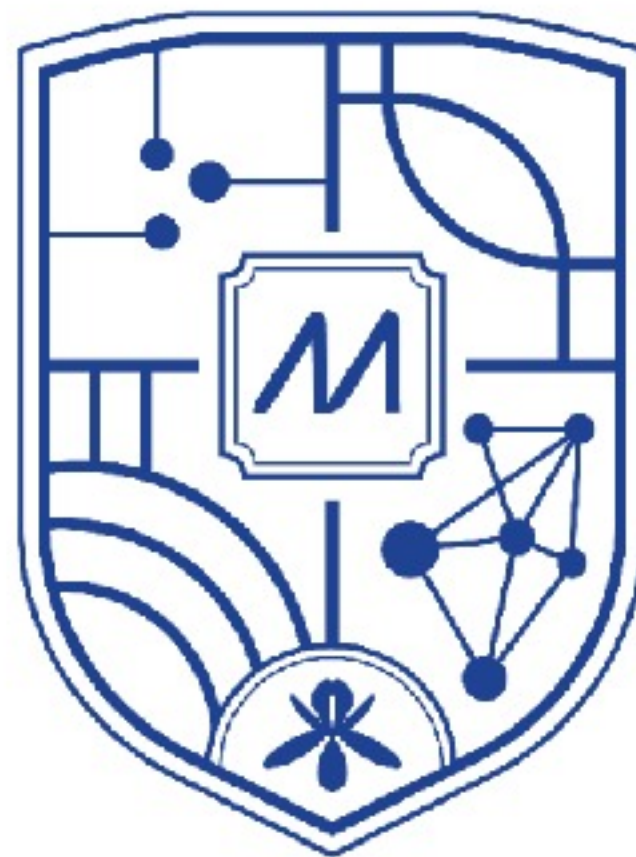


**PENGEMBANGAN APLIKASI MANAJEMEN PEMBELIAN,
PENJUALAN DAN PERSEDIAAN BARANG BERBASIS
DESKTOP PADA TOKO BENUA JAYA COMPUTER
DENGAN METODE *WATERFALL***

SKRIPSI

Oleh:

**EDWARD KERRY MAHCHRISTO
NIM. 221120219
KENDRY KWOK
NIM. 221120245**



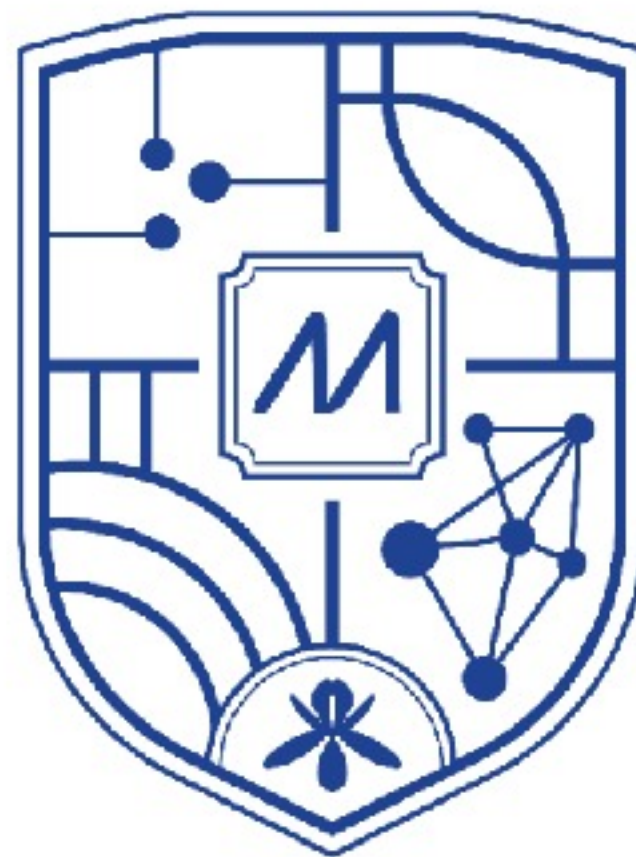
**PROGRAM STUDI S-1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS INFORMATIKA
UNIVERSITAS MIKROSKIL
MEDAN
2026**

**DEVELOPMENT OF A DESKTOP-BASED PURCHASING, SALES,
AND INVENTORY MANAGEMENT APPLICATION FOR BENUA
JAYA COMPUTER STORE USING THE
WATERFALL METHOD**

UNDERGRADUATE THESIS

By:

**EDWARD KERRY MAHCHRISTO
ID NUMBER. 221120219
KENDRY KWOK
ID NUMBER. 221120245**



**UNDERGRADUATE PROGRAM OF INFORMATION SYSTEM
FACULTY OF INFORMATICS
UNIVERSITAS MIKROSKIL
MEDAN
2026**

LEMBARAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN APLIKASI MANAJEMEN PEMBELIAN, PENJUALAN DAN PERSEDIAAN BARANG BERBASIS DESKTOP PADA TOKO BENUA JAYA COMPUTER DENGAN METODE *WATERFALL*

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Persyaratan Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana
Program Studi S-1 Sistem Informasi

Oleh:

EDWARD KERRY MAHCHRISTO

NIM. 221120219

KENDRY KWOK

NIM. 221120245

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I,



Handoko, S.Kom., M.MSI.

Dosen Pembimbing II,



Zulpa Salsabila, S.Kom., M.M.S.I.

Medan, 29 Juli 2026

Diketahui dan Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi
S-1 Sistem Informasi,



Tri Wulandari Ginting, S.Kom., M.Kom.

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang membuat pernyataan ini adalah mahasiswa Program Studi S-1 Sistem Informasi Universitas Mikroskil Medan dengan identitas mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Edward Kerry Mahchristo

NIM : 221120219

Saya telah melaksanakan penelitian dan penulisan Tugas Akhir dengan judul dan tempat penelitian sebagai berikut:

Judul Tugas Akhir : Pengembangan Aplikasi Manajemen Pembelian, Penjualan dan Persediaan Barang Berbasis Desktop Pada Toko Benua Jaya Computer Dengan Metode *Waterfall*

Tempat Penelitian : Toko Benua Jaya Computer

Alamat Tempat Penelitian : Jl. Putri Merak Jingga No.76, Kesawan, Kec. Medan Bar., Kota Medan, Sumatera Utara 20236

No Telp. Tempat Penelitian : 081370597168

Sehubungan dengan Tugas Akhir tersebut, dengan ini saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penelitian dan penulisan Tugas Akhir tersebut merupakan hasil karya saya sendiri (tidak menyuruh orang lain yang mengerjakannya) dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar. Bila di kemudian hari ternyata terbukti bahwa bukan saya yang mengerjakannya (membuatnya), maka saya bersedia dikenakan sanksi yang telah ditetapkan oleh Universitas Mikroskil Medan, yakni pencabutan ijazah yang telah saya terima dan ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mikroskil Medan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas Tugas Akhir saya beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, Universitas Mikroskil Medan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya, secara keseluruhan atau hanya sebagian atau hanya ringkasannya saja dalam bentuk format tercetak dan/atau elektronik, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Menyatakan juga bahwa saya akan mempertahankan hak eksklusif saya untuk menggunakan seluruh atau sebagian isi Tugas Akhir saya guna pengembangan karya di masa depan, misalnya dalam bentuk artikel, buku, ataupun perangkat lunak/sistem informasi.

Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sungguh-sungguh, dalam keadaan sadar dan tanpa ada tekanan dari pihak manapun.

Medan, 01 Juli 2026

Saya yang membuat pernyataan,



Edward Kerry Mahchristo

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang membuat pernyataan ini adalah mahasiswa Program Studi S-1 Sistem Informasi Universitas Mikroskil Medan dengan identitas mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Kendry Kwok

NIM : 221120245

Saya telah melaksanakan penelitian dan penulisan Tugas Akhir dengan judul dan tempat penelitian sebagai berikut:

Judul Tugas Akhir : Pengembangan Aplikasi Manajemen Pembelian, Penjualan dan Persediaan Barang Berbasis Desktop Pada Toko Benua Jaya Computer Dengan Metode *Waterfall*

Tempat Penelitian : Toko Benua Jaya Computer

Alamat Tempat Penelitian : Jl. Putri Merak Jingga No.76, Kesawan, Kec. Medan Bar., Kota Medan, Sumatera Utara 20236

No Telp. Tempat Penelitian : 081370597168

Sehubungan dengan Tugas Akhir tersebut, dengan ini saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penelitian dan penulisan Tugas Akhir tersebut merupakan hasil karya saya sendiri (tidak menyuruh orang lain yang mengerjakannya) dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar. Bila di kemudian hari ternyata terbukti bahwa bukan saya yang mengerjakannya (membuatnya), maka saya bersedia dikenakan sanksi yang telah ditetapkan oleh Universitas Mikroskil Medan, yakni pencabutan ijazah yang telah saya terima dan ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mikroskil Medan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas Tugas Akhir saya beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, Universitas Mikroskil Medan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya, secara keseluruhan atau hanya sebagian atau hanya ringkasannya saja dalam bentuk format tercetak dan/atau elektronik, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Menyatakan juga bahwa saya akan mempertahankan hak eksklusif saya untuk menggunakan seluruh atau sebagian isi Tugas Akhir saya guna pengembangan karya di masa depan, misalnya dalam bentuk artikel, buku, ataupun perangkat lunak/sistem informasi.

Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sungguh-sungguh, dalam keadaan sadar dan tanpa ada tekanan dari pihak manapun.

Medan, 01 Juli 2026

Saya yang membuat pernyataan,



Kendry Kwok

PENGEMBANGAN APLIKASI MANAJEMEN PEMBELIAN, PENJUALAN DAN PERSEDIAAN BARANG BERBASIS DESKTOP PADA TOKO BENUA JAYA COMPUTER DENGAN METODE *WATERFALL*

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi mendorong berbagai bidang usaha untuk menerapkan sistem manajemen pembelian, penjualan, dan persediaan barang guna meningkatkan efisiensi operasional serta akurasi pengelolaan data. Toko Benua Jaya Computer masih melakukan pencatatan transaksi penjualan, pembelian, dan persediaan secara konvensional menggunakan nota tulis tangan dan pembukuan. Proses tersebut menyebabkan pencatatan ganda, meningkatkan risiko kesalahan *input* data, serta menyulitkan pemantauan stok barang. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dikembangkan aplikasi manajemen pembelian, penjualan, dan persediaan barang berbasis desktop menggunakan metode *Waterfall* yang meliputi tahapan analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Aplikasi yang dikembangkan mampu mengintegrasikan proses pembelian, penjualan, dan pengelolaan persediaan dalam satu sistem sehingga setiap transaksi dapat dicatat secara langsung dan informasi stok diperbarui secara otomatis. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan proses pencatatan transaksi menjadi lebih efisien, risiko kesalahan dalam pengelolaan data dapat diminimalkan, serta informasi persediaan barang menjadi lebih akurat sehingga dapat mendukung pengambilan keputusan dalam pengelolaan stok barang. Dengan demikian, aplikasi yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan efektivitas operasional dan kualitas pengelolaan data pada Toko Benua Jaya Computer.

Kata Kunci: aplikasi desktop, manajemen pembelian, manajemen penjualan, persediaan barang, metode *Waterfall*.

Abstract

Advances in information technology have encouraged businesses to implement purchasing, sales, and inventory management systems to improve operational efficiency and data management accuracy. Benua Jaya Computer Store still records sales, purchasing, and inventory transactions conventionally using handwritten receipts and accounting books. This process results in duplicate record-keeping, increases the risk of data entry errors, and makes inventory monitoring more difficult. To address these issues, a desktop-based purchasing, sales, and inventory management application was developed using the Waterfall method, which consists of the stages of requirements analysis, system design, implementation, testing, and maintenance. The developed application integrates purchasing, sales, and inventory management into a single system, allowing transactions to be recorded directly while inventory data is updated automatically. With the implementation of this application, the transaction recording process is expected to become more efficient, the risk of errors in data management can be minimized, and inventory information can become more accurate, thereby supporting decision-making in inventory management. Therefore, the developed application is expected to improve operational effectiveness and the quality of data management at Benua Jaya Computer Store.

Keywords: *desktop application, purchasing management, sales management, inventory management, Waterfall method.*

KATA PENGANTAR

Ucapan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul **“Pengembangan Aplikasi Manajemen Pembelian, Penjualan dan Persediaan Barang Berbasis Desktop Pada Toko Benua Jaya Computer Dengan Metode *Waterfall*”**. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi, Universitas Mikroskil Medan.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis telah mendapatkan banyak bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Handoko, S.Kom., M.MSI., selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak melakukan bimbingan serta memberikan arahan yang baik dengan sabar agar Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan baik.
2. Ibu Zulpa Salsabila, S.Kom., M.M.S.I., selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak melakukan bimbingan serta memberikan arahan yang baik dengan sabar agar Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan baik.
3. Bapak Hardy, S.Kom., M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Mikroskil Medan.
4. Bapak Sunaryo Winardi, S.Kom., M.T., selaku Dekan Fakultas Informatika, Universitas Mikroskil Medan.
5. Ibu Tri Wulandari Ginting, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi S-1 Sistem Informasi, Universitas Mikroskil Medan.
6. Bapak Ivan Dika Lesmana, S.Kom., M.Kom., selaku Sekretaris Program Studi Sistem Informasi, Universitas Mikroskil Medan.
7. Bapak dan Ibu Dosen yang telah mendidik serta memberikan pengarahan dan masukan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir ini masih terdapat kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan tugas akhir ini.

Medan, 29 Juli 2026

Edward Kerry Mahchristo & Kendry Kwok

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat	3
1.5 Ruang Lingkup.....	3
BAB II KAJIAN LITERATUR.....	5
2.1 Konsep Sistem Informasi.....	5
2.1.1 Sistem	5
2.1.2 Informasi.....	7
2.1.3 Sistem Informasi.....	8
2.2 Tahapan Pengembangan Sistem Dengan Metode <i>Waterfall</i>	11
2.3 <i>Tools</i> Pengembangan Sistem	13
2.3.1 <i>Flowchart</i>	13
2.3.2 <i>Use Case Diagram</i>	16
2.3.3 <i>Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Service (PIECES)</i>	20
2.3.4 <i>Black Box Testing</i>	21
2.4 Pembelian.....	24
2.5 Penjualan.....	25
2.6 Persediaan	25
BAB III TAHAPAN PELAKSANAAN	27
3.1 Metodologi Pengembangan Sistem.....	27
3.2 Perencanaan	30
3.2.1 Gambaran Umum Toko	30
3.2.2 Struktur Organisasi Toko	31

3.2.3 Proses Bisnis Berjalan	32
3.3 Analisis	38
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsionalitas	38
3.3.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsionalitas	64
3.4 Desain	66
3.4.1 Desain Tampilan Sistem.....	66
3.4.2 Desain Basis Data Sistem.....	117
3.4.3 Desain Relasi Basis Data.....	128
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	129
4.1 Hasil	129
4.1.1 Hasil Tampilan Menu.....	129
4.1.2 Hasil Tampilan Masukan Sistem.....	136
4.1.3 Hasil Tampilan Keluaran Sistem.....	161
4.2 Pembahasan.....	184
4.2.1 Pengujian	184
4.2.2 Kebutuhan Sumber Daya.....	189
4.2.3 Kelebihan dan Kekurangan	190
BAB V PENUTUP	193
5.1 Kesimpulan	193
5.2 Saran	193
DAFTAR PUSTAKA	195
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	197

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Metode <i>Waterfall Model</i>	12
Gambar 2.2 Contoh Penggambaran <i>Flowchart</i> Dasar.....	16
Gambar 2.3 <i>Use Case Diagram E-Commerce</i> Sederhana.....	18
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Alur Tahapan Metodologi <i>Waterfall Model</i>	27
Gambar 3.2 Peta Lokasi Toko Benua Jaya Computer	31
Gambar 3.3 Struktur Organisasi Toko Benua Jaya Computer.....	31
Gambar 3.4 Kegiatan Proses Bisnis di Toko Benua Jaya Computer.....	33
Gambar 3.5 <i>Flowchart</i> Proses Bisnis Berjalan Pembelian Barang	34
Gambar 3.6 <i>Flowchart</i> Proses Bisnis Berjalan Penjualan Barang	35
Gambar 3.7 <i>Flowchart</i> Proses Bisnis Berjalan Persediaan Barang.....	36
Gambar 3.8 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan	39
Gambar 3.9 Desain Masukan <i>Form Login</i>	67
Gambar 3.10 Desain Masukan <i>Form</i> Cari dan <i>Input</i> Master Pengguna.....	68
Gambar 3.11 Desain Masukan <i>Form</i> Cari dan <i>Input</i> Master Pelanggan.....	69
Gambar 3.12 Desain Masukan <i>Form</i> Cari dan <i>Input</i> Master Pemasok.....	70
Gambar 3.13 Desain Masukan <i>Form</i> Cari dan <i>Input</i> Master Kategori	71
Gambar 3.14 Desain Masukan <i>Form</i> Cari dan <i>Input</i> Master Merek.....	72
Gambar 3.15 Desain Masukan <i>Form</i> Cari dan <i>Input</i> Master Satuan	73
Gambar 3.16 Desain Masukan <i>Form</i> Cari dan <i>Input</i> Master Produk.....	74
Gambar 3.17 Desain Masukan <i>Form</i> Cari Transaksi Pemesanan Pembelian	75
Gambar 3.18 Desain Masukan <i>Form Input</i> Transaksi Pemesanan Pembelian	76
Gambar 3.19 Desain Masukan <i>Form</i> Cari Transaksi Penerimaan Barang/Pembelian	77
Gambar 3.20 Desain Masukan <i>Form Input</i> Transaksi Penerimaan Barang/Pembelian	78
Gambar 3.21 Desain Masukan <i>Form</i> Cari Transaksi Retur Pembelian.....	79
Gambar 3.22 Desain Masukan <i>Form Input</i> Transaksi Retur Pembelian	80
Gambar 3.23 Desain Masukan <i>Form</i> Cari Transaksi Pelunasan Hutang	81
Gambar 3.24 Desain Masukan <i>Form Input</i> Transaksi Pelunasan Hutang.....	82
Gambar 3.25 Desain Masukan <i>Form</i> Cari Transaksi Penjualan.....	83
Gambar 3.26 Desain Masukan <i>Form Input</i> Transaksi Penjualan	84
Gambar 3.27 Desain Masukan <i>Form</i> Cari Transaksi Retur Penjualan.....	85
Gambar 3.28 Desain Masukan <i>Form Input</i> Transaksi Retur Penjualan	86

Gambar 3.29 Desain Masukan <i>Form</i> Cari Transaksi Pelunasan Piutang	87
Gambar 3.30 Desain Masukan <i>Form Input</i> Transaksi Pelunasan Piutang	89
Gambar 3.31 Desain Masukan <i>Form</i> Cari Transaksi Penyesuaian Persediaan	90
Gambar 3.32 Desain Masukan <i>Form Input</i> Transaksi Penyesuaian Persediaan	90
Gambar 3.33 Desain Masukan <i>Form History Log</i>	91
Gambar 3.34 Desain Masukan Cetak Laporan	92
Gambar 3.35 Desain Keluaran Daftar Pengguna	93
Gambar 3.36 Desain Keluaran Daftar Pelanggan	94
Gambar 3.37 Desain Keluaran Daftar Pemasok	95
Gambar 3.38 Desain Keluaran Daftar Kategori	96
Gambar 3.39 Desain Keluaran Daftar Merek	97
Gambar 3.40 Desain Keluaran Daftar Satuan	98
Gambar 3.41 Desain Keluaran Daftar Produk	99
Gambar 3.42 Desain Keluaran Laporan Pemesanan Pembelian	100
Gambar 3.43 Desain Keluaran Rekap Pemesanan Pembelian	101
Gambar 3.44 Desain Keluaran Laporan Penerimaan Barang	102
Gambar 3.45 Desain Keluaran Rekap Penerimaan Barang	103
Gambar 3.46 Desain Keluaran Laporan Retur Pembelian	104
Gambar 3.47 Desain Keluaran Rekap Retur Pembelian	105
Gambar 3.48 Desain Keluaran Laporan Pelunasan Hutang	106
Gambar 3.49 Desain Keluaran Rekap Pelunasan Hutang	107
Gambar 3.50 Bukti Pembayaran Hutang	108
Gambar 3.51 Desain Keluaran Faktur Penjualan	109
Gambar 3.52 Desain Keluaran Laporan Penjualan	110
Gambar 3.53 Desain Keluaran Rekap Penjualan	111
Gambar 3.54 Desain Keluaran Laporan Retur Penjualan	112
Gambar 3.55 Desain Keluaran Rekap Retur Penjualan	113
Gambar 3.56 Desain Keluaran Laporan Pelunasan Piutang	114
Gambar 3.57 Desain Keluaran Rekap Pelunasan Piutang	115
Gambar 3.58 Desain Keluaran Laporan Penyesuaian Persediaan	116
Gambar 3.59 Desain Relasi Basis Data	128
Gambar 4.1 Tampilan Menu <i>Splash Screen</i>	129
Gambar 4.2 Tampilan Menu <i>Login</i>	130
Gambar 4.3 Tampilan Pesan Salah Memasukkan <i>Username</i> dan Kata Sandi	130

Gambar 4.4 Tampilan Pesan Berhasil <i>Login</i>	131
Gambar 4.5 Tampilan Menu Utama	131
Gambar 4.6 Tampilan Menu Master.....	132
Gambar 4.7 Tampilan Menu Transaksi	132
Gambar 4.8 Tampilan Menu Transaksi Pembelian	133
Gambar 4.9 Tampilan Menu Transaksi Penjualan	133
Gambar 4.10 Tampilan Menu Transaksi Pelunasan.....	134
Gambar 4.11 Tampilan Menu Transaksi Penyesuaian Persediaan.....	134
Gambar 4.12 Tampilan Menu Laporan	135
Gambar 4.13 Tampilan Menu <i>Log</i>	135
Gambar 4.14 Hasil Tampilan Masukan <i>Form</i> Cari dan <i>Input</i> Master Pengguna	136
Gambar 4.15 Hasil Tampilan Masukan <i>Form</i> Cari dan <i>Input</i> Master Pelanggan	137
Gambar 4.16 Hasil Tampilan Masukan <i>Form</i> Cari dan <i>Input</i> Master Pemasok	138
Gambar 4.17 Hasil Tampilan Masukan <i>Form</i> Cari dan <i>Input</i> Master Kategori.....	139
Gambar 4.18 Hasil Tampilan Masukan <i>Form</i> Cari dan <i>Input</i> Master Merek	140
Gambar 4.19 Hasil Tampilan Masukan <i>Form</i> Cari dan <i>Input</i> Master Satuan.....	141
Gambar 4.20 Hasil Tampilan Masukan <i>Form</i> Cari dan <i>Input</i> Master Produk	142
Gambar 4.21 Hasil Tampilan Masukan <i>Form</i> Cari Transaksi Pembelian.....	143
Gambar 4.22 Desain Masukan <i>Form Input</i> Transaksi Pemesanan Pembelian	144
Gambar 4.23 Hasil Tampilan Masukan <i>Form</i> Cari Transaksi Penerimaan Barang/Pembelian.....	145
Gambar 4.24 Hasil Tampilan Masukan <i>Form Input</i> Transaksi Penerimaan Barang/Pembelian.....	146
Gambar 4.25 Hasil Tampilan Masukan <i>Form</i> Cari Transaksi Retur Pembelian.....	147
Gambar 4.26 Hasil Tampilan Masukan <i>Form Input</i> Transaksi Retur Pembelian	148
Gambar 4.27 Hasil Tampilan Masukan <i>Form</i> Cari Transaksi Pelunasan Hutang.....	149
Gambar 4.28 Hasil Tampilan Masukan <i>Form Input</i> Transaksi Pelunasan Hutang	150
Gambar 4.29 Hasil Tampilan Masukan <i>Form</i> Cari Transaksi Penjualan.....	151
Gambar 4.30 Hasil Tampilan Masukan <i>Form Input</i> Transaksi Penjualan	152
Gambar 4.31 Hasil Tampilan Masukan <i>Form</i> Cari Transaksi Retur Penjualan.....	153
Gambar 4.32 Hasil Tampilan Masukan <i>Form Input</i> Transaksi Retur Penjualan	154
Gambar 4.33 Hasil Tampilan Masukan <i>Form</i> Cari Transaksi Pelunasan Piutang	155
Gambar 4.34 Hasil Tampilan Masukan <i>Form Input</i> Transaksi Pelunasan Piutang.....	156
Gambar 4.35 Hasil Tampilan Masukan <i>Form</i> Cari Transaksi Penyesuaian Persediaan ...	157

Gambar 4.36 Hasil Tampilan Masukan <i>Form Input</i> Transaksi Penyesuaian Persediaan ..	158
Gambar 4.37 Hasil Tampilan Masukan <i>Form History Log</i>	159
Gambar 4.38 Hasil Tampilan Masukan <i>Form</i> Cetak Laporan.....	160
Gambar 4.39 Hasil Tampilan Keluaran Daftar Pengguna	161
Gambar 4.40 Hasil Tampilan Keluaran Daftar Pelanggan	162
Gambar 4.41 Hasil Tampilan Keluaran Daftar Pemasok	163
Gambar 4.42 Hasil Tampilan Keluaran Daftar Kategori	164
Gambar 4.43 Hasil Tampilan Keluaran Daftar Merek	165
Gambar 4.44 Hasil Tampilan Keluaran Daftar Satuan	166
Gambar 4.45 Hasil Tampilan Keluaran Daftar Produk	167
Gambar 4.46 Hasil Tampilan Keluaran Laporan Pemesanan Pembelian	168
Gambar 4.47 Hasil Tampilan Keluaran Rekap Pemesanan Pembelian	169
Gambar 4.48 Hasil Tampilan Keluaran Laporan Penerimaan Barang	170
Gambar 4.49 Hasil Tampilan Keluaran Rekap Penerimaan Barang	171
Gambar 4.50 Hasil Tampilan Keluaran Laporan Retur Pembelian.....	172
Gambar 4.51 Hasil Tampilan Keluaran Rekap Retur Pembelian.....	173
Gambar 4.52 Hasil Tampilan Keluaran Laporan Pelunasan Hutang.....	174
Gambar 4.53 Hasil Tampilan Keluaran Rekap Pelunasan Hutang.....	175
Gambar 4.54 Hasil Tampilan Keluaran Bukti Pelunasan Hutang	176
Gambar 4.55 Hasil Tampilan Keluaran Laporan Penjualan.....	177
Gambar 4.56 Hasil Tampilan Keluaran Rekap Penjualan.....	178
Gambar 4.57 Hasil Tampilan Laporan Retur Penjualan.....	179
Gambar 4.58 Hasil Tampilan Keluaran Rekap Retur Penjualan	180
Gambar 4.59 Hasil Tampilan Keluaran Faktur Penjualan.....	181
Gambar 4.60 Hasil Tampilan Keluaran Laporan Pelunasan Hutang.....	182
Gambar 4.61 Hasil Tampilan Keluaran Rekap Pelunasan Hutang.....	183

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Flowchart</i>	14
Tabel 2.2 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	17
Tabel 2.3 Contoh Narasi <i>Use Case</i>	19
Tabel 2.4 Contoh Analisis Kebutuhan Non Fungsional Dengan PIECES	21
Tabel 3.1 Definisi Aktor	39
Tabel 3.2 Skenario <i>Use Case</i> Mengelola Data Pengguna	40
Tabel 3.3 Skenario <i>Use Case</i> Mengelola Data Pelanggan.....	41
Tabel 3.4 Skenario <i>Use Case</i> Mengelola Data Pemasok.....	43
Tabel 3.5 Skenario <i>Use Case</i> Mengelola Data Kategori	44
Tabel 3.6 Skenario <i>Use Case</i> Mengelola Data Merek.....	46
Tabel 3.7 Skenario <i>Use Case</i> Mengelola Data Satuan	47
Tabel 3.8 Skenario <i>Use Case</i> Mengelola Data Produk.....	49
Tabel 3.9 Skenario <i>Use Case</i> Mengelola Data Pemesanan Pembelian	51
Tabel 3.10 Skenario <i>Use Case</i> Mengelola Data Penerimaan Barang.....	52
Tabel 3.11 Skenario <i>Use Case</i> Mengelola Data Retur Pembelian.....	54
Tabel 3.12 Skenario <i>Use Case</i> Mengelola Data Pelunasan Hutang	55
Tabel 3.13 Skenario <i>Use Case</i> Mengelola Data Penjualan	57
Tabel 3.14 Skenario <i>Use Case</i> Mengelola Data Retur Penjualan.....	58
Tabel 3.15 Skenario <i>Use Case</i> Mengelola Data Pelunasan Piutang.....	60
Tabel 3.16 Skenario <i>Use Case</i> Mengelola Data Penyesuaian Persediaan.....	62
Tabel 3.17 Skenario <i>Use Case</i> Mengelola Data Penyesuaian Persediaan.....	63
Tabel 3.18 Analisis Kebutuhan Non-Fungsionalitas Dengan PIECES.....	65
Tabel 3.19 Struktur Tabel Pengguna	118
Tabel 3.20 Struktur Tabel Pelanggan.....	118
Tabel 3.21 Struktur Tabel Pemasok	118
Tabel 3.22 Struktur Tabel merek	119
Tabel 3.23 Struktur Tabel satuan	119
Tabel 3.24 Struktur Tabel produk	119
Tabel 3.25 Struktur Tabel Pemesanan Pembelian.....	120
Tabel 3.26 Struktur Tabel Detail Pemesanan Pembelian.....	120

Tabel 3.27 Struktur Tabel Penerimaan Barang	121
Tabel 3.28 Struktur Tabel Detail Penerimaan Barang	121
Tabel 3.29 Struktur Tabel Retur Pembelian.....	122
Tabel 3.30 Struktur Tabel Detail Retur Pembelian	122
Tabel 3.31 Struktur Tabel Pelunasan Hutang	122
Tabel 3.32 Struktur Tabel Detail Pelunasan Hutang.....	123
Tabel 3.33 Struktur Tabel Penjualan.....	123
Tabel 3.34 Struktur Tabel Detail Penjualan.....	124
Tabel 3.35 Struktur Tabel Retur Penjualan.....	124
Tabel 3.36 Struktur Tabel Detail Retur Penjualan.....	125
Tabel 3.37 Struktur Tabel Pelunasan Piutang.....	125
Tabel 3.38 Struktur Tabel Detail Pelunasan Piutang	125
Tabel 3.39 Struktur Tabel Penyesuaian Persediaan	126
Tabel 3.40 Struktur Tabel Detail Penyesuaian Persediaan	126
Tabel 3.41 Struktur Tabel Hak Akses	127
Tabel 3.42 Struktur Tabel <i>Log</i>	127
Tabel 4.1 Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i>	185
Tabel 4.2 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	190
Tabel 4.3 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	190
Tabel 4.4 Kebutuhan Sumber Daya Manusia (<i>Brainware</i>)	190

