

**PERANCANGAN APLIKASI SISTEM PEMBELIAN BARANG
PADA QUEST GAMES SHOP
MENGUNAKAN MICROSOFT VISUAL BASIC 6.0**

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



Oleh

Nama : Lisa Indah Lestari
NIM : 03240005

Jurusan Sistem Informasi
Fakultas Teknik
Universitas Darma Persada
Jakarta
2007

Lembar Persembahan

Syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan ridhaNya yang begitu besar kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik.

Penulis persembahkan karya ini untuk papa dan abang tercinta yang selalu ada disisiNya, mama, tachi, dimas dan semua orang yang penulis sayangi yang selalu memberikan dorongan moral maupun materil yang sangat membantu penulis.

Penulis juga ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada Ibu Eka Yuni Astuty, S.Kom, MMSi dan Ibu Nursyamsiyah, ST, MMSi yang selalu memberikan kasih sayang dan bimbingannya kepada penulis.

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi Sarjana yang berjudul :

**PERANCANGAN APLIKASI SISTEM PEMBELIAN BARANG
PADA QUEST GAMES SHOP MENGGUNAKAN
MICROSOFT VISUAL BASIC 6.0**

Oleh

Lisa Indah Lestari

NIM: 03240005

Disetujui untuk dipresentasikan pada sidang Skripsi Tahun Ajaran 2006/2007


DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI

KETUA JURUSAN

Sistem Informasi

ACC EYA

02 SEP 2007


Eka Yuni Astuty, S.Kom, MMSi.


Nur Syamsiyah, ST, MMSi.

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Skripsi Sarjana yang berjudul :

**PERANCANGAN APLIKASI SISTEM PEMBELIAN BARANG
PADA QUEST GAME SHOP MENGGUNAKAN
MICROSOFT VISUAL BASIC 6.0**

Merupakan karya ilmiah yang saya susun di bawah bimbingan Ibu Eka Yuni Astuty, S.Kom, MMSi., tidak merupakan jiplakan Skripsi Sarjana atau Karya Orang Lain, sebagian atau seluruhnya dan isinya menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Penyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Jakarta, 14 Agustus 2007



(Lisa Indah Lestari)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi Sarjana yang berjudul:

PERANCANGAN APLIKASI SISTEM PEMBELIAN BARANG PADA QUEST GAMES SHOP MENGGUNAKAN MICROSOFT VISUAL BASIC 6.0

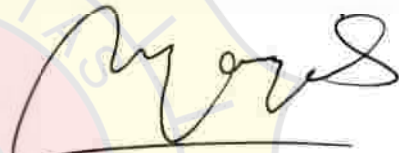
Telah diuji dihadapan Panitia Ujian Skripsi Sarjana fakultas Teknik pada
tanggal 14 Agustus 2007 dan dinyatakan LULUS.

PENGUJI 1



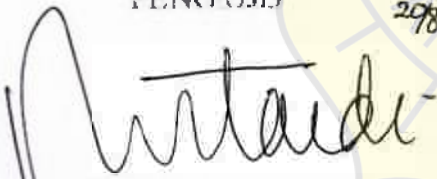
Herianto, S.p.d, MT.

PENGUJI 2



Nursyamsiyah, ST, MMSi.

PENGUJI 3



Ir. R/M Witardi Gondowarsito

PENGUJI 4



Diana Novita, ST, MM.

KETUA JURUSAN

Sistem Informasi




Nur Syamsiyah, ST, MMSi.



LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

NIM : 03240005
 Nama Lengkap : Lisa Indah Lestari
 Dosen Pembimbing : Eka Yuni Astuty, S.Kom,MMSi
 Judul Skripsi : Perancangan Aplikasi Sistem Pembelian Barang pada Quest Games Shop Menggunakan Mirosoft Visual Basic 6.0



