

BAB IV

ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

2.1 Analisis Sistem

Berdasarkan hasil survey dan pengamatan yang dilakukan di CV. Mitra Karya Persada, maka didapatkan proses-proses yang terjadi dalam pencatatan data pesanan pelanggan. Proses-proses tersebut dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu: proses transaksi penjualan, proses pembayaran dan proses pelaporan.

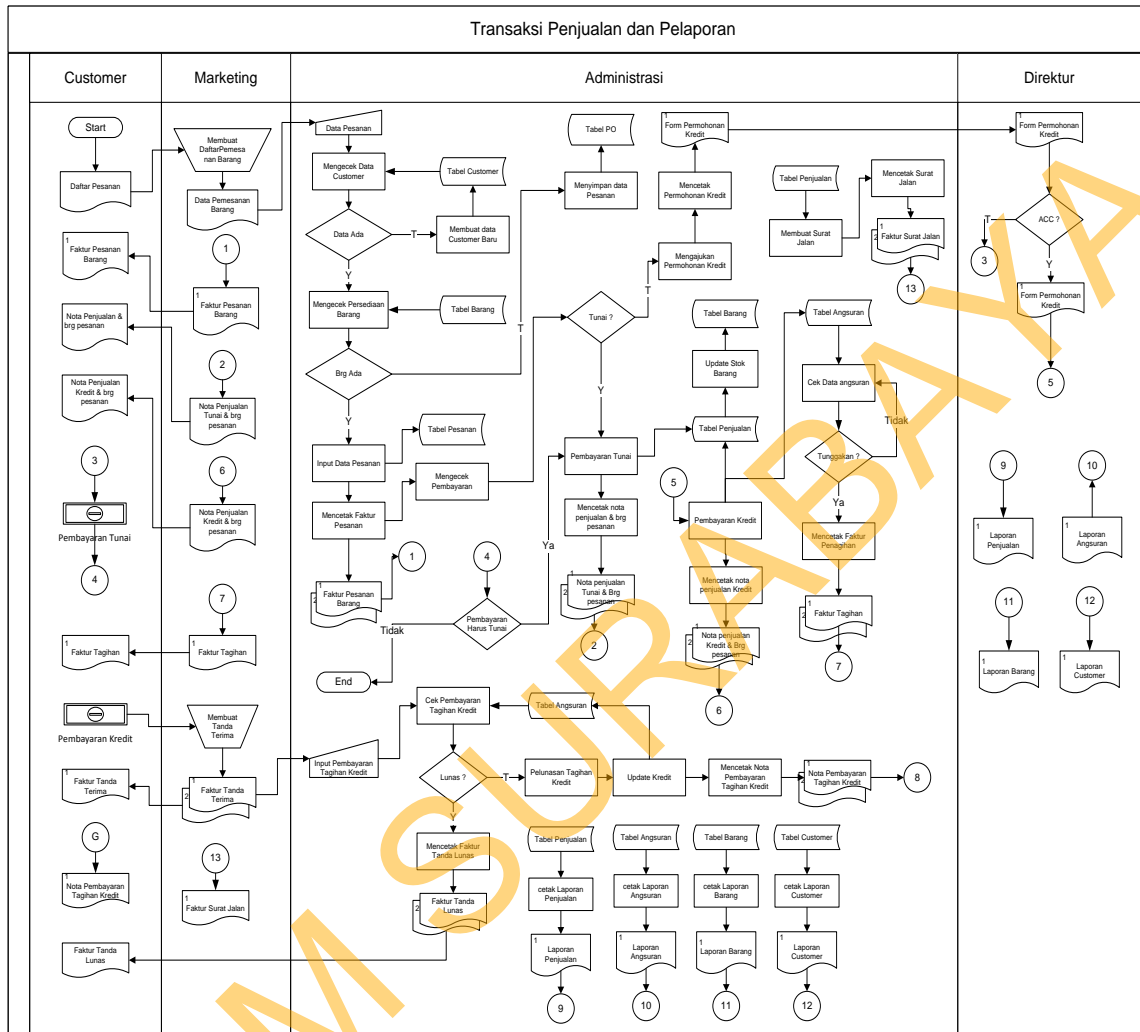
2.2 Perancangan Sistem

Berdasarkan analisis sistem yang ada, maka akan dirancang suatu sistem yang sesuai dengan kebutuhan. Rancangan sistem yang dibuat berupa *Data Flow Diagram* (DFD) sebagai deskripsi alur dari sistem. DFD dibuat dengan menggunakan *software* PowerDesigner 6 32-bit.

2.2.1 System Flow

System flow yaitu bagan yang memiliki arus pekerjaan secara menyeluruh dari suatu sistem yang menjelaskan urutan prosedur-prosedur yang terdapat di dalam sistem. *System flow* pada kerja praktek ini dapat dilihat pada Gambar 4.1.

2.2.1.1 System Flow Proses Penjualan



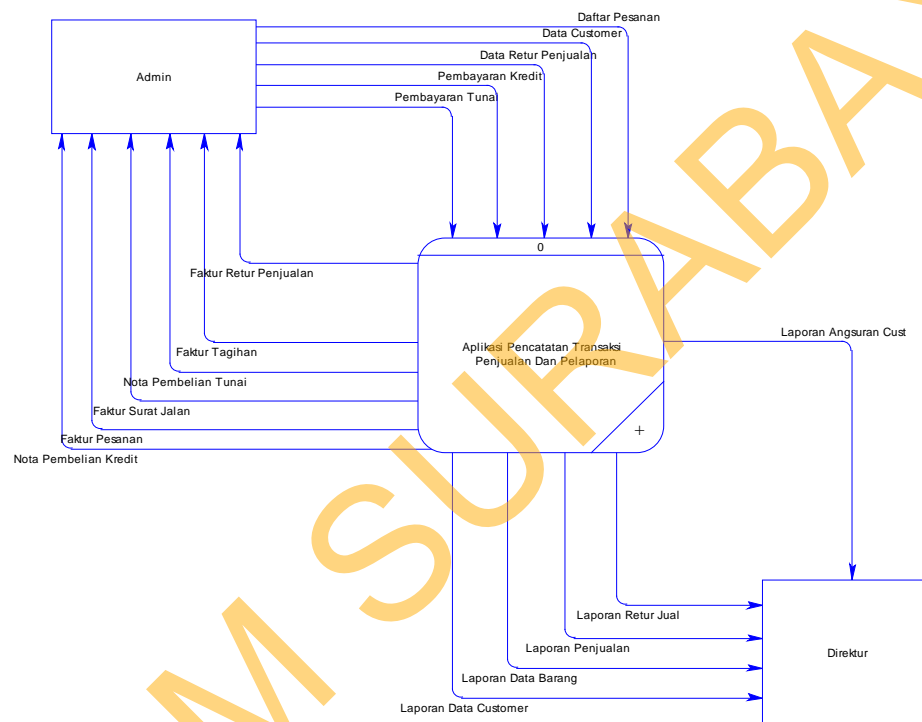
Gambar 4.1. System Flow Proses Penjualan

2.2.2 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) yaitu bagan yang menggambarkan arus data dalam suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika. DFD kemudian terdiri dari *Context Diagram*, level 0 dan level – level selanjutnya sesuai dengan tingkat kompleksitas sistem.

