

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
BERBASIS DESKTOP PADA DISTRO BLOCK 1277
KLATEN**

SKRIPSI



disusun oleh

M.Akhsanul Holiqin

12.11.6009

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2016

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
BERBASIS DESKTOP PADA DISTRO BLOCK 1277
KLATEN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

M.Akhsanul Holiqin

12.11.6009

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2016

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
BERBASIS DESKTOP PADA DISTRO BLOCK1277
KLATEN**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh


M.Akhsanul Holiqin

12.11.6009

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 25 April 2016

Dosen Pembimbing


Bambang Sudaryatno, Drs , MM
NIK. 190302029

PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
BERBASIS DESKTOP PADA DISTRO BLOCK1277
KLATEN

yang disusun oleh

M.Akhsanul Holiqin
12.11.6009

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 2 juni 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK.190302181

Bambang Sudaryatno, Drs , MM
NIK. 190302029

Hastari Utama, M.CS
NIK.190302230



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Juni 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

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..Juni 2016



M.Akhsanul Holiqin

12.11.6009

MOTTO

”Jangan menyerah.. tak ada yang memalukan dari jatuh.. yang memalukan adalah kalau tidak berdiri lagi”

(Midorima ~ KnB)

”Kau tidak akan mencapai apapun,jika kau tidak membuat perubahan”

(Tachibana ~ Nisekoi)

”Hidup itu sederhana, jika kamu senang maka tersenyumlah dan jika kamu sedih tertawalah”

(Patrick ~ Spongebob)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Ayah (alm) dan Ibu yang senantiasa memberikan kasih sayang, do'a dan motivasi.
2. Segenap dosen dan staff STMIK AmikomYogyakarta yang telah memberikan ilmu serta pengalaman yang sangat berharga selama ini.
3. Kakak tersayang yang selalu nanyain skripsi sudah sampai mana.
4. Keponaan tersayang yang selalu nanyain kapan wisuda.
5. Sahabat – sahabat yang sudah banyak membantu.
6. Teman – teman kelas 12-S1TI-04 yang selalu membantu, terimakasih banyak bimbingannya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal yang berjudul “Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Desktop Pada Distro Block 1277 Klaten ” tersusun dengan baik.

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Pak Bambang Sudaryatno, Drs, MM selaku dosen pembimbing.
3. Teman-teman yang telah mendukung hingga terselesainya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Semua kekurangan dan kesalahan tersebut tidak lain adalah karena keterbatasan kemampuan penulis. Untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan guna penyempurnaan dimasa yang akan datang.

Yogyakarta, 27 April 2016

Penulis

DAFTAR ISI

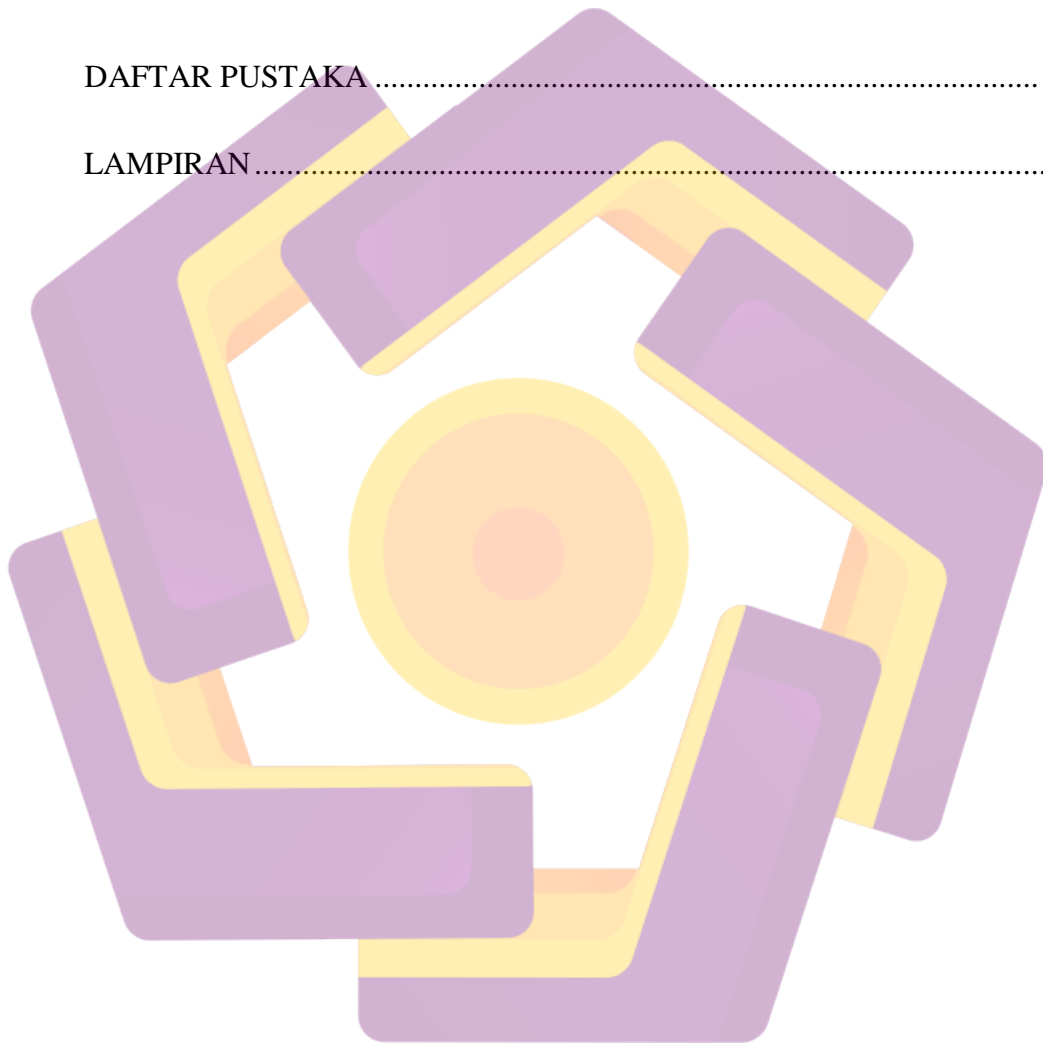
JUDUL	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
MOTTO.....	VI
KATA PENGANTAR	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL.....	XIV
DAFTAR GAMBAR	XVI
INTISARI.....	XXI
<i>ABSTRACT</i>	XXII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1.LATAR BELAKANG MASALAH	1
1.2.RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3.BATASAN MASALAH	2
1.4.MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	3
1.5.METODE PENELITIAN.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Analisis	4
1.5.3 Metode Perancangan	5

1.5.4 Metode Pengembangan	5
1.5.5 Metode Testing.....	6
1.5.6 Metode Implementasi.....	6
1.6.SISTEMATIKA PENULISAN.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1.TINJAUAN PUSTAKA	8
2.2.LANDASA TEORI.....	10
2.2.1. Definisi Sistem.....	10
2.2.2. Krarakteristik Sistem.....	10
2.2.3. Definisi Informasi	11
2.2.4. Kualitas Informasi.....	12
2.2.5. Definisi Sistem Informasi	12
2.2.6. Definisi Penjualan	13
2.2.7. Konsep Dasar System Informasi Penjualan	13
2.2.8. Analisis PIECES	14
2.2.9. Konsep Pemodelan System.....	15
2.3.METODE ANALISIS	29
2.4.TINJAUAN PERANGKAT LUNAK (<i>SOFTWARE</i>).....	32
2.4.1. Netbeans IDE	32
2.4.2. XAMPP for Windows	32

2.4.3. MYSQL.....	33
2.4.4. Java Development Kit (JDK).....	33
2.4.5. Ireport 5.5.0 (dengan Library JasperReport).....	33
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	35
3.1.DESKRIPSI SINGKAT PERUSAHAAN.....	35
3.1.1. Visi dan Misi.....	35
3.1.2. Struktur Organisasi.....	36
3.2.ANALISIS MASALAH.....	36
3.2.1. Analisis Kinerja (<i>Performance</i>).....	37
3.2.2. Analisis Informasi (<i>Information</i>).....	38
3.2.3. Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>).....	39
3.2.4. Analisis Keamanan (<i>Control</i>).....	40
3.2.5. Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>).....	41
3.2.6. Analisis Pelayanan (<i>Service</i>).....	41
3.3.SOLUSI-SOLUSI YANG DAPAT DI TERAPKAN	42
3.4.SOLUSI YANG DIPILIH	44
3.5.ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	44
3.5.1. Analisis kebutuhan Fungsional	44
3.5.2. Analisis kebutuhan Non Fungsional	45
3.5.3. Analisis Kebutuhan Biaya.....	46

3.6.PERANCANGAN SISTEM	49
3.6.1. <i>Flowchart</i>	50
3.6.2. <i>Use Case Diagram</i>	51
3.6.3. <i>Sequence Diagram</i>	66
3.6.4. <i>Class Diagram</i>	71
3.7.RELASI ANTAR TABEL.....	73
3.8.RANCANGAN STRUKTUR TABEL.....	74
3.9.RANCANGAN ANTAR MUKA.....	79
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	87
4.1.PEMBUATAN <i>DATABASE</i> DAN TABEL	87
4.1.1. Pembuatan <i>Database</i>	87
4.1.2. Pembuatan Tabel.....	88
4.2.PEMBUATAN INTERFACE.....	92
4.2.1. Pembuatan Project Baru.....	92
4.2.2. Pembuatan <i>Form</i>	93
4.3.KONEKSI <i>FORM</i> DAN <i>DATABASE SERVER</i>	99
4.4. <i>WHITE-BOX TESTING</i>	100
4.5.KOMPILASI PROGRAM	104
4.6. <i>BLACK-BOX TESTING</i>	111
4.7.IMPLEMENTASI PROGRAM	115

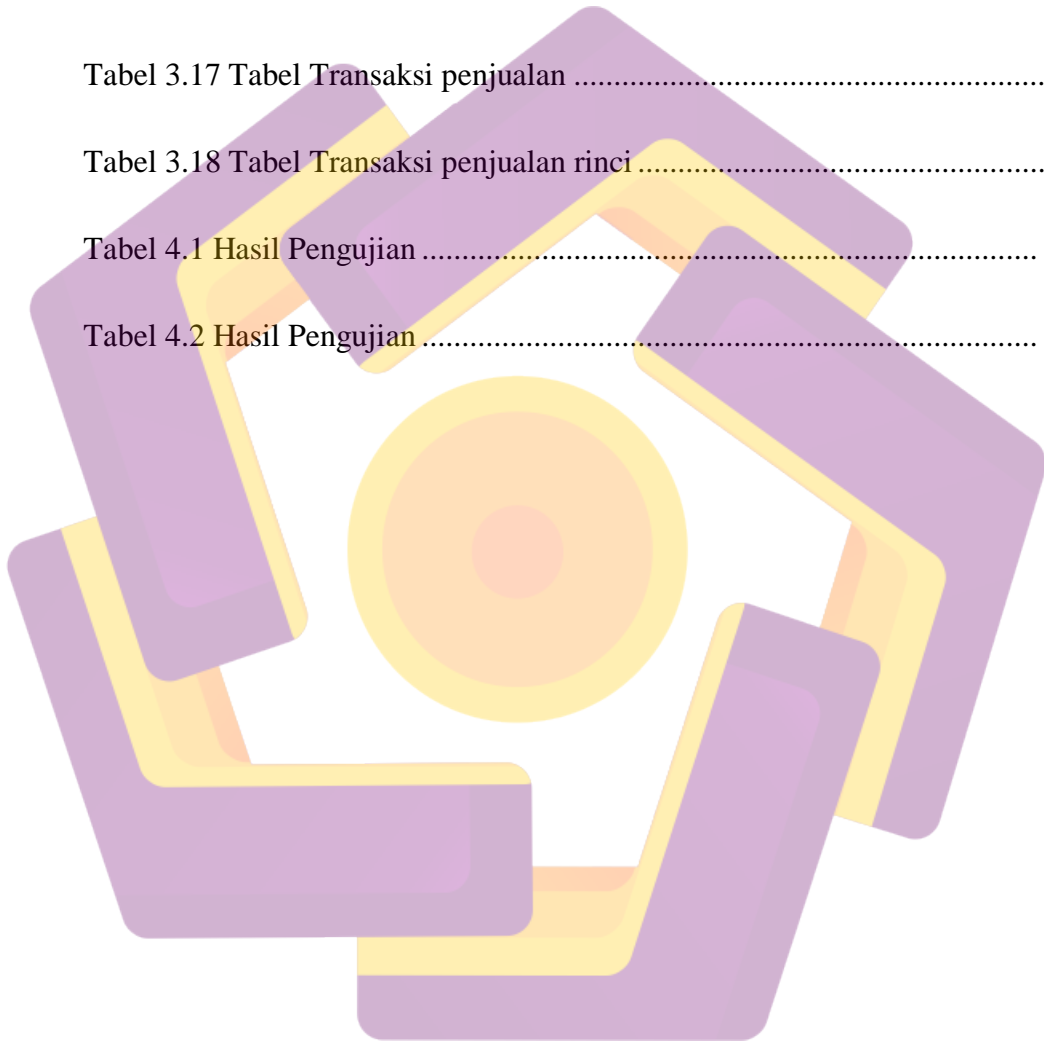
4.8.PEMELIHARAAN SISTEM	127
BAB V PENUTUP.....	129
5.1.KESIMPULAN	129
5.2.SARAN.....	129
DAFTAR PUSTAKA	131
LAMPIRAN.....	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian.....	9
Tabel 2.2 <i>Flowchart</i>	16
Tabel 2.3 <i>UML Use Case Diagram</i>	18
Tabel 2.4 <i>UML Activity Diagram</i>	21
Tabel 2.5 <i>UML Sequence Diagram</i>	22
Tabel 2.6 <i>UML Class Diagram</i>	26
Tabel 3.1 Analisis Kinerja (<i>Performamce</i>) sistem lama.....	37
Tabel 3.2 Analisis informasi (<i>Information</i>) sistem lama.....	38
Tabel 3.3 Analisis ekonomi (<i>Economy</i>) sistem lama.....	39
Tabel 3.4 Analisis keamanan (<i>Control</i>) sistem lama.....	40
Tabel 3.5 Analisis efisiensi (<i>Efficiency</i>) sistem lama.....	41
Tabel 3.6 Analisis pelayanan (<i>Service</i>) sistem lama.....	42
Tabel 3.7 Penawaran solusi rencana jangka pendek.....	42
Tabel 3.8 Penawaran solusi rencana jangka panjang.....	43
Tabel 3.9 Biaya Pengadaan <i>Hardware</i>	47
Tabel 3.10 Biaya Pengadaan <i>software</i>	48
Tabel 3.11 Deskripsi use case diagram.....	52
Tabel 3.12 Tabel Pengguna.....	74

Tabel 3.13 Tabel Barang.....	75
Tabel 3.14 Tabel Katagori.....	76
Tabel 3.15 Tabel Jenis.....	76
Tabel 3.16 Tabel Brand.....	77
Tabel 3.17 Tabel Transaksi penjualan	77
Tabel 3.18 Tabel Transaksi penjualan rinci	78
Tabel 4.1 Hasil Pengujian	100
Tabel 4.2 Hasil Pengujian	111



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Waterfall</i> menurut Ian Sommerville.....	30
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	36
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> sistem yang diusulkan.....	50
Gambar 3.3 Use case diagram.....	51
Gambar 3.4 Activity diagram melakukan login.....	57
Gambar 3.5 Activity diagram melakukan register user.....	58
Gambar 3.6 Activity diagram mengolah data barang.....	59
Gambar 3.7 Activity diagram mengolah data katagori.....	60
Gambar 3.8 Activity diagram mengolah data jenis.....	61
Gambar 3.9 Activity diagram mengolah data brand.....	62
Gambar 3.10 Activity diagram melihat laporan penjualan.....	63
Gambar 3.11 Activity diagram melakukan <i>backup</i> dan <i>restore</i> database.....	64
Gambar 3.12 Activity diagram mencatat transaksi penjualan.....	65
Gambar 3.13 Sequence diagram melakukan login.....	66
Gambar 3.14 Sequence diagram melakukan <i>register</i> user.....	66
Gambar 3.15 Sequence diagram mengelola data barang.....	67
Gambar 3.16 Sequence diagram mengelola katagori.....	67
Gambar 3.17 Sequence diagram mengelola data jenis.....	68

Gambar 3.18 Sequence diagram mengelola data brand.....	68
Gambar 3.19 Sequence diagram melihat laporan penjualan.....	69
Gambar 3.20 Sequence diagram melakukan <i>backup</i> dan <i>restore</i> database.....	69
Gambar 3.21 Sequence diagram mencatat transaksi penjualan.....	70
Gambar 3.22 Class diagram Sistem Informasi Penjualan Distro Block1277 .	71
Gambar 3.23 Relasi Antar Tabel.....	73
Gambar 3.24 Form Login.....	79
Gambar 3.25 Form Utama.....	79
Gambar 3.26 Form Brand.....	80
Gambar 3.27 Form Kategori Produk.....	80
Gambar 3.28 Form Jenis Produk.....	81
Gambar 3.29 Form Produk.....	81
Gambar 3.30 Form User.....	82
Gambar 3.31 Form Transaksi Penjualan.....	82
Gambar 3.32 Form Backup & Restore Database.....	83
Gambar 3.33 Form Ganti Password.....	83
Gambar 3.34 Form Laporan.....	84
Gambar 3.35 Laporan Penjualan per Hari.....	84
Gambar 3.36 Laporan Penjualan per Bulan.....	85
Gambar 3.37 Laporan Penjualan per Tahun.....	85

Gambar 3.38 Laporan Penjualan per Brand.....	86
Gambar 3.39 Laporan penjualan perJenis.....	86
Gambar 4.1 <i>Create Database</i>	87
Gambar 4.2 <i>Database Distro</i>	87
Gambar 4.3 Tabel Pengguna.....	88
Gambar 4.4 Tabel Barang.....	89
Gambar 4.5 Tabel Brand.....	89
Gambar 4.6 Tabel Katagori.....	90
Gambar 4.7 Tabel Jenis.....	90
Gambar 4.8 Tabel Penjualan.....	91
Gambar 4.9 Tabel Penjualan Rinci.....	91
Gambar 4.10 Pembuatan Projeck Baru.....	92
Gambar 4.11 Menentukan nama dan tempat penyimpanan.....	93
Gambar 4.12 Script Koneksi Database.....	99
Gambar 4.13 Membuat projeck baru.....	104
Gambar 4.14 Memberi nama produk.....	105
Gambar 4.15 Memilih type aplikasi.....	105
Gambar 4.16 Memilih folder aplikasi.....	106
Gambar 4.17 Menentukan Shourchuts.....	106
Gambar 4.18 MemilihTampilan penginstalan.....	107

Gambar 4.19 Menentukan bahasa	107
Gambar 4.20 Selesai dan masuk tahap berikutnya.....	108
Gambar 4.21 Import JRE	109
Gambar 4.22 Membuat Nama aplikasi.....	109
Gambar 4.23 Proses build	110
Gambar 4.24 Penyimpanan hasil build	111
Gambar 4.25 From Login.....	116
Gambar 4.26 From User.....	116
Gambar 4.27 From Menu utama admin	117
Gambar 4.28 From Brand	118
Gambar 4.29 From barang	119
Gambar 4.30 From Katagori	119
Gambar 4.31 From jenis.....	120
Gambar 4.32 From transaksi penjualan	120
Gambar 4.33 From ganti password	121
Gambar 4.34 From Backup	121
Gambar 4.35 From restore	122
Gambar 4.36 FromLaporan penjualan	122
Gambar 4.37 FromUtama User	123
Gambar 4.38 Laporan penjualan	124

Gambar 4.39 Lokasi file setup aplikasi..... 125

Gambar 4.40 Tampilan awal saat pengistalan..... 125

Gambar 4.41 Lokasi penginstalan aplikasi 126

Gambar 4.42 Proses penginstalan aplikasi..... 126

Gambar 4.43 Aplikasi selesai di instal 127



INTISARI

Selama ini proses penjualan pada Distro Block1277 masih dilakukan secara manual mulai dari pencatatan data sampai penyajian laporan. Sehingga banyak menimbulkan kelemahan, misalnya tidak efisien dalam pemasukan data, pencarian data, dan penyajian laporan penjualan. Faktor dominan lainnya yaitu kesalahan manusia (human error) dalam mengolah data serta penyimpanan dan perawatan dokumen berbentuk kertas.

Pada skripsi ini, peneliti mencoba untuk menganalisa pokok-pokok permasalahan yang berkaitan dengan proses penjualan yang ada, dan merancang sistem informasi penjualan menggunakan metode pengembangan waterfall. melakukan perancangan model data dengan flowchart, model proses dengan UML, perancangan database, perancangan interface dan relasi antar tabel.

Hasil akhirnya merupakan aplikasi penjualan yang diharapkan dapat membantu proses penjualan pada distro Block1277 meliputi pemasukan, pencarian data serta penyajian laporan dengan akurat, relevan dan tepat waktu.

Kata Kunci: Perancangan, sistem informasi, penjualan, *flowchart*, dan *UML*

ABSTRACT

To this day, selling process on distro block1277 shop was still doing manually from recording the data until the presentation of the report. Giving rise to weakness, for example, it is not efficient in data entry, data search, and presentation of sales reports. Other dominant factor is human error in data processing and storage and maintenance of documents in the form of paper.

In this thesis, the researcher tried to analyze the problem issues relating to the existing sales processes and designing sales information systems using waterfall development methods. designing the data model with flowcharts, process models with UML, database design, interface design, and relations between tables.

The end result is a sales application that is expected to help the process of selling on distro block1277 shop includes entry, data search and presentation of reports with accurate, relevant and timely.

Keyword: *Design, information system, sales, flowcharts, and UML*