

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO
RETTER ADVENTURE YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Tedy Nur Heryana

17.12.0224

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
PADA TOKO RETTER ADVENTURE YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Tedy Nur Heryana

17.12.0224

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO
RETTA ADVENTURE YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tedy Nur Heryana

17.12.0224

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 4 Februari 2021

Dosen Pembimbing,

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom

NIK. 190302163

PENGESAHAN

SKRIPSI

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO RETTTER ADVENTURE YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tedy Nur Heryana

17.12.0224

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Febuari 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mardhiya Hayati, S.T., M.Kom
NIK. 190302108

Donni Prabowo, M.Kom
NIK. 190302253

Anggit Dwi Hartanto, M.kom
NIK. 190302163

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Febuari 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan 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 tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 22 Febuari 2021



Tedy Nur Heryana

NIM. 17.12.0224

MOTTO

Astagfirullah, tenang dan sabar.

Hargai diri dan waktu dengan baik, agar selalu mendapati

Kehidupan yang baik.

“Dan bahwasanya seorang manusia tidak memperoleh selain apa yang telah diusahakannya. Dan bahwasanya usahanya itu kelak akan di perlihatkan kepadanya. Kemudian akan diberi balasan kepadanya dengan balasan yang paling sempurna” (QS. An-Najm: 39-41)



PERSEMBAHAN

Segala puja puji syukur kepada ke hadirat Allah SWT, yang sudah memberikan kesehatan jiwa dan fisik, serta nikmat kehidupan yang patut untuk selalu disyukuri, sehingga membuat penulis bisa menyelesaikan penelitian skripsi ini dengan baik dan diselesaikan dengan waktu yang tepat, walaupun masih banyak kekurangan sehingga jauh dari kata sempurna. Penulis mempersembahkan skripsi ini dengan beberapa kata kepada :

1. Orang tua dan keluarga yang mendukung serta mendoakan dalam proses pengerjaan skripsi ini.
2. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang membimbing dengan mengarahkan untuk membenahi kesalahan, serta memberikan saran, masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Mas Bori selaku pemilik Toko Retter Adventure Yogyakarta, yang sudah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian di tokonya.
4. Kepada teman – teman yang telah mendukung dan mendoakan dalam pengerjaan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta, yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat selama menjalani perkuliahan.
6. Kepada semua pihak, saya ucapakan terima kasih banyak.

KATA PENGANTAR

Segala puja puji syukur penulis panjatkan atas ke hadirat Allah SWT, karena dengan rahmat serta karunianya penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul “ RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO RETTER ADVENTURE YOGYAKARTA”.

Terselesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berupa saran, arahan dan bantuan banyak pihak, sehingga pada kata pengantar ini dengan segala kerendahan hati dan rasa hormat penulis mengucapkan banyak rasa terima kasih kepada semua pihak yang memberikan bantuan dukungan maupun pengetahuan dalam proses penyelesaian skripsi ini hingga selesai, terutama kepada pihak-pihak yang saya hormati:

1. M. Suyanto, Prof., DR., MM. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom. selaku dosen pembimbing.
4. Bapak dan Ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta, yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman praktek semasa kuliah.
5. Mas Bori selaku pemilik Toko Retter Adventure Yogyakarta, yang memberikan ijin untuk melakukan penelitian
6. Kedua orang tua, saudara, kerabat jauh yang mendoakan serta mendukung penulis.
7. Teman-teman penulis yang mendukung, mendoakan dalam pengerjaan skripsi.
8. Penulis menyadari bahwa dalam skripsi yang dibuat masih memiliki kekurangan, meskipun begitu sebagai penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat memberikan pengetahuan untuk pembacanya.