No	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Dosen Pembimbing
1.	5-6-2007	Proposal Judul	EA
2.	10-6-2007	Gambaran Umum Sistem	EA
3.	9-7-2007	BAB I	EA
4.	18-7-2007	BAB II	EA
5.	19-7-2007	BAB III	EA
6.	26-7-2007	BAB IV, BAB V	EA
7.	3-8-2007	ACC Seminar ISI	EA
8.	8-8-2007	ACC Revisi	EA
9.	10-8-2007	ACC Sidang Akhir	EA
Sinopsis telah disetujui pembimbing *)	Seminar Judul, Tanggal: 21-6-2007 Eka Yuni Astuty, S.Kom, MMSi	Seminar Isi, Tanggal: 06-8-2007 Eka Yuni Astuty, S.Kom, MMSi	Sidang, Tanggal: 14-8-2007 Eka Yuni Astuty, S.Kom, MMSi
Transparansi telah disetujui pembimbing *)	Seminar Judul, Tanggal: 21-6-2007 Eka Yuni Astuty, S.Kom, MMSi	Seminar Isi, Tanggal: 06-8-2007 Eka Yuni Astuty, S.Kom, MMSi	Sidang, Tanggal: 14-8-2007 Eka Yuni Astuty, S.Kom, MMSi

Persetujuan Seminar Judul Pembimbing

10 SEP 2007

Eka Yuni Astuty, S.Kom, MMSi

Persetujuan Seminar Isi Pembimbing

10 SEP 2007

Eka Yuni Astuty, S.Kom, MMSi

Persetujuan Sidang Pembimbing

10 SEP 2007

Eka Yuni Astuty, S.Kom, MMSi

Ketua Jurusan Sistem Informasi

Nur Syamsiah, ST, MMSi

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah, penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Dimana Penulisan Tugas Akhir ini disajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul Skripsi yang penulis ambil adalah:

PERANCANGAN APLIKASI SISTEM PEMBELIAN BARANG PADA QUEST GAMES SHOP MENGGUNAKAN MICROSOFT VISUAL BASIC 6.0

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah diajukan 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, studi pustaka dan beberapa sumber literature yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan tugas akhir ini tidak akan terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Ir. Eri Suherman, MT., selaku Dekan fakultas Teknik Universitas Darma Persada.
2. Nur Syamsyah, ST., MMSI., selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Teknik Iniversitas Darma Persada.

3. Eka Yuni Astuti, Skom, Mmsi. Selaku dosen pembimbing penulisan Skripsi pada Jurusan Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Darma Persada.
4. Staff / Karyawan / dosen dilingkungan Fakultas teknik, Universitas Darma persada.
5. Bpk. M. Malsiaf selaku pemilik QUEST games shop serta seluruh karyawan Quest Games Shop, Plaza Semanggi.
6. Papa, Mama, Abang, Tachi, Dimas serta keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spiritual.
7. Rinno yang telah banyak membantu dan memberikan dukungannya.
8. Sahabat-sahabat tercinta Maya, Juwita, Nuki, Icha, Hera, dan Woro, Latif, Erna, Nopha dan juga kepada teman-teman jurusan Sistem Informasi angkatan 2003 dan keluarga besar Fakultas Teknik yang selalu memberi dukungan.

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 penulisan Skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya. Terima kasih.

Bekasi, Januari 2007

Lisa Indah Lestari

Penulis

Abstraksi

Lisa Indah Lestari – 03240005

PERANCANGAN APLIKASI SISTEM PEMBELIAN BARANG PADA QUEST GAMES SHOP MENGGUNAKAN MICROSOFT VISUAL BASIC 6.0.

Skripsi Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Darma Persada,
2007.

Kata Kunci : Pembelian, Games shop

(xviii + 71 + Lampiran)

Suatu organisasi atau perusahaan harus mempunyai suatu sistem yang dapat menunjang kemajuan pada organisasi atau perusahaan itu sendiri. Setiap organisasi atau perusahaan mempunyai input, proses dan output masing-masing. Dalam memasukkan input, memproses data dan mengeluarkan output memerlukan sistem yang dapat menunjang kecepatan dan keakuratan informasi yang dihasilkan. Maka dari itu suatu perusahaan atau organisasi diperlukan system yang telah terkomputerisasi.

Didalam Quest games shop terdapat bermacam-macam sistem. Dilihat dari setiap kegiatan pada Quest games shop sistem pembelian barang merupakan suatu sistem yang sangat penting, karena sistem pembelian barang yang dapat memperlihatkan maju mundurnya Quest games shop. Sistem manual yang digunakan sekarang ini sangat memperlambat kerja, selain itu sering terjadi kehilangan data dan tidak akuratnya informasi yang dihasilkan.

