

Perancangan Aplikasi Gudang Pada PT. Pakan Ternak Sejati

Gallaleo I. Wibowo⁽¹⁾, A. M. Rumagit, ST., MT.⁽²⁾, N. J. Tuturoong, ST., M.Kom.⁽³⁾

(1)Mahasiswa, (2)Pembimbing 1, (3)Pembimbing 2

gallaleo_1@yahoo.com⁽¹⁾, arthur_rumagit@unsrat.ac.id⁽²⁾, nancytuturoong@yahoo.com⁽³⁾,

Jurusan Teknik Elektro-FT. UNSRAT, Manado-95115

Abstrak - Aplikasi gudang Toko Pakan Ternak Sejati adalah aplikasi/program yang menyediakan informasi dari beberapa proses yang meliputi mutasi dan persediaan barang gudang, penjualan (Accounting/manajemen), stock dalam toko (pengadaan barang), pembelian barang dan pelaporan. Tujuan pembuatan skripsi ini adalah untuk membuat Aplikasi Gudang Toko Pakan Ternak. Metode yang digunakan adalah metode observasi, metode wawancara, dan metode studi literatur. Software pendukung dalam pembuatan aplikasi ini adalah macromedia dreamweaver cs5, PHPMyAdmin, MySQL. Telah dapat dibuat Aplikasi Gudang Toko Pakan Ternak Sejati yang sekiranya bermanfaat bagi kita semua terlebih khusus bagi kinerja Toko Pakan Ternak Sejati.

Kata kunci: Aplikasi gudang, penjualan, pembelian, stok.

Abstract - Feed Stores warehouse applications True is an application / program that provides information on several processes which include mutation and warehouse inventory, sales (Accounting / Management), stock in the shop (procurement), the purchase of goods and reporting. The purpose of making this thesis is to create a storage Applications Feed Store. The method used is the method of observation, interviews, and a literature study methods. Software support in making this application is macromedia dreamweaver cs5, PHPMyAdmin, MySQL. Applications can be made has been Warehouse store which if True Feed helpful for all of us especially for the performance of special True Feed Store.

Key words: Applications warehouse, Purchases, sales, stock.

I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi menuntut segala sesuatu pekerjaan manusia yang masih manual dan kurang efisien dapat dilakukan dengan teknologi yang maju pula. Pekerjaan yang dilakukan secara manual sebaiknya lebih ditingkatkan lagi menggunakan sistem komputerisasi. Sistem komputerisasi tersebut dapat membantu mempercepat menyelesaikan pekerjaan yang semula masih dilakukan secara manual. Sistem manual dapat dicontohkan pada toko. Toko yang masih menggunakan sistem manual kurang efektif dalam proses kerjanya.

Toko Pakan Ternak Sejati adalah toko yang menjual berbagai produk-produk makanan berbagai ternak, seperti makanan ternak untuk ayam, bebek, kambing dan sebagainya. Toko Pakan Ternak merupakan salah satu toko yang dalam kesehariannya dalam melakukan proses gudang, proses transaksi pembelian dan penjualan masih menggunakan sistem manual. Pada proses penjualan barang biasanya masih ditulis

pada buku penjualan atau nota saja. Pada proses untuk mengetahui stok barang yang ada digudang maupun di toko juga harus mengecek satu-satu. Oleh karena itu perlu dibuat Aplikasi Gudang untuk Toko Pakan Ternak tersebut.

Aplikasi ini dibuat agar dapat membantu mempercepat proses penyelesaian pekerjaan. Pada proses penjualan, pembuatan laporan / struk sudah otomatis, sehingga tidak perlu ditulis pada buku. Pengecekan stok barang dapat diketahui dengan cepat tanpa harus mengecek satu per satu. Dengan demikian sistem dapat meningkatkan kinerja Toko Pakan Ternak.

II. LANDASAN TEORI

A. Sistem Informasi

Sistem informasi mempunyai banyak pengertian, namun pada dasarnya mengarah pada dasar yang sama. Sistem merupakan kumpulan elemen-elemen yang saling terkait dan bekerjasama untuk proses masukan yang ditujukan kepada sistem tersebut dan mengolah masukan tersebut sampai menghasilkan kesimpulan yang diinginkan. (Kristanto, 2003). Informasi merupakan hasil pengolahan data sehingga menjadi bentuk yang penting bagi penerimanya dan mempunyai kegunaan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan yang dapat dirasakan akibatnya secara langsung saat itu juga atau secara tidak langsung pada saat mendatang. (Sutanta, 2004)

Dari pernyataan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan prosedur-prosedur yang diorganisasikan, bilamana akan dieksekusi akan mendukung informasi atau pengambilan keputusan dan pengendalian didalam organisasi (Henry C. Lucas dalam Jogiyanto, 1997)

Sistem Informasi terdiri dari Input, Proses, Output, Teknologi, Basis Data, Kendali.

Input, merupakan semua data yang dimasukkan didalam sistem informasi, seperti dokumen, formulir dan file.

Proses, merupakan kumpulan prosedur yang akan memanipulasi *input* yang kemudian akan disimpan dalam basis data dan seterusnya akan diolah menjadi *output* yang akan digantikan oleh penerima.

Output, merupakan semua keluaran atau hasil dari model yang sudah diolah menjadi suatu sistem informasi yang berguna dan dapat dipakai oleh penerima. Komponen ini dapat berupa laporan-laporan yang dapat dibutuhkan oleh pemakai sistem untuk memantau sistem suatu organisasi.

Teknologi, merupakan komponen yang berfungsi untuk memasukkan *input*, mengolah *input* dan menghasilkan *output*. Teknologi meliputi 3 bagian yaitu perangkat keras, perangkat lunak, perangkat manusia.

Basis data, merupakan kumpulan data-data yang saling berhubungan dengan yang lain, yang disimpan dalam perangkat keras komputer dan akan diolah oleh perangkat lunak.

Kendali dalam hal ini merupakan semua tindakan yang diambil untuk menjaga semua sistem informasi tersebut agar dapat berjalan dengan lancar dan tidak mengalami gangguan.

B. Data

Data didefinisikan sebagai bahan keterangan tentang kejadian-kejadian nyata atau fakta-fakta yang dirumuskan dalam sekelompok lambang tertentu yang tidak acak menunjukkan jumlah, tindakan dan hal, data dapat berupa catatancatatan dalam kertas, buku, atau tersimpan sebagai file dalam basis data. (Sutanta, 2004).

C. Perancangan Sistem

Perancangan sistem secara umum adalah pengidentifikasian komponen-komponen sistem informasi dengan tujuan untuk dikomunikasikan dengan pemakai (Sutanta, 2003). Tujuan perancangan sistem secara umum adalah memberikan gambaran secara umum atau global kepada pemakai tentang sistem yang akan dikembangkan dan berfungsi sebagai persiapan untuk tahap perancangan sistem. Bagian-bagian dari perancangan *system* meliputi *Context Diagram* (CD), *Data Flow Diagram* (DFD), *Entity Relationship Diagram* (ERD), Kereliasian Antar Relasi (*Relationship*).

Context Diagram (CD) merupakan sebuah diagram sederhana yang menggambarkan hubungan antara *entity* luar, masukan dan keluaran sistem (Kristanto, 2003).

Data Flow Diagram adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan darimana asal data atau kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang disimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut (Kristanto, 2003).

Entity Relationship Diagram adalah alat pemodelan data utama dan akan membantu mengorganisasi data dalam suatu proyek kedalam entitas-entitas dan menentukan hubungan antar entitas. Proses memungkinkan analisis menghasilkan struktur basisdata yang baik sehingga data dapat disimpan dan diambil secara efisien.

Kereliasian menyatakan hubungan antar relasi dalam basisdata. Kereliasian antar relasi dituliskan oleh *foreign key* atau relasi-relasi bertipe transaksi yang digunakan dalam basis data.

D. Perangkat Lunak (Software)

Perangkat lunak sesungguhnya adalah program. Sebagaimana yang telah diketahui, program adalah deretan instruksi yang digunakan untuk mengendalikan komputer sehingga komputer dapat melakukan tindakan sesuai yang dikendaki pembuatannya. Program umumnya dibuat oleh vendor perangkat lunak (misalnya *Microsoft*) ataupun

perseorangan. Berdasarkan fungsinya, perangkat lunak dapat dibagi menjadi dua golongan, antara lain yaitu Perangkat lunak aplikasi, Perangkat lunak *system*.

Perangkat lunak aplikasi adalah program yang biasa dipakai oleh pemakai untuk melakukan tugas-tugas yang spesifik, misalnya untuk membuat dokumen, memanipulasi foto, atau membuat laporan keuangan.

Perangkat lunak sistem adalah program yang digunakan untuk mengontrol sumberdaya komputer, seperti CPU dan piranti masukan atau keluaran. Kedudukan program ini adalah sebagai perantara antara program aplikasi dan perangkat keras komputer. Contoh perangkat lunak sistem yaitu sistem operasi, misalnya *windows* dan *linux*.

Berdasarkan cara mendapatkan perangkat lunak dan hak pemakaian, perangkat lunak dapat digolongkan menjadi tujuh macam, yaitu Perangkat lunak komersial, *Rentalware*, Perangkat lunak domain public, *Shareware*, *Freeware*, *Free software*, *Open source*.

Perangkat lunak komersial biasa juga disebut *proprietary software* adalah perangkat lunak yang dijual secara komersial. Setiap orang yang bermaksud menginstalnya harus membelinya. Jika tidak membayar berarti melakukan pembajakan perangkat lunak dan dapat dikenai sanksi hukum karena ada hak cipta (*copyright*) . Hak cipta adalah suatu hak yang dilindungi hukum yang melarang seseorang untuk menyalin hak atas kekayaan intelektual tanpa izin pemegangnya. Perangkat lunak ini juga disertai lisensi yang melarang pembeli menyalin perangkat lunak untuk diberikan kepada orang lain ataupun dijual kembali. Contoh perangkat lunak komersial adalah *Microsoft office* dan *adobe photoshop*.

Rentalware adalah perangkat lunak yang biasa digunakan oleh seseorang atau institusi dengan cara membayar sewa. Sewa biasanya dilakukan per tahun.

Perangkat lunak domain public adalah perangkat lunak yang tidak disertai hak cipta dan memungkinkan siapa saja melakukan tindakan apa saja terhadap program tersebut, termasuk membuang nama penciptanya dan memperlakukan sebagai karya ciptanya sendiri dan mengenakan hak cipta. Perangkat lunak seperti ini umumnya berupa kode sumber dan banyak dijumpai pada internet.

Shareware adalah perangkat lunak yang tersedia tanpa kode sumber dan bisa digunakan oleh pemakai dengan tujuan untuk dievaluasi selama masa tertentu tanpa membayar sampai masa berlaku sesudah masa tersebut berlalu pemakai bermaksud tetap menggunakannya maka ia perlu membayar ke pembuat perangkat lunak tersebut.

Freeware adalah perangkat lunak yang tersedia tanpa kode sumber dan bebas digunakan oleh siapa saja tanpa perlu membayar. Berbagai alasan pembuatan *Freeware* adalah sebagai penarik bagi pemakai untuk membeli versi lebih lanjut (dengan fitur yang lebih lengkap) yang bersifat komersial. Selain itu pembuat menginginkan tanggapan dari pemakai sehingga ia dapat mengembangkannya ke versi yang lebih bagus. Dan pembuat ingin menyebarkan karyanya supaya ia menjadi terkenal, serta pembuat benar-benar ingin membantu pemakai dalam melaksanakan tugas tertentu tanpa perlu membeli perangkat lunak komersial.

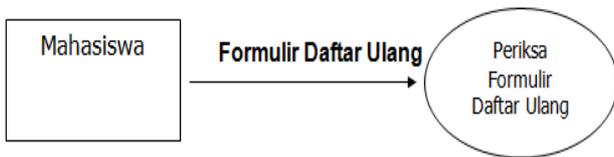
Free software adalah istilah yang dicanangkan oleh Richard Stallman (*pendiri Free Software Foundation*) untuk menyatakan perangkat lunak yang dilengkapi dengan kode sumber yang memungkinkan siapa saja dapat menggunakan program tersebut dan bahkan ikut mengembangkannya. Secara lebih lengkap, sebuah program disebut *free software* jika Pemakai memiliki kebebasan untuk menjalankan program untuk tujuan apa saja, Pemakai memiliki kebebasan untuk memodifikasi program sesuai kebutuhan. Oleh karena itu kode sumber harus tersedia, Pemakai memiliki kebebasan untuk mendistribusikan versi-versi program yang telah dimodifikasi sehingga komunitas dapat memperoleh manfaat dari pengembangan tersebut.

E. Konsep data

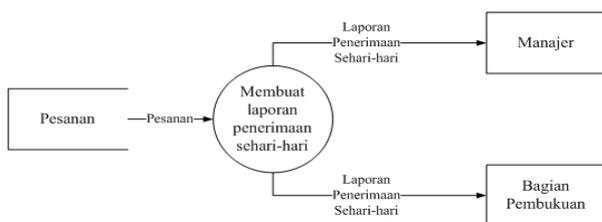
Dalam perancangan system kita harus membutuhkan aliran data atau diagram aliran data (DATA FLOW) agar dapat menjelaskan system yang kita butuhkan, demikian melalui system ini penulis akan menggambarkan alur system yang penulis maksud. Data flow yang di ciptakan hanya dua level yaitu level 1 dan level 0 , ini karena system hanya menggunakan 2 pengguna. Yaitu operator dan *system* pengelola *system*. Ada empat konsep yang perlu diperhatikan yaitu Konsep Paket Data (*Packets of Data*), Konsep Alur Data Menyebar (*Diverging Data Flow*), Konsep Alur Data Mengumpul (*Converging Data Flow*), Konsep Sumber atau Tujuan Alur Data.

Dikatakan Konsep Paket Data apabila dua data atau lebih mengalir dari *suatu sumber yang sama* menuju ke *tujuan yang sama* dan mempunyai hubungan, dan harus dianggap sebagai satu alur data tunggal, karena data itu mengalir bersama-sama sebagai satu paket. Contoh konsep Paket Data disajikan pada gambar 1.

Konsep alur data menyebar menunjukkan sejumlah tembusan paket datayang yang berasal dari *sumber yang sama* menuju ke *tujuan yang berbeda*, atau paket data yang kompleks dibagi menjadi beberapaelemen data yang dikirim ke tujuan yang berbeda, atau alur data ini membawa paket data yang memiliki nilai yang berbeda yang akandikirim ke tujuan yang berbeda. Contoh untuk Konsep alur data menyebar disajikan pada gambar 2.



Gambar 1. Konsep Paket Data



Gambar 2. Konsep Alur Data Menyebar

Beberapa alur data yang *berbeda sumber* bergabung bersama-samamenju ke *tujuan yang sama* disebut Konsep Alur data mengumpul. Contoh Konsep alur data mengumpul disajikan pada gambar 3.

Untuk alur data yang memiliki minimal satu proses disebut Konsep sumber atau Tujuan alur data.

F. Kamus data

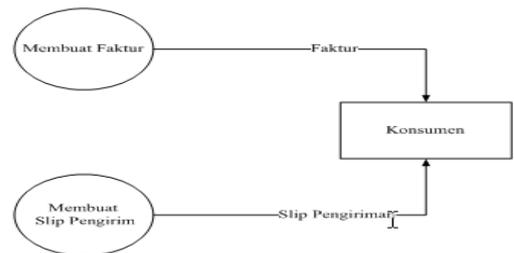
Kamus data adalah suatu daftar data elemen yang terorganisir dengan definisi yang tetap dan sesuai dengan sistem, sehingga user dan analis sistem mempunyai pengertian yang sama tentang *input*, *output*, dan komponen *data store*.

Kamus data ini sangat membantu analis sistem dalam mendefinisikan data yang mengalir di dalam sistem, sehingga pendefinisian data itu dapat dilakukan dengan lengkap dan terstruktur. Pembentukan kamus data dilaksanakan dalam tahap analisis dan perancangan suatu sistem.

Pada tahap analisis, kamus data merupakan alat komunikasi antara user dan analis sistem tentang data yang mengalir di dalam sistem, yaitu tentang data yang masuk ke sistem dan tentang informasi yang dibutuhkan oleh user. Sementara itu, pada tahap perancangan sistem kamus data digunakan untuk merancang input, laporan dan database.

Pembentukan kamus data didasarkan atas alur data yang terdapat pada DFD. Alur data pada DFD ini bersifat global, dalam arti hanya menunjukkan nama alur datanya tanpa menunjukkan struktur dari alur data itu. Untuk menunjukkan struktur dari alur data secara terinci maka dibentuklah kamus data yang didasarkan pada alur data di dalam DFD.

Suatu sistem dapat diuraikan ke dalam 4 form kamus data yang menerangkan isi *database* sistem dalam bentuk hirarki seperti yang Disajikan pada Tabel I. Di sini lebih baik menganggap data flow dan data store sebagai file daridata. Selanjutnya struktur data yang ada pada data *flow* dan data *store* terletak pada *level* kedua atau *middle level*. Di sini struktur data dianggap sebagai *record* data. Yang terakhir adalah data *element* yang terletak pada level terendah, karena data *element* merupakan bagian dari struktur data. Di sini data *element* dianggap sebagai *field*.



Gambar 3. Konsep Alur data mengumpul

TABEL I. HIRARKI DARI FORM KAMUS DATA

Data Flow Dictionary Entry	Data Store Dictionary Entry
Data Structure Dictionary Entry	
Data Element Ductionary Entry	

Data *flow dictionary entry* ini menerangkan setiap data *flow* pada DFD. Data *flow* ini dapat berupa Satu struktur yang terdiri dari satu elemen data tunggal, Satu struktur yang terdiri dari satu paket elemen data, *Multiple* struktur.

Berdasarkan uraian di atas, maka hubungan antara alur data pada DFD dan alur data pada elemen kamus data adalah *one to one relationship* (relasi satu-satu). Jika DFD berisi 40 alur data, maka kamus data harus mempunyai 40 elemen alur data.

Data *flow dictionary entry* berisi hanya *summary data* atau data ringkasan, dan menerangkan alur yang mengidentifikasi dari mana alur itu berasal dan kemana alur itu menuju.

Data *store dictionary entry* menerangkan setiap data store yang unik dalam DFD. Jika data store yang sama muncul lebih dari satu, maka hanya satu bentuk tunggal yang akan digunakan.

Seperti halnya data *flow dictionary entry*, data *store dictionary entry* hanya berisi *summary data*.

Data *Store Name* sama dengan nama data store pada DFD. *Description* menerangkan secara singkat jenis data yang terkandung dalam data store dan mungkin juga tentang bagaimana data itu digunakan di dalam sistem. Data *Structures* memberikan daftar struktur yang ada pada data store. *Field Volume* menunjukkan ukuran dari data store. Ukuran ini berupa berapa kali struktur data digunakan di dalam data *store*.

Oleh sebab itu, akan lebih baik jika batas bawah, batas atas dan batas rata-rata diidentifikasi jika volume berubah-ubah sepanjang waktu.

Data *structure dictionary entry* ini dilengkapi dengan setiap struktur yang ada pada bentuk data *store* dan data *flow*.

Tujuan dari data *structure dictionary entry* adalah untuk menghubungkan *summary description* (deskripsi ringkasan) dari data *flow* dan data *store dictionary entry* ke deskripsi detail dari data *element dictionary entry*.

Data *element dictionary entry* menyediakan dasar untuk skema database. Bentuk ini menyediakan data *element dictionary* (DED) dari kamus data yang berdasarkan komputer.

Tujuan dari data *element dictionary entry* adalah untuk menstandarkan deskripsi dari suatu elemen sehingga elemen itu direferensikan dengan cara yang sama setiap kali digunakan.

G. Perancangan Aplikasi

Kamus data dapat diimplementasikan dengan menggunakan beberapa pendekatan, diantaranya adalah Automatisasi kamus data dan Manual kamus data.

Automatisasi kamus data berupa Pembuatan kamus data yang dapat dilakukan secara otomatisasi dengan menggunakan program kamus data processor, yang berfungsi Menerima definisi sebagai input yang mendukung alur data, elemen data, file-file, proses dan memberikan format dan prosedur definisi sebagai contoh : Paket ISDOS. juga Sebagai paket program kamus data. Sebagai Contoh : ISFOD

Dikatakan Manual Kamus Data karena Kamus data ini dibuat secara manual atau dengan kata lain pembuatan kamus data ini dilakukan dengan Membuat kartu indeks untuk masing-masing item yang didefinisikan, Menulis nama item tersebut dan tingkatannya, Menulis definisi dengan menggunakan operator-operator, Menggunakan bagian belakang dari kartu untuk membuat catatan tentang karakteristik fisik, Membuat masing-masing satu kartu untuk suatu nama alias, Membuat satu entry untuk masing-masing satu istilah, Membuat *entry* secara berurutan.

III. DESAIN DAN PERANCANGAN

A. Context Diagram

Contex Diagram pada perancangan Aplikasi Gudang di Toko Pakan Ternak Sejati dijelaskan sebagai berikut.

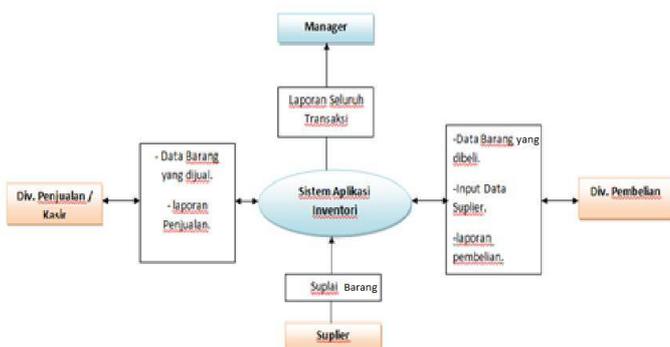
Bagian divisi pembelian (Admin Gudang) mendata barang yang terdapat di gudang. Lalu bagian div.pembelian mendapatkan informasi *stock* barang. Informasi stok barang juga diteruskan dan diterima oleh divisi penjualan / kasir dan manager, *Supplier* menyerahkan data *supplier* ke petugas divisi pembelian, lalu petugas divisi pembelian memasukkan data *supplier* ke dalam *system*, Bagian divisi pembelian menyerahkan data order barang yang dibutuhkan oleh toko. Lalu data tersebut diterima oleh *supplier*. Kemudian *supplier* mengirim data barang order tersebut, *Customer/pelanggan* menyerahkan barang yang dibeli ke kasir/ *divisi penjualan*. Lalu kasir/ *divisi penjualan* memasukkan data tersebut kedalam *system*, Manajer menerima laporan dari semua transaksi yang dilakukan. Untuk gambar *Context Diagram* disajikan pada gambar 4.

B. Daftar Tabel.

Berikut merupakan daftar tabel yang digunakan di dalam database sebagai dasar utama dari *system* ini. Diantaranya adalah Tabel II (Tabel barang), Tabel III (Tabel Supplier), Tabel IV (Tabel transaksi), Tabel V (Tabel barang Supplier), Tabel VI (Tabel user), Tabel VII (Tabel laporan pembelian), Tabel VIII (Tabel laporan penjualan).

TABEL II. TABEL BARANG

Nama Tabel	Type Data	Length
Idbarang	Char	9
IdSuplier	Char	6
Namabarang	Varchar	55
Jenis	Varchar	50
Harga	Int	11
PhotoBrg	Varchar	200
Jml_min	Int	11
Jml_max	Int	11



Gambar 4. Context Diagram

TABEL III. TABEL SUPPLIER

Nama Tabel	Type Data	Length
IDsupplier	Char	6
NamaSupplier	Varchar	35
AlamatSupplier	Varchar	100
Telepon	Varchar	13
Web	Varchar	100

TABEL IV. TABEL TRANSAKSI

Nama Tabel	Type Data	Length
IDTransaksi	Int	11
IDBarang	Char	9
TglTransaksi	Date	
Keterangan	Varchar	50
Jumlah	Int	11
Status	Enum	'M', 'K'

TABEL V. TABEL BARANG SUPPLIER

Nama Tabel	Type Data	Length
IDbarang	Char	9
IDsupplier	Char	6
Namabarang	Varchar	55
Jenis	Varchar	50
Harga	Int	11
Photobrg	Varchar	200
Namasupplier	Varchar	35
Alamatsupplier	Varchar	100
Telepon	Varchar	13

TABEL VI. TABEL USER

Nama Tabel	Type Data	Length
IDuser	Varchar	15
Password	Varchar	50
NamaUser	Varchar	35
Level	Enum	'beli', 'sales', 'manajer'

TABEL VII. TABEL LAPORAN PEMBELIAN

Nama Tabel	Type Data	Length
IDtransaksi	Int	11
IDbarang	Char	9
tglTransaksi	Date	
Keterangan	Varchar	50
Jumlah	Int	11
Namabarang	Varchar	55
Jenis	Varchar	50
Harga	Int	11
Photobrg	Varchar	200
Namasupplier	Varchar	35
Alamatsupplier	Varchar	100
Telepon	Varchar	13

TABEL VIII. TABEL LAPORAN PENJUALAN

Nama Tabel	Type Data	Length
IDtransaksi	Int	11
IDBarang	Char	9
TglTransaksi	Date	
Keterangan	Varchar	50
Jumlah	Int	11
Namabarang	Varchar	55
Jenis	Varchar	50
Harga	Int	11
PhotoBrg	Varchar	200
Namasupplier	Varchar	35
Alamat	Varchar	100
Telepon	Varchar	13

IV. IMPLEMENTASI SISTEM

A. Halaman index

Halaman ini merupakan halaman awal yang muncul ketika program dijalankan, dimana di halaman index ini menampilkan form / akses login untuk 3 divisi, yaitu : divisi pembelian (Admin Gudang), divisi penjualan dan managerial. Dimana ketiga hak akses tersebut memiliki username dan password yang berbeda-beda, hal ini di atur demi keamanan sistem. Karena tiap divisi memiliki tugas dan fungsi yang berbeda. Untuk bentuk halaman index disajikan pada gambar 5.

B. Halaman Div.Pembelian dan Div.Penjualan

Halaman Div.Pembelian ini hanya dapat diakses oleh divisi pembelian yang bertugas dalam sistem ini untuk menginput data supplier, data barang yang di beli (masuk), dan membuat laporan hasil dari pembelian tersebut untuk nantinya di tampilkan pada manajer. Untuk bentuk halaman div.pembelian disajikan pada gambar 6.

Sedangkan Halaman div.Penjualan hanya bisa diakses oleh divisi penjualan, karena pada sistem ini yang bisa melakukan segala aktivitas penjualan dan memberikan laporan penjualan hanyalah divisi penjualan. Halaman ini menyediakan beberapa menu, diantaranya : menu transaksi penjualan, menu laporan penjualan dan laporan stok penjualan. Untuk bentuk halaman Div.Penjualan disajikan pada gambar 7.

C. Halaman input supplier dan input barang

Halaman input supplier berfungsi untuk menginput segala data tentang supplier, proses input dilakukan oleh divisi pembelian. Sedangkan halaman input barang berfungsi untuk menginput berbagai barang yang masuk setiap harinya berdasarkan supplier yang ada. Untuk bentuk halaman input supplier dan input barang disajikan pada gambar 8 dan gambar 9.

D. Halaman Laporan Pembelian dan Laporan Penjualan

Halaman laporan pembelian memuat laporan data-data barang hasil input dari divisi pembelian. Dimana laporan bisa berupa harian dan bisa berupa bulanan. Dan halaman laporan penjualan kita dapat melihat laporan data barang yang terjual setiap harinya ataupun setiap bulannya. Untuk bentuk dari laporan pembelian dan laporan penjualan disajikan pada gambar 10 dan gambar 11.

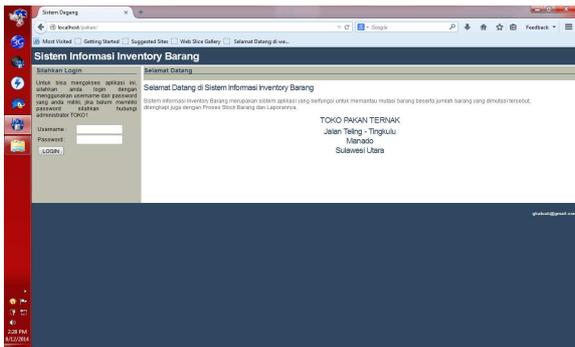
E. Halaman Transaksi Pembelian dan transaksi Penjualan

Pada halaman transaksi pembelian, divisi pembelian bisa melakukan penambahan jumlah barang yang diperlukan, hal ini untuk mengantisipasi kekosongan barang di toko. Untuk bentuk halaman transaksi pembelian disajikan pada gambar 12.

Pada halaman transaksi penjualan, divisi penjualan bisa melakukan fungsinya dengan melakukan pelayanan kepada pelanggan/konsumen yang datang berbelanja di Toko Pakan Ternak, dimana divisi penjualan/kasir menginput barang-barang yang dibeli / yang keluar setiap harinya dari toko (terjual). Untuk halaman transaksi penjualan disajikan pada gambar 13.

F. Halaman Home Manager

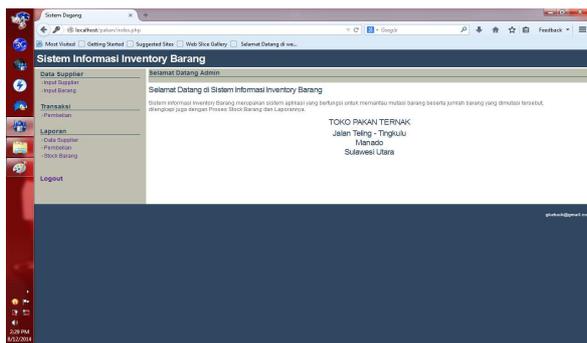
Halaman home manajer ini hanya dapat diakses oleh manajer toko sendiri menggunakan *username* dan *password login* yang sudah diatur oleh Admin. Dimana pada halaman ini manajer hanya bertugas mengawasi/memantau segala kegiatan transaksi toko. Tanpa perlu cemas data-data transaksi akan dimanipulasi. Dalam halaman *home* manajer ini, terdapat berbagai menu, diantaranya : laporan data supplier, laporan pembelian, laporan penjualan, dan laporan stok barang. Untuk halaman *home manager* disajikan pada gambar 14.



