

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
PADA ROUSTERS DVSN BERBASIS DESKTOP**

SKRIPSI



disusun oleh

Septian Maulana M

11.12.6275

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
PADA ROUSTERS DVSN BERBASIS DESKTOP**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Septian Maulana M

11.12.6275

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PENGESAHAN
PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
PADA ROUSTERS DVSN BERBASIS DESKTOP**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Septian Maulana M

11.12.6275

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 15 Desember 2015

Dosen Pembimbing,

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng.

NIK. 190302107

PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA ROUSTERS DVSN BERBASIS DESKTOP

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Septian Maulana M

11.12.6275

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 April 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302107

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Ahlihi Masruro, M.Kom
NIK. 190302148

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 09 Mei 2017



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, 09 Mei 2017



Septian Maulana M

NIM. 11.12.6275

MOTTO

Memiliki pengetahuan dan keterampilan, terlatih baik dalam tata susila, ramah tamah dalam ucapan, itulah berkah utama

--Mangala Sutta bait 5—

Musuh yang paling berbahaya di atas dunia ini adalah penakut dan bimbang. Teman yang paling setia, hanyalah keberanian dan keyakinan yang teguh

--Andrew Jackson—

Berusahalah untuk tidak menjadi manusia yang berhasil, Tapi berusaha menjadi manusia yang berguna

--Albert Einstein--

Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah

-- Thomas Alva Edison--

Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil, kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik.

--Evelyn Underhill--

Orang-orang yang sukses telah belajar membuat diri mereka melakukan hal yang harus dikerjakan ketika hal itu memang harus dikerjakan, entah mereka menyukainya atau tidak

--Aldus Huxley--

PERSEMBAHAN

Dengan rasa bersyukur, saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua Orang Tua saya yang telah membimbing saya sejak lahir hingga saat ini dan nanti, serta telah mendukung saya dari berbagai hal.
2. Seluruh keluarga besar saya
3. Teman-teman dan orang-orang yang menginspirasi dan mensupport saya.
4. Pemilik dan Karyawan Routers DVSN.
5. Pak Suyanto sebagai ketua Universitas AMIKOM.
6. Dosen Pembimbing saya, Bapak Erik Hadi Saputra S.Kom, M.Eng yang telah menyadarkan saya betapa pentingnya kreativitas di dalam dunia IT dan telah sabar membimbing saya selama bimbingan Skripsi ini.
7. Seluruh pihak civitas Universitas AMIKOM Yogyakarta yang tidak dapat saya sebut satu per satu.
8. Teman-teman seperjuangan saya di kontrakan selama menjalani kuliah.
9. Seluruh teman-teman kelas SI-13 angkatan 2011.

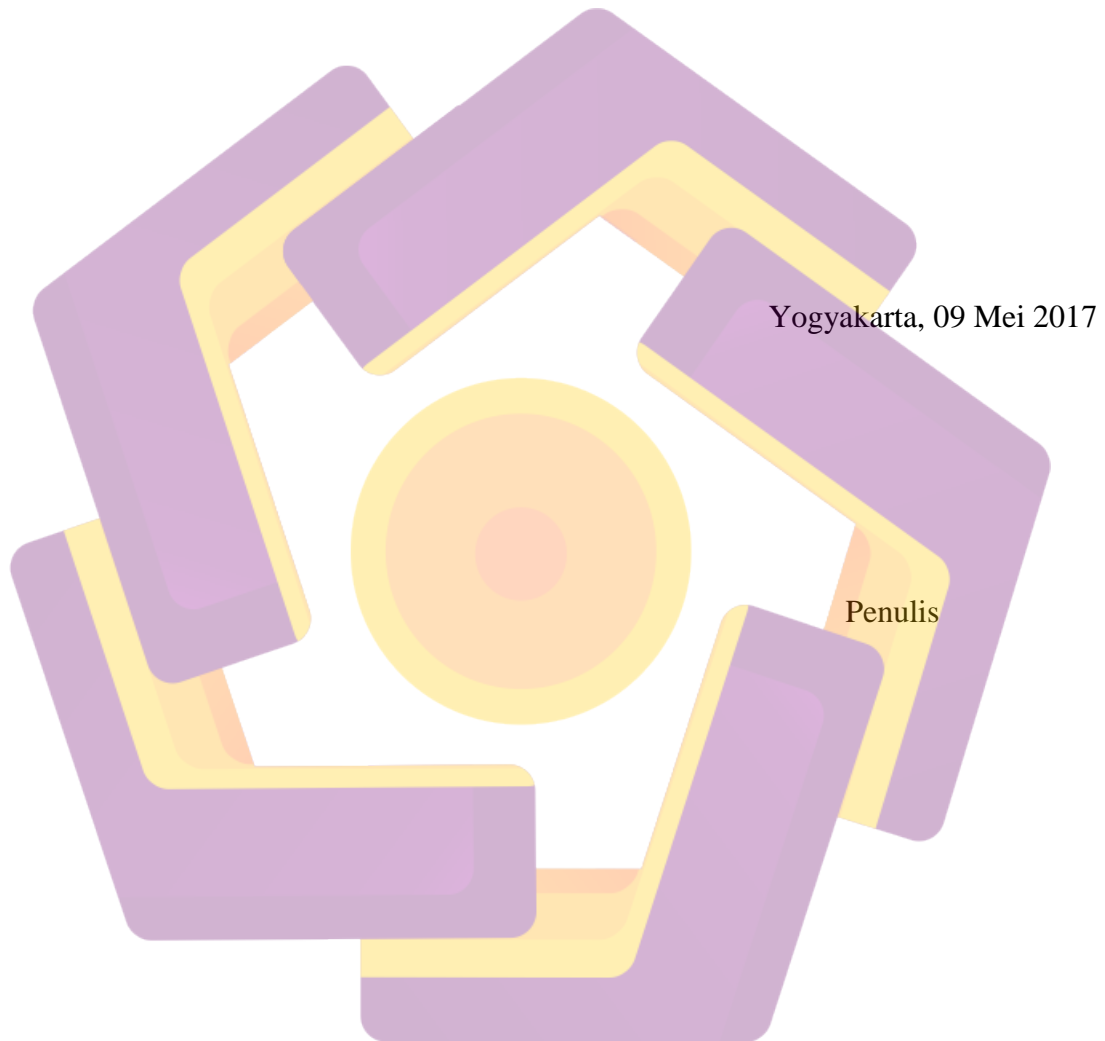
KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis diberikan kemudahan dalam menyelesaikan laporan skripsi ini dengan baik. Adapun laporan skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) Jurusan Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan laporan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Mohammad Suyanto, MM, selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi
3. Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng selaku Ketua Program Studi S1 Ilmu Komunikasi dan Direktur Kehumasan dan Urusan Internasional serta dosen pembimbingan skripsi, yang dengan sabar telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah..
5. Seluruh Keluarga, sahabat, teman-teman dan pihak-pihak terkait yang telah membantu, mendo'akan dan mensupport penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari dalam pembuatan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu, penulis sangat berharap adanya kritik dan saran dari semua pihak untuk kesempurnaan penyusunan laporan skripsi ini . Semoga penyusunan laporan skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

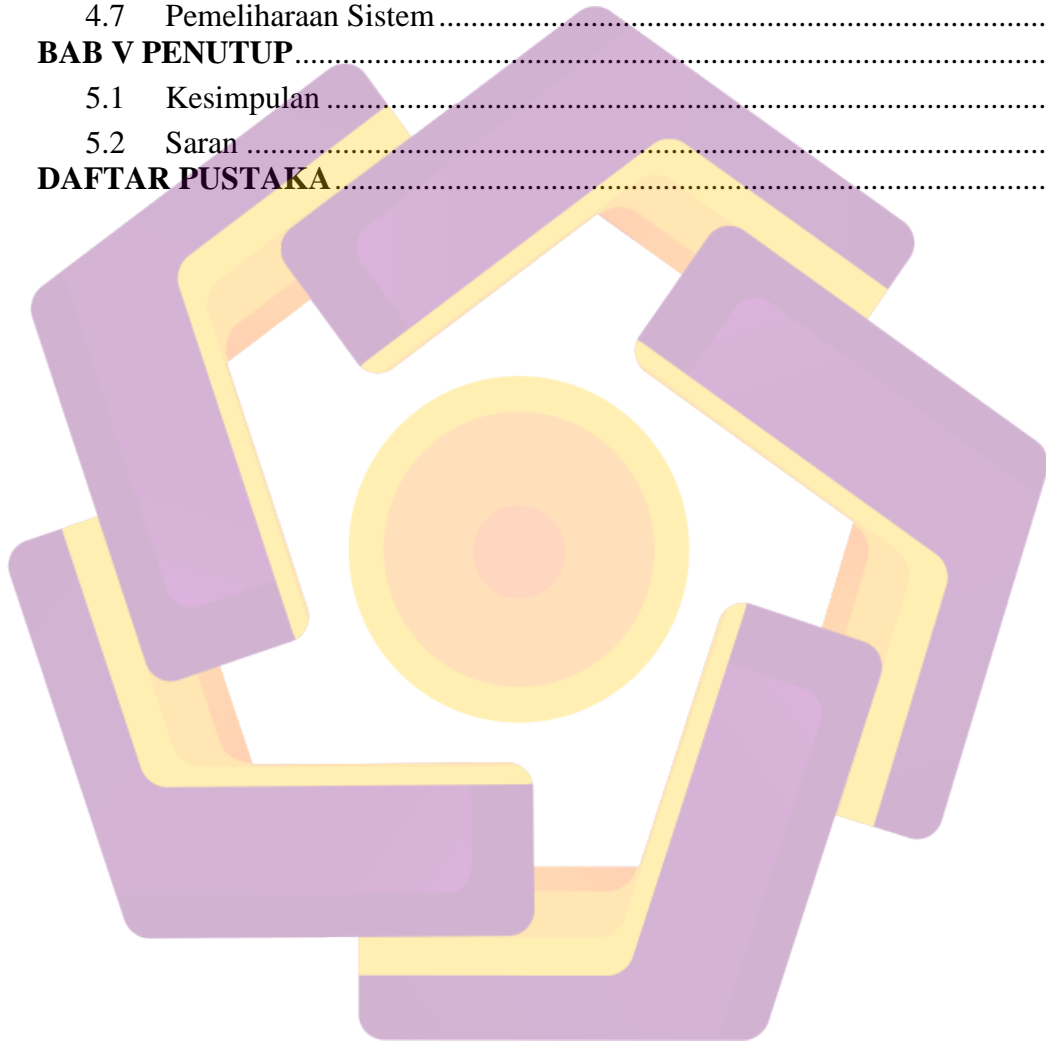


DAFTAR ISI

JUDUL.....	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL.....	XII
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
INTISARI	XVII
ABSTRACT	XVIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.6.1 Pengumpulan Data	5
1.6.2 Metode Analisis	6
1.6.3 Metode Perancangan.....	6
1.6.4 Metode Pengembangan.....	7
1.6.5 Metode Testing	7
1.6.6 Analisa hasil uji coba dan kesimpulan.....	7
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Definisi Sistem, Informasi dan Sistem Informasi	10
2.2.1 Definisi Sistem	11
2.2.2 Definisi Informasi.....	13
2.2.3 Definisi Sistem Informasi.....	14
2.3 Konsep Arsitektur Sistem	22
2.3.1 Macam-macam Arsitektur Sistem.....	22

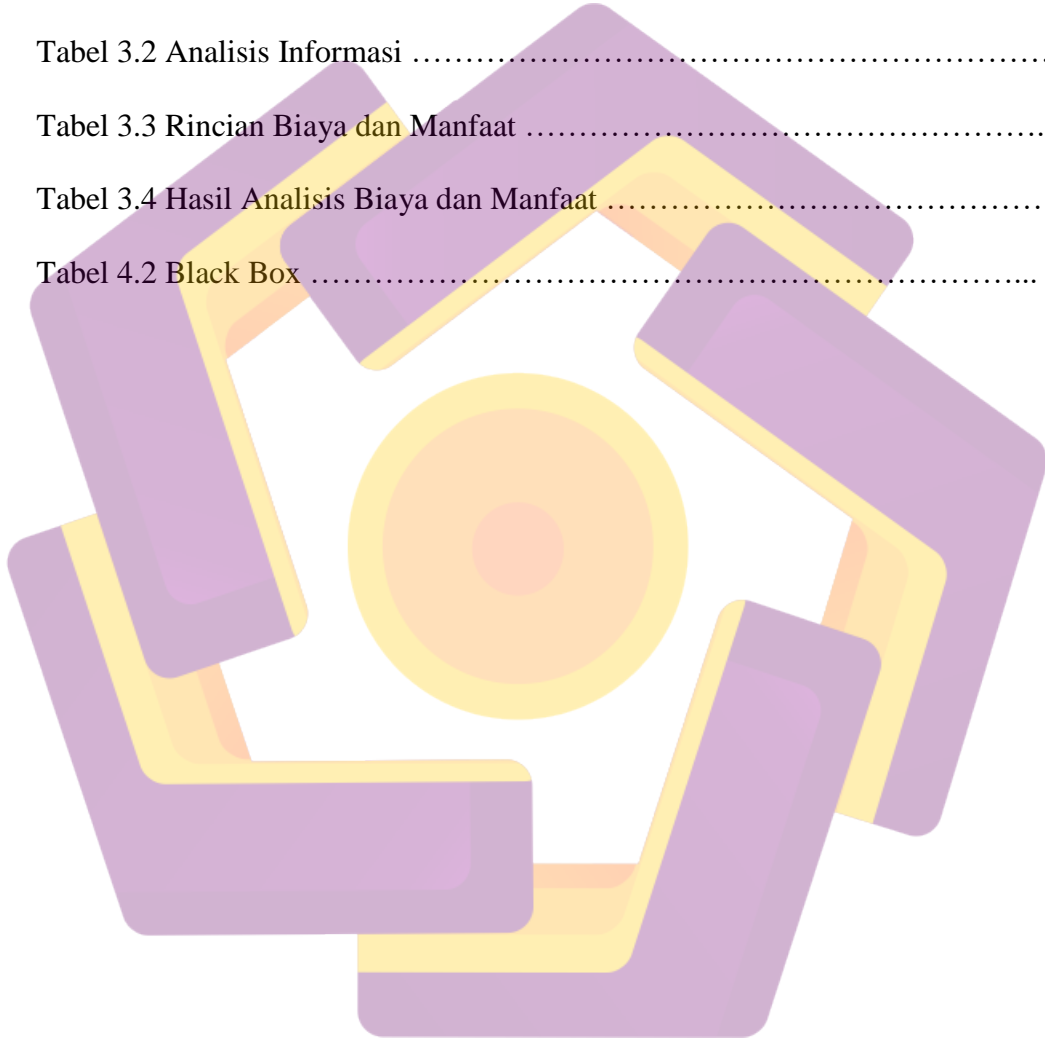
2.3.2 Analisis Sistem	23
2.4 Konsep Pemodelan Sistem.....	28
2.4.1 Flowchart.....	28
2.4.2 Data Flow Diagram (DFD).....	29
2.5 Konsep Basis Data	32
2.5.1 Pengertian Basis Data.....	32
2.5.2 Teknik Perancangan Basis Data	33
2.5.3 Komponen Basis Data	34
2.5.4 Entity Relationship Diagram (ERD)	36
2.5.5 Microsoft Visual Studio	39
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	40
3.1 Tinjauan Masalah.....	40
3.1.1 Profil Routers Divisions.....	40
3.1.2 Tujuan Routers Division	40
3.1.3 Struktur Routers Divisions	40
3.1.4 Sistem Yang Berjalan.....	41
3.2 Analisis Masalah.....	41
3.3 Solusi Yang Dapat Diterapkan.....	42
3.3.1 Analisis PIECES.....	42
3.4 Analisis Kebutuhan.....	46
3.4.1 Kebutuhan Fungsional	46
3.4.2 Kebutuhan Non Fungsional	47
3.5 Analisis Biaya Dan Manfaat	49
3.5.1 Komponen –Komponen Biaya.....	49
3.5.2 Komponen Manfaat	51
3.6 Analisis Kelayakan sistem	57
3.6.1 Analisis Kelayakan Operasional	57
3.6.2 Analisis Kelayakan Teknologi.....	58
3.6.3 Analisis Kelayakan Ekonomi.....	58
3.7 Perancangan Sistem	58
3.7.1 Sistem Flowchart	59
3.7.2 DFD (Data Flow Diagram)	60
3.7.3 Perancangan Basis Data dan Relasi Antar Tabel.....	65
3.7.4 Perancangan Interface/Antarmuka.....	68
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	76
4.1 Implementasi Sistem.....	76
4.2 Pembuatan Database dan Tabel	76
• 4.2.1 Relasi Tabel	80
4.3 Interface	81
• 4.3.1 Form Login	81
• 4.3.2 Menu Utama.....	82
• 4.3.3 Form Barang	82
• 4.3.4 Form Karyawan	83

4.3.5 Form Supplier.....	83
4.3.6 Form transaksi Pembelian	84
4.3.7 Form transaksi Penjualan	84
4.4 Koneksi Form dan Database Server.....	85
4.5 White Box Testing	85
4.5.1 Pengujian Program.....	86
4.6 Black Box Testing.....	89
4.7 Pemeliharaan Sistem.....	90
BAB V PENUTUP.....	96
5.1 Kesimpulan	96
5.2 Saran	96
DAFTAR PUSTAKA.....	98



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol DFD 1	30
Tabel 2.2 Simbol ERD 1.....	37
Tabel 3.1 Analisis Kinerja	43
Tabel 3.2 Analisis Informasi	43
Tabel 3.3 Rincian Biaya dan Manfaat	52
Tabel 3.4 Hasil Analisis Biaya dan Manfaat	57
Tabel 4.2 Black Box	89

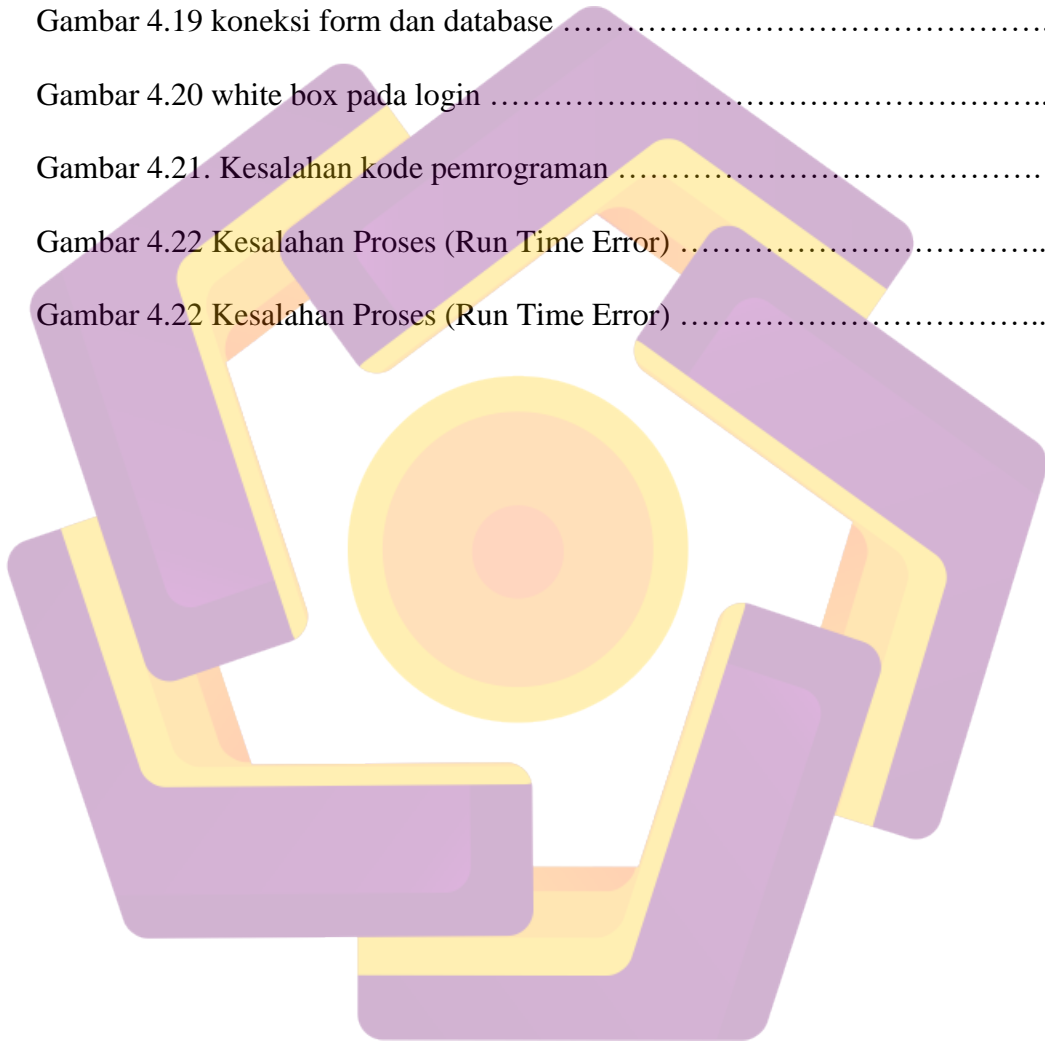


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Transformasi data menjadi informasi.....	16
Gambar 2.2 Siklus Informasi	16
Gambar 2.3 Penerapan Flowchart Sistem	29
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Rousters Divisions	40
Gambar 3.2 Flowchart	59
Gambar 3.3 Diagram Konteks	60
Gambar 3.4 DFD level 1	60
Gambar 3.5 DFD level 2 untuk data proses data penjualan	61
Gambar 3.6 DFD level 2 untuk data proses data admin	62
Gambar 3.7 DFD level 2 untuk data proses data supplier	62
Gambar 3.8 DFD level 2 untuk data proses data barang	63
Gambar 3.9 DFD level 2 untuk laporan pembuatan data barang	63
Gambar 3.10 DFD level 2 untuk laporan pembuatan data supplier	63
Gambar 3.11 DFD level 2 untuk laporan pembuatan data pembelian	64
Gambar 3.12 DFD level 2 untuk laporan pembuatan pendapatan bersih	64
Gambar 3.13 DFD level 2 laporan pembuatan pendapatan bersih bulanan.....	64
Gambar 3.14 DFD level 2 untuk laporan pembuatan grafik omset harian.....	65
Gambar 3.15 Normal Bentuk Pertama	66
Gambar 3.16 Normal Bentuk Kedua	66
Gambar 3.17 Normal Bentuk Ketiga	67
Gambar 3.18 Rancangan Relasi Antar tabel	68
Gambar 3.19 Rancangan Form Login	69

Gambar 3.20 Rancangan Form Menu Utama	69
Gambar 3.21 Rancangan Form Karyawan	69
Gambar 3.22 Rancangan Form Pembelian	70
Gambar 3.23 Rancangan Form item pembelian	70
Gambar 3.24 Rancangan Form Barang	71
Gambar 3.25 Rancangan form Penjualan	71
Gambar 3.26 Rancangan Laporan Data Penjualan	72
Gambar 3.27 Rancangan Laporan Data Supplier	72
Gambar 3.28 Rancangan Laporan Data Barang	73
Gambar 3.29 Rancangan Laporan Pendapatan bersih harian	74
Gambar 3.30 Rancangan Laporan Grafik Omset harian	74
Gambar 3.31 Rancangan Laporan Pendapatan bersih bulanan	75
Gambar 4.1. Tabel Admin	76
Gambar 4.2. Tabel Barang	77
Gambar 4.3 Tabel Supplier	77
Gambar 4.4 Tabel Penjualan	78
Gambar 4.5 Tabel Detail Penjualan	78
Gambar 4.6 Tabel Pembelian	79
Gambar 4.7 Tabel Detail Pembelian	79
Gambar 4.8 Hubungan Tabel	80
Gambar 4.9 form login	81
Gambar 4.10 menu utama	82
Gambar 4.11 Form Barang	82

Gambar 4.12 Form Karyawan	83
Gambar 4.13 Form Supplier	83
Gambar 4.14 Form transaksi Pembelian	84
Gambar 4.15 Form transaksi Penjualan	84
Gambar 4.19 koneksi form dan database	85
Gambar 4.20 white box pada login	86
Gambar 4.21. Kesalahan kode pemrograman	87
Gambar 4.22 Kesalahan Proses (Run Time Error)	87
Gambar 4.22 Kesalahan Proses (Run Time Error)	87



INTISARI

Sistem Penjualan merupakan bagian dari sistem informasi yang berguna untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan dalam pengelolaan data penjualan. Rousters Division merupakan usaha yang bergerak dibidang penjualan busana dan sistem yang digunakan masih menggunakan sistem penjualan manual dalam pengolahan data penjualan.

Salah satu teknologi yang dapat digunakan untuk membuat sistem tersebut yaitu visual studio. Sehingga dengan visual basic sistem dapat dibuat berbasis desktop. Sistem informasi berbasis desktop memiliki kemudahan dalam penggunaan, interface yang dapat dibuat menarik dan mempercepat proses perhitungan. Hal ini mampu dijadikan sebuah sistem yang mampu mendorong kinerja dalam proses transaksi penjualan pada Rousters Division.

Sehingga pada akhirnya dihasilkan sebuah sistem informasi penjualan barang yang nantinya diharapkan mampu untuk meningkatkan pendapatan serta pelayanan kepada konsumen menjadi semakin baik.

Kata Kunci: visual studio, Sistem Informasi, Teknologi , desktop , interface

ABSTRACT

Sales System is part of a system of information that is useful to solve the problems in the management of sales data. Rousters Division is a business engaged in the sale of clothing and systems used are still using manual sales system in data processing sales.

One technology that can be used to create the system that basic. with visual basic visual system can be made based desktop-based information desktop. Sistem has ease of use, the interface can be made interesting and speed up the process of calculation. It can be used as a system capable of boosting performance in the sales transaction process on Rousters Division

Which in turn generated a goods information system of sale that will be expected to be able to increase income and services to consumers becoming increasingly better.

Keyword: visual basic, Information Systems, Technology,desktop, interface