

ABSTRAK

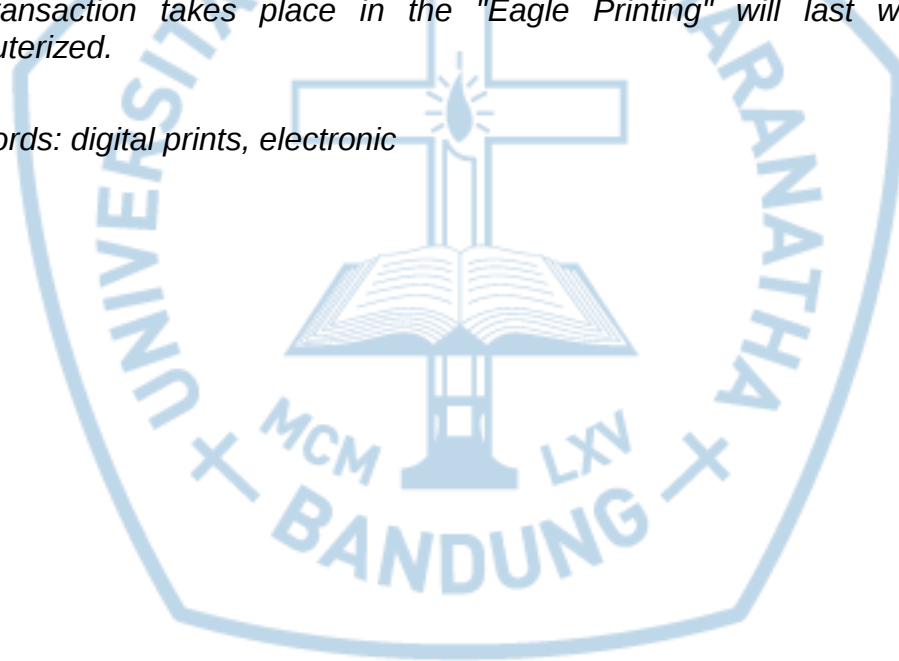
Dalam era globalisasi masa kini, rasanya tidak lengkap bila suatu usaha atau bisnis belum menerapkan sistem informasi. Eagle Printing adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang percetakan yang menyediakan jasa *digital printing*. Mulai dari pencetakan brosur, flyer, buku dan lain sebagainya. Selama ini perusahaan ini hanya menggunakan cara manual dalam melakukan semua transaksi yang ada. Hal ini menyebabkan pekerjaan menjadi kurang efektif dan tidak efisien. Pemilik Eagle Printing mengatakan bahwa banyak sekali kerugian yang ditimbulkan jika adanya data transaksi yang hilang ataupun salah. Dengan adanya permasalahan tersebut toko “Eagle Printing” membutuhkan *sistem* terkomputerisasi dalam pengolahan data. Aplikasi yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman java dengan menggunakan MySQL. Dalam pembuatan *software* ini penulis menggunakan Netbeans dan xampp sebagai aplikasi pembuat *source code*. Perangkat lunak yang dihasilkan dapat melakukan *insert*, update data member. Customer akan secara otomatis menjadi member saat akan melakukan transaksi, *Insert* stok barang, edit tarif jasa cetakan, calculating harga serta pengelolaan laporan yang meliputi laporan bulanan menurut tanggal yang diinginkan. Diharapkan program ini dapat meningkatkan profit dan meningkatkan kinerja produksi dari “Eagle Printing”. Sehingga dengan adanya program ini proses transaksi yang berlangsung di “Eagle Printing” akan berlangsung dengan baik dan terkomputerisasi.

Kata kunci : *digital print, elektronik*

ABSTRACT

In today's era of globalization, it wasn't complete when a business or businesses have not implemented information sistem. Eagle Printing is a store that specializes in printing digital printing that provides services ranging from printing brochures, flyers, books and many other things. During this "Eagle Printing" only use the manual way of doing all transactions. This causes the work to be less effective and inefficient. Owner of "Eagle Printing" saying that a lot of losses incurred if any data is missing or incorrect transaction. Given these problems stores "Eagle Printing" requires a computerized sistem in data processing. Applications built using the Java programming language using MySQL. In making this software authors use Netbeans and xampp as a maker of application source code. The resulting software can perform insert, update data member. Customers will automatically become members when making transactions in the "Eagle Printing", insert inventory, edit, calculating the price and the management report includes a monthly report. Hopefully can increase profits and improve production performance of "Eagle Printing". So with this program processes the transaction takes place in the "Eagle Printing" will last well and computerized.

