

BAB IV

ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Setiap Perusahaan pasti memiliki struktur organisasi yang didalamnya terdapat pegawai atau karyawan. Dalam pelaksanaannya sering timbul masalah mengenai pengelolaan data barang yang mana data tersebut terdiri dari data stok barang, pembelian, penjualan, laporan mengenai pembelian dan penjualan dalam periode tertentu.

Dalam pelaksanaan proyek akhir dilakukan pendekatan dengan cara peninjauan untuk mengetahui masalah apa yang terdapat di dalam UD. PRIBUMI. Peninjauan ini dilakukan untuk mendapatkan informasi dan data yang berhubungan dengan penyelesaian masalah, selain itu juga untuk mengetahui langkah-langkah apa yang dilakukan oleh perusahaan untuk mengembangkan usahanya. Adapun metode yang dilakukan selama menyelesaikan proyek akhir di UD. PRIBUMI adalah sebagai berikut:

1. Analisa Sistem, yaitu menguraikan secara sistematis sistem yang ada untuk nantinya didapatkan suatu sistem baru yang menunjang kinerja dari perusahaan tersebut.
2. Mendesain Sistem agar sesuai dengan aplikasi.
3. Implementasi, yaitu mengadakan penerapan aplikasi yang ada agar digunakan secara maksimal dan benar untuk mengatasi masalah yang ada selama ini.

4. Dokumentasi, yaitu mengadakan pembuatan dokumen yang akan menunjang aplikasi yang sudah dibuat agar nantinya sistem bisa dikembangkan lebih lanjut.

4.1 Analisa Sistem

Dalam pembahasan pekerjaan ini, yang menjadi masalah utama adalah tidak adanya aplikasi yang membantu menangani kerja sistem secara baik dan benar yang mengakibatkan stok barang tidak tercatat dengan baik. Dalam menyelesaikan masalah tersebut, dilakukan pencarian sumber-sumber data yang diperlukan seperti dokumen-dokumen dan bukti terkait lainnya. Setelah itu, menganalisa alur kerja dan dokumen yang terkait. Dari analisa tersebut, dikembangkan menjadi data flow diagram yang sesuai, entity relationship diagram, dan rangka desain input-output.

4.2 Desain Sistem

Perancangan Sistem ini dimaksudkan untuk membantu memecahkan masalah pada Sistem yang sedang berjalan dan merupakan suatu Sistem yang baik dan sesuai dengan kebutuhan semua pihak. Rancangan yang baik harus melalui beberapa tahap-tahap perancangan, mulai dari *document flow*, *Sistem flow*, Context Diagram, HIPO, ERD, DFD, Conceptual Data Model, Physical Data Model, DBMS, desain input outputnya.

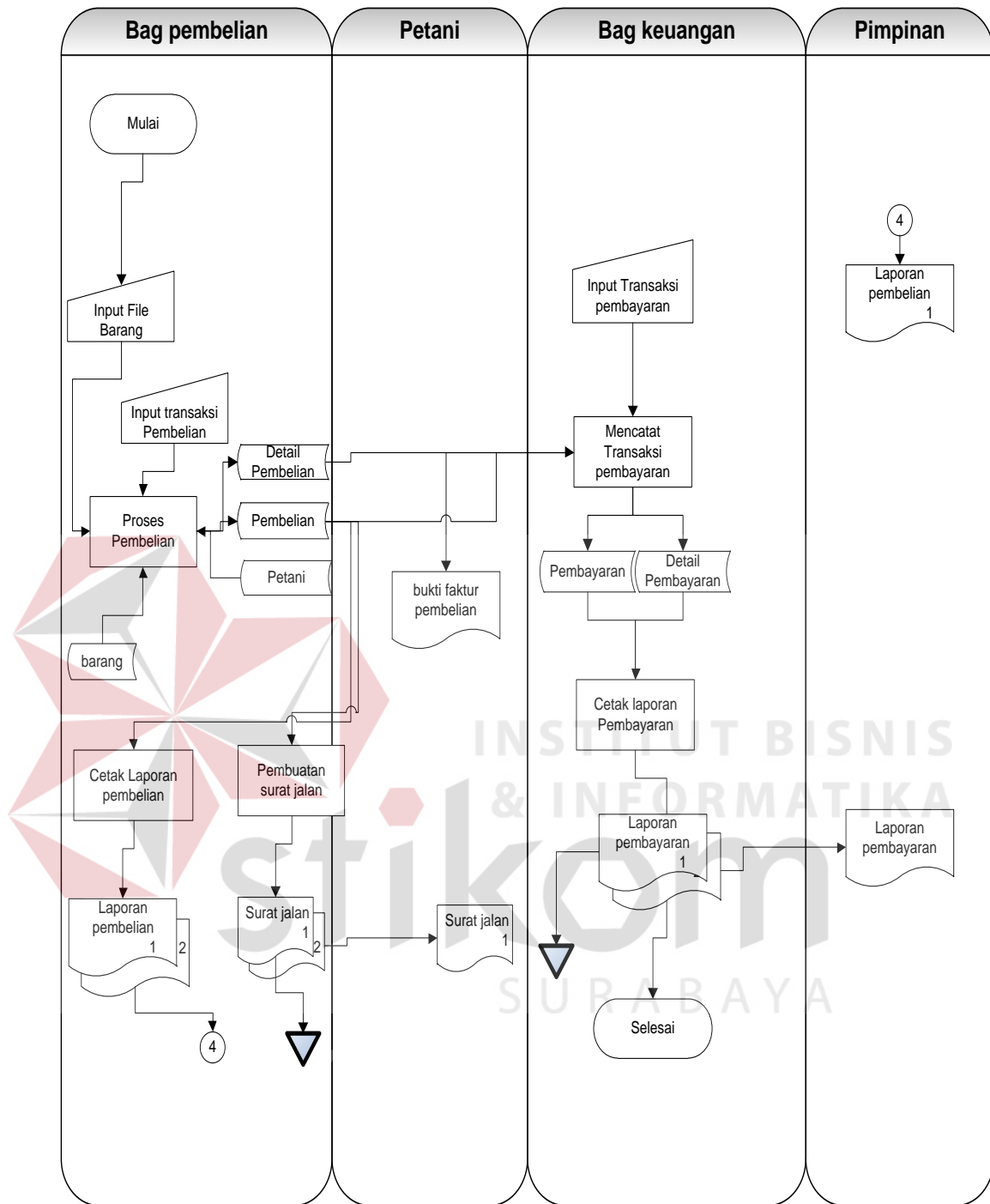
4.2.1 Document Flow Komputerisasi

Document Flow Komputerisasi ini menunjukkan jalannya Sistem yang ada di UD. PRIBUMI. Semua kegiatan dilakukan secara komputerisasi, tujuannya agar segala proses sirkulasi perusahaan dapat berjalan efektif dan efisien dibandingkan dengan sistem yang lama, yaitu sistem manual. Adapun *entity* pada sistem *flow* antara lain.

A. Document Flow komputerisasi Pembelian

Dokumen flow ini memberikan gambaran alur proses pembelian bahan baku secara manual. Dimulai bagian pembelian menginputkan file barang kemudian melakukan proses pembelian. Proses ini di ambil dan di simpan pada table barang, petani, detail barang, pembelian.

Tabel pembelian digunakan untuk membuat laporan pembelian dan surat jalan. Kemudian pada bagian keuangan mencatat transaksi pembayaran dan di simpan ke tabel pembayaran dan detail pembayaran selanjutnya akan digunakan untuk membuat laporan pembayaran. Kemudian laporan tersebut di serahkan kepada pimpinan. Adapun gambar dokumen flow komputerisasi pembelian dapat dilihat pada Gambar 4.1.

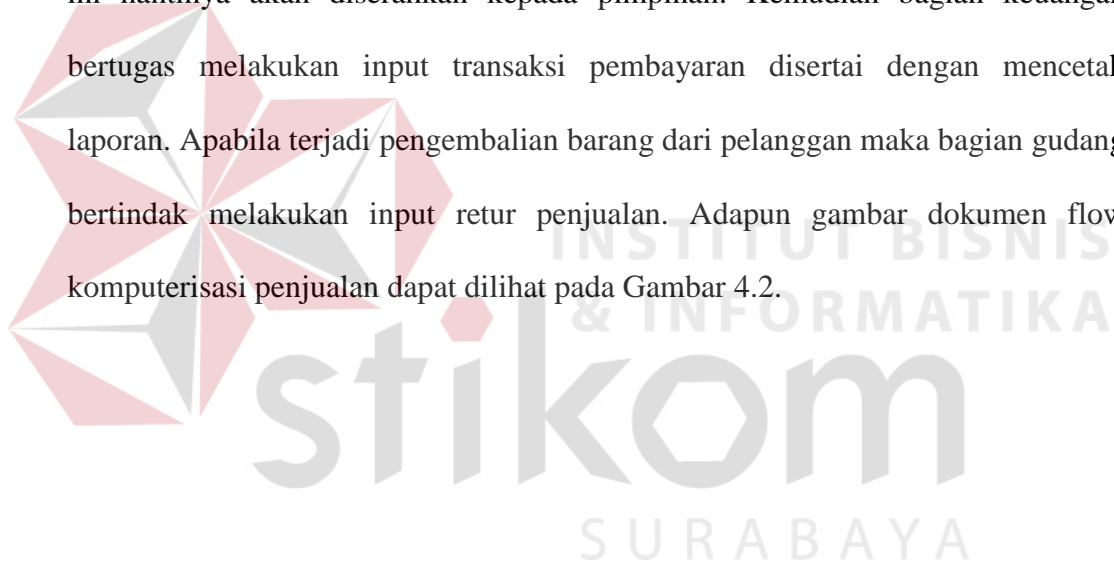


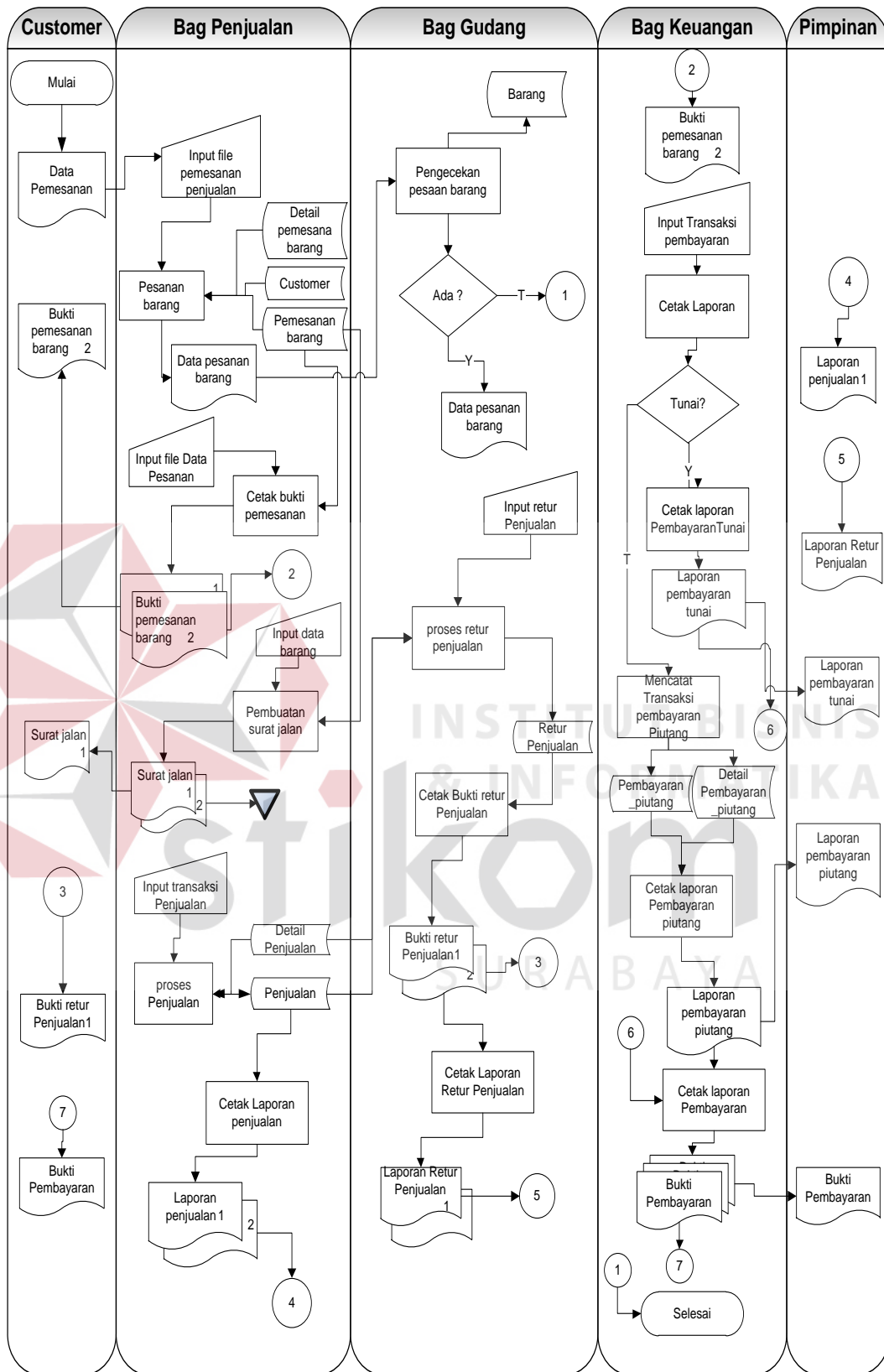
Gambar 4.1. Dokumen Flow Komputerisasi Pembelian

B. Document Flow komputerisasi Penjualan

Dokumen flow memberikan gambaran alur proses pemesanan barang sampai dengan pembuatan laporan penjualan. Pertama customer menyerahkan data pesanan. Kemudian bagian penjualan menginputkan data pesanan dan data di simpan pada tabel customer, pemesanan, dan detail pemesanan. Data – data tersebut digunakan untuk mencetak laporan pesanan bagian gudang input data barang ke dalam tabel barang.

Kemudian bagian gudang mencetak data stok produk yang ada. Data stok ini nantinya akan diserahkan kepada pimpinan. Kemudian bagian keuangan bertugas melakukan input transaksi pembayaran disertai dengan mencetak laporan. Apabila terjadi pengembalian barang dari pelanggan maka bagian gudang bertindak melakukan input retur penjualan. Adapun gambar dokumen flow komputerisasi penjualan dapat dilihat pada Gambar 4.2.

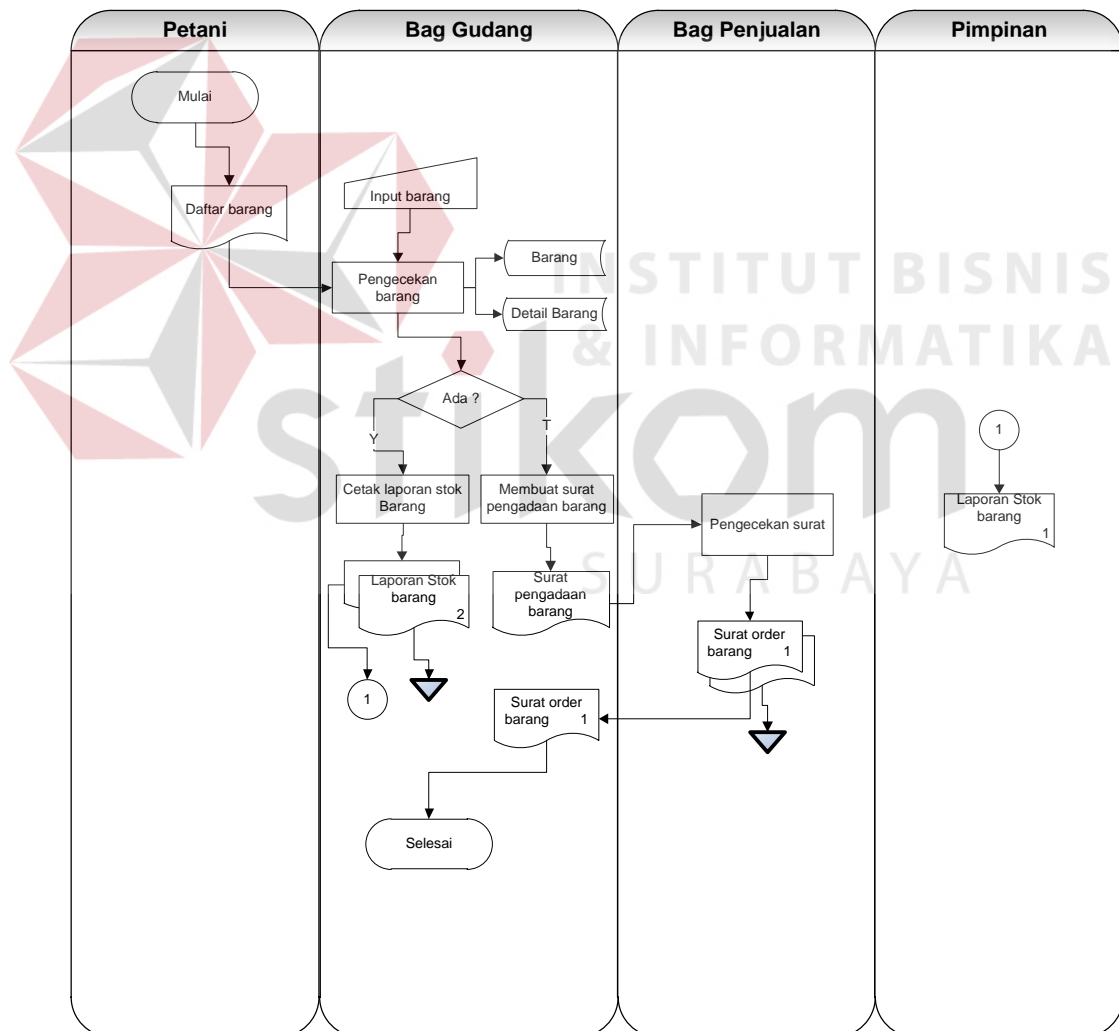




Gambar 4.2. Dokumen Flow Komputerisasi Penjualan

B. Document Flow komputerisasi Persediaan

Dokumen flow memberikan gambaran alur proses pemesanan barang sampai dengan pembuatan laporan persediaan. Pertama bagian pembelian menginputkan data barang, data tersebut digunakan untuk proses pengecekan barang dan data di simpan pada table barang dan detail barang apakah barang ada atau tidak, jika ada cetak laporan barang, jika tidak ada membuat surat pengadaan barang. Kemudian surat pengadaan tersebut digunakan untuk membuat surat order. Laporan stok barang diserahkan pada pimpinan.



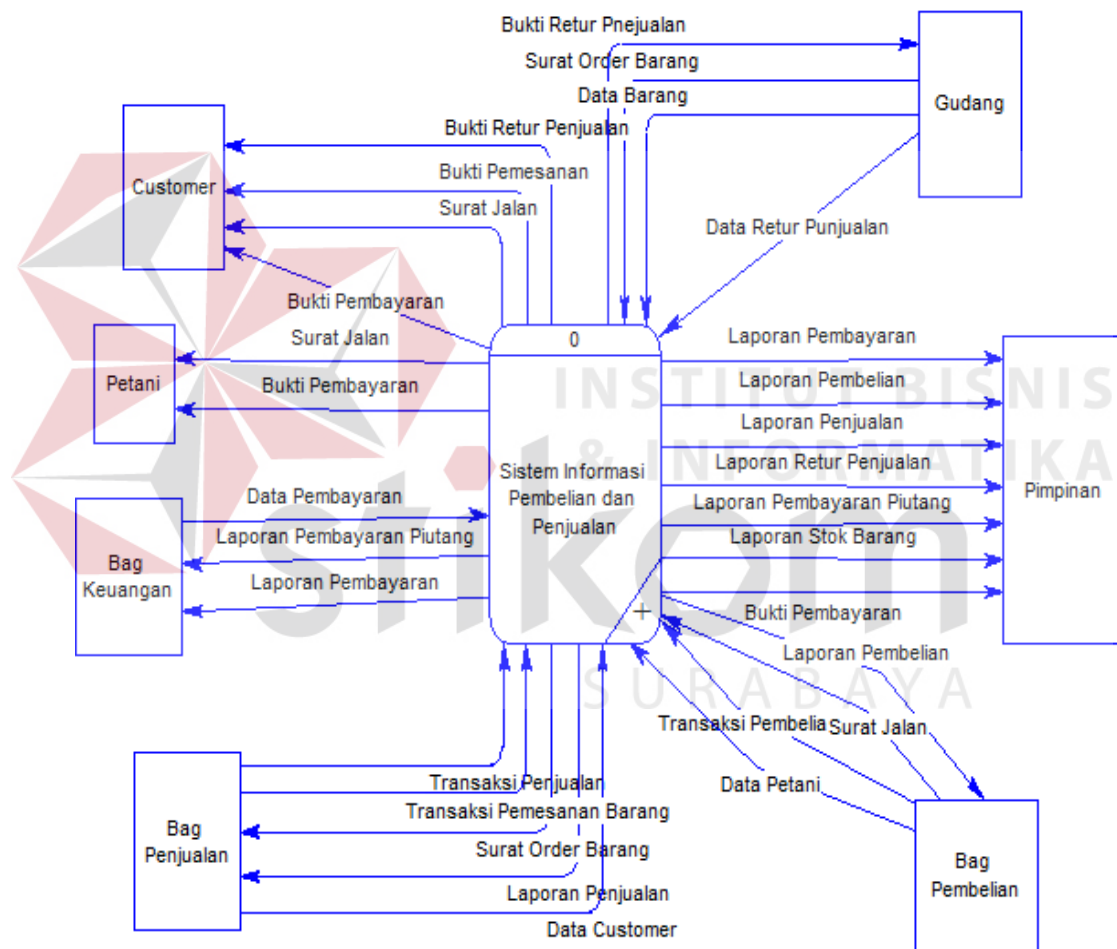
Gambar 4.3. Dokumen Flow Komputerisasi Persediaan

4.2.2 Data Flow Diagram

Data Context diagram menggambarkan asal data dan menunjukkan asal data dan menunjukkan aliran data tersebut.

A. Context Diagram

Untuk proses Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan, digambarkan seperti Gambar 4.4:



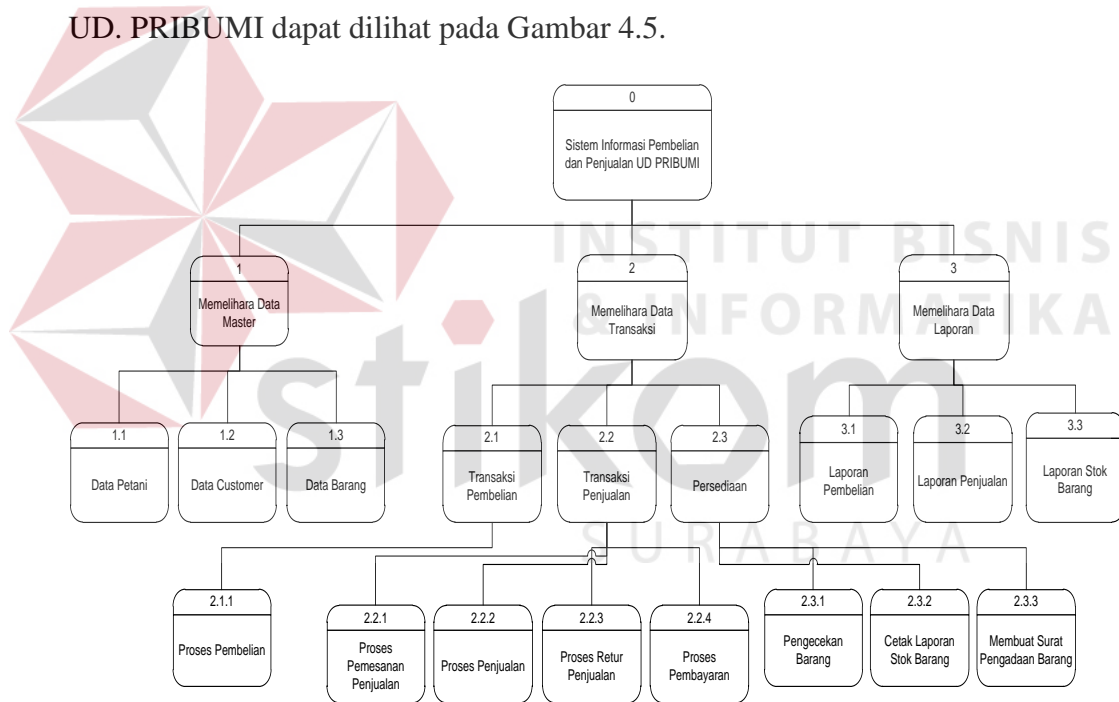
Gambar 4.4. Context Diagram

Context Diagram Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan Barang menjelaskan pihak mana saja yang terlibat dalam proses pembelian dan penjualan barang, data apa saja yang terlibat dalam proses tersebut serta informasi apa yang

akan diberikan oleh sistem. Aliran data yang keluar dari masing-masing eksternal entity mempunyai arti bahwa data tersebut berasal dari eksternal entity tersebut. Sedangkan data yang masuk mempunyai arti informasi data yang ditujukan untuk eksternal entity.

B. HIPO

Setelah membuat *context diagram*, untuk selanjutnya yaitu membuat HIPO terlebih dahulu. Karena dengan adanya HIPO, alur proses dari sistem akan lebih teratur dan jelas. HIPO dari sistem informasi pembelian dan penjualan pada UD. PRIBUMI dapat dilihat pada Gambar 4.5.

