

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab 3 ini akan dijelaskan mengenai metode penelitian yang dilakukan dan perancangan sistem dari aplikasi yang dibuat. Perancangan sistem disini meliputi *system flow*, DFD, ERD, desain antar muka dan desain uji coba sistem.

3.1. Metode Penelitian

Untuk pengumpulan data yang diperlukan dalam melaksanakan Tugas Akhir pada UD. Matahari Jaya, ada beberapa cara yang telah dilakukan, antara lain:

a) Wawancara/*Interview*

Cara ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan pengguna pada UD.Matahari Jaya berkaitan dengan penjualan, retur penjualan, *stock opname*, *transfer* barang antar cabang, dan promo.

b) Angket

Cara ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan pengguna pada UD.Matahari Jaya berkaitan dengan penjualan, retur penjualan, *stock opname*, *transfer* barang antar cabang, dan promo.

c) Dokumentasi

Cara ini dilakukan untuk melakukan dokumentasi penjualan yang terjadi pada UD. Matahari Jaya dalam kurun waktu 2012.

3.2. Identifikasi Masalah

Setelah dilakukan analisis permasalahan maka dapat dirumuskan bahwa aplikasi POS yang lama masih memiliki kelemahan-kelemahan pada proses-proses utama yang terjadi di dalam aplikasi yang lama antara lain :

1. Proses penjualan

Pada aplikasi yang lama penjualan yang ada tidak mampu menangani promo-promo yang ada sehingga selama ini jika *customer* melakukan pembelian barang yang memiliki promo akan dimasukkan ke dalam aplikasi sebagai potongan oleh kasir, hal ini dapat menyebabkan terjadinya salah *input* yang mengakibatkan ketidakakuratan data penjualan.

2. Proses retur penjualan

Pada sistem yang lama retur penjualan yang ada dirasa terlalu sulit untuk dipergunakan oleh karena kasir harus mencocokkan nota penjualan secara manual kemudian baru dimasukkan sebagai retur penjualan ke dalam aplikasi.

3. Proses *maintenance data master*

Selama ini pada aplikasi yang lama, *maintenance master* terutama pada *master* barang susah untuk diterapkan perihal tidak disediakan status barang aktif maupun non aktif sehingga selama ini pada saat pencarian barang di penjualan, barang tersebut akan tetap muncul pada hasil pencarian barang.

4. Proses *transfer* gudang

Tidak adanya fitur *transfer* gudang pada aplikasi yang lama

5. Proses *stock opname*

Pada sistem yang lama *stock opname* harus menunggu ditutup dulu padahal barang-barang yang ada jumlahnya sangat banyak dan sebagian besar dari

barangnya adalah barang *fast moving*. Hal ini tentunya menyebabkan ketidakakuratan data *stock* barang oleh karena hampir tidak pernah dilakukannya *stock opname* pada UD. Matahari Jaya.

6. Proses cetak laporan

Selama ini laporan-laporan yang disediakan di dalam aplikasi yang lama masih belum dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan dari pihak manajemen untuk pengambilan-pengambilan keputusan manajerial seperti tidak adanya laporan pendapatan kasir dan SPG, tidak adanya laporan penjualan harian, dan lain-lain.

Kelemahan yang lain adalah tidak adanya fitur bagi pimpinan di pusat untuk dapat memantau data *stock* barang maupun penjualan di barang secara langsung, sehingga informasi yang diterima oleh pimpinan selama ini adalah bukan informasi yg terbaru dari cabang. Lamanya informasi yang didapatkan oleh pimpinan ini juga menyulitkan pimpinan untuk menilai dan melakukan pengambilan keputusan-keputusan untuk cabang. Diharapkan aplikasi yang baru nantinya dapat menjawab semua permasalahan di atas.

3.3. Rancangan Penelitian

Proses-proses utama dalam *Point of Sales* adalah sebagai berikut :

1. Transaksi penjualan yang dilakukan oleh kasir

Pada proses ini, kasir melakukan *input* data barang-barang penjualan yang dilakukan oleh *customer* ke dalam aplikasi. Lalu kasir akan mencetak nota penjualan yang akan diberikan kepada *customer* dan rekapnya diberikan kepada pimpinan untuk dilakukan konfirmasi nantinya.

2. Transaksi retur penjualan yang dilakukan oleh kasir

Pada proses ini *customer* dapat melakukan retur barang, lalu kasir akan melakukan *input* ke aplikasi mengenai retur penjualan, dan mencetak nota retur penjualan yang akan diberikan kepada *customer* dan pimpinan.

3. *Maintenance* data master yang dilakukan oleh admin

Admin akan melakukan *maintenance* data master secara berkala. Melakukan penambahan data *master* atau perubahan data *master*.

4. *Transfer* gudang yang dilakukan oleh admin

Admin akan melakukan *input transfer* gudang yang digunakan untuk melakukan *transfer stock* data barang yang akan dikirim ke cabang ataupun sebaliknya.

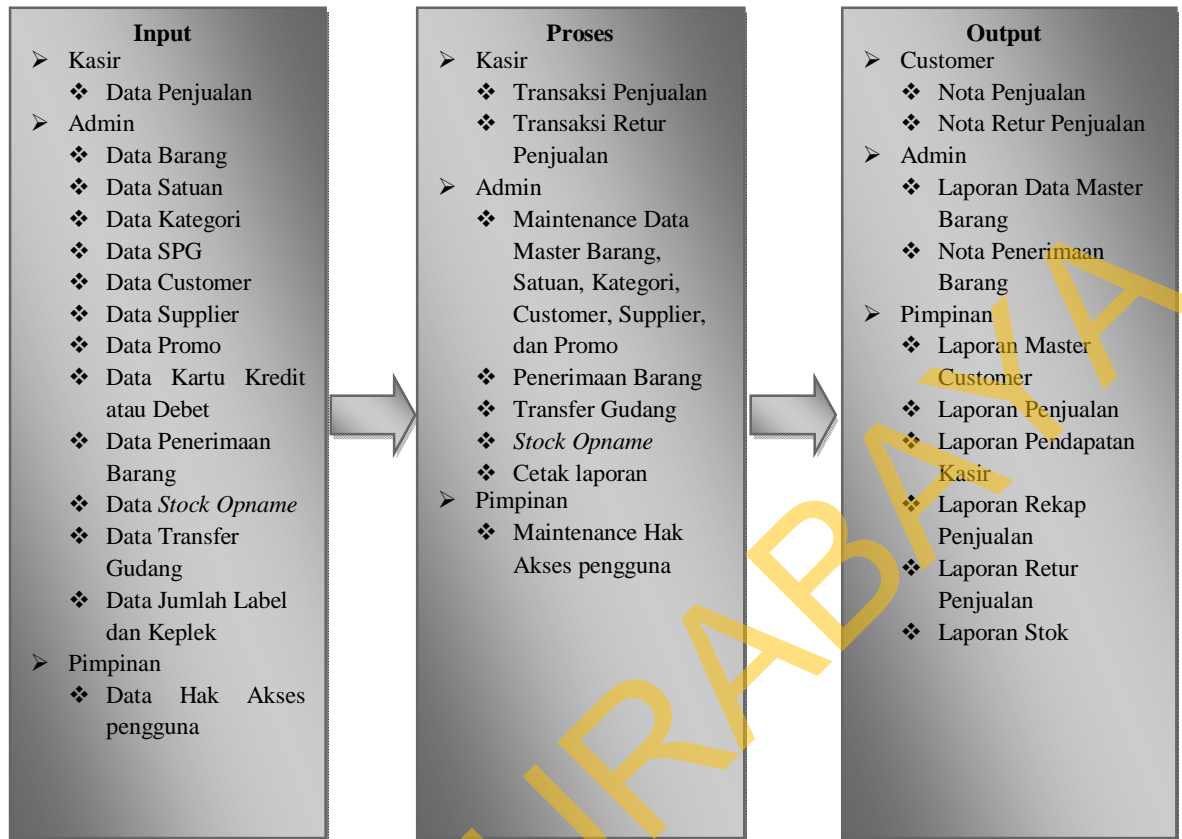
5. *Stock opname* yang dilakukan oleh admin

Pada proses ini admin akan melakukan *input* data barang *stock opname* ke dalam aplikasi. Selanjutnya pimpinan yang akan menyeleksi barang-barang yang telah dilakukan *stock opname*.

6. Cetak laporan yang dilakukan oleh admin

Admin akan mencetak data-data laporan dari aplikasi yang nantinya akan diberikan kepada pimpinan untuk diperiksa dan menjadi pertimbangan bagi pimpinan untuk mengambil keputusan-keputusan manajerial.

Pada Gambar 3.1 di halaman 35 menggambarkan *Block Diagram* untuk menjelaskan alur proses yang terjadi dalam aplikasi *point of sales*.



Gambar 3.1 *Block Diagram* aplikasi *Point of Sales*

3.4. Analisis dan Perancangan Sistem

3.4.1. *System Flow*

Penggambaran arus informasi akan dijabarkan pada alur sistem yang akan diimplementasikan dengan komputer berupa penjaluran antara data, proses dan laporan.

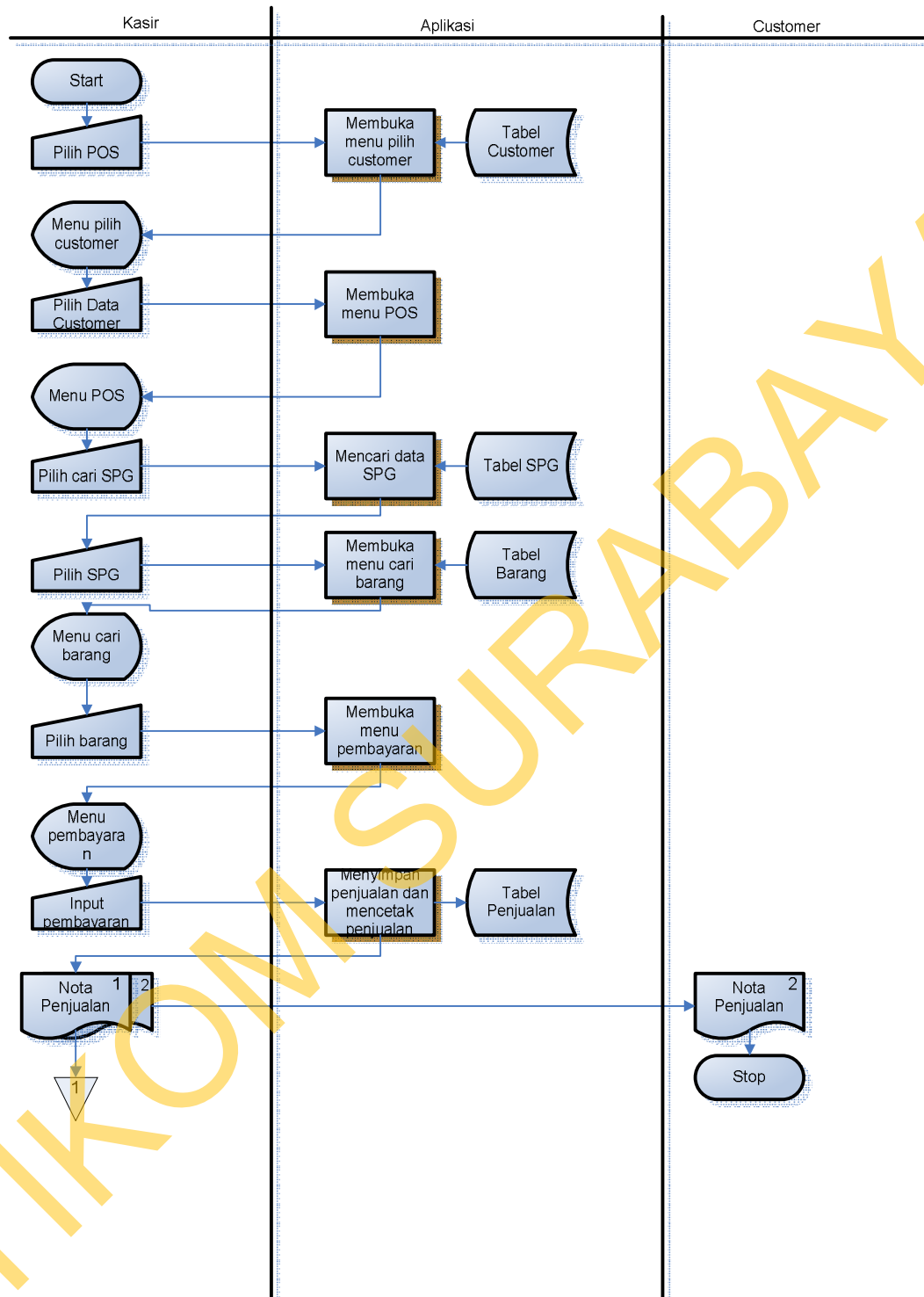
a. *System Flow Penjualan*

Pada *system flow* penjualan ini dimulai dari *customer* yang sudah selesai berbelanja dengan ditemani SPG pergi ke kasir. Kasir lalu akan membuka menu POS dan memasukkan data *customer*. Setelah itu, menu POS akan terbuka dan kasir akan memasukkan data-data SPG dan data-data barang penjualan dari

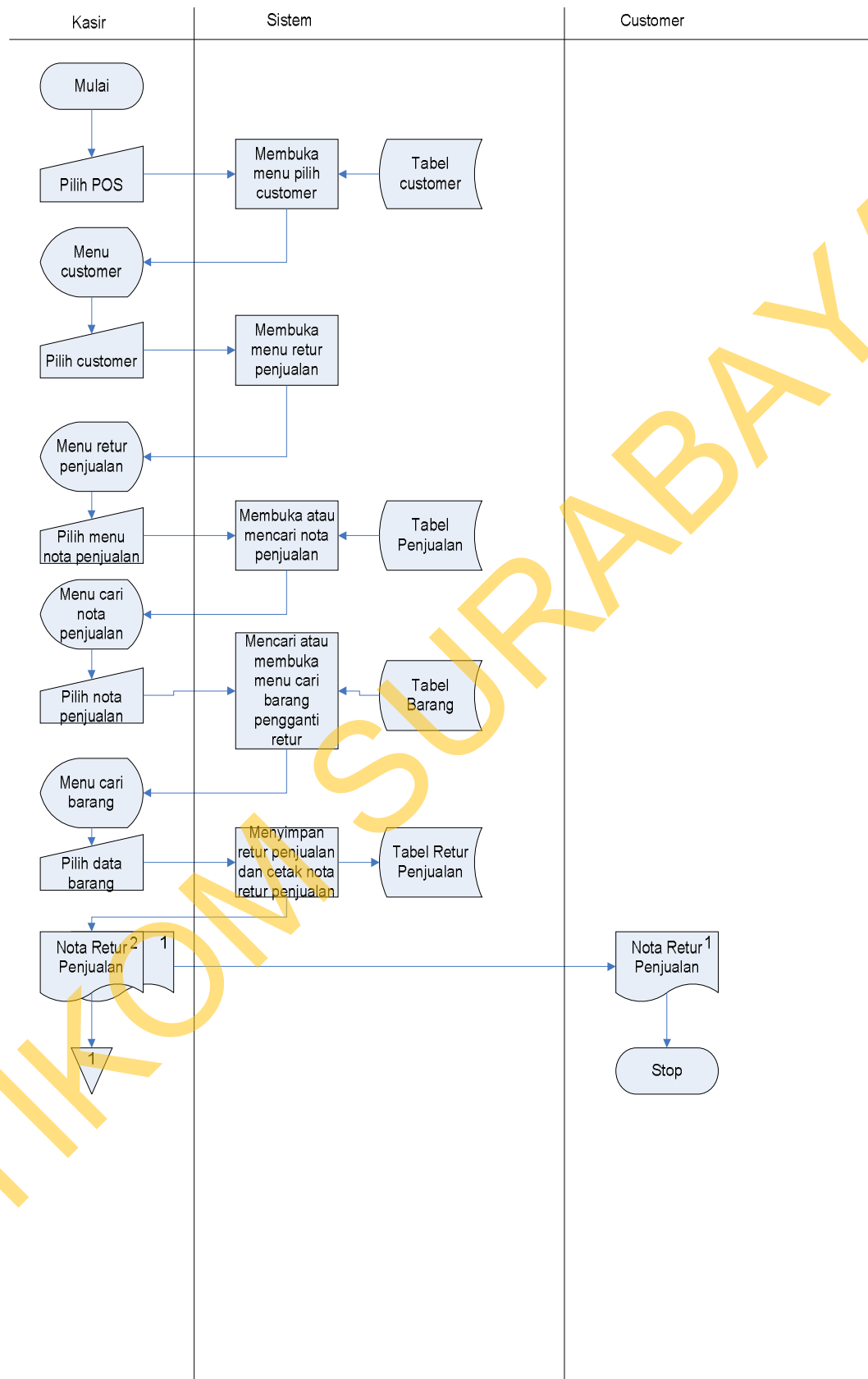
customer tersebut. Setelah itu, maka kasir akan membuka menu pembayaran dan setelah *customer* melakukan pembayaran maka kasir akan mencetak nota penjualan yang akan diberikan kepada *customer*. *System flow* penjualan dapat dilihat pada Gambar 3.2 di halaman 37.

b. System Flow Retur Penjualan

Pada *system flow* retur penjualan ini akan dimulai dari *customer* yang akan melakukan retur penjualan, terlebih dahulu membawa nota penjualan kepada kasir untuk dicek terlebih dahulu. Setelah itu, *customer* ditemani oleh SPG akan memilih barang pengganti untuk retur barang tersebut. Setelah selesai maka *customer* ditemani oleh SPG akan kembali ke kasir untuk melakukan retur. Kasir akan membuka menu POS lalu memilih menu retur penjualan, lalu kasir akan memasukkan data nomor nota penjualan sebelumnya. Aplikasi akan menampilkan data-data barang penjualan sebelumnya, kasir akan memilih barang-barang mana saja yang dilakukan oleh *customer* bersangkutan. Setelah selesai kasir akan memasukkan data barang pengganti, dan akan dicek jika ada kelebihan biaya maka *customer* akan melakukan pembayaran kelebihan dari barang pengganti. Setelah itu, kasir akan melakukan cetak nota retur penjualan yang nantinya akan diberikan kepada *customer*. *System flow* retur penjualan dapat dilihat pada Gambar 3.3 di halaman 38.



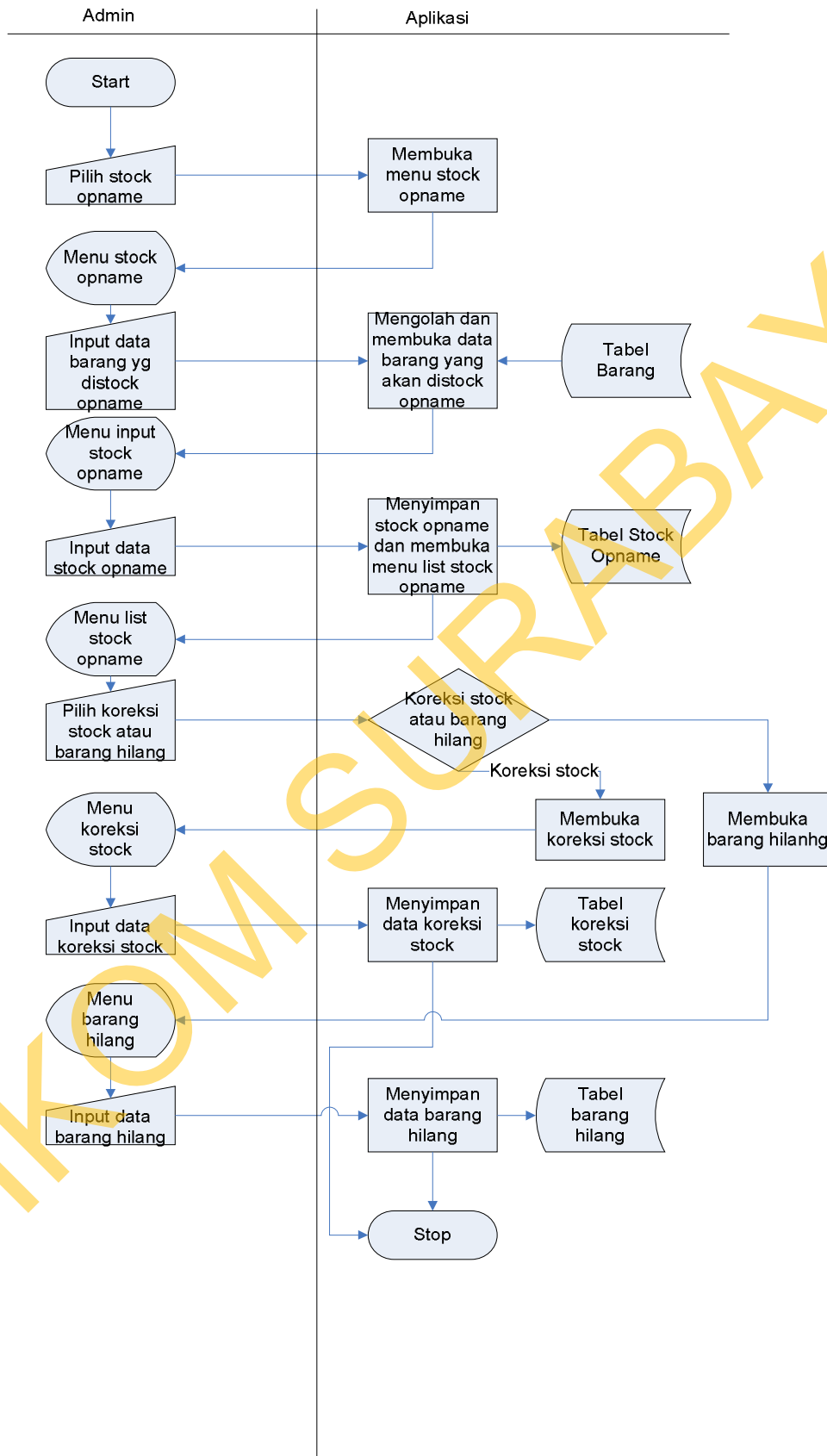
Gambar 3.2 System Flow Penjualan



Gambar 3.3 System Flow Retur Penjualan

c. *System Flow Stock Opname*

System flow stock opname ini akan dimulai dari admin akan melakukan *input* data barang apa saja yang akan dilakukan *stock opname*. Setelah data barang siap, admin akan memasukkan jumlah data barang lewat *barcode scanner* atau memasukkan data ke dalam menu *stock opname*. Setelah selesai maka admin akan melakukan penyimpanan data *stock opname*. Setelah itu, admin dapat memasukkan data *stock* barang yang tidak sesuai ke dalam menu koreksi *stock* ataupun barang hilang. Pimpinan juga dapat melihat hasil data *stock opname* yang dilakukan oleh admin. *System flow stock opname* dapat dilihat pada Gambar 3.4 di halaman 40.



