

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN MENGGUNAKAN
VISUAL BASIC 6.0 PADA TOKO KEDAI JERSEY
YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Ita Sartika

12.02.8313

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN MENGGUNAKAN
VISUAL BASIC 6.0 PADA TOKO KEDAI JERSEY
YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika



disusun oleh

Ita Sartika

12.02.8313

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**RANCANG APLIKASI PENJUALAN MENGGUNAKAN
VISUAL BASIC 6.0 PADA TOKO KEDAI JERSEY
YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

Ita Sartika

12.02.8313

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 04 April 2015

Dosen Pembimbing



HARTATIK, M.Cs

NIK. 190302232

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**RANCANG APLIKASI PENJUALAN MENGGUNAKAN
VISUAL BASIC 6.0 PADA TOKO KEDAI JERSEY
YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

Ita Sartika

12.02.8313

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 21 Mei 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Robert Marco, MT
NIK. 190302228

Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302057

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 12 Juni 2015

KETUA STMIK-AMIKOMI YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu instansi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 10 Juni 2015

Ita Sartika



MOTTO

- Tiada doa yg lebih indah selain doa agar Tugas Akhir ini cepat

selesai

- Kerja keras tidak akan pernah mengkhianati kita
- Hari ini Anda adalah orang yang sama dengan Anda di lima tahun mendatang, kecuali dua hal : orang-orang di sekeliling Anda dan buku-buku yang Anda baca
- "Kemenangan yang seindah-indahnya dan sesukar-sukarnya yang boleh direbut oleh manusia ialah menundukan diri sendiri."
"(Ibu Kartini)
- "Mereka berkata bahwa setiap orang membutuhkan tiga hal yang akan membuat mereka berbahagia di dunia ini, yaitu; seseorang untuk dicintai, sesuatu untuk dilakukan, dan sesuatu untuk diharapkan."

--Ita Sartika--

PERSEMBAHAN

Penulisan Tugas Akhir ini penulis persembahkan kepada :

1. Alloh SWT yang telah memberikan segala kemampuan,rahmat, hidayah dan karunia-Nya.
2. Kedua orang tua, adik saya. Bapak Sarmun, ibu Narti, Ageng dwi setiawan dan Raif adnan al-haris yang selalu memberikan saya dukungan materi, doa dan kasih sayang serta semangat.
3. Kepada dosen pembimbing Ibu Hartatik
4. Pimpinan Toko Kedai Jersey Hizba thariq hanifan yang telah memberikan izin dan kerja samanya.
5. Pacar dan sahabat terbaik Dwi Prasetyono, Dwi Riyani, Deasy putri dwi, Hindun, kak yulia, kak aurel, bunda Wiwik, Adit, Ary, Rizka, Mia dan lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang selalu memberikan semangat dan motivasi selama ini.
6. Kepada semua pihak yang terlibat maupun tidak dalam Tugas Akhir ini ini hingga selesai.

Ita Sartika

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah serta anugerahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **“Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Menggunakan Visual Basic 6.0 pada Toko Kedai Jersey Yogyakarta”**.

Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat dalam rangka menyelesaikan pendidikan program D3 Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dengan selesainya Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan masukan-masukan kepada penulis. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:


- a. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, M.M. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Ibu Krisnawati, S. SI, MT. Selaku ketua jurusan Manajemen Informatika.
- c. Ibu Hartatik, M.Cs selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan tugas akhir.
- d. Pimpinan Toko Kedai Jersey Hizba thariq hanifan yang telah memberikan izin dan kerja samanya sehingga penulis dapat melaksanakan penelitian.

- e. Kedua orang tua, dan adik saya yang selalu memberikan restu, mengirimkan do'a dan kasih sayangnya yang tidak terbalaskan oleh apapun.
- f. Kepada pihak yang terlibat dalam pembuatan Tugas Akhir hingga selesai.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang dapat membangun dan mengembangkan penelitian untuk ke depan agar lebih baik lagi.

Demikian, penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan, khususnya bagi penulis, sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

Yogyakarta, 10 Juni 2015



Ita Sartika

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Konsep Dasar Rancang Bangun.....	7
2.1.1 Pengertian Rancang Bangun.....	7
2.2 Definisi Aplikasi.....	7
2.3 Konsep Dasar Sistem.....	8
2.3.1 Pengertian Sistem.....	8
2.3.2 Karakteristik Sistem.....	8

2.4	Konsep Dasar Data dan Informasi.....	10
2.4.1	Pengertian Data.....	10
2.4.2	Pengertian Informasi.....	10
2.4.2.1	Kualitas Informasi.....	11
2.4.2.2	Nilai Informasi.....	12
2.4.2.3	Siklus Informasi.....	12
2.5	Konsep Dasar Sistem Informasi.....	13
2.5.1	Pengertian Sistem Informasi.....	13
2.5.2	Komponen Sistem Informasi.....	13
2.5.3	Tujuan Pembangunan Informasi.....	14
2.5.4	Manfaat Sistem Informasi.....	15
2.6	Konsep Dasar Sistem Informasi Manajemen.....	15
2.6.1	Pengertian Sistem Informasi Manajemen.....	15
2.7	Konsep Sistem Informasi Penjualan.....	17
2.8	Konsep Perancangan Sistem.....	18
2.8.1	Diagram Konteks.....	18
2.8.2	Flowchart.....	18
2.8.3	Data Flow Diagram (DFD).....	22
2.8.4	Entity Relationship Diagram (ERD).....	24
2.9	Konsep Dasar Basis Data.....	26
2.9.1	Pengertian Basis Data.....	26
2.9.2	Komponen Sistem Basis Data.....	26
2.9.3	Elemen Basis Data.....	27
2.9.4	Database Management System (DBMS).....	28
2.9.5	Tujuan Pemanfaatan Basis Data.....	29
2.9.6	Kamus Data.....	31
2.10	Tinjauan Perangkat Lunak.....	31
2.10.1	Microsoft Visual Basic 6.0.....	31
2.10.1.1	IDE (Integrated Development Environment).....	31
2.10.2	Kelebihan dan Kekurangan Visual Basic 6.0.....	35

2.10.3	Microsoft SQL Server 2000.....	36
2.10.4	Konsep SQL.....	38
2.10.5	Kelebihan dan Kekurangan Microsoft Server 2000.....	39
BAB III TINJAUAN UMUM.....		41
3.1	Gambaran Umum Perusahaan.....	41
3.1.1	Sejarah Toko Kedai Jersey.....	41
3.1.2	Identitas Toko Kedai Jersey.....	42
3.1.3	Visi, Misi dan Tujuan Toko Kedai Jersey.....	42
3.1.3.1	Visi Toko Kedai Jersey.....	43
3.1.3.2	Misi Toko Kedai Jersey.....	43
3.1.3.3	Tujuan Toko Kedai Jersey.....	43
3.1.4	Struktur Organisasi.....	43
3.1.5	Uraian Tugas, Tanggung jawab dan Wewenang.....	44
3.1.6	Sistem yang Sedang Berjalan.....	45
3.1.7	Diagram Sistem Rekap yang Berjalan.....	47
3.1.8	Contoh Produk pada Toko Kedai Jersey.....	48
BAB IV PEMBAHASAN.....		49
4.1	Rancangan Sistem Secara Umum.....	49
4.1.1	Flowchart yang Diusulkan.....	49
4.1.2	Konteks Diagram.....	51
4.1.3	Data Flow Diagram (DFD Level 1).....	51
4.1.4	DFD Level 2 Proses 2 Olah Data Master.....	53
4.1.5	DFD Level 2 Proses 3 Olah Data Proses.....	54
4.1.6	DFD Level 2 Proses 5 Olah Data Laporan.....	55
4.2	Pemodelan Database.....	56
4.2.1	Entity Relationship Diagram (ERD).....	56
4.2.2	Relasi Antar Tabel.....	57
4.2.3	Struktur Tabel.....	58

4.3	Rancangan Interface.....	63
4.3.1	Rancangan Form Login.....	63
4.3.2	Rancangan Form Menu Utama.....	64
4.3.3	Rancangan Form Perubahan Password.....	65
4.3.4	Rancangan Form Transaksi.....	66
4.3.5	Rancangan Form Pembelian.....	67
4.3.6	Rancangan Form Supplier.....	68
4.3.7	Rancangan Form Member.....	69
4.3.8	Rancangan Form Barang.....	70
4.3.9	Rancangan Form Karyawan.....	71
4.3.10	Rancangan Form Retur.....	72
4.3.11	Rancangan Form Jenis.....	73
4.3.12	Rancangan Form Stock Menipis.....	74
4.3.13	Rancangan Kwitansi.....	75
4.4	Rancangan Laporan.....	76
4.4.1	Rancangan Laporan Transaksi Per-Nota.....	76
4.4.2	Rancangan Laporan Transaksi Per-Tanggal.....	76
4.4.3	Rancangan Laporan Pembelian Per-Nota.....	77
4.4.4	Rancangan Laporan Pembelian Per-Tanggal.....	77
4.4.5	Rancangan Laporan Barang.....	78
4.4.6	Rancangan Laporan Supplier.....	79
4.4.7	Rancangan Laporan Karyawan.....	80
4.4.8	Rancangan Laporan Retur.....	81
4.5	Manual Program.....	82
4.5.1	Form Login.....	82
4.5.2	Form Menu Utama.....	83
4.5.3	Form Ganti Password.....	84
4.5.4	Form Transaksi.....	85
4.5.5	Form Pembelian.....	86
4.5.6	Form Supplier.....	87