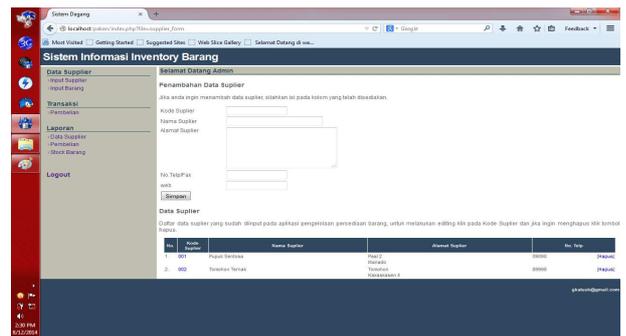
Gambar 5. Halaman index



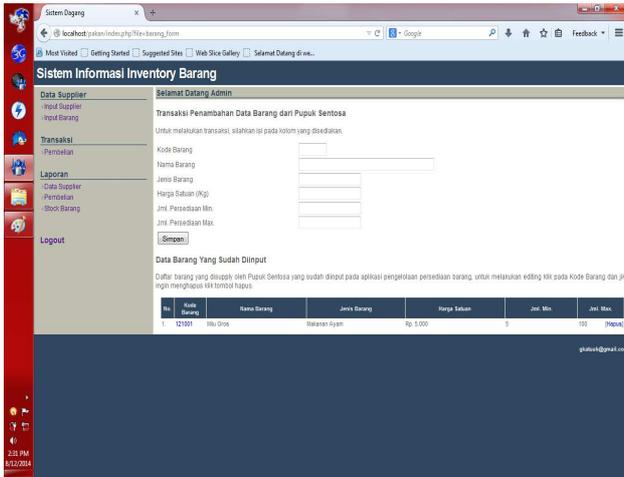
Gambar 7. Halaman Div.Penjualan



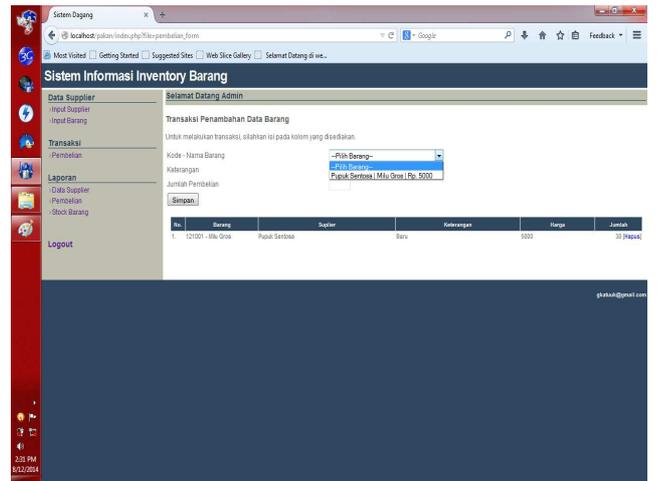
Gambar 6. Halaman Div.Pembelian



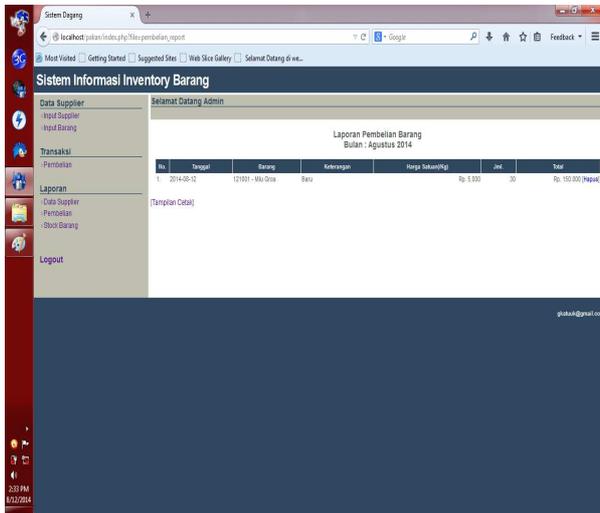
Gambar 8. Halaman input supplier



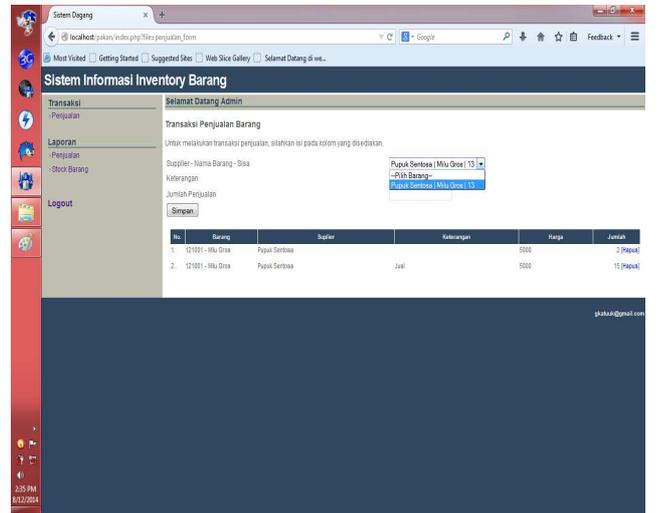
Gambar 9. Halaman input barang



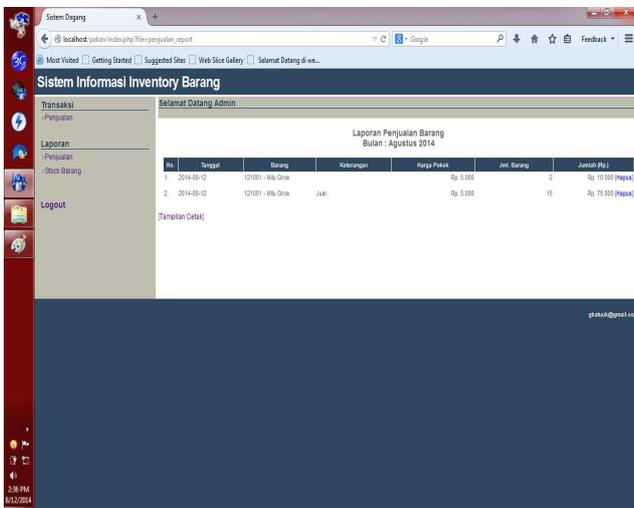
Gambar 12. Halaman transaksi pembelian



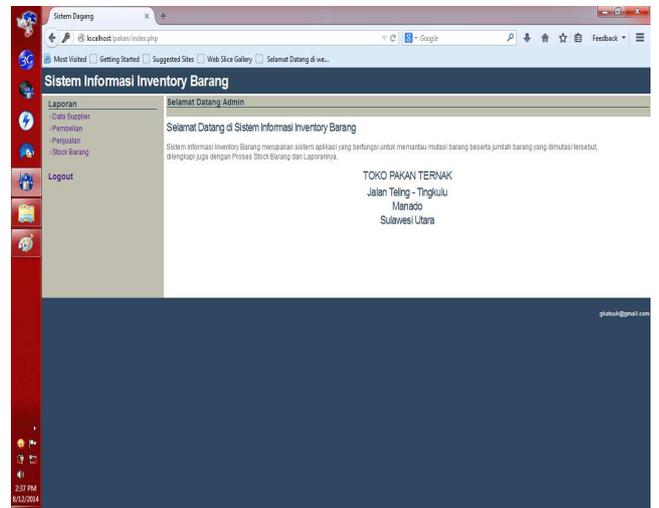
Gambar 10. Halaman laporan pembelian



Gambar 13. Halaman transaksi penjualan



Gambar 11. Halaman laporan penjualan



Gambar 14. Halaman Home Manage

V. KESIMPULAN

Setelah melalui proses perancangan dan pembuatan sistem ini, maka diambil kesimpulan bahwa, Dengan memanfaatkan aplikasi gudang sistem ini berhasil mempermudah para pelaku bisnis dalam me-management pembelian dan penjualan barang, data stok barang, data supplier, transaksi penjualan, pembelian, laporan, dan nota pada toko Pakan Ternak Sejati, Aplikasi Gudang ini dapat digunakan oleh siapa saja karena mudah untuk digunakan, Dengan memanfaatkan Aplikasi Gudang pada toko Pakan Ternak Sejati kinerja pada toko menjadi lebih cepat, tepat dan akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. B. Nugroho, *Aplikasi Pemrograman Web Dinamis dengan PHP dan Mysql*. Yogyakarta: Gava Media. 2004.
- [2]. D. Juhu, *Desain Web dengan Firework dan Dreamweaver cs5*. Jakarta: Alex Media Komputindo. 2006.
- [3]. E. Sutanta, *Sistem Basis Data Edisi Pertama*. Yogyakarta: Graha Ilmu. 2004.
- [4]. E. Sutanta, *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Graha Ilmu. 2003.
- [5]. E.D.O. Sutedjo, *Perencanaan Dan Pembangunan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset. 2002.
- [6]. H.M. Jogiyanto, *Analisa dan Desain Sistem Informasi Edisi Ke-2*. Yogyakarta: Andi Offset. 2001.
- [7]. H.M. Jogiyanto, *Sistem Informasi Berbasis Komputer Edisi Ke-2*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta. 1997.
- [8]. K. Andri, *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Gava Media. 2003.