

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN  
DAN PERSEDIAAN BARANG PADA UD. INDAH JATI SPORT**

**NASKAH PUBLIKASI**



Diajukan oleh :

<b>MUHAMMAD</b>	<b>07.02.6611</b>
<b>PUNJAR SANGAJI</b>	<b>07.02.6612</b>
<b>AMINUDDIN WICAKSONO</b>	<b>07.02.6617</b>

kepada

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
“AMIKOM” YOGYAKARTA**

**2010**

**NASKAH PUBLIKASI**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN  
DAN PERSEDIAAN BARANG PADA UD INDAH JATI SPORT**

disusun oleh:

**Muhammaad** 07.02.6611

**Punjar Sangaji** 07.02.6612

**Aminuddin Wicaksono** 07.02.6617

**Dosen Pembimbing**

**Erik Hadi Saputra, S.Kom**  
NIK. 190302107

Tanggal 1 Agustus 2010

**Ketua Jurusan  
Manajemen Informatika**



**Krisnawati, S.Si, M.T**  
NIK. 190302038

**ANALISYS AND DESIGN OF INFORMATION SYSTEM SALES AND  
IVENTORY AT UD. INDAH JATI SPORT GODEAN**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN  
DAN PERSEDIAAN BARANG PADA UD. INDAH JATI SPORT GODEAN**

Aminuddin Wicaksono

Muhammad

Punjar Sangaji

Jurusan Manajemen Informatika  
STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

**ABSTRACT**

*At our research object, that is UD. INDAH JATI SPORT in record-keeping of sale and admission goods from warehouse still be done manually not yet apply information systems. Mistake in calculation in finance still frequently happened. Calculation goods residing in warehouse even also still difficult, because many goods and type residing in warehouse. Therefore we try to solve and assist some difficulties which still happened on UD. INDAH JATI SPORT, with making the program.*

*Software which we would make is program with GUI and database. This program make by using Visual Basic 6.0 and MySQL software and also other supported software.*

*Program which we would make will assist process calculation finance, sales process, record-keeping of goods at the Company. Goods which sold automatically lessen the goods in warehouse, record-keeping of date also would automatically noted by moment happened sale and or goods supplier give the goods. That's all the definition of our program to assist problems on the UD INDAH JATI SPORT.*

**Keywords :** *Information system, Sales System*

## **1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Dalam era globalisasi, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi, khususnya dalam bidang komputer ditandai dengan berkembangnya berbagai jenis dan ukuran komputer yang didukung dengan kemampuan teknologi yang semakin canggih. Pada akhirnya akan mengubah dunia ke suatu masyarakat global baru yang melahirkan masyarakat berbudaya informasi. Pemanfaatan teknologi komputer dapat memberikan kemudahan dalam pemrosesan data menjadi informasi dalam dunia usaha maupun dunia kerja. Tanpa menggunakan komputer, suatu pelayanan yang dilakukan akan terasa banyak membuang waktu dan tenaga. Teknologi informasi dapat dimanfaatkan untuk membantu para pemilik usaha khususnya pada transaksi penjualan UD. INDAH JATI SPORT GODEAN, dimana pencatatan transaksi-transaksi masih dilakukan secara manual. Sehingga apabila transaksi penjualan didukung oleh sistem penjualan yang baik diharapkan dapat menghasilkan informasi yang cepat dan bermanfaat bagi seseorang guna memenuhi kebutuhannya. Maka sangatlah tepat apabila didalam penanganan sistem penjualan memanfaatkan komputer sebagai media dalam pengolahan datanya. Oleh karena itu, penulis bermaksud merancang suatu sistem informasi yang mampu memberikan kebutuhan informasi sekaligus mengatasi kendala yang ada dengan judul 'ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PERSEDIAAN BARANG PADA UD.INDAH JATI SPORT GODEAN menggunakan *Visual Basic*.

### **1.2 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan adalah sebagai berikut :

#### **1. Metode Observasi**

Pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek penelitian untuk memperoleh informasi sebagai bahan penulisan.

#### **2. Metode Wawancara**

Dalam metode ini penulis mengadakan wawancara langsung dengan beberapa pihak dalam hal ini dengan bagian-bagian yang berkaitan dan terlibat langsung dengan obyek yang diteliti. Penulis mengajukan beberapa pertanyaan dan kemudian dijawab oleh pihak yang berkaitan.

### 3. Metode Kepustakaan

Metode ini menekankan pada telaah buku, dalam hal ini pustaka tentang sistem informasi. Selain itu pembahasan yang dilakukan baik yang dilakukan berdasarkan buku-buku baik literatur maupun buku-buku lain yang mendukung sebagai landasan dalam pemecahan masalah. Buku merupakan sumber yang relevan dalam menggali pengetahuan, oleh karena itu penulis juga menggunakan buku sebagai landasan teori dan pembelajaran.

## 2. DASAR TEORI

### 2.1. Konsep Dasar Sistem

#### 2.1.1. Pengertian Sistem

Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.<sup>1</sup>

Suatu sistem mempunyai maksud tersendiri, ada yang menyebutnya sebagai pencapaian suatu tujuan (*goal*) dan ada pula yang menyebutnya sebagai pencapaian suatu sasaran (*Objective*). *Goal* biasanya dihubungkan dengan ruang lingkup yang lebih sempit, misalnya sebuah sistem bisnis maka istilah *goal* lebih tepat digunakan.

#### 2.1.2. Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu yaitu :

##### 2.1.2.1. Komponen Sistem

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk suatu kesatuan. Komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian dari sistem.

##### 2.1.2.2. Batas Sistem

Batas sistem (*boundary*) merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

##### 2.1.2.3. Lingkungan Luar Sistem

Lingkungan luar (*environment*) dari suatu sistem adalah apapun diluar batasan dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Sistem dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut.

---

<sup>1</sup> Jogiyanto HM, Analisis dan desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur, Hal 2

#### **2.1.2.4. Penghubung Sistem**

Penghubung (*interface*) merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem lainnya. Keluaran (*output*) dari suatu subsistem akan menjadi masukan (*input*) untuk subsistem yang lainnya dengan melalui penghubung.

#### **2.1.2.5. Sistem**

Masukkan (*input*) adalah energi yang dimasukkan kedalam sistem. Masukkan dapat berupa masukkan perawatan (*maintenance input*), dan masukkan sinyal (*signal input*).

#### **2.1.2.6. Output Sistem**

Keluaran (*output*) adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan.

#### **2.1.2.7. Proses Sistem**

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolahan yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

#### **2.1.2.8. Sasaran Sistem**

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*). Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran dan tujuannya.

#### **2.1.3. Klasifikasi Sistem**

Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang yaitu sebagai berikut Sistem diklasifikasikan sebagai sistem abstrak (*abstract system*) dan sistem fisik (*physical system*).

### **2.2. Konsep Dasar Informasi**

#### **2.2.1. Pengertian Informasi**

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya.<sup>2</sup>

Sumber dari informasi adalah data. Data merupakan bentuk jamak dari bentuk tunggal dari data item. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata.

#### **2.2.2. Kualitas Informasi**

Kualitas dari suatu informasi tergantung dari tiga hal yaitu:

##### **a. Informasi harus akurat (*Accurate*)**

Akurat, berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak biasa atau menyesatkan. Akurat juga harus berarti informasi jelas mencerminkan maksudnya

---

<sup>2</sup> Jogiyanto HM, Analisis dan desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur, Hal 8

b. Tepat pada waktunya (*Time Lines*)

Tepat waktunya, berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang usang tidak akan mempunyai nilai lagi.

c. Relevan

Relevan, berarti informasi tersebut bermanfaat untuk pemakaiannya.

**2.2.3. Nilai Informasi**

Nilai dari informasi ditentukan dari dua hal, yaitu pemanfaatan dan biaya mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya. Sehingga tidak memungkinkan dan sulit menghubungkan suatu bagian informasi pada suatu masalah yang tertentu dengan biaya, karena sebagian besar informasi dinikmati tidak hanya oleh satu pihak di dalam perusahaan maupun di organisasi.

**2.3. Konsep Dasar Sistem Informasi**

**2.3.1. Sistem Informasi**

Untuk menghasilkan informasi yang berkualitas maka dibuatlah sistem informasi. Sistem informasi didefinisikan oleh *Robert A. Laitch* dan *K. Roscoe Bavis* sebagai berikut:

“Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan”.<sup>3</sup>

Definisi umum sistem informasi adalah:

“Sebuah sistem yang terdiri atas rangkaian subsistem informasi terhadap pengolahan data untuk menghasilkan informasi yang berguna dalam pengambilan keputusan”.<sup>4</sup>

**2.3.2. Komponen Sistem Informasi**

Dalam suatu sistem informasi terdapat komponen-komponen seperti:

- 1.1. Perangkat lunak (*software*) atau program: sekumpulan instruksi yang memungkinkan perangkat keras untuk dapat memproses data.
- 2.1. Prosedur: sekumpulan aturan yang dipakai untuk mewujudkan pemrosesan data dan pembangkitan keluaran yang dikehendaki.
- 3.1. Orang: semua pihak yang bertanggung jawab dalam perkembangan sistem informasi, pemrosesan dan penggunaan keluaran sistem informasi.
- 4.1. Basis data (*database*): sekumpulan tabel, hubungan dan lain-lain yang berkaitan dengan penyimpanan data.

---

<sup>3</sup> Abdul Kadir, *Pengenalan Sistem Informasi*, hal 34, 2002

<sup>4</sup> Jogianto HM, *Analisis dan Desain Sistem Informasi Andi Offset*, Yogyakarta, 1966, Hal 11

- 5.1. Jaringan komputer dan komunikasi data: sistem penghubung yang memungkinkan sumber (*resources*) dipakai secara bersama atau diakses oleh sejumlah pemakai.

## **2.4. Konsep Dasar Basis Data**

### **2.4.1. Definisi**

Pengertian basis data dijelaskan oleh James Martin (1990) yaitu sebagai berikut:

Basis data adalah suatu kumpulan data terhubung yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media.

Definisi-definisi yang berhubungan dengan basis data

1. *Entity* (entitas) adalah orang, tempat, kejadian atau konsep yang informasinya direkam.
2. *Atribut* adalah seperti *entity* mempunyai atribut atau sebutan untuk mewakili suatu entitas.
3. *Data Value* (nilai atau isi data) adalah data aktual atau informasi yang disimpan pada tiap data elemen atau data atribut.
4. *Record* adalah kumpulan elemen yang saling berkaitan yang menginformasikan suatu *entity* secara lengkap.
5. *File* adalah kumpulan *record-record* sejenis yang mempunyai panjang elemen sama dan mempunyai perbedaan pada data valuenya.
6. *Database* adalah kumpulan *file-file* yang mempunyai kaitan antara satu *file* dengan *file* yang lain.
7. *Database Management System* (DBMS) adalah kumpulan *file* yang saling berkaitan bersama dengan program untuk pengelolanya.

### **2.4.2. Alasan dan Kegunaan Database**

Alasan dan kegunaan *database* antara lain:

1. Salah satu komponen penting dalam sistem informasi.
2. Menentukan kualitas informasi: akurat, tepat pada waktunya dan relevan.
3. Mengurangi duplikasi data (*redundancy data*).
4. Hubungan data dapat ditingkatkan (*reliability data*).
5. Mengurangi pemborosan tempat simpanan luar.

## **2.5. Konsep Perancangan Database**

### **2.5.1. Konsep Normalisasi**

Normalisasi merupakan sebuah teknik dalam *logical* desain sebuah basis data.

Kegunaan normalisasi:

1. Meminimasi pengulangan informasi.
2. Memudahkan indentifikasi entitas/obyek.
3. Menghindari kehilangan data tanpa sepengetahuan.

#### **2.5.2. Entity Relationship Diagram ( ERD )**

ERD menggunakan sejumlah notasi dan simbol untuk menggambarkan struktur dan hubungan antar data, pada dasarnya ada 3 macam simbol yang digunakan yaitu:

1. **Entity:** adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.
2. **Atribut:** *Entity* mempunyai elemen yang disebut atribut, dan berfungsi mendeskripsikan karakter *entity*.
3. **Hubungan:** *Relationship*; sebagaimana halnya *entity* maka dalam hubunganpun harus dibedakan antara hubungan atau bentuk hubungan antar *entity* dengan isi dari hubungan itu sendiri. *Relationship* digambarkan dalam bentuk intan/*diamonds*.

#### **2.5.3. Relational Database Management System ( RDBMS )**

Merupakan sekumpulan data yang disimpan sedemikian rupa sehingga mudah diambil informasinya bagi pengguna, dan data tersebut saling berhubungan.

### **2.6. Perangkat Lunak Yang Digunakan**

Dalam pembuatan skripsi ini, digunakan beberapa perangkat lunak atau software pendukung. Yaitu Microsoft Visual Basic 6 dan Microsoft SQL Server 2000

## **5. TINJAUAN UMUM**

### **5.1. Sejarah Berdirinya UD. Indah Jati Sport Godean**

Toko Indah Jati Sport Godean berdiri pada tahun 2007. Toko ini berawal dari dibangunnya GOR (Gedung Olah Raga) Indah Jati. Karena banyaknya orang yang datang untuk meyewa dan datang berolahraga, maka putra pemilik gedung olah raga yang bernama Danillo mempunyai ide untuk membuka toko olahraga.

Nama Indah Jati itu pun diambil dari nama perusahaan ayah Danillo yang mempunyai perusahaannya kayu jati yang cukup terkenal di daerah Godean dan sekitarnya. Dengan alasan itu Danillo memberi nama tokonya Indah Jati Sport Godean agar mudah dicari dan dikenali orang.

Dengan pelayanan yang ramah dan didukung oleh kelengkapan produk, toko ini bisa bersaing dengan toko-toko yang lain yang bergerak di bidang yang sama yang berada di Yogyakarta.

### **5.2. Visi dan Misi.**

Toko Sepeda Sederhana ini mempunyai visi yaitu:

1. Menjadikan Toko Indah Jati Sport Godean sebagai toko sepeda terlengkap di daerah Godean dan sekitarnya.

Toko Indah Jati Sport ini mempunyai misi yaitu:

1. Memberikan pelayanan dalam bidang penjualan alat olahraga di daerah Godean.
2. Menjadi tempat penjualan alat olahraga yang berkualitas di Godean.

### **5.3. Fasilitas Toko Indah Jati Sport.**

Fasilitas yang dimiliki UD. Indah Jati Sport Godean antara lain, seperti ruangan penyimpanan yang baik dan bersih, fasilitas pelayanan penjualan alat olahraga dan kelengkapan-kelengkapan yang baik sesuai kebutuhan konsumen, memberi kemudahan kepada konsumen dalam memilih alat olahraga yang akan dibeli dengan melihat dan bertanya kepada karyawan.

### **5.4. Lokasi Perusahaan.**

Lokasi Indah Jati Sport Godean ini beralamatkan di Jl. Godean kilometer 8, atau terletak di dusun Sidomanunggal .

### **5.5. Ruang Lingkup Perusahaan.**

Toko bergerak dalam bidang penjualan alat olahraga dan kelengkapan olahraga, dan menjadi *supplier* konsumen di Godean maupun sekitarnya.

### **5.6. Barang yang dijual.**

UD. Indah Jati Sport Godean ini menyediakan berbagai macam alat olahraga. Dari olahraga bulu tangkis hingga olahraga sepak bola. Dan masih banyak lagi barang-barang yang dijual.

### **5.7. Tempat Perolehan Barang.**

UD. Indah Jati Sport Godean ini memperoleh barang dari berbagai pemasok.

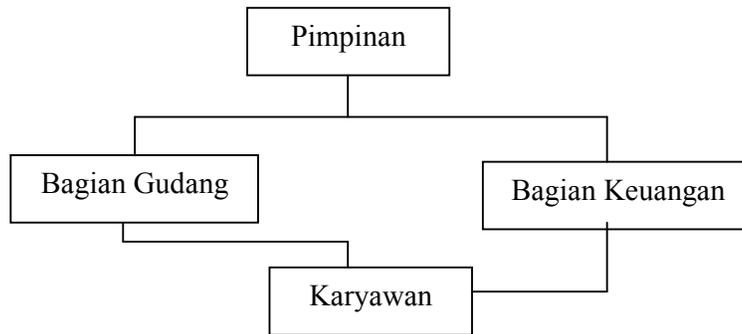
### **5.8. Wilayah Pemasaran.**

UD. Indah Jati Sport Godean pemasarannya mencakup wilayah Godean dan sekitarnya.

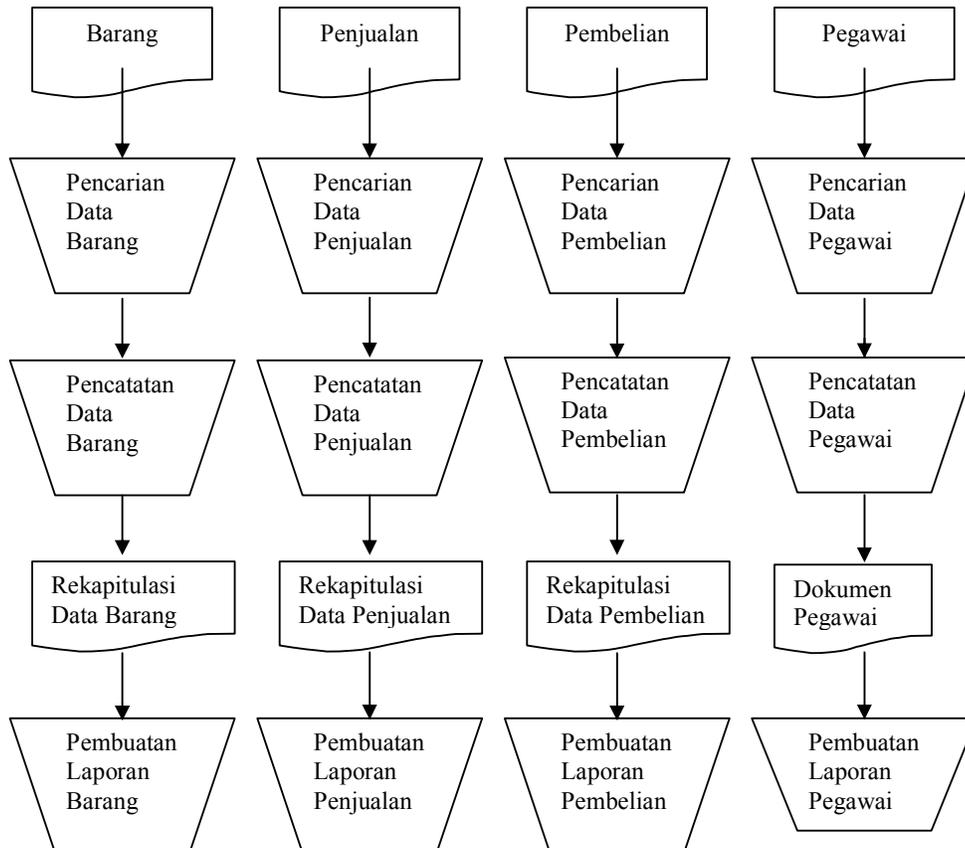
### **5.9. Cara Pemasaran**

UD. Indah Jati Sport Godean melakukan promosi melalui media radio dan penyebaran *pamflet* di daerah Godean dan sekitarnya sebagai usaha perluasan wilayah pemasaran.

**5.10. Struktur Organisasi.**



**5.11. Flowchart sistem yang sedang berjalan**



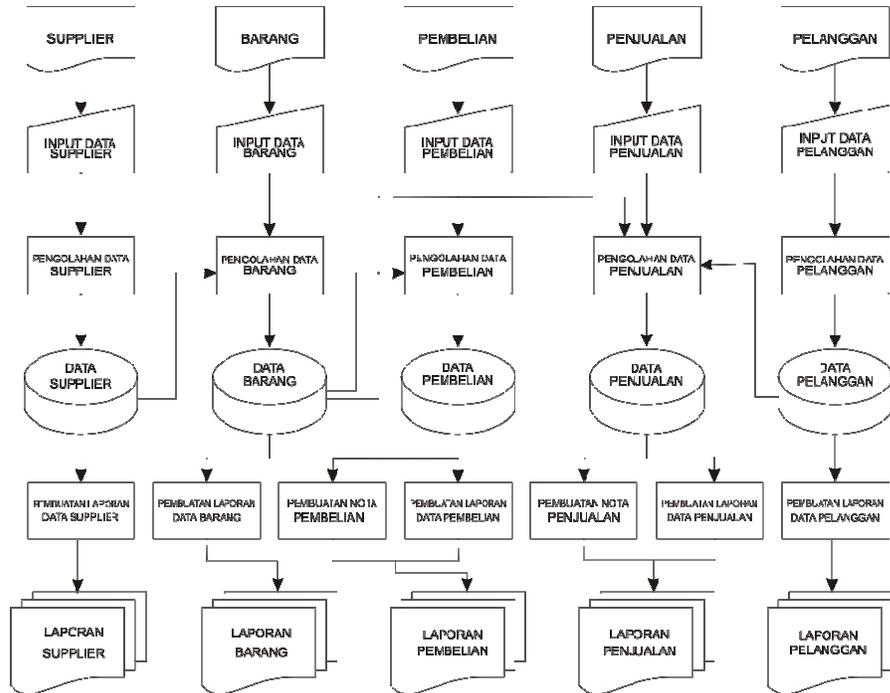
#### 4. PEMBAHASAN

##### 4.1 Rancangan Sistem yang diusulkan

##### 4.1.1. Flowchart yang Diusulkan

Flowchart menjelaskan urutan dari prosedur yang ada di dalam system.

Rancangan flowchart system yang diusulkan adalah :

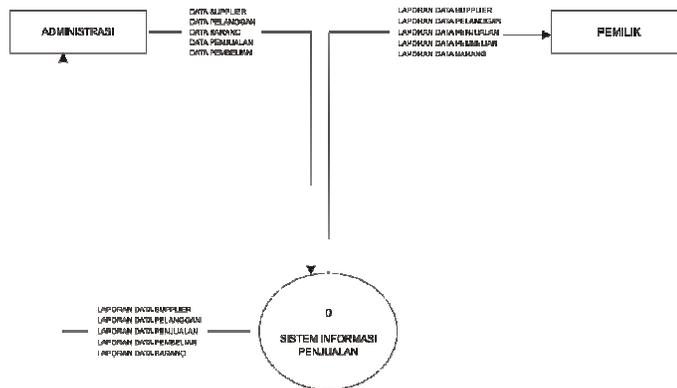


Gambar 4.1 Flowchart Sistem yang diusulkan.

##### 4.1.2. DFD yang Diusulkan

##### 4.1.2.1. Diagram Konteks (Level 0).

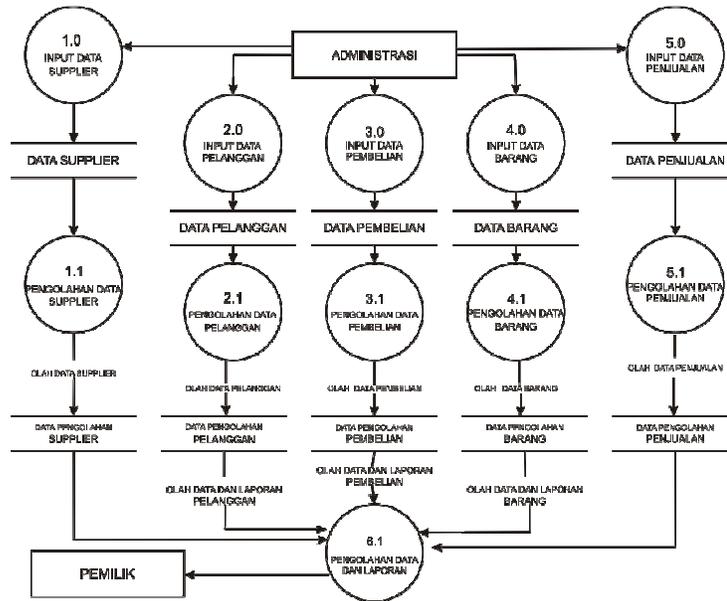
Diagram konteks merupakan gambaran keseluruhan dari suatu sistem informasi.



Gambar 4.2 DFD Level 0 yang diusulkan.

4.1.2.2. Diagram (Level 1).

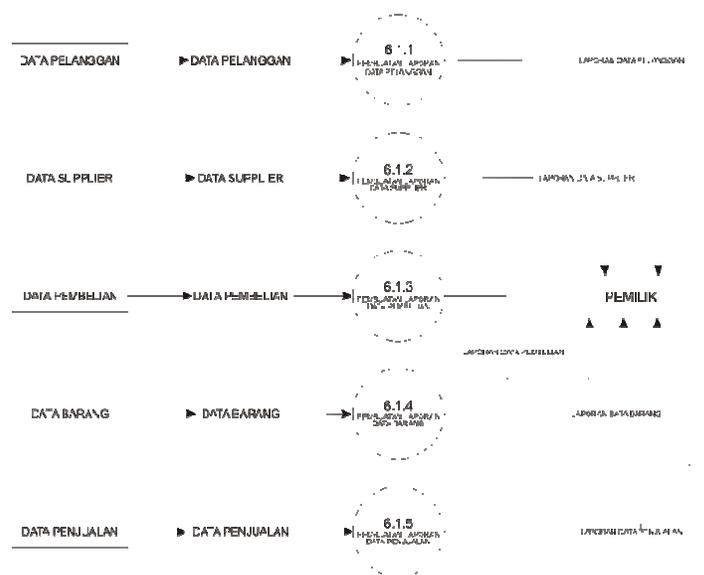
Level ini merupakan turunan dari diagram konteks yang digambar dengan lebih terperinci.



Gambar 4.3 DFD Level 1 yang diusulkan

4.1.2.3. Diagram (Level 2)

Menunjukkan proses lebih terperinci yang diperoleh dari level 1.



Gambar 4.4 DFD Level 2 yang diusulkan.

## 4.2. Perancangan *Database*.

### 4.2.1. Tahapan Normalisasi.

Normalisasi adalah proses penyusunan tabel-tabel yang tidak redundan (rancu), yang dapat menyebabkan anomali pada saat operasi manipulasi data, seperti tambah, ubah, dan hapus.

#### 4.2.1.1 Normalisasi Bentuk Pertama

Bentuk normal tahap pertama terpenuhi jika sebuah tabel tidak memiliki atribut bernilai (*multivaluade attribute*) atau lebih dari satu atribut dengan nilai domain yang sama.

CUSTOMER	PENJUALAN	BARANG	DETAIL PENJUALAN	PEMASOK	PEMBELIAN	DETAIL PEMBELIAN	PENGGUNA	RECORD LOGIN	RECORD LOGOUT
idCus	NoNotaJual	kdBrg	noNotaJual	idPemasok	NoNotaBeli	noNotaBeli	nmUser	nmUser	nmUser
NmCus	idCus	nmBrg	idCus	NmPemasok	idPemasok	idPemasok	pwdUser	pwdUser	pwdUser
alamatCus	NmCus	JenisBrg	NmCus	alamatPemasok	NmPemasok	NmPemasok	status	status	status
NoHpCus	alamatCus	satuan	alamatCus	NoHpPemasok	alamatPemasok	alamatPemasok		tglLogin	tglLogout
	NoHpCus	harga	NoHpCus		NoHpPemasok	NoHpPemasok			
	tglNota	stok	tglNota		tglNota	tglNota			
	totNota		totNota		caraBayar	caraBayar			
			kdBrg		jthTempo	jthTempo			
			jumlahBrg		uangMuka	uangMuka			
			total		jmlUtang	jmlUtang			
					totNota	totNota			
						kdBrg			
						jumlahBrg			
						HrgaBeli			
						total			

Gambar 4.5 Normalisasi bentuk pertama.

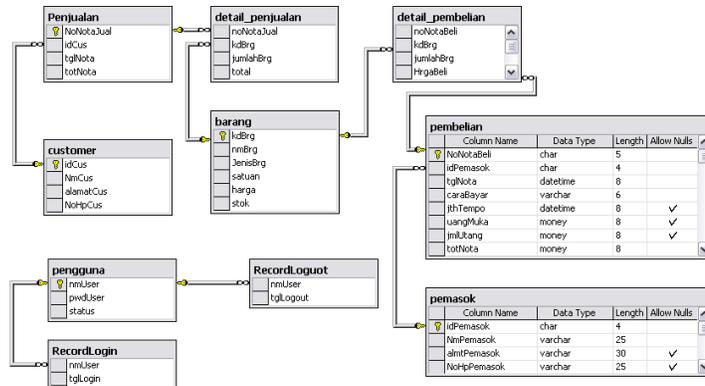
#### 4.2.1.2. Tahap Normalisasi Bentuk Kedua

Bentuk tahap kedua terpenuhi jika normalisasi tahap pertama terpenuhi dan semua tidak termasuk dalam kunci primer secara utuh.

CUSTOMER	PENJUALAN	BARANG	DETAIL PENJUALAN	PEMASOK	PEMBELIAN	DETAIL PEMBELIAN	PENGGUNA	RECORD LOGIN	RECORD LOGOUT
idCus	NoNotaJual	kdBrg	noNotaJual	idPemasok	NoNotaBeli	noNotaBeli	nmUser	nmUser	nmUser
NmCus	idCus	nmBrg	kdBrg	NmPemasok	idPemasok	idPemasok	pwdUser	tglLogin	tglLogout
alamatCus	tglNota	JenisBrg	jumlahBrg	alamatPemasok	tglNota	tglNota	status		
NoHpCus	totNota	satuan	total	NoHpPemasok	caraBayar	caraBayar			
		harga			jthTempo	jthTempo			
		stok			uangMuka	uangMuka			
					jmlUtang	jmlUtang			
					totNota	totNota			
						kdBrg			
						jumlahBrg			
						HrgaBeli			
						total			

Gambar 4.6 Normalisasi bentuk kedua..

#### 4.2.1.3. Hubungan Antar Tabel



Gambar 4.7 Relasi antar tabel.

#### 4.2.2. Rancangan Input Sistem.

Rancangan *input* sistem merupakan media untuk memasukkan data-data, baik data *master* maupun data transaksi.

##### 4.2.2.4. Rancangan Form Input Masuk/Login.

The screenshot shows a simple login window titled "Login". It contains two input fields: "Id Name" and "Password". Below the fields are two buttons labeled "ok" and "cancel".

Gambar 4.8 Rancangan Form Login.

##### 4.2.2.5. Rancangan Form Data Barang

The screenshot shows a form titled "Data Barang". It has several input fields: "Kodo Barang", "Nama Barang", "Jenis Barang", "Satuan", "Harga Jual", and "Stok Awal". On the right side, there are buttons for "Tambah", "Ubah", "Hapus", "Batal", and "OK".

Gambar 4.9 Rancangan Form Data Barang.

4.2.2.6. Rancangan *Form* Pemasok.

Pemasok	
Kode Pemasok	Pencarian
Nama	
Alamat	Carl
NO. Hp	Selesa
	Tambah
	Ubah
	Hapus
	Baru
	Batal

Gambar 4.10 Rancangan *Form* Pemasok.

4.2.2.7. Rancangan *Form* Data Pelanggan.

Pelanggan	
Kode Pelanggan	Pencarian
Nama	
Alamat	Carl
NO. Hp	Selesa
	Tambah
	Ubah
	Hapus
	Baru
	Batal

Gambar 4.11 Rancangan *Form* Pelanggan.

4.2.2.8. Rancangan *Form* Penjualan.

Penjualan				
Pelanggan		Pelanggan		
		No Nota		
Nama		Total		
		Bayar		
		Kembali		
Detail Penjualan				
Kode Barang	Nama Barang	Stok	Harga	Jumlah Barang

Gambar 4.12 Rancangan *Form* Penjualan.

4.2.2.9. Rancangan *Form* Pembelian.

**Pembelian**

Pemilik \_\_\_\_\_

No Nota \_\_\_\_\_

Cara Pembayaran \_\_\_\_\_ Tunai

Nama \_\_\_\_\_ Kredit

Detail Pembelian

Kode Barang	Nama Barang	Stok	Harga Beli	Jumlah Barang

Gambar 4.13 Rancangan Form Pembelian.

#### 4.2.3 Implementasi Sistem Informasi Penjualan.

##### 4.2.3.4 Implementasi Sistem.

Sistem informasi penjualan mengupayakan agar penyajian informasi yang dibutuhkan oleh UD. Indah Jati Sport Godean ini menjadi lebih cepat, akurat dan efektif dibandingkan dengan cara manual.

- Form Menu Utama.



Gambar 4.14 Form menu utama.

- Form Barang.

Data Barang

Kode Barang: BELA\_001

Nama Barang: merkaf

Jenis Barang: digt-dp

Satuan: digt-dp

Harga Jual: 30000

Stok awal: 17

Pencarian: \_\_\_\_\_

Cari

Simpan, Ubah, Hapus, Tambah, Batal

Kode	Nama	Jenis	Satuan	Harga	Stok
BELA_001	merkaf	digt-dp	dp	30000	17

Gambar 4.16 Form barang.

c. *Form Login.*

Id Name : admin  
Password : \*\*\*\*\*

OK Cancel

Gambar 4.15 *Form Login.*

d. *Form Pemasok.*

KodePemasok	NamaPemasok	alamatPemasok	NoHpPemasok
P001	PT NIKE	Surabaya	025124564

Gambar 4.17 *Form pemasok.*

e. *Form Pelanggan.*

KodePel	NamaPel	alamatPel	NoHpPel
C001	Hendri	Magelang	025124564
C003	Rafil	Magelang	02566744
C004	suah	godean	0101010
C005	apil	Godean	09999999

Gambar 4.18 *Form pelanggan*

f. *Form Penjualan.*

Gambar 4.19 *Form penjualan.*

g. *Form Pembelian*

Gambar 4.20 *Form pembelian.*

## 5. PENUTUP

### 5.1. Kesimpulan

Dengan adanya sistem yang baru pada UD. Indah Jati Sport Godean dimaksudkan untuk :

1. Membantu kelancaran, ketetapan dan efisiensi mekanisme kerja dari pengolahan data UD. Indah Jati Sport Godean sehingga informasi dapat diperoleh dengan cepat.
2. Membantu menyusun laporan sehingga dapat memberikan informasi yang cepat dan tepat tentang data UD. Indah Jati Sport Godean.

