

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Konsep (*Concept*)

Pembuatan “Aplikasi Pembukuan *Order* Berbasis Dekstop” ini sebagai alat bantu untuk admin dalam melakukan pencatatan pembukuan *order* dengan cepat, serta memudahkan admin saat membuat laporan pembukuan *order*. Sehingga hasil laporan pembukuan bisa diterima oleh manager lebih cepat dengan hasil yang mudah di analisa dan membuat pekerjaan menjadi lebih praktis. Berikut deskripsi konsep pembuatan “Aplikasi Pembukuan *Order* Berbasis Dekstop”:

Judul	: Aplikasi Pembukuan <i>Order</i> Berbasis Dekstop
Nama Aplikasi	: Youth Leader Book
Fungsi	: Sebagai alat bantu pencatatan dan pembukuan <i>order</i> usaha konveksi di CV.Jaya Assih
Jenis Aplikasi	: Dekstop Aplikasi
Tujuan	: Membantu dan mempermudah seorang admin dalam melakukan pencatatan dan pembukuan <i>order</i> . Sehingga pekerjaan akan lebih mudah, dan cepat.
Pengguna	: Admin perusahaan, dan manager atau pemilik usaha.
Gambar	: Menggunakan format file PNG dibuat dengan <i>software</i> Adobe Photoshop CC 2017.

Aplikasi “Youth Leader Book” ini dioperasikan oleh satu orang *user*. Di sini *user* dapat melakukan *input*, *edit*, *delete*, dan *export* data. Data-data yang akan di *input* pada aplikasi ini telah disesuaikan dengan kebutuhan bisnis dari CV. Jaya Asih.

4.2 Perancangan (*Design*)

Saat membuat aplikasi, kita perlu melakukan perancangan (*design*) agar aplikasi tersebut sesuai dengan tujuan yang kita inginkan. Rancangan yang akan dibuat, dilakukan mengikuti langkah berikut:

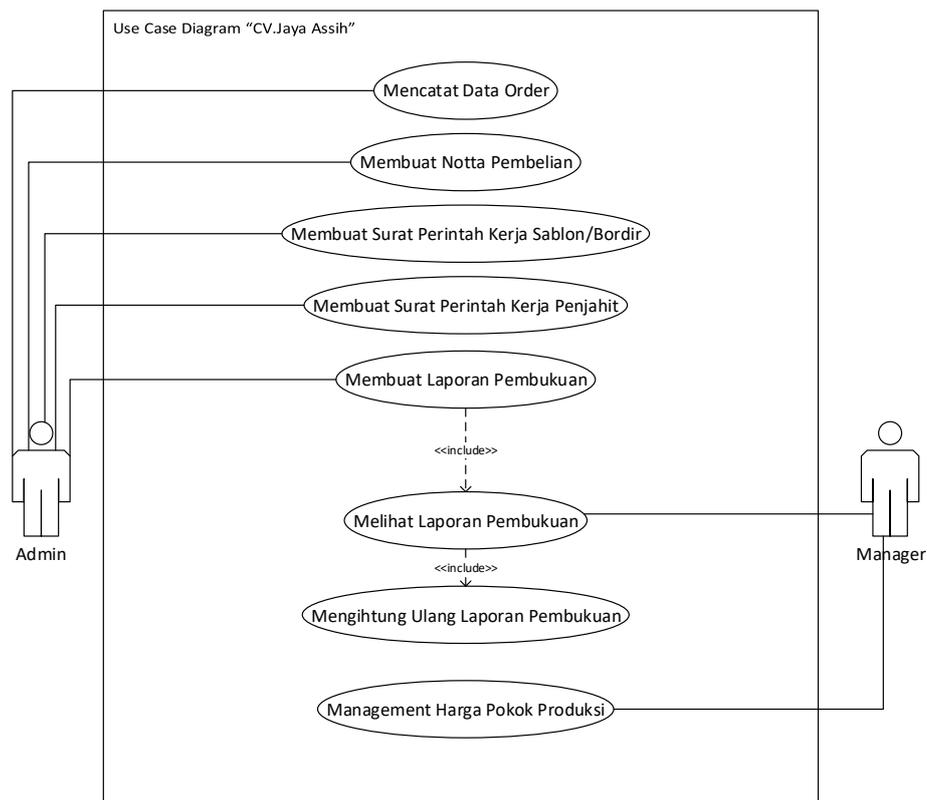
4.2.1 Perancangan *Use Case Diagram*

Prancangan kebutuhan *use case diagram* ini akan menjelaskan tentang interaksi antara satu aktor atau lebih dengan sistem yang akan dibuat, dengan ini kita akan mengetahui

tentang fungsi apa saja yang ada pada sebuah sistem dan siapa saja yang berhak untuk menggunakannya.

1. Use Case Diagram Sistem Pembukuan CV. Jaya Assih

Use case diagram sistem pembukuan pada CV. Jaya Assih mempunyai 2 aktor dan 8 use case. Adapun 2 aktor ini terdiri dari admin dan manager seperti yang bisa dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Use Case Diagram Sistem Pembukuan CV. Jaya Assih

Pada gambar 4.1 di atas admin dapat melakukan beberapa *action* seperti:

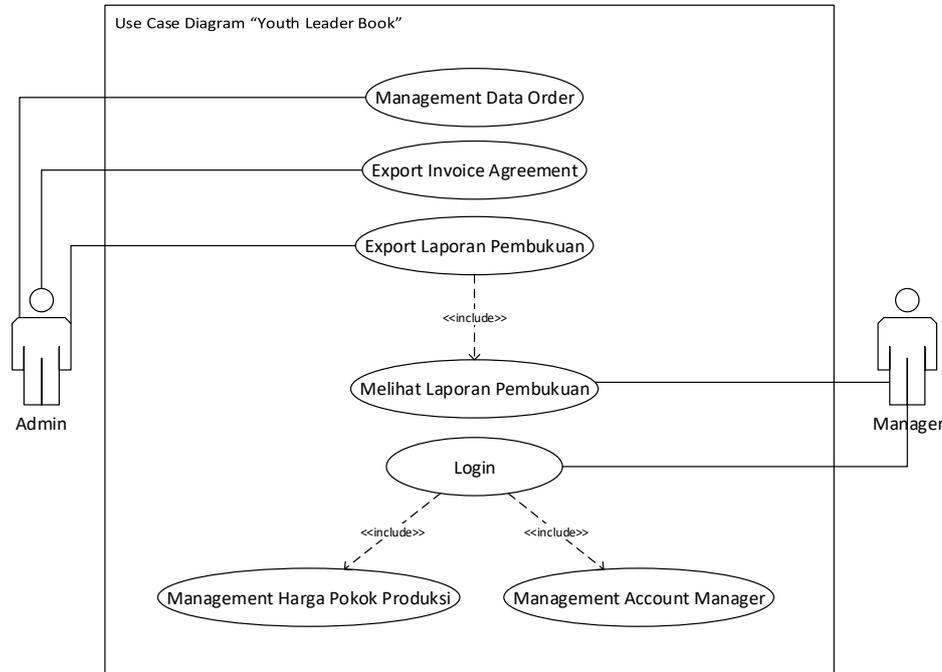
- a. Mencatat data order
- b. Membuat nota pembelian
- c. Membuat surat perintah kerja sablon/bordir
- d. Membuat surat perintah kerja penjahitan
- e. Membuat laporan pembukuan

Dan manager dapat melakukan beberapa *action* sebagai berikut:

- a. Melihat laporan pembukuan
- b. Menghitung ulang laporan pembukuan
- c. *Management* harga produk

2. Use Case Diagram Aplikasi Youth Leader Book

Use case diagram yang digunakan pada aplikasi “Youth Leader Book” mempunyai 2 aktor dan 7 use case. Adapun 2 aktor ini terdiri dari admin dan manager seperti yang bisa dilihat pada gambar 4.2.



Gambar 4. 2 Use Case Diagram “Youth Leader Book”

Pada gambar 4.2 dapat dilihat bahwa admin dapat melakukan beberapa *action* sebagai berikut:

- a. *Management data order*
- b. *Export invoice agreement*
- c. *Export laporan pembukuan*

Dan manager dapat melakukan beberapa *action* seperti:

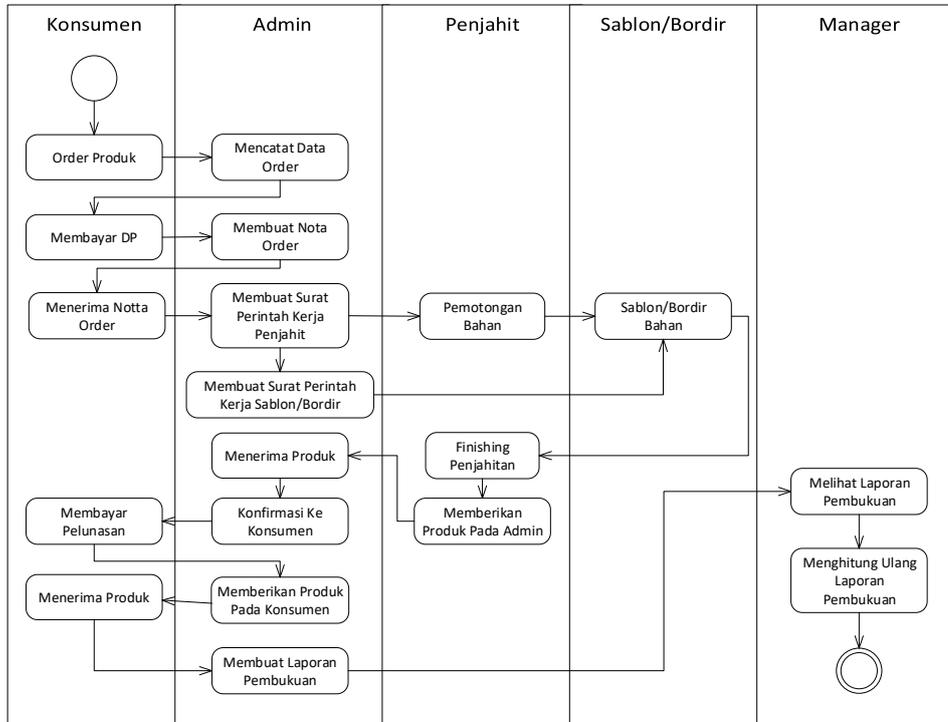
- a. *Melihat laporan pembukuan*
- b. *Login*
- c. *Management harga produk*
- d. *Management akun manager*

4.2.2 Perancangan Activity Diagram

Prancangan kebutuhan *activity diagram* ini akan memperlihatkan gambar proses bisnis atau aliran kerja yang terjadi pada suatu sistem. Bedanya dengan *use case diagram* adalah *activity diagram* ini menggambarkan aktifitas sistem, sedangkan *use case diagram* menjelaskan apa yang dilakukan oleh seorang aktor.

1. Activity Diagram Alur Pembukuan CV.Jaya Assih

Activity diagram adalah diagram yang menggambarkan aliran kerja atau aktifitas dari sebuah proses bisnis. Dan berikut adalah *activity diagram* alur sistem pembukuan CV.Jaya Assih yang dapat dilihat pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 Activity Diagram Alur Pembukuan CV.Jaya Assih

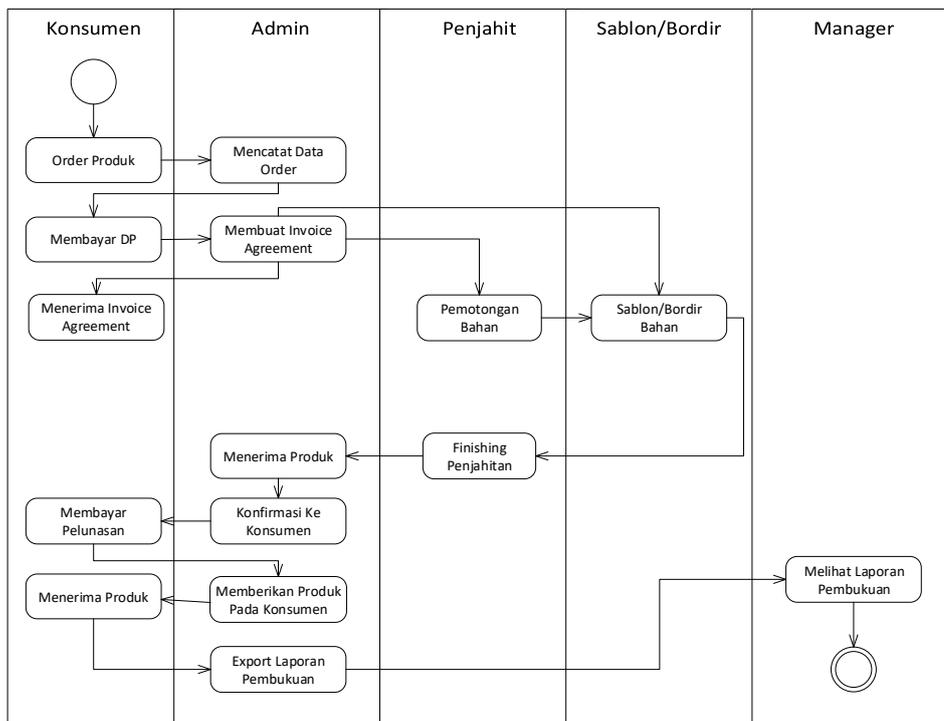
Keterangan gambar:

- Konsumen order produk
- Admin mencatat data order
- Konsumen membayar DP
- Admin membuat nota order
- Konsumen menerima nota order
- Admin membuat surat perintah kerja penjahit
- Admin membuat surat perintah kerja sablon / border
- Penjahit melakukan pemotongan bahan
- Bagian sablon / bordir menyablon / membordir bahan
- Penjahit menjahit bahan (*finishing*)
- Penjahit memberikan hasil produksi kepada admin

- l. Admin menerima produk
- m. Admin konfirmasi kepada konsumen
- n. Konsumen membayar pelunasan
- o. Admin memberikan produk pada konsumen
- p. Konsumen menerima produk
- q. Admin membuat laporan pembukuan
- r. Manager melihat laporan pembukuan
- s. Manager menghitung ulang laporan pembukuan

2. *Activity Diagram* Alur Pembukuan Dengan Aplikasi “Youth Leader Book”

Activity diagram adalah diagram yang menggambarkan aliran kerja atau aktifitas dari sebuah proses bisnis. Dan berikut adalah *activity diagram* alur pembukuan CV.Jaya Assih menggunakan aplikasi “Youth Leader Book” yang dapat dilihat pada gambar 4.4.



Gambar 4. 4 *Activity Diagram* Alur Pembukuan Dengan Aplikasi “Youth Leader Book”

Keterangan gambar:

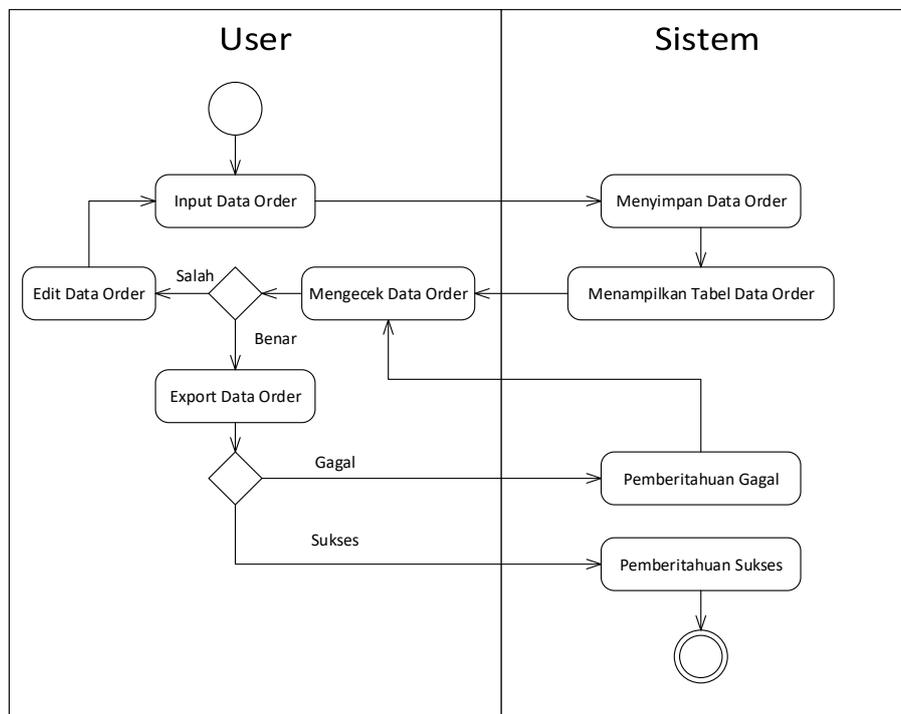
- a. Konsumen order produk
- b. Admin mencatat data order
- c. Konsumen membayar DP
- d. Admin membuat *invoice agreement*

- e. Konsumen menerima *invoice agreement*
 - f. Penjahit melakukan pemotongan bahan
 - g. Bagian sablon / bordir menyablon / membordir bahan
 - h. Penjahit menjahit bahan (*finishing*)
 - i. Admin menerima produk
 - j. Admin konfirmasi kepada konsumen
 - k. Konsumen membayar pelunasan
 - l. Admin memberikan produk pada konsumen
 - m. Konsumen menerima produk
 - n. Admin *export* laporan pembukuan
 - o. Manager melihat laporan pembukuan
3. *Activity Diagram* Aplikasi “Youth Leader Book”

Activity diagram merupakan alur aktifitas dalam aplikasi yang sedang dirancang. Berikut adalah *Activity diagram* yang digunakan pada aplikasi “Youth Leader Book”

a. *Activity Diagram* Menu Admin “Youth Leader Book”

Berikut ini adalah *activity diagram* yang terdapat pada menu admin yang bisa dilihat pada Gambar 4.5.

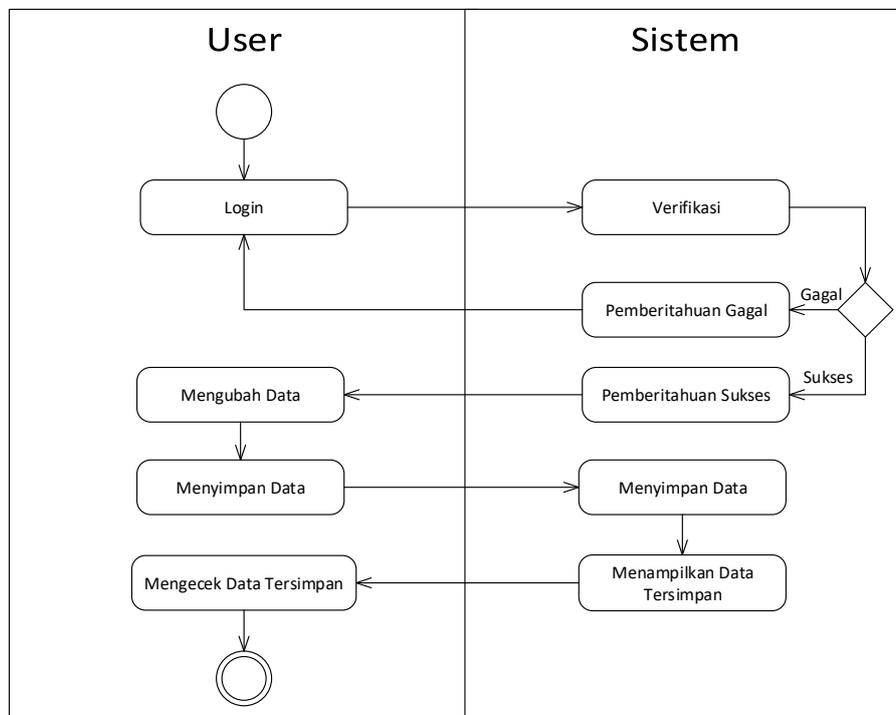


Gambar 4. 5 *Activity Diagram* Menu Admin “Youth Leader Book”

Keterangan gambar:

- a. *User input data*
 - b. Sistem menyimpan data
 - c. Sistem menampilkan tabel data order yang telah disimpan
 - d. *User mengecek data order*
 - e. Jika salah *user* akan melakukan edit data order dan input data order kembali
 - f. Jika benar *user* akan melakukan *export* data order
 - g. Jika gagal sistem menampilkan pemberitahuan gagal dan *user* kembali mengecek data order
 - h. Jika sukses sistem menampilkan pemberitahuan sukses
- b. *Activity Diagram* Menu Manager “Youth Leader Book”

Berikut ini *activity diagram* menu manager dapat dilihat pada Gambar 4.6.



Gambar 4. 6 *Activity Diagram* Menu Manager “Youth Leader Book”

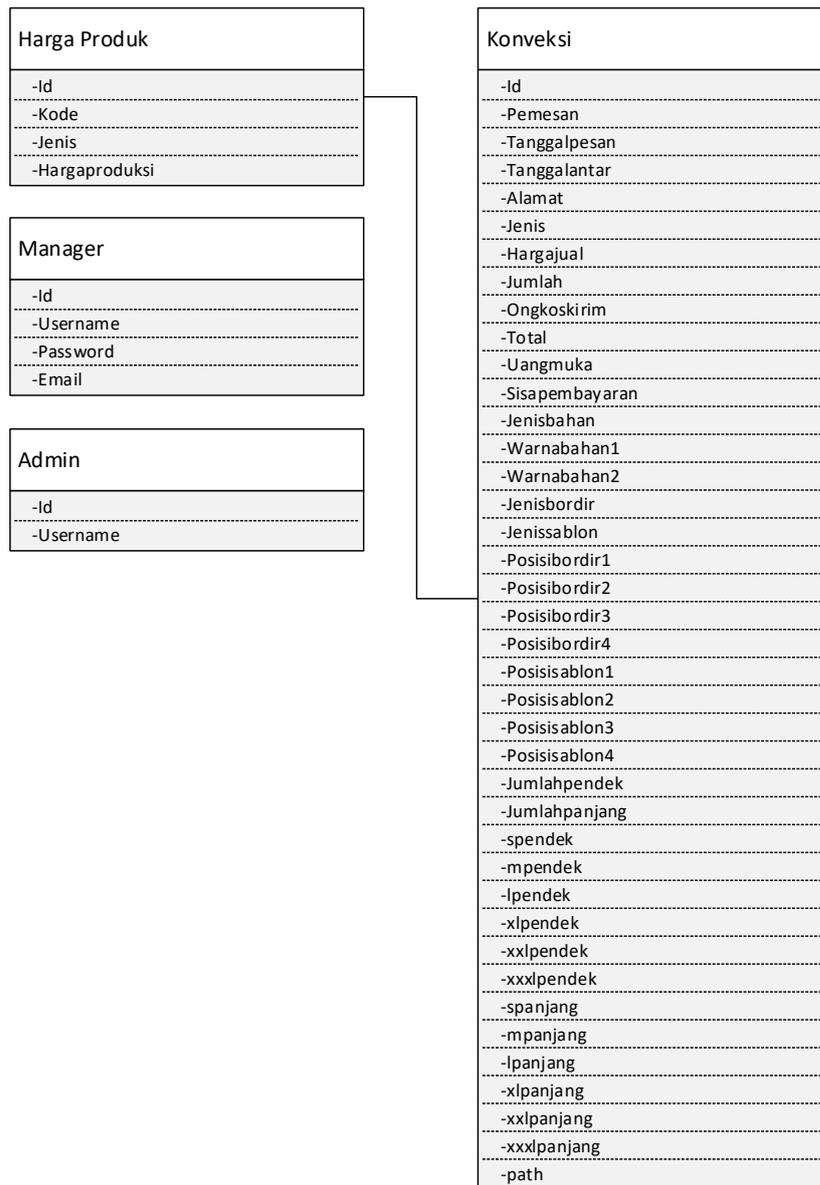
Keterangan gambar:

- a. *User login*
- b. Sistem verifikasi
- c. Jika gagal sistem menampilkan pemberitahuan gagal dan *user* kembali login
- d. Jika sukses sistem menampilkan pemberitahuan sukses
- e. *User* mengubah data
- f. *User* menyimpan data

- g. Sistem menyimpan data
- h. Sistem menampilkan data tersimpan
- i. *User* mengecek data tersimpan

4.2.3 Perancangan Class Diagram

Class diagram adalah model statis yang menggambarkan deskripsi dan struktur kelas serta hubungan antar kelas. Dan berikut adalah *class diagram* pada aplikasi “Youth Leader Book” yang dapat dilihat pada gambar 4.7.



Gambar 4.7 *Class Diagram* “Youth Leader Book”

4.2.4 Perancangan *User Interface*

Perancangan *user interface* merupakan tampilan dari suatu aplikasi yang bertujuan sebagai media komunikasi antara perangkat lunak dan manusia. Rancangan ini merupakan gambaran sederhana dari tampilan yang akan diimplementasikan dalam penelitian. Berikut adalah rancangan antarmuka pada aplikasi “Youth Leader Book”

1. Perancangan *User Interface* Halaman Utama

Berikut ini merupakan perancangan *user interface* halaman utama aplikasi “Youth Leader Book”. Halaman menu utama terdapat 2 menu pilihan yaitu menu admin dan menu manager, seperti terlihat pada Gambar 4.8.



Gambar 4. 8 Perancangan *User Interface* Menu Utama

2. Perancangan *User Interface* Menu Admin

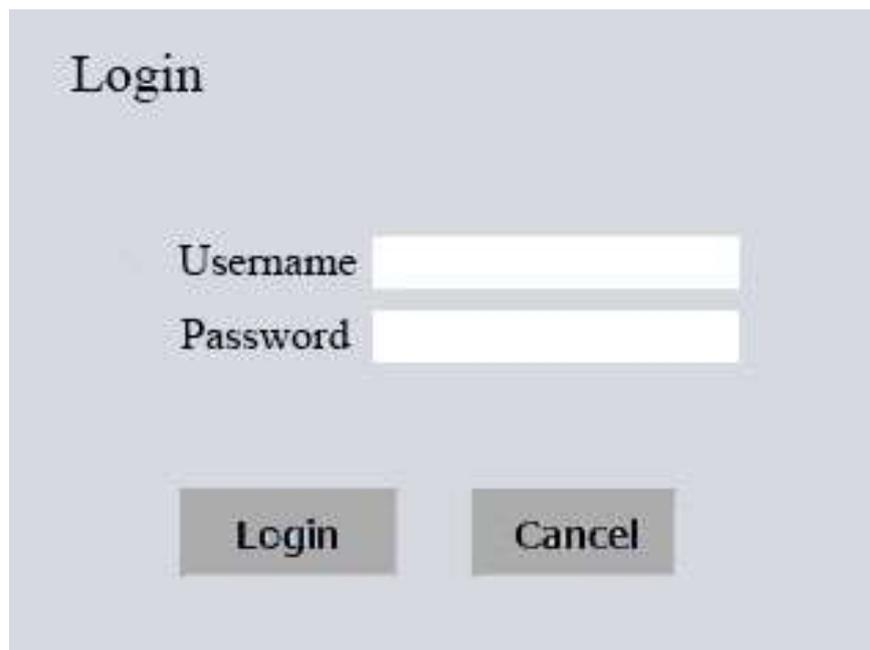
Pada perancangan *User Interface* menu admin akan di tampilkan beberapa *button*, *textfield*, *combobox* serta *table* yang akan digunakan untuk melakukan *input*, *edit* serta menampilkan data, seperti terlihat pada Gambar 4.9.



Gambar 4. 9 Perancangan *User Interface* Menu Konveksi

3. Perancangan *User Interface* Menu Manager

Pada perancangan *User Interface* menu manager akan menampilkan halaman login yang berisi beberapa *button*, *textfield*, dan *label* sebelum *user* masuk pada tampilan inti seperti terlihat pada gambar 4.10.



Gambar 4. 10 Perancangan *User Interface* Halaman Login

Pada tampilan inti menu manager setelah login akan menampilkan beberapa *button*, *textfield*, dan *label* yang akan digunakan untuk melakukan *input*, *edit* data, seperti terlihat pada Gambar 4.11.

Gambar 4. 11 Perancangan *User Interface* Menu HPP

4. Perancangan *User Interface* Laporan Pembukuan Excel

Pada perancangan *User Interface* laporan pembukuan excel akan menampilkan 5 sheet. Adapun itu terdiri dari sheet data pemesanan, dana gaji karyawan, kas perusahaan, *sponsorship*, dan sedekah sebagai berikut:

a. Data Pemesanan

Pada sheet ini akan berisi *cashflow* dari proses bisnis yang terjadi dimana ada debit, kredit, omset, serta pemasukan bersih dari proses bisnis yang berlangsung seperti pada gambar 4.12.

Saluran Pemesanan Bulan Agustus 2018				Bulan				Perusahaan					
No	Tanggal	Pesanan	Jenis	Bahan	Salah	Salah	Salah	Salah	Salah	Salah	Salah	Salah	Salah
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													
14													
15													
16													
17													
18													
19													
20													
21													
22													
23													
24													
25													
26													
27													
28													
29													
30													

Gambar 4. 12 *User Interface* Sheet Data Pemesanan

b. Dana Gaji Karyawan

Pada sheet ini akan berisi jumlah persenan dari omset perusahaan yang di alokasikan untuk menggaji karyawan yang bisa dilihat seperti pada gambar 4.13.

Catanan Gaji Karyawan Bulan Agustus 2018							Total Dana	Rp	-
No	Tanggal	Pemesan	Jenis	Bahan	Jumlah	Total Cost			
1	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
2	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
3	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
4	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
5	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
6	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
7	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
8	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
9	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
10	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
11	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
12	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
13	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
14	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
15	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
16	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
17	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
18	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
19	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
20	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
21	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		

Gambar 4. 13 User Interface Sheet Gaji Karyawan

c. Kas Perusahaan

Pada sheet ini akan berisi jumlah persenan dari omset perusahaan yang di alokasikan untuk simpanan atau kas perusahaan yang bisa dilihat seperti pada gambar 4.14.

Catanan Kas Perusahaan Agustus 2018							Total Dana	Rp	-
No	Tanggal	Pemesan	Jenis	Bahan	Jumlah	Total Cost			
1	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
2	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
3	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
4	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
5	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
6	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
7	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
8	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
9	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
10	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
11	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
12	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
13	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
14	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
15	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
16	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
17	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
18	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
19	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
20	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
21	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		

Gambar 4. 14 User Interface Sheet Kas Perusahaan

d. Sponsorship

Pada sheet ini akan berisi jumlah persenan dari omset perusahaan yang di alokasikan untuk dana *sponsorship* perusahaan yang bisa dilihat seperti pada gambar 4.15.

Catatan Sponsorship Bulan Agustus 2018							Total Dana	Rp	-
No	Tanggal	Pemesan	Jenis	Bahan	Jumlah	Total Cost			
1	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
2	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
3	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
4	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
5	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
6	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
7	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
8	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
9	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
10	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
11	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
12	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
13	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
14	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
15	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
16	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
17	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
18	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
19	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
20	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
21	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		

Gambar 4. 15 *User Interface Sheet Sponsorship*

e. Sedekah

Pada sheet ini akan berisi jumlah persenan dari omset perusahaan yang di alokasikan untuk dana sedekah perusahaan yang bisa dilihat seperti pada gambar 4.16.

Catatan Sedekah Bulan Agustus 2018							Total Dana	Rp	-
No	Tanggal	Pemesan	Jenis	Bahan	Jumlah	Total Cost			
1	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
2	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
3	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
4	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
5	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
6	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
7	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
8	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
9	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
10	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
11	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
12	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
13	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
14	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
15	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
16	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
17	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
18	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
19	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
20	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		
21	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp	-		

Gambar 4. 16 *User Interface Sheet Sedekah*

5. Perancangan *User Interface Invoice Agreement* Excel

Pada perancangan *User Interface Invoice Agreement* akan menampilkan rincian dari data pemesanan yang nantinya akan disepakati oleh pemesan seperti jenis pesanan, bahan pakaian, jumlah, size dll seperti terlihat pada gambar 4.17.

4.3.1 File Gambar

File gambar yang ada dalam aplikasi ini penulis dapat dari perusahaan terkait dan diedit dengan menggunakan *software* Adobe Photoshop CC 2017 dan di simpan dalam bentuk PNG.

Deskripsi komponen atau item gambar yang akan digunakan untuk pembuatan aplikasi “Youth Leader Book” dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Deskripsi Komponen Gambar Aplikasi

Bentuk Gambar	Deskripsi
	Logo Unit Bisnis
	Nama Unit Bisnis

4.3.2 File Icon

File *icon* yang ada dalam aplikasi ini penulis dapat dari aplikasi Icon8 dan diedit kembali oleh penulis dengan menggunakan *software* Adobe Photoshop CC 2017 dan di simpan dalam bentuk PNG.

Deskripsi *icon* yang akan digunakan untuk pembuatan aplikasi “Youth Leader Book” dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4. 2 Deskripsi Komponen *Icon* Aplikasi

Bentuk <i>Icon</i>	Deskripsi
--------------------	-----------

	<i>Icon Button Add</i>
	<i>Icon Button Save</i>
	<i>Icon Button Delete</i>
	<i>Icon Button Edit Akun Manager</i>
	<i>Icon Button Kembali ke Home</i>
	<i>Icon Button Tambah Produk</i>
	<i>Icon Button Clear</i>
	<i>Icon Button Input</i>
	<i>Icon Button Browse</i>
	<i>Icon Button Export Book</i>
	<i>Icon Button Export Agreement</i>

4.3.3 Data *Input*

Data *input* adalah beberapa data yang penulis butuhkan untuk membuat halaman yang nantinya akan digunakan untuk proses *input* maupun *edit* data. Data tersebut adalah data yang memiliki kaitan erat dengan pekerjaan admin perusahaan, adapun data tersebut sebagai berikut:

1. Nama pemesan / konsumen
2. Tanggal pemesanan dan pengantaran
3. Alamat antar
4. Jenis produk
5. Harga jual/pcs
6. Ongkos kirim
7. Total harga
8. Uang muka
9. Sisa pembayaran
10. Size lengan pendek dan panjang (s-xxxl)
11. Jenis dan warna bahan
12. Jenis dan posisi bordir dan sablon

Adapun pada data ongkos kirim tersebut diisi berdasarkan daftar harga yang telah dibuat oleh perusahaan berdasarkan rapat managerial, dan berikut data tersebut dapat dilihat pada gambar 4.18.

Jenis	Koli / kg	Dalam Kota					Luar Kota
		R Selatan	R Barat	R Utara	R Timur	Pusat	
Kaos	1 / 9kg	Rp 35,000.00	Rp 50,000.00	Rp 35,000.00	Rp 25,000.00	Rp 30,000.00	JNE/POS/J&T
Polo	1 / 12kg	Rp 40,000.00	Rp 55,000.00	Rp 40,000.00	Rp 30,000.00	Rp 35,000.00	JNE/POS/J&T
PDH	1 / 13kg	Rp 45,000.00	Rp 60,000.00	Rp 45,000.00	Rp 35,000.00	Rp 40,000.00	JNE/POS/J&T



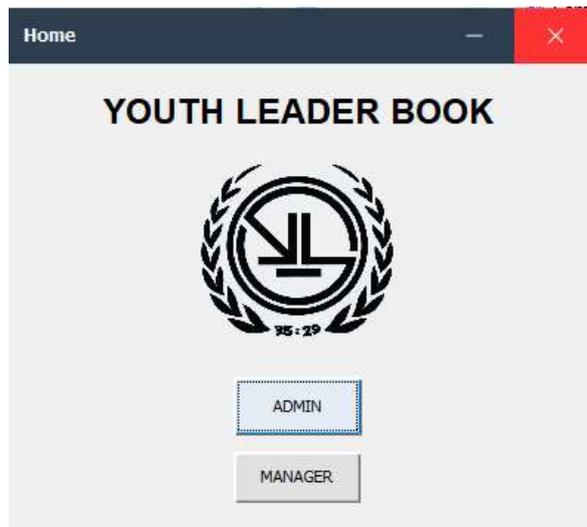
Gambar 4. 18 Daftar Biaya Ongkos Kirim

4.4 Tahap Pembuatan (*Assembly*)

Setelah bahan-bahan yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi telah didapatkan, maka tahap selanjutnya adalah mengelola dan menggabungkan bahan tersebut menjadi sebuah aplikasi. Dalam pembuatan aplikasi ini penulis mengacu kepada tahap - tahap yang telah penulis jelaskan sebelumnya yaitu ditahap konsep (*concept*), tahap perancangan (*design*), dan tahap pengumpulan bahan (*material collecting*) yang digabungkan menjadi satu kesatuan yang utuh dengan menggunakan tools Netbeans IDE. Berikut merupakan hasil penggabungan aplikasi “Youth Leader Book”.

1. Halaman Menu Utama

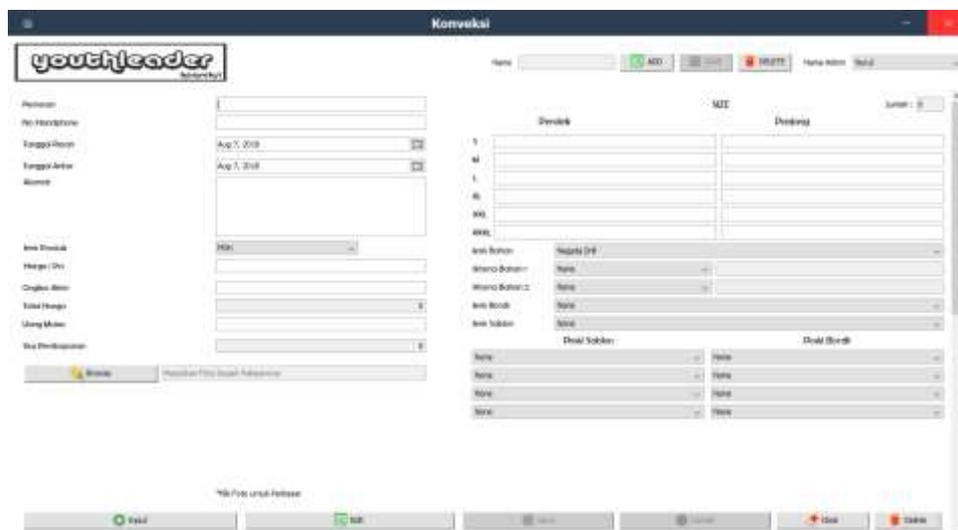
Halaman menu utama terdapat 2 menu pilihan yaitu menu admin, dan manager. Berikut ini halaman menu utama pada aplikasi “Youth Leader Book” seperti terlihat pada Gambar 4.19.



Gambar 4. 19 Halaman Menu Utama

2. Halaman Menu Admin

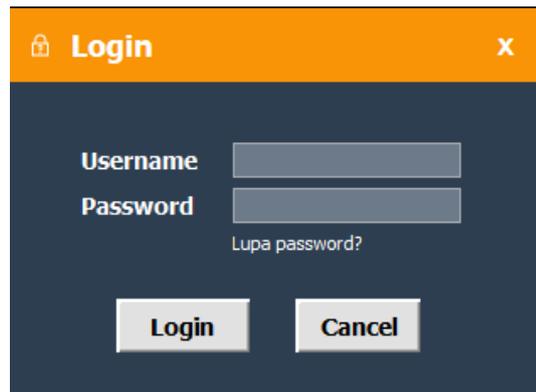
Pada menu admin akan menampilkan tabel data *order* dan tempat pengisian data *order*. *User* dapat melakukan pengisian data di halaman ini dan memasukkan data ke tabel yang telah disediakan. Berikut ini halaman menu admin pada aplikasi “Youth Leader Book” seperti terlihat pada Gambar 4.20.



Gambar 4. 20 Halaman Menu Konveksi

3. Halaman Menu Manager

Pada menu manager sebelum masuk ke menu utama maka akan melewati verifikasi pada menu login yang terlihat seperti pada gambar 4.21.



Gambar 4. 21 Halaman Login Manager

Setelah itu halaman menu manager akan menampilkan data harga produk yang dapat di *edit* dan di *save* menyesuaikan harga yang berlaku pada perusahaan saat itu. Selain itu *user* juga dapat menambah produk baru dan mengganti *username* dan *password* dari akun yang digunakan untuk melakukan login. Berikut ini halaman menu manager pada aplikasi “Youth Leader Book” seperti terlihat pada Gambar 4.22.



Gambar 4. 22 Halaman Menu Manager

4. Laporan Pembukuan Excel

Berikut adalah hasil rancangan *user interface* dari laporan pembukuan pada excel yang terdiri dari beberapa sheet sebagai berikut:

a. Sheet Data Pemesanan

Catatan Pemesanan Bulan August 2018						Rincian				Rekapitulasi		Total	
No	Tanggal	Pemesan	Jenis	Bahan	Jumlah	harga Produk	harga jual	Total Produk	Total H jual	Unggulan	Rekapitulasi	Stok	Saldo
1	08-08-2018	Juwita	Kaos	Cotton 24s	24	Rp. 58,000.00	Rp. 70,000.00	Rp. 1,392,000.00	Rp. 1,680,000.00	Rp.	Rp. 980,000.00	Rp. 8,000.00	Rp. 1
2	18-08-2018	UMY	Polo	Lacoste CVC	23	Rp. 75,000.00	Rp. 85,000.00	Rp. 1,725,000.00	Rp. 1,955,000.00	Rp. 18,000.00	Rp. 990,000.00	10 Stays Produk	PKS
3	18-08-2018	UAD	Polo	Lacoste CVC	23	Rp. 75,000.00	Rp. 85,000.00	Rp. 1,725,000.00	Rp. 1,955,000.00	Rp. 18,000.00	Rp. 990,000.00	4,490,000.00	2
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													
14													
15													
16													
17													
18													
19													
20													
21													
22													
23													
24													

Gambar 4. 23 Sheet Data Pemesanan

b. Sheet Dana Gaji Karyawan

Catatan Gaji Karyawan Bulan August 2018						Total Dana	
No	Tanggal	Pemesan	Jenis	Bahan	Jumlah	Total Cost	Rp
1	08-08-2018	Juwita	Kaos	Cotton 24s	24	Rp. 144,000.00	594,000.00
2	18-08-2018	UMY	Polo	Lacoste CVC	23	Rp. 225,000.00	
3	18-08-2018	UAD	Polo	Lacoste CVC	23	Rp. 225,000.00	
4	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp. -	
5	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp. -	
6	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp. -	
7	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp. -	
8	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp. -	
9	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp. -	
10	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp. -	
11	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp. -	
12	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp. -	
13	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp. -	
14	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp. -	
15	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp. -	
16	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp. -	
17	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp. -	
18	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp. -	
19	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp. -	
20	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp. -	
21	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp. -	
22	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp. -	

Gambar 4. 24 Sheet Dana Gaji Karyawan

c. Sheet Kas Perusahaan

Catatan Kas Perusahaan August 2018						Total Dana	
No	Tanggal	Pemesan	Jenis	Bahan	Jumlah	Total Cost	Rp
1	08-08-2018	Juwita	Kaos	Cotton 24s	24	Rp. 57,600.00	227,800.00
2	18-08-2018	UMY	Polo	Lacoste CVC	23	Rp. 86,066.68	
3	18-08-2018	UAD	Polo	Lacoste CVC	23	Rp. 86,066.68	
4	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp. -	
5	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp. -	
6	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp. -	
7	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp. -	
8	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp. -	
9	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp. -	
10	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp. -	
11	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp. -	
12	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp. -	
13	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp. -	
14	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp. -	
15	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp. -	
16	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp. -	
17	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp. -	
18	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp. -	
19	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp. -	
20	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp. -	
21	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp. -	

Gambar 4. 25 Sheet Kas Perusahaan

d. Sheet *Sponsorship*

Catatan Sponsorship Bulan August 2018							Total Dana	Rp	237,600,00
No	Tanggal	Pemesan	Jenis	Bahan	Jumlah	Total Cost			
1	08-08-2018	Jiwita	Kaos	Cetton 24s	24	Rp 57,600,00			
2	18-08-2018	UMY	Polo	Lacoste CVC	23	Rp 90,000,00			
3	18-08-2018	UAD	Polo	Lacoste CVC	23	Rp 90,000,00			
4	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp -			
5	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp -			
6	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp -			
7	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp -			
8	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp -			
9	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp -			
10	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp -			
11	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp -			
12	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp -			
13	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp -			
14	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp -			
15	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp -			
16	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp -			
17	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp -			
18	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp -			
19	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp -			
20	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp -			
21	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp -			

Gambar 4. 26 Sheet Sedekah

e. Sheet Sedekah

Catatan Sedekah Bulan August 2018							Total Dana	Rp	118,800,00
No	Tanggal	Pemesan	Jenis	Bahan	Jumlah	Total Cost			
1	08-08-2018	Juwita	Kaos	Cetton 24s	24	Rp 28,800,00			
2	18-08-2018	UMY	Polo	Lacoste CVC	23	Rp 45,000,00			
3	18-08-2018	UAD	Polo	Lacoste CVC	23	Rp 45,000,00			
4	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp -			
5	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp -			
6	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp -			
7	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp -			
8	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp -			
9	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp -			
10	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp -			
11	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp -			
12	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp -			
13	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp -			
14	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp -			
15	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp -			
16	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp -			
17	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp -			
18	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp -			
19	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp -			
20	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp -			
21	0-Jan-00	0	0	0	0	Rp -			

Gambar 4. 27 Sheet Sedekah

5. Invoice Agreement Excel

Berikut adalah hasil dari rancangan *user interface invoice agreement* pada excel yang berisi data pemesanan yang nantinya akan disepakati oleh pemesan seperti jenis pesanan, bahan pakaian, jumlah, size dll seperti pada gambar 4.28.

INVOICE AGREEMENT "YOUTH LEADER GROUP" (@youthleader.konveksi)			 YOUTH LEADER KONVEKSI					
PEMESAN	UMY	WARNA BAHAN UTAMA	Abu Abu Tua	REGLEN				
JENIS PRODUK	Polo	WARNA BAHAN 2	A134	WARNA RIB				
TANGGAL DP	18-08-2018	TOTAL ORDER	23	WARNA BIS				
DEADLINE	18-09-2018	NO HANDPHONE	089777575	SABLON LABEL				
NO INVOICE	18001	POLA LEHER		JAHIT STICK				
BAHAN	Lacoste CVC	MANSET		JAHIT LABEL				
ALAMAT KIRIM	ARB							
SIZE								
JUMLAH LENGAN PENDEK								
XS	S	M	L	XL	XXL	XXXL	4XL	5XL
	0	0	13	0	0	0		
JUMLAH LENGAN PANJANG								
XS	S	M	L	XL	XXL	XXXL	4XL	5XL
	0	5	3	2	0	0		
KETERANGAN ORDER								
JENIS SABLON 1	None		JENIS BORDIR 1	Komputer				
POSISI SABLON 1	None		POSISI BORDIR 1	Lengan Kiri				
POSISI SABLON 2	None		POSISI BORDIR 2	Dada Kiri				
POSISI SABLON 3	None		POSISI BORDIR 3	Bahu Kanan				
POSISI SABLON 4	None		POSISI BORDIR 4	None				
RINCIAN BIAYA								
NO	MODEL	JUMLAH	HARGA SATUAN	HARGA TOTAL				
	Polo	23	95000	Rp	2,185,000.00			
DP					1000000			
SISA PEMBAYARAN				Rp	1,185,000.00			
			YOGYAKARTA, 18-08-2018					
			CUSTOMER SERVICE	PEMESAN				
			(Nurul)	(.....)				

Gambar 4. 28 Invoice Agreement

4.5 Tahap Pengujian (Testing)

Tahap testing (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi. Dalam tahap *testing* ini penulis menggunakan *User Test*. Tujuan pengujian aplikasi pada *user* adalah untuk mengukur sejauh mana aplikasi “Youth Leader Book” ini sudah membantu *user* untuk memudahkan pekerjaannya di CV. Jaya Asih.

1. Metode Pengujian

Dalam proses pengujian aplikasi “Youth Leader Book“ ini dilakukan dengan metode *pre-test* dan *post-test*. Metode *pre-test* adalah keadaan dimana *user* melakukan *input* data tanpa menggunakan aplikasi, sedangkan metode *post-test* adalah keadaan dimana *user* melakukan *input* data menggunakan aplikasi. Metode *pre-test* dan *post-test* bertujuan untuk mengetahui perbandingan waktu saat *user* melakukan *input* data dengan menggunakan aplikasi dan tanpa aplikasi.

Dalam proses pengujian penulis menghitung lama waktu tiap admin melakukan *input* data dengan 60 kali percobaan input data, adapun terbagi menjadi 30 kali tanpa aplikasi dan 30 kali menggunakan aplikasi. Proses pengujian input data ini dilakukan pada admin yang sudah mengerti bagaimana menggunakan komputer dan dilakukan pada pukul 08.00 a.m s/d 10.00 a.m.

2. Prosedur

Dalam menghitung nilai *pre-test* dan *post-test* penulis menggunakan penilaian seperti berikut:

1. Admin dipersilahkan melakukan *input* data tanpa menggunakan aplikasi
2. Admin diberi arahan tentang cara menggunakan aplikasi oleh penulis
3. Admin dipersilahkan melakukan *input* data menggunakan aplikasi tanpa arahan penulis
4. Penulis menghitung lamanya proses *input* data yang dilakukan admin menggunakan *stopwatch*
5. Data yang dihitung penulis hanyalah data order yang memiliki 30 – 40 pcs orderan

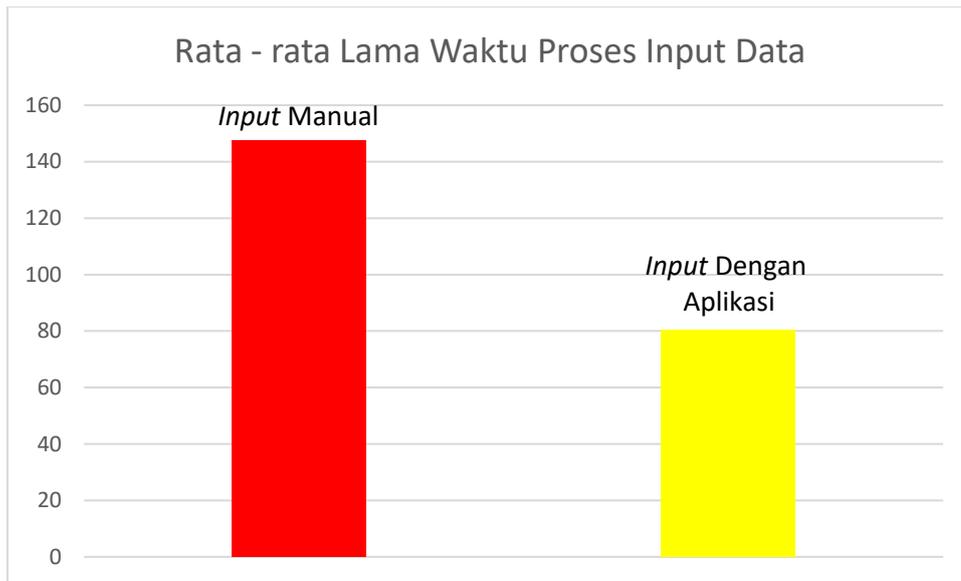
3. Hasil Pengujian

Setelah selesai, penulis menghitung nilai rata-rata dari hasil pengujian tersebut, data yang diperoleh dari hasil pengujian waktu dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4. 3 Hasil Testing Berdasarkan Lamanya Proses Input Data

Pengujian	<i>Pre Test (Manual)</i>	<i>Post Test (Aplikasi)</i>
	<i>Input / Second</i>	<i>Input / Second</i>
Order 1	145 s	83 s
Order 2	133 s	72 s
Order 3	155 s	99 s
Order 4	135 s	80 s
Order 5	147 s	92 s
Order 6	150 s	94 s
Order 7	146 s	87 s
Order 8	151 s	89 s
Order 9	130 s	64 s
Order 10	132 s	60 s
Order 11	149 s	72 s
Order 12	144 s	71 s
Order 13	148 s	73 s
Order 14	135 s	60 s
Order 15	125 s	59 s
Order 16	139 s	62 s
Order 17	128 s	61 s
Order 18	141 s	70 s
Order 19	160 s	91 s
Order 20	159 s	91 s
Order 21	157 s	84 s
Order 22	161 s	94 s
Order 23	166 s	90 s
Order 24	163 s	91 s
Order 25	158 s	80 s
Order 26	151 s	89 s
Order 27	148 s	88 s
Order 28	145 s	80 s
Order 29	159 s	90 s
Order 30	168 s	91 s
Rata - rata	147.6 second	80.23 second

Dan berikut adalah gambar grafik hasil pengujian waktu yang diimplementasikan ke dalam metode *pre-test* dan *post-test* dapat terlihat pada gambar 4.28.



Gambar 4. 29 Grafik Rata-rata Pengujian Waktu

Dari uraian tabel di atas dapat diketahui pada grafik rata-rata pengujian waktu menunjukkan bahwa lama waktu yang dihabiskan untuk *input* sebuah data berkurang dengan demikian aplikasi ini dapat membantu *user* untuk lebih cepat dalam melakukan *input* data.

1.6 Pembahasan

4.6.1 Hasil *Testing*

Setelah pengujian aplikasi pada *user* dilakukan. Hasil menunjukkan terdapat perbedaan sesuai dengan tabel 4.3 serta gambar grafik 4.28. Perbedaan tersebut terlihat setelah *user* menggunakan aplikasi “Youth Leader Book” terjadi penghematan waktu dalam proses *input* data yang berarti terjadi peningkatan kecepatan dalam waktu *input* data. Dengan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa tujuan dari penelitian ini sudah tercapai, yaitu:

1. Aplikasi “Youth Leader Book” yang merupakan aplikasi pembukuan berbasis desktop ini dapat dimengerti oleh *user* yang dalam hal ini adalah seorang admin dan manager (pemilik perusahaan).
2. Aplikasi dapat digunakan sebagai alat bantu untuk melakukan pencatatan dan pembukuan *order* dengan waktu yang *relativie* lebih singkat sehingga managerpun dapat menerima hasil laporan lebih cepat.
3. Aplikasi ini sangat membantu manager (pemilik perusahaan) untuk dapat menerima hasil pembukuan yang mudah dianalisa laporan penjualannya, *cash flow* serta produk

best seller yang ada pada bisnisnya. Dan manager pun tidak perlu lagi melakukan penghitungan ulang untuk *income* perusahaan.

4.6.2 Penilaian *Bestseller* Versi CV. Jaya Assih

Bestseller memiliki arti terlaris, dengan demikian produk *bestseller* bisa kita katakan sebagai produk terlaris yang ada pada perusahaan tersebut. Adapun penyebutan *bestseller* ini lebih sering kita dengar pada sebuah penjualan buku. Seperti halnya di AS, ada lembaga bernama Best Seller NYT dimana bertugas untuk membuat daftar produk buku *bestseller* di New York. Tidak ada dasar penilaian yang pasti untuk menentukan produk itu *bestseller* atau tidak. Tiap lembaga memiliki dasar penilaiannya masing-masing, seperti halnya yang dibuat oleh Trim, B. (2011), yang digunakan sebagai acuan penilaian buku *bestseller* pada buku (*first print run*) dimana hal ini dibuat berdasarkan ukuran T-Shirt seperti terlihat pada tabel 4.4.

Tabel 4. 4 Tabel *Bestseller* Trim

S (Standar)	3.500 exp
M (<i>Medium</i>)	7.000 exp
L (Laris)	15.000 exp
XL (X-tra Laris)	35.000 exp

Dari tabel di atas prediksi penjualan standar maupun *medium* dapat dilakukan dalam satu kali cetakan sedangkan prediksi laris dan ekstra laris dilakukan 2-3 kali cetakan. Berdasarkan hal itu maka buku (*first print run*) akan dikatakan sebagai buku *bestseller* jika memiliki penjualan di atas 35.000 eksemplar dan dilakukan lebih dari dua kali cetakan.

Dari refrensi *bestseller* yang dipaparkan di atas maka penulis berinisiatif dan bekerjasama dengan managerial CV. Jaya Assih dalam menentukan dasar penilaian produk *bestseller* yang ada pada CV. Jaya Assih. Pada proses penilaian produk *bestseller* ini kami hanya memberi dasar penilaian produk *bestseller* pada CV. Jaya Assih di divisi marketing. Pada divisi ini manager membatasi produksi untuk satu pemesan sebanyak 5.000 pcs, jika pemesan ingin memproduksi pakaian lebih dari 5.000 pcs maka itu akan dilimpahkan kepada divisi tender. Kemudian pada divisi marketing ini memiliki kunjungan pemesan terbanyak sampai 100 pemesan dalam satu bulan. Sehingga jika tiap pemesan memproduksi

5.000 pcs tiap memesan produk, maka divisi ini akan melayani maksimal 500.000 pcs produk per bulannya.

Dari data di atas maka penulis dan managerial sepakat untuk membuat dasar penilaian produk *bestseller* untuk divisi marketing CV. Jaya Assih sebagai berikut:

1. Penilaian dibagi menjadi 2 jenis yaitu penilaian jumlah pemesan dan jumlah pesanan
2. Setiap jenis penilaian memiliki bobot maksimal penilaian 5 point
3. Nilai dari 2 jenis penilaian tersebut di total hingga mendapatkan point akhir
4. Penentuan produk *bestseller* ini dilihat dari point akhir tertinggi

Berikut daftar nilai dasar penilaian produk *bestseller* CV. Jaya Assih dapat dilihat pada tabel 4.5. dan 4.6.

Tabel 4. 5 Tabel Nilai Jumlah Pemesan

Jumlah Pemesan	Nilai
0-20	1
21-39	2
40-59	3
60-79	4
80-100	5

Tabel 4. 6 Tabel Nilai Jumlah Pesanan

Jumlah Pesanan	Nilai
0-100.000 pcs	1
100.001-200.000 pcs	2
200.001-300.000 pcs	3

300.001-400.000 pcs	4
400.001-500.000 pcs	5