

ABSTRAK

Toko Pada Setia adalah sebuah toko yang berkedudukan di Jalan Belakang Pasar Bandung. Toko Pada Setia bergerak pada bidang penjualan peralatan rumah tangga. Pada saat ini, Toko Pada Setia masih melakukan pencatatan penjualan dan pembelian secara manual. Sulitnya pencatatan data pada Toko Pada Setia membuat kinerja pegawai menjadi kurang optimal. Oleh karena itu, maka penulis tergerak untuk melakukan penelitian dengan judul “Sistem Informasi Penjualan Pembelian Toko Pada Setia”. Penelitian ini dilakukan untuk tujuan untuk menghasilkan sebuah aplikasi berbasis desktop yang dapat melakukan pencatatan data-data yang dibutuhkan pada Toko Pada Setia dan sudah terintegrasi dengan data transaksi dan data pendukung lainnya. Sumber data untuk pembuatan aplikasi diperoleh dari tanya jawab pada pemilik toko, serta buku-buku mengenai teori yang dibutuhkan dari berbagai sumber sebagai referensi. Dengan dibuatnya aplikasi ini, pegawai Toko Pada Setia dapat melakukan pencatatan dengan efektif dan efisien. Sistem pengambilan keputusan yang digunakan dalam dss merupakan sistem untuk mencari pemasok yang paling menguntungkan, dilihat dari kecepatan waktu pengiriman, juga datangnya barang sesuai pemesanan.

Kata kunci: akuntansi, aplikasi, penjualan, pembelian, sistem informasi, sistem pengambilan keputusan.



ABSTRACT

Pada Setia Store is a store based in Jalan Pasar Rear Bandung. Pada Setia Store move on the sale of household appliances. At this time, Pada Setia Store still keep records of sales and purchases manually. The difficulty of recording the data in Pada Setia Store make employees to less than optimal performance. Therefore, the authors are encouraged to conduct research with the title "Sales Information System Purchasing Pada Setia Store ". This research was conducted for the purpose of generating a desktop-based application that can perform recording data required in Pada Setia Store and already terinegrasi with transaction data and other supporting data. The data source for the creation of applications obtained from the debriefing on voter store, as well as books on the theory that it takes from various sources as a reference. We make this application, employees at Pada Setia Store can recording effectively and efficiently. dss used in the system to find the most profitable suppliers, judging from the speed of delivery time, as well as the arrival of the goods according to bookings.

Keywords: accounting, application, decision support system, information systems, purchasing, sales.



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	iii
PRAKATA	iv
ABSTRAK	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR NOTASI/ LAMBANG	ix
DAFTAR SINGKATAN	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Pembahasan	2
1.4 Sumber Data	2
1.5 Ruang Lingkup	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB 2. KAJIAN TEORI	5
2.1 Sistem Informasi	5
2.2 <i>Flowchart</i>	5
2.3 <i>Entity Relationship Diagram</i>	6
2.3.1 <i>Entity</i>	6
2.3.2 <i>Relationship</i>	6
2.3.3 <i>Attributes</i>	7
2.3.4 Kardinalitas	7
2.4 Unified Modeling Language (UML)	7
2.4.1 <i>Use Case Diagram</i>	8
2.4.2 <i>Class diagram</i>	8
2.4.3 <i>Activity Diagram</i>	9
2.5 <i>Blackbox Testing</i>	9
2.6 Bahasa Pemrograman Java	10

2.7	Decision Support System	10
2.7.1	Analytical Hierarchy Process.....	11
2.7.2	Konsep Metode AHP.....	13
2.7.3	Langkah – Langkah Metode AHP	13
2.7.4	Studi Kasus	13
2.7.5	Langkah – Langkah Penyelesaian AHP	14
2.8	Akuntansi.....	16
BAB 3.	ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM.....	17
3.1.1	Proses Bisnis Penjualan.....	17
3.1.2	Proses Bisnis Pembelian.....	19
3.2	Rancangan Antarmuka.....	21
3.2.1	Rancangan Antarmuka Form Login.....	21
Gambar 3.2.1	Rancangan Antarmuka <i>Form Login</i>	21
Gambar 3.2.1	Menunjukkan rancangan antarmuka untuk <i>form login</i> yang akan dibuat.	21
3.2.2	Rancangan Antarmuka Form Owner.....	21
3.2.3	Rancangan Antarmuka <i>Form Admin</i>	22
Gambar 3.6	Gambar 3.2.3 Rancangan Antarmuka <i>Form Admin</i>	22
3.2.4	Rancangan Antarmuka Form Kasir	23
Gambar 3.2.4	Rancangan Antarmuka <i>Form Kasir</i>	23
3.2.5	Rancangan Antarmuka Form Ubah Password	23
Gambar 3.2.5	Menunjukkan rancangan antarmuka untuk <i>form</i> ubah <i>password</i> yang akan dibuat.	24
3.2.6	Rancangan Antarmuka Form MasterData Pegawai	24
Gambar 3.2.6	Rancangan Antarmuka <i>Form Master Data User</i>	24
3.2.7	Rancangan Antarmuka Form Reset Password	25
Gambar 3.2.7	Rancangan Antarmuka <i>Form Reset Password</i>	25
3.2.8	Rancangan Antarmuka Form Master Data Barang	25
Gambar 3.2.8	Rancangan Antarmuka <i>Form Master Data Barang</i>	25
3.2.9	Rancangan Antarmuka Form Master Data Supplier.....	26
Gambar 3.2.9	Rancangan Antarmuka <i>Form Master Data Supplier</i>	26
3.2.10	Rancangan Antarmuka Form Pembelian	27




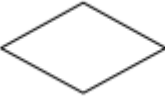


Gambar 3.2.10 Rancangan Antarmuka <i>Form</i> Pembelian	27
3.2.11 Rancangan Antarmuka <i>Form</i> Penjualan	27
Gambar 3.2.11 Rancangan Antarmuka <i>Form</i> Penjualan	27
3.2.12 Rancangan Antarmuka <i>Form</i> Pembayaran.....	28
Gambar 3.2.12 Rancangan Antarmuka <i>Form</i> Pembayaran.....	28
3.2.13 Rancangan Antarmuka <i>Form</i> Menu Pengelolaan	28
Gambar 3.2.13 Rancangan Antarmuka <i>Form</i> Menu Pengelolaan	28
3.2.14 Rancangan Antarmuka <i>Form</i> Kelola Pembelian	29
Gambar 3.2.14 Rancangan Antarmuka <i>Form</i> Kelola Pembelian	29
3.2.15 Rancangan Antarmuka <i>Form</i> Kelola Penjualan	29
Gambar 3.2.15 Rancangan Antarmuka <i>Form</i> Kelola Penjualan	29
3.2.16 Rancangan Antarmuka <i>Form</i> Kelola Retur Pembelian	30
3.2.17 Rancangan Antarmuka <i>Form</i> Kelola Retur Penjualan	31
Gambar 3.2.17 Rancangan Antarmuka <i>Form</i> Kelola Retur Penjualan	31
3.2.18 Rancangan Antarmuka <i>Form</i> Menu Laporan.....	32
Gambar 3.2.18 Rancangan Antarmuka <i>Form</i> Menu Laporan.....	32
3.2.19 Rancangan Antarmuka <i>Form</i> Penjualan Barang.....	32
Gambar 3.2.19 Rancangan Antarmuka <i>Form</i> Penjualan Barang.....	32
3.2.20 Rancangan Antarmuka <i>Form</i> Periode Laporan.....	33
Gambar 3.2.20 Rancangan Antarmuka <i>Form</i> Periode Laporan.....	33
3.2.21 Rancangan Antarmuka <i>Form</i> Retur Pembelian	34
Gambar 3.2.21 Rancangan Antarmuka <i>Form</i> Retur Pembelian	34
3.2.22 Rancangan Antarmuka <i>Form</i> Retur Penjualan	35
Gambar 3.2.22 Rancangan Antarmuka <i>Form</i> Retur Penjualan	35
3.2.23 Rancangan Antarmuka <i>Form</i> Detail Retur Penjualan	35
Gambar 3.2.23 Rancangan Antarmuka <i>Form</i> Detail Retur Penjualan	35
3.3 <i>Entity Relationship</i> Diagram (ERD).....	36
3.4 ERD to Table	37
3.5 <i>Use Case</i>	46
3.5.1 <i>Use Case</i> Sistem Utama	46
3.5.2 <i>Use Case</i> Mengelola Data Master.....	47
3.5.3 <i>Use Case</i> Mengelola Pembelian	48



