BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Kegiatan analisis sistem yang berjalan dilakukan dengan analisis yang berorientasi pada objek-objek yang diperlukan oleh sistem yang dirancang, dimaksudkan untuk menitik beratkan kepada fungsi sistem yang berjalan dengan tidak terlalu menitik beratkan kepada alur proses dari sistem. Selanjutnya dari hasil analisis ini digambarkan dan didokumentasiakan dengan metodologi berorientasi objek melalui diagram *use case*, skenario *use case* dan aktifitas diagram, pertimbangan diagram tersebut ini karena dianggap mewakili secara keseluruhan sistem yang berjalan yang dapat dimengerti oleh *user*.

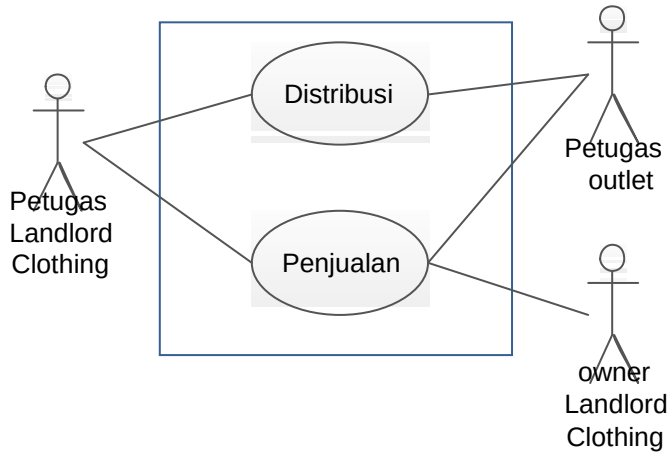
4.1.1 Analisis Kebutuhan

Sebelum membuat suatu sistem, hendaknya melakukan analisis terlebih dahulu terhadap kebutuhan-kebutuhan apa saja yang diperlukan dengan menggunakan metode-metode yang telah ada.

4.1.1.1 *Use Case Diagram*

Use case diagram (diagram use case) adalah diagram yang menyajikan interaksi antara *use cas*e 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 pendistribusian barang pada Landlord Clothing yang sedang berjalan :



Gambar 4.1 *Use* Case diagram distribusi barang yang sedang berjalan

4.1.1.1.1 Deskripsi *Use Case* yang sedang berjalan

1. Nama *Use Case* : Proses pendistribusian barang

   Actor : Petugas Landlord Clothing, petugas *outlet*

   Deskripisi : Meliputi yang dimana dalam pendistribusiannya itu petugas Landlord Clothing terlebih dahulu mencatat informasi data barang yang telah diproduksi dan diarsipkan sebagai stok atau persediaan barang, kemudian Petugas Landlord Clothing mencatat informasi data *outlet* dan kemudian petugas Landlord Clothing mengirimkan mendistribusikan barangnnya terhadap *outlet* dan petugas *outlet* mencatat semua informasi barang yang diterima

kemudian hasil rekapannya diberikan kepada petugas Landlord Clothing.

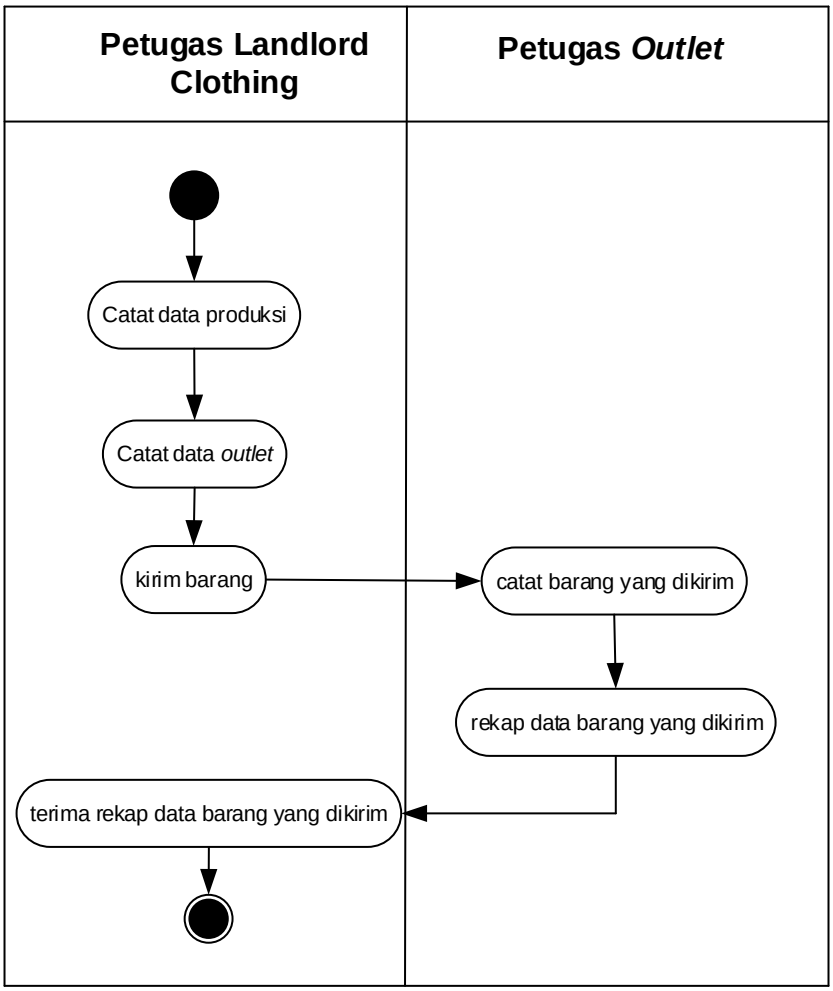
2. Nama *Use Case* : Proses penjualan

Actor : Petugas landlord clothing, pegawai *outlet* dan *owner* Landlord Clothing

Deskripsi : Meliputi yang dimana dalam proses transaksi penjualannya, Petugas Landlord Clothing meminta laporan informasi penjualan barang yang *update* dalam periode tertentu kepada petugas *outlet*, kemudian petugas Landlord Clothing menarik barang dari *outlet* tersebut dan menghitung data barang yang terjual beserta potongan penjualannya atau konsinyasi serta penghitungan retur barang, kemudian informasi data tersebut diberikan kepada owner Landlord Clothing sebagai bentuk laporan.

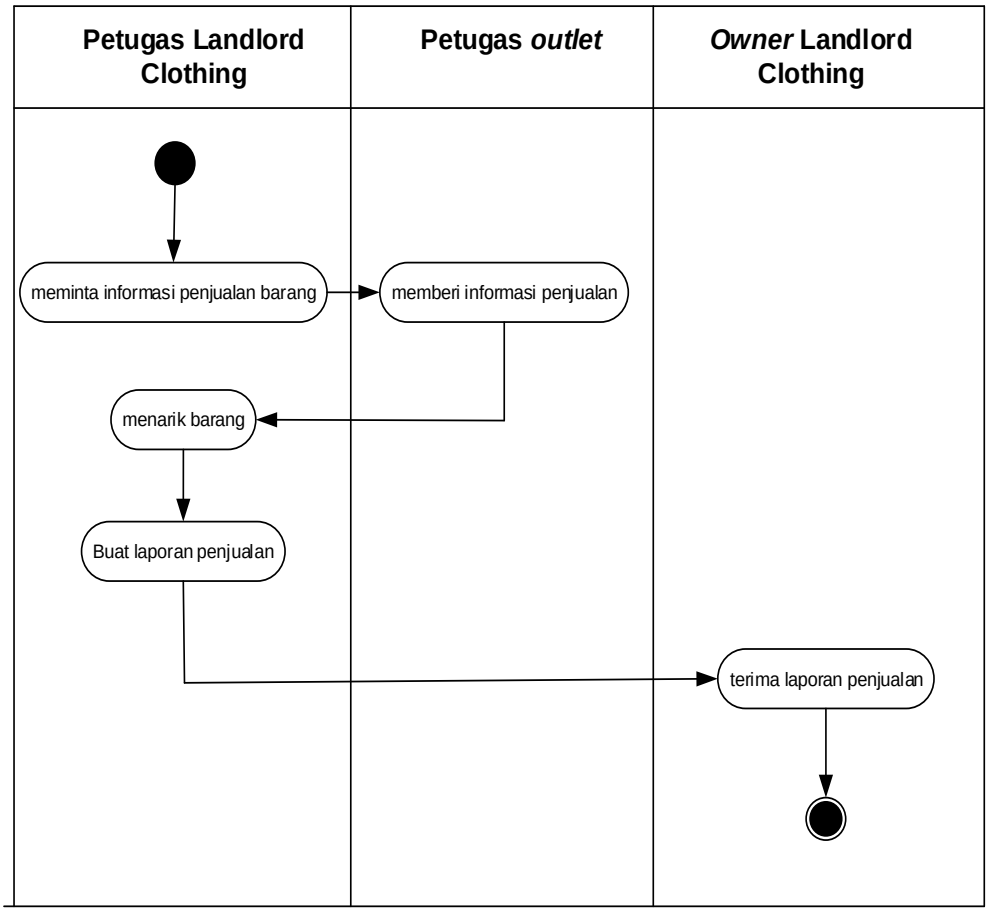
4.1.1.1.2 *Activity* Diagram

Activity diagram digunakan untuk menggambarkan kegiatan-kegiatan yang ada di dalam suatu sistem. Agar dapat lebih memahami tentang sistem yang akan dibuat, maka perlu dibuatkan *activity diagram* tentang sistem yang sedang berjalan :



Gambar 4.2 *Activity Diagram* distribusi barang yang sedang berjalan

Pada *activity diagram* pendistribusian barang yang sedang berjalan ini,menggambarkan dimana petugasi Landlord terlebih dahulu mencatat informasi data barang yang telah diproduksi dan diarsipkan sebagai stok atau persediaan barang, kemudian Petugas Landlord Clothing mencatat informasi data *outlet* dan kemudian petugas Landlord Clothing mengirimkan mendistribusikan barangnnya terhadap *outlet* dan petugas *outlet* mencatat semua informasi barang yang diterima kemudian hasil rekapannya diberikan kepada petugas Landlord Clothing.