4.5.7	Form Member.....	88
4.5.8	Form Barang.....	89
4.5.9	Form Karyawan.....	90
4.5.10	Form Retur.....	91
4.5.11	Form Jenis.....	92
4.6	Form Laporan.....	93
4.5.1	Laporan Transaksi Per-Tanggal.....	93
4.6.2	Laporan Transaksi Per-Nota.....	94
4.6.3	Laporan Pembelian Per-Tanggal.....	95
4.6.4	Laporan Pembelian Per-Nota.....	96
4.6.5	Laporan Barang.....	97
4.6.6	Laporan Supplier.....	98
4.6.7	Laporan Karyawan.....	99
4.6.8	Laporan Retur.....	100
4.6.9	Laporan Member.....	101
4.6.10	Kwitansi.....	102
4.6.11	Laporan Stok Barang Menipis.....	10
BAB V PENUTUP.....		104
5.1	Kesimpulan.....	104
5.2	Saran.....	104
DAFTAR PUSTAKA.....		xx

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Simbol-Simbol Flowchart.....	19
Tabel 2.2	Simbol-Simbol DFD.....	23
Tabel 2.3	Notasi dalam Diagram ERD.....	25
Tabel 4.1	Struktur Tabel Karyawan.....	58
Tabel 4.2	Struktur Tabel Jenis.....	58
Tabel 4.3	Struktur Tabel Supplier.....	59
Tabel 4.4	Struktur Tabel Barang.....	59
Tabel 4.5	Struktur Tabel Member.....	60
Tabel 4.6	Struktur Tabel Transaksi.....	60
Tabel 4.7	Struktur Tabel Detail_Transaksi.....	61
Tabel 4.8	Struktur Tabel Pembelian.....	61
Tabel 4.9	Struktur Tabel Detail_Pembelian.....	62
Tabel 4.10	Struktur Tabel Retur.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Siklus Informasi.....	13
Gambar 2.2	Tampilan Dasar Visual Basic 6.0.....	32
Gambar 2.3	Tampilan Menu Bar.....	32
Gambar 2.4	Tampilan Toolbar.....	32
Gambar 2.5	Tampilan Toolbox.....	33
Gambar 2.6	Tampilan Form.....	33
Gambar 2.7	Tampilan Project Explorer.....	34
Gambar 2.8	Tampilan Form Layout Window.....	34
Gambar 2.9	Tampilan Properties Window.....	35
Gambar 2.10	Tampilan Kode Editor.....	35
Gambar 2.11	Tampilan Utama SQL Server Enterprise Manager.....	37
Gambar 2.12	Tampilan Utama SQL Query Analyzer.....	38
Gambar 3.1	Logo Toko Kedai Jersey.....	42
Gambar 3.2	Struktur Organisasi.....	44
Gambar 3.3	Sistem yang Berjalan.....	46
Gambar 3.4	Sistem Rekap yang Berjalan.....	47
Gambar 3.5	Contoh Produk Toko Kedai Jersey.....	48
Gambar 4.1	Flowchart yang Diusulkan.....	50
Gambar 4.2	Konteks Diagram.....	51
Gambar 4.3	DFD Level 1.....	52
Gambar 4.4	DFD Level 2 Proses 2 Olah Data Master.....	53

Gambar 4.5	DFD Level 2 Prose 3 Olah Data Proses.....	54
Gambar 4.6	DFD Level 2 Prose 5 Olah Data Laporan.....	55
Gambar 4.7	Entity Relationship Diagram (ERD).....	56
Gambar 4.8	Relasi Tabel.....	57
Gambar 4.9	Rancangan Form Login.....	63
Gambar 4.10	Rancangan Form Menu Utama.....	64
Gambar 4.11	Rancangan Form Perubahan Password.....	65
Gambar 4.12	Rancangan Form Transaksi.....	66
Gambar 4.13	Rancangan Form Pembelian.....	67
Gambar 4.14	Rancangan Form Supplier.....	68
Gambar 4.15	Rancangan Form Member.....	69
Gambar 4.16	Rancangan Form Barang.....	70
Gambar 4.17	Rancangan Form Karyawan.....	71
Gambar 4.18	Rancangan Form Retur.....	72
Gambar 4.19	Rancangan Form Jenis.....	73
Gambar 4.21	Rancangan Form Stock Menipis.....	74
Gambar 4.22	Rancangan Form Kwitansi.....	75
Gambar 4.23	Rancangan Cetak Laporan Transaksi Per-Tanggal.....	76
Gambar 4.24	Rancangan Cetak Laporan Transaksi Per-Nota.....	76
Gambar 4.25	Rancangan Cetak Laporan Pembelian Per-Tanggal.....	77
Gambar 4.26	Rancangan Cetak Laporan Pembelian Per-Nota.....	77
Gambar 4.27	Rancangan Laporan Barang.....	78
Gambar 4.28	Rancangan Laporan Supplier.....	79

Gambar 4.29	Rancangan Laporan Karyawan.....	80
Gambar 4.30	Rancangan Laporan Retur.....	81
Gambar 4.31	Form Login.....	82
Gambar 4.32	Form Menu Utama.....	83
Gambar 4.33	Form Ganti Pssword.....	84
Gambar 4.34	Form Transaksi.....	85
Gambar 4.35	Form Pembelian.....	86
Gambar 4.36	Form Supplier.....	87
Gambar 4.37	Form Member.....	88
Gambar 4.38	Form Barang.....	89
Gambar 4.39	Form Karyawan.....	90
Gambar 4.40	Form Retur.....	91
Gambar 4.41	Form Jenis.....	92
Gambar 4.42	Laporan Transaksi Per-Tanggal.....	93
Gambar 4.43	Laporan Transaksi Per-Nota.....	94
Gambar 4.44	Laporan Pembelian Per-Tanggal.....	95
Gambar 4.45	Laporan Pembelian Per-Nota.....	96
Gambar 4.46	Laporan Barang.....	97
Gambar 4.47	Laporan Supplier.....	98
Gambar 4.48	Laporan Karyawan.....	99
Gambar 4.49	Laporan Retur.....	100
Gambar 4.50	Laporan Member.....	101
Gambar 4.51	Laporan Kwitansi.....	102

INTISARI

Pada umumnya sebuah toko ingin usahanya tetap eksis dan berkembang untuk itu diperlukan strategi dan pengelolaan yang baik, strategi yang dimaksud berupa peningkatan kualitas marketing, manajemen, pelayanan, dan lain-lain termasuk penerapan teknologi informasi didalamnya.

Berdasarkan observasi dan wawancara, adanya sistem informasi mempengaruhi berbagai aspek termasuk aspek penjualan, yang biasanya sistem penjualannya masih konvensional hanya menggunakan buku untuk perekapan data penjualan dan nota yang ditulis petugas kasir. Petugas kasir sering melakukan kesalahan ketika banyak konsumen datang bersamaan. Maka dari suatu permasalahan tersebut dibuatkan rancang bangun aplikasi penjualan untuk kasir secara komputersasi yang akan membuat lebih efisien dan keakuratan data penjualan.

Oleh karena itu penulis membuat rancang bangun aplikasi penjualan menggunakan Visual Basic 6.0 sebagai obyek penelitian tugas akhir. Dengan adanya aplikasi penjualan tersebut dapat membantu petugas kasir dalam proses pengelolaan data penjualan yang lebih efisien dan akurat.

Kata kunci: rancang bangun, penjualan, visual basic

ABSTRACT

In general, a store like it's still exist and it is necessary for developing a strategy and managemen. The strategy is meant by increasing the quality of marketing, managemen, service, and other including the application of information technology in it.

Based on observations and interviews, information system affect many aspects, including aspects of the sale the sale is still conventional system usually only use the book to back up sales data and a written memorandum clerk. Officers cashier often make mistakes when many consumers come together. thus the problem created a design for a sales application of computerized that will make it more efficient and accurate sales data.

Therefore, the authors make the design of sales applications using Visual Basic 6.0 as the object of thesis. With the application of the sales clerk can assist in the process of managing sales data more efficient and accurate.

Keyword : Design, Sales, Visual Basic