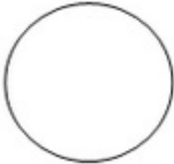

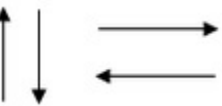
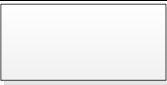
3.5.4	<i>Use Case</i> Mengelola Penjualan	48
3.5.5	<i>Use Case</i> Melihat Laporan	49
3.6	<i>Activity Diagram</i>	50
3.6.1	<i>Activity Diagram</i> Login.....	50
3.6.2	<i>Activity Diagram</i> Tambah Data Pegawai	51
3.6.3	<i>Activity Diagram</i> Ubah Status Pegawai	52
3.6.4	<i>Activity Diagram</i> Tambah Data Pelanggan.....	53
3.6.5	<i>Activity Diagram</i> Ubah Data Pelanggan	54
3.6.6	<i>Activity Diagram</i> Tambah Data Supplier.....	55
3.6.7	<i>Activity Diagram</i> Ubah Data Supplier	56
3.6.8	<i>Activity Diagram</i> Ubah Status Supplier.....	57
3.6.9	<i>Activity Diagram</i> Tambah Data Barang	58
3.6.10	<i>Activity Diagram</i> Ubah Data Pegawai	59
3.6.11	<i>Activity Diagram</i> Ubah Data Barang	60
3.6.12	<i>Activity Diagram</i> Tambah Kategori Barang	61
3.6.13	<i>Activity Diagram</i> Ubah Kategori Barang.....	62
3.6.14	<i>Activity Diagram</i> Laporan Data Pegawai.....	63
3.6.15	<i>Activity Diagram</i> Laporan Data Pelanggan	64
3.6.16	<i>Activity Diagram</i> Laporan Data Supplier	65
3.6.17	<i>Activity Diagram</i> Laporan Data Barang.....	66
3.6.18	<i>Activity Diagram</i> Laporan Pembelian Berdasarkan Periode..	67
3.6.19	<i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan Berdasarkan Periode...	68
3.6.20	<i>Activity Diagram</i> Sistem Pembelian	69
3.6.21	<i>Activity Diagram</i> Dialog Data Barang.....	70
3.6.22	<i>Activity Diagram</i> Cetak Faktur Pembelian.....	71
3.6.23	<i>Activity Diagram</i> Sistem Penjualan	72
3.6.24	<i>Activity Diagram</i> Dialog Data Barang.....	73
3.6.25	<i>Activity Diagram</i> Cetak Faktur Penjualan.....	74
3.7	<i>Class diagram</i>	75
3.7.1	<i>Class</i> Barang.....	76
3.7.2	<i>Class</i> Detail Pembelian	76
3.7.3	<i>Class</i> Detail Penjualan	77




3.7.4	<i>Class</i> Jabatan	77
3.7.5	<i>Class</i> Kategori	78
3.7.6	<i>Class</i> Pegawai.....	78
3.7.7	<i>Class</i> Detail Pelanggan	79
3.7.8	<i>Class</i> Supplier	79
3.7.9	<i>Class</i> Pembelian	80
3.7.10	<i>Class</i> Penjualan	80
3.7.11	<i>Class</i> PenjualanDao	81
3.7.12	<i>Class</i> DetailPembelianDao	81
3.7.13	<i>Class</i> PegawaiDao.....	82
3.7.14	<i>Class</i> PembelianDao	82
3.7.15	<i>Class</i> BarangDao.....	83
3.7.16	<i>Class</i> DetailPenjualanDao	83
3.7.17	<i>Class</i> KategoriDao	84
3.7.18	<i>Class</i> JabatanDao.....	84
3.7.19	<i>Class</i> PelangganDao	84
3.7.20	<i>Class</i> SupplierDao	85
BAB 4.	HASIL PENELITIAN	86
4.1	FormLogin	86
4.2	FormOwner.....	86
4.3	FormAdmin	87
4.4	FormKasir	88
4.5	FormPenjualan	88
4.6	FormPemesanan	89
4.7	FormDataBarang	89
4.8	FormPegawai	90
4.9	FormSupplier	91
4.10	FormUbahPassword	91
4.11	FormProsesPemesanan	92
4.12	FormAnalisaSupplier	92
4.13	FormBiaya	93
4.14	FormGaji.....	93