2.2.2.1 Context Diagram

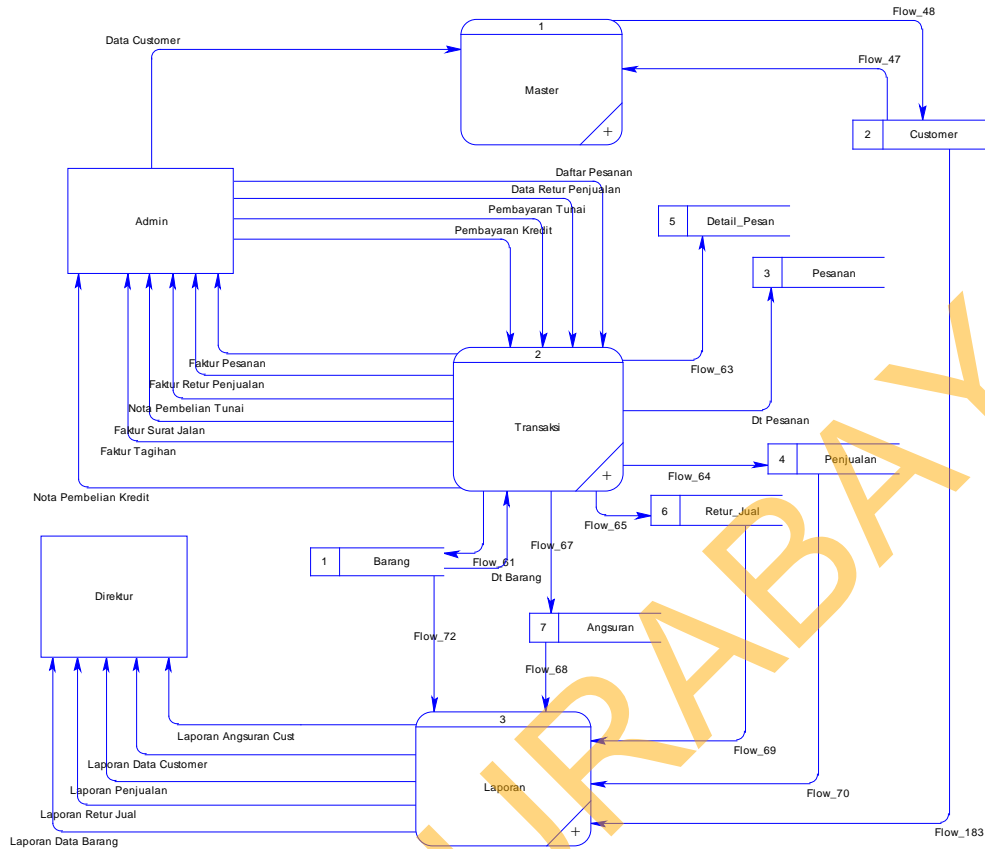
Context Diagram menggambarkan arus data keseluruhan dalam sebuah sistem. Context diagram sistem ini memiliki tiga *external entity* yang menunjang jalannya sistem, yaitu Admin dan Direktur. *Context Diagram* dapat dilihat pada Gambar 4.2



Gambar 4.2. *Context Diagram* Aplikasi Pencatatan Data Pesanan Pelanggan

2.2.2.2 DFD Level 0

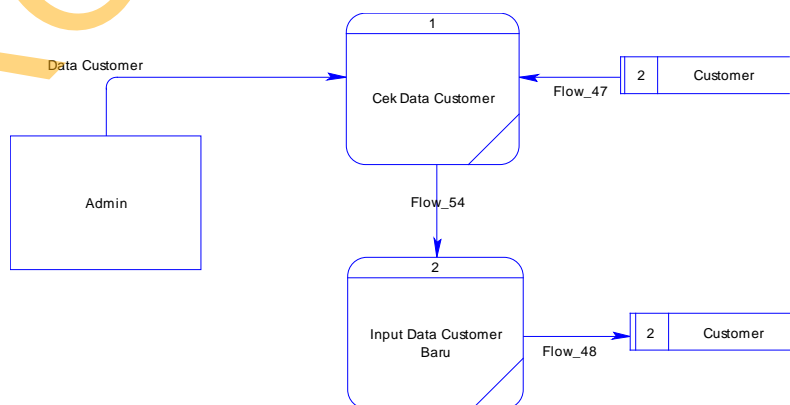
Dalam DFD level 0 ini terdapat tiga sistem dan tiga *external entity*. Sistem tersebut antara lain : Master, Transaksi dan Laporan. Sedangkan *external entity* - nya adalah Admin dan Derektur. DFD level 0 dapat dilihat pada Gambar 4.3



