

ABSTRAK

Toko Baju Kalimas merupakan salah satu toko berlokasi di jalan Otista yang bergerak di bidang busana. Toko ini menjual beraneka ragam busana ber-*merk* yang tidak kalah jauh dari toko busana lain yang berada di butik atau *mall*. Busana yang dijual seperti baju, celana, sendal, sepatu, dan lain-lain. Penulis melakukan penelitian berdasarkan proses bisnis yang sudah berjalan pada toko baju Kalimas. Toko baju Kalimas masih melakukan semua proses secara *manual*. Dimulai dari proses pencatatan pembelian, pembelian barang, proses transaksi penjualan, dan pencatatan penjualan per hari. Penelitian diharapkan dapat membantu sistem informasi pada toko baju Kalimas. Sistem yang pada awalnya dilakukan secara *manual* akan diotomatisasikan melalui aplikasi berbasis *desktop*. Melalui aplikasi ini, pemilik toko akan dibantu dalam proses pencatatan laporan penjualan dan pembelian sehingga pemilik dapat dengan mudah memantau proses bisnis toko baju Kalimas. Diharapkan dengan aplikasi ini, pemilik toko dapat dimudahkan dalam menjalani bisnis sehari-hari dan pemantauan stok barang yang tersedia pada tokonnya.

Kata kunci : toko baju Kalimas, sistem informasi, pembelian, penjualan



ABSTRACT

Kalimas Fashion Store are one of store which located on Otista Street who operated in Fashion Section. This store sells variate fashion which not lose from the other fashion store which located in boutique or mall. Fashion sold is shirts, pants, slippers, shoes, and many more. Writer do a research based on business process which is applied in Kalimas fashion Store. Kalimas Fashion Store still do all of the process manually. Start from invoices,purchasing, sales transaction process, and daily sales report. Research hoped can help information system on kalimas fashion store. System which initially manually done will have an automization from desktop based application. With this application, store owner will be helped on purchasing and sales report so owner can easily track Kalimas fashion store business process. hoped with this application, store owner can easily do daily business and tracking of inventory which is enabled on his store.

Keyword : Kalimas Fashion Store, Information System,sales,purchasing



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 LAMPIRAN	xv
DAFTAR NOTASI/ LAMBANG	xvi
DAFTAR SINGKATAN	xviii
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	4
1.6 Sistematika Penyajian	4
BAB 2. KAJIAN TEORI	5
2.1 Sistem Informasi	5
2.2 Proses Bisnis	5
2.3 Penjualan	5
2.4 Pembelian	6
2.5 <i>Inventory</i>	6
2.6 <i>Point of Sales</i>	6
2.7 <i>Desktop</i>	7
2.8 Java	7
2.9 <i>Business Process Modeling Notation</i>	7
2.10 <i>Entity Relationship Diagram</i>	9
2.11 <i>Unified Modeling Language</i>	10

2.11.1	<i>Use Case Diagram</i>	10
2.12	MySQL.....	11
2.13	Black Box Testing.....	11
BAB 3.	ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM.....	13
3.1	Profil Perusahaan	13
3.2	Proses Bisnis.....	13
3.3	BPMN	14
3.3.1	BPMN Penjualan.....	14
3.3.2	BPMN Pembelian.....	15
3.4	UML.....	16
3.4.1	<i>Use Case</i>	16
3.5	Entity Relationship Diagram	21
3.6	ERD to Table	22
3.7	<i>Class Diagram</i>	26
3.7.1	<i>Class Diagram Package entity</i>	26
3.8	<i>Activity Diagram</i>	32
3.8.1	<i>Activity Diagram Login</i>	32
3.8.2	<i>Activity Diagram Tambah Pemasok</i>	33
3.8.3	<i>Activity Diagram Ubah Pemasok</i>	34
3.8.4	<i>Activity Diagram Reset Input Pemasok</i>	35
3.8.5	<i>Activity Diagram Tambah Pengguna</i>	36
3.8.6	<i>Activity Diagram Ubah Pengguna</i>	37
3.8.7	<i>Activity Diagram Reset Input Pengguna</i>	38
3.8.8	<i>Activity Diagram Tambah Barang</i>	39
3.8.9	<i>Activity Diagram Ubah Barang</i>	40
3.8.10	<i>Activity Diagram Reset Input Barang</i>	41
3.8.11	<i>Activity Diagram Pembelian</i>	42
3.8.12	<i>Activity Diagram Transaksi Pembelian</i>	45
3.8.13	<i>Activity Diagram Tambah Promo</i>	47
3.8.14	<i>Activity Diagram Ubah Promo</i>	47
3.8.15	<i>Activity Diagram Transaksi Penjualan</i>	48
3.8.16	<i>Activity Diagram Laporan Pembelian per Barang</i>	51

3.8.17	<i>Activity Diagram</i> Laporan Pembelian per Pemasok	51
3.8.18	<i>Activity Diagram</i> Laporan Pembelian per Tanggal	52
3.8.19	<i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan per Barang	53
3.8.20	<i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan per Hari	54
3.8.21	<i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan per Tanggal	55
3.9	<i>User Interface Design</i>	56
3.9.1	<i>User Interface Design</i> untuk Owner	56
3.9.2	<i>User Interface Design</i> untuk Kasir	66
3.9.3	<i>User Interface Design</i> untuk Karyawan	68
BAB 4.	Hasil Penelitian	70
4.1	<i>Form Login</i>	70
4.2	<i>Form Menu Utama Owner</i>	70
4.3	<i>Form Master Data</i>	71
4.4	<i>Form Menu Transaksi</i>	72
4.5	<i>Form Pembelian</i>	73
4.6	<i>Form Transaksi Pembelian</i>	76
4.7	<i>Form Promo</i>	79
4.8	<i>Form Transaksi Penjualan</i>	80
4.9	<i>Form Laporan</i>	81
4.10	<i>Form Cari Barang</i>	82
4.11	<i>Form Menu Utama Kasir</i>	83
BAB 5.	Pembahasan dan Uji Coba Hasil Penelitian	85
5.1	Pengujian <i>Form Login</i>	85
5.2	Pengujian <i>Form Master Data tab Pemasok</i>	86
5.3	Pengujian <i>Form Master Data tab Pegawai</i>	89
5.4	Pengujian <i>Form Master Data tab Barang</i>	92
5.5	Pengujian <i>Form Pembelian</i>	96
5.6	Pengujian <i>Form Dialog</i> Penambahan Barang Pada <i>Form Pembelian</i> 99	
5.7	Pengujian <i>Form Transaksi Pembelian</i>	104
5.8	Pengujian <i>Form Dialog</i> Penambahan Pembelian Pada <i>Form Transaksi Pembelian</i>	107

5.9	Pengujian <i>Form</i> Promo.....	107
5.10	Pengujian <i>Form</i> Transaksi Penjualan	110
BAB 6.	Simpulan dan Saran	113
6.1	Simpulan.....	113
6.2	Saran.....	113
DAFTAR PUSTAKA.....		114