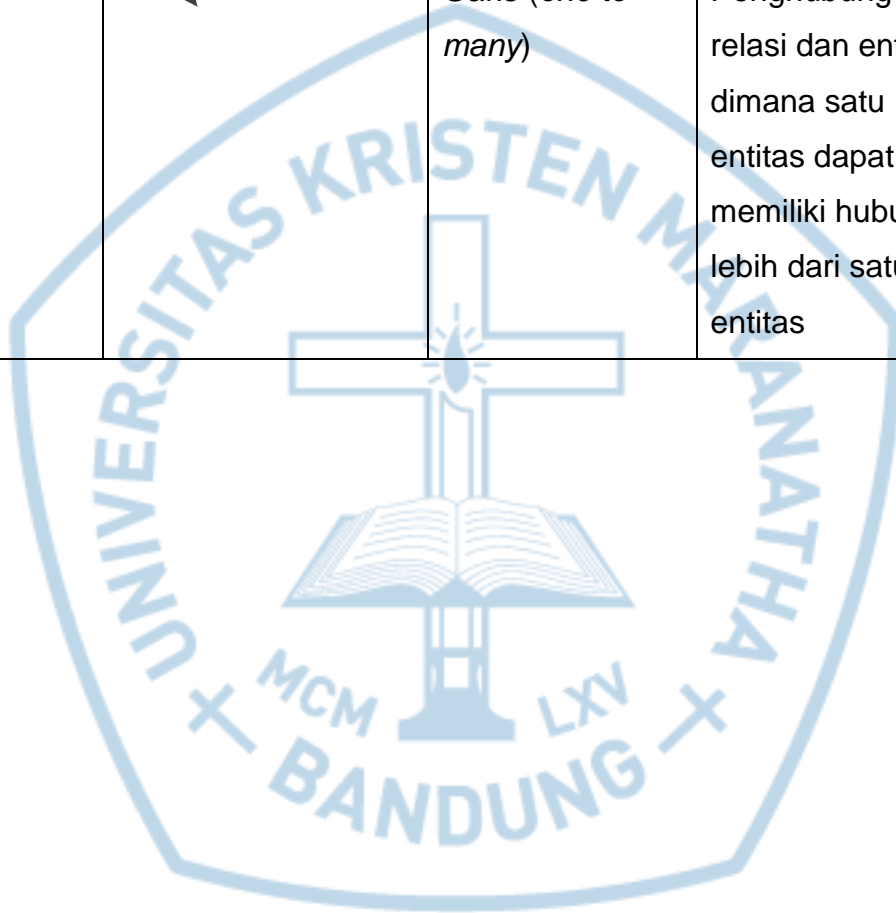
4.15	FormFinance(Laba Rugi).....	94
4.16	FormFinance(Buku Besar).....	94
4.17	FormFinance(Neraca).....	95
4.18	FormFinance(Jurnal)	95
4.19	FormListPelanggan.....	96
4.20	FormChat.....	96
4.21	Server	97
BAB 5.	PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN	98
5.1	Pengujian Login	98
5.2	Pengujian Penambahan Data Pegawai	99
5.3	Pengujian Pengubahan Data Pegawai	100
5.4	Pengujian Nonaktifkan Pegawai	101
5.5	Pengujian Penambahan Data Supplier.....	102
5.6	Pengujian Pengubahan Data Supplier.....	103
5.7	Pengujian Penjualan.....	104
5.8	Pengujian Pembelian.....	104
5.9	Pengujian Gaji	104
5.10	Pengujian Ubah Password	105
BAB 6.	SIMPULAN DAN SARAN	106
6.1	Simpulan.....	106
6.2	Saran	107
	DAFTAR PUSTAKA.....	108

DAFTAR NOTASI/ LAMBANG

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
<i>Flowchart</i>		Simbol arus / <i>flow</i>	Menyatakan jalannya arus suatu proses
<i>Flowchart</i>		Simbol <i>process</i>	Menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer
<i>Flowchart</i>		Simbol manual	Menyatakan suatu tindakan (proses) yang tidak dilakukan oleh komputer
<i>Flowchart</i>		Simbol <i>decision</i>	Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan
<i>Flowchart</i>		Simbol terminal	Menyatakan permulaan atau akhir suatu program
<i>Flowchart</i>		Simbol manual <i>input</i>	Memasukkan data secara manual dengan menggunakan <i>online keyboard</i>

<i>Flowchart</i>		Simbol <i>document</i>	Mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui <i>printer</i>)
DFD		Simbol <i>External Entity</i>	Merupakan kesatuan di lingkungan luar sistem bias berupa orang, organisasi atau sistem lain.
DFD		<i>Process</i>	Merupakan proses di perhitungan arimatik penulisan suatu formula atau pembuatan laporan
DFD		<i>Data Store</i> (simpan data)	Dapat berupa suatu file atau database pada sistem komputer atau catatan manual
DFD		<i>Data Flow</i> (arus data)	Arus data ini mengalir diantara proses, simpan data dan kesatuan luar
<i>ERD</i>		Entitas	Menunjukkan sebuah objek yang dapat dibedakan dengan objek lainnya

ERD		Atribut	Mendesripsikan karakter entitas
ERD		Relasi	Menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda
ERD		Garis (<i>one to many</i>)	Penghubung antar relasi dan entitas dimana satu entitas dapat memiliki hubungan lebih dari satu entitas



DAFTAR SINGKATAN

ERD	Entity Relationship Diagram
DFD	Data Flow Diagram
MySQL	My Structured Query Language



DAFTAR ISTILAH

Form adalah tempat untuk pembuatan window.

Aplikasi adalah perangkat yang menghubungkan pengguna dengan komputer.

User adalah personal-personal yang terlibat langsung dalam pemakaian komputer.

Password adalah kata rahasia untuk mengakses ke sumber tertentu.

Login adalah fungsi dimana *user* memasukkan *username* dan *password* sebelum mengakses aplikasi.

Logout adalah untuk mengakhiri akses *user*.