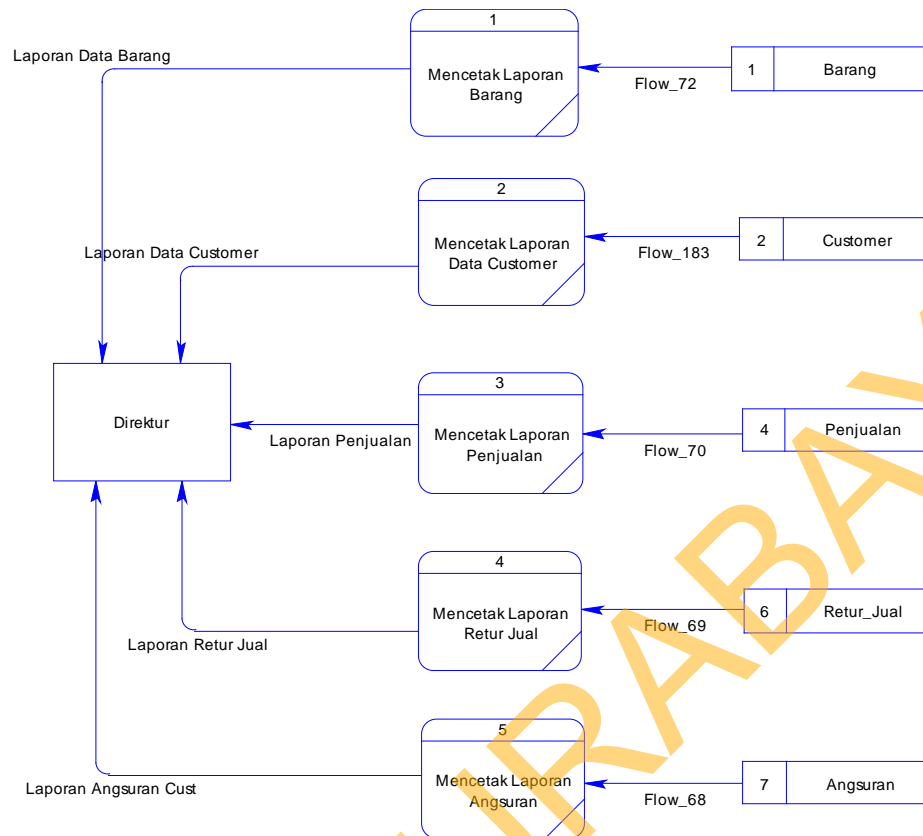
Gambar 4.3. DFD Level 0 Aplikasi Pencatatan Data Pesanan Pelanggan

2.2.2.3 DFD Level 1 Master

Pada DFD level 1 master dijelaskan proses – proses yang terjadi pada manajemen master. DFD level 1 master dapat dilihat pada Gambar 4.4



Gambar 4.4. DFD Level 1 Master



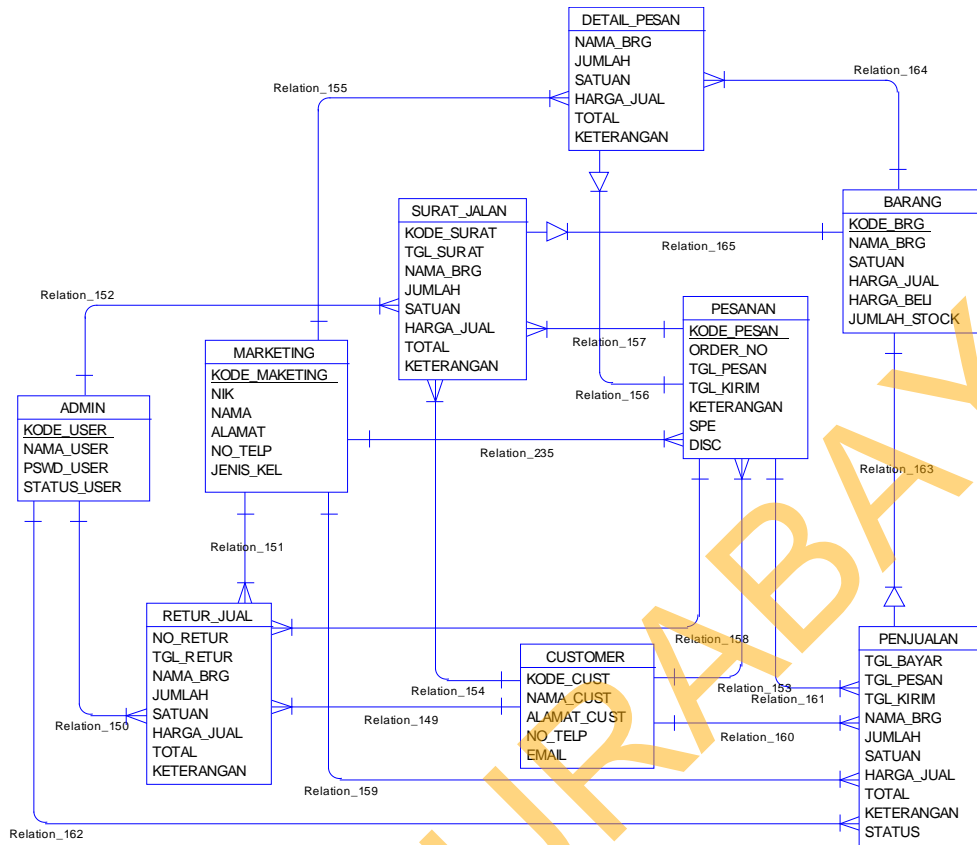
Gambar 4.6. DFD Level 3 Laporan

2.2.3 Perancangan Database

Pada tahap ini, dilakukan penyusunan dan perancangan *database* yang akan digunakan beserta strukturnya. Rancangan *database* untuk sistem yang dibuat berupa *Entity Relationship Diagram* (ERD), yaitu alat untuk merepresentasikan model data yang ada pada sistem dimana terdapat *entity* dan *relationship*.

2.2.3.1 Conceptual Data Model (CDM)

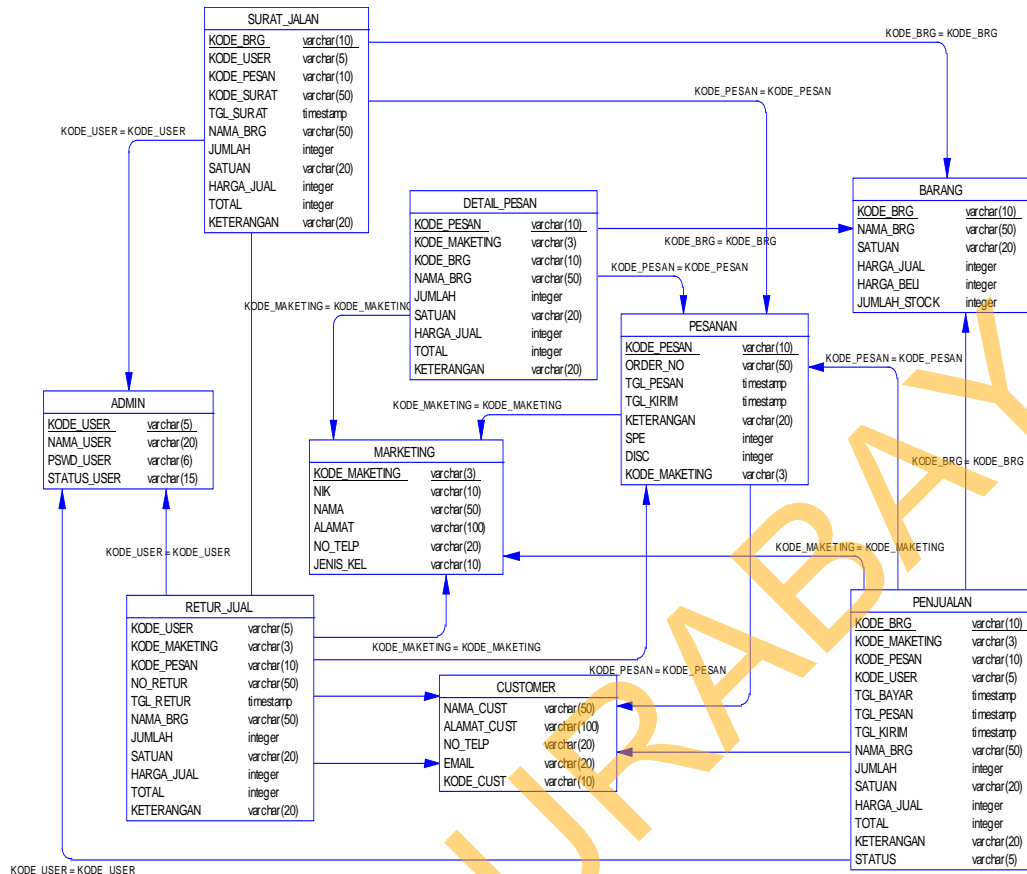
Pada CDM dijelaskan gambaran struktur basis data secara konsep pada CV. Mitra Karya Persada. CDM dapat dilihat pada Gambar 4.7



Gambar 4.7. CDM Aplikasi Pencatatan Data Pesanan Pelanggan

2.2.3.2 Physical Data Model (PDM)

Pada PDM dijelaskan gambaran basis data secara fisik di *database server* pada CV. Mitra Karya Persada. PDM dapat dilihat pada Gambar 4.7



Gambar 4.8. PDM Aplikasi Pencatatan Data Pesanan Pelanggan

2.2.4 Struktur Basis Data dan Tabel

Untuk mempermudah pengelolaan *file* basis data, digunakan Microsoft SQL Server 2008 Express. Aplikasi Pencatatan Data Pesanan Pelanggan ini menggunakan satu buah *file* basis data bernama **MKP.mdf**.

1. Tabel ADMIN

Primary Key : KODE_USER

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data beserta password user.

Tabel 4.1 ADMIN

Field	Tipe Data	Ukuran	Constraint
KODE_USER	VARCHAR	5	Primary Key
NAMA_USER	VARCHAR	20	Not Null
PSWD_USER	VARCHAR	6	Not Null
STATUS_USER	VARCHAR	15	Not Null

2. Tabel BARANG

Primary Key : KODE_BRG

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data master barang

Tabel 4.2 BARANG

Field	Tipe Data	Ukuran	Constraint
KODE_BRG	VARCHAR	10	Primary Key
NAMA_BRG	VARCHAR	50	Allow Null
SATUAN	VARCHAR	20	Allow Null
HARGA_JUAL	INTEGER	-	Allow Null
HARGA_BELI	INTEGER	-	Allow Null
JUMLAH_STOCK	INTEGER	-	Allow Null

3. Tabel CUSTOMER

Primary Key : KODE_CUST

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data master customer

Tabel 4.3 CUSTOMER

Field	Tipe Data	Ukuran	Constraint
KODE_CUST	VARCHAR	10	Primary Key
NAMA_CUST	VARCHAR	50	Allow Null
ALAMAT_CUST	VARCHAR	100	Allow Null
NO_TELP	VARCHAR	20	Allow Null

Field	Tipe Data	Ukuran	Constraint
EMAIL	VARCHAR	20	Allow Null

4. Tabel MARKETING

Primary Key : KODE_MARKETING

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data master marketing

Tabel 4.4 MARKETING

Field	Tipe Data	Ukuran	Constraint
KODE_MARKETING	VARCHAR	3	Primary Key
NIK	VARCHAR	10	Not Null
NAMA	VARCHAR	50	Allow Null
ALAMAT	VARCHAR	100	Allow Null
NO_TELP	VARCHAR	20	Allow Null
JENIS_KEL	VARCHAR	10	Allow Null

5. Tabel PESANAN

Primary Key : KODE_PESAN

Foreign Key : KODE_CUST, KODE_MARKETING

Fungsi : Menyimpan data pesanan

Tabel 4.5 PESANAN

Field	Tipe Data	Ukuran	Constraint
KODE_PESAN	VARCHAR	10	Primary Key
KODE_CUST	VARCHAR	10	Foreign Key
ORDER_NO	VARCHAR	50	Allow Null
TGL_PESAN	DATETIME	-	Allow Null
TGL_KIRIM	INTEGER	-	Allow Null
KODE_MARKETING	VARCHAR	3	Foreign Key
KETERANGAN	VARCHAR	20	Allow Null

Field	Tipe Data	Ukuran	Constraint
SPE	INTEGER	-	Allow Null
DISC	INTEGER	-	Allow Null

6. Tabel DETAIL_PESAN

Primary Key : -

Foreign Key : KODE_PESAN, KODE_MARKETING,
KODE_BRG

Fungsi : Menyimpan data detail pesanan

Tabel 4.6 DETAIL_PESAN

Field	Tipe Data	Ukuran	Constraint
KODE_PESAN	VARCHAR	10	Foreign Key
KODE_MARKETING	VARCHAR	3	Foreign Key
KODE_BRG	VARCHAR	10	Allow Null
NAMA_BRG	VARCHAR	50	Allow Null
JUMLAH	INTEGER	-	Allow Null
SATUAN	VARCHAR	20	Allow Null
HARGA_JUAL	INTEGER	-	Allow Null
TOTAL	INTEGER	-	Allow Null
KETERANGAN	VARCHAR	20	Allow Null

7. Tabel PENJUALAN

Primary Key : -

Foreign Key : KODE_PESAN, KODE_MARKETING,
KODE_CUST, KODE_BRG, KODE_USER

Fungsi : Menyimpan data transaksi penjualan

Tabel 4.7 PENJUALAN

Field	Tipe Data	Ukuran	Constraint
TGL_BAYAR	DATETIME	-	Not Null

Field	Type Data	Ukuran	Constraint
KODE_PESAN	VARCHAR	10	Foreign Key
KODE_MARKETING	VARCHAR	3	Foreign Key
KODE_CUST	VARCHAR	10	Foreign Key
TGL_PESAN	DATETIME	-	Allow Null
TGL_KIRIM	DATETIME	-	Allow Null
KODE_BRG	VARCHAR	10	Foreign Key
NAMA_BRG	VARCHAR	50	Allow Null
JUMLAH	INTEGER	-	Allow Null
SATUAN	VARCHAR	20	Allow Null
HARGA_JUAL	INTEGER	-	Allow Null
TOTAL	INTEGER	-	Allow Null
KETERANGAN	VARCHAR	20	Allow Null
STATUS	VARCHAR	5	Allow Null
KODE_USER	VARCHAR	5	Foreign Key

8. Tabel RETUR_JUAL

Primary Key : -

Foreign Key : KODE_CUST, KODE_PESAN,
KODE_MARKETING, KODE_BRG,
KODE_USER

Fungsi : Menyimpan data retur penjualan

Tabel 4.8 RETUR_JUAL

Field	Type Data	Ukuran	Constraint
NO_RETUR	VARCHAR	50	Not Null
TGL_RETUR	DATETIME	-	Not Null
KODE_CUST	VARCHAR	10	Foreign Key
KODE_PESAN	VARCHAR	10	Foreign Key
KODE_MARKETING	VARCHAR	3	Foreign Key

Field	Tipe Data	Ukuran	Constraint
KODE_BRG	VARCHAR	10	Foreign Key
NAMA_BRG	VARCHAR	50	Allow Null
JUMLAH	INTEGER	-	Allow Null
SATUAN	VARCHAR	20	Allow Null
HARGA_JUAL	INTEGER	-	Allow Null
TOTAL	INTEGER	-	Allow Null
KETERANGAN	VARCHAR	20	Allow Null
KODE_USER	VARCHAR	5	Foreign Key

9. Tabel SURAT_JALAN

Primary Key : -

Foreign Key : KODE_PESAN, KODE_CUST, KODE_BRG,
KODE_USER

Fungsi : Menyimpan data surat jalan

Tabel 4.9 SURAT_JALAN

Field	Tipe Data	Ukuran	Constraint
KODE_SURAT	VARCHAR	50	Not Null
TGL_SURAT	DATETIME	-	Allow Null
KODE_PESAN	VARCHAR	10	Foreign Key
KODE_CUST	VARCHAR	10	Foreign Key
KODE_BRG	VARCHAR	10	Foreign Key
NAMA_BRG	VARCHAR	50	Allow Null
JUMLAH	INTEGER	-	Allow Null
SATUAN	VARCHAR	20	Allow Null
HARGA_JUAL	INTEGER	-	Allow Null
TOTAL	INTEGER	-	Allow Null
KETERANGAN	VARCHAR	20	Allow Null
KODE_USER	VARCHAR	5	Foreign Key

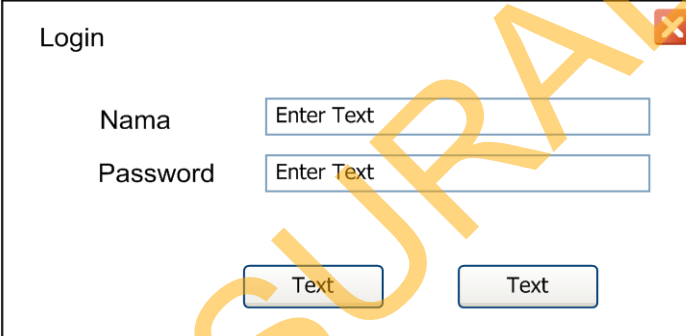
2.2.5 Desain Input/Output

Desain *input/output* merupakan rancangan input/output berupa form untuk memasukkan data dan laporan sebagai informasi yang dihasilkan dari pengolahan data. Desain *input/output* juga merupakan acuan pembuat aplikasi dalam merancang dan membangun sistem.

1. Desain *Form Login*

Form login adalah *form* yang digunakan untuk masuk ke dalam sistem.

Desain *Form Login* dapat dilihat pada Gambar 4.9.

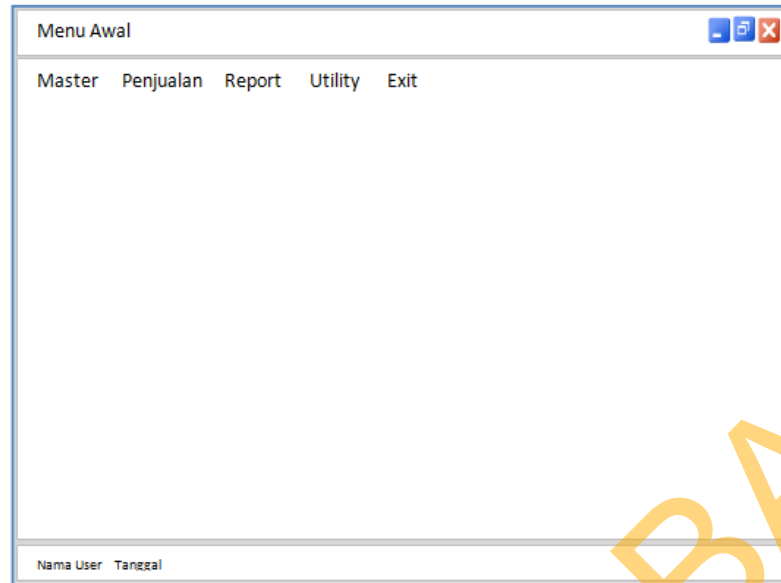


The image shows a window titled "Login" with a close button in the top right corner. Inside the window, there are two text input fields. The first field is labeled "Nama" and contains the placeholder text "Enter Text". The second field is labeled "Password" and also contains the placeholder text "Enter Text". Below the input fields, there are two buttons, both labeled "Text".

Gambar 4.9 Desain *Form Login*

2. Desain *Form Menu Awal*

Form Menu Awal ini merupakan tampilan awal dari aplikasi setelah melakukan *login* yang nantinya akan dijalankan. Desain *Form Menu Awal* dapat dilihat pada Gambar 4.10.



