

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN BARANG PADA CV.
NUSANTARA VAPE HOUSE**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
SARJANA KOMPUTER**



OLEH :

NAMA : ISFIHANI NUR KHOFI

NIM : 011505503125023

**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
JAKARTA**

2019

SALES INFORMATION SYSTEM IN CV. NUSANTARA VAPE
HOUSE

Submitted as One of the Requirements for Obtaining a Degree
BACHELOR OF COMPUTER SCIENCE



By:

NAME : ISFIHANI NUR KHOFI

NIM : 011505503125023

FACULTY OF ENGINEERING

SATYA STATE UNIVERSITY OF INDONESIA JAKARTA

2019

SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Isfihani Nur Khofi

NIM : 011505503125023

Program Studi : Sistem Informasi

Menyatakan bahwa Skripsi ini adalah murni hasil karya sendiri dan seluruh isi Skripsi menjadi tanggung jawab saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia dikenai sanksi pembatalan Skripsi ini apabila terbukti melakukan tindakan plagiat (penjiplakan).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 27 Agustus 2019



(Isfihani Nur Khofi)
011505503125023

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

Sistem Informasi Penjualan Barang Pada CV. Nusantara Vape House

OLEH:

NAMA : Isfihani Nur Khofi

NIM : 011505503125023

Telah dipertahankan didepan Penguji pada tanggal 20 Agustus 2019

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima

Ketua Penguji

(Kiki Kusumawati, S.T., M.MSI)

Anggota Penguji 1

(Priongo Hendradi, S.Kom, M.MSI)

Anggota Penguji 2

(Agung Priambodo, S.Kom, M.Kom)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

NAMA : Isfihani Nur Khofi

NIM : 011505503125023

JURUSAN : Sistem Informasi

JUDUL SKRIPSI : Sistem informasi Penjualan Barang Pada CV. Nusantara


Vape House

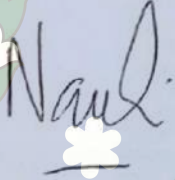
TANGGAL UJIAN : 20 Agustus 2019

Jakarta, 27 Agustus 2019

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


(Kiki Kusumawati, S.T., M.MSI)

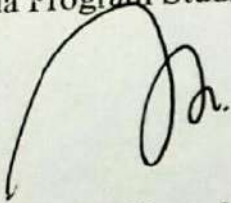

(Sukarno, S.Kom, M.Kom)



Dekan

(Ir. Nurhayati, M.Si)

Ketua Program Studi


(Agung Priambodo, S.Kom, M.Kom)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis senantiasa panjatkan pada kehadiran ALLAH SWT yang sudah melimpahkan rahmat, dan hidayahnya sehingga penulis mampu melaksanakan dan menyelesaikan penulisan Laporan Praktek Kerja Lapangan ini dengan judul “ Sistem Informasi Penjualan dan Persediaan Barang pada CV. Nusantara Vape House “.

Laporan penelitian skripsi ini disusun guna melengkapi salah satu prasyarat menyelesaikan program Strata Satu (S-1) bagi mahasiswa Fakultas Teknik, Program Studi Sistem Informasi Universitas Satya Negara Indonesia.

Dalam penyusunan laporan ini penulis menyadari sepenuhnya, bahwa selesainya laporan ini tidak terlepas dari dukungan, semangat, dan doa, serta bimbingan dari berbagai pihak. Baik bersifat moril maupun materil, oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Kepada Allah SWT yang telah memberi saya kesehatan dan kekuatan jasmani maupun rohani selama mengerjakan Laporan Tugas Akhir Strata 1.
2. Ibu Dra. Merry L. Panjaitan, MM., MBA., selaku Rektor Universitas Satya Negara Indonesia.
3. Ibu Ir. Nurhayati, M.Si selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Satya Negara Indonesia.
4. Bapak Agung Priambodo, S.Kom, M.Kom, Selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
5. Bapak Kiki Kusumawati S.T., M.MSI, Selaku Dosen Pembimbing Satu atas semua bimbingan, dukungan, dan masukan yang telah beliau berikan.
6. Ibu Sukarno, S.Kom, M.Kom, Selaku Dosen Pembimbing Dua atas semua bimbingan, dukungan, dan masukan yang telah beliau berikan.
7. Bu Andhita selaku Pembimbing di Instansi Perusahaan.

