

## **BAB II**

### **SISTEM PENGOLAHAN DATA PEMBELIAN DAN PENJUALAN SUKU CADANG KENDARAAN BERMOTOR DI UD. SUMBER BAROKAH MOTOR PATI**

#### **II.1. Pengolahan Data Transaksi Pembelian Suku Cadang Kendaraan Bermotor di UD. Sumber Barokah Motor Pati**

Pada dasarnya transaksi pembelian dilakukan jika persediaan barang sudah habis. Untuk pembelian, tidak ada transaksi pemesanan pembelian tetapi yang ada hanya pembelian langsung.

Jika melakukan transaksi pembelian, barang yang telah dikirim oleh *supplier*, akan dimasukkan ke persediaan. Tetapi sebelum dimasukkan ke persediaan, terlebih dahulu diperiksa. Jika ada barang yang rusak atau tidak sesuai dengan permintaan, maka barang tersebut akan dikembalikan ke *supplier* untuk diganti, sehingga *return* pembelian barang tidak mempengaruhi jumlah stok. Oleh karena itu data *return* pembelian tidak dimasukkan ke dalam pembukuan atau arsip. Pembayaran pada transaksi pembelian dilakukan dengan tunai atau *cash* saat itu juga.

Pada saat terjadi transaksi pembelian, UD. Sumber Barokah Motor Pati akan menerima faktur pembelian dari *supplier*.

#### **II.2. Pengolahan Data Transaksi Penjualan Suku Cadang Kendaraan Bermotor UD. Sumber Barokah Motor Pati**

Penjualan terjadi apabila, adanya permintaan barang dari konsumen dan barang yang diminta tersebut ada dipersediaan UD. Sumber Barokah Motor Pati. Untuk penjualan barang, tidak ada transaksi pemesanan penjualan tetapi yang ada hanya penjualan langsung.

Pada transaksi penjualan ini tidak akan ada return penjualan, karena sebelum barang tersebut dibawa oleh konsumen, terlebih dahulu diperiksa oleh konsumen tersebut. Sedangkan sistem pembayarannya harus lunas saat transaksi dilakukan.

Pada saat terjadi transaksi penjualan, UD. Sumber Barokah Motor Pati akan mengeluarkan nota penjualan sebagai bukti bahwa barang yang akan dijual sudah diterima oleh konsumen.

### **II.3. Tahap Pengolahan Data**

Pada tahap ini semua data yang telah diolah secara manual akan direkam ke dalam komputer. Kemudian akan dimuat tabel data yang mendukung dalam pengolahan data tersebut. Dalam tahap ini dilakukan pembaharuan data yang meliputi penambahan data, pengeditan data serta penghapusan data yang sudah tidak relevan lagi dengan keadaan sekarang. Ini dilakukan apabila data yang sudah ada tidak digunakan lagi karena sudah tidak sesuai dengan kondisi saat ini.

Pada Komputersasi Pengolahan Data penjualan Suku Cadang Kendaraan Bermotor di UD. Sumber Barokah Motor Pati ini, melibatkan enam tabel yaitu tabel supplier, barang, pembelian, rincian pembelian, penjualan dan tabel rincian penjualan.

### **II.4. Tahap Pembuatan Laporan**

Pada tahap pembuatan laporan ini, data yang sudah dimasukkan ke dalam enam tabel tersebut di atas, akan diolah atau digunakan untuk menghasilkan laporan yang diperlukan dan relevan dengan kebutuhan saat ini. Semua hasil laporan akan diperoleh dari enam tabel yang sudah disimpan

dalam komputer atau *disk*. Laporan atau informasi akan ditampilkan di layar dan bisa cetak ke kertas melalui *printer*.

## II.5. Sekilas Tentang Visual FoxPro 5.0

Bahasa pemrograman *Visual FoxPro* merupakan salah satu pendukung baru dalam dunia perangkat lunak yang mudah diterima oleh para pemrogram basis data. Mengingat bahasa pemrograman ini menggunakan dasar bahasa berupa FoxPro, pemrograman visual merupakan gaya pemrograman saat ini yang menggabungkan kemampuan berorientasi obyek (basis obyek) dan pemrograman yang dikendalikan oleh kejadian (*event driven*).

*Visual FoxPro* merupakan perangkat lunak yang mempunyai kemampuan handal untuk menangani pengolahan data serta membangun aplikasi database. Melihat kemampuan *Visual FoxPro* tersebut dan dengan dukungan komputer pada saat ini, menimbulkan suatu keinginan untuk mengembangkan pengolahan data mengenai Komputerisasi Pengolahan Data penjualan Suku Cadang Kendaraan Bermotor di UD. Sumber Barokah Motor Pati dengan menggunakan bahasa pemrograman *Visual FoxPro*.

*Visual FoxPro* mempunyai fasilitas-fasilitas khusus untuk menangani operasi-operasi seperti fasilitas untuk menangani pembuatan laporan, yaitu *report*, fasilitas *query* serta tipe data yang cukup banyak seperti tipe data *character*, tipe data *numeric*, tipe data *float*, tipe data *memo*, tipe data *general*, tipe data *date*, tipe data *logical* dan tipe data *binary*. Kemampuan *Visual FoxPro* yang didukung dengan fasilitas-fasilitas yang dimiliki akan memudahkan untuk membuat program aplikasi Komputerisasi Pengolahan Data penjualan Suku Cadang Kendaraan Bermotor di UD. Sumber Barokah Motor Pati ini.

Sebuah program aplikasi *windows* minimal menggunakan sebuah *form*. *Form* tidak lain adalah bagian yang melandasi tampilan program, seperti sebuah formulir atau selembar kertas kosong yang di atasnya bisa diletakkan berbagai komponen pada *form* inilah berbagai kontrol diletakkan.

Di dalam lingkungan *Visual FoxPro* berbagai kontrol disediakan sebagai komponen antar muka kepada pemakai antara lain:

1. ***Entry field*** (field entri)

Kontrol ini biasa terlihat seperti sebuah kotak yang dapat digunakan untuk melakukan isian atau tampilan data.

2. ***Push button*** (tombol tekan)

Kontrol ini berupa suatu kotak yang menyerupai tombol yang di dalamnya berisi suatu label singkat mengenai tindakan yang akan dilakukan jika tombol ini ditekan.

3. ***List box*** (kotak daftar)

Berupa kotak yang berisi sejumlah pilihan. Pemakai dapat menyorot atau memilih pilihan yang dikehendaki, menggulung ke atas atau ke bawah.

4. ***Combo box*** (kotak kombo)

Berupa suatu kotak yang memungkinkan pemakai mengisi suatu data atau memilih data berdasarkan sejumlah pilihan yang tersedia.

5. ***Radio button*** (tombol radio)

*Radio button* berupa suatu lingkaran, biasa dipakai jika ada sejumlah pilihan, tetapi hanya satu yang dipilih. Pemakai dapat menekan pada tombol yang dikehendaki sesuai dengan pilihan.

6. ***Cek box*** (kotak cek)

Kotak cek berupa kotak kecil, yang dapat berisi tanda silang (x) atau kosong jika pemakai menekan tombol ini.

Desain terhadap *form* dilakukan pada *properties* yang terdapat pada menu *bar* yaitu *properties windows*. Langkah-langkah :

1. aktifkan menu *properties* yaitu dengan mengklik *properties windows* maka akan muncul *properties*, pada tabel *properties* ini dilakukan pengaturan sesuai dengan kebutuhan.
2. Pengaturan terhadap kejadian yang diinginkan jika diklik suatu tombol, dilakukan pada bagian menu *method*. Pada bagian submenu *method* dilakukan penulisan kode-kode program.