

**PERANCANGAN SISTEM PEMBAYARAN PRODUK KONVEKSI
BARANG CV. ZBX SPARKLING STAR
BERBASIS DESKTOP**

SKRIPSI



disusun oleh

Kresna Ekayan

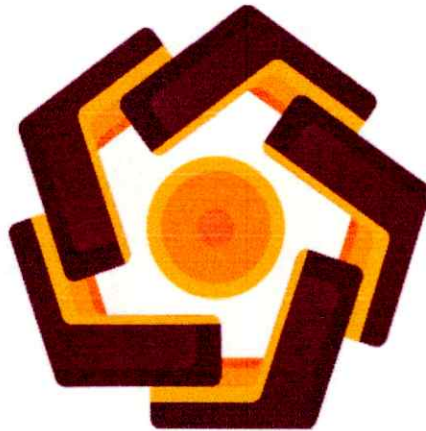
13.11.6796

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN SISTEM PEMBAYARAN PRODUK KONVEKSI
BARANG CV. ZBX SPARKLING STAR
BERBASIS DEKSTOP**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai gelar Sarjana
Pada program Studi Informatika



disusun oleh

Kresna Ekayan

13.11.6796

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN SISTEM PEMBAYARAN PRODUK KONVEKSI
BARANG CV. ZB SPARKLING STAR
BERBASIS DESKTOP**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Kresna Ekayan

13.11.6796

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Oktober 2016

Dosen Pembimbing,

Dony Arnyus, M.Kom.
NIK. 190302128

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN SISTEM PEMBAYARAN PRODUK KONVEKSI BARANG CV. ZB SPARKLING STAR BERBASIS DESKTOP

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Kresna Ekayan

13.11.6796

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 12 November 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dony Arivus, M.Kom.
NIK. 190302128

Robert Marco, M.T.
NIK. 190302228

Ike Verawati, M.Kom.
NIK. 190302237

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 November 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi yang berjudul " Perancangan Sistem Pembayaran Produk Konveksi Barang CV. ZBX SPARKLING STAR Berbasis Desktop " 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, 17 November 2018



Kresna Ekayan

NIM. 13.11.6796

MOTTO

- ❖ Doa yang paling mujarab adalah doa dari kedua orang tua kita.
- ❖ Semua masalah pasti ada solusinya tinggal kita melangkah kemana.
- ❖ Hobi jangan di jadikan halangan untuk berprestasi.
- ❖ Niat, Usaha dan bedroa adalah Kunci Dari Segalanya.
- ❖ Janganlah kamu menunda apa yang kamu kerjakan, awali dengan bismillah dan dakhirin dengan baca Alhamdulillah agar yang dikerjakan di Ridhoi Allah SWT.
- ❖ Semua masalah di dunia ini pasti ada solusinya.
- ❖ Jangan pernah menyalahkan diri sendiri walaupun yang kita kerjakan tidak sama apa yang kita harapkan.
- ❖ Terus bersyukur dengan apa yang kita punya saat ini.
- ❖ Selalu mencoba walaupun itu mengalami kegagalan yang tidak terhitung banyaknya.
- ❖ MPCKKI (MbuH PIye Carane Kowe Kudu Iso).
- ❖ ‘‘Tabah sampai akhir’’.

PERSEMBAHAN

Assalammualaikum Wr. Wb

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kepada Allah SWT karena berkatnya lah saya diberikan kesehatan, kekuatan, ketenangan serta petunjuk.
2. Kepada Nabi Muhammad SAW beserta para sahabat, yang merupakan tauladan bagi umat.
3. Kedua Orang tua saya, Bapak dan Ibu yang saya cintai karena do'a-nya yang selalu memberi saya kekuatan dan semangat.
4. Dosen Pembimbing, Bapak Dony Ariyus, M.Kom., terimakasih atas bimbingan-nya sehingga saya bisa segera menyelesaikan Skripsi, terutama pada masukan, kritik dan saran yang diberikan.
5. Kepada seluruh anggota MAYAPALA yang selalu support hingga saat ini.
6. Semua saudara-saudaraku yang tidak bisa saya sebut satu persatu. Terima kasih atas doa dan dukungannya
7. Teman-teman Kelas 13.S1TI.01, terimakasih atas support dan do'a kalian.
8. Dan seluruh pihak yang telah membantu kelancaran skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan kepada Allah SWT yang memberikan rahmat serta hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul Perancangan Sistem Pembayaran Produk Konveksi Barang CV. ZBX SPARKLING STAR Berbasis Desktop sesuai dengan waktu yang ditargetkan. Penulisan Skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata-1 Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

Dengan selesainya Skripsi ini, tidak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof.Dr. M Suyanto , MM selaku rector Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si , MT. Selaku dekan fakultas ilmu computer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Ahlihi Masruro, M.Kom Selaku Dosen Wali.
4. Bapak Dony Ariyus , M.Kom Selaku Dosen Pembimbing.
5. Orang Tua penulis yang telah mendoakan dan memberinya dukungannya.
6. Semua saudara-saudaraku yang tidak bisa saya sebut satu persatu. Terima kasih atas doa dan dukungannya.

Akhir kata, sebagai manusia yang tidak pernah lepas dari kesalahan maka penulis dengan hati terbuka mengharapkan suatu kritik dan saran yang dapat bermanfaat dalam perbaikan sebuah penulisan karya tulis skripsi ini di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 17 November 2018

penulis

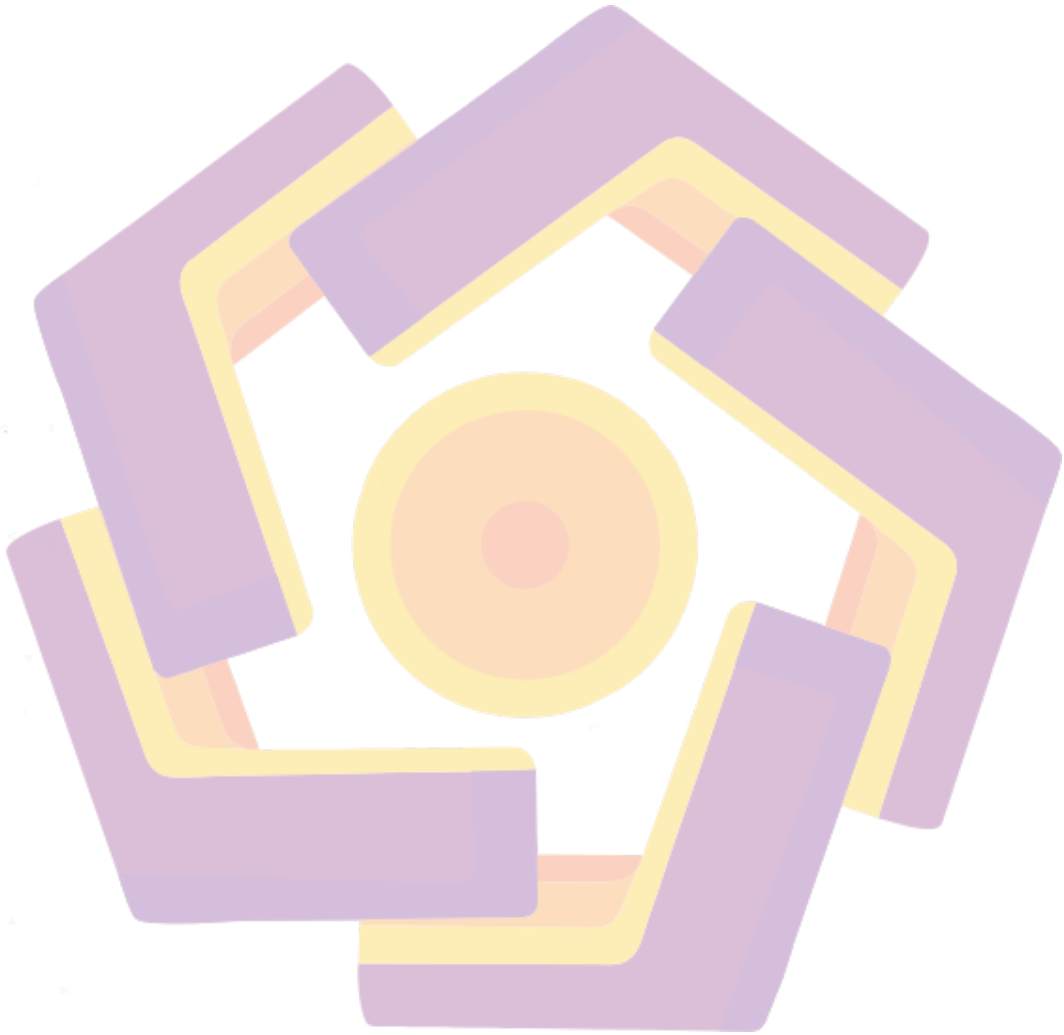
DAFTAR ISI

COVER.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Pengumpulan Bahan.....	3
1.5.2 Analisis.....	3
1.5.3 Perancangan Sistem.....	4
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	6
1.6.1 Metode Interview.....	6
1.6.2 Metode Observasi.....	6
1.6.3 Metode Dokumentasi.....	6
1.6.4 Metode Kepustakaan.....	6
1.6.5 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Dasar Teori.....	11
2.2.1 Definisi Sistem.....	11

2.2.2	Definisi Penjualan	14
2.2.3	Definisi Sistem informasi Penjualan.....	15
2.3	Definisi Rekapitulasi Barang.....	15
2.4	Konsep Dasar Sistem Basis Data.....	15
2.4.1	Pengertian Basis Data.....	15
2.4.2	Manfaat Atau Kelebihan Basis Data.....	17
2.4.3	Diagram Arus Data (<i>Data Flow Diagram</i>).....	18
2.4.4	Sistem <i>Flowchart</i> (Diagram Alur).....	21
2.5	Analisis Sistem PIECES	23
2.6	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	23
2.6.1	Microsoft Visual Studio 2010.....	23
2.6.2	Komponen Microsoft Visual Studio 2010.....	24
2.6.3	Microsoft mysql.....	26
BAB III		27
3.1	Gambaran Umum Perusahaan	27
3.1.1	Visi dan Misi Perusahaan	27
3.1.2	Struktur Organisasi Perusahaan	28
3.1.3	Uraian Tugas, Tanggung jawab, dan Wewenang.....	29
3.1.4	Sistem Penjualan Yang sedang Berjalan.....	32
3.1.5	Diagram Sistem Penjualan Yang Sedang Berjalan	33
3.2	Analisis Sistem.....	34
3.2.1	Analisis Kelemahan Sistem	35
3.2.2	Analisis Kinerja (<i>Performances</i>)	35
3.2.3	Analisis Information (<i>information</i>).....	36
3.2.4	Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>).....	37
3.2.5	Analisis Kontrol (<i>Control</i>).....	37
3.2.6	Analisi Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	38
3.2.7	Analisis Layanan (<i>Service</i>).....	38
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem Informasi Penjualan ZBX SPARKLING STAR	39
3.3.1	Kebutuhan Fungsional.....	39
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional	39
3.4	Analisis Kelayakan Sistem	41
3.4.1	Kelayakan Teknologi.....	41

3.4.2	Kebutuhan Operasional.....	41
3.4.3	Kelayakan Hukum.....	42
3.4.4	Kelayakan Ekonomi.....	42
3.5	<i>Perancangan Sistem Penjualan CV.ZBX Sparkling Star</i>	50
3.5.1	<i>WorkFlow</i>	51
3.5.2	Data Flow Diagram.....	52
3.5.3	Data Flow Diagram Level.....	53
3.6	Rancangan Database.....	54
3.6.1	Entity Relationship Diagram.....	54
3.7	Rancangan.....	55
3.8	Rancangan Antarmuka.....	59
3.8.1	Tampilan Menu Login.....	59
3.8.2	Form Menu Utama.....	60
3.8.3	<i>Form</i> Jenis barang.....	61
3.8.4	Form barang.....	62
3.8.5	<i>Form data</i> pelanggan.....	63
3.8.6	<i>Form</i> pengguna.....	64
3.8.7	<i>Form</i> penjualan.....	65
3.8.8	<i>Form</i> pembayaran.....	66
3.8.9	<i>Form</i> Laporan barang.....	67
3.8.10	<i>Form</i> Laporan penjualan.....	68
3.8.11	<i>Form</i> Laporan pembayaran.....	69
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	70
4.1	Implementasi Sistem.....	70
4.1.1	Database Dan Tabel.....	70
4.1.2	Konfigurasi Database.....	72
4.2	Implementasi dan Pembahasan Sistem.....	73
4.3	Pengujian Sistem.....	125
4.3.1	White Box Testing.....	125
4.3.2	Black Box Testing.....	127
BAB V	PENUTUP.....	129
5.1	Kesimpulan.....	129
5.2	Saran.....	130

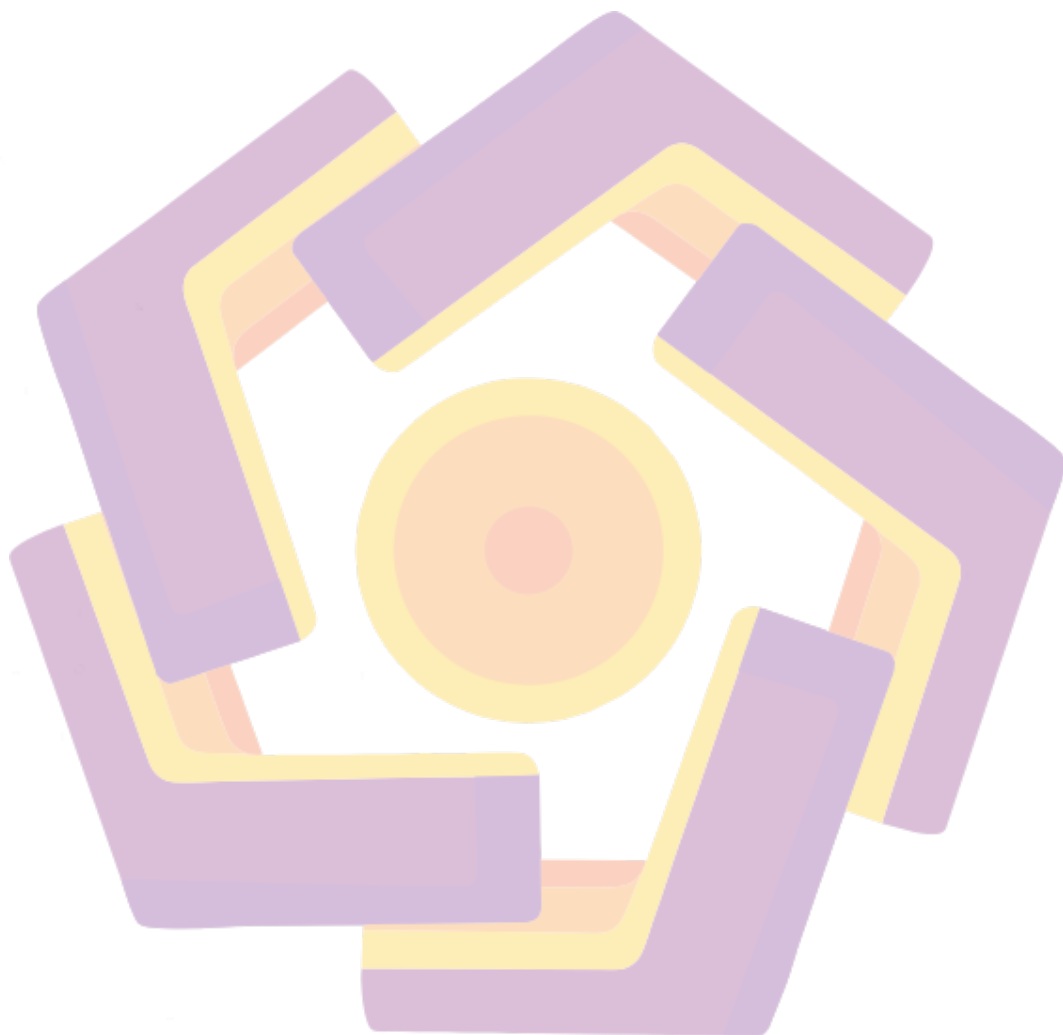
DAFTAR PUSTAKA131
Lampiran.....132



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keterangan Simbol.....	20
Tabel 2. 2 Simbol-simbol Flowchart.....	22
Tabel 3. 1 Hasil Analisis Performance.....	35
Tabel 3. 2 Hasil Analisis Informasi	36
Tabel 3. 3 Hasil Analisis Ekonomi	37
Tabel 3. 4 Hasil Analisis Kontrol.....	37
Tabel 3. 5 Hasil analisis efisiensi.....	38
Tabel 3. 6 Hasil Analisis Layanan	38
Tabel 3. 7 Spesifikasi Perangkat Keras.....	40
Tabel 3. 8 Perangkat Lunak yang digunakan.....	40
Tabel 3. 9 Spesifikasi Pengadaan Perangkat Keras	43
Tabel 3. 10 Rincian Biaya Operasional (Start-Up cost).....	43
Tabel 3. 11 Rincian Biaya dan Manfaat.....	45
Tabel 3. 12 Metode Biaya dan Manfaat.....	49
Tabel 3. 13 Tabel Barang.....	56
Tabel 3. 14 Tabel Jenis Barang.....	56
Tabel 3. 15 Tabel Pengguna.....	57
Tabel 3. 16 Tabel Penjualan.....	57
Tabel 3. 17 Detail Jual	58
Tabel 3. 18 Pembayaran.....	58
Tabel 3. 19 Pelanggan.....	59
Tabel 4. 1 Kode Program Login Admin	74
Tabel 4. 2 Kode Program Login Admin	76
Tabel 4. 3 Kode Program Form Admin	79
Tabel 4. 4 Kode Program Form Pelanggan.....	86
Tabel 4. 5 Kode Program Form Barang.....	94
Tabel 4. 6 Kode Program Form Jenis Barang.....	100

Tabel 4. 7 Kode Program Form Transaksi Penjualan	105
Tabel 4. 8 Kode Program Form Tampil Transaksi	114
Tabel 4. 9 Kode Program Form Pembayaran.....	120
Tabel 4. 10 Pengujian Black Box Testing.....	127



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model Sistem	12
Gambar 3. 1 Bagan struktur Organisasi	28
Gambar 3. 2 Diagram Sistem Penjualan yang Sedang Berjalan	33
Gambar 3. 3 Workflow	51
Gambar 3. 4 Konteks Diagram.....	52
Gambar 3. 5 Data Flow Diagram Level 1	53
Gambar 3. 6 Entity Relationship Diagram.....	54
Gambar 3. 7 Rancangan Tabel	55
Gambar 3. 8 Menu Login.....	59
Gambar 3. 9 Form Menu Utama	60
Gambar 3. 10 Form Jenis BarangForm Barang	61
Gambar 3. 11 Form Barang.....	62
Gambar 3. 12 Form data pelanggan	63
Gambar 3. 13 Form data pengguna	64
Gambar 3. 14 Form penjualan.....	65
Gambar 3. 15 Form pembayaran.....	66
Gambar 3. 16 Form Laporan Barang	67
Gambar 3. 17 Form Laporan penjualan	68
Gambar 3. 18 Form Laporan pembayaran	69
Gambar 4. 1 Create Database.....	70
Gambar 4. 2 Tabel – Tabel Database	70
Gambar 4. 3 Tabel Pengguna	71
Gambar 4. 4 Tabel Pelanggan	71
Gambar 4. 5 Tabel penjualan	71
Gambar 4. 6 Tabel Pembayaran	71
Gambar 4. 7 Tabel Barang	72

Gambar 4. 8 Tabel Detail Jual.....	72
Gambar 4. 9 Tabel Jenis Barang	72
Gambar 4. 10 Koneksi Database	73
Gambar 4. 11 Login Admin	73
Gambar 4. 12 Form Menu Utama	76
Gambar 4. 13 Form Admin	79
Gambar 4. 14 Form Pelanggan.....	86
Gambar 4. 15 Form Barang.....	93
Gambar 4. 16 Form Jenis Barang.....	100
Gambar 4. 17 Form Transaksi Penjualan.....	104
Gambar 4. 18 Form Tampil Transaksi	113
Gambar 4. 19 Form Pembayaran	120
Gambar 4. 20 Hasil Cetak Laporan Barang	122
Gambar 4. 21 Hasil Cetak Invoice	122
Gambar 4. 22 Hasil Cetak Laporan Penjualan	123
Gambar 4. 23 Hasil Cetak Laporan Pembayaran	124
Gambar 4. 24 Tambah Admin.....	125
Gambar 4. 25 Insert Transaksi	126
Gambar 4. 26 Hapus Admin	126

INTISARI

Dalam tugas penelitian ini penulis membuat sebuah perancangan sistem untuk pembayaran produk konveksi barang pada CV. ZBX Sparkling Star yang merupakan salah satu Perusahaan konveksi cukup besar di daerah Jawa Barat yang bergerak dalam bidang produksi dan penjualan berbagai barang seperti pakaian, tas, dan souvenir dalam jumlah besar. CV. ZBX Sparkling Star masih belum dapat menghasilkan laporan tentang pembayaran yang dapat dianalisa dengan mudah karena masih menggunakan perangkat lunak Microsoft Excel akibatnya manajer akan mengalami kesulitan untuk menganalisa yang masih berbentuk rekap data pembayaran produk.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu sistem pembayaran berbasis desktop yang dapat menghasilkan laporan – laporan seperti laporan presentase pembayaran berdasarkan merk, jenis, dan ukuran barang dan juga laporan data pembayaran per *customer* yang dapat dianalisa oleh manajer untuk mengambil keputusan pada proses pembayaran barang dan pemberian diskon kepada *customer*.

Dengan dibuatnya sebuah “PERANCANGAN SISTEM PEMBAYARAN PRODUK KONVEKSI BARANG CV. ZBX SPARKLING STAR BERBASIS DESKTOP” diharapkan dapat membantu kerja karyawan dan manajer dalam rekapitulasi keluar masuknya barang.

Kata Kunci : Laporan, media Informasi, Rekap, Aplikasi Dekstop, Penjualan

ABSTRACT

In this study the author makes a design system for the payment of goods with convection product CV ZBX Sparkling Star who is one of the company's considerable convection in areas of West Java which is engaged in the production and sale of various goods such as clothes, bags, and souvenirs in bulk. CV. ZBX Sparkling Star still has not been able to generate reports about payments that can be analyzed with ease because it is still using Microsoft Excel software as a result of managers will have trouble to analyze the still-shaped recap of the payment data products.

Based on these problems, then needed a desktop-based payment system that can generate reports – reports such as the report of percentage payments based on brand, type, and size of the goods and also payment per data report a customer can be analyzed by the Manager to take decisions in the process of payment of goods and granting discounts to customer.

Made with a "PAYMENT SYSTEM DESIGN PRODUCTS CONVECTION GOODS CV. ZBX SPARKLING STAR-BASED DESKTOP "is expected to help employees and managers working in the recap of the exit of the entry of the goods.

Keywords –report,media information,recap,application dekstop,payments