipilih, muncul notif “yakin hapus data?”	Data barang yang sudah dihapus tidak tampil lagi pada daftar barang.	100%
Field kosong	SK-20		Muncul pesan “Please Fill Out This Field”.	100%

5. Hasil Uji Coba Menambahkan Data Barang *Supplier*

Tabel 4.26 Hasil Uji Coba Menambahkan Data Barang *Supplier*

Fungsi	ID Skenario	Input	Hasil yang di harapkan	Hasil
Menambah data barang <i>supplier</i>	SK-21	Input data barang <i>supplier</i> secara lengkap ke dalam kolom yang tersedia.	Muncul pesan “Berhasil menambah data barang <i>supplier</i> ”.	100%
Mengubah data barang <i>supplier</i>	SK-22	Ubah salah satu kolom data barang <i>supplier</i> yang ingin dirubah.	Muncul pesan “Berhasil mengubah data barang <i>supplier</i> ”.	100%

Menghapus data barang <i>supplier</i>	SK-23	Hapus daftar barang <i>supplier</i> yang dipilih, muncul notif “yakin hapus data?”	Data barang <i>supplier</i> yang sudah dihapus tidak tampil lagi pada daftar barang <i>supplier</i> .	100%
Salah satu <i>field</i> tidak di isi	SK-24	Kode <i>Supplier</i> tidak dipilih.	Inputan tidak dapat diproses atau disimpan.	100%

6. Hasil Uji Coba Menambahkan Data Kategori

Tabel 4.27 Hasil Uji Coba Menambahkan Data Kategori

Fungsi	ID Skenario	Input	Hasil yang di harapkan	Hasil
Menambah data kategori	SK-25	Input data kategori secara lengkap ke dalam kolom yang tersedia.	Muncul pesan “Berhasil menambah data kategori”.	100%
Mengubah data kategori	SK-26	Ubah salah satu kolom data kategori yang ingin dirubah.	Muncul pesan “Berhasil mengubah data kategori”.	100%
Menghapus data kategori	SK-27	Hapus daftar kategori yang dipilih, muncul notif “yakin hapus data?”	Data kategori yang sudah dihapus tidak tampil lagi pada daftar kategori.	100%
<i>Field</i> kosong	SK-28		Muncul pesan “Please Fill Out This Field”.	100%

7. Hasil Uji Coba Menambahkan Data Provinsi

Tabel 4.28 Hasil Uji Coba Menambahkan Data Provinsi

Fungsi	ID Skenario	Input	Hasil yang di harapkan	Hasil
Menambah data provinsi	SK-29	Input data provinsi secara lengkap ke dalam kolom yang tersedia.	Muncul pesan “Berhasil menambah data provinsi”.	100%
Mengubah data provinsi	SK-30	Ubah salah satu kolom data provinsi yang ingin dirubah.	Muncul pesan “Berhasil mengubah data provinsi”.	100%
Menghapus data provinsi	SK-31	Hapus daftar provinsi yang dipilih, muncul notif “yakin hapus data?”	Data provinsi yang sudah dihapus tidak tampil lagi pada daftar provinsi.	100%
Field kosong	SK-32		Muncul pesan “Please Fill Out This Field”.	100%

8. Hasil Uji Coba Menambahkan Data Kota

Tabel 4.29 Hasil Uji Coba Menambahkan Data Kota

Fungsi	ID Skenario	Input	Hasil yang di harapkan	Hasil
Menambah data kota	SK-33	Input data kota secara lengkap ke dalam kolom yang tersedia.	Muncul pesan “Berhasil menambah data kota”.	100%
Mengubah data kota	SK-34	Ubah salah satu kolom data kota yang ingin dirubah.	Muncul pesan “Berhasil mengubah data kota”.	100%
Menghapus data kota	SK-35	Hapus daftar kota yang dipilih, muncul notif “yakin hapus data?”	Data kota yang sudah dihapus tidak tampil lagi pada daftar kota.	100%

<i>Field</i> kosong	SK-36		Muncul pesan “Please Fill Out This Field”.	100%
------------------------	-------	--	--	------

9. Hasil Uji Coba Menambahkan Data Kecamatan

Tabel 4.30 Hasil Uji Coba Menambahkan Data Kecamatan

Fungsi	ID Skenario	<i>Input</i>	Hasil yang di harapkan	Hasil
Menambah data kecamatan	SK-37	<i>Input</i> data kecamatan secara lengkap ke dalam kolom yang tersedia.	Muncul pesan “Berhasil menambah data kecamatan”.	100%
Mengubah data kecamatan	SK-38	Ubah salah satu kolom data kecamatan yang ingin dirubah.	Muncul pesan “Berhasil mengubah data kecamatan”.	100%
Menghapus data kecamatan	SK-39	Hapus daftar kecamatan yang dipilih, muncul notif “yakin hapus data?”	Data kota yang sudah dihapus tidak tampil lagi pada daftar kecamatan.	100%
<i>Field</i> kosong	SK-40		Muncul pesan “Please Fill Out This Field”.	100%

10. Hasil Uji Coba Menambahkan Data Tarif

Tabel 4.31 Hasil Uji Coba Menambahkan Data Tarif

Fungsi	ID Skenario	<i>Input</i>	Hasil yang di harapkan	Hasil
Menambah data tarif	SK-41	<i>Input</i> data tarif secara lengkap ke dalam kolom yang tersedia.	Muncul pesan “Berhasil menambah data tarif”.	100%
Mengubah data tarif	SK-42	Ubah salah satu kolom data tarif yang ingin dirubah.	Muncul pesan “Berhasil mengubah data tarif”.	100%

Menghapus data tarif	SK-43	Hapus daftar tarif yang dipilih, muncul notif “yakin hapus data?”	Data kota yang sudah dihapus tidak tampil lagi pada daftar tarif.	100%
Field kosong	SK-44		Muncul pesan “ <i>Please Fill Out This Field</i> ”.	100%
Salah satu <i>field</i> tidak di isi	SK-45	Kode <i>Supplier</i> tidak dipilih.	Inputan tidak dapat diproses atau disimpan.	100%

11. Hasil Uji Coba Menambahkan Data Transaksi Pembelian

Tabel 4.32 Hasil Uji Coba Menambahkan Data Transaksi Pembelian

Fungsi	ID Skenario	Input	Hasil yang di harapkan	Hasil
Menambah data transaksi pembelian	SK-46	Input data transaksi pembelian. Kolom yang terisi: Nama <i>Supplier</i> , Kode Barang, Harga Beli, dan <i>Qty</i> .	Data tersimpan di tabel detail pembelian kemudian data tersebut akan ditampilkan.	100%
Proses simpan data transaksi pembelian berhasil	SK-47	Menekan tombol simpan pembelian.	Muncul notifikasi “berhasil transaksi”	100%
Menguji tampilan nota pembelian	SK-48	Menekan tombol cetak kwitansi	Menampilkan nota pembelian.	100%

12. Hasil Uji Coba Menambahkan Data Transaksi Penjualan

Tabel 4.33 Hasil Uji Coba Menambahkan Data Transaksi Penjualan

Fungsi	ID Skenario	Input	Hasil yang di harapkan	Hasil
Menambah data transaksi penjualan	SK-49	Input data transaksi penjualan dengan mengisi Kolom <i>Disc</i> kemudian Tekan <i>button</i> “add” untuk menambah.	Data tersimpan di tabel detail penjualan kemudian data tersebut akan ditampilkan.	100%
Proses simpan data transaksi penjualan berhasil	SK-50	Menekan tombol simpan penjualan.	Menampilkan tabel detail penjualan.	100%
Menguji tampilan nota penjualan	SK-51	Menekan tombol cetak kwitansi.	Menampilkan nota penjualan.	100%

13. Hasil Uji Coba Laporan Pembelian

Tabel 4.34 Hasil Uji Coba Menambahkan Data Laporan Pembelian

Fungsi	ID Skenario	Input	Hasil yang di harapkan	Hasil
Proses menampilkan laporan pembelian	SK-52	-	Muncul tabel laporan pembelian.	100%
Proses hapus laporan pembelian berhasil	SK-53	Menekan tombol hapus pada salah satu data laporan yang ingin dihapus.	Menampilkan notifikasi “yakin hapus data”.	100%

14. Hasil Uji Coba Laporan Penjualan

Tabel 4.35 Hasil Uji Coba Menambahkan Data Laporan Penjualan

Fungsi	ID Skenario	Input	Hasil yang di harapkan	Hasil
Proses menampilkan laporan penjualan	SK-54	-	Muncul tabel laporan penjualan.	100%
Proses hapus laporan penjualan berhasil	SK-55	Menekan tombol hapus pada salah satu data laporan yang ingin dihapus.	Menampilkan notifikasi “yakin hapus data”.	100%

15. Hasil Uji Coba Laporan Stok

Tabel 4.36 Hasil Uji Coba Menambahkan Data Laporan Stok

Fungsi	ID Skenario	Input	Hasil yang di harapkan	Hasil
Proses menampilkan laporan stok	SK-56		Muncul tabel laporan stok.	100%

BAB V

PENUTUP

3.3 Kesimpulan

Setelah dilakukan analisis dan perancangan sistem, maka kerja praktik yang berjudul “Aplikasi *Point Of Sales* Pada CV Lasbon Technology Indonesia” dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dengan adanya Aplikasi *Point Of Sales* Pada CV Lasbon Technology Indonesia ini, maka pihak perusahaan dapat lebih mudah dalam menyajikan informasi tentang pembelian dan penjualan barang baik dalam pencarian data, proses pengadaan, proses penjualan, maupun dalam pembuatan laporan.
2. Aplikasi ini menghasilkan tiga laporan yaitu laporan pembelian, laporan penjualan dan laporan stok disertai dengan filter-filter untuk memudahkan pengguna dalam melakukan pencarian data laporan.

3.4 Saran

Dalam Aplikasi *Point Of Sales* Pada CV Lasbon Technology Indonesia ini terdapat banyak kelemahan. Untuk pengembangan lebih lanjut maka penulis memberikan saran untuk masa yang akan datang, yaitu:

1. Aplikasi dapat ditambah dengan retur pembelian dan *retur* penjualan.
2. Aplikasi dapat ditambah dengan penggunaan sistem *barcode*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aslamah., 2011. *Perancangan E-Shop Penjualan Studi Kasus Toko Radal Smart*. Jakarta: s.n.
- Destiningrum, M. & Adrian, Q. J., 2017. Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus: Rumah Sakit Yukum Medical Centre). *Jurnal TEKNOINFO*, 11(2), pp. 30-37.
- Hendrianto, D. E., 2014. Pembuatan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Website Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Donorojo Kabupaten Pacitan. *IJNS – Indonesian Journal on Networking and Security*, 3(4), pp. 57-64.
- Ishak, I. & Simin, N. S., 2016. Sistem Informasi Profil Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pada Waterboom Kota Ternate. *Indonesian Journal on Information System*, 1(1), pp. 21-30.
- Jogiyanto., 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F. & Rahmadi, H., 2015. Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN). *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 1(3), pp. 31-36.
- Romeo., 2003. *Testing dan Implementasi Sistem Edisi Pertama*. Surabaya: STIKOM.
- Sagita, R. A. & Sugiarto, H., 2016. Penerapan Metode Waterfall Pada Sistem Informasi Penjualan Furniture Berbasis Web. *Indonesian Journal on Networking and Security*, 5(4), pp. 49-55.
- Sani, A. S., Pradana, F. & Rusdianto, D. S., 2018. Pembangunan Sistem Informasi Point Of Sales Terintegrasi Dalam Lingkup Rumah Makan Beserta Cabangnya (Studi Kasus: RM. Pecel Pincuk Bu Tinuk). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, pp. 3249-3257.
- Saputra, D. E., 2013. *Rancang Bangun Aplikasi Point Of Sales Perlengkapan Balita Pada UD. Matahari Jaya Malang*. Surabaya: s.n.
- Triyatno. L. & Indra. H., 2018. *Rancang Bangun Aplikasi Pengendalian Persediaan menggunakan metode safety stock berbasis web pada toko yuni*. Surabaya: s.n.
- Wibawa, B. S., 2018. *Rancang Bangun Aplikasi Media Promosi dan Pemesanan Berbasis Website Pada CV. Kariyono Mandiri*. Surabaya: s.n.