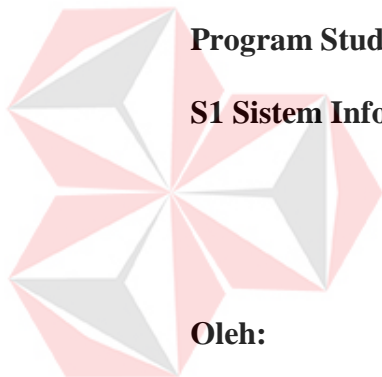




**RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN KOMPUTER
PADA BISMAR KOMPUTER SURABAYA**

LAPORAN KERJA PRAKTIK



Program Studi

S1 Sistem Informasi Kekhususan Akuntansi

Oleh:

GIGIH HARIS PRADANA

10.41011.0005

UNIVERSITAS
Dinamika

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMASI

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA

STIKOM SURABAYA

2016

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN KOMPUTER
PADA BISMAR KOMPUTER SURABAYA**

LAPORAN KERJA PRAKTEK

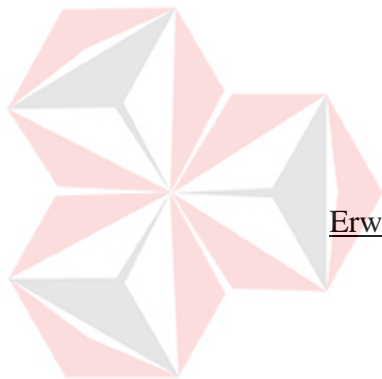
Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 07 Januari 2016

Disetujui,

Pembimbing

Penyelia,



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

NIDN. 0722057501

Sulistiyowati

Mengetahui,

Kepala Program Studi S1 Sistem Informasi

Vivine Nurcahyawati, M.Kom., OCP

NIDN. 0723018101

PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan dengan benar, bahwa laporan kerja praktik ini adalah asli karya saya, bukan plagiat baik sebagian apalagi keseluruhan. Karya atau pendapat orang lain yang ada dalam laporan kerja praktik ini adalah semata rujukan yang dicantumkan dalam daftar pustaka saya.

Apabila dikemudian hari ditemukan adanya tindakan plagiat pada laporan kerja praktik ini, maka saya bersedia untuk dilakukan pencabutan terhadap gelar kerjasama yang telah diberikan kepada saya.



UNIVERSITAS
Dinamika

Surabaya, 07 Januari 2016

Gigih Haris Pradana

NIM : 10.41011.0005

ABSTRAK

Sistem informasi penjualan komputer adalah suatu sistem informasi manajemen yang menghasilkan berbagai informasi yang dapat berguna untuk mendukung kegiatan penjualan pada Bismar Komputer Surabaya.

Sistem informasi penjualan komputer merupakan bagian dari sistem informasi pemasaran, yang dikembangkan untuk mengumpulkan, mengolah dan menyimpan data penjualan sehingga data tersebut dapat dilihat kembali untuk disalurkan sebagai suatu informasi yang berguna.

Wujud dari pengembangan sistem informasi penjualan komputer ini adalah pembuatan aplikasi komputer yang mampu mewakili aplikasi yang dirancang secara keseluruhan.

Aplikasi sistem informasi penjualan yang dihasilkan mampu mengelola data penjualan, yang meliputi data barang, data pegawai, data pelanggan, dan transaksi penjualan serta menghasilkan laporan penjualan untuk membantu pimpinan dalam mengambil keputusan.

Hasil dari perancangan aplikasi sistem informasi penjualan menunjukkan bahwa peran aplikasi komputer dalam sistem informasi sangat penting sebagai penunjang dalam meningkatkan kualitas kegiatan penjualan dan pelayanan di lingkungan perusahaan.

Kata Kunci : *Sistem Informasi , Penjualan*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Shubhanahu wata'ala. Penulis ucapkan atas selesainya kerja praktek dan pembuatan laporannya. Laporan ini disusun berdasarkan kerja praktek dan hasil studi yang dilakukan selama lebih kurang satu bulan di Bismar Komputer Surabaya

Kerja praktek ini membahas tentang Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Komputer pada Bismar Komputer Surabaya.

Penyelesaian laporan kerja praktek ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak yang benar-benar memberikan masukan dan dukungan kepada Penulis.

Untuk itu Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Allah Shubhanahu wata'ala yang telah memberikan ketabahan dan kemudahan dalam menyelesaikan laporan kerja praktek ini.
2. Kedua Orang Tua yang selalu mendoakan kelancaran penyelesaian laporan kerja praktek ini.
3. Bapak Erwin Sutomo, S.Kom.,M.Eng., selaku Dosen pembimbing yang telah meluangkan banyak waktu untuk memberikan bimbingan selama proses pembuatan laporan kerja praktek ini.
4. Ibu Vivine Nurcahyawati, M.Kom., OCA selaku Kepala Program Studi S1 Sistem Informasi Kekhususan Komputerisasi Akuntansi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Surabaya yang telah memberikan ijin untuk pelaksanaan kerja praktek ini.
5. Ibu Sulistyowati selaku Penyelia yang mengizinkan untuk melakukan Kerja Praktek pada Bismar Komputer Surabaya.

6. Segenap karyawan pada Bismar Komputer Surabaya yang tidak dapat kami sebutkan satu-persatu.
7. Seluruh teman-teman yang telah memberikan semangat serta membantu dalam mengerjakan laporan kerja praktek.

Semoga Allah Subhanahu wata'ala memberikan balasan yang setimpal kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dan nasihat. Penulis menyadari bahwa kerja praktek yang dikerjakan masih banyak kekurangan, sehingga kritik dan saran dari semua pihak sangatlah diharapkan agar rancangan sistem ini dapat lebih baik lagi dikemudian hari. Semoga laporan kerja praktek ini dapat diterima dan bermanfaat bagi penulis dan pihak lain.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAKSI	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	5
2.1 Sejarah Singkat Bismar Komputer Surabaya	5
2.2 Lokasi Perusahaan	6
2.3 Visi dan Misi Perusahaan	7
2.3.1 Visi Perusahaan	7
2.1.2 Misi Perusahaan	7
2.4 Struktur Organisasi	8
2.4.1 PT.Indo Bismar	8
2.4.2 Bismar Komputer	9
2.5 Deskripsi Tugas	9
2.5.1 Divisi Bismar Komputer	9

BAB III LANDASAN TEORI.....	14
3.1 Penjualan.....	14
3.1.1 Penjualan Tunai	14
3.2. Sistem Informasi	15
3.2.1 Konsep Sistem Informasi	16
3.3 Sistem Informasi Akuntansi.....	17
3.3.1 Pengertian Sistem Informasi Akuntansi	17
3.3.2 Tujuan Sistem Informasi Akuntansi	18
3.4 Bagan Alir Sistem (<i>System Flowchart</i>)	19
3.4.1 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	22
3.4.2 Konsep <i>Data Flow Diagram</i>)	24
3.5 DBMS (<i>Database Management System</i>)	27
BAB IV DESKRIPSI KERJA PRAKTEK	29
4.1 Identifikasi Sistem	30
4.1.1 <i>Document Flow</i> Penjualan	30
4.2 Desain Sistem	31
4.2.1 <i>System Flow</i> Penjualan.....	32
4.2.2 <i>Data Flow Diagram</i>	33
A <i>Context Diagram</i>	33
B DFD Level 0 Sistem Penjualan	34
4.2.3 Perancangan <i>Database</i>	34
A <i>Conceptual Data Model (CDM)</i>	35
B <i>Physical Data Model (PDM)</i>	36
4.2.4 Struktur Tabel.....	37
4.3 Desain <i>Indput</i> dan <i>Output</i>	38

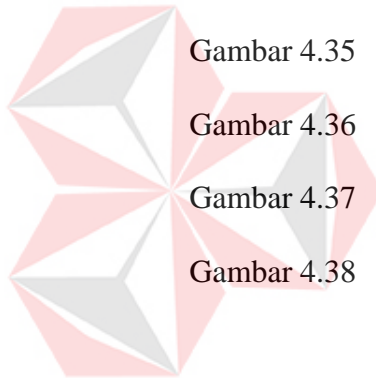
4.3.1 Desain <i>Input</i>	38
4.3.2 Desain <i>Output</i>	42
4.4 Implementasi Sistem.....	43
4.4.1 Kebutuhan Sistem	43
4.4.2 Penjelasan Pemakaian Aplikasi.....	43
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	56
5.1 Kesimpulan.....	56
5.2 Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN.....	58
Lampiran 1 Surat Balasan Perusahaan	58
Lampiran 2 Form KP-5	59
Lampiran 3 Form KP-5 Acuan Kerja	60
Lampiran 4 Form KP-6 Halaman 1	61
Lampiran 5 Form KP-6 Halaman 2	62
Lampiran 6 Form KP-7.....	63
Lampiran 7 Form KP-7.....	64
Lampiran 8 Kartu Bimbingan.....	65

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Lokasi PT.Indo Bismar Surabaya.....	7
Gambar 2.2 Struktur Organisasi PT.Indo Bismar Surabaya	8
Gambar 2.3 Struktur Organisasi Bismar Komputer Surabaya	9
Gambar 3.1 <i>Terminator</i>	15
Gambar 3.2 <i>Manual Operation</i>	15
Gambar 3.3 <i>Document</i>	15
Gambar 3.4 <i>Process</i>	16
Gambar 3.5 <i>Database</i>	16
Gambar 3.6 <i>Decision</i>	16
Gambar 3.7 <i>Manual Input</i>	16
Gambar 3.8 <i>Offline Storage</i>	17
Gambar 3.9 <i>On-page Reference</i>	17
Gambar 3.10 <i>Off-page Reference</i>	17
Gambar 3.11 <i>Papertape</i>	18
Gambar 3.12 <i>Entity</i>	19
Gambar 3.13 <i>Relation Of Entity</i>	19
Gambar 3.14 <i>Process</i>	20
Gambar 3.15 <i>External Entity</i>	22
Gambar 3.16 <i>Data Store</i>	22
Gambar 3.17 <i>Data Flow</i>	23

Gambar 4.1	<i>Document Flow</i> Penjualan	27
Gambar 4.2	<i>Sistem Flow</i> Penjualan	28
Gambar 4.3	<i>Context Diagram</i>	29
Gambar 4.4	DFD Level 0	30
Gambar 4.5	<i>Conceptual Data Model</i>	31
Gambar 4.6	<i>Physical Data Model</i>	32
Gambar 4.7	Desain <i>form Login</i>	38
Gambar 4.8	Desain <i>form Menu Utama</i>	39
Gambar 4.9	Desain <i>Form Barang</i>	39
Gambar 4.10	Desain <i>Form Pelanggan</i>	40
Gambar 4.11	Desain <i>Form Pegawai</i>	40
Gambar 4.12	Desain <i>Form Penjualan</i>	41
Gambar 4.13	Desain <i>Output Rekap Penjualan</i>	42
Gambar 4.14	Desain <i>Output Surat Jalan</i>	42
Gambar 4.15	Tampilan <i>Form Menu Utama</i>	43
Gambar 4.16	Tampilan <i>Form Login</i>	44
Gambar 4.17	Tampilan <i>Message Box</i> pada <i>form Login</i>	44
Gambar 4.18	Tampilan <i>form Master Pelanggan</i>	45
Gambar 4.19	Tampilan <i>Message Box</i> tersimpan <i>form Pelanggan</i>	45
Gambar 4.20	Tampilan <i>Message Box</i> berhasil diubah <i>form Pelanggan</i>	46
Gambar 4.21	Tampilan <i>Message Box</i> berhasil dihapus <i>form Pelanggan</i>	46
Gambar 4.22	Tampilan <i>form Pegawai</i>	47
Gambar 4.23	Tampilan <i>Message Box</i> berhasil disimpan <i>form Pegawai</i>	47
Gambar 4.24	Tampilan <i>Message Box</i> berhasil diubah <i>form Pegawai</i>	48

Gambar 4.25	Tampilan Message Box berhasil dihapus form Pegawai.....	48
Gambar 4.26	Tampilan Form Master Barang	49
Gambar 4.27	Tampilan Message Box berhasil disimpan form Barang	49
Gambar 4.28	Tampilan Message Box berhasil diubah form Barang	50
Gambar 4.29	Tampilan Message Box berhasil dihapus form Barang.....	50
Gambar 4.30	Tampilan Form Transaksi Penjualan.....	51
Gambar 4.31	Tampilan Message Box berhasil disimpan form Penjualan	51
Gambar 4.32	Tampilan Message Box berhasil diubah form Penjualan.....	52
Gambar 4.33	Tampilan Message Box Berhasil disimpan pada form Penjualan.52	
Gambar 4.34	Tampilan Message Box Nota Berhasil disimpan	53
Gambar 4.35	Tampilan Nota Penjualan	53
Gambar 4.36	Tampilan Laporan Penjualan.....	54
Gambar 4.37	Tampilan Laporan Per Penjualan	54
Gambar 4.38	Tampilan Surat Jalan	55



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Struktur Tabel Pelanggan	33
Tabel 4.2 Struktur Tabel Pegawai	34
Tabel 4.3 Struktur Tabel Barang	35
Tabel 4.4 Struktur Tabel Penjualan	36
Tabel 4.5 Struktur Tabel Detail Jual	37
Tabel 4.6 Struktur Tabel Jabatan.....	37



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Struktur Tabel Pelanggan	33
Tabel 4.2 Struktur Tabel Pegawai	34
Tabel 4.3 Struktur Tabel Barang	35
Tabel 4.4 Struktur Tabel Penjualan	36
Tabel 4.5 Struktur Tabel Detail Jual	37
Tabel 4.6 Struktur Tabel Jabatan.....	37



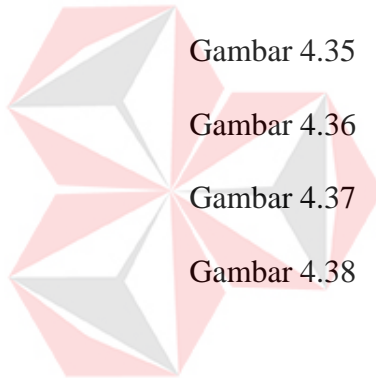
UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Lokasi PT.Indo Bismar Surabaya.....	7
Gambar 2.2 Struktur Organisasi PT.Indo Bismar Surabaya	8
Gambar 2.3 Struktur Organisasi Bismar Komputer Surabaya	9
Gambar 3.1 <i>Terminator</i>	15
Gambar 3.2 <i>Manual Operation</i>	15
Gambar 3.3 <i>Document</i>	15
Gambar 3.4 <i>Process</i>	16
Gambar 3.5 <i>Database</i>	16
Gambar 3.6 <i>Decision</i>	16
Gambar 3.7 <i>Manual Input</i>	16
Gambar 3.8 <i>Offline Storage</i>	17
Gambar 3.9 <i>On-page Reference</i>	17
Gambar 3.10 <i>Off-page Reference</i>	17
Gambar 3.11 <i>Papertape</i>	18
Gambar 3.12 <i>Entity</i>	19
Gambar 3.13 <i>Relation Of Entity</i>	19
Gambar 3.14 <i>Process</i>	20
Gambar 3.15 <i>External Entity</i>	22
Gambar 3.16 <i>Data Store</i>	22
Gambar 3.17 <i>Data Flow</i>	23

Gambar 4.1	<i>Document Flow</i> Penjualan	27
Gambar 4.2	<i>Sistem Flow</i> Penjualan	28
Gambar 4.3	<i>Context Diagram</i>	29
Gambar 4.4	DFD Level 0	30
Gambar 4.5	<i>Conceptual Data Model</i>	31
Gambar 4.6	<i>Physical Data Model</i>	32
Gambar 4.7	Desain <i>form Login</i>	38
Gambar 4.8	Desain <i>form Menu Utama</i>	39
Gambar 4.9	Desain <i>Form Barang</i>	39
Gambar 4.10	Desain <i>Form Pelanggan</i>	40
Gambar 4.11	Desain <i>Form Pegawai</i>	40
Gambar 4.12	Desain <i>Form Penjualan</i>	41
Gambar 4.13	Desain <i>Output Rekap Penjualan</i>	42
Gambar 4.14	Desain <i>Output Surat Jalan</i>	42
Gambar 4.15	Tampilan <i>Form Menu Utama</i>	43
Gambar 4.16	Tampilan <i>Form Login</i>	44
Gambar 4.17	Tampilan <i>Message Box</i> pada <i>form Login</i>	44
Gambar 4.18	Tampilan <i>form Master Pelanggan</i>	45
Gambar 4.19	Tampilan <i>Message Box</i> tersimpan <i>form Pelanggan</i>	45
Gambar 4.20	Tampilan <i>Message Box</i> berhasil diubah <i>form Pelanggan</i>	46
Gambar 4.21	Tampilan <i>Message Box</i> berhasil dihapus <i>form Pelanggan</i>	46
Gambar 4.22	Tampilan <i>form Pegawai</i>	47
Gambar 4.23	Tampilan <i>Message Box</i> berhasil disimpan <i>form Pegawai</i>	47
Gambar 4.24	Tampilan <i>Message Box</i> berhasil diubah <i>form Pegawai</i>	48

Gambar 4.25	Tampilan Message Box berhasil dihapus form Pegawai.....	48
Gambar 4.26	Tampilan Form Master Barang	49
Gambar 4.27	Tampilan Message Box berhasil disimpan form Barang	49
Gambar 4.28	Tampilan Message Box berhasil diubah form Barang	50
Gambar 4.29	Tampilan Message Box berhasil dihapus form Barang.....	50
Gambar 4.30	Tampilan Form Transaksi Penjualan.....	51
Gambar 4.31	Tampilan Message Box berhasil disimpan form Penjualan	51
Gambar 4.32	Tampilan Message Box berhasil diubah form Penjualan.....	52
Gambar 4.33	Tampilan Message Box Berhasil disimpan pada form Penjualan.	52
Gambar 4.34	Tampilan Message Box Nota Berhasil disimpan	53
Gambar 4.35	Tampilan Nota Penjualan	53
Gambar 4.36	Tampilan Laporan Penjualan.....	54
Gambar 4.37	Tampilan Laporan Per Penjualan	54
Gambar 4.38	Tampilan Surat Jalan	55



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi merupakan salah satu penunjang dalam pelaksanaan proses bisnis pada Bismar Komputer, diharapkan dengan teknologi yang terbaru dapat memberikan kecepatan, ketepatan dan peningkatan kualitas karyawan dalam menunjang pelayanan terhadap pelanggan. Berdasarkan uraian diatas pekerjaan dapat dilaksanakan dengan lebih efektif dan efisien dengan dibuatnya sistem yang lebih terintegrasi antar bagian, serta dapat membantu manajemen dalam pengambilan keputusan yang baik.

Bismar Komputer adalah salah satu peritel yang terbesar di Surabaya, yang sekarang lebih dikenal dengan PT. Indo Bismar sebagai induk utama usaha. PT. Indo Bismar ini lahir di awal tahun 2000. Selama lebih dari satu setengah dekade, PT. Indo Bismar telah memiliki beberapa cabang yakni Azhar Komputer dan Bismar Komputer dibidang komputer, Bismar *Laundry* dibidang *laundry*, Bismar Trans di bidang travel dan Xsis Phone / Bismar Ponsel di bidang ponsel. Saat ini Bismar Komputer sendiri memiliki 20 karyawan sesuai dengan keahlian masing-masing.

Perkembangan bisnis yang semakin meningkat dengan pelanggan yang mencapai 3000 tidak dipungkiri menemui kendala dalam hal pencatatan transaksi penjualan dan pelaporan penjualan. Dalam permasalahan ini Bismar Komputer telah memiliki sistem penjualan tetapi masih terdapat kendala dalam hal

pengurangan *stock* barang. Sistem yang ada di bagian kasir tidak terintegrasi langsung dengan bagian yang lain, sehingga proses penjualan harus mengumpulkan nota penjualan terlebih dahulu untuk diberikan kepada bagian gudang sebagai acuan pengurangan *stock* barang.

Berdasarkan masalah diatas, maka Bismar Komputer membutuhkan aplikasi yang terintegrasi antara bagian penjualan dan bagian gudang. Dengan adanya sistem penjualan baru diharapkan dapat membantu kinerja karyawan Bismar Komputer lebih efektif dan efisien serta dapat menghasilkan laporan-laporan dari pekerjaan yang ada agar lebih baik dan terjamin.

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang bangun aplikasi penjualan yang terintegrasi antara bagian penjualan dan bagian gudang ?
2. Bagaimana membuat laporan tentang penjualan komputer?

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah diatas di dapat batasan masalah sebagai berikut :

1. Hanya membahas mengenai penjualan tunai.
2. Tidak membahas masalah penagihan pada pelanggan.
3. Tidak membahas masalah konsinyasi barang (penitipan penjualan kepada perusahaan lain).

1.3 Tujuan

Tujuan dibuatnya aplikasi penjualan ini adalah :

1. Membuat aplikasi penjualan yang terintegrasi antara bagian *marketing*, kasir dan bagian gudang, sehingga proses bisnis menjadi lebih efektif dan efisien.
2. Membuat aplikasi yang menghasilkan laporan *stock* barang, laporan pemesanan dan laporan penjualan sehingga dapat digunakan untuk membantu pengambilan keputusan bagi manajemen.
3. Aplikasi penjualan tunai memberikan laporan bagi manajer dan bagian keuangan dalam hal pelaporan setoran dan mengetahui daftar debitur yang buruk.

1.4 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dalam pembuatan aplikasi penjualan adalah sebagai berikut:

1. Kasir

Bagian kasir mempunyai tugas mencatat pembelian langsung terhadap *end user*. Menghitung total pembayaran pelanggan dan membuat nota penjualan yang selanjutnya digunakan untuk pengurangan *stock* barang di bagian gudang.

- a. Dapat mengetahui penjualan harian.
- b. Dapat mengetahui dan memperbarui *stock* barang secara *real time*.

2. Bagian Gudang

Bagian gudang bertugas melakukan penagihan kepada perusahaan, membuat laporan *stock* barang .

- a. Dapat mengetahui *stock* barang secara langsung.
- b. Mempermudah pembuatan laporan setoran.

3. Bagian Marketing

Marketing memiliki peran penting dalam penentuan transaksi penjualan secara besar. Perusahaan melakukan pengadaan atau pemesanan barang antara perusahaan dan *marketing* berhasil meyakinkan produk dan harga yang pas.

1. Dapat secara cepat mengetahui *stock* barang
2. Dapat mengetahui harga dan diskon barang
3. Dapat mennggolongkan pelanggan yang tergolong *bad debt* (piutang ragu-ragu)

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang masalah yang sedang dibahas, maka sistematika penulisan laporan proyek aplikasi penjualan pada Bismar Komputer adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Membahas latar belakang Bismar Komputer, sedangkan inti dari permasalahan akan digambarkan dalam perumusan masalah, pembatasan masalah menjelaskan batasan-batasan dari sistem yang akan dibuat agar tidak keluar dari ketentuan yang telah ditetapkan, tujuan penelitian berupa hasil yang akan dicapai dari rancang bangun aplikasi tersebut.

BAB II : GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini membahas tentang gambaran umum Bismar Komputer yang menguraikan gambaran umum perusahaan seperti lokasi perusahaan, keadaan, kondisi, situasi dan yang berkaitan dengan instansi, seperti sejarah berdirinya, visi dan misi serta struktur organisasi Bismar Komputer.

BAB III : LANDASAN TEORI

Pada bab ini landasan teori membahas tentang teori singkat yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi ini yang meliputi sistem pengolahan data, analisa, perancangan sistem informasi dan teori-teori penunjang yang berkaitan dengan sistem tersebut. Teori ini dijadikan bahan acuan bagi penulis untuk menyelesaikan masalah.

BAB IV : DESKRIPSI PEKERJAAN

Analisis dan desain sistem membahas tentang prosedur dan langkah-langkah sistematis dalam menyelesaikan proyek ini. Bab ini berisi tentang *System Flow*, *Context Diagram*, dan desain *Input/Output (IO)*.

BAB V : PENUTUP

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

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat PT.Indo Bismar Surabaya

Berangkat dari keterbatasan dan didorong semangat pantang menyerah, seseorang yang bernama Siswanto mencoba untuk merubah nasib, berangkat dari banyuwangi menuju Surabaya membangun usaha. Diawali sebagai karyawan bidang IT, kemudian mencoba berdikari membangun usaha dengan nama Bismar Computer. Inilah embrio lahirnya perusahaan yang saat ini lebih dikenal dengan nama PT. Indo Bismar .

Cikal bakal usaha ini lahir pada awal tahun 2000, dengan terus berkembangnya usaha, maka tahun berikutnya berdiri Azhar Computer, Bismar Trans, Bismar Laundry, dan Xsis Phone. Seiring dengan semakin berkembangnya usaha dan semakin banyaknya bidang usaha, maka sejak tahun 2013 berdirilah badan usaha yang bernama PT. Indo Bismar sebagai induk utama usaha.

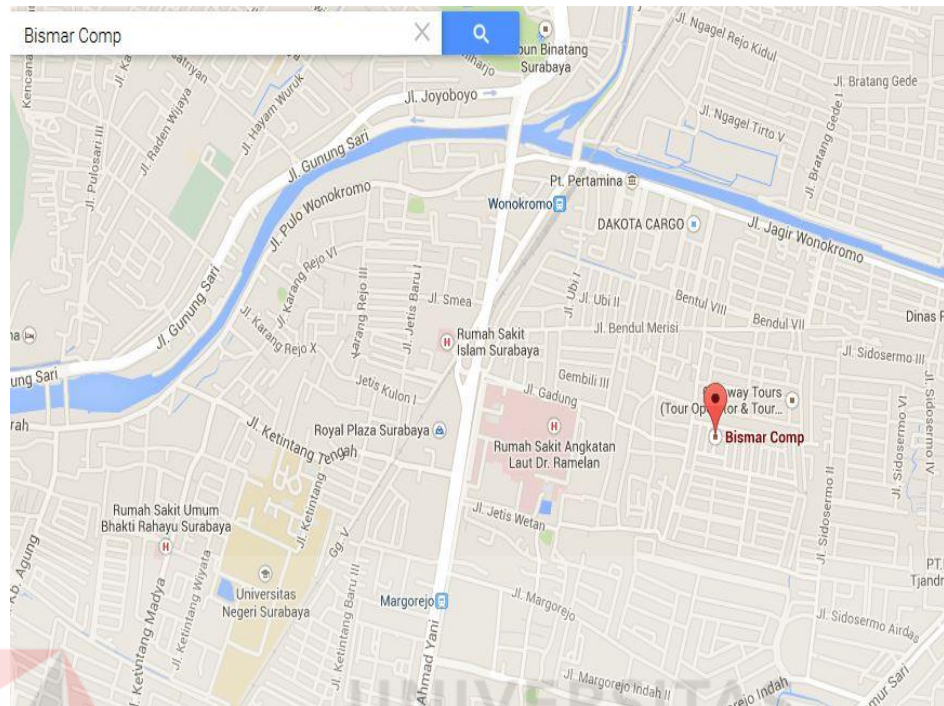
Dengan berdirinya PT. Indo Bismar, maka kehadiran akan manajemen yang berbasis pada profesionalisme adalah suatu tuntutan. Melakukan evaluasi secara terus menerus adalah sebuah kebutuhan.

Dengan demikian semua komponen dibawah bendera PT. Indo Bismar harus bersinergi secara positif menuju era kemajuan dan kesejahteraan. Secara simultan akan terus bertransformasi dari era manajemen konvensional .

2.2 Lokasi Perusahaan

PT. Indo Bismar Surabaya ini berlokasi di Jalan Bendul Merisi Permai R/9-11, Surabaya, Jawa Timur 60400, Indonesia.

Untuk lebih detailnya, peta alamat perusahaan dapat dilihat dari gambar di bawah ini.



Gambar 2.1 Lokasi PT. Indo Bismar Surabaya

2.2 Visi dan Misi Perusahaan

2.2.1 Visi

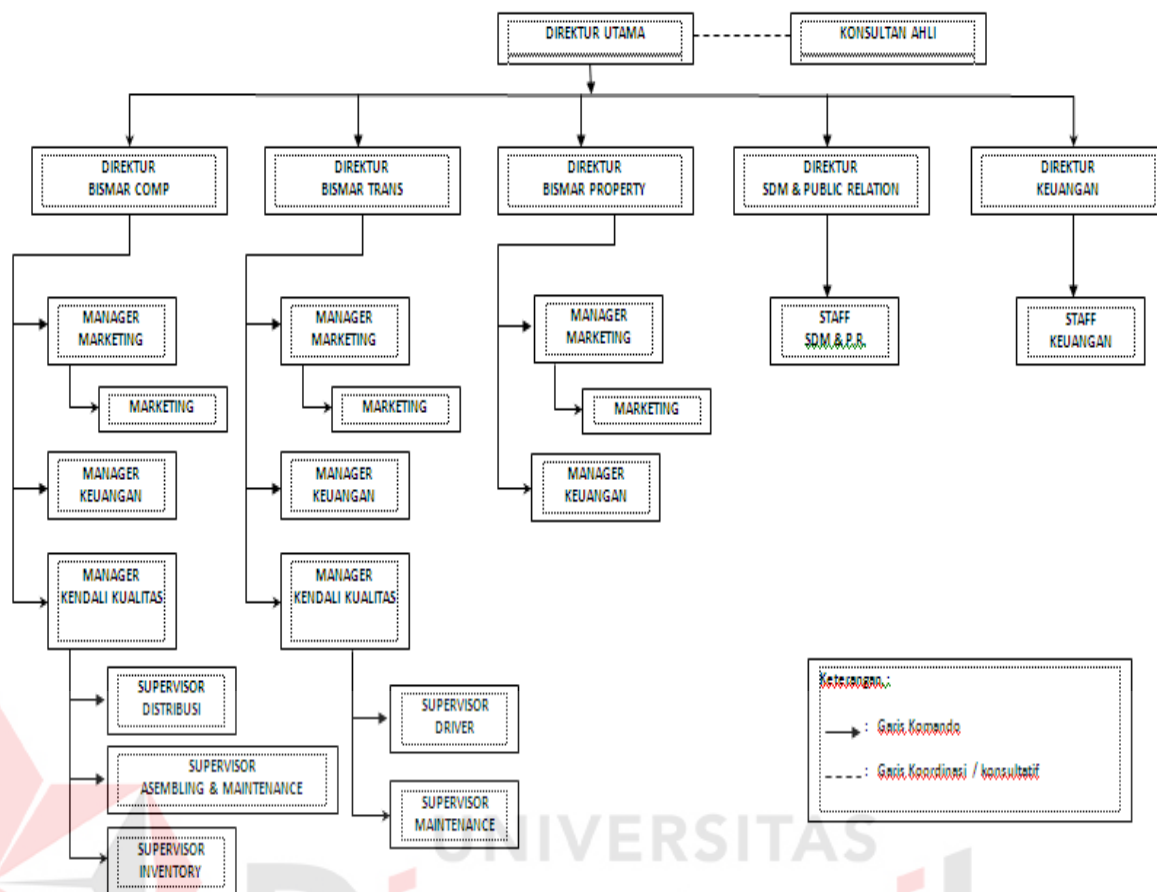
Adalah sebagai perusahaan unggul mutu produk dan pelayanan.

2.2.2 Misi

Membangun kepercayaan konsumen dengan mutu produk dan kualitas pelayanan prima. Menjaga kepercayaan konsumen dengan mutu produk dan kualitas pelayanan prima. Meningkatkan kesejahteraan karyawan dengan berpegang teguh pada prinsip profesionalisme.

2.4 Struktur Organisasi PT.Indo Bismar Surabaya

2.4.1 PT.Indo Bismar

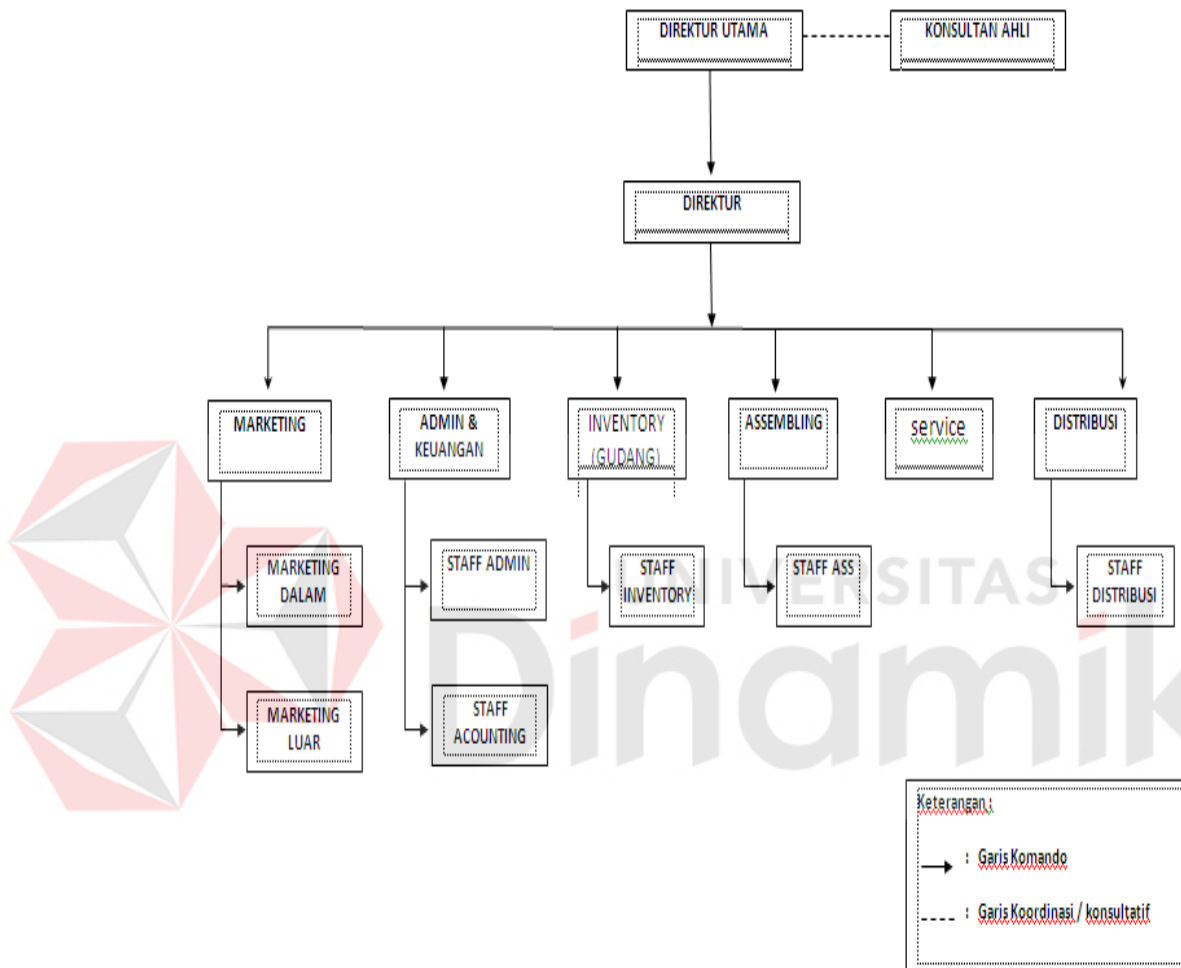


Gambar 2.2 Struktur Organisasi PT. Indo Bismar Surabaya

2.4.2 Bismar Komputer

STRUKTUR ORGANISASI

BISMAR COMPUTER



Gambar 2.3 Struktur Organisasi Bismar Komputer Surabaya

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Penjualan

Aktivitas penjualan merupakan pendapatan utama perusahaan karena jika aktivitas penjualan produk maupun jasa tidak dikelola dengan baik maka secara langsung dapat merugikan perusahaan. Hal ini dapat disebabkan karena sasaran penjualan yang diharapkan tidak tercapai dan pendapatan pun akan berkurang.

Menurut Mulyadi (2008;202) “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”.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penjualan adalah persetujuan kedua belah pihak antara penjual dan pembeli, dimana penjual menawarkan suatu produk dengan harapan pembeli dapat menyerahkan sejumlah uang sebagai alat ukur produk tersebut sebesar harga jual yang telah disepakati.

3.1.1 Penjualan Tunai

Menurut Mulyadi (2008), “Penjualan tunai dilaksanakan oleh perusahaan dengan cara mewajibkan pembeli melakukan pembayaran harga barang diserahkan oleh perusahaan kepada pembeli”. Transaksi penjualan tunai dikatakan telah terlaksana apabila perusahaan telah menerima pembayaran dari pelanggan atas barang ataupun jasa yang kemudian akan diserahkan oleh perusahaan kepada pelanggan.

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 tunai terjadi apabila penyerahan barang atau jasa segera diikuti dengan pembayaran dari pembelian. Keuntungan dari penjualan tunai adalah hasil dari penjualan tersebut langsung terealisasi dalam bentuk kas yang dibutuhkan perusahaan.

3.2 Sistem Informasi

Terdapat berbagai macam pengertian sistem informasi menurut beberapa ahli, diantaranya sebagai berikut :

Menurut Mulyanto (2009:29), “Sistem informasi adalah suatu komponen yang terdiri dari manusia, teknologi informasi, dan prosedur kerja yang memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk mencapai suatu tujuan”.

Dari pendapat yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa informasi adalah gabungan dari orang, hardware, software, jaringan komunikasi, sumber daya data, dan kebijakan dan prosedur yang menyimpan, mengumpulkan (mendapatkan kembali), memproses, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan dan pengontrolan keputusan dalam suatu organisasi.

3.2.1 Komponen Sistem Informasi

John Burch dan Gary Grudnitski dalam Jogiyanto , mengemukakan bahwa “Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (*building block*). Sebagai suatu sistem, blok bangunan tersebut masing-masing berinteraksi satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai sasarnya”.

Menurut Jogiyanto (2008:12) , Blok bangunan tersebut terdiri dari:

1. Blok Masukan (*Input Block*)

Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. Input disini termasuk metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

2. Blok Model (*Model Block*)

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

3. Blok Keluaran (*Output Block*)

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

4. Blok Teknologi (*Technology Block*)

Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian sistem secara keseluruhan. Pada blok ini terdiri dari 3

bagian utama, yaitu teknisi (*humanware* atau *brainware*), perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*).

5. Blok Basis Data (*Database Block*)

Basis data (*database*) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Basis data diakses atau dimanipulasi dengan menggunakan perangkat lunak paket yang disebut dengan DBMS (*Database Management Systems*).

6. Blok Kendali (*Controls Block*)

Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan-kesalahan dapat langsung cepat diatasi

3.3 Sistem Informasi Akuntansi

3.3.1 Pengertian Sistem Informasi Akuntansi

Pengertian Sistem Informasi Akuntansi penulis mengemukakan beberapa definisi sebagai berikut :

Menurut Krismiaji (2010;3) Sistem Informasi Akuntansi adalah : “ Sebuah sistem yang memproses data dan transaksi guna menghasilkan informasi yang bermanfaat uantuk merencanakan. Mengendalikan dan mengoperasikan bisnis”.

Sedangkan menurut Anastasia Diana & Lilis Setiawati (2010;4) Sistem Informasi Akuntansi adalah : “Sistem yang bertujuan untuk mengumpulkan dan memproses data serta melaporkan informasi yang berkaitan dengan transaksi keuangan”.

Pendapat lain mengenai definisi Sistem Informasi Akuntansi menurut Mulyadi (2010;3) mengemukakan bahwa : “Sistem Informasi Akuntansi adalah

organisasi formulir, catatan, dan laporan yang dikoordinasi sedemikian rupa untuk menyediakan informasi keuangan yang dibutuhkan oleh manajemen guna memudahkan pengelolaan perusahaan”.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, penulis dapat menyimpulkan definisi Sistem Informasi Akuntansi adalah sebuah sistem yang memproses data dan transaksi serta melaporkan informasi yang berkaitan dengan transaksi keuangan yang dibutuhkan oleh manajemen guna memudahkan pengelolaan perusahaan.

3.3.2 Tujuan Sistem Informasi Akuntansi

Menurut Krismiaji (2010;23), tujuan pokok sistem Informasi Akuntansi adalah sebagai berikut :

“ Mengumpulkan dan memproses data tentang kegiatan organisasi bisnis secara efektif dan efisien, Menghasilkan informasi yang berguna untuk pembuatan keputusan, melakukan pengawasan yang memadai untuk menjamin bahwa data transaksi telah dicatat dan diproses secara akurat, serta untuk melindungi data tersebut dan aktivitas lain yang dimiliki oleh perusahaan”.

3.4 Bagan Alir Sistem (System Flowchart)

Sistem flow adalah bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara menyeluruh dari suatu sistem di mana bagan ini menjelaskan urutan prosedur-prosedur yang ada dalam sistem dan biasanya dalam membuat sistem flow sebaiknya ditentukan pula fungsi-fungsi yang melaksanakan atau bertanggung jawab terhadap sub-sistem yang ada Jogiyanto (1998).

Terdapat berbagai macam bentuk symbol yang digunakan untuk merancang sebuah desain dari sistem, diantaranya adalah *terminator*, *manual*

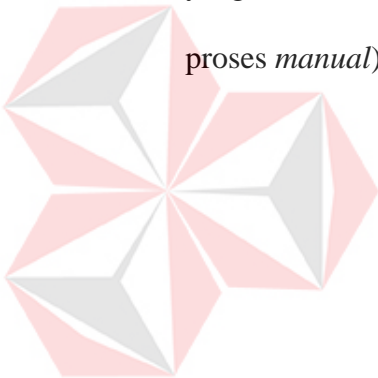
operation, document, process, database, manual input, decision, off-line storage, on-page reference, dan off-page reference.

Terminator merupakan bentuk simbol yang di gunakan sebagai tanda di mulainya jalan proses sistem ataupun tanda akhir dari sebuah pengerjaan suatu sistem. Simbol dari *terminator* dapat dilihat pada gambar 3.1.



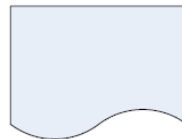
Gambar 3.1 *Terminator*

Manual operation digunakan untuk menggambarkan sebuah proses kerja yang dilakukan tanpa menggunakan *computer* sebagai medianya (menggunakan proses *manual*). Simbol dari *manual operation* dapat dilihat pada gambar 3.2.



Gambar 3.2 *Manual Operation*

Document merupakan simbol dari dokumen yang berupa kertas laporan, surat-surat, memo, maupun arsip-arsip secara fisik. Simbol dari *document* dapat dilihat pada gambar 3.3.



Gambar 3.3 *Document*

Process adalah sebuah bentuk kerja sistem yang dilakukan secara terkomputerisasi .Simbol dari *process* dapat dilihat pada gambar 3.4.

Gambar 3.4 *Process*

Database digunakan sebagai media penyimpanan data yang bersifat terkomputerisasi. Simbol dari *database* dapat dilihat pada gambar 3.5.

Gambar 3.5 *Database*

Decision merupakan operator logika yang digunakan sebagai penentu keputusan dari suatu permintaan atau proses dengan dua nilai, benar dan salah. Simbol dari *decision* dapat dilihat pada gambar 3.6.

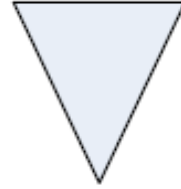
Gambar 3.6 *Decision*

Manual input digunakan untuk melakukan proses input kedalam *database* melalui *keyboard*. Simbol dari *manual input* dapat dilihat pada gambar 3.7.

Gambar 3.7 *Manual Input*

Off-line storage merupakan bentuk media penyimpanan yang berbeda dengan *database*, dimana media penyimpanan ini menyimpan dokumen secara

manual atau lebih dikenal dengan nama arsip. Simbol dari *off-line storage* dapat dilihat pada gambar 3.8.



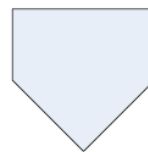
Gambar 3.8 *Offline Storage*

On-page reference digunakan sebagai simbol untuk menghubungkan bagan desain sebuah sistem apabila hubungan arus data yang ada terlalu jauh dalam permasalahan letaknya. Simbol dari *on-page reference* dapat dilihat pada gambar 3.9.



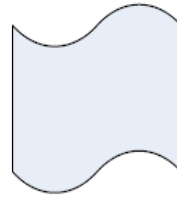
Gambar 3.9 *On-page Reference*

Off-page reference memiliki sifat yang sedikit berbeda dengan *on-page reference*, karna simbol ini hanya digunakan apabila arus data yang ada dilanjutkan ke halaman yang berbeda. Simbol dari *off-page reference* dapat dilihat pada gambar 3.10.



Gambar 3.10 *Off-page Reference*

Papertape merupakan sebuah simbol yang umumnya menggantikan bentuk penggambaran jenis pembayaran yang digunakan (misal : uang) dalam transaksi yang ada pada sistem yang di rancang. Simbol dari *paper tape* dapat dilihat pada gambar 3.11.

Gambar 3.11 *Papertape*

3.4.1 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

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 relative 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*

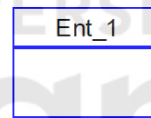
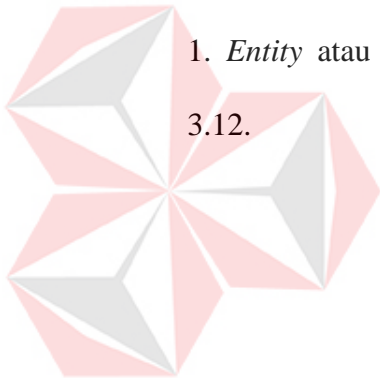
Jenis hubungan antar tabel dimana satu *record* pada satu tabel terhubung dengan beberapa *record* pada tabel lain. Jenis hubungan ini merupakan yang paling sering digunakan. Misalnya suatu pekerjaan hanya dikerjakan oleh satu departemen saja. Namun suatu departemen dapat mengerjakan beberapa macam pekerjaan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

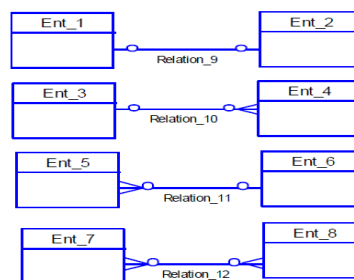
Entity Relationship Diagram, atau yang lebih dikenal dengan nama ERD, digunakan untuk mengimplementasikan, menentukan, dan mendokumentasikan kebutuhan-kebutuhan untuk sistem pemrosesan *database*. ERD menyediakan bentuk untuk menunjukkan struktur keseluruhan kebutuhan data dari pemakai. Adapun elemen-elemen yang terdapat pada ERD, adalah sebagai berikut:

1. *Entity* atau entitas, digambarkan dalam bentuk persegi seperti pada gambar 3.12.



Gambar 3.12 *Entity*

2. *Relation* atau relasi merupakan penghubung antara entitas dengan entitas. Terdapat beberapa jenis relasi yang dapat digunakan, seperti *one-to-one*, *one-to-many*, *many-to-one*, dan *many-to-many*. Bentuk alur relasi secara detil dapat dilihat pada gambar 3.13.



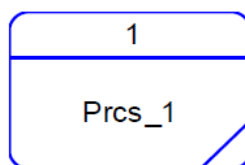
Gambar 3.13 *Relation Of Entity*

3.4.2 Konsep *Data Flow Diagram*

Menurut Kristanto (2004), *Data Flow Diagram* (DFD) adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data tersebut disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan, dan proses yang dikenakan pada data tersebut.

Data flow diagram merupakan suatu metode pengembangan sistem yang terstruktur (*structure analysis and design*). Penggunaan notasi dalam DFD sangat membantu untuk memahami suatu system pada semua tingkat kompleksitas. Pada tahap analisis, penggunaan notasi ini dapat membantu dalam berkomunikasi dengan pemakai sistem untuk memahami sistem secara logika.

Didalam DFD, terdapat empat simbol yang digunakan yaitu *process*, *external entity*, *data store*, dan *data flow*. Simbol *process* digunakan untuk melakukan suatu perubahan berdasarkan data yang diinputkan dan menghasilkan data dari perubahan tersebut. Simbol dari *process* dapat dilihat pada gambar 3.14.



Gambar 3.14 *Process*

Pada bentuk gambar *process*, bagian atas berisi nomor untuk identitas proses. Suatu proses dengan nomor 0 (nol atau kosong) menandakan bahwa proses tersebut adalah *context diagram*. Diagram ini merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan hubungan sistem dengan lingkungan luarnya.

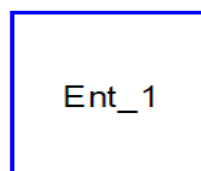
Pembuatan *context diagram* dapat dilakukan dengan terlebih dahulu menentukan nama sistemnya, menentukan batasan dari sistem, dan menentukan terminator yang diterima atau diberikan daripada sistem untuk kemudian dilakukan penggambaran.

Nomor 1, 2, 3, dan seterusnya menandakan bahwa proses tersebut diartikan sebagai proses level-0 (nol) yang merupakan hasil turunan atau *decompose* dari proses *context diagram*. Proses level-0 membahas sistem secara lebih mendetil, baik dipandang dari segi kegiatan dari sebuah bagian, alur data yang ada, maupun database yang digunakan di dalamnya. Pembuatannya dapat dilakukan dengan cara menentukan proses utama yang ada dalam sistem, menentukan alur data yang diterima dan diberikan masing-masing proses dari pada sistem sambil memperhatikan konsep keseimbangan (alur data yang masuk atau keluar dari suatu level harus sama dengan alur data yang masuk dan keluar pada level berikutnya), memunculkan *data store* sebagai sumber maupun tujuan data (optional), menggambar diagram level-0, menghindari perpotoingan arus data, dan melakukan pemberian nomor pada proses utama (nomor tidak menunjukkan urutan proses)

Nomor 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, dan seterusnya merupakan sebuah proses turunan atau *decompose* dari proses level-0 yang disebut sebagai proses level-1 (satu). Proses level-1 menggambarkan detil kerja dari sebuah bagian dalam sebuah sistem. Penggambarannya dilakukan dengan cara menentukan proses yang lebih kecil (sub-proses) dari proses utama yang ada di level-0, menentukan apa yang diterima atau diberikan masing-masing sub-proses daripada sistem dan tetap memperhatikan konsep keseimbangan, memunculkan *data store* sebagai sumber

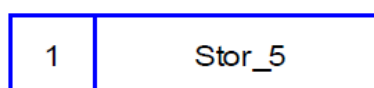
maupun tujuan alur data (*optional*), menggambar DFD level-1, dan berusaha untuk menghindari perpotongan arus data. Hasil turunan akhir disebut sebagai *the lowest level*, di mana hasil akhir ini tergantung dari kompleksitas sistem yang ada.

External entity disimbolkan dengan bentuk persegi yang digunakan untuk menggambarkan pelaku-pelaku sistem yang terkait, dapat berupa orang-orang, organisasi maupun instansi. *External entity* dapat memberikan masukan kepada process dan mendapatkan keluaran dari process. Simbol *external entity* dapat dilihat pada gambar 3.15.



Gambar 3.15 *External Entity*

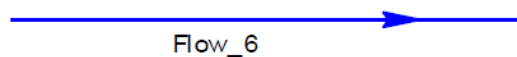
Data store digunakan sebagai media penyimpanan suatu data yang dapat berupa file atau *database*, arsip atau catatan manual, lemari file, dan tabel-tabel dalam database. Penamaan *data store* harus sesuai dengan bentuk data yang tersimpan pada *data store* tersebut, misalnya tabel pelanggan, tabel detail penjualan, tabel detail pembelian, dan lain-lain. Simbol *data store* dapat dilihat pada gambar 3.16.



Gambar 3.16 *Data Store*

Data flow merupakan penghubung antar *external entity* dengan *process* dan *process* dengan *data store*. *Data flow* menunjukkan aliran data dari satu titik ke titik lainnya dengan tanda anak panah mengarah ke tujuan data. Penamaan *data*

flow harus menggunakan kata benda, karena didalam *data flow* mengandung sekumpulan data. Simbol *data flow* dapat dilihat pada gambar 3.17.



Gambar 3.17 *Data Flow*

3.5 DBMS (*Database Management System*)

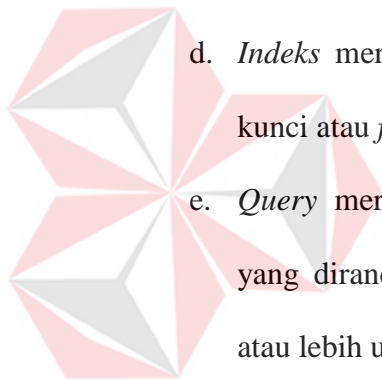
Database secara konseptual memiliki arti sebuah koleksi atau kumpulan data yang saling berhubungan, disusun menurut urutan tertentu secara logis sehingga menghasilkan informasi.

Martin Sutabri (2005) menjelaskan bahwa *database* adalah suatu kumpulan data yang terhubung (*interrelated data*) yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media, tidak terulang (*controlled redundancy*) dan dikontrol dengan cara tertentu sehingga mudah digunakan atau ditampilkan kembali, dapat digunakan oleh satu atau lebih program aplikasi secara optimal, data disimpan tanpa ketergantungan kepada program yang akan menggunakannya, dapat ditambah, diambil, dimodifikasi dengan mudah dan terkontrol.

Menurut James A. Hall (2006), DBMS adalah sebuah sistem perangkat lunak khusus yang diprogram untuk mengetahui elemen data mana yang bisa diakses (didapatkan otorisasinya) oleh pemakai. Menurut Connolly (2005), DBMS atau *Database Management System* merupakan sebuah perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk mendefinisikan, membuat, mengambil data, dan mengontrol akses kepada database. DBMS merupakan sebuah perangkat lunak yang menginterasikan database dengan aplikasi program pada pengguna.

Seluruh operasi yang dilakukan pada database didasarkan atas tabel-tabel dan hubungannya. Dalam model relasional dikenal antara lain *table*, *record*, *field*, *indeks*, *query* penjelasannya seperti dibawah ini:

- a. Tabel atau *entity* dalam model relasional digunakan untuk mendukung antar muka komunikasi antara pemakai dengan professional komputer.
- b. *Record* atau baris atau dalam istilah model relasional yang formal disebut tuple adalah kumpulan data yang terdiri dari satu atau lebih.
- c. *Field* atau kolom atau dalam istilah model relasional yang formal disebut dengan attribute adalah sekumpulan data yang mempunyai atau menyimpan fakta yang sama atau sejenis untuk setiap baris pada *table*.
- d. *Indeks* merupakan tipe dari suatu table tertentu yang berisi nilai-nilai *field* kunci atau *field*.
- e. *Query* merupakan sekumpulan perintah *Structure Query Language* (SQL) yang dirancang untuk memanggil kelompok *record* tertentu dari satu tabel atau lebih untuk melakukan operasi pada tabel.



BAB IV

DESKRIPSI KERJA PRAKTEK

Bismar Komputer adalah salah satu peritel yang terbesar di Surabaya, yang sekarang lebih dikenal dengan PT. Indo Bismar sebagai induk utama usaha. PT. Indo Bismar ini lahir di awal tahun 2000. Selama lebih dari satu setengah dekade, PT. Indo Bismar telah memiliki beberapa cabang yakni Azhar Komputer dan Bismar Komputer dibidang komputer, Bismar *Laundry* dibidang *laundry*, Bismar Trans di bidang travel dan Xsis Phone / Bismar Ponsel di bidang ponsel. Saat ini Bismar Komputer sendiri memiliki 20 karyawan sesuai dengan keahlian masing-masing.

Kerja praktek yang dilaksanakan pada Bismar Komputer Surabaya ini dilakukan selama kurang lebih satu bulan atau selama 160 jam. Dalam pelaksanaan kerja praktek ini diharuskan untuk menganalisis dan mempelajari permasalahan yang ada serta memberikan solusi bagi masalah yang ada . Kegiatan yang dilakukan pada Bismar Komputer yaitu membantu merakit PC / *build up* di bagian *service* , kemudian pada bagian gudang penulis membantu mengawasi proses kerja penyimpanan barang.

Tahap yang dilakukan dalam proses penyelesaian laporan kerja praktek adalah sebagai berikut :

1. Mempelajari Sistem
2. Mengidentifikasi Sistem
3. Menganalisa sistem
4. Pembahasan terhadap implementasi sistem

Pada langkah diatas ditujukan untuk dapat menemukan solusi dari permasalahan yang ada pada Bismar Komputer, untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan pada sub bab dibawah ini.

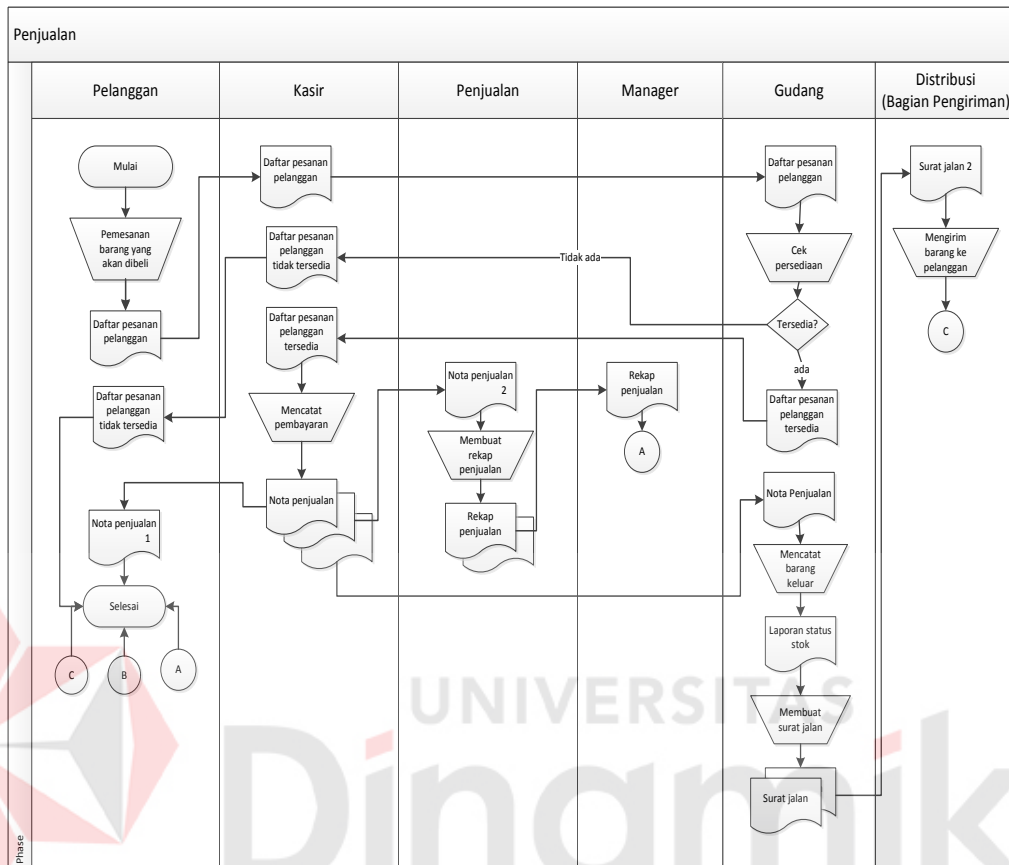
4.1 Identifikasi Sistem

Analisa merupakan cara untuk mengetahui permasalahan berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil studi lapangan. Langkah awal dalam menganalisa sistem adalah wawancara dengan *marketing* divisi penjualan tentang prosedur dan mekanisme yang berjalan khususnya tentang penjualan tunai yang telah berjalan. Untuk mengetahui prosedur dan mekanisme penjualan tunai, penulis telah menggambarkan melalui *document flow* / bagan alir , sebagai berikut :

4.1.1 Document Flow Penjualan

Pada sistem penjualan ini dimulai dari pelanggan melakukan pemesanan barang yang akan dibeli, kemudian kasir akan menanyakan ke bagian inventori (gudang) , selanjutnya bagian gudang akan melakukan cek persediaan barang, jika barang tidak tersedia maka bagian gudang akan memberikan informasi ke kasir bahwa barang tidak tersedia kemudian kasir memberikan informasi tersebut kepada pelanggan bahwa barang tidak tersedia, jika barang tersedia maka bagian gudang akan memberikan informasi ke kasir bahwa barang tersedia selanjutnya kasir mencatat daftar pesanan pelanggan dan mencatat pembayaran kemudian kasir membuat nota penjualan rangkap 3, pertama ke pelanggan dan selesai, kedua ke bagian penjualan selanjutnya merekap setelah direkap dan diberikan kepada manager dan disimpan untuk bagian penjualan, ketiga ke bagian gudang kemudian bagian gudang melakukan pencatatan barang keluar selanjutnya dibuatkan laporan status stok dan membuat surat jalan rangkap 2 untuk diberikan kepada bagian

pengiriman dan disimpan sendiri selanjutnya bagian pengiriman melakukan pengiriman barang ke pelanggan.



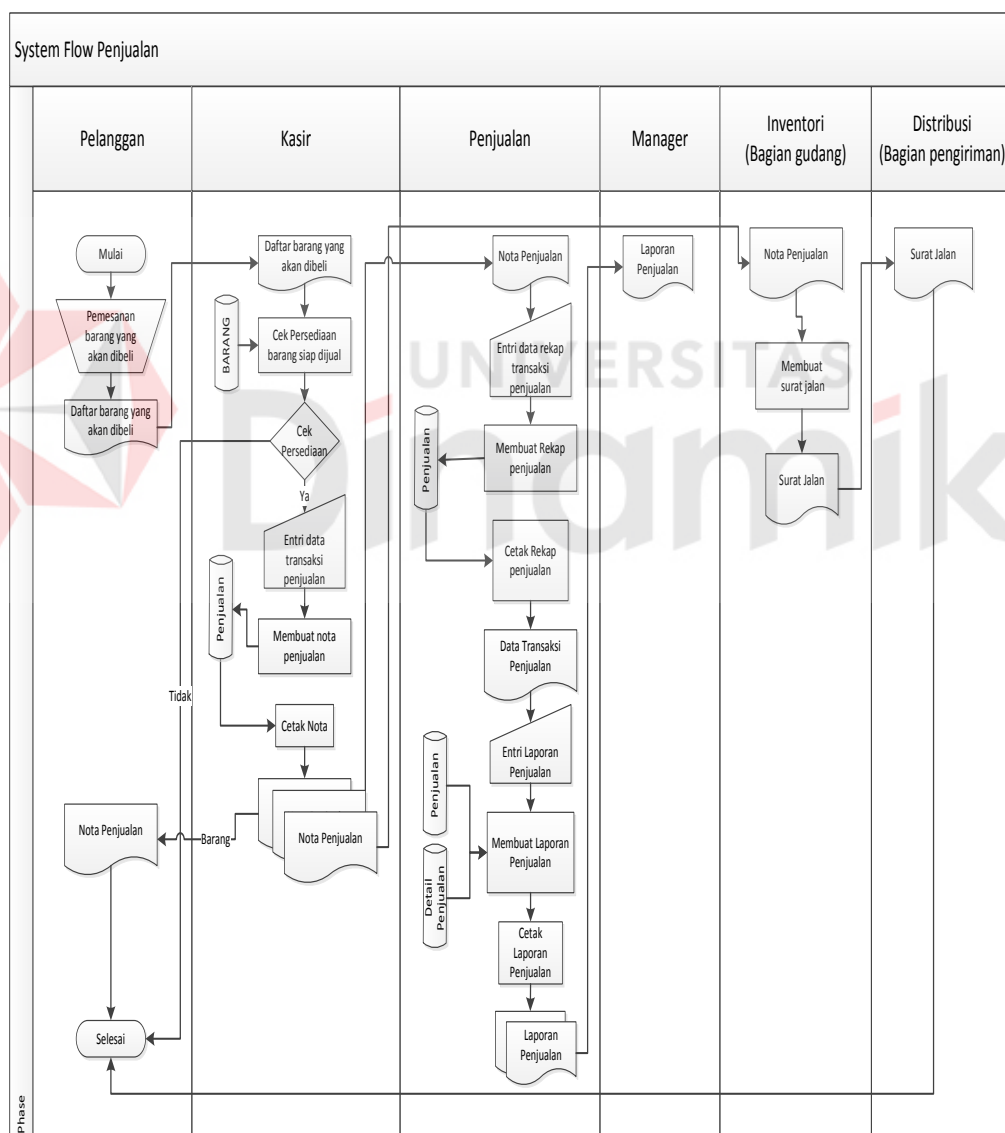
Gambar 4.1 Document Flow Penjualan

4.2 Desain Sistem

Setelah melakukan analisis sistem yang ada maka penulis membuat desain sistem. Desain sistem dibuat untuk mencari solusi pada perusahaan tersebut. Dalam pembuatan desain sistem ini penulis menggambarkan sistem yang baru 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

Berdasarkan *Document Flow* diatas maka dappat disusun *Sistem Flow* yang menunjukkan bagaimana proses-proses yang digunakan sebagai penunjang dalam pembuatan Aplikasi Penjualan Bismar Komputer. Berikut adalah gambar alur Penjualan tersistem.



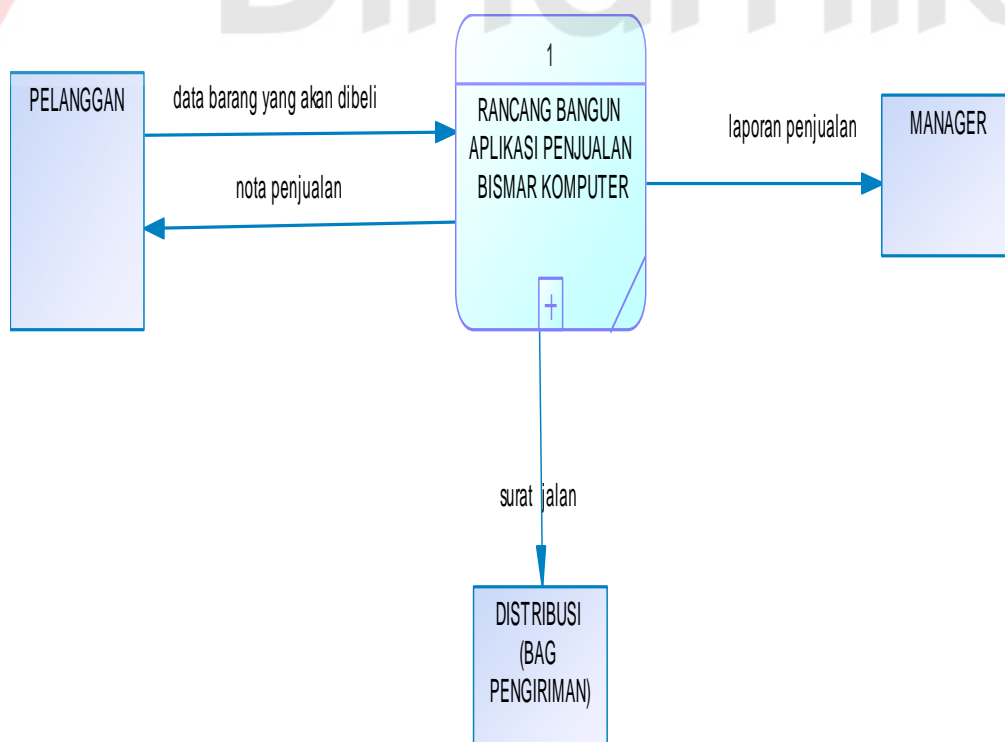
Gambar 4.2 System Flow Penjualan

4.2.2 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) merupakan suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika terstruktur dan jelas. DFD merupakan alat bantu dalam menggambarkan atau menjelaskan DFD ini sering disebut juga dengan nama Bubble Chart, Bubble diagram, model proses, diagram alur kerja dan model fungsi.

A. Context Diagram

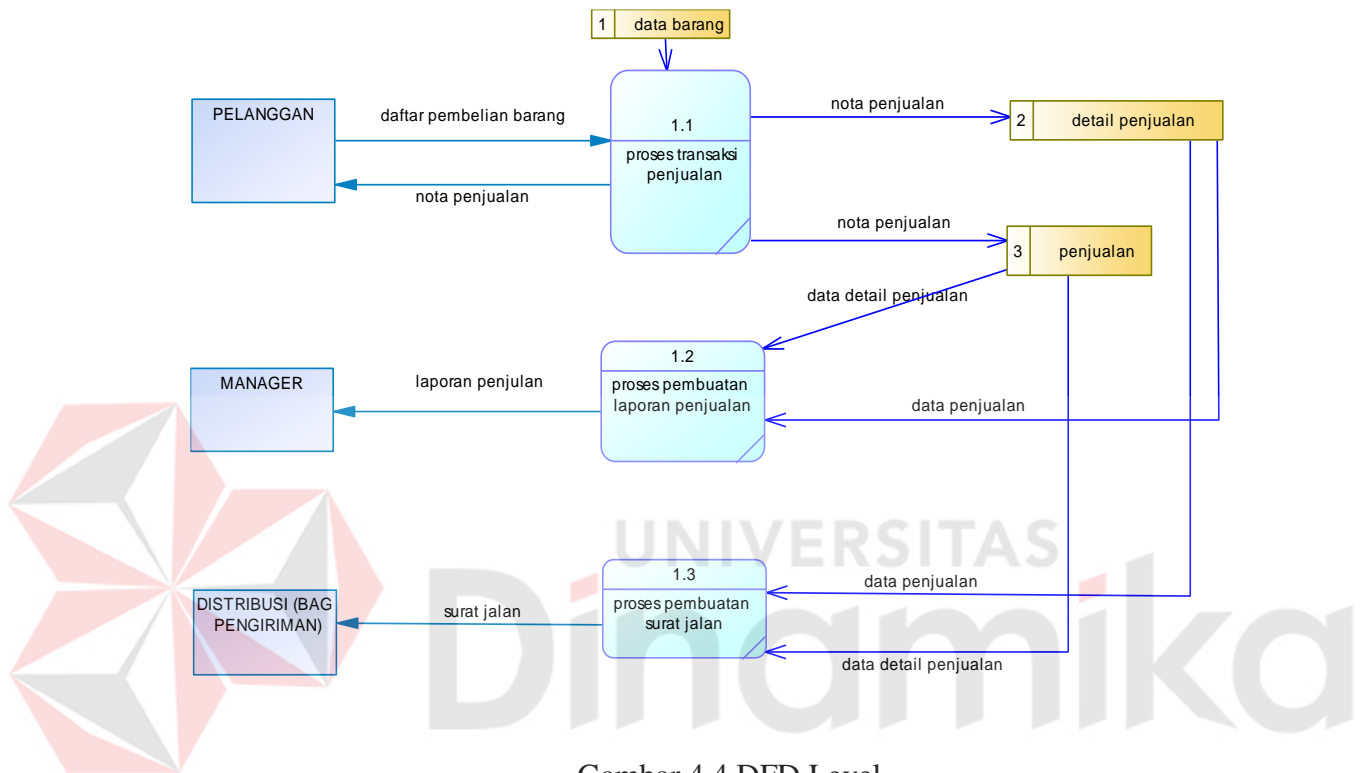
Context Diagram dari Aplikasi Penjualan Bismar Komputer ini menggambarkan secara umum proses yang terjadi perusahaan tersebut. Pada *context diagram* ini melibatkan 3 entity yaitu pelanggan distribusi (bagian pengiriman) dan manager seperti yang digambarkan pada gambar 4.3



Gambar 4.3 *Context Diagram*

B. DFD level 0 Sistem Penjualan

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



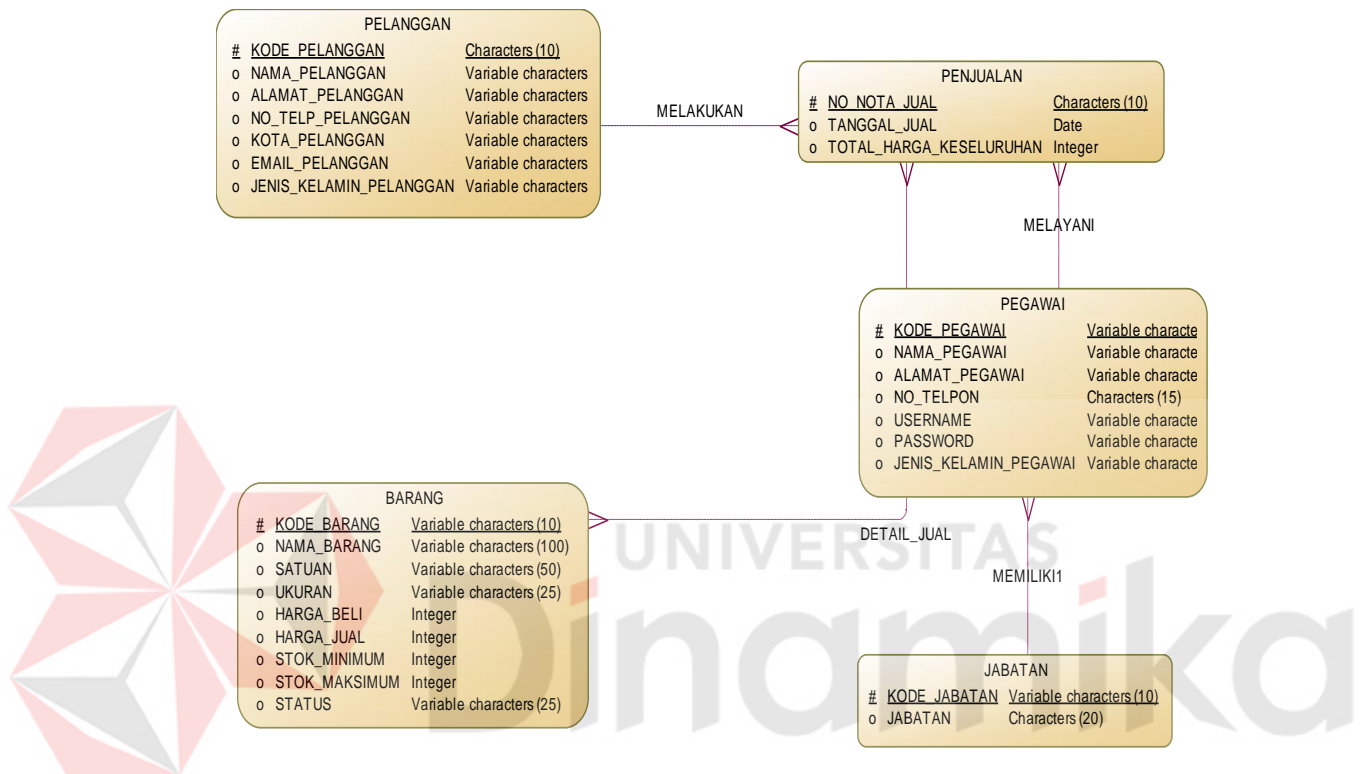
Gambar 4.4 DFD Level

4.2.3 Perancangan Database

Dari analisis sistem di atas maka dapat dibuat untuk merancang database yaitu *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang menggambarkan struktur database dari sistem penjualan Bismar Komputer yang terdiri dari *Conceptual Data Model* (CDM) dan *Physical Data Model* (PDM).

A. Conceptual Data Model (CDM)

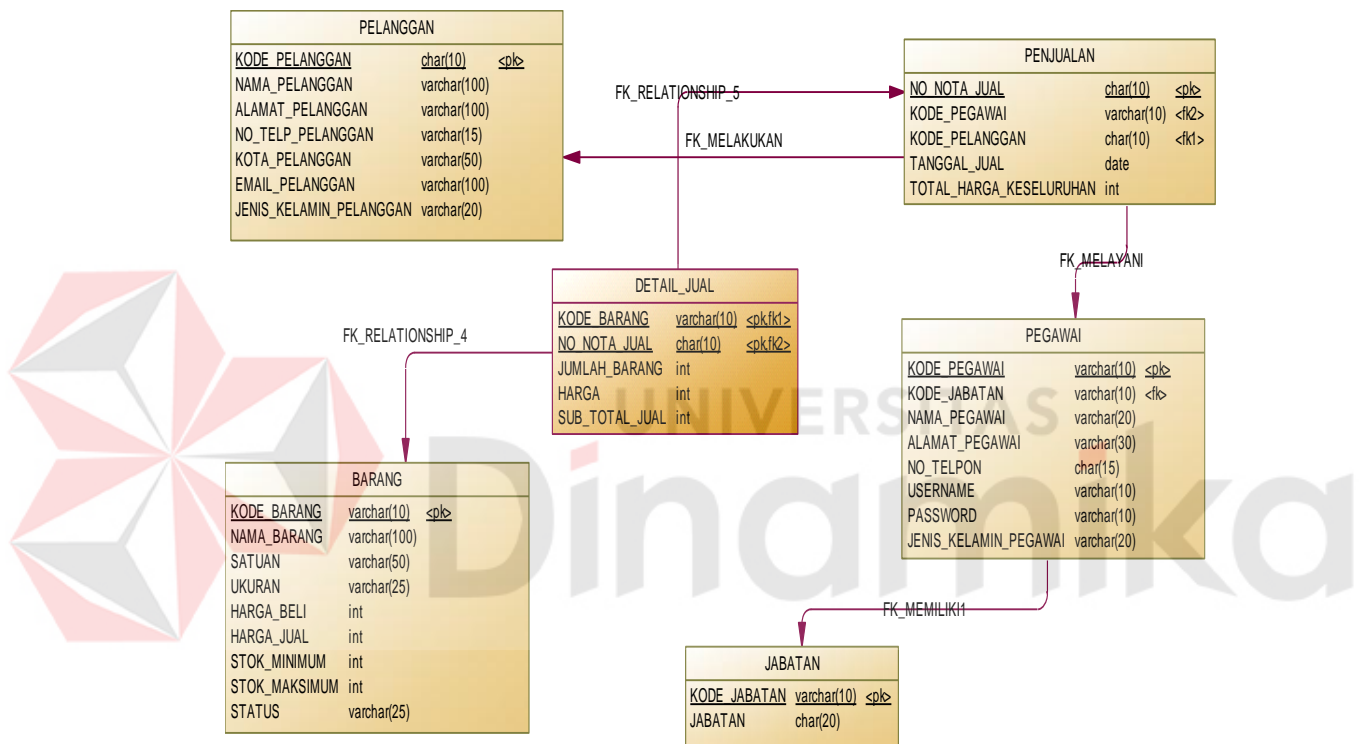
Conceptual Data Model (CDM) ini menggambarkan relasi antara table yang satu dengan table yang lain. Berikut ini merupakan table-table yang terdapat dalam *Conceptual Data Model (CDM)*.



Gambar 4.5 *Conceptual Data Model*

B. Physical Data Model (PDM)

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



Gambar 4.6 Physical Data Model

4.2.4 Struktur Tabel

Struktur tabel pada aplikasi penjualan pada Bismar Komputer Surabaya adalah sebagai berikut:

a. Tabel Pelanggan

Nama Tabel : Pelanggan

Primary Key : Kode_Pelanggan

Foreign Key : -

Fungsi : Tabel untuk mencatat data-data pelanggan

Tabel 4.1 Tabel Pelanggan

No	Field	Type	Length	Key
1	Kode_Pelanggan	Character	10	Primary_Key
2	Nama_Pelanggan	Varchar	100	
3	Alamat_Pelanggan	Varchar	100	
4	No_Telp_Pelanggan	Varchar	15	
5	Kota_Pelanggan	Varchar	50	
6	Email_Pelanggan	Varchar	100	
7	Jenis_Kelamin_Pelanggan	Varchar	20	

b. Tabel Pegawai

Nama Tabel : Pegawai

Primary Key : Kode_Pegawai

Foreign Key : Kode_Jabatan

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data pegawai

Tabel 4.2 Tabel Pegawai

No	Field	Type	Length	Key
1	Kode_Pegawai	Varchar	10	Primary_Key
2	Kode_Jabatan	Varchar	10	Foreign_Key
3	Nama_Pegawai	Varchar	20	
4	Alamat_Pegawai	Varcharc	30	
5	No_Telpon	Character	15	
6	Username	Varchar	10	
7	Password	Varchar	10	
8	Jenis_Kelamin_Pegawai	Varchar	20	

c. Tabel Barang

Nama Tabel : Barang

Primary Key : Kode_Barang

Foreign Key : -

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data barang

Tabel 4.3 Tabel Barang

No	Field	Type	Length	Key
1	Kode_Barang	Varchar	10	Primary_Key
2	Nama_Barang	Varchar	100	
3	Satuan	Varchar	50	
4	Ukuran	Varchar	25	
5	Harga_beli	Int		
6	Harga_Jual	Int		
7	Stok_Minimum	Int		
8	Stok_Maksimum	Int		
9	Status	Varchar	25	

d. Tabel Penjualan

Nama Tabel : Penjualan

Primary Key : No_Nota_Jual

Foreign Key : Kode_Pegawai dan Kode_Pelanggan

Fungsi : Tabel untuk mencatat data pelanggan, data pegawai dan data detail jual

Tabel 4.4 Tabel Penjualan

No	Field	Type	Length	Key
1	No_Nota_Jual	Character	10	Primary_Key
2	Kode_Pegawai	Varchar	10	Foreign_Key
3	Kode_Pelanggan	Character	10	Foreign_Key
4	Tanggal_Jual	Datetime		
5	Total_Harga_Keseluruhan	Int		

e. Tabel Detil Penjualan

Nama Tabel : Detil Jual

Primary Key : Kode_Detil_Jual

Foreign Key : No_Nota_Jual dan Kode_Barang

Fungsi : Tabel untuk mencatat data detail jual

Tabel 4.5 Tabel Detail Jual

No	Field	Type	Length	Key
1	No_Nota_Jual	Character	10	Foreign_Key
2	Kode_Barang	Varchar	10	Foreign_Key
3	Jumlah_Barang	Int		
4	Harga	Int		
5	Sub_Total_Jual	Int		

f. Tabel Jabatan

Nama Tabel : Jabatan

Primary Key : Kode Jabatan

Foreign Key : -

Fungsi : Tabel untuk mencatat data jabatan

Tabel 4.6 Tabel Jabatan

No	Field	Type	Length	Key
1.	Kode_Jabatan	Varchar	10	Primary_Key
2.	Jabatan	Char	20	

4.3 Desain *Input dan Output*

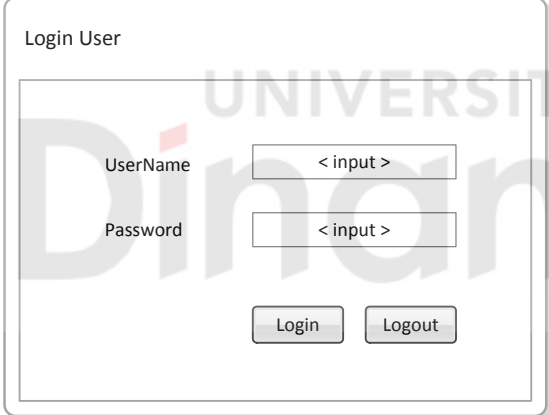
Desain antarmuka menggunakan Bahasa pemrograman *Visual Basic.net* 2010 dan database *Microsoft SQL Server* 2008. Adapun desain *Input dan Output* adalah sebagai berikut:

4.3.1 Desain *Input*

Berikut ini merupakan desain *input* yang terdapat pada aplikasi sistem penjualan pada Bismar Komputer Surabaya:

1. *Form Login*

Berikut ini merupakan tampilan dari *Form Login* yang berfungsi untuk *validasi user* yang menggunakan aplikasi.



The image shows a screenshot of a 'Login User' form. The form has a title 'Login User' at the top. Below the title, there are two input fields: 'UserName' and 'Password'. Each input field contains the text '< input >'. Below the input fields, there are two buttons: 'Login' and 'Logout'. The form is displayed over a background that includes a logo on the left and a watermark 'UNIVERSITAS Dinamika' in the center.

Gambar 4.7 Desain *Form Login*

2. *Form Menu Utama*

Form ini adalah *form* yang tampil ketika *username* dan *password* sudah di validasi. Dalam *form* Menu Utama ini terdapat beberapa menu yang akan ditampilkan sesuai dengan sistem yang dibutuhkan.

Gambar 4.8 Desain *Form* Menu Utama

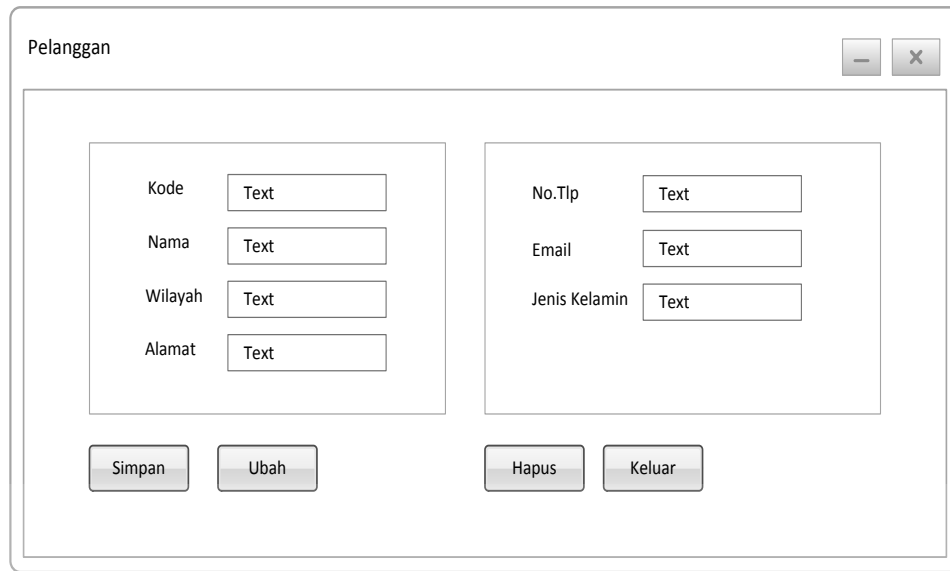
3. *Form* Barang

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

Gambar 4.9 Desain *Form* Barang

4. *Form* Pelanggan

Form master pelanggan merupakan desain antarmuka yang digunakan untuk menginputkan data pelanggan.



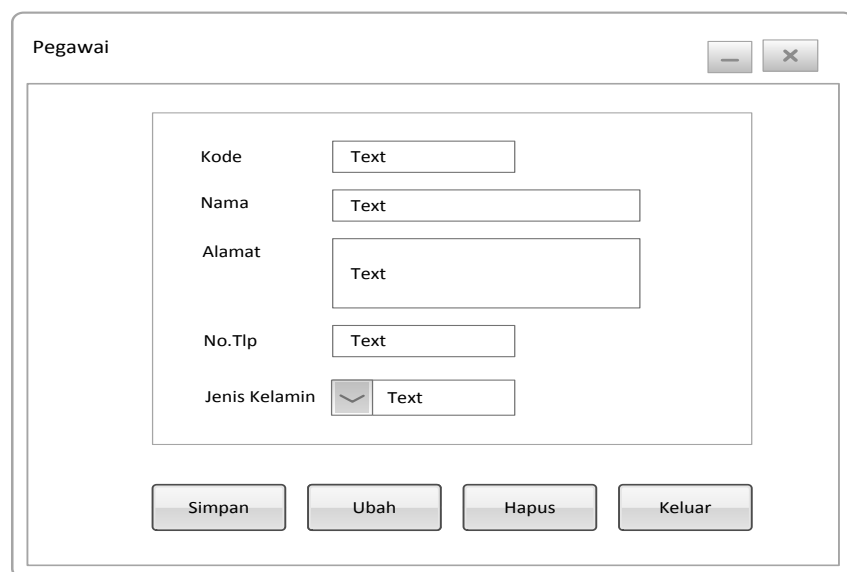
Pelanggan

Kode	<input type="text"/>	No.Tlp	<input type="text"/>
Nama	<input type="text"/>	Email	<input type="text"/>
Wilayah	<input type="text"/>	Jenis Kelamin	<input type="text"/>
Alamat	<input type="text"/>		

Gambar 4.10 Desain *Form* Pelanggan

5. *Form* Pegawai

Form pegawai merupakan desain antarmuka yang digunakan untuk menginputkan nama pegawai yang akan melakukan transaksi.



Pegawai

Kode	<input type="text"/>
Nama	<input type="text"/>
Alamat	<input type="text"/>
No.Tlp	<input type="text"/>
Jenis Kelamin	<input type="text"/>

Gambar 4.11 Desain *Form* Pegawai

6. Form Transaksi Penjualan

Form transaksi penjualan merupakan desain antarmuka yang digunakan untuk menginputkan transaksi penjualan.

Penjualan

No Nota	<input type="Text"/>	Pelanggan	<input type="Text"/>
Pegawai	<input type="Text"/>	Total	<input type="Text"/>
Tanggal Jual	<input type="Date"/>		

Detail Penjualan

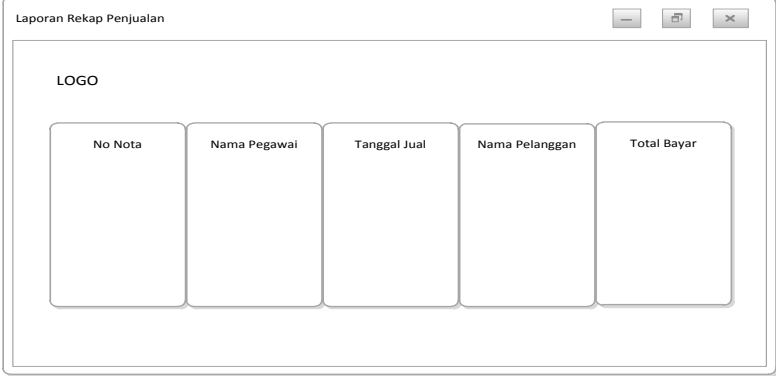
Kode Barang	Nama Barang	Menu	Harga	Jumlah	Total
-------------	-------------	------	-------	--------	-------

Gambar 4.12 Desain *Form* Penjualan

4.3.2 Desain *Output*

1. Laporan Rekap Penjualan

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

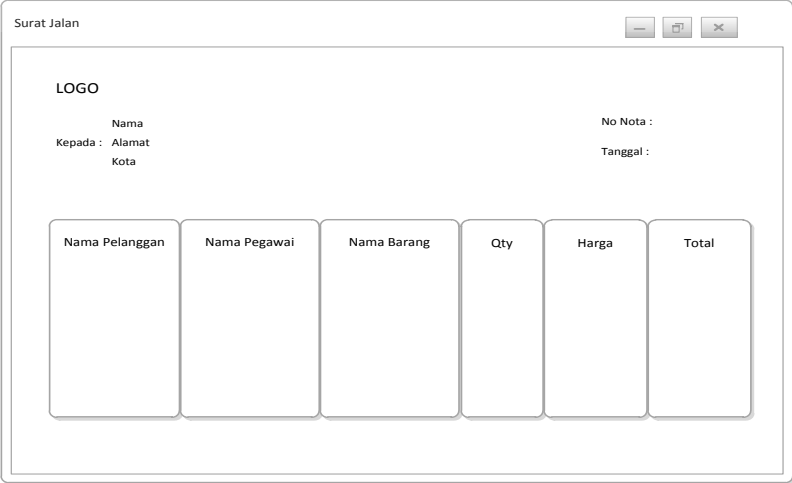


No Nota	Nama Pegawai	Tanggal Jual	Nama Pelanggan	Total Bayar

Gambar 4.13 Desain *Output* Penjualan

2. Surat Jalan

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



Nama Pelanggan	Nama Pegawai	Nama Barang	Qty	Harga	Total

Gambar 4.14 Desain *Output* Surat Jalan

4.4 Implementasi Sistem

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

4.4.1 Kebutuhan Sistem

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

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

4.4.2 Penjelasan Pemakaian Aplikasi

Tahap ini merupakan langkah-langkah dari pemakaian dari sistem aplikasi pada Bismar Komputer Surabaya. Berikut akan dijelaskan tentang pemakaian aplikasi ini:

1. *Form* Menu Utama

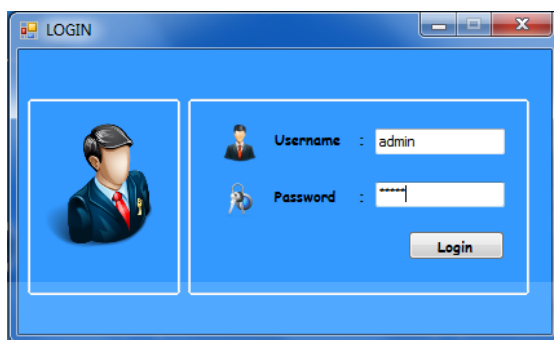
Pada *Form* Menu Utama ini Terdapat beberapa pilihan yaitu *login*, *logout* dan *exit*. Selanjutnya *master* barang, pelanggan, pegawai, transaksi penjualan, transaksi surat jalan dan laporan penjualan.



Gambar 4.15 Tampilan *form* Menu Utama

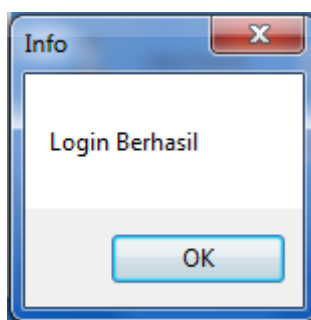
2. Form Login

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



Gambar 4.16 Tampilan *form* Login

Jika *user* menginputkan *username* dan *password* sesuai maka akan tampil pesan seperti gambar di bawah ini :



Gambar 4.17 Tampilan *Message Box* pada *form* Login

3. Form Master Pelanggan

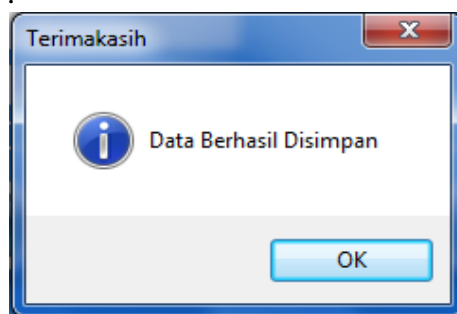
Tampilan pada *form input* pelanggan dapat dilihat pada gambar berikut ini:

	KODE_PELANGG/	NAMA_PELANGG/	ALAMAT_PELANG	NO_TELP_PELAN/	KOTA_PELANGG
▶	CUST-001	andre	jl.usaman sadar g...	08564772836	MEDAN
	CUST-002	gigih	jl.babakan	085733785632	LUMAJANG
	CUST-003	edi	tulungagung	098657432123	tulungagung

Gambar 4.18 Tampilan *form* Master Pelanggan

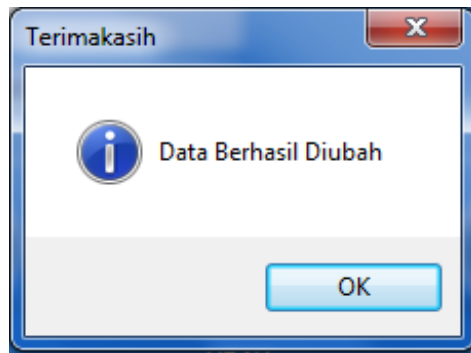
Form pelanggan digunakan untuk mengisi data pelanggan yang sudah bertransaksi di Bismar Komputer. Selain untuk data perusahaan, tapi juga digunakan untuk membantu dalam pencatatan laporan penjualan.

Pada saat menekan tombol simpan, maka akan muncul *message box* yang menampilkan data pelanggan telah berhasil disimpan. Berikut di di bawah ini merupakan tampilannya :



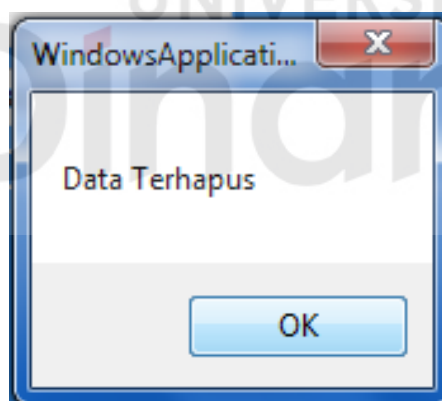
Gambar 4.19 Tampilan *Message Box* tersimpan *form* Pelanggan

Pada saat menekan tombol ubah, maka akan muncul *message box* yang menampilkan data pelanggan berhasil diubah. Berikut di bawah ini merupakan tampilannya :



Gambar 4.20 Tampilan *Message Box* berhasil diubah *form* Pelanggan

Pada saat menekan tombol hapus, maka akan muncul *message box* yang menampilkan data pelanggan berhasil dihapus. Berikut di bawah ini merupakan tampilannya :



Gambar 4.21 Tampilan *Message Box* berhasil dihapus *form* Pelanggan

4. *Form* Master Pegawai

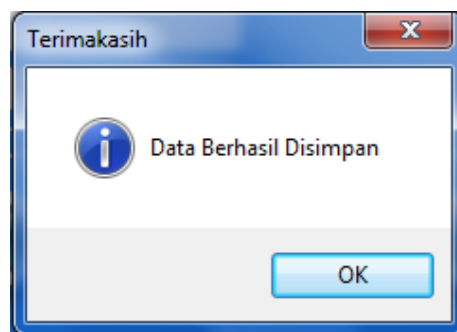
Tampilan pada *form* master data pelanggan dapat dilihat pada gambar berikut ini:

KODE_PEGAWAI	KODE_JABATAN	NAMA_PEGAWAI	ALAMAT_PEGAWAI	NO_TELPON
EMP-001	J-001	MAS HURI	BANYUWANGI	089765342455
EMP-002	J-001	RISKA	BANYUWANGI	085655732134
EMP-003	J-001	MAS EKO	BANYUWANGI	087554123456

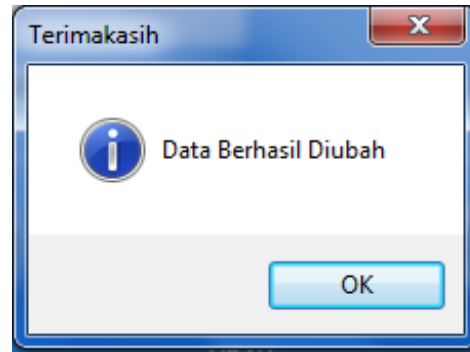
Gambar 4.22 Tampilan *form* Pegawai

Form pegawai digunakan untuk mengisi data pegawai yang bekerja atau melakukan transaksi penjualan di Bismar Komputer. Selain untuk data perusahaan, tapi juga digunakan untuk membantu dalam pencatatan laporan penjualan.

Pada saat menekan tombol simpan, maka akan muncul *message box* yang menampilkan data pelanggan telah berhasil disimpan. Berikut di bawah ini merupakan tampilannya :

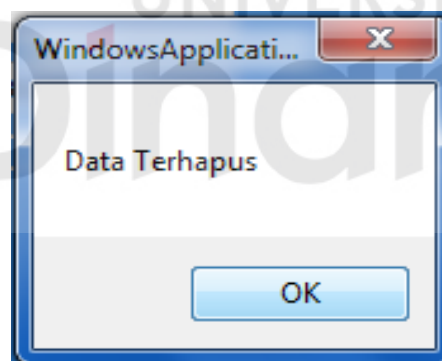
Gambar 4.23 Tampilan *Message Box* berhasil disimpan *form* Pegawai

Pada saat menekan tombol ubah, maka akan muncul *message box* yang menampilkan data pelanggan berhasil diubah. Berikut di bawah ini merupakan tampilannya :



Gambar 4.24 Tampilan *Message Box* berhasil diubah *form* Pegawai

Pada saat menekan tombol hapus, maka akan muncul *message box* yang menampilkan data pelanggan berhasil dihapus. Berikut di bawah ini merupakan tampilannya :



Gambar 4.25 Tampilan *Message Box* berhasil dihapus *form* Pegawai

5. Form Master Pegawai

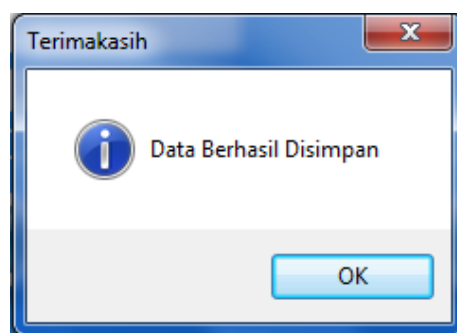
Tampilan pada *form* master data pegawai dapat dilihat pada gambar berikut ini:

KODE_BARANG	NAMA_BARANG	SATUAN	UKURAN	HARGA_BELI
B-001	flashdisk	GB	16	23000
B-002	harddisk	GB	500	450000

Gambar 4.26 Tampilan *Form* Master Barang

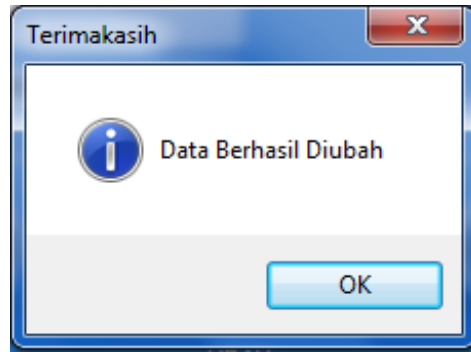
Form barang digunakan untuk mengisi data barang yang siap dijual atau yang tersedia di Bismar Komputer. Selain untuk data perusahaan, data barang juga digunakan untuk membantu dalam pencatatan laporan penjualan.

Pada saat menekan tombol simpan, maka akan muncul *message box* yang menampilkan data barang telah berhasil disimpan. Berikut di bawah ini merupakan tampilannya :



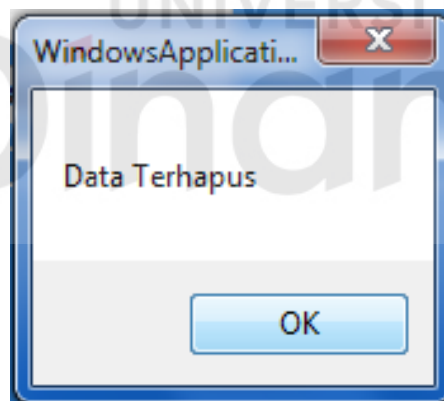
Gambar 4.27 Tampilan *Message Box* berhasil disimpan *form* Barang

Pada saat menekan tombol ubah, maka akan muncul *message box* yang menampilkan data barang berhasil diubah. Berikut di bawah ini merupakan tampilannya :



Gambar 4.28 Tampilan *Message Box* berhasil diubah *form* Barang

Pada saat menekan tombol hapus, maka akan muncul *message box* yang menampilkan data barang berhasil dihapus. Berikut di bawah ini merupakan tampilannya :



Gambar 4.29 Tampilan *Message Box* berhasil dihapus *form* Barang

6. *Form* Transaksi Penjualan

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

TRANSAKSI PENJUALAN

No Nota : Kode Barang :

Kode Pegawai : Nama Barang :

Kode Pelanggan : Nama Pegawai :

Tanggal Jual : Nama Pelanggan :

Harga :

Jumlah :

Total :

Sub Total :

	NO_NOTA_JUAL	KODE_BARANG	JUMLAH_BARANG	HARGA	SUB_TOTAL_JUAL
▶	NOTA-001	B-001	1	30000	30000
	NOTA-001	B-002	2	500000	1000000
	NOTA-002	B-001	3	30000	90000
	NOTA-002	B-002	1	500000	500000
	NOTA-003	B-001	1	30000	30000

Gambar 4.30 Tampilan *Form* Transaksi Penjualan

Form penjualan digunakan untuk menyimpan dan menampilkan transaksi penjualan yang sudah pernah terjadi atau yang baru dilakukan. Selain untuk data perusahaan, laporan penjualan yang dihasilkan dari *form* penjualan ini dapat mendukung pimpinan perusahaan dalam mengambil keputusan.

Pada saat menekan tombol simpan barang, maka akan muncul *message box* yang menampilkan barang yang sudah diisi dari *form* penjualan telah berhasil disimpan. Berikut di bawah ini merupakan tampilannya :

The screenshot shows a software window titled 'PENJUALAN' with a sub-header 'TRANSAKSI PENJUALAN'. The form contains several input fields and buttons:

- No Nota**: NOTA-007
- Kode Barang**: B-002 (with a 'Cari' button)
- Kode Pegawai**: EMP-005 (with a 'Cari' button)
- Kode Pelanggan**: CUST-004 (with a 'Cari' button)
- Tanggal Jual**: Wednesday, January 30, 2013
- UCL**: candra
- harddisk** (text label)
- Harga**: 500000
- Jumlah**: 3
- Hitung** (button)

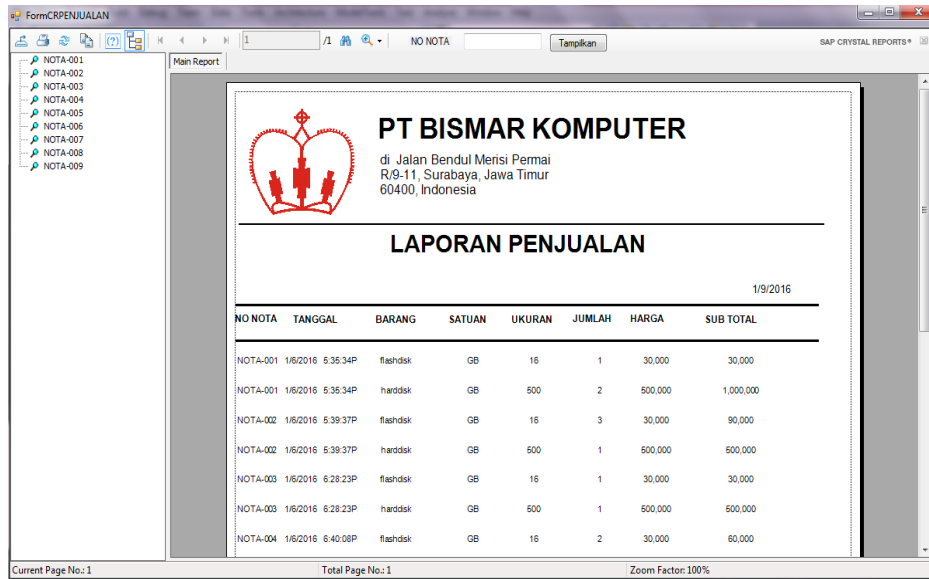
A modal message box titled 'Info' is displayed in the center, containing the text 'Data Berhasil Disimpan' and an 'OK' button.

NO_NOTA_JUAL	KODE_BARANG	JUMLAH	HARGA	SUB_TOTAL_JUAL
NOTA-001	B-001		30000	
NOTA-001	B-002	2	500000	1000000
NOTA-002	B-001	3	30000	90000
NOTA-002	B-002	1	500000	500000
NOTA-003	B-001	1	30000	30000

At the bottom of the form, there are five icons with labels: 'SIMPAN BARANG', 'BARANG SELANJUTNYA', 'SIMPAN NOTA', 'NOTA SELANJUTNYA', and 'CETAK NOTA'.

Gambar 4.33 Tampilan *Message Box* Berhasil disimpan pada *form* Penjualan

Pada saat menekan tombol barang selanjutnya, maka *user* bisa mengisi barang yang berbeda atau lebih dari 1 pada *form* penjualan. Jadi, satu pelanggan bias membeli banyak barang. Kemudian Jika tombol Simpan Nota ditekan, maka seluruh transaksi dengan satu pelanggan dan banyak barang bisa tersimpan. Berikut tampilannya :



FormCRPENJUALAN

NO NOTA

PT BISMAR KOMPUTER
di Jalan Bendul Merisi Permai
R/9-11, Surabaya, Jawa Timur
60400, Indonesia

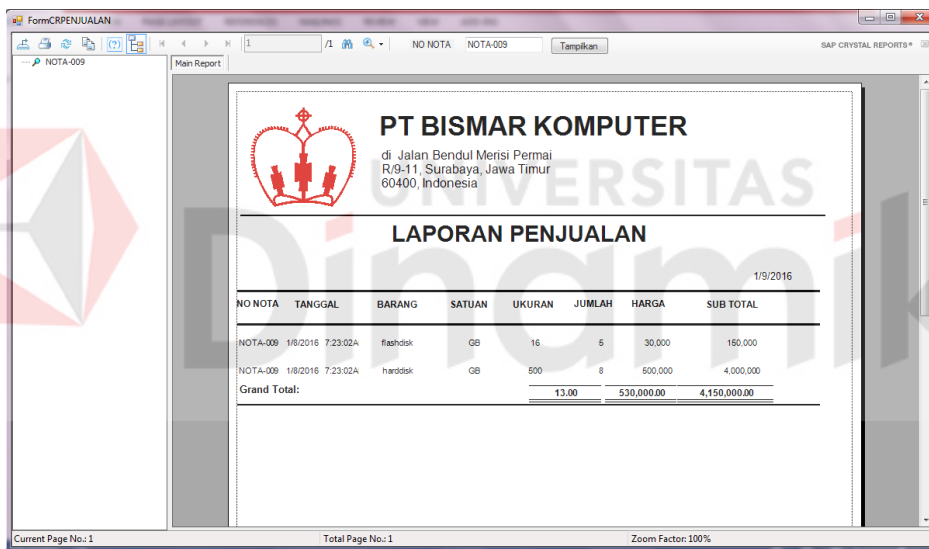
LAPORAN PENJUALAN

1/9/2016

NO NOTA	TANGGAL	BARANG	SATUAN	UKURAN	JUMLAH	HARGA	SUB TOTAL
NOTA-001	1/6/2016 5:35:34P	flashdisk	GB	16	1	30,000	30,000
NOTA-001	1/6/2016 5:35:34P	harddisk	GB	500	2	500,000	1,000,000
NOTA-002	1/6/2016 5:39:37P	flashdisk	GB	16	3	30,000	90,000
NOTA-002	1/6/2016 5:39:37P	harddisk	GB	500	1	500,000	500,000
NOTA-003	1/6/2016 6:28:23P	flashdisk	GB	16	1	30,000	30,000
NOTA-003	1/6/2016 6:28:23P	harddisk	GB	500	1	500,000	500,000
NOTA-004	1/6/2016 6:40:08P	flashdisk	GB	16	2	30,000	60,000

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

Gambar 4.36 Tampilan Laporan Penjualan



FormCRPENJUALAN

NO NOTA

PT BISMAR KOMPUTER
di Jalan Bendul Merisi Permai
R/9-11, Surabaya, Jawa Timur
60400, Indonesia

LAPORAN PENJUALAN

1/9/2016

NO NOTA	TANGGAL	BARANG	SATUAN	UKURAN	JUMLAH	HARGA	SUB TOTAL
NOTA-008	1/6/2016 7:23:02A	flashdisk	GB	16	5	30,000	150,000
NOTA-009	1/6/2016 7:23:02A	harddisk	GB	500	8	500,000	4,000,000
Grand Total:					13.00	530,000.00	4,150,000.00

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

Gambar 4.37 Tampilan Per Laporan Penjualan

FormCRSURATJALAN

Main Report: NOTA-009

PT BISMAR KOMPUTER
 di Jalan Bendul Merisi Permai
 R/9-11, Surabaya, Jawa Timur
 60400, Indonesia

LAPORAN PENJUALAN

1/9/2016

NO NOTA	TANGGAL	BARANG	SATUAN	UKURAN	JUMLAH	HARGA	SUB TOTAL
NOTA-001	1/9/2016 5:35:34P	flashdisk	GB	16	1	30,000	30,000
NOTA-001	1/9/2016 5:35:34P	harddisk	GB	500	2	500,000	1,000,000
NOTA-002	1/6/2016 5:39:37P	flashdisk	GB	16	3	30,000	90,000
NOTA-002	1/6/2016 5:39:37P	harddisk	GB	500	1	500,000	500,000
NOTA-003	1/6/2016 6:28:23P	flashdisk	GB	16	1	30,000	30,000
NOTA-003	1/6/2016 6:28:23P	harddisk	GB	500	1	500,000	500,000

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

Gambar 4.38 Tampilan Surat Jalan



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil kerja praktek yang telah dilakukan dapat diambil beberapa kesimpulan dari aplikasi penjualan komputer pada Bismar Komputer Surabaya. Kesimpulan dari sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Telah dihasilkan sistem penjualan yang bisa dilihat dari laporan penjualan.
2. Telah dihasilkan suatu aplikasi yang menghasilkan nota penjualan dan surat jalan.
3. Pengelolahan stok barang menggunakan sistem yang baru telah membantu pengelolaan stok dengan baik .

5.2 Saran

Berdasarkan uraian sebelumnya dalam pembuatan aplikasi penjualan komputer pada Bismar Komputer Surabaya, maka saran yang dapat disampaikan untuk pengembangan sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Perlu dilakukan sistem yang terintegrasi sehingga antar bagian tercipta suatu pengawasan yang baik dari aplikasi penjualan.
2. Untuk sistem penjualan bisa diubah dalam bentuk *web*, agar penjualan lebih bisa terintegrasi antar cabang lainnya dalam hal pelaporan.

DAFTAR PUSTAKA

- Diana Anastasia, Setiawati Lilis (2011). *Sistem Informasi Akuntansi, Perancangan, Proses dan Penerapan*. Edisi I. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Connolly. (2005). *Database Systems: A Practical Approach to Design, Implementation, and Management*. Addison Wesley.
- Hall, J. A. (2006). *Accounting Information Systems*. Thomson.
- Jogiyanto, H. (1998). *Analisis dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi.
- Jogiyanto, H. (2001). *Analisis dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi.
- Jogiyanto, H. (2008). *Analisis dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur*. Yogyakarta: Andi.
- Krismiaji. (2010). *Sistem Informasi Akuntansi*. Yogyakarta: UPP-STIM YKPN.
- Kristanto, A. (2004). *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Andi.
- Mulyadi. (2008). *Sistem Akuntansi*. Jakarta: Salemba Empat.
- Mulyadi. (2010). *Sistem Akuntansi*. Jakarta: Salemba Empat.
- Mulyanto, A. (2009). *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Soemarso, S. (2004). *Akuntansi Suatu Pengantar*. Jakarta: Salemba Empat.
- Sutabri, M. (2005). *Analisa Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.