

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN MATERIAL BANGUNAN PADA PT GAGAK SIPAT MAJU MAKMUR

Skripsi Sarjana ini diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan pada Program Strata Satu (S1) untuk
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknk Universitas Darma Persada



Oleh:

Resty Jayanti

2014240028

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA
2021**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi Sarjana yang berjudul :

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN MATERIAL BANGUNAN PADA PT
GAGAK SIPAT MAJU MAKMUR**

Skripsi ini telah di setujui dan disahkan serta diizinkan untuk dipresentasikan pada Sidang Tugas Akhir Program Strata Satu (S1) untuk Program Studi Sistem Informasi pada Semester Gasal Tahun Ajaran 2020/2021.

PEMBIMBING LAPANGAN

DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI



Yosi
**PT. GAGAK SIPAT
MAJU MAKMUR**

Yosi Setyawan

Nur Syamsiyah.,S.T.,MTI

NIDN. 0329119201

KETUA PROGRAM STUDI

SISTEM INFORMASI

Eka Yuni Astuty. MMSI

NIDN. 0301067502

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

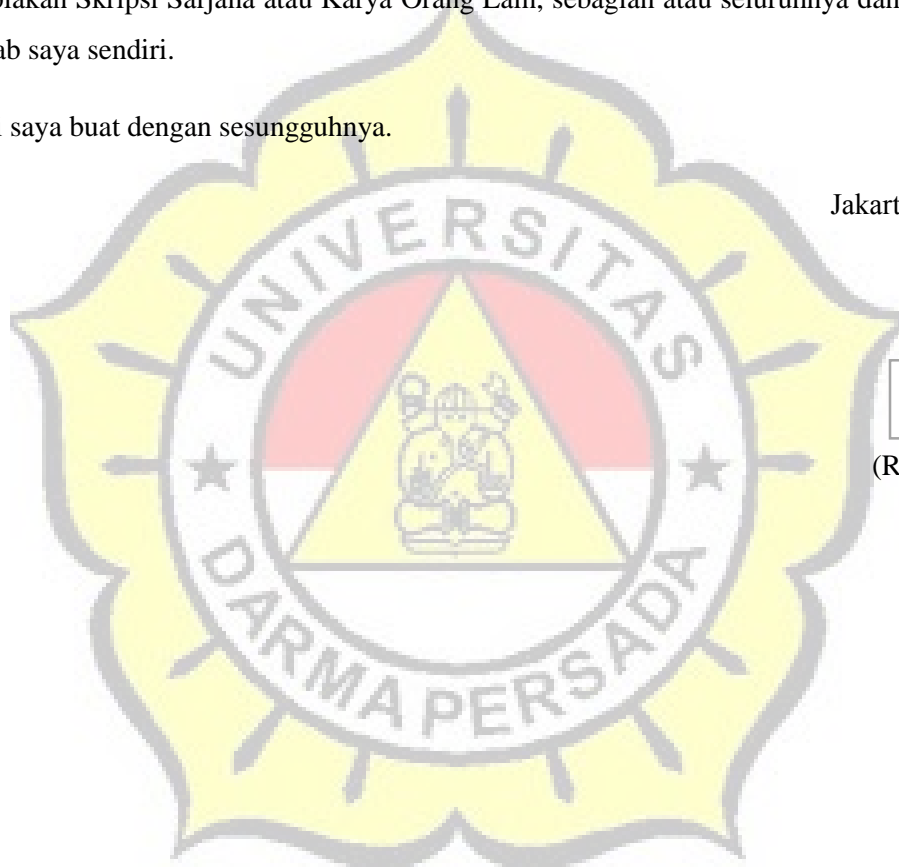
Skripsi Sarjana yang berjudul :

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN MATERIAL BANGUNAN PADA PT
GAGAK SIPAT MAJU MAKMUR**

Merupakan karya ilmiah yang saya susun di bawah bimbingan Ibu Nur Syamsiyah, S.T.,M.T.I. tidak merupakan jiplakan Skripsi Sarjana atau Karya Orang Lain, sebagian atau seluruhnya dan isinya menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Jakarta, 2021



Materai
Rp. 6.000,-

(Resty Jayanti)

LEMBAR PENGUJI SKRIPSI

Skripsi ini di ajukan oleh :

Nama : Resty Jayanti
NIM : 2014240028
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
MATERIAL BANGUNAN PADA PT GAGAK SIPAT MAJU MAKMUR

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima
sebagai bagian pesyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Strata satu (S1) pada Program
Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Darma Persada.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Nur Syamsiah.,ST.,MTI (.....)
Penguji I : Endang Ayu S., M.Kom (.....)
Penguji II : Eva Novianti, S.Kom.,M.MSI. (.....)
Penguji III : Mira Febriana Sesunan, S.Kom., M.Cs. (.....)

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal : 09 Agustus 2021

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Darma Persada, saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Resty Jayanti
NIM : 2014240028
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Darma Persada **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN MATERIAL BANGUNAN PADA PT
GAGAK SIPAT MAJU MAKMUR**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Darma Persada berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencatumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 09 Agustus 2021

Yang Menyatakan

Resty Jayanti

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah, penulis panjatkan kehadiran Allah, SWT., yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Dimana Skripsi ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul penulisan Skripsi yang penulis ambil adalah sebagai berikut :

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEJUALAN MATERIAL PADA BANGUNAN PT GAGAK SIPUT MAJU MAKMUR

Tujuan penulisan tugas akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan pada Program Strata Satu (S1) untuk program studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Darma Persada. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian, observasi dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan tugas akhir ini tidak akan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ir. Agus Sun Sugiarto, MT., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Darma Persada.
2. Ibu Eka Yuni Astuty, S.Kom.,MMSI selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Darma Persada.
3. Ibu Mira Febriana Sesunan , S.Kom.,M.CS, selaku Dosen Pembimbing Akademik.
4. Ibu Nur Syamsiah, selaku Dosen Pembimbing penyusunan skripsi.
5. Staff / karyawan / dosen dilingkungan Fakultas Teknik Universitas Darma Persada.
6. Staff / karyawan di lingkungan PT. Gagak Sipat Maju Makmur.
7. Orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spiritual.
8. Rekan-rekan mahasiswa jurusan Sistem Informasi angkatan 2014, 2015 dan 2016.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh sekali dari sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Jakarta, 09 Agustus 2021

Resty Jayanti

ABSTRAKSI

Sistem yang berjalan pada di PT.Gagak Sipat Maju Makmur yang bergerak di bidang barang-barang material bangunan. masih menggunakan cara manual (berdasarkan catatan tertulis pada kertas) maka dari itu penjualan material bangunan pada PT Gagak Sipat Maju Makmur, membutuhkan sebuah sistem yang terkomputerisasi. Terkomputerisasi disini bukan berarti semua pekerjaan dilakukan oleh komputer, tetapi juga sebagian pekerjaan harus dikerjakan oleh manusia (user) dalam proses pemasukan data.

Untuk mengetahui proses sistem berjalan penjualan di PT.Gagak Sipat Maju Makmur. Mengetahui kendala yang dihadapi dalam proses penjualan. Mengurangi penggunaan alat tulis sehingga menghemat pengeluaran. Merancang sistem informasi web yang dapat memberikan layanan secara efisien kepada pelanggan dan pihak perusahaan.

Pembatasan masalah nya yaitu, Tidak adanya fitur pengecekan data penjualan barang, Tidak adanya fitur kasir setiap pembelian material barang, pencetakan hanya bisa format pdf, Tidak adanya fitur pengecekan lokasi barang sekarang yang sudah dikirim, Terdapat batasan dalam pengiriman barang, Barang hanya dapat dikirim kan untuk wilayah JABODETABEK.

PT. Gagak Sipat Maju Makmur yang bergerak di bidang barang-barang material bangunan. Perusahaan ini bergerak dalam bidang penyediaan kebutuhan akan kebutuhan bahan-bahan bangunan. Dengan adanya PT. Gagak Sipat Maju Makmur dapat membantu pelanggan untuk memenuhi persediaan kebutuhan dan bahan bangunan yang ingin dibeli dan memudahkan pelanggan untuk mendapatkannya. Pembuatan aplikasi ini menggunakan php, text editornya menggunakan sublime. Data base menggunakan my sql.

Aplikasi rancang bangun pemesanan dan penjualan barang material dapat membantu pelanggan agar lebih mudah dalam memesan dan berkonsultasi. Karena pelanggan dapat memesan barang secara online dari aplikasi. Sehingga pelanggan tidak perlu datang ke PT. Gagak Sipat Maju Makmur

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL SKRIPSI	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGUJI SKRIPSI	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAKSI	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR SIMBOL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Ruang Lingkup.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Dasar Sistem.....	6
2.1.1 Pengertian Sistem.....	6
2.1.2 Pengertian Karakteristik Sistem.....	6
2.1.3 Pengertian Klasifikasi Sistem.....	8
2.1.4 Pengertian Informasi.....	9
2.1.5 Pengertian Sistem Informasi.....	10
2.1.6 Pengertian Analisis Sistem Informasi.....	12
2.2 Penawaran Barang.....	13
2.3 Pemesanan Barang.....	13
2.4 Pengeriman Barang.....	14
2.5 Membuat Tagihan.....	14

2.6 Laporan Penjualan	14
2.7 Tools Yang Digunakan	14
2.7.1 Pengertian UML	14
2.7.2 Diagram- Diagram Yang Terdapat Pada UML	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Kerangka Pemikiran	16
3.2 Metode Pengumpulan Data	17
3.3 Metode Pengembangan Sistem.....	18
3.3.1 Tahap Analisa Sistem.....	18
3.3.2 Tahap Design Sistem.....	18
3.3.3 Tahap Penulisan Kode.....	19
3.3.4 Tahap Penerapan.....	19
3.3.5 Tahap Pemeliharaan.....	20
3.4 Waktu dan Tempat Penelitian	20
3.4.1 Waktu Penelitian.....	20
3.4.2 Tempat Penelitian.....	21
3.5 Alat dan Bahan Penelitian.....	21
3.5.1 Alat Penelitian.....	21
3.5.2 Bahan Penelitian.....	21
BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI	
4.1 Sejarah Organisasi.....	22
4.2 Struktur Organisasi.....	22
4.3 Analisa Sistem.....	23
4.3.1 Usecase Diagram Berjalan.....	23
4.3.2 Skenario Sistem Berjalan.....	23
4.3.3 Activity Diagram Sistem Berjalan.....	26
4.4 1. Dokumen Masukan.....	28
2. Dokumen Keluaran.....	28
4.5 Analisa Penyelesaian Masalah.....	28
4.6 Usecase Sistem Usulan.....	29
4.6.1 Usecase Admin.....	29
4.6.2 Usecase Pegawai.....	29
4.6.3 Usecase Pelanggan.....	30


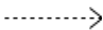

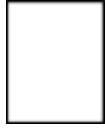

4.7	Skenario Sistem Usulan	30
1.	Kelola User.....	30
2.	Kelola Barang.....	31
3.	Kelola Transaksi.....	32
4.8	Activity Diagram Usulan.....	33
4.8.1	Activity Diagram Admin Login.....	33
4.8.2	Activity Diagram Admin Kelola Grafik	34
4.8.3	Activity Diagram Admin Kelola Laporan	35
4.8.4	Activity Diagram Admin Kelola Data	36
4.8.5	Activity Diagram Pegawai Login	37
4.8.6	Activity Diagram Pegawai Kelola Data.....	38
4.8.7	Activity Diagram Pegawai Transaksi	39
4.8.8	Activity Diagram Pegawai Grafik.....	40
4.8.9	Activity Diagram Pegawai Laporan.....	41
4.8.10	Activity Diagram User Login	42
4.8.11	Activity Diagram User Transaksi	43
4.8.12	Activity Diagram User Data Barang.....	44
4.9	Rancangan Basis Data.....	45
4.9.1	Design Basis Data.....	45
4.10	Spesifikasi File.....	46
4.11	Implementasi Sistem.....	49
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN		
5.1	Tampilan Aplikasi	52
5.1.1	Hak Akses Admin.....	52
5.1.2	Hak Akses Pegawai.....	54
5.1.3	Hak Akses User.....	57
5.2	Uji Coba Aplikasi	59
5.2.1	Uji Coba Struktural	59
5.2.2	Uji Coba Fungsional	60
5.2.3	Uji Coba Validasi.....	60
BAB VI PENUTUP		
6.1	Kesimpulan.....	64
6.2	Saran	64

DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	
Daftar Riwayat Hidup.....	66
Lembar Konsultasi Skripsi.....	67
Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	68
Lampiran A1 Dokumen Sistem Berjalan.....	69





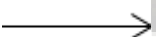


DAFTAR SIMBOL

a. Simbol Use Case Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	<i>Actor</i> adalah pengguna sistem. <i>Actor</i> tidak terbatas hanya manusia saja, jika sebuah sistem berkomunikasi dengan aplikasi lain dan membutuhkan <i>input</i> atau memberikan <i>output</i> , maka aplikasi tersebut juga bisa dianggap sebagai <i>actor</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3		<i>Association</i>	Asosiasi digunakan untuk menghubungkan <i>actor</i> dengan <i>use case</i> . Asosiasi digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara <i>Actor</i> dengan <i>Use Case</i> .
4		<i>System Boundary</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
5		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
6	<<include>>	<i>Include</i>	Melakukan yang harus terpenuhi agar sebuah <i>event</i> dapat terjadi, dimana pada kondisi ini sebuah use case adalah bagian dari use case lainnya.
7	<<extend>>	<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.

b. Simbol Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
2		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
3		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek diakhiri
4		<i>Decision</i>	Pilihan untuk mengambil keputusan dan diakhiri kondisi
5		<i>Transition</i>	Sebuah kejadian yang memicu sebuah state objek dengan cara memperbaharui satu atau lebih nilai atributnya

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Pemikiran	16
Gambar 4.1 Struktur Organisasi PT GAGAK SIPUT MAJU MAKMUR	22
Gambar 4.2 Use Case Diagram Diagram Berjalan	23
Gambar 4.3 Activity Transaksi	26
Gambar 4.4 Activity laporan	27
Gambar 4.5 Activity Grafik	27
Gambar 4.6 Use Case Diagram Admin	29
Gambar 4.7 Use Case Diagram Pegawai	29
Gambar 4.8 Use Case Pelanggan	30
Gambar 4.9 Activity Diagram Admin Login	33
Gambar 4.10 Activity Diagram Admin Kelola Grafik	34
Gambar 4.11 Activity Diagram Admin Kelola Laporan	35
Gambar 4.12 Activity Diagram Admin Kelola Data	36
Gambar 4.13 Activity Diagram Pegawai Login	37
Gambar 4.14 Activity Diagram Kelola Data	38
Gambar 4.15 Activity Diagram Kelola Transaksi	39
Gambar 4.16 Activity Diagram Pegawai Kelola Grafik	40
Gambar 4.17 Activity Diagram Pegawai Kelola Laporan	41
Gambar 4.18 Activity Diagram User Kelola Login	42
Gambar 4.19 Activity Diagram User Kelola Transaksi	43
Gambar 4.20 Activity Diagram User Kelola Data Barang	44

Gambar 4.21 Design Database	45
Gambar 4.22 Rancang Tampil Login	49
Gambar 4.23 Rancang Tampil Dashboard	50
Gambar 4.24 Rancang Tampil Barang	50
Gambar 4.25 Rancang Tampil Laporan	51
Gambar 4.26 Rancang Tampil Grafik	51
Gambar 5.1 Tampilan login	52
Gambar 5.2 Tampilan Dashboard	52
Gambar 5.3 Tampilan Data Barang	53
Gambar 5.4 Tampilan Data Laporan	53
Gambar 5.5 Tampilan Data Grafik	54
Gambar 5.6 Tampilan Login Pegawai	54
Gambar 5.7 Tampilan Barang	55
Gambar 5.8 Tampilan Pembelian	55
Gambar 5.9 Tampilan Pengiriman	56
Gambar 5.10 Tampilan Pemasukan	56
Gambar 5.11 Tampilan Pengeluaran	57
Gambar 5.12 Tampilan Laporan	57
Gambar 5.13 Tampilan Grafik	57
Gambar 5.14 Tampilan Login	58
Gambar 5.15 Tampilan Pembelian User	58
Gambar 5.16 Tampilan Proses Pembelian	59

DAFTAR TABEL

Tabel 4.3.2 Skenario	23
1. Transaksi	23
2. Cetak Laporan	24
3. Grafik	25
Tabel 4.7 Skenario Sistem Usulan	30
1. Kelola User	30
2. Kelola Barang	31
3. Kelola Transaksi	32
Tabel 4.1 Pegawai	46
Tabel 4.2 User	46
Tabel 4.3 Barang	47
Tabel 4.4 Pengeluaran	47
Tabel 4.5 Pemasukan_Detail	48
Tabel 4.6 Pemasukan	48
Tabel 5.1 Uji Coba Struktural.....	59
Tabel 5.2 Uji Coba Fungsional.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

Daftar Riwayat Hidup.....	66
Lembar Konsultasi Skripsi.....	67
Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	68
Lampiran A1 Dokumen Sistem Berjalan.....	69