Menu Awal

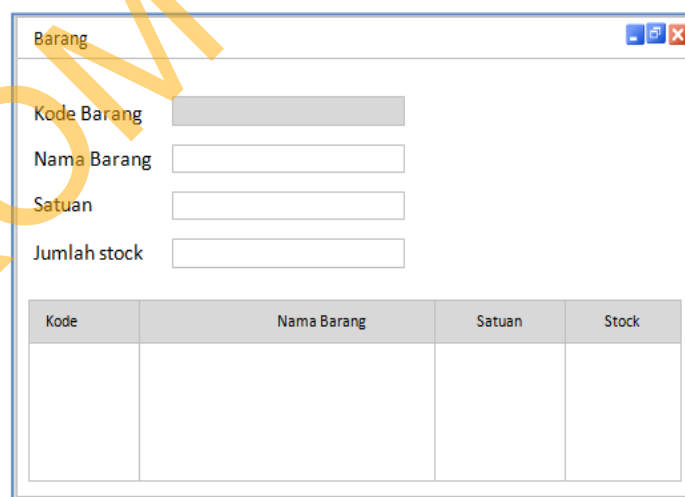
Master Penjualan Report Utility Exit

Nama User Tanggal

Gambar 4.10 Desain *Form* Menu Awal

3. Desain *Form* Barang

Form barang adalah *form* yang digunakan untuk memasukkan data-data barang ke dalam sistem aplikasi. Desain *Form* Barang dapat dilihat pada Gambar 4.11.



Barang

Kode Barang

Nama Barang

Satuan

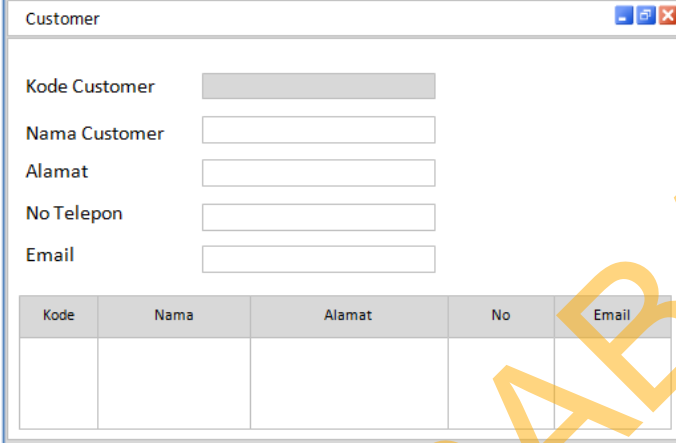
Jumlah stock

Kode	Nama Barang	Satuan	Stock

Gambar 4.11 Desain *Form* Barang

4. Desain *Form Customer*

Form Customer digunakan untuk memasukkan data *customer* baru ke dalam aplikasi sistem. Desain *Form Customer* dapat dilihat pada Gambar 4.12

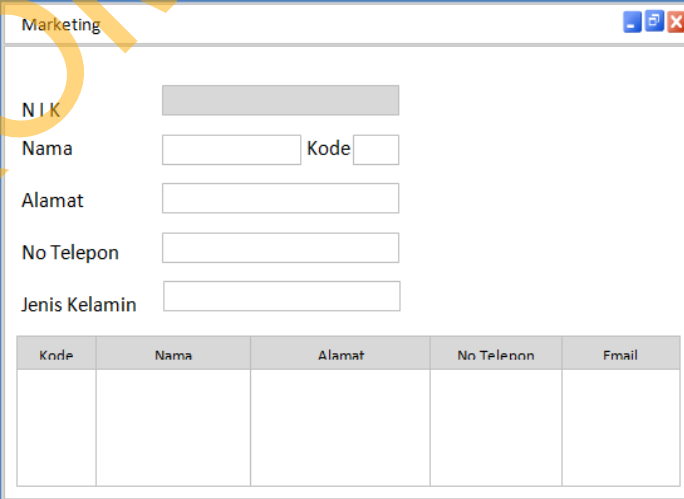


Kode	Nama	Alamat	No	Email

Gambar 4.12 Desain *Form Customer*

5. Desain *Form Marketing*

Form marketing digunakan untuk memasukkan daftar karyawan *marketing* baru ke dalam aplikasi sistem. Desain *Form Marketing* dapat dilihat pada Gambar 4.13.



Kode	Nama	Alamat	No Telepon	Email

Gambar 4.13 Desain *Form Marketing*

6. Desain *Form Admin*

Form Admin digunakan untuk menambah *user* atau pengguna aplikasi sistem. Desain *Form Admin* dapat dilihat pada Gambar 4.14.

Kode	Nama	Password	Status

Gambar 4.14 Desain *Form Admin*

7. Desain *Form Pemesanan Customer*

Form pemesanan customer digunakan untuk memasukkan data pesanan apabila *customer* melakukan pemesanan barang sebelum transaksi penjualan. Desain *Form Pemesanan Customer* dapat dilihat pada Gambar 4.15.

Kode	Nama	Satuan	Jumlah	Harga	Total

Total Item:
 Sub Total:
 Discount: %
 PPN 10 %
 Total Harga:

Gambar 4.15 Desain *Form Pemesanan Customer*

8. Desain *Form Penjualan Customer*

Form penjualan customer digunakan untuk melayani transaksi penjualan dalam aplikasi sistem. Desain *Form Penjualan* dapat dilihat pada Gambar 4.16.

The 'Penjualan' form contains the following fields and sections:

- Input fields: Kode Pesan, Tgl Pesan, Tgl Kirim, Reff, No Customer, Nama, Alamat, telepon, Email.
- Table with columns: Kode, Nama, Satuan, Jumlah, Harga, Total.
- Summary section: Total Item, Sub Total, Discount (with a % sign), PPN 10 %, Total Harga.

Gambar 4.16 Desain Form Penjualan Customer

9. Desain *Form Retur Customer*

Form retur customer digunakan apabila *customer* mengembalikan barang yang sudah dibeli tidak sesuai dengan kriteria yang diminta oleh *customer* atau kriteria retur sesuai dengan ketentuan yang berlaku di perusahaan. Desain *Form Retur Customer* dapat dilihat pada Gambar 4.17.

The 'Retur Customer' form contains the following fields and sections:

- Input fields: No Retur, Kode Pesan, Reff, Keterangan, No Customer, Nama, Alamat, telepon, Email.
- Table with columns: Kode, Nama, Satuan, Jumlah, Harga, Total.
- Summary section: Total Item, Total Harga.

Gambar 4.17 Desain Form Retur Customer

10. Desain *Form Report Master*

Form report master digunakan untuk mencetak laporan-laporan yang dibutuhkan oleh perusahaan dalam aplikasi sistem. Desain *Form Report Master* dapat dilihat pada Gambar 4.18.

The image shows a software window titled "Report Master". Inside the window, there are two columns of report selection items. Each item consists of a label and a checkbox. The left column starts with "Laporan Data Customer" and the right column starts with "xxxxxxxxx". Below the list of items, there are two buttons: "Cetak" and "Batal".

Gambar 4.18 Desain *Form Report Master*

2.3 Implementasi dan Evaluasi

Implementasi sistem ini akan menjelaskan detail aplikasi Pencatatan data pesanan dan proses pelaporan, penjelasan *hardware/software* pendukung, dan tampilan – tampilan yang ada.

2.3.1 Teknologi

1. Hardware

- a. Processor Intel Pentium 4 atau lebih tinggi.
- b. Memory 512Mb Of RAM atau lebih tinggi.
- c. 10/100 Mbps Ethernet Network *Interface Card*.

d. Harddisk minimal 40GB.

2. *Software*

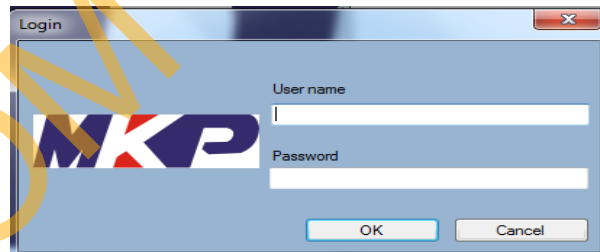
- a. Sistem Operasi Microsoft Windows 2000 Server/Pro, XP Professional/Home Edition atau lebih.
- b. Database SQL Server 2005 Express

2.3.2 *Pengoperasian Program*

Dalam sub ini akan dijelaskan langkah-langkah pengoperasian program aplikasi pencatatan data pesanan dan proses pelaporan.

1. *Form Login*

Form login adalah *Form* yang digunakan untuk masuk ke dalam sistem berdasarkan hak user. Hak user ini berupa jabatan yang nantinya akan menentukan menu yang dapat diakses oleh *user*. Desain *Form login* dapat dilihat pada Gambar 4.19.



Gambar 4.19 Desain *Interface Form Login*

2. *Form Menu Awal*

Form Menu Awal ini merupakan tampilan awal dari aplikasi setelah melakukan *login* yang nantinya akan dijalankan dan memunculkan status *login* dan pilihan untuk melakukan kegiatan yang disediakan pada aplikasi, selain itu pada *Form Menu Awal* ini terdapat empat menu utama tersendiri, diantaranya

adalah master, penjualan, *report*, dan *utility*. Menu Master memiliki empat sub menu diantaranya adalah Barang, *Customer*, *Marketing*, dan Admin. Menu Penjualan memiliki empat sub menu yaitu Pemesanan, Penjualan, Retur Barang, dan Surat Jalan. Menu *Report* digunakan untuk mencetak laporan penjualan. Menu *Utility* terdapat dua sub menu yaitu Ganti *Password* dan EOD (*End Of Day*). Desain *Form* Menu Awal dapat dilihat pada Gambar 4.20.



Gambar 4.20 Desain *Interface Form* Menu Awal

3. *Form* Barang

Form Barang adalah *form* yang digunakan untuk menginputkan data-data barang. Semua data yang telah tersimpan dalam tabel barang bisa dilihat pada *Form* Barang. Dalam *Form* Barang user dapat menambahkan, memodifikasi, dan menghapus data barang. Selain itu juga terdapat fasilitas untuk melakukan pencarian barang. Desain *Form* Barang dapat dilihat pada Gambar 4.21.

KODE	NAMA BARANG	SATUAN	HARGA JUAL	HARGA BELI	STOCK
B001	HARDISK EXT	(1/PCS)	1.000.000	500.000	24
B002	ASUS 101	(1/PCS)	6.000.000	3.000.000	17
B003	MOUSE	(24/BOX)	10.000	5.000	20
B004	HARDISK TOSHIBA 60GB	(24/BOX)	400.000	200.000	8
B005	KEYBOARD	(24/BOX)	200.000	100.000	40

Gambar 4.21 Desain *Interface Form* Barang

Dibawah *Form* Barang terdapat keterangan fungsi masing-masing tombol sebagai berikut :

1. F5 : Berfungsi untuk menghapus data.
2. F6 : Berfungsi untuk membatalkan data yang akan dimasukkan.
3. F8 : Berfungsi untuk keluar dari *Form* Barang.
4. F9 : Berfungsi untuk menyimpan segala perubahan data yang telah dilakukan.

4. *Form Customer*

Form Customer berfungsi untuk mencatat dan menyimpan data *Customer*.

Adapun desain *Form Customer* dapat dilihat pada Gambar 4.22

KODE	NAMA	ALAMAT	Telepon	EMAIL
C001	JONO	JOYOBOYO NO 19	031888888	jono@yahoo.com
C002	DIAN	HULAAN RT 16 RW 07 -	081330885677	cute@gmail.com
C003	RIAN	SAMPANG - MADURA	085732167888	john@gmail.com

Gambar 4.22 Desain *Interface Form Customer*

5. *Form Marketing*

Form Marketing berfungsi untuk menyimpan data *marketing* perusahaan.

Adapun desain *Form Marketing* dapat dilihat pada Gambar 4.23.

NIK	KODE	NAMA	ALAMAT	TELEPON	JENIS KELAMIN
1307	SMS	SAMSUL	SEDAYU	087342245453	L
1307308	HD	HADI	DUKUH KUPANG	089236785484	L

Gambar 4.23 Desain *Interface Form Marketing*

6. *Form Admin*

Form Admin digunakan untuk menyimpan data Admin. Adapun data tersebut digunakan sebagai hak akses dalam menjalankan aplikasi ini. Adapun desain *Form Admin* dapat dilihat pada Gambar 4.24.

KODE	NAMA	PASSWORD	STATUS
U001	as	*****	user
U002	ADMIN	*****	ADMINISTRATOR
U003	SUWARI	*****	DIREKTUR

Gambar 4.24 Desain *Interface Form Admin*

7. *Form Pemesanan Customer*

Form Pemesanan Customer digunakan untuk menyimpan data pesanan *customer*. Adapun desain *Form pemesanan* dapat dilihat pada Gambar 4.25.

KODE	NAMA	SATUAN	JUMLAH	HARGA	TOTAL

TOTAL ITEM	0
SUB TOTAL	0
DISCOUNT	0 %
PPN 10%	0
TOTAL HARGA	0

Gambar 4.25 Desain *Interface Form Pemesanan Customer*

Control kode pesan yang digunakan adalah *textbox*. Kode pesan adalah hasil *generate* penomoran otomatis kemudian ditambah bulan dan tahun serta kode *marketing* yang melayani. Nama, alamat, telepon dan *e-mail* merupakan *generate* langsung dari nomor *customer* yang diinputkan oleh *user*. Total item, sub total, ppn dan total harga juga merupakan *generate* langsung dari *gridbox* yang diinputkan langsung oleh *user*. Dibawah *Form* Barang terdapat keterangan fungsi masing-masing tombol sebagai berikut :

1. F2 : Berfungsi untuk melihat data *customer* pada saat posisi *cursor* berada pada *textbox* nomor *customer*.
2. F2 : Berfungsi untuk melihat data barang pada sat posisi *cursor* berada pada *gridbox*.
3. F8 : Berfungsi untuk keluar dari *Form* Pemesanan *Customer*.
4. F9 : Berfungsi untuk menyimpan segala perubahan data yang telah dilakukan.

8. *Form* Penjualan *Customer*

Form Penjualan *Customer* digunakan untuk menyimpan transaksi penjualan. Data pesanan yang sudah dibuat di dalam *Form* pemesanan dapat dipanggil lagi melalui *control* kode pesan apabila pesanan sudah ada dan dapat dilakukan transaksi penjualan ke *customer*. Adapun desain *Form* Penjualan *Customer* dapat dilihat pada Gambar 4.26.

Gambar 4.26 Desain *Interface Form Penjualan Customer*

Dibawah *Form Penjualan Customer* terdapat keterangan fungsi masing-masing tombol sebagai berikut :

1. F2 : Berfungsi untuk melihat data pesanan yang akan dilakukan penjualan pada *Form Penjualan Customer*. Posisi *cursor* berada pada *textbox* kode pesan.
2. F5 : Berfungsi untuk menghapus data pesanan pada *Form Penjualan Customer*.
3. F8 : Berfungsi untuk keluar dari *Form Penjualan Customer*.
4. F9 : Berfungsi untuk menyimpan data transaksi penjualan.

9. *Form Retur Barang*

Form retur barang digunakan untuk melakukan pencatatan retur penjualan barang kepada *customer*. Adapun desain *Form* retur barang tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.27.

Gambar 4.27 Desain *Interface Form* Retur Barang

10. *Form* Surat Jalan

Form surat jalan digunakan untuk mencetak surat jalan atas pembelian barang yang dilakukan oleh *customer* dan dikirim oleh *marketing* kepada *customer*. Adapun desain *Form* surat jalan dapat dilihat pada Gambar 4.28.

Gambar 4.28 Desain *Interface Form* Surat Jalan

11. *Form Report Master*

Form Report Master digunakan untuk mencetak laporan-laporan yang dibutuhkan seperti laporan penjualan, retur barang dan lain-lain. Adapun desain *Form Report Master* tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.29.

The screenshot shows a software window titled 'Report Master'. At the top, there is a blue header bar with the text 'REPORT TRANSACTION'. Below this, the interface is divided into several sections, each containing a list of report options with checkboxes:

- Data Master:**
 - Laporan Data Customer
 - Laporan Data Barang
 - Laporan Data Marketing
- Report Retur Jual:**
 - Laporan Retur Jual Harian
 - Laporan Retur Jual Bulanan
 - Laporan Retur sort by Customer
 - Laporan Detail Retur Penjualan
- Report Penjualan (Left Column):**
 - Laporan Penjualan Per Tanggal
 - Laporan Penjualan Harian
 - Laporan Penjualan sort by Marketing
 - Laporan Detail Penjualan
- Report Penjualan (Right Column):**
 - Cetak Ulang Form Penjualan
 - Cetak Ulang Form Pembelian
 - Cetak Ulang Form Retur Penjualan
 - Cetak Ulang Form Retur Pembelian

At the bottom of the window, there are two buttons: 'Cetak' (Print) and 'Keluar' (Exit).

Gambar 4.29 Desain *Interface Form Report Master*

12. *Form EOD*

Form EOD (End Of Day) digunakan untuk menutup seluruh transaksi yang ada serta merekap total keseluruhan laporan penjualan pada hari transaksi yang diinginkan. Setelah dilakukan proses *EOD (End Of Day)*, maka seluruh transaksi seperti penjualan, serta retur barang tidak akan bisa dilakukan. Hal ini dimaksudkan agar pengguna aplikasi tidak dapat melakukan kecurangan dengan cara melakukan transaksi penjualan tidak sesuai dengan tanggal atau mengubah posisi tanggal komputer sesuai dengan keinginan. Adapun desain *Form EOD (End Of Day)* tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.30.

Gambar 4.30 Desain *Interface Form* EOD

13. Desain *Output* Laporan Penjualan

Laporan penjualan digunakan untuk menampilkan data barang yang telah dijual. Desain laporan penjualan barang dapat dilihat pada Gambar 4.31.

CV KARYA MITRA PERSADA
 Jl. Jemberan Raya 76 Blok D-22 Surabaya
 Telp. (031) 8433216 Fax. (031) 8433936

INVOICE 21 Oktober 2013

CUSTOMER NO : C001 Invoice No : 012/NTMPOX/2013/CRK
 NAMA : JONO Date : 21 Oktober 2013
 ALAMAT : JOYOBOYO NO 19 Your Order No : 6

No	Kode Item	Qty	Unit	Description	Unit Price	Amount
1	B002	5	(1/PCS)	ASUS 101	6.000.000	30.000.000,00
2	B004	2	(2K/BOX)	HARDISK YOSHIBA 60GB	400.000	800.000,00
					Jumlah	30.800.000,00
					Disc 0 %	0,00
					PPN (10%)	3.080.000,00
					Total	33.880.000,00

TERBILANG : TIGA PULUH TIGA JUTA DELAPAN RATUS DELAPAN PULUH RIBU RUPEAH

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

Gambar 4.31 Desain *Interface Output* Laporan Penjualan