Gambar 4.3 *Activity Diagram* penjualan yang sedang berjalan

Dalam *activity diagram* penjualan yang sedang berjalan menggambarkan Petugas Landlord Clothing meminta laporan informasi penjualan barang *update* dalam periode tertentu kepada petugas *outlet*, kemudian petugas Landlord Clothing menarik barang dari *outlet* tersebut dan menghitung data barang yang terjual beserta potongan penjualannya atau konsinyasi serta penghitungan retur barang, kemudian informasi data tersebut diberikan kepada *owner* sebagai bentuk laporan.

4.1.2 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Evaluasi terhadap sistem yang sedang berjalan dimaksudkan guna memperoleh solusi terbaik terhadap perubahan sistem yang lebih baik, dan evaluasi ini dilakukan setelah tahap proses analisis terhadap sistem yang sedang berjalan. Baik analisis terhadap prosedur yang ada, juga beberapa permasalahan yang penulis temukan baik itu secara langsung maupun tidak langsung, sehingga dapat berdampak terhadap kinerja sistem yang ada. Dan bila masalah-masalah itu ditinjau lebih jauh lagi akan berpengaruh terhadap pengembangan sistem nantinya. Berdasarkan analisa sistem dan hasil analisa yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa :

Tabel 4.1 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

No	Permasalahan	Bagian	Solusi
1.	Tidak tersedianya sistem pengolahan data yang dapat digunakan secara mudah, seperti dalam hal sistem pengolahan informasi data produksi dan stok, pengiriman barang dan jumlah yang terkirim, penjualan dan	Bagian distribusi	Membangun sistem yang terkomuterisasi guna membantu dalam melakukan pengelolaan data distribusi secara efektif dan efesien

No	Permasalahan	Bagian	Solusi
	potongan penjualannya atau konsinyasi serta dalam hal pengembalian barang atau retur barang		
2.	Kesulitan dalam penyajian informasi laporan produksi dan persediaan atau stok, laporan informasi pengiriman barang serta informasi laporan retur dan penjualan barang terhadap *owner*	Bagian distribusi	Membuat media penyampaian informasi yang terkomputerisasi agar dapat memberikan informasi kepada Pimpinan *(owner)* dengan lebih baik lagi

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 kinerja sistem itu sendiri, 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 pendistribusian barang sehingga dapat memperbaiki atau meningkatkan kinerja sistem dari sistem yang sedang berjalan.

4.2.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

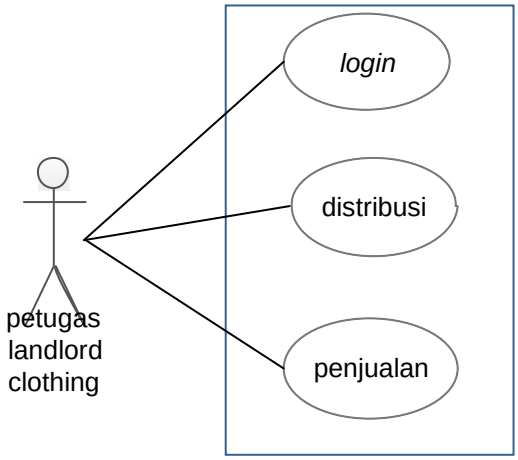
Gambaran umum tentang sistem yang diusulkan dalam proses perancangan sistem ini penulis akan membangun suatu sistem informasi pendistribusian dengan harapan mampu menangani permasalahan yang ada sebelumnya. Pada sistem pendistribusian barang pada Landlord Clothing khususnya pada bagian distribusi barang yang tidak perlu sulit lagi dalam mengolah data pendistribusian maupun dalam pengolahan laporannya. Hal ini akan membantu efektifitas waktu pekerjaan menjadi lebih cepat dan efisien. Sistem informasi ini diharapkan dapat membantu mengatasi masalah yang ada, dan dapat menghasilkan informasi yang cepat, tepat akurat dan nyaman.

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 *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 4.4 *Use Case Diagram* Sistem Informasi pendistribusian barang yang diusulkan

4.2.3.1.1 Skenario Use Case

Skenario *Use Case* digunakan untuk memudahkan dalam menganalisa skenario yang akan kita gunakan pada fase-fase selanjutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut, berikut skenario *use case* yang diusulkan.

1. Nama *Use Case* : *Login*

Actor : pegawai landlord clothing

Skenario : Memvalidasi *user*

Tabel 4.2 Tabel skenario use case *login* yang diusulkan

Actor	**Sistem**
1. Petugas Landlord clothing Masuk ke halaman *login* akun	

Actor	**Sistem**
2. Melakukan *login* akun dengan mengisi *username* dan password	
	3. Memverifikasi akun
	4. Menampilkan halaman utama

2. Nama *Use Case* : Distribusi

Actor : pegawai landlord clothing

Skenario : Melakukan pengelolaan informasi data distribusi barang

Tabel 4.3 Tabel skenario *use case* distribusi barang yang diusulkan

Actor	**Sistem**
1. Petugas Landlord clothing masuk ke sistem distribusi barang	
	2.Menampilkan informasi pengelolaan distribusi barang
3.Petugas Landlord Clothing melakukan pengolahan data-data yang meliputi sistem pengolahan	

Actor	**Sistem**
data produksi, data *outlet*, dan data pengiriman barang serta dalam hal pembuatan laporannya	4. Menyimpan perubahan data dalam sistem database
	5. Menampilkan pesan informasi untuk melakukan pencetakan

3. Nama *Use Case* : Penjualan

Actor : pegawai landlord clothing

Skenario : Melakukan pengelolaan informasi data penjualan barang

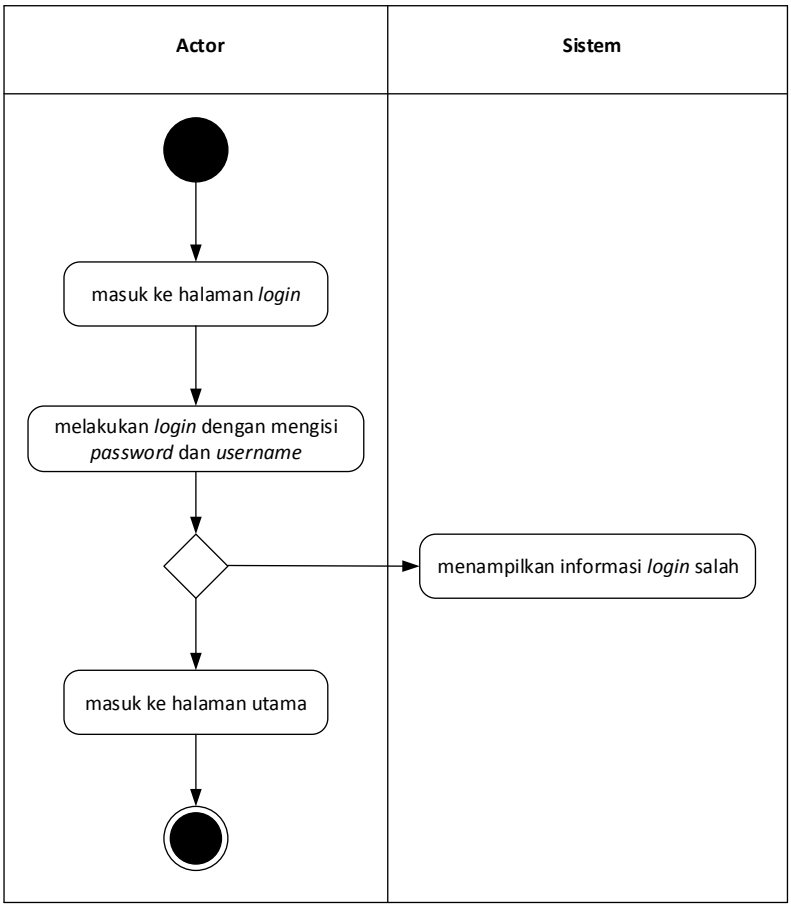
Tabel 4.4 Tabel skenario use case penjualan yang diusulkan

Actor	**Sistem**
1.Petugas Landlord Clothing melakukan pengolahan data informasi penjualan dan retur serta dalam hal pembuatan laporannya	
	2. Menyimpan informasi data penjualan yang meliputi barang terjual dan retur
	3.Menampilkan pesan informasi untuk melakukan

Actor	Sistem
	pencetakan

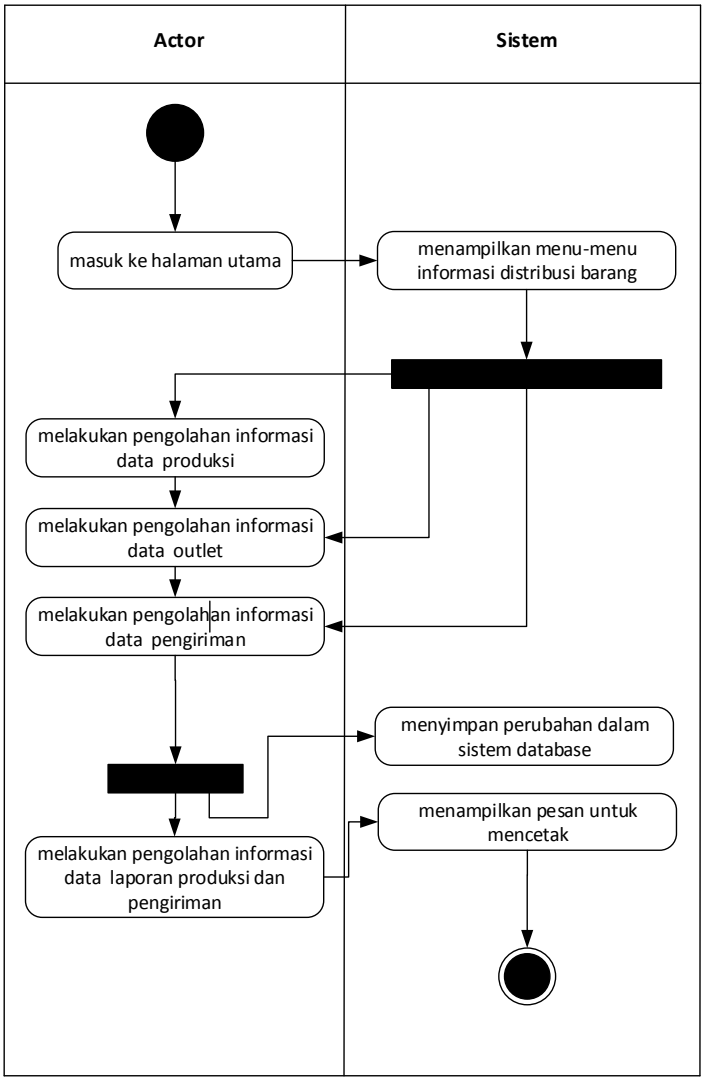
4.2.3.2 Activity Diagram Yang Diusulkan

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 4.5 *Activity Diagram Login* yang Diusulkan

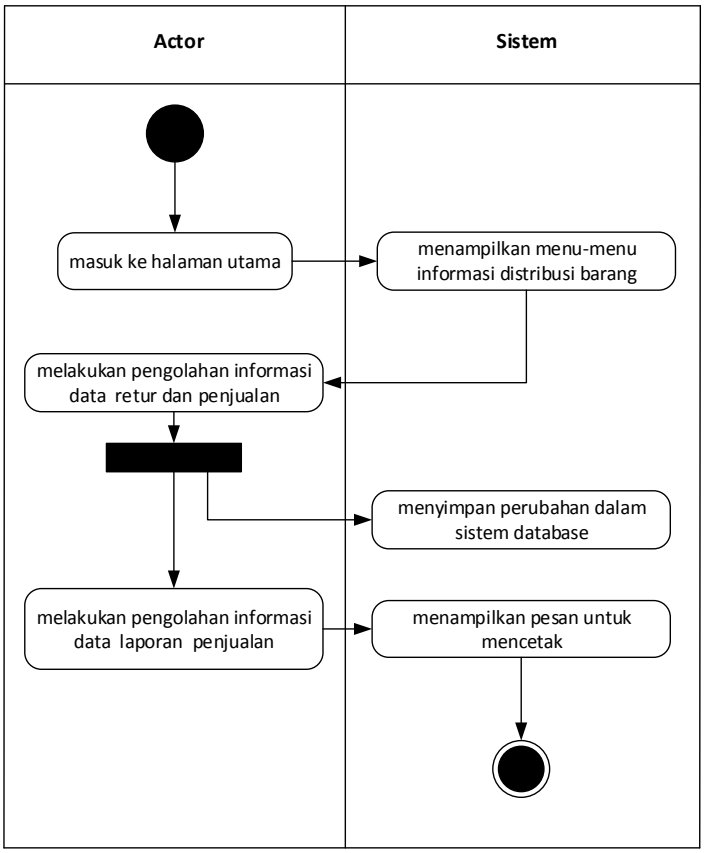
Pada *activity diagram login* ini, menggambarakan bagaimana petugas Landlord Clothing masuk ke halaman *login* dan melakukan *login* dengan mengisi *username* dan *password*, kemudian sistem memverifikasi akun tersebut dan menampilkan halaman utama.



Gambar 4.6 *Activity Diagram* pengelolaan informasi data distribusi yang diusulkan

Pada *activity diagram* distribusi ini, menggambarakan bagaimana petugas masuk ke halaman utama dan memanipulasi data-data informasi pendistribusian,

kemudian sistem menyimpan perubahan data tersebut ke dalam *database*, kemudian sistem juga menampilkan pesan validasi untuk mencetak.



Gambar 4.7 *Activity Diagram* pengelolaan informasi data penjualan yang diusulkan

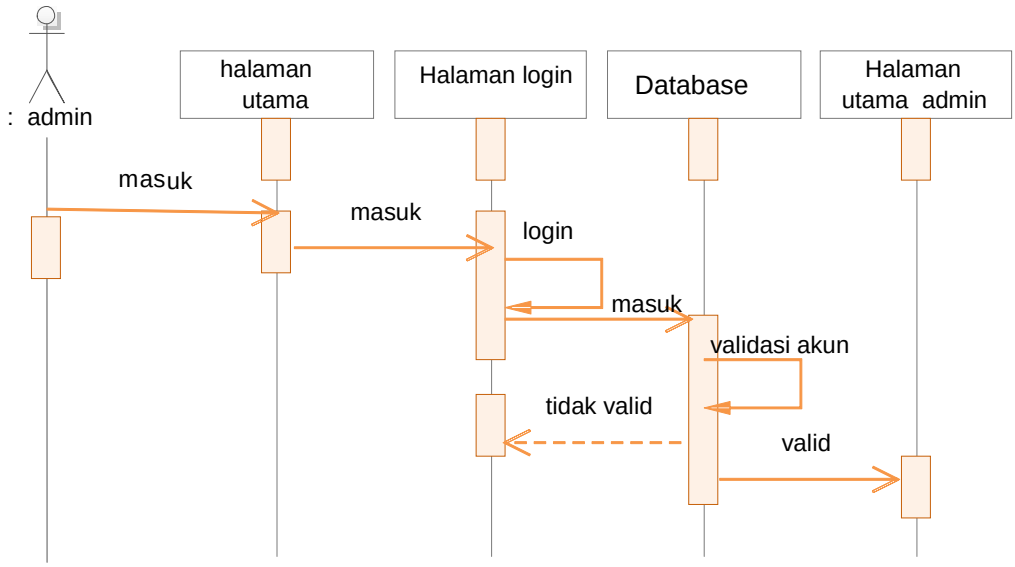
Petugas masuk ke halaman utama dan memanipulasi data-data informasi penjualan, kemudian sistem menyimpan perubahan data produk tersebut ke dalam *database*, kemudian sistem juga menampilkan pesan validasi untuk mencetak.

4.2.3.4 Sequence Diagram

Sequence Diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek dalam waktu yang berurutan. Tetapi pada dasarnya *Sequence Diagram* selain digunakan dalam lapisan abstraksi model objek, kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antar *object* juga interaksi antara *object*. Sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem. Komponen utama *sequence diagram* terdiri atas objek yang dituliskan dengan kotak segiempat bernama pesan diwakili oleh garis dengan tanda panah dan waktu yang ditunjukkan dengan proses vertikal. Berikut adalah *sequence diagram* yang ada pada sistem pendistribusian barang pada Landlord Clothing, yaitu:

1. **Sequence diagram *login***

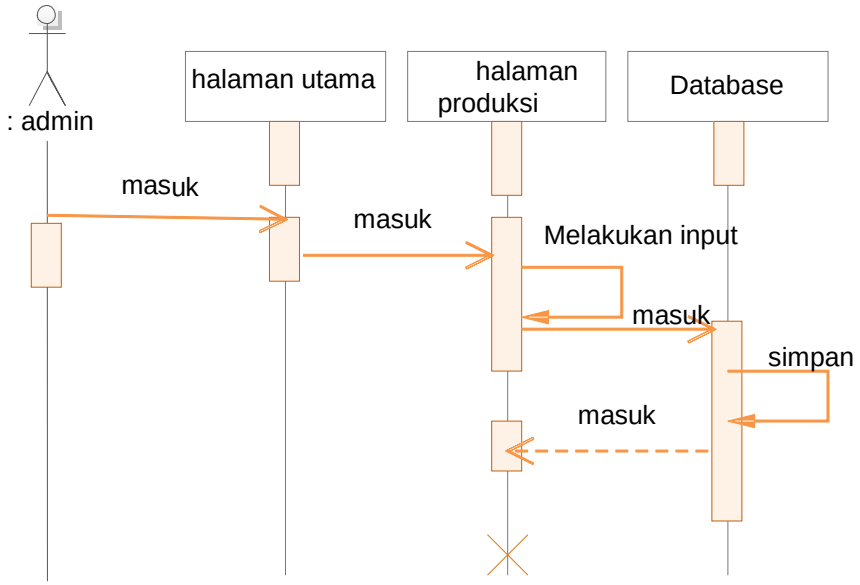
   Petugas Landlord Clothing masuk kehalaman utama, kemudian masuk ke halaman *login* untuk melakukan proses *login*. Kemudian sistem akan memvalidasi akun *login* tersebut, sehingga jika valid anggota dapat masuk ke halaman utama Petugas Landlord Clothing untuk melakukan proses selanjutnya.



Gambar 4.8 *Sequence Diagram* proses *Login* admin yang diusulkan

2. Sequence Diagram pengelolaan data produksi

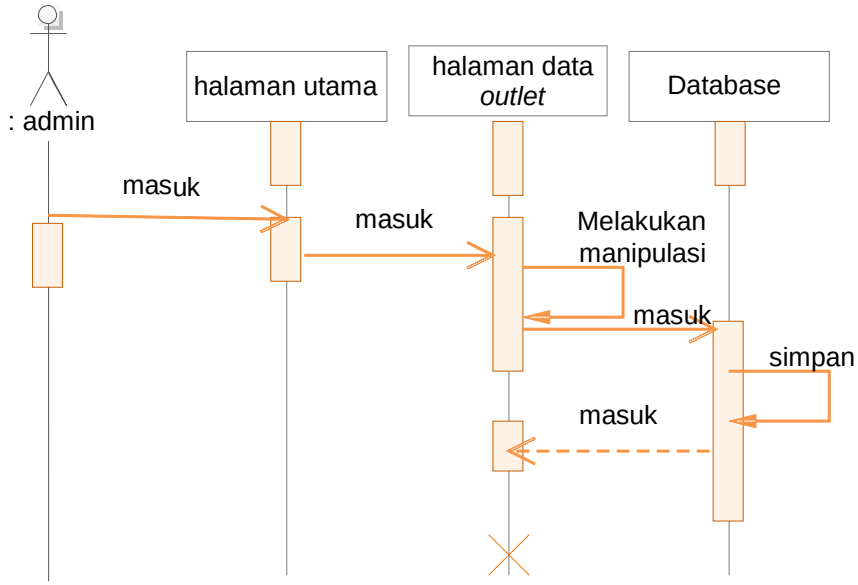
Pada proses ini dimana Petugas Landlord Clothing masuk ke halaman utama admin setelah melakukan proses *login* terlebih dahulu, kemudian masuk ke halaman produksi barang dan melakukan input informasi data produksi. Kemudian sistem akan menyimpannya dalam *database.*



Gambar 4.9 *Sequence Diagram* pengelolaan data produksi yang diusulkan

3. Sequence Diagram pengelolaan data *outlet*

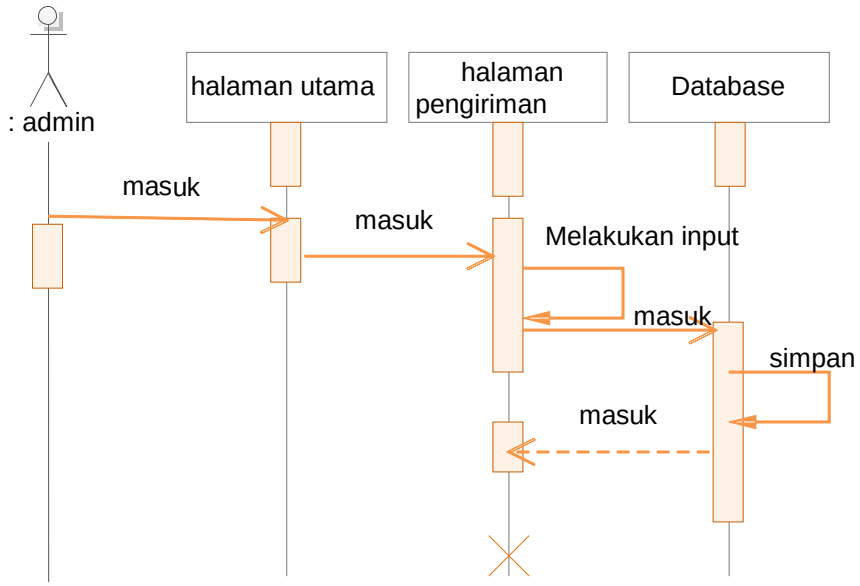
Pada proses ini dimana admin masuk ke halaman utama admin setelah melakukan proses *login* terlebih dahulu, kemudian masuk ke halaman *outlet* dan melakukan manipulasi data *outlet*. Kemudian sistem akan menyimpannya dalam database.



Gambar 4.10 *Sequence Diagram* pengelolaan data *outlet* yang diusulkan

4. Sequence diagram pengelolaan data pengiriman barang

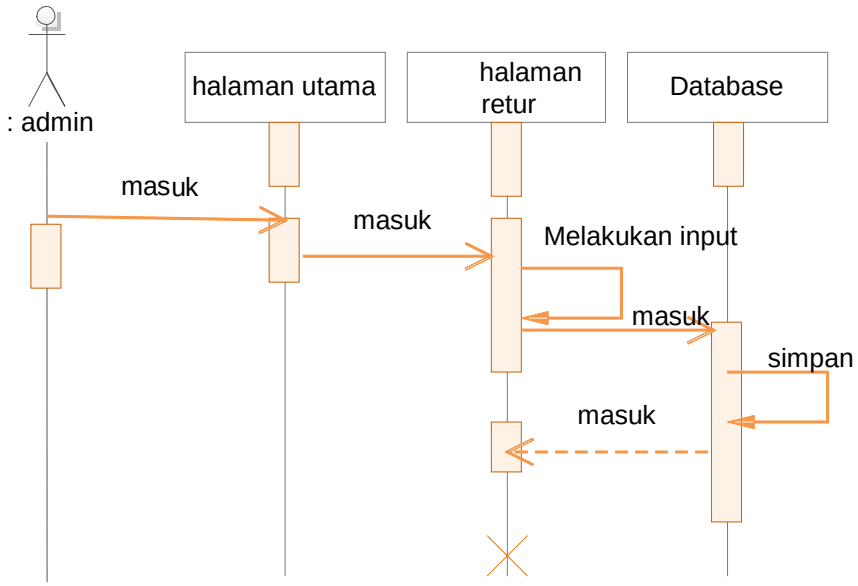
Pada proses ini dimana admin masuk ke halaman utama admin setelah melakukan proses *login* terlebih dahulu, kemudian masuk ke halaman pengiriman barang dan melakukan input informasi data barang yang akan dikirim. Kemudian sistem akan menyimpannya dalam *database.*



Gambar 4.11 *Sequence Diagram* pengiriman barang yang diusulkan

5. Sequence Diagram untuk pengelolaan retur barang

Pada proses ini dimana admin masuk ke halaman utama admin setelah melakukan proses *login* terlebih dahulu, kemudian masuk ke halaman retur barang dan melakukan input informasi data barang yang terjual, retur dan proses penghitungan konsinyasi. Kemudian sistem menyimpannya ke dalam database.



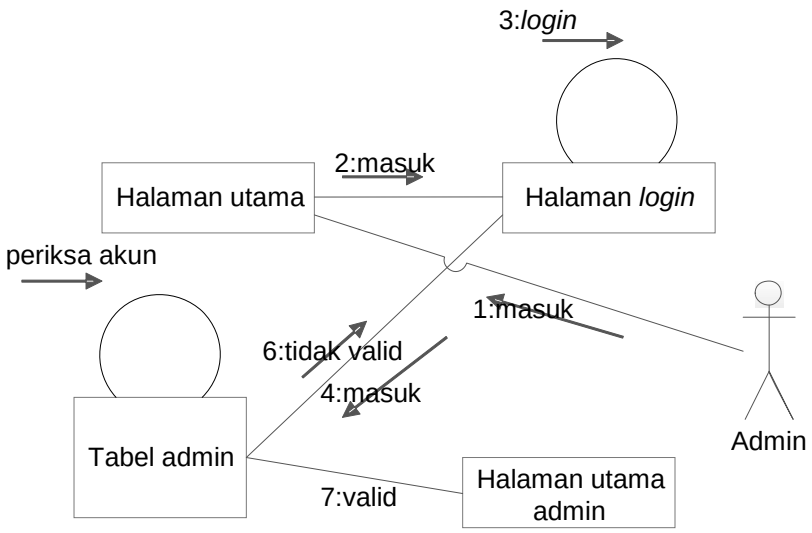
Gambar 4.12 *Sequence Diagram* retur yang diusulkan

4.2.3.5 *Collaboration Diagram*

Collaboration diagram memberi sebuah cara mengelompokkan potongan-potongan *behavior* interaksi saat peran-peran dimainkan oleh *class* yang berbeda. Interaksi pelanggan dengan sistem pada proses-proses yang diusulkan digambarkan oleh gambar-gambar *collaboration diagram* berikut :

1. ***Collaboration Diagram login***

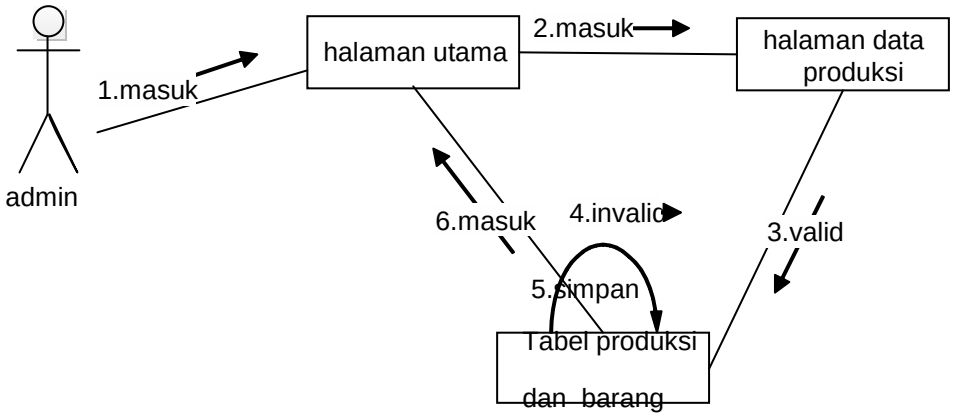
   Pada diagram ini menjelaskan bagaimana pengunjung masuk ke halaman utama, kemudian melakukan *login.* lalu sistem melakukan validasi terhadap data yang diisikan oleh pengunjung, apabila data valid maka admin bisa melanjutkan ke proses selanjutnnya



Gambar 4.13 *Collaboration Diagram* proses *Login*

2. *Collaboration Diagram* pengelolaan data produksi

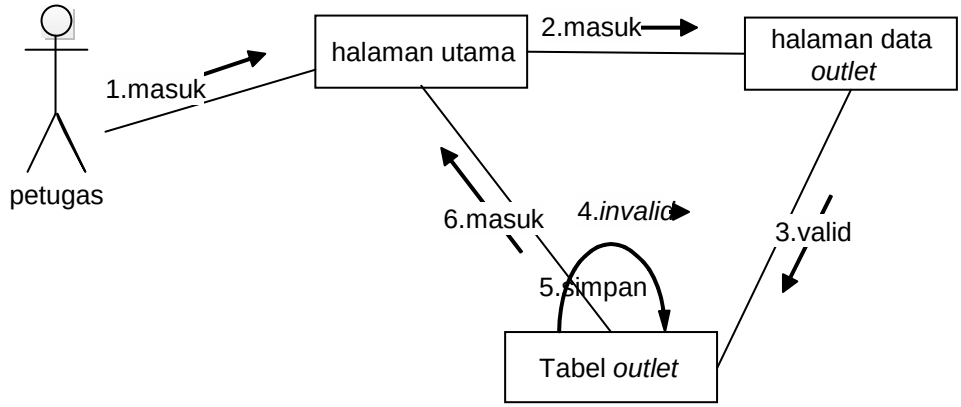
Pada diagram ini menjelaskan bagaimana petugas masuk mengakses ke halaman utama, setelah melakukan login kemudian masuk ke halaman input produksi barang kemudian data tersebut akan tersimpan ke tabel data produksi dan data barang.



Gambar 4.14 *Collaboration Diagram* pengelolaan data produksi

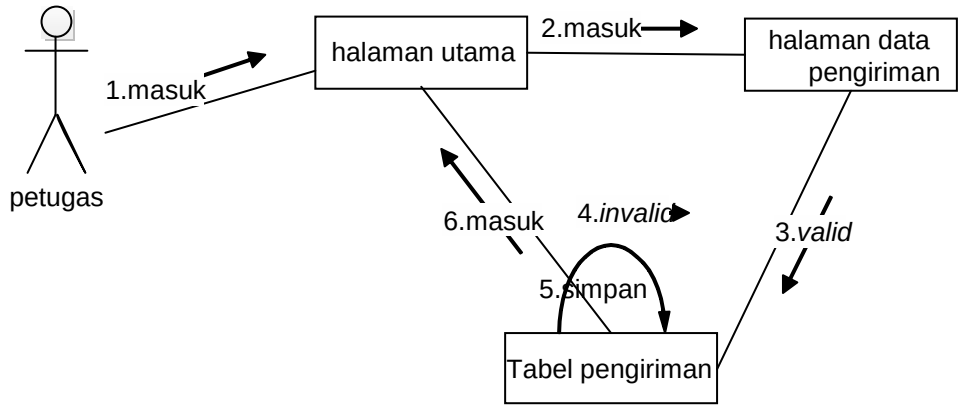
3. *Collaboration Diagram* pengelolaan data outlet

Pada diagram ini menjelaskan bagaimana petugas masuk mengakses ke halaman utama, setelah melakukan login kemudian masuk ke halaman input data *outlet* kemudian data tersebut akan tersimpan ke tabel *outlet.*



Gambar 4.15 *Collaboration Diagram* Pengelolaan data *outlet*

4. *Collaboration Diagram* pengelolaan data pengiriman



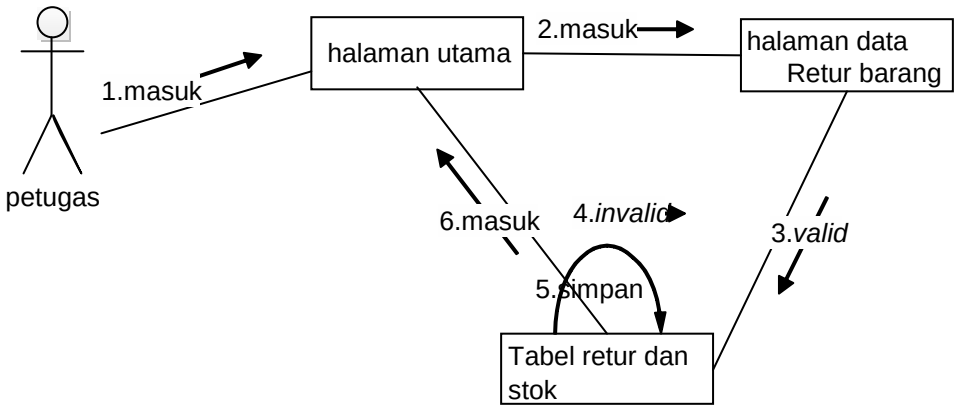
Gambar 4.16 *Collaboration Diagram* pengelolaan data pengiriman

Pada diagram ini menjelaskan bagaimana petugas masuk mengakses ke halaman utama, setelah melakukan *login* kemudian masuk ke halaman proses

pengiriman barang kemudian data tersebut akan tersimpan ke tabel pengiriman.

5. *Collaboration Diagram* pengelolaan data retur

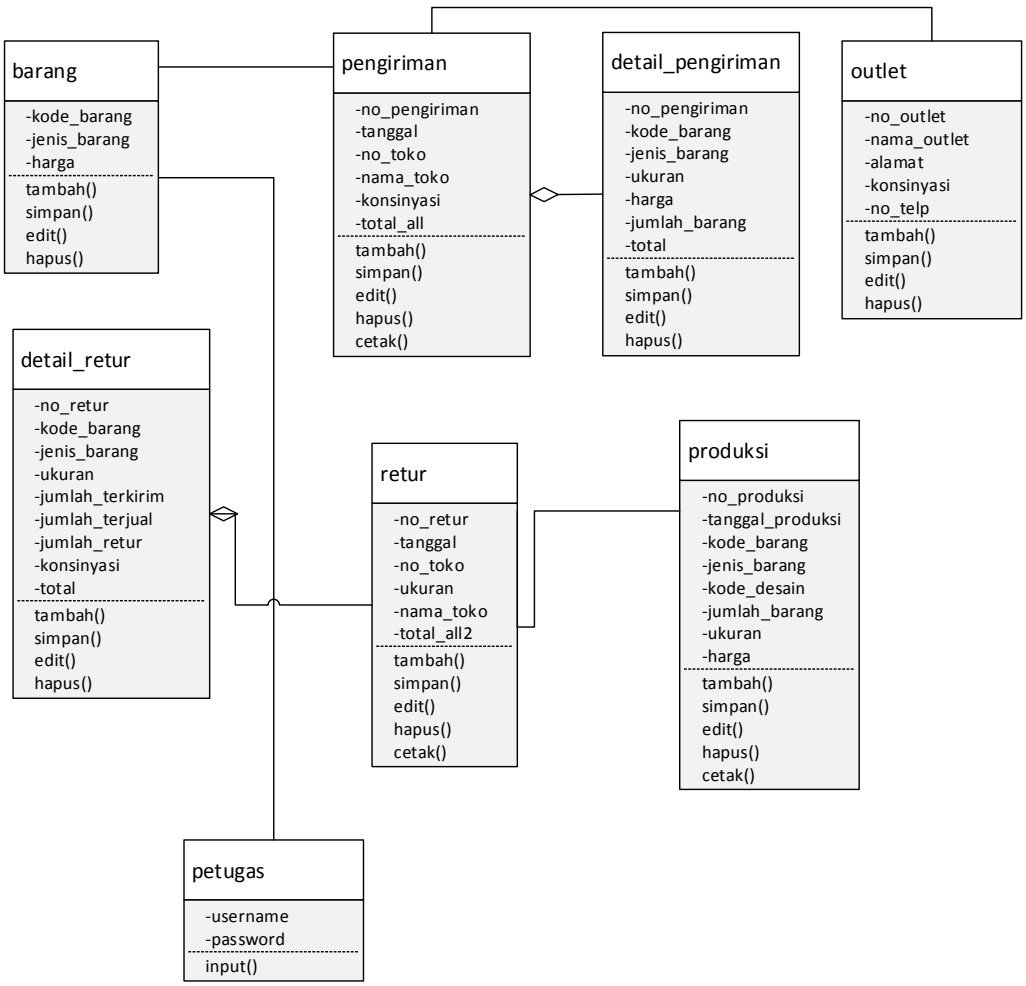
Pada diagram ini menjelaskan bagaimana petugas masuk mengakses ke halaman utama, setelah melakukan *login* kemudian masuk ke halaman input retur barang. Kemudian data tersebut akan tersimpan ke tabel retur barang.



Gambar 4.17 *Collaboration Diagram* Pengelolaan data retur

4.2.3.6 *Class Diagram*

Class diagram bertujuan untuk menggambarkan struktur statis *class* di dalam sistem. *Class* berfungsi untuk merepresentasikan sesuatu yang ditangani oleh sistem. Dengan melihat karakteristik sistem pemasaran produk mulai dari bagian pendaftaran sampai dengan pemesanan beserta proses-proses yang terjadi, maka dapat dibuat C*lass Diagram* Berikut *Class Diagram* Sistem distribusi barang pada Landlord Clothing.

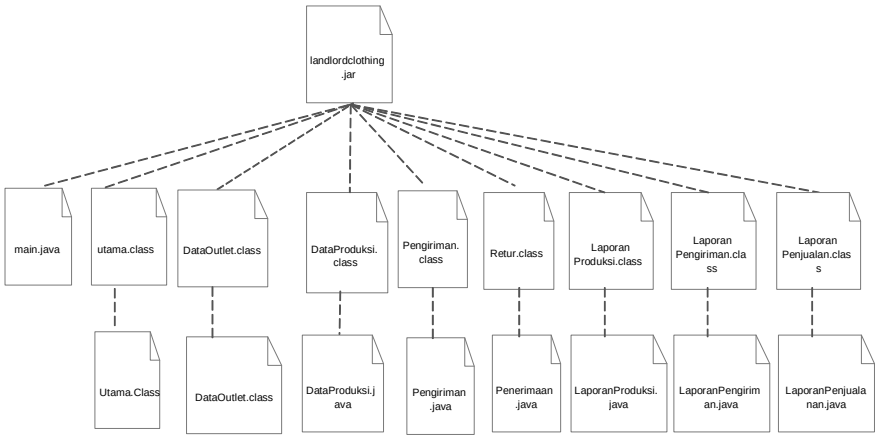


Gambar 4.18 *Class Diagram* Sistem pendistribusian barang

4.2.3.7 *Component Diagram*

Component diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen perangkat lunak, termasuk ketergantungan *(dependency)* di antaranya. *Component* 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

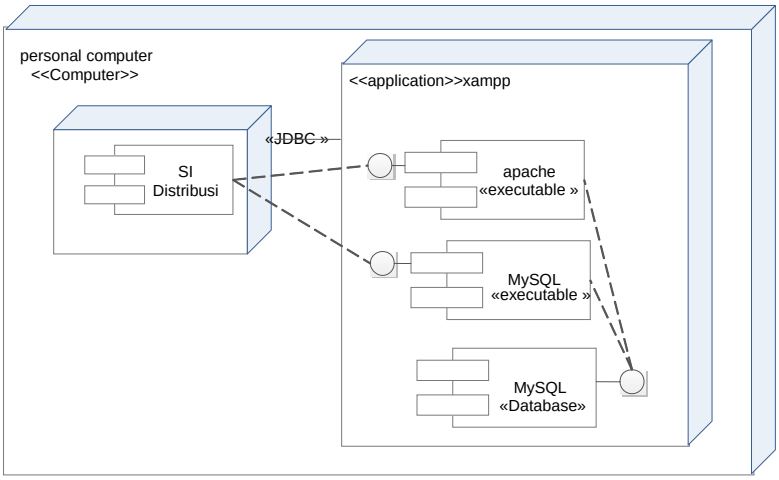
beberapa *class* dan/atau *package*, tapi dapat juga dari komponen-komponen yang lebih kecil. Komponen dapat juga berupa *interface*, yaitu kumpulan layanan yang disediakan sebuah komponen untuk komponen lain. Berikut ini adalah *Component diagram* yang dibutuhkan :



Gambar 4.19 *Component Diagram*

4.2.3.8 *Deployment Diagram*

Diagram ini memperlihatkan konfigurasi saat aplikasi dijalankan. Diagram ini memuat simpul-simpul beserta komponen-komponen yang ada didalamnya. *Deployment diagram* berhubungan dengan diagram komponen dimana *deployment diagram* memuat satu atau lebih komponen-komponen.

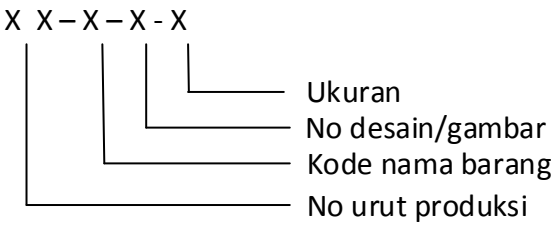


Gambar 4.20 *Deployment Diagram*

4.2.3.9 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 : 001-1-2-1

01: Menunjukkan no urut produksi

1 : Menunjukkan kode untuk jenis barang

2 : Menunjukkan kode desain atau gambar

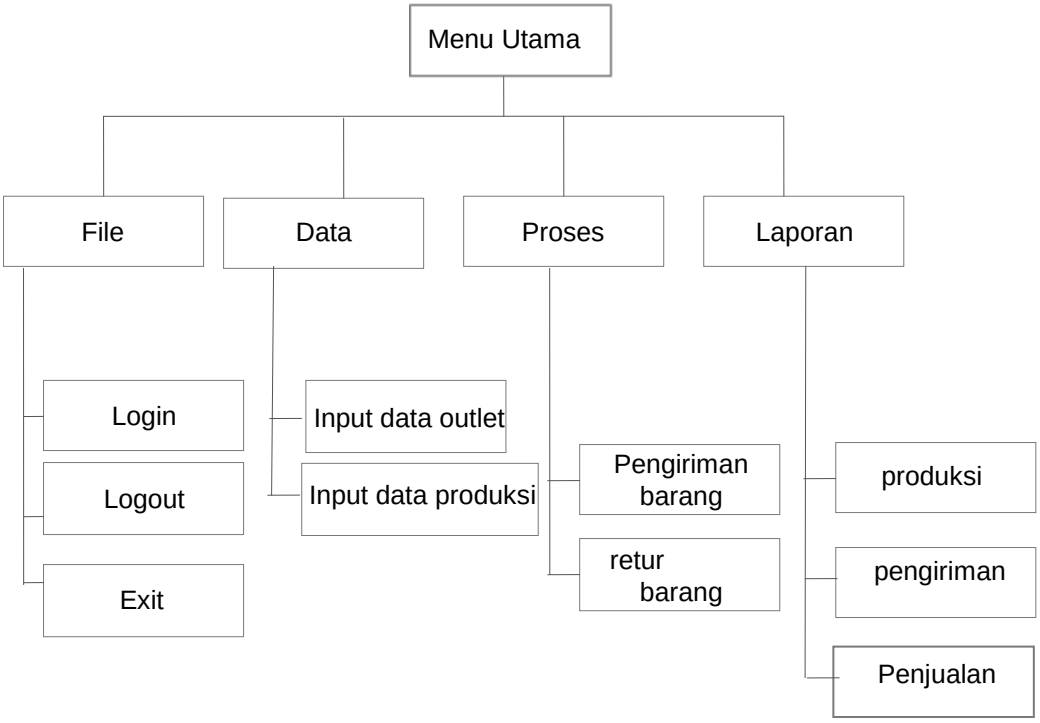
1 : Menunjukan ukuran

4.2.4 Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka merupakan perancangan yang dibuat sebelum program aplikasi dibuat, perancangan antar muka pada sistem pendistribusian barang pada Landlord Clothing 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 :

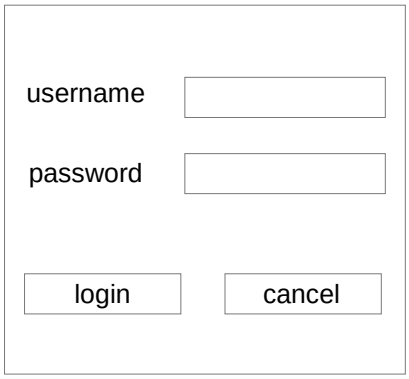


Gambar 4.21 Rancangan Struktur Menu

4.2.4.2 Perancangan Input

Perancangan input merupakan dimulainya suatu proses. Dalam perancangan input ini, data yang dimasukkan akan mempengaruhi hasil yang ditampilkan. Adapun perancangan-perancangan input yang ada dalam perancangan ini adalah :

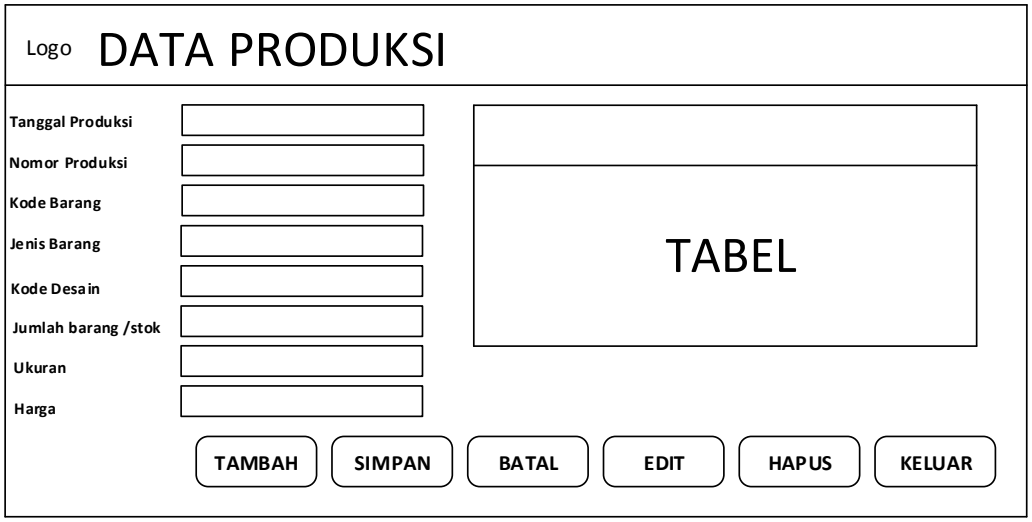
1. Rancangan tampilan *login*



Gambar 4.22 Rancangan tampilan *login*

2. Rancangan data produksi

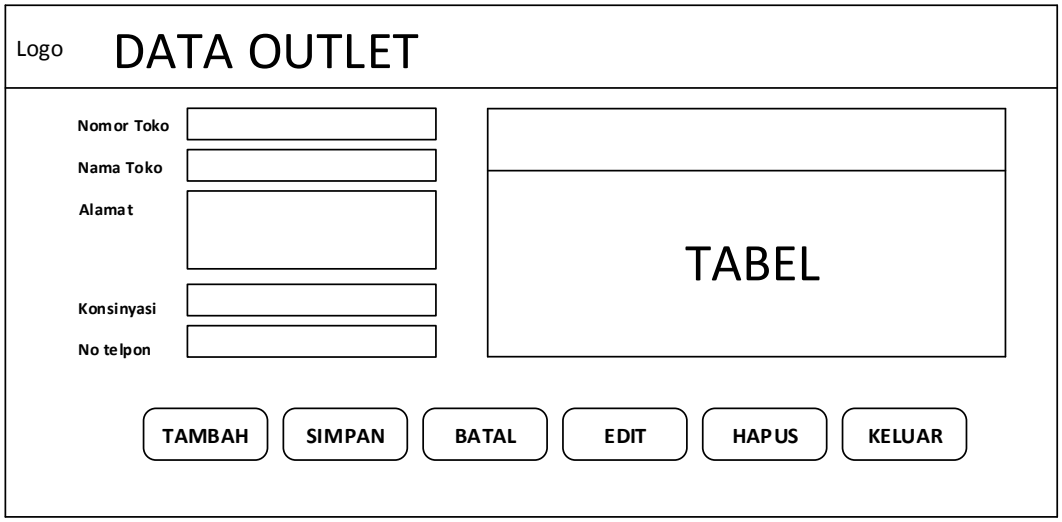
   Rancangan tampilan halaman produksi berfungsi untuk memasukan data yang hendak di produksi. Berikut rancangan tampilan data produksi :



Gambar 4.23 Perancangan halaman data produksi

3. Rancangan data *outlet*

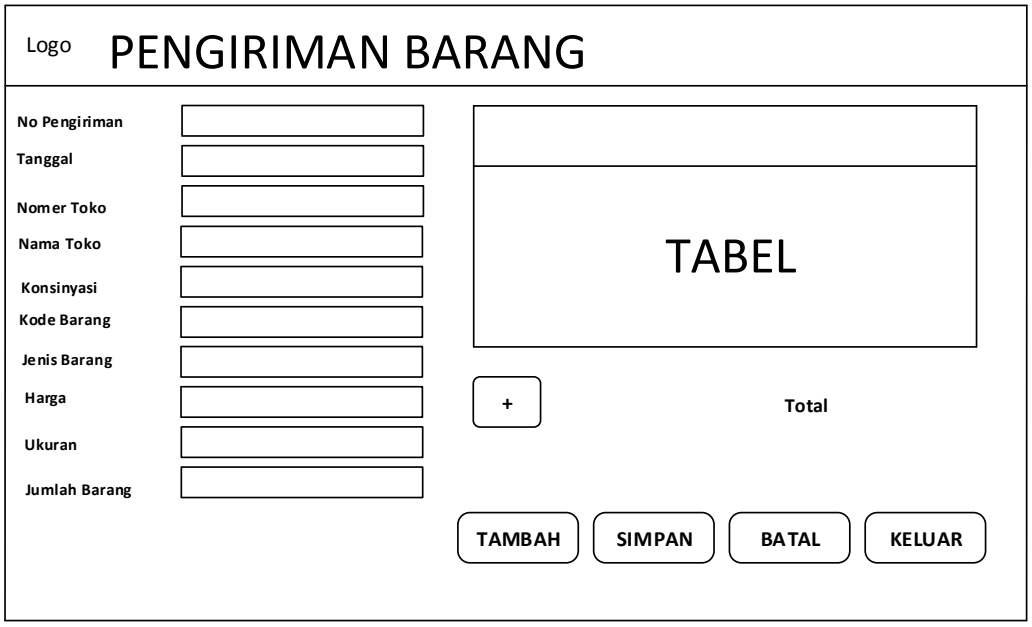
Rancangan tampilan data *outlet* berfungsi untuk memasukan informasi data *outlet*. Berikut rancangan tampilan data *outlet* :



Gambar 4.24 Perancangan halaman Input data *outlet*

4. Rancangan proses pengiriman barang

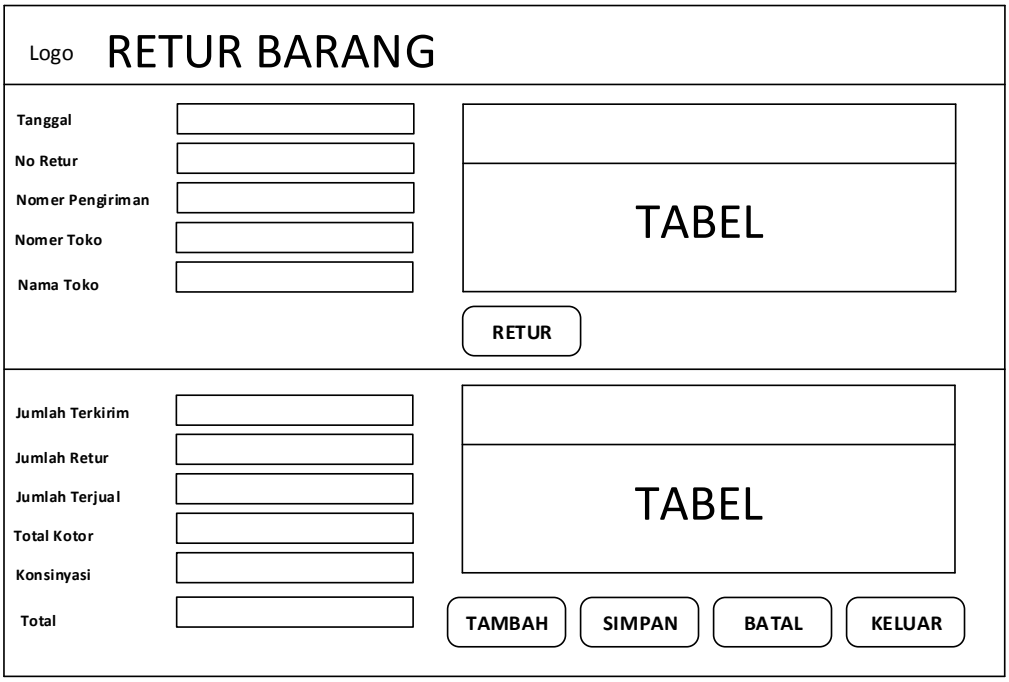
Rancangan tampilan proses pengiriman berfungsi untuk memasukan data proses pengiriman barang. Berikut rancangan proses pengiriman barang :



Gambar 4.25 Perancangan halaman proses pengiriman barang

5. Rancangan proses retur barang

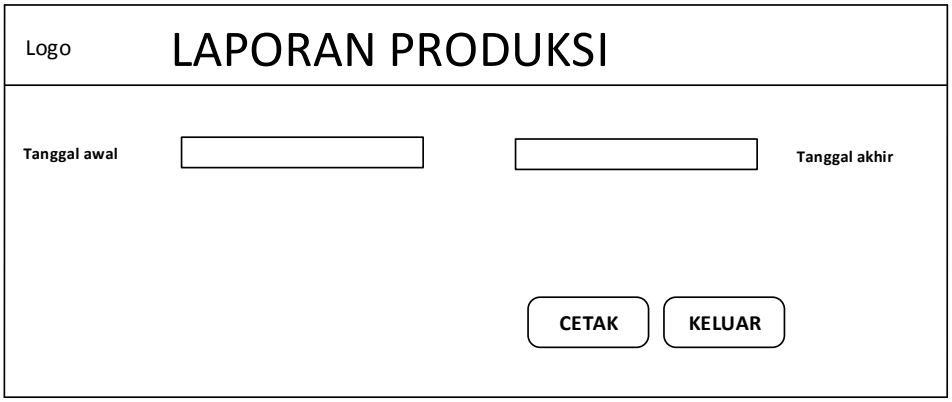
Rancangan tampilan proses retur barang berfungsi untuk memasukan data proses retur barang. Berikut rancangan proses retur barang :



Gambar 4.26 Perancangan halaman proses retur barang

6. Rancangan halaman laporan produksi

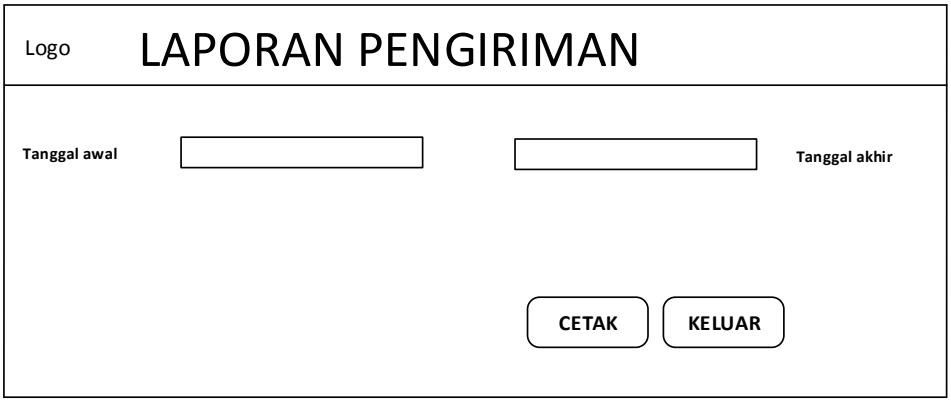
Rancangan tampilan laporan produksi berfungsi untuk mencetak laporan produksi dalam *periode* tanggal tertentu dengan menginputkan *parameter* tanggal awal dan tanggal akhir. Berikut rancangan halaman laporan produksi :



Gambar 4.27 Perancangan halaman laporan produksi

7. Rancangan halaman laporan pengiriman

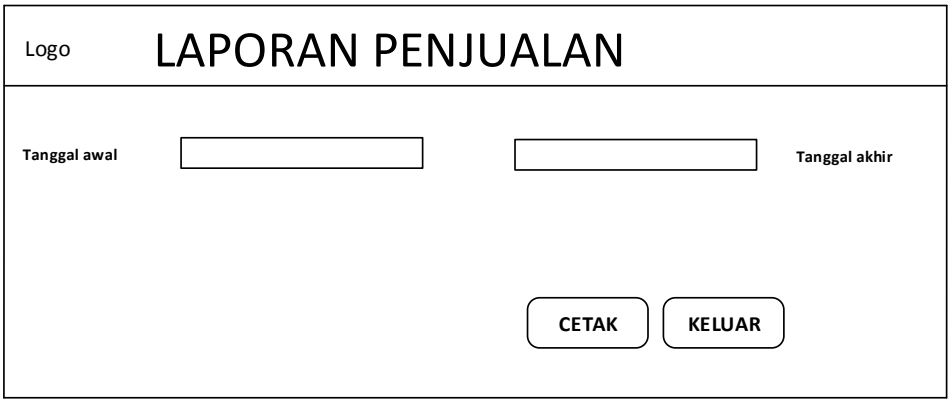
Rancangan tampilan laporan pengiriman berfungsi untuk mencetak laporan pengiriman dalam *periode* tanggal tertentu dengan menginputkan *parameter* tanggal awal dan tanggal akhir. Berikut rancangan halaman laporan pengiriman :



Gambar 4.28 Perancangan halaman laporan pengiriman

8. Rancangan halaman laporan penjualan

Rancangan tampilan laporan penjualan berfungsi untuk mencetak laporan penjualan dalam *periode* tanggal tertentu dengan menginputkan *parameter* tanggal awal dan tanggal akhir. Berikut rancangan halaman laporan penjualan :



Gambar 4.29 Perancangan halaman laporan penjualan

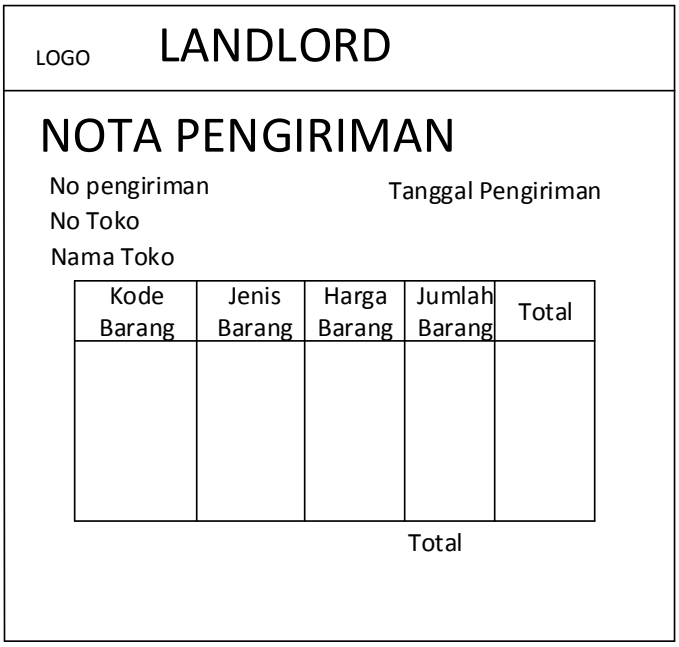
4.2.4.3 Perancangan *Output*

Perancangan *output* merupakan rencana pembuatan antarmuka yang bertujuan untuk menampilkan keluaran program. Berikut ini adalah perancangan *output* pada sistem yang akan dirancang.

1. Nota Pengiriman

Nota Pengiriman berisi tentang data barang yang akan dikirim.

Berikut rancangan nota pengiriman :



Gambar 4.30 Perancangan halaman nota pengiriman

2. Laporan produksi

Laporan produksi berisi tentang informasi laporan produksi per tanggal periode tertentu.

Berikut rancangan laporan produksi :

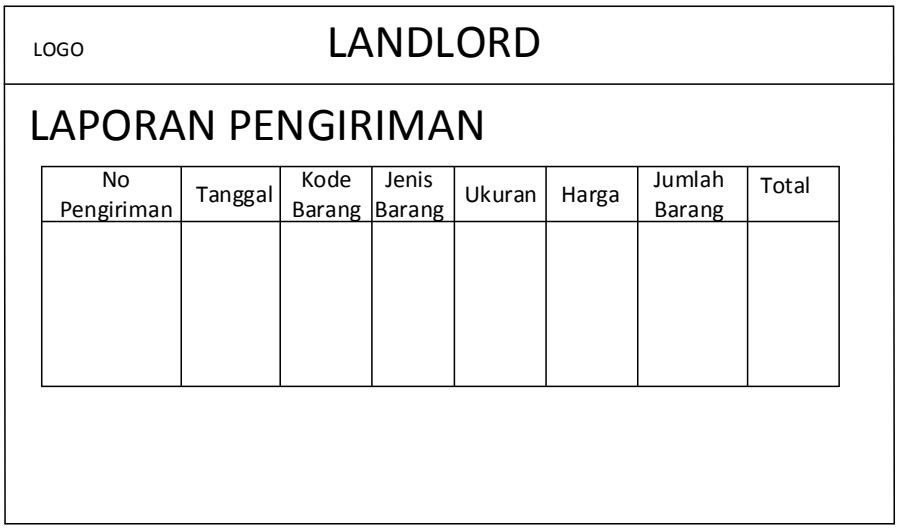


Gambar 4.31 Perancangan laporan produksi

3. Laporan Pengiriman

Laporan Pengiriman berisi tentang data barang yang akan dikirim.

Berikut rancangan laporan pengiriman :

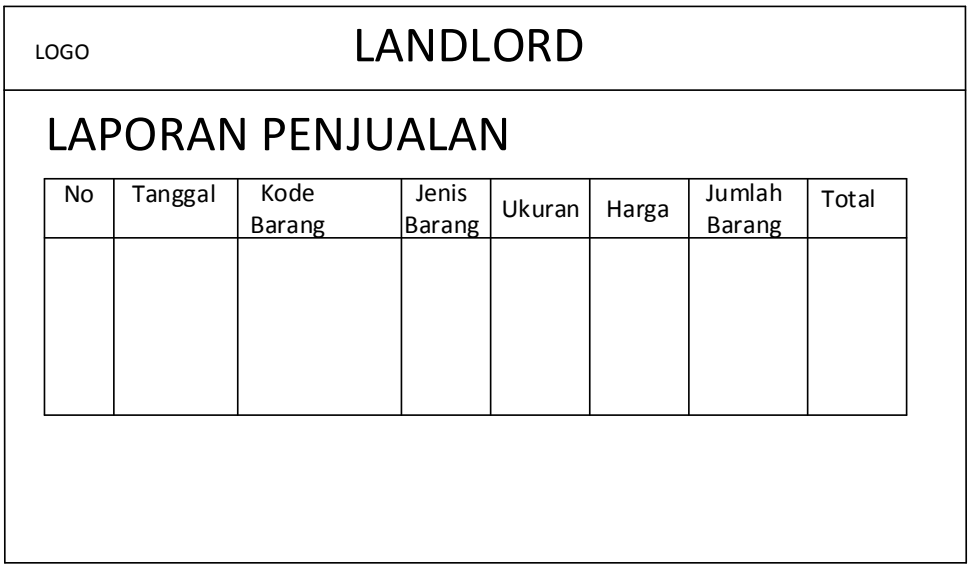


Gambar 4.32 Perancangan halaman pengiriman

4. Laporan penjualan

Laporan penjualan berisi tentang data hasil transaksi distribusi barang yang meliputi barang yang terjual dan penghitungan konsinyasi atau potongan penjualan.

Berikut rancangan Laporan penjualan :



Gambar 4.33 Perancangan laporan penjualan