

**PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN PADA TOKO SERBA ADA  
LEGO GEMBIRO YOGYAKARTA  
BERBASIS DEKSTOP**

**SKRIPSI**



**disusun  
Ardi Harimawa  
09.12.4143**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN PADA TOKO SERBA ADA  
LEGO GEMBIRO YOGYAKARTA  
BERBASIS DEKSTOP**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Ardi Harimawan**

**09.12.4143**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN PADA TOKO SERBA ADA  
LEGO GEMBIRO YOGYAKARTA  
BERBASIS DEKSTOP**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ardi Harimawan**

**09.12.4143**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 13 Februari 2015

**Dosen Pembimbing,**

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

**NIK. 190302107**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN PADA TOKO SERBA ADA  
LEGO GEMBIRO YOGYAKARTA  
BERBASIS DEKSTOP**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ardi Harimawan**  
09.12.4143

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 28 Agustus 2015

**Susunan Dewan Penguji**

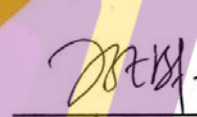
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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



**Sudarmawan, MT**  
NIK. 190302035



**Yuli Astuti, M.kom**  
NIK. 190302146



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 28 Agustus 2015

**KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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 Instansi Pendidikan, 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 dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 15 Agustus 2015



Ardi Harimawan

09.12.4143

## MOTTO

- ❖ **Belajarlah dari kesalahan orang lain. Anda tidak dapat hidup cukup lama untuk melakukan semua kesalahan itu sendiri. -**

*Martin Vanbee*

- ❖ **Terjatuhlah bila harus terjatuh dan bangkitlah kembali jangan pernah sesali. Kalau tidak pernah terjatuh kapan lagi kita akan merasakan betapa indahnya saat mencoba untuk bangkit berdiri - E. S. R**

- ❖ **Jangan pernah melupakan anugrah ALLAH SWT. Setiap pemberianNYA adalah terindah dan teristimewa dan bermakna - Demele**

- ❖ **Bukanlah harta kekayaanlah tetapi ilmu, budi pekerti yang harus ditingalkan sebagai pusaka untuk anak - anak kita agar mereka bermataba. - Nhamied Harimawan**

*"God is Good"*

## PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberi kelancaran pada pembuatan Skripsi dan penelitian ini sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini, dan karyaku ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua Orang tua Ayah dan Ibu yang senantiasa selalu memberikan dukungan do'a, motivasi dan kasih. Untuk ayah "***You're the best dad***" untuk ibu "***Air mata ini untukmu***" doamu mengalir dinadiku.
2. Adik Perempuanku tersayang Lucky Dwi Fitriani yang teramat sangat cerewet, adik laki-laki pendiam Muh.Yogi Septiawan terimakasih dukungan dan do'anya.
3. Bang Tanto SP (Motivator Super Tanto), The Cablo Cs, Unprad Squad, Sorjam Familia, Dancox All Crew (wanita2 tangguh), Oena (mancung) dan semua teman-teman Lempuyangan walaupun kalian gila kalian tetap jadi penyemangatku.
4. Semua pihak yang telah membantu membuat program ini, Diko, Sandex, dan teman-teman terimakasih sekali.
5. My Brother SI-09 : M.Agus Khakim, S.Kom (Progammer keren), Wahyu Tri Haryadi (Barista Kopi Liyud), Sandex (Cliquers Alay), Pato Andreas Andi (Tentara tumbang), Ferri Dwi Laksono, Rudi (Dayak yo'ik), Ridwan , S.Kom (Medan Gila), Pakde, Rosid Junanto (Juragan Kimcil), Oke Rizky (Tasmania Temanggung), dan seluruh keluarga besar SI-09 yang telah membantu menyelesaikan SKRIPSI ini. Thanks For You're Support.
6. Terima kasih untuk keluarga besar Prawiro Kardjono semoga sukses selalu,

Serta seluruh pihak yang telah banyak membantu yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu saya ucapkan banyak terima kasih.

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT. yang telah memberikan begitu banyak rahmat dan karunia sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul “Perancangan Aplikasi Penjualan Pada Toko Serba Ada Lego Gembira Berbasis Dekstop” dengan baik walaupun disadari banyak sekali kekurangan yang itu semua tidak lepas karena keterbatasan penulis.

Laporan skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan program studi Strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Jurusan Sistem Informasi..

Dalam penulisan laporan Skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM S.Kom selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM”.
3. Dosen Pembimbing Skripsi Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng. yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan waktu selama penyusunan laporan skripsi hingga selesai.
4. Bapak Ibu Dosen dan seluruh Staf serta Pegawai STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bantuan yang bermanfaat.



5. Bapak Prawiro Kardjono dan Ibu Tutik selaku pemilik Toko Lego Gembro yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

6. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaan pada laporan selanjutnya.

Penulis juga memohon maaf kepada semua pihak jika dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan Laporan Skripsi ini terdapat kesalahan atau hal yang kurang berkenan.

Akhirnya, penulis berharap semoga Laporan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

*Wassalamualaikum Wr.Wb.*

Yogyakarta, 15 Agustus 2015

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN .....	iv
LEMBAR PENGESAHAN .....	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6.2 Metode Perancangan Sistem .....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>8</b>
2.1 Konsep Dasar Sistem .....	8
2.1.1 Pengertian Sistem.....	8
2.1.2 Karakteristik Sistem.....	9
2.2 Konsep Dasar Informasi.....	11
2.2.1 Pengertian Informasi.....	11
2.2.2 Kualitas Informasi.....	12
2.3 Konsep Sistem Informasi .....	13

2.3.1 Pengertian Sistem Informasi .....	13
2.3.2 Komponen Sistem Informasi .....	14
2.4 Konsep Sistem Informasi Penjualan .....	16
2.4.1 Pengertian Penjualan.....	16
2.4.2 Pengertian Sistem Informasi Penjualan .....	16
2.5 Analisis SWOT .....	17
2.6 Konsep Pemodelan Sistem.....	18
2.6.1 Flowchart .....	18
2.6.2 Data Flow Diagram (DFD) .....	19
2.7 Konsep Dasar Basis Data.....	21
2.7.1 Definisi Basis Data .....	21
2.7.2 Teknik Perancangan Basis Data.....	22
2.7.2.1 Normalisasi.....	22
2.8 Perangkat Lunak yang Digunakan.....	24
2.8.1 Visual Basic 6.0.....	24
2.8.2 Bagian-Bagian Visual Basic 6.0.....	25
2.8.3 Microsoft SQL Server 2000.....	27
2.8.3.1 Layanan Microsoft SQL Server 2000.....	28
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>30</b>
3.1 Identifikasi Masalah .....	30
3.2 Analisis Kelemahan Sistem .....	31
3.2.1 Kekuatan (Strenghts).....	31
3.2.2 Kelemahan (Weakness).....	32
3.2.3 Kesempatan (Opportunity).....	32
3.2.4 Ancaman (Threats).....	33
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem .....	33
3.3.1 Analisis Kebutuhan Informasi .....	33
3.3.2 Analisis Kebutuhan Tekhnologi.....	34
3.3.2.1 Kebutuhan Fungsional.....	34
3.3.2.2 Kebutuhan Non Fungsional .....	35
3.4 Analisis Studi Kelayakan .....	38

3.5 Analisis Biaya Dan Manfaat .....	41
3.6 Perancangan Sistem .....	47
3.6.1 Sistem Flowchart yang Diusulkan .....	47
3.6.2 Diagram Arus Yang Diusulkan.....	48
3.6.2.1 Diagram Konteks.....	49
3.6.2.2 Data Flow Diagram .....	49
3.7 Perancangan Database.....	51
3.7.1 Normalisasi .....	51
3.7.1.1 Normalisasi Bentuk Pertama .....	51
3.7.1.2 Normalisasi Bentuk Kedua ( 2NF ).....	52
3.7.1.3 Normalisasi Bentuk Ketiga ( 3NF ) .....	53
3.7.2 Hubungan Antar Tabel.....	54
3.7.3 Rancangan Tabel.....	54
3.7.4 Rancangan Interface.....	60
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>67</b>
4.1 Rencana Kegiatan Implementasi.....	67
4.2 Kegiatan Implementasi.....	67
4.2.1 Pemrograman Dan Pengetesan Program.....	67
4.2.2 Instalasi Program.....	74
4.2.3 Pengetesan Program Dan Sistem .....	75
4.2.4 Konversi Sistem .....	82
4.2.5 Pemeliharaan Sistem .....	83
4.3 Tindak Lanjut Implementasi .....	83
4.4 Manual Program.....	84
4.5 Pembahasan.....	103
4.5.1 Pembahasan Listing Program.....	103
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>104</b>
5.1 Kesimpulan .....	104
5.2 Saran.....	105
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>106</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1</b> Spesifikasi <i>Hardware</i> yang digunakan .....	36
<b>Tabel 3.2</b> Rincian Biaya <i>Software</i> yang Dibutuhkan .....	37
<b>Tabel 3.3</b> Rincian Biaya dan Manfaat .....	43
<b>Tabel 3.4</b> Metode Biaya dan Manfaat .....	47
<b>Tabel 3.5</b> Tabel Karyawan .....	55
<b>Tabel 3.6</b> Tabel Suplier .....	55
<b>Tabel 3.7</b> Tabel Reseler .....	56
<b>Tabel 3.8</b> Tabel Barang .....	56
<b>Tabel 3.9</b> Tabel Beli .....	57
<b>Tabel 3.10</b> Tabel Detail Beli .....	57
<b>Tabel 3.11</b> Tabel Penjualan .....	58
<b>Tabel 3.12</b> Tabel Detail Jual .....	58
<b>Tabel 3.13</b> Tabel Retur .....	59
<b>Tabel 3.14</b> Tabel Retur Detail .....	59
<b>Tabel 3.15</b> Tabel Black Box System .....	79

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Simbol-simbol Flowchart .....	19
<b>Gambar 2.2</b> Simbol DFD.....	21
<b>Gambar 2.3</b> Tampilan IDE Microsoft Visual Basic 6.0 .....	26
<b>Gambar 3.1</b> Flowchart System yang diusulkan.....	48
<b>Gambar 3.2</b> Diagram Konteks.....	49
<b>Gambar 3.3</b> DFD .....	50
<b>Gambar 3.4</b> Normalisasi Bentuk Pertama .....	52
<b>Gambar 3.5</b> Normalisasi Bentuk Kedua.....	52
<b>Gambar 3.6</b> Normalisasi Bentuk Ketiga.....	53
<b>Gambar 3.7</b> Hubungan Antar Tabel .....	54
<b>Gambar 3.8</b> Menu Tampilan Login.....	59
<b>Gambar 3.9</b> Menu Tampilan Awal.....	60
<b>Gambar 3.10</b> Form Data Karyawan.....	60
<b>Gambar 3.11</b> Form Data Barang .....	61
<b>Gambar 3.12</b> Form Pembelian.....	61
<b>Gambar 3.13</b> Form Penjualan.....	62
<b>Gambar 3.14</b> Form Retur Barang.....	62
<b>Gambar 3.15</b> Form Kategori.....	63
<b>Gambar 3.16</b> Laporan Karyawan.....	63
<b>Gambar 3.17</b> Laporan Barang .....	64
<b>Gambar 3.18</b> Laporan Pembelian.....	64
<b>Gambar 3.19</b> Laporan Penjualan .....	65
<b>Gambar 3.20</b> Laporan Retur.....	65
<b>Gambar 3.21</b> Laporan Kategori.....	66
<b>Gambar 4.1</b> Jendela Pembuatan Database.....	69
<b>Gambar 3.2</b> Pembuatan Database.....	70
<b>Gambar 4.3</b> Pembuatan Tabel .....	70
<b>Gambar 4.4</b> Gambar Tabel Database.....	71
<b>Gambar 4.5</b> Pembuatan Project Baru .....	72
<b>Gambar 4.6</b> Pembuatan Form.....	72

<b>Gambar 4.7</b> Pembuatan atau Proses Koding Form Barang .....	73
<b>Gambar 4.8</b> Pembuatan atau Proses Koding Form Penjualan .....	74
<b>Gambar 4.9</b> Kesalahan Penulisan Koding .....	75
<b>Gambar 4.10</b> Kesalahan Proses Program .....	76
<b>Gambar 4.11</b> Kesalahan Logika .....	76
<b>Gambar 4.12</b> Hasil White Box System.....	77
<b>Gambar 4.13</b> Data Berhasil Disimpan.....	78
<b>Gambar 4.14</b> Form Login .....	84
<b>Gambar 4.15</b> Kesalahan Id atau Password .....	85
<b>Gambar 4.16</b> Menu Utama .....	86
<b>Gambar 4.17</b> Form Karyawan .....	87
<b>Gambar 4.18</b> Form Suplier .....	88
<b>Gambar 4.19</b> Form Kategori.....	90
<b>Gambar 4.20</b> Form Data Barang .....	90
<b>Gambar 4.21</b> Form Data Pembelian .....	92
<b>Gambar 4.22</b> Form Transaksi Penjualan .....	93
<b>Gambar 4.23</b> Form Transaksi Retur .....	94
<b>Gambar 4.24</b> Form Karyawan .....	95
<b>Gambar 4.25</b> Laporan Data Karyawan.....	95
<b>Gambar 4.26</b> Form Laporan Suplier.....	96
<b>Gambar 4.27</b> Form Laporan Kategori .....	97
<b>Gambar 4.28</b> Form Filter Laporan Barang .....	98
<b>Gambar 4.29</b> Laporan Data Barang.....	100
<b>Gambar 4.30</b> Form Filter Laporan Pembelian.....	99
<b>Gambar 4.31</b> Laporan Data Pembelian .....	100
<b>Gambar 4.32</b> Filter Laporan Data Penjualan.....	101
<b>Gambar 4.33</b> Laporan Data Penjualan.....	101
<b>Gambar 4.34</b> Filter Laporan Data Retur .....	102
<b>Gambar 4.35</b> Laporan Data Retur.....	103

## INTISARI

Toko Lego Gembiro adalah toko serba ada yang menjual berbagai macam barang kebutuhan pokok. Sembako, kebutuhan rumah tangga, peralatan rumah tangga dan juga barang-barang yang tidak ada di toko lainnya. Pada perkembangannya toko ini masih menggunakan sistem pembayaran secara konvensional dengan hanya menggunakan alat tulis, kalkulator dan nota kertas untuk transaksi. Begitu juga dengan pembuatan laporannya sehingga masih sering terjadi kesalahan.

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk membuat sebuah aplikasi yang dapat mempermudah proses penjualan dan pemesanan pada toko Lego Gembiro. Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat mempermudah kinerja admin dalam proses transaksi penjualan dan pemesanan.

Melihat permasalahan yang ada, penulis mencoba memberikan solusi untuk sistem informasi penjualan yang terkomputerisasi, dengan tujuan agar pelayanan terhadap pelanggan lebih optimal dan data dapat tersimpan dalam waktu lebih lama sehingga mempermudah pihak yang membutuhkan informasi kapanpun data tersebut dibutuhkan. Adapun software/tools yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah Visual Basic 6.0 dan SQL server 2000 untuk sistem databasenya.

**Kata Kunci** : Sistem Informasi, Penjualan, Pemesanan



## **ABSTRACT**

*Lego Gembiro store is a department store that sells a wide range of essential goods. Food, household goods, household appliances and goods that do not exist in other stores. In the development of this shop is still using conventional payment system using only stationery , calculators and note paper for the transaction . So is the making of the report so that errors are still common .*

*The purpose of this study was to create an application that can simplify the process of selling and booking at Lego Gembiro store . With this system is expected to facilitate the performance of admin in the process sales transactions and reservations .*

*Seeing the problems, the author tries to provide a solution for computerized information systems sales , with the aim that customer service is more optimal and data can be stored in a longer time making it easier for those who need the information whenever the data is needed . The software / tools that are used in the manufacture of this system is the Visual Basic 6.0 and SQL Server 2000 for the database system .*

**Keywords :** *Information Systems , Sales , Ordering*