

**ANALISIS DAN DESAIN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN BARANG**
(Studi pada Unit Toko KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo
Kabupaten Lamongan)

SKRIPSI



Diajukan untuk menempuh ujian sarjana
pada Fakultas Ilmu Administrasi

FAHNI SYAHRIAL RAMADHAN
NIM 0510320054



UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS ILMU ADMINISTRASI
JURUSAN ADMINISTRASI BISNIS
KONSENTRASI MANAJEMEN SISTEM INFORMASI
2009

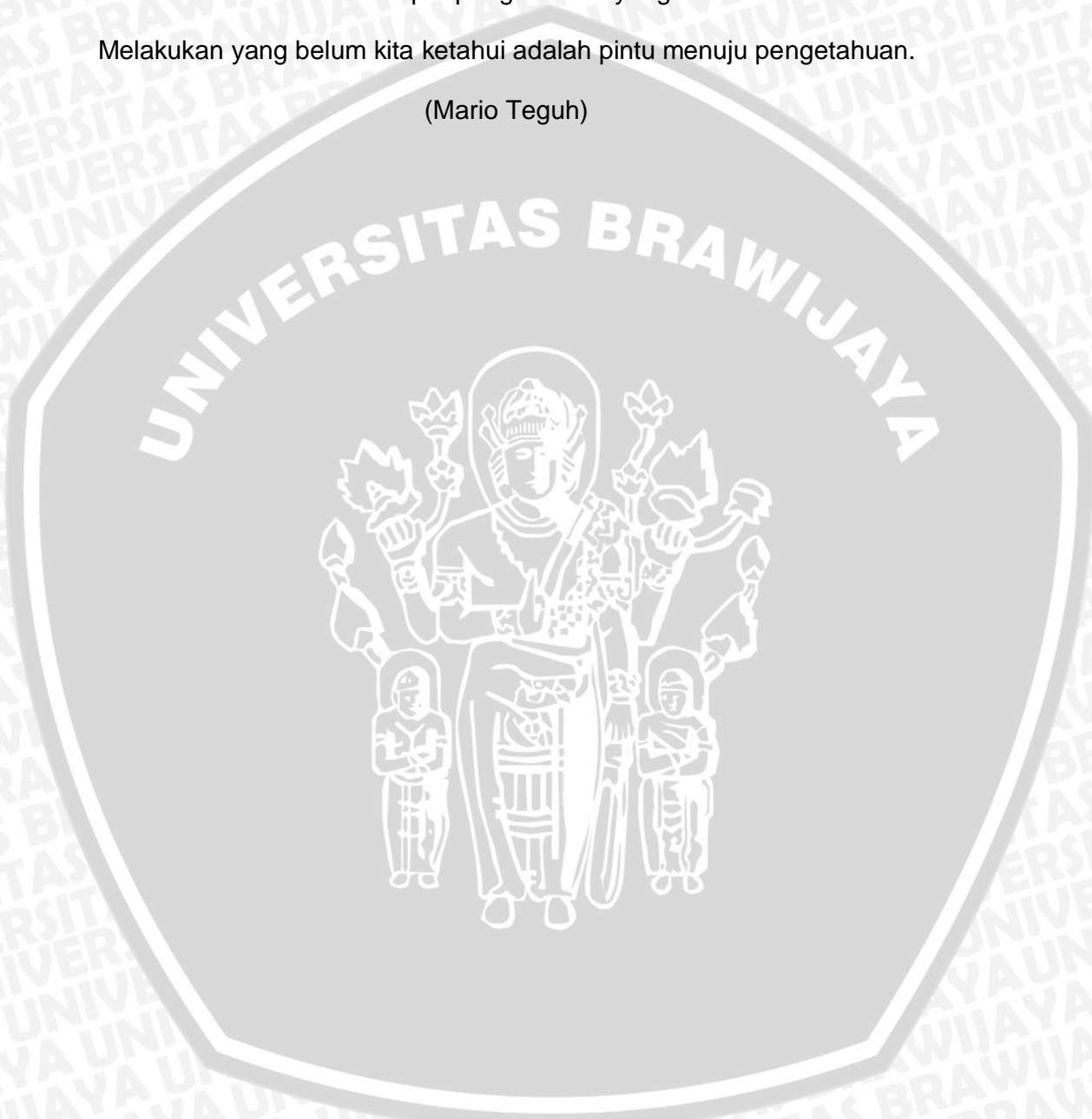


MOTTO

Jangan kita hanya mengerjakan yang sudah kita ketahui, kapankah kita akan mendapat pengetahuan yang baru?

Melakukan yang belum kita ketahui adalah pintu menuju pengetahuan.

(Mario Teguh)



PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh pihak lain untuk mendapatkan karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebut dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (S-1) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No.20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan Pasal 70).

Malang, 14 Juli 2009



Fahni Syahrial Ramadhan

0510320054

ABSTRAKSI

Fahni Syahrial Ramadhan, 2008, ANALISIS DAN DESAIN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BARANG (Studi pada Unit Toko KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo Kabupaten Lamongan), Dosen Pembimbing : DR. Kertahadi, M.Com., DR. Mochammad Al Musadieq, MBA. 169 Hal + ix.

Sepanjang tahun 2008, menurut hasil pemeriksaan Pengawas KPRI Usaha Bakti, besarnya omzet penjualan Unit Toko KPRI Usaha Bakti mencapai Rp. 1.025.144.723,00. Dengan nilai omzet penjualan yang besar tersebut, maka jika dicatat dengan sistem manual bisa menimbulkan kesalahan jika tidak benar-benar teliti. Kesalahan yang terjadi biasanya berupa kesalahan pencatatan dan memasukkan data. Kesalahan-kesalahan yang disebabkan penggunaan sistem manual akan mengakibatkan sistem tidak dapat optimal diterapkan sehingga pada akhirnya menjadi tidak berguna. Penerapan suatu sistem informasi penjualan barang berbasis komputer pada Unit Toko KPRI Usaha Bakti akan menghindari kesalahan pencatatan dan mendukung suatu pengolahan data yang lebih efisien, cepat, tepat, dan akurat. Dengan adanya suatu sistem informasi penjualan barang, maka *user* bisa seketika mengetahui sisa persediaan setelah adanya suatu transaksi penjualan.

Untuk mencapai tujuan penelitian, peneliti berusaha menyederhanakan data yang diperoleh melalui tahapan Analisis Sistem dan Desain Sistem. Desain sistem informasi yang dilakukan meliputi : desain model, desain basis data, desain masukan (*input*), desain keluaran (*output*), desain teknologi, implementasi dan *testing* (uji coba).

Software developer yang digunakan adalah Visual Foxpro 9.0. Dengan pertimbangan bahwa *software* Visual Foxpro 9.0 sudah dilengkapi dengan database. Sehingga tidak perlu menggunakan *database engine* tambahan lagi dan akan lebih mudah dalam membangun sebuah system aplikasi.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem informasi penjualan barang ini sudah bisa menampilkan informasi dari data yang dimasukkan. Berdasarkan teori TAM (*Technology Acceptance Model*) sistem informasi penjualan barang sudah mempermudah user melakukan pencatatan transaksi penjualan dan membuat laporannya

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan segala pertolonganNya, sehingga penulis mampu melewati segala kendala dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul "ANALISIS DAN DESAIN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BARANG (Studi pada Unit Toko KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo Kabupaten Lamongan)" ini.

Skripsi ini merupakan tugas akhir yang diajukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Administrasi Bisnis pada Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya Malang.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud dengan baik tanpa adanya bantuan, masukan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis dengan segala kerendahan hati menyampaikan terima kasih kepada :

1. Kedua Orangtua, Bapak U. Budi Kusmianto, M.Pd., Ibu Nanis Meisyaroh, S.Pd. atas do'a dan dukungannya selama studi hingga terselesaikannya skripsi ini;
2. Bapak Prof. DR. Sumartono, MS. selaku Dekan Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya;
3. Bapak DR. Kusdi Rahardjo, DEA. selaku Ketua Jurusan Administrasi Bisnis Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya;
4. Bapak Drs. R. Rustam Hidayat, M.Si. selaku Sekertaris Jurusan Administrasi Bisnis Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya;
5. Bapak DR. Kertahadi, M.Com. selaku Ketua Komisi Pembimbing Skripsi;
6. Bapak DR. Mochammad Al Musadieg, MBA. selaku Anggota Komisi Pembimbing Skripsi;
7. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya;
8. Bapak Maroedji, BA. selaku Ketua KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo Kabupaten Lamongan;
9. Bapak dan Ibu Karyawan dan Pengurus Unit Toko KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo Kabupaten Lamongan.

Demi kesempurnaan skripsi ini, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan. Semoga karya skripsi ini bermanfaat dan dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi pihak yang membutuhkan.

Malang, 22 Juni 2009

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAKSI	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Perumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Kontribusi Penelitian	3
E. Sistematika Pembahasan	3

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Penjualan	6
1. Pengertian Penjualan	6
2. Fungsi Penjualan.....	6
3. Tujuan Penjualan	7
B. Konsep Dasar Sistem	7
1. Definisi Sistem	7
2. Karakteristik Sistem	8
3. Klasifikasi Sistem	9
C. Data dan Informasi	9
1. Konsep Dasar Data dan Informasi	9
2. Siklus Informasi	10
3. Kualitas Informasi	10
4. Nilai Informasi	11
5. Sumber Informasi	11
D. Sistem Informasi	12
1. Definisi Sistem Informasi	12
2. Komponen Sistem Informasi	13
E. Sistem Informasi Manajemen	14
1. Definisi Sistem Informasi Manajemen	14
2. Tujuan Sistem Informasi Manajemen	16
3. Unsur Pokok Sistem Informasi Manajemen	16
F. Sistem Informasi Penjualan	17
1. Definisi Sistem Informasi penjualan	17
G. Sistem Manajemen Basis Data	17
1. Basis Data	17
2. Sistem Basis Data	18
3. Sistem Manajemen Basis Data	18
H. Pengembangan Sistem	19
1. Siklus Hidup Pengembangan Sistem	19
a. Kebijakan dan Perencanaan Sistem	20

b. Analisis Sistem	20
c. Desain Sistem Secara Umum	20
d. Desain Sistem Secara Terinci	21
e. Seleksi Sistem	21
f. Implementasi Sistem	21
g. Perawatan Sistem	21
2. Perancangan Sistem	22
a. Definisi Perancangan Sistem	22
b. Tujuan dan Sasaran Perancangan Sistem	22
3. Desain Sistem	24
a. Desain Sistem Secara Umum	24
b. Desain Sistem Secara Terinci	27
I. Perangkat Permodelan Sistem	28
1. Data Flow Diagram	28
2. Entity Relationship Diagram	31

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	34
B. Fokus Penelitian	34
C. Lokasi Penelitian	35
D. Sumber Data	35
E. Teknik Pengumpulan Data	35
F. Instrumen Penelitian	36
G. Analisis Data	36

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

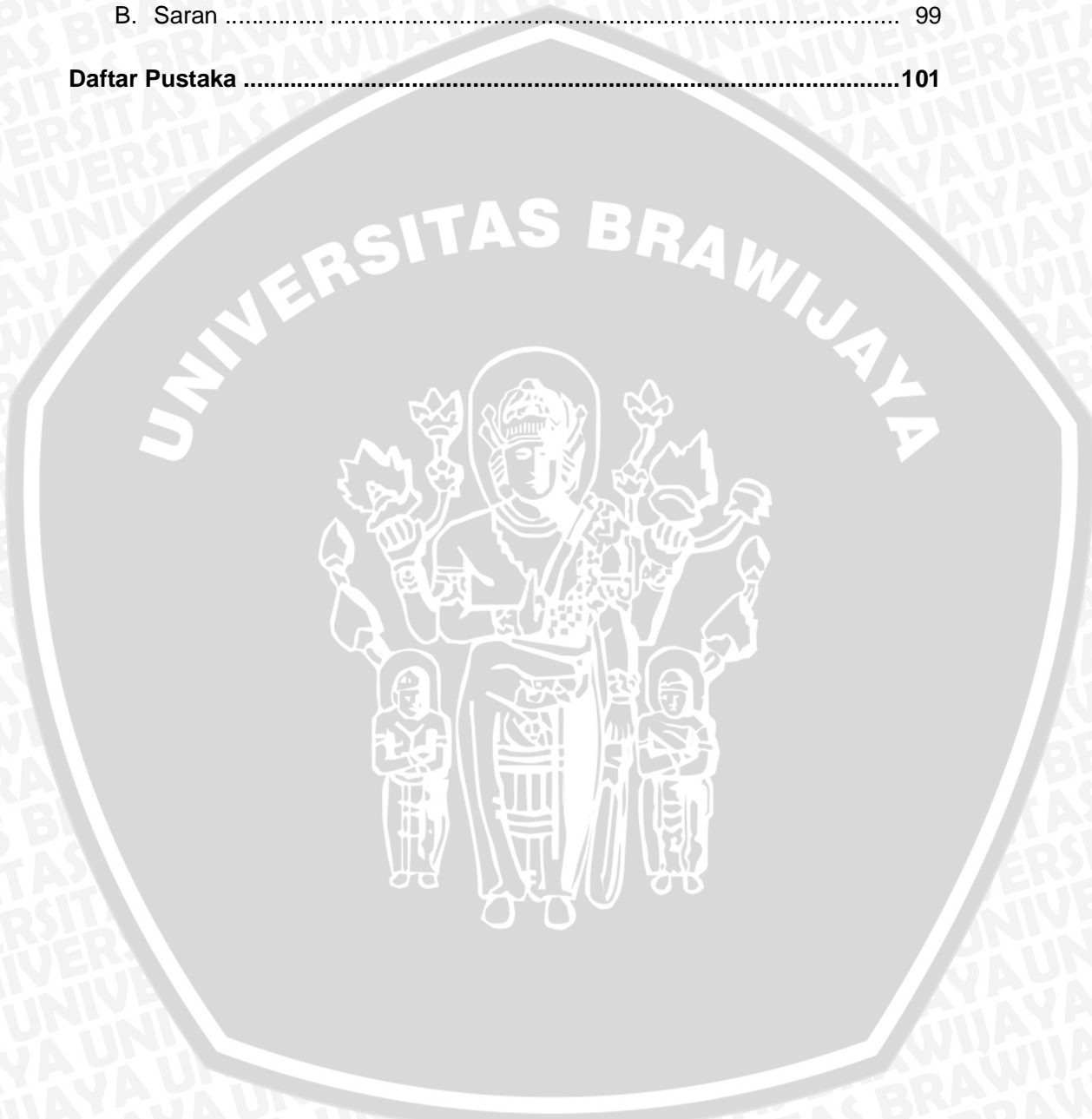
A. Gambaran Umum Perusahaan	38
1. Sejarah Singkat Organisasi	38
2. Struktur Organisasi	39
3. Tugas dan Tanggung Jawab	41
4. Kenggotaan	43
5. Bidang Usaha	44
6. Administrasi dan Keuangan	45
B. Analisis dan Interpretasi Data	45
1. Identify (Identifikasi Masalah)	45
2. Understand (Memahami Sistem)	46
3. Analyze (Analisis Sistem)	46
4. Report (Hasil Analisis)	47
C. Desain Sistem	48
1. Desain Model	48
2. Desain Basis Data	53
3. Desain Masukan (Input)	58
4. Desain Keluaran (Output)	68
5. Desain Teknologi	73
6. Implementasi	74
7. Testing	83
8. Perancangan Kontrol	97

D. Penerimaan User Terhadap Sistem Yang Dirancang 97
E. Penggunaan Output Sistem Informasi Penjualan Barang 97

BAB V PENUTUP

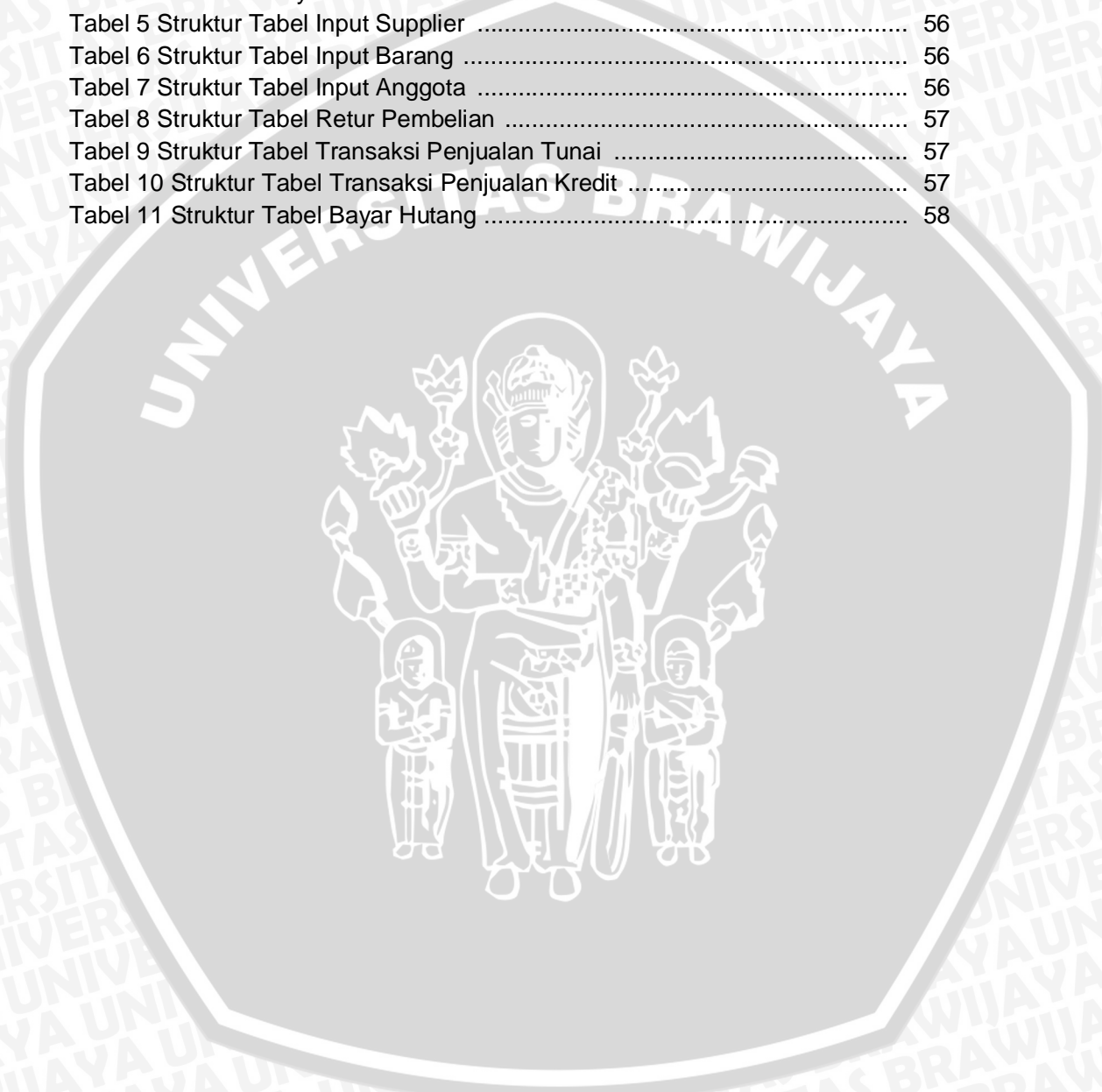
A. Kesimpulan 99
B. Saran 99

Daftar Pustaka 101



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Jumlah Anggota	39
Tabel 2 Susunan Kepengurusan KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo Periode 2008-2011	40
Tabel 3 Susunan Pengawas KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo	40
Tabel 4 Susunan Karyawan KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo	40
Tabel 5 Struktur Tabel Input Supplier	56
Tabel 6 Struktur Tabel Input Barang	56
Tabel 7 Struktur Tabel Input Anggota	56
Tabel 8 Struktur Tabel Retur Pembelian	57
Tabel 9 Struktur Tabel Transaksi Penjualan Tunai	57
Tabel 10 Struktur Tabel Transaksi Penjualan Kredit	57
Tabel 11 Struktur Tabel Bayar Hutang	58



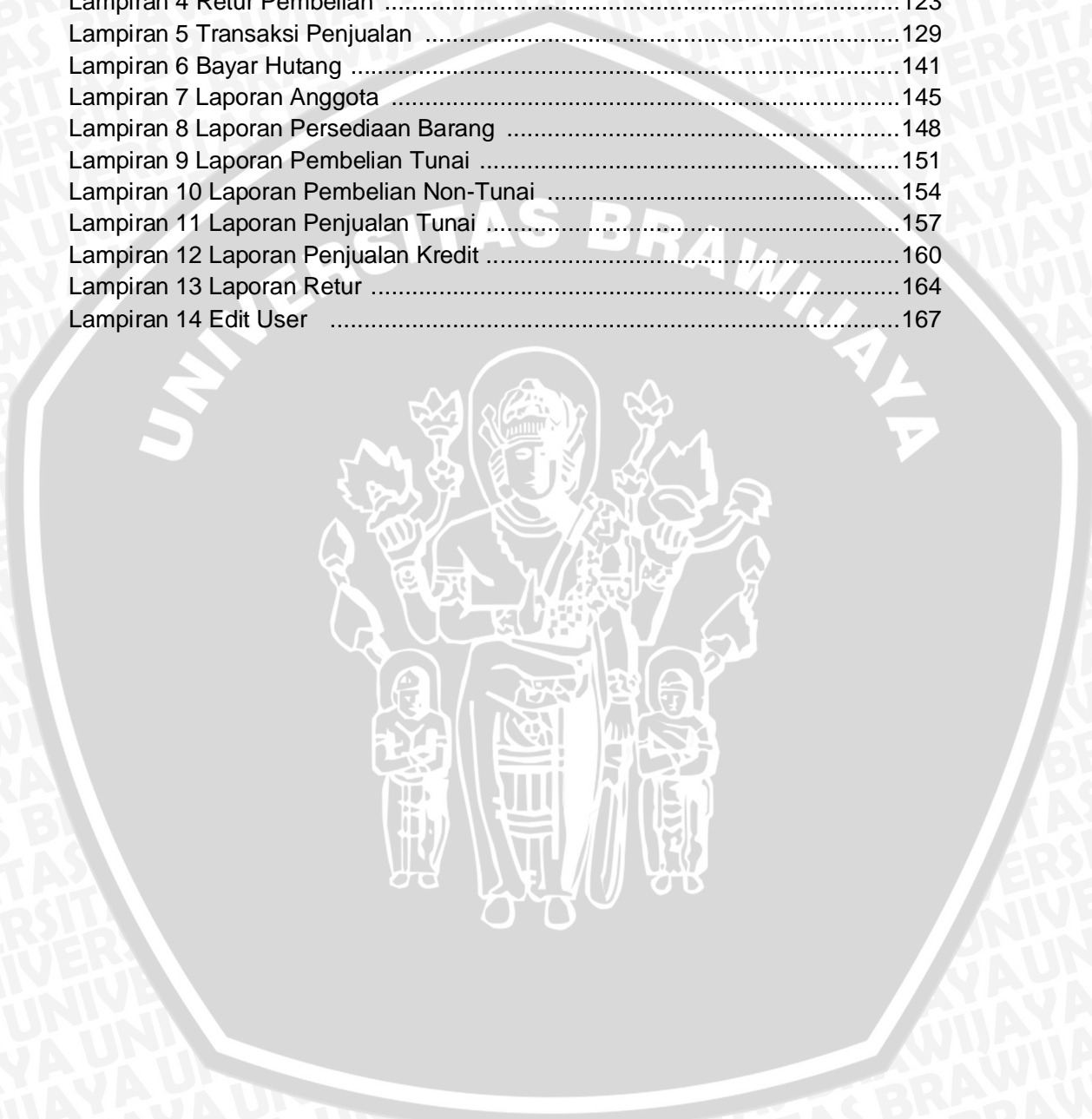
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Siklus Informasi	10
Gambar 2 Sumber Informasi	12
Gambar 3 Blok Sistem Informasi yang Terinteraksi	13
Gambar 4 Sistem Informasi Manajemen	15
Gambar 5 External Entity	29
Gambar 6 Data Flow	29
Gambar 7 Process	29
Gambar 8 Data Store	30
Gambar 9 Simbol Kerelasian Antar Entitas	32
Gambar 10 Struktur Organisasi KPRI Usaha Bakti	39
Gambar 11 <i>Context Diagram</i> Sistem Informasi Penjualan Barang Unit Toko KPRI Usaha Bakti	49
Gambar 12 DFD Level-0	51
Gambar 13 DFD Level-1 Proses-1	52
Gambar 14 DFD Level-1 Proses-2	52
Gambar 15 DFD Level-1 Proses-3	53
Gambar 16 DFD Level-1 Proses-4	53
Gambar 17 ERD (Entity Relationship Diagram)	55
Gambar 18 Relasi Antar Tabel	55
Gambar 19 Desain Splash Screen	58
Gambar 20 Desain Log In	58
Gambar 21 Desain Form Menu Utama Sistem Informasi Penjualan Barang	59
Gambar 22 Desain Menu Input Data	59
Gambar 23 Desain Menu Transaksi	59
Gambar 24 Desain Menu Laporan	60
Gambar 25 Desain Form Input Supplier	60
Gambar 26 Desain Form Input Barang	61
Gambar 27 Desain Form Input Anggota	61
Gambar 28 Desain Form Retur Pembelian	62
Gambar 29 Desain Form Transaksi Penjualan Tunai	63
Gambar 30 Desain Form Transaksi Penjualan Kredit	63
Gambar 31 Desain Form Bayar Hutang	64
Gambar 32 Desain Laporan Anggota	65
Gambar 33 Desain Laporan Persediaan Barang	65
Gambar 34 Desain Laporan Pembelian Tunai	66
Gambar 35 Desain Laporan Pembelian Non-Tunai	66
Gambar 36 Desain Laporan Transaksi Penjualan Tunai	67
Gambar 37 Desain Laporan Transaksi penjualan Kredit	67
Gambar 38 Desain Laporan Retur	67
Gambar 39 Desain Form Edit User	68
Gambar 40 Desain Form Bantuan	68
Gambar 41 Desain Output Laporan Persediaan Barang	69
Gambar 42 Desain Output Laporan Laporan Anggota	69
Gambar 43 Desain Output Laporan Pembelian Tunai	70
Gambar 44 Desain Output Laporan Pembelian Non-Tunai	70

Gambar 45 Desain Output Laporan Penjualan Tunai	71
Gambar 46 Desain Output Laporan Penjualan Kredit	71
Gambar 47 Desain Output Laporan Retur	72
Gambar 48 Desain Nota Penjualan Tunai	72
Gambar 49 Desain Nota Penjualan Kredit	73
Gambar 50 Membuat Database Baru	74
Gambar 51 Menyimpan Database	75
Gambar 52 Membuat Tabel	75
Gambar 53 Table Designer	76
Gambar 54 Membuat Form	76
Gambar 55 Wizzard Selection	77
Gambar 56 Wizzard Form	77
Gambar 57 Implementasi Firm Input Supplier	78
Gambar 58 Implementasi Form Input Barang	79
Gambar 59 Implementasi Form Input Anggota	80
Gambar 60 Implementasi Form Retur Pembelian	80
Gambar 61 Implementasi Form Transaksi Penjualan Tunai	81
Gambar 62 Implementasi Form Transaksi Penjualan Kredit	82
Gambar 63 Implementasi Form Bayar Hutang	83
Gambar 64 Splash Screen	83
Gambar 65 Log In	84
Gambar 66 Form Menu Utama Sistem Informasi Penjualan Barang	84
Gambar 67 Menu Input Data	84
Gambar 68 Menu Transaksi	85
Gambar 69 Menu Laporan	85
Gambar 70 Form Input Supplier	86
Gambar 71 Cari Supplier	86
Gambar 72 Form Input Barang	87
Gambar 73 Cari Barang	87
Gambar 74 Form Input Anggota	88
Gambar 75 Cari Anggota	88
Gambar 76 Form Retur Pembelian	89
Gambar 77 Form Transaksi Penjualan Tunai	90
Gambar 78 Pengisian Nomor Anggota	91
Gambar 79 Form Transaksi Penjualan Kredit	91
Gambar 80 Form Bayar Hutang	92
Gambar 81 Laporan Anggota	93
Gambar 82 Laporan Persediaan Barang	93
Gambar 83 Laporan Pembelian Tunai	94
Gambar 84 Laporan Pembelian Non-Tunai	94
Gambar 85 Laporan Transaksi Penjualan Tunai	95
Gambar 86 Laporan Transaksi penjualan Kredit	95
Gambar 87 Laporan Retur	95
Gambar 88 Form Edit User	96
Gambar 89 Pembatasan Hak Akses Menu Input Data	96
Gambar 90 Pembatasan Hak Akses Menu Laporan	97
Gambar 91 Form Bantuan	97

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Input Supplier	103
Lampiran 2 Input Barang	108
Lampiran 3 Input Anggota	117
Lampiran 4 Retur Pembelian	123
Lampiran 5 Transaksi Penjualan	129
Lampiran 6 Bayar Hutang	141
Lampiran 7 Laporan Anggota	145
Lampiran 8 Laporan Persediaan Barang	148
Lampiran 9 Laporan Pembelian Tunai	151
Lampiran 10 Laporan Pembelian Non-Tunai	154
Lampiran 11 Laporan Penjualan Tunai	157
Lampiran 12 Laporan Penjualan Kredit	160
Lampiran 13 Laporan Retur	164
Lampiran 14 Edit User	167



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era yang modern seperti saat ini informasi menjadi hal yang penting dalam kehidupan manusia. Karena begitu pentingnya, maka informasi yang datang tidak boleh terlambat, tidak boleh bias, harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan relevan dengan penggunaannya, sehingga informasi tersebut menjadi informasi yang berkualitas dan berguna bagi pemakainya.

Untuk mendapatkan informasi yang berkualitas, perlu dibangun sebuah sistem informasi sebagai media pembangkitnya. Sistem informasi merupakan cara untuk menghasilkan informasi yang berguna. Informasi yang berguna akan mendukung sebuah pengambilan keputusan yang tepat bagi pemakainya.

Sistem informasi pada saat ini sebagaimana besar menggunakan komputer sebagai alat bantu dalam menyajikan informasi atau yang lebih dikenal dengan *Computer-Based Information System* (CBIS). Untuk mendukung kegiatan dalam lingkungan bidang usaha, maupun mengolah data secara efisien, cepat, tepat, dan akurat, maka diperlukan suatu teknologi informasi yang sesuai dengan kebutuhan usaha.

Bidang usaha merupakan salah satu bidang yang banyak memanfaatkan atau menggunakan teknologi komputer. Adapun keunggulan teknologi komputer di bidang dunia bisnis adalah dalam pengelolaan data dan informasi. Di dalam pengelolaan data atau dinamakan Manajemen Basis Data (*Database Management*) berbasis komputer mempunyai pemutakhiran data dan akses data. Kehandalan tersebut terutama pada akurasi dan kecepatan proses, serta ketelitian. Dengan dua keunggulan tersebut maka kinerja suatu bisnis, khususnya pada pengelolaan data dan informasi akan meningkat atau lebih baik dibandingkan dengan cara manual.

Dengan adanya perubahan sistem satu ke sistem yang baru akan menimbulkan dampak, baik positif maupun negatif. Namun jika ternyata sistem yang lama sudah tidak memadai, maka sudah selayaknya untuk dilakukan pengembangan, atau jika tidak memungkinkan bisa dilakukan perancangan dengan menggunakan sistem lama yang masih relevan.

Unit Toko KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo, Kabupaten Lamongan adalah usaha pertokoan barang-barang konsumen dan ritel, yang masih menggunakan sistem manual dalam operasionalnya. Dari sekian banyak transaksi yang terjadi pada usaha ritel, transaksi pembelian dan penjualan barang menjadi salah satu bagian sistem transaksi yang sering mengalami permasalahan. Pada sistem transaksi ini dipergunakan untuk melayani pelanggan, pengguna, dan pihak lain yang berkepentingan.

Sepanjang tahun 2008, menurut hasil pemeriksaan Pengawas KPRI Usaha Bakti, besarnya omzet penjualan Unit Toko KPRI Usaha Bakti mencapai Rp. 1.025.144.723,00. Dengan nilai omzet penjualan yang besar tersebut, maka jika dicatat dengan sistem manual bisa menimbulkan kesalahan jika tidak benar-benar teliti. Kesalahan yang terjadi biasanya berupa kesalahan pencatatan dan memasukkan data. Kesalahan-kesalahan yang disebabkan penggunaan sistem manual akan mengakibatkan sistem tidak dapat optimal diterapkan sehingga pada akhirnya menjadi tidak berguna.

Ketidaksesuaian ini bisa dalam beberapa hal, misalnya hasil *output* yang tidak sesuai dengan keinginan pengguna. Sistem informasi menggunakan komputer sangat mendukung penyiapan informasi secara tepat dan tepat. Penggunaan komputer tersebut antara lain yaitu pemanfaatan jaringan komputer yang tersedia sehingga akses data dapat dilakukan antar komputer.

Penerapan suatu sistem informasi penjualan barang berbasis komputer pada Unit Toko KPRI Usaha Bakti akan menghindari kesalahan pencatatan dan mendukung suatu pengolahan data yang lebih efisien, cepat, tepat, dan akurat. Dengan adanya suatu sistem informasi penjualan barang, maka *user* bisa seketika mengetahui sisa persediaan setelah adanya suatu transaksi penjualan.

Jika dilihat dari latar belakang pendidikan dan kemampuan para karyawan dan pengurus unit toko, sebenarnya KPRI Usaha Bakti sudah bisa menerapkan sistem informasi penjualan barang berbasis komputer pada unit tokonya. Semakin berkembangnya usaha unit toko dari tahun ke tahun juga bisa membuka kesempatan untuk menerapkan suatu sistem informasi penjualan barang berbasis komputer yang akan menjadikan kegiatan operasional semakin baik. Apalagi unit usaha lain seperti *minimart* atau toko

swalayan yang skala usahanya sekelas dengan Unit Toko KPRI Usaha Bakti sudah menerapkan sistem informasi penjualan yang berbasis komputer.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu adanya pengelolaan data penjualan barang yang berbasis komputer sehingga peneliti bermaksud untuk mengkaji dan melakukan pengembangan sistem informasi berbasis komputer untuk mengelola data penjualan barang pada Unit Toko KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo, Kabupaten Lamongan. Untuk itu peneliti memilih judul **“Desain Sistem Informasi Penjualan Barang (Studi Kasus Pada KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo, Kabupaten Lamongan)”**.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : “Bagaimana desain sistem informasi penjualan barang berbasis komputer yang akan diterapkan pada Unit Toko KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo, Kabupaten Lamongan?”.

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan desain sistem informasi penjualan barang berbasis komputer yang diterapkan pada Unit Toko KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo, Kabupaten Lamongan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

Dapat memperluas wawasan dan pengetahuan yang berkaitan mengenai desain sistem informasi penjualan barang yang berbasis komputer dan dapat juga dipakai sebagai bahan referensi penulisan ilmiah bagi semua pihak yang berminat mengadakan studi tentang sistem informasi.

2. Manfaat Praktis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi organisasi mengenai desain sistem informasi penjualan barang.

E. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan isi dari penelitian secara singkat. Untuk mempermudah terhadap pembahasan maka skripsi ini dibagi menjadi

beberapa bab yang saling berhubungan, garis besar masing-masing bab dijelaskan sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan, bab ini membahas tentang latar belakang masalah yang dijelaskan bahwa diperlukan pengembangan desain sistem informasi penjualan barang dalam Unit Toko KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo, Kabupaten Lamongan sebab untuk mendukung kegiatan dalam lingkungan bidang usaha, maupun mengolah data secara efisien, cepat, tepat, dan akurat maka diperlukan suatu teknologi informasi yang sesuai dengan kebutuhan. Dalam perumusan masalah disebutkan bagaimana desain sistem informasi penjualan barang berbasis komputer yang diterapkan pada Unit Toko KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo, Kabupaten Lamongan. Tujuan penelitiannya yaitu memberikan desain sistem informasi penjualan barang yang berbasis komputer untuk menghasilkan informasi yang berkualitas. Manfaat penelitian mencakup manfaat praktis dan manfaat akademis, serta pada sistematika pembahasan dikemukakan penjelasan ringkas masing-masing bab.

BAB II : Tinjauan Pustaka, bab ini membahas mengenai teori-teori yang digunakan untuk mendukung peneliti dalam melakukan penelitian ini. Teori-teori yang digunakan antara lain teori tentang penjualan, konsep dasar sistem, data dan informasi, manajemen sistem informasi, sistem manajemen basis data, pengembangan sistem, dan perangkat permodelan sistem.

BAB III : Metode Penelitian, bab ini menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan dalam penelitian yang meliputi jenis penelitian, fokus penelitian, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan analisis data. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif, sumber data yang terdiri dari data primer dan sekunder, metode pengumpulan data mencakup teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Bila data sudah dikumpulkan maka diolah menggunakan analisis data yaitu tahap analisis dan tahap desain sistem.

BAB IV : Hasil dan Pembahasan, dalam bab ini menyajikan tentang data hasil penelitian yang diperoleh dari lokasi penelitian yaitu berupa

gambaran umum perusahaan dan data-data yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan, serta pembahasan dari masalah yang ada kemudian dikemukakan pemecahannya.

BAB V : Penutup, bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan pembahasan yang disertai dengan saran-saran yang diberikan peneliti dalam membantu memecahkan masalah yang sesuai dengan permasalahan yang ada khususnya tentang sistem informasi penjualan barang pada Unit Toko KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo, Kabupaten Lamongan.

UNIVERSITAS BRAWIJAYA



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penjualan

1. Pengertian Penjualan

Penjualan merupakan hal yang penting dalam pemasaran. Kadang-kadang orang mempunyai salah satu pengertian tentang istilah penjualan yang dianggap sama dengan istilah pemasaran. Kedua istilah tersebut mempunyai lingkup yang berbeda. Pemasaran merupakan kegiatan yang luas, sedangkan penjualan merupakan salah satu bagian saja dari kegiatan pemasaran. Penjualan merupakan kegiatan yang diharapkan dapat menghasilkan manfaat bagi pihak yang berkepentingan.

Menurut Swastha (1990:3) "Penjualan merupakan suatu interaksi antar individu yang saling bertemu muka yang ditujukan untuk menciptakan, memperbaiki, menguasai, dan mempertahankan hubungan pertukaran yang saling menguntungkan dengan pihak lain".

Menurut Abdurahman (1991:80) "Penjualan merupakan suatu kontrak atau perjanjian antara dua pihak, masing-masing dikenal sebagai penjual yang mewajibkan pihak pertama itu atas pertimbangan akan pembayaran sejumlah harga dalam uang tertentu, memindahkan pihak yang terakhir dan kepemilikan hak tersebut".

Pendapat yang berbeda disampaikan oleh Winardi (1980 : 169) yaitu "Konsep penjualan merupakan sebuah orientasi manajemen yang mengasumsikan para pembeli tidak akan membeli atau membeli produk yang bersangkutan dalam jumlah sedikit, kecuali apabila orang tersebut berusaha sekuat tenaga untuk merangsang minat mereka terhadap produk yang dihasilkan".

Sehingga penjualan adalah suatu proses interaksi yang dilakukan oleh dua pihak dengan menggunakan alat tukar untuk mendapatkan barang maupun jasa tanpa merugikan kedua belah pihak.

2. Fungsi Penjualan

Salah satu tugas pokok pemasaran yaitu mempertemukan pembeli dan penjual. Hal ini dapat secara langsung atau melalui perantara.

Fungsi penjualan menurut Winardi (1993:17) adalah sebagai berikut :

1. Fungsi Perencanaan dan Pengembangan Produk

Penjual harus bisa menentukan metode yang digunakan dalam rangka untuk menawarkan produk mereka, sehingga bisa memenuhi keputusan dan keinginan para pembeli.

2. Fungsi Mencari Kontak
Fungsi ini mencakup tindakan-tindakan untuk mencari dan menentukan lokasi pembeli, kemudian mengupayakan untuk membuat kontak dan mempertahankan dengan para pembeli.
3. Fungsi Penciptaan Permintaan (*Demand Creation*)
Fungsi ini mencakup semua usaha khusus yang dilakukan oleh penjual untuk merangsang para pembeli agar membeli produk.
4. Fungsi Mengadakan Perundingan (*Negotiation*)
Syarat-syarat serta kondisi penjualan haruslah dapat disampaikan oleh pihak penjual kepada pembeli.
5. Fungsi Kontraktual (*The Contractual Function*)
Fungsi ini mencakup persetujuan akhir untuk melaksanakan perpindahan hak milik antar penjual dengan pembeli.

3. Tujuan Penjualan

Tujuan penjualan menurut Winardi (1993:16), adalah untuk menciptakan permintaan akan produk-produk tertentu dan mengusahakan untuk mencari pembeli-pembeli kepada siapa produk-produk tersebut dapat dijual dengan harga yang memuaskan pihak penjual.

Pendapat Swastha dan Irawan (2001:404) perusahaan pada umumnya mempunyai tiga tujuan dalam penjualan, yaitu :

- a. Mencari volume penjualan tertentu
- b. Mendapatkan laba tertentu
- c. Menunjang pertumbuhan perusahaan

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan penjualan adalah untuk mencari pembeli yang bersedia membeli dan memakai produk sehingga dapat mencapai volume penjualan tertentu sehingga dapat mencapai volume penjualan tertentu, menghasilkan laba maksimal, serta dapat mempertahankan atau bahkan meningkatkan laba untuk jangka waktu yang lama.

B. Konsep Dasar Sistem

1. Definisi Sistem

Konsep dasar sistem telah didefinisikan oleh beberapa ahli di bidangnya. Menurut Jogiyanto (2001 : 2) mendefinisikan sistem sebagai “kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu”.

Indrajit (2001:2) mengemukakan sistem adalah kumpulan dari komponen-komponen yang memiliki unsur ketertarikan antara satu dan lainnya.

Menurut Martin (1992:27) "Suatu sistem adalah di dalam kerangka yang lengkap yang mana mendukung proses satu sama lain, aktivitas, dan tugas yang beroperasi".

Definisi lain tentang sistem, "*System is a set of components that interact with one another for a purpose*" (Senn, 1990:72).

Sehingga sistem dapat didefinisikan sebagai sekelompok elemen-elemen yang bergabung menjadi satu kesatuan untuk mencapai tujuan bersama.

2. Karakteristik Sistem

Sistem sendiri mempunyai karakteristik seperti yang diungkapkan oleh Jogiyanto (2001: 4) sebagai berikut :

- a. **Komponen Sistem**
Suatu sistem terdiri dari komponen-komponen yang saling berinteraksi atau bekerjasama membentuk satu kesatuan yang utuh. Komponen-komponen sistem tersebut dapat berupa sub-sistem atau bagian-bagian dari suatu sistem.
- b. **Batas Sistem (*Boundary*)**
Batas sistem yaitu suatu daerah yang membatasi antara sistem yang satu dengan sistem yang lain atau dengan lingkungan luar sistem. Batas sistem mewujudkan ruang lingkup sistem tersebut. Batas sistem memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan.
- c. **Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)**
Segala sesuatu di luar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem disebut dengan lingkungan luar sistem. Lingkungan luar sistem bersifat menguntungkan dan merugikan bagi sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan bagi sistem haruslah tetap dijaga dan dipelihara karena merupakan energi dari sistem. Sedangkan lingkungan luar yang merugikan bagi sistem haruslah dapat dikendalikan agar kelangsungan hidup dari sistem dapat terjaga.
- d. **Penghubung Sistem (*Interface*)**
Penghubung merupakan suatu media penghubung antara sub-sistem yang satu dengan sub-sistem yang lain. Dengan adanya penghubung ini sumberdaya informasi dapat mengalir dari satu sub-sistem ke sub-sistem yang lain. Berinteraksinya sub-sistem yang satu dengan sub-sistem yang lain dengan media penghubung akan membentuk satu kesatuan yang utuh.
- e. **Masukan Sistem (*Input*)**
Masukan sistem merupakan suatu energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan sistem tersebut dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). Masukan perawatan merupakan energi yang dimasukkan agar sistem tersebut

dapat berjalan. Masukan sinyal adalah energi yang diproses untuk menghasilkan keluaran.

f. Keluaran Sistem (*Output*)

Keluaran merupakan hasil dari pengolahan energi yang diklasifikasikan menjadi keluaran yang bermanfaat bagi pemakai. Keluaran tersebut dapat berfungsi lagi sebagai masukan untuk sub-sistem yang lain.

g. Pengolah Sistem

Pengolah sistem yaitu suatu bagian yang merubah suatu masukan yang dirubah menjadi suatu keluaran yang dibutuhkan atau sesuai dengan keinginan.

h. Sasaran Sistem

Sasaran sistem adalah suatu isyarat dari suatu sistem. Sasaran sistem adalah tujuan yang ingin dicapai oleh sistem tersebut.

i. Umpan Balik (*Feed Back*)

Umpan balik merupakan pengarah dan penilai sampai sejauh mana suatu sistem bergerak secara terarah untuk mencapai tujuan.

3. Klasifikasi Sistem

Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang yang berbeda-beda, di antaranya yaitu :

- (1) Sistem diklasifikasikan sebagai sistem abstrak (*abstract system*) dan sistem fisik (*physical system*)
- (2) Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah (*natural system*) dan sistem buatan manusia (*human made system*)
- (3) Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertentu (*deterministic system*) dan sistem tak tentu (*probabilistic system*)
- (4) Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertutup (*closed system*) dan sistem terbuka (*open system*) (Jogiyanto, 1999:6-7).

C. Data dan Informasi

1. Konsep Dasar Data dan Informasi

a. Data

Data didefinisikan oleh Murdick (1997:6) sebagai “Fakta dan angka yang tidak sedang digunakan pada proses keputusan dan biasanya berbentuk catatan historis yang dicatat dan diarsipkan tanpa maksud untuk segera diambil kembali untuk pengambilan keputusan”.

Sedangkan McLeod (2001:18) mendefinisikan “Data terdiri dari fakta-fakta dan angka-angka secara relatif tidak berarti bagi pemakai”.

Menurut Martin (1992:5) “ Data adalah kata-kata atau angka-angka yang mempunyai maksud atau arti yang spesifik”.

Sedangkan pendapat lain mengemukakan bahwa “*data is a streams of row facts representing event accruing in organizations or the physical environment before they have been organized and*

arranged into a form that people can understand and use" (Laudon and Laudon, 2000:7).

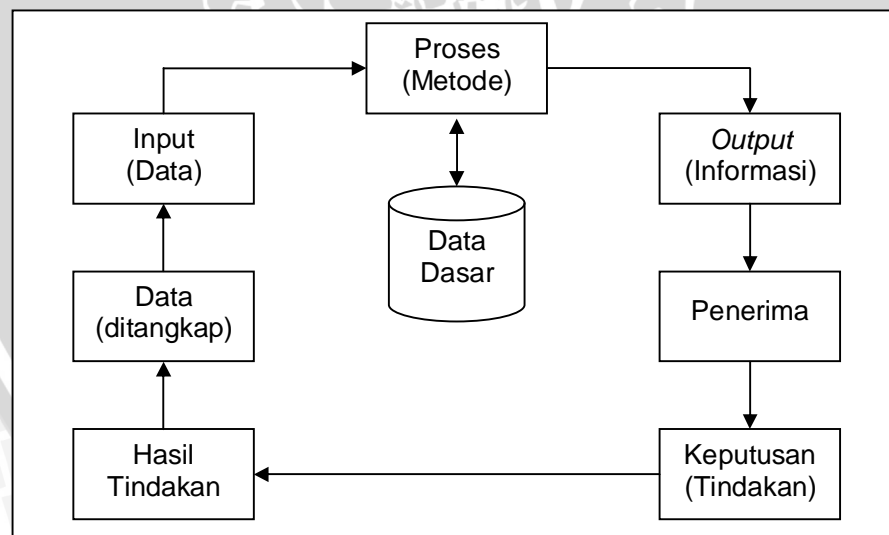
Sehingga dapat didefinisikan bahwa data adalah suatu catatan yang berisi fakta-fakta, baik berupa kata-kata maupun angka-angka yang tidak bisa digunakan untuk mengambil keputusan sebelum diorganisir ke dalam bentuk tertentu agar dapat dimengerti manusia

2. Siklus Informasi

Informasi bersumber dari data yang telah diolah dan diorganisir sehingga berubah sifatnya menjadi informasi. Informasi tersebut akan menjadi data lagi jika suatu saat tidak bermanfaat lagi bagi penerimanya. Untuk itu perlu diolah kembali sehingga menjadi informasi yang bermanfaat bagi penerimanya. Hal tersebut dinamakan dengan siklus informasi.

Seperti yang dikemukakan Burch dan Grudnitski dalam Jogiyanto (2001:9) siklus informasi dimulai dari data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi. Penerima kemudian menerima informasi tersebut dan membuat keputusan dan melakukan tindakan yang berarti akan membuat sejumlah data kembali. Data ditangkap kembali dan diolah melalui model menjadi keputusan dan membentuk suatu siklus.

Gambar 1
SIKLUS INFORMASI



Sumber : (Jogiyanto, 2001:9)

3. Kualitas Informasi

Informasi yang berkualitas memiliki cirri-ciri yang dikemukakan oleh Leman dalam Jogiyanto (2001:10) sebagai berikut :

- a. **Tepat (*accurate*)**, berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya. Informasi kemungkinan banyak terjadi gangguan (*noise*) yang dapat merubah atau merusak informasi tersebut.
- b. **Tepat pada waktunya (*true times*)**, berarti informasi yang datang pada penerima tidak terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi. Karena informasi merupakan landasan di dalam pengambilan keputusan. Bila pengambilan keputusan terlambat, maka dapat berakibat fatal untuk organisasi.
- c. **Relevan (*relevance*)**, berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya. Relevansi informasi untuk tiap-tiap orang satu dengan yang lainnya berbeda. Misalnya informasi mengenai sebab-akibat kerusakan mesin produksi kepada akuntan perusahaan adalah kurang relevan dan lebih relevan bila ditujukan kepada ahli teknik perusahaan. Sebaliknya informasi mengenai harga produk produksi untuk ahli teknik merupakan informasi yang kurang relevan, tetapi relevan untuk akuntan.

Sedangkan McLeod (2001:187) menyebutnya dengan dimensi-dimensi informasi yang mempengaruhi nilai informasi tersebut. Dimensi-dimensi informasi tersebut seperti berikut ini :

- a. **Relevansi**, informasi memiliki relevansi jika berkaitan langsung dengan masalah yang ada. Manajer harus mampu memilih informasi yang diperlukan tanpa membaca seluruh informasi mengenai subyek-subyek lain.
- b. **Akurasi**, semua informasi harus akurat, tetapi peningkatan ketelitian sistem menambah biaya. Karena itu beberapa aplikasi seperti statistik ramalan ekonomi jangka panjang sering mengandung sedikit kesalahan, tetapi masih tetap berguna. Akan tetapi untuk aplikasi yang melibatkan uang menuntut ketelitian 100 persen.
- c. **Ketepatan Waktu**, informasi harus tersedia untuk memecahkan permasalahan sebelum situasi krisis menjadi tidak terkendali.
- d. **Kelengkapan**, manajer harus mampu memperoleh informasi yang menyajikan gambaran lengkap dari suatu permasalahan.

4. Nilai Informasi

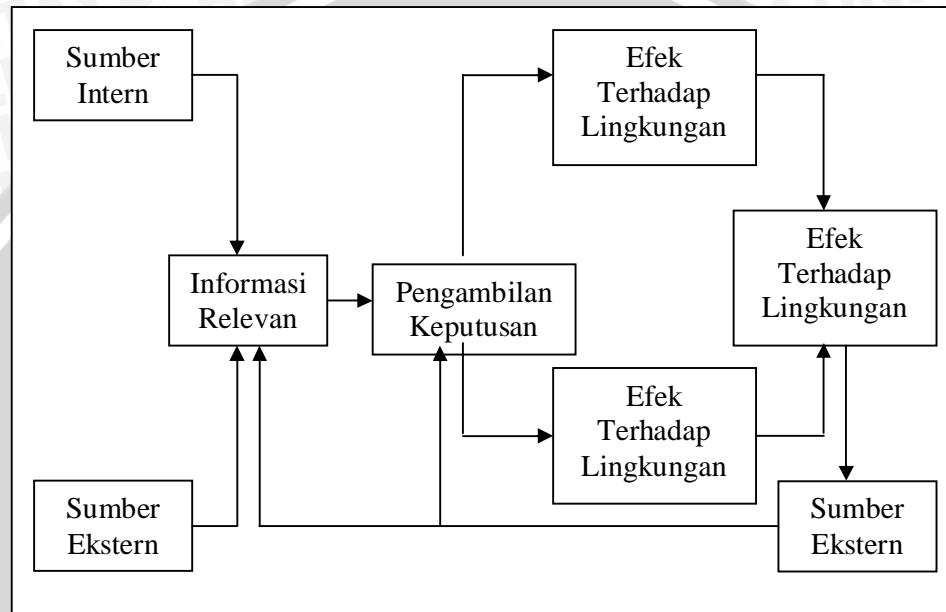
Menurut Jogiyanto (2001:11) "nilai informasi tergantung pada dua hal yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya". Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya.

5. Sumber Informasi

Informasi bersumber dari data yang telah diolah dan diorganisir sehingga berubah sifatnya menjadi informasi dengan mempertimbangkan aksesibilitas, kelengkapan, ketelitian, ketepatan waktu, dan fleksibilitas.

Menurut Syamsi (1995:103) “informasi dapat diperoleh dari sumber ekstern dan intern”. Menurutnya informasi yang relevan diperlukan dalam pengambilan keputusan yang memiliki efek terhadap lingkungan luar organisasi maupun terhadap lingkungan organisasi. Berikut ini gambar sumber informasi menurut Syamsi (1993:103) :

Gambar 2
SUMBER INFORMASI



Sumber : Syamsi (1995:103)

D. Sistem Informasi

1. Definisi Sistem Informasi

Sistem informasi dapat diartikan sebagai kumpulan elemen yang saling berhubungan satu sama lain yang membentuk satu kesatuan untuk mengintegrasikan data, memproses, dan menyimpan serta mendistribusikan informasi (Oetomo, 2001:11).

Pendapat lain mengungkapkan bahwa sistem informasi (*information system*) adalah “*Interrelated Components working together to collect process, store, and disseminate information to support decision making coordination, control, analysis, and visualization in an organization*” (Laudon dan Laudon, 2002:7).

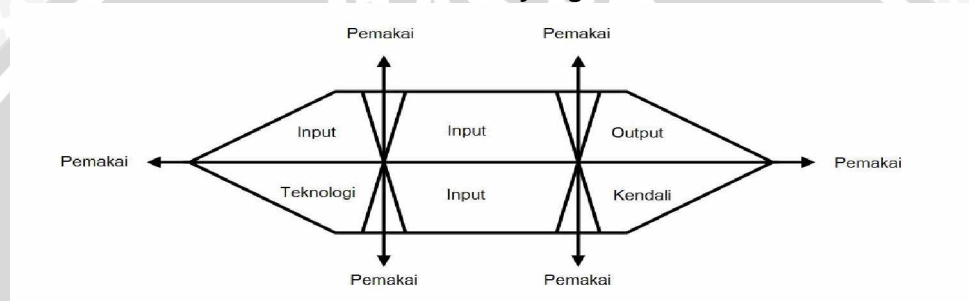
Dari beberapa definisi sistem informasi di atas, dapat diambil suatu pengertian bahwa yang dimaksud dengan sistem informasi adalah suatu kesatuan elemen-elemen yang saling berinteraksi secara sistematis dan

teratur untuk menciptakan dan membentuk aliran informasi yang akan mendukung pembuatan keputusan dan melakukan pengendalian.

2. Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (*building block*), yang mana blok tersebut masing-masing saling berinteraksi membentuk satu kesatuan untuk mencapai sasaran, keenam blok tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini :

Gambar 3
Blok Sistem Informasi yang terinteraksi



- 1) Blok Masukan (*input block*) : *input* yang mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. *Input* di sini termasuk metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.
- 2) Blok Model (*model block*) : terdiri dari kombinasi prosedur, logika, dan model matematik yang akan memanipulasi, data *input* dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah ditentukan untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.
- 3) Blok Keluaran (*output block*) : merupakan keluaran produk dari sistem informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.
- 4) Blok Teknologi (*technology block*) : merupakan "kotak alat" (*tool box*) dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima *input*, menjalankan model, menyimpan, dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari tiga bagian utama, yaitu :
 - a) Teknisi (*humanware atau brainware*)
 - b) Perangkat Lunak (*software*)
 - c) Perangkat Keras (*hardware*)
- 5) Blok Basis Data (*database block*) : basis data (*database*) yang merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lain, yang tersimpan di dalam perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.
- 6) Blok Kendali (*control block*) : oleh karena banyak sekali faktor-faktor yang bisa merusak sistem informasi, maka pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan-kesalahan dapat langsung cepat diatasi. (Jogiyanto, 1992:12).

E. Sistem Informasi Manajemen

1. Definisi Sistem Informasi Manajemen

Sistem Informasi Manajemen (*management information system* atau sering disingkat MIS) merupakan sistem informasi di dalam organisasi untuk mendukung informasi-informasi yang dibutuhkan oleh semua tingkatan manajemen. Hingga saat ini belum ada kesepakatan-kesepakatan terhadap arti dari istilah Sistem Informasi Manajemen.

Beberapa penulis cenderung memilih istilah-istilah seperti "Sistem Pengolahan Informasi", "Sistem Informasi atau Keputusan" atau "Sistem Informasi" saja.

Sehubungan dengan sistem pengolahan informasi berdasarkan komputer yang dirancang untuk mendukung fungsi operasi, manajemen dan keputusan sebuah organisasi, terdapat definisi tentang manajemen sistem informasi, "*Management Information System is the office design, delivery, and use of information systems in organization*" (Kroenke, 1992:6).

Selain definisi di atas, ada beberapa definisi dari para ahli, diantaranya :

1. Barry E. Chusing mengungkapkan suatu sistem informasi manajemen adalah kumpulan dari manusia dan sumber daya modal di dalam suatu organisasi yang bertanggungjawab mengumpulkan dan mengolah data untuk menghasilkan informasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen di dalam kegiatan perencanaan dan pengendalian.
2. Gordon B. Davis, sistem informasi manajemen adalah sistem manusia atau mesin yang menyediakan informasi untuk mendukung operasi, manajemen, dan fungsi pengambilan keputusan dari suatu organisasi. (Jogiyanto, 1999:14-15).

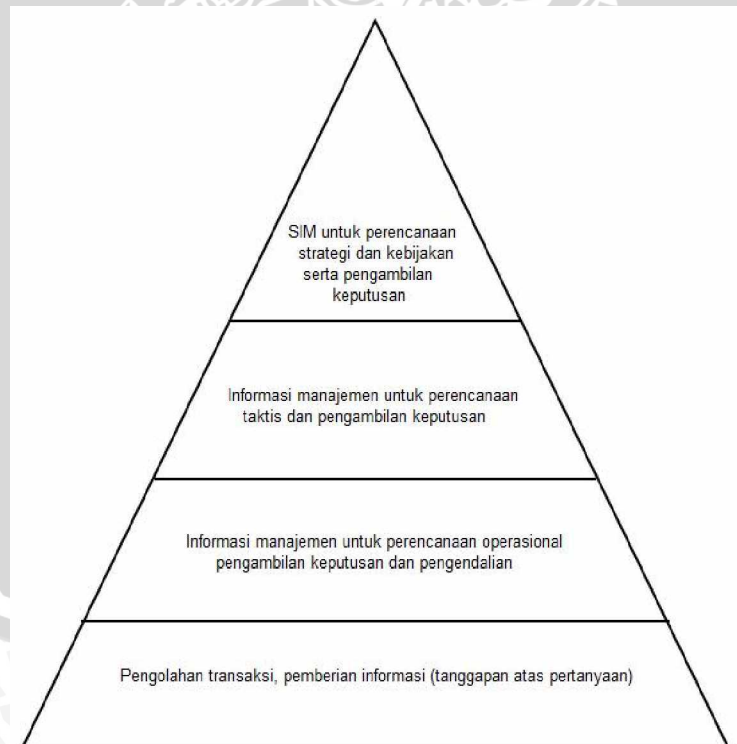
Pendapat lain menyebutkan bahwa sistem informasi manajemen merupakan istilah yang umum dikenal oleh orang, yaitu sebuah sistem manusia yang terpadu (*integrated*), untuk menyajikan informasi guna mendukung fungsi operasi, manajemen, dan pengambilan keputusan dalam sebuah organisasi (Davis, 1997:3).

Dari beberapa definisi sistem informasi manajemen di atas, dapat diambil pengertian bahwa yang dimaksud dengan sistem informasi manajemen adalah suatu kumpulan dari interaksi sistem-sistem informasi yang menghasilkan informasi dan berguna bagi semua tingkatan tentang manajemen.

Secara teori, komputer tidak harus digunakan di dalam sistem informasi manajemen, tetapi kenyataannya tidaklah mungkin sistem informasi manajemen yang sedemikian kompleks dapat berfungsi tanpa melibatkan komputer. Sistem informasi manajemen merupakan suatu sistem yang melakukan fungsi-fungsi untuk menyediakan semua informasi yang mempengaruhi operasi organisasi. Sistem informasi manajemen merupakan kumpulan dari sistem-sistem operasi.

Sistem informasi manajemen dapat digambarkan dalam bentuk piramida, yang dapat dibagi menjadi beberapa fungsi manajemen dalam suatu organisasi. Diharapkan dengan adanya pembagian fungsi dalam suatu organisasi akan berdampak pada terlaksananya sistem informasi manajemen sesuai dengan tujuan organisasi. Di bawah ini adalah gambar sistem informasi manajemen yang didalamnya telah terbagi ke dalam beberapa fungsi sistem informasi manajemen.

Gambar 4
Sistem Informasi Manajemen



Sumber : Davis, 1997:2

2. Tujuan Sistem Informasi Manajemen

Suatu sistem informasi pada umumnya dikembangkan untuk tujuan-tujuan tertentu sesuai dengan permasalahan / kebutuhan pemakainya. Dengan begitu maka setiap sistem informasi mempunyai tujuan yang spesifik. Secara umum tujuan sistem informasi dapat dikembangkan sebagai berikut :

- 1) Agar organisasi dapat beroperasi secara efisien.
- 2) Agar organisasi dapat beroperasi secara efektif.
- 3) Agar organisasi dapat memberikan pelayanan/*service* yang lebih baik.
- 4) Agar organisasi dapat meningkatkan kreasi terhadap produk yang dihasilkan.
- 5) Agar organisasi dapat meningkatkan usahanya (Sutanta, 2003:80-81)

Beberapa tujuan sistem informasi manajemen di atas sekaligus merupakan keuntungan bagi organisasi. Begitu besarnya dukungan sistem informasi manajemen terhadap organisasi telah mengakibatkan terjadinya revolusi yang besar terhadap perkembangan sistem informasi pada masa-masa yang akan datang.

3. Unsur Pokok Sistem Informasi Manajemen

Tinjauan pokok unsur pengoperasian sistem informasi manajemen merupakan suatu cara untuk menjelaskan tentang sistem informasi manajemen. Unsur pengoperasian sistem informasi manajemen dibedakan menjadi tiga aspek tinjauan, yaitu berdasarkan komponen fisik, fungsi pengolahan, dan fungsi keluaran untuk para pemakai (Sutanta, 2003:19).

Tinjauan berdasarkan komponen fisik tidak menjelaskan sistem, dalam arti tidak membahas mengapa sistem disusun sedemikian rupa. Cara lain untuk menguraikan sistem informasi manajemen adalah dengan menceritakan tentang apa yang dikerjakan dalam sistem informasi manajemen yaitu menurut fungsi pengolahannya. Sedangkan cara ketiga yang dapat digunakan adalah berdasarkan keluaran oleh pemakai.

Tiga aspek tinjauan unsur pokok pengoperasian sistem informasi manajemen adalah :

- 1) Berdasarkan komponen fisik
 - a. Perangkat keras (*hardware*)
 - b. Perangkat lunak (*software*)
 - c. Berkas (*file*)
 - d. Manusia (*brainware*)
- 2) Berdasarkan fungsi pengolahan
 - a. Mengolah transaksi
 - b. Memelihara file *histories*

- c. Menghasilkan keluaran
- d. Interaksi *user* pengolah
- 3) Berdasarkan keluaran untuk para pemakai
 - a. Dokumentasi transaksi
 - b. Laporan rutin
 - c. Jawaban atas pertanyaan terjadwal
 - d. Laporan tidak terjadwal (*adhoc*)
 - e. Jawaban atas pertanyaan tidak terjadwal (*adhoc*)
 - f. Dialog antar *user-machine* (Sutanta, 2003:20)

F. Sistem Informasi Penjualan

1. Definisi Sistem Informasi Penjualan

Sistem informasi penjualan menyediakan informasi penjualan harian, mingguan, bulanan, triwulanan, semesteran dan tahunan dari masing-masing jenis barang dan supplier secara rinci. Sistem informasi ini terkait erat dengan sistem persediaan barang, karena setiap penjualan akan mengurangi persediaan barang.

G. Sistem Manajemen Basis Data

1. Basis Data

Sistem manajemen basis data tidak dapat lepas dengan sistem basis data, sedangkan sistem basis data tidak dapat lepas dengan basis data (*database*). Basis data sendiri telah didefinisikan oleh Fathansyah (2002:2) dalam beberapa definisi berikut :

- a. Himpunan kelompok data (*arsip*) yang saling berhubungan yang diorganisir sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah.
- b. Kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan (*redundansi*) yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan.
- c. Kumpulan *file/tabel/arsip* yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronik.

Sehingga dari beberapa definisi basis data di atas dapat disimpulkan bahwa basis data adalah suatu kumpulan data yang telah diorganisir untuk mengurangi pengulangan data dan saling berinteraksi serta disimpan dalam media penyimpanan elektronik sehingga dapat digunakan kembali dengan mudah.

Dalam pembuatan basis data terdapat beberapa aturan yang harus dipenuhi. Aturan tersebut menurut Sutanta (1996:7) sebagai berikut :

- a. *Data redundancy*, yaitu munculnya data yang sama secara berulang-ulang pada file basis data yang seharusnya tidak diperlukan
- b. *Data inconsistency*, yaitu munculnya data yang tidak konsisten pada field yang sama untuk beberapa *file* dengan *key* yang sama.
- c. *Data terisolasi*, disebabkan jika data tersebar dalam beberapa *file* dalam format yang tidak sama, maka akan menyulitkan dalam penulisan program.
- d. *Integrity problem*, berhubungan dengan kerja sistem agar dapat melakukan kendali pada semua bagian sistem sehingga sistem selalu beroperasi dalam pengendalian yang penuh.
- e. *Security problem*, berhubungan dengan masalah keamanan data dalam sistem basis data. Pada prinsipnya *file* basis data hanya bisa digunakan oleh pemakai tertentu yang mempunyai wewenang untuk mengaksesnya.

2. Sistem Basis Data

Menurut Jogiyanto (2001:217), pengertian “sistem basis data adalah suatu sistem yang mengintegrasikan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya dan membuatnya tersedia untuk beberapa aplikasi yang bermacam-macam di dalam organisasi”.

Sedangkan pendapat Fathansyah (2002:9) menyebutkan “sistem basis data merupakan sistem yang terdiri atas kumpulan *file* (tabel) yang saling berhubungan (dalam sebuah basis data di sebuah sistem computer) dan sekumpulan program (*Database Management System /DBMS*) yang memungkinkan beberapa pemakai dan atau program lain untuk mengakses dan memanipulasi *file-file* (tabel-tabel) tersebut”.

Sehingga dari pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa basis data adalah sistem informasi yang terdiri dari kumpulan data yang terdapat pada basis data yang saling berinteraksi dengan menggunakan beberapa program aplikasi untuk mengakses dan atau memanipulasi data tersebut sehingga menjadi informasi yang bermanfaat.

3. Sistem Manajemen Basis Data

Sistem manajemen basis data atau yang biasa disebut dengan *Database Management System (DBMS)* telah didefinisikan oleh beberapa ahli. Menurut Scott (2002:352) “sistem manajemen basis data adalah suatu kelompok program *software* yang mengelola *database*, mengontrol akses terhadap *database*, menjaga pengamanan *database* dan melakukan tugas-tugas lainnya”.

Sedangkan McLeod (2001:327) berpendapat, “sistem manajemen basis data adalah perangkat lunak yang menetapkan dan memelihara integrasi logis antar *file*, baik eksplisit maupun implisit”.

H. Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem adalah :

System development refers to all the activities that go into producing an information systems to an organizational problem or opportunity. System development is a structural kind of problem solving with distinct activities. These activities consist of analysis, system design programming testing, conversion and production and maintenance (Laudon and Laudon, 2000:347).

Pengembangan sistem dapat berarti menyusun suatu sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang telah ada. Suatu sistem diganti atau diperbaharui dikarenakan hal-hal sebagai berikut :

- a. Adanya permasalahan yang timbul di sistem yang lama, yaitu :
 - 1) Ketidakberesan
Ketidakberesan dalam sistem yang lama menyebabkan sistem tersebut tidak dapat beroperasi sesuai dengan harapan.
 - 2) Pertumbuhan Organisasi
Pertumbuhan organisasi menyebabkan harus disusunnya sistem yang baru, diantaranya adalah kebutuhan informasi yang semakin luas, pengolahan data semakin meningkat, atau perubahan prinsip akuntansi yang baru.
- b. Untuk meraih kesempatan-kesempatan (*opportunities*)
Teknologi Informasi, perangkat keras komputer, perangkat lunak dan teknologi komunikasi berkembang dengan cepat. Organisasi merasa bahwa teknologi informasi perlu digunakan untuk mendukung penyediaan informasi yang dapat mendukung proses pengambilan keputusan. Kecepatan dan efisiensi waktu sangat menentukan berhasil tidaknya strategi dan rencana yang disusun untuk meraih kesempatan yang ada.
- c. Adanya instruksi-instruksi (*directive*)
Penyusunan sistem yang baru dapat juga terjadi karena adanya instruksi dari top manajemen atau dari luar organisasi, seperti peraturan pemerintah (Jogiyanto, 1999:35-36).

1. Siklus Hidup Pengembangan Sistem

Dalam mengembangkan sistem informasi yang berbasis komputer dibutuhkan banyak sumber daya dan waktu yang lama. Proses pengembangan sistem melewati tahapan dari mulai sistem itu direncanakan sampai dengan sistem itu diterapkan, dioperasikan, dan dipelihara. Jika suatu sistem mengalami gangguan atau ingin dikembangkan maka diperlukan proses mulai tahap pertama dan seterusnya yang disebut siklus hidup sistem. Langkah utama dalam siklus hidup pengembangan sistem terdiri dari :

a. Kebijakan dan Perencanaan Sistem

Kebijakan sistem (*system policy*) merupakan landasan dan dukungan dari manajemen puncak untuk membuat perencanaan sistem. Perencanaan sistem (*system planning*) merupakan pedoman untuk melakukan pengembangan sistem (Jogiyanto, 1999:71).

b. Analisis Sistem

Salah satu tahapan dalam pembuatan sistem adalah analisis sistem. Pengertian analisis sistem adalah :

“Penguraian dari sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan, yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya” (Jogiyanto, 1999:129)

Tahapan analisis sistem dilakukan setelah tahap perencanaan sistem (*system planning*) dan sebelum tahapan desain sistem (*system design*). Tahap analisis sistem merupakan tahap yang kritis dan sangat penting. Karena kesalahan di tahap ini akan menyebabkan kesalahan di tahap selanjutnya.

Dalam tahap analisis sistem terdapat beberapa langkah dasar yang harus dilakukan oleh analisis sistem. Langkah-langkah dasar yang harus dilakukan oleh analisis sistem :

- 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 (Jogiyanto, 1999:130).

Dari pengertian analisis sistem, maka dapat disimpulkan bahwa tahap analisis sistem merupakan tahap yang membutuhkan suatu pertimbangan yang matang, tahap yang harus dilakukan seobyektif mungkin, agar hasilnya tidak bias. Karena kegagalan dalam melakukan studi kelayakan dapat mengakibatkan pada kegagalan pembangunan sistem informasi.

c. Desain Sistem Secara Umum

Tujuan desain sistem secara umum adalah memberikan gambaran secara umum kepada user tentang sistem yang baru, dan merupakan persiapan dari desain secara terinci.

d. Desain Sistem Terinci

Desain ini hanya dimaksudkan untuk menentukan kebutuhan *output* dari sistem yang baru. *Output* apa saja yang dibutuhkan, dan bagaimana bentuk *output* tersebut.

e. Seleksi Sistem

Hasil dari desain sistem yang dirancang belum dapat diimplementasikan karena harus memiliki komponen-komponen sistem secara fisik, yaitu teknologi yang berupa perangkat keras dan perangkat lunak. Karena banyaknya alternatif teknologi yang tersedia maka diperlukan penyeleksian sistem (*system selection*). Pada tahap seleksi dibutuhkan pengetahuan yang cukup bagi pemilih sistem tentang siapa-siapa yang menyediakan teknologi ini, cara pemilikannya, dan sebagainya.

Untuk itu perlu diperhatikan langkah-langkah dalam menyeleksi dan memilih sistem, diantaranya :

- 1) Memilih penyedia teknologi.
- 2) Meminta proposal dari penjual.
- 3) Menyaring penjual.
- 4) Mengevaluasi penjual yang lolos saringan.
- 5) Membuat kontrak (Jogiyanto, 1999:566).

f. Implementasi Sistem

Setelah sistem dianalisis dan didesain secara terperinci, dan teknologi telah diseleksi, maka sekarang sistem siap untuk diimplementasikan. Tahap ini merupakan tahap meletakkan sistem supaya siap untuk dioperasikan, juga kegiatan menulis kode program jika tidak digunakan paket perangkat lunak aplikasi.

Tahap-tahap implementasi sistem terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Menerapkan rencana implementasi
- 2) Kegiatan implementasi.
- 3) Tindak lanjut implementasi (Jogiyanto, 1999:573).

g. Perawatan Sistem

Sistem yang telah diuji coba dinyatakan lolos dapat mulai digunakan untuk menangani prosedur bisnis yang sesungguhnya. Selama sistem digunakan, tim teknis harus memperhatikan masalah pemeliharaan sistem. Hal tersebut paling penting untuk memelihara keutuhan data dan informasi yang telah dihimpun di dalamnya. Pemeliharaan sistem secara rutin dapat meliputi penataan ulang *database*, mem-*backup* dan *scanning* virus. Sementara itu

pemeliharaan juga termasuk melakukan penyesuaian untuk menjaga kemutakhiran sistem atau pembetulan atas kesalahan yang mungkin terjadi dan belum diketahui sebelumnya (Oetomo, 2002:159).

2. Perancangan Sistem

Analisis sistem akan mendapatkan gambaran dengan jelas apa yang harus dilakukan setelah tahap analisis sistem selesai dilakukan. Kemudian analisis sistem akan membuat perancangan sistem atau desain sistem yang akan dibuat.

a. Definisi Perancangan Sistem

Menurut Jogiyanto (1999:197), perancangan sistem adalah :

Suatu tahapan setelah analisis dari siklus pengembangan sistem yang merupakan pendefinisian dari kebutuhan fungsional serta merupakan persiapan untuk rancang bangun implementasi yang menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk dan dapat berupa penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi serta termasuk menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem.

Sedangkan menurut Laudon & Laudon (2000:349) mengemukakan bahwa *“the design of an information system is the overall plan or model for that system, it consist of all specifications that give system its form and structure”*. Perancangan sistem menentukan bagaimana sasaran yang ditetapkan, ini melibatkan pembentukan perangkat lunak dan komponen perangkat keras dari sistem sehingga sesudah pemasangan, sistem akan memenuhi spesifikasi yang dibuat pada tahap akhir tahap analisis sistem.

b. Tujuan dan Sasaran Perancangan Sistem

Maksud dan tujuan perancangan sistem yaitu :

- 1) Untuk memenuhi kebutuhan kepada pemakai sistem;
- 2) Untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada pemrogram komputer dan ahli-ahli teknik lainnya yang terlibat (Jogiyanto, 1999:197).

Selain tujuan, perancangan sistem juga mempunyai sasaran yang harus diperhatikan dalam pencapaian tujuan tersebut, yaitu:

- 1) Desain sistem harus berguna, mudah dipahami, dan nantinya mudah digunakan. Hal ini berarti bahwa data harus mudah ditangkap, metode-metode harus mudah diterapkan dan informasi harus mudah dihasilkan serta mudah dipahami dan digunakan.

- 2) Desain harus dapat mendukung tujuan utama perusahaan sesuai dengan yang telah didefinisikan pada tahap perncanaan sistem yang dilanjutkan pada tahap analisis sistem.
- 3) Desain sistem harus efektif dan efisien untuk dapat mendukung pengolahan transaksi, pelaporan manajemen dan mendukung keputusan yang akan dilakukan oleh manajemen termasuk tugas-tugas yang lainnya yang dapat dilakukan oleh computer
- 4) Desain sistem harus dapat mempersiapkan rancang bangun yang terinci untuk masing-masing komponen dari sistem informasi yang meliputi data dan informasi, simpanan data, metode-metode, prosedur-prosedur, manusia, perangkat keras, perangkat lunak, dan pengendalian intern (Jogiyanto, 1999:1997).

1) Tahapan Perancangan Sistem

Pada tahap perancangan sistem, komponen-komponen sistem informasi dirancang untuk dikomunikasikan kepada pemakai (*user*) bukan untuk pemrogram.

Menurut Jogiyanto (1999:211), tahapan perancangan sistem adalah sebagai berikut :

- a) **Desain Model**
Desain model merupakan perancangan model dari sistem dalam bentuk *physical sytem* dan *logical model*. Dalam menggambarkan *physical system* dapat menggunakan bagan alir sistem (*flowchart*) yang menunjukkan kepada pemakai (*user*) bagaimana sistem secara fisik diterapkan. Sedangkan *logical model* digambarkan dengan menggunakan diagram arus data (*Data Flow Diagram/DFD*) yang menjelaskan kepada pemakai (*user*) bagaimana fungsi-fungsi di sistem informasi bekerja.
- b) **Desain Input**
Desain *input* merupakan tahap dalam merancang tampilan antarmuka (*interface*) yang berfungsi sebagai perantara dalam interaksi antara pengguna sistem dengan sistem itu sendiri. Alat yang digunakan untuk memasukkan data yang digunakan pada sistem itu adalah *keyboard* sehingga desain *input*-nya adalah berupa tampilan antarmuka di layar komputer yang meminta masukan dari *keyboard*.
- c) **Desain Output**
Output merupakan produk dari sistem informasi yang dapat dilihat. *Output* dapat berupa hasil di media keras (seperti misalnya kertas) atau hasil di media lunak (berupa tampilan di layar komputer). Selain itu, *output* dapat berupa hasil dari suatu proses yang akan digunakan oleh proses lain yang tersimpan di suatu media seperti *tape*, *disk*, atau kartu.
- d) **Desain Database**
Desain *database* merupakan tahap dalam merancang *database* yang akan digunakan untuk menyimpan data-data yang dimiliki oleh sistem tersebut.

- e) Desain Teknologi
Teknologi digunakan untuk menerima *input*, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari 3 bagian yaitu perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), dan teknisi (*humanware* atau *brainware*).
- f) Desain Kontrol
Pengendalian yang diterapkan pada sistem informasi sangat berguna untuk tujuan mencegah atau menjaga terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan (kesalahan-kesalahan atau kecurangan-kecurangan), sehingga sistem tersebut akan dapat terus melangsungkan hidupnya. Pengendalian yang baik merupakan cara bagi suatu sistem informasi untuk melindungi dirinya dari hal-hal yang merugikan.

3. Desain Sistem

Setelah tahap analisis sistem dilakukan, maka analisis sistem telah mendapatkan gambaran tentang apa yang harus dikerjakan. Selanjutnya analisis sistem melakukan tahapan desain sistem (*system design*). Definisi desain sistem menurut para pakar antara lain :

- a. John Burch dan Gary Grudnitski : desain sistem dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang dipisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.
- b. George M. Scott : desain sistem menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan; tahap ini menyangkut konfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem sehingga setelah instalasi dari sistem akan benar-benar memuaskan rancang bangun yang telah ditetapkan pada akhir tahap analisis sistem (Jogiyanto, 1999:196)

Sedangkan maksud dan tujuan dari sebuah desain sistem adalah :

- a. Untuk memenuhi kebutuhan para pemakai sistem.
- b. Untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada pemrogram komputer dan ahli-ahli teknik lain yang terlibat.

Desain sistem dibagi menjadi dua bagian, yaitu desain sistem secara umum (*general system design*) dan desain sistem secara terinci (*detailed system design*).

a. Desain Sistem Secara Umum

Pada tahap desain sistem secara umum kegiatan yang dilakukan adalah mengidentifikasi komponen-komponen sistem informasi yang akan didesain secara rinci dan bertujuan untuk memerikan gambaran

secara umum kepada *user* tentang sistem yang baru. Komponen sistem informasi yang didesain adalah :

- 1) Desain model secara umum
Desain model dari sistem informasi yang diusulkan dalam bentuk *physical system* dan *logical model*. Dalam menggambarkan *physical system* dapat menggunakan *flowchart* yang simbol-simbolnya menunjukkan secara tepat arti fisiknya. Untuk menggambarkan *logical model* dapat menggunakan *data flow diagram* yang memberi gambaran tentang fungsi di sistem informasi secara logika.
- 2) Desain *output* secara umum
Langkah-langkah yang diambil dalam desain *output* secara umum yaitu :
 - a) Menentukan kebutuhan *output* dari sistem yang baru
Output yang akan didesain dapat ditentukan dari diagram arus data (DAD) sistem baru yang telah dibuat. *Output* di DAD ditunjukkan oleh arus data dari suatu proses ke proses yang lain.
 - b) Menentukan parameter dari *output*
Setelah *output-output* yang akan didesain telah dapat ditentukan, maka parameter dari *output*, formatnya, media yang akan digunakan, alat *output* yang digunakan, jumlah tembusannya, distribusinya dan periode *output*.
 - c) Desain *input* secara umum
Desain dalam *input* ini adalah dokumen dasar yang digunakan untuk menangkap data, kode-kode *input* yang digunakan dan bentuk dari tampilan *input* di alat *input*. Sedangkan langkah-langkah dalam mendesain *input* secara umum adalah :
 - Ø Menentukan kebutuhan *input* dari sistem baru
Input yang akan didesain dapat ditentukan dari DAD sistem baru yang telah dibuat. *Input* di DAD ditunjukkan oleh arus data dari suatu kesatuan luar ke suatu proses dan bentuk tampilan *input* di alat *input* yang ditunjukkan oleh proses memasukkan data.
 - Ø Menentukan parameter dari *input*
Setelah *input* didesain telah dapat ditentukan, maka parameter dari *input* selanjutnya juga dapat ditentukan. Parameter ini meliputi : bentuk dari *input*; jumlah tembusan untuk *input* berupa dokumen dasar dan distribusinya; alat *input* yang digunakan; volume *input*; periode *input*.
- 3) Desain *database* secara umum
Database merupakan basis penyedia informasi bagi para pemakai. *Database* yang diterapkan dalam sistem informasi disebut *database system*. *Database System* adalah suatu informasi yang mengintegrasikan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, dan membuatnya tersedia untuk beberapa aplikasi yang bermacam-macam di dalam suatu organisasi.
 - a) Tipe dari *file*
Database dibentuk dari kumpulan *file*. *File* di dalam pemrosesan aplikasi dapat dikategorikan ke dalam beberapa tipe, diantaranya :

- 1) *File induk (master file)*

Di dalam aplikasi, file ini merupakan file yang penting, dan terus ada selama sistem informasi ini ada. File induk dapat dibedakan lagi menjadi :

 - *File induk acuan (reference master file)*, yaitu file induk yang recordnya relative statis, jarang berubah nilainya.
 - *File induk dinamik (dynamic master file)*, yaitu file induk yang nilai record-recordnya sering berubah atau di-update sebagai akibat dari suatu transaksi.
 - 2) *File transaksi (transaction file)*

File transaksi disebut juga dengan nama *file input (input file)*. *File* ini digunakan untuk merekam data dari transaksi yang terjadi.
 - 3) *File laporan (report file)*

File ini disebut juga dengan nama *file output (output file)*, yaitu *file* yang berisi dengan informasi yang akan ditampilkan. *File* ini dibuat untuk mempersiapkan pembuatan suatu laporan dan biasanya dilakukan bila printer belum siap atau masih digunakan oleh proses yang lain.
 - 4) *File sejarah (history file)*

File sejarah disebut juga dengan nama *file arsip (archival file)*, yaitu *file* yang berisi dengan data masa lalu yang sudah tidak aktif lagi, tetapi perlu disimpan untuk keperluan mendatang.
 - 5) *File pelindung (backup file)*

File pelindung merupakan salinan dari *file-file* yang masih aktif di *database* pada suatu saat tertentu. *File* ini digunakan sebagai cadangan bila *file database* yang aktif mengalami kerusakan atau hilang.
 - 6) *File kerja (working file)*

File kerja disebut juga dengan nama *file sementara (temporary file)* atau *scratch file*. *File* ini dibuat oleh suatu proses program secara sementara karena memori komputer tidak mencukupi atau untuk menhemat pemakaian memori selama proses dan akan dihapus bila proses telah selesai.
- b) *Akses dan organisasi file*

Akses file adalah suatu metode yang menunjukkan bagaimana suatu program computer akan membaca record-record dari suatu file. File dapat diakses dengan dua cara yaitu secara urut (*sequential access*) atau secara langsung (*direct access* atau *random access*). Edangkan organisasi file adalah pengatuan dari record secara logika di dalam file dan dihubungkan antara satu dengan yang lainnya. file dapat diorganisasikan secara urut (*sequential access*), urut berindeks (*indexed sequential file*) dan file akses langsung (*direct access*).
- c) *Langkah-langkah desain database*
- 1) *Desain teknologi secara umum*

Teknologi yang digunakan untuk menerima *input*, menjalankan model, menyimpan dan mengakse data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran serta membantu

pengendalian dari sistem secara keseluruhan. Teknologi ini terdiri dari tiga omponen utama, yaitu perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), dan teknisi (*brainware*).

Langkah-langkah mendesain teknologi secara umum adalah sebagai berikut :

- Menentukan jenis teknologi untuk sistem baru
Untuk teknologi perangkat keras, analisis sistem harus menentukan terlebih dahulu peralatan apa yang akan digunakan di masing-masing proses dalam sistem informasi.
 - Menentukan jumlah dari teknologi
Untuk perangkat keras, jumlah dari masing-masing teknologi dapat ditentukan dari waktu yang tersedia dan waktu standar masing-masing operasi.
- 2) Desain kontrol secara umum
Pengendalian yang diterapkan pada sistem informasi sangat penting untuk mencegah dan menjaga terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan, seperti kesalahan-kesalahan atau kecurangan-kecurangan. Pengendalian dapat dikategorikan ke dalam pengendalian secara umum (*general control*) dan pengendalian aplikasi (*application control*) (Jogiyanto, 1999:211-250).

b. Desain Sistem Secara Terinci

Desain sistem terinci merupakan kelanjutan dari desain sistem secara umum. Di tahap desain terinci akan digambarkan bagaimana dan seperti apa secara terinci komponen-komponen utama dari suatu sistem informasi, beserta desain *input* yang digunakan beserta kode-kode *inputnya*. Lalu mendesain tampilan dari dialog layar terminal yang merupakan kombinasi *input* dan *output* di layar. Selanjutnya desain terinci struktur masing-masing *file database* yang digunakan, kapasitas teknologi simpanan luar dan rancang bangun dari program komputer.

- 1) Desain *output* terinci
Output-output apa saja yang dibutuhkan oleh sistem baru dan berbentuk apa *output* tersebut, apakah berbentuk laporan di media kertas atau di media lunak.
- 2) Desain *input* terinci
Awal dimulainya proses informasi, karena hasil dari suatu sistem informasi tidak lepas dari data yang dimaksud.
- 3) Desain dialog terminal
Merupakan rancang bangun dari percakapan antara user dan komputer. Percakapan ini dapat terdiri dari proses memasukkan data ke dalam sistem, menampilkan *output* informasi ke user atau dapat keduanya.
- 4) Desain *database* secara terinci
Dimaksudkan untuk mendefinisikan isi atau struktur dari tiap file yang telah didefinisikan dan didesain secara umum. Elemen data dari suatu file *database* harus dapat digunakan untuk pembuatan

suatu *output*, demikian juga *input* yang akan direkam di *database*. *File database* harus mempunyai elemen yang menampung *input* yang dimaksudkan. Dengan demikian isi / struktur suatu *file database* tergantung dari arus data masuk dan keluar ke atau dari file tersebut.

- 5) Desain teknologi terinci
Desain ini sebenarnya telah dilakukan di tahap desain secara umum, tapi ada yang belum didefinisikan yaitu kapasitas dan teknologi simpanan luar yang akan digunakan. Setelah file *database* berhasil didesain secara rinci, kebutuhan kapasitas simpanan luar sekarang dapat dihitung dengan lebih tepat. Besarnya simpanan luar yang dibutuhkan tersebut dapat dihitung berdasarkan besarnya file *database* yang akan menyimpan data untuk satu periode tertentu.
- 6) Desain model dan control terinci
Model dari sistem secara fisik dan logika telah didesain pada tahap desain secara umum. Sistem secara fisik dapat digambarkan dengan bagan alir sistem atau bagan alir dokumen. Sedangkan sistem secara logika digambarkan dengan diagram arus data (DAD). Desain model sistem ini secara umum hanya menggambarkan prosedur dan metode pengolahan dari sistem informasi saja. Sedang pada desain model terinci mendefinisikan secara rinci urutan dari masing-masing proses yang digambarkan di DAD (Jogiyanto, 1999:361-410).

I. Perangkat Permodelan Sistem

Untuk membantu analisis sistem di dalam menganalisa, mendesain dan melakukan pemrograman suatu sistem, terdapat beberapa cara untuk menampilkan sistem tersebut dalam bentuk diagram, yaitu :

1. Data Flow Diagram

DFD (*Data Flow Diagram*) adalah suatu diagram yang menggambarkan model komponen sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau dimana data tersebut akan disimpan (Jogiyanto, 1999:700).

Dalam merancang sebuah program ada empat notasi untuk menggambarkan arus data dalam perancangan program pada DFD, yaitu :

- a. *External Entity* (kesatuan luar) atau *boundary* (batas sistem)

Setiap sistem pasti mempunyai batasan sistem yang memisahkan suatu sistem dengan lingkungan luarnya. Sistem akan menerima *input* dan menghasilkan *output* kepada lingkungan luarnya. Entitas luar (*external entity*) merupakan kesatuan di luar lingkungan sistem yang dapat berupa orang, organisasi atau sistem lainnya yang

berada di lingkungan luarnya yang akan memberikan *input* atau menerima *output* dari sistem (Jogiyanto, 1999:700).

Gambar 5
External Entity (kesatuan luar)



Sumber : Jogiyanto, 1999:700

b. *Data Flow* (arus data)

Arus data (*data flow*) di DFD diberi simbol suatu panah. Arus data ini mengalir di antara proses (*process*), simpanan data (*data storage*) dan kesatuan luar (*external entity*). Arus data ini menunjukkan arus data dari data yang berupa masukan sistem atau hasil proses dari sistem (Jogiyanto, 1999:701).

Gambar 6
Data Flow (arus data)

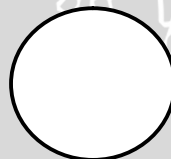


Sumber : Jogiyanto, 1999:701

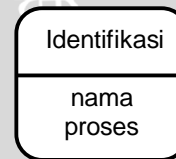
c. *Process* (proses)

Suatu proses adalah kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh seseorang, mesin, atau komputer dari hasil suatu arus data yang masuk ke dalam proses untuk dihasilkan arus data yang akan keluar dari proses.

Gambar 7
Proses (proses)



atau



d. *Data Storage* (simpanan data)

Simpanan data (*data storage*) merupakan simpanan dari data yang dapat berupa sebagai berikut :

- (1) suatu arsip atau *database* di sistem komputer
- (2) suatu arsip atau catatan manual
- (3) suatu kotak tempat data di meja seseorang
- (4) suatu table acuan manual
- (5) suatu legenda atau buku (Jogiyanto, 1999:707)

Gambar 8
Data Store (penyimpanan data)

media	nama <i>data store</i>
-------	------------------------

Sumber : Jogiyanto, 1999:707

1) Diagram Konteks (*Context Diagram*)

Diagram konteks merupakan pola penggambaran yang berfungsi untuk memperlihatkan interaksi sistem informasi tersebut dengan lingkungan dimana sistem tersebut ditempatkan.

Dalam penggambaran itu, sistem dianggap sebagai sebuah obyek yang tidak dijelaskan secara rinci karena yang ditekankan adalah interaksi sistem dengan lingkungan yang akan mengaksesnya. Penggambaran biasanya juga menyertakan *data flow diagram* daftar kejadian (*DFD Even List*) yang mungkin terjadi dari setiap departemen atau pihak-pihak baik internal maupun eksternal perusahaan yang berinteraksi dengan sistem informasi. (Oetomo, 2002:116).

2) Data Flow Diagram Tahapan/Level (*DFD Level*)

Data flow diagram tahapan (*DFD Levelled*) merupakan peralatan yang berfungsi untuk menggambarkan secara rinci mengenai sistem sebagai jaringan kerja antar fungsi yang berhubungan satu sama lain dengan menunjukkan dari dan kemana data mengalir serta menyimpannya.

Pada umumnya tahapan ini dimulai dari 0,1,2, dan seterusnya. Tahapan 0 menggambarkan sistem secara global. Meskipun sudah cukup rinci dengan menggambarkan *database* yang akan menampung aliran data, namun pada tahap ini, semua proses hanya digambarkan sebagai sistem secara umum namun tidak terinci.

Setiap penurunan ke tahapan yang lebih rendah yaitu tahapan 1,2 dan seterusnya, maka proses-proses tersebut akan diurai lebih rinci dengan spesifikasi lebih jelas. Penurunan tahapan dilakukan jika perlu merinci beberapa proses. Namun, tidak semua bagian dari proses tersebut harus diturunkan dengan jumlah tahapan yang sama (Oetomo, 2002:118).

2. Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan model konseptual yang mendeskripsikan hubungan antara penyimpanan, menggambarkan struktur data dan hubungan antar entitas sebagai pembentuk sistem. Dengan menggunakan ERD, model sudah dapat dituju tanpa proses yang harus dilakukan. Ada tiga macam komponen yang digunakan menyusun sebuah diagram ERD, yaitu :

a. Entitas

Entitas menunjukkan obyek-obyek dasar yang terkait di dalam sistem. Obyek dasar dapat berupa orang, benda, atau hal yang keterangannya perlu disimpan di dalam basis data. Untuk menggambarkan entitas dilakukan dengan mengikuti aturan sebagai berikut :

- (1) Entitas dinyatakan dengan simbol persegi panjang
- (2) Nama entitas dituliskan di dalam simbol persegi panjang
- (3) Nama entitas berupa : kata benda, tunggal.
- (4) Nama entitas sedapat mungkin menggunakan nama yang mudah dipahami dan dapat menyatakan maknanya dengan jelas. (Sutanta, 2004:80)

Ada lima macam entitas yang terlibat dalam sistem, antara lain :

- (1) Isian entitas, menyatakan sebuah kemungkinan pada entitas.
- (2) Himpunan entitas, menyatukan sekumpulan entitas dengan struktur atau sifat yang sama.
- (3) Entitas regular/entitas dominan, merupakan entitas yang keberadaannya tidak bergantung pada entitas yang lain.
- (4) Entitas dependen (*weak entity*), merupakan entitas yang keberadaannya bergantung pada entitas yang lain.
- (5) Entitas *super type* dan entitas *sub-type*, merupakan entitas yang membawahi atau menjadi entitas bagian yang lebih rendah. (Sutanta, 2004:84-86).

b. Atribut

Atribut sering disebut juga sebagai *property*, merupakan keterangan-keterangan yang terkait pada sebuah entitas yang perlu disimpan sebagai basis data dan berfungsi sebagai penjelas sebuah entitas (Sutanta, 2004:87).

Untuk menggambarkan atribut dilakukan dengan mengikuti aturan sebagai berikut :

- (1) Atribut dinyatakan dengan simbol elips
- (2) Nama atribut dituliskan di dalam simbol elips
- (3) Nama atribut berupa : kata benda, tunggal

- (4) Nama atribut sedapat mungkin menggunakan nama yang mudah dipahami dan dapat menyatakan maknanya dengan jelas.
- (5) Atribut dihubungkan dengan entitas yang bersesuaian dengan menggunakan sebuah garis. (Sutanta, 2004:87)

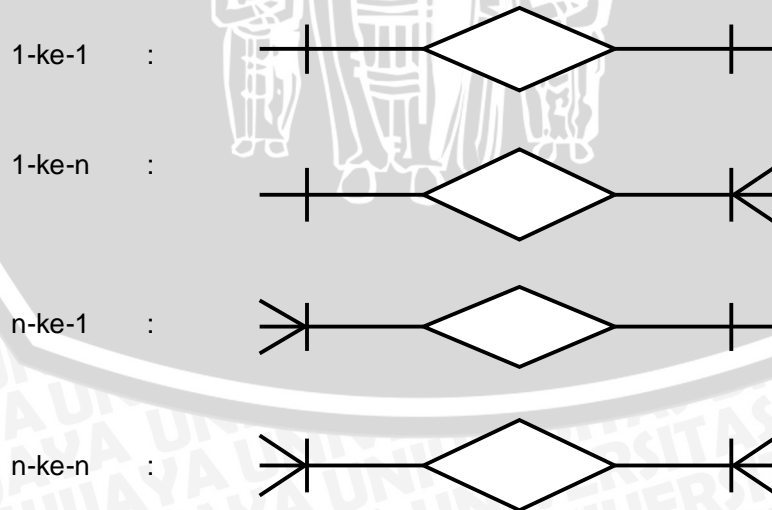
c. Kerelasiaan Antar Entitas (*Relationship*)

Kerelasiaan antar entitas mendefinisikan hubungan antar dua buah entitas. Kerelasiaan adalah kejadian atau transaksi yang terjadi di antara dua buah entitas yang keterangannya perlu disimpan dalam basis data (Sutanta, 2004:90-91). Kerelasiaan antar entitas dapat dikelompokkan dalam tiga jenis, yaitu :

- a) Kerelasiaan jenis 1-ke-1/satu ke satu (*one to one*)
Terjadi jika kejadian atau transaksi di antara dua entitas yang berhubungan hanya memungkinkan terjadi sebuah kejadian atau transaksi pada kedua entitas.
- b) Kerelasiaan jenis n-ke-1/banyak ke satu (*many to one*)
Terjadi jika kejadian atau transaksi di antara dua entitas yang berhubungan hanya memungkinkan terjadi satu kali dalam entitas pertama dan dapat terjadi lebih dari satu kali kejadian atau transaksi pada entitas kedua.
- c) Kerelasiaan jenis n-ke-n/banyak ke banyak (*many to many*)
Terjadi jika kejadian atau transaksi di antara dua entitas yang berhubungan memungkinkan terjadi lebih dari satu kali dalam entitas pertama dan entitas kedua (Sutanta, 2004:91-93).

Untuk menggambarkan kerelasiaan antar entitas dapat disimbolkan sebagai berikut :

Gambar 9
Simbol Kerelasiaan Antar Entitas



Sumber : Sutanta, 2004:91-93

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam metode penelitian ini dijelaskan mengenai jenis penelitian dan alasan pilihan jenis penelitian tersebut. Sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin memberikan gambaran melalui perancangan sistem, mengenai manfaat desain sistem informasi sebagai suatu sistem yang lebih untuk kemudahan pengguna, terutama dalam transaksi pembelian dan penjualan barang, maka jenis penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Penetapan penelitian ini didasarkan pada :

Metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Penelitian deskriptif mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat serta situasi-situasi tertentu, termasuk tentang hubungan, kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, pandangan-pandangan, serta proses-proses yang sedang berlangsung dan pengaruh-pengaruh dari suatu fenomena. (Nazir, 2005:63).

Pendapat lain juga menyebutkan bahwa :

Dalam penelitian deskriptif ini peneliti tidak membuat perbandingan variabel pada sampel yang lain, dan mencari hubungan variabel itu dengan variabel yang lain. Penelitian ini untuk selanjutnya dinamakan penelitian deskriptif. (Sugiyono, 2008:35)

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah studi kasus (*case study*). Pengertian studi kasus adalah penelitian tentang status subyek penelitian yang berkenaan dengan suatu fase spesifik atau khas dari keseluruhan personalitas. subyek penelitian dapat saja individu, kelompok, lembaga, maupun masyarakat (Nazir, 2005:57).

Jadi penelitian deskriptif dengan jenis studi kasus merupakan penelitian yang menggambarkan fenomena yang terjadi dari suatu organisasi, lembaga, atau gejala tertentu.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian merupakan faktor penting karena menyangkut masalah dan data yang dikumpulkan, diolah, dan dianalisis. Fokus penelitian memberi batasan pada obyek yang diteliti agar tidak terlalu luas dan terkonsentrasi pada elemen-elemen yang diteliti, dengan demikian gambaran

yang dihasilkan sesuai dengan permasalahan yang dirumuskan. Sesuai dengan perumusan masalah dan tujuan yang ingin dicapai, maka yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah alur sistem penjualan barang secara manual dan dokumen atau formulir yang berhubungan dengan sistem penjualan barang yang sedang berjalan di tempat penelitian, yaitu Nota penjualan, Bukti Kas Masuk, Bukti Kas Keluar, Laporan Persediaan Barang dan alur pencatatan transaksi pembelian.

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di unit toko KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo, Kabupaten Lamongan yang berlokasi di Jl. Raya Nomor 157 Modo, Lamongan.

D. Sumber Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggali data dari dua sumber yaitu primer dan sekunder. Sumber data dalam penelitian ini adalah :

1. Sumber data primer, diperoleh langsung dari lokasi penelitian yang berhubungan dengan fokus penelitian. Untuk memperoleh data primer, peneliti melakukan observasi di tempat penelitian dan melakukan wawancara dengan pengurus unit toko mengenai permasalahan yang ada, alur pencatatan transaksi pembelian, dan latar belakang KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo Kabupaten Lamongan.
2. Sumber data sekunder, diperoleh dari Nota Penjualan, Bukti Kas Masuk, Bukti Kas Keluar, Laporan Persediaan Barang, dan Buku Laporan Tahunan Unit Toko KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo Kabupaten Lamongan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah penting dalam penelitian dan merupakan syarat keberhasilan penelitian. Pengumpulan melalui berbagai sumber perlu memperhatikan teknik-teknik yang digunakan agar pengumpulan data tersebut dapat optimal. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah :

1. Observasi
Metode ini dilakukan dengan cara pengamatan dan pencatatan tentang hal-hal yang berkaitan dengan situasi kondisi dan kegiatan yang ada pada

unit-unit pelaksana yang menggunakan sistem pembelian dan penjualan barang dalam toko.

2. Wawancara atau interview

Teknik ini digunakan untuk memperoleh informasi yang pertama kali muncul atau digunakan untuk lebih memperjelas data yang diperoleh sebelumnya. Untuk lebih meningkatkan peneliti dalam wawancara ini digunakan juga arahan pertanyaan sebagai alat bantu. Panduan ini dibuat berdasarkan pokok permasalahan yang akan diuji sesuai dengan wawancara. Dalam penelitian ini wawancara ditujukan pada pengurus toko, dan juga karyawan yang secara langsung menangani sistem penjualan barang.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data umumnya data sekunder. Data tersebut berupa Nota Penjualan, Bukti Kas Masuk, Bukti Kas Keluar, Laporan Persediaan Barang, dan Buku Laporan Tahunan.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data, berkaitan dengan teknik pengumpulan data, maka instrumen penelitian yang digunakan adalah :

1. Pedoman Wawancara, yang meliputi :
 - a. Kebutuhan data yang diperlukan dalam desain sistem informasi penjualan barang.
 - b. Rancangan sistem informasi penjualan barang yang sesuai dengan harapan pihak manajemen.
2. Pedoman Dokumentasi, yang terdiri dari :
 - a. Sejarah dan struktur organisasi.
 - b. Data penjualan dan data pembelian barang.

G. Analisis Data

Analisis data adalah mengelompokkan, membuat suatu urutan, memanipulasi, serta menyingkatkan data sehingga mudah untuk dibaca (Nazir, 2005:358).

Dari uraian di atas dapat ditarik garis bahwa analisis data bermaksud pertama-tama mengorganisasikan data. Data yang terkumpul banyak sekali dan terdiri dari catatan lapangan dan komentar peneliti, gambar, dokumen

berupa laporan, artikel, dan sebagainya. Kemudian mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberikan kode, dan mengategorikannya ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca, sehingga dapat membantu dalam upaya memecahkan masalah penelitian.

Untuk mencapai tujuan penelitian, peneliti berusaha menyederhanakan data yang diperoleh melalui tahapan sebagai berikut :

1. Tahap Analisis Sistem

Pada tahap ini mengidentifikasi masalah, memahami kerja dari sistem penjualan barang secara manual yang ada, menganalisis sistem dengan melakukan analisis kelemahan sistem penjualan barang secara manual dan masalah-masalah yang timbul, diantaranya adalah kesalahan pencatatan. Langkah terakhir yaitu membuat laporan hasil analisis untuk dijadikan dasar pembuatan sistem informasi penjualan barang baru yang berbasis komputer.

2. Tahap Desain Sistem

Hasil dari analisis sistem yang telah dilakukan akan dipergunakan oleh peneliti dalam melakukan desain informasi yang baru. Desain tersebut dibuat sebagai alternatif solusi dari permasalahan yang disebabkan oleh berjalannya sistem informasi penjualan barang yang telah ada. Desain sistem informasi yang dilakukan meliputi :

- a. Desain model

Pada tahap ini didesain model-model yang akan digunakan dalam pembuatan sistem informasi.

- b. Desain basis data

Pada tahap ini didesain basis data yang digunakan untuk menyimpan data dari sistem baru & sebagai penyedia informasi bagi *user*.

- c. Desain masukan (*input*)

Pada tahap ini, dibuat desain tampilan antarmuka (*interface*) yang berfungsi sebagai perantara antara pemakai dengan sistem. Tampilan ini digunakan untuk memasukkan data melalui masukan dari *keyboard* dan *mouse* yang dilakukan oleh *user*.

- d. Desain keluaran (*output*)

Pada tahap ini, didesain keluaran (*output*) yang merupakan hasil keluaran sistem informasi, yaitu berupa hasil tampilan di layar monitor, maupun hasil cetak (*printer*).

e. Desain teknologi

Pada tahap ini dilakukan desain teknologi yang bisa digunakan dalam sistem informasi yang akan dikerjakan, yaitu meliputi teknologi komputer, yang terdiri dari perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), dan pemakai / *user* (*brainware*).

f. Implementasi

Pada tahap ini ditentukan program atau *software developer* yang digunakan untuk mengaktualisasikan sistem yang telah didesain. Pada tahap ini peneliti juga menuliskan kode program untuk menjalankan sistem.

g. Testing (Uji Coba)

Pada tahap ini, dilakukan pengujian terhadap sistem yang telah diimplementasikan. Pengujian ini dilakukan untuk melihat performa kerja sistem dalam mengolah data dan menampilkan informasi.



BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Perusahaan

1. Sejarah Singkat Organisasi

KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo, Kabupaten Lamongan pada awal berdirinya bernama Koperasi Pegawai Negeri (KPN) Kecamatan Modo. KPRI Usaha Bakti didirikan pada tanggal 3 Mei 1973 oleh Bapak Rustamadji, beliau menjabat sebagai Camat Modo pada saat itu.

Anggota KPN Kecamatan Modo meliputi seluruh pegawai negeri di Kecamatan Modo yang berjumlah 70 orang. Pada saat itu KPN Kecamatan Modo menetapkan besarnya Simpanan Pokok sebesar Rp.1000,- dan Simpanan Wajib Sebesar Rp.100,-.

Meskipun pada awal pendirian sudah mengajukan Badan Hukum, namun status Badan Hukum baru diperoleh pada tanggal 17 Maret 1978 dengan nomor 4006/BH/II/1978. Kegiatan koperasi dari awal berdiri sampai dengan tahun 1980 dilaksanakan di salah satu pengurus KPN Kecamatan Modo, yaitu Bapak Suradi. Hal ini disebabkan KPN Kecamatan Modo Masih belum mempunyai gedung perkantoran sendiri untuk kegiatan koperasi.

Lokasi usaha merupakan salah satu faktor yang sangat penting yang dapat menunjang perkembangan koperasi. Maka KPN Kecamatan Modo memilih lokasi usaha di sisi jalan raya yang dekat dengan Kantor Kecamatan Modo, pasar desa, dan kantor dinas/instansi lain untuk mendukung kegiatan operasional koperasi. Pembangunan gedung KPN Kecamatan Modo dilaksanakan pada awal tahun 1980, dan selesai pada tahun itu juga. Pada tanggal 12 Juli 1981 gedung KPN Kecamatan Modo diresmikan. Mulai saat itu kegiatan KPN Kecamatan Modo dilaksanakan di gedung baru tersebut, yang terletak di Jalan Raya Modo No. 157.

Dengan adanya perubahan Undang-Undang No.12 tahun 1967 tentang Pokok-Pokok Perkoperasian menjadi Undang-Undang No.25 tahun 1992 tentang Perkoperasian, maka Anggaran Dasar / Anggaran Rumah Tangga (AD/ART) KPN Kecamatan Modo melalui Rapat Anggota Khusus (RAT) pada tanggal 29 Agustus 1995 diadakan perubahan sekaligus mengubah namanya menjadi Koperasi Pegawai Republik Indonesia (KPRI) Usaha Bakti Kecamatan Modo.

Saat ini anggota KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo jumlahnya sudah tumbuh pesat bila dibandingkan dengan jumlah anggota pada awal berdirinya. Berikut ini jumlah anggota KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo pada tiga tahun terakhir :

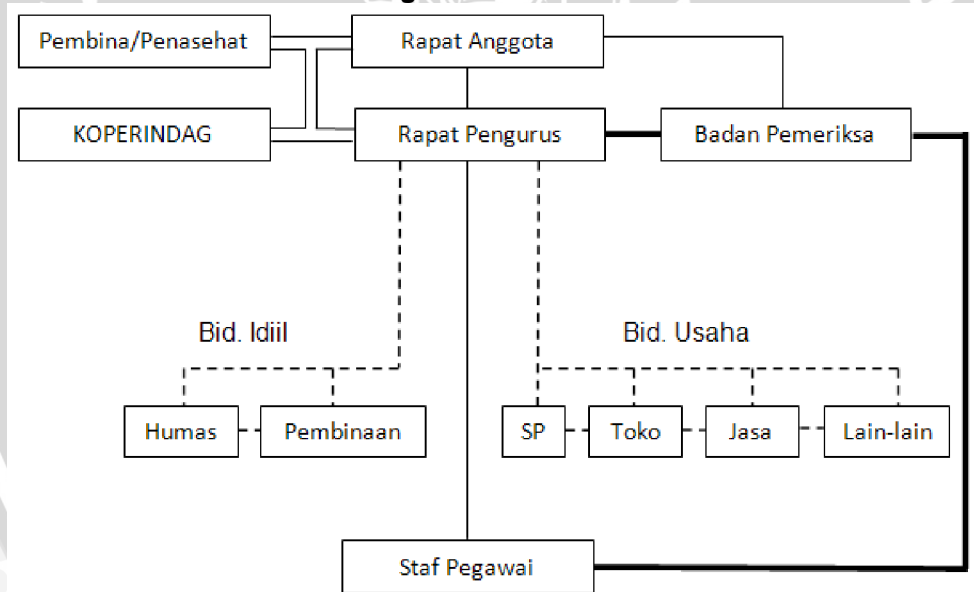
Tabel 1
Jumlah Anggota

No.	Status Anggota	Th. 2006	Th.2007	Th.2008
1.	Anggota Penuh	386	426	356
2.	Calon Anggota	47	70	70
3.	Anggota Luar Biasa	0	0	0
Jumlah		433	496	426

Sumber : KPRI Usaha Bakti

2. Struktur Organisasi

Gambar 10
Struktur Organisasi KPRI Usaha Bakti



Keterangan :

- = Garis Komando
- = Garis Pengawasan
- ==== = Garis Pembinaan
- = Garis Konsultasi

Sumber : KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo

Struktur organisasi perusahaan bagi perusahaan adalah merupakan salah satu faktor yang cukup menentukan berhasil tidaknya pelaksanaan

aktivitas perusahaan. Apabila struktur organisasinya tidak jelas, akan membingungkan pihak-pihak pelaksana di dalamnya yang bisa mengakibatkan aktivitas perusahaan akan berjalan tidak sempurna. Hal ini dapat terjadi karena struktur organisasi adalah menunjukkan pembagian tugas, wewenang, dan tanggung jawab serta kewajiban-kewajiban masing-masing jabatan dan hubungan kerja di antara kelompok anggota organisasi tersebut.

Susunan kepengurusan KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo Kabupaten Lamongan periode 2008-2011 adalah sebagai berikut :

Tabel 2
Susunan Kepengurusan KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo
Periode 2008-2011

No.	Nama	Jabatan
1	Maroedji, BA	Ketua I
2	Drs. Sudirman	Ketua II
3	Drs. H.M. Suradi	Ketua III
4	Siti Afifah, M.Pd.	Sekretaris
5	Suwito, S.Pd.	Bendahara

Sumber : KPRI Usaha Bakti

Adapun pengawas KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo beserta jabatannya ditunjukkan seperti pada tabel 3 sebagai berikut :

Tabel 3
Susunan Pengawas KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo

No	Nama	Jabatan
1	Drs. Djastram, M.Pd.	Koordinator
2	Untung Budi Kusmianto, M.Pd.	Anggota
3	Subroto, M.Pd.	Anggota

Sumber : KPRI Usaha Bakti

Karyawan KPRI Usaha Bakti sebanyak 10 orang, masing-masing tugasnya disebutkan pada tabel 4 sebagai berikut :

Tabel 4
Susunan Karyawan KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo

No	Nama	Tugas
1	Suratin	Kasir Unit Simpan Pinjam (USP)
2	Hudi Siswanto	Tata Usaha
3	Indah Winarti	Juru Buku USP
4	Sutarmaji	Kabag. Pertokoan

5	Nurul Hidayah	Bagian Pertokoan
6	Sunarsih	Bagian Pertokoan
7	Maskanah	Kasir Pertokoan
8	Wiwik Indayati	Pembukuan Pertokoan
9	Sardji	Penjaga Malam
10	Senen	Bagian Kebersihan

Sumber : KPRI Usaha Bakti

3. Tugas dan Tanggung Jawab

a. Ketua I

- 1) Memimpin, mengorganisasikan, mengawasi pelaksanaan tugas anggota pengurus lainnya dan karyawan.
- 2) Memimpin RA/RAT dan atas nama pengurus memberikan laporan pertanggungjawaban kepada RA / RAT.
- 3) Memimpin rapat pengurus, rapat pengurus dan pengawas, rapat pengurus dan karyawan.
- 4) Mengesahkan semua surat-surat yang meliputi kegiatan-kegiatan organisasi keluar maupun kedalam dan dilakukan bersama dengan fungsionalis lain sebagai berikut :
 - a) Dengan Sekretaris, apabila kegiatan tersebut menyangkut bidang idiiil koperasi, tata usaha, dan personalia seperti : Buku Daftar Anggota Koperasi, Surat-Surat Keputusan Pengangkatan dan Pemberhentian Karyawan, Kegiatan-kegiatan penyuluhan, dan lain-lain.
 - b) Dengan Bendahara, meliputi bidang-bidang keuangan, seperti : menandatangani Giro penyetoran atau pengambilan uang ke dan dari bank, pengeluaran kas, inventaris, perjanjian-perjanjian dengan pihak bank, dan sebagainya.
 - c) Dengan Administrator, meliputi surat-surat bidang usaha, seperti perjanjian dengan pihak luar dan sebagainya.
- 5) Memberikan keputusan akhir dalam kepengurusan koperasi dengan memperhatikan usul atau saran pertimbangan dari pemegang fungsi di bawahnya.
- 6) Mengurus usaha sarang burung walet bersama seorang pengawas.

b. Ketua II

- 1) Mewakili Ketua I apabila Ketua I berhalangan.

- 2) Bertanggungjawab terhadap pelaksanaan Unit Usaha Pertokoan.
- 3) Mengadakan pembinaan karyawan tentang pelaksanaan sistim penjualan barang.
- 4) Bertanggungjawab tentang laporan pajak.
- 5) Memelihara semua asset koperasi.

c. Ketua III

- 1) Bertanggungjawab terhadap pelaksanaan Unit Usaha Simpan Pinjam.
- 2) Mengadakan pengecekan dan penagihan kepada debitur yang mengalami penunggakan / tunggakan merah / administrasi penagihan.
- 3) Melakukan pembinaan karyawan.
- 4) Menandatangani / mengesahkan semua bukti pengeluaran kas.

d. Sekretaris

- 1) Menyelenggarakan notulen dan laporan rapat-rapat.
- 2) Menyelenggarakan dan memelihara buku-buku organisasi (Buku-buku daftar anggota, buku daftar pengurus, dan sebagainya sesuai dengan ketentuan perkoperasian yang berlaku), buku-buku administrasi, serta kearsipan.
- 3) Mengawasi Tata Kerja dan pembinaan karyawan secara kontinyu.
- 4) Bersama Ketua menandatangani dan mengesahkan surat-surat maupun keputusan.
- 5) Menyusun laporan-laporan organisasi untuk kepentingan rapat anggota maupun pejabat dengan ketentuan yang berlaku.
- 6) Bertanggungjawab dalam semua bidang administrasi kepada Ketua dan Rapat Pengurus.
- 7) Melengkapi bagian data-data organisasi.

e. Bendahara

- 1) Merencanakan Anggaran Belanja dan Pendapatan KPRI Usaha Bakti
- 2) Mengatur pengeluaran uang sesuai anggaran yang ditetapkan.
- 3) Membimbing dan mengawasi tugas juru buku dan kasir
- 4) Menandatangani/mengesahkan semua bukti pengeluaran kas.
- 5) Bertanggungjawab kepada ketua dan Rapat Pengurus mengenai bidang keuangan, serta asset koperasi.

- 6) Mengumpulkan dana/modal dengan memupuk simpanan-simpanan anggota, mencari sumber-sumber dana dari luar dengan syarat lunak.
- 7) Mempersiapkan informasi keuangan dalam rangka menyusun laporan organisasi baik untuk kepentingan Rapat Anggota Tahunan (RAT) maupun pejabat sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
- 8) Sewaktu-waktu melakukan pengecekan langsung terhadap jumlah uang kas dan persediaan barang untuk mencocokkan kebenarannya.
- 9) Menyusun laporan bulanan.

f. Pengawas

- 1) Dipilih oleh anggota KPRI
- 2) Melaksanakan tugas pengawasan dan pemeriksaan pada pengelolaan.
 - a) Pengawas I : Mengawasi dan mengevaluasi bidang usaha dan permodalan koperasi, serta memberikan hasil evaluasinya pada Rapat Anggota Tahunan (RAT) koperasi.
 - b) Pengawas II : Mengawasi dan mengevaluasi bidang administrasi, dan memberikan hasil evaluasinya pada Rapat Anggota Tahunan (RAT) koperasi.
 - c) Pengawas III : Mengawasi dan mengevaluasi bidang organisasi dan manajemen, dan memberikan hasil evaluasinya pada Rapat Anggota Tahunan (RAT) koperasi.
- 3) Menyampaikan laporan pertanggungjawaban kepada majelis rapat tahunan pada setiap akhir tahun tutup buku.

g. Pengurus Pleno

- 1) Mengatur dan menyelenggarakan kebersihan kantor atau kerumaha-tanggaan koperasi.
- 2) Bertanggungjawab dan mengkoordinasikan dengan Ketua mengenai usaha persewaan kursi, tenda, dan lain-lain.
- 3) Memantau secara khusus tentang harga-harga barang di luar KPRI.

4. Keanggotaan

Pada awal berdirinya, anggota KPRI Usaha Bakti hanya para pegawai negeri di Kecamatan Modo saja. Pada saat ini anggotanya sudah berkembang, mulai dari masyarakat umum sampai pegawai negeri dari kecamatan lain.

- a. Yang dapat diterima sebagai anggota KPRI Usaha Bakti adalah :
 - 1) Telah menyetujui isi Anggaran Dasar (AD) dan Anggaran Rumah Tangga (ART) KPRI Usaha Bakti.
 - 2) Telah menyatakan kesanggupan tertulis untuk melunasi simpanan pokok.
- b. Keanggotaan berakhir apabila :
 - 1) Meninggal dunia
 - 2) Meminta berhenti atas kehendak sendiri.
 - 3) Diberhentikan oleh pengurus karena tidak memenuhi persyaratan lagi sebagai anggota.

5. Bidang Usaha

Berbagai usaha yang dilaksanakan oleh KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo Kabupaten Lamongan, selalu berorientasi pada jati diri koperasi yaitu pemenuhan kebutuhan anggota, baik primer/KPRI, maupun anggota perorangnya yang merupakan anggota dari KPRI, dengan berupaya mengerahkan segenap potensi yang ada untuk diberdayakan secara optimal guna meningkatkan usaha KPRI Usaha Bakti di semua bidang.

Adapun jenis usaha yang dilaksanakan oleh KPRI Usaha Bakti adalah sebagai berikut :

- a. Unit Simpan Pinjam
Yaitu suatu usaha yang dilakukan oleh KPRI untuk memberikan pinjaman berupa uang kepada anggota yang membutuhkan dengan bunga rendah dan masa pembayaran yang terjangkau.
- b. Unit Pertokoan
Untuk memenuhi kebutuhan anggota pada khususnya dan masyarakat pada umumnya, KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo membuka unit pertokoan. Barang-barang yang dijual meliputi :
 - 1) Barang-barang konsumsi (beras, gula, minyak goreng, dan lain-lain)
 - 2) Barang-barang kosmetik (sabun, pasta gigi, shampoo, dan lain-lain)
 - 3) Barang-barang elektronik (tape, radio, televisi, kulkas, blender)
 - 4) Barang-barang pecah belah
 - 5) Sandang (pakaian anak, pakaian dewasa, sepatu, arloji)
 - 6) Bahan bangunan
 - 7) Perlengkapan otomotif (minyak pelumas, pompa, ban, dan lain-lain)
 - 8) Perkakas dapur

- 9) Perabot rumah tangga / *furniture*
- c. Persewaan
Unit usaha persewaan menyewakan tenda, kursi dan meja untuk pesta dan acara lain. Selain bisa digunakan sendiri, barang-barang inventaris tersebut bisa disewakan untuk menambah pendapatan KPRI.
- d. Usaha Sarang Burung Walet
KPRI Usaha Bakti juga memiliki usaha sarang burung walet. Bangunan yang digunakan untuk sarang burung walet adalah gedung belakang KPRI Usaha Bakti.

6. Administrasi dan Keuangan

- a. Administrasi
 - 1) Untuk administrasi keuangan dilaksanakan oleh karyawan sesuai dengan standar pelaporan yang berlaku, sebagai penanggungjawab dilakukan oleh Ketua dan Bendahara.
 - 2) Dalam penyelenggaraan administrasi organisasi telah dilaksanakan sepenuhnya oleh karyawan koperasi dan pengurus, dalam hal ini Ketua dan Sekertaris sebagai penanggungjawab.
 - 3) Telah diterbitkan beberapa buku pokok koperasi untuk ketertiban administrasi berdasarkan pokok permasalahan yang timbul.
- b. Keuangan
 - 1) Sektor intern, permodalan KPRI diperoleh dari simpanan anggota. Baik berupa simpanan pokok, simpanan wajib, cadangan, dan donasi.
 - 2) Sektor ekstern, permodalan KPRI diperoleh dari pinjaman.

B. Analisis dan Interpretasi Data

1. *Identify* (Identifikasi Masalah)

Dari data yang diperoleh, maka identifikasi penyebab masalah pada sistem penjualan barang di unit toko KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo, Kabupaten Lamongan adalah sebagai berikut :

- a. Proses pembuatan laporan yang relatif lama. Masalah ini diidentifikasi karena beberapa sebab, yaitu :
 - 1) Kurang teraturnya pengolahan data atau arsip-arsip yang digunakan sebagai *input*.
 - 2) Pembuatan laporan dengan menggunakan sistem manual.

- b. Pengendalian manajemen kurang efektif. Hal ini dapat diidentifikasi karena disebabkan oleh kurang tersedianya laporan yang berkualitas dan informatif.

2. *Understand* (Memahami Sistem)

Penjualan barang pada unit toko KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo sudah cukup besar nilainya. Hal ini terlihat dari laporan tahunan KPRI Usaha Bakti yang menunjukkan bahwa penerimaan sepanjang tahun 2008 sebesar Rp. 1.025.144.723,00. Sistem informasi penjualan barang pada Unit Toko KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo Kabupaten Lamongan selama ini masih menggunakan metode manual. Penggunaan metode didukung dengan penggunaan formulir-formulir dan buku-buku.

Dengan adanya komputersasi yang berupa sistem informasi penjualan barang diharapkan adanya laporan yang informatif yaitu :

- a. Dapat mengetahui secara jelas dan lengkap transaksi-transaksi penjualan yang terjadi, baik harian, bulanan, dan tahunan.
- b. Dapat melihat secara terinci data barang di gudang yang berkurang tiap terjadi transaksi penjualan.
- c. Pencarian dan pembacaan kembali data-data yang jumlahnya banyak dengan cepat.
- d. Mengurangi kesalahan-kesalahan yang dapat terjadi jika dilakukan pencatatan secara manual.

3. *Analyze* (Anlisis Sistem)

Untuk mengetahui adanya kelemahan sistem yang mungkin terjadi pada sistem penjualan barang, maka perlu diadakan suatu analisis. Analisis dapat berupa pengamatan langsung maupun dengan melakukan wawancara kepada kepala unit toko dan karyawan toko seperti kasir, bagian gudang, dan administrasi. Adapun hasilnya sebagai berikut :

- a. Analisis Distribusi Pekerjaan

Tugas dan tanggungjawab untuk tiap-tiap dan unit organisasi di Unit Toko KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo Kabupaten Lamongan telah didefinisikan dan diterapkan dengan benar. Hal ini dapat diketahui dari hasil observasi yang dilakukan. Semua beban dan tanggung jawab kerja bisa dilakukan dengan baik oleh personel dengan baik.

b. Analisis Sistem

Secara garis besar, kelemahan sistem penjualan barang secara manual yang berjalan di Unit Toko KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo Kabupaten Lamongan adalah :

- 1) Belum bisa menyediakan data dan informasi yang cepat, seperti data penjualan barang, stok atau persediaan barang, data *supplier*, dan data atau informasi lain yang dibutuhkan berkaitan dengan sistem penjualan barang. Karena dengan sistem manual, arsip-arsip yang berkaitan dengan penjualan pada unit toko semakin lama, semakin bertambah banyak. Sehingga memerlukan suatu alat penyimpanan yang layak. Dan jika arsip yang disimpan terlalu banyak, maka akan sulit menemukan suatu data atau arsip tertentu dengan cara manual.
- 2) Pada unit toko KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo Kabupaten Lamongan, belum ada pengendalian keamanan terhadap data atau arsip penjualan barang yang tersimpan, sehingga dikhawatirkan bisa dimanipulasi oleh pihak-pihak yang bertanggungjawab.

c. Analisis Teknologi

Sistem penjualan barang yang berjalan di Unit Toko KPRI Usaha Bakti pada saat ini masih bersifat manual. Meskipun ada computer, namun penggunaannya masih bersifat sebagai pembantu untuk membuat laporan penjualan bulanan, surat-menyurat, dan pencatatan anggota. Belum digunakannya komputer sebagai saran utama untuk menyediakan informasi kepada pengurus toko mengenai sistem informasi penjualan barang akan menyebabkan kinerja pengurus dan karyawan toko kurang efektif dan efisien.

4. Report (Hasil Analisis)

Setelah melakukan analisis sistem, maka disusun laporan hasil analisis sistem. Yaitu adanya masalah-masalah yang timbul dari sistem penjualan barang secara manual yang sedang berjalan di unit toko KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo Kabupaten Lamongan. Masalah yang ada antara lain sebagai berikut :

a. Kurang tersedianya laporan yang informatif secara tepat

Hal ini disebabkan kurangnya penggunaan teknologi, sehingga pegawai dan pengurus toko kesulitan untuk mengambil data pada arsip-arsip

yang sangat banyak tersimpan. Apalagi setiap hari jumlah data dan arsip terus bertambah sesuai dengan adanya transaksi. Perlu waktu yang lama untuk menemeukan suatu data dalam banyak arsip, dan kadang juga terjadi kesalahan dalam pembuatan laporannya. Maka perlu adanya suatu pemaksimalan sumber daya yang ada, baik sumber daya manusia maupun sumber daya teknologi yang dimiliki oleh unit toko KPRI Usaha Bakti. Dalam hal ini sumber daya teknologi adalah teknologi komputer yang ada.

- b. Belum adanya pengendalian terhadap data dan informasi penjualan barang

Kurangnya pengendalian dan pengawasan terhadap data dan informasi mengenai penjualan barang bisa menimbulkan peluang bagi pihak yang tidak bertanggungjawab untuk memanipulasi data. Jika pencatatan penjualan dilakukan dengan komputerisasi, yang terkait dalam lingkup sistem informasi penjualan barang, maka tidak semua orang bisa mengakses data dan informasi. Hanya pegawai dan pengurus unit toko yang memiliki kewenangan saja yang bisa mengakses dan melakukan perubahan data.

- c. Kurangnya pengendalian terhadap persediaan barang

Kurangnya pengendalian terhadap persediaan barang, baik persediaan di gudang maupun di etalase toko membuat pembeli harus memesan dulu dan kurang tertarik melihat penataan barang-barang yang dijual di etalase toko. Pengendalian tersebut bisa dilakukan dengan aktifitas :

- 1) Pengaturan tempat dan identitas barang yang diterima;
- 2) Pengawasan atas pengeluaran barang;
- 3) Mengadakan pencatatan dan pemeriksaan atas penerimaan barang;
- 4) Melakukan penggantian terhadap barang-barang lama dan akan kedaluarsa di etalase toko.

C. Desain Sistem

1. Desain Model

- a. Diagram Konteks

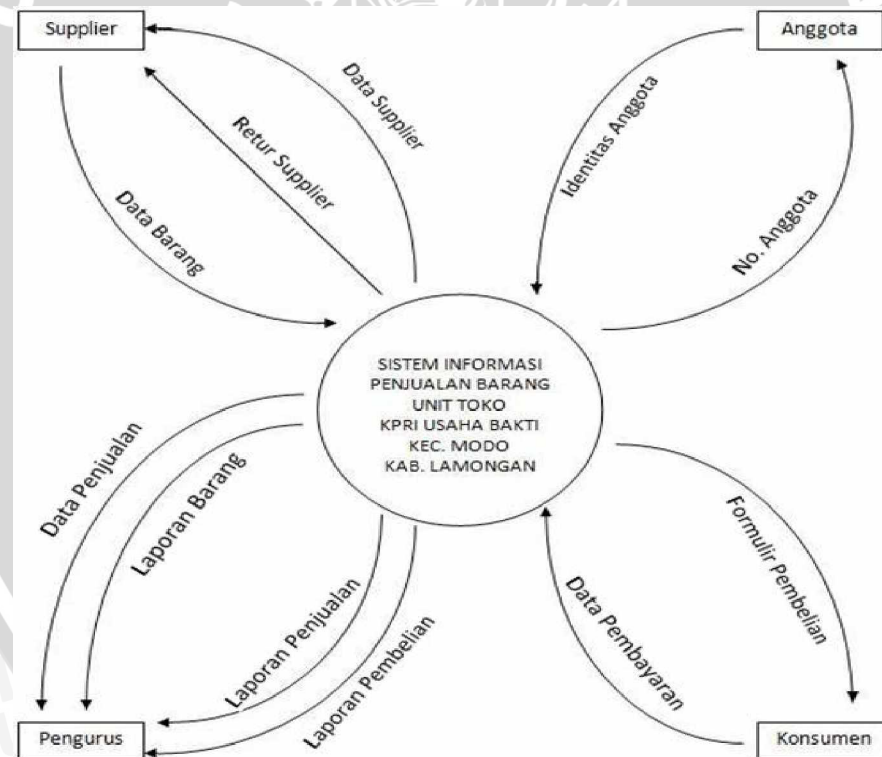
Alat yang biasanya digunakan untuk menggambarkan data dan sebagai media guna mendokumentasikan sistem adalah *Data Flow Diagram (DFD)*. Fungsi dari DFD adalah untuk menunjukkan langkah-langkah proses yang terdapat dalam sistem. DFD yang akan dibuat

adalah *logical DFD*, karena DFD ini menggambarkan alur data dalam sistem yang terdapat dalam komputerisasi sistem informasi persediaan barang. Pembuatn DFD yang pertama kali adalah dalam bentuk *Context Diagram*.

Context Diagram menggambarkan sistem dalam satu lingkaran dan hubungannya dengan entitas eksternal. Lingkaran tersebut mrnggambarkan keseluruhan proses yang terjadi di dalam sistem tersebut. Unsure-unsur yang terdalam *context diagram* sistem informasi penjualan barang ini adalah entitas *Supplier*, Pengurus, Konsumen yang dalam hal ini adalah anggota dan non-anggota. *Context Diagram* untuk sistem informasi penjualan barang ini ditunjukkan pada gambar berikut :

Gambar 11

***Context Diagram* Sistem Informasi Penjualan Barang
Unit Toko KPRI Usah Bakti Kecamatan Modo Kabupaten Lamongan**



Sumber : Data diolah

1) *Supplier*

Untuk mendapatkan harga dan kualitas barang yang bagus, pengurus toko mengadakan pemilihan terhadap beberapa *supplier*.

Tujuan pemilihan *supplier* tersebut adalah untuk mendapatkan harga beli yang rendah sehingga dapat menjualnya kembali dengan harga yang kompetitif selayaknya di pasaran. Setelah memenuhi persyaratan, *supplier* baru mengadakan transaksi dengan pengurus untuk mencapai kesepakatan jual-beli. Jadi dengan demikian *supplier* memiliki semacam ikatan dengan pengurus toko untuk dijadikan langganan.

2) Pengurus

Pengurus dalam sistem ini mempunyai peran yang sangat penting. Melakukan pengolahan sistem agar dapat tercipta sistem yang dapat bekerja efisien dan efektif adalah merupakan tugasnya. Untuk itu, pengurus memulai dengan proses pengadaan barang, menyimpannya, dan juga menjualnya kembali dengan harga yang telah diperhitungkan sebelumnya. Pengurus juga melakukan pendataan terhadap anggota-anggotanya, menerima data penjualan dari transaksi yang terjadi. Agar pengurus dapat mengambil kebijakan yang tepat terhadap sistem penjualan barang, maka diperlukan adanya laporan pembelian, laporan penjualan, dan juga laporan barang.

3) Konsumen

Pada Unit Toko KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo Kabupaten Lamongan, konsumen dari luar anggota/umum dapat melakukan pembelian barang. Konsumen mendapatkan formulir pembelian barang dan sistem akan mendapatkan data pembayaran dari konsumen.

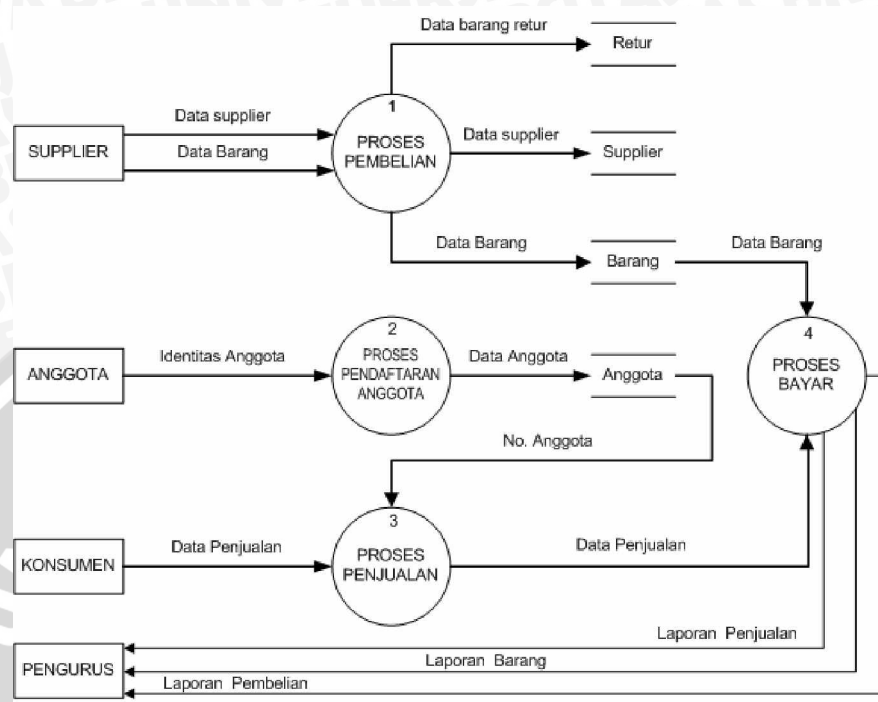
4) Anggota

Konsumen yang berstatus anggota dapat melakukan pembelian secara kredit. Untuk mendaftarkan anggota, konsumen melengkapi identitasnya yang terdapat permohonan keanggotaan. Setelah disetujui oleh pengurus, maka akan mendapatkan nomor anggota sebagai bukti atas keanggotaan.

b. DFD level-0

Kemudian dibuat *DFD Level-0* yang akan menjabarkan *Context Diagram*. Adapun DFD Level 0 Sistem Informasi Penjualan Barang adalah seperti pada gambar berikut :

Gambar 12
DFD Level 0



Sumber : data diolah

Penjelasan dari *DFD Level-0* di atas adalah sebagai berikut :

1) Proses Pembelian *Supplier*

Pada saat *supplier* melakukan transaksi pembelian dengan pengurus, pengurus meminta data *supplier* dan data barang. Data *supplier* digunakan ketika pengurus melakukan retur barang atau melakukan pembelian kembali kepada *supplier* yang bersangkutan. Sedangkan data barang berisi tentang spesifikasi barang yang bersangkutan guna untuk mempermudah dalam proses pengendalian barang. Data *supplier* tersebut dimasukkan dalam *file supplier*, sedangkan data barang dimasukkan dalam *file* barang.

2) Proses Pendaftaran Anggota

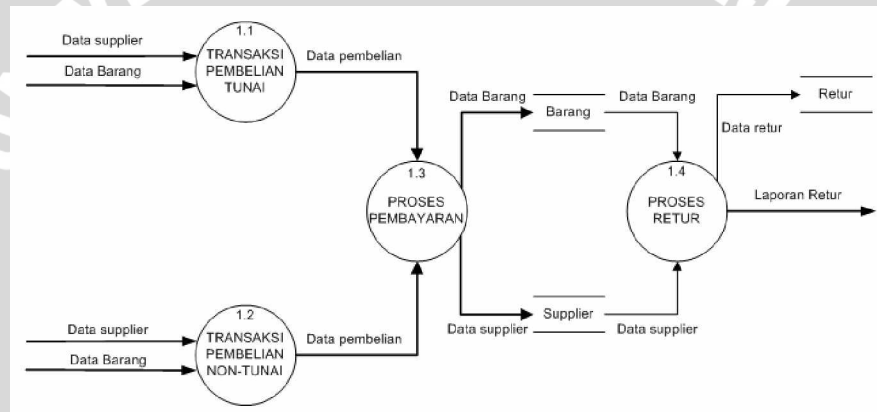
Ketika konsumen ingin menjadi anggota, proses yang dilakukan pada awalnya adalah melengkapi *form* permohonan untuk menjadi anggota. Permohonan tersebut berisi identitas calon anggota yang bersangkutan. Setelah *form* tersebut disetujui oleh pengurus, maka identitas anggota dimasukkan dalam *file* anggota. Untuk mempermudah pendataan, maka setiap anggota diberikan nomor anggota.

3) Proses Penjualan

Dalam transaksi penjualan tunai, konsumen yang berstatus anggota atau bukan anggota menerima bukti pembayaran atas pembayaran barang yang dibelinya. Sedangkan dalam penjualan berikuit, konsumen yang berstatus anggota, menerima bukti angsuran atas pembayaran angsuran barang. Bukti angsuran tersebut disertakan pada waktu pembayaran angsuran selanjutnya. Anggota tersebut akan mendapatkan bukti pelunasan ketika angsurannya sudah selesai.

c. DFD Level 1 Proses 1

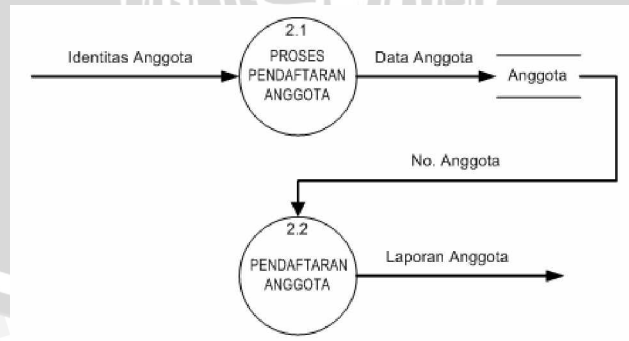
Gambar 13
DFD Level 1 Proses 1



Sumber : data diolah

d. DFD Level 1 Proses 2

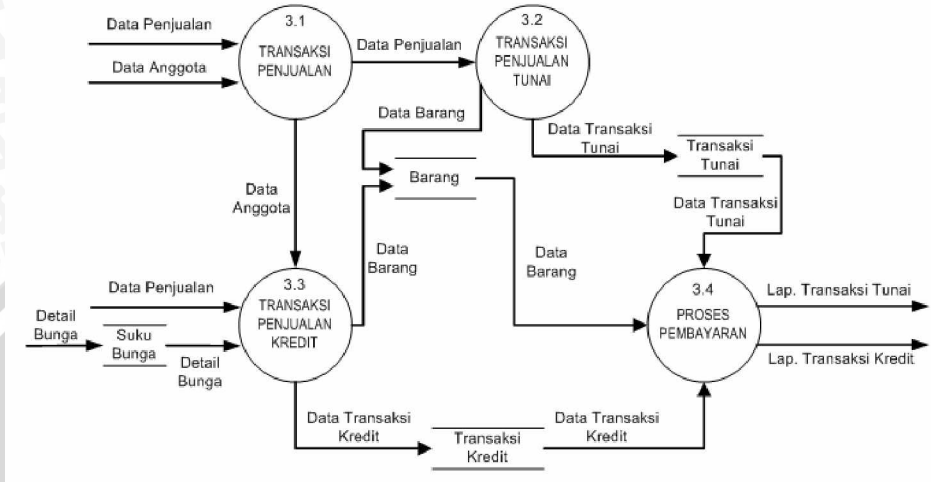
Gambar 14
DFD Level 1 Proses 2



Sumber : data diolah

e. DFD Level 1 Proses 3

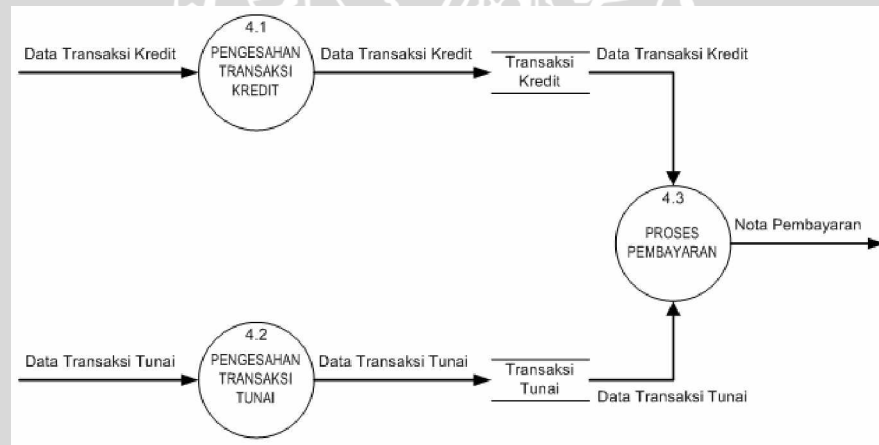
Gambar 15
DFD Level 1 Proses 3



Sumber : data diolah

f. DFD Level 1 Proses 4

Gambar 16
DFD Level 1 Proses 4



Sumber : data diolah

2. Desain Basis Data

a. Desain *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Pada tahap ini akan dirancang sebuah diagram yang menggambarkan hubungan antar entitas yang akan digunakan dalam perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang berbasis komputer.

Diagram ini biasa disebut dengan *Entity Relationship Diagram (ERD)*. Entitas merupakan bagian yang membentuk sistem secara

umum. Pada entitas terdapat atribut yang merupakan sifat dari entitas dan berfungsi sebagai nilai. *ERD* dari sistem informasi penjualan barang ini terdiri dari 3 entitas yang saling berhubungan. Langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan *ERD* ini adalah :

1) Memilih kunci *record* (*Primary Key*)

Kunci *record* harus bersifat unik, artinya dalam satu *file*, kunci record hanya ditulis satu kali sehingga kunci ini dapat dilakukan pencarian atau dapat ditemukan dalam suatu record tertentu.

2) Membentuk entitas berdasarkan kunci *record*

Dalam penyusunan atau penggabungan *field*, diperlukan kepekaan yang cukup tinggi. Hal ini berdampak pada kualitas entitas yang akan dibuat.

3) Mencari relasi antar *file*

Ada 3 kemungkinan relasi yang akan terjadi antar *file* dalam satu basis data. Kemungkinan tersebut adalah relasi satu ke satu (*one to one*), relasi satu ke banyak (*one to many*), dan relasi banyak ke banyak (*many to many*). Relasi *one to one* terjadi apabila satu record yang ada pada satu entitas hanya memiliki satu relasi saja pada *file* lain. Relasi *one to many* terjadi apabila record dengan fungsi tertentu pada satu *file* mempunyai relasi banyak record pada *file* lain. Relasi *many to many* terjadi bila kedua *file* memiliki relasi banyak record pada *file* yang lain.

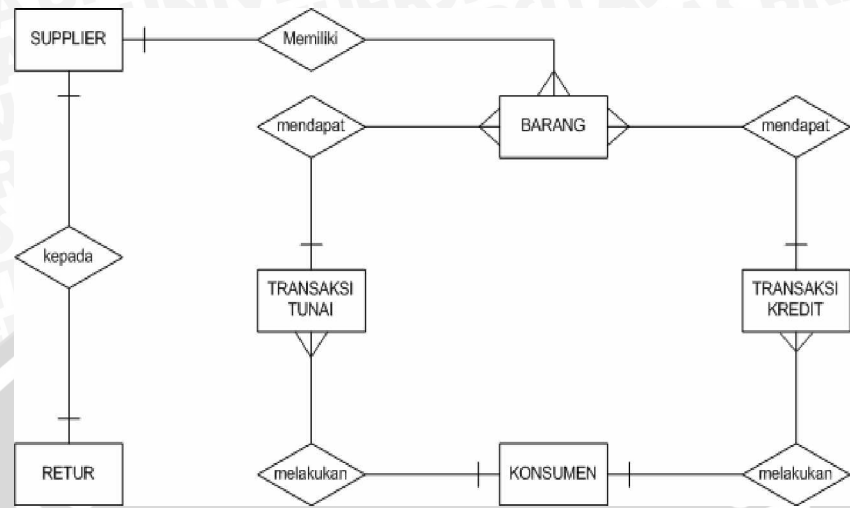
4) Melengkapi isi tiap *file*

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengisi *field* yang ada pada *file connector*.

5) Melakukan pemeriksaan relasi

Disarankan bahwa semia *file* tidak boleh memiliki data yang sejenis. Hal ini bertujuan untuk mencegah terjadinya data yang berulang (*redundancy data*) dalam sebuah basis data. Pada gambar berikut digambarkan perancangan *Entity Relationship Diagram* :

Gambar 17
ERD (Entity Relationship Diagram)

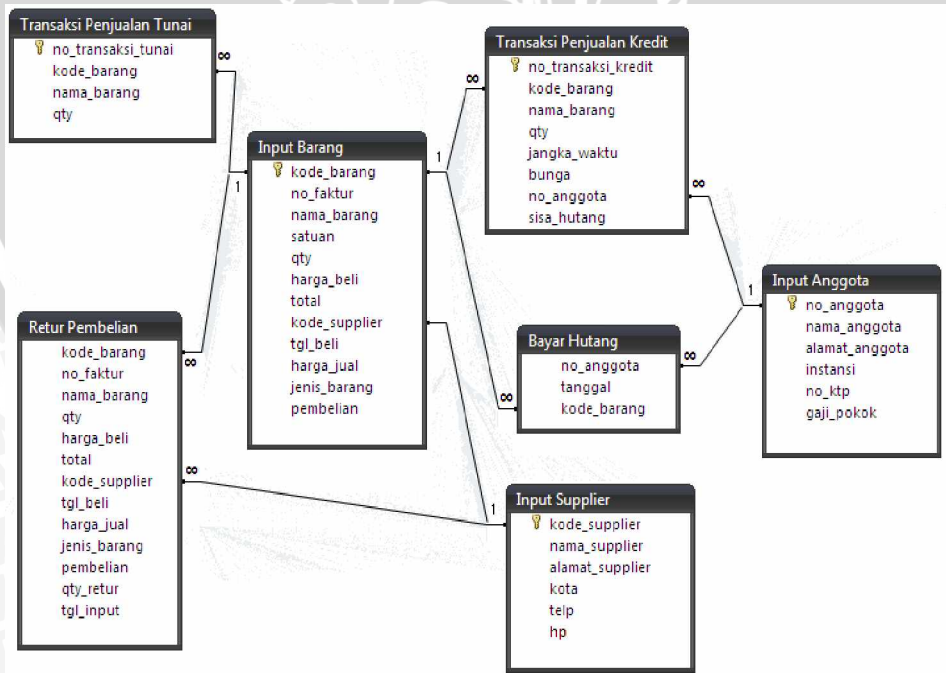


Sumber : data diolah

b. Desain Struktur File Basis Data

Pada tahap ini akan dibentuk tabel-tabel yang berisi data yang diperlukan untuk membentuk basis data. Tahap ini juga merupakan salah satu bagian yang harus dilakukan dalam merancang sebuah sistem informasi.

Gambar 18
Relasi Antar Tabel



Sumber : data diolah

Dari *relationship* di atas, maka disusunlah tabel-tabel entitas yang diperlukan. Struktur dari tabel tersebut digambarkan pada tabel-tabel sebagai berikut :

Tabel 5
Struktur Tabel *Input Supplier*

Nama Field	Tipe	Lebar Field	Keterangan
kode_supplier	Character	10	Kode Supplier
nama_supplier	Character	20	Nama Supplier
alamat_supplier	Character	50	Alamat supplier
kota	Character	15	Kota
telp	Character	15	Telepon
hp	Character	5	Handphone

Sumber : data diolah

Tabel 6
Struktur Tabel *Input Barang*

Nama Field	Tipe	Lebar Field	Keterangan
kode_barang	Character	10	Kode Barang
no_faktur	Character	10	Nomor Faktur
nama_barang	Character	25	Nama Barang
satuan	Character	10	Satuan Barang
qty	Numeric	4	Jumlah
harga_beli	Numeric	10	Harga Beli
total	Numeric	10	Total harga barang
kode_supplier	Character	10	Kode Supplier
tgl_beli	date	8	Tanggal Beli
harga_jual	Numeric	10	Harga Jual
jenis_barang	Character	10	Jenis Barang
pembelian	Character	15	Jenis Pembelian

Sumber : data diolah

Tabel 7
Struktur Tabel *Input Anggota*

Nama Field	Tipe	Lebar Field	Keterangan
no_anggota	Numeric	3	Nomor Anggota
nama_anggota	Character	25	Nama Anggota
alamat_anggota	Character	50	Alamat Anggota
instansi	Character	30	Instansi
no_ktp	Numeric	12	Nomor KTP
gaji_pokok	Numeric	10	Gaji Pokok

Sumber : data diolah

Tabel 8
Struktur Tabel Retur Pembelian

Nama Field	Tipe	Lebar Field	Keterangan
kode_barang	Character	10	Kode Barang
no_faktur	Character	10	Nomor Faktur
nama_barang	Character	25	Nama Barang
qty	Numeric	4	Jumlah
harga_beli	Numeric	10	Harga Beli
total	Numeric	10	Total harga barang
kode_supplier	Character	10	Kode Supplier
tgl_beli	Date	8	Tanggal Beli
harga_jual	Numeric	10	Harga Jual
jenis_barang	Character	10	Jenis Barang
pembelian	Character	15	Jenis Pembelian
qty_retur	Numeric	4	Jumlah Retur
tgl_input	Date	8	Tanggal Input

Sumber : data diolah

Tabel 9
Struktur Tabel Transaksi Penjualan Tunai

Nama Field	Tipe	Lebar Field	Keterangan
no_transaksi_tunai	Numeric	5	Nomor Transaksi Tunai
kode_barang	Character	10	Kode Barang
nama_barang	Character	25	Nama Barang
qty	Numeric	10	Jumlah

Sumber : data diolah

Tabel 10
Struktur Tabel Transaksi Penjualan Kredit

Nama Field	Tipe	Lebar Field	Keterangan
no_transaksi_kredit	Numeric	5	Nomor Transaksi Kredit
kode_barang	Character	10	Kode Barang
nama_barang	Character	25	Nama Barang
qty	Numeric	10	Jumlah
jangka_waktu	Numeric	2	Jangka Waktu
bunga	Numeric	2	Bunga
no_anggota	Numeric	3	Nomor Anggota
sisa_hutang	Numeric	10	Sisa Hutang

Sumber : data diolah

Tabel 11
Struktur Tabel Bayar Hutang

Nama Field	Tipe	Lebar Field	Keterangan
no_anggota	Numeric	3	Nomor Anggota
tanggal	Date	8	Tanggal
kode_barang	Character	10	Kode Barang

Sumber : data diolah

3. Desain Masukan (*input*)

Setelah melakukan perancangan tabel, langkah selanjutnya adalah merancang *input* (masukan). Berikut ini merupakan gambaran dari aplikasi yang digunakan untuk *input* data :

a. *Splash Screen*

Tampilan *splash screen* merupakan tampilan pembuka dari sistem informasi persediaan barang. Tampilan ini muncul sekitar 4 detik. Model dari tampilan *splash screen* tampak pada gambar di bawah ini :

Gambar 19
Desain *Splash Screen*



b. Log In

Tampilan selanjutnya adalah form log in. Sebelum masuk ke menu utama, *user* harus memasukkan *password*. Tiap *user* memiliki *password* yang berbeda. Hal ini untuk menghindari adanya hal-hal yang tidak diinginkan. Tampilan antarmuka (*interface*) seperti pada gambar berikut :

Gambar 20
Desain *Log In*

c. Menu Utama

Form menu utama merupakan tampilan awal ketika masuk ke dalam sistem informasi penjualan barang ini. Tampilan dari form Menu utama tampak pada gambar 21 berikut :

Gambar 21
Desain Form Menu Utama Sistem Informasi Penjualan Barang



Pada form menu utama terdapat beberapa pilihan menu yang ditampilkan, yaitu :

- 1) Menu *Input Data*

Gambar 22
Desain Menu *Input Data*



- 2) Menu *Transaksi*

Gambar 23
Desain Menu *Transaksi*



3) Menu Laporan

Gambar 24
Desain Menu Laporan



4) Menu Edit User

5) Menu Bantuan

d. **Input Data**

1) **Input Supplier**

Pada *interface form Input Supplier* memuat mengenai hal-hal yang berkaitan dengan *supplier*, diantaranya adalah nama *supplier*, alamat, kota, telepon, dan nomor *handphone* (hp) dari *supplier*. Hal ini untuk memudahkan mencari data *supplier* jika suatu saat ingin melakukan pembelian dengan *supplier* yang bersangkutan.

Tampilan antarmuka *Input Supplier* tergambar seperti gambar berikut :

Gambar 25
Desain Form Input Supplier

Kode	Nama Supplier	Alamat	Kota	Telp.

2) **Input Barang**

Form input barang ini berfungsi untuk mendaftarkan barang-barang yang masuk dalam sistem persediaan barang. Item-item dari *form* ini yaitu : nomor faktur, kode barang, nama barang, satuan, jumlah (*qty*),

harga beli, total, harga jual, kode supplier tanggal beli jenis barang dan jenis pembelian. Lay out form *input* data barang dapat dilihat pada gambar 26 di bawah ini :

Gambar 26
Desain Form Input Barang

Qty	Harga Beli	Total	Harga Jual	Kode Supplier	Tgl Beli	Jenis Barang	Pen
	0	0	0		//		
	0	0	0		//		
	0	0	0		//		

3) Input Anggota

Form input anggota baru ini berfungsi untuk mendaftarkan anggota baru. Item-item dari form ini yaitu : nomor anggota, nama anggota, alamat, instansi, nomor KTP, dan gaji pokok. Untuk nomor anggota akan terisi otomatis sesuai dengan urutan nomor anggota sebelumnya yang telah terdaftar.

Gambar 27
Desain Form Input Anggota

No. Ang.	Nama Anggota	Alamat	Instansi	No. KTP	Gaji Pokok
					0
					0

4) Retur Pembelian

Ada beberapa item dalam *form* retur pembelian, yaitu : nomor faktur, kode barang, nama barang, harga beli, *qty*, total, kode supplier, *qty* retur, tanggal pembelian dan tanggal *input*. Tanggal *input* merupakan tanggal ketika melakukan retur terhadap barang yang sudah dibeli. *Lay out form* retur pembelian ditampilkan pada gambar 28 berikut :

Gambar 28
Desain *Form* Retur Pembelian

No Faktur	Kode Barang	Nama Barang	Harga Beli	Qty	Total	

e. Transaksi

1) Transaksi Penjualan

a) Transaksi Penjualan Tunai

Form transaksi penjualan tunai berfungsi untuk mencatat setiap transaksi penjualan tunai yang terjadi pada unit toko KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo Kabupaten Lamongan. Ada beberapa item yang harus dilengkapi dalam pengisian *form* ini, yaitu : nomor transaksi tunai, kode barang, nama barang, dan jumlah (*qty*).

Nomor transaksi akan otomatis terisi urut dari nomor transaksi sebelumnya. Demikian juga dengan kode dan nama barang yang otomatis akan terisi jika salah satu dari kode atau nama barang tersebut sudah diisikan dalam *form*..

Lay out dari *form* transaksi penjualan tunai tampak pada gambar 29 di bawah ini :

Gambar 29
Desain Form Transaksi Penjualan Tunai

b) Transaksi Penjualan Kredit

Form transaksi penjualan kredit berfungsi untuk mencatat setiap transaksi penjualan kredit yang terjadi pada unit toko. Desain *lay out form* Transaksi Penjualan Tunai terlihat pada gambar 30 di bawah ini :

Gambar 30
Desain Form Transaksi Penjualan Kredit

Ada beberapa item yang harus dilengkapi dalam pengisian *form* ini, yaitu : nomor anggota, nomor transaksi kredit, kode barang, nama barang, jangka waktu kredit, bunga, dan jumlah (qty).

2) Bayar Hutang

Anggota yang melakukan transaksi pembelian secara kredit harus melakukan pembayaran angsuran barang yang dibelinya. Pada *form* bayar hutang ini ada beberapa item, yaitu : nomor anggota, tanggal, dan kode barang. Tampilan dari *form* bayar hutang tampak pada gambar 31 di bawah ini :

Gambar 31
Desain *Form* Bayar Hutang

Kode	Nama Barang	Qty	Total	Angsuran	NilaiHutang

f. Laporan

1) Laporan Anggota

Laporan anggota berisi daftar dari nama-nama yang telah tercatat sebagai anggota unit toko KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo. Untuk memudahkan pencarian anggota, maka pada *form* ini dilengkapi pencarian berdasarkan nama dan nomor anggota.

Desain *lay out* Laporan anggota ini terlihat seperti pada gambar 32 berikut :

Gambar 32
Desain Laporan Anggota

No. Ang.	Nama Anggota	Alamat	Instansi	No. KTP	Gaji Pokok	Nilai Hutang
					0	0
					0	0

2) Laporan Persediaan Barang

Laporan Persediaan Barang menampilkan daftar barang-barang yang tersisa atau tersedia pada unit toko KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo. Pada laporan ini dapat terlihat jumlah barang yang tersedia, kode barang, nama barang, harga, dan total harga. Tampilan form laporan persediaan barang dapat dilihat pada gambar 33 berikut :

Gambar 33
Desain Laporan Persediaan Barang

Kode Barang	Nama Barang	Qty	Harga	Total
			0	0
			0	0
			0	0

3) Laporan Pembelian

a) Laporan Pembelian Tunai

Laporan pembelian tunai memuat data-data pembelian secara tunai yang dilakukan pada masa lalu. Laporan ini memuat nomor faktur, kode barang, nama barang, satuan, jumlah (*qty*), harga beli, dan total harga barang yang dibeli secara tunai. Tampilan form laporan pembelian tunai dapat dilihat pada gambar 34 berikut :

Gambar 34
Desain Laporan Pembelian Tunai

No Faktur	Kode Barang	Nama Barang	Satuan	Qty	Harga Beli	Total
					0	0
					0	0
					0	0

b) Laporan Pembelian Non-Tunai

Laporan pembelian tunai memuat data-data pembelian secara non-tunai yang dilakukan pada masa lalu. Laporan ini memuat nomor faktur, kode barang, nama barang, satuan, jumlah (*qty*), harga beli, dan total harga barang yang dibeli secara non-tunai. Tampilan form laporan pembelian non-tunai dapat dilihat pada gambar 35 berikut :

Gambar 35
Desain Laporan Pembelian Non Tunai

No Faktur	Kode Barang	Nama Barang	Satuan	Qty	Harga Beli	Total

4) Laporan Penjualan

a) Laporan Penjualan Tunai

Laporan Transaksi Penjualan Tunai berfungsi sebagai catatan atas setiap transaksi penjualan tunai yang terjadi. Tampilan dari laporan transaksi penjualan tunai dapat dilihat pada gambar 36 di bawah ini :

Gambar 36
Desain Laporan Transaksi Penjualan Tunai

Laporan Transaksi Penjualan Tunai

Dari Tgl. Sampai Tgl.

Tanggal	No.Tran.	Kode Brg.	Nama Barang	Harga Jual	Qty	Total
//				0		0
//				0		0
//				0		0

b) Laporan Penjualan Kredit

Laporan Transaksi Penjualan Kredit berfungsi sebagai catatan atas setiap transaksi penjualan kredit yang terjadi. Tampilan dari laporan transaksi penjualan kredit dapat dilihat pada gambar 37 :

Gambar 37
Desain Laporan Transaksi Penjualan Kredit

Laporan Transaksi Penjualan Kredit

Dari Tgl. Sampai Tgl.

Tanggal	No.Tran.	Kode Brg.	Nama Barang	Harga	Bunga	Qty	Total
//				0	0	0	0
//				0	0	0	0

5) Laporan Retur

Gambar 38
Desain Laporan Retur

Laporan Retur

Dari Tgl. Sampai Tgl.

No Faktur	Kode Barang	Nama Barang	Harga	Qty Retur	Tgl Beli	Tgl Input

g. Edit User

Pada form ini, menampilkan manajemen *user* yang mengakses sistem informasi penjualan barang. Menejemen *user* tersebut yaitu menambah *user*, perubahan data *user*, dan menghapus data *user*.

Tampilan (*lay out*) form Edit *User* seperti terlihat pada gambar 39 berikut :

Gambar 39
Desain Form Edit User

User	Password	Otoritas

h. Bantuan

Form bantuan menampilkan nomor kontak *developer* aplikasi sistem informasi penjualan yang bisa dihubungi bila ada kesulitan dalam pengoperasiannya.

Gambar 40
Desain Form Bantuan

Sistem Informasi Penjualan Barang

Copyright (c) 2009 - Fahni Syahril Ramadhan
More Help Contact 085848088797

Version 1.0

This program was developed for minor thesis in Administrative Science Faculty of Brawijaya University. It can be accomplish common minimait business and generate interactive reports


OK System Info...

4. Desain Keluaran (output)

Setelah melakukan perancangan masukan (*input*) data pada sistem informasi penjualan, langkah selanjutnya adalah membuat desain keluaran (*output*).

a. **Output Laporan Persediaan Barang**

Gambar 41
Desain Output Laporan Persediaan Barang



Unit Toko
KPRI Usaha Bakti
Kecamatan Modo
Jl. Raya No. 157 Modo

LAPORAN PERSEDIAAN BARANG

Dari Tanggal : _____

Sampai Tanggal : _____


Kode Barang	Nama Barang	Qty.	Harga (Rp)	Total (Rp)

Modo,
Pengurus

TARMAJI

b. **Output Laporan Anggota**

Gambar 42
Desain Output Laporan Anggota



Unit Toko
KPRI Usaha Bakti
Kecamatan Modo
Jl. Raya No. 157 Modo

LAPORAN ANGGOTA

Laporan per : _____

No. Ang.	Nama	Alamat	Instansi	No. KTP	Gaji Pokok (Rp)	Nilai Hutang (Rp)

Modo,
Pengurus


TARMAJI



c. Laporan Pembelian

1) Laporan Pembelian Tunai

Gambar 43
Desain Output Laporan Pembelian Tunai



Unit Toko
KPRI Usaha Bakti
Kecamatan Modo
Jl. Raya No. 157 Modo

LAPORAN PEMBELIAN TUNAI

Dari Tanggal : _____

Sampai Tanggal: _____


No. Faktur	Kode Barang	Nama Barang	Satuan	Qty	Harga Beli (Rp)	Total (Rp)

Modo,
Pengurus

TARMAJI

2) Laporan Pembelian Non Tunai

Gambar 44
Desain Output Laporan Pembelian Non-Tunai



Unit Toko
KPRI Usaha Bakti
Kecamatan Modo
Jl. Raya No. 157 Modo

LAPORAN PEMBELIAN NON-TUNAI

Dari Tanggal : _____

Sampai Tanggal: _____

No. Faktur	Kode Barang	Nama Barang	Satuan	Qty	Harga Beli (Rp)	Total (Rp)


Modo,
Pengurus

TARMAJI

d. Laporan Penjualan

1) Laporan Penjualan Tunai

Gambar 45
Desain Output Laporan Penjualan Tunai



Unit Toko
KPRI Usaha Bakti
Kecamatan Modo
Jl. Raya No. 157 Modo

LAPORAN PENJUALAN TUNAI

Dari Tanggal :
Sampai Tanggal:


Tanggal	No. Trans.	Kode Barang	Nama Barang	Harga Jual	Qty	Total

Modo,
Pengurus

TARMAJI

2) Laporan Penjualan Non-Tunai

Gambar 46
Desain Output Laporan Penjualan Kredit



Unit Toko
KPRI Usaha Bakti
Kecamatan Modo
Jl. Raya No. 157 Modo

LAPORAN PENJUALAN KREDIT

Dari Tanggal :
Sampai Tanggal:

Tanggal	No. Trans.	Kode Barang	Nama Barang	Harga Jual (Rp)	Bunga (Rp)	Qty	Total (Rp)

Modo,
Pengurus

TARMAJI

e. Laporan Retur

Desain Nota Penjualan Kredit

Unit Toko KPRI Usaha Bakti Jl. Raya Modo No.157		
Penjualan Kredit tanggal	No. Transaksi #####	jam
No. Anggota ###	: nama_anggota	
kode_brg #####	nama_barang	qty@ harga
#####	Bunga	## %
#####	Angsuran	## @ #####
		Nilai Utang

5. Desain Teknologi

Perancangan teknologi digunakan untuk menerima *input*, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran (*output*) dan membantu pengendalian sistem secara keseluruhan. Teknologi yang diperlukan untuk sistem informasi penjualan barang ini terdiri dari :

a. Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang disarankan oleh peneliti dalam perancangan teknologi adalah sebagai berikut :

- 1) *Personal Computer (PC)* dengan *processor* Pentium 4 atau yang setara.
- 2) *Hardisk* dengan memori yang tersisa (*free space*) minimal 50 mb.
- 3) Monitor VGA.
- 4) RAM minimal 256mb.
- 5) *Keyboard, mouse*, dan CD-ROM (opsional).
- 6) *Printer* yang dapat digunakan : *DOT Matrix Printer, Ink Jet Printer, Laser Jet Printer.*

b. Perangkat Lunak (*Software*)

Pemilihan perangkat lunak disarankan yang mudah dipahami serta mudah dalam pengoperasiannya, serta sesuai dengan kebutuhan sistem informasi penjualan barang ini. Perangkat lunak yang disarankan

oleh peneliti dalam perancangan teknologi ini adalah *Operating System* (OS) Windows XP.

c. Pengguna (*Brainware*)

Pengguna yang diperlukan untuk mengoperasikan sistem ini harus dapat menguasai perangkat lunak, perangkat keras, serta sistem yang digunakan. Karyawan pada KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo pada dasarnya sudah bisa mengoperasikan komputer, namun perlu dilakukan pelatihan untuk mengoperasikan sistem penjualan barang ini agar lebih menguasai.

6. Implementasi

a. Pemilihan *Software Developer*

Dalam implementasi sistem ini, *software developer* yang digunakan adalah Visual Foxpro 9.0. Dengan pertimbangan bahwa *software* Visual Foxpro 9.0 sudah dilengkapi dengan database. Sehingga tidak perlu menggunakan *database engine* tambahan lagi.

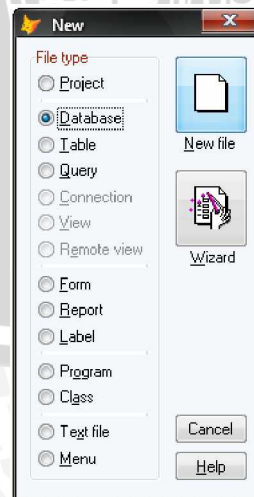
b. Kegiatan Implementasi

Pada tahap ini desain diimplementasikan dengan membuat *database* dan tabel, kemudian dibangun sebuah *interface*.

1) Input Supplier

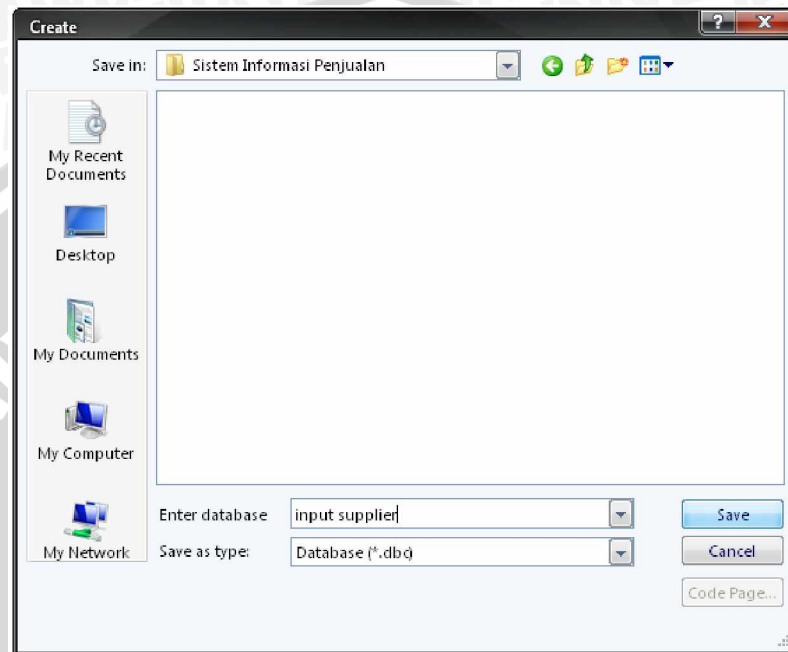
Langkah pertama yang harus dilakukan adalah dengan membuat database dari input supplier. Seperti terlihat pada gambar 50 di bawah ini :

Gambar 50
Membuat Database Baru



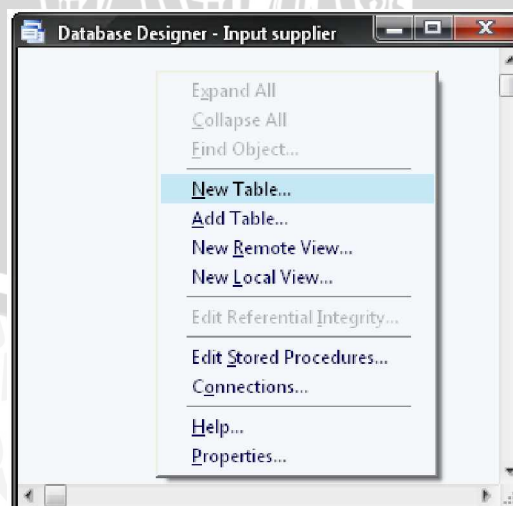
Setelah mengisi radio button pada *Database*, kemudian klik *New File*. Selanjutnya akan muncul tampilan direktori penyimpanan *database* seperti gambar berikut :

Gambar 51
Menyimpan Database



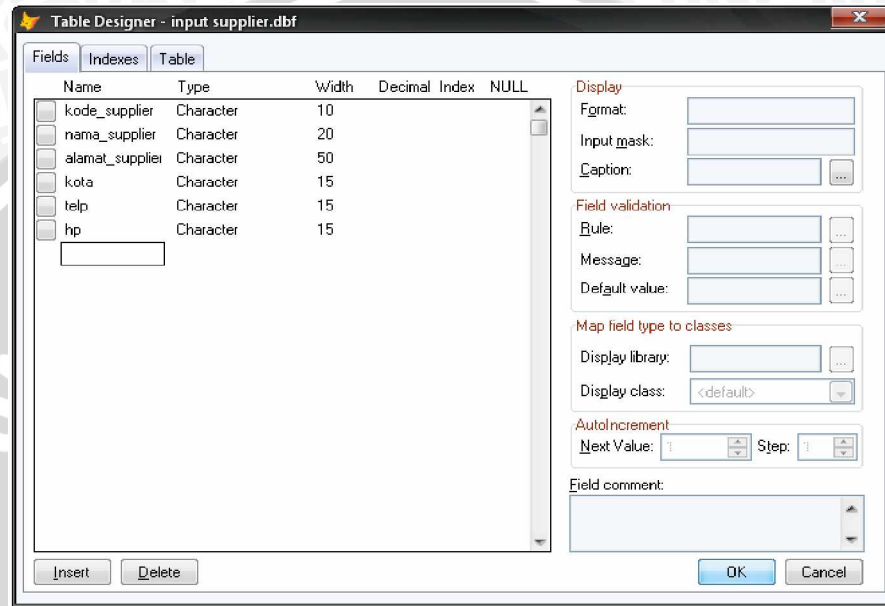
Setelah tersimpan, maka pada layar akan muncul tampilan *Database Designer*. Dari sini kemudian akan dibuat tabel Input Supplier dengan menekan klik kanan, kemudian klik *New Table* seperti gambar 52 di bawah :

Gambar 52
Membuat Tabel



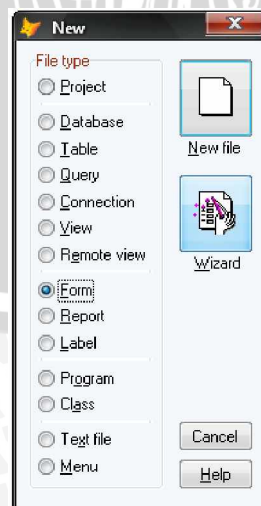
Jika tampilan Table Designer sudah muncul, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah mengisikan nama field, tipe, dan lebar field sesuai dengan struktur table Input pelanggan yang telah didesain sebelumnya.

Gambar 53
Table Designer



Apabila database dan table telah dibuat, maka selanjutnya adalah membuat tampilan antarmuka (*interface*) dari Input Supplier. Untuk membuat tampilan antarmuka, langkah yang dilakukan adalah membuat file baru seperti gambar 54 di bawah ini.

Gambar 54
Membuat Form



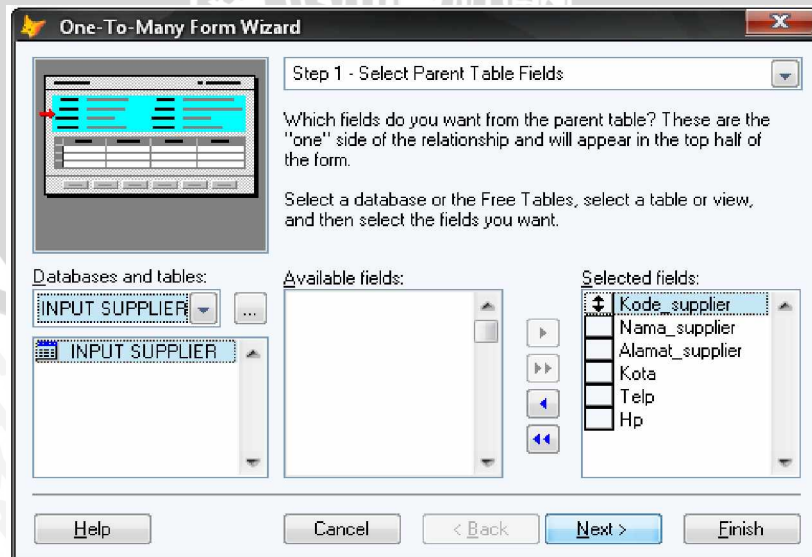
Isi *radio button Form*, kemudian klik *Wizzard*. Dengan menekan push button *Wizzard*, pembuatan *Form* bisa lebih mudah karena form otomatis akan terbangun berdasar *database* dan *table*, sehingga hanya perlu melakukan sedikit pembenahan untuk menyempurnakan tampilan *form*. Ketika *push button Wizzard* di tekan, maka akan muncul tampilan *Wizzard Selection*.

Gambar 55
Wizzard Selection



Wizzard Selection menampilkan pilihan *wizzard* yang ingin digunakan. Pilih *One-to-Many Form Wizzard*, kemudiak klik *OK*. Maka akan muncul tampilan baru lagi. Tampilan ini berfungsi untuk memilih *field* yang akan ditampilkan dalam *form*, seperti pada gambar berikut :

Gambar 56
Form Wizzard



Jika langkah-langkah pembuatan *form* sudah diselesaikan, tampilan *form* akan otomatis ditampilkan. Tampilan *form* Input Supplier yang telah diedit seperti gambar berikut :

Gambar 57
Implementasi *Form* Input Supplier

Input Supplier.sct : *file* utama untuk membuka form Input Supplier.

Input Supplier.scx : sebagai *file* pembantu/tambahan.

Implementasi *form* Input Supplier mengacu pada desain *form* Input Supplier pada Gambar 25. Sedangkan kode programnya tercantum pada Lampiran 1.

2) Input Barang

Langkah-langkah pembuatan *database*, tabel, dan *form* Input Barang sama dengan pembuatan *database*, tabel, dan *form* Input Supplier. Hanya saja nama *field*, tipe, dan lebar *field* disesuaikan dengan struktur tabel Input Barang yang didesain.

Penyimpanan *form* harus pada satu direktori dengan *form* lain agar mempermudah proses kompilasi semua *form* dan *database* bila sudah selesai dibuat. Tampilan *form* Input Barang yang telah diedit tampak pada gambar berikut :

Gambar 58
Implementasi Form Input Barang

Input Barang.sct : *file* utama untuk membuka form Input Barang.

Input Barang.scx : sebagai *file* pembantu/tambahan.

Implementasi *form* Input Barang mengacu pada desain *form* Input Barang pada Gambar 26. Sedangkan kode programnya tercantum pada Lampiran 2.

3) Input Anggota

Langkah-langkah pembuatan *database*, tabel, dan *form* Input Anggota sama dengan pembuatan *database*, tabel, dan *form* yang lain. Namun nama *field*, tipe, dan lebar *field* disesuaikan dengan struktur tabel Input Anggota yang didesain

Input Anggota.sct : *file* utama untuk membuka form Input Supplier.

Input Anggota.scx : sebagai *file* pembantu/tambahan.

Implementasi *form* Input Anggota mengacu pada desain *form* Input Anggota pada Gambar 26. Sedangkan kode programnya tercantum pada Lampiran 3.

Tampilan *form* Input Anggota yang telah diedit tampak pada gambar berikut :

Gambar 59
Implementasi *Form Input Anggota*

4) Retur Pembelian

Langkah-langkah pembuatan *database*, tabel, dan *form* Input Retur Pembelian sama dengan pembuatan *database*, tabel, dan *form* yang lain. Namun nama *field*, tipe, dan lebar *field* disesuaikan dengan struktur tabel Retur Pembelian yang didesain Tampilan *form* Retur Pembelian yang telah diedit tampak pada gambar berikut :

Gambar 60
Implementasi *Form Retur Pembelian*

Retur Pembelian.sct : *file* utama untuk membuka form Retur Pembelian.

Retur Pembelian.scx : sebagai *file* pembantu/tambahan.

Implementasi *form* Retur Pembelian mengacu pada desain *form* Retur Pembelian pada Gambar 28. Sedangkan kode programnya tercantum pada Lampiran 4.

5) Transaksi Penjualan Tunai

Langkah-langkah pembuatan *database*, tabel, dan *form* Transaksi Penjualan tunai sama dengan pembuatan *database*, tabel, dan *form* yang lain. Namun nama *field*, tipe, dan lebar *field* disesuaikan dengan struktur tabel Transaksi Penjualan Tunai yang didesain Tampilan *form* Transaksi Penjualan Tunai yang telah diedit tampak pada gambar berikut :

Gambar 61
Implementasi Form Transaksi Penjualan Tunai

Transaksi Penjualan.sct : *file* utama untuk membuka form Transaksi Penjualan.

Transaksi Penjualan.scx : sebagai *file* pembantu/tambahan.

Implementasi *form* Transaksi Penjualan Tunai mengacu pada desain *form* Transaksi Penjualan Tunai pada Gambar 29. Sedangkan kode programnya tercantum pada Lampiran 5.

6) Transaksi Penjualan Kredit

Langkah-langkah pembuatan *database*, tabel, dan *form* Transaksi Penjualan Kredit sama dengan pembuatan *database*, tabel, dan *form* yang lain. Namun nama *field*, tipe, dan lebar *field*

disesuaikan dengan struktur tabel Transaksi Penjualan Kredit yang didesain Tampilan *form* Transaksi Penjualan Kredit yang telah diedit tampak pada gambar berikut :

Gambar 62
Implementasi *Form* Transaksi Penjualan Kredit

Transaksi Penjualan.sct : *file* utama untuk membuka form Transaksi Penjualan.

Transaksi Penjualan.scx : sebagai *file* pembantu/tambahan.

Implementasi *form* Transaksi Penjualan Kredit mengacu pada desain *form* Transaksi Penjualan Kredit pada Gambar 30. Sedangkan kode programnya tercantum pada Lampiran 5.

7) Bayar Hutang

Langkah-langkah pembuatan *database*, tabel, dan *form* Bayar Hutang sama dengan pembuatan *database*, tabel, dan *form* yang lain. Namun nama *field*, tipe, dan lebar *field* disesuaikan dengan struktur tabel Bayar Hutang yang didesain

Bayar Hutang.sct : *file* utama untuk membuka form Bayar Hutang.

Bayar Hutang.scx : sebagai *file* pembantu/tambahan.

Implementasi *form* Bayar Hutang mengacu pada desain *form* Bayar Hutang pada Gambar 31. Sedangkan kode programnya tercantum pada Lampiran 6. Tampilan *form* Bayar Hutang yang telah diedit tampak pada gambar 63 berikut :

Gambar 63
Implementasi *Form* Bayar Hutang

7. Testing

Setelah melakukan implementasi atau aktualisasi sistem, langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian (*testing*)

a. *Splash Screen*

Gambar 64
Splash Screen



b. Log In

Setelah memasukkan nama *user* pada *field* Nama dan mengisi *password*, *user* bisa menekan tombol Masuk (ctrl+m). Namun bila *user* batal masuk ke menu utama, bisa menekan tombol Keluar (ctrl+k). Jika *password* yang dimasukkan tidak sesuai dengan *password*, maka *user* tidak dapat masuk ke menu utama.

Gambar 65
Log In

Log In

Nama

Password

c. Menu Utama

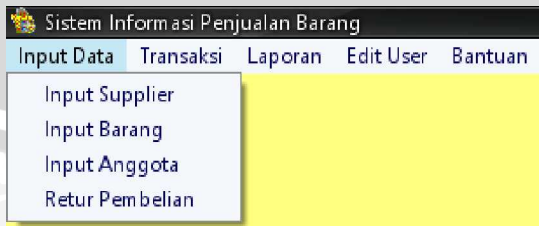
Gambar 66
Form Menu Utama Sistem Informasi Penjualan Barang



Pada form menu utama terdapat beberapa pilihan menu yang ditampilkan, yaitu :

- 1) Menu *Input Data*

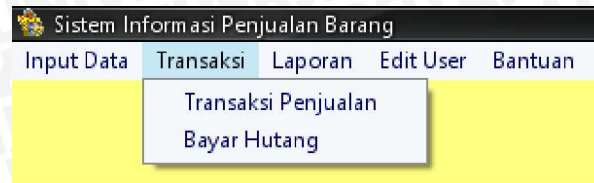
Gambar 67
Menu *Input Data*



Pada menu ini, sub-menu yang ditampilkan adalah Input Supplier, Input Barang, Input Anggota dan Retur Pembelian.

- 2) Menu Transaksi

Gambar 68
Menu Transaksi



Pada menu ini, sub-menu yang ditampilkan adalah Transaksi Penjualan dan Bayar Hutang.

3) Menu Laporan

Gambar 69
Menu Laporan



Pada menu ini, sub-menu yang ditampilkan adalah Laporan Persediaan Barang, Laporan Anggota, Laporan Pembelian, laporan Penjualan, dan Laporan Retur.

4) Menu Edit *User*

5) Menu Bantuan

d. Input Data

1) Input Supplier

Data-data mengenai *supplier* diisikan pada *field* masing-masing. Untuk menyimpan data-data yang diisikan, tekan tombol Simpan (ctrl+k). Jika ingin menambah data *supplier* lagi, tekan tombol Tambah dan isikan data-data *supplier* lagi pada *field* yang sesuai.

Tampilan antarmuka *Input Supplier* tergambar seperti gambar 70 berikut :

Gambar 70
Form Input Supplier

Bila user ingin mencari data *supplier*, user bisa mengetikkan kata kunci (*keyword*) pada *field* dan tekan tombol Cari. Data yang dicari otomatis akan ditandai atau diblok. Untuk melakukan perubahan data, arahkan kursor pada baris data *supplier*, kemudian tekan Edit.

Gambar 71
Cari Supplier

Kode	Nama Supplier	Alamat	Kota	Telp.	HP
UNI-120	UNILEVER	Jl Rungkut Madya W/20 Surabaya	Surabaya	031-5655641	0856448877
KON-01	KONICARE INDONESIA	Jl. Margomulyo Barat No.19	Surabaya	031-5607700	0813306543

5) Input Barang

Untuk kode barang, pengkodean berdasar pada jenis dan merk barang. Lay out form *input* data barang tampak pada gambar 72 :

Gambar 72
Form Input Barang

The screenshot shows the 'Input Barang' application window. The form contains the following data:

- No. Faktur: UN-209/09
- Kode Supplier: 001-KS-UNI
- Kode Barang: KS-SUN01
- Tgl. Beli: 12/05/2009
- Nama Barang: Sunsilk Shampoo Anti Ketombe 180ml
- Satuan: Botol
- Jenis Barang: Kosmetik
- Qty: 200
- Harga Jual: 6950
- Harga Beli: 6750
- Pembelian: Tunai
- Total: 1350000

Below the form is a table with the following data:

No. Faktur	Kode	Nama Barang	Satuan	Qty	Harga Beli	Total
UN-101/09	KS-NIV01	Nivea Body Lotion 100ml	Botol	100	5450	545000
CO-12/09	EL-23	Cosmos Magic Jar	Buah	10	300000	3000000
SA-01/09	EL-SAN01	Sanyo Pompa Air	Buah	20	372000	7440000

Buttons: Tambah, Edit, <<, >>, Simpan, Cari. A 'Keluar' button is at the bottom.

Gambar 73
Cari Barang

The screenshot shows the 'Input Barang' application window with the search function active. The search field contains 'Cosmos' and the 'Cari' button is highlighted. The table below shows the search results:

No. Faktur	Kode	Nama Barang	Satuan	Qty	Harga Beli	Total
UN-101/09	KS-NIV01	Nivea Body Lotion 100ml	Botol	100	5450	545000
CO-12/09	EL-COS01	Cosmos Magic Jar	Buah	10	300000	3000000
SA-01/09	EL-SAN01	Sanyo Pompa Air	Buah	20	372000	7440000

Buttons: Tambah, Edit, <<, >>, Simpan, Cari. A 'Keluar' button is at the bottom.

a) Pencarian Data Barang

Untuk melakukan pencarian data barang, user mengetikkan kode atau nama barang, kemudian tekan *push button* (tombol) **Cari**.

Data yang muncul akan diblok pada tabel *query item* barang.

b) Edit Data Barang

Untuk melakukan perubahan data, arahkan kursor pada baris data, kemudian klik data yang ingin di ubah. Langkah selanjutnya yaitu menekan *push button* **Edit**.

6) Input Anggota

Untuk menambah atau mengisi data anggota baru, harus menekan *push button* **Tambah** terlebih dahulu untuk menampilkan nomor anggota sesuai urutan. Lay out form *input* anggota baru dapat dilihat pada gambar 74 di bawah ini :

Gambar 74
Form Input Anggota

No. Ang.	Nama Anggota	Alamat	Instansi	No. KTP	Gaji Pokok
001	Oky Juniarko, ST	Jl. Lapangan No.9	Jaya Konsultan	09000606870001	3000000
002	Joko Waluyo, S.Pd.	RT.04 RW.01 Ds. Pule, Modo	SDN Pule II	01290809590001	2500000

Gambar 75
Cari Anggota

No. Ang.	Nama Anggota	Alamat	Instansi	No. KTP	Gaji Pokok
001	Oky Juniarko, ST	Jl. Lapangan No.9	Jaya Konsultan	09000606870001	3000000
002	Joko Waluyo, S.Pd.	RT.04 RW.01 Ds. Pule, Modo	SDN Pule II	01290809590001	2500000

a) Pencarian Data Anggota

Untuk melakukan pencarian data anggota, *user* menyetikkan nomor anggota, kemudian tekan *push button* (tombol) **Cari**. Data yang muncul akan diblok pada tabel *query* anggota.

b) Edit Data Anggota

Untuk melakukan perubahan data, arahkan kursor pada baris data, kemudian klik data yang ingin di ubah. Langkah selanjutnya yaitu menekan *push button* **Edit**.

7) Retur Pembelian

Untuk memasukkan data dan melakukan perubahan, pengguna bisa menggunakan *push button* **Tambah**, **Edit**, dan **Simpan**. *Lay out form* retur pembelian ditampilkan pada gambar 76 berikut :

Gambar 76
Form Retur Pembelian

No Faktur	Kode Barang	Nama Barang	Harga Beli	Qty	Total
FC-32/120	SP-FED01	Federal Oli 800ml	24500	20	490000
DA-03/01	MIN-AQ01	Aqua Galon	10000	500	5000000

e. Transaksi

1) Transaksi Penjualan

a) Transaksi Penjualan Tunai

Pada *form* Transaksi Penjualan Tunai, nomor transaksi akan otomatis terisi urut dari nomor transaksi sebelumnya. Demikian juga dengan kode dan nama barang yang otomatis akan terisi jika salah satu dari kode atau nama barang tersebut sudah diisikan dalam form. Pada kanan atas *form* penjualan tunai juga terdapat waktu (tanggal dan jam) transaksi, yang berguna sebagai *input* pada laporan penjualan tunai.

Jika ada pembatalan pembelian atas barang yang sudah dimasukkan datanya dalam *form* transaksi penjualan tunai, kasir bisa melakukan pembatalan dengan menekan *push button* **Batal**.

Lay out dari form transaksi penjualan tunai tampak pada gambar 77 di bawah ini :

Gambar 77
Form Transaksi Penjualan Tunai

Kode	Nama Barang	Satuan	Qty	Harga (@ Rp)	Total
MI-MAR03	Marjan Sirup Melon 800ml	botol	3	16000	48000
KS-NU02	Nuvo Sabun Mandi	buah	7	2000	14000

Setelah melakukan pengisian data penjualan barang, selanjutnya kasir memasukkan besarnya nominal uang yang harus dibayarkan. Besarnya nominal kembalian otomatis akan tertampil. Selanjutnya kasir menekan *push button* **Simpan**, untuk menyimpan data transaksi penjualan tunai, dan menekan *push button* **Bayar** untuk mencetak nota pembayaran.

b) Transaksi Penjualan Kredit

Form transaksi penjualan kredit berfungsi untuk mencatat setiap transaksi penjualan kredit yang terjadi pada unit toko KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo Kabupaten Lamongan. Ada beberapa item yang harus dilengkapi dalam pengisian *form* ini, yaitu : nomor anggota, nomor transaksi kredit, kode barang, nama barang, jangka waktu kredit, bunga, dan jumlah (qty).

Untuk mengisi nomor anggota, kasir mengetikkan pada *form* nomor anggota, kemudian tekan *push button* **Cari**. Kemudian akan

tertampil data anggota yang akan melakukan transaksi secara otomatis, seperti pada gambar 78 di bawah ini :

Gambar 78
Pengisian Nomor Anggota

The screenshot shows a form titled "Kredit" with the following fields and values:

- No. Anggota: 001
- Cari: (button)
- 12/05/2009
- Oky Juniarko, ST.
- JL. Lapangan No.9
- Jaya Konsultan
- 09080606870001
- 11.15
- Kasir 1

Langkah-langkah untuk menyimpan dan membatalkan transaksi penjualan kredit ini sama dengan langkah-langkah pada transaksi penjualan tunai. Yaitu *push button* **Batal** untuk membatalkan transaksi, dan *push button* **Simpan** untuk menyimpan data transaksi penjualan kredit.

Lay out form transaksi penjualan kredit dapat dilihat pada gambar 79 berikut :

Gambar 79
Form Transaksi Penjualan Kredit

The screenshot shows a form titled "Transaksi Penjualan" for "Unit Toko KPRI USAHA BAKTI". It has two tabs: "Tunai" and "Kredit". The "Kredit" tab is active, showing member details and a table of items.

Member Details:

- No. Anggota: 001
- Cari: (button)
- 12/05/2009
- Oky Juniarko, ST.
- JL. Lapangan No.9
- Jaya Konsultan
- 09080606870001
- 11.15
- Kasir 1

Table of Items:

Kode	Nama Barang	Satuan	Qty	Harga	Bunga	Total	Angsuran
EL-PAN13	Panasonic TV 21"	buah	1	1900000	190000	2090000	209000

Buttons: Batal, Simpan, Cetak

Nilai Hutang Rp. 2.090.000

2) Bayar Hutang

Pengisian nomor anggota pada form bayar hutang ini sama dengan pengisian nomor anggota pada transaksi penjualan kredit,

yaitu mengetikkan nomor anggota dan tekan *push button Cari*. Kemudian data anggota akan ditampilkan secara otomatis.

Tampilan dari *form* bayar hutang tampak pada gambar 80 di bawah ini :

Gambar 80
Form Bayar Hutang

Kode	Nama Barang	Qty	Total	Angsuran	NilaiHutang
EL-PAN13	Panasonic TV 21"	1	2090000	209000	1881000

Langkah selanjutnya adalah mengisi kode barang sesuai dengan kode barang pada nota penjualan tunai yang dibawa anggota.

Jika transaksi pembayaran hutang sudah dilakukan, maka sisa hutang anggota juga akan ditampilkan secara otomatis pada form ini. Ketika kasir menekan *push button Bayar*, nota pembayaran akan tercetak. Nota pembayaran tersebut merupakan bukti pembayaran yang berisi sisa utang anggota, dan harus di bawa ketika melakukan pembayaran hutang pada bulan berikutnya.

f. Laporan

1) Laporan Anggota

Laporan anggota berisi daftar dari nama-nama yang telah tercatat sebagai anggota unit toko KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo. Untuk memudahkan pencarian anggota, maka pada form ini dilengkapi pencarian berdasarkan nama dan nomor anggota. Laporan anggota ini terlihat seperti pada gambar 81 berikut :

Gambar 81
Laporan Anggota

No. Ang.	Nama Anggota	Alamat	Instansi	No. KTP	Gaji Pokok	Nilai Hitung
001	Diky Juniarko, ST	JL. Lapangan No.9	Jaya Konsultan	09080606870001	3000000	1971000
002	Joko Waluyo, S.Pd.	RT.04 RW.01 Ds. Pute, Modo	SDN Pute II	01290009590001	2500000	0

2) Laporan Persediaan Barang

Laporan Persediaan Barang menampilkan daftar barang-barang yang tersisa atau tersedia pada unit toko KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo. Pada laporan ini dapat terlihat jumlah barang yang tersedia, kode barang, nama barang, harga, dan total harga. Tampilan form laporan persediaan barang dapat dilihat pada gambar 82 berikut :

Gambar 82
Laporan Persediaan Barang

Kode Barang	Nama Barang	Qty	Harga	Total
			0	0
			0	0
			0	0

3) Laporan Pembelian

a) Laporan Pembelian Tunai

Laporan pembelian tunai memuat data-data pembelian secara tunai yang dilakukan pada masa lalu. Laporan ini memuat nomor faktur, kode barang, nama barang, satuan, jumlah (*qty*), harga beli, dan total harga barang yang dibeli secara tunai. Tampilan form laporan pembelian tunai dapat dilihat pada gambar 83 berikut :

Gambar 83
Laporan Pembelian Tunai

No Faktur	Kode Barang	Nama Barang	Satuan	Qty	Harga Beli	Total
UN-101/09	KS-NIV01	Nivea Body Lotion 100ml	Botol	100	5450	545000
CO-12/09	EL-COS01	Cosmos Magic Jar	Buah	10	300000	3000000
SA-01/09	EL-SAN01	Sanyo Pompa Air	Buah	20	372000	7440000

b) Laporan Pembelian Non-Tunai

Laporan pembelian tunai memuat data-data pembelian secara non-tunai yang dilakukan pada masa lalu. Laporan ini memuat nomor faktur, kode barang, nama barang, satuan, jumlah (*qty*), harga beli, dan total harga barang yang dibeli secara non-tunai. Tampilan form laporan pembelian non-tunai dapat dilihat pada gambar 84 berikut :

Gambar 84
Laporan Pembelian Non Tunai

No Faktur	Kode Barang	Nama Barang	Satuan	Qty	Harga Beli	Total

4) Laporan Penjualan

a) Laporan Penjualan Tunai

Laporan Transaksi Penjualan Tunai berfungsi sebagai catatan atas setiap transaksi penjualan tunai yang terjadi. Tampilan dari laporan transaksi penjualan tunai dapat dilihat pada gambar 96 di bawah ini :

Gambar 85
Laporan Transaksi Penjualan Tunai

Laporan Transaksi Penjualan Tunai

Dari Tgl. Sampai Tgl.

Tanggal	No. Tran.	Kode Brg.	Nama Barang	Harga Jual	Qty	Total
01/05/09	01002	KS-NIV01	Nivea Body Lotion 120ml	8700	2	17400
01/05/09	01002	MA-OR01	Oreo Biskuit 100gr	5750	10	57500
02/05/09	01003	MA-SED05	Sedap Mie Bawang Goreng 80gr	1200	20	24000

b) Laporan Penjualan Kredit

Laporan Transaksi Penjualan Kredit berfungsi sebagai catatan atas setiap transaksi penjualan kredit yang terjadi. Tampilan dari laporan transaksi penjualan kredit dapat dilihat pada gambar 86 :

Gambar 86
Laporan Transaksi Penjualan Kredit

Laporan Transaksi Penjualan Kredit

Dari Tgl. Sampai Tgl.

Tanggal	No. Tran.	Kode Brg.	Nama Barang	Harga	Bunga	Qty	Total
01/05/09	00891	EL-SAN03	Sanyo Refrigerator CL150	1300000	130000	1	1430000
02/05/09	00892	EL-COS08	Cosmos Rice Container RC-80	600000	60000	2	1320000

5) Laporan Retur

Gambar 87
Laporan Retur

Laporan Retur

Dari Tgl. Sampai Tgl.

No Faktur	Kode Barang	Nama Barang	Harga	Qty Retur	Tgl Beli	Tgl Input

g. Edit User

Pada form ini, menampilkan manajemen *user* yang mengakses sistem informasi penjualan barang. Menejemen *user* tersebut yaitu menambah *user*, perubahan data *user*, dan menghapus data *user*.

Tampilan (*lay out*) form Edit *User* seperti terlihat pada gambar 88 berikut :

Gambar 88
Form Edit User

User	Password	Otoritas
wiwik	####	kasir
suradi	###	pengurus
maskanah	###	kasir

Seperti pada gambar 89 di bawah ini, akses kasir hanya memasukkan data anggota. Pada sub-menu *input* supplier, *input* barang, dan retur pembelian terkunci, sehingga kasir tidak bisa mengaksesnya.

Gambar 89
Pembatasan Hak Akses Menu *Input* Data

Demikian juga pada menu laporan, sub-menu yang ada menu laporan terkunci semua bila *user* yang mengakses memiliki otoritas sebagai kasir. Seperti pada gambar 90 di bawah ini :

Gambar 90

Pembatasan Hak Akses Menu Laporan



h. Bantuan

Form bantuan menampilkan nomor kontak *developer* aplikasi sistem informasi penjualan yang bisa dihubungi bila ada kesulitan dalam pengoperasiannya.

Gambar 91
Form Bantuan



8. Perancangan Kontrol

Pengendalian yang baik akan mencegah terjadinya kesalahan atau hal yang tidak diinginkan. Untuk mengatur wewenang dan hak akses masing-masing *user* digunakan *password*, sehingga *user* hanya bisa masuk ke dalam program setelah memasukkan *password* yang benar.

D. Penerimaan User Terhadap Sistem Yang Dirancang

Berdasarkan konsep teori TAM (*Technology Acceptance Model*) yang diturunkan dari TRA (*Theory of Reasoned Action*) (Morris dan Dillon, 1997), seseorang akan memilih suatu bentuk atau misalnya dalam hal ini perancangan berdasarkan :

1. Anggapan kemudahan penggunaanya
2. Anggapan akan kegunaanya

Pada sistem penjualan barang di unit toko KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo mempunyai 2 *user*, yaitu kasir sebagai pihak yang melakukan transaksi langsung kepada konsumen/anggota, dan kepala toko/pengurus sebagai pihak yang mengawasi/mengontrol transaksi-transaksi yang terjadi.

Users tersebut menerima rancangan yang diajukan oleh peneliti, adapun alasannya yaitu :

1. *User* berpendapat transaksi akan semakin bertambah seiring dengan perkembangan usaha unit toko yang kian maju, sehingga hal itu membutuhkan pengelolaan yang lebih baik dari sebelumnya.
2. *User* menganggap pengelolaan data dengan komputer akan mempermudah pekerjaannya, karena *user* hanya menggunakan *mouse* dan *keyboard* untuk melakukan *input* data ke dalam sistem.
3. *User* berpendapat bahwa dengan rancangan ini, akan mempercepat pekerjaannya dalam melakukan pengelolaan sistem ini.
4. *User* berpendapat bahwa pengoperasian dan tampilan rancangan ini sederhana namun menarik, dan mudah pengoperasiannya.

E. Penggunaan Output Sistem Informasi Penjualan Barang

Output yang dihasilkan dari pengolahan data transaksi dengan Sistem Informasi Penjualan Barang tentunya akan bermanfaat sebagai masukan informasi keuangan pada Pengurus, antara lain :

1. Laporan Penjualan Barang Tunai ditujukan untuk Bagian Gudang dan Kas
2. Laporan Penjualan Barang Kredit untuk Bagian Gudang dan Piutang.
3. Laporan Pembelian Tunai untuk Bagian Gudang dan Kas.
4. Laporan Pembelian Non-Tunai untuk Bagian Gudang dan Hutang.
5. Laporan Retur untuk Bagian Gudang.

BAB V PENUTUP

A. KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan dan analisis pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik suatu kesimpulan, yaitu :

1. Omset usaha unit toko KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo Kabupaten Lamongan dalam satu tahun bila dibandingkan dengan usaha sejenis bisa dikatakan cukup besar.
2. Pengolahan data mengenai penjualan barang di unit toko KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo Kabupaten Lamongan masih menggunakan sistem manual. Meskipun memiliki perangkat komputer, namun penggunaan perangkat komputer tersebut hanya untuk kegiatan tertentu, seperti membuat laporan, surat menyurat, dan aktivitas administrasi yang lain.
3. Penggunaan sistem penyimpanan dan pengolahan data-data penjualan, persediaan, supplier, dan anggota secara manual akan membuat kasir dan atau pengurus unit toko mengalami kesulitan untuk mencari data yang diinginkan. Karena semakin banyaknya transaksi yang terjadi, akan semakin pula arsip yang terkumpul dan memakan tempat yang banyak.
4. Karyawan/kasir dan pengurus unit toko KPRI Usaha Bakti sudah memiliki *job description* dan latar belakang pendidikan yang baik, sehingga tidak ada kesulitan dalam mengoperasikan sistem informasi penjualan barang yang akan diterapkan.
5. Penataan barang pada etalase masih kurang rapi. Hal ini tentunya kurang menarik jika dilihat, dan akan menyulitkan konsumen jika mencari suatu barang, karena penataannya yang kurang teratur.

B. SARAN

1. Bila ingin tercipta suatu keunggulan kompetitif, unit toko KPRI Usaha Bakti Kecamatan Modo Kabupaten Lamongan sebaiknya menerapkan sistem informasi dalam usahanya, ini berdasar pada besarnya omset toko, peluang toko dalam persaingan usaha sejenis, dan sumber daya manusia serta teknologi komputer yang dimiliki.
2. Dengan menerapkan sistem informasi penjualan barang ini, *user/pengurus/kasir* akan lebih mudah dalam mengelola data-data penjualan dan pembelian barang.

3. Perlu diadakan pelatihan terlebih dahulu sebelum kasir/pengurus mengoperasikan sistem informasi penjualan barang agar lebih memahami cara kerja dan pengoperasian sistem ini.
4. Penataan barang pada etalase harus lebih teratur. Barang disusun berdasar jenis barang dan mereknya agar mudah bila konsumen mencarinya dan terlihat menarik.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrachman, R. 1991. *Ensiklopedia Ekonomi Keuangan Perdagangan*. Jakarta : Pradya Paramitha.
- Davis, Gordon. B. 1974. *Management Information System : Conceptual Foundations and Development*. Diterjemahkan oleh Andreas S. Adiwardana. 1997. *Kerangka Dasar Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta : Pustaka Binaman Presindo.
- Fathansyah. 2004. *Basis Data*. Bandung : Informatika.
- Jogiyanto, HM. 1999. *Analisis & Desain Sistem Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi Offset
- Jogiyanto, HM. 2001. *Analisa dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Kroenke, David M. 1992. *Management Information System*. New York : Mitchell McGraw Hill
- Laudon, K.C. & Laudon J.P. 2000. *Management Information System : Organization and Technology in the Networked Enterprise*. New Jersey : Prentice Hall.
- Laudon, K.C. & Laudon J.P. 2002. *Management Information Systems : Managing The Digital Firm*. New Jersey : Prentice Hall.
- Martin E. Modell. 1992. *Data Analysis, Data Modelling, and Classification*.
- Moleong, Lexy J. 2000. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Murdick, Robert G., et al. 1995. *Sistem Informasi untuk Manajemen Modern*. Jakarta : Erlangga.
- Nazir, Moh. 2005. *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Oetomo, Budi Sutedjo Dharma. 2002. *Perencanaan & Pembangunan Sistem Informasi*. Yogyakarta. Andi Offset.
- Syamsi, Ibnu. 1995. *Pengambilan Keputusan dan Sistem Informasi*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Senn, James A. 1990. *Information System in Management*. San Rafael, CA : Wadsworth Pub. Co.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sutanta, Edhy. 2003. *Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta : Graha Ilmu.

-----, Edhy. 2004. *Sistem Basis Data*. Jakarta : Graha Ilmu

Wanto, Peter. 2008. *Aplikasi Program Akuntansi dengan Visual FoxPro 9.0*.
Yogyakarta : Gava Media.

Winardi. 1993. *Asas-Asas Marketing*. Bandung : Mandar Maju.



Lampiran 1 Input Supplier

```
DataSource = .NULL.
Name = "Dataenvironment"

Database = ..\visual foxpro projects\input supplier.dbc
CursorSource = "input supplier"
Name = "CURSOR1"

Left = 12
Height = 431
Width = 697
DoCreate = .T.
Caption = "Input Supplier"
ClipControls = .F.
Icon = ..\..\org\icon\add_server.ico
WindowState = 0
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,128
Name = "Form1"

Caption = "Kode Supplier"
Height = 25
Left = 12
Top = 12
Width = 121
BackColor = 255,255,128
DisabledBackColor = 255,255,128
Name = "Label1"

Caption = "Nama Supplier"
Height = 25
Left = 12
Top = 42
Width = 121
BackColor = 255,255,128
DisabledBackColor = 255,255,128
Name = "Label2"

Left = 132
Top = 12
Width = 144
Name = "Text1"

Left = 132
Top = 42
Width = 228
Name = "Text2"

Caption = "Alamat Supplier"
Height = 25
Left = 12
Top = 73
Width = 121
BackColor = 255,255,128
DisabledBackColor = 255,255,128
Name = "Label3"
```

```
Caption = "Kota Supplier"  
Height = 25  
Left = 372  
Top = 12  
Width = 121  
BackColor = 255,255,128  
DisabledBackColor = 255,255,128  
Name = "Label4"
```

```
Left = 480  
Top = 12  
Width = 204  
Name = "Text4"
```

```
Caption = "Telp. Supplier"  
Height = 25  
Left = 372  
Top = 42  
Width = 108  
BackColor = 255,255,128  
DisabledBackColor = 255,255,128  
Name = "Label5"
```

```
Left = 480  
Top = 42  
Width = 204  
Name = "Text5"
```

```
Left = 480  
Top = 72  
Width = 204  
Name = "Text6"
```

```
Caption = "HP Supplier"  
Height = 25  
Left = 372  
Top = 74  
Width = 108  
BackColor = 255,255,128  
DisabledBackColor = 255,255,128  
Name = "Label6"
```

```
commandbutton  
commandbutton  
Left = 24  
Height = 25  
Width = 73  
Caption = "Tambah"  
Name = "Command1"
```

```
commandbutton  
commandbutton  
Left = 108  
Height = 25  
Width = 73  
Caption = "Edit"  
Name = "Command2"
```

```
commandbutton
```



```
commandbutton
Left = 192
Height = 25
Width = 36
Caption = "<<"
Name = "Command3"

commandbutton
commandbutton
Left = 240
Height = 25
Width = 36
Caption = ">>"
Name = "Command4"

commandbutton
commandbutton
Left = 612
Height = 25
Width = 61
Caption = "Cari"
Name = "Command5"

commandbutton
commandbutton
Left = 288
Height = 25
Width = 73
Caption = "Simpan"
Name = "Command6"

ColumnWidths = ""
RowSourceType = 1
RowSource = ""
FirstElement = 1
Height = 49
Left = 132
NumberOfElements = 0
Top = 72
Width = 228
Name = "List1"

Left = 12
Top = 132
Width = 672
Name = "Line1"

Left = 444
Top = 139
Width = 156
Name = "Text3"

Left = 12
Top = 170
Width = 672
Name = "Line2"

DeleteMark = .F.
Height = 205
```



```
Left = 12
Panel = 1
RecordMark = .F.
RecordSource = "input_supplier"
Top = 180
Width = 673
Name = "Grid1"
Column1.ControlSource = "input_supplier.kodesup"
Column1.Width = 68
Column1.Name = "Column1"
Column2.ControlSource = "input_supplier.namasup"
Column2.Width = 160
Column2.Name = "Column2"
Column3.ControlSource = "input_supplier.almatsup"
Column3.Width = 176
Column3.Name = "Column3"
Column4.ControlSource = "input_supplier.kotasup"
Column4.Width = 146
Column4.Name = "Column4"
Column5.ControlSource = "input_supplier.telp"
Column5.Width = 120
Column5.Name = "Column5"
Column6.ControlSource = "input_supplier.hp"
Column6.Width = 126
Column6.Name = "Column6"

Alignment = 2
Caption = "Kode"
Name = "Header1"

Margin = 0
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"

Alignment = 2
Caption = "Nama Supplier"
Name = "Header1"

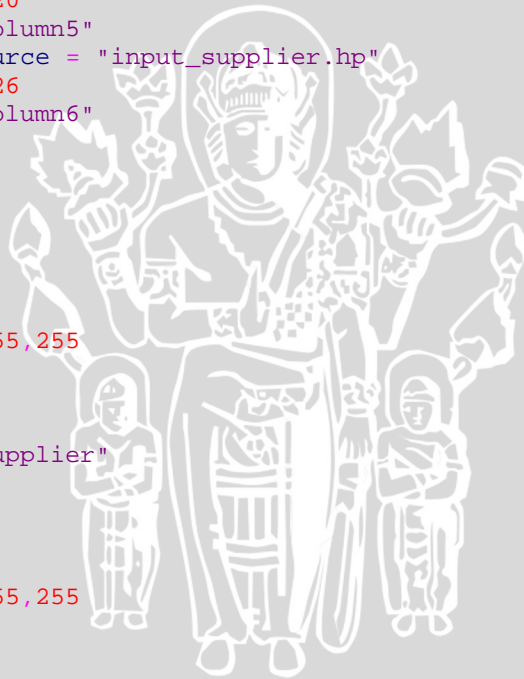
Margin = 0
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"

Alignment = 2
Caption = "Alamat"
Name = "Header1"

Margin = 0
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"

Alignment = 2
Caption = "Kota"
Name = "Header1"

Margin = 0
ForeColor = 0,0,0
```



```
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2
Caption = "Telp."
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"
```

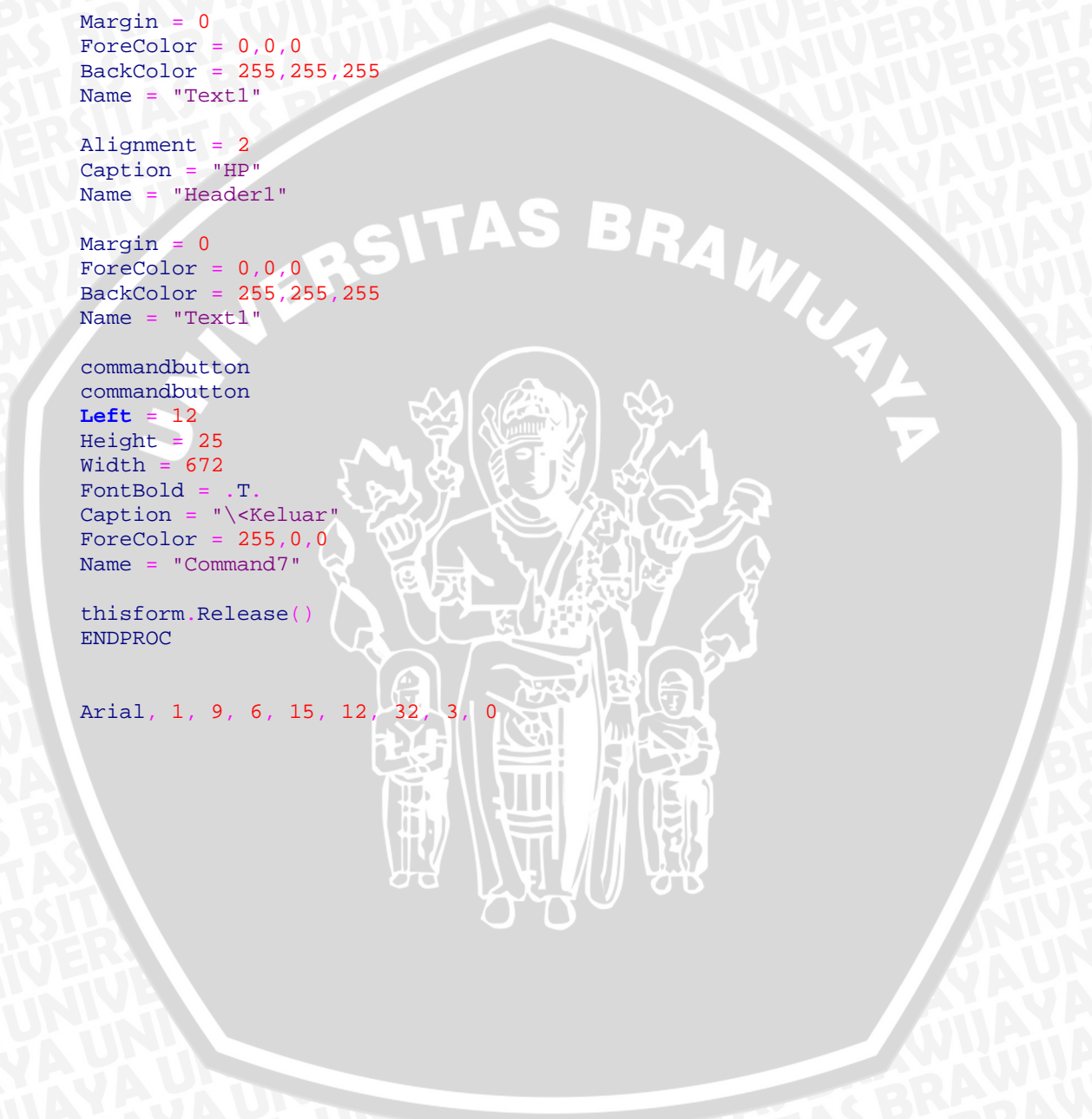
```
Alignment = 2
Caption = "HP"
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"
```

```
commandbutton
commandbutton
Left = 12
Height = 25
Width = 672
FontBold = .T.
Caption = "<Keluar"
ForeColor = 255,0,0
Name = "Command7"
```

```
thisform.Release()
ENDPROC
```

```
Arial, 1, 9, 6, 15, 12, 32, 3, 0
```



Lampiran 2 Input Barang

```
DataSource = .NULL.  
Name = "Dataenvironment"
```

```
Database = ..\visual foxpro projects\input barang.dbc  
CursorSource = "input barang"  
Name = "Cursor1"
```

```
Left = 23  
Height = 503  
Width = 612  
DoCreate = .T.  
Caption = "Input Barang"  
ControlBox = .T.  
ClipControls = .F.  
Icon = ..\..\org\icon\add_server.ico  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,128  
Name = "Form1"
```

```
Caption = "No. Faktur"  
Height = 25  
Left = 12  
Top = 12  
Width = 121  
BackColor = 255,255,128  
Name = "Label1"
```

```
Caption = "Kode Barang"  
Height = 25  
Left = 12  
Top = 42  
Width = 121  
BackColor = 255,255,128  
Name = "Label2"
```

```
Height = 25  
Left = 120  
Top = 12  
Width = 84  
BackColor = 192,192,192  
Name = "Text1"
```

```
Height = 25  
Left = 120  
Top = 42  
Width = 156  
Name = "Text2"
```

```
Caption = "Nama Barang"  
Height = 25  
Left = 12  
Top = 72  
Width = 121  
BackColor = 255,255,128  
Name = "v"
```



Height = 25
Left = 120
 Top = 72
 Width = 444
 Name = "Text3"

Caption = "Satuan"
 Height = 25
Left = 12
 Top = 103
 Width = 121
 BackColor = 255,255,128
 Name = "Label3"

Caption = "Qty."
 Height = 25
Left = 12
 Top = 132
 Width = 121
 BackColor = 255,255,128
 Name = "Label4"

Caption = "Harga Beli"
 Height = 25
Left = 12
 Top = 160
 Width = 121
 BackColor = 255,255,128
 Name = "Label5"

Alignment = 3
 Value = 0
 Format = ""
 Height = 25
 InputMask = ""
Left = 120
 Top = 188
 Width = 120
 BackColor = 192,192,192
 Name = "Text6"

Caption = "Jenis Barang"
 Height = 25
Left = 312
 Top = 104
 Width = 121
 BackColor = 255,255,128
 Name = "Label6"

ColumnCount = 0
 ColumnWidths = ""
 RowSourceType = 1
 RowSource = "Makanan,Minuman,Kosmetik,Elektronik,Pakaian,Peralatan
 Rumah Tangga"
 FirstElement = 1
 Height = 25
Left = 432
 NumberOfElements = 0
 Top = 103



```
Width = 169
Name = "Comb1"

Caption = "Kode Supplier"
Height = 25
Left = 312
Top = 12
Width = 121
BackColor = 255,255,128
Name = "Label9"
```

```
Height = 25
Left = 431
Top = 12
Width = 133
Name = "Text8"
```

```
commandbutton
commandbutton
Left = 24
Height = 25
Width = 60
Caption = "\<Tambah"
Name = "Command2"
```

```
commandbutton
commandbutton
Left = 96
Height = 25
Width = 60
Caption = "\<Edit"
Name = "Command3"
```

```
commandbutton
commandbutton
Left = 540
Height = 25
Width = 48
Caption = "\<Cari"
Name = "Command4"
```

```
commandbutton
commandbutton
Left = 264
Height = 25
Width = 61
Caption = "\<Simpan"
Name = "Command5"
```

```
commandbutton
commandbutton
Left = 168
Height = 25
Width = 36
FontBold = .T.
Caption = "<<"
Name = "Command7"
```

```
commandbutton
```



```
commandbutton
Left = 216
Height = 25
Width = 36
FontBold = .T.
Caption = ">>"
Name = "Command8"

ColumnCount = 0
ColumnWidths = ""
RowSourceType = 1
RowSource = "Kaleng,Kotak,Bungkus,Pak,Buah,Botol"
FirstElement = 1
Height = 25
Left = 120
NumberOfElements = 0
Top = 103
Width = 156
Name = "Combo2"

Caption = "Total"
Height = 25
Left = 12
Top = 188
Width = 108
BackColor = 255,255,128
Name = "Label7"

Alignment = 3
Value = 0
Format = ""
Height = 24
InputMask = ""
Left = 120
Top = 160
Width = 120
Name = "Text4"

Left = 12
Top = 233
Width = 588
Name = "Line1"

Left = 360
Top = 240
Width = 168
Name = "Text7"

commandbutton
commandbutton
Left = 12
Height = 25
Width = 588
FontBold = .T.
Caption = "<Keluar"
ForeColor = 255,0,0
Name = "Command6"

thisform.Release()
```



```
ENDPROC
```

```
Left = 12  
Top = 271  
Width = 588  
Name = "Line2"
```

```
Caption = "Tgl. Beli"  
Height = 25  
Left = 312  
Top = 41  
Width = 121  
BackColor = 255,255,128  
Name = "Label8"
```

```
Alignment = 3  
Value = {}  
Format = "E"  
Height = 25  
InputMask = ""  
Left = 432  
Top = 41  
Width = 132  
Name = "Text10"
```

```
Caption = "Harga Jual"  
Height = 25  
Left = 312  
Top = 132  
Width = 121  
BackColor = 255,255,128  
Name = "Label10"
```

```
Alignment = 3  
Value = 0  
Format = ""  
Height = 24  
InputMask = ""  
Left = 432  
Top = 132  
Width = 132  
Name = "Text9"
```

```
Caption = "Pembelian"  
Height = 25  
Left = 312  
Top = 163  
Width = 121  
BackColor = 255,255,128  
Name = "Label11"
```

```
ColumnCount = 0  
ColumnWidths = ""  
RowSourceType = 1  
RowSource = "Tunai,Non-Tunai"  
FirstElement = 1  
Height = 25  
Left = 432
```



```
NumberOfElements = 0
Top = 161
Width = 169
Name = "Combo3"

DeleteMark = .F.
Height = 168
Highlight = .T.
HighlightRow = .T.
Left = 12
Panel = 1
RecordMark = .F.
RecordSource = "input_barang"
SplitBar = .F.
TabStop = .T.
Top = 288
Width = 589
Name = "Grid1"
Column1.Bound = .T.
Column1.ControlSource = "input_barang.nofaktur"
Column1.Width = 61
Column1.Visible = .T.
Column1.Name = "Column1"
Column2.ControlSource = "input_barang.kdbarang"
Column2.Width = 69
Column2.Visible = .T.
Column2.Name = "Column2"
Column3.ControlSource = "input_barang.nmbarang"
Column3.Width = 149
Column3.Visible = .T.
Column3.Name = "Column3"
Column4.ControlSource = "input_barang.satuan"
Column4.Width = 59
Column4.Visible = .T.
Column4.Name = "Column4"
Column5.ControlSource = "input_barang.qty"
Column5.Width = 48
Column5.Visible = .T.
Column5.Name = "Column5"
Column6.ControlSource = "input_barang.hargabeli"
Column6.Width = 82
Column6.Visible = .T.
Column6.Name = "Column6"
Column7.ControlSource = "input_barang.total"
Column7.Width = 88
Column7.Visible = .T.
Column7.Name = "Column7"
Column8.ControlSource = "input_barang.hargajual"
Column8.Width = 85
Column8.Visible = .T.
Column8.Name = "Column8"
Column9.ControlSource = "input_barang.kdsup"
Column9.Width = 83
Column9.Visible = .T.
Column9.Name = "Column9"
Column10.ControlSource = "input_barang.tglbeli"
Column10.Width = 63
Column10.Visible = .T.
Column10.Name = "Column10"
```

```
Column11.ControlSource = "input_barang.jenisbarang"  
Column11.Width = 92  
Column11.Visible = .T.  
Column11.Name = "Column11"  
Column12.ControlSource = "input_barang.pembelian"  
Column12.Width = 88  
Column12.Name = "Column12"
```

```
Alignment = 2  
Caption = "No. Faktur"  
Name = "Header1"
```

```
BorderStyle = 0  
Margin = 0  
Visible = .T.  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2  
Caption = "Kode"  
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0  
Visible = .T.  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2  
Caption = "Nama Barang"  
Name = "Header1"
```

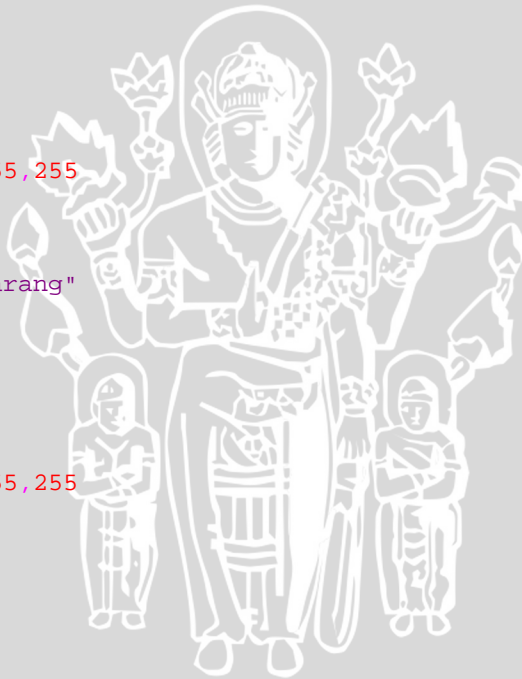
```
BorderStyle = 0  
Margin = 0  
Visible = .T.  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2  
Caption = "Satuan"  
Name = "Header1"
```

```
BorderStyle = 0  
Margin = 0  
Visible = .T.  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2  
Caption = "Qty"  
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0  
Visible = .T.  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255
```



```
Name = "Text1"
Alignment = 2
Caption = "Harga Beli"
Name = "Header1"

Margin = 0
Visible = .T.
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2
Caption = "Total"
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0
Visible = .T.
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2
Caption = "Harga Jual"
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0
Visible = .T.
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2
Caption = "Kode Supplier"
Name = "Header1"
```

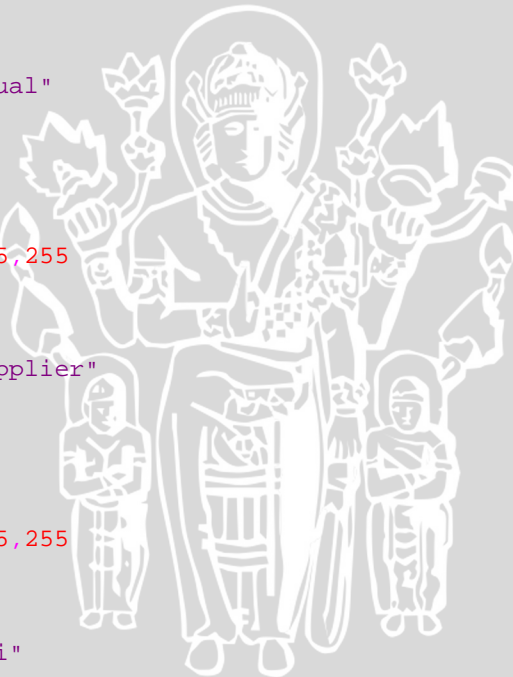
```
Margin = 0
Visible = .T.
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2
Caption = "Tgl Beli"
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0
Visible = .T.
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2
Caption = "Jenis Barang"
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0
Visible = .T.
ForeColor = 0,0,0
```



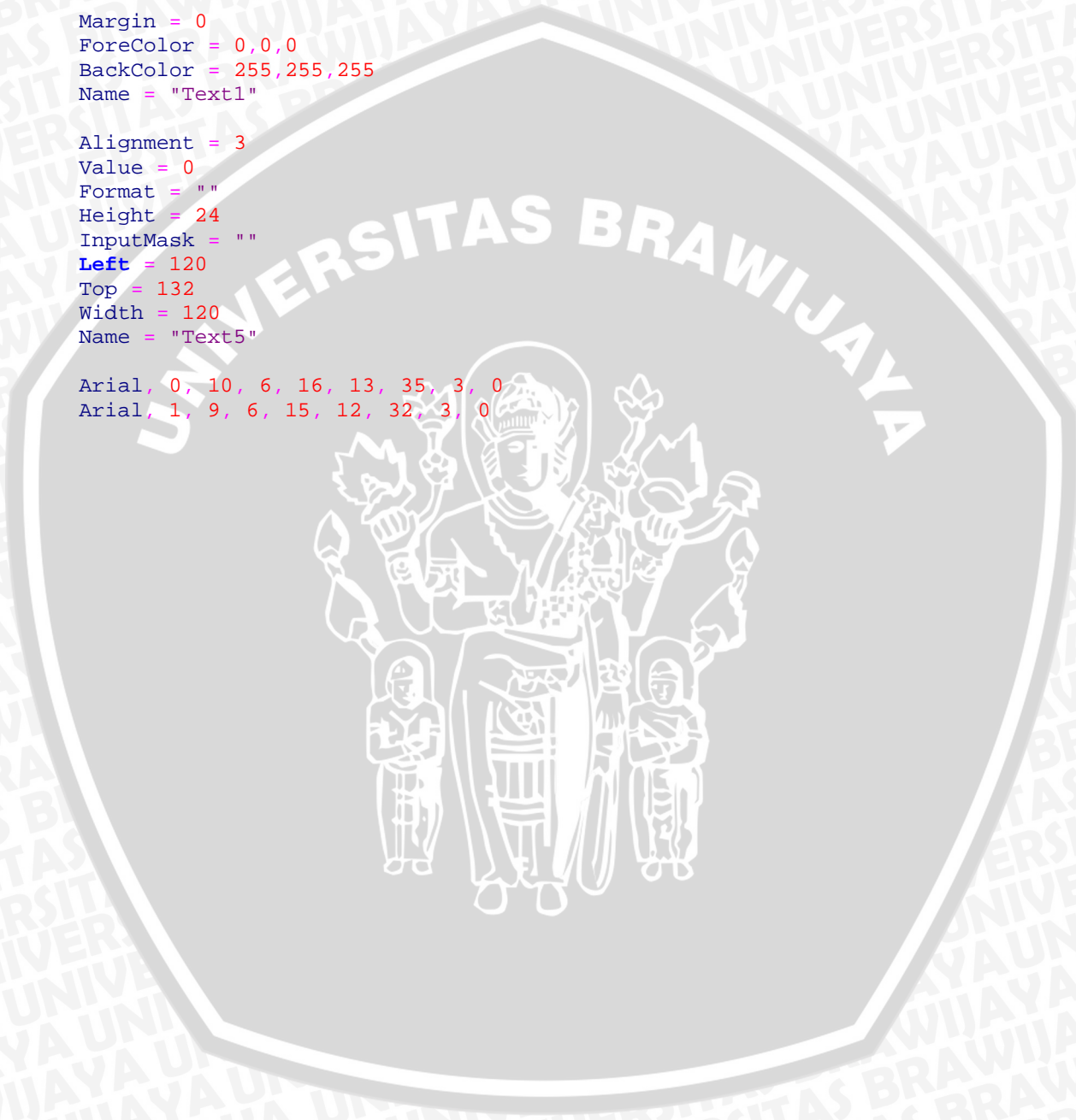
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"

Alignment = 2
Caption = "Pembelian"
Name = "Header1"

Margin = 0
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"

Alignment = 3
Value = 0
Format = ""
Height = 24
InputMask = ""
Left = 120
Top = 132
Width = 120
Name = "Text5"

Arial, 0, 10, 6, 16, 13, 35, 3, 0
Arial, 1, 9, 6, 15, 12, 32, 3, 0



Lampiran 3 Input Anggota

```
DataSource = .NULL.
Name = "Dataenvironment"

Database = ..\visual foxpro projects\input anggota.dbc
CursorSource = "input anggota"
Name = "CURSOR1"

Left = 5
Height = 469
Width = 757
DoCreate = .T.
Caption = "Input Anggota"
Icon = ..\..\org\icon\add_server.ico
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,128
Name = "Form1"


Caption = "No. Anggota"
Height = 25
Left = 12
Top = 12
Width = 120
BackColor = 255,255,128
Name = "Label1"

Alignment = 3
Value =
Format = ""
Height = 25
InputMask = ""
Left = 120
Top = 12
Width = 60
Name = "Text1"

Caption = "Nama Anggota"
Height = 25
Left = 12
Top = 43
Width = 108
BackColor = 255,255,128
Name = "Label2"

Height = 25
Left = 120
Top = 42
Width = 252
Name = "Text2"

Caption = "Alamat"
Height = 25
Left = 12
Top = 72
Width = 108
BackColor = 255,255,128
Name = "Alamat"
```



```
Caption = "Instansi"  
Height = 25  
Left = 395  
Top = 12  
Width = 120  
BackColor = 255,255,128  
Name = "Label3"
```

```
Height = 25  
Left = 480  
Top = 12  
Width = 264  
Name = "Text4"
```

```
Caption = "No. KTP"  
Height = 25  
Left = 395  
Top = 44  
Width = 120  
BackColor = 255,255,128  
Name = "Label4"
```

```
Height = 25  
Left = 480  
Top = 42  
Width = 192  
Name = "Text5"
```

```
commandbutton  
commandbutton  
Left = 24  
Height = 25  
Width = 73  
Caption = "<Tambah"  
Name = "Command1"
```

```
commandbutton  
commandbutton  
Left = 108  
Height = 25  
Width = 73  
Caption = "<Edit"  
Name = "Command2"
```

```
commandbutton  
commandbutton  
Left = 312  
Height = 25  
Width = 73  
Caption = "<Simpan"  
Name = "Command3"
```

```
commandbutton  
commandbutton  
Left = 660  
Height = 25  
Width = 73  
Caption = "<Cari"
```



```
Name = "Command4"
```

```
commandbutton  
commandbutton
```

```
Left = 192  
Height = 25  
Width = 48  
FontBold = .T.  
Caption = "<<"  
Name = "Command5"
```

```
commandbutton  
commandbutton
```

```
Left = 252  
Height = 25  
Width = 48  
FontBold = .T.  
Caption = ">>"  
Name = "Command6"
```

```
Caption = "Gaji Pokok"  
Height = 25  
Left = 395  
Top = 76  
Width = 120  
BackColor = 255,255,128  
Name = "Label5"
```

```
Alignment = 3  
Value = 0  
Format = ""  
Height = 25  
InputMask = ""  
Left = 480  
Top = 71  
Width = 132  
Name = "Text6"
```

```
Height = 61  
Left = 120  
Top = 72  
Width = 252  
Name = "Edit1"
```

```
Left = 456  
Top = 156  
Width = 192  
Name = "Text3"
```

```
Left = 12  
Top = 149  
Width = 733  
Name = "Line1"
```

```
Left = 12  
Top = 187  
Width = 733  
Name = "Line2"
```



```
commandbutton  
commandbutton  
Left = 12  
Height = 25  
Width = 732  
FontBold = .T.  
FontItalic = .F.  
Caption = "\<Keluar"  
ForeColor = 255,0,0  
Name = "Command7"
```

```
thisform.Release()  
ENDPROC
```

```
DeleteMark = .F.  
Height = 216  
Highlight = .F.  
Left = 12  
Panel = 1  
ReadOnly = .F.  
RecordMark = .F.  
RecordSource = "input_anggota"  
Top = 204  
Width = 732  
BackColor = 255,255,255  
AllowAutoColumnFit = 0  
Name = "Grid1"  
Column1.Alignment = 2  
Column1.ControlSource = "input_anggota.noanggota"  
Column1.Width = 54  
Column1.ReadOnly = .F.  
Column1.Visible = .T.  
Column1.BackColor = 255,255,255  
Column1.Name = "Column1"  
Column2.Alignment = 0  
Column2.ControlSource = "input_anggota.namaanggota"  
Column2.Width = 147  
Column2.ReadOnly = .F.  
Column2.Visible = .T.  
Column2.BackColor = 255,255,255  
Column2.Name = "Column2"  
Column3.Alignment = 0  
Column3.ControlSource = "input_anggota.alamat"  
Column3.Width = 173  
Column3.ReadOnly = .F.  
Column3.Visible = .T.  
Column3.BackColor = 255,255,255  
Column3.Name = "Column3"  
Column4.Alignment = 2  
Column4.ControlSource = "input_anggota.instansi"  
Column4.Width = 112  
Column4.ReadOnly = .F.  
Column4.Visible = .T.  
Column4.BackColor = 255,255,255  
Column4.Name = "Column4"  
Column5.Alignment = 2  
Column5.ControlSource = "input_anggota.noktp"  
Column5.Width = 113
```

```
Column5.ReadOnly = .F.  
Column5.Visible = .T.  
Column5.BackColor = 255,255,255  
Column5.Name = "Column5"  
Column6.Alignment = 1  
Column6.ControlSource = "input_anggota.gajipokok"  
Column6.Width = 184  
Column6.ReadOnly = .F.  
Column6.Visible = .T.  
Column6.BackColor = 255,255,255  
Column6.Name = "Column6"
```

```
Alignment = 2  
Caption = "No. Ang."  
Name = "Header1"
```

```
BorderStyle = 0  
Margin = 0  
ReadOnly = .F.  
Visible = .T.  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

```
FontItalic = .F.  
FontOutline = .F.  
FontCondense = .F.  
FontExtend = .F.  
Alignment = 2  
Caption = "Nama Anggota"  
WordWrap = .F.  
Name = "Header1"
```

```
BorderStyle = 0  
Margin = 0  
ReadOnly = .F.  
Visible = .T.  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2  
Caption = "Alamat"  
Name = "Header1"
```

```
BorderStyle = 0  
Margin = 0  
ReadOnly = .F.  
Visible = .T.  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2  
Caption = "Instansi"  
Name = "Header1"
```

```
BorderStyle = 0  
Margin = 0
```



```

ReadOnly = .F.
Visible = .T.
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"
    
```

```

Alignment = 2
Caption = "No. KTP"
Name = "Header1"
    
```

```

BorderStyle = 0
Margin = 0
ReadOnly = .F.
Visible = .T.
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"
    
```

```

Alignment = 2
Caption = "Gaji Pokok"
Name = "Header1"
    
```

```

BorderStyle = 0
Margin = 0
ReadOnly = .F.
Visible = .T.
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"
    
```

```

Arial, 0, 10, 6, 16, 13, 35, 3, 0
Arial, 1, 9, 6, 15, 12, 32, 3, 0
    
```



Lampiran 4 Retur Pembelian

```
DataSource = .NULL.
Name = "Dataenvironment"

Database = ..\visual foxpro projects\retur pembelian.dbc
CursorSource = "retur pembelian"
Name = "CURSOR1"

Left = 16
Height = 374
Width = 613
DoCreate = .T.
Caption = "Retur Pembelian"
Icon = ..\..\org\icon\add_server.ico
BackColor = 255,255,128
Name = "Form1"

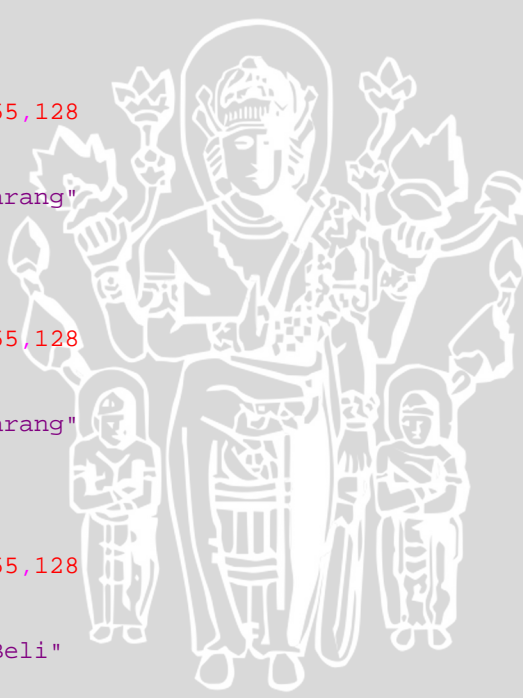
Caption = "No. Faktur"
Height = 25
Left = 12
Top = 12
Width = 120
BackColor = 255,255,128
Name = "Label1"

Caption = "Kode Barang"
Height = 25
Left = 12
Top = 42
Width = 120
BackColor = 255,255,128
Name = "Label2"

Caption = "Nama Barang"
Height = 25
Left = 12
Top = 72
Width = 120
BackColor = 255,255,128
Name = "Label3"

Caption = "Harga Beli"
Height = 25
Left = 12
Top = 102
Width = 120
BackColor = 255,255,128
Name = "Label4"

Caption = "Qty"
Height = 25
Left = 12
Top = 132
Width = 120
BackColor = 255,255,128
Name = "Label5"
```



```
Caption = "Total"  
Height = 25  
Left = 12  
Top = 161  
Width = 120  
BackColor = 255,255,128  
Name = "Label6"
```

```
Caption = "Tgl. Input"  
Height = 25  
Left = 347  
Top = 101  
Width = 120  
BackColor = 255,255,128  
Name = "Label7"
```

```
Height = 25  
Left = 120  
Top = 12  
Width = 84  
BackColor = 192,192,192  
Name = "Text1"
```

```
Height = 25  
Left = 120  
Top = 42  
Width = 156  
Name = "Text2"
```

```
Height = 24  
Left = 120  
Top = 102  
Width = 156  
Name = "Text5"
```

```
Height = 25  
Left = 120  
Top = 161  
Width = 156  
BackColor = 192,192,192  
Name = "Text6"
```

```
Height = 24  
Left = 120  
Top = 132  
Width = 72  
Name = "Text4"
```

```
Height = 24  
Left = 455  
Top = 100  
Width = 145  
Name = "Text7"
```

```
Height = 25  
Left = 120  
Top = 72  
Width = 204  
Name = "Text3"
```




```
Caption = "Kode Supplier"  
Height = 25  
Left = 347  
Top = 12  
Width = 97  
BackColor = 255,255,128  
Name = "Label9"
```

```
Height = 25  
Left = 455  
Top = 12  
Width = 97  
Name = "Text8"
```

```
Caption = "Qty Retur"  
Height = 25  
Left = 347  
Top = 42  
Width = 97  
BackColor = 255,255,128  
Name = "Label8"
```

```
Height = 25  
Left = 455  
Top = 41  
Width = 72  
Name = "Text9"
```

```
Caption = "Tgl. Pembelian"  
Height = 25  
Left = 347  
Top = 73  
Width = 120  
BackColor = 255,255,128  
Name = "Label10"
```

```
Height = 24  
Left = 455  
Top = 71  
Width = 145  
Name = "Text10"
```

```
commandbutton  
commandbutton  
Left = 301  
Height = 25  
Width = 60  
Caption = "<Tambah"  
Name = "Command2"
```

```
commandbutton  
commandbutton  
Left = 514  
Height = 25  
Width = 60  
Caption = "Cet<ak"  
Name = "Command4"
```



```
commandbutton
commandbutton
Left = 443
Height = 25
Width = 60
Caption = "\<Simpan"
Name = "Command5"

Left = 299
Top = 144
Width = 277
Name = "Line1"

Left = 300
Top = 180
Width = 276
Name = "Line2"

commandbutton
commandbutton
Left = 371
Height = 25
Width = 60
Caption = "\<Edit"
Name = "Command1"

DeleteMark = .F.
Height = 161
Left = 12
Panel = 1
RecordMark = .F.
RecordSource = "retur_pembelian"
Top = 199
Width = 588
Name = "Grid1"
Column1.ControlSource = "retur_pembelian.nofaktur"
Column1.Width = 75
Column1.Visible = .T.
Column1.Name = "Column1"
Column2.ControlSource = "retur_pembelian.kodebarang"
Column2.Width = 81
Column2.Visible = .T.
Column2.Name = "Column2"
Column3.ControlSource = "retur_pembelian.namabarang"
Column3.Width = 155
Column3.Visible = .T.
Column3.Name = "Column3"
Column4.ControlSource = "retur_pembelian.hargabeli"
Column4.Width = 93
Column4.Visible = .T.
Column4.Name = "Column4"
Column5.ControlSource = "retur_pembelian.qty"
Column5.Width = 57
Column5.Visible = .T.
Column5.Name = "Column5"
Column6.ControlSource = "retur_pembelian.total"
Column6.Width = 99
Column6.Visible = .T.
Column6.Name = "Column6"
```

```
Column7.ControlSource = "retur_pembelian.kodesup"  
Column7.Width = 89  
Column7.Visible = .T.  
Column7.Name = "Column7"  
Column8.ControlSource = "retur_pembelian.qtyretur"  
Column8.Width = 60  
Column8.Visible = .T.  
Column8.Name = "Column8"  
Column9.ControlSource = "retur_pembelian.tglbeli"  
Column9.Width = 85  
Column9.Visible = .T.  
Column9.Name = "Column9"  
Column10.ControlSource = "retur_pembelian.tglinput"  
Column10.Width = 90  
Column10.Visible = .T.  
Column10.Name = "Column10"
```

```
Alignment = 2  
Caption = "No Faktur"  
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0  
Visible = .T.  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2  
Caption = "Kode Barang"  
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0  
Visible = .T.  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

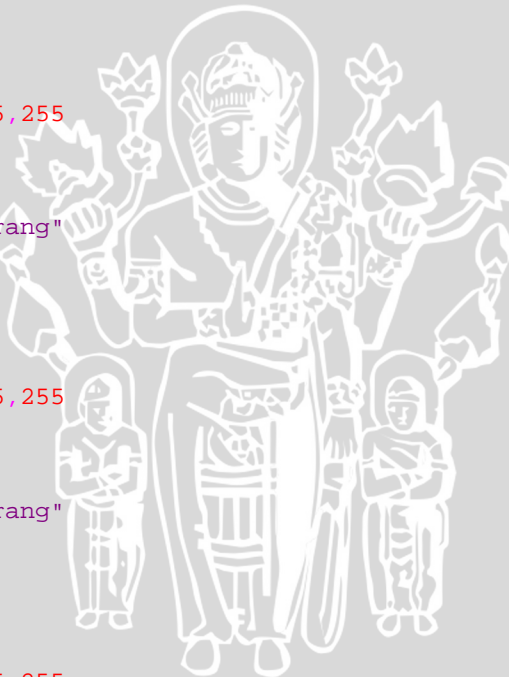
```
Alignment = 2  
Caption = "Nama Barang"  
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0  
Visible = .T.  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2  
Caption = "Harga Beli"  
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0  
Visible = .T.  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2  
Caption = "Qty"
```



```
Name = "Header1"

Margin = 0
Visible = .T.
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"

Alignment = 2
Caption = "Total"
Name = "Header1"

Margin = 0
Visible = .T.
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"

Alignment = 2
Caption = "Kode Supplier"
Name = "Header1"

Margin = 0
Visible = .T.
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"

Alignment = 2
Caption = "Qty Retur"
Name = "Header1"

Margin = 0
Visible = .T.
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"

Alignment = 2
Caption = "Tgl Pembelian"
Name = "Header1"

Margin = 0
Visible = .T.
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"

Alignment = 2
Caption = "Tgl Input"
Name = "Header1"

Margin = 0
Visible = .T.
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"
Arial, 0, 10, 6, 16, 13, 35, 3, 0
Arial, 1, 9, 6, 15, 12, 32, 3, 0
```

Lampiran 5 Transaksi Penjualan

```
DataSource = .NULL.
Name = "Dataenvironment"

Database = ..\visual foxpro projects\penjualan tunai.dbc
CursorSource = "penjualan tunai"
Name = "CURSOR1"

Database = ..\visual foxpro projects\penjualan kredit.dbc
CursorSource = "penjualan kredit"
Name = "CURSOR2"

Left = 8
Height = 509
Width = 733
ScrollBars = 2
DoCreate = .T.
Caption = "Transaksi Penjualan"
ClipControls = .F.
Icon = ..\..\org\icon\folder_download_bootskin.ico
AlwaysOnBottom = .F.
ZoomBox = .F.
BackColor = 255,255,128
Name = "Form1"

Height = 73
Left = 348
Top = 12
Width = 160
Name = "Image1"

Pageframe1
PageCount = 2
Top = 84
Left = 12
Width = 708
Height = 408
Visible = .T.
ColorSource = 0
Name = "Pageframe1"
Page1.FontBold = .T.
Page1.FontSize = 10
Page1.Caption = "Tunai"
Page1.ColorSource = 0
Page1.BackColor = 255,128,128
Page1.ForeColor = 0,0,0
Page1.Name = "Page1"
Page2.FontBold = .T.
Page2.FontSize = 10
Page2.Caption = "Kredit"
Page2.Name = "Page2"

FontSize = 10
Caption = "No. Transaksi"
Height = 25
Left = 11
Top = 10
Width = 108
BackColor = 255,255,255
```

```
Name = "Label1"  
  
Left = 107  
Top = 6  
Width = 50  
BackColor = 192,192,192  
Name = "Text1"
```

```
FontSize = 10  
Caption = "Kode Barang"  
Height = 25  
Left = 11  
Top = 33  
Width = 109  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Label2"
```

```
Left = 107  
Top = 30  
Width = 132  
Name = "Text2"
```

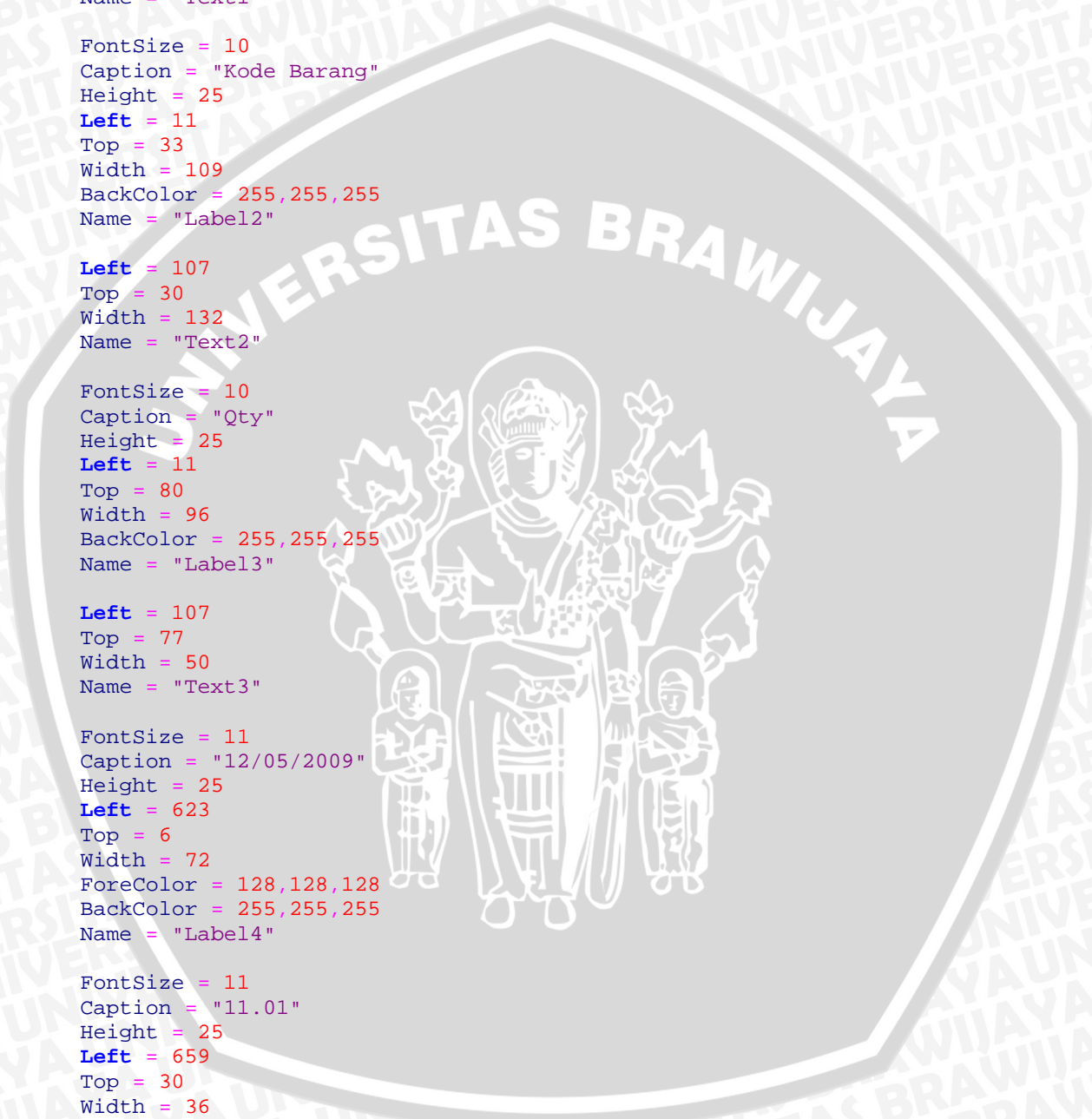
```
FontSize = 10  
Caption = "Qty"  
Height = 25  
Left = 11  
Top = 80  
Width = 96  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Label3"
```

```
Left = 107  
Top = 77  
Width = 50  
Name = "Text3"
```

```
FontSize = 11  
Caption = "12/05/2009"  
Height = 25  
Left = 623  
Top = 6  
Width = 72  
ForeColor = 128,128,128  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Label4"
```

```
FontSize = 11  
Caption = "11.01"  
Height = 25  
Left = 659  
Top = 30  
Width = 36  
ForeColor = 128,128,128  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Label7"
```

```
commandbutton  
commandbutton  
Left = 179
```



```
Height = 21
Width = 61
Caption = "\<Tambah"
Name = "Command1"

FontSize = 11
Caption = "Kasir 1"
Height = 25
Left = 647
Top = 54
Width = 48
ForeColor = 128,128,128
BackColor = 255,255,255
Name = "Label5"

DeleteMark = .F.
Height = 169
Left = 11
Panel = 1
RecordMark = .F.
RecordSource = "penjualan_tunai"
SplitBar = .F.
Top = 102
Width = 684
Name = "Grid1"
Column1.ControlSource = "penjualan_tunai.kodebrg"
Column1.Width = 75
Column1.Visible = .T.
Column1.Name = "Column1"
Column2.ControlSource = "penjualan_tunai.namabrg"
Column2.Width = 166
Column2.Visible = .T.
Column2.Name = "Column2"
Column3.ControlSource = "penjualan_tunai.satuan"
Column3.Width = 118
Column3.Visible = .T.
Column3.Name = "Column3"
Column4.ControlSource = "penjualan_tunai.qty"
Column4.Width = 73
Column4.Visible = .T.
Column4.Name = "Column4"
Column5.ControlSource = "penjualan_tunai.harga"
Column5.Width = 102
Column5.Visible = .T.
Column5.Name = "Column5"
Column6.ControlSource = "penjualan_tunai.jumlah"
Column6.Width = 125
Column6.Visible = .T.
Column6.Name = "Column6"

Alignment = 2
Caption = "Kode"
Name = "Header1"

Margin = 0
Visible = .T.
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2
Caption = "Nama Barang"
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0
Visible = .T.
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2
Caption = "Satuan"
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0
Visible = .T.
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2
Caption = "Qty"
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0
Visible = .T.
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"
```

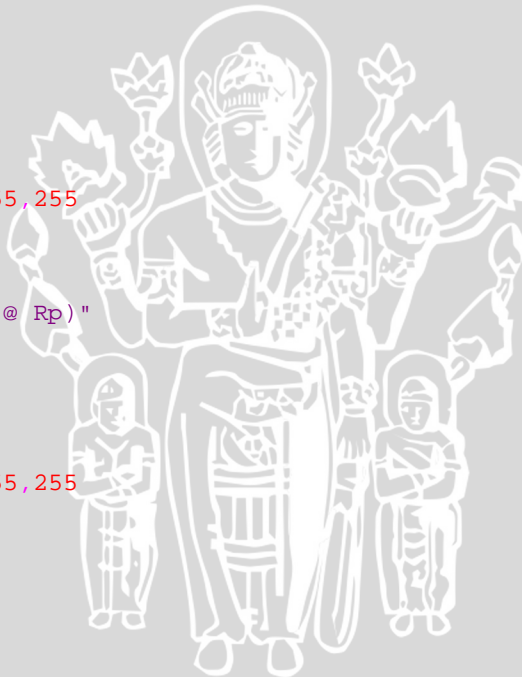
```
Alignment = 2
Caption = "Harga (@ Rp)"
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0
Visible = .T.
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2
Caption = "Total"
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0
Visible = .T.
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"
```

```
FontSize = 10
Alignment = 1
Caption = "Total Rp."
Height = 25
Left = 407
Top = 282
Width = 108
BackColor = 255,255,255
Name = "Label6"
```




```

FontSize = 14
Alignment = 1
Height = 31
Left = 515
Top = 275
Width = 180
ForeColor = 128,0,128
BackColor = 192,192,192
Name = "Text4"

```

```

Left = 515
Top = 309
Width = 132
Name = "Text5"

```

```

FontSize = 14
Alignment = 1
Height = 31
Left = 515
Top = 333
Width = 180
ForeColor = 128,0,128
BackColor = 192,192,192
Name = "Text6"

```

```

FontSize = 10
Alignment = 1
Caption = "Dibayar Rp."
Height = 25
Left = 407
Top = 309
Width = 108
BackColor = 255,255,255
Name = "Label8"

```

```

FontSize = 10
Alignment = 1
Caption = "Kembali (Change) Rp."
Height = 25
Left = 371
Top = 339
Width = 144
BackColor = 255,255,255
Name = "Label9"

```

```

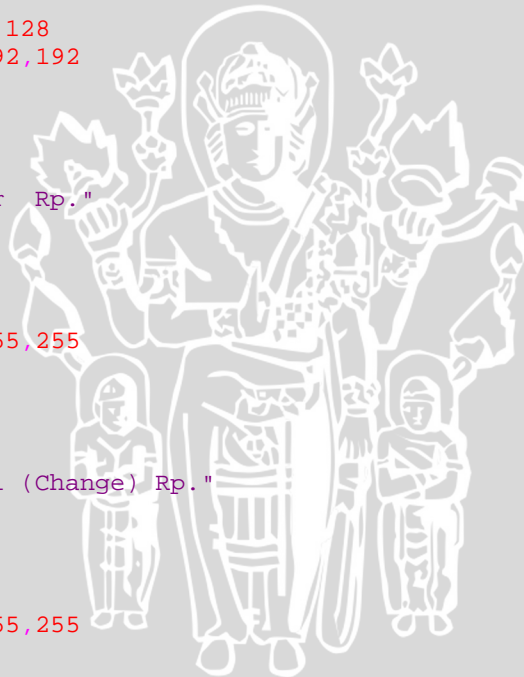
commandbutton
commandbutton
Left = 23
Height = 25
Width = 324
Caption = "\<Bayar"
Name = "Command3"

```

```

commandbutton
commandbutton
Left = 23
Height = 25
Width = 61
Caption = "\<Batal"

```



```
Name = "Command4"

FontSize = 10
Caption = "Nama Barang"
Height = 25
Left = 11
Top = 57
Width = 96
BackColor = 255,255,255
Name = "Label10"

Left = 107
Top = 54
Width = 240
Name = "Text7"

commandbutton
commandbutton
Left = 119
Height = 25
Width = 61
Caption = "<Simpan"
Name = "Command2"

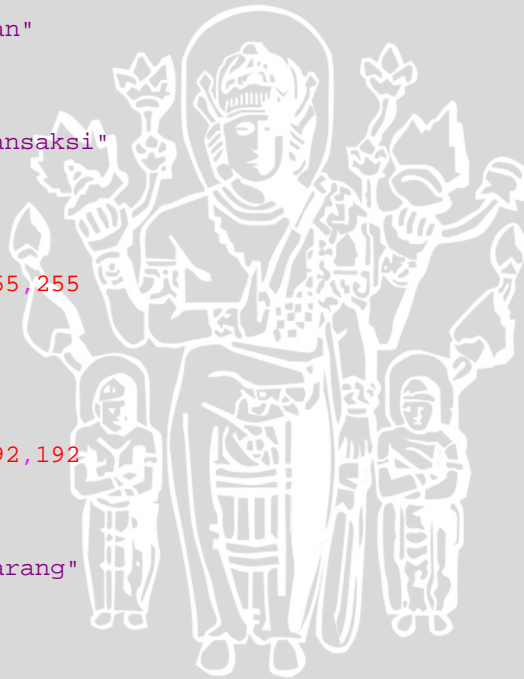
FontSize = 10
Caption = "No. Transaksi"
Height = 25
Left = 13
Top = 8
Width = 108
BackColor = 255,255,255
Name = "Label1"

Left = 109
Top = 4
Width = 50
BackColor = 192,192,192
Name = "Text1"

FontSize = 10
Caption = "Kode Barang"
Height = 25
Left = 13
Top = 31
Width = 109
BackColor = 255,255,255
Name = "Label2"

Left = 109
Top = 28
Width = 132
Name = "Text2"

FontSize = 10
Caption = "Jangka Waktu"
Height = 25
Left = 13
Top = 78
Width = 109
```



```
BackColor = 255,255,255  
Name = "Label3"
```

```
Left = 109  
Top = 76  
Width = 46  
Name = "Text3"
```

```
commandbutton  
commandbutton  
Left = 179  
Height = 21  
Width = 61  
Caption = "\<Tambah"  
Name = "Command1"
```

```
FontSize = 10  
Caption = "No. Anggota"  
Height = 25  
Left = 385  
Top = 6  
Width = 108  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Label4"
```

```
Left = 481  
Top = 4  
Width = 50  
Name = "Text4"
```

```
FontSize = 11  
Caption = "12/05/2009"  
Height = 25  
Left = 623  
Top = 6  
Width = 72  
ForeColor = 128,128,128  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Label6"
```

```
FontSize = 11  
Caption = "11.15"  
Height = 25  
Left = 659  
Top = 30  
Width = 36  
ForeColor = 128,128,128  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Label7"
```

```
FontSize = 11  
Caption = "Kasir 1"  
Height = 25  
Left = 647  
Top = 54  
Width = 48  
ForeColor = 128,128,128  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Label8"
```



```
Left = 109
Top = 100
Width = 46
Name = "Text6"

FontSize = 10
Caption = "Bunga"
Height = 25
Left = 11
Top = 101
Width = 59
BackColor = 255,255,255
Name = "Label9"
```

```
Caption = "%"
Height = 25
Left = 156
Top = 102
Width = 21
BackColor = 255,255,255
Name = "Label10"
```

```
commandbutton
commandbutton
Left = 537
Height = 21
Width = 40
Caption = "<Cari"
Name = "Command2"
```

```
Left = 385
Height = 73
Width = 192
BackColor = 255,255,128
BorderColor = 128,128,128
Name = "Shapel"
```

```
Height = 24
Left = 391
Top = 32
Width = 96
ForeColor = 128,128,128
BackColor = 255,255,128
Name = "Label5"
```

```
Height = 24
Left = 391
Top = 49
Width = 152
ForeColor = 128,128,128
BackColor = 255,255,128
Name = "Label11"
```

```
Height = 24
Left = 391
Top = 66
Width = 96
ForeColor = 128,128,128
BackColor = 255,255,128
```



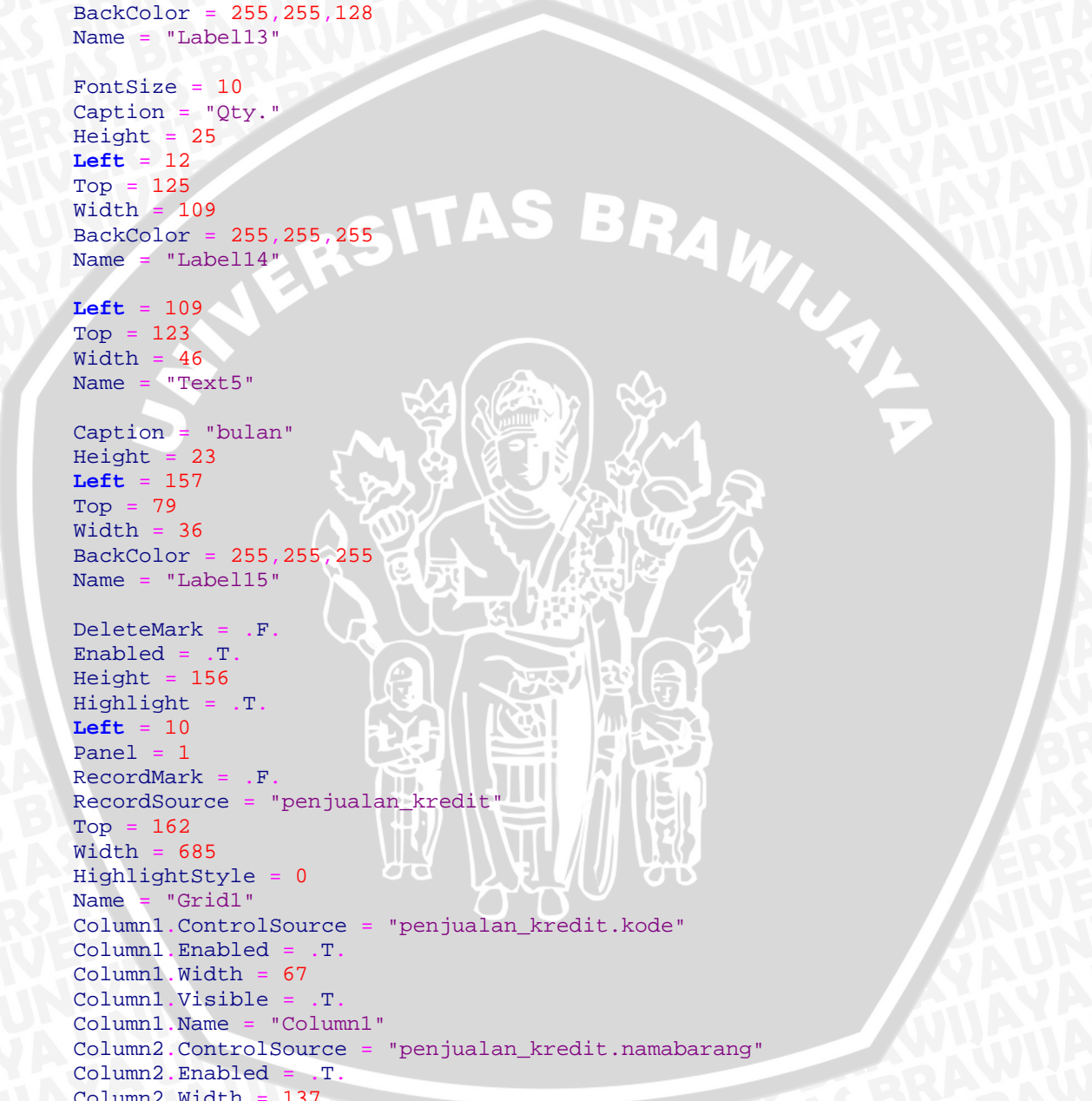
```
Name = "Label12"
Height = 20
Left = 390
Top = 82
Width = 185
ForeColor = 128,128,128
BackColor = 255,255,128
Name = "Label13"

FontSize = 10
Caption = "Qty."
Height = 25
Left = 12
Top = 125
Width = 109
BackColor = 255,255,255
Name = "Label14"

Left = 109
Top = 123
Width = 46
Name = "Text5"

Caption = "bulan"
Height = 23
Left = 157
Top = 79
Width = 36
BackColor = 255,255,255
Name = "Label15"

DeleteMark = .F.
Enabled = .T.
Height = 156
Highlight = .T.
Left = 10
Panel = 1
RecordMark = .F.
RecordSource = "penjualan_kredit"
Top = 162
Width = 685
HighlightStyle = 0
Name = "Grid1"
Column1.ControlSource = "penjualan_kredit.kode"
Column1.Enabled = .T.
Column1.Width = 67
Column1.Visible = .T.
Column1.Name = "Column1"
Column2.ControlSource = "penjualan_kredit.namabarang"
Column2.Enabled = .T.
Column2.Width = 137
Column2.Visible = .T.
Column2.Name = "Column2"
Column3.ControlSource = "penjualan_kredit.satuan"
Column3.Enabled = .T.
Column3.Width = 82
Column3.Visible = .T.
Column3.Name = "Column3"
```



```
Column4.ControlSource = "penjualan_kredit.qty"  
Column4.Enabled = .T.  
Column4.Width = 36  
Column4.Visible = .T.  
Column4.Name = "Column4"  
Column5.ControlSource = "penjualan_kredit.harga"  
Column5.Enabled = .T.  
Column5.Width = 89  
Column5.Visible = .T.  
Column5.Name = "Column5"  
Column6.ControlSource = "penjualan_kredit.bunga"  
Column6.Enabled = .T.  
Column6.Width = 65  
Column6.Visible = .T.  
Column6.Name = "Column6"  
Column7.ControlSource = "penjualan_kredit.total"  
Column7.Enabled = .T.  
Column7.Width = 89  
Column7.Visible = .T.  
Column7.Name = "Column7"  
Column8.ControlSource = "penjualan_kredit.angsuran"  
Column8.Enabled = .T.  
Column8.Width = 88  
Column8.Name = "Column8"
```

```
Alignment = 2  
Caption = "Kode"  
Name = "Header1"
```

```
Enabled = .T.  
Margin = 0  
Visible = .T.  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2  
Caption = "Nama Barang"  
Name = "Header1"
```

```
Enabled = .T.  
Margin = 0  
Visible = .T.  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2  
Caption = "Satuan"  
Name = "Header1"
```

```
Enabled = .T.  
Margin = 0  
Visible = .T.  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2
```



```
Caption = "Qty"  
Name = "Header1"  
  
Enabled = .T.  
Margin = 0  
Visible = .T.  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2  
Caption = "Harga"  
Name = "Header1"
```

```
Enabled = .T.  
Margin = 0  
Visible = .T.  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2  
Caption = "Bunga"  
Name = "Header1"
```

```
Enabled = .T.  
Margin = 0  
Visible = .T.  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

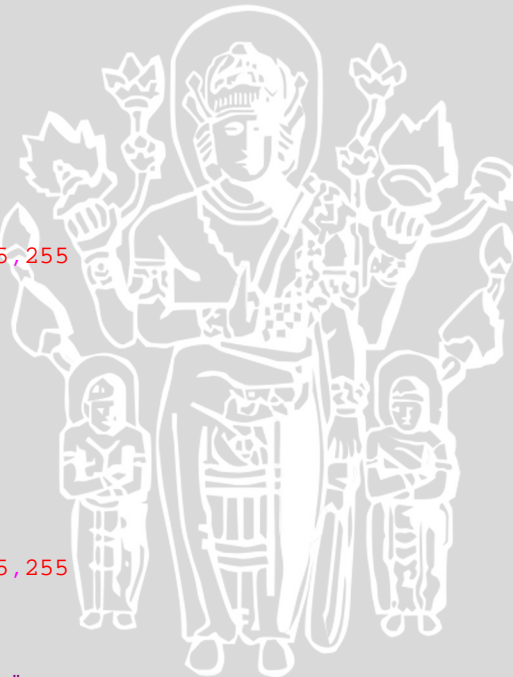
```
Alignment = 2  
Caption = "Total"  
Name = "Header1"
```

```
Enabled = .T.  
Margin = 0  
Visible = .T.  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2  
Caption = "Angsuran"  
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

```
commandbutton  
commandbutton  
Left = 11  
Height = 25  
Width = 61  
Caption = "<Batal"  
Name = "Command4"
```



```
commandbutton
commandbutton
Left = 95
Height = 25
Width = 61
Caption = "\<Simpan"
Name = "Command3"

commandbutton
commandbutton
Left = 179
Height = 25
Width = 61
Caption = "\<Cetak"
Name = "Command5"

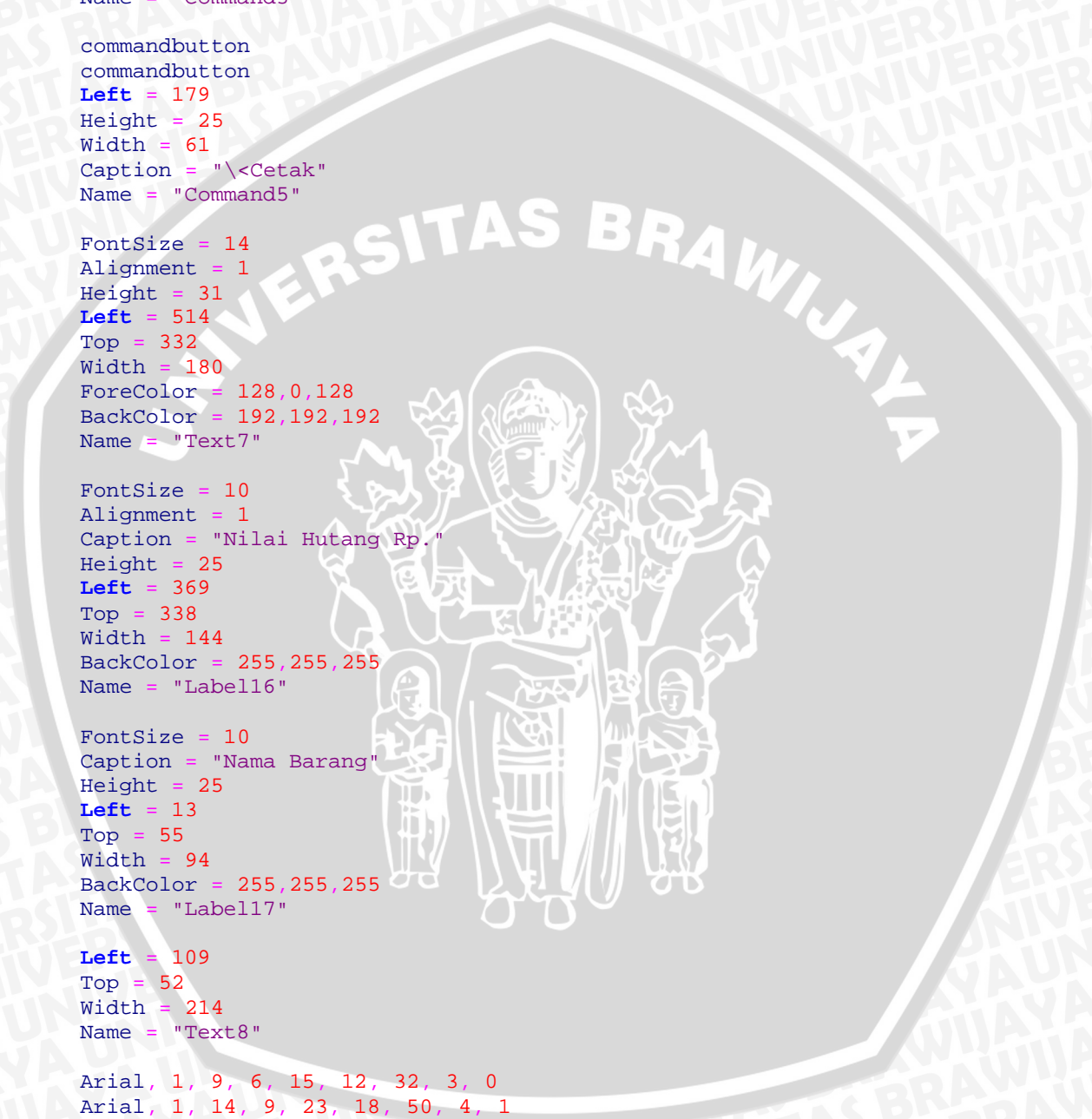
FontSize = 14
Alignment = 1
Height = 31
Left = 514
Top = 332
Width = 180
ForeColor = 128,0,128
BackColor = 192,192,192
Name = "Text7"

FontSize = 10
Alignment = 1
Caption = "Nilai Hutang Rp."
Height = 25
Left = 369
Top = 338
Width = 144
BackColor = 255,255,255
Name = "Label16"

FontSize = 10
Caption = "Nama Barang"
Height = 25
Left = 13
Top = 55
Width = 94
BackColor = 255,255,255
Name = "Label17"

Left = 109
Top = 52
Width = 214
Name = "Text8"

Arial, 1, 9, 6, 15, 12, 32, 3, 0
Arial, 1, 14, 9, 23, 18, 50, 4, 1
```



Lampiran 6 Bayar Hutang

```
DataSource = .NULL.  
Name = "Dataenvironment"
```

```
Database = ..\visual foxpro projects\penjualan kredit.dbc  
CursorSource = "penjualan kredit"  
Name = "CURSOR1"
```

```
Database = ..\visual foxpro projects\bayar hutang.dbc  
CursorSource = "bayar hutang"  
Name = "CURSOR2"
```

```
Left = 34  
Height = 377  
Width = 636  
DoCreate = .T.  
Caption = "Bayar Hutang"  
Icon = ..\..\org\icon\add_server.ico  
BackColor = 255,255,128  
Name = "Form1"
```

```
Caption = "No. Anggota"  
Height = 25  
Left = 12  
Top = 13  
Width = 108  
BackColor = 255,255,128  
Name = "Labell1"
```

```
no_anggota  
ControlSource = "no_anggota"  
Format = ""  
Height = 25  
InputMask = ""  
Left = 108  
Top = 12  
Width = 60  
Name = "no_anggota"
```

```
Left = 12  
Height = 79  
Width = 169  
BackColor = 192,192,192  
Name = "Shapel"
```

```
Caption = "Tanggal"  
Height = 25  
Left = 217  
Top = 12  
Width = 108  
BackColor = 255,255,128  
Name = "Label6"
```

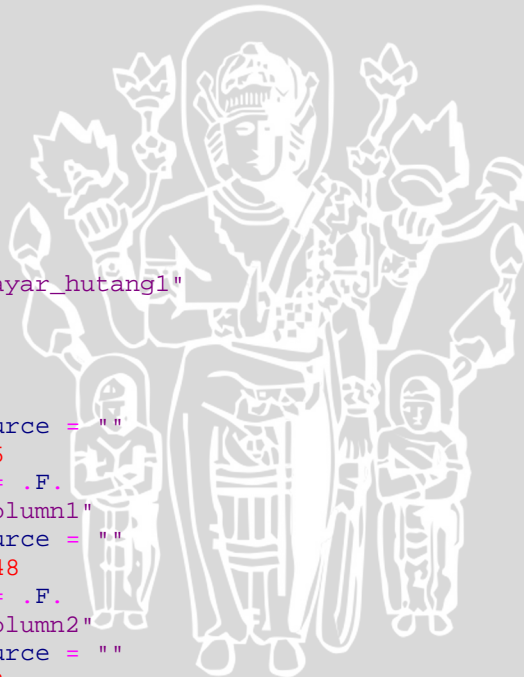
```
Caption = "Kode Barang"  
Height = 25  
Left = 217  
Top = 42
```

```
Width = 108
BackColor = 255,255,128
Name = "Label7"
```

```
ode_barang
ControlSource = "bayar_hutang1.kode"
Format = ""
Height = 25
InputMask = ""
Left = 325
Top = 41
Width = 95
Name = "ode_barang"
```

```
commandbutton
commandbutton
Left = 325
Height = 25
Width = 72
Caption = "\<Tambah"
Name = "Command1"
```

```
DeleteMark = .F.
Height = 181
Highlight = .T.
Left = 12
Panel = 1
PanelLink = .T.
ReadOnly = .F.
RecordMark = .F.
RecordSource = "bayar_hutang1"
Top = 132
Width = 612
Optimize = .F.
Name = "Grid1"
Column1.ControlSource = ""
Column1.Width = 75
Column1.ReadOnly = .F.
Column1.Name = "Column1"
Column2.ControlSource = ""
Column2.Width = 148
Column2.ReadOnly = .F.
Column2.Name = "Column2"
Column3.ControlSource = ""
Column3.Width = 63
Column3.ReadOnly = .F.
Column3.Name = "Column3"
Column4.ControlSource = ""
Column4.Width = 99
Column4.ReadOnly = .F.
Column4.Name = "Column4"
Column5.ControlSource = ""
Column5.Width = 94
Column5.ReadOnly = .F.
Column5.Name = "Column5"
Column6.ControlSource = ""
Column6.Width = 107
Column6.ReadOnly = .F.
Column6.Name = "Column6"
```



```
Alignment = 2
Caption = "Kode"
Name = "Header1"
```

```
ControlSource = "bayar_hutang1.kode"
Margin = 0
ReadOnly = .F.
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2
Caption = "Nama Barang"
Name = "Header1"
```

```
ControlSource = "bayar_hutang1.namabarang"
Margin = 0
ReadOnly = .F.
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2
Caption = "Qty"
Name = "Header1"
```

```
ControlSource = "bayar_hutang1.qty"
Margin = 0
ReadOnly = .F.
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"
```

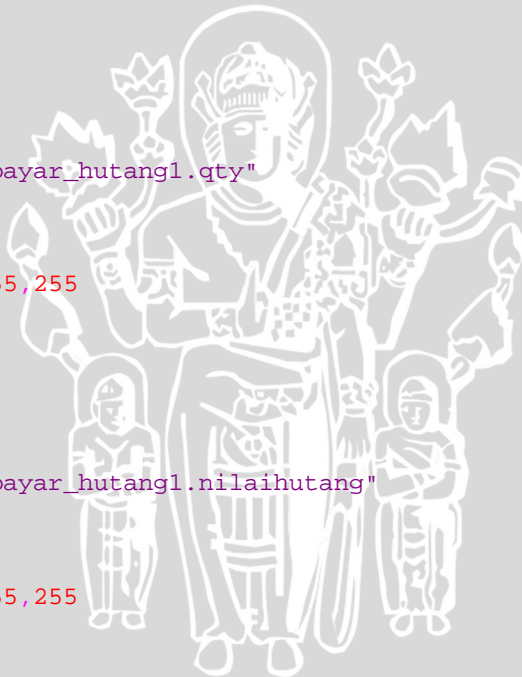
```
Alignment = 2
Caption = "Total"
Name = "Header1"
```

```
ControlSource = "bayar_hutang1.nilaihutang"
Margin = 0
ReadOnly = .F.
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2
Caption = "Angsuran"
Name = "Header1"
```

```
ControlSource = "bayar_hutang1.angsuran"
Margin = 0
ReadOnly = .F.
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2
Caption = "NilaiHutang"
Name = "Header1"
```



```
ControlSource = "bayar_hutang1.sisahutang"  
Margin = 0  
ReadOnly = .F.  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

```
FontSize = 14  
Alignment = 1  
Height = 31  
Left = 457  
Top = 330  
Width = 167  
ForeColor = 128,0,128  
BackColor = 192,192,192  
Name = "Text7"
```

```
FontSize = 10  
Alignment = 1  
Caption = "Nilai Hutang Rp."  
Height = 25  
Left = 345  
Top = 336  
Width = 108  
BackColor = 255,255,128  
Name = "Label16"
```

```
commandbutton  
commandbutton  
Left = 24  
Height = 25  
Width = 60  
Caption = "<Batal"  
Name = "Command2"
```

```
commandbutton  
commandbutton  
Left = 96  
Height = 25  
Width = 216  
Caption = "B<ayar"  
Name = "Command3"
```

```
Left = 325  
Top = 11  
Width = 132  
BackColor = 192,192,192  
Name = "Text2"
```

```
Arial, 1, 9, 6, 15, 12, 32, 3, 0  
Arial, 1, 14, 9, 23, 18, 50, 4, 1
```



Lampiran 7 Laporan Persediaan Barang

```
DataSource = .NULL.  
Name = "Dataenvironment"  
  
Database = ..\visual foxpro projects\input barang.dbc  
CursorSource = "input barang"  
Name = "CURSOR1"
```

```
Left = 56  
Height = 299  
Width = 649  
DoCreate = .T.  
Caption = "Laporan Persediaan Barang"  
ControlBox = .F.  
WindowState = 0  
BackColor = 255,255,128  
Name = "Form1"
```

```
Left = 84  
Top = 9  
Width = 108  
Name = "Text1"
```

```
Caption = "Sampai Tgl."  
Height = 25  
Left = 206  
Top = 12  
Width = 84  
BackColor = 255,255,128  
Name = "Label1"
```

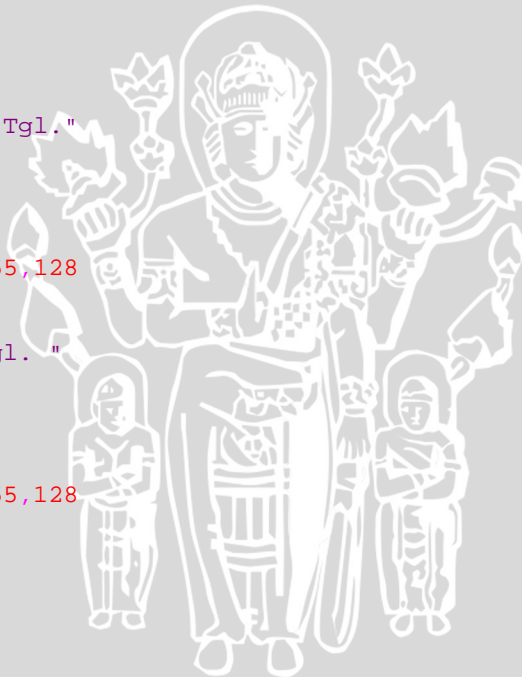
```
Caption = "Dari Tgl. "  
Height = 25  
Left = 12  
Top = 12  
Width = 72  
BackColor = 255,255,128  
Name = "Label2"
```

```
Left = 290  
Top = 9  
Width = 106  
Name = "Text2"
```

```
commandbutton  
commandbutton  
Left = 408  
Height = 25  
Width = 60  
Caption = "\<Cari"  
Name = "Command1"
```

```
thisform.Show()  
ENDPROC
```

```
commandbutton
```



```
commandbutton
Left = 504
Height = 25
Width = 60
Caption = "Cet\<ak"
Name = "Command2"

commandbutton
commandbutton
Left = 576
Height = 25
Width = 60
Caption = "\<Keluar"
Name = "Command3"

thisform.Release()
ENDPROC

DeleteMark = .F.
Height = 241
Left = 12
Panel = 1
RecordMark = .F.
RecordSource = "input_barang"
Top = 45
Width = 624
Name = "Grid1"
Column1.ControlSource = ""
Column1.Width = 80
Column1.Name = "Column1"
Column2.ControlSource = ""
Column2.Width = 217
Column2.Name = "Column2"
Column3.ControlSource = ""
Column3.Width = 59
Column3.Name = "Column3"
Column4.ControlSource = ""
Column4.Width = 121
Column4.Name = "Column4"
Column5.ControlSource = ""
Column5.Width = 122
Column5.Name = "Column5"

Alignment = 2
Caption = "Kode Barang"
Name = "Header1"

Margin = 0
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"

Alignment = 2
Caption = "Nama Barang"
Name = "Header1"

Margin = 0
ForeColor = 0,0,0
```

BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"

Alignment = 2
Caption = "Qty"
Name = "Header1"

Margin = 0
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"

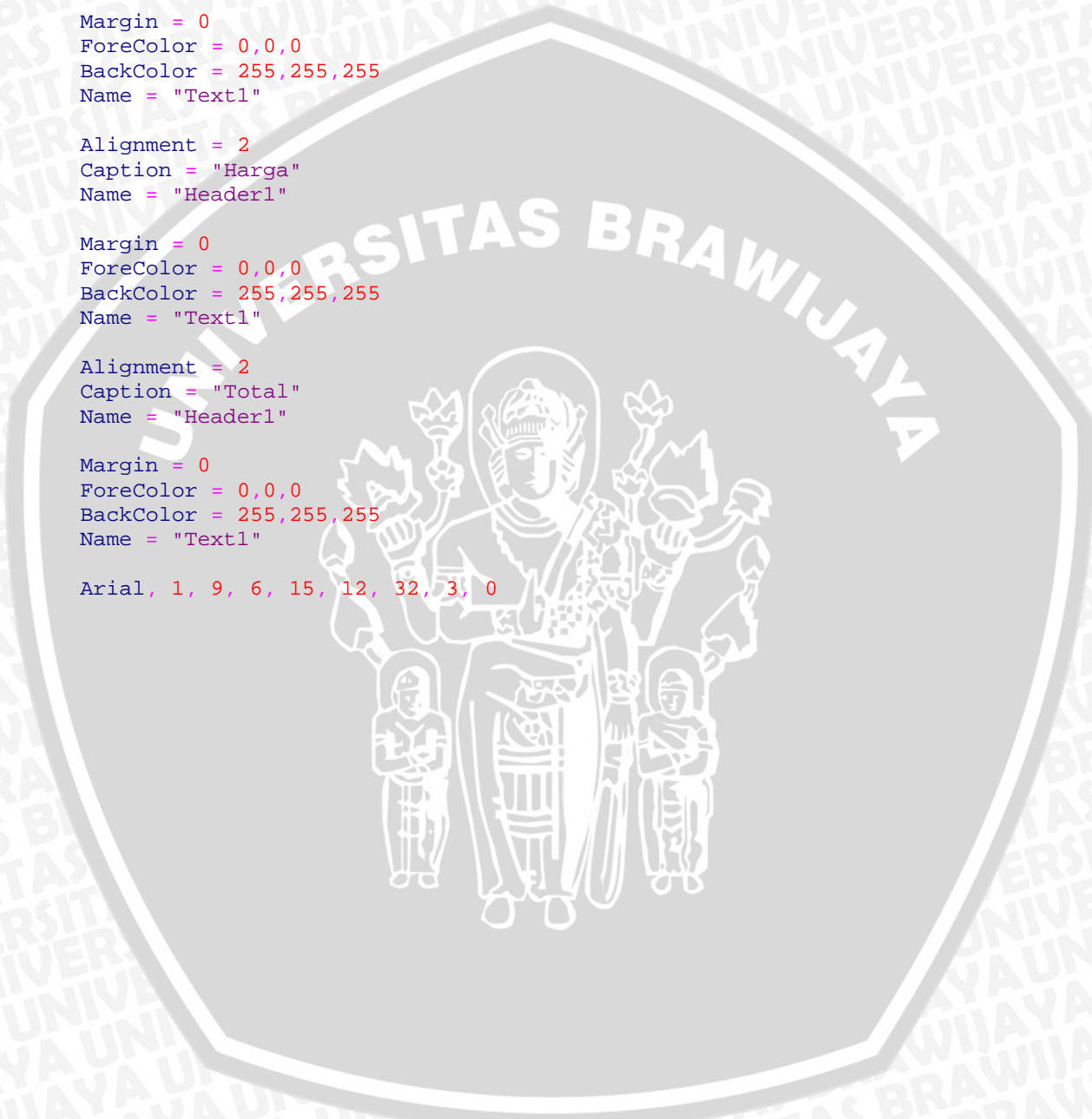
Alignment = 2
Caption = "Harga"
Name = "Header1"

Margin = 0
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"

Alignment = 2
Caption = "Total"
Name = "Header1"

Margin = 0
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"

Arial, 1, 9, 6, 15, 12, 32, 3, 0



Lampiran 7 Laporan Anggota

```
DataSource = .NULL.
Name = "Dataenvironment"

Database = ..\visual foxpro projects\input anggota.dbc
CursorSource = "input anggota"
Name = "CURSOR1"

Left = 10
Height = 302
Width = 855
DoCreate = .T.
Caption = "Laporan Anggota"
ControlBox = .F.
BackColor = 255,255,128
Name = "Form1"

commandbutton
commandbutton
Left = 12
Height = 25
Width = 228
Caption = "Tampilkan"
Name = "Command1"

DeleteMark = .F.
Height = 241
Left = 12
Panel = 1
RecordMark = .F.
RecordSource = "input_anggota"
Top = 48
Width = 828
Name = "Grid1"
Column1.ControlSource = "input_anggota.noanggota"
Column1.Width = 52
Column1.Name = "Column1"
Column2.ControlSource = "input_anggota.namaanggota"
Column2.Width = 165
Column2.Name = "Column2"
Column3.ControlSource = "input_anggota.alamat"
Column3.Width = 167
Column3.Name = "Column3"
Column4.ControlSource = "input_anggota.instansi"
Column4.Width = 121
Column4.Name = "Column4"
Column5.ControlSource = "input_anggota.noktp"
Column5.Width = 110
Column5.Name = "Column5"
Column6.ControlSource = "input_anggota.gajipokok"
Column6.Width = 88
Column6.Name = "Column6"
Column7.ControlSource = "input_anggota.nilaihutang"
Column7.Width = 98
Column7.Name = "Column7"

Alignment = 2
```



```
Caption = "No. Ang."  
Name = "Header1"  
  
BorderStyle = 0  
Margin = 0  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2  
Caption = "Nama Anggota"  
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2  
Caption = "Alamat"  
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2  
Caption = "Instansi"  
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2  
Caption = "No. KTP"  
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2  
Caption = "Gaji Pokok"  
Name = "Header1"
```

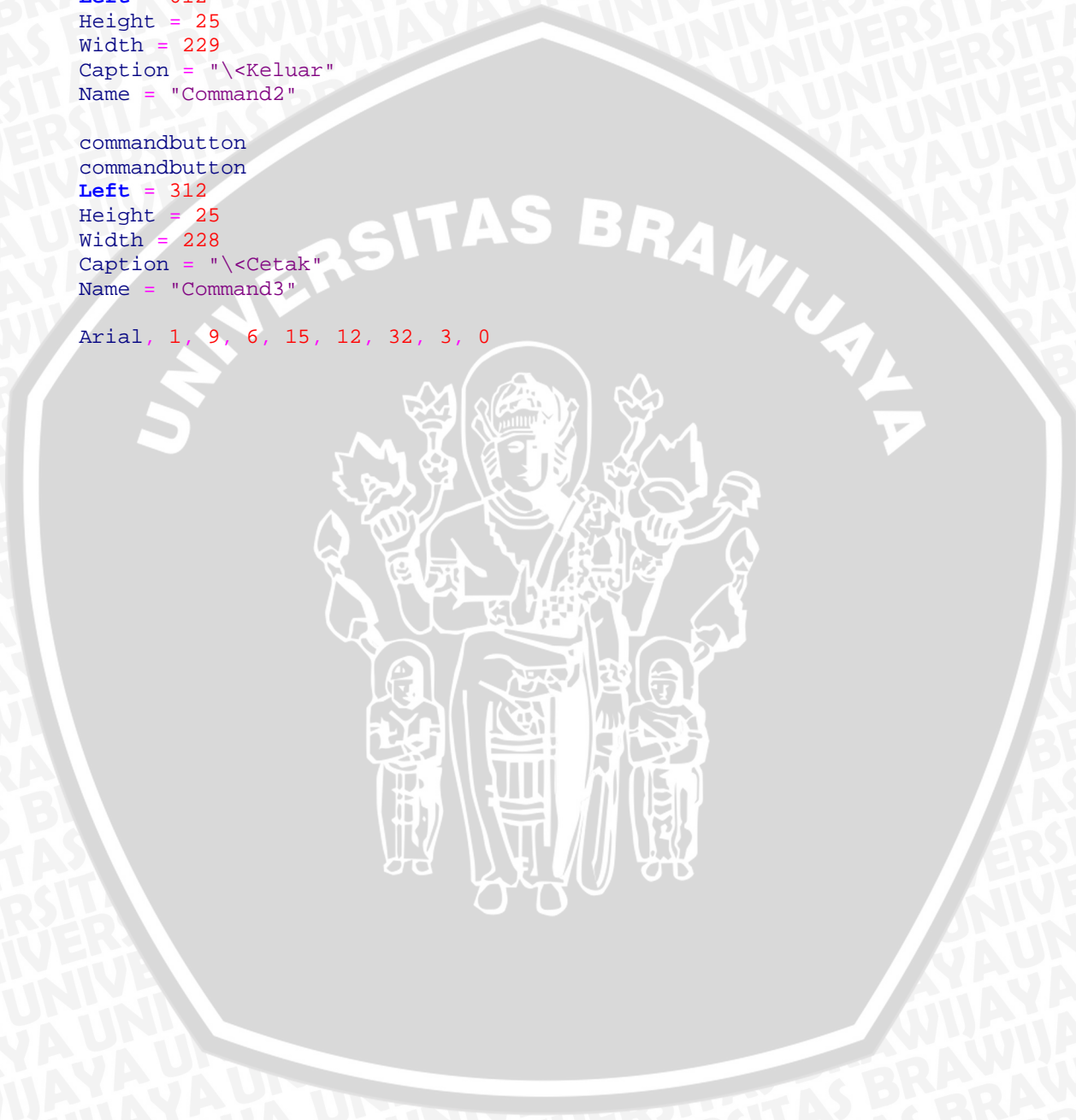
```
Margin = 0  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2  
Caption = "Nilai Hutang"  
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0
```



```
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"  
  
commandbutton  
commandbutton  
Left = 612  
Height = 25  
Width = 229  
Caption = "<Keluar"  
Name = "Command2"  
  
commandbutton  
commandbutton  
Left = 312  
Height = 25  
Width = 228  
Caption = "<Cetak"  
Name = "Command3"  
  
Arial, 1, 9, 6, 15, 12, 32, 3, 0
```



Lampiran 8 Laporan Pembelian Tunai

```
DataSource = .NULL.  
Name = "Dataenvironment"
```

```
Database = ..\visual foxpro projects\input barang.dbc  
CursorSource = "input barang"  
Name = "CURSOR1"
```

```
Left = 29  
Height = 302  
Width = 685  
DoCreate = .T.  
Caption = "Laporan Pembelian Tunai"  
ControlBox = .F.  
BackColor = 255,255,128  
Name = "Form1"
```

```
Left = 84  
Top = 12  
Width = 121  
Name = "Text1"
```

```
Caption = "Sampai Tgl."  
Height = 25  
Left = 216  
Top = 15  
Width = 84  
BackColor = 255,255,128  
Name = "Label1"
```

```
Caption = "Dari Tgl. "  
Height = 25  
Left = 12  
Top = 15  
Width = 72  
BackColor = 255,255,128  
Name = "Label2"
```

```
Left = 300  
Top = 12  
Width = 121  
Name = "Text2"
```

```
commandbutton  
commandbutton  
Left = 540  
Height = 25  
Width = 60  
Caption = "Cet\<ak"  
Name = "Command2"
```

```
commandbutton  
commandbutton  
Left = 612  
Height = 25  
Width = 60  
Caption = "\<Keluar"
```

```
Name = "Command3"

thisform.Release()
ENDPROC

commandbutton
commandbutton
Left = 432
Height = 25
Width = 60
Caption = "\<Cari"
Name = "Command1"

DeleteMark = .F.
Height = 241
Left = 12
Panel = 1
RecordMark = .F.
RecordSource = "input_barang"
Top = 48
Width = 661
Name = "Grid1"
Column1.ControlSource = "input_barang.nofaktur"
Column1.Width = 75
Column1.Name = "Column1"
Column2.ControlSource = "input_barang.kdbarang"
Column2.Width = 75
Column2.Name = "Column2"
Column3.ControlSource = "input_barang.nmbarang"
Column3.Width = 154
Column3.Name = "Column3"
Column4.ControlSource = "input_barang.satuan"
Column4.Width = 75
Column4.Name = "Column4"
Column5.ControlSource = "input_barang.qty"
Column5.Width = 59
Column5.Name = "Column5"
Column6.ControlSource = "input_barang.hargabeli"
Column6.Width = 101
Column6.Name = "Column6"
Column7.ControlSource = "input_barang.total"
Column7.Width = 96
Column7.Name = "Column7"

Alignment = 2
Caption = "No Faktur"
Name = "Header1"

Margin = 0
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"

Alignment = 2
Caption = "Kode Barang"
Name = "Header1"

Margin = 0
```

```
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2  
Caption = "Nama Barang"  
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2  
Caption = "Satuan"  
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2  
Caption = "Qty"  
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

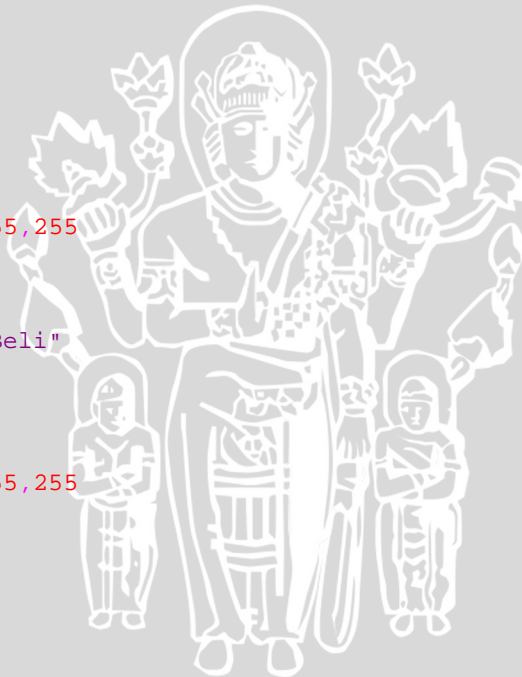
```
Alignment = 2  
Caption = "Harga Beli"  
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2  
Caption = "Total"  
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

```
Arial, 1, 9, 6, 15, 12, 32, 3, 0
```



Lampiran 9 Laporan Pembelian Non-Tunai

```
DataSource = .NULL.
Name = "Dataenvironment"
Left = 0
Height = 303
Width = 685
DoCreate = .T.
Caption = "Laporan Pembelian Non-Tunai"
ControlBox = .F.
BackColor = 255,255,128
Name = "Form1"
```

```
Left = 84
Top = 9
Width = 121
Name = "Text1"
```

```
Caption = "Sampai Tgl."
Height = 25
Left = 216
Top = 12
Width = 84
BackColor = 255,255,128
Name = "Label1"
```

```
Caption = "Dari Tgl. "
Height = 25
Left = 12
Top = 12
Width = 72
BackColor = 255,255,128
Name = "Label2"
```

```
Left = 300
Top = 9
Width = 121
Name = "Text2"
```

```
commandbutton
commandbutton
Left = 432
Height = 25
Width = 60
Caption = "<Cari"
Name = "Command1"
```

```
thisform.Show()
ENDPROC
```

```
commandbutton
commandbutton
Left = 540
Height = 25
Width = 60
Caption = "Cet<ak"
Name = "Command2"
```



```
commandbutton
commandbutton
Left = 612
Height = 25
Width = 60
Caption = "\<Keluar"
Name = "Command3"

thisform.Release()
ENDPROC

DeleteMark = .F.
Height = 241
Left = 12
Panel = 1
RecordMark = .F.
RecordSource = "input_barang"
Top = 48
Width = 661
Name = "Grid1"
Column1.ControlSource = ""
Column1.Width = 75
Column1.Name = "Column1"
Column2.ControlSource = ""
Column2.Width = 75
Column2.Name = "Column2"
Column3.ControlSource = ""
Column3.Width = 154
Column3.Name = "Column3"
Column4.ControlSource = ""
Column4.Width = 75
Column4.Name = "Column4"
Column5.ControlSource = ""
Column5.Width = 59
Column5.Name = "Column5"
Column6.ControlSource = ""
Column6.Width = 101
Column6.Name = "Column6"
Column7.ControlSource = ""
Column7.Width = 96
Column7.Name = "Column7"

Alignment = 2
Caption = "No Faktur"
Name = "Header1"

Margin = 0
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"

Alignment = 2
Caption = "Kode Barang"
Name = "Header1"

Margin = 0
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
```

```

Name = "Text1"

Alignment = 2
Caption = "Nama Barang"
Name = "Header1"

Margin = 0
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"

Alignment = 2
Caption = "Satuan"
Name = "Header1"

Margin = 0
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"

Alignment = 2
Caption = "Qty"
Name = "Header1"

Margin = 0
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"

Alignment = 2
Caption = "Harga Beli"
Name = "Header1"

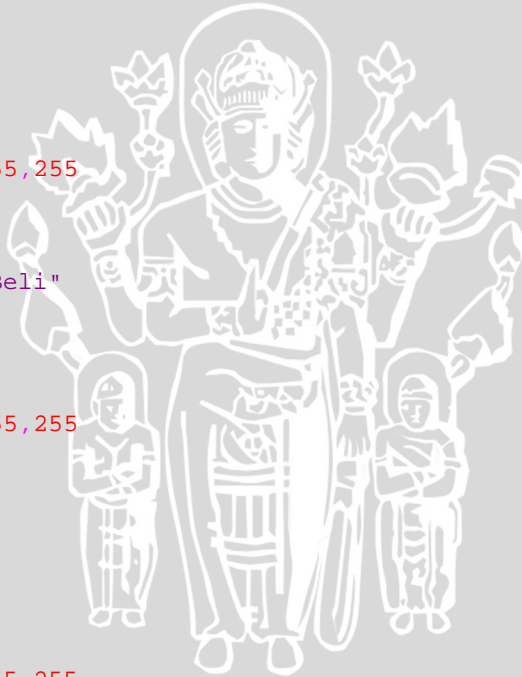
Margin = 0
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"

Alignment = 2
Caption = "Total"
Name = "Header1"

Margin = 0
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"

Arial, 1, 9, 6, 15, 12, 32, 3, 0

```



Lampiran 10 Laporan Penjualan Tunai

```
DataSource = .NULL.
Name = "Dataenvironment"

Database = ..\visual foxpro projects\laporan transaksi tunai.dbc
CursorSource = "laporan transaksi tunai"
Name = "CURSOR1"

Left = 75
Height = 268
Width = 650
DoCreate = .T.
Caption = "Laporan Transaksi Penjualan Tunai"
ControlBox = .F.
BackColor = 255,255,128
Name = "Form1"

Left = 84
Top = 9
Width = 108
Name = "Text1"

Caption = "Sampai Tgl."
Height = 25
Left = 206
Top = 12
Width = 84
BackColor = 255,255,128
Name = "Labell1"

Caption = "Dari Tgl. "
Height = 25
Left = 12
Top = 12
Width = 72
BackColor = 255,255,128
Name = "Label2"

Left = 290
Top = 9
Width = 106
Name = "Text2"

commandbutton
commandbutton
Left = 408
Height = 25
Width = 60
Caption = "\<Cari"
Name = "Command1"

thisform.Show()
ENDPROC

commandbutton
commandbutton
```

```
Left = 504
Height = 25
Width = 60
Caption = "Cet\<ak"
Name = "Command2"
```

```
commandbutton
commandbutton
Left = 576
Height = 25
Width = 60
Caption = "\<Keluar"
Name = "Command3"
```

```
thisform.Release()
ENDPROC
```

```
DeleteMark = .F.
Height = 205
Left = 12
Panel = 1
RecordMark = .F.
RecordSource = "laporan_transaksi_tunai"
Top = 48
Width = 625
Name = "Grid1"
Column1.ControlSource = "laporan_transaksi_tunai.tgl"
Column1.Width = 71
Column1.Name = "Column1"
Column2.ControlSource = "laporan_transaksi_tunai.notransaksi"
Column2.Width = 56
Column2.Name = "Column2"
Column3.ControlSource = "laporan_transaksi_tunai.kdbrg"
Column3.Width = 63
Column3.Name = "Column3"
Column4.ControlSource = "laporan_transaksi_tunai.nmbrg"
Column4.Width = 184
Column4.Name = "Column4"
Column5.ColumnOrder = 6
Column5.ControlSource = "laporan_transaksi_tunai.qty"
Column5.Width = 33
Column5.Name = "Column5"
Column6.ColumnOrder = 5
Column6.ControlSource = "laporan_transaksi_tunai.hrgjual"
Column6.Width = 86
Column6.Name = "Column6"
Column7.ControlSource = "laporan_transaksi_tunai.total"
Column7.Width = 102
Column7.Name = "Column7"
```

```
Alignment = 2
Caption = "Tanggal"
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2
Caption = "No.Tran."
Name = "Header1"

Margin = 0
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2
Caption = "Kode Brg."
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2
Caption = "Nama Barang"
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2
Caption = "Qty"
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"
```

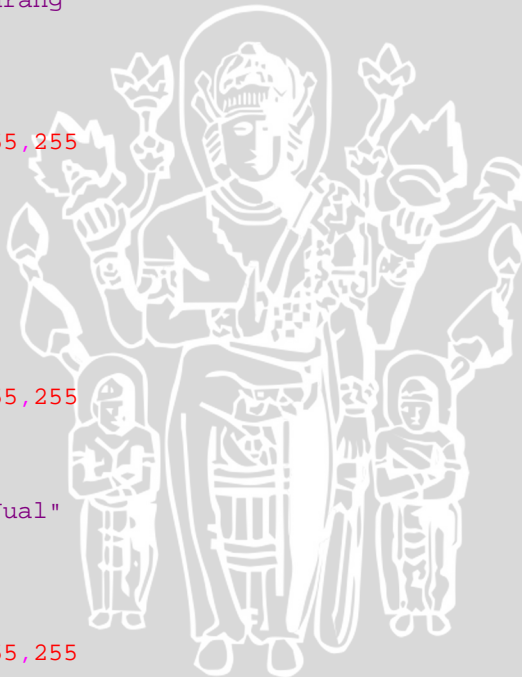
```
Alignment = 2
Caption = "Harga Jual"
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2
Caption = "Total"
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"
```

```
Arial, 1, 9, 6, 15, 12, 32, 3, 0
```



Lampiran 11 Laporan Penjualan Kredit

```
DataSource = .NULL.
Name = "Dataenvironment"

Database = c:\documents and settings\nimas ragil\my
documents\visual foxpro projects\laporan penjualan kredit.dbc
CursorSource = "laporan penjualan kredit"
Name = "CURSOR1"

Left = 0
Height = 264
Width = 721
DoCreate = .T.
Caption = "Lapuran Transaksi Penjualan Kredit"
ControlBox = .F.
BackColor = 255,255,128
Name = "Form1"

Left = 84
Top = 9
Width = 108
Name = "Text1"

Caption = "Sampai Tgl."
Height = 25
Left = 206
Top = 12
Width = 84
BackColor = 255,255,128
Name = "Labell1"

Caption = "Dari Tgl. "
Height = 25
Left = 12
Top = 12
Width = 72
BackColor = 255,255,128
Name = "Label2"

Left = 290
Top = 9
Width = 106
Name = "Text2"

commandbutton
commandbutton
Left = 408
Height = 25
Width = 60
Caption = "<Cari"
Name = "Command1"

thisform.Show()
ENDPROC

commandbutton
```

```
commandbutton  
Left = 564  
Height = 25  
Width = 60  
Caption = "Cet\<ak"  
Name = "Command2"
```

```
commandbutton  
commandbutton  
Left = 648  
Height = 25  
Width = 60  
Caption = "\<Keluar"  
Name = "Command3"
```

```
thisform.Release()  
ENDPROC
```

```
DeleteMark = .F.  
Height = 205  
Left = 12  
Panel = 1  
RecordMark = .F.  
RecordSource = "laporan_penjualan_krediit"  
Top = 48  
Width = 696  
Name = "Grid1"  
Column1.ControlSource = "laporan_penjualan_krediit.tgl"  
Column1.Width = 65  
Column1.Name = "Column1"  
Column2.ControlSource = "laporan_penjualan_krediit.notrans"  
Column2.Width = 57  
Column2.Name = "Column2"  
Column3.ControlSource = "laporan_penjualan_krediit.kdbrg"  
Column3.Width = 75  
Column3.Name = "Column3"  
Column4.ControlSource = "laporan_penjualan_krediit.nmbrg"  
Column4.Width = 208  
Column4.Name = "Column4"  
Column5.ControlSource = "laporan_penjualan_krediit.hrg"  
Column5.Width = 75  
Column5.Name = "Column5"  
Column6.ControlSource = "laporan_penjualan_krediit.bunga"  
Column6.Width = 57  
Column6.Name = "Column6"  
Column7.ControlSource = "laporan_penjualan_krediit.qty"  
Column7.Width = 45  
Column7.Name = "Column7"  
Column8.ControlSource = "laporan_penjualan_krediit.total"  
Column8.Width = 85  
Column8.Name = "Column8"
```

```
Alignment = 2  
Caption = "Tanggal"  
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0  
ForeColor = 0,0,0
```

```
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2  
Caption = "No. Tran."  
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2  
Caption = "Kode Brg."  
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2  
Caption = "Nama Barang"  
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2  
Caption = "Harga"  
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2  
Caption = "Bunga"  
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2  
Caption = "Qty"  
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2  
Caption = "Total"
```



```
Name = "Header1"  
Margin = 0  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"  
  
Arial, 1, 9, 6, 15, 12, 32, 3, 0
```



Lampiran 12 Laporan Retur

```
DataSource = .NULL.
Name = "Dataenvironment"

Database = ..\visual foxpro projects\retur pembelian.dbc
CursorSource = "retur pembelian"
Name = "CURSOR1"

Left = 30
Height = 278
Width = 685
DoCreate = .T.
Caption = "Laporan Retur"
ControlBox = .F.
BackColor = 255,255,128
Name = "Form1"

Left = 84
Top = 9
Width = 121
Name = "Text1"

Caption = "Sampai Tgl."
Height = 25
Left = 216
Top = 12
Width = 84
BackColor = 255,255,128
Name = "Labell1"

Caption = "Dari Tgl. "
Height = 25
Left = 12
Top = 12
Width = 72
BackColor = 255,255,128
Name = "Label2"

Left = 300
Top = 9
Width = 121
Name = "Text2"

commandbutton
commandbutton
Left = 432
Height = 25
Width = 60
Caption = "\<Cari"
Name = "Command1"

thisform.Show()
ENDPROC

commandbutton
commandbutton
```



```
Left = 540
Height = 25
Width = 60
Caption = "Cet\<ak"
Name = "Command2"
```

```
commandbutton
commandbutton
Left = 612
Height = 25
Width = 60
Caption = "\<Keluar"
Name = "Command3"
```

```
thisform.Release()
ENDPROC
```

```
DeleteMark = .F.
Height = 217
Left = 12
Panel = 1
RecordMark = .F.
RecordSource = "retur_pembelian"
Top = 48
Width = 661
Name = "Grid1"
Column1.ControlSource = "retur_pembelian.nofaktur"
Column1.Width = 75
Column1.Name = "Column1"
Column2.ControlSource = "retur_pembelian.kodebarang"
Column2.Width = 75
Column2.Name = "Column2"
Column3.ControlSource = "retur_pembelian.namabarang"
Column3.Width = 170
Column3.Name = "Column3"
Column4.ControlSource = "retur_pembelian.hargabeli"
Column4.Width = 98
Column4.Name = "Column4"
Column5.ControlSource = "retur_pembelian.qtyretur"
Column5.Width = 57
Column5.Name = "Column5"
Column6.ControlSource = "retur_pembelian.tglbeli"
Column6.Width = 78
Column6.Name = "Column6"
Column7.ControlSource = "retur_pembelian.tglinput"
Column7.Width = 82
Column7.Name = "Column7"
```

```
Alignment = 2
Caption = "No Faktur"
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2
```

```
Caption = "Kode Barang"  
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2  
Caption = "Nama Barang"  
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2  
Caption = "Harga"  
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2  
Caption = "Qty Retur"  
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

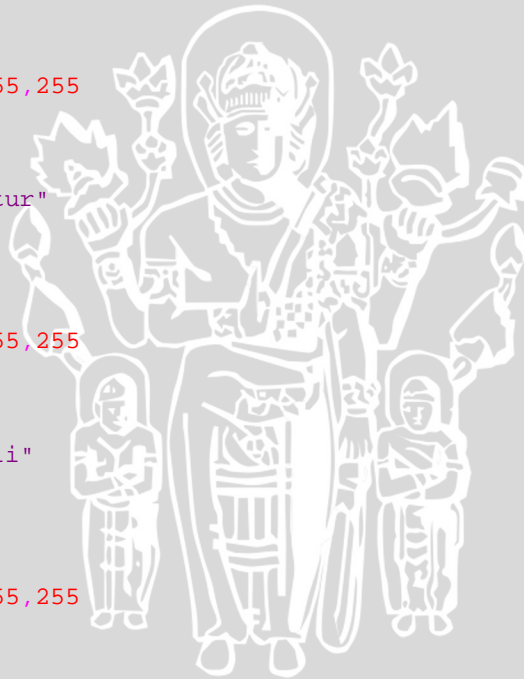
```
Alignment = 2  
Caption = "Tgl Beli"  
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

```
Alignment = 2  
Caption = "Tgl Input"  
Name = "Header1"
```

```
Margin = 0  
ForeColor = 0,0,0  
BackColor = 255,255,255  
Name = "Text1"
```

```
Arial, 1, 9, 6, 15, 12, 32, 3, 0
```



Lampiran 13 Edit User

```
DataSource = .NULL.
Name = "Dataenvironment"

CursorSource = ..\visual foxpro projects\edit user.dbf
Name = "CURSOR1"

Left = 226
Height = 323
Width = 383
DoCreate = .T.
Caption = "Edit User"
Icon = ..\..\org\icon\xp ppl07.ico
BackColor = 255,255,128
Name = "Form1"

Caption = "User"
Height = 25
Left = 12
Top = 12
Width = 85
BackColor = 255,255,128
Name = "Labell"

Caption = "Password"
Height = 25
Left = 12
Top = 42
Width = 85
BackColor = 255,255,128
Name = "Label2"

Caption = "Otoritas"
Height = 25
Left = 12
Top = 101
Width = 85
BackColor = 255,255,128
Name = "Label3"

Left = 120
Top = 12
Width = 180
Name = "Text1"

Left = 120
Top = 41
Width = 180
Name = "Text2"

ColumnWidths = ""
RowSourceType = 1
RowSource = "Kasir,Pengurus"
FirstElement = 1
Height = 25
Left = 120
NumberOfElements = 0
```



```
Top = 99
Width = 181
Name = "Combol"

Caption = "Password Baru"
Height = 25
Left = 12
Top = 73
Width = 108
BackColor = 255,255,128
Name = "Label4"

Left = 120
Top = 70
Width = 180
Name = "Text3"

commandbutton
commandbutton
Left = 36
Height = 25
Width = 60
Caption = "\<Simpan"
Name = "Command1"

commandbutton
commandbutton
Left = 120
Height = 25
Width = 60
Caption = "\<Edit"
Name = "Command2"

commandbutton
commandbutton
Left = 204
Height = 25
Width = 60
Caption = "\<Tambah"
Name = "Command3"

commandbutton
commandbutton
Left = 288
Height = 25
Width = 60
Caption = "\<Hapus"
Name = "Command4"

DeleteMark = .F.
Height = 145
Left = 12
Panel = 1
RecordMark = .F.
RecordSource = "edit_user"
Top = 168
Width = 361
Name = "Grid1"
Column1.ControlSource = "edit_user.user"
```



```

Column1.Width = 120
Column1.Movable = .T.
Column1.Resizable = .F.
Column1.Name = "Column1"
Column2.ControlSource = "edit_user.password"
Column2.Width = 94
Column2.Name = "Column2"
Column3.ControlSource = "edit_user.otoritas"
Column3.Width = 123
Column3.Name = "Column3"

```

```

Alignment = 2
Caption = "User"
Name = "Header1"

```

```

Margin = 0
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"

```

```

Alignment = 2
Caption = "Password"
Name = "Header1"

```

```

Margin = 0
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"

```

```

Alignment = 2
Caption = "Otoritas"
Name = "Header1"

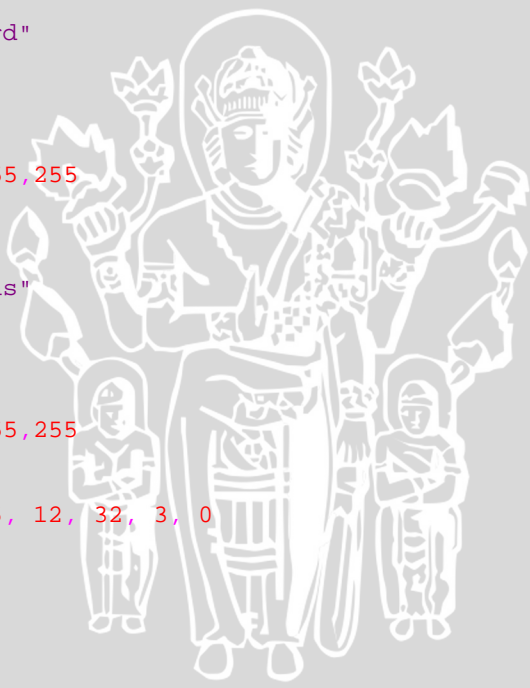
```

```

Margin = 0
ForeColor = 0,0,0
BackColor = 255,255,255
Name = "Text1"

```

```
Arial, 1, 9, 6, 15, 12, 32, 3, 0
```



CURRICULUM VITAE



Nama : FAHNI SYAHRIAL RAMADHAN

NIM : 0510320054

Tempat, Tgl. Lahir : Lamongan, 29 April 1987

Pendidikan : SDN Mojorejo III Lamongan tamat tahun 1999
SMPN 1 Modo, Lamongan tamat tahun 2002
SMA Negeri 2 Lamongan tamat tahun 2005

Pengalaman Organisasi : Anggota Komunitas Seni (KOMSEN) Fakultas Ilmu
Administrasi Universitas Brawijaya

Pengalaman Kerja : Praktek Kerja Lapangan (PKL) di Bank Tabungan
Negara (BTN) Cabang Malang bagian Loan Services
(LS)





**KOPERASI PEGAWAI REPUBLIK INDONESIA
(KP-RI) "USAHA BAKTI"**

**KECAMATAN MODO
KABUPATEN LAMONGAN
BADAN HUKUM NO. 4006A/BH/II/1978**

Jl. Raya No. 157 Modo Telp. 0322-453947 Kode Pos 62275, Kab. Lamongan

SURAT KETERANGAN

No. : 018 /13.28.08/009 /B.4/2009

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah :

Nama : MAROEDJI, BA.
Alamat : Ds. Mojorejo, Kec. Modo, Lamongan.
Jabatan : Ketua Koperasi Pegawai Republik Indonesia (KP-RI) "USAHA BAKTI"
Kec. Modo, Kabupaten Lamongan.

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : FAHNI SYAHRIAL RAMADHAN
NIM : 0510320054
Lembaga : Fakultas Ilmu Administrasi, Universitas Brawijaya Malang
Alamat : RT 02 / RW 04, Ds. Mojorejo, Kec. Modo, Lamongan.

Adalah benar telah melakukan riset / survey untuk keperluan skripsi di Koperasi Pegawai Republik Indonesia (KP-RI) "USAHA BAKTI" Kecamatan Modo, Jl. Raya Modo No. 157 selama 1 bulan (24 Desember 2008 – 24 Januari 2009).

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Modo, 24 Januari 2009

KP-RI "USAHA BAKTI" Kec. Modo
Ketua,



MAROEDJI, BA