BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

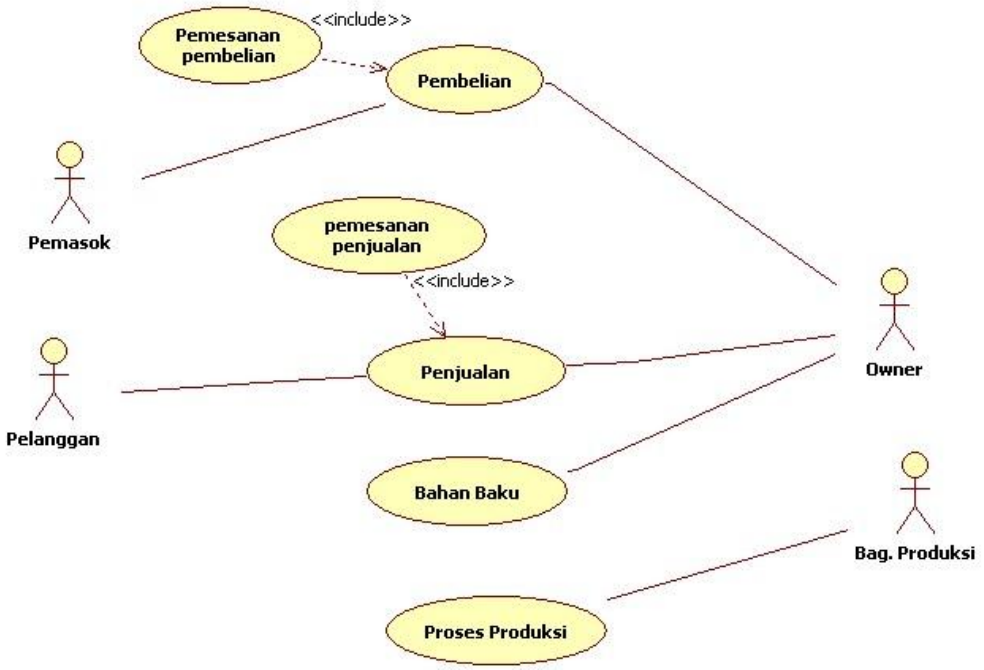
4.1 Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis sistem adalah suatu proses mempelajari aktifitas sistem untuk memehami gambaran menyeluruh tentang sistem yang sedang berjalan. Tahap ini merupakan tahap yang sangat penting karena bila terjadi kesalahan pada tahap ini akan berakibat pada tahapan selanjutnya atau menentukan kebutuhan-kebutuhan pada sistem baru.

4.1.1 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

Analisis prosedur yang sedang berjalan bertujuan untuk mengetahui alur kerja pada suatu perusahaan sehingga kita mengetahui proses demi proses dalam kegiatannya. Berikut analisis prosedur yang sedang berjalan.

4.1.1.1 *Use Case Diagram*



Gambar : 4.1 *Use Case Diagram* Sistem yang sedang berjalan

4.1.1.2 Skenario *Activity Diagram*

Tabel 4.1 Skenario Diagram Pembelian yang berjalan

No : A01	
Nama	Pembelian
Tujuan	Melakukan pemesanan pembelian
Deskripsi	
Tipe	*Primary*
Aktor	*Owner* dan Pemasok

Skenario Utama		
Kondisi Awal	-	
Aksi Aktor		**Reaksi Sistem**
1. *Owner* akan mengecek data bahan baku Jika bahan baku minim maka akan lanjut ke proses selanjutnya.		
2. *Owner* memesan barang kepada pemasok		
3. Pemasok menerima data pesanan dan menentukan waktu pengiriman		
Kondisi Akhir		Menerima Pesanan

Tabel 4.2 Skenario Diagram Penjualan yang berjalan

No : A02	
Nama	Penjualan
Tujuan	Melakukan Penjualan kepada pelanggan
Deskripsi	
Tipe	*Primary*
Aktor	*Owner* dan Pemasok
Skenario Utama	
Kondisi Awal	-
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**

1. Pelanggan melakukan pemesanan kepada *Owner*	
2. *Owner* menerima pesanan dari pelanggan dan mengecek data pesanan.	
3. *Owner* akan menginfromasikan harga dari data pesanan pelanggan Jika harga sesuai maka lanjut ke proses berikutnya Jika tidak makan akan kembali ke proses (1)	
Kondisi Akhir	Menerima data Pesanan penjualan

Tabel 4.3 Skenario Diagram Produksi yang berjalan

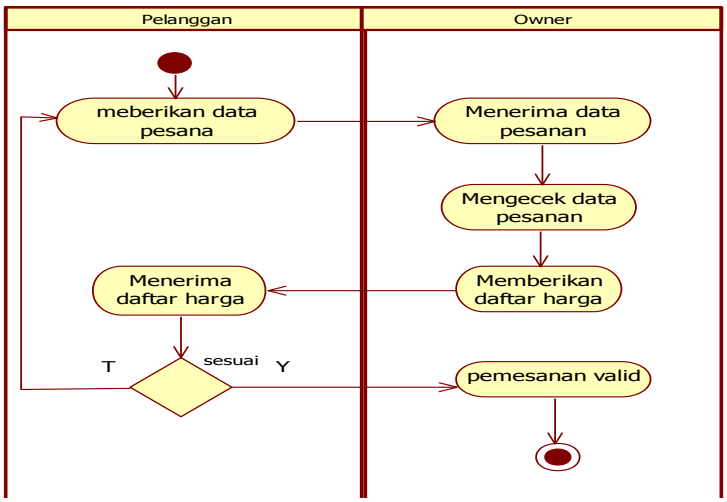
No : A03	
Nama	Produksi
Tujuan	Melakukan proses produksi
Deskripsi	
Tipe	*Primary*
Aktor	*Owner* dan Produksi
Skenario Utama	
Kondisi Awal	-
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. *Owner* memberikan data barang produksi ke bagian	

produksi	
2. Bagian produksi menerima data barang yang akan diproduksi	
3. Jika barang produksi telah selesai maka akan di informasikan kepada *Owner*	
Kondisi Akhir	Proses produksi selesai

4.1.1.3 *Activity Diagram*

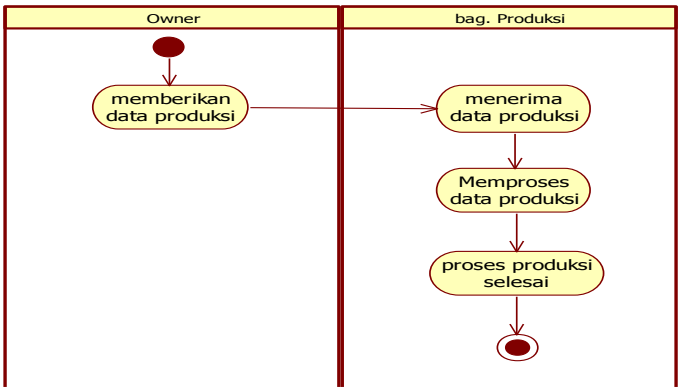
Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

1. ***Activity Diagram* pemesanan penjualan**



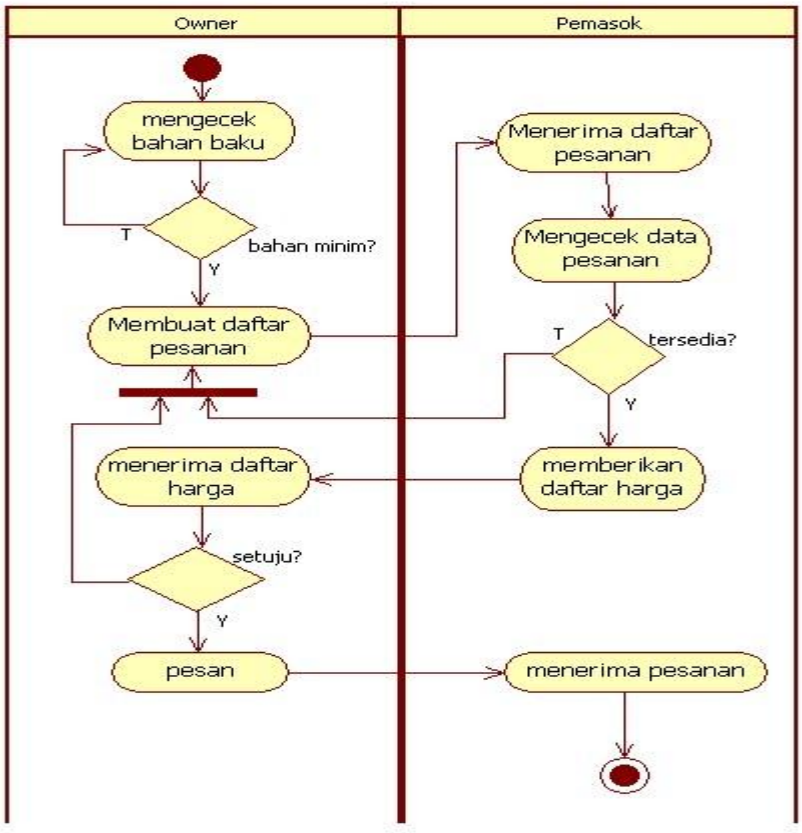
Gambar 4.2 *Activity Diagram* pemesanan penjualan yang berjalan

2. ***Activity Diagram*** **proses produksi yang berjalan**



Gambar 4.3 Activity Diagram proses produksi yang sedang berjalan

3. ***Activity Diagram*** **pemesan pembelian yang sedang berjalan**



Gambar 4.4 ***Acivity Diagram*** **pemesanan pembelian yang sedang berjalan**

4.1.2 Evaluasi Sistem Yang Berjalan.

Setelah penulis menganalisis sistem yang berjalan, dapat disimpulkan bahwa terdapat kekurangan dari proses kegiatan yang berjalan. Kegiatan yang meliputi pemesanan pembelian dan penjualan masih dilakukan secara manual atau masih menggunakan media kertas, kegiatan yang masih menggunakan secara manual rentan terhadap masalah seperti, bukti transaksi hilang atau rusak hal ini dapat menggangu proses produksi pada perusaahan tersebut. Tidak adanya pembagian kerja yang jelas sehingga pada *Owner* harus terjun langsung ketika melakukan kegiatan transaksi pada perusahaan. Pada persediaan bahan baku tidak ada pencatatan yang pasti mengenai stok bahan baku setelah adanya pemakaian untuk proses produksi, sehingga ketika mengecek data bahan baku harus dihitung ulang dari awal.

Dari semua analisis diatas dapat disimpulkan bahwa perlu dibuatnya suatu sistem informasi yang dapat mengintegrasikan proses-proses kegiatan perusahaan. Sistem informasi ini akan memudahkan bagi pihak terkait ketika melakukan pemesan pembelian, pemesanan penjualan, proses produksi serta persediaan bahan baku.

4.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan tahapan selanjutnya dari proses pembuatan Sistem Informasi penjualan yang diiusulkan setelah mengetahui bagaimana sistem

yang sedang berjalan untuk memperbaiki kelemahan yang ada didalam sitem tersebut.

4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan perancangan sistem ini adalah untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan pada sistem yang berjalan. Pada tahap ini sangat penting karena merupakan tahap perancangan pembuatan sistem untuk memperbaiki kesalahan-kesalan yang ada sehingga kesahalah tersebut dapat diminimalisir.

4.2.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Sistem informasi ini dibangung untuk memenui kebutuhan dalam pengolahan data pada PD. Pertub. Pengguna akan mudah mengecek data bahan baku sebagai bahan untuk produksi paper tube. Selain itu sistem informasi ini mendukung pembuatan laporan pembelian dan penjualan, sehingga pemimpin dapat mengetahui data transaksi pembelian dan penjualan dalam perusahaannya.