Sragen, 22 Febuari 2021



Tedy Nur Heryana
17.12.0224

DAFTAR ISI

JUDUL	I
PERSETUJUAN.....	II
PERNYATAAN	II
PENGESAHAN	III
MOTTO.....	V
PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR TABEL	XI
DAFTAR GAMBAR.....	XII
INTISARI.....	XV
ABSTRACT	XVI
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	3
1.3 BATASAN MASALAH.....	3
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN	4
1.6 METODE PENELITIAN	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Analisis.....	4
1.6.3 Metode Perancangan	5
1.6.4 Metode Pengujian.....	6
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	7
BAB II LANDASAN TEORI	9

2.1	KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.2	DASAR TEORI	13
2.2.1	Definisi Rancang Bangun.....	13
2.2.2	Definisi Sistem Informasi.....	14
2.2.3	Definisi Penjualan	14
2.2.4	Microsoft Visual Studio	15
2.2.5	Database MySQL	16
2.2.6	Crystal Report.....	16
2.2.7	Adobe Illustrator.....	17
2.3	METODE ANALISIS.....	18
2.4	METODE PERANCANGAN	19
2.4.1	Enterprise Relationship Diagram (ERD).....	19
2.4.2	Flowchart	20
2.4.3	Data Flow Diagram (DFD).....	20
2.5	METODE PENUJIAN	22
2.5.1	Black Box Testing	22
BAB III.....		23
ANALISIS DAN PERANCANGAN		23
3.1	DESKRIPSI PERUSAHAAN	23
3.1.1	Visi	23
3.1.2	Misi.....	23
3.1.3	Produk yang ditawarkan.....	23
3.1.4	Perkembangan usaha Retter Adventure.....	26
3.1.5	Tahapan perancangan Sistem Informasi Penjualan untuk Retter Adventure	27
3.2	ANALISIS MASALAH	27
3.3	SOLUSI YANG DIPILIH.....	28
3.4	IMPLEMENTASI RANCANGAN	29
3.4.1	Analisis Kebutuhan	29
3.4.2	Analisis kebutuhan non fungsional	30
3.4.3	Analisis perbandingan terukur.....	30

3.4.4	Analisis Pengguna	32
3.4.5	Perancangan Proses	32
3.4.5.1	ERD	33
3.4.5.2	Flowchart	41
3.4.5.3	DFD (Data Flow Diagram).....	44
3.4.6	Perancangan Desain Aplikasi	53
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		66
4.1	IMPLEMENTASI.....	66
4.1.1	Implementasi Database.....	66
4.1.2	Implementasi Tabel	66
4.1.1	Implementasi Penginputan Penjualan.....	70
4.1.2	Implementasi Interface	72
4.2	KONEKSI DATABASE.....	87
4.3	TESTING.....	88
4.3.1	Analisis perbandingan terukur.....	88
4.3.2	Black Box Testing	90
BAB V PENUTUP		92
5.1	KESIMPULAN	92
5.2	SARAN	93
DAFTAR PUSTAKA.....		94

DAFTAR TABEL

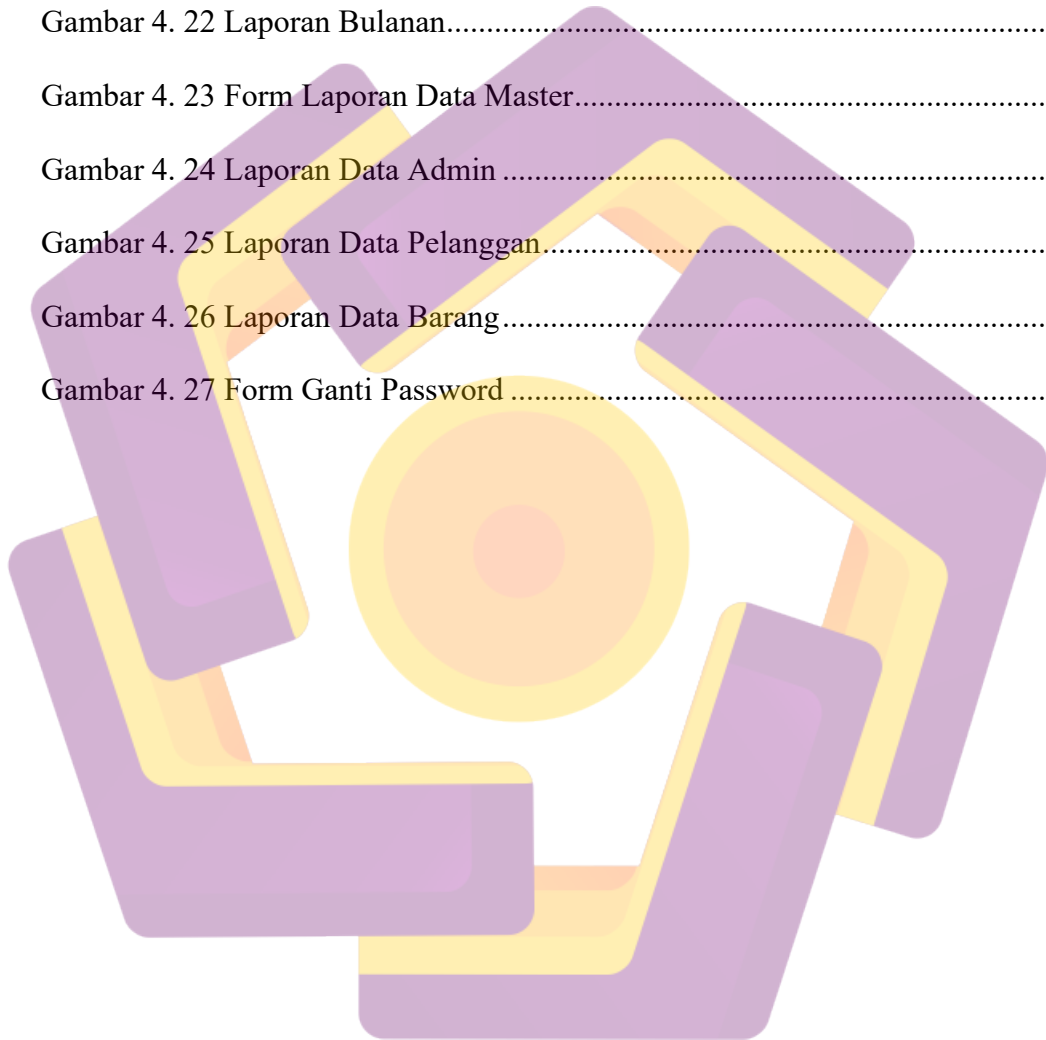
Tabel 2. 1 Kajian Pustaka.....	11
Tabel 2. 2 Simbol Flowchart	20
Tabel 2. 3 Notasi DFD.....	21
Tabel 3. 1 Beberapa produk yang ditawarkan Retter Adventure	24
Tabel 3. 2 Analisis Masalah Perusahaan	28
Tabel 3. 3 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	29
Tabel 3. 4 Struktur Tabel Admin.....	38
Tabel 3. 5 Struktur Tabel Barang	38
Tabel 3. 6 Struktur Tabel Barang	39
Tabel 3. 7 Struktur Tabel Jual	39
Tabel 3. 8 Struktur Tabel Detail Jual.....	40
Tabel 3. 9 Struktur Tabel Retur.....	40
Tabel 3. 10 Struktur Tabel Detail Retur	41
Tabel 4. 1 Implementasi Penginputan Penjualan	70
Tabel 4. 2 Koneksi Database	87
Tabel 4. 3 Black Box Testing.....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 ERD	33
Gambar 3. 2 Relasi Antar Tabel	35
Gambar 3. 3 Flowchart Admin.....	42
Gambar 3. 4 Flowchart Member	43
Gambar 3. 5 Diagram Konteks.....	44
Gambar 3. 6 Data Flow Diagram Level 1	45
Gambar 3. 7 DFD Level 2 Olah Data Admin.....	47
Gambar 3. 8 DFD Level 2 Olah Data Pelanggan	47
Gambar 3. 9 DFD Level 2 Olah Data Barang	48
Gambar 3. 10 DFD Level 2 Olah Transaksi Penjualan.....	48
Gambar 3. 11 DFD Level 2 Detail Penjualan.....	50
Gambar 3. 12 DFD Level 2 Retur	51
Gambar 3. 13 DFD Level 2 Detail Retur	52
Gambar 3. 14 Form Menu	53
Gambar 3. 15 Form login	53
Gambar 3. 16 Form Master Admin	54
Gambar 3. 17 Form Master Pelanggan.....	55
Gambar 3. 18 Form Master Barang.....	56
Gambar 3. 19 Form Transaksi Penjualan	57
Gambar 3. 20 Form Retur.....	58
Gambar 3. 21 Form Nota Penjualan Barang	59
Gambar 3. 22 Form Laporan Penjualan	60
Gambar 3. 23 Laporan Per Nota.....	60

Gambar 3. 24 Laporan Penjualan Harian	61
Gambar 3. 25 Form Laporan Penjualan Mingguan	61
Gambar 3. 26 Form Laporan Penjualan Bulanan	62
Gambar 3. 27 Form Laporan Data Master.....	62
Gambar 3. 28 Form Laporan Data Admin.....	63
Gambar 3. 29 Laporan Data Pelanggan.....	63
Gambar 3. 30 Laporan Data Barang.....	64
Gambar 3. 31 Form Ganti Password	64
Gambar 4. 1 Implementasi Database db_penjualan.....	66
Gambar 4. 2 Tabel Admin	67
Gambar 4. 3 Tabel Pelanggan	67
Gambar 4. 4 Tabel Barang.....	67
Gambar 4. 5 Tabel Jual.....	68
Gambar 4. 6 Tabel Detail Jual.....	68
Gambar 4. 7 Tabel Retur	69
Gambar 4. 8 Tabel Detail Retur	69
Gambar 4. 9 Database Penjualan.....	70
Gambar 4. 10 Form Menu Utama.....	72
Gambar 4. 11 Form Login	73
Gambar 4. 12 Form Master Admin	73
Gambar 4. 13 Form Master Pelanggan.....	74
Gambar 4. 14 Master Barang.....	74
Gambar 4. 15 Form Transaksi Penjualan	75
Gambar 4. 16 From Retur.....	76

Gambar 4. 17 Nota Penjualan Barang	77
Gambar 4. 18 Form Laporan Penjualan	78
Gambar 4. 19 Laporan Per Nota.....	79
Gambar 4. 20 Laporan Harian	80
Gambar 4. 21 Laporan Mingguan	81
Gambar 4. 22 Laporan Bulanan.....	82
Gambar 4. 23 Form Laporan Data Master.....	83
Gambar 4. 24 Laporan Data Admin	84
Gambar 4. 25 Laporan Data Pelanggan.....	85
Gambar 4. 26 Laporan Data Barang.....	86
Gambar 4. 27 Form Ganti Password	87



INTISARI

Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Retter Adventure Yogyakarta bertujuan menerapkan rancangan dan sistem yang dibuat dengan visual studio menggunakan bahasa pemrograman visual basic. Sistem yang mampu melakukan transaksi penjualan berdasarkan barang yang dipilih beserta jumlahnya, serta informasi pelanggan yang diinputkan untuk melakukan penjumlahan transaksi penjualan yang dapat disimpan maupun dicetak langsung untuk bukti pembelian barang.

Data yang diperoleh dari Toko Retter Adventure Yogyakarta dengan cara observasi terhadap toko yang dibangun dan wawancara dengan pemilik toko. Beberapa data barang didapat dari informasi barang yang dimiliki oleh toko dan diinputkan kedalam sistem untuk dilakukan transaksi penjualan kemudian menghasilkan total penjualan dari perhitungan sistem informasi penjualan.

Proses transaksi penjualan berdasarkan pada data yang meliputi barang, pelanggan dan penjualan. Pada barang terdapat kode, nama, harga, jumlah, satuan barang. Pelanggan terdapat kode, nama, alamat, telepon pelanggan. Serta pada penjualan terdapat nomor, tanggal, waktu, item, total, pembayaran, kembalian penjualan. Hasil akhir dari penelitian ini berupa total transaksi penjualan yang dipilih berserta nota penjualannya.

Kata Kunci: Sistem Informasi Penjualan, *Visual Studio*, *Visual Basic*, VB.

ABSTRACT

Design build sales information system on Retter Adventure Yogyakarta Store intend implement design and the system be made with visual studio which uses the visual basic programming language. systems that can make sales transactions based on the items selected and the amount, as well as customer information which inputted to do the addition sales transaction that can be saved or printed directly for proof of purchase of goods.

Data obtained from retter adventure store by way of observation against the shop that was built and interview with the store owner. Several goods data obtained from goods information which owned of store and inputted into system to do sales transaction then produce total sales from calculation of sales information system.

Sales transaction process based on data which yang includes goods, customer and sales. On the goods there code, name, price, quantity, unit of goods. Customer exist code, name, addres, customer phone. As well as sales there are number, date, time, item, total, payment, sales return. The end result of this research have the shape of total transaction sales that selected along with a sales note

Keyword: *Sales Information System, Visual Studio, Visual Basic, VB.*