8. Orang tua tercinta yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan doa baik secara moral ataupun materil.
9. Devil Sister yang selalu memberikan dukungan dan bantuan dalam penulisan laporan tugas akhir ini.
10. Rumpi Cucok yang selalu memberikan dukungan.
11. Andi Andrianto yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
12. Seluruh teman-teman fakultas Teknik angkatan 2015 yang selalu membantu dan memberikan semangat penulis dalam mengerjakan laporan ini.
13. Pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, atas bantuan, masukan, dan doa yang berhubungan dengan skripsi ini.

Penyusunan Laporan Tugas Akhir Skripsi ini disusun dengan sebaik-baiknya, namun bila masih terdapat kekurangan didalam penyusunan laporan Skripsi ini, oleh karena itu saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat diharapkan dari semua pihak. Penulis mohon maaf jika terdapat kesalahan pada penulisan laporan Tugas Akhir Skripsi ini.

Tidak lupa harapan penulis semoga laporan Tugas Akhir Skripsi ini dapat dipahami dan bermanfaat bagi semua pihak dan menambah ilmu pengetahuan bagi kami penulis. Terima kasih.

Jakarta, 27 Agustus 2019

Isfihani Nur Khofi

DAFTAR ISI

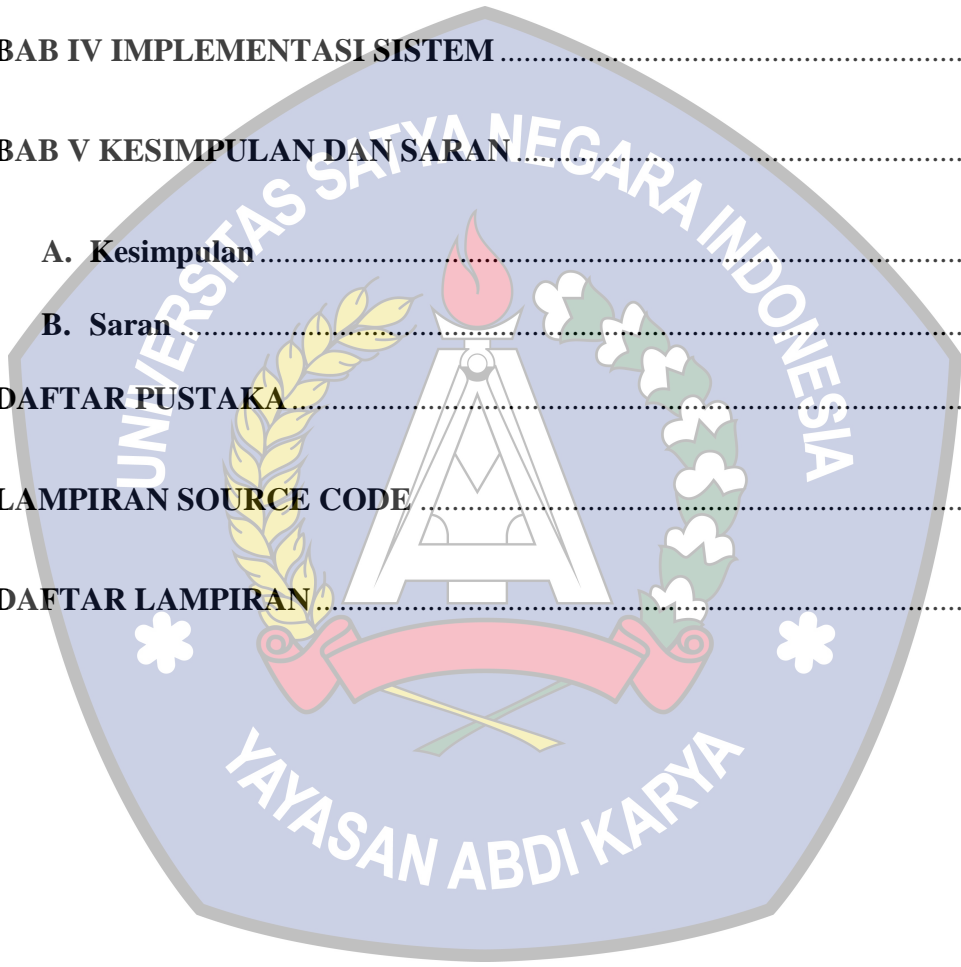
SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI	iv
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	v
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR SIMBOL	xix
A. Simbol <i>Use Case Diagram</i>	
B. Simbol <i>Activity Diagram</i>	
C. Simbol <i>Class Diagram</i>	
D. Simbol <i>Sequence Diagram</i>	
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Batasan Masalah	2

D. Tujuan dan Penelitian	3
1. Tujuan Penelitian	3
2. Manfaat Penelitian	3
E. Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
A. Tinjauan Pustaka	6
B. Sistem Informasi	9
C. Penjualan	11
1. Sistem Penjualan Tunai	11
2. Sistem Penjualan Kredit	13
D. Persediaan	15
a. Pengertian Persediaan	15
b. Fungsi Persediaan	16
c. Jenis Persediaan	17
E. Pembelian	18
F. Bahasa Pemrograman	18
1. Basis Data	18
2. SQL (<i>Structure Query Language</i>)	19
3. MySQL (<i>My Structure Query Language</i>)	20
4. PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>)	20
5. HTML (<i>HyperText Markup Language</i>)	20
G. UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	21
H. SDLC (<i>System Development Life Cycle</i>)	22

1. Pengertian SDLC.....	22
2. Model SDLC	23
I. Pengujian Sistem	24
1. <i>White-Box Testing</i>	25
2. <i>Black-Box Testing</i>	25

BAB III ANALISA DAN HASIL PEMBAHASAN	27
A. Waktu dan Tempat Penelitian	27
B. Struktur Organisasi	28
C. Job Description (Uraian Kerja)	29
D. Metode Pengumpulan Data	31
1. Studi Lapangan.....	31
2. Studi Pustaka.....	31
E. Metode Pengembangan Sistem	32
F. Rumus Persediaan.....	33
G. Daftar Nama Produk	34
H. Analisis Kebutuhan.....	35
I. Alur Proses Penjualan yang Berjalan	36
J. Alur Proses Persediaan yang Berjalan.....	38
K. Sistem Usulan	39
L. Kerangka Berfikir	40
M. Perancangan Sistem	41
1. <i>Use Case Diagram</i>	41

2. <i>Activity Diagram</i>	42
3. <i>Class Diagram</i>	49
4. <i>Sequence Diagram</i>	50
N. Perancangan Basis Data	55
O. Desain Interface	62
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN SOURCE CODE	
DAFTAR LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perkembangan SQL	19
Tabel 2. <i>Ganchart</i> kegiatan penyusunan Tugas Akhir.....	27
Tabel 3. Analisis Kebutuhan.....	35
Tabel 4. Tabel Barang Terkirim.....	55
Tabel 5. Tabel Bukti Pembayaran.....	55
Tabel 6. Tabel Bukti Resi	56
Tabel 7. Tabel <i>Gallery</i>	57
Tabel 8. Tabel Komplain.....	57
Tabel 9. Tabel Login.....	58
Tabel 10. Tabel Pelanggan.....	59
Tabel 11. Tabel Produk.....	60
Tabel 12. Tabel Transaksi.....	61
Tabel 13. Tabel Transaksi_detail	61
Tabel 14. Laporan Pelanggan Online.....	70
Tabel 15. Laporan Pelanggan Offline	74

Tabel 16. Form Pengujian Sistem	76
---------------------------------------	----

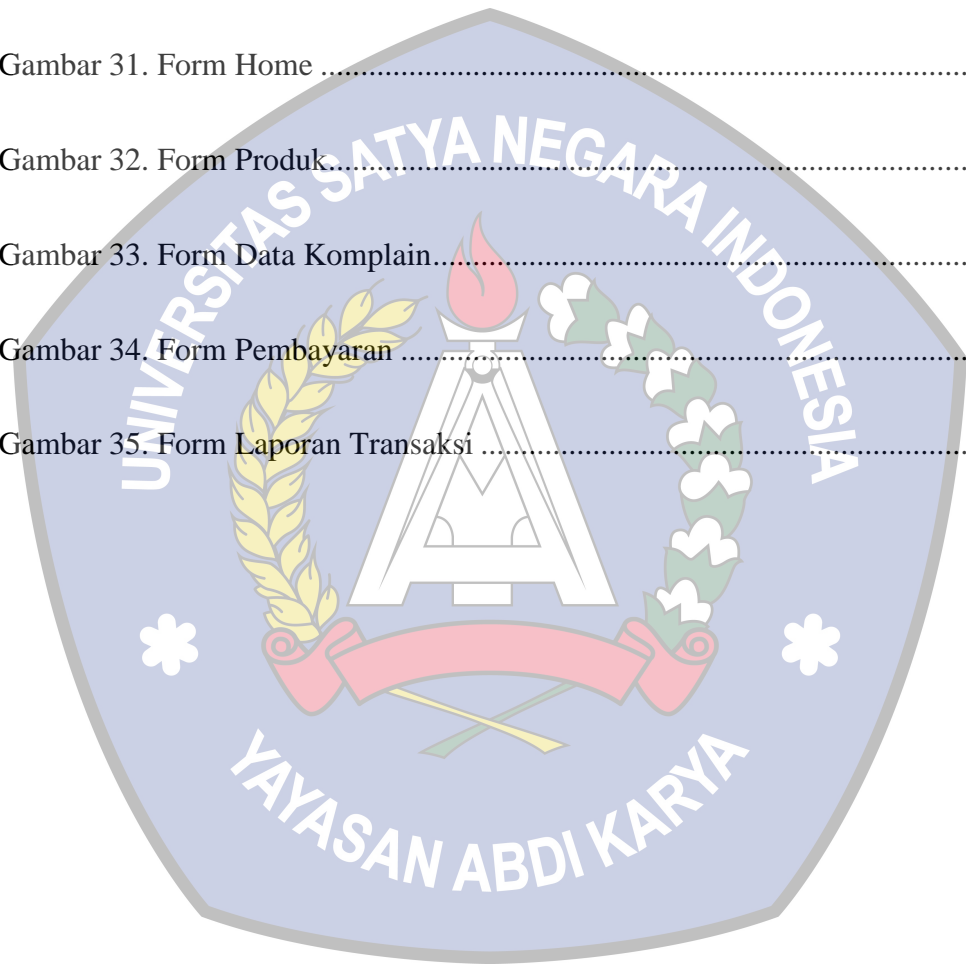


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Perencanaan dan Pengendalian Persediaan	15
Gambar 2. Model <i>Waterfall</i>	23
Gambar3. Struktur Organisasi.....	28
Gambar 4. Alur Proses Penjualan Yang Berjalan	36
Gambar 5. Alur Proses Persediaan Yang Berjalan.....	38
Gambar 6. Usulan.....	39
Gambar 7. Kerangka Berfikir.....	40
Gambar 8. <i>Use Case Diagram</i>	41









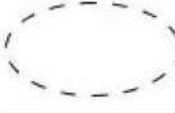

Gambar 9. <i>Activity Diagram Login Admin</i>	42
Gambar 10. <i>Activity Diagram Pendaftaran User</i>	43
Gambar 11. <i>Activity Diagram Login User</i>	44
Gambar 12. <i>Activity Diagram Order User</i>	45
Gambar 13. <i>Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran User</i>	46
Gambar 14. <i>Activity Diagram Log out User</i>	47
Gambar 15. <i>Activity Diagram Log Out Admin</i>	48
Gambar 16. <i>Class Diagram</i>	49
Gambar 17. <i>Sequence Diagram Login Admin</i>	50
Gambar 18. <i>Sequence Diagram Login User</i>	51
Gambar 19. <i>Sequence Diagram Halaman User</i>	52
Gambar 20. <i>Sequence Diagram Home</i>	53
Gambar 21. <i>Sequence Diagram Menu Utama</i>	54
Gambar 22. <i>Form Rancangan Halaman Website</i>	63
Gambar 23. <i>Form Rancangan Login</i>	63
Gambar 24. <i>Form Rancangan Halaman Utama Admin</i>	64
Gambar 25. <i>Form Rancangan Data Produk</i>	64
Gambar 26. <i>Form Rancangan Data Gallery</i>	65

Gambar 27. Form Rancangan Data Order Pelanggan.....	65
Gambar 28. Form Rancangan Data Komplain.....	66
Gambar 29. Form Rancangan Laporan Transaksi.....	66
Gambar 30. Form Login.....	67
Gambar 31. Form Home	67
Gambar 32. Form Produk.....	68
Gambar 33. Form Data Komplain.....	68
Gambar 34. Form Pembayaran	69
Gambar 35. Form Laporan Transaksi	69


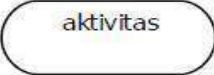








DAFTAR SIMBOL

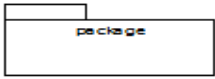
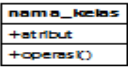




A. Simbol Use Case Diagram

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
	<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
	<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
	<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
	<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
	<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (<i>sinergi</i>).
	<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.