Oleh karena itu, penulis menemukan suatu solusi yang diharapkan dapat bermanfaat bagi Quest games shop. Penulis membuat suatu program aplikasi pembelian barang pada Quest games shop. Aplikasi dibuat bersifat Stand-Alone menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0 dan Microsoft Access sebagai databasenya. Dengan adanya aplikasi yang penulis buat maka perusahaan dapat lebih mengefisienkan tahapan-tahapan dari pengolahan data, mempercepat proses pengolahan data dan peningkatan keamanan data dapat lebih maksimal.

DAFTAR ISI

Halaman

Lembar Judul Skripsi	i
Lembar Persembahan.....	ii
Lembar Persetujuan Skripsi.....	iii
Lembar Pernyataan Keaslian Skripsi.....	iv
Lembar Pengesahan Skripsi.....	v
Lembar Konsultasi.....	vi
Kata Pengantar	vii
Lembar Abstraksi.....	ix
Daftar Isi.....	x
Daftar Simbol.....	xiii
Daftar Tabel.....	xv
Daftar Gambar	xvi
Daftar Lampiran	xviii

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Umum	1
1.2. Maksud dan Tujuan Penulisan.....	3
1.3. Rumusan Masalah.....	3
1.4. Metode Penelitian.....	4
1.5. Ruang Lingkup.....	5
1.6. Sistematika Penulisan.....	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1.	Konsep Dasar Sistem Informasi.....	8
2.1.1.	Konsep Dasar Sistem.....	8
2.1.2.	Konsep Dasar Informasi.....	9
2.1.3.	Pengertian Sistem Informasi.....	10
2.2.	Konsep Dasar Program.....	10
2.2.	Peralatan Pendukung (<i>Tools System</i>).....	14

BAB III ANALISA SISTEM

3.1.	Tinjauan Organisasi.....	22
3.2.	Dekomposisi Fungsi.....	24
3.3.	Analisa Keluaran.....	24
3.4.	Analisa Masukan.....	26
3.5.	Analisa Proses.....	27
3.5.1.	Urutan Prosedur.....	27
3.5.2.	DAD Berjalan.....	28
3.5.3.	Spesifikasi Proses.....	29
3.6.	Analisa Data.....	31
3.7.	Identifikasi Kebutuhan.....	33

BAB IV. PERANCANGAN SISTEM

4.1.	Rancangan Proses.....	35
4.1.1.	Model Proses DAD Usulan.....	35
4.1.2.	Spesifikasi Proses (Kamus Data).....	37
4.2.	Rancangan Basis Data.....	39

4.2.1. Normalisasi.....	39
4.2.2. Spesifikasi File.....	42
4.3. Rancangan Keluaran.....	45
4.4. Rancangan Masukan.....	47
4.5. Rancangan Tampilan.....	48
4.5.1. Struktur Tampilan.....	48
4.5.2. Rancangan Layar.....	49
4.6. Arsitektur Sistem.....	55
4.6.1. Bagan Terstruktur.....	55
4.6.2. Spesifikasi Modul.....	59
4.7. Penelusuran Akses (Access Path).....	65
BAB V PENUTUP	
5.1. Kesimpulan.....	68
5.2. Saran.....	69
Daftar Pustaka.....	70
Daftar Riwayat Hidup.....	71

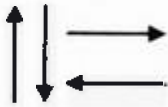
DAFTAR SIMBOL

a. Simbol Data Flow Diagram (DFD)



EXTERNAL ENTITY

Digunakan untuk menggambarkan suatu sumber atau tujuan pada arus data.



DATA FLOW

Digunakan untuk menggambarkan suatu arus data.



PROCESS

Digunakan untuk menggambarkan suatu proses yang sedang berlangsung.



DATA STORE

Digunakan untuk menggambarkan suatu tempat untuk menyimpan atau mengambil data yang diperlukan.

b. Simbol Bagan Terstruktur



MODULE

Simbol ini menunjukkan suatu modul.



CONNECTION

Simbol ini digunakan untuk menghubungkan suatu modul dengan modul yang lainnya.



DECISION

Simbol ini menunjukkan suatu penyeleksian kondisi di dalam modul.

