

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Perangkat Lunak Aplikasi Penjualan Mebel

untuk:

Perusahaan Mebel Cakra Kembar

Dipersiapkan oleh:


Vrieza R.	1301163474
Gigas Taufan A.	1301164211
M. Fikri Sabriansyah	1301164298
Mia Amelia	1301164310
Salma Fauzia S.	1301164442

Program Studi S1 Teknik Informatika – Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung

Indonesia

 <p>UNIVERSITAS Telkom</p>	<p>Program Studi S1 Teknik Informatika - Fakultas Informatika</p>	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL-001		20
		Revisi	<i><nomor revisi></i>	<i>Tgl: <isi tanggal></i>

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	Daftar Isi Dekomposisi Fungsional Modul Daftar Gambar, Daftar Tabel Perancangan Basis Data Perancangan User Interface
B	
C	
D	
E	
F	
G	

INDEX	-	A	B	C	D	E	F	G
TGL								
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
6			

Daftar Isi

Daftar Isi.....	4
Daftar Gambar.....	5
Daftar Tabel.....	5
1 Pendahuluan	6
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen.....	6
1.2 Lingkup Masalah	6
1.3 Definisi dan Istilah	7
1.4 Referensi.....	7
1.5 Sistematika Pembahasan.....	7
2 Deskripsi Perancangan	8
2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi.....	8
2.2 Proses Bisnis.....	8
2.3 Dekomposisi Fungsional Modul.....	9
2.3.1 Dekomposisi Fungsional Modul Pegawai.....	9
2.3.2 Dekomposisi Fungsional Modul Pegawai.....	9
2.4 Diagram Entity Relationship.....	10
2.5 Gambaran Umum Antar Muka.....	11
3 Perancangan Detail	12
3.1 Perancangan Basis Data.....	12
3.1.1.1 Struktur Tabel Pegawai.....	12
3.1.1.2 Struktur Tabel Pembeli.....	12
3.1.1.3 Struktur Tabel Mebel.....	13
3.1.1.4 Struktur Tabel Pemasok.....	13
3.1.1.5 Struktur Tabel Membeli.....	13
3.1.1.6 Struktur Tabel Mengirim.....	14
3.1.1.7 Diagram Relasi.....	15
3.1.1.8 Skema Relasi.....	16
3.2 PSPEC	16
3.3 Perancangan User Interface.....	19
3.3.1 Desain User Interface Layar Monitor.....	19
3.3.1.1 Login.....	19
3.3.1.2 Daftar.....	21
3.3.1.3 Daftar Katalog Pembelian (Pembeli).....	22
3.3.1.4 Daftar Katalog Pembelian (Pegawai).....	25
3.3.1 Desain Printed Report.....	28
4. Matriks Keruntutan	29

Daftar Gambar

Hanya dicantumkan dan diisi jika ada gambar pada badan dokumen

Gambar 2. Dekomposisi Fungsional Modul Pegawai

Gambar 3. Dekomposisi Fungsional Modul Pembeli

Gambar 4. ERD

Gambar 5. Diagram Relasi

Gambar 6. Login

Gambar 7. Login berhasil

Gambar 8. Login Gagal

Gambar 9. Flowchart Login

Gambar 10. Pendaftaran

Gambar 11. Katalog utama

Gambar 12. Berhasil menambahkan barang

Gambar 13. Gagal menambahkan barang

Gambar 14. Flowchart Cari Barang

Gambar 15. Flowchart Beli

Gambar 16. Daftar Katalog Produk

Gambar 17. Form Upload Mebel

Gambar 18. Berhasil Upload

Gambar 19. Gagal Upload

Gambar 20. Flowchart Upload Mebel

Daftar Tabel

Tabel 1 . Definisi Singkatan dan Akronim

Tabel 2. Tabel Pegawai

Tabel 3. Tabel Pembeli

Tabel 4. Tabel Mebel

Tabel 5. Tabel Pemasok

Tabel 6. Tabel Membeli

Tabel 7. Tabel Mengirim

Tabel 8. Deskripsi Objek Login

Tabel 9. Deskripsi Objek Daftar

Tabel 10. Deskripsi Objek Katalog Produk Pembeli

Tabel 11. Deskripsi Objek Katalog Produk Pembeli

Tabel 12. Contoh Laporan Stok Barang Bulanan

Tabel 13. Contoh Laporan Transaksi Penjualan Bulanan

Tabel 14. Matriks Kerunutan

1 Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini berisi Spesifikasi Kebutuhan Perangkat lunak (SKPL) atau Software Requirement Specification (SRS) untuk perangkat lunak aplikasi penjualan mebel CV Cakra Kembar. Tujuan dari penulisan dokumen ini adalah untuk memberikan penjelasan mengenai perangkat lunak yang akan dibangun baik berupa gambaran umum maupun penjelasan yang detail. Pengguna dari dokumen ini adalah *developer* perangkat lunak untuk aplikasi penjualan mebel. Dokumen ini akan digunakan sebagai bahan acuan dalam pengembangan dan sebagai bahan evaluasi pasca-pengembangan aplikasi penjualan mebel CV Cakra Kembar.

1.2 Lingkup Masalah

Nama dari aplikasi kami adalah Perangkat lunak aplikasi penjualan mebel CV Cakra Kembar yang merupakan sebuah aplikasi berbasis web dimana nantinya dapat mendukung proses jual-beli mebel produksi CV Cakra Kembar. Hal yang dapat dilakukan oleh aplikasi ini adalah :

- a. Dapat melakukan *login* pada aplikasi penjualan mebel CV Cakra Kembar
- b. Dapat melihat mebel yang dijual
- c. Dapat melihat stok mebel
- d. Dapat membeli mebel tanpa harus datang ke toko
- e. Dapat melihat review dari pembeli lain
- f. Dapat memberikan review terhadap mebel yang sudah dibeli

1.3 Definisi dan Istilah

No.	Akronim / Singkatan	Keterangan
1	SKPL	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Merupakan hasil analisis yang berisi spesifikasi kebutuhan <i>user</i>
2	ERD	<i>Entity Relationship Diagram</i> Merupakan diagram yang menggambarkan relasi antara entitas dan atribut dari masing-masing entitas
3	DFD	<i>Data Flow Diagram</i> Diagram yang menggambarkan aliran data dan proses yang terjadi didalam sistem
4	Mebel	Perabot yang diperlukan, berguna, atau disukai, seperti barang atau benda yang dapat dipindah-pindah, digunakan untuk melengkapi rumah, kantor, dan sebagainya

Tabel 1 . Definisi Singkatan dan Akronim

1.4 Referensi

1. Roger S. Presman, Software Engineering, Seventh Edition
2. SKPL Mebel

1.5 Sistematika Pembahasan

Dokumen DPPL untuk perangkat lunak aplikasi penjualan mebel perusahaan Cakra Kembar ini berisi deskripsi kebutuhan pengembangan perangkat lunak secara rinci. Pengorganisasian dokumen dikelompokkan dalam empat bagian utama, yaitu :

Pendahuluan, berisi tujuan penulisan dokumen, lingkup masalah yang ditangani pada perangkat lunak yang akan dibangun, dan deskripsi umum dokumen.