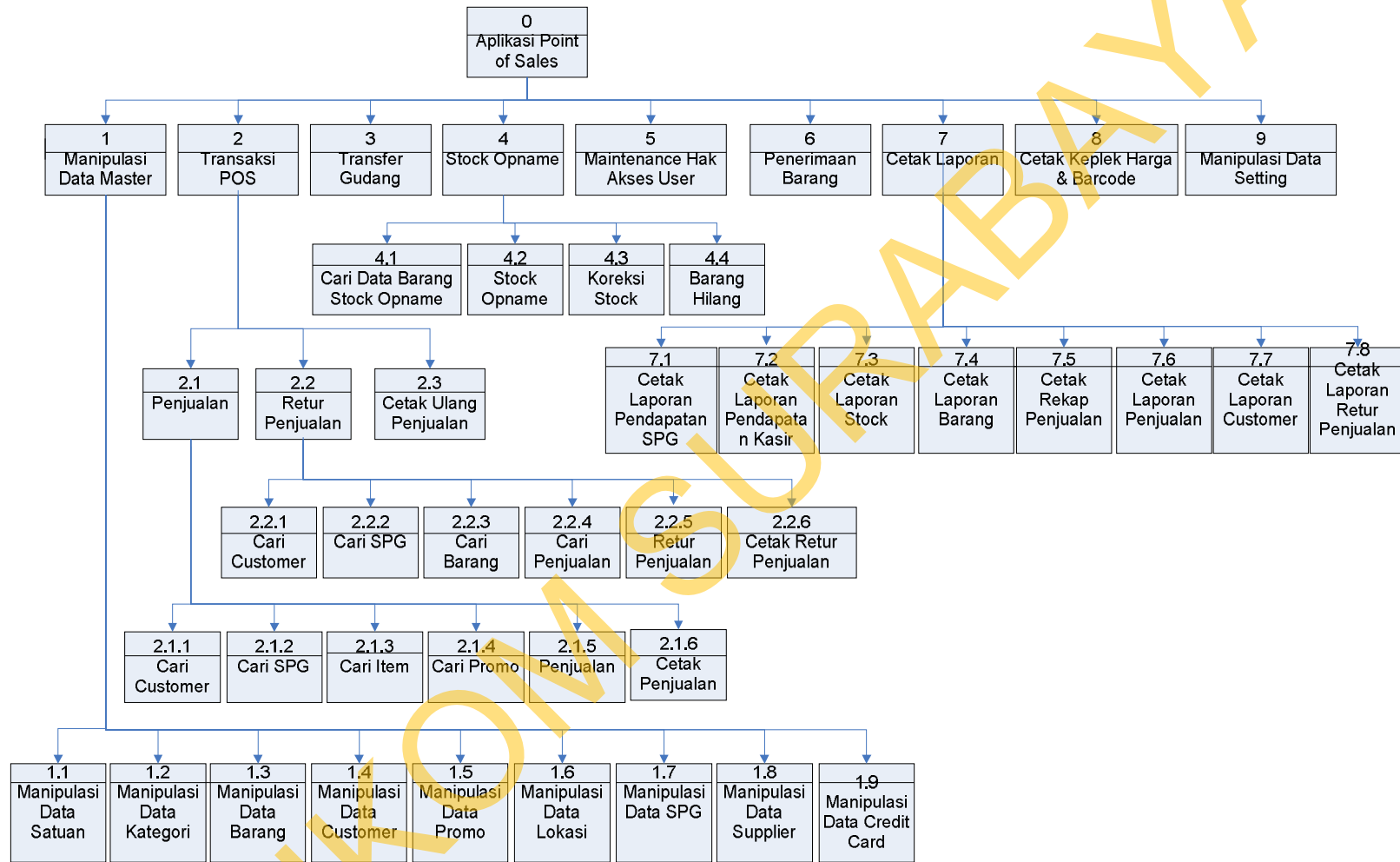
Gambar 3.4 System Flow Stock Opname

3.5. *Data Flow Diagram*

3.5.1. Diagram Berjenjang

Diagram berjenjang untuk proses-proses yang terjadi di dalam sistem dapat dilihat pada Gambar 3.5 di halaman 42.

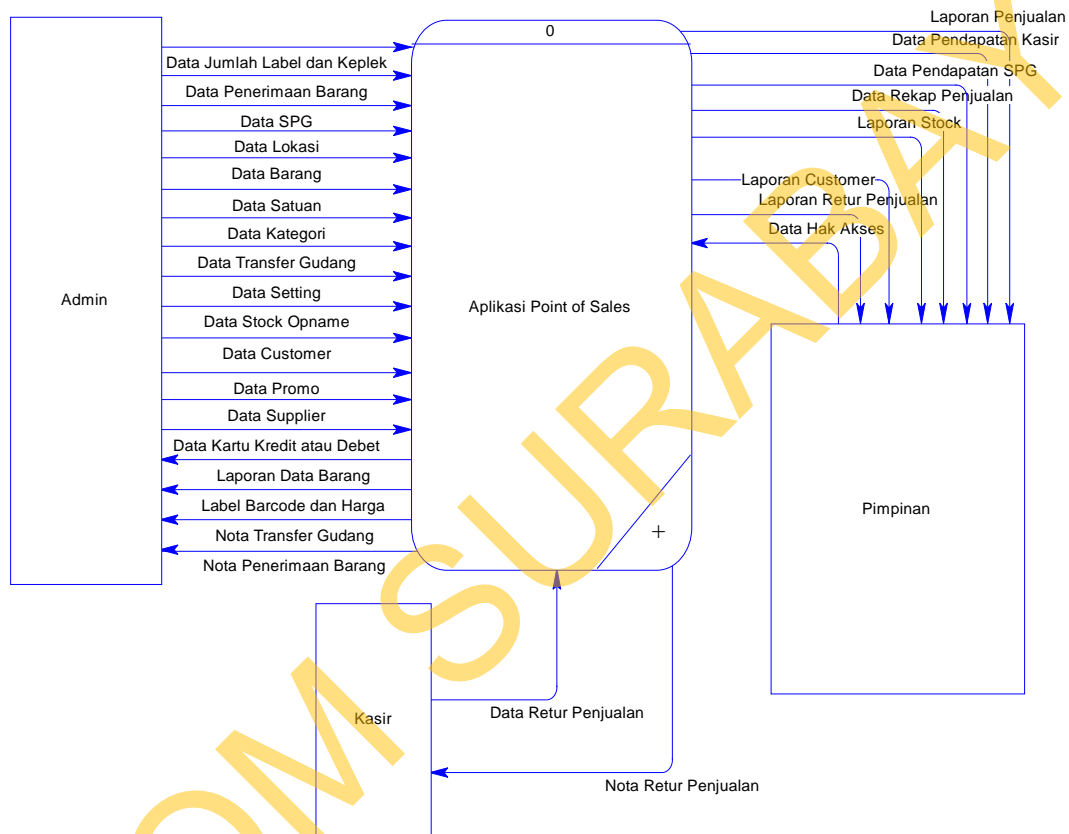
STIKOM SURABAYA



Gambar 3.5 Diagram Berjenjang Aplikasi *Point of Sales*

3.5.2. Context Diagram

Context diagram untuk aplikasi Point of Sales perlengkapan balita pada UD. Matahari Jaya Malang dapat dilihat pada Gambar 3.6. Pada *context diagram* ini terdapat 3 entitas, yaitu pimpinan, admin dan kasir.

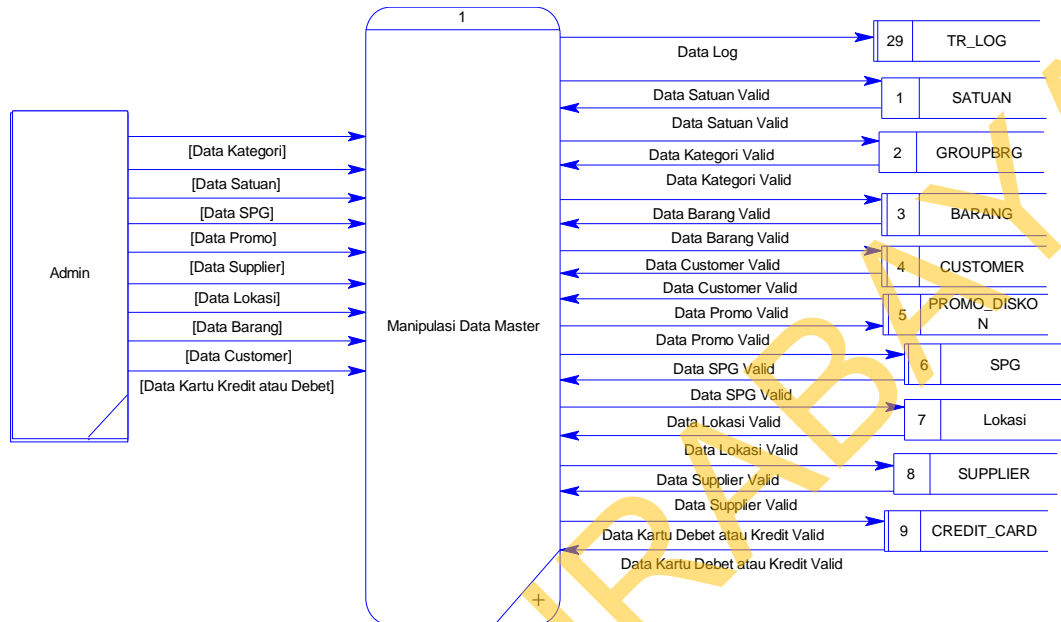


Gambar 3.6 Context Diagram

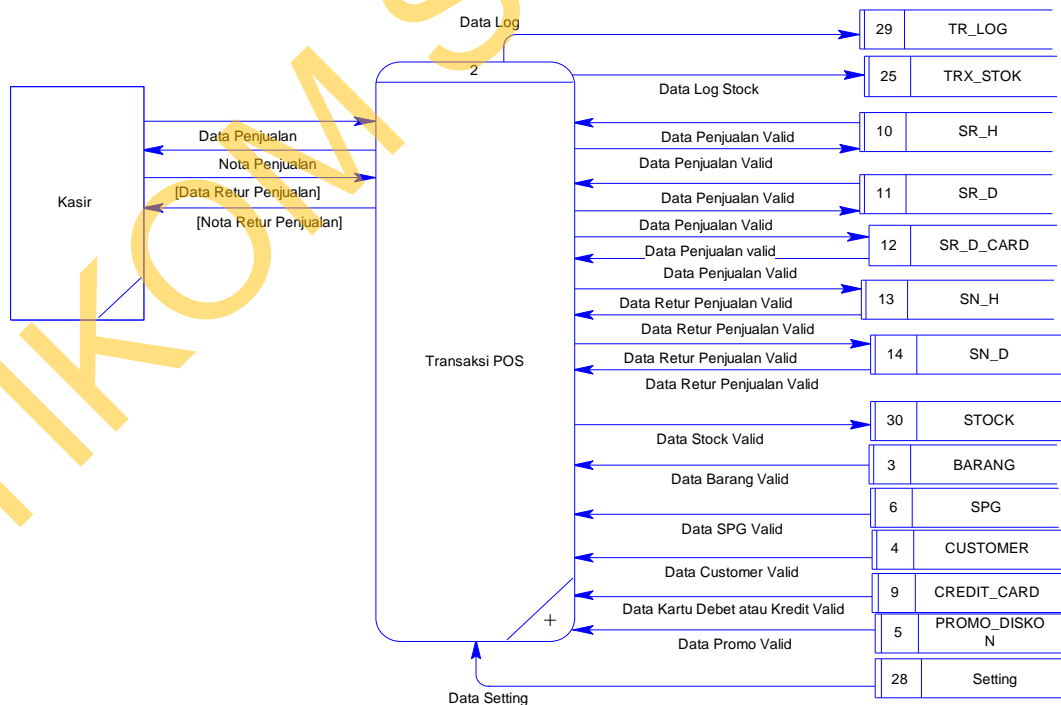
3.5.3. Data Flow Diagram Level 0

Data Flow Diagram Level 0 pada aplikasi *Point of Sales* pada UD. Matahari Jaya Malang terdiri dari 9 proses, yaitu proses manipulasi data *master*, proses transaksi POS, proses *transfer* gudang, proses *stock opname*, proses *maintenance* hak akses *user*, proses penerimaan barang, proses cetak laporan, proses cetak keplek harga dan *barcode*, dan proses manipulasi data *setting*. Yang masing-masing dapat dilihat pada Gambar 3.7 dan Gambar 3.8 di halaman 44,

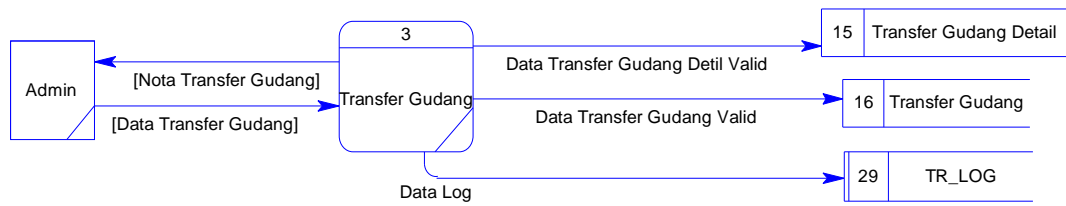
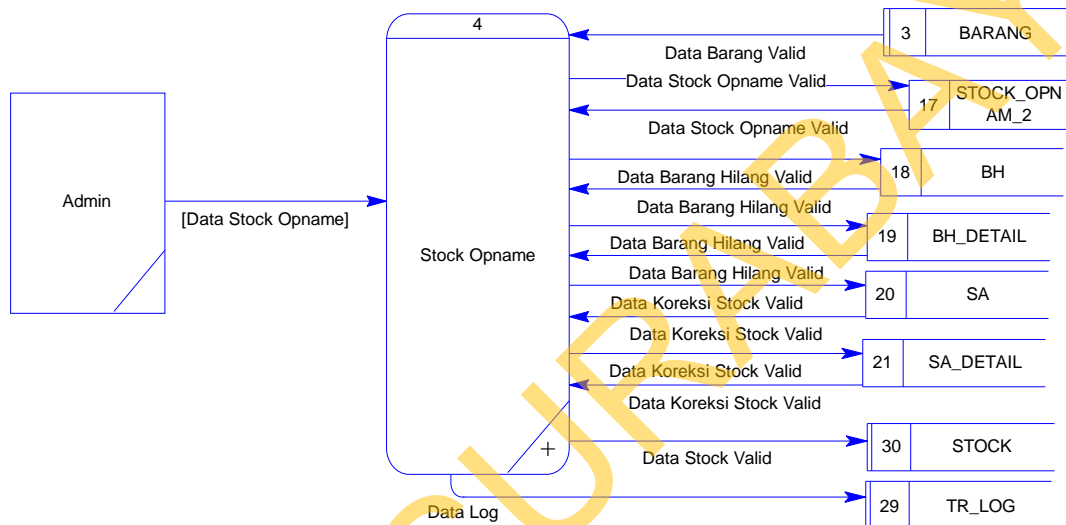
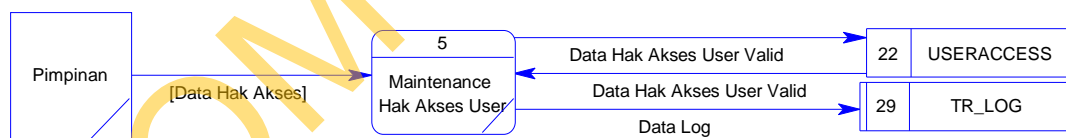
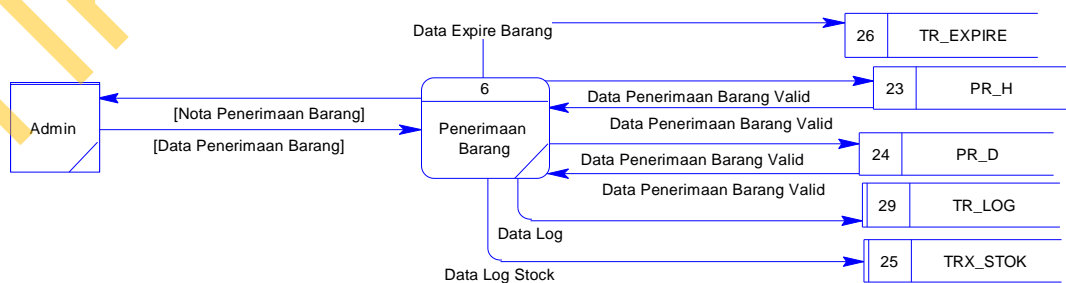
Gambar 3.9, Gambar 3.10, Gambar 3.11, dan Gambar 3.12 di halaman 45,
 Gambar 3.13, Gambar 3.14, dan Gambar 3.15 di halaman 46.

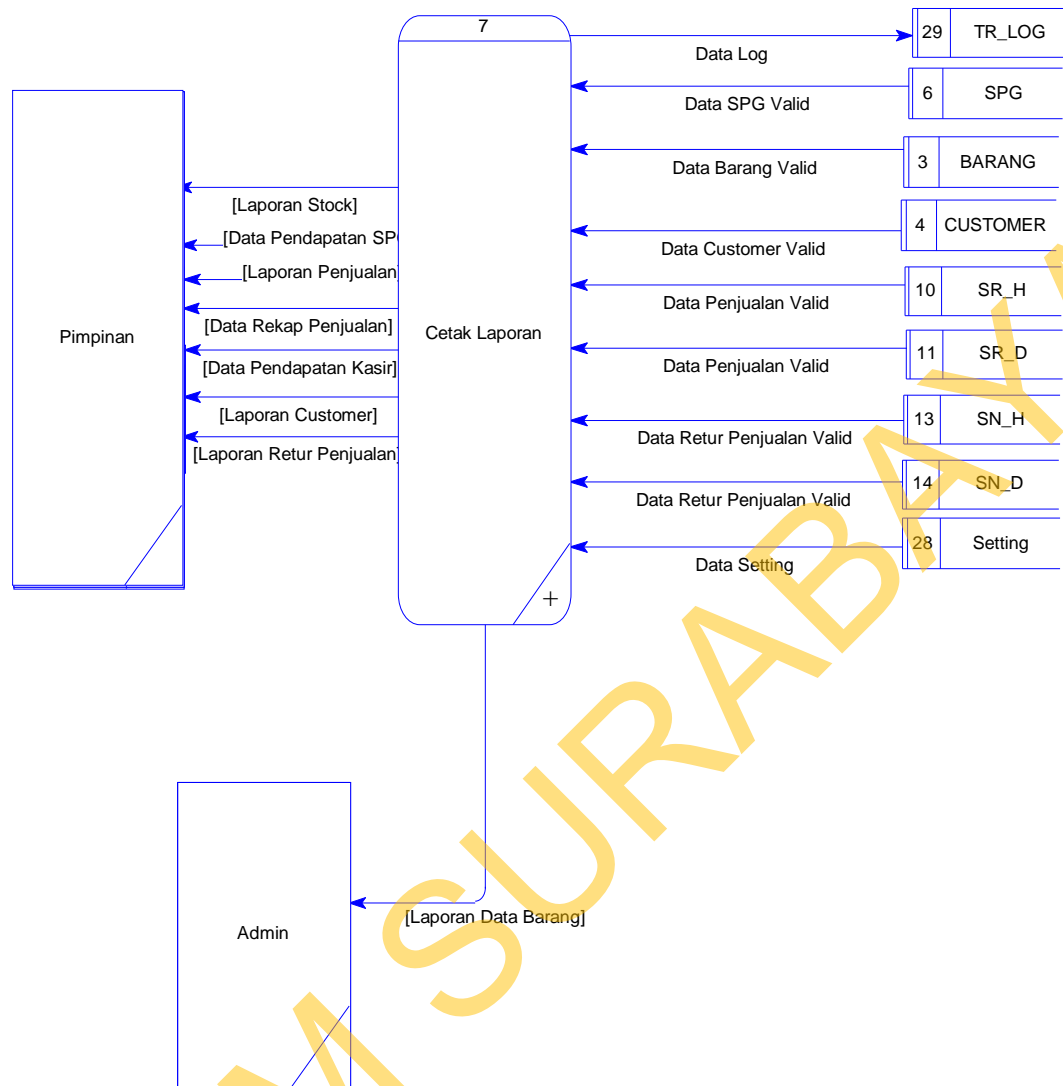


Gambar 3.7 DFD level 0 Manipulasi Data Master

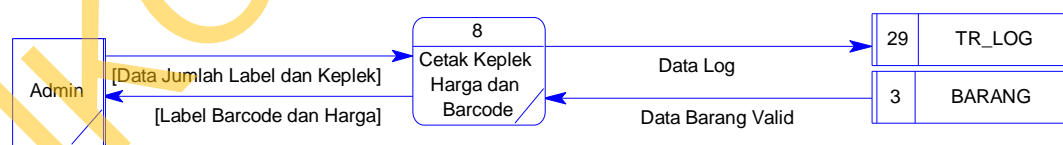


Gambar 3.8 DFD level 0 Transaksi POS

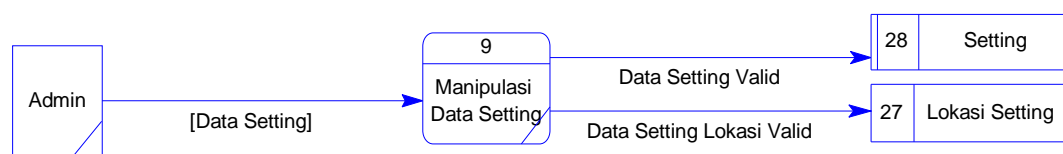
Gambar 3.9 DFD level 0 *Transfer Gudang*Gambar 3.10 DFD level 0 *Stock Opname*Gambar 3.11 DFD level 0 *Maintenance Hak Akses User*Gambar 3.12 DFD level 0 *Penerimaan Barang*



Gambar 3.13 DFD level 0 Cetak Laporan



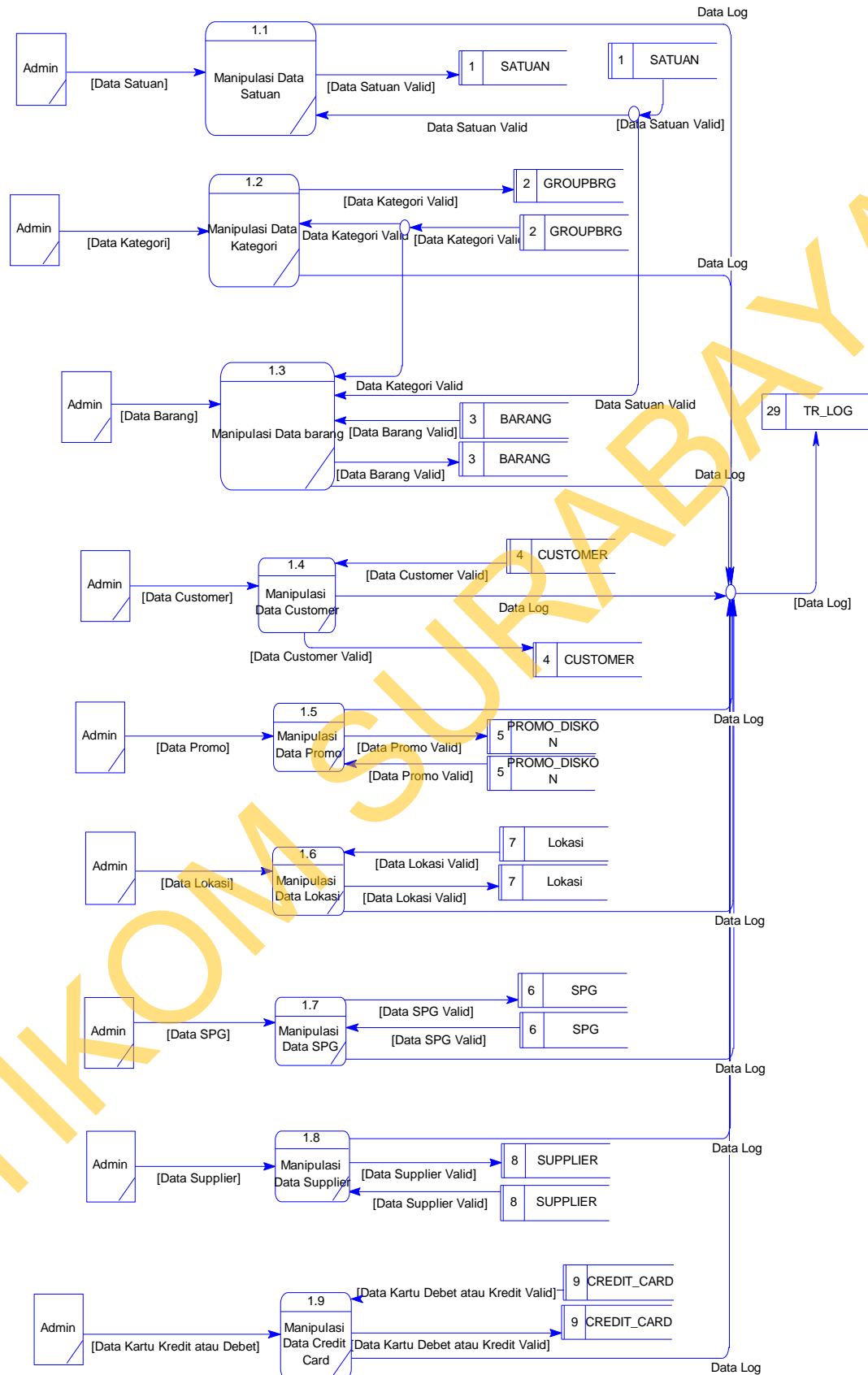
Gambar 3.14 DFD level 0 Cetak Keplek Harga dan Barcode



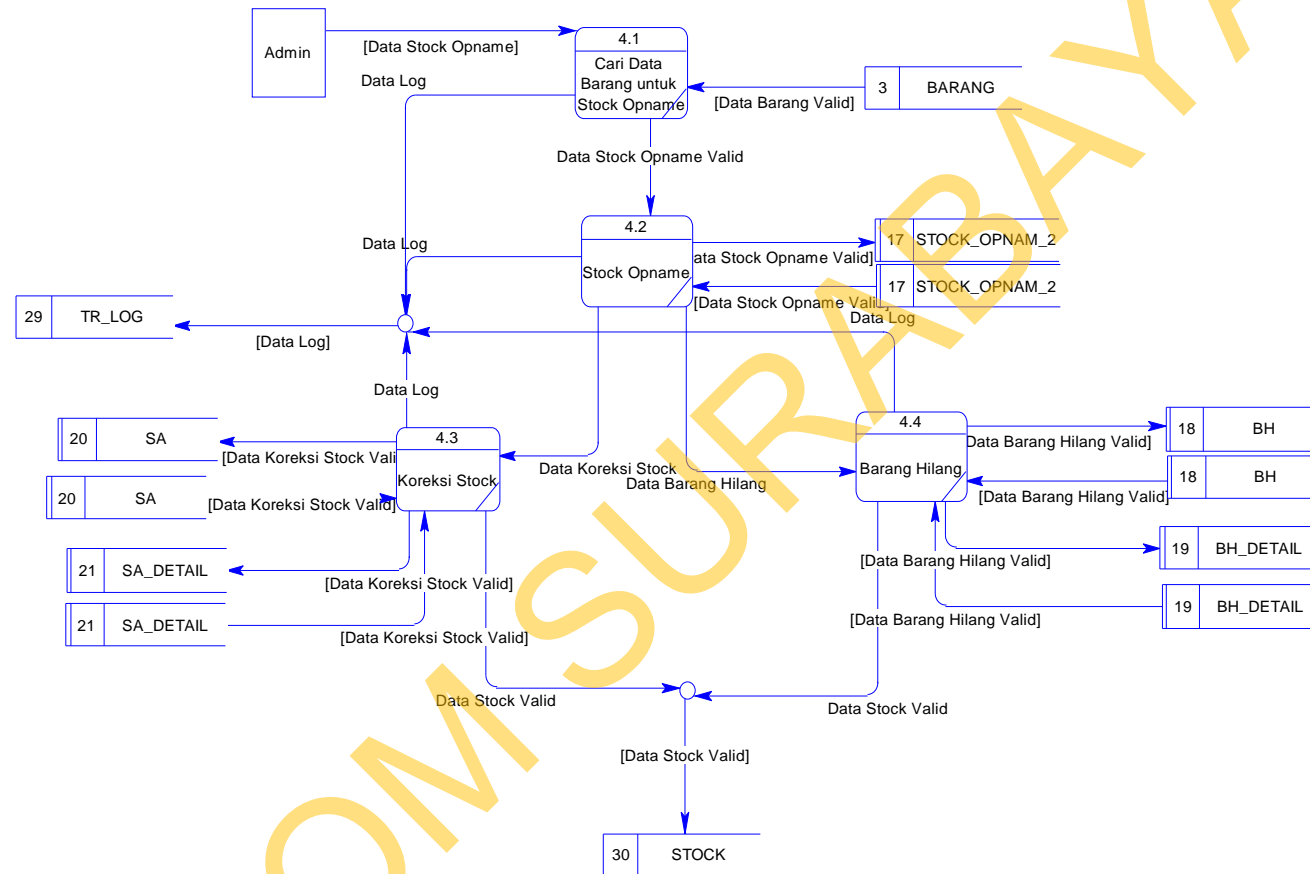
Gambar 3.15 DFD level 0 Manipulasi Data Setting

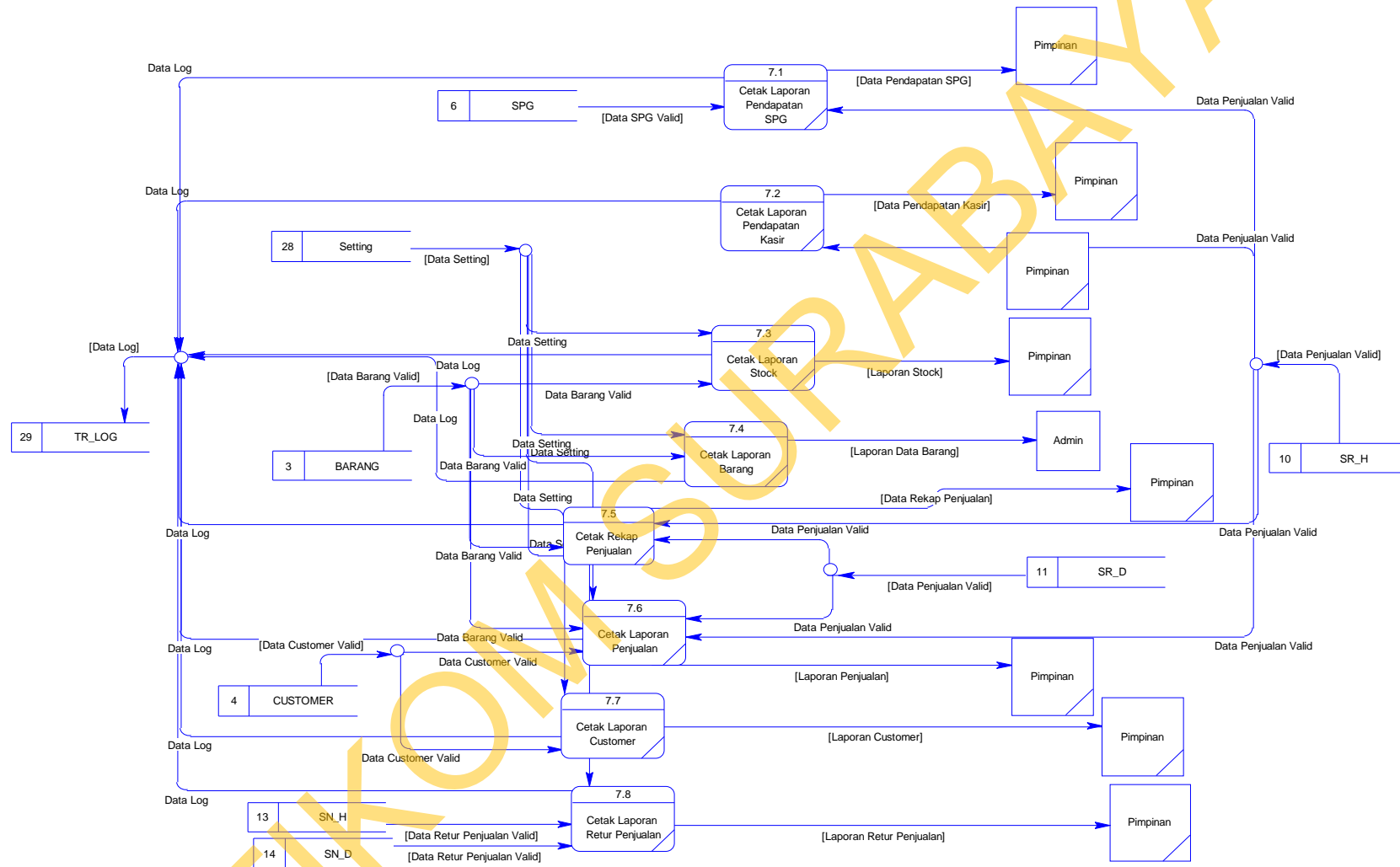
3.5.4. *Data Flow Diagram Level 1*

Data Flow Diagram Level 1 pada aplikasi *Point of Sales* pada UD. Matahari Jaya Malang terdiri dari proses-proses yang diturunkan dari *Data Flow Diagram Level 0*. Proses manipulasi data master diturunkan menjadi 9 proses dapat dilihat pada Gambar 3.16 di halaman 48. Proses Transaksi POS diturunkan menjadi 3 proses, yaitu proses penjualan, retur penjualan, dan cetak ulang penjualan dapat dilihat pada Gambar 3.17 di halaman 49. Proses *stock opname* diturunkan menjadi 4 proses, yaitu proses cari data barang untuk *stock opname*, proses *stock opname*, proses koreksi *stock*, dan proses barang hilang dapat dilihat pada Gambar 3.18 di halaman 50. Proses cetak laporan diturunkan menjadi 8 proses dapat dilihat pada Gambar 3.19 di halaman 51.

Gambar 3.16 DFD level 1 Manipulasi Data *Master*

Gambar 3.17 DFD level 1 Transaksi POS

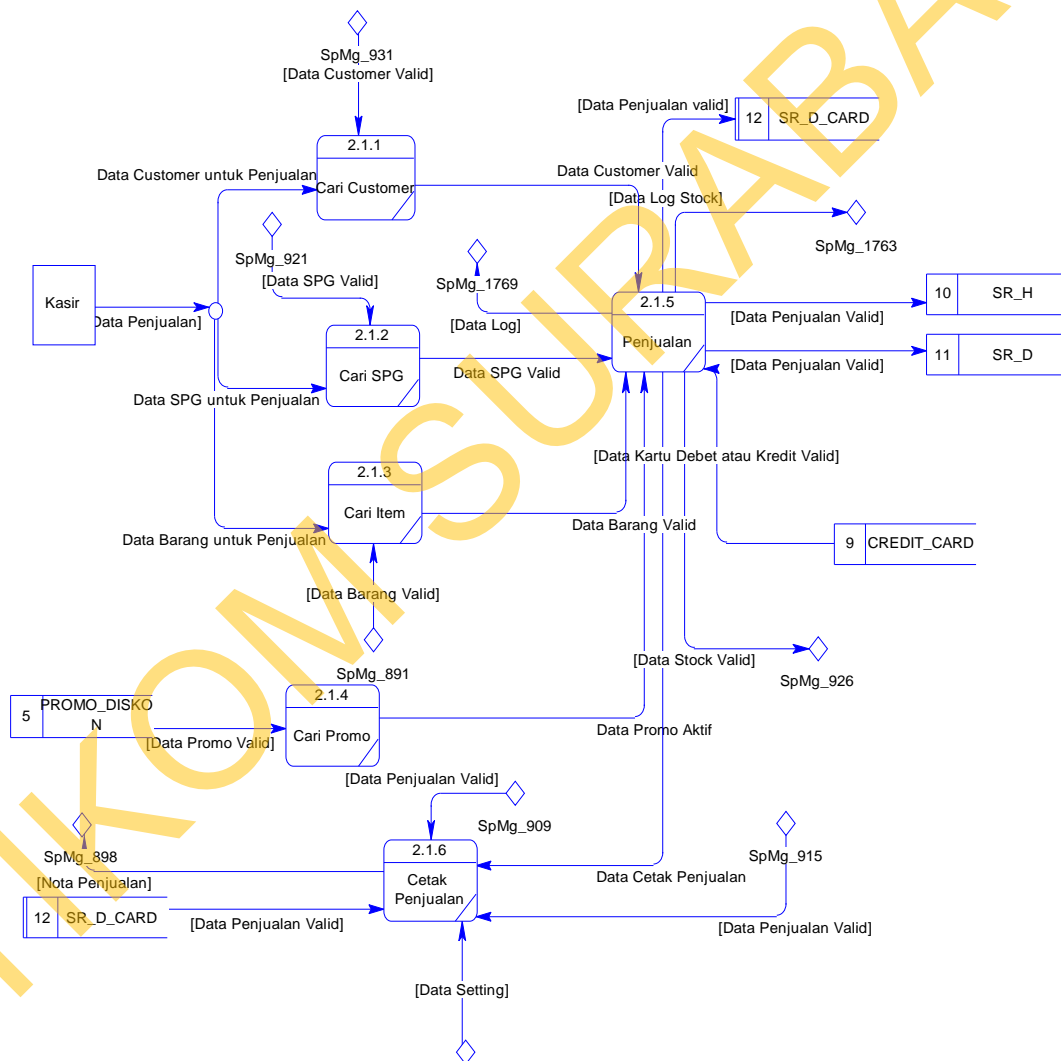
Gambar 3.18 DFD level 1 *Stock Opname*



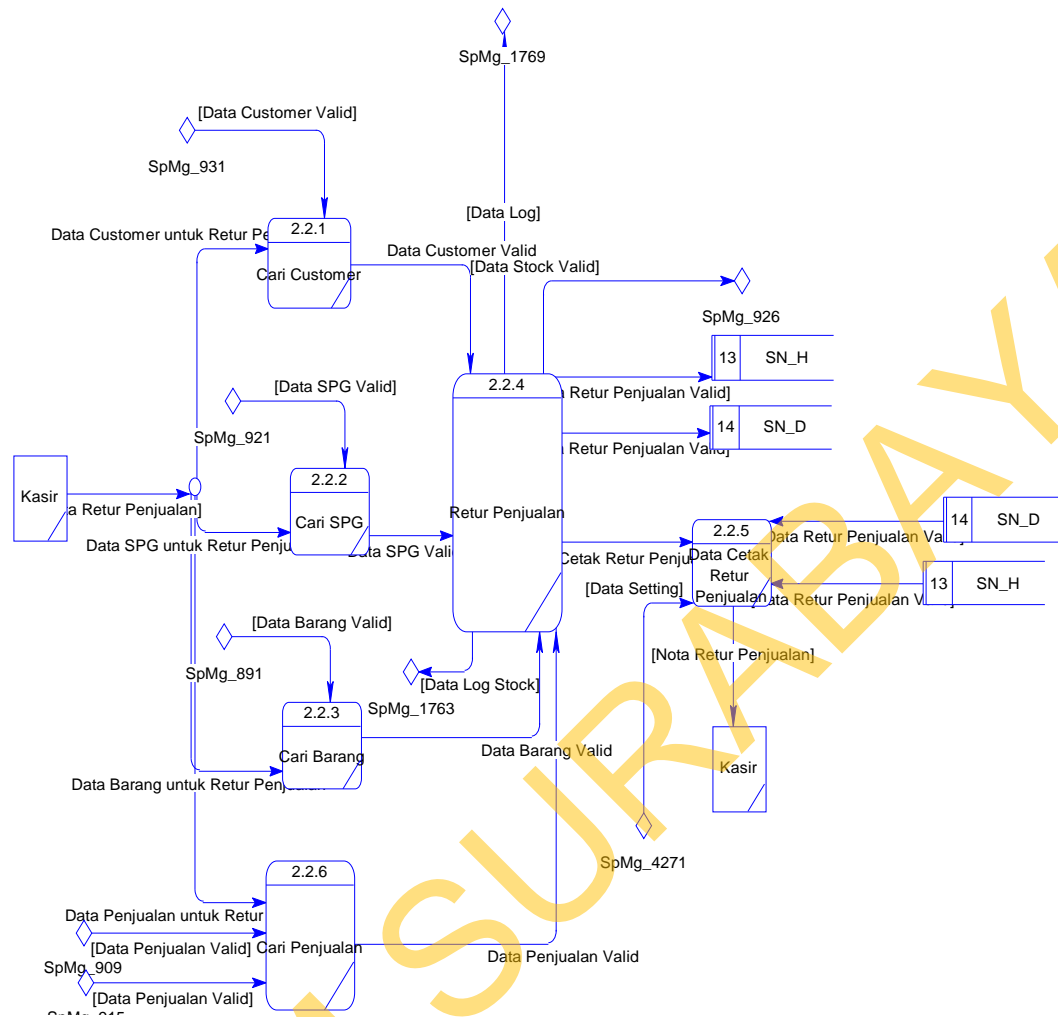
Gambar 3.19 DFD level 1 Cetak Lapora

3.5.5. Data Flow Diagram Level 2

Data Flow Diagram Level 2 pada aplikasi *Point of Sales* pada UD. Matahari Jaya Malang terdiri dari proses-proses yang diturunkan dari proses transaksi POS pada *Data Flow Diagram* Level 1. Proses transaksi POS penjualan terdiri dari 6 proses dapat dilihat pada Gambar 3.20. Proses retur penjualan terdiri dari 6 proses dapat dilihat pada Gambar 3.21.



Gambar 3.20 DFD level 2 Transaksi POS Penjualan



Gambar 3.21 DFD level 2 Transaksi POS Retur Penjualan

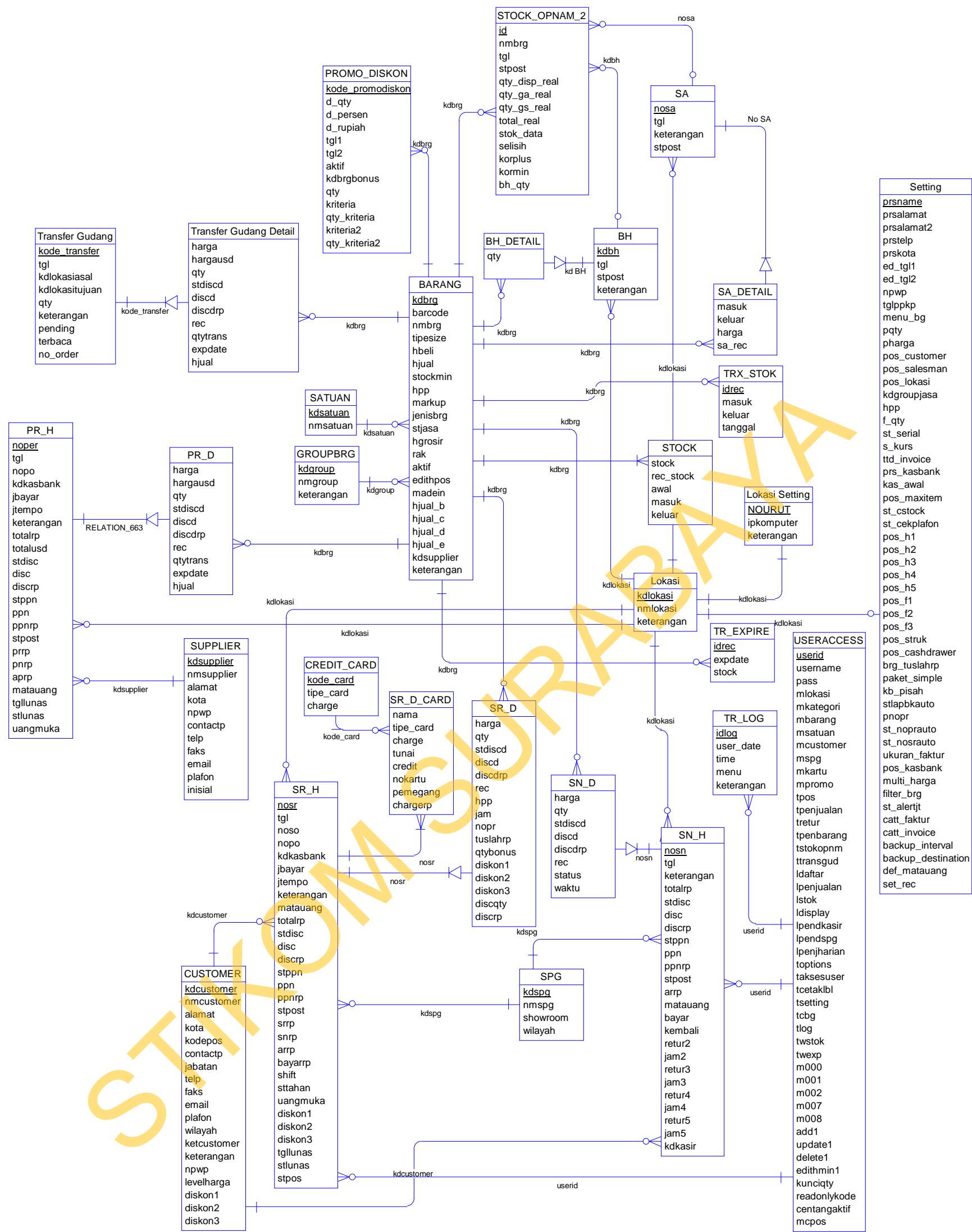
3.5.6. Entity Relationship Diagram

a. Conceptual Data Model (CDM)

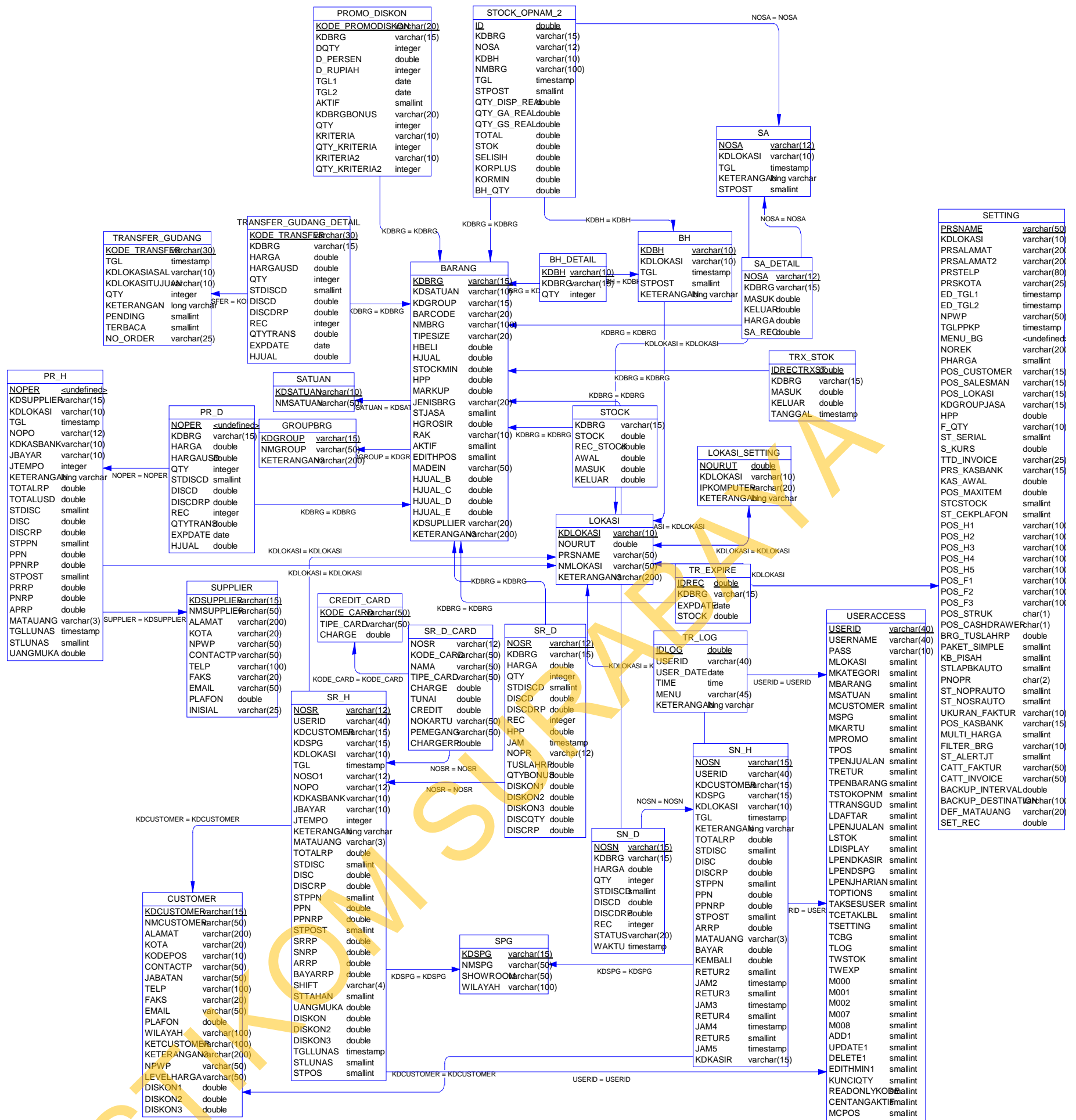
Conceptual Data Model Level 2 pada aplikasi Point of Sales pada UD. Matahari Jaya Malang dapat dilihat pada Gambar 3.22.

b. Physical Data Model (PDM)

Physical Data Model Level 2 pada aplikasi Point of Sales pada UD. Matahari Jaya Malang digambarkan pada Gambar 3.23



Gambar 3.22 CDM Aplikasi *Point of Sales*



Gambar 3.23 PDM Aplikasi Point of Sales

3.6. Pemodelan Database

Berikut ini akan diuraikan struktur tabel yang nantinya digunakan dalam pembuatan sistem.