Keywords: digital prints, electronic



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	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR NOTASI/ LAMBANG	xvi
DAFTAR SINGKATAN	xxi
DAFTAR ISTILAH	xxii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Pembahasan	3
1.4 Ruang Lingkup Kajian	4
1.5 Sumber Data	5
1.6 Sistematika Penyajian	5
BAB 2. KAJIAN TEORI	7
2.1 Proses Bisnis	7
2.2 <i>Flowchart</i>	7
2.3 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	8
2.4 UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	8
2.5 XAMPP	11
2.6 MySQL	11
2.7 Pengertian Sistem	12
2.8 Pengertian Informasi	14
2.9 Pengertian Sistem Informasi	14

2.10	Pengertian Aplikasi	15
2.11	JDK.....	16
2.12	Object Oriented Programming	16
2.12.1	Objek.....	16
2.12.2	Kelas	17
2.12.3	Method	17
2.12.4	Konstruktor.....	17
2.12.5	De-konstruktor	17
2.12.6	Karakteristik / properties	17
2.12.7	Variabel.....	17
2.12.8	Data	18
2.12.9	Hak akses (access attribute).....	18
2.13	PHPMyAdmin	18
BAB 3.	ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM.....	19
3.1	Proses Bisnis.....	19
3.2	Flowchart.....	20
3.3	Entity Relationship Diagram (ERD).....	22
3.3.1	ERD.....	22
3.3.2	Spesifikasi Entitas	22
3.4	Use Case Diagram	26
3.5	Activity Diagram.....	27
3.5.1	Activity Login	27
3.5.2	<i>Insert</i> Data Member.....	28
3.5.3	<i>Insert</i> Data Pegawai	29
3.5.4	<i>Insert</i> Data Supplier.....	30
3.5.5	<i>Insert</i> Data Pembelian.....	31
3.5.6	<i>Insert</i> Data Order.....	32
3.5.7	<i>Insert</i> Data Stok.....	33
3.5.8	Insert Data Jasa	33
3.5.9	Edit Data Member	34
3.5.10	Edit Data Pegawai	35
3.5.11	Edit Data Supplier	36

3.5.12	Edit Data Order	37
3.5.13	Edit Data Stok	38
3.5.14	Edit Data Jasa.....	39
3.5.15	Delete Data Order	40
3.5.16	View Data Pembelian.....	41
3.5.17	View Data Stok	42
3.5.18	View Data Laporan	43
3.5.19	Print Data Laporan.....	44
3.6	UI Design.....	45
3.6.1	Form Login	45
3.6.2	UI Home	47
3.6.3	UI Lihat Pembelian	48
3.6.4	UI Data Member	49
3.6.5	UI Data Supplier	50
3.6.6	UI Data Pegawai	51
3.6.7	UI Buat Order	52
3.6.8	UI Data Barang.....	53
3.6.9	UI Data Jasa	54
3.6.10	UI List Order.....	55
3.6.11	UI Pembelian	56
3.6.12	UI Laporan Pembelian	57
3.6.13	UI Laporan Penjualan	58
BAB 4.	HASIL PENELITIAN	60
4.1	Perancangan Aplikasi	60
4.2	Rencana Implementasi	60
4.2.1	Spesifikasi Perangkat Keras	60
4.2.2	Spesifikasi Perangkat Lunak	60
4.2.3	Karakteristik Pengguna	61
4.2.4	Pengguna.....	61
4.2.5	Cara Pengoperasian Aplikasi	61
BAB 5.	PEMBAHASAN DAN UJICOBA HASIL PENELITIAN	76
5.1	Blackbox	76

5.1.1	Testcase Form Login.....	76
5.1.2	Testcase add Data Member	77
5.1.3	Testcase Edit Data Member	77
5.1.4	Testcase add Data Supplier	78
5.1.5	Testcase edit Data Supplier	79
5.1.6	Testcase add Data Pegawai	80
5.1.7	Testcase edit Data Pegawai.....	81
5.1.8	Testcase add Jasa	82
5.1.9	Testcase edit Jasa	82
5.1.10	Testcase add Stok Barang.....	83
5.1.11	Testcase edit Stok Barang.....	83
5.1.12	Testcase add Buat Order.....	84
5.1.13	Testcase edit Buat Order	85
5.1.14	Testcase delete Buat Order	85
5.1.15	Testcase add Pembelian.....	86
5.1.16	Testcase edit Pembelian.....	86
5.1.17	Testcase delete Pembelian.....	87
BAB 6.	KESIMPULAN DAN SARAN.....	88
6.1	Kesimpulan.....	88
6.2	Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA.....		89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Usecase diagram	10
Gambar 2.2 Acitvity diagram	11
Gambar 2.3 Dasar Sistem	13
Gambar 3.1 Flowchart	22
Gambar 3.2 Entity Relationship Diagram	22
Gambar 3.3 Usecase Diagram.....	26
Gambar 3.4 Activity Login	27
Gambar 3.5 Activity Insert Data Member	28
Gambar 3.6 Activity Insert Data Pegawai	29
Gambar 3.7 Activity Insert Data Supplier	30
Gambar 3.8 Activity Insert Data Pembelian	31
Gambar 3.9 Activity Insert Data Order	32
Gambar 3.10 Activity Insert Data Stok	33
Gambar 3.11 Activity Insert Data Jasa	34
Gambar 3.12 Activity Edit Data Member	35
Gambar 3.13 Activity Edit Data Pegawai	36
Gambar 3.14 Activity Edit Data Supplier	37
Gambar 3.15 Activity Edit Data Order	38
Gambar 3.16 Activity Edit Data Stock	39
Gambar 3.17 Activity Edit Data Jasa	40
Gambar 3.18 Activity Delete Data Order	41
Gambar 3.19 Acitivty View Data Pembelian	42
Gambar 3.20 Activity View Data Stok	43
Gambar 3.21 Activity View Data Laporan	44
Gambar 3.22 Activity Print Data Laporan	45
Gambar 3.23 UID Login	46
Gambar 3.24 UI home	47
Gambar 3.25 UI Lihat Pembelian.....	48
Gambar 3.26 UI Data Member	49
Gambar 3.27 UI data supplier	50

Gambar 3.28 UI data pegawai	51
Gambar 3.29 UI Buat Order	52
Gambar 3.30 UI data barang	53
Gambar 3.31 UI data jasa	54
Gambar 3.32 Ui List Order	55
Gambar 3.33 UI Pembelian	56
Gambar 3.34 UI Laporan Pembelian	57
Gambar 3.35 UI Laporan Penjualan	58
Gambar 4.1 Login	61
Gambar 4.2 Home login sebagai admin.....	63
Gambar 4.3 home login sebagai pegawai.....	64
Gambar 4.4 Data Member	65
Gambar 4.5 Data Supplier	66
Gambar 4.6 Data Pegawai.....	67
Gambar 4.7 Data Jasa.....	68
Gambar 4.8 data stok Barang	69
Gambar 4.9 Laporan Pembelian.....	70
Gambar 4.10 data order.....	71
Gambar 4.11 lihat order	72
Gambar 4.12 Pembelian barang.....	73
Gambar 4.13 Laporan Pembelian.....	74
Gambar 4.14 lihat order	75

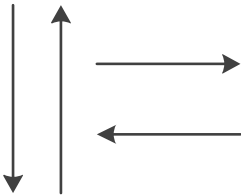
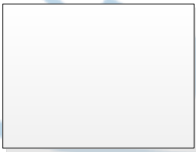
DAFTAR TABEL

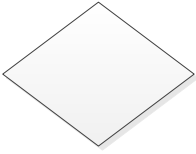
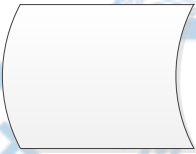
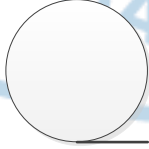
Table 1.1 Ruang Lingkup	4
Table 3.1 Spesifikasi Entitas	22
Table 3.2 Penjelasan tombol menu Login	46
Table 3.3 Penjelasan tombol menu lihat pembelian	48
Table 3.4 Penjelasan tombol menu data member	49
Table 3.5 Penjelasan tombol menu data supplier	50
Table 3.6 Penjelasan tombol menu data pegawai	51
Table 3.7 Penjelasan tombol dari buat order	52
Table 3.8 Penjelasan tombol ui data stok	54
Table 3.9 Penjelasan tombol menu data jasa	55
Table 3.10 Penjelasan tombol menu data list order	56
Table 3.11 Penjelasan tombol ui pembelian	56
Table 3.12 Penjelasan tombol menu laporan pembelian	58
Table 3.13 Penjelasan tombol menu laporan penjualan	58
Table 5.1 tabel testing form login	76
Table 5.2 tabel testing add member	77
Table 5.3 Tabel Testing Edit Member	77
Table 5.4 Tabel Testing Add Supplier	78
Table 5.5 Tabel Testing Edit Supplier	79
Table 5.6 Tabel Testing Add Pegawai	80
Table 5.7 Tabel Testing Edit Pegawai	81
Table 5.8 Tabel Testing Add Jasa	82
Table 5.9 Tabel Testing Edit Jasa	82
Table 5.10 Tabel Testing Add Stok Barang	83
Table 5.11 Tabel Testing Edit Stok Barang	83
Table 5.12 Tabel Testing add buat order	84
Table 5.13 Tabel Testing edit buat order	85
Table 5.14 Tabel Testing Delete buat order	85
Table 5.15 Tabel Testing add pembelian	86

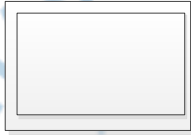
Table 5.16 Tabel Testing edit pembelian	86
Table 5.17 Tabel Testing delete pembelian	87

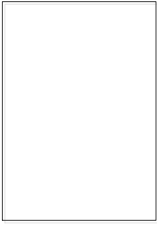
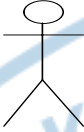
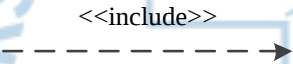
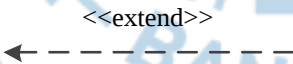


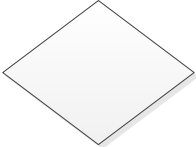
DAFTAR NOTASI/ LAMBANG

Jenis	Simbol	Nama	Arti
Flowchart		Symbol garis alir	Menunjukkan arus proses
		Simbol Terminator	Simbol untuk permulaan (start) atau akhir (stop).
		Simbol konektor	Simbol untuk penyambungan proses dalam lembar yang sama
		Simbol konektor	Simbol untuk penyambungan proses pada lembar yang berbeda.
		Simbol proses	Menunjukkan kegiatan proses dari operasi program komputer
		Simbol kegiatan manual	Simbol yang menunjukkan pengolahan yang tidak dilakukan oleh komputer.

		simbol <i>decision</i>	Simbol pemilihan proses berdasarkan kondisi yang ada.
		Simbol input output	Simbol yang menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya.
		Simbol input manual	Simbol untuk input data manual keyboard
		Simbol display	Menunjukkan output
		Simbol diskette	Menunjukkan input/output menggunakan diskette
		Simbol drum magnetik	Menunjukkan input/output menggunakan drum magnetik.
		Simbol kartu plong	Menunjukkan input/output menggunakan kartu plong(<i>punched card</i>)

		Symbol dokumen	Menunjukkan dokumen input dan output baik proses manual atau komputer
ERD		entitas	Obyek yang dapat dibedakan dengan yang lain dalam dunia nyata.
		Entitas lemah	Entitas yang keberadaannya sangat bergantung dengan entitas lain.
		relasi	Belah ketupat mewakili relasi
		Atribut	Mewakili atribut
		Primary key atribut	Atribut yang digunakan untuk menentukan suatu entitas secara unik.
		Atribut Multivalue	Memiliki sekelompok nilai untuk setiap entitas.
		Atribut Derivatif	Atribut yang dihasilkan dari

			atribut yang lain.
Usecase		Sistem	Batasan sebuah sistem
		Use case	Fungsi sistem
		aktor	User dari sistem
		Relasi include	setiap kali scenario use case A dilakukan maka scenario dari usecase
		Relasi extend	B bisa dijalankan dengan atau tanpa scenario A.
Activity Diagram		Status awal	Status awal aktivitas sistem
		Status akhir	Status akhir aktivitas sistem

		aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem
		percabangan	Asosiasi percabangan jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu



DAFTAR SINGKATAN

ERD	Entity Relationship Diagram
UML	Unified Modeling Language
HVS	Houtvrij Schrijfpapier
GUI	Graphical <i>User interface</i>
CRUD	Create Read Update Delete
OOP	Object Oriented Programing



DAFTAR ISTILAH

Flowchart	Diagram alir
Usecase Diagram	Grafis dari seluruh tahapan alur kerja
<i>Digital Print</i>	Proses pencetakan sebuah gambar kedalam sebuah media cetak yang bisa dinikmati atau dilihat oleh masyarakat luas
<i>Activity Diagram</i>	alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang

