



**SISTEM INFORMASI PENJUALAN AKSESORIS KOMPUTER
BERBASIS WEB PADA CV. IWATA KOMPUTER**

SKRIPSI

YOFIKA RIZKY SETIANTO

1110512036

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
2016**



**SISTEM INFORMASI PENJUALAN AKSESORIS KOMPUTER
BERBASIS WEB PADA CV. IWATA KOMPUTER**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer**

YOFIKA RIZKY SETIANTO

1110512036

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
2016**

Pernyataan Orisinalitas

Tugas Skripsi ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Yofika Rizky Setianto

NRP : 1110512036

Tanggal : 21 Januari 2016

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 21 Januari 2016

Yang Menyatakan,



(Yofika Rizky Setianto)

Lembar Pengesahan

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Yofika Rizky Setianto

NRP : 1110512036

Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi : Sistem Informasi Penjualan Aksesoris Komputer Berbasis
Web Pada CV. Iwata Komputer

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi sistem informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.



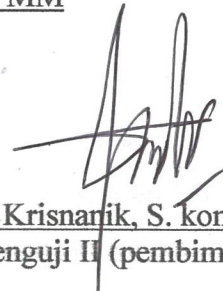
Kraugusteeliana, M.Kom., MM

Ketua Penguji



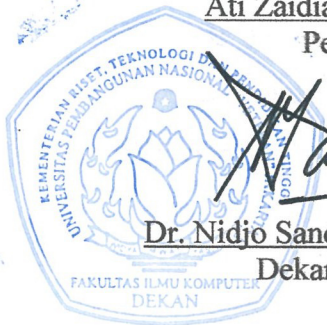
Ati Zaidiah, S.Kom, M.TI

Penguji I



Erly Krisnarik, S. kom., MM

Penguji II (pembimbing)



Dr. Nidjo Sandjojo, M.Sc.

Dekan



Ati Zaidiah, S.Kom, M.TI

Ka.Prodi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 21 Januari 2016

Pernyataan Persetujuan Publikasi Skripsi Untuk Kepentingan Akademis

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yofika Rizky Setianto
NRP : 1110512036
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi
Jenis Karya : ~~Tugas Akhir~~/Skripsi/Tesis)*

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-Exclusive RoyaltyFree Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Sistem Informasi Penjualan Aksesoris Komputer Berbasis Web Pada CV. Iwata Komputer


Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan kata (*Database*), merawat dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 21 Januari 2016

Yang Menyatakan,



(Yofika Rizky Setianto)

SISTEM INFORMASI PENJUALAN AKSESORIS KOMPUTER BERBASIS WEB PADA CV. IWATA KOMPUTER

Yofika Rizky Setianto

Abstrak

Persaingan yang semakin ketat dalam dunia usaha telah mendorong suatu perusahaan untuk segera merumuskan sebuah strategi dalam menciptakan pusat-pusat keunggulan yang kompetitif bagi kemajuan perusahaan. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang sebuah sistem penjualan aksesoris komputer di CV. Iwata Komputer berbasis web. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan studi pustaka. Metode pendekatan sistem menggunakan metode pendekatan berorientasi objek, yaitu *use case* diagram, *activity* diagram dan *class* diagram dan metode penelitian yang digunakan adalah PIECES sebagai dasar untuk memperoleh pokok permasalahan. Dengan dibuatnya sistem ini diharapkan dapat memperkenalkan perusahaan secara luas, memberikan informasi produk kepada konsumen melalui web dan mampu melakukan pemesanan secara *online*. Hasil yang dicapai meliputi pengaplikasian sistem baru untuk mempermudah konsumen dalam melakukan pemesanan mengenai berbagai jenis produk aksesoris komputer secara online dan penyampaian informasi secara detail.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Penjualan, PIECES, online

COMPUTER ACCESSORIES SALES INFORMATION SYSTEM WEB BASED CV . IWATA COMPUTER

Yofika Rizky Setianto

Abstract

The increasingly fierce competition in the business world has prompted a company to immediately formulate a strategy to create centers of competitive advantage for the company's progress. The purpose of this study was to design a system in CV sales of computer accessories. Iwata web-based computer. The data collection techniques used were interviews, observation, and literature. System approach using object-oriented approach, namely the use case diagrams, activity diagrams and class diagrams and the research method used is PIECES as a basis for obtaining the point. We make this system is expected to introduce broadly, provide product information to consumers via the web and being able to make reservations online. Results achieved include the application of new systems to facilitate consumers in making reservations on various types of computer accessories products online and deliver information in detail.

Keywords: Information System, Sales, PIECES, online

Kata Pengantar

Bismillahirrahmaanirrahiim,

Dengan mengucap puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat terselesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “ **SISTEM INFORMASI PENJUALAN AKSESORIS KOMPUTER BERBASIS WEB PADA CV. IWATA KOMPUTER**“

Pada kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Allah SWT karna berkat ridho—Nya penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi ini.
2. Kedua Orang Tua dan Keluarga Besar penulis yang selalu sabar dan selalu memberikan dukungan baik moril dan materiil serta doa demi kelancaran penulisan skripsi ini.
3. Bapak Nidjo Sandjojo, MSC selaku Dekan, Ibu Ati Zaidiah, S.Kom, M.TI selaku Ka.Prodi Sistem Informasi dan Ibu Erly Krisnanik, S. Kom., MM selaku dosen pembimbing.
4. Teman-teman dan sahabat (Bogie dan Akbar maghriba) seperjuangan jurusan Sistem Informasi Angkatan 2011 yang sama - sama telah melakukan tugas akhir dan UKM UFO Khususnya Angkatan 1.
5. Meilida indah, Rayya, Cacha, Anggia, Moly, Osin, Chika, Agol, Cimil yang selalu menemani, memberikan dukungan semangat, motivasi dan doa kepada penulis.

Penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Akhir kata kepada semua pihak yang telah membantu terwujudnya Tugas akhir, semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua. Amin

Jakarta, 21 Januari 2016

Yofika Rizky Setianto

DAFTAR ISI

Halaman Judul	
Halaman Pernyataan Orisinalitas	
Halaman Pengesahan	
Halaman Pernyataan Persetujuan Publikasi	
Abstrak	
Abstract	
Kata Pengantar	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR SIMBOL.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN	
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Ruang Lingkup Penelitian.....	2
1.5 Tujuan Penelitian dan Manfaat Menelitian	3
1.6 Luaran yang diharapkan	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Definisi Sistem	5
2.2 Definisi Penjualan	6
2.3 Definisi Pembelian	8
2.4 Customer	10
2.5 Pengertian Web	10
2.6 Aplikasi Berbasis Web	13
2.7 Sistem Basis Data.....	14
2.8 UML(unified modeling language)	15
2.9 Metode Rekayasa Perangkat Lunak	15
2.10 Tinjauan Perangkat lunak.....	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Alur Penelitian.....	23
3.2 Tahap Penelitian	24
3.3 Waktu dan Tempat Penelitian	25

BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	
	4.1 CV.Iwata Komputer	26
	4.2 Struktur Organisasi.....	26
	4.3 Analisis Prosedur Sistem.....	27
	4.4 Analisis Dokumen	27
	4.5 Analisis Diagram UML Berjalan	28
	4.6 Identifikasi Masalah	34
	4.7 Analisa Kebutuhan Dokumen	35
	4.8 Rancangan Umum Sistem Usulan.....	35
	4.9 Sistem Usulan.....	36
	4.10 Rancangan UML Diagram	37
	4.11 Rancangan Database	59
	4.12 Rancangan Fisik	62
	4.13 Rancangan Kode	72
BAB V	PENUTUP	
	5.1 Kesimpulan.....	75
	5.2 Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	76
RIWAYAT HIDUP		
LAMPIRAN		

DAFTAR GAMBAR

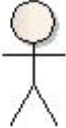
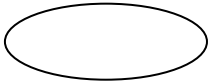
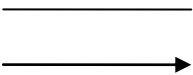

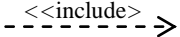
Gambar 1 Metode Waterfall	15
Gambar 2 Alur Penelitian.....	23
Gambar 3 Struktur Organisasi CV.Iwata Komputer	26
Gambar 4 Usecase Sistem Berjalan	29
Gambar 5 Aktivty Diagram Menyediakan Produk Barang Dan Membuat Laporan	32
Gambar 6 Aktivty Diagram Milih Barang	33
Gambar 7 Usecase Sistem Usulan Pembeli	37
Gambar 8 Usecase Sistem Usulan Kasir	39
Gambar 9 Aktivty Diagram Home.....	44
Gambar 10 Aktivty Diagram Pembelian Produk	45
Gambar 11 Aktivty Diagram Pembayaran.....	46
Gambar 12 Aktivty Diagram Login	47
Gambar 13 Aktivty Diagram Kelola Produk	48
Gambar 14 Aktivty Diagram Order	49
Gambar 15 Aktivty Diagram Kelola Pengiriman	50
Gambar 16 Aktivty Diagram Laporan	51
Gambar 17 Sequence Diagram Lihat Kategori	52
Gambar 18 Sequence Diagram Pilih Produk	53
Gambar 19 Sequence Diagram Pembelian.....	54
Gambar 20 Sequence Diagram Pembayaran Pembeli.....	55
Gambar 21 Sequence Diagram Kasir	56
Gambar 22 Sequence Diagram Pengiriman Barang.....	57
Gambar 23 Class Diagram	58
Gambar 24 Halaman Utama Pembelian	62
Gambar 25 Validasi Pembeli	63
Gambar 26 Halaman Login.....	64
Gambar 27 Rancangan Halaman Utama Kasir Dan Manager	65
Gambar 28 Data Pembeli	66
Gambar 29 Order Detail.....	67
Gambar 30 Ongkos Kirim.....	68
Gambar 31 Keranjang Belanja	69
Gambar 32 Edit Produk.....	70
Gambar 33 Pembayaran Pembeli	71

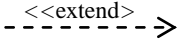
DAFTAR TABEL

Tabel 1 Tahap Kegiatan	25
Tabel 2 Dokumen Masukan	28
Tabel 3 Dokumen Keluaran	28
Tabel 4 Usecase Menyediakan Produk Barang Berjalan	29
Tabel 5 Usecase Lihat Produk Barang Dan Memilih Barang Berjalan	30
Tabel 6 Membayar Barang Berjalan	30
Tabel 7 Laporan Berjalan.....	31
Tabel 8 Usecase Home.....	37
Tabel 9 Usecase Lihat Kategori Dan Input Data Pembeli	38
Tabel 10 Usecase Login	39
Tabel 11 Usecase Kategori Produk	40
Tabel 12 Usecase Kategori Tambah Produk	40
Tabel 13 Usecase Order	41
Tabel 14 Usecase Kelola Pembayaran	42
Tabel 15 Usecase Pengiriman Barang.....	42
Tabel 16 Usecase Laporan	43
Tabel 17 Rancangan Database Order	59
Tabel 18 Rancangan Database Order Detail	59
Tabel 19 Rancangan Database Tabel Produk.....	60
Tabel 20 Rancangan Database Tabel Kota	60
Tabel 21 Rancangan Database Tabel Kategori	60
Tabel 22 Rancangan Database Tabel Pembayaran	61
Tabel 23 Rancangan Database Tabel Pembayaran	61




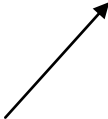
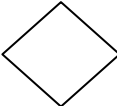
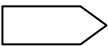
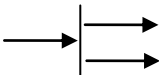
DAFTAR SIMBOL