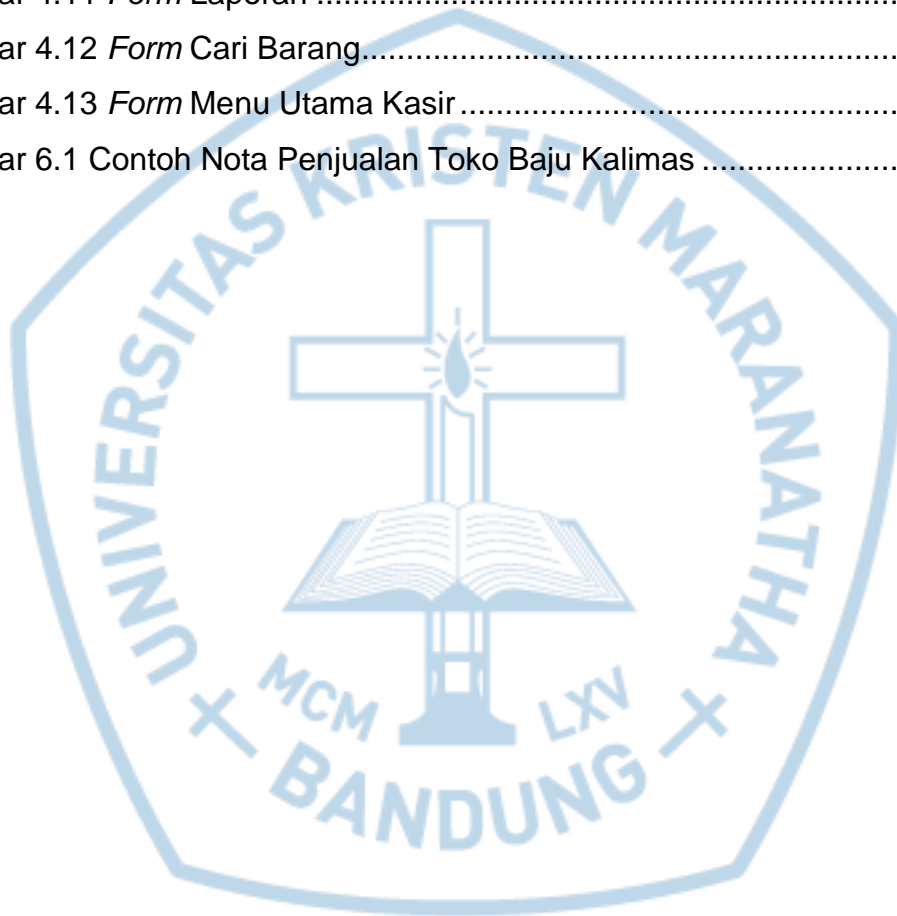


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Contoh Nota Penjualan	1
Gambar 2.1 Contoh Penggunaan BPMN	9
Gambar 2.2 Contoh penggunaan ERD	10
Gambar 2.3 Contoh Penggunaan <i>Use Case Diagram</i>	11
Gambar 3.1 BPMN Penjualan	15
Gambar 3.2 BPMN pembelian	16
Gambar 3.3 <i>Use Case</i> Sistem Informasi Toko Baju Kalimas	17
Gambar 3.4 <i>Use Case</i> kelola pembelian	18
Gambar 3.5 <i>Use Case</i> kelola penjualan	18
Gambar 3.6 <i>Use Case</i> kelola karyawan	19
Gambar 3.7 <i>Use Case</i> kelola transaksi	20
Gambar 3.8 <i>Use Case</i> lihat laporan	21
Gambar 3.9 Rancangan <i>database</i> aplikasi untuk toko baju Kalimas	22
Gambar 3.10 <i>Class Diagram package entity</i>	26
Gambar 3.11 <i>Class Diagram</i> BarangJadi	27
Gambar 3.12 <i>Class Diagram</i> Detail Pembayaran	27
Gambar 3.13 <i>Class Diagram</i> Detail Pembelian	28
Gambar 3.14 <i>Class Diagram</i> Detail Penjualan	28
Gambar 3.15 <i>Class Diagram</i> Pemasok	29
Gambar 3.16 <i>Class Diagram</i> Pembayaran	29
Gambar 3.17 <i>Class Diagram</i> Pembelian	30
Gambar 3.18 <i>Class Diagram</i> Penjualan	30
Gambar 3.19 <i>Class Diagram</i> Pengguna	31
Gambar 3.20 <i>Class Diagram</i> Promo	31
Gambar 3.21 <i>Activity Diagram</i> Login	33
Gambar 3.22 <i>Activity Diagram</i> Tambah Pemasok	34
Gambar 3.23 <i>Activity Diagram</i> Ubah Pemasok	35
Gambar 3.24 <i>Activity Diagram</i> Reset Input Pemasok	36
Gambar 3.25 <i>Activity Diagram</i> Tambah Pengguna	37
Gambar 3.26 <i>Activity Diagram</i> Ubah Pengguna	38

Gambar 3.27 <i>Activity Diagram</i> Reset Input Pengguna.....	39
Gambar 3.28 <i>Activity Diagram</i> Tambah barang	40
Gambar 3.29 <i>Activity Diagram</i> Ubah Barang	41
Gambar 3.30 <i>Activity Diagram</i> Reset Input Barang	42
Gambar 3.31 <i>Activity Diagram</i> Pembelian	44
Gambar 3.32 <i>Activity Diagram</i> Transaksi Pembelian.....	46
Gambar 3.33 <i>Activity Diagram</i> Tambah Promo.....	47
Gambar 3.34 <i>Activity Diagram</i> Ubah Promo	48
Gambar 3.35 <i>Activity Diagram</i> Transaksi Penjualan	50
Gambar 3.36 <i>Activity Diagram</i> Laporan Pembelian per Barang	51
Gambar 3.37 <i>Activity Diagram</i> Laporan Pembelian per Pemasok	52
Gambar 3.38 <i>Activity Diagram</i> Laporan Pembelian per Tanggal	53
Gambar 3.39 <i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan per Barang	54
Gambar 3.40 <i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan per Hari	55
Gambar 3.41 <i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan per Tanggal	56
Gambar 3.42 <i>login</i>	57
Gambar 3.43 Menu Utama	58
Gambar 3.44 <i>Master Data</i> Pegawai.....	59
Gambar 3.45 <i>Master Data</i> Pemasok.....	60
Gambar 3.46 <i>Master Data</i> Barang.....	61
Gambar 3.47 Cari Barang.....	62
Gambar 3.48 Pembelian	63
Gambar 3.49 Laporan Penjualan.....	64
Gambar 3.50 Laporan Pembelian	64
Gambar 3.51 Transaksi Penjualan.....	65
Gambar 3.52 Menu Utama	66
Gambar 3.53 Transaksi Penjualan.....	67
Gambar 3.54 Cari Barang.....	68
Gambar 3.55 Cari Barang.....	69
Gambar 4.1 <i>Form Login</i>	70
Gambar 4.2 <i>Form Menu Utama Owner</i>	71
Gambar 4.3 <i>Form Master Data</i>	72

Gambar 4.4 <i>Form</i> Menu Transaksi	73
Gambar 4.5 <i>Form dialog</i> Data Barang	74
Gambar 4.6 <i>Form</i> Pembelian.....	75
Gambar 4.7 <i>Form Dialog</i> Pembelian.....	77
Gambar 4.8 <i>Form</i> Transaksi Pembelian	78
Gambar 4.9 <i>Form</i> Promo	79
Gambar 4.10 <i>Form</i> Transaksi Penjualan	81
Gambar 4.11 <i>Form</i> Laporan	82
Gambar 4.12 <i>Form</i> Cari Barang.....	83
Gambar 4.13 <i>Form</i> Menu Utama Kasir	84
Gambar 6.1 Contoh Nota Penjualan Toko Baju Kalimas	116

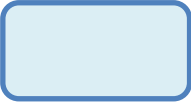
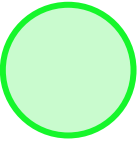
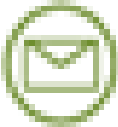
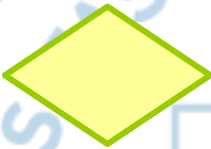
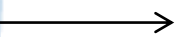

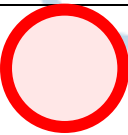




DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A. Contoh Nota Penjualan Toko baju Kalimas	116
---	-----



DAFTAR NOTASI/ LAMBANG

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
BPMN		Task	Aktifitas sederhana ketika suatu pekerjaan dilakukan
BPMN		None Start Event	Tidak memerlukan kondisi khusus untuk memulai proses
BPMN		Message Start Event	Proses dimulai ketika pesan diterima
BPMN		Gateway	Simbol yang digunakan untuk menyatukan atau memisahkan jalur
BPMN		Sequence flow	Melambangkan alur dan urutan dari aktifitas, gateway, dan peristiwa
BPMN		Message flow	Menunjukkan alur pesan di antara dua entitas atau proses
BPMN		None end event	Menunjukkan sebuah alur berakhir tanpa hasil yang terdefinisi.
BPMN		Terminate end event	Sebuah proses atau aktifitas berhenti, tidak peduli masih ada proses yang tertunda atau tidak

BPMN		Message intermediate event	Menunjukkan sebuah pesan dapat dikirim atau diterima.
------	---	-------------------------------	---



DAFTAR SINGKATAN

<i>BPMN</i>	<i>Business Process Modeling Notation</i>
<i>ERD</i>	<i>Entity Relationship Diagram</i>
<i>UML</i>	<i>Unified Modeling Language</i>
<i>JDK</i>	<i>Java Development Kit</i>