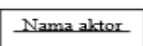





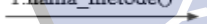
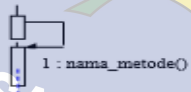
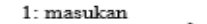

B. Simbol Activity Diagram

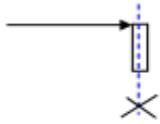
Simbol	Deskripsi
status awal 	status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
aktivitas 	aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
percabangan / decision 	asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
penggabungan / join 	asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
status akhir 	status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
swimlane 	memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi
fork, 	digunakan utk menunjukkan kegiatan yg dilakukan secara paralel
join, 	digunakan utk menunjukkan kegiatan yg digabungkan

C. Simbol Class Diagram

Simbol	Deskripsi
<p><i>package</i></p> 	<p><i>package</i> merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih kelas</p>
<p>kelas</p> 	<p>kelas pada struktur sistem</p>
<p>antarmuka / <i>interface</i></p> 	<p>sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek</p>
<p>asosiasi / <i>association</i></p> 	<p>relasi antar kelas dengan makna umum. asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i></p>
<p>asosiasi berarah / <i>directed association</i></p> 	<p>relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain. asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i></p>
<p>asosiasi berarah / <i>directed association</i></p> 	<p>relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain. asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i></p>
<p>generalisasi</p> 	<p>relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)</p>
<p>kebergantungan / <i>dependency</i></p> 	<p>relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas</p>
<p>agregasi / <i>aggregation</i></p> 	<p>relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>)</p>

D. Simbol Sequence Diagram

Simbol	Deskripsi
<p>Aktor</p>  <p>Nama aktor</p> <p>Atau</p>  <p>tanpa waktu aktif</p>	<p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.</p>
<p>Garis hidup/lifeline</p> 	<p>Menyatakan kehidupan suatu objek.</p>
<p>Objek</p> 	<p>Menyatakan objek yang berinteraksi pesan</p>
<p>Waktu aktif</p> 	<p>Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya, misalnya</p>  <p>Maka cekStatusLogin() dan open() dilakukan di dalam metode login() Aktor tidak memiliki waktu aktif</p>
<p>Pesan tipe create</p> <p><< create >></p> 	<p>Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat</p>
<p>Pesan tipe call</p> <p>1.nama_metode()</p> 	<p>Menyatakan suatu objek memanggil operasi-metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri,</p>  <p>arah panah mengarah kepada objek yang memiliki operasi/metode, karena ini memanggil operasi/metode maka operasi/metode yang dipanggil harus ada pada diagram kelas sesuai dengan kelas objek yang berinteraksi.</p>
<p>Pesan tipe send</p> <p>1: masukan</p> 	<p>Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data /masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim</p>
<p>peran tipe return</p> <p>1: keluaran</p> 	<p>Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu. Arah panah mengarah pada</p>

	objek yang menerima kembalian
Peran tipe <i>destory</i> << <i>destory</i> >> 	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri. Sebaliknya jika ada create maka ada <i>destory</i>



ABSTRAK

Tulisan ini menjelaskan tentang Sistem Informasi Penjualan Barang pada CV. Nusantara Vape House. Pengerjaan di CV. Nusantara Vape House dalam proses pencatatan, pengolahan data barang, pencarian data barang, dan jumlah barang, masih dilakukan dengan cara pembukuan. Hal ini dapat dikatakan belum optimal, seperti pencatatan barang yang masuk dan barang keluar, begitu pula pada laporan barang dan laporan penjualan masih harus dicatat dalam buku catatan. Adapun salah satu penyelesaian dari masalah dan kendala tersebut ialah dengan membuat Sistem Informasi Penjualan dan Persediaan Barang Pada CV. Nusantara Vape House yang dapat mempermudah dalam hal mengelola data barang yang keluar dan masuk, pencarian data barang, mengetahui total biaya persediaan barang, melakukan transaksi penjualan dan pembelian barang, sistem ini juga dapat membuat laporan pembelian, dan penjualan.

Kata Kunci : Sistem Informasi Penjualan dan Persediaan Barang Pada CV. Nusantara Vape House.

ABSTRACT

This paper describes the sales information system in CV. Nusantara Vape House. Work at CV. Nusantara Vape House in the process of recording, processing data on goods, searching for data on goods, and the number of items, is still done by bookkeeping. This can be said to be not optimal, such as recording of incoming goods and outgoing goods, as well as the goods report and sales report must still be recorded in a notebook. As for one of the solutions to these problems and constraints is to make an Sales Information System and Inventory in CV. Nusantara Vape House which can facilitate in terms of managing the data of goods coming in and out, searching for data items, knowing the total cost of inventory, making sales and purchase transactions, the system can also make purchase reports, sales and return of goods, and knowing the total cost of inventory using the eqq method.

Keywords: Sales Information System in CV. Nusantara Vape House.