

**SISTEM APLIKASI PENJUALAN DAN PERSEDIAAN BARANG
PADA TOKO ANTIQUE FURNITURE
PURBALINGGA**

SKRIPSI



disusun oleh

Ma'ruf Munandar

11.12.5942

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**SISTEM APLIKASI PENJUALAN DAN PERSEDIAAN BARANG
PADA TOKO ANTIQUE FURNITURE
PURBALINGGA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Ma'ruf Munandar

11.12.5942

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**SISTEM APLIKASI PENJUALAN DAN PERSEDIAAN BARANG
PADA TOKO ANTIQUE FURNITURE
PURBALINGGA**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ma'ruf Munandar

11.12.5942

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 10 Februari 2018

Dosen Pembimbing,


Drs. Bambang Sudaryatno, MM.

NIK. 190302029

PENGESAHAN

SKRIPSI

SISTEM APLIKASI PENJUALAN DAN PERSEDIAAN BARANG PADA TOKO ANTIQUE FURNITURE PURBALINGGA

yang dipersiapkan dan disusun oleh
Ma'ruf Munandar
11.12.5942

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Februari 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Donni Prabowo, M.Kom
NIK. 190302253

Drs. Bambang Sudarvatno, MM.
NIK. 190302029

M. Rudyanto Arief, S.T, M.T.
NIK. 190302098


Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 08 Maret 2018

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, 07 Maret 2018



(Ma'ruf Munandar)
NIM. 11.12.5942

MOTTO

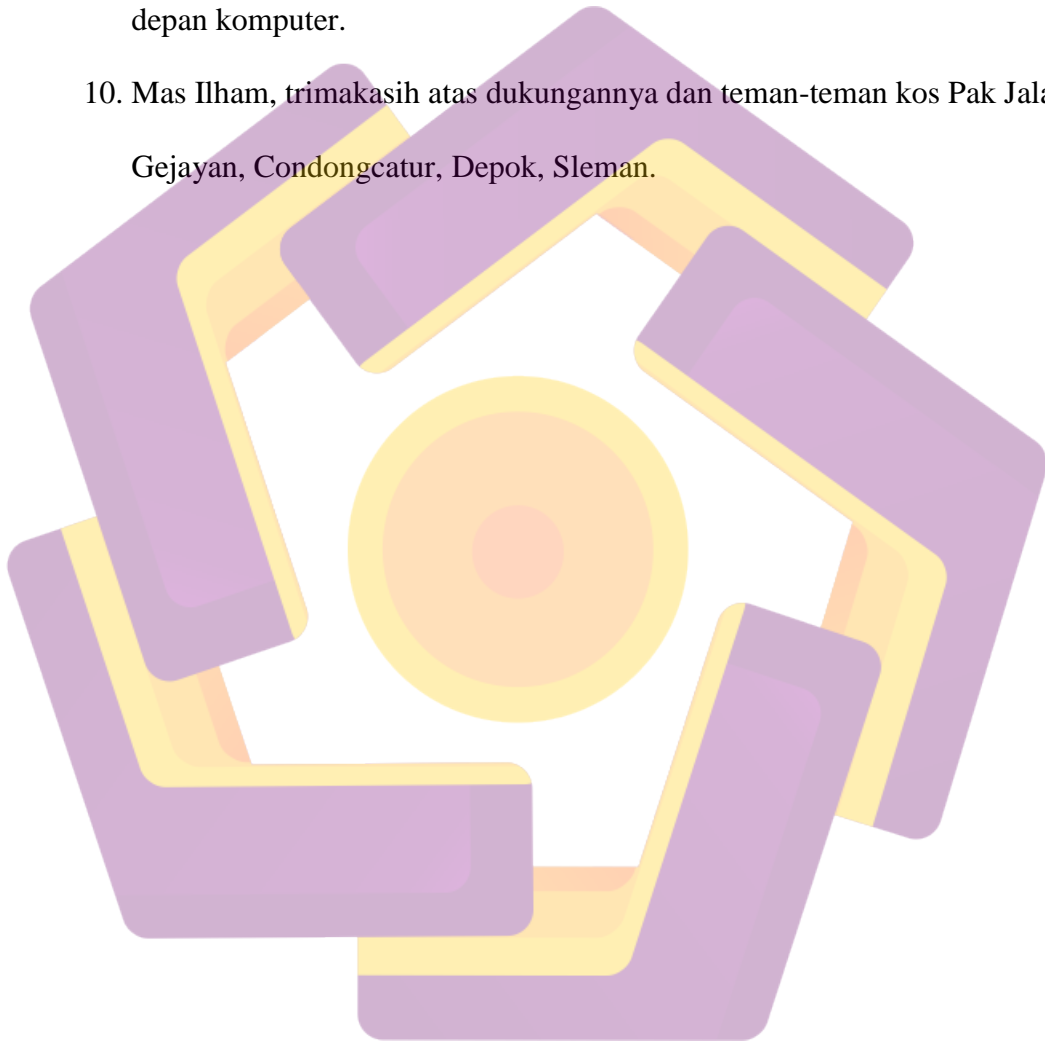
- ✚ Berusia tua itu tak pasti, karena yang muda banyak yang mati. Menua itu pasti, karena setiap hembusan nafas adalah tanda usia hidup kita bertambah. Namun, bertambahnya usia tidak ada kepastian pikiran kita menua dan bijaksana, karena pikiran kitalah yg menuakan, bukan masa.
- ✚ Masalah yang hadir dalam hidup, membantu kita untuk mendewasakan diri dan menjadikan kita pribadi yang tangguh.
- ✚ Ada waktunya kita mengatakan, "*kenapa dulu saya tidak melakukan ini & itu, jika dulu saya melakukannya mungkin saat ini saya sudah berhasil*". Namun, itu hanya penyesalan yang tidak ada guna. Maka manfaatkanlah hari ini, jika tidak esok kita akan mengulang kata-kata itu kembali.
- ✚ Terkadang kita merasakan kesulitan dan tidak menemukan orang yang mau memberikan bantuan. Namun, jangan bersedih, tetapi berbahagialah dan optimislah, karena Tuhan percaya bahwa kita mampu untuk menyelesaikannya dan dia memberikan masalah sesuai kemampuan hambanya.
- ✚ Pesan Mas Astho, ketika kita berbicara berarti kita sedang mengingat apa yang kita tahu, sedangkan mendengarkan berarti kita sedang membuka pikiran untuk menerima pengetahuan yang baru. Maka, sudah selayaknya kita banyak mendengar dari pada berbicara, karena dengan begitu pengetahuan kita akan bertambah.
- ✚ Beruntunglah orang yang dapat melihat aib dirinya di dunia, karena dia masih mempunyai kesempatan untuk memperbaiki. Maka, merugilah orang yang melihat aibnya di akhirat, karena penyesalan tidak ada gunanya lagi, apalagi memperbaiki.
- ✚ Dapat menyadari kesalahan diri sendiri adalah nikmat, sehingga mempermudah kita untuk segera memperbaiki diri.
- ✚ Kelemahan dan keunggulan diri hanya dapat dilihat oleh orang yang mau mengenali diri. Jika ada orang yang sibuk menyalahkan orang lain atas hal buruk yang dialaminya, berarti ia belum mengenal dirinya. Orang yg mengenal diri akan mengevaluasi dirinya atas segala keburukan yg terjadi.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil ‘alamin, segala puji bagi Allah tuhan semesta alam. Dengan mengharap rahmat dan ridho Ilahi Rabbi, Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M, selaku dosen pembimbing.
4. Seluruh dosen atau staf pengajar yang telah mengajarkan ilmu dengan penuh keikhlasan.
5. Kedua orang tua penulis (Alm. H. Achmad Subarkah & HJ. Tasripah) yang telah memberikan kasih dan sayang tak terhingga, dukungan moril, materil, dan doanya yang selalu menyertai penulis dalam setiap langkah perjalanan hidup.
6. Kedua kakak tercinta (Ermawati dan Mujib Widiati) dan keluarga besar penulis yang telah begitu banyak memberikan dukungan, bantuan, kasih sayang, dan lain sebagainya.
7. Teman seperjuangan kelas S1-SI-08.

8. Mas Dael, Mba Aas, Mas Tomo, dan Mas Darma, penulis sangat bertrimakasih atas referensi yang membantu penulis menyelesaikan skripsi.
9. Mas Ardi, trimakasih kursinya, sehingga penulis dapat berlama-lama di depan komputer.
10. Mas Ilham, trimakasih atas dukungannya dan teman-teman kos Pak Jalal Gejayan, Condongcatur, Depok, Sleman.



KATA PENGANTAR

Puji sukur penulis ucapkan ke hadirat Allah Yang Maha Kuasa atas limpahan rahmat dan berkah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul Sistem Aplikasi Penjualan dan Persediaan Barang Pada Toko Antique Furniture Purbalingga.

Penyusunan skripsi ini ditujukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Sarjana S1 pada jurusan Sistem Informasi.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan, karena kesempurnaan hanyalah milik Allah semata. Harapan penulis, informasi dari skripsi ini mampu memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu komputer pada umumnya.

Tidak lupa pula dalam penyusunan skripsi ini tentu tidak lepas dari bantuan, arahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu hingga terselesaikanya skripsi ini.

Yogyakarta, 07 Maret 2018

Penulis

Ma'ruf Munandar

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	i
Motto.....	ii
PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Metode Penelitian	5
1.5.1 Metode Pengembangan.....	6
1.5.2 Metode Pengumpulan Data.....	6
1.5.3 Metode Analisis	7
1.5.4 Metode Perancangan.....	8
1.5.5 Metode Implementasi.....	9
1.5.6 Metode <i>Testing</i>	9
1.5.7 Metode Pemeliharaan.....	10
1.6 Sistematika Penulisan	11
BAB II.....	13
2.1 Tinjauan Pustaka.....	13
2.2 Dasar Teori.....	15
2.2.1 Sistem Informasi	15

2.2.2 Persediaan Barang Dagang	19
2.2.3 Analisis Sistem.....	19
2.2.4 Perancangan Sistem	25
2.2.5 Implementasi Sistem.....	37
2.2.6 <i>Testing System</i>	37
2.2.7 Pemeliharaan.....	38
BAB III	39
3.1 Deskripsi Perusahaan	39
3.1.1 Toko Antique Furniture Purbalingga	39
3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan.....	40
3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan	40
3.1.4 Sistem Penjualan yang Sedang Berjalan.....	41
3.1.5 Sistem Rekap Persediaan Barang.....	42
3.2 Analisis Masalah	42
3.2.1 Analisis PIECES	43
3.3 Solusi-solusi yang dapat diterapkan.....	46
3.4 Solusi yang dipilih	47
3.5 Analisis Kebutuhan Sistem	48
3.5.1 Kebutuhan Fungsional	49
3.5.2 Kebutuhan Non Fungsional	51
3.6 Analisis Biaya dan Manfaat	54
3.7 Analisis Kelayakan	57
3.7.1 Kelayakan Ekonomi.....	58
3.7.2 Kelayakan Teknologi	61
3.7.3 Kelayakan Operasional	61
3.7.4 Kelayakan Hukum	61
3.8 Rancangan Sistem.....	62

3.8.1 Pemodelan Proses	63
3.8.2 Pemodelan <i>Database</i>	66
3.8.3 Desain Antar Muka	74
BAB IV	87
4.1 Pembuatan Database	87
4.1.1 Trigger Stok Barang.....	89
4.2 Pembuatan Form	90
4.2.1 Form Transaksi Penjualan.....	90
4.2.2 Form Persediaan Barang	92
4.3 Koneksi Database.....	93
4.4 White Box Testing	95
4.5 Kompilasi Program	96
4.6 Black Box Testing.....	110
4.7 Implementasi Program	111
4.7.1 Manual Program.....	111
4.7.2 Manual Instalasi	121
4.8 Pemeliharaan Sistem.....	131
4.8.1 Pemeliharaan Hardware	131
4.8.2 Pemeliharaan Software	131
BAB V	132
5.1 Kesimpulan	132
5.2 Saran	133
DAFTAR PUSTAKA.....	135
LAMPIRAN.....	136

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Simbol-Simbol <i>Flowchart</i>	25
Tabel 2.2	Simbol-Simbol <i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	26
Tabel 2.3	Simbol – Simbol <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	32
Tabel 3.1	Rincian Biaya <i>Hardware</i>	54
Tabel 3.2	Rincian Biaya <i>Software</i>	54
Tabel 3.3	Analisis Keuntungan Berwujud Dan Tak Berwujud	55
Tabel 3.4	Analisis Biaya Dan Manfaat	55
Tabel 3.5	Hasil Analisis Kelayakan Ekonomi.....	59
Tabel 3.6	Struktur Tabel “ Admin “	70
Tabel 3.7	Struktur Tabel “Pembelian”	70
Tabel 3.8	Struktur Tabel “Detail Pembelian”	70
Tabel 3.9	Struktur Tabel “Barang”	70
Tabel 3.10	Struktur Tabel “Detail Barang”	70
Tabel 3.11	Struktur Tabel “Merk”	72
Tabel 3.12	Struktur Tabel “Kategori”	72
Tabel 3.13	Struktur Tabel “Penjualan”	72
Tabel 3.14	Struktur Tabel “Detail Penjualan”	72
Tabel 3.15	Struktur Tabel “Konsumen”	72
Tabel 3.16	Struktur Tabel “Supplier”	73
Tabel 4.2	Pengujian <i>Black Box Testing</i>	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Struktur Organisasi	40
Gambar 3.2	Penjualan Yang Sedang Berjalan	40
Gambar 3.3	Rekap Persediaan Barang	41
Gambar 3.4	Flowchart Sistem	62
Gambar 3.5	Diagram Kontek.....	63
Gambar 3.6	Dfd Level 1.....	64
Gambar 3.7	<i>Entity Relationship Diagram</i>	65
Gambar 3.8	Bentuk Unnormalisasi.....	66
Gambar 3.9	Bentuk Normal Satu.....	67
Gambar 3.10	Bentuk Normal Dua.....	68
Gambar 3.11	Bentuk Normal Tiga.....	69
Gambar 3.12	Relasi Antar Tabel.....	70
Gambar 3.13	Perancangan Menu Log In	73
Gambar 3.14	Perancangan Tampilan Menu Utama <i>For Admin</i>	74
Gambar 3.15	Perancangan Tampilan Menu Utama <i>For User</i>	74
Gambar 3.16	Perancangan <i>User Baru</i>	75
Gambar 3.17	Perancangan Tampilan Transaksi Pembelian.....	75
Gambar 3.18	Perancangan Tampilan Tambah Supplier	76
Gambar 3.19	Perancangan Tampilan Tambah Akun Barang.....	76
Gambar 3.20	Perancangan Tampilan Tambah Kategori	77
Gambar 3.21	Perancangan Tampilan Tambah Merk.....	77
Gambar 3.22	Perancangan Tampilan Tambah Harga Barang.....	78
Gambar 3.23	Perancangan Tampilan Transaksi Penjualan.....	78
Gambar 3.24	Perancangan Tampilan Konsumen.....	79
Gambar 3.25	Perancangan Tampilan Barang	79
Gambar 3.26	Perancangan Tampilan Pembelian	80
Gambar 3.27	Perancangan Tampilan Supplier.....	80
Gambar 3.28	Perancangan Tampilan Konsumen	81

Gambar 3.29	Perancangan Tampilan Konsumen.....	81
Gambar 3.30	Perancangan Tampilan Kategori	82
Gambar 3.31	Perancangan Tampilan Merk.....	82
Gambar 3.32	Perancangan Tampilan Form Laporan.....	83
Gambar 3.33	Perancangan Tampilan Kwitansi Penjualan.....	83
Gambar 3.34	Perancangan Tampilan Laporan Penjualan.....	84
Gambar 3.35	Perancangan Tampilan Laporan Barang.....	84
Gambar 3.36	Perancangan Tampilan Laporan Pembelian.....	85
Gambar 3.37	Perancangan Tampilan Laporan Supplier.....	85
Gambar.4.1	<i>Add Triger</i>	88
Gambar.4.2	<i>Input Data Trigger</i>	88
Gambar.4.3	<i>Trigger Stok</i>	89
Gambar.4.4	Desain Form Transaksi Penjualan	91
Gambar.4.5	Desain Form Persediaan Barang	92
Gambar.4.6	Gambar Setting Ui.....	93
Gambar.4.7	<i>Copy Folder Bin</i>	95
Gambar.4.8	<i>Icon Shorcut Advance Instaler</i>	96
Gambar.4.10	Lanjutan Jendela <i>Project Category</i>	96
Gambar.4.11	Jendela <i>Enter Details About Your Product</i>	97
Gambar.4.12	Jendela <i>Select A Distribution Type</i>	97
Gambar.4.13	Jendela <i>Installer Analytics</i>	98
Gambar.4.14	Jendela <i>Set Project And Package Paths</i>	98
Gambar.4.15	Jendela <i>Add Files To Your Project</i>	99
Gambar.4.16	Jendela <i>Set Up The Java Product</i>	99
Gambar.4.17	Jendela <i>Settings For The Java Product</i>	100
Gambar.4.18	Jendela <i>Set Java Options</i>	100
Gambar.4.19	Jendela <i>Create Shortcuts</i>	101
Gambar.4.20	Jendela <i>Create A Mac Os X Package</i>	101
Gambar.4.21	Jendela <i>Application Execution</i>	102
Gambar.4.22	Jendela <i>Configure Instalation Ui</i>	102

Gambar.4.23	Jendela <i>Select The Build Langugages</i>	103
Gambar.4.24	Jendela <i>Licence Agreement</i>	103
Gambar.4.25	Jendela Akhir Setup Instaler	104
Gambar.4.26	Jendela Java Products.....	104
Gambar.4.27	Tab <i>Virtual Machine</i>	105
Gambar.4.28	Tab Mas Os X	106
Gambar.4.29	Jendela New Environment Variable.....	107
Gambar.4.30	Jendela Advance Instaler 14.6.....	107
Gambar.4.31	Jendela Proses Build Project	108
Gambar.4.32	<i>AntiqueApp.Exe</i>	108
Gambar.4.33	Form Login	111
Gambar.4.34	Form Halaman Utama.....	111
Gambar.4.35	Form Menu Utama <i>For User</i>	112
Gambar.4.36	Form <i>User</i>	112
Gambar.4.37	Form Supplier.....	113
Gambar.4.38	Form Barang.....	113
Gambar.4.39	Form Input Kategori	114
Gambar.4.40	Form Input Merk	114
Gambar.4.41	Form Transaksi Pembelian.....	115
Gambar.4.42	Form Pembelian	115
Gambar.4.43	Form Input Harga Barang	116
Gambar.4.44	Form Tambah Konsumen.....	116
Gambar.4.45	Form Transaksi Penjualan	117
Gambar.4.46	Form Penjualan.....	117
Gambar.4.47	Form Persediaan Barang	118
Gambar.4.48	Form Laporan.....	118
Gambar.4.49	Laporan Persediaan Barang	119
Gambar.4.50	Form <i>About</i>	119
Gambar.4.51	<i>Icon Setup</i>	120
Gambar.4.52	<i>Setup Wizard</i>	120

Gambar.4.53	Pilihan Folder.....	121
Gambar.4.54	Pilihan Install.....	121
Gambar.4.55	Proses Install	122
Gambar.4.56	Akhir Instalasi.....	122
Gambar.4.57	Icon Instaler Xampp	123
Gambar.4.58	<i>Setup Wizard</i>	123
Gambar.4.59	<i>Select Component</i>	124
Gambar.4.60	<i>Select Folder</i>	124
Gambar.4.61	Instal Bitnami For Xampp	125
Gambar.4.62	Ready To Install	125
Gambar.4.63	Proses Instalasi Xampp	126
Gambar.4.64	Izin Acces Apache Http Server.....	126
Gambar.4.65	Akhir Instalasi	127
Gambar.4.66	Form Dialog Bahasa Kontrol Panel.....	127
Gambar.4.67	Form Kontrol Panel	128
Gambar.4.68	Tampilan Phpmysqladmin.....	128
Gambar.4.69	Membuat <i>Database</i>	129
Gambar.4.70	<i>Import Database</i>	129

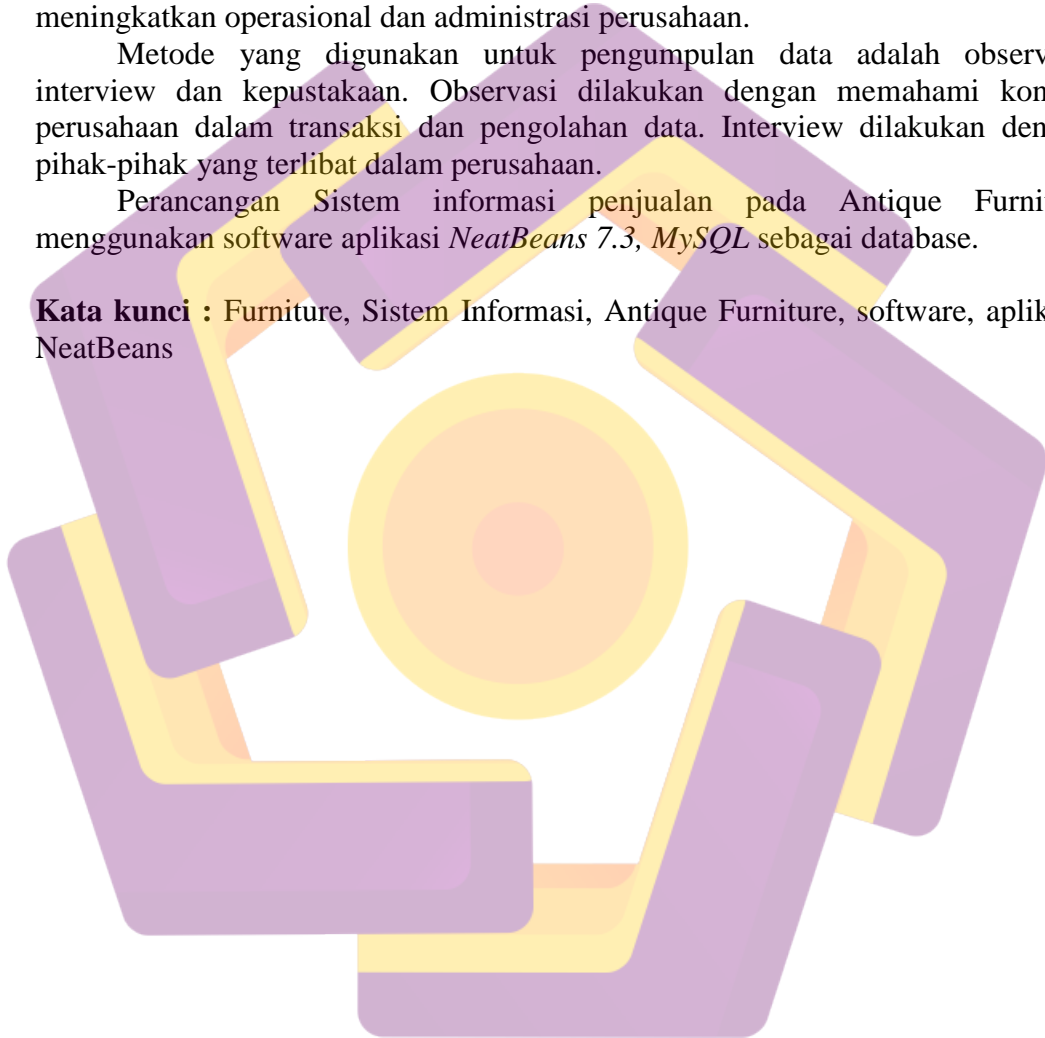
INTISARI

Antique Furniture adalah Perusahaan yang terletak di desa Tamansari, Karangmoncol, Purbalingga, Jawa Tengah. Perusahaan menjual produk-produk furniture bermerk dan juga produk jadi dari *kayu jati*. Sampai saat ini, Toko Antique Furniture menggunakan proses manual untuk sistem transaksi dan pengolahan data. Oleh karena itu, untuk memudahkan proses transaksi dan pengolahan data, sistem informasi perusahaan yang dibutuhkan untuk meningkatkan operasional dan administrasi perusahaan.

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data adalah observasi, interview dan kepustakaan. Observasi dilakukan dengan memahami kondisi perusahaan dalam transaksi dan pengolahan data. Interview dilakukan dengan pihak-pihak yang terlibat dalam perusahaan.

Perancangan Sistem informasi penjualan pada Antique Furniture menggunakan software aplikasi *NeatBeans 7.3*, *MySQL* sebagai database.

Kata kunci : Furniture, Sistem Informasi, Antique Furniture, software, aplikasi, NeatBeans



ABSTRACT

Antique Furniture is a company that is located in the village of Tamansari, Karangmoncol, Purbalingga, Central Java. The Company sell some branded furniture products and also the finished product from teak wood. Until now, Antique furniture stores using manual processing to transaction system and data processing. Therefore, to facilitate transaction processing and data processing, an enterprise information system is needed to improve operational and administration companies.

The method used to data collection are observation, interview, and literature. The observation were made with understanding condition of the company in the transaction and the data processing. The interview was conducted with the parties involved in the company.

Designing of the system in antique furniture sales information using application NetBeans 7.3, MySQL as the database.

Keywords: *Furniture, System Information, Antique Furniture, software, applications, NeatBeans*