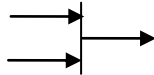
a. Daftar Simbol *Use Case Diagram*

No.	Notasi	Simbol	Deskripsi
1.	Aktor		<i>Actor</i> menggambarkan orang, system atau external entitas yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem. Aktor memberi input atau menerima informasi dari sistem.
2.	<i>Usecase</i>		Use case digambarkan sebagai lingkaran elips dengan nama use case dituliskan didalamnya. Usecase berfungsi untuk menunjukkan proses yang terjadi pada sistem.
3.	<i>Association</i>		<i>Associations</i> digunakan untuk menggambarkan bagaimana actor terlibat dalam use case. <i>Association</i> digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara Actor dengan Use Case.
4.	<i>System Boundary</i>		Merupakan batas antara sistem dan aktor. Biasanya dinotasikan dengan bujur sangkar. Semua use case harus berada didalam <i>system boundary</i> .
5.	<i>Include</i>		Adalah kelakuan yang harus terpenuhi agar sebuah event dapat terjadi, dimana pada kondisi ini sebuah use case adalah bagian dari use case lainnya .

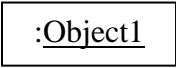
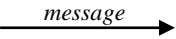


6.	<i>Extend</i>		Extend, yaitu kelakuan yang hanya berjalan di bawah kondisi tertentu. Hubungan extend antar usecase berarti bahwa suatu usecase merupakan tambahan kegunaan dari use-case yang lain jika kondisi atau syarat tertentu dipenuhi.
----	---------------	---	---

b. Daftar Simbol *Activity Diagram*

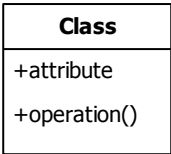

No.	Notasi	Simbol	Deskripsi
1.	Awal (<i>Initial State</i>)		Titik awal, untuk memulai suatu aktivitas.
2.	Akhir (<i>Final State</i>)		Titik akhir, untuk mengakhiri aktivitas.
3.	Aktifitas (<i>Activity</i>)		Menandakan sebuah aktivitas.
4.	Transisi (<i>Transition</i>)		Komunikasi antar obyek-obyek.
5.	Keputusan (<i>Decision</i>)		Pilihan untuk mengambil keputusan.
6.	Pengiriman (<i>Send</i>)		Tanda pengiriman.
7.	Percabangan (<i>Fork</i>)		Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel.

8.	Penggabungan (Join)		Digunakan untuk menggabungkan dua kegiatan parallel menjadi satu.
----	---------------------	---	---

c. Daftar Simbol *Sequence Diagram*

No.	Notasi	Simbol	Deskripsi
1.	Objek (<i>Object</i>)		Instance dari sebuah class yang dituliskan tersusun secara horizontal diikuti lifeline
2.	Pesan (<i>Message</i>)		Indikasi untuk komunikasi antar object
3.	<i>Lifeline</i>		Indikasi keberadaan sebuah objek dalam basis waktu
4.	<i>Activation</i>		Indikasi dari sebuah objek yang melakukan suatu aksi

d. Daftar Simbol *Class Diagram*

No.	Notasi	Simbol	Deskripsi
1.	Kelas (<i>Class</i>)		Menunjukkan <i>class-class</i> yang dibangun berdasarkan prosesproses sebelumnya (<i>diagram sequence</i>)
2.	<i>Association</i>		Menunjukkan hubungan antara <i>class</i> pada <i>diagram class</i>

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Nota Barang
- Lampiran 2 Data Barang
- Lampiran 3 Kwitansi
- Lampiran 4 Tampilan
- Lampiran 5 Form Data Pembeli
- Lampiran 6 Halaman Kategori Produk
- Lampiran 7 Halaman Keranjang Belanja
- Lampiran 8 Form Data Pembeli
- Lampiran 9 Tampilan Web Kasir
- Lampiran 10 Form Produk Kasir
- Lampiran 11 Form Edit Produk Kasir
- Lampiran 12 Form Order
- Lampiran 13 Form Detail Order
- Lampiran 14 Form Ongkos Kirim
- Lampiran 15 Form Laporan Penjualan