

BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN

3.1 Analisa Sistem

Menurut Wirardi, Analisa adalah sebuah aktivitas yang memuat kegiatan memilah, mengurai, membedakan sesuatu untuk digolongkan dan dikelompokkan menurut kriteria tertentu lalu dicari ditaksir makna dan kaitannya.

Menurut Komaruddin, Analisa adalah suatu kegiatan berfikir untuk menguraikan suatu keseluruhan menjadi komponen sehingga dapat mengenal tanda-tanda komponen, hubungan satu sama lain dan fungsi masing-masing dalam satu keseluruhan yang terpadu.

3.1.1 Analisa Sistem yang Sedang Berjalan

Analisa sistem merupakan proses memilah-milah suatu permasalahan menjadi elemen-elemen yang lebih kecil untuk dipelajari guna mempermudah memecahkan permasalahan dari suatu sistem pembelajaran. Hasil akhir dari analisa sistem merupakan cara pemecahan masalah yang terjadi dalam spesifikasi sistem baru. Pada tahap analisa diperlukan suatu pendekatan-pendekatan analisa guna menghindari kesalahan-kesalahan yang mungkin muncul pada tahap berikutnya, yaitu perancangan sistem baru. Karena pada tahap ini merupakan tahapan yang sangat penting. Pendekatan yang dilakukan adalah mengidentifikasi masalah pada sistem yang sedang berjalan dan sekaligus melakukan evaluasi setiap cara kerja sistem yang sedang berjalan berdasarkan prosedur-prosedur yang ada. Sehingga akan diketahui permasalahannya serta kesulitan apa saja yang dihadapi oleh sistem yang berjalan, apa saja pengaruhnya dan harus diperhatikan validasinya terhadap sasaran sistem yang dirancang sebelum dilakukan perbaikan.

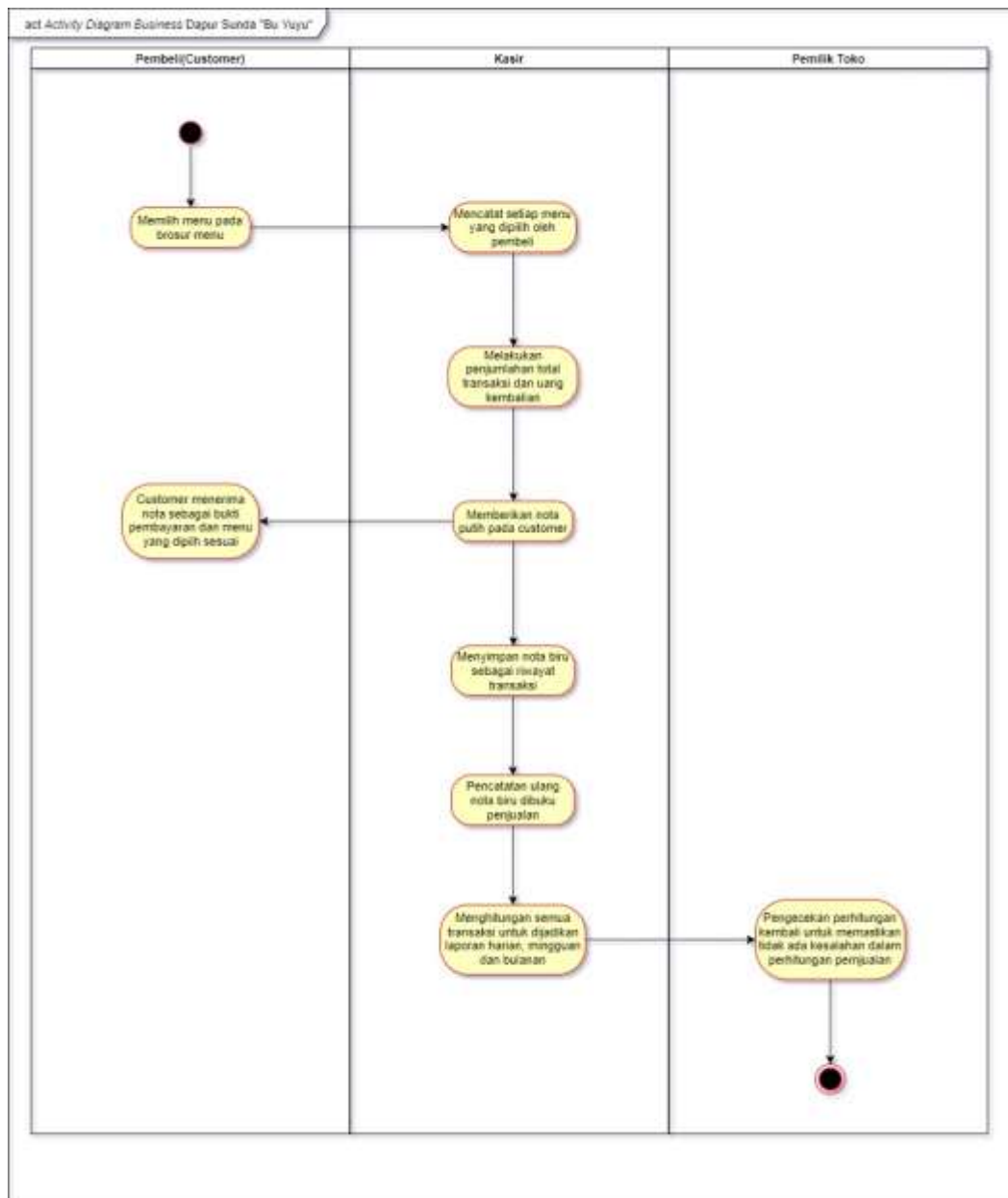
Kegiatan berjualan di Dapur Sunda “Bu Yuyu” dimulai dari pukul 08.00 WIB dan Kegiatan berjalan selama satu minggu penuh. Ketika baru buka biasanya kepala koki akan bersiap untuk menyiapkan makanan yang sudah siap untuk

dimakan seperti pepesan untuk dipajangkan etalase toko dan biasanya akan membuat sambel yang akan dihidangkan. Sambil menunggu pembeli yang akan datang, team yang lain melakukan bersih bersih toko untuk kenyamanan dalam berjualan. Ketika ada pembeli datang petugas kasir bersiap untuk mencatat menu yang akan dipilih dari pembeli, kemudian kasir mencatat dinota mulai dari nama item, harga satuan item, harga total seluruh item dan harga keseluruhan dari item apa saja yang dipilih pembeli dan menghitung jumlah kembalian dari jumlah total uang pembeli.

Kasir akan memberikan nota putih kepada pembeli sebagai tanda bukti pembayaran dan menu yang dipilih sesuai. Nota biru akan disimpan sebagai riwayat transaksi harian. Segala nota yang tersimpan akan dicatat ulang didalam buku penjualan sebagai laporan yang akan digunakan dalam bentuk harian, mingguan, dan bulanan.

Berdasarkan proses sistem yang sedang berjalan saat ini, maka dapat dibuatkan sistem sebagai berikut:

1. Prosedur sistem berjalan yang terjadi saat ini



Gambar 3.1 Sistem berjalan saat ini di Dapur Sunda "Bu Yuyu"

3.1.2 Analisa Masalah

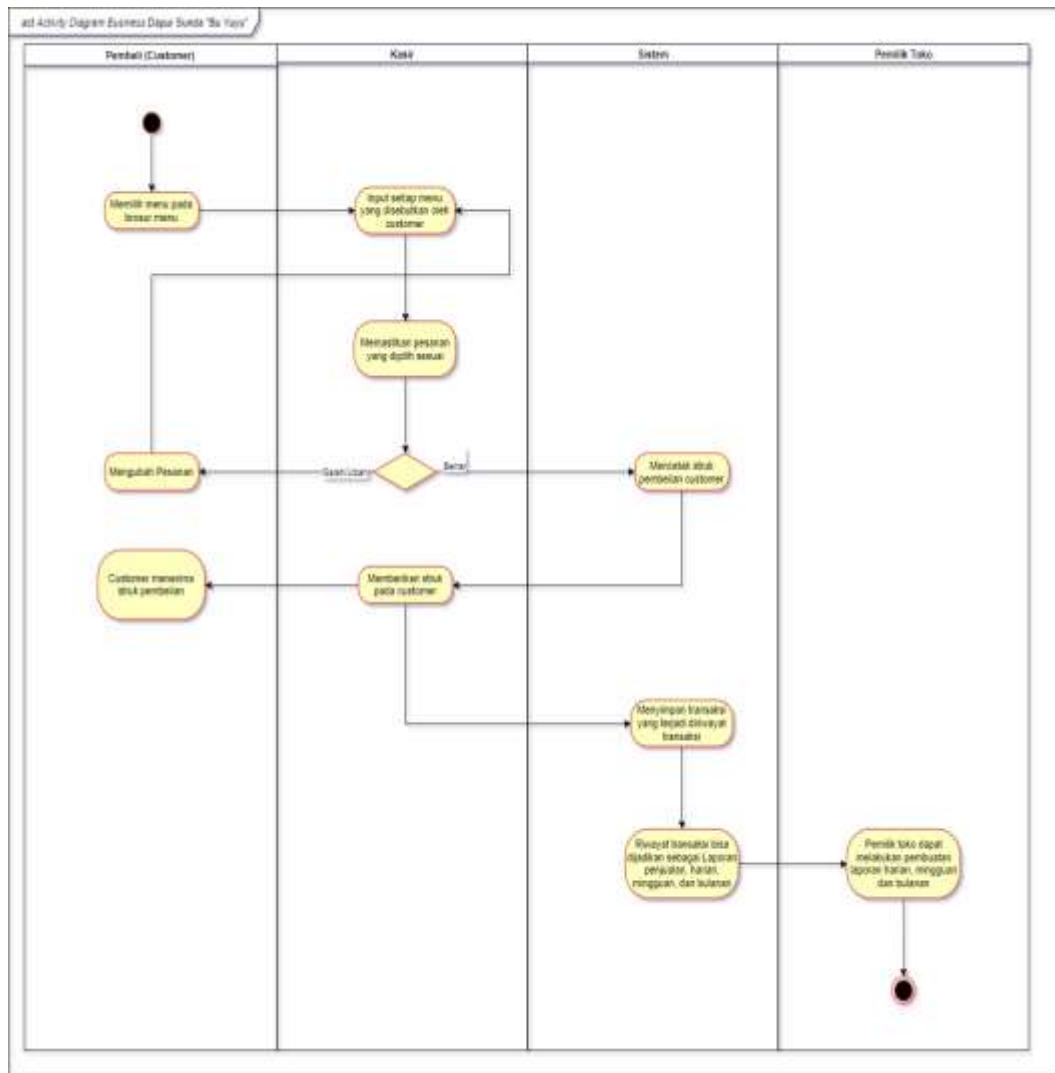
Analisa masalah yang penulis dapatkan dari hasil penelitian ini adalah Dapur Sunda "Bu Yuyu" dengan jumlah penjualan yang banyak namun sistem yang digunakan masih manual membuat setiap transaksi yang terjadi sangat tidak efisien. Transaksi dengan mencatat satu persatu menu yang dipilih pada nota kemudian

menghitung jumlah bayar dan jumlah kembali membuat transaksi menjadi tidak efisien. Setiap transaksi yang terjadi harus dicatat dan dihitung kembali dibuku penjualan untuk menjadi laporan kepada pemilik, belum lagi jika nota yang sudah ditulis hilang atau terselip. Oleh karena itu untuk mengatasi masalah tersebut dirancang sebuah sistem *Point Of Sales* berbasis web yang dapat membuat transaksi tanpa perlu mencatat satu persatu menu, tanpa melakukan perhitungan manual terhadap menu yang dipilih dan jumlah uang kembali pembeli. Setiap transaksi yang terjadipun akan tersimpan dalam riwayat penjualan yang bisa digunakan sebagai penjualan harian, mingguan dan bulanan.

3.1.3 Analisa Sistem yang Diusulkan

Pada sistem ini diusulkan beberapa hal yang menjadi batasan masalah yang akan diberikan solusi atau alternatif dengan maksud menjelaskan tentang kebutuhan-kebutuhan yang harus dipenuhi oleh sistem yang akan dirancang. Dengan melihat sistem berjalan saat ini, penulis banyak mendapatkan beberapa kelemahan dalam menjalankan proses bisnisnya. Oleh karena itu penulis mengusulkan sebuah sistem baru dengan tujuan membuat segala proses bisnis saat ini yang masih banyak menggunakan media kertas dari mulai transaksi hingga penyimpanan transaksi menjadi sebuah sistem yang lebih efisien kedepannya.

Sistem yang diusulkan oleh penulis yaitu sistem yang dapat membuat transaksi lebih ringkas tanpa harus mencatat pada nota dan setiap transaksi yang telah terjadi tidak harus direkap kembali dalam buku untuk menjadikan sebuah laporan penjualan. Aplikasi ini dibuat dengan sesederhana mungkin namun memiliki efisiensi yang tinggi dalam menganalisis proses bisnis. Berikut merupakan *flow* dari sistem yang diusulkan oleh penulis:



Gambar 3.2 Sistem yang diusulkan oleh penulis

3.2 Analisa Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat keras sangat dibutuhkan dalam membangun sebuah sistem *Point Of Sales*. Tahap ini berguna untuk mengetahui spesifikasi perangkat keras pada saat proses perancangan sistem, adapun spesifikasinya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kebutuhan perangkat keras

No.	Perangkat Keras	Spesifikasi
1.	<i>Processor</i>	Intel HD graphics 4000
2.	RAM	2 GB

3.	<i>Hard Disk</i>	218 GB
----	------------------	--------

3.3 Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Aplikasi yang akan dirancang ini memerlukan minimum spesifikasi perangkat lunak pada komputer atau laptop sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kebutuhan perangkat lunak

No.	Perangkat Lunak	Spesifikasi
1.	<i>Operating System</i>	Windows 7 ++
2.	Web Browser	Google Chrome, Mozilla Firefox

3.4 Analisa Pengguna

Analisa pengguna dimaksudkan untuk mengetahui siapa saja pengguna yang terlibat dalam proses jual beli dan pengguna yang terlibat dalam sebuah sistem yang ada di Dapur Sunda “Bu Yuyu”.

Pada perancangan sistem *Point Of Sales* ini pengguna yang terdapat pada sistem ini adalah *Pemilik Toko, Kasiristrator*. Spesifikasi pengguna antara lain:

1. *Pemilik Toko*

Pemilik Toko memiliki hak akses yang tidak ada batasnya. *Pemilik Toko* bisa melakukan CRUD (*Create, Read, Update, Delete*) pada semua Tabel. Tapi tidak bisa melakukan *update* pada transaksi yang sudah terjadi.

Tabel 3.3 Analisa Pengguna Pemilik Toko

Pengguna	Pemilik Toko
Hak Akses	Melakukan manipulasi seperti menambah, merubah dan menghapus data yang ada pada system, seperti data menu, staff, jenis pembayaran, kateogri. Hanya bisa melakukan <i>read</i> pada transaksi yang telah terjadi tanpa bisa

	<i>update</i> . Bisa melakukan cetak laporan penjualan
Pengalaman	Bisa mengoperasikan komputer dan pernah menggunakan web browser.
Kebutuhan	Dapat melakukan CRUD pada sistem <i>Point Of Sales</i> .

2. Kasir

Kasir disini berfungsi sebagai petugas kasir yang berjaga. Disini *Kasir* hanya bisa melakukan *Create* pada Tabel transaksi untuk melayani pembeli.

