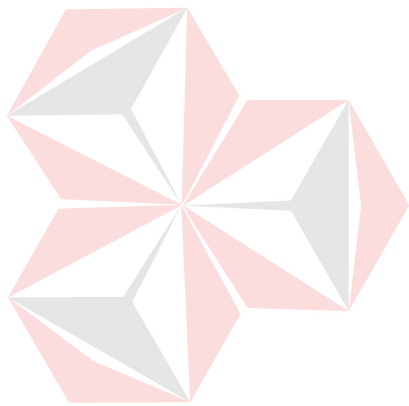


**RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN
PADA CV. GIVE ME COLOURS
SURABAYA**

LAPORAN KERJA PRAKTEK



**STIKOM
SURABAYA**

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

**Nama : FIRMAN ALEX RAMADANI
NIM : 11.39010.0015
Program Studi : DIII (Diploma Tiga)
Jurusan : Manajemen Informatika**

**SEKOLAH TINGGI
MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER
SURABAYA
2014**

RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN

PADA CV. GIVE ME COLOURS


SURABAYA

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 30 Juni 2014

Disetujui:

Dosen Pembimbing


Siswo Maktomo, S.Kom., M.M
NIDN 0709108502

Penyelia

GIVE ME COLOURS
graphic design & printing solution
08563112225 / 03160474114
www.givemecolours.co.id


Rikho Angga Poetra
Pemilik

Mengetahui :

Kepala Program Studi DIII Manajemen Informatika


Titik Lusiani, M.Kom., OCP
NIDN 0714077401

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan benar, bahwa Laporan Kerja Praktek ini adalah asli karya saya, bukan plagiat baik sebagian maupun apalagi keseluruhan. Karya atau pendapat orang lain yang ada dalam Laporan Kerja Praktek ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya tindakan plagiat pada Laporan Kerja Praktek ini, maka saya bersedia untuk dilakukan pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada saya.



UNIVERSITAS
Dindia Prima



ABSTRAK

CV. Give Me Colours adalah salah satu perusahaan yang bergerak pada bidang percetakan (*offset printing*), yang mempunyai beberapa bagian untuk proses bisnis yang ada. Salah satunya adalah bagian Penjualan yang menangani proses pemesanan barang dan pembayaran baru setiap harinya.

Permasalahan yang dihadapi oleh bagian penjualan ini adalah prosedur pemesanan barang dan pembayaran masih menggunakan proses manual dalam pencatatan data meskipun sudah memakai *Microsoft Office Word* dan *Microsoft Office Excel* tetapi belum dilakukan secara maksimal. Data yang belum terintegrasi menyebabkan seringkali terjadi kesalahan dalam pencatatan data yang berulang atau bahkan terselip. Penjualan serta pembayaran yang kurang memadai akan mengakibatkan keterlambatan penyelesaian permintaan dan ketidakefisienan dalam hal pemesanan barang dan pembayaran. Penyimpanan data juga masih belum tersimpan ke *database* sehingga mengakibatkan kualitas informasi tidak dapat dilakukan secara cepat, akurat, dan relevan.

Dengan adanya Aplikasi ini dapat membantu pihak penjualan dan pembelian dalam melakukan proses-proses yang menyangkut transaksi-transaksi tersebut dan data-data yang tadinya kurang valid menjadi data yang akurat dan tepat sehingga aplikasi ini dapat memperlancar proses pemesanan barang serta pembayaran di bagian penjualan dan pembelian.

Kata kunci: *Penjualan, Pembelian, Laporan Penjualan*



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya dengan rahmat, bimbingan, serta anugerah-Nya sehingga kerja praktek ini dapat terselesaikan dengan baik.

Kerja praktek ini membahas tentang pembuatan Rancang Bangun Aplikasi Penjualan dan Pembelian pada CV. Give Me Colours Surabaya semoga bermanfaat bagi bagian penjualan dan pembelian. Sistem ini diharapkan dapat membantu mengatasi permasalahan yang ada pada bagian penjualan ini.

Selesainya penyusunan laporan kerja praktek ini tidak lepas pula dari bantuan berbagai pihak, dan dalam kesempatan ini penulis banyak mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua yang banyak memberikan dukungan baik secara moral maupun spiritual dan kasih sayang yang begitu besar kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan kerja praktek ini dengan baik.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd., selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya.
3. Ibu Titik Lusiani, M.Kom., OCP., selaku Kaprodi DIII Manajemen Informatika yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan selama proses kerja praktek ini.
4. Bapak Siswo Martono, S.Kom.,M.M selaku dosen pembimbing yang telah memberikan kontribusi dalam memberikan masukan dan koreksi yang berguna dalam membimbing penyelesaian kerja praktek.

5. Bapak Rikho Angga Poetra selaku kepala bagian sekaligus karyawan pada CV. Give Me Colours Surabaya yang telah mengizinkan penulis melaksanakan kerja praktek di tempat tersebut.
6. Saudara dan sahabat tersayang yang telah banyak membantu dan memberikan saran–saran dalam menyelesaikan laporan kerja praktek ini.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam pelaksanaan kerja praktek ini, sehingga kritik dan saran dari semua pihak diharapkan agar aplikasi ini dapat lebih baik lagi dikemudian hari. Semoga laporan kerja praktek ini dapat diterima dan bermanfaat bagi penulis dan semua pihak.

Surabaya, 30 Juni 2014



UNIVERSITAS
Dinamika
Penulis

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|----------------|
| ABSTRAK | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR TABEL..... | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xv |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Perumusan Masalah..... | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 2 |
| 1.4 Tujuan..... | 3 |
| 1.5 Kontribusi | 3 |
| 1.6 Sistematika Penulisan | 4 |
| BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN..... | 6 |
| 2.1 Profil Perusahaan..... | 6 |
| 2.2 Uraian Tentang Perusahaan | 6 |
| 2.3 Struktur Organisasi CV. Give Me Colours..... | 7 |
| 2.4 Tugas dan Tanggung Jawab CV. Give Me Colours | 7 |
| BAB III LANDASAN TEORI..... | 8 |
| 3.1 Sistem | 8 |
| 3.2 Informasi..... | 8 |
| 3.3 Sistem Informasi..... | 9 |

| | |
|--|-----------|
| 3.4 Analisis Sistem | 9 |
| 3.5 Perancangan..... | 10 |
| 3.6 Desain Sistem | 11 |
| 3.7 Penjualan | 11 |
| 3.8 Siklus Hidup Pengembangan Sistem..... | 12 |
| 3.9 Teknik Wawancara..... | 16 |
| BAB IV DESKRIPSI KERJA PRAKTEK | 19 |
| 4.1 Observasi | 19 |
| 4.2 Analisa Sistem | 19 |
| 4.2.1 Document Flow Pemesanan Penjualan | 20 |
| 4.2.2 Document Flow Pembuatan Job Order | 21 |
| 4.2.3 Document Flow Pembayaran dan Laporan Penjualan | 22 |
| 4.2.4 Document Flow Pemesanan Pembelian..... | 23 |
| 4.2.5 Document flow Pengecekan Barang Masuk..... | 24 |
| 4.2.6 Document Flow Pembayaran dan Laporan Pembelian | 25 |
| 4.2.7 System Flow Pemesanan Penjualan..... | 27 |
| 4.2.8 System Flow Membuat Job Order | 28 |
| 4.2.9 System Flow Pembayaran dan Laporan Penjualan..... | 28 |
| 4.2.10 System Flow Pemesanan Pembelian | 29 |
| 4.2.11 System Flow Pengecekan barang masuk..... | 30 |
| 4.2.12 System Flow Pembayaran dan laporan pembelian | 31 |
| 4.3 Perancangan Sistem..... | 33 |



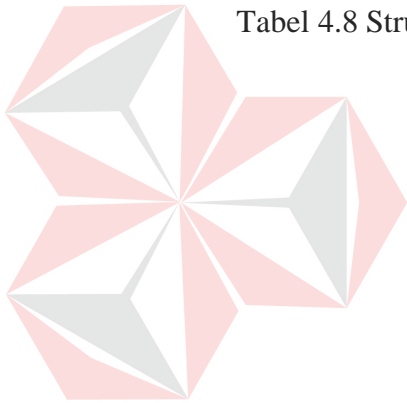
| | |
|--|-----------|
| 4.3.1 Hierarchy Input Process Output (HIPO)..... | 33 |
| 4.3.2 Data Flow Diagram..... | 34 |
| 4.3.3 Entity Relationship Diagram..... | 39 |
| 4.4 Struktur Database..... | 40 |
| 4.5 Desain Sistem Input Output..... | 44 |
| 4.6 Teknologi yang Dibutuhkan..... | 54 |
| 4.7 Cara <i>Setup</i> Program..... | 54 |
| 4.8 Melakukan Pembahasan Terhadap Hasil Implementasi Sistem..... | 55 |
| BAB V PENUTUP..... | 71 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 71 |
| 5.2 Saran..... | 71 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 73 |
| LAMPIRAN..... | 74 |



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|--|----------------|
| Tabel 4.1 Struktur Tabel Pegawai..... | 40 |
| Tabel 4.2 Struktur Tabel Pelanggan..... | 41 |
| Tabel 4.3 Struktur Tabel <i>Supplier</i> | 41 |
| Tabel 4.4 Struktur Tabel Barang..... | 42 |
| Tabel 4.5 Struktur Tabel Pemesanan Penjualan..... | 42 |
| Tabel 4.6 Struktur Tabel Detail Pemesanan Penjualan..... | 43 |
| Tabel 4.7 Struktur Tabel Pemesanan Pembelian..... | 43 |
| Tabel 4.8 Struktur Tabel Detail Pemesanan Pembelian..... | 44 |



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|---|----------------|
| Gambar 2.1 Struktur Organisasi CV. Give Me Colours..... | 7 |
| Gambar 4.1 <i>Document Flow</i> Pemesanan Penjualan..... | 21 |
| Gambar 4.2 <i>Document Flow</i> Pembuatan <i>Job Order</i> | 22 |
| Gambar 4.3 <i>Document Flow</i> Pembayaran dan Laporan Penjualan..... | 23 |
| Gambar 4.4 <i>Document Flow</i> Pemesanan Pembelian..... | 24 |
| Gambar 4.5 <i>Document Flow</i> Pengecekan Barang Masuk. | 25 |
| Gambar 4.6 <i>Document Flow</i> Pembayaran dan Pembuatan Laporan. | 26 |
| Gambar 4.7 <i>System Flow</i> Pemesanan Penjualan. | 27 |
| Gambar 4.8 <i>System Flow</i> Membuat <i>Job Order</i> | 28 |
| Gambar 4.9 <i>System flow</i> pembayaran dan laporan penjualan..... | 29 |
| Gambar 4.10 <i>System Flow</i> pemesanan pembelian..... | 30 |
| Gambar 4.11 <i>System Flow</i> Pengecekan barang masuk..... | 31 |
| Gambar 4.12 <i>System Flow</i> Pembayaran dan Laporan Pembelian | 32 |
| Gambar 4.13 <i>Hierarchy Chart</i> “Aplikasi Penjualan dan Pembelian” | 33 |
| Gambar 4.14 <i>Context Diagram</i> | 35 |
| Gambar 4.15 DFD Level 0 | 36 |
| Gambar 4.16 DFD <i>Level 1</i> SubProses Pemesanan Penjualan | 37 |
| Gambar 4.17 DFD <i>Level 1</i> SubProses <i>Job Order</i> | 37 |
| Gambar 4.18 DFD <i>Level 1</i> SubProses Pembayaran Penjualan..... | 38 |
| Gambar 4.19 DFD <i>Level 1</i> SubProses Pemesanan Pembelian | 38 |
| Gambar 4.20 DFD <i>Level 1</i> SubProses Pengecekan Barang | 38 |
| Gambar 4.21 DFD <i>Level 1</i> SubProses Pembayaran pembelian..... | 39 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.22 <i>Entity Relationship Diagram Conceptual Data Model</i> | 39 |
| Gambar 4.23 <i>Entity Relationship Diagram Physical Data Model</i> | 40 |
| Gambar 4.24 <i>Desain Form Utama</i> | 44 |
| Gambar 4.25 <i>Desain Form Login</i> | 45 |
| Gambar 4.26 <i>Desain Form Master Pelanggan</i> | 46 |
| Gambar 4.27 <i>Desain Form Master Pegawai</i> | 46 |
| Gambar 4.28 <i>Desain Form Master Supplier</i> | 47 |
| Gambar 4.29 <i>Desain Form Master Barang</i> | 48 |
| Gambar 4.30 <i>Desain Form Transaksi Pemesanan Penjualan</i> | 48 |
| Gambar 4.31 <i>Desain Form Transaksi Job Order</i> | 49 |
| Gambar 4.32 <i>Desain Form Transaksi Pembayaran Penjualan</i> | 50 |
| Gambar 4.33 <i>Desain Form Transaksi Pemesanan Pembelian</i> | 50 |
| Gambar 4.34 <i>Desain Form Transaksi Pengecekan Barang</i> | 51 |
| Gambar 4.35 <i>Desain Form Transaksi Pembayaran Pembelian</i> | 51 |
| Gambar 4.36 <i>Desain Form Ubah Password</i> | 52 |
| Gambar 4.37 <i>Desain Form Laporan Penjualan</i> | 53 |
| Gambar 4.38 <i>Desain Form Laporan Pembelian</i> | 53 |
| Gambar 4.39 <i>Form Utama</i> | 55 |
| Gambar 4.40 <i>Form Login</i> | 56 |
| Gambar 4.41 <i>Form Login Gagal</i> | 56 |
| Gambar 4.42 <i>Form Login berhasil</i> | 57 |
| Gambar 4.43 <i>Form Master Pelanggan</i> | 58 |
| Gambar 4.44 <i>Form data pelanggan berhasil disimpan</i> | 58 |
| Gambar 4.45 <i>Form Master Data Pegawai</i> | 59 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.46 <i>Form</i> Ubah Data Pegawai..... | 60 |
| Gambar 4.47 <i>Form</i> Master Data <i>Supplier</i> | 60 |
| Gambar 4.48 <i>Form</i> Master Data Barang | 61 |
| Gambar 4.49 <i>Form</i> Transaksi Pemesanan Penjualan..... | 62 |
| Gambar 4.50 <i>Form</i> Pencarian Barang | 62 |
| Gambar 4.51 <i>Form</i> Pencarian Pelanggan | 63 |
| Gambar 4.52 <i>Form</i> Pencarian <i>file</i> desain | 63 |
| Gambar 4.53 <i>Form</i> Transaksi <i>Job Order</i> | 64 |
| Gambar 4.54 <i>Form</i> Cari No Pemesanan..... | 64 |
| Gambar 4.55 <i>Form</i> Cari Pegawai | 65 |
| Gambar 4.56 <i>Form</i> Pembayaran Penjualan | 65 |
| Gambar 4.57 <i>Form</i> Transaksi Pembayaran uang muka..... | 66 |
| Gambar 4.58 <i>Form</i> Transaksi Pemesanan Pembelian | 66 |
| Gambar 4.59 <i>Form</i> Cari <i>Supplier</i> | 67 |
| Gambar 4.60 <i>Form</i> Cari Barang | 67 |
| Gambar 4.61 <i>Form</i> Transaksi Pengecekan Barang Masuk | 68 |
| Gambar 4.62 <i>Form</i> pembayaran pembelian | 68 |
| Gambar 4.62 <i>Form</i> Laporan Penjualan | 69 |
| Gambar 4.63 <i>Form</i> Laporan Pembelian | 70 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

CV. Give Me Colours adalah perusahaan dalam bidang jasa percetakan offset printing yang melayani produksi cetak. CV. Give Me Colours menangani segala bentuk pelayanan yang berhubungan dengan Media Promosi khususnya percetakan mulai dari Buku Tahunan , Majalah, Box, Paper Bag, Kalender, Tshirt, Pin, Idcard, Mug serta Sticker Bontax.

Selama ini proses bisnis yang digunakan dalam menjalankan proses penjualan dan pembelian dilakukan secara manual oleh bagian pemasaran. Hal ini mengakibatkan waktu yang dibutuhkan untuk melakukan proses penjualan menjadi lebih banyak. Selain itu akurasi data dan laporan yang dihasilkan pun menjadi kurang baik. Sehingga menyebabkan proses penjualan dan laporan penjualan menjadi kurang efektif.

Seiring berkembangnya CV. Give Me Colours, maka diperlukan penanganan yang lebih dalam meningkatkan kualitas penjualan dan pembelian. Selain itu juga masalah lain yang timbul adalah penyimpanan data penjualan dan pembelian masih menggunakan catatan biasa, sehingga terjadi penumpukan data penjualan dikarenakan tidak tepatnya pengolahan data yang terkait dalam mendapatkan informasi.

Solusi dari permasalahan diatas adalah dengan pembuatan aplikasi penjualan dan pembelian berbasis desktop application, dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan pekerjaan menjadi lebih cepat sehingga tidak terjadi hambatan dan kendala dalam penanganan penjualan dan pembelian. Selain

itu juga aplikasi ini dapat menghasilkan laporan-laporan penjualan dan pembelian yang cukup akurat, sehingga proses pencatatan laporan penjualan dan pembelian yang dilakukan bagian penjualan dan pembelian dapat lebih mudah dan efisien.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka diperoleh rumusan masalah yaitu:

- a. Bagaimana membuat Aplikasi Penjualan dan Pembelian yang dapat digunakan oleh pihak pemasaran CV. Give Me Colours dalam melakukan transaksi penjualan dan pembelian?
- b. Bagaimana membuat Aplikasi Penjualan dan Pembelian yang mudah digunakan oleh *end user*?

1.3 Batasan Masalah

Dalam membuat aplikasi ini diperlukan pembatasan agar tidak menyimpang dari topik yang diambil. Pembatasan aplikasi tersebut akan dijelaskan dibawah ini:

- a. Aplikasi ini digunakan untuk proses Penjualan dan Pembelian.
- b. Proses transaksi Penjualan dan Pembelian yang dilakukan meliputi :
 1. Penjualan
 2. Pembelian
 3. Pembayaran Pembelian
- c. Pembuatan laporan master dan transaksi.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan Aplikasi ini antara lain:

- a. Aplikasi yang dibuat dapat membantu pihak pemasaran dalam melakukan transaksi penjualan, pembelian dan pembayaran pembelian.
- b. Aplikasi yang dibuat dapat mempermudah manajer pemasaran dalam mengetahui hasil penjualan melalui laporan penjualan.

1.5 Kontribusi

- a. Bagi Bagian Penjualan dan Pembelian:

Dengan adanya aplikasi penjualan dan pembelian ini, diharapkan proses penjualan dan pembelian lebih terintegrasi lagi sehingga tidak ada data yang hilang maupun kesalahan dalam pencatatan. Dengan demikian pengolahan data di CV. Give Me Colours dapat berlangsung cepat dan efisien sehingga dapat menghasilkan laporan yang akurat.

- b. Bagi Penulis:

Dengan adanya aplikasi penjualan dan pembelian ini, merupakan suatu perwujudan tertulis dan bukti penyelesaian yang merupakan tanggung jawab penulis dalam mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang sudah di dapat selama duduk di bangku kuliah.

Diharapkan setelah kerja praktek (KP) pembuatan aplikasi ini maka proses penjualan dan pembelian dapat terintegrasi dengan sistem informasi yang lainnya. Dengan demikian pengolahan data di CV. Give Me Colours dapat berlangsung cepat dan efisien sehingga dapat menghasilkan laporan yang akurat.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan kerja praktek ini akan dijelaskan juga sistematika penyusunan sesuai prosedur yang ada. Tujuannya adalah diperoleh gambaran tentang isi dari laporan ini.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang latar belakang penulis dalam mengangkat judul "Rancang Bangun Aplikasi Penjualan dan Pembelian pada CV. Give Me Colours"

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Bab ini menguraikan tentang gambaran umum mengenai perusahaan, perkembangan perusahaan, dan identitas serta legalitas perusahaan.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan secara singkat teori-teori yang berhubungan dengan kerja praktek yang meliputi konsep dasar sistem informasi, pengantar dan penjelasan tool yang digunakan dalam mendesain sistem dan penjelasan singkat mengenai perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan sistem.

BAB IV DESKRIPSI KERJA PRAKTEK

Bab ini berisi uraian tentang tugas-tugas yang dikerjakan pada saat kerja praktek, yaitu dari metodologi penelitian, analisa sistem, pembahasan masalah berupa *Document flow*, *System flow*, Alur Data Diagram, *Entity Relationship Diagram (ERD)*, Desain



input/output dari implementasi sistem berupa *capture* dari setiap halaman program.

BAB V **PENUTUP**

Pada bab ini akan dijelaskan kesimpulan dan saran yang dapat digunakan sebagai bahan perbaikan dan pengembangan dari kegiatan perancangan dan pembuatan aplikasi ini.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Perusahaan

Profil Perusahaan

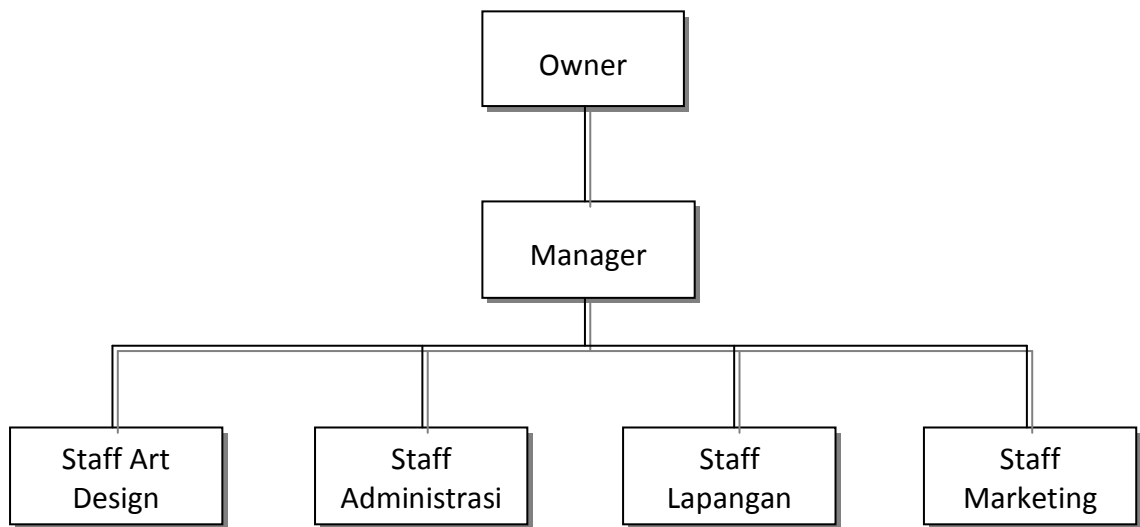
Nama : CV.Give Me Colours
Alamat : Griya Kebraon Utama VII DE 6 Surabaya
No Telp./Hp : (031) – 60474114 / 0856 311 8595
E-mail : GiveMeColours@yahoo.com
Contact Person : Rikho Angga Poetra
Jabatan : Pemilik
Bisnis Utama : Percetakan Offset Printing

2.2 Uraian Tentang Perusahaan

CV Give Me Colours didirikan oleh Rikho Angga Poetra pada awal tahun 2013 dan berlokasi di Griya Kebraon Utama VII DE 6, Surabaya, telp (031) - 60474114. Perusahaan ini bergerak pada bidang jasa percetakan offset printing dan multimedia.

Bisnis utama dari perusahaan ini adalah layanan pembuatan *id card*, pin, kalender, pembuatan album foto kenangan,dll.

2.3 Struktur Organisasi CV. Give Me Colours



Gambar 2.1 Struktur Organisasi CV. Give Me Colours

2.4 Tugas dan Tanggung Jawab CV. Give Me Colours

- a. **Owner** : Menerima laporan secara keseluruhan serta mengotorisasi persetujuan yang diajukan dari manager.
- b. **Manager** : Pelaksana dan penerima laporan dari staff bagian masing-masing.
- c. **Staff Art Design** : Bertugas membuat kreatif design dll yang berkaitan dengan bidang kreatifitas.
- d. **Staff Administrasi** : Bertugas mengatur keuangan dan mencatat segala hal yang berhubungan dengan kepentingan perusahaan .
- e. **Staff Lapangan** : Bertugas langsung di lapangan untuk mengantar pesanan ke pelanggan yang dapat terjangkau.
- f. **Staff Marketing** : Bertugas mencari pelanggan, memasarkan produk dan menentukan target pasar yang dituju.

BAB III

LANDASAN TEORI

Landasan teori adalah adalah seperangkat konsep, definisi, dan proposisi yang disusun guna menyelesaikan masalah secara sistematis. Pada bab ini akan membahas landasan teori yang membahas tentang ilmu dan landasan pemikiran yang terkait dan mendukung dalam kerja praktek ini.

3.1 Sistem

Ada definisi menurut beberapa para ahli yang menerangkan tentang sistem. Menurut Jogianto (2005:2) dengan bukunya yang berjudul Analisis dan Desain Sistem Informasi menerangkan “sistem adalah sekumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai satu tujuan tertentu”. Menurut Azhar Susanto (2004:18) dalam buku berjudul Sistem Informasi Manajemen Konsep dan Pengembangannya yang menyatakan bahwa: “sistem adalah sekumpulan/group dari sub sistem/ bagian/ komponen apapun baik fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu”.

3.2 Informasi

Definisi informasi menurut Azhar Susanto (2004:46) dalam bukunya Sistem Informasi Akuntansi mendefinisikan informasi sebagai berikut: “informasi adalah hasil pengolahan data yang memberikan arti dan manfaat”. Definisi informasi menurut Jogianto (2005:8) dalam bukunya yang berjudul Analisis dan Desain Sistem Informasi bahwa: “informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya”.

3.3 Sistem Informasi

Menurut O'Brien (2003), sistem informasi adalah sebuah kombinasi teratur apapun dari orang-orang, *hardware*, *software*, jaringan komunikasi, dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi.

Menurut Hall (2006:6), sistem informasi adalah serangkaian prosedur formal dimana data dikumpulkan, diproses menjadi informasi dan didistribusikan ke para pengguna.

Dari definisi-definisi diatas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah kombinasi yang teratur apapun dari orang-orang, *hardware*, *software*, jaringan komunikasi, dan sumber daya data yang mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyebarkan informasi ke dalam sebuah organisasi untuk mencapai tujuan tertentu yang berguna untuk memproses data menjadi informasi dan pengetahuan.

3.4 Analisis Sistem

Menurut Jogiyanto (2005:129) analisis sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya. Tahap analisis dilakukan setelah tahap perencanaan sistem dan sebelum tahap desain sistem.

Langkah-langkah di dalam tahap analisis sistem hampir sama dengan langkah-langkah yang dilakukan dalam mendefinisikan proyek-proyek sistem yang akan dikembangkan di tahap perencanaan sistem. Perbedaannya terletak pada ruang-lingkup tugasnya. Di analisis sistem, ruang-lingkup tugasnya adalah lebih terperinci (detail). Di analisis sistem ini, penelitian yang dilakukan oleh analis sistem merupakan penelitian terinci, sedang di perencanaan sistem sifatnya hanya penelitian pendahulunya.

Di dalam tahap analisis sistem terdapat langkah-langkah dasar yang harus dilakukan oleh analis sistem sebagai berikut ini.

- a. *Identify*, yaitu mengidentifikasi masalah.
- b. *Understand*, yaitu memahami kerja dari sistem yang ada.
- c. *Analyze*, yaitu menganalisis sistem.
- d. *Report*, yaitu membuat laporan hasil analisis.

3.5 Perancangan

Menurut John Burch dan Gary Grudnitski yang telah diterjemahkan oleh Jogyanto (2005:196) dalam bukunya yang berjudul Analisis dan Desain Sistem Informasi menyebutkan bahwa: “desain sistem dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah dari satu kesatuan yang utuh dan berfungsi”. Definisi perancangan menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005:51) yang terdapat dalam buku yang berjudul Analisis dan Desain Sistem Informasi, menjelaskan bahwa: “perancangan adalah kemampuan untuk membuat beberapa alternatif pemecahan masalah”. Azhar Susanto (2004:331) menjelaskan dalam buku berjudul Sistem Informasi Manajemen Konsep dan Pengembangannya yaitu: “perancangan adalah

spesifikasi umum dan terinci dari pemecahan masalah berbasis komputer yang telah dipilih selama tahap analisis”.

3.6 Desain Sistem

Setelah tahap analisis sistem selesai dilakukan, maka analisis sistem telah mendapatkan gambaran yang jelas apa yang harus dikerjakan. Kemudian memikirkan bagaimana membentuk sistem tersebut. Menurut Jogiyanto (2005:197) desain sistem dapat diartikan sebagai berikut:

- a. Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem.
- b. Pendefinisian dari kebutuhan–kebutuhan fungsional.
- c. Persiapan untuk rancang bangun implementasi.
- d. Menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk.
- e. Berupa gambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

3.7 Penjualan

Penjualan adalah suatu usaha yang terpadu untuk mengembangkan rencana-rencana strategis yang diserahkan pada usaha pemuasan kebutuhan dan keinginan pembeli, guna mendapatkan penjualan yang menghasilkan laba. Penjualan dapat dilakukan dengan berbagai cara, ada penjualan tunai dan ada yang dilakukan secara kredit. Penjualan juga merupakan penghubung antara beragam fungsi yang diperlukan untuk memproses order pelanggan (Yusuf;2000:12). Adapun fungsi-fungsi tersebut adalah order penjualan mengawali pemrosesan order pelanggan dengan menyiapkan order pelanggan.

3.8 Siklus Hidup Pengembangan Sistem

Siklus Hidup Pengembangan Sistem atau *Software Development Life Cycle* (SDLC) dalam rekayasa sistem dan rekayasa perangkat lunak adalah proses pembuatan atau perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut. Konsep ini umumnya merujuk pada sistem komputer atau informasi. SDLC juga merupakan pola yang diambil untuk mengembangkan sistem perangkat lunak, yang terdiri dari tahap-tahap: *requirement elicitation* (elisisasi kebutuhan), *requirements analysis* (analisis kebutuhan), *software design* (perancangan sistem), *software construction* (penulisan kode program), *software testing* (uji coba aplikasi) dan *implementation* (instalasi).

a. *Requirements Elicitation*

Elisisasi kebutuhan adalah sekumpulan aktivitas yang ditunjukkan untuk menemukan kebutuhan suatu sistem melalui komunikasi dengan pelanggan, pengguna sistem dan pihak lain yang memiliki kepentingan dalam pengembangan sistem (Sommerville dan Sawyer, 1997). Sejalan dengan proses rekayasa kebutuhan secara keseluruhan, elisisasi kebutuhan bertujuan untuk (Leffingwell dan Widrig, 2000):

1. Mengetahui masalah apa saja yang perlu dipecahkan dan mengenali batasan-batasan sistem.
2. Mengenali siapa saja para pemangku kepentingan.
3. Mengenali tujuan dari sistem yaitu sasaran-sasaran yang harus sistem selesaikan.

b. Requirements Analysis

Dalam rekayasa sistem dan rekayasa perangkat lunak, analisis kebutuhan mencakup pekerjaan-pekerjaan penentuan kebutuhan atau kondisi yang harus dipenuhi dalam suatu produk baru atau perubahan produk, yang mempertimbangkan berbagai kebutuhan yang bersinggungan antar berbagai pemangku kepentingan. Kebutuhan dari hasil analisis ini harus dapat dilaksanakan, diukur, diuji, terkait dengan kebutuhan bisnis yang teridentifikasi, serta didefinisikan sampai tingkat detail yang memadai untuk desain sistem.

c. Software Design

Perancangan sistem merupakan penguraian suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian komputerisasi yang dimaksud, mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, menentukan kriteria, menghitung konsistensi terhadap kriteria yang ada, serta mendapatkan hasil atau tujuan dari masalah tersebut serta mengimplementasikan seluruh kebutuhan operasional dalam membangun aplikasi.

d. Software Construction

Software Construction (SC) adalah bagian dari disiplin rekayasa perangkat lunak. Didasarkan pada rincian pengerjaannya, yang berarti *software* melalui kombinasi dari koding, verifikasi, *unit testing*, *testing* terintegrasi dan *debugging*.

Pada proses *Software Construction* (SC), akan digunakan beberapa aplikasi berikut:

1. *Microsoft VisualBasic.NET*

Microsoft Visual Basic.NET adalah sebuah alat untuk mengembangkan dan membangun aplikasi yang bergerak di atas sistem *.NET Framework*, dengan menggunakan bahasa *BASIC*. Dengan menggunakan alat ini, para *programmer* dapat membangun aplikasi *Windows Forms*, Aplikasi web berbasis *ASP.NET*, dan juga aplikasi *command-line*. Alat ini dapat diperoleh secara terpisah dari beberapa produk lainnya (seperti *Microsoft Visual C++*, *VisualC#*, atau *Visual J#*), atau juga dapat diperoleh secara terpadu dalam *Microsoft Visual Studio.NET*. Bahasa *VisualBasic.NET* sendiri menganut paradigma bahasa pemrograman berorientasi objek yang dapat dilihat sebagai evolusi dari *Microsoft Visual Basic* versi sebelumnya yang diimplementasikan di atas *.NET Framework*.

2. *Microsoft SQL Server*

SQL Server menurut Ketut Darmayuda (2007:19), *Microsoft SQL Server* merupakan salah satu *database relational* yang banyak digunakan oleh dunia usaha.

Definisi *SQL Server* menurut Feri Djuandi (2002:5), *SQL Server* adalah sebuah sistem berarsitektur terbuka yang memungkinkan para pengembang program memperluas dan menambahkan fungsi-fungsi ke dalam *database* tersebut.

Bunafit Nugroho dan Indah Indriyana (2007:2), *SQL Server* merupakan salah satu produk *DBMS (Database Management System)* yang dibuat oleh *Microsoft SQL Server*.

3. *Crystal Report*

Menurut Andri Koniyo dan Kusri (2007:264) dalam bukunya yang berjudul *Membangun Sistem Informasi Akuntansi dengan Visual Basic & SQL Server*, menjelaskan bahwa: “*Crystal report* merupakan program yang dapat digunakan untuk membuat, menganalisis dan menerjemahkan informasi yang terkandung dalam *database* atau program ke dalam berbagai jenis laporan yang sangat flexibel”. Menurut Madcom (2003:40) dalam bukunya yang berjudul *Program Aplikasi Terintegrasi Inventory Hutang dan Piutang dengan Visual Basic 6.0 dan Crystal Report*, menyebutkan bahwa: “*crystal report* merupakan program khusus untuk membuat laporan yang terpisah dari program *Microsoft Visual Basic 6.0*, tetapi keduanya dapat dihubungkan (*linkage*)”.

e. *Software Testing and Implementation*

Testing adalah suatu proses yang dibuat sedemikian rupa untuk mengidentifikasi adanya ketidaksesuaian suatu hasil sebuah sistem informasi dengan apa yang diharapkan. Tujuan dari *testing* adalah untuk memastikan kualitas dari suatu produk apakah sesuai dengan kualitas yang dipersyaratkan dan untuk memastikan/menjaga (*quality assurance*) mutu suatu produk. *Testing* dibagi menjadi beberapa tahap, dimulai dari *Software Testing Fundamentals* yang melingkupi definisi dasar tentang testing dan hubungannya dengan kegiatan lain. Tahap kedua adalah *Test Levels* yang dibagi menjadi dua topik, yaitu daftar pembagian level *testing* dan *testing* untuk kondisi tertentu. Tahap ketiga adalah *Test Techniques* yang menjelaskan teknik-teknik *testing* yang dapat digunakan. Tahap keempat adalah *Tes-related Measures* yang menjelaskan ukuran-ukuran

pencapaian untuk dapat dievaluasi kembali. Tahap terakhir adalah *Test Process* yang menjelaskan tentang aktivitas *testing*.

3.9 Teknik Wawancara

Wawancara (*interview*) telah diakui sebagai teknik pengumpulan data/fakta yang penting dan banyak dilakukan dalam pengembangan sistem informasi. Wawancara memungkinkan analis sistem sebagai pewawancara untuk mengumpulkan data secara tatap muka langsung dengan orang yang diwawancarai. Seperti halnya dengan teknik pengumpulan data yang lain, wawancara bukanlah satu-satunya teknik yang terbaik untuk semua situasi. Wawancara selain mempunyai kebaikan-kebaikan, tetapi juga mempunyai kejelekan-kejelekan yang harus dipertimbangkan untuk situasi-situasi tertentu. Kebaikan dari wawancara adalah sebagai berikut ini:

- a. Wawancara memberikan kesempatan kepada pewawancara untuk memotivasi orang yang diwawancarai untuk menjawab dengan bebas dan terbuka terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan.
- b. Memungkinkan pewawancara untuk mengembangkan pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan situasi yang berkembang.
- c. Pewawancara dapat menilai kebenaran jawaban yang diberikan dari gerak-gerik raut wajah orang yang diwawancarai.
- d. Pewawancara dapat menanyakan kegiatan-kegiatan khusus yang tidak selalu terjadi.

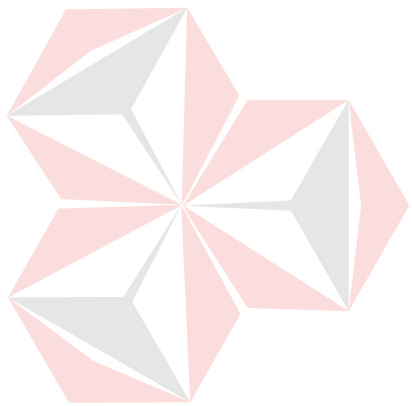
Disamping wawancara mempunyai beberapa kebaikan, tetapi juga mempunyai beberapa kejelekan sebagai berikut ini:

- a. Proses wawancara membutuhkan waktu yang lama, sehingga secara relatif mahal dibandingkan dengan teknik lainnya.
- b. Keberhasilan hasil wawancara sangat tergantung dari kepandaian pewawancara untuk melakukan hubungan antar manusia.
- c. Wawancara tidak selalu tepat untuk kondisi-kondisi tempat yang tertentu, misalnya di lokasi-lokasi yang ribut dan ramai.
- d. Wawancara sangat mengganggu kerja dari orang yang diwawancarai bila waktu yang dimilikinya sangat terbatas.

Persiapan merupakan kunci sukses dari wawancara. Sebelum wawancara dimulai, analis sistem harus mempersiapkan terlebih dahulu hal-hal yang berhubungan dengan wawancara. Wawancara juga harus didukung oleh semua manajer yang akan dilibatkan dalam proyek sistem. Beberapa petunjuk berikut ini dapat membantu di dalam mempersiapkan wawancara dan untuk memperlancar jalannya wawancara.

- a. Aturlah pertemuan dengan orang yang akan diwawancarai terlebih dahulu.
- b. Utarakanlah maksud dari wawancara.
- c. Aturlah waktu wawancara yang paling tepat supaya tidak mengganggu kerja dari orang yang diwawancarai.
- d. Buatlah jadwal wawancara terlebih dahulu, bila wawancara akan dilakukan beberapa kali atau oleh pewawancara yang berbeda dan orang yang diwawancarai juga berbeda.
- e. Buatlah suatu panduan wawancara supaya wawancara dapat berjalan dengan lancar. Panduan wawancara adalah daftar pengecekan dari pertanyaan-

pertanyaan yang akan diajukan oleh pewawancara serta penjadwalan waktunya. Pertanyaan-pertanyaan harus benar-benar dipilih dengan hati-hati dan mewakili semua data yang ingin didapatkan. Jogiyanto (2005:617-619).



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

DESKRIPSI KERJA PRAKTEK

4.1 Observasi

Selama Kerja Praktek, melakukan pengamatan langsung di Bagian Penjualan CV. Give Me Colours Surabaya, secara garis besar permasalahan yang ada dalam bagian ini adalah belum adanya penggunaan sistem komputer yang terintegrasi untuk menangani masalah penjualan dan pembelian, misalnya dalam hal pembuatan *form* pemesanan penjualan barang, pembuatan pesanan barang, laporan penjualan yang masih di-*input*-kan satu persatu di tempat yang berbeda hal ini mengakibatkan kesulitan pada waktu pencarian data-data atau *history* dari suatu kegiatannya. *Form* pemesanan penjualan barang dibuat pada saat ada *customer* melakukan proses pemesanan barang pada CV. Give Me Colours. Data yang perlu di-*input*-kan untuk membuat *form* ini antara lain waktu pemesanan, jenis barang, jumlah barang yang dipesan, dan biaya, serta pilihan metode pembayaran yaitu dengan *cash* atau kredit. Kemudian *form* pemesanan penjualan barang diberikan kepada kepala bagian untuk disetujui. Setelah *form* pemesanan penjualan barang disetujui maka bagian penjualan membuat *form job order* yang akan digunakan untuk proses membuat barang pesanan tersebut.

4.2 Analisa Sistem

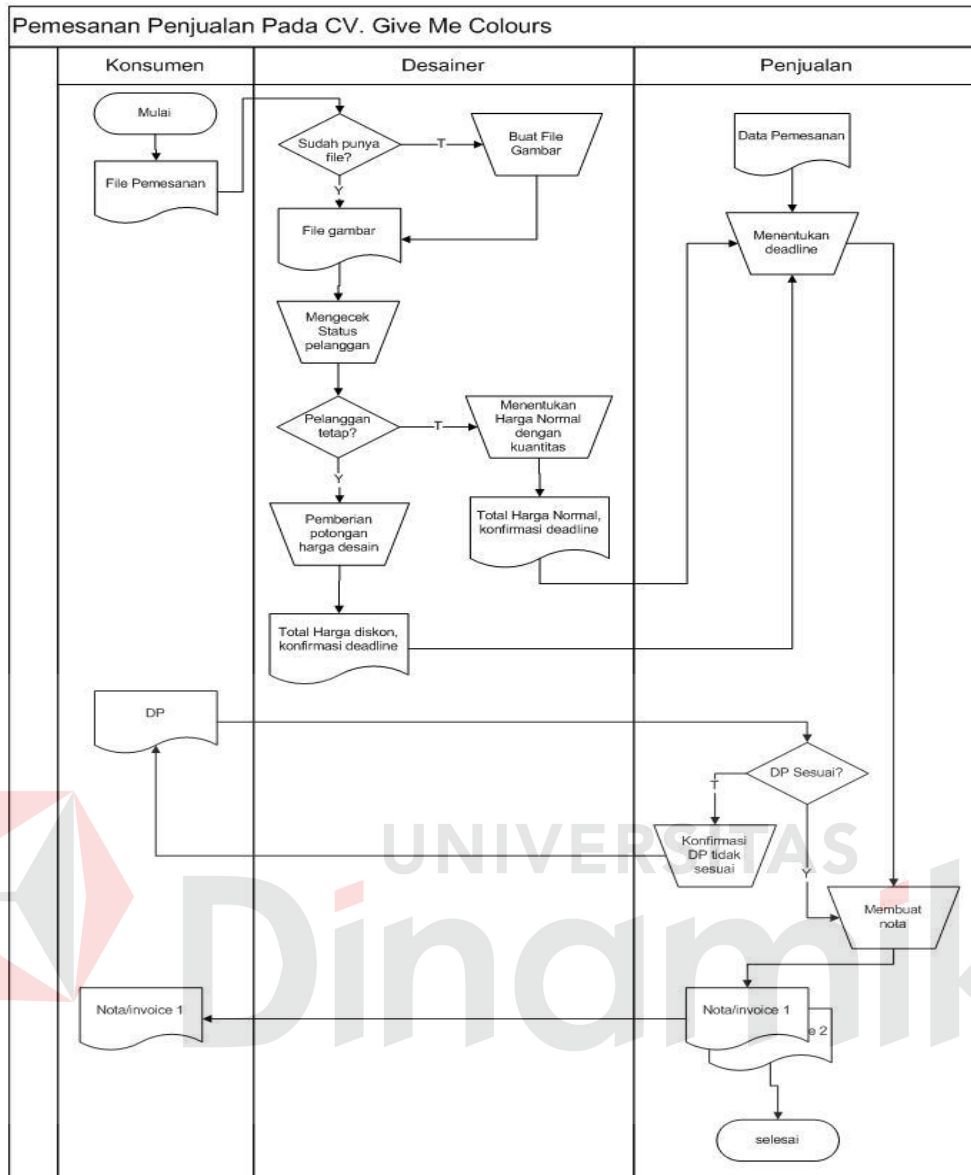
Setelah dilakukan pengamatan, diskusi dan analisa terhadap kebutuhan yang harus dilakukan untuk membuat Aplikasi Penjualan dan Pembelian pada CV. Give Me Colours Surabaya maka:

- a. Prosedur Pemesanan Penjualan dan Pembelian Barang
- b. Prosedur Pembuatan Pemesanan Barang
- c. Prosedur Pembayaran Penjualan dan Pembelian Barang
- d. Prosedur Pembuatan Laporan

Dalam sub bab ini akan dijelaskan mengenai Aplikasi Penjualan dan Pembelian yang ada pada CV. Give Me Colours Surabaya melalui *document flow* berikut ini.

4.2.1 Document Flow Pemesanan Penjualan

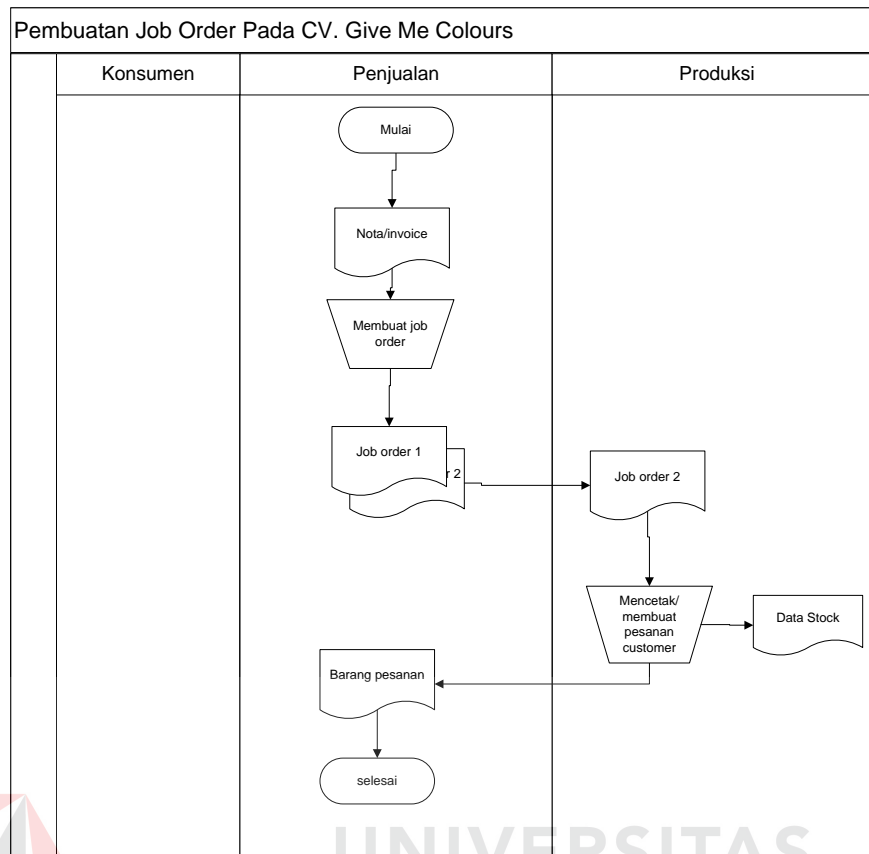
Pada *document flow* pemesanan barang yang masuk dari *customer* maka akan dibuatkan *form* surat pemesanan barang yang diserahkan ke bagian desainer untuk memulai proses pembuatan desain barang yang dipesan, jika sudah memiliki desain sendiri tinggal ke proses selanjutnya yaitu menentukan status pelanggan. Setelah selesai semuanya lalu ke tahap pembayaran, pada tahap pembayaran ini ada 2 cara yang bisa digunakan yaitu pembayaran tunai atau kredit. Jika kredit, pembayaran pertama harus minimal DP uang 50% dari total harga barang yang dipesan. Jika DP tidak sesuai maka proses pembuatan pesanan barang akan dibatalkan atau mendapat pemberitahuan bahwa DP tidak sesuai. Dan jika sesuai, lanjut ke proses cetak nota pesanan barang. Cetak nota pesanan barang dibuat rangkap 2, pertama diberikan kepada customer dan disimpan sendiri sebagai bukti bahwa telah terjadi transaksi pesanan barang pada saat itu juga. Lebih jelasnya digambarkan pada Gambar 4.1



Gambar 4.1 *Document Flow* Pemesanan Penjualan.

4.2.2 Document Flow Pembuatan Job Order

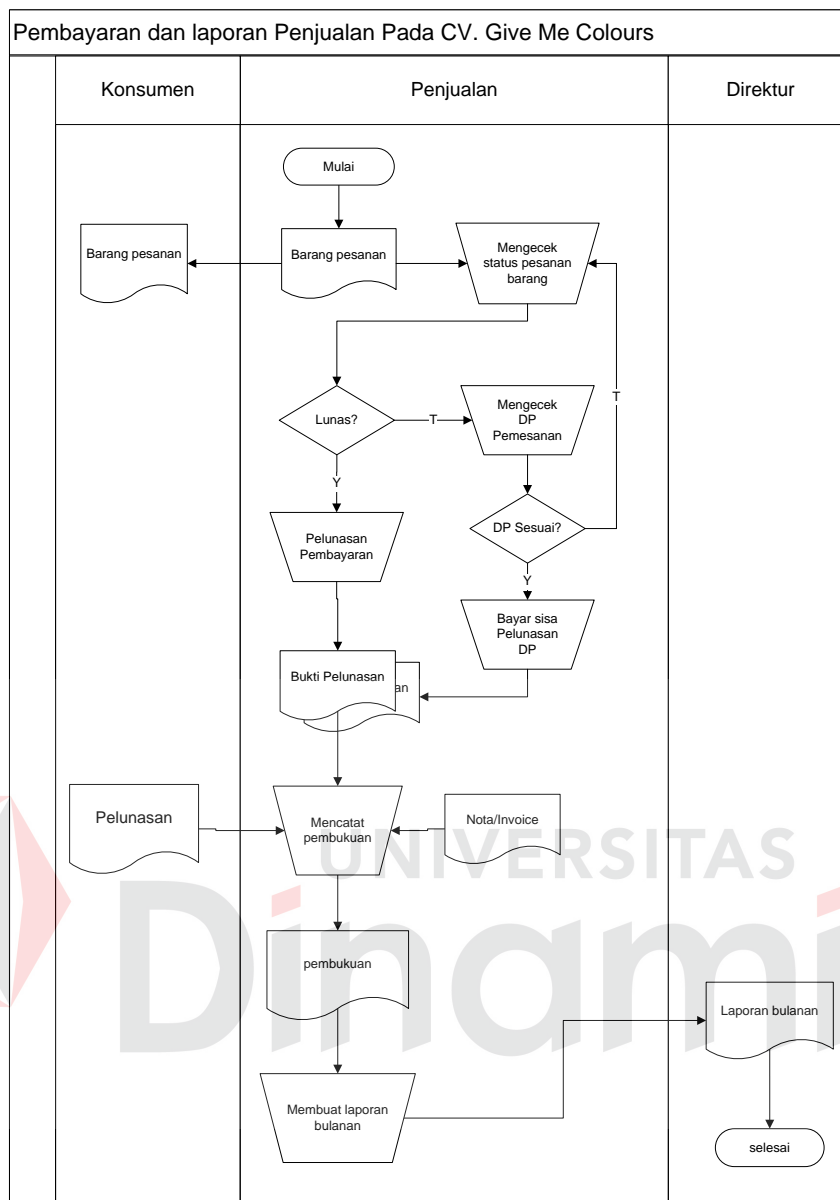
Document flow untuk job order ini dilakukan setelah mendapat nota pemesanan barang, yang nantinya nota tersebut akan diproses untuk pembuatan barang yang dipesan. Dalam proses membuat job order akan dicetak sebuah lembar job order rangkap 2, pertama untuk bagian produksi dan bagian penjualan sendiri sebagai bukti bahwa barang telah diproses. Proses tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.2 dibawah ini :



Gambar 4.2 *Document Flow* Pembuatan Job Order.

4.2.3 Document Flow Pembayaran dan Laporan Penjualan

Proses pembayaran dilakukan setelah barang pesanan selesai diproses dan sampai ditangan *customer*. Proses pembayaran ada 2 jenis, yaitu pembayaran tunai (*cash*) atau kredit. Untuk tunai atau kredit ini disesuaikan dengan sewaktu proses pemesanan barang pada *form* pemesanan barang. proses pembayaran laporan ini dapat dilihat pada Gambar 4.3 seperti dibawah ini :

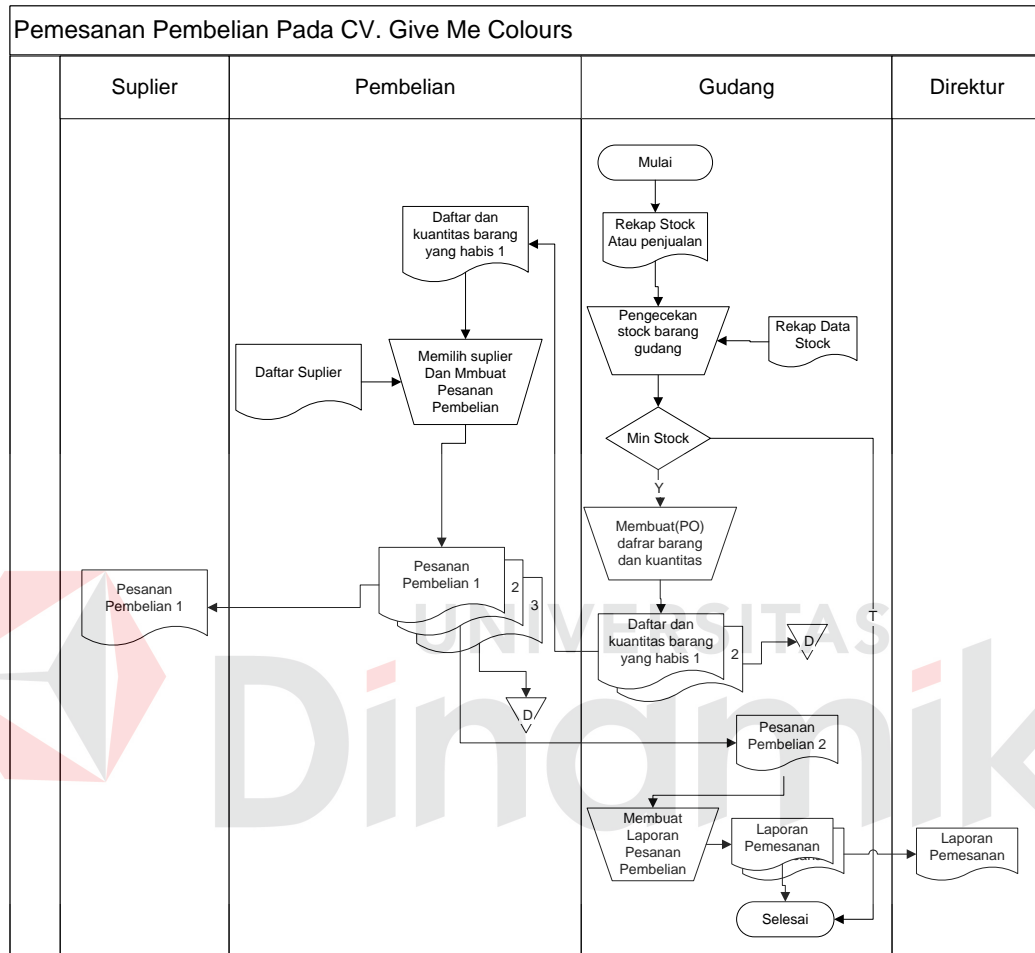


Gambar 4.3 *Document Flow* Pembayaran dan Laporan Penjualan.

4.2.4 Document Flow Pemesanan Pembelian

Proses pemesanan pembelian dimulai dari bagian gudang. Bagian gudang melakukan proses rekap stok barang. Jika diketemukan ada barang yang sudah mencapai minimal stok. Pada saat minimal stok, bagian gudang akan membuat *Purchase Order(PO)* yang nantinya untuk memenuhi kebutuhan barang yang sudah mencapai minimal stok. Dari *Purchase Order* ini akan diberikan kepada

bagian pembelian yang nantinya bagian pembelian bisa memproses lebih lanjut untuk memilih *supplier* yang akan dirujuk untuk mulai memesan barang. Proses pemesanan pembelian ini dapat dilihat pada Gambar 4.4 seperti dibawah ini :

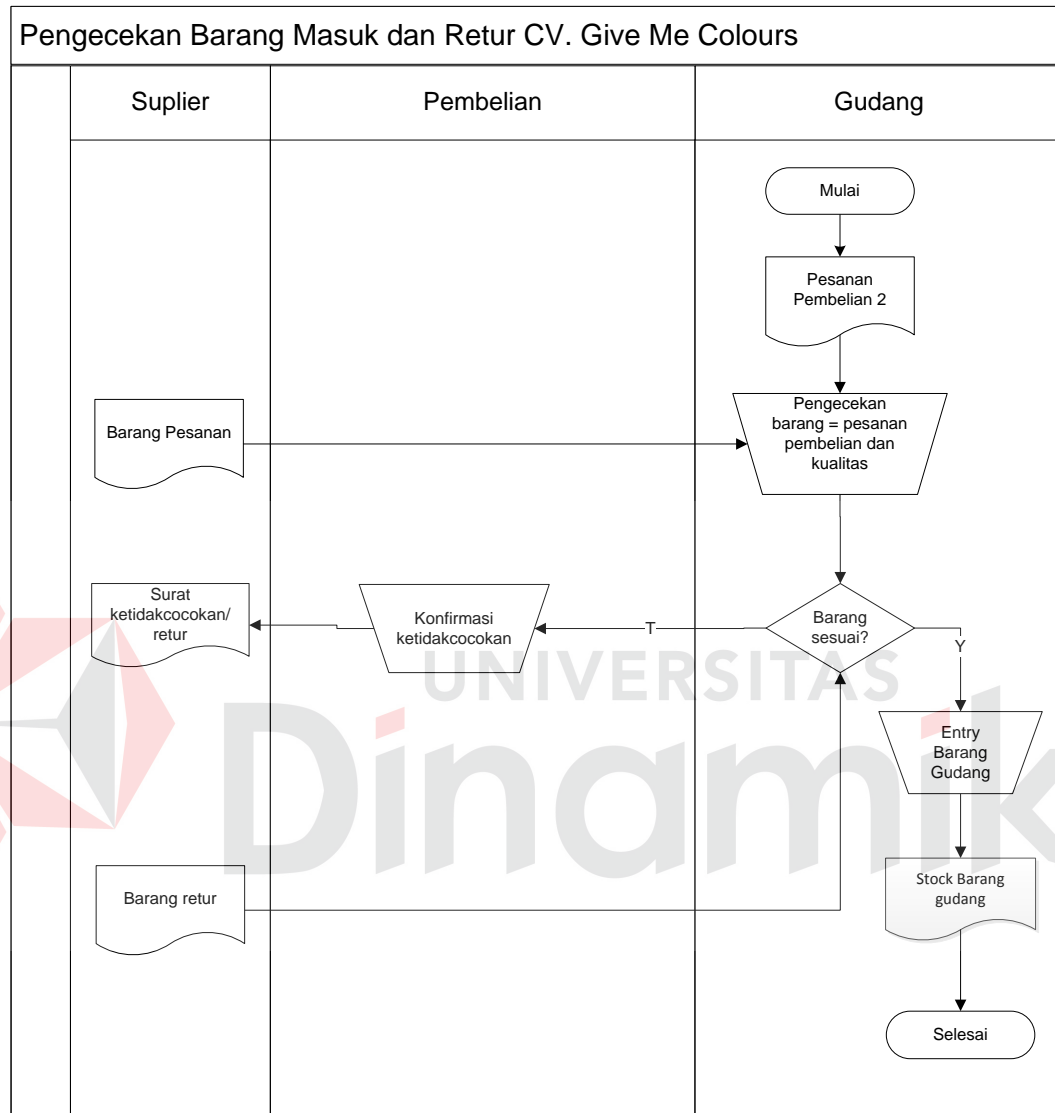


Gambar 4.4 Document Flow Pemesanan Pembelian.

4.2.5 Document flow Pengecekan Barang Masuk

Document flow pengecekan barang masuk ini dimulai dari bagian gudang. Dari bagian gudang akan melakukan proses pengecekan barang masuk dengan melihat data pemesanan barang yang telah dicetak sebelumnya. Jika barang sesuai maka akan disimpan, jika tidak akan diproses ke tahap pengembalian barang yaitu dengan membuat surat ketidaksesuaian barang yang dipesan dengan barang yang sudah dikirim oleh *supplier* ke bagian gudang. Lalu

barang retur akan dikembalikan lagi ke bagian gudang dan seterusnya. Proses tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.5 dibawah ini :

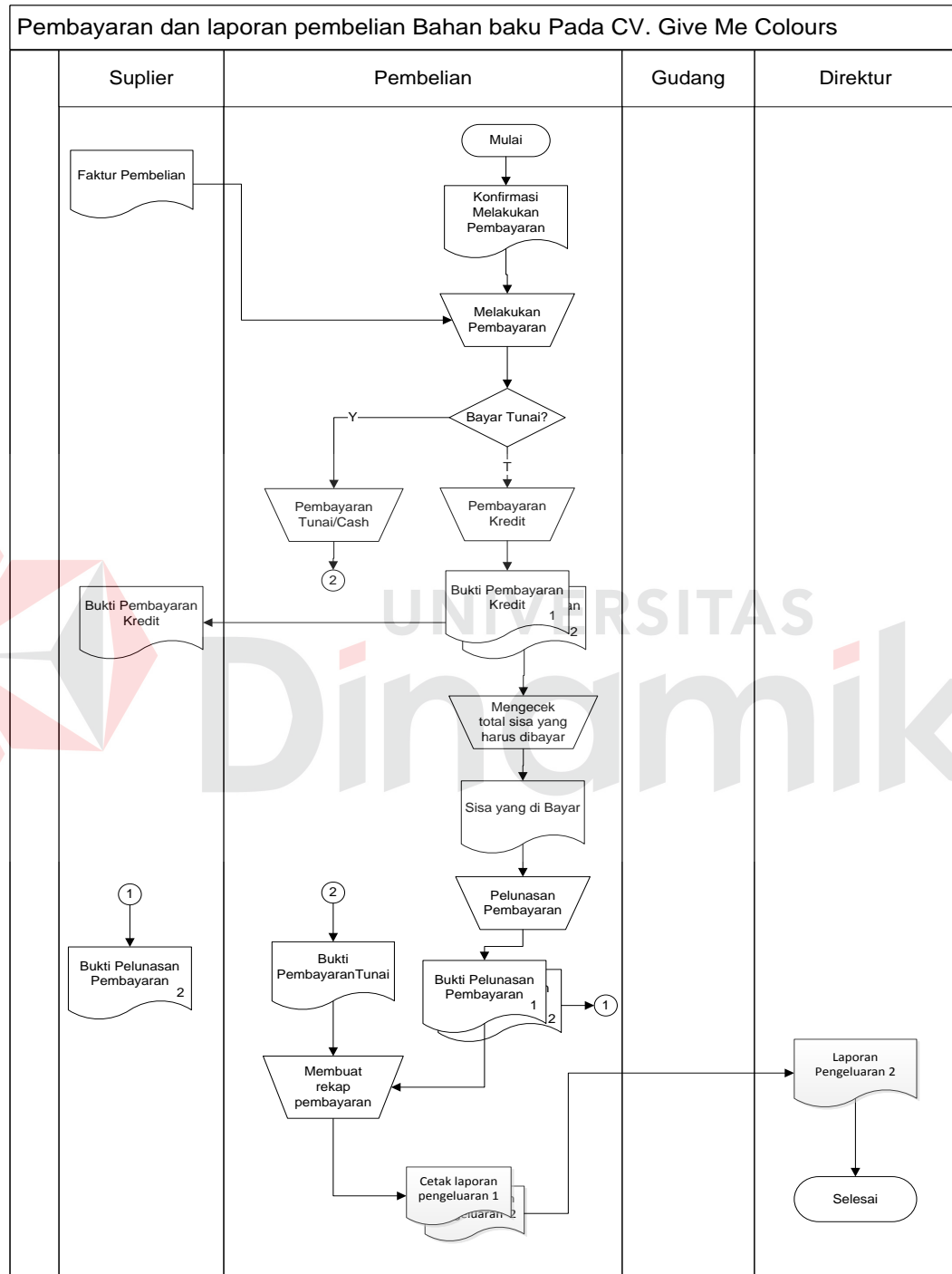


Gambar 4.5 Document Flow Pengecekan Barang Masuk.

4.2.6 Document Flow Pembayaran dan Laporan Pembelian

Proses pembayaran ini dimulai dari bagian pembelian yang melakukan konfirmasi pembayaran dengan melihat atau mencocokkan faktur pembelian dari *supplier*. Kemudian akan diproses ke tahap pembayaran, pembayaran bisa 2 jenis yaitu *cash* atau kredit. Setelah melalui proses pembayaran maka tahap selanjutnya

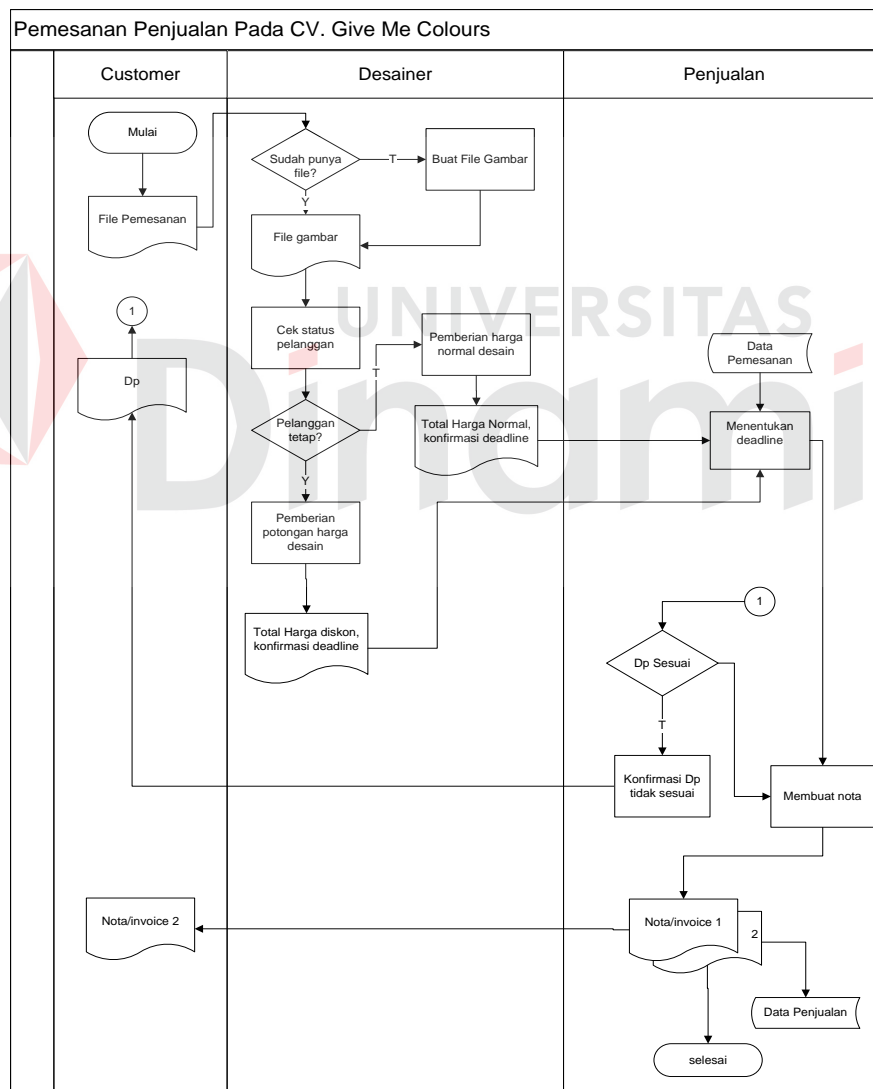
adalah membuat rekap pembayaran dan mencetak laporan. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 4.6 seperti dibawah ini :



Gambar 4.6 Document Flow Pembayaran dan Pembuatan Laporan.

4.2.7 System Flow Pemesanan Penjualan

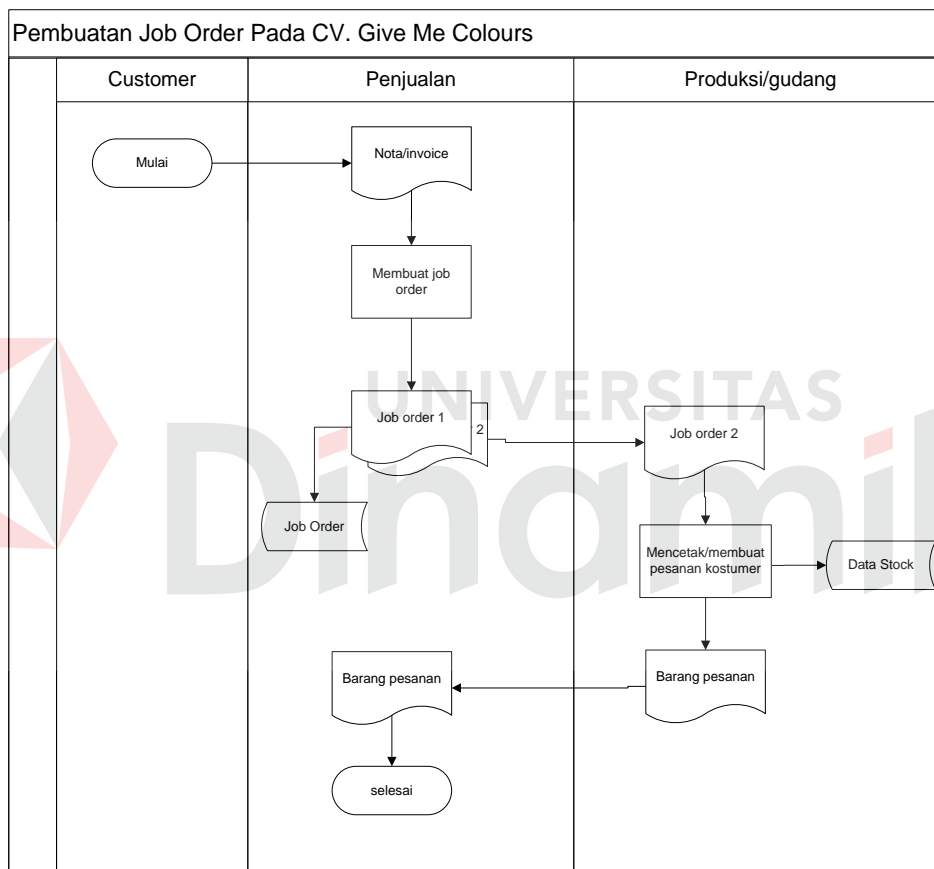
Proses dimulai ketika mendapat file pemesanan dari customer untuk diberikan dan diproses oleh desainer. Setelah diberikan kedesainer selanjutnya data pemesanan akan disimpan pada *database*. Dari *database* akan diproses untuk menentukan *deadline* oleh bagian penjualan dan proses mencetak nota pemesanan barang serta disimpan sebagai data penjualan. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 4.7 seperti dibawah ini :



Gambar 4.7 System Flow Pemesanan Penjualan.

4.2.8 System Flow Membuat Job Order

Proses dimulai ketika mendapat nota atau *invoice* dari customer untuk diberikan dan diproses oleh penjualan dalam proses membuat job order dan akan disimpan pada *database* job order. Setelah diproses membuat job order selanjutnya adalah proses produksi barang yang dipesan. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 4.8 seperti dibawah ini :

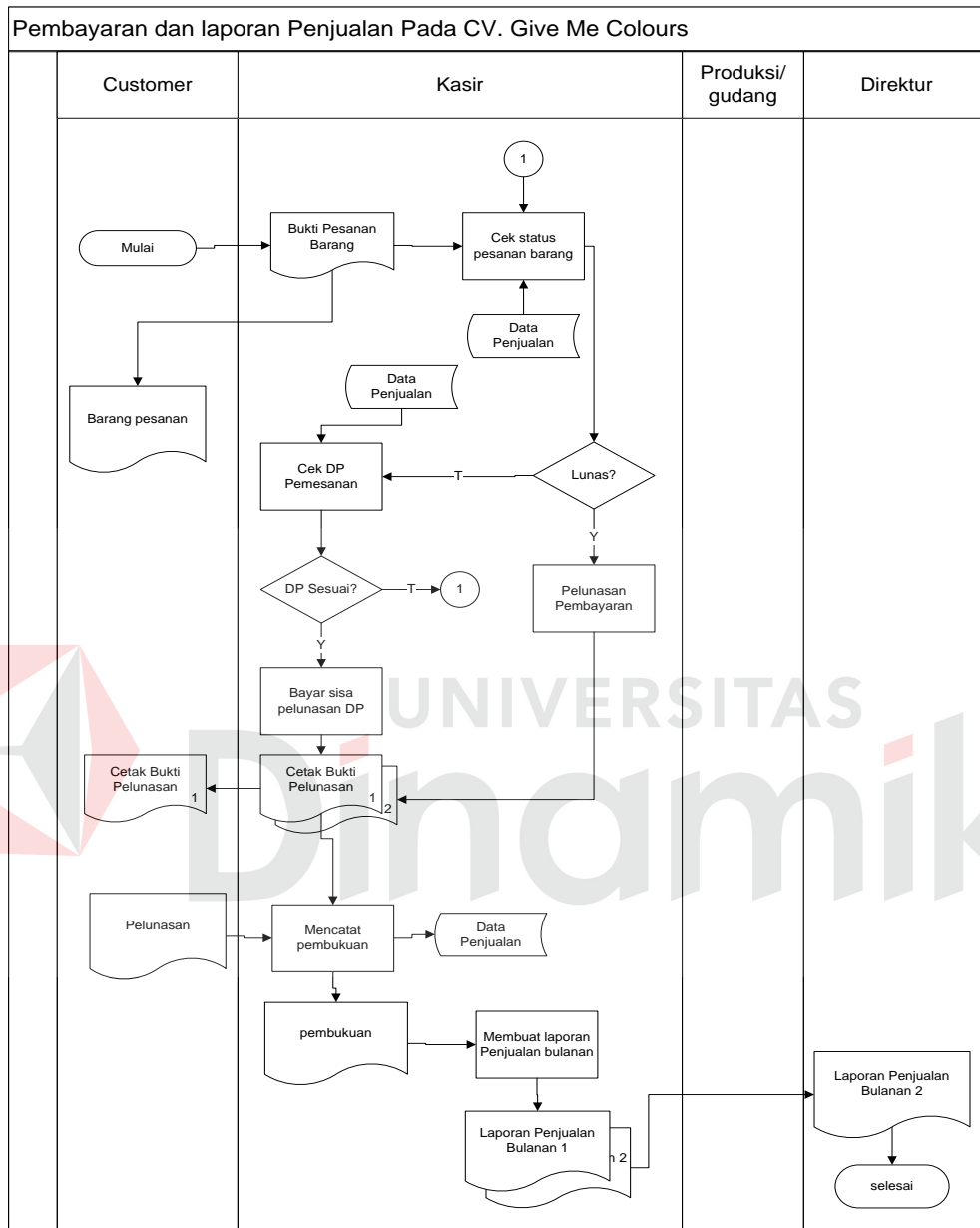


Gambar 4.8 System Flow Membuat Job Order.

4.2.9 System Flow Pembayaran dan Laporan Penjualan

Proses Pembayaran dimulai ketika barang pesanan sudah jadi. Dari barang pesanan tersebut akan dicek status pesanan barangnya, jika sudah lunas maka akan dilanjutkan ke proses cetak nota bukti pelunasan barang dan akan

diproses lebih lanjut ke tahap pelaporan atau pembukuan. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 4.9 seperti dibawah ini :

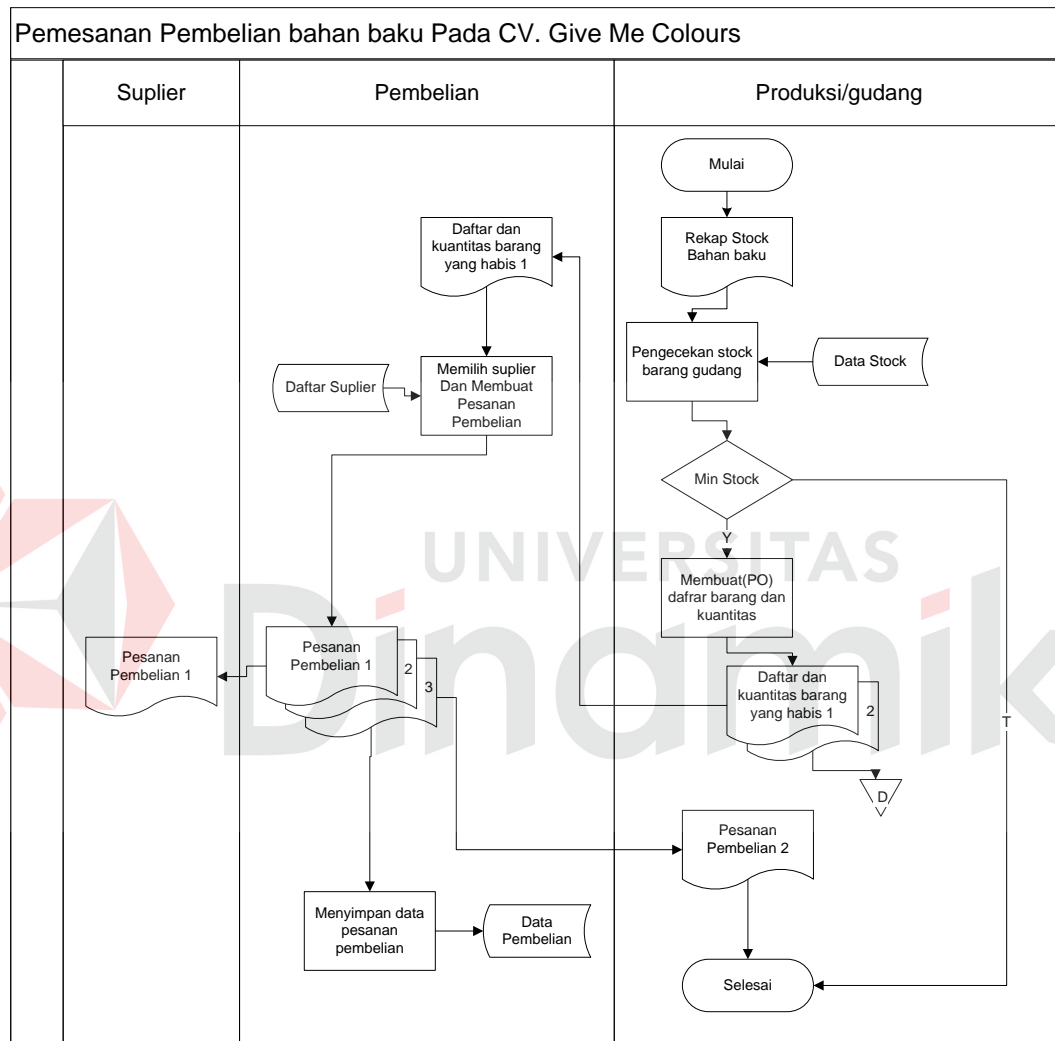


Gambar 4.9 System flow pembayaran dan laporan penjualan.

4.2.10 System Flow Pemesanan Pembelian

Proses Pemesanan dimulai ketika barang digudang sudah mencapai minimal stok. Jika sudah mencapai minimal stok, maka bagian gudang akan membuat *Purchase Order*(PO). Setelah membuat PO maka akan diberikan

kebagian pembelian dan diproses memilih supplier. Selanjutnya akan dicetak sebuah pesanan pembelian rangkap 3 untuk diberikan kepada supplier, gudang dan bagian pembelian itu sendiri. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 4.10 seperti dibawah ini :

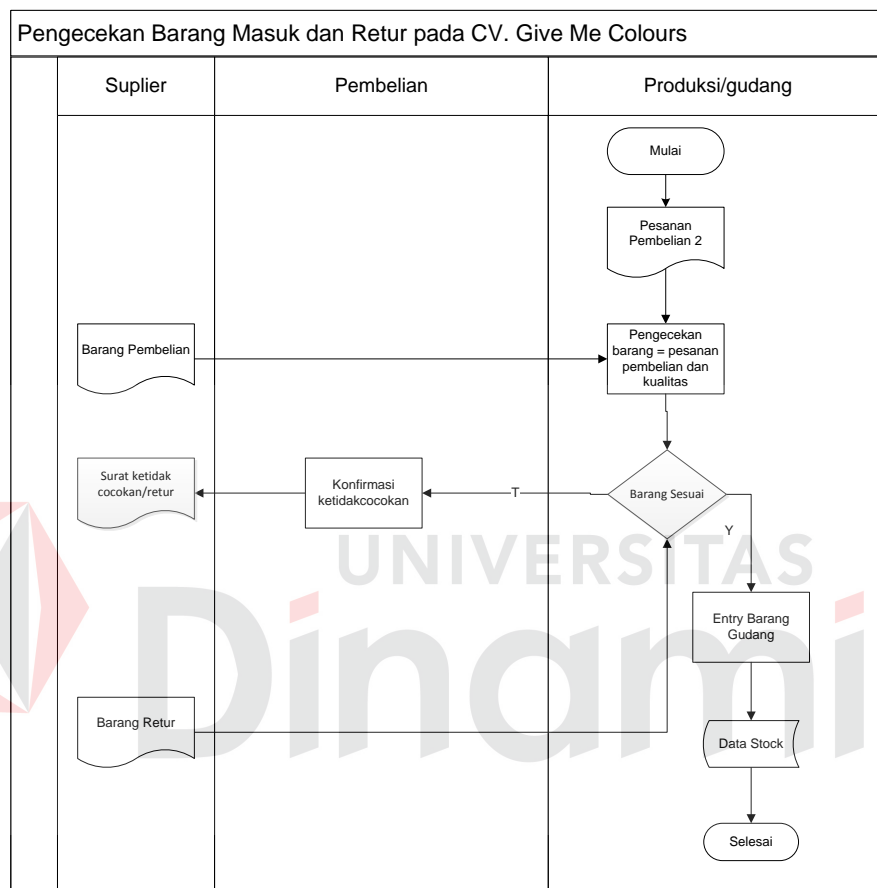


Gambar 4.10 *System Flow* pemesanan pembelian

4.2.11 System Flow Pengecekan barang masuk

Proses dimulai dari bagian gudang, dimana bagian gudang ini mendapat nota pesanan pembelian dan barang pesanan pembelian. Kemudian dari bagian gudang akan mengecek dan mencocokkan antara barang yang datang dengan bukti

pesanan pembelian. Jika barang sesuai maka akan disimpan pada *database* barang, jika tidak akan dilanjutkan ke proses ketidaksesuaian barang dan akan dicetak sebuah surat ketidaksesuaian atau *retur*. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 4.11 seperti dibawah ini :

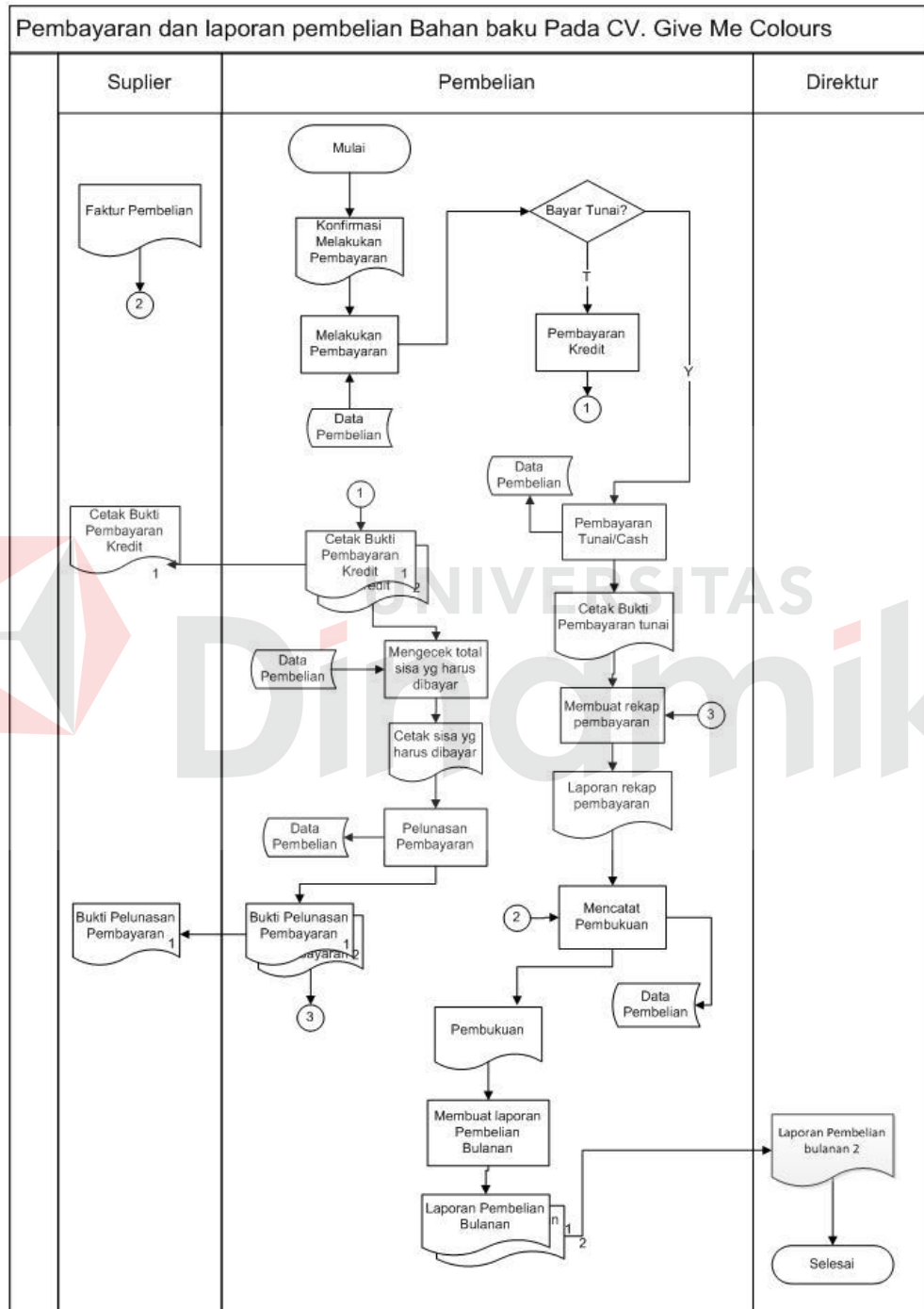


Gambar 4.11 *System Flow* Pengecekan barang masuk

4.2.12 System Flow Pembayaran dan laporan pembelian

Proses pembayaran dimulai ketika bagian pembelian mengkonfirmasi pembayaran. Jika pembayaran dilakukan tunai (*cash*) maka akan dicetak bukti pembayaran tunai dan akan dibuat rekap pembayaran. Jika pembayaran dilakukan dengan cara kredit maka akan dicetak bukti pembayaran kredit. Dari bukti pembayaran kredit tersebut akan digunakan untuk mengecek total sisa yang harus dibayar sebagai pelunasan pembayaran. Setelah semua benar, maka akan mulai

membuat rekap pembayaran dan mencatat pembukuan yang akan disimpan pada *database* pembelian. Dan akan dibuat laporan bulanan berdasarkan transaksi yang selama ini terjadi. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 4.12 seperti dibawah ini :



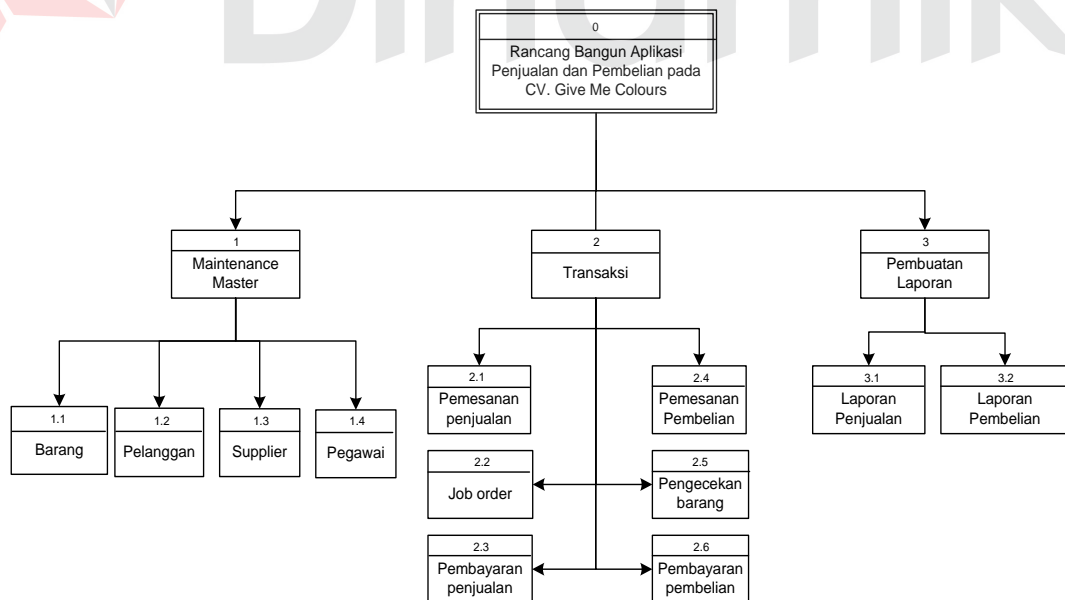
Gambar 4.12 System Flow Pembayaran dan Laporan Pembelian

4.3 Perancangan Sistem

Perancangan sistem dimaksudkan untuk membantu memecahkan masalah pada sistem yang saat ini sedang berjalan dan merupakan suatu sistem yang baik dan sesuai dengan kebutuhan semua pihak. Dalam merancang sistem yang baik, harus melalui tahap–tahap perancangan sistem. Tahap–tahap perancangan sistem adalah membuat *Document Flow*, *System Flow*, *Hierarchy Input Process Output*(HIPO), ER Diagram, *Data Flow Diagram* (DFD), *Entity Relationship Diagram* (ERD) baik *Conceptual Data Model* (CDM) maupun *Physical Data Model* (PDM).

4.3.1 Hierarchy Input Process Output (HIPO)

Berikut ini adalah *Hierarchy Chart* dari rancang aplikasi penjualan dan pembelian pada CV. Give Me Colours Surabaya :



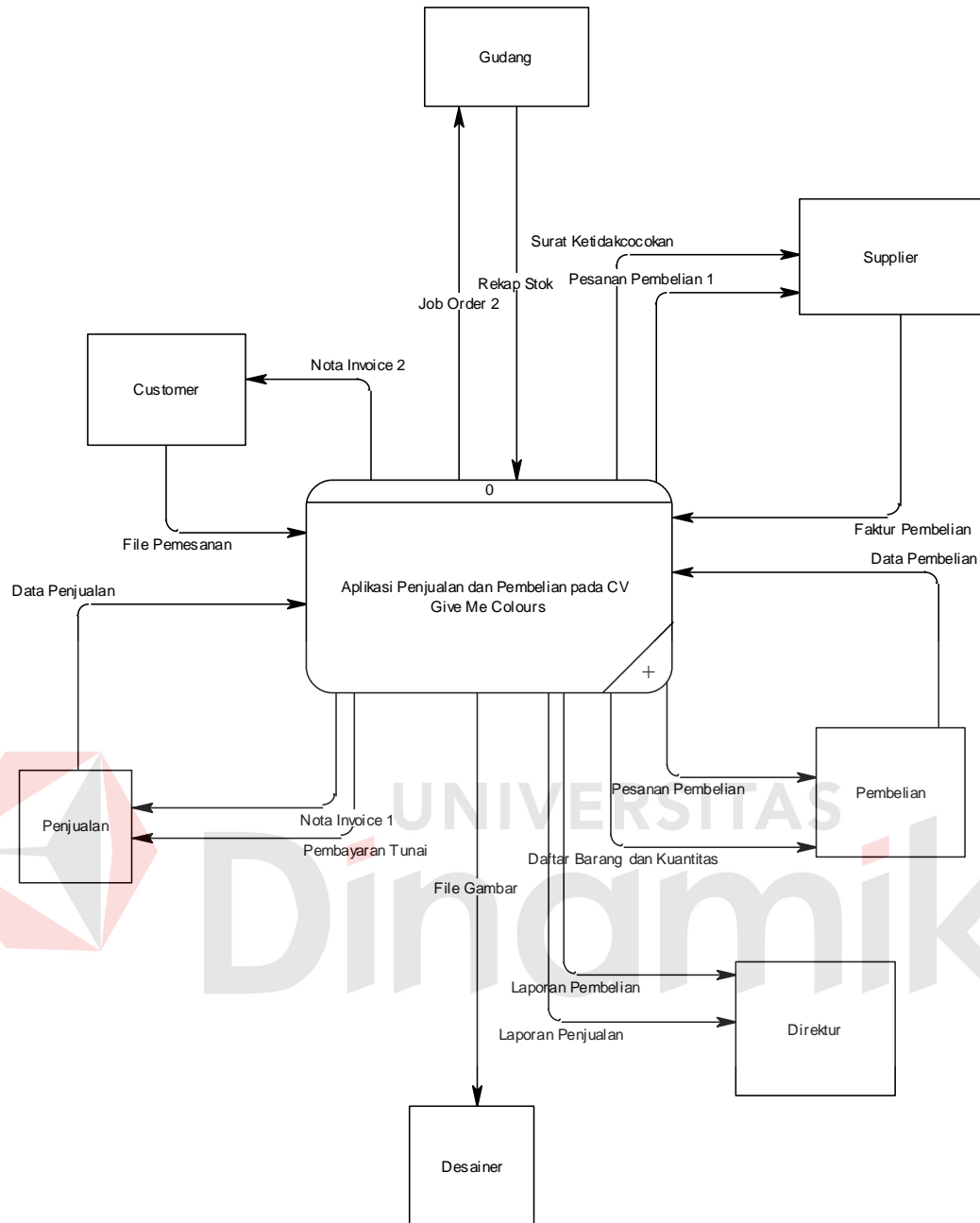
Gambar 4.13 Hierarchy Chart “Aplikasi Penjualan dan Pembelian”

4.3.2 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) atau Diagram Aliran Data digunakan untuk menggambarkan arus data didalam sistem secara terstruktur dan jelas, menggambarkan arus data dari suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika, tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan. DFD juga dapat merupakan dokumentasi dari sistem yang baik. Dengan adanya *Data Flow Diagram* akan mempermudah dalam melakukan analisa sistem, sehingga pada akhirnya hasil dari pengembangan *software* dapat dilihat apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan atau belum. DFD terdiri atas beberapa level yaitu *context diagram*, level 0, dan level 1. Berikut ini adalah DFD beserta penjelasannya :

A. Context Diagram

Context diagram merupakan gambaran menyeluruh dari *Data Flow Diagram* (DFD). Didalam *Context Diagram* terdapat 7 (enam) *external entity*, yaitu: staff penjualan, staff pembelian, Desainer, Direktur/Manager, *Supplier*, *Customer*, dan staff gudang. Dalam hal ini kepala bagian menerima beberapa laporan, antara lain rekap penjualan, laporan pembelian dan laporan-laporan yang lain. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.14.

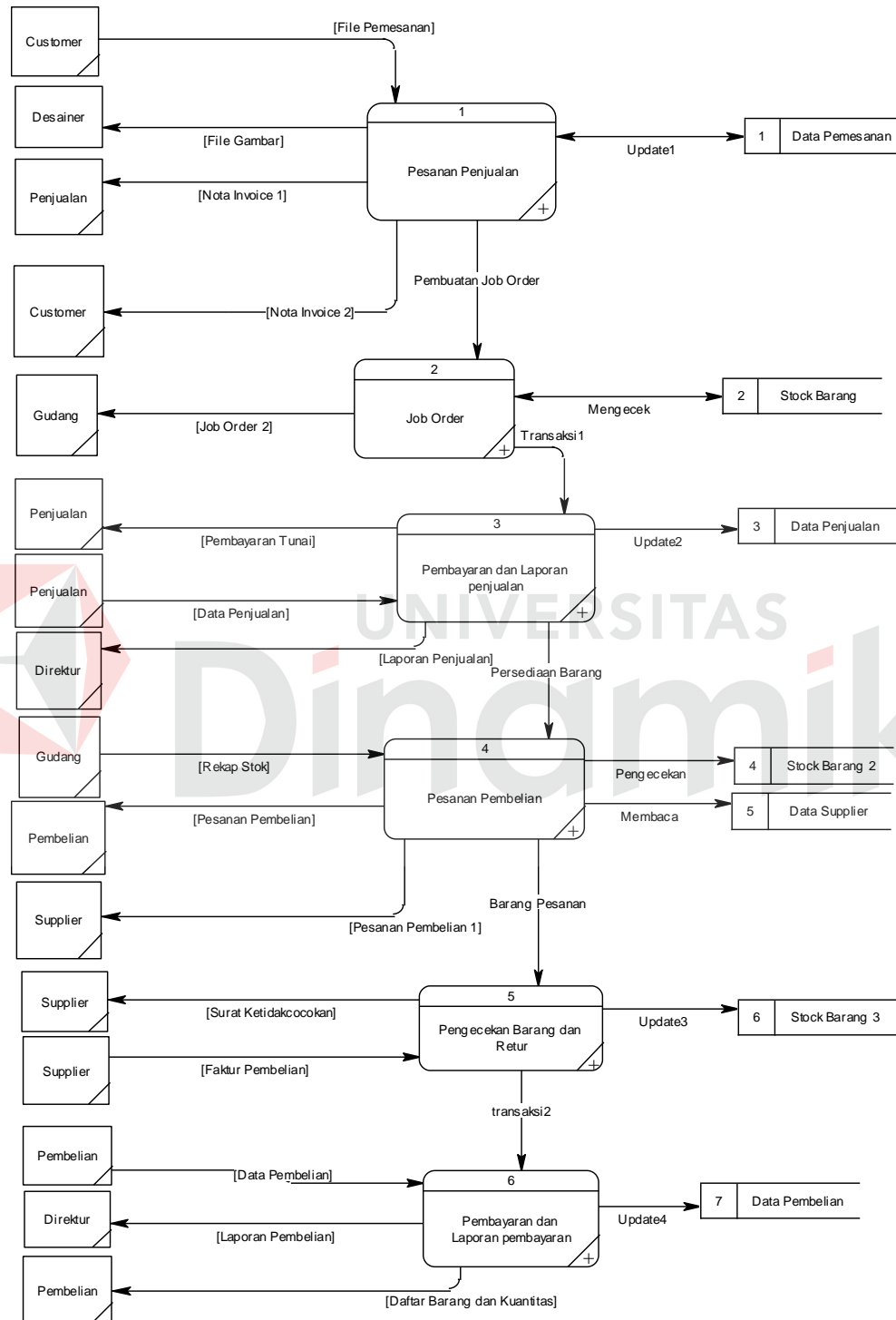


Gambar 4.14 *Context Diagram*

B. Level 0

Penurunan proses dari *context* diagram aplikasi penjualan dan pembelian ke DFD level 0 terbagi atas 6 proses, yaitu proses pemesanan penjualan, *job order*, pembayaran penjualan, pemesanan pembelian, pengecekan barang masuk,

pembayaran pembelian dan proses membuat laporan, dan semua *database* yang ada dalam sistem. Seperti yang terlihat pada Gambar 4.15.

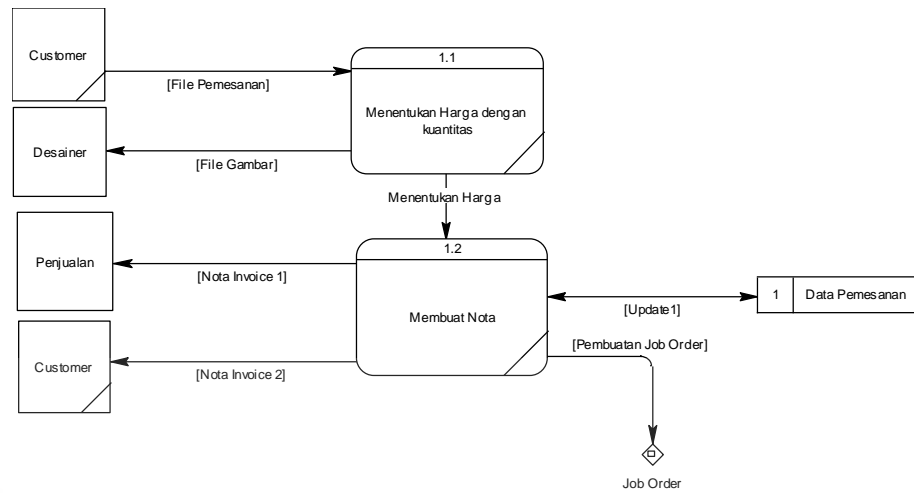


Gambar 4.15 DFD Level 0

C. Level 1

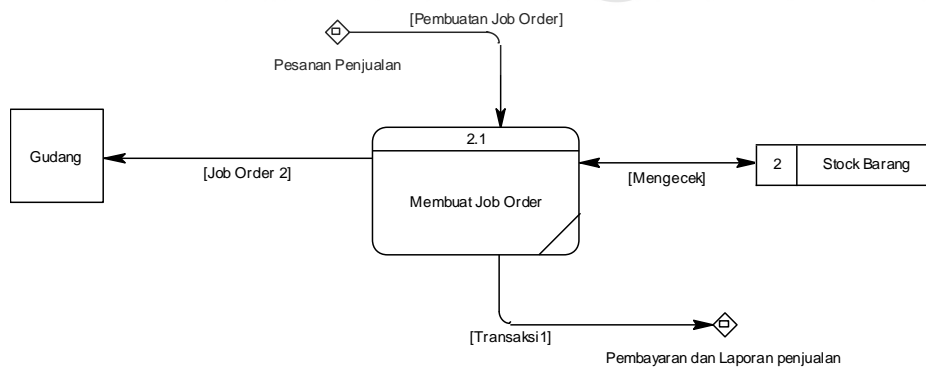
Penurunan proses dari DFD level 0 aplikasi penjualan dan pembelian ke DFD level 1 terbagi atas beberapa *data flow*, antara lain:

a. Pemesanan Penjualan Barang



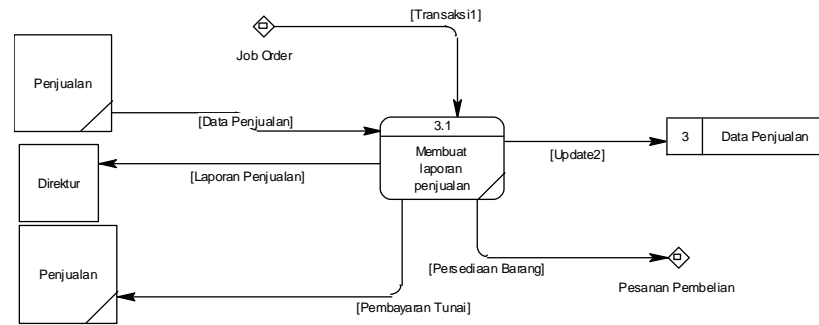
Gambar 4.16 DFD Level 1 SubProses Pemesanan Penjualan

b. Pembuatan Job Order



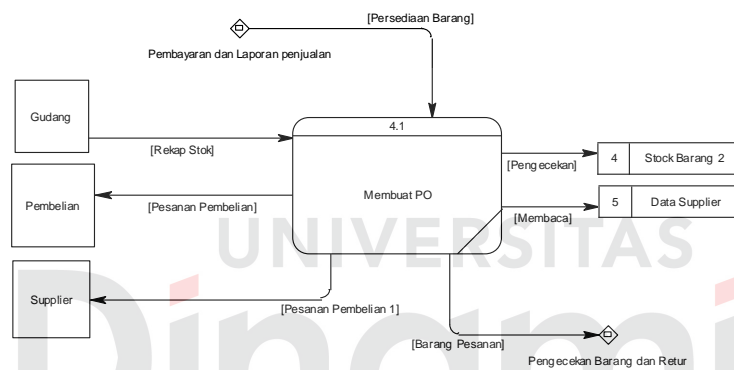
Gambar 4.17 DFD Level 1 SubProses Job Order

c. Pembayaran Penjualan



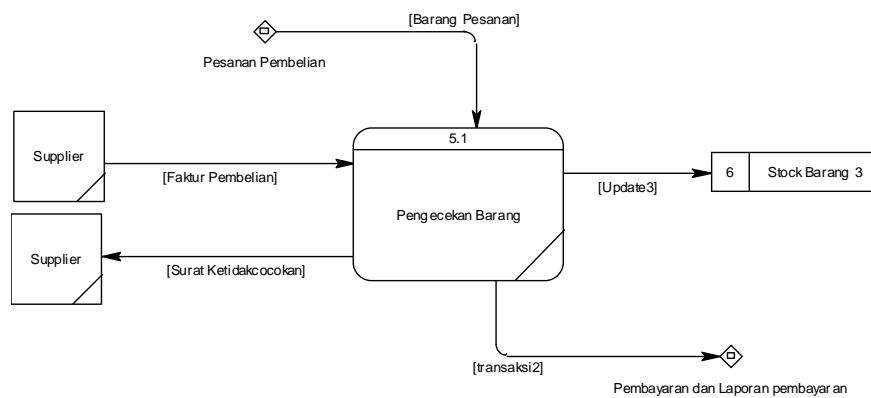
Gambar 4.18 DFD Level 1 SubProses Pembayaran Penjualan

d. Pemesanan Pembelian



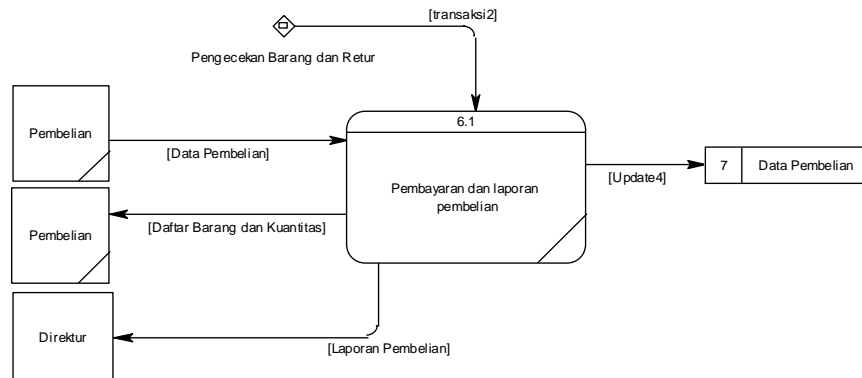
Gambar 4.19 DFD Level 1 SubProses Pemesanan Pembelian

e. Pengecekan Barang



Gambar 4.20 DFD Level 1 SubProses Pengecekan Barang

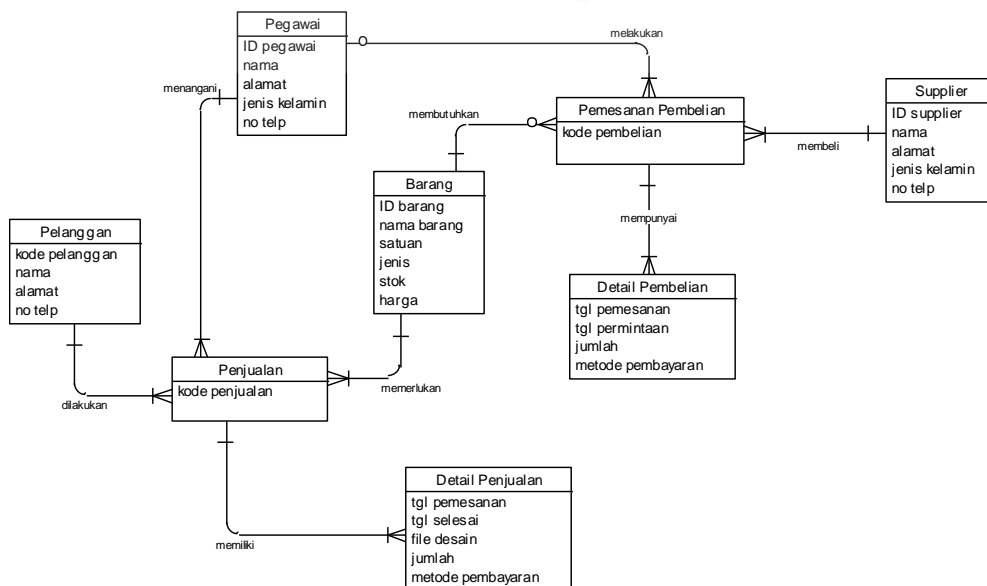
f. Pembayaran Pembelian



Gambar 4.21 DFD Level 1 SubProses Pembayaran pembelian

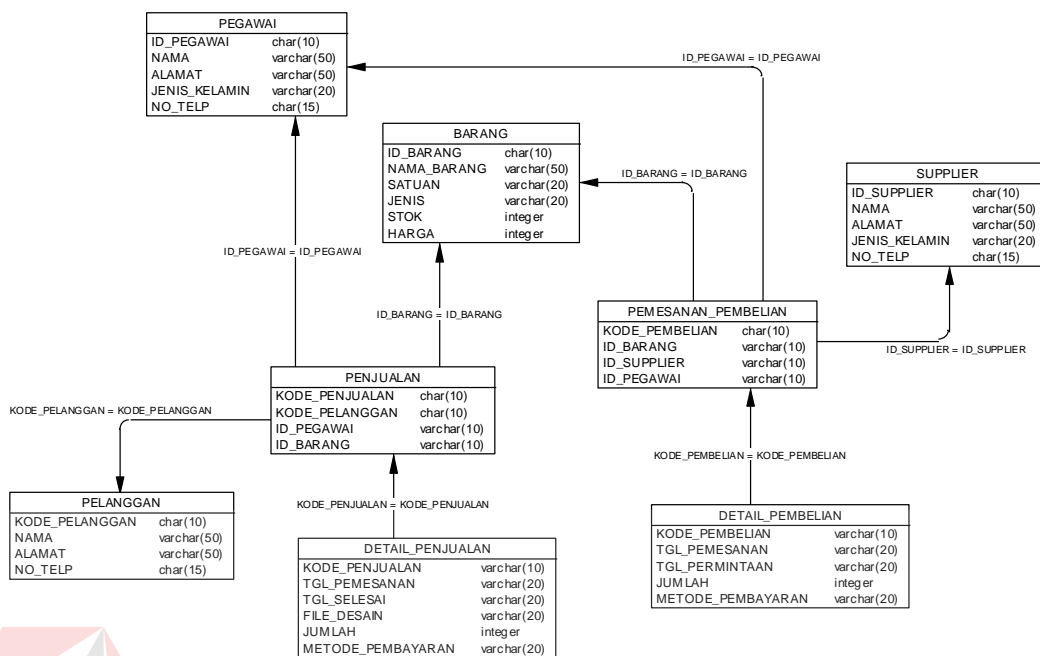
4.3.3 Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram (ERD) digunakan untuk menggambarkan hubungan data yang digunakan dalam sistem. ERD juga menunjukkan struktur keseluruhan kebutuhan data yang diperlukan, dalam ERD data tersebut digambarkan dengan menggunakan simbol *entity*.



Gambar 4.22 Entity Relationship Diagram Conceptual Data Model

Sedang pada ERD *Physical Data Model* (PDM) dapat dijelaskan struktur database secara lengkap beserta nama *field* serta *primary key* dan *foreign key*.



Gambar 4.23 Entity Relationship Diagram Physical Data Model

4.4 Struktur Database

1 Tabel Pegawai

Nama Tabel : Pegawai

Primary Key : ID_Pegawai

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan Data Pegawai

Tabel 4.1 Struktur Tabel Pegawai

| No | Field | Type Data | Length | Constraint |
|----|---------------|-----------|--------|-------------|
| 1 | ID_Pegawai | Varchar | 10 | Primary Key |
| 2 | Nama | Varchar | 50 | |
| 3 | Alamat | Varchar | 50 | |
| 4 | Jenis_Kelamin | Varchar | 15 | |
| 5 | No_Telp | numeric | 20 | |

2. Tabel Pelanggan

Nama Tabel : Pelanggan

Primary Key : ID_Pelanggan

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan Data Pelanggan

Tabel 4.2 Struktur Tabel Pelanggan

| No | <i>Field</i> | <i>Type Data</i> | <i>Length</i> | <i>Constraint</i> |
|----|--------------|------------------|---------------|--------------------|
| 1 | ID_Pelanggan | <i>Varchar</i> | 10 | <i>Primary Key</i> |
| 2 | Nama | <i>Varchar</i> | 50 | |
| 3 | Alamat | <i>Varchar</i> | 50 | |
| 4 | No_Telp | <i>Numeric</i> | 20 | |
| 5 | Email | <i>Varchar</i> | 20 | |

3. Tabel Supplier

Nama Tabel : Supplier

Primary Key : ID_Supplier

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan Data Supplier

Tabel 4.3 Struktur Tabel Supplier

| No | <i>Field</i> | <i>Type Data</i> | <i>Length</i> | <i>Constraint</i> |
|----|---------------|------------------|---------------|--------------------|
| 1 | ID_Supplier | <i>Varchar</i> | 10 | <i>Primary Key</i> |
| 2 | Nama | <i>Varchar</i> | 50 | |
| 3 | Alamat | <i>Varchar</i> | 50 | |
| 4 | Jenis_Kelamin | <i>Varchar</i> | 15 | |
| 5 | No_Telp | <i>numeric</i> | 20 | |

4. Tabel Barang

Nama Tabel : Kegiatan

Primary Key : ID_Barang

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan Data Barang

Tabel 4.4 Struktur Tabel Barang

| No | Field | Type Data | Length | Constraint |
|----|-----------|-----------|--------|-------------|
| 1 | ID_Barang | Varchar | 10 | Primary Key |
| 2 | Nama | Varchar | 50 | |
| 3 | Satuan | Varchar | 20 | |
| 4 | Jenis | Varchar | 20 | |
| 5 | Stok | numeric | 20 | |

5. Tabel Pemesanan Penjualan

Nama Tabel : Pemesanan Penjualan

Primary Key : Kode_Penjualan

Foreign Key : - ID_Pelanggan

- ID_Pegawai

- ID_Barang

Fungsi : Menyimpan Data Pemesanan Penjualan Barang

Tabel 4.5 Struktur Tabel Pemesanan Penjualan

| No | Field | Type Data | Length | Constraint |
|----|----------------|-----------|--------|-------------|
| 1 | Kode_Penjualan | Varchar | 10 | Primary Key |
| 2 | ID_Pelanggan | Varchar | 10 | Foreign Key |
| 3 | ID_Pegawai | Varchar | 10 | Foreign Key |
| 4 | ID_Barang | Varchar | 10 | Foreign Key |

6. Tabel Detail Pemesanan Penjualan

Nama Tabel : Detail Pemesanan Penjualan

Primary Key : -

Foreign Key : Kode_Penjualan

Fungsi : Menyimpan Data Detail Pemesanan Penjualan

Tabel 4.6 Struktur Tabel Detail Pemesanan Penjualan

| No | Field | Type Data | Length | Constraint |
|----|-------------------|-----------|--------|-------------|
| 1 | Kode_Penjualan | Varchar | 10 | Foreign Key |
| 2 | Tgl_Pemesanan | Datetime | - | |
| 3 | Tgl_Selesai | Datetime | - | |
| 4 | File_Desain | Varchar | 100 | |
| 5 | Jumlah | Integer | 10 | |
| 6 | Harga | Integer | 10 | |
| 7 | Metode_Pembayaran | Varchar | 10 | |
| 8 | Total_Harga | Integer | 10 | |

7. Tabel Pemesanan Pembelian

Nama Tabel : Pemesanan Pembelian

Primary Key : Kode_Pembelian

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan Data Pemesanan Pembelian Barang

Tabel 4.7 Struktur Tabel Pemesanan Pembelian

| No | Field | Type Data | Length | Constraint |
|----|----------------|-----------|--------|-------------|
| 1 | Kode_Pembelian | Varchar | 10 | Primary Key |
| 2 | ID_Supplier | Varchar | 10 | Foreign Key |
| 3 | ID_Pegawai | Varchar | 10 | Foreign Key |
| 4 | ID_Barang | Varchar | 10 | Foreign Key |

8. Tabel Detail Pemesanan Pembelian

Nama Tabel : Detail Pemesanan Pembelian

Primary Key : -

Foreign Key : Kode_Pembelian

Fungsi : Menyimpan Data Detail Pemesanan Pembelian Barang

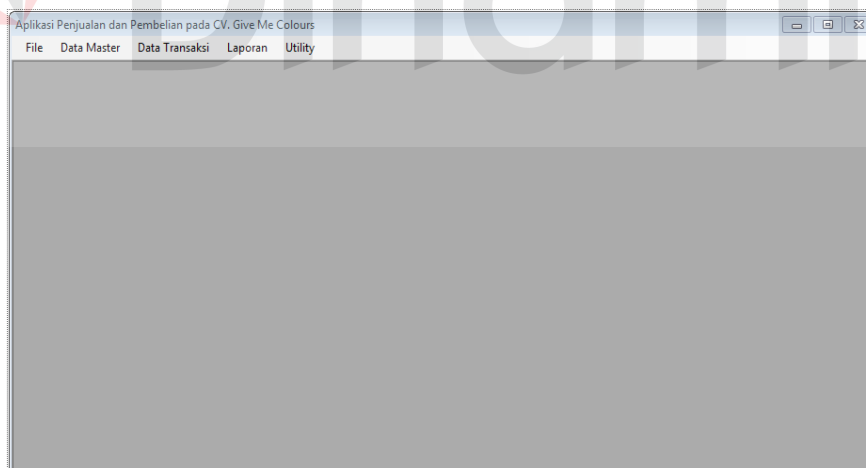
Tabel 4.8 Struktur Tabel Detail Pemesanan Pembelian

| No | Field | Type Data | Length | Constraint |
|----|-------------------|-----------|--------|-------------|
| 1 | Kode_Pembelian | Varchar | 10 | Foreign Key |
| 2 | Tgl_Pemesanan | Datetime | - | |
| 3 | Tgl_Permintaan | Datetime | - | |
| 4 | ID_Barang | Varchar | 10 | Foreign Key |
| 5 | ID_Supplier | Varchar | 10 | Foreign Key |
| 6 | Jumlah | Integer | 10 | |
| 7 | Harga | Integer | 10 | |
| 8 | Metode_Pembayaran | Varchar | 10 | |
| 9 | Total_Harga | Integer | 10 | |

4.5 Desain Sistem Input Output

Berdasarkan dari analisa sistem yang ada maka di bawah ini akan digambarkan pada gambar 4.24 sampai dengan 4.38 desain menu utama, *input* dan *output* yang nantinya akan digunakan untuk merancang desain *interface* pada program.

1. Desain Form Utama

Gambar 4.24 Desain *Form* Utama

Form ini adalah *form* utama dari aplikasi Penjualan dan Pembelian di CV. Give Me Colours. *Form* utama ditampilkan saat aplikasi ini dijalankan, menu

yang muncul adalah menu *File*, *Data Master*, *Data Transaksi*, *Laporan*, dan *Utility*. Setelah *login* maka terdapat menu-menu untuk mengakses *form* lain.

2. Desain Form Login

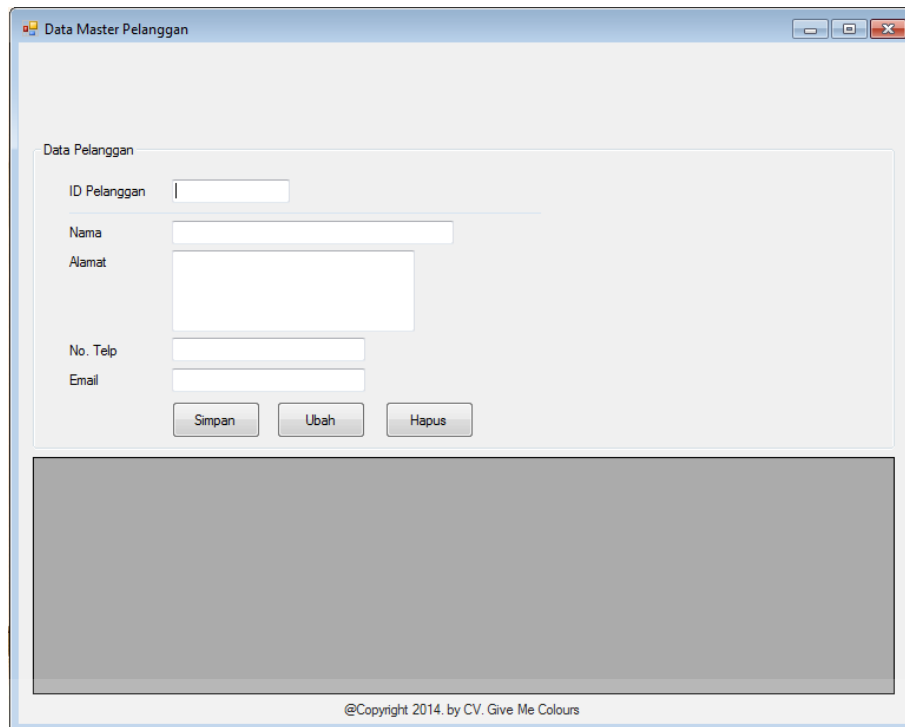


Gambar 4.25 Desain *Form Login*

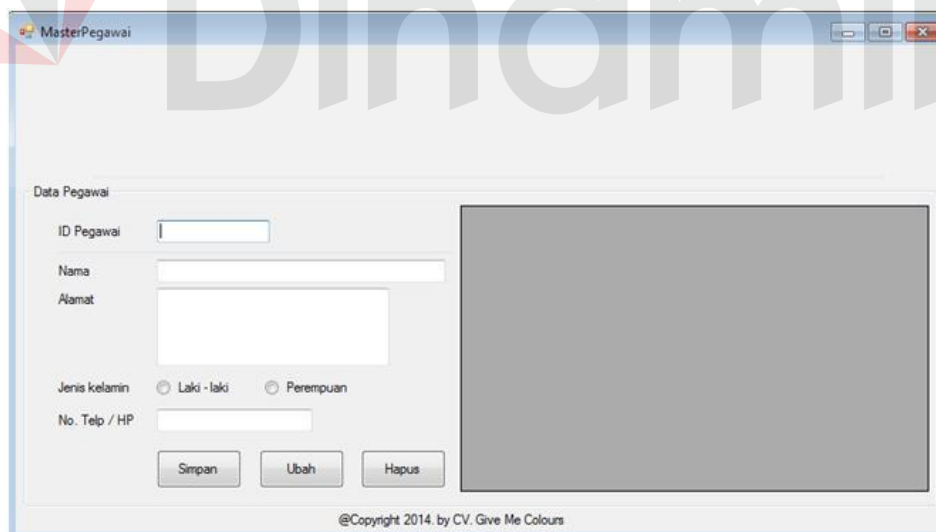
Form login ini berfungsi sebagai *filter* terhadap *user* maupun masing-masing staff penjualan atau pembelian pada aplikasi ini. Hak akses diberikan sesuai dengan ketentuan untuk mengakses aplikasi ini. Agar dapat menjalankan aplikasi ini maka pengguna harus mengisi *textuser* serta *password* setelah itu tekan tombol *Login*.

3. Desain Form Master Pelanggan

Form ini dapat digunakan ketika ingin memasukkan data pelanggan baru. Dengan mulai memasukkan beberapa data pelanggan seperti nama, alamat, no telpon dan email. ID pelanggan dibuat secara otomatis yaitu dengan membaca langsung data yang ada ada pada *database*.

Gambar 4.26 Desain *Form Master Pelanggan*

4. Desain Form Master Pegawai

Gambar 4.27 Desain *Form Master Pegawai*

Form ini dapat digunakan ketika ingin memasukkan data pegawai baru. Dengan mulai memasukkan beberapa data pegawai seperti nama, jenis kelamin, dan no

telpon. ID pegawai dibuat secara otomatis yaitu dengan membaca langsung data yang ada ada pada *database*.

5. Desain Form Master Supplier

Gambar 4.28 Desain *Form Master Supplier*

Form ini dapat digunakan ketika ingin memasukkan data *supplier* baru.

Dengan mulai memasukkan beberapa data *supplier* seperti nama, alamat, jenis kelamin, no telpon, no handphone dan email. ID *supplier* dibuat secara otomatis yaitu dengan membaca langsung data yang ada ada pada *database*.

6. Desain Form Master Barang

Form ini dapat digunakan ketika ingin memasukkan data barang baru.

Dengan mulai memasukkan beberapa data barang seperti nama, satuan barang, jenis barang, jumlah, dan harga jual. ID barang dibuat secara otomatis yaitu dengan membaca langsung data yang ada ada pada *database*.

Gambar 4.29 Desain *Form Master* Barang

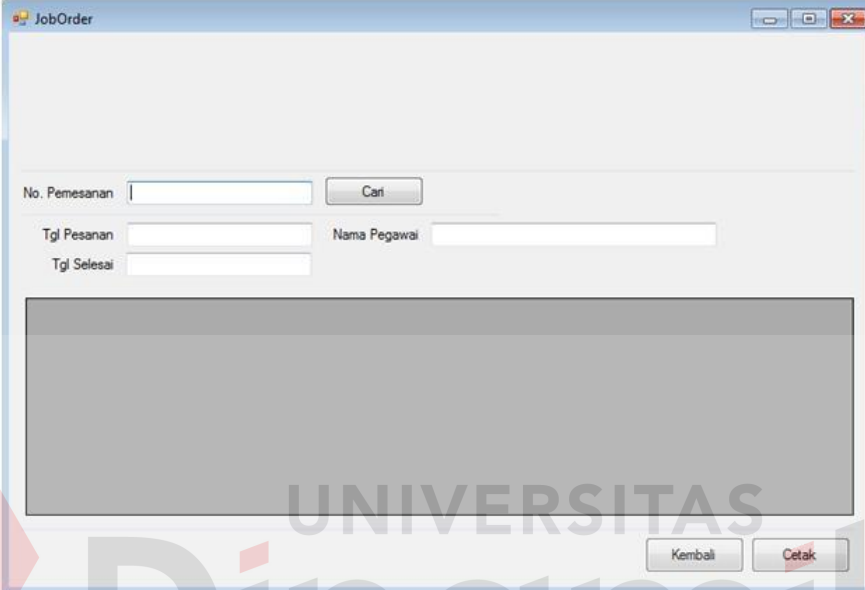
7. Desain Form Transaksi Pemesanan Penjualan

Form ini digunakan ketika sebuah transaksi pemesanan barang akan dilakukan yaitu dimulai dengan menentukan tanggal barang akan dipesan. Setiap No Pemesanan dapat mengambil lebih dari satu jenis barang.

Gambar 4.30 Desain *Form* Transaksi Pemesanan Penjualan

8. Desain Form Job Order

Form ini digunakan untuk melihat dan memulai proses produksi barang yang dipesan. Dimulai dari dengan mencari no pemesanan yang sebelumnya sudah melakukan pemesanan.

The image shows a screenshot of a software window titled "JobOrder". The window contains a search form with the following fields: "No. Pemesanan" (Order Number) with a search button labeled "Cari"; "Tgl Pesanan" (Order Date); "Tgl Selesai" (Completion Date); and "Nama Pegawai" (Employee Name). Below the search fields is a large, empty rectangular area, likely for displaying search results. At the bottom right of the window, there are two buttons: "Kembali" (Back) and "Cetak" (Print). A large, semi-transparent watermark for "UNIVERSITAS Dinamika" is overlaid on the bottom half of the image.

Gambar 4.31 Desain *Form* Transaksi *Job Order*

9. Desain Form Pembayaran Penjualan

Form ini digunakan untuk proses pembayaran ketika barang pesanan sudah jadi. Metode pembayaran yang digunakan ada 2, yaitu *cash* dan kredit. Dengan metode kredit seorang pemesan barang bisa membayar dengan setengah harga, atau dengan kata lain membayar uang muka sebesar 50% dari total harga barang yang dipesan.

Gambar 4.32 Desain *Form* Transaksi Pembayaran Penjualan

10. Desain Form Transaksi Pemesanan Pembelian

Gambar 4.33 Desain Form Transaksi Pemesanan Pembelian

Form ini digunakan ketika sebuah transaksi pemesanan barang akan dilakukan yaitu dimulai dengan menentukan tanggal barang akan dipesan. Setiap No Pembelian dapat mengambil lebih dari satu jenis barang.

11. Desain Form Transaksi Pengecekan Barang

Gambar 4.34 Desain Form Transaksi Pengecekan Barang

Form ini digunakan untuk melihat data barang masuk, apakah sesuai dengan barang yang dipesan pada *supplier*. Jika sesuai maka akan disimpan pada *database*.

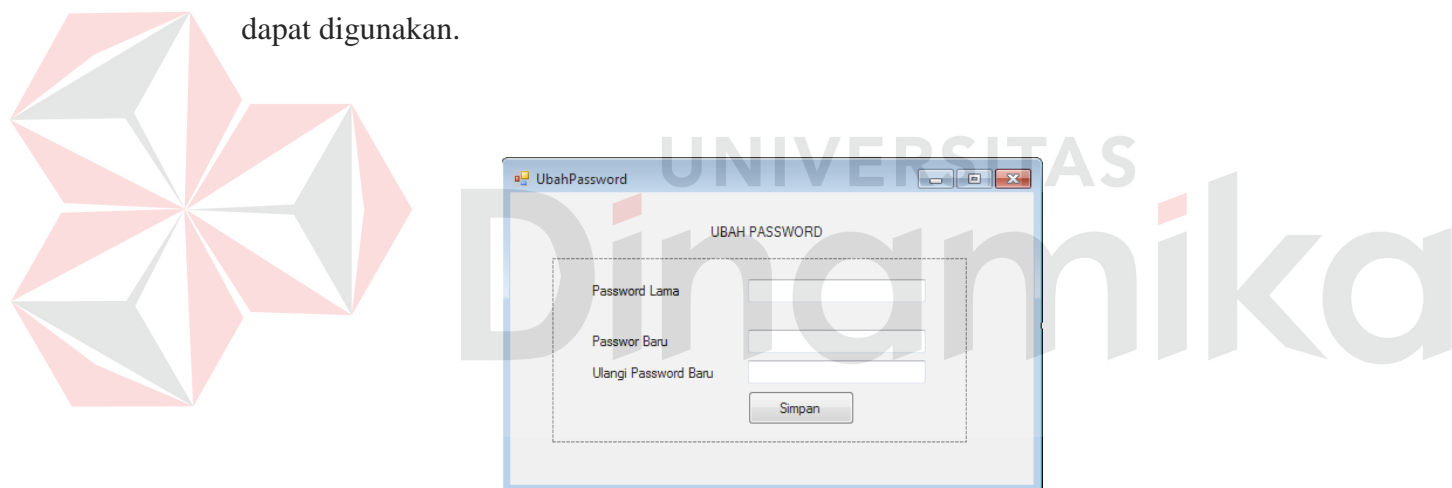
12. Desain Form Transaksi Pembayaran Pembelian

Gambar 4.35 Desain Form Transaksi Pembayaran Pembelian

Form ini digunakan untuk proses pembayaran ketika barang yang di pesan sudah datang. Metode pembayaran yang digunakan ada 2, yaitu *cash* dan kredit.

14. Desain Ubah Password

Pada *form* utama ketika tombol *Utility* ditekan maka akan muncul *form ubah password*. *Form* ini digunakan jika salah satu staff atau kepala bagian ingin mengubah *password* yang digunakan pada saat aplikasi akan dibuka. Tombol Simpan ditekan jika salah satu staff maupun kepala bagian selesai memasukkan semua data yang diperlukan, *password* baru tersimpan ke *database* dan sudah dapat digunakan.



Gambar 4.36 Desain *Form* Ubah *Password*

15. Desain Form Laporan Penjualan

Form laporan penjualan ini digunakan jika kepala bagian ingin mengetahui data penjualan yang telah terjadi dari kegiatan yang telah dilakukan oleh staff penjualan selama beberapa periode tertentu. Dengan adanya *form* ini maka akan terlihat daftar penjualan barang.

| Laporan Pemesanan Penjualan | | | | | | | |
|-----------------------------|--------------|--------------|--------------------|-----------|--------|--------|-------------|
| Tanggal cetak: 25/06/2014 | | | | | | | |
| No. | No_Pemesanan | Tgl_Pesan | Nama Pelanggan | ID_Barang | Jumlah | Metode | Total_Harga |
| 1 | PM0001 | 22 Juni 2014 | Muhammad Bima Seti | B001 | 3 | Tunai | 15000 |

Gambar 4.37 Desain Form Laporan Penjualan

16. Desain Form Laporan Pembelian

| Laporan Pemesanan Pembelian | | | | | | | | |
|-----------------------------|--------------|-----------|-------------|-----------|--------|-------|--------|-------|
| Tanggal cetak: 25/06/2014 | | | | | | | | |
| No. | No_Pembelian | Tgl_Pesan | ID_Supplier | ID_Barang | Jumlah | Harga | Metode | Total |

Gambar 4.38 Desain Form Laporan Pembelian

Form laporan pembelian ini digunakan jika kepala bagian ingin mengetahui data pembelian yang telah terjadi dari kegiatan yang telah dilakukan oleh staff pembelian selama beberapa periode tertentu. Dengan adanya *form* ini maka akan terlihat daftar pembelian barang.

4.6 Teknologi yang Dibutuhkan

Setelah pada bab sebelumnya menjelaskan tentang analisis dan desain sistem yang baru, maka di bawah ini akan diuraikan piranti-piranti yang mendukung untuk aplikasi yang dibuat.

a. *Hardware*

Hardware yang dapat mendukung aplikasi ini memerlukan perangkat keras dengan spesifikasi:

1. CPU minimal pentium 3 dengan kecepatan 633 Mhz
2. Ram 256 MB
3. *Hard disk* minimal 10 GigaByte
4. *Monitor*
5. *Keyboard* dan *Mouse*
6. *Printer*

b. *Software*

Software yang mendukung aplikasi ini diantaranya:

- a. *Microsoft Visual Studio.NET 2008*
- b. *Cristal Reports 8.0*
- c. *Microsoft SQL Server 2005 Management Studio Express.*

4.7 Cara Setup Program

Di bawah ini akan diuraikan cara *setup* program, dari aplikasi yang telah dihasilkan pada laporan ini.

1. Setelah memasukkan *compact disc* program, maka akan otomatis proses *setup* berjalan, karena program telah di *setting* dengan *autorun*.

2. Pada saat proses *setup* berjalan, maka selanjutnya hanya mengikuti perintah yang ada, karena pada program *setup* hanya berisi pernyataan–pernyataan, dan tidak begitu menyulitkan dalam penggunaannya.
3. Pastikan *Microsoft SQL Express 2005* sudah ter-*install* dalam komputer tersebut.

4.8 Melakukan Pembahasan Terhadap Hasil Implementasi Sistem

Berdasarkan desain I/O yang telah digambarkan sebelumnya, dan digabungkan dengan *sistem flow* yang baru, serta menggunakan *database* dan *developer* untuk membuatnya, adapun *interface* dan laporan yang dihasilkan adalah seperti yang ada pada gambar 4.45 sampai dengan gambar 4.54

1. Form Menu Utama

Form menu utama merupakan form utama yang akan ditampilkan pada saat aplikasi penjualan pembelian dijalankan. Di dalam *form* utama tersebut terdapat beberapa menu yang dapat diakses oleh masing-masing bagian.



Gambar 4.39 *Form* Utama

2. Form Login

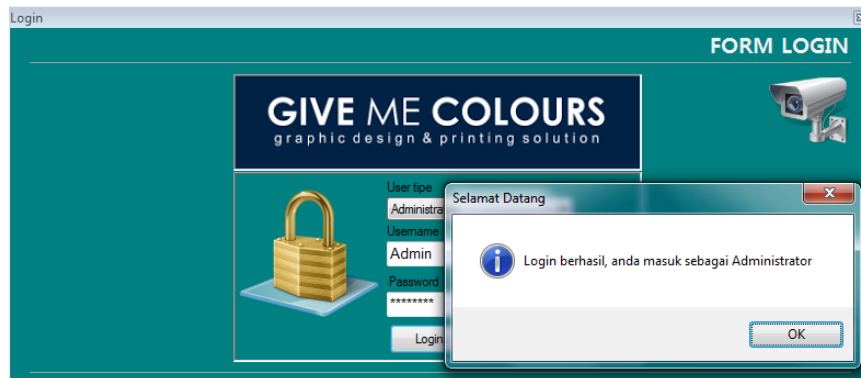
Form login digunakan untuk melakukan verifikasi terhadap *username* dan *password* yang telah ada pada aplikasi penjualan dan pembelian tersebut.

Gambar 4.40 *Form Login*

Perlu diketahui dalam sebuah form login terdapat masing-masing hak akses yang akan digunakan, diantaranya adalah administrator, staff pembelian, staff penjualan, dan manager. Jika ada salah satu bagian tersebut memasukkan “*username*” atau “*password*” yang salah, maka akan tampil pesan kesalahan seperti berikut ini:

Gambar 4.41 *Form Login Gagal*

Jika ada salah satu bagian yang telah berhasil login dalam mengakses sebuah aplikasi, maka akan ditampilkan seperti gambar dibawah ini:



Gambar 4.42 *Form Login* berhasil

3. Form Master Pelanggan

Form master pelanggan ini digunakan untuk, memasukkan data pelanggan baru. Ada beberapa tombol yang akan digunakan, masing-masing tombol akan dijelaskan berikut ini:

1. Tombol '**simpan**', digunakan untuk menyimpan data yang sudah dimasukkan pada kotak isian yang telah disediakan.
2. Tombol '**ubah**', digunakan untuk mengubah data. Apabila sudah terlanjur menyimpan, maka tombol ini bisa digunakan dengan meng-*click* salah satu data pada tabel dibawahnya.
3. Tombol '**bersih**', digunakan untuk pembersihan data yang masih terlanjur terisi, jadi tidak perlu menghapus satu persatu.
4. Tombol '**keluar**', digunakan untuk keluar dari *form* master data pelanggan.
5. Selesai

DATA PELANGGAN

| ID_Pelanggan | Nama | Alamat | Kota | No_Telp | Email |
|--------------|------------------|----------------------|----------|------------|--------------|
| PL001 | Budi Cahyono | Jl. Kemendung R... | Sidoarjo | 0317864883 | 085733882512 |
| PL002 | Muhammad Bima... | Jl. Nusa Indah, G... | Sidoarjo | 0317860995 | bima@yahoo.c |
| PL003 | Jackie Chan | Jl. Semolowaru G... | Surabaya | 0317128874 | chan@yahoo.c |
| PL004 | Nur Cahyati | Jl. Kedung Baruk... | Surabaya | 0317893004 | nur001@gmail |

@Copyright 2014. by CV. Give Me Colours

Gambar 4.43 Form Master Pelanggan

Setelah tombol '**simpan**' di klik, maka akan tampil pemberitahuan pada gambar dibawah ini:

DATA PELANGGAN

Message

Data berhasil disimpan

OK

| ID_Pelanggan | Nama | Alamat | Kota | No_Telp | Email |
|--------------|------------------|----------------------|----------|------------|--------------|
| PL001 | Budi Cahyono | Jl. Kemendung R... | Sidoarjo | 0317864883 | 085733882512 |
| PL002 | Muhammad Bima... | Jl. Nusa Indah, G... | Sidoarjo | 0317860995 | bima@yahoo.c |
| PL003 | Jackie Chan | Jl. Semolowaru G... | Surabaya | 0317128874 | chan@yahoo.c |
| PL004 | Nur Cahyati | Jl. Kedung Baruk... | Surabaya | 0317893004 | nur001@gmail |

@Copyright 2014. by CV. Give Me Colours

Gambar 4.44 Form data pelanggan berhasil disimpan

4. Form Master Data Pegawai

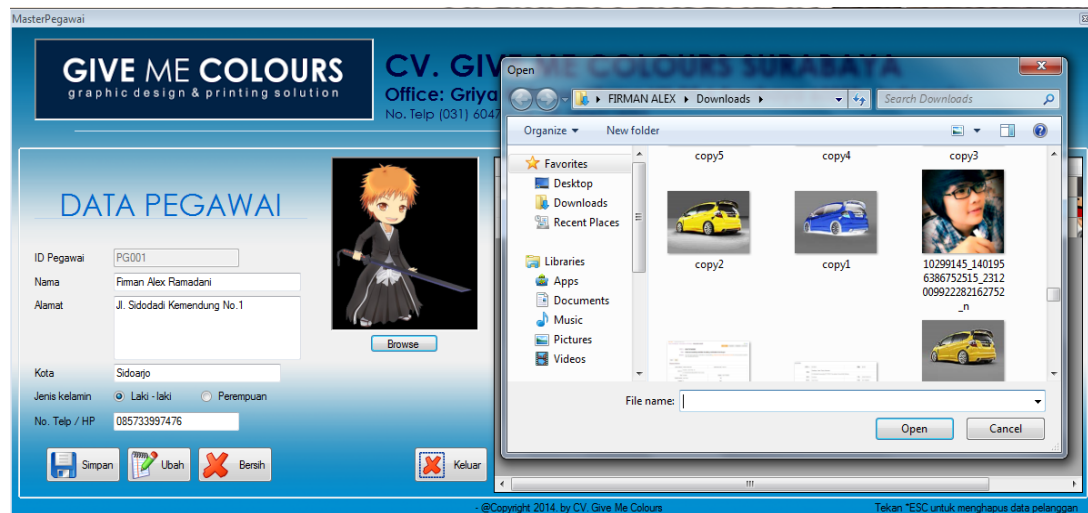
Form ini digunakan oleh kepala bagian untuk memasukkan data pegawai baru. Ketika semua data yang dibutuhkan seperti nama, alamat, foto, kota, jenis kelamin, dan nomor telepon / hp sebagainya sudah diisi maka, kepala bagian sudah dapat melakukan proses menyimpan data dengan meng-klik tombol simpan.

Coba Perhatikan gambar dibawah ini:

| ID_Pegawai | Nama_Pegawai | Alamat | Kota | Jenis_Kelamin | No_Telp |
|------------|--------------------|-----------------------|----------|---------------|--------------|
| PG001 | Firman Alex Ram... | Jl. Sidodadi Kem... | Sidoarjo | Laki - laki | 085733997476 |
| PG002 | Jenny Ediaty | Jl. Semen Padan... | Surabaya | Laki - laki | 085744993743 |
| PG003 | Fans Rizqi | Jl. Ketintang Baru... | Surabaya | Laki - laki | 08574493823 |

Gambar 4.45 *Form* Master Data Pegawai

Apabila ada kesalahan dalam proses meng-*upload* foto pegawai, maka cukup dengan meng-klik salah satu ID_Pegawai pada table disamping dan Anda sudah dapat mengganti foto tersebut. Untuk mengganti foto, cukup dengan meng-klik tombol '**browse**', lalu tinggal pilih foto. Kemudian klik tombol '**Open**' untuk mulai mengganti foto pegawai. Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.46 Form Ubah Data Pegawai

5. Form Master Data Supplier

Form ini digunakan oleh kepala bagian untuk memasukkan data supplier baru. Ketika semua data yang dibutuhkan seperti nama, alamat dan sebagainya sudah diisi maka, kepala bagian sudah dapat melakukan proses menyimpan data dengan meng-klik tombol simpan. Coba Perhatikan gambar dibawah ini:

| ID_Supplier | Nama | Alamat | Jenis_Kelamin | No_Telp | No_Hp | Email |
|-------------|----------------------|-----------------------|---------------|-------------|--------------|---------|
| S001 | Ratna Sari | Jl. Sawunggaling ... | Perempuan | 0217869558 | 081244887365 | ratna@ |
| S002 | Muhammad Hadi | Jl. Bunga Mawar ... | Laki - laki | 03178699931 | 085722993753 | muham |
| S003 | Firman Alex | Jl. Mawar Melati | Laki - laki | 0317869883 | 085733997476 | firman@ |
| S004 | Lailatur Nur Fidy... | Jl. Bringin Bendo ... | Perempuan | 0317282991 | 084722998732 | 084722 |

Gambar 4.47 Form Master Data Supplier

6. Form Master Data Barang

Form ini digunakan oleh kepala bagian untuk memasukkan data barang baru. Ketika semua data yang dibutuhkan seperti nama barang, satuan dan sebagainya sudah diisi maka, kepala bagian sudah dapat melakukan proses menyimpan data dengan meng-klik tombol simpan. Coba Perhatikan gambar dibawah ini:

| ID_Barang | Nama_Barang | Satuan | Jenis | Jumlah | Harga |
|-----------|-------------|--------|------------|--------|-------|
| B001 | MUG | DOS | Bahan Jadi | 4 | 3000 |
| B002 | Kertas A4 | RIM | Bahan Baku | 5 | 32500 |
| B003 | PIN | DUS | Bahan Baku | 5 | 2000 |

Gambar 4.48 *Form* Master Data Barang

7. Form Transaksi Pemesanan Penjualan

Form ini digunakan ketika terjadi sebuah transaksi pemesanan barang dari *customer* atau pelanggan ke bagian penjualan. *Form* ini berisi tentang barang yang dipesan, jumlah, dan berapa total harga serta dapat melayani dengan dua metode pembayaran, yaitu *cash* dan kredit. Jika kredit, pembayaran dilakukan dengan membayar uang muka 50% dari total harga barang. Berikut gambarnya:

CV. GIVE ME COLOURS SURABAYA
Office: Griya Kebraon Utama VII DE 6 Surabaya 60222 - Indonesia
No. Telp (031) 60474114 - HP. 08563118595

FORM PEMESANAN PENJUALAN

No. Pemesanan: PM0004
Tgl. Pesanan: 26 Juni 2014
Tgl. Selesai: 26 Juni 2014
Nama Pegawai: Rizka Nur Auliawati

ID Barang: Cari Barang
Nama Barang:
File Desain: Pilih File
Jumlah: 0
Harga: Rp.
Metode Pembayaran: Kredit
Total: 20000

Data Customer:
ID Pelanggan: Baru
Nama: Cari
No. Telp:

Tekan *ESC untuk menghapus data - Daftar Transaksi -

| No. Pemesanan | Tgl. Pesan | Tgl. Selesai | Nama Pegawai | Nama Pelanggan | Telp. pelanggan | ID_Barang | File_Desain | Jumlah |
|---------------|------------|--------------|---------------------|------------------|-----------------|-----------|-------------------|--------|
| PM0001 | 22/06/2014 | 22/06/2014 | Rizka Nur Auliawati | Muhammad Bima... | 0317860995 | B001 | C:\Users\FIRMA... | 3 |
| PM0002 | 26/06/2014 | 26/06/2014 | Rizka Nur Auliawati | Jackie Chan | 0317128874 | B003 | C:\Users\FIRMA... | 2 |
| PM0003 | 26/06/2014 | 26/06/2014 | Rizka Nur Auliawati | Bill Gates | 0317000123 | B001 | C:\Users\FIRMA... | 2 |

Cetak Simpan Transaksi

Gambar 4.49 Form Transaksi Pemesanan Penjualan

Sebelum dilakukannya proses transaksi pemesanan penjualan, proses pertama adalah memilih barang. Proses memilih barang dilakukan dengan menekan tombol cari barang. Lihat gambar dibawah ini:

Cari Nama Barang:

| ID_Barang | Nama_Barang | Satuan | Jenis | Jumlah |
|-----------|-------------|--------|------------|--------|
| B001 | MUG | DOS | Bahan Jadi | 4 |
| B002 | Kertas A4 | RIM | Bahan Baku | 5 |
| B003 | PIN | DUS | Bahan Baku | 5 |

*Tentukan dan pilih ID Barang yang ada diatas

Batal

Gambar 4.50 Form Pencarian Barang

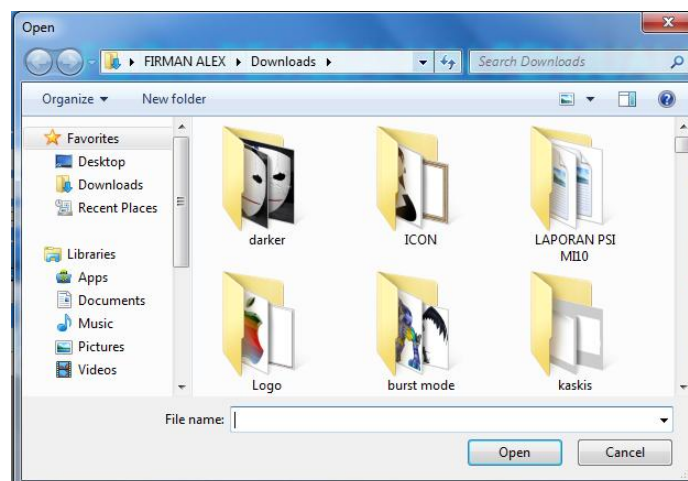
Form pencarian barang digunakan ketika ingin memilih barang yang akan dipesan. Pencarian barang di *filter* berdasarkan nama barang. Jika sudah ditentukan, lalu pilih dan klik ID Barang yang dipesan. Secara otomatis barang akan masuk ke *form* pemesanan penjualan. Setelah itu proses selanjutnya yang

dilakukan adalah memilih nama pelanggan yang memesan, cara memilih pelanggan yaitu dengan menekan tombol ‘**cari customer**’, maka akan tampil gambar berikut ini:



Gambar 4.51 *Form* Pencarian Pelanggan

Form pencarian pelanggan digunakan ketika ingin memilih pelanggan yang akan memesan barang. Pencarian pelanggan di *filter* berdasarkan nama pelanggan. Jika sudah ditentukan, lalu pilih dan klik ID Pelanggan yang yang memesan. Secara otomatis nama pelanggan akan masuk ke *form* pemesanan penjualan. Proses selanjutnya adalah memilih *File* Desain, cara memilih *file* yaitu dengan menekan tombol ‘**pilih file**’, maka akan tampil gambar berikut ini:



Gambar 4.52 *Form* Pencarian file desain

8. Form Transaksi Job Order

Form ini digunakan untuk memproses pemesanan barang. *Form* ini nantinya akan dicetak dan diberikan kebagian produksi untuk memulai memproses barang yang dipesan. Berikut gambar lebih detailnya :

| ID_Pemesanan | Tgl_Pesan | Tgl_Selesai | ID_Pelanggan | Nama_Pegawai |
|--------------|------------|-------------|--------------|--------------|
| PM0001 | 22/06/2014 | 22/06/2014 | PG002 | Jenny Edarty |

Gambar 4.53 *Form Transaksi Job Order*

Proses pertama yang harus dilakukan adalah dengan memilih tombol ‘cari’ pada no pemesanan yang akan dipilih. Contoh seperti gambar dibawah ini:

| No_Pemesanan | Tgl_Pesan | Tgl_Selesai | Nama_Pegawai | Nama_Pelanggan |
|--------------|------------|-------------|--------------------|----------------|
| PM0001 | 22/06/2014 | 22/06/2014 | Rizka Nur Aulawati | Muhammad Bima |
| PM0002 | 26/06/2014 | 26/06/2014 | Rizka Nur Aulawati | Jackie Chan |
| PM0003 | 26/06/2014 | 26/06/2014 | Rizka Nur Aulawati | Bill Gates |

*Tentukan dan pilih ID Pelanggan yang ada diatas

Gambar 4.54 *Form Cari No Pemesanan*

Proses selanjutnya adalah memilih pegawai yang akan diberikan pekerjaan dalam memulai atau memproses pesanan barang seseorang, yaitu dengan memilih id pegawai yang sudah tersedia pada *Form Job Order*. Contoh seperti gambar berikut:

Cari Nama Pegawai:

| ID_Pegawai | Nama_Pegawai | Alamat | Kota | Jenis_Kelamin |
|------------|--------------------|-----------------------|----------|---------------|
| PG001 | Firman Alex Ram... | Jl. Sidodadi Kem... | Sidoarjo | Laki - laki |
| PG002 | Jenny Ediaty | Jl. Semen Padan... | Surabaya | Laki - laki |
| PG003 | Faris Rizqi | Jl. Ketintang Baru... | Surabaya | Laki - laki |

*Tentukan dan pilih ID Pelanggan yang ada diatas

Batal

Gambar 4.55 Form Cari Pegawai

9. Form Pembayaran Penjualan

GIVE ME COLOURS
graphic design & printing solution

CV. GIVE ME COLOURS SURABAYA
Office: Griya Kebraon Utama VII DE 6 Surabaya 60222 - Indonesia
No. Telp [031] 60474114 - HP. 08563118595

FORM PEMBAYARAN PENJUALAN

No. Pembayaran: BYR006

Tgl Pembayaran: 27 Juni 2014

No. Pemesanan:

Total Harga Barang yang dipesan:

Nama Pegawai:

Nama Pelanggan:

No. Telp:

DP 50%

Tekan *ESC untuk menghapus data

| ID_Pembayaran | Tgl_Bayar | ID_Pemesanan | Nama_Pelanggan | Metode_Bayar | Kredit_DP | Cash_Total_Harga |
|---------------|--------------|--------------|------------------|--------------|-----------|------------------|
| BYR001 | 23 Juni 2014 | PM0001 | Muhammad Bima... | Cash | 0 | 15000 |
| BYR002 | 23 Juni 2014 | PM0001 | Muhammad Bima... | Kredit | 7500 | 0 |
| BYR003 | 23 Juni 2014 | PM0001 | Muhammad Bima... | Cash | 0 | 15000 |
| BYR004 | 24 Juni 2014 | PM0001 | Muhammad Bima... | Kredit | 7500 | 0 |
| BYR005 | 24 Juni 2014 | PM0001 | Muhammad Bima... | Kredit | 7500 | 0 |

Cetak Simpan Transaksi Keluar

Gambar 4.56 Form Pembayaran Penjualan

Form pembayaran digunakan ketika proses barang sudah selesai diproduksi. Metode pembayaran yang digunakan ada 2, yaitu *cash* dan kredit. Pada saat memilih metode pembayaran kredit, harga kredit adalah pembayaran uang muka 50% dari total harga. Sedangkan jika *cash* pembayaran akan langsung ditampilkan pada kolom total. Proses selanjutnya adalah proses cetak, yang nantinya bisa diberikan kepada *customer* atau pelanggan. Contoh seperti gambar dibawah ini :

GIVE ME COLOURS
graphic design & printing solution

CV. GIVE ME COLOURS SURABAYA
Office: Griya Kebraon Utama VII DE 6 Surabaya 60222 - Indonesia
No. Telp (031) 60474114 - HP. 08563118595

FORM PEMBAYARAN PENJUALAN

No. Pembayaran: BYR006
Tgl Pembayaran: 27 Juni 2014
No. Pemesanan: PM0002
Total Harga Barang yang dipesan: 10000
Nama Pegawai: Rizka Nur Auliani
Nama Pelanggan: Jackie Chan
No. Telp: 0317128874

Metode Pembayaran: Kredit
DP 50%: 5000

TOTAL: 0

Tekan *ESC untuk menghapus data

| ID_Pembayaran | Tgl_Bayar | ID_Pemesanan | Nama_Pelanggan | Metode_Bayar | Kredit_DP | Cash_Total_Harga |
|---------------|--------------|--------------|-----------------|--------------|-----------|------------------|
| BYR001 | 23 Juni 2014 | PM0001 | Muhammad Bma... | Cash | 0 | 15000 |
| BYR002 | 23 Juni 2014 | PM0001 | Muhammad Bma... | Kredit | 7500 | 0 |
| BYR003 | 23 Juni 2014 | PM0001 | Muhammad Bma... | Cash | 0 | 15000 |
| BYR004 | 24 Juni 2014 | PM0001 | Muhammad Bma... | Kredit | 7500 | 0 |
| BYR005 | 24 Juni 2014 | PM0001 | Muhammad Bma... | Kredit | 7500 | 0 |

Buttons: Cetak, Simpan Transaksi, Keluar

Gambar 4.57 Form Transaksi Pembayaran uang muka

10. Form Transaksi Pemesanan Pembelian

GIVE ME COLOURS
graphic design & printing solution

CV. GIVE ME COLOURS SURABAYA
Office: Griya Kebraon Utama VII DE 6 Surabaya 60222 - Indonesia
No. Telp (031) 60474114 - HP. 08563118595

FORM PEMESANAN PEMBELIAN

No. Pembelian: PB0003
Tgl Pesanan: 27/06/2014
Tgl Permintaan: 26 Juni 2014
Nama Pegawai: [Blank]

ID Barang: [Blank] | Nama Barang: [Blank] | Jumlah: 0 | Harga: Rp. [Blank] | Metode Pembayaran: [Blank] | Total: [Blank]

Data Supplier:
ID Supplier: [Blank] | Nama: [Blank] | No. Telp: [Blank]

Buttons: Batal, Tambah, Beresh

| No. Pembelian | Tgl_Pesan | Tgl_Pemintaan | Nama_Pegawai | ID_Supplier | Nama_Supplier | ID_Barang | Jumlah |
|---------------|------------|---------------|--------------|-------------|---------------|-----------|--------|
| PB0001 | 24/06/2014 | 24 Juni 2014 | | S002 | Muhammad Hadi | B001 | 2 |
| PB0001 | 24/06/2014 | 24 Juni 2014 | | | | B003 | 6 |
| PB0002 | 24/06/2014 | 24 Juni 2014 | | S002 | Muhammad Hadi | B003 | 7 |
| PB0002 | 24/06/2014 | 24/06/2014 | | S002 | Muhammad Hadi | B003 | 7 |

Buttons: Cetak, Simpan Transaksi, Keluar

Gambar 4.58 Form Transaksi Pemesanan Pembelian

Form transaksi pemesanan pembelian digunakan ketika stok barang digudang sudah mencapai angka minimal yang diharuskan untuk memesan barang ke *supplier*. Langkah pertama yang digunakan adalah memilih barang kemudian mencari *supplier*.

| ID_Supplier | Nama | Alamat | Jenis_Kelamin | No_Telp |
|-------------|----------------------|-----------------------|---------------|-------------|
| S001 | Ratna Sari | Jl. Sawunggaling ... | Perempuan | 0217869558 |
| S002 | Muhammad Hadi | Jl. Bunga Mawar ... | Laki - laki | 03178699931 |
| S003 | Firman Alex | Jl. Mawar Melati | Laki - laki | 0317869883 |
| S004 | Lailatur Nur Fidy... | Jl. Bringin Bendo ... | Perempuan | 0317282991 |

Gambar 4.59 *Form Cari Supplier*

Form cari *supplier* digunakan ketika ingin memilih supplier yang akan diproses ke memesan barang.

| ID_Barang | Nama_Barang | Satuan | Jenis | Jumlah |
|-----------|-------------|--------|------------|--------|
| B001 | MUG | DOS | Bahan Jadi | 4 |
| B002 | Kertas A4 | RIM | Bahan Baku | 5 |
| B003 | PIN | DUS | Bahan Baku | 5 |

Gambar 4.60 *Form Cari Barang*

Proses pencarian barang digunakan ketika ingin mencari barang yang akan dipilih dalam proses pembelian barang dari bagian staff pembelian ke *supplier*.

11. Form Pengecekan Barang

Form ini digunakan ketika ingin mengecek status barang. Apakah barang yang datang sesuai dengan barang yang dipesan oleh bagian pembelian. Contoh seperti gambar dibawah ini:

GIVE ME COLOURS
graphic design & printing solution

CV. GIVE ME COLOURS SURABAYA
Office: Griya Kebraon Utama VII DE 6 Surabaya 60222 - Indonesia
No. Telp (031) 60474114 - HP. 08563118595

No. Pembelian: Cari

Detail Pesanan Pembelian

Tgl Pesan:

Tgl Permintaan: 27/06/2014

Nama Pegawai:

ID Barang:

Jumlah:

Harga: Rp.

Metode Pembayaran:

Total:

Simpan Bersih

Data Supplier

ID Supplier:

Nama:

| No_Pembelian | Tgl_Pesan | Tgl_Pemintaan | Nama_Pegawai | ID_Supplier | Nama_Sup |
|--------------|------------|---------------|--------------|-------------|----------|
| PB0001 | 24/06/2014 | 24/06/2014 | | S002 | Muhammad |

Gambar 4.61 *Form* Transaksi Pengecekan Barang Masuk

Setelah melakukan proses pengecekan barang masuk, proses terakhir adalah menyimpan data barang tersebut hingga masuk ke *database*.

12. Form Pembayaran Pembelian

GIVE ME COLOURS
graphic design & printing solution

CV. GIVE ME COLOURS SURABAYA
Office: Griya Kebraon Utama VII DE 6 Surabaya 60222 - Indonesia
No. Telp (031) 60474114 - HP. 08563118595

No. Pembayaran: BYR006

Tgl Pembayaran: 27 Juni 2014

No. Pembelian: Cari

Total Harga Barang yang dibeli:

TOTAL:

Nama Pegawai:

ID Supplier:

Nama Supplier:

METODE PEMBAYARAN:

DP 50%

Cetak Simpan Transaksi Keluar

Tekan *ESC untuk menghapus data - Daftar Pembayaran -

| No_Pembayaran | Tgl_Bayar | No_Pembelian | Nama_Pegawai | ID_Supplier | Nama_Supplier | Metode | Kredit_DP |
|---------------|--------------|--------------|--------------|-------------|---------------|--------|-----------|
| BYR001 | 24 Juni 2014 | PB0002 | | S002 | Muhammad Hadi | Kredit | 175000 |
| BYR002 | 24 Juni 2014 | PB0001 | | S002 | Muhammad Hadi | Cash | 0 |
| BYR003 | 24 Juni 2014 | PB0002 | | S002 | Muhammad Hadi | Kredit | 175000 |
| BYR004 | 24 Juni 2014 | PB0001 | | S002 | Muhammad Hadi | Kredit | 50000 |
| BYR005 | 24 Juni 2014 | PB0001 | | S002 | Muhammad Hadi | Cash | 0 |

Gambar 4.62 *Form* pembayaran pembelian

Form pembayaran pembelian digunakan setelah proses pemesanan pembelian selesai dan dalam keadaan barang sudah masuk. Pembayaran yang digunakan dengan 2 metode, yaitu *cash* dan *kredit*. Dengan metode *kredit*, pembayaran harus uang muka 50%.

13. Form Laporan Penjualan

Tampilkan berdasarkan bulan: 27/06/2014 Tampilkan

GIVE ME COLOURS
graphic design & printing solution

CV. Give Me Colours Surabaya
Office: Griya Kebraon Utama VII DE 6 Surabaya 60222 - Indonesia
No. Telp (031) 60474114 - HP. 08563118595

Laporan Pemesanan Penjualan

Tanggal cetak 27/06/2014

| No. | No Pemesanan | Tgl Pesan | Nama Pelanggan | ID Barang | Jumlah | Metode | Total Harga |
|-----|--------------|--------------|--------------------|-----------|--------|--------|-------------|
| 1 | PM0001 | 22 Juni 2014 | Muhammad Bima Sety | B001 | 3 | Tunai | 15000 |
| 2 | PM0002 | 26 Juni 2014 | Jackie Chan | B003 | 2 | Tunai | 10000 |
| 3 | PM0003 | 26 Juni 2014 | Bill Gates | B001 | 2 | Kredit | 20000 |

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

Gambar 4.62 *Form* Laporan Penjualan

Form laporan pemesanan penjualan ini digunakan untuk melihat berapa banyak transaksi yang terjadi pada bagian staff penjualan. Pada laporan ini juga disediakan pencarian hasil transaksi berdasarkan nama bulan.

14. Form Laporan Pembelian

Form laporan pembelian ini digunakan untuk melihat berapa banyak transaksi yang terjadi pada bagian staff pembelian. Pada laporan ini juga disediakan pencarian hasil transaksi berdasarkan nama bulan. Dengan adanya laporan ini bagian staff pembelian sudah tinggal cetak. Pada laporan ini juga sudah tertera tanggal cetak, jadi dengan ini semua proses akan lebih mudah. Contoh seperti gambar dibawah ini:

LapPemesananPembelian

Tampilkan berdasarkan bulan: 27/06/2014

Main Report

GIVE ME COLOURS
graphic design & printing solution

CV. Give Me Colours Surabaya
Office: Gnyra Kebraon Utama VII DE 6 Surabaya 60222 - Indonesia
No. Telp (031) 60474114 - HP. 08563118595

Laporan Pemesanan Pembelian

Tanggal cetak: 27/06/2014

| No. | No_Pembelian | Tgl_Pesan | ID_Supplier | ID_Barang | Jumlah | Harga | Metode | Total |
|-----|--------------|------------|-------------|-----------|--------|--------|--------|---------|
| 1 | PB0001 | 24/06/2014 | S002 | B001 | 2 | 50.000 | Cash | 100.000 |
| 2 | PB0001 | 24/06/2014 | | B003 | 6 | 30.500 | Kredit | 183.000 |
| 3 | PB0002 | 24/06/2014 | S002 | B003 | 7 | 50.000 | Kredit | 350.000 |
| 4 | PB0002 | 24/06/2014 | S002 | B003 | 7 | 50.000 | Kredit | 350.000 |

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

Gambar 4.63 Form Laporan Pembelian



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan analisa dan perancangan, serta implementasi aplikasi penjualan dan pembelian pada CV. Give Me Colours, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

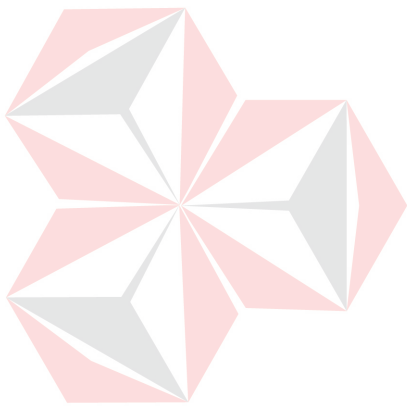
- a. Aplikasi yang dibuat pada saat Kerja Praktek ini sangat membantu bagian staff penjualan, terutama dalam hal pemesanan barang. Aplikasi ini membantu melakukan pemesanan barang sehingga tidak ada kesulitan lagi dalam mencari barang yang dipesan dengan kata lain pemesanan barang sekarang dapat lebih mudah, cepat dan tepat dengan dahulu, yaitu bagian staff penjualan selalu kesulitan dalam memberikan informasi pemesanan barang karena harus secara manual.
- b. Aplikasi dalam sistem ini, dapat menghasilkan laporan-laporan seperti laporan penjualan dan laporan pembelian.

5.2 Saran

Dari penggunaan aplikasi ini, masih terdapat banyak kekurangan yang ada. Demi pengembangan dan kemajuan yang lebih baik, maka hal-hal yang perlu diperhatikan antara lain:

- a. Aplikasi ini dapat dibuat secara *online* agar kinerja penjualan meningkat, tidak hanya berdiam ditempat akan tetapi jangkauan akan semakin luas. Dengan jangkauan semakin luas ini banyak customer yang akhirnya akan melakukan pembelian barang atau pemesanan barang ke bagian staff penjualan.

- b. Sistem ini tidak menangani masalah keuangan secara lebih detail dari setiap penjualan dan pembelian yang dilaksanakan oleh masing-masing bagian. Akan lebih lengkap jika diberi laporan keuangan secara terpisah dari bagian keuangan tersebut.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Bahra Bin Ladjamudin. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Jakarta: Graha Ilmu.
- Darmayuda, Ketut. 2007. *Program Aplikasi Client Server*. Bandung: Informatika.
- Djuandi, Feri. 2002. *SQL Server 2000 untuk Profesional*. Jakarta: Media Komputinda.
- Hall, James A. 2001. *Sistem Informasi Akuntansi: Buku 1*. Jakarta: Salemba Empat.
- Hartono, Jogiyanto. 2005. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Kusrini, Andri Koniyo. 2007. *Tuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi. Akuntansi Dengan Visual Basic dan Microsoft SQL Server*. Yogyakarta: Andi.
- Leffingwell, Dean dan Widrig, Don. 2000. *Managing Software Requirements: A Unified Approach*. Canada: Addison-Wesley.
- Madcom. 2003. *Program Aplikasi Terintegrasi Inventory Hutang dan Piutang dengan Visual Basic 6.0 dan Crystal Report*. Yogyakarta: Andi.
- Nugroho, Bunafit dan Indriyana, Indah. 2007. *Membuat Aplikasi. Database SQL Server dengan Visual Basic 6.0*. Yogyakarta: Gava Media.
- O'Brien, James A. 2003. *Introduction to Information Systems: Essentials for the E-Business Enterprise*. Boston: McGraw-Hill.
- Santosa, Budi. 2008. *Manajemen Proyek Konsep dan Informasi*. Jakarta: Graha Ilmu.
- Sommerville, Ian dan Sawyer, Pete. 1997. *Requirements Engineering: A Good Practice Guide*. England: Willey.
- Susanto, Azhar. 2004. *Sistem Informasi Akuntansi*. Bandung: Lingga Jaya.
- Susanto, Azhar. 2004. *Sistem Informasi Manajemen dan Pengembangannya*. Bandung: Lingga Jaya.