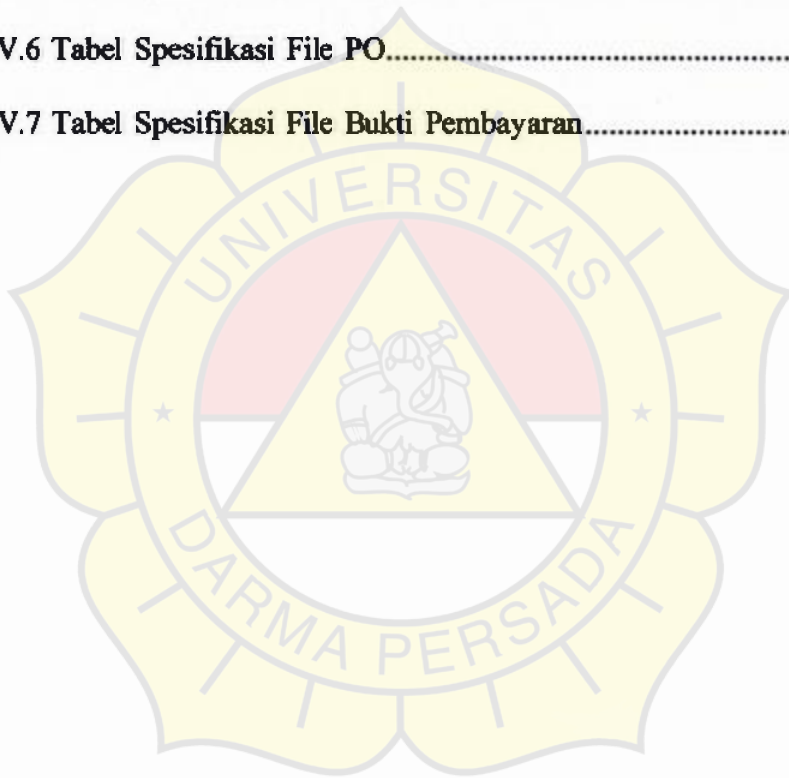


COUPLE

Simbol ini menunjukkan suatu data atau elemen kontrol yang dikirimkan dari satu modul ke modul yang lainnya. Panah dengan lingkaran kosong menunjukkan data yang dikirimkan dan panah dengan lingkaran diblok menunjukkan elemen kontrol yang dikirimkan.

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Tabel IV.1 Tabel Normalisasi bentuk Tidak Normal.....	39
2. Tabel IV.2 Tabel Normalisasi bentuk Normal Satu.....	40
3. TabelIV.3 Tabel Normalisasi bentuk Normal Dua.....	41
4. TabelIV.4 Tabel Spesifikasi File Barang.....	42
5. Tabel IV.5 Tabel Spesifikasi File Supplier.....	42
6. Tabel IV.6 Tabel Spesifikasi File PO.....	43
7. Tabel IV.7 Tabel Spesifikasi File Bukti Pembayaran.....	44



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Gambar II.1 Siklus Informasi.....	10
2. Gambar II.2 Lingkungan Visual Basic 6.0.....	11
3. Gambar III.1. Struktur Organisasi.....	23
4. Gambar III.2 Dekomposisi Fungsi.....	24
5. Gambar III.3 Diagram Konteks Sistem Berjalan.....	28
6. Gambar III.4 Diagram NOL Sistem Berjalan.....	29
7. Gambar IV.1 Diagram Konteks Sistem Usulan.....	35
8. Gambar IV.2 Diagram NOL Sistem Usulan.....	36
9. Gambar IV.3 Struktur Tampilan Aplikasi.....	48
10. Gambar IV.4 Tampilan Menu Utama.....	49
11. Gambar IV.5 Tampilan Login.....	49
12. Gambar IV.6 Tampilan Ubah Password.....	50
13. Gambar IV.7 Tampilan Data Barang.....	50
14. Gambar IV.8 Tampilan Data Supplier.....	51
15. Gambar IV.9 Tampilan Purchase Order.....	51
16. Gambar IV.10 Tampilan Transaksi Pembayaran.....	52
17. Gambar IV.11 Tampilan Lihat Data Barang.....	52
18. Gambar IV.12 Tampilan Lihat Data Supplier.....	53
19. Gambar IV.13 Tampilan Lihat Data PO.....	53
20. Gambar IV.14 Tampilan Lihat Data Pembayaran.....	54
21. Gambar IV.15 Tampilan Cetak PO.....	54