1. Nama Tabel : Barang

Fungsi Tabel: Untuk menyimpan data barang

Primary Key : kdbrg

Foreign Key : kdgroup, kdsatuan

Tabel 3.1 Barang

No	Kolom	Tipe Data	Keterangan
1	KDBRG	varchar(15)	<i>Primary Key</i>
2	BARCODE`	varchar(20)	
3	NMBRG	varchar(100)	
4	KDSATUAN	varchar(10)	<i>Foreign Key</i>
5	TIPESIZE	varchar(20)	
6	KDGROUP	varchar(15)	<i>Foreign Key</i>
7	HBELI	double	
8	HJUAL	double	
9	STOCKMIN	double	
10	HPP	double	
11	MARKUP	double	
12	JENISBRG	varchar(20)	
13	HBELINET	double	
14	STJASA	tinyint(1)	
15	HGROSIR	double	
16	RAK	varchar(10)	
17	AKTIF	tinyint(1)	
18	EDITHPOS	tinyint(1)	
19	MADEIN	varchar(50)	
20	HJUAL_B	double	
21	HJUAL_C	double	
22	HJUAL_D	double	
23	HJUAL_E	double	
24	KDSUPPLIER	varchar(20)	
25	keterangan	varchar(150)	

2. Nama Tabel : Customer

Fungsi Tabel: Untuk menyimpan data *customer*

Primary Key : kdcustomer

Foreign Key : -

Tabel 3.2 Customer

No	Kolom	Tipe Data	Keterangan
1	KDCUSTOMER	varchar(15)	<i>Primary Key</i>
2	NMCUSTOMER	varchar(50)	
3	ALAMAT	varchar(200)	
4	KOTA	varchar(20)	
5	KODEPOS	varchar(10)	
6	CONTACTP	varchar(50)	
7	JABATAN	varchar(50)	
8	TELP	varchar(100)	
9	FAKS	varchar(20)	
10	EMAIL	varchar(50)	
11	PLAFON	decimal(19,4)	
12	WILAYAH	varchar(100)	
13	KETCUSTOMER	varchar(100)	
14	NPWP	varchar(50)	
15	LEVELHARGA	varchar(50)	
16	DISKON1	float	
17	DISKON2	float	
18	DISKON3	float	

3. Nama Tabel : Supplier

Fungsi Tabel: Untuk menyimpan data *supplier*

Primary Key : kdsupplier

Foreign Key : -

Tabel 3.3 Supplier

No	Kolom	Tipe Data	Keterangan
1	KDSUPPLIER	varchar(15)	<i>Primary Key</i>
2	NMSUPPLIER	varchar(50)	
3	ALAMAT	varchar(200)	
4	KOTA	varchar(20)	
5	NPWP	varchar(50)	
6	CONTACTP	varchar(50)	
7	TELP	varchar(20)	
8	FAKS	varchar(20)	
9	EMAIL	varchar(50)	
10	PLAFON	double	
11	INISIAL	varchar(25)	

4. Nama Tabel : SPG

Fungsi Tabel: Untuk menyimpan data SPG

Primary Key : kdspg

Foreign Key : -

Tabel 3.4 SPG

No	Kolom	Tipe Data	Keterangan
1	KDSPG	varchar(15)	<i>Primary Key</i>
2	NMSPG	varchar(50)	
3	SHOWROOM	varchar(50)	
4	WILAYAH	varchar(50)	

5. Nama Tabel : Credit_card

Fungsi Tabel: Untuk menyimpan data kartu kredit atau kartu debit

Primary Key : kdspg

Foreign Key : -

Tabel 3.5 Credit_card

No	Kolom	Tipe Data	Keterangan
1	Kode_Card	varchar(50)	<i>Primary Key</i>
2	tipe_card	varchar(50)	
3	charge	double	

6. Nama Tabel : Group_brg

Fungsi Tabel: Untuk menyimpan data kategori barang

Primary Key : kdspg

Foreign Key : -

Tabel 3.6 Group_brg

No	Kolom	Tipe Data	Keterangan
1	KDGROUP	varchar(15)	<i>Primary Key</i>
2	NMGROUP	varchar(50)	
3	KETERANGAN	varchar(200)	

7. Nama Tabel : Satuan

Fungsi Tabel: Untuk menyimpan data satuan barang

Primary Key : kdsatuan

Foreign Key : -

Tabel 3.7 Satuan

No	Kolom	Tipe Data	Keterangan
1	kdSatuan	int(11)	<i>Primary Key</i>
2	nmSatuan	varchar(50)	

8. Nama Tabel : Lokasi

Fungsi Tabel: Untuk menyimpan data lokasi

Primary Key : kdlokasi

Foreign Key : -

Tabel 3.8 Lokasi

No	Kolom	Tipe Data	Keterangan
1	KDLOKASI	varchar(10)	Primary Key
2	NMLOKASI	varchar(50)	
3	KETERANGAN	varchar(200)	

9. Nama Tabel : Lokasi_setting

Fungsi Tabel: Untuk menyimpan data *setting* lokasi

Primary Key : nourut

Foreign Key : -

Tabel 3.9 Lokasi_setting

No	Kolom	Tipe Data	Keterangan
1	NoUrut	int(11)	Primary Key
2	KDLOKASI	varchar(5)	
3	IPKOMPUTER	varchar(20)	
	KETERANGAN	varchar(100)	

10. Nama Tabel : Setting

Fungsi Tabel: Untuk menyimpan data *setting* aplikasi

Primary Key : prsname

Foreign Key : -

Tabel 3.10 Setting

No	Kolom	Tipe Data	Keterangan
1	PRSDNAME	varchar(50)	<i>Primary Key</i>
2	PRSDALAMAT	varchar(200)	
3	PRSDALAMAT2	varchar(200)	
4	PRSTELP	varchar(80)	
5	PRSKOTA	varchar(25)	
6	ED_TGL1	datetime	
7	ED_TGL2	datetime	
8	NPWP	varchar(50)	
9	TGLPPKP	datetime	
10	MENU_BG	tinyint(1)	
11	NOREK	varchar(200)	
12	PQTY	tinyint(4)	
13	PHARGA	tinyint(4)	
14	POS_CUSTOMER	varchar(15)	
15	POS_SALESMAN	varchar(15)	
16	POS_LOKASI	varchar(15)	
17	KDGROUPJASA	varchar(15)	
18	HPP	varchar(4)	
19	F_UANG	varchar(10)	
20	F_QTY	varchar(10)	
21	ST_SERIAL	tinyint(1)	
22	S_KURS	decimal(19,4)	
23	TTD_INVOICE	varchar(25)	
24	PRSD_KASBANK	varchar(15)	
25	KAS_AWAL	decimal(19,4)	
26	POS_MAXITEM	int(11)	
27	STCSTOCK	tinyint(1)	
28	AT_SA	tinyint(1)	
29	PNOSR	varchar(2)	
30	AT_KDBRG	tinyint(1)	
31	ST_CSTOCK	tinyint(1)	
32	ST_CKPLAFON	tinyint(1)	
33	POS_H1	varchar(100)	
34	POS_H2	varchar(100)	
35	POS_H3	varchar(100)	

No	Kolom	Tipe Data	Keterangan
36	POS_H4	varchar(100)	
37	POS_H5	varchar(100)	
38	POS_F1	varchar(100)	
39	POS_F2	varchar(100)	
40	POS_F3	varchar(100)	
41	CUST_PASIEN	tinyint(1)	
42	BRG_OBAT	tinyint(1)	
43	POS_STRUK	varchar(1)	
44	POS_CASHDRAWER	varchar(1)	
45	BRG_TUSLAHRP	decimal(19,4)	
46	PAKET_SIMPLE	tinyint(1)	
47	KB_PISAH	tinyint(1)	
48	ST_LAPKBAUTO	tinyint(1)	
49	PNOPR	varchar(2)	
50	ST_NOPRAUTO	tinyint(1)	
51	ST_NOSRAUTO	tinyint(1)	
52	POS_KASBANK	varchar(15)	
53	PAKET_SERVICE	tinyint(1)	
54	PAKET_PULSA	tinyint(1)	
55	MULTI_HARGA	tinyint(1)	
56	FILTER_BRG	varchar(10)	
57	ST_ALERTJT	tinyint(1)	
58	CATT_FAKTUR	varchar(50)	
59	CATT_INVOICE	varchar(50)	
60	backup_interval	double	
61	backup_destination	varchar(100)	
62	def_matauang	varchar(20)	
63	set_rec	int(11)	

11. Nama Tabel : Promo_diskon

Fungsi Tabel: Untuk menyimpan data promo

Primary Key : kode_promodiskon

Foreign Key : kdbrg

Tabel 3.11 Promo_diskon

No	Kolom	Tipe Data	Keterangan
1	kode_promodiskon	varchar(20)	<i>Primary Key</i>
2	kdbrg	varchar(20)	<i>Foreign Key</i>
3	d_qty	int(20)	
4	d_persen	float	

No	Kolom	Tipe Data	Keterangan
5	d_rupiah	int(15)	
6	tgl1	date	
7	tgl2	date	
8	aktif	tinyint(1)	
9	kdbrgbonus	varchar(20)	
10	qty	int(10)	
11	kriteria	varchar(10)	
12	qty_kriteria	int(10)	
13	kriteria2	varchar(10)	
14	qty_kriteria2	int(10)	

12. Nama Tabel : Pr_h

Fungsi Tabel: Untuk menyimpan data penerimaan barang

Primary Key : nopr

Foreign Key : -

Tabel 3.12 Pr_h

No	Kolom	Tipe Data	Keterangan
1	NOPR	varchar(12)	<i>Primary Key</i>
2	TGL	datetime	
3	NOPO	varchar(12)	
4	KDSUPPLIER	varchar(15)	
5	KDLOKASI	varchar(15)	
6	KDKASBANK	varchar(10)	
7	JBAYAR	varchar(10)	
8	JTEMPO	int(11)	
9	KETERANGAN	varchar(200)	
10	TOTALRP	double	
11	STDISC	tinyint(1)	
12	DISC	float	
13	DISCRP	double	
14	STPPN	tinyint(1)	
15	PPN	float	
16	PPNRP	double	
17	STPOST	tinyint(1)	
18	PRRP	double	
19	PNRP	double	
20	APRP	double	
21	MATAUANG	varchar(20)	
22	TGLLUNAS	datetime	

No	Kolom	Tipe Data	Keterangan
23	STLUNAS	tinyint(1)	
24	UANGMUKA	double	

13. Nama Tabel : Pr_d

Fungsi Tabel: Untuk menyimpan data detail penerimaan barang

Primary Key : nopr, kdbrg

Foreign Key : kdbrg

Tabel 3.13 Pr_d

No	Kolom	Tipe Data	Keterangan
1	NOPR	varchar(12)	<i>Primary Key</i>
2	KDBRG	varchar(15)	<i>Foreign Key, Primary Key</i>
3	HARGA	double	
4	HARGAUSD	double	
5	QTY	int(11)	
6	STDISCD	tinyint(1)	
7	DISCD	float	
8	DISCDRP	double	
9	REC	int(11)	
10	QTYTRANS	float	
11	EXPDATE	date	
12	HJUAL	double	

14. Nama Tabel : Sr_h

Fungsi Tabel: Untuk menyimpan data penjualan barang

Primary Key : nosr

Foreign Key : kdcustomer, kdlokasi, kdkasir, kdspg

Tabel 3.14 Sr_h

No	Kolom	Tipe Data	Keterangan
1	NOSR	varchar(12)	<i>Primary Key</i>
2	TGL	datetime	
3	NOSO	varchar(12)	
4	NOPO	varchar(12)	
5	KDCUSTOMER	varchar(15)	<i>Foreign Key</i>
6	KDLOKASI	varchar(10)	<i>Foreign Key</i>
7	KDKASIR	varchar(15)	<i>Foreign key</i>
8	KDSPG	varchar(15)	<i>Foreign Key</i>
9	JBAYAR	varchar(10)	
10	JTEMPO	int(11)	
11	KETERANGAN	varchar(200)	
12	MATAUANG	varchar(3)	
13	KDKASBANK	varchar(10)	
14	KDSALESMAN	varchar(15)	
15	TOTALRP	double	
16	STDISC	tinyint(1)	
17	DISC	float	
18	DISCRP	double	
19	STPPN	tinyint(1)	
20	PPN	float	
21	PPNRP	double	
22	STPOST	tinyint(1)	
23	SRRP	double	
24	SNRP	double	
25	ARRP	double	
26	USERID	varchar(40)	
27	BAYARRP	double	
28	SHIFT	varchar(4)	
29	STTAHAN	tinyint(1)	
30	UANGMUKA	double	
31	DISKON1	float	
32	DISKON2	float	
33	DISKON3	float	
34	TGLLUNAS	datetime	
35	STLUNAS	tinyint(1)	

No	Kolom	Tipe Data	Keterangan
36	STPOS	tinyint(1)	

15. Nama Tabel : Sr_d

Fungsi Tabel: Untuk menyimpan data detail penjualan barang

Primary Key : nosr, kdbrg

Foreign Key : kdbrg

Tabel 3.15 Sr_d

No	Kolom	Tipe Data	Keterangan
1	NOSR	varchar(12)	<i>Primary Key</i>
2	KDBRG	varchar(15)	<i>Foreign Key, Primary Key</i>
3	HARGA	double	
4	QTY	float	
5	STDISC	tinyint(1)	
6	DISC	float	
7	DISCDRP	double	
8	REC	int(11)	
9	HPP	double	
10	JAM	datetime	
11	NOPR	varchar(12)	
12	TUSLAHRP	double	
13	QTYBONUS	float	
14	DISKON1	float	
15	DISKON2	float	
16	DISKON3	float	
17	DISCQTY	double	
18	DISCRP`	double	

16. Nama Tabel : Sr_d_card

Fungsi Tabel: Untuk menyimpan data detail pembayaran penjualan barang

Primary Key : nosr

Foreign Key : nocard

Tabel 3.16 Sr_d_card

No	Kolom	Tipe Data	Keterangan
1	NOSR	varchar(50)	<i>Primary Key</i>
2	NOCARD	varchar(50)	<i>Foreign Key</i>
3	NAMA	varchar(50)	
4	TIPECARD	varchar(50)	
5	CHARGE	double	
6	TUNAI	double	
7	CREDIT	double	
8	NOKARTU	varchar(50)	
9	PEMEGANG	varchar(50)	
10	CHARGERP	double	

17. Nama Tabel : Sn_h

Fungsi Tabel: Untuk menyimpan data retur penjualan barang

Primary Key : nosn

Foreign Key : kdcustomer, kdlokasi, kdkasir, kdspg

Tabel 3.17 Sn_h

No	Kolom	Tipe Data	Keterangan
1	NOSN	varchar(15)	<i>Primary Key</i>
2	TGL	datetime	
3	KDCUSTOMER	varchar(15)	<i>Foreign Key</i>
4	KDLOKASI	varchar(10)	<i>Foreign Key</i>
5	KETERANGAN	varchar(200)	
6	TOTALRP	double	
7	STDISC	tinyint(1)	
8	DISC	float	
9	DISCRP	double	
10	STPPN	tinyint(1)	
11	PPN	float	

12	PPNRP	double	
13	STPOST	tinyint(1)	
14	ARRP	double	
15	MATAUANG	varchar(20)	
16	KDSPG	varchar(15)	<i>Foreign Key</i>
17	BAYAR	double	
18	KEMBALI	double	
19	RETUR2	tinyint(4)	
20	JAM2	datetime	
21	RETUR3	tinyint(4)	
22	JAM3	datetime	
23	RETUR4	tinyint(4)	
24	JAM4	datetime	
25	RETUR5	tinyint(4)	
26	JAM5	datetime	
27	kdkasir	varchar(20)	<i>Foreign Key</i>

18. Nama Tabel : Bh

Fungsi Tabel: Untuk menyimpan data barang hilang

Primary Key : kdbh

Foreign Key : kdspg, kdlokasi

Tabel 3.19 Bh

No	Kolom	Tipe Data	Keterangan
1	kdbh`	varchar(10)	<i>Primary Key</i>
2	tgl	datetime	
3	STPOST	smallint(1)	
4	kdLokasi	varchar(15)	<i>Foreign Key</i>
5	kdspg	varchar(10)	<i>Foreign Key</i>
6	keterangan	varchar(100)	

19. Nama Tabel : Bh_detail

Fungsi Tabel: Untuk menyimpan data detail barang hilang

Primary Key : kdbh, kdbrg

Foreign Key : kdbrg

Tabel 3.20 Bh_detail

No	Kolom	Tipe Data	Keterangan
1	kdbh	varchar(30)	<i>Primary Key</i>
2	kdbrg	varchar(50)	<i>Foreign Key, Primary Key</i>
3	qty	int(11)	

20. Nama Tabel : Sa

Fungsi Tabel: Untuk menyimpan data koreksi stock

Primary Key : nosa

Foreign Key : kdlokasi

Tabel 3.21 Sa

No	Kolom	Tipe Data	Keterangan
1	NOSA	varchar(12)	<i>Primary Key</i>
2	TGL	datetime	
3	KDLOKASI	varchar(15)	<i>Foreign Key</i>
4	KETERANGAN	varchar(200)	
5	STPOST	tinyint(1)	

21. Nama Tabel : Sa_detail

Fungsi Tabel: Untuk menyimpan data detail koreksi *stock*

Primary Key : nosa, kdbrg

Foreign Key : kdbrg

Tabel 3.22 Sa_detail

No	Kolom	Type Data	Keterangan
1	NOSA	varchar(30)	Primary Key
2	kdbrg	varchar(50)	Foreign Key, Primary Key
3	masuk	varchar(10)	
4	keluar	int(11)	
5	harga	int(11)	
6	sa_rec	int(11)	

22. Nama Tabel : Stock_opnam_2

Fungsi Tabel: Untuk menyimpan data *stock opname*

Primary Key : id, kdbrg

Foreign Key : kdbrg, nomer_koreksi, nomer_bh

Tabel 3.23 Stock_Opnam_2

No	Kolom	Type Data	Keterangan
1	ID	double	Primary Key
2	KDBRG	varchar(50)	Foreign Key, Primary Key
3	NMBRG	varchar(100)	
4	TGL	date	
5	STPOST	int(11)	
6	QTY_DISP_REAL	int(11)	
7	QTY_GA_REAL	int(11)	
8	QTY_GS_REAL	int(11)	
9	TOTAL_REAL	int(11)	
10	STOK_DATA	int(11)	
11	SELISIH	int(11)	
12	NOMER_KOREKSI	varchar(50)	Foreign Key
13	KORPLUS	int(11)	

No	Kolom	Tipe Data	Keterangan
14	KORMIN	int(11)	
15	NOMER_BH	varchar(50)	<i>Foreign Key</i>
16	BH_QTY	int(11)	

23. Nama Tabel : Stock

Fungsi Tabel: Untuk menyimpan data *stock* barang

Primary Key : kdbrg,kdlokasi

Foreign Key : kdbrg,kdlokasi

Tabel 3.24 Stock

No	Kolom	Tipe Data	Keterangan
1	KDBRG	varchar(15)	<i>Primary Key, Foreign Key</i>
2	KDLOKASI	varchar(10)	<i>Primary Key, Foreign key</i>
3	STOCK	double	
4	rec_stock	int(11)	
5	awal	int(11)	
6	masuk	int(11)	
7	keluar	int(11)	

24. Nama Tabel : Tr_log

Fungsi Tabel: Untuk menyimpan data *log* aplikasi

Primary Key : id_log

Foreign Key : id_user

Tabel 3.25 Tr_log

No	Kolom	Tipe Data	Keterangan
1	ID_LOG	double	<i>Primary Key</i>
2	USER_DATE	date	
3	TIME	time	
4	MENU	varchar(45)	
5	ID_USER	varchar(45)	<i>Foreign Key</i>
6	KETERANGAN	longtext	

25. Nama Tabel : Trx_stok

Fungsi Tabel: Untuk menyimpan data *log stock*

Primary Key : id_rec

Foreign Key : kdbrg

Tabel 3.26 Trx_stok

No	Kolom	Tipe Data	Keterangan
1	idrec	int(11)	<i>Primary Key</i>
2	kdbrg	varchar(20)	<i>Foreign Key</i>
3	masuk	int(11)	
4	keluar	int(11)	
5	tanggal	datetime	
6	kdlokasi	varchar(20)	

26. Nama Tabel : Transfer_gudang

Fungsi Tabel: Untuk menyimpan data *transfer* gudang

Primary Key : kode_transfer

Foreign Key : -

Tabel 3.27 Transfer_gudang

No	Kolom	Tipe Data	Keterangan
1	kode_transfer	varchar(20)	<i>Primary Key</i>
2	tgl	date	
3	kdlokiasal	varchar(10)	<i>Foreign Key</i>
4	kdlokasitujuan	varchar(10)	<i>Foreign Key</i>
5	qty	int(11)	
6	kdbrg	varchar(20)	<i>Foreign Key</i>
7	keterangan	varchar(100)	
8	Pending	tinyint(1)	
9	Terbaca	tinyint(1)	
10	No_order	varchar(25)	

27. Nama Tabel : Transfer_gudang_detil

Fungsi Tabel: Untuk menyimpan data detail *transfer* gudang

Primary Key : kode_transfer, kdbrg

Foreign Key : kdbrg, kdsupplier

Tabel 3.28 Transfer_gudang_detil

No	Kolom	Tipe Data	Keterangan
1	kode_transfer	varchar(30)	<i>Primary key</i>
2	KDBRG	varchar(15)	<i>Foreign Key, Primary Key</i>
3	HARGA	decimal(19,0)	
4	HARGAUSD	decimal(19,4)	
5	QTY	int(11)	
6	STDISC	tinyint(1)	
7	DISCD	float	
8	DISCDRP	decimal(19,0)	
9	REC	int(11)	
10	QTYTRANS	float	
11	EXPDATE	date	
12	HJUAL	double	
13	kdsupplier	varchar(15)	<i>Foreign Key</i>

28. Nama Tabel : Tr_expire

Fungsi Tabel: Untuk menyimpan data masa kadaluarsa barang

Primary Key : idrec

Foreign Key : nopr, kdbrg

Tabel 3.29 Tr_expire

No	Kolom	Tipe Data	Keterangan
1	idrec	double	<i>Primary Key</i>
2	nopr	varchar(15)	<i>Foreign Key</i>
3	kdbrg	varchar(15)	<i>Foreign Key</i>
4	expdate	datetime	
5	stock	double	

29. Nama Tabel : Useraccess

Fungsi Tabel: Untuk menyimpan data hak akses *user*

Primary Key : nosa, kdbrg

Foreign Key : kdbrg

Tabel 3.30 Useraccess

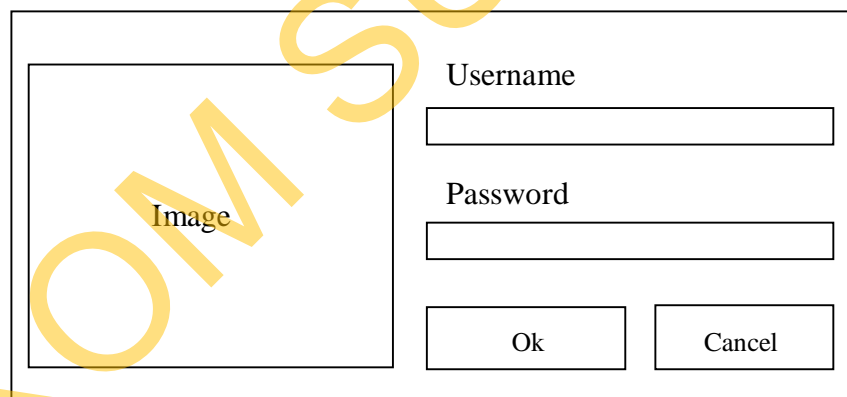
No	Kolom	Tipe Data	Keterangan
1	userid	Varchar(40)	<i>Primary Key</i>
2	Username	Varchar(40)	
3	Pass	varchar(10)	
4	Mlokasi	Tinyint(1)	
5	Mkategori	Tinyint(1)	
6	Mbarang	Tinyint(1)	
7	msatuan	Tinyint(1)	
8	Msupplier	Tinyint(1)	
9	Mcustomer	Tinyint(1)	
10	Mspg	Tinyint(1)	
11	Mkartu	Tinyint(1)	
12	Mpromo	Tinyint(1)	
13	Tpos	Tinyint(1)	
14	Tpenjualan	Tinyint(1)	
15	Tretur	Tinyint(1)	
16	Tpenbarang	Tinyint(1)	
17	Tstokopnm	Tinyint(1)	
18	Ttransgud	Tinyint(1)	
19	Ldaftar	Tinyint(1)	
20	Lpenjualan	Tinyint(1)	
21	Lstok	Tinyint(1)	
22	Ldisplay	Tinyint(1)	
23	Lpendkasir	Tinyint(1)	
24	Lpendspg	Tinyint(1)	
25	Lpenjharian	Tinyint(1)	
26	Toptions	Tinyint(1)	
27	Takesuser	Tinyint(1)	
28	Tcetaklbl	Tinyint(1)	
29	Tsetting	Tinyint(1)	
30	Tcbg	Tinyint(1)	
31	Tlog	Tinyint(1)	
32	Twstok	Tinyint(1)	
33	Twexp	Tinyint(1)	
34	M000	Tinyint(1)	
35	M001	Tinyint(1)	

No	Kolom	Tipe Data	Keterangan
36	M002	Tinyint(1)	
37	M007	Tinyint(1)	
38	M008	Tinyint(1)	
39	Add1	Tinyint(1)	
40	Update1	Tinyint(1)	
41	Delete1	Tinyint(1)	
42	Edithmin1	Tinyint(1)	
43	Kunciqty	Tinyint(1)	
44	Readonlykode	Tinyint(1)	
45	Centangaktif	Tinyint(1)	
46	Mcpos	Tinyint(1)	

3.7. Desain Input/Output

3.7.1. Desain Halaman Login

Halaman *login* adalah halaman yang ditampilkan saat *user* menjalankan aplikasi. Desain halaman *login* dapat dilihat pada Gambar 3.24.









The image shows a login window with a title bar. Inside, there is a large rectangular area on the left labeled 'Image'. To the right of this area, there are two text input fields. The first is labeled 'Username' and the second is labeled 'Password'. Below these fields are two buttons: 'Ok' and 'Cancel'.

Gambar 3.24 Desain Halaman Login

3.7.2. Desain Menu Utama

Halaman menu utama adalah halaman yang ditampilkan setelah *user* memasukkan *login*, di sini terdapat menu-menu yang ada di aplikasi POS. Desain halaman menu utama dapat dilihat pada Gambar 3.25 di halaman 76.

Fi	Master Data	Transaksi	Lapora	Too	Window	He
						
Bara	Supplier	Customer	P	Penerimaan Barang	Opti	
Statu	Logi	Jam	Status Server	IP		

Gambar 3.25 Desain Menu Utama

3.7.3. Desain *Master Barang*

Halaman *master* barang adalah halaman yang bertujuan menampilkan data-data barang, pada halaman ini terdapat pilihan untuk melakukan penambahan data maupun pengubahan data. Desain halaman *master* barang dapat dilihat pada Gambar 3.26.

Daftar												
<input type="checkbox"/> Tam	<input type="checkbox"/> Upd	<input type="checkbox"/> Ha	<input type="checkbox"/> Sim	<input type="checkbox"/> Refresh	<input type="checkbox"/> Stop	Fi	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/> A	<input type="radio"/> Non	<input type="radio"/>	Jumlah
Data Grid View												
Data Grid View												

Gambar 3.26 Desain Halaman *Master Barang*

3.7.4. Desain Tambah *Master* Barang Satuan

Halaman tambah *master* barang satuan adalah halaman yang bertujuan untuk menambah data *master* barang. Desain halaman tambah *master* barang satuan dapat dilihat pada Gambar 3.27.

Supplier	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Kategori	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Kode	<input type="text"/>	
Nama	<input type="text"/>	
Barcode	<input type="text"/>	R <input type="text"/>
Satuan	<input type="text"/>	Time/Si <input type="text"/>
Harga Beli	<input type="text"/>	Mar <input type="text"/> %
Harga Jual	<input type="text"/>	Stock <input type="text"/>
HJ Khusus	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Keterangan	<input type="text"/>	

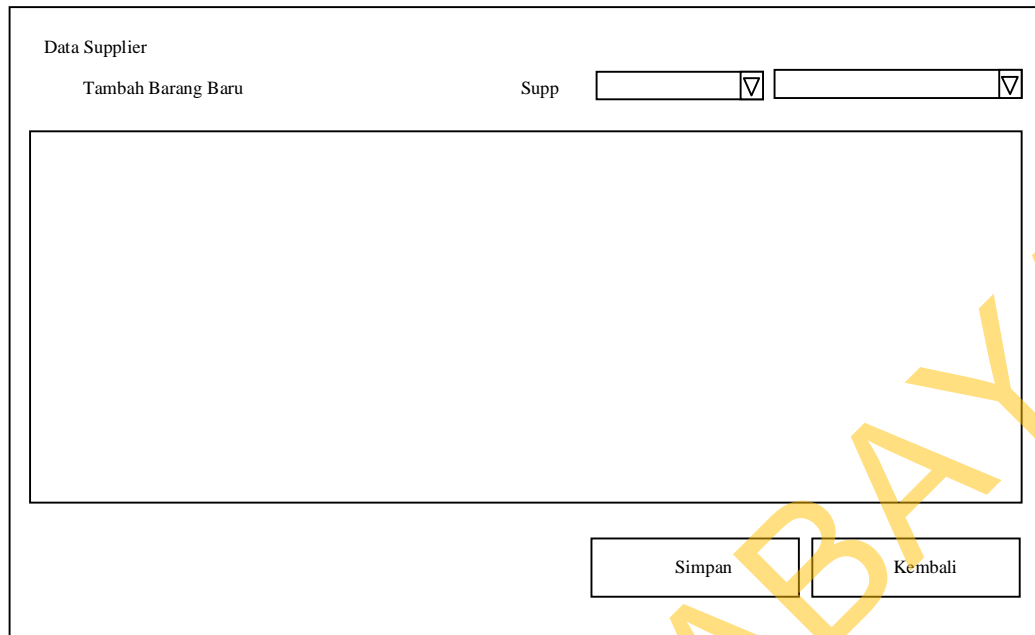
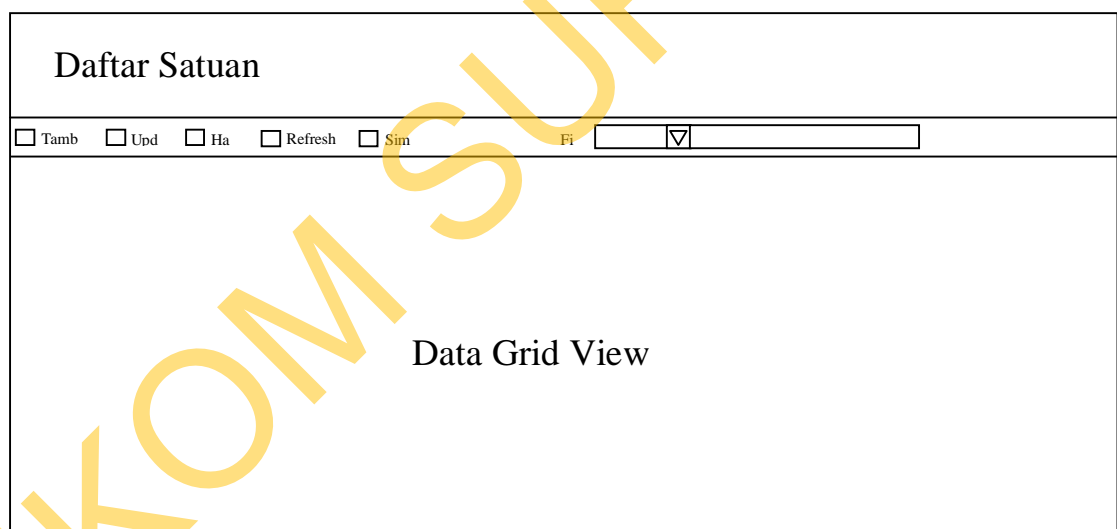
Gambar 3.27 Desain Halaman Tambah *Master* Barang Satuan

3.7.5. Desain Tambah *Master* Barang Tabel

Halaman tambah *master* barang tabel adalah halaman yang bertujuan untuk menambah data *master* barang. Desain halaman tambah *master* barang tabel dapat dilihat pada Gambar 3.28 di halaman 78.

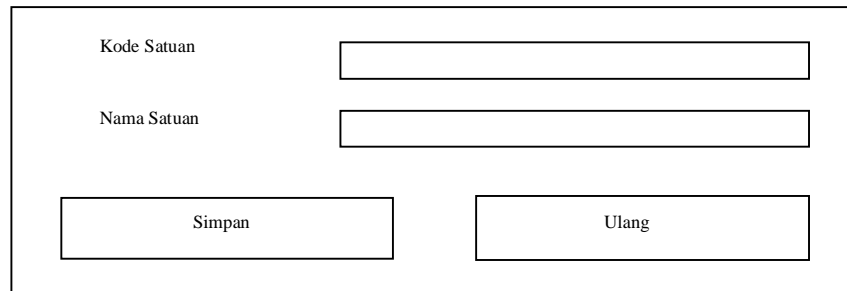
3.7.6. Desain *Master* Satuan

Halaman *master* satuan adalah halaman yang bertujuan menampilkan data-data satuan, pada halaman ini terdapat pilihan untuk melakukan penambahan data maupun pengubahan data. Desain halaman *master* satuan dapat dilihat pada Gambar 3.29 di halaman 78.


Gambar 3.28 Desain Halaman Tambah *Master* Barang Tabel

Gambar 3.29 Desain Halaman *Master* Satuan

3.7.7. Desain Tambah *Master* Satuan

Halaman tambah *master* satuan adalah halaman yang bertujuan untuk menambah data *master* satuan. Desain halaman tambah *master* satuan dapat dilihat pada Gambar 3.30 di halaman 79.

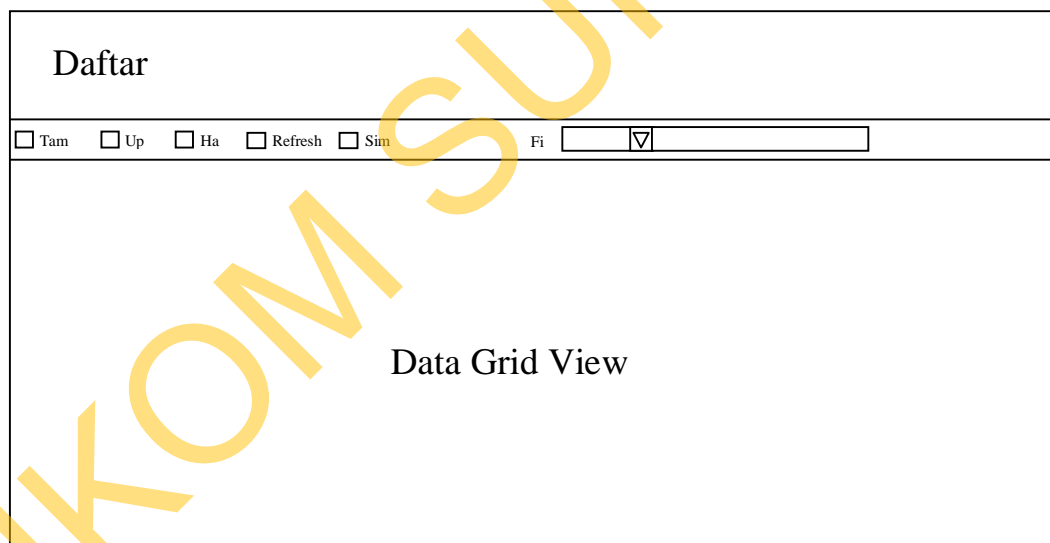


Kode Satuan	<input type="text"/>
Nama Satuan	<input type="text"/>
<input type="button" value="Simpan"/>	<input type="button" value="Ulang"/>

Gambar 3.30 Desain Halaman Tambah *Master* Satuan

3.7.8. Desain *Master* Kategori

Halaman *master* kategori adalah halaman yang bertujuan menampilkan data-data kategori, pada halaman ini terdapat pilihan untuk melakukan penambahan data maupun pengubahan data. Desain halaman *master* kategori dapat dilihat pada Gambar 3.31.



Daftar	
<input type="button" value="Tam"/> <input type="button" value="Up"/> <input type="button" value="Ha"/> <input type="button" value="Refresh"/> <input type="button" value="Sim"/>	Fi <input type="text"/> <input type="button" value="v"/>
Data Grid View	

Gambar 3.31 Desain Halaman *Master* Kategori

3.7.9. Desain Tambah *Master* Kategori

Halaman tambah *master* kategori adalah halaman yang bertujuan untuk menambah data *master* kategori. Halaman tambah *master* kategori dapat dilihat pada Gambar 3.32 di halaman 80.

Kode Kategori	<input type="text"/>
Nama Kategori	<input type="text"/>
Keterangan	<input type="text"/>
<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Ulang"/>	

Gambar 3.32 Desain Halaman Tambah *Master* Kategori

3.7.10. Desain *Master* SPG

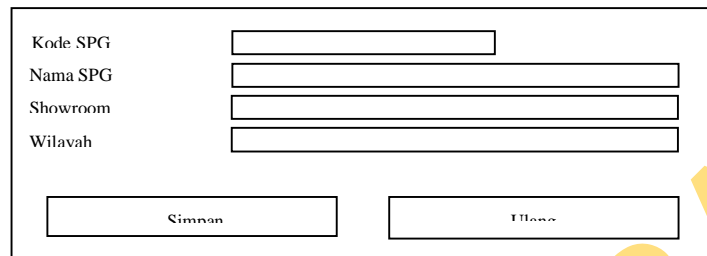
Halaman *master* SPG adalah halaman yang bertujuan menampilkan data-data SPG, pada halaman ini terdapat pilihan untuk melakukan penambahan data maupun pengubahan data. Desain halaman *master* SPG dapat dilihat pada Gambar 3.33.

Daftar SPG				
<input type="checkbox"/> Tam	<input type="checkbox"/> Upda	<input type="checkbox"/> Hapus	<input type="checkbox"/> Refre	<input type="checkbox"/> Simpan
Filter				<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
Data Grid View				
Daftar Customer	Login Sebagai :	Tangg	Status	IP Address

Gambar 3.33 Desain Halaman *Master* SPG

3.7.11. Desain Tambah *Master* SPG

Halaman tambah *master* SPG adalah halaman yang bertujuan untuk menambah data *master* SPG. Desain halaman tambah *master* SPG dapat dilihat pada Gambar 3.34.

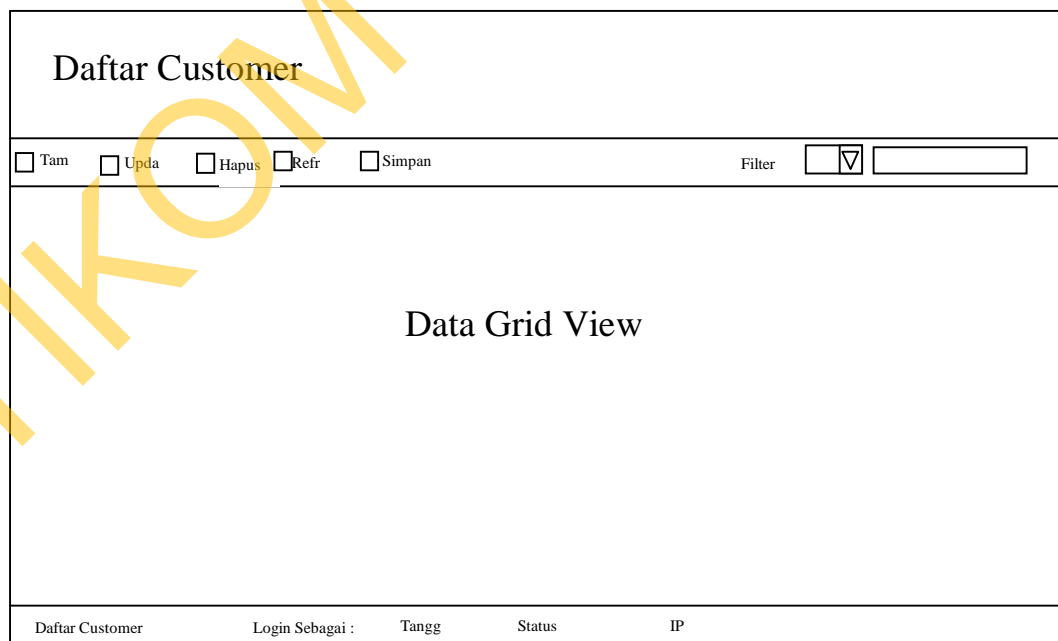


Kode SPG	<input type="text"/>
Nama SPG	<input type="text"/>
Showroom	<input type="text"/>
Wilayah	<input type="text"/>
<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>	

Gambar 3.34 Desain Halaman Tambah Master SPG

3.7.12. Desain *Master Customer*

Halaman *master customer* adalah halaman yang bertujuan menampilkan data-data *customer*, pada halaman ini terdapat pilihan untuk melakukan penambahan data maupun pengubahan data. Desain halaman *master customer* dapat dilihat pada Gambar 3.35.



Daftar Customer				
<input type="checkbox"/> Tam	<input type="checkbox"/> Upda	<input type="checkbox"/> Hapus	<input type="checkbox"/> Refr	<input type="checkbox"/> Simpan
			Filter	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>
Data Grid View				
Daftar Customer	Login Sebagai :	Tangg	Status	IP

Gambar 3.35 Desain Halaman *Master Customer*

3.7.13. Desain Tambah *Master Customer*

Halaman tambah *master customer* adalah halaman yang bertujuan untuk menambah data *master customer*. Desain halaman tambah *master customer* dapat dilihat pada Gambar 3.36.

Kode Customer	<input type="text"/>
Nama	<input type="text"/>
Alamat	<input type="text"/>
Telepon	<input type="text"/>
Kota	<input type="text"/> <input type="checkbox"/>
Contact Person	<input type="text"/>
Faks	<input type="text"/>
Wilayah	<input type="text"/>
Keterangan	<input type="text"/>
<input type="button" value="Sim"/> <input type="button" value="Ulan"/>	

Gambar 3.36 Desain Halaman Tambah *Master Customer*

3.7.14. Desain *Master Kartu*

Halaman *master kartu* adalah halaman yang bertujuan menampilkan data-data kartu, pada halaman ini terdapat pilihan untuk melakukan penambahan data maupun pengubahan data. Desain halaman *master kartu* dapat dilihat pada Gambar 3.37 di halaman 83.

Daftar Kartu Kredit / Debet	
<input type="checkbox"/> Tam <input type="checkbox"/> Tin <input type="checkbox"/> H <input type="checkbox"/> Refresh <input type="checkbox"/> Sim	F <input type="text"/> <input type="checkbox"/>
Data Grid View	

Gambar 3.37 Desain Halaman *Master* Kartu

3.7.15. Desain Tambah *Master* Kartu

Halaman tambah *master* kartu adalah halaman yang bertujuan untuk menambah data *master* kartu. Desain halaman tambah *master* kartu dapat dilihat pada Gambar 3.38.

Kode Card	<input type="text"/>
Jenis Card	<input type="text"/>
Charge Fee	<input type="text"/> %
<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Tutup"/>	

Gambar 3.38 Desain Halaman Tambah *Master* Kartu

3.7.16. Desain *Master* Promo

Halaman *master* promo adalah halaman yang bertujuan menampilkan data-data promo, pada halaman ini terdapat pilihan untuk melakukan penambahan data maupun pengubahan data. Desain halaman *master* promo dapat dilihat pada Gambar 3.39 di halaman 84.

Promo dan Diskon

Tambah Promo ☐ Tambah Banyak ☐ Upd ☒ Ha ☐ Harnc ☐ Refre ☐ Cet ☐ Fi

Data Grid View

Gambar 3.39 Desain Halaman *Master* Promo

3.7.17. Desain Tambah *Master* Promo Satuan

Halaman tambah *master* promo satuan adalah halaman yang bertujuan untuk menambah data *master* promo. Desain halaman tambah *master* promo satuan dapat dilihat pada Gambar 3.40.

Kode Promo Diskon

Kode Barang

Diskon

Diskon Persen

Diskon Rumiah

Tangg 1

Tangg 2

Aktif ☐

Kriteria

Kode Barang Bonus

Quantitv

Sim Bata

Gambar 3.40 Desain Halaman Tambah *Master* Promo Satuan

3.7.18. Desain Tambah *Master Promo Grup*

Halaman tambah *master* promo grup adalah halaman yang bertujuan untuk menambah data *master* promo. Desain halaman tambah *master* promo grup dapat dilihat pada Gambar 3.41.

The form is titled 'Tambah Master Promo Grup'. It contains the following fields and controls:

- Nama Barang Promo:** A single-line text input field.
- Diskon:** A single-line text input field.
- Diskon Persen:** A single-line text input field.
- Diskon Rupiah:** A single-line text input field.
- Tanggal 1:** A date input field with a dropdown arrow.
- Tanggal 2:** A date input field with a dropdown arrow.
- Aktif:** A small checkbox.
- Kriteria:** A text input field with a dropdown arrow.
- Kode Barang Bonus:** A text input field with a dropdown arrow.
- Quantity:** A single-line text input field.
- Buttons:** Two buttons at the bottom, labeled 'Sim' and 'Bata'.

Gambar 3.41 Desain Halaman Tambah *Master Promo Grup*

3.7.19. Desain *Point of Sales*

Halaman *Point of Sales* adalah halaman di mana transaksi penjualan dimasukkan ke dalam aplikasi oleh kasir. Desain halaman *Point of Sales* dapat dilihat pada Gambar 3.42 di halaman 86.

Nama Perusahaan									
<input type="checkbox"/> No Nota		Total Rp. XXX.XXX							
Item Code (F1 Find)	Nama	Ot	U	Pr	Discount	Discount	Discount	N	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Data Grid View									
Customer: Nama Customer			S	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	Chasier: Nama Kasir			
Keterangan									
i									

Gambar 3.42 Desain Halaman *Point of Sales*

3.7.20. Desain Daftar *Item*

Halaman daftar *item* adalah halaman yang menampilkan daftar-daftar barang yang aktif. Di halaman ini juga dapat dilakukan pencarian data barang. Desain halaman daftar *item* dapat dilihat pada Gambar 3.43.

Daftar Item	
Cari	<input type="text"/> <input type="checkbox"/> <input type="text"/>
Data Grid View	
Keterangan Tombol	

Gambar 3.43 Desain Halaman Daftar *Item*

3.7.21. Desain Cek Nota

Halaman cek nota adalah halaman yang digunakan untuk melakukan pencarian nota-nota penjualan maupun nota-nota retur penjualan. Desain halaman cek nota dapat dilihat pada Gambar 3.44.

Gambar 3.44 Desain Halaman Cek Nota

3.7.22. Desain Cetak Ulang POS

Halaman cetak ulang POS adalah halaman untuk mencetak ulang nota POS. Desain halaman cetak ulang POS dapat dilihat pada Gambar 3.45.

Gambar 3.45 Desain Halaman Cetak Ulang POS

3.7.23. Desain Retur Jual

Halaman retur jual adalah halaman yang digunakan untuk menambah data-data retur penjualan ke dalam aplikasi. Desain halaman retur jual dapat dilihat pada Gambar 3.46.

The wireframe for the Return Sale (Retur Jual) page is structured as follows:

- Header Section:** Contains input fields for 'No', 'Cari', 'Jam', 'Tangg', 'Retur ke:', and 'Retur Terakhir Tanggal:'. There is also a 'Sim' button.
- Data Grid View:** A large rectangular area labeled 'Data Grid View' for displaying data.
- List Barang:** A section labeled 'List Barang' with a 'Sim' button.
- Data Grid View:** Another large rectangular area labeled 'Data Grid View' for displaying data.
- Footer Section:** Contains 'Total' fields, a 'Hapus Barang' button, and buttons for 'Bayar', 'Kembali', 'Simpan', and 'Batal'.

Gambar 3.46 Desain Halaman Retur Jual

3.7.24. Desain Cek Harga

Halaman cek harga adalah halaman yang digunakan untuk mengecek harga dari suatu barang. Desain halaman cek harga dapat dilihat pada Gambar 3.47 di halaman 89.

Cek Harga

Masukkan Kode Barang atau Barcode Barang

Kode /Barcode / Keterangan

Bersih

Detail Barang

Nama Barang

Harga Barang

Keterangan Tombol

Gambar 3.47 Desain Halaman Cek Harga

3.7.25. Desain Daftar *Customer*

Halaman daftar *customer* adalah halaman yang digunakan untuk melakukan pencarian *customer*. Desain halaman daftar *customer* dapat dilihat pada Gambar 3.48.

Daftar Customer

Cari

Data Grid View

Keterangan Tombol

Gambar 3.48 Desain Halaman Daftar *Customer*

3.7.26. Desain Daftar SPG

Halaman daftar SPG adalah halaman yang digunakan untuk melakukan pencarian SPG. Desain halaman daftar SPG dapat dilihat pada Gambar 3.29.