Deskripsi Global Perangkat Lunak, berisi penjelasan perangkat lunak yang akan diimplementasikan di lingkungan pengguna secara global. Bagian ini terdiri dari perspektif produk, fungsi produk, karakteristik pengguna, batasan – batasan dan asumsi dan ketergantungan.

Deskripsi Rinci Kebutuhan, berisi hasil analisis terhadap kebutuhan perangkat lunak secara terperinci.

Lampiran, berisi informasi tambahan untuk memperjelas analisis pada dokumen ini.

2 Deskripsi Perancangan

2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi

Piranti lunak aplikasi pembelajaran akan dikembangkan pada lingkungan dengan spesifikasi sebagai berikut:

- Sistem Operasi: Microsoft Windows
- DBMS: MySQL
- Development tools: Microsoft Visual Studio
- Bahasa pemrograman: HTML, CSS, Javascript, PHP

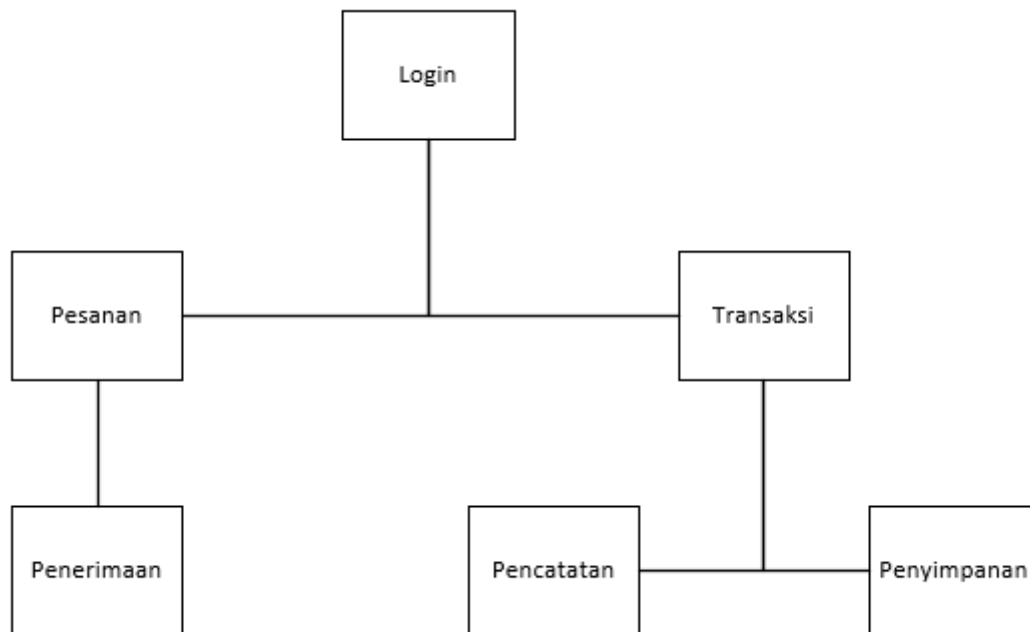
2.2 Proses Bisnis

Software ini akan melayani proses jual-beli mebel dari perusahaan mebel Cakra Kembar. Melalui software ini nantinya pembeli akan dimudahkan untuk memilih produk mebel yang ia sukai dan dapat mengetahui stok ketersediaan mebel. Pegawai dari perusahaan juga dapat menambahkan data tentang suatu produk ke dalam software dan database.

Dengan software ini proses jual-beli yang sebelumnya harus bertatap muka antara penjual dan pembeli bisa dilewati dengan langsung memilih mebel yang disukai oleh pembeli. Dengan proses yang cepat dan transparan akan mempercepat waktu dan memudahkan baik bagi penjual maupun pembeli.