22. Gambar IV.16 Tampilan Laporan Bulanan.....	54
23. Gambar IV.17 Bagan Terstruktur.....	54
24. Gambar IV.18 Bagan Terstruktur File Master.....	55
25. Gambar IV.19 Bagan Terstruktur File Transaksi.....	55
26. Gambar IV.20 Bagan Terstruktur Buat PO.....	56
27. Gambar IV.21 Bagan Terstruktur Entry Bukti Pembayaran.....	56
28. Gambar IV.22 Bagan Terstruktur Informasi Data.....	56
29. Gambar IV.23 Bagan Terstruktur Cetak.....	57
30. Gambar IV.24 Bagan Terstruktur Cetak PO.....	57
31. Gambar IV.25 Bagan Terstruktur Cetak Laporan Bulanan.....	57
32. Gambar IV.26 Access Path Barang.....	65
33. Gambar IV.27 Access Path Supplier.....	65
34. Gambar IV.28 Access Path PO.....	66
35. Gambar IV.29 Access Path Bukti Pembayaran.....	66
36. Gambar IV.30 Access Path Cetak PO.....	67
37. Gambar IV.31 Access Path Cetak Laporan Bulanan.....	67

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Lampiran A.1 Nota Order.....	72
2. Lampiran A.2 Faktur Acc.....	73
3. Lampiran A.3 Kwitansi Acc.....	74
4. Lampiran A.4 Laporan Bulanan.....	75
5. Lampiran B.1 Faktur.....	76
6. Lampiran B.2 Kwitansi.....	77
7. Lampiran C.1 Faktur Acc.....	78
8. Lampiran C.2 Kwitansi Acc.....	79
9. Lampiran C.3 Purchase Order (PO).....	80
10. Lampiran C.4 Laporan Bulanan.....	81
11. Lampiran D.1 Faktur.....	82
12. Lampiran D.2 Kwitansi.....	83
13. Lampiran Listing Program.....	84

BABI

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada era sekarang ini kita semua dapat melihat bahwa perkembangan teknologi sudah bertambah pesat. Banyak perusahaan atau organisasi yang sudah mulai mengubah sistemnya dari sistem manual menjadi sistem yang telah terkomputerisasi. Hal ini dikarenakan sudah tidak memadainya lagi pemakaian sistem manual dalam menjalankan sistem perusahaan atau organisasi. Kendala-kendala dalam sistem manual ialah pekerjaan membutuhkan waktu yang lama, keterlambatan informasi, ketidakakuratan informasi, tidak efektif dan tidak efisiennya pemrosesan data.

Pemanfaatan komputer sebagai alat kerja bantu manusia, khususnya sebagai media pengolah data, baik yang berskala besar maupun skala kecil sekarang ini mengalami perkembangan positif yang sangat pesat. Hal ini didukung oleh faktor pendorong dan faktor keunggulan dari komputer itu sendiri. Faktor pendorong dapat berupa kemajuan teknologi di bidang informasi, serta kebutuhan dan tuntutan manusia yang menginginkan semua pekerjaan dan kebutuhannya dapat dilaksanakan dengan aman, cepat dan akurat. Pengelolaan data termasuk bagian yang sangat penting untuk diperhatikan karena dari sinilah pengelolaan data menggunakan komputer dapat menghasilkan sumber informasi yang akurat, cepat dan tepat.

Komputerisasi adalah pemanfaatan komputer secara benar dan semaksimal mungkin, bukan sekedar pengganti mesin ketik. Hal ini harus ditunjang oleh *hardware* (perangkat keras), *software* (perangkat lunak) dan *brainware* (operator / pemakai komputer). Untuk masa sekarang ini, ketiga faktor tersebut saling berkaitan dan harus terpenuhi semua agar komputer dapat menjalankan tugas dan fungsinya secara optimal.

Sebuah perusahaan yang dalam kegiatannya berhubungan dengan pembuatan dokumen, pencatatan data, penyimpanan data maupun pembuatan laporan sangat membutuhkan sistem terkomputerisasi untuk mempermudah pengaturan data-data yang masuk maupun keluar. Dengan bantuan suatu program komputer, kegiatan penyimpanan data tidak dilakukan lagi dilemari berkas besar yang menghabiskan cukup banyak tempat, mengurangi resiko kemungkinan kehilangan data dan proses pembuatan laporan yang akurat, mudah dan cepat.

Quest Games Shop merupakan salah satu toko yang bergerak dalam bidang penjualan barang-barang games elektronik, dimana sistem pembelian barang yang diterapkan saat ini masih secara manual. Permasalahan umum yang sering terjadi pada Quest Games Shop adalah pembuatan dokumen yang terkadang terjadi kesalahan penulisan, saat ingin melakukan pemeriksaan atau pembuatan laporan bulanan pencarian dokumen atau data harus dilakukan secara manual karena penyimpanan data yang masih dalam bentuk arsip sehingga memakan waktu lama dan kemungkinan adanya resiko kehilangan data.

Mengingat pentingnya suatu sistem pembelian pada perusahaan dan pentingnya peranan teknologi komputer di dalam suatu sistem, maka penulis ingin menganalisa sistem yang ada pada Quest Games Shop dan membuat suatu

rancangan usulan yang di harapkan dapat bermanfaat untuk toko tersebut. Adapun yang akan dibahas dalam penulisan ini adalah **PERANCANGAN SISTEM APLIKASI PEMBELIAN BARANG PADA QUEST GAMES SHOP MENGGUNAKAN MICROSOFT VISUAL BASIC 6.0.**

1.2. Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari penulisan ini adalah :

- a. Sebagai salah satu syarat kelulusan pada program Strata Satu (S1) untuk program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Darma Persada.
- b. Penulis dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dari perkuliahan di dunia Sistem Informasi.
- c. Memperoleh pengalaman dan menambah pengetahuan tentang teknologi informasi.
- d. Memberikan kemudahan kepada Quest Games Shop dengan mengubah sistem pembelian barang yang selama ini dilakukan secara manual menjadi terkomputerisasi.
- e. Meningkatkan serta mengembangkan sistem pembelian barang dengan menggunakan aplikasi komputer agar lebih efektif dan efisien.

1.3. Rumusan Masalah

Dari pendahuluan yang telah dipaparkan diatas dapat diperoleh rumusan masalah, antara lain :

- a. Mengetahui bagaimana sistem pembelian barang yang berjalan pada Quest

Games Shop?

- b. Bagaimana cara mengendalikan data agar lebih terorganisir?
- c. Bagaimana cara memudahkan pihak toko dalam pembuatan dokumen ataupun laporan?
- d. Bagaimana cara membuat aplikasi sistem Pembelian Barang dengan menggunakan Visual Basic 6.0 sesuai kebutuhan toko tersebut?

1.4. Metode Penelitian

Untuk memperoleh bahan keterangan sebagai bahan pokok dalam penulisan ilmiah ini, maka penulis melakukan beberapa cara untuk mendapatkan data yaitu:

a. Observasi

Pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap sistem berjalan yang digunakan oleh toko agar dapat dijadikan dasar perancangan aplikasi. Metode ini berguna untuk memperoleh data primer dan gambaran yang menyeluruh serta relevan

b. Wawancara

Pengumpulan data dengan cara melakukan komunikasi secara langsung dengan pemilik toko agar mendapatkan penjelasan yang spesifik tentang sistem yang berjalan dan mengetahui permasalahan. Penulis juga melakukan komunikasi dengan orang-orang yang lebih berpengalaman dalam pembuatan aplikasi

c. **Studi Pustaka**

Pengumpulan data dengan membaca buku-buku panduan yang berkaitan dengan objek penelitian, diktat kuliah, serta sumber-sumber lainnya yang masih berkaitan dengan objek skripsi, dan penulis juga melakukan On-line Reading.

1.5. Ruang Lingkup

Mengingat begitu banyaknya sistem dan serta menghindari adanya salah pengertian dalam memahami Tugas Akhir ini, penulis akan membatasi pembahasan sistem. Dalam penulisan tugas akhir ini penulis hanya membahas tentang proses pembelian barang dari supplier sampai pembuatan laporan pembelian tiap bulannya.

1.6. Sistematika Penulisan

Penulis dalam membuat penulisan ilmiah ini membagi empat bab yang mana setiap bab terbagi dalam beberapa sub-sub bab yang dengan rinci menjelaskan isi dari masing-masing bab tersebut, yang tersusun sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, maksud dan tujuan dari penulisan ini, rumuasan masalah, metode-metode penelitian yang digunakan, ruang lingkup serta sistematika penulisannya.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi uraian tentang teori-teori yang melandasi pembahasan pada bab berikutnya yang bersumber dari literature dan sumber bacaan yang relevan dari konsep sistem, konsep dasar informasi, pengertian sistem informasi, konsep dasar program dan peralatan pendukung (tools system) yang digunakan dalam membuat penulisan ini

BