

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
PADA TOKO SUMBER REJEKI KOTA MADIUN**

SKRIPSI



disusun oleh

Chandra Yudha Satria Wijaya

11.11.4913

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
PADA TOKO SUMBER REJEKI KOTA MADIUN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada Jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Chandra Yudha Satria Wijaya

11.11.4913

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
PADA TOKO SUMBER REJEKI KOTA MADIUN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Chandra Yudha Satria Wijaya
11.11.4913**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 3 Maret 2014

Dosen Pembimbing,



**Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038**

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
PADA TOKO SUMBER REJEKI KOTA MADIUN**

yang disusun oleh

Chandra Yudha Satria Wijaya

11.11.4913

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Oktober 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Windha Mega Pradnya D, M.Kom
NIK. 190302185

Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302063

Hartatik, M.Cs
NIK. 190000017



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 November 2014

KEJAYA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu institusi pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 27 Oktober 2014



Chandra Yudha Satria Wijaya

11.11.4913

MOTTO

“Doa dan keberuntungan adalah kunci kesuksesan”

“Keberhasilan datang dari niat yang kuat”

“Berusaha melakukan itu lebih baik daripada diam tanpa melakukan apapun”

*“Pantang menyerah bukan berarti kegagalan namun titik keberhasilan mulai terlihat dan akan berhasil **pada akhirnya**”*

“SKRIPSI YANG BAIK adalah SKRIPSI YANG SELESEI”

“Bukan BERJUANG untuk HIDUP tetapi HIDUP HARUS DIPERJUANGKAN dengan KERJA KERAS dan mau mencoba untuk mendapatkan DUA kemungkinan yaitu BERHASIL atau GAGAL”

PERSEMBAHAN

Segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan kelancaran, kemanfaatan, keselamatan, dan kebarokahan. Pada kesempatan ini, penulis tidak lupa mengucapkan rasa syukur dan terima kasih sebesar – besarnya kepada:

- Kedua orangtuaku tercinta, Saimun dan Misini yang telah memberikan doa, dukungan, dan kasih sayang sepanjang masa kepada saya, sehingga dalam penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan sangat baik. Alhamdulillah atas segala nasehat dan didikannya yang membuat hati ini selalu nyaman melangkah dalam perjalanan menjadi orang sukses. InsyaAllah.
- Mas, Mbak dan Adikku yang tercinta, Bayu Yudha Aris Wibowo, Santi Wahyuningsih, Shindy Riesty Kurnianingsih yang telah memberikan doa, dukungan, serta mengisi hari-hari skripsi saya menjadi lebih bermakna, semangat, dan indah. Sehingga Alhamdulillah cita-cita lulus bisa tercapai.
- Para teman-teman kos, teman-teman se-almamater 11-S1TI-05 dan teman-temanku semua yang telah banyak memberikan inspirasi dan dukungan sejak masuk di perguruan tinggi STMIK Amikom Yogyakarta hingga moment pendadaran yang sangat berkesan dan sekaligus mendapat nilai sempurna, kuucapkan banyak terima kasih untuk kalian semua.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis diberikan kemudahan dan kelancaran serta kekuatan dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul **“ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO SUMBER REJEKI KOTA MADIUN”** sesuai dengan apa yang diharapkan, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang merupakan mata kuliah dan wajib ditempuh sebagai salah satu syarat utama menyelesaikan program sarjana pada STMIK Amikom Yogyakarta. Pada kesempatan ini, penulis tidak lupa mengucapkan rasa hormat dan terima kasih sebesar – besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT. yang telah membimbing penulis selama ini.
3. Para staf pengajaran Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
4. Para staf dan pegawai administrasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
5. Kedua orang tua, Bapak dan Ibu yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat dan kasih sayangnya untuk mendukung anaknya untuk meraih kesuksesan di masa mendatang.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan, maka saran dan kritik yang bersifat membangun sangatlah penulis harapkan demi memperbaiki semua kekurangan yang ada dalam skripsi ini. Dan akhirnya penulis berharap semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua. Amin.

Yogyakarta, 27 Oktober 2014

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
INTISARI	xxiv
ABSTRACT	xxv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Metode Pengumpulan Data	4
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan	6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Dasar Teori	10
2.2.1 Konsep Dasar Sistem	10
2.2.1.1 Pengertian Sistem	11
2.2.1.2 Karakteristik Sistem	12
2.2.2 Konsep Dasar Informasi	13
2.2.2.1 Pengertian Informasi	13
2.2.2.2 Nilai Informasi	14
2.2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi	16
2.2.3.1 Komponen-Komponen Sistem Informasi	16
2.2.4 SIM (Sistem Informasi Manajemen)	18
2.2.5 Konsep Dasar Penjualan	19
2.2.5.1 Pengertian Penjualan	20
2.2.5.2 Pengertian Sistem Penjualan Tunai	21
2.2.5.3 Pengertian Sistem Informasi Penjualan	21
2.2.6 Konsep Arsitektur Sistem	22
2.2.7 SDLC	24
2.2.7.1 Model <i>Waterfall</i>	27
2.2.8 Analisis Sistem	30
2.2.8.1 Analisis PIECES	31
2.2.8.2 Analisis Kebutuhan	31

2.2.8.3	Analisis Kelayakan	32
2.2.9	Perancangan Sistem	33
2.2.9.1	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	33
2.2.9.2	Diagram UML	34
2.2.9.3	<i>Class Diagram</i>	35
2.2.9.4	<i>Use Case</i>	36
2.2.9.5	<i>Activity Diagram</i>	40
2.2.9.6	<i>Sequence Diagram</i>	42
2.2.10	Bahasa Pemrograman	46
2.2.10.1	Bahasa Pemrograman C# dan <i>Platform .NET</i>	46
2.2.11	Konsep Basis Data	48
2.2.11.1	<i>Entity Relational Diagram (ERD)</i>	49
2.2.11.2	<i>Database Management System (DBMS)</i>	50
2.2.11.3	<i>Structured Query Language (SQL)</i>	51
2.2.12	Perangkat Lunak yang digunakan	52
2.2.12.1	<i>Microsoft Visual Studio 2010 Professional</i>	53
2.2.12.2	<i>SQL Server 2008 R2 Express Edition</i>	53
2.2.12.3	<i>StarUML</i>	55
2.2.12.4	<i>Crystal Report</i>	56

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

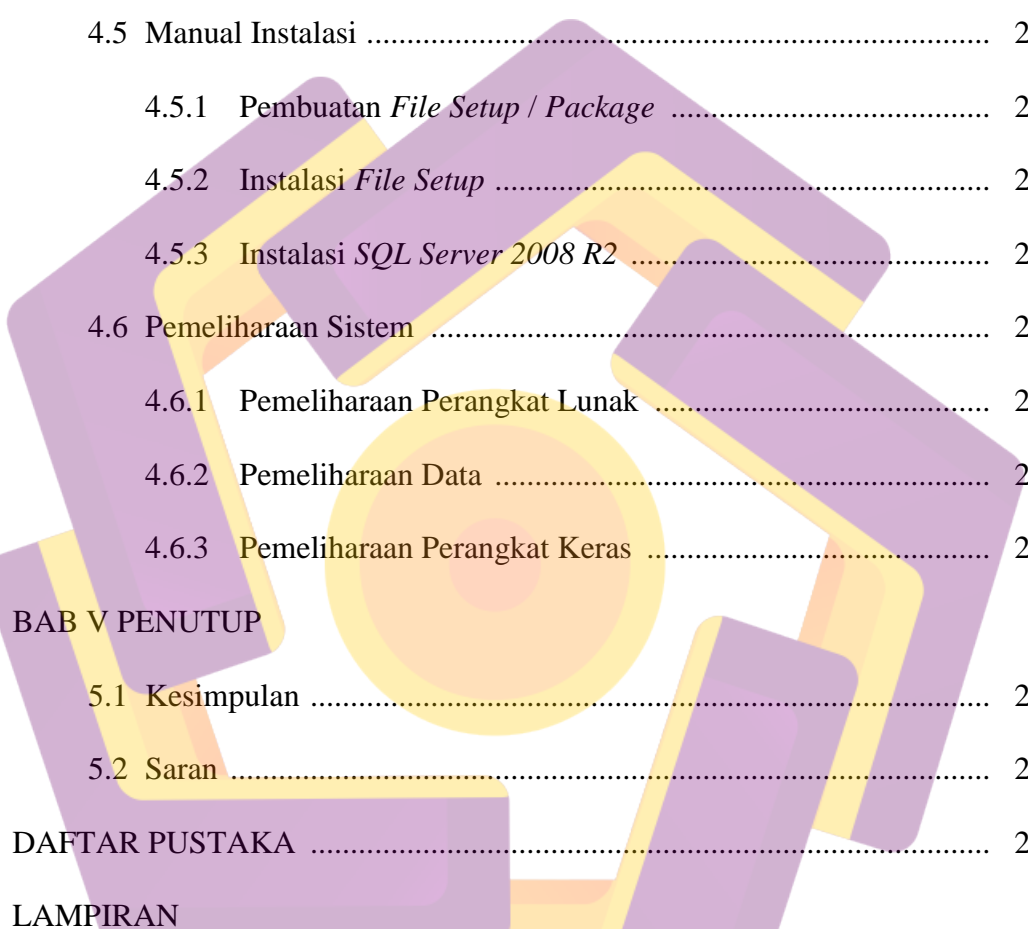
3.1	Tinjauan Umum	58
3.1.1	Sejarah Singkat Toko Sumber Rejeki	59
3.1.2	Tujuan Perusahaan	59

3.1.3	Struktur Organisasi	60
3.1.4	Sistem Yang Berjalan	62
3.2	Analisis	63
3.2.1	Analisis Kelemahan Sistem	63
3.2.1.1	Identifikasi Masalah	63
3.2.1.2	Analisis PIECES	65
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem	67
3.2.2.1	Kebutuhan Fungsional	67
3.2.2.2	Kebutuhan NonFungsional	74
3.2.2.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras	74
3.2.2.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	75
3.2.2.2.3	Kebutuhan Informasi	75
3.2.2.2.4	Kebutuhan Pengguna / <i>Brainware</i>	76
3.2.3	Analisis Kelayakan Sistem	76
3.2.3.1	Kelayakan Teknologi	76
3.2.3.2	Kelayakan Hukum	77
3.2.3.3	Kelayakan Operasional	77
3.2.3.4	Kelayakan Ekonomi	78
3.2.4	Analisis Biaya dan Manfaat	78
3.2.4.1	Komponen Biaya	78
3.2.4.2	Komponen Manfaat	79
3.3	Perancangan	84
3.3.1	Perancangan Basis Data	84

3.3.1.1	<i>Entity Relational Diagram (ERD)</i>	84
3.3.1.2	Relasi Antar Tabel	85
3.3.1.3	Rancangan Struktur Tabel	85
3.3.2	Perancangan Sistem	93
3.3.2.1	<i>Use Case Diagram</i>	93
3.3.2.2	<i>Activity Diagram</i>	107
3.3.2.3	<i>Class Diagram</i>	119
3.3.2.4	<i>Sequence Diagram</i>	120
3.3.3	Perancangan <i>Interface</i> / Antarmuka	131

BAB IV IMPLEMENTASI

4.1	Implementasi Pembuatan <i>Database</i>	146
4.2	Implementasi Antarmuka	161
4.2.1	<i>Form Login</i>	161
4.2.2	<i>Form Menu Utama</i>	161
4.2.3	<i>Form Barang</i>	162
4.2.4	<i>Form Pemasok</i>	165
4.2.5	<i>Form Pengguna</i>	167
4.2.6	<i>Form Transaksi Penjualan</i>	169
4.2.7	<i>Form Transaksi Pembelian</i>	173
4.2.8	<i>Form Transaksi Retur Penjualan</i>	175
4.2.9	<i>Form Transaksi Retur Pembelian</i>	177
4.2.10	<i>Form Laporan</i>	179
4.2.11	<i>Form Tutup Periode</i>	189



4.3 Listing Program	190
4.4 Uji Coba Sistem dan Program	204
4.4.1 <i>Black Box Testing</i>	204
4.4.2 <i>White Box Testing</i>	205
4.5 Manual Instalasi	209
4.5.1 Pembuatan <i>File Setup / Package</i>	209
4.5.2 Instalasi <i>File Setup</i>	211
4.5.3 Instalasi <i>SQL Server 2008 R2</i>	214
4.6 Pemeliharaan Sistem	220
4.6.1 Pemeliharaan Perangkat Lunak	220
4.6.2 Pemeliharaan Data	220
4.6.3 Pemeliharaan Perangkat Keras	226
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	227
5.2 Saran	228
DAFTAR PUSTAKA	229
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Simbol-Simbol <i>Class Diagram</i>	36
Tabel 2.2	Simbol-Simbol <i>Use Case</i>	37
Tabel 2.3	Format Skenario <i>Use Case</i>	40
Tabel 2.4	Simbol-Simbol <i>Activity Diagram</i>	41
Tabel 2.5	Simbol-Simbol <i>Sequence Diagram</i>	43
Tabel 3.1	<i>Performance</i> (Kinerja)	65
Tabel 3.2	<i>Information</i> (Informasi)	65
Tabel 3.3	<i>Economy</i> (Ekonomi)	66
Tabel 3.4	<i>Control</i> (Kontrol)	66
Tabel 3.5	<i>Efficiency</i> (Efisiensi)	66
Tabel 3.6	<i>Service</i> (Pelayanan)	67
Tabel 3.7	Perangkat Keras	74
Tabel 3.8	Perangkat Lunak	75
Tabel 3.9	Analisis Biaya dan Manfaat	80
Tabel 3.10	Tabel Kategori	85
Tabel 3.11	Tabel Satuan	86
Tabel 3.12	Tabel Barang	86
Tabel 3.13	Tabel Pemasok	87
Tabel 3.14	Tabel Pengguna	87
Tabel 3.15	Tabel Penjualan_M	88
Tabel 3.16	Tabel Penjualan_D	88
Tabel 3.17	Tabel Penjualan_DSem	89

Tabel 3.18	Tabel Pembelian_M	89
Tabel 3.19	Tabel Pembelian_D	90
Tabel 3.20	Tabel Pembelian_DSem	90
Tabel 3.21	Tabel Retur_Penjualan	91
Tabel 3.22	Tabel Retur_Penjualan_Sem	91
Tabel 3.23	Tabel Retur_Pembelian	92
Tabel 3.24	Tabel Retur_Pembelian_Sem	92
Tabel 3.25	Definisi Aktor	93
Tabel 3.26	Definisi <i>Use Case</i>	94
Tabel 3.27	<i>Use Case Login</i>	95
Tabel 3.28	<i>Use Case Logout</i>	96
Tabel 3.29	<i>Use Case CekLogin</i>	96
Tabel 3.30	<i>Use Case Barang</i>	96
Tabel 3.31	<i>Use Case Pemasok</i>	97
Tabel 3.32	<i>Use Case Pengguna</i>	98
Tabel 3.33	<i>Use Case Kategori</i>	99
Tabel 3.34	<i>Use Case Satuan</i>	100
Tabel 3.35	<i>Use Case Transaksi Penjualan</i>	101
Tabel 3.36	<i>Use Case Transaksi Pembelian</i>	103
Tabel 3.37	<i>Use Case Transaksi Retur Penjualan</i>	104
Tabel 3.38	<i>Use Case Transaksi Retur Pembelian</i>	105
Tabel 3.39	<i>Use Case Laporan</i>	106
Tabel 3.40	<i>Use Case Tutup Periode</i>	106

Tabel 4.1 *Black Box Testing* 204



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Model Umum Sebuah Sistem	12
Gambar 2.2	Model Sistem Informasi Manajemen	19
Gambar 2.3	Ilustrasi Model <i>Waterfall</i>	27
Gambar 2.4	Diagram UML	35
Gambar 2.5	Entitas	49
Gambar 2.6	Atribut	49
Gambar 2.7	Relasi	49
Gambar 2.8	1-1	50
Gambar 2.9	1-N	50
Gambar 2.10	N-1	50
Gambar 2.11	N-N	50
Gambar 2.12	Tampilan Awal <i>Visual Studio 2010 Professional</i>	53
Gambar 2.13	Tampilan Awal Koneksi SQL Server 2008 R2 Express	54
Gambar 2.14	Tampilan Awal <i>StarUML</i>	55
Gambar 3.1	Struktur Organisasi	60
Gambar 3.2	<i>Entity Relational Diagram (ERD)</i>	84
Gambar 3.3	Tabel Relasi	85
Gambar 3.4	<i>Use Case Diagram</i>	93
Gambar 3.5	Main Form <i>Activity Diagram</i>	107
Gambar 3.6	<i>Login Activity Diagram</i>	108
Gambar 3.7	<i>Logout Activity Diagram</i>	108
Gambar 3.8	Kategori <i>Activity Diagram</i>	109

Gambar 3.9	Satuan <i>Activity Diagram</i>	110
Gambar 3.10	Barang <i>Activity Diagram</i>	111
Gambar 3.11	Pemasok <i>Activity Diagram</i>	112
Gambar 3.12	Pengguna <i>Activity Diagram</i>	113
Gambar 3.13	Transaksi Penjualan <i>Activity Diagram</i>	114
Gambar 3.14	Transaksi Pembelian <i>Activity Diagram</i>	115
Gambar 3.15	Transaksi Retur Penjualan <i>Activity Diagram</i>	116
Gambar 3.16	Transaksi Retur Pembelian <i>Activity Diagram</i>	117
Gambar 3.17	Laporan <i>Activity Diagram</i>	118
Gambar 3.18	Tutup Periode <i>Activity Diagram</i>	118
Gambar 3.19	<i>Class Diagram</i>	119
Gambar 3.20	Diagram Sekuen - Login	120
Gambar 3.21	Diagram Sekuen - Logout	120
Gambar 3.22	Diagram Sekuen - Kategori	121
Gambar 3.23	Diagram Sekuen - Satuan	122
Gambar 3.24	Diagram Sekuen - Barang	123
Gambar 3.25	Diagram Sekuen - Pemasok	124
Gambar 3.26	Diagram Sekuen - Pengguna	125
Gambar 3.27	Diagram Sekuen – Transaksi Penjualan	126
Gambar 3.28	Diagram Sekuen – Transaksi Pembelian	127
Gambar 3.29	Diagram Sekuen – Transaksi Retur Penjualan	128
Gambar 3.30	Diagram Sekuen – Transaksi Retur Pembelian	129
Gambar 3.31	Diagram Sekuen - Laporan	130

Gambar 3.32	Diagram Sekuen – Tutup Periode	130
Gambar 3.33	Desain <i>Login</i>	131
Gambar 3.34	Desain Menu Utama (<i>Main Form</i>)	131
Gambar 3.35	Desain Data Kategori	132
Gambar 3.36	Desain Data Satuan	132
Gambar 3.37	Desain Data Barang	133
Gambar 3.38	Desain Data Pemasok	133
Gambar 3.39	Desain Data Pengguna	134
Gambar 3.40	Desain Transaksi Penjualan	134
Gambar 3.41	Desain Transaksi Pembelian	135
Gambar 3.42	Desain Transaksi Retur Penjualan	135
Gambar 3.43	Desain Transaksi Retur Pembelian	136
Gambar 3.44	Desain Laporan Data Barang	136
Gambar 3.45	Desain Laporan Data Pemasok	137
Gambar 3.46	Desain Laporan Master Penjualan	138
Gambar 3.47	Desain Laporan Detail Penjualan	139
Gambar 3.48	Desain Laporan Berdasarkan Tanggal	140
Gambar 3.49	Desain Laporan Retur Penjualan	141
Gambar 3.50	Desain Laporan Master Pembelian	142
Gambar 3.51	Desain Laporan Detail Pembelian	143
Gambar 3.52	Desain Laporan Retur Pembelian	144
Gambar 3.53	Desain Tutup Periode	145
Gambar 4.1	Tabel Kategori	146

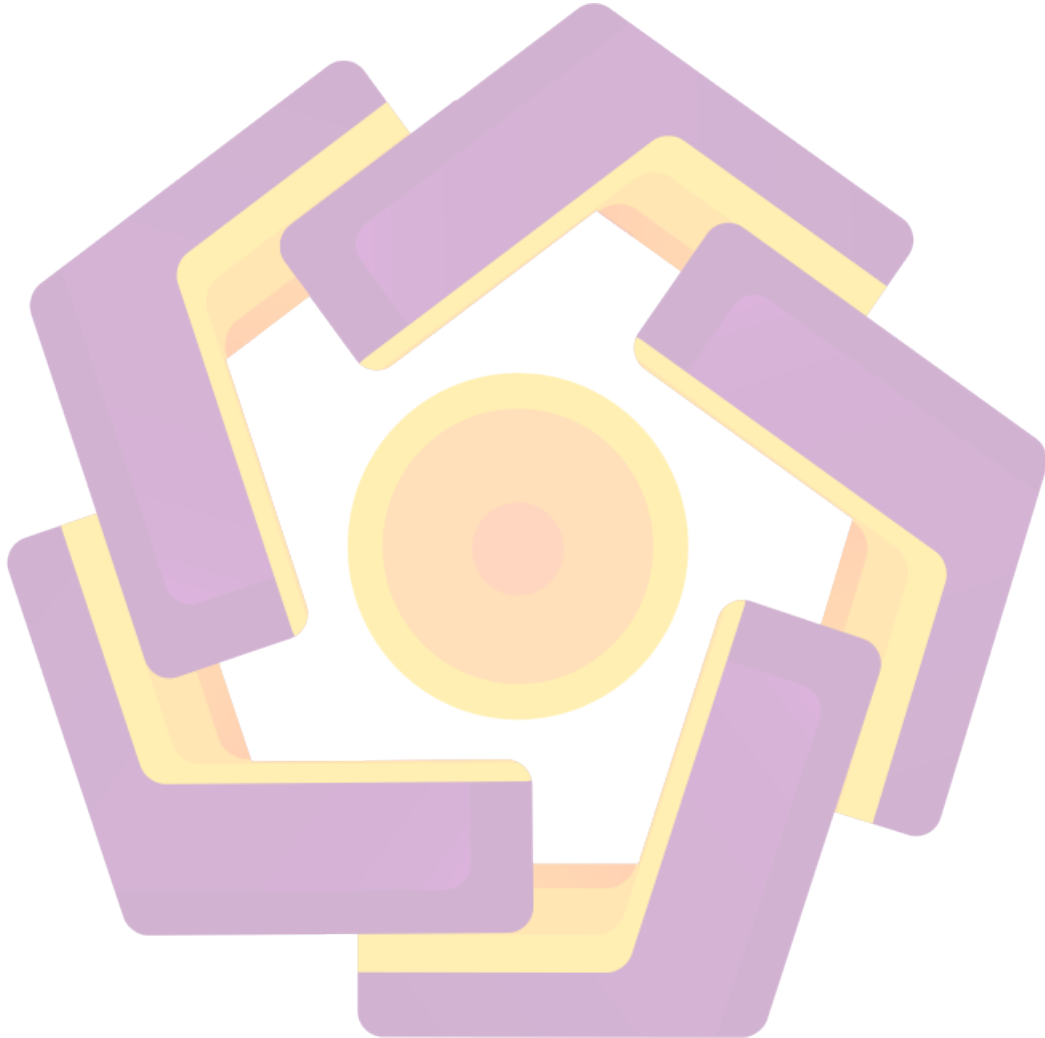
Gambar 4.2	Tabel Satuan	147
Gambar 4.3	Tabel Barang	148
Gambar 4.4	Tabel Pemasok	149
Gambar 4.5	Tabel Pengguna	149
Gambar 4.6	Tabel Penjualan_M	150
Gambar 4.7	Tabel Penjualan_D	151
Gambar 4.8	Tabel Penjualan_DSem	152
Gambar 4.9	Tabel Retur_Penjualan	153
Gambar 4.10	Tabel Retur_Penjualan_Sem	154
Gambar 4.11	Tabel Pembelian_M	155
Gambar 4.12	Tabel Pembelian_D	156
Gambar 4.13	Tabel Pembelian_DSem	156
Gambar 4.14	Tabel Retur_Pembelian	157
Gambar 4.15	Tabel Retur_Pembelian_Sem	158
Gambar 4.16	<i>Form Login</i>	161
Gambar 4.17	<i>Form Menu Utama</i>	162
Gambar 4.18	<i>Form Barang</i>	164
Gambar 4.19	<i>Form Pemasok</i>	167
Gambar 4.20	<i>Form Pengguna</i>	169
Gambar 4.21	<i>Form Transaksi Penjualan</i>	172
Gambar 4.22	Struk Nota Pembayaran	172
Gambar 4.23	<i>Form Transaksi Pembelian</i>	175
Gambar 4.24	<i>Form Transaksi Retur Penjualan</i>	177

Gambar 4.25	<i>Form</i> Transaksi Retur Pembelian	179
Gambar 4.26	Laporan Data Barang	180
Gambar 4.27	Laporan Data Pemasok	181
Gambar 4.28	Laporan Master Penjualan	182
Gambar 4.29	Laporan Detail Penjualan	183
Gambar 4.30	Laporan Penjualan Berdasarkan Tanggal	184
Gambar 4.31	Laporan Retur Penjualan	185
Gambar 4.32	Laporan Master Pembelian	186
Gambar 4.33	Laporan Detail Pembelian	187
Gambar 4.34	Laporan Retur Pembelian	188
Gambar 4.35	Laporan Kartu Stok	189
Gambar 4.36	<i>Form</i> Tutup Periode	190
Gambar 4.37	<i>Syntax Error – 1</i>	206
Gambar 4.38	<i>Syntax Error – 2</i>	207
Gambar 4.39	<i>Run Time Error – 1</i>	207
Gambar 4.40	<i>Run Time Error – 2</i>	208
Gambar 4.41	<i>Logical Error</i>	208
Gambar 4.42	<i>Create Project VS2010</i>	209
Gambar 4.43	<i>Customize Project VS2010</i>	210
Gambar 4.44	<i>Customize Interface VS2010</i>	210
Gambar 4.45	<i>Build Project VS2010</i>	211
Gambar 4.46	<i>Folder Instalasi</i>	211
Gambar 4.47	<i>Install Net. Framework 4</i>	212

Gambar 4.48	<i>Antarmuka awal Setup_SIP</i>	212
Gambar 4.49	<i>Select Installation Folder Setup_SIP</i>	213
Gambar 4.50	<i>Confirm Installation Setup_SIP</i>	213
Gambar 4.51	<i>Installing Setup_SIP</i>	214
Gambar 4.52	<i>Installation Complete Setup_SIP</i>	214
Gambar 4.53	<i>Antarmuka Awal SQL Server</i>	215
Gambar 4.54	<i>Licence Term SQL Server</i>	215
Gambar 4.55	<i>Feature Selection SQL Server</i>	216
Gambar 4.56	<i>Instance Configuration SQL Server</i>	216
Gambar 4.57	<i>Server Configuration SQL Server</i>	217
Gambar 4.58	<i>Database Engine SQL Server</i>	217
Gambar 4.59	<i>Reporting Service SQL Server</i>	218
Gambar 4.60	<i>Error Reporting SQL Server</i>	218
Gambar 4.61	<i>Installing SQL Server</i>	219
Gambar 4.62	<i>Complete SQL Server</i>	219
Gambar 4.63	<i>Menyimpan dan Mencetak Laporan</i>	221
Gambar 4.64	<i>Penyimpanan Format PDF</i>	221
Gambar 4.65	<i>SQL Server Management Studio - 1</i>	222
Gambar 4.66	<i>SQL Server Management Studio - 2</i>	222
Gambar 4.67	<i>SQL Server Management Studio - 3</i>	223
Gambar 4.68	<i>SQL Server Management Studio - 4</i>	224
Gambar 4.69	<i>SQL Server Management Studio - 5</i>	225
Gambar 4.70	<i>SQL Server Management Studio - 6</i>	225

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	Nota Penjualan	1
Lampiran B	Barang Dagang	2
Lampiran C	Daftar Harga Rokok	2



INTISARI

Perkembangan serta kemajuan teknologi yang semakin pesat memberikan banyak kemudahan dalam kehidupan sehari-hari. Pekerjaan yang biasa dilakukan secara manual oleh manusia telah banyak digantikan dengan adanya komputer. Penelitian ini dilakukan untuk memberikan kemudahan dengan menggunakan Sistem Informasi Penjualan dan proses pengolahan data secara komputerisasi.

Toko Sumber Rejeki adalah objek penelitian dalam membangun sistem aplikasi penjualan dengan menggunakan bahasa pemrograman C# dan *Microsoft SQL Server* sebagai databasenya. Tahap analisis dan perancangan menggunakan metode PIECES dengan notasi *Unified Modeling Language* (UML) sebagai alat bantu dalam proses analisis dan perancangannya. Sistem aplikasi penjualan ini memiliki dua sisi admin dan sebagai kasir dengan hak akses yang akan membedakan login. Dimana admin adalah sisi yang dapat mengontrol atau memanipulasi semua kegiatan usaha yang ada dalam aplikasi penjualan diantaranya adalah pengadaan barang atau pembelian, harga penjualan, manipulasi item data dan sebagainya. Sedangkan pada sisi kasir, akan berhubungan langsung dengan pembeli pada transaksi penjualan dan pemasok atas ijin pemilik pada transaksi pembelian serta dapat mencetak laporan yang akan diberikan kepada pemilik toko.

Diharapkan sistem informasi penjualan ini dapat menyajikan informasi secara cepat, tepat, dan akurat sehingga peningkatan kualitas dan kepuasan pelayanan dapat maksimal. Dan mencetak laporan diperlukan untuk mengontrol perkembangan dan strategi bisnis dalam upaya mendapatkan efektivitas penjualan yang diharapkan.

Kata Kunci: penjualan, aplikasi penjualan, sistem informasi penjualan

ABSTRACT

The development and rapid technological advances provide a lot of convenience in everyday life. The work is usually done manually by humans has been largely supplanted by the computer. This study was conducted to provide easy to use Sales Information Systems and computerized data processing.

Sumber Rejeki Stores is an object of research in building systems sales applications using the programming language C # and Microsoft SQL Server as the database. Phase analysis and design methods PIECES with the notation Unified Modeling Language (UML) as a tool in the process of analysis and design. This sales application system has two sides admin and as a cashier with the permissions that will differentiate login. While the administrators is the side that can control or manipulate all business activities in the sales applications include the procurement or purchasing, sales prices, manipulation of data items and so on. While on the cashier, will deal directly with the buyer in a sales transaction and suppliers with the permission of the owner in the transaction of purchase and can print a report that will be given to the owner of the store.

It is expected that the sales information system can present the information quickly, precisely, and accurately so that the improvement of service quality and satisfaction can be maximized. And print reports required to control the development and business strategy in an effort to obtain the expected sales effectiveness.

Keywords: sales, sales application, sales information systems