Tabel 3.4 Analisa Pengguna Kasir

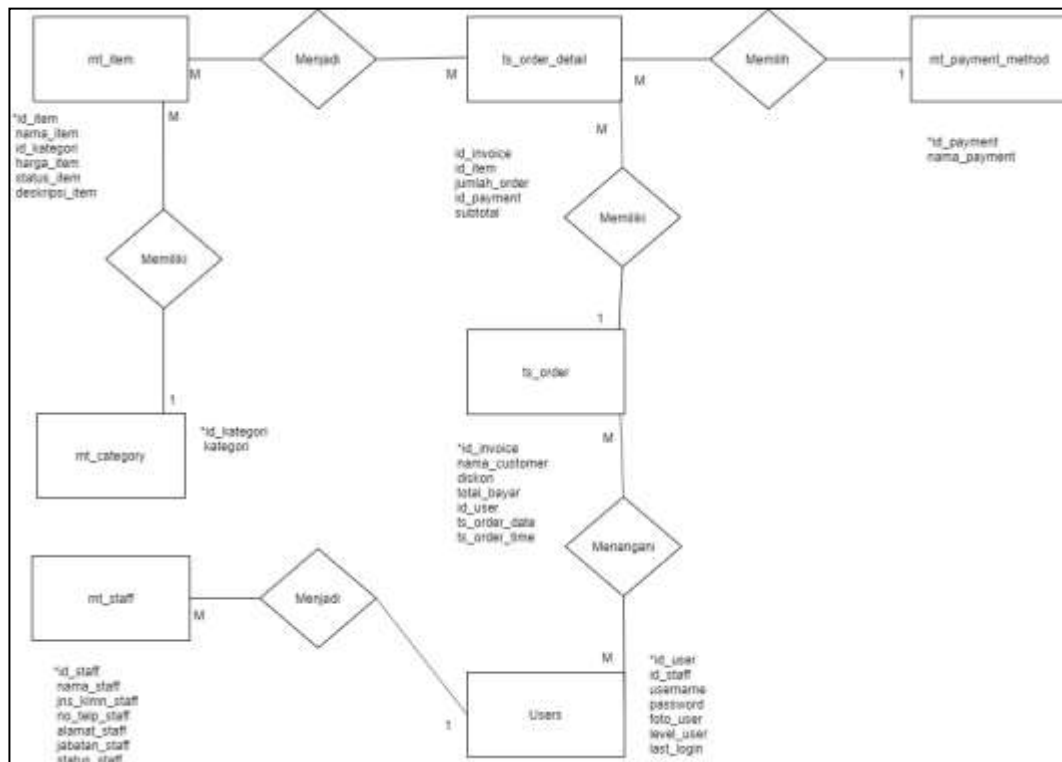
Pengguna	Kasir
Hak Akses	<i>Create</i> data pada transaksi dan hanya bisa Read pada data menu, jenis pembayaran, kategori. Melakukan <i>create</i> laporan harian, mingguan dan bulanan.
Pengalaman	Bisa mengoperasikan komputer dan pernah menggunakan web browser.
Kebutuhan	Dapat melakukan <i>create</i> transaksi dengan pembeli dan melakukan print laporan penjualan.

3.5 Analisa Basis Data

Basis data merupakan mekanisme yang digunakan untuk menyimpan informasi atau data. Dengan basis data pengguna dapat menyimpan data secara terorganisasi.

3.5.1 ERD

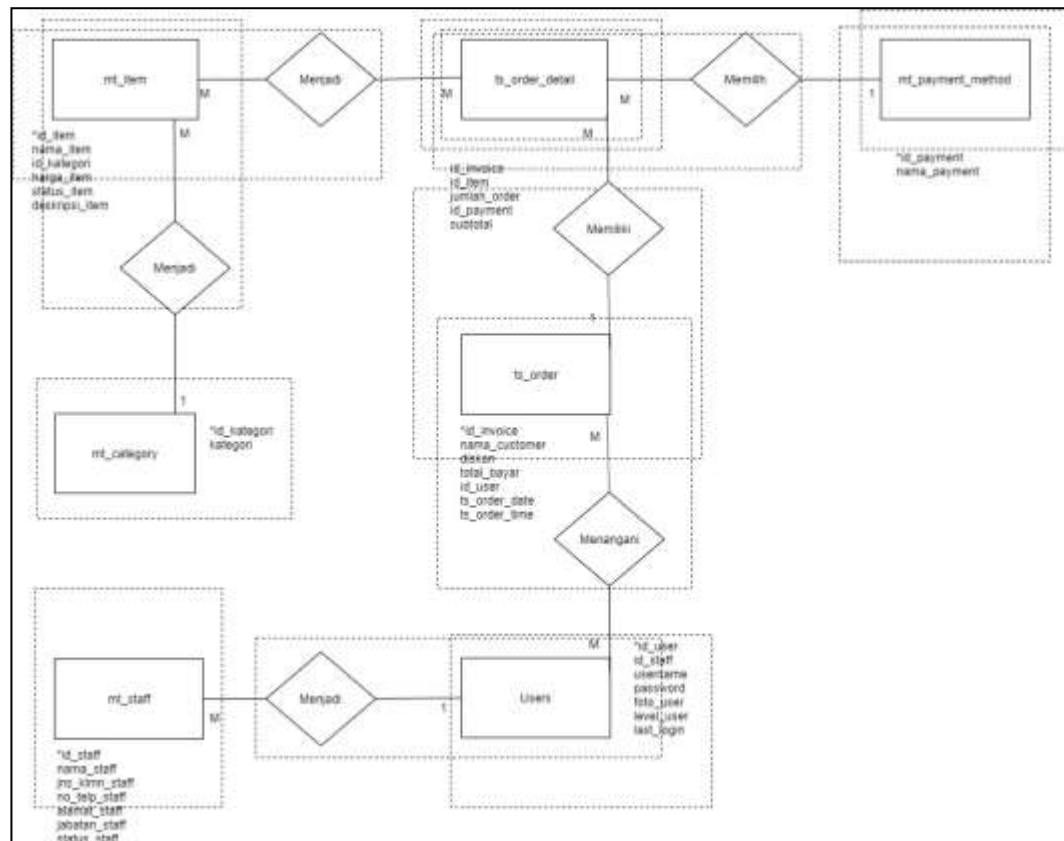
ERD adalah suatu data yang dikembangkan berdasarkan objek. ERD digunakan untuk menjelaskan antara data dalam basis data kepada pengguna secara logis. Penggunaan ERD relatif mudah dipahami oleh pengguna. Komponen ERD terdiri dari entitas, atribut, relasi. Berikut merupakan diagram ERD dari sistem *Point Of Sales* berbasis website pada Dapur Sunda “Bu Yuyu”.



Gambar 3.3 ERD Sistem *Point Of Sales*

3.5.2 Transformasi ERD ke LRS

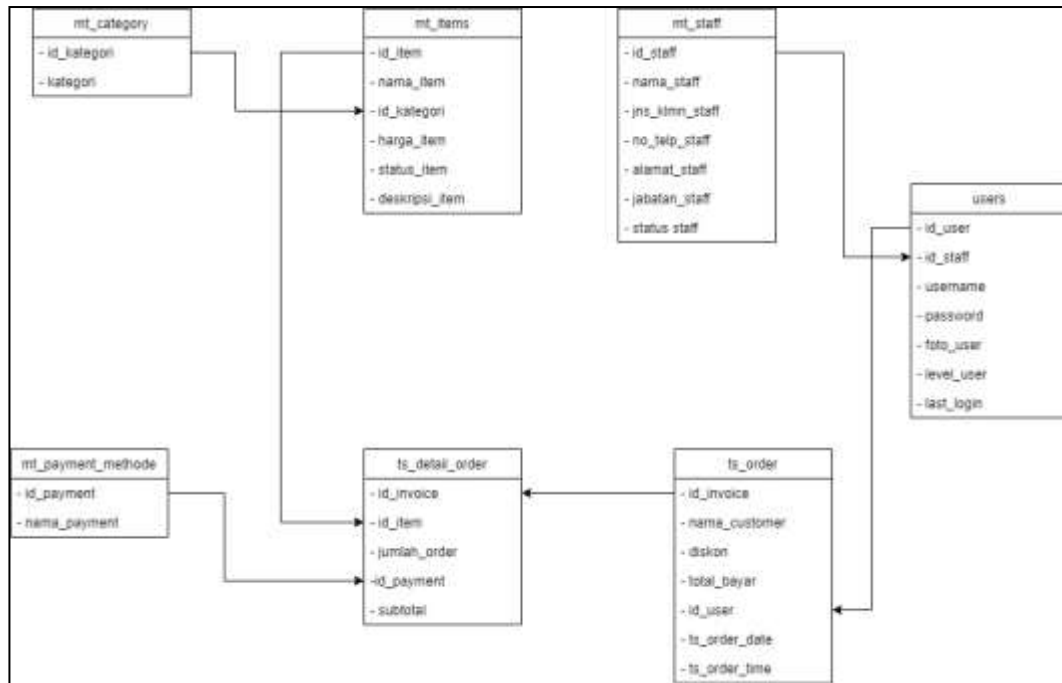
Transformasi diagram ERD ke Logical Record Structure (LRS) merupakan kegiatan membentuk data dari diagram ERD ke LRS. Gambar transformasi diagram ERD ke Logical Record Structure digambar sebagai berikut:



Gambar 3.4 Transformasi ERD ke LRS

3.5.3 LRS

Berikut merupakan Logical pada sistem *Point Of Sales* Dapur Sunda “Bu Yuyu”:



Gambar 3.5 LRS Sistem *Point Of Sales*

3.5.4 Normalisasi

3.5.5.1 Bentuk Normalisasi Pertama (1NF)

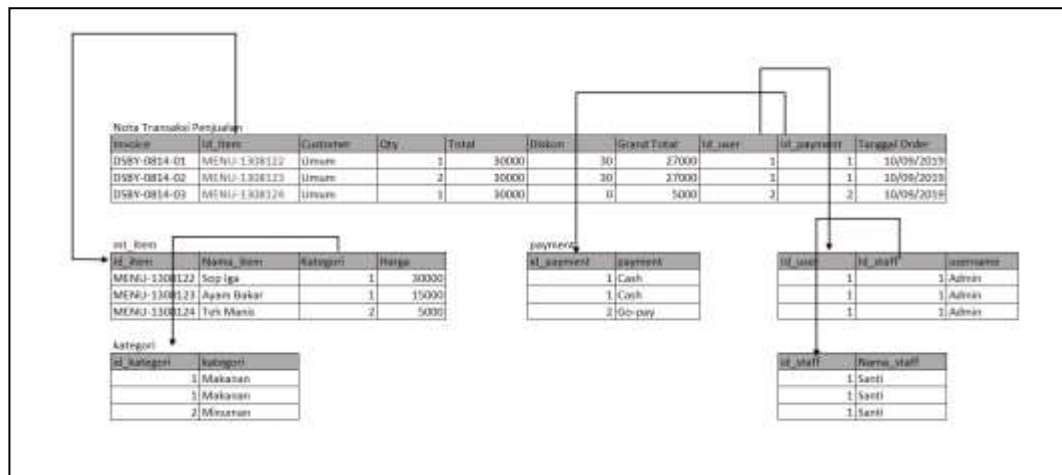
Bentuk normal pertama mempunyai ciri yaitu setiap data dibentuk dari field-field berupa “atomic value”. Tidak ada set attribute yang berulang-ulang atau attribute bernilai ganda (multivalue).

Nota Penjualan													
Invoice	Id Item	Nama Item	id_kategori	Kategori	Customer	tanggal	harga	id_payer	payment	id_Kasir	Kasir	qty	total
DSBY-0814-01	MEMU-1308122	Sop Iga	1	Makanan	Umum	10/06/2019	30000	1	Cash	1	Admin	1	30000
DSBY-0814-01	MEMU-1308123	Ayam Bakar	1	Makanan	Umum	10/06/2019	15000	1	Cash	1	Admin	2	30000
DSBY-0814-02	MEMU-1308124	Teh Manis	2	Minuman	Umum	09/06/2019	5000	2	Go-pay	1	Admin	1	5000

Gambar 3.6 Normalisasi Pertama (1NF)

3.5.5.2 Bentuk Normalisasi Kedua (2NF)

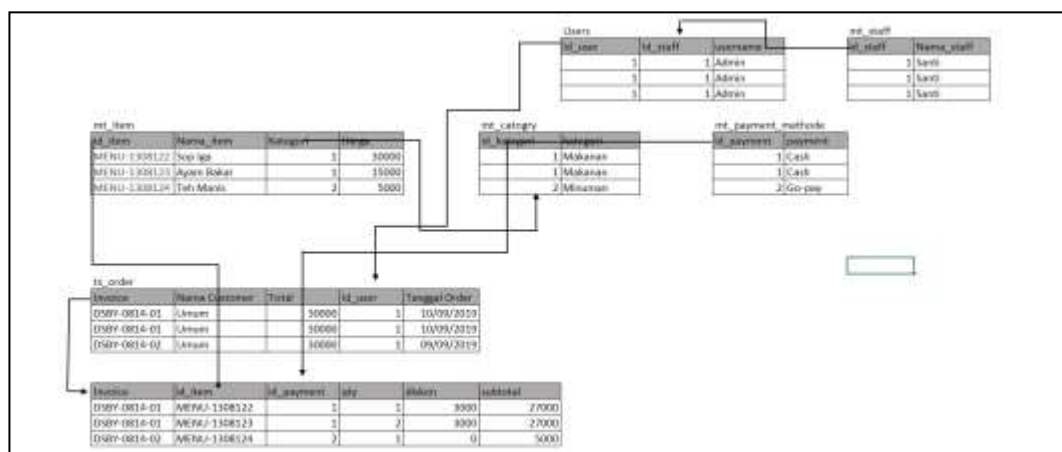
Bentuk normal kedua mempunyai syarat yaitu, bentuk data telah memenuhi kriteria bentuk normal kesatu, attribute bukan kunci yang tergantung secara fungsi pada kunci utama primary key.



Gambar 3.7 Normalisasi Kedua (2NF)

3.5.5.3 Bentuk Normalisasi Ketiga (3NF)

Untuk menjadi bentuk normal ketiga maka relasi haruslah dalam bentuk normal kedua dan semua atribut bukan primer tidak punya hubungan yang transitif. Dengan kata lain, setiap atribut bukan kunci haruslah bergantung hanya pada primary key dan pada primary key secara menyeluruh.



