

SISTEM INFORMASI POW PETSHOP BERBASIS DEKSTOP

(Studi Kasus: Pow Petshop)

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Bagus Indra Permana

16.02.9421

Aji Mahendra Atmaja

16.02.9442

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2019

SISTEM INFORMASI POW PESHOP BERBASIS DEKSTOP

(Studi Kasus: Pow Petshop)

HALAMAN JUDUL

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta
untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya
Pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



Disusun oleh:

Bagus Indra Permana

16.02.9421

Aji Mahendra Atmaja

16.02.9442

PROGRAM DIPLOMA

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2019

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

SISTEM INFORMASI POW PESHOP BERBASIS DEKSTOP

(Studi Kasus: Pow Petshop)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aji Mahendra Atmaja
Bagus Indra Permana

16.02.9442
16.02.9421

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 6 Agustus 2019

Dosen Pembimbing,



Wiwi Widayani, M.Kom

NIK. 190302272

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

SISTEM INFORMASI POW PETSHOP BERBASIS DEKSTOP

(Studi Kasus: Pow Petshop)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bagus Indra Permana

16.02.9421

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Agustus 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Eli Pujastuti, M.Kom
NIK. 190302227

Sri Ngudi Wahyuni, S.T.,M.Kom
NIK. 190302060

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya
Tanggal 26 Agustus 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

SISTEM INFORMASI POW PESHOP BERBASIS DEKSTOP

(Studi Kasus: Pow Petshop)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aji Mahendra Atmaja

16.02.9442

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Agustus 2019

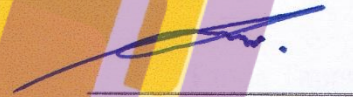
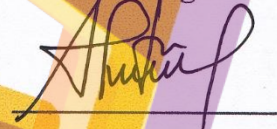
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Acihmah Sidauruk, M.Kom
NIK. 190302238

Bambang Sudaryatno, Drs., M.M.
NIK. 190302029

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya
Tanggal 27 Agustus 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERYATAAN

Kami yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kami berdua (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu institusi Pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/ atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Yogyakarta, 26 Agustus 2019

Nama

Nim

Tanda Tangan

Bagus Indra Permana

16.02.9421



Aji Mahendra Atmaja

16.02.9442



MOTTO

- Saat ada kemauan pasti ada jalan.
- Ora ubet ora ngliwet.
- Berjuanglah dengan hasil keringatmu sendiri, proses tidak akan mengkhianati hasil.
- Jangan pernah menyerah untuk berusah dan terus berusaha.
- Gusti Allah mboten sare.
- Lemah teles, Gusti Allah ingkang bales.

_ Bagus Indra Permana _



MOTTO

- Life is simple, learn from yesterday, live for today, hope for tomorrow.
- Pengetahuan tidak hanya didasarkan pada kebenaran saja, tetapi juga kesalahan
- “Berjalan dengan seorang sahabat di kegelapan lebih baik daripada berjalan sendirian dalam terang” (Hellen Keller)
- “Sopo sing kelangan bakal diparingi, Sopo sing nyolong bakal kelangan” (Janaka)
- Kesalahan terburuk adalah ketertarikan kita dengan kesalahan orang lain.
- “Tidak ada kesuksesan melainkan pertolongan Allah” (Q.S. Huud; 88)

~Aji Mahendra Atmaja~

PERSEMBAHAN

Dengan nama Allah SWT, Alhamdulillahirobbilalamin, telah memberikan hidup yang sangat luar biasa ini.

Teruntuk Ibu dan Bapak. Begitu banyak yang telah engkau berikan pada anakmu ini. Berkat usaha dan doa Ibu Bapak, Alhamdulillah anakmu telah menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Teruntuk mba Mustika Sari, kamu adalah penyemangatku untuk segera menyusul sukses.

Teruntuk diriku, **Bagus Indra Permana**. Jangan lengah hanya karena beberapa kenikmatan dan keberuntungan, di masa depan tetaplah berusaha dengan baik. Buatlah penciptamu dan orang yang memberimu nama bangga.

Teruntuk sahabat dan teman-teman yang banyak membantu dan memberikan motivasi. Terimakasih dan maaf untuk banyak mengganggu waktu berharga kalian.

Teruntuk ibu Wiwi Widayani, M.Kom. terimakasih atas bimbingannya selama mengerjakan Tugas Akhir.

Teruntuk dosen penguji yang baik hati, terimakasih atas masukan yang diberikan. Semoga menjadi manfaat khususnya untuk diri saya dan semuanya.

_ Bagus Indra Permana _

PERSEMBAHAN

Dengan nama Allah SWT, Alhamdulillahirobbilalamin, telah memberikan hidup yang sangat luar biasa ini. Hari yang tak pernah lepas dari nikmatMu, dari keajaibanMu, dari hidayahMu.

Teruntuk Ibu dan Bapak, kasih dan sayangmu Begitu banyak yang telah engkau berikan pada anakmu ini. Berkat usaha dan doa Ibu Bapak, Alhamdulillah anakmu ini telah menyelesaikan Tugas Akhir.

Teruntuk diriku sendiri, Hi **Aji Mahendra Atmaja**. Selamat atas usahamu. Jangan lengah hanya karena beberapa kenikmatan dan keberuntungan, di masa depan tetaplah berusaha dengan baik. Buatlah penciptamu dan orang yang memberimu nama bangga. Ashhiapp!

Teruntuk sahabat, teman dan suhu-suhu yang banyak membantu dan memberikan motivasi. Terimakasih dan maaf untuk banyak mengganggu waktu berharga kalian.

Teruntuk ibu Wiwi Widayani, M.Kom. terimakasih atas bimbingannya selama mengerjakan Tugas Akhir.

Teruntuk dosen penguji yang baik hati, terimakasih atas masukan yang diberikan. Semoga menjadi manfaat khususnya untuk diri saya dan semuanya.

Teruntuk kalian yang masih hidup dalam Drama, Ayo bangun hidup nyata tidak seperti di sinetron yang selalu berakhir bahagia.

~ Aji Mahendra Atmaja ~

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Sistem Informasi Pow Petshop Berbasis Dekstop (Studi Kasus : Pow Petshop)” ini dengan baik. Sholawat dan salam semoga terhaturkan kepada junjungan kita dan suri tauladan terbaik, Nabi Muhammad SAW.

Adapun Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md) Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam penulisan Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini tidak lepas dari peranan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini perkenankan penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah dan nikmat kehidupan.
2. Nabi Muhammad SAW sebagai Nabi dan suri tauladan bagi umat-Nya.
3. Kedua orang tua dan seluruh keluarga tercinta yang selalu mendoakan dan memotivasi dengan tulus ikhlas sehingga menjadi penyemangat bagi penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta yang telah mendukung pembuatan Tugas Akhir ini.

6. Ibu Wiwi Widayani, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan dukungan serta bimbingannya dalam menyusun Tugas Akhir ini.
7. Bapak/Ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membantu dalam proses belajar mengajar dan selalu memberikan dukungannya dalam pembuatan laporan ini.
8. Bapak Sidiq Budiarto yang telah menjadi narasumber dan berkenan meluangkan waktunya membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
9. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan kritik dan saran yang sangat membantu dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
10. Serta semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhir kata penyusun ucapkan terima kasih dan semoga laporan ini berguna bagi pembaca. Penyusun menyadari bahwa dalam menyusun Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, penulis mohon maaf bila ada kesalahan dalam pembuatan laporan ini, sehingga penulis menerima kritik dan saran yang membangun dari pembaca.

