



**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN PADA MITRA JATI FURNITURE
BERBASIS WEB**

SKRIPSI

WIRANTI SORAYA

1110512033

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



**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN PADA MITRA JATI FURNITURE
BERBASIS WEB**

SKRIPSI

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

WIRANTI SORAYA

1110512033

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

Pernyataan Orisinalitas

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

Nama : Wiranti Soraya

NRP : 1110512033

Tanggal : 07 Januari 2016

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia di tuntutan dan di proses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 07 Januari 2016

Yang menyatakan,



(Wiranti Soraya)

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Wiranti Soraya
NRP : 1110512033
Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi

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

**“Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Mitra Jati
Furniture Berbasis Web”.**

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 data (*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 : 07 Januari 2016

Yang Menyatakan,



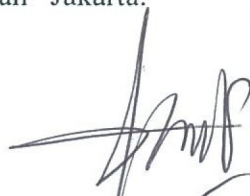
(Wiranti Soraya)

PENGESAHAN

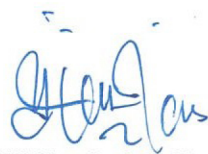
Skripsi diajukan oleh :

Nama : Wiranti Soraya
NRP : 111 0512 033
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Mitra Jati Furniture Berbasis Web

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.



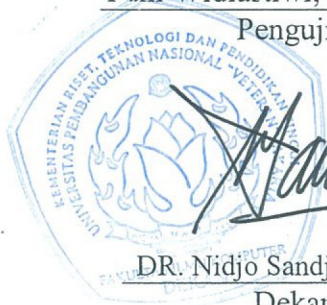
Erly Krisnanik, S.Kom, MM
Ketua Penguji



Yuni Widiastiwi, S.Kom, MSi
Penguji I



Rio Wirawan, S.Kom., MMSi
Penguji II (Pembimbing)



DR. Nidjo Sandjojo, M.Sc.
Dekan



Ati Zaidiah, S.Kom, M.TI
Ka. Prodi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 09-Maret-2016

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA MITRA JATI FURNITURE BERBASIS WEB

Wiranti Soraya

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk merancang dan membangun sistem informasi sebagai sarana lebih memperkenalkan “Mitra Jati Furniture” kepada masyarakat luas melalui website, memberikan informasi stok persediaan barang, dan sistem yang dapat menangani transaksi pemesanan di Mitra Jati. Perancangan aplikasi pada sistem informasi penjualan furniture ini menggunakan metode *waterfall*. Adapun hasilnya, pengguna dapat mudah mengetahui perkembangan penjualan, perusahaan bisa melakukan pengawasan penjualan dan persediaan barang dagang secara cepat dan akurat. Kesimpulan dari penelitian ialah perancangan ini dibuat untuk memudahkan dalam proses transaksi penjualan, penyimpanan arsip, dan pembuatan laporan pada saat melakukan proses pengarsipan. Saran setelah menggunakan program ini hendaklah pengguna sistem tetap teliti dalam menginputkan data, memberikan proses pelatihan penggunaan sistem kepada karyawan yang terlibat dalam pemakaian sistem ini, dan melakukan backup data secara berkala.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Penjualan, Waterfall

ANALYSIS AND DESIGN OF INFORMATION SYSTEMS SALES ON THE WEB BASED TEAK FURNITURE PARTNERS

Wiranti Soraya

Abstract

The objective of this research is to design and build information systems as a means of introducing more “Mitra Jati Furniture” to the wider community through the website, giving information on the stock of inventory items, and a system that can handle the transaction booking partners. The design of the application on this furniture sales information system using the method waterfall. As a result, users can easily figure out the progression of sales, the company can monitor sales and inventory merchandise quickly and accurately. The conclusions of the study was that the design was created to facilitate the sales transaction processing, storage archive, and making a report at the time of the process of archiving. Advice after using this program let users system remains meticulous in menginputkan data, provide system usage training process to employees involved in the usage of this system, and perform data backup regularly.

Keywords: Information Systems, Sales, Waterfall

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanahu wata'ala atas segala karunia sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang dilaksanakan sejak September 2015 dengan judul **“ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA MITRA JATI FURNITURE BERBASIS WEB “**

Terima kasih penulis ucapkan kepada Bapak Rio Wirawan, S.Kom., MMSi. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan saran yang bermanfaat, di samping itu, ucapan terima kasih juga disampaikan kepada:

1. Ayahanda dan Ibunda, kakak, adik, Nenekku, Kakekku, serta sahabatku yakni Resti Riyani Putri, Pricillia Astrid, Rika Astuti, Suci Inayati dan sahabat-sahabatku yang di LDK USWAH, Teman-teman Fakultas Ilmu Komputer angkatan 2011 yang selalu memberi doa dan dorongan semangat kepada penulis selama pengerjaan skripsi.
2. Bapak DR. Nidjo Sandjojo, M.Sc. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.
3. Ibu Ati Zaidiah, S.Kom., M.TI. Selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.
4. Mba Yuni yang membantu penulis selama pengumpulan data.

Jakarta, 07 Januari 2016

Penulis

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	x
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	1
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Batasan Masalah.....	3
1.7 Luaran yang diharapkan	3
1.8 Sistematika Penulisan.....	4
 BAB II LANDASAN TEORI.....	 5
2.1 Tinjauan Umum Sistem Informasi dan Sistem Informasi.....	5
2.2 Metode Pengembangan Sistem	7
2.3 Tinjauan Umum Penjualan.....	9
2.4 Penjualan Online	10
2.5 Inventory	10
2.6 Metode Saldo Permanen (Perpetual Method)	11
2.7 Metode PIECES	12
2.8 Definisi E-Banking.....	13
2.9 Tinjauan Umum Jaringan Komputer dan Internet	13
2.10 Pengertian Database dan RDMBS	15
2.11 XAMPP	17
2.12 PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>).....	18
2.13 UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	18
2.14 Mengenal Macromedia Dreamweaver 8	20
2.15 Pengenalan CSS	21
2.16 Review Penelitian.....	21

BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	24
	3.1 Kerangka Pikir.....	24
	3.2 Metode Penelitian.....	25
	3.3 Tahapan Penelitian	25
	3.4 Waktu dan Tempat Penelitian	29
	3.5 Alat Bantu Penelitian	29
	3.6 Tahapan Penelitian	30
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	31
	4.1 Profil Mitra Jati Furniture	31
	4.2 Visi dan Misi	31
	4.3 Struktur Organisasi.....	32
	4.4 Sistem Informasi Penjualan layanan Pemesanan Barang.....	33
	4.5 Analisis Permasalahan.....	36
	4.6 Masalah Pokok	38
	4.7 Analisis Kebutuhan Informasi.....	38
	4.8 Rancangan Umum Sistem Usulan.....	39
	4.9 Metode Pengembangan yang digunakan.....	39
	4.10 Antisipasi Masalah	40
	4.11 Teknologi yang digunakan	40
	4.12 Sistem Usulan.....	40
	4.13 Rancangan Logik.....	42
	4.14 Rancangan Database	58
	4.15 Rancangan Fisik	62
	4.16 Kebutuhan Konfigurasi Sistem Jaringan.....	66
	4.17 Test Aplikasi	69
	4.18 Implementasi	74
BAB V	PENUTUP	77
	5.1 Simpulan.....	77
	5.2 Saran.....	77
	DAFTAR PUSTAKA	78
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
	LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Metode Waterfall.....	7
Gambar 2	Kerangka berpikir.....	24
Gambar 3	Sruktur Organisasi Mitra Jati Furniture	32
Gambar 4	Diagram Use Case Sistem Berjalan Mitra Jati Furniture	36
Gambar 5	Use Case Diagram Sistem Usulan.....	44
Gambar 6	Class Diagram Sistem Usulan.....	48
Gambar 7	Diagram Activity Registrasi.....	49
Gambar 8	Diagram Activity Custom Order	50
Gambar 9	Diagram Activity Order	51
Gambar 10	Diagram Activity Kategori Produk	52
Gambar 11	Diagram Activity Admin Laporan Sistem Usulan	53
Gambar 12	Diagram Activity Kelola Produk.....	54
Gambar 13	Diagram Activity Kelola Jumlah Produk.....	55
Gambar 14	Diagram Sequence Bagian Produksi	55
Gambar 15	Diagram Sequence Customer buyer	56
Gambar 16	Diagram Sequence Bagian Penjualan	57
Gambar 17	Diagram Diagram Sequence owner.....	58
Gambar 18	Struktur Direktori	62
Gambar 19	Struktur Aplikasi Menu Utama	63
Gambar 20	Struktur Aplikasi Menu Utama Admin	63
Gambar 21	Struktur Aplikasi Menu Utama Owner	64
Gambar 22	Arsitektur Jaringan	66
Gambar 23	Instalasi XAMPP.....	68
Gambar 24	Macromedia Dreamweaver 8	69

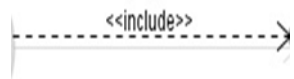
DAFTAR TABEL

Tabel 1	Review Penelitian	21
Tabel 2	Tahap Kegiatan	30
Tabel 3	Dokumen Masukan Sistem Berjalan	33
Tabel 4	Dokumen Keluaran Sistem Berjalan	33
Tabel 5	Dokumen Simpanan Sistem Berjalan	34
Tabel 6	Daftar istilah aktor atau pelaku sistem.....	42
Tabel 7	Use Case Diagram Registrasi	45
Tabel 8	Use Case Diagram Kelola Jumlah Produk.....	45
Tabel 9	Use Case Kategori Produk.....	46
Tabel 10	Use Case Diagram Laporan	46
Tabel 11	Use Case Diagram Order	47
Tabel 12	Use Case Diagram Custom Order.....	47
Tabel 13	Struktur File	58
Tabel 14	Deskripsi Struktur Direktori Sistem	64
Tabel 15	Rancangan Masukan	65
Tabel 16	Rancangan Keluaran	66
Tabel 17	Spesifikasi Server Hosting.....	67
Tabel 18	Spesifikasi Perangkat Keras Komputer Client.....	67
Tabel 19	Spesifikasi Perangkat Lunak.....	68
Tabel 20	Pengujian Sistem Penjualan.....	69
Tabel 21	Pengujian Sistem Administrator	71
Tabel 22	Jadwal Implementasi.....	76

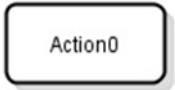
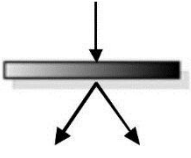
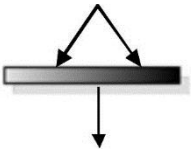
DAFTAR SIMBOL

a. Unified Modeling Language

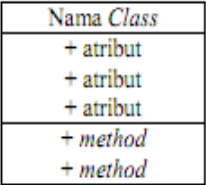
1) Use Case Diagram

No.	Nama	Simbol	Penjelasan
1.	Actor		Actor atau pengguna sistem. Actor 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 actor.
2.	Use Case		Use case digambarkan sebagai lingkaran elips dengan nama use case dituliskan didalam elips tersebut.
3.	Association		Asosiasi digunakan untuk menghubungkan actor dengan use case. Asosiasi digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara Actor dengan Use Case.
4.	Association		Asosiasi antara aktor dan use case yang menggunakan panah terbuka untuk mengindikasikan bila aktor berinteraksi secara pasif dengan sistem.
5.	Include		Include merupakan di dalam use case lain atau pemanggilan use case oleh use case lain.
6.	Extend		Extend merupakan perluasan dari use case lain jika kondisi atau syarat terpenuhi.

2) Activity Diagram

No.	Nama	Simbol	Penjelasan
1.	Start Point		Start point diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktifitas.
2.	End Point		End point, akhir aktifitas.
3.	Activities		Activities menggambarkan suatu proses atau kegiatan bisnis.
4.	Fork		Fork (percabangan) digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
5.	Join		Join (penggabungan) digunakan untuk menunjukkan adanya dekomposisi.
6.	Decision Points		Decision points menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, true atau false.

3) Class Diagram

No	Nama	Simbol	Keterangan
1.	Class		Class adalah blok-blok pembangun pada pemrograman berorientasi objek. Sebuah class digambarkan sebagai sebuah kotak yang terdiri atas 3 bagian, bagian tengah mendefinisikan property/atribut class. Bagian akhir mendefinisikan method-method dari sebuah class.
2.	Association	1..* Owned by 1..1 	Sebuah Asosiasi merupakan sebuah relationship paling umum antara 2 class dan dilambangkan oleh sebuah garis yang menghubungkan antara 2 class garis ini bisa melambangkan tipe-tipe relationship dan juga dapat menampilkan hukum-hukum multiplisitas pada sebuah relationship. (Contoh : One-to-one, one-to-many, many-to-many)
3.	Composition		Jika sebuah class tidak bisa berdiri sendiri dan harus merupakan bagian dari class yang lain, maka class tersebut memiliki relasi composition terhadap class tempat dia bergantung tersebut. Sebuah relationship composition digambarkan sebagai garis dengan ujung berbentuk jajaran genjang berisi/solid.
4.	Dependency		Kadang kala sebuah class diagram menggunakan class yang lain. Hal ini disebut dependency. Umumnya penggunaan dependency digunakan untuk menunjukkan operasi pada suatu class yang menggunakan class yang lain. Sebuah dependency dilambangkan sebagai sebuah panah bertitik-titik.
5.	Aggregation		Aggregation mengidikasikan keseluruhan bagian relationship dan biasanya disebut sebagai relasi.

b. Flowchart

SIMBOL	NAMA	FUNGSI
	TERMINATOR	Permulaan/akhir program
	GARIS ALIR (FLOW LINE)	Arah aliran program
	PREPARATION	Proses inialisasi/ pemberian harga awal
	PROSES	Proses perhitungan/ proses pengolahan data
	INPUT/OUTPUT DATA	Proses input/output data, parameter, informasi
	PREDEFINED PROCESS (SUB PROGRAM)	Permulaan sub program/ proses menjalankan sub program
	DECISION	Perbandingan pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya
	ON PAGE CONNECTOR	Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada satu halaman
	OFF PAGE CONNECTOR	Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada halaman berbeda

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Bukti Pembayaran Tunai
Lampiran 2	Bukti Pembayaran Kredit
Lampiran 3	Bukti Pembayaran untuk di Arsip
Lampiran 4	Surat Retur (Surat Jalan)
Lampiran 5	Data Pemesanan
Lampiran 6	Screenshoot Aplikasi
Lampiran 7	Struktur File Password
Lampiran 8	Struktur File custom_order
Lampiran 9	Struktur File konsumen
Lampiran 10	Struktur File order
Lampiran 11	Struktur File sub_order
Lampiran 12	Struktur File produk
Lampiran 13	Struktur File Kategori
Lampiran 14	Struktur File sub_kategori1
Lampiran 15	Struktur File sub_kategori2