



**RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN AIR MINERAL DALAM
KEMASAN PADA TOKO TIRTA ARLITA GRESIK**

TUGAS AKHIR

Program Studi

S1 Sistem Informasi

**Oleh:
Emma Mery Andriyanti
12.41011.0034**

**INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA**

stikom
SURABAYA

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2016**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN AIR MINERAL
DALAM KEMASAN PADA TOKO TIRTA ARLITA GRESIK**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana

Oleh:

Nama : Emma Mery Andriyanti

NIM : 12.41011.0034

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

2016

Kupersembahkan Untuk
Bapak, Ibu, Kakak, Adik, Hikaedo dan teman – teman
Yang Telah Mendukung



KEGAGALAN HANYA AKAN TERJADI BILA KITA MENYERAH

-Lessing-

TUGAS AKHIR
RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN AIR MINERAL DALAM
KEMASAN PADA TOKO TIRTA ARLITA GRESIK

Dipersiapkan dan disusun oleh

Emma Mery Andriyanti

NIM : 12.41011.0034

Telah diperiksa, diruji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada Agustus 2016

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing

I. Sulistiowati, S.Si., M.M.

II. Tony Soebijono, S.E., S.H., M.Ak.

Penguji

I. Ayuningtyas, S.Kom., M.MT.

Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana



FAKULTAS TEKNOLOGI
DAN INFORMATIKA

Dr. Jusak

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

**SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama : Emma Mery Andriyanti
NIM : 12410110034
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya :

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN AIR
MINERAL DALAM KEMASAN PADA TOKO TIRTA
ARLITA GRESIK**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialih mediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Surabaya, Agustus 2016

Yang menyatakan




Emma Mery Andriyanti
NIM : 12410110034

ABSTRAK

Tirta Arlita Gresik merupakan sebuah toko yang bergerak dibidang penjualan air mineral dalam kemasan. Sistem penjualan yang digunakan sekarang ini adalah sistem konvensional, yaitu pembeli harus datang langsung ke toko untuk melihat produk yang ditawarkan sehingga memiliki beberapa permasalahan diantaranya yaitu sering terjadi kesalahan dan pengulangan dalam penginputan data yang masih berupa pembukuan serta keterlambatan dalam pembuatan laporan.

Untuk mengatasi permasalahan diatas, maka dalam pencatatan dan penyimpanan transaksi penjualan perlu diubah menjadi data yang terkomputerisasi. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut maka dalam tugas akhir ini dibuat aplikasi penjualan air mineral dalam kemasan pada Tirta Arlita Gresik. Aplikasi penjualan ini mampu menyelesaikan permasalahan yang terjadi seperti pengelolaan data-data transaksi, kesulitan untuk mengetahui data riwayat penjualan dan meningkatkan kinerja pada proses yang dilakukan oleh pihak toko.

Setelah diuji coba, aplikasi Penjualan air mineral dalam kemasan dapat menangani proses pendaftaran member, menangani proses pencatatan penjualan tunai, menangani proses pengolahan barang, serta proses retur penjualan member sehingga, mampu menghasilkan data barang, data penjualan member dan non member dan beberapa laporan diantaranya rekap barang, rekap penjualan dan Laporan Arus Kas.

Kata Kunci : *Aplikasi, Penjualan tunai, pencatatan transaksi.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas ini. Semoga laporan yang disusun oleh penulis ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak, Ibu, Kakak dan Adik yang telah mendoakan serta memberikan dukungan penuh sampai saat ini.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd., selaku Rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
3. Ibu Vivine Nurcahyawati, M.Kom. selaku Ketua Program studi S1 Sistem Informasi .
4. Ibu Sulistiowati, S.Si., M.M. selaku dosen pembimbing I yang selalu memberikan masukan dan arahan terkait dengan laporan dan program.
5. Bapak Tony Soebijono, S.E., S.H., M.Ak. selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan masukan dan arahan terkait dengan laporan dan program.
6. Bu Nurul Nafi'ah dari Toko Tirta Arlita Gresik yang telah memberikan kesempatan untuk belajar dan memberikan tema untuk tugas akhir ini.
7. HIKAEDO dan teman - teman luar kampus yang telah memberikan masukan dan semangat hingga dapat terselesaikan laporan ini.

Pada kesempatan ini penulis menyadari banyak kekurangan dan kesalahan. Untuk itu penulis meminta maaf akan kesalahan baik dari penulisan maupun dari isi dan tidak lupa penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca. Sehingga kritik dan saran yang membangun dari pembaca dapat menjadi pembelajaran kepada penulis.

Surabaya , Agustus 2016

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	4
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II. LANDASAN TEORI	6
2.1 Penjualan	6
2.1.1 Jenis Penjualan	6
2.1.2 Penjualan Tunai	7
2.2 Persediaan	7
2.3 Aplikasi	7
2.4 Database	8
2.5 Desain Sistem	9
2.6 Diagram Alir (<i>Flowchart</i>)	9

	Halaman
2.7 <i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	12
2.8 Tahapan <i>Software Development Life Cycle (SDLC)</i>	15
2.8.1 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	15
2.8.2 Analisis dan Desain Perangkat Lunak.....	17
2.9 Teknik Wawancara.....	19
2.10 Teknik Observasi.....	20
BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	21
3.1 Analisi Masalah.....	21
3.1.1 <i>Document Flowchart</i>	21
3.1.2 Analisis Kebutuhan	25
3.2 Perancangan Sistem	25
3.2.1 Usulan Sistem.....	26
3.2.2 <i>Sistem Flowchart</i>	28
3.2.3 <i>Data Flow Diagram</i>	37
3.2.4 <i>Entity Relationship Diagram</i>	45
3.2.5 Struktur <i>Database</i>	48
3.2.6 Desain <i>Interface</i>	53
3.2.7 Desain Laporan.....	76
3.2.8 Desain Ujicoba	78
BAB IV. IMPLEMENTASI DAN EVALUASI	84
4.1 Implementasi Sistem	84
4.1.1 Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	84
4.2 Uji Coba Sistem	84

4.2.1 Uji Coba <i>Form</i> Utama	85
4.2.2 Uji Coba <i>Form</i> Master <i>Login</i>	87
4.2.3 Uji Coba <i>Form</i> Master Barang	87
4.2.4 Uji Coba <i>Form</i> Master <i>Member</i>	90
4.2.5 Uji Coba <i>Form</i> Master Merek	94
4.2.6 Uji Coba <i>Form</i> Master <i>Administrator</i>	97
4.2.7 Uji Coba <i>Form</i> Master Satuan.....	101
4.2.8 Uji Coba <i>Form</i> Master <i>Persentase</i> Galon	104
4.2.9 Uji Coba <i>Form</i> Master Kota.....	106
4.2.10 Uji Coba <i>Form</i> Master <i>Safety Stock</i>	110
4.2.11 Uji Coba <i>Form</i> Master <i>Supplier</i>	112
4.2.12 Uji Coba <i>Form</i> Transaksi Penjualan <i>Member</i>	115
4.2.13 Uji Coba <i>Form</i> Transaksi Penjualan Umum	119
4.2.14 Uji Coba <i>Form</i> Transaksi Retur Penjualan.....	122
4.2.15 Uji Coba <i>Form</i> Transaksi Pengolahan barang masuk	125
4.2.16 Uji Coba <i>Form</i> Rekap Barang.....	128
4.2.17 Uji Coba <i>Form</i> Rekap Penjualan <i>Member</i>	129
4.2.18 Uji Coba <i>Form</i> Rekap Penjualan Umum.....	129
4.2.19 Uji Coba <i>Form</i> Rekap Penjualan Keseluruhan.....	130
4.2.20 Nota Penjualan <i>Member</i>	130
4.2.21 Nota Penjualan umum	131
4.2.22 Uji Coba <i>Form</i> Laporan Arus Kas	132

	Halaman
BAB V. PENUTUP	133
5.1 Kesimpulan	133
5.2 Saran	133
DAFTAR PUSTAKA	134
BIODATA PENULIS	135
LAMPIRAN	137



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Simbol <i>External Entity</i>	13
Gambar 2.2 Simbol Proses	14
Gambar 2.3 Simbol Alur Proses	14
Gambar 2.4 Simbol Data Store	14
Gambar 2.5 Model Waterfall	15
Gambar 3.1 <i>Document Flow</i> Penjualan	22
Gambar 3.2 <i>Document Flow</i> Master Barang	23
Gambar 3.3 <i>Document Flow</i> Pelaporan	24
Gambar 3.4 Diagram <i>Input Proses Output</i>	27
Gambar 3.5 <i>System flow</i> Master Pendaftaran <i>Member</i>	29
Gambar 3.6 <i>System Flow</i> Pengelolaan Barang	30
Gambar 3.7 <i>System Flow</i> Master <i>Adminstrator</i>	31
Gambar 3.8 <i>System Flow</i> Master Satuan	32
Gambar 3.9 <i>System Flow</i> Master <i>Persentase Galon</i>	33
Gambar 3.10 <i>System Flow</i> Penjualan	34
Gambar 3.11 <i>System Flow</i> Master <i>Sefety Stock</i>	35
Gambar 3.12 <i>System Flow</i> Master Merek	36
Gambar 3.13 <i>System Flow</i> Pelaporan	37
Gambar 3.14 Context Diagram	38
Gambar 3.15 Diagram Berjenjang	40
Gambar 3.16 DFD level 0	41
Gambar 3.17 DFD Level 1 <i>Maintance</i>	42

	Halaman
Gambar 3.18 DFD Level 1 Penjualan.....	43
Gambar 3.19 DFD Level 1 Pengelolaan Barang.....	44
Gambar 3.20 DFD Level 1 Mengelola Laporan	45
Gambar 3.21 <i>Conceptual Data Model</i>	46
Gambar 3.22 <i>Physical Data Model</i>	47
Gambar 3.23 <i>Desain Form Login</i>	53
Gambar 3.24 <i>Desain Form Utama</i>	54
Gambar 3.25 <i>Desain Form Master Kota</i>	55
Gambar 3.26 <i>Desain Form Master Administrator</i>	56
Gambar 3.27 <i>Desain Form Master Merek</i>	58
Gambar 3.28 <i>Desain Form Master Persentase Galon</i>	59
Gambar 3.29 <i>Desain Form Master Satuan</i>	60
Gambar 3.30 <i>Desain Form Master Safety Stock</i>	61
Gambar 3.31 <i>Desain Form Master Supplier</i>	62
Gambar 3.32 <i>Desain Form Master Member</i>	63
Gambar 3.33 <i>Desain Form Master Barang</i>	64
Gambar 3.34 <i>Desain Transaksi Penjualan</i>	66
Gambar 3.35 <i>Desain Transaksi Penjualan Umum</i>	67
Gambar 3.36 <i>Desain Transaksi Retur Penjualan</i>	69
Gambar 3.37 <i>Desain Pengolahan Barang Masuk</i>	70
Gambar 3.38 <i>Desain Nota Penjualan</i>	72
Gambar 3.39 <i>Desain Form Mencetak Rekap Barang</i>	73
Gambar 3.40 <i>Desain Form Mencetak Rekap Penjualan</i>	74

Gambar 3.41 Desain <i>Form</i> Mencetak Laporan Arus Kas.....	75
Gambar 3.42 Desain Rekap Barang.....	76
Gambar 3.43 Desain Rekap Penjualan.....	77
Gambar 3.44 Desain Laporan Arus Kas	78
Gambar 4.1 <i>Form</i> Utama	86
Gambar 4.2 <i>Form Login</i>	87
Gambar 4.3 <i>Form</i> tambah Master Barang.....	88
Gambar 4.4 <i>Form</i> ubah Master Barang.....	88
Gambar 4.5 <i>Form</i> Hapus Master Barang	89
Gambar 4.6 <i>Form</i> tambah Master <i>Member</i>	91
Gambar 4.7 <i>Form</i> ubah Master <i>Member</i>	92
Gambar 4.8 <i>Form</i> Hapus Master <i>Member</i>	92
Gambar 4.9 <i>Form</i> tambah Master Merek.....	94
Gambar 4.10 <i>Form</i> ubah Master Merek.....	95
Gambar 4.11 <i>Form</i> Hapus Master Merek	95
Gambar 4.12 <i>Form</i> tambah Master <i>Administrator</i>	98
Gambar 4.13 <i>Form</i> ubah Master <i>Administrator</i>	99
Gambar 4.14 <i>Form</i> Hapus Master <i>Administrator</i>	99
Gambar 4.15 <i>Form</i> Master Satuan.....	101
Gambar 4.16 <i>Form</i> ubah Master Satuan	102
Gambar 4.17 <i>Form</i> Hapus Master Satuan.....	102
Gambar 4.18 <i>Form</i> Master <i>Persentase</i> Galon.....	104
Gambar 4.19 <i>Form</i> ubah Master <i>Persentase</i> Galon.....	105

Gambar 4.20	<i>Form</i> tambah Master Kota	107
Gambar 4.21	<i>Form</i> ubah Master Kota	108
Gambar 4.22	<i>Form</i> Hapus Master Kota	108
Gambar 4.23	<i>Form</i> Master <i>Safety Stock</i>	110
Gambar 4.24	<i>Form</i> ubah Master <i>Safety Stock</i>	111
Gambar 4.25	<i>Form</i> tambah Master <i>Supplier</i>	112
Gambar 4.26	<i>Form</i> ubah Master <i>Supplier</i>	113
Gambar 4.27	<i>Form</i> Hapus Master <i>Supplier</i>	113
Gambar 4.28	<i>Form</i> Transaksi Penjualan <i>Member</i>	115
Gambar 4.29	<i>Form</i> Hapus Transaksi Penjualan <i>Member</i>	116
Gambar 4.30	<i>Form</i> Simpan Transaksi Penjualan <i>Member</i>	116
Gambar 4.31	<i>Form</i> Transaksi Penjualan umum	119
Gambar 4.32	<i>Form</i> Hapus Transaksi Penjualan umum	119
Gambar 4.33	<i>Form</i> Simpan Transaksi Penjualan umum	120
Gambar 4.34	<i>Form</i> Edit Retur Penjualan.....	122
Gambar 4.35	<i>Form</i> Hapus Retur Penjualan	123
Gambar 4.36	<i>Form</i> Simpan Retur Penjualan	123
Gambar 4.37	<i>Form</i> Pengolahan Barang Masuk.....	125
Gambar 4.38	<i>Form</i> Hapus Pengolahan Barang Masuk.....	126
Gambar 4.39	<i>Form</i> Simpan Pengolahan Barang Masuk.....	126
Gambar 4.40	<i>Form</i> Rekap Barang	128
Gambar 4.41	<i>Form</i> Rekap Penjualan <i>Member</i>	129
Gambar 4.42	<i>Form</i> Rekap Penjualan umum.....	129

	Halaman
Gambar 4.43 <i>Form</i> Rekap Penjualan Keseluruhan.....	130
Gambar 4.44 Nota Penjualan <i>Member</i>	131
Gambar 4.45 Nota Penjualan Umum	131
Gambar 4.46 <i>Form</i> Laporan Arus Kas	132

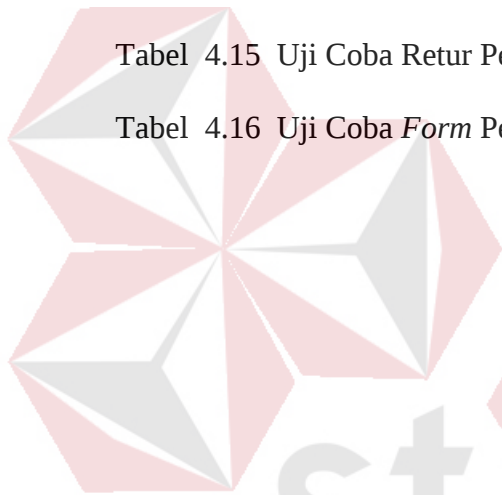


DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Data Barang Pada Air Mineral Tirta Arlita Gresik.....	1
Tabel 2.1 Simbol <i>Flowchart</i>	10
Tabel 2.2 Simbol yang terdapat di <i>Document Flow</i>	12
Tabel 3.1 Analisis Kebutuhan.....	25
Tabel 3.2 <i>Administrator</i>	48
Tabel 3.3 Kota.....	49
Tabel 3.4 Merek	49
Tabel 3.5 Satuan.....	49
Tabel 3.6 <i>Safety Stock</i>	49
Tabel 3.7 <i>Persentase Galon</i>	50
Tabel 3.8 retur penjualan.....	50
Tabel 3.9 <i>Member</i>	50
Tabel 3.10 <i>Supplier</i>	51
Tabel 3.11 Barang.....	51
Tabel 3.12 Penjualan umum.....	52
Tabel 3.13 Penjualan	52
Tabel 3.14 Pengelolaan Barang.....	52
Tabel 3.15 Fungsi Obyek <i>Form Login</i>	53
Tabel 3.16 Fungsi Obyek <i>Form Utama</i>	54
Tabel 3.17 Fungsi Obyek <i>Form Master Kota</i>	56
Tabel 3.18 Fungsi Obyek <i>Form Master Administrator</i>	57
Tabel 3.19 Fungsi Obyek <i>Form Master Merek</i>	59

Tabel 3.20 Fungsi Obyek <i>Form</i> Master <i>Persentase Galon</i>	59
Tabel 3.21 Fungsi Obyek <i>Form</i> Master Satuan	60
Tabel 3.22 Fungsi Obyek <i>Form</i> Master <i>Safety Stock</i>	61
Tabel 3.23 Fungsi Obyek <i>Form</i> Master <i>Supplier</i>	62
Tabel 3.24 Fungsi Obyek <i>Form</i> Master <i>Member</i>	64
Tabel 3.25 Fungsi Obyek <i>Form</i> Master Barang.....	65
Tabel 3.26 Fungsi Obyek <i>Form</i> Transaksi Penjualan.....	66
Tabel 3.27 Fungsi Obyek <i>Form</i> Transaksi Penjualan Umum.....	68
Tabel 3.28 Fungsi Obyek <i>Form</i> Retur Penjualan	69
Tabel 3.29 Fungsi Obyek <i>Form</i> Pengolahan Barang Masuk	71
Tabel 3.30 Fungsi Obyek <i>Form</i> Cetak Nota Penjualan	72
Tabel 3.31 Fungsi Obyek <i>Form</i> Rekap Barang	73
Tabel 3.32 Fungsi Obyek <i>Form</i> Rekap Penjualan	74
Tabel 3.33 Fungsi Obyek <i>Form</i> Laporan Arus Kas	75
Tabel 3.34 <i>Test Case</i>	79
Tabel 4.1 Kebutuhan Aplikasi.....	84
Tabel 4.2 Hasil Uji Coba <i>Form</i> Utama	86
Tabel 4.3 Proses Uji Coba <i>Form</i> Login	87
Tabel 4.4 Hasil Uji Coba <i>Form</i> Master Barang	89
Tabel 4.5 Hasil Uji Coba <i>Form</i> Master <i>Member</i>	93
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba <i>Form</i> Master Merek	97
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba <i>Form</i> Master <i>Administrator</i>	100

Tabel 4.8 Hasil Uji Coba <i>Form</i> Master Satuan.....	103
Tabel 4.9 Hasil Uji Coba <i>Form</i> Master <i>Persentase</i> Galon	105
Tabel 4.10 Hasil Uji Coba <i>Form</i> Master Kota.....	109
Tabel 4.11 Hasil Uji Coba <i>Form</i> Master <i>Safety Stock</i>	111
Tabel 4.12 Uji Coba <i>Form</i> Master <i>Supplier</i>	114
Tabel 4.13 Hasil Uji Coba <i>Form</i> Penjualan <i>Member</i>	117
Tabel 4.14 Uji Coba <i>Form</i> Penjualan Umum	121
Tabel 4.15 Uji Coba Retur Penjualan	124
Tabel 4.16 Uji Coba <i>Form</i> Pengolahan Barang Masuk	127



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Buku Kas Penjualan Toko Tirta Arlita Gresik.....	137
--	-----



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tirta Arlita Gresik merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan air mineral, dimana perusahaan ini pertama kali didirikan pada tahun 2001. Lokasi kantor pusat Tirta Arlita Gresik berada di perumahan Gresik Kota Baru Kecamatan Manyar Jawa Timur di Jalan Kalimantan no 11 Gresik. Produk yang dimiliki dan dijual Tirta Arlita terdiri dari 3 produk dimana produk tersebut ialah botol, gelas dan galon.

Tabel 1.1 Data barang pada Air Mineral Tirta Arlita Gresik

NO	NAMA	JENIS	UKURAN		STOK	
			JUMLAH	SATUAN	JUMLAH	SATUAN
1	AQUA	BOTOL	330,600,1500	ml	30	Dus
2	AQUA	GELAS	240	ml	35	Dus
3	AQUA	GALON	19000	ml	65	Galon
4	CLUB	BOTOL	330,600,1500	ml	43	Dus
5	CLUB	GELAS	240	ml	28	Dus
6	CLUB	GALON	19000	ml	76	Galon
7	ADES	BOTOL	330,600,1500	ml	54	Dus
8	ADES	GELAS	240	ml	98	Dus
9	ADES	GALON	19000	ml	66	Galon

Sumber : Toko Tirta Arlita

Pada tabel 1 diatas menjelaskan tentang nama dan jenis barang apa saja yang dijual oleh Air Mineral Tirta Arlita Gresik ini, namun pada proses pencatatan transaksi penjualan barang yang terjual dijadikan satu menjadi barang air mineral sehingga pihak toko tidak mengetahui berapa jumlah dan hasil penjualan air mineral penama merk dan per jenis barang apa saja yang sudah terjual.

Pada Kegiatan di Tirta Arlita Gresik dalam penanganan transaksi penjualan terlebih dahulu pelanggan memesan barang kepada pihak administrasi kemudian pihak gudang mengecek barang yang dipesan oleh pelanggan di gudang. barang yang dipesan oleh pelanggan tidak tersedia maka pihak gudang akan melakukan pemesanan terhadap *supplier*. Dalam transaksi yang dilakukan, pihak administrasi toko juga mencatat setiap penjualan yang terjual serta jumlah dari seluruh penjualan yang dilakukan oleh pelanggan tersebut. Selanjutnya akan dibuat menjadi laporan yang akan diberikan kepada pemilik dari Tirta Arlita Gresik tersebut.

Dalam perkembangan saat ini pada Tirta Arlita Gresik hanya, pada proses pencatatan transaksi masih belum tersistem dan berupa penulisan pada buku. Pada proses transaksi tidak dibedakan berdasarkan jenis-jenis transaksi sehingga sering timbul permasalahan yang lain yaitu perhitungan transaksi, pencatatan maupun hilangnya bukti-bukti transaksi yang telah dilakukan oleh pihak administrasi. Selain itu perusahaan juga mengalami kesulitan dalam proses pencatatan transaksi penjualan per harinya, pencarian data -data penjualan barang terlaris dan sisa persediaan. hal ini dikarenakan pembukuan tentang persediaan dijadikan satu tempat dengan transaksi lain. Permasalahan ini dapat berdampak negatif terhadap

Toko Tirta Arlita dari segi pelaporan transaksi perusahaan maupun terhadap kepercayaan pelanggan.

Dengan mengetahui permasalahan-permasalahan yang ada pada sistem Tirta Arlita Gresik saat ini, maka Tirta Arlita Gresik dapat menerapkan Sistem Penjualan dengan membuat Aplikasi Penjualan dimana nantinya segala proses penjualan akan dilakukan dengan sistem yang terkomputerisasi dan sistem yang baru tersebut dapat mengatasi permasalahan yang terjadi pada Tirta Arlita Gresik saat ini.

1.2 Perumusan Masalah

Pada rumusan masalah didasarkan pada aspek permasalahan yang terkait pada latar belakang yaitu bagaimana merancang dan membangun Aplikasi Penjualan Air Mineral dalam kemasan Pada Tirta Arlita Gresik.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan Rumusan masalah diatas maka didapatkan batasan sebagai berikut :

1. Sistem ini tidak melayani penjualan kredit
2. Sistem ini tidak menangani retur penjualan untuk non member

1.4 Tujuan

Tujuan dibuatnya sistem ini yaitu untuk menghasilkan aplikasi penjualan Air Mineral dalam kemasan berbasis *desktop* yang nantinya hasil dari data

tersebut menjadi sebuah informasi dalam segi transaksi maupun pelaporan pada toko Air mineral Tirta Arlita Gresik.

1.5 Manfaat

Manfaat yang di berikan kepada Toko Tirta Arlita Gresik melalui aplikasi ini adalah pemanfaatan teknologi informasi untuk mempermudah dalam mengelola data penjualan pada Toko Tirta Arlita.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Air Mineral dalam kemasan pada Tirta Arlita Gresik ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan pembuatan sistem, manfaat bagi penggunaanya, serta sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai berbagai macam teori yang mendukung dalam pembuatan rancang bangun aplikasi penjualan air mineral pada Tirta Arlita Gresik antara lain : penjualan , jenis penjualan, penjualan tunai, persediaan, aplikasi, *database*, deain sistem, Diagram Alir (*flowchart*), *Data Flow Diagram(DFD)*, *Software Development Life Cycle (SDLC)*, Kebutuhan perangkat

lunak, analisis dan desain perangkat lunak, teknik wawancara, teknik observasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas analisis dan perancangan sistem. Analisis berisi penjelasan dari timbulnya masalah beserta penyelesaiannya, sedangkan perancangan sistem berisi *Document Flow*, *System Flow*, *Data Flow Diagram*, *Entity Relationship Diagram*, dan *Desain Input / Output*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI SISTEM

Bab ini membahas tentang kebutuhan perangkat lunak, perangkat keras, implementasi dan evaluasi sistem. Implementasi ini mengacu pada perancangan desain sistem yang telah dibuat dan berfokus dalam pengelolaan penjualan air mineral. Dalam implementasi ini juga berisi penjelasan *Graphical User Interface (GUI)* sistem yang telah dibuat. Sedangkan evaluasi sistem berisi validasi dan uji coba sistem agar terhindar dari *error* serta berjalan sesuai yang diharapkan.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan yang diperoleh dari pembuatan sistem ini serta saran yang bertujuan untuk pengembangan sistem dimasa yang akan datang.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penjualan

Menurut Auwarza (2004) Penjualan yaitu berkaitan dengan masalah-masalah strategis dengan promosi produksi iklan dan riset pasar. Penjualan merupakan pembelian sesuatu (barang atau jasa) dari suatu pihak kepada pihak lainnya dengan mendapatkan ganti uang dari pihak tersebut. Penjualan merupakan suatu sumber pendapatan perusahaan, semakin besar penjualan maka semakin besar pula pendapatan yang diperoleh perusahaan.

2.1.1 Jenis Penjualan

Penjualan jika diidentifikasi dari Perusahaannya dibedakan menjadi beberapa jenis menurut Martin dan Colleran (2006) :

1. Penjualan langsung yaitu penjualan dengan mengambil barang dari *supplier* dan langsung dikirim ke customer.
2. Penjualan stok gudang yaitu penjualan barang dari stok yang telah tersedia di gudang
3. Penjualan kombinasi yaitu penjualan dengan mengambil barang sebagian dari *supplier* dan sebagian dari stok yang tersedia di gudang.

2.1.2 Penjualan tunai

Menurut Narko (2008) pengertian sistem penjualan tunai adalah sebuah sistem penjualan dikatakan apabila pembeli sudah memilih barang yang akan dibeli, pembeli diharuskan membayar ke bagian kassa. Jadi, penjualan tunai adalah penjualan yang transaksi pembayaran dan pemindahan hak atas barangnya langsung. Sehingga, tidak perlu ada prosedur pencatatan piutang pada perusahaan penjual.

2.2 Persediaan

Definisi persediaan menurut Fess (2008) persediaan merupakan barang dagang yang disimpan untuk kemudian dijual dalam operasi bisnis perusahaan, dan untuk bahan yang digunakan dalam proses produksi yang disimpan untuk tujuan itu”

Definisi persediaan menurut Raharjo (2004) “Persediaan adalah barang-barang yang dimiliki perusahaan untuk dijual kembali”

Berdasarkan penjelasan di atas maka penulis dapat mengambil simpulan bahwa persediaan barang dagang yang disimpan dan dijual kembali oleh perusahaan.

2.3 Aplikasi

Menurut Jogiyanto (2006) adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (*instruction*) atau pernyataan (*statement*) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output.

Aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah - perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu tehnik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan.

Pengertian aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi user.

2.4 Database

Menurut Marlinda (2004), database adalah suatu susunan / kumpulan data *operasional* lengkap dari suatu organisasi/perusahaan yang diorganisir/dikelola dan disimpan secara terintegrasi dengan menggunakan metode tertentu sehingga mampu menyediakan informasi optimal yang diperlukan pemakainya.

Penyusunan data yaitu redundansi untuk mengatasi masalah-masalah pada penyusunan data yaitu redundansi dan inkosistensi data, kesulitan pengaksesan data, isolasi data untuk standarisasi, *multile user* (banyak pemakai), dan masalah keamanan, masalah integrasi, dan masalah data *independence* (kebebasan data).

2.5 Desain Sistem

Setelah tahap analisis sistem selesai dilakukan, maka analisis sistem telah mendapatkan gambaran yang jelas apa yang harus dikerjakan. Kemudian

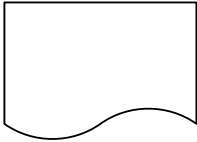
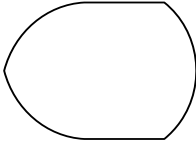
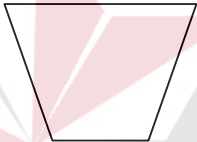
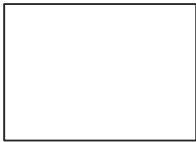
memikirkan bagaimana membentuk sistem tersebut. Menurut Jogiyanto (2006) desain sistem dapat diartikan sebagai berikut:

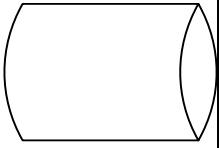
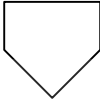
- a. Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem.
- b. Pendefinisian dari kebutuhan – kebutuhan fungsional.
- c. Persiapan untuk rancang bangun implementasi.
- d. Menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk.
- e. Berupa gambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa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

2.6 Diagram Alir (Flowchart)

Menurut Jogiyanto (2006) bagan alir sistem merupakan bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem. Bagan ini menjelaskan tentang urutan-urutan dari prosedur - prosedur yang ada di dalam sistem. Bagan alir sistem menunjukkan apa yang dikerjakan di sistem. Bagan alir sistem digambarkan dengan menggunakan simbol-simbol yang tampak sebagai berikut :

Tabel 2.1 Simbol *Flowchart*

Simbol	Keterangan	Simbol	Keterangan
Dokumen 	Menunjukkan dokumen input dan output baik untuk proses manual, mekanik atau computer	Display 	Menunjukkan output yang ditampilkan di monitor
Proses Manual 	Menunjukkan pekerjaan manual yang tidak dilakukan oleh sistem	Proses 	Menunjukkan kegiatan proses dari operasi program computer
Alur Data 	Menunjukkan alur dari setiap proses	Keyboard 	Menunjukkan input yang menggunakan keyboard atau papan ketik

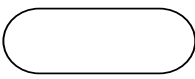
Simbol	Keterangan	Simbol	Keterangan
Database 	Menunjukkan database dalam suatu sistem	External Data (Tabel) 	Menunjukkan tabel yang terdapat dalam database
On-Page Reference 	Konektor yang digunakan untuk menghubungkan gambar dalam satu halaman	Off-Page Reference 	Konektor yang digunakan untuk menghubungkan bukan satu halaman

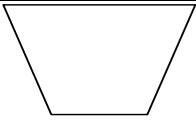
Sumber : Jogyanto (2006)

a. Diagram Alur Dokumen (*Document Flow*)

Document flow adalah bagan alir dokumen atau bisa disebut juga sebagai bagan alir formulir yang menunjukkan arus dari laporan dan formulir termasuk tembusan-tembusannya. Dalam pembuatannya, *document flow* memiliki ketentuan-ketentuan yang harus diperhatikan. Salah satunya adalah notasi-notasi yang ada di dalamnya. (Jogyanto, 2006)

Tabel 2.2 Simbol *Document Flow*

No.	Simbol	Fungsi
1.	Terminator 	Merupakan bentuk dari <i>terminator</i> simbol yang digunakan pada awal pembuatan <i>document flow</i> sebagai awal (<i>Start</i>) dan akhir (<i>End</i>)
2.	<i>Manual Process</i>	Merupakan notasi dari proses manual yang

No.	Simbol	Fungsi
		ada pada <i>document flow</i> karena dalam notasi <i>document flow</i> segala bentuk proses masih belum dilakukan oleh komputer.
3.	<i>Document</i> 	Merupakan notasi dari dokumen pada <i>document flow</i> . Notasi dokumen ini umumnya digambarkan sebagai bentuk lain dari arsip, laporan atau dokumen lainnya yang berbentuk kertas.
4.	<i>Decision</i> (Keputusan) 	Merupakan notasi dari suatu keputusan dalam pengerjaan <i>document flow</i> . Dalam penggambaran notasi <i>decision</i> ini selalu menghasilkan dengan keputusan ya atau tidak.

Sumber : Jogyanto (2006)

2.7 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram adalah alat pembuatan model yang menggambarkan sistem dari suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan dengan alir data secara manual atau terkomputerisasi. Menurut Kendall (2010) DFD merupakan suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan darimana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut, dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut. Penggambaran DFD disusun berdasarkan tingkatan di bawah ini :

1. Context Diagram

Merupakan diagram awal yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup proses.

2. Diagram Level 0

Merupakan diagram yang menggambarkan proses utama dari sistem serta hubungan *entity*, proses, alur data, dan *data source*.

3. Diagram Detail

Merupakan penguraian dalam proses yang ada pada Diagram level 0.

Diagram ini adalah diagram yang paling rendah dan tidak dapat diuraikan lagi.

Data Flow Diagram (DFD) memiliki empat komponen, yaitu :

a. Terminator atau External Entity

External entity merupakan kesatuan di lingkungan sistem yang dapat berupa orang atau sistem yang berada di lingkungan luar sistem yang memberikan masukan atau menerima keluaran dari sistem. Dilambangkan dengan persegi dan diberi nama orang atau sistem tersebut sebagai penjelas.



Gambar 2.1 Simbol External Entity

b. Proses

Merupakan komponen yang berfungsi untuk mentransformasikan sistem dari *input* menuju ke *output*. Dilambangkan dengan lingkaran atau persegi panjang dengan sudut tumpul. Proses diberi nama untuk menerangkan proses atau kegiatan yang akan dilaksanakan.



Gambar 2.2 Simbol Proses

c. Alur Data

Alur data digambarkan dengan anak panah yang menuju ke dalam proses maupun ke luar proses. Alur data digunakan untuk menerangkan perpindahan data atau informasi dari suatu bagian ke bagian lainnya.



Gambar 2.3 Simbol Alur Data

d. Data Store

Merupakan tempat pengumpulan data (data tersimpan) yang disimbolkan dengan dua garis horisontal paralel. *Data store* perlu diberikan nama untuk menjelaskan nama dari *file*-nya. Data store berkaitan dengan penyimpanan data secara terkomputerisasi.



Gambar 2.4 Simbol data Store

2.8 Tahapan Software Development Life Cycle (SDLC)

Menurut Pressman & Maxim (2015), *System Development Life Cycle* (SDLC) ini biasanya disebut juga dengan model *waterfall*. Menurut Pressman & Maxim (2015), nama lain dari Model *Waterfall* adalah Model Air Terjun kadang dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menyiratkan

pendekatan yang sistematis dan berurutan (sekuensial) pada pengembangan perangkat lunak.

2.8.1 Kebutuhan Perangkat Lunak

Pengembangan perangkat lunak dimulai dari spesifikasi kebutuhan pengguna dan berlanjut melalui dari spesifikasi kebutuhan pengguna dan berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), pemodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan system perangkat lunak ke para pelanggan/pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan berkelanjutan pada perangkat lunak yang dihasilkan.



Gambar 2.5 Model Waterfall Pressman & Maxim (2015)

Gambar 2.5 menunjukkan tahapan umum dari model proses *waterfall*. Model ini disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Akan tetapi,

Pressman & Maxim (2015) memecah model ini meskipun secara garis besar sama dengan tahapan-tahapan model *waterfall* pada umumnya.

Model ini merupakan model yang paling banyak dipakai dalam *Software Engineering*. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan system lalu menuju ke tahap *Communication*, *Planning*, *Modeling*, *Construction*, dan *Deployment*.

Berikut ini adalah penjelasan dari tahap-tahap yang dilakukan di dalam Model *Waterfall* menurut Pressman & Maxim (2015):

1. *Communication*

Tahap pertama, pihak pengembang akan melakukan pengumpulan data kebutuhan-kebutuhan pelanggan. Pada tahap ini, pengembang dapat mengetahui sistem seperti apa yang harus dibuat.

2. *Planning*

Setelah diketahui sistem seperti apa yang harus dibuat, pengembang dapat melakukan perencanaan proyek pengembangan perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan pelanggan.

3. *Modelling*

Pada proses *modeling* ini menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada rancangan struktur data, arsitektur *software*, representasi *interface*, dan detail (algoritma) *procedural*.

4. *Construction*

Construction merupakan proses membuat kode (code generation). *Coding* atau pengkodean merupakan penerjemah desain dalam Bahasa yang bisa

dikenali oleh computer. *Programmer* akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh user. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu *software*, artinya pengguna komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut untuk kemudian bisa diperbaiki.

5. *Deployment*

Setelah semua tahap selesai dan perangkat lunak dinyatakan tidak terdapat kesalahan, pada tahap ini dilakukan implementasi (instalasi), pemeliharaan perangkat lunak dan feedback dari pelanggan.

2.8.2 Analisis dan Desain Perangkat Lunak

Menurut Kendall (2010), analisis dan perancangan sistem berupaya menganalisis input data atau aliran data secara sistematis, memproses atau mentransformasikan data, menyimpan data, dan menghasilkan output informasi dalam konteks bisnis khusus. Kemudian, analisis dan perancangan sistem tersebut dipergunakan untuk menganalisis, merancang dan mengimplementasikan peningkatan-peningkatan fungsi bisnis yang bisa dicapai melalui penggunaan sistem informasi terkomputerisasi.

Analisis sistem atau perangkat lunak dilakukan dengan tujuan untuk dapat mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan, sehingga dapat diusulkan perbaikannya.

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

Tahap analisis merupakan tahap yang kritis dan sangat penting, karena kesalahan di dalam tahap ini juga akan menyebabkan kesalahan di tahap selanjutnya. Dalam tahap analisis sistem terdapat langkah-langkah dasar yang harus dilakukan oleh analis sistem sebagai berikut :

1. *Identify*, yaitu mengidentifikasi masalah.
2. *Understand*, yaitu memahami kerja dari sistem yang ada.
3. *Analyze*, yaitu menganalisis sistem.
4. *Report*, yaitu membuat laporan hasil analisis

Setelah tahap analisis sistem selesai dilakukan, maka analis sistem telah mendapatkan gambaran dengan jelas apa yang harus dikerjakan. Tiba waktunya sekarang bagi analis sistem untuk memikirkan bagaimana membentuk sistem tersebut, tahap ini disebut desain sistem atau perangkat lunak.

2.9 Teknik Wawancara

Menurut Sugiyono (2010) mengemukakan tiga jenis wawancara, yaitu wawancara terstruktur, semistruktur, dan tidak terstruktur.

Wawancara terstruktur (*structured interview*) digunakan sebagai teknik pengumpulan data bila peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi

apa yang akan diperoleh. Oleh karena itu, dalam melakukan wawancara pewawancara telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya pun telah disiapkan. Dengan wawancara terstruktur ini, setiap responden diberi pertanyaan yang sama dan pengumpul data mencatatnya. Dengan wawancara terstruktur ini pula, peneliti dapat menggunakan beberapa pewawancara sebagai pengumpul data. Tentunya, pengumpul data tersebut harus diberi *training* agar mempunyai kemampuan yang sama.

Wawancara semistruktur (*semistrukture interview*) sudah termasuk dalam kategori *in-depth interview* yang pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan wawancara jenis ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka dan pihak yang diajak wawancara diminta pendapatnya. Dalam melakukan wawancara, peneliti perlu mendengarkan secara teliti dan mencatat apa yang dikemukakan oleh informan.

Wawancara tidak berstruktur (*unstructured interview*) merupakan wawancara yang bebas dan peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

Wawancara tidak berstruktur atau terbuka sering digunakan dalam penelitian pendahuluan atau malahan untuk penelitian yang lebih mendalam tentang subjek yang diteliti. Pada penelitian pendahuluan, peneliti berusaha memperoleh informasi awal tentang berbagai isu atau permasalahan yang ada,

sehingga peneliti dapat menentukan secara pasti permasalahan atau variabel apa yang harus diteliti.

2.10 Teknik Observasi

Teknik observasi menurut Sulisyanto (2006) merupakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan panca indra, jadi tidak hanya pengamatan menggunakan mata. Mendengarkan, mencium, mengecap, dan meraba termasuk salah satu bentuk observasi. Instrumen yang digunakan dalam observasi adalah panduan pengamatan dan lembar pengamatan, serta bisa juga berupa catatan singkat mengenai hal-hal apa saja yang diobservasi.

Observasi sering digunakan sebagai teknik pengumpulan data tambahan selain wawancara, namun ada juga yang menggunakan observasi tanpa menggunakan wawancara. Di dalam melakukan observasi, panca indra yang paling berperan adalah pengamatan dengan mata atau melihat.

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Masalah

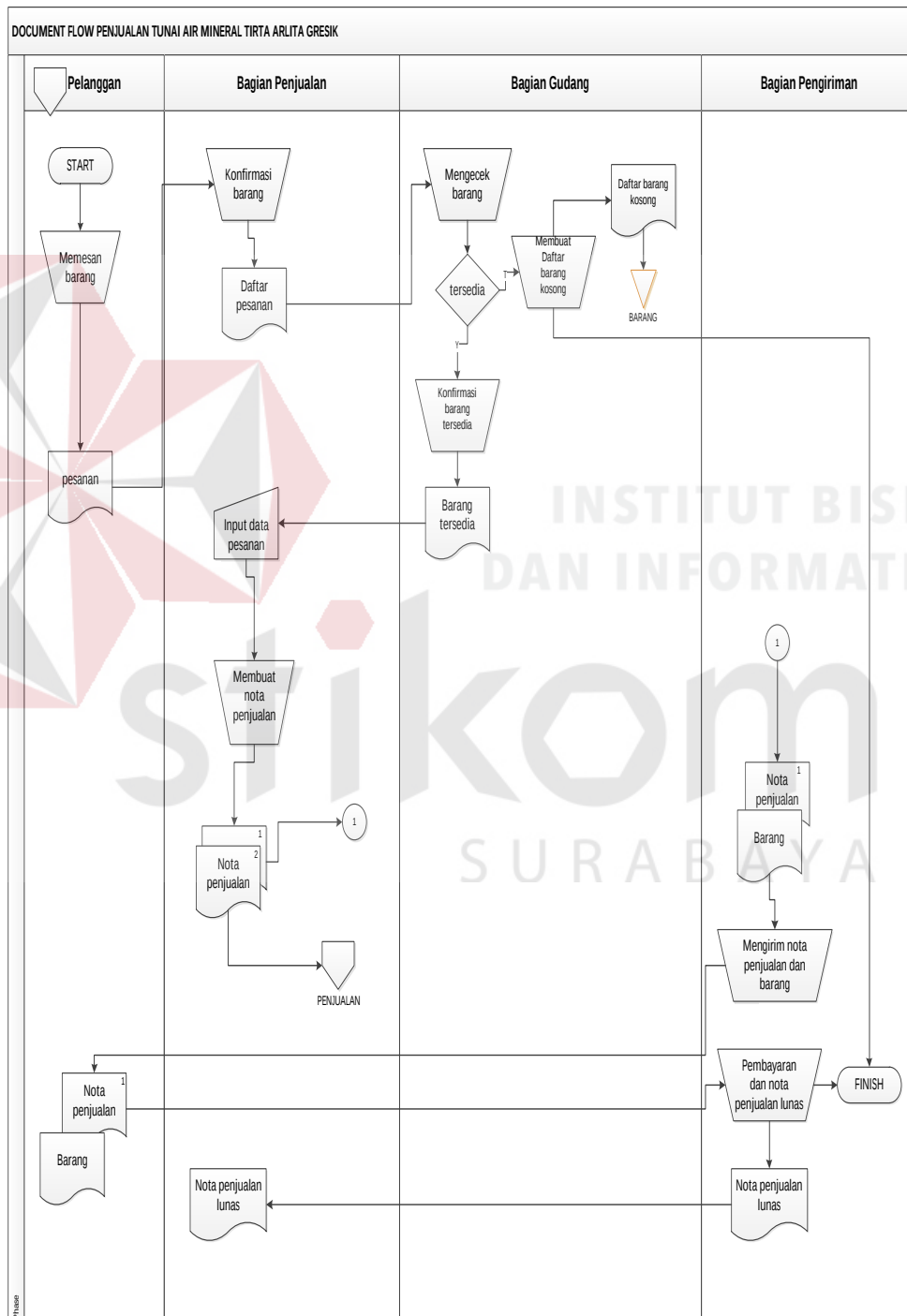
Pada bab ini membahas tentang identifikasi permasalahan, analisis permasalahan, solusi permasalahan dan perancangan sistem dalam transaksi penjualan pada toko air mineral Tirta Arlita Gresik. Teknik dalam pengumpulan data yaitu dengan wawancara dan observasi yang dilakukan di Toko Tirta Arlita Gresik. Dari proses pengumpulan data ini akan didapatkan proses identifikasi dan analisis permasalahan.

3.1.1 Document Flow

A. Document Flow Transaksi Penjualan Air Mineral

Berikut pada Gambar 3.1 *document flow* penjualan air mineral dalam kemasan pada Tirta Arlita Gresik. Pada proses ini dimulai pelanggan melakukan pemesanan barang pada bagian penjualan Toko Air mineral Tirta Arlita Gresik berupa daftar pesanan. Daftar pesanan di berikan ke bagian gudang untuk pengecekan barang yang akan di beli pelanggan tersedia atau tidak, jika tersedia maka bagian gudang melakukan pengepakan barang yang tertera pada daftar pesanan tersebut lalu di berikan ke bagian penjualan untuk merekap pesanan dan membuat membuat 2 rekap nota penjualan., rekap pertama diberikan kepada pelanggan dan rekap kedua sebagai bukti untuk membuat laporan penjualan, kemudian pelanggan melakukan pembayaran dan memberikan nota penjualan yang sudah disetujui (lunas) ke bagian pengiriman, bagian pengiriman

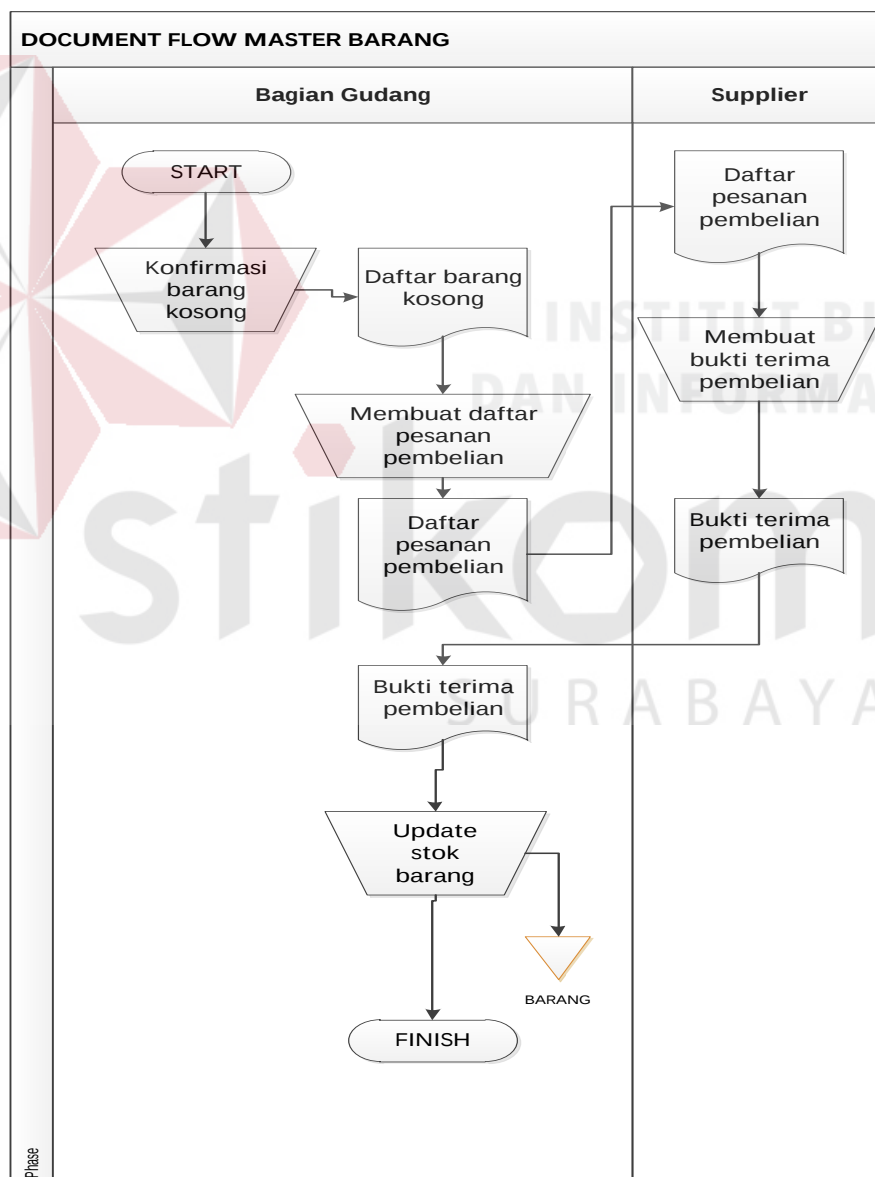
memberikan ke bagian penjualan untuk di simpan sebagai bukti pembuatan laporan penjualan dan Barang yang tidak tersedia akan proses oleh bagian gudang dalam pembelian barang ke pemasok, selanjutnya bagian gudang mengupdate data stok barang.



Gambar 3.5 Document Flow Penjualan

B. Document Flow Master Barang

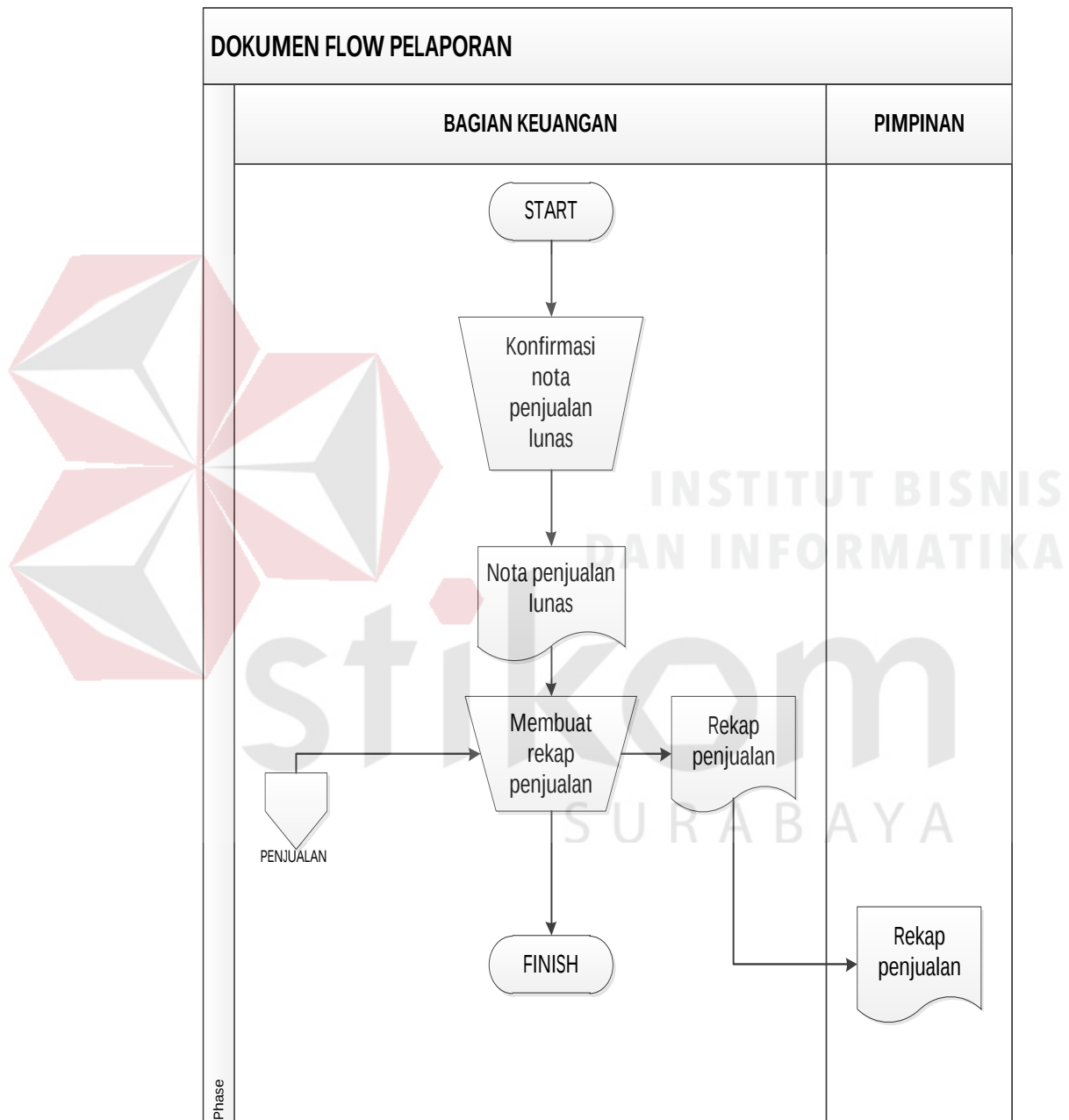
Pada proses Master Barang pada Gambar 3.2 dalam proses ini dimulai bagian gudang membuat daftar pesanan pembelian yang berupa dari data data daftar barang kosong . daftar pesanan pembelian di berikan ke supplier,kemudian supplier memberikan barang yang dipesan oleh Tirta Arlita dalam daftar pesanan pembelian dan bukti terima pembelian yang nantinya akan di update stok barang masuk oleh bagian gudang.



Gambar 3.6 Document Flow Master Barang

C. Document Flow Pelaporan

Pada proses Pelaporan pada Gambar 3.3 dalam, proses ini dimulai bagian keuangan membuat rekap penjualan dan nota penjualan lunas sebagai bukti adanya transaksi penjualan.



Gambar 3.7 Document Flow Pelaporan

3.1.2 Analis Kebutuhan

Pada Aplikasi penjualan air mineral pada Tirta Arlita Gresik ini akan melibatkan beberapa pengguna didalamnya. Berikut ini telah dianalisis siapa saja yang dapat mengoperasikan dan menggunakan aplikasi web ini beserta kebutuhannya:

Tabel 3.1 Analisis Kebutuhan

No.	Pengguna	Kebutuhan	Keluaran
1	Bagian Penjualan	a. Dapat login di didalam sistem penjualan b. Menginputkan data pelanggan baru c. Menginputkan data penjualan pelanggan	a. Nota Penjualan
2.	Bagian Gudang	a. Dapat login di dalam sistem pengelolaan barang b. Mampu mengecek barang yang tersedia dan tidak tersedia di gudang c. Merekap data persediaan barang d. Membuat pemesanan barang	a. Daftar Barang Kosong b. Daftar Pesanan pembelian
3.	Bagian Keuangan	a. Dapat login di dalam sistem pelaporan b. Merekap penjualan air mineral c. Membuat laporan laba-rugi d. Merekap barang terlaris	a. Rekap Penjualan b. Rekap Barang Terlaris c. Laporan Laba Rugi

3.2 Perancangan Sistem

Dalam perancangan aplikasi ini ada beberapa tahapan yang harus dilakukan, adapun tahapan dalam perancangan sistem yang dilakukan adalah pembuatan alur sistem, *data flow diagram* (DFD), *entity relationship diagram* (ERD), struktur *database*, dan membuat desain uji coba.

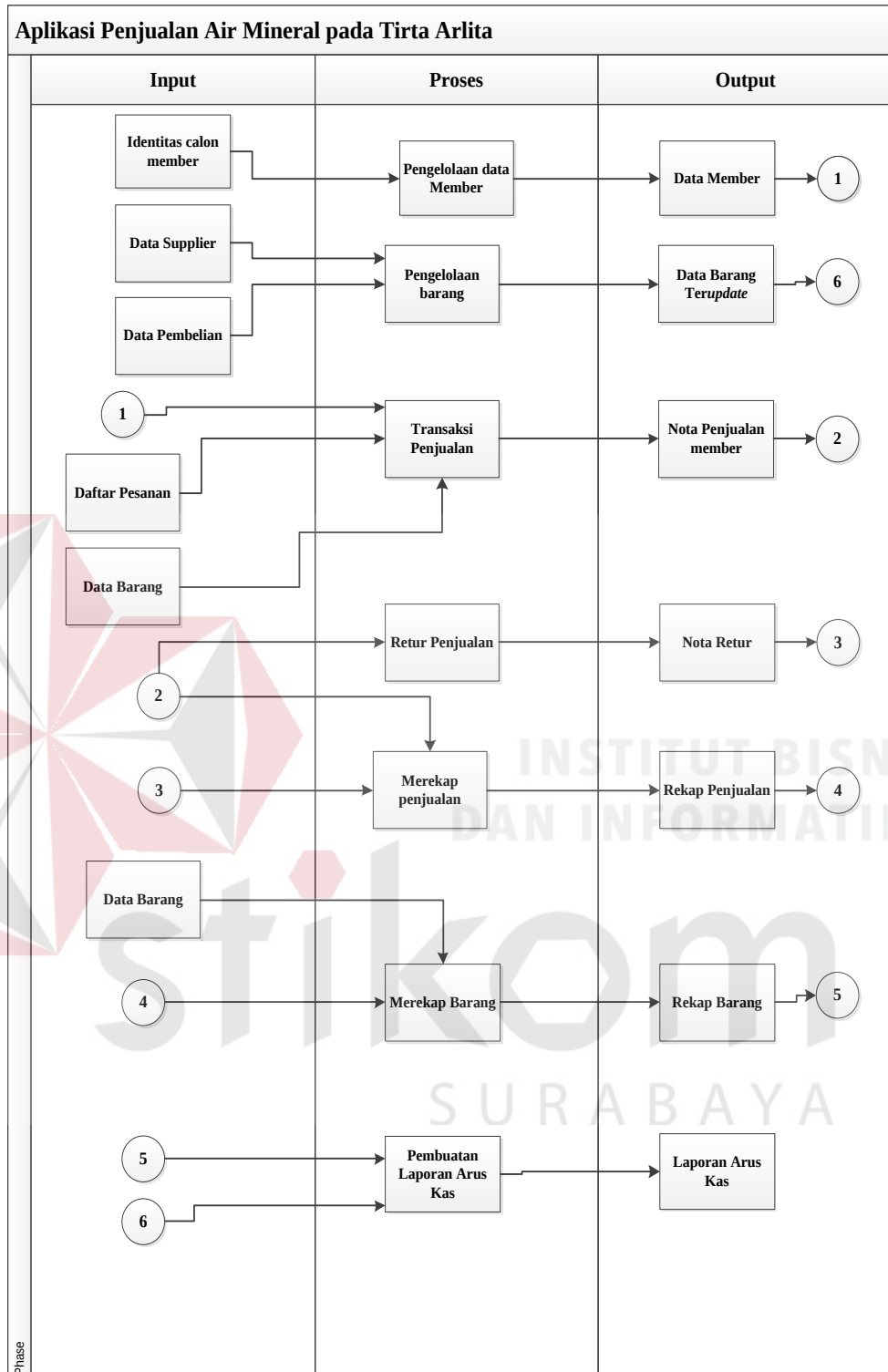
3.2.1 Usulan Sistem

Gambar 3.4 di bawah menggambarkan tentang apa saja input yang dibutuhkan, proses yang dilakukan, dan output yang dihasilkan oleh sistem penjualan air mineral pada tirta arlita gresik.

Input identitas pelanggan yang data tersebut berisi tentang identitas pelanggan sesuai dengan data Kartu Tanda Penduduk (KTP) sebagai syarat menjadi member di Toko Air mineral Tirta Arlita Gresik setelah itu input data pesanan yang berisi tentang apa yang ingin dipesan pelanggan melalui data barang yang berisi nama produk, jenis produk, jumlah, harga dan total harga.

Process yang dilakukan antara lain proses transaksi penjualan yang mana pada proses tersebut pelanggan melakukan pembelian barang dan perlunasan barang yang dibeli oleh pelanggan. selanjutnya proses pembuatan laporan pemesanan yang mana proses laporan terjadi jika data yang diambil dari nota pemesanan dan proses laporan penjualan akan terjadi jika data yang di ambil dari nota penjualan. Proses laporan stok barang akan terjadi jika data yang diambil dari data barang.

Output yang dihasilkan antara lain informasi data member, nota penjualan, rekap penjualan dan rekap stok barang, Rekap Barang, rekap penjualan, laporan Arus Kas akan di serahkan kepada pemilik perusahaan.



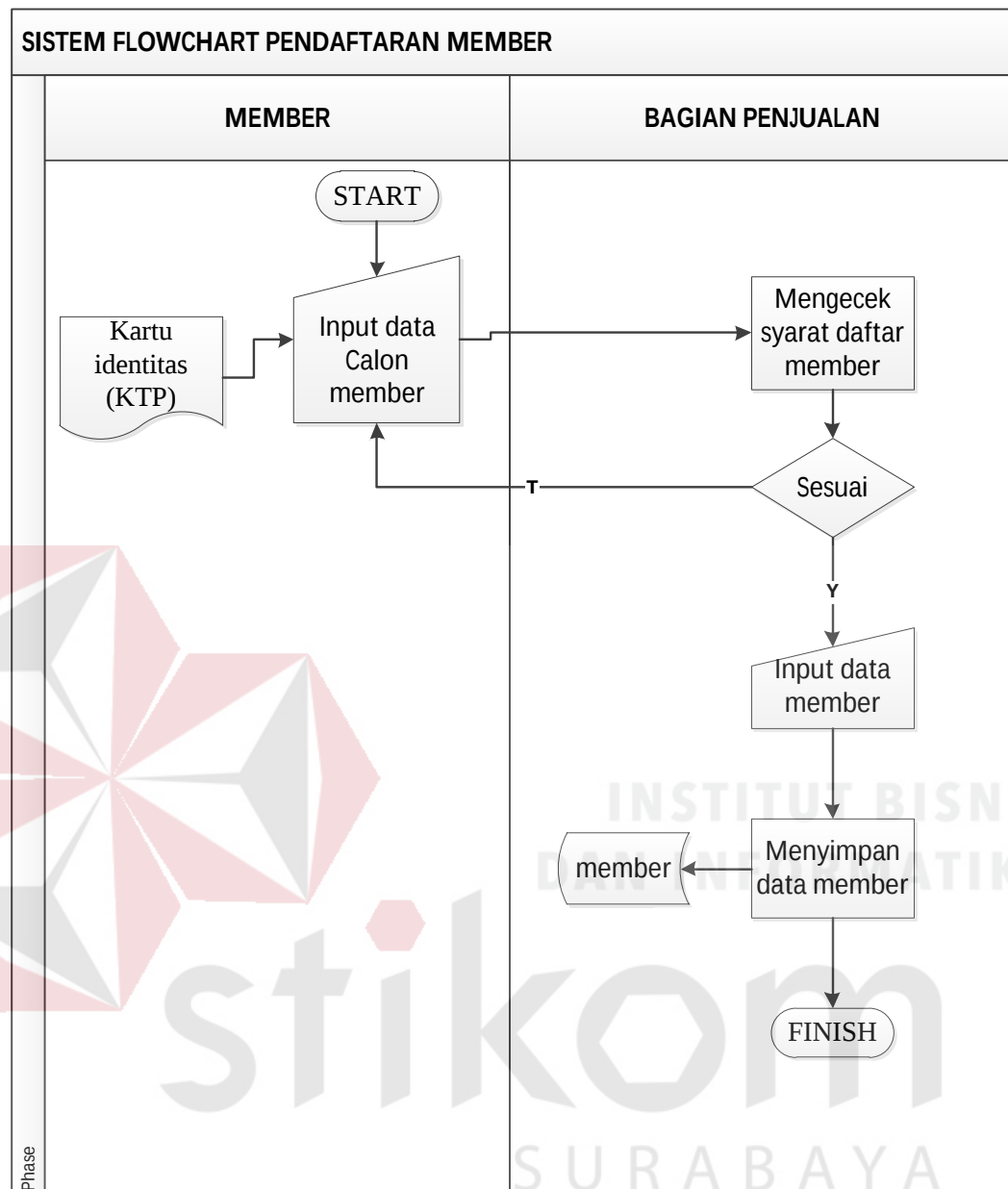
Gambar 3.4 Diagram Input Proses Output

3.2.2 *System Flow*

Untuk membuat aplikasi penjualan air mineral dibutuhkan *system flow* yang sesuai dengan proses dan ketentuan yang berlaku. Berikut penjelasan *system flow* yang dibuat untuk membantu proses pembuatan aplikasi penjualan air mineral pada Tirta Arlita Gresik.

A. *System Flow Pendaftaran Member*

Pada Gambar 3.5 merupakan *system flow* pendaftaran *Member*. Proses pertama dimulai dari memasukkan data calon *member* yaitu Kartu Tanda Penduduk (KTP) ke dalam aplikasi, kemudian aplikasi mengecek apakah data tersebut memenuhi syarat yang sudah ditentukan oleh perusahaan, data calon *member* tersebut sesuai maka data tersebut diinputkan ke dalam aplikasi, jika data tersebut tidak sesuai akan dikembalikan ke *member*. Data yang sudah inputkan oleh aplikasi akan menyimpan ke dalam tabel *member*. Kemudian jika ingin melakukan perubahan data, masukkan data *member* yang akan diubah kemudian data akan terupdate.

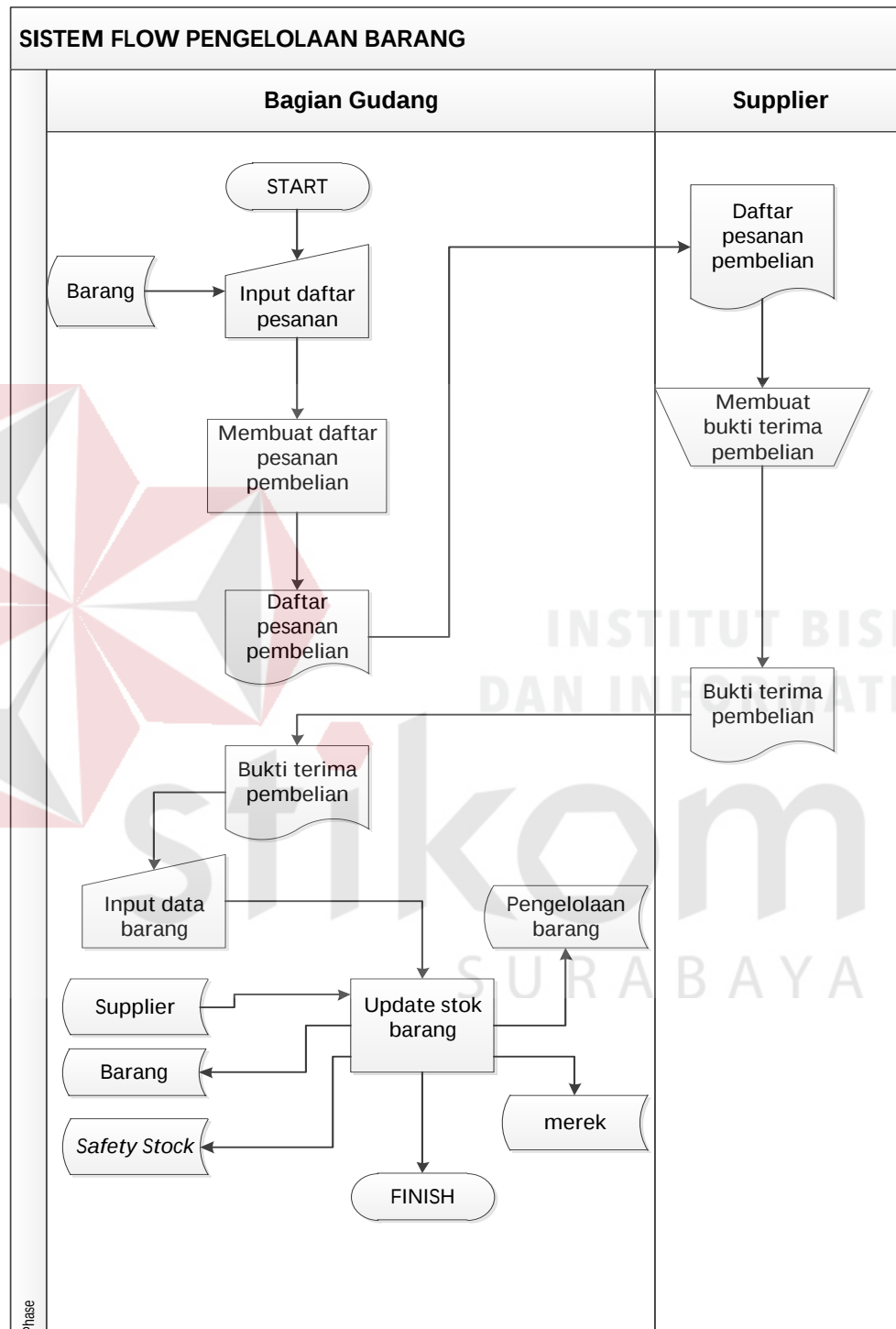


Gambar 3.5 System Flow Pendaftaran Member.

B. System Flow Pengelolaan barang

Pada Gambar 3.6 merupakan *system flow* pengelolaan barang. Proses pertama dimulai dari memasukkan data barang ke dalam aplikasi, kemudian aplikasi akan menyimpan ke dalam tabel daftar pesanan pembelian. Daftar pesanan pembelian di berikan ke *supplier* untuk dilakukan pembelian

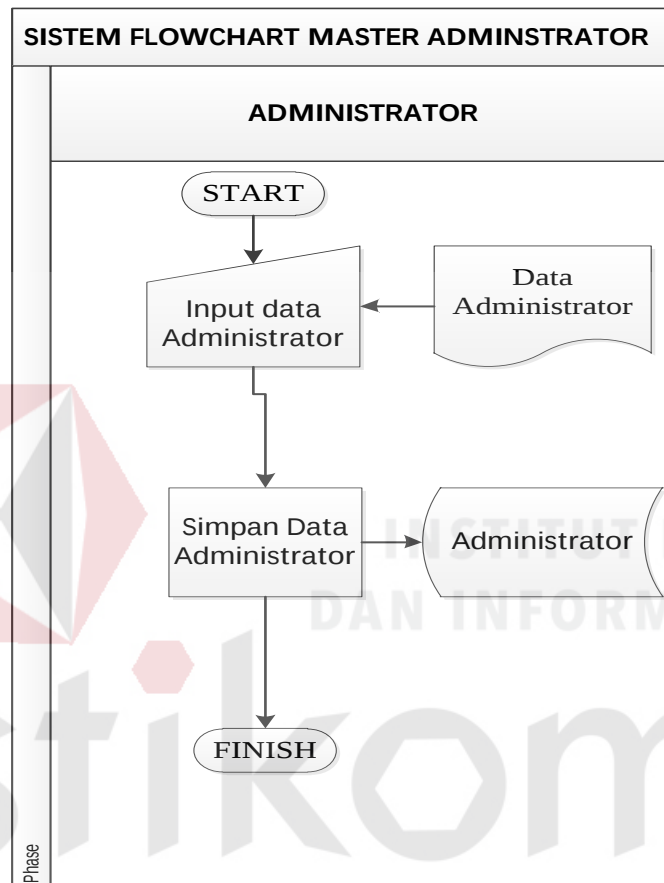
barang. kemudian perusahaan mendapatkan bukti terima pembelian dan barang yang nantinya akan diinputkan data barang masuk kemudian data akan terupdate.



Gambar 3.6 System Flow Pengelolaan barang

C. *System Flow Master Administrator*

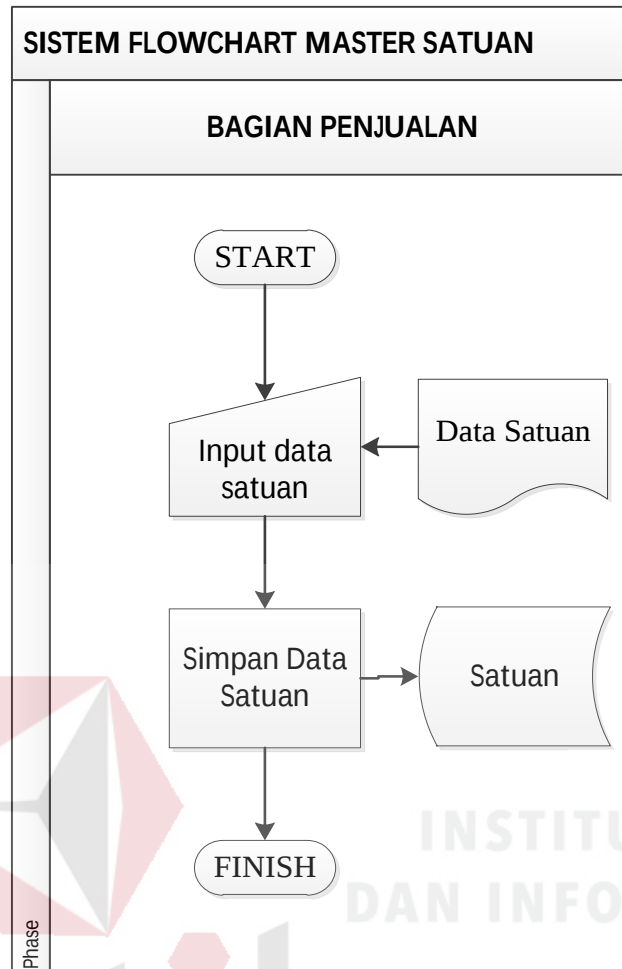
Pada Gambar 3.7 merupakan *system flow Administrator*. Proses pertama dimulai dari memasukkan data *Administrator* ke dalam aplikasi, kemudian aplikasi akan menyimpan ke dalam tabel *Administrator*.



Gambar 3.7 *System Flow Master Administrator*

D. *System Flow Master Satuan*

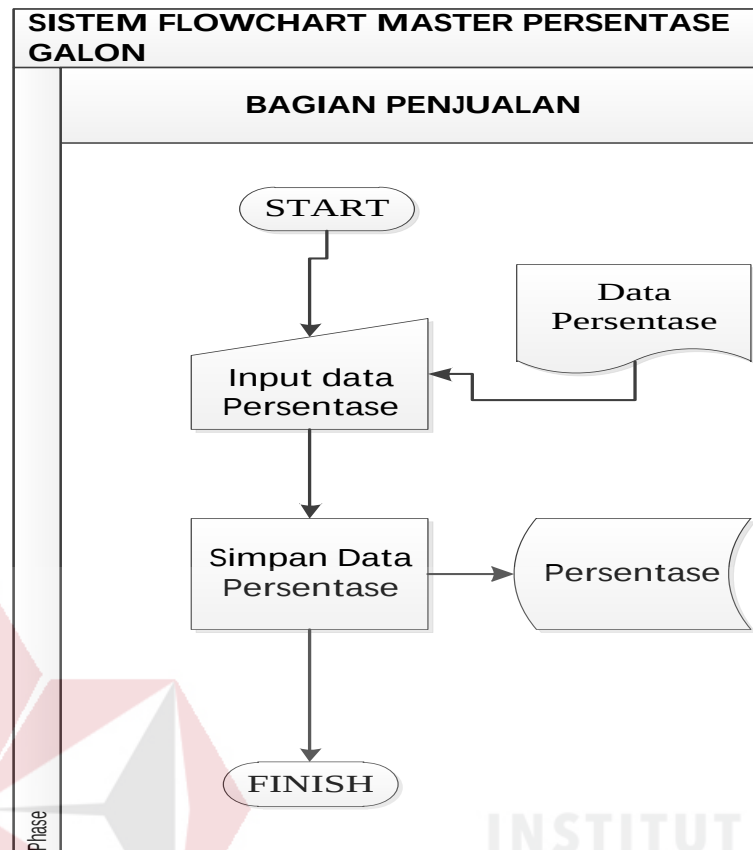
Pada Gambar 3.8 merupakan *system flow Master Satuan*. Proses pertama dimulai dari memasukkan data satuan ke dalam aplikasi, kemudian aplikasi akan menyimpan ke dalam tabel Satuan.



Gambar 3.8 *System Flow* Master Satuan

E. *System Flow* Master Persentase Galon

Pada Gambar 3.9 merupakan *system flow* Master *Persentase* Proses pertama dimulai dari memasukkan data *Persentase* ke dalam aplikasi, kemudian aplikasi akan menyimpan ke dalam tabel *Persentase*.

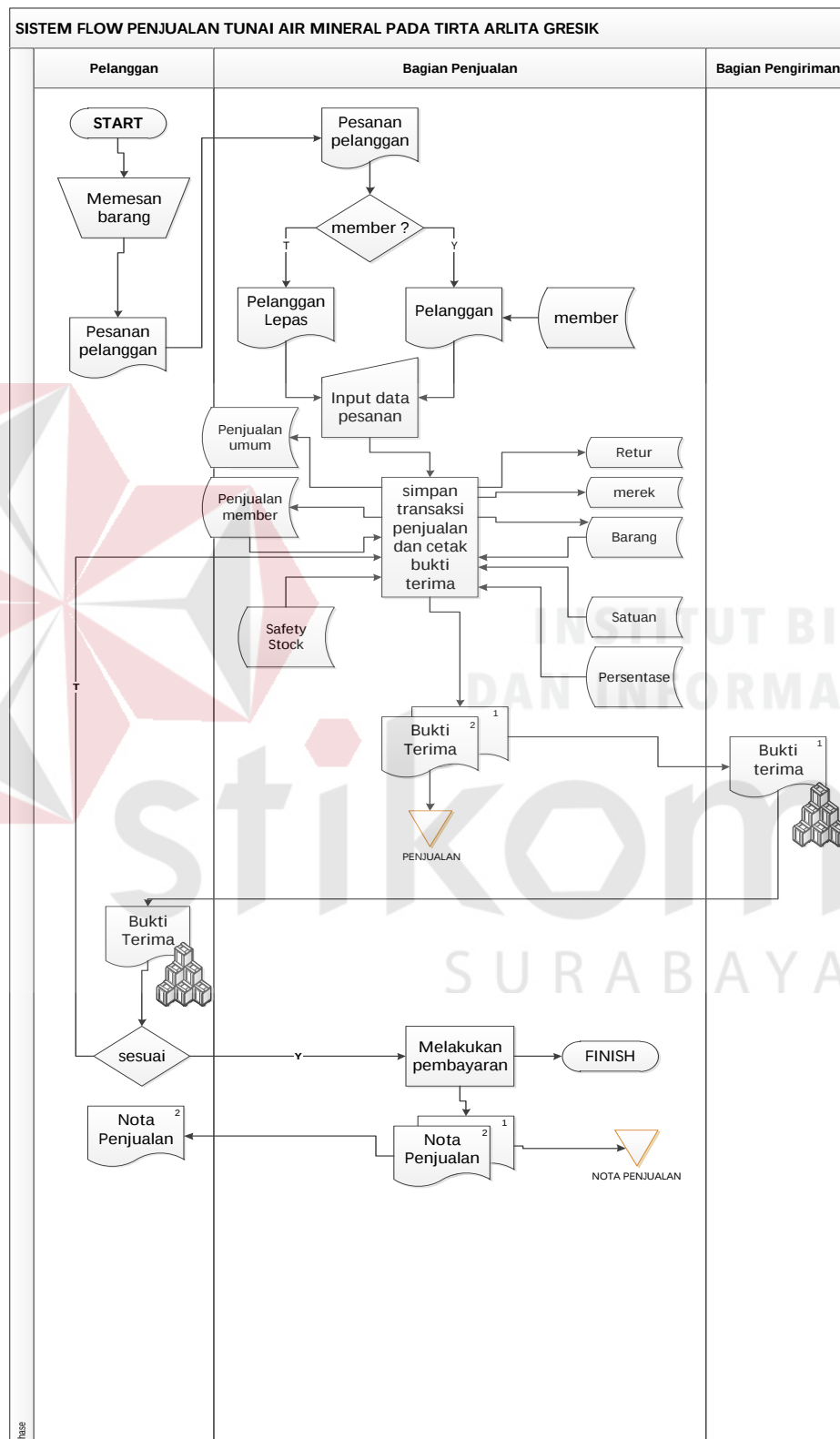


Gambar 3.9 System Flow Master Persentase Galon

F. System Flow Penjualan

Pada Gambar 3.10 merupakan *system flow* Penjualan air mineral. Proses pertama dimulai dari memasukkan data pesanan pelanggan ke dalam aplikasi, kemudian mengecek dan menginputkan data pelanggan dan pesanan pelanggan ke dalam aplikasi akan menyimpan ke dalam tabel penjualan. setelah data tersimpan, aplikasi mencetak bukti rangkap 2 yang mana rangkap tersebut diberikan ke pelanggan dan di simpan ke dalam aplikasi. barang beserta bukti terima di berikan ke bagian pengiriman untuk dikirim ke pelanggan, setelah barang dan bukti terima penjualan di terima oleh pelanggan, jika barang yang dibeli sesuai maka pelanggan melakukan pembayaran dan menyetujui bukti terima tersebut ke bagian

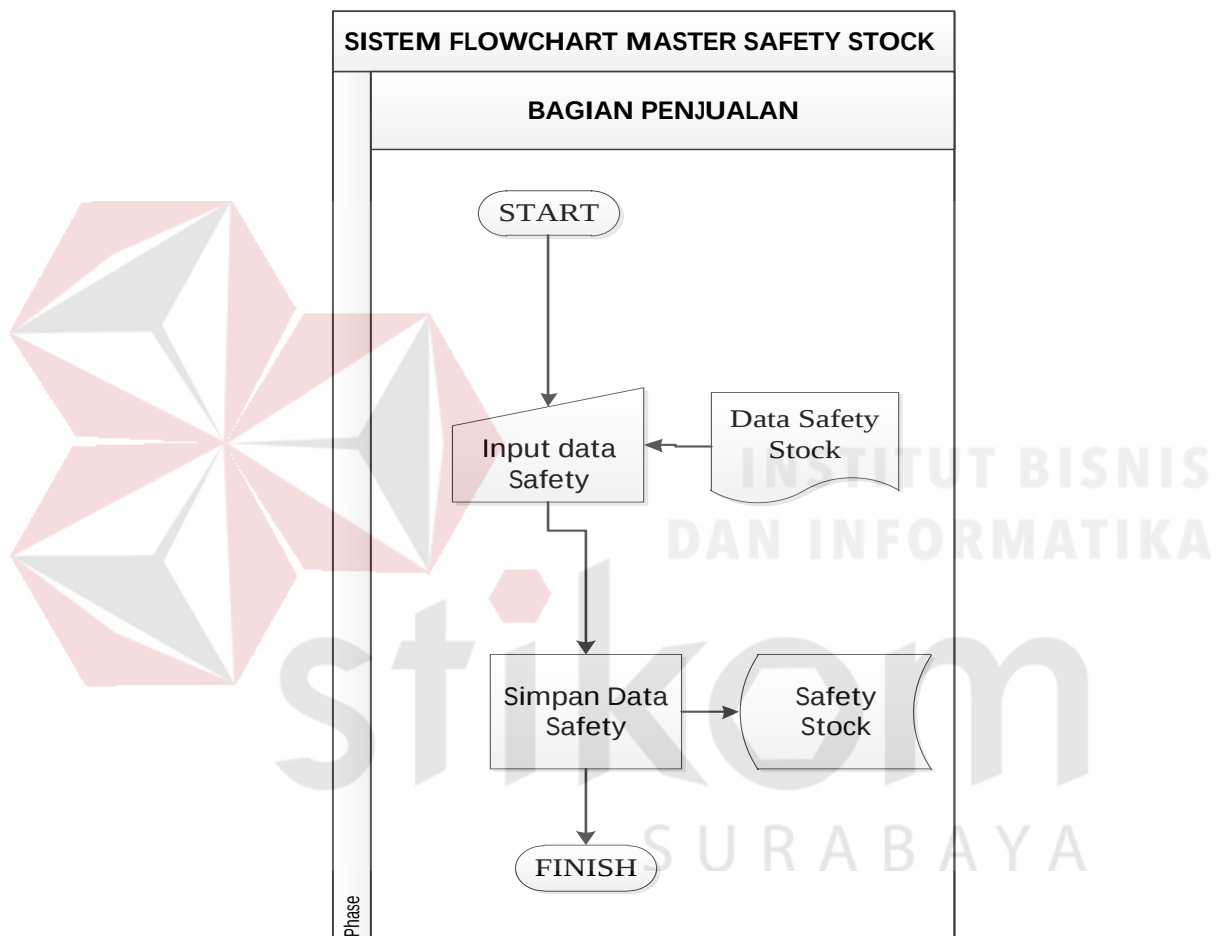
pengiriman dan jika tidak sesuai/rusak maka akan dilakukan proses retur penjualan. bukti terima yang sudah disetujui akan di berikan ke bagian penjualan.



Gambar 3.10 System Flow Penjualan

G. *System Flow Master Safety Stock*

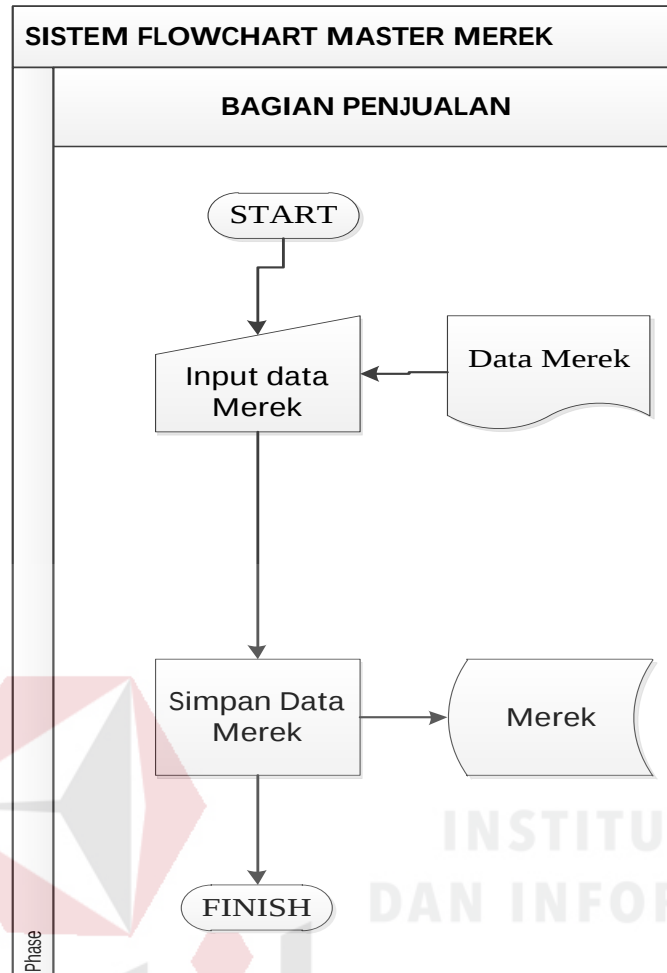
Pada Gambar 3.11 merupakan *system flow* Master *Safety Stock* Proses pertama dimulai dari memasukkan data *Safety Stock* ke dalam aplikasi, kemudian aplikasi akan menyimpan ke dalam tabel *Safety Stock*.



Gambar 3.11 *System Flow Master Safety Stock*

H. *System Flow Master Merek*

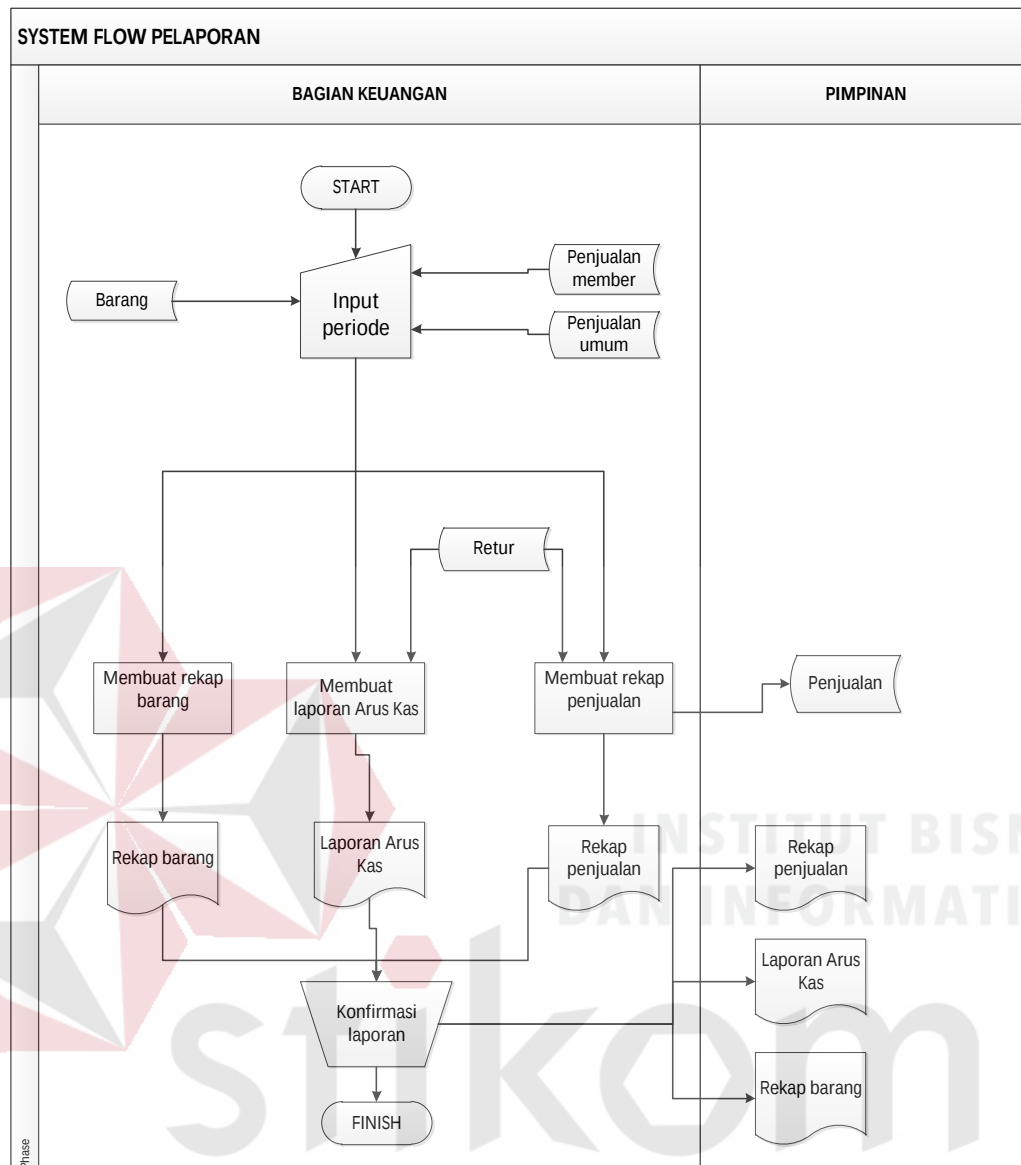
Pada Gambar 3.12 merupakan *system flow* Master *Merek* Proses pertama dimulai dari memasukkan data *Merek* ke dalam aplikasi, kemudian aplikasi akan menyimpan ke dalam tabel *Merek*.



Gambar 3.12 *System Flow Master Merek*

I. System Flow Pelaporan

Pada Gambar 3.13 merupakan *system flow* pelaporan. Proses pertama dimulai dari melihat database barang dan penjualan di dalam aplikasi, kemudian aplikasi akan menginputkan periode untuk membuat rekap barang, rekap penjualan dan laporan arus kas.



Gambar 3.13 *System Flow* Pelaporan

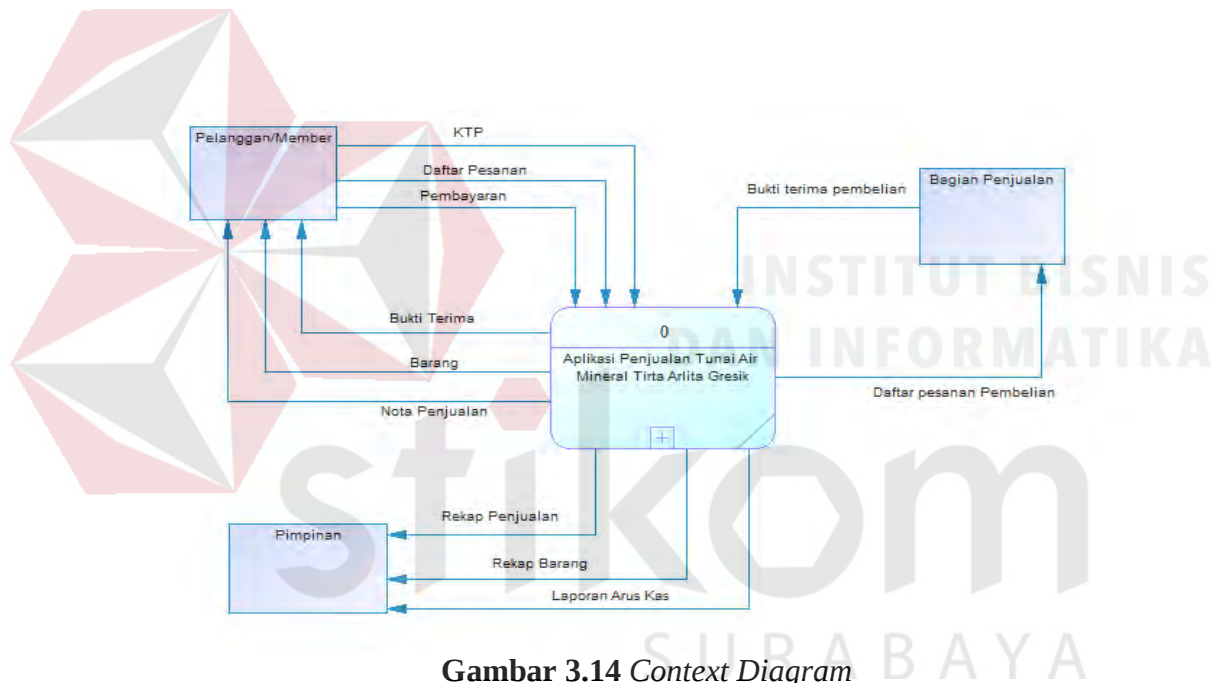
3.2.3 Data Flow Diagram

Setelah proses perancangan dengan menggunakan *System Flow*, langkah selanjutnya dalam perancangan adalah pembuatan *Data Flow Diagram* (DFD) yang merupakan representasi grafik dalam menggambarkan arus data dari sistem secara terstruktur dan jelas, sehingga dapat menjadi sarana dokumentasi yang baik. DFD merupakan diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus data dan sistem secara logika. Keuntungan menggunakan

DFD adalah memudahkan pemakai yang kurang menguasai bidang komputer untuk mengerti sistem yang dikembangkan.

A. Context Diagram

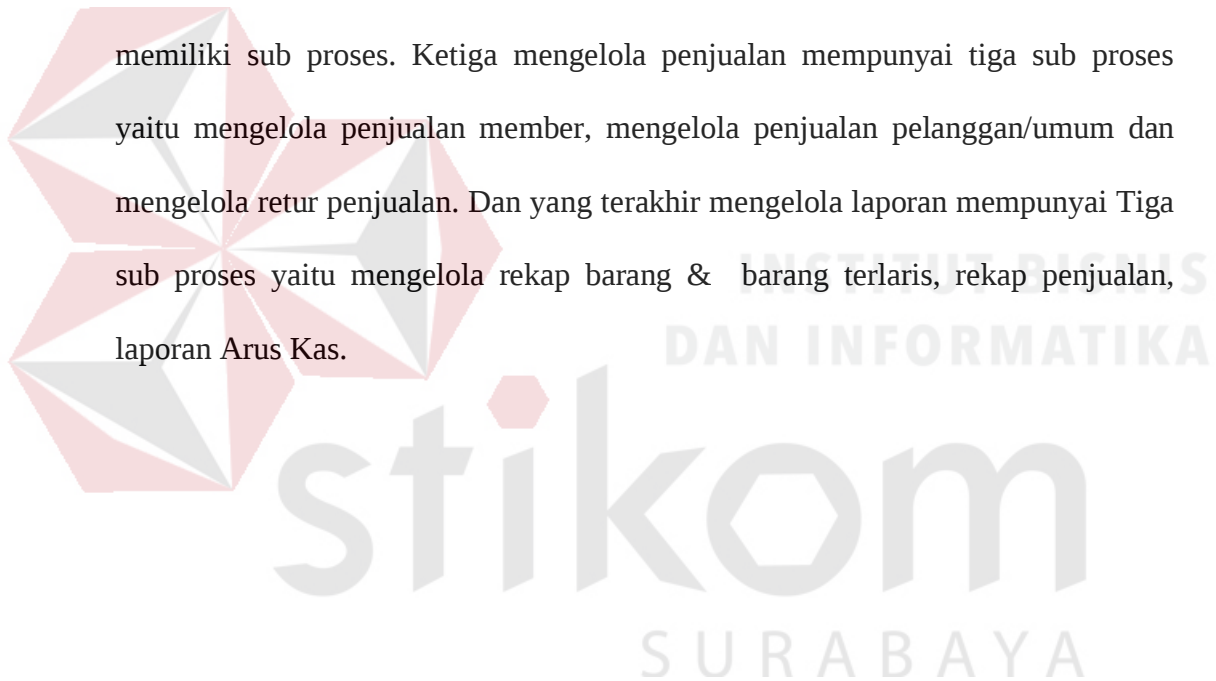
Context diagram merupakan diagram pertama dalam rangkaian suatu DFD yang menggambarkan *entity* yang berhubungan dengan sistem dan aliran data secara umum. Perancangan dari *context diagram* sistem manajemen arsip ini dapat dilihat pada Gambar 3.14.

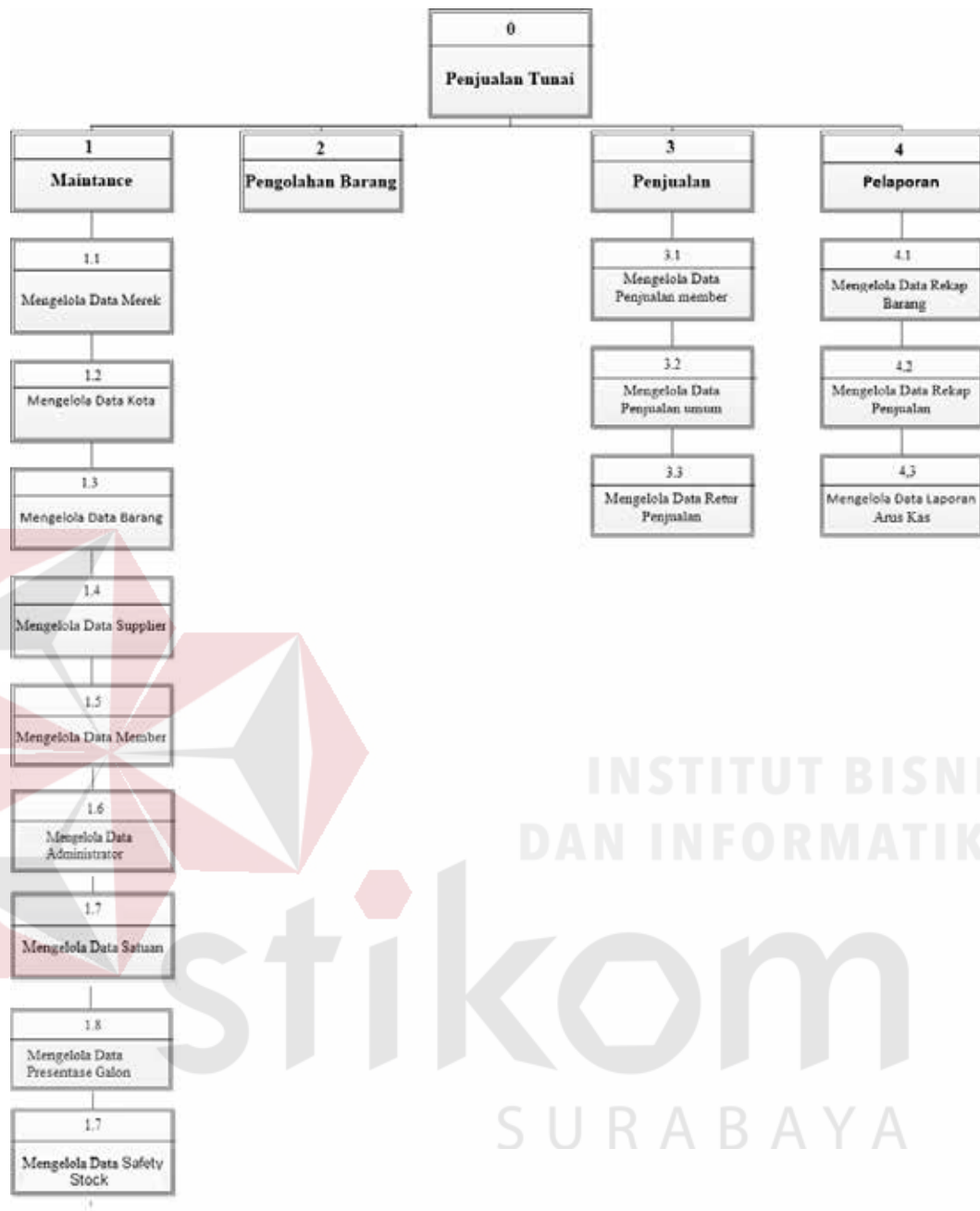


Gambar 3.14 Context Diagram

Diagram berjenjang menggambarkan hirarki proses-proses dari level dan kelompok proses yang terlibat dalam sistem informasi manajemen arsip yang diawali dari context diagram sampai DFD level dan menunjukan sub proses-sub proses dari context diagram. Diagram berjenjang ini menjelaskan hirarki proses Aplikasi Penjualan Air Mineral dalam kemasan pada Toko Tirta Arlita Gresik. Diagram berjenjang ini digunakan sebagai pedoman dalam pembuatan DFD.

Seperti pada Gambar 3.15 diagram berjenjang Aplikasi Penjualan Air Mineral pada Toko Tirta Arlita Gresik ini terdiri dari empat proses utama yaitu mengelola *maintance*, mengelola pengadaan barang, mengelola transaksi penjualan, dan mengelola pelaporan. Masing-masing dari proses tersebut dijabarkan ke dalam beberapa sub proses. Pertama mengelola *maintance* mempunyai delapan sub proses yaitu mengelola data merek, data kota, data barang, data supplier, data member, data administrator, data satuan Safety Stock dan data persentase galon. Kedua mengelola pengadaan barang masuk tidak memiliki sub proses. Ketiga mengelola penjualan mempunyai tiga sub proses yaitu mengelola penjualan member, mengelola penjualan pelanggan/umum dan mengelola retur penjualan. Dan yang terakhir mengelola laporan mempunyai Tiga sub proses yaitu mengelola rekap barang & barang terlaris, rekap penjualan, laporan Arus Kas.

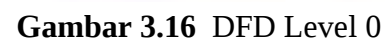




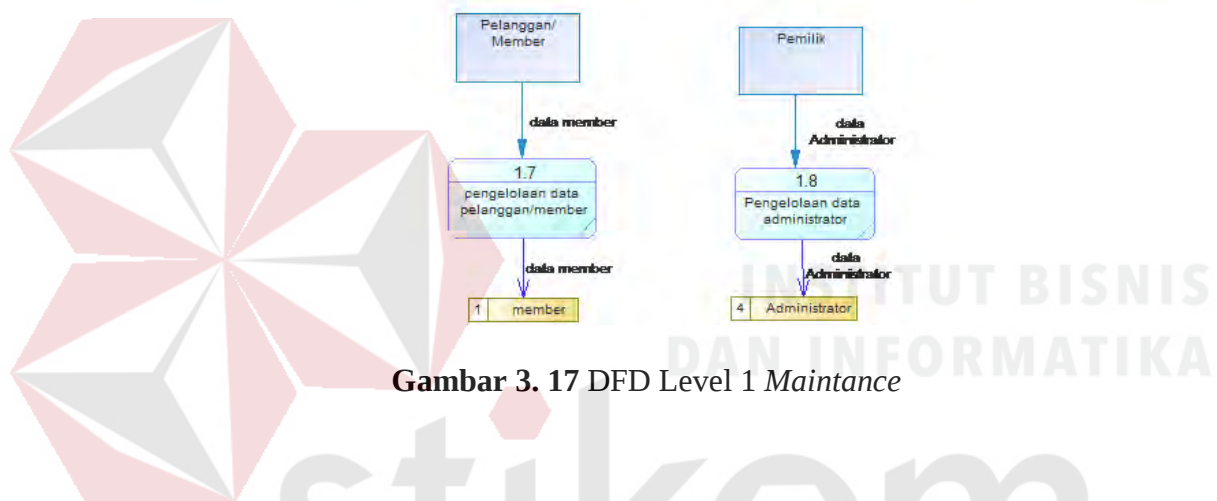
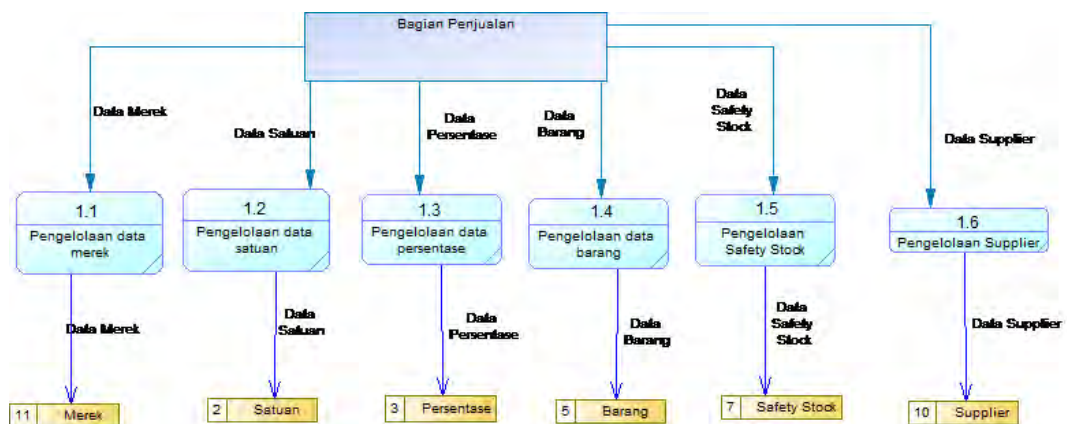
Gambar 3.15 Diagram Berjenjang

B. DFD Level 0 Aplikasi Penjualan Air Mineral

Berdasarkan context diagram Gambar 3.14 maka dapat dirancang DFD Level 0 Aplikasi Penjualan Air Mineral dapat dilihat pada Gambar 3.16.



C. DFD Level 1 Maintenance



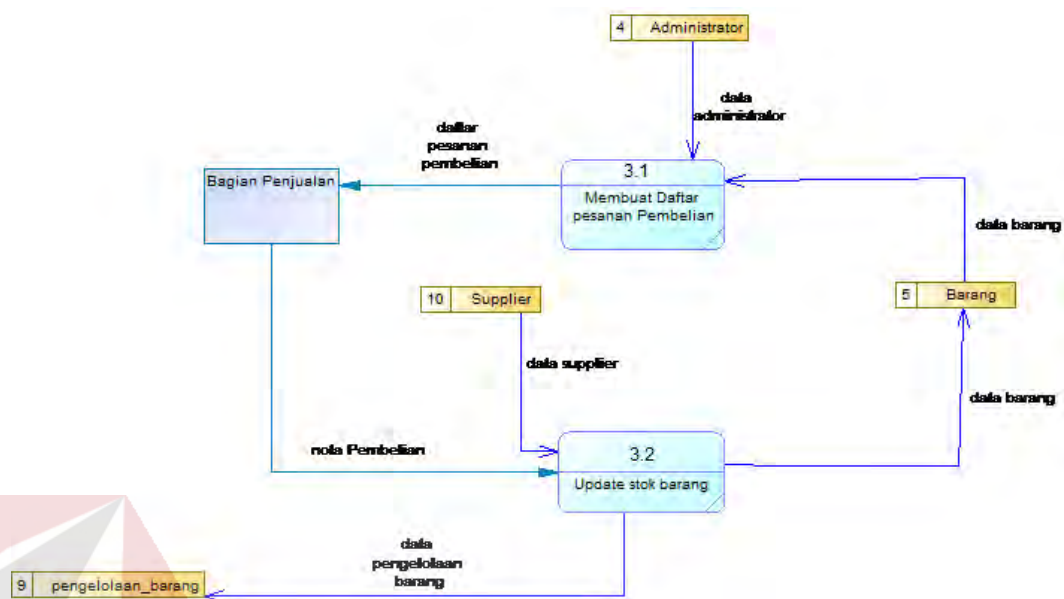
Gambar 3. 17 DFD Level 1 Maintenance

Terdapat dua sub proses dalam mengelola data maintenance seperti pada Gambar 3.17 yaitu mengelola data *member*, data satuan, data barang, data persentase, data administrator, data safety stock, data merek dan data supplier.

D. DFD Level 1 Penjualan

Terdapat tiga sub proses dalam mengelola penjualan tunai seperti pada Gambar 3.18 yaitu mengelola pemesanan pelanggan, mengelola penjualan, mengelola retur penjualan.

E. DFD Level 1 Pengelolaan Barang

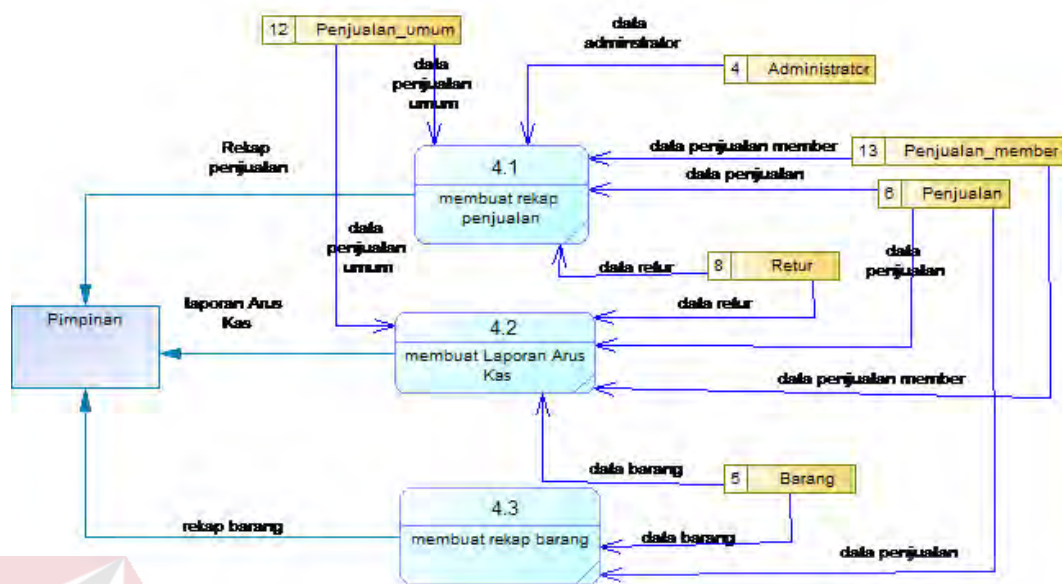


Gambar 3.19 DFD Level 1 Pengelolaan Barang

Terdapat dua sub proses dalam pengadaan barang seperti pada Gambar 3.19 yaitu mengelola daftar pesanan pelanggan dan update stok barang.

F. DFD Level 1 Mengelola Laporan

Terdapat tiga sub proses dalam mengelola laporan seperti pada Gambar 3.20 yaitu rekap barang dan barang terlaris, rekap penjualan dan laporan labar/rugi.



Gambar 3.20 DFD Level 1 Laporan

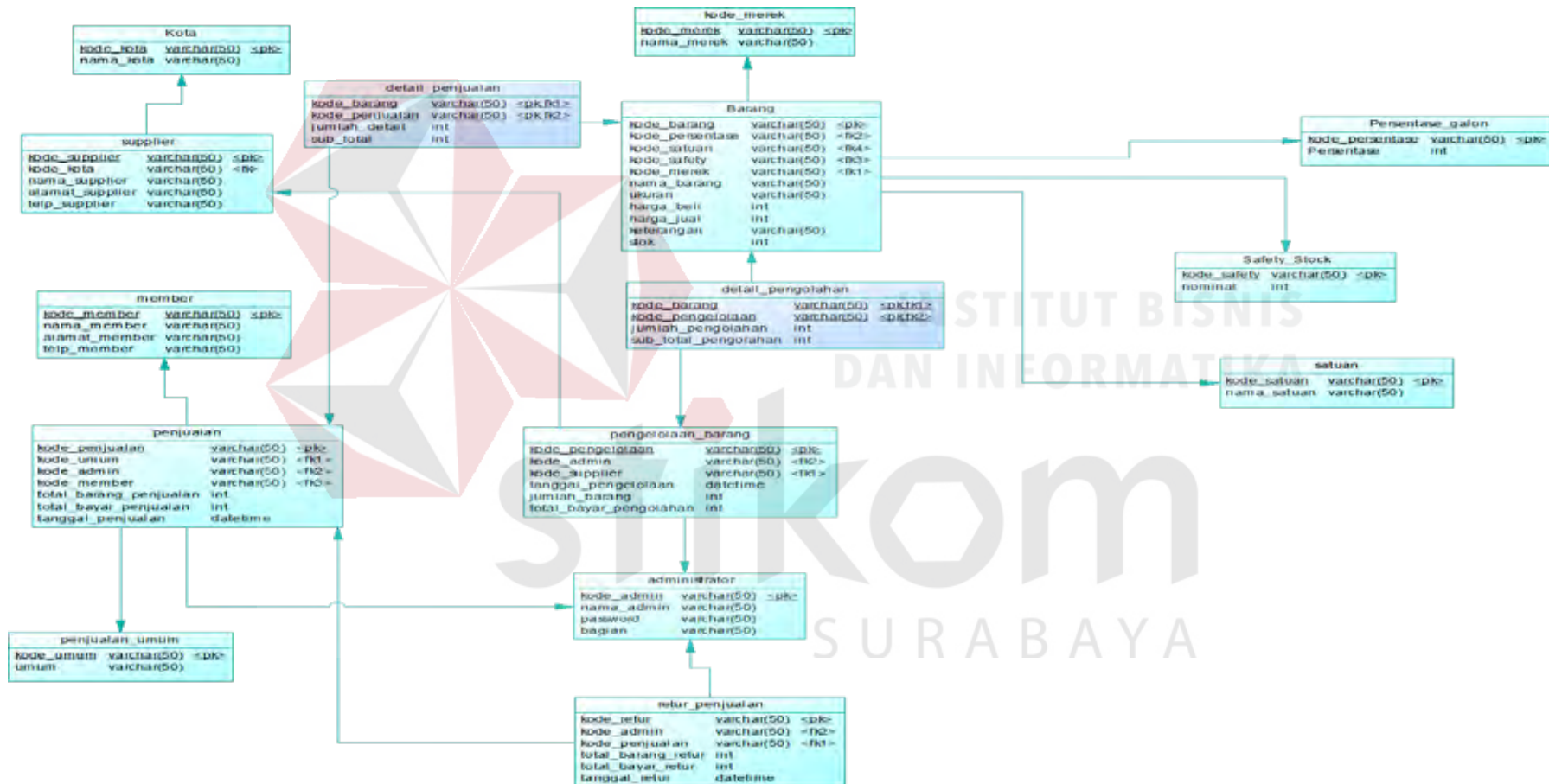
3.2.4 Entity Relationship Diagram

Entity relationship diagram (ERD) digunakan untuk menggambarkan hubungan antar tabel yang terdapat dalam sistem. ERD disajikan dalam bentuk *Conceptual Data Model (CDM)* dan *Physical Data Model (PDM)*.

A. Conceptual Data Model

Conceptual Data Model (CDM) berisi sebelas *entity*, yaitu *entity* kota, *entity* administrator, *entity* supplier, *entity* pelanggan(member), *entity* merk, *entity* stok, *entity* barang, *entity* penjualan_umum, *entity* penjualan, *entity* retur_penjualan, *entity* pengolahan_barang.

B. Physical Data Model



Gambar 3.22 Physical Data Model (PDM)

Physical Data Model (PDM) berisi sebelas *entity*, yaitu *entity* kota, *entity* administrator, *entity* supplier, *entity* pelanggan(member), *entity* merk, *entity* stok, *entity* barang, *entity* penjualan_umum, *entity* penjualan, *entity* retur_penjualan, *entity* pengolahan_barang.

3.2.5 Struktur Database

Pada tahapan pembuatan struktur *database* untuk aplikasi penjualan air mineral pada Tirta Arlita Gresik, *database* yang akan dipakai yaitu *database* MySQL. Struktur basis data yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi ini sebagai berikut :

1. Tabel *Administrator*

- a. Primary Key (PK) : Kode_admin
- b. Foreign Key (FK) : -
- c. Fungsi : Untuk menambah data pengguna (admin)

Tabel 3.2 Administrator

No.	Name	Type	Size	Keterangan
1.	Kode_admin	Varchar	50	Primary Key
2.	Nama_admin	Varchar	50	-
3.	Password	Varchar	50	
4.	Bagian	Varchar	50	

2. Tabel Kota

- a. Primary Key (PK) : Kode_kota
- b. Foreign Key (FK) : -
- c. Fungsi : Untuk menambah data kota

Tabel 3.3 Kota

No.	Name	Type	Size	Keterangan
1.	Kode_kota	Varchar	50	Primary Key
2.	Nama_kota	Varchar	50	-

3. Tabel Merek

- a. Primary Key (PK) : Kode_merek
- b. Foreign Key (FK) :-
- c. Fungsi :Untuk menambah data merek

Tabel 3.4 Merek

No.	Name	Type	Size	Keterangan
1.	Kode_merek	Varchar	50	Primary Key
2.	Nama_merek	Varchar	50	-

4. Tabel Satuan

- a. Primary Key (PK) : Kode_Satuan
- b. Foreign Key (FK) :-
- c. Fungsi :Untuk menambah data Satuan

Tabel 3.5 Satuan

No.	Name	Type	Size	Keterangan
1.	Kode_satuan	Varchar	50	Primary Key
2.	Nama_satuan	Varchar	50	Foreign Key

5. Tabel Safety Stock

- a. Primary Key (PK) : Kode_Safety_Stock
- b. Foreign Key (FK) :-
- c. Fungsi :Untuk menambah data Safety Stock

Tabel 3.6 Safety Stock

No.	Name	Type	Size	Keterangan
1.	Kode_Safety	Varchar	50	Primary Key
2.	Nama_Safety	Varchar	50	Foreign Key

6. Tabel Persentase Galon

- a. Primary Key (PK) : Kode_Persentase
- b. Foreign Key (FK) :-
- c. Fungsi :Untuk menambah data Persentase Galon

Tabel 3.7 Persentase Galon

No.	Name	Type	Size	Keterangan
-----	------	------	------	------------

1.	Kode_persentase	Varchar	50	Primary Key
2.	Nama_Persentase	Varchar	50	Foreign Key

7. Tabel Retur Penjualan

- a. Primary Key (PK) : Kode_retur
- b. Foreign Key (FK) : Kode_admin, Kode_penjualan
- c. Fungsi : Untuk menambah data retur

Tabel 3.8 Retur Penjualan

No.	Name	Type	Size	Keterangan
1.	Kode_retur	Varchar	30	Primary Key
2.	Kode_admin	Varchar	50	Foreign Key
3.	Kode_penjualan	Varchar	50	Foreign Key
4.	Total_barang_retur	Int	-	-
5.	Total_bayar_retur	Int	-	-
6.	Tanggal_retur	Date	-	-

8. Tabel Member

- a. Primary Key (PK) : Kode_member
- b. Foreign Key (FK) :
- c. Fungsi : Untuk menambah data member

Tabel 3.9 Member

No.	Name	Type	Size	Keterangan
1.	Kode_member	Varchar	50	Primary Key
2.	Nama_member	Varchar	50	-
3.	Telp_member	Varchar	50	-
4.	Alamat_member	Varchar	50	-

9. Tabel Supplier

- a. Primary Key (PK) : Kode_supplier
- b. Foreign Key (FK) :
- c. Fungsi : Untuk menambah data supplier

Tabel 3.10 Supplier

No.	Name	Type	Size	Keterangan
1.	Kode_supplier	Varchar	50	Primary Key
2.	Nama_supplier	Varchar	50	-
3.	Telp_supplier	Varchar	50	-
4.	Alamat_supplier	Varchar	50	-
5.	Keterangan	Varchar	50	-

10. Tabel barang

- a. Primary Key (PK) : kode_barang
- b. Foreign Key (FK) : kode_merek,kode_stok
- c. Fungsi :Untuk menambah data barang

Tabel 3.11 Barang

No.	Name	Type	Size	Keterangan
1.	Kode_barang	Varchar	50	Primary Key
2.	Kode_stok	Varchar	50	Foreign Key
3.	Kode_merek	Varchar	50	Foreign Key
4.	Nama_barang	Varchar	50	-
5.	Ukuran	Varchar	50	-
6.	Harga_jual	Int	-	-
7.	Profit	Int	-	-
8.	Harga_beli	Int	-	-
9.	Keterangan	Varchar	50	-

11. Tabel Penjualan_umum

- a. Primary Key (PK) : kode_umum
- b. Foreign Key (FK) :
- c. Fungsi :Untuk penyimpanan data penjualan umum

Tabel 3.12 Penjualan Umum

No.	Name	Type	Size	Keterangan
1.	Kode_umum	Varchar	50	Primary Key
2.	umum	Varchar	50	-

12. Tabel Penjualan

- a. Primary Key (PK) : kode_penjualan
- b. Foreign Key (FK) : kode_umum,kode_admin,kode_member
- c. Fungsi :Untuk penyimpanan data penjualan

Tabel 3.13 Penjualan

No.	Name	Type	Size	Keterangan
1.	Kode_penjualan	Varchar	50	Primary Key
2.	Kode_umum	Varchar	50	Foreign Key
3.	Kode_admin	Varchar	50	Foreign Key
4.	Kode_member	Varchar	50	Foreign Key

5.	Total_barang_penjualan	Int	-	-
6.	Total_bayar_penjualan	Int	-	-
7.	Tanggal_penjualan	Date	-	-

13. Pengelolaan Barang

- a. Primary Key (PK) :Kode_pengelolaan
- b. Foreign Key (FK) :Kode_admin,Kode_supplier
- c. Fungsi :Untuk pengelolaan barang

Tabel 3.14 Pengelolaan Barang

No.	Name	Type	Size	Keterangan
1.	Kode_pengelolaan	Varchar	50	Primary Key
2.	Kode_admin	Varchar	50	Foreign Key
3.	Kode_supplier	Varchar	50	Foreign Key
4.	Tanggal_pengelolaan	Date	-	-
5.	Jumlah_barang	Int	-	-
6.	Total_bayar_pengolahan	Int	-	-

3.2.6 Desain Interface

A. Desain Form Login

Desain *Form Login* digunakan agar pengguna dapat masuk ke *form* selanjutnya. Pengguna melakukan *login* berdasarkan *username* dan *password* yang telah diberikan, maka pengguna dapat masuk ke *form* selanjutnya. Berikut desain *form login* dapat dilihat pada Gambar 3.23.

Gambar 3.23 Desain *form login*

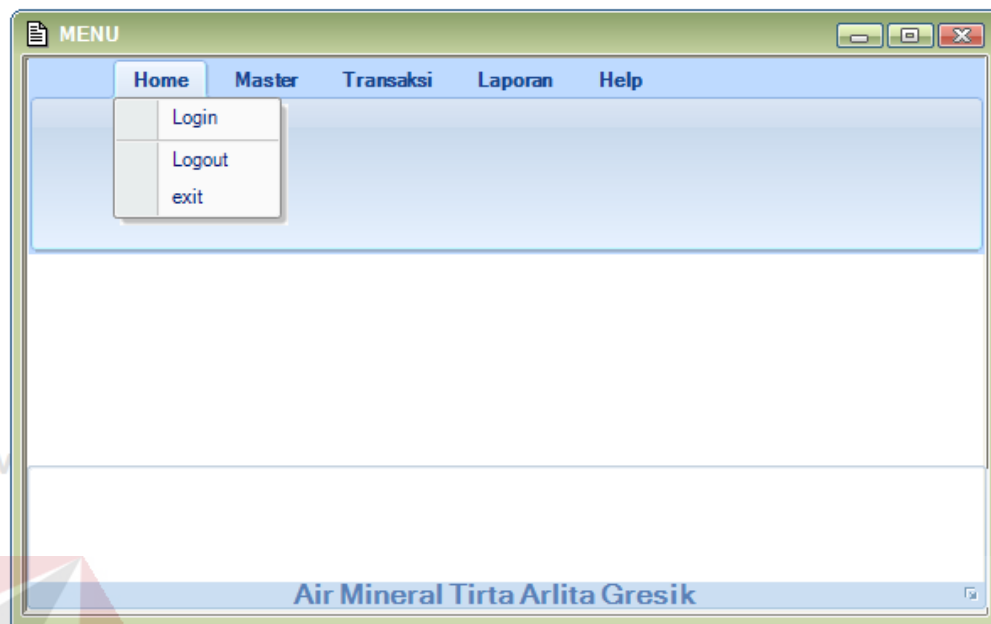
Fungsi-fungsi obyek dalam Desain *form Login* adalah sebagai berikut :

Tabel 3.15 Fungsi Obyek *Form Login*

Nama Obyek	Type	Fungsi
<i>Username</i>	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk mengisi <i>username</i> pengguna.
<i>Password</i>	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk mengisi <i>password</i> pengguna.
<i>Login</i>	<i>Button</i>	Digunakan untuk pengguna untuk masuk ke dalam aplikasi.
<i>Exit</i>	<i>Button</i>	Digunakan untuk keluar dari aplikasi

B. Desain Form Utama (Beranda)

Desain *form* utama yaitu *form* yang ditampilkan setelah pengguna melakukan proses login. Pada *form* utama ini menampilkan beberapa menu dari aplikasi ini. Berikut desain *form* utama dapat dilihat pada Gambar 3.24.



Gambar 3.24 Desain *Form* Utama

Fungsi-fungsi obyek dalam desain *form* utama sebagai berikut :

Tabel 3.16 Fungsi Obyek *Form* Utama

Nama Obyek	Type	Fungsi
Beranda	MenuStrip	Digunakan untuk memanggil form halaman utama.
Master	MenuStrip	Digunakan untuk memanggil form halaman master.
Login	MenuStrip	Digunakan untuk memanggil form halaman login
Logout	MenuStrip	Digunakan untuk memanggil form halaman logout
Exit	MenuStrip	Digunakan untuk keluar dari aplikasi
Master kota	MenuStrip	Digunakan untuk memanggil form halaman master kota
Master merek	MenuStrip	Digunakan untuk memanggil form halaman master merk
Master supplier	MenuStrip	Digunakan untuk memanggil form halaman master supplier
Master member	MenuStrip	Digunakan untuk memanggil form halaman master member
Master barang	MenuStrip	Digunakan untuk memanggil form halaman master barang
Transaksi penjualan	MenuStrip	Digunakan untuk melakukan transaksi penjualan member
Transaksi	MenuStrip	Digunakan untuk melakukan transaksi

Nama Obyek	Type	Fungsi
penjualan umum		penjualan umum
Retur Penjualan	<i>MenuStrip</i>	Digunakan untuk mencatat retur penjualan
Rekap barang	<i>MenuStrip</i>	Digunakan untuk merekap data barang
Rekap penjualan	<i>MenuStrip</i>	Digunakan untuk merekap data penjualan
Laporan laba rugi	<i>MenuStrip</i>	Digunakan untuk mencetak laporan laba rugi

C. Desain Form Master kota

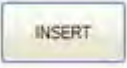
Pada Gambar 3.25 merupakan *form* master kota. *Form* ini berfungsi untuk admin apabila ingin *insert, update and delete* data kota yang terdapat pada database kota.

The image shows a software window titled "master kota". Inside the window, the title "Master Kota" is centered at the top. Below the title, there are two "Kode Kota" labels, each followed by an empty text input field. Below these is a "Nama Kota" label followed by an empty text input field. Underneath the input fields is a table with two columns: "kode kota" and "nama kota". The table has several empty rows for data entry. At the bottom of the window, there is a search section with the label "Cari kota", a text input field containing "carikota", and a "search" button. Below the search section are two large buttons: "INSERT" and "DELETE".

Gambar 3.25 Desain *Form* Master Kota

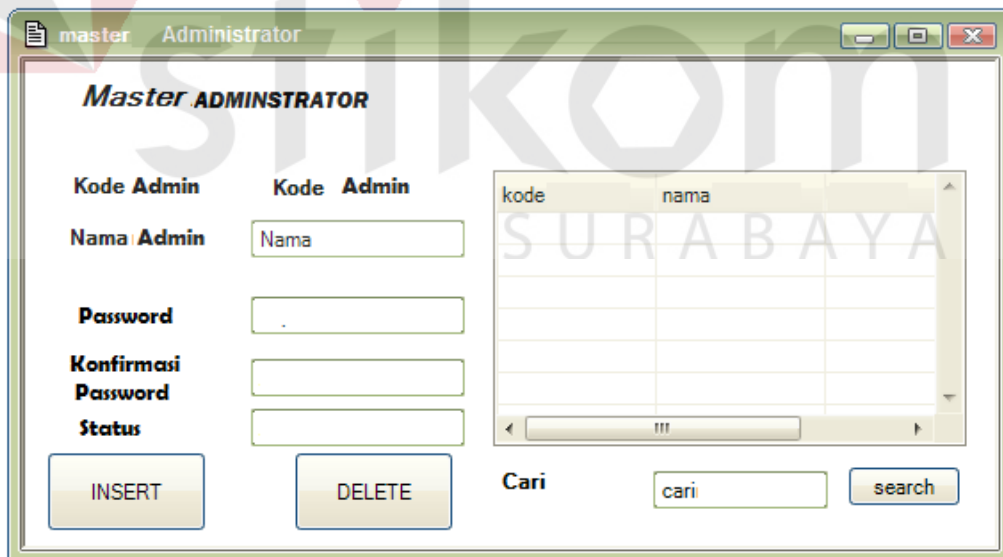
Fungsi-fungsi obyek dalam desain *form* master kota sebagai berikut :

Tabel 3.17 Fungsi Obyek *Form* Master Kota

Nama Obyek	Type	Fungsi
Kode_kota	Text	Digunakan untuk menampilkan kode kota
Nama kota	Textbox	Digunakan untuk mengisi nama kota.
	Button	Digunakan untuk <i>update</i> dan menyimpan data kota ke dalam <i>database</i> .
	Button	Digunakan untuk <i>hapus</i> data kota ke dalam <i>database</i> .
	button	Digunakan untuk mencari salah satu data <i>item</i> merk yang terdapat pada <i>database</i> kota

D. Desain Form Master Administrator

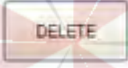
Pada Gambar 3.26 merupakan *form* master administrator. *Form* ini berfungsi untuk admin apabila ingin *insert*, *update* and *delete* data kota yang terdapat pada database administrator.



Gambar 3.26 Desain *Form* Master Administrator

Fungsi-fungsi obyek dalam desain *form* master Administrator sebagai berikut :

Tabel 3.18 Fungsi Obyek *Form* Master Administrator

Nama Obyek	Type	Fungsi
Kode_Administrator	Text	Digunakan untuk menampilkan kode Administrator
Nama_Administrator	Textbox	Digunakan untuk mengisi nama Administrator
Password	Textbox	Digunakan untuk menampeilkan Password Administrator
Password Konfirmasi	Textbox	Digunakan untuk mengkonfirmasi password Administrator
Status	Combobox	Digunakan untuk mengisi data jabatan karyawan
	Button	Digunakan untuk <i>update</i> dan menyimpan data admin ke dalam database.
	Button	Digunakan untuk <i>hapus</i> data admin ke dalam database.
	button	Digunakan untuk mencari salah satu nama admin yang terdapat pada database admin

E. Desain Form Master merek

Pada Gambar 3.27 merupakan *form* master merek. *Form* ini berfungsi untuk admin apabila ingin *insert*, *update* and *delete* data merek yang terdapat pada database merek.

Gambar 3. 27 Desain *Form* Master Merek

Fungsi-fungsi obyek dalam desain *form* master merk sebagai berikut :

Tabel 3.19 Fungsi Obyek *Form* Master Merek

Nama Obyek	Type	Fungsi
Kode_merek	Text	Digunakan untuk menampilkan kode merk
Nama merek	Textbox	Digunakan untuk mengisi nama merk
	Button	Digunakan untuk <i>update</i> dan menyimpan data merk ke dalam <i>database</i> .
	Button	Digunakan untuk <i>hapus</i> data merk ke dalam <i>database</i> .

Nama Obyek	Type	Fungsi
	Button	Digunakan untuk mencari salah satu data <i>item</i> merk yang terdapat pada <i>database</i> merek

F. Desain Form Master Persentase galon

Pada Gambar 3.28 merupakan *form* master *presentase* Galon. *Form* ini berfungsi untuk admin apabila ingin *insert*, *update* and *delete* data *presentase* Galon yang terdapat pada *database presentase* Galon.

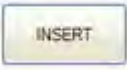


Gambar 3.28 Desain *Form* Master *Persentase* Galon

Fungsi-fungsi obyek dalam desain *form* master *presentase* galon sebagai berikut :

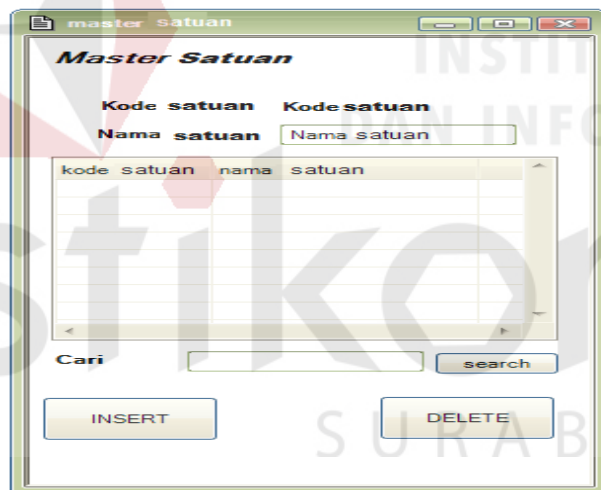
Tabel 3.20 Fungsi Obyek *Form* Master *Persentase* Galon

Nama Obyek	Type	Fungsi
Kode_persentase	Text	Digunakan untuk menampilkan kode <i>persentase</i>
Nama_persentase	Textbox	Digunakan untuk mengisi nama <i>persentase</i>

Nama Obyek	Type	Fungsi
	Button	Digunakan untuk <i>update</i> dan menyimpan data <i>persentase</i> ke dalam <i>database</i> .
	Button	Digunakan untuk <i>hapus</i> data <i>persentase</i> ke dalam <i>database</i> .
	Button	Digunakan untuk mencari salah satu data <i>item persentase</i> yang terdapat pada <i>database persentase</i>

G. Desain Form Master Satuan

Pada Gambar 3.29 merupakan *form* master satuan. *Form* ini berfungsi untuk admin apabila ingin *insert, update and delete* data satuan yang terdapat pada *database* satuan.

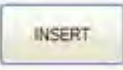


Gambar 3.29 Desain *Form* Master satuan

Fungsi-fungsi obyek dalam desain *form* master satuan sebagai berikut :

Tabel 3.21 Fungsi Obyek *Form* Master Satuan

Nama Obyek	Type	Fungsi
Kode_satuan	Text	Digunakan untuk menampilkan kode satuan
Nama_satuan	Textbox	Digunakan untuk mengisi nama satuan

Nama Obyek	Type	Fungsi
	Button	Digunakan untuk <i>update</i> dan menyimpan data satuan ke dalam <i>database</i> .
	Button	Digunakan untuk <i>hapus</i> data satuan ke dalam <i>database</i> .
	Button	Digunakan untuk mencari salah satu data <i>item</i> satuan yang terdapat pada <i>database</i> satuan

H. Desain Form Master Safety Stock

Pada Gambar 3.30 merupakan *form* master *safety Stock*. *Form* ini berfungsi untuk admin apabila ingin *insert*, *update* and *delete* data satuan yang terdapat pada *database safety Stock*.



Gambar 3.30 Desain Form Safety Stock

Fungsi-fungsi obyek dalam desain *form* master *safety stock* sebagai berikut :

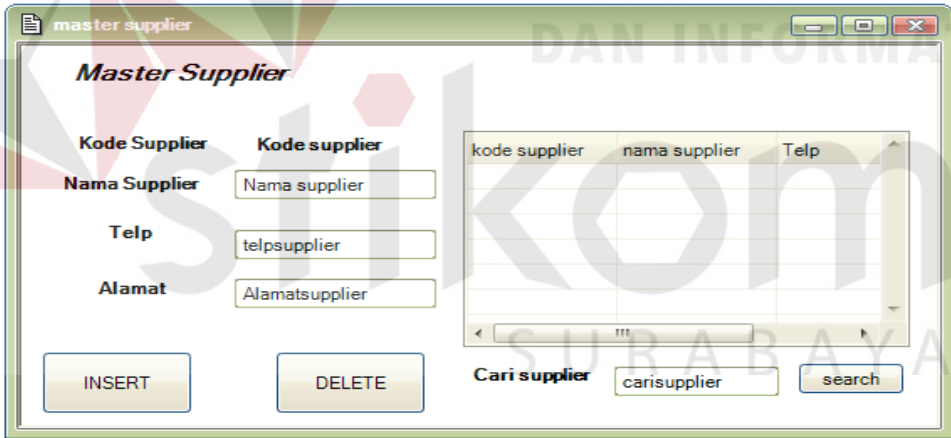
Tabel 3.22 Fungsi Obyek Form Master Safety Stock

Nama Obyek	Type	Fungsi
Kode_safety_stock	Text	Digunakan untuk menampilkan kode satuan

Nama Obyek	Type	Fungsi
Nama_safety_stock	Textbox	Digunakan untuk mengisi nama <i>safety stock</i>
	Button	Digunakan untuk <i>update</i> dan menyimpan data <i>safety stock</i> ke dalam <i>database</i> .
	Button	Digunakan untuk <i>hapus</i> data <i>safety stock</i> ke dalam <i>database</i> .
	Button	Digunakan untuk mencari salah satu data <i>item</i> satuan yang terdapat pada <i>database safety stock</i>

I. Desain Form Master supplier

Pada Gambar 3.31 merupakan *form master supplier*. *Form* ini berfungsi untuk admin apabila ingin *insert, update and delete* data *supplier* yang terdapat pada *database supplier*.



Gambar 3.31 Desain Form Master Supplier

Fungsi-fungsi obyek dalam desain *form master supplier* sebagai berikut :

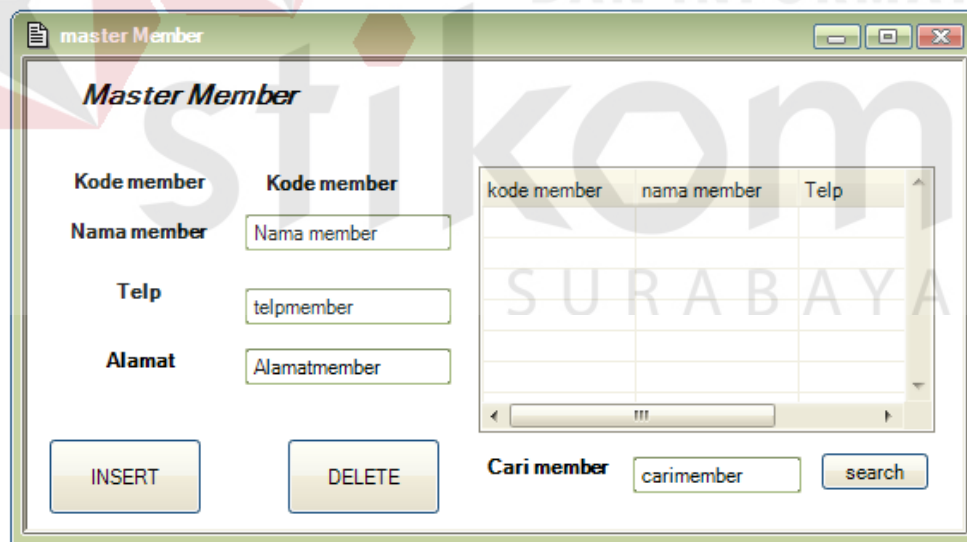
Tabel 3.23 Fungsi Obyek Form Master Supplier

Nama Obyek	Type	Fungsi
Kode_supplier	Text	Digunakan untuk menampilkan kode <i>supplier</i>
Nama_supplier	Textbox	Digunakan untuk mengisi nama <i>supplier</i>

Nama Obyek	Type	Fungsi
Telp	Textbox	Digunakan untuk mengisi telp <i>supplier</i>
Alamat	Textbox	Digunakan untuk mengisi alamat <i>supplier</i>
	Button	Digunakan untuk <i>update</i> dan menyimpan data <i>supplier</i> ke dalam <i>database</i>
	Button	Digunakan untuk <i>hapus</i> data <i>supplier</i> ke dalam <i>database</i> .
	Button	Digunakan untuk mencari salah satu data <i>supplier</i> yang terdapat pada <i>database supplier</i>

J. Desain Form Master member

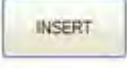
Pada Gambar 3.32 merupakan *form master member*. *Form* ini berfungsi untuk admin apabila ingin *insert, update and delete* data *member* yang terdapat pada *database member*.



Gambar 3.32 Desain *Form Master member*

Fungsi-fungsi obyek dalam desain *form master member* sebagai berikut :

Tabel 3.24 Fungsi Obyek *Form Master Member*

Nama Obyek	Type	Fungsi
Kode_member	Text	Digunakan untuk menampilkan kode member
Nama member	Textbox	Digunakan untuk mengisi nama member
Telp	Textbox	Digunakan untuk mengisi telp member
Alamat	Textbox	Digunakan untuk mengisi alamat member
	Button	Digunakan untuk <i>update</i> dan menyimpan data member ke dalam database.
	Button	Digunakan untuk <i>hapus</i> data member ke dalam database.
	button	Digunakan untuk mencari salah satu data member yang terdapat pada database member

K. *Desain Form Master barang*

Pada Gambar 3.33 merupakan *form* master barang. *Form* ini berfungsi untuk admin apabila ingin *insert*, *update* and *delete* data barang yang terdapat pada database member.


Gambar 3.33 Desain *Form* Master barang

Fungsi-fungsi obyek dalam desain *form* master barang sebagai berikut :

Tabel 3.25 Fungsi Obyek *Form* Master Barang

Nama Obyek	Type	Fungsi
Kode_barang	<i>Text</i>	Digunakan untuk menampilkan kode barang
Nama barang	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk mengisi nama barang
Merk	<i>combobox</i>	Digunakan untuk memilih merk
Ukuran	<i>combobox</i>	Digunakan untuk memilih ukuran
Harga beli	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk mengisi harga beli
Harga jual	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk mengisi harga beli
Jumlah Barang	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk melihat jumlah barang
Keterangan	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk melihat keterangan barang tersedia atau tidak tersedia
	<i>Button</i>	Digunakan untuk <i>update</i> dan menyimpan data barang ke dalam <i>database</i> .
	<i>Button</i>	Digunakan untuk <i>hapus</i> data barang ke dalam <i>database</i> .
	<i>button</i>	Digunakan untuk mencari salah satu data barang yang terdapat pada <i>database</i> barang`

L. *Desain Form Transaksi Penjualan*

Pada Gambar 3.34 merupakan *form* transaksi penjualan. *Form* ini berfungsi untuk subbagian umum apabila ingin menambah dan memperbarui data penjualan yang terdapat pada database transaksi penjualan.

Gambar 3.34 Desain *Form* Transaksi Penjualan

Fungsi-fungsi obyek dalam desain *form* transaksi penjualan sebagai berikut :

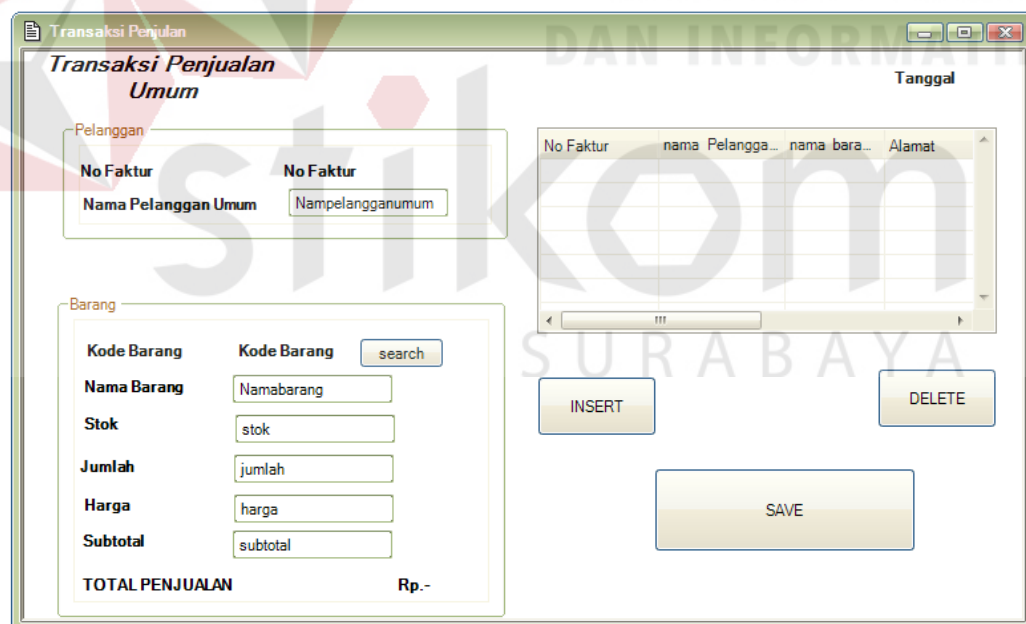
Tabel 3.26 Fungsi Obyek Transaksi Penjualan

Nama Obyek	Type	Fungsi
No Faktur	Text	Digunakan untuk menampilkan nomor faktur
No member	Text	Digunakan untuk menampilkan nomor member
Tanggal	Text	Digunakan untuk menampilkan tanggal penjualan
Nama member	Text	Digunakan untuk menampilkan nama member
Telp member	Text	Digunakan untuk menampilkan telp member
Alamat member	Text	Digunakan untuk menampilkan alamat member
Kode barang	Text	Digunakan untuk menampilkan kode barang
Nama barang	Textbox	Digunakan untuk menampilkan nama barang
stok	Textbox	Digunakan untuk menampilkan stok barang
jumlah	Textbox	Digunakan untuk mengisi jumlah barang yang akan dibeli
harga	Textbox	Digunakan untuk menampilkan harga jual barang per pcs
subtotal	Textbox	Digunakan untuk menampilkan

Nama Obyek	Type	Fungsi
		mengalikan jumlah barang dengan harga barang per pcs
Total penjualan	Text	Digunakan untuk menampilkan total penjualan keseluruhan per transaksi
	Button	Digunakan untuk <i>hapus</i> data barang yang di <i>gridview</i>
	Button	Digunakan untuk mencari salah satu data member dan barang yang terdapat pada <i>database</i> barang dan member
	Button	Digunakan untuk menyimpan data penjualan yang di <i>database</i>

M. Desain Form Transaksi Penjualan umum

Pada Gambar 3.35 merupakan *form* transaksi penjualan umum. *Form* ini berfungsi untuk subbagian umum apabila ingin menambah dan memperbarui data penjualan yang terdapat pada database transaksi penjualan umum.



Gambar 3.35 Desain *Form* Transaksi Penjualan umum

Fungsi-fungsi obyek dalam desain *form* transaksi penjualan umum sebagai berikut:

Tabel 3.27 Fungsi Obyek *Form* Transaksi Penjualan Umum

Nama Obyek	Type	Fungsi
No Faktur	<i>Text</i>	Digunakan untuk menampilkan nomor faktur
Tanggal	<i>Text</i>	Digunakan untuk menampilkan tanggal penjualan
Nama pelanggan	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk mengisi nama pelanggan
Kode barang	<i>Text</i>	Digunakan untuk menampilkan kode barang
Nama barang	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk menampilkan nama barang
stok	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk menampilkan stok barang
jumlah	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk mengisi jumlah barang yang akan dibeli
harga	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk menampilkan harga jual barang per pcs
subtotal	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk menampilkan mengalikan jumlah barang dengan harga barang per pcs
Total penjualan	<i>Text</i>	Digunakan untuk menampilkan total penjualan keseluruhan per transaksi
	<i>Button</i>	Digunakan untuk <i>update</i> dan menyimpan data barang ke dalam <i>gridview</i>
	<i>Button</i>	Digunakan untuk <i>hapus</i> data barang yang di <i>gridview</i>
	<i>Button</i>	Digunakan untuk mencari salah satu data barang yang terdapat pada <i>database</i> barang
	<i>Button</i>	Digunakan untuk menyimpan data penjualan yang di <i>database</i>

N. *Desain Form Transaksi Retur Penjualan*

Pada Gambar 3.36 merupakan *form* retur penjualan umum. *Form* ini berfungsi untuk subbagian umum apabila ingin menambah dan memperbarui data penjualan yang terdapat pada database retur penjualan.

Gambar 3.36 Desain *Form* Retur Penjualan

Fungsi-fungsi obyek dalam desain *form* retur penjualan sebagai berikut:

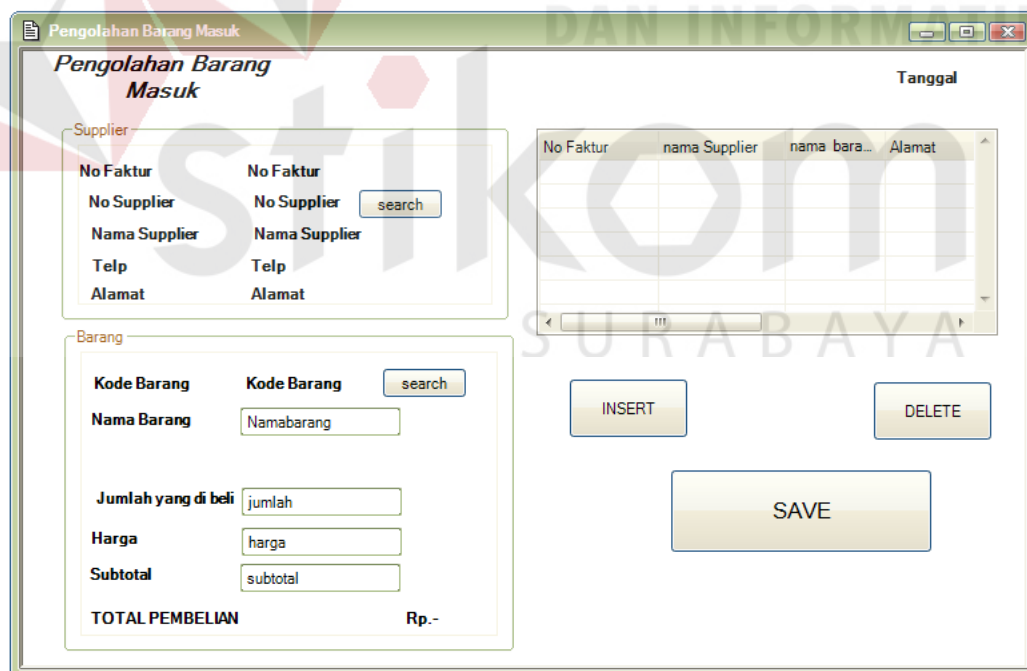
Tabel 3.28 Fungsi Obyek Retur Penjualan

Nama Obyek	Type	Fungsi
No Faktur	Text	Digunakan untuk menampilkan nomor faktur
Tanggal	Text	Digunakan untuk menampilkan tanggal penjualan
Kode <i>member</i>	Text	Digunakan untuk menampilkan kode member
Nama <i>member</i>	Textbox	Digunakan untuk menampilkan nama member
Kode barang	Text	Digunakan untuk menampilkan kode barang
Nama barang	Textbox	Digunakan untuk menampilkan nama barang
Stok	Textbox	Digunakan untuk menampilkan stok barang
Jumlah	Textbox	Digunakan untuk mengisi jumlah barang yang akan dibeli
Harga	Textbox	Digunakan untuk menampilkan harga jual barang per pcs
Subtotal	Textbox	Digunakan untuk menampilkan mengalikan jumlah barang dengan harga barang per pcs
Total retur	Text	Digunakan untuk menampilkan total penjualan keseluruhan per transaksi

Nama Obyek	Type	Fungsi
	Button	Digunakan untuk <i>update</i> dan menyimpan data barang ke dalam <i>gridview</i>
	Button	Digunakan untuk <i>hapus</i> data barang yang di <i>gridview</i>
	Button	Digunakan untuk mencari data member
	Button	Digunakan untuk menyimpan data penjualan yang di <i>database</i>

O. Desain Form Pengolahan Barang Masuk

Pada Gambar 3.37 merupakan *form* transaksi pengolahan barang masuk. *Form* ini berfungsi untuk subbagian umum apabila ingin menambah dan memperbarui data pengolahan barang masuk. yang terdapat pada database transaksi pengolahan barang masuk..



Gambar 3.37 Desain *Form* Transaksi pengolahan barang masuk.

Fungsi-fungsi obyek dalam desain *form* transaksi pengolahan barang masuk. sebagai berikut :

Tabel 3.29 Fungsi Obyek Pengolahan Barang Masuk

Nama Obyek	Type	Fungsi
No Faktur	<i>Text</i>	Digunakan untuk menampilkan nomor faktur
No <i>supplier</i>	<i>Text</i>	Digunakan untuk menampilkan nomor <i>supplier</i>
Tanggal	<i>Text</i>	Digunakan untuk menampilkan tanggal pengolahan barang masuk.
Nama <i>supplier</i>	<i>Text</i>	Digunakan untuk menampilkan nama <i>supplier</i>
Telp	<i>Text</i>	Digunakan untuk menampilkan telp
Alamat	<i>Text</i>	Digunakan untuk menampilkan alamat
Kode barang	<i>Text</i>	Digunakan untuk menampilkan kode barang
Nama barang	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk menampilkan nama barang
Jumlah yang dibeli	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk mengisi jumlah barang yang dibeli
Harga	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk menampilkan harga jual barang per pcs
Subtotal	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk menampilkan mengalikan jumlah barang dengan harga barang per pcs
Total pembelian	<i>Text</i>	Digunakan untuk menampilkan total pembelian keseluruhan per transaksi
	<i>Button</i>	Digunakan untuk <i>update</i> dan menyimpan data barang ke dalam <i>gridview</i>
	<i>Button</i>	Digunakan untuk <i>hapus</i> data barang yang di <i>gridview</i>
	<i>Button</i>	Digunakan untuk mencari salah satu data <i>supplier</i> dan barang yang terdapat pada <i>database</i> barang dan <i>supplier</i>
	<i>Button</i>	Digunakan untuk menyimpan data pengolahan barang masuk. yang di <i>database</i>

P. Desain Form Mencetak Nota Penjualan

Pada Gambar 3.38 merupakan *form* mencetak Nota Penjualan *Form* ini berfungsi untuk mencetak Nota Penjualan.

TOKO TIRTA ARLITA GRESIK
 Jl. Kalimantan no 11, Roomo, Manyar, Kabupaten
 Gresik, Jawa Timur
 Telp (031)3957547

No Faktur	Kode Member			
Nama Barang	Merk	Jumlah	Harga	Sub Total
Total Penjualan				Rp
Tanggal Transaksi				

Gambar 3. 38 Desain Nota Penjualan

Tabel 3.30 Fungsi Obyek Cetak Nota Penjualan

Nama Obyek	Type	Fungsi
Pilih <i>save</i> pada <i>form</i> transaksi penjualan	<i>button</i>	Digunakan untuk mencetak transaksi penjualan yaitu berupa nota penjualan

Q. *Desain Form Mencetak Rekap Barang*

Pada Gambar 3.39 merupakan *form* mencetak Rekap Barang. *Form* ini berfungsi untuk mencetak Rekap Barang.

The form titled "Rekap Barang" contains a dropdown menu at the top with the text "Tidak Ada". Below this, there are two calendar widgets. The first is labeled "Mulai" and the second is labeled "Sampai". Both calendars are for the month of June 14 and show a grid of days from 1 to 31. At the bottom of the form, there is a label "Generate Rekap ?" and two buttons: "Ya" and "Tidak".

Gambar 3.39 Desain *Form* Mencetak rekap barang

Tabel 3.31 Fungsi Obyek *Form* Rekap Barang

Nama Obyek	Type	Fungsi
Pilih keterangan	Combobox	Digunakan untuk memilih barang yang tersedia atau tidak tersedia
Kalender	Calender	Digunakan untuk mengisi range tanggal rekap yang ingin dicetak
Ya	Button	Digunakan untuk melihat dan mencetak rekap barang.
Tidak	Comboboc	Digunakan untuk keluar dari <i>form</i> .

R. Desain *Form* Mencetak Rekap Penjualan

Pada Gambar 3.40 merupakan *form* mencetak rekap penjualan. *Form* ini berfungsi untuk mencetak rekap penjualan.

Gambar 3. 40 Desain *Form* Mencetak rekap penjualan

Tabel 3.32 Fungsi Obyek *Form* Rekap Penjualan

Nama Obyek	Type	Fungsi
Pilih Transaksi	Combobox	Digunakan untuk memilih transaksi penjualan umum dan penjualan member.
Kalender	Calender	Digunakan untuk mengisi range tanggal rekap yang ingin dicetak.
Ya	Button	Digunakan untuk melihat dan mencetak rekap penjualan.
Tidak	Combobox	Digunakan untuk keluar dari <i>form</i> .

S. *Desain Form Mencetak Laporan Arus Kas*

Pada Gambar 3.41 merupakan *form* mencetak Laporan Arus Kas. *Form* ini berfungsi untuk mencetak Laporan Arus Kas.

Laporan Arus Kas

Mulai: June 14
 M T W T F S S
 7
 8 9 10 11 12 13 14
 15 16 17 18 19 20 21
 22 23 24 25 26 27 28
 29 30 31 1 2 3 4
 5

Sampai: June 14
 M T W T F S S
 7
 8 9 10 11 12 13 14
 15 16 17 18 19 20 21
 22 23 24 25 26 27 28
 29 30 31 1 2 3 4
 5

Generate Laporan?

Ya Tidak

Gambar 3.41 Desain *Form* Mencetak Laporan Arus Kas

Tabel 3.34 Fungsi Obyek *Form* Mencetak Laporan Arus Kas

Nama Obyek	Type	Fungsi
Kalender	<i>Calender</i>	Digunakan untuk mengisi range tanggal laporan yang ingin dicetak.
Ya	<i>Button</i>	Digunakan untuk melihat dan mencetak laporan Arus Kas
Tidak	<i>Combobox</i>	Digunakan untuk keluar dari <i>form</i> .

3.2.7 Desain Laporan

A. *Desain Rekap Barang*

Gambar 3.41 di bawah ini merupakan desain Rekap Barang per periode dilihat berdasarkan data barang yang masuk dan data barang yang keluar kedalam aplikasi.



TOKO TIRTA ARLITA GRESIK
 Jl. Kalimantan no 11, Roomo, Manyar, Kabupaten
 Gresik, Jawa Timur
 Telp (031)3957547

Rekap Barang

Kode barang	Nama Barang	Merk	ukuran	Jumlah	Keterangan
				Tanggal	

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

Gambar 3.42 Desain Rekap Barang

B. *Desain Rekap Penjualan*

Gambar 3.42 di bawah ini merupakan desain rekap penjualan per periode dilihat berdasarkan data transaksi yang masuk kedalam aplikasi.



TOKO TIRTA ARLITA GRESIK
Jl. Kalimantan no 11, Roomo, Manyar, Kabupaten
Gresik, Jawa Timur
Telp (031)3957547

Rekap Penjualan

						Tanggal	
No Faktur	Kode Member	Nama Barang	Merk	Jumlah	Harga	Sub Total	

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom

SURABAYA

Gambar 3. 43 Desain Rekap penjualan

C. *Desain Laporan Arus Kas*

Gambar 3.43 di bawah ini merupakan desain laporan Arus Kas per periode dilihat berdasarkan data penjualan dan data pembelian yang masuk kedalam aplikasi.



TOKO TIRTA ARLITA GRESIK
 Jl. Kalimantan no 11, Roomo, Manyar, Kabupaten
 Gresik, Jawa Timur
 Telp (031)3957547

Laporan Arus Kas

		Tanggal
Total Penjualan	Total pembelian	L/R

Gambar 3. 44 Desain Laporan Arus Kas

3.2.8 Desain Uji Coba

Desain uji coba merupakan desain dari uji coba sistem yang telah dibangun. Dalam hal ini dilakukan dengan menggunakan metode *black box testing*. Pada Tabel 3.34 ini merupakan *test case* yang telah direncanakan pada saat uji coba desain.

Tabel 3.35 Test Case

No	Tujuan	Input	Output Diharapkan
1	Hanya menampilkan menu	Login sebagai bagian gudang, <i>Login</i> sebagai bagian penjualan, <i>Login</i> sebagai pemilik	Tampil menu utama.
2	Menampilkan <i>form</i> login	Login sebagai bagian gudang, bagian penjualan dan pemilik	Tampil menu utama
3	Tambah Data barang	Memasukkan data barang pada <i>form</i> master barang kemudian pilih <i>icon save</i> .	Tampil daftar merk yang ditambahkan pada tabel barang.
4	Ubah data barang	Memilih data barang yang ingin dirubah dan merubah data, kemudian Pilih <i>icon save</i> .	Data barang berhasil diubah
5	hapus data merk	Memilih <i>icon delete</i> pada tabel barang	Data merk berhasil dihapus
6	Tambah Data member	Memasukkan data kota pada <i>form</i> master member kemudian Pilih <i>icon save</i> .	Tampil daftar member yang ditambahkan pada tabel member.
7	Ubah data member	Memilih data member yang ingin dirubah dan merubah data, kemudian Pilih <i>icon save</i> .	Data member berhasil diubah
8	Hapus data member	Memilih <i>icon save</i> . pada tabel member	Data member berhasil dihapus
9	Tambah Data merek.	Memasukkan data kota pada <i>form</i> merek kemudian Pilih <i>icon save</i> .	Tampil daftar merek yang ditambahkan pada tabel merek.
10	Ubah data merek	Memilih data merek yang ingin dirubah dan merubah data, kemudian Pilih <i>icon save</i> .	Data merek berhasil diubah
11	Hapus data	Memilih <i>icon delete</i> .pada tabel	Data merek berhasil

No	Tujuan	Input	Output Diharapkan
	merek	merek	dihapus
12	Tambah Data Administrator	Memasukkan data member pada <i>form</i> master Administrator kemudian pilih <i>icon save</i> .	Tampil daftar Administrator yang ditambahkan pada tabel Administrator.
13	Ubah data Administrator	Memilih data Administrator yang ingin dirubah dan merubah data, kemudian pilih <i>icon save</i> .	Data Administrator berhasil diubah
14	Menghapus data Administrator	memilih <i>icon delete</i> pada tabel Administrator	Data Administrator berhasil dihapus
15	Tambah Data satuan	Memasukkan data satuan pada <i>form</i> master satuan kemudian pilih <i>icon save</i> .	Tampil daftar satuan yang ditambahkan pada tabel satuan
16	Ubah data satuan	Memilih data satuan yang ingin dirubah dan merubah data, kemudian pilih <i>icon save</i> .	Data satuan berhasil diubah
17	Menghapus data satuan	Memilih <i>icon delete</i> pada tabel satuan	Data satuan berhasil dihapus
18	Tambah data persentase galon	Memasukkan data data persentase galon pada <i>form</i> master data persentase galon kemudian pilih <i>icon save</i> .	Data persentase galon berhasil ditambah
19	Ubah data persentase galon	Memilih data persentase galon yang ingin dirubah dan merubah data, kemudian pilih <i>icon save</i> .	Data persentase galon berhasil diubah
20	Tambah Data kota.	Memasukkan data kota pada <i>form</i> kota kemudian pilih <i>icon save</i> .	Tampil daftar kota yang ditambahkan pada tabel kota.
21	Ubah data kota	Memilih data kota yang ingin dirubah dan merubah data,	Data kota berhasil diubah

No	Tujuan	Input	Output Diharapkan
		kemudian menekan <i>icon save</i> .	
22	Hapus data kota	Memilih <i>icon delete</i> .pada tabel kota	Data kota berhasil dihapus
23	Tambah data <i>safety stock</i>	Memasukkan data data <i>safety stock</i> pada <i>form</i> master data <i>safety stock</i> kemudian pilih <i>icon save</i> .	Data <i>safety stock</i> berhasil ditambah
24	Ubah data <i>safety stock</i>	Memilih data <i>safety stock</i> yang ingin dirubah dan merubah data, kemudian pilih <i>icon save</i> .	Data <i>safety stock</i> berhasil diubah
25	Tambah Data <i>supplier</i> .	Memasukkan data <i>supplier</i> . pada <i>form</i> kota kemudian pilih <i>icon save</i> .	Tampil daftar <i>supplier</i> . yang ditambahkan pada tabel <i>supplier</i> ..
26	Ubah data <i>supplier</i> .	Memilih data <i>supplier</i> . yang ingin dirubah dan merubah data, kemudian pilih <i>icon save</i> .	Data <i>supplier</i> . berhasil diubah
27	Hapus data <i>supplier</i> .	Memilih <i>icon delete</i> .pada tabel <i>supplier</i> .	Data <i>supplier</i> . berhasil dihapus
28	Tambah Data <i>member</i> .	Memasukkan data <i>member</i> . pada <i>form</i> kota kemudian pilih <i>icon save</i> .	Tampil daftar <i>member</i> .. yang ditambahkan pada tabel <i>supplier</i> ..
29	Ubah data <i>member</i> .	Memilih data <i>member</i> .. yang ingin dirubah dan merubah data, kemudian pilih <i>icon save</i> .	Data <i>member</i> .. berhasil diubah
30	Hapus data <i>member</i> .	Memilih <i>icon delete</i> .pada tabel <i>member</i> .	Data <i>member</i> . berhasil dihapus
31	Tambah data transaksi penjualan	Memasukkan data member dengan pilih tombol <i>search</i> data member dan kemudian cari data barang yang ingin di beli dengan	Tampil data penjualan yang ditambahkan pada tabel penjualan.

No	Tujuan	Input	Output Diharapkan
		pilih tombol <i>search</i> barang.dan pilih <i>button</i> tambah	
32	hapus data penjualan umum	Memilih <i>button delete</i> pada tabel penjualan	Data penjualan berhasil dhapus
33	Simpan data transaksi penjualan	Memilih <i>button save</i> untuk menyimpan data penjualan	Tampil nota penjualan dan save ke tabel penjualan.
34	Tambah data transaksi penjualan umum	Memasukkan nama pelanggan dan kemudian cari data barang yang ingin di beli dengan pilih tombol <i>search</i> barang.dan pilih <i>button</i> tambah	Tampil data penjualan yang ditambahkan pada tabel penjualan.
35	hapus data penjualan umum.	Memilih <i>button delete</i> pada tabel penjualan	Data penjualan umum berhasil di hapus.
36	Simpan data transaksi penjualan umum	memilih <i>button save</i> untuk menyimpan data penjualan umum	Tampil nota penjualan dan save ke tabel penjualan umum
37	<i>update</i> retur penjualan	Memilih <i>button search</i> untuk mencari data penjualan yang akan di retur.	Tampil data penjualan yang <i>terupdate</i> .
38	Delete retur penjualan	pilih data penjualan yang akan dihapus lalu pilih <i>button delete</i>	Data penjualan berhasil dihapus
39	Simpan retur penjualan	Data penjualan sudah diupdate lalu pilih <i>button save</i>	Tampil data penjualan yang diretur.
40	Tambah data pengolahan barang masuk	Memasukkan data supplier dengan klik tombol <i>search</i> data supplier dan kemudian cari data	Tampil data pembelian yang ditambahkan pada

No	Tujuan	Input	Output Diharapkan
		barang pembelian dengan pilih tombol <i>search</i> barang kemudian diisi stok barang dan pilih <i>button</i> tambah	tabel pengolahan barang masuk.
41	Hapus pengolahan barang masuk	Memilih <i>button delete</i> pada tabel pengolahan barang masuk	Data pengolahan barang berhasil di hapus.
42	simpan data pengolahan barang masuk	Memilih <i>button</i> tambah untuk menyimpan data pengolahan barang masuk	Tampil data pengolahan barang masuk dan tersimpan ke tabel barang
43	merekap barang	Memilih tanggal dan input keterangan barang yang tersedia dan tidak tersedia.	Tampil data barang yang tersedia dan tidak tersedia sesuai dengan tanggal yang ditentukan.
44	Merekap penjualan	Memilih tanggal penjualan yang ingin di cetak	Tampil data penjualan sesuai dengan tanggal inputan.
45	Mencetak laporan Arus Kas	Memilih tanggal penjualan dan pembelian yang ingin di cetak	Tampil data Arus Kas sesuai dengan tanggal inputan.

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

4.1 Implementasi Sistem

Tahap ini merupakan pembuatan perangkat lunak yang disesuaikan dengan rancangan atau desain sistem yang telah dibangun sebelumnya. Aplikasi yang dibangun akan diterapkan berdasarkan kebutuhan atau sistem yang telah dikembangkan. Selain itu aplikasi ini akan dibuat sedemikian rupa sehingga dapat memudahkan pengguna untuk menggunakan pengembangan pengelolaan transaksi penjualan air mineral pada toko Tirta Arlita Gresik

Sebelum menjalankan aplikasi ini, ada hal yang harus diperhatikan yaitu kebutuhan sistem. Sesuai dengan kebutuhan untuk merancang sistem diperlukan perangkat keras dan perangkat lunak.

4.1.1 Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak

Perangkat lunak dan perangkat keras yang di butuhkan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.1. Kebutuhan Aplikasi

No	Analisis Kebutuhan	Perangkat yang dibutuhkan
1.	Kebutuhan Perangkat Lunak	- Microsoft Visio - Power Designer - Microsoft Visual Studio - SQL Server

No	Analisis Kebutuhan	Perangkat yang dibutuhkan
2.	Kebutuhan Perangkat Keras	- <i>Personal Computer (PC)</i> untuk <i>server</i> dengan <i>minimum requirement Pentium Dual Core 2.2 GHz</i> - Untuk komputer <i>client</i> dapat menggunakan <i>notebook</i> ataupun <i>personal computer (PC)</i> dengan <i>minimum requirement Pentium Dual Core 2.2 GHz</i>

4.2 Uji Coba Sistem

Tahap ini merupakan pembuatan perangkat lunak disesuaikan dengan rancangan atau desain sistem yang telah dibangun sebelumnya. Aplikasi yang dibangun akan diterapkan berdasarkan kebutuhan atau sistem yang telah dikembangkan.

4.2.1 Uji Coba *Form* Utama

Form utama berisi tampilan beranda aplikasi pertama masuk setelah *login*. *Form* ini berisi menu fungsi dalam aplikasi sesuai dengan *login*.



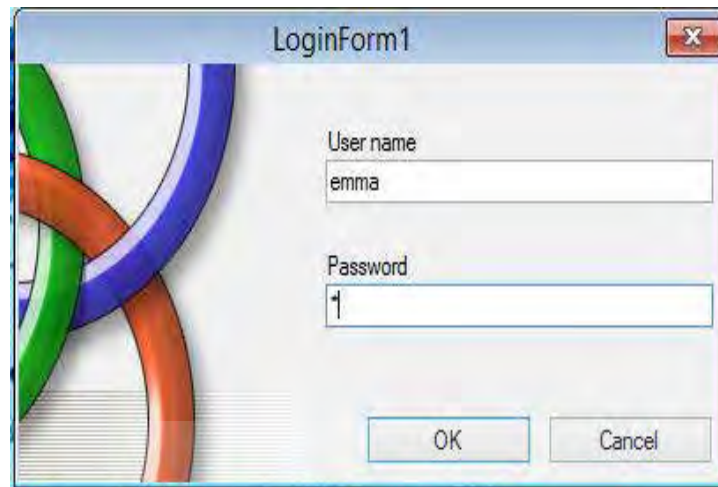
Gambar 4.1 *Form Utama*

Tabel 4.2 Hasil Uji Coba *Form Utama*

No	Tujuan	Input	Output	Output Sistem
			Diharapkan	
1.	menampilkan menu utama	Login sebagai Pemilik bagian penjualan , bagian gudang	Tampil menu laporan	1. Tampil menu utama pada gambar 4.1

4.2.2 Uji Coba *Form Login*

Form login berisi tampilan form login



Gambar 4.2 *Form Login*

Tabel 4.3 Hasil Uji Coba *Form Login*

No	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Output Sistem
1.	Input data <i>login</i>	<i>Login</i> sebagai Pemilik, bagian penjualan dan bagian gudang	Tampil menu utama	1. Tampil <i>login</i> pada gambar 4.2

4.2.3 Uji Coba *Form Master Barang*

Form ini berisi tentang proses pemasukan data master barang, proses pengubahan data master barang, dan proses penghapusan data master barang.

master_barang

BARANG

Kode Barang: B0000
 Nama Barang: BOTOL
 Merk: TOTAL
 Ukuran: 1500 ML
 Harga Beli: 32000
 Profit: 10
 Harga Jual: 32000
 jumlah barang: 150
 Keterangan: ADA

Kode Barang	Nama Barang	merk	ukuran	Harga beli	Harga Jual	Jumlah	Keterangan
B0001	GALON	CLERO	19000	37000	40700	647	ADA
B0002	GALON	AQUA	19000	32500	35750	523	ADA
B0003	BOTOL	AQUA	600	28000	30800	500	ADA
B0004	GELAS	ADES	240	22000	24200	0	Sedang Beli

Cari Barang

Tirta_Arlita
Data Telah Tersimpan
OK

Gambar 4.3 Form Tambah Master Barang

Proses penambahan data barang ditunjukkan pada Gambar 4.3, dimana pengguna kode barang secara otomatis dan mengisi nama barang, merk, ukuran, harga beli, harga jual, profit, jumlah barang dan keterangan kemudian pilih icon save maka data akan tersimpan dalam database. Kemudian untuk mengubah data memilih icon save pada tabel data master barang pada Gambar 4.4

master_barang

BARANG

Kode Barang: B0000
 Nama Barang: BOTOL
 Merk: TOTAL
 Ukuran: 1500 ML
 Harga Beli: 32000
 Profit: 0
 Harga Jual: 32000
 jumlah barang: 150
 Keterangan: ADA

Kode Barang	Nama Barang	merk	ukuran	Harga beli	Harga Jual	Jumlah	Keterangan
B0004	GELAS	ADES	240	22000	24200	0	Sedang Beli
B0005	BOTOL	PRIMA	1500	26000	28600	0	Sedang Beli
B0006	BOTOL	TOTAL	1500	32000	32000	150	ADA

Cari Barang

Tirta_Arlita
Data Telah Diubah
OK

Gambar 4.4 Form ubah Master Barang

Pada Gambar 4.5 bertujuan untuk menghapus data master member, dengan memilih *icon delete* berwarna biru pada tabel data master member. Kemudian data akan terhapus secara otomatis pada *database*.



Gambar 4.5 Form Hapus Master Barang

Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Form Master Barang

No	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Output Sistem
1.	Tambah Data barang	Memasukkan data barang pada form master barang kemudian pilih <i>icon save</i>	Tampil daftar barang yang ditambahkan pada tabel barang	1. Data berhasil disimpan di tabel data barang pada gambar 4.3

No	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Output Sistem
2.	Ubah data barang	Memilih <i>icon save</i> , kemudian muncul data pada form edit master barang . Kemudian mengubah data barang	Data barang berhasil diubah	1. Data berhasil diubah ke dalam tabel barang pada gambar 4.4
3	Menghapus data barang	Memilih <i>icon delete</i> biru pada tabel barang	Data barang berhasil dihapus	1. Data berhasil dihapus ke dalam tabel barang pada gambar 4.5

4.2.4 Uji Coba *Form Master Member*

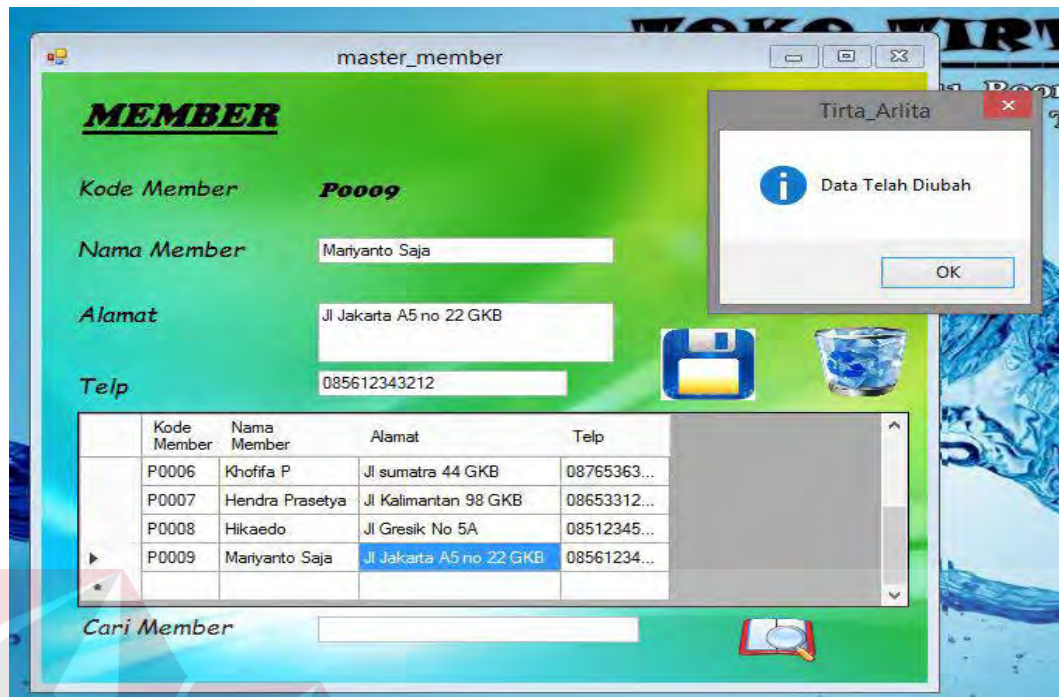
Form ini berisi tentang proses pemasukan data master *member*, proses pengubahan data master *member*, dan proses penghapusan data master *member*.

The screenshot shows a window titled 'master_member' with a green background. At the top left, the word 'MEMBER' is written in bold, italicized, underlined letters. Below it, there are four input fields with labels: 'Kode Member' (containing 'P0009'), 'Nama Member' (containing 'Maryanto'), 'Alamat' (containing 'Jl Jakarta A5 no 22 GKB'), and 'Telp' (containing '085612343212'). To the right of these fields is a confirmation dialog box titled 'Tirta_Arlita' with a blue information icon and the text 'Data Telah Tersimpan' (Data has been saved), with an 'OK' button. Below the input fields is a table with four columns: 'Kode Member', 'Nama Member', 'Alamat', and 'Telp'. The table contains five rows of data. At the bottom left, there is a 'Cari Member' label and an empty search box. At the bottom right, there is a magnifying glass icon. The background of the window features a blue and green abstract design with a water splash effect on the right side.

Kode Member	Nama Member	Alamat	Telp
P0001	Emma Mery	Jl Baja 345 Pongangan	08745362...
P0002	Andi Satrio	Jl Banjarbaru 21 GKB	08723453...
P0003	Mario Teguh	Jl Keputih II no 21 PPS	08352761...
P0004	Any S	Jl Dharma Nusa 34 Per...	08543527...
P0005	Devy W	Jl Banjar baru 23 GKB	08765778...

Gambar 4.6 Form tambah Master Member

Proses penambahan data *member* ditunjukkan pada Gambar 4.6, dimana pengguna kode *member* secara otomatis dan mengisi nama *member*, alamat dan telp *member* kemudian pilih icon save maka data akan tersimpan dalam *database*. Kemudian untuk mengubah data memilih icon save pada tabel data master *member* pada Gambar 4.7.



Gambar 4.7 Form ubah Master Member

Pada Gambar 4.8 bertujuan untuk menghapus data master member, dengan pilih icon delete berwarna biru pada tabel data master member. Kemudian data akan terhapus secara otomatis pada database.



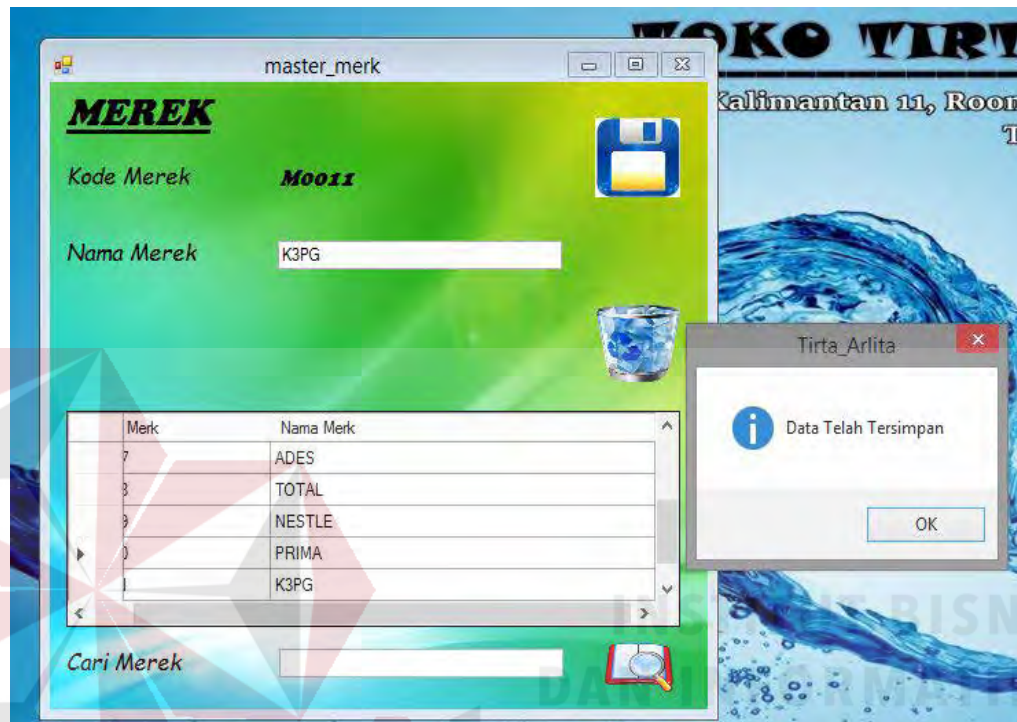
Gambar 4.8 Form Hapus Master Member

Tabel 4.5 Hasil Uji Coba *Form Master Member*

No	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Output Sistem
1.	Tambah Data <i>Member</i>	Memasukkan data <i>member</i> pada form master <i>member</i> kemudian pilih <i>icon save</i>	Tampil daftar <i>member</i> yang ditambahkan pada tabel <i>member</i>	1. Data berhasil disimpan di tabel data <i>member</i> pada gambar 4.6
2.	Ubah data <i>member</i>	Memilih <i>icon save</i> , kemudian muncul data pada form edit master <i>member</i> . Kemudian mengubah data <i>member</i>	Data <i>member</i> berhasil diubah	1. Data berhasil diubah ke dalam tabel <i>member</i> pada gambar 4.7
3	Menghapus data <i>member</i>	Memilih <i>icon delete</i> warna biru pada tabel <i>member</i>	Data <i>member</i> berhasil dihapus	1. Data berhasil dihapus ke dalam tabel <i>member</i> pada gambar 4.8

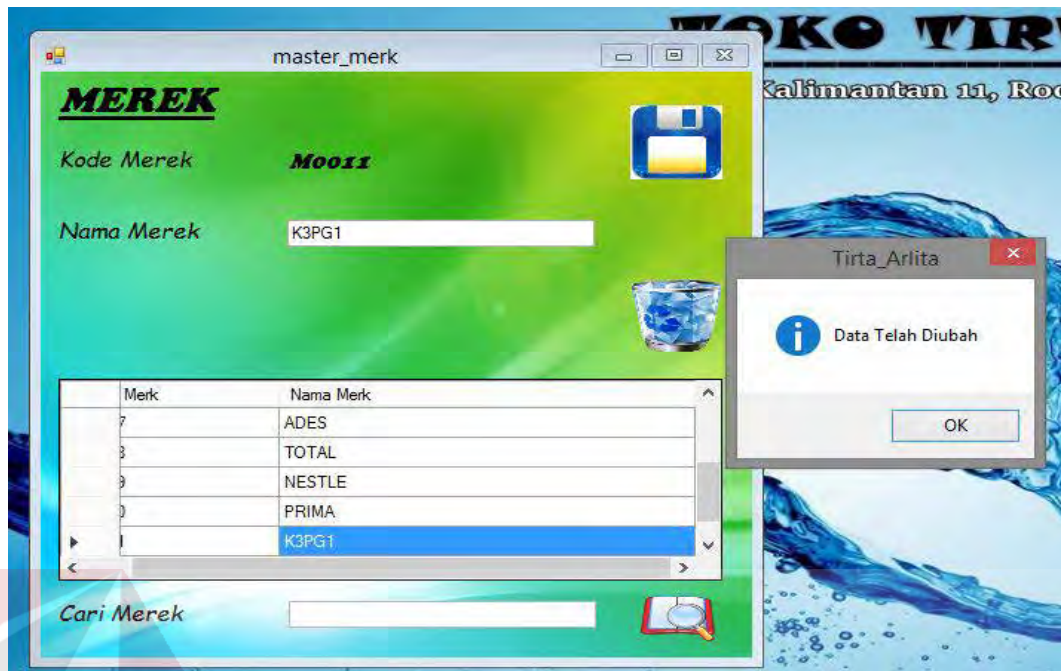
4.2.5 Uji Coba *Form* Master Merek

Form ini berisi tentang proses pemasukan data master merek, proses pengubahan data master merek, dan proses penghapusan data master merek.



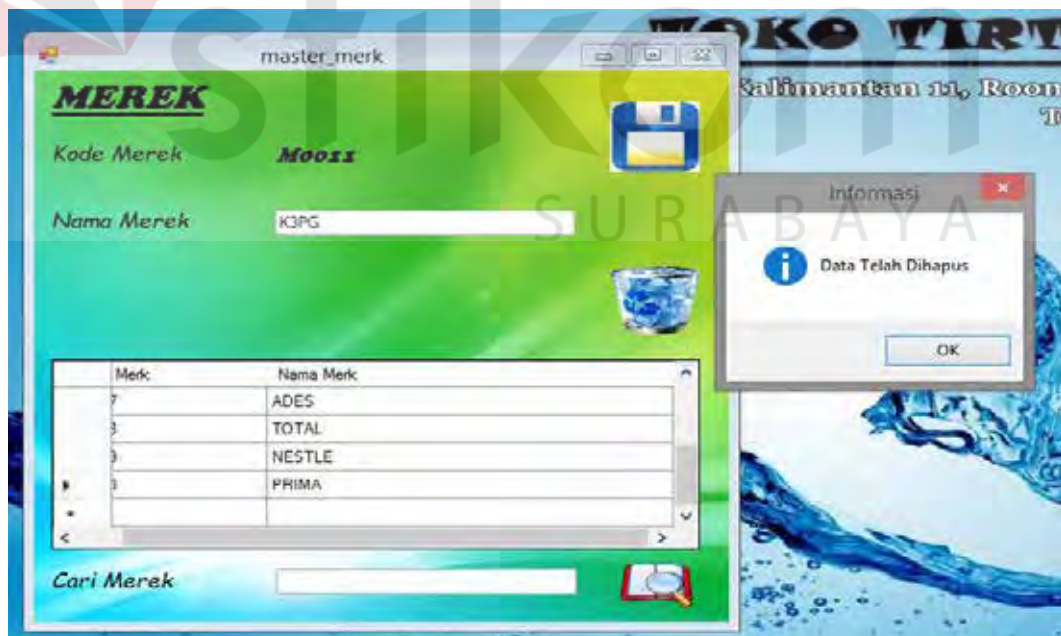
Gambar 4.9 *Form* tambah Master Merek

Proses penambahan data merek ditunjukkan pada Gambar 4.9, dimana pengguna kode merek secara otomatis dan mengisi nama merek kemudian pilih *icon save* maka data akan tersimpan dalam *database*. Kemudian untuk mengubah data memilih *icon save* pada tabel data master merek pada Gambar 4.10.



Gambar 4.10 Form Ubah Master Merek

Pada Gambar 4.11 bertujuan untuk menghapus data master merek, dengan memilih icon *delete* berwarna biru pada tabel data master merek. Kemudian data akan terhapus secara otomatis pada *database*.



Gambar 4.11 Form Hapus Data Merek

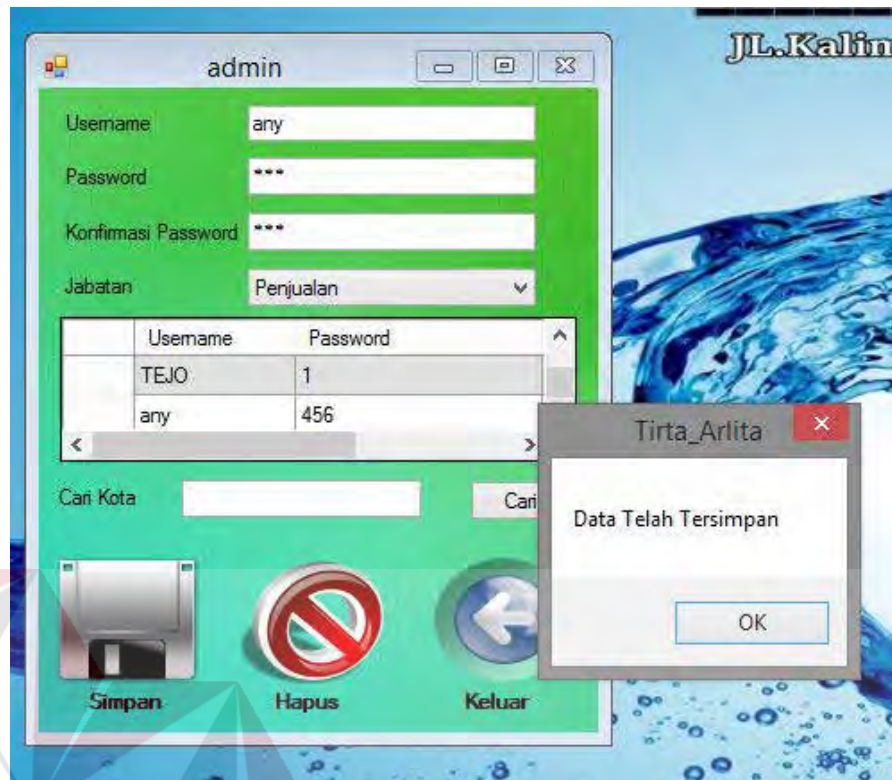
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba *Form Master Merek*

No	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Output Sistem
1.	Tambah Data Merek	Memasukkan data merek pada form <i>master</i> merek kemudian pilih <i>icon save</i>	Tampil daftar merek yang ditambahkan pada tabel merek	1. Data berhasil disimpan di tabel data merek pada gambar 4.9
2	Ubah data merek	Menekan <i>icon save</i> , kemudian muncul data pada form edit <i>master</i> merek . Kemudian mengubah data merek	Data merek berhasil diubah	1. Data berhasil diubah ke dalam tabel merek pada gambar 4.10

No	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Output Sistem
3	Menghapus data merek	pilih <i>icon delete</i> pada tabel merek	Data merek berhasil dihapus	1. Data berhasil dihapus ke dalam tabel merek pada gambar 4.11

4.2.6 Uji Coba *Form Master Administrator*

Form ini berisi tentang proses pemasukan data master *Administrator*, proses pengubahan data master *Administrator*, dan proses penghapusan data master *Administrator*.



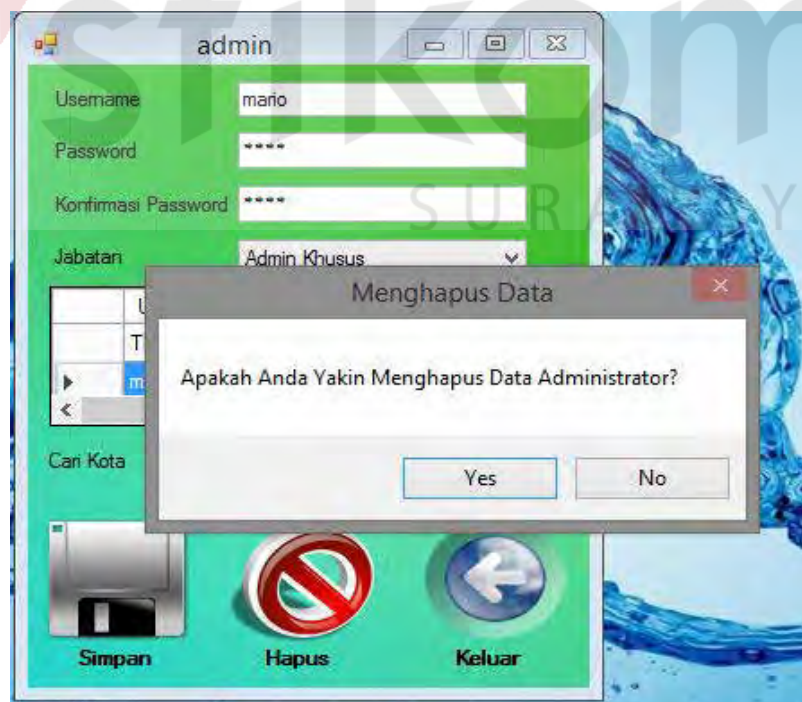
Gambar 4.12 Form tambah Master Administrator

Proses penambahan data admin ditunjukkan pada Gambar 4.12, dimana pengguna kode admin secara otomatis dan mengisi nama admin, password dan status. kemudian pilih *icon save* maka data akan tersimpan dalam *database*. Kemudian untuk mengubah data pilih *icon save* pada tabel data master Administrator pada Gambar 4.13



Gambar 4.13 Form ubah Master Administrator

Pada Gambar 4.14 bertujuan untuk menghapus data *master administrator*, dengan mengklik icon *delete* berwarna biru pada tabel data master admin. Kemudian data akan terhapus secara otomatis pada *database*.



Gambar 4.14 Form Hapus Data Administartor

Tabel 4.7 Hasil Uji Coba *Form Master Administrator*

No	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Output Sistem
1.	Tambah Data <i>adminstrator</i>	Memasukkan data admin pada form <i>master administrator</i> kemudian menekan <i>icon save</i>	Tampil daftar <i>adminstrator</i> yang ditambahkan pada tabel adminstator	1. Data berhasil disimpan di tabel data <i>administrator</i> pada gambar 4.12
2.	Ubah data <i>adminstrator</i>	Menekan <i>icon save</i> , kemudian muncul data pada form edit <i>master administrator</i> Kemudian mengubah data <i>adminstrator</i>	Data <i>adminstrator</i> berhasil diubah	1. Data berhasil diubah ke dalam tabel <i>administrator</i> pada gambar 4.13
3	Menghapus data <i>adminstrator</i>	Menekan <i>icon</i> sampah biru pada tabel <i>adminstrator</i>	Data <i>adminstrator</i> berhasil dihapus	1. Data berhasil dihapus ke dalam tabel <i>administrator</i> pada gambar

No	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Output Sistem
				4.14

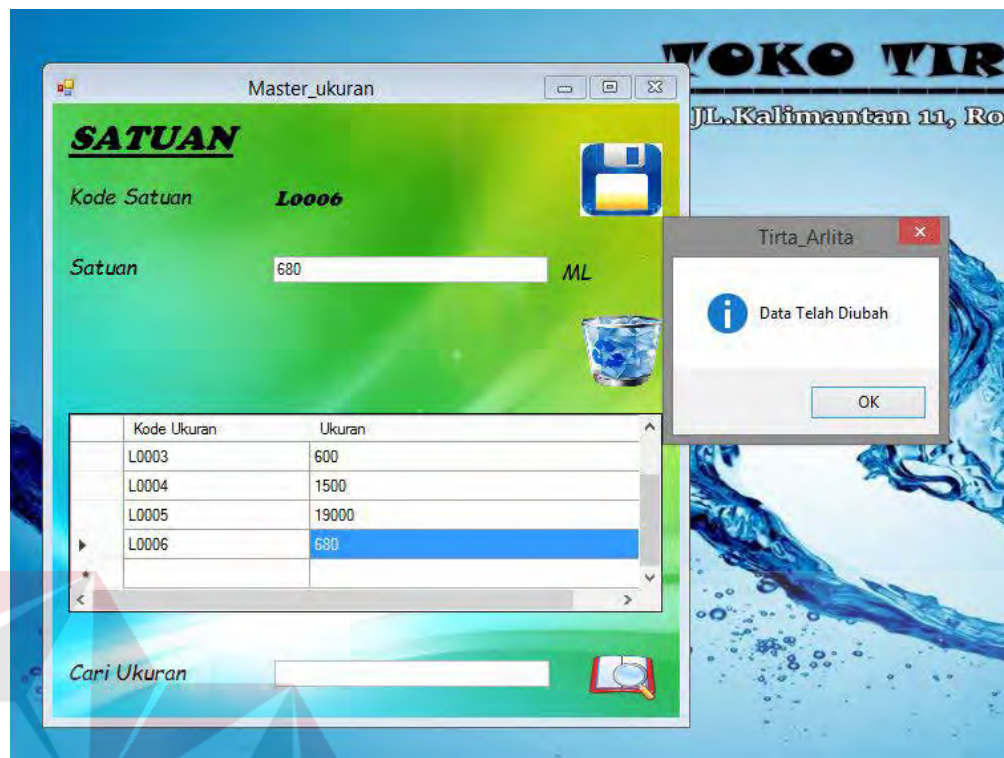
4.2.7 Uji Coba *Form* Master Satuan

Form ini berisi tentang proses pemasukan data master satuan, proses pengubahan data master satuan, dan proses penghapusan data master satuan.



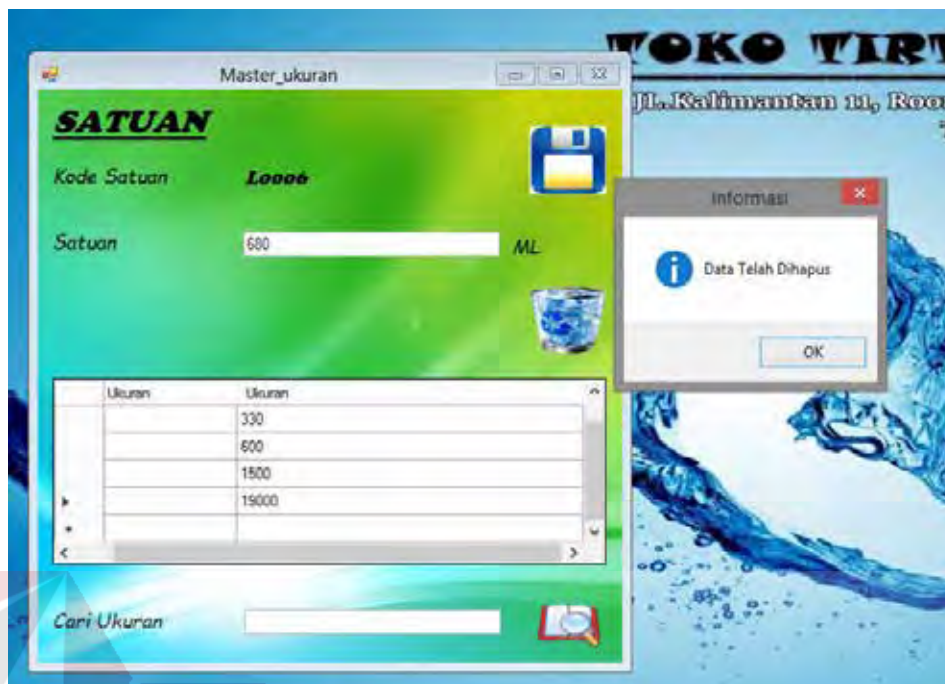
Gambar 4.15 *Form* tambah Master Satuan

Proses penambahan data satuan ditunjukkan pada Gambar 4.15, dimana pengguna kode satuan secara otomatis dan mengisi nama satuan. Kemudian pilih *icon save* maka data akan tersimpan dalam *database*. Kemudian untuk mengubah data memilih *icon save* pada tabel data master satuan pada Gambar 4.16



Gambar 4.16 Form ubah Master satuan

Pada Gambar 4.17 bertujuan untuk menghapus data master satuan, dengan memilih *icon delete* berwarna biru pada tabel data master satuan. Kemudian data akan terhapus secara otomatis pada *database*.



Gambar 4.17 Form Hapus Data Satuan

Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Form Master Satuan

No	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Output Sistem
1.	Tambah Data satuan	Memasukkan data admin pada form <i>master</i> satuan kemudian pilih <i>icon save</i>	Tampil daftar admin yang ditambahkan pada tabel satuan	1. Data berhasil disimpan di tabel data satuan pada gambar 4.15
2.	Ubah data satuan	pilih <i>icon save</i> , kemudian muncul data pada form edit master	Data satuan berhasil diubah	1. Data berhasil diubah ke dalam tabel satuan pada

No	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Output Sistem
		satuanKemudian mengubah data satuan		gambar 4.16
3	Menghapus data satuan	Memilih <i>icon</i> <i>delete</i> biru pada tabel satuan	Data satuan berhasil dihapus	1. Data berhasil dihapus ke dalam tabel satuan pada gambar 4.17

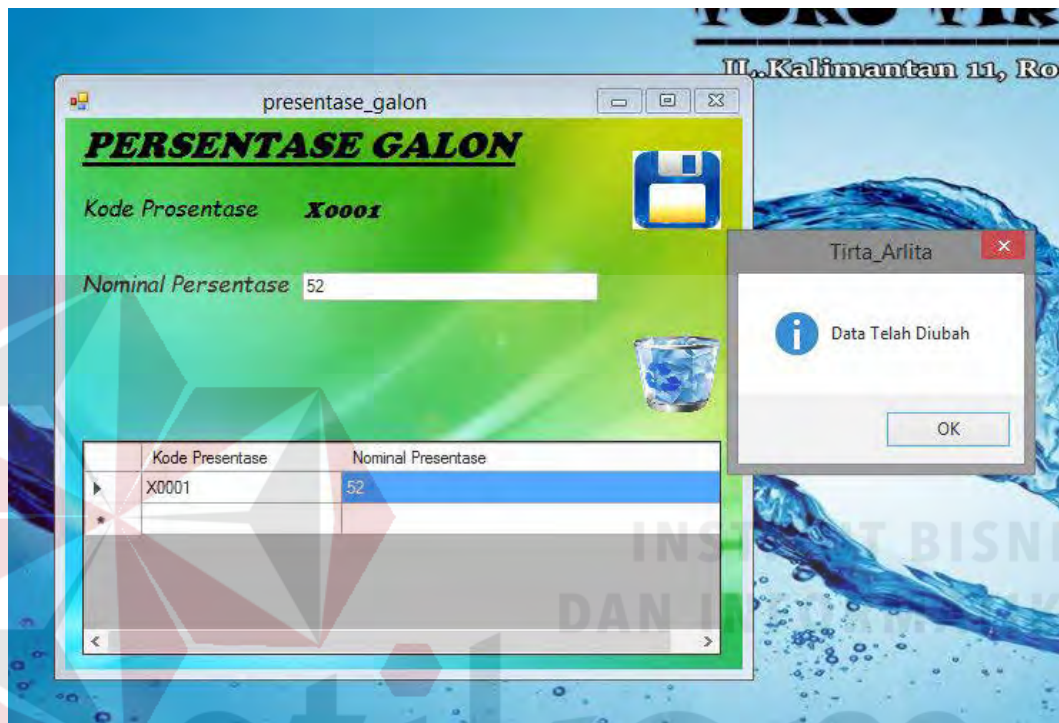
4.2.8 Uji Coba Form Master Persentase Galon

Form ini berisi tentang proses pemasukan data master Persentase Galon, proses pengubahan data master *persentase*, dan proses penghapusan data master *Persentase Galon*.



Gambar 4.18 *Form* persentase galon

Proses melihat data Persentase Galon ditunjukkan pada Gambar 4.18. Kemudian untuk mengubah data pilih *icon save* pada tabel data *master* Persentase Galon pada Gambar 4.19

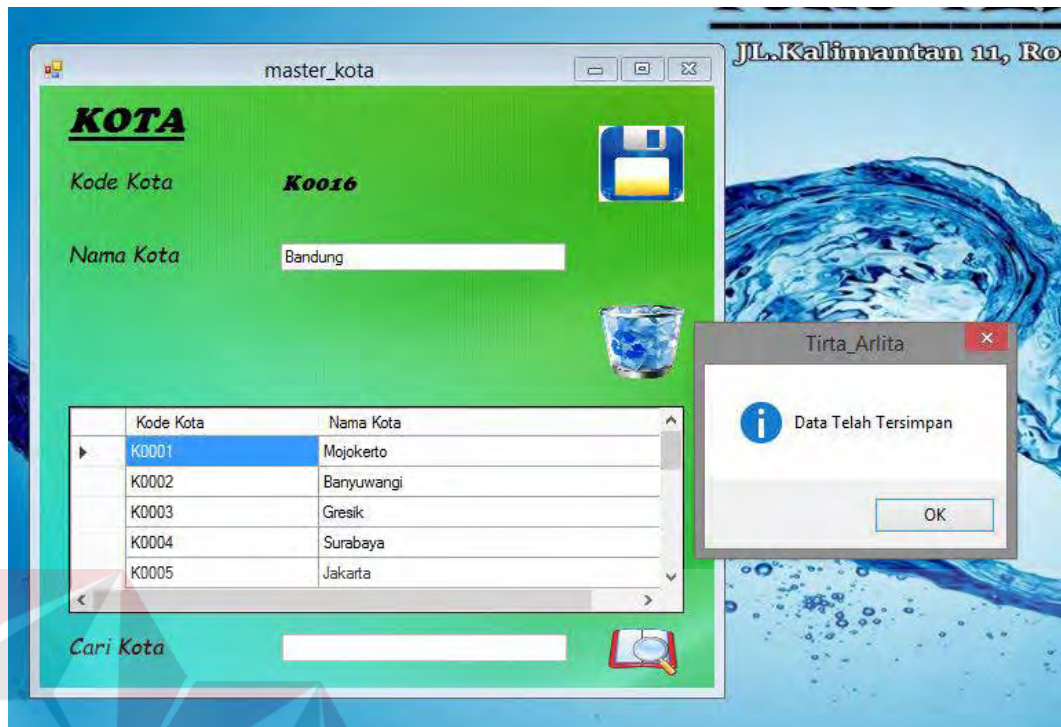
**Gambar 4.19** *Form* Ubah Master Persentase Galon**Tabel 4.9** Hasil Uji Coba *Form* Master Persentase Galon

No	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output</i> Diharapkan	<i>Output</i> Sistem
1.	Tambah Data Persentase Galon	Melihat data pada form master Persentase Galon	Tampil daftar persentase galon pada tabel Persentase Galon	1. Data terlihat pada tabel data Persentase Galon pada

No	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Output Sistem
				gambar 4.18
2.	Ubah data Presentase Galon	Memilih <i>icon</i> <i>save</i> , kemudian muncul data pada form ubah <i>master</i> Presentase Galon Kemudian mengubah data Presentase Galon	Data Persentase Galon berhasil diubah	1. Data berhasil diubah ke dalam tabel Presentase Galon pada gambar 4.19

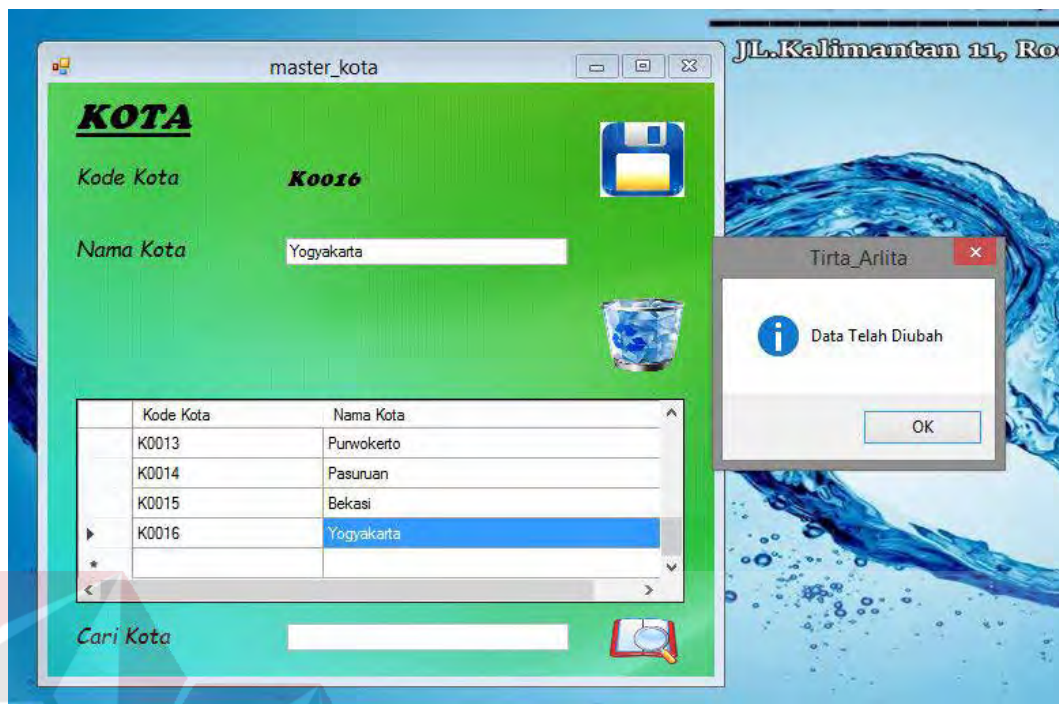
4.2.9 Uji Coba *Form* Master Kota

Form ini berisi tentang proses pemasukan data master kota, proses pengubahan data master kota, dan proses penghapusan data master kota.



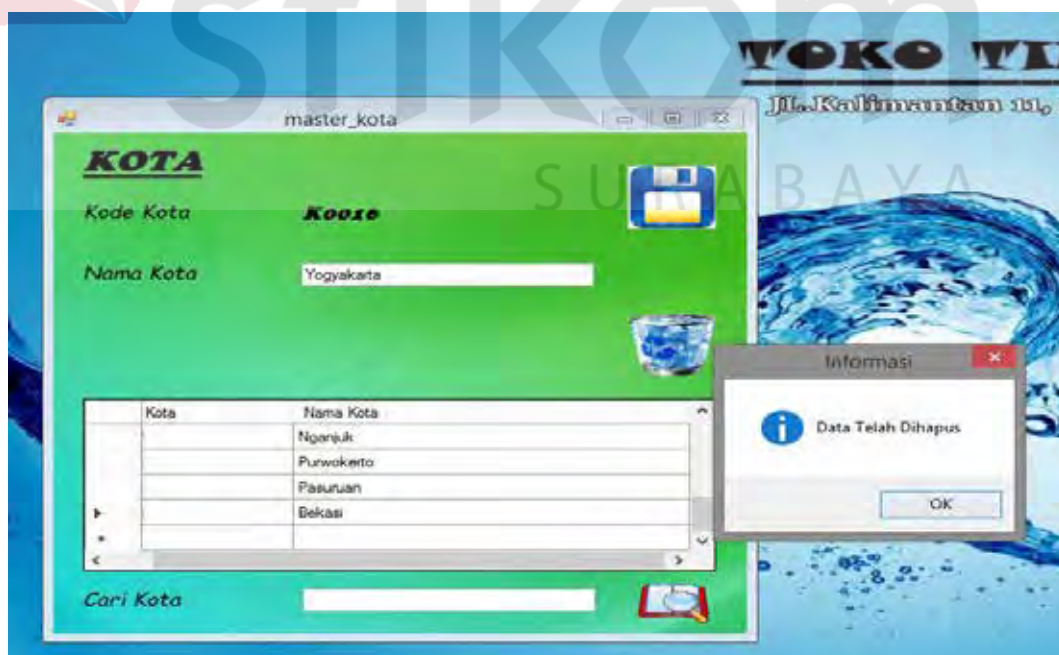
Gambar 4.20 Form Tambah Master Kota

Proses penambahan data kota ditunjukkan pada Gambar 4.20, dimana pengguna kode kota secara otomatis dan mengisi nama kota kemudian pilih *icon save* maka data akan tersimpan dalam *database*. Kemudian untuk mengubah data pilih *icon save* pada tabel data *master kota* pada Gambar 4.21.



Gambar 4.21 Form ubah Master kota

Pada Gambar 4.22 bertujuan untuk menghapus data *master kota*, dengan pilih icon *delete* berwarna biru pada tabel data *master kota*. Kemudian data akan terhapus secara otomatis pada *database*.



Gambar 4.22 Form hapus Master kota

Tabel 4.10 Hasil Uji Coba *Form* Master Kota

No	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Output Sistem
1.	Tambah Data Kota	Memasukkan data kota pada form master kota kemudian pilih <i>icon save</i>	Tampil daftar kota yang ditambahkan pada tabel kota	1. Data berhasil disimpan di tabel data kota pada gambar 4.20
2.	Ubah data kota	Pilih <i>icon save</i> , kemudian muncul data pada form edit master kota . Kemudian mengubah data kota	Data kota berhasil diubah	1. Data berhasil diubah ke dalam tabel kota pada gambar 4.21
3	Menghapus data kota	Memilih <i>icon delete</i> biru pada tabel kota	Data kota berhasil dihapus	1. Data berhasil dihapus ke dalam tabel kota pada

No	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Output Sistem
				gambar 4.22

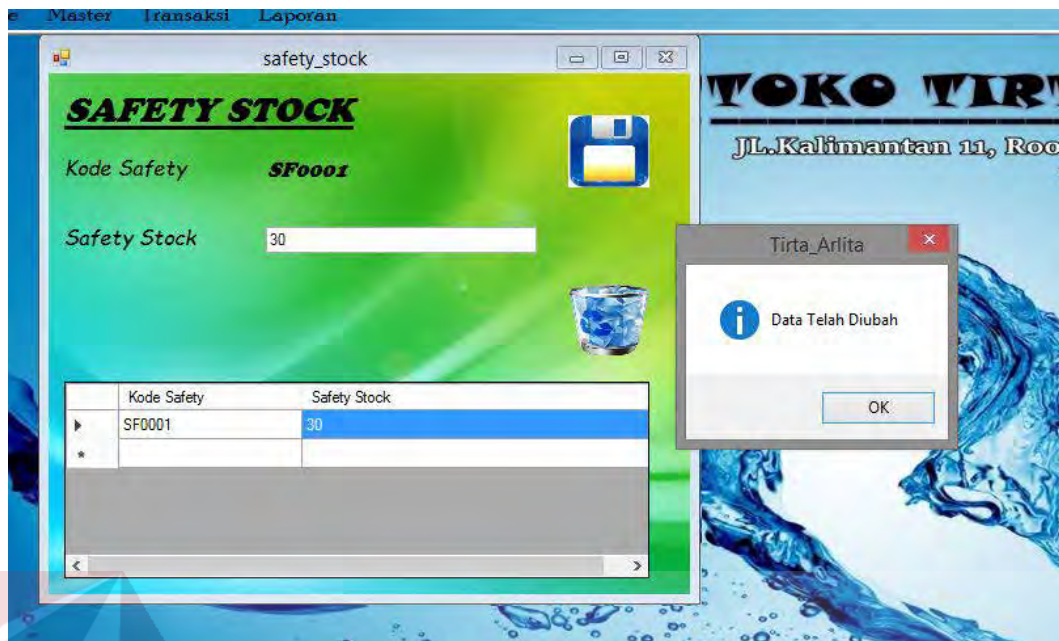
4.2.10 Uji Coba *Form Master Safety Stock*

Form ini berisi tentang proses pemasukan data master *safety stock*, proses pengubahan data master *safety stock*, dan proses penghapusan data *safety stock*.



Gambar 4.23 *Form Master Safety Stock*

Proses melihat data *Safety Stock* ditunjukkan pada Gambar 4.23, dimana pengguna kode *Safety Stock* secara otomatis dan mengisi nama *Safety Stock* kemudian pilih *icon save* maka data akan terlihat pada tabel *Safety Stock* dalam *database*. Kemudian untuk mengubah data pilih *icon save* pada tabel data master *Safety Stock* pada Gambar 4.24.



Gambar 4.24 Form Ubah Master Safety Stock

Tabel 4.11 Hasil Uji Coba Form Master Safety Stock

No	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Output Sistem
1.	Tambah Data Safety Stock	Memasukkan data kota pada form master safety stock kemudian pilih icon save	Tampil daftar kota yang ditambahkan pada tabel Safety Stock	1. Data berhasil disimpan di tabel data Safety Stock pada gambar 4.23
2.	Ubah data Safety Stock	memilih icon save , kemudian muncul data	Data Safety Stock berhasil diubah	1. Data berhasil diubah ke dalam tabel

No	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Output Sistem
		pada form edit master <i>safety stock</i> Kemudian mengubah data <i>Safety Stock</i>		<i>Safety Stock</i> pada gambar 4.24

4.2.11 Uji Coba Form Master Supplier

Form ini berisi tentang proses pemasukan data master *supplier*, proses pengubahan data master *supplier*, dan proses penghapusan data master *supplier*.

The screenshot shows a Windows application window titled 'master_supplier'. The form contains the following fields:

- Kode Supplier:** S0003
- Nama Supplier:** CV Air Dunia
- Alamat Supplier:** Jl Surakarta Raya 01
- Kota:** Malang
- Telp Supplier:** 08231313134
- Barang Yang Dijual:** CLUB

Below the form is a table with the following data:

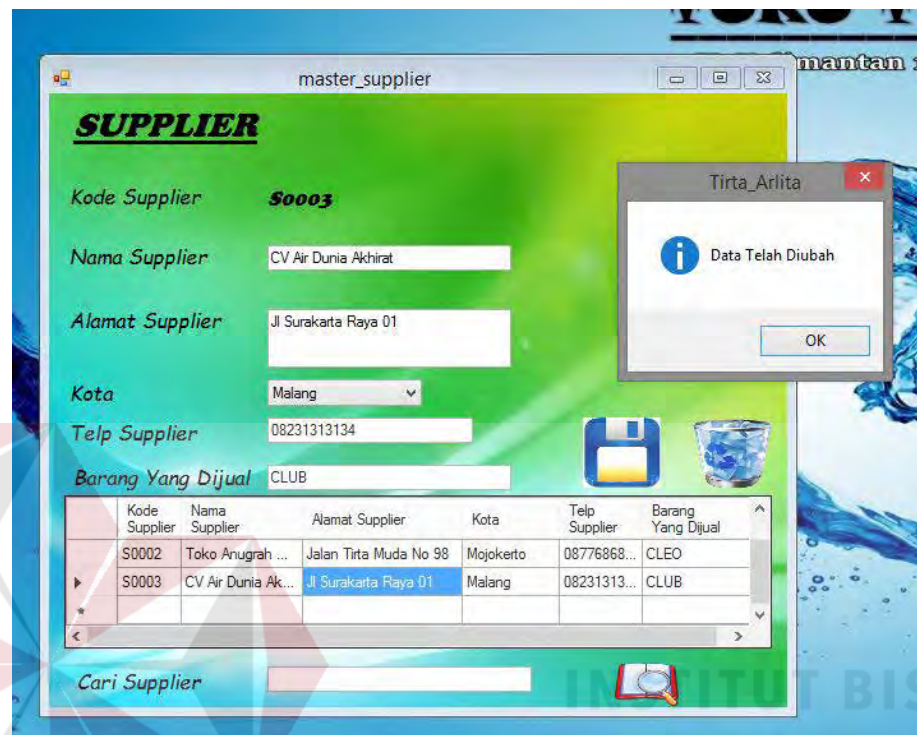
Kode Supplier	Nama Supplier	Alamat Supplier	Kota	Telp Supplier	Barang Yang Dijual
S0001	Toko Karunia	Jalan Ahmad Yani No 34	Gresik	08576789...	AQUA
S0002	Toko Anugrah	Jalan Tirta Muda No 98	Mojokerto	08776868	CLEO
S0003	CV Air Dunia	Jl Surakarta Raya 01	Malang	08231313...	CLUB

A message box titled 'Tirta_Arilita' with the text 'Data Telah Tersimpan' (Data Has Been Saved) and an 'OK' button is overlaid on the form. At the bottom of the form, there is a search bar labeled 'Cari Supplier'.

Gambar 4.25 Form simpan master *supplier*

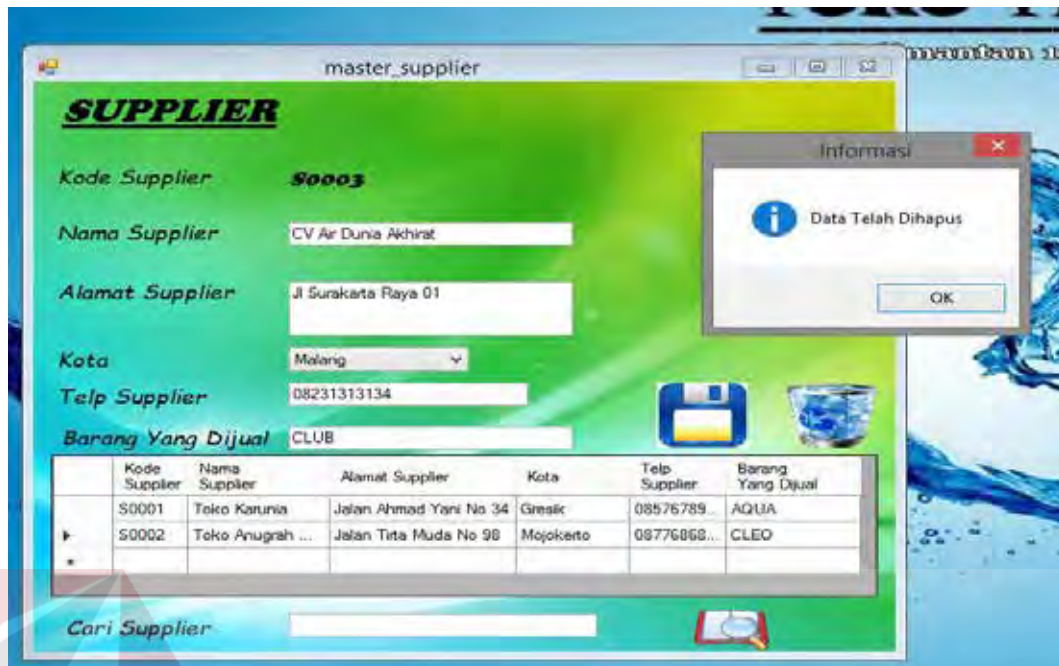
Proses penambahan data *supplier* ditunjukkan pada Gambar 4.25, dimana pengguna kode *supplier* secara otomatis dan mengisi nama *supplier*, alamat, dan telp. kemudian *icon save* maka data akan tersimpan dalam *database*.

Kemudian untuk mengubah data mengklik *icon save* pada tabel data *master supplier* pada Gambar 4.26.



Gambar 4.26 Form Ubah master supplier

Pada Gambar 4.27 bertujuan untuk menghapus data *supplier*, dengan pilih *icon delete* berwarna biru pada tabel data *supplier*. Kemudian data akan terhapus secara otomatis pada *database*.



Gambar 4.27 Form Hapus master supplier

Tabel 4.12 Hasil Uji Coba Form Master Supplier

No	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Output Sistem
1.	Tambah Data Supplier	Memasukkan data supplier pada form master supplier kemudian pilih icon save	Tampil daftar supplier yang ditambahkan pada tabel supplier	1. Data berhasil disimpan di tabel data supplier pada gambar 4.25
2.	Ubah data supplier	Memilih icon save , kemudian muncul data	Data supplier berhasil diubah	1. Data berhasil diubah ke dalam tabel supplier pada

No	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Output Sistem
		pada form edit master <i>supplier</i> . Kemudian mengubah data <i>supplier</i>		gambar 4.26
3	Menghapus data <i>supplier</i>	Memilih <i>icon delete</i> biru pada tabel <i>supplier</i>	Data <i>supplier</i> berhasil dihapus	1. Data berhasil dihapus ke dalam tabel <i>supplier</i> pada gambar 4.27

4.2.12 Uji Coba *Form Transaksi Penjualan Member*

Form ini berisi tentang proses pemasukan dan penyimpanan data Transaksi Penjualan *Member* dan proses penghapusan data Transaksi Penjualan *Member*.

transaksi_penjualan

TRANSAKSI PENJUALAN
05 September 2016

No Faktur: T0024
No Member: P0004
Nama Member: Any S
Alamat: Jl Dharma Nusa 34 Perumahan Si
Tele: 08543527286

BARANG
Kode Barang: B0001
Nama Barang: BOTOL
Stok: 500
Jumlah Jual: 2
Harga: 30800 /barang
Sub Total: Rp 61600

INSERT **DELETE** **Total Penjualan Rp 61600**

Tanggal	Kode Transaksi	Kode Pelanggan	Nama Barang	Ukuran	Merk	Harga	Jumlah	Sub Total
05/09/2016	T0024	P0004	BOTOL	500	AQUA	30800	2	61600

SAVE

Titta Arita
Menambah Data Berhasil
OK

Gambar 4.28 Form tambah Transaksi Penjualan Member

Proses penambahan data barang yang akan dibeli ditunjukkan pada Gambar 4.28, dimana pengguna mengisi data *Member* dengan pilih tombol *search Member* dan pilih button *search barang*, kemudian pengguna mengisi jumlah barang yang akan di beli oleh *member*. selanjutnya tekan *insert* maka data akan tersimpan dalam *database*.

transaksi_penjualan

TRANSAKSI PENJUALAN
05 September 2016

No Faktur: T0024
No Member: P0004
Nama Member: Any S
Alamat: Jl Dharma Nusa 34 Perumahan Si
Tele: 08543527286

BARANG
Kode Barang: B0001
Nama Barang: GALON Baru
Stok: 444
Jumlah Jual: 3
Harga: 40700 /barang
Sub Total: Rp 122100

DELETE **Total Penjualan Rp 61600**

Tanggal	Kode Transaksi	Kode Pelanggan	Nama Barang	Ukuran	Merk	Harga	Jumlah	Sub Total
05/09/2016	T0024	P0004	BOTOL	500	AQUA	30800	2	61600

SAVE

Informasi
Data Telah Dihapus
OK

Gambar 4.29 Form hapus Transaksi Penjualan member

Kemudian untuk menyimpan data pilih *button delete* pada tabel data transaksi penjualan member pada Gambar 4.29 Pada Gambar 4.30 bertujuan untuk menyimpan data penjualan member dengan pilih *button save* pada tabel transaksi. Kemudian data akan tersimpan secara otomatis pada *database*.

Gambar 4.30 Form Simpan transaksi penjualan member

Tabel 4.13 Hasil Uji Coba Form Penjualan member

No	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Output Sistem
1.	Tambah Data barang penjualan member	Memasukkan data barang yang akan dibeli pada form transaksi	Tampil daftar penjualan yang ditambahkan pada tabel transaksi penjualan member	1. Data berhasil ditambahkan di tabel transaksi

No	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Output Sistem
		kemudian pilih tombol <i>insert</i>		<i>member</i> pada gambar 4.28
2.	Hapus data penjualan <i>member</i>	Pilih data yang akan di hapus kemudian pilih <i>button delete</i>	Data penjualan berhasil dihapus	1. Data berhasil dihapus ke dalam tabel transaksi <i>member</i> pada gambar 4.29
3	Simpan data Penjualan <i>member</i>	pilih <i>button save</i>	Data subbagian berhasil disimpan	1. Data berhasil disimpan ke dalam tabel penjualan <i>member</i> pada gambar 4.30

4.2.13 Uji Coba *Form* Transaksi Penjualan Umum

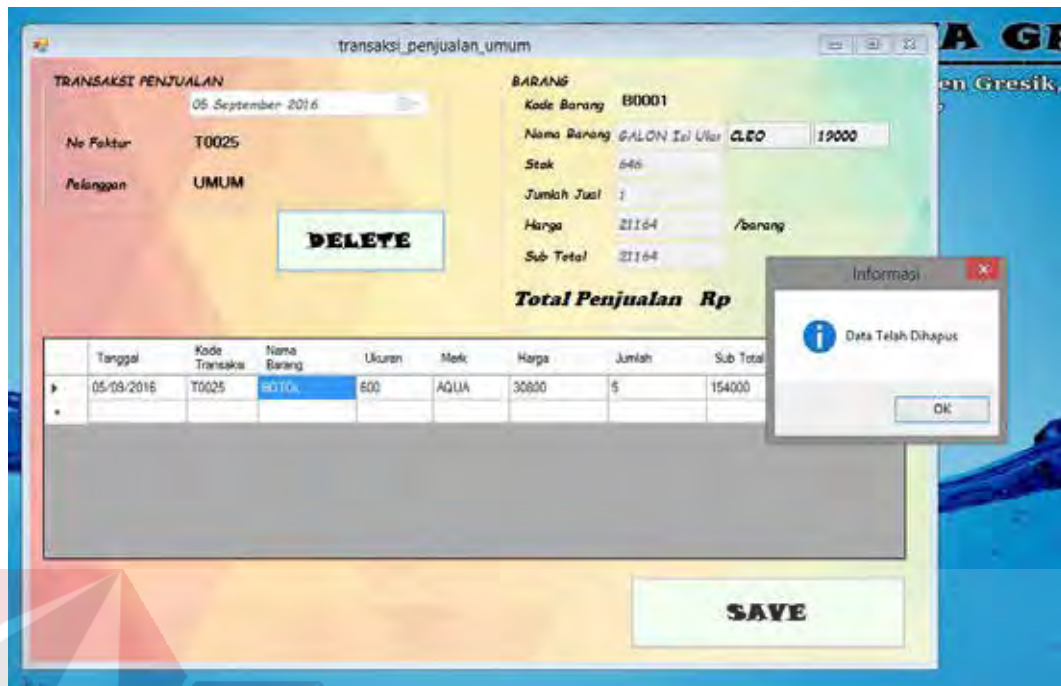
Form ini berisi tentang proses pemasukan dan penyimpanan data Transaksi Penjualan umum dan proses penghapusan data Transaksi Penjualan umum

The screenshot shows a web-based application window titled 'transaksi_penjualan_umum'. It is divided into several sections. On the left, under 'TRANSKSI PENJUALAN', there are input fields for '05 September 2016', 'No Faktur: T0025', and 'Pelanggan: UMUM'. Below these are 'INSERT' and 'DELETE' buttons. On the right, under 'BARANG', there are fields for 'Kode Barang: B0002', 'Nama Barang: GALON', 'Merk: AQUA', 'Ukuran: 19000', 'Stek: 523', 'Jumlah Jual: 10', 'Harga: 35750', and 'Sub Total: 357500'. A 'Search' button is next to the 'Kode Barang' field. At the bottom right of the main form area, there is a 'SAVE' button. Below the form fields is a table with columns: Tanggal, Kode Transaksi, Nama Barang, Ukuran, Merk, Harga, Jumlah, and Sub Total. The table contains one row of data: 05/09/2016, T0025, GALON Baru, 19000, AQUA, 35750, 10, 357500. A small dialog box titled 'Titta_Arlita' is open on the right, displaying an information icon and the message 'Menambah Data Berhasil' with an 'OK' button.

Tanggal	Kode Transaksi	Nama Barang	Ukuran	Merk	Harga	Jumlah	Sub Total
05/09/2016	T0025	GALON Baru	19000	AQUA	35750	10	357500

Gambar 4.31 *Form* tambah Transaksi Penjualan Umum

Proses penambahan data barang yang akan dibeli ditunjukkan pada Gambar 4.31, dimana pengguna mengisi dengan pilih button *search* barang, kemudian pengguna mengisi jumlah barang yang akan di beli oleh pelanggan umum. selanjutnya pilih button *insert* maka data akan tersimpan dalam *database*.



transaksi_penjualan_umum

TRANSAKSI PENJUALAN

Tanggal: 05 September 2016

No Faktur: T0025

Pelanggan: UMUM

DELETE

BARANG

Kode Barang: B0001

Nama Barang: GALON Isi Ular CLEO 19000

Stok: 646

Jumlah Jual: 1

Harga: 21164 /barang

Sub Total: 21164

Total Penjualan Rp

Tanggal	Kode Transaksi	Nama Barang	Ukuran	Merk	Harga	Jumlah	Sub Total
05/09/2016	T0025	ROTO	600	AQUA	30800	5	154000

SAVE

Informasi

Data Telah Dihapus

OK

Gambar 4.32 Form hapus Transaksi Penjualan umum

Kemudian untuk menyimpan data pilih *button delete* pada tabel data transaksi penjualan umum pada Gambar 4.32 Pada Gambar 4.33 bertujuan untuk menyimpan data penjualan umum dengan pilih *button save* pada tabel transaksi. Kemudian data akan tersimpan secara otomatis pada *database*.



transaksi_penjualan_umum

TRANSAKSI PENJUALAN

Tanggal: 05 September 2016

No Faktur: T0025

Pelanggan: UMUM

SAVE

BARANG

Kode Barang: B0001

Nama Barang: GALON Isi Ular CLEO 19000

Stok: 646

Jumlah Jual: 1

Harga: 21164 /barang

Sub Total: 21164

Total Penjualan Rp

Tanggal	Kode Transaksi	Nama Barang	Ukuran	Merk	Harga	Jumlah	Sub Total
05/09/2016	T0025	ROTO	600	AQUA	30800	5	154000

INSERT **DELETE**

Informasi

Transaksi Telah Disimpan

OK

Gambar 4.33 Form Simpan transaksi penjualan umum

Tabel 4.14 Hasil Uji Coba *Form Penjualan Umum*

No	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Output Sistem
1.	Tambah Data barang penjualan umum	Memasukkan data barang yang akan dibeli pada form transaksi kemudian pilih tombol <i>insert</i>	Tampil daftar penjualan yang ditambahkan pada tabel transaksi penjualan	1. Data berhasil ditambahkan di tabel transaksi pada gambar 4.31
2.	Hapus data penjualan umum	Pilih data yang akan di hapus kemudian pilih <i>button delete</i>	Data penjualan berhasil dihapus	1. Data berhasil dihapus ke dalam tabel transaksi umum pada gambar 4.32
3	Simpan data Penjualan umum	memilih <i>button</i> <i>save</i>	Data subbagian berhasil disimpan	1. Data berhasil disimpan ke dalam tabel penjualan umum pada gambar 4.33

4.2.14 Uji Coba *Form Retur Penjualan*

Form ini berisi proses pengubahan data retur penjualan, dan proses penghapusan data retur penjualan.

The screenshot shows a software window titled 'transaksi_retur'. It contains a form for recording a return transaction. The form is divided into several sections:

- RETUR PENJUALAN:** Includes a date field (05 September 2018), a return number (R0004), an invoice number (T0001), a member name (Emma Mery), and a 'Search' button.
- BARANG:** Includes a barcode (B0003), item name (BOTTOL AQUA), stock (493), return quantity (1), price (1600), and sub-total (1600).
- Buttons:** 'INSERT', 'DELETE', and 'SAVE' buttons are located at the bottom of the form.
- Table:** A table at the bottom displays the transaction details:

Tanggal	Kode Retur	Kode Faktur	Nama Barang	Ukuran	Merk	Harga	Jumlah Retur	Sub Total
05-09-2018	R0004	T0001	BOTTOL	600	AQUA	1600	1	1600
- Message Box:** A small dialog box titled 'Tirta_Ahita' is open, displaying 'Data Telah Tersimpan' (Data has been saved) and an 'OK' button.

Gambar 4.34 *Form ubah Retur Penjualan*

Proses perubahan data penjualan ditunjukkan pada Gambar 4.34, dimana pengguna pilih tombol *search* dan mengisi jumlah barang yang di retur kemudian tekan *insert* maka data akan diubah dalam database dengan keterangan retur.

Gambar 4.35 Form Hapus Retur Penjualan

Kemudian untuk mengubah data pilih *button delete* pada tabel data retur penjualan pada Gambar 4.35.

Gambar 4.36 Form simpan retur penjualan

Pada Gambar 4.36 bertujuan untuk menyimpan data retur penjualan, dengan pilih *button save* pada tabel data retur penjualan. Kemudian data akan tersimpan secara otomatis pada *database*.

Tabel 4.15 Hasil Uji Coba *Form* Retur penjualan

No	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Output Sistem
1.	Ubah data penjualan yang di retur	memilih tombol <i>search</i> kemudian Memasukkan jumlah barang yang di retur kemudian pilih tombol <i>insert</i> .	Tampil daftar retur yang ditambahkan pada tabel retur.	1. Data berhasil disimpan di tabel data retur pada gambar 4.34
2.	Hapus data retur	Memilih data retur yang ingin dihapus kemudian pilih tombol <i>delete</i>	Data retur berhasil dihapus	1. Data berhasil dihapus ke dalam tabel retur penjualan pada gambar 4.35
3	Menyimpan data retur	memilih <i>button save</i>	Data retur berhasil disimpan	1. Transaksi berhasil disimpan ke dalam tabel retur penjualan pada gambar

No	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Output Sistem
				4.36

4.2.15 Uji Coba *Form* Pengolahan barang masuk

Form ini berisi tentang proses pemasukan data barang masuk, proses penghapusan data barang masuk, dan proses simpan data barang masuk.

The screenshot shows a software interface for processing incoming goods. It includes fields for supplier information (Date, Invoice No, Supplier No, Name, Address, Phone), item details (Item Code, Name, Stock, Quantity, Price, Sub Total), and a table of items. A 'Data Telah Tersimpan' (Data Has Been Saved) dialog box is displayed over the table.

Tanggal	Kode Pengolah	Kode Supplier	Nama Barang	Ukuran	Merk	Harga	Jumlah	Sub Total
25/08/2016	M0002	S0002	GELAS	240	ADES	24200	125	3025000
25/08/2016	M0003	S0002	BOTOL	1500	PRIMA	28600	40	1144000

Gambar 4.37 *Form* Tambah pengolahan barang masuk

Proses penambahan data barang masuk ditunjukkan pada Gambar 4.37, dimana pengguna pilih tombol *search* dan mengisi jumlah dibeli kemudian tekan *insert* maka stok akan bertambah dalam database.

The screenshot shows a web application window titled 'pengolahan barang masuk'. On the left, there is a form for 'Data Supplier' with fields for 'No Faktur' (M0006), 'No Supplier' (S0003), 'Nama Supplier' (Cv Sempurna), 'Alamat' (Jalan Menganti Barat no 123), and 'Telp' (08264257877). Below this is a 'Barang' section with fields for 'Kode Barang' (B0003), 'Nama Barang' (BUTIR), 'Stok' (80), 'Jumlah Dibeli' (5), 'Harga' (8000), and 'Sub Total' (25000). The 'Total Pembelian Rp' is displayed as 254400. On the right, there is a table with columns 'No', 'Nama Barang', and 'Harga'. Below the table are three buttons: 'INSERT', 'DELETE' (highlighted with a red border), and 'SAVE'. A small 'Informasi' dialog box is open on the right, displaying 'Data Telah Dihapus' (Data has been deleted) with an 'OK' button.

Gambar 4.38 Form Hapus Pengolahan Barang Masuk

Kemudian untuk mengubah data pilih *button delete* pada tabel data pengolahan barang masuk pada Gambar 4.38. Pada Gambar 4.39 bertujuan untuk untuk menyimpan data barang masuk, dengan pilih *button save* pada tabel data pengolahan barang masuk. Kemudian data akan tersimpan secara otomatis pada *database*.

This screenshot shows the same 'pengolahan barang masuk' form as in Gambar 4.38, but with the 'SAVE' button highlighted with a red border. The 'Informasi' dialog box now displays 'Transaksi Telah Simpan' (Transaction has been saved) with an 'OK' button. The background of the application window features a blue water splash graphic and the text 'A ARLITA GRESIK' and 'Surabaya'.

Gambar 4.39 Form simpan pengolahan barang masuk

Tabel 4.16 Hasil Uji Coba *form* pengolahan barang masuk

No	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Output Sistem
1.	Tambah data penjualan yang di retur	memilih tombol <i>search</i> kemudian Memasukkan jumlah barang yang dibeli kemudian pilih tombol <i>insert</i> .	Tampil daftar pembelian yang ditambahkan pada tabel pengolahan barang masuk	1. Data berhasil disimpan di tabel pengolahan barang masuk pada gambar 4.37
2.	Hapus data barang masuk	pilih data barang yang ingin dihapus kemudian pilih tombol <i>delete</i>	Data barang berhasil dihapus	1. Data berhasil dihapus ke dalam tabel barang masuk pada gambar 4.38
3	Menyimpan data retur	memilih <i>button save</i>	Data retur berhasil disimpan	1. Transaksi berhasil disimpan ke dalam tabel retur penjualan pada gambar

No	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Output Sistem
				4.39

4.2.16 Uji Coba *Form* Rekap Barang

Form ini berisi tentang proses hasil rekap barang.

TOKO TIRTA ARLITA GRESIK
Jl. Kalimantan No.11, Roomo, Manyar, Kabupaten Gresik, Jawa Timur
Phone:(031) 3957547

05/09/2016

REKAP BARANG

kode_barang	nama_barang	nama_merk	ukuran	harga_jual	jumlah	keterangan
B0005	BOTOL	PRIMA	1500	28.600	0	Saatnya Beli
B0004	GELAS	ADES	240	24.200	125	ADA
B0003	BOTOL	AQUA	600	30.800	492	ADA
B0002	GALON	AQUA	19000	35.750	513	ADA
B0001	GALON	CLEO	19000	40.700	647	ADA
				TOTAL	1,777	

Mengetahui _____ Mengetahui _____
Bagian Gudang _____ Pemilik _____

Gambar 4.40 *Form* rekap barang

4.2.17 Uji Coba *Form* Rekap Penjualan *member*

Form ini berisi tentang proses hasil rekap Penjualan *member*

TOKO TIRTA ARLITA GRESIK
Jl. Kalimantan No.11 Roomo, Manyar, Kabupaten Gresik, Jawa Timur
Phone:(031) 3957547

REKAP PENJUALAN MEMBER 05/09/2016

kode transaksi	tanggal	nama barang	merk	ukuran	harga	jumlah	sub total
T0001	2016-08-10	BOTOL	AQUA	600 ml	1.600	2	3.200
	2016-08-10	GALON Isi Ulang	CLEO	19000 ml	1.620	2	3.240
		Jumlah				4	6,440
T0003	2016-08-10	BOTOL	AQUA	600 ml	1.600	2	3.200
	2016-08-10	GELAS	ADES	240 ml	500	4	2.000
		Jumlah				6	5,200
T0004	2016-08-10	BOTOL	AQUA	600 ml	1.600	2	3.200
		Jumlah				2	3,200
T0005	2016-08-10	GELAS	ADES	240 ml	500	2	1.000
	2016-08-10	GALON Isi Ulang	CLEO	19000 ml	1.620	1	1.620
		Jumlah				3	2,620
T0006	2016-08-10	GALON Isi Ulang	AQUA	19000 ml	2.700	2	5.400

Gambar 4.41 Form rekap penjualan member

4.2.18 Uji Coba Form Rekap Penjualan umum

Form ini berisi tentang proses hasil rekap Penjualan umum

TOKO TIRTA ARLITA GRESIK
Jl. Kalimantan No.11 Roomo, Manyar, Kabupaten Gresik, Jawa Timur
Phone:(031) 3957547

REKAP PENJUALAN UMUM 05/09/2016

kode transaksi	tanggal	nama barang	merk	ukuran	harga	jumlah	sub total
T0002	2016-08-10	GALON Isi Ulang	AQUA	19000	2.700	2	5.400
	2016-08-10	BOTOL	AQUA	600	1.600	3	4.800
		JUMLAH				5	10,200
T0011	2016-08-10	GALON Baru	CLEO	19000	10.800	2	21.600
	2016-08-10	BOTOL	PRIMA	1500	7.200	2	14.400
		JUMLAH				4	36,000
T0012	2016-08-10	BOTOL	AQUA	600	1.600	2	3.200
	2016-08-10	BOTOL	PRIMA	1500	7.200	4	28.800
		JUMLAH				6	32,000
T0018	2016-08-10	GELAS	ADES	240	230.000	10	230.000
	2016-08-10	GALON Baru	AQUA	19000	18.000	8	90.000
		JUMLAH				15	320,000
T0023	2016-08-17	GALON Isi Ulang	CLEO	19000	8.140	3	24.420
		JUMLAH				3	24,420
		TOTAL				33	422,620

Mengetahui Mengetahui

Bagian Penjualan Pemilik

Gambar 4.42 Form rekap penjualan umum

4.2.19 Uji Coba Form Rekap Penjualan keseluruhan

Form ini berisi tentang proses hasil rekap Penjualan Keseluruhan

TOKO TIRTA ARLITA GRESIK

Jl. Kalimantan No.11 Roomo, Manyar, Kabupaten Gresik, Jawa Timur

Phone:(031) 3957547

Laporan Penjualan

05/09/2016

tanggal	kode_transaksi	kode_pelanggan	total_beli	total bayar
2016-08-10	T0001	P0001	4	6,440
2016-08-10	T0002	U0001	5	10,200
2016-08-10	T0003	P0004	6	5,200
2016-08-10	T0004	P0003	2	3,200
2016-08-10	T0005	P0005	3	2,620
2016-08-10	T0006	P0007	3	5,900
2016-08-10	T0007	P0002	2	3,200
2016-08-10	T0008	P0002	1	1,600
2016-08-10	T0009	P0004	1	18,000
2016-08-10	T0010	P0003	2	5,400
2016-08-10	T0011		4	36,000
2016-08-10	T0012		6	32,000
2016-08-10	T0013	P0001	1	500
2016-08-10	T0014	P0005	1	18,000
2016-08-10	T0015	P0005	5	22,600
2016-08-10	T0016	P0007	5	24,800
2016-08-10	T0017	P0006	12	19,240

Gambar 4.43 *Form* rekap penjualan keseluruhan**4.2.20 Nota Penjualan Member**Form ini berisi tentang tampilan Nota Penjualan *Member*

TOKO TIRTA ARLITA GRESIK Jl. Kalimantan No.11, Roomo, Manyar, Kabupaten Gresik, Jawa Timur Phone:(031) 3957547					
Kode Transaksi : T0022					17/08/2016
Kode Pelanggan : P0008 Nama : Hikaedo Alamat : Jl Gresik No 5A Telp : 0851234567891011					
Nama Barang		Ukuran	Jumlah	Harga	Sub Total
BOTOL	AQUA	600	9	30.800	277.200
TOTAL BAYAR					277,200

Pelanggan

Pegawai Tirta Arlita

Hikaedo

emma

Gambar 4.44 Nota Penjualan Member

4.2.21 Nota Penjualan Umum

Form ini berisi tentang tampilan Nota Penjualan Umum

TOKO TIRTA ARLITA GRESIK Jl. Kalimantan No.11, Roomo, Manyar, Kabupaten Gresik, Jawa Timur Phone:(031) 3957547					
Kode Transaksi : T0023					17/08/2016
Kode Non Member : -					
Nama Barang	Meek	Jumlah	Harga	Sub_Total	
GALON Isi Ulang	GLEO	3	8.140	24.420	
TOTAL BAYAR					24,420

BARANG YANG SUDAH DI BELI TIDAK BISA DIKEMBALIKAN

Gambar 4.45 Nota Penjualan Umum

4.2.22 Uji Coba Form Laporan Arus Kas

Form ini berisi tentang proses hasil Laporan Arus Kas

TOKO TIRTA ARLITA GRESIK
 Jl. Kalimantan No.11, Roomo, Manyar, Kabupaten Gresik, Jawa Timur
 Phone:(031) 3957547

Periode 8 2016 05-September-20

Laporan Arus Kas

DEBET	KREDIT	JUMLAH
Penjualan Umum		934,120
Penjualan Member		8,110,700
	Retur Penjualan	(12,880)
	Pembelian	(19,467,000)
Arus Kas		(10,447,940)

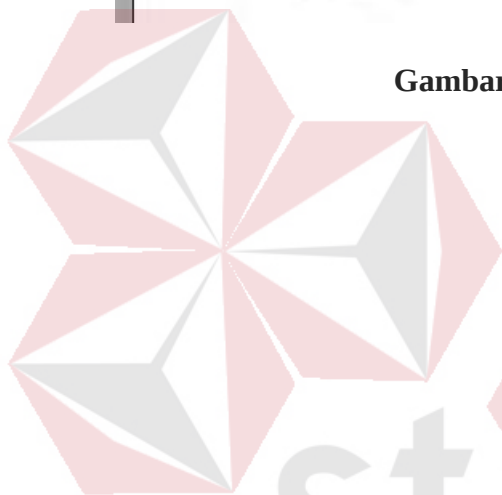
Mengetahui

Mengetahui

Bagian Penjualan

Pemilik

Gambar 4.46 Form Laporan Arus Kas



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Aplikasi ini dapat digunakan untuk mengelola penjualan air mineral pada Toko Tirta Arlita Gresik.
2. Aplikasi ini dapat menghasilkan data yang terkomputerisasi antara lain : data penjualan, data pengadaan barang masuk, retur penjualan, data rekap penjualan , data rekap barang dan laporan arus kas.

5.2 Saran

Saran yang dapat penulis sampaikan dalam pengembangan aplikasi pengelolaan surat masuk dan surat keluar ini yaitu:

1. Sistem ini dapat dikembangkan lagi pada mobile aplikasi berbasis android.
2. Memperbesar kapasitas server dikarenakan *database* penyimpanan dalam aplikasi ini membutuhkan *space* yang besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Auwarza. (2004). *Konsep Penjualan dan Pembelian*. Jakarta: Salemba.
- Fess, W. R. (2008). *Accounting - Pengantar Akuntansi*. Jakarta: Salemba Empat.
- Jogiyanto. (2006). *Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kendall, K. (2010). *Analisis dan Perancangan Sistem*. Jakarta: Index.
- Marlinda, L. (2004). *Sistem Basis DAta*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Martin, S., & Colleran, G. (2006). *Sold! Bagaimana Memudahkan Konsumen Membeli dari anda*. Jakarta: Erlangga.
- Narko. (2008). *Sistem Akuntansi*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara.
- Pressman, R., & Maxim, B. (2015). *Software Engineering A Practitioner's Aproach 8th*. New York: McGraw-Hill Book.
- Raharjo, S. S. (2004). *Akuntansi Suatu Pengantar*. Jakarta: Salemba Empat.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulisyanto. (2006). *Metode Riset Bisnis*. Yogyakarta: Andi Offset.