Daftar	
Cari	<input type="text"/> Cari
Data Grid View	
Keterangan Tombol	

Gambar 3.49 Desain Halaman Daftar SPG

3.7.27. Desain Daftar Antrian

Halaman daftar antrian adalah halaman yang menampilkan daftar antrian dari kasir. Desain halaman daftar antrian dapat dilihat pada Gambar 3.50.

Daftar Antrian
Data Grid View
Pilih Queue
Keterangan Tombol

Gambar 3.50 Desain Halaman Daftar Antrian

3.7.28. Desain Daftar Promo

Halaman daftar promo adalah halaman yang menampilkan promo yang ada pada hari itu. Desain halaman daftar promo dapat dilihat pada Gambar 3.51.

Daftar Promo Hari Ini	
Cari	<input type="text"/>
Data Grid View	
Keterangan Tombol	

Gambar 3.51 Desain Halaman Daftar Promo

3.7.29. Desain Pembayaran

Halaman pembayaran adalah halaman yang menampilkan pembayaran dari penjualan yang telah dilakukan oleh kasir. Desain halaman pembayaran dapat dilihat pada Gambar 3.52 di halaman 92.

3.7.30. Desain Penerimaan Barang

Halaman penerimaan barang adalah halaman untuk memasukkan data-data penerimaan barang ke dalam aplikasi. Pada halaman ini terdapat menu untuk menambah barang, mengubah barang maupun mencetak penerimaan barang. Desain halaman penerimaan barang dapat dilihat pada Gambar 3.53 di halaman 92.

Pembayaran	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div>Pembayaran</div> <div>Sub Total XXX.XXX</div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div>Detail</div> <div>Jenis Kartu <input style="width: 150px;" type="text" value="▼"/></div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 5px;"> <div>Charge Fee <input style="width: 50px;" type="text"/> % <input style="width: 100px;" type="text"/></div> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> <div>Total</div> <div>XXX.XXX</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 5px;"> <div>Tunai</div> <div><input style="width: 150px;" type="text"/></div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 5px;"> <div>Kredit</div> <div><input style="width: 150px;" type="text"/></div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 5px;"> <div>Total Bayar</div> <div><input style="width: 150px;" type="text"/></div> </div> </div>	
Keterangan Tombol	

Gambar 3.52 Desain Halaman Pembayaran

Penerimaan Barang	
<input type="checkbox"/> Tamb <input type="checkbox"/> Perbaiki <input type="checkbox"/> Ha <input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Posti <input checked="" type="checkbox"/> Ce <input type="checkbox"/> B	
No B	<input style="width: 100px;" type="text"/>
Tanggal	<input style="width: 100px;" type="text"/>
Supplier	<input style="width: 100px;" type="text" value="▼"/>
Lokasi	<input style="width: 100px;" type="text" value="▼"/>
<input type="button" value="Tambah Barang Baru (Artikel Baru)"/>	<input type="button" value="Pilih Barcode"/>
Data Grid View	
Total Qty	<input style="width: 100px;" type="text"/>
Keterangan	<input style="width: 150px;" type="text"/>

Gambar 3.53 Desain Penerimaan Barang

3.7.31. Desain Penerimaan Barang Satuan

Halaman tambah penerimaan barang adalah halaman yang digunakan untuk menambah atau mengubah data barang. Desain halaman tambah penerimaan barang dapat dilihat pada Gambar 3.54.

The form is titled 'Tambah Penerimaan Barang Satuan'. It includes the following fields and controls:

- No B**: Text input field.
- Barcode**: Text input field.
- Barang**: Text input field with a dropdown arrow on the right.
- Stock**: Text input field.
- Qty**: Text input field.
- Harga Ben**: Text input field.
- Disc**: A checkbox labeled 'Disc'.
- Jumlah**: Text input field.
- Tanggal Expired**: Text input field with a dropdown arrow on the right.
- Up**: A button located between 'Qty' and 'Harga Ben'.
- Harga Jual**: Text input field.
- Simpan**: A button at the bottom left.
- Ulang**: A button at the bottom center.
- Batal**: A button at the bottom right.

Gambar 3.54 Desain Penerimaan Barang Satuan

3.7.32. Desain Transfer Gudang

Halaman *transfer* gudang adalah halaman yang digunakan untuk menampilkan daftar-daftar *transfer* gudang yang telah dimasukkan ke dalam aplikasi. Pada halaman ini terdapat menu untuk menambah *transfer* gudang baru atau melihat *transfer* gudang yang telah dilakukan sebelumnya. Desain halaman *transfer* gudang dapat dilihat pada Gambar 3.55 di halaman 94.

3.7.33. Desain Transfer Gudang Detail

Halaman *transfer* gudang detail adalah halaman yang digunakan untuk memasukkan data-data *transfer* gudang ke dalam aplikasi. Desain halaman *transfer* gudang detail dapat dilihat pada Gambar 3.56 di halaman 94.

Transfer									
<input type="checkbox"/> Tam	<input type="checkbox"/> Li	<input type="checkbox"/> Data	<input type="checkbox"/> Refr	<input type="checkbox"/> Ambil	Fi	<input type="checkbox"/> s/	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
Data Grid View									

Gambar 3.55 Desain Halaman *Transfer Gudang*

Transfer Gudang									
No Transfer	<input type="text"/>	Gudang Pengirim	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>				
Tanggal	<input type="text"/>	Gudang Pengiriman	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>				
No Order	<input type="text"/>	Keterangan	<input type="text"/>						
<input type="checkbox"/> Tamb	<input type="checkbox"/> Kirim	<input type="checkbox"/> Kirim (Hanya Kode	<input type="checkbox"/> Ha	<input type="checkbox"/> B	<input type="checkbox"/> Kirim	▼ Pr	▼ Simpan ke		
Data Grid View									
Total Jenis									

Gambar 3.56 Desain Halaman *Transfer Gudang Detail*

3.7.34. Desain *Input Stock Opname*

Halaman *input stock opname* adalah halaman yang digunakan untuk memasukkan *range* data barang yang akan dilakukan *stock opname*. Desain halaman *input stock opname* dapat dilihat pada Gambar 3.57.

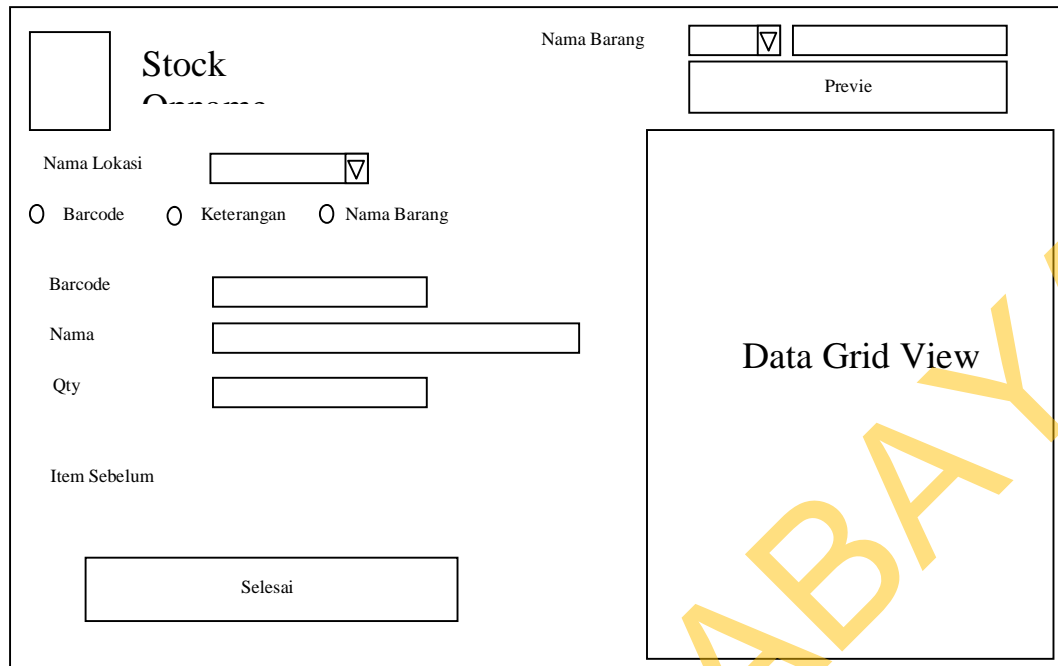
Gambar 3.57 Desain Halaman *Input Stock Opname*

3.7.35. Desain *Stock Opname*

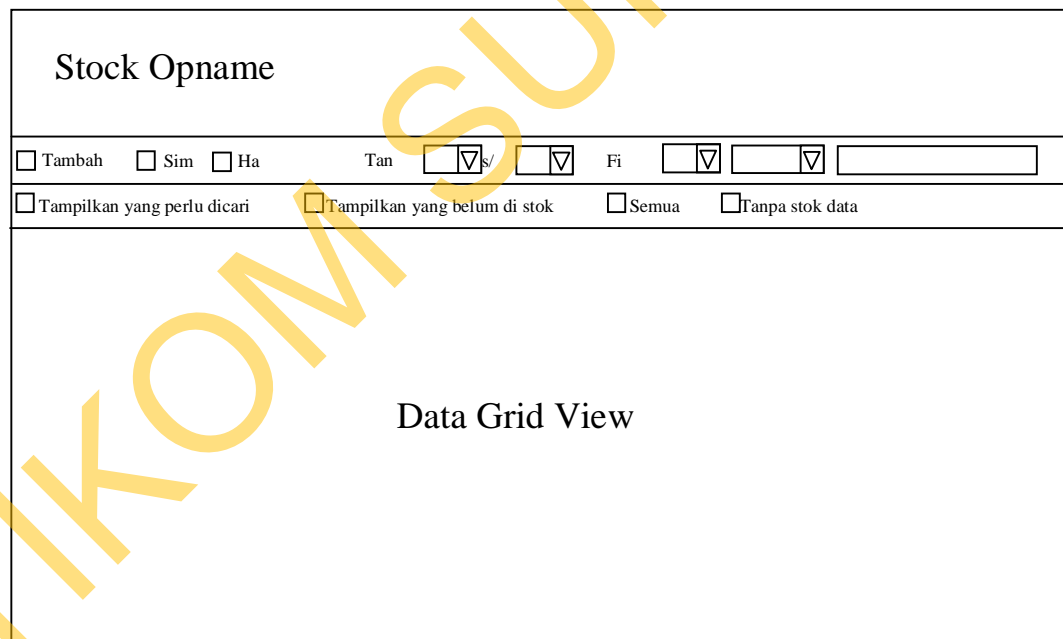
Halaman *stock opname* adalah halaman yang digunakan untuk memasukkan data-data barang yang dilakukan *stock opname*. Desain halaman *stock opname* dapat dilihat pada Gambar 3.58 di halaman 96.

3.7.36. Desain *Daftar Stock Opname*

Halaman daftar *stock opname* adalah halaman yang digunakan untuk melihat daftar-daftar barang yang telah dilakukan *stock opname*. Desain halaman daftar *stock opname* dapat dilihat pada Gambar 3.59 di halaman 96.



The image shows a UI design for a 'Stock Opname' form. It features a header area with a logo placeholder and the title 'Stock Opname'. Below the header, there are several input fields and buttons. On the right side, there is a 'Nama Barang' field with a dropdown arrow, a 'Previe' button, and a large 'Data Grid View' area. On the left side, there are fields for 'Nama Lokasi', 'Barcode', 'Nama', and 'Qty', each with a corresponding input box. There are also radio buttons for 'Barcode', 'Keterangan', and 'Nama Barang'. At the bottom left, there is an 'Item Sebelum' label and a 'Selesai' button.

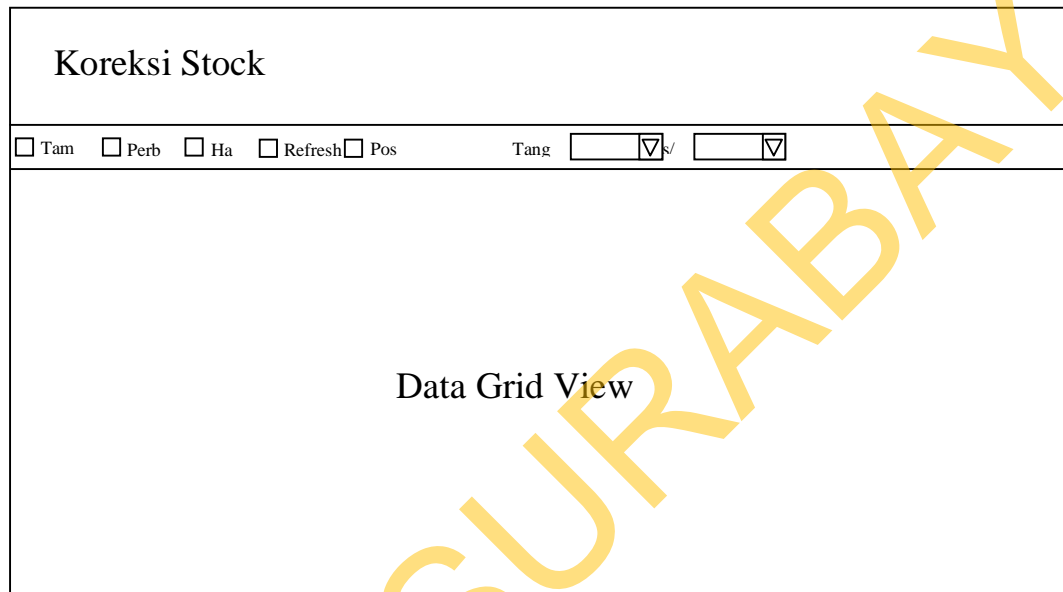
Gambar 3.58 Desain Halaman *Stock Opname*


The image shows a UI design for a 'Stock Opname' list page. It features a header area with the title 'Stock Opname'. Below the header, there are several checkboxes and labels for filtering the data. The checkboxes are labeled 'Tambah', 'Sim', 'Ha', 'Tan', 'Fi', 'Tampilkan yang perlu dicari', 'Tampilkan yang belum di stok', 'Semua', and 'Tanpa stok data'. There are also input fields for 'Tan' and 'Fi'. Below the filters, there is a large 'Data Grid View' area.

Gambar 3.59 Desain Halaman Daftar *Stock Opname*

3.7.37. Desain Koreksi Stock

Halaman koreksi *stock* adalah halaman yang digunakan untuk menampilkan data koreksi *stock* yang telah dilakukan. Halaman koreksi *stock* dapat dilihat pada Gambar 3.60.



Koreksi Stock

☐ Tam ☐ Perb ☐ Ha ☐ Refresh ☐ Pos

Tang s/

Data Grid View

Gambar 3.60 Desain Halaman Koreksi Stock

3.7.38. Desain Koreksi Stock Detail

Halaman koreksi *stock* detail adalah halaman yang digunakan untuk memasukkan data-data *stock* barang yang dikoreksi. Desain halaman koreksi *stock* detail dapat dilihat pada Gambar 3.61 di halaman 98.

3.7.39. Desain Daftar Barang Hilang

Halaman barang hilang adalah halaman yang digunakan untuk memasukkan data-data *stock* barang yang hilang ke dalam aplikasi. Desain halaman barang hilang dapat dilihat pada Gambar 3.62 di halaman 98.

Koreksi Stock				
<input type="checkbox"/> Tamb	<input type="checkbox"/> Ha	<input type="checkbox"/> Simpan	<input type="checkbox"/> B	
No Transfer	<input type="text"/>	Simpan ke	<input type="checkbox"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
Tanggal	<input type="text"/>			
Data Grid View				
Qty	<input type="text"/>	Qty	HB	HB
Keterangan				HB Selisih

Gambar 3.61 Desain Halaman Koreksi Stock Detail

Daftar Barang Hilang				
<input type="checkbox"/> Tam	<input type="checkbox"/> Upd	<input type="checkbox"/> Hapu	<input type="checkbox"/> Posti	Fi <input type="checkbox"/> <input type="text"/>
				Tan <input type="checkbox"/> s/ <input type="checkbox"/>
Data Grid View				
Jumlah Transaksi	Total Barang			
Semua	Login	Tang	Status	IP

Gambar 3.62 Desain Halaman Daftar Barang Hilang

3.7.40. Desain Log Aplikasi

Halaman *log* aplikasi adalah halaman yang menampilkan *log-log* aplikasi. Desain halaman *log* aplikasi dapat dilihat pada Gambar 3.63.

The image shows a web interface for viewing application logs. At the top, there is a search section with a label 'Cari' and a dropdown menu, followed by a label 'Kata' and a text input field. To the right of the input field are two buttons: 'Cari' and 'Semua'. Below this is a date filter section with a label 'Tanggal', a dropdown menu, a separator '/', and another dropdown menu. The central part of the interface is a large rectangular area labeled 'Data Grid View'. At the bottom of the interface, there are three buttons: 'Hapus Semua Log', 'Hapus Log', and 'Tutup'.

Gambar 3.63 Desain Halaman *Log* Aplikasi

3.7.41. Desain Setting Lokasi

Halaman *setting* aplikasi adalah halaman yang digunakan untuk mengubah *setting* dari aplikasi yang dilakukan. Halaman *setting* aplikasi dapat dilihat pada Gambar 3.64 di halaman 100.

Setting Lokasi	
<input type="checkbox"/> Tam	<input type="checkbox"/> Up <input type="checkbox"/> Ha <input type="checkbox"/> Refresh
Data Grid View	

Gambar 3.64 Desain Halaman *Setting* Lokasi

3.7.42. Desain Laporan Data Barang

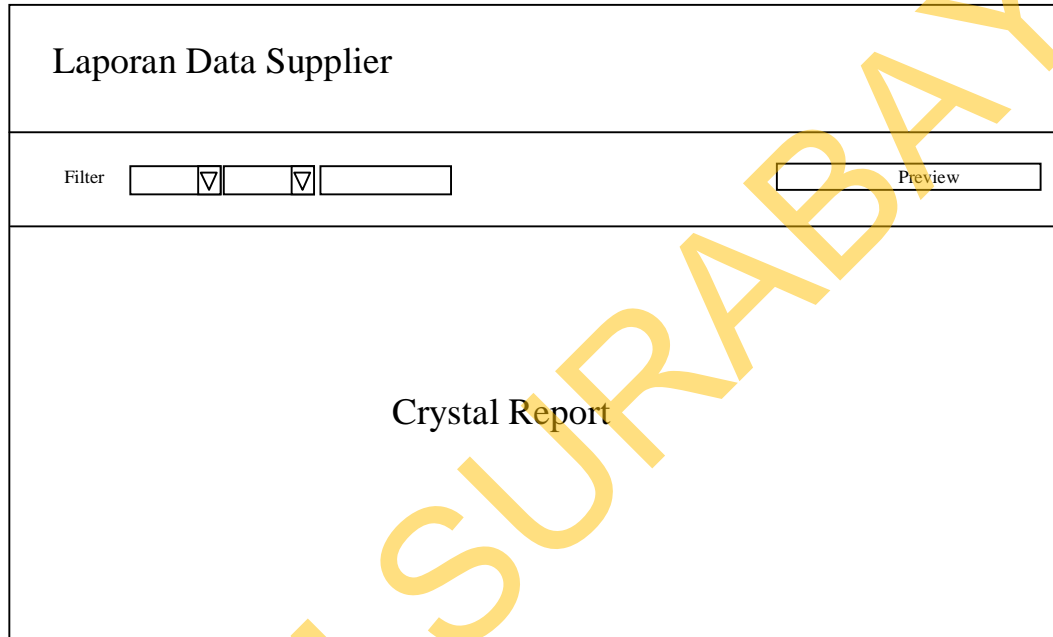
Halaman laporan data barang adalah halaman yang digunakan untuk menampilkan laporan data barang. Desain halaman laporan data barang dapat dilihat pada Gambar 3.65.

Laporan Data	
Filter	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="checkbox"/> Tampilan Tanpa STOK KOSONG <input type="text"/> Preview
Crystal Report	

Gambar 3.65 Desain Halaman Laporan Data Barang

3.7.43. Desain Laporan Data *Supplier*

Halaman laporan data *supplier* adalah halaman yang digunakan untuk menampilkan laporan data *supplier*. Desain halaman laporan data *supplier* dapat dilihat pada Gambar 3.66.



Laporan Data Supplier			
Filter	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
			Preview
Crystal Report			

Gambar 3.66 Desain Halaman Laporan Data *Supplier*

3.7.44. Desain Laporan Data *Customer*

Halaman laporan data *customer* adalah halaman yang digunakan untuk menampilkan laporan data *customer*. Desain halaman laporan data *customer* dapat dilihat pada Gambar 3.67 di halaman 102.

Laporan Data	
Filter	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
<div>Preview</div>	
<div>Crystal Report</div>	

Gambar 3.67 Desain Halaman Laporan Data *Customer*

3.7.45. Desain Laporan Penjualan

Halaman laporan penjualan adalah halaman yang digunakan untuk menampilkan laporan penjualan. Desain halaman laporan penjualan dapat dilihat pada Gambar 3.68.

Laporan	
Periode	<input type="text"/> <input type="text"/> s <input type="text"/> <input type="text"/>
<div>Cetak</div>	
<div>Crystal Report</div>	

Gambar 3.68 Desain Halaman Laporan Penjualan

3.7.46. Desain Laporan Penjualan Detail

Halaman laporan penjualan detail adalah halaman yang digunakan untuk menampilkan laporan penjualan detail. Desain halaman laporan penjualan detail dapat dilihat pada Gambar 3.69.

Laporan Penjualan Detail				
Fil	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Periode	<input type="text"/> s <input type="text"/> <input type="button" value="Preview"/>
Crystal Report				

Gambar 3.69 Desain Halaman Laporan Penjualan Detail

3.7.47. Desain Laporan *Display* Rak

Halaman laporan *display* rak adalah halaman yang digunakan untuk menampilkan laporan *display* rak. Desain halaman laporan *display* rak dapat dilihat pada Gambar 3.70 di halaman 104.

Laporan Display Rak		
Rak	<input type="text"/>	<input type="button" value="Preview"/>
Loka	<input type="text"/>	
Crystal Report		

Gambar 3.70 Desain Halaman Laporan *Display Rak*

3.7.48. Desain Pendapatan Kasir

Halaman laporan pendapatan kasir adalah halaman yang digunakan untuk menampilkan pendapatan kasir. Desain halaman laporan pendapatan kasir dapat dilihat pada Gambar 3.71.

Pendapatan Kasir		
Tangg	<input type="text"/>	<input type="button" value="Tampilkan Semua"/>
s	<input type="text"/>	<input type="button" value="Laporan Pendapatan"/>
Crystal Report		
Total Rp. XXX.XXX		<input type="button" value="Tut"/>

Gambar 3.71 Desain Halaman Pendapatan Kasir

3.7.49. Desain Pendapatan SPG

Halaman laporan pendapatan SPG adalah halaman yang digunakan untuk menampilkan laporan pendapatan SPG. Desain halaman laporan pendapatan SPG dapat dilihat pada Gambar 3.72.

Pendapatan SPG	
Tanggal <input type="text"/> s <input type="text"/>	<input type="button" value="Tampilkan Semua"/> Nama <input type="text"/> <input checked="" type="checkbox"/> Laporan Pendapatan SPG
Crystal Report	
Total Rp. XXX.XXX	<input type="button" value="Tut"/>

Gambar 3.72 Desain Halaman Pendapatan SPG

3.7.50. Desain Rekap Penjualan

Halaman rekap penjualan adalah halaman yang digunakan untuk menampilkan rekap penjualan harian. Desain halaman rekap penjualan dapat dilihat pada Gambar 3.73 di halaman 106.