Yogyakarta, 26 Agustus 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR TABEL.....	xxi
INTISARI.....	xxii
ABSTRACT.....	xxiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Konsep Dasar Sistem.....	5
2.1.1 Definisi Sistem.....	5
2.1.2 Karakteristik Sistem.....	5

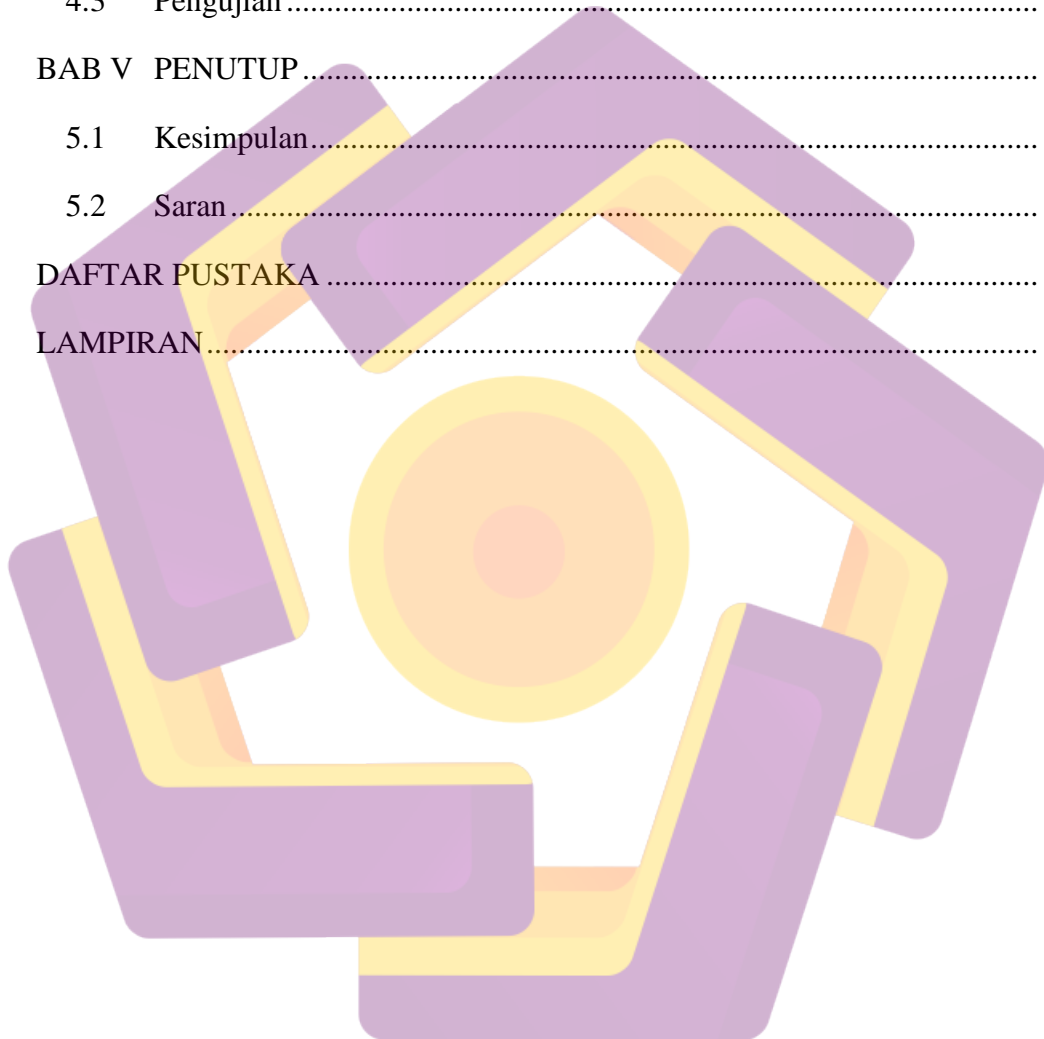
2.2	Konsep Dasar Informasi	6
2.2.1	Definisi Informasi	6
2.2.2	Kualitas Informasi.....	6
2.2.3	Siklus Informasi	7
2.3	Konsep Dasar Sistem Informasi	8
2.3.1	Definisi Sistem Informasi	8
2.3.2	Komponen Sistem Informasi	8
2.4	Aplikasi Berbasis Dekstop	9
2.5	Konsep Dasar Basis Data	10
2.5.1	Definisi Basis Data	10
2.5.2	<i>Elemen</i> Basis Data	10
2.5.3	<i>Database Management System (DBMS)</i>	11
2.6	Konsep Permodelan Sistem.....	12
2.6.1	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	12
2.6.2	<i>Flowchart</i> Sistem (Diagram Alur).....	13
2.6.3	UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	16
2.7	Perangkat Lunak yang Digunakan	24
2.7.1	<i>Netbeans</i> IDE.....	24
2.7.2	MySQL	24
2.7.3	Xampp.....	25
2.7.4	Bahasa Pemrograman JAVA	25
BAB III TINJAUAN UMUM		26
3.1	Sejarah Berdirinya Pow Petshop	26
3.2	Visi dan Misi Pow Petshop	26
3.3	Sistem yang Berjalan	27

3.4	Permasalahan Sistem yang Berjalan.....	28
3.4.1	Analisis Pieces	28
BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN.....		33
4.1	Perancangan Sistem.....	33
4.1.1	<i>Flowchart</i> Sistem yang Dusulkan.....	33
4.1.2	Perancangan Basis Data.....	34
4.1.3	Rancangan Struktur Tabel	34
4.1.3.1	Struktur Tabel <i>User</i>	34
4.1.3.2	Struktur Tabel <i>Category</i>	35
4.1.3.3	Struktur Tabel <i>Item</i>	35
4.1.3.4	Struktur Tabel <i>Purchases</i>	35
4.1.3.5	Struktur Tabel <i>Sales</i>	36
4.1.3.6	Struktur Tabel <i>Supplier</i>	37
4.1.4	Pembahasan Permodelan Sistem	38
4.1.4.1	Deskripsi <i>Use Case</i>	39
4.1.4.2	Perancangan <i>Activity Diagram</i>	48
4.1.4.3	Perancangan Squence Diagram.....	53
4.1.4.4	Perancangan Class Diagram.....	56
4.1.5	Perancangan <i>Input</i>	57
4.1.5.1	Tampilan Rancangan Halaman Login.....	57
4.1.5.2	Tampilan Rancangan Halaman Dashboard untuk Admin.....	58
4.1.5.3	Tampilan Rancangan Halaman <i>Dashboard</i> untuk Karyawan.....	59
4.1.5.4	Tampilan Rancangan Halaman <i>Category</i>	60
4.1.5.5	Tampilan Rancangan Halaman <i>Item</i>	61
4.1.5.6	Tampilan Rancangan Halaman <i>Purchases</i>	62

4.1.5.7	Tampilan Rancangan Halaman <i>Sales</i>	63
4.1.5.8	Tampilan Rancangan Halaman <i>Supplier</i>	64
4.1.5.9	Tampilan Rancangan Halaman <i>Reports</i>	65
4.1.5.10	Tampilan Rancangan Halaman <i>User</i>	66
4.2	Implementasi Sistem	67
4.2.1	Tampilan <i>Form Login</i>	67
4.2.2	Tampilan <i>Form Login</i> Jika <i>Login Salah</i>	68
4.2.3	Tampilan <i>Form Login</i> Jika <i>Login Benar</i>	69
4.2.4	Tampilan <i>Form Dashboard</i> untuk <i>Admin</i>	70
4.2.5	Tampilan <i>Form Dashboard</i> untuk <i>Karyawan</i>	71
4.2.6	Tampilan <i>Form Category</i>	72
4.2.7	Tampilan <i>Form Add Data Category</i> Jika <i>Salah</i>	73
4.2.8	Tampilan <i>Form Add Data Category</i> Jika <i>Benar</i>	74
4.2.9	Tampilan <i>Form Update Data Category</i> Jika <i>Salah</i>	75
4.2.10	Tampilan <i>Form Update Data Category</i> Jika <i>Benar</i>	76
4.2.11	Tampilan <i>Form Delete Data Category</i>	77
4.2.12	Tampilan <i>Form Search Category</i>	78
4.2.13	Tampilan <i>Form Item</i>	79
4.2.14	Tampilan <i>Form Add Data Item</i> Jika <i>Salah</i>	80
4.2.15	Tampilan <i>Form Add Data Item</i> Jika <i>Benar</i>	81
4.2.16	Tampilan <i>Form Update Data Item</i> Jika <i>Salah</i>	82
4.2.17	Tampilan <i>Form Update Data Item</i> Jika <i>Benar</i>	83
4.2.18	Tampilan <i>Form Delete Data Item</i>	84
4.2.19	Tampilan <i>Form Search Data Item</i>	85
4.2.20	Tampilan <i>Form Purchases</i>	86

4.2.21	Tampilan <i>Form Add Data Purchases</i> Jika Salah	87
4.2.22	Tampilan <i>Form Add Data Purchases</i> Jika Benar.....	88
4.2.23	Tampilan <i>Form Delete Data Purchases</i>	89
4.2.24	Tampilan <i>Form Search Data Purchases</i>	90
4.2.25	Tampilan <i>Form Report</i>	91
4.2.26	Tampilan <i>Form Sales</i>	92
4.2.27	Tampilan <i>Form Add Data Sales</i> Jika Salah	93
4.2.28	Tampilan <i>Form Add Data Sales</i> Jika Benar.....	94
4.2.29	Tampilan <i>Form Delete Data Sales</i>	95
4.2.30	Tampilan <i>Form Search Data Sales</i>	96
4.2.31	Tampilan <i>Form Supplier</i>	97
4.2.32	Tampilan <i>Form Add Data Supplier</i> Jika Salah	98
4.2.33	Tampilan <i>Form Add Data Supplier</i> Jika Benar.....	99
4.2.34	Tampilan <i>Form Update Data Supplier</i> Jika Salah.....	100
4.2.35	Tampilan <i>Form Update Data Supplier</i> Jika Benar	101
4.2.36	Tampilan <i>Form Delete Data Supplier</i>	102
4.2.37	Tampilan <i>Form Search Data Supplier</i>	103
4.2.38	Tampilan <i>Form User</i>	104
4.2.39	Tampilan <i>Form Add Data User</i> Jika Salah	105
4.2.40	Tampilan <i>Form Add Data User</i> Jika Benar	106
4.2.41	Tampilan <i>Form Update Data User</i> Jika Salah.....	107
4.2.42	Tampilan <i>Form Update Data User</i> Jika Benar	108
4.2.43	Tampilan <i>Form Delete Data User</i>	109
4.2.44	Tampilan <i>Form Search Data User</i>	110
4.2.45	Tampilan <i>Category Report</i>	111

4.2.46	Tampilan <i>Item Report</i>	112
4.2.47	Tampilan <i>Purchases Report</i>	113
4.2.48	Tampilan <i>Sales Report</i>	114
4.2.49	Tampilan <i>Supplier Report</i>	115
4.3	Pengujian	116
BAB V	PENUTUP.....	118
5.1	Kesimpulan.....	118
5.2	Saran	118
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN	120

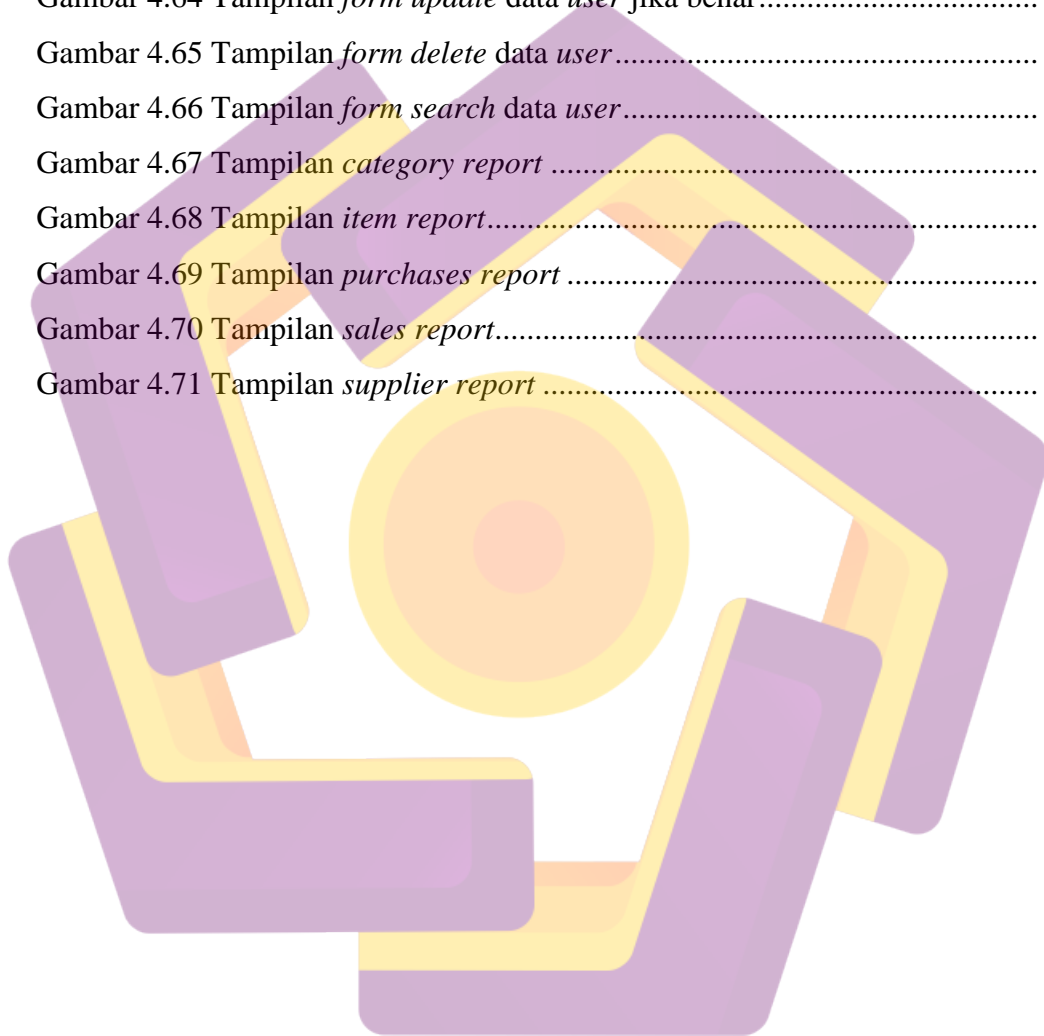


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus informasi	8
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> sistem yang berjalan	27
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> sistem yang diusulkan.....	33
Gambar 4.2 ERD Sistem yang Digunakan.....	34
Gambar 4.3 <i>Use Case</i>	38
Gambar 4.4 <i>Activity diagram login</i>	48
Gambar 4.5 <i>Activity diagram data category</i>	50
Gambar 4.6 <i>Activity diagram data purchases</i>	51
Gambar 4.7 <i>Activity diagram category report</i>	52
Gambar 4.8 <i>Sequence diagram login</i>	53
Gambar 4.9 <i>Sequence diagram data category</i>	54
Gambar 4.10 <i>Sequence diagram data purchases</i>	55
Gambar 4.11 <i>Sequence diagram category report</i>	55
Gambar 4.12 <i>Class diagram package entitas</i>	56
Gambar 4.13 Tampilan rancangan halaman <i>login</i>	57
Gambar 4.14 Tampilan rancangan halaman <i>dashboard</i> untuk admin	58
Gambar 4.15 Tampilan rancangan halaman <i>dashboard</i> untuk karyawan.....	59
Gambar 4.16 Tampilan rancangan halaman <i>category</i>	60
Gambar 4.17 Tampilan rancangan halaman <i>item</i>	61
Gambar 4.18 Tampilan rancangan halaman <i>purchases</i>	62
Gambar 4.19 Tampilan rancangan halaman <i>sales</i>	63
Gambar 4.20 Tampilan rancangan halaman <i>supplier</i>	64
Gambar 4.21 Tampilan rancangan halaman <i>report</i>	65
Gambar 4.22 Tampilan rancangan halaman <i>user</i>	66
Gambar 4.23 Tampilan <i>form login</i>	67
Gambar 4.24 Tampilan <i>form login</i> jika login salah	68
Gambar 4.25 Tampilan <i>form login</i> jika login benar.....	69
Gambar 4.26 Tampilan <i>form dashboard</i> untuk admin.....	70
Gambar 4.27 Tampilan <i>form dashboard</i> untuk karyawan	71

Gambar 4.28 Tampilan <i>form category</i>	72
Gambar 4.29 Tampilan <i>form add data category</i> jika salah	73
Gambar 4.30 Tampilan <i>form add data category</i> jika benar	74
Gambar 4.31 Tampilan <i>form add data category</i> jika salah	75
Gambar 4.32 Tampilan <i>form update data category</i> jika benar.....	76
Gambar 4.33 Tampilan <i>form delete data category</i>	77
Gambar 4.34 Tampilan <i>form search data category</i>	78
Gambar 4.35 Tampilan <i>form item</i>	79
Gambar 4.36 Tampilan <i>form add data item</i> jika salah	80
Gambar 4.37 Tampilan <i>form add data item</i> jika benar.....	81
Gambar 4.38 Tampilan <i>form update data item</i> jika salah	82
Gambar 4.39 Tampilan <i>form update data item</i> jika benar.....	83
Gambar 4.40 Tampilan <i>form delete data item</i>	84
Gambar 4.41 Tampilan <i>form search data item</i>	85
Gambar 4.42 Tampilan <i>form purchases</i>	86
Gambar 4.43 Tampilan <i>form add data purchases</i> jika salah.....	87
Gambar 4.44 Tampilan <i>form add data purchases</i> jika benar	88
Gambar 4.45 Tampilan <i>form delete data purchases</i>	89
Gambar 4.46 Tampilan <i>form search data customer</i>	90
Gambar 4.47 Tampilan <i>form report</i>	91
Gambar 4.48 Tampilan <i>form sales</i>	92
Gambar 4.49 Tampilan <i>form add data sales</i> jika salah	93
Gambar 4.50 Tampilan <i>form add data sales</i> jika benar	94
Gambar 4.51 Tampilan <i>form delete data sales</i>	95
Gambar 4.52 Tampilan <i>form search data sales</i>	96
Gambar 4.53 Tampilan <i>form supplier</i>	97
Gambar 4.54 Tampilan <i>form add data supplier</i> jika salah	98
Gambar 4.55 Tampilan <i>form add data supplier</i> jika benar	99
Gambar 4.56 Tampilan <i>form update data supplier</i> jika salah	100
Gambar 4.57 Tampilan <i>form update data supplier</i> jika benar	101
Gambar 4.58 Tampilan <i>form delete data supplier</i>	102

Gambar 4.59 Tampilan <i>form search data supplier</i>	103
Gambar 4.60 Tampilan <i>form user</i>	104
Gambar 4.61 Tampilan <i>form add data user jika salah</i>	105
Gambar 4.62 Tampilan <i>form add data user jika benar</i>	106
Gambar 4.63 Tampilan <i>form update data user jika salah</i>	107
Gambar 4.64 Tampilan <i>form update data user jika benar</i>	108
Gambar 4.65 Tampilan <i>form delete data user</i>	109
Gambar 4.66 Tampilan <i>form search data user</i>	110
Gambar 4.67 Tampilan <i>category report</i>	111
Gambar 4.68 Tampilan <i>item report</i>	112
Gambar 4.69 Tampilan <i>purchases report</i>	113
Gambar 4.70 Tampilan <i>sales report</i>	114
Gambar 4.71 Tampilan <i>supplier report</i>	115



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Entitiy Relationship Diagram</i> (ERD)	13
Tabel 2.2 Simbol-simbol <i>Flowchart</i>	14
Tabel 2.3 Simbol <i>Flowchart</i>	15
Tabel 2.4 <i>Use Case Diagram</i>	16
Tabel 2.5 <i>Activity Diagram</i>	18
Tabel 2.6 <i>Class Diagram</i>	20
Tabel 2.7 <i>Squence Diagram</i>	22
Tabel 3.1 Tugas dan wewenang	28
Tabel 3.2 Analisis kerja.....	29
Tabel 3.3 Analisis Informasi.....	30
Tabel 3.4 Analisis Ekonomi.....	30
Tabel 3.5 Analisis kendali.....	31
Tabel 3.6 Analisis efisiensi	32
Tabel 3.7 Analisis Layanan.....	32
Tabel 4.1 Tabel <i>User</i>	34
Tabel 4.2 Tabel <i>Category</i>	35
Tabel 4.3 Tabel <i>Item</i>	35
Tabel 4.4 Tabel <i>Purchases</i>	36
Tabel 4.5 Tabel <i>Sales</i>	36
Tabel 4.6 Tabel <i>Supplier</i>	37
Tabel 4.7 Deskripsi <i>Use Case Login</i>	39
Tabel 4.8 Deskripsi <i>Use Case Olah Data User, Category, Item dan Supplier</i>	40
Tabel 4.9 Deskripsi <i>Use Case Purchases dan Sales</i>	43
Tabel 4.10 Deskripsi <i>Use Case Cetak Laporan Category, Item, Purchases, Sales dan Supplier</i>	46
Tabel 4.11 Tabel Pengujian Program Aplikasi (<i>Black Box Testing</i>)	116

INTISARI

Pow Petshop merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penjualan pakan dan perlengkapan hewan peliharaan. Awal berdirinya sampai saat ini Pow Petshop belum mempunyai sistem penjualan yang berbasis atau menggunakan computer sehingga proses pengelolaan data transaksi penjualan yang sedang berjalan di Pow Petshop masih dilakukan secara manual, yaitu kasir membuat nota transaksi untuk konsumen dan duplikat nota disimpan untuk membuat laporan transaksi toko sehingga tidak ada kontrol pada transaksi serta kualitas informasi masih kurang baik.

Dengan adanya permasalahan tersebut, maka dibuat suatu sistem informasi untuk Pow Petshop. Sistem informasi ini dibuat dengan berbasis dekstop, sehingga akan mudah digunakan bagi siapapun yang memakainya. Sistem informasi ini juga akan mempermudah penjualan pakan dan perlengkapan pemeliharaan hewan, dan mempermudah kontrol semua transaksi yang terjadi serta kualitas informasi akan menjadi lebih baik.

Dalam perancangan sistem informasi Pow Petshop berbasis dekstop ini, kami menggunakan bahasa pemrograman dan software seperti JAVA, MySQL sebagai database, Netbeans IDE 8.2 dan Xampp.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Berbasis Dekstop, Petshop

ABSTRACT

Pow Petshop is a company engaged in the sale of feed and pet equipment. At the beginning, Pow Petshop did not yet have a sales system based on or using a computer so that the process of managing the sales transaction data that was running at Pow Petshop was still done manually, the cashier made transaction notes for consumers and duplicate memoranda were kept to make store transaction reports so there is no control over transactions and the quality of information is poor.

With these problems, an information system for Pow Petshop was created. This information system is made on a desktop-based, so it will be easy to use for anyone who uses it. This information system will also facilitate the sale of feed and veterinary maintenance equipment, and facilitate control of all transactions that occur and the quality of information will be better.

In designing this desktop-based Pow Petshop information system, we use programming languages and software such as JAVA, MySQL as a database, Netbeans IDE 8.2 and Xampp.

Keywords: Information Systems, Desktop Based, Petshop