

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN  
KERAJINAN KERTAS PADA TOKO RAN PAPER CRAFT  
DI PURWOREJO**

**SKRIPSI**



disusun oleh  
**Ririh Astu Nawati**  
**13.22.1502**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN  
KERAJINAN KERTAS PADA TOKO RAN PAPER CRAFT  
DI PURWOREJO**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagai persyaratan  
mencapai derajat Sarjana SI  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh  
**Ririh Astu Nawati**  
**13.22.1502**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN  
KERAJINAN KERTAS PADA TOKO RAN PAPER CRAFT  
DI PURWOREJO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ririh Astu Nawati**

**13.22.1502**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 24 April 2014

**Dosen Pembimbing,**

  
**Bambang Sudaryatno, Drs, MM**  
**NIK. 190302029**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN  
KERAJINAN KERTAS PADA TOKO RAN PAPER CRAFT  
DI PURWOREJO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ririh Astu Nawati**

**13.22.1502**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal 19 Agustus 2014

**Susunan Dewan Penguji**

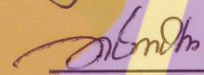
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Joko Dwi Santoso, M.Kom**  
NIK. 190302181



**Windha Mega PD, M.Kom**  
NIK. 190302185



**Emha Taufiq Lutfi, ST, M.Kom**  
NIK. 190302125



Skripsi ini diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 1 September 2014

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAAN

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

Yogyakarta, 1 September 2014

**Ririh Astu Nawati**  
**NIM 13.22.1502**

## PERSEMBAHAN

### **Skripsi Ini saya Persembahkan untuk :**

Alloh SWT yang memberikan kelancaran, kemudahan dalam mengerjakan Skripsi ini sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik ☺.

Nabi Muhammad SAW yang senantiasa memberikan syafaat hingga akhir zaman

Bapak, Ibu, dan Adik saya yang selalu tak henti hentinya mendoakan, mendukung serta memberi semangat. Terimakasih ☺.a

Untuk Pak Bambang Sudaryatno, terimakasih atas Bimbingan, Saran, Nasehatnya ya Pak, ☺ Tanpa Bimbingan Bapak semua tidak akan lebih baik.

Untuk yang sudah ngajarin saya programnya, suhu saya Khaerul Umam terimakasih banyak udah ngajarin, maaf udah ngrepotin ☺.

Buat Mas Aji makasih Semangatnya,doanya makasih buat semuanya ☺, makasih yang selalu ngingetin kalo lagi males ☺ .

Untuk Teman Teman semuanya :

- Untuk kelas S1 Transfer 02 makasih buat doa dan semangatnya ☺.
- Buat Riski (makasih dah ditemenin nglembur) , Zeni, Lisna, Andre, Ian Caca, (semangat buat Skripsinya) ☺.
- Untuk teman teman nglembur saya , makasih seneng bisa ngelembur bareng bareng ☺.
- Untuk Sahabat sahabat saya : Ningrum, Ira, Matul, Pepy terimakasih sudah memberi semangat untuk saya.
- Untuk yang tidak sebutkan maaf ya, jangan marah ya ☺. Terimakasih buat support dan doanya, semangat buat kalian semua.

***“ Jika Saya tak pernah menjulurkan tangan pada kalian , saya tidak akan tau kalian mau menerima saya atau menolak saya ”***

## MOTTO

- Malu bertanya sesat di jalan.
- Berakit rakit ke hulu Berenang renang ketepian, Bersakit sakit dahulu Bersenang Senang Kemudian.
- Jika kamu tak pernah menjulurkan tangan mu, tidak akan ada yang mau menerimanya.
- Semua tidak akan pernah kamu dapatkan jika kamu hanya duduk dan berpangku tangan
- Ikutilah kemampuan diri sendiri, jika kamu memaksakan untuk menjadi dan seperti kemampuan orang lain, kamu tidak akan bisa tanpa kamu mempelajari apa yang orang lain pelajari terlebih dahulu.
- Hari ini kamu bekerja kesar, mungkin kamu lelah tapi Semua kerja kerasmu akan terbalaskan esok atau kah nanti.
- Berusahalah terbaik sebisa mu bukan berusaha terbaik untuk mendapatkan simpati orang lain.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “ Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kerajinan Kertas Pada Toko RAN Papercraft di Purworejo ”. Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang disusun oleh penulis sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata1 (S1) di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulisan Skripsi ini dapat dilaksanakan dengan lancar atas bantuan, dukungan , dan bimbingan dari berbagai pihak. Dengan Rendah hati, penulis mohon maaf dan sangat mengharapkan adanya saran dan kritik yang membangun dari pembaca serta pihak yang terkait dalam usaha penyempurnaan Skripsi ini. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr H. M. Suyanto, M.M. sebagai Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM selaku Kepala Jurusan Sistem Informasi dan selaku Dosen Pembimbing penulis dalam mengerjakan Skripsi ini.
3. Segenap Staff Pengajar Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
4. Seluruh keluarga besar Penulis terutama kedua orang tua yang selalu memberi doa untuk penulis.
5. Kepada Pemilik Toko RAN Papercraft yang telah bekerja sama membantu penulis sehingga Skripsi ini dapat di selesaikan tepat pada waktunya.
6. Untuk Khaerul Umam yang sudah mengajari saya programnya terimakasih atas bantuannya.
7. Untuk Mas Aji, terimakasih semangatnya dan doanya.



8. Semua Teman Teman S1 Transfer 02 , khususnya yang telah membantu baik dukungan moral, pikiran dan semangat dalam menyelesaikan Skripsi ini.
9. Untuk semua teman teman seperjuangan dalam mengerjakan Program sama sama, semangat untuk ngerjain Programnya.

Akhirnya penulis berharap semoga penulisan Skripsi ini bermanfaat bagi siapa saja. Penulis sangat mengharapkan kritik serta saran yang komunikatif dari semua pihak untuk menyempurnakan Skripsi ini.

Purworejo, 3 September 2014

Penulis  
(Ririh Astu Nawati)

## DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN DEPAN .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN .....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
INTISARI.....	xxi
<i>ABSTRAK</i> .....	xxii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5. Metode Penelitian .....	4
1.6. Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1. Konsep Dasar Sistem .....	7
2.1.1. Pengertian Sistem.....	7
2.1.2. Klasifikasi Sistem .....	7
2.1.3. Karakteristik Sistem.....	8
2.2. Konsep Dasar Informasi.....	10
2.2.1. Pengertian Informasi .....	10

2.2.2. Siklus Informasi .....	10
2.2.3. Kualitas Informasi .....	10
2.2.4. Nilai Informasi .....	11
2.3. Konsep Dasar Sistem Informasi.....	12
2.3.1. Pengertian Sistem Informasi.....	12
2.3.2. Komponen Sistem Informasi .....	13
2.4. Sistem Informasi Manajemen .....	14
2.4.1. Pengertian Sistem Informasi Manajemen .....	14
2.5. Sistem Informasi Penjualan.....	14
2.5.1. Pengertian Sistem Penjualan .....	14
2.6. Konsep Dasar Teori Analisis .....	15
2.6.1. Analisis Kelemahan Sistem .....	15
2.6.2. Analisis Kelayakan .....	16
2.6.3. Analisis Kebutuhan Sistem .....	17
2.6.4. Analisis Biaya dan Manfaat .....	17
2.7. Bagan Alir Sistem .....	19
2.8. Data Flow Diagram .....	20
2.9. Konsep Dasar Basis Data .....	22
2.9.1. Pengertian Basis Data .....	22
2.9.2. Tujuan Basis Data .....	23
2.9.3. Manfaat dan Kelebihan Basis Data .....	24
2.9.4. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	26
2.9.5. Teknik Normalisasi .....	26
2.10. Perangkat Lunak yang digunakan .....	28
2.10.1. Microsoft Visual Basic .....	28
2.10.1.1. Analisis Kelayakan.....	28
2.10.1.2. Komponen Visual Basic .....	29
2.10.2. Microsoft SQL Server 2008 .....	32
2.10.2.1. Pengertian SQL Server 2008 .....	32
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>35</b>

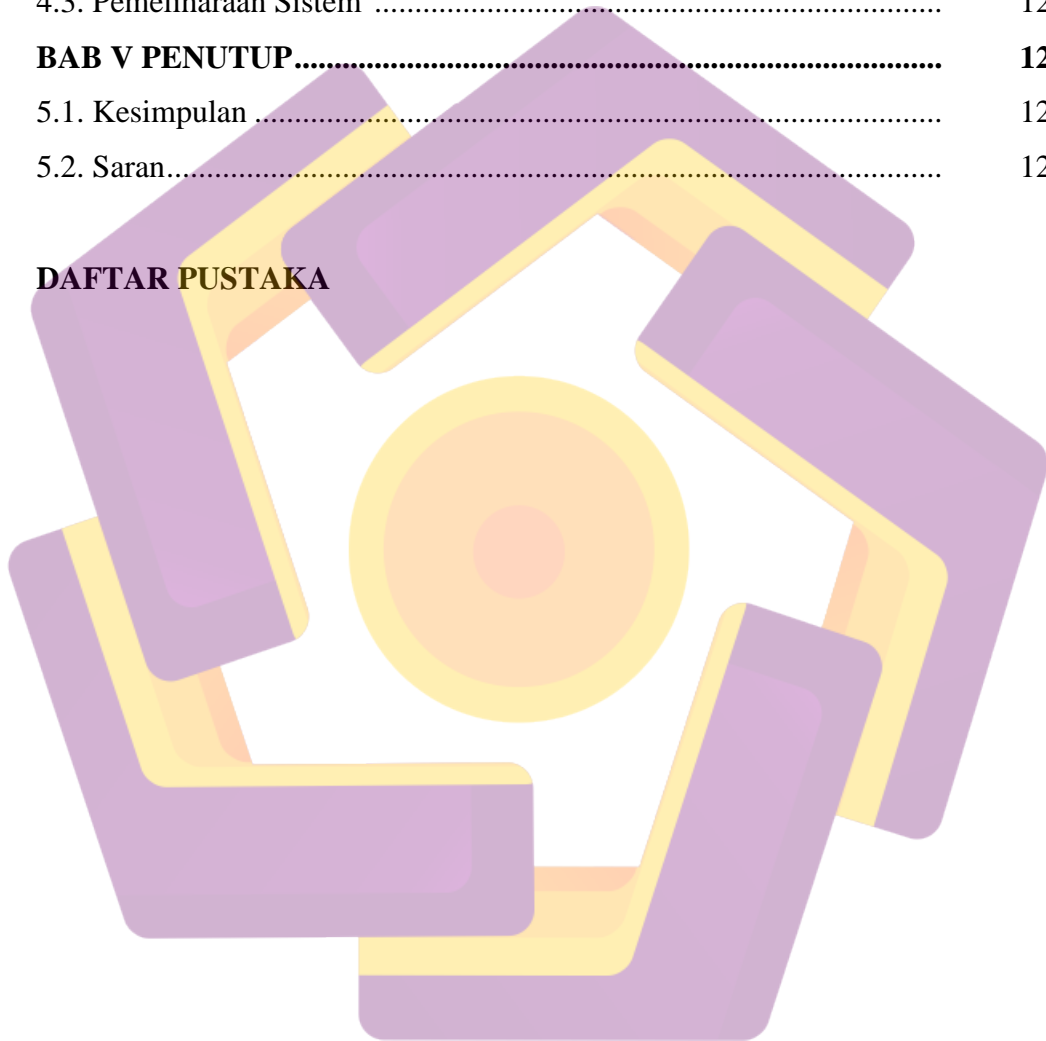
3.1. Tinjauan Umum .....	35
3.1.1. Sejarah Toko RAN Papercraft .....	35
3.1.2. Tujuan Toko RAN Papercraft .....	35
3.1.3. Struktur Organisasi .....	35
3.2. Analisis Sistem .....	36
3.2.1. Analisis Kelemahan Sistem .....	37
3.2.1.1. Identifikasi Masalah .....	37
3.2.1.2. Analisis PIECES .....	37
3.2.2. Analisis Kebutuhan Sistem .....	43
3.2.2.1. Kebutuhan Fungsional .....	43
3.2.2.2. Kebutuhan Non Fungsional.....	44
3.2.3. Analisis Kelayakan Sistem .....	46
3.2.3.1. Kelayakan Teknis .....	46
3.2.3.2. Kelayakan Hukum .....	46
3.2.3.3. Kelayakan Ekonomi .....	47
3.2.4. Analisis Biaya dan Manfaat .....	47
3.2.4.1. Komponen Biaya .....	48
3.2.4.2. Komponen Manfaat .....	49
3.2.3. Analisis Kelayakan Sistem .....	46
3.2.3.1. Kelayakan Teknis .....	46
3.3. Perancangan Sistem .....	55
3.3.1. Flowchart Sistem .....	55
3.3.2. Data Flow Diagram .....	57
3.3.2.1. Diagram Konteks .....	57
3.3.2.2. DFD level 1 .....	57
3.3.2.3. DFD level 2 .....	59
3.3.2.3.1. DFD Level 2 Proses 1 Data Pengguna	
.....	59
3.3.2.3.2. DFD Level 2 Proses 2 Data Bahan Baku	
.....	59

3.3.2.3.3. DFD Level 2 Proses 3 Data Papercraft	60
3.3.2.3.4. DFD Level 2 Proses 4 Data Customer	60
3.3.2.3.5. DFD Level 2 Proses 5 Data Supplier	61
3.3.2.3.6. DFD Level 2 Proses 6 Data Pembelian	61
3.3.2.3.7. DFD Level 2 Proses 7 Data Penjualan	62
3.3.2.3.8. DFD Level 2 Proses 8 Transaksi Pemesanan	62
3.3.2.3.9. DFD Level 2 Proses 9 Pembuatan Laporan	63
3.4. Perancangan Basis Data	63
3.4.1. Teknik Normalisasi	63
3.4.1.1. Normalisasi Bentuk Pertama	65
3.4.1.2. Normalisasi Bentuk Kedua	66
3.4.1.3. Normalisasi Bentuk Ketiga	67
3.4.2. Relasi Tabel	67
3.4.3. Rancangan Tabel	69
3.5. Rancangan Antar Muka	72
3.5.1. Form Login	72
3.5.2. Rancangan Form Menu Utama	72
3.5.3. Rancangan Form Pengguna	73
3.5.4. Rancangan Form Bahan Baku	74
3.5.5. Rancangan Form Papercraft	74
3.5.6. Rancangan Form Customer	75
3.5.7. Rancangan Form Supplier	75
3.5.8. Rancangan Form Pembelian	76
3.5.9. Rancangan Form Transaksi Penjualan Papercraft	76

3.5.10. Rancangan Form Transaksi Pemesanan .....	77
3.5.11. Rancangan Form Transaksi Pengambilan .....	78
3.5.12. Rancangan Laporan Transaksi .....	78
3.6. Rancangan Output .....	79
3.5.1. Design Output Bahan Baku .....	79
3.5.2. Design Output Papercraft .....	79
3.5.3. Design Output Customer .....	79
3.5.4. Design Output Pembelian .....	80
3.5.5. Design Output Item Pembelian .....	80
3.5.6. Design Output Transaksi Penjualan Papercraft .....	80
3.5.7. Design Output Item Pembelian .....	81
3.5.8. Design Output Transaksi Pemesanan .....	81
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>82</b>
4.1. Pengembangan Aplikasi .....	82
4.1.1. Pembuatan Database .....	82
4.1.2. Pembuatan Tabel .....	83
4.1.3. Pembuatan Modul Koneksi Database .....	87
4.1.4. Pembuatan <i>Interface</i> / Antarmuka .....	87
4.1.4.1. Form Login .....	88
4.1.4.2. Form Menu Utama .....	88
4.1.4.3. Tambah, Simpan, Ubah, Hapus, Batal dan Keluar Pada Form Data Customer .....	93
4.1.4.4. Pembuatan Kode Otomatis .....	96
4.1.4.5. Laporan .....	96
4.1.5. Test Program .....	97
4.1.6. Pembuatan <i>Paket Installer</i> .....	98
4.1.7. Pengujian dengan <i>White Box Testing</i> .....	104
4.1.8. Pengujian dengan <i>Black Box Testing</i> .....	106
4.2. Implementasi Aplikasi .....	110
4.2.1. Manual Instalasi .....	111

4.2.2. Manual Aplikasi .....	112
4.6.3. Pembuatan Animasi Kata SMK WIDYA Kutoarjo Menggunakan Adobe Photoshop CS 3 .....	49
4.6.4. Membuat Halaman Aplikasi Pada Adobe Director .....	53
4.6.5. Memasukkan Objek ke dalam Adobe Director 11 .....	54
4.3. Pemeliharaan Sistem .....	123
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>126</b>
5.1. Kesimpulan .....	126
5.2. Saran.....	126

**DAFTAR PUSTAKA**



## DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 2.1. Simbol Simbol Flowchart .....	19
Tabel 2.2. Simbol Simbol Data Flow Diagram .....	21
Tabel 3.1. Analisis Kinerja .....	38
Tabel 3.2. Analisis Informasi .....	39
Tabel 3.3. Analisis Ekonomi .....	40
Tabel 3.4. Analisis Pengendalian .....	41
Tabel 3.5. Analisis Efisiensi .....	42
Tabel 3.6. Analisis Pelayanan .....	42
Tabel 3.7. Analisis Perangkat Keras .....	45
Tabel 3.8. Harga Hardware .....	48
Tabel 3.9. Rincian Biaya Perangkat Lunak .....	48
Tabel 3.10. Komponen Manfaat .....	49
Tabel 3.11. Rincian Biaya dan Manfaat .....	49
Tabel 3.12. Hasil Analisis Biaya dan Manfaat .....	55
Tabel 3.13. Tabel Pengguna .....	69
Tabel 3.14. Tabel Bahan Baku .....	69
Tabel 3.15. Tabel Papercraft .....	69
Tabel 3.16. Tabel Customer .....	69
Tabel 3.17. Tabel Supplier .....	70
Tabel 3.18. Tabel Pembelian .....	70
Tabel 3.19. Tabel Item Pembelian .....	70
Tabel 3.20. Tabel Penjualan .....	70
Tabel 3.21. Tabel Item Penjualan .....	71
Tabel 3.22. Tabel Transaksi Pemesanan .....	71
Tabel 3.23. Tabel Item Transaksi .....	71
Tabel 4.1. Tabel Hasil <i>White Box Testing</i> .....	105
Tabel 4.2. Tabel Hasil <i>Black Box Testing</i> .....	107



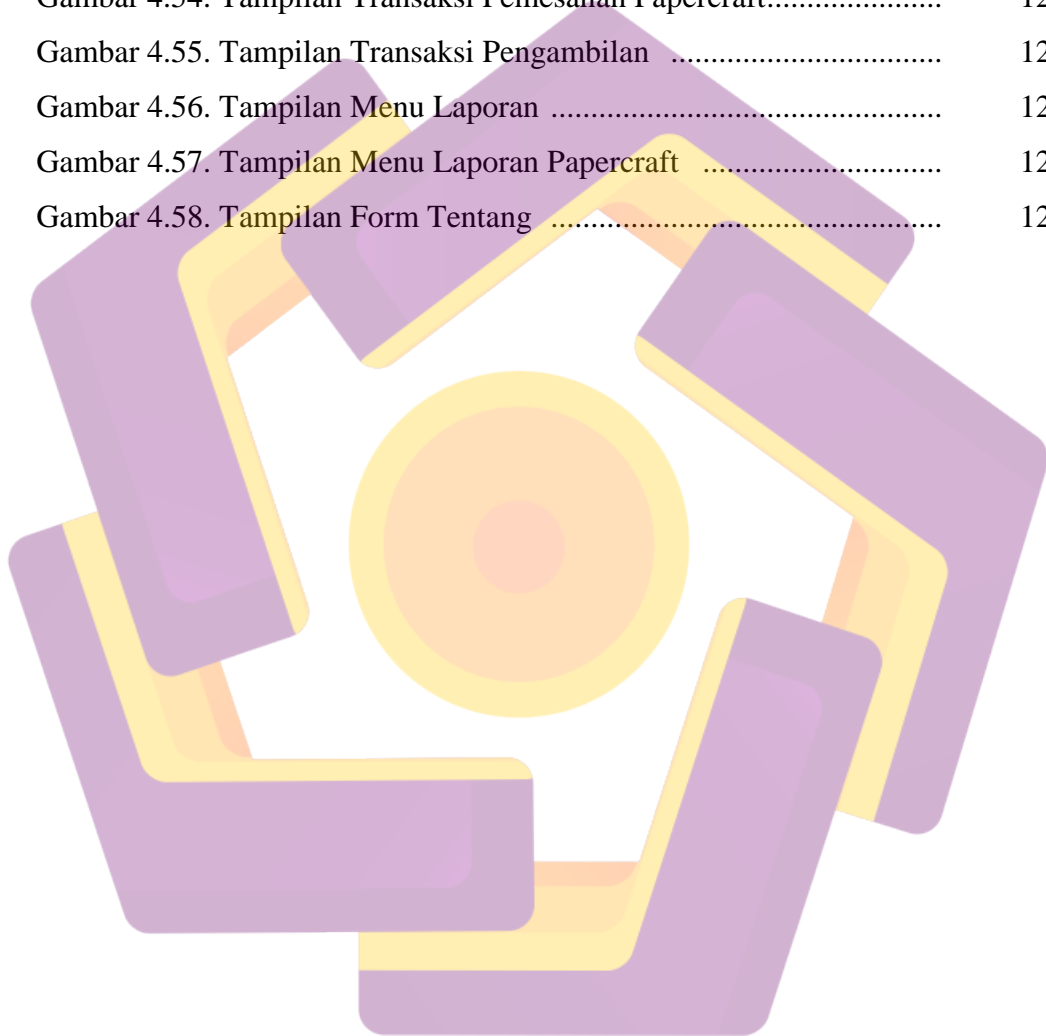
## DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1. Kotak Dialog New Project .....	29
Gambar 2.2. Menu Bar.....	29
Gambar 2.3. Toolbar .....	30
Gambar 2.4. Form .....	30
Gambar 2.5. Toolbox .....	30
Gambar 2.6. Windows Property .....	31
Gambar 2.7. Project Explorer .....	31
Gambar 2.8. Form Layour Windows .....	31
Gambar 2.9. Kode Editor .....	32
Gambar 2.10. Tampilan Enterprise Manager .....	33
Gambar 2.11. Tampilan Query Analyzer .....	33
Gambar 3.1. Struktur Organisasi Toko RAN Papercraft .....	36
Gambar 3.2. Flowchart Sistem .....	56
Gambar 3.3. Diagram Konteks .....	57
Gambar 3.4. DFD Level 1 .....	58
Gambar 3.5. DFD level 2 Proses 1 Data Pengguna .....	59
Gambar 3.6. DFD level 2 Proses 2 Data Bahan Baku .....	59
Gambar 3.7. DFD level 2 Proses 3 Data Papercraft .....	60
Gambar 3.8. DFD level 2 Proses 4 Data Customer .....	60
Gambar 3.9. DFD level 2 Proses 5 Data Supplier .....	61
Gambar 3.10. DFD level 2 Proses 6 Data Pembelian .....	61
Gambar 3.11. DFD level 2 Proses 7 Data Penjualan .....	62
Gambar 3.12. DFD level 2 Proses 8 Transaksi Pemesanan .....	62
Gambar 3.13. DFD level 2 Proses 9 Pembuatan Laporan .....	62
Gambar 3.14. Bentuk Normalisasi Pertama .....	65
Gambar 3.15. Bentuk Normalisasi Kedua .....	66
Gambar 3.16. Bentuk Normalisasi Ketiga .....	67
Gambar 3.17. Kata Relasi Antar Tabel .....	68

Gambar 3.18. Rancangan Form Login .....	72
Gambar 3.19 Rancangan Form Menu Utama .....	72
Gambar 3.20. Rancangan Form Pengguna .....	73
Gambar 3.21. Rancangan Form Bahan Baku .....	74
Gambar 3.22. Rancangan Form Papercraft .....	74
Gambar 3.23. Rancangan Form Customer .....	75
Gambar 3.24. Rancangan Form Supplier .....	75
Gambar 3.25. Rancangan Form Pembelian .....	76
Gambar 3.26. Rancangan Form Penjualan .....	77
Gambar 3.27. Rancangan Form Transaksi Pemesanan .....	77
Gambar 3.28. Menu transaksi Pengambilan .....	78
Gambar 3.29. Rancangan Laporan Transaksi .....	78
Gambar 4.1. Buka Koneksi Local SQL .....	83
Gambar 4.2. <i>Database</i> berhasil dibuat .....	83
Gambar 4.3. Tabel Tabel dalam <i>Database</i> Penjualan Papercraft .....	84
.....	84
Gambar 4.4. Tabel Bahan Baku .....	84
Gambar 4.4. Tabel Customer .....	84
Gambar 4.5. Tabel ItemPembelian .....	84
Gambar 4.6. Tabel ItemPenjualan .....	85
Gambar 4.7. Tabel ItemTransaksi .....	85
Gambar 4.8. Tabel Papercraft .....	85
Gambar 4.9. Tabel Pembelian .....	85
Gambar 4.10. Tabel Pengguna .....	86
Gambar 4.11. Tabel Penjualan .....	86
Gambar 4.12. Tabel Supplier .....	86
Gambar 4.13. Tabel Transaksi Pemesanan .....	86
Gambar 4.14. Form Login .....	88
Gambar 4.15. Antarmuka Form Menu Utama .....	90
Gambar 4.16. Antarmuka Form Customer .....	93
Gambar 4.17. Antarmuka Laporan data Papercraft .....	97

Gambar 4.18. Tampilan Data Environment Koneksidb .....	97
Gambar 4.19. Pesan Kesalahan pada Menu Customer .....	98
Gambar 4.20. <i>Syntax Error</i> Menu Customer .....	98
Gambar 4.21. Buka <i>Package &amp; Deployment wizard</i> .....	99
Gambar 4.22. Pilih File untuk dikonfirmasi .....	99
Gambar 4.23. Konfirmasi Kompilasi Pertama kali .....	99
Gambar 4.24. Kompilasi Berlangsung .....	100
Gambar 4.25. Pilih Tipe <i>Setup</i> .....	100
Gambar 4.26. Pilih dan buat folder penyimpanan.....	100
Gambar 4.27. Buat Floder Penyimpanan Baru .....	101
Gambar 4.28. Jendela <i>Missing Dependency Information</i> .....	101
Gambar 4.29. Konfirmasi <i>Included Files</i> .....	101
Gambar 4.30. Jendela <i>Cab Option</i> .....	102
Gambar 4.31. Jendela <i>Installation Title</i> .....	102
Gambar 4.32. Jendela <i>Start Menu Items</i> .....	102
Gambar 4.33. Jendela <i>Install Location</i> .....	103
Gambar 4.34. Jendela <i>Shared Files</i> .....	103
Gambar 4.35. Jendela <i>Finished</i> .....	104
Gambar 4.36. File <i>Setup</i> Tersimpan .....	104
Gambar 4.37. Alert Kesalahan Data Login .....	106
Gambar 4.38. Alert Saat Nama Kosong .....	106
Gambar 4.39. Alert Kesalahan Data Login lebih dari 3x .....	106
Gambar 4.40. Memulai Instalasi .....	111
Gambar 4.41. Instalasi Berhasil .....	111
Gambar 4.42. Cek File Terinstall .....	112
Gambar 4.43. Tampilan Menu Login .....	112
Gambar 4.44. Tampilan Menu Utama .....	113
Gambar 4.45. Tampilan Menu Data .....	113
Gambar 4.46. Tampilan Form Data Bahan Baku .....	114
Gambar 4.47. Tampilan Form Data Customer .....	115
Gambar 4.48. Tampilan Form Data Papercraft .....	116

Gambar 4.49. Tampilan Form Data Pengguna .....	117
Gambar 4.50. Tampilan Form Data Supplier .....	118
Gambar 4.51. Tampilan Form Data Pembelian .....	119
Gambar 4.52. Tampilan Menu Transaksi .....	119
Gambar 4.53. Tampilan Transaksi Penjualan Papercraft .....	120
Gambar 4.54. Tampilan Transaksi Pemesanan Papercraft.....	120
Gambar 4.55. Tampilan Transaksi Pengambilan .....	121
Gambar 4.56. Tampilan Menu Laporan .....	122
Gambar 4.57. Tampilan Menu Laporan Papercraft .....	122
Gambar 4.58. Tampilan Form Tentang .....	123



## INTISARI

Perkembangan ilmu pengetahuan di era globalisasi, khususnya di bidang ilmu teknologi informasi berkembang secara pesat. Hampir semua kegiatan yang dilakukan manusia dilakukan secara terkomputerisasi. Teknologi komputerisasi membuat segala pekerjaan menjadi lebih cepat, tingkat kecepatan dan ketepatan dalam informasi merupakan hal yang penting sehingga membutuhkan dukungan teknologi informasi yang memadai. Bahkan dengan adanya penggunaan sistem komputerisasi dapat meminimalisir terjadinya kesalahan yang mungkin terjadi, karena data yang diolah secara cepat, tepat, dan akurat.

Hingga saat ini, layanan penjualan di Toko RAN's Papercraft masih menggunakan sistem manual yang memiliki kelemahan, antara lain kecepatan dan keakuratan yang sangat kurang. Ketelitian dalam pencatatan secara manual dirasa kurang karena jika terdapat kelalaian dapat mengakibatkan kerugian. Dengan sistem yang dirancang diharapkan dapat mempermudah pekerjaan dan memaksimalkan kerja yang optimal.

Mengingat beberapa kelemahan dalam layanan penjualan yang masih secara manual, maka dibuat Perancangan Sistem Informasi Penjualan ini, Toko RAN Papercraft akan lebih mudah dalam layanan penjualan, laporan laporan yang dan mampu meminimalisir kesalahan yang sering terjadi.

**Kata Kunci** : Sistem Informasi, Perancangan Sistem Informasi, Persediaan dan Penjualan.

## ABSTRACT

*Development of science in the era of globalization , particularly in the field of information technology is rapidly evolving . Almost all activities performed by humans are computerized . Computerized technology to make everything work faster , the speed and accuracy of information is critical and thus require adequate information technology support .*

*Even with the use of computerized systems to minimize the occurrence of errors that may occur , because the data are processed in a rapid , precise , and accurate . Until now , sales service in the RAN 's Papercraft Store still using manual systems have drawbacks , such as speed and accuracy are very less . Accuracy in recording manually because if there is a perceived lack of negligence can result in losses . With the designed system is expected to facilitate the work and maximize optimal .*

*Given some of the weaknesses in service sales still manually , then made the Sales Information System Design , Shop RAN Papercraft will be easier in the sale of services , reports and statements to minimize the errors that often occur .*

**Keywords :** *Information Systems , Information Systems Design , Inventory and Sales .*