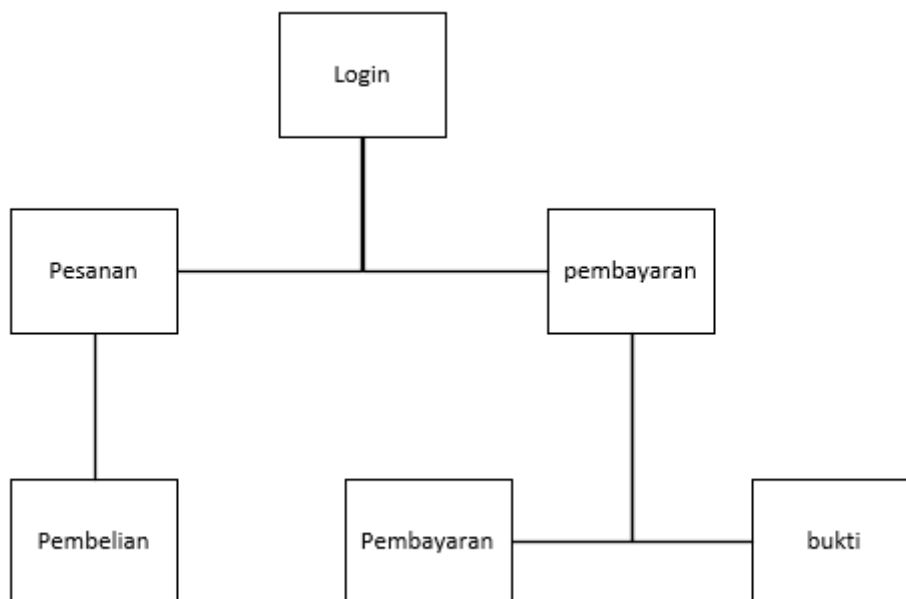
2.3 Dekomposisi Fungsional Modul

2.3.1 Dekomposisi Fungsional Modul Pegawai



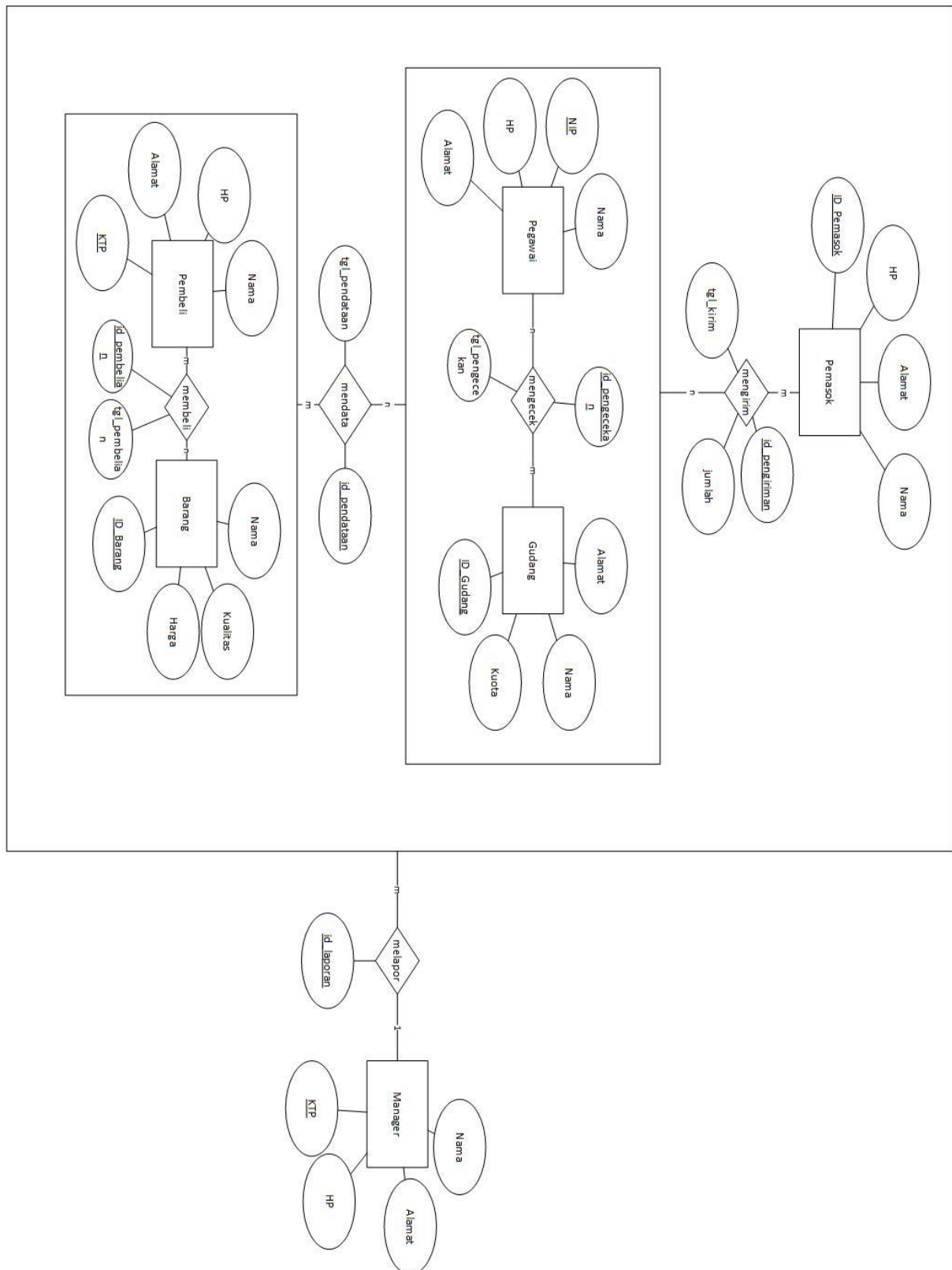
Gambar 2. Dekomposisi Fungsional Modul Pegawai

2.3.2 Dekomposisi Fungsional Modul Pembeli



Gambar 3. Dekomposisi Fungsional Modul Pembeli

2.4 Diagram Entity Relationship



Gambar 4. ERD

Dari ERD dapat diketahui bahwa pegawai memiliki kewenangan untuk mengurus barang dan mencatat data pembelian. Pegawai juga dapat melakukan pemesanan bahan baku kepada pemasok jika bahan baku mebel mulai menipis. Kemudian data-data tersebut diolah oleh pegawai untuk dilaporkan kepada manager.

2.5 Gambaran Umum Antarmuka Pengguna

Berikut adalah gambaran umum dari antar muka pengguna aplikasi:

1. Login

Dalam login ini pengguna berupa pembeli maupun pegawai dapat masuk ke dalam website dengan memasukkan data yang dibutuhkan. Jika data yang dimasukkan sesuai maka akan masuk ke tampilan utama. Jika tidak maka akan muncul notifikasi error. Data yang dimasukkan berupa username atau email dengan password dari akun tersebut.

2. Registrasi

Registrasi berguna untuk melakukan pendaftaran apabila masih belum mempunyai akun aplikasi penjualan mebel ini. Untuk registrasi ini pengguna memasukkan data berupa username, email, password, konfirmasi password, alamat, nomor telepon, nomor KTP, serta captcha.

3. Beli Barang

Digunakan oleh pembeli untuk membeli mebel. Pembeli memilih mebel yang mereka ingin dari katalog yang dihadirkan di halaman utama. Kemudian akan muncul kotak dialog untuk pembelian lebih lanjut. Dari jumlah yang ingin dibeli, alamat yang dituju untuk pengiriman mebel.

3 Perancangan Detail

3.1 Perancangan Basis Data

3.1.1.1 Struktur Tabel Pegawai

Nama File : db_Pegawai
Nama Tabel : Pegawai
Primary Key : NIP
Tempat Penyimpan : Harddisk
Volume : 100
Laju : 100

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
NIP	Varchar	20	Primary Key	Not Null
Nama	Varchar	30		Not Null
Telepon	Varchar	15		Not Null
Alamat	Varchar	30		Not Null
Username	Varchar	20		Not Null
Password	Varchar	20		Not Null

Tabel 2. Tabel Pegawai

3.1.1.2 Struktur Tabel Pembeli

Nama File : db_Pembeli
Nama Tabel : Pembeli
Primary Key : KTP
Tempat Penyimpan : Harddisk
Volume : 100.000
Laju : 10.000

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
KTP	Varchar	20	Primary Key	Not Null
Nama	Varchar	30		Not Null
Telepon	Varchar	15		Not Null
Alamat	Varchar	30		Not Null
Username	Varchar	20		Not Null
Password	Varchar	20		Not Null

Tabel 3. Tabel Pembeli

3.1.1.3 Struktur Tabel Mebel

Nama File : db_Mebel
Nama Tabel : Mebel
Primary Key : ide_Mebel
Tempat Penyimpan : Harddisk
Volume : 100.000
Laju : 10.000

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
Ide_Mebel	Varchar	20	Primary Key	Not Null
Nama	Varchar	30		Not Null
Kualitas	Varchar	15		Not Null
Harga	Varchar	30		Not Null

Tabel 4. Tabel Mebel

3.1.1.4 Struktur Tabel Pemasok

Nama File : db_Pemasok
Nama Tabel : Pemasok
Primary Key : ide_Pemasok
Tempat Penyimpan : Harddisk
Volume : 100
Laju : 100

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
Ide_Pemasok	Varchar	20	Primary Key	Not Null
Nama	Varchar	30		Not Null
Telepon	Varchar	15		Not Null
Alamat	Varchar	30		Not Null

Tabel 5. Tabel Pemasok

3.1.1.5 Struktur Tabel Membeli

Nama File : db_Membeli
Nama Tabel : Membeli
Primary Key : id_Pembelian
Tempat Penyimpan : Harddisk
Volume : 100.000
Laju : 10.000

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
Id_pembelian	Varchar	20	Primary Key	Not Null
Tgl_pembelian	Date			Not Null

Tabel 6. Tabel Membeli

3.1.1.6 Struktur Tabel Mengirim

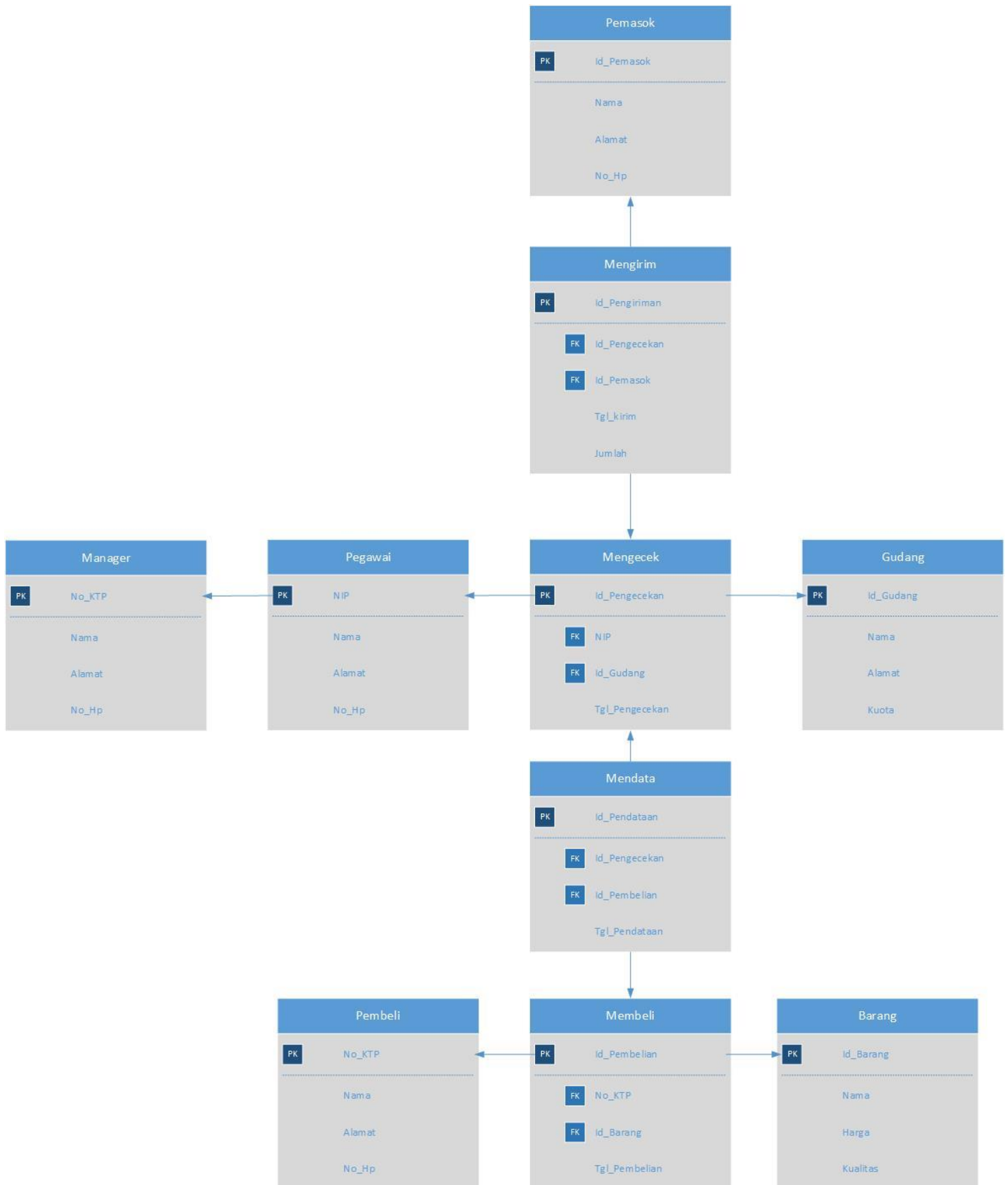
Nama File : db_Mengirim
 Nama Tabel : Mengirim
 Primary Key : id_Pengiriman
 Tempat Penyimpan : Harddisk
 Volume : 100.000
 Laju : 10.000

Tabel 7. Tabel Mengirim

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
Id_Pengiriman	Varchar	20	Primary Key	Not Null
Tgl_kirim	date			Not Null
jumlah	integer	15		Not Null

3.1.1.7

Diagram Relasi



Gambar 5. Diagram Relasi

3.1.1.8 Skema Relasi

- a. Pembeli = (No._KTP, Nama, Alamat, No._Hp)
- b. Pegawai = (NIP, Nama, Alamat, No._Hp)
- c. Barang = (id_Barang, Nama, Harga, Kualitas)
- d. Gudang = (id_Gudang, Nama, Alamat, Kuota)
- e. Pemasok = (id_Pemasok, Nama, Alamat, No._Hp)
- f. Manager = (No._KTP, Nama, Alamat, No._Hp)

3.2 PSPEC (Process Specification)

Bahasa Alami

Proses 1.1

Nama Proses: Pengecekan Stok Barang

Baca data stok barang

Selama masih ada data stok barang pada Gudang

Cari data kunci barang pada penyimpanan

Jika data kunci sudah ada dalam penyimpanan maka:

Tampilkan data barang

Jika data kunci belum ada pada penyimpanan maka:

Tampilkan notifikasi kalau data barang tidak ada

Tutup Pengecekan

Proses 1.2

Nama Proses: Pemesanan Stok

Pegawai mendapat notifikasi ketersediaan stok

Jika stok masih ada maka:

Pegawai tidak perlu melakukan pemesanan ke pemasok

Jika stok tidak ada atau kurang maka:

Pegawai melakukan pemesanan ke pemasok

Tutup sistem pemesanan stok

Proses 1.3

Nama Proses: Pembayaran Stok

Buka database transaksi

Jika bahan baku bisa dikirim maka:

Pemasok mendapat bukti pembayaran

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	DPPL-12-04	Halaman 16 dari 29
Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom		

Info transaksi masuk ke database
Tutup sistem pembayaran stok

Proses 1.4

Nama Proses: Produksi Barang

Membuka sistem produksi

Menerima info ketersediaan bahan baku

Jika terdapat stok bahan baku maka:

Pegawai melakukan pengolahan bahan baku menjadi mebel

Mebel jadi dan stok bahan baku disimpan digudang

Info stok Mebel jadi masuk ke database barang dan didata

Jika stok kurang:

Melakukan proses pemesanan

Tutup proses produksi barang

Proses 2.1

Nama Proses: Login

Mengakses sistem penjualan

Jika cek user ditemukan

Sistem akan menampilkan notifikasi login sukses

Jika cek user tidak ditemukan

Sistem akan menampilkan notifikasi login gagal

Tutup sistem login

Proses 2.2

Nama Proses: Proses Pemesanan

Buka sistem pemesanan

Pembeli akan memasukkan data pemesanan

Pegawai menerima notifikasi pemesanan

Jika info pemesanan tersedia maka:

Pegawai memasukkan data transaksi

Jika info pemesanan tidak tersedia maka:

Pembeli mendapat notifikasi jika barang pesanan tidak tersedia

Tutup proses Pemesanan

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	DPPL-12-04	Halaman 17 dari 29
Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom		

Proses 2.3

Nama Proses: Proses Transaksi

Jika stok mebel tersedia maka:

Pegawai menginputkan data transaksi

Info transaksi mebel masuk ke database transaksi

Tutup proses transaksi

Proses 2.4

Nama Proses: Proses Pembayaran Mebel

Jika stok mebel tersedia maka:

Pembeli melakukan pembayaran

Pembeli mendapat bukti pembayaran

Tutup proses pembayaran mebel

Proses 3.1

Nama Proses: Proses pembuatan laporan barang

Buka database barang

Mendata isi database

Tutup sistem laporan barang

Proses 3.2

Nama Proses: Proses pembuatan laporan transaksi

Buka database transaksi

Mendata isi database

Tutup sistem laporan transaksi

Proses 3.3

Nama Proses: Laporan Akhir

Buka sistem laporan akhir

Menerima info dari database barang

Menerima info dari database transaksi

Mengolah info menjadi satu kesatuan

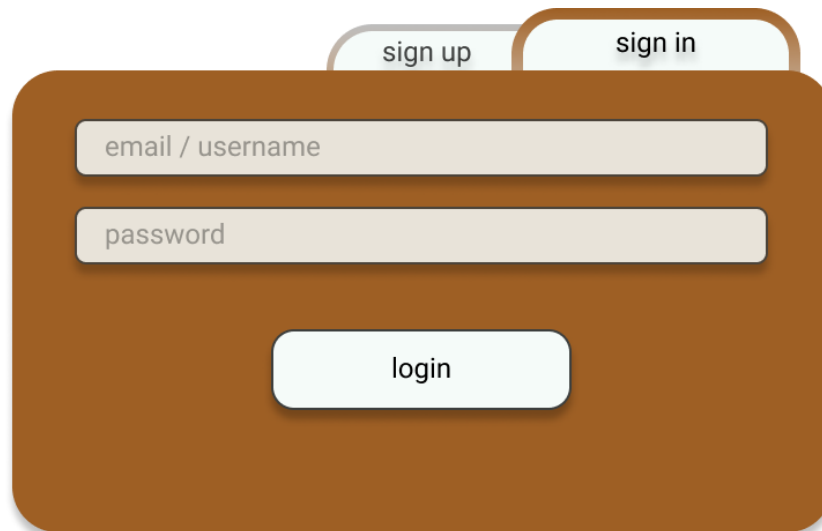
Manager mendapat notifikasi laporan akhir

Tutup sistem laporan akhir

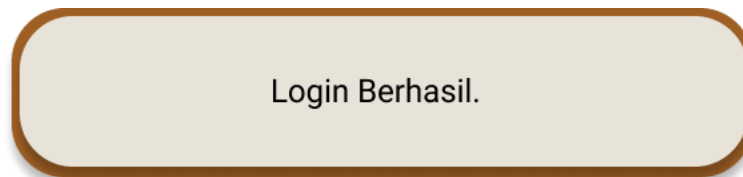
3.3 Perancangan User Interface

3.3.1 Desain User Interface Layar Monitor

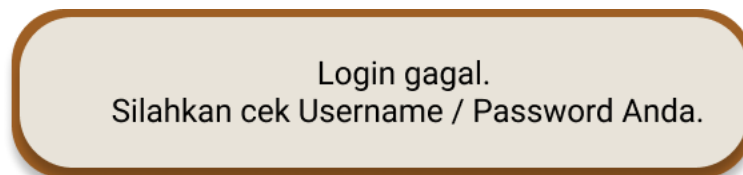
3.3.1.1 Login

The image shows a login form with a brown background. At the top, there are two tabs: 'sign up' and 'sign in'. Below the tabs, there are two input fields: 'email / username' and 'password'. A 'login' button is centered below the input fields.

Gambar 6. Login

The image shows a rounded rectangular box with a brown border and a light beige background. Inside the box, the text 'Login Berhasil.' is centered.

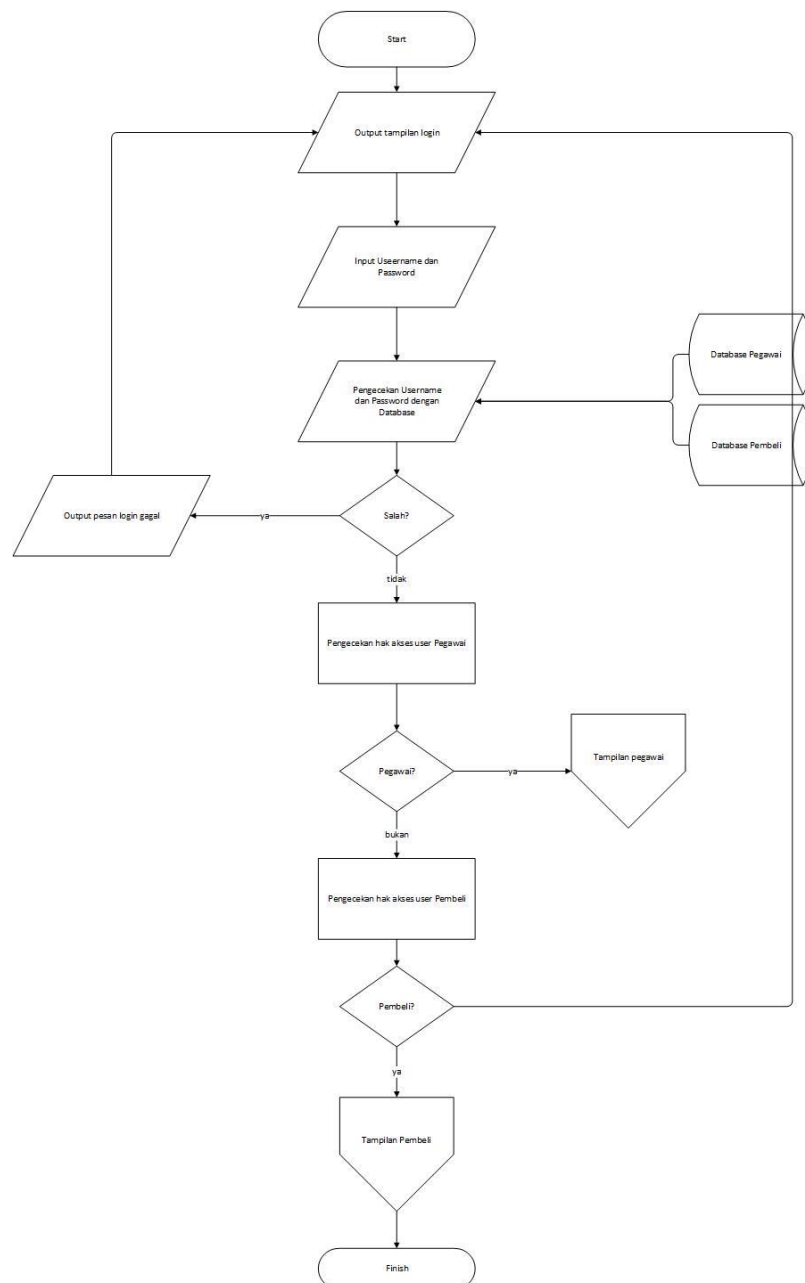
Gambar 7. Login berhasil

The image shows a rounded rectangular box with a brown border and a light beige background. Inside the box, the text 'Login gagal. Silahkan cek Username / Password Anda.' is centered.

Gambar 8. Login Gagal

Jenis Objek	Nama Objek	Keterangan
Button	Login	Masuk ke dalam sistem
	Sign In	Memilih tampilan login
	Sign Up	Memilih tampilan registrasi
Text Block	Email/ Username	Memasukkan email atau username pengguna
	Password	Memasukkan password pengguna

Tabel 8. Deskripsi Objek Login



Gambar 9. Flowchart Login

Dalam login ini pengguna berupa pembeli maupun pegawai dapat masuk ke dalam website dengan memasukkan data yang dibutuhkan. Jika data yang dimasukkan sesuai maka akan masuk ke tampilan utama. Jika tidak maka akan muncul notifikasi error. Data yang dimasukkan berupa username atau email dengan password dari akun tersebut.

3.3.1.2 Daftar

sign up

sign in

username

email

password

repeat password

alamat

no hp

no ktp

1 + 1 = ...

enter verification code...

sign me up

Gambar 10. Pendaftaran

Jenis Objek	Nama Objek	Keterangan
Button	Sign Me Up	Mendaftarkan akun
	Sign In	Memilih tampilan login
	Sign Up	Memilih tampilan registrasi
Text Block	Email/ Username	Memasukkan email atau username calon pengguna
	Password	Memasukkan password calon pengguna
	Username	Memasukkan username calon pengguna
	Repeat Password	Memastikan password calon pengguna
	alamat	Memasukkan alamat calon pengguna
	No. Hp	Memasukkan nomor telepon calon pengguna
	No. KTP	Memasukkan nomor KTP calon pengguna
	Enter Verification Code	Memasukkan kode Chapta

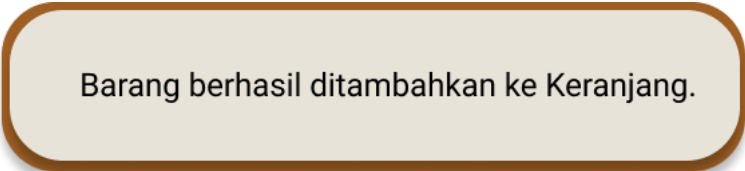
Tabel 9. Deskripsi Objek Daftar

Registrasi berguna untuk melakukan pendaftaran apabila masih belum mempunyai akun aplikasi penjualan mebel ini. Untuk registrasi ini pengguna memasukkan data berupa username, email, password, konfirmasi password, alamat, nomor telepon, nomor KTP, serta chapta.

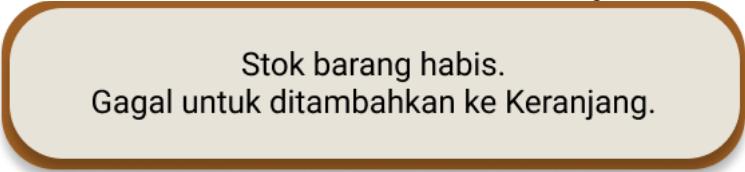
3.3.1.3 Daftar Katalog Produk (Pembeli)



Gambar 11. Katalog utama



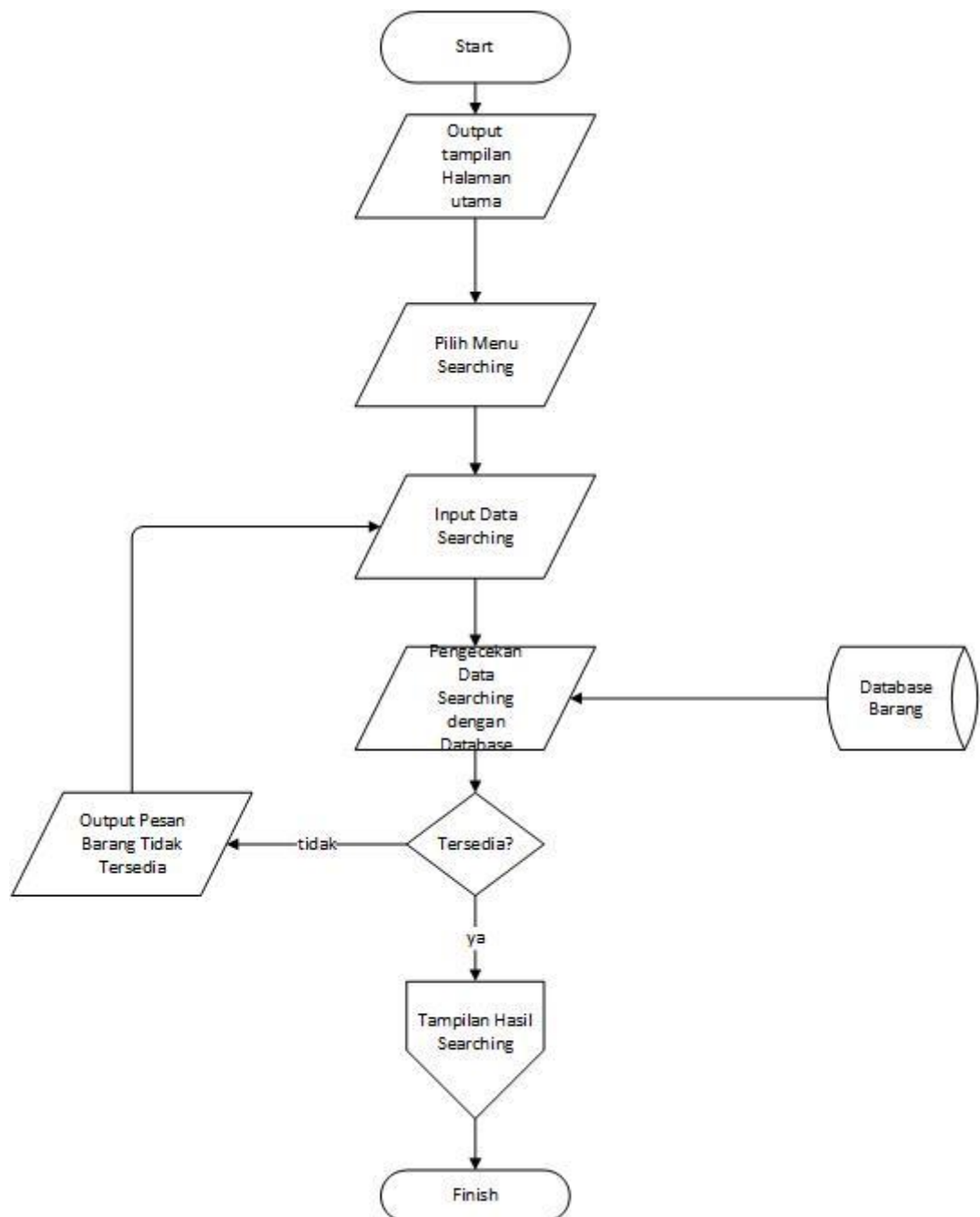
Gambar 12. Berhasil menambahkan barang



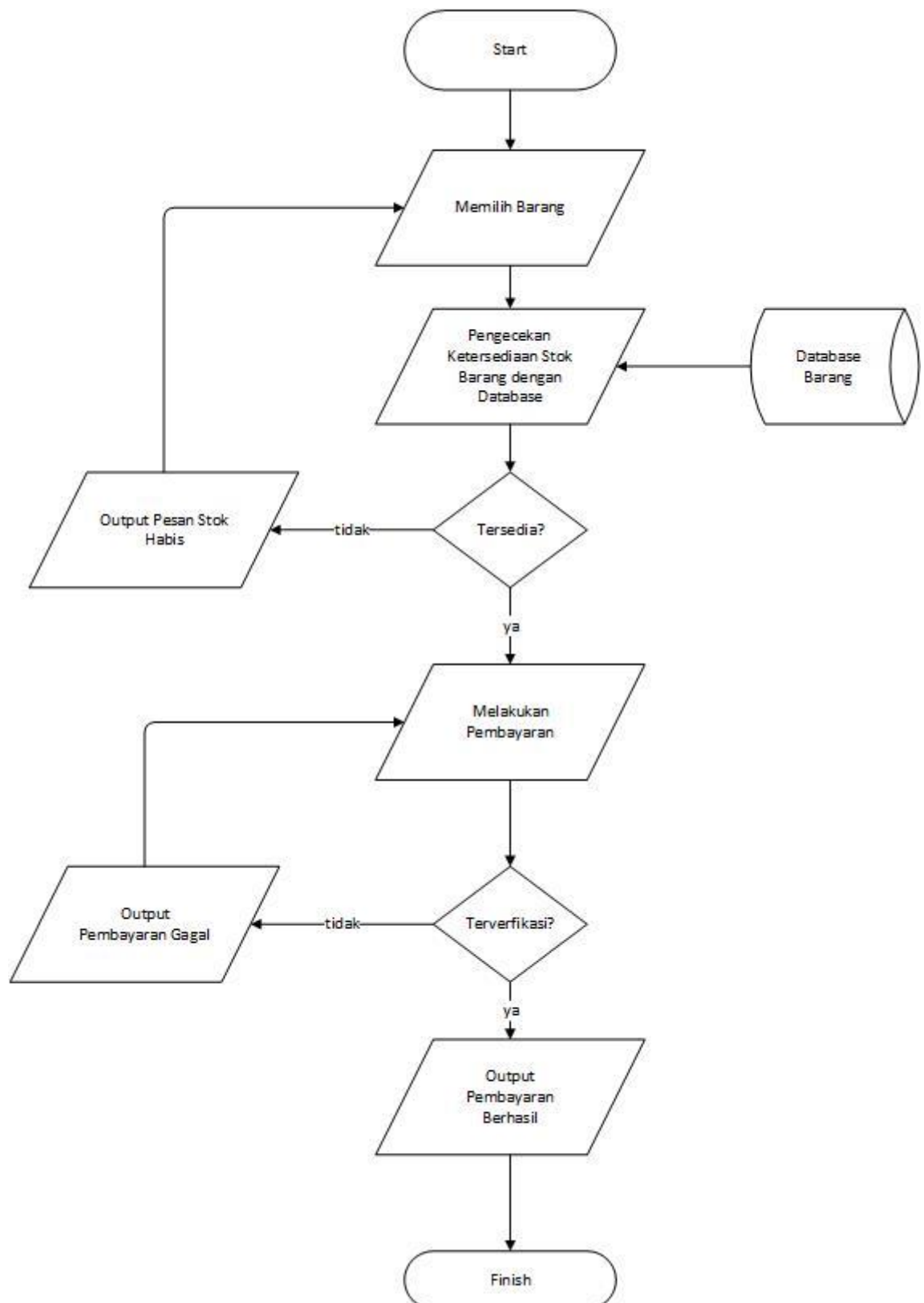
Gambar 13. Gagal menambahkan barang

Jenis Objek	Nama Objek	Keterangan
Button	Tambah	Menambah barang ke dalam keranjang belanja
Text Block	Cari Barang	Mencari barang
Ikon	Keranjang	Masuk ke dalam keranjang belanja
Picture	Barang	Menampilkan mebel yang dijual

Tabel 10. Deskripsi Objek Katalog Produk Pembeli



Gambar 14. Flowchart Cari Barang



Gambar 15. Flowchart Beli

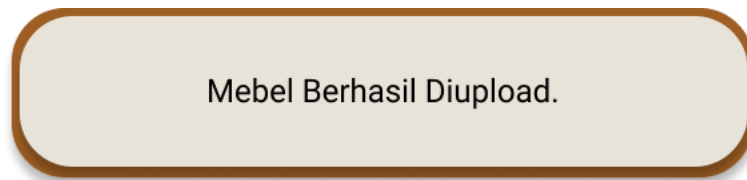
Dalam Daftar Produk atau katalog ini pembeli dapat membeli mebel. Mereka bisa menambahkan mebel yang ada di dalam katalog ke dalam keranjang belanja mereka.

3.3.1.4 Daftar Katalog Produk (Pegawai)

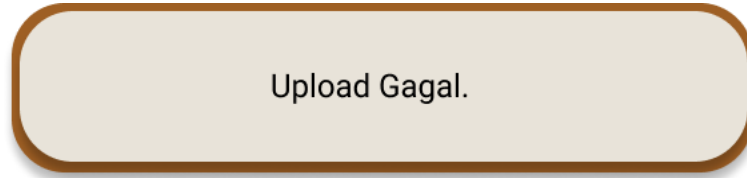


Gambar 16. Daftar Katalog Produk

Gambar 17. Form Upload Mebel



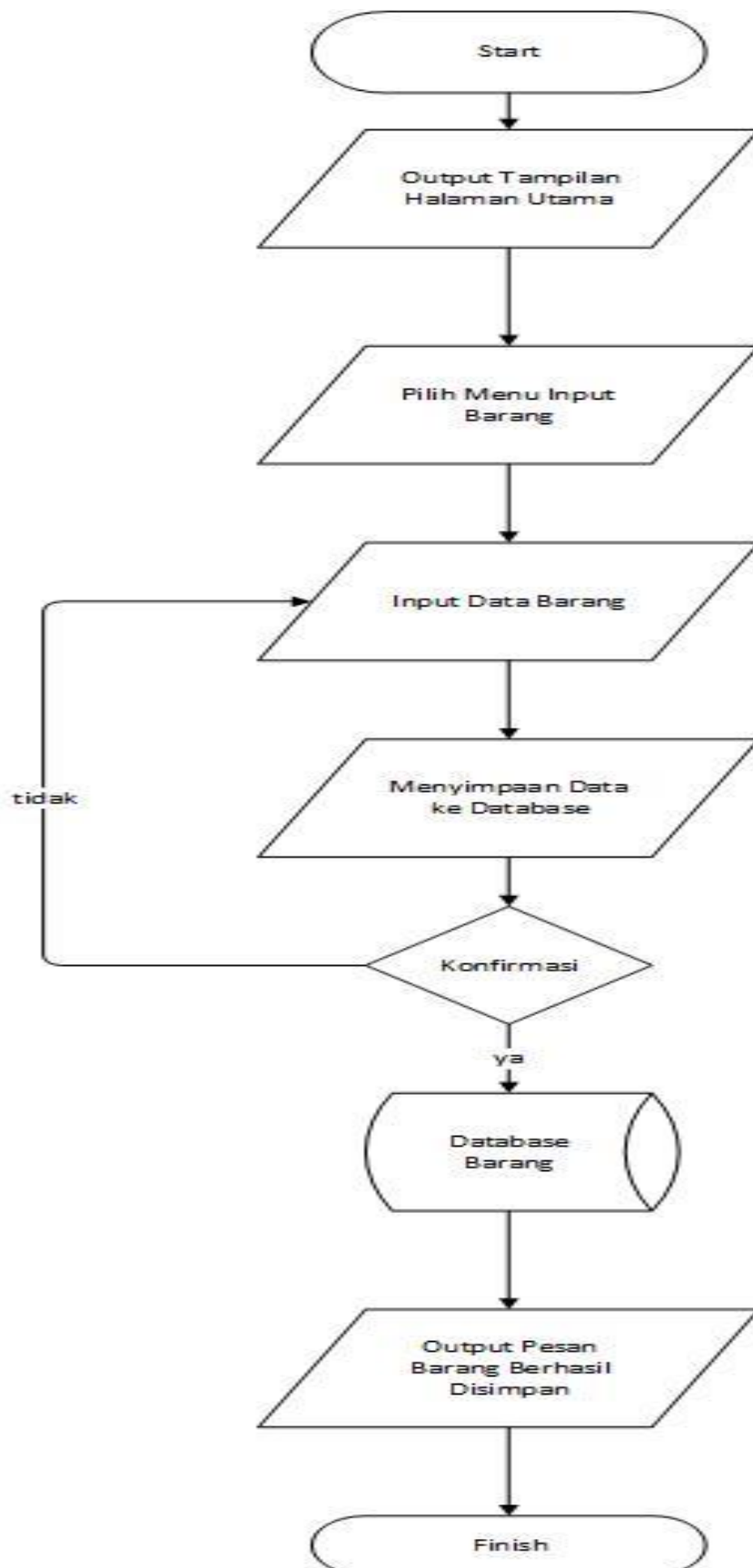
Gambar 18. Berhasil Upload



Gambar 19. Gagal Upload

Jenis Objek	Nama Objek	Keterangan
Button	Upload Mebel Baru	Menambah mebel baru ke dalam katalog
	Edit	Mengedit data mebel yang telah diunggah
	Hapus	Menghapus mebel yang ada di katalog
	Browse	Mengunggah gambar pada form upload mebel
	Upload	Mengunggah data mebel yang telah diisi pada form upload mebel
	Batal	Membatalkan pengunggahan mebel pada katalog
Text Block	Nama	Mencari barang
	Jenis	Mengisi jenis mebel yang akan diunggah
	Bahan Dasar	Mengisi bahan dasar mebel yang akan diunggah
	Warna	Mengisi warna dari mebel yang akan diunggah
	Berat	Mengisi berat dari mebel yang akan diunggah
	Dimensi	Mengisi dimensi dari mebel yang akan diunggah
	Harga	Mengisi harga dari mebel yang akan diunggah
	Cari Barang	Mencari barang

Tabel 11. Deskripsi Objek Katalog Produk Pembeli



Gambar 20. Flowchart Upload Mebel

Dalam Daftar Produk atau katalog untuk pegawai ini lebih dikhususkan untuk menambah produk pada katalog, mengedit keterangan, ataupun menghapus barang dari katalog.

3.3.2 Desain *Printed Report*

Berikut adalah desain laporan Aplikasi Penjualan Mebel CV Cakra Kembar yang dikerjakan oleh pegawai dengan mengakses database

g. Contoh Laporan Stok Barang

DATA LAPORAN STOK BARANG				
Bulan: April				
No	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah Barang	Harga
1.	K_ARJ	Kursi Arjuna	14	300.000
2.	K_MEL	Kursi Melani	12	250.000
3.	K_BRA	Kursi Brahmana	10	280.000
4.	M_ARJ	Meja Arjuna	10	420.000
5.	M_MEL	Meja Melani	6	400.000
6.	M_BRA	Meja Brahmana	8	380.000

Tabel 12. Contoh Laporan Stok Barang Bulanan

h. Laporan Transaksi

DATA LAPORAN TRANSAKSI								
Bulan: April								
No.	Kode Transaksi	Nama Barang	Jumlah Barang	Tgl Pembelian	Id_Pembeli	Nama Pembeli	Alamat	Total
1.	T0001	Kursi Arjuna	1	04/04/2018	P0001	Paijo	Jl. Bareng aku No. 234	720.000
		Meja Arjuna	1					
2.	T0002	Kursi Brahmana	2	12/04/2018	P0002	Tukimin	Jl. Bareng aku No. 123	560.000
3.	T0003	Meja Arjuna	10	18/04/2018	P0003	Johan	Jl. Aja sana sendiri No. 01	4.200.000
4.	T0004	Meja Melani	6	20/04/2018	P0004	Gigas	Jl. Entah apa namanya No. 11	2.400.000

Tabel 13. Contoh Laporan Transaksi Penjualan Bulanan

4 Matriks Kerunutan

Berikut adalah matriks kerunutan dari DPPL Aplikasi Penjualan Mebel CV Cakra Kembar

Sub bab DPPL	Sub bab SKPL
DPPL Sub Bab 3.1 Perancangan Basis Data	SKPL Sub Bab 3.3.1 Kamus Data,
DPPL Sub Bab 3.2 PSPEC (Process Specification)	SKPL Sub Bab 3.2.2 Spesifikasi Proses
DPPL Sub Bab 2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi	SKPL Sub Bab 3.1.3 Antarmuka Perangkat Lunak
DKPL Sub Bab 2.5 Gambaran Umum Antar Muka Pengguna	SKPL Sub Bab 3.2 Kebutuhan Fungsional

Tabel 14. Matriks Kerunutan