

LAPORAN FINAL PROJECT
PEMBUATAN APLIKASI TOKO BANGUNAN
SUMBER MAKMUR

Dosen Pengampu :

Khalid, M.Kom



Disusun Oleh:

Fahmi Surya Hidayat (09020622025)

Ahmad Caesar Oktavio (09040622053)

Nur Fatiq (09040622071)

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2023

Daftar Isi

Daftar Isi	i
Daftar Gambar.....	iii
Bab I : Mukadimah.....	1
1.1. Pendahuluan	1
1.2. Latar Belakang	1
Bab II : Dasar Teori.....	2
2.1. Bahasa Pemrograman.....	2
2.2. Basis Data (Database)	2
Bab III : Metodologi	3
3.1. Perancangan CDM (Conceptual Data Model).....	3
3.2. Perancangan LDM (Logical Data Model).....	4
3.3. Perancangan PDM (Physical Data Model)	5
3.4. Perancangan Progam Java	6
3.5. Perancangan JDBC	7
3.5.1. Pembuatan Koneksi.....	7
3.5.2. Mengambil Data dari Database.....	8
3.5.3. Menyimpan Data ke Database.....	9
3.5.4. Mengubah Data.....	10
3.5.5. Menghapus Data	11
Bab IV : Pembahasan	12
4.1. Hardwere Yang Digunakan.....	12
4.2. Software Yang Digunakan.....	12
4.3. Rancangan User Interface	12
4.3.1. Rancangan Form Login.....	12
4.3.2. Rancangan Menu Utama Boss.....	13
4.3.3. Rancangan Menu Utama Staff	13
4.3.4. Rancangan Menu Admin Penjual	14
4.3.5. Rancangan Menu Admin Pelanggan.....	16
4.3.6. Rancangan Menu Admin Supplayer	18
4.3.7. Rancangan Menu Admin Barang.....	20
4.3.8. Rancangan Menu Transaksi Pemesanan.....	22
4.3.9. Rancangan Menu Transaksi Supplay	25
4.3.10. Rancangan Menu Laporan Barang.....	29

4.3.11. Rancangan Menu Laporan Transaksi	32
Bab V : Kesimpulan.....	35

Daftar Gambar

Gambar 3. 1. Rancangan CDM Aplikasi Sumber Makmur	3
Gambar 3. 2. Rancangan LDM Aplikasi Sumber Makmur	4
Gambar 3. 3. Rancangan PDM Aplikasi Sumber Makmur	5
Gambar 3. 4. Syntax Koneksi	7
Gambar 3. 5. Syntax Select Barang	8
Gambar 3. 6. Tampilan Tebel Barang Pada Aplikasi	8
Gambar 3. 7. Form Tambah Data Barang	9
Gambar 3. 8. Syntax Insert Data Barang	9
Gambar 3. 9. Form Ubah Data Barang	10
Gambar 3. 10. Syntax Update Data Barang	10
Gambar 3. 11. Tampilan Ketika User Menekan Salah Satu Item pada Tabel	11
Gambar 3. 12. Syntax Delete Data Barang	11
Gambar 4. 1. Rancangan Form Login	12
Gambar 4. 2. Rancangan Menu Utama Boss	13
Gambar 4. 3. Rancangan Menu Utama Staff	13
Gambar 4. 4. Tampilan Awal Menu Penjual	14
Gambar 4. 5. Form Tambah Data Penjual	14
Gambar 4. 6. Tampilan saat memilih Item pada tabel	15
Gambar 4. 7. Form Detail Penjual	15
Gambar 4. 8. Tampilan Awal Menu Pelanggan	16
Gambar 4. 9. Form Tambah Data Pelanggan	17
Gambar 4. 10. Tampilan saat memilih Item pada tabel	17
Gambar 4. 11. Form Ubah Data Pelanggan	18
Gambar 4. 12. Tampilan Awal Menu Supplayer	18
Gambar 4. 13. Form Tambah Data Supplayer	19
Gambar 4. 14. Tampilan saat memilih Item pada tabel	19
Gambar 4. 15. Form Ubah Data Supplayer	20
Gambar 4. 16. Tampilan Awal Menu Barang	20
Gambar 4. 17. Form Tambah Data Barang	21
Gambar 4. 18. Tampilan saat memilih Item pada tabel	21
Gambar 4. 19. Form Ubah Data Barang	22
Gambar 4. 20. Tampilan Awal Menu Pesanan	22
Gambar 4. 21. Tampilan Tambah Transaksi Pemesanan	23
Gambar 4. 22. Form Pilih Pelanggan	23
Gambar 4. 23. Form Pilih Barang	24
Gambar 4. 24. Tampilan saat memilih Item pada tabel	24
Gambar 4. 25. Popup Struk Transaksi Pemesanan	25
Gambar 4. 26. Tampilan Awal Menu Supplay	25
Gambar 4. 27. Tambah Transaksi Supplay	26
Gambar 4. 28. Form Pilih Supplayer	26
Gambar 4. 29. Tampilan saat memilih Item pada tabel	27
Gambar 4. 30. Popup Struk Transaksi Supplay	28
Gambar 4. 31. Tampilan Awal Menu Laporan Barang	29
Gambar 4. 32. Tampilan Laporan Data Barang	29

Gambar 4. 33. Tampilan Laporan Transaksi Per Barang.....	30
Gambar 4. 34. Tampilan Laporan Pemesanan Barang.....	31
Gambar 4. 35. Tampilan Laporan Supply Barang	31
Gambar 4. 36. Tampilan Awal Menu Laporan Transaksi	32
Gambar 4. 37. Tampilan Laporan Transaksi Penjual	33
Gambar 4. 38. Tampilan Laporan Transaksi per Penjual	33
Gambar 4. 39. Form Pilih Penjual	34

Bab I : Mukadimah

1.1. Pendahuluan

Basis Data atau Database adalah tempat kumpulan data yang dikelola sedemikian rupa berdasarkan ketentuan tertentu yang saling berhubungan sehingga mudah dalam pengelolaannya. Sehingga mempermudah dalam mencari, menyimpan dan mengelolah data. Basis Data sendiri memiliki berbagai farsi bahasa yang digunakan.

Dalam perancangan data base untuk sebuah aplikasi diperlukan riset agar dapat merancang sebuah data base sesuai dengan struktur yang diperlukan oleh aplikasi. Biasanya riset dilakukan wawancara, sehingga kita dapat memprediksi berapa entitas yang diperlukan dan relasi antar entitas. Selain untuk prancangan database, dengan wawancara langsung kita dapat merancang UI (User Interface) pada aplikasi agar sesui dengan kebutuhan user.

1.2. Latar Belakang

Toko Bangunan Sumber Makmur merupakan sebuah tokoh bangunan yang menyediakan berbagai bahan bangunan yang cukup lengkap. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah aplikasi data base agar dapat meningkatkan efisiensi dalam pencatatan berbagai transaksi seperti supply dan pemesanan. Dan juga mempermudah transaksi antar penjual dengan pelanggan maupun supplayer.

Selain itu, aplikasi tokoh bangunan ini juga sebagai bentuk praktikum pembuatan aplikasi data base. Dengan perancangan aplikasi ini diharapkan kami sebagai perancang dapat lebih memahami struktur pembuatan aplikasi data base. Aplikasi ini kami rancang hanya dengan mengira-ngira struktur toko tanpa adanya wawancara.

Aplikasi ini juga masih dalam bentuk prototipe sehingga masih banyak bug dan masih belum dapat digunakan oleh pemilik toko dengan semestinya. Dalam pembuatan aplikasi ini kami menggunakan query sederhana yang telah kami pelajari di kelas Database selama satu semester ini. Sehingga mungkin masih banyak kekurangan yang mungkin belum kami ketahui.

Bab II : Dasar Teori

2.1. Bahasa Pemrograman

Program merupakan sebuah intruksi untuk komputer yang terdiri dari sekumpulan kode agar dapat melakukan tugas tertentu. Sedangkan Bahasa Pemrograman adalah sebuah bahasa untuk memahami program dengan bahasa yang dapat difahami manusia. Dengan kata lain bahasa pemrograman adalah sebuah bahasa yang menghubungkan antara bahasa manusia dan bahasa komputer.

Bahasa Pemrograman yang kami gunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah bahasa pemrograman Java. Bahasa pemrograman java merupakan salah satu dari sekian banyak bahasa pemrograman yang telah banyak digunakan. Bahasa pemrograman ini merupakan pengembangan dari bahasa pemrograman C++ karena banyak mengadopsi sintak C dan C++.

Java Virtual Machine (JVM) merupakan sebuah komponen yang diperlukan agar Bahasa Java dapat berjalan disebuah sistem. JVM yang kami gunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah JDK (Java Development Kit). JDK sendiri berisi kumpulan tools baris perintah yang menciptakan program Java.

IDE (Integreted Development Environment) yang kami gunakan dalam pembutana aplikasi adalah Netbeans. Netbeans merupakan sebuah aplikasi IDE yang berbasis Java dari Sun Microsystems yang berjalan di atas swing dan banyak digunakan juga sebagai teks editor untuk berbagai bahasa pemrogaman.

2.2. Basis Data (Database)

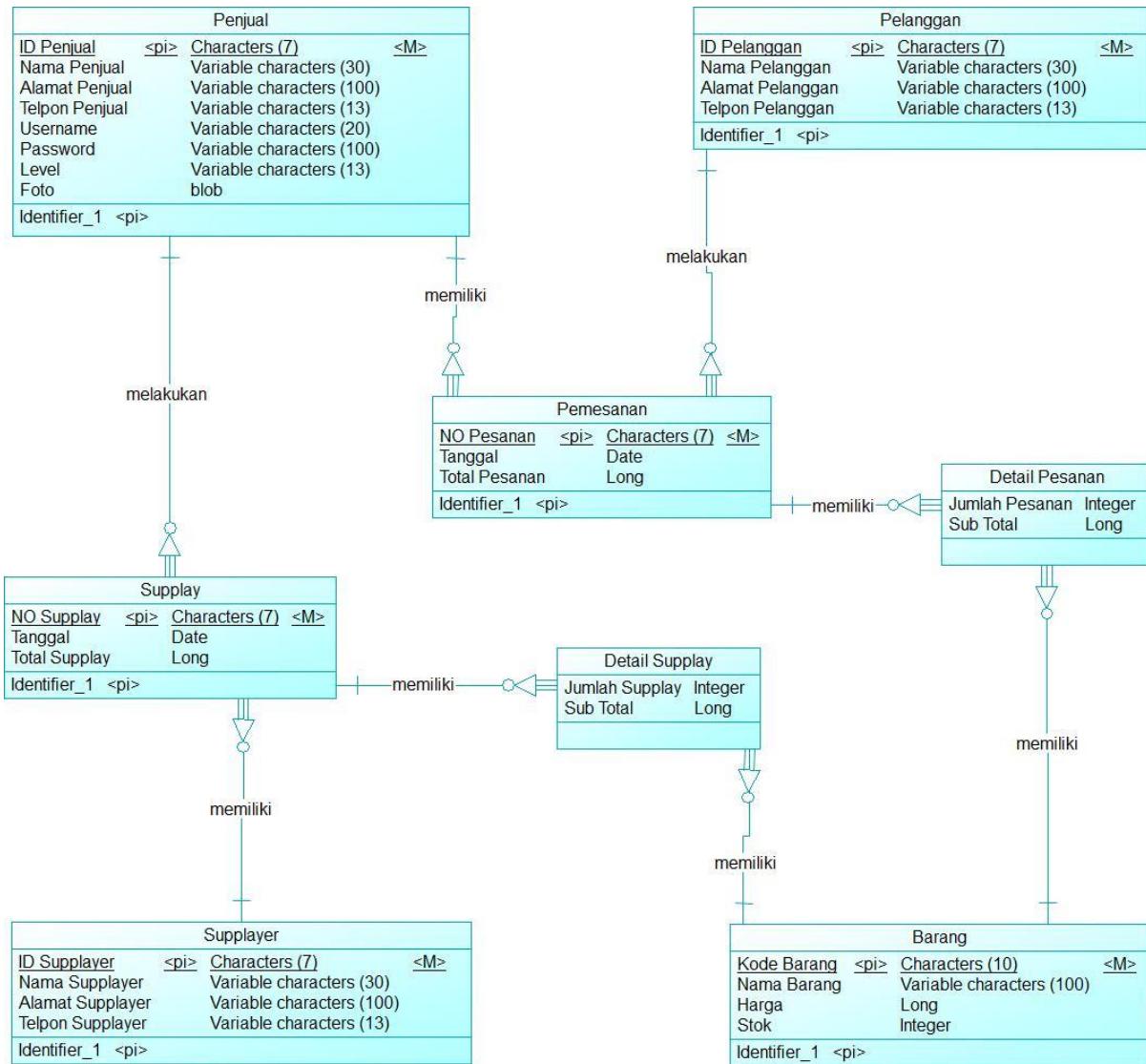
Sistem basis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah dan dapat mengambilnya saat dibutuhkan. Pada intinya basis data adalah rumah bagi data yang dapan mempermudah dalam mengolah dan mengaksesnya. Sehingga meningkatkan efesiensi dalam mengolah data dikemudian hari.

DBMS (Database Management System) adalah suatu sistem aplikasi yang digunakan untuk menyimpan, mengolah dan menampilkan data. DBMS sendiri terdiri dari berbagai varian diantaranya ada MySQL, Ms.Access, Oracle dan lain-lain. DBMS yang kami gunakan adala MySQL.

MySQL merupakan DBMS yang bersifat open-source yang menggunakan perintah dasar atau bahasa pemrograman yang berupa Structured Query Language (SQL). Dalam istilah pemrograman, SQL sendiri menjadi bahasa yang dipakai di dalam pengambilan data pada relational database atau database yang terstruktur. Dengan kata lain, MySQL merupakan database management system yang menggunakan bahasa SQL sebagai bahasa penghubung antara perangkat lunak aplikasi dengan database server.

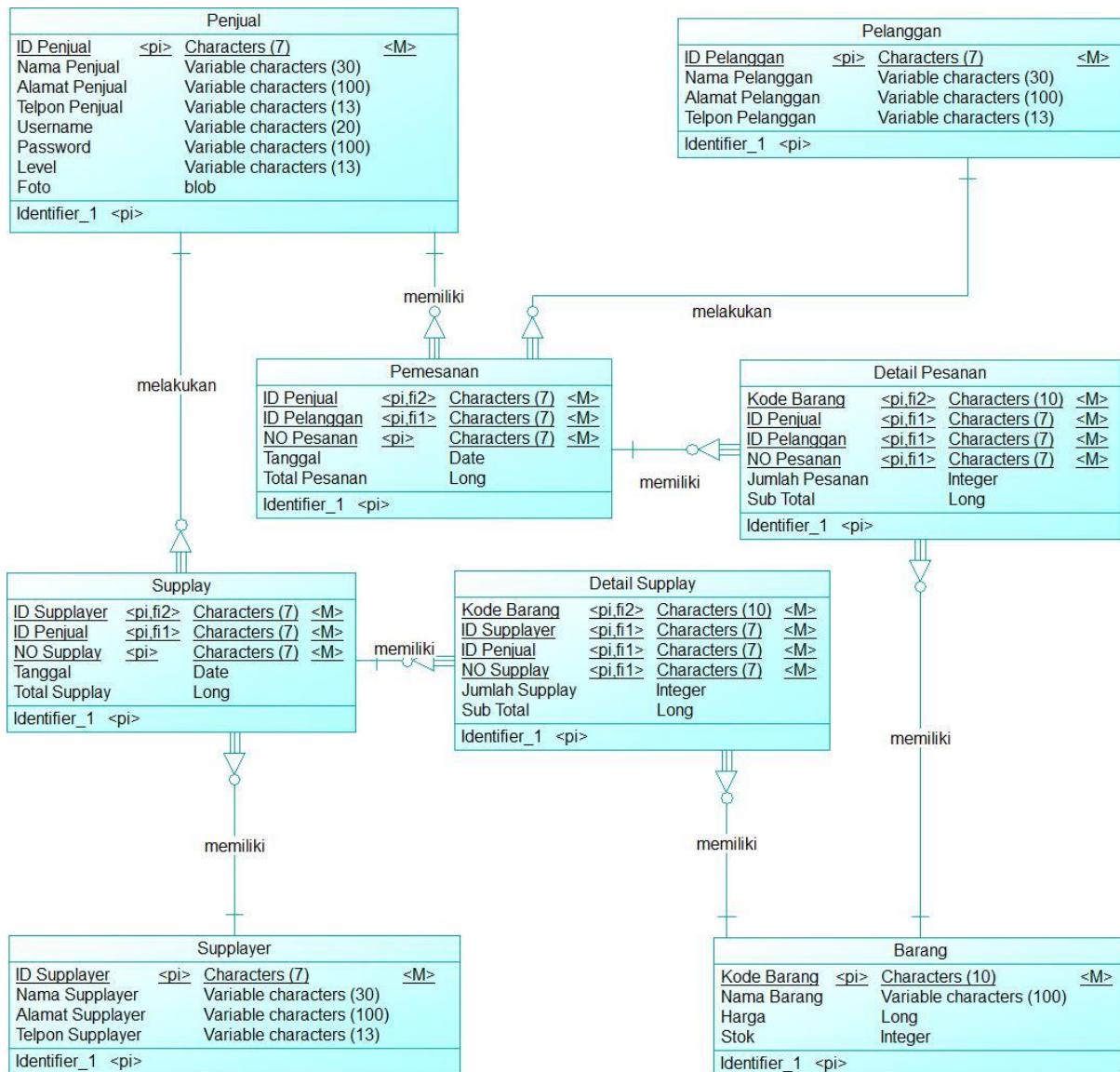
Bab III : Metodologi

3.1. Perancangan CDM (Conceptual Data Model)



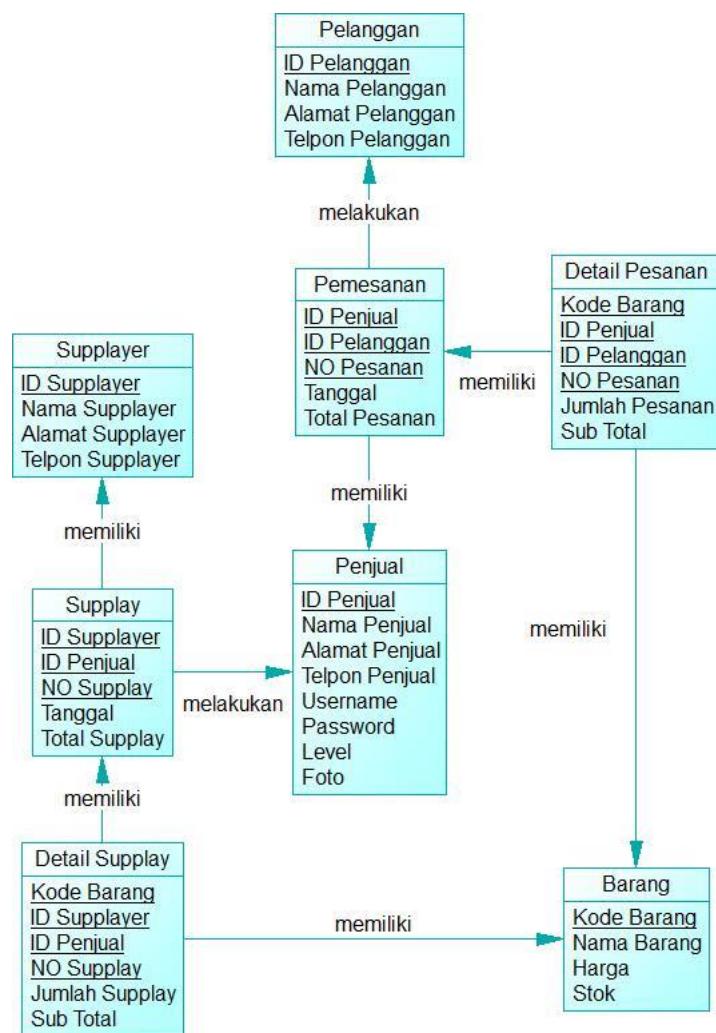
Gambar 3. 1. Rancangan CDM Aplikasi Sumber Makmur

3.2. Perancangan LDM (Logical Data Model)



Gambar 3. 2. Rancangan LDM Aplikasi Sumber Makmur

3.3. Perancangan PDM (Physical Data Model)



Gambar 3. 3. Rancangan PDM Aplikasi Sumber Makmur

3.4. Perancangan Progam Java

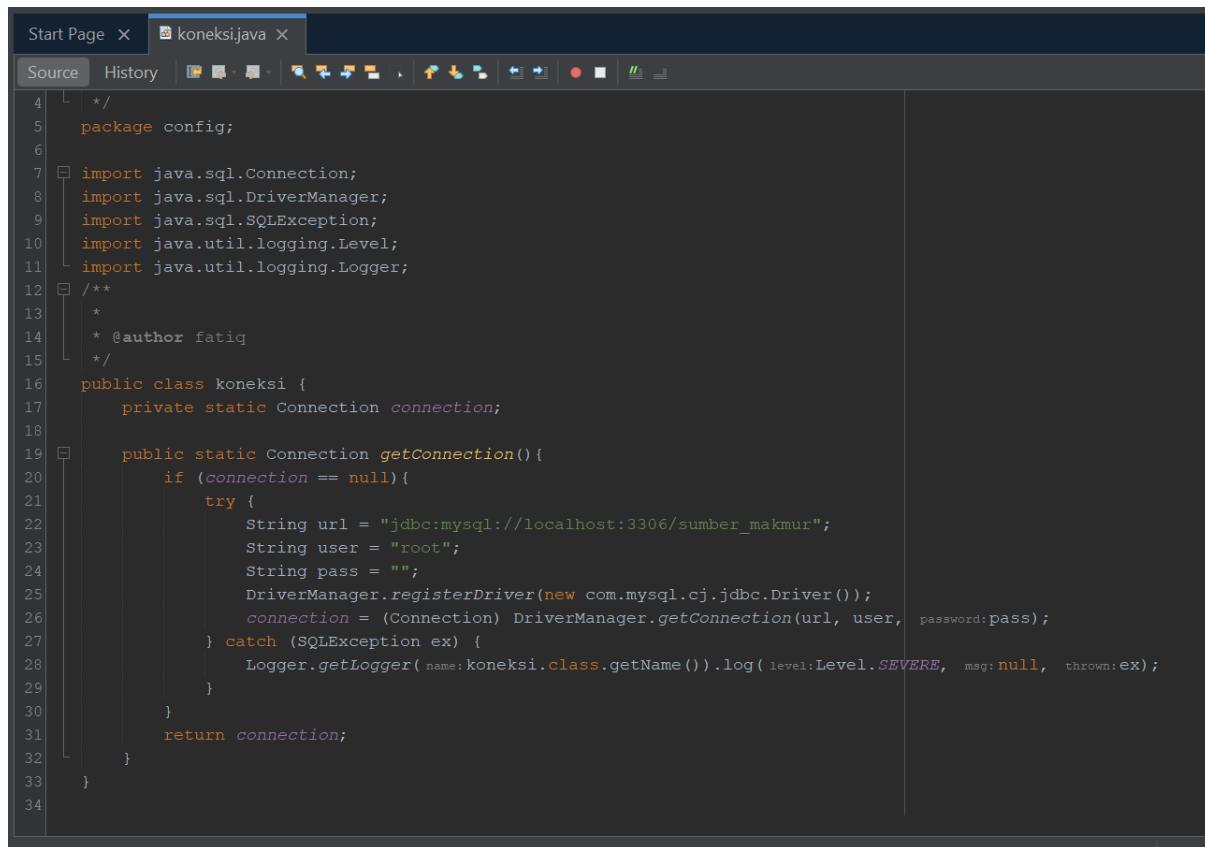
Dalam pembuatan aplikasi toko bangunan sumber makmur ini kami membagi package menjadi sembilan bagian :

- | | |
|---------------------|---|
| Package Config | : Berisi koneksi yang menghubungkan program Java dengan MySQL. |
| Package View | : Berisi kumpulan program yang akan ditampilkan kepada user. |
| Package Menu | : Berisi menu dan item pendukung. |
| Package Service | : Berisi kumpulan methode yang dibutuhkan program. |
| Package DAO | : Berisi kumpulan implementasi dari service yang menghubungkan ke MySQL. |
| Package Model | : Berisi kumpulan model sebagai tepat menampung data dari database maupun yang akan dikirim ke database. |
| Package Tabel Model | : Berisi kumpulan model tabel yang akan menampung kumpulan data yang dikirim dari database dan menampilkan pada user. |
| Package Report | : Berisi kumpulan template laporan. |
| Package Img | : Berisi kumpulan gambar yang digunakan di aplikasi. |

3.5. Perancangan JDBC

3.5.1. Pembuatan Koneksi

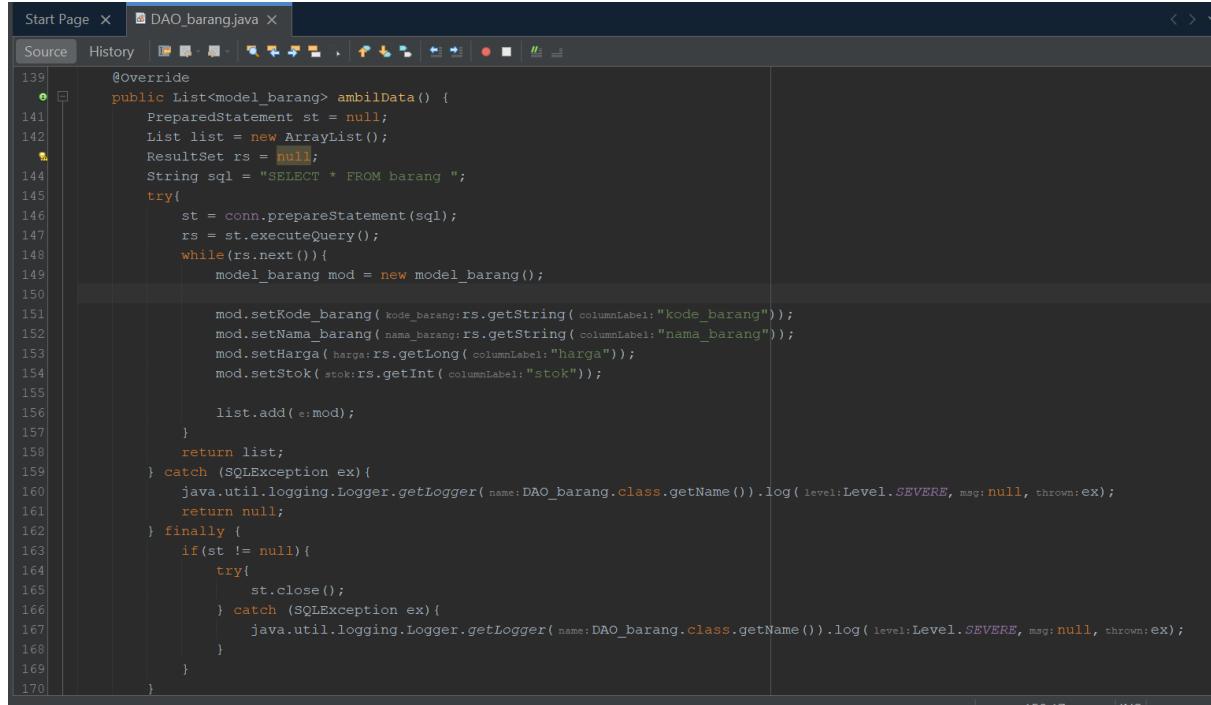
Dalam pembuatan koneksi penulis menggunakan connector MySQL Connector J 8.0.32.jar sebagai liblary. Kemudian penulis membuat Java Class dengan nama koneksi.java pada package config.



```
Start Page ×  koneksi.java ×
Source History | 
4  /*
5   * package config;
6   *
7   import java.sql.Connection;
8   import java.sql.DriverManager;
9   import java.sql.SQLException;
10  import java.util.logging.Level;
11  import java.util.logging.Logger;
12  /**
13  *
14  * @author fatiq
15  */
16  public class koneksi {
17      private static Connection connection;
18
19      public static Connection getConnection(){
20          if (connection == null){
21              try {
22                  String url = "jdbc:mysql://localhost:3306/sumber_makmur";
23                  String user = "root";
24                  String pass = "";
25                  DriverManager.registerDriver(new com.mysql.cj.jdbc.Driver());
26                  connection = (Connection) DriverManager.getConnection(url, user, password:pass);
27              } catch (SQLException ex) {
28                  Logger.getLogger(koneksi.class.getName()).log(Level.SEVERE, null, ex);
29              }
30          }
31          return connection;
32      }
33  }
34
```

Gambar 3. 4. Syntax Koneksi

3.5.2. Mengambil Data dari Database



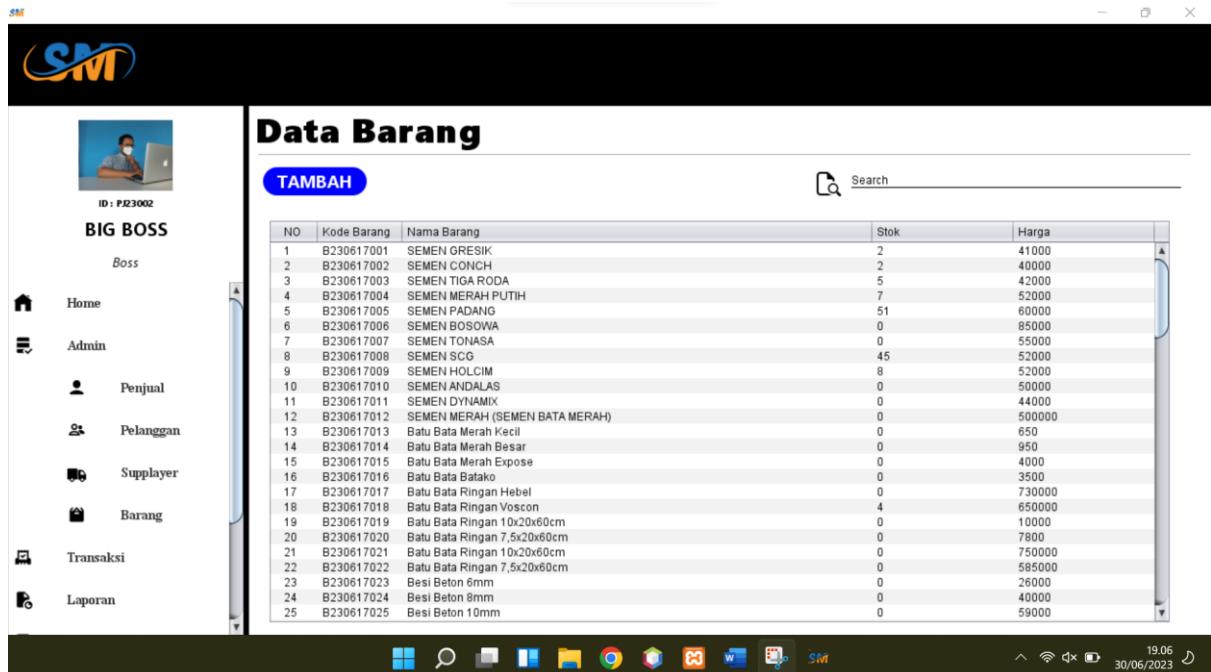
```

Start Page X DAO_barang.java X
Source History 
139     @Override
140     public List<model_barang> ambilData() {
141         PreparedStatement st = null;
142         List list = new ArrayList();
143         ResultSet rs = null;
144         String sql = "SELECT * FROM barang ";
145         try{
146             st = conn.prepareStatement(sql);
147             rs = st.executeQuery();
148             while(rs.next()){
149                 model_barang mod = new model_barang();
150 
151                 mod.setKode_barang(rs.getString( columnLabel:"kode_barang"));
152                 mod.setNama_barang(rs.getString( columnLabel:"nama_barang"));
153                 mod.setHarga(rs.getLong( columnLabel:"harga"));
154                 mod.setStok(rs.getInt( columnLabel:"stok"));
155 
156                 list.add(mod);
157             }
158             return list;
159         } catch (SQLException ex) {
160             java.util.logging.Logger.getLogger( name:DAO_barang.class.getName()).log( level:Level.SEVERE, msg:null, thrown:ex);
161             return null;
162         } finally {
163             if(st != null){
164                 try{
165                     st.close();
166                 } catch (SQLException ex){
167                     java.util.logging.Logger.getLogger( name:DAO_barang.class.getName()).log( level:Level.SEVERE, msg:null, thrown:ex);
168                 }
169             }
170         }
171     }

```

Gambar 3. 5. Syntax Select Barang

Gambar 3. 5. merupakan salah satu syntax yang digunakan penulis untuk mengambil data dari tabel barang pada database. Syntax tersebut berada dalam DAO_barang.java yang terdapat pada package DAO. Dari syntax tersebut mengambil data dari tabel barang dan ditangkap dengan memasukannya ke model_barang dalam bentuk list kemudian dikirim ke pemanggil methode dalam bentuk list. setelah diterima oleh pemanggil dimasukkan ke dalam tabel model dan ditampilkan pada user seperti pada Gambar 4. 6.



NO	Kode Barang	Nama Barang	Stok	Harga
1	B230617001	SEMEN GRESIK	2	41000
2	B230617002	SEMEN CONCH	2	40000
3	B230617003	SEMEN TIGA RODA	5	42000
4	B230617004	SEMEN MERAH PUTIH	7	52000
5	B230617005	SEMEN PADANG	51	60000
6	B230617006	SEMEN BOSOWA	0	85000
7	B230617007	SEMEN TONASA	0	55000
8	B230617008	SEMEN SCG	45	52000
9	B230617009	SEMEN HOLCIM	8	52000
10	B230617010	SEMEN ANDALAS	0	50000
11	B230617011	SEMEN DYNAMIX	0	44000
12	B230617012	SEMEN MERAH (SEMEN BATA MERAH)	0	500000
13	B230617013	Batu Bata Merah Kecil	0	650
14	B230617014	Batu Bata Merah Besar	0	950
15	B230617015	Batu Bata Merah Expose	0	4000
16	B230617016	Batu Bata Batako	0	3500
17	B230617017	Batu Bata Ringan Hebel	0	730000
18	B230617018	Batu Bata Ringan Voscon	4	650000
19	B230617019	Batu Bata Ringan 10x20x60cm	0	10000
20	B230617020	Batu Bata Ringan 7,5x20x60cm	0	7800
21	B230617021	Batu Bata Ringan 10x20x60cm	0	750000
22	B230617022	Batu Bata Ringan 7,5x20x60cm	0	585000
23	B230617023	Besi Beton 6mm	0	26000
24	B230617024	Besi Beton 8mm	0	40000
25	B230617025	Besi Beton 10mm	0	59000

Gambar 3. 6. Tampilan Tabel Barang Pada Aplikasi

3.5.3. Menyimpan Data ke Database

Kode Barang	Nama Barang
B230630001	

Stok	Harga

BATAL **SIMPAN**

Gambar 3. 7. Form Tambah Data Barang

Setelah user mengisi form tambah data barang dan menekan tombol simpan, data yang telah diinputkan user akan dimasukan ke model_barang dan dikirim ke DAO_barang pada methode tambahData dengan syntax seperti pada Gambar 3. 8. Dan dikirim ke database.

```
Start Page × DAO_barang.java ×
Source History
private Connection conn;
27
28     public DAO_barang(){
29         conn = koneksi.getConnection();
30     }
31
32     @Override
33     public void tambahData(model_barang modBar) {
34         PreparedStatement st = null;
35         String sql = "INSERT INTO barang (kode_barang, nama_barang, harga, stok) VALUE (?, ?, ?, ?)";
36         try{
37             st = conn.prepareStatement(sql);
38
39             st.setString(1, modBar.getKode_barang());
40             st.setString(2, modBar.getNama_barang());
41             st.setLong(3, modBar.getHarga());
42             st.setInt(4, modBar.getStok());
43
44             st.executeUpdate();
45         } catch (SQLException ex){
46             java.util.logging.Logger.getLogger(DAO_barang.class.getName()).log(Level.SEVERE, null, ex);
47         } finally {
48             if(st != null){
49                 try{
50                     st.close();
51                 } catch (SQLException ex){
52                     java.util.logging.Logger.getLogger(DAO_barang.class.getName()).log(Level.SEVERE, null, ex);
53                 }
54             }
55         }
56     }
57 }
```

Gambar 3. 8. Syntax Insert Data Barang

3.5.4. Mengubah Data

Kode Barang	Nama Barang
B230617001	SEMEN GRESIK

Stok	Harga
2	41000

BATAL **SIMPAN**

Gambar 3. 9. Form Ubah Data Barang

Jika user menekan salah satu item pada tabel dan menekan tombol ubah, maka data akan otomatis diisikan ke dalam form ubah data barang seperti pada Gambar 3. 9. User dapat mengubah semuanya kecuali Kode Barang yang merupakan primary key, karena primary key menjadi rujukan untuk merubah data barang. Setelah user menekan tombol simpan, maka data yang terdapat pada form ubah data barang dimasukkan kedalam model_barang dan dikirim ke DAO_barang pada methode ubahData dengan syntax seperti pada Gambar 3. 10. Dan dikirim ke database.

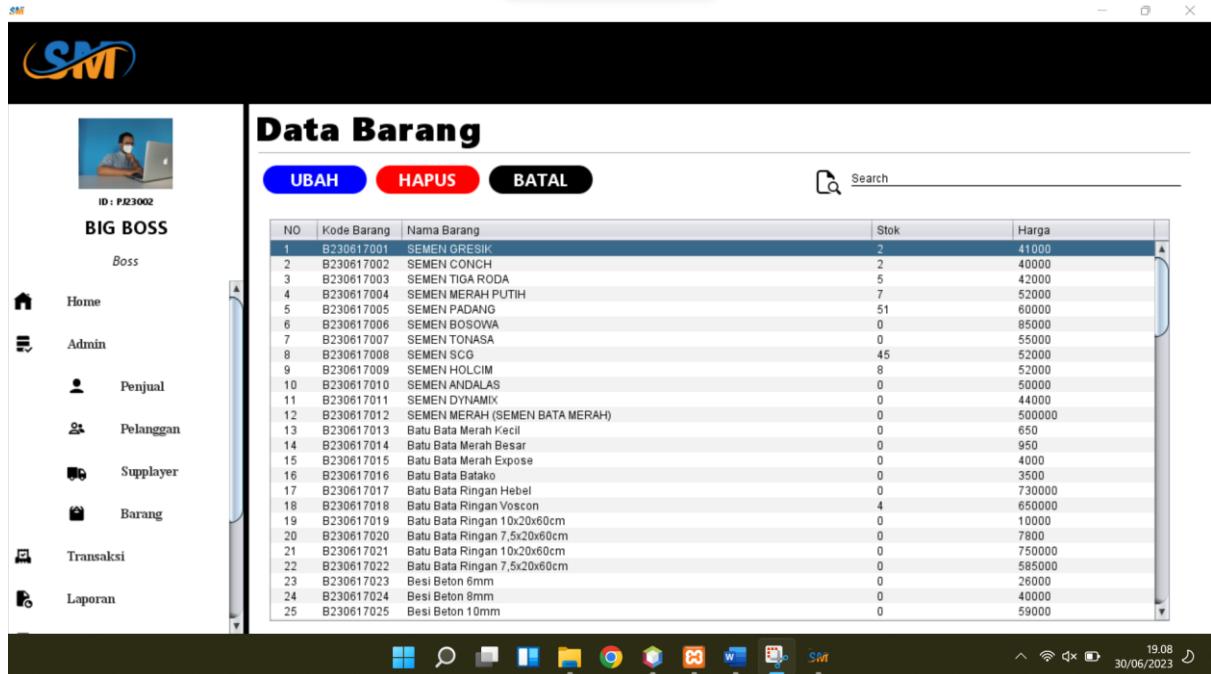
```

Start Page × DAO_barang.java ×
Source History | 
75         } catch (SQLException ex) {
76             java.util.logging.Logger.getLogger( DAO_barang.class.getName() ).log( level:Level.SEVERE, msg:null, thrown:ex );
77         }
78     }
79 }
80
81 @Override
82 public void ubahData(model_barang modBar) {
83     PreparedStatement st = null;
84     String sql = "UPDATE barang SET nama_barang = ?, harga = ?, stok = ? "
85     +"WHERE kode_barang = '"+modBar.getKode_barang()+"'";
86     try{
87         st = conn.prepareStatement(sql);
88
89         st.setString( parameterIndex:1, x:modBar.getNama_barang());
90         st.setLong( parameterIndex:2, x:modBar.getHarga());
91         st.setInt( parameterIndex:3, x:modBar.getStok());
92
93         st.executeUpdate();
94     } catch (SQLException ex) {
95         java.util.logging.Logger.getLogger( DAO_barang.class.getName() ).log( level:Level.SEVERE, msg:null, thrown:ex );
96     } finally {
97         if(st != null){
98             try{
99                 st.close();
100            } catch (SQLException ex){
101                java.util.logging.Logger.getLogger( DAO_barang.class.getName() ).log( level:Level.SEVERE, msg:null, thrown:ex );
102            }
103        }
104    }
105 }

```

Gambar 3. 10. Syntax Update Data Barang

3.5.5. Menghapus Data



Gambar 3. 11. Tampilan Ketika User Menekan Salah Satu Item pada Tabel

Pada saat user menekan salah satu item pada tabel, akan memunculkan tombol hapus seperti pada Gambar 3. 11. Dengan menekan tombol hapus user dapat menghapus data dari database. Ketika user menekan tombol hapus item pada tabel yang disellect akan dimasukkan kedalam model_barang dan dikirim ke DAO_barang pada metode hapusData dengan syntax seperti Gambar 3. 12. Kemudian query akan dikirim ke database.

```
Start Page × DAO_barang.java ×
Source History
54
55
56
57
58 @Override
public void hapusData(model_barang modBar) {
    PreparedStatement st = null;
    String sql = "DELETE FROM barang WHERE kode_barang = ?";
    try{
        st = conn.prepareStatement(sql);
        st.setString( parameterIndex:1, x:modBar.getKode_barang());
        st.executeUpdate();
    } catch (SQLException ex){
        java.util.logging.Logger.getLogger( name:DAO_barang.class.getName() ).log( level:Level.SEVERE, msg:null, thrown:ex );
    } finally {
        if(st != null){
            try{
                st.close();
            } catch (SQLException ex){
                java.util.logging.Logger.getLogger( name:DAO_barang.class.getName() ).log( level:Level.SEVERE, msg:null, thrown:ex );
            }
        }
    }
}
@Override
public void ubahData(model_barang modBar) {
    PreparedStatement st = null;
    String sql = "UPDATE barang SET nama_barang = ?, harga =?, stok = ? "
    try{
        st = conn.prepareStatement(sql);
        st.setString( parameterIndex:1, x:modBar.getNama_barang());
        st.setInt( parameterIndex:2, x:modBar.getHarga());
        st.setInt( parameterIndex:3, x:modBar.getStok());
        st.executeUpdate();
    } catch (SQLException ex){
        java.util.logging.Logger.getLogger( name:DAO_barang.class.getName() ).log( level:Level.SEVERE, msg:null, thrown:ex );
    }
}
```

Gambar 3. 12. Syntax Delete Data Barang

Bab IV : Pembahasan

4.1. Hardware Yang Digunakan

Dalam pembuatan aplikasi penulis menggunakan laptop dengan spesifikasi sebagai berikut :

Prosesor : Intel(R) Core(TM) i3-1005G1 CPU @ 1.20GHz 1.19 GHz
RAM : 4,00 GB

4.2. Software Yang Digunakan

Untuk pembuatan aplikasi toko bangunan sumber mskmur ini penulis menggunakan beberapa softwere diantaranya :

Sistem Operasi : Windows 11 Home (64-bit)
Bahasa Pemrograman : Java
Teks Editor : Apache NetBeans IDE 15
DBMS : MySQL
Laporan : JasperReports

4.3. Rancangan User Interface

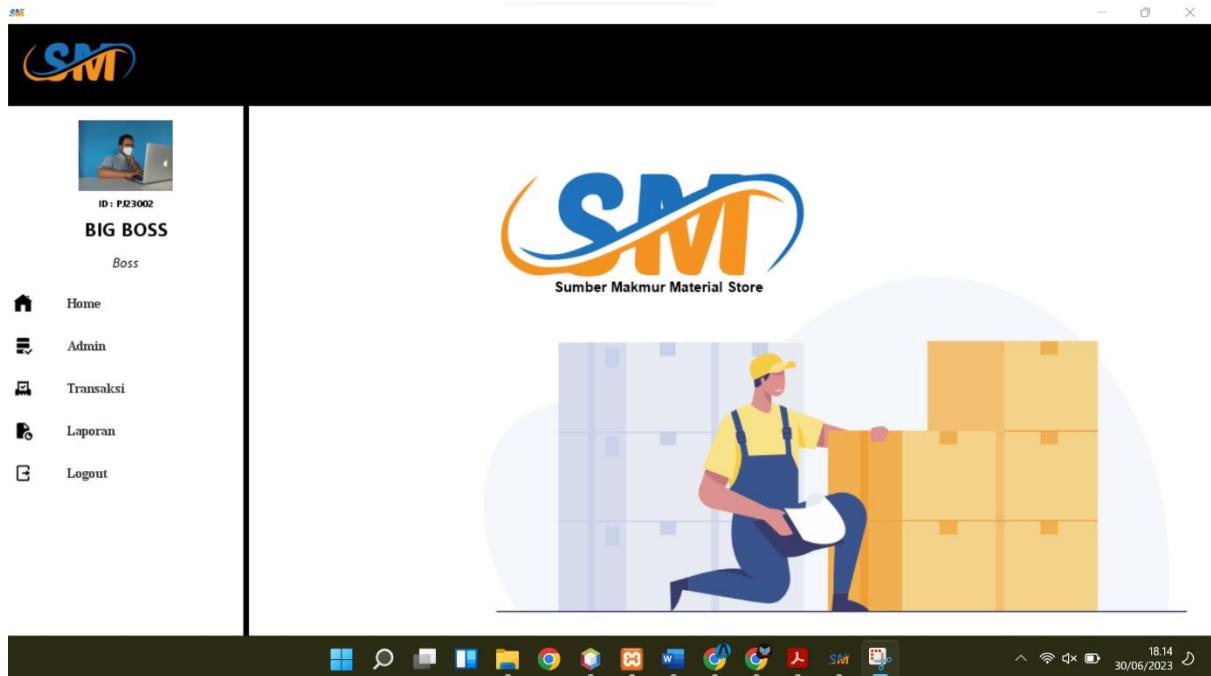
4.3.1. Rancangan Form Login



Gambar 4. 1. Rancangan Form Login

Pengguna atau Penjual dapat melakukan login dengan memasukkan ID Penjual atau Username atau Nama Penjual dan Password. Jika level pengguna adalah boss maka akan masuk ke menu utama untuk boss dan jika levelnya adalah staf maka masuk ke menu utama untuk staf, namun jika level adalah notLogin maka pengguna tidak diperbolehkan login.

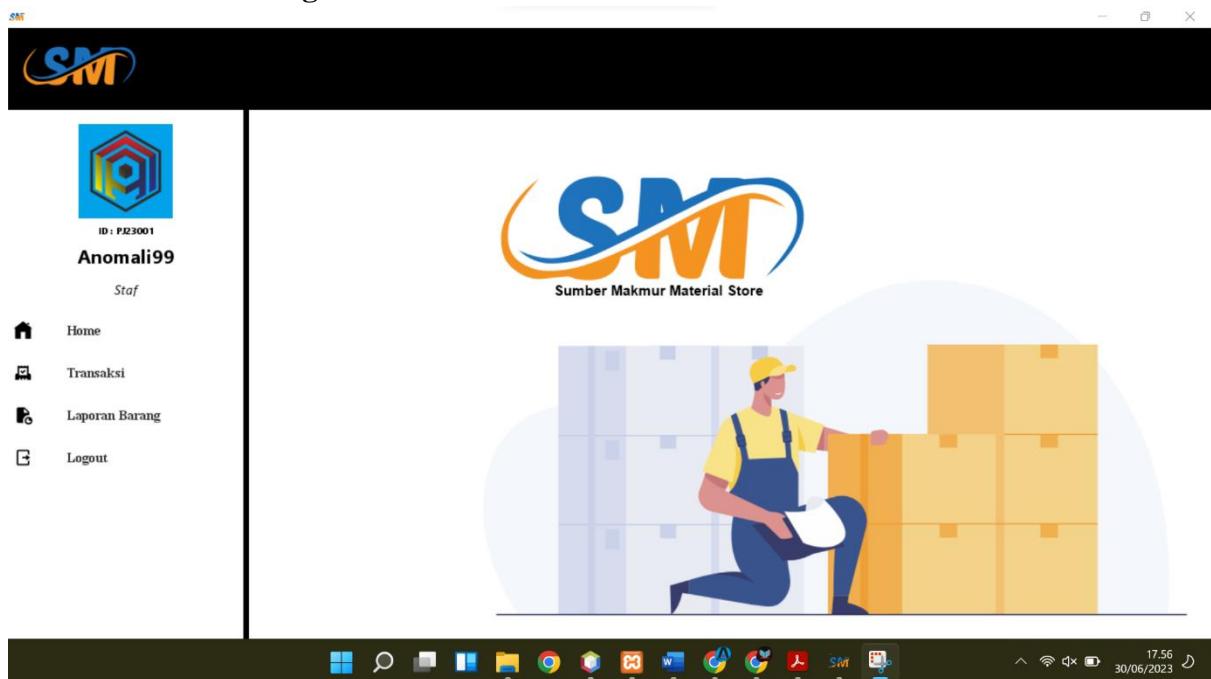
4.3.2. Rancangan Menu Utama Boss



Gambar 4. 2. Rancangan Menu Utama Boss

Dalam menu utama boss ini terdapat menu admin dengan submenu penjual, pelanggan, supplier dan barang. Yang mana menu admin ini hanya dapat diakses oleh penjual dengan level boss. selain menu admin boss juga dapat mengakses menu laporan dengan submenu barang dan transaksi.

4.3.3. Rancangan Menu Utama Staff

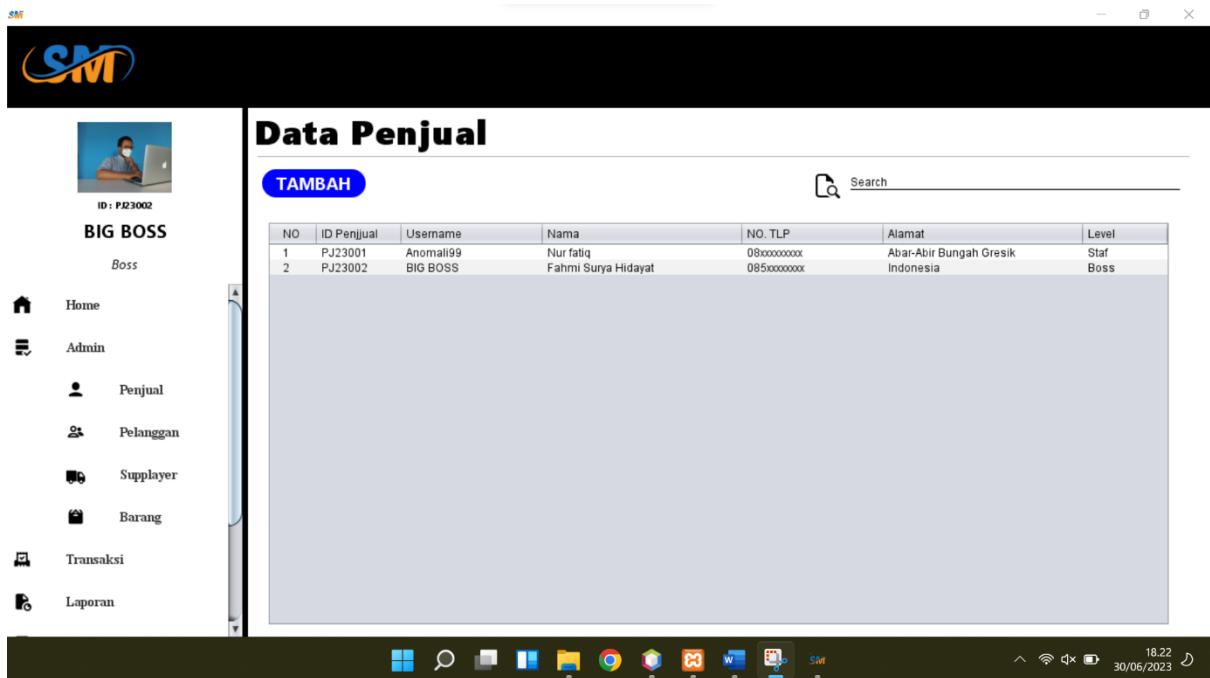


Gambar 4. 3. Rancangan Menu Utama Staff

Untuk Menu utama staff sendiri hanya memiliki akses ke menu transaksi dan laporan barang. Yang mana menu laporan barang ini sama dengan submenu barang pada menu laporan.

4.3.4. Rancangan Menu Admin Penjual

- Load Data Penjual



Gambar 4. 4. Tampilan Awal Menu Penjual

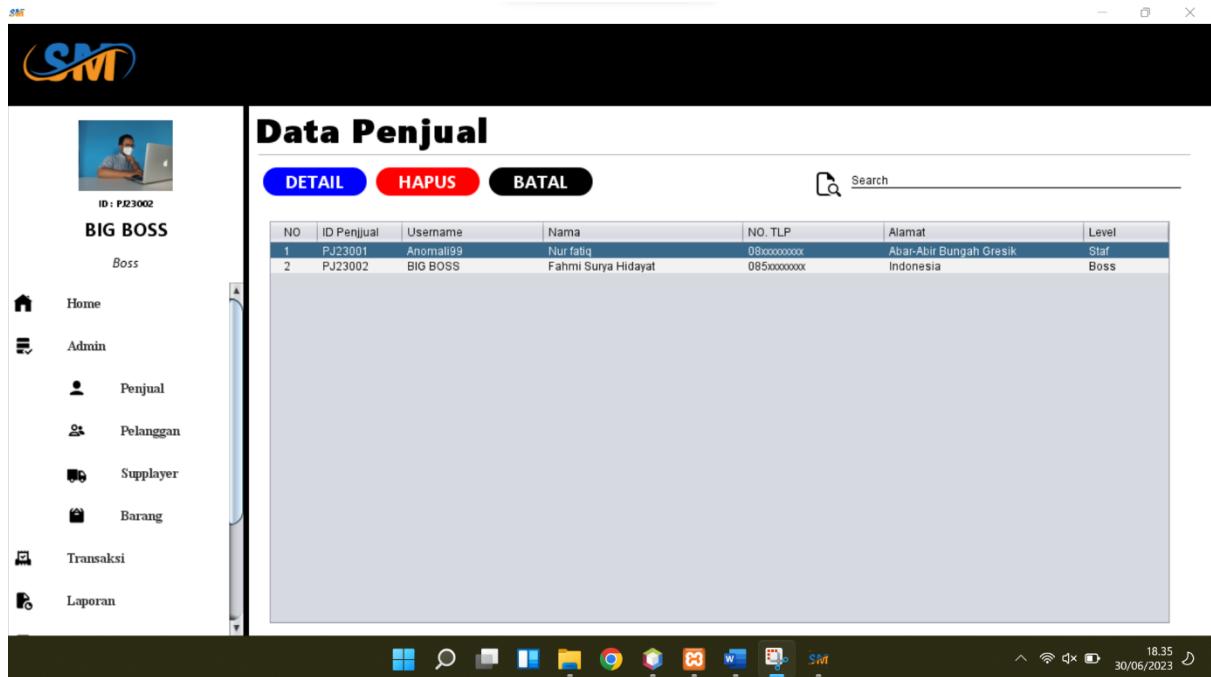
Pada menu admin jika diclick akan memunculkan 4 submenu diantarnya ada penjual. Menu penjual ini saat diclick akan mengubah panel kanan dengan panel yang menampilkan data penjual. data penjual ini diambil dari tabel penjual pada database sumber_makmur dengan menggunakan perintah select MySQL.

- Tambah Data Penjual

Gambar 4. 5. Form Tambah Data Penjual

Pada menu penjual terdapat tombol tambah, jika tombol diclick akan memanggil form tambah data penjual seperti diatas. Saat dipanggil ID Penjual otomatis terisi dan tidak dapat dirubah. User juga dapat memilih ingin menambahkan foto atau tidak.

- Ubah Data Penjual



Gambar 4. 6. Tampilan saat memilih Item pada tabel

Setelah melakukan click pada salah satu item di tabel, maka tombol tambah akan berubah menjadi tombol detail dan juga akan memunculkan tombol hapus dan batal. Tombol batal akan mereset item tabel yang disselect dan menghilangkan tombol hapus dan batal itu sendiri.

ID Penjual	Nama
PJ23001	Nur fatiq

Username	NO Telp
Anomali99	08xxxxxxxx

Level	Alamat
Staf	Abar-Abir Bungah Gresik

Gambar 4. 7. Form Detail Penjual

Jika tombol detail ditekan akan menampilkan form detail penjual seperti gambar diatas. Namun hanya dapat merubah level penjual dan tidak dapat merubah data yang lain.

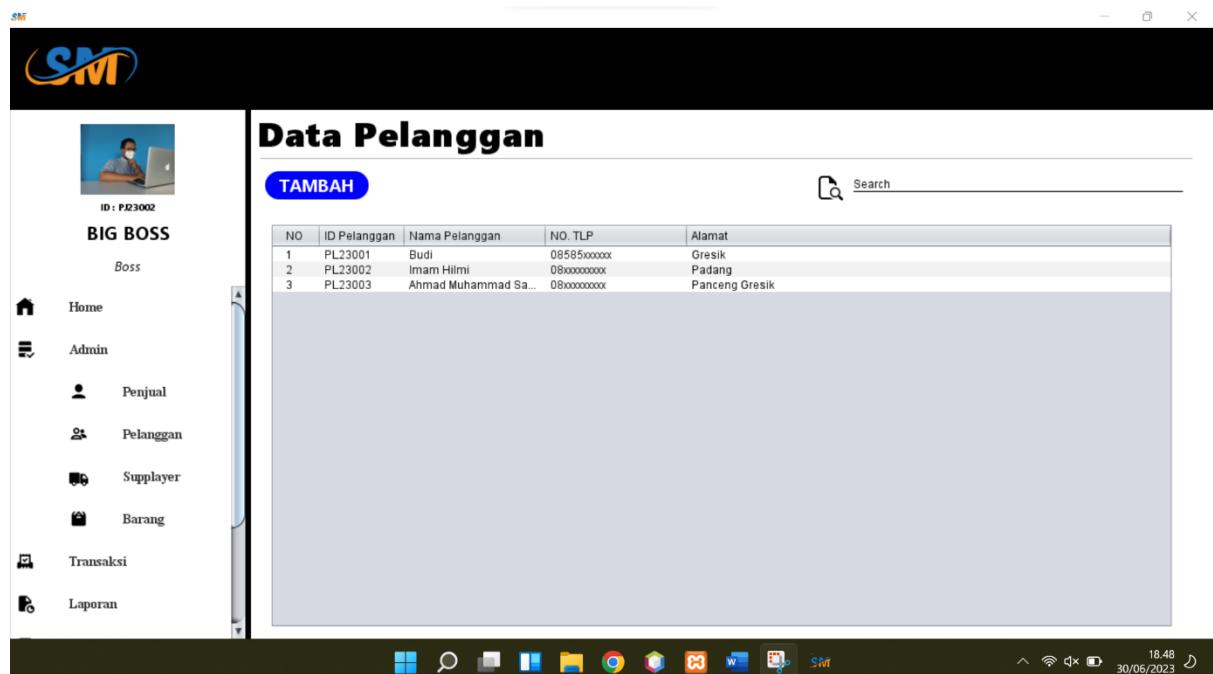
Hanya penjual itu sendiri yang dapat merubah data pribadi kecuali level yang hanya dapat diubah oleh boss.

- Hapus Data Penjual

Hapus data penjual dapat dilakukan dengan menekan tombol hapus. Dan akan dilakukan verifikasi dengan memunculkan pertanyaan “apakah yakin ingin menghapus data ?”, jika menekan ok maka data akan dihapus dari database. Jika tidak ingin menghapus bisa menekan batal.

4.3.5. Rancangan Menu Admin Pelanggan

- Load Data Pelanggan



Gambar 4. 8. Tampilan Awal Menu Pelanggan

Seperti menu penjual, menu pelanggan ini juga adalah submenu dari menu admin. Menu ini mengakses tabel pelanggan pada database.

- Tambah Data Pelanggan

Tambah Data Pelanggan

ID Pelanggan	Nama
PL23004	
Alamat	
NO Telepone	
BATAL	SIMPAN

Gambar 4. 9. Form Tambah Data Pelanggan

Setelah menekan tombol tambah form tambah data pelanggan akan dipanggil.

- Ubah Data Pelanggan

Data Pelanggan

NO	ID Pelanggan	Nama Pelanggan	NO. TLP	Alamat
1	PL23001	Budi	0858500xxxx	Gresik
2	PL23002	Imam Hilmi	08xxxxxxxxxx	Padang
3	PL23003	Ahmad Muhammad Sa...	08xxxxxxxxxx	Panceng Gresik

Gambar 4. 10. Tampilan saat memilih item pada tabel

Seperti pada menu Penjual setelah melakukan click pada salah satu item di tabel, maka tombol tambah akan berubah menjadi tombol ubah dan juga akan memunculkan tombol hapus dan batal. Jika tombol ubah ditekan akan memanggil form ubah data pelanggan seperti berikut.

Ubah Data Pelanggan	
ID Pelanggan	Nama
PL23003	Ahmad Muhammad Sabil A.
Alamat	
Panceng Gresik	
NO Telepone	
08xxxxxxxx	
BATAL SIMPAN	

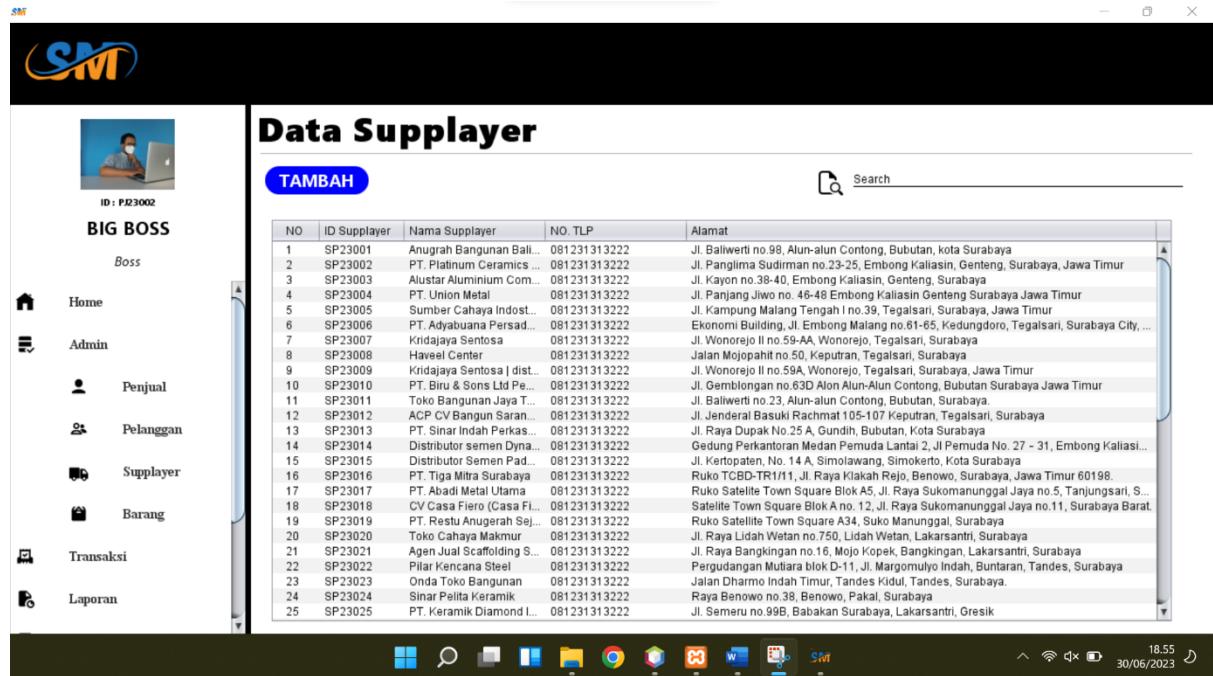
Gambar 4. 11. Form Ubah Data Pelanggan

- Hapus Data Pelanggan

Hapus data pelanggan juga dapat dilakukan dengan menekan tombol hapus. Dan akan dilakukan verifikasi dengan memunculkan pertanyaan “apakah yakin ingin menghapus data ?”, jika menekan ok maka data akan dihapus dari database. Jika tidak ingin menghapus bisa menekan batal.

4.3.6. Rancangan Menu Admin Supplayer

- Load Data Supplayer



Gambar 4. 12. Tampilan Awal Menu Supplayer

Menu Supplayer ini berada pada menu admin tampilan awal menu ini seperti Gambar 4. 12. Menu ini hanya dapat diakses oleh penjual dengan level boss. Menu ini juga tidak jauh beda dengan menu-menu sebelumnya.

- Tambah Data Supplayer

Tambah Data Supplayer

ID Supplayer	Nama
SP23054	
Alamat	
NO Telepone	
BATAL SIMPAN	

Gambar 4. 13. Form Tambah Data Supplayer

Form Tambah Data Supplayer akan muncul setelah user menekan tombol tambah. Seperti pada ID Penjual dan ID Pelanggan, ID Supplayer akan terisi secara otomatis dan tidak dapat diubah. Setelah mengisi data dan menekan tombol simpan, maka data yang telah diisi akan dimasukkan ke dalam database.

- Ubah Data Supplayer

Data Supplayer

NO	ID Supplayer	Nama Supplayer	NO.TLP	Alamat
1	SP23001	Anugrah Bangunan Bali...	081231313222	Jl. Baliwerti no. 98, Alun-alun Contong, Bubutan, kota Surabaya
2	SP23002	PT. Platinum Ceramics ...	081231313222	Jl. Panglima Sudirman no.23-25, Embong Kaliasin, Genteng, Surabaya, Jawa Timur
3	SP23003	Alustar Aluminium Com...	081231313222	Jl. Kayon no.38-40, Embong Kaliasin, Genteng, Surabaya
4	SP23004	PT. Union Metal	081231313222	Jl. Panjang Jiwo no. 46-48 Embong Kaliasin Genteng Surabaya Jawa Timur
5	SP23005	Sumber Cahaya Indost...	081231313222	Jl. Kampung Malang Tengah I no.39, Tegalsari, Surabaya, Jawa Timur
6	SP23006	PT. Adyabuana Persad...	081231313222	Ekonomi Building, Jl. Embong Malang no.81-85, Kedungdoro, Tegalsari, Surabaya City, ...
7	SP23007	Kridajaya Sentosa	081231313222	Jl. Wonorejo II no.59-A, Wonorejo, Tegalsari, Surabaya
8	SP23008	Haveel Center	081231313222	Jalan Mojopahit no.50, Keputren, Tegalsari, Surabaya
9	SP23009	Kridajaya Sentosa dist...	081231313222	Jl. Wonorejo II no.59A, Wonorejo, Tegalsari, Surabaya, Jawa Timur
10	SP23010	PT. Biru & Sons Ltd Pe...	081231313222	Jl. Gembongan no.63D Alun-Alun Contong, Bubutan Surabaya Jawa Timur
11	SP23011	Toko Bangunan Jaya T...	081231313222	Jl. Balwerti no.23, Alun-alun Contong, Bubutan, Surabaya
12	SP23012	ACP CV Bangunan Saran...	081231313222	Jl. Jenderal Basuki Rachmat 105-107 Keputren, Tegalsari, Surabaya
13	SP23013	PT. Sinar Indah Perkasa...	081231313222	Jl. Raya Dupak No.25 A, Gundul, Bubutan, Kota Surabaya
14	SP23014	Distributor semen Dyna...	081231313222	Gedung Perkantoran Medan Pemuda Lantai 2, Jl Pemuda No. 27 - 31, Embong Kaliasi...
15	SP23015	Distributor Semen Pad...	081231313222	Jl. Kertopaten, No. 14 A. Simolawang, Simoherjo, Kota Surabaya
16	SP23016	PT. Tiga Mitra Surabaya	081231313222	Ruko TCBP-TR111, Jl. Raya Klakah Rejo, Benowo, Surabaya, Jawa Timur 60198.
17	SP23017	PT. Abadi Metal Utama	081231313222	Ruko Satelite Town Square Blok A5, Jl. Raya Sukomanunggal Jaya no.5, Tanjungsari, S...
18	SP23018	CV Casa Fiero (Casa Fl...	081231313222	Satelite Town Square Blok A no. 12, Jl. Raya Sukomanunggal Jaya no.11, Surabaya Barat.
19	SP23019	PT. Restu Anugerah Sej...	081231313222	Ruko Satelite Town Square A34, Suko Manunggal, Surabaya
20	SP23020	Toko Cahaya Makmur	081231313222	Jl. Raya Lidah Wetan no.750, Lidah Wetan, Lakarsantri, Surabaya
21	SP23021	Agen Jual Scaffolding S...	081231313222	Jl. Raya Bangkingan no.16, Mojo Kopék, Bangkingan, Lakarsantri, Surabaya
22	SP23022	Pilar Kencana Steel	081231313222	Pergudangan Mutlara blok D-11, Jl. Margomulyo Indah, Bunutan, Tandes, Surabaya
23	SP23023	Onda Toko Bangunan	081231313222	Jalan Dharmo Indah Timur, Tandes Kidul, Tandes, Surabaya
24	SP23024	Sinar Pelita Keramik	081231313222	Raya Benowo no.38, Benowo, Pakal, Surabaya
25	SP23025	PT. Keramik Diamond I...	081231313222	Jl. Semeru no.99B, Babakan Surabaya, Lakarsantri, Gresik

Gambar 4. 14. Tampilan saat memilih Item pada tabel

Tombol ubah akan muncul setelah meclick salah satu item pada tabel seperti Gambar 4. 14. Jika user menekan tombol ubah, maka akan muncul form ubah supplayer seperti Gambar 4. 15 dan akan mengisi form secara otomatis seperti yang ada pada tabel. User dapat mengebab seluruh data Supplayer kecuali ID Supplayer.

Ubah Data Supplayer

ID Supplayer	Nama
SP23004	PT. Union Metal
Alamat	
Jl. Panjang Jiwo no. 46-48 Embong Kaliasin Genteng Surabaya Jawa Timur	
NO Telepone	
081231313222	
<input type="button" value="BATAL"/> <input type="button" value="SIMPAN"/>	

Gambar 4. 15. Form Ubah Data Supplayer

- Hapus Data Supplayer

Seperti fitur hapus lainnya, fitur hapus pada menu supplayer juga akan muncul setelah meclick salah satu item. Dan jika user menekan tombol hapus, maka akan dilakukan verifikasi dengan menanyakan “Apakah Yakin Ingin Menghapus Data ?”. Jika user menekan ok maka item akan dihapus dari database, dan jika user menekan batal maka item tidak akan dihapus dari database.

4.3.7. Rancangan Menu Admin Barang

- Load Data Barang

NO	Kode Barang	Nama Barang	Stok	Harga
1	B230617001	SEMEN GRESIK	2	41000
2	B230617002	SEMEN CONCH	2	40000
3	B230617003	SEMEN TIGA RODA	5	42000
4	B230617004	SEMEN MERAH PUTIH	7	52000
5	B230617005	SEMEN PADANG	51	60000
6	B230617006	SEMEN BOSOWA	0	85000
7	B230617007	SEMEN TONASA	0	55000
8	B230617008	SEMEN SCO	45	52000
9	B230617009	SEMEN HOLCIM	8	52000
10	B230617010	SEMEN ANDALAS	0	50000
11	B230617011	SEMEN DYNAMIX	0	44000
12	B230617012	SEMEN MERAH (SEMEN BATA MERAH)	0	500000
13	B230617013	Batu Bata Merah Kecil	0	650
14	B230617014	Batu Bata Merah Besar	0	950
15	B230617015	Batu Bata Merah Expose	0	4000
16	B230617016	Batu Bata Batoko	0	3500
17	B230617017	Batu Bata Ringan Hebel	0	730000
18	B230617018	Batu Bata Ringan Voscon	4	650000
19	B230617019	Batu Bata Ringan 10x20x60cm	0	10000
20	B230617020	Batu Bata Ringan 7,5x20x60cm	0	7800
21	B230617021	Batu Bata Ringan 10x20x60cm	0	750000
22	B230617022	Batu Bata Ringan 7,5x20x60cm	0	585000
23	B230617023	Besi Beton 6mm	0	26000
24	B230617024	Besi Beton 8mm	0	40000
25	B230617025	Besi Beton 10mm	0	59000

Gambar 4. 16. Tampilan Awal Menu Barang

Menu barang merupakan submenu keempat dari menu admin. Tampilan awal menu barang seperti Gambar 4. 16.

- Tambah Data barang

Kode Barang	Nama Barang
B230630001	
Stok	Harga

BATAL **SIMPAN**

Gambar 4. 17. Form Tambah Data Barang

Tambah data barang dapat dilakukan dengan menekan tombol tambah akan menampilkan form seperti Gambar 4. 17. Dan melakukan pengisian form tambah data barang. Menekan tombol simpan jika sudah selesai.

- Ubah Data Barang

NO	Kode Barang	Nama Barang	Stok	Harga
1	B230617001	SEMEN GRESIK	2	41000
2	B230617002	SEMEN CONCH	2	40000
3	B230617003	SEMEN TIGA RODA	5	42000
4	B230617004	SEMEN MERAH PUTIH	7	52000
5	B230617005	SEMEN PADANG	51	60000
6	B230617006	SEMEN BOSOWA	0	85000
7	B230617007	SEMEN TONASA	0	55000
8	B230617008	SEMEN SCG	45	52000
9	B230617009	SEMEN HOLCIM	8	52000
10	B230617010	SEMEN ANDALAS	0	50000
11	B230617011	SEMEN DYNAMIX	0	44000
12	B230617012	SEMEN MERAH (SEMEN BATA MERAH)	0	500000
13	B230617013	Batu Bata Merah Kecil	0	650
14	B230617014	Batu Bata Merah Besar	0	950
15	B230617015	Batu Bata Merah Expose	0	4000
16	B230617016	Batu Bata Batako	0	3500
17	B230617017	Batu Bata Ringan Hebel	0	730000
18	B230617018	Batu Bata Ringan Voscon	4	650000
19	B230617019	Batu Bata Ringan 10x20x60cm	0	10000
20	B230617020	Batu Bata Ringan 7,5x20x60cm	0	7800
21	B230617021	Batu Bata Ringan 10x20x60cm	0	750000
22	B230617022	Batu Bata Ringan 7,5x20x60cm	0	585000
23	B230617023	Besi Beton 6mm	0	26000
24	B230617024	Besi Beton 8mm	0	40000
25	B230617025	Besi Beton 10mm	0	59000

Gambar 4. 18. Tampilan saat memilih item pada tabel

Tombol ubah akan muncul jika user meclick salah satu item pada tabel. Dan akan memanggil Form Ubah Data Barang seperti pada Gambar 4. 19. Setelah user menekan tombol simpan maka data yang terpilih tersebut akan diperbarui.

Ubah Data Barang	
Kode Barang	Nama Barang
B230617001	SEMEN GRESIK
Stok	Harga
2	41000
<input type="button" value="BATAL"/> <input type="button" value="SIMPAN"/>	

Gambar 4. 19. Form Ubah Data Barang

- Hapus Data Barang

Hapus data barang dapat dilakukan dengan menekan tombol hapus. Tombol hapus akan muncul ketika user telah meclick salah satu item pada tabel. dengan menekan tombol hapus user juga akan menghapus dari database barang yang telah dipilih.

4.3.8. Rancangan Menu Transaksi Pemesanan

- Data Pemesanan



Gambar 4. 20. Tampilan Awal Menu Pesanan

Pada menu pesanan akan ditampilkan riwayat pesanan yang telah dilakukan. Dan hanya terdapat satu tombol yaitu tambah pesanan.

- Transaksi Pemesanan



Gambar 4. 21. Tampilan Tambah Transaksi Pemesanan

Setelah user menekan tombol tambah pesanan panel akan diubah ke panel transaksi pemesanan. Dalam panel transaksi pemesanan NO Pesanan dan tanggal akan terisi secara otomatis. Untuk mengisi pelanggan user dapat menekan tombol titik tiga pada bagian pelanggan, maka user akan disajikan pilihan pelanggan seperti gambar di bawah pada Gambar 4. 22.



Gambar 4. 22. Form Pilih Pelanggan

Setelah menekan salah satu item pada tabel tadi, maka ID dan Nama Pelanggan akan otomatis terisi. Setelah itu user perlu memasukan barang dengan cara menekan tombol titik tiga pada bagian barang. Hingga user akan disajikan pilihan barang yang telah disediakan seperti pada Gambar 4. 23.

Barang				
NO	Kode Barang	Nama Barang	Stok	Harga
1	B230617001	SEMEN GRESIK	2	41000
2	B230617002	SEMEN CONCH	2	40000
3	B230617003	SEMEN TIGA RODA	5	42000
4	B230617004	SEMEN MERAH PUTIH	7	52000
5	B230617005	SEMEN PADANG	51	60000
6	B230617006	SEMEN BOSOVA	0	85000
7	B230617007	SEMEN TONASA	0	55000
8	B230617008	SEMEN SCG	45	52000
9	B230617009	SEMEN HOLCIM	8	52000
10	B230617010	SEMEN ANDALAS	0	50000
11	B230617011	SEMEN DYNAMIX	0	44000
12	B230617012	SEMEN MERAH (SEMEN BATA MERAH)	0	500000
13	B230617013	Batu Batu Merah Kecil	0	650
14	B230617014	Batu Batu Merah Besar	0	950
15	B230617015	Batu Batu Merah Expose	0	4000
16	B230617016	Batu Batu Expose	0	3500
17	B230617017	Batu Batu Ringan Hebel	0	730000
18	B230617018	Batu Batu Ringan Voscon	4	650000
19	B230617019	Batu Batu Ringan 10x20x60cm	0	10000
20	B230617020	Batu Batu Ringan 7,5x20x60cm	0	7800

Gambar 4. 23. Form Pilih Barang

Setelah memilih barang, Kode dan Nama barang akan otomatis terisi dan juga harga barang. User hanya perlu mengisi jumlah pesanan barang, maka subtotal akan otomatis terisi. Setelah user menekan tombol tambah barang, bagian barang akan diriset dan akan menambahkan data pesanan ke tabel di kanan. User dapat menambahkan lebih dari satu jenis barang dengan melakukan langkah-langkah seperti tadi. Setelah semua barang masuk user dapat menambahkan pesanan dengan menekan tombol simpan, maka panel akan direset dan user dapat kembali kemenu sebelumnya dengan menekan tombol batal. Setelah user menambahkan pesanan jumlah stok barang akan dikurangi dengan jumlah pesanan user.

- Detail Pesanan

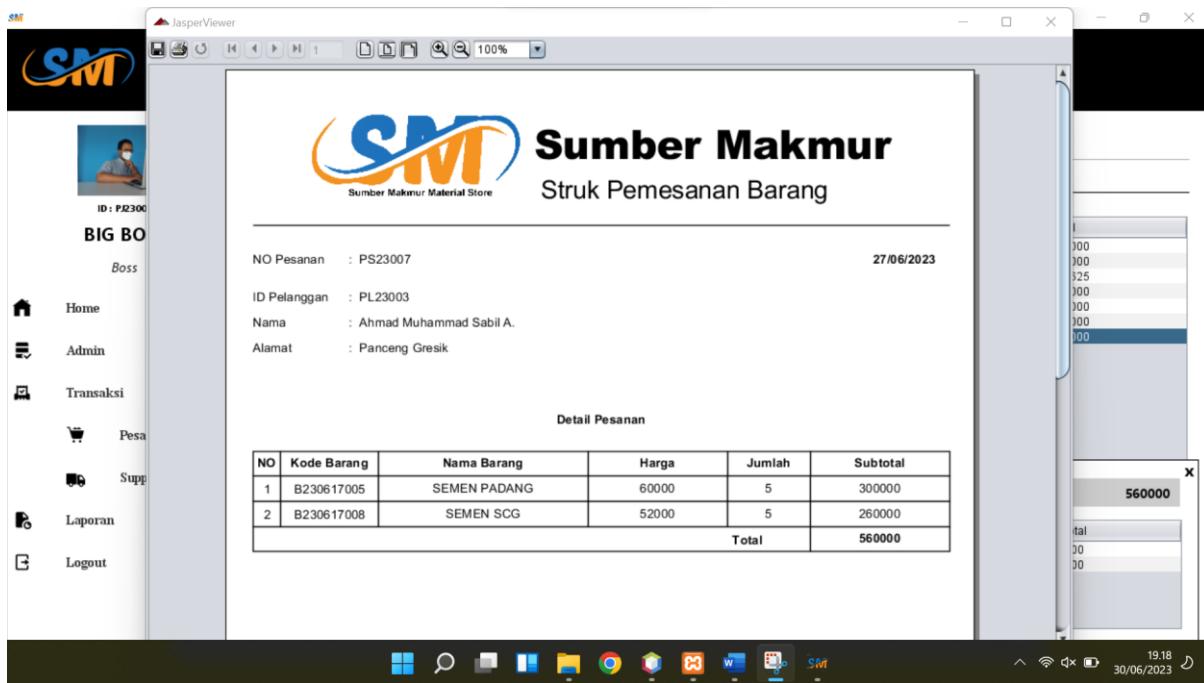
Pemesanan							
TAMBAH PESANAN				PRINT			
NO	NO Pemesanan	TGL Pemesanan	ID Penjual	Nama Penjual	ID Pelanggan	Nama Pelanggan	Total
1	PS23001	2023-06-18	PJ23001	Nur fatiq	PL23001	Budi	728000
2	PS23002	2023-06-18	PJ23001	Nur fatiq	PL23003	Ahmad Muhammad Sab...	498000
3	PS23003	2023-06-18	PJ23001	Nur fatiq	PL23003	Ahmad Muhammad Sab...	693625
4	PS23004	2023-06-20	PJ23002	Fahmi Surya Hidayat	PL23002	Imam Hilmi	120000
5	PS23005	2023-06-27	PJ23002	Fahmi Surya Hidayat	PL23002	Imam Hilmi	278000
6	PS23006	2023-06-27	PJ23002	Fahmi Surya Hidayat	PL23001	Budi	260000
7	PS23007	2023-06-27	PJ23001	Nur fatiq	PL23003	Ahmad Muhammad Sab...	560000

NO Pesanan	Tanggal	Nama Penjual	Nama Pelanggan	Total
PS23007	2023-06-27	Nur fatiq	Ahmad Muhammad Sab...	560000
NO	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah	Subtotal
1	B230617005	SEMEN PADANG	5	300000
2	B230617008	SEMEN SCG	5	260000

Gambar 4. 24. Tampilan saat memilih Item pada tabel

User dapat melihat detail pesanan dengan meclick salah satu item pada tabel riwayat pesanan. Maka detail pesanan akan muncul dan juga tombol print seperti Gambar 4. 24.

- Cetak Struk

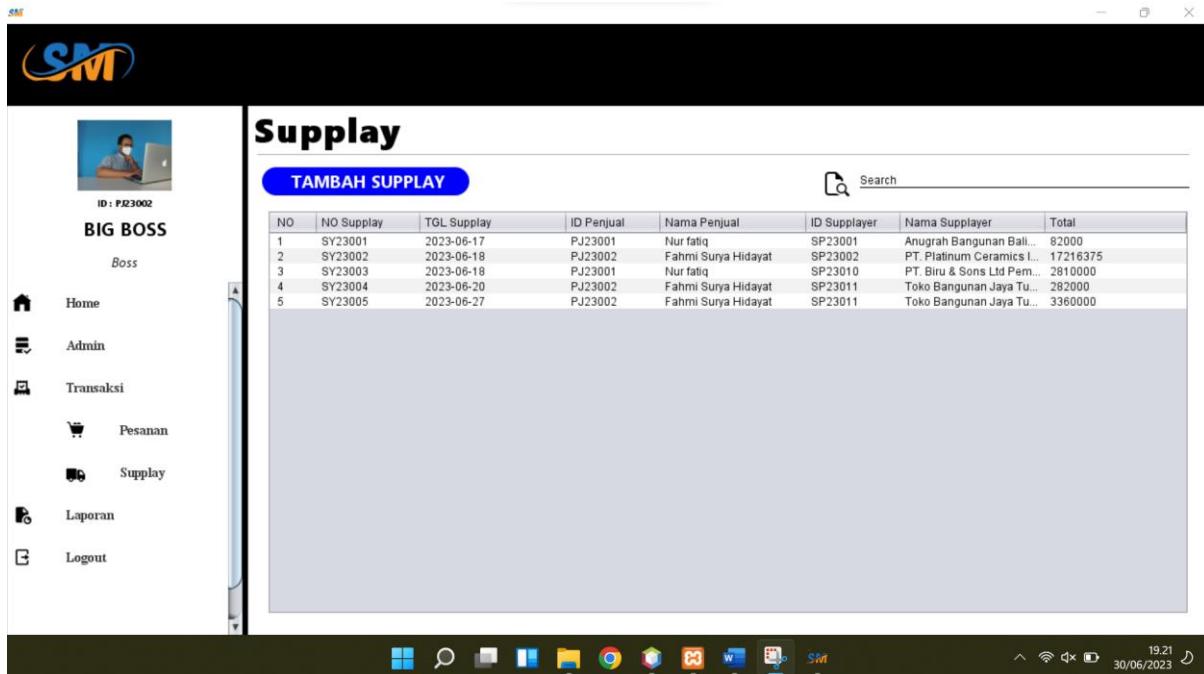


Gambar 4. 25. Popup Struk Transaksi Pemesanan

Struk Pemasanan akan muncul jika user menekan tombol print.

4.3.9. Rancangan Menu Transaksi Supplay

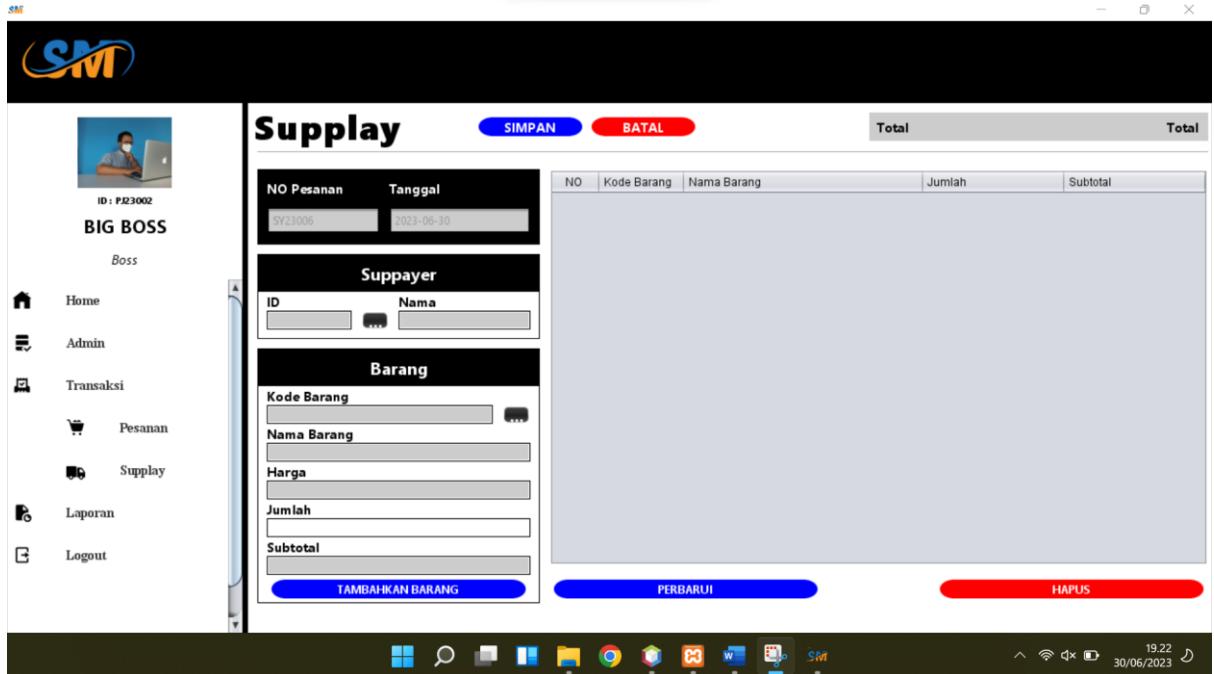
- Data Supplay



Gambar 4. 26. Tampilan Awal Menu Supplay

Seperti menu pesanan menu supplay ini juga dapat diakses oleh boss dan staff. Tampilan awal menu supplay seperti Gambar 4. 26. Dengan menampilkan riwayat transaksi supplay yang telah dilakukan.

- Transaksi Supply



Gambar 4. 27. Tambah Transaksi Supply

Setelah user menekan tombol tambah supplay panel akan diubah ke panel transaksi supplay. Dalam panel transaksi supplay NO Supplay dan tanggal akan terisi secara otomatis. Untuk mengisi supplayer user dapat menekan tombol titik tiga pada bagian supplayer, maka user akan disajikan pilihan supplayer seperti gambar di bawah pada Gambar 4. 28.

Supplier					
NO	ID Supplier	Nama Supplier	NO. TLP	Alamat	
1	SP23001	Anugrah Bangunan Bali...	081231313222	Jl. Baliwerti no.98, Alun-alun Contong, Bubutan, kota Surabaya	
2	SP23002	PT. Platinum Ceramics...	081231313222	Jl. Panglima Sudirman no.23-25, Embong Kalasin, Genteng, Suraba...	
3	SP23003	Alstar Aluminum Com...	081231313222	Jl. Kayon no.38-40, Embong Kalasin, Genteng, Surabaya	
4	SP23004	PT. Union Metal	081231313222	Jl. Panjang Jiw... no. 46-48 Embong Kalasin Genteng Surabaya Jawa...	
5	SP23005	Sumber Cahaya Indost...	081231313222	Jl. Kampung Malang Tengah I no.39, Tegalsari, Surabaya, Jawa Timur	
6	SP23006	PT. Adyabuana Persad...	081231313222	Ekonomi Building, Jl. Embong Malang no.61-65, Kedungdoro, Tegals...	
7	SP23007	Kridajaya Sentosa	081231313222	Jl. Wonorejo II no.59-AA, Wonorejo, Tegalsari, Surabaya	
8	SP23008	Hawee Center	081231313222	Jalan Mojopahit no.50, Keputran, Tegalsari, Surabaya	
9	SP23009	Kridajaya Sentosa dist...	081231313222	Jl. Wonorejo II no.59A, Wonorejo, Tegalsari, Surabaya, Jawa Timur	
10	SP23010	PT. Biru & Sons Ltd Pe...	081231313222	Jl. Gambongan no.63D Alun-Alun Contong, Bubutan Surabaya J...	
11	SP23011	Toko Bangunan Jaya T...	081231313222	Jl. Baliwerti no.23, Alun-alun Contong, Bubutan, Surabaya	
12	SP23012	ACP CV Bangunan Saran...	081231313222	Jl. Jenderal Basuki Rachmat 105-107 Keputran, Tegalsari, Surabaya	
13	SP23013	PT. Sinar Indah Perkasa	081231313222	Jl. Raya Dupak No.25 A Gunduh, Bubutan, Kota Surabaya	
14	SP23014	Distributor semen Dyna...	081231313222	Gedung Perkantoran Medan Pemuda Lantai 2, Jl Pemuda No. 27 - 3...	
15	SP23015	Distributor Semen Pad...	081231313222	Jl. Kartopaten, No. 4A, Simolawang, Simokerto, Kota Surabaya	
16	SP23016	PT. Tiga Mitra Surabaya	081231313222	Ruko TCBD-TR111, Jl. Raya Klakah Rejo, Benowo, Surabaya, Jawa...	
17	SP23017	PT. Abadi Metal Utama	081231313222	Ruko Satelite Town Square Blok A no. 12, Jl. Raya Sukomanunggal Jaya n...	
18	SP23018	CV Casa Fiero (Casa Fl...	081231313222	Satelite Town Square Blok A no. 12, Jl. Raya Sukomanunggal Jaya no...	
19	SP23019	PT. Restu Anugrah Sej...	081231313222	Ruko Satelite Town Square A34, Sukoharjo, Surabaya	
20	SP23020	Toko Cahaya Makmur	081231313222	Jl. Raya Lidah Wetan no.750, Lidah Wetan, Lakarsantri, Surabaya	

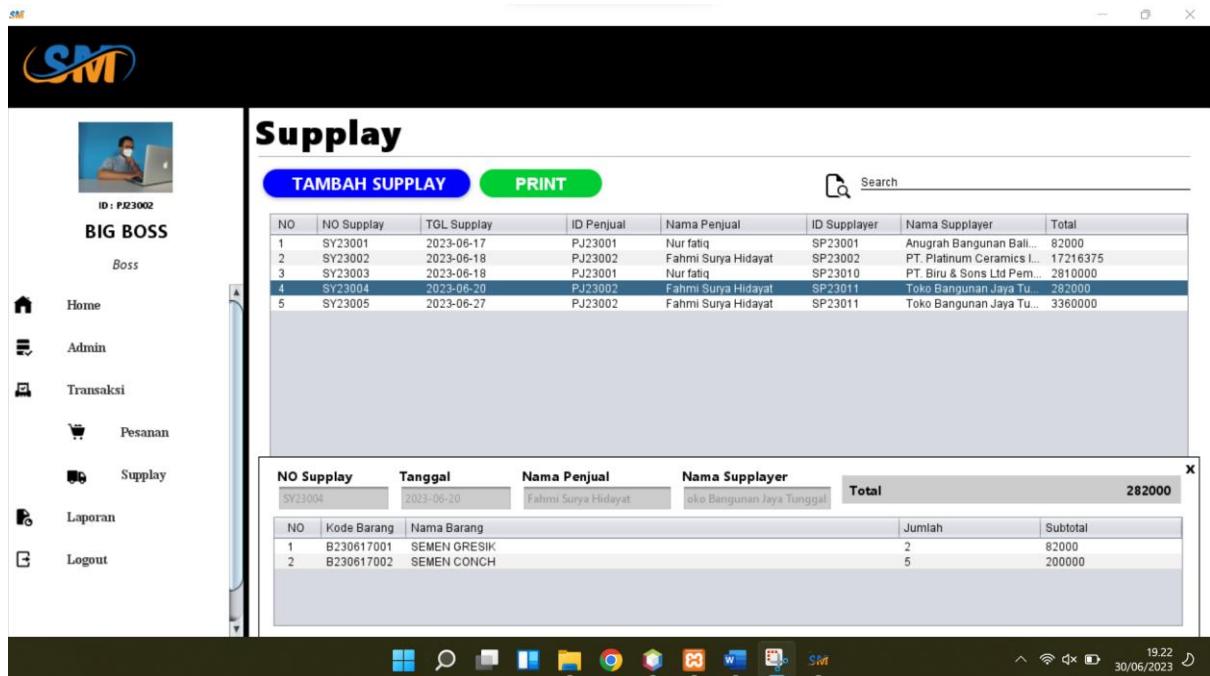
Gambar 4. 28. Form Pilih Supplayer

Setelah menekan salah satu item pada tabel tadi, maka ID dan Nama Supplayer akan otomatis terisi. Setelah itu user perlu memasukan barang dengan cara menekan tombol titik tiga pada bagian barang. Hingga user akan disajikan pilihan barang yang telah disediakan seperti pada Gambar 4. 23.

Setelah memilih barang, Kode dan Nama barang akan otomatis terisi dan juga harga barang. User hanya perlu mengisi jumlah pesanan barang, maka subtotal akan otomatis terisi. Setelah user menekan tombol tambah barang, bagian barang akan diriset dan akan menambahkan data supplay ke tabel di kanan. User dapat menambahkan lebih dari satu jenis barang dengan melakukan langkah-langkah seperti tadi. Setelah semua barang masuk user dapat menambahkan supplay dengan menekan tombol simpan, maka panel akan direset dan user dapat kembali kemenu sebelumnya dengan menekan tombol batal. Setelah user menambahkan supplay jumlah stok barang akan ditambah dengan jumlah supplay user.

- Detail Supplay

Detail Supplay akan muncul ketika user menekan salah satu item pada tabel riwayat yang ingin dilihat detailnya. Selain panel detail supplay dengan menekan salah satu item juga akan memunculkan tombol print. Gambaran tampilan menu setelah salah satu item diclick seperti gambar dibawah Gambar 4. 29.



Gambar 4. 29. Tampilan saat memilih Item pada tabel

- Cetak struk



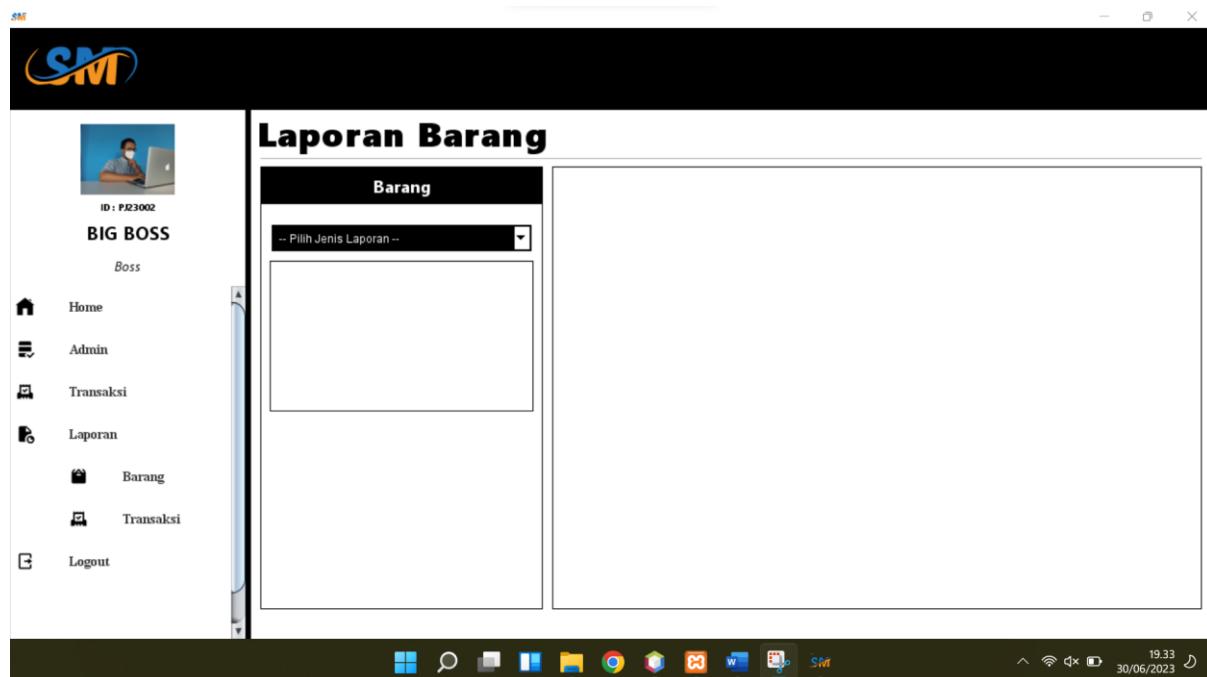
Gambar 4. 30. Popup Struk Transaksi Supplay

Struk supplay dapat dicetak dengan menekan tombol print. Maka akan muncul popup struk dalam bentuk dokumen. Struk ini akan berisi detail supplay, identitas supplayer dan tanggal supplaynya.

4.3.10. Rancangan Menu Laporan Barang

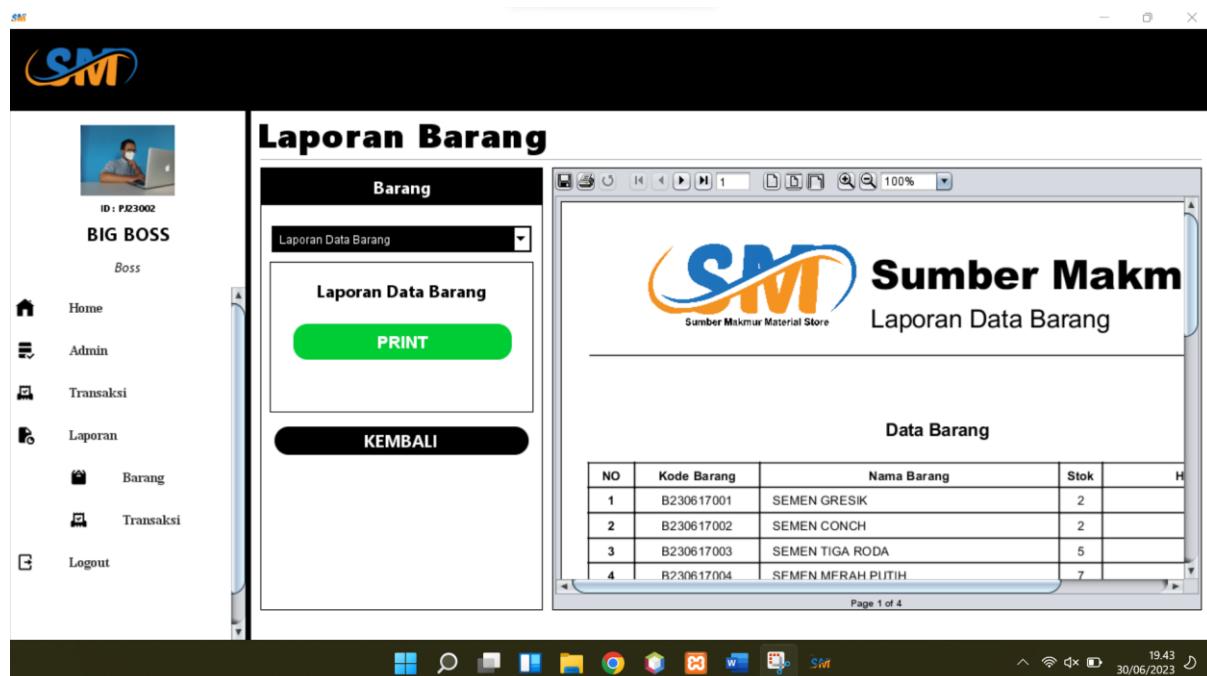
Menu laporan barang ini dapat diakses oleh boss maupun staff. Menu ini berada pada submenu menu laporan pada hak akses boss dan berada pada menu laporan barang pada hak akses staf.

- Tampilan Awal



Gambar 4. 31. Tampilan Awal Menu Laporan Barang

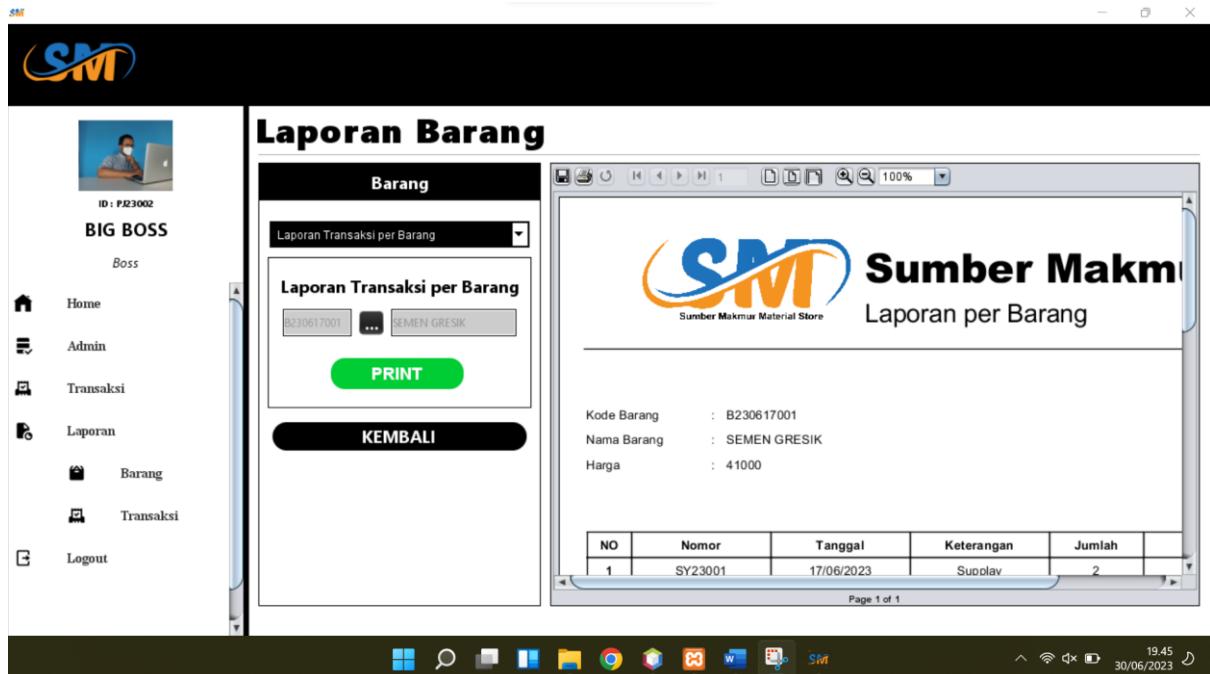
- Laporan Data Barang



Gambar 4. 32. Tampilan Laporan Data Barang

Laporan data barang akan muncul seperti Gambar 4. 32 ketika user memilih laporan data barang pada combobox dan menekan tombol print. Laporan data barang ini akan mencetak seluruh data barang seperti kode, nama, harga, dan sisa stok.

- Laporan Transaksi per Barang



Gambar 4. 33. Tampilan Laporan Transaksi Per Barang

Laporan transaksi per barang akan muncul dengan cara memilih laporan transaksi per barang, kemudian menekan tombol tiktik tiga untuk memilih transaksi barang yang ingin ditampilkan. laporan transaksi per barang ini akan menampilkan laporan transaksi suatu barang baik itu pemesanan maupun supply.

- Laporan Transaksi Pemesanan



Gambar 4. 34. Tampilan Laporan Pemesanan Barang

Laporan transaksi pemesanan ini akan menampilkan pemesanan barang mulai tanggal yang ditentukan hingga tanggal yang ditentukan.

- Laporan Transaksi Supply

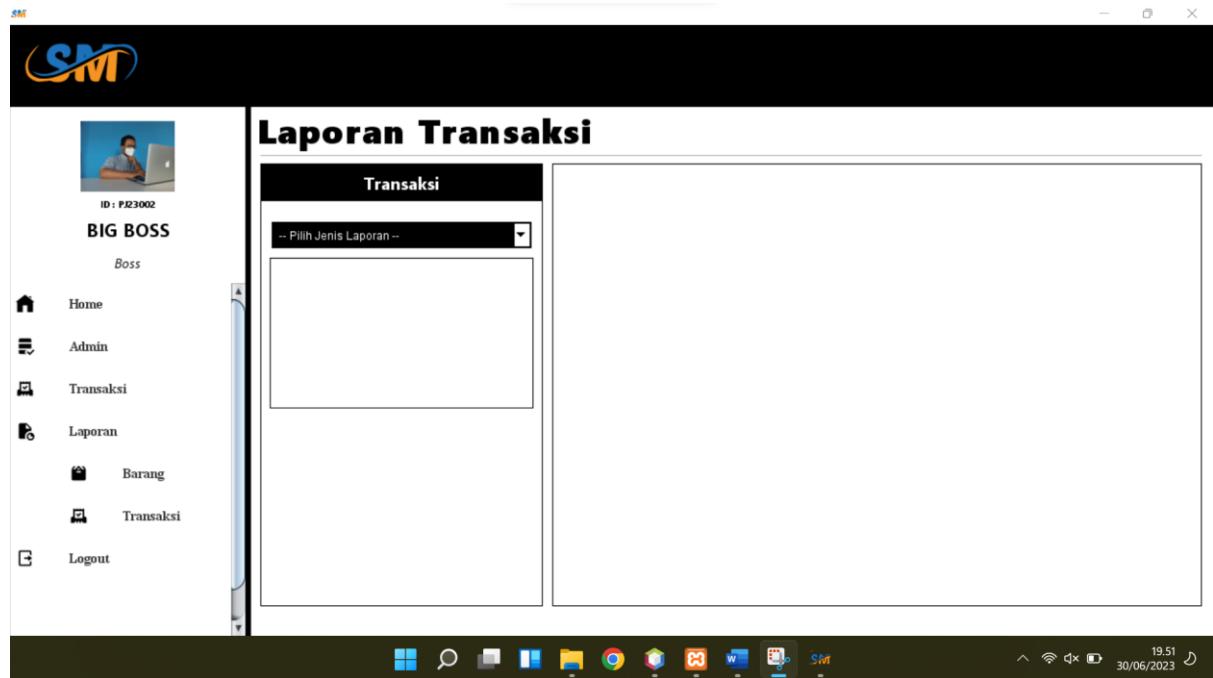


Gambar 4. 35. Tampilan Laporan Supply Barang

Seperti halnya laporan transaksi pemesanan, laporan transaksi supply ini juga akan menampilkan supply barang dari tanggal yang ditentukan hingga tanggal yang ditentukan seperti pada Gambar 4. 35.

4.3.11. Rancangan Menu Laporan Transaksi

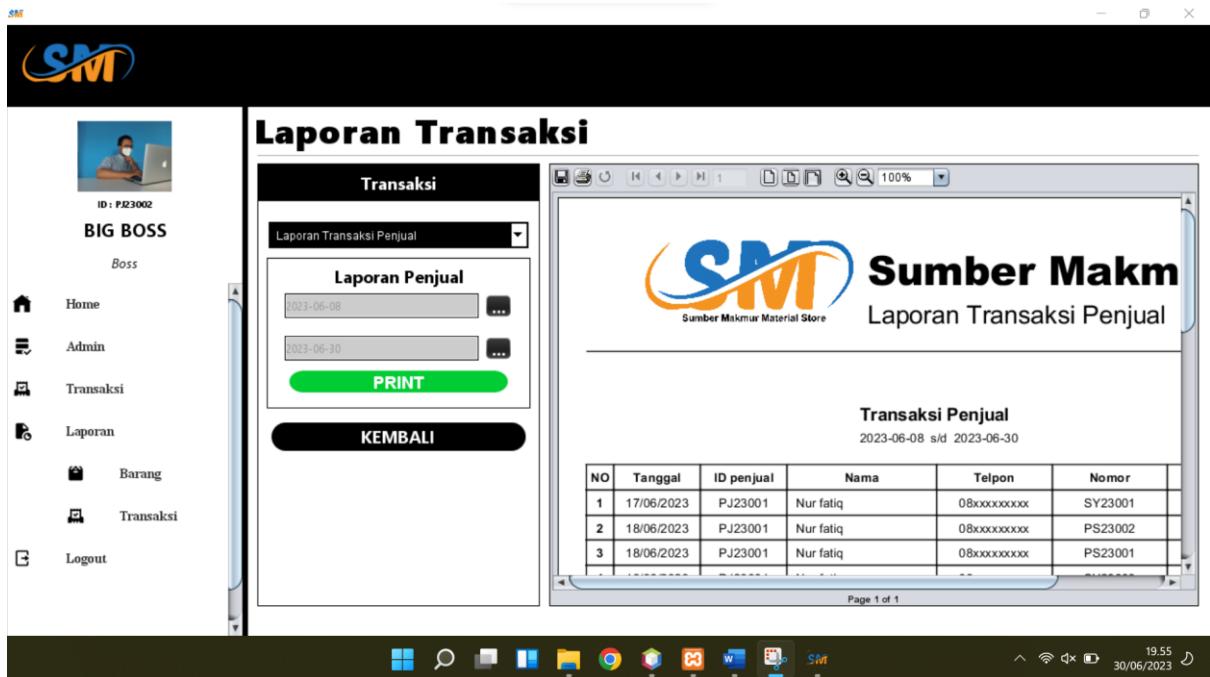
- Tampilan awal



Gambar 4. 36. Tampilan Awal Menu Laporan Transaksi

Menu laporan transaksi ini hanya dapat diakses oleh boss. Menu ini menjadi submenu dari menu laporan.

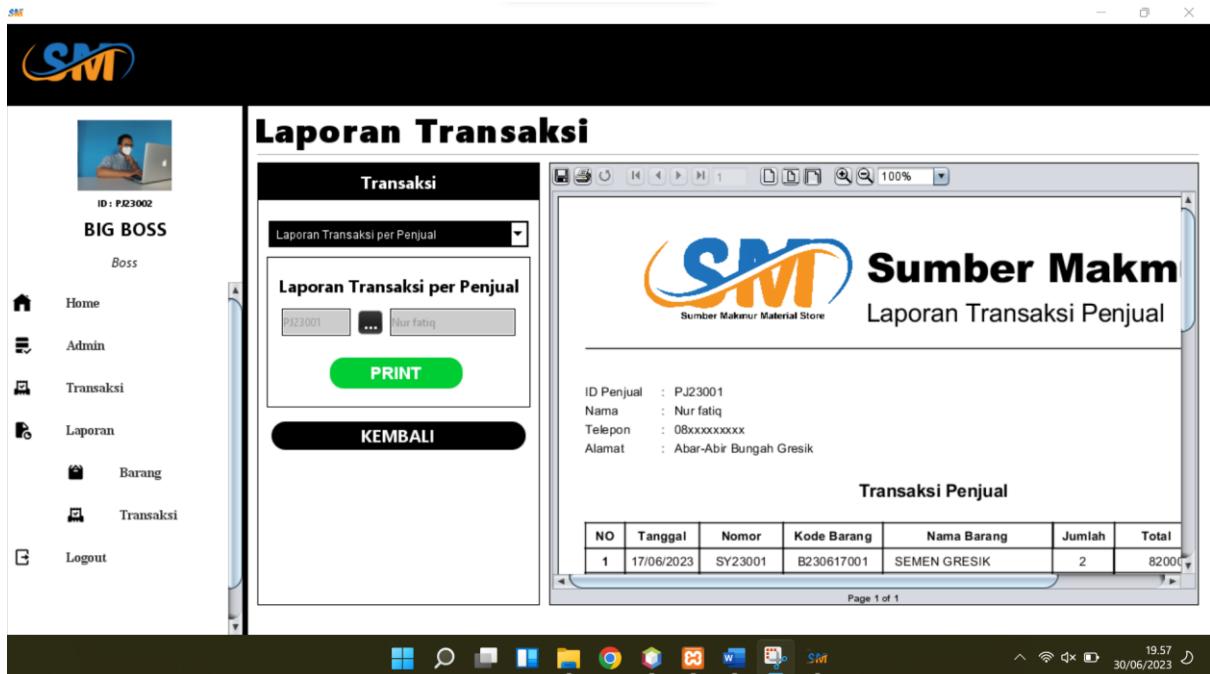
- Laporan Transaksi Penjual



Gambar 4. 37. Tampilan Laporan Transaksi Penjual

Laporan transaksi penjual ini akan menampilkan seluruh transaksi penjual dari tanggal tertentu hingga tanggal tertentu seperti pada Gambar 4. 37.

- Laporan Transaksi per Penjual



Gambar 4. 38. Tampilan Laporan Transaksi per Penjual

Pada Laporan transaksi per penjual akan menampilkan seluruh transaksi penjual yang dipilih. Untuk menampilkan laporan ini user perlu memasukkan ID Penjual dengan cara menekan tombol titik tiga, maka user akan disajikan tampilan seperti Gambar 4. 39.

NO	ID Penjual	Username	Nama	NO. TLP	Alamat	Level
1	PJ23001	Anomali99	Nur fatiq	08xxxxxxxx	Abar-Abir Bungah Gresik	Staf
2	PJ23002	BIG BOSS	Fahmi Surya Hidayat	085xxxxxxxx	Indonesia	Boss

Gambar 4. 39. Form Pilih Penjual

Setelah memilih salah satu pelanggan user perlu menekan tombol print, maka tampilan akan seperti Gambar 4. 38. Laporan akan berisi seluruh transaksi penjual yang dipilih baik itu supply maupun pemesanan.

Bab V : Kesimpulan

Dalam pembuatan aplikasi ini tentulah tidak mudah, kami sebagai penulis mengalami banyak kendala karena keterbatasan pengalaman. Kendala itu sendiri ada yang berasal dari program Java maupun dari kesalahan pembuatan query MySQL, namun hal tersebut tidak menghalangi kami dalam menyelesaikan prototipe Aplikasi Toko Bangunan Sumber Makmur. Dalam penanganan masalah kami menganalisa terlebih dahulu pada program yang kami buat, jika dirasa tidak menemukan kejanggalan kami mencari refrensi dari YouTube dan Google agar dapat menambah wawasan kami sehingga kami dapat memahami letak kesalahan yang kami buat pada program.

Aplikasi yang kami rancang ini menggunakan query MySQL dasar seperti INSERT, UPDATE, DELETE dan SELECT. Yang mana query dasar tersbut sudah pernah kami pelajari di kelas Basis Data selama satu semester ini. Di kelas kami diajarkan banyak tentang query dasar tersebut beserta turunannya seperti WHERE, GROUP, JOIN, ORDER dan sebagainya. Selain query dalam kelas Basis Data kita juga diajarkan bagaimana mendesain database yang baik dan benar mulai dari ERD, CDM, LDM dan PDM serta Normalisasi.

Setelah pembuatan aplikasi hikmah yang dapat kami ambil adalah, kemajuan teknologi yang begitu pesat ini sangat membantu perusahaan yang memerlukan supplay dalam jumlah banyak dan perlunya pencatatan data dengan efisien dan akurat, apalagi jika perusahaan tersebut merupakan perusahaan yang sudah bernama. Tidak hanya supplay yang diperlukan, teknologi zaman sekarang sudah dapat membantu banyak bagian di perusahaan, oleh karena itu, bila sebuah perusahaan ingin sukses, sebaiknya menciptakan sebuah inovasi teknologi yang baru dan lebih canggih.