

ABSTRAK

"Aplikasi Warung Kejujuran dan Koperasi Kecil" ini dibuat untuk dapat menangani kegiatan warung dan koperasi yang memiliki konsep self service. Disini murid-murid dituntut untuk dapat membeli barang dan menabung tanpa adanya kasir atau orang yang melayani kegiatan warung dan koperasi. Tujuan dari aplikasi ini adalah untuk menanamkan nilai-nilai kejujuran dan disiplin kepada murid. Serta untuk memperkenalkan komputer kepada murid dan membantu murid untuk dapat mengoperasikan komputer sejak dini. Segala kegiatan di atas tidak luput dari pengawasan penjaga atau yang disebut "Admin" dalam program ini untuk menjaga agar aplikasi dapat berjalan dengan lancar sehingga tujuan dari pembuatan aplikasi ini dapat tercapai.

Keyword : Warung Kejujuran dan Koperasi Kecil.

ABSTRACT

" Aplikasi Warung Kejujuran dan Koperasi Kecil " is to be created to handle the activities of cooperatives and small shop that has a concept of self service. Here, students are required to be able to buy goods and save money without the cashier or the person who serves the small shop and cooperatives. The goal of this application is to inculcate values of honesty and discipline to students. And to introduce computers to students and help students to be able to operate the computer since early. All the above activities do not escape from the supervision of the guards or the "Admin" in the program to ensure that applications can run smoothly so that the goal of making this application can be achieved.

Keyword : Warung Kejujuran dan Koperasi Kecil.

DAFTAR ISI

PRAKATA.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR ISTILAH	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Ruang Lingkup Kajian.....	3
1.5 Sistematika Penyajian	4
BAB II KAJIAN TEORI	5
II.1 Basis Data	6
II.2 ERD (Entity Relationship Diagram)	9
II.3 DFD (Data Flow Diagram)	11
II.4 C#	11
II.5 Kamus Data.....	12
II.6 Spesifikasi Proses	13
II.7 FLOWCHART	14
II.8 CMS.....	15
II.9 Koperasi	16
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	18
III.1 Proses Bisnis	18
III.1.1 Proses Bisnis Warung	18
III.1.2 Proses Bisnis Koperasi	18
III.2 ERD(Entity Relationship Database)	20
III.3 Relational Database.....	20
III.4 DFD.....	25
III.5 Kamus Data	29
III.6 Spesifikasi Proses	32
III.7 Desain Antarmuka	37

BAB IV HASIL PENELITIAN	44
BAB V EVALUASI	56
BAB VI PENUTUP	67
DAFTAR PUSTAKA	x

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Data Murid	6
Gambar II.2 Atribut.....	7
Gambar II.3 Relasi.....	7
Gambar II.4 Satu Ke Satu (one to one).....	8
Gambar II.5 Satu Ke Banyak (one to many).....	8
Gambar II.6 Banyak ke banyak (many to many)	9
Gambar II.7 External Entity.....	10
Gambar II.8 Data Flow (Arus Data).....	10
Gambar II.9 Process.....	11
Gambar II.10 Data Storage.....	11
Gambar II.11 Flowchart Proses.....	14
Gambar II.12 Flowchart Decision.....	14
Gambar II.13 Flowchart Paper Tape.....	14
Gambar II.14 Flowchart Manual Operation.....	14
Gambar III.1 Flowchart Admin dan Murid.....	19
Gambar III.2 Relationship Database	20
Gambar III.3 DFD Level 0	25
Gambar III.4 DFD Level 1	26
Gambar III.5 DFD Level 1	26
Gambar III.6 DFD Level 2 Proses 1	27
Gambar III.7 DFD Level 2 Proses 2	28
Gambar III.8 DFD Level 2 Proses 3	28
Gambar III.9 DFD Level 2 Proses 4	29
Gambar III.10 Antarmuka Login	37
Gambar III.11 Antarmuka Main Menu	38
Gambar III.12 Antarmuka Input Data	38
Gambar III.13 Antarmuka Ubah Data.....	39
Gambar III.14 Antarmuka Hapus Data Murid.....	39
Gambar III.15 Antarmuka Input Dara	40
Gambar III.16 Antarmuka Ubah Data.....	40

Gambar III.17 Antarmuka Hapus Data Barang.....	41
Gambar III.18 Antarmuka Login Murid	41
Gambar III.19 Antarmuka Pembelian Detail.....	42
Gambar III.20 Antarmuka Pembelian Master	42
Gambar III.21 Antarmuka Edit Penjualan	43
Gambar III.22 Form Tabungan.....	43
Gambar IV.1 Form Login Admin.....	44
Gambar IV.2 Form Main Menu.....	44
Gambar IV.3 Form Submenu Warung.....	45
Gambar IV.4 Form Data Murid.....	45
Gambar IV.5 Form Tambah Data Murid.....	46
Gambar IV.6 Form Update Data Murid	46
Gambar IV.7 Form Delete Data Murid.....	47
Gambar IV.8 Form Tambah Data Barang	47
Gambar IV.9 Form Ubah Data Barang.....	48
Gambar IV.10 Form Hapus Data Barang	49
Gambar IV.11 Form Tambah Data Barang CMS.....	49
Gambar IV.12 Form Hapus Data Barang CMS	50
Gambar IV.13 Form Menu Koperasi	50
Gambar IV.14 Form Ubah Data Koperasi	51
Gambar IV.15 Form Hapus Data Barang	51
Gambar IV.16 Form Menu Penjualan.....	52
Gambar IV.17 Form Login Siswa	52
Gambar IV.18 Form Menu Siswa.....	53
Gambar IV.19 Form Warung Murid.....	54
Gambar IV.20 Form Koperasi Murid	54
Gambar V.1 Testing Tambah Data Murid.....	58
Gambar V.2 Testing Update Data Murid(1).....	58
Gambar V.3 Testing Update Data Murid(2).....	59

Gambar V.6 Testing Ubah Data Koperasi.....	61
Gambar V.7 Testing Hapus Data Koperasi	62
Gambar V.8 Testing Hapus Penjualan Master	63
Gambar V.9 Testing Hapus Penjualan Detail.....	64
Gambar V.10 Testing Koperasi Murid(1).....	65
Gambar V.11 Testing Koperasi Murid(2).....	66

DAFTAR TABEL

Table III.1 Data Murid	20
Table III.2 Penjualan.....	21
Table III.3 Penjualan Detail.....	22
Table III.4 Stok Barang	23
Table III.5 Admin.....	25
Table III.6 Murid.....	29
Table III.7 Stok Barang	30
Table III.8 Penjualan.....	31
Table III.9 Koperasi.....	31
Table III.11 Data Murid	32
Table III.12 Edit Data Murid	32
Table III.13 Hapus Data Murid.....	33
Table III.14 Tambah Data Barang.....	33
Table III.15 Edit Data Barang.....	34
Table III.16 Hapus Data Barang.....	34
Table III.17 Login Murid	35
Table III.18 Data Pembelian.....	35
Table III.19 Login	36
Table III.20 Tambah Tabungan.....	36
Table III.21 Tarik Tabungan.....	37
Table V.1 Testing Tambah Data Murid	57
Table V.2 Testing Update Data Murid.....	59
Table V.3 Testing Ubah Data Koperasi.....	61
Table V.4 Testing Hapus Penjualan Master.....	62
Table V.5 Testing Hapus Penjualan Detail.....	63
Table V.6 Testing Koperasi Murid.....	64

DAFTAR ISTILAH

- Preschool : Taman Kanak-Kanak.
- Instal : Menerapkan program.
- Stand Alone : berdiri sendiri.
- Relevan : Sesuai dengan data yang ada.
- Data Redundancy : Pengefesiensian data atau pengulangan data.
- Software : Perangkat Lunak.
- Hardware : Perangkat Keras.
- Self Service : Pelayanan sendiri.
- Elips : Bulatan lonjong.
- Reward : Penghargaan.
- Validasi : Benar atau tidaknya suatu data.