

SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEMBAKO

DI TOKO BAMBANG NGUPIT

Skripsi

Untuk memenuhi sebagai persyaratan

untuk mencapai derajat Sarjana S-1

Program Studi Teknik Informatika



Oleh

MUHAMMAD SAHID

1271101341

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

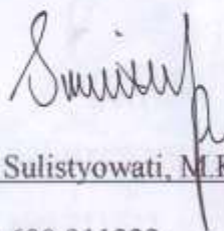
UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN

2018

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk di pertahankan di hadapan Sidang
Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Widya Dharma Klaten

Telah disetujui Oleh
Pembimbing Utama

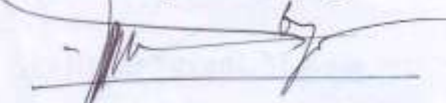


Istri Sulistyowati, M.Kom

NIK.690 911322

Tanggal 20-03-2018

Pembimbing Pendamping



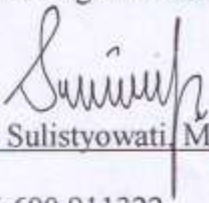
Fajar Budi Hartono, M.Eng

NIK.690 909 299

Tanggal 20-03-2018

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Istri Sulistyowati, M.Kom

NIK.690 911322

Tanggal 20-03-2018

HALAMAN PENGESAHAN

Diterima dan disetujui oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Widya Dharma Klaten

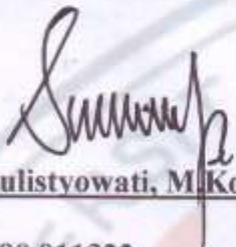
Hari : Rabu

Tanggal : 21 Februari 2018

Tempat : Universitas Widya Dharma Klaten

Susunan Dewan Penguji:

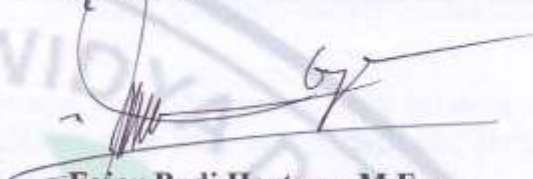
Ketua



Istri Sulistyowati, M.Kom

NIK.690 911322

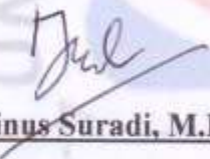
Sekretaris



Fajar Budi Hartono, M.Eng

NIK.690 909 299

Penguji I



Agustinus Suradi, M.Kom

NIK.690 914 344

Penguji II



Hendro Joko Prasetyo, M.Kom

NIK.690 903 276

Tugas Akhir ini telah di terima dan di serahkan untuk salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana oleh:

Dekan Fakultas Ilmu Komputer



Dr. Th. Krisyanti N, M.Si

NIP. 19590929 198803 2 005

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada :

- 1. Ibu dan bapak yang aku hormati**
- 2. Adikku Tersayang**
- 3. Teman Senasib dan Seperjuangan**

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur alhamdulillah kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat, Hidayah dan Inayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Dengan selesainya penyusunan skripsi ini tentu dengan bantuan, nasehat, saran dan bimbingan serta petunjuk dari semua pihak. Untuk itu pada kesempatan ini saya mengucapkan rasa terima kasih yang tulus kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. DR. H. Triyono, M.Pd Rektor Universitas Widya Dharma Klaten
2. Ibu DR. Th. Kriswianti. N, M.Si Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Widya Dharma Klaten.
3. Ibu Istri Sulistyowati, M.Kom Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Widya Dharma Klaten. Sekaligus Dosen Pembimbing Utama, yang telah berkenan dan rela mengorbankan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan petunjuk dan bimbingan, sehingga penelitian skripsi ini dapat berhasil dengan lancar.
4. Bapak Fajar Budi Hartono, M.Eng, selaku Dosen Pembimbing Pendamping, yang telah rela mencurahkan perhatian dan bimbingan, sehingga penelitian skripsi ini dapat berhasil dengan lancar.

Akhirnya ucapan terima kasih disampaikan kepada semua pihak, yang telah berkenan memberikan bantuan moril maupun materiil, sehingga dapat memperlancar penelitian skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan dan pahala yang setimpal sesuai dengan jasa dan bantuan yang telah di berikan, demi terwujudnya penelitian skripsi ini.

Meskipun waktu, tenaga, dan pikiran telah dicurahkan, namun perlu disadari bahwa dalam penelitian skripsi ini masih kurang sempurna dan masih banyak kelemahannya, oleh sebab itu peneliti menerima saran dan keritik yang bersifat membangun dari semua pihak demi lebih sempurnanya penyusunan skripsi ini.

Klaten, Februari 2018

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A Latar belakang	1
1 Alasan Penulisan Judul	2
2 Rumusan Masalah	2
3 Batasan Masalah	3
4 Keaslian Penelitian	3
5 Manfaat Penelitian	3
B Tujuan Penelitian	4
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	5
A Tinjauan Pustaka	5
1 TOKO BAMBANG	5
B Landasan Teori	5
1 Konsep Sistem Informasi	6
2 Basis Data	10

	3	Desain Sistem	12
	4	Perancangan Database	15
	5	Microsoft Visual Fox Pro9.0.....	20
	6	Metode Pengembagn Sistem	23
BAB III.		METODOLOGI PENELITIAN	24
	A	Bahan dan Materi	24
	B	Alat dan Peneiltian	24
		1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	24
		2 Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	25
	C	Jalanya Peneiltian	26
		1 Metode Pengumpulan Data	26
		2 Rancangan Desain Sistem	27
		3 Perancangan Database	31
		a Perancangan Database Konseptual	31
		b Perancangan Database Logik	35
		c Perancangan Database Fisik	40
BAB IV.		HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	55
	A	Hasil Penelitian	55
	B	Pembahasan	75
BAB V.		KESIMPULAN DAN SARAN	76
	A	Kesimpulan	76
	B	Saran	76

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Relasi Satu ke Satu	19
Gambar 2.2 Relasi Satu ke Banyak	19
Gambar 2.3 Relasi Banyak ke Satu	19
Gambar 2.4 Relasi Banyak ke Banyak	20
Gambar 2.5 Tampilan Project Manajer.....	20
Gambar 2.6 Tampilan Form Desain	21
Gambar 2.7 Tampilan Windows Properties	21
Gambar 2.8 Tampilan Form Control	22
Gambar 2.9 Tampilan Jendela Database Design	22
Gambar 2.10 Model Waterfall	23
Gambar 3.1 Diagram Konteks	27
Gambar 3.2 DFD Level 1 Sistem Informasi Penilaian	28
Gambar 3.3 DFD Level 2 Proses 1	29
Gambar 3.4 DFD Level 2 Proses 2	30
Gambar 3.5 DFD Level 2 Proses 3	31
Gambar 3.6 Bentuk Entitas Awal	32
Gambar 3.7 Bentuk Normal Pertama	32
Gambar 3.8 Bentuk Normal Kedua	33
Gambar 3.9 Bentuk Normal Ketiga	34
Gambar 3.10 ER-Diagram	35
Gambar 3.11 Relasi Antar Tabel	41
Gambar 3.12 Integritas Referensial.....	41
Gambar 3.13 Desain Form Login	43
Gambar 3.14 Desain Menu Utama	43

Gambar 3.15 Desain Form barang	44
Gambar 3.16 Desain Form Supplier	45
Gambar 3.17 Desain Form Pembelian	46
Gambar 3.18 Desain Form Retur Pembelian	46
Gambar 3.19 Desain Form penjualan	47
Gambar 3.20 Desain Form User	47
Gambar 3.21 Desain Form Bantuan	48
Gambar 3.22 Desain Form Sistem	48
Gambar 3.23 Desain Form Keluar	49
Gambar 3.24 Desain Laporan Stok barang	50
Gambar 3.25 Desain Laporan Supplier	50
Gambar 3.26 Desain Laporan Pembelian	51
Gambar 3.27 Desain Retur Pembelian	52
Gambar 3.28 Desain Laporan penjualan	53
Gambar 3.29 Desain Laporan Pendapatan	54
Gambar 3.30 Desain Laporan Produk Terlaris	54
Gambar 4.0 Form Login	55
Gambar 4.1 Menu Utama	56
Gambar 4.2 Lupa Password	56
Gambar 4.3 Form Barang	58
Gambar 4.4 Form Supplier	59
Gambar 4.5 Form Pembelian	61
Gambar 4.6 Form Retur Pembelian	63
Gambar 4.7 Form Penjualan	65
Gambar 4.8 Form User	67
Gambar 4.9 Laporan Stok Barang	68

Gambar 4.10 Laporan Supplier.....	68
Gambar 4.11 form Laporan Pembelian	69
Gambar 4.12 Laporan Pembelian	69
Gambar 4.13 Form Laporan Retur Pembelian	70
Gambar 4.14 Laporan Retur Pembelian	70
Gambar 4.15 form Laporan Penjualan	71
Gambar 4.16 Laporan Penjualan	72
Gambar 4.17 form Laporan pendapatan	73
Gambar 4.18 Laporan pendapatan	73
Gambar 4.19 form Laporan Produk Terlaris	74
Gambar 4.20 Laporan Produk Terlaris	74

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Barang	11
Tabel 2.2 Simbol-simbol Pada DFD	13
Tabel 2.3 Simbol-simbol Pada DFD	14
Tabel 2.4 Simbol-simbol Pada ERD	18
Tabel 3.1 Rancangan Tabel Barang	36
Tabel 3.2 Struktur Tabel Pembelian	36
Tabel 3.3 Rancangan Tabel Penjualan	37
Tabel 3.4 Rancangan Tabel Supplier	37
Tabel 3.5 Rancangan Tabel Detail Beli	38
Tabel 3.6 Tabel Retur Beli	38
Tabel 3.7 Rancangan Tabel Detail Penjualan	39
Tabel 3.8 Tabel Detail Retur Beli	39
Tabel 3.9 Rancangan Tabel Login	40

ABSTRAK

Toko Bambang adalah toko yang menjual kebutuhan hidup sehari-hari. Pengolahan data dengan cara manual tentunya akan menimbulkan permasalahan seperti tidak ada catatan tentang barang yang di jual, tidak diketahui keuntungan atau kerugian yang di peroleh.

Tujuan peneliti ini adalah merancang komputerisasi pengelolaan data sehingga memperoleh informasi dengan cepat dan akurat pada Toko Bambang.

Metode penelitian yang di gunakan adalah observasi dan wawancara. Bahan dan materi penelitian adalah berupa informasi stok barang dan penjualan barang.

Desain aplikasi dan database disusun menggunakan Microsoft Visual Foxpro 9.0. Hasil penelitian berupa aplikasi pengelolaan data di Toko Bambang.

Dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah dan membantu dalam meningkatkan kinerja dalam pengelolaan data sehingga memperoleh informasi akurat. Laporan dapat di sajikan dengan mudah.

Kata Kunci : Toko Bambang, Stok Barang, Microsoft Visual Foxpro 9.0.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring perkembangan teknologi, perkembangan komputer semakin maju dan penggunaan komputer sebagai alat bantu dalam menyelesaikan pekerjaan di bidang teknologi informasi semakin berkembang disegala bidang termasuk pada ekonomi.

Pada bidang ekonomi membutuhkan suatu sistem untuk mengumpulkan, mengelola, menyimpan, melihat kembali dan menyalurkan informasi. komputer merupakan suatu sarana yang dapat membantu memperlancar dan mempercepat kegiatan tersebut. Sistem informasi berbasis komputer akan menghasilkan sesuatu yang bernilai lebih dibandingkan sistem yang diolah secara manual. Hal ini terlihat pada suatu organisasi yang memiliki jumlah data yang banyak dan memerlukan penanganan khusus serta waktu yang terbatas. Salah satu diantaranya yaitu TOKO BAMBANG.

TOKO BAMBANG menjual berbagai keperluan hidup sehari-hari seperti sikat gigi, pasta gigi, sabun, coca-cola, rokok, yakult, dll. Dalam perharinya dapat melakukan 100 transaksi yaitu sekitar 40 pelanggan.

Memperhatikan data yang dimiliki di TOKO BAMBANG pengolahan data dengan cara manual tentunya akan menimbulkan permasalahan seperti tidak ada catatan tentang barang yang di jual, tidak diketahui keuntungan atau kerugian yang di peroleh.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dari itu peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang pembuatan sistem informasi penjualan. Dengan adanya sistem ini dapat mempermudah dan membantu dalam meningkatkan kinerja dalam pengelolaan data sehingga memperoleh informasi dengan cepat dan akurat. Untuk itu dalam skripsi ini peneliti mengambil judul **“SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEMBAKO DI TOKO BAMBANG ngupit”**.

1. Alasan Pemilihan Judul

Dalam penelitian ini peneliti mengambil judul **“ Sistem Informasi TOKO BAMBANG ngupit”** dengan alasan sebagai berikut :

- a. Belum terdapat sistem informasi di **TOKO BAMBANG ngupit**.
- b. Sistem Informasi yang akan dibangun ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi pemilik **TOKO BAMBANG** dalam meningkatkan pengelolaannya.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana membuat suatu aplikasi Sistem Informasi **TOKO BAMBANG** yang dapat mempermudah pemilik dalam pengolahan data dan penyampaian informasi secara cepat dan akurat ?

3. Batasan Masalah

Agar tidak keluar dari permasalahan maka, peneliti perlu membatasi permasalahan ini hanya pada:

- a. Data master terdiri dari data barang.
- b. Data transaksi.
- c. *User* yaitu pemilik toko
 - 1) *Output* dari sistem :
 - a) Jumlah stok barang yang ada di toko.
 - b) Akurasi data penjualan.
 - c) Laporan yang dihasilkan berupa laporan data barang, laporan pembelian barang, laporan data penjualan dan nota.

4. Keaslian Penelitian

Belum ada penelitian yang serupa tentang Sistem Informasi **TOKO BAMBANG** yang dibuat dengan menggunakan Microsoft Visual Foxpro 9.0. Penelitian serupa tentang Sistem Informasi **TOKO BAMBANG**

Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu obyek penelitian di **TOKO BAMBANG** dan sistem informasi yang akan peneliti buat *Single User* menggunakan Microsoft Visual Basic 9.0 dan SQL Server 2000 dengan pembahasan data barang, data transaksi penjualan.

5. Manfaat Penelitian

Peneliti mengharapkan agar dalam penelitian ini dapat memberikan manfaat. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- a. Bagi peneliti
 - 1) Dapat mengaplikasikan ilmu yang didapat di bangku kuliah.
 - 2) Mengembangkan kemampuan, pengetahuan dan wawasan penulis dalam bidang teknologi informasi.
 - 3) Penulis mampu mencari, mengetahui, menganalisis dan mendata kedalam bentuk laporan yang tersusun baik dan sistematis.
- b. Bagi Universitas Widya Dharma
 - 1) Untuk menjadikan mahasiswa yang intelektual sehingga menjadikan sumber daya yang bermutu dan bermanfaat.
 - 2) Digunakan sebagai bahan evaluasi dalam sistem pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikannya.
- c. **TOKO BAMBANG**
 - 1) Memberikan kemudahan dalam pengolahan dan pelaporan transaksi di **TOKO BAMBANG**
 - 2) Peningkatan pengelolaan informasi **TOKO BAMBANG** secara cepat, tepat dan akurat.

B. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk membuat sebuah program aplikasi Sistem Informasi **TOKO BAMBANG** yang memudahkan pemilik toko dalam mengelola data dan pembuatan laporan menjadi lebih cepat dan akurat.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari beberapa uraian tentang penelitian yang dibahas di bab sebelumnya, maka selanjutnya peneliti akan menyampaikan kesimpulan dan saran yang dapat digunakan sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk perkembangan dan menyempurnakan pengelolaan data pada Toko Bambang agar lebih sempurna dan lebih baik.

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan bab-bab sebelumnya didapatkan kesimpulan bahwa dengan aplikasi dapat mempermudah dan membantu dalam meningkatkan kinerja dalam pengelolaan data sehingga memperoleh informasi akurat di Toko Bambang. Tidak perlu menghitung stok barang setiap ada penjualan karena saat melakukan pembelian, retur pembelian dan penjualan akan secara otomatis bertambah atau berkurang. Laporan-laporan seperti stok barang, supplier, pembelian, retur pembelian, penjualan, pendapatan dan produk terlaris bisa dicetak dengan printer.

B. Saran

Saran-saran yang peneliti sampaikan untuk pengembangan aplikasi pada masa mendatang adalah agar aplikasi mendatang berbasis web, supaya barang bisa dilihat oleh orang sehingga berminat untuk membeli.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Bahra Bin Ladjamudin. 2005. "*Analisis dan Desain Sistem Informasi*". Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Fathansyah,1999,*Basis Data*,Informatika,Bandung.
- Hariyanto, Bambang. 2008. "*Dasar Informatika dan Ilmu Komputer*". Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Jogiyanto. 1999. "*Analisis dan Desain Sistem Informasi*".Andi Offset , Jogjakarta.
- Jonker Jan dkk, 2011. "*Metodologi Penelitian*".Salemba Empat,Jakarta.
- Kadir,A,2005."*Pengenalan Teknoligi Informasi*".Andi Offset,Yogyakarta.
- Kristanto,Andri.2008."*Perancangan Sistem Informasi Dan Aplikasinya*".GavaMedia,Yogyakarta.
- Martia,I,2001. "*Visual Foxpro 6.0*".Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Melwin Syafrizal Daulay. 2007. "*Mengenal Hardware-Software & Pengelolaan Instalasi Komputer*". Andi Offset, Yogyakarta.
- Pohan, Husni Iskandar. 2005. "*Pengantar Perancangan Sistem*". Erlangga, Jakarta.
- Santoso,Budi.2004. "*Panduan Lengkap Pemrograman Visual FoxPro*".Andi,Yogyakarta.
- Wahyudi,B,2008."*Konsep Sistem Informasii*".Andi Offset,Yogyakarta.