

ABSTRAK

Penjualan adalah suatu kegiatan transaksi antara penjual dan pembeli. Pembelian adalah suatu kegiatan transaksi antara perusahaan dan pemasok. Semua data transaksi penjualan dan pembelian harus memiliki informasi data yang dapat disimpan secara manual atau diatur oleh sistem. Manual berarti data penjualan dan data pembelian hanya disimpan berdasarkan pencatatan oleh manusia seutuhnya, tanpa ada yang mengingatkan jika terjadi kesalahan. Kendala lainnya adalah ketika perusahaan ingin memilih pemasok yang paling kompeten misalnya dari segi harga barang, waktu pengiriman, dan cara pembayaran yang harus diperhitungkan. Sistem Penjualan Pembelian dan Stok Barang dengan Metode *Analytical Hierarchy Process* dalam Pengambilan Keputusan pada *Supplier* merupakan sistem yang dirancang untuk membantu proses bisnis dari Toko Hidup Baru baik dari segi memilih pemasok, penjualan, serta laporan penjualan maupun pembelian.

Kata kunci: pemasok,pembeli,penjualan



ABSTRACT

Sales is a transaction activity between the seller and the buyer. A purchase is a transaction activity between a company and a supplier. All sales and sales transaction data must have data information that can be manually stored or managed by the system. Manual means sales data and purchasing data are only kept based on full human recording, without being reminded of any errors. Another obstacle is when companies want to choose the most competent suppliers such as in terms of the price of goods, delivery time, and how payment should be taken into account. System of Sales Purchase and Stock of Goods by Analytical Hierarchy Process Method in Decision Making On Supplier is a system designed to assist business process of Hidup Baru Store both in terms of choosing suppliers, sales, as well as sales and purchase reports

Keywords: purchase,sales,suppliers



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN.....	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR NOTASI/ LAMBANG.....	xix
DAFTAR SINGKATAN	xxi
DAFTAR ISTILAH	xxii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Pembahasan	2
1.4 Ruang Lingkup.....	2
1.4.1 Batasan Perangkat Lunak.....	3
1.4.2 Batasan Perangkat Keras.....	3
1.4.3 Batasan Aplikasi User	3
1.5 Sumber Data.....	4
1.6 Sistematika Penyajian	4
BAB 2 KAJIAN TEORI	5
2.1 <i>Flowchart</i>	5

2.2 Entity Relationship Diagram.....	5
2.3 Unified Modeling Language	5
2.3.1 Use Case.....	6
2.3.2 Activity Diagram	6
2.3.3 Class Diagram	6
2.4 MySQL.....	6
2.5 Dreamweaver	7
2.6 PHP	8
2.7 HTML	8
2.8 XAMPP.....	9
2.9 Pengujian Sistem.....	11
2.10 Sistem Informasi	12
2.11 Decision Support System (DSS).....	12
2.11.1 Analytical Hierarchy Process (AHP)	13
2.12 Contoh Studi Kasus STMIK CIC Cirebon.....	14
BAB 3 ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM.....	19
3.1 Proses Bisnis	19
3.1.1 Proses Bisnis Penjualan Barang.....	19
3.1.2 Proses Bisnis Pengecekan Stok Barang	21
3.2 Analisis dan Logika metode ANP.....	23
3.3 Entity Relationship Diagram.....	26
3.4 ER To Table	27
3.4.1 Tabel Barang	27
3.4.2 Tabel Cart_Pemesanan.....	27
3.4.3 Tabel Detail_Pembelian	27
3.4.4 Tabel Pembelian.....	28

3.4.5 Tabel Supplier	28
3.4.6 Tabel Barang_Supplier.....	28
3.4.7 Tabel Penjualan.....	28
3.4.8 Tabel Detail_Penjualan	28
3.4.9 Tabel Customer	29
3.4.10 Tabel User	29
3.4.11 Tabel Retur_Pembelian.....	29
3.4.12 Tabel Detail_Retur_Pembelian	29
3.4.13 Tabel Retur_Penjualan.....	30
3.4.14 Tabel Detail_Retur_Penjualan	30
3.4.15 Tabel Merk.....	30
3.4.16 Tabel Warna.....	30
3.4.17 Tabel Persediaan_barang	30
3.5 Rancangan Desain AntarMuka	31
3.5.1 <i>Form</i> Login	31
3.5.2 <i>Form</i> Home	32
3.5.3 <i>Form</i> Data Product.....	32
3.5.4 <i>Form</i> Data User.....	33
3.5.5 <i>Form</i> Data Customer.....	33
3.5.6 <i>Form</i> Data Warna.....	34
3.5.7 <i>Form</i> Merk	34
3.5.8 <i>Form</i> Data Supplier.....	35
3.5.9 <i>Form</i> Pemesanan.....	35
3.5.10 <i>Form</i> Penjualan	36
3.5.11 <i>Form</i> Daftar Penjualan	36
3.5.12 <i>Form</i> Penerimaan.....	37

3.5.13 <i>Form</i> Persediaan Barang	37
3.5.14 <i>Form</i> Stock Retur Penjualan	38
3.6 UML	38
3.6.1 <i>Use Case</i> Diagram.....	38
3.6.2 <i>Activity</i> Diagram.....	44
3.6.2.1 <i>Activity</i> Login	45
3.6.2.2 <i>Activity</i> Logout	45
3.6.2.3 <i>Activity</i> Tambah Product	46
3.6.2.4 <i>Activity</i> Ubah Product.....	46
3.6.2.5 <i>Activity</i> Detail Product	47
3.6.2.6 <i>Activity</i> Tambah Users	47
3.6.2.7 <i>Activity</i> Ubah Users	48
3.6.2.8 <i>Activity</i> Tambah Customers	48
3.6.2.9 <i>Activity</i> Ubah Customers	49
3.6.2.10 <i>Activity</i> Tambah Warna	49
3.6.2.11 <i>Activity</i> Ubah Warna	50
3.6.2.12 <i>Activity</i> Tambah Supplier	50
3.6.2.13 <i>Activity</i> Ubah Supplier	51
3.6.2.14 <i>Activity</i> Tambah Merk.....	51
3.6.2.15 <i>Activity</i> Ubah Merk	52
3.6.2.16 <i>Activity</i> Laporan Stok Barang	52
3.6.2.17 <i>Activity</i> Laporan Penjualan.....	53
3.6.2.18 <i>Activity</i> Laporan Pembelian	53
3.6.2.19 <i>Activity</i> Laporan Retur Pembelian.....	54
3.6.2.20 <i>Activity</i> Laporan Retur Penjualan.....	54
3.6.2.21 <i>Activity</i> Pembelian.....	55

3.6.2.22 Activity Penjualan.....	55
BAB 4 IMPLEMENTASI.....	56
4.1 Form Login	56
4.2 Form Home	56
4.3 Form Data Product	57
4.4 Form Insert Data Barang.....	57
4.5 Form Data User	58
4.6 Form Insert Data User.....	58
4.7 Form Data Customer	59
4.8 Form Insert Data Customer.....	59
4.9 Form Data Warna.....	60
4.10 Form Insert Data Warna.....	60
4.11 Form Data Merk.....	61
4.12 Form Insert Data Merk.....	61
4.13 Form Data Supplier	62
4.14 Form Insert Data Supplier.....	62
4.15 Form Data Pembelian.....	62
4.15.1 Form Pemesanan.....	63
4.15.1.1 Form Add to List Pemesanan.....	63
4.15.2 Form Detail DSS Supplier	64
4.15.3 Form Penerimaan	64
4.16 Form Penjualan	65
4.17 Form Faktur Penjualan.....	65
4.18 Form Kelola Persediaan Barang.....	66
4.19 Form Laporan.....	66
4.19.1 Form Laporan Stok Barang.....	66

4.19.2 Form Laporan Pembelian.....	67
4.19.3 Form Laporan Penjualan.....	67
BAB 5 PENGUJIAN.....	68
5.1 Pengujian Form Login.....	68
5.2 Pengujian Form Insert Barang	68
5.3 Pengujian Form Update Barang	69
5.4 Pengujian Form Insert Customer	69
5.5 Pengujian Form Update Customer	69
5.6 Pengujian Form Insert Supplier	70
5.7 Pengujian Form Update Supplier	70
5.8 Pengujian Form Insert User	71
5.9 Pengujian Form Update User	71
5.10 Pengujian Form Pemesanan	71
5.11 Pengujian Form Penerimaan	72
5.12 Pengujian Form Penjualan	72
BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN.....	73
6.1 Simpulan	73
6.2 Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Flowchart Penjualan Barang	20
Gambar 3.2 Flowchart Pengecekan Stok Barang.....	22
Gambar 3.3 Entity Relationship Diagram Pada Toko Sepatu Hidup Baru	26
Gambar 3.4 Rancangan Form Login	31
Gambar 3.5 Rancangan Form Home.....	32
Gambar 3.6 Rancangan Form Product	32
Gambar 3.7 Rancangan Form User.....	33
Gambar 3.8 Rancangan Form Customer.....	33
Gambar 3.9 Rancangan Form Warna.....	34
Gambar 3.10 Rancangan Form Merk.....	34
Gambar 3.11 Rancangan Form Supplier	35
Gambar 3.12 Rancangan Form Pemesanan	35
Gambar 3.13 Rancangan Form Penjualan.....	36
Gambar 3.14 Rancangan Form Daftar Penjualan	36
Gambar 3.15 Rancangan Form Penerimaan.....	37
Gambar 3.16 Rancangan Form Persediaan Barang.....	37
Gambar 3.17 Rancangan Form Stock Retur Penjualan.....	38
Gambar 3.18 Use Case Umum.....	39
Gambar 3.19 Use Case Sub System Kelola Product.....	39
Gambar 3.20 Use Case Sub System Kelola Supplier.....	40
Gambar 3.21 Use Case Sub System Kelola Users	41
Gambar 3.22 Use Case Sub System Kelola Customers	41
Gambar 3.23 Use Case Sub System Kelola Pembelian	42
Gambar 3.24 Use Case Sub System Kelola Penjualan	42
Gambar 3.25 Use Case Sub System Kelola Merk	43
Gambar 3.26 Use Case Sub System Kelola Warna	43
Gambar 3.27 Use Case Sub System Kelola Laporan.....	44
Gambar 3.28 Activity Diagram Login	45
Gambar 3.29 Activity Diagram Logout	45
Gambar 3.30 Activity Diagram Tambah Product	46

Gambar 3.31 Activity Diagram Ubah Product.....	46
Gambar 3.32 Activity Diagram Detail Product.....	47
Gambar 3.33 Activity Diagram Tambah Users.....	47
Gambar 3.34 Activity Diagram Ubah Users	48
Gambar 3.35 Activity Diagram Tambah Customers.....	48
Gambar 3.36 Activity Diagram Ubah Customers	49
Gambar 3.37 Activity Diagram Tambah Warna	49
Gambar 3.38 Activity Diagram Ubah Warna	50
Gambar 3.39 Activity Diagram Tambah Supplier	50
Gambar 3.40 Activity Diagram Ubah Supplier.....	51
Gambar 3.41 Activity Diagram Tambah Merk	51
Gambar 3.42 Activity Diagram Ubah Merk	52
Gambar 3.43 Activity Diagram Laporan Stok Barang.....	52
Gambar 3.44 Activity Diagram Laporan Penjualan.....	53
Gambar 3.45 Activity Diagram Laporan Pembelian.....	53
Gambar 3.46 Activity Diagram Laporan Retur Pembelian.....	54
Gambar 3.47 Activity Diagram Laporan Retur Penjualan.....	54
Gambar 3.48 Activity Diagram Pembelian.....	55
Gambar 3.49 Activity Diagram Penjualan	55
Gambar 4.1 Form Login.....	56
Gambar 4.2 Form Home	56
Gambar 4.3 Form Data Product	57
Gambar 4.4 Form Insert Data Barang	57
Gambar 4.5 Form Data User	58
Gambar 4.6 Form Insert Data User	58
Gambar 4.7 Form Data Customer	59
Gambar 4.8 Form Insert Data Customer	59
Gambar 4.9 Form Data Warna	60
Gambar 4.10 Form Insert Data Warna	60
Gambar 4.11 Form Data Merk	61
Gambar 4.12 Form Insert Data Merk	61
Gambar 4.13 Form Data Supplier	62

Gambar 4.14 Form Insert Data Supplier	62
Gambar 4.15 Form Pemesanan	63
Gambar 4.16 Form Add to List Pemesanan	63
Gambar 4.17 Form Detail DSS	64
Gambar 4.18 Form Penerimaan	64
Gambar 4.19 Form Penjualan	65
Gambar 4.20 Form Faktur Penjualan	65
Gambar 4.21 Form Kelola Persediaan Barang	66
Gambar 4.22 Form Laporan Stok Barang	66
Gambar 4.23 Form Laporan Pembelian	67
Gambar 4.24 Form Laporan Penjualan	67

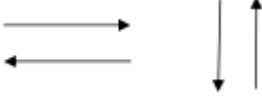

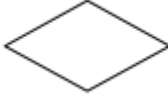















DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Tag – Tag HTML.....	9
Tabel 2.2 Tabel Skala Perbandingan.....	16
Tabel 2.3 Tabel Perbandingan Berpasangan Pembobotan Alternatif untuk Kriteria IPK.....	17
Tabel 2.4 Tabel Hasil Perbandingan Berpasangan Pembobotan Alternatif untuk Kriteria IPK.....	17
Tabel 2.5 Tabel Hasil Prioritas Kriteria Mahasiswa Berprestasi Berdasarkan IPK.....	17
Tabel 2.6 Tabel Hasil Prioritas Kriteria Mahasiswa Berprestasi Berdasarkan Karya Tulis Ilmiah.....	17
Tabel 2.7 Tabel Hasil Prioritas Kriteria Mahasiswa Berprestasi Berdasarkan Kemampuan Bahasa Inggris.....	17
Tabel 2.8 Tabel Data Prioritas Global Mahasiswa Berprestasi.....	17
Tabel 2.9 Tabel Hasil Prioritas Global Mahasiswa Berprestasi.....	18
Tabel 3.1 Tabel Kriteria.....	23
Tabel 3.2 Tabel pembobotan komponen.....	23
Tabel 3.3 Tabel matriks perbandingan berpasangan.....	24
Tabel 3.4 Tabel eigen vektor.....	24
Tabel 3.5 Tabel penjumlahan kolom.....	24
Tabel 3.6 Daftar Indeks random konsistensi (RI).....	25
Tabel 3.7 Tabel Barang.....	27
Tabel 3.8 Tabel Cart_Pemesanan.....	27
Tabel 3.9 Tabel Detail_Pembelian.....	27
Tabel 3.10 Tabel Pembelian.....	28
Tabel 3.11 Tabel Supplier.....	28
Tabel 3.12 Tabel Barang_Supplier.....	28
Tabel 3.13 Tabel Penjualan.....	28
Tabel 3.14 Tabel Detail_Penjualan.....	28
Tabel 3.15 Tabel Customer.....	29
Tabel 3.16 Tabel User.....	29

Tabel 3.17 Tabel Retur_Pembelian.....	29
Tabel 3.18 Tabel Detail_Retur_Pembelian	29
Tabel 3.19Tabel Retur_Penjualan.....	30
Tabel 3.20 Tabel Detail_Retur_Penjualan	30
Tabel 3.21 Tabel Merk.....	30
Tabel 3.22 Tabel Warna.....	30
Tabel 3.23 Tabel Persediaan_Barang.....	30
Tabel 5.1 Pengujian Login	68
Tabel 5.2 Pengujian Form Insert Barang	68
Tabel 5.3 Pengujian Form Update Barang.....	69
Tabel 5.4 Pengujian Form Insert Customer	69
Tabel 5.5 Pengujian Form Update Customer.....	69
Tabel 5.6 Pengujian Form Insert Supplier	70
Tabel 5.7 Pengujian Form Update Supplier.....	70
Tabel 5.8 Pengujian Form Insert User	71
Tabel 5.9 Pengujian Form Update User.....	71
Tabel 5.10 Pengujian Form Pemesanan.....	71
Tabel 5.11 Pengujian Form Penerimaan.....	72
Tabel 5.12 Pengujian Form Penjualan	72

DAFTAR NOTASI/ LAMBANG

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
Flowchart		Simbol arus / <i>flow</i>	Menyatakan jalannya arus suatu proses
Flowchart		Simbol manual	Menyatakan suatu tindakan (proses) yang tidak dilakukan oleh komputer
Flowchart		Simbol <i>decision</i>	<i>Menunjukkan</i> suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan
Flowchart		Simbol terminal	Menyatakan permulaan atau akhir suatu program
Flowchart		Simbol <i>document</i>	Mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui <i>printer</i>)
ERD		<i>Entity</i> (<i>rectangler</i>)	Digunakan untuk menggambarkan obyek yang diidentifikasi ke dalam lingkungan.
ERD		Atribut (<i>oval</i>)	Digunakan untuk menggambarkan elemen-elemen dari suatu <i>entity</i> , yang menggambarkan karakter <i>entity</i> .
ERD		Hubungan (<i>diamond</i>)	<i>Entity</i> dapat berhubungan satu sama lain. Hubungan ini disebut dengan <i>relationship</i> .
ERD		Garis (<i>line</i>)	Digunakan untuk menghubungkan <i>entity</i>

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
			dengan relasi/hubungan, maupun <i>entity</i> dengan atribut.
<i>Use Case</i>		<i>Use Case</i>	<i>Use case</i> digambarkan sebagai lingkaran elips dengan nama <i>use case</i> dituliskan didalam elips tersebut.
<i>Use Case</i>		<i>Actor</i>	<i>Actor</i> adalah pengguna sistem. <i>Actor</i> tidak terbatas hanya manusia saja, jika sebuah sistem berkomunikasi dengan aplikasi lain dan membutuhkan input atau memberikan output, maka aplikasi tersebut juga bisa dianggap sebagai <i>actor</i> .
<i>Use Case</i>		<i>Association</i>	<i>Association</i> menunjukkan hubungan statis antar dua <i>class</i> .
<i>Activity Diagram</i>		<i>Start</i>	Titik awal
<i>Activity Diagram</i>		<i>End</i>	Titik akhir
<i>Activity Diagram</i>		<i>Activity</i>	Menunjukkan proses
<i>Activity Diagram</i>		<i>Decision</i>	Pilihan untuk mengambil keputusan

Referensi :

Notasi / Lambang *Flowchart* dari M. Challpe, I. M. Sukarsa [1,2]

Notasi / Lambang *ERD* dari U. Gellinas dan R. Dull [3]

Notasi / Lambang *Use Case* dari D. Clark [4]

Notasi / Lambang *Activity Diagram* dari D. Clark [4]

DAFTAR SINGKATAN

ERD	Entity Relationship Diagram
PHP	Hypertext Preprocessor
AHP	Analytical Hierarchy Process
UML	Unified Modeling Language
DSS	Decision Support System
HTML	Hypertext Markup Language
RAM	Random Access Memory
HDD	Hard Disk Drive



DAFTAR ISTILAH

Aplikasi	Suatu perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan sesuatu tugas.
Sistem	Suatu kesatuan yang terdiri komponen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi.
Admin	pengguna yang memiliki hak akses untuk pengelolaan suatu pembelian, penjualan, pengecekan stok barang.
Login	proses masuk ke dalam aplikasi dengan memasukkan identitas pengguna dan <i>password</i> .
Logout	Proses keluar dari aplikasi.

