

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PERSEDIAAN BARANG PADA RE-VOLT GAMES
YOGYAKARTA DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI
VISUAL BASIC 6.0 DAN SQL SERVER 2000**

Skripsi



Di Susun Oleh :

Nama : Nur Fitrinah

Nim : 07.22.0783

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2008**

HALAMAN PENGESAHAN

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN
BARANG PADA RE-VOLT GAMES YOGYAKARTA
DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI VISUAL BASIC 6.0
DAN SQL SERVER 2000**

Skripsi

**Diajukan sebagai syarat menyelesaikan jenjang Strata 1 Jurusan Sistem
Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
“AMIKOM” Yogyakarta**

Diajukan oleh :

Nur Fitriyah

07.22.0783

Mengetahui :



Ketua STMIK AMIKOM

(Dr. M. Suyanto, MM)



Dosen Pembimbing

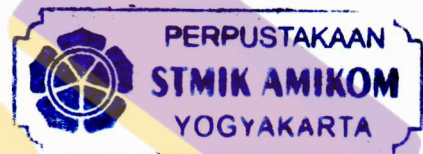
(Drs. Bambang Sudaryatno, MM)

HALAMAN BERITA ACARA

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN
BARANG PADA RE-VOLT GAMES YOGYAKARTA
DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI VISUAL BASIC 6.0
DAN SQL SERVER 2000**

Skripsi ini telah dipresentasikan dan dipertahankan didepan Tim Penguji Laporan Skripsi Program Strata 1 (S1) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta :

Nama : Nur Fitriyah
NIM : 07.22.0783
Hari : Kamis
Tanggal Ujian : 22 Mei 2008
Ruang Ujian : Ruang Folder
Waktu : 14.00 WIB



Tim Penguji :

Penguji I

(Kusrini, M. Kom)

Penguji II

(Hanif/Al Fatta, M. Kom)

Penguji III

(Drs. Bambang Sudaryatno, MM)

HALAMAN PERSEMBAHAN

- ❖ *Segala puji dan syukur kepada sumber dari segala sumber dari suara-suara hati yang bersifat mulia, sumber ilmu pengetahuan, sumber segala kebenaran, sang Maha Cahaya, Penabur cahaya ilham, pilar nalar kebenaran dan kebaikan yang terindah, sang Kekasih tercinta yang tak terbatas pencahayaan cintaNya bagi umatNya, Allah subhanahu wa ta'ala.*
- ❖ *Shalawat serta salam teruntuk Nabi Muhammad SAW, yang telah memberikan dan menyampaikan kepada kita semua ajaran Rukun Iman dan rukun Islam yang telah terbukti kebenarannya dan semakin terus terbukti kebenarannya.*
- ❖ *For my mom and my father, Makasih untuk semua yang udah diberikan buat fitry, Buat doanya juga, akhirnya fitry bisa lulus S. Kom juga mom.*
- ❖ *Buat EyneK, UcoK, Ahmad ayo semangat Belajar nya!! Kakak sayang Kalian semua. KapaN maKan2 baRenG lagi ne.?*
- ❖ *Buat Koz MbaH saRmo, yang bikin Q betah bgt koz di sini (4 th bu'), buanyaak bgt kenangan di kamar Q.*
- ❖ *Buat Ngita='MaKasi bgt dah bantu program Q ngit.!! Klo g' error dech program-Q. Sampe ketemu di Graha Sarina Vidi Ngit.. Moga awet ya ma Ms' Syahrur Rizki, Bilangin maKasih buat traktirannya. He3..'*
- ❖ *Buat dewi='ThanKs juga bantuannya and slalu tak repotin. Semangat ya.!! Salam buat Ms'Edy. Pokoke saluut buat kalian berdua lah.!! Kapan Q di ajk k Bangsa ne.? Wik ketemu di Graha Sarina Vidi ya.'*

- ❖ *Buat Rudy='MaKasi dah mo dateng k Jogja, Cuma buat nemuin aQ. Seneng Q bisa kenal Rudy. Boleh kn Q maen Lampung.?'*
- ❖ *Buat temen2-Q (Not='Girli dikit dong Jeng!! Biar cpt dpt cow, bosan kn jomblo tyus. He2..', Yany='Makasi blh utang dulu pulsa ny.He2..', Dama='Seneng bisa shooping brg bu'..', Pi2t='Makn yg byk pit, biar ndutan dkt, pst tambah seksi tu pit', Raka='Kpn nonton brg lagi??. Eh ngantri bensin brg Ka. seru ya kmrn. Inget g?? He2..', Harry='Seneng prny tmn ky Q-mu Har.!!', Galeh='Cepet Loh skripsiny.!!', Nana='Yang semangat ya.!!', Yudha, Cotrek, Ms'Evin, Ms'Tory, Pak-dHe, Joko (seneng bisa Kenal kalian semua.!!)*
- ❖ *Buat temen2 S1-Is-A,, seneng bisa dapet temen2 baru. Sukses buat semuanya. Ayo cepet pada Wisuda.!!*
- ❖ *Buat temen2 Koz-Q (VeRa='cow ny yang mana tuch??Bagi satu dong.He.2', Tenty='Klo merid undangannya Ten.?Slamet dech..', Septy='G betah bgt sep klo di koz? Jln2 tyus, Kebut tu skripsi ny.Keyh.!!', Nia='Cepet wisuda ja ya.!!')*
- ❖ *Buat temen2 TA-Q (Febry, Dedy, Dewy= MaKasi doanya. tapi sayang kalian g' dateng waktu Q penda2rn. Wuiihh deg2an loh. SuKses buat Q-ta semua.!! Amin..)*
- ❖ *For AA 2762 JC , dah nemenin aQ kemana2. Byk bgt kenangn brg Jupiter. Buat komputer-Q, yang bantuin aQ buat skripsi.*

HALAMAN MOTTO

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai mengerjakan sesuatu urusan, kerjakanlah sungguh-sungguh urusan yang lain. Dan hanya Tuhanmulah hendaknya kamu berharap. (Q.S. Alam Nasyrah : 6-8)

Merenungkanlah makna hidup dan kehidupan ini

Ia datang dan pergi tiada henti

Jangan biarkan waktu berlalu dengan kekejaman

Langkahkan kakimu dengan kepastian

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr. wb.

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “ **ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG PADA RE-VOLT GAMES YOGYAKARTA DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI VISUAL BASIC 6.0 DAN SQL SERVER 2000** “.

Proses penyusunan hingga selesainya skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah memberikan motivasi kepada penulis. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. M. Suyanto, MM., selaku Pimpinan STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM., selaku Pembimbing yang telah banyak memberikan waktu, bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini,
3. Bapak Haryanto selaku Pimpinan Re-Volt Games, yang telah membantu dalam proses penelitian dan pengambilan data.
4. Orang tua yang tidak pernah lupa mendukung dan mendoakan saya.

5. Untuk teman-teman semua, terutama anak-anak S1 – SI Trs – A angkatan 2007, terima kasih atas semua dukungannya,
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu dan telah membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini, semoga Allah SWT memberikan pahala atas segalanya. Amin.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan guna perbaikannya. Penulis berharap semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya, bagi pihak-pihak yang berkepentingan dan bagi pembaca umumnya.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN BERITA ACARA.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Maksud Dan Tujuan Penelitian.....	4
E. Metode Penelitian.....	5
F. Sistematika Penulisan.....	7

BAB II : DASAR TEORI

A. Konsep Dasar Teori.....	9
1. Konsep Dasar Sistem	9
2. Karakteristik Sistem.....	10
3. Konsep Dasar Informasi.....	13
4. Kriteria Sistem Informasi.....	14
5. Konsep Dasar Sistem Informasi Manajemen.....	15
6. Konsep Dasar Sistem Informasi Persediaan	15
B. Konsep Basis Data.....	17
1. Pengertian Basis Data dan Sistem Basis Data.....	17
2. Perancangan Database.....	18
3. Database Management System (DBMS)	19
4. Bahasa Basisdata.....	20
C. Konsep Dasar Analisa	22
1. Definisi Analisis Sistem.....	22
2. Analisis yang Dilakukan	24
2.1. Analisis Kebutuhan Informasi.....	24
2.2. Analisis Biaya dan Manfaat	28
D. Software yang Digunakan	30
1. Visual Basic 6.0	30
1.1. Sejarah Singkat	30
1.2. Kelebihan Visual Basic 6.0.....	33

1.3. Komponen Visual Basic 6.0	34
1.4. Versi Visual Basic 6.0	40
2. Microsoft SQL Server 2000	41
2.1. Sejarah Singkat.....	41
2.2. Kelebihan SQL Server 2000	43
2.3. Tool – tool SQL Server 2000	43
2.4. Tipe Database.....	46
3. Perangkat Keras yang Dibutuhkan.....	48
BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	
A. Gambaran Umum pada Re-Volt Games.....	49
1. Sejarah Singkat.....	49
2. Visi dan Misi.....	50
3. Tujuan Perusahaan	50
4. Struktur Organisasi Perusahaan	50
B. Analisis Sistem Informasi Persediaan Barang pada Re-Volt Games.....	53
1. Analisis Masalah	53
2. Analisis Kelemahan Sistem.....	59
3. Analisis Kebutuhan Sistem	61
4. Analisis Biaya dan Manfaat	63
5. Analisis Kelayakan Sistem	71
Flowchart System yang Diusulkan.....	74
Data Flow Diagram yang Diusulkan.....	76

1. Rancangan Normalisasi.....	78
a. Normalisasi Bentuk Pertama.....	78
b. Normalisasi Bentuk Kedua.....	79
c. Normalisasi Bentuk Ketiga.....	80
d. Relasi Antar Tabel.....	81
2. Struktur Tabel.....	82
3. Rancangan Dialog Layar.....	84
4. Rancangan Input Secara Rinci.....	88
5. Rancangan Output Secara Rinci.....	95
BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	
A. Pengertian.....	97
B. Kegiatan Implementasi Sistem.....	97
1. Menerapkan Rencana Implementasi.....	97
2. Melakukan Kegiatan Implementasi.....	98
a. Pengetesan program.....	98
b. Pemilihan dan Pelatihan Personil.....	101
c. Instalasi Software.....	102
d. Konversi Sistem.....	103
3. Implementasi Sistem.....	104
3.1. Implementasi Aplikasi.....	104
3.2. Implementasi Laporan-laporan.....	115

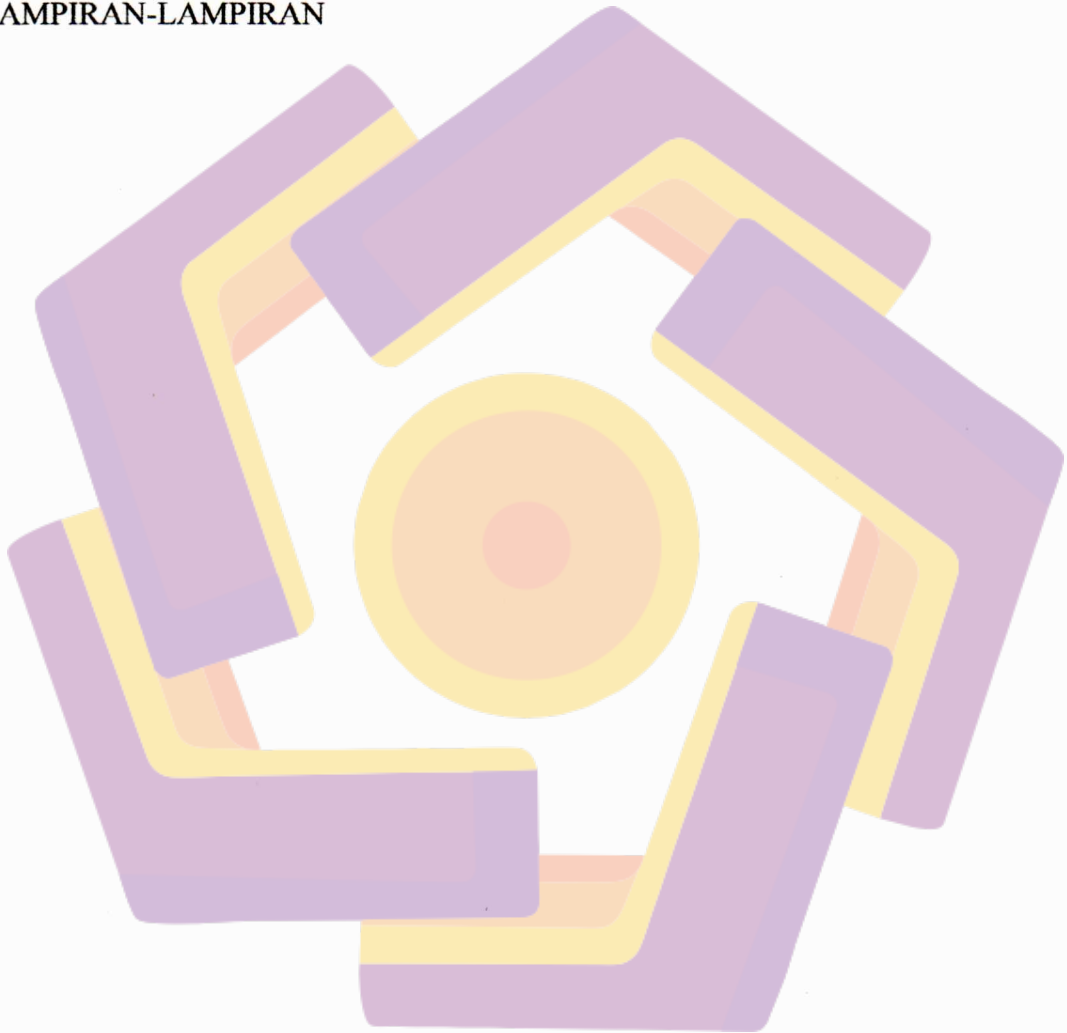
BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan..... 119

B. Saran-saran 120

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

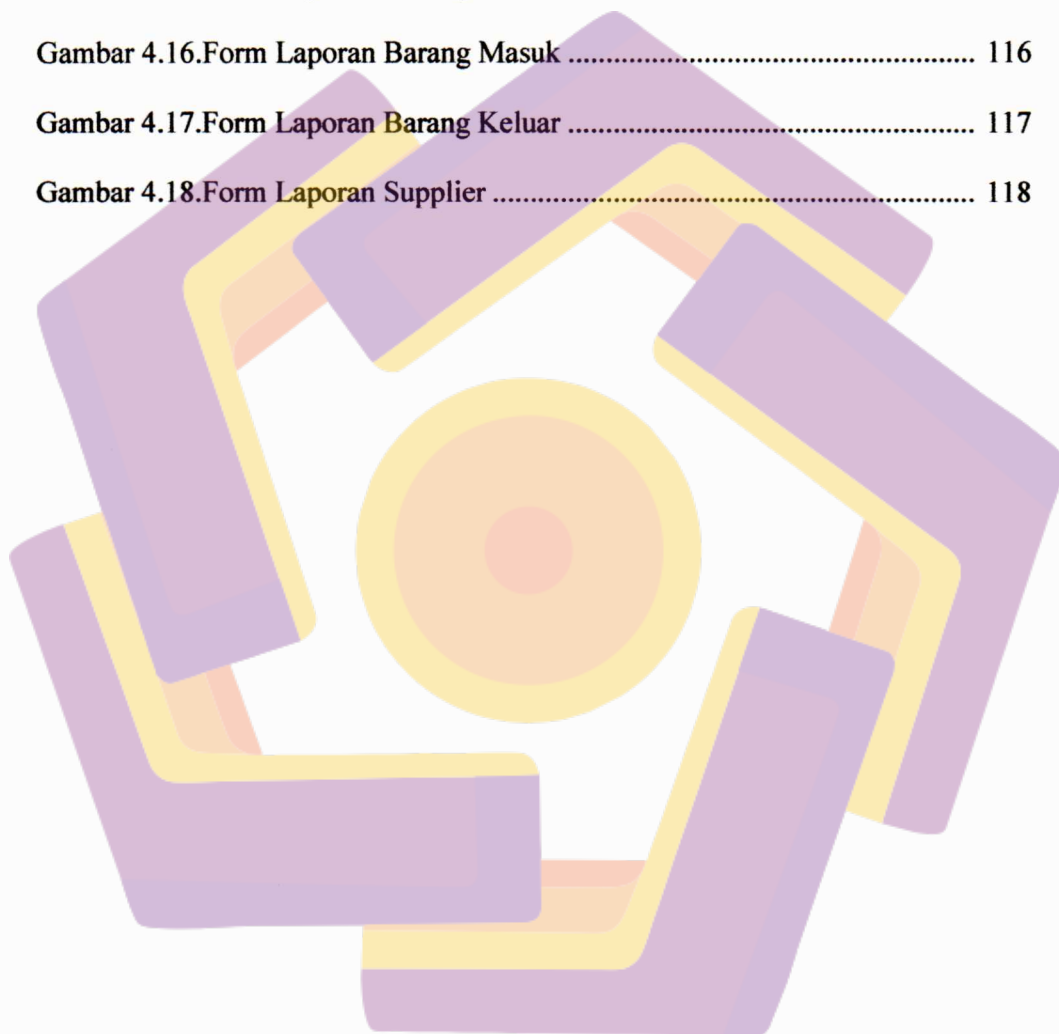


DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Tampilan Pertama Visual Basic	35
Gambar 2.2. Tampilan Menu Bar	35
Gambar 2.3. Tampilan Toolbar	36
Gambar 2.4. Tampilan Form Window	36
Gambar 2.5. Tampilan Toolbox	37
Gambar 2.6. Tampilan Project Explorer	38
Gambar 2.7. Tampilan Jendela Properties	38
Gambar 2.8. Tampilan Form Layout Properties	39
Gambar 2.9. Tampilan Jendela Code	40
Gambar 2.10. Ruang Kerja SQL Server.....	42
Gambar 2.11. Dua tipe Database SQL Server.....	46
Gambar 3.1. Struktur Organisasi Re-Volt Games.....	51
Gambar 3.2. Flowchart Sistem yang Diusulkan.....	74
Gambar 3.3. Data Flow Diagram yang Diusulkan.....	76
Gambar 3.5. Rancangan Login.....	84
Gambar 3.6. Rancangan Menu Utama	85
Gambar 3.7. Rancangan Dialog Menu Input	86
Gambar 3.8. Rancangan Dialog Menu Transaksi	86
Gambar 3.9. Rancangan Dialog Menu Laporan.....	87
Gambar 3.10. Rancangan Dialog Menu User	87

Gambar 3.11.Rancangan Input Barang	88
Gambar 3.12.Rancangan Input Supplier	89
Gambar 3.13.Rancangan Transaksi Barang Masuk	90
Gambar 3.14.Rancangan Transaksi Barang Keluar	91
Gambar 3.15.Rancangan Retur	92
Gambar 3.16.Rancangan Laporan Persediaan Barang	93
Gambar 3.17.Rancangan Laporan Barang Masuk	93
Gambar 3.18.Rancangan Laporan Barang Keluar	94
Gambar 3.19.Rancangan Laporan Supplier	94
Gambar 3.20.Rancangan Laporan Barang	95
Gambar 3.21.Rancangan Laporan Supplier	95
Gambar 3.22.Rancangan Laporan Barang Masuk	96
Gambar 3.23.Rancangan Laporan Barang Keluar	96
Gambar 4.1. Kesalahan Sewaktu proses	99
Gambar 4.2. Kesalahan Logika	100
Gambar 4.3. Form Login.....	104
Gambar 4.4. Pesan Peringatan	104
Gambar 4.5. Form Menu Utama	105
Gambar 4.6. Form Barang.....	106
Gambar 4.7. Form Supplier.....	107
Gambar 4.8. Form Barang Masuk.....	108
Gambar 4.9. Form Barang Keluar.....	109
Gambar 4.10.Form Retur	110

Gambar 4.11. Form Laporan Barang persediaan Barang.....	111
Gambar 4.12. Form Laporan Barang Masuk	112
Gambar 4.13. Form Laporan Barang Keluar	113
Gambar 4.14. Form Data Supplier	114
Gambar 4.15. Form Laporan Barang	115
Gambar 4.16. Form Laporan Barang Masuk	116
Gambar 4.17. Form Laporan Barang Keluar	117
Gambar 4.18. Form Laporan Supplier	118



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Analisis Kinerja (Performance)	54
Tabel 3.2. Analisis Informasi (Information)	55
Tabel 3.3. Analisis Ekonomi (Economy).....	56
Tabel 3.4. Analisis Kendali (Control).....	56
Tabel 3.5. Analisis Efisien (Efficiency).....	57
Tabel 3.6. Analisis Pelayanan (Service)	58
Tabel 3.7. Kebutuhan Perangkat Keras.....	61
Tabel 3.8. Kebutuhan perangkat Lunak	62
Tabel 3.9. Rincian Biaya dan Manfaat.....	66
Tabel 3.10.Keputusan Kelayakan Ekonomi Sistem.....	70