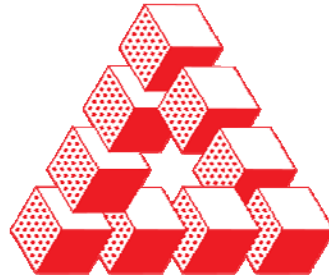


**RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN PADA TEACHING  
FACTORY SMK NEGERI 1 LUMAJANG**

**KERJA PRAKTEK**



**STIKOM  
SURABAYA**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

Oleh :

Nama : Lulut Fitriyaningrum  
NIM : 10.41011.0019  
Program : S1 (Strata Satu)  
Jurusan : Komputerisasi Akuntansi

**SEKOLAH TINGGI**

**MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER**

**SURABAYA**

**2013**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN PADA TEACHING  
FACTORY SMK NEGERI 1 LUMAJANG**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
mata kuliah Kerja Praktek



Disusun Oleh :

Nama : Lulut Fitriyaningrum  
NIM : 10.41011.0019  
Program : S1 (Strata Satu)  
Jurusan : Komputerisasi Akuntansi

**SEKOLAH TINGGI  
MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER  
SURABAYA  
2013**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN PADA  
TEACHING FACTORY SMK NEGERI 1 LUMAJANG**

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, April 2013

Disetujui:



Dosen Pembimbing

Penyelia

Arifin Puji Widodo, S.E., MSA  
NIDN. 0709108502

Drs. Hasan Bisri  
NIP. 196208141990031012

Mengetahui,

Kepala Program Studi S1 Sistem Informasi

Erwin Sutomo, S.Kom., M.Eng  
NIDN. 0722057501

## ABSTRAK

Sebagai salah satu unit usaha yang berfungsi untuk menambah pendapatan yang didapatkan oleh Teaching Factory (TF), maka TF memiliki peranan penting untuk memberikan informasi kepada pihak manajemen. Sistem penjualan yang selama ini berjalan di TF berlangsung seperti sistem penjualan pada umumnya, yaitu pelanggan melakukan transaksi penjualan kemudian dilayani oleh kasir. Kemudian kasir akan mencatat transaksi penjualan pada nota rangkap tiga. Hasil dari pencatatan tersebut akan direkapitulasi untuk dijadikan informasi yang berupa rekapitulasi penjualan dan pendapatan dalam satu periode. Dengan cara seperti itu maka pihak manajemen tidak dapat mengetahui informasi-informasi yang dapat digunakan untuk melakukan evaluasi pada kegiatan penjualan.

Dari permasalahan tersebut, penulis membuat sistem informasi penjualan yang menghasilkan laporan-laporan berupa laporan produk terlaris, laporan penjualan dan laporan keuntungan yang dapat digunakan untuk melakukan evaluasi penjualan oleh pihak manajemen Teaching Factory.

Dari implementasi aplikasi sistem informasi yang diterapkan di Teaching Factory dapat disimpulkan bahwa dengan sistem yang dibuat dapat mempercepat proses penjualan. Sistem informasi penjualan dapat digunakan untuk membantu pihak manajemen dalam melakukan evaluasi penjualan yang berlangsung pada Teaching Factory.

***Kata Kunci*** : *Penjualan, informasi.*

## KATA PENGANTAR

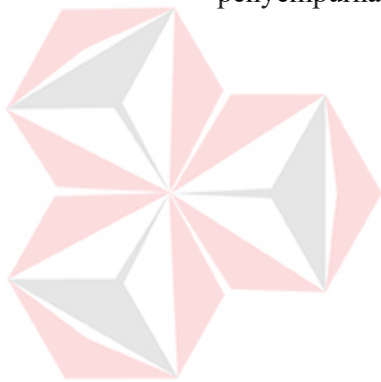
Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkah dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktek dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan pada Teaching Factory SMK Negeri 1 Lumajang” ini dengan baik dan lancar.

Laporan ini disusun sebagai bukti bahwa penulis telah menyelesaikan Kerja Praktek di SMK Negeri 1 Lumajang, selama kurang lebih satu bulan terhitung sejak pertengahan Februari 2013. Adapun tujuan utama pelaksanaan Kerja Praktek ini untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan program Sarjana Komputer, selain itu agar ilmu yang penulis dapat di bangku kuliah dapat dipraktekkan dalam dunia kerja nyata. Penyelesaian Laporan Kerja Praktek ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak yang benar-benar memberikan masukan dan dukungan kepada penulis. Untuk itu pada kesempatan ini perkenankan penyusun sebagai Penulis untuk mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak, Ibu dan Keluarga atas doa dan dukungan yang telah diberikan kepada saya.
2. Bapak Arifin Puji Widodo, S.E., MSA. selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan mendukung memberikan kepercayaan penuh kepada Penulis dalam menyelesaikan tugas ini.
3. Ibu Dra.Soetatik, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Lumajang yang telah mengijinkan penulis untuk melaksanakan Kerja Praktek di Teaching Factory SMK Negeri 1 Lumajang.

4. Bapak Drs.Hasan Bisri selaku Ketua Umum Teaching Factory yang telah membimbing saya dalam pelaksanaan Kerja Praktek di SMK Negeri 1 Lumajang, dan juga membantu penulis dalam menyelesaikan tugas Kerja Praktek ini.
5. Segenap Staf dan Karyawan SMK Negeri 1 Lumajang yang telah membantu penyusunan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dari materi maupun teknik penyajiannya. Untuk itu penyusun sebagai penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca demi penyempurnaan dalam menyelesaikan tugas-tugas lainnya.



UNIVERSITAS  
Dinamika  
Surabaya, April 2013

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan .....	3
1.5 Sistematika Penulisan .....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....	5
2.1 Sejarah Perusahaan .....	5
2.2 Lokasi Perusahaan .....	5
2.3 Visi dan Misi Perusahaan .....	6
2.4 Struktur Organisasi Perusahaan .....	8
BAB III LANDASAN TEORI .....	9
3.1 Sistem Informasi .....	9
3.1.1 Definisi Rancang .....	9
3.1.2 Definisi Sistem dan Informasi .....	9

3.2 Sistem Informasi Penjualan dan Sistem Persediaan .....	11
3.2.1 Definisi Sistem Informasi Penjualan .....	11
3.2.2 Harga Pokok Penjualan .....	13
3.2.3 Laba atau Rugi .....	13
3.2.4 Sistem Persediaan .....	15
3.2.5 Metode Pencatatan Persediaan .....	16
3.2.6 Kartu Stock .....	19
3.2.7 Data Flow Diagram (DFD) .....	19
3.2.7 Entity Relationship Diagram (ERD) .....	20
<b>BAB IV DESKRIPSI KERJA PRAKTEK .....</b>	<b>22</b>
4.1 Analisa Sistem .....	22
4.2.1 Document Flow Penjualan Tunai .....	23
4.2 Perancangan Sistem .....	26
4.2.1 System Flow Penjualan Tunai.....	26
4.2.2 Data Flow Diagram (DFD) .....	27
4.2.3 Perancangan Database.....	29
4.2.4 Struktur Tabel.....	31
4.3 Desain Input/Output .....	35
4.3.1 Desain Input .....	35
4.3.2 Desain Output .....	39
4.3 Implementasi Sistem .....	41
4.3.1 Kebutuhan Sistem .....	41
4.3.2 Penjelasan Pemakaian Aplikasi .....	42



BAB V PENUTUP.....	59
5.1 Kesimpulan.....	59
5.2 Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA .....	60



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Harga Pokok Penjualan .....	13
Tabel 3.2 Laba atau rugi .....	14
Tabel 4.1 Barang .....	32
Tabel 4.2 Kasir .....	32
Tabel 4.3 Pelanggan .....	33
Tabel 4.4 Kategori Pelanggan .....	34
Tabel 4.5 Penjualan .....	34
Tabel 4.6 Detail Penjualan .....	35
Tabel 4.7 Login User.....	35



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Lokasi Perusahaan .....	6
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Teaching Factory.....	8
Gambar 3.1 Simbol Entity .....	20
Gambar 3.2 Simbol Process .....	20
Gambar 3.3 Simbol Data Store .....	20
Gambar 3.4 Aliran Data .....	20
Gambar 4.1 Document Flow Penjualan Tunai .....	25
Gambar 4.2 System Flow Penjualan Tunai .....	27
Gambar 4.3 Context Diagram .....	28
Gambar 4.4 DFD Level 0 .....	29
Gambar 4.5 Conceptual Data Model (CDM) .....	30
Gambar 4. Physical Data Model (PDM).....	31
Gambar 4.7 Desain Form Login.....	36
Gambar 4.8 Desain Form Menu Utama .....	36
Gambar 4.9 Desain Form Master Barang .....	37
Gambar 4.10 Desain Form Transaksi Penjualan .....	38
Gambar 4.11 Desain Form Master Pelanggan .....	38
Gambar 4.12 Desain Form Master Kasir .....	39
Gambar 4.13 Desain Laporan Persediaan Barang.....	40
Gambar 4.14 Desain Rekap Penjualan Barang .....	40
Gambar 4.15 Desain Laporan Keuntungan .....	41
Gambar 4.16 Tampilan Form Home .....	42

Gambar 4.17 Tampilan Form Login .....	43
Gambar 4.18 Message Box pada Form Login benar .....	43
Gambar 4.19 Tampilan pada Form Ganti Password .....	44
Gambar 4.20 Message Box pada Form Ganti Password .....	44
Gambar 4.21 Form Data Barang .....	45
Gambar 4.22 Message Box pada Button Simpan .....	46
Gambar 4.23 Message Box pada Button Hapus .....	46
Gambar 4.24 Message Box pada Button Hapus .....	46
Gambar 4.25 Tampilan Form Data Pelanggan.....	47
Gambar 4.26 Message Box pada Button Baru .....	48
Gambar 4.27 Message Box pada Button Ubah .....	48
Gambar 4.28 Message Box pada Button Hapus.....	48
Gambar 4.29 Tampilan Form Kategori Pelanggan .....	49
Gambar 4.30 <i>Message Box</i> pada <i>Button</i> Baru .....	50
Gambar 4.31 Message Box pada Button Ubah .....	50
Gambar 4.32 Message Box pada Button Hapus .....	50
Gambar 4.33 Message Box pada Button Hapus.....	51
Gambar 4.34 Tampilan Form Data kasir .....	51
Gambar 4.35 Message Box pada Button Ubah .....	52
Gambar 4.36 Message Box pada Button Hapus.....	52
Gambar 4.37 Message Box pada Button Hapus .....	53
Gambar 4.38 Tampilan Form Update Stok .....	53
Gambar 4.39 Message Box pada Button Proses .....	54
Gambar 4.40 Tampilan Form Transaksi Penjualan.....	54

Gambar 4.41 <i>Message Box</i> pada <i>Button</i> Simpan .....	55
Gambar 4.42 <i>Message Box</i> pada <i>Button</i> Simpan .....	55
Gambar 4.43 Nota Jual .....	55
Gambar 4.44 Laporan Produk Terlaris .....	56
Gambar 4.45 Rekap Penjualan .....	57
Gambar 4.46 Laporan Keuntungan Penjualan .....	58



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Teaching Factory (TF) merupakan salah unit usaha yang ada di SMK Negeri 1 Lumajang yang menyediakan berbagai macam kebutuhan pokok diantaranya yaitu beras, minyak goreng, gula, dan sabun. Dengan adanya TF ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan siswa dan warga sekolah serta masyarakat sekitarnya dalam. Selain itu, TF juga digunakan untuk mewadai para siswa dalam melakukan kegiatan *door to door* yaitu penjualan langsung ke konsumen yang bertujuan untuk melatih jiwa kewirausahaan.

Perkembangan bisnis di TF terlihat dari jumlah penjualan yang semakin meningkat. Peningkatan penjualan juga mempengaruhi keuntungan yang diperoleh TF pada proses bisnis yang dijalankan. Sistem penjualan yang selama ini berjalan di TF berlangsung seperti sistem penjualan pada umumnya, yaitu pelanggan melakukan transaksi penjualan kemudian dilayani oleh kasir. Kemudian kasir akan mencatat transaksi penjualan pada nota rangkap tiga. Hasil dari pencatatan tersebut akan direkapitulasi untuk dijadikan informasi yang berupa rekapitulasi penjualan dan pendapatan dalam satu periode. Dengan cara seperti itu maka pihak manajemen tidak dapat mengetahui informasi-informasi yang dapat digunakan untuk melakukan evaluasi pada kegiatan penjualan.

Pihak manajemen belum dapat mengetahui produk mana yang banyak laku terjual, karena informasi tersebut dapat digunakan oleh pihak manajemen untuk memutuskan produk mana yang harus ditingkatkan jumlah *stock* barangnya.

Dari permasalahan tersebut, penulis akan membuat sistem informasi penjualan yang dapat digunakan untuk membantu pihak manajemen dalam memutuskan produk yang harus ditingkatkan yang dilihat dari produk yang banyak laku terjual.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat ditulis perumusan masalah yaitu bagaimana membuat rancang bangun aplikasi penjualan yang dapat membantu pihak manajemen Teaching Factory mengenai informasi barang yang banyak laku terjual dan informasi pendapatan pada Teaching Factory.

## **1.3 Batasan Masalah**

Dalam pembuatan sistem informasi ini, agar tidak menyimpang dari tujuan yang ingin dicapai maka pembahasan dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Seluruh pembayaran yang dilakukan ke kasir diasumsikan berupa penjualan tunai.
2. Program yang dihasilkan tidak termasuk dalam pembuatan barcode untuk label harga.

#### **1.4 Tujuan**

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai adalah dapat membuat rancang bangun aplikasi penjualan yang dapat membantu pihak manajemen Teaching Factory mengenai informasi barang yang banyak laku terjual dan informasi penadapatan pada Teaching Factory.

#### **1.5 Sistematika Penulisan**

Untuk memudahkan memahami persoalan dan pembahsannya, maka penulisan laporan Kerja Praktek ini dibuat dengan sistematika sebagai berikut:

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini dikemukakan hal-hal yang menjadi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan yang ingin dicapai serta sistematika penulisan laporan kerja praktek.

##### **BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Pada bab ini berisi penjelasan secara singkat sejarah dari perusahaan, strukturnya dan bidang yang dikerjakan oleh Teaching Factory.

##### **BAB III LANDASAN TEORI**

Pada bab ini dibahas secara singkat teori-teori yang berhubungan dan mendukung dalam pembuatan laporan kerja praktek ini. Menjelaskan tentang penjelasan sistem yang terkait.



#### **BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN**

Pada bab ini dibahas mengenai uraian tentang tugas-tugas yang dikerjakan selama pelaksanaan kerja praktek, mulai dari metodologi penelitian, perancangan sistem berupa *Document Flow*, *System Flow*, *Data Flow Diagram (DFD)*, *Entity Relationship Diagram (ERD)*, Struktur Tabel, desain *Input/Output* sampai dengan implementasi sistem berupa capture dari setiap *form* aplikasi.

#### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisikan kesimpulan dari sistem yang dibuat dan saran untuk pengembangan sistem.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## BAB II

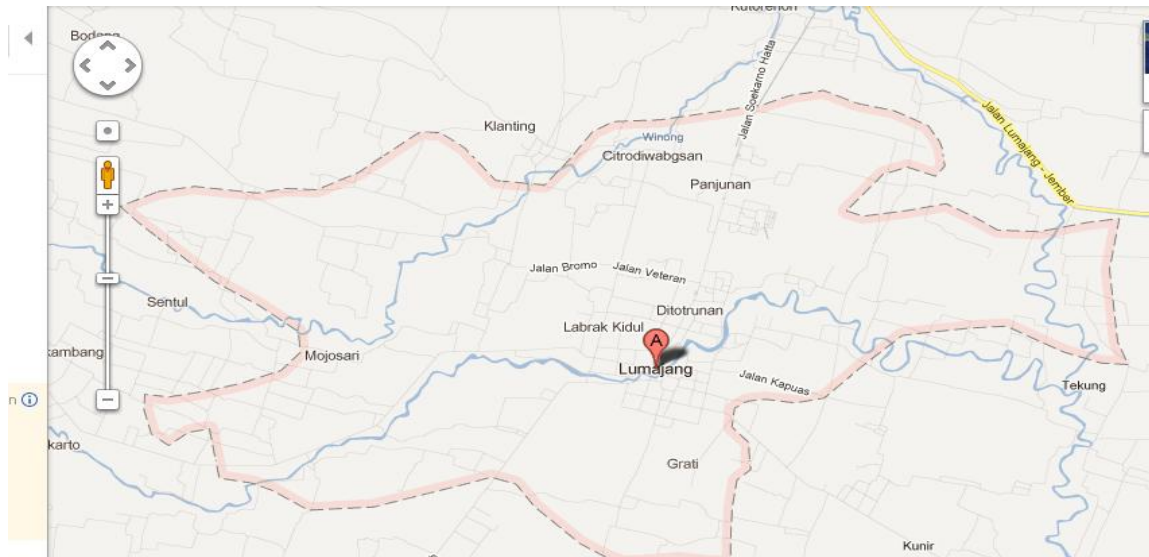
### GAMBARAN UMUM ORGANISASI

#### 2.1 Sejarah Perusahaan

Awal mula berdirinya Teaching Factory (TF) adalah diawali dengan berdirinya Business Center yang ada di SMKN 1 Lumajang. Setelah Business Center berkembang maka dibangunlah Teaching Factory yang berdiri pada tahun 2010. TF ini dibangun dengan tujuan untuk melayani kebutuhan sehari-hari warga sekolah. Tetapi produk yang dijual di tempat ini merupakan kebutuhan pokok saja. TF ini juga digunakan untuk pelatihan jiwa kewirausahaan para siswa dan tugas sekolah yaitu *project work*. *Project Work* ini merupakan salah satu syarat dalam melaksanakan ujian ketrampilan keahlian dalam tiap-tiap jurusan. Dengan adanya Teaching factory ini maka warga sekolah dapat memanfaatkan tempat ini untuk melakukan kegiatan jual beli.

#### 2.2 Lokasi Perusahaan

Teaching Factory ini berlokasi di Jalan HOS Cokroaminoto No. 161 Lumajang. Untuk lebih detailnya , peta alamat perusahaan dapat dilihat dari gambar di bawah ini:



Gambar 2.1 Lokasi Perusahaan

## 2.3 Visi, Misi dan Nilai Perusahaan

### 2.3.1 Visi

Visi yang terdapat pada Teaching Factory yaitu:

Menghasilkan tenaga kerja yang memiliki Imtaq (iman dan taqwa), keunggulan komparatif dan kompetitif serta berwawasan Iptek (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) dalam menghadapi era globalisasi serta memiliki kepedulian terhadap lingkungan hidup.

### 2.3.2 Misi

Misi yang terdapat pada Teaching Factory yaitu:

1. Menyiapkan tenaga kerja tingkat menengah yang memiliki keahlian profesional di bidang Administrasi Perkantoran, Akuntansi, Pemasaran, Multimedia, Teknik Komputer Jaringan, Persiapan Grafika, Produksi Grafika, Kimia Industri dan Rekayasa Perangkat Lunak

2. Menyiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki jiwa, semangat dan sikap wirausaha, mandiri dan mampu menciptakan lapangan pekerjaan.
3. Menjadikan SMK Negeri 1 Lumajang sebagai pusat informasi dan pusat pelatihan ketrampilan yang peduli dan berbudaya lingkungan hidup.

### 2.3.3 Nilai

Perilaku organisasi yang dianut dan dikembangkan sebagai budaya kerja dalam pengambilan keputusan dan pelaksanaan kegiatan yang dinyatakan dalam 4 hal pokok yaitu :

1. SSSP ( S3P )

Dalam menjalankan tugas didasari oleh makna Salam, Senyum, Sabar dan Profesional. S3P merupakan kiat yang dikembangkan dalam budaya keseharian di SMKN 1 Lumajang. Kesopanan dan kesantunan menjadi dasar pelaksanaan kiat tersebut.

2. Ikhlas

Dalam melaksanakan tugas didasari oleh nilai kerelaan, kejujuran dan pengabdian tanpa paksaan serta rasa ikut memiliki dengan penuh tanggung jawab sebagai wujud insan yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

3. Kebersamaan

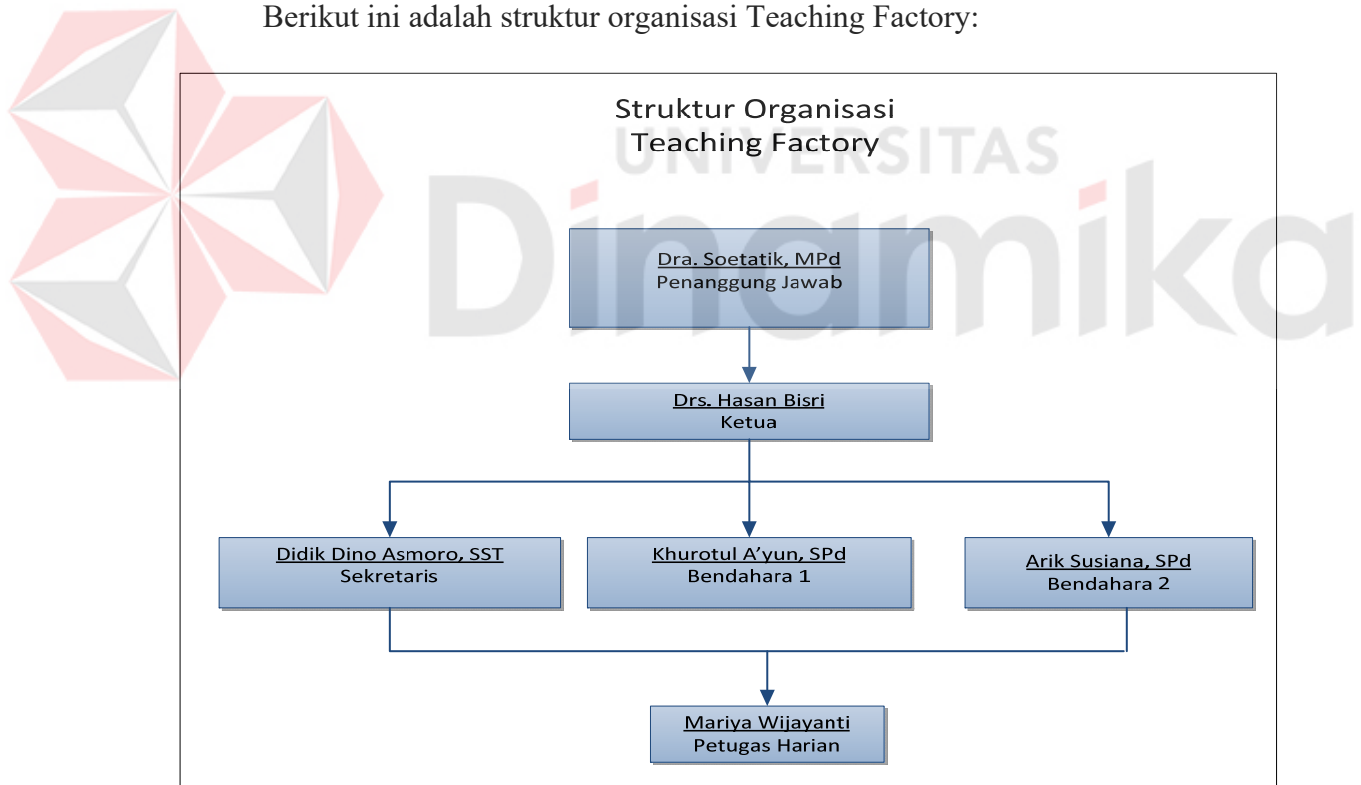
Dalam melaksanakan tugas didasari oleh rasa saling mengenal, menghargai dan saling menghormati, bijaksana dalam pengambilan keputusan.

#### 4. Inovatif

Dalam melaksanakan tugas didasari oleh kegiatan terus berkembang, menyesuaikan dan mencari hal-hal baru sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan tehnologi dan berani menghadapi tantangan global. Perwujudan dari nilai-nilai yang dikembangkan tersebut adalah berbentuk motto : Bekerja tanpa diperintah, Disiplin tanpa diawasi, Luas dalam wawasan, dan Luwes dalam bertindak.

### 2.4 Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut ini adalah struktur organisasi Teaching Factory:



Gambar 2.2 Struktur Oganisasi Perusahaan

## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

Landasan teori merupakan suatu landasan yang menjelaskan tentang teori-teori yang mendukung dalam pembuatan sistem ini. Teori-teori tersebut antara lain:

#### **3.1 Sistem Informasi**

##### **3.1.1 Definisi Rancang**

Perancangan dari segi kata memiliki beberapa pengertian, antara lain menurut Poerwadarminta (2003) adalah apa-apa yang sudah dirancangkan, rencana, program, persiapan. Sedangkan menurut Indra (1993), “Perancangan adalah mendesain atau menggambar sesuatu terdiri dari *input*, *process* dan *output*”.

##### **3.1.2 Definisi Sistem dan Informasi**

Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Menurut Jogiyanto HM (2001) dalam mendefinisikan sistem ada dua pendekatan yaitu pendekatan pada prosedur dan pendekatan pada elemen atau komponen. Pendekatan prosedur menurut Jerry FitzGerald dalam (Jogiyanto, 2001:1), sistem didefinisikan sebagai suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan dalam menyelesaikan tujuan tertentu. Sedangkan pendekatan elemen atau komponen, Menurut Richard F. Neuschel dalam (Jogiyanto, 2001:2) sistem merupakan urutan yang tepat dari tahapan-tahapan instruksi yang menerangkan apa (*what*) yang harus dikerjakan, siapa (*who*) yang mengerjakannya, kapan (*when*) dikerjakan dan bagaimana (*how*) mengerjakannya.

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu yaitu mempunyai komponen-komponen (*components*), batas sistem (*boundary*), lingkungan luar sistem (*environments*), penghubung (*interface*), masukan (*input*), pengolah (*process*), keluaran (*output*), dan sasaran (*objectives*) atau tujuan (*goal*).

Menurut Robert dalam (Jogiyanto, 2001:8), informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Data merupakan bentuk yang masih mentah yang belum dapat bercerita banyak, sehingga perlu diolah lanjut dimana data diolah dengan menggunakan suatu model untuk dihasilkan informasi yang bermanfaat (Jogiyanto,1999:50). Informasi dapat dihasilkan dari sistem informasi (*information system*) atau disebut juga *processing system* atau *information processing system* atau *information generation system*. Sedangkan pengertian Sistem informasi adalah suatu sistem terintegrasi yang mampu menyediakan informasi yang bermanfaat bagi penggunaannya.

Menurut Robert A. Leitch dan K.Roscoe Davis dalam (Jogiyanto, 2001,11), sistem informasi merupakan suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan untuk proses pengambilan keputusan.

Sistem informasi adalah suatu sistem terintegrasi yang mampu menyediakan informasi yang bermanfaat bagi penggunanya. Sebuah sistem terintegrasi atau sistem manusia-mesin, untuk menyediakan informasi untuk mendukung operasi manajemen dalam suatu organisasi.

## **3.2 Sistem Informasi Penjualan dan Sistem Persediaan**

### **3.2.1 Definisi Sistem Informasi Penjualan**

Menurut Auwarsa (2004:11), penjualan yaitu berkaitan dengan masalah-masalah strategis dengan promosi produksi iklan dan riset pasar. Sedangkan, menurut Mulyadi (2001) penjualan tunai adalah penjualan yang dilakukan oleh pelanggan dengan cara melakukan pembayaran harga barang terlebih dahulu sebelum barang diserahkan oleh perusahaan kepada pelanggan. Setelah uang diterima oleh perusahaan, barang kemudian diserahkan kepada pembeli dan transaksi penjualan tunai kemudian dicatat oleh perusahaan.

Menurut Soemarso (2004), pada saat perusahaan menjual barang dagangannya, maka akan diperoleh pendapatan. Jumlah yang dibebankan kepada pembeli untuk barang dagangan yang diserahkan merupakan pendapatan perusahaan yang bersangkutan. Untuk perusahaan dagang, akun yang digunakan untuk mencatat penjualan barang dagang disebut penjualan. Penjualan akan diikuti dengan penerimaan uang. Seperti halnya pembelian, penerimaan uang dari suatu penjualan, tergantung pada syarat jual beli yang telah ditetapkan.



Penjualan adalah ilmu dan seni dipengaruhi pribadi yang dilakukan oleh pihak penjual untuk mengajak orang lain agar bersedia membeli barang dan jasa yang ditawarkan. Jadi, dengan adanya penjualan maka akan tercipta suatu proses perputaran jasa antara pembeli dan penjual itu sendiri. Penjualan adalah proses dimana sang penjual memastikan, mengaktivasi dan memuaskan kebutuhan atau keinginan sang pembeli agar dicapai manfaat baik bagi sang penjual maupun bagi sang pembeli yang berkelanjutan dan menguntungkan. Penjualan merupakan jumlah yang dibebankan kepada langganan dalam penjualan barang dan jasa dalam suatu periode tertentu”.

Sistem informasi penjualan adalah suatu sistem informasi yang mengorganisasikan serangkaian prosedur dan metode yang dirancang untuk menghasilkan, menganalisa, menyebarkan dan memperoleh informasi untuk mendukung dalam pengambilan keputusan mengenai penjualan.

Dari beberapa definisi tentang penjualan yang telah dikemukakan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penjualan maka akan tercipta proses pertukaran barang dan jasa. Penjualan atau menjual adalah ilmu dan seni mempengaruhi orang lain agar membeli barang dan jasa yang ditawarkan sehingga memberikan kepuasan timbal balik antara penjual dan pembeli. Perusahaan yang menjual produk atau jasa, tentunya akan memperoleh pendapatan dari jumlah yang dibebankan kepada konsumen untuk produk atau jasa yang ditawarkan.

### 3.2.2 Harga Pokok Penjualan

Harga Pokok Penjualan (*cost of goods sold*) adalah harga pokok dari barang-barang yang telah laku dijual selama periode tertentu. Dalam menghitung harga pokok penjualan harus mengetahui unsur-unsur yang terdapat di dalamnya, yaitu persediaan barang dagangan (awal), pembelian, beban angkut pembelian, retur pembelian dan pengurangan harga, potongan pembelian, dan persediaan barang dagangan akhir. Perhitungan harga pokok penjualan yang digunakan adalah perhitungan harga pokok dengan menggunakan metode periodik. Cara untuk menghitung besarnya harga pokok penjualan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Harga Pokok Penjualan

Harga Pokok penjualan (HPP)			
Persediaan barang dagang (awal)			xxx
Pembelian		xxx	
Beban Angkut		xxx	
		xxx	
Retur pembelian	xxx		
Potongan pembelian	xxx		
		xxx	
Ditambah Pembelian Bersih			xxx
Barang siap untuk dijual			xxx
Dikurangi Persediaan barang dagangan (akhir)			xxx
<b>Harga Pokok penjualan (HPP)</b>			<b>xxx</b>

### 3.2.3 Laba atau Rugi

Kegiatan perusahaan sudah dapat dipastikan berorientasi pada keuntungan atau laba, menurut Soemarso (2004:245) laba adalah selisih lebih pendapatan atas beban sehubungan dengan usaha untuk memperoleh pendapatan tersebut selama periode tertentu. Dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan laba sejauh mana suatu perusahaan memperoleh pendapatan dari kegiatan penjualan sebagai selisih dari keseluruhan usaha yang didalam usaha itu terdapat biaya yang dikeluarkan untuk proses penjualan selama periode tertentu. Kenaikan modal (aktiva bersih) yang berasal dari transaksi sampingan atau transaksi yang jarang terjadi dari badan usaha dan dari semua transaksi atau kejadian lain yang mempengaruhi badan usaha selama satu periode kecuali yang termasuk dari pendapatan (*revenue*) atau investasi oleh pemilik.

Sedangkan menurut Henry Simamora (2002 : 45) laba adalah perbandingan antara pendapatan dengan beban jika pendapatan melebihi beban maka hasilnya adalah laba bersih. Rumus laba rugi dapat dilihat pada tabel berikut (Garrison: 2007):

Tabel 3.2 Laba atau Rugi

<b>Laba/Rugi</b>	
Penjualan	xxx
Dikurangi Harga Pokok Penjualan	<u>xxx</u>
<b>Margin Kotor</b>	xxx
Dikurangi Beban Penjualan dan Administrasi	<u>xxx</u>
Laba Operasi Bersih	xxx
Dikurangi Beban Bunga	<u>xxx</u>
<b>Laba Bersih</b>	xxx

Umumnya perusahaan didirikan untuk mencapai tujuan tertentu yaitu memperoleh laba yang optimal dengan pengorbanan yang minimal untuk mencapai hal tertentu perlu adanya perencanaan dan pengendalian dalam setiap aktivitas usahanya agar perusahaan dapat membiayai seluruh kegiatan yang berlangsung secara terus menerus.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa laba berasal dari semua transaksi atau kejadian yang terjadi pada badan usaha dan akan mempengaruhi kegiatan perusahaan pada periode tertentu dan laba di dapat dari selisih antara pendapatan dengan beban, apabila pendapatan lebih besar dari pada beban maka perusahaan akan mendapatkan laba apabila terjadi sebaliknya maka perusahaan mendapatkan rugi.

#### **3.2.4 Sistem Persediaan**

Menurut Jusup (2005), persediaan pada perusahaan disebut persediaan barang dagangan atau kadang-kadang disingkat persediaan. Persediaan terdiri atas barang-barang yang disediakan untuk dijual kepada para konsumen selama periode normal kegiatan perusahaan.

Persediaan adalah barang-barang yang dibeli perusahaan dengan maksud untuk dijual lagi (barang dagangan), atau masih dalam proses produksi yang akan diolah lebih lanjut menjadi barang jadi kemudian dijual (barang dalam proses), atau akan dipergunakan dalam proses produksi barang jadi yang kemudian dijual (bahan baku/pembantu). Persediaan barang dagangan terdapat pada jenis perusahaan perdagangan yang kegiatan utamanya membeli dan menjual barang dagangan.

Sedangkan persediaan bahan baku/pembantu, barang dalam proses dan barang jadi terdapat pada jenis perusahaan manufaktur yang mempunyai kegiatan utama mengolah bahan baku menjadi barang jadi.

### 3.2.5 Metode Pencatatan Persediaan

Metode pencatatan yang dapat menetapkan nilai persediaan pada akhir periode terdapat 2 macam, yaitu:

#### 1) Metode Periodik (Fisik)

Menurut Jusup (2005), metode persediaan periodik pada umumnya digunakan pada perusahaan yang menjual barang yang harganya relatif murah, tetapi frekuensi penjualannya sangat sering. Apabila perusahaan menggunakan metode persediaan periodik, maka rekening persediaan tidak didebet untuk mencatat pembelian, dan tidak dikredit apabila terjadi penjualan. Dalam metode ini, pembelian dicatat dengan mendebet rekening pembelian (dan di kredit ke rekening kas atau hutang dagang), sedangkan jika terjadi penjualan maka yang didebet adalah rekening kas dan dikredit rekening penjualan. Jadi dalam metode persediaan periodik, rekening persediaan tidak digunakan untuk mencatat penambahan persediaan karena dengan adanya transaksi pembelian, dan tidak digunakan untuk mencatat pengurangan persediaan karena adanya transaksi penjualan. Informasi mengenai persediaan yang ada pada suatu saat tertentu, tidak dapat diperoleh dari rekening persediaan, demikian pula harga pokok barang yang dijual tidak dapat diketahui untuk setiap transaksi penjualan yang terjadi.

Kelemahan yang terdapat pada pencatatan persediaan dengan menggunakan metode periodik yaitu jika diinginkan menyusun laporan jangka pendek, dan barang memiliki jenis dan jumlah yang banyak, maka perhitungan fisik akan memakan waktu yang lama.

Kelebihan yang terdapat pada pencatatan persediaan dengan menggunakan metode periodik:

- a. Praktis dan sederhana dalam pencatatan pembelian dan penjualan.
- b. Cocok jika digunakan oleh perusahaan dimana omzet maupun persediaannya tidak begitu besar.

## 2) Metode Perpetual

Dalam metode ini, mutasi persediaan dicatat dalam rekening persediaan, dengan demikian baik pembelian maupun penjualan akan mempengaruhi pencatatan persediaan. Sehingga jumlah dan harga pokok persediaan yang ada setiap saat dapat diketahui tanpa harus mengadakan stok opname.

Dalam Metode Perpetual, pada waktu membeli barang dibuat jurnal yang men-debet akun Persediaan Barang Dagangan dan meng-credit akun Hutang atau Kas. Pada waktu menjual barang dibuat jurnal yang mendebet akun Harga Pokok Penjualan dan meng-credit akun Persediaan sehingga akun Persediaan akan menunjukkan harga pokok dari persediaan yang ada di gudang.

Metode pencatatan persediaan ada tiga macam model yaitu:

1. FIFO (*First In First Out*): Barang yang dibeli lebih awal dianggap akan dijual lebih awal pula. Oleh karena itu, harga perolehan barang yang dibeli lebih awal akan dibebankan lebih dahulu sebagai HPP.
2. LIFO (*Last In First Out*), barang yang terakhir masuk dianggap yang pertama kali keluar, sehingga persediaan akhir terdiri dari pembelian yang paling awal.
3. Rata-rata (*Everage*), pengeluaran barang secara acak dan harga pokok barang yang sudah digunakan maupun yang masih ada ditentukan dengan cara dicari rata-ratanya.

Kelemahan yang terdapat pada pencatatan persediaan dengan menggunakan metode perpetual yaitu lebih banyak waktu, tenaga, dan biaya yang diperlukan untuk melakukan pencatatan persediaan. Namun, dengan sistem ini diharapkan masalah ini bisa teratasi.

Kelebihan yang terdapat pada pencatatan persediaan dengan menggunakan metode perpetual:

- a. Berguna untuk memutuskan kapan dan berapa barang yang harus dipesan,
- b. Laporan keuangan dapat disusun tanpa melakukan stock opname,
- c. Dapat mengetahui besarnya laba kotor atas penjualan setiap terjadi transaksi,
- d. Berguna untuk mengawasi persediaan yang dimiliki.

Dari kedua metode ini, metode persediaan perpetual yang lebih tepat digunakan karena dilihat dari segi ketepatan dan kecepatan informasi yang dihasilkan, metode persediaan perpetual lebih unggul.

### 3.2.6 Kartu Stock

Pencatatan pergerakan transaksi keluar masuk satu item barang diperlukan adanya kartu stok. Kumpulan dari kartu stok, untuk semua jenis barang yang ada, disebut buku stok atau buku persediaan (*inventory subsidiary ledger*). Buku stok, seperti halnya buku piutang atau buku hutang, merupakan buku tambahan, yang dalam hal ini untuk akun persediaan barang dagang. Kartu stok digunakan untuk mencatat penambahan, pengurangan, dan saldo akhir dari setiap jenis persediaan. Setiap transaksi pembelian barang dagang harus dicatat, dalam kartu stok maupun akun persediaan di buku besar. Apabila digunakan buku pembelian, maka setiap transaksi pembelian barang di catat di kartu stok, sedangkan total kolom yang disediakan untuk pembelian barang dagang, dicatat di akun persediaan barang dagang di buku besar. Demikian juga jika terjadi pengurangan, yang sebagian besar disebabkan oleh penjualan.

### 3.2.7 Data Flow Diagram (DFD)

DFD merupakan suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan darimana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari system, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut (Kendall 2003:204). Diagram ini digunakan untuk menggambarkan arus data di dalam sistem secara terstruktur dan jelas. Selain itu DFD juga merupakan gambaran dari sistem yang baik. Adapun beberapa simbol yang sering dipakai dalam DFD terdiri dari :

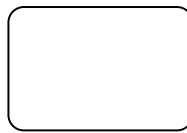


1. Simbol Entity, digunakan sebagai sumber dari input sistem atau tujuan dari output sistem.



Gambar 3.1 Simbol Entity

2. Simbol proses dimana sering digunakan untuk melakukan perubahan terhadap input yang masuk sehingga menghasilkan data dari perubahan input yang diolah.



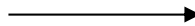
Gambar 3.2 Simbol Proses

3. Simbol *Data Store* atau penyimpanan data, sering digunakan sebagai simpanan dari data yang dapat berupa suatu file atau basis data.



Gambar 3.3 Simbol Data Store

4. Simbol yang menggambarkan aliran data, yang sering digunakan untuk menghubungkan antara proses dengan proses, proses dengan sumber proses dan proses dengan tujuan. Sedangkan anak panahnya menunjukkan arah aliran data.



Gambar 3.4 Simbol Aliran Data

### 3.2.8 Entity Relationship Diagram (EDR)

ERD merupakan notasi grafis dalam pemodelan data konseptual yang mendeskripsikan hubungan antar penyimpanan. ERD digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, karena hal ini relatif kompleks.

Dengan ERD kita dapat menguji model dan mengabaikan proses apa yang harus dilakukan. ERD dapat dikategorikan menjadi tiga bagian, yaitu :

1. *One to one relationship*

Jenis hubungan antar tabel yang menggunakan bersama sebuah kolom *primary key*. Jenis hubungan ini tergolong jarang digunakan, kecuali untuk alasan keamanan atau kecepatan akses data. Misalnya satu departemen hanya mengerjakan satu jenis pekerjaan saja dan satu pekerjaan hanya dikerjakan oleh satu departemen saja.

2. *One to many relationship*

Jenis hubungan antar tabel dimana satu *record* pada satu tabel terhubung dengan beberapa *record* pada tabel lain. Jenis hubungan ini merupakan yang paling sering digunakan. Misalnya suatu pekerjaan hanya dikerjakan oleh satu departemen saja, namun suatu departemen dapat mengerjakan beberapa macam pekerjaan sekaligus.

3. *Many to many relationship*

Jenis hubungan ini merupakan hubungan antar tabel dimana beberapa *record* pada satu tabel terhubung dengan beberapa *record* pada tabel lain. Misalnya satu departemen mampu mengerjakan banyak pekerjaan, juga satu pekerjaan dapat ditangani oleh banyak departemen.

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI KERJA PRAKTEK**

Analisis merupakan cara untuk menganalisa permasalahan berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil studi lapangan. Sedangkan desain sistem merupakan langkah yang harus ditempuh untuk menyajikan sebuah sistem informasi agar dapat terorganisir dengan baik dan jelas.

Sistem yang dibutuhkan oleh perusahaan adalah sebuah sistem yang dapat mengatasi dan memenuhi semua proses yang ada secara terkomputerisasi dengan baik, sehingga informasi yang dibutuhkan oleh perusahaan dapat dilakukan secara efektif dan efisien. Bagi pihak manajemen tentunya sistem ini berguna untuk mengontrol penjualan yang terjadi serta menghasilkan informasi yang dapat digunakan untuk mengetahui hasil penjualan produk. Laporan yang dihasilkan juga dapat membantu pihak manajemen mengetahui produk yang paling laku terjual.

#### **4.1 Analisa Sistem**

Dalam perkembangan teknologi informasi saat ini, sistem pengolahan data yang baik sangat dibutuhkan di berbagai perusahaan. Dengan adanya sistem pengolahan data yang baik maka informasi yang dibutuhkan dalam perusahaan akan dapat memperlancar kegiatan yang dilakukan oleh perusahaan tersebut.

Teaching Factory (TF) merupakan salah satu unit usaha yang bergerak dalam bidang perdagangan yang menjual kebutuhan pokok seperti beras, minyak goreng, gula, dan sabun. Dalam melakukan pencatatan transaksi penjualan Teaching Factory menggunakan media buku untuk mencatat setiap transaksi penjualan. Tentunya pencatatan seperti ini hanya bisa menghasilkan jumlah omset per periode tertentu. Sedangkan pengurus TF membutuhkan lebih banyak informasi untuk mengevaluasi transaksi penjualan. Akibatnya pengurus TF mengalami beberapa kendala antara lain: mengetahui jumlah stok barang dan mengetahui barang yang paling laku terjual.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan suatu sistem informasi penjualan yang dapat menghasilkan informasi yang lebih lengkap untuk mengevaluasi transaksi penjualan dan jumlah stok barang. Informasi yang dihasilkan dapat menyelesaikan kendala yang ada di Teaching Factory.

#### **4.1.1 Document Flow Penjualan Tunai**

Prosedur penjualan tunai yang sedang berjalan pada Teaching Factory adalah sebagai berikut:

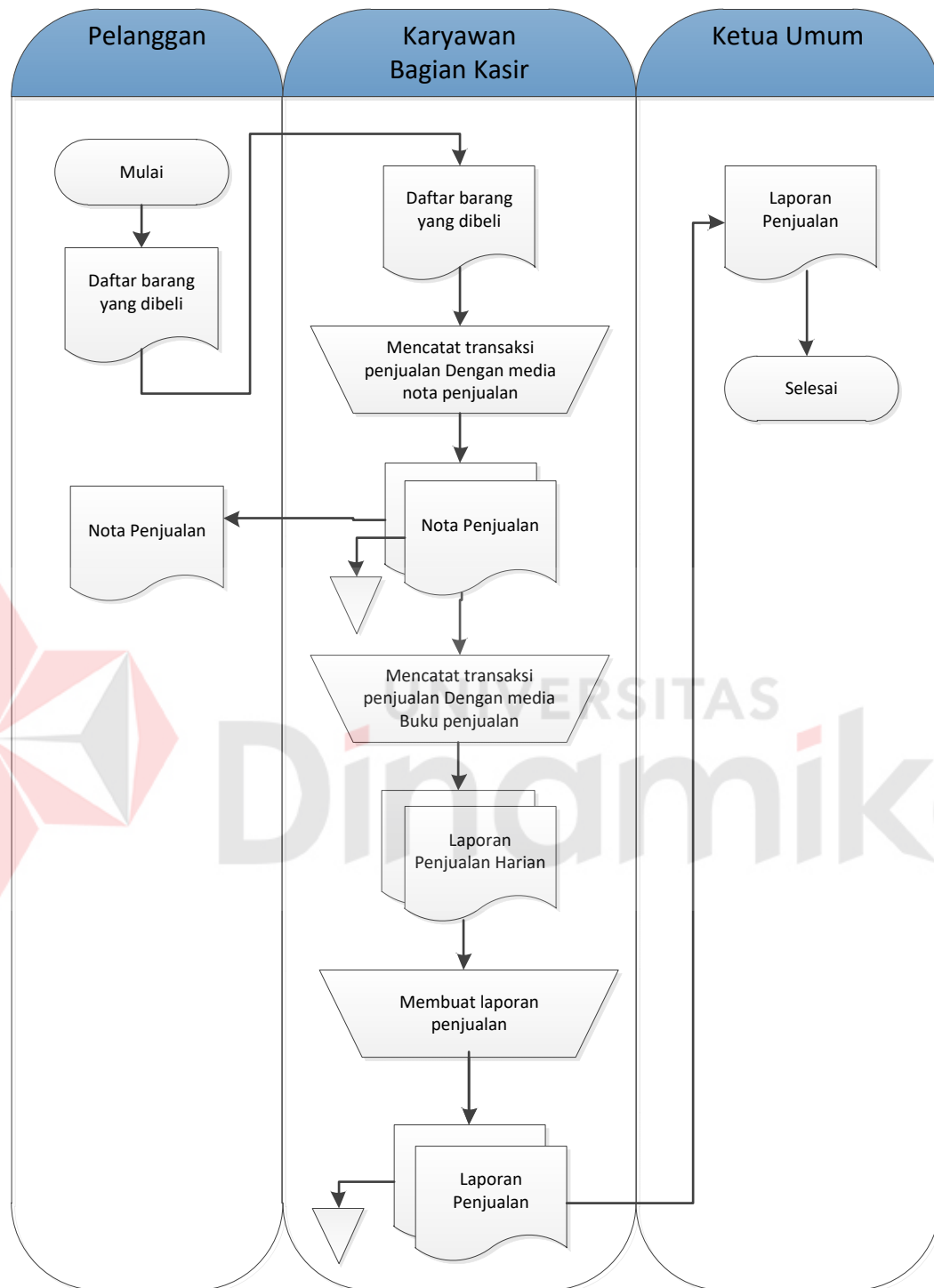
1. Transaksi penjualan diawali ketika pelanggan melakukan pembelian secara tunai. Kemudian barang diserahkan kepada kasir dan kasir akan mencatat barang yang dibeli oleh pelanggan ke dalam nota penjualan. Dimana nota penjualan yang dibuat oleh kasir terdapat 2 rangkap. Rangkap pertama akan diberikan kepada pelanggan jika pembelian dilakukan secara tunai. Sedangkan rangkap kedua disimpan oleh kasir sebagai arsip.

2. Berdasarkan arsip nota penjualan, kasir kemudian mencatat transaksi penjualan ke dalam buku penjualan harian. Kemudian dari buku penjualan harian tersebut kasir membuat laporan penjualan untuk mengetahui *omzet* penjualan pada hari tersebut.
3. Setelah itu kasir akan melakukan rekapitulasi laporan penjualan selama 1 bulan yang diserahkan kepada Ketua Umum untuk mengetahui barang-barang mana yang paling laku terjual. Selain itu laporan ini berguna dalam pengambilan keputusan untuk menambah stok barang.

Adapun gambar *document flow* penjualan tunai sebagai berikut:



UNIVERSITAS  
Dinamika



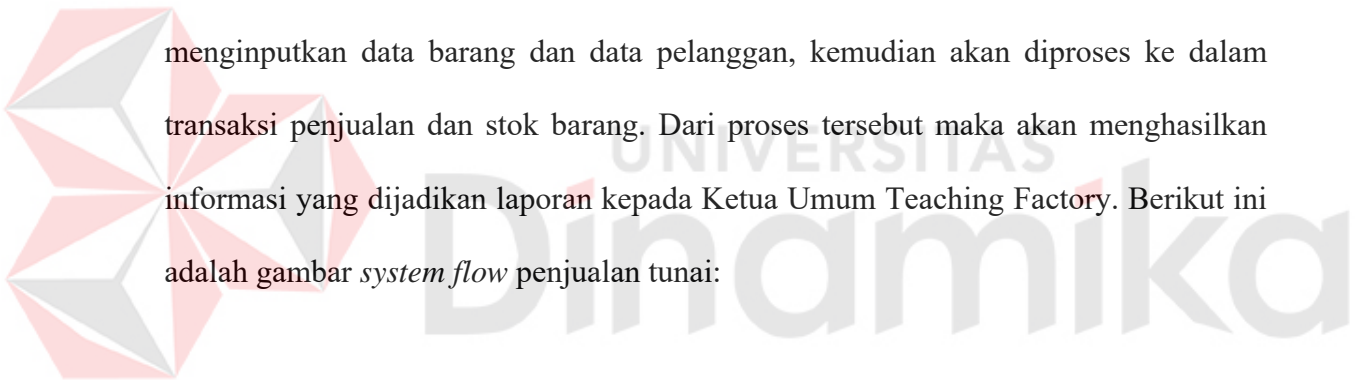
Gambar 4.1 Document Flow Penjualan Tunai

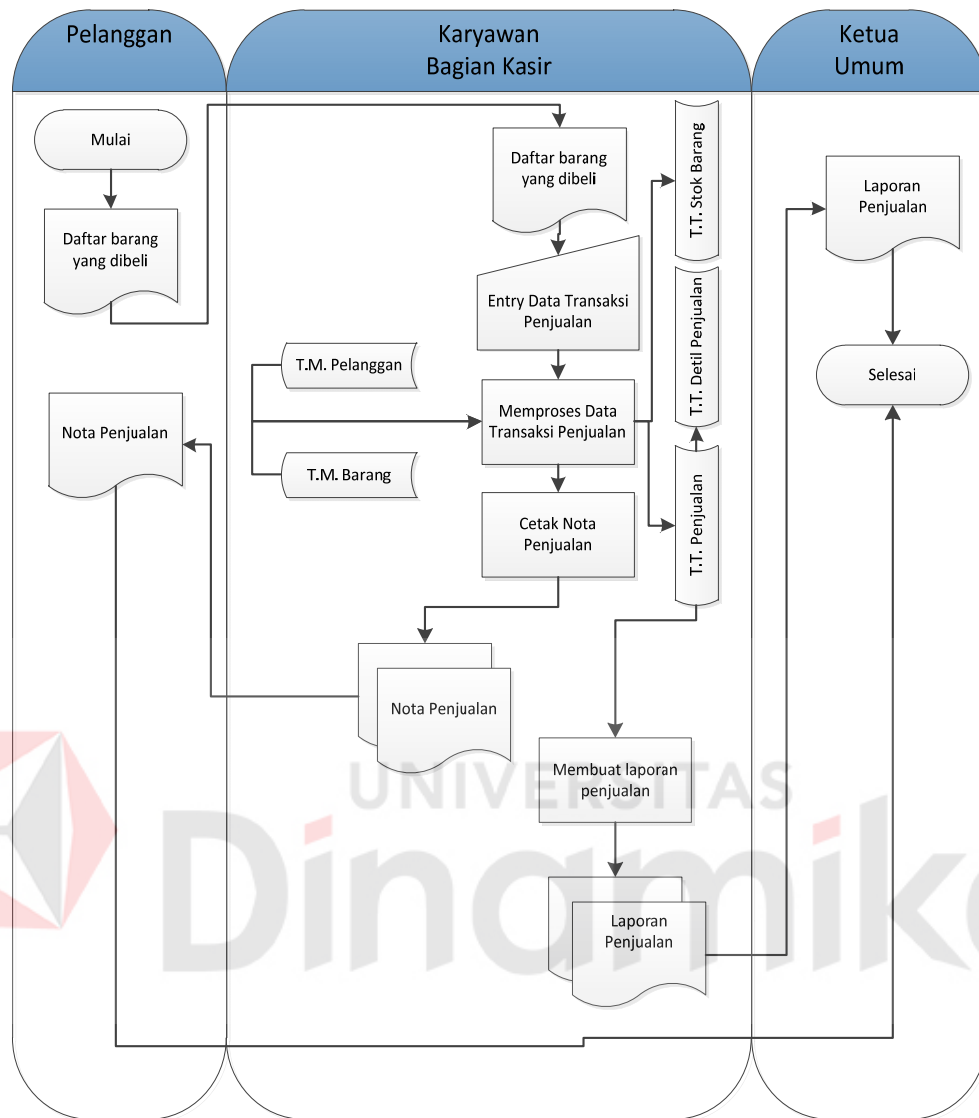
## 4.2 Perancangan Sistem

Berdasarkan analisis, penulis membuat rancangan sistem untuk mencari solusi pada perusahaan tersebut. Dengan analisis tersebut maka dapat menghasilkan document flow dari analisis sistem yang sedang berjalan, sedangkan sistem yang baru dapat digambarkan melalui *system flow*, *Context Diagram*, *HIPO*, *data flow diagram*, *entity relationship diagram*, struktur tabel, dan desain I/O. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

### 4.2.1 *System Flow* Penjualan Tunai

Proses transaksi penjualan dilakukan oleh karyawan bagian kasir yang menginputkan data barang dan data pelanggan, kemudian akan diproses ke dalam transaksi penjualan dan stok barang. Dari proses tersebut maka akan menghasilkan informasi yang dijadikan laporan kepada Ketua Umum Teaching Factory. Berikut ini adalah gambar *system flow* penjualan tunai:





Gambar 4. 2 System Flow penjualan tunai

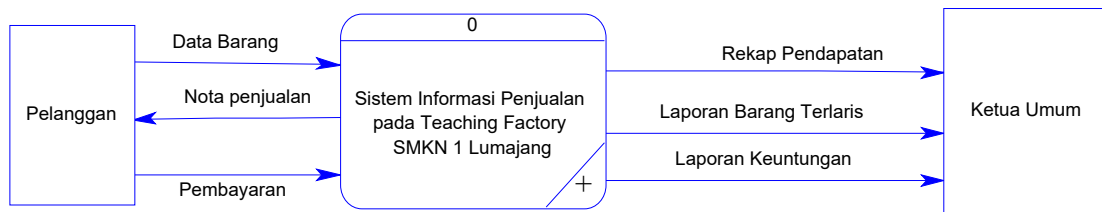
#### 4.2.2 Data Flow Diagram (DFD)

*Data Flow Diagram* (DFD) merupakan suatu model yang menggambarkan aliran data yang terjadi dalam sistem, sehingga dengan dirancangnya DFD ini maka akan terlihat jelas arus data yang mengalir dari sistem tersebut. Dalam pembuatan DFD ini akan dibuat mulai dari *context diagram* dan DFD level di bawahnya.



## 1. Context Diagram

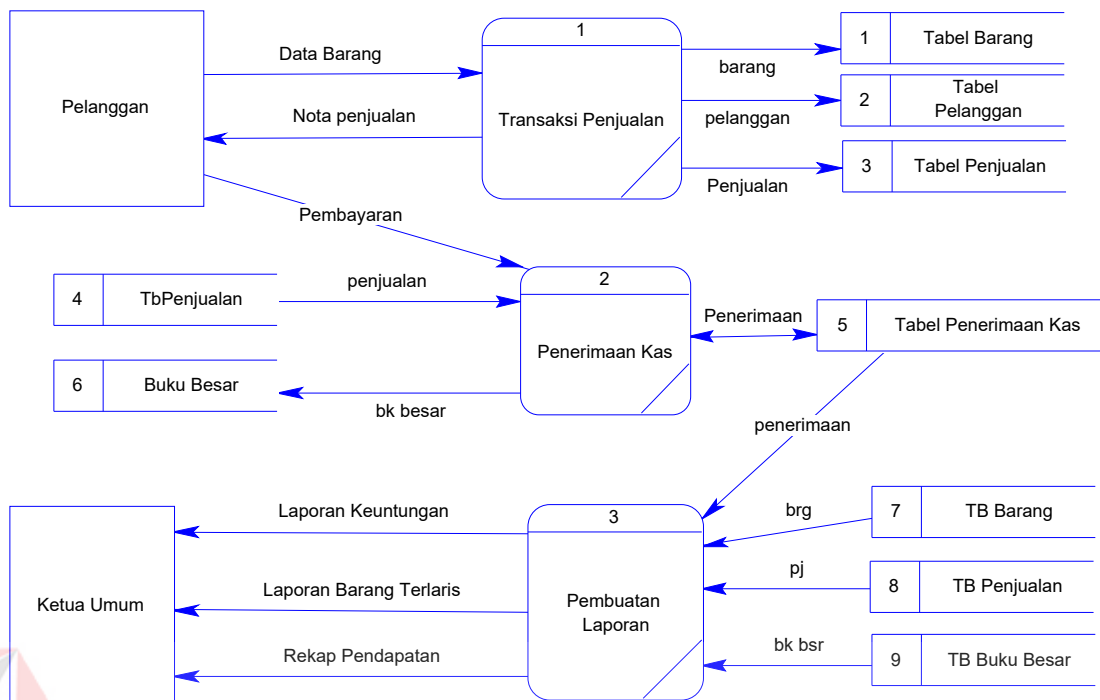
*Context Diagram* dari sistem penjualan pada business center ini menggambarkan secara umum proses yang terjadi perusahaan tersebut. Pada *context diagram* ini melibatkan 3 *entity* yaitu pelanggan, bagian kasir dan ketua umum seperti yang digambarkan pada gambar 4.3



Gambar 4.3 *Context Diagram*

## 2. DFD level 0 Sistem Penjualan

DFD level 0 merupakan hasil *decompose* dari *context diagram* yang menggambarkan proses-proses apa saja yang terdapat pada sistem penjualan pada Teaching Factory. DFD level 0 dapat dilihat pada gambar 4.4.



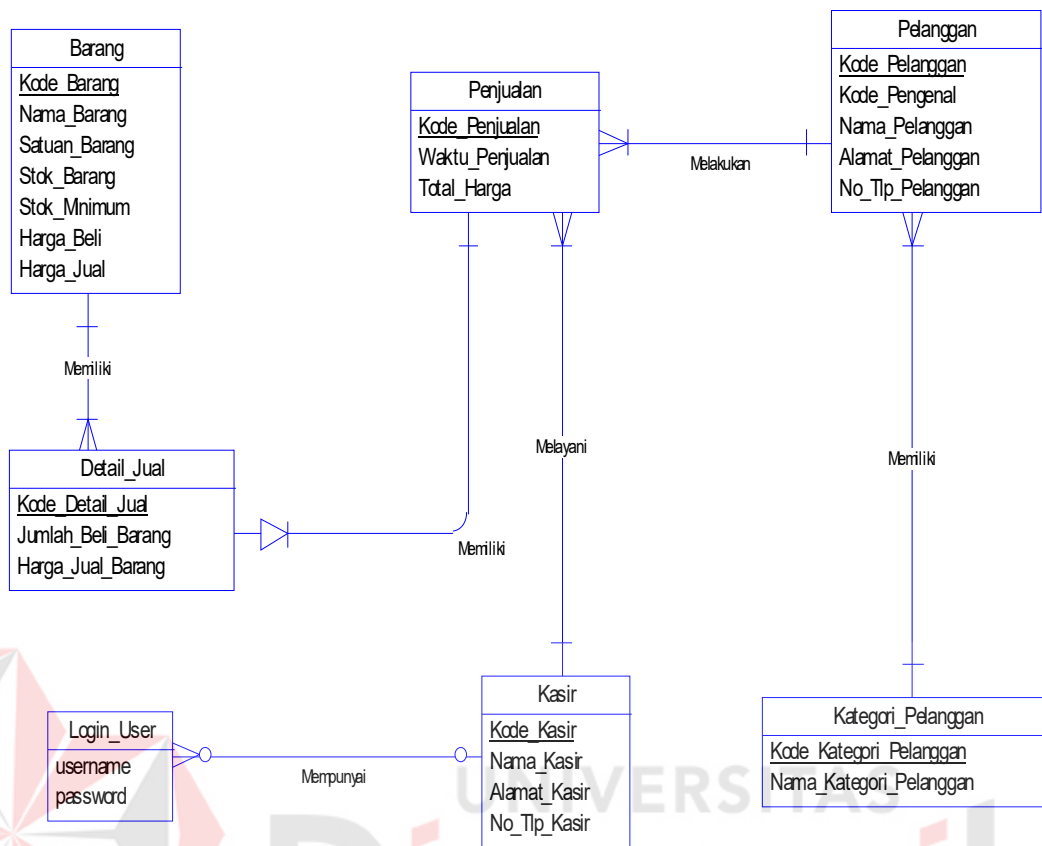
Gambar 4.4 DFD Level 0 Sistem penjualan

### 4.2.3 Perancangan Database

Dari analisis sistem diatas maka dapat dibuat untuk merancang database yaitu *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang menggambarkan struktur database dari sistem penjualan Teaching Factory yang terdiri dari *Conceptual Data Model* dan *Physical Data Model*.

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

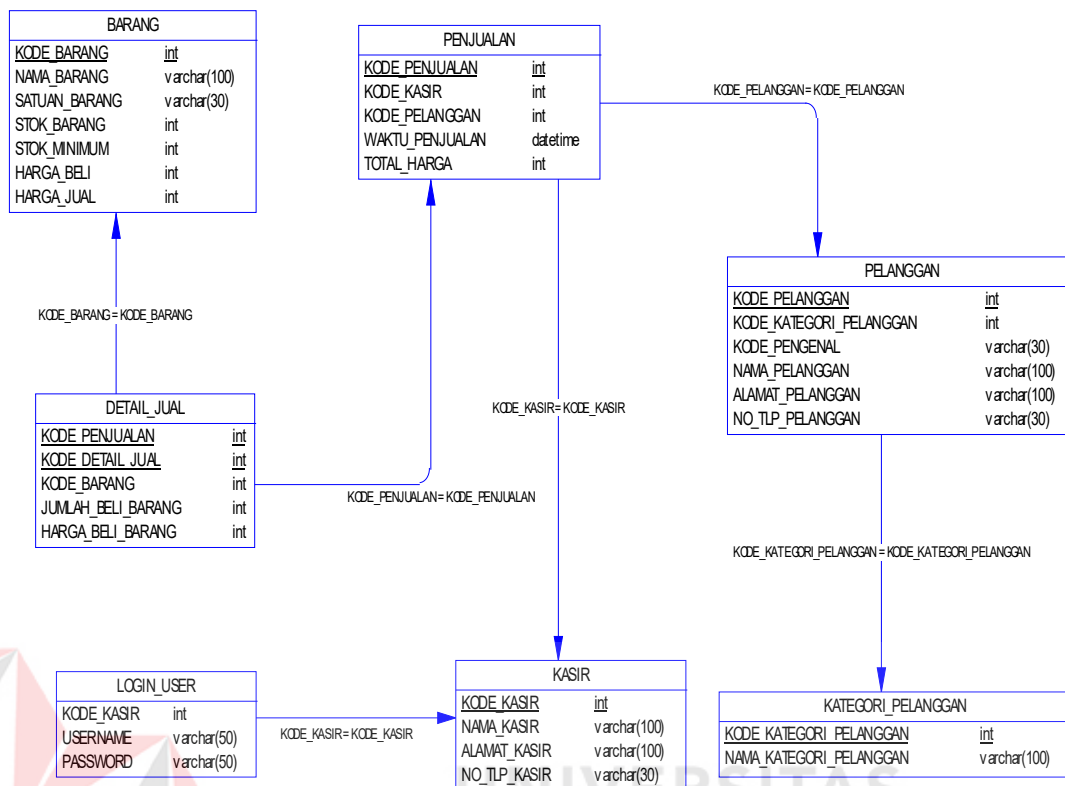
*Conceptual Data Model* (CDM) ini menggambarkan relasi antara tabel yang satu dengan tabel yang lain. Berikut ini merupakan tabel-tabel yang terdapat dalam *Conceptual Data Model* (CDM):



Gambar 4.5 *Conceptual Data Model* Sistem Penjualan

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

*Physical Data Model (PDM)* merupakan hasil *generate* dari *Conceptual Data Model (CDM)*. Perancangan PDM merupakan representasi fisik dari database. PDM menggunakan sejumlah tabel untuk menggambarkan data serta hubungan antara data-data tersebut. Berikut PDM yang ada pada sistem penjualan Teaching Factory.



Gambar 4.6 Physical Data Model Sistem Penjualan

#### 4.2.4 Struktur Tabel

Struktur tabel pada sistem informasi penjualan Teaching Factory SMK

Negeri1 Lumajang adalah sebagai berikut:

##### a. Tabel Barang

Nama Tabel : Barang

Primary Key : Kode\_Barang

Foreig Key : -

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data-data barang

Tabel 4.1 Barang

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Kode_Barang	Intenger		Primary Key
2.	Nama_Barang	Varchar	100	
3.	Harga_Barang	Intenger		
4.	Jumlah_Barang	Intenger		
5.	Satuan_Barang	Varchar	30	
6.	Stock_Barang	Intenger		
7.	Stock_Minimum	Intenger		
8.	Harga_Beli	Intenger		
9.	Harga_Jual	Intenger		

## b. Tabel Kasir

Nama Tabel : Kasir

Primary Key :Kode\_Kasir

Foreign Key : -

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data kasir

Tabel 4.2 Kasir

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Kode_Kasir	Intenger		Primary Key
2.	Nama_Kasir	Varchar	100	
3.	Alamat_Kasir	Varchar	100	
4.	No_Telp_Kasir	Char	15	

## c. Tabel Pelanggan

Nama Tabel : Pelanggan

Primary Key : Kode\_Pelanggan

Foreign Key : -

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data pelanggan

Tabel 4.3 Pelanggan

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Kode_Pelanggan	Intenger		Primary Key
2.	Kode_Kategori_Pelanggan	Intenger		Foreign key
3.	Kode_Pengenal	Varchar	30	
4.	Nama_Pelanggan	Varchar	100	
5.	Alamat_Pelanggan	Varchar	100	
6.	No_Telp_Pelanggan	Varchar	30	

## d. Tabel Kategori Pelanggan

Nama Tabel : Kategori Pelanggan

Primary Key : Kode\_Kategori\_Pelanggan

Foreign Key : -

Fungsi : Tabel untuk memasukkan kategori pelanggan

Tabel 4.4 Kategori Pelanggan

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Kode_Kategori Pelanggan	Intenger		Primary Key
2.	Nama_Kategori_Pelanggan	Varchar	100	

## e. Tabel Penjualan

Nama Tabel : Penjualan

Primary Key : No\_Nota\_Penjualan

Foreign Key : Kode\_Barang, Id\_Kasir

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data penjualan

Tabel 4.5 Penjualan

No.	Field	Type	Length	Key
1.	No_Nota_Penjualan	Intenger		Primary Key
2.	Kode_Barang	Intenger		Foreign Key
3.	Kode_Kasir	Intenger		Foreign Key
4.	Tanggal_Penjualan	Date Time		
5.	Total_Harga	Intenger		

## f. Tabel Detail Jual

Nama Tabel : Detail Jual

Primary Key : -

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

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data detail jual

Tabel 4.6 Tabel Detail Jual

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Kode_Detail_Jual	Intenger		
2.	Jumlah__Beli_Barang	Intenger		
3.	Harga_Beli_Barang	Intenger		

## g. Tabel Login User

Nama Tabel : Login User

Primary Key : -

Foreign Key : -

Fungsi : Tabel untuk menyimpan data login user

Tabel 4.7 Tabel Login User

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Username	Varchar	30	
2.	Password	Varchar	30	

### 4.3 Desain *Input/Output*

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

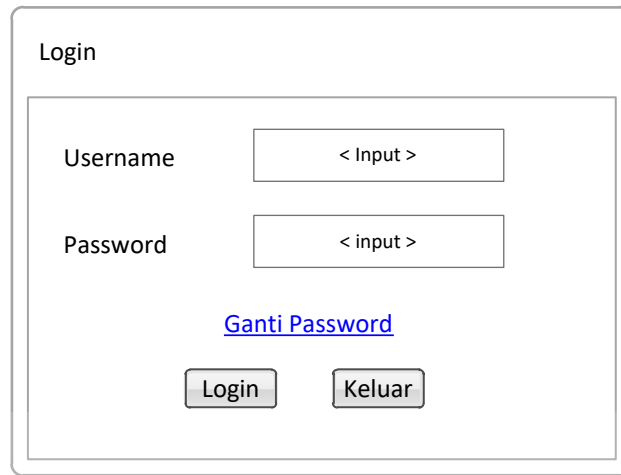
#### 4.3.1 Desain Input

Berikut ini adalah desain input yang terdapat pada aplikasi sistem penjualan pada Business Center SMK Negeri 1 Luamajang:



## 1. Form login

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

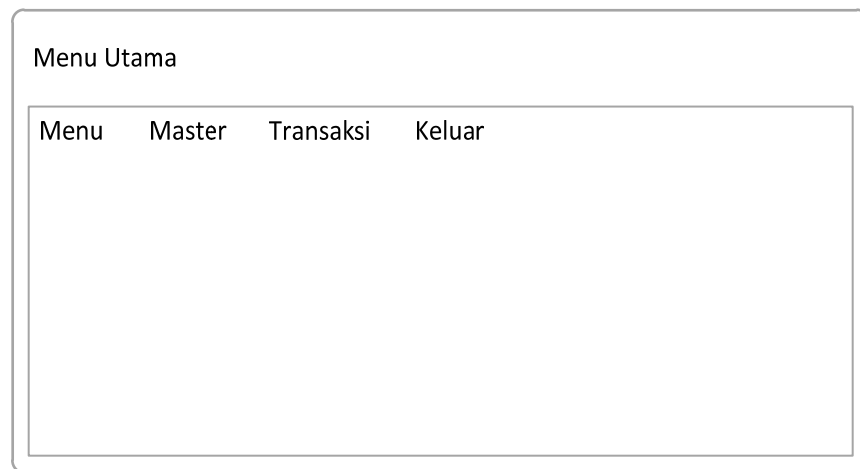


The image shows a login form titled "Login". It contains two input fields: "Username" and "Password", each with a placeholder text "< Input >". Below the password field is a blue underlined link labeled "Ganti Password". At the bottom of the form are two buttons: "Login" and "Keluar".

Gambar 4.7 Desain Form Login

## 2. Form Menu Utama

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



The image shows a main menu form titled "Menu Utama". It contains a horizontal list of menu items: "Menu", "Master", "Transaksi", and "Keluar".

Gambar 4.8 Desain Form Menu Utama

### 3. Form Master Barang

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



The image shows a software window titled "Form Master Barang". It contains several input fields and four action buttons. The data entered in the fields is as follows:

Label	Value
Kode Barang	00001
Nama Barang	Beras Ramayana
Harga Barang	Rp 89.000,-
Satuan Barang	Sak
Stock Barang	10
Stock Minimum	3

At the bottom of the form, there are four buttons: "Simpan", "Ubah", "Hapus", and "Keluar".

Gambar 4.9 Desain Form Master Barang

### 4. Form Transaksi Penjualan

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

**Form Transaksi Penjualan**

Kode Transaksi  Nama Barang

Kode Pengenal  Nama : Nama Harga Satuan

Tanggal  Jumlah Beli

**Detail Transaksi**

Kode Barang	Nama Barang	Harga Satuan	Jumlah Beli	Harga Total

Total Keseluruhan : Rp.

Gambar 4.10 Desain Form Transaksi Penjualan

## 5. Form Master Pelanggan

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

**Form Master Pelanggan**

Kode Pelanggan

Nama Pelanggan

Jurusan Pelanggan

Alamat Pelanggan

Kota Pelanggan

No Telp Pelanggan

Gambar 4.11 Desain Form Master Pelanggan

## 6. Form Kasir

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



Id Kasir	00001
Nama Kasir	Maria
Alamat Kasir	Jalan Manggis 21
No Telp Kasir	087786756664

Simpan   Ubah   Hapus   Keluar


Gambar 4.12 Desain *Form* Kasir

### 4.3.2 Desain Output

Berikut ini merupakan desain output yang terdapat dalam aplikasi penjualan pada Teaching Factory:

#### 1. Laporan Barang Terlaris

Berikut ini merupakan desain output dari laporan persediaan barang yang berfungsi untuk memberi informasi mengenai persediaan barang yang telah terjual:



Teaching Factory  
SMK Negeri 1 Lumajang  
Jalan Hos Cokroaminoto No.161 Lumajang

Laporan Barang Terlaris  
Periode:

Nama Barang	Harga Barang	Satuan Barang	Jumlah Barang	Total

Gambar 4.13 Desain Laporan Barang Terlaris

## 2. Rekap Penjualan Barang

Berikut ini merupakan desain output dari laporan penjualan barang yang berfungsi untuk memberi informasi mengenai penjualan barang yang laku terjual.



Teaching Factory  
SMK Negeri 1 Lumajang  
Jalan Hos Cokroaminoto No.161 Lumajang

Laporan Penjualan Barang  
Periode:

Tanggal Penjualan	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah Barang	Harga barang	Total

Gambar 4.14 Desain Rekap Penjualan Barang

### 3. Laporan Keuntungan

Berikut ini merupakan desain output dari laporan laba rugi yang berfungsi untuk mengetahui apakah perusahaan itu laba atau rugi:

Teaching Factory SMK Negeri 1 Lumajang Jalan Hos Cokroaminoto No.161 Lumajang		
Laporan Laba Rugi Periode:		
<b>Penjualan:</b>		
Penjualan	xxx	
Harga Pokok Penjualan	xxx	
<b>Margin Kotor</b>		xxx
Beban Penjualan dan Administrasi		xxx
Laba Operasi Bersih		xxx
Beban Bunga		xxx
<b>Laba Bersih</b>		xxx

Gambar 4.15 Desain Laporan Keuntungan

### 4.4 Implentasi Sistem

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

#### 4.4.1 Kebutuhan Sistem

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

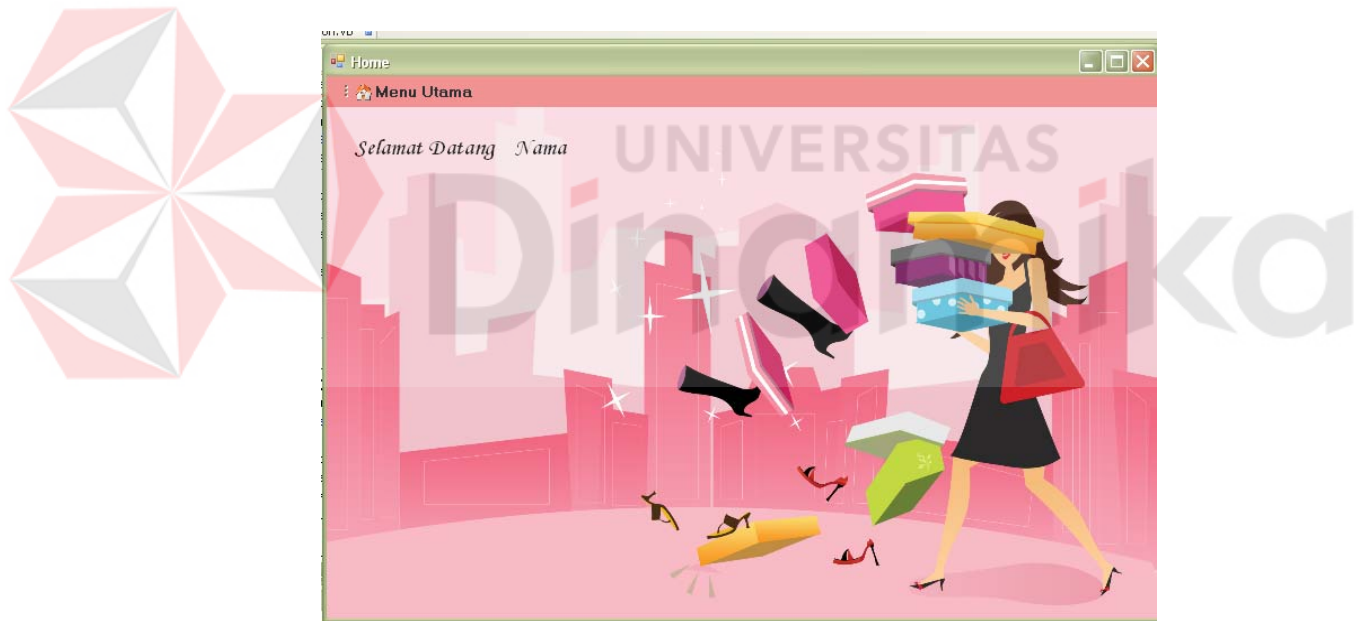
1. Intel Pentium 4 CPU 2.00 Ghz
2. Memory 512 MB RAM
3. VGA 64 GB

#### 4.4.2 Penjelasan Pemakaian Aplikasi

Tahap ini merupakan langkah-langkah dari pemakaian aplikasi sistem penjualan pada Teaching Factory SMKN 1 Lumajang. Berikut sub-sub pembahasan pemakaian aplikasi ini:

##### 1. Form Home

*Form Home* merupakan tampilan awal dari program ini. Pada form ini terdapat menu yaitu menu utama. Menu utama disini berisi *login* untuk *user* yang ingin menjalankan aplikasi ini. Selain itu dalam menu utama terdapat menu keluar yang bertujuan untuk membatalkan masuk ke aplikasi.



Gambar 4.16 Tampilan *Form Home*

## 2. Form Login

*Form login* ini terdapat pada form Home yaitu pada menu utama. *User* harus menginputkan *username* dan *password* yang sesuai agar dapat masuk ke menu utama dari aplikasi ini. *Form Login* ini untuk mengontrol agar hanya orang yang berhak saja yang dapat mengakses aplikasi ini. Jika orang tersebut tidak memiliki wewenang, maka ia tidak akan dapat membuka aplikasi ini. Hal ini untuk menjaga keamanan data. Tampilan dari *form login* ini dapat dilihat sebagai pada gambar berikut ini:

Gambar 4.17 Tampilan *Form Login*

Jika *username* dan *password* salah yang diinputkan *user* salah atau tidak sesuai maka akan muncul *message box* seperti pada gambar 4.4.18

Gambar 4.18 *Message Box* pada *Form Login* benar

## 3. Form Ganti Password

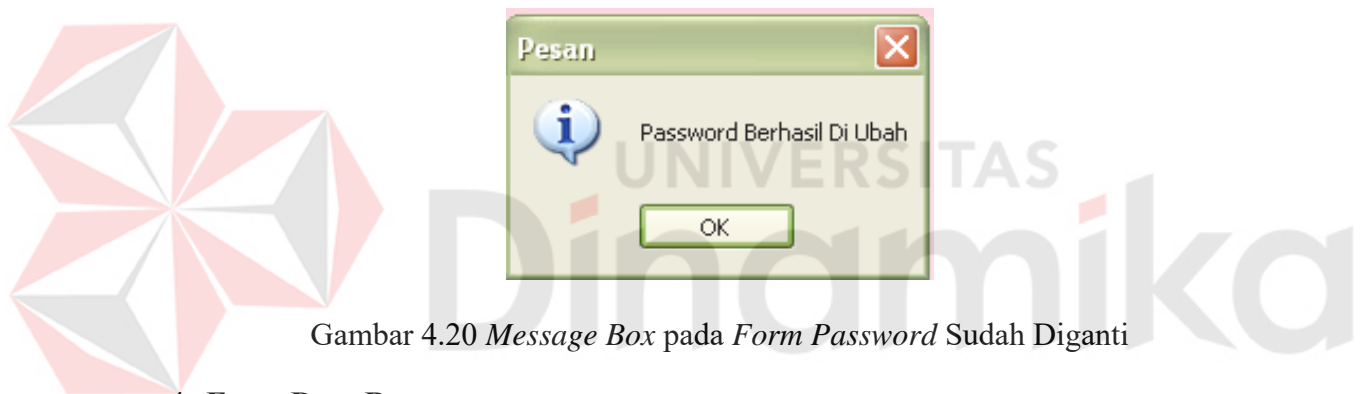
Form ganti password digunakan jika user ingin mengganti password maka user harus klik menu ganti password maka akan muncul *form* seperti gambar 4.19





Gambar 4.19 Tampilan pada Form Ganti Password

Klik tombol masuk maka *password* lama akan diganti dengan *password* baru sehingga *user* harus menggunakan *password* baru ketika *login* agar dapat masuk ke menu utama. Dan akan muncul *message box* seperti gambar 4.20.



Gambar 4.20 Message Box pada Form Password Sudah Diganti

#### 4. Form Data Barang

Implementasi pada form data barang ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:

NAMA_BARANG	SATUAN_BARANG	STOK_BARANG	STOK_MINIMUM	HARGA_BELI
Paus Kristal 25kg	sak	10	3	213800
miryak goreng	buah	3	2	10000
Gulaku	Kg	-4	5	13500
Sabun Lux	biji	11	5	5000

Gambar 4.21 Form Data Barang

Pada form ini *user* dapat *maintenance* data barang. Pada *textbox* kode\_barang akan terisi secara otomatis sesuai dengan jumlah yang ada di *database*. Kemudian *textbox* nama\_barang diinputkan sesuai nama barang. Dalam *form* ini terdapat beberapa *button*, yaitu:

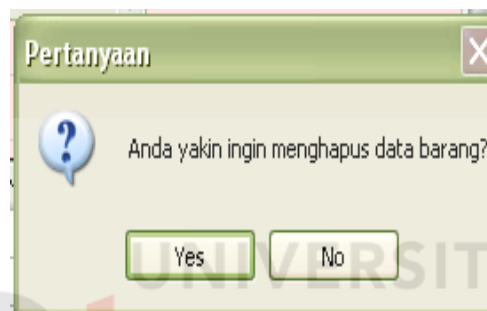
1. *Button* simpan, berfungsi untuk menyimpan data yang dientry oleh *user*
2. *Button* batal, berfungsi untuk membatalkan transaksi yang dilakukan oleh *user*
3. *Button* baru, berfungsi untuk menambah data yang ingin dientry oleh *user*
4. *Button* ubah, berfungsi untuk menyimpan data yang telah diupdate oleh *user*
5. *Button* hapus, berfungsi untuk menghapus data barang yang tidak diperlukan lagi.
6. *Button* keluar, berfungsi untuk keluar dari form data barang.

Pada saat tekan *button* simpan maka muncul *message box* seperti gambar 4.19 yang akan menanyakan kembali apakah data akan disimpan.



Gambar 4.22 *Message Box* pada *Button* Simpan

Pada saat tekan *button* ubah atau *button* hapus maka muncul *message box* yang menanyakan apakah data benar-benar ingin diubah atau dihapus.



Gambar 4.23 *Message Box* pada *Button* Hapus

Jika menyetujui pesan tersebut akan diubah atau dihapus, maka tekan OK dan akan muncul *message box* hapus yang akan memberitahukan bahwa data telah diubah atau dihapus, dan tekan OK.



Gambar 4.24 *Message Box* pada *Button* Hapus

## 5. Form Data Pelanggan

Implementasi pada form data pelanggan ini dapat dilihat pada gambar 4.25.

nama_kategori_pelanggan	kode_pengenal	nama_pelanggan	alamat_pelanggan	no_tlp_pelangg
Siswa	1234	Riska	gresik	827265543
Siswa	4567	Kitty	kunir	03999440040

Gambar 4.25 Tampilan *Form* Data Pelanggan

*Form* data pelanggan berfungsi untuk mencatat data pelanggan yang telah melakukan pembelian pada toko tersebut. Dalam *form* ini terdapat beberapa *button*, yaitu:

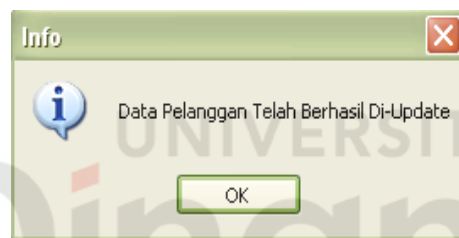
1. *Button* simpan, berfungsi untuk menyimpan data yang dientry oleh *user*
2. *Button* batal, berfungsi untuk membatalkan transaksi yang dilakukan oleh *user*
3. *Button* baru, berfungsi untuk menambah data yang ingin dientry oleh *user*
4. *Button* ubah, berfungsi untuk menyimpan data yang telah diupdate oleh *user*
5. *Button* hapus, berfungsi untuk menghapus data pelanggan yang tidak diperlukan lagi.
6. *Button* keluar, berfungsi untuk keluar dari form data pelanggan.

Pada saat tekan *button* baru maka data akan diubah dan saat menekan *button* simpan maka muncul *message box* seperti gambar 4.26 yang akan menanyakan kembali apakah data akan disimpan.



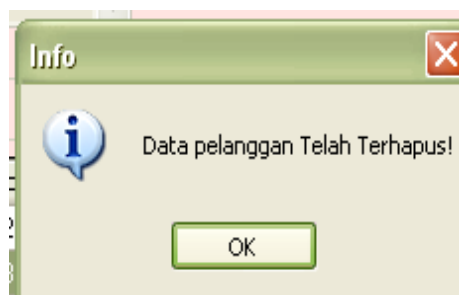
Gambar 4.26 *Message Box* pada *Button* baru

Pada saat *button* ubah maka akan muncul *message box* seperti pada gambar 4.27



Gambar 4.27 *Message Box* pada *Button* Ubah

Jika pada saat *button* hapus di tekan akan muncul *message box* seperti dibawah ini



Gambar 4.28 *Message Box* pada *Button* hapus

## 6. Form Data Kategori Pelanggan

Implementasi pada form data kategori pelanggan ini dapat dilihat pada gambar 4.29

The screenshot shows a web application window titled "KategoriPelanggan". The main heading is "Form Data Kategori Pelanggan". There are two input fields: "Kode Kategori" and "Nama Kategori". Below these fields are two buttons: "Simpan" and "Batal". Below the buttons is a table with the following data:

NAMA_KATEGORI_PELANGGAN
Siswa
Karyawan

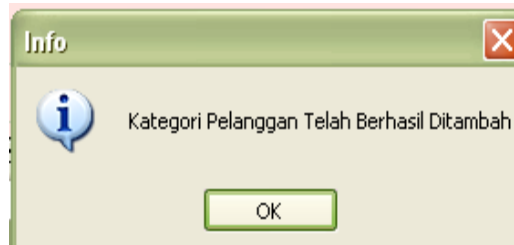
At the bottom of the form are four buttons: "Baru", "Ubah", "Hapus", and "Keluar".

Gambar 4.29 Tampilan Form Kategori Pelanggan

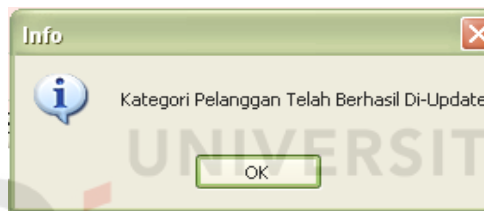
*Form* data kategori pelanggan berfungsi untuk mencatat data kategori pelanggan yang akan melakukan pembelian pada toko tersebut. Dalam *form* ini terdapat beberapa *button*, yaitu:

1. *Button* simpan, berfungsi untuk menyimpan data yang dientry oleh *user*
2. *Button* batal, berfungsi untuk membatalkan transaksi yang dilakukan oleh *user*
3. *Button* baru, berfungsi untuk menambah data yang ingin dientry oleh *user*
4. *Button* ubah, berfungsi untuk menyimpan data yang telah diupdate oleh *user*
5. *Button* hapus, berfungsi untuk menghapus data kategori pelanggan yang tidak diperlukan lagi.
6. *Button* keluar, berfungsi untuk keluar dari form data kategori pelanggan.

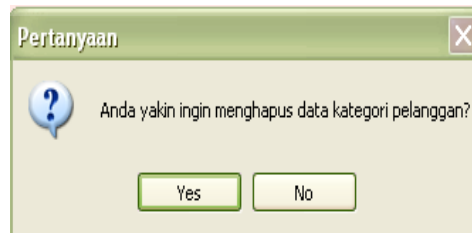
Pada saat *button* baru ditekan maka akan muncul *message box* pada gambar 4.30 dan jika ingin mengubah data maka user harus menekan tombol *button* ubah dan akan ada *message box* yang terlihat pada gambar 4.31



Gambar 4.30 *Message Box* pada *Button* baru



Gambar 4.31 *Message Box* pada *Button* Ubah



Gambar 4.32 *Message Box* pada *Button* hapus

Jika menyetujui pesan tersebut akan diubah atau dihapus, maka tekan OK dan akan muncul *message box* ubah seperti gambar 4.32 dan *message box* seperti gambar 4.33 yang akan memberitahukan bahwa data telah diubah atau dihapus, dan tekan OK.



Gambar 4.33 *Message Box* pada *Button* hapus

## 7. Form data kasir

Implementasi pada form data kasir ini dapat dilihat pada gambar 4.34.

 A screenshot of a software window titled "Kasir" containing a form titled "Form Data Kasir". The form has four input fields: "Kode Kasir", "Nama Kasir", "Alamat", and "No. Telp". Below these fields are two buttons: "Simpan" (with a floppy disk icon) and "Batal" (with a red X icon). At the bottom of the window, there are four buttons: "Baru" (with a green checkmark icon), "Ubah" (with a magnifying glass icon), "Hapus" (with a red trash can icon), and "Keluar" (with a red power icon). A large watermark "UNIVERSITAS Dindamika" is overlaid on the image.

Gambar 4.34 Tampilan Form Data Kasir

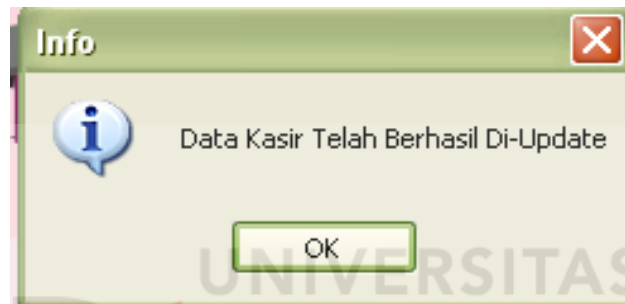
*Form* data kasir pelanggan berfungsi untuk mencatat data kasir yang akan melakukan transaksi penjualan pada toko tersebut. Dalam *form* ini terdapat beberapa *button*, yaitu:

1. *Button* simpan, berfungsi untuk menyimpan data yang dientry oleh *user*
2. *Button* batal, berfungsi untuk membatalkan transaksi yang dilakukan oleh *user*

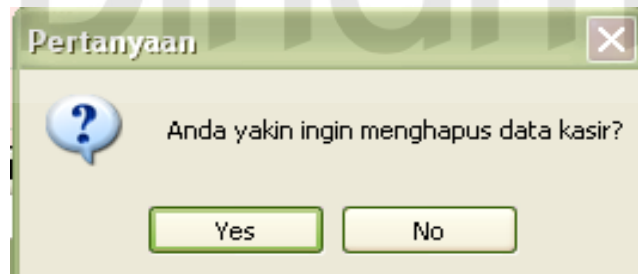


3. *Button* baru, berfungsi untuk menambah data yang ingin dientry oleh *user*
4. *Button* ubah, berfungsi untuk menyimpan data yang telah diupdate oleh *user*
5. *Button* hapus, berfungsi untuk menghapus data yang tidak diperlukan lagi.
6. *Button* keluar, berfungsi untuk keluar dari form data kasir.

Pada saat *button* baru ditekan maka akan muncul *message box* pada gambar 4.35 dan jika ingin menghapus data maka *user* harus menekan tombol *button* ubah dan akan ada *message box* yang terlihat pada gambar 4.36



Gambar 4.35 *Message Box* pada *Button* Ubah



Gambar 4.36 *Message Box* pada *Button* hapus

Jika menyetujui pesan tersebut akan diubah atau dihapus, maka tekan OK dan akan muncul *message box* ubah seperti gambar 4.36 dan *message box* seperti gambar 4.37 yang akan memberitahukan bahwa data telah diubah atau dihapus, dan tekan OK.



Gambar 4.37 Message Box pada Button hapus

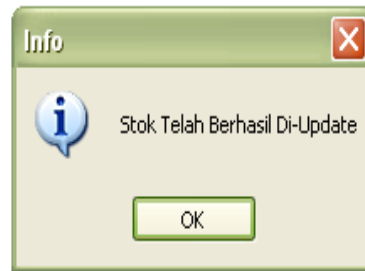
## 8. Form Update Stok

Implementasi pada form update stok ini dapat dilihat pada gambar 4.38.



Gambar 4.38 Tampilan Form Update Stok

Pada form ini dapat digunakan oleh *user* untuk memperbaharui stok barang yang ada di toko. Dalam form ini terdapat dua tombol *button* yaitu button proses dan *button* batal. *Button* batal berfungsi untuk keluar dari transaksi update stok. Sedangkan *button* proses berguna untuk memproses update stok. Jika proses dilakukan akan keluar *message box* yang terlihat pada gambar 4.39.



Gambar 4.39 Message Box pada Button Proses

## 9. Form Transaksi Penjualan

Implementasi pada form transaksi penjualan dapat dilihat pada gambar 4.40.

 A screenshot of a software application window titled "Transaksi Penjualan". The main heading is "Form Transaksi Penjualan". The form contains several input fields:
 

- Kode Transaksi: text input field.
- Kode Pengenal: dropdown menu.
- Tanggal: date input field showing "4/1/2013".
- Nama Barang: dropdown menu showing "Gula".
- Nama: text input field with "Nama" as a placeholder.
- Harga Satuan: text input field showing "14000".
- Jumlah Beli: spinner control showing "1".

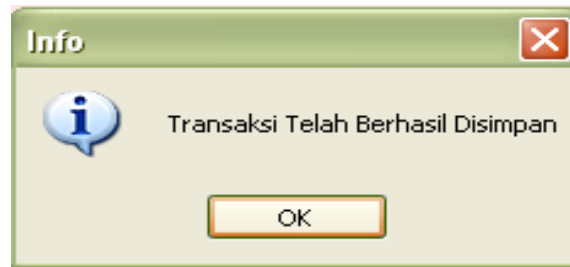
 There is a "Tambah" button with a plus icon. Below these fields is a table titled "Detail Transaksi" with the following columns: Kode Barang, Nama Barang, Harga Satuan, Jumlah Beli, and Harga Total. The table is currently empty. At the bottom right, there is a label "Total Keseluruhan : Rp." followed by a text input field showing "0". At the bottom left, there are three buttons: "Hapus" (with a trash icon), "Simpan" (with a floppy disk icon), and "Bersihkan" (with a red X icon). At the bottom right, there is a "Keluar" button (with a red X icon). A large watermark "UNIVERSITAS Dinamika" is overlaid on the image.

Gambar 4.40 Tampilan Form Transaksi Penjualan

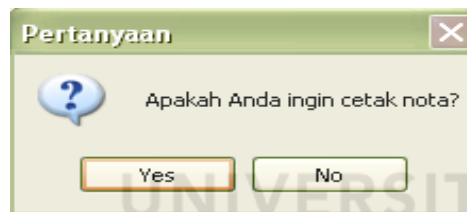
Form transaksi penjualan berfungsi untuk mencatat transaksi penjualan yang dilakukan oleh kasir. Dalam form ini terdapat beberapa *button*, yaitu:

1. *Button* tambah, berfungsi untuk menambah data yang dientry oleh *user*
2. *Button* simpan, berfungsi untuk menyimpan transaksi yang dilakukan oleh *user*
3. *Button* bersihkan, berfungsi untuk membatalkan transaksi oleh *user*
4. *Button* keluar, berfungsi untuk keluar dari form transaksi penjualan.

Pada saat *button* proses ditekan maka akan muncul *message box* pada gambar 4.41 dan jika *button* OK ditekan maka akan ada *message box* yang terlihat pada gambar 4.42



Gambar 4.41 *Message Box* pada *Button* Simpan



Gambar 4.42 *Message Box* pada *Button* Simpan

Jika *button* yes ditekan maka akan muncul nota jual yang bisa langsung untuk dicetak seperti yang terlihat pada gambar 4.43

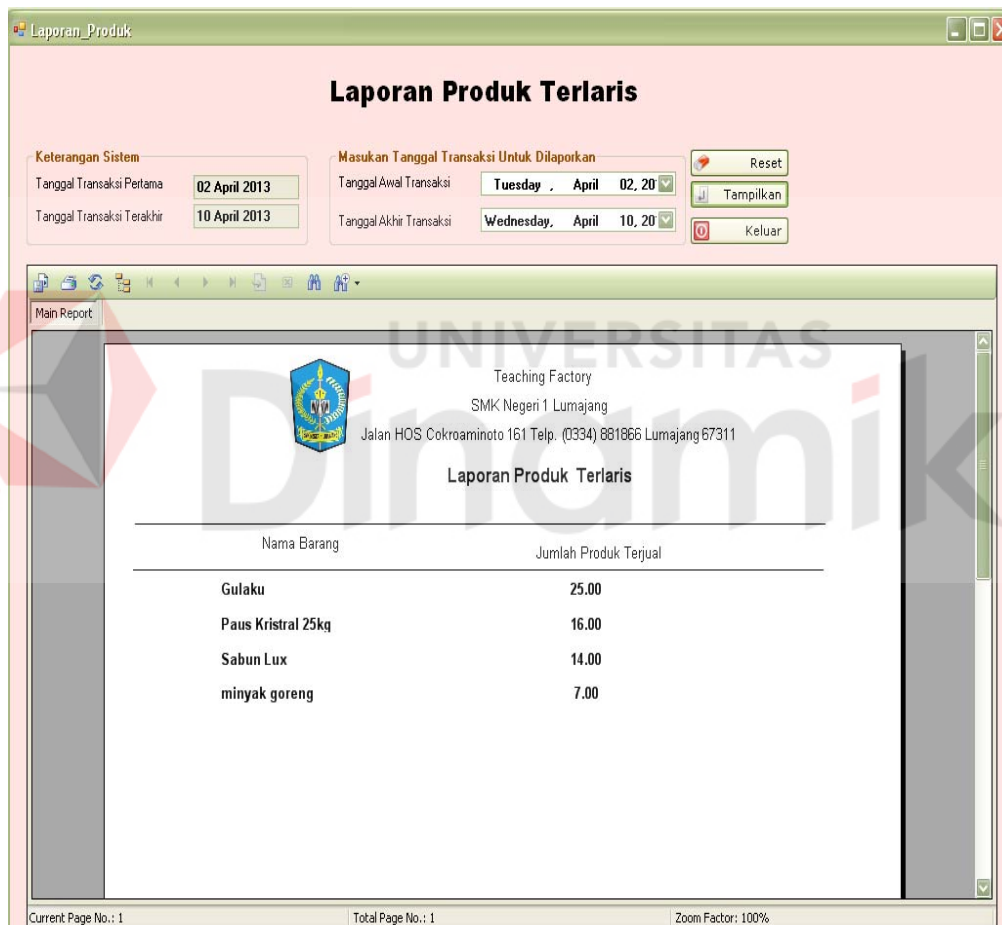
Teaching Factory SMK Negeri 1 Lumajang Jalan HOS Cokroaminoto161 Telp. 0334)881866Lumajang87311			
Nota			
Nama:			
4/10/2013 2:49:46PM			
Nama Barang	Jumlah Beli	Harga	Sub Total
Paus Kristal 25kg	1	214,000	214,000
Gulaku	10	14,000	14,000
Sabun Lux	8	5,000	5,000
Total Pembayaran			233,000

Current Page No.: 1      Total Page No.: 1      Zoom Factor: 75%

Gambar 4.43 Nota Jual

## 10. Laporan barang Terlaris

Laporan barang terlaris berfungsi untuk melihat barang apa saja yang paling laku terjual pada toko tersebut. Dengan adanya laporan ini maka pihak ketua umum dapat mengetahui barang yang harus dibeli dengan stok banyak dan barang mana yang seharusnya tidak dijual lagi. Laporan produk terlaris dapat dilihat pada gambar 4.44



The screenshot displays a web application window titled "Laporan Produk Terlaris". The interface includes a header with the title, a "Keterangan Sistem" section with date filters (02 April 2013 to 10 April 2013), and a "Masukan Tanggal Transaksi Untuk Dilaporkan" section with date pickers (Tuesday, April 02, 2013 to Wednesday, April 10, 2013). There are buttons for "Reset", "Tampilkan", and "Keluar". The main content area shows a report for "Teaching Factory SMK Negeri 1 Lumajang" with the address "Jalan HOS Cokroaminoto 161 Telp. (0334) 881866 Lumajang 67311". The report title is "Laporan Produk Terlaris". The data is presented in a table with two columns: "Nama Barang" and "Jumlah Produk Terjual".

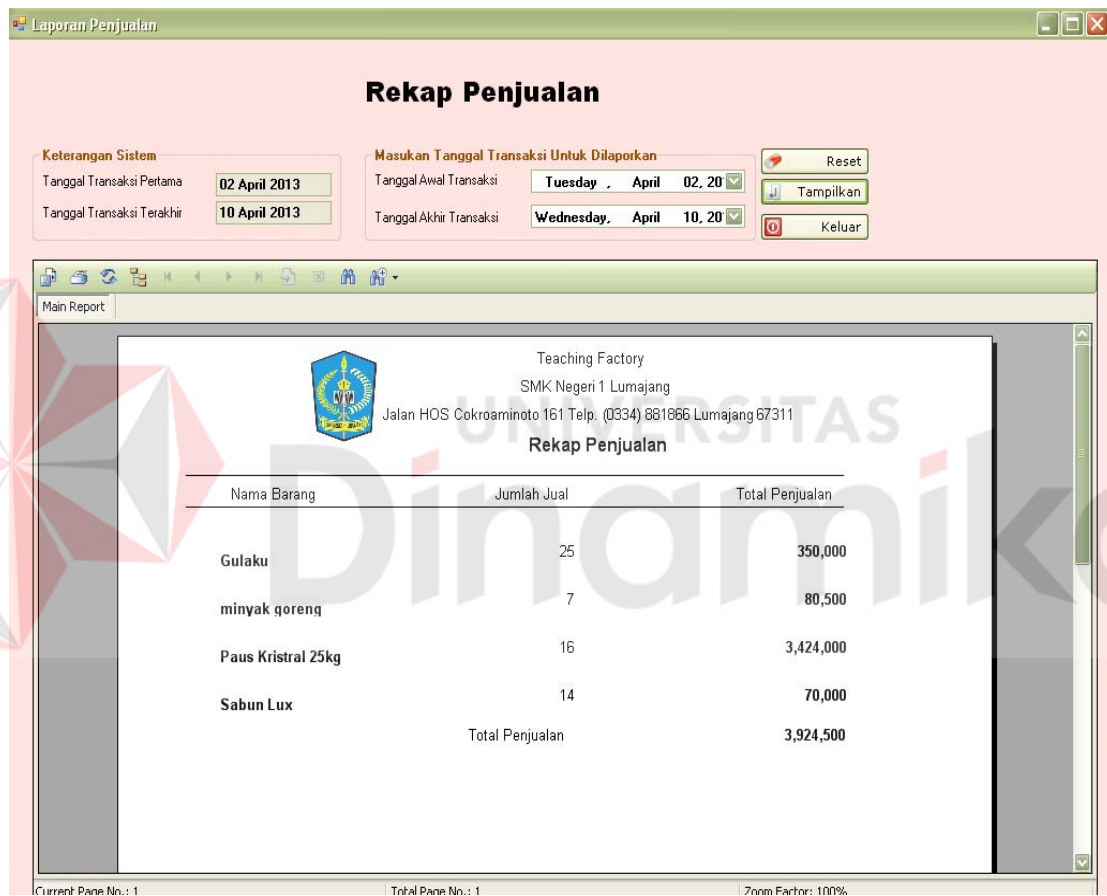
Nama Barang	Jumlah Produk Terjual
Gulaku	25.00
Paus Kristal 25kg	16.00
Sabun Lux	14.00
minyak goreng	7.00

At the bottom of the window, there is a status bar with "Current Page No.: 1", "Total Page No.: 1", and "Zoom Factor: 100%".

Gambar 4.44 Laporan Produk Terlaris

## 11. Rekap Penjualan

Laporan penjualan berfungsi untuk hasil penjualan yang terjadi pada saat itu dan juga bisa per periode. Dengan adanya laporan penjualan ini maka dapat membantu pihak kasir dan ketua umum melihat hasil penjualan. Laporan penjualan dapat dilihat pada gambar 4.45.



**Rekap Penjualan**

**Keterangan Sistem**  
 Tanggal Transaksi Pertama: 02 April 2013  
 Tanggal Transaksi Terakhir: 10 April 2013

**Masukan Tanggal Transaksi Untuk Dilaporkan**  
 Tanggal Awal Transaksi: Tuesday, April 02, 2013  
 Tanggal Akhir Transaksi: Wednesday, April 10, 2013

Reset  
Tampilkan  
Keluar

Teaching Factory  
 SMK Negeri 1 Lumajang  
 Jalan HOS Cokroaminoto 161 Telp. (0334) 881866 Lumajang 67311

**Rekap Penjualan**

Nama Barang	Jumlah Jual	Total Penjualan
Gulaku	25	350,000
minyak goreng	7	80,500
Paus Kristal 25kg	16	3,424,000
Sabun Lux	14	70,000
Total Penjualan		3,924,500

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

Gambar 4.45 Rekap Penjualan

## 12. Laporan Keuntungan

Laporan keuntungan ini berfungsi untuk melihat keuntungan yang diperoleh pada setiap periode. Dengan adanya laporan ini maka pihak manajemen dapat mengetahui jumlah keuntungan yang diperoleh. Laporan penjualan dapat dilihat pada gambar 4.46



**Laporan Keuntungan Penjualan**

**Keterangan Sistem**  
 Tanggal Transaksi Pertama: 02 April 2013  
 Tanggal Transaksi Terakhir: 10 April 2013

**Masukan Tanggal Transaksi Untuk Dilaporkan**  
 Tanggal Awal Transaksi: Tuesday, April 02, 2013  
 Tanggal Akhir Transaksi: Wednesday, April 10, 2013

Buttons: Reset, Tampilkan, Keluar

Teaching Factory  
 SMK Negeri 1 Lumajang  
 Jalan HOS Cokroaminoto 161 Telp. (0334) 881866 Lumajang 67311

**Laporan Keuntungan Penjualan**

Nama Barang	harga beli	harga jual	Jumlah Jual	Laba	Total Keuntungan
Gulaku	13,500	14,000	25	500	12,500
minyak goreng	10,000	11,500	7	1,500	10,500
Paus Kristal 25kg	213,800	214,000	16	200	3,200
Sabun Lux	5,000	5,000	14	0	0
					26,200

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

Gambar 4.46 Laporan Keuntungan Penjualan

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari hasil kerja praktek yang telah dilakukan dapat diambil beberapa kesimpulan dari sistem informasi penjualan pada Teaching Factory. Kesimpulan dari sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem ini dapat menghasilkan output berupa laporan barang yang laku terjual, rekap penjualan, dan laporan keuntungan. Laporan-laporan yang dihasilkan dapat digunakan untuk mengevaluasi kegiatan penjualan yang ada di Teaching Factory.
2. Sistem ini dapat menghasilkan informasi yang dibutuhkan oleh pihak manajemen untuk mengambil keputusan dalam pengadaan barang. Informasi yang dipake adalah laporan barang yang laku terjual.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan uraian dari bab-bab sebelumnya dalam pembuatan sistem informasi penjualan pada Teaching Factory, maka saran yang dapat disampaikan untuk pengembangan sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi mendatang sebaiknya lebih bisa dikembangkan dan dilengkapi laporan yang lebih spesifik sehingga laporan yang dihasilkan lebih akurat.
2. Aplikasi ini juga dikembangkan dengan aplikasi pembelian sehingga dapat mengontrol laba dan rugi pada perusahaan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Auwarsa. 2004. *Konsep Dasar Penjualan dan Pembelian*. Salemba Empat, Jakarta.
- Brewer, P. C., Garisson, E. J. 2004. *Akuntansi Manajerial jilid I*. Salemba Empat, Jakarta.
- Hartono, Jogiyanto, 2001. *Analisis dan Design Sistem Informasi: pendekatan terstruktur teori dan praktek aplikasi bisnis*, Andi : Yogyakarta.
- Indra, Dolly. 1993. *Tempo*. Badan Usaha Jaya Press Jajasan Jaya Raya. Jakarta.
- Jusup, Al Haryono. 2005. *Dasar-dasar Akuntansi*. Bagian Penerbitan Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN. Yogyakarta.
- Kendall, dan Kendall. 2003. *Analisis dan Perancangan Sistem Jilid I*. PT Prenhallindo. Jakarta.
- Mulyadi, 2001, *Sistem Informasi Akuntansi*. Salemba Empat, Jakarta.
- Poerwadarminta, W. J. S. 2003. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka. Jakarta.
- Simamora, Henry. 2002. *Akuntansi Manajemen*. Salemba Empat. Jakarta.
- Soemarso, S.R. 2004. *Akuntansi Suatu Pengantar*. Salemba Empat, Jakarta.