Filter Berdasarkan	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Kata	<input type="text"/>	Perio	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Data Grid View							
Total penjualan Rp. xxx.xxx		Total Retur Rp. xxx.xxx		Total Pendapatan Rp. xxx.xxx			

Gambar 3.73 Desain Halaman Rekap Penjualan

3.7.51. Desain Laporan Retur Penjualan

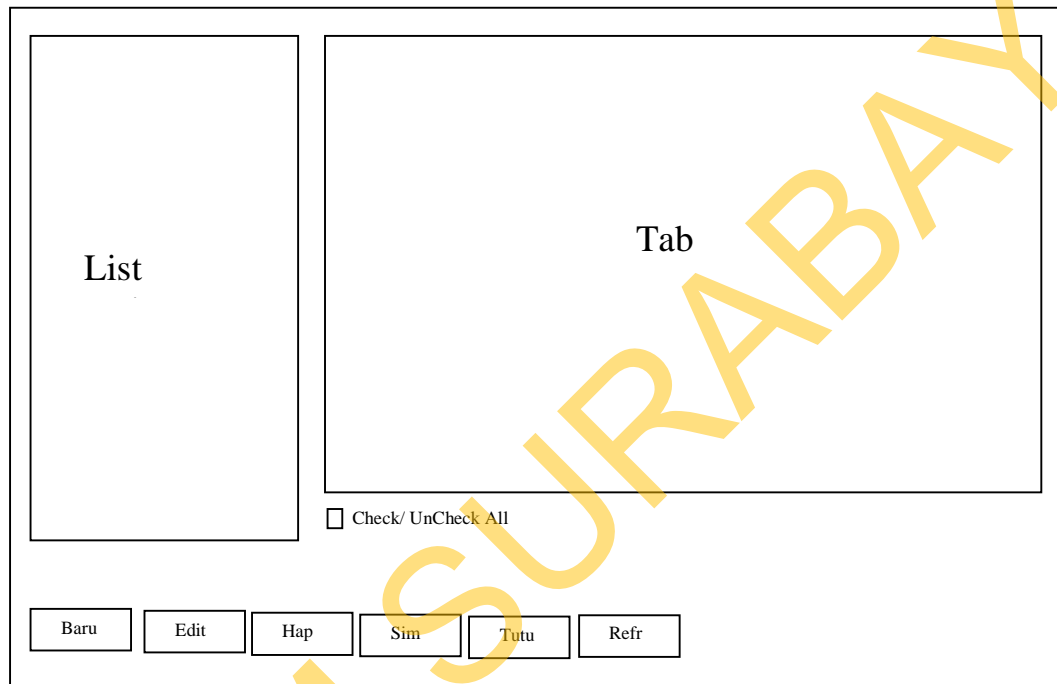
Halaman laporan retur penjualan adalah halaman yang digunakan untuk menampilkan laporan retur penjualan. Desain halaman laporan retur penjualan dapat dilihat pada Gambar 3.74.

Laporan		
Periode	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	s	<input type="text"/>
Crystal Report		

Gambar 3.74 Desain Halaman Laporan Retur Penjualan

3.7.52. Desain Hak Akses *User*

Halaman hak akses *user* adalah halaman yang digunakan untuk menambah atau mengubah hak akses *user*. Desain halaman hak akses *user* dapat dilihat pada Gambar 3.75.



Gambar 3.75 Desain Halaman Hak Akses *User*

3.7.53. Desain *Options* Perusahaan

Halaman *options* perusahaan adalah halaman yang digunakan untuk mengubah *setting* dari perusahaan. Desain halaman *options* perusahaan dapat dilihat pada Gambar 3.76 di halaman 108.

Nama Perusahaan	<input type="text"/>
Alamat	<input type="text"/>
Telpon	<input type="text"/>
Ko	<input type="text"/>
NP	<input type="text"/>
No Rekening	<input type="text"/>

Gambar 3.76 Desain Halaman *Options* Perusahaan

3.7.54. Desain *Options* POS

Halaman *options* POS adalah halaman yang digunakan untuk mengubah *setting* dari POS. Desain halaman *options* POS dapat dilihat pada Gambar 3.77.

TTD Invoice	<input type="text"/>
Pos Footer 1	<input type="text"/>
Pos Footer 2	<input type="text"/>
Pos Footer 3	<input type="text"/>
Loka	<input type="text"/> ▼
Mata Uang	<input type="text"/> ▼

Gambar 3.77 Desain Halaman *Options* POS

3.7.55. Desain Label Harga

Halaman label harga adalah halaman yang digunakan untuk memasukkan data barang yang akan dibuatkan label harga. Desain halaman label harga dapat dilihat pada Gambar 3.78 di halaman 109.

Buat Label Harga

Masukan kode barang yang akan dimasukkan dalam label

Tanggal Nota

No Nota

Nama Barang

Nama Barang

Data Grid View

Gambar 3.78 Desain Halaman Label Harga

3.7.56. Desain *Preview* Label Harga

Halaman *preview* label harga adalah halaman yang digunakan untuk menampilkan label harga. Desain halaman *preview* label harga dapat dilihat pada Gambar 3.79.

Buat Label Harga

Data Grid View

Gambar 3.79 Desain Halaman *Preview* Label Harga

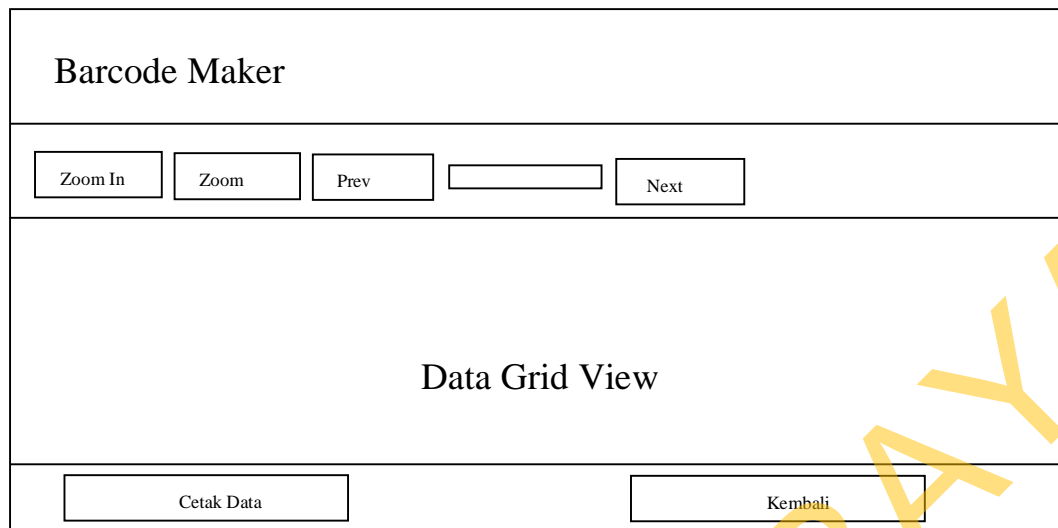
3.7.57. Desain *Barcode Maker*

Halaman *barcode maker* adalah halaman yang digunakan untuk memasukkan data barang yang akan dibuatkan *barcode*. Desain halaman *barcode maker* dapat dilihat pada Gambar 3.80.

Gambar 3.80 Desain Halaman *Barcode Maker*

3.7.58. Desain *Preview Barcode Maker*

Halaman *preview barcode maker* adalah halaman yang digunakan untuk menampilkan *barcode*. Desain halaman *preview barcode maker* dapat dilihat pada Gambar 3.81 di halaman 111.

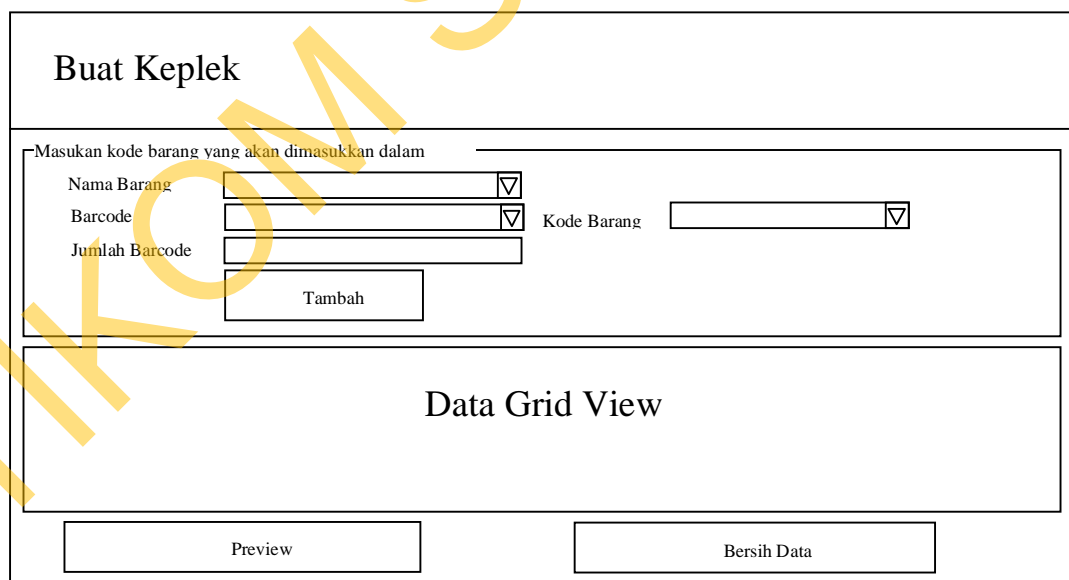


The interface is titled "Barcode Maker". It features a navigation bar with buttons for "Zoom In", "Zoom", "Prev", a text input field, and "Next". Below this is a large "Data Grid View" area. At the bottom, there are two buttons: "Cetak Data" (Print Data) and "Kembali" (Back).

Gambar 3.81 Desain Halaman *Preview Barcode Maker*

3.7.59. Desain Keplek Besar

Halaman keplek besar adalah halaman yang digunakan untuk memasukkan data barang yang akan dibuatkan keplek besar. Halaman keplek besar dapat dilihat pada Gambar 3.82.



The interface is titled "Buat Keplek". It includes a section for entering data with the instruction "Masukan kode barang yang akan dimasukkan dalam". This section contains three input fields: "Nama Barang" (Name of Goods), "Barcode", and "Jumlah Barcode" (Quantity of Barcode). To the right of these fields is a "Kode Barang" (Goods Code) field. Below the input fields is a "Tambah" (Add) button. Below the input section is a large "Data Grid View" area. At the bottom, there are two buttons: "Preview" and "Bersih Data" (Clear Data).

Gambar 3.82 Desain Halaman Keplek Besar

3.7.60. Desain *Preview* Keplek Besar

Halaman *preview* keplek besar adalah halaman yang digunakan untuk menampilkan keplek besar. Desain halaman *preview* keplek besar dapat dilihat pada Gambar 3.83.

Preview Keplek				
Zoom In	Zoom	Prev	<input type="text"/>	Next
Data Grid View				
Cetak Data		Kembali		

Gambar 3.83 Desain Halaman *Preview* Keplek Besar

3.7.61. Desain Keplek Kecil

Halaman keplek kecil adalah halaman yang digunakan untuk memasukkan data barang yang akan dibuatkan keplek kecil. Desain halaman keplek kecil dapat dilihat pada Gambar 3.84 di halaman 113.

3.7.62. Desain *Preview* Keplek Kecil

Halaman *preview* keplek kecil adalah halaman yang digunakan untuk menampilkan keplek kecil. Halaman *preview* keplek kecil dapat dilihat pada Gambar 3.85 di halaman 113.

Buat Keplek Kecil

Masukan kode barang yang akan dimasukkan dalam

Nama Barang	<input type="text"/>	<input type="button" value="v"/>	
Barcode	<input type="text"/>	<input type="button" value="v"/>	Kode Barang <input type="text"/>
Jumlah Barcode	<input type="text"/>		
<input type="button" value="Tambah"/>			

Data Grid View

Gambar 3.84 Desain Halaman Keplek Kecil

Preview Keplek Kecil

Data Grid View

Gambar 3.85 Desain Halaman *Preview* Keplek Kecil

3.8. Desain Uji Coba

3.8.1. Uji Coba Halaman *Login*

Uji coba yang dilakukan pada halaman *login* dapat dilihat pada Tabel 3.31 .

Tabel 3.31 Uji Coba Halaman *Login*.

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
1	Melakukan <i>login</i> ke dalam aplikasi	<i>Username, password, tombol login</i>	<i>Login valid dan benar</i>

3.8.2. Uji Coba Halaman Tambah *Master Customer*

Uji coba yang dilakukan pada halaman tambah *master customer* dapat dilihat pada Tabel 3.32.

Tabel 3.32 Uji Coba Halaman Tambah *Master Customer*

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
2	menambah data <i>customer</i>	kode <i>customer</i> , nama <i>customer</i> , alamat <i>customer</i> , no telpon, kode pos, kota, level harga, <i>contact person</i> , npwp, jabatan, faks, email, plafon, disc, wilayah, keterangan, tombol simpan	Data <i>customer</i> berhasil ditambah dengan valid dan benar
3	Mengubah	kode	Data <i>customer</i>

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output</i> yang diharapkan
	data <i>customer</i>	<i>customer</i> , nama <i>customer</i> , alamat <i>customer</i> , no telpon, kode pos, kota, level harga, <i>contact</i> <i>person</i> , npwp, jabatan, faks, email, plafon, disc, wilayah, keterangan, tombol simpan	berhasil diubah dengan valid dan benar

3.8.3. Uji Coba Halaman Tambah *Master Supplier*

Uji coba yang dilakukan pada halaman tambah *master supplier* dapat dilihat pada Tabel 3.33.

Tabel 3.33 Uji Coba Halaman Tambah *Master Supplier*

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output</i> yang diharapkan
4	Menambah data <i>supplier</i>	Kode <i>supplier</i> , nama <i>supplier</i> , inisial, alamat, kota, NPWP, <i>contact</i> <i>person</i> , telpon, faks, email, plafon, tombol simpan	Data <i>supplier</i> berhasil ditambah dengan valid dan benar
5	Mengubah data <i>supplier</i>	Kode <i>supplier</i> , nama <i>supplier</i> , inisial, alamat,	Data <i>supplier</i> berhasil diubah dengan valid dan benar

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
		kota, NPWP, <i>contact person</i> , telpon, faks, email, plafon, tombol simpan	

3.8.4. Uji Coba Halaman Tambah *Master Satuan*

Uji coba yang dilakukan pada halaman tambah *master satuan* dapat dilihat pada Tabel 3.34.

Tabel 3.34 Uji Coba Halaman Tambah *Master Satuan*

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
6	Menambah data satuan	Kode satuan, nama satuan, tombol simpan	Data satuan berhasil ditambah dengan valid dan benar
7	Mengubah data satuan	Kode satuan, nama satuan, tombol simpan	Data satuan berhasil diubah dengan valid dan benar

3.8.5. Uji Coba Halaman Tambah *Master Kategori*

Uji coba yang dilakukan pada halaman tambah *master kategori* dapat dilihat pada Tabel 3.35.

Tabel 3.35 Uji Coba Halaman Tambah *Master Kategori*

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
8	Menambah data kategori	Kode kategori, nama	Data kategori berhasil ditambah

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output</i> yang diharapkan
		kategori, keterangan, tombol simpan	dengan valid dan benar
9	Mengubah data kategori	Kode kategori, nama kategori, keterangan, tombol simpan	Data kategori berhasil diubah dengan valid dan benar

3.8.6. Uji Coba Halaman Tambah *Master* Barang Satuan

Uji coba yang dilakukan pada halaman tambah *master* barang satuan dapat dilihat pada Tabel 3.36.

Tabel 3.36 Uji Coba Halaman Tambah *Master* Barang Satuan

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output</i> yang diharapkan
10	Menambah data barang satuan	Kode <i>supplier</i> , kode kategori, kode barang, status jasa, status aktif, nama barang, <i>barcode</i> , rak, satuan, tipe/size, merk, negara asal, jenis, harga beli, harga jual khusus, harga jual, <i>mark up</i> , <i>stock</i> min, HPP, keterangan, tombol simpan	Data barang berhasil ditambah dengan valid dan benar
12	Mengubah data barang	Kode <i>supplier</i> , kode	Data barang berhasil

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output</i> yang diharapkan
		kategori, kode barang, status jasa, status aktif, nama barang, <i>barcode</i> , rak, satuan, tipe/size, merk, negara asal, jenis, harga beli, harga jual khusus, harga jual, <i>mark up</i> , <i>stock</i> min, HPP, keterangan, tombol simpan	diubah dengan valid dan benar

3.8.7. Uji Coba Halaman Tambah *Master* Barang Tabel

Uji coba yang dilakukan pada halaman tambah *master* barang tabel dapat dilihat pada Tabel 3.37.

Tabel 3.37 Uji Coba Halaman Tambah *Master* Barang Tabel

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output</i> yang diharapkan
11	Menambah data barang tabel	Kode <i>supplier</i> , kode kategori, kode barang, status jasa, status aktif, nama barang, <i>barcode</i> , rak, satuan, tipe/size, merk, negara asal, jenis, harga beli, harga jual	Data barang berhasil ditambah dengan valid dan benar

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
		khusus, harga jual, <i>mark up</i> , <i>stock</i> min, HPP, keterangan, tombol simpan	

3.8.8. Uji Coba Halaman Tambah *Master SPG*

Uji coba yang dilakukan pada halaman tambah *master SPG* dapat dilihat pada Tabel 3.38.

Tabel 3.38 Uji Coba Halaman Tambah *Master SPG*

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
13	Menambah data SPG	Kode SPG, nama SPG, <i>showroom</i> , wilayah, tombol simpan	Data SPG berhasil ditambah dengan valid dan benar
14	Mengubah data SPG	Kode SPG, nama SPG, <i>showroom</i> , wilayah, tombol simpan	Data SPG berhasil diubah dengan valid dan benar

3.8.9. Uji Coba Halaman Tambah *Master Kartu*

Uji coba yang dilakukan pada halaman tambah *master kartu* dapat dilihat pada Tabel 3.39.

Tabel 3.39 Uji Coba Halaman Tambah *Master Kartu*

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
15	Menambah	Kode <i>card</i> ,	Data kartu

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output</i> yang diharapkan
	kartu kredit / debet	jenis <i>card</i> , <i>charge fee</i> , tombol simpan	debet / kredit berhasil ditambah dengan valid dan benar
16	Mengubah data kartu kredit / debet	Kode <i>card</i> , jenis <i>card</i> , <i>charge fee</i> , tombol simpan	Data kartu kredit / debet berhasil diubah dengan valid dan benar

3.8.10. Uji Coba Halaman Tambah *Master Promo Satuan*

Uji coba yang dilakukan pada halaman tambah *master promo satuan* dapat dilihat pada Tabel 3.40.

Tabel 3.40 Uji Coba Halaman Tambah *Master Promo Satuan*

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output</i> yang diharapkan
17	Menambah promo diskon	Kode barang, diskon <i>quantity</i> , diskon persen, diskon rupiah, tanggal 1, tanggal 2, aktif, kriteria, qty kriteria, kriteria 2, qty kriteria 2, kode barang bonus, <i>quantity</i> , tombol simpan	Data promo diskon berhasil ditambah dengan valid dan benar

3.8.11. Uji coba Halaman Tambah *Master Promo Grup*

Uji coba yang dilakukan pada halaman tambah *master promo grup* dapat dilihat pada Tabel 3.41.

Tabel 3.41 Uji Coba Halaman Tambah *Master Promo Grup*

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
18	Menambah promo diskon grup	Nama barang promo, diskon <i>quantity</i> , diskon persen, diskon rupiah, tanggal 1, tanggal 2, aktif, kriteria, qty kriteria, kriteria 2, qty kriteria 2, kode barang bonus, <i>quantity</i> , tombol simpan	Data promo diskon berhasil ditambah dengan valid dan benar

3.8.12. Uji Coba Halaman *Master Promo*

Uji coba yang dilakukan pada halaman *master promo* dapat dilihat pada Tabel 3.42.

Tabel 3.42 Uji Coba Halaman *Master Promo*

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
19	Mengubah promo diskon	Tanggal 1, tanggal 2, tombol <i>update</i> massal	Data promo berhasil diubah dengan valid dan benar

3.8.13. Uji Coba Halaman Daftar *Customer*

Uji coba yang dilakukan pada halaman daftar *customer* dapat dilihat pada

Tabel 3.43.

Tabel 3.43 Uji Coba Halaman Daftar *Customer*

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output</i> yang diharapkan
20	Mencari data <i>customer</i>	Kode <i>customer</i> , nama <i>customer</i> , tombol cari	Data <i>customer</i> ditampilkan dengan benar dan valid

3.8.14. Uji Coba Halaman Daftar SPG

Uji coba yang dilakukan pada halaman daftar SPG dapat dilihat pada

Tabel 3.44.

Tabel 3.44 Uji Coba Halaman Daftar SPG

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output</i> yang diharapkan
21	Mencari data SPG	Kode SPG, nama SPG, tombol cari	Data spg ditampilkan dengan valid dan benar

3.8.15. Uji Coba Halaman Daftar *Item*

Uji coba yang dilakukan pada halaman daftar *item* dapat dilihat pada

Tabel 3.45.

Tabel 3.45 Uji Coba Halaman Daftar *Item*

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output</i> yang diharapkan
22	Mencari data barang	Kode barang, <i>barcode</i> , nama barang,	Data barang ditampilkan dengan valid

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
		tombol cari	dan benar

3.8.16. Uji Coba Halaman Cek Nota

Uji coba yang dilakukan pada halaman cek nota dapat dilihat pada Tabel

3.46.

Tabel 3.46 Uji Coba Halaman Cek Nota

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
23	Mencari nota penjualan berdasarkan tanggal	Tanggal, tombol cari nota	Data nota penjualan berdasarkan tanggal ditampilkan dengan benar dan valid
24	Mencari nota penjualan berdasarkan no nota	No nota, tombol cari nota	Data nota penjualan berdasarkan no nota ditampilkan dengan benar dan valid
25	Mencari nota penjualan berdasarkan nama barang	Nama barang, tombol cari nota	Data nota penjualan berdasarkan nama barang ditampilkan dengan benar dan valid
26	Mencari nota penjualan berdasarkan tanggal dan nama barang	Tanggal, nama barang, tombol cari nota	Data nota penjualan berdasarkan tanggal dan nama barang ditampilkan dengan benar dan valid
27	Mencari nota retur penjualan	No nota, tombol cari nota	Data nota retur penjualan

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output</i> yang diharapkan
			ditampilkan dengan valid dan benar

3.8.17. Uji Coba Halaman Cek Harga

Uji coba yang dilakukan pada halaman cek harga dapat dilihat pada

Tabel 3.47.

Tabel 3.47 Uji Coba Halaman Cek Harga

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output</i> yang diharapkan
28	Melakukan pengecekan harga barang	Kode barang, <i>barcode</i> , keterangan	Data harga barang ditampilkan dengan valid dan benar

3.8.18. Uji Coba Halaman Promo Aktif

Uji coba yang dilakukan pada halaman promo aktif dapat dilihat pada

Tabel 3.48.

Tabel 3.48 Uji Coba Halaman Promo Aktif

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output</i> yang diharapkan
29	Mencari data promo aktif	Nama barang	Data promo aktif ditampilkan dengan valid dan benar

3.8.19. Uji Coba Halaman *Point of Sales*

Uji coba yang dilakukan pada halaman *Point of Sales* dapat dilihat pada Tabel 3.49.

Tabel 3.49 Uji Coba Halaman *Point of Sales*

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
30	Melakukan penyimpanan penjualan	kode barang, qty, diskon rupiah, diskon persen, diskon qty, kode spg, tombol f10	Data penjualan disimpan dengan benar dan valid

3.8.20. Uji Coba Halaman Pembayaran

Uji coba yang dilakukan pada halaman pembayaran dapat dilihat pada Tabel 3.50.

Tabel 3.50 Uji Coba Halaman Pembayaran

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
31	Melakukan penyimpanan pembayaran POS	Jenis kartu, tunai, kredit, tombol f1	Data pembayaran POS disimpan dengan benar dan valid
32	Menghasilkan nota penjualan	Tombol f1	Nota penjualan dihasilkan dengan benar dan valid

3.8.21. Uji Coba Halaman Cari Nota Jual

Uji coba yang dilakukan pada halaman cari nota jual dapat dilihat pada Tabel 3.51.

Tabel 3.51 Uji Coba Halaman Cari Nota Jual

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
33	Pencarian penjualan untuk retur penjualan	Kode <i>customer</i> , nama <i>customer</i> , tanggal, tombol cari	Data penjualan ditampilkan dengan valid dan benar

3.8.22. Uji Coba Halaman Daftar *Item Retur*

Uji coba yang dilakukan pada halaman daftar *item* retur dapat dilihat pada Tabel 3.52.

Tabel 3.52 Uji Coba Halaman Daftar *Item Retur*

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
34	Pencarian barang retur	Kode barang, <i>barcode</i> , nama barang, tombol cari	Data barang retur ditampilkan dengan valid dan benar

3.8.23. Uji Coba Halaman Daftar SPG Retur

Uji coba yang dilakukan pada halaman daftar SPG retur dapat dilihat pada Tabel 3.53.

Tabel 3.53 Uji Coba Halaman Daftar SPG Retur

<i>Test Case</i>	<i>Tujuan</i>	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
35	Pencarian SPG untuk retur penjualan	Kode SPG, nama SPG, tombol cari	Data SPG ditampilkan dengan valid dan benar

3.8.24. Uji Coba Halaman Retur Penjualan

Uji coba yang dilakukan pada halaman retur penjualan dapat dilihat pada Tabel 3.54.

Tabel 3.54 Uji Coba Halaman Retur Penjualan

<i>Test Case</i>	<i>Tujuan</i>	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
36	Melakukan penyimpanan retur penjualan	No jual, jam, tanggal, qty barang retur, list barang tukar, nama SPG, bayar, tombol simpan	Data retur penjualan disimpan dengan benar dan valid
37	Menghasilkan nota retur penjualan	Tombol simpan	Nota retur penjualan dihasilkan dengan valid dan benar

3.8.25. Uji Coba Halaman Tambah Penerimaan Barang Tabel

Uji coba yang dilakukan pada halaman tambah penerimaan barang tabel dapat dilihat pada Tabel 3.55.

Tabel 3.55 Uji Coba Halaman Tambah Penerimaan Barang Tabel

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
38	Pencarian data barang untuk penerimaan barang	Kode barang, <i>barcode</i> , nama barang, tombol cari	Data barang ditampilkan dengan valid dan benar

3.8.26. Uji Coba Halaman Penerimaan Barang

Uji coba yang dilakukan pada halaman penerimaan barang dapat dilihat pada Tabel 3.56.

Tabel 3.56 Uji Coba Halaman Penerimaan Barang

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
39	Melakukan penyimpanan penerimaan barang	Tanggal, <i>supplier</i> , lokasi, kode barang, qty, harga satuan, <i>mark up</i> , harga jual, keterangan, tombol simpan	Data penerimaan disimpan dengan benar dan valid
40	Melakukan perubahan data penerimaan barang	<i>supplier</i> , lokasi, kode barang, qty, harga satuan, <i>mark up</i> , harga jual, keterangan, tombol simpan	Data penerimaan berhasil diubah dengan benar dan valid

3.8.27. Uji Coba Halaman *Input Data Stock Opname*

Uji coba yang dilakukan pada halaman *input data stock opname* dapat dilihat pada Tabel 3.57.

Tabel 3.57 Uji Coba Halaman *Input Data Stock Opname*

<i>Test Case</i>	<i>Tujuan</i>	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
41	Pencarian data <i>stock opname</i> barang berdasarkan nama barang	Nama barang, tombol lanjutkan	Data barang <i>stock opname</i> ditampilkan dengan valid dan benar
42	Pencarian data <i>stock opname</i> barang berdasarkan grup barang	Grup barang, tombol lanjutkan	Data barang <i>stock opname</i> ditampilkan dengan valid dan benar

3.8.28. Uji Coba Halaman *Stock Opname*

Uji coba yang dilakukan pada halaman *stock opname* dapat dilihat pada Tabel 3.58.

Tabel 3.58 Uji Coba Halaman *Stock Opname*

<i>Test Case</i>	<i>Tujuan</i>	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
43	Melakukan penyimpanan data <i>stock opname</i>	<i>Barcode</i> , qty GS, qty GA, qty <i>display</i> , tombol selesai	Data <i>stock opname</i> disimpan dengan benar dan valid

3.8.29. Uji Coba Halaman Daftar *Stock Opname*

Uji coba yang dilakukan pada halaman daftar *stock opname* dapat dilihat pada Tabel 3.59.

Tabel 3.59 Uji Coba Halaman Daftar *Stock Opname*

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
44	Menampilkan barang yang belum dilakukan <i>stock opname</i>	Tombol tampilkan yang belum distock <i>opname</i>	Data barang yang belum dilakukan <i>stock opname</i> ditampilkan dengan valid dan benar
45	Menampilkan semua data <i>stock opname</i>	Tombol semua data	Semua data <i>stock opname</i> ditampilkan dengan benar dan valid
46	Menampilkan data tanpa <i>stock data qty 0</i>	Tombol tanpa stok data qty 0	Data <i>stock opname</i> tanpa <i>stock data qty 0</i> ditampilkan dengan valid dan benar
47	Memindahkan ke koreksi <i>stock</i> dan barang hilang	Status koreksi <i>stock</i> , status barang hilang, tombol pindah ke koreksi dan barang hilang (<i>posting pilihan</i>)	Data <i>stock opname</i> disimpan ke dalam koreksi <i>stock</i> dan barang hilang dengan valid dan benar

3.8.30. Uji Coba Halaman Barang Hilang

Uji coba yang dilakukan pada halaman barang hilang dapat dilihat pada

Tabel 3.60.

Tabel 3.60 Uji Coba Halaman Barang Hilang

<i>Test Case</i>	<i>Tujuan</i>	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
48	Melakukan penyimpanan data barang hilang	Tanggal, lokasi, kode barang, qty hilang, tombol simpan	Data barang hilang disimpan dengan valid dan benar

3.8.31. Uji Coba Halaman Koreksi Stock

Uji coba yang dilakukan pada halaman koreksi stock dapat dilihat pada

Tabel 3.61.

Tabel 3.61 Uji Coba Halaman Koreksi Stock

<i>Test Case</i>	<i>Tujuan</i>	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
49	Melakukan penyimpanan data koreksi stock	Tanggal, lokasi, kode barang, qty minus, qty plus, tombol simpan	Data koreksi stock disimpan dengan valid dan benar

3.8.32. Uji Coba Halaman *Transfer Gudang*

Uji coba yang dilakukan pada halaman *transfer* gudang dapat dilihat pada Tabel 3.62.

Tabel 3.62 Uji Coba Halaman *Transfer Gudang*

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
50	Kirim <i>transfer</i> gudang dengan qty melalui <i>internet</i>	Tanggal, gudang pengirim, gudang penerima, keterangan, kode barang, banyaknya, tombol kirim (simpan)	<i>Transfer</i> gudang dikirim dengan benar dan valid
51	Kirim <i>transfer</i> gudang kode melalui <i>internet</i>	Tanggal, gudang pengirim, gudang penerima, keterangan, kode barang, banyaknya, tombol kirim (hanya kode barang)	<i>Transfer</i> gudang dikirim dengan valid dan benar
52	Kirim <i>transfer</i> gudang qty melalui <i>flashdisk</i>	Tanggal, gudang pengirim, gudang penerima, keterangan, kode barang, banyaknya, tombol kirim <i>transfer</i> qty ke file	<i>Transfer</i> gudang disimpan dengan valid dan benar
53	Kirim <i>transfer</i> gudang kode melalui <i>flashdisk</i>	Tanggal, gudang pengirim, gudang penerima,	<i>Transfer</i> gudang disimpan dengan valid dan benar

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output</i> yang diharapkan
		keterangan, kode barang, banyaknya, tombol kirim <i>transfer</i> kode ke <i>file</i>	
54	Menghasilkan bukti <i>transfer</i> dalam bentuk struk nota	Tombol <i>print</i> <i>preview</i> (struk)	Bukti <i>transfer</i> dalam bentuk struk dihasilkan dengan benar dan valid
55	Menghasilkan bukti <i>transfer</i>	Tombol <i>print</i> <i>preview</i> (A4)	Bukti <i>transfer</i> dihasilkan dengan valid dan benar

3.8.33. Uji Coba Halaman Laporan Data Barang

Uji coba yang dilakukan pada halaman laporan data barang dapat dilihat pada Tabel 3.63.

Tabel 3.63 Uji Coba Halaman Laporan Data Barang

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output</i> yang diharapkan
56	Menghasilkan laporan data barang	Kode barang, nama barang, tombol <i>preview</i>	Laporan data barang dihasilkan dengan valid dan benar

3.8.34. Uji Coba Halaman Laporan Data *Customer*

Uji coba yang dilakukan pada halaman laporan data *customer* dapat dilihat pada Tabel 3.64.

Tabel 3.64 Uji Coba Halaman Laporan Data *Customer*

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
57	Menghasilkan laporan data <i>customer</i>	Kode <i>customer</i> , nama <i>customer</i> , kota, tombol <i>preview</i>	Laporan data <i>customer</i> dihasilkan dengan valid dan benar

3.8.35. Uji Coba Halaman Laporan Data *Supplier*

Uji coba yang dilakukan pada halaman laporan data *supplier* dapat dilihat pada Tabel 3.65.

Tabel 3.65 Uji Coba Halaman Laporan Data *Supplier*

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
58	Menghasilkan laporan data <i>supplier</i>	Kode <i>supplier</i> , nama <i>supplier</i> , kota, tombol <i>preview</i>	Laporan data <i>supplier</i> dihasilkan dengan valid dan benar

3.8.36. Uji Coba Halaman Laporan Penjualan

Uji coba yang dilakukan pada halaman laporan penjualan dapat dilihat pada Tabel 3.66.

Tabel 3.66 Uji Coba Halaman Laporan Penjualan

<i>Test Case</i>	<i>Tujuan</i>	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
59	Menghasilkan laporan penjualan	Periode, tombol cetak	Laporan penjualan dihasilkan dengan valid dan benar
60	Menghasilkan laporan penjualan berdasarkan <i>customer</i>	Nama customer, periode, tombol <i>preview</i>	Laporan penjualan berdasarkan <i>customer</i> dihasilkan dengan valid dan benar
61	Menghasilkan laporan penjualan berdasarkan kasir	Nama kasir, periode, tombol <i>preview</i>	Laporan penjualan berdasarkan kasir dihasilkan dengan valid dan benar
62	Menghasilkan laporan penjualan berdasarkan SPG	Nama SPG, periode, tombol <i>preview</i>	Laporan penjualan berdasarkan SPG dihasilkan dengan valid dan benar
63	Menghasilkan laporan penjualan berdasarkan kategori	Nama kategori, periode, tombol <i>preview</i>	Laporan penjualan berdasarkan kategori dihasilkan dengan valid dan benar
64	Menghasilkan laporan penjualan berdasarkan	Nama barang, periode, tombol <i>preview</i>	Laporan penjualan berdasarkan barang

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
	barang		dihasilkan dengan valid dan benar
65	Menghasilkan laporan penjualan barang <i>fast moving</i>	Periode, tombol <i>preview</i>	Laporan penjualan barang <i>fast moving</i> dihasilkan dengan valid dan benar
66	Menghasilkan laporan penjualan berdasarkan barang <i>slow moving</i>	Periode, tombol <i>preview</i>	Laporan penjualan barang <i>slow moving</i> dihasilkan dengan valid dan benar

3.8.37. Uji Coba Halaman Laporan Retur Penjualan

Uji coba yang dilakukan pada halaman laporan retur penjualan dapat dilihat pada Tabel 3.67.

Tabel 3.67 Uji Coba Halaman Laporan Retur Penjualan

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
67	Menghasilkan laporan retur penjualan	Periode, tombol cetak	Laporan retur penjualan dihasilkan dengan valid dan benar

3.8.38. Uji Coba Halaman Laporan Penjualan Detail

Uji coba yang dilakukan pada halaman laporan penjualan detail dapat dilihat pada Tabel 3.68.

Tabel 3.68 Uji Coba Halaman Laporan Penjualan Detail

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
68	Menghasilkan laporan penjualan detail berdasarkan <i>customer</i>	Nama <i>customer</i> , periode, tombol <i>preview</i>	Laporan penjualan detail berdasarkan <i>customer</i> dihasilkan dengan valid dan benar
69	Menghasilkan laporan penjualan detail berdasarkan kasir	Nama kasir, periode, tombol <i>preview</i>	Laporan penjualan detail berdasarkan kasir dihasilkan dengan valid dan benar
70	Menghasilkan laporan penjualan detail berdasarkan SPG	Nama SPG, periode, tombol <i>preview</i>	Laporan penjualan detail berdasarkan SPG dihasilkan dengan valid dan benar
71	Menghasilkan laporan penjualan detail berdasarkan kategori	Nama kategori, periode, tombol <i>preview</i>	Laporan penjualan detail berdasarkan kategori dihasilkan dengan valid dan benar
72	Menghasilkan laporan penjualan detail berdasarkan	Nama barang, periode, tombol <i>preview</i>	Laporan penjualan detail berdasarkan barang

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output</i> yang diharapkan
	barang		dihasilkan dengan valid dan benar

3.8.39. Hasil Uji Coba Laporan *Stock* Barang

Uji coba yang dilakukan pada halaman laporan *stock* barang dapat dilihat pada Tabel 3.69.

Tabel 3.69 Uji Coba Halaman Laporan *Stock* Barang

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output</i> yang diharapkan
74	Menghasilkan laporan <i>stock</i> barang	Periode, lokasi, tombol <i>preview</i> kartu <i>stock</i>	Laporan <i>stock</i> barang dihasilkan dengan valid dan benar

3.8.40. Uji Coba Halaman Laporan *Display* Rak

Uji coba yang dilakukan pada halaman laporan *display* rak dapat dilihat pada Tabel 3.70.

Tabel 3.70 Uji Coba Halaman Laporan *Display* Rak

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output</i> yang diharapkan
75	Menghasilkan laporan <i>display</i> rak	Rak, lokasi, tombol <i>preview</i>	Laporan <i>display</i> rak dihasilkan dengan valid dan benar

3.8.41. Uji Coba Halaman Laporan Pendapatan Kasir

Uji coba yang dilakukan pada halaman laporan pendapatan kasir dapat dilihat pada Tabel 3.71.

Tabel 3.71 Uji Coba Halaman Laporan Pendapatan Kasir

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
76	Menghasilkan laporan pendapatan kasir	Tanggal, nama <i>user</i>	Laporan pendapatan kasir dihasilkan dengan valid dan benar

3.8.42. Uji Coba Halaman Laporan Pendapatan SPG

Uji coba yang dilakukan pada halaman laporan pendapatan SPG dapat dilihat pada Tabel 3.72.

Tabel 3.72 Uji Coba Halaman Laporan Pendapatan SPG

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
77	Menghasilkan laporan pendapatan SPG	Tanggal, nama SPG	Laporan pendapatan SPG dihasilkan dengan valid dan benar

3.8.43. Uji Coba Halaman Laporan Rekap Penjualan Harian

Uji coba yang dilakukan pada halaman laporan rekap penjualan harian dapat dilihat pada Tabel 3.73.

Tabel 3.73 Uji Coba Halaman Laporan Rekap Penjualan Harian

<i>Test Case</i>	<i>Tujuan</i>	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
78	Menghasilkan laporan rekap penjualan harian	Periode	Laporan rekap penjualan dihasilkan dengan valid dan benar
79	Menghasilkan laporan rekap penjualan harian berdasarkan kasir	Nama kasir, periode	Laporan rekap penjualan berdasarkan kasir dihasilkan dengan valid dan benar
80	Menghasilkan laporan rekap penjualan harian berdasarkan SPG	Nama SPG, periode	Laporan rekap penjualan berdasarkan SPG dihasilkan dengan valid dan benar
81	Menghasilkan laporan rekap penjualan harian berdasarkan no nota	No nota, periode	Laporan rekap penjualan berdasarkan no nota dihasilkan dengan valid dan benar
82	Menghasilkan laporan rekap penjualan harian berdasarkan kode barang	Kode barang, periode	Laporan rekap penjualan berdasarkan kode barang dihasilkan dengan valid dan benar
83	Menghasilkan laporan rekap penjualan harian	<i>Barcode</i> , periode	Laporan rekap penjualan berdasarkan barcode

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output</i> yang diharapkan
	berdasarkan barcode		dihasilkan dengan valid dan benar
84	Menghasilkan laporan rekap penjualan harian berdasarkan keterangan	Keterangan, periode	Laporan rekap penjualan berdasarkan keterangan dihasilkan dengan valid dan benar

3.8.44. Uji Coba Halaman Options

Uji coba yang dilakukan pada halaman *options* dapat dilihat pada Tabel

3.74.

Tabel 3.74 Uji Coba Halaman *Options*

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output</i> yang diharapkan
85	Mengubah data <i>options</i> perusahaan	Nama perusahaan, alamat, telpon, kota, NPWP, no rekening	Data <i>options</i> perusahaan diubah dengan benar dan valid
86	Mengubah data <i>options</i> POS	TTD <i>invoice</i> , POS <i>footer</i> 1, POS <i>footer</i> 2, POS <i>footer</i> 3, mata uang	Data <i>options</i> POS diubah dengan benar dan valid

3.8.45. Uji Coba Halaman Hak Akses *User*

Uji coba yang dilakukan pada halaman hak akses *user* dapat dilihat pada Tabel 3.75.

Tabel 3.75 Uji Coba Halaman Hak Akses *User*

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
87	Menambah <i>user</i>	<i>User ID, username, password, confirm password, jabatan, tombol simpan</i>	<i>User disimpan dengan benar dan valid</i>
88	Mengubah hak akses <i>user</i>	<i>Data hak akses user, tombol simpan</i>	<i>Hak akses user diubah dengan valid dan benar</i>

3.8.46. Uji Coba Halaman Keplek Besar

Uji coba yang dilakukan pada halaman keplek besar dapat dilihat pada Tabel 3.76.

Tabel 3.76 Uji Coba Halaman Keplek Besar

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
89	Menghasilkan keplek besar	<i>Kode barang, jumlah keplek, tombol preview</i>	<i>Keplek besar dihasilkan dengan valid dan benar</i>

3.8.47. Uji Coba Halaman Keplek Kecil

Uji coba yang dilakukan pada halaman keplek kecil dapat dilihat pada

Tabel 3.77.

Tabel 3.77 Uji Coba Halaman Keplek Kecil

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
90	Menghasilkan keplek kecil	Kode barang, jumlah keplek, tombol <i>preview</i>	Keplek kecil dihasilkan dengan valid dan benar

3.8.48. Uji Coba Halaman Label Harga

Uji coba yang dilakukan pada halaman label harga dapat dilihat pada

Tabel 3.78.

Tabel 3.78 Uji Coba Halaman Label Harga

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
91	Menghasilkan label harga	Kode barang, jumlah keplek, tombol <i>preview</i>	Label harga dihasilkan dengan benar dan valid

3.8.49. Uji Coba Halaman Label Barcode

Uji coba yang dilakukan pada halaman label *barcode* dapat dilihat pada

Tabel 3.79.

Tabel 3.79 Uji Coba Halaman Label Barcode

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
92	Menghasilkan label <i>barcode</i>	Kode barang, jumlah keplek, tombol <i>preview</i>	Label <i>barcode</i> dihasilkan dengan valid dan benar

3.8.50. Uji Coba Halaman Setting Aplikasi

Uji coba yang dilakukan pada halaman *setting* aplikasi dapat dilihat pada

Tabel 3.80.

Tabel 3.80 Uji Coba Halaman Setting Aplikasi

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
93	Mengubah <i>setting</i> IP lokasi	Nama lokasi, kode lokasi, ip komputer, keterangan, tombol <i>simpan</i>	<i>Setting</i> IP lokasi diubah dengan valid dan benar

3.8.51. Uji Coba Halaman Tambah *Setting* Aplikasi

Uji coba yang dilakukan pada halaman tambah *setting* aplikasi dapat dilihat pada Tabel 3.81.

Tabel 3.81 Uji Coba Halaman Tambah *Setting* Aplikasi

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output</i> yang diharapkan
94	Menambah <i>setting</i> IP lokasi	Nama lokasi, kode lokasi, ip komputer, keterangan, tombol simpan	<i>Setting</i> IP lokasi disimpan dengan valid dan benar

3.8.52. Uji Coba Halaman *Log* Aplikasi

Uji coba yang dilakukan pada halaman *log* aplikasi dapat dilihat pada Tabel 3.82.

Tabel 3.82 Uji Coba Halaman *Log* Aplikasi

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output</i> yang diharapkan
95	Menampilkan <i>log</i> aplikasi	Nama pengguna, tindakan, periode, tombol cari	Data <i>log</i> aplikasi ditampilkan dengan valid dan benar
96	Menampilkan semua <i>log</i> aplikasi	Tombol semua data	Semua data <i>log</i> aplikasi ditampilkan dengan valid dan benar

1.8.53 Uji Coba Halaman *Login* Cabang

Uji coba yang dilakukan pada halaman *login* cabang dapat dilihat pada Tabel 3.83 .

Tabel 3.83 Uji Coba Halaman *Login* Cabang.

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output</i> yang diharapkan
97	Melakukan <i>login</i> ke dalam aplikasi cabang	<i>Username, password, tombol login</i>	<i>Login</i> ke cabang valid dan benar

1.8.54 Uji Coba Penggunaan Aplikasi pada Pimpinan/*Supervisor*

Uji coba penggunaan aplikasi melalui tabel angket pada pimpinan/*supervisor* dapat dilihat pada Tabel 3.84

Tabel 3.84 Uji Coba Penggunaan Aplikasi pada Pimpinan/*Supervisor*

No	Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Apakah desain antar muka yang ada pada sistem sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna?					
2	Apakah proses-proses master yang ada pada sistem sudah dapat memenuhi informasi-informasi yang diperlukan untuk dilakukan <i>input</i> data ke dalam sistem?					
3	Apakah proses-proses transaksi yang ada pada sistem seperti POS, retur penjualan, dan penerimaan barang dapat menunjang kinerja dari karyawan?					
4	Apakah informasi dan laporan yang dihasilkan oleh sistem sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna?					
5	Apakah fitur <i>transfer</i> gudang yang telah diimplementasikan ke dalam sistem dapat mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahan akibat <i>human error</i> ?					
6	Apakah fitur <i>stock opname</i> yang baru mudah dioperasikan dan dapat mempermudah pimpinan/ <i>supervisor</i> untuk melakukan pengawasan <i>stock opname</i> secara berkala?					
7	Apakah informasi yang dihasilkan oleh pendapatan kasir /atau pendapatan SPG dapat membantu pimpinan/ <i>supervisor</i> dalam menentukan bonus bagi kasir maupun SPG?					

No	Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
8	Apakah rekap penjualan harian dapat memberikan gambaran yang cukup mendetail mengenai barang yang terjual pada tanggal tertentu? Dan apakah rekap penjualan harian juga dapat memberikan gambaran mengenai total pendapatan yang diperoleh perusahaan pada tanggal yang dipilih?					
9	Apakah sistem secara keseluruhan dapat menunjang dan meningkatkan keefektifan kinerja dari para karyawan?					

1.8.55 Uji Coba Penggunaan Aplikasi pada Admin

Uji coba penggunaan aplikasi melalui tabel angket pada *admin* dapat dilihat pada Tabel 3.85

Tabel 3.85 Uji Coba Penggunaan Aplikasi pada *Admin*

No	Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Apakah desain antar muka yang ada pada sistem sudah sesuai dengan kebutuhan admin?					
2	Apakah proses-proses <i>master</i> yang ada pada sistem sudah dapat memenuhi informasi-informasi yang diperlukan untuk dilakukan penginputan data ke dalam sistem?					
3	Apakah proses penerimaan barang yang ada pada sistem sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dapat mempermudah kinerja dari admin dalam penginputan data penerimaan barang?					
4	Apakah informasi dan laporan <i>master</i> yang dihasilkan oleh sistem sudah sesuai dengan kebutuhan admin?					
5	Apakah fitur <i>transfer</i> gudang yang telah diimplementasikan ke dalam sistem dapat mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahan akibat <i>human error</i> ?					
6	Apakah fitur <i>stock opname</i> yang baru mudah dioperasikan dan dapat mempermudah admin untuk melakukan <i>stock opname</i> secara berkala?					
7	Apakah dengan adanya fitur cetak <i>barcode</i> , cetak label harga dan sebagainya dapat mempermudah kinerja dari admin?					
8	Apakah sistem secara keseluruhan dapat menunjang dan meningkatkan keefektifan kinerja dari admin?					

1.8.56 Uji Coba Penggunaan Aplikasi pada Kasir

Uji coba penggunaan aplikasi melalui tabel angket pada kasir dapat dilihat pada Tabel 3.86

Tabel 3.86 Uji Coba Penggunaan Aplikasi pada Kasir

No	Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Apakah desain antar muka yang ada pada sistem sudah sesuai dengan kebutuhan kasir?					
2	Apakah proses POS yang telah diimplementasikan di dalam sistem dapat mempermudah kinerja dari kasir?					
3	Apakah proses retur penjualan yang ada pada sistem mudah dioperasikan dan dapat meningkatkan efektifitas dari kasir?					
4	Apakah promo diskon yang telah diimplementasikan ke dalam sistem sudah efektif dan efisien?					
5	Apakah dengan adanya fitur antrian pada POS dapat mempermudah kasir pada saat <i>customer</i> sedang mengambil barang lain di rak sementara masih ada <i>customer</i> lain yang mengantri?					
6	Apakah sistem secara keseluruhan dapat menunjang dan meningkatkan keefektifan kinerja dari kasir?					