

**PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN PADA TOKO HANDYCRAFT
RUMAH SERU YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Wahyu Windarta

09.12.4261

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN PADA TOKO HANDYCRAFT
RUMAH SERU YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Wahyu Windarta

09.12.4261

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN PADA TOKO
HANDYCRAFT RUMAH SERU YOGYAKARTA**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wahyu Windarta

09.12.4261

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 12 Maret 2012

Dosen Pembimbing


Bambang Sundaryatno ,Drs,MM
190302029

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN PADA TOKO
HANDYCRAFT RUMAH SERU YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wahyu Windarta
09.12.4261

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 25 February 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bambang Sudaryatno, Drs. MM
NIK. 190302029



Kusnawi, S.Kom, M. Eng
NIK.190302112



Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK.190302163



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 23 Agustus 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah 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 secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 25 February 2013

Wahyu Windarta

HALAMAN MOTTO

"tidak ada balasan kebaikan kecuali kebaikan (pula). surah Ar-Rahman: [60]

"Seorang pemenang tidak pernah menyerah, dan orang yang menyerah tidak pernah menang."

"Membuang waktu mu untuk melakukan hal yang tidak berguna dapat menghancurkan masa depanmu"

"Jangan pernah berhenti bermimpi...karena tak ada yang mustahil...selama mau berjuang untuk meraihnya"

"Tidak ada satupun di dunia ini, yang bisa di dapat dengan mudah. Kerja keras dan doa adalah cara untuk mempermudahnya."

*"You Never Change If You Never Try..do it your own way by your self.Dont give up and be a weak until we die.Try to the best things what you got.
BECAUSE YOU ARE NOT A LOOSER !!"*

(Wahyu Windarta Syahriel)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Allahhu akbar, Allah Maha Besar, Alhamdulillah dengan segenap jiwa raga saya persembakan Laporan Skripsi ini untuk :

- Allah SWT yang selalu memberikan Taufiq dan Hidayah-Nya yang tidak terkira kepada saya.
- Nabi Muhammad SAW sebagai tauladan ku dan rahmatan lill'amin bagi seluruh alam semesta ini.
- Terima kasih untuk Bapak dan Bunda ku yang telah memberikan Do'a dan dukungan yang tidak ada habisnya. Karena kalianlah aku bisa seperti ini, menjadi orang yang lebih berguna untuk keluarga .
- Terima kasih buat Kyai & Ca' yang telah memberiku motivasi dan semangat sampai sejauh ini , Love you all
- Terima kasih buat teman-teman kost Pondok Suryo II ,Suteleh, Sujaja Sarinif, Kribo, donky dan terutama Mentor saya Bang Darsih yang telah memberikan suport serta pelajaran-pelajaran dan makian-makian dalam pengerjaan skripsi ini.
- Terima kasih buat teman-teman kelas S1SI-09 , yang gak mungkin aku sebutin nama semuanya di sini hehehe, yang telah menyediakan waktu kalian untuk membantu dan mendoakan saya.
- Terimakasih Untuk teman-teman di Kedai Teh Laresolo

KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah member rahmat serta HidayahNya kepada penyusun Sehingga dapat menyelesaikan Skripsi dengan Judul ***“PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN PADA TOKO HANDYCRAFT RUMAH SERU YOGYAKARTA”***.

Penulisan Skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program Sarjana di Sekolah tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.

Terselesaikan Skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai ilmu pengetahuan, oleh karena itu pada kesempatan yang sangat berharga ini penyusun mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Direktur Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Bambang Sundaryatno, Drs., MM Selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing penulis.
3. Bapak Indra Gunawan selaku pemilik toko handycraft “Rumah Seru” yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian.
4. Kedua Orang Tua saya yang telah memberikan dukungan sehingga terselesainya Skripsi ini.

5. Kepada Kyai dan Ca' saya tercinta , yang telah memberikan semangat dan motivasi tanpa henti , dan ini hasilnya .thx my beloved
6. Teman-teman 09 S1 SI 10 yang yang telah memberikan saran, motivasi ,semangat dan doa kepada penulis
7. Serta semua pihak yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini

Penulis sangat menyadari kalau penyusunan Skripsi ini masih banyak kekurangannya. Untuk kritik serta saran yang sifatnya mebangun dari pembaca sangat diharapkan untuk perbaikan pada kesempatan penulis yang akan datang.

Akhir kata penulis berharap semoga Laporan Skripsi ini bisa bermanfaat bagi penulis sendiri maupun bagi para pembacanya.

Yogyakarta, 25 February 2013

Penulis

DAFTAR ISI

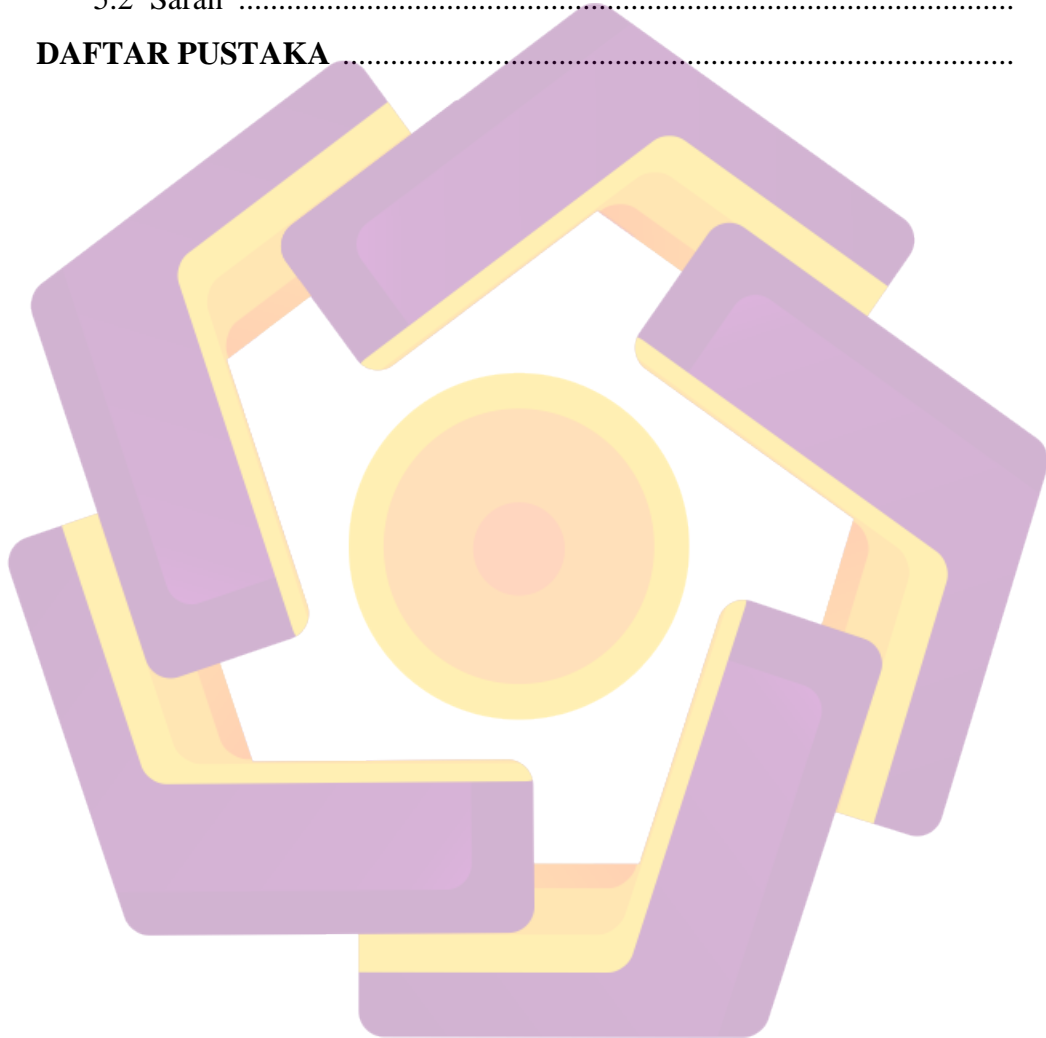
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xix
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
II. LANDASAN TEORI	6
2.1 Konsep Dasar Sistem	6
2.1.1 Pengertian Sistem	6
2.1.2 Karakteristik Sistem	6
2.1.3 Klasifikasi Sistem	6
2.2 Konsep Dasar Informasi	9
2.2.1 Pengertian Informasi	7
2.2.2 Siklus Informasi	7

2.2.3	Kualitas Informasi	9
2.2.4	Nilai Informasi	9
2.3	Konsep Dasar Sistem Informasi	12
2.3.1	Definisi Sistem Informasi	12
2.3.2	Konponen Sistem Informasi	13
2.3.3	Definisi Sistem Informasi Manajemen.....	15
2.4	Konsep penjualan	16
2.5	Konsep Dasar Penjualan	16
2.5.1	Pengertian Sistem Informasi Penjualan	17
2.5.2	Tujuan Sistem Informasi Penjualan	17
2.6	Konsep Basis Data	17
2.6.1	Definisi Basis Data	17
2.6.2	Database Manajemen Sistem	18
2.7	Teori Flowchart.....	19
2.7.1	<i>Simbol-Simbol Flowchart</i>	19
2.8	Permodelan Proses	19
2.8.1	<i>Diagram Alir Data</i>	23
2.8.1	<i>Normalisasi</i>	25
2.9	Tinjauan Perangkat Lunak	26
2.9.1	<i>Microsoft visual Basic 6.0</i>	26
2.9.2	<i>Microsoft SQL Server 2000</i>	34
2.9.3	<i>Crystal Reports</i>	37
III.	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	38
3.1	Tinjauan Perusahaan	38
3.1.1	Sejarah Perusahaan.....	38
3.1.2	Tujuan Perusahaan	38
3.1.3	Struktur Perusahaan	39
3.2	Analisis Sistem	40
3.2.1	Pengertian Analisis Sistem.....	40
3.2.2	Analisis Kelemahan Sistem.....	40
3.2.3	Analisis Kebutuhan Sistem	43

3.2.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	43
3.2.3.2	Kebutuhan Nonfungsional	43
3.2.4	Analisis Kelayakan Sistem.....	44
3.2.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	46
3.2.3.2	Kebutuhan Nonfungsional	46
3.2.3.3	Analisis Kelayakan Teknologi.....	47
3.2.3.4	Analisis Kelayakan Ekonomi.....	48
3.2.3.5	Komponen-Komponen Biaya	49
3.2.5	Analisis Biaya dan Manfaat.....	49
3.3	Perancangan Sistem	54
3.3.1	Sistem Flowchart	55
3.3.2	Diagram Arus Data (DFD) Konteks	57
3.3.3	Diagram Arus Data (DFD)	56
3.3.4	Rancangan Basis Data.....	59
3.3.4.1.	ERD.....	59
3.3.4.2.	Normalisasi.	60
3.3.3.2	Relasi Antar Tabel	61
3.4	Mengidentifikasi Masalah	37
3.5	Analisis Kelemahan Sistem	38
3.6	Analisis Kebutuhan Sistem	41
3.6.1	Kebutuhan Perangkat Keras	41
3.6.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	41
3.6.3	Kebutuhan Pengguna	42
3.6.4	Kebutuhan Informasi	42
3.7	Analisis Kelayakan Sistem	42
3.8	Analisis Biaya dan Manfaat	44
3.8.1	Komponen Biaya	44
3.8.2	Komponen Manfaat	44
3.8.3	Analisis Biaya dan Manfaat	45
3.8.4	Metode Perhitungan Biaya dan Manfaat	47
3.9	Konsep Dasar Perancangan Sistem Informasi	50

3.9.1 Rancangan Model	50
3.9.1.1 <i>Flowchart</i> yang diusulkan	51
3.9.1.2 Diagram Arus Data	53
3.10 Perancangan <i>Database</i>	55
3.10.1 Normalisasi	55
3.10.2 Relasi Antar Tabel	58
3.11 Rancangan Tabel <i>Database</i>	59
3.12 Perancangan Tampilan	65
3.12.1 Rancangan Input	65
3.12.2 Rancangan Output	78
IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	86
4.1 Implementasi Sistem	86
4.2 Kegiatan Implementasi	86
4.2.1 Pengujian Program dan Sistem	86
4.2.1.1 Pengujian Program	86
4.2.1.2 Instalasi <i>Software</i>	88
4.2.1.3 Pembuatan <i>Database</i>	93
4.2.1.4 Pengujian Sistem	95
4.2.1.5 Pengetesan Media Output dan Laporan	96
4.1 Implementasi Sistem	76
4.1.1 Pemograman	76
4.1.1.1 Pembuatan <i>Database</i> dan Tabel	76
4.1.1.2 Pembuatan Form	79
4.1.1.3 Pembuatan Modul Koneksi	80
4.1.2 Pengetesan Program	81
4.1.3 Manual Instalasi	83
4.1.3.1 Instalasi Microsoft Visual Basic	83
4.1.3.2 Instalasi Microsoft SQL Server 2000	84
4.1.3.3 Instalasi Crytal Report	88
4.1.4 Tes Sistem	94
4.1.5 Pelatihan Personil	95

4.1.6 Konversi Sistem.....	95
4.1.7 Pemeliharaan Sistem.....	96
4.1.8 Manual Program.....	97
V. PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	112
5.2 Saran	113
DAFTAR PUSTAKA	113



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel Kebutuhan Perangkat Keras	48
Tabel 3.2. kebutuhan Perangkat Lunak	49
Tabel 3.3. Analisis biaya dan manfaat	50
Tabel 3.4. Hasil analisis biaya dan manfaat	54
Tabel 3.5. Normalisasi Pertama	60
Tabel 3.6. Normalisasi Kedua	61
Tabel 3.7. Normalisasi Ketiga	62
Tabel 3.8. Tabel Barang	63
Tabel 3.9. Merk Barang	64
Tabel 3.10. Pelanggan	64
Tabel 3.11. Pemasok	65
Tabel 3.12 Pembelian	65
Tabel 3.13 Penjualan	65
Tabel 3.14. Retur Penjualan	65
Tabel 3.15 Tabel Login	66
Tabel 4.1 Tabel pengujian	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.0 Siklus Informasi	11
Gambar 2.1 Kesatuan Luar (external entity).....	24
Gambar 2.2 Proses (process).....	24
Gambar 2.3 Data Flow	24
Gambar 2.4 Penyimpanan Data (Data Storage)	25
Gambar 2.5 Tampilan IDE Microsoft Visual Basic 6.0.....	29
Gambar 2.6 Tampilan form visual Basic	31
Gambar 2.7 Tampilan ToolBox	32
Gambar 2.8 Tampilan Window Property	33
Gambar 2.9 Tampilan Project Explorer	33
Gambar 2.10 Tampilan Kode Editor	34
Gambar 2.11 Tampilan Form Layout.....	34
Gambar 2.12 Tampilan MenuBar dan ToolBar.....	34
Gambar 2.13 Service Manager SQL Server 200.....	35
Gambar 2.14 Menu Password masuk SQL Server 2000.....	36
Gambar 2.15 IDE Query Analyser.....	36
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	39
Gambar 3.2 Flowchart Sistem yang diusulkan	56
Gambar 3.3 Diagram Konteks.....	57
Gambar 3.4 DFD Level 1	58
Gambar 3.5 ERD.....	59
Gambar 3.6 Relasi Tabel.....	63
Gambar 3.7 Rancangan Form Login	66
Gambar 3.8 Rancangan Form Menu	67
Gambar 3.9 Rancangan Form Data Barang	67
Gambar 3.10 Rancangan Form Data Merk	68
Gambar 3.11 Rancangan Form Data Pelanggan	68
Gambar 3.12 Rancangan Form Data Pemasok	69
Gambar 3.13 Rancangan Form Data Pembelian	69
Gambar 3.14 Rancangan Form Data Penjualan	70

Gambar 3.15 Rancangan Form Retur Pembelian.....	70
Gambar 3.16 Rancangan Form Update User	71
Gambar 3.17 Rancangan Tabel Admin	71
Gambar 3.18 Rancangan Laporan Pembelian	72
Gambar 3.19 Rancangan Laporan Penjualan	72
Gambar 3.21 Rancangan laporan pelanggan.....	72
Gambar 3.22 Rancangan Laporan Pemasok	73
Gambar 3.23 Rancangan Laporan Transaksi Pembelian	73
Gambar 3.24 Rancangan Laporan Transaksi Penjualan	74
Gambar 3.25 Rancangan Retur Pembelian	75
Gambar 3.26 Rancangan Laporan Transaksi Penjualan	74
Gambar 3.27 Rancangan Laporan Retur Pembeli.....	75
Gambar 3.28 Nota Penjualan	75
Gambar 4.1 Form barang	80
Gambar 4.2 Pendeklarasian Variable	80
Gambar 4.3 Procedur Koneksi	81
Gambar 4.4 Kesalahan Pemograman Syntax Error.....	82
Gambar 4.5 Kesalahan sewaktu proses (Run time error).....	82
Gambar 4.6 Kesalahan Logika (Logical Error).....	83
Gambar 4.7 Instal MDSE.....	84
Gambar 4.8 Run MDSE	84
Gambar 4.9 Instal wizard	85
Gambar 4.10 Licency Agreement	85
Gambar 4.11 InstallationDefinition	86
Gambar 4.12 Install Select Component	86
Gambar 4.13 Enterprise Manager	86
Gambar 4.14 Install Autentication	87
Gambar 4.15 instalasi Crystal Reports.....	88
Gambar 4.16 linstalasi Agreement.....	88
Gambar 4.17 User Information	90
Gambar 4.18 Select Instalattion type	90

Gambar 4.19 Start Instalation	90
Gambar 4.20 Pengujian Login	91
Gambar 4.21 Informasi penyimpanan data.....	94
Gambar 4.22 Informasi hapus Data	95
Gambar 4.23 Form Login.....	98
Gambar 4.24 For Menu Utama	99
Gambar 4.25 Form Barang.....	100
Gambar 4.26 Form Merk.....	100
Gambar 4.27 Form Pemasok	101
Gambar 4.28 form Pelanggan.....	102
Gambar 4.29 Add User	103
Gambar 4.30 form Pembelian	104
Gambar 4.31 Form Retur	104
Gambar 4.32 Form Penjualan	105
Gambar 4.33 About.....	105
Gambar 4.34 Data barang	106
Gambar 4.35 Data barang perbulan	106
Gambar 4.36 Laporan Pelanggan	107
Gambar 4.37 Pemasok	108
Gambar 4.38 Laporan Penjualan.....	108
Gambar 4.39 Laporan Penjualan Perbulan.....	109
Gambar 4.40 Laporan Pembelian.....	109
Gambar 4.41 Laporan Pembelian perbulan.....	110
Gambar 4.42 Laporan Retur Pembelian.....	110
Gambar 4.43 Laporan Retur Pembelian Perbulan.....	111
Gambar 4.44 NotaPenjualan	111

INTISARI

Pengembangan teknologi dan kebudayaan manusia akan mempengaruhi tingkat kebutuhan manusia baik jumlah dan jenis. Dengan meningkatnya permintaan konsumen akan mendorong pengusaha untuk mengembangkan bisnis mereka dalam pembelian dan penjualan barang dan studi services. This akan mencoba untuk membuat sistem Informasi Penjualan Toko di Rumah Seru Yogyakarta

Penjualan masih menggunakan sistem manual. Diantara faktor-faktor yang relevan dari sistem manual adalah kurangnya informasi yang relevan, akurat dan benar. manajemen sangat mendukung pengambilan keputusan dalam rangka mencapai tujuan dan sasaran metode set. The digunakan dalam desain dan manufaktur perangkat lunak adalah diagram flowchart sistem dan aliran data sistem, bahasa pemrograman yang digunakan adalah Visual Basic 6.0 dan Sql Server 2000 database untuk penyimpanan data.

Penelitian ini akan Melaksanakan Desain Aplikasi Penjualan Toko Handycraft di Rumah Seru Yogyakarta tepat dan cermat mengolah data sehingga dapat mempercepat penjualan processdata masuk, menghemat waktu, energi dan menghasilkan pelaporan yang lebih akurat.

Kata Kunci: Aplikasi penjualan, sistem Komputerisasi, Mesin layanan

ABSTRACT

Development of technology and human culture will affect the level of human needs of both the amount and type. With increasing consumer demand will drive entrepreneurs to develop their business in the purchase and sale of goods and services. This study will try to make the system Sales Information Shop At Home Fun Handicraft Yogyakarta

Sales are still using manual systems. Among the relevant factors of the manual system is the lack of relevant information, accurate and true. very supportive management decision-making in order to achieve the goals and objectives set. The method used in the design and manufacturing software is a flowchart diagram of system and the data flow systems, the programming language used is Visual Basic 6.0 and Sql Server 2000 database for data storage.

This research would Implement Sales Application Design Handicraft Shop At Home Fun Yogyakarta precise and meticulous process data so as to accelerate the sales process data entry, saving time, energy and produces more accurate reporting.

Keywords : *Applications sales, Computerization system, Machine service*