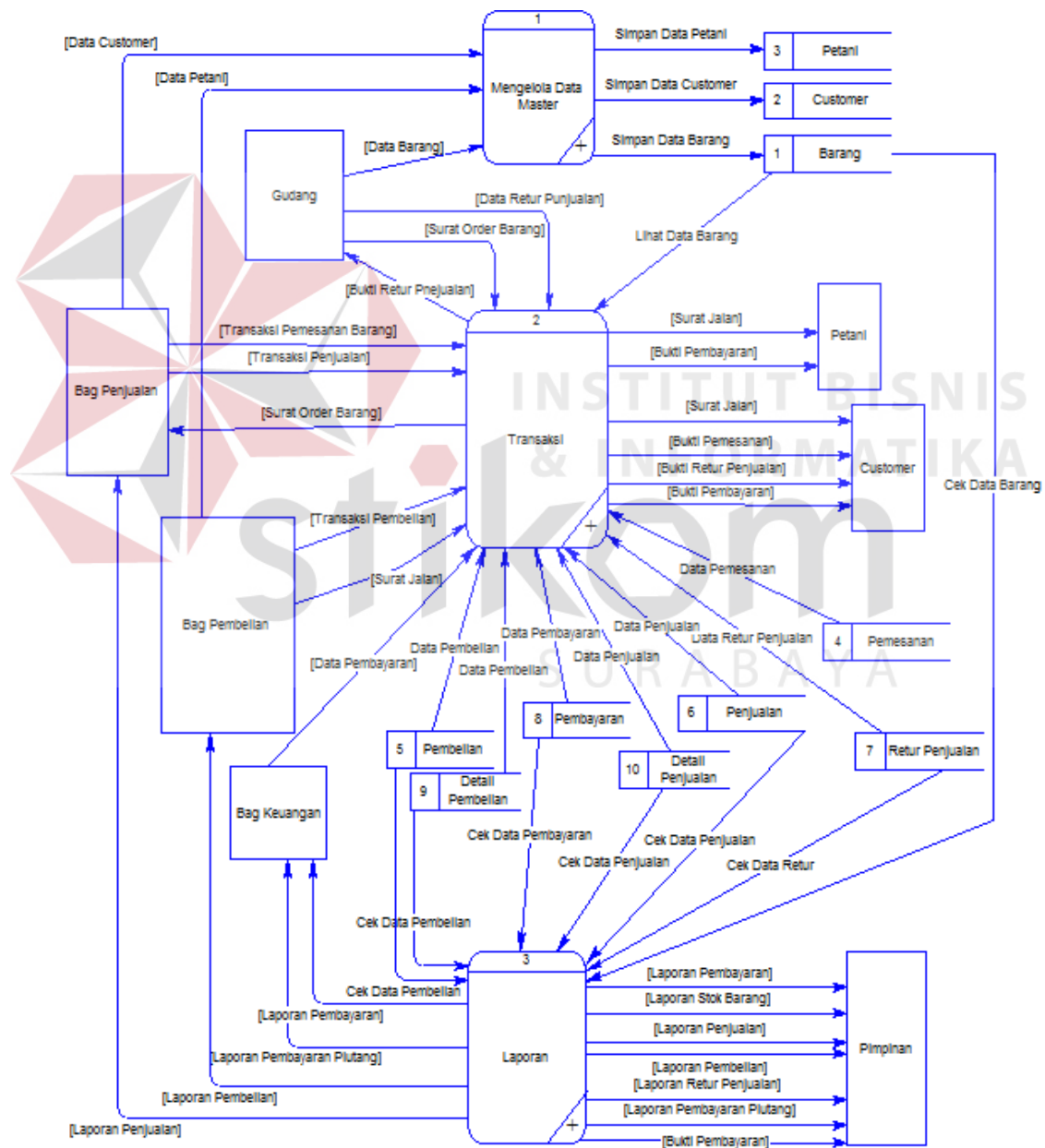


Gambar 4.5. HIPO

C. DFD level 0 Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan

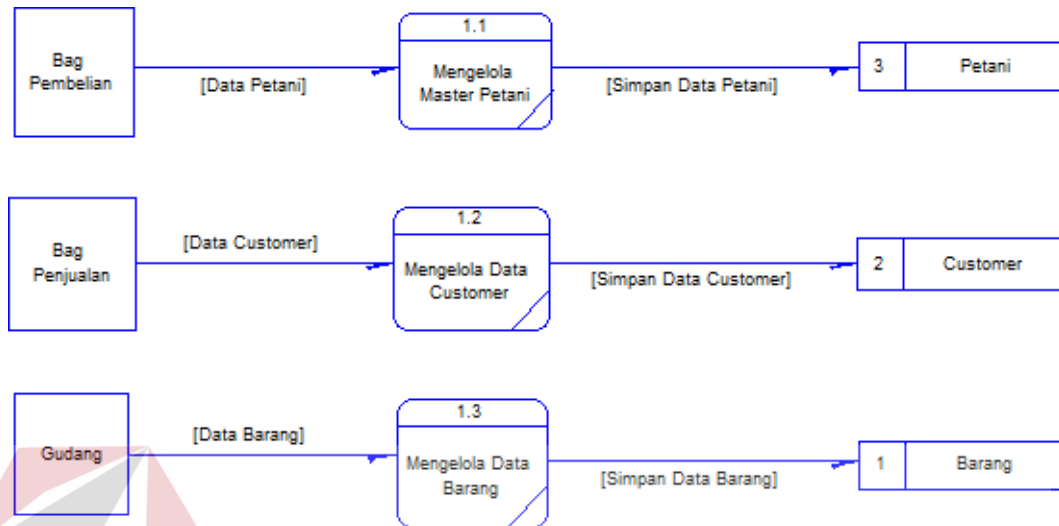
Setelah membuat *context diagram* dari sistem sistem informasi pembelian dan penjualan pada UD. PRIBUMI, untuk selanjutnya *context diagram* tersebut akan dibagi menjadi sub-sub proses yang lebih kecil. *Context diagram* dapat dilihat

pada Gambar 4.5. Dan hasil *decompose* itu sendiri disebut DFD Level 0, dan DFD Level 0 itu sendiri terdiri dari tiga proses utama dan *data store* yang semuanya itu saling berkaitan. Tiga proses utama itu juga dapat dibagi menjadi sub-sub proses yang lebih kecil, dan sub-sub proses yang kecil itu sendiri masih saling berkaitan antara yang satu sama yang lain. Tak terkecuali dengan *external entity* dan *data store* yang ada.

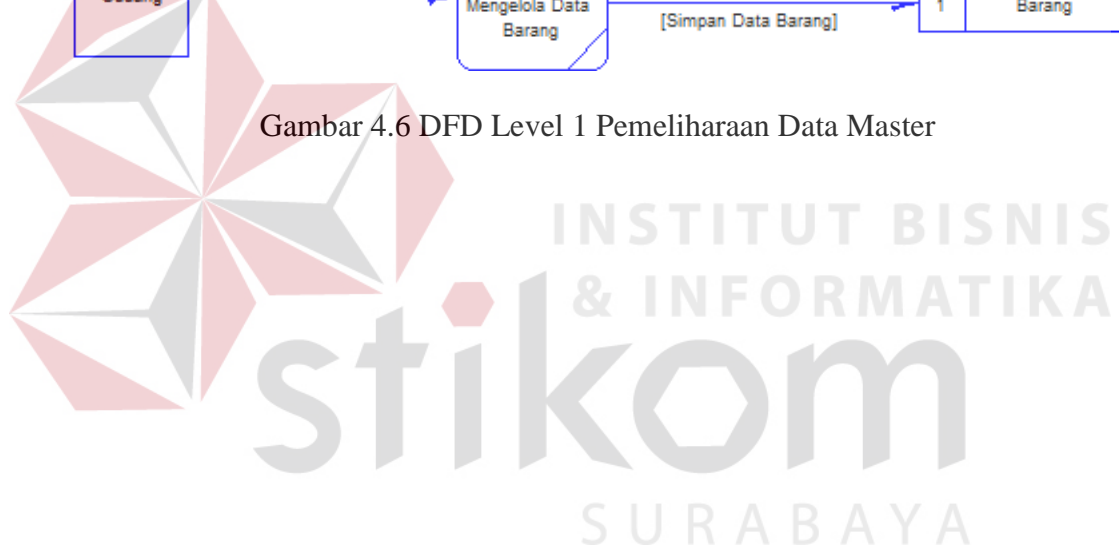


Gambar 4.5 DFD Level 0 Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan

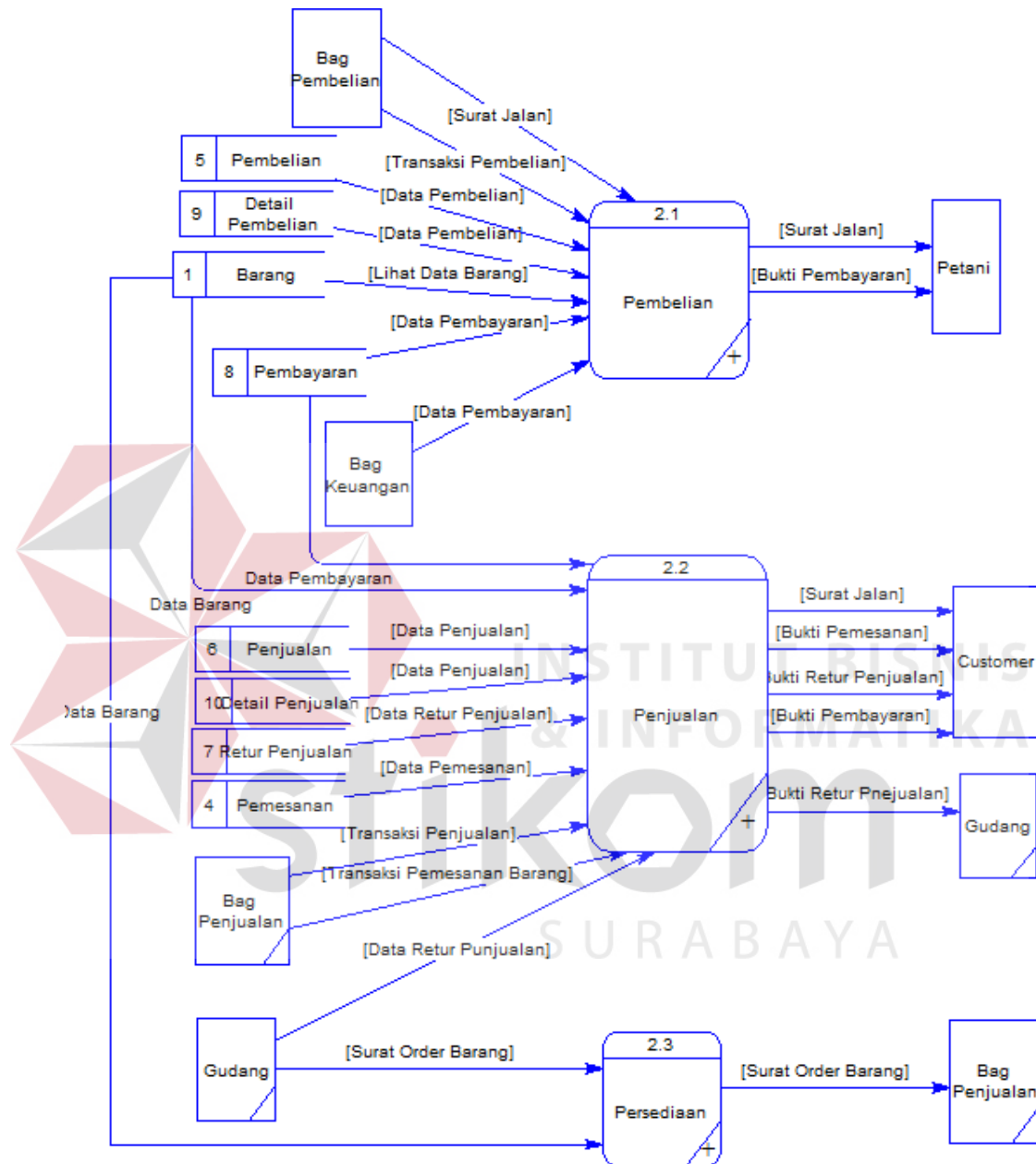
Pada Gambar 4.6 merupakan DFD Level 1 Sub Proses Pemeliharaan data master dari sistem informasi pembelian dan penjualan pada UD. PRIBUMI.



Gambar 4.6 DFD Level 1 Pemeliharaan Data Master

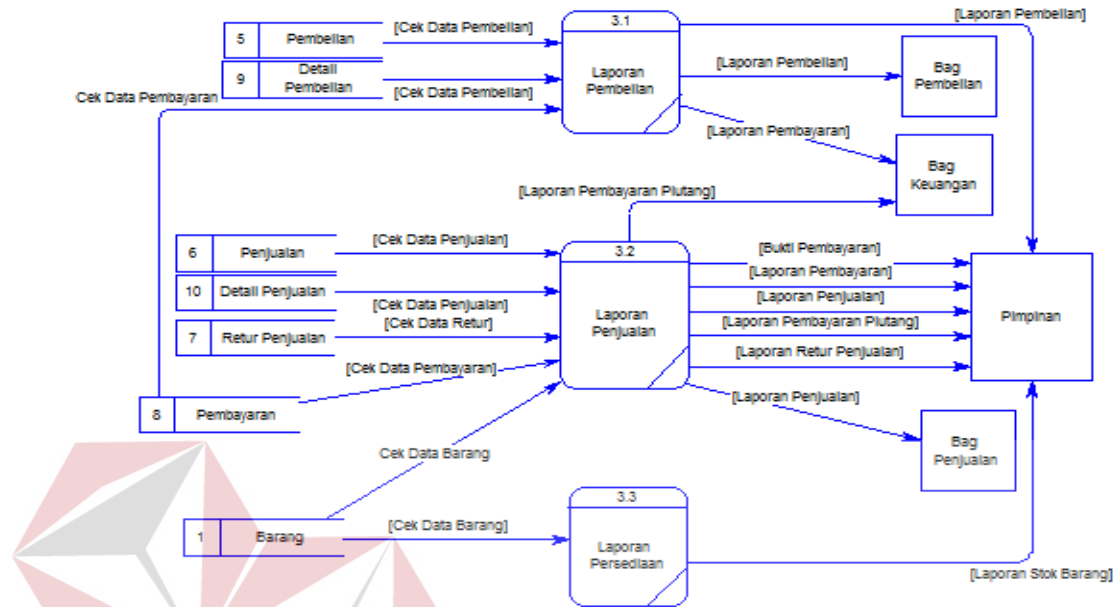


Pada Gambar 4.7 merupakan DFD Level 1 Sub Proses Transaksi dari sistem pembelian dan penjualan pada UD.PRIBUMI.



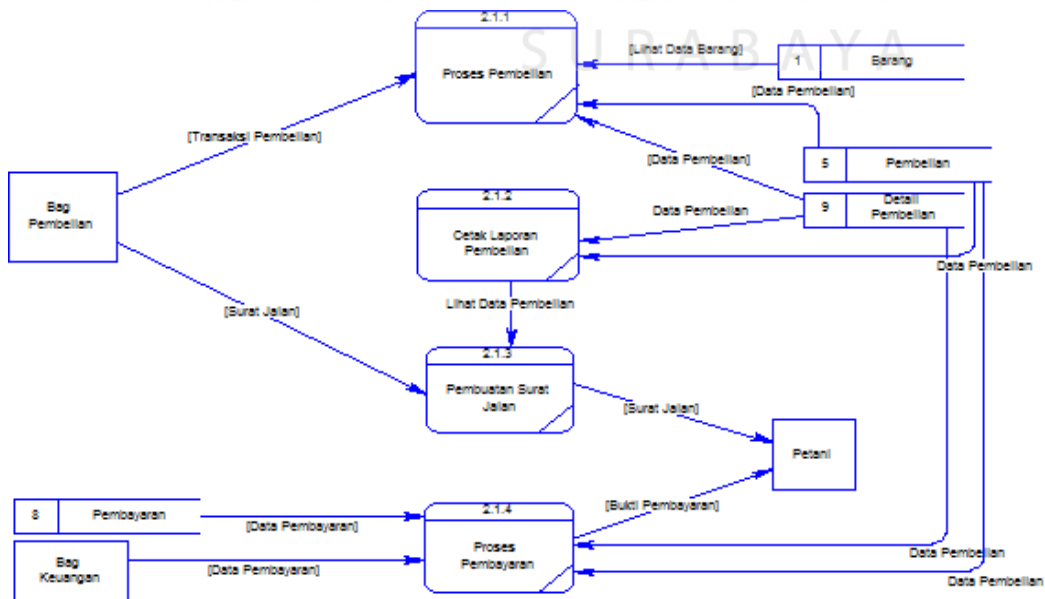
Gambar 4.7 DFD Level 1 Transaksi

Pada Gambar 4.8 merupakan DFD Level 1 Sub Proses Pembelian dari sistem informasi pembelian dan penjualan pada UD. PRIBUMI.



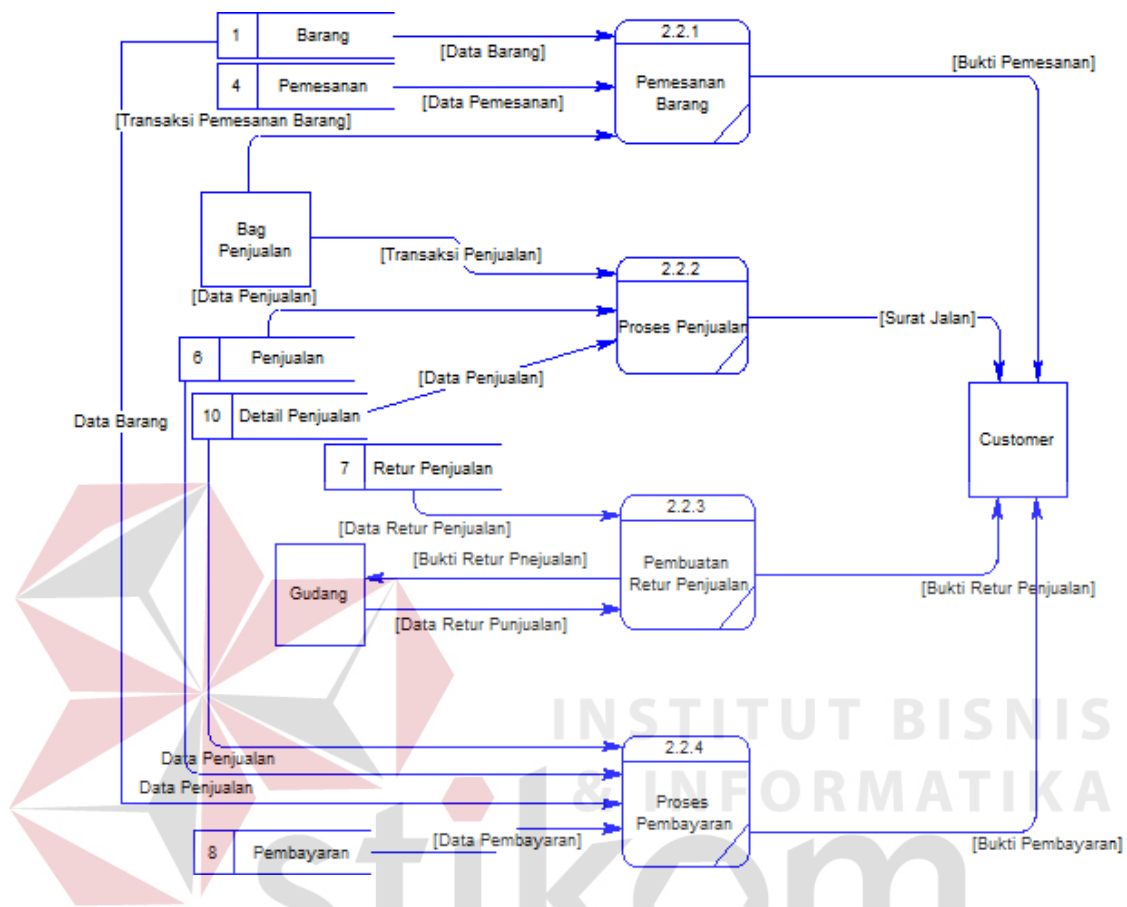
Gambar 4.8 DFD Level 1 Laporan

Pada Gambar 4.9 merupakan DFD Level 2 Sub Proses Pembelian dari sistem informasi pembelian dan penjualan pada UD.PRIBUMI.



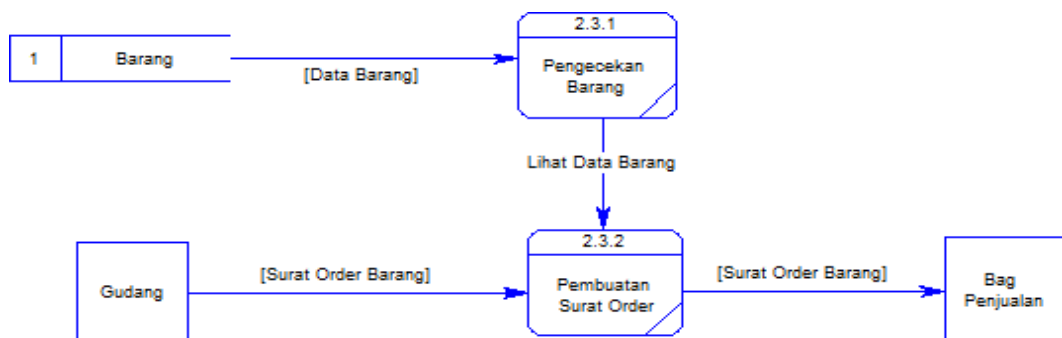
Gambar 4.9 DFD Level 2 Pembelian

Pada Gambar 4.10 merupakan DFD Level 2 Sub Proses Penjualan dari sistem informasi pembelian dan penjualan pada UD.PRIBUMI.



Gambar 4.10 DFD Level 2 Penjualan

Pada Gambar 4.11 merupakan DFD Level 2 Sub Proses Persediaan dari sistem informasi pembelian dan penjualan pada UD.PRIBUMI.



Gambar 4.11 DFD Level 2 Persediaan

4.2.3 Entity Relationship Diagram

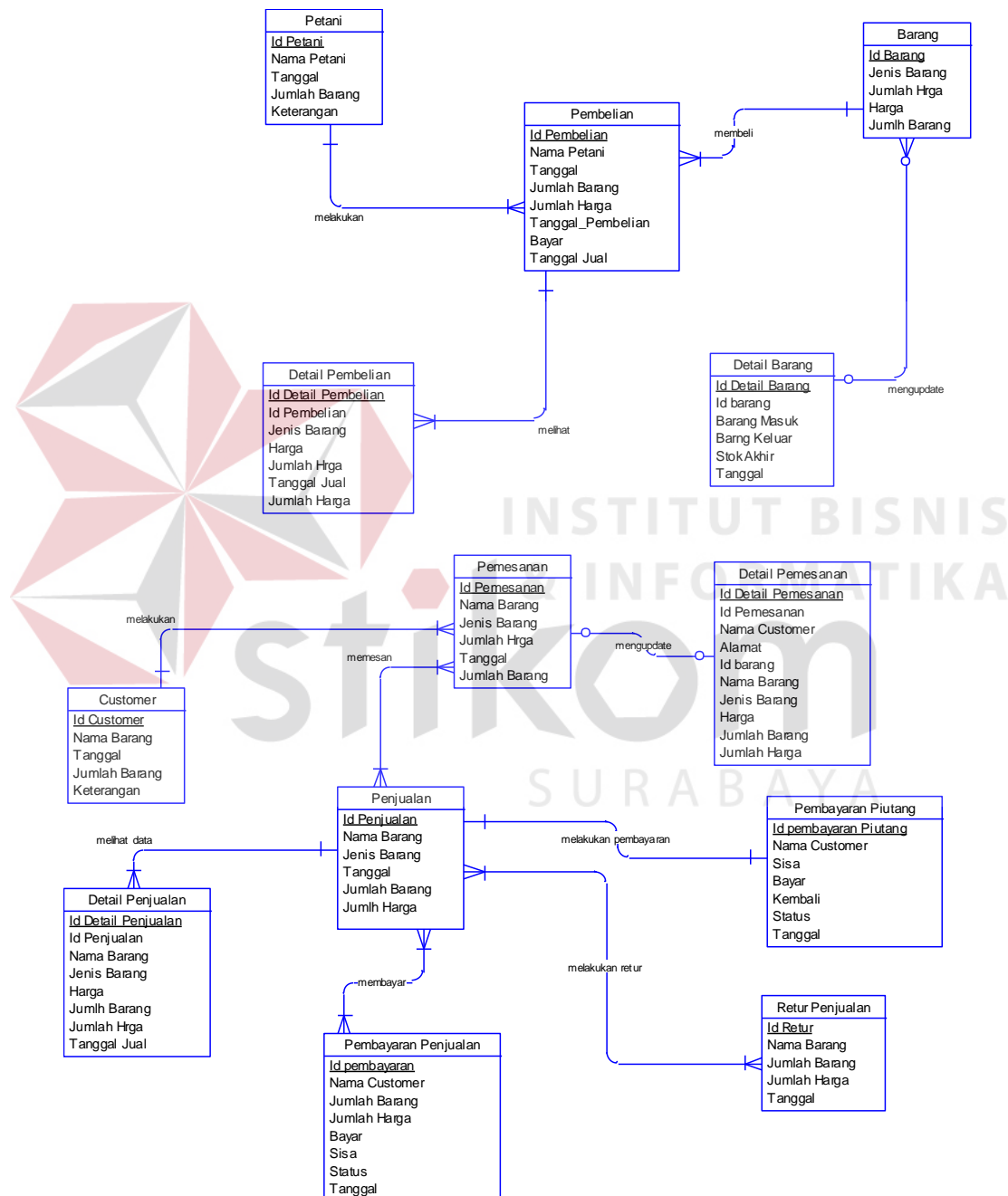
Entity Relationship Diagram (ERD) digunakan untuk menginterpretasikan, menentukan, dan mendokumentasikan kebutuhan-kebutuhan untuk sistem pemrosesan basis data. Entity relationship diagram menyediakan bentuk kerja untuk menunjukkan struktur keseluruhan kebutuhan data dari pemakai.

Dalam perancangan sistem ini memiliki beberapa entitas yang saling terkait untuk menyediakan data-data yang dibutuhkan oleh sistem yaitu:

1. Entitas barang, digunakan untuk menyimpan data barang beserta berbagai macam atributnya (misal tipe, jenis, dan lain-lain).
2. Entitas supplier, merupakan tabel yang menyimpan data supplier disertai dengan atributnya (misal alamat, telepon, dan lain-lain).
3. Entitas pelanggan, berfungsi sebagai tabel yang menyimpan data lengkap mengenai pelanggan (misal alamat, telepon, dan lain-lain).
4. Detil pembelian, digunakan untuk menyimpan data pembelian dari pihak perusahaan dan supplier.
5. Detil penjualan, digunakan untuk menyimpan data penjualan dari pelanggan dan pihak perusahaan.

A. Conceptual Data Model (CDM)

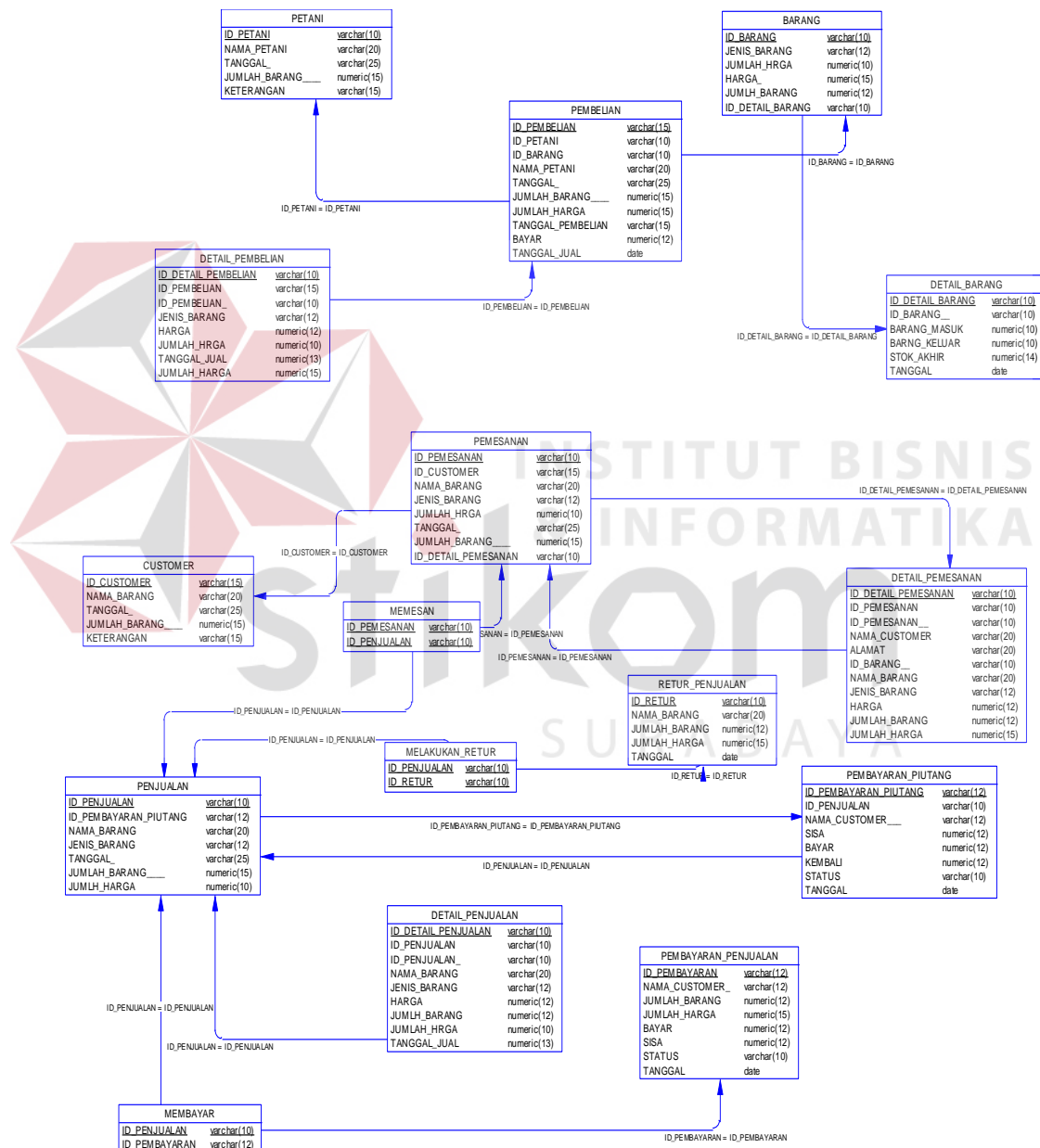
Gambar 4.12 merupakan bentuk konsep model database yang digunakan dalam perancangan sistem. Conceptual data model menggambarkan struktur aliran data dalam basis data.



Gambar 4.12 Conceptual Data Model (CDM)

B. Physical Data Model (PDM)

Physical data model merupakan implementasi secara fisik dari basis data yang dibuat. Physical data model adalah hasil generate dari bentuk conceptual data model. Pada physical data model dapat dilihat tipe data dari setiap atribut. Bentuk dari physical data model dapat dilihat pada Gambar 4.13.



Gambar 4.13 Physical Data Model (PDM)

4.2.4 Struktur Tabel

Dalam hal merancang struktur tabel yang diperlukan, meliputi nama tabel, nama atribut, tipe data, serta data pelengkap seperti primary key, foreign key, dan sebagainya. Rancangan basis data aplikasi ini terdiri dari tabel-tabel sebagai berikut:

1. Nama tabel : Login
- Primary key : ID
- Foreign key : -
- Fungsi : Untuk memulai masuk pada program

Tabel 4.1. Login

Field name	Type	Field Size	Description
Id_Login	Varchar	10	Id
Password	Varchar	10	Kode password

2. Nama Tabel : Barang
- Primary Key : Id_Barang
- Foreign Key : -
- Fungsi : Menyimpan data barang beserta atributnya

Tabel 4.2. Struktur Tabel Barang

Field name	Type	Field Size	Description
Id_Barang	Varchar	10	Id barang
Nama_barang	Varchar	50	Nama barang
Jenis barang	Varchar	10	Jenis barang
Harga	Numeric	10	Harga barang

Field name	Type	Field Size	Description
Jumlah	Numeric	10	Jumlah barang

3. Nama Tabel : Petani
- Primary Key : Id_Petani
- Foreign Key : -
- Fungsi : Menyimpan data petani beserta atributnya

Tabel 4.3. Struktur Tabel Petani

Field name	Type	Field Size	Description
ID_Petani	Varchar	10	Id Petani
Nama_Petani	Varchar	50	Nama Petani
Alamat	Varchar	100	Alamat Petani
Telp	Numeric	20	No telp Petani
Keterangan	Varchar	50	Keterangan Petani

4. Nama Tabel : Customer
- Primary Key : Id_Customer
- Foreign Key : -
- Fungsi : Menyimpan data Customer beserta atributnya

Tabel 4.4. Struktur Tabel Customer

Field name	Type	Field Size	Description
ID_Customer	varchar	10	Kode Customer
Nama_Customer	Varchar	50	Nama Customer
Alamat	Varchar	100	Alamat Customer

Field name	Type	Field Size	Description
Telp	Numeric	20	No telp Customer
Keterangan	Varchar	10	Keterangan Customer

5. Nama Tabel : Barang
- Primary Key : Id_ Barang
- Foreign Key : -
- Fungsi : Menyimpan data Barang

Tabel 4.5. Struktur Tabel Barang

Field name	Type	Field Size	Description
Id_ Barang	Varchar	10	Id Barang
Nama_ Barang	Varchar	50	Nama Barang
Harga	Numeric	18	Harga Barang
Jumlah	Numeric	5	Jumlah Barang

6. Nama Tabel : Detail Barang
- Primary Key : Id_Detail_ Barang
- Foreign Key : Id_ Barang
- Fungsi : Menyimpan data detail Barang

Tabel 4.6. Struktur Tabel Detail Barang

Field name	Type	Field Size	Description
Id_Detail_ Barang	Varchar	15	Id Detail Barang
Id_ Barang	Varchar	10	Id Barang
Stok Awal	Numeric	10	Stok Awal Barang

Field name	Type	Field Size	Description
Barang_Masuk	Numeric	50	Barang Masuk
Barang_Keluar	Numeric	10	Barang Keluar
Stok_Akhir	Numeric	10	Stok Akhir Barang
Tanggal	Date	-	Tanggal

7. Nama Tabel : Pembelian

Primary Key : Id_ Pembelian

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data Pembelian

Tabel 4.5. Struktur Tabel Pembelian

Field name	Type	Field Size	Description
Id_ Pembelian	Varchar	20	Id Pembelian
Nama_Petani	Varchar	50	Nama Petani
Alamat	Varchar	50	Alamat Petani
Jumlah_Barang	Numeric	10	Jumlah Barang
Jumlah_Harga	Numeric	10	Jumlah Harga
Tanggal_Pembelian	Date	-	Tanggal Pembelian
Bayar	Numeric	10	Pembayaran
Kembali	Numeric	10	Kembali

8. Nama Tabel : Detail Pembelian

Primary Key : Id_Detail_pembelian

Foreign Key : Id_Pembelian

Fungsi : Menyimpan data Detail Pembelian

Tabel 4.8. Struktur Tabel Detail Pembelian

Field name	Type	Field Size	Description
Id_Detail_Pembelian	Varchar	15	Id Detail Pembelian
Id_Pembelian	Varchar	10	Id Pembelian
Nama_Barang	Varchar	10	Nama Barang
Jenis_Barang	Varchar	10	Jenis Barang
Harga	Numeric	18	Harga Barang
Jumlah_Barang	Numeric	18	Jumlah Barang
Jumlah_Harga	Numeric	18	Jumlah Harga Barang

9. Nama Tabel : Pemesanan

Primary Key : Id_Pemesanan

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data Pemesanan

Tabel 4.9. Struktur Tabel Pemesanan

Field name	Type	Field Size	Description
Id_Pemesanan	Varchar	10	Id Pemesanan
Nama_Customer	Varchar	20	Kode barang
Alamat	Varchar	18	Jumlah pemesanan
Jumlah_Barang	Numeric	18	Jumlah Barang pemesanan
Jumlah_Harga	Numeric	18	Jumlah Harga Pemesanan
Tanggal	Date	-	Tanggal

10. Nama Tabel : Detail Pemesanan

Primary Key : Id_Detail_Pemesanan

Foreign Key : Id_Pemesanan

Fungsi : Menyimpan data detail Pemesanan

Tabel 4.8. Struktur Tabel Detail Pemesanan

Field name	Type	Field Size	Description
Id_Detail_Pemesanan	Varchar	15	Id Detail Pemesanan
Id_Pemesanan	Varchar	-	Id Pemesanan
Nama_Customer	Varchar	18	Nama Customer
Alamat	Varchar	10	Alamat Customer
Id_Barang	Varchar	10	Id Barang
Nama_Barang	Varchar	10	Nama Barang
Jenis_Barang	Varchar	10	Jenis Barang
Harga	Numeric	10	Harga
Jumlah_Barang	Numeric	10	Jumlah Barang
Jumlah_Harga	Numeric	10	Jumlah Harga

11. Nama Tabel : Penjualan

Primary Key : Id_Penjualan

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data Penjualan

Tabel 4.11. Struktur Tabel Penjualan

Field name	Type	Field Size	Description
Id_Penjualan	Varchar	10	Id Penjualan
Nama_Customer	Varchar	15	Nama Customer
Alamat	Varchar	20	Alamat Customer

Field name	Type	Field Size	Description
Jumlah_Barang	Numeric	10	Jumlah Barang
Jumlah_Harga	Numeric	10	Jumlah Harga
Tanggal	Date	-	Tanggal

12. Nama Tabel : Detail Penjualan

Primary Key : Id_Detail_Penjualan

Foreign Key : Id_Penjualan

Fungsi : Menyimpan data Detail Penjualan

Tabel 4.12. Struktur Tabel Detail Penjualan

Field name	Type	Field Size	Description
Id_Detail_Penjualan	Varchar	10	Id Detail Penjualan
Id_Penjualan	Varchar	10	Id Penjualan
Nama_Barang	Varchar	20	Nama Barang
Jenis_Barang	Numeric	18	Jenis Barang
Harga	Numeric	18	Harga Barang
Jumlah_Barang	Numeric	18	Jumlah Barang
Jumlah_Harga	Numeric	18	Jumlah Harga
Tanggal	Date	-	Tanggal

13. Nama Tabel : Pembayaran Penjualan

Primary Key : Id_Pembayaran

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data Pembayaran Penjualan

Tabel 4.13. Struktur Tabel Pembayaran Penjualan

Field name	Type	Field Size	Description
Id_Pembayaran	Varchar	15	Id Pembayaran
Nama_Customer	Varchar	15	Nama Customer
Jumlah_Barang	Numeric	12	Jumlah Barang
Jumlah_Harga	Numeric	12	Jumlah Harga
Bayar	Numeric	12	Bayar
Sisa	Numeric	12	Sisa
Status	Varchar	10	Status
Tanggal	Date	-	Tanggal

14. Tabel Pembayaran Piutang

Primary Key : Id_ Pembayaran_Piutang

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data Pembayaran Piutang

Tabel 4.14. Struktur Tabel Pembayaran Piutang

Field name	Type	Field Size	Description
Id_Pembayaran_Piutang	Varchar	10	Id Pembayaran Piutang
Nama_Customer	Varchar	20	Nama Customer
Sisa	Numeric	12	Sisa
Bayar	Numeric	10	Bayar
Kembali	Numeric	12	Kembali
Status	Varchar	10	Status
Tanggal	Date	-	Tanggal

15. Nama Tabel : Retur_Penjualan
- Primary Key : Id_ Retur_Penjualan
- Foreign Key : -
- Fungsi : Menyimpan data detail Retur_Penjualan

Tabel 4.15. Struktur Tabel Retur_Penjualan

Field name	Type	Field Size	Description
Id_Retur	Char	15	Id Retur Penjualan
Nama_Customer	Char	10	Nama Customer
Jumlah_Barang	Numeric	18	Jumlah Barang
Jumlah_Harga	Numeric	18	Jumlah Harga
Tanggal	Int	-	Tanggal

4.2.5 Desain Input-Output

Desain I/O merupakan perencanaan dari desain *interface* yang akan dibuat pada program agar pengguna dapat membayangkan apakah Sistem yang akan dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hal ini dimaksudkan agar terjalin kerja sama antara pengguna Sistem dengan pemakai Sistem sehingga Sistem baru yang dibuat ini dapat memenuhi kebutuhan kedua belah pihak.

A. Desain Input Dekstop

Desain input desktop ini merupakan gambaran secara umum tentang bentuk dari tampilan atau *user interface* dari suatu program. Pada sistem informasi pembelian dibuat beberapa desain *input interface*.

Gambar 4.14 Desain Form Login

Pada Gambar 4.14 merupakan gambar desain input untuk form login.

Form desain input login digunakan jika *user* ingin masuk ke dalam program. *User* harus menginputkan *user name* dan *password* yang mereka miliki. Jika *user name* dan *password* benar maka *user* dapat masuk ke dalam program. *User* dapat mengakses menu-menu yang ada pada program, tetapi hanya sesuai dengan hak akses yang mereka miliki.

Id Customer	Nama Customer	Alamat	No Telpon	Keterangan
C-0001	Supri	Kediri	0897898790	-
C-0002	Jono	Papar	0998764898	-

Gambar 4.15. Desain Form Customer

Pada Gambar 4.15 merupakan desain form master customer. Form desain input pelanggan digunakan untuk mengelola data-data pelanggan. Dalam desain form pelanggan terdapat tombol simpan, ubah, dan keluar digunakan untuk *maintenance* data customer. Data id pelanggan sudah terisi otomatis jadi tidak perlu dilakukan pengisian.

Id Petani	Nama Petani	Alamat	No Telpon	Keterangan
P-0001	Supri	Kediri	0897898790	-
P-0002	Jono	Papar	0998764898	-

Gambar 4.16. Desain Form Petani

Pada Gambar 4.16 merupakan desain form master petani. Form desain input petani digunakan untuk mengelola data-data petani. Dalam desain form petani terdapat tombol simpan, ubah, dan batal digunakan untuk *maintenance* data petani. Data id petani sudah terisi otomatis jadi tidak perlu dilakukan pengisian.

Form Barang

Id Barang: B-0001

Nama Barang: Beras

Jumlah: 100

Harga: 10000

Stok Awal: 50

Stok Akhir: 150

Simpan Ubah Batal

Id Barang	Nama Barang	Jumlah	Harga	Stok Awal	Stok Akhir
B-0001	Beras	100	10000	50	50
B-0002	Jagung	10	20000	50	50

Gambar 4.17. Desain Form Barang

Pada Gambar 4.17 merupakan gambar desain input data barang untuk form data barang. Form desain input barang digunakan untuk mengelola data-data barang. Dalam desain form barang terdapat tombol simpan, ubah, dan batal digunakan untuk *maintenance* data barang.

Transaksi Pembelian

Id Pembelian: Pem-0001 Beli

Id Petani: P-0001 Cari

Nama Petani: Supri

Alamat: Kediri

No Telpon: 0812323232

Simpan Keluar

Id Pembelian	Id_Petani	Nama Barang	Harga	Stok Awal	Jumlah	Stok Akhir	Bayar	Kembali
Pem-0001	P-0001	P-0001	10000	50	10	50	10000	500
Pem-0002	P-0002	P-0002	20000	50	20	50	20000	1000

Gambar 4.18. Gambar Desain Transaksi Pembelian

Pada Gambar 4.18 merupakan desain form input transaksi pembelian. Terdapat pilihan untuk memilih nama petani. Tombol cari digunakan untuk

mencari data petani yang tersimpan. Tombol simpan digunakan untuk menyimpan transaksi yang dilakukan.

Detail Pembelian		
Id Detail Pembelian	Pem-0001-1	
Id Pembelian	Pem-0001	
Nama Petani	Supri	<input type="button" value="Cari"/>
Nama Barang	Beras	
Harga	10000	
Stok Awal	50	
Jumlah	20	
Stok Akhir	30	
Bayar	10000	
Kembali	500	
<input type="button" value="Simpan"/>		<input type="button" value="Keluar"/>

Gambar 4.19. Gambar Desain Detail Pembelian

Pada Gambar 4.19 merupakan desain form detail pembelian Terdapat 2 buah masukkan yaitu: Id detail pembelian, Id pembelian. Terdapat pilihan untuk memilih nama barang dan jumlah. Sedangkan harga akan muncul secara otomatis. Tombol cari digunakan untuk mencari data barang yang tersimpan. Tombol simpan digunakan untuk menyimpan transaksi yang dilakukan.

Pemesanan Penjualan		
Id Pemesanan	Psn-0001	
Nama Customer	Supri	<input type="button" value="Cari"/>
Nama Barang	Jagung	
Jumlah	1	
Alamat	Kediri	
No Telpon	081232323232	
<input type="button" value="Simpan"/>		<input type="button" value="Keluar"/>

Gambar 4.20. Gambar Desain Pemesanan

Pada Gambar 4.20 merupakan desain form pemesanan. Terdapat pilihan untuk memilih nama barang. Sedangkan harga akan muncul secara otomatis. Tombol cari digunakan untuk mencari barang yang tersimpan. Tombol simpan digunakan untuk menyimpan transaksi pemesanan yang dilakukan.

Id Pembelian	Id_Pemesanan	Nama_Cu	Nama Barang	Harga	Stok Awal	Jumlah	Stok Akhir	Bayar
Pem-0001	P-0001	Supri	P-0001	10000	50	10	50	10000
Pem-0002	P-0002	Jono	P-0002	20000	50	20	50	20000

Gambar 4.21. Gambar Desain Transaksi Penjualan

Pada Gambar 4.21 merupakan desain form penjualan. Terdapat 2 buah masukkan yaitu: Id pembelian, id pemesanan. Tombol cari digunakan untuk mencari data pemesanan yang tersimpan. Tombol simpan digunakan untuk menyimpan transaksi penjualan yang dilakukan.

Gambar 4.22. Gambar Desain Detail Penjualan

Pada Gambar 4.22 merupakan gambar desain form detail penjualan. Terdapat 3 inputan yaitu : id_detail penjualan, id penjualan, id pemesanan. Tombol cari digunakan untuk mencari data. Tombol simpan digunakan untuk menyimpan data transaksi.

Id Detail Pembayaran	Id Penjualan	Jumlah	total	Jumlah bayar
PPem-0001-1	Pem-0001	10	100000	2000000

Gambar 4.23. Gambar Desain Pembayaran Penjualan

Pada Gambar 4.23 merupakan gambar desain form pembayaran penjualan. Terdapat 2 inputan yaitu : id pembayaran, id customer. Tombol cari digunakan untuk mencari data penjualan. Tombol simpan digunakan untuk menyimpan data transaksi dan masuk ke form detail pembayaran.

Gambar 4.24. Gambar Desain Detail Pembayaran

Pada Gambar 4.24 merupakan desain form detail pembayaran. Terdapat tombol cari yang digunakan untuk mencari data jumlah barang. Sedangkan total

akan muncul secara otomatis. Setelah itu tombol simpan digunakan untuk menyimpan transaksi.

Id Penjualan	Jumlah	total	Jumlah bayar
Pen-0001	10	100000	2000000

Gambar 4.25 Gambar Desain Pembayaran Piutang

Pada Gambar 4.25 merupakan gambar desain form pembayaran penjualan. Terdapat 2 inputan yaitu : id pembayaran piutang, id customer. Tombol cari digunakan untuk mencari data pembayaran penjualan. Tombol simpan digunakan untuk menyimpan data transaksi dan masuk ke form detail pembayaran piutang.

Gambar 4.26 Gambar Desain Detail Pembayaran Piutang

Pada Gambar 4.26 merupakan gambar desain form detail pembayaran piutang. Terdapat 2 inputan yaitu : id detail pembayaran piutang, id penjualan. Tombol cari digunakan untuk mencari data pembayaran penjualan. Tombol simpan digunakan untuk menyimpan data transaksi.

Id Detail Retur	Id barang	Nama barang	Jumlah Barang	harga	Sub total
R-0001	B-0001	Beras	10	10000	100000
R-0002	B-0002	Jagung	6	20000	120000

Grand Total: 120000

Gambar 4.27 Gambar Desain Retur Penjualan

Pada Gambar 4.27 merupakan gambar desain form retur penjualan. Terdapat 1 inputan yaitu : id retur. Tombol cari digunakan untuk mencari data customer. Tombol simpan digunakan untuk menyimpan data transaksi dan masuk ke form detail retur penjualan.

Gambar 4.28 Gambar Desain Detail Retur Penjualan

Pada Gambar 4.28 merupakan gambar desain form detail retur penjualan. Terdapat 2 inputan yaitu : id detail retur, id barang. Tombol cari digunakan untuk mencari data barang. Tombol simpan digunakan untuk menyimpan data transaksi.

B. Desain Output

Desain output merupakan gambaran secara umum tentang bentuk dari tampilan atau *user interface* dari suatu laporan. Pada sistem informasi pembelian dibuat beberapa desain output sebagai *interace* dari laporan.

The screenshot shows a window titled "Laporan Stok Barang". It features two date input fields labeled "Tanggal" and a "Tampil" button. Below these is a table with the following data:

Id Barang	Nama Barang	Jumlah	Harga	Stok Awal	Stok Akhir
B-0001	Beras	100	10000	50	50
B-0002	Jagung	10	20000	50	50
Grand Total					100

Gambar 4.29 Desain Laporan Barang

Laporan barang akan menampilkan data barang yang terjadi pada UD.PRIBUMI. Tombol tampil digunakan untuk menampilkan laporan dengan filter yang berasal dari data batas awal dan batas akhir. Data batas awal dan batas akhir berupa tanggal yang menentukan batas jangka waktu transaksi yang akan ditampilkan.

The screenshot shows a window titled "Laporan Pembelian". It features two date input fields labeled "Tanggal" and a "Tampil" button. Below these is a table with the following data:

Id Pembelian	Id_Petani	Nama Barang	Harga	Stok Awal	Jumlah	Stok Akhir	Bayar	Kembali
Pem-0001	P-0001	P-0001	10000	50	10	50	10000	500
Pem-0002	P-0002	P-0002	20000	50	20	50	20000	1000
Grand Total								1500

Gambar 4.30 Desain Laporan Pembelian

Laporan Pembelian akan menampilkan data Pembelian yang terjadi pada UD.PRIBUMI. Tombol tampil digunakan untuk menampilkan laporan dengan filter yang berasal dari data batas awal dan batas akhir. Data batas awal dan batas akhir berupa tanggal yang menentukan batas jangka waktu transaksi yang akan ditampilkan.

Laporan Penjualan

Tanggal Tampil Tanggal

Id Pembelian	Id_Pemesanan	Id_Petani	Nama Barang	Harga	Stok Awal	Jumlah	Stok Akhir	Bayar
Pem-0001	P-0001	P-0001	P-0001	10000	50	10	50	10000
Pem-0002	P-0002	P-0002	P-0002	20000	50	20	50	20000
Grand Total								30000

Gambar 4.31 Desain Laporan Penjualan

Laporan penjualan akan menampilkan data penjualan yang terjadi pada UD.PRIBUMI. Tombol tampil digunakan untuk menampilkan laporan dengan filter yang berasal dari data batas awal dan batas akhir. Data batas awal dan batas akhir berupa tanggal yang menentukan batas jangka waktu transaksi yang akan ditampilkan.