BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem Yang Berjalan

Berdasarkan hasil pengamatan atau *survey* dilapangan yang berlokasi di Sabilla Distributor Bogor, penulis dapat menganalisa sistem yang sedang berjalan. Salah satu kesulitan yang sering terjadi pada bagian internal perusahaan adalah banyaknya pengolahan data yang memerlukan banyak waktu didalam pengelolaan informasi penjualan dan persediaan barang karena masih menggunakan media dokumen yang berupa catatan didalam mengolah informasi penjualan dan persediaan barang. Catatan tersebut juga digunakan sebagai media penyimpanan datanya sehingga para karyawan akan mengalami kesulitan didalam melakukan pencarian data kembali jika sewaktu-waktu dibutuhkan.

Umumnya kejadian yang sering terjadi pada perusahaan ini adalah keterbatasan dalam pengolahan data serta lamanya waktu yang dibutuhkan untuk mengolah data tersebut yaitu pengolahan data informasi tentang penjualan dan persediaan barang. Kejadian di atas merupakan salah satu proses yang merupakan informasi antara bagian penjualan dengan bagian gudang yang ada didalam perusahaan yang disini diwakilkan kepada karyawan bagian penjualan yaitu *sales* dan karyawan bagian gudang sebagai pengelola informasinya.

Maka dengan kondisi dimana kebutuhan untuk pengolahan data yang lebih efisien dan tidak memerlukan banyak waktu didalam pengelolaan data maupun pendistribusian informasi pada saat ini. Penerapan teknologi informasi berupa program aplikasi yang berbasis *client-server* sangat membantu dalam penyebaran informasi didalam internal perusahaan. Sehingga penerapan pengolahan data ataupun pendistribusian informasi menjadi lebih teratasi karena program aplikasi berbasis *client-server* merupakan suatu solusi yang tepat didalam mengatasi permasalahan untuk dapat diterapkan di perusahaan ini.

4.1.1. Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan

Analisa prosedur yang berjalan adalah menganalisa prosedur yang sedang berjalan pada sistem penjualan yang ada pada Sabilla Distributor. Dengan ini, maka akan diketahui kelemahan atau kesalahan dari sistem yang sedang berjalan.

A. Prosedur penjualan barang pada Sabilla Distributor adalah sebagai berikut :

1. *Sales* melakukan penjualan barang ke pelanggan dengan mengisi data penjualan barang yang akan dijual ke pelanggan, kemudian *sales* akan mengolah permintaan penjualan barang tersebut. Data penjualan barang akan diberikan ke bagian gudang untuk dicek ada atau tidak barang yang akan dijual tersebut.

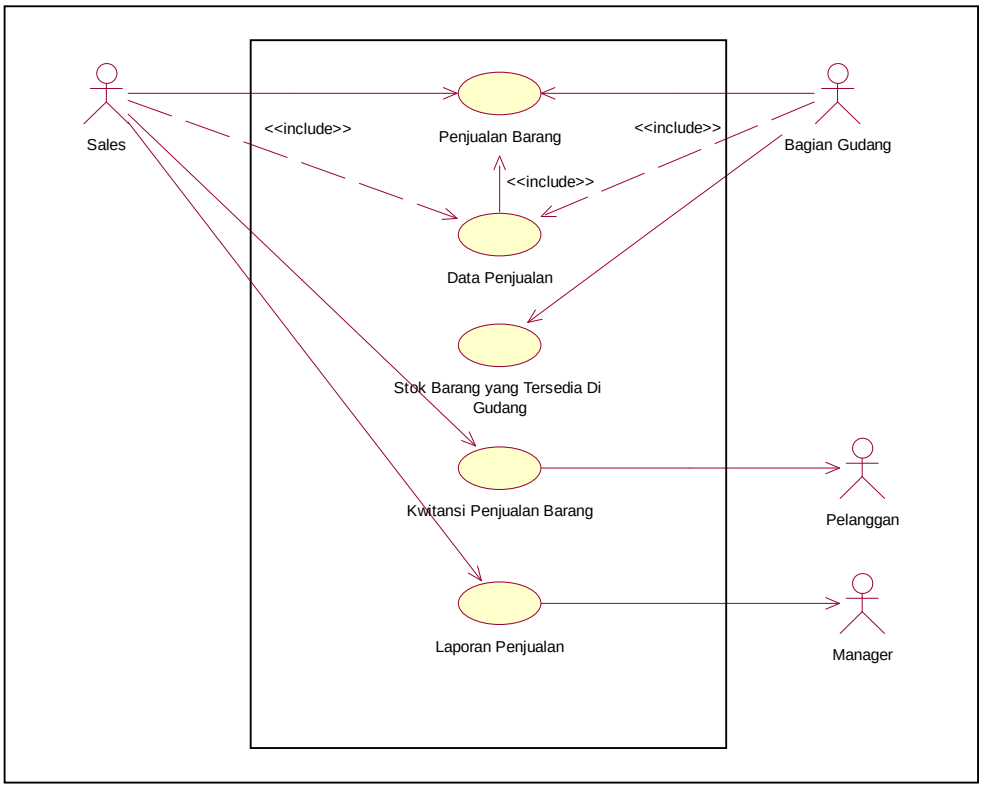
2. Dari data penjualan barang yang telah diterima dari *sales*, Bagian gudang kemudian akan mengecek stok barang tersebut digudang. Dari hasil pengecekan yang telah dilakukan, bagian gudang akan memberikan kembali data penjualan tersebut kepada *sales*.
3. Setelah *sales* menerima stok data barang penjualan yang tersedia digudang, kemudian *sales* akan membuat kwitansi penjualan untuk diserahkan kepada pelanggan.
4. Setelah *sales* melakukan penjualan, kemudian *sales* akan membuat laporan penjualan untuk diserahkan kepada *manager*.

B. Prosedur persediaan barang di gudang pada Sabilla Distributor adalah sebagai berikut :
   1. Bagian gudang melakukan *re-stock* persediaan, dan jika ada barang yang kosong, kemudian akan dibuat PO untuk diserahkan kepada *supplier*.
   2. Kemudian *supplier* akan mengolah PO tersebut untuk mengirimkan barang ke bagian gudang. Setelah bagian gudang menerima barang dari *supplier*, kemudian *supplier* akan membuatkan kwitansi untuk diserahkan ke bagian gudang.
   3. Setelah bagian gudang menerima kwitansi dari *supplier*, kemudian akan dibuat laporan pembelian untuk diserahkan kepada *manager.*

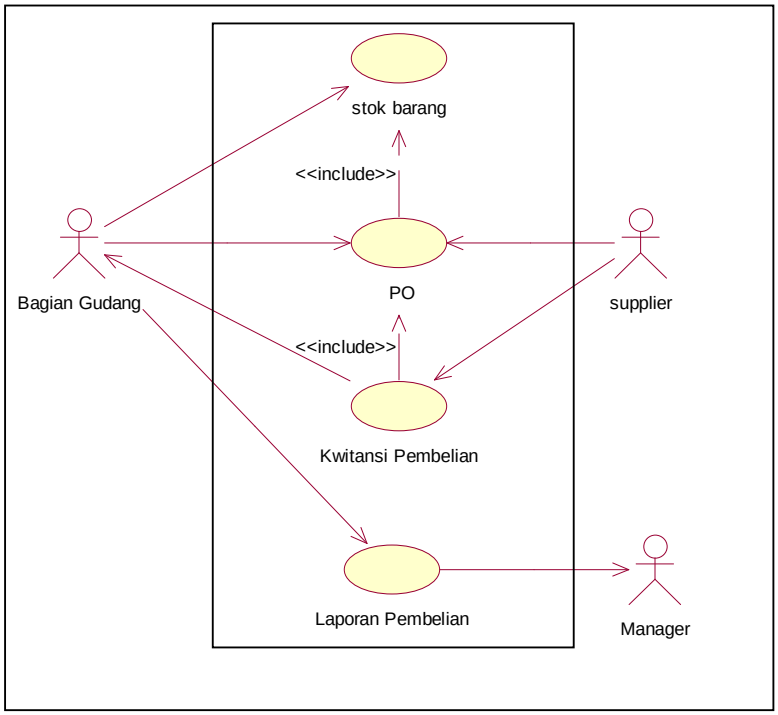
4.1.1.1. Use Case Diagram

Use case diagram (diagram *use case*) adalah diagram yang menyajikan interaksi antara *use case* dan *actor*. Dimana *actor* dapat berupa orang, peralatan atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang sedang dibangun. *Use case* menggambarkan fungsionalitas sistem atau persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi sistem dari pandangan pemakai.

Berikut ini adalah gambar model *Use Case* Diagram penjualan dan persediaan barang di Sabilla Distributor yang sedang berjalan :



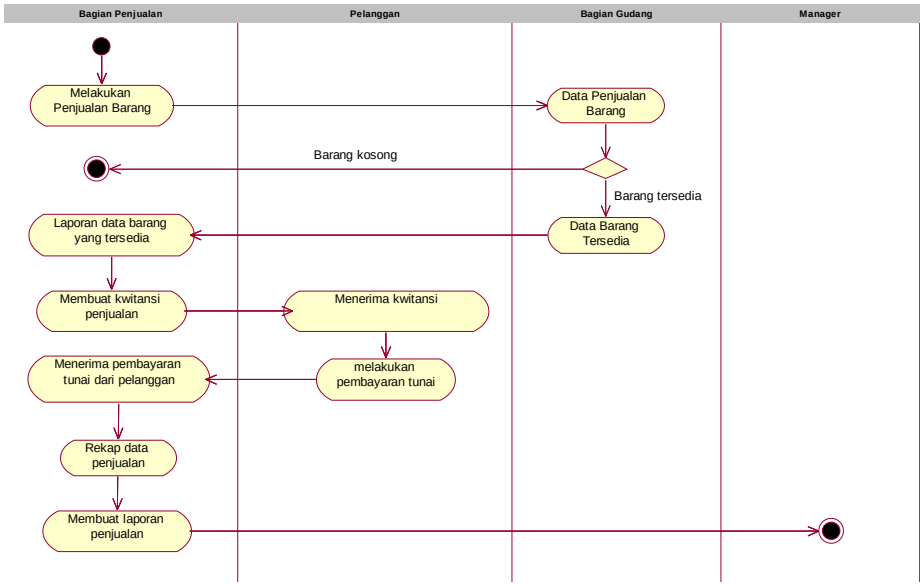
Gambar 4.1 *Use case* diagram penjualan barang di Sabilla Distributor yang sedang berjalan



Gambar 4.2 *Use case* diagram persediaan barang di Sabilla Distributor yang sedang berjalan

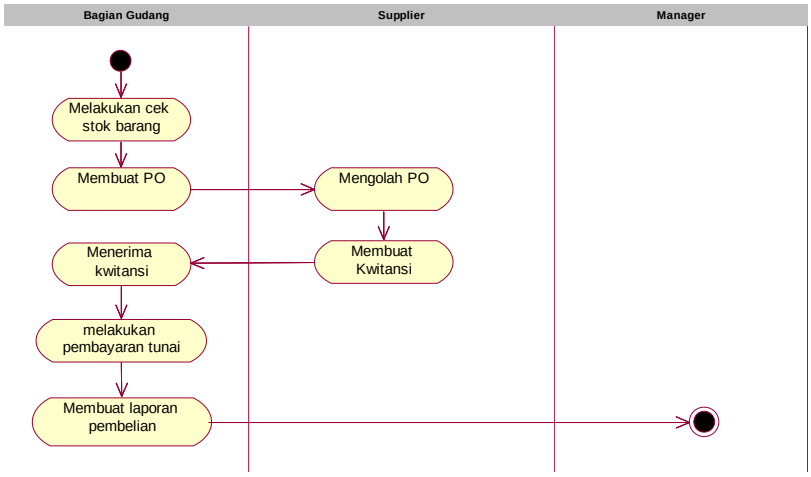
4.1.1.2. Model *Activity* Diagram

Activity diagram (diagram aktivitas) adalah diagram yang menggambarkan aliran fungsionalitas dari sistem. Pada tahap pemodelan bisnis, diagram aktivitas dapat digunakan untuk menunjukkan aliran kerja bisnis (*business work flow*). Dapat juga digunakan untuk menggambarkan aliran kejadian (*flow of events*). Berikut ini adalah diagram aktivitas penjualan barang yang sedang berjalan pada sabilla distributor :



Gambar 4.3 *Activity Diagram* penjualan barang yang sedang berjalan Pada Sabilla Distributor

Activity Diagram penjualan barang di atas menggambarkan bagaimana *sales* melakukan proses penjualan barang yang dilakukan di Sabilla Distributor yang sedang berjalan. Pertama *sales* memberikan data penjualan barang ke bagian gudang, lalu bagian akan mengecek stok barang yang tersedia, jika barang kosong transaksi tidak bisa diteruskan. Jika barang ada, akan dibuatkan laporan barang yang tersedia untuk selanjutnya diproses menjadi data transaksi penjualan. Setelah dilakukan transaksi penjualan, *sales* membuat kwitansi penjualan untuk diserahkan kepada pelanggan. Setelah pelanggan menerima kwitansi, pelanggan melakukan pembayaran tunai. Melalui data penjualan, *sales* akan membuat laporan penjualan yang akan diserahkan kepada *manager*.



Gambar 4.4 *Activity Diagram* persediaan barang yang sedang berjalan Pada Sabilla Distributor

Activity Diagram persediaan barang di atas menggambarkan bagaimana bagian gudang melakukan proses pembelian barang ke *supplier* yang dilakukan di Sabilla Distributor yang sedang berjalan. Pertama bagian gudang melakukan *re-stock* barang, kemudian bagian gudang membuat PO yang nantinya akan diserahkan kepada *supplier*. Setelah supplier mengolah PO tersebut, lalu *supplier* membuat kwitansi dan melakukan pengiriman barang, setelah itu bagian gudang melakukan pembayaran sesuai kwitansi pembelian. Setelah proses pembelian selesai, bagian gudang membuatkan laporan pembelian barang yang nantinya akan diberikan kepada *manager*

4.1.2. Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Setelah penulis mengadakan penelitian pada Sabilla Distributor Bogor, dan mengamati kegiatan yang berhubungan dengan prosedur serta proses

pengolahan data penjualan dan persediaan barang yang meliputi pembuatan dokumen-dokumen, bagian-bagian mana saja yang terlibat, serta pembuatan laporan-laporan, penulis menemukan beberapa kelemahan dalam sistem yang sedang berjalan pada saat ini.

Kelemahan-kelemahan dari sistem penjualan dan persediaan barang yang sedang berjalan :

1. Tidak tersedianya sistem pengolahan data penjualan dan persediaan barang yang terkomputerisasi secara otomatis.
2. Pimpinan (*manager*) sering merasa kesulitan pada saat memerlukan informasi tentang penjualan dan persediaan barang karena harus mengecek secara langsung ke bagian penjualan dan persediaan barang.

Melihat kasus yang terjadi diatas untuk itu penulis mencoba memberikan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, antara lain :

1. Membangun sistem informasi penjualan dan persediaan barang yang terkomputerisasi sebagai solusi alternatif baru dalam melakukan proses penjualan dan persediaan barang pada Sabilla Distributor Bogor yang diharapkan dapat memberikan efisiensi waktu transaksi kepada para pelanggan dan dapat meningkatkan efektivitas kerja para karyawan.
2. Membuat media penyampaian informasi yang terkomputerisasi agar dapat memberikan informasi kepada manager tentang laporan hasil transaksi penjualan dan pembelian maupun data barang, data *supplier* dan data para pelanggan.

4.2. Perancangan Sistem

Pada tahap perancangan sistem ini akan dijelaskan mengenai perancangan sistem pada objek yang digunakan, perancangan arsitektur program yang akan dibuat, perancangan tampilan dan perancangan menu.

4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan suatu kegiatan pengembangan prosedur dan proses yang sedang berjalan untuk menghasilkan sesuatu yang baru atau memperbaharui sistem yang ada untuk meningkatkan efektifitas kerja, agar dapat memenuhi hasil yang diinginkan. Rancangan sistem yang baru, akan diterapkan suatu kegiatan untuk menemukan dan mengembangkan metoda, prosedur dan proses suatu data agar tujuan dari suatu organisasi dapat tercapai.

Adapun tujuan dari tahap perancangan sistem ini adalah untuk menghasilkan perancangan pengolahan data penjualan dan persediaan barang terutama untuk program aplikasi yang berbasis *client server* sehingga dapat memperbaiki atau meningkatkan efisiensi kerja sistem dari sistem yang sedang berjalan.

4.2.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Gambaran umum tentang sistem yang diusulkan dalam proses perancangan sistem ini penulis akan membangun suatu sistem informasi yang berbasis *client server*. Dengan harapan mampu menangani permasalahan yang ada sebelumnya pada sistem penjualan dan persediaan barang pada Sabilla Distributor

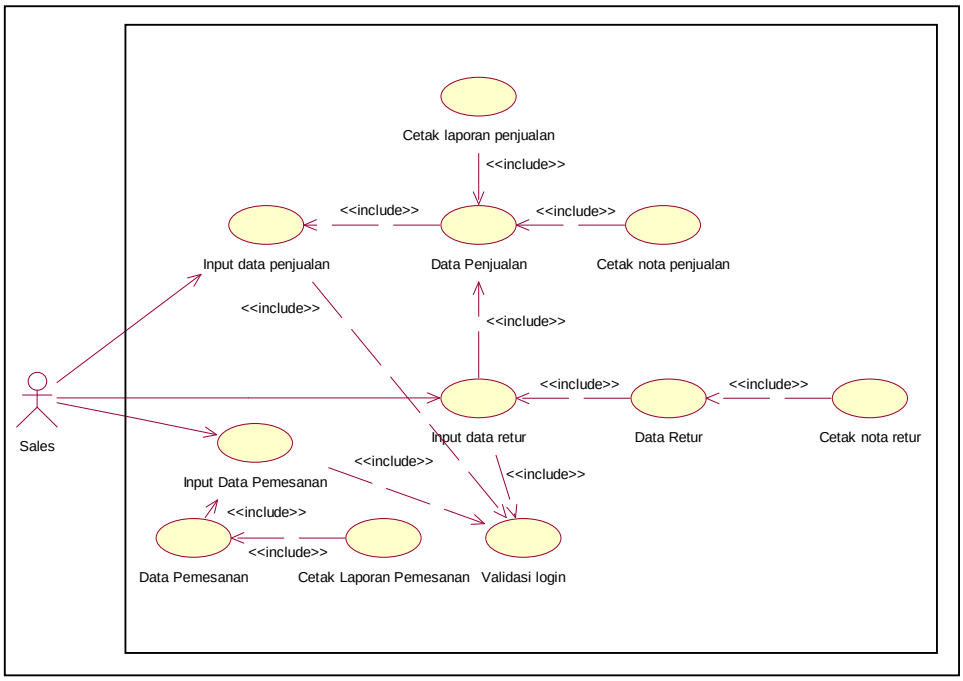
Bogor. Tujuan dari dibangunnya sistem informasi berbasis *client server* ini diharapkan dapat memberikan keuntungan didalam penyajiannya ataupun pelaksanaannya.

4.2.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Perancangan Prosedur merupakan awal dari pembuatan sistem yang akan dibuat, dimana dapat dilihat proses-proses apa saja yang nantinya diperlukan dalam pembuatan suatu sistem. Sedangkan perancangan prosedur yang diusulkan merupakan tahap untuk memperbaiki atau meningkatkan efisiensi kerja. Tahap perancangan sistem yang digambarkan sebagai perancangan untuk membangun suatu sistem dan mengkonfigurasikan komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras sehingga menghasilkan sistem yang baik, sistem yang dirancang tersebut menjadi satu komponen. Tahapan perancangan prosedur ini akan dijelaskan dengan menggunakan pemodelan sistem informasi berorientasi objek dengan UML.

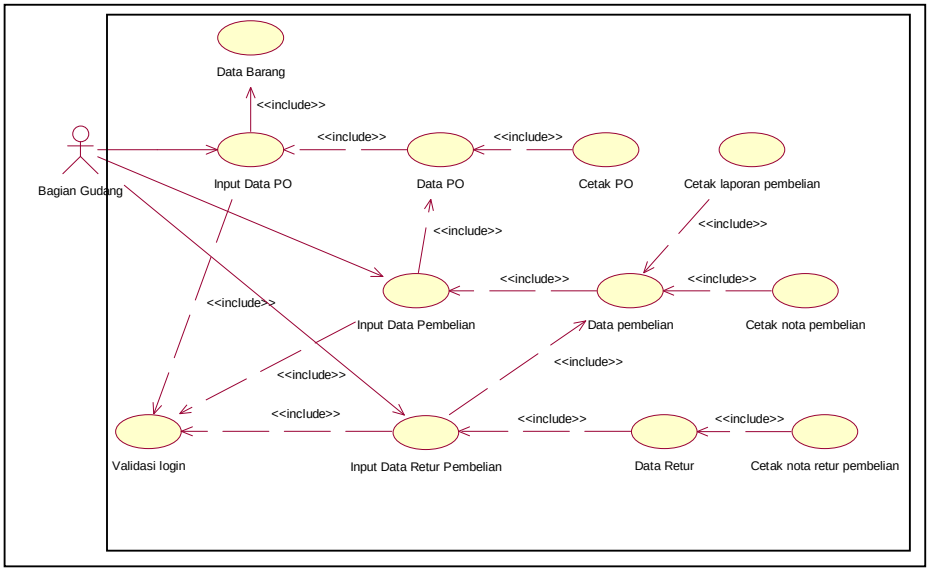
4.2.3.1. Model Use Case Diagram

Use case diagram (diagram *use case*) adalah diagram yang menyajikan interaksi antara *use case* dan *actor*. Dimana *actor* dapat berupa orang, peralatan atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang sedang dibangun. *Use case* menggambarkan fungsionalitas sistem atau persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi sistem dari pandangan pemakai.



Gambar 4.5 *Use Case* Diagram Penjualan Diusulkan

Penjelasan tentang Gambar 4.5 *use case* Penjualan barang diatas : Sebelum sales melakukan input data penjualan, sales harus login terlebih dahulu kedalam sistem. Setelah login berhasil, sales bisa menginput data penjualan dan mencetak nota penjualan. Sales juga bisa menginput data retur dan mencetak nota retur. Kemudian sales juga bisa mencetak laporan penjualan.

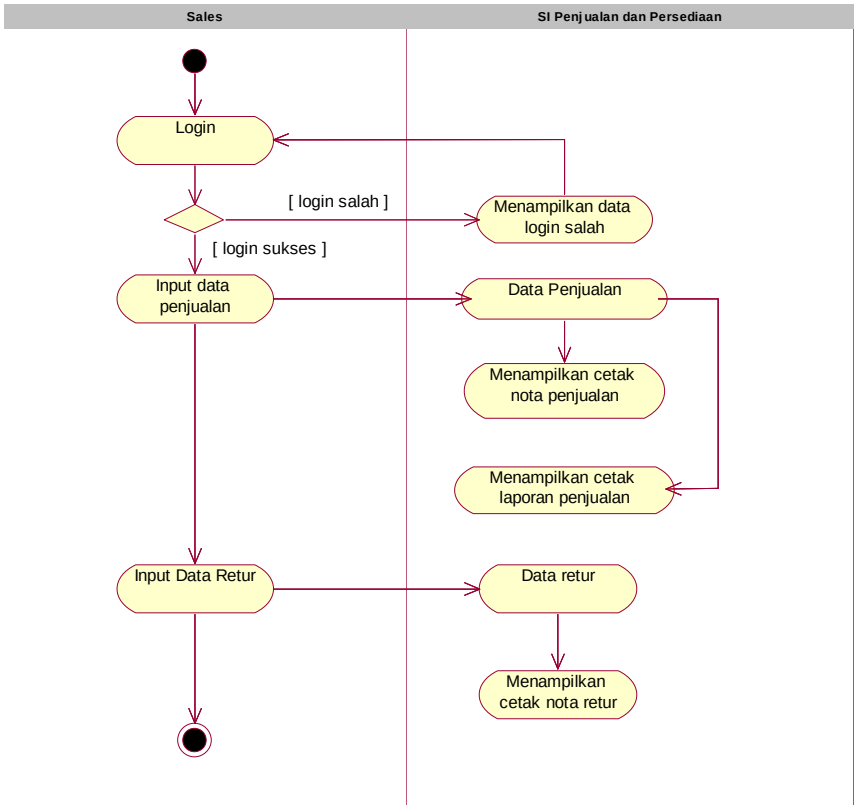


Gambar 4.6 *Use Case* Diagram Persediaan Diusulkan

Penjelasan tentang Gambar 4.6 *use case* Persediaan barang diatas : Sebelum bagian gudang melakukan proses pembelian barang, bagian gudang harus login terlebih dahulu kedalam sistem. Setelah login berhasil, bagian gudang bisa menginput data PO dan mencetak nota PO. Lalu, bagian gudang juga bisa menginput data pembelian berdasarkan no PO yang telah ada didalam data PO, serta mencetak nota PO tersebut. Bagian gudang juga bisa menginput data retur pembelian dan mencetak nota retur pembelian. Kemudian bagian gudang juga bisa mencetak laporan pembelian.

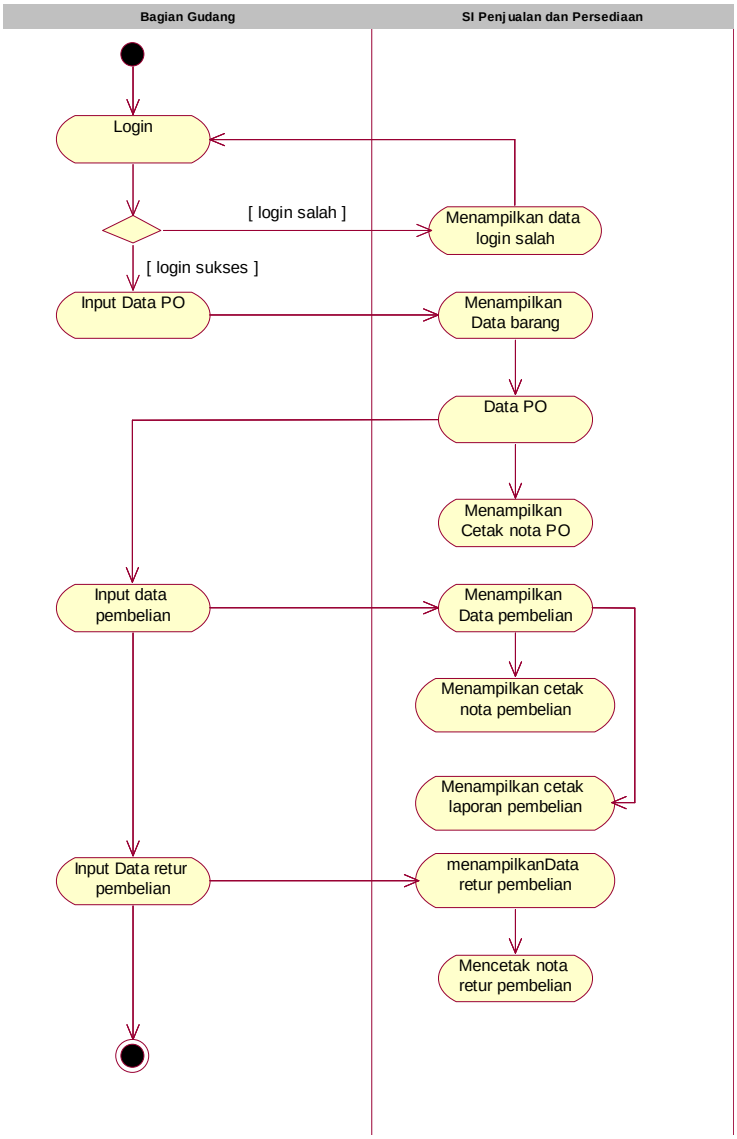
4.2.3.2 Activity Diagram

Activity diagram (diagram aktivitas) adalah diagram yang menggambarkan aliran fungsionalitas dari sistem. Pada tahap pemodelan bisnis, diagram aktivitas dapat digunakan untuk menunjukkan aliran kerja bisnis (*business work flow*). Dapat juga digunakan untuk menggambarkan aliran kejadian (*flow of events*).



Gambar 4.7 *Activity Diagram* Penjualan yang Diusulkan

Penjelasan tentang Gambar 4.7 *activity diagram* Penjualan barang diatas : Sales melakukan login, setelah login sukses kemudian sales bisa menginput data penjualan, mencetak nota penjualan, mencetak laporan penjualan, menginput data retur dan mencetak nota retur.

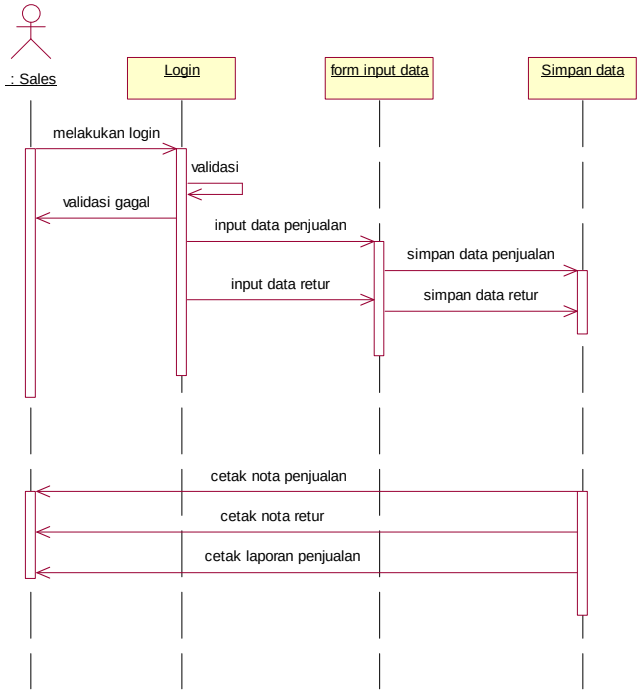


Gambar 4.8 *Activity Diagram* Persediaan yang Diusulkan

Penjelasan tentang Gambar 4.8 *activity diagram* Persediaan barang diatas : bagian gudang melakukan login, setelah login kemudian bagian gudang bisa menginput data PO, cetak nota PO, input data pembelian, cetak nota pembelian, cetak laporan pembelian, input data retur dan cetak nota retur.

4.2.3.3 Sequence Diagram

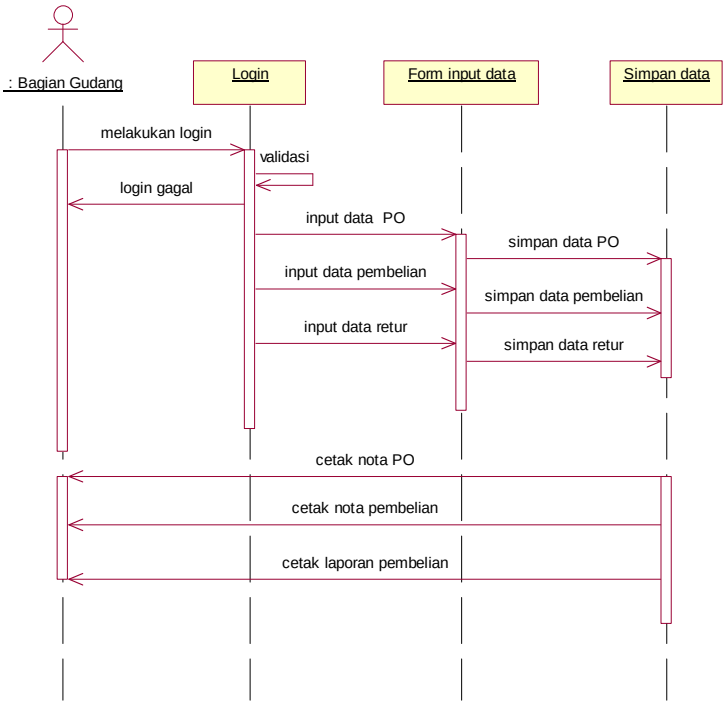
Sequence diagram (diagram sekuensial) adalah diagram yang digunakan untuk menunjukkan aliran fungsionalitas dalam *use case*. Berikut ini adalah *sequence diagram* yang diusulkan :



Gambar 4.9 *Sequence Diagram* Penjualan Barang

Penjelasan tentang Gambar 4.9 *Sequence diagram* Penjualan barang diatas : Sebelum melakukan penjualan barang, *sales* harus login terlebih dahulu jika data login salah salah maka *sales* tidak akan bisa melakukan penjualan barang dan jika data login benar maka *sale*s bisa melakukan transaksi penjualan serta

mencetak nota penjualan barang. Data penjualan akan otomatis masuk ke dalam *database* penjualan.

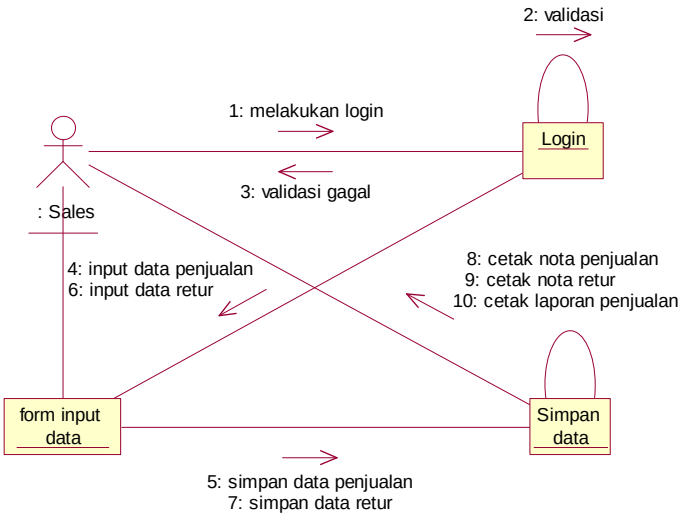


Gambar 4.10 *Sequence Diagram* Persediaan Barang

Penjelasan tentang Gambar 4.10 *Sequence diagram* Persediaan barang diatas : Sebelum melakukan pemesanan dan pembelian barang, bagian gudang harus memasukan login admin jika data login salah salah maka bagian gudang tidak akan bisa melakukan pemesanan dan pembelian barang dan jika data login benar maka admin bisa melihat data barang dan menginput data PO serta mencetak nota PO untuk diberikan kepada supplier. Admin pun bisa langsung melakukan transaksi pembelian dan cetak nota pembelian, kemudian data pembelian tersebut akan otomatis masuk ke dalam *database* pembelian.

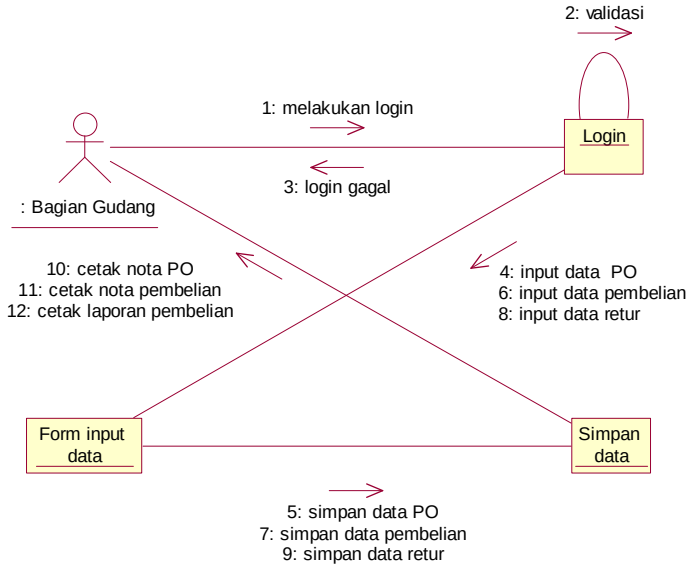
4.2.3.4 Collaboration Diagram

Sama seperti *sequence diagram*, *collaboration diagram* juga digunakan untuk memperlihatkan aliran-aliran pada *use case*. Jika *sequence diagram* berurutan menurut waktu, *collaboration diagram* berfokus pada relasi-relasi yang terjadi antara objek yang satu dengan objek-objek yang lainnya. Berikut adalah *collaboration diagram* yang dibutuhkan :



Gambar 4.11 *Collaboration Diagram* Penjualan Barang

Collaboration Diagram Penjualan barang diatas : Menggambarkan proses yang sedang terjadi dalam penjualan barang, Pertama-tama *sales* mengisi form *login*, jika *login* sukses, *sales* bisa melakukan transaksi penjualan dengan cara mengisi form penjualan dan harus menginput data penjualan yang kemudian dicetak menjadi nota penjualan, data penjualan akan otomatis di-*save* di *database*.

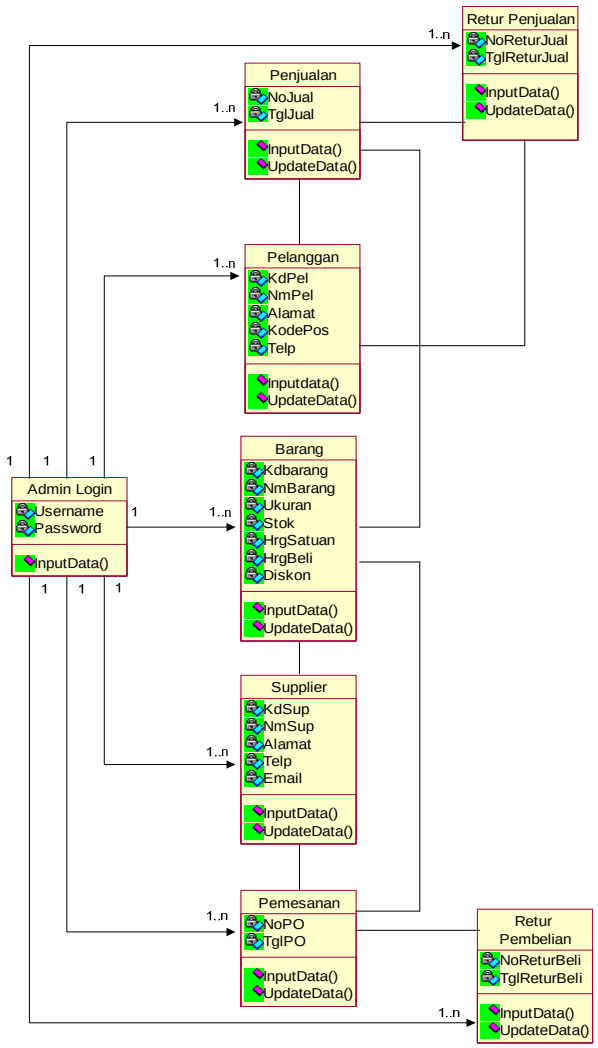


Gambar 4.12 *Collaboration Diagram* Persediaan Barang

Collaboration Diagram Persediaan barang diatas : Menggambarkan proses yang sedang terjadi dalam pembelian barang ke *supplier*, Pertama-tama bagian gudang mengisi form *login*, jika *login* sukses, bagian gudang bisa melakukan pemesanan barang ke *supplier* dengan cara menginput data PO, kemudian mencetak nota PO. Setelah melakukan pemesanan, kemudian bagian gudang mengecek barang masuk sekaligus melakukan transaksi pembelian, setelah itu bagian gudang bisa mencetak nota pembelian barang. Data pembelian akan otomatis di-*save* di *database*.

4.2.3.5 Class Diagram

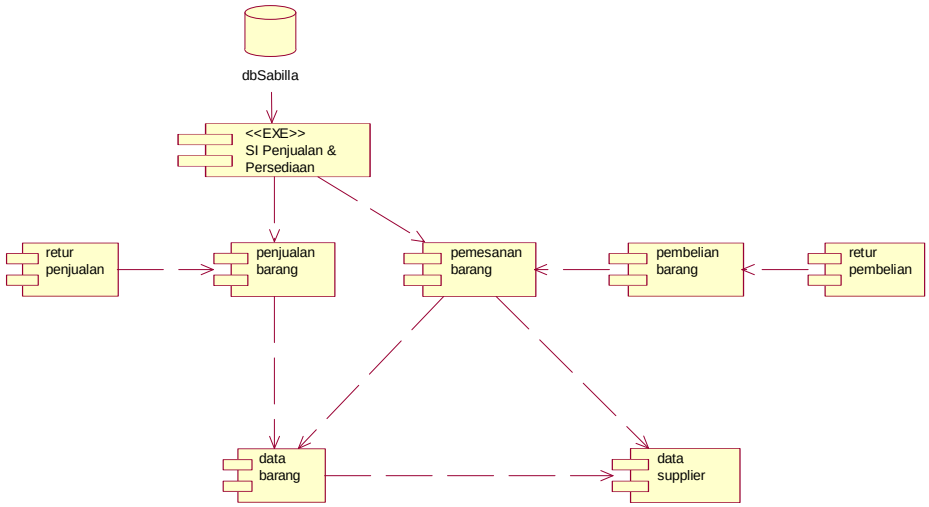
Class diagram (diagram kelas) adalah diagram yang menunjukkan interaksi antar kelas dalam sistem. Berikut ini adalah *Class diagram* yang dibutuhkan :



Gambar 4.13 *Class Diagram*

4.2.3.6 Component Diagram

Component diagram (diagram komponen) adalah diagram yang menunjukkan model secara fisik komponen perangkat lunak dalam sistem dan hubungan antar mereka. Berikut ini adalah *Component diagram* yang dibutuhkan :

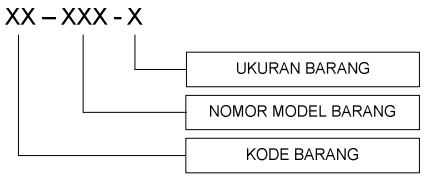


Gambar 4.14 *Component Diagram*

4.2.3.7 Kodefikasi

Kodefikasi digunakan untuk menjabarkan *item-item* data yang bersifat unik. Adapun pengkodean pada struktur *file* di atas adalah sebagai berikut :

1. Kode Barang



Contoh : QD-001A/B/C/D/E/F

QD : Menunjukkan kode barang untuk *merk* qirani dewasa

01 : Menunjukkan nama barang qirani model 1.

A : Menunjukkan ukuran barang SS

B : Menunjukkan ukuran barang M

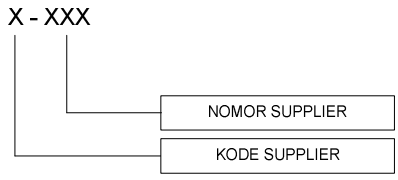
C : Menunjukkan ukuran barang L

D : Menunjukkan ukuran barang XL

E : Menunjukkan ukuran barang XXL

F : Menunjukkan ukuran barang XXXL

2. Kode Supplier

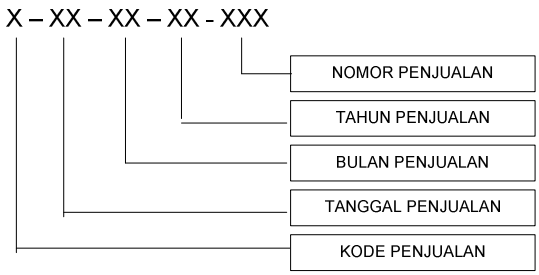


Contoh : S-001

S : Menunjukkan kode untuk *supplier*.

01 : Menunjukan nomor urut *supplier.*

3. Kode Penjualan



Contoh : J-03-06-10-001

J : Menunjukkan kode untuk penjualan satuan.

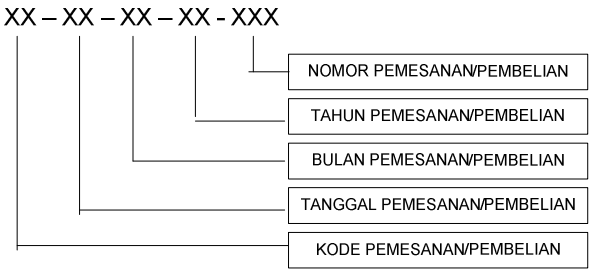
03 : Menunjukkan tanggal penjualan.

06 : Menunjukkan bulan penjualan.

10 : Menunjukkan tahun penjualan.

001 : Menunjukkan nomor penjualan.

4. Kode Pemesanan ke Supplier



Contoh : PS-03-06-10-001

PS : Menunjukkan kode untuk pemesanan/pembelian.

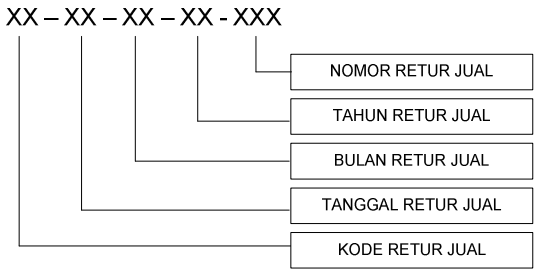
03 : Menunjukkan tanggal pemesanan/pembelian.

06 : Menunjukkan bulan pemesanan/pembelian.

10 : Menunjukan tahun pemesanan/pembelian.

001 : Menunjukan nomor pemesanan/pembelian.

5. Kode Retur Penjualan



Contoh : RJ-03-06-10-001

RJ : Menunjukkan kode untuk retur penjualan.

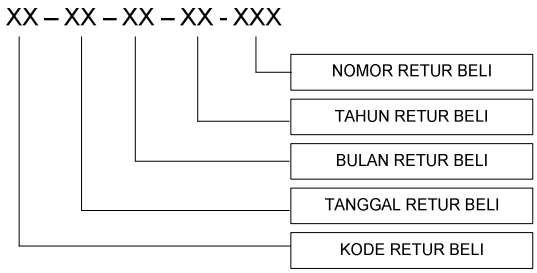
03 : Menunjukkan tanggal retur penjualan.

06 : Menunjukkan bulan retur penjualan.

10 : Menunjukan tahun retur penjualan.

001 : Menunjukan nomor retur penjualan.

6. Kode Retur Pembelian



Contoh : RB-03-06-10-001

RB : Menunjukkan kode untuk retur pembelian.

03 : Menunjukkan tanggal retur pembelian.

06 : Menunjukkan bulan retur pembelian.

10 : Menunjukan tahun retur pembelian.

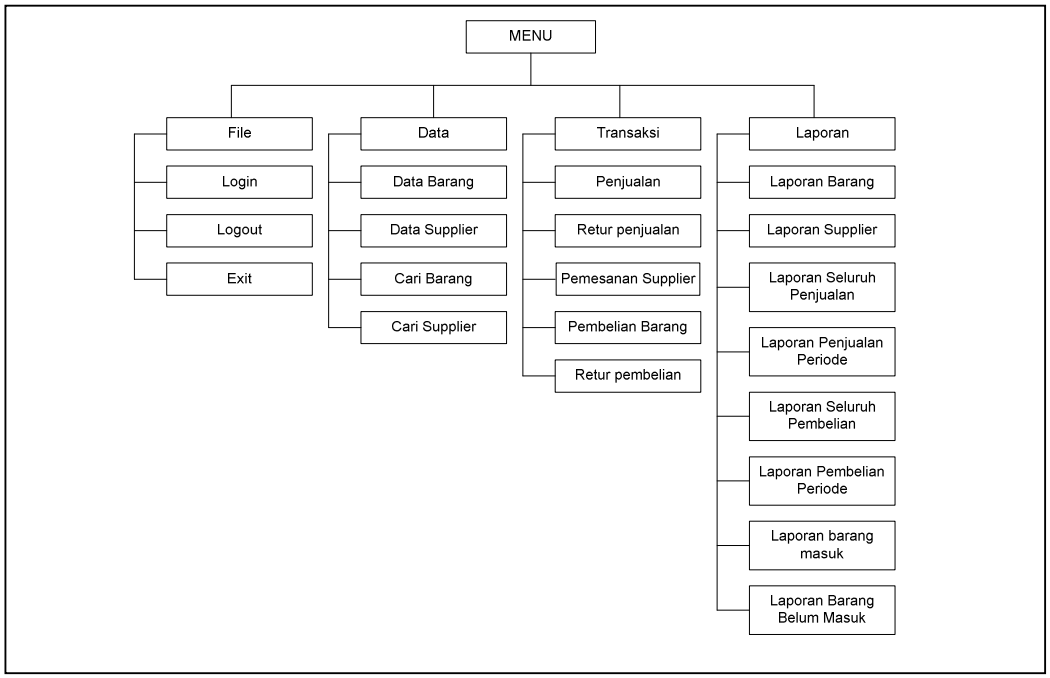
001 : Menunjukan nomor retur pembelian.

4.2.4 Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka merupakan perancangan yang dibuat sebelum program aplikasi dibuat, perancangan antar muka pada sistem informasi penjualan dan persediaan barang pada cv. Sabilla bogor yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

4.2.4.1 Perancangan Struktur Menu

Perancangan menu dibuat sebagai alat antar muka dengan pengguna untuk memudahkan pengoperasian perangkat lunak. Berikut rancangan menu perangkat lunak ini :



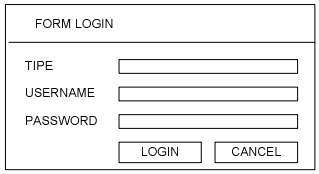
Gambar 4.15 Rancangan Struktur Menu

4.2.4.2 Perancangan Input

Perancangan input pada perangkat lunak ini terdiri dari 21 rancangan antar muka. Berikut rancangan tampilan input dari perangkat lunak ini :

1. Rancangan Tampilan Login

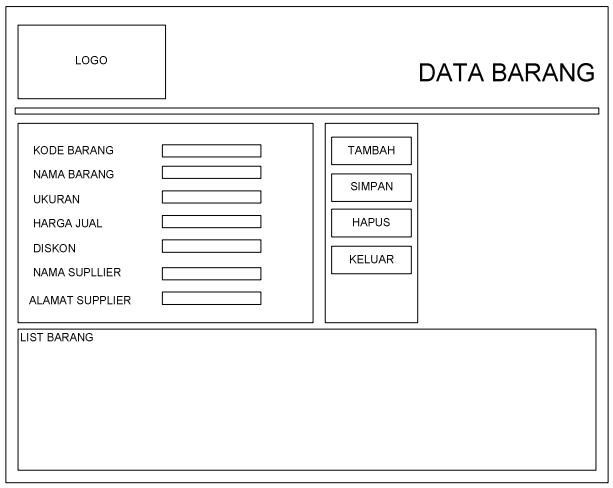
   Tampilan login berfungsi sebagai pembatas hak akses pada perangkat lunak ini. Berikut rancangan tampilan login :



Gambar 4.16 Rancangan Tampilan Login

2. Rancangan Data Barang

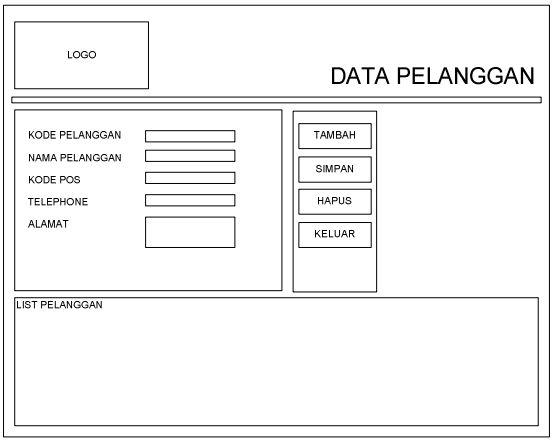
   Rancangan tampilan barang berfungsi untuk memasukan data dari barang. Berikut rancangan tampilan data barang :



Gambar 4.17 Rancangan Tampilan Data Barang

3. Rancangan Data Pelanggan

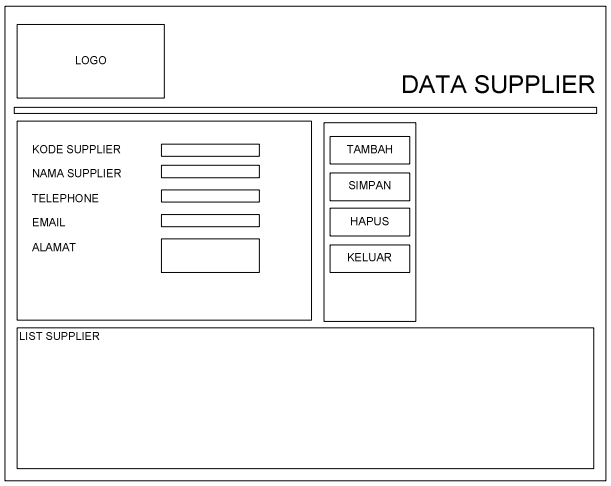
   Rancangan tampilan konsumen berfungsi untuk memasukan data dari pelanggan. Berikut rancangan tampilan data pelanggan :



Gambar 4.18 Rancangan Tampilan Data Pelanggan

4. Rancangan Data Supplier

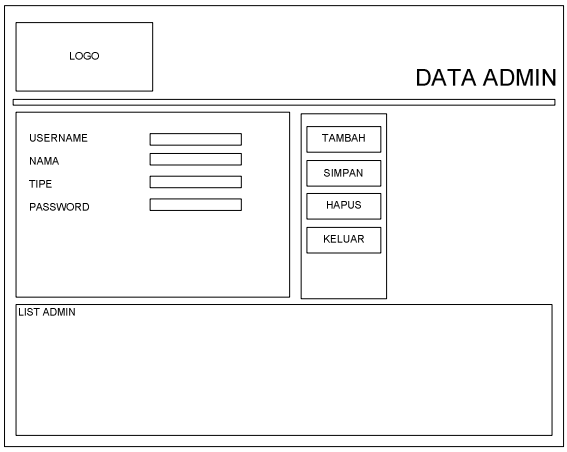
   Rancangan tampilan *supplier* berfungsi untuk memasukan data dari *supplier*. Berikut rancangan tampilan data *supplier* :



Gambar 4.19 Rancangan Tampilan Data *Supplier*

5. Rancangan Data Admin

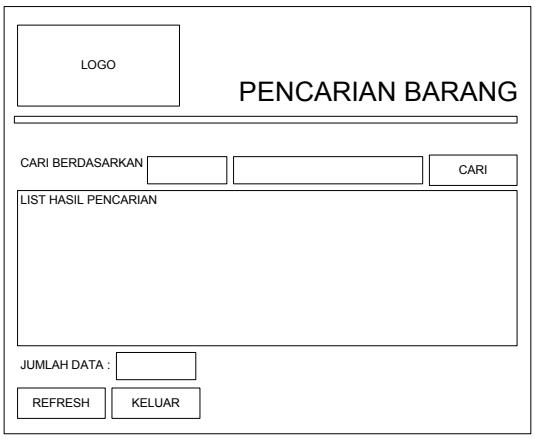
   Rancangan tampilan *admin* berfungsi untuk memasukan data dari *admin*. Berikut rancangan tampilan data *admin* :



Gambar 4.20 Rancangan Tampilan Data *Admin*

6. Rancangan Tampilan Pencarian Barang

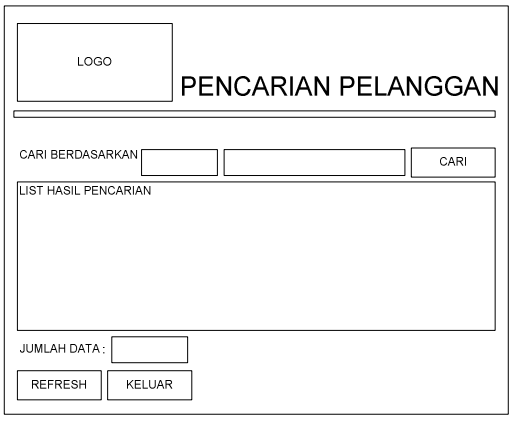
Rancangan tampilan pencarian barang berfungsi untuk mencari data barang. Berikut rancangan tampilan pencarian barang :



Gambar 4.21 Rancangan Tampilan Pencarian Data Barang

7. Rancangan Tampilan Pencarian Pelanggan

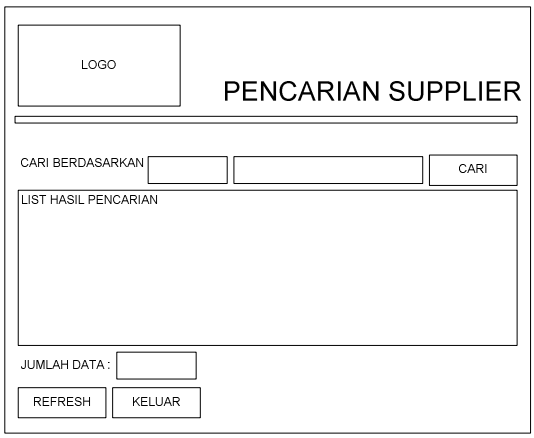
Rancangan tampilan pencarian pelanggan berfungsi untuk mencari data pelanggan. Berikut rancangan tampilan pencarian pelanggan :



Gambar 4.22 Rancangan Tampilan Pencarian Data Pelanggan

8. Rancangan Tampilan Pencarian Supplier

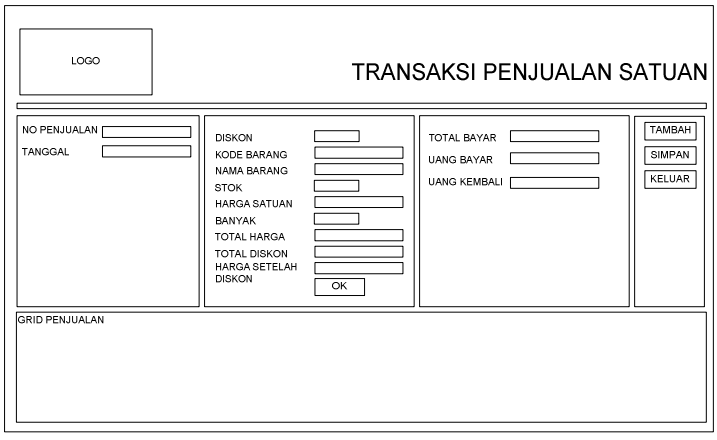
   Rancangan tampilan pencarian *supplier* berfungsi untuk mencari data *supplier*. Berikut rancangan tampilan pencarian *supplier* :



Gambar 4.23 Rancangan Tampilan Pencarian Data *Supplier*

9. Rancangan Tampilan Transaksi Penjualan

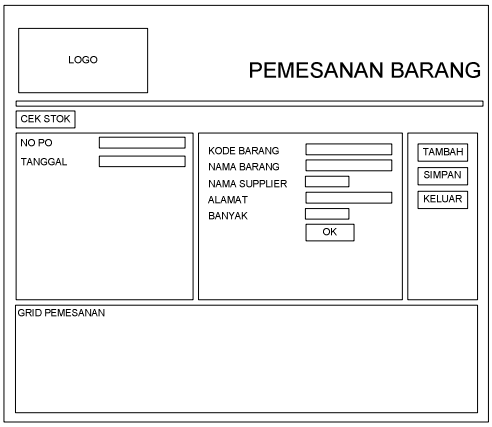
   Rancangan tampilan transaksi penjualan berfungsi untuk menampilkan form transaksi penjualan. Berikut rancangan tampilan transaksi penjualan satuan :



Gambar 4.24 Rancangan Tampilan Transaksi Penjualan

10. Rancangan Tampilan Transaksi Pemesanan Barang ke Supplier

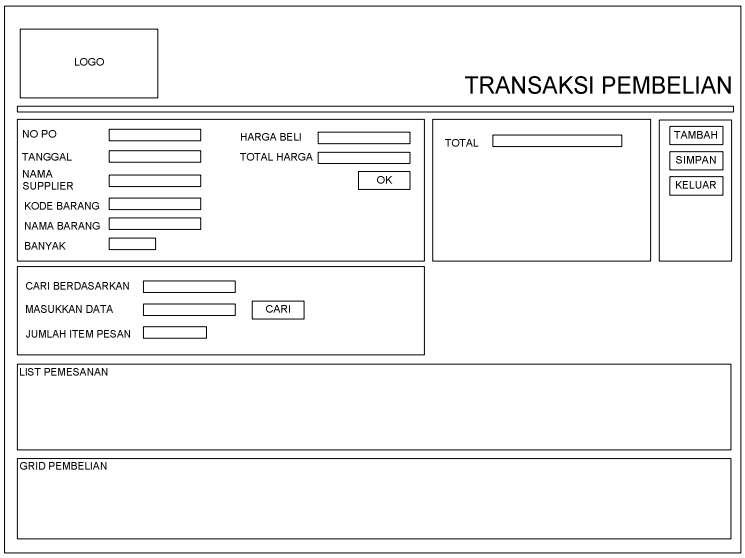
    Rancangan tampilan transaksi pemesanan barang ke *supplier* berfungsi untuk menampilkan form transaksi pemesanan barang ke *supplier*. Berikut rancangan tampilan transaksi pemesanan barang ke *supplier* :



Gambar 4.25 Rancangan Tampilan Transaksi Pemesanan Barang ke *Supplier*

11. Rancangan Tampilan Transaksi Pembelian Barang

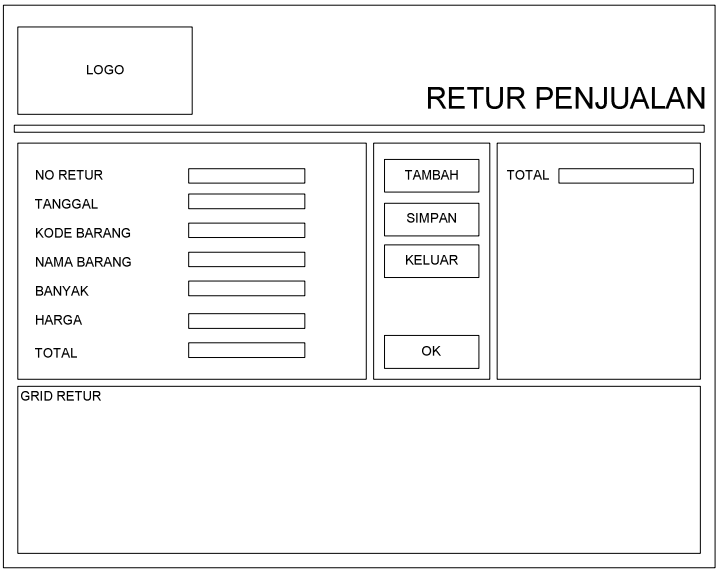
    Rancangan tampilan transaksi pembelian barang berfungsi untuk menampilkan form transaksi pembelian barang. Berikut rancangan tampilan transaksi pembelian barang :



Gambar 4.26 Rancangan Tampilan Transaksi Pembelian Barang

12. Rancangan Tampilan Retur Penjualan Barang

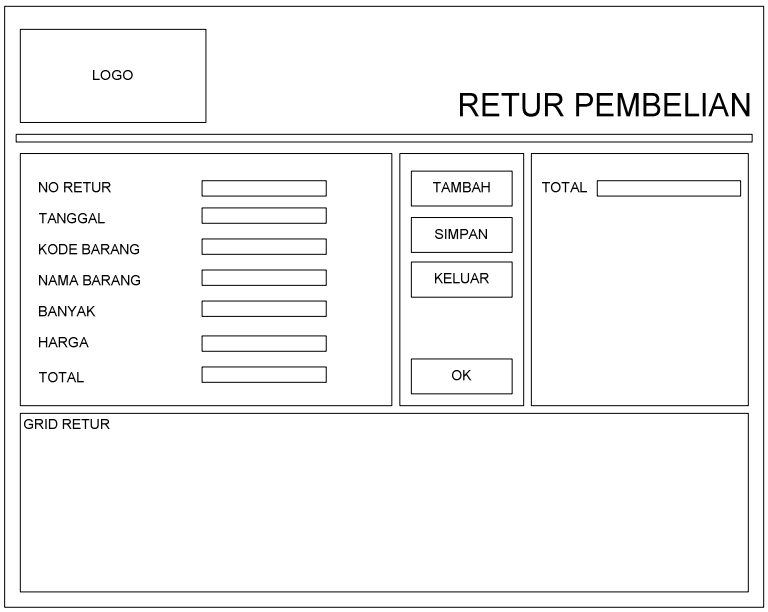
Rancangan tampilan retur penjualan barang berfungsi untuk menampilkan form retur penjualan barang. Berikut rancangan tampilan form retur penjualan barang :



Gambar 4.28 Rancangan Tampilan Retur Penjualan Barang

13. Rancangan Tampilan Retur Pembelian Barang

Rancangan tampilan retur pembelian barang berfungsi untuk menampilkan form retur pembelian barang. Berikut rancangan tampilan form retur pembelian barang :



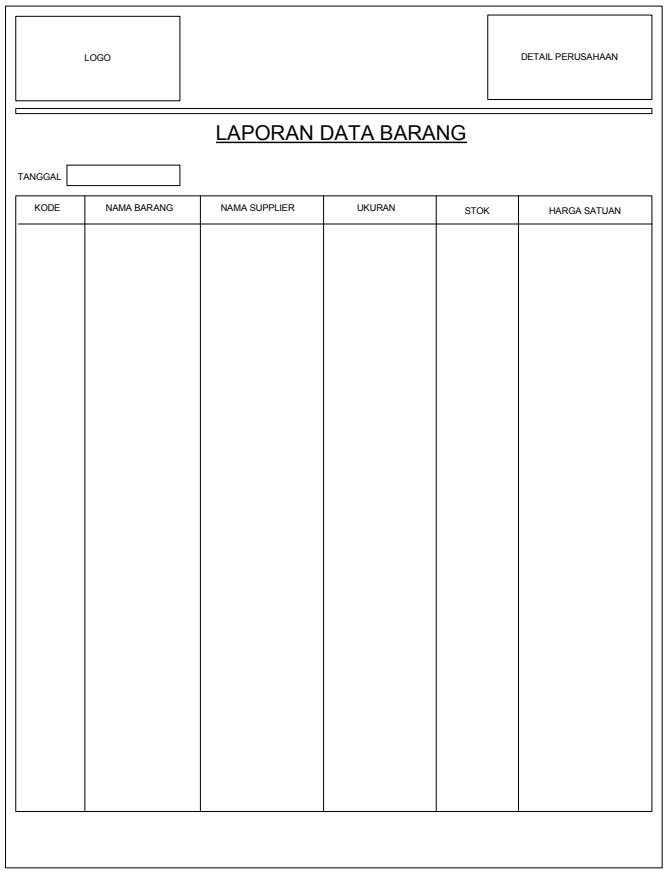
Gambar 4.29 Rancangan Tampilan Retur Pembelian Barang

4.2.4.3 Perancangan Output

Perancangan output dalam perangkat lunak ini berupa laporan data barang, data pelanggan, data supplier, nota transaksi penjualan, dan laporan pembelian, serta nota retur. Berikut perancangan tampilan output dalam perangkat lunak ini :

1. Laporan Data Barang

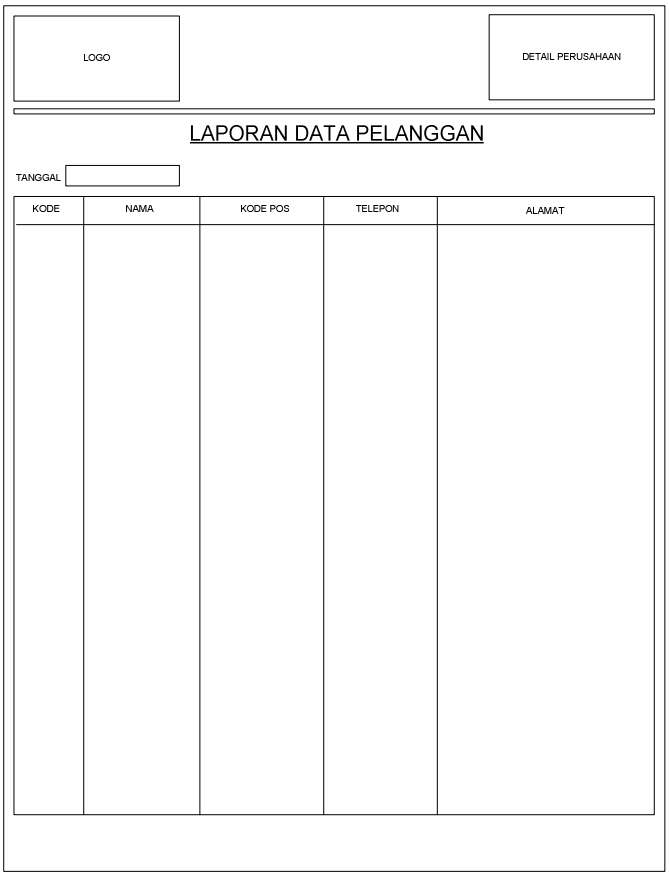
Laporan data barang berisi tentang data barang. Berikut rancangan laporan data barang :



Gambar 4.30 Rancangan Tampilan Laporan Barang

2. Laporan Data Pelanggan

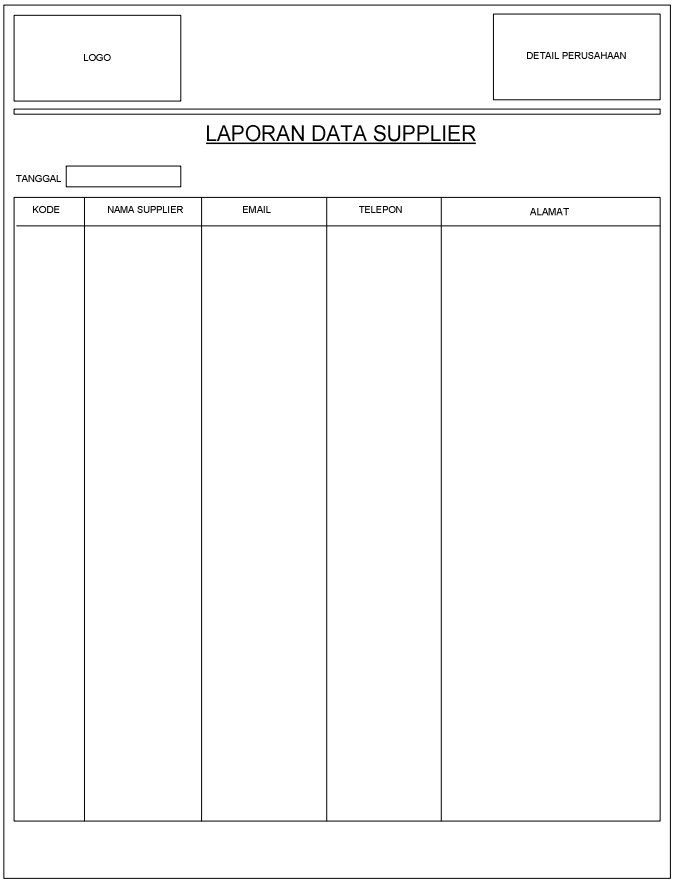
Laporan data Pelanggan berisi tentang data pelanggan. Berikut rancangan laporan data pelanggan :



Gambar 4.31 Rancangan Tampilan Laporan Data Pelanggan

3. Laporan Data Supplier

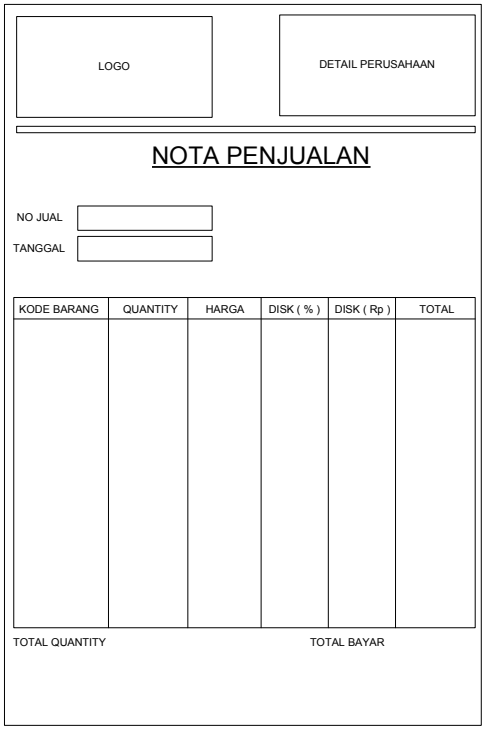
Laporan data supplier berisi tentang data supplier. Berikut rancangan laporan data supplier :



Gambar 4.32 Rancangan Tampilan Laporan Data Supplier

4. Nota Penjualan

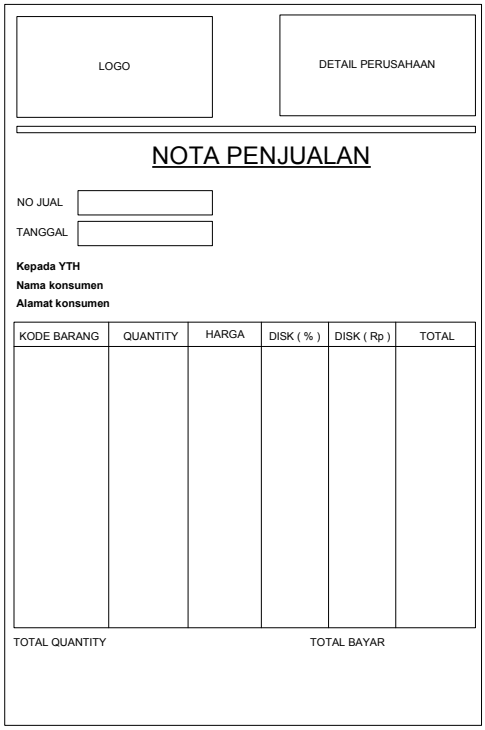
Nota penjualan berisi tentang data hasil transaksi penjualan. Berikut rancangan nota penjualan :



Gambar 4.33 Rancangan Tampilan Nota Penjualan

5. Nota Penjualan Pelanggan

Nota penjualan pelanggan berisi tentang data hasil transaksi penjualan dengan pelanggan yang telah terdaftar sebagai pelanggan tetap sabilla distributor. Berikut rancangan nota penjualan pelanggan :



Gambar 4.34 Rancangan Tampilan Nota Penjualan Pelanggan

6. Nota Pesan Barang Ke Supplier

Nota pesan barang ke supplier berisi tentang data barang yang dipesan dan detail quantity pesanan barang. Berikut rancangan nota pesan barang ke supplier :



Gambar 4.35 Rancangan Tampilan Nota Pesan Barang ke *Supplier*

7. Laporan pembelian

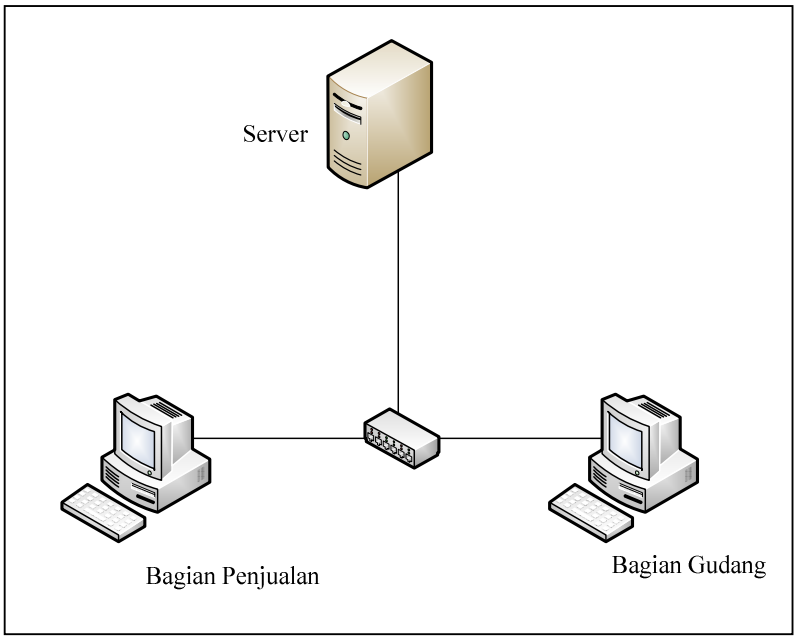
Laporan pembelian berisi tentang data hasil transaksi pembelian. Berikut rancangan laporan pembelian :



Gambar 4.36 Rancangan Tampilan Laporan Pembelian

4.2.5 Perancangan Arsitektur Jaringan

Perancangan arsitektur jaringan yang penulis usulkan adalah perangkat lunak ini digunakan oleh karyawan *sales*, dan bagian persediaan barang (gudang). Kedua pengguna tersebut memiliki hak akses di dalam penggunaannya.



Gambar 4.37 Perancangan Arsitektur Jaringan