

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGENDALIAN PERSEDIAN
PRODUK DAN PEMASARAN GPS PADA CV.GLOBAL TRACK BANDAR
LAMPUNG**

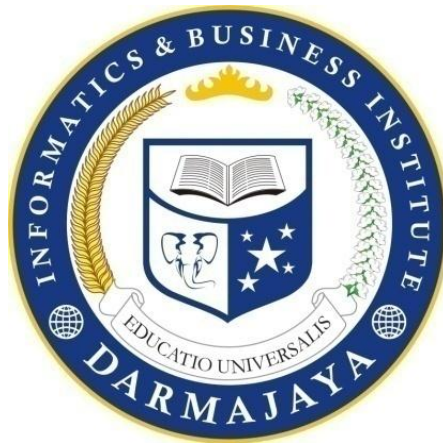
SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar

SARJANA KOMPUTER

Jurusan Sistem Informasi

IBI Darmajaya Bandar Lampung



Oleh:

SYAFRIL DANI

NPM. 09059113

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
JURUSAN SISTEM INFORMASI
INFORMATICS AND BUSINESS INSTITUTE DARMAJAYA
BANDAR LAMPUNG
2015**



PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini, menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan ini adalah hasil karya saya sendiri, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi atau karya yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Karya ini adalah milik saya dan pertanggung jawaban sepenuhnya berada di pundak saya.

Bandar Lampung, 20 Februari 2015



ABDI FATONI
NPM. 09050042

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Laporan : RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
DALAM MENINGKATKAN LAYANAN JASA
PEMOTRETAN DAN PENGENDALIAN STOK
BARANG PADA STUDIO ARCHA DIGITAL

Nama Mahasiswa : ABDI FATONI

No. Pokok Mahasiswa : 09050042

Jurusan : Sistem Informasi

Pembimbing



Deppi Linda, S.Kom., M.T.I
NIK 00760204



Hi. M. Said Hasibuan, S.Kom., M.Kom., M.T.A
NIK 01220905

HALAMAN PENGESAHAN

Telah Diuji dan Dipertahankan Didepan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Sistem Informasi Informatics & Bussines Institute Darmajaya
Bandar Lampung dan Dinyatakan Diterima untuk
Memenuhi Syarat Guna Memperoleh
Gelara Sarjana Komputer

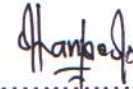
Mengesahkan

1. Tim Penguji

Ketua : **Hendra Kurniawan, S.Kom., M.T.I**

Anggota : **Sushanty Saleh, S.Kom., M.T.I**

Tanda Tangan



2. Dekan Fakultas Ilmu Komputer



Enyerny Mem, M.Sc
NIK 41770410

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 20 Februari 2015

RIWAYAT HIDUP

A. Data Pribadi

Nama : Abdi fatoni
Jenis kelamin : Laki-Laki
Tempat, tanggal lahir : Gunung Katun Tanjungan, 21 Agustus 1990
Kewarganegaraan : Indonesia
Status perkawinan : Belum Kawin
Kesehatan : Sangat Baik
Agama : Islam
Alamat lengkap : Jl.Gama I Lk.I Tanjung Senang, Bandar Lampung
Telepon : 087899588907
E-mail : abdifatonii@gmail.com

B. Pendidikan

Formal

1997 – 2003 : SDN I Karang Sari, Kec.Muara Sungkai, Lampung Utara

2003 - 2006 : SLTP MKMT Karang Rejo,Kec.Muara Sungkai, Lampung Utara

2006 - 2009 : SMA Gajah Mada Bandar Lampung

Bandar Lampung, 20 Februari 2015
Yang menyatakan,



ABDI FATONI
NPM. 09050042

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh kerendahan hati hasil karya ini akan saya persembahkan untuk pihak-pihak yang berarti dalam kehidupan saya.

1. Bapak dan Ibu yang telah memberikan segala doa, dukungan, dan segala pengorbanan sehingga saya dapat menyelesaikan laporan ini.
2. Kakak-kakakku serta adikku yang tercinta yang telah memberikan pengorbanannya untuk pendidikan saya baik pengorbanan yang berupa moril maupun materi.
3. Seluruh keluarga besarku terutama Simbah Kakung dan Alm. Simbah Putri doa simbah senantiasa menyertaiku.
4. Almamater IBI Darmajaya yang telah memberikan pengalaman serta ilmu yang sangat berarti.
5. Untuk seluruh rekan-rekan yang tidak bisa saya sebut satu persatu yang telah memberikan semangat serta dukungan tiada henti kepada saya untuk menyelesaikan laporan skripsi ini.

ABSTRAK

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI DALAM MENINGKATKAN LAYANAN JASA PEMOTRETAN DAN PENGENDALIAN STOK BARANG PADA STUDIO ARCHA DIGITAL

**OLEH
ABDI FATONI
NPM. 09050042**

. Studio Archa Digital memiliki jumlah barang yang perlu untuk dilakukan pemantauan baik pengadaan maupun penjualannya. Adapun barang-barang tersebut seperti paper, tinta, CD, cover CD, bingkai, dan album. Saat ini pengolahan data pengadaan barang, penjualan barang, dan transaksi pemotretan yang berjalan pada Studio Archa Digital Bandar Lampung masih dilakukan dengan sistem manual yaitu dengan mencatat ke dalam buku rekapan dan pengarsipan nota transaksi pemotretan. Dengan sistem tersebut mengakibatkan file-file yang disimpan menjadi kurang teratur sehingga menyulitkan proses pencarian data. Disisi lain pimpinan belum menerima informasi yang berbentuk laporan. Pimpinan hanya menerima data dari hasil buku rekapan yang telah disimpan oleh bagian administrasi.

Proses penelitian ini didukung dengan menggunakan metodologi *Structured Systems Analysis and Design (SSAD)*. Adapun tool-tool yang digunakan sebagai pendukung metodologi ini adalah *Document Flowchart, Context Diagram, Data Flow Diagram, Relasi Antar Tabel, Kamus Data, dan Flowchart Program*.

Sistem pengolahan data pengadaan barang, penjualan barang, dan transaksi pemotretan dapat membantu bagian pengelola (administrasi) dalam proses pencarian data. Disisi lain pemilik dapat menerima laporan-laporan yang telah disediakan pada sistem ini yang dapat disajikan sesuai kebutuhannya.

**Kata Kunci : Sistem Informasi Layanan Jasa Pemotretan dan
Pengendalian Stok Barang**

ABSTRACT

THE DESIGN OF INFORMATION SYSTEM IN IMPROVING THE PHOTOGRAPHY SERVICE AND GOODS CONTROL IN DIGITAL ARCHA STUDIO

By:
Abdl Fatoni

Archa Digital Studio has a number of monitored items both orders and sales. They are paper, ink, CDs, CD covers, frames, and albums. Currently, the data processing of goods orders, sales, and photography transactions are still done by manual system. It is called by the recording book and the transaction bill. Within this older system, the files stored are less organized and it is difficult to find the data. On the other hand, the owner has not received information from reports. The owner only accepts data from the results of the recipe book and it has been stored by the administration.

The process of this study was supported by using the Structured Systems Analysis and Design (SSAD) methodology. The tools in this study used Document Flowcharts, Context Diagrams, Data Flow Diagrams, the relationships among Tables, Data Dictionaries, and Program Flowcharts.

Data processing systems of goods orders, sales, and photography transactions were able to help the manager (administration) in finding the data. Furthermore, the owner was able to receive reports by this system. Finally, It was able to be presented according to their needs.

Key Words : Product Inventory Control, Marketing, GPS, SSAD, MYSQL, JAVA, Ireports



MOTTO

*“Salah Satu Hal Terindah Dalam Hidup Saya Adalah
Meninggalkan Kesakitan Masalalu dan Merencanakan Masa
Depan Yang Lebih Cerah dan Indah”*

*“Kekuatan dan Keberhasilan Bisa Didapatkan Ketika Berani
Mengatakan Bisa Terlebih Dahulu Terhadap Segala Hal
Yang Menurut Kita Sulit”*

*“Kesia-siaan itu Adalah Ketika Tidak Mendapatkan Apa-
Apa Dari Sekian Banyak Pengorbanan dan Perjuangan
Orang Tua”*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi Ini dengan tepat waktu. Selama penyusunan laporan, penulis mengalami banyak hambatan dan proses yang cukup panjang. Namun atas bantuan beberapa pihak, maka Laporan Skripsi ini dapat diselesaikan oleh penulis dengan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis akan mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yaitu:

1. Bapak Alfian Husin Selaku Ketua Dewan Pembina Yayasan IBI Darmajaya Bandar Lampung.
2. Bapak DR. Andi Desfiandi, S.E., M.A selaku Rektor IBI Darmajaya
3. Bapak Envermy Vem.,M.Sc selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer IBI Darmajaya.
4. M. Said Hasibuan,M.Kom selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi IBI Darmajaya.
5. Bapak Indera,S.Kom,M.T.I,ACA selaku Sekretaris Jurusan Sistem Informasi.
6. Ibu Sushanty Saleh,S.Kom.M.T.I selaku dosen pembimbing, terimakasih telah mengarahkan dan membimbing penulis dalam proses penyusunan laporan skripsi.
7. Dosen, Staf, dan Karyawan IBI Darmajaya yang telah memberikan pelayanan yang diberikan kepada saya.
8. Kedua orang Tua, Saudaraku, dan keluarga besar yang sangat berperan penting dalam kehidupanku.
9. Sahabat dan teman-temanku yang telah menyemangati saya dalam proses penyusunan laporan skripsi ini.
10. Semua Pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu sehingga terlaksananya penulisan skripsi ini.
11. Almamater IBI Darmajaya yang saya banggakan yang telah memberikan pengalaman serta ilmu kepadaku.

Penulis menyadari bahwa Laporan Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dalam pembahasan materi maupun dalam penyajiannya, oleh karena itu kritik dan

saran yang sifatnya membangun merupakan masukan yang sangat berarti bagi penyempurnaan dimasa yang akan datang.

Akhir kata, penulis berharap semoga Laporan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi Almamater Darmajaya dan pembaca.

Bandar Lampung, Februari 2015
Penyusun,

ABDI FATONI
NPM. 09050042

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN COVER DALAM	ii
PERTANYAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
RIWAYAT HIDUP	vi
PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACK	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	
1.2 Identifikasi Masalah	
1.3 Batasan Masalah.....	
1.4 Rumusan Masalah	
1.5 Tujuan Penelitian	
1.6 Manfaat Hasil Penelitian	
1.7 Sistematis Penulisan.....	

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Teori Dasar	
2.1.1 Sistem	
2.1.2 Informasi	
2.1.3 Sistem Informasi Manajemen.....	

2.2 Teori Pengembangan Sistem	
2.2.1 Perlunya Pengembangan Sistem	
2.2.2 Prinsip Pengembangan Sistem	
2.2.3 Metodologi Pengembangan Sistem	
2.2.4 Pendekatan Pengembangan Sistem	
2.3 Tools-Tools Pengembangan Sistem	
2.3.1 <i>Data Flow Diagram</i> (DFD)	
2.3.2 Bagan Alir Dokumen	
2.3.3 Bagan Alir <i>Program</i> (<i>Program flowchart</i>)	
2.4 Basis Data.....	
2.4.1 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	
2.4.2 Relasi Antar Tabel.....	
2.4.3 Kamus Data (KD).....	
2.4.4 Pengkodean	
2.5 Teknik Pengumpulan Data	
2.6 Teori Perangkat Lunak Pengembangan Sistem.....	
2.6.1 <i>MySql</i>	
2.6.2 Java (Netbeans IDE 6.0).....	
2.6.3 Ireport	

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data	
3.2 Pengembangan Sistem	
3.3 Perangkat Keras dan Perangkat Lunak Yang digunakan	

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis Sistem.....	
4.1.1 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan	
4.1.2 Analisis Kelemahan Sistem Yang Sedang Berjalan.....	
4.1.3 Analisis Sistem yang Diusulkan.....	
4.1.4 Usulan Pemecahan masalah	

4.2 Perancangan (Desain) Sistem Secara Umum.....	
4.3 Perancangan (Desain) Sistem Secara Terinci.....	
4.3.1 Rancangan Keluaran (<i>Output</i>).....	
4.3.2 Rancangan Masukan (<i>Input</i>)	
4.3.3 Rancangan <i>Database</i>	
4.3.4 Rancangan Menu Utama	
4.3.4 Rancangan Flowchart Program	
4.4 Hasil dan Pembahasan.....	
4.4.1 Hasil Program.....	
4.4.2 Pembahasan.....	

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	
5.2 Saran.....	

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Karakteristik Suatu Sistem</i>
Gambar 2.2	Siklus Hidup Pengembangan Sistem.....
Gambar 2.3	<i>Relasi One To One</i>
Gambar 2.4	<i>Relasi One To Many</i>
Gambar 2.5	<i>Relasi Many To One</i>
Gambar 2.6	<i>Relasi Many To Many</i>
Gambar 2.7	<i>Format Kamus Data</i>
Gambar 2.8	<i>Navicat 8 lite for MySql</i>
Gambar 2.9	Ruang Lingkup <i>Java / Netbeans IDE 6.0</i>
Gambar 2.10	Tampilan <i>Jendela Ireport</i>
Gambar 3.1	Bagan Alir Pemecahan Masalah
Gambar 4.1	Alur penjualan barang sedang berjalan
Gambar 4.2	Alur Sistem Penjualan Barang Yang Berjalan
Gambar 4.3	Alur Sistem Penjualan Jasa Pemotretan
Gambar 4.4	<i>Context Diagram</i> sistem yang diusulkan
Gambar 4.5	DFD level 0 sistem yang diusulkan
Gambar 4.6	DFD level 1 proses 1 sub sistem pengadaan barang
Gambar 4.7	DFD level 1 proses 2 sub sistem Penjualan barang
Gambar 4.8	DFD level 1 proses 3 sub sistem penjualan jasa pemotretan
Gambar 4.9	Rancangan Daftar Stok Barang
Gambar 4.10	Rancangan Daftar Data Supplier.....
Gambar 4.11	Rancangan Laporan pengadaan barang per tanggal
Gambar 4.12	Rancangan Laporan Pengadaan Barang Per Bulan
Gambar 4.13	Rancangan Laporan Penjualan Barang Pertanggal
Gambar 4.14	Rancangan Laporan Penjualan Barang Per Bulan.....
Gambar 4.15	Rancangan Laporan Penjualan Jasa Pemotretan Per Tanggal....
Gambar 4.16	Rancangan Laporan Penjualan Jasa Pemotretan Per Bulan
Gambar 4.17	Rancangan Output Nota

Gambar 4.18 Rancangan Entry Barang.....	
Gambar 4.19 Rancangan Entry Data Supplier	
Gambar 4.20 Rancangan Entry Data Paket Pemotretan.....	
Gambar 4.21 Rancangan Entry Data Konsumen	
Gambar 4.22 Rancangan Entry Data Transaksi pengadaan barang	
Gambar 4.23 Rancangan Entry Data Transaksi penjualan barang.....	
Gambar 4.24 Rancangan Entry Data Transaksi penjualan jasa pemotretan	
Gambar 4.25 Rancangan Form Laporan Penjualan Pengadaan Barang	
Gambar 4.26 Rancangan Form Laporan Penjualan Pengadaan Barang	
Gambar 4.27 Rancangan Form Laporan Penjualan Jasa Pemotretan	
Gambar 4.28 Rancangan <i>Entity Relationship Diagram</i>	
Gambar 4.29 Rancangan Relasi Antar Tabel.....	
Gambar 4.30 Rancangan Menu Utama	
Gambar 4.31 Rancangan Flowchart Menu Utama.....	
Gambar 4.32 Rancangan Flowchart Sub Master.....	
Gambar 4.33 Rancangan Flowchart Sub Menu Transaksi.....	
Gambar 4.34 Rancangan Flowchart Sub Menu Laporan	
Gambar 4.35 Rancangan Flowchart Sub Barang	
Gambar 4.36 Rancangan Flowchart Sub Konsumen	
Gambar 4.37 Rancangan Flowchart Sub Supllier	
Gambar 4.38 Rancangan Flowchart Sub Paket.....	
Gambar 4.39 Rancangan Flowchart Sub Pengadaan Barang.....	
Gambar 4.40 Rancangan Flowchart Sub Penjualan Barang	
Gambar 4.41 Rancangan Flowchart Sub Penjualan Jasa Pemotretan	
Gambar 4.42 Rancangan Flowchart Sub Laporan Pengadaan	
Gambar 4.43 Rancangan Flowchart Sub Laporan Penjualan Barang	
Gambar 4.44 Rancangan Flowchart Laporan Penjualan Jasa Pemotretan.....	
Gambar 4.45 Rancangan Flowchart Sub Keluar.....	
Gambar 4.46 Tampilan Menu Login.....	
Gambar 4.47 Tampilan Menu Utama.....	

Gambar 4.48 Tampilan <i>Form</i> Master Data Barang.....	
Gambar 4.49 Tampilan <i>Form</i> Master Data Konsumen.....	
Gambar 4.50 Tampil Menu <i>Form</i> Master Data Supllier	
Gambar 4.51 Tampilan <i>Form</i> Master Data Paket.	
Gambar 4.52 Tampilan <i>Form</i> Pengadaan Barang.....	
Gambar 4.53 Tampilan <i>Form</i> Penjualan Barang.....	
Gambar 4.54 Tampilan <i>Form</i> Penjualan Jasa Pemotretan.	
Gambar 4.55 Tampilan <i>Form</i> Laporan Pengadaan Barang.	
Gambar 4.56 Tampilan <i>Form</i> Laporan Penjualan Barang.....	
Gambar 4.57 Tampilan <i>Form</i> Laporan Jasa Pemotretan.	
Gambar 4.58 Tampilan Laporan Stok Barang.....	
Gambar 4.59 Tampilan <i>Output</i> Nota Penjualan Barang.....	
Gambar 4.60 Tampilan <i>Output</i> Nota Penjualan Jasa Pemotretan.....	
Gambar 4.61 Tampilan <i>Output</i> Laporan Pengadaan Barang Per Tanggal.....	
Gambar 4.62 Tampilan <i>Output</i> Laporan Pengadaan Barang Per Periode.....	
Gambar 4.63 Tampilan <i>Output</i> Laporan Penjualan Barang Per Tanggal.....	
Gambar 4.64 Tampilan <i>Output</i> Laporan Penjualan Barang Per Periode.....	
Gambar 4.65 Tampilan <i>Output</i> Laporan Penjualan Jasa Pemotretan Per Tanggal...	
Gambar 4.66 Tampilan <i>Output</i> Laporan Penjualan Jasa Pemotretan Per Periode...	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Data Flow Diagram</i>
Tabel 2.2 Simbol Bagan Alir Dokumen (<i>Document Flowchart</i>).....
Tabel 2.3 Simbol Bagan Alir Program (<i>Program Flowchart</i>).....
Tabel 2.4 Simbol <i>Entity Relationship Diagram</i>
Tabel 4.1 Struktur <i>Database</i> Tabel Barang.....
Tabel 4.2 Struktur <i>Database</i> Tabel Konsumen.....
Tabel 4.3 Struktur <i>Database</i> Tabel Paket
Tabel 4.4 Struktur <i>Database</i> Tabel Supplier.....
Tabel 4.5 Struktur <i>Database</i> Tabel Detail Pengadaan
Tabel 4.6 Struktur <i>Database</i> Tabel Pengadaan.....
Tabel 4.7 Struktur <i>Database</i> Tabel Penjualan
Tabel 4.8 Struktur <i>Database</i> Tabel Detail Penjualan.....
Tabel 4.9 Struktur <i>Database</i> Tabel Pemotretan
Tabel 4.10 Struktur <i>Database</i> Tabel Detail Pemotretan

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi atau TI saat ini sangat diperlukan untuk mendukung proses bisnis. Pada awal fungsinya adalah membantu mempercepat proses bisnis, mengurangi tingkat kesalahan, mengolah data, dan akhirnya menghasilkan informasi yang akan mendukung pengambilan keputusan. Fungsi yang lebih luas lagi adalah sebagai penghasil informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dalam proses bisnis, tetapi juga sebagai produk dari bisnis itu sendiri, bahkan menjadi alat yang sangat vital untuk beberapa bidang bisnis. Salah satu alat yang dipakai dalam dunia teknologi informasi adalah mesin komputer. Bagaimana mesin ini dapat menghasilkan informasi yang diperlukan oleh manajemen sebuah perusahaan? Mesin ini tidak berdiri sendiri, tetapi memerlukan perintah-perintah yang akan dijalankan secara berurutan dari awal sampai akhir. Perintah-perintah ini dibuat dalam bahasa mesin yang dimengerti oleh komputer disebut program komputer.

CV GLOBAL TRACK Bandar Lampung merupakan perusahaan yang bergerak dibidang penjualan jasa pemotretan baik untuk acara-acara seperti pernikahan maupun acara lainnya. Dalam menjalankan usahanya, studio foto memiliki kendala dalam pengolahan data barang dan transaksi penjualan jasa pemotretan yang dijalankan. Studio Archa Digital memiliki jumlah barang yang perlu untuk dilakukan pemantauan baik pengadaan maupun penjualannya. Adapun barang-barang tersebut seperti paper, tinta, CD, cover CD, bingkai, dan album.

Saat ini pengolahan data pengadaan barang, penjualan barang, dan transaksi pemotretan yang berjalan masih dilakukan dengan sistem manual yaitu dengan mencatat ke dalam buku rekap dan pengarsipan nota transaksi pemotretan. Dengan sistem tersebut mengakibatkan file-file yang disimpan menjadi kurang teratur sehingga menyulitkan proses pencarian data. Disisi lain pimpinan belum menerima informasi yang berbentuk laporan. Pimpinan hanya menerima data dari hasil buku rekap yang telah disimpan oleh bagian administrasi.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka dalam penelitian ini penulis berkeinginan merancang dan membangun sistem informasi guna mengatasi permasalahan dengan mengangkat sebuah judul “**Rancang Bangun Sistem Informasi dalam Meningkatkan Layanan Jasa Pemotretan dan Pengendalian Stok Barang pada Studio Archa Digital**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Sistem pengolahan data pengadaan barang, penjualan barang, dan transaksi pemotretan yang berjalan masih dilakukan dengan sistem pencatatan kedalam buku rekap dan pengarsipan nota sehingga, bagian administrasi mengalami kesulitan dalam pencarian data ketika data tersebut akan dibutuhkan.
- b. Pimpinan belum menerima informasi yang berbentuk laporan. Pimpinan hanya menerima data dari hasil buku rekap yang telah disimpan oleh bagian administrasi.

1.3 Batasan Masalah

Agar laporan penelitian ini tidak keluar dari pembahasan yang telah dirumuskan serta untuk menyederhanakan masalah yang dihadapi, maka diperlukan batasan-batasan. Adapun batasan-batasan dalam penelitian ini adalah hanya membahas tentang sistem pengadaan barang, penjualan barang, dan transaksi jasa pemotretan.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian di Studio Archa Digital Bandar Lampung sebagai berikut:

- a. Bagaimana membangun sistem pengolahan data pengadaan barang dan penjualan barang pada Studio Archa Digital Bandar Lampung?
- b. Bagaimana membangun sistem penjualan jasa pemotretan pada Studio Archa Digital Bandar Lampung?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian di Studio Archa Digital Bandar Lampung sebagai berikut:

- a. Merancang sistem informasi pengadaan barang, penjualan barang dan penjualan jasa pemotretan pada Studio Archa Digital Bandar Lampung.
- b. Membangun sistem informasi pengadaan barang dan penjualan jasa pemotretan pada Studio Archa Digital Bandar Lampung.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian di Studio Archa Digital Bandar Lampung adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan layanan penjualan jasa pemotretan pada Studio Archa Digital Bandar Lampung.
- b. Memudahkan Studio Archa Digital Bandar Lampung dalam pemantauan stok barang.
- c. Memudahkan bagian administrasi dalam proses pencarian data.
- d. Memudahkan dalam memperoleh laporan yang cepat dan akurat.

1.7 Sistematis Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini membahas tentang latar belakang pengambilan materi penelitian. Selain itu juga akan di uraikan tentang perumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematis penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bagian ini akan membahas uraian-uraian teori pendukung yang dilakukan atau digunakan oleh peneliti.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bagian ini akan membahas tentang gambaran umum organisasi dan metode-metode pengumpulan data serta tahapan penelitian yang dilengkapi dengan tools-tools yang digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini membahas tentang proses hasil dari tahapan penelitian yang dilakukan dari tahapan analisis hingga tampilan program yang dihasilkan.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini membahas tentang simpulan-simpulan berdasarkan temuan masalah, serta saran-saran yang diberikan berdasarkan temuan sebagai saran pengembangan dan implementasinya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Dasar

Teori-teori dasar yang akan digunakan dalam penelitian akan dijelaskan satu persatu oleh penulis yaitu sebagai berikut.

2.1.1 Sistem

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu (Jogiyanto HM,2005). Sistem mempunyai karakteristik atau sifat tertentu yaitu:

a. Komponen Sistem

Suatu sistem terdiri dari komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk suatu kesatuan. Komponen-komponen sistem dapat berupa subsistem atau bagian dari sistem. Setiap subsistem mempunyai sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

b. Batasan Sistem

Batasan sistem merupakan daerah yang membatasi suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan sistem dipandang sebagai suatu kesatuan. Batasan suatu sistem menunjukkan ruang lingkup sistem tersebut.

c. Lingkungan Luar Sistem

Lingkungan luar sistem adalah apapun diluar batas suatu sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan juga merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi dari sistem dan demikian harus tetap dijaga dan dipelihara. Sedangkan yang tidak menguntungkan harus dikendalikan, karena akan mengganggu kelangsungan sistem tersebut.

d. Penghubung Sistem

Penghubung merupakan penghubung dari satu subsistem dengan subsistem lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke sub sistem lainnya.

e. Masukan Sistem

Masukan adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan dan masukan sinyal. Masukan perawatan adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat dimasukan. Masukan sinyal adalah energi yang diproses untuk mendapatkan keluaran. Sebagai contoh didalam sistem komputer, program adalah masukan perawatan yang digunakan untuk mengoperasikan komputernya dan data adalah inputan sinyal yang akan diolah menjadi informasi.

f. Sistem

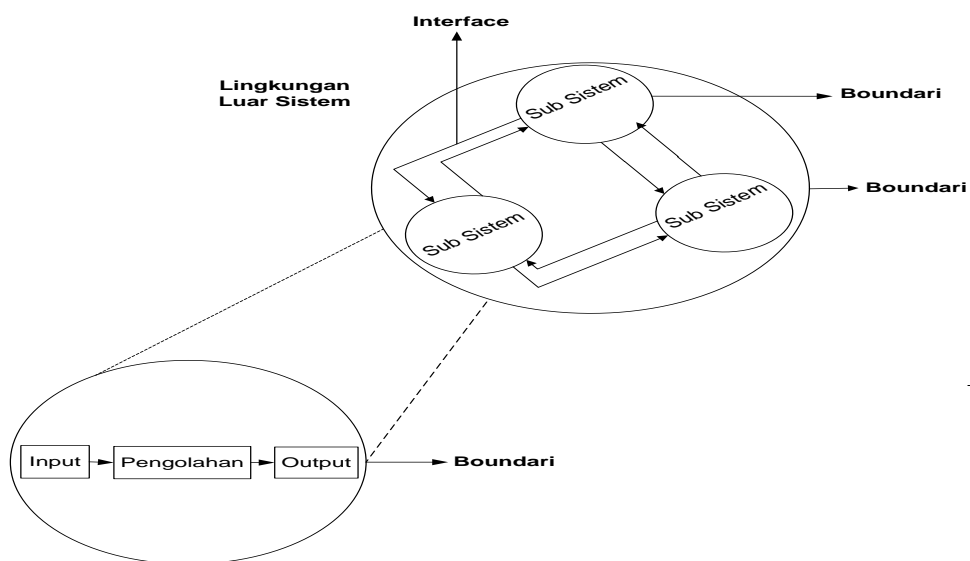
Keluaran adalah hasil dari energi yang diolah dan yang diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran dapat merupakan masukan bagi subsistem lainnya.

g. Pengolah Sistem

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolahan yang akan merubah masukan menjadi keluaran. Suatu sistem akan mengolah masukan berupa bahan baku dan bahan lainnya menjadi bahan jadi.

h. Sasaran Sistem

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan datau sasaran yang akan dicapai. Sasaran dari suatu sistem dapat menentukan masukan yang dibutuhkan dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil jika mengenai sasaran yang telah ditentukan.



Gambar 2.1 Karakteristik Suatu Sistem

2.1.2 Informasi

Informasi merupakan hasil pengolahan data sehingga menjadi bentuk yang penting bagi penerimanya dan mempunyai kegunaan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan. Hal itu dapat dirasakan akibatnya secara langsung saat itu juga secara tidak langsung pada saat mendatang. Untuk memperoleh informasi, diperlukan adanya data yang akan diolah dan unit pengolah. (Sutanta,2004)

2.1.3 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial. Serta kegiatan strategi dari organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan–laporan yang di perlukan. (Jogiyanto HM,2005)

2.1.4 Sistem Informasi Manajemen

Sistem informasi manajemen (*management information system*) merupakan penerapan sistem informasi didalam suatu organisasi dalam mendukung informasi-informasi oleh semua tingkatan manajemen. Menurut Barry E. Cushing SIM adalah kumpula dari manusian atau sumber daya modal di dalam suatu organisasi yang bertanggung jawab mngumpulkan dan mengelola data untuk menghasilkan informasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen di dalam kegiatan perencanaan dan pengendalian.

2.2 Teori Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem ialah menyusun suatu sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang telah ada (Jogiyanto HM,2005).

2.2.1 Perlunya Pengembangan Sistem

Sistem yang lama perlu untuk diperbaiki atau diganti karena beberapa hal. Berikut ini indikator-indikator yang menjadi alasan mengapa sistem perlu untuk dikembangkan, diperbaiki, ataupun diganti secara keseluruhan:

- a. Pembuatan laporan yang sering tidak tepat waktu
- b. Isi laporan yang terkadang tidak sesuai
- c. Waktu kerja yang berlebihan
- d. Pengarsipan data yang kurang teratur

2.2.2 Prinsip Pengembangan Sistem

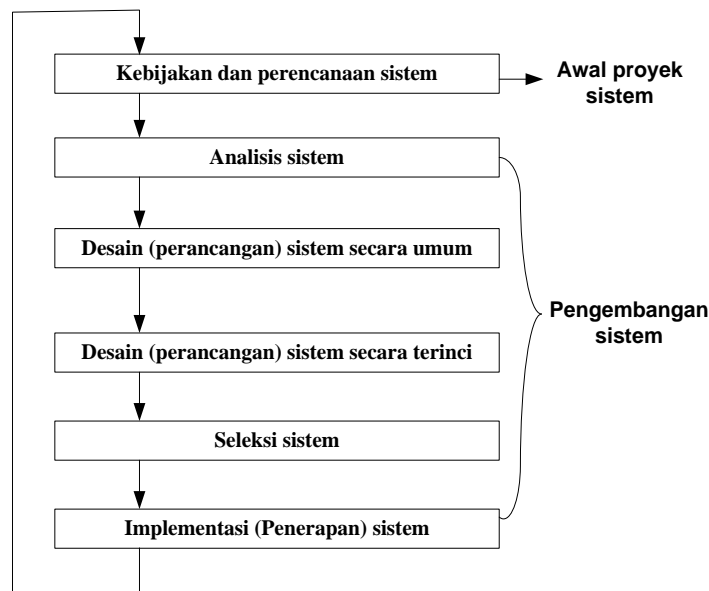
Dalam proses pengembangan sistem, beberapa prinsip yang harus diperhatikan.

Prinsip-prinsip tersebut sebagai berikut :

- a. Sistem yang dikembangkan adalah untuk manager
- b. Sistem yang dikembangkan memerlukan orang yang terdidik
- c. Tahapan kerja dan tugas-tugas yang harus dilakukan dalam proses pengembangan sistem
- d. Proses pengembangan sistem tidak harus urut
- e. Jangan takut membatalkan proyek

2.2.3 Metodologi Pengembangan Sistem

Metodologi Pengembangan Sistem adalah metode-metode, prosedur-prosedur, konsep-konsep pekerjaan dan aturan yang digunakan untuk pengembangan sistem informasi. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Metodologi Structured Systems Analysis and Design (SSAD)*. Di bawah ini kita dapat melihat bagaimana langkah-langkah yang terdapat dalam pengembangan sistem. (Jogiyanto HM,2005).



Gambar 2.2 Siklus Hidup Pengembangan Sistem

Sehingga jelas jika akan melakukan suatu pengembangan sistem maka kita harus melakukan seluruh tahapan dari siklus pengembangan sistem, sedangkan pada penelitian ini tidak semua tahapan dari siklus dicapai disini hanya mencapai pada bagian Analisis dan desain sistem (yaitu tahapan rencana implementasi dari tahapan pengembangan tersebut).

2.2.4 Pendekatan Pengembangan Sistem

Pendekatan yang akan digunakan dalam penelitian kali ini adalah dengan menggunakan pendekatan terstruktur (*structured Approach*). Pendekatan terstruktur (*structured Approach*) pada dasarnya mencoba menyediakan tambahan-tambahan alat-alat dan teknik-teknik untuk mengembangkan sistem disamping tetap mengikuti ide dari *systems life cycle*.


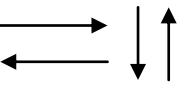
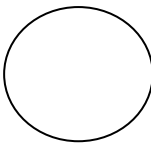
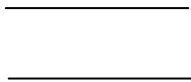
2.3 Tools-Tools Pengembangan Sistem

Berikut diuraikan mengenai tools-tools yang digunakan dalam pengembangan sistem antara lain *data flow diagram*, *bagan alir dokumen*, dan *bagan alir program*.

2.3.1 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) merupakan alat yang digunakan dalam pada metodologi pengembangan sistem terstruktur. *Data Flow Diagram* (DFD) merupakan alat yang sangat populer saat ini, karena dapat menggambarkan arus data dalam sistem dengan terstruktur dan jelas. Adapun simbol dalam Data Flow Diagram ini dapat dilihat pada tabel berikut ini.


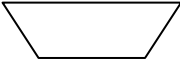

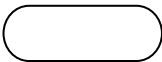
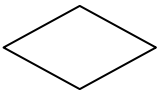
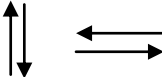
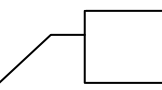


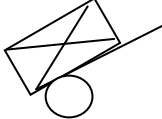
Tabel 2.1 Simbol *Data Flow Diagram*

Nama	Simbol	Keterangan
Entitas Ekternal (<i>external entity</i>)		Merupakan sumber atau tujuan dari aliran data dari atau ke sistem
Arus data (<i>data flow</i>)		Simbol untuk menggambarkan arus data
Proses (<i>process</i>)		Merupakan kegiatan yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer dari hasil suatu arus data yang masuk ke dalam proses untuk dihasilkan arus data yang akan keluar dari proses.
Simpanan data (<i>data store</i>)		Merupakan komponen yang berfungsi untuk menyimpan data atau file.

2.3.2 Bagan Alir Dokumen

Bagan Alir Dokumen (*Document Flowchart*) merupakan bagan alir yang menunjukkan arus data dari laporan dan formulir termasuk tembusan-tembusannya (Jogiyanto HM,2005). Simbol bagan alir dokumen dapat dilihat pada tabel berikut ini :

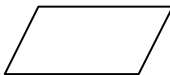
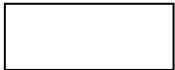
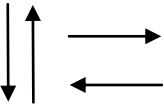

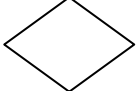

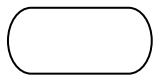
Tabel 2.2 Simbol Bagan Alir Dokumen (*Document Flowchart*)

Nama	Simbol	Keterangan
Dokumen		Menandakan dokumen atau data mengalir didalam proses yang berjalan.
Kegiatan Manual		Menunjukkan pekerjaan yang dilakukan tidak dengan program komputer.
Simpanan/Arsip		Menunjukkan dokumen yang diarsipkan (arsip manual)
Terminasi		Menunjukkan awal atau akhir dari suatu proses.
Keputusan		Menunjukkan suatu penyeleksian kondisi di dalam program.
Garis Alir		Menunjukkan arus dari data
Penjelasan		Menunjukkan penjelasan dari suatu proses
Penghubung		Menunjukkan penghubung kehalaman yang masih sama atau ke halaman lain.
Uang		Menunjukkan simbol dari uang yang digunakan
Barang		Menunjukkan simbol barang yang mengalir didalam sistem yang berjalan.

2.3.3 Bagan Alir Program (*Program Flowchart*)

Bagan Alir *Program* adalah *flowchart* yang menggambarkan *logika* dari data yang akan diproses ke dalam *program* mulai dari awal sampai akhir (Jogiyanto HM,2005). Simbol bagan alir dokumen dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.3 Simbol Bagan Alir Program (*Program Flowchart*)

Nama	Simbol	Keterangan
Input / Output		Simbol <i>input/output</i> digunakan untuk mewakili data <i>input/output</i>
Proses		Simbol proses digunakan untuk mewakili suatu proses.
Garis Alir		Simbol garis alir (<i>flow lines symbol</i>) digunakan untuk menunjukkan arus dari proses
Penghubung		Simbol penghubung digunakan untuk menunjukkan sambungan dari bagan alir yang terputus dihalaman yang sama/di halaman yang lain
Keputusan		Simbol keputusan (<i>decision symbol</i>) digunakan untuk suatu penyelesaian kondisi di dalam program
Proses Terdefinisi		Simbol proses terdefinisi digunakan untuk menunjukkan suatu operasi yang rinciannya ditunjukkan di tempat lain
Terminal		Simbol terminal (<i>terminal symbol</i>) digunakan untuk menunjukkan awal dan akhir dari suatu <i>program</i>

2.4 Basis Data


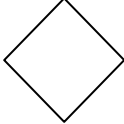
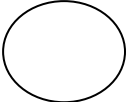
Basis Data adalah kumpulan dari data yang saling berelasi satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan oleh perangkat lunak untuk memanipulasinya. Database merupakan komponen yang penting di dalam sistem informasi, karena berfungsi sebagai penyedia informasi bagi

penggunanya. Database ini adalah suatu sistem informasi yang mengintegrasikan kumpulan data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya dan membuatnya tersedia untuk beberapa aplikasi yang bermacam-macam di dalam suatu organisasi.(Jogiyanto HM, 2005)

2.4.1 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram merupakan jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan dari system secara abstrak. *Diagram Entity Relationship* ini ditemukan oleh Chen tahun 1976. Tujuan dari *Entity Relationship* adalah untuk menunjukkan objek data dan *relationship* yang ada pada objek tersebut. Disamping itu Model ERD ini merupakan salah satu alat untuk perancangan dalam *basisdata*. Komponen (Simbol) ERD.

Tabel 2.4 Simbol *Entity Relationship Diagram*

Nama	Simbol	Keterangan
Entity		suatu objek yang dapat dibedakan atau dapat diidentifikasi secara unik dengan objek lainnya, dimana semua informasi yang berkaitan dengannya dikumpulkan
Relationship		Adalah hubungan yang terjadi antara satu entity dengan <i>entity</i> lainnya
Atribut		Adalah <i>karakteristik</i> dari <i>entity</i> atau <i>relationship</i> yang menyediakan penjelasan detail tentang <i>entity</i> atau <i>relationship</i> tersebut.

Jenis-jenis *Cardinality Rasio* :

1. *One To One* ($\leftarrow : -\rightarrow$)

Yaitu perbandingan antara *entity* pertama dengan *entity* kedua berbanding satu berbanding satu.

Contoh :



Gambar 2.3 *Relasi One To One*

2. *One To Many* ($\leftarrow : \rightarrow\rightarrow$)

Yaitu perbandingan antara *entity* pertama dengan *entity* kedua berbanding satu berbanding banyak.

Contoh :



Gambar 2.4 *Relasi One To Many*

3. *Many To One* ($\leftarrow\leftarrow : \rightarrow$)

Yaitu perbandingan antara *entity* pertama dengan *entity* kedua berbanding banyak berbanding satu.

Contoh :



Gambar 2.5 *Relasi Many To One*

4. Many To Many ($\leftarrow\leftarrow: \rightarrow\rightarrow$)

Yaitu perbandingan antara *entity* pertama dengan *entity* kedua berbanding banyak berbanding banyak.

Contoh :



Gambar 2.6 Relasi Many To Many

Langkah – langkah membuat ERD

1. Mengidentifikasi dan menetapkan seluruh himpunan *entitas* yang akan terlibat.
2. Menentukan *atribut-atribut key* dari masing-masing himpunan *entitas*.
3. Mengidentifikasi dan menetapkan seluruh himpunan relasi diantara himpunan entitas yang ada beserta *foreign key*-nya.
4. Menentukan derajat dan *cardinality rasio* relasi untuk setiap himpunan relasi
5. Melengkapi himpunan relasi dengan *atribut-atribut* yang bukan kunci (*non-key*).

2.4.2 Relasi Antar Tabel

Relasi Antar Tabel merupakan pengolompokan data menjadi tabel-tabel yang menunjukkan entity dan relasinya yang berfungsi untuk mengakses data item sedemikian rupa sehingga database tersebut mudah di modifikasi. Pada dasarnya kunci (key) adalah satu atau gabungan dari beberapa atribut yang dapat

membedakan semua baris data (row) dalam tabel secara unik. Ada 3 (tiga) jenis hubungan antar entity yang menunjukkan relasi antar tabel, yaitu:

a. One to One Relationship

Hubungan antara file pertama dan file kedua adalah satu berbanding satu.

b. One to Many Relationship

Hubungan antara file pertama dan file kedua adalah satu berbanding banyak atau dapat pula dibalik menjadi banyak lawan satu.

c. Many to Many Relationship

Hubungan antara file pertama dan kedua adalah banyak berbanding banyak.

2.4.3 Kamus Data (KD)

Katalog fakta tentang data dan kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Dengan menggunakan Kamus Data, analis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem dengan lengkap. KD dibuat pada tahap analisis sistem dan digunakan baik pada tahap analisis maupun pada tahap perancangan sistem. Pada tahap analisis, Kamus Data dapat digunakan sebagai alat komunikasi antara analis sistem dengan pemakai sistem tentang data yang mengalir di sistem, yaitu tentang data yang masuk ke sistem dan tentang informasi yang dibutuhkan oleh pemakai sistem. (Jogiyanto HM,2005) Pada tahap perancangan sistem, Kamus Data digunakan untuk merancang input dalam *database*.

Format Kamus Data			
Nama Database	:		
Nama Tabel	:		
Field Kunci	:		
Kunci Tamu	:		
Panjang Field	:		
Field	Data Type	Length	Keterangan
			:

Gambar 2.7 Format Kamus Data

2.4.4 Pengkodean

Pengkodean adalah suatu kode digunakan untuk tujuan mengklasifikasikan data, memasukkan data ke dalam komputer dan untuk mengambil bermacam-macam informasi yang berhubungan dengannya. Ada beberapa macam tipe dari kode yang digunakan didalam sistem informasi, diantaranya adalah.(Jogiyanto HM, 2005)

1) Kode (*Memonic Code*)

Kode Memonik Memonik digunakan untuk tujuan supaya mudah diingat. Kode memonik dibuat dengan dasar singkatan atau mengambil sebagian karakter dari item yang diwakili dengan kode ini. Umumnya kode memonik menggunakan huruf, tetapi juga dapat dengan gabungan huruf dan angka.

2) Kode Urut (*Sequential Code*)

Kode urut disebut juga dengan kode seri (*serial code*) merupakan kode yang nilainya urut antara satu kode dengan kode berikutnya.

3) Kode Blok (*Block Code*)

Kode blok mengklasifikasikan item ke dalam kelompok blok tertentu yang mencerminkan satu klasifikasi tertentu atas dasar pemakaian maksimum yang diharapkan.

4) Kode Group (*Group Code*)

Kode group merupakan kode yang berdasarkan *field-field* dan tiap-tiap *field* kode mempunyai arti.

5) Kode Desimal (*Desimal Code*)

Kode desimal mengklasifikasi kode atas dasar 10 unit angka desimal dimulai angka 0 sampai dengan angka 9 atau dari 00 sampai dengan 99 tergantung dari banyaknya kelompok.

2.5 Teknik Pengumpulan Data

a. Teknik Observasi

Teknik *observasi* merupakan teknik pengumpulan data yang cukup *efektif* untuk mempelajari suatu sistem. *Observasi* adalah penggambaran secara langsung suatu kegiatan yang sedang dilakukan. (Jogiyanto HM, 2005)

b. Dokumentasi

Teknik ini dilakukan dengan mempelajari data-data yang menggambarkan sistem yang sedang berjalan, biasanya dokumen yang diamati berupa form atau laporan, teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dengan mempelajari berbagai sumber data-data perusahaan. Dokumentasi yang diperoleh kemudian diamati adalah laporan hasil produksi karet, alur kerja dari setiap bagian mengenai masalah sistem informasi administrasi.

c. Studi Pustaka

Data yang diperoleh dengan cara melakukan kajian *kepuustakaan*, yaitu secara *literature* (buku-buku, karangan-karangan, kumpulan-kumpulan buku kuliah, informasi melalui *internet* yang relevan dengan variabel yang diteliti dan dari para narasumber yang berhubungan langsung dengan masalah dan objek yang diteliti)

2.6 Teori Perangkat Lunak Pengembangan Sistem

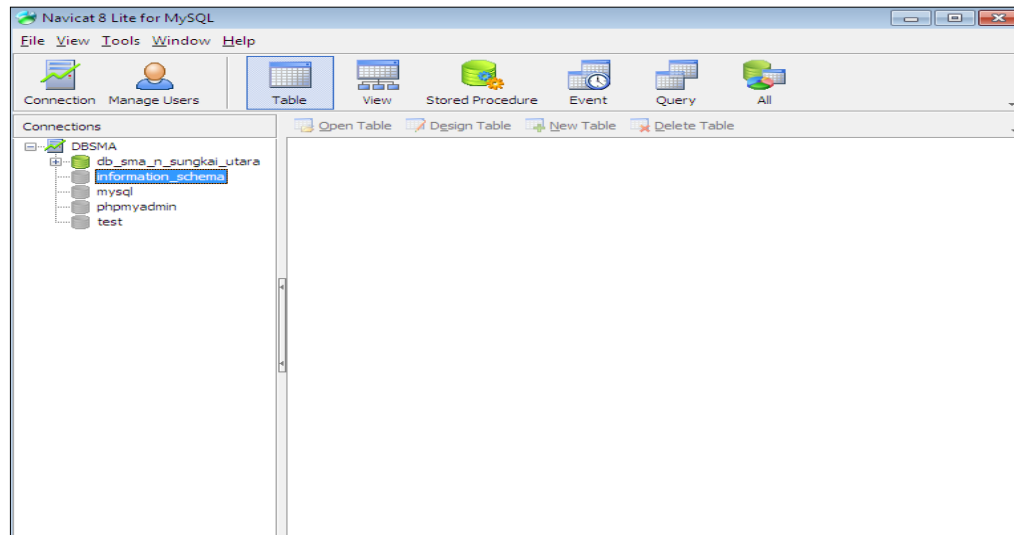
Berikut ini teori-teori perangkat lunak pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

2.6.1 *MySql*

MySql (bisa di baca Mai-es-ki-el) adalah suatu perangkat lunak database relasi (*Relational Database Managemen System atau RDBMS*), seperti halnya *ORACLE* dan *SQL Server*. Pengembangan *MySql* dimulai pada tahun 1979 dengan tool database *UNREG* yang dibuat oleh Michael “*Monty*” Widenius untuk perusahaan *TcX* di Swedia. Kemudian pada tahun 1994 mulai mencari server *SQL* untuk mengembangkan *aplikasi web*. Mereka menguji beberapa *server* komersial namun semuanya masih terlalu lambat untuk tabel-tabel *TcX* yang besar.

Tahun 1995 David Axmark dari Detro HB mencoba menekan *TcX* untuk merelease *MySql* di internet. Ia juga membuat dokumentasi *MySql* yang di-build untuk GNU konfigurasi utility. *MySql* 3.11.1 dipublikasikan di dunia pada tahun 1996 dan didistribusikan untuk *Linux* dan *Solaris*. Sekarang ini *MySql* bekerja

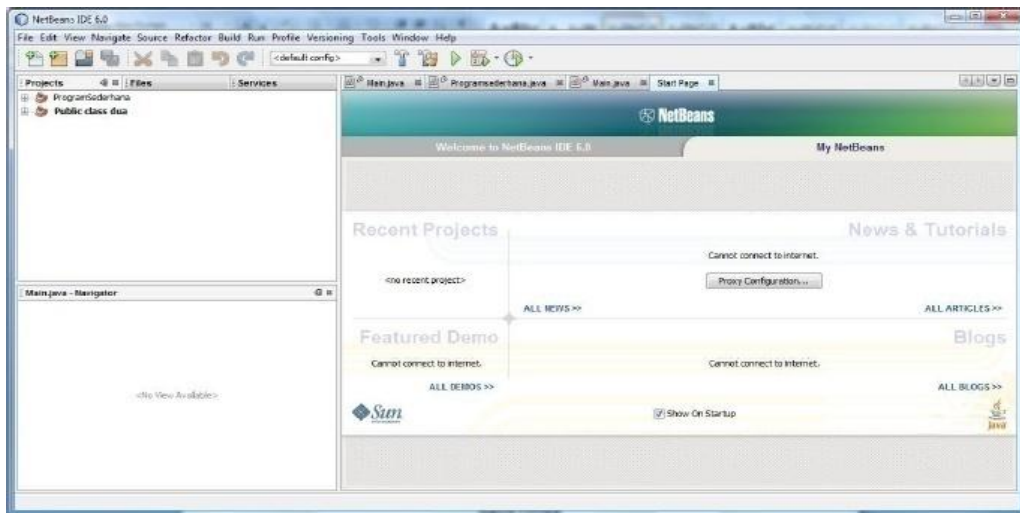
untuk banyak *platform* serta tersedia *source codenya*. Program bantu ini untuk manajemen basis data *MySQL* dengan *PremiumSoft* yaitu *Navicat 8 lite for MySQL*.



Gambar 2.8 *Navicat 8 lite for MySQL*

2.6.2 *Java (Netbeans IDE 6.0)*

Java adalah bahasa pemrograman serbaguna yang dapat di gunakan untuk membuat suatu program (Abdul Kadir,2005). *Java* juga merupakan sebuah bahasa pemrograman berorientasi objek yang dapat berjalan pada platform yang berbeda, baik di *windows*, *linux*, serta sistem operasi lainnya. Berikut *Java / Netbeans IDE 6.0* yang ditunjukkan pada Gambar 2.9.



Gambar 2.9 Ruang Lingkup *Java / Netbeans IDE 6.0*

2.6.3 Ireports

IReports adalah sebuah *tool* yang digunakan untuk membuat design laporan pada *JasperReports*. Artinya, dengan fasilitas ini *report* dapat dibuat dengan *drag and drop* bahkan secara otomatis *wizard*. (Bunafit Nugroho, 2005). Berikut tampilan gambar pada *IReport* yang ada di **gambar 2.10**:



Gambar 2.10 Tampilan *Jendela Ireport*

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam proses penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut.

a. Teknik Dokumen

Metode dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya. Dibandingkan dengan metode lain, maka metode ini agak tidak begitu sulit, dalam arti apabila ada kekeliruan sumber datanya masih tetap, belum berubah. Dengan metode dokumentasi yang diamati bukan benda hidup tetapi benda mati. Dalam menggunakan metode dokumentasi ini peneliti memegang check-list untuk mencari variabel yang sudah ditentukan. Apabila terdapat variabel yang dicari, maka peneliti tinggal membubuhkan tanda *check* di tempat yang sesuai.

b. Teknik Observasi

Observasi atau pengamatan juga merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian. Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik dari pada teknik pengumpulan data yang lain. Dalam hal melaksanakan penelitian tindakan dilakukan secara langsung,

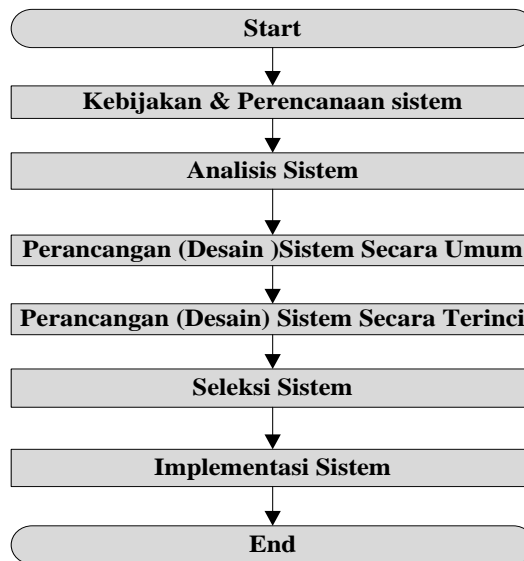
maka penulis melaksanakan pengumpulan data dengan terjun langsung untuk melaksanakan pengamatan di Studio Archa Digital.

c. Metode Studi Pustaka

Data yang diperoleh dengan cara melakukan kajian kepustakaan, yaitu secara *literature* (buku-buku, karangan-karangan, kumpulan kumpulan buku kuliah, informasi melalui internet yang relevan dengan variabel yang diteliti dan dari para narasumber yang berhubungan langsung dengan masalah dan objek yang diteliti.

3.2 Pengembangan Sistem

Tahapan-tahapan yang akan dilakukan dalam pemecahan masalah pada penelitian ini adalah metodologi *Structured Systems Analysis and Design (SSAD)*. Metodologi ini akan digunakan pada tahapan analisis tahapan desain sehingga sistem dapat dilesakan secara logika dari arus data dan hubungan antar fungsinya di dalam modul-modul di sistem. Metodologi ini menggunakan pendekatan pengembangan sistem terstruktur. Tahapan-tahan penyelesaian dalam penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut.



Gambar 3.1 Bagan Alir Pemecahan Masalah

1. Kebijakan & Perencanaan Sistem

Pada tahapan kebijakan dan perencanaan, Manajer Unit Usaha telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di Studio Archa Digital Bandar Lampung sebagai bentuk kebijakan. Adapun perencanaan sistem yang akan dibuat yaitu Perencanaan perbaikan dalam sistem pengadaan barang, penjualan barang, dan transaksi jasa pemotretan.

Untuk dapat memahami dan mengidentifikasi sistem yang sedang berjalan dilakukan serangkaian kegiatan, salah satunya melakukan proses pengumpulan data dengan menggunakan metode pengumpulan yang telah di jelaskan di pembahasan sebelumnya.

2. Analisis Sistem

Pada tahap analisis sistem ini dilakukan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan. Dengan dilakukan analisis sistem ini dapat menentukan seberapa jauh sistem tersebut telah mencapai sasarannya. Langkah - langkah yang dilakukan dalam tahapan analisis sistem ini adalah sebagai berikut.

a. Analisis sistem berjalan

Langkah ini dilakukan dengan mempelajari apa dan bagaimana operasi dari sistem yang saat ini. Hal ini berguna untuk menemukan permasalahan dari sistem yang berjalan tersebut. Adapun tools yang akan digunakan dalam tahapan analisis sistem berjalan adalah *Dokumen Flowchart*.

b. Analisis kelemahan sistem

Langkah ini dilakukan untuk menemukan permasalahan-permasalahan yang ditemukan berdasarkan sistem yang sedang berjalan.

c. Analisis Sistem yang Diusulkan

Langkah ini dilakukan untuk pelaporan hasil analisis dengan beberapa usulan sistem yang baru untuk mengatasi permasalahan.

3. Perancangan (*Desain*) Sistem Secara Umum & Terperinci

Pada tahap ini dilakukan dengan memberikan gambaran secara umum kepada user tentang sistem yang baru. Pada tahap desain ini, komponen – komponen sistem informasi dirancang dengan tujuan untuk dikomunikasikan kepada user bukan untuk pemrogram. Komponen sistem informasi yang didesain adalah

model, output, input, database, dan form – form dari setiap modul yang ada. Berikut akan dijelaskan tahapan dalam desain sistem secara umum dan desain sistem secara terperinci.

a. Perancangan Model

Tahapan ini akan menggambarkan sistem baru yang merupakan deskripsi dari interaksi antara aktor dan sistem yang ditujukan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dengan mendeskripsikan langkah – langkah interaksi antara aktor dan sistem untuk mencapai hasil tertentu. Tools-tools yang akan digunakan dalam tahapan ini adalah dengan menggunakan *Contecx Diagram dan Data Flow Diagram (DFD)*.

b. Perancangan Input/Output

Desain output dimaksudkan untuk menentukan kebutuhan output dari sistem yang dirancang dari proses pembentukannya. Sedangkan desain input merupakan awal dimulainya proses informasi. Bahan mentah dari informasi adalah data yang terjadi dari transaksi yang dilakukan oleh Organisasi, Dinas atau Instansi.

c. Perancangan Database

Perancangan basis data memiliki beberapa tujuan yakni:

1. Untuk memenuhi kebutuhan akan informasi dari pengguna dan aplikasi yang digunakan.
2. Menyediakan struktur informasi yang natural dan mudah di mengerti oleh pengguna. Sehingga akan lebih tertata rapih dalam suatu pembuatan basis data.

3. Mendukung kebutuhan pemrosesan dan beberapa obyek kinerja dari suatu sistem database dan beberapa obyek penampilan (*response time, processing time, dan storage space*).

Tools-tools yang akan digunakan dalam perancangan basis data akan menggunakan *Entity Relationship Diagram, Relasi Antar Tabel, Dan Kamus Data*.

- d. Perancangan Logika Program

Flowchart program/logika program adalah suatu bagan yang menjelaskan arah/alur kegiatan dan data-data yang dimiliki program sebagai suatu proses eksekusi, biasanya bersifat umum dan tidak tergantung pada bahasa pemrograman yang digunakan.

4. Seleksi Sistem

Evaluasi dan seleksi sistem ini nilai kualitas sistem dan biaya/keuntungan dari laporan dengan proyek sistem dinilai secara hati-hati dan diuraikan dalam laporan evaluasi dan seleksi sistem. Jika tak satupun alternatif perancangan konseptual yang dihasilkan pada fase perancangan sistem secara umum terbukti dapat dibenarkan, maka semua alternatif akan dibuang. Biasanya, beberapa alternatif harus terbukti dapat dibenarkan, dan salah satunya dengan nilai tertinggi dipilih untuk pekerjaan akhir.

5. Implementasi sistem

Tahapan ini melibatkan beberapa spesialis informasi tambahan yang mengubah desain dari bentuk kertas menjadi satu dalam hardware, software, dan data

dengan penambahan dan penggabungan antara sumber-sumber secara fisik dan konseptual yang menghasilkan pekerjaan sistem. Dalam tahap ini desain yang sudah diterjemahkan ke dalam kode program komputer yang ditulis menggunakan bahasa pemrograman konvensional atau aplikasi generator. Alat pemrograman seperti kompiler, Juru, Debuggers digunakan untuk menghasilkan kode. Dalam hal ini penulis akan mengimplementasikan *dengan bahasa pemrograman Java (Netbeans IDE.6.0) dan Database MYSQL.*

3.3 Perangkat Keras dan Perangkat Lunak Yang digunakan

Berikut akan diuraikan mengenai alat-alat yang digunakan dalam penyusunan laporan penelitian.

a. Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang digunakan untuk membangun sistem adalah dengan spesifikasi berikut:

1. *Phenom (TM) IV X6 1055T Processor*
2. *Hardisk 500 GB*
3. *DDR3 2 GB*
4. *Mainboard MS-7599*
5. *Monitor Full Screeenn 1366x768*
6. *CD_Rom 52 X*
7. *Keyboard Standar 101 Key*
8. *Mouse Optic Ps2 Std*
9. *Printer*

b. Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan sistem adalah sebagai berikut:

- a. *Sistem Operasi Microsoft Windows XP/ Microsoft Windows 7*
- b. *Bahasa Pemrograman NetBeans IDE 6.0*
- c. *App Server*
- d. *iReport-nb-0.9.1*
- e. *Navicat For MYSQL*

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis Sistem

Analisis sistem ini dilakukan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan. Berikut akan dijelaskan hasil analisis sistem yang sedang berjalan dari proses pengadaan barang, penjualan barang, dan transaksi jasa pemotretan pada Studio Archa Digital Bandar Lampung.

4.1.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Penelitian ini dilakukan di Studio Archa Digital Bandar Lampung, fokus penelitian ini adalah pada pengolahan data persediaan bahan baku. Analisis ini berfungsi untuk mengetahui kekurangan dari sistem yang sedang berjalan saat ini. Dari hasil penelitian dapat diuraikan sistem yang berjalan sebagai berikut:

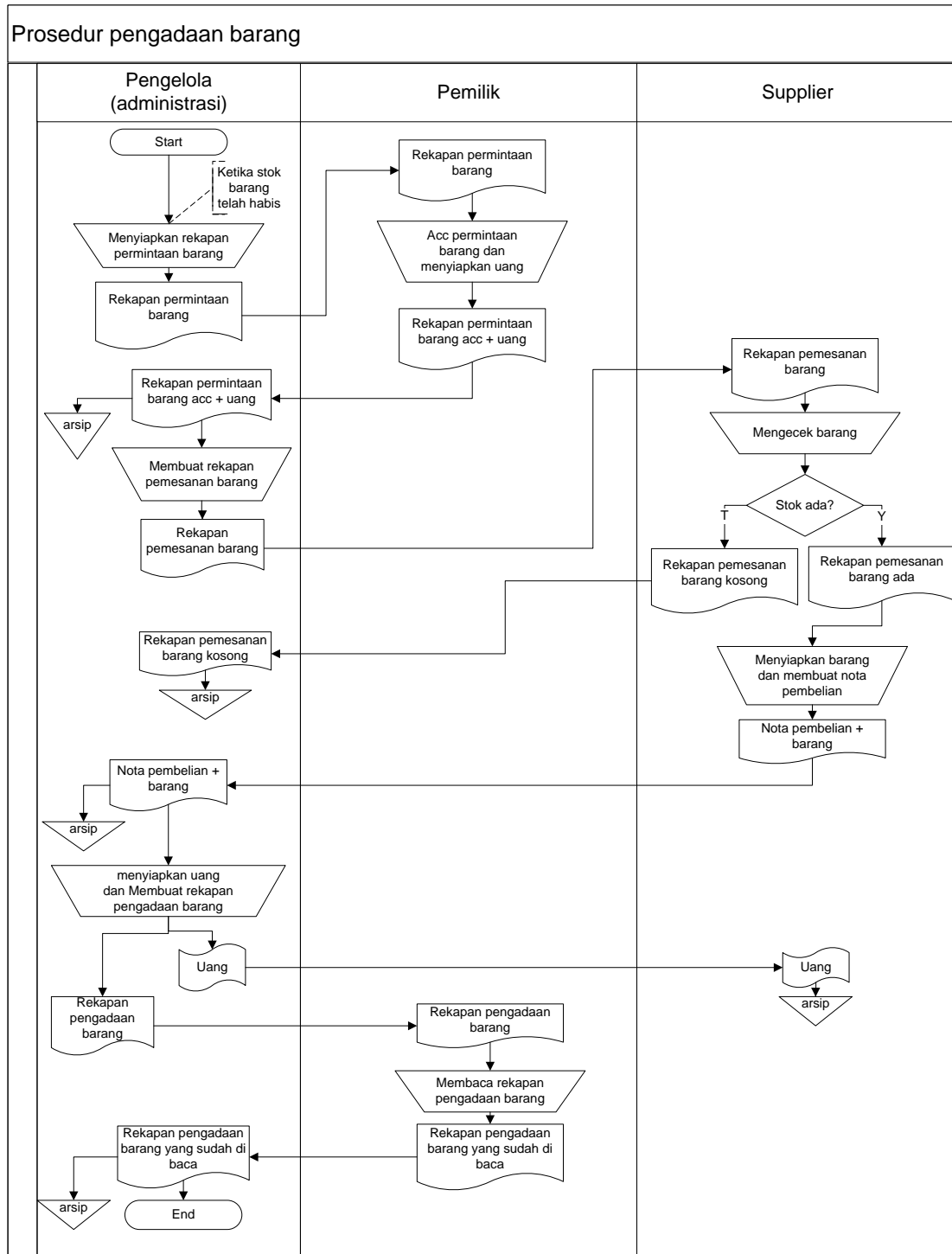
1. Sistem Pengadaan Barang Pada Studio Archa Digital Bandar Lampung

Sistem pengadaan barang yang sedang digunakan pada Studio Archa Digital Bandar Lampung, sebagai berikut:

- 1) Pada saat bahan baku telah habis, maka bagian pengelola (administrasi) membuat rekapan permintaan barang lalu diserahkan kepada pemilik.
- 2) Pemilik akan menyetujui permintaan barang dan menyiapkan uang diserahkan kepada pengelola (administrasi).

- 3) Pengelola (administrasi) akan membuat pemesanan barang kemudian diserahkan kepada Supllier.
- 4) Supllier akan mengecek stok barang, jika barang yang dipesan tidak ada maka pemesanan barang akan dikembalikan kepada pengelola (administrasi). Jika barang ada maka supllier akan menyiapkan barang dan nota yang diserahkan kepada pengelola (administrasi).
- 5) Pengelola (administrasi) akan menyiapkan uang pembayaran dan membuat rekapan pengadaan barang.
- 6) Uang akan diserahkan kepada supllier sedangkan rekapan pengadaan barang akan diserahkan kepada pemilik untuk diperiksa yang kemudian akan diserahkan kembali kepada bagian pengelola (administrasi) untuk diarsipkan.

Untuk lebih jelasnya alur pengadaan barang sedang berjalan dapat dilihat pada gambar 4.1 sebagai berikut:



Gambar 4.1 Alur penjualan barang sedang berjalan

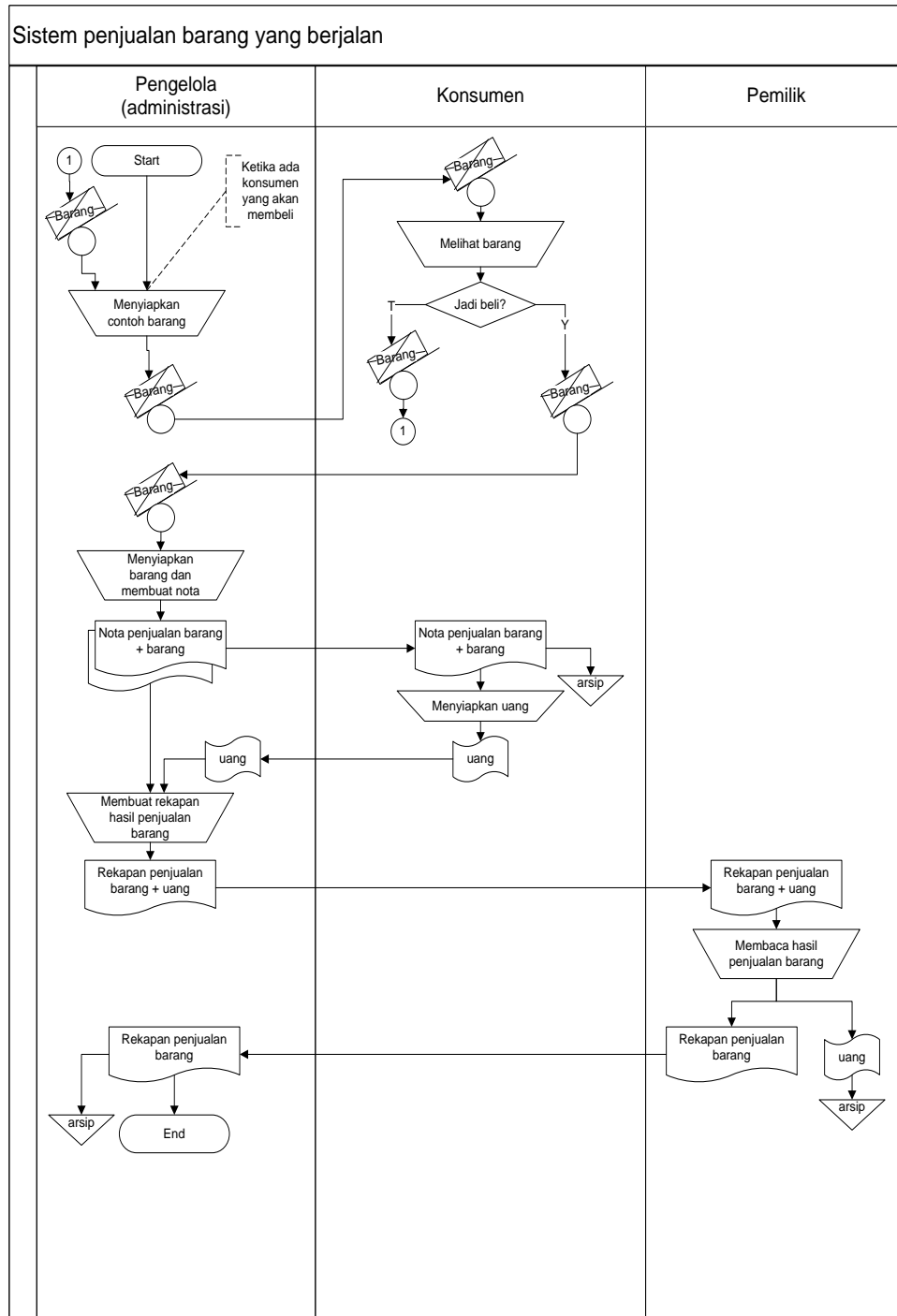
2. Sistem Penjualan Barang

Sistem penjualan barang yang sedang berjalan pada Studio Archa Digital Bandar Lampung sebagai berikut:

1. Pada saat ada konsumen yang akan membeli barang, pengelola (administrasi) akan menyiapkan contoh barang yang akan dibeli kemudian diserahkan kepada konsumen.
2. Konsumen akan memilih barang, jika tidak jadi membeli barang maka konsumen akan mengembalikan barang kepada pengelola (administrasi). Jika jadi membeli, maka barang akan diserahkan kepada pengelola (administrasi) yang kemudian akan disiapkan beserta nota pembayaran yang diserahkan kepada konsumen.
3. Konsumen akan menyiapkan uang pembayaran diserahkan kepada bagian pengelola (administrasi).
4. Pengelola (administrasi) akan membuat rekapan penjualan barang kemudian diserahkan kepada pemilik.
5. Rekapan penjualan barang akan di cek oleh pemilik dan mengambil uang hasil penjualan.
6. Rekapan penjualan yang telah di cek kemudian dikembalikan kepada bagian pengelola (administrasi) untuk kemudian diarsipkan.

Untuk lebih jelasnya alur penjualan barang sedang berjalan dapat dilihat pada gambar

4.2 sebagai berikut:



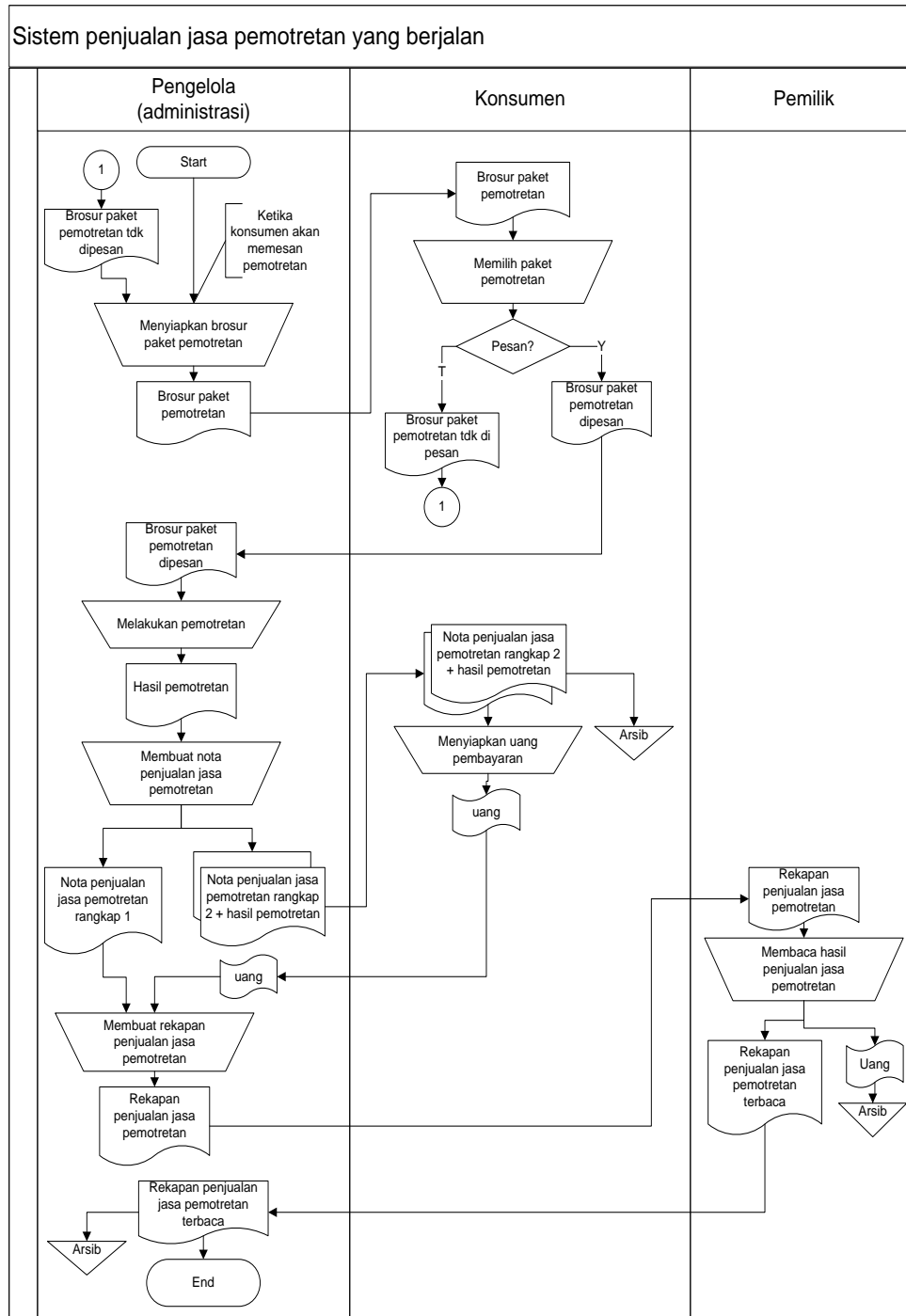
Gambar 4.2 Alur Sistem Penjualan Barang Yang Berjalan

3. Sistem Penjualan Jasa Pemotretan

Sistem penjualan jasa pemotretan yang sedang berjalan pada Studio Archa Digital Bandar Lampung sebagai berikut:

1. Pada saat ada konsumen yang akan melakukan pemotretan, maka pengelola (administrasi) akan menyiapkan brosur paket pemotretan.
2. Kosumen akan memilih paket pemotretan. Jika tidak jadi membeli maka brosur akan diserahkan kembali kepada bagian pengelola (administrasi). Jika jadi membeli maka brosur akan diserahkan kepada pengelola (administrasi).
3. Pengelola kemudian akan melakukan pemotretan dan kemudian akan menyiapkan nota pembayaran.
4. Nota pembayaran dan hasil cetakan pemotretan akan diserahkan kepada konsumen.
5. Konsumen akan menyiapkan uang pemabayaran dan diserahkan kepada pengelola studio (administrasi).
6. Administrasi akan membuat rekapan penjualan jasa pemotretan dan diserahkan kepada pemilik studio.
7. Pemilik akan mengambil uang dan mengecek rekapan hasil penjualan kemudian akan dikembalikan kepada bagian administrasi untuk diarsipkan.

Untuk lebih jelasnya alur penjualan jasa pemotretan sedang berjalan dapat dilihat pada gambar 4.3 sebagai berikut:



Gambar 4.3 Alur Sistem Penjualan Jasa Pemotretan

4.1.2 Analisis Kelemahan Sistem Yang Sedang Berjalan

Berdasarkan analisis sistem terhadap sistem yang berjalan dapat diidentifikasi kelemahan sistem tersebut yaitu sebagai berikut :

- a. Sistem pengolahan data pengadaan barang, penjualan barang, dan transaksi pemotretan yang dilakukan oleh bagian pengelola (administrasi) masih dilakukan dengan sistem pencatatan kedalam buku rekapan dan pengarsipan nota sehingga, bagian pengelola (administrasi) mengalami kesulitan dalam pencarian data ketika data tersebut akan dibutuhkan.
- b. Pemilik belum menerima informasi yang berbentuk laporan. Pemilik hanya menerima data dari hasil buku rekapan yang telah disimpan oleh bagian administrasi.

4.1.3 Analisis Sistem yang Diusulkan

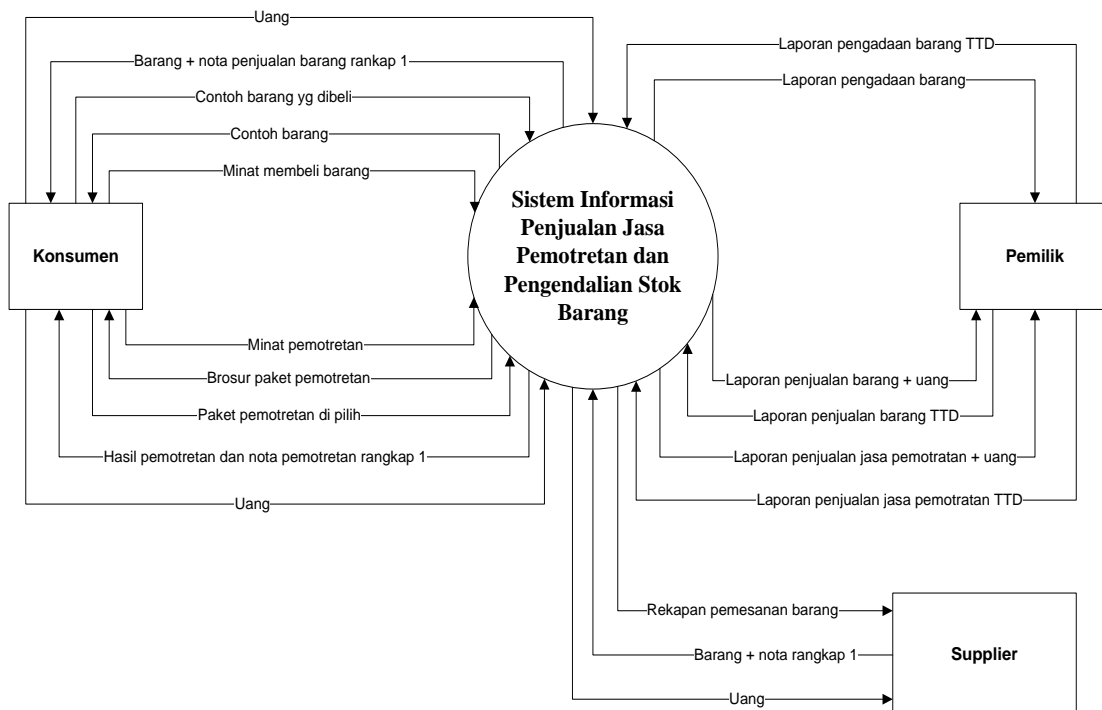
Tahapan analisi dimana kita menemukan permasalahan guna proses pengembangan spesifikasi sistem baru.. Maka dari permasalahan dan kelemahan yang telah dianalisis sebelumnya dapat diusulkan suatu sistem informasi pengadaan barang, penjualan barang, dan transaksi jasa pemotretan pada Studio Archa Digital Bandar Lampung yang baru agar sistem persediaan bahan baku pada Studio Archa Digital Bandar Lampung dapat digunakan lebih cepat dalam proses pencarian data dan mudah dalam penyajian laporan terhadap pemilik studio.

4.2 Perancangan (Desain) Sistem Secara Umum

Berikut ini akan dibahas tentang perancangan sistem yang diusulkan yang akan dijelaskan dengan *Context Diagram* dan *Data Flow Diagram* (DFD).

a. *Context Diagram*

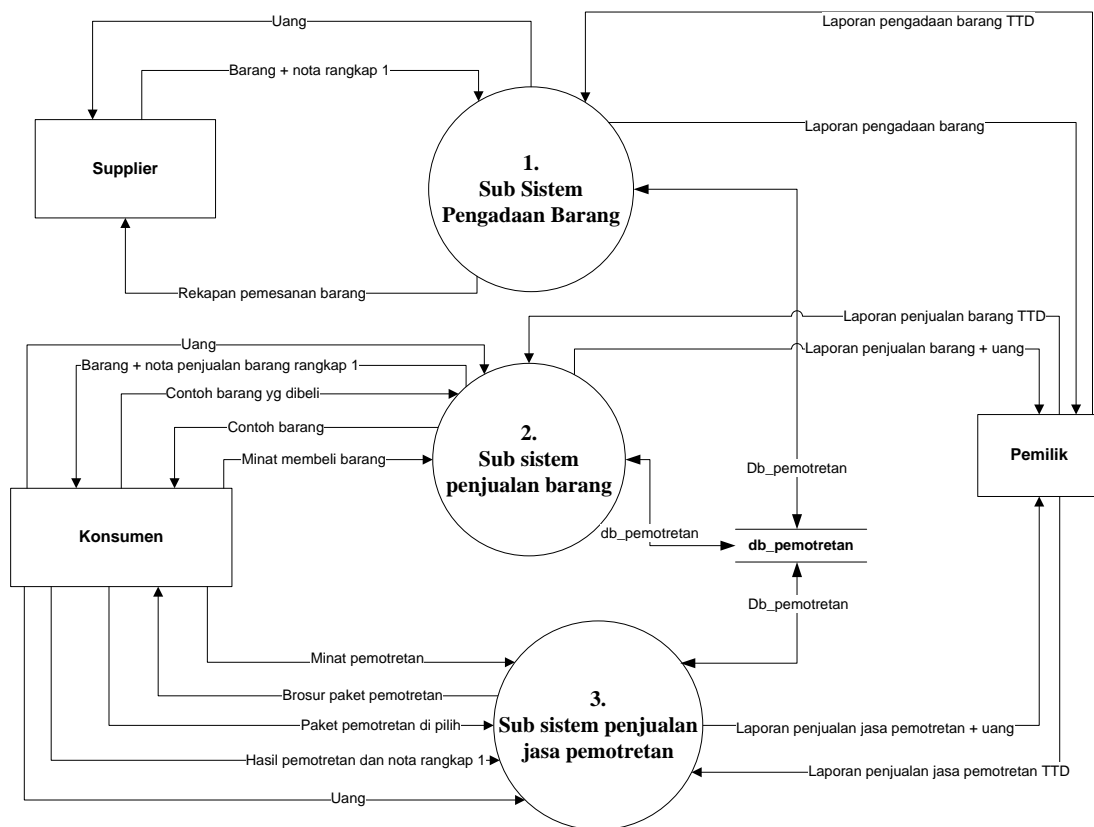
Context Diagram menunjukkan diagram dari sebuah sistem yang akan menggambarkan aliran data yang masuk dan keluar dari sistem kemudian yang masuk dan keluar dari entitas luar. Di bawah ini merupakan *Context Diagram* pengadaan barang, penjualan barang, dan transaksi jasa pemotretan pada Studio Archa Digital Bandar Lampung yang diusulkan seperti pada gambar 4.4 berikut :



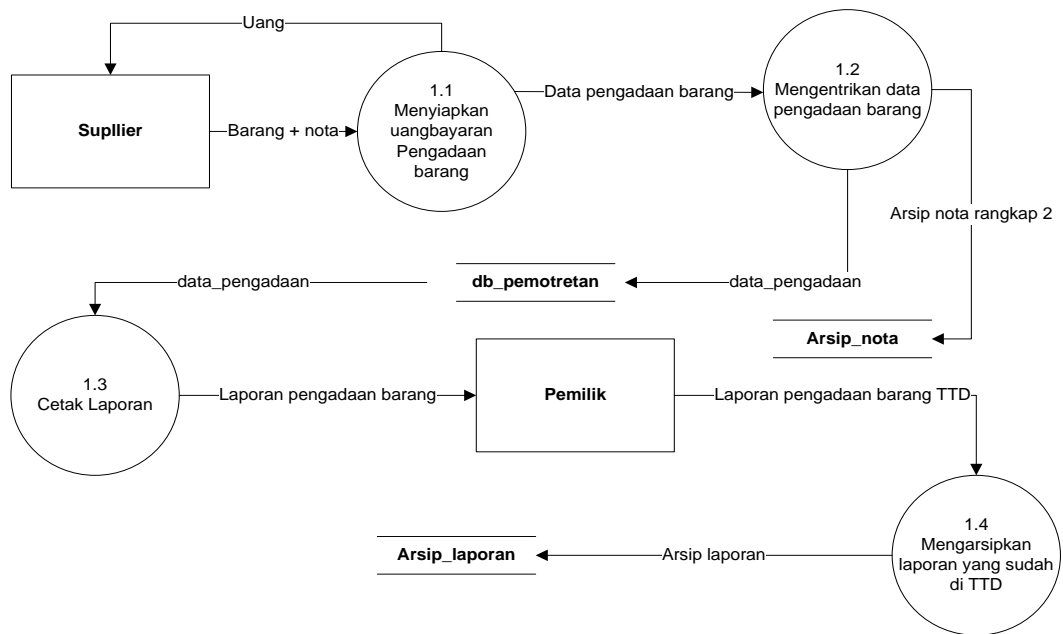
Gambar 4.4 *Context Diagram* sistem yang diusulkan

b. Data Flow Diagram (DFD)

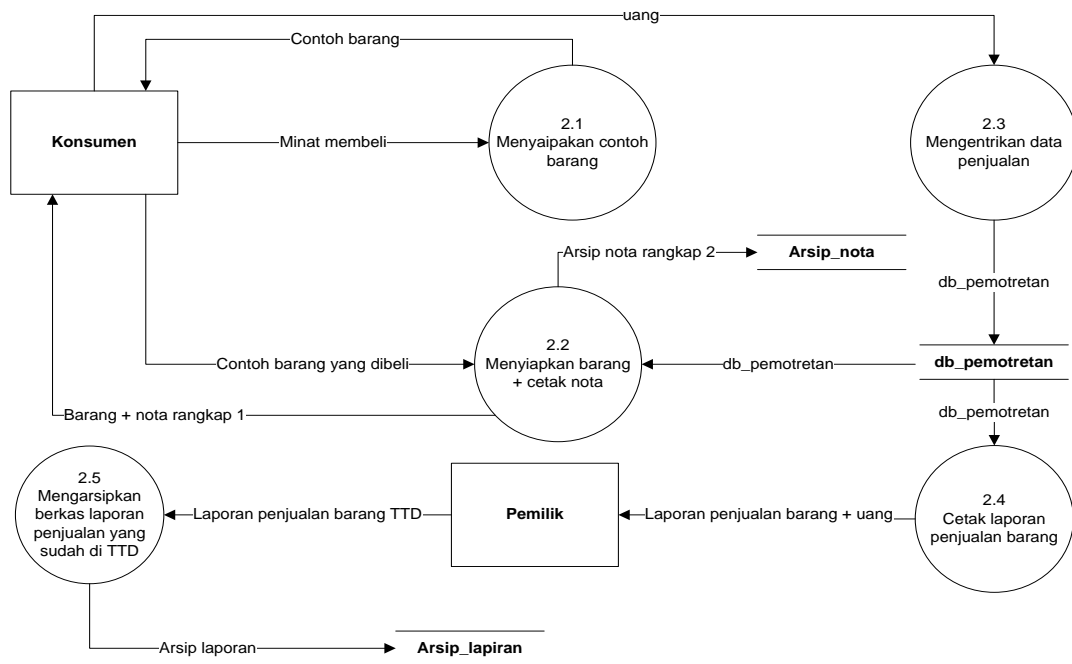
Setelah *Context Diagram* dibuat maka akan dilanjutkan dengan pembuatan DFD level 0, penggambaran *Context Diagram* yang lebih rinci (*Overview Diagram*). Berikut ini Data Flow Diagram yang diusulkan pada Sistem Informasi persediaan bahan baku pada Studio Archa Digital Bandar Lampung, yang terdiri dari 2 sub sistem yaitu bahan masuk dan bahan keluar seperti yang tercover pada gambar 4.5



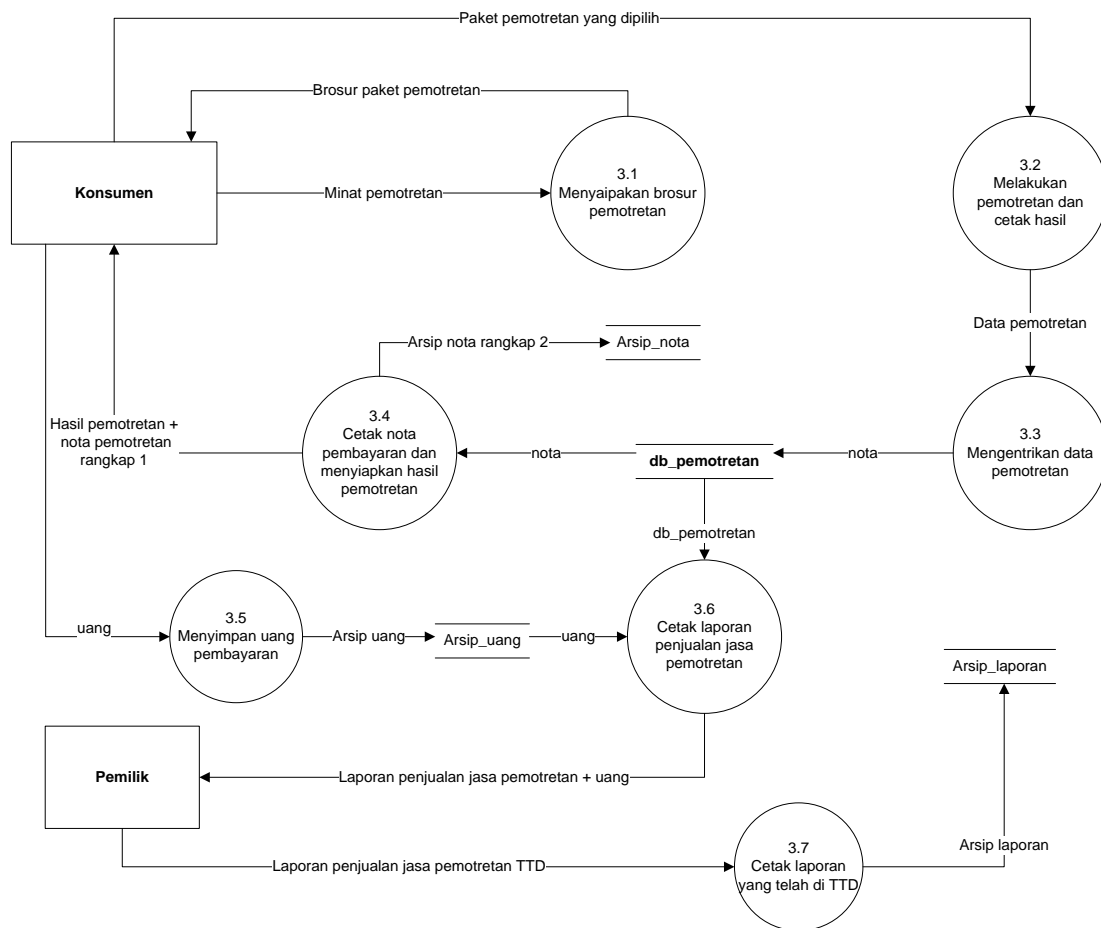
Gambar 4.5 DFD level 0 sistem yang diusulkan



Gambar 4.6 DFD level 1 proses 1 sub sistem pengadaan barang



Gambar 4.7 DFD level 1 proses 2 sub sistem Penjualan barang



Gambar 4.8 DFD level 1 proses 3 sub sistem penjualan jasa pemotretan

4.3 Perancangan (Desain) Sistem Secara Terinci

Rancangan desain secara terperinci ini akan menggambarkan tentang rancangan desain secara lebih detail mengenai rancangan-rancangan desain program yang akan dibangun secara lebih detail dan terperinci. Adapun perancangan (desain) sistem secara umum tersebut akan dijelaskan sebagai berikut :

4.3.1 Rancangan Keluaran (*Output*)

Rancangan keluaran (*Design Output*) adalah informasi yang dihasilkan oleh proses pengolahan data yang dilakukan dengan menggunakan computer. Rancangan keluaran (*Design Output*) ini merupakan bentuk dan format yang dihasilkan oleh program. Berikut rancangan keluaran (*Design Output*) yang digunakan dalam sistem Pengolahan data pada Studio Archa Digital Bandar Lampung.

a. Rancangan Daftar Barang

Rancangan daftar barang diterangkan Sebagai Berikut :

Studio Archa Digital Bandar Lampung			
Laporan Stok Barang			
Kode Barang	Nama Barang	Harga	Stok Barang

Gambar 4.9 Rancangan Daftar Stok Barang

b. Rancangan Daftar Data Supplier

Rancangan daftar data supplier diterangkan Sebagai Berikut :

Studio Archa Digital Bandar Lampung			
Laporan Data Supplier			
Kode Supplier	Nama Supplier	Alamat	Telp

Gambar 4.10 Rancangan Daftar Data Supplier

c. Rancangan Laporan Pengadaan Barang

Rancangan laporan pengadaan barang pertanggal sebagai berikut :

Studio Archa Digital Bandar Lampung						
<u>Laporan Data Pengadaan Barang Per Tanggal</u>						
Tanggal :						
No. Pengadaan	Tanggal	Nama Supplier	Nama Barang	Jml. Pengadaan	Harga Beli	Jumlah Stok

Gambar 4.11 Rancangan Laporan pengadaan barang per tanggal

d. Rancangan Laporan Pengadaan Barang Per Bulan

Rancangan laporan pengadaan barang perbulan sebagai berikut :

Studio Archa Digital Bandar Lampung						
<u>Laporan Data Pengadaan Barang Per Bulan</u>						
Bulan :						
No. Pengadaan	Tanggal	Nama Supplier	Nama Barang	Jml. Pengadaan	Harga Beli	Jumlah Stok

Gambar 4.12 Rancangan Laporan Pengadaan Barang Per Bulan

e. Rancangan Laporan Penjualan Barang PerTanggal

Rancangan laporan penjualan barang pertanggal sebagai berikut :

Studio Archa Digital Bandar Lampung					
<u>Laporan Data Penjualan Barang Per Tanggal</u>					
Tanggal :					
No. Penjualan	Tanggal	Nama Konsumen	Nama Barang	Jumlah	Total Bayar
Total Pendapatan Penjualan:					

Gambar 4.13 Rancangan Laporan Penjualan Barang Pertanggal

f. Rancangan Laporan Penjualan Barang Baku Perbulan

Rancangan laporan penjualan barang perbulan sebagai berikut:

Studio Archa Digital Bandar Lampung					
<u>Laporan Data Penjualan Barang Per Bulan</u>					
Bulan:					
No. Penjualan	Tanggal	Nama Konsumen	Nama Barang	Jumlah	Total Bayar
Total Pendapatan Penjualan:					

Gambar 4.14 Rancangan Laporan Penjualan Barang Per Bulan

g. Rancangan Laporan Penjualan Jasa Pemotretan Per Tanggal

Rancangan laporan penjualan jasa pemotretan per tanggal sebagai berikut :

Studio Archa Digital Bandar Lampung						
<u>Laporan Data Penjualan Jasa Pemotretan Per Bulan</u>						
Tanggal:						
No. Transaksi	Tanggal	Nama Konsumen	Paket	Biaya	Banyaknya	Total Bayar
Total Pendapatan :						

Gambar 4.15 Rancangan Laporan Penjualan Jasa Pemotretan Per Tanggal

h. Rancangan Laporan Penjualan Jasa Pemotretan Per Bulan

Rancangan laporan penjualan jasa pemotretan per bulan sebagai berikut :

Studio Archa Digital Bandar Lampung						
<u>Laporan Data Penjualan Jasa Pemotretan Per Bulan</u>						
Bulan:						
No. Transaksi	Tanggal	Nama Konsumen	Paket	Biaya	Banyaknya	Total Bayar
Total Pendapatan :						

Gambar 4.16 Rancangan Laporan Penjualan Jasa Pemotretan Per Bulan

i. Rancangan Output Nota

Rancangan output nota pada Studio Archa Digital Bandar Lampung sebagai berikut:

Studio Archa Digital Bandar Lampung					
					Tanggal : _____
					Yth. : _____
					No. Telp.: _____
No. Nota : _____					
NO.	BANYAKNYA	UKURAN	NAMA BARANG / PAKET	HARGA SATUAN	JUMLAH
				JUMLAH Rp.	
				UANG MUKA Rp.	
				SISA Rp.	
Tanda Terima,			Hormat Kami,		
.....				

Gambar 4.17 Rancangan Output Nota

4.3.2 Rancangan Masukan (*Input*)

Desain Masukan (*Input*) adalah perancangan bentuk *input* data yang hendak dimasukkan ke dalam sistem rancangan input yang diusulkan sebagai berikut :

a. Rancangan *Input Data Barang*

Berikut ini merupakan rancangan entry data barang seperti yang terlihat pada gambar

4.18

Entri Data Barang				
Kode Barang	<input style="width: 90%;" type="text"/>			
Nama Barang	<input style="width: 90%;" type="text"/>			
Harga Beli	<input style="width: 90%;" type="text"/>			
Harga Jual	<input style="width: 90%;" type="text"/>			
Stok	<input style="width: 90%;" type="text"/>			
		<input type="button" value="New"/>	<input type="button" value="Save"/>	<input type="button" value="Update"/>
		<input type="button" value="Delete"/>	<input type="button" value="Close"/>	
Kode Barang	Nama Barang	Harga Beli	Harga Jual	Stok

Gambar 4.18 Rancangan Entry Barang

b. Rancangan *Input Data Supplier*

Berikut ini merupakan rancangan entry data supplier seperti yang terlihat pada

gambar 4.19

Entri Data Supplier			
Kode Supplier	<input style="width: 90%;" type="text"/>		
Nama Supplier	<input style="width: 90%;" type="text"/>		
Alamat	<input style="width: 95%;" type="text"/>		
Telp	<input style="width: 90%;" type="text"/>		
		<input type="button" value="New"/>	<input type="button" value="Save"/>
		<input type="button" value="Update"/>	<input type="button" value="Close"/>
<input type="button" value="Delete"/>			
Kode Sumpplier	Nama Supplier	Alamat	Telp

Gambar 4.19 Rancangan Entry Data Supplier

c. Rancangan *Input Data Paket Pemotretan*

Berikut ini merupakan rancangan entry data paket pemotretan seperti yang terlihat pada gambar 4.20

Entri Data Paket		
Kode Paket	<input style="width: 80%;" type="text"/>	
Nama Paket	<input style="width: 90%;" type="text"/>	
Harga	<input style="width: 80%;" type="text"/>	
<input type="button" value="New"/> <input type="button" value="Save"/> <input type="button" value="Update"/> <input type="button" value="Delete"/> <input type="button" value="Close"/>		
Kode paket	Nama paket	harga

Gambar 4.20 Rancangan Entry Data Paket Pemotretan

d. Rancangan *Input Data Konsumen*

Berikut ini merupakan rancangan entry data konsumen seperti yang terlihat pada gambar 4.21

Entri Data Konsumen			
Kode Konsumen	<input style="width: 80%;" type="text"/>		
Nama Konsumen	<input style="width: 90%;" type="text"/>		
Alamat	<input style="width: 80%;" type="text"/>		
Telp	<input style="width: 80%;" type="text"/>		
<input type="button" value="New"/> <input type="button" value="Save"/> <input type="button" value="Update"/> <input type="button" value="Delete"/> <input type="button" value="Close"/>			
Kode Konsumen	Nama Konsumen	Alamat	Telp

Gambar 4.21 Rancangan Entry Data Konsumen

e. Rancangan *Input Data Transaksi Pengadaan Barang*

Berikut ini merupakan rancangan entry data transaksi pengadaan barang seperti yang tergambar pada gambar 4.22

Entri Data Pengadaan Barang					
Kode Pengadaan	<input type="text"/>	Nama Barang	<input style="width: 95%;" type="text"/>		
Tanggal	<input type="text"/>	Kode Barang	<input type="text"/>		
Nama supplier	<input type="text"/>	Harga Beli	<input type="text"/>		
Kode Supplier	<input type="text"/>	Harga Jual	<input type="text"/>		
Alamat	<input type="text"/>	Jumlah Pengadaan	<input type="text"/>		
		Total uang	<input type="text"/>	<input type="button" value="Add Detail"/>	
<input type="button" value="New"/>		<input type="button" value="Save"/>		<input type="button" value="Close"/>	
Kode Pengadaan	Tanggal	Kode Supplier	Kode Barang	Jumlah Pengadaan	Total uang

Gambar 4.22 Rancangan Entry Data Transaksi pengadaan barang

f. Rancangan *Input Data Transaksi Penjualan Barang*

Berikut ini merupakan rancangan entry data transaksi penjualan barang seperti yang tergambar pada gambar 4.23

Entri Data Penjualan Barang					
Kode Penjualan	<input type="text"/>	Nama Barang	<input style="width: 95%;" type="text"/>		
Tanggal	<input type="text"/>	Kode Barang	<input type="text"/>	Stok	<input type="text"/>
Nama Konsumen	<input type="text"/>	Harga Jual	<input type="text"/>		
Kode Konsumen	<input type="text"/>	Jumlah Beli	<input type="text"/>		
Alamat	<input type="text"/>	Sub Total	<input type="text"/>		
Telp	<input type="text"/>	Total	<input type="text"/>	<input type="button" value="Add Pembelian"/>	
<input type="button" value="New"/>		<input type="button" value="Save"/>		<input type="button" value="Nota"/>	
<input type="button" value="Close"/>					
Kode Penjualan	Kode Barang	Jumlah Beli	Sub Total		

Gambar 4.23 Rancangan Entry Data Transaksi penjualan barang

g. Rancangan *Input Data Transaksi Penjualan Jasa Pemotretan*

Berikut ini merupakan rancangan entry data transaksi penjualan jasa pemotretan seperti yang tergambar pada gambar 4.24

Entri Data Penjualan Jasa Pemotretan			
Kode Penjualan	<input type="text"/>	Paket Pemotretan	<input type="text"/>
Tanggal	<input type="text"/>	Nama Paket	<input type="text"/>
Nama Konsumen	<input type="text"/>	Harga	<input type="text"/>
Kode Konsumen	<input type="text"/>	Banyaknya	<input type="text"/>
Alamat	<input type="text"/>	Total Bayar	<input type="text"/>
Telp	<input type="text"/>	<input type="button" value="Add Pembelian"/>	
<input type="button" value="New"/>		<input type="button" value="Save"/>	<input type="button" value="Nota"/>
			<input type="button" value="Close"/>
Kode Penjualan	Kode Barang	Jumlah Beli	Sub Total

Gambar 4.24 Rancangan Entry Data Transaksi penjualan jasa pemotretan

h. Rancangan *Form Laporan Pengadaan Barang*

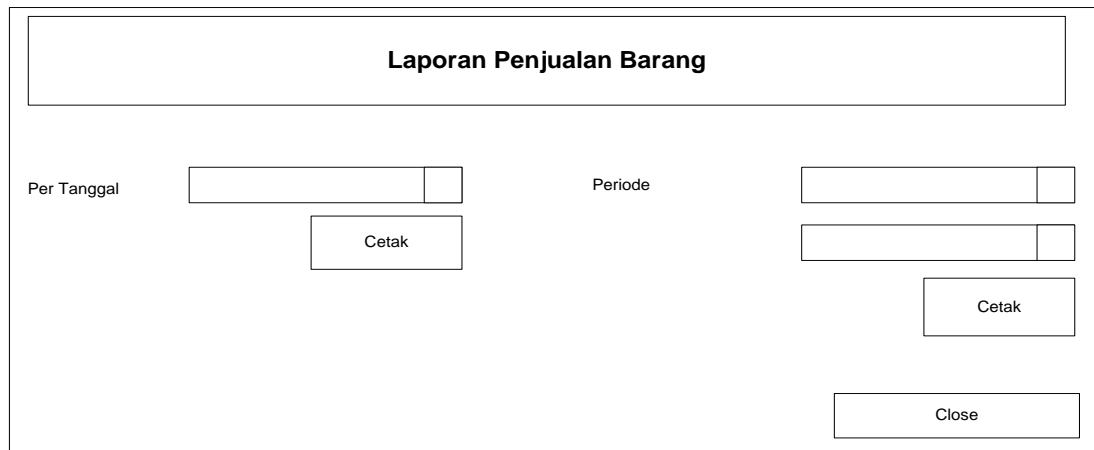
Berikut ini merupakan rancangan form laporan pengadaan barang seperti yang tergambar pada gambar 4.25

Laporan Pengadaan Barang			
Per Tanggal	<input type="text"/>	Periode	<input type="text"/>
<input type="button" value="Cetak"/>		<input type="text"/>	
		<input type="button" value="Cetak"/>	
			<input type="button" value="Close"/>

Gambar 4.25 Rancangan Form Laporan Penjualan Pengadaan Barang

i. Rancangan *Form* Laporan Penjualan Barang

Berikut ini merupakan rancangan form laporan penjualan barang seperti yang tergambar pada gambar 4.26

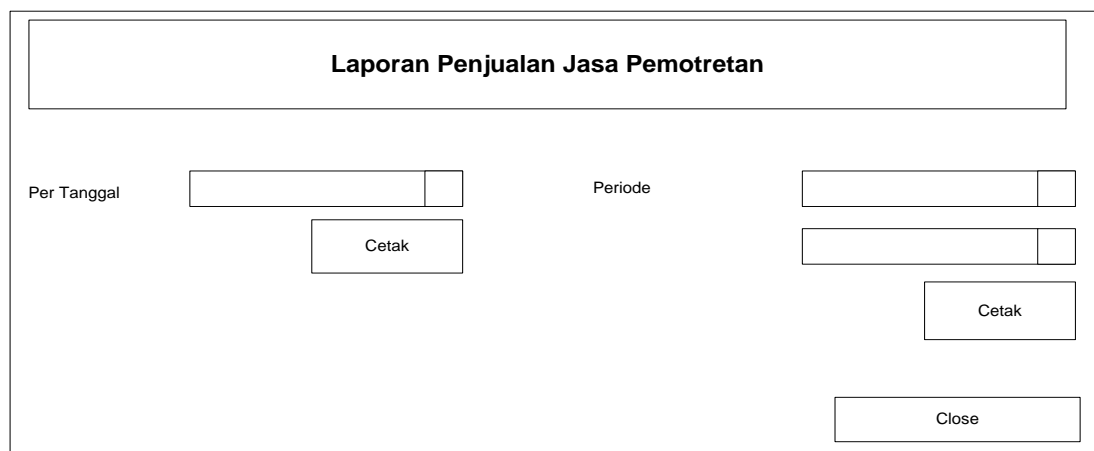


The image shows a wireframe for a 'Laporan Penjualan Barang' (Goods Sales Report) form. At the top, there is a title box containing the text 'Laporan Penjualan Barang'. Below the title, the form is organized into two columns. The left column has a label 'Per Tanggal' followed by a date input field (a rectangle divided into three parts) and a 'Cetak' button positioned below it. The right column has a label 'Periode' followed by a date range input field (a rectangle divided into four parts), another date range input field below it, a 'Cetak' button below the second input field, and a 'Close' button at the bottom right of the form area.

Gambar 4.26 Rancangan Form Laporan Penjualan Pengadaan Barang

j. Rancangan *Form* Laporan Penjualan Jasa Pemotretan

Berikut ini merupakan rancangan form laporan penjualan jasa pemotretan seperti yang tergambar pada gambar 4.27



The image shows a wireframe for a 'Laporan Penjualan Jasa Pemotretan' (Photography Service Sales Report) form. At the top, there is a title box containing the text 'Laporan Penjualan Jasa Pemotretan'. Below the title, the form is organized into two columns. The left column has a label 'Per Tanggal' followed by a date input field (a rectangle divided into three parts) and a 'Cetak' button positioned below it. The right column has a label 'Periode' followed by a date range input field (a rectangle divided into four parts), another date range input field below it, a 'Cetak' button below the second input field, and a 'Close' button at the bottom right of the form area.

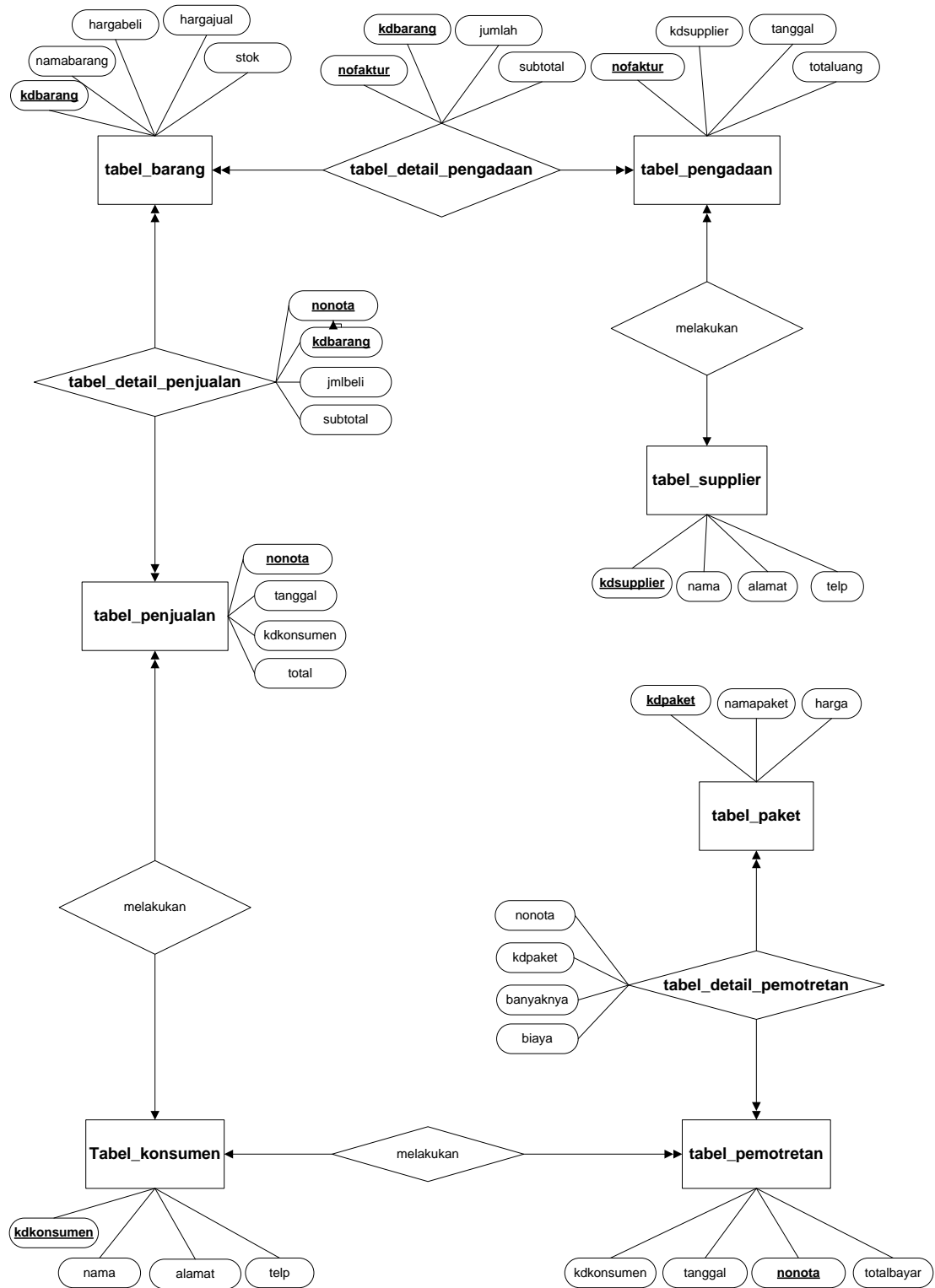
Gambar 4.27 Rancangan Form Laporan Penjualan Jasa Pemotretan

4.3.3 Rancangan *Database*

Rancangan *database* adalah suatu desain terinci yang menjelaskan hubungan antar tabel di dalam suatu sistem. Rancangan *database* pada Sistem Informasi layanan jasa pemotretan dan pengendalian stok barang pada Studio Archa Digital Bandar Lampung dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

a. Rancangan *Entity Relationship Diagram*

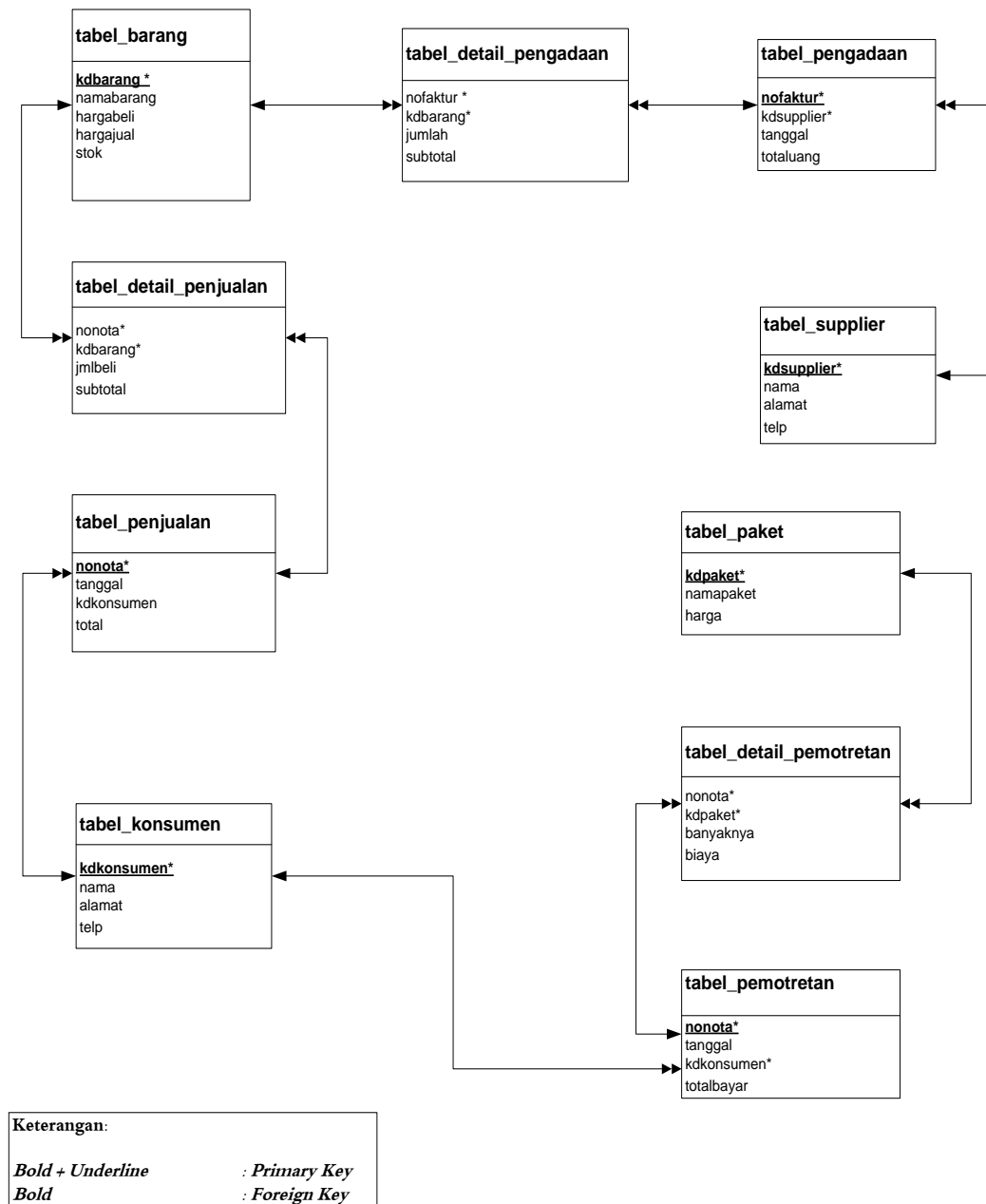
Entity Relationship Diagram bertujuan untuk menunjukkan objek data dan *relationship* yang ada pada objek tersebut. Disamping itu ERD ini merupakan salah satu alat untuk perancangan dalam *basisdata*. Untuk lebih jelasnya *Entity Relationship Diagram* dapat dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 4.28 Rancangan *Entity Relationship Diagram*

b. Rancangan Relasi Antar Tabel

Relasi Antar Tabel bertujuan pengelompokan data menjadi tabel-tabel yang menunjukkan entity dan relasinya. Untuk lebih jelasnya relasi antar table dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.29 Rancangan Relasi Antar Tabel

c. Rancangan Kamus Data

Nama *Database* : db_pemotretan
 Nama Tabel : tabel_barang
 Nama *Field* Kunci : kdbarang
 Nama *Field* Kunci Tamu : -
 Panjang *Ricord* : 89

Tabel 4.1 Struktur *Database* Tabel Barang

<i>Field</i>	<i>Data Type</i>	<i>Length</i>	Keterangan
kdbarang	<i>Char</i>	5	Kode Barang
namabarang	<i>Varchar</i>	80	Nama Barang
hargabeli	<i>Double</i>	-	Harga Beli
hargajual	<i>Double</i>	-	Harga Jual
stok	<i>Int</i>	4	Stok Barang

Nama *Database* : db_pemotretan
 Nama Tabel : tabel_konsumen
 Nama *Field* Kunci :
 Nama *Field* Kunci Tamu : -
 Panjang *Ricord* : 58

Tabel 4.2 Struktur *Database* Tabel Konsumen

<i>Field</i>	<i>Data Type</i>	<i>Length</i>	Keterangan
kdkonsumen	<i>Char</i>	5	Kode Konsumen
namakonsumen	<i>Vachar</i>	40	Nama Konsumen
alamat	<i>Vachar</i>	-	Alamat
telp	<i>Vachar</i>	13	Telp

Nama *Database* : db_pemotretan
 Nama Tabel : tabel_paket
 Nama *Field* Kunci : kdpaket
 Nama *Field* Kunci Tamu : -
 Panjang *Ricord* : 83

Tabel 4.3 Struktur *Database* Tabel Paket

<i>Field</i>	<i>Data Type</i>	<i>Length</i>	Keterangan
kdpaket	<i>Char</i>	3	Kode Paket
namapaket	<i>Vachar</i>	80	Nama Paket
harga	<i>Double</i>	-	Harga

Nama *Database* : db_pemotretan
 Nama Tabel : tabel_supplier
 Nama *Field* Kunci : kdsupplier
 Nama *Field* Kunci Tamu : -
 Panjang *Ricord* : 138

Tabel 4.4 Struktur *Database* Tabel Supplier

<i>Field</i>	<i>Data Type</i>	<i>Length</i>	Keterangan
kdsupplie	<i>Char</i>	5	Kode Supplier
nama	<i>Vachar</i>	40	Nama Supplier
alamat	<i>Double</i>	80	Alamat
telp	<i>Int</i>	13	Telp

Nama *Database* : db_pemotretan
 Nama Tabel : tabel_detail_pengadaan
 Nama *Field* Kunci : kdpengadaan
 Nama *Field* Kunci Tamu : kdpengadaan,kdbarang
 Panjang *Ricord* : 89

Tabel 4.5 Struktur *Database* Tabel Detail Pengadaan

<i>Field</i>	<i>Data Type</i>	<i>Length</i>	Keterangan
kdpengadaan	<i>Char</i>	6	Kode Pengadaan
kdbarang	<i>Vachar</i>	80	Kode Barang
jumlah	<i>Int</i>	3	Jumlah
subtotal	<i>Double</i>	-	Sub Total

Nama *Database* : db_pemotretan
 Nama Tabel : tabel_pengadaan
 Nama *Field* Kunci : kdpengadaan
 Nama *Field* Kunci Tamu : kdsupplier
 Panjang *Ricord* : 11

Tabel 4.6 Struktur *Database* Tabel Pengadaan

<i>Field</i>	<i>Data Type</i>	<i>Length</i>	Keterangan
kdpengadaan	<i>Char</i>	6	Kode Pengadaan
kdsupplier	<i>Char</i>	5	Kode Supplier
tanggal	<i>Date</i>	-	Tanggal Pengadaan
totaluang	<i>Double</i>	-	Total Uang

Nama *Database* : db_pemotretan
 Nama Tabel : tabel_penjualan
 Nama *Field* Kunci : kdpenjualan
 Nama *Field* Kunci Tamu : kdkonsumen
 Panjang *Ricord* : 11

Tabel 4.7 Struktur *Database* Tabel Penjualan

<i>Field</i>	<i>Data Type</i>	<i>Length</i>	Keterangan
kdpenjualan	<i>Char</i>	6	Kode Penjualan
tanggal	<i>Date</i>	-	Tanggal
kdkonsumen	<i>Char</i>	5	Kode Konsumen
total	<i>Double</i>	-	Total

Nama *Database* : db_pemotretan
 Nama Tabel : tabel_detail_penjualan
 Nama *Field* Kunci : -
 Nama *Field* Kunci Tamu : kdpenjualan,kdbarang
 Panjang *Ricord* : 13

Tabel 4.8 Struktur *Database* Tabel Detail Penjualan

Field	<i>Data Type</i>	<i>Length</i>	Keterangan
kdpenjualan	<i>Char</i>	6	Kode Penjualan
kdbarang	<i>Char</i>	5	Kode Barang
jmlbeli	<i>Int</i>	2	Jumlah Beli
subtotal	<i>Double</i>	-	Sub Total

Nama *Database* : db_pemotretan
 Nama Tabel : tabel_pemotretan
 Nama *Field* Kunci : kdtransaksi
 Nama *Field* Kunci Tamu : kdkonsumen
 Panjang *Ricord* : 11

Tabel 4.9 Struktur *Database* Tabel Pemotretan

Field	Data Type	Length	Keterangan
kdtransaksi	<i>Char</i>	6	Kode Transaksi
tanggal	<i>Date</i>	-	Tanggal Pemotretan
kdkonsumen	<i>Char</i>	5	Kode Konsumen
totalbayar	<i>Double</i>	-	Total Bayar

Nama *Database* : db_pemotretan
 Nama Tabel : tabel_detail_pemotretan
 Nama *Field* Kunci : -
 Nama *Field* Kunci Tamu : kdtransaksi
 Panjang *Ricord* : 14

Tabel 4.10 Struktur *Database* Tabel Detail Pemotretan

Field	Data Type	Length	Keterangan
kdtransaksi	Char	6	Kode Transaksi
kdpaket	Char	5	Kode Paket
banyaknya	Int	3	Banyak Cetakan
biaya	Double	-	Biaya

d. Sistem Pengkodean

1. Sistem Pengkodean Barang

Sistem pengkodean barang merupakan sistem pengkodean *mnemonic* yang memiliki lima karakter.

Contoh: **B0001**

Keterangan : **B** menjelaskan inisial barang, sedangkan **0001** menjelaskan nomor urut barang.

2. Sistem Pengkodean Paket

Sistem pengkodean paket merupakan sistem pengkodean *mnemonic* yang memiliki tiga karakter.

Contoh: P01

Keterangan : **P** menjelaskan inisial paket, sedangkan **01** menjelaskan nomor urut paket.

3. Sistem Pengkodean Konsumen

Sistem pengkodean konsumen merupakan sistem pengkodean *mnemonic* yang memiliki lima karakter.

Contoh: K0001

Keterangan : **K** menjelaskan inisial konsumen, sedangkan **0001** menjelaskan nomor urut konsumen.

4. Sistem Pengkodean Supllier

Sistem pengkodean supllier merupakan sistem pengkodean *mnemonic* yang memiliki lima karakter.

Contoh: S0001

Keterangan : **S** menjelaskan inisial supllier, sedangkan **0001** menjelaskan nomor urut supllier.

5. Sistem Pengkodean Pengadaan

Sistem pengkodean pengadaan merupakan sistem pengkodean *mnemonic* yang memiliki enam karakter.

Contoh: A00001

Keterangan : **A** menjelaskan inisial pengadaan, sedangkan **00001** menjelaskan nomor urut pengadaan.

6. Sistem Pengkodean Penjualan

Sistem pengkodean penjualan merupakan sistem pengkodean *mnemonic* yang memiliki enam karakter.

Contoh: N00001

Keterangan : **N** menjelaskan inisial nota penjualan, sedangkan **00001** menjelaskan nomor urut penjualan.

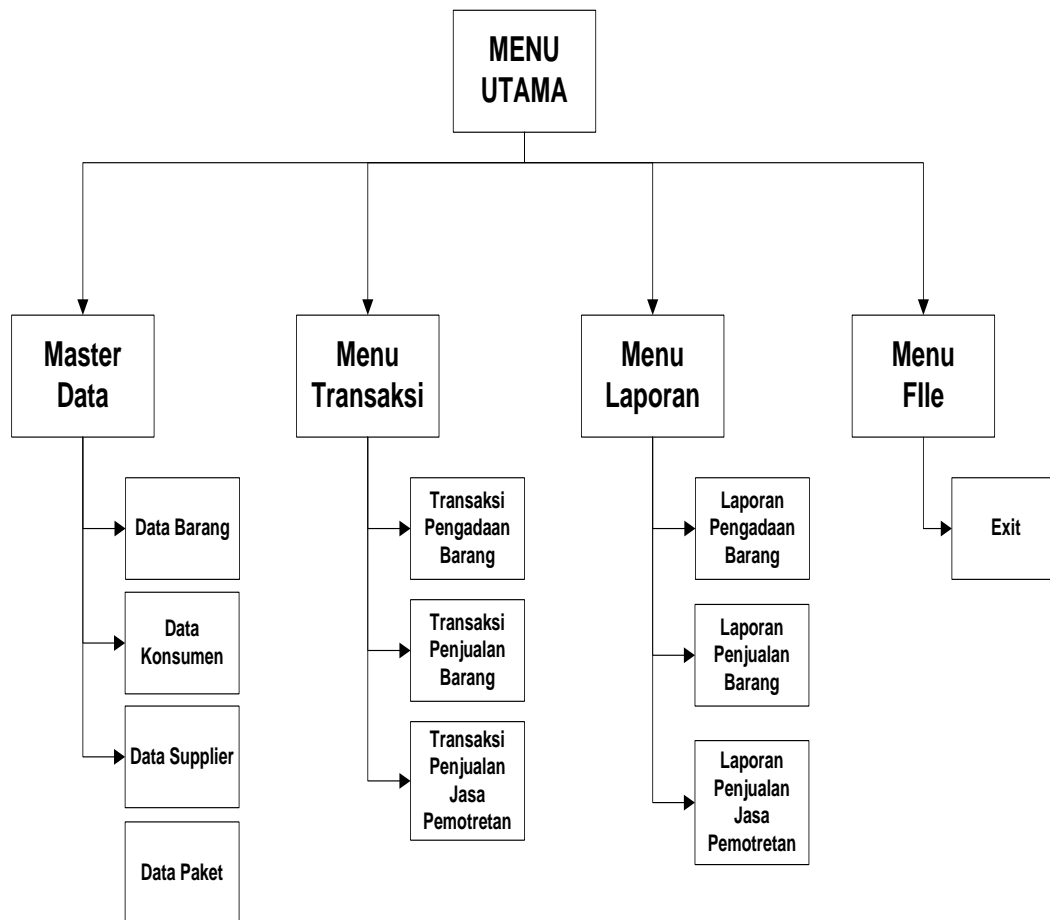
7. Sistem Pengkodean Pemotretan

Sistem pengkodean pemotretan merupakan sistem pengkodean *mnemonic* yang memiliki enam karakter.

Contoh: T00001

Keterangan : **T** menjelaskan inisial nota transaksi pemotretan, sedangkan **00001** menjelaskan nomor urut transaksi pemotretan.

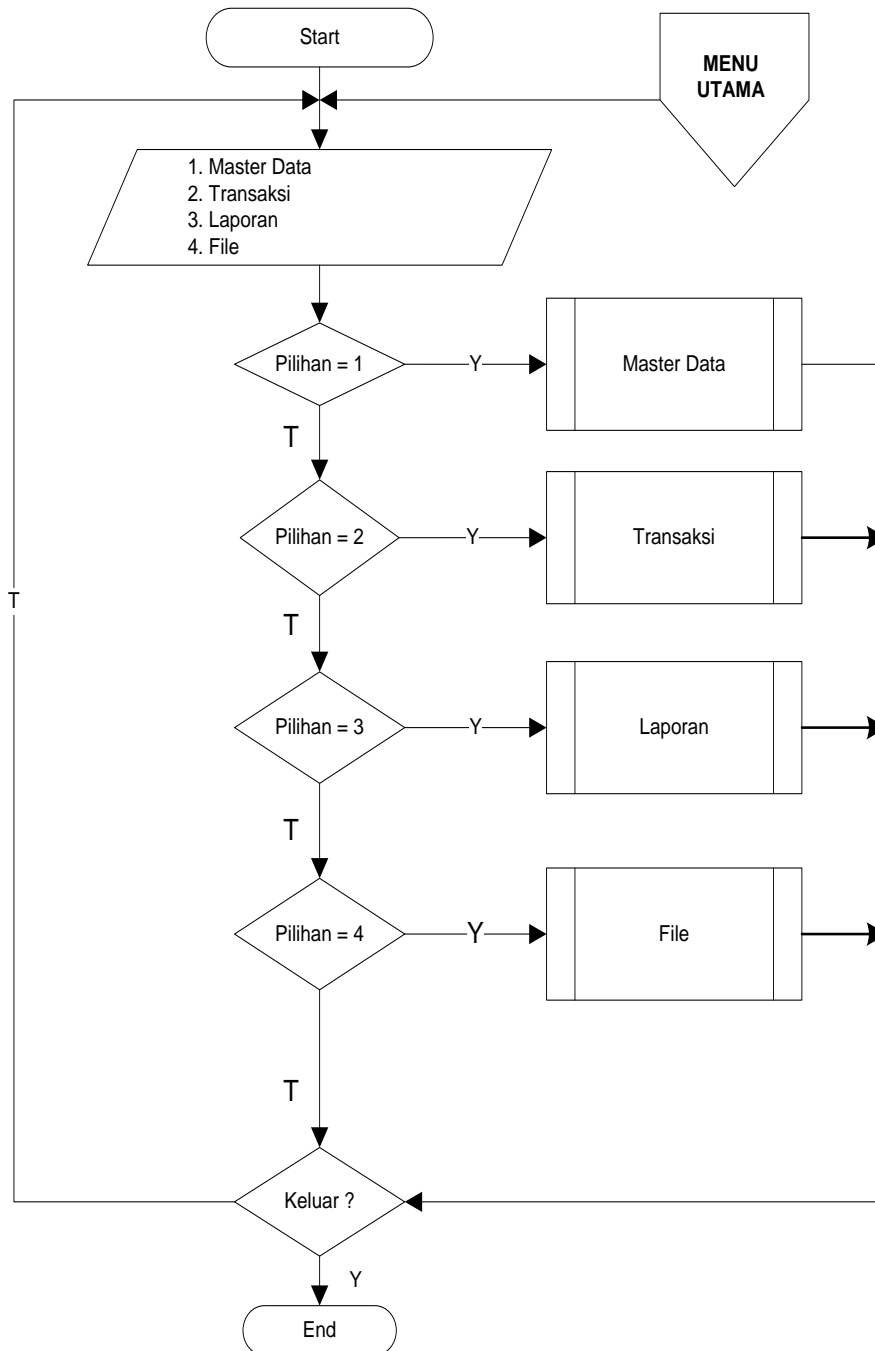
4.3.4 Rancangan Menu Utama



Gambar 4.30 Rancangan Menu Utama

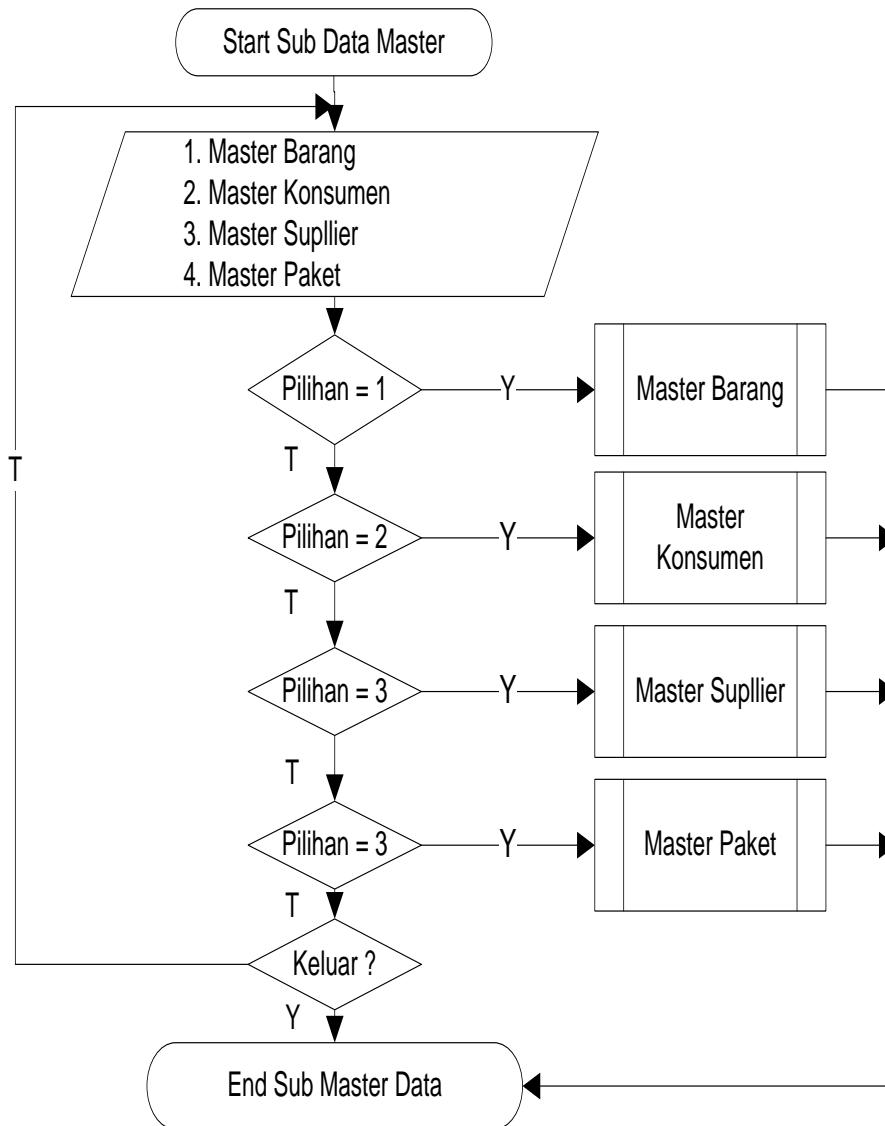
4.3.5 Rancangan Flowchart Program

a) Flowchart Program Menu Utama



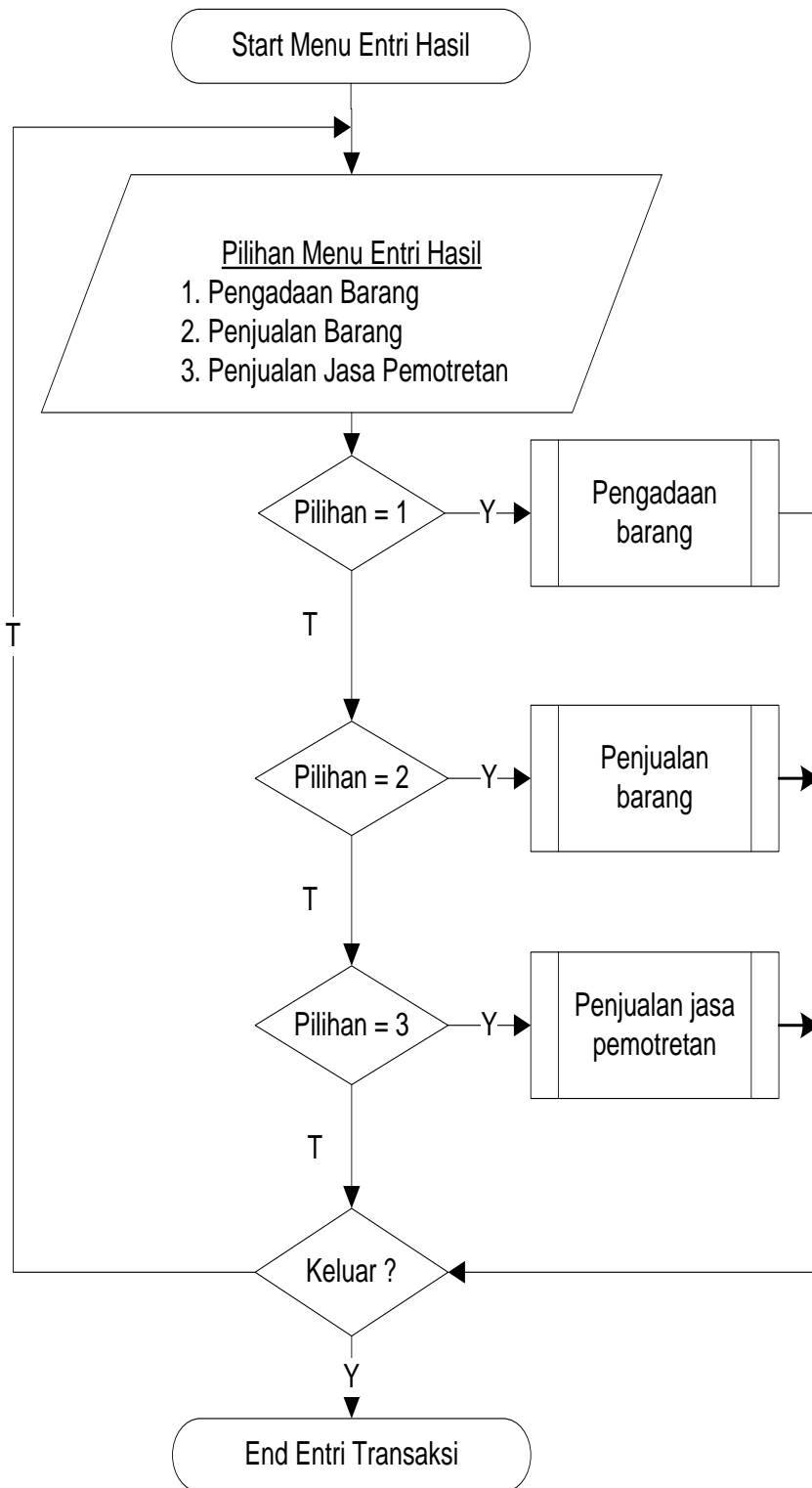
Gambar 4.31 Rancangan Flowchart Menu Utama

b) Flowchart Program Sub Master

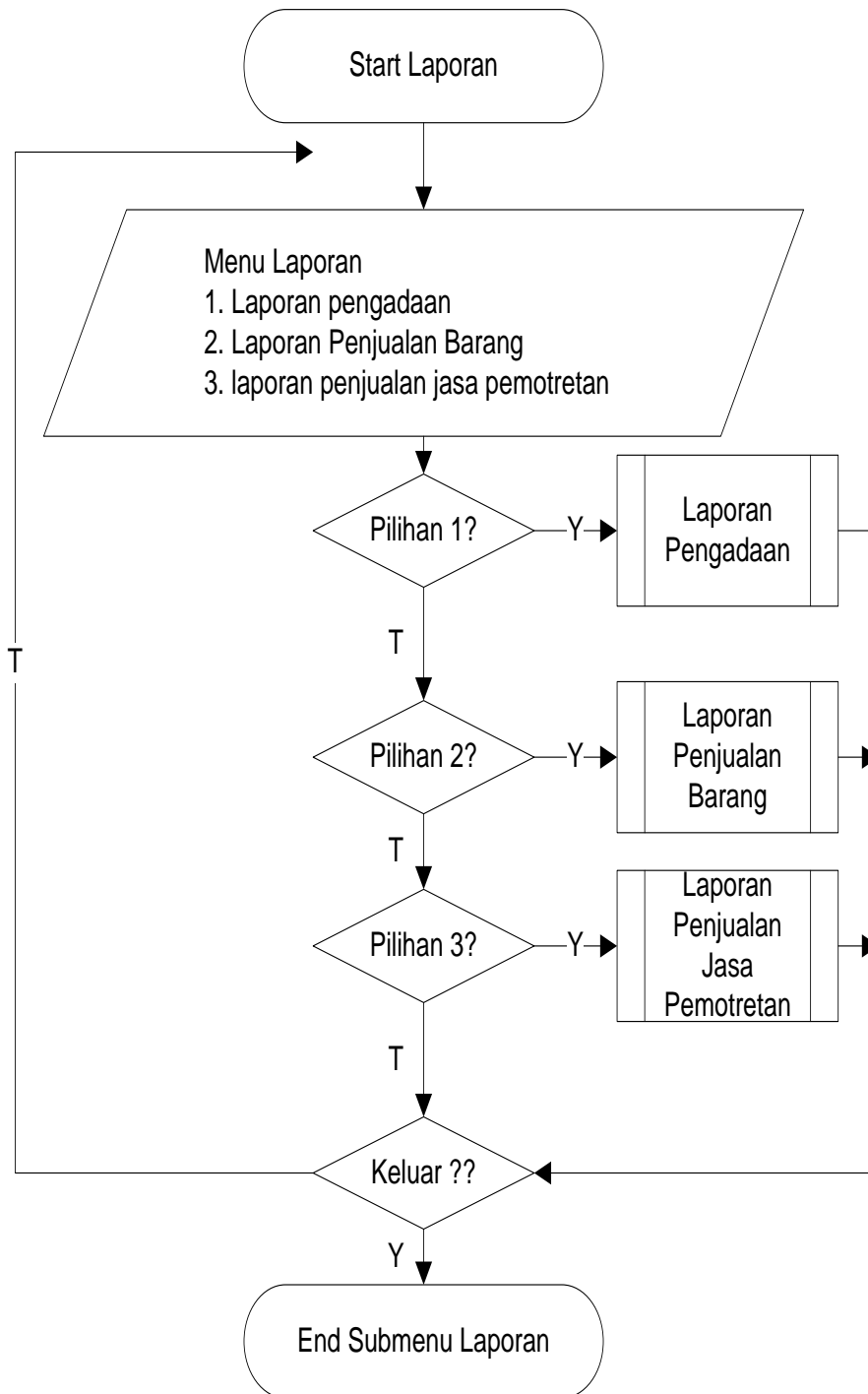


Gambar 4.32 Rancangan Flowchart Sub Master

c) **Flowchart Program Menu Transaksi**

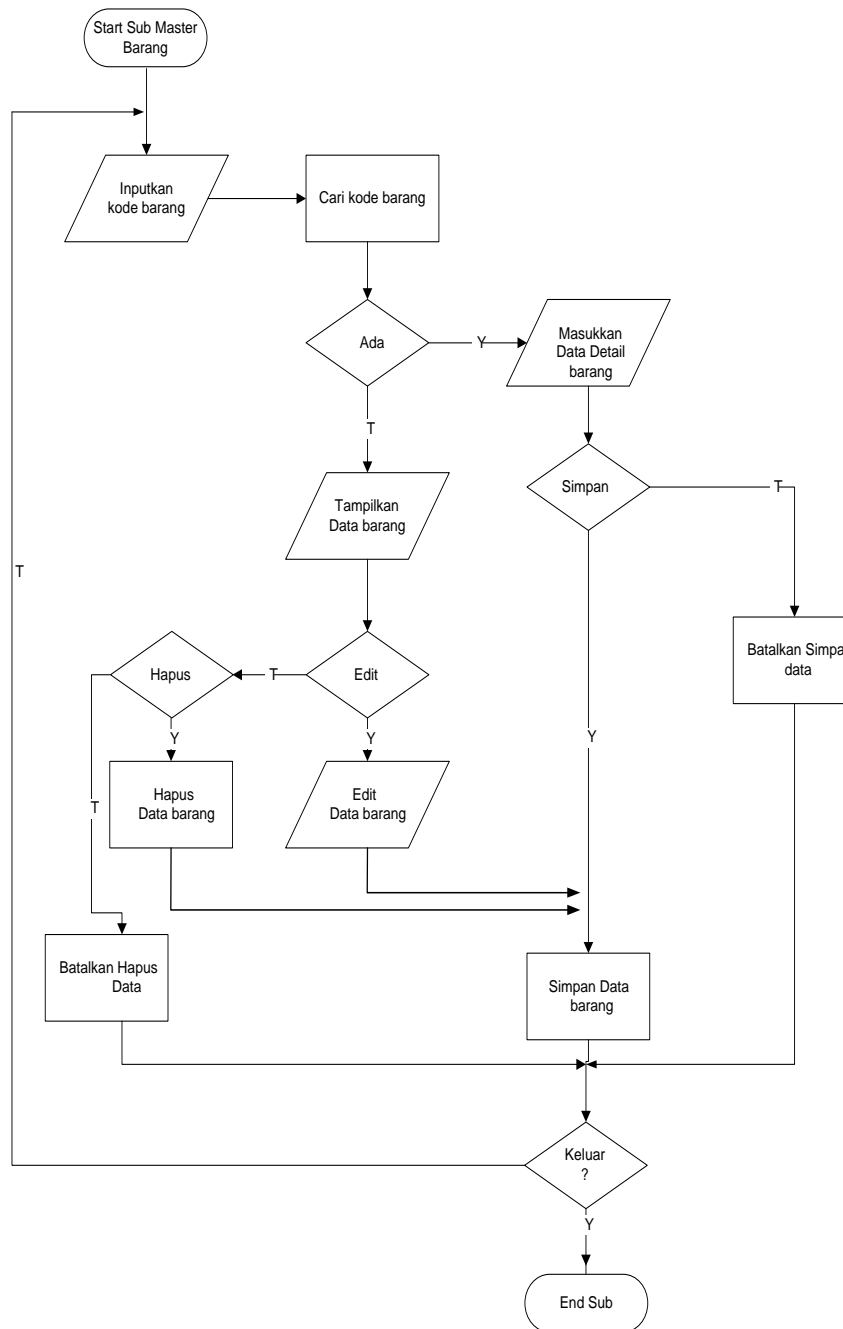


Gambar 4.33 Rancangan Flowchart Sub Menu Transaksi

d) Flowchart Program Sub Menu Laporan

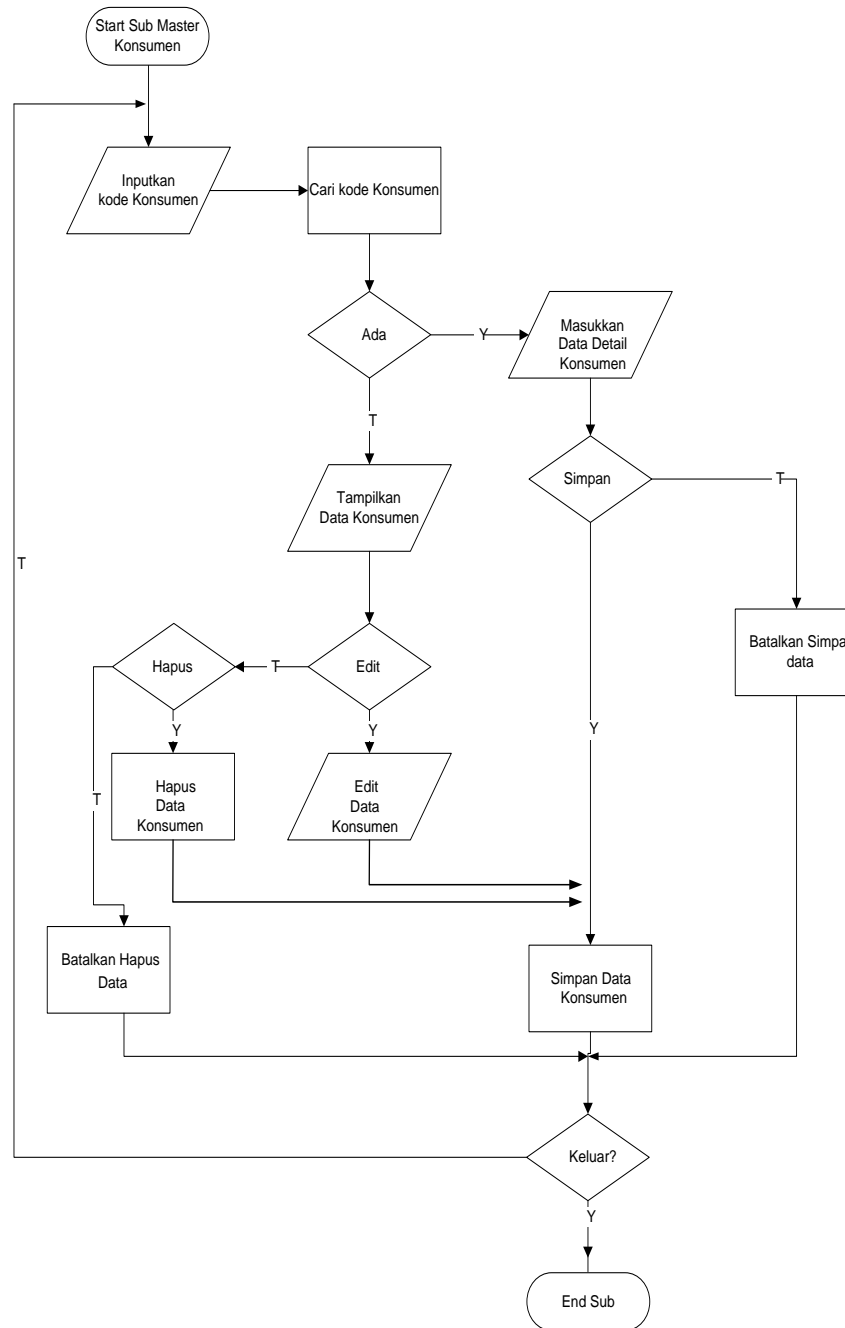
Gambar 4.34 Rancangan Flowchart Sub Menu Laporan

e) Flowchart Program Sub Barang



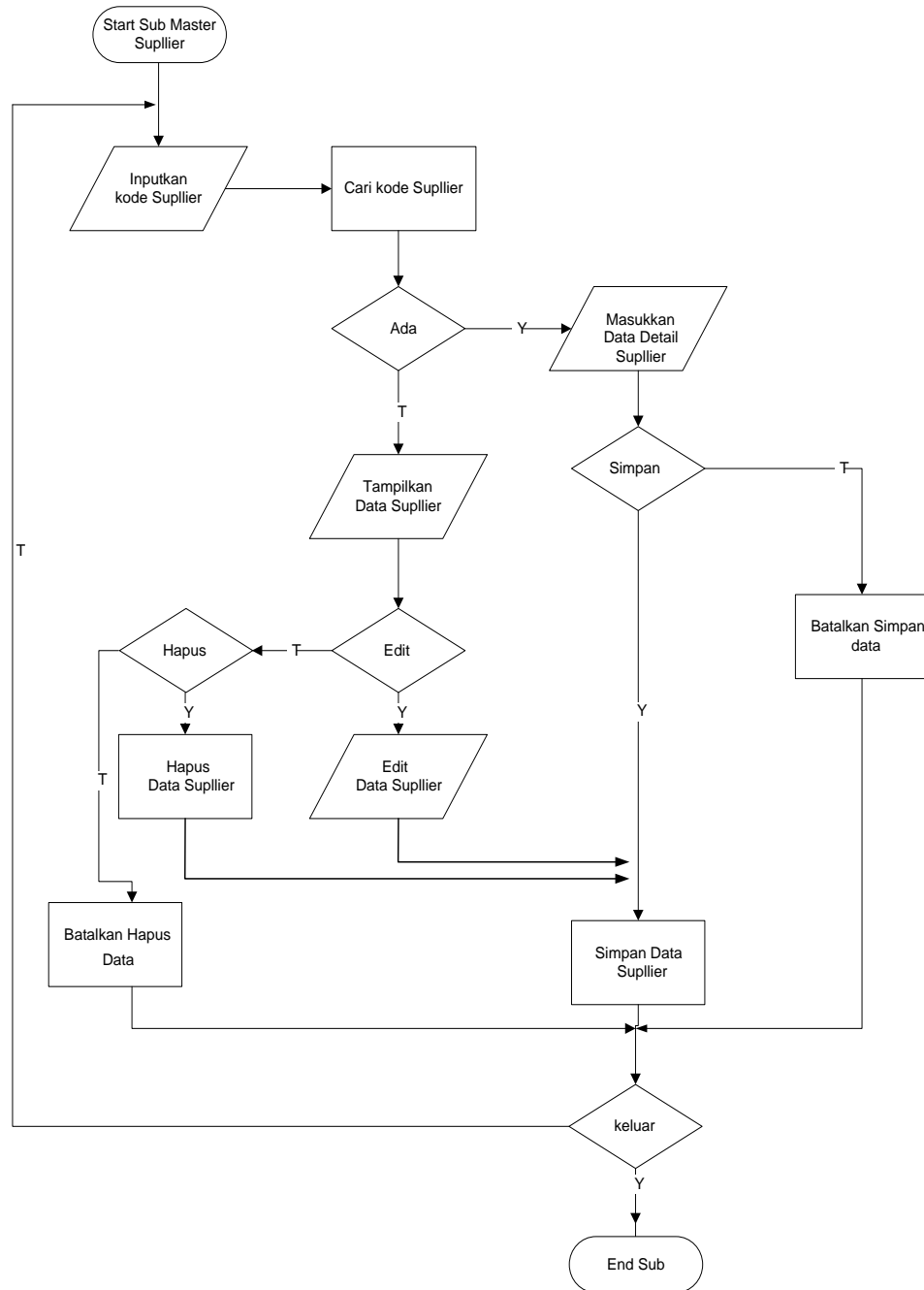
Gambar 4.35 Rancangan Flowchart Sub Barang

f) Flowchart Program Sub Konsumen



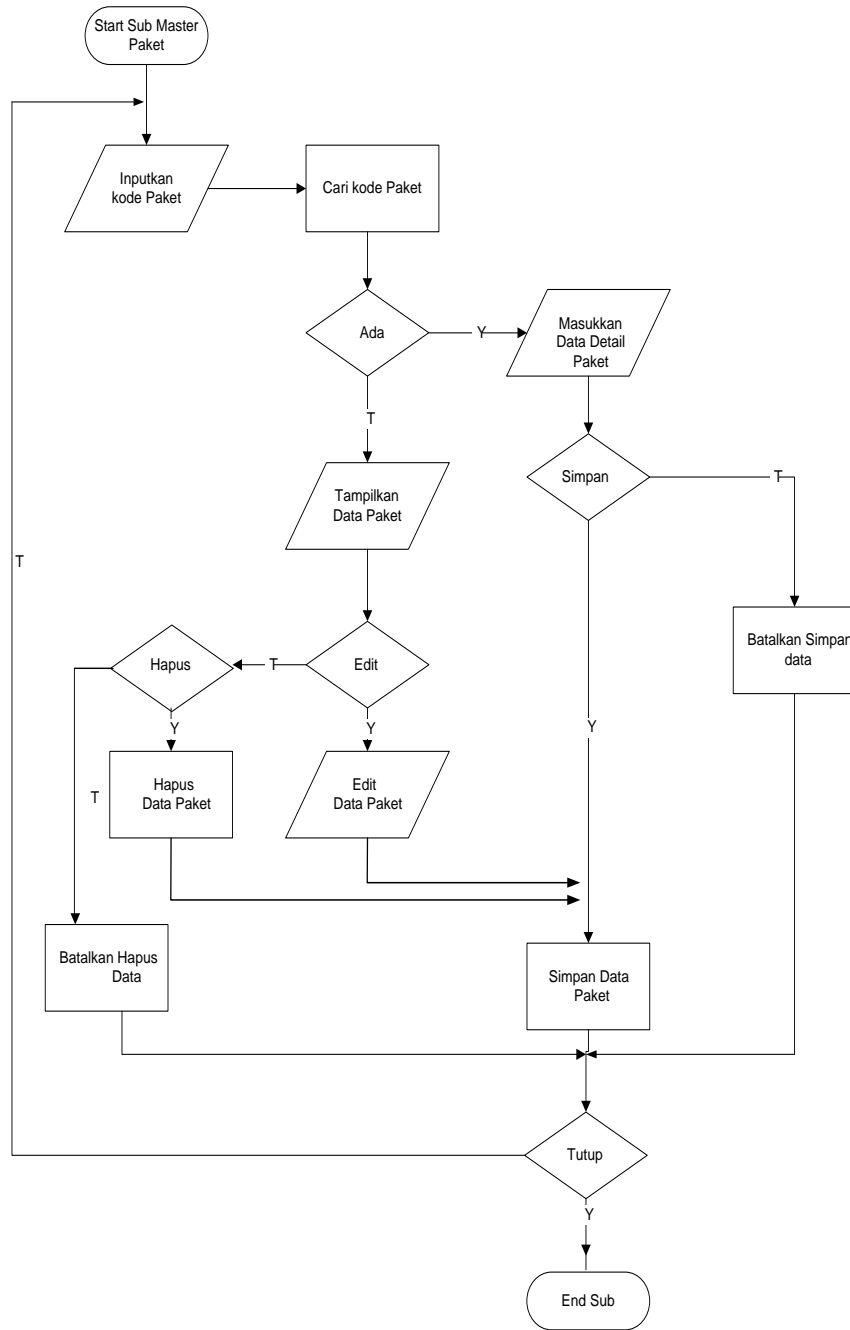
Gambar 4.36 Rancangan Flowchart Sub Konsumen

g) Flowchart Program Sub Supplier

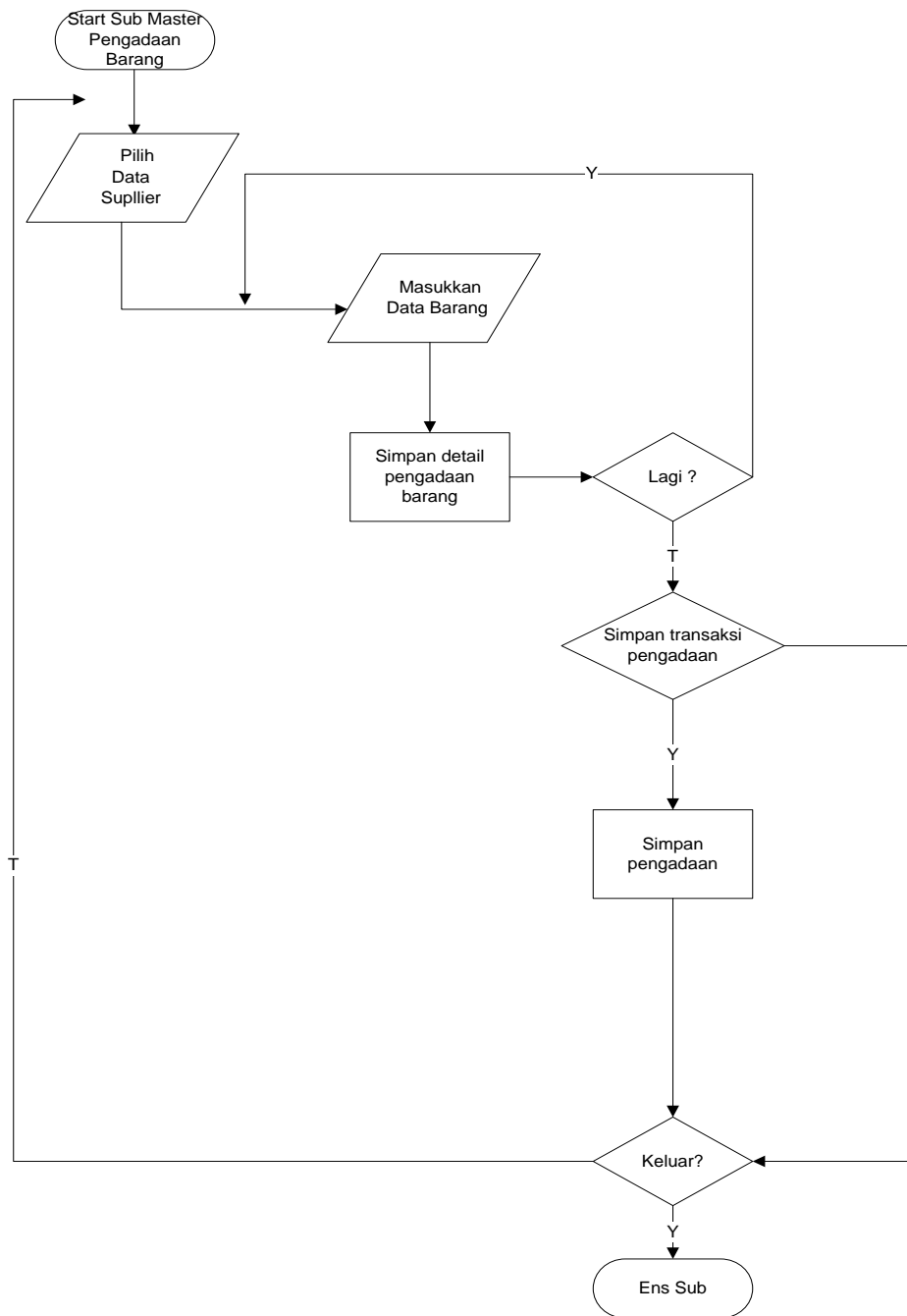


Gambar 4.37 Rancangan Flowchart Sub Supplier

h) Flowchart Program Sub Paket

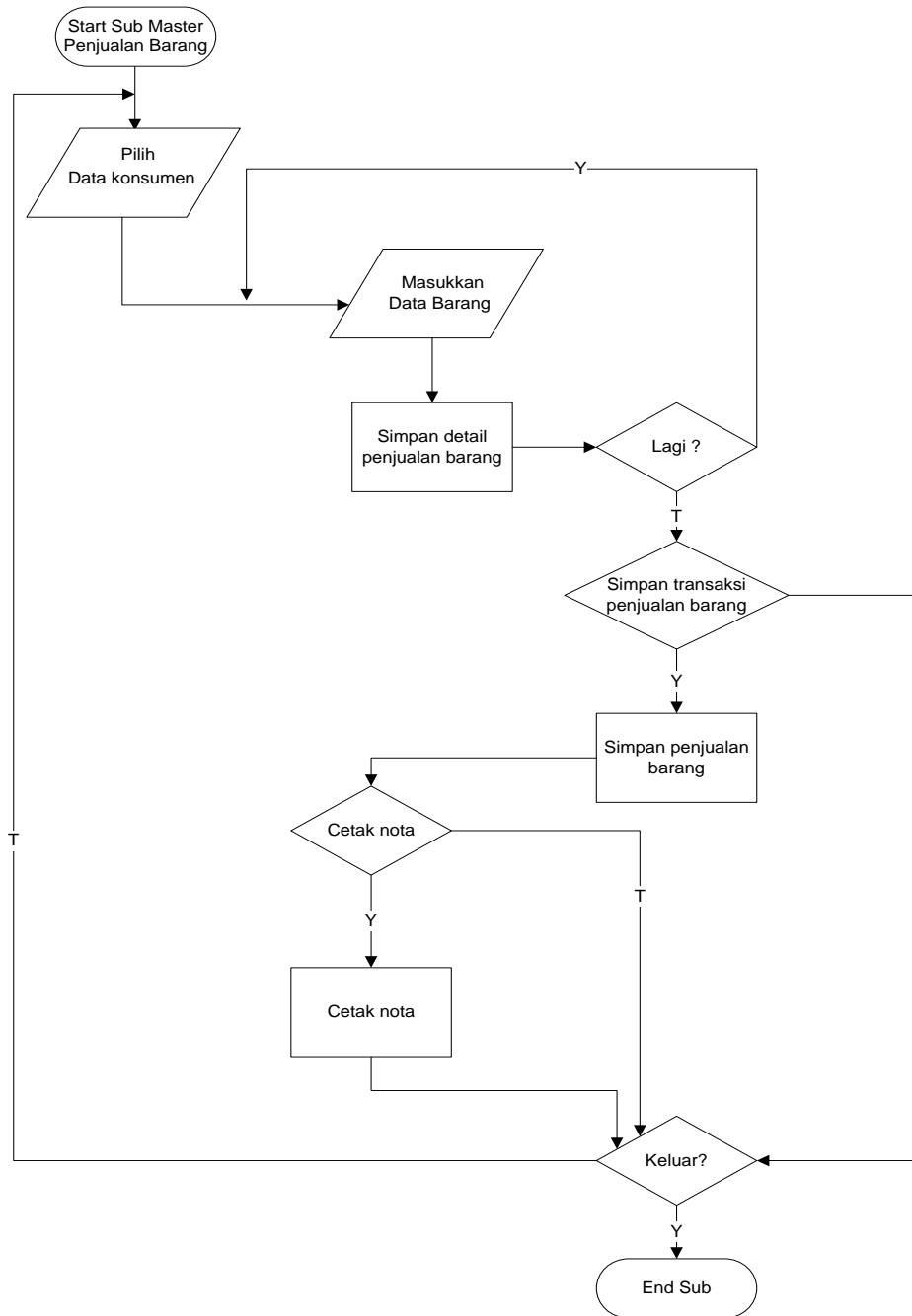


Gambar 4.38 Rancangan Flowchart Sub Paket

i) Flowchart Program Sub Pengadaan Barang

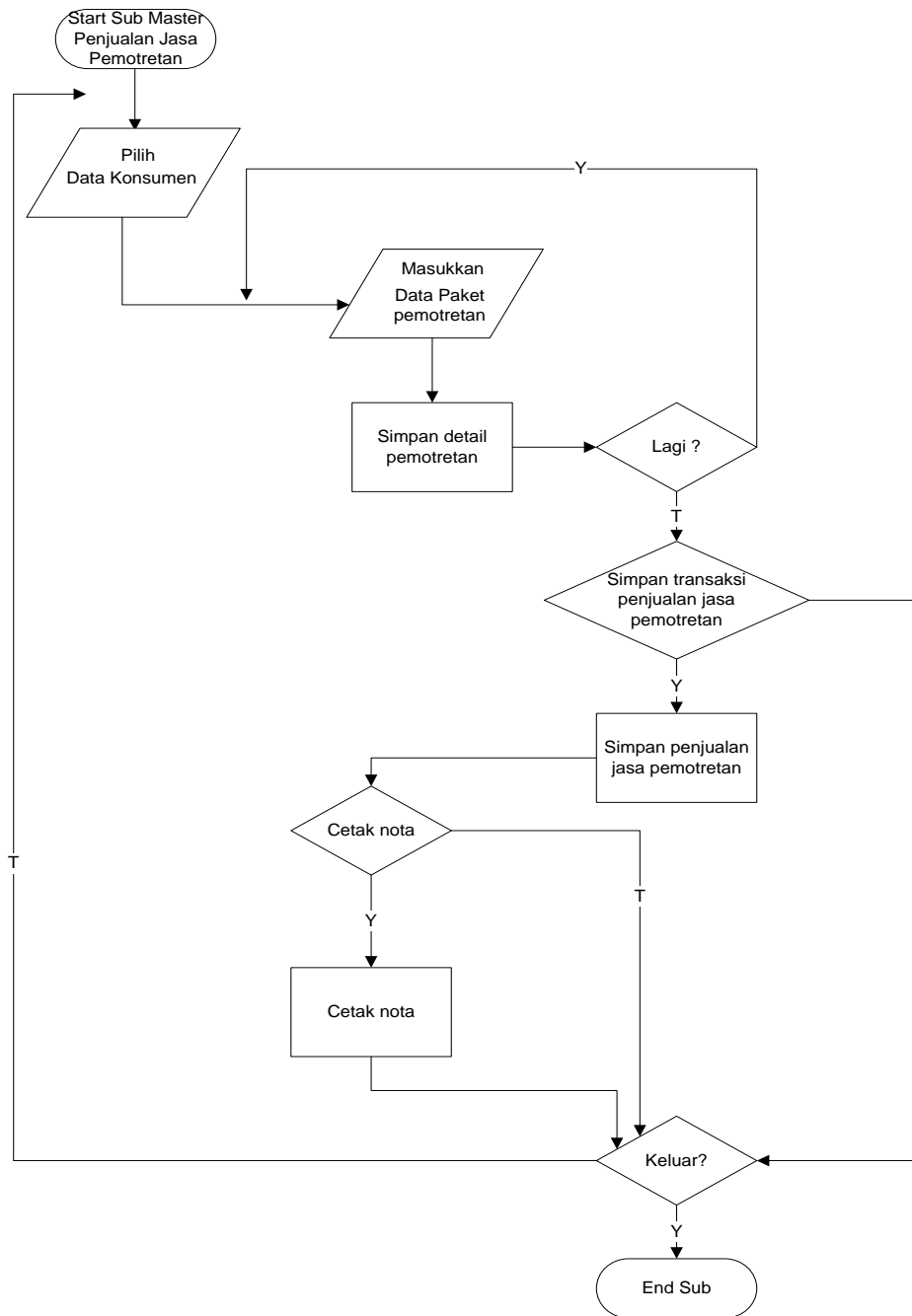
Gambar 4.39 Rancangan Flowchart Sub Pengadaan Barang

j) Flowchart Program Sub Penjualan Barang



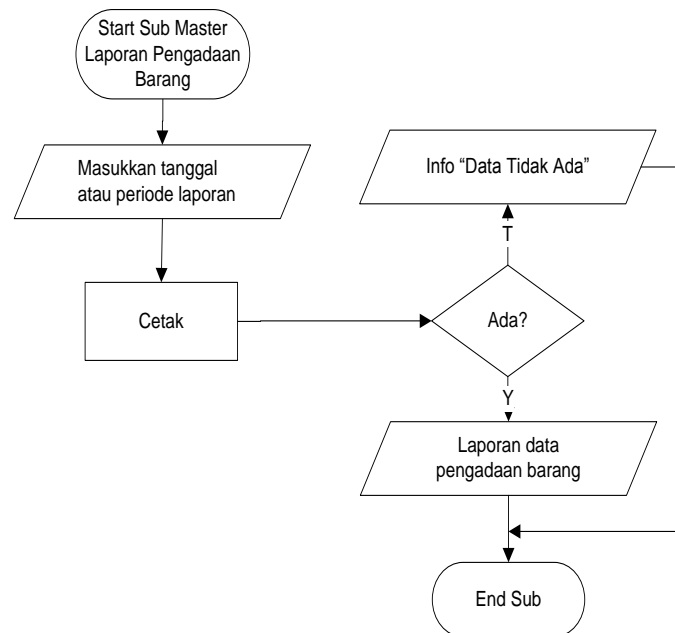
Gambar 4.40 Rancangan Flowchart Sub Penjualan Barang

k) Flowchart Program Sub Entri Penjualan Jasa Pemotretan



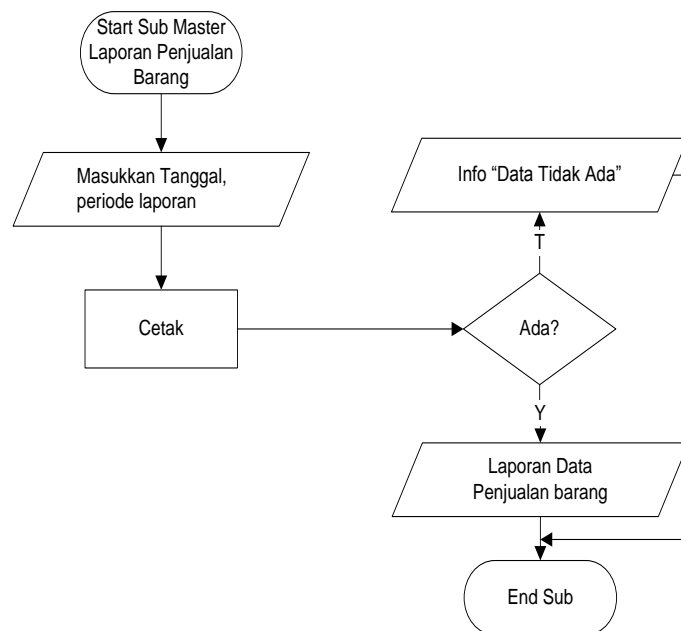
Gambar 4.41 Rancangan Flowchart Sub Penjualan Jasa Pemotretan

l) Flowchart Program Sub Laporan Pengadaan Barang



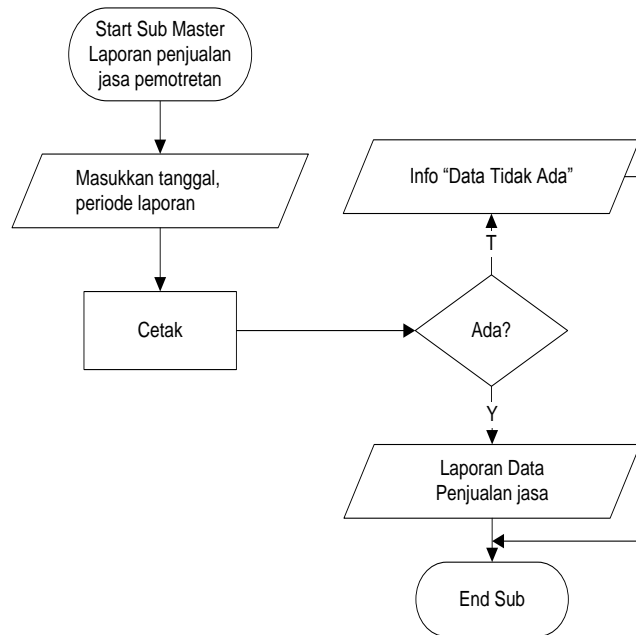
Gambar 4.42 Rancangan Flowchart Sub Laporan Pengadaan

m) Flowchart Program Sub Laporan Penjualan Barang



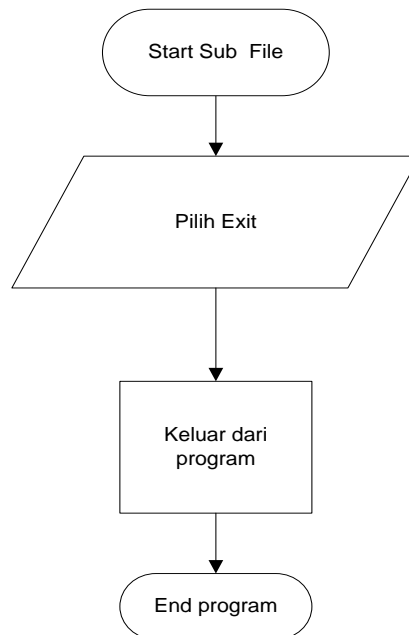
Gambar 4.43 Rancangan Flowchart Sub Laporan Penjualan Barang

n) Flowchart Program Sub Laporan Penjualan Jasa Pemotretan



Gambar 4.44 Rancangan Flowchart Sub Laporan Penjualan Jasa Pemotretan

o) Flowchart Keluar



Gambar 4.45 Rancangan Flowchart Sub Keluar

4.4 Hasil dan Pembahasan

Untuk lebih jelasnya, berikut akan diuraikan tentang hasil program Sistem Informasi dalam Meningkatkan Layanan Jasa Pemotretan dan Pengendalian Stok Barang pada Studio Archa Digital.

4.4.1 Hasil Program

a. Tampilan Menu Login

Tampilan menu login dapat dilihat pada tampilan gambar dibawah ini :



Gambar 4.46 Tampilan Menu Login

b. Tampilan Menu Utama

Pada menu utama terdapat tiga menu yaitu File, Master Data, Transaksi, Laporan. Tampilan Menu Utama dapat dilihat Pada gambar di bawah ini :



Gambar 4.47 Tampilan Menu Utama.

c. Form Master Data Barang

Untuk membuka *form* master data barang, kita dapat mulai dengan membuka menu utama kemudian pilih menu master selanjutnya pilih sub menu master data barang.

FILE MASTER DATA TRANSAKSI LAPORAN
SISTEM INFORMASI LAYANAN PENJUALAN JASA DEMOTRETAN DAN PENGENDALIAN STOK BARANG

FORM DATA BARANG

KODE BARANG

NAMA BARANG

HARGA BELI

HARGA JUAL

STOK

Kode Barang	Nama Barang	Harga Beli	Harga Jual	Stok
B0003	Album	35000	65000	10
B0001	Bingkai	20000	40000	3
B0002	CD	1500	2500	95

JL.Letkol Hi. Endro Suratmin 27 Sukarame, Bandar Lampung 31 January 2015 12:32:03

Gambar 4.48 Tampilan *Form* Master Data Barang.

d. Form Master Data Konsumen

Untuk membuka *form* data konsumen, maka kita dapat memulainya dengan cara membuka menu utama kemudian pilih menu master selanjutnya pilih sub menu master data konsumen.

FILE MASTER DATA TRANSAKSI LAPORAN
SISTEM INFORMASI LAYANAN PENJUALAN JASA DEMOTRETAN DAN PENGENDALIAN STOK BARANG

FORM DATA KONSUMEN

KODE KONSUMEN

NAMA KONSUMEN

ALAMAT

NOMOR TELP

KD Sales	Nama Sales	Alamat	Telepon
K0001	Dani	Jl.Pajang, Bandar Lampung	0813890007
K0002	Rian	Jl. Polm, Bandar Lampung	0899654321
K0003	Adhit	Sukarame	087732334534

JL.Letkol Hi. Endro Suratmin 27 Sukarame, Bandar Lampung 31 January 2015 12:34:19

Gambar 4.49 Tampilan *Form* Master Data Konsumen.

e. *Form Master Data Supllier*

Untuk membuka *form* data supllier, maka kita dapat memulainya dengan cara membuka menu utama kemudian pilih menu master selanjutnya pilih menu master data supllier.

Kode Supplier	Nama Supplier	Alamat	Telp
S0001	CV. Malmur Miskin	Jl. Pulau Hara Sukarame, Bandar Lampung	07210987
S0002	CV. Design	Jl. Sentot aminoto, Way halim Bandar Lampung	07219990
S0003	CV. JS Frame	Jl. Antasari, Sukarame Bandar Lampung	07211235

Gambar 4.50 Tampil Menu *Form* Master Data Supllier.

f. *Form Master Data Paket*

Untuk membuka *form* data paket, maka kita dapat memulainya dengan cara membuka menu utama kemudian pilih menu master selanjutnya pilih menu master data paket.

Kode Paket	Nama Paket	Harga
P01	Pas Photo	20000
P02	Close Lip	35000
P03	Wisuda	45000

Gambar 4.51 Tampilan *Form* Master Data Paket.

g. Tampilan *Form* Pengadaan Barang

Untuk membuka *form* pengadaan barang, maka kita dapat memulainya dengan cara membuka menu utama kemudian pilih menu transaksi selanjutnya pilih menu pengadaan barang seperti gambar berikut ini.

FILE MASTER DATA TRANSAKSI LAPORAN
SISTEM INFORMASI LAYANAN PENJUALAN JASA PEMOTRETAN DAN PENGENDALIAN STOK BARANG

FORM PENGADAAN BARANG PADA ARCHA DIGITAL

NOMOR FAKTUR: 000004
TANGGAL: 24-01-15

Data Supplier
NAMA SUPPLIER: --
KODE SUPPLIER: --
ALAMAT: --
NOMOR TELP: --

Data Detail Barang
NAMA BARANG: --
KODE BARANG: -- STOK: --
HARGA BELI: -- HARGA JUAL: 2500
JUMLAH: 10 HITUNG
SUB BAYAR: 0 ADD DETAIL

BARU SIMPAN KELUAR

No Faktur	KD Barang	Harga Beli	Harga Jual	Jumlah	Sub Total
000001	B0001	20000	40000	2	40000
000002	B0001	20000	40000	6	120000
000003	B0002	1500	2500	10	15000

JL.Letkol Hl. Endro Suratmin 27 Sukarame, Bandar Lampung 24 January 2015 22:50:43

Gambar 4.52 Tampilan *Form* Pengadaan Barang.

h. Tampilan *Form* Penjualan Barang

Untuk membuka *form* penjualan barang, maka kita dapat memulainya dengan cara membuka menu utama kemudian pilih menu transaksi selanjutnya pilih menu penjualan barang seperti gambar berikut ini.

FILE MASTER DATA TRANSAKSI LAPORAN
SISTEM INFORMASI LAYANAN PENJUALAN JASA PEMOTRETAN DAN PENGENDALIAN STOK BARANG

FORM PENJUALAN BARANG PADA ARCHA DIGITAL

NOMOR NOTA: 000004
TANGGAL: 31-01-15
NAMA KONSUMEN: --
KODE KONSUMEN: --

NAMA BARANG: --
KODE BARANG: --
HARGA: -- STOK BARANG: --
JUMLAH: -- HITUNG
SUB TOTAL: -- SIMPAN DETAIL PENJUALAN BARANG
TOTAL: 0

BARU CETAK NOTA SIMPAN KELUAR

No.Nota	KD Barang	Harga	Jumlah	Sub Bayar
000001	B0003	65000	2	130000
000002	B0001	40000	4	160000
000003	B0001	40000	6	240000

JL.Letkol Hl. Endro Suratmin 27 Sukarame, Bandar Lampung 31 January 2015 12:39:14

Gambar 4.53 Tampilan *Form* Penjualan Barang.

i. Tampilan *Form* Penjualan Jasa Pemotretan

Untuk membuka *form* penjualan jasa pemotretan, maka kita dapat memulainya dengan cara membuka menu utama kemudian pilih menu transaksi selanjutnya pilih menu penjualan jasa pemotretan seperti gambar berikut ini.

No. Nota	KD Barang	Harga	Jumlah	Sub Bayar
000001	P02	35000	1	35000
000002	P03	45000	2	90000
000003	P03	45000	2	90000

Gambar 4.54 Tampilan *Form* Penjualan Jasa Pemotretan.

j. Tampilan *Form* Laporan Pengadaan Barang

Untuk membuka *form* laporan pengadaan barang, maka kita dapat memulainya dengan cara membuka menu utama kemudian pilih menu laporan selanjutnya pilih menu laporan pengadaan barang seperti gambar berikut ini.

Gambar 4.55 Tampilan *Form* Laporan Pengadaan Barang.

k. Tampilan *Form* Laporan Penjualan Barang

Untuk membuka *form* laporan penjualan barang, maka kita dapat memulainya dengan cara membuka menu utama kemudian pilih menu laporan selanjutnya pilih menu laporan penjualan barang seperti gambar berikut ini.

Gambar 4.56 Tampilan *Form* Laporan Penjualan Barang.

l. Tampilan *Form* Laporan Jasa Pemotretan

Untuk membuka *form* laporan jasa pemotretan, maka kita dapat memulainya dengan cara membuka menu utama kemudian pilih menu laporan selanjutnya pilih menu laporan jasa pemotretan seperti gambar berikut ini.

Gambar 4.57 Tampilan *Form* Laporan Jasa Pemotretan.

Ketika data yang akan dicetak maka langkah selanjutnya adalah melakukan pencetakan data dengan menekan tombol cetak. Adapun bentuk laporan-laporan yang dapat dicetak sebagai berikut.

Studio Archa Digital Bandar Lampung				
Jl. Letkol. Hi. Hendro Suratmin No 27 Sukarame				
Bandar Lampung				
LAPORAN STOK BARANG				
KODE BARANG	NAMA BARANG	HARGA BELI	HARGA JUAL	STOK BARANG
B0003	Album	35000	65000	10
B0001	Bingkai	20000	40000	3
B0002	CD	1500	2500	55

Gambar 4.58 Tampilan Laporan Stok Barang.

Studio Archa Digital Bandar Lampung					
Jl. Letkol. Hi. Hendro Suratmin No 27 Sukarame					
Bandar Lampung					
NO.NOTA	:	000001	TANGGAL	:	24-01-15
			Yth. KEPADA	:	Dani
			NO.TELP	:	0813890007
KD. Barang	Nama Barang	Harga Satuan	Banyaknya	Sub bayar	
B0003	Album	65000	2	130000	
				Total:	130000
Tanda Terima			Hormat Kami,		
Dani			(.....)		

Gambar 4.59 Tampilan *Output* Nota Penjualan Barang.

Studio Archa Digital Bandar Lampung
 Jl. Letkol. Hi. Hendro Suratmin No 27 Sukarame
 Bandar Lampung

LAPORAN PENGADAAN BARANG ARCHA DIGITAL

PERIODE : 01-01-15
 SAMPAI : 31-01-15

KD Barang	Nama Barang	Nama Suplier	TGL. Terima	Harga Beli	Harga Jual	Jumlah	Sub Bayar
B0002	CD	CV.Makmur Miskin	24-01-15	1500	2500	10	15000
B0001	Bingkai	CV.Design	24-01-15	20000	40000	2	40000
B0001	Bingkai	CV.JS Frame	24-01-15	20000	40000	6	120000

Gambar 4.62 Tampilan *Output* Laporan Pengadaan Barang Per Periode.

Studio Archa Digital Bandar Lampung
 Jl. Letkol. Hi. Hendro Suratmin No 27 Sukarame
 Bandar Lampung

LAPORAN PENJUALAN BARANG ARCHA DIGITAL

TANGGA : 24-01-15

KD Barang	Nama Barang	Nama Konsumen	Harga Jual	Jumlah	Sub Bayar
B0003	Album	Dani	65000.0	2.0	130000.0
B0001	Bingkai	Rian	40000.0	4.0	160000.0
B0001	Bingkai	Rian	40000.0	6.0	240000.0

Gambar 4.63 Tampilan *Output* Laporan Penjualan Barang Per Tanggal.

Studio Archa Digital Bandar Lampung						
JI. Letkol. Hi. Hendro Suratmin No 27 Sukarame						
Bandar Lampung						
<u>LAPORAN PENJUALAN BARANG ARCHA DIGITAL</u>						
PERIODE :					01-01-15	
SAMPAI :					31-01-15	
KD Barang	Nama Barang	Nama Konsumen	TGL. Jual	Harga Jual	Jumlah	Sub Bayar
B0003	Album	Dani	24-01-15	65000	2	130000
B0001	Bingkai	Rian	24-01-15	40000	4	160000
B0001	Bingkai	Rian	24-01-15	40000	6	240000

Gambar 4.64 Tampilan *Output* Laporan Penjualan Barang Per Periode.

Studio Archa Digital Bandar Lampung					
JI. Letkol. Hi. Hendro Suratmin No 27 Sukarame					
Bandar Lampung					
<u>LAPORAN PENJUALAN JASA PEMOTRETAN ARCHA DIGITAL</u>					
TANGGAL :					24-01-15
Nama Konsumen	KD Paket	Nama Paket	Harga	Banyaknya	Sub Bayar
Adhit	P02	Close Up	35000	1	35000
Rian	P03	Wisuda	45000	2	90000
Dani	P03	Wisuda	45000	2	90000
Total:					90000

Gambar 4.65 Tampilan *Output* Laporan Penjualan Jasa Pemotretan Per Tanggal.

Studio Archa Digital Bandar Lampung						
JI. Letkol. Hi. Hendro Suratmin No 27 Sukarame Bandar Lampung						
<u>LAPORAN PENJUALAN JASA PEMOTRETAN ARCHA DIGITAL</u>						
PERIODE :						001-01-15
SAMPAI :						31-01-15
Nama Konsumen	TGL. Foto	KD Paket	Nama Paket	Harga	Banyaknya	Sub Bayar
Adhit	24-01-15	P02	Close Up	35000	1	35000
Rian	24-01-15	P03	Wisuda	45000	2	90000
Dani	24-01-15	P03	Wisuda	45000	2	90000
					TOTAL	90000

Gambar 4.66 Tampilan *Output* Laporan Penjualan Jasa Pemotretan Per Periode.

4.4.2 Pembahasan

Kelebihan dari program tersebut adalah sebagai berikut.

- Program ini dapat mempermudah dan membantu pihak Archa Digital dalam proses pengolahan data penjualan jasa pemotretan dan pengendalian stok barang.
- Program ini memiliki *database* sebagai media penyimpanan yang cukup baik.
- Program ini memiliki perhitungan yang akurat dalam proses penilaian.

Berikut ini beberapa kelemahan program yang penulis buat diantaranya:

- Desain laporan masih sederhana, diharapkan untuk pengembangan dapat memberikan banyak pilihan model.
- Fasilitas pencarian data masih sangat sederhana, untuk pengembangan diharapkan dapat memberikan lebih baik lagi untuk media pencarian data.
- Program masih bersifat jaringan lokal.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian, analisis, dan pembahasan pada bab sebelumnya maka dapat diambil simpulan tentang rancang bangun sistem informasi dalam meningkatkan layanan jasa pemotretan dan pengendalian stok barang pada Studio Archa Digital Bandar Lampung maka akan dijelaskan simpulan dan saran yang akan dibahas yaitu sebagai berikut:

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil rancang bangun sistem informasi dalam meningkatkan layanan jasa pemotretan dan pengendalian stok barang maka diambil beberapa simpulan sebagai berikut:

- 1) Sistem penyimpanan data pada buku rekapan pengadaan, penjualan, dan penjualan jasa pada Studio Archa Digital Bandar Lampung masih sering ditemukan permasalahan dengan ditemukannya ketidak sesuaian dalam pembuatan laporan dan tidak tepat waktu dalam penyajian laporan. Hal tersebut berdampak pada proses pengambilan keputusan pemilik dalam mengembangkan dan menjalankan usahanya. Dengan adanya sistem aplikasi pengolahan hasil produksi ini laporan dapat cetak dengan tepat waktu, dan laporan telah disesuaikan dengan harapan dan kebutuhan pemilik Studio Archa Digital Bandar Lampung.

- 2) Sistem informasi yang dibangun memiliki media penyimpanan data (database) yang memiliki kapasitas besar, sehingga data dapat disimpan dengan lebih teratur. Disisi lain dengan media sistem informasi ini dapat membantu pengelola dalam proses pencarian data dan meningkatkan layanan penjualan dan transaksi pemotretan terhadap konsumen.

5.2 Saran

Adapun saran yang akan diberikan penulis untuk Studio Archa Digital Bandar Lampung adalah sebagai berikut:

- 1) Dalam pengembangan selanjutnya, *sistem informasi* ini disempurnakan dengan menambahkan *peng-update-an* pada proses transaksi ketika terdapat pengolahan data transaksi yang salah.
- 2) Sebaiknya Perlu disediakan media penyimpanan cadangan, untuk mengantisipasi terjadi kerusakan dari *database* atau bencana alam.
- 3) Sistem informasi ini dibangun dan dioperasikan oleh user tunggal dengan satu akses user yaitu administrasi, sehingga untuk pengembangan sistem selanjutnya perlu dibuat level akses *user* guna mengendalikan *user* sebagai pengguna sesuai dengan kebutuhannya.
- 4) Perlunya pemilihan karyawan yang mengerti tentang komputer untuk diposisikan sebagai pengoperasi pengguna *aplikasi*.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmajaya, IBI. 2011. *Pedoman Penyusunan dan Penulisan Laporan Karya Ilmiah* .
IBI Darmajaya : Bandar Lampung.
- Jogiyanto, HM. 2005. *Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Andi. Yogyakarta
- Kadir, Abdul. 2005. *Dasar Pemrograman Berorientasi Objek*. Gramedia. Jakarta
- Nugroho, Bonafit. 2013. *Dasar Pemrograman PHP-MySql dengan Dreamweaver*.
Gava Media. Yogyakarta
- Tim Penulis. 2012. *Modul Praktikum Analisis Perancangan Sistem*. IBI Darmajaya .
Bandar Lampung



BIRO ADMINISTRASI AKADEMIK KEMAHASISWAAN (BAAK)

FORM KONSULTASI/BIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR *)

N A M A : SYAFFRI DANI
 N P M : 09059113
 PEMBIMBING I : DEPI LINDA, S. KOM, M.T.I
 PEMBIMBING II :
 JUDUL LAPORAN : RANCANG BANGUN SUTEM INFORMASI PENGELOMPOKAN PERBEDAAN PRODUK DAN PEMAJARAN GPS PADA CV. GLOBAL TRACK B-LAMPUNG.
 TANGGAL SK : s.d (6+2 bulan)

No	HARI/TANGGAL	HASIL KONSULTASI	PARAF
1	Selasa / 11-11-2014	Pembuiki BAB 1	<i>[Signature]</i>
2	Rabu / 12-11-2014	Pembuiki lutan belakang.	<i>[Signature]</i>
3	Senin / 17-11-2014	Acc bab 1	<i>[Signature]</i>
4	Rabu / 20-11-2014	Acc bab 2	<i>[Signature]</i>
5	Rabu / 26-11-2014	Pembuiki bab 3	<i>[Signature]</i>
6	Rabu / 10-12-2014	Acc bab 3	<i>[Signature]</i>
7	Selasa / 16-12-2014	Pembuiki bab 4	<i>[Signature]</i>
8	Rabu / 24-12-2014	Acc bab program & BAB 5	<i>[Signature]</i>
9	Selasa / 16-2-2015	Acc Sidang	<i>[Signature]</i>
10			

*) Coret yang tidak perlu

Bandar Lampung,
 Ketua Jurusan
[Signature]
 H. M. Saiful Habibuan, M.Kom
 NIK 01220905





SURAT KEPUTUSAN
REKTOR IBI DARMAJAYA
NOMOR : SK.0189/DMJ/DFIK/BAAK/IV-14
- Tentang
Dosen Pembimbing Tugas Akhir (TA)
Program Studi D3 Manajemen Informatika
REKTOR IBI DARMAJAYA

- Memperhatikan : 1. Bahwa dalam rangka usaha peningkatan mutu dan peranan IBI Darmajaya dalam melaksanakan Pendidikan Nasional perlu ditingkatkan kemampuan mahasiswa dalam Tugas Akhir (TA).
2. Laporan dan usulan Ketua Program Studi D3 Manajemen Informatika.
- Menimbang : 1. Bahwa untuk mengefektifkan tenaga pengajar dalam Tugas Akhir (TA) mahasiswa perlu ditetapkan Dosen Pembimbing Tugas Akhir (TA).
2. Bahwa untuk maksud tersebut dipandang perlu menerbitkan Surat Keputusan Rektor.
- Mengingat : 1. UU No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah No.60 Tahun 2010 tentang Pendidikan Sekolah Tinggi
3. Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.165/D/0/2008 tertanggal 20 Agustus 2008 tentang Perubahan Status STMK-STIE Darmajaya menjadi Informatics and Business Institute (IBI) Darmajaya
4. STATUTA IBI Darmajaya
5. Surat Ketua Yayasan Pendidikan Alfan Husin No. 1M.003/YP-AH/X-08 tentang Persetujuan Perubahan Struktur Organisasi
6. Surat Keputusan Rektor 0383/DMJ/REK/X-08 tentang Struktur Organisasi.
- Menetapkan**
- Pertama : Mengangkat nama-nama seperti tersebut dalam lampiran Surat Keputusan ini sebagai Dosen Pembimbing Tugas Akhir (TA) mahasiswa Program Studi D3 Manajemen Informatika.
- Kedua : Pembimbing Tugas Akhir (TA) berkewajiban melaksanakan tugasnya sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.
- Ketiga : Pembimbing Tugas Akhir (TA) yang ditunjuk akan diberikan honorarium yang besarnya sesuai dengan ketentuan peraturan dan norma penggajian dan honorarium IBI Darmajaya.
- Keempat : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini, maka keputusan ini akan ditingkatkan kembali.

Ditetapkan di : Bandar Lampung
Pada tanggal : 30-Apr-14
a.n. Rektor IBI Darmajaya,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Enverny Veni, M.Sc
NIK. 11770410

- Tembusan :
1. Kabiro. SDM
 2. Ketua Jurusan D3 Manajemen Informatika
 3. Yang bersangkutan
 4. Arsip

CAMPURAN : SURAT KEPUTUSAN REKTOR IBI DARMAJAYA
 NO. : 0189
 TANGGAL : 30-Apr-2014
 PERHAL : PEMBIMBING PENULISAN
 : Manajemen Informatika (D3)

JUDUL PENULISAN SKRIPSI & DOSEN
 IBI DARMAJAYA

NO	MAHASISWA	JUDUL	PEMBIMBING
1	1101030041 Febriana Raden Ayu Saputra	RANCANG BANGUN APLIKASI PENGOLAHAN DATA TRANSAKSI PADA PRIGEL SALON BANDAR LAMPUNG	00600303 Sutedi, S.Kom, M.TI
2	09050017 Gali Saputra	RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI SERVIS KENDARAAN MOTOR DAN PERMINTAAN SPAREPART PADA BENGKEL AB MOTOR NATAR LAMPUNG SELATAN	00790204 Sushanty Saleh, S.Kom, M.TI
3	1311058012 Firza Hanggara	Analisis dan Perancangan Sistem Rekapitulasi Kegiatan Kesehatan Sualan Dinas Peternakan Provinsi Lampung	0204000135 Donna Yulianah, S.Kom, M.TI
4	1011050241 Jonathan P. Henanja	RANCANG BANGUN SISTEM PERSEDIAAN DAN PENJUALAN ALAT KESEHATAN PADA LABORATORIUM CV YONA KIMIA BANDAR LAMPUNG	0204000135 Donna Yulianah, S.Kom, M.TI
5	09050130 Ezalia Yulanda Purn	PLANNING RANCANG SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KELOMPOK DAN MATEMATIKA JURUSAN TEKNIK BANDAR LAMPUNG	00760204 Depri Linda, S.Kom, M.TI
6	09059113 Syafri Dani	RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGETIKAN DAN PERIKLAN PRODUK DAN PEMASARAN GPS PADA CV GLOBAL TRACK BANDAR LAMPUNG	00760204 Depri Linda, S.Kom, M.TI
7	1101030025 Fenya Putri	Rancang Bangun Aplikasi Peredaran Dinas dan Survei Jln Pas Duri Buryelenggara Pelabuhan Perahu	00440702 Nurjoko, S.Kom, M.TI
8	1011050164 Ika Nur Endah Mailani	Perancangan Aplikasi Point Of Sale Pada Toko Olahraga SIGIT SUPERT	00600303 Sutedi, S.Kom, M.TI
9	1011050077 Satra Nugroho	Rancang Bangun Sistem Informasi Registrasi Pelanggan dan Perancangan Komplain Pada PT Elos Indonusa Bandar Lampung	00760204 Depri Linda, S.Kom, M.TI

Ari. Rektor Ibi Darmajaya
 Dekan Kualitas

 Enyok, S.Kom., M.Sc
 NIK. 11770410