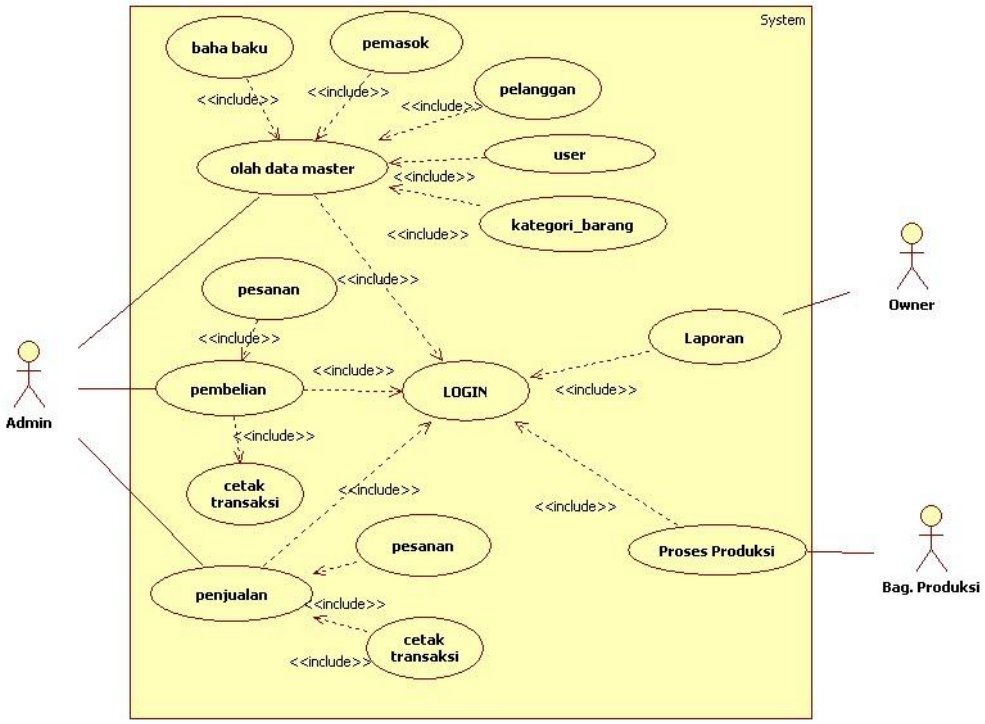
Dengan adanya pembangungan sistem informasi, diharapkan dapat membantu dalam menangani masalah-masalah yang sering terjadi sehingga, setiap kegiatan-kegiatan perusahaan dapat dimaksimalkan.

4.2.3 Perancangan Prosedur yang diusulkan

Perancangan prosedur yang diusulkan pada pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut :

4.2.3.1 *Use case* Diagram yang Diusulkan

Usecase diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah "apa" yang diperbuat sistem, dan bukan "bagaimana". Sebuah *Usecase* mempresentasikan sebuah interaksi antara Aktor dengan sistem. Berikut adalah *Use case Diagram* yang diusulkan.



Gambar 4.5 *Use Case* Diagram Yang Diusulkan

4.2.3.1.1 Definisi Aktor

Berikut adalah deksripsi pendefinisian aktor pada sistem informasi Pembelian dan Penjualan pada PD. PERTUB yang diusulkan :

Tabel 4.4 Definisi Aktor yang Diusulkan

No.	Aktor	Deskripsi
1.	Admin	Pihak yang memiliki hak akses untuk melakukan operasi pengolahan data pembelian bahan baku, data karyawan, data pelanggan, data pemasok, data user, pembelian, penjualan, dan produksi
2.	Bag. Produksi	pihak yang bertugas untuk melakukan proses produksi
3.	*Owner*	Orang yang memiliki perusahaan dan bisa mengakses data laporan.

4.2.3.2 Skenario *Diagram*

Berikut adalah scenario diagram yang diusulkan :

Tabel 4.5 Skenario Diagram *Login* yang diusulkan

No : B01	
Nama	*Login*
Tujuan	Agar dapat masuk dan mengakses Sistem Informasi
Deskripsi	
Tipe	*Primary*
Aktor	Admin,bag. Produksi dan *Owner*
Skenario Utama	
Kondisi Awal	-

Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Admin, bag. Produksi, *Owner* memasukkan username dan password	
	2. Sistem akan mengecek *username* dan *password*
3. Mendapatkan pesan dari sistem : a) Apabila *username / password* tidak *valid*, maka memasukkan *username/ password* lagi atau keluar dari program sistem informasi b) Apabila *username/ password valid*, maka dapat mengakses sistem infomasi sesuai hak akses yang diberikan	
Kondisi Akhir	Admin, bag. Produksi, *Owner* dapat masuk dan mengakses Sistem Infomasi

Tabel 4.6 Skenario Diagram Data Bahan Baku yang diusulkan

No : B02	
Nama	Data bahan baku
Tujuan	Melakukan penginputan data bahan baku
Deskripsi	
Tipe	*Primary*
Aktor	Admin

Skenario Utama	
Kondisi Awal	-
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih menu Master	
2. Memilih menu bahan baku	
3. Admin mengiputkan data bahan baku	
	4. Simpan data
5. pesan dari sistem : a) Apabila data inputan tidak *valid*, maka akan kembali ke proses (3) b) Apabila inputan *valid*, maka sistem dapat menyimpan data	
Kondisi Akhir	Penginputan data bahan baku tersimpan ke database

Tabel 4.7 Skenario Diagram Data karyawan yang diusulkan

No : B03	
Nama	Data Karyawan
Tujuan	Melakukan penginputan data Karyawan
Deskripsi	
Tipe	*Primary*
Aktor	Admin
Skenario Utama	

Kondisi Awal	**-**
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih menu Master	
2. Memilih menu data karyawan	
3. Admin mengiputkan data karyawan	
	4. Simpan data
5. pesan dari sistem : a) Apabila data inputan tidak *valid*, maka akan kembali ke proses (3) b) Apabila inputan *valid*, maka sistem dapat menyimpan data	
Kondisi Akhir	Penginputan data karyawan tersimpan ke database

Tabel 4.8 Skenario Diagram Data Pelanggan yang diusulkan

No : B04	
Nama	Data Pelanggan
Tujuan	Melakukan penginputan data Karyawan
Deskripsi	
Tipe	*Primary*
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	**-**

Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih menu Master	
2. Memilih menu data Pelanggan	
3. Admin mengiputkan data Pelanggan	
	4. Simpan data
5. pesan dari sistem : a.) Apabila data inputan tidak *valid*, maka akan kembali ke proses (3) b) Apabila inputan *valid*, maka sistem dapat menyimpan data	
Kondisi Akhir	Penginputan data Pelanggan tersimpan ke database

Tabel 4.9 Skenario Diagram Data Pemasok yang diusulkan

No : B05	
Nama	Data Pemasok
Tujuan	Melakukan penginputan data Pemasok
Deskripsi	
Tipe	*Primary*
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	-

Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih menu Master	
2. Memilih menu data Pemasok	
3. Admin mengiputkan data Pemasok	
	4. Simpan data
5. pesan dari sistem : a) Apabila data inputan tidak *valid*, maka akan kembali ke proses (3) b) Apabila inputan *valid*, maka sistem dapat menyimpan data	
Kondisi Akhir	Penginputan data Pemasok tersimpan ke database

Tabel 4.10 Skenario Diagram Data User yang diusulkan

No : B06	
Nama	Data User
Tujuan	Melakukan penginputan data User
Deskripsi	
Tipe	*Primary*
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	-

Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih menu Master	
2. Memilih menu data User	
3. Admin mengiputkan data User	
	4. Simpan data
5. pesan dari sistem : a) Apabila data inputan tidak *valid*, maka akan kembali ke proses (3) b) Apabila inputan *valid*, maka sistem dapat menyimpan data	
Kondisi Akhir	Penginputan data User tersimpan ke database

Table 4.11 Skenario Diagram Pembelian yang diusulkan

No : B07	
Nama	Pembelian
Tujuan	Melakukan input data pemesanan pembelian
Deskripsi	
Tipe	*Primary*
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	-

Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih menu Transaksi	
2. Memilih menu pemesanan pembelian	
3. Input pemesanan	
	4. Simpan data pesanan
5. Memilih menu penerimaan	
6. Input data penerimaan	
	7. Simpan data penerimaan
	8. Cetak transaksi
Kondisi Akhir	Penginputan pembelian tersimpan ke database

Tabel 4.12 Skenario Diagram Penjualan yang diusulkan

No : B08	
Nama	Penjualan
Tujuan	Melakukan input data pemesanan penjualan
Deskripsi	
Tipe	*Primary*
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	-

Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih menu Transaksi	
2. Memilih menu pemesanan penjualan	
3. Input pemesanan	
	4. Simpan data pesanan
5. Memilih menu penjualan	
6. Memilih data pesanan	
	7. Simpan data penjualan
	8. Cetak transaksi penjualan
Kondisi Akhir	Penginputan penjualan tersimpan ke database

Tabel 4.13 Skenario Diagram Produksi yang diusulkan

No : B09	
Nama	Produksi
Tujuan	Melakukan input data produksi
Deskripsi	
Tipe	*Primary*
Aktor	Bag. Produksi
Skenario Utama	
Kondisi Awal	-
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih menu Produksi	

2. Memilih menu Data Produksi	
3. Input Data Produksi	
	4. Simpan data data produksi
Kondisi Akhir	Penginputan data produksi tersimpan ke database

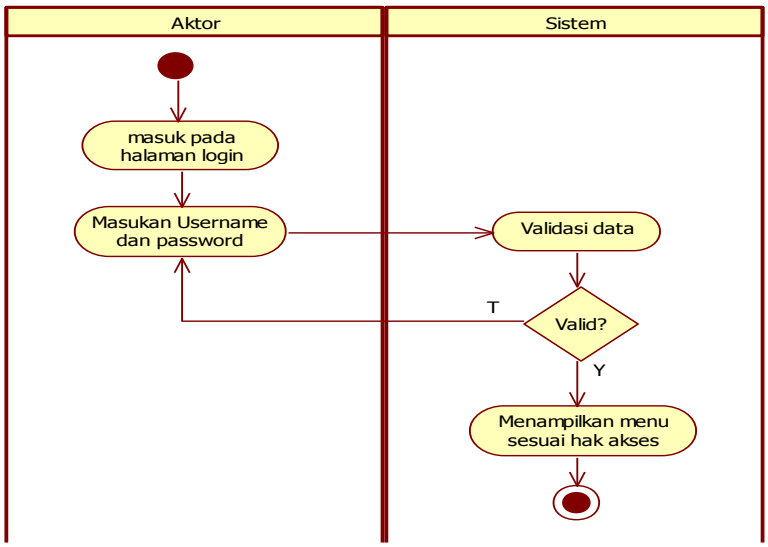
Tabel 4.14 Skenario Proses Produksi yang diusulkan

No : B08	
Nama	Proses Produksi
Tujuan	Melakukan input proses produksi
Deskripsi	
Tipe	*Primary*
Aktor	Bag. Produksi
Skenario Utama	
Kondisi Awal	**-**
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih menu Produksi	
2. Memilih menu proses produksi	
3. Input jumlah produksi	
	4. Simpan jumlah produksi
Kondisi Akhir	Penginputan jumlah produksi tersimpan ke database

4.2.3.3 *Aktivity Diagram*

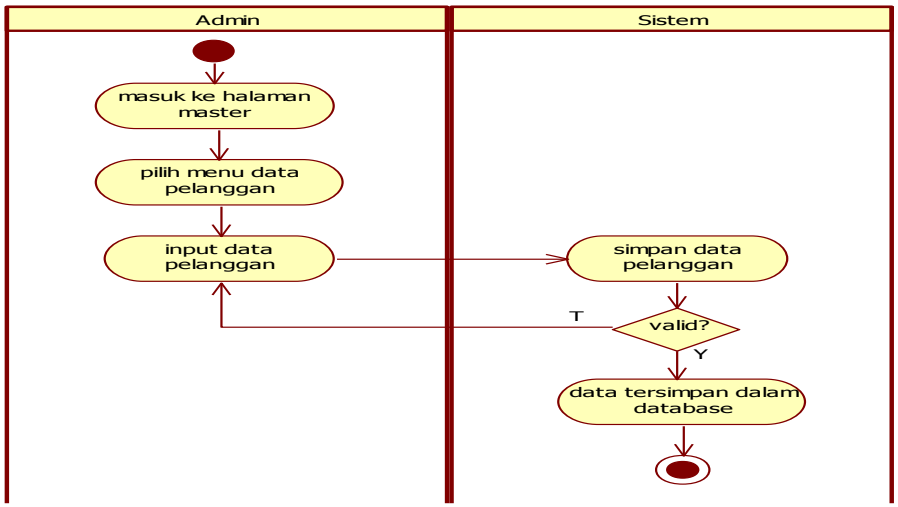
Activity diagram digunakan untuk menggambarkan kegiatan-kegiatan yang ada di dalam suatu sistem.

4.2.3.3.1 *Activity Diagram Login* yang diusulkan



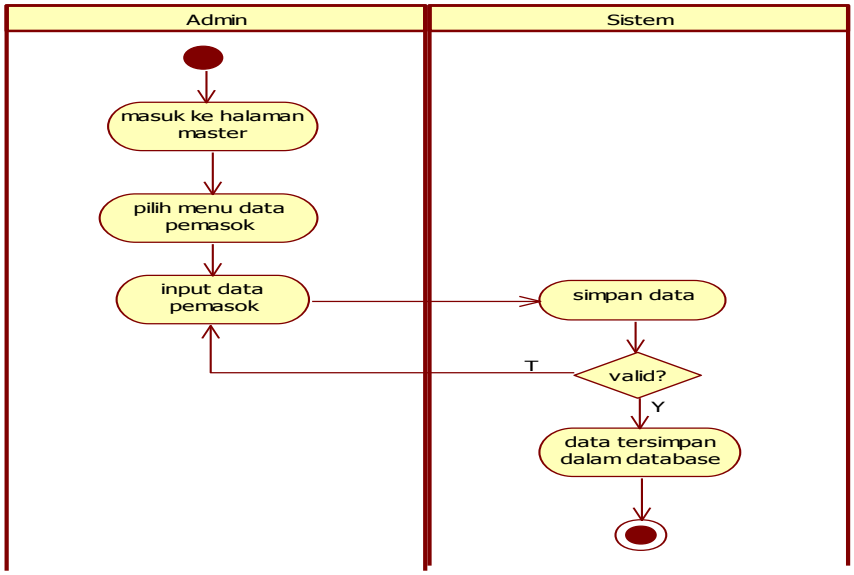
Gambar 4.6 *Activity Diagram Login* yang diusulkan

4.2.3.3.3 *Activity Diagram* pelanggan yang diusulkan



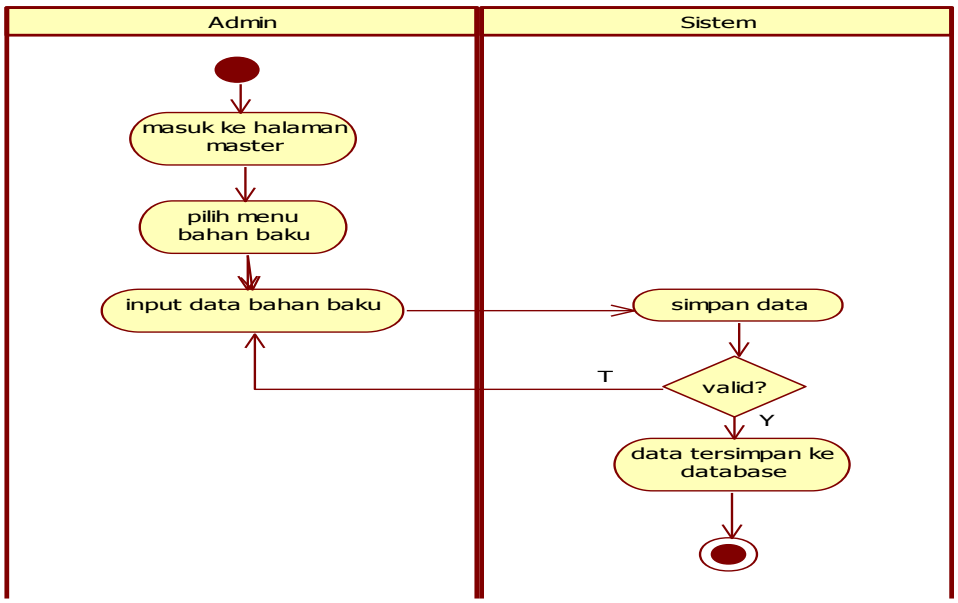
Gambar 4.7 *Activity Diagram* input data pelanggan yang diusulkan

4.2.3.3.4 *Activity Diagram input* data pemasok yang diusulkan



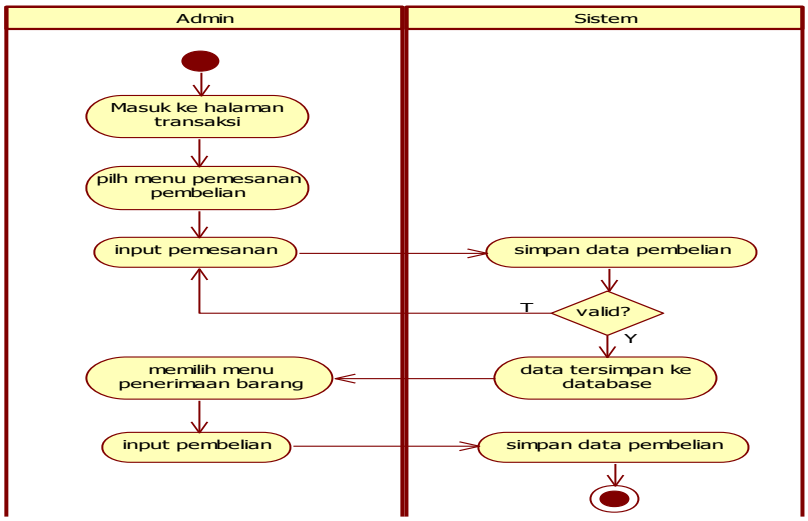
Gambar 4.8 Activity Diagram input data pemasok yang diusulkan

4.2.3.3.5 *Activity Diagram input* data bahan yang diusulkan



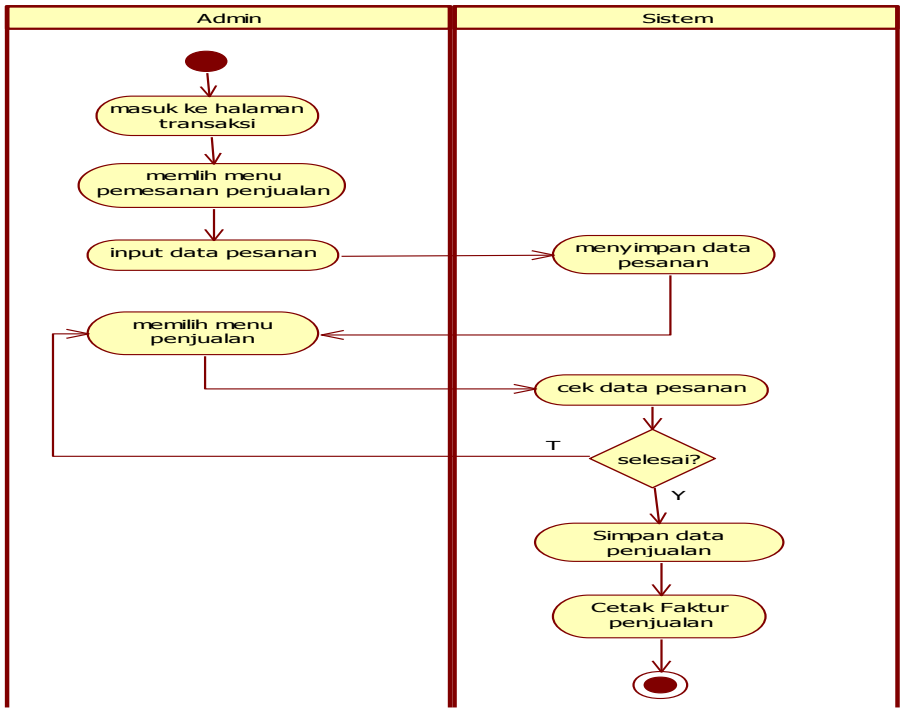
Gambar 4.9 *Activity Diagram input* data bahan yang diusulkan

4.2.3.3.6 *Activity Diagram* pemesanan pembelian yang diusulkan



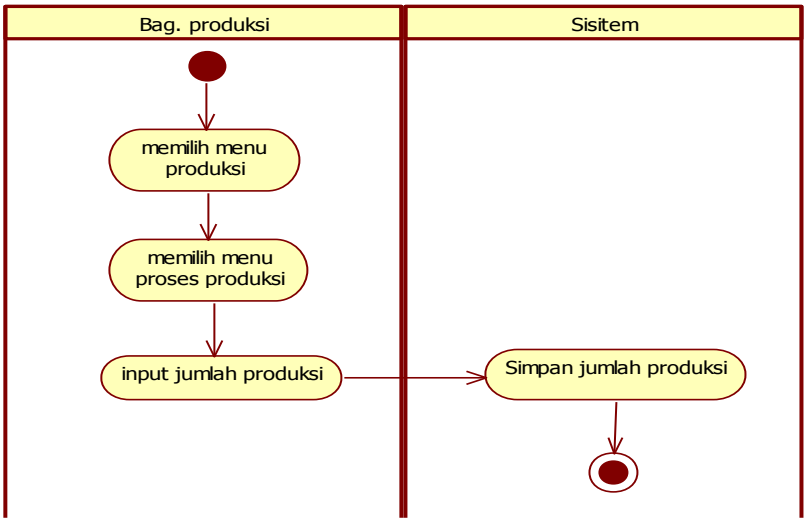
Gambar 4. 10 *Activity Diagram* pemesanan pembelian yang diusulkan

4.2.3.3.7 *Activity Diagram* pemesanan penjualan yang diusulkan



Gambar 4.11 *Activity Diagram* pemesanan penjualan yang diusulkan

4.2.3.3.9 *Activity Diagram* proses produksi yang diusulkan



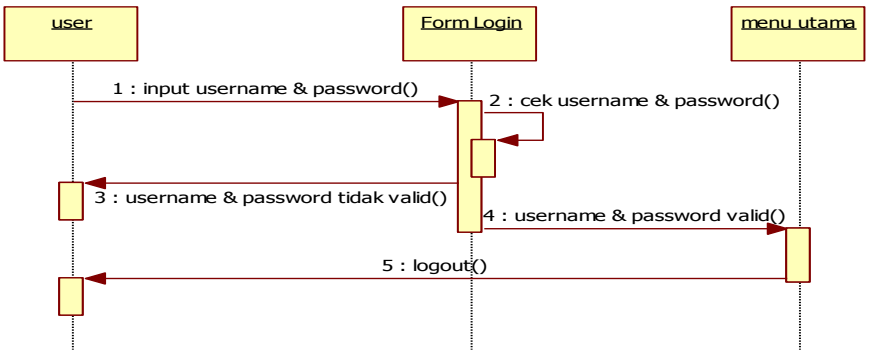
Gambar 4.12 *Activity Diagram* proses produksi yang diusulkan

4.2.3.4 *Sequence Diagram*

Sequence Diagram menggambarkan interaksi antar objek didalam dan disekitar sistem berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu.

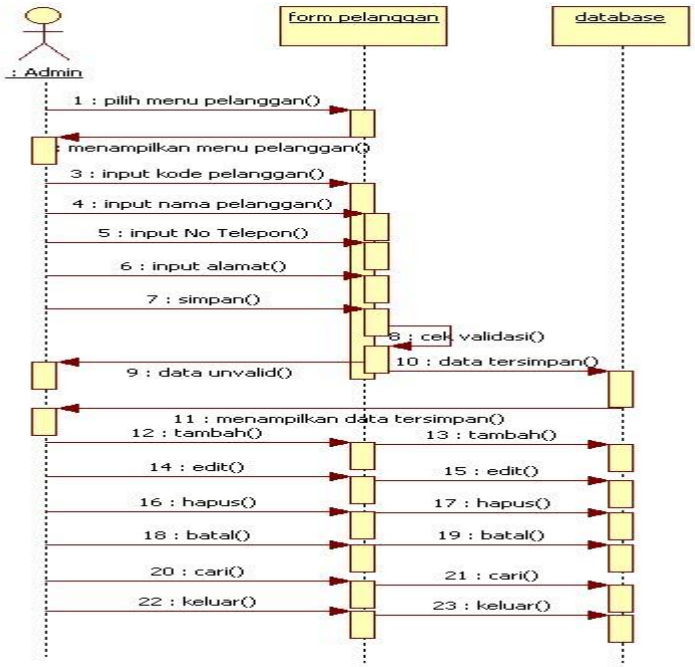
Berikut adalah *sequence diagram* yang diusulkan .

4.2.3.4.1 *Sequence Diagram Login*



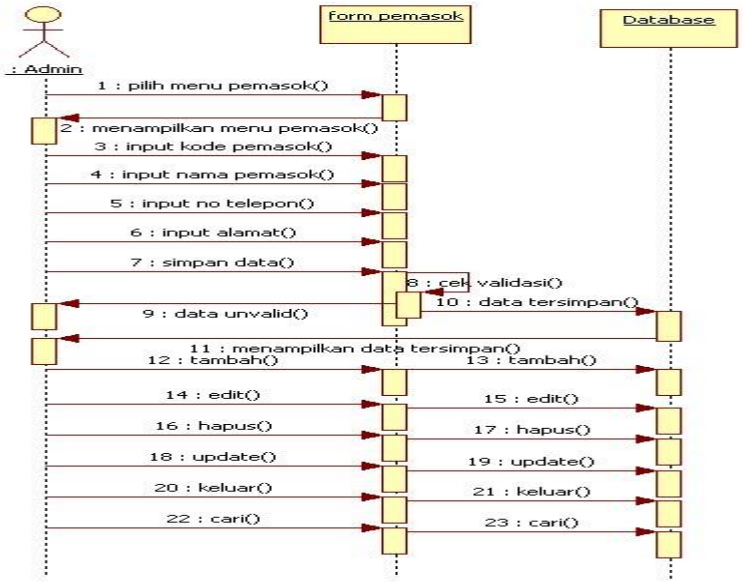
Gambar 4.13 *Sequence Diagram Login* yang diusulkan

4.2.3.4.2 *Sequence Diagram D*ata Pelanggan



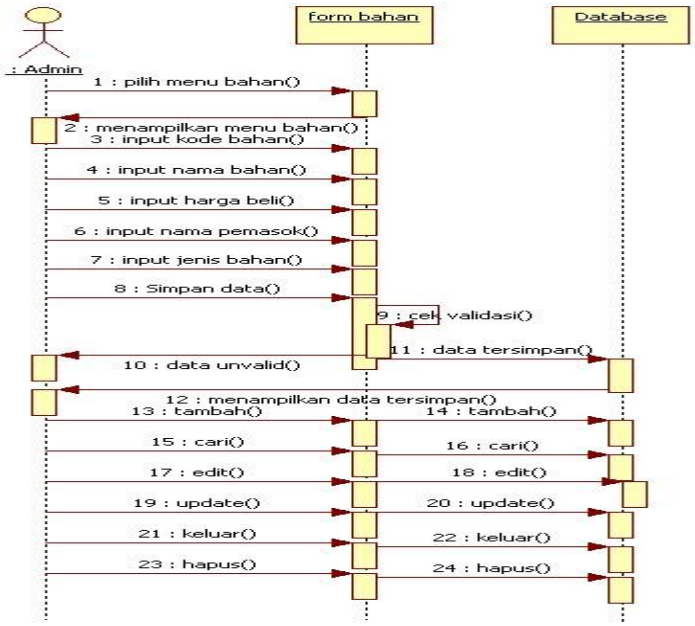
Gambar 4.14 *Sequence Diagram* Input data Pelanggan yang diusulkan

4.2.3.4.3 *Sequence Diagram* Data Pemasok



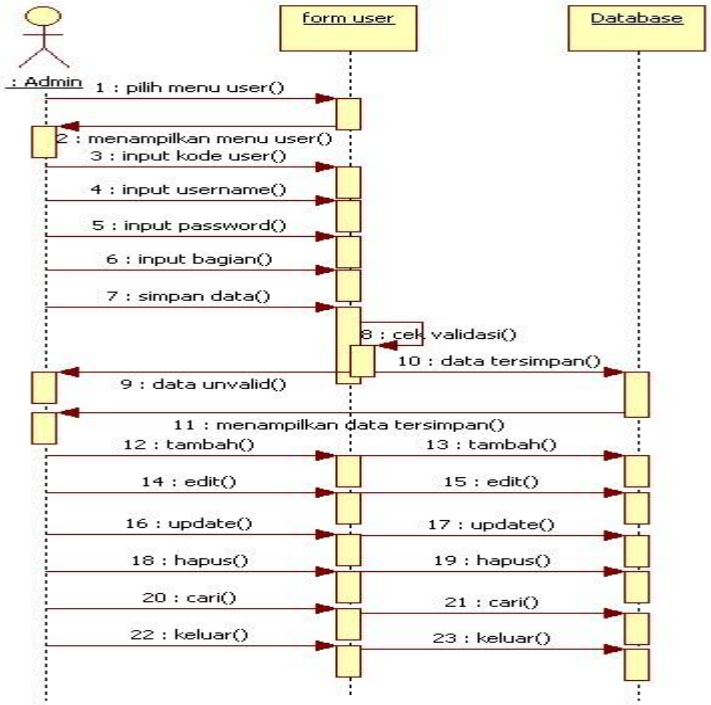
Gambar 4.15 *Sequence Diagram* Input data Pemasok yang diusulkan

4.2.3.4.4 *Sequence Diagram* Data Bahan



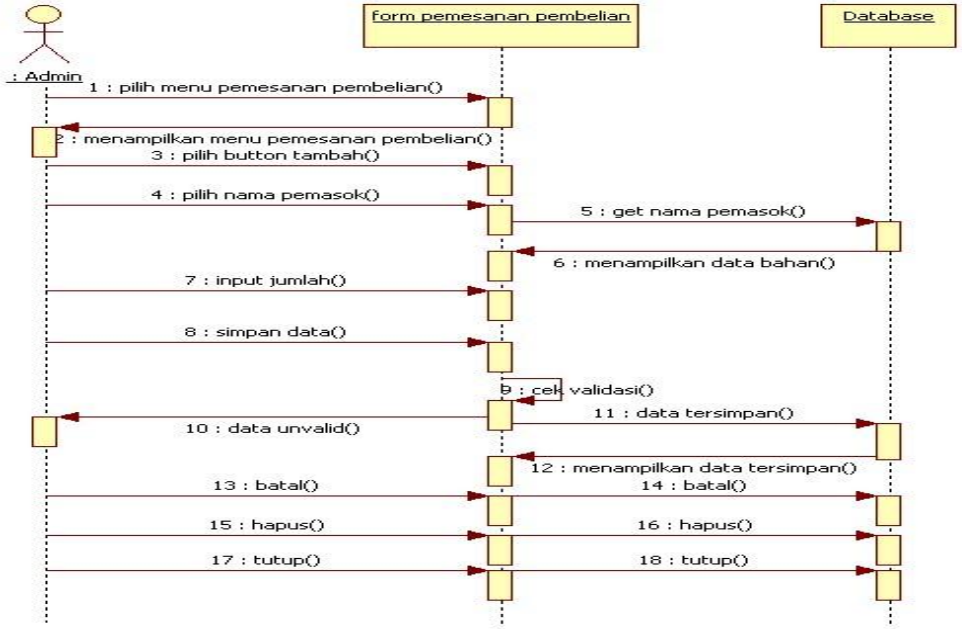
Gambar 4.16 *Sequence Diagram* Input data Bahan yang diusulkan

4.2.3.4.5 *Sequence Diagram* Data User



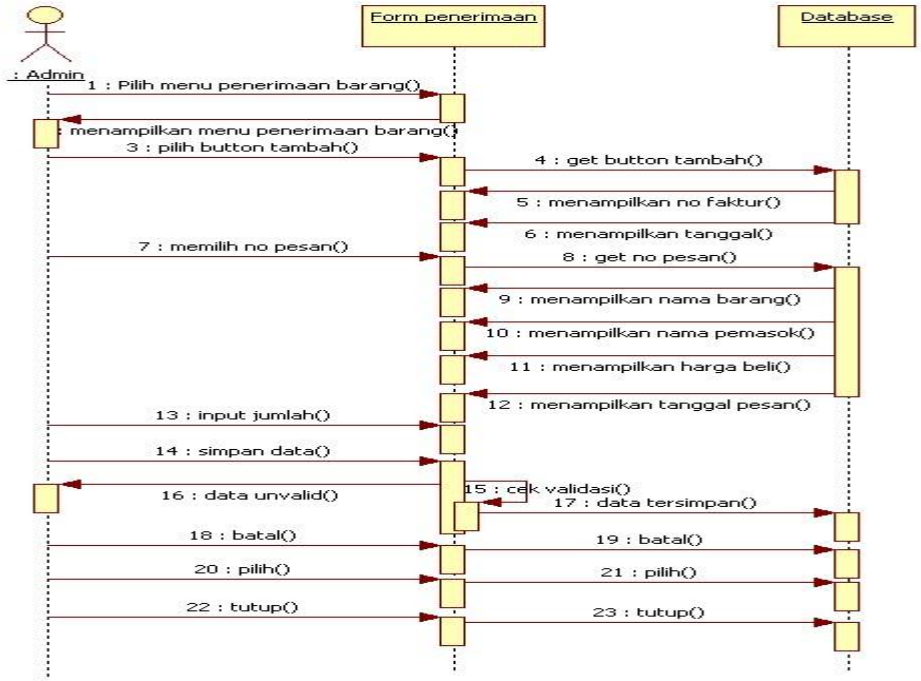
Gambar 4.17 *Sequence Diagram* Input data User yang diusulkan

4.2.3.4.6 *Sequence Diagram pemesanan* pembelian



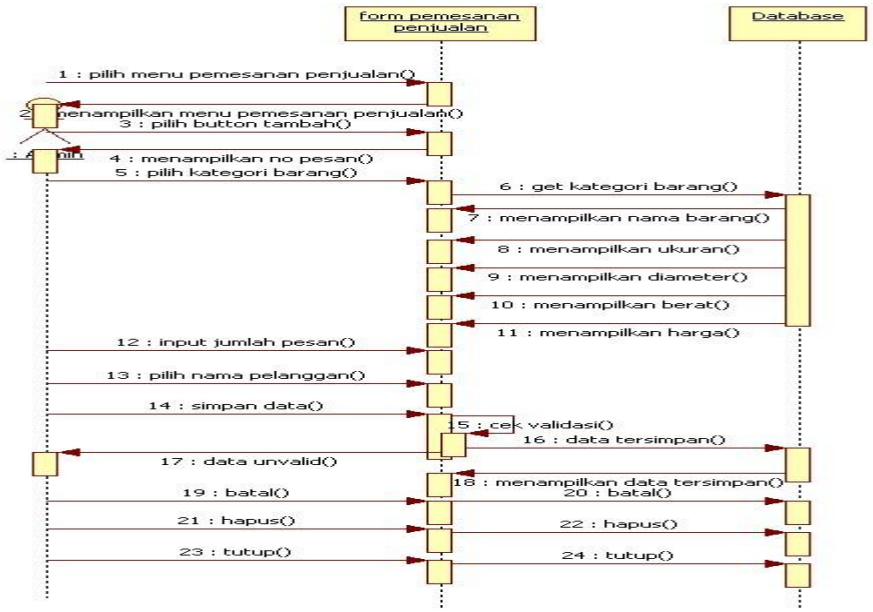
Gambar 4.18 *Sequence Diagram* pemesanan pembelian yang diusulkan

4.2.3.4.7 *Sequence Diagram* Penerimaan Pembelian



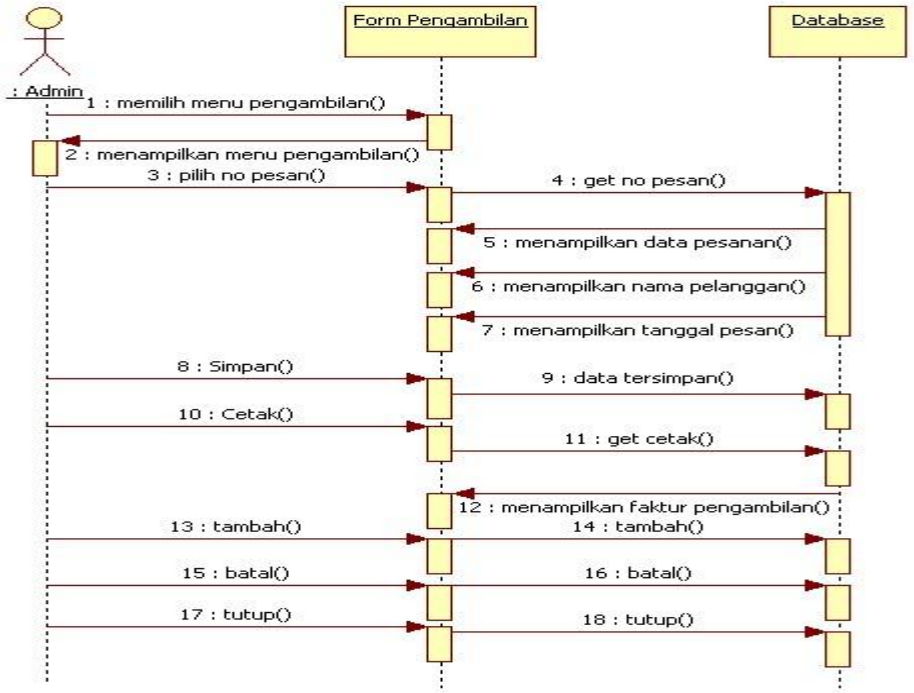
Gambar 4.19 *Sequence Diagram* Penerimaan Pembelian yang diusulkan

4.2.3.4.8 *Sequence Diagram* Pemesanan Penjualan



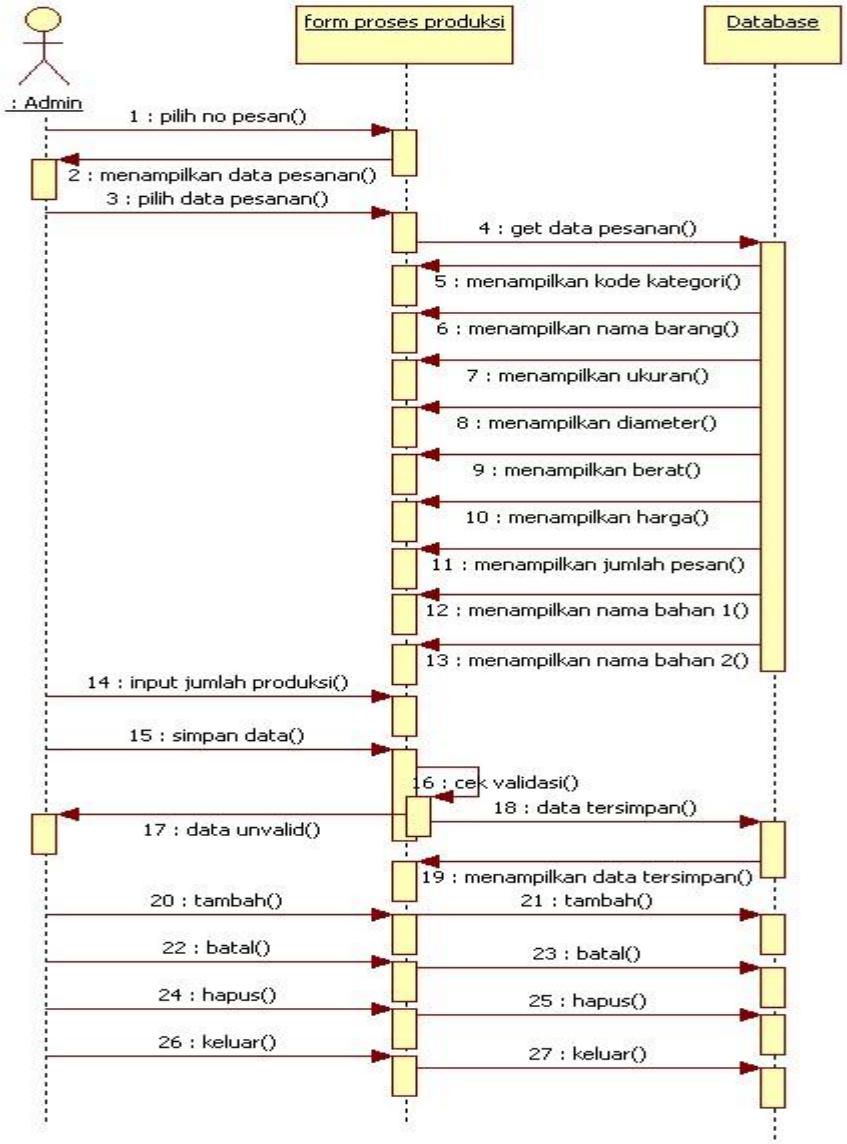
Gambar 4.20 *Sequence Diagram* Pemesanan Penjualan yang diusulkan

4.2.3.4.9 *Sequence Diagram* Pengambilan Barang



Gambar 4.21 *Sequence Diagram* Pengambilan Barang yang diusulkan

4.2.3.4.10 *Sequence Diagram* Proses Produksi

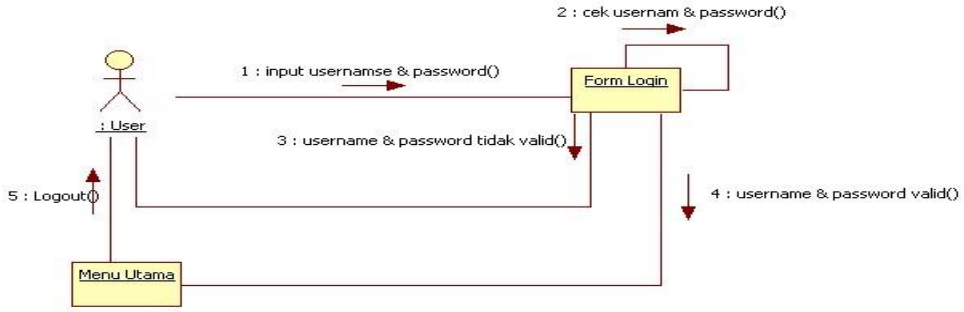


Gambar 4.22 *Sequence Diagram* Proses Produksi yang diusulkan

4.2.3.5 *Collaboration diagram*

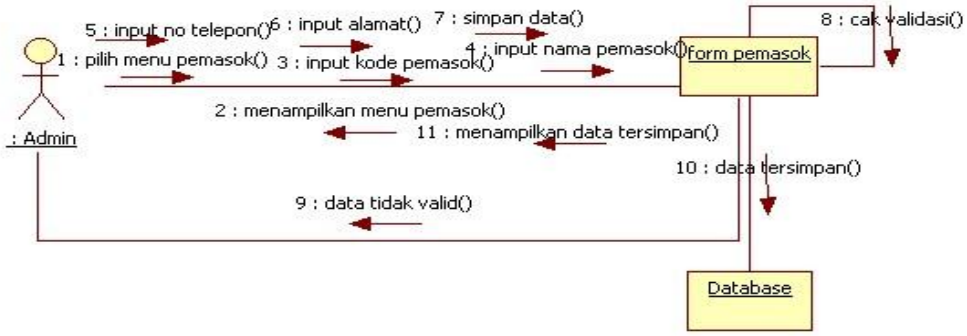
Collaboration diagram juga menggambarkan interaksi antar objek seperti *sequence diagram*, tetapi lebih menekankan pada peran masingmasing objek dan bukan pada waktu penyampaian message.

4.2.3.5.1 *Collaboration diagram Login*



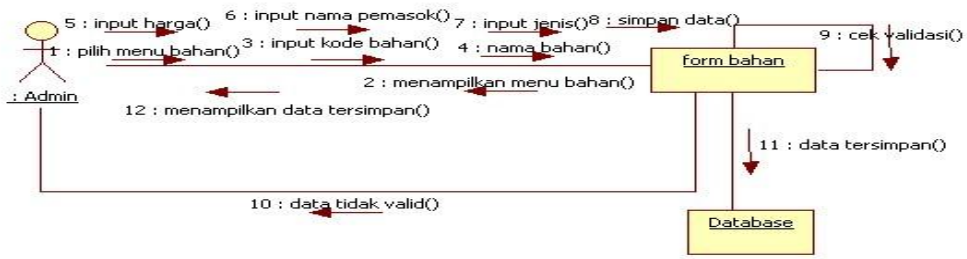
Gambar 4.23 *Collaboration diagram* yang diusulkan

4.2.3.5.2 *Collaboration diagram* Data pemasok



Gambar 4.24 *Collaboration diagram* Data pemasok yang diusulkan

4.2.3.5.3 *Collaboration diagram* input data bahan



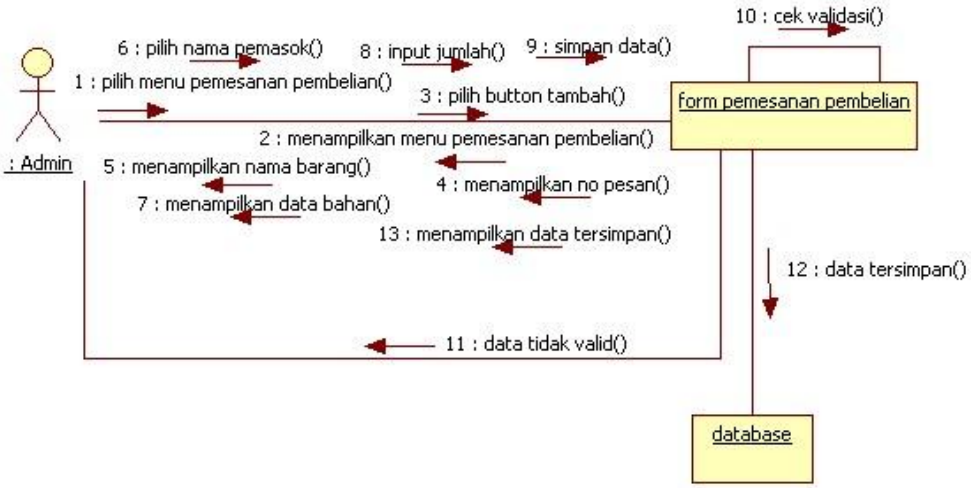
Gambar 4. 25 *Collaboration Diagram* Data bahan yang diusulkan

4.2.3.5.4 *Collaboration Diagram User*



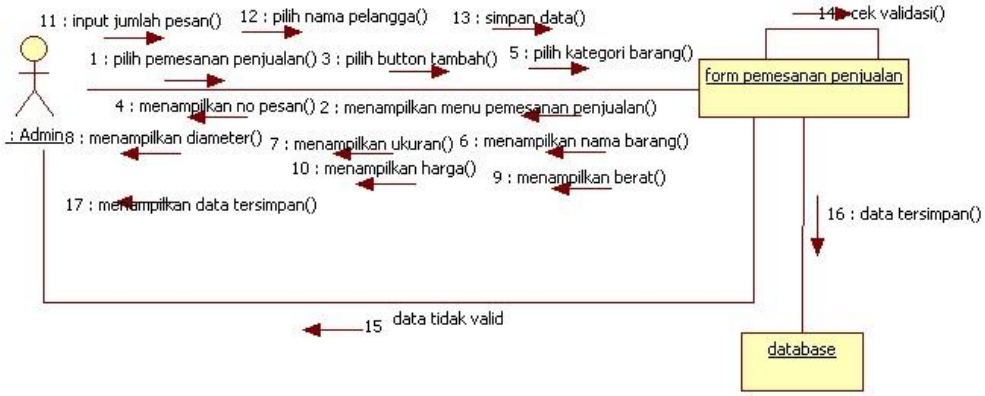
Gambar 4.26 *Collaboration Diagram* user yang diusulkan

4.2.3.5.5 *Collaboration Diagram* Pemesanan Pembelian



Gambar 4.27 *Collaboration Diagram* Pemesanan Pembelian yang diusulkan

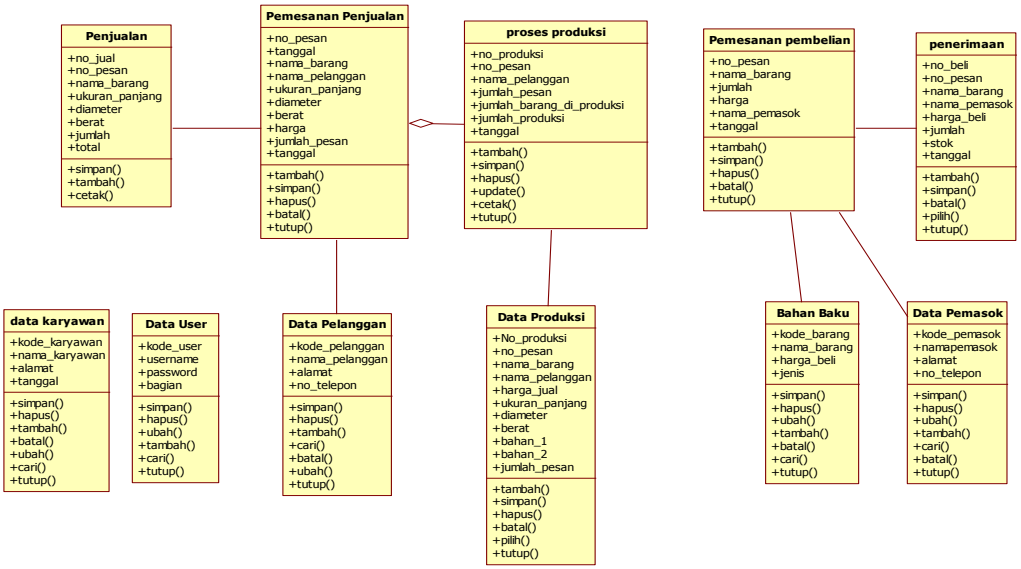
4.2.3.5.6 *Collaboration Diagram* Pemesanan Penjualan



Gambar 4.28 *Collaboration diagram* Pemesanan Penjualan yang diusulkan

4.2.3.6 *Class diagram*

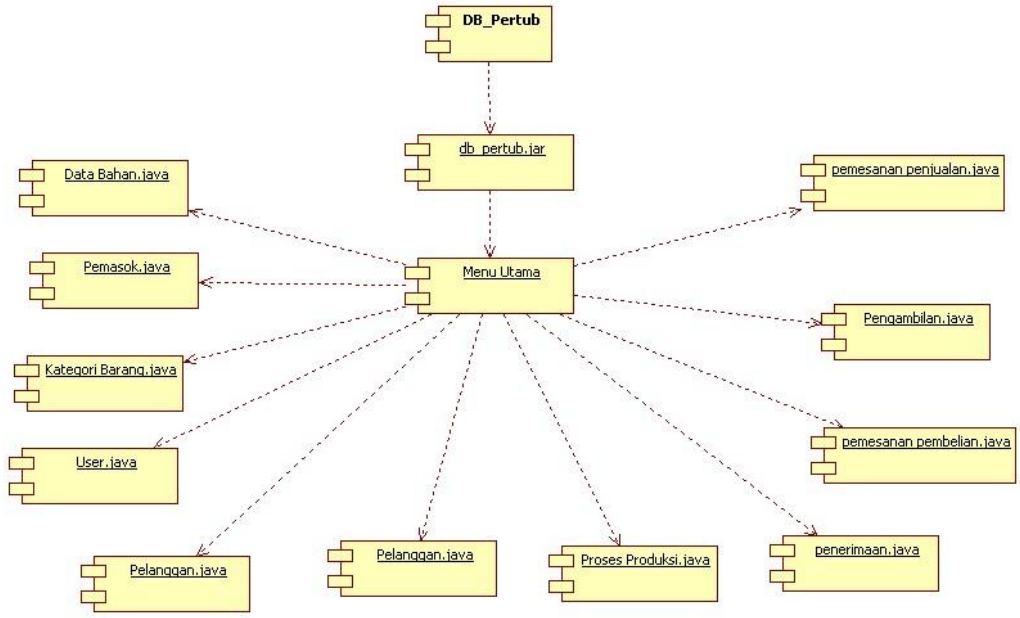
Class Diagram adalah sebuah spesifikasi yang jika di instansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class Diagram* menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaam tersebut (metoda/fungsi). *Class Diagram* menggambarkan struktur dan deskripsi *Class*, *Package*, dan dan *Object* beserta hubungan satu sama lain seperti containment, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain. Dibawah ini adalah perancangan *Class Diagram* pada Sistem informasi pembelian dan penjualan pada PD. Pertub



Gambar 4.29 *Class Diagram* yang diusulkan

4.2.3.7 *Component Diagram*

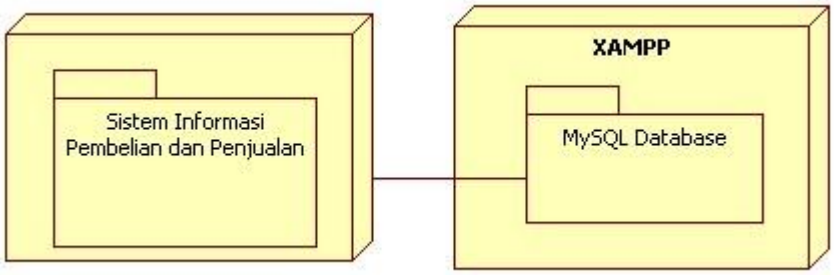
Component diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (*dependency*) di antaranya. Komponen piranti lunak adalah modul berisi *code*, baik berisi *source code* maupun *binary code*, baik *library* maupun *executable*, baik yang muncul pada *compile time*, *link time*, maupun run *time*. Umumnya komponen terbentuk dari beberapa *class* dan/atau *package*, tapi dapat juga dari komponen-komponen yang lebih kecil. Komponen dapat juga berupa *interface*, yaitu kumpulan layanan yang disediakan sebuah komponen untuk komponen lain. Berikut gambar *Component diagram* yang diusulkan :



Gambar 4.30 *Component Diagram* yang diusulkan

4.2.3.8 *Deployment Diagram*

Deployment/ physical diagram menggambarkan detail bagaimana komponen di-deploy dalam infrastruktur sistem, di mana komponen akan terletak (pada mesin, *server* atau piranti keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi *server*, dan hal-hal lain yang bersifat fisikal. Sebuah *node* adalah *server*, *workstation*, atau piranti keras lain yang digunakan untuk men-deploy komponen dalam lingkungan sebenarnya. Hubungan antar node (misalnya *TCP*/ *IP*) dan *requirement* dapat juga didefinisikan dalam diagram ini. . Berikut gambar *Deployment diagram* yang diusulkan :



Gambar 4.31 *Deployment Diagram* yang diusulkan

4.2.3.9 Kodefikasi

Pengkodean dibutuhkan dalam suatu sistem informasi yaitu untuk mempermudah dalam pencarian suatu objek. selain itu kode dapat dibentuk dari kumpulan huruf, angka dan karakter khusus.

1. Kode Barang

   Format : XX XXX

   → Nomor urut barang

   → Singkatan dari kode barang

   Contoh : KBI001

   Ket :

   KB= Kode Barang

   001 = Kertas Medium

2. Kode Pemasok

   Format : XX XXX

   → Nomor urut Pemasok

Singkatan dari kode Pemasok

Contoh : KP001

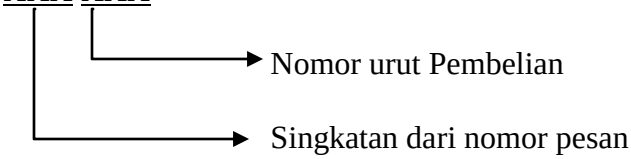
Ket :

KP= Kode Pemasok

001 = Dedi

3. Pemesanan Pembelian

Format : XXX XXX



Contoh : NPBI001

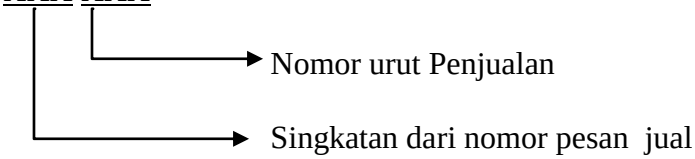
Ket :

NP= Nomor Pesan Beli

001 = kertas map

4. Pemesanan Penjualan

Format : XXX XXX



Contoh : NPJI001

Ket :

NPJ= Nomor Pesan jual

001 = kertas map

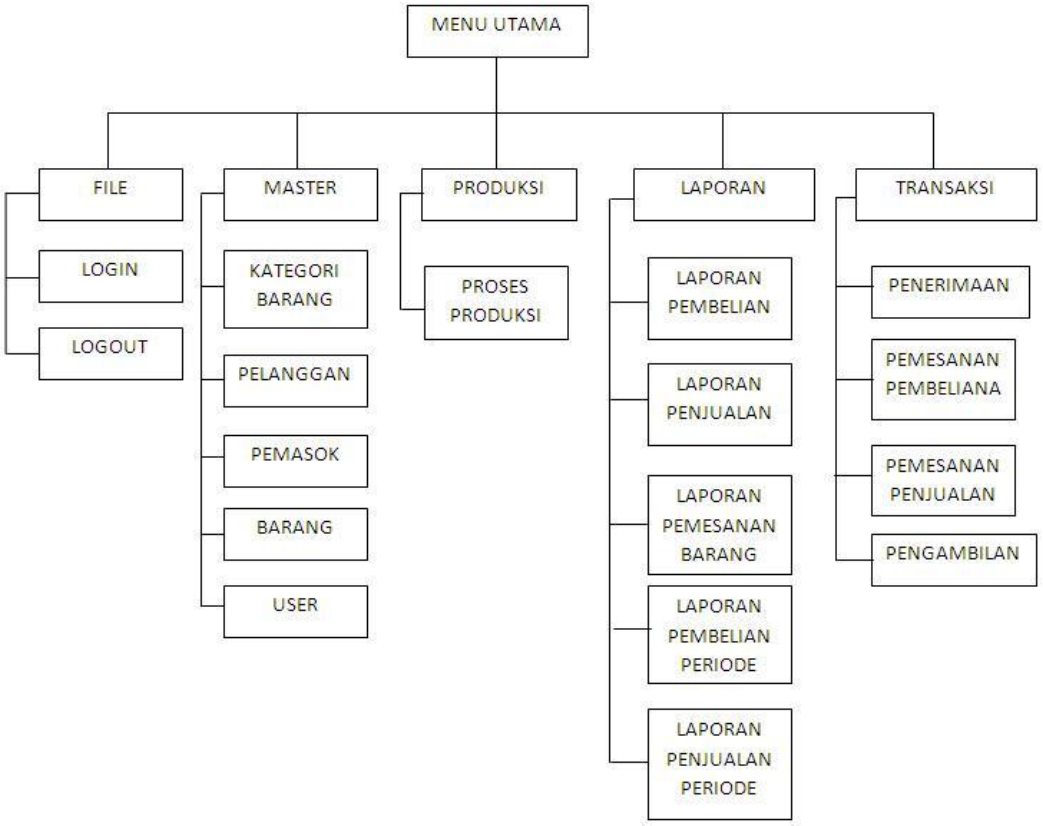
4.2.4 Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka adalah sebuah tampilan atau gambaran *interface* yang berfungsi sebagai tempat memasukan data-data kedalam sistem.

4.2.4.1 Struktur *Menu*

Struktur *menu* adalah bentuk umum dari suatu rancangan program untuk memudahkan pemakai dalam menjalankan program komputer sehingga pada saat menjalankan program dikomputer, *user* tidak mengalami kesulitan lagi dalam memilih menu nyang diinginkan.

Struktur menu yang diusulkan adalah sebagai berikut :



Gambar 4.32 Struktur menu yang diusulkan

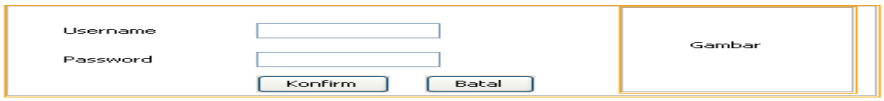
4.2.4.2 Perancangan *Input*

Perancangan ini dipergunakan bagi pengguna yang berkepentingan untuk menggunakan program aplikasi.

Berikut ini *form-form* utama untuk input data :

1. Form Login

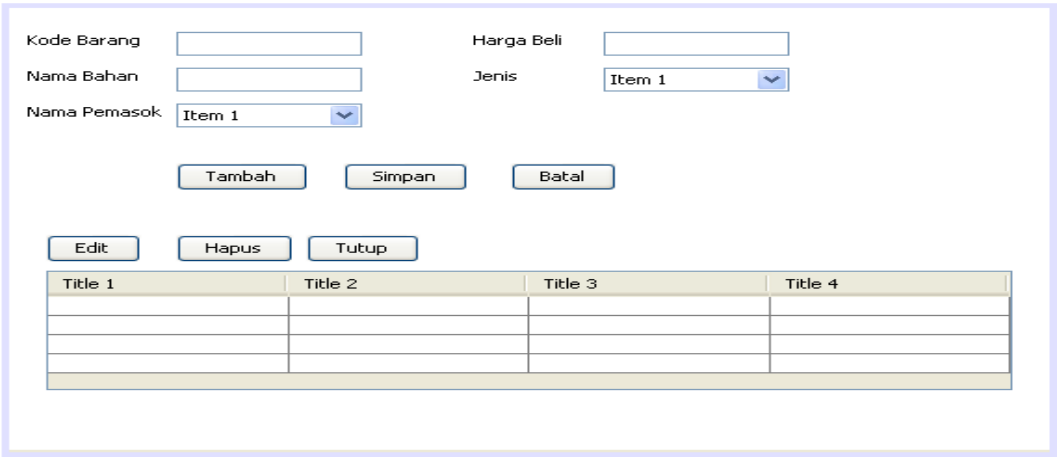
   Form login digunakan untuk memvalidasi pengguna yang mengakses ke sistem



Gambar 4.33 Perancangan input form login

2. Data bahan

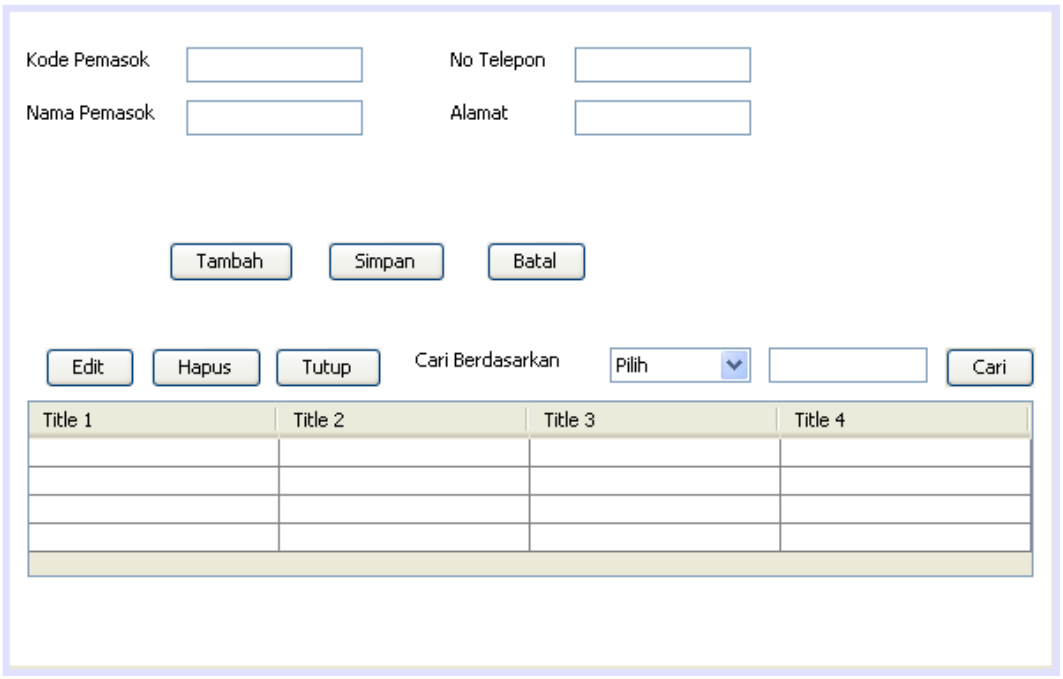
   Form data bahan digunakan untuk proses pemesanan barang ke pemasok



Gambar 4.34 Perancangan Input data bahan

3. Data pemasok

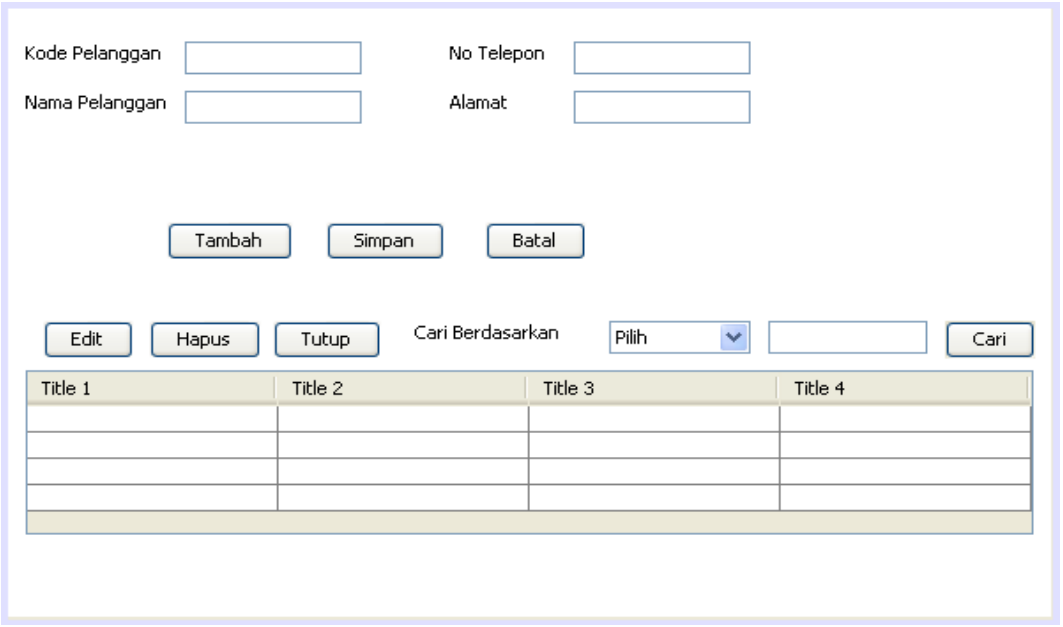
   Form ini digunakan untuk menginputkan data pemasok untuk proses pemesanan pembelian



Gambar 4.35 Perancangan input data pemasok

4. Data Pelanggan

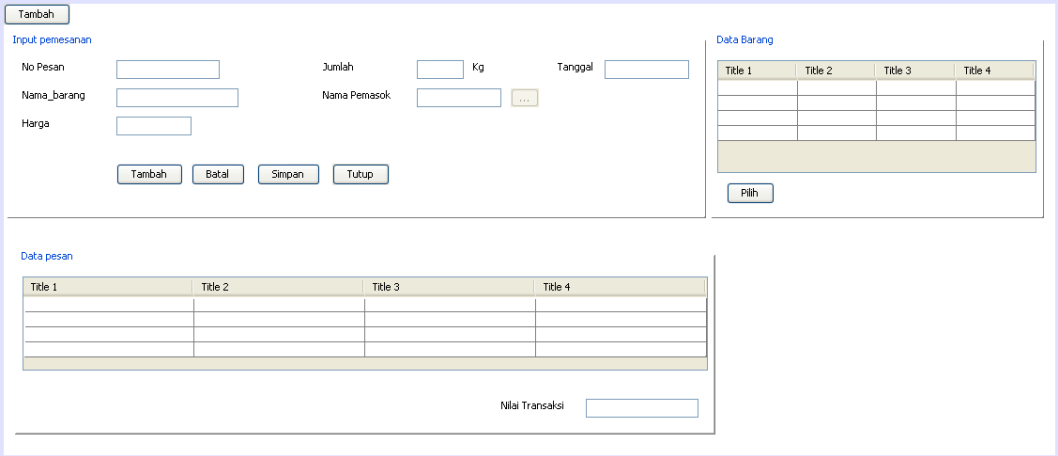
   Form ini digunakan untuk menginputkan data pelanggan untuk proses penjualan



Gambar 4.36 perancangan input data pelanggan

5. Pemesanan pembelian

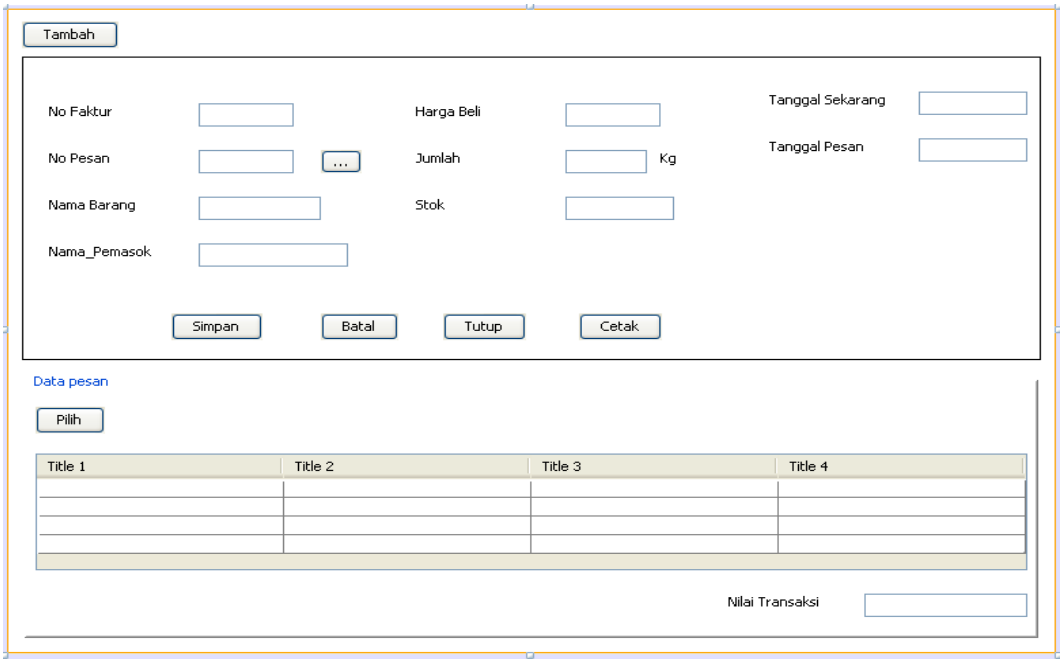
Form ini digunakan untuk pemesanan pembelian bahan kepada pemasok



Gambab 4.37 perancangan input pemesanan pembelian

6. Penerimaan

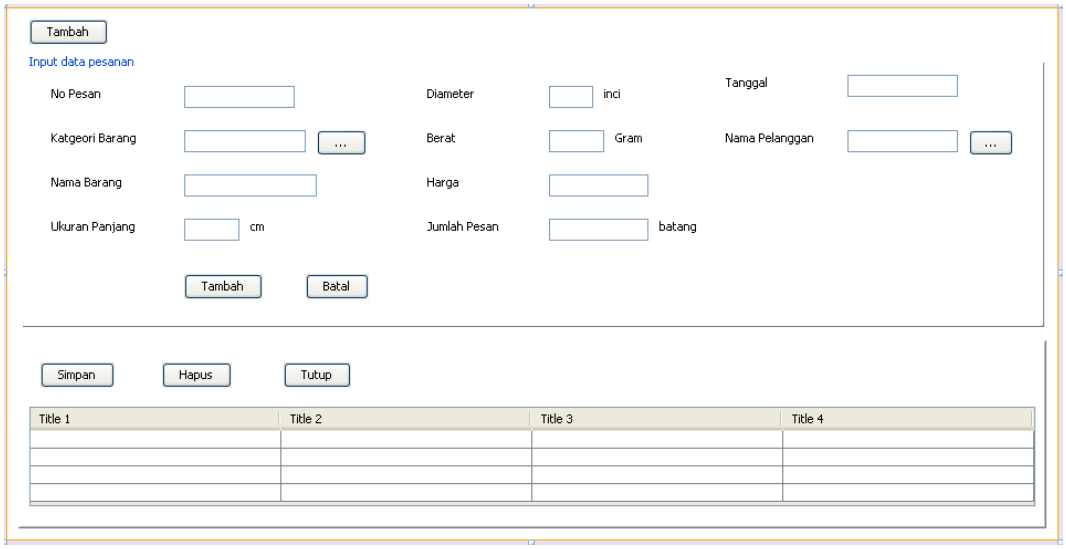
Form ini digunakan untuk menerima barang yang dating pada pemesanan



Gambar 4.38 perancangan input penerimaan

7. Pemesanan penjualan

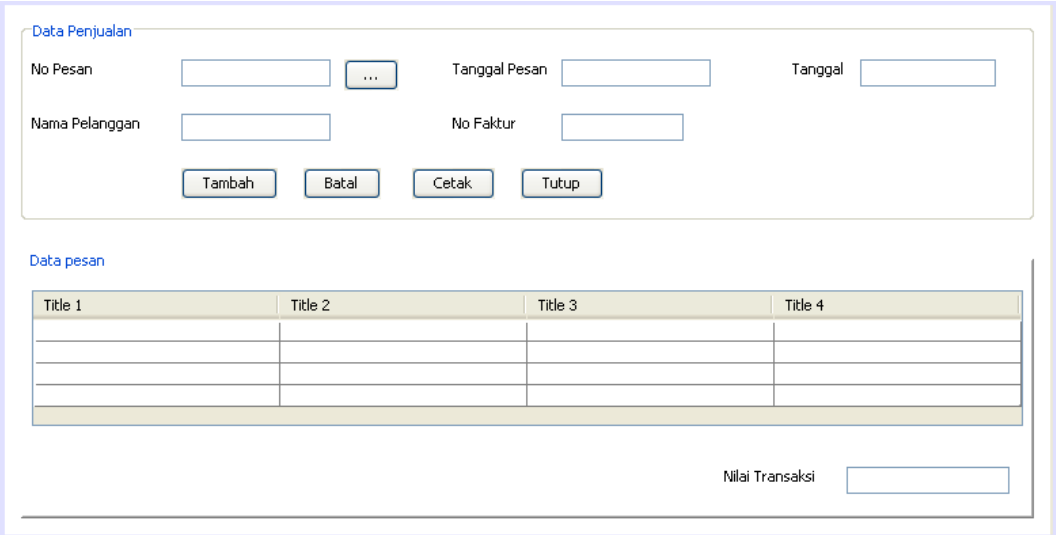
Form ini digunakan untuk menginputkan data pesanan dari pelanggan



Gambar 4.39 Perancangan input pemesanan penjualan

8. Pengambilan

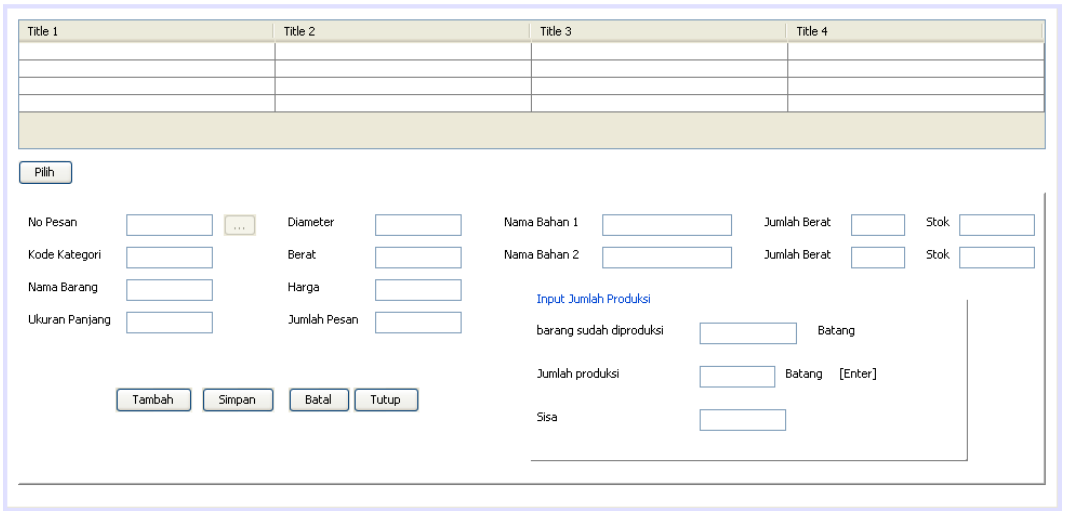
Form ini digunakan untuk melakukan pengambilan penjualan ketika proses pemesanan telah selesai



Gambar 4.40 Perancangan input penjualan

9. Proses Produksi

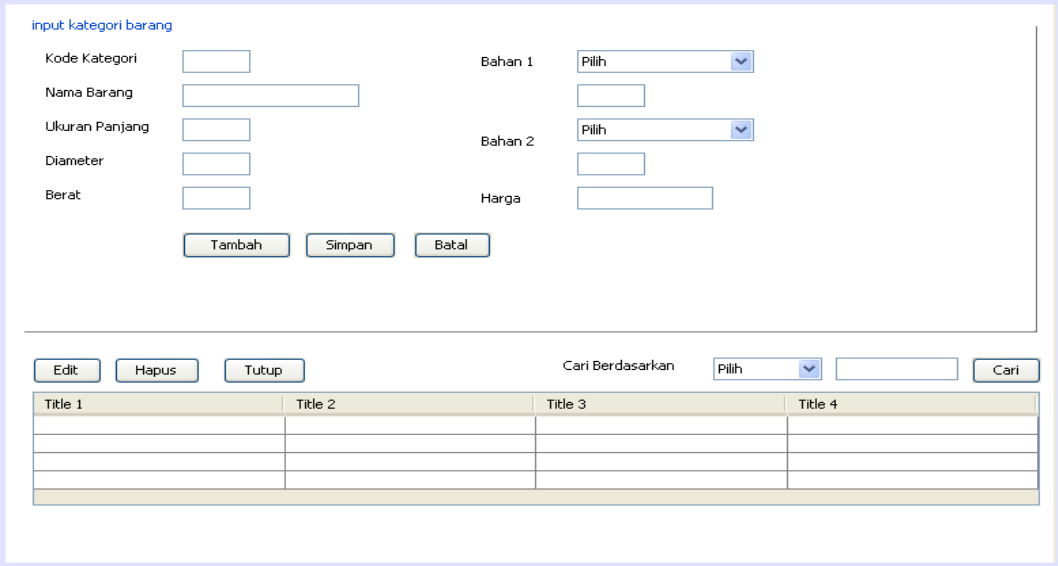
Form ini dugunakan untuk menginputkan data pesanan yang sudah diproduksi



Gambar 4.41 Perancangan input proses produksi

10. Kategori Barang

Form ini digunakan untuk menginputkan data-data barang yang disediakan oleh perusahaan untuk penjualan

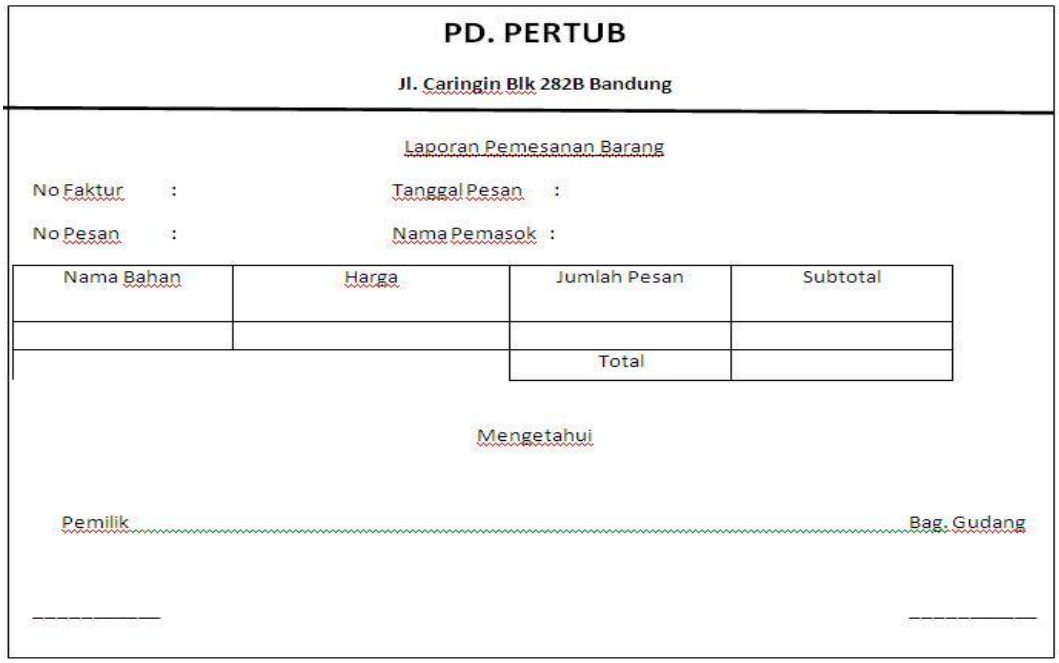


Gambar 4.42 Perancangan input Kategori Barang

4.2.4.3 Perancangan *Output*

Rancangan *output* adalah produk dari sistem informasi yang dihasilkan setelah input dilaksanakan. Hasil dari rancangan input data terlihat dari media keluaran.

1. Laporan Pemesanan Barang



PD. PERTUB

Jl. Caringin Blk 282B Bandung

Laporan Pemesanan Barang

No Faktur : Tanggal Pesan :

No Pesan : Nama Pemasok :

Nama Bahan	Harga	Jumlah Pesan	Subtotal
		Total	

Mengetahui

Pemilik Bag. Gudang

Gambar 4.43 Perancangan Laporan Pemesanan Barang

2. Faktur Pembelian

PD. PERTUB

Jl. Caringin Blk 282B Bandung

FAKTUR PEMBELIAN

No Faktur : Tanggal Pesan :

No Pesan : Nama Pemasok :

Nama Barang	Ukuran Panjang	Diameter	Harga	Berat	Jumlah Pesan	Subtotal
					Total	

Gambar 4.44 Perancangan Faktur Pembelian

3. Faktur Penjualan

PD. PERTUB

Jl. Caringin Blk 282B Bandung

FAKTUR PENJUALAN

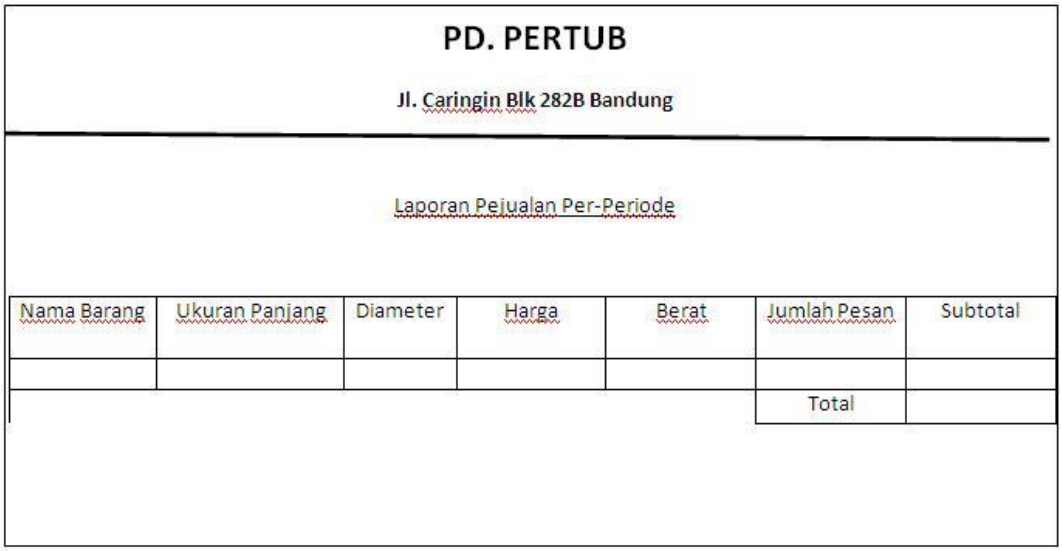
No Faktur : Tanggal Pesan :

No Pesan : Nama Pemasok :

Nama Barang	Ukuran Panjang	Diameter	Harga	Berat	Jumlah Pesan	Subtotal
					Total	

Gambar 4.45 Perancangan Faktur Penjualan

4. Laporan Penjualan Per-periode



PD. PERTUB

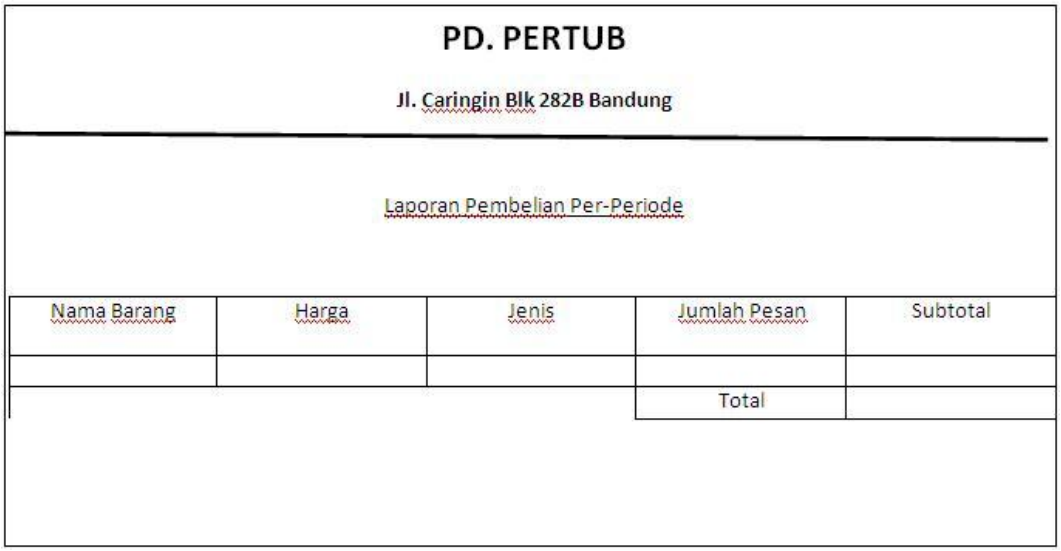
Jl. Caringin Blk 282B Bandung

Laporan Pejualan Per-Periode

Nama Barang	Ukuran Panjang	Diameter	Harga	Berat	Jumlah Pesan	Subtotal
					Total	

Gambar 4.46 Perancangan Laporan Penjualan Per-Periode

5. Laporan Pembelian Per-Periode



PD. PERTUB

Jl. Caringin Blk 282B Bandung

Laporan Pembelian Per-Periode

Nama Barang	Harga	Jenis	Jumlah Pesan	Subtotal
			Total	

Gambar 4.47 Perancangan Laporan Pembeli an Per-Periode