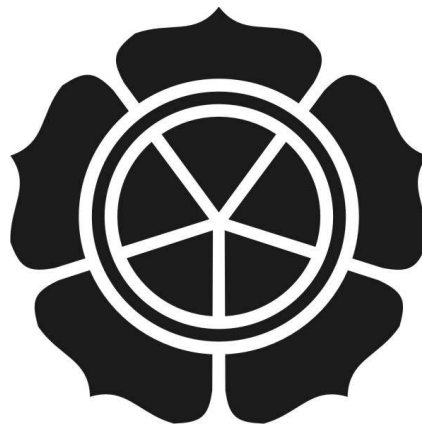


**SISTEM INFORMASI PENJUALAN
BERBASIS JAVA 2 STANDARD EDITION (J2SE) PADA
TOKO KERAJINAN KULIT EDWARD**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Febriyono Wibowo 09.01.2618

Sudarmawan 09.01.2650

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN
BERBASIS JAVA 2 STANDARD EDITION (J2SE) PADA
TOKO KERAJINAN KULIT EDWARD**

Tugas Akhir

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Febriyono Wibowo 09.01.2618

Sudarmawan 09.01.2650

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**Sistem Informasi Penjualan
Berbasis Java 2 Standard Edition (J2SE) pada
Toko Kerajinan Kulit Edward**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Febriyono Wibowo 09.01.2618

Sudarmawan 09.01.2650

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 5 April 2012

Dosen Pembimbing



Akhmad Dahlan, S.Kom

NIK. 190302174

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

Sistem Informasi Penjualan
Berbasis Java 2 Standard Edition (J2SE) pada
Toko Kerajinan Kulit Edward
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Febriyono Wibowo

09.01.2618

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Juni 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

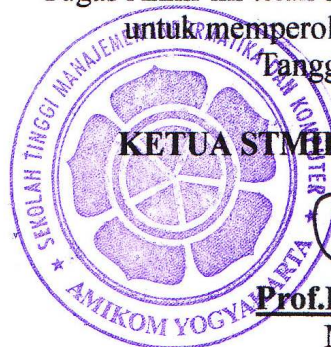
Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197




Bayu Setiaji, S.Kom
NIK. 190000003



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
tanggal 4 September 2012



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA


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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

Sistem Informasi Penjualan
Berbasis Java 2 Standard Edition (J2SE) pada
Toko Kerajinan Kulit Edward
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sudarmawan

09.01.2650

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Juli 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dr. Kusrini, M.Kom
NIK. 190302106

Drs. Bambang Sudaryatno, MM
NIK. 190302029

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 4 September 2012

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



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

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah 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 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, 4 September 2012

Febriyono Wibowo (09.01.2618)

Sudarmawan (09.01.2650)



Two handwritten signatures are present, each followed by a horizontal line. The top signature is in black ink and appears to be 'Febriyono Wibowo'. The bottom signature is in blue ink and appears to be 'Sudarmawan'.

HALAMAN MOTTO

1. Allah tidak akan merubah nasib suatu kaum jika bukan kaum itu sendiri yang merubahnya. (Qs. Ar Ra'du).
2. **"Apa yg selama ini dianggap tidak mungkin, selama api semangat masih berkobar di hati, maka segalanya bisa terjadi"**
(Hitam-Putih)
3. *"It's brilliant because it's simple"*
Hal-hal luar biasa selalu berawal dari hal yang sederhana. (Hitam-Putih)
4. **"Ada satu hal yang bisa mengalahkan bakat, yaitu keinginan dan semangat yang kuat"** (Hitam-Putih)
5. **Manusia itu tugasnya berusaha dan berdoa.** (Penulis)
6. "The world isn't split into good people and Death Eaters.
We've all got both light and dark inside of us.
What matters is the part we choose to act on.
That's who we really are."
(Sirius Black - *Harry Potter and the Order of the Phoenix*)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Penulisan Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya.
2. Kepada Bapak, Ibu dan Kakak di rumah yang telah memberikan semangat, dorongan moral maupun spirituil kepada penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya.
3. Kepada Bapak Akhmad Dahlan, S.Kom selaku dosen pembimbing penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Kepada Asmarachma Mita Maula yang selalu memberikan dukungan, memberikan motivasi untuk bangkit ketika semangat mulai pudar.
5. Kepada teman-teman 09-D3TI-03, tanpa mereka Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik.
6. Serta kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Penyusunan Tugas Akhir dengan Judul “SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS JAVA 2 STANDARD EDITION (J2SE) PADA TOKO KERAJINAN KULIT EDWARD” sebagai syarat menyelesaikan pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bantuan dan uluran tangan dari berbagai pihak, penyusunan Tugas Akhir ini tidak akan terselesaikan dengan sebaik-baiknya. Oleh karena itu pada kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan Terima Kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Ketua Jurusan D3 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Akhmad Dahlan, S.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Segenap Dosen, Staff, dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis di bangku kuliah dan juga membantu penulis dalam kelancaran administrasi sampai terselesaikannya Tugas Akhir ini.

5. Orang tua, saudara-saudara beserta keluarga yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan penuh kepada penulis.
6. Semua teman-teman 09-D3TI-03 seperjuangan yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya.
7. Serta kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu penulis meminta maaf sebesar-besarnya dan mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun untuk perbaikan selanjutnya.

Akhirnya, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis dan para pembaca.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 4 September 2012

Febriyono Wibowo (09.01.2618)



Sudarmawan (09.01.2650)



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERNYATAAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI	xix
ABSTRACT	xx
BAB 1 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	5
1.6 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.1 Metode Observasi	5
1.6.2 Metode Wawancara	6
1.6.3 Metode Kepustakaan	6
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Pengenalan Sistem	8
2.1.1 Pengertian Sistem	8
2.1.2 Karakteristik Sistem	8
2.2 Konsep Dasar Sistem Informasi	10

2.2.1	Pengertian Informasi.....	10
2.2.2	Pengertian Sistem Informasi.....	10
2.2.3	Komponen Sistem Informasi.....	10
2.3	Konsep Dasar Basis Data	11
2.3.1	Pengertian Basis Data	11
2.3.2	Pengertian Sistem Basis Data	12
2.3.3	Istilah-istilah yang Sering Digunakan dalam Basis Data	12
2.4	Perancangan Basis Data	13
2.4.1	Teknik Normalisasi.....	13
2.4.2	Bentuk-Bentuk Normalisasi.....	14
2.4.2.1	Bentuk Tidak Normal	14
2.4.2.2	Bentuk Normal Kesatu	16
2.4.2.3	Bentuk Normal Kedua	16
2.4.2.4	Bentuk Normal Ketiga.....	17
2.5	Flowchart.....	18
2.6	Pengenalan UML	23
2.6.1	Pengertian UML	23
2.6.2	Tujuan UML	23
2.6.3	Diagram-Diagram dalam UML	24
2.6.3.1	Use Case Diagram	24
2.6.3.2	Activity Diagram	26
2.6.3.3	Class Diagram	28
2.6.3.4	Sequence Diagram	31
2.7	Software Yang Digunakan	34
2.7.1	Netbeans IDE 6.9.1	34
2.7.1.1	Menjalankan Netbeans yang Sudah Terinstal	34
2.7.1.2	Membuat Projek Baru di Netbeans IDE 6.9.1	36
2.7.1.3	Membuka Project yang Sudah Ada.....	38
2.7.1.4	Menghapus Project.....	38
2.7.1.5	Membuild Project di Netbeans 6.9.1	39
2.7.1.6	Menjalankan Project yang Sudah Dibuild.....	40

2.7.2 MySQL	40
2.7.3 CorelDraw X3	40
BAB III TINJAUAN UMUM	42
3.1 Latar Belakang Perusahaan	42
3.2 Sejarah dan Perkembangan Perusahaan	42
3.3 Tujuan Pendirian Perusahaan	43
3.4 Struktur Organisasi Perusahaan	43
3.4.1 Owner (Pemilik)	43
3.4.2 Admin	44
3.4.3 Karyawan	44
3.4.4 User (Pelanggan)	44
3.5 Produk yang Dipasarkan	44
3.6 Persaingan Pasar	46
3.7 Wilayah Pemasaran	46
3.8 Proses Penjualan	46
3.9 Flowcart Sistem yang Sedang Dipergunakan	47
BAB IV PEMBAHASAN	48
4.1 Perancangan Sistem	48
4.1.1 Tahapan Perancangan Sistem	48
4.1.2 Flowchart Sistem yang Diusulkan	49
4.1.3 Perancangan UML	51
4.1.3.1 Use Case Diagram	51
4.1.3.2 Activity Diagram	56
4.1.3.3 Class Diagram	62
4.1.3.4 Sequence Diagram	63
4.2 Perancangan Database	73
4.2.1 Perancangan Normalisasi	73
4.2.1.1 Bentuk Tidak Normal	73
4.2.1.2 Bentuk Normal Tahap Pertama (1 st Normal Form)	73
4.2.1.3 Bentuk Normal Tahap Kedua (2 nd Normal Form)	75
4.2.1.4 Bentuk Normal Tahap Ketiga (3 rd Normal Form)	76

4.2.2 Relasi Antar Tabel	77
4.2.3 Rancangan Struktur Tabel	79
4.3 Rancangan Interface	83
4.4 Implementasi Sistem	96
4.4.1 Implementasi Database	96
4.4.1.1 Create Database	96
4.4.1.2 Create Table	96
4.4.1.3 Insert Database	97
4.4.1.4 Update Database	97
4.4.1.5 Delete Database	98
4.4.2 Pengaturan MySQL	98
4.4.3 Langkah-langkah Penggunaan Sistem	99
4.4.3.1 Login	99
4.4.3.2 Menu Utama	100
4.4.3.3 Daftar Barang	100
4.4.3.4 Daftar Pemasok dan Daftar Pelanggan	102
4.4.3.5 Transaksi Penjualan	104
4.4.3.6 Transaksi Pembelian	105
4.4.3.7 Retur Jual	106
4.4.3.8 Retur Beli	107
4.4.3.9 Laporan-laporan	108
4.4.3 Implementasi Kode Program	113
BAB V PENUTUP	119
5.1 Kesimpulan	119
5.2 Saran	120
DAFTAR PUSTAKA	121

DAFTAR TABEL

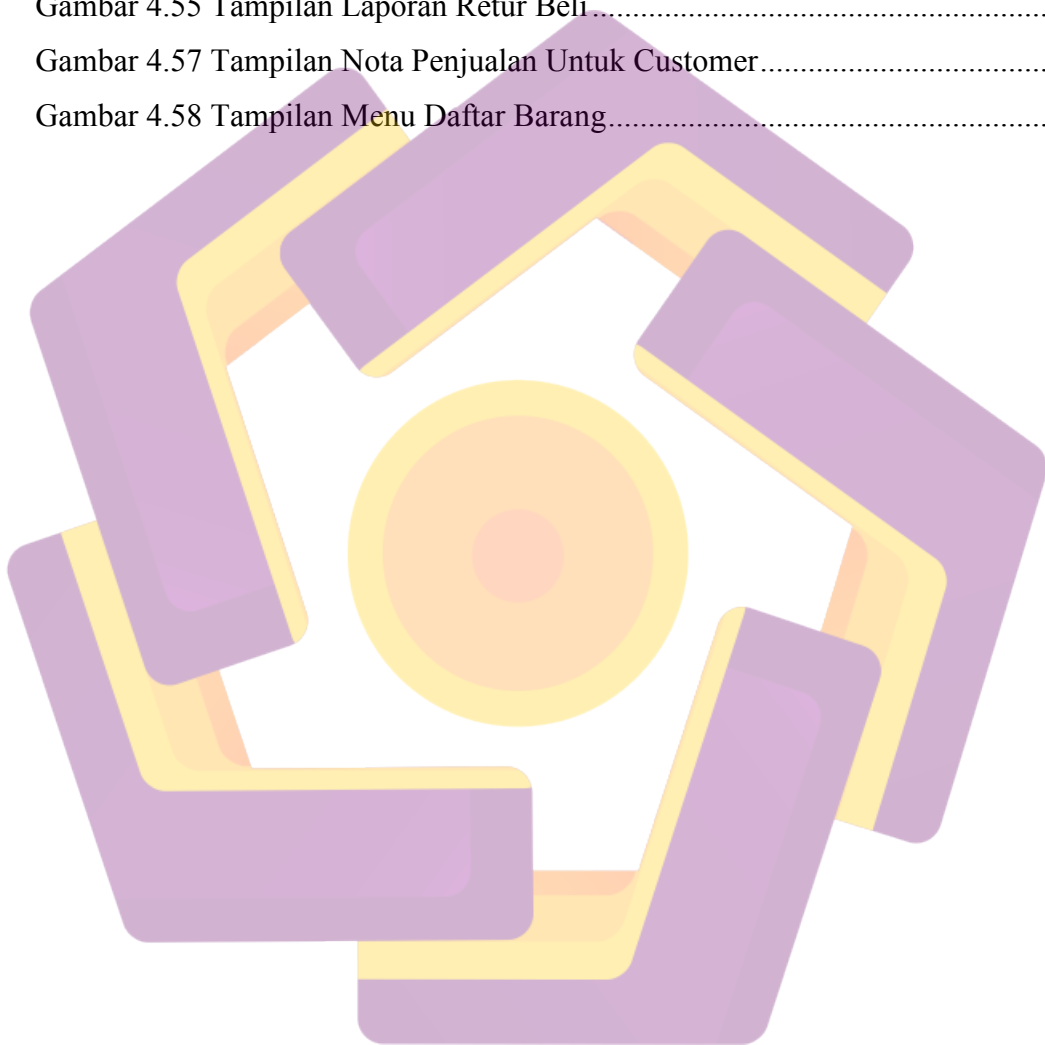
Tabel 2.1 Contoh Tabel Tidak Normal	15
Tabel 2.2 Contoh Tabel Normal Kesatu.....	16
Tabel 2.3 Contoh Tabel Normal Kedua	17
Tabel 2.4 Contoh Tabel Normal Ketiga	18
Tabel 2.5 Flow Direction Symbol dalam Flowchart	20
Tabel 2.6 Processing Symbols dalam Flowchart.....	21
Tabel 2.7 Simbol Input dan Output dalam Flowchart.....	22
Tabel 2.8 Simbol-simbol dalam Use Case Diagram	24
Tabel 2.9 Simbol-simbol dalam Activity Diagram	26
Tabel 2.10 Simbol-simbol dalam Class Diagram.....	28
Tabel 2.11 Simbol-simbol dalam Sequence Diagram.....	32
Tabel 4.1 Tabel Penjelasan Use Case Diagram.....	51
Tabel 4.2 Normalisasi Tahap Pertama.....	74
Tabel 4.3 Normalisasi Tahap Kedua.....	75
Tabel 4.4 Normalisasi Tahap Ketiga.....	76
Tabel 4.5 Struktur Tabel Barang	79
Tabel 4.6 Struktur Tabel Jenis.....	79
Tabel 4.7 Struktur Tabel Pemasok	79
Tabel 4.8 Struktur Tabel Nota Pembelian	80
Tabel 4.9 Struktur Tabel Item Beli.....	80
Tabel 4.10 Struktur Tabel Retur Beli	80
Tabel 4.11 Struktur Tabel Item Jual	81
Tabel 4.12 Struktur Tabel Retur Jual	81
Tabel 4.13 Struktur Tabel Nota Penjualan	81
Tabel 4.14 Struktur Tabel Pelanggan	82
Tabel 4.15 Struktur Tabel Admin.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Loading NetBeans IDE 6.9.1.....	35
Gambar 2.2 Tampilan awal NetBeans IDE 6.9.1.....	35
Gambar 2.3 Tampilan New Project di NetBeans IDE 6.9.1.....	36
Gambar 2.4 Tampilan New Java Aplication di NetBeans IDE 6.9.1.....	37
Gambar 2.5 Tampilan Awal Project Baru di NetBeans.....	37
Gambar 2.6 Membuka Project tersimpan di NetBeans.....	38
Gambar 2.7 Tampilan saat menghapus project di NetBeans IDE 6.9.1.....	39
Gambar 2.8 Tampilan Awal CorelDRAW X3.....	41
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Toko EDWARD.....	43
Gambar 3.2 Contoh Produk Kerajinan Kulit.....	45
Gambar 3.3 Flowchart Sistem yang Sedang Berjalan.....	47
Gambar 4.1 Flowchart Sistem yang Diusulkan.....	50
Gambar 4.2 Rancangan Use Case Diagram.....	51
Gambar 4.3 Rancangan Activity Diagram Login.....	56
Gambar 4.4 Activity Diagram Tambah Pemasok.....	57
Gambar 4.5 Activity Diagram Edit Pemasok.....	57
Gambar 4.6 Activity Diagram Hapus Pemasok.....	58
Gambar 4.7 Activity Diagram Tambah Pelanggan.....	58
Gambar 4.8 Activity Diagram Edit Pelanggan.....	59
Gambar 4.9 Activity Diagram Hapus Pelanggan.....	59
Gambar 4.10 Activity Diagram Penjualan Barang.....	60
Gambar 4.11 Activity Diagram Pembelian Barang.....	60
Gambar 4.12 Activity Diagram Tambah Barang.....	61
Gambar 4.13 Activity Diagram Edit Barang.....	61
Gambar 4.14 Activity Diagram Hapus Barang.....	62
Gambar 4.15 Class Diagram Penjualan dan Pembelian.....	62
Gambar 4.16 Sequence Diagram Login.....	63
Gambar 4.17 Sequence Diagram Tambah Pemasok.....	64
Gambar 4.18 Sequence Diagram Edit Pemasok.....	65

Gambar 4.19 Sequence Diagram Hapus Pemasok	66
Gambar 4.20 Sequence Diagram Tambah Pelanggan	67
Gambar 4.21 Sequence Diagram Edit Pelanggan.....	68
Gambar 4.22 Sequence Diagram Hapus Pelanggan.....	69
Gambar 4.23 Sequence Diagram Tambah Barang	69
Gambar 4.24 Sequence Diagram Edit Barang.....	70
Gambar 4.25 Sequence Diagram Hapus Barang	71
Gambar 4.26 Sequence Diagram Pembelian	71
Gambar 4.27 Sequence Diagram Penjualan	72
Gambar 4.28 Sequence Diagram Membuat Laporan	72
Gambar 4.29 Relasi Antar Tabel.....	78
Gambar 4.30 Rancangan Interface Menu Utama	83
Gambar 4.31 Rancangan Interface Daftar Barang	85
Gambar 4.32 Rancangan Interface Login.....	86
Gambar 4.33 Rancangan Interface Daftar Pemasok.....	87
Gambar 4.34 Rancangan Interface Daftar Pelanggan	88
Gambar 4.35 Rancangan Interface Transaksi Penjualan.....	89
Gambar 4.36 Rancangan Interface Transaksi Pembelian.....	91
Gambar 4.37 Rancangan Interface Retur Jual.....	93
Gambar 4.38 Rancangan Interface Retur Beli.....	94
Gambar 4.39 Rancangan Form Laporan	95
Gambar 4.40 Tampilan Menu phpMyAdmin.....	98
Gambar 4.41 Tampilan Form Login.....	99
Gambar 4.42 Tampilan Menu Utama.....	100
Gambar 4.43 Tampilan Menu Daftar Barang.....	101
Gambar 4.44 Tampilan Menu Daftar Pemasok.....	103
Gambar 4.45 Tampilan Menu Daftar Pelanggan.....	103
Gambar 4.46 Tampilan Menu Transaksi Penjualan	104
Gambar 4.47 Tampilan Menu Transaksi Pembelian	106
Gambar 4.48 Tampilan Menu Retur Jual	107
Gambar 4.49 Tampilan Menu Retur Beli.....	107

Gambar 4.50 Tampilan Laporan Daftar Barang.....	108
Gambar 4.51 Tampilan Laporan Daftar Pemasok.....	109
Gambar 4.52 Tampilan Laporan Daftar Pelanggan.....	109
Gambar 4.53 Tampilan Laporan Pembelian Barang	110
Gambar 4.54 Tampilan Laporan Penjualan Barang	110
Gambar 4.55 Tampilan Laporan Retur Beli.....	111
Gambar 4.57 Tampilan Nota Penjualan Untuk Customer.....	112
Gambar 4.58 Tampilan Menu Daftar Barang.....	113



INTISARI

Penjualan merupakan aktivitas perdagangan dimana di dalamnya terdapat proses penjualan. Proses penjualan yang masih menggunakan peralatan manual tidaklah praktis dan kemungkinan terjadinya *Human Error* sangatlah besar. Untuk itu dibutuhkanlah teknologi untuk mengatasi masalah tersebut.

Di dalam penulisan tugas akhir ini penulis akan membahas sistem informasi penjualan pada Toko Kerajinan Kulit EDWARD. Di mana saat ini toko tersebut masih menggunakan sistem yang hanya berfungsi sebagai alat penghitung harga saja. Untuk itu penulis membuat sistem informasi baru yang mampu menghitung dan menyimpan data stok barang, mengolah data transaksi, dan mencetak nota transaksi.

Hasil dari penelitian kami menghasilkan sebuah Sistem Informasi Penjualan dengan memanfaatkan GUI (Graphical User Interface) sebagai perancangan antar muka, sistem ini menggunakan bahasa pemrograman Java 2 Standart Edition (J2SE) yang dibuat menggunakan Netbeans 6.9 dan menggunakan MySQL sebagai pengolah databasenya, serta CorelDraw X3 untuk mengolah tampilan grafisnya.

Kata kunci : Sistem Informasi Penjualan, Java, MySQL

ABSTRACT

Sales is a trading activity that have the sales process inside. Manually sales process is not practical and the possibility of human error is enormous. Because of that, technology is needed to resolve the problem.

In this thesis the author will discuss information systems of the sale at EDWARD Leather Craft Stores. The store is have using a system that only serves as a means of calculating the price. By reason of that, the authors make a new information system capable of calculating and storing data, processing transaction data, and print a nota of the transaction.

The results of our study produced an Information System of sales using GUI (Graphical User Interface) as interface design, the system uses the programming language Java 2 Standard Edition (J2SE) is created by Netbeans 6.9 and uses MySQL as database processing, then CorelDraw X3 for processing display graphic.

Keywords: *Information System of Sales, Java, MySQL*

