

ABSTRAK

Toko Kids Station adalah toko mainan yang terletak di kota Sukabumi, Jawa Barat. Toko ini menjual mainan dari mainan bayi hingga mainan remote control. Toko ini mulai berkembang dan membutuhkan sistem baru untuk membantu memudahkan transaksi yang ada. Dalam pelaksanaan transaksi, toko ini masih menggunakan cara manual, baik saat penjualan ataupun pembelian barang. Stok barang yang ada dalam gudang pun tidak dicatat dan pembelian barang dilakukan setiap minggunya tanpa melihat stok barang sudah habis atau masih banyak. Barang yang sama dapat menumpuk di gudang meskipun barang tidak terjual banyak ataupun tidak laku, sehingga stok barang yang sebelumnya tidak bisa keluar dan barang yang lebih banyak dicari orang menjadi tidak bisa distok. Penentuan harga barang pun dilakukan tanpa acuan yang pasti, kasir hanya menambahkan beberapa ribu atau puluhan ribu kepada harga beli barang sebagai harga jual tanpa melihat biaya tambahan seperti biaya kirim atau transportasi pengambilan barang. Hal ini tentu membuat pencatatan transaksi dan penentuan harga menjadi tidak optimal dan banyak terjadi *human error*. Aplikasi ini dibuat untuk membantu mengatur penjualan dan pembelian barang, mencatat stok barang, dan menentukan harga jual barang dengan menggunakan metode penentuan harga *Cost Plus*. Aplikasi ini juga memiliki fitur untuk menampilkan laporan-laporan yang memudahkan pengguna untuk mengevaluasi usahanya.

Kata kunci : aplikasi, *Cost Plus* , pembelian, penjualan

ABSTRACT

Kids Station is a toy store located in Sukabumi, West Java. This store sells toys from baby toys to remote control. This store began to progress and require new systems to help facilitate the transactions. In the implementation of the transaction, the store is still using the manual method, either when selling or buying items. Stocks held in warehouses was not recorded and the purchase of goods is done every week without seeing stocks have run out or are still many. The same items can pile up in the warehouse even though the goods are not sold or not sold much, so the stock of previous goods could not get out and goods that are more sought cannot be stocked. Pricing of goods was carried out without a definite reference, cashier simply add a few thousands or tens of thousands from the purchase price of the goods as the selling price without seeing additional costs such as shipping or transportation of goods retrieval. This certainly makes the recording of transactions and pricing to be not optimal and many human error can occurs. This application was created to help managing the selling and buying of items, record inventory, and determining the selling price of goods by using the Cost Plus pricing method. This application also has a feature to display the reports that allow users to evaluate their operations.

Keywords: application, buying, Cost Plus, selling

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	iii
PRAKATA	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR NOTASI/ LAMBANG	xiv
DAFTAR SINGKATAN	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Pembahasan	2
1.4 Ruang Lingkup Kajian	2
1.5 Sumber Data	3
1.6 Sistematika Penyajian	3
BAB 2. KAJIAN TEORI	5
2.1 Persediaan (<i>Inventory</i>)	5
2.2 Penentuan Harga Pokok Standar	5
2.3 Sistem Informasi	7
2.4 Bagan Alir (<i>Flowchart</i>)	8
2.5 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	9
2.5.1 <i>Class Diagram</i>	9
2.5.2 <i>Use Case</i>	9
2.5.3 <i>Activity Diagram</i>	10
2.6 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	10
2.6.1 Entitas	11
2.6.2 Relasi (<i>Relationship</i>)	12

2.6.3	Atribut.....	12
2.6.4	Kardinalitas / Derajat Relasi	14
2.7	Bahasa Pemrograman C#	15
2.8	<i>Black Box Testing</i>	15
BAB 3.	ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM.....	17
3.1	<i>Company Profile</i>	17
3.2	Proses Bisnis.....	17
3.3	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	19
3.4	<i>Use Case</i>	23
3.5	<i>Activity Diagram</i>	24
3.6	<i>Class Diagram</i>	37
3.7	Rancangan Tampilan Antarmuka Pengguna	38
3.7.1	Halaman Login	38
3.7.2	Halaman Main	39
3.7.3	Halaman Kelola Penjualan	40
3.7.4	Halaman Kelola Pembelian	41
3.7.5	Halaman Kelola Barang	42
3.7.6	Halaman Kelola <i>Supplier</i>	43
3.7.7	Halaman Kelola <i>User</i>	44
3.7.8	Halaman Laporan.....	45
BAB 4.	HASIL PENELITIAN	46
4.1	Halaman Login	46
4.2	Halaman <i>Main Form</i>	46
4.3	Halaman Kelola Penjualan.	48
4.4	Halaman Kelola Barang.....	49
4.5	Halaman Kelola Pembelian.	51
4.6	Halaman Kelola <i>Supplier</i>	54
4.7	Halaman Kelola <i>User</i>	56
4.8	Halaman Lihat Laporan	58
BAB 5.	PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN	60
5.1	Halaman Login	60
5.2	Halaman utama	61

5.3	Halaman Kelola Penjualan	61
5.4	Halaman Tambah Penjualan	62
5.5	Halaman Kelola Barang.....	64
5.6	Halaman Tambah Barang.....	65
5.7	Halaman Kelola Pembelian	65
5.8	Halaman Tambah Pembelian	66
5.9	Halaman Lihat Laporan	67
5.10	Halaman Kelola <i>Supplier</i>	68
5.11	Halaman Tambah <i>Supplier</i>	70
5.12	Halaman Kelola <i>User</i>	70
5.13	Halaman Tambah <i>User</i>	71
BAB 6.	Simpulan dan Saran	73
6.1	Simpulan.....	73
6.2	Saran.....	73
	DAFTAR PUSTAKA.....	74

DAFTAR GAMBAR

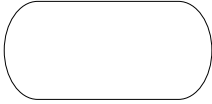

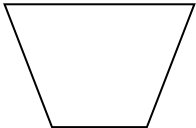
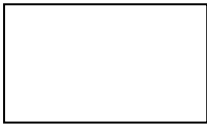
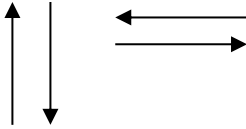

Gambar 2.1 Atribut Komposit.....	13
Gambar 2.2 Atribut Bernilai Banyak.....	13
Gambar 2.3 Atribut Turunan	14
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Penjualan.....	18
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> pembelian	19
Gambar 3.3 <i>ERD</i>	20
Gambar 3.4 <i>Use Case Diagram</i>	24
Gambar 3.5 Proses menambah data penjualan.....	25
Gambar 3.6 Proses melihat data penjualan	26
Gambar 3.7 Proses mencari data penjualan.....	27
Gambar 3.8 Proses menambah data pembelian.....	27
Gambar 3.9 Proses melihat data pembelian	28
Gambar 3.10 Proses mencari data pembelian.....	28
Gambar 3.11 Proses menambah data <i>supplier</i>	29
Gambar 3.12 Proses mengubah data <i>supplier</i>	30
Gambar 3.13 Proses mencari data <i>supplier</i>	30
Gambar 3.14 Proses menghapus data <i>supplier</i>	31
Gambar 3.15 Proses menambah data barang	31
Gambar 3.16 Proses mengubah data barang	32
Gambar 3.17 Proses mencari data barang	33
Gambar 3.18 Proses login	33
Gambar 3.19 Proses menambah data <i>user</i>	34
Gambar 3.20 Proses mengubah data <i>user</i>	35
Gambar 3.21 Proses menghapus data <i>user</i>	35
Gambar 3.22 Proses melihat laporan penjualan	36
Gambar 3.23 Proses melihat laporan pembelian.....	36
Gambar 3.24 Proses melihat laporan stok.....	37
Gambar 3.25 <i>Class Diagram</i>	38
Gambar 3.26 Rancangan tampilan login.....	39
Gambar 3.27 Rancangan halaman utama	39



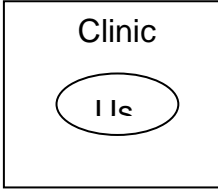
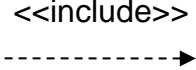
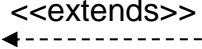


Gambar 3.28 Rancangan halaman kelola penjualan	40
Gambar 3.29 Rancangan halaman tambah penjualan.....	40
Gambar 3.30 Rancangan halaman kelola pembelian	41
Gambar 3.31 Rancangan halaman tambah pembelian.....	41
Gambar 3.32 Rancangan halaman kelola barang.....	42
Gambar 3.33 Rancangan halaman tambah barang	42
Gambar 3.34 Rancangan halaman kelola <i>supplier</i>	43
Gambar 3.35 Rancangan halaman tambah <i>supplier</i>	43
Gambar 3.36 Rancangan halaman kelola <i>user</i>	44
Gambar 3.37 Rancangan halaman tambah <i>user</i>	44
Gambar 3.38 Rancangan halaman laporan	45
Gambar 4.1 Halaman Login.....	46
Gambar 4.2 Halaman <i>Main Menu</i>	47
Gambar 4.3 Halaman Kelola Penjualan.....	48
Gambar 4.4 Halaman Tambah Penjualan.....	49
Gambar 4.5 Halaman Kelola Barang	50
Gambar 4.6 Halaman Tambah Barang	50
Gambar 4.7 Halaman Kelola Pembelian	51
Gambar 4.8 Halaman Tambah Pembelian.....	52
Gambar 4.9 Halaman Terima Barang	53
Gambar 4.10 Halaman Bayar Pembelian	54
Gambar 4.11 Halaman Kelola <i>Supplier</i>	55
Gambar 4.12 Halaman Tambah <i>Supplier</i>	55
Gambar 4.13 Halaman Ubah <i>Supplier</i>	56
Gambar 4.14 Halaman Kelola <i>User</i>	57
Gambar 4.15 Halaman Tambah <i>User</i>	57
Gambar 4.16 Halaman Ubah <i>User</i>	58
Gambar 4.17 Halaman Lihat Laporan.....	59

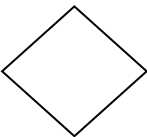


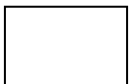
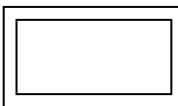
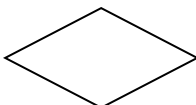
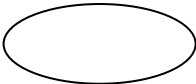
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Barang	20
Tabel 3.2 Tabel Pembelian Detail.....	21
Tabel 3.3 Tabel Pembelian	21
Tabel 3.4 Tabel <i>Supplier</i>	21
Tabel 3.5 Tabel Penjualan Detail.....	22
Tabel 3.6 Tabel Penjualan	22
Tabel 3.7 Tabel <i>User</i>	22
Tabel 3.8 Tabel History.....	23
Tabel 5.1 Tabel Halaman Login	60
Tabel 5.2 Tabel Halaman Utama	61
Tabel 5.3 Tabel Halaman Kelola Penjualan.....	62
Tabel 5.4 Tabel Halaman Tambah Penjualan.....	63
Tabel 5.5 Tabel Halaman Kelola Barang	64
Tabel 5.6 Tabel Halaman Tambah Barang.....	65
Tabel 5.7 Tabel Halaman Kelola Pembelian.....	66
Tabel 5.8 Tabel Halaman Tambah Pembelian.....	67
Tabel 5.9 Tabel Halaman Lihat Laporan.....	67
Tabel 5.10 Tabel Halaman Kelola <i>Supplier</i>	68
Tabel 5.11 Tabel Halaman Tambah <i>Supplier</i>	70
Tabel 5.12 Tabel Halaman Kelola <i>User</i>	70
Tabel 5.13 Tabel Halaman Tambah <i>User</i>	71

DAFTAR NOTASI/ LAMBANG

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
<i>Flowchart</i>		Simbol Mulai/Selesai	Menunjukkan titik awal dan titik akhir sebuah sistem
<i>Flowchart</i>		Simbol dokumen	Menunjukkan dokumen input dan output, baik untuk proses manual, mekanis, atau komputer
<i>Flowchart</i>		Simbol kegiatan manual	Menunjukkan pekerjaan manual
<i>Flowchart</i>		Simbol proses	Menunjukkan kegiatan proses dari operasi program komputer
<i>Flowchart</i>		Simbol garis alir	Menunjukkan arus dari proses
<i>Use Case</i>		Aktor	Menunjukkan orang yang berada dalam suatu sistem

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
<i>Use Case</i>		<i>Use Case</i>	Menunjukkan fungsionalitas dari suatu sistem
<i>Use Case</i>		<i>Communication</i>	Menunjukkan suatu proses komunikasi
<i>Use Case</i>		<i>System Boundary</i>	Menunjukkan suatu sistem
<i>Use Case</i>		<i>Include</i>	Menunjukkan kelakuan yang harus terpenuhi
<i>Use Case</i>		<i>Extends</i>	Menunjukkan kelakuan yang hanya berjalan di bawah kondisi tertentu
<i>Activity Diagram</i>		<i>Initial State</i>	Menunjukkan proses dimulainya aktivitas
<i>Activity Diagram</i>		<i>Action State</i>	Menunjukkan suatu aksi

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
Activity Diagram		Decision	Menunjukkan proses keputusan
Activity Diagram		Final State	Menunjukkan berakhirnya suatu aksi
Activity Diagram		Control Flow	Menunjukkan aksi dari proses
ERD		Strong Entity	Menunjukkan entitas kuat
ERD		Weak Entity	Menunjukkan entitas lemah
ERD		Relationship	Menunjukkan hubungan antar entitas
ERD		Attribute	Menunjukkan atribut pada entitas

Notasi/Lambang Flowchart dari Hartono [6]

Notasi/Lambang Use Case dari Fowler [7]

Notasi/Lambang Activity Diagram dari Fowler [7]

Notasi/Lambang ERD dari Nugroho [8]

DAFTAR SINGKATAN

ERD	Entity Relationship Diagram
UKM	Usaha Kecil Menengah