Gambar 3.8 Normalisasi Ketiga (3NF)

3.5.5 Struktur File

Dalam perancangan suatu program dibutuhkan sebuah struktur file yang berguna untuk merancang rancangan basis data yang akan dibuat maupun kegiatan untuk mengatur sistem kerja yang ada pada sistem. Pada rancangan stuktur file antara lain sebagai berikut:

a. Tabel Item

Nama tabel : mt_items

Struktur file :

Tabel 3.5 *Strukture File mt_items*

Nama	Tipe	Ukuran	Keterangan
id_item	Char	15	<i>Primary Key</i>
nama_item	Varchar	20	
id_kategori	Id	11	<i>Foreign Key</i>
harga_item	Float	11	
status_item	Int	11	
deskripsi_item	Text		

b. Tabel Kategori

Nama tabel : mt_category

Struktur file :

Tabel 3.6 *Strukture File mt_category*

Nama	Tipe	Ukuran	Keterangan
id_kategori	Int	11	<i>Primary Key</i>
Kategori	Varchar	20	

c. Tabel Transaksi

Nama tabel : ts_order

Struktur file :

Tabel 3.7 *Strukture File ts_order*

Nama	Tipe	Ukuran	Keterangan
id_invoice	Char	15	<i>Primary Key</i>
nama_customer	Varchar	20	
diskon	Int	11	
total_bayar	Int	7	
id_user	Int	11	<i>Foreign Key</i>
ts_order_date	Date		
ts_order_time	Time		

d. Tabel Detail Transaksi

Nama tabel : ts_order_detail

Struktur File :

Tabel 3.8 *Strukture File ts_order_detail*

Nama	Tipe	Ukuran	Keterangan
id_invoice	Char	15	<i>Foreign Key</i>
id_item	Int	11	<i>Foreign Key</i>
jumlah_order	Int	3	
id_payment	Int	11	<i>Foreign Key</i>
subtotal	Int	7	

e. Tabel Jenis Pembayaran

Nama tabel : mt_payment_methode

Struktur File :

Tabel 3.9 *Strukture File mt_payment_methode*

Nama	Tipe	Ukuran	Keterangan
id_payment	Int	11	<i>Primary Key</i>
nama_payment	Varchar	20	

f. Tabel Staff

Nama Tabel : mt_staff

Struktur File :

Tabel 3.10 *Strukture File mt_staff*

Nama	Tipe	Ukuran	Keterangan
id_staff	Int	11	<i>Primary Key</i>
nama_staff	Varchar	20	
Jns_klmn_staff	Char	10	
no_telp_staff	Varchar	20	
alamat_staff	Text		
jabatan_staff	Varchar	20	
Status_staff	Int	11	

g. Tabel *Users*

Nama Tabel : users

Strukture File :

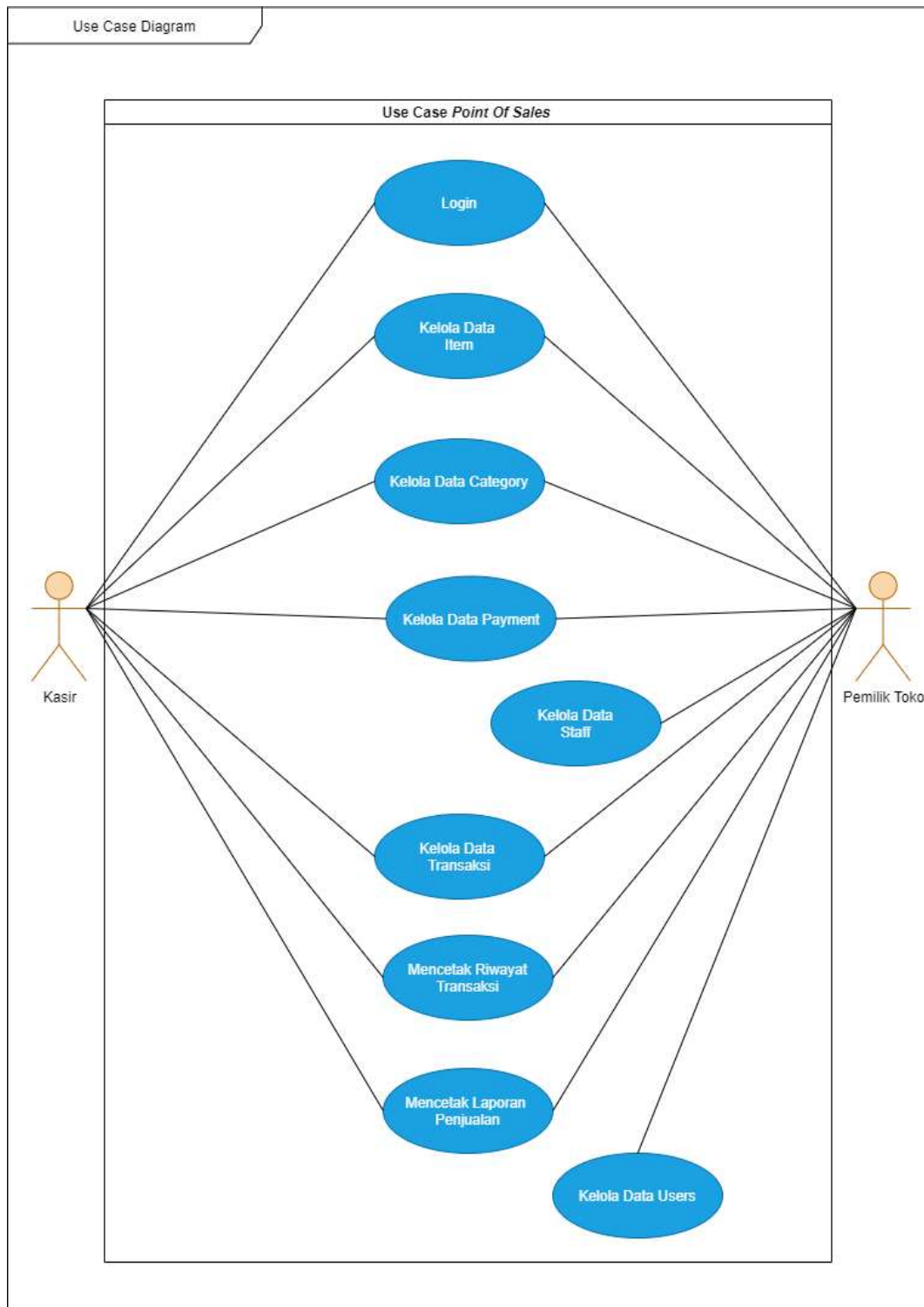
Tabel 3.11 *Strukture File users*

Nama	Tipe	Ukuran	Keterangan
id_user	Int	11	<i>Primary Key</i>
Id_staff	Int	11	<i>Foreign Key</i>
Username	Varchar	20	
Password	Varchar	255	Md5
Foto_user	Varchar	100	
Level_user	Int	1	
Last_login	Datetime		

3.6 Perencanaan Aplikasi

3.6.1 Use Case Diagram

Use case diagram dibawah ini adalah *use case diagram* dari sistem aplikasi *Point Of Sales*:



Gambar 3.9 Use Case Diagram Point Of Sales

a. Keterangan Aktor

Tabel 3.12 Keterangan Aktor

Aktor	Keterangan
Kasir	Kasir disini merupakan actor yang bertugas menangani transaksi dengan pembeli dengan hak akses bisa melakukan manipulasi data pada master <i>Item, Category, Payment</i> dan menangani transaksi. Bisa juga melakukan cetak laporan penjualan, untuk membuat sebuah laporan. Tapi dengan batasan hak akses tidak bisa kelola data master teams dan tidak bisa kelola data users.
Pemilik Toko	Aktor yang memiliki hak akses penuh terhadap semua master data tetapi tetap tidak bisa melakukan update pada transaksi yang sudah terjadi.

b. Keterangan *Use Case*:

<i>Use Case</i>	Login
Aktor	Kasir, Pemilik Toko
Deskripsi	Aktor menginput username dan password pada halaman login dan form login yang tersedia dan klik tombol login.

<i>Use Case</i>	Kelola Data Master Item
Aktor	Kasir, Pemilik Toko

Deskripsi	Aktor dapat melakukan <i>Create, Read, Delete, Update</i> seperti data id item, nama item, kategori, harga item dan status item.
-----------	--

<i>Use Case</i>	Kelola Data Master Category
Aktor	Kasir, Pemilik Toko
Deskripsi	Aktor dapat melakukan <i>Create, Read, Delete, Update</i> seperti data nama kategori.

<i>Use Case</i>	Kelola Data Master Item
Aktor	Kasir, Pemilik Toko
Deskripsi	Aktor dapat melakukan <i>Create, Read, Delete, Update</i> seperti data id item, nama item, kategori, harga item dan status item.

<i>Use Case</i>	Kelola Data Master Staff
Aktor	Pemilik Toko
Deskripsi	Aktor dapat melakukan <i>Create, Read, Delete, Update</i> seperti data nama staff, jenis kelamin, no.telpon, alamat.

<i>Use Case</i>	Kelola Transaksi
Aktor	Kasir, Pemilik Toko
Deskripsi	Aktor dapat melakukan <i>Create</i> transaksi dengan pembeli

<i>Use Case</i>	Mencetak Riwayat Transaksi
-----------------	----------------------------

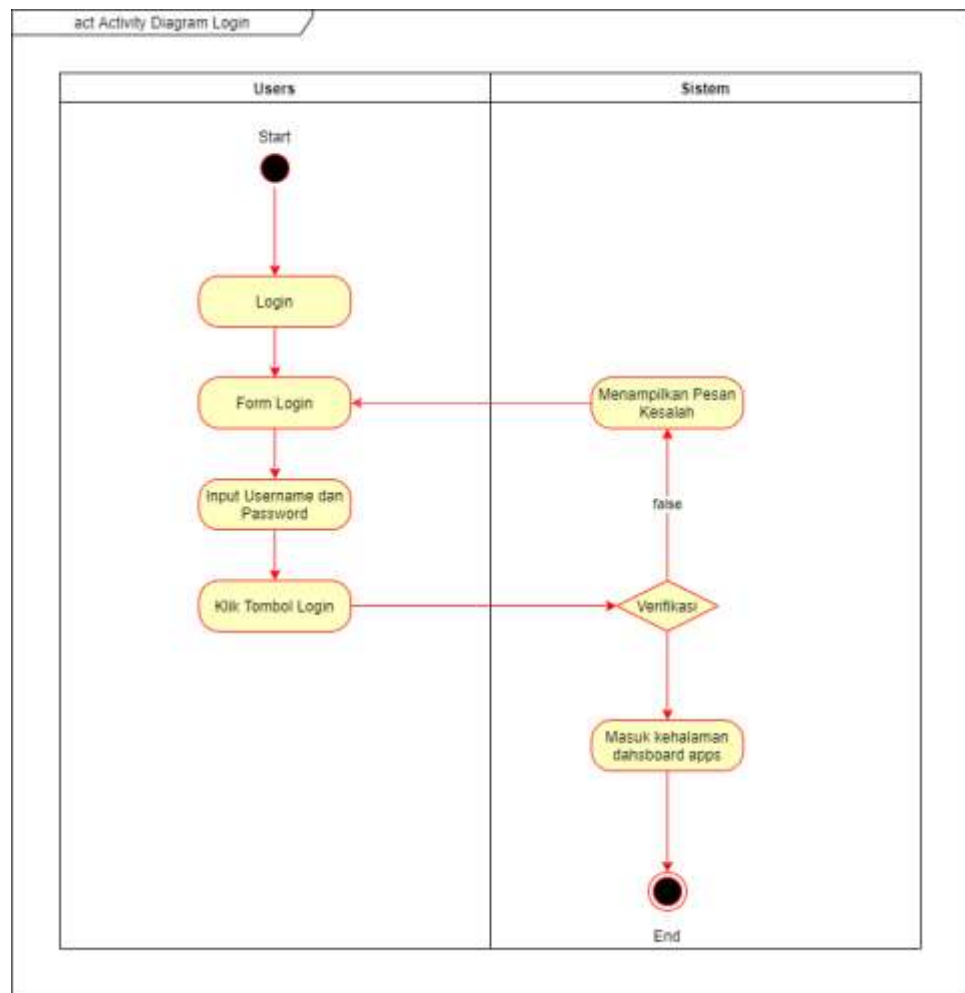
Aktor	Kasir, Pemilik Toko
Deskripsi	Aktor dapat melakukan <i>Read</i> data pada setiap transaksi yang telah terjadi pada tabel riwayat transaksi

<i>Use Case</i>	Mencetak Riwayat Transaksi
Aktor	Kasir, Pemilik Toko
Deskripsi	Aktor dapat melakukan <i>Create</i> print laporan penjualan baik harian, mingguan dan bulanan.

3.6.2 Activity Diagram

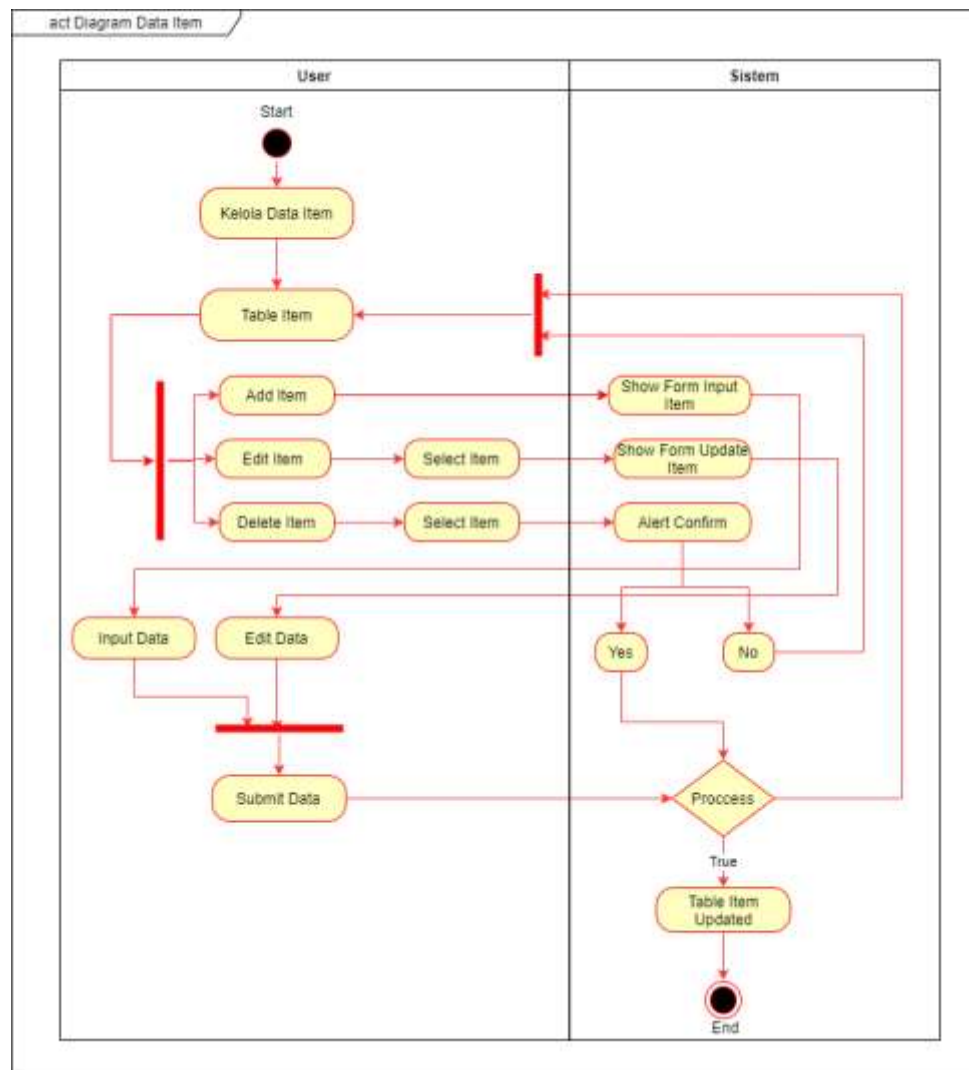
Pada bagian ini akan digambarkan alur kerja pada sistem *Point Of Sales* yang bertujuan melihat alur proses sistem yang diusulkan:

- a. *Activity Diagram* Login



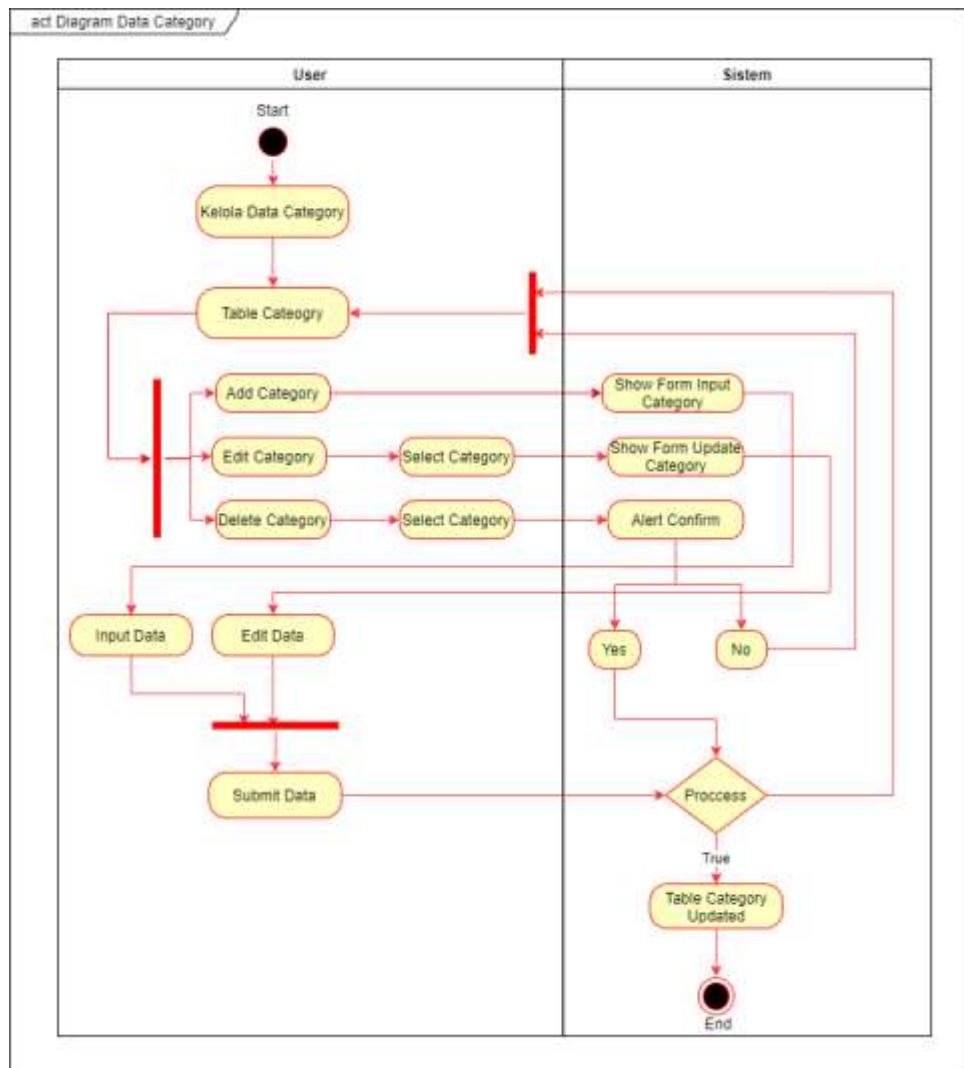
Gambar 3.10 Activity Diagram Login

b. Activity Diagram Data Item



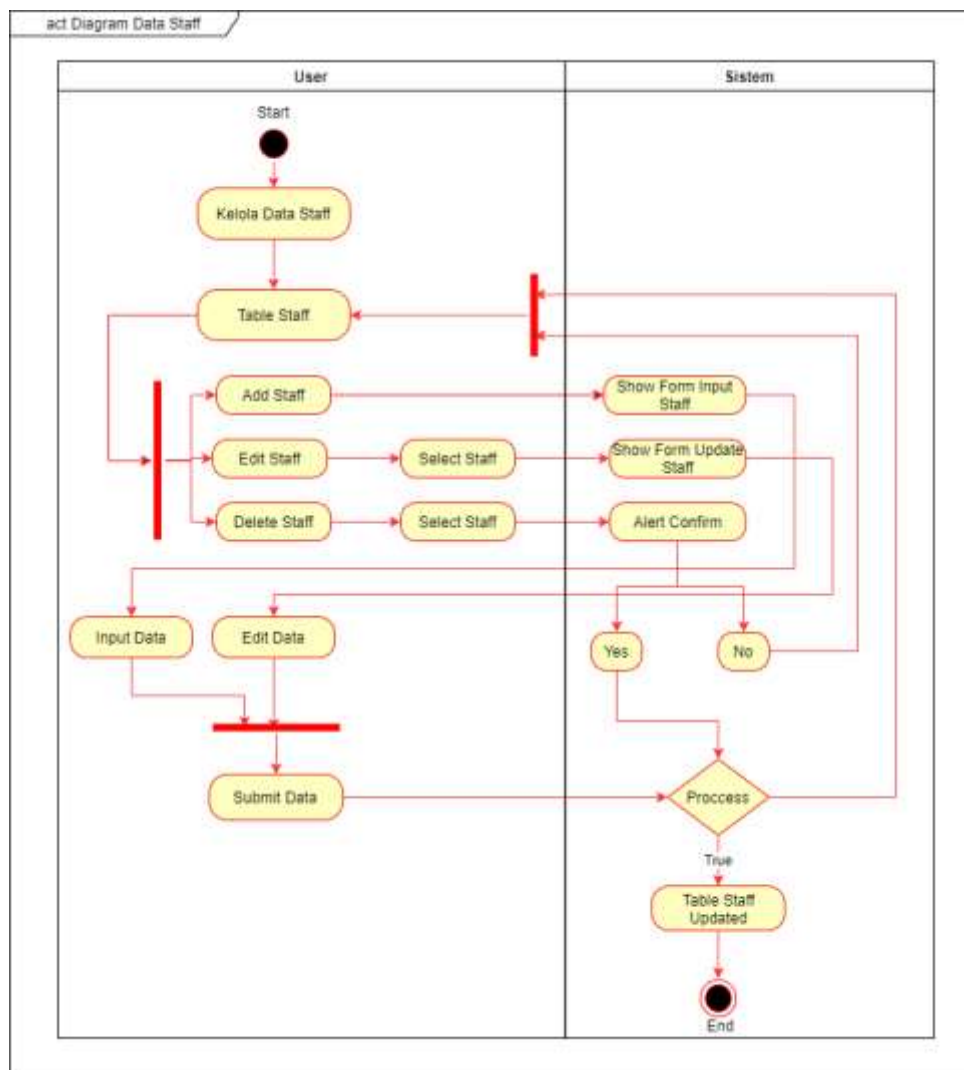
Gambar 3.11 Activity Diagram Data Items

c. *Activity Diagram Data Kategori*



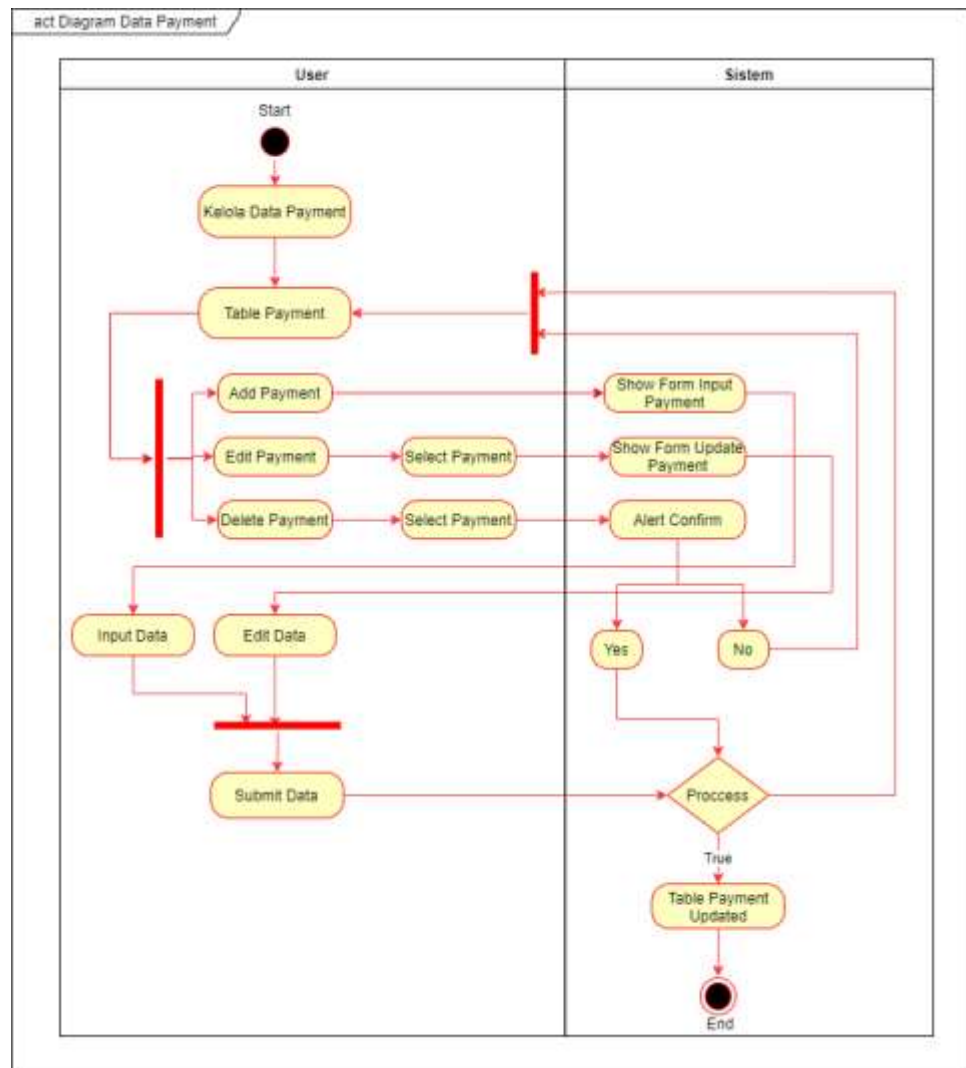
Gambar 3.12 *Activity Digram Data Kategori*

d. *Activity Diagram Data Staff*



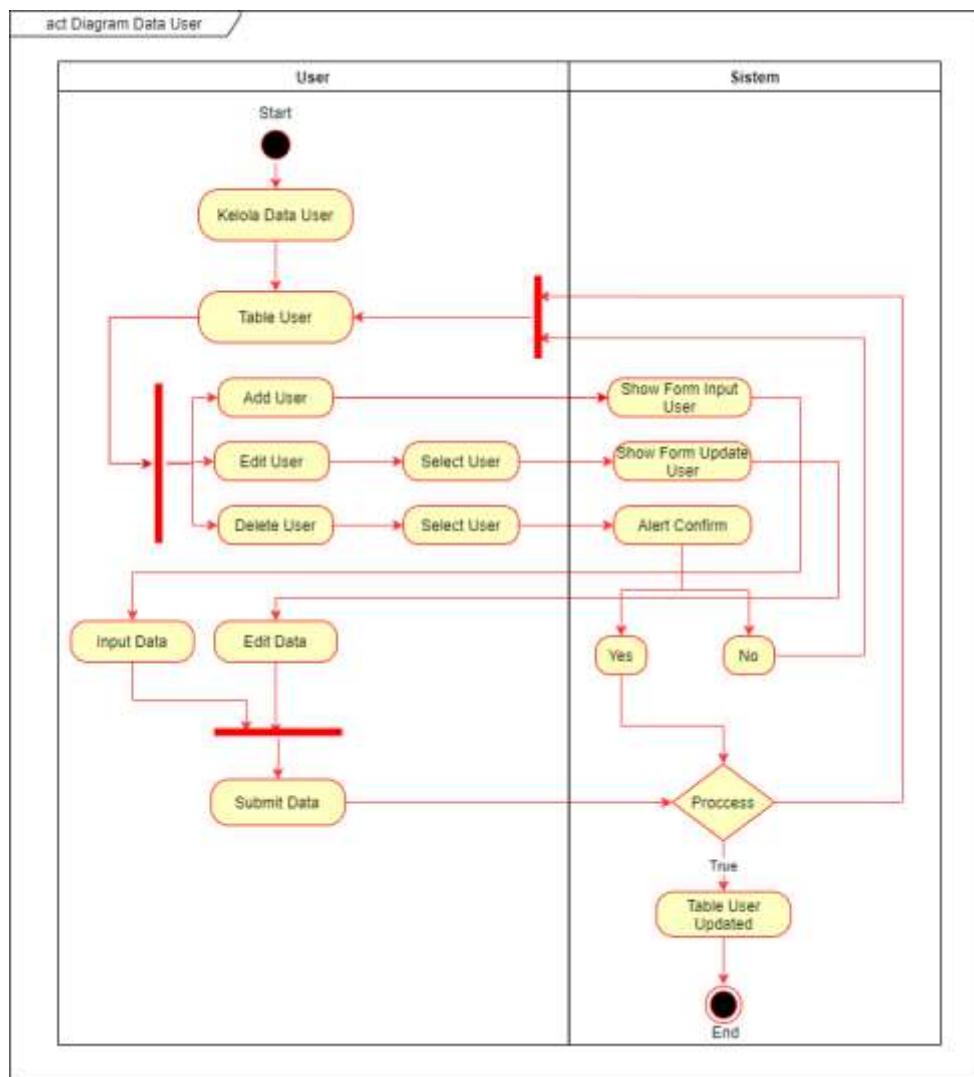
Gambar 3.13 *Activity Diagram Data Staff*

e. *Activity Diagram Data Payment*



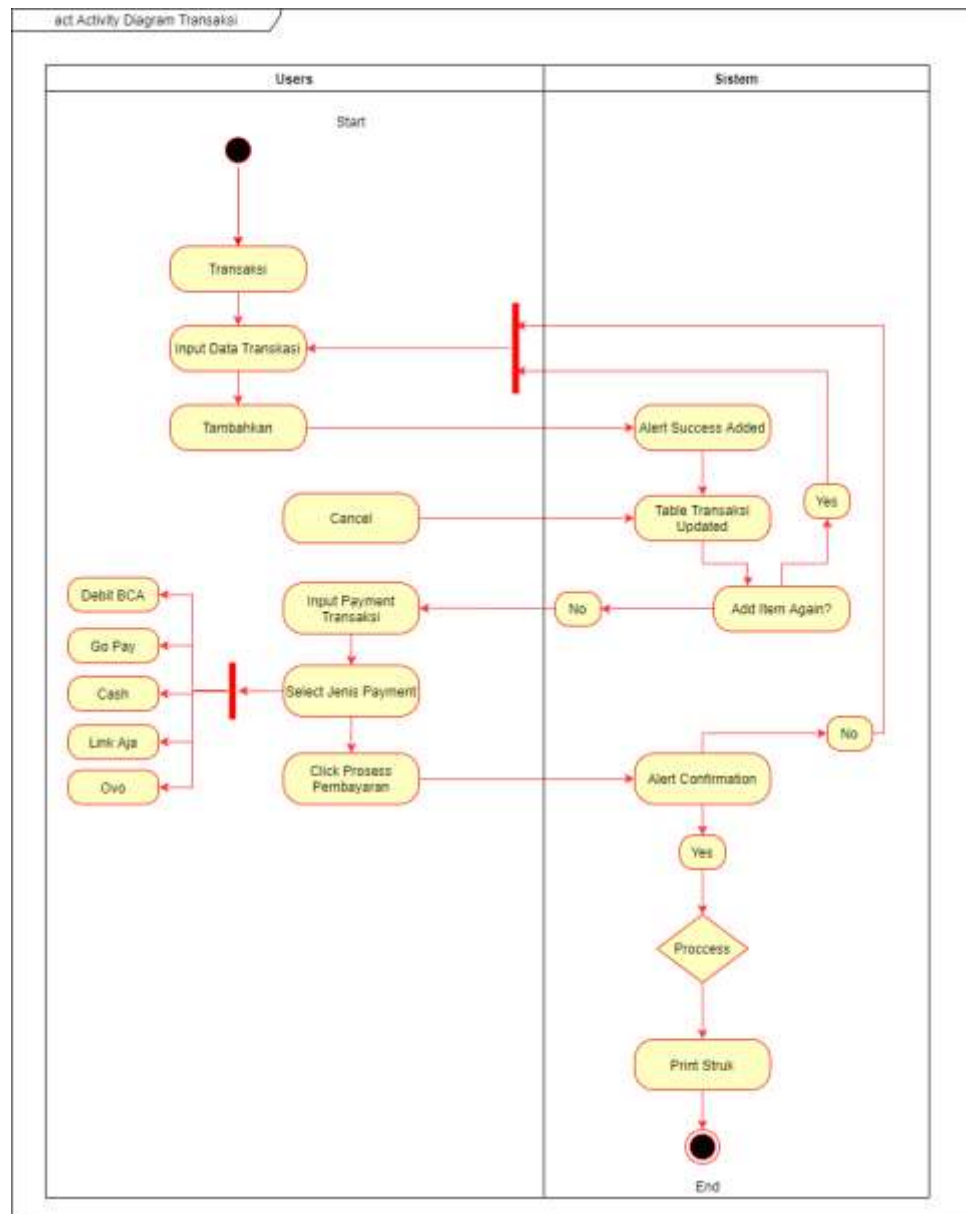
Gambar 3.14 *Activity Diagram Payment*

f. *Activity Diagram Users Setting*



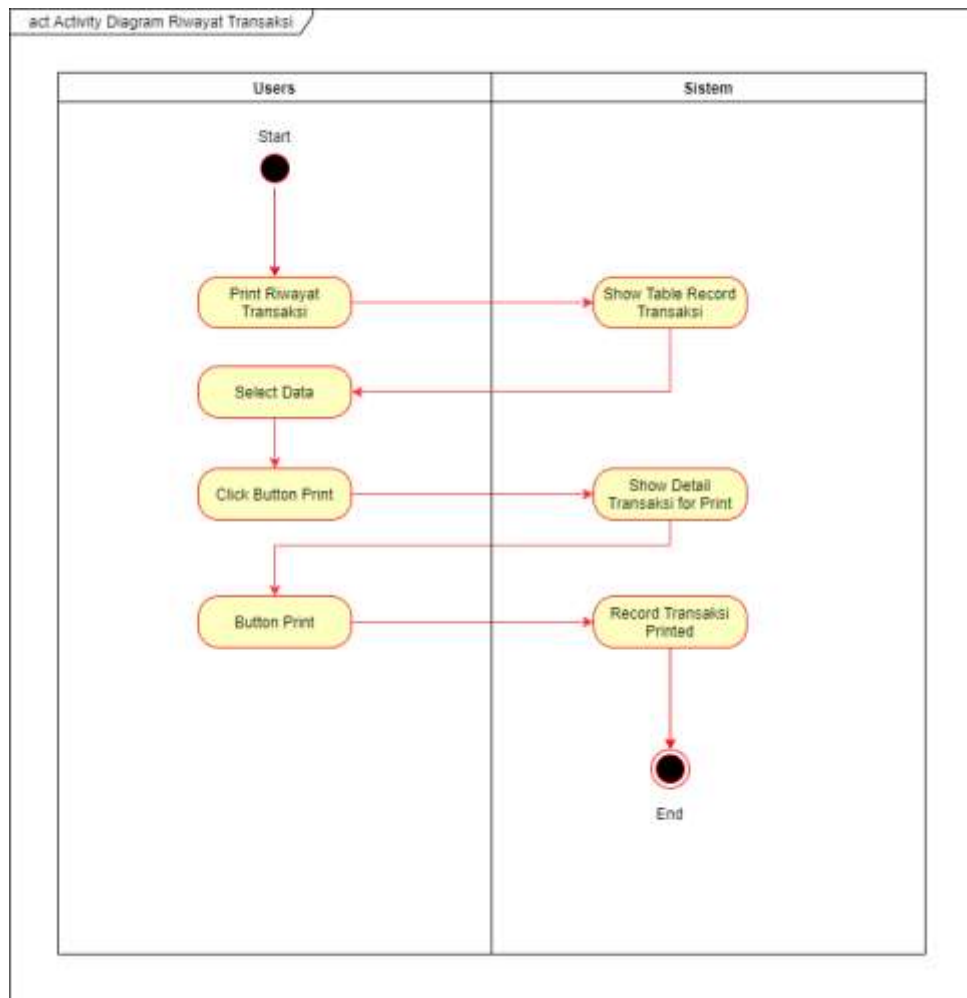
Gambar 3.15 *Activity Diagram Data User*

g. *Activity Diagram Transaksi*



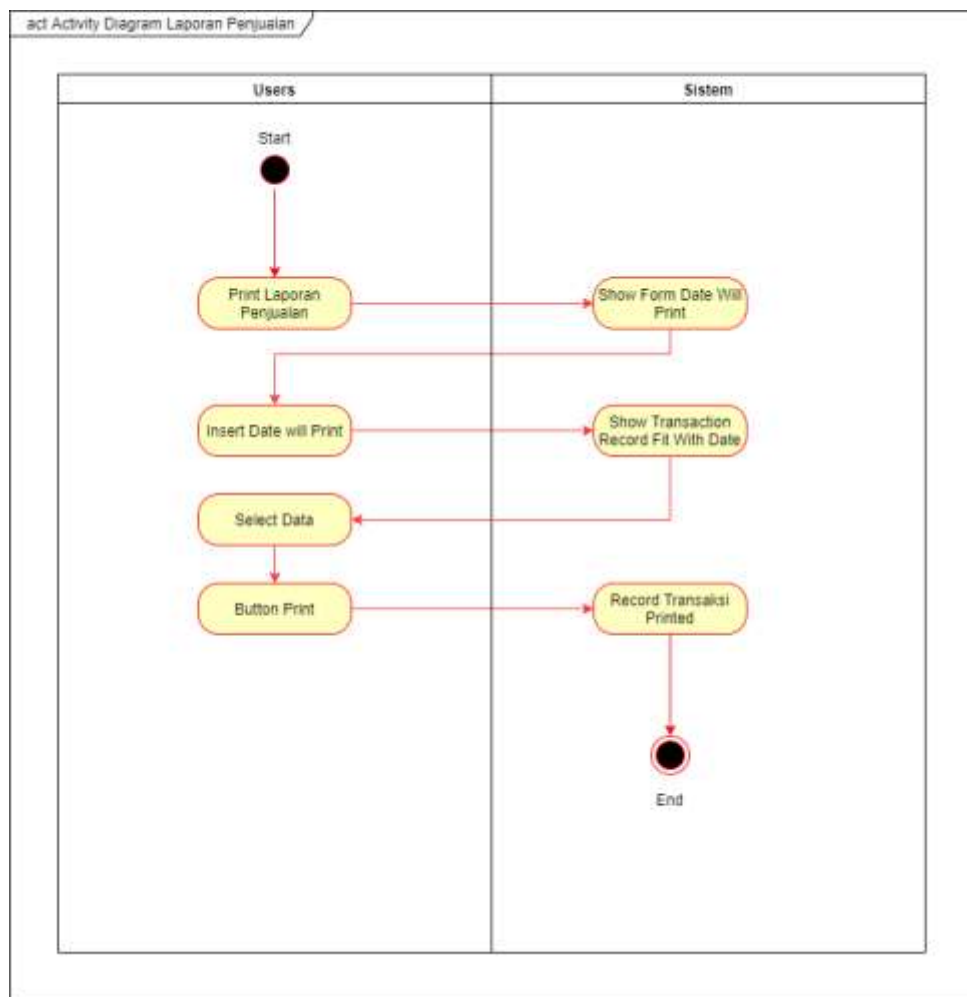
Gambar 3.16 *Activity Diagram Transaksi*

h. *Activity Diagram Riwayat Transaksi*



Gambar 3.17 *Activity Diagram Riwayat Transaksi*

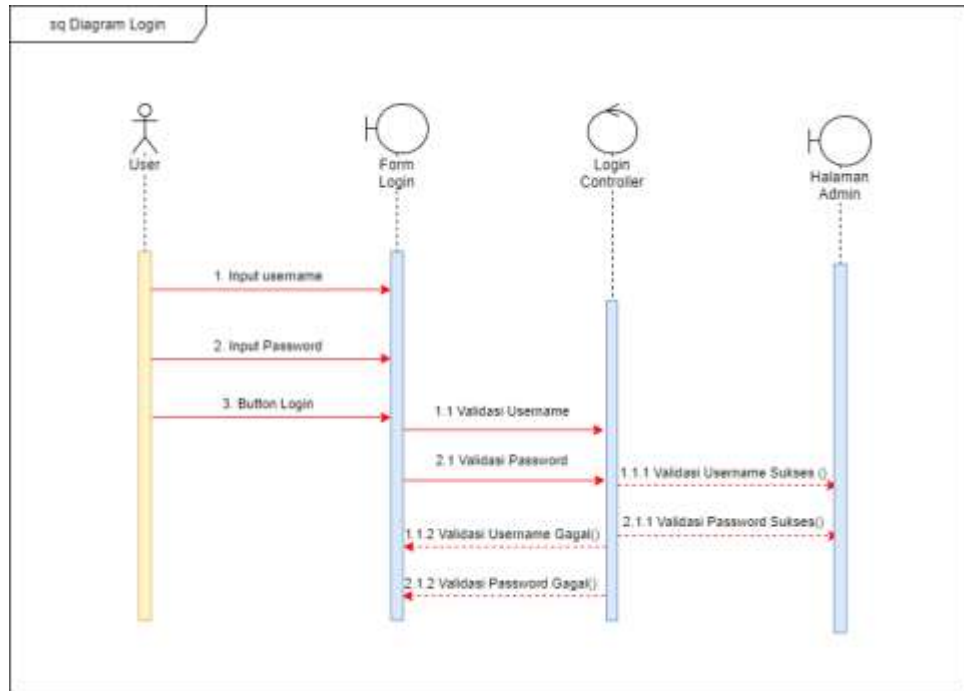
i. *Activity Diagram* Cetak Laporan



Gambar 3.18 *Activity Diagram* Cetak Laporan Penjualan

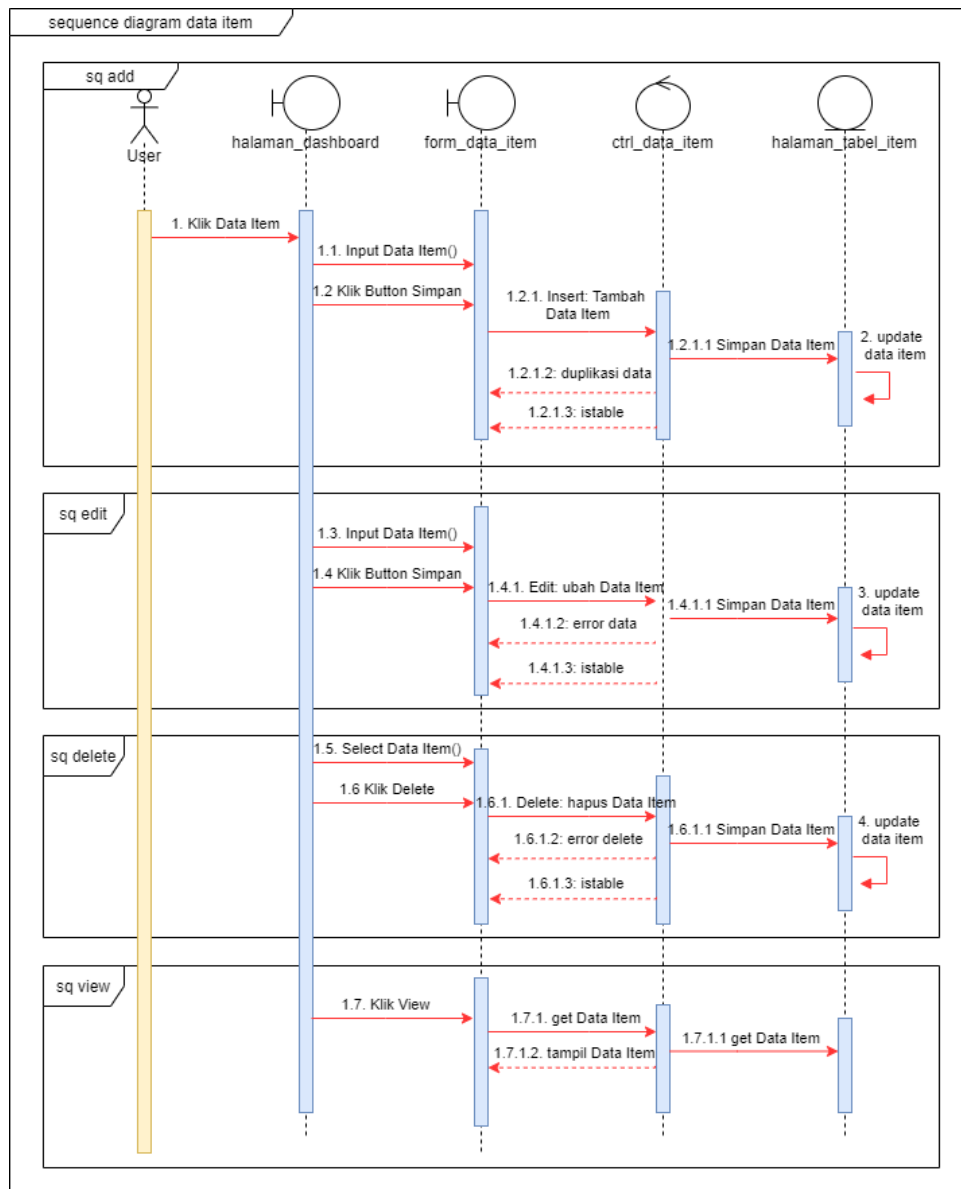
3.6.3 Sequence Diagram

a. Sequence Diagram Login



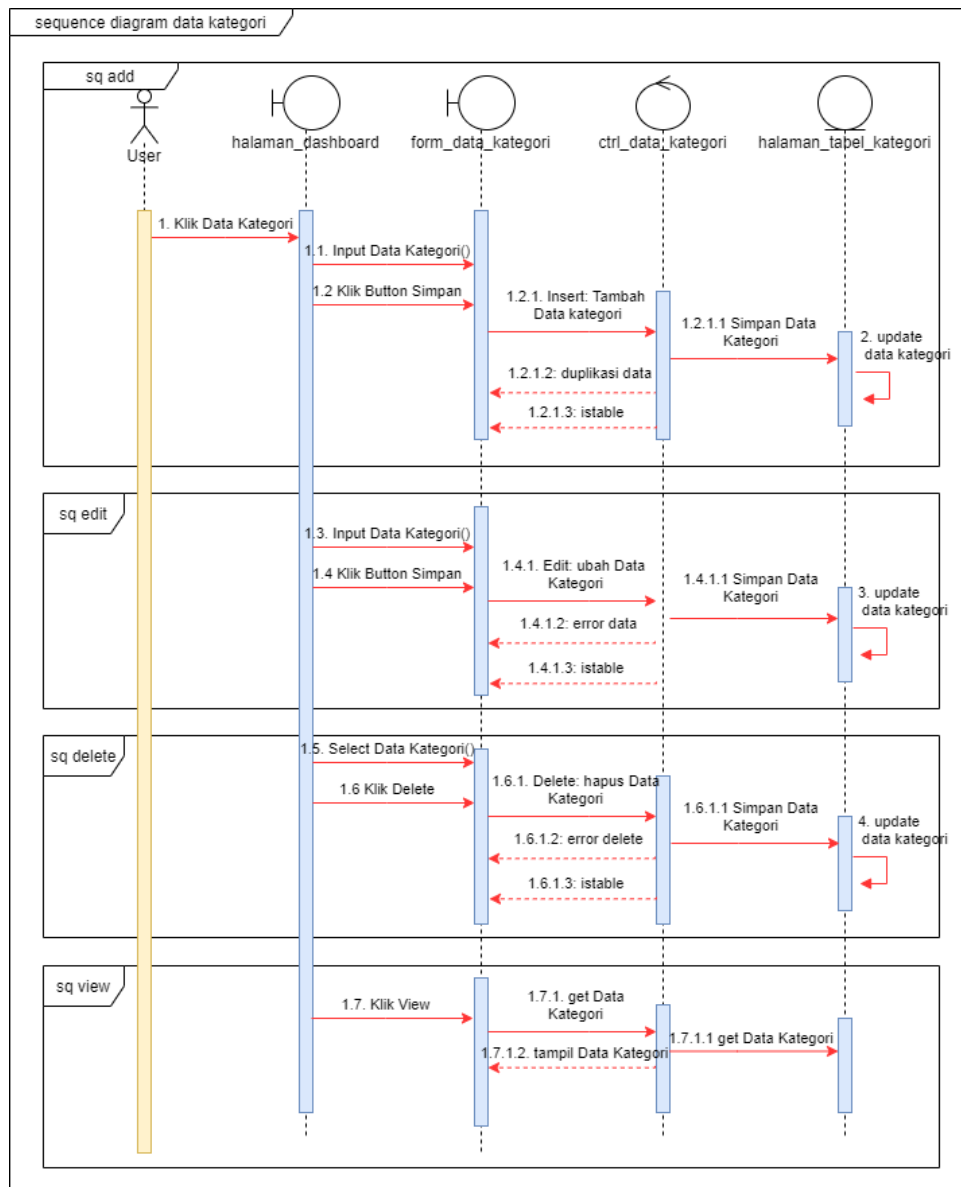
Gambar 3.19 Sequence Diagram Login

b. *Sequence Diagram Data Item*



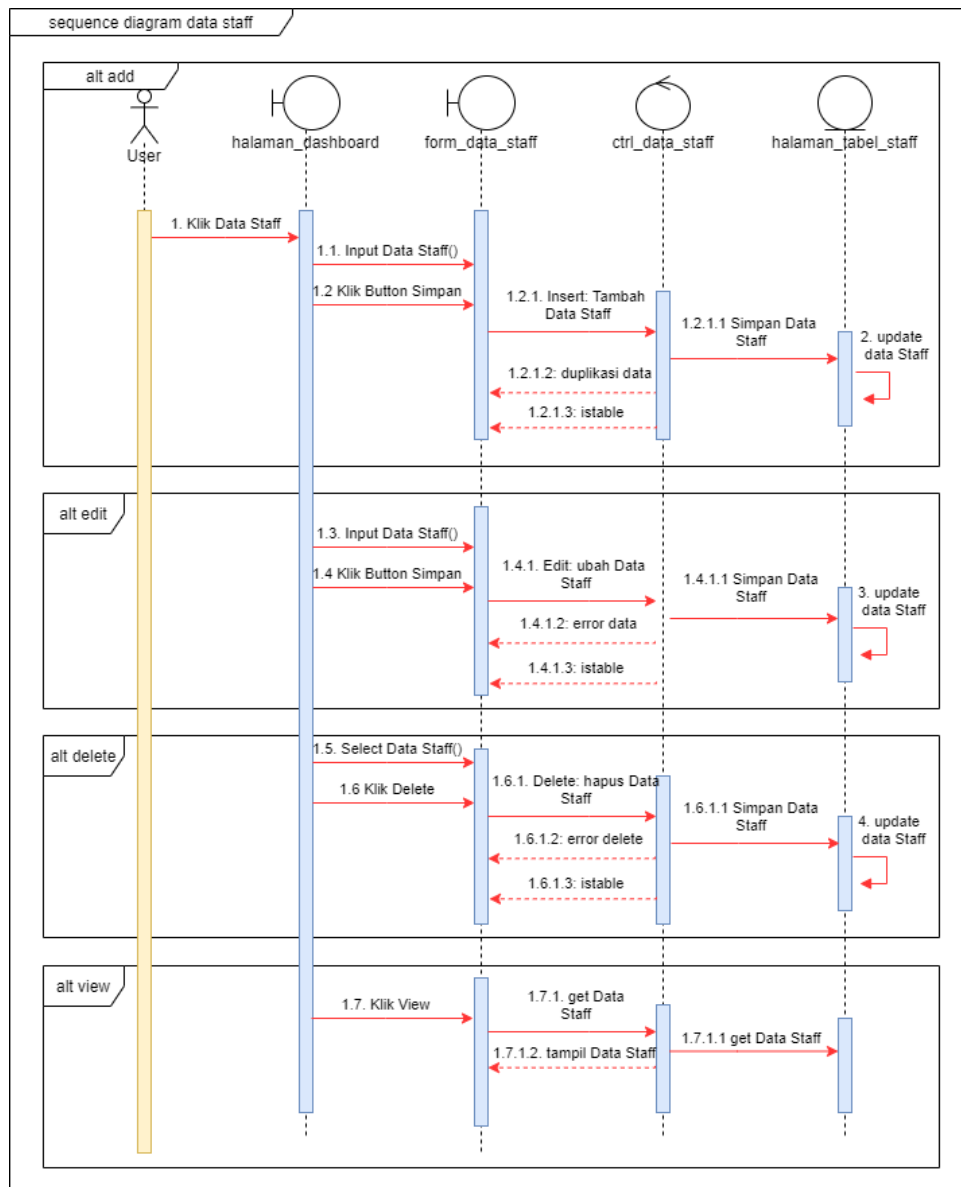
Gambar 3.20 *Sequence Diagram Data Item*

c. *Sequence Diagram* Data Kategori



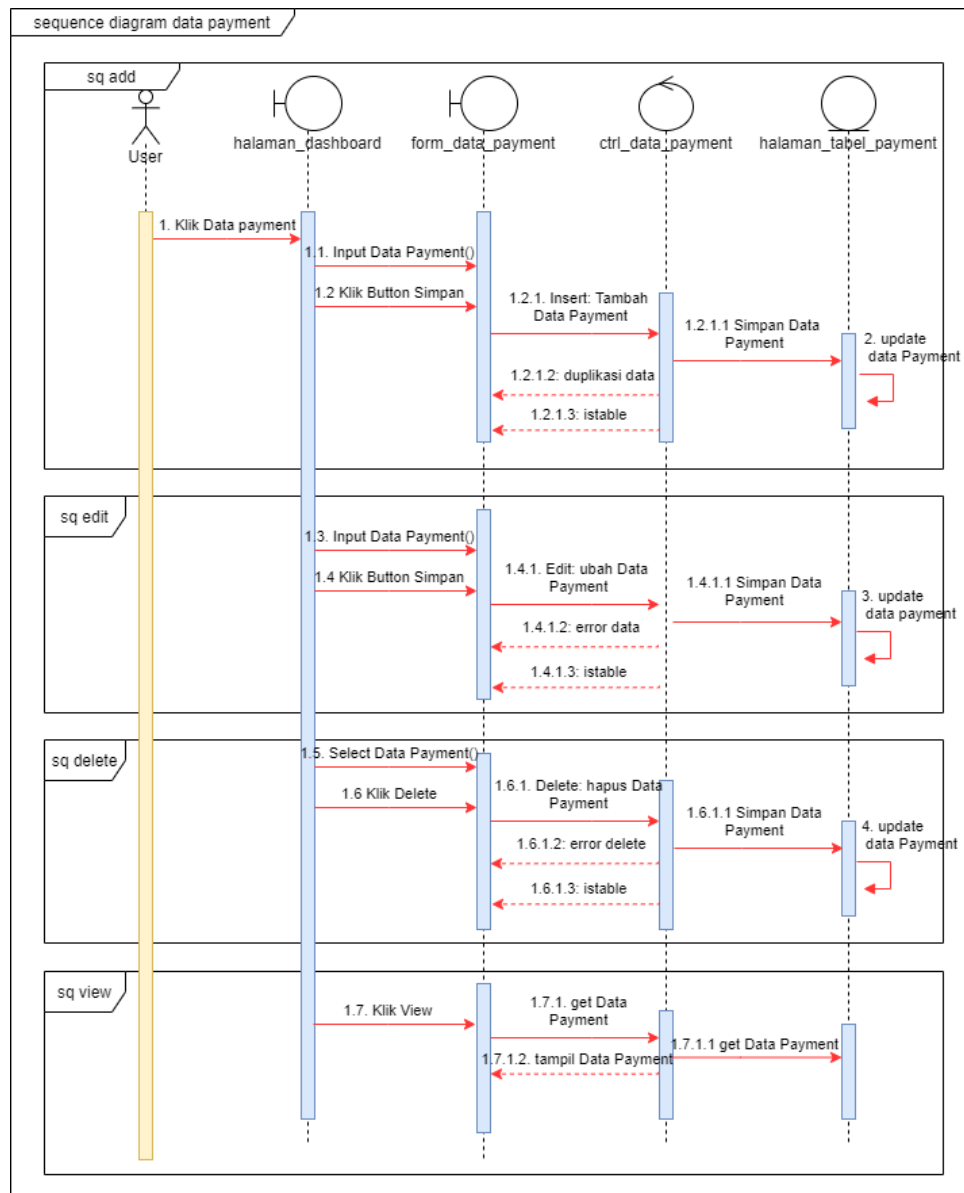
Gambar 3.21 *Sequence Diagram* Data Kategori

d. *Sequence Diagram Data Staff*



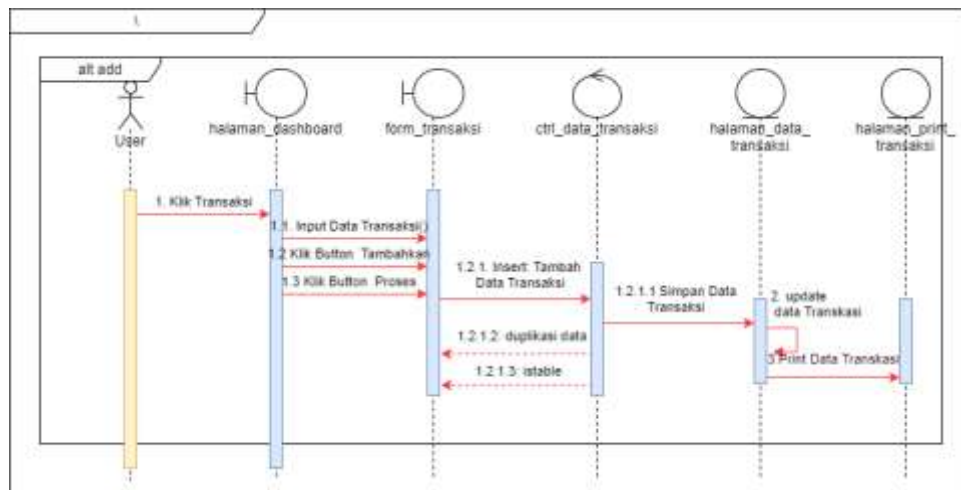
Gambar 3.22 *Sequence Diagram Data Staff*

e. *Sequence Diagram Data Payment*



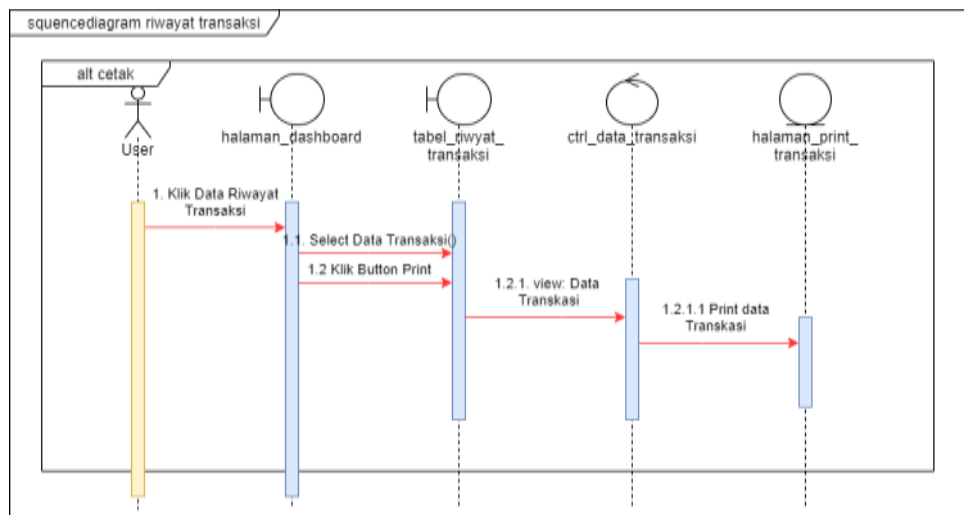
Gambar 3.23 *Sequence Diagram Data Payment*

f. *Sequence Diagram Transaksi*



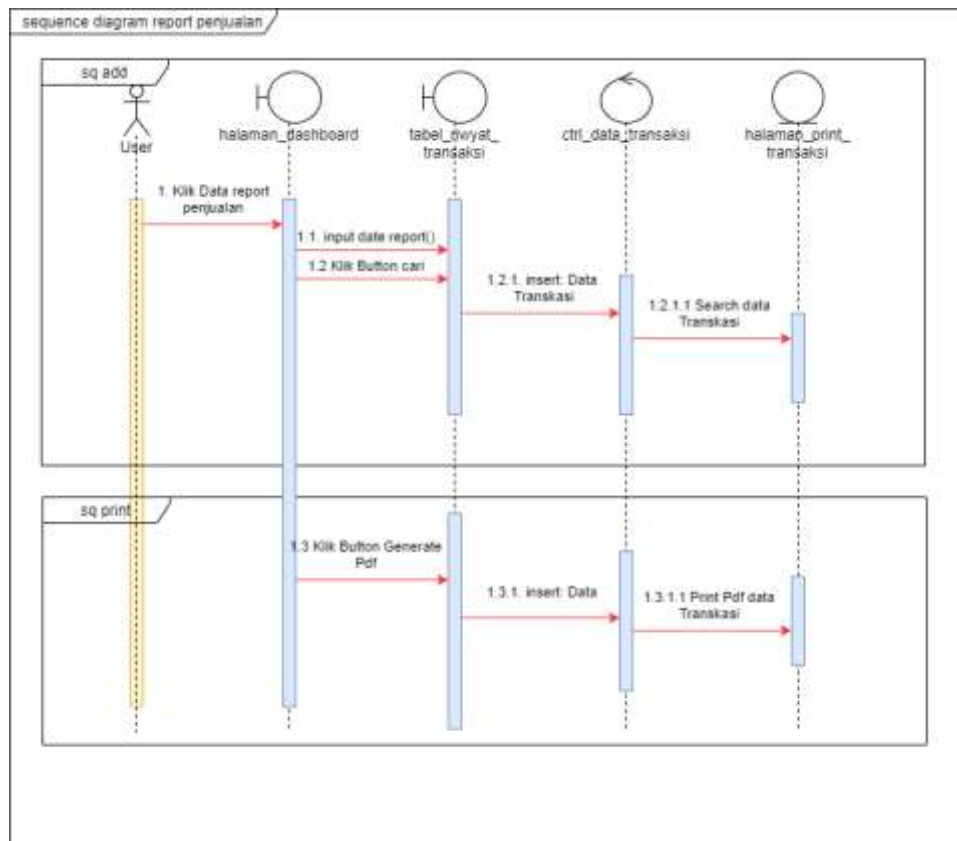
Gambar 3.24 *Sequence Diagram Transaksi*

g. *Sequence Diagram Riwayat Transaksi*



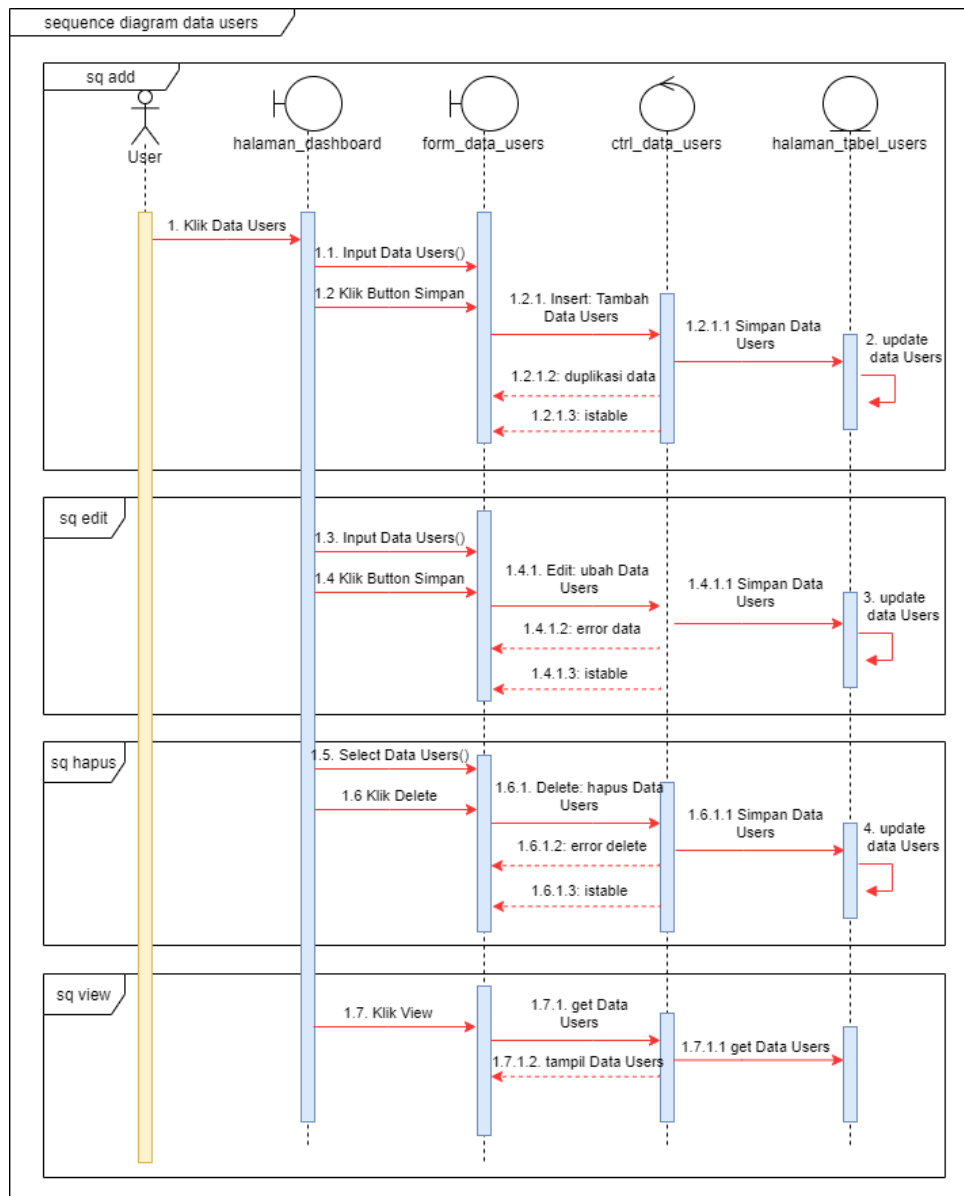
Gambar 3.25 *Sequence Diagram Riwayat Transaksi*

h. *Sequence Diagram* Cetak Laporan Penjualan



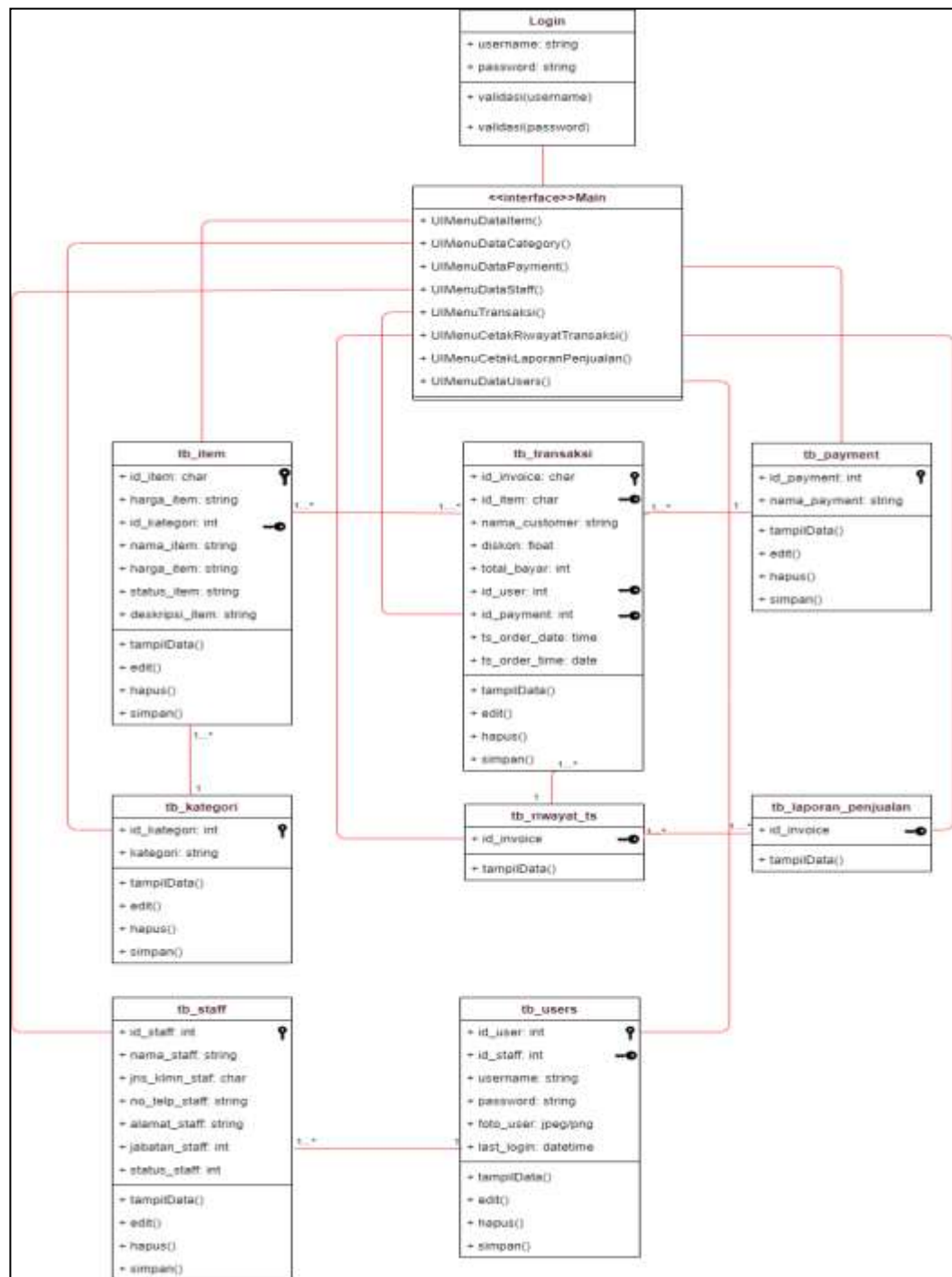
Gambar 3.26 *Sequence Diagram* Cetak Laporan Penjualan

i. Sequence Diagram User Setting



Gambar 3.27 Sequence Diagram User Setting

3.6.4 Class Diagram



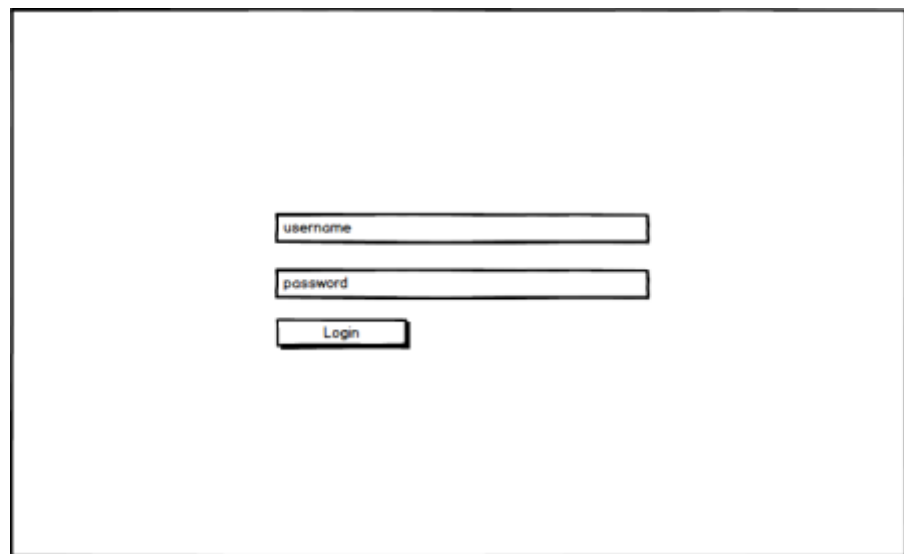
Gambar 3.28 Class Diagram Point Of Sales

3.7 Rancangan Antar Muka

Perancangan antarmuka bertujuan untuk memberikan bayangan tentang desain program yang akan dibuat. Di bawah ini terdapat desain pada tampilan aplikasi yang dibuat oleh penulis.

1. Halaman Login

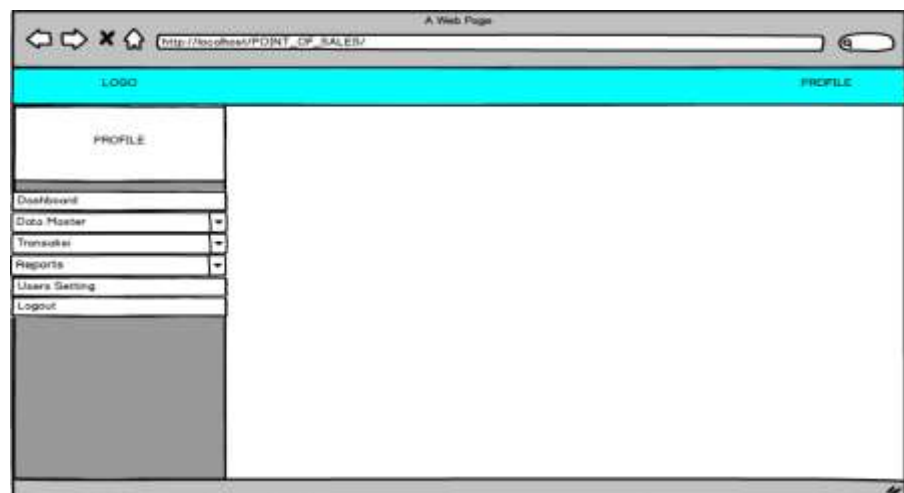
Halaman ini menampilkan form login untuk masuk kedalam aplikasi

A simple login form design. It consists of two text input fields, one labeled 'username' and one labeled 'password', stacked vertically. Below the password field is a button labeled 'Login'. The entire form is centered within a rectangular frame.

Gambar 3.29 Rancangan Layar *Login*

2. Halaman Dashbord

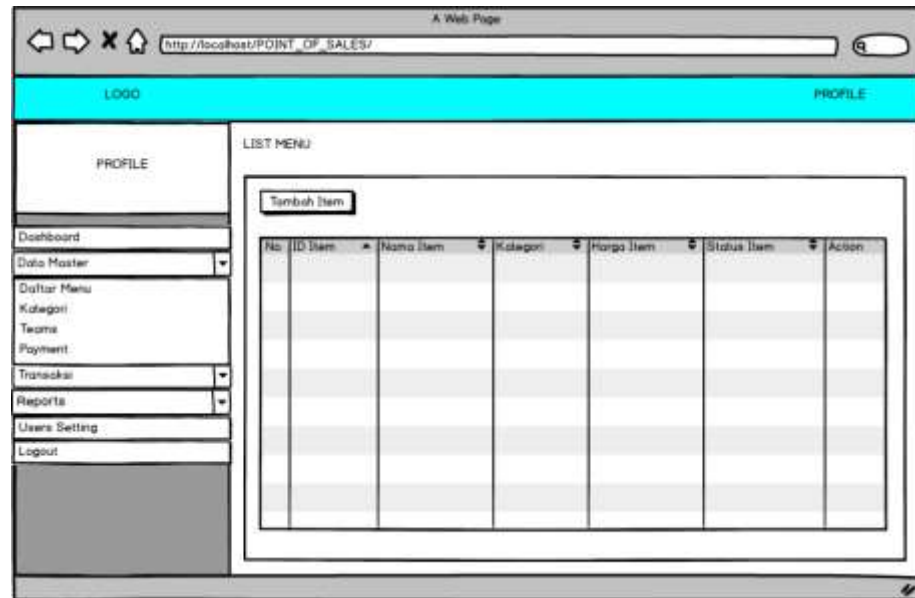
Setelah memasukkan username dan password dan benar user akan masuk kedalam halaman utama/*dashboard*



Gambar 3.30 Rancangan Layar *Dashbord*

3. Halaman Data Menu

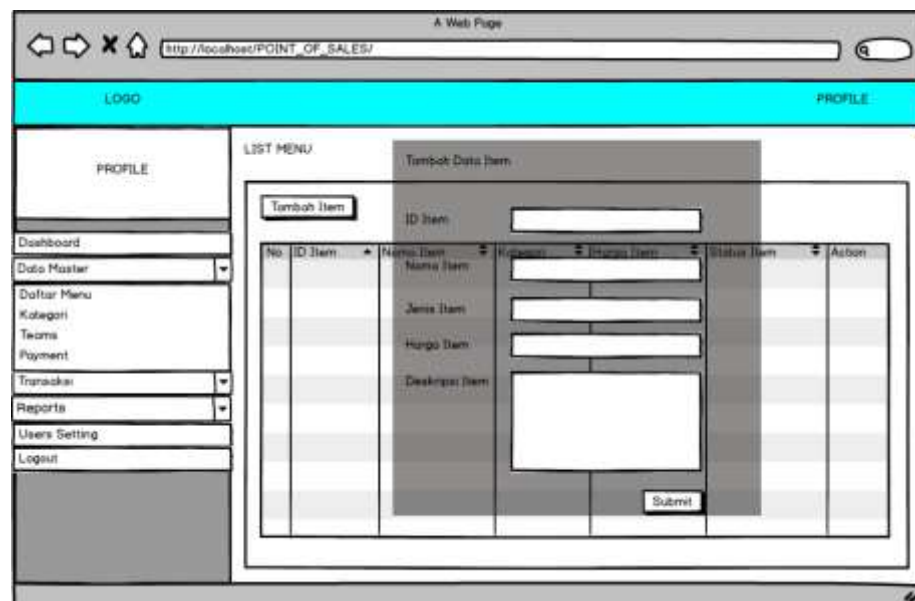
Halaman yang menampilkan semua data – data menu yang ada di Dapur Sunda “Bu Yuyu”



Gambar 3.31 Rancangan Layar Data Menu

4. Halaman Tambah Data Menu

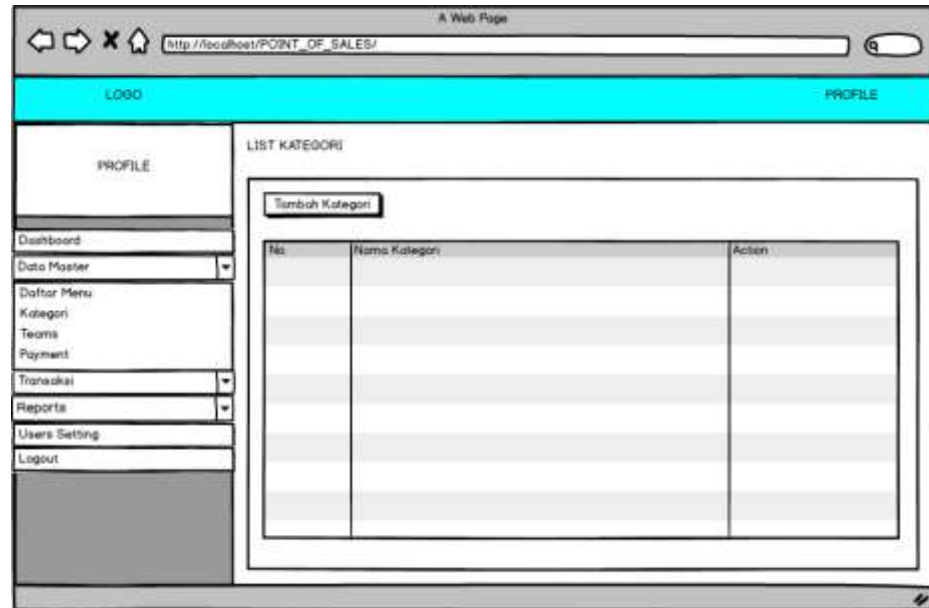
Menampilkan modal box yang berisikan form untuk menginput data menu baru.



Gambar 3.32 Rancangan Layar Tambah Data Menu

5. Halaman Data Kategori

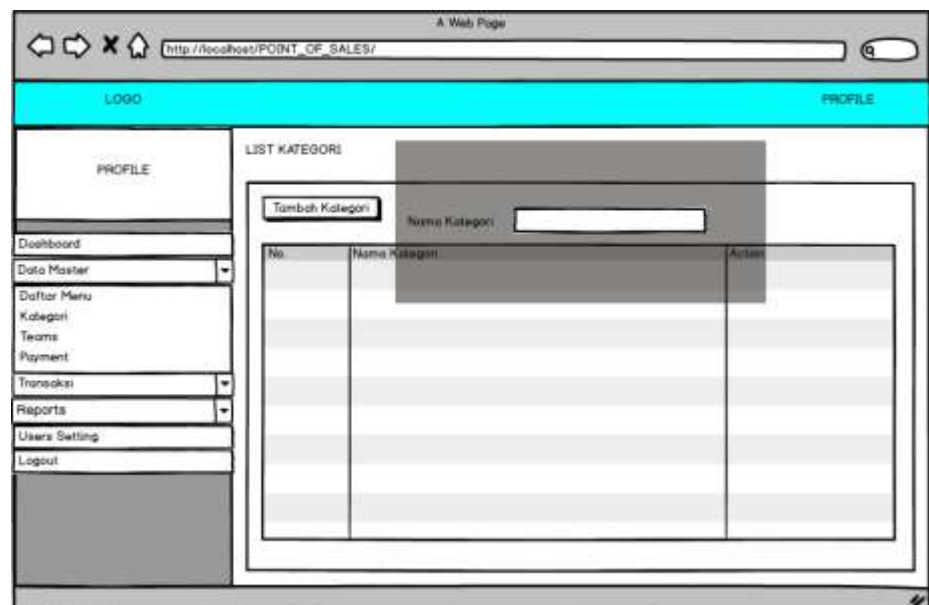
Halaman Untuk melihat kategori daripada makanan



Gambar 3.33 Rancangan Layar Data Kategori

6. Halaman Tambah Data Kategori

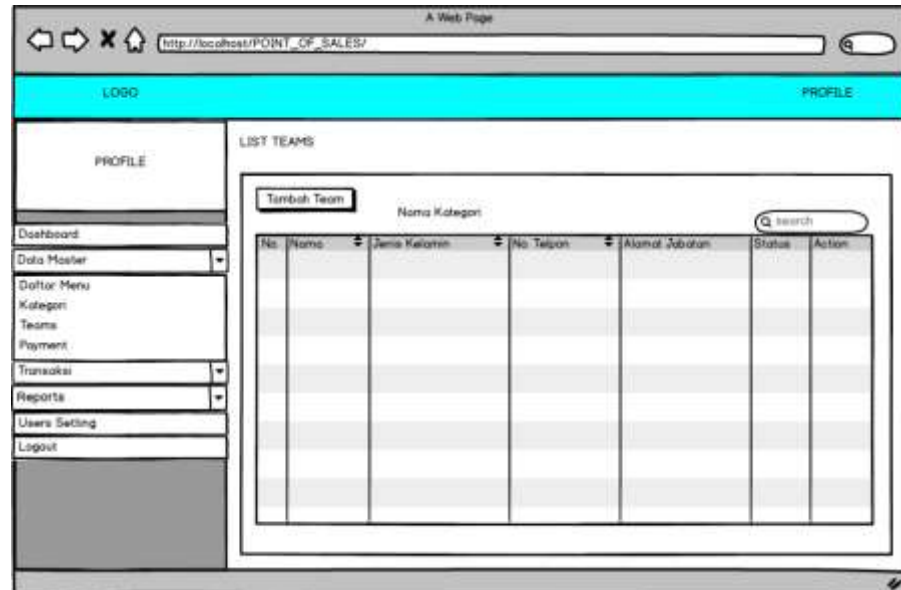
Menampilkan modal box yang berisikan form untuk menginput data menu baru.



Gambar 3.34 Rancangan Layar Tambah Data Kategori

7. Halaman Data Teams

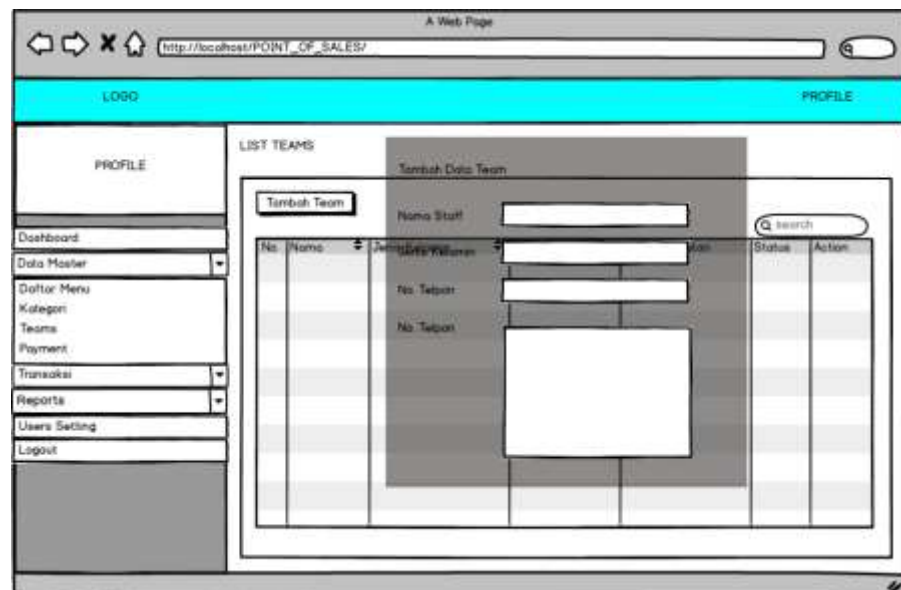
Halaman yang menampilkan semua data karyawan Dapur Sunda “Bu Yuyu”.



Gambar 3.35 Rancangan Layar Data *Teams*

8. Halaman Tambah Data Teams

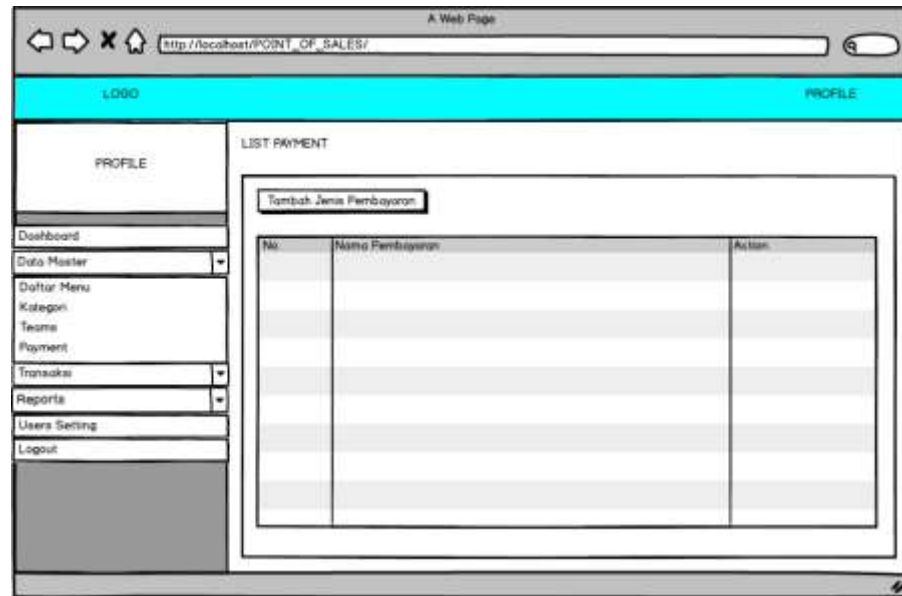
Menampilkan modal box yang berisikan form untuk menginput data karyawan baru.



Gambar 3.36 Rancangan Layar Tambah Data *Teams*

9. Halaman Data Jenis Pembayaran

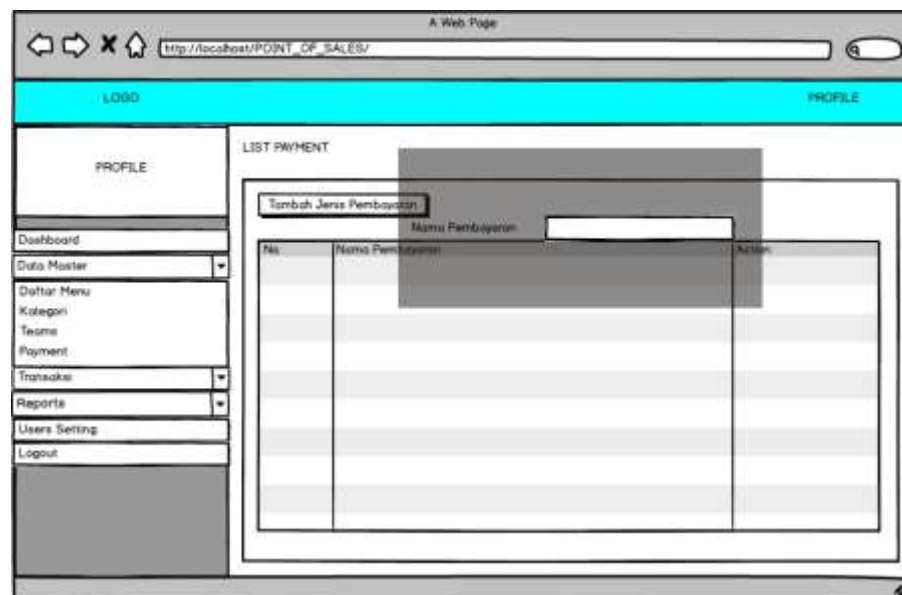
Halaman yang menampilkan semua data jenis-jenis pembayaran Dapur Sunda “Bu Yuyu”.



Gambar 3.37 Rancangan Layar Data Jenis Pembayaran

10. Halaman Tambah Jenis Pembayaran

Menampilkan modal box yang berisikan form untuk menginput data jenis pembayaran baru.



Gambar 3.38 Rancangan Layar Tambah Jenis Pembayaran

11. Halaman Aplikasi Kasir

Halaman yang menampilkan aplikasi kasir untuk memproses transaksi dengan pembeli

The screenshot shows a web application interface for a cashier. The browser address bar displays "http://localhost/POINT_OF_SALES/". The page has a blue header with "LOGO" and "PROFILE" tabs. A sidebar menu on the left includes: Dashboard, Data Master, Transaksi, Aplikasi Kasir, Riwayat Transaksi, Reports, Users Setting, and Logout. The main content area is titled "PROFILE" and contains the following fields and controls:

- No Invoice:
- Customer:
- Nama Item:
- Tanggal:
- Quantity:
- Kasir:

No.	ID Item	Nama Item	Harga	Qty	Total	Action

Below the table, there are calculation fields:

- Sub Total:
- Payment:
- Discount:
- Cash:
- Grand Total:
- Change:

Gambar 3.39 Rancangan Layar Aplikasi Kasir

12. Halaman Riwayat Transaksi

Halaman yang menampilkan semua riwayat transaksi yang telah terjadi.

The screenshot shows the "Riwayat Transaksi" (Transaction History) page. The browser address bar displays "http://localhost/POINT_OF_SALES/". The page has a blue header with "LOGO" and "PROFILE" tabs. The sidebar menu is the same as in the previous image. The main content area is titled "Riwayat Transaksi" and features a search bar with a magnifying glass icon and the text "search". Below the search bar is a table with the following columns:

No	No Invoice	ID Item	Nama Item	Total	Discount	Grand Total	Action

Gambar 3.40 Rancangan Layar Riwayat Transaksi

13. Halaman Cetak Laporan Penjualan

Halaman untuk melakukan pencetakan laporan penjualan baik harian, mingguan dan bulanan.

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'http://localhost/POINT_OF_SALES/'. The page has a blue header bar with 'LOGO' and 'PROFILE' labels. A sidebar menu on the left lists various navigation options. The main content area is titled 'Laporan Penjualan' and includes date selection fields (Date, s/d) and an Invoice field. Below these is a table with columns: No, Invoice, Nama Item, Total, Discount, Total, and Action. The Action column contains a printer icon.

No	Invoice	Nama Item	Total	Discount	Total	Action

Gambar 3.41 Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan