BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1. Analisis Sistem

Analisis sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam 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.

Sebagai analisis pada sistem yang sedang berjalan, akan dibahas bagaimana prosedur dan aliran dokumen yang sedang berjalan yang digambarkan dalam bentuk *flow map,* pengkodean dan analisis sistem non fungsional yang meliputi perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan, serta analisis *user* yang terlibat.

3.1.1. Analisis Masalah

Sistem yang sedang berjalan di PT.Bineatama Kayone Lestari saat ini masih sangat sederhana, dimana pengelolaan barang yang keluar masuk masih dilakukan dengan aplikasi *Microsoft Exel* yang sangat sederhana. Untuk tiap bulanya harus di buat atau diketik ulang untuk melakukan pelaporan. Tentu saja

ini tidak akan terjadi bila menggunakan program aplikasi yang menggunakan *database client-server*.

Penggunaan komputer di PT.Bineatama Kayone Lestari juga tidak maksimal karena semua komputer yang ada tidak terhubung melalui jaringan. Jika sudah ada koneksi jaringan ini akan memudahkan untuk mengelola *database* persediaan dan penjualan barang, dimana data yang ada dapat cepat di akses bila sewaktu – waktu ingin digunakan

3.1.2 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa prosedur yang dilakukan pada system inventory PT.Bineatama Kayone Lestari , diantarannya :

1. Prosedur Pembelian Bahan Baku.
2. Prosedur Penjualan Bahan Baku

3.1.2.1 Prosedur Pembelian Bahan Baku

Prosedur Pembelian Bahan Baku yaitu suatu proses yang menggambarkan aliran dokumen mengenai proses pembelian bahan baku oleh perusahaan kepada supplier.

Dalam tahap ini prosedur yang dilakukan:

1. Apabila persediaan bahan baku yang ada di dalam gudang yang merupakan stok bahan baku yang telah mencapai stok minimal maka Staff

gudang membuat daftar pesanan bahan baku, kemudian daftar pesanan bahan baku tersebut diserahkan kepada kepala gudang untuk disetujui, daftar pesanan bahan baku yang telah disetujui kemudian diserahkan kepada staff pembelian.

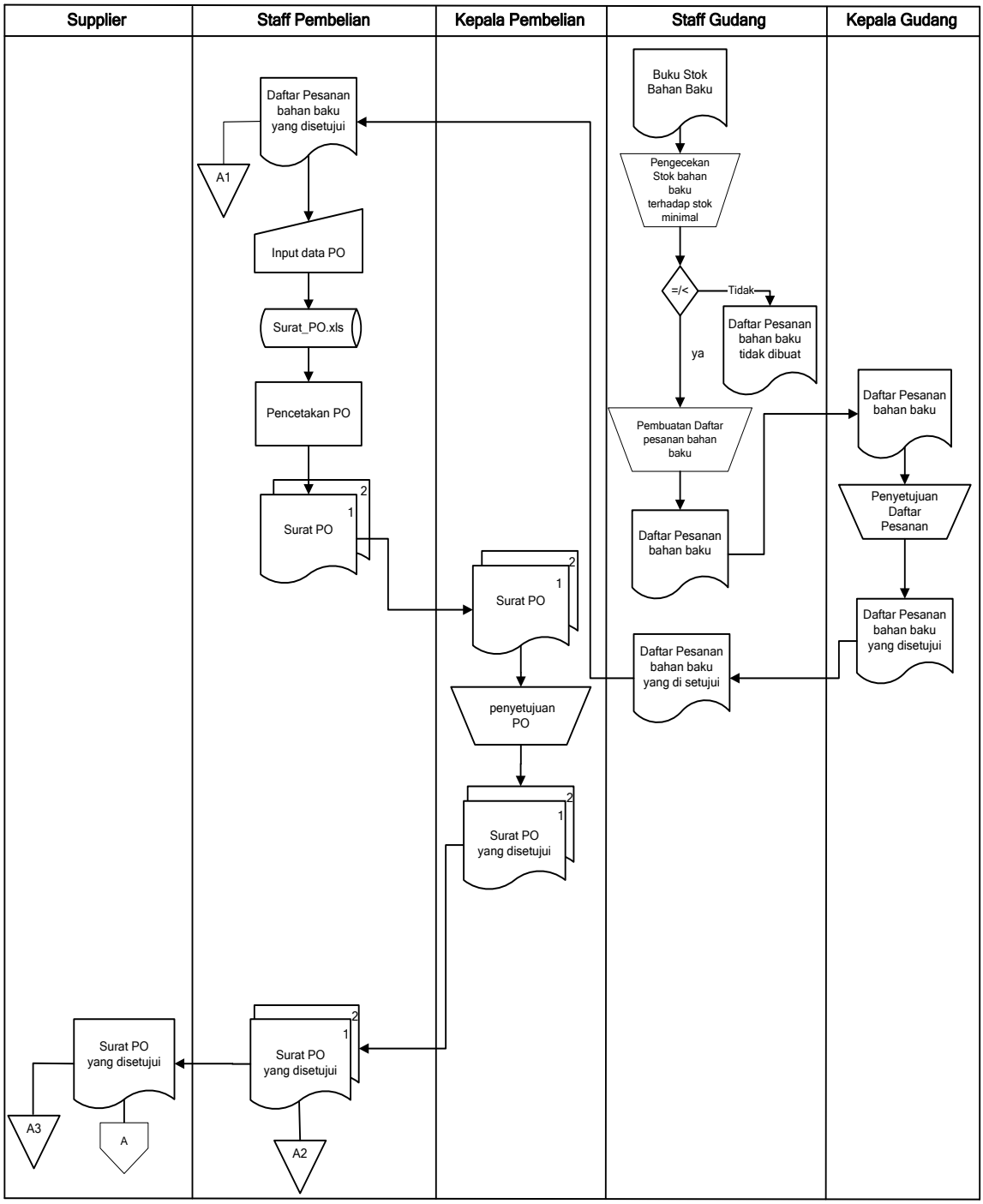
2. Staff Pembelian akan membuat PO (*Purchase Order*) untuk diberikan ke supplier dan bahan baku akan dikirim sesuai dengan perjanjian yang telah ditentukan.

3. Ketika bahan baku tersebut dikirim dan telah sampai diperusahaan maka diberikan faktur penjualan bahan baku dari supplier ke staff pembelian dan dilakukan pengecekan bahan baku oleh staff gudang berdasarkan daftar pesanan bahan baku.

4. Apabila terdapat bahan baku yang rusak atau tidak sesuai dengan daftar pesanan bahan baku akan dilakukan pengembalian oleh staff pembelian.

5. Apabila bahan baku tidak ada yang rusak atau kondisinya baik, maka dilakukan transaksi oleh staff pembelian.

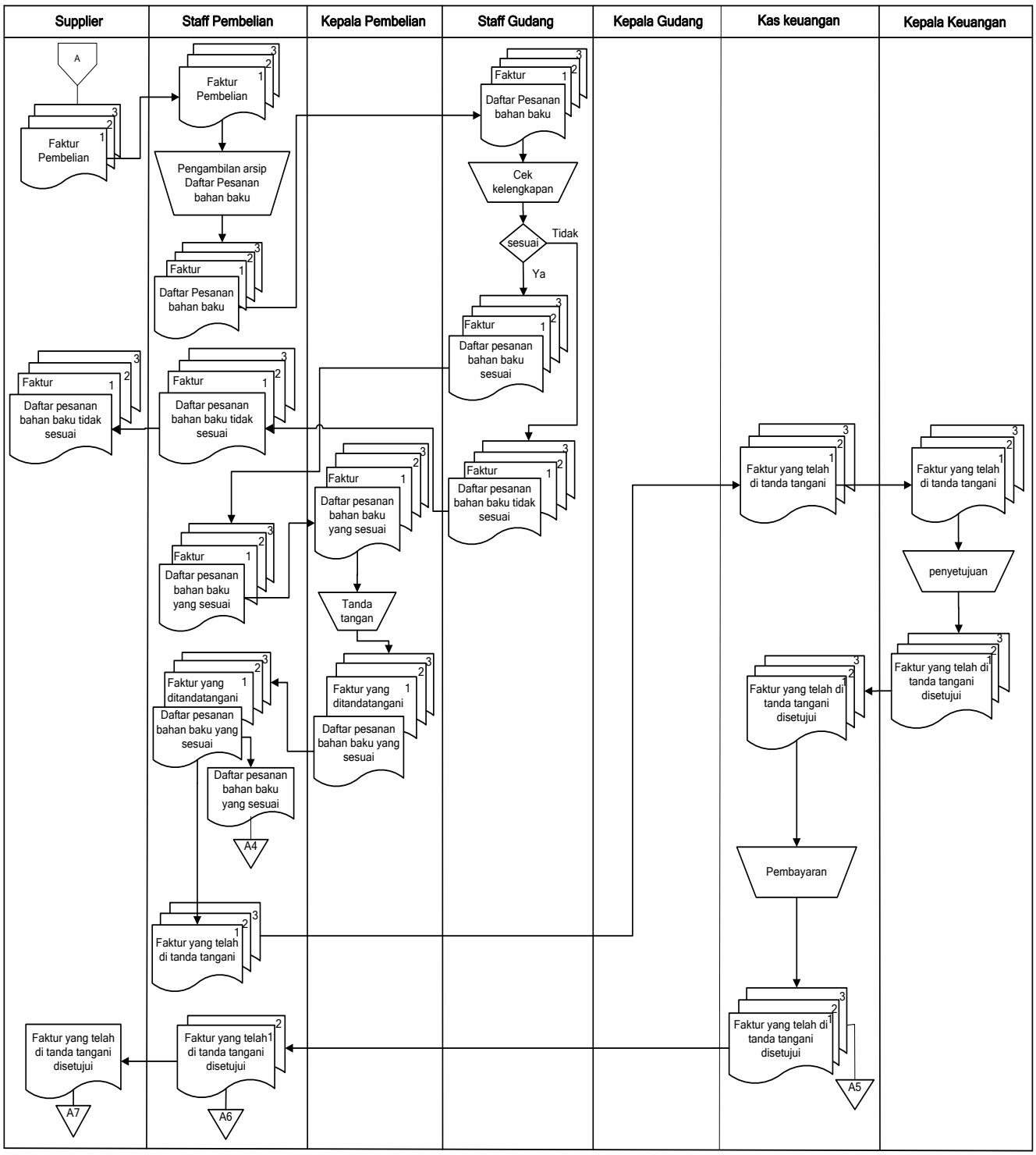
6. Pembayaran akan dilakukan oleh bagian keuangan berdasarkan faktur yang dibawa oleh supplier.



Keterangan :

A1 : Arsip Daftar Pesanan Bahan Baku pada staff pembelian
A2 : Arsip Surat PO yang di setujui pada staff pembelian
A3 : Arsip Surat PO yang di setujui pada supplier

Gambar 3.1 Flowmap Prosedur Pembelian Bahan Baku



Keterangan :

A4 : Arsip daftar pesan bahan baku yang sesuai
A5 : Arsip Faktur yang telah di tanda tangani disetujui
A6 : Arsip Faktur yang telah di tanda tangani disetujui
A7 : Arsip Faktur yang telah di tanda tangani disetujui

Gambar 3.2 Flowmap Prosedur Pembelian Bahan Baku

3.1.2.2 Prosedur Penjualan Barang Jadi

Prosedur Penjualan Bahan Baku yaitu suatu proses yang menggambarkan aliran dokumen mengenai proses penjualan bahan baku oleh perusahaan kepada konsumen.

Dalam tahap ini prosedur yang dilakukan :

1. Konsumen memesan barang melalui staff penjualan dengan memberikan daftar pesanan barang. Pemesanan barang disini juga dapat dilakukan melalui faximili atau telepon.

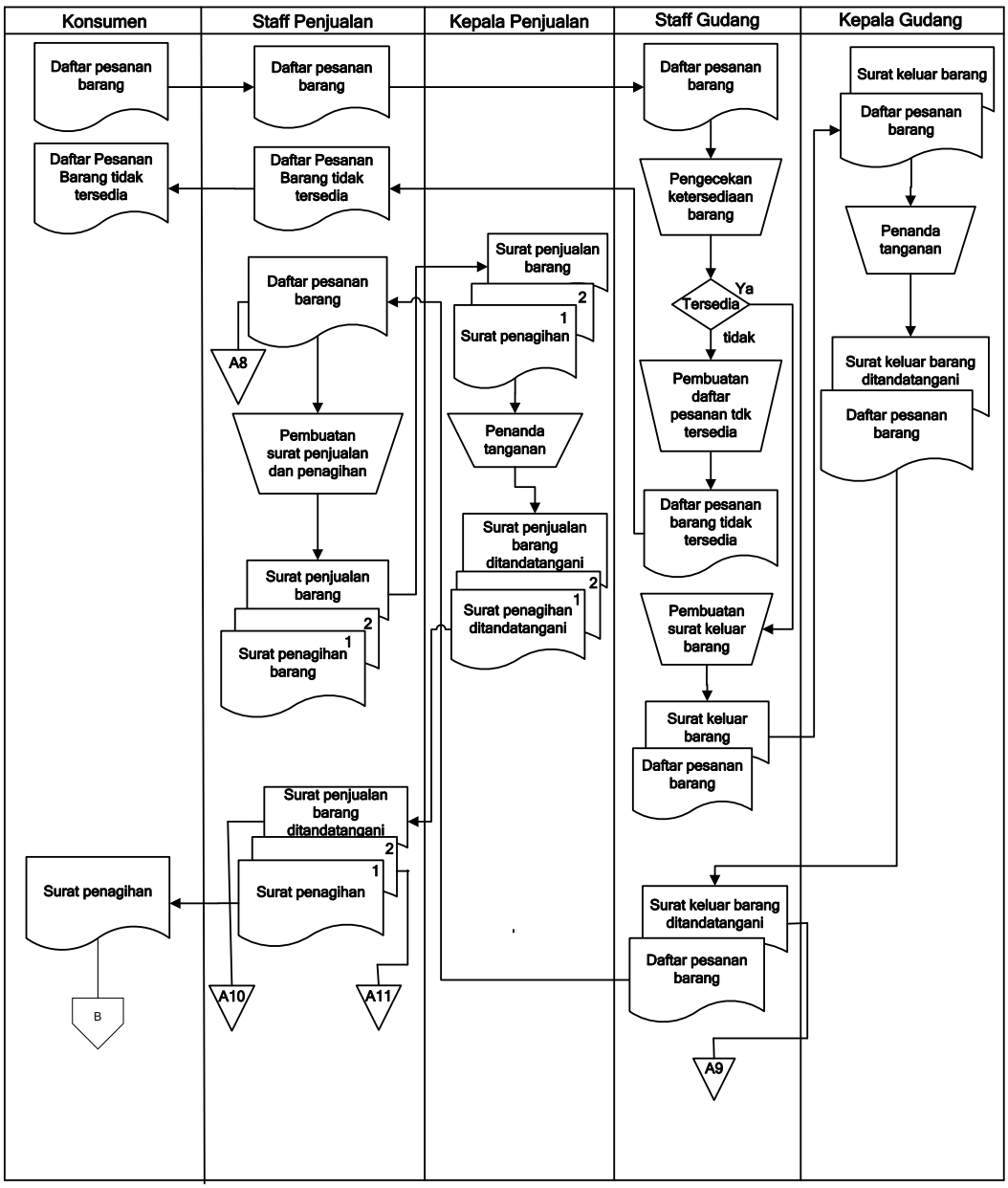
2. Staff gudang kemudian akan melakuakan pengecekan ketersediaan barang berdasarkan daftar pesanan barang dari konsumen, jika tersedia maka staff gudang akan membuat surat keluar barang, surat keluar barang tersebut kemudian akan di tandatangani oleh kepala gudang dan diberikan lagi kepada staff guadang untuk di arsipkan, jika tidak maka staff gudang akan membuat daftar persediaan tidak tersedia untuk diberikan kepada staff penjualan dan setaff penjualan akan memberitahukan kepda konsumen bahwa barang yang dipesan belum tersedia.

3. Staff gudang kemudian akan menyiapkan barang beserta daftar pesanan barang untuk di serahkan ke staff penjualan, daftar pesanan barang kemudian di arsipkan dan staff penjualan akan membuat surat penjualan dan dua rangkap surat penagihan barang, staff penjualan akan memberikan surat penjualan dan dua rangkap surat penagihan barang kepada kepala

penjualan untuk di tandatangani, surat penjualan dan penagiahan barang kemudian diarsipkan oleh staff penjualan

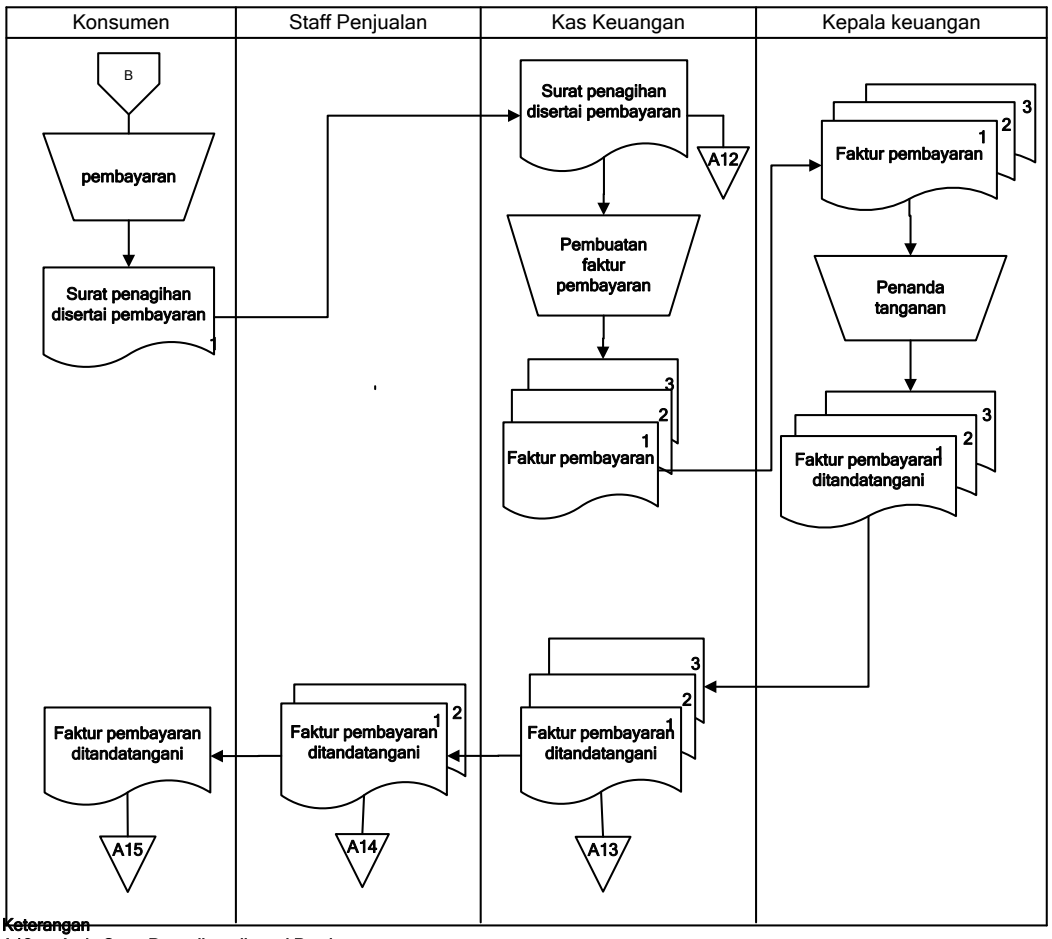
4. Staff penjualan akan memberikan surat penagihan ke konsumen

5. Konsumen akan menyerahkan surat penagiahan disertai pembayaran kepada kas keuangan, kas keuangan akan membuat faktur penjualan, faktur penjualan tersebut kemudian diserahkan kepada kepala keuangan untuk di tandatangani, faktur penjualan yang telah ditandatangani kemudian diserahkan ke konsumen.



Keterangan
A8 : Arsip Daftar Pesanan
A9 : Arsip Surat keluar barang Ditandatangani
A10 : Arsip Surat Penjualan barang ditandatangani
A11 : Arsip Surat Penagihan Bagian Staff Penjualan

Gambar 3.3 Flowmap prosedur Penjualan Barang Jadi



Keterangan
A12 : Arsip Surat Penagihan disertai Pembayaran
A13 : Arsip Faktur Pembayaran ditandatangani Bagian Kas Keuangan
A14 : Arsip Faktur Pembayaran ditandatangan Bagian Staff Penjualan
A15 : Arsip Faktur Pembayaran ditandatangan untuk konsumen
1,2 : Surat Penagihan Rangkap 2
1,2,3 : Faktur Pembayaran Ditandatangani Rangkap 3

Gambar 3.4 Flowmap prosedur Penjualan Barang Jadi

3.1.2.3 Evaluasi system yang sedang berjalan

Jika diamati terdapat kelemahan dalam mengelola database inventory antara lain :

1. Semua dokumen dilakukan secara manual sehingga membutuhkan ketelitian yang tinggi dan waktu yang lama sehingga sering terjadi keterlambatan laporan.

2. Ketidakcocokan data atau salah pencatatan dari masing – masing bagian karena pengisian dokumen dikerjakan secara manual dan terpisah – pisah.

3. Pengolahan data tidak teratur dan tidak terstruktur serta pengaksessan data yang terbatas.

3.1.3 Analisis Pengkodean

Kode yang digunakan pada sistem yang sedang berjalan sekarang hanya menggunakan nomor faktur untuk penjualan dan pembelian dan kode Purchase Order, sementara kode bahan baku, barang jadi, supplier, dan konsumen belum mempunyai kode. Semua pengolahan persediaan dan penjualan di PT.Bineatama Kayone Lestari masih menggunakan data barang secara langsung tanpa pengkodean karena pencatatan datanya masih menggunakan cara manual.

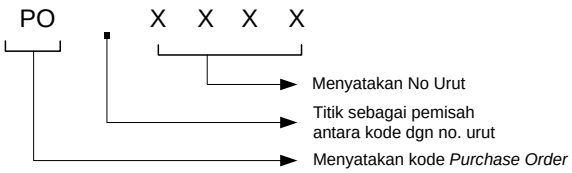
1. No faktur yang ada sekarang adalah sebagai berikut :

   Format : 9999 → Menunjukkan nomor faktur

   Contoh: 0001

2. Kode *Purchase Order*.

   Pengkodean *Purchase Order* terdiri dari 7 (tujuh) digit. Format penulisan kodenya adalah ∟∟.XXXX, dari masing-masing digit dijelaskan dibawah ini.



3.1.4 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisa kebutuhan non fungsional menggambarkan keadaan sistem yang ada pada PT.Bineatama Kayone Lestari, diantaranya perangkat keras, Jaringan, perangkat lunak, serta *user* sebagai bahan analisis kekurangan dan kebutuhan yang harus dipenuhi dalam perancangan sistem yang akan diterapkan.

3.1.4.1 Analisis Perangkat Keras

Perangkat komputer yang ada di perusahaan saat ini, yaitu terdapat 4 perangkat komputer dengan spesifikasi ada yang sama dan ada yang beda satu dengan lainya, tiga komputer masing-masing terdapat diruang kepala staff dan yang lainya terletak dibagian , staff pembelian, staff gudang dan staff Penjualan. Spesifikasi komputer yang ada pada system yang sedang berjalan saat ini yaitu :

1. Komputer Kepala staff, pembelian, gudang, penjualan memiliki spesifikasi :
    a. Monitor
    b. Processor kecepatan 2,4 Ghz
    c. Harddisk 80 GB
    d. RAM 1 GB

e. DVD – ROM
f. Floppy Disk Drive
g. Printer
h. Mouse dan keyboard

2. Komputer staff pembelian dan staff gudang memiliki spesifkasi :
   a. Monitor
   b. Processor kecepatan 2,4 Ghz
   c. Harddisk 80 GB
   d. RAM 512
   e. DVD-ROM
   f. Floppy Disk Drive
   g. Mouse dan Keyboard
   h. Printer
3. Spesifikasi pada staff penjualan :
   a. Processor kecepatan 2800+
   b. Kapasitas RAM 256 MB
   c. Kapasitas hardisk 80 GB
   d. Monitor 15’
   e. DVD-ROM
   f. Floppy Disk Drive
   g. Printer, keyboard, dan mouse

Secara keseluruhan spesifikasi komputer yang ada di PT.Bineatama Kayone Lestari telah mecukupi untuk menjalankan sistem yang dibuat.

3.1.4.2 Analisis Jaringan

Koneksi jaringan belum tersedia pada perusahaan ini. Namun perangkat keras yang ada sudah mendukung untuk dilakukan koneksi jaringan. Dengan adanya dua perangkat keras komputer yang sudah dilengkapi oleh kartu jaringan *onboard* maka diusulkan untuk melakukan koneksi jaringan dengan menggunakan koneksi dengan kabel. Komputer yang satu digunakan sebagai *server* sedangkan yang lain digunakan sebagai komputer *client.*

Untuk koneksi jaringan dengan menggunakan database, perangkat keras komputer yang tersedia saat ini sudah mencukupi untuk melakukan koneksi jaringan.

3.1.4.3 Analisis Perangkat Lunak

Secara keseluruhan sistem operasi yang digunakan pada komputer di PT.Bineatama Kayone Lestari adalah *Windows Xp* dan perangkat kerja yang sering digunakan adalah *Microsoft Office Word* dan *Excel*. Sistem yang sudah ada tidak akan terpengaruh oleh perangkat lunak yang akan diaplikasikan.

Dan perangkat lunak yang digunakan dalam membangun Sistem Informasi Inventory pada PT.Bineatama Kayone Lestari adalah *Borland Delphi 7.0 dan MySQL*

Dari analisis perangkat lunak yang dilakukan, sistem operasi yang dijalankan di PT.Bineatama Kayone Lestari dapat mendukung perangkat lunak yang akan diaplikasikan.

3.1.4.4 Analisis *User*

User atau pengguna dari aplikasi sistem pengadaan dan penjualan ini terdiri dari lima pengguna, yaitu keterangannya sebagai berikut :

1. Pengguna : Administrator
   Keterangan : Administrator adalah yang mengolah data *user.*
   Klasifikasi : Mempunyai kemampuan dasar dibidang komputer Sistem operasi yang pernah/sering digunakan *win 98, win XP, WinVista*
2. Pengguna : Staff Pembelian
   Keterangan : Staff Pembelian adalah yang mengolah data pembelian dan *supplier*
   Klasifikasi : Mempunyai kemampuan dasar dibidang komputer Sistem operasi yang pernah/sering digunakan *win 98, win XP, WinVista*
3. Pengguna : Staff Gudang
   Keterangan : Staff Gudang adalah yang mengolah data bahan baku dan barang jadi
   Klasifikasi : Mempunyai kemampuan dasar dibidang komputer

Sistem operasi yang pernah/sering digunakan *win 98, win XP, WinVista*

4. Pengguna : Staff Penjualan

   Keterangan : Staff Penjualan adalah yang mengolah data penjualan dan konsumen

   Klasifikasi : Mempunyai kemampuan dasar dibidang komputer Sistem operasi yang pernah/sering digunakan *win 98, win XP, WinVista*

5. Pengguna : Kepala Staff

   Keterangan : Kepala Staff menerima laporan pembelian dan penjualan

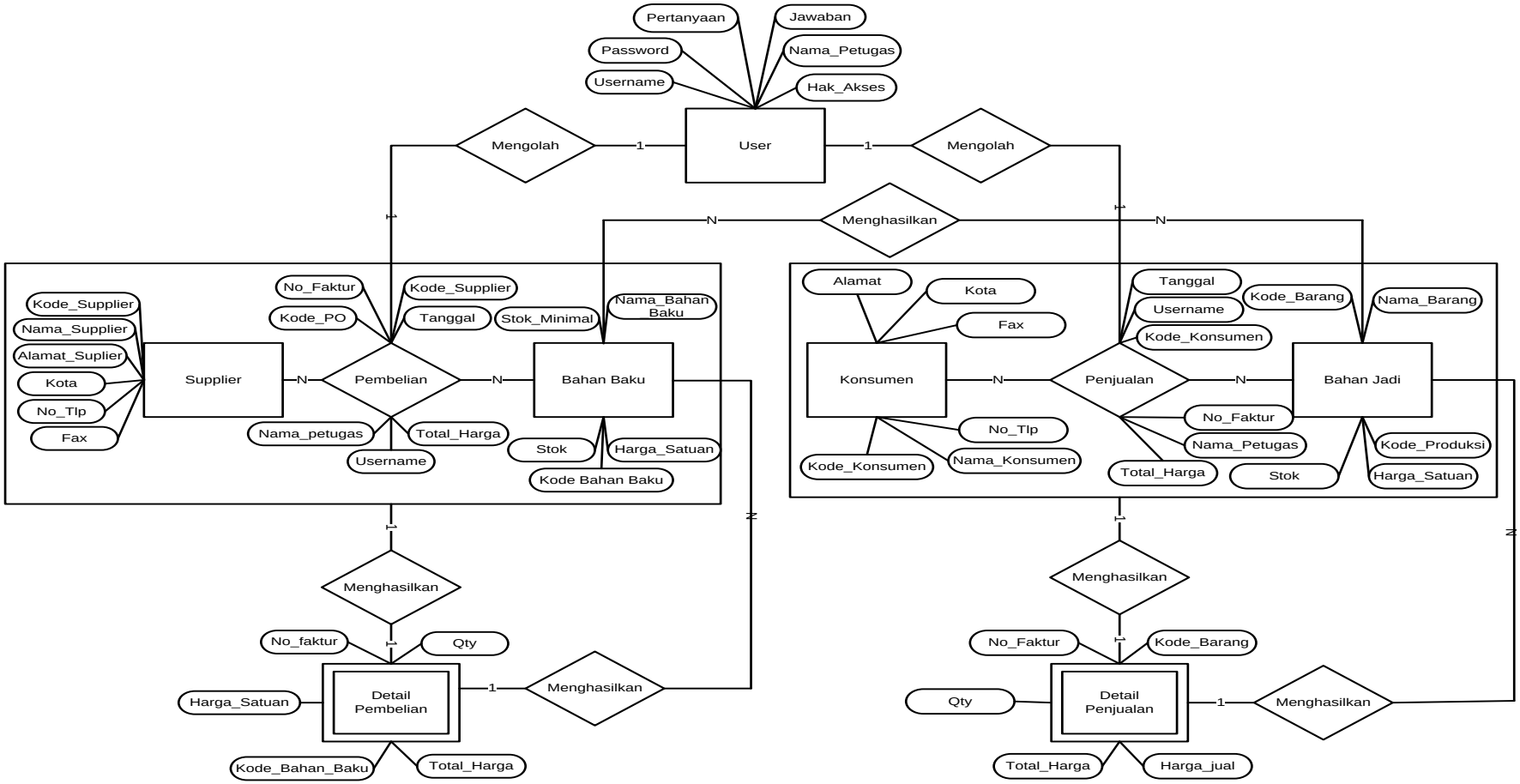
   Klasifikasi : Mempunyai kemampuan dasar dibidang komputer Sistem operasi yang pernah/sering digunakan *win 98, win XP, WinVista*

Berdasarkan keterangan pengguna/*user* yang ada di PT.Bineatama Kayone Lestari pada umumnya sudah bisa mengoperasikan komputer, dari data keseluruhan dapat dilihat bahwa setiap *user* minimal dapat mengoperasikan *Ms.Word dan Excel*.

3.1.5 Analisis Basis Data (*Database)*

Database merupakan kumpulan data yang saling berkaitan satu dengan lainnya yang direalisasikan dengan r*elation key* yang digambarkan dalam *Entity Relationship Diagram*. Dalam memodelkan data dan menggambarkan hubungan antara data yang ada pada sistem yang sedang berjalan di PT.Bineatama Kayone Lestari digunakan alat bantu yaitu *Entity Relationship Diagram* (ERD).

Berikut adalah ERD yang diusulkan di PT . Bineatama Kayone Lestari.

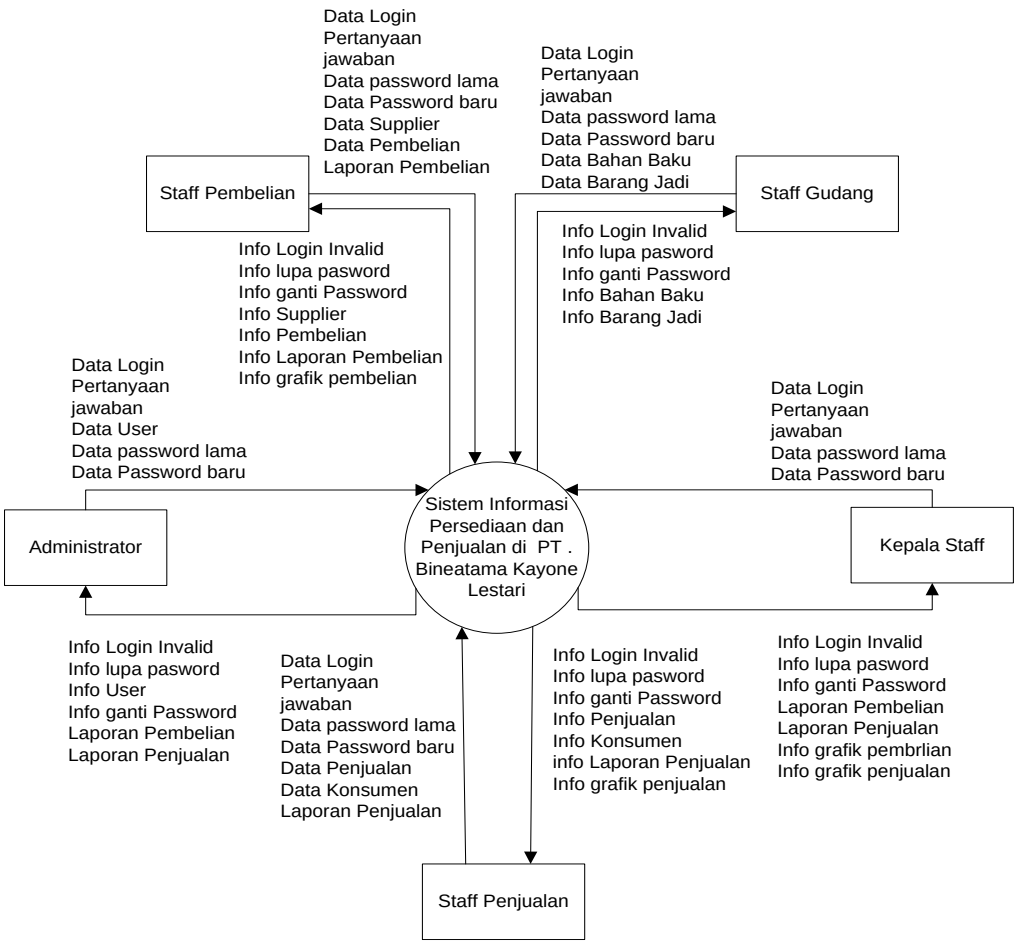


Gambar 3.5 ER-Diagram Persediaan dan Penjualan

3.1.6 Analisis Kebutuhan Fungsional

3.1.6.1 Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan suatu model yang menjelaskan secara global bagaimana data digunakan dan ditrasformasikan untuk proses atau yang menggambarkan aliran data kedalam dan keluar sistem. Berikut ini adalah gambar diagram konteks yang diusulkan pada Sistem Persediaan dan Penjualan di PT. Bineatama Kayone Lestari:

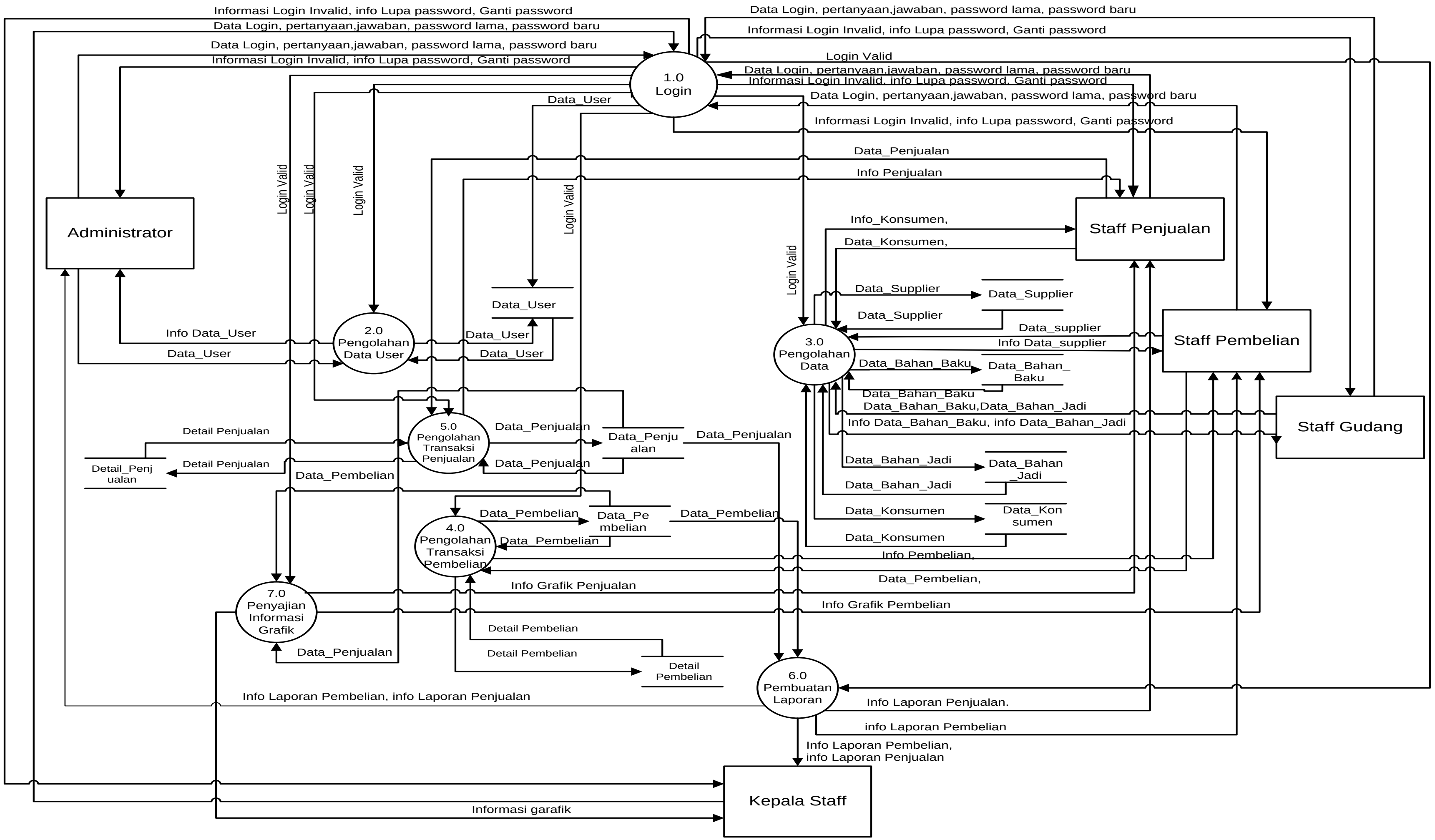


Gambar 3.6 Diagram Konteks

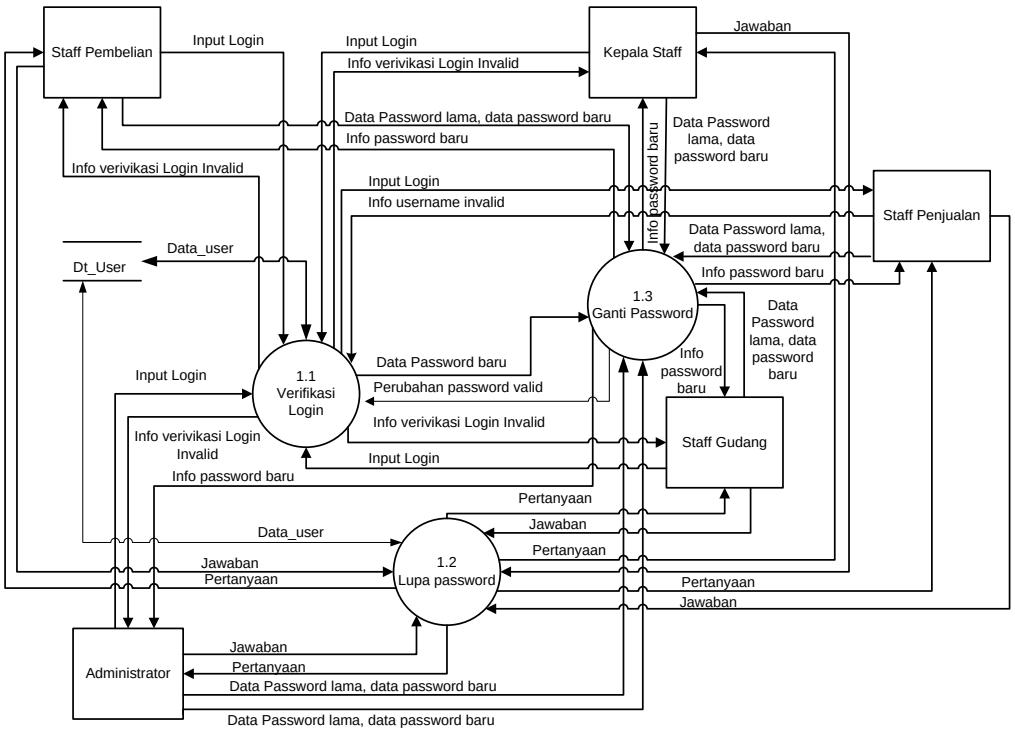
3.1.6.2 *Data Flow Diagram* (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah representasi dari suatu sistem yang menggamarkan bagian-bagian dari sistem tersebut beserta seluruh keterlibatan diantara bagian yang ada. Arus data pada DFD dapat berupa masukan untuk sistem ataupun keluaran dari sistem, sehingga akan menghasilkan sebuah keluaran yang disampaikan kepada pengguna system.

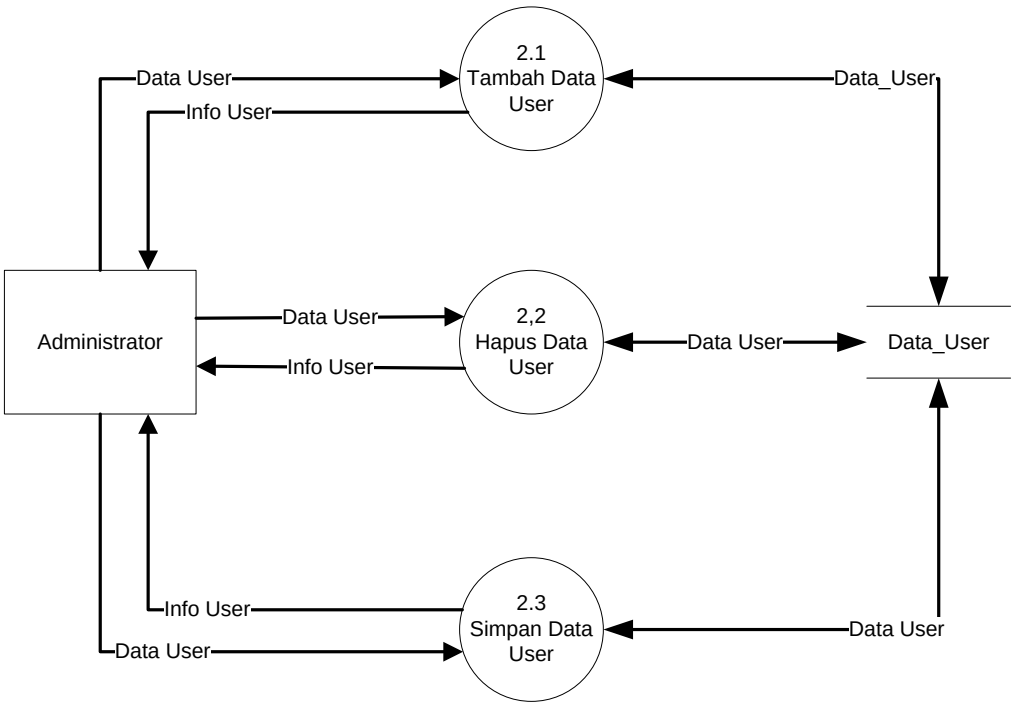
Berikut ini adalah DFD Sistem Informasi Inventory pada PT.Bineatama Kayone Lestari.



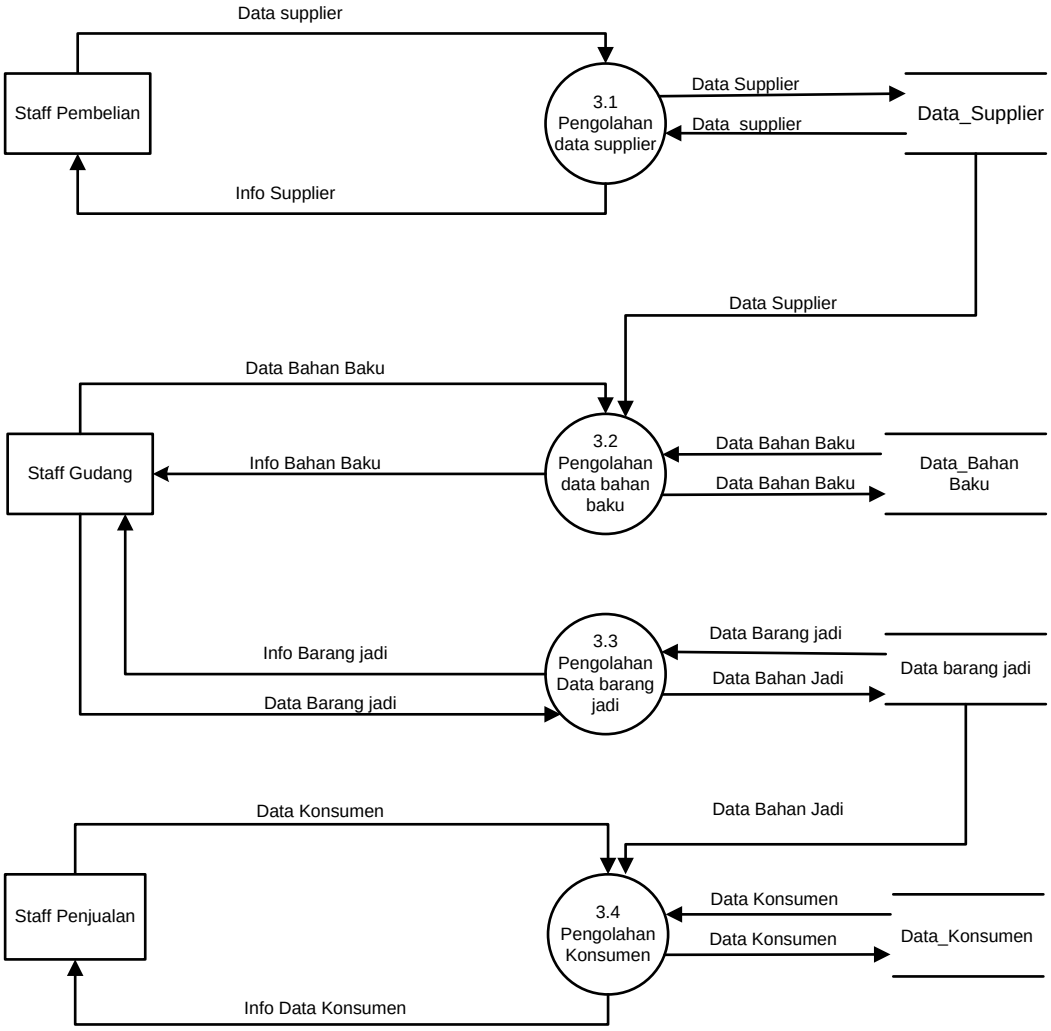
Gambar 3.7 DFD level 0



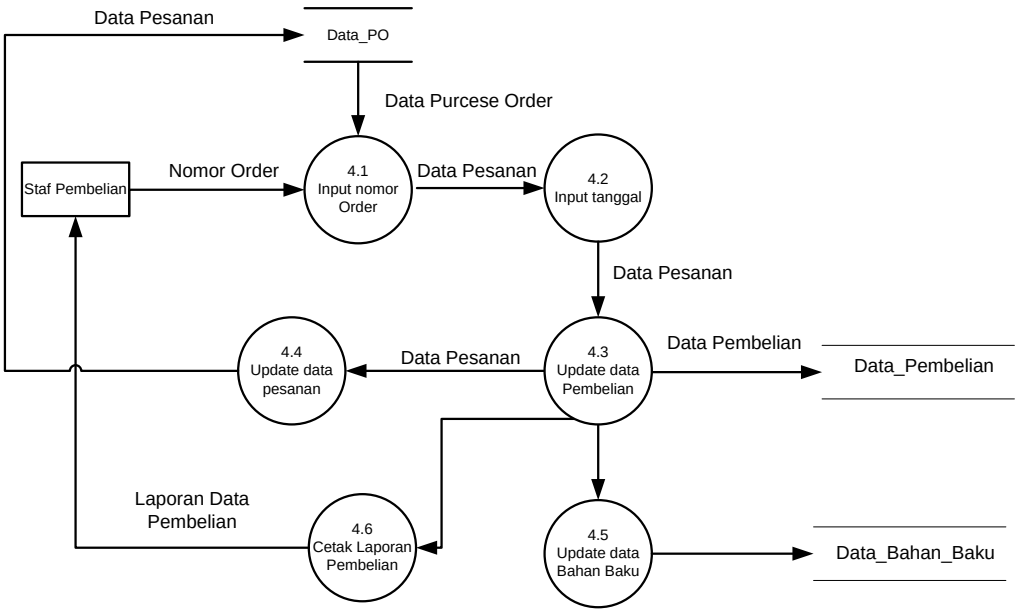
Gambar 3.8 DFD Level 2 proses 1 (Verifikasi login)



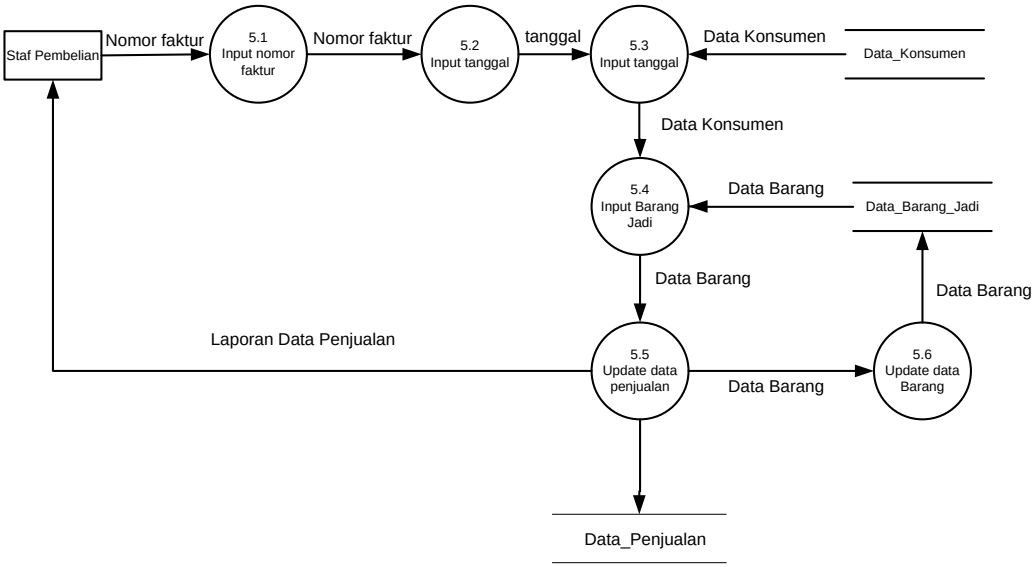
Gambar 3.9 DFD Level 2 proses 2 (Pengolahan Data User)



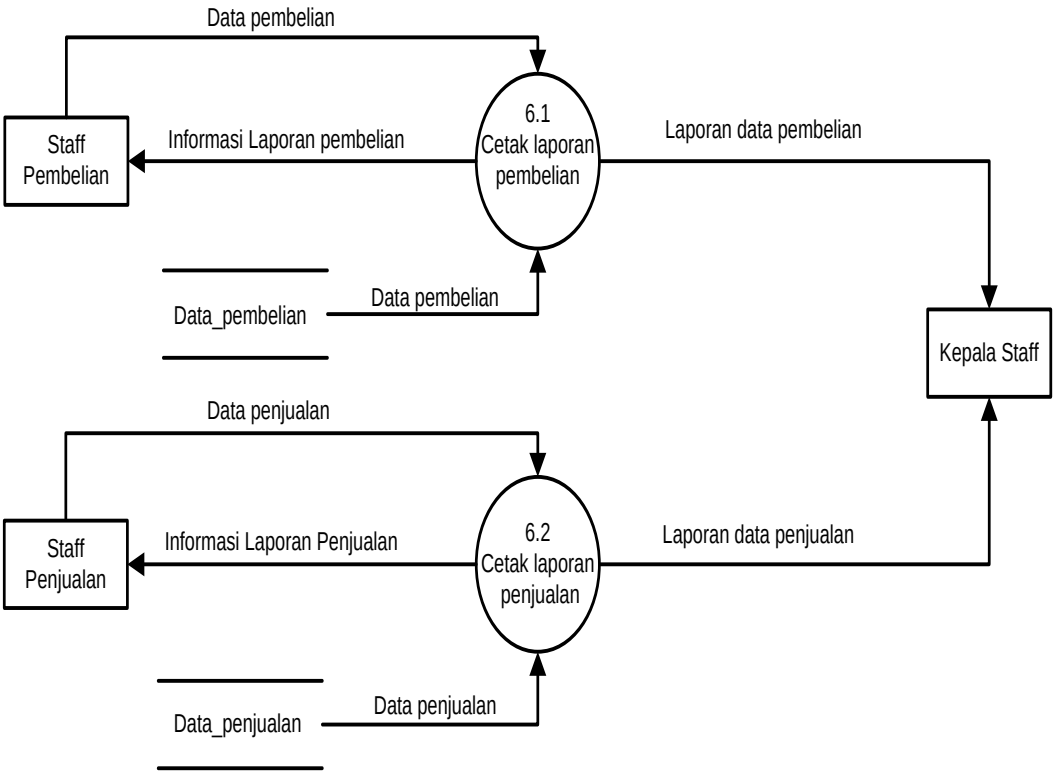
Gambar 3.10 DFD Level 2 proses 3 (Pengolahan Data)



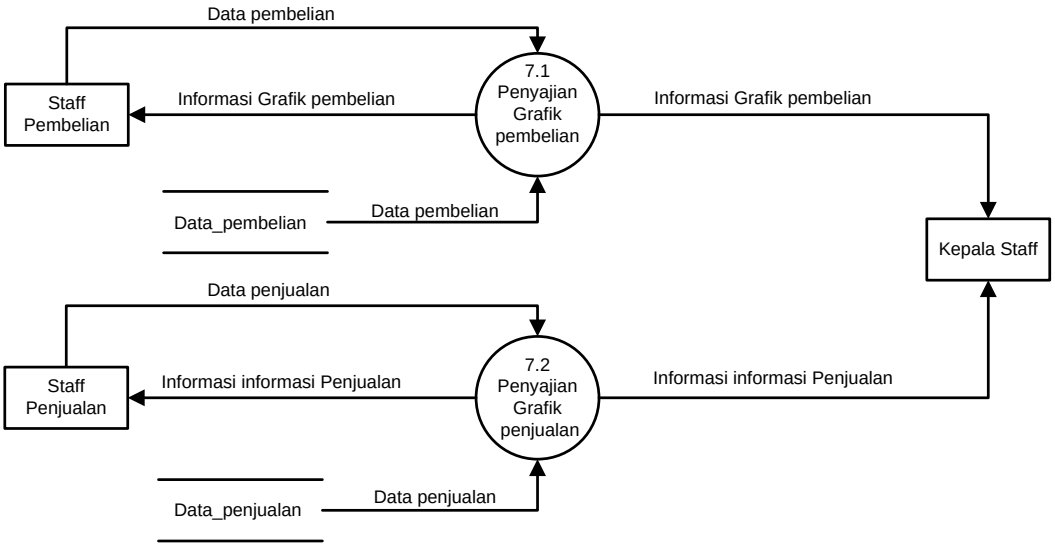
Gambar 3.11 DFD Level 2 proses 4 (Pengolahan Transaksi Pembelian)



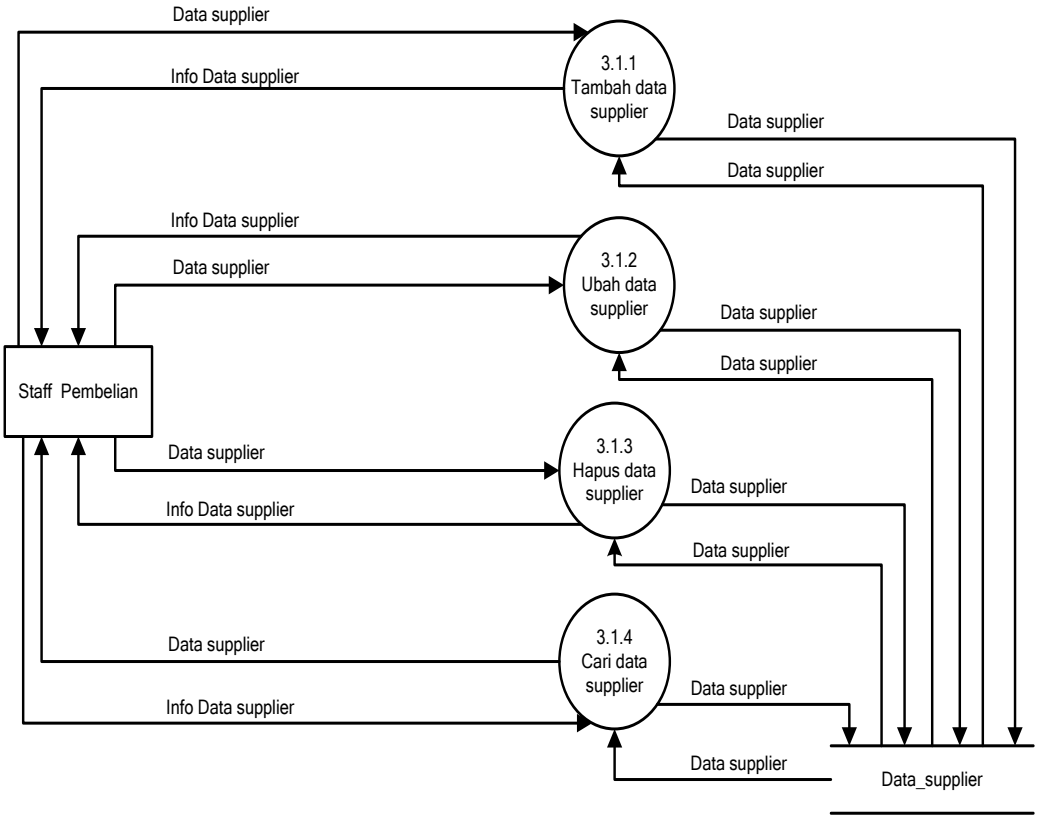
Gambar 3.12 DFD Level 2 proses 5 (Pengolahan Transaksi Penjualan)



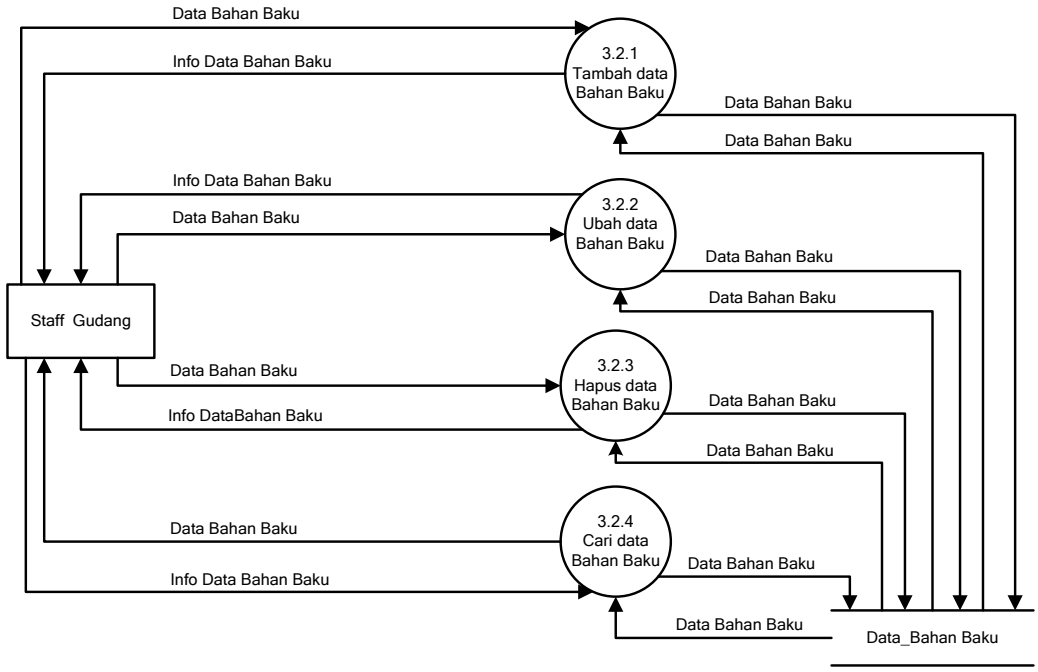
Gambar 3.13 DFD Level 2 proses 6 (Pengolahan Laporan)



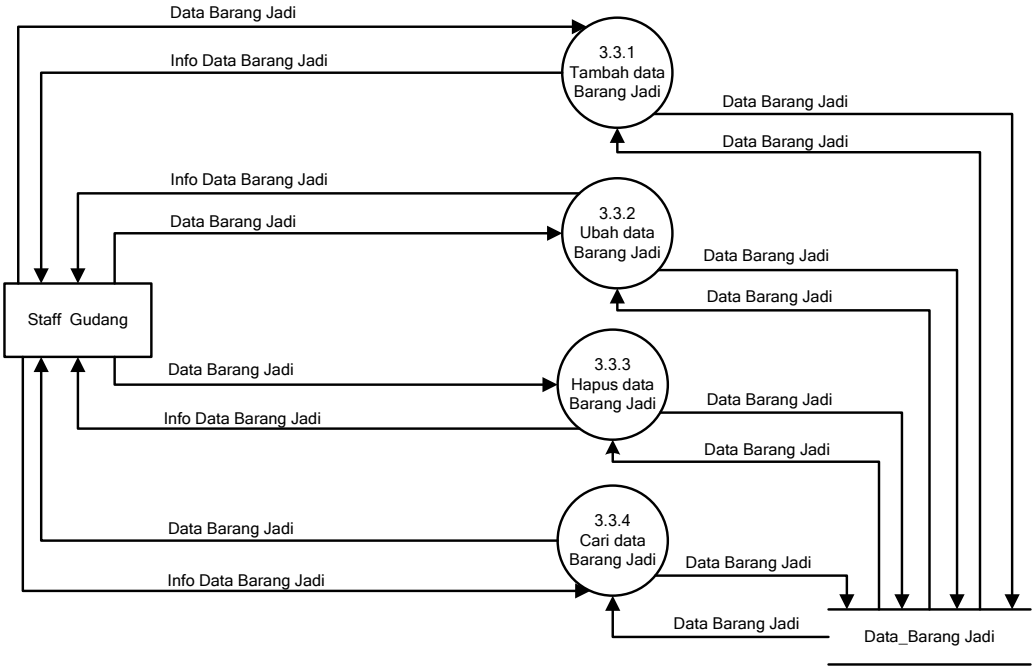
Gambar 3.14 DFD Level 2 proses 7 (Penyajian Grafik)



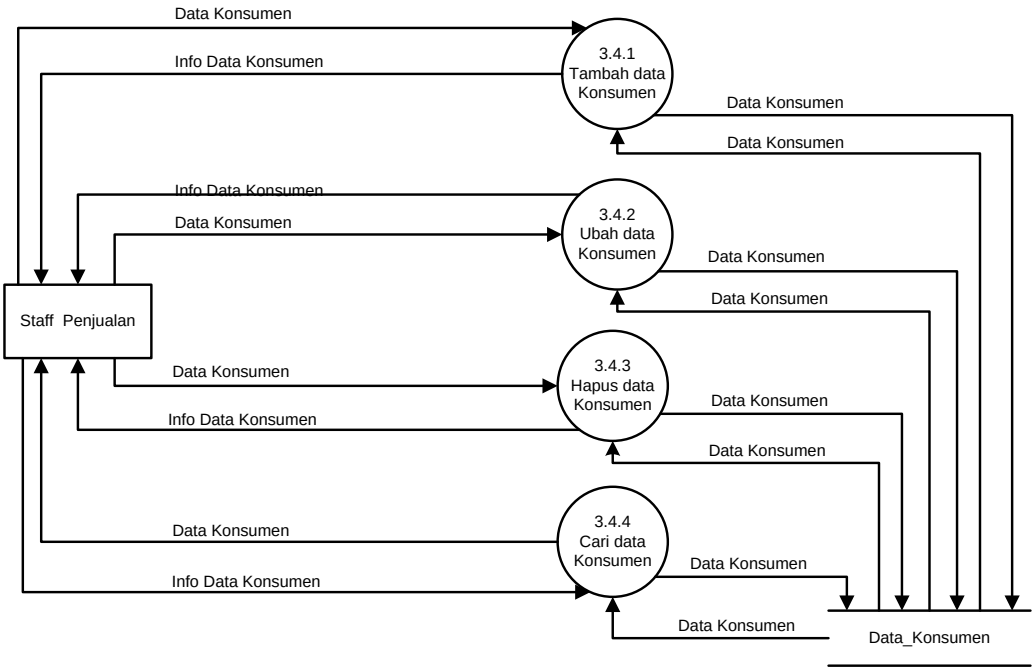
Gambar 3.15 DFD Level 3 proses 3.1 (Pengolahan Data Supplier)



Gambar 3.16 DFD Level 3 proses 3.2 (Pengolahan Data Bahan Baku)



Gambar 3.17 DFD Level 3 proses 3.3 (Pengolahan Data Barang Jadi)



Gambar 3.18 DFD Level 3 proses 3.4 (Pengolahan Data Konsumen)

3.1.6.3 Spesifikasi Proses

Spesifikasi proses merupakan deskripsi dari setiap elemen proses yang terdapat dalam program, yang meliputi nama proses, *input*, *output* dan keterangan dari proses. Berikut ini spesifikasi proses dari Sistem informasi persediaan dan penjualan di PT.Bineatama Kayune Lestari di Tasik Malaya.

Tabel 3.1 Spesifikasi Proses Sistem Informasi Persediaan Dan Penjualan di PT . Bineatama Kayone Lestari.

No.	Proses	Keterangan
1	No. Proses	1.1
	Nama Proses	Verifikasi login
	Source (sumber)	Administrator, Staff Pembelian, Staff Gudang , Staff Penjualan, Kepala Staff.
	Input	Data Login
	Output	Login valid atau invalid
	Destination (tujuan)	Administrator, Staff Pembelian, Staff Gudang , Staff Penjualan, Kepala Staff.
	Logika Proses	*Begin* { Administrator, Staff Pembelian, Staff Gudang , Staff Penjualan dan Kepala Staff memasukkan Data login masing – masing} *If* data login ada *then* tampil login valid

		Else tampil info login invalid *End*
No.	**Proses**	**Keterangan**
2	No. Proses	1.2
	Nama Proses	Lupa *Password*
	Source (sumber)	Administrator, Staff Pembelian, Staff Gudang , Staff Penjualan, Kepala Staff.
	Input	Data *User* (*Username*, Pertanyaan, Jawaban)
	Output	Informasi *User* (*Password*)
	Destination (tujuan)	Administrator, Staff Pembelian, Staff Gudang , Staff Penjualan, Kepala Staff.
	Logika Proses	*Begin* { Administrator, Staff Pembelian, Staff Gudang , Staff Penjualan, Kepala Staff. memasukan data *User* (*Username*, Pertanyaan, Jawaban) dan data *User* akan dicari diperiksa pada *database*} *if username*, pertanyaan ada *and if* Jawaban cocok *then* tampil Info *User* (*Password*) *else* tampil info *User* invalid *end*
No.	**Proses**	**Keterangan**
	No. Proses	1.3

3	Nama Proses	Ganti *Password*
	Source (sumber)	Administrator, Staff Pembelian, Staff Gudang , Staff Penjualan, Kepala Staff.
	Input	Data *Password* (*Password* lama dan *Password* baru dimasukan)
	Output	Informasi *password* baru
	Destination (tujuan)	Administrator, Staff Pembelian, Staff Gudang , Staff Penjualan, Kepala Staff.
	Logika Proses	*Begin* { Administrator, Staff Pembelian, Staff Gudang , Staff Penjualan, Kepala Staff. memasukan data *password* *if* data *password* lama dan *password* baru dimasukan *then* tampil data *User* dan *password* baru *else* tampil info *l*ogin invalid *end*
No.	**Proses**	**Keterangan**
4	No. Proses	2.1
	Nama Proses	Tambah Data *User*
	Source (sumber)	Administrator
	Input	Data *User*
	Output	Data *User* yang diinputkan

	Destination (tujuan)	Administrator
	Logika Proses	*Begin* { Administrator melihat informasi Data *User* *Insert* Data *User* sesuai dengan Data *User* yang baru simpan Data *User* yang baru ke *database*} *End*
No.	**Proses**	**Keterangan**
5	No. Proses	2.2
	Nama Proses	Hapus Data *User*
	Source (sumber)	Administrator
	Input	Data *User* yang akan dihapus
	Output	Data *User* yang telah dihapus
	Destination (tujuan)	Administrator
	Logika Proses	*Begin* { Administrator melihat informasi Data *User* *Delete* Data *User* sesuai dengan Data *User* yang akan dihapus} *End*
No.	**Proses**	**Keterangan**
	No. Proses	2.3
	Nama Proses	Simpan Data *User*

6	Source (sumber)	Administrator
	Input	Data *User* yang akan di simpan
	Output	Info *User* yang akan di simpan
	Destination (tujuan)	Administrator
	Logika Proses	*Begin* { Administrator melihat informasi Data *User* } *If* data *user* yang dimasukan akan di simpan *then* simpan data *user* ke dalam database *Else* batal simpan *user* *End*
No.	**Proses**	**Keterangan**
7	No. Proses	3.1.1
	Nama Proses	Tambah Data Supplier
	Source (sumber)	Staff Pembelian
	Input	Data *Supplier*
	Output	Informasi Data *Supplier*
	Destination (tujuan)	Staff Pembelian
	Logika Proses	*Begin* { Staff Pembelian melihat info supplier} If Tambah data *Supplier* then data *Supplier* ditambah dan simpan kedalam database

		Else batal tambah data *End*
No.	**Proses**	**Keterangan**
8	No. Proses	3.1.2
	Nama Proses	Ubah data supplier
	Source (sumber)	Staff Pembelian
	Input	Data *Supplier*
	Output	Informasi Data *Supplier*
	Destination (tujuan)	Staff Pembelian
	Logika Proses	*Begin* { Staff Pembelian melihat info supplier} If Data *Supplier* yang akan diubah ketemu then ubah data *Supplier* dan simpan kedalam database Else batal ubah data *End*
No.	**Proses**	**Keterangan**
	No. Proses	3.1.3
	Nama Proses	Hapus Data Supplier
	Source (sumber)	Staff Pembelian
	Input	Data *Supplier*

9	Output	Informasi Data *Supplier*
	Destination (tujuan)	Staff Pembelian
	Logika Proses	*Begin* { Staff Pembelian melihat info supplier} If Data *Supplier* yang akan hapus ketemu then hapus data *Supplier* dan simpan kedalam database Else batal hapus data *End*
No.	**Proses**	**Keterangan**
10	No. Proses	3.1.4
	Nama Proses	Cari data supplier
	Source (sumber)	Staff Pembelian.
	Input	Data *Supplier*
	Output	Informasi Data *Supplier*
	Destination (tujuan)	Staff Pembelian
	Logika Proses	*Begin* { Staff Pembelian melihat info supplier dan data supplier diperiksa dalam data base } If Data *Supplier* ada then tampil data *Supplier* yang telah dicari.

		Else data yuser tidak ditemukan *End*
No.	**Proses**	**Keterangan**
11	No. Proses	3.2.1
	Nama Proses	Tambah Data Bahan Baku
	Source (sumber)	Staff Gudang
	Input	Data Bahan Baku
	Output	Informasi Bahan Baku
	Destination (tujuan)	Staff Gudang
	Logika Proses	*Begin* { Staff Gudang melihat info Bahan Baku} If Tambah data Bahan Baku then data Bahan Baku ditambah dan simpan kedalam database Else batal tambah data *End*
No.	**Proses**	**Keterangan**
	No. Proses	3.2.2
	Nama Proses	Ubah data Bahan Baku
	Source (sumber)	Staff Gudang
	Input	Data Bahan Baku

12	Output	Informasi Bahan Baku
	Destination (tujuan)	Staff Gudang
	Logika Proses	*Begin* { Staff Gudang melihat info Bahan Baku} If Data Bahan Baku yang akan diubah ketemu then ubah data Bahan Baku dan simpan kedalam database Else batal ubah data *End*
No.	**Proses**	**Keterangan**
13	No. Proses	3.2.3
	Nama Proses	Hapus data Bahan Baku
	Source (sumber)	Staff Gudang
	Input	Data Bahan Baku
	Output	Informasi Data Bahan Baku
	Destination (tujuan)	Staff Gudang
	Logika Proses	*Begin* { Staff Gudang melihat info Bahan Baku} If Data Bahan Baku yang akan hapus ketemu then hapus data Bahan Baku dan simpan kedalam database

		Else batal hapus data *End*
No.	**Proses**	**Keterangan**
14	No. Proses	3.2.4
	Nama Proses	Cari data Bahan Baku
	Source (sumber)	Staff Gudang
	Input	Data Bahan Baku
	Output	Informasi Data Bahan Baku
	Destination (tujuan)	Staff Gudang.
	Logika Proses	*Begin* { Staff Gudang melihat info Bahan Baku dan data Bahan Baku diperiksa dalam data base } If Data Bahan Baku ada then tampil data Bahan Baku yang telah dicari. Else data Bahan Baku tidak ditemukan *End*
No.	**Proses**	**Keterangan**
	No. Proses	3.3.1
	Nama Proses	Tambah data Barang Jadi
	Source (sumber)	Staff Gudang

15	Input	Data Barang Jadi
	Output	Informasi Data Barang Jadi
	Destination (tujuan)	Staff Gudang
	Logika Proses	*Begin* { Staff Gudang melihat info Barang Jadi } If Tambah data Barang Jadi then data Barang Jadi ditambah dan simpan kedalam database Else batal tambah data *End*
No.	**Proses**	**Keterangan**
16	No. Proses	3.3.2
	Nama Proses	Ubah Data Barang Jadi
	Source (sumber)	Staff Gudang
	Input	Data Barang Jadi
	Output	Informasi Data Barang Jadi
	Destination (tujuan)	Staff Gudang
	Logika Proses	*Begin* { Administrator dan Staff melihat info Barang Jadi } If Data Barang Jadi yang akan diubah ketemu then ubah data Barang Jadi dan simpan kedalam

		database Else batal ubah data *End*
No.	**Proses**	**Keterangan**
17	No. Proses	3.3.3
	Nama Proses	Hapus data Barang Jadi
	Source (sumber)	Staff Gudang
	Input	Data Barang Jadi
	Output	Informasi Data Barang Jadi
	Destination (tujuan)	Staff Gudang
	Logika Proses	*Begin* { Staff Gudang melihat info Barang Jadi } If Data Barang Jadi yang akan hapus ketemu then hapus data Barang Jadi dan simpan kedalam database Else batal hapus data *End*
No.	**Proses**	**Keterangan**
	No. Proses	3.3.4
	Nama Proses	Cari data Barang Jadi
	Source (sumber)	Staff Gudang

18	Input	Data Barang Jadi
	Output	Informasi data Barang Jadi
	Destination (tujuan)	Staff Gudang
	Logika Proses	*Begin* { Staff Gudang melihat info Barang Jadi dan data Barang Jadi diperiksa dalam data base } If Data Barang Jadi ada then tampil data Barang Jadi yang telah dicari. Else data Barang Jadi tidak ditemukan *End*
No.	**Proses**	**Keterangan**
19	No. Proses	3.4.1
	Nama Proses	Tambah data Konsumen
	Source (sumber)	Staff Penjualan
	Input	Data Konsumen
	Output	Informasi Data Konsumen
	Destination (tujuan)	Staff Penjualan
	Logika Proses	*Begin* { Staff Penjualan melihat info Konsumen } If Tambah data Konsumen then data Konsumen

		ditambah dan simpan kedalam database Else batal tambah data *End*
No.	**Proses**	**Keterangan**
20	No. Proses	3.4.2
	Nama Proses	Ubah Data Konsumen
	Source (sumber)	Staff Penjualan
	Input	Data Konsumen
	Output	Informasi Data Konsumen
	Destination (tujuan)	Staff Penjualan
	Logika Proses	*Begin* { Staff Penjualan melihat info Konsumen } If Data Konsumen yang akan diubah ketemu then ubah data Konsumen dan simpan kedalam database Else batal ubah data *End*
No.	**Proses**	**Keterangan**
	No. Proses	3.4.3
	Nama Proses	Hapus data Konsumen
	Source (sumber)	Staff Penjualan

21	Input	Data Konsumen
	Output	Informasi Data Konsumen
	Destination (tujuan)	Staff Penjualan
	Logika Proses	*Begin* { Staff Penjualan melihat info Konsumen } If Data Konsumen yang akan hapus ketemu then hapus data Konsumen dan simpan kedalam database Else batal hapus data *End*
No.	**Proses**	**Keterangan**
22	No. Proses	3.4.4
	Nama Proses	Cari data Konsumen
	Source (sumber)	Staff Penjualan
	Input	Data Konsumen
	Output	Informasi data Konsumen
	Destination (tujuan)	Staff Penjualan
	Logika Proses	*Begin* { Staff Penjualan melihat info Konsumen dan data Konsumen diperiksa dalam data base } If Data Konsumen ada then tampil data

		Konsumen yang telah dicari. Else data Konsumen tidak ditemukan *End*
No.	**Proses**	**Keterangan**
23	No. Proses	4.1
	Nama Proses	Pengolahan Pembelian
	Source (sumber)	Staff Pembelian
	Input	Data pembelian
	Output	Info pembelian
	Destination (tujuan)	Staff Pembelian
	Logika Proses	*Begin* { Staff Pembelian melihat info pembelian} If data pembelian diinput then simpan data pembelian ke dalam database Else batal proses End
No.	**Proses**	**Keterangan**
	No. Proses	5.1
	Nama Proses	Pengolahan penjualan

24	Source (sumber)	Staff penjualan
	Input	Data penjualan
	Output	Info penjualan
	Destination (tujuan)	Staff penjualan
	Logika Proses	*Begin* {Staff Penjualan melihat info penjualan} If data penjualan diinputkan then simpan data penjualan disimpan kedalam database Else batal proses End

3.1.6.4 Kamus Data

Kamus data ikut berperan dalam perancangan dan pembangunan sistem informasi. Berfungsi untuk menjelaskan semua data yang digunakan didalam sistem. Berikut adalah kamus data untuk sistem yang dibangun :

Tabel 3.2 Kamus Data Sistem Informasi Persediaan dan Penjualan di PT.Bineatama Kayone Lestari.

Nama	Data login (Administrator, Staf pembelian, Staf Gudang, Staf Penjualan, kepala Staf)
Where used / how used	Administrator, Staf pembelian, Staf Gudang, Staf Penjualan, kepala Staf –proses 1 (input), proses 1.1-Administrator, Staf pembelian, Staf Gudang, Staf Penjualan, kepala Staf (input)
Deskripsi	Data ini merupakan data login Administrator, Staf pembelian, Staf Gudang, Staf Penjualan, kepala Staf untuk bisa mengakses aplikasi
Struktur Data	*Username*+*password*+pertanyaan+jawaban
Username *Password* Pertanyaan Jawaban	[A..Z, 0..9] [A..Z, 0..9] [A..Z, 0..9] [A..Z, 0..9]
Nama	Data Supplier

Where used / how used	Staf Pembelian – 3.0 3.1 – Pengolahan Data Supplier
Deskripsi	Berisi data supplier
Struktur Data	Kode_supplier+Nama_supplier+Alamat+ No_Telepon+Fax
Kode_Supplier Nama-Supplier Alamat No_Telepon Fax	[0..9, A..Z] [a..z, A..Z] [0..9, A..Z] [0..9] [0..9]
Nama	Data Bahan Baku
Where used / how used	Staf Gudang – 3.0 3.2 – Pengolahan Data bahan baku
Deskripsi	Berisi data Bahan Baku
Struktur Data	Kode_Bahan_Baku+Nama_Bahan_Baku+Harga_Beli+Qty +Stok+Stok_Minimal
Kode_Bahan_Baku Nama_Bahan_Baku Harga_Beli Qty	[A..Z,0..9] [a..z, A..Z] [0..9] [0..9]

Stok Stok_Minimal	[0..9] [0..9]
Nama	Data Barang jadi
Where used / how used	Staf Gudang – 3.0 3.3 – Pengolahan Data Barang jadi
Deskripsi	Data Barang Jadi
Struktur Data	Kode_Barang+Kode_Prodack+Nama_Barang+Qty+Harga_Jual
Tanggal Kode_Barang Kode_Prodack Nama_Barang Qty Harga_Jual	[0..9] [A..Z,0..9] [A..Z,0..9] [a..z, A..Z] [0..9] [0..9]
Nama	Data Konsumen
Where used / how used	Staf Penjualan – 3.0 3.4 – Pengolahan Data Konsumen
Deskripsi	Data Konsumen

Struktur Data	Kode_Konsumen+Nama_Konsumen+Alamat+ No_Telepon+Fax
Kode_Konsumen Nama_Konsumen Alamat No_Telepon Fax	[0..9, A..Z] [a..z, A..Z] [0..9, A..Z] [0..9] [0..9]
Nama	Data Pembelian
Where used / how used	Staf Pembelian– 4.0 4.0 - Data Pembelian
Deskripsi	Data Pembelian
Struktur Data	Kode_PO+No_Faktur_Pembelian+Kode_Supplier+Tanggal+Total_Harga+Username
Kode_PO No_Faktur_Pembelian Kode_Supplier Tanggal Total_Harga Username	[A..Z,0..9] [0..9] [A..Z,0..9] [0..9] [0..9] [A..Z, 0..9]

Nama	Data Penjualan
Where used / how used	Staf Penjualan – 5.0 5.0 - Data Penjualan
Deskripsi	Data Penjualan
Struktur Data	No_Faktur_Penjualan+Kode_Konsumen+Tanggal+Total_ Harga+Username
No_Faktur_Penjualan Kode_Konsumen Tanggal Total_Harga Username	[0..9] [A..Z, 0..9] [0..9] [0..9] [A..Z, 0..9]
Nama	Data Detail Pembelian
Where used / how used	Administrator – 4.0 4.0 - Data Detail Pembelian
Deskripsi	Data Detail Pembelian
Struktur Data	No_Faktur_Pembelian+Kode_Bahan_Baku+Qty+Harga_B eli+Sub_Total
No_Faktur_Pembelian Kode_Bahan_Baku Qty	[0..9] [A..Z, 0..9] [0..9]

Harga_Beli Sub_Total	[0..9] [0..9]
Nama	Data Detail Penjualan
Where used / how used	Administrator – 5.0 5.0 - Data Detail Penjualan
Deskripsi	Data Detail Penjualan
Struktur Data	No_Faktur_Penjualan+Kode_Barang+Qty+Harga_Jual+Sub_Total
No_Faktur_Penjualan Kode_Barang Qty Harga_Jual Sub_Total	[0..9] [A..Z, 0..9] [0..9] [0..9] [0..9]

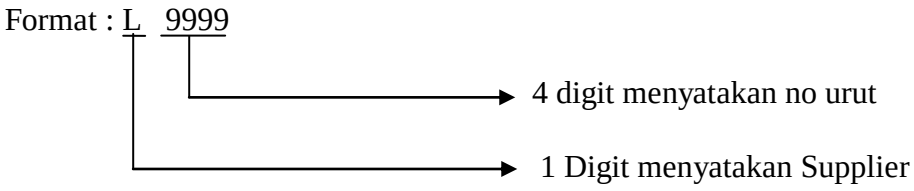
3.2 Perancangan Sistem

Perancangan akan dimulai setelah tahap analisis terhadap sistem selesai dilakukan. Perancangan dapat di denifisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Tahapan ini menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem sehingga setelah instalasi dari sistem akan benar-benar memuaskan dari rancang bangun yang telah ditetapkan pada akhir tahap analisis sistem. Alat bantu yang digunakan untuk menggambarkan perancangan sistem secara umum yang akan dibangun, yaitu diagram konteks dan *data flow diagram*. Untuk menjelaskan bagaimana suatu masukan diproses pada sistem maka digunakan spesifikasi proses dan kamus data untuk mengetahui aliran data yang mengalir pada sistem.

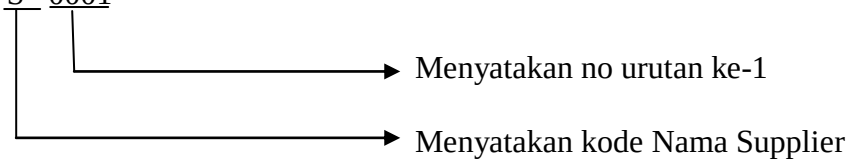
3.2.1 Perancangan Pengkodean

Perancangan pengkodean yang diusulkan dalam perangkat lunak Sistem Informasi

1. Kode Supplier

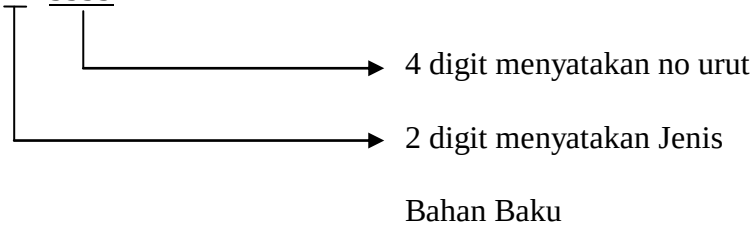


Contoh : S_ 0001

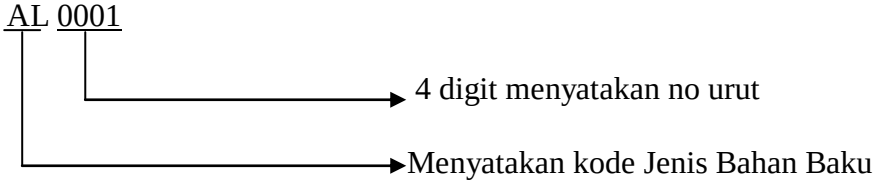


2. Kode Bahan Baku

Format : LL 9999

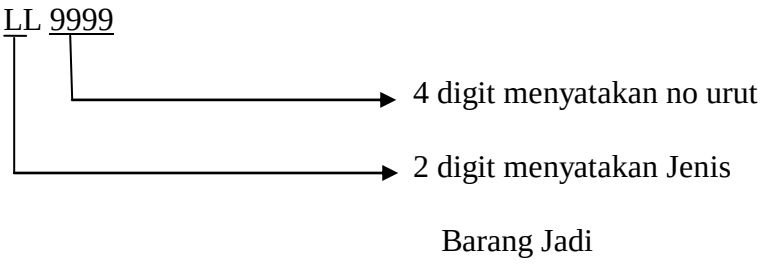


Contoh : AL 0001

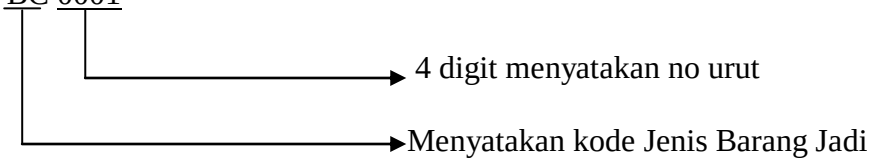


3. Kode Barang Jadi

Format : LL 9999

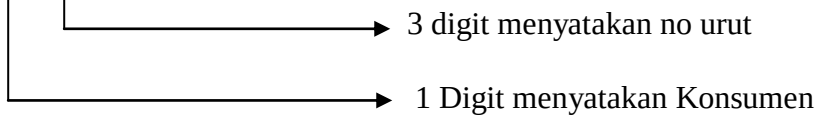


Contoh : BC 0001

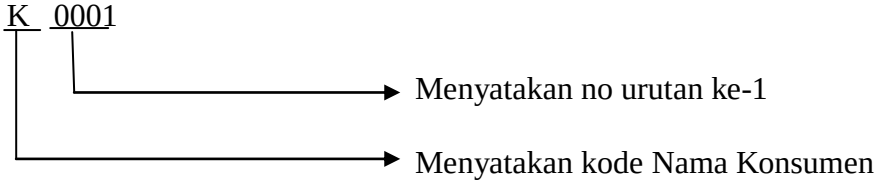


4. Kode Konsumen

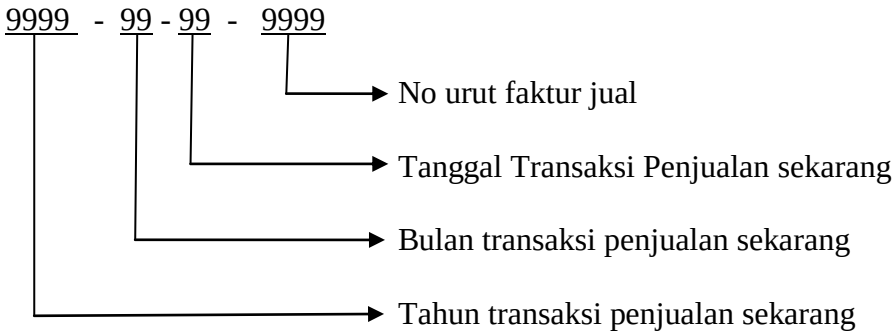
Format : L 9999



Contoh : K 0001

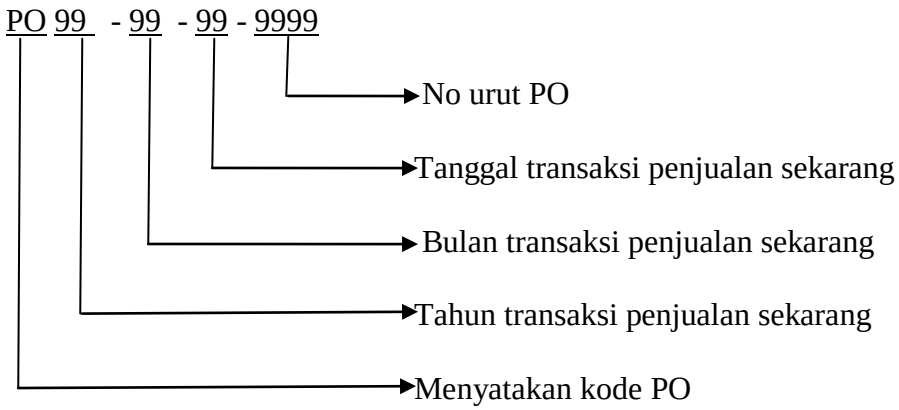


5. Kode Faktur Penjualan



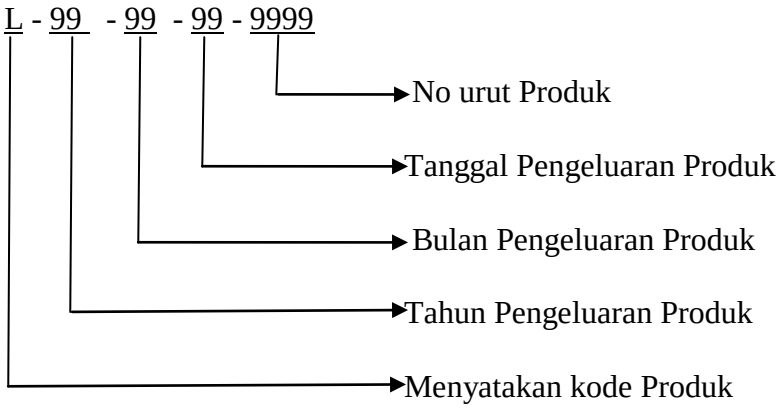
Contoh : 08-11-27-0001 ini merupakan kode untuk faktur penjualan

6. Kode PO (*Purchase Order*)



Contoh : PO08-11- 27-0001 ini merupakan kode untuk PO penjualan

7. Kode Produk

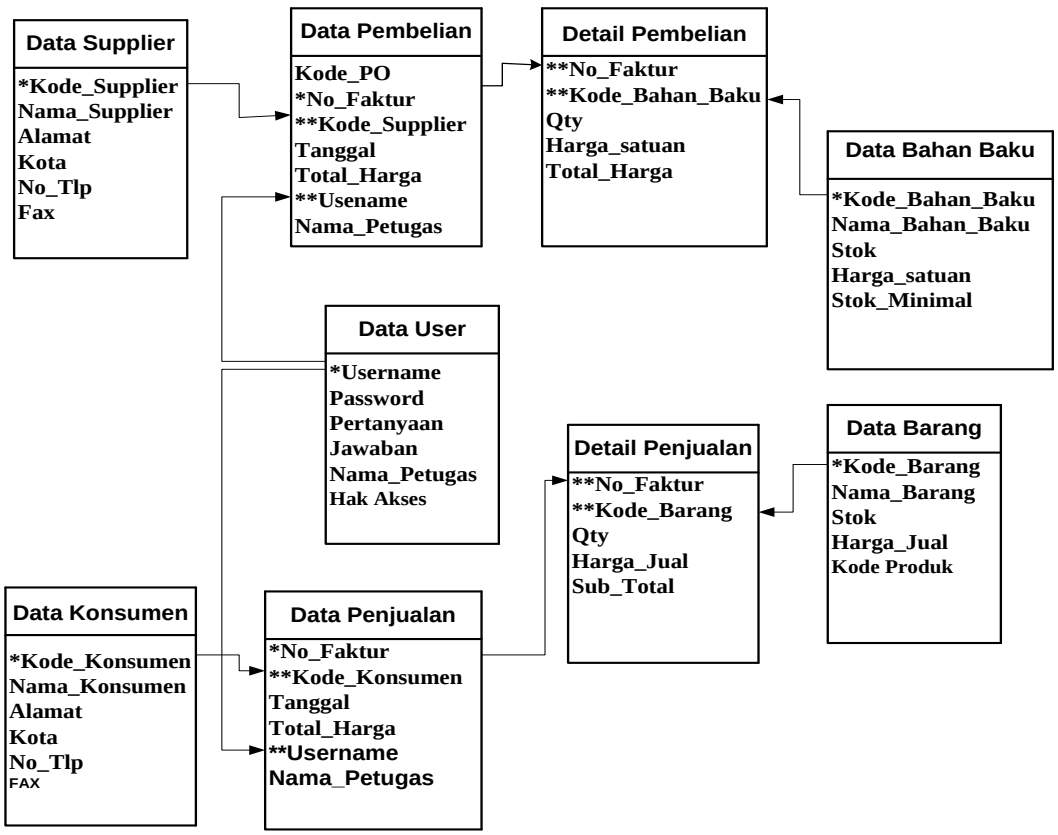


Contoh : B-08-11- 27-0001 ini merupakan kode untuk produk

3.2.2 Perancangan Data

3.2.2.1 Skema Relasi

Proses relasi antar atribut merupakan gabungan antar atribut yang mempunyai kunci utama yang sama, sehingga atribut-atribut tersebut menjadi satu kesatuan yang dihubungkan oleh *field* kunci tersebut. Pada proses ini elemen-elemen data dikelompokkan menjadi satu *file database* beserta entitas dan hubungannya.



Gambar 3.19 Relasi Tabel Sistem Informasi Persediaan dan Penjualan di PT . Bineatama Kayone Lestari

3.2.2.2 Struktur *File*

Struktur *file* merupakan urutan isi atau data yang berada dalam suatu *record*. Struktur *file* system informasi pada PT. Bineatama Kayone Lestari adalah sebagai berikut :

Tabel 3.3 Struktur Data *User*

No.	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1.	*Username*	Varchar	20	Primary Key
2.	*Password*	Varchar	20	
3.	Pertanyaan	Varchar	50	
4.	Jawaban	Varchar	50	
5.	Nama_Petugas	Varchar	25	
6.	Hak_Akses	Varchar	15	

Tabel 3.4 Struktur Data Supplier

No.	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1.	Kode_Supplier	Varchar	5	Primary Key
2.	Nama_Supplier	Varchar	25	
3.	Alamat	Varchar	50	
4.	Kota	Varchar	20	
5.	No_Tlp	Varchar	15	
6.	Fax	Varchar	15	

Tabel 3.5 Struktur Data Bahan Baku

No.	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1.	Kode_Bahan_Baku	Varchar	6	Primary Key
2.	Nama_Bahan_Baku	Varchar	20	
3.	Harga_Beli	Int		
4.	Stok	Int		
5.	Stok_Minimal	Int		

Tabel 3.6 Struktur Data Barang

No.	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1.	Kode_Produk	Varchar	15	
2.	Kode_Barang	Varchar	6	Primary Key
3.	Nama_Barang	Varchar	20	
4.	Stok	Int		
5.	Harga_Jual	Int		

Tabel 3.7 Struktur Data Konsumen

No.	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1.	Kode_Konsumen	Varchar	5	Primary Key
2.	Nama_Konsumen	Varchar	25	
3.	Alamat	Varchar	50	
4.	Kota	Varchar	20	
5.	No_Tlp	Varchar	15	

6.	Fax	varchar	15	

Tabel 3.8 Struktur Data Pembelian

No.	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1.	Kode_PO	varchar	15	
1.	No_Faktur	Varchar	15	Primary key
2.	Kode_Supplier	Varchar	5	
3.	Tanggal	Date		
4.	Total_Harga	Int		
5.	Username	Varchar	25	
6.	Nama_Petugas	varchar	25	

Tabel 3.9 Struktur Data Detail Pembelian

No.	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1.	No_Faktur	varchar	15	Foreign Key
2.	Kode_Bahan_Baku	varchar	6	
3.	Qty	Int		
4.	Harga_Satuan	Int		
5.	Total_Harga	Int		

Tabel 3.10 Struktur Data Penjualan

No.	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1.	No_Faktur	Varchar	15	Primary Key
2.	Kode_Konsumen	Varchar	5	
3.	Tanggal	Date		
4.	Total_Harga	Int		
5.	Username	Varchar	25	
6.	Nama_Petugas	varchar	25	

Tabel 3.11 Struktur Data Detail Penjualan

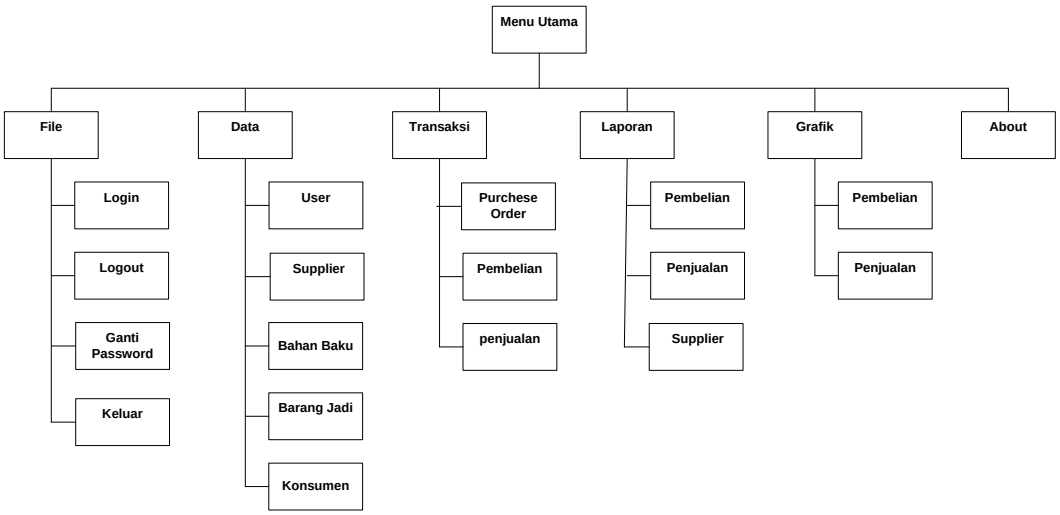
No.	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1.	No_Faktur	varchar	15	Foreign Key
2.	Kode_Barang	varchar	6	
3.	Qty	Int		
4.	Harga_Jual	Int		
5.	Sub_Total	Int		

3.2.3. Perancangan Antar Muka

Perancangan antarmuka yang telah dibuat meliputi beberapa perancangan diantaranya perancangan struktur menu, spesifikasi antarmuka, perancangan keluaran dan jaringan semantik.

3.2.3.1. Perancangan Struktur Menu

Berikut adalah perancangan struktur menu Sistem Informasi Persediaan dan Penjualan di PT . Bineatama Kayone Lestari:



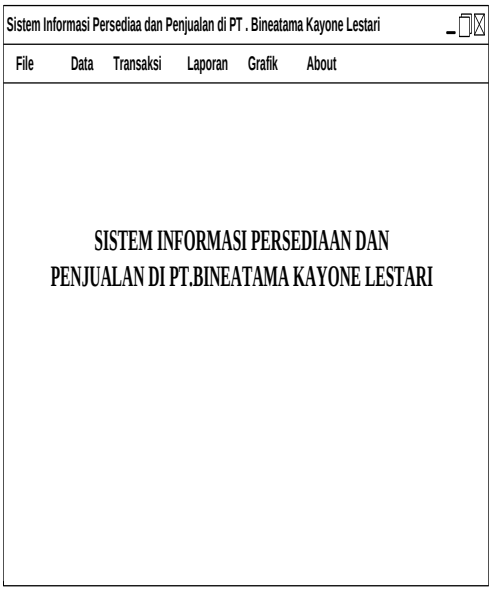
Gambar 3.20 Perancangan Struktur Menu Sistem Informasi Persediaan dan Penjualan di PT . Bineatama Kayone Lestari

3.2.3.2 Spesifikasi Antar Muka

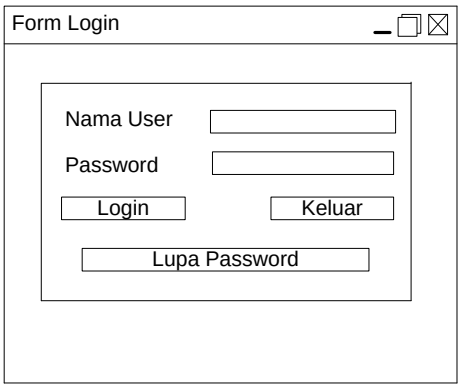
Spesifikasi antarmuka merupakan suatu bentuk tampilan dari program yang akan dibuat untuk kebutuhan *interface* dengan *user*. Spesifikasi antarmuka terdiri dari Perancangan tampilan menu, tampilan form, tampilan pesan, dan keluaran.

Berikut ini merupakan perancangan tampilan menu Sistem Informasi Pesediaan dan penjualan di PT . Bineatama Kayone Lestari :

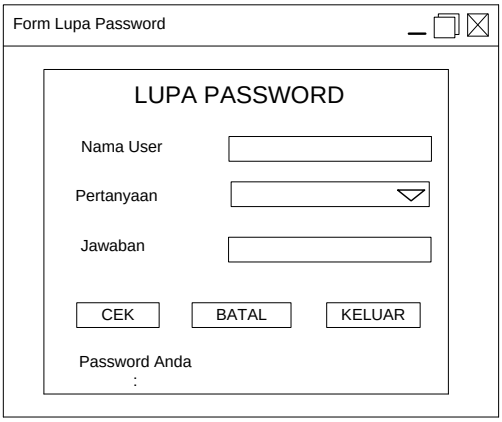
3.2.3.2.1. Perancangan Tampilan Menu

T01	Keterangan	
	Pada tampilan ini terdapat empat pilihan menu yaitu *File*, Data *User*, Data, Laporan, Grafik dan *About*. Pada *File* memiliki empat sub menu yaitu Login (Alt L), Logout (Alt O), Ganti Password (Alt G) dan Keluar (Alt K). - Login menuju T02 -Loggut menuju M02 - Keluar menuju M13 Pada data *user* (Alt U) akan menuju T04 Pada Data Master memiliki empat sub menu yaitu Data user(Alt U) Data Supplier (Alt S) Data Bahan Baku (Alt B) Data Bahan Jadi (Alt J) Data Konsumen (Alt K)	- Data Supplier menuju T06 - Data Bahan Baku menuju T07 - Data Bahan Jadi menuju T08 - Data Konsumen T09 Pada Transaksi terdapat 2 transaksi yaitu Transaksi Pembelian T10 dan Transaksi Penjualan T11 Pada Laporan memiliki 2 sub menu yaitu Laporan Pembelian(AltP) dan laporan Penjualan (Alt M) Pada Grafik terdapat 2 Grafik yaitu Pembelian T12 Grafik Penjualan T13 Menu *About* menuju T01

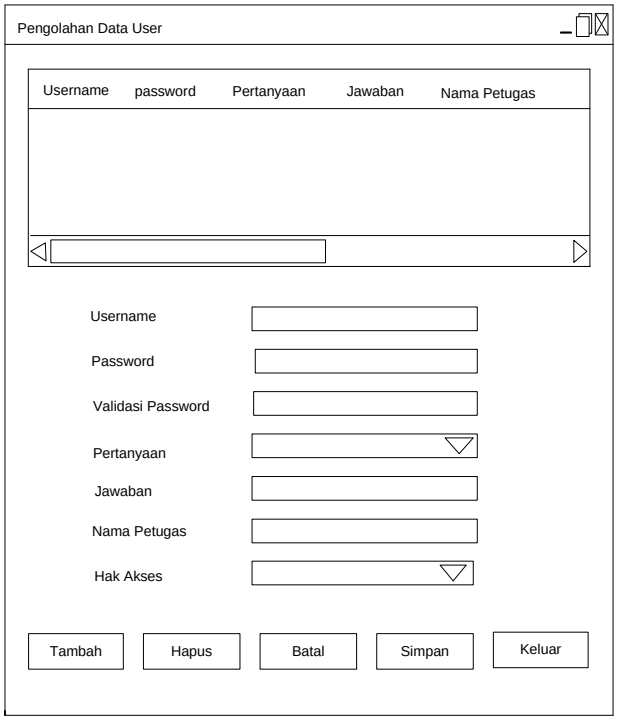
Gambar 3.21 Perancangan Menu Utama

T02	Keterangan
	- Klik Login untuk login - Klik Keluar untuk keluar dri form Login maka akan menuju M03 - Klik Lupa Password maka akan menuju T03

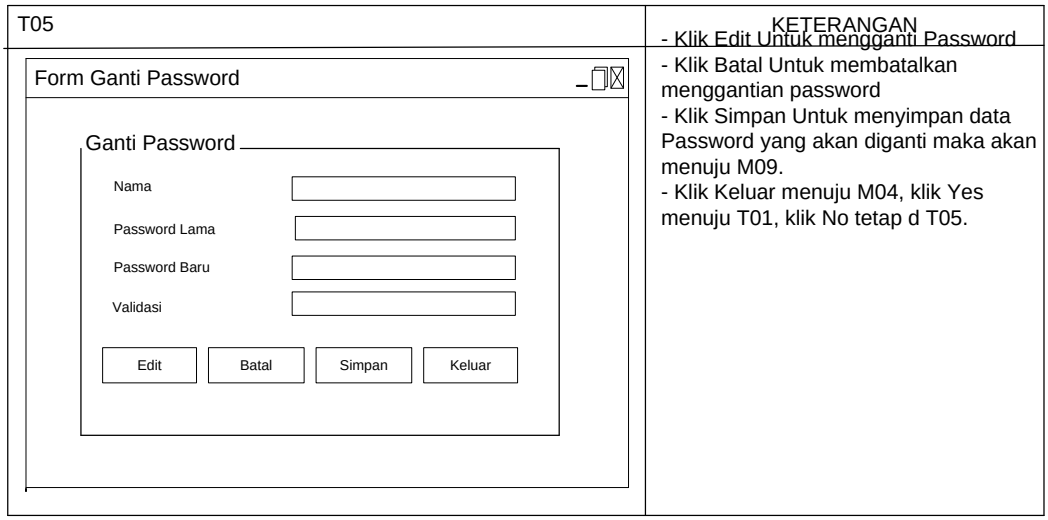
Gambar 3.22 Perancangan Login

T03	Keterangan
	- Klik CEK Untuk Mengecek Password - Klik BATAL Untuk Membatalkan Pengecekan Password - Klik KELUAR menuju T02

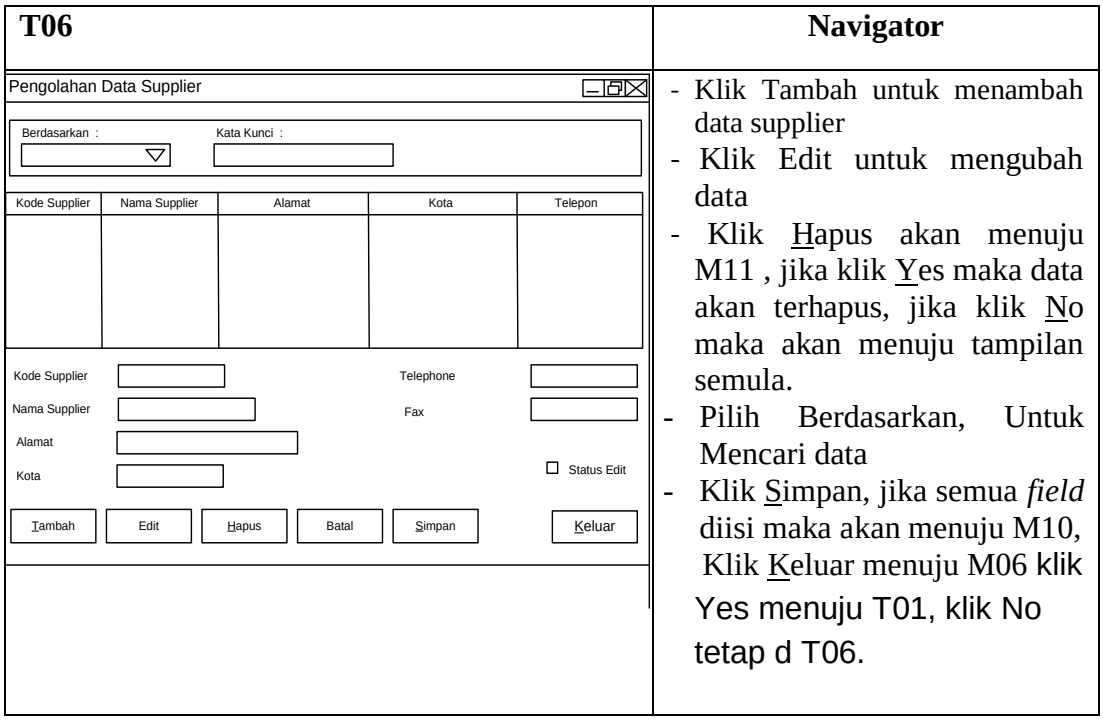
Gambar 3.23 Perancangan Form Lupa *Password*

T04	KETERANGAN
	- Klik Tambah Untuk menambah data User - Klik Hapus Untuk menghapus data user - Klik Batal Untuk membatalkan penambahan data user - Klik Simpan Untuk menyimpan data user maka akan menuji M10 - Klik Keluar menuju maka akan menuju M05 klik Yes untuk keluar menuju T01 klik No tetap di T04

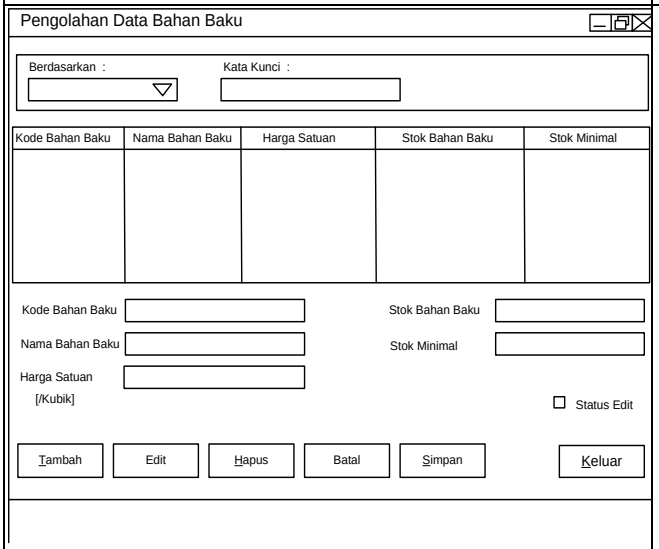
Gambar 3.24 Perancangan Form Data *User*



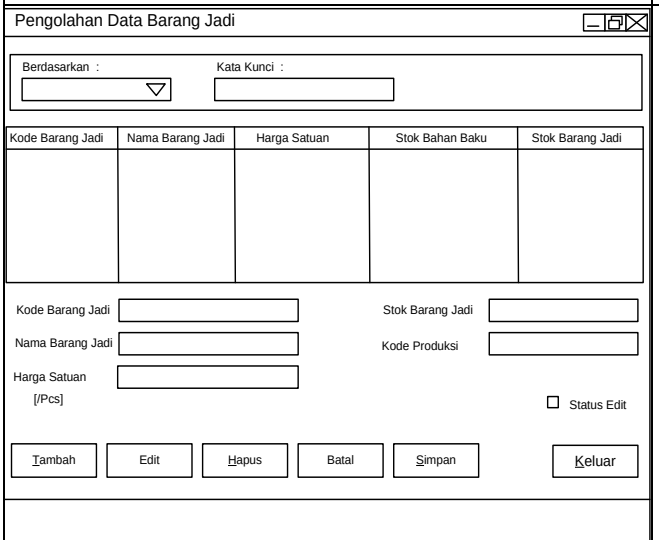
Gambar 3.25 Perancangan Form Ganti Password



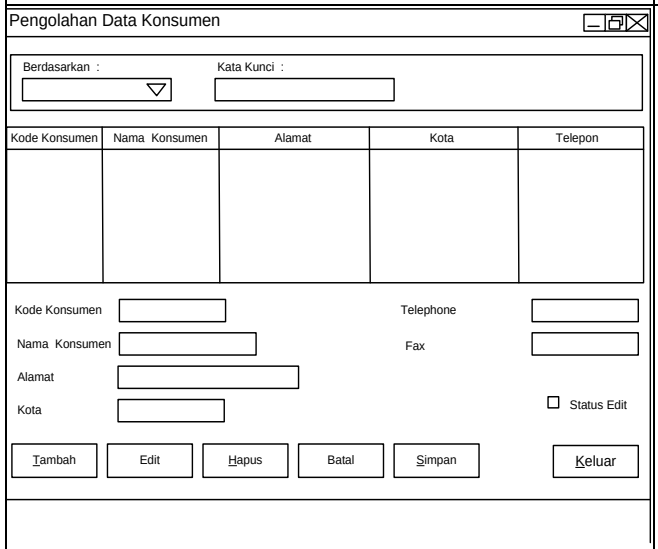
Gambar 3.26 Perancangan Form Pengolahan Data Supplier

T07	Navigator
	- Klik Tambah untuk menambah data Bahan baku - Klik Edit untuk mengubah data - Klik Hapus akan menuju M11 , jika klik Yes maka data akan terhapus, jika klik No maka akan menuju tampilan semula. - Pilih Berdasarkan, Untu Mencari data - Klik Simpan, jika semua *field* diisi maka akan menuju M10, - Klik Keluar menuju M05 klik Yes menuju T01, klik No tetap d T07.

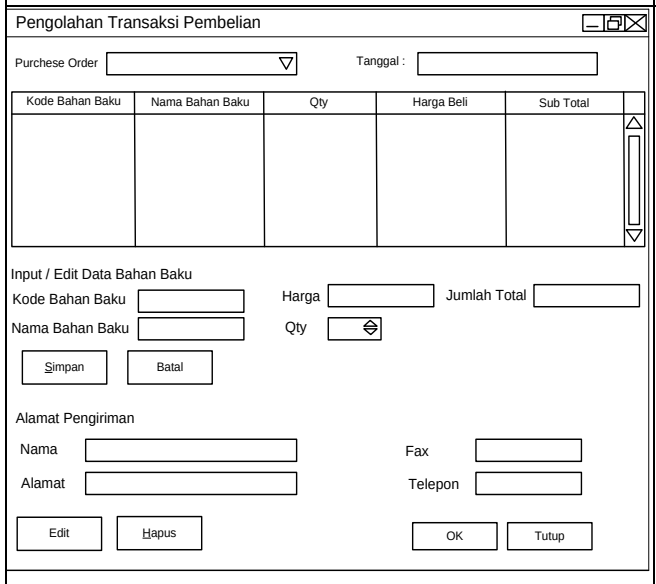
Gambar 3.27 Perancangan Form Pengolahan Data Bahan Baku

T08	Navigator
	- Klik Tambah untuk menambah data Barang Jadi - Klik Edit untuk mengubah data - Klik Hapus akan menuju M11 , jika klik Yes maka data akan terhapus, jika klik No maka akan menuju tampilan semula. - Pilih Berdasarkan, Untu Mencari data - Klik Simpan, jika semua *field* diisi maka akan menuju M10, - Klik Keluar menuju M12 klik Yes menuju T01, klik No tetap d T08.

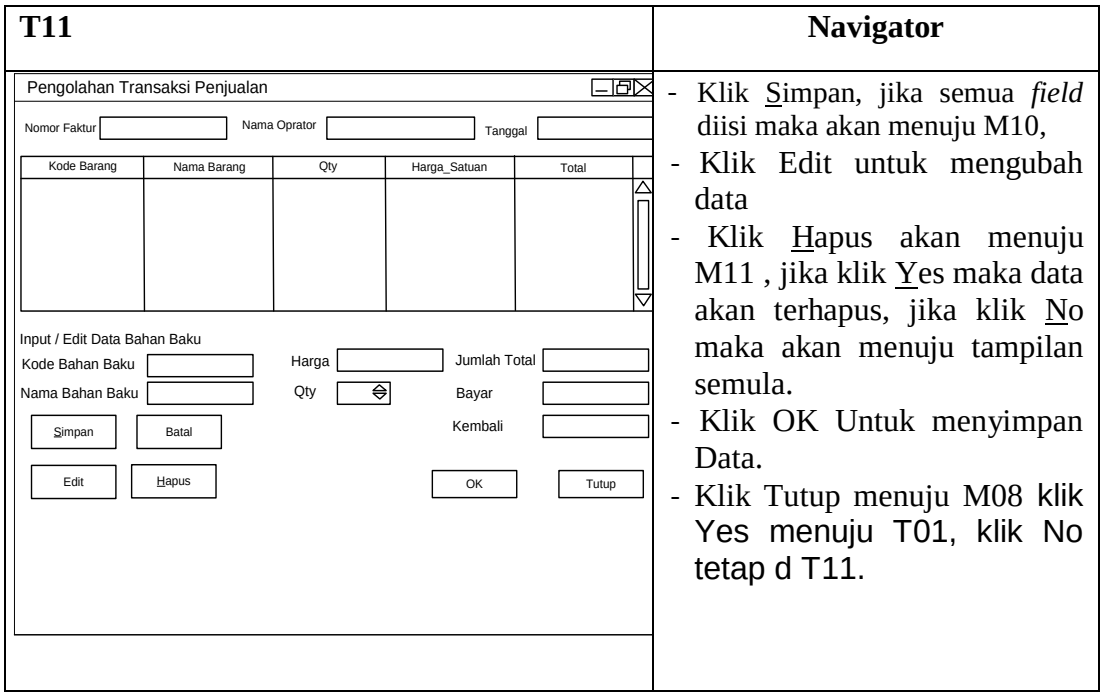
Gambar 3.28 Perancangan Form Pengolahan Data Barang Jadi

T09	Navigator
	- Klik Tambah untuk menambah data Konsumen - Klik Ubah untuk mengubah data - Klik Hapus akan menuju M11 , jika klik Yes maka data akan terhapus, jika klik No maka akan menuju tampilan semula. - Klik Cari, Untu Mencari data - Klik Simpan, jika semua *field* diisi maka akan menuju M10, - Klik Keluar menuju M14 klik Yes menuju T01, klik No tetap d T09.

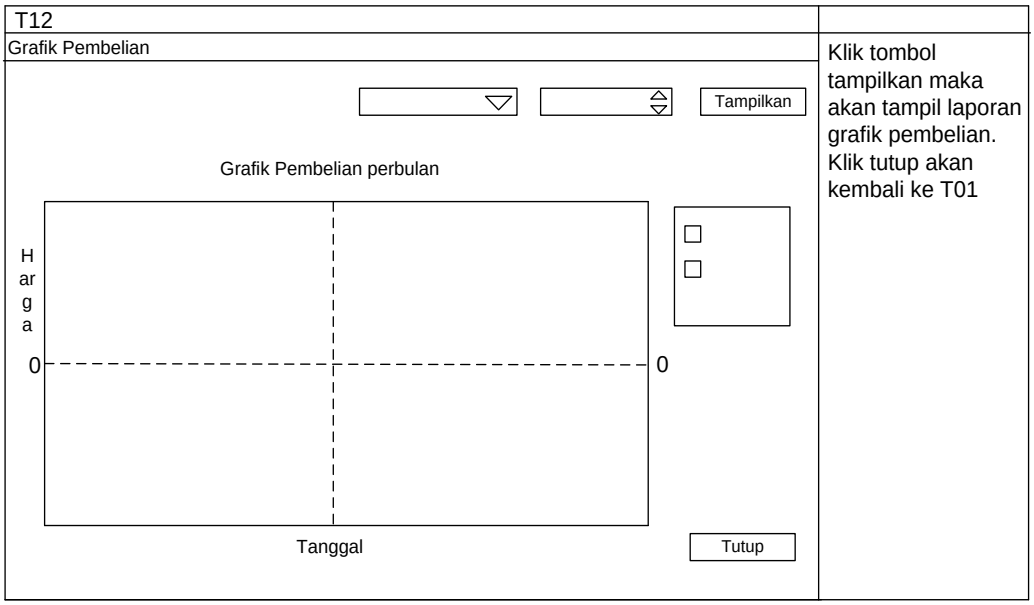
Gambar 3.29 Perancangan Form Pengolahan Data Konsumen

T10	Navigator
	- Pilih Purchese Order untuk Memilih Supplier - Klik Simpan, jika semua *field* diisi maka akan menuju M10, - Klik Edit untuk mengubah data - Klik Hapus akan menuju M11 , jika klik Yes maka data akan terhapus, jika klik No maka akan menuju tampilan semula. - Klik OK Untuk menyimpan Data. - Klik Tutup menuju M15 klik Yes menuju T01, klik No tetap d T10.

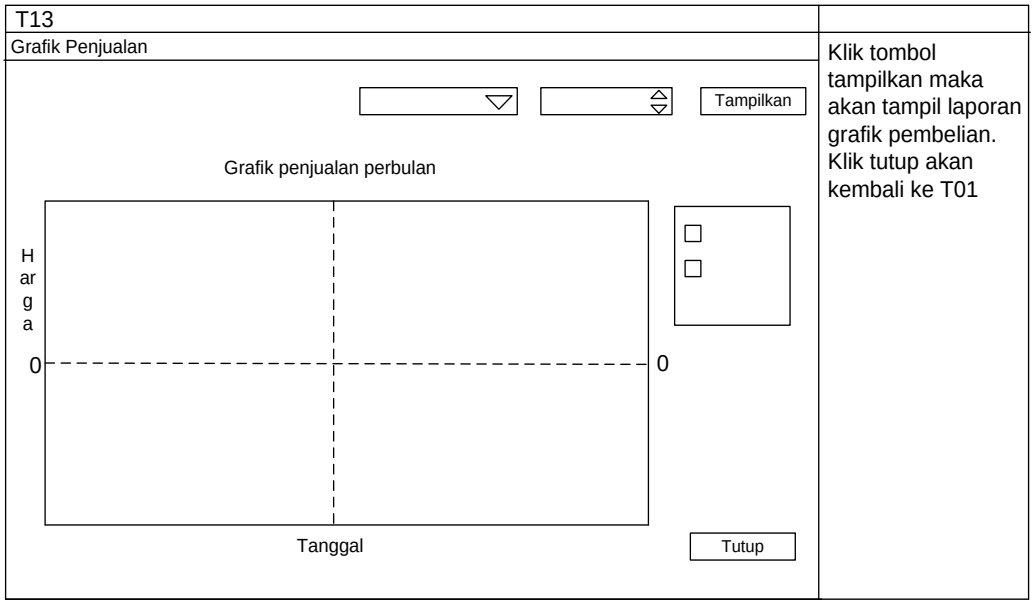
Gambar 3.30 Perancangan Form Pengolahan Data Pembelian



Gambar 3.31 Perancangan Form Pengolahan Data Penjualan



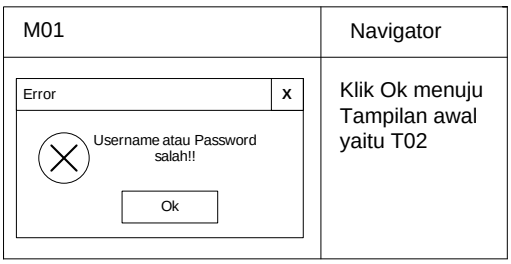
Gambar 3.32 Perancangan Form Grafik pembelian



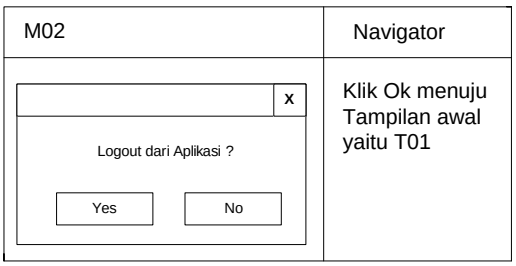
Gambar 3.33 Perancangan Form Grafik Penjualan

3.2.3.2.2. Perancangan Tampilan Pesan

Berikut adalah perancangan tampilan pesan jika ada kesalahan atau informasi bagi *user* :



Gambar 3.34 Pesan error *Username* atau *Password* salah



Gambar 3.35 Pesan Logout

M03	Navigator
x Keluar dari form Login ? Yes No	Klik yes menuju Tampilan awal yaitu T01,klik No kembali ke T02.

Gambar 3.36 Pesan keluar login

M04	Navigator
x Keluar dari form ganti password…! yes No	Klik yes menuju Tampilan awal yaitu T01,klik No kembali ke T03.

Gambar 3.37 Pesan Keluar dari Ganti Password

M05	Navigator
x Keluar dari form data user…! Yes No	Klik Yes menuju Tampilan awal yaitu T01,Klik No Maka akan tetap di T04.

Gambar 3.38 Pesan Keluar dari form data U*ser*

M06	Navigator
x Keluar Dari Tabel Supplier…! Yes No	Klik yes menuju Tampilan awal yaitu T01,klik No kembali ke T06

Gambar 3.39 Pesan Keluar dari form *supplier*

M06	Navigator
x Keluar Dari Tabel Bahan Baku! Yes No	Klik yes menuju Tampilan awal yaitu T01,klik No kembali ke T07.

Gambar 3.40 Pesan Keluar dari form Bahan Baku

M08	Navigator
x Keluar Form Penjualan! Yes No	Klik yes menuju Tampilan awal yaitu T01,klik No kembali ke T11.

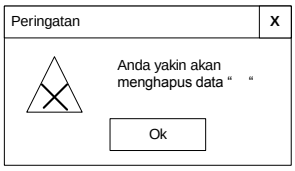
Gambar 3.41 Pesan Keluar dari form Penjualan

M09	Navigator
PUS x Password anda telah berubah Ok	Klik Ok menuju Tampilan awal yaitu T03,

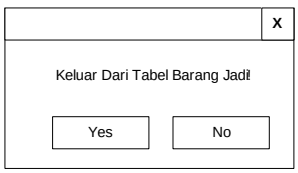
Gambar 3.42 Pesan peringatan Ganti *Password*

M10	Navigator
PUS x Data berhasil disimpan Ok	Klik Ok menuju Tampilan awal yaitu T03, T04, T05, T06, T07, T08, T09, T10,T11,12

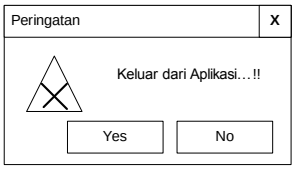
Gambar 3.43 Pesan konfirmasi data berhasil disimpan

M11	Navigator
	Klik Ok menuju Tampilan awal yaitu T03, T04, T05, T06, T07, T08, T09, T10,T11,12

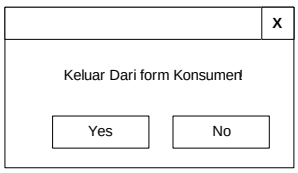
Gambar 3.44 Pesan peringatan hapus data

M12	Navigator
	Klik yes menuju Tampilan awal yaitu T01,klik No kembali ke T08.

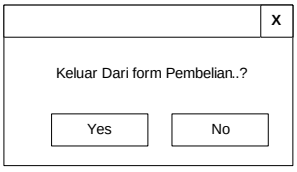
Gambar 3.45 Pesan Keluar dari form Barang Jadi

M13	Navigator
	Klik Ok menuju Tampilan awal yaitu T05, T06, T07, T08, T09, T10, T11,

Gambar 3.46 Pesan Keluar Aplikasi

M14	Navigator
	Klik yes menuju Tampilan awal yaitu T01,klik No kembali ke T09.

Gambar 3.47 Pesan Keluar dari Form Konsumen

M15	Navigator
	Klik yes menuju Tampilan awal yaitu T01,klik No kembali ke T10.

Gambar 3.48 Pesan Keluar form Pembelian

3.2.3.2.3. Perancangan Keluaran

Untuk perancangan keluaran pada Sistem Informasi Inventory Pada PT.Bineatama Kayone Lestari adalah berbentuk hasil cetakan melalui alat pencetak (*printer*). Adapun jenis keluaran yang dihasilkan adalah sebagai berikut :

T14



Gambar 3.49 Perancangan Keluaran Pembelian Bahan Baku

T15



BINEATAMA KAYONE LESTARI

Raya Rajapolah Km.7 Indihiyang Tasikmalaya Tlp. 0265-330627 Fax. 0265-330627

LAPORAN PENJUALAN

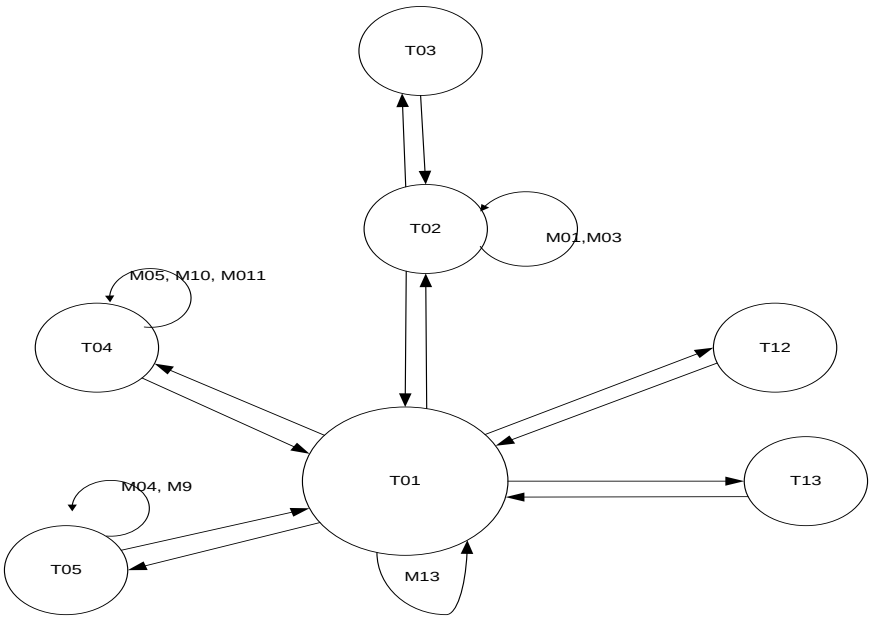
No	Qty	No. Faktur	Kode	Nama Barang	Petugas:	Harga	Total
						Jumlah Total	

SISTEM INFORMASI PENGADAAN DAN PENJUALAN - Laporan Penjualan - 2/6/2009 Hal1

Gambar 3.50 Perancangan Keluaran Penjualan Barang Jadi

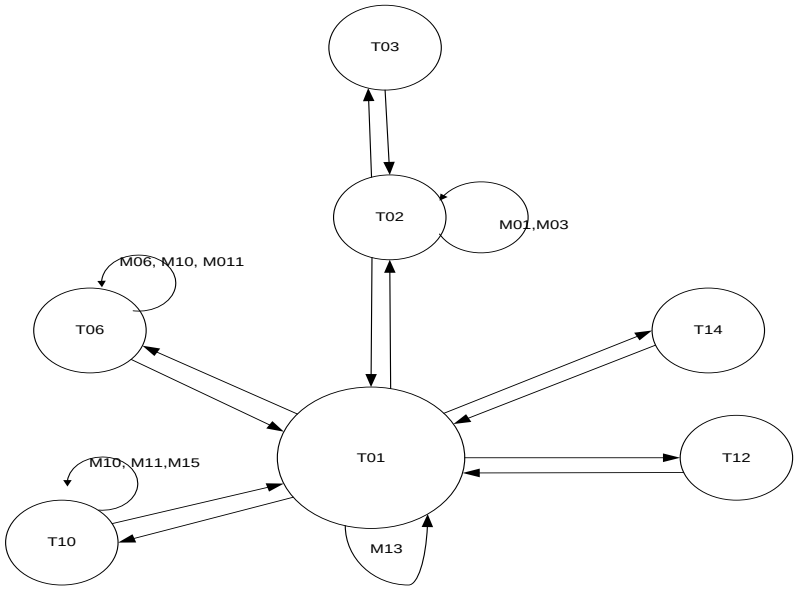
Jaringan Simantik

1. Jaringan Simantik Menu Admin



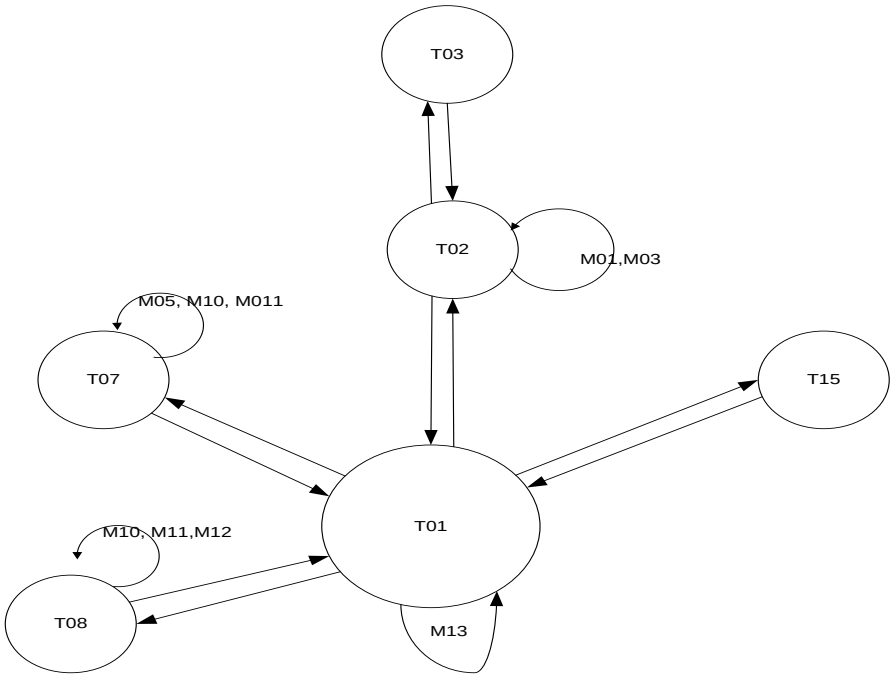
Gambar 3.51 Jaringan Simantik Menu Admin

2. Jaringan Simantik Menu Bagian Pembelian



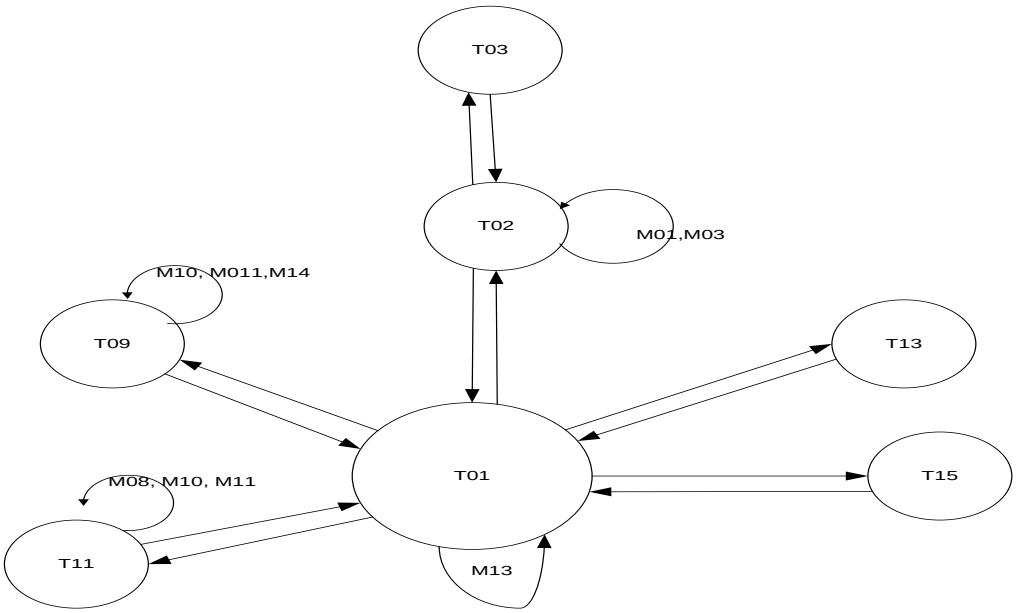
Gambar 3.52 Jaringan Simantik Menu Bagian Pembelian

3. Jaringan Simantik Menu Bagian Gudang



Gambar 3.53 Jaringan Simantik Menu Bagian Gudang

4. Jaringan Simantik Menu Bagian Penjualan

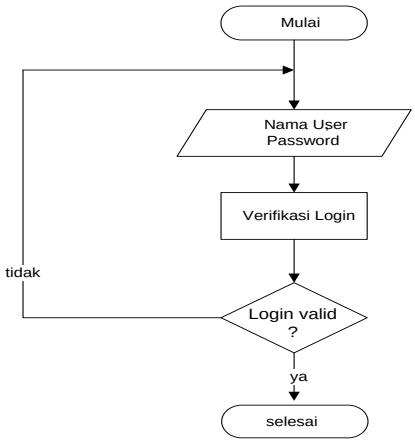


Gambar 3.54 Simantik Menu Bagian Penjualan

3.2.4. Perancangan Prosedural

1. Prosedur *Login*

Berikut ini adalah rancangan prosedural *Login User*:

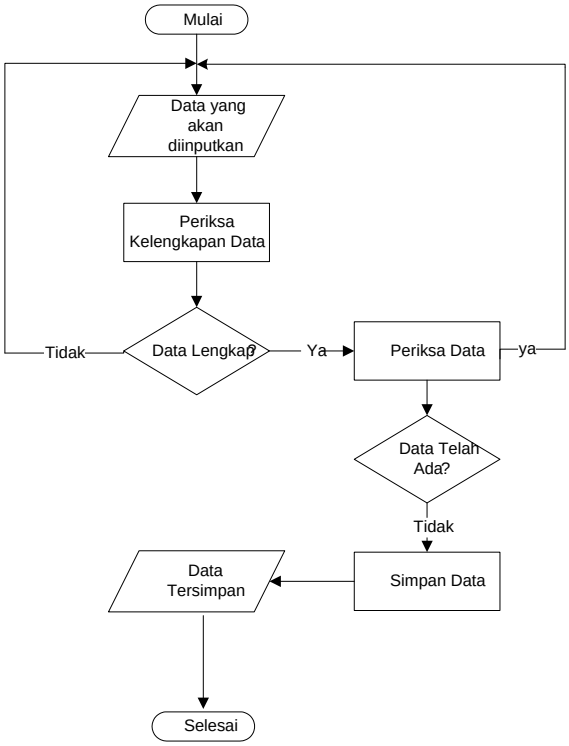


Gambar 3.55 *Flowchart* Prosedur *Login User*

Dari gambar diatas dapat diketahui bahwa untuk prosedural *login user*, seorang *user* terlebih dahulu memasukan Nama *User* yang kemudian diikuti oleh *Password*. Untuk pengecekan *login user*, jika nama user atau password salah atau invalid maka akan kembali ke nama user dan password. Apabila Nama *User* dan *password* benar atau valid maka menu utama akan ditampilkan sistem.

2. Prosedur Tambah Data

Berikut ini adalah rancangan prosedural Tambah Data:

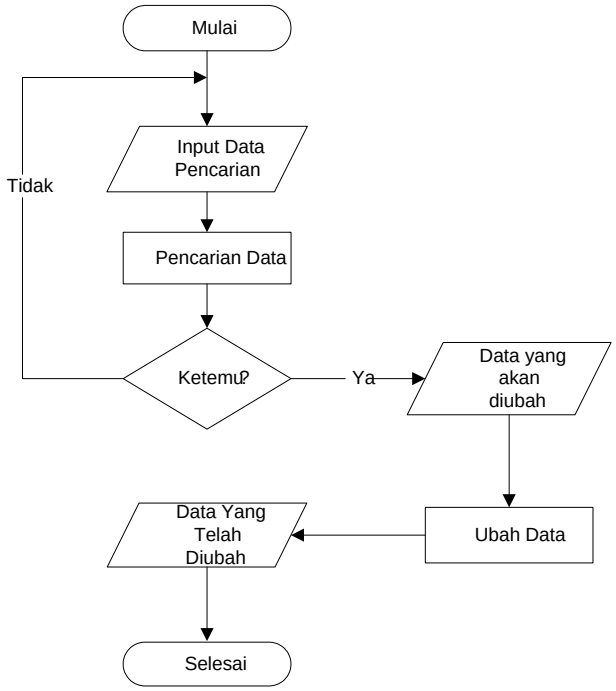


Gambar 3.56 *Flowchart* Prosedur Tambah Data

Dari gambar diatas dapat diketahui bahwa untuk prosedural tambah data, sebelum data yang akan disimpan oleh sistem ke *database*, terlebih dahulu sistem memeriksa kelengkapan data, apabila data tidak ada maka akan dikembalikan ke proses pengisian. Kemudian sistem akan memeriksa apakah data yang dimasukan telah ada sebelumnya, apabila data telah ada maka otomatis sistem akan menolak proses penambahan data. Jika data merupakan data baru maka sistem akan menyimpan data tersebut.

3. Prosedur Ubah Data

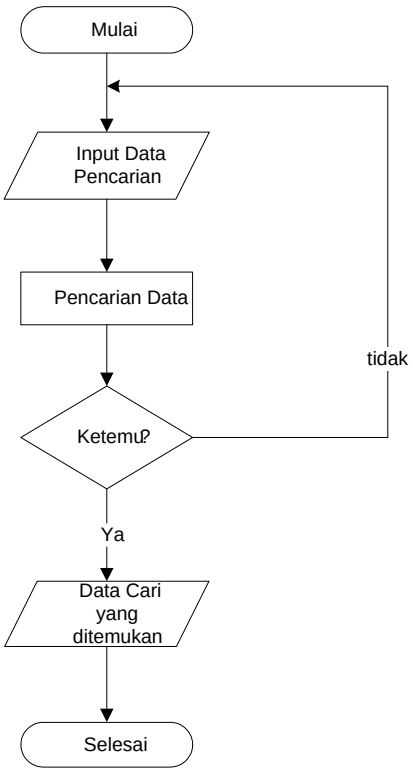
Berikut ini adalah rancangan prosedural Ubah Data:



Gambar 3. 57 *Flowchart* Prosedur Ubah Data

Dari gambar diatas dapat diketahui bahwa untuk prosedural ubah data, sebelumnya dilakukan proses pencarian data, apabila data yang dicari ditemukan maka data dapat diubah, tetapi jika tidak proses ubah tidak dapat dilakukan.

4. Prosedur Cari Data

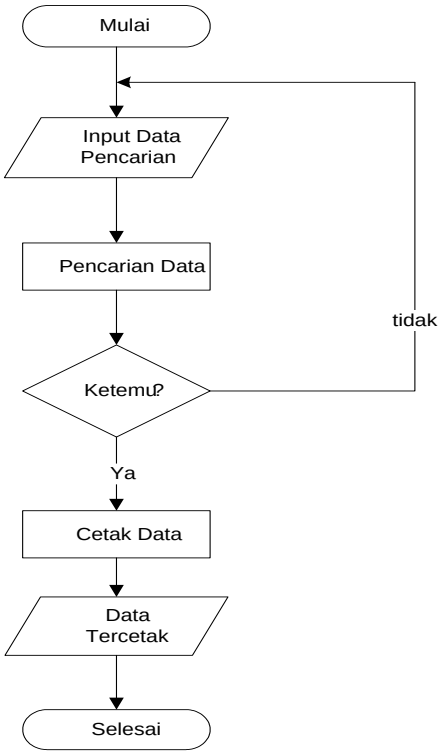


Gambar 3. 58 *Flowchart* Prosedur Cari Data

Dari gambar diatas dapat diketahui bahwa untuk prosedural cari data dapat dilakukan dengan cara menginputkan data yang akan dicari, dimana data *input*an memiliki karakteristik khusus, apabila data ditemukan maka akan ditampilkan data, apabila tidak ditemukan maka data yang dicari tidak terdapat pada *database*.

5. Prosedur Cetak Data

Berikut ini adalah rancangan prosedural Cetak Data:



Gambar 3. 59 *Flowchart* Prosedur Cetak Data

Dari gambar diatas dapat diketahui bahwa untuk prosedural cetak data dapat dilakukan dengan cara menginputkan data yang akan dicetak dengan melakukan pencarian terlebih dahulu, apabila data ditemukan maka data tersebut akan dicetak, jika tidak ditemukan akan dibalikan lagi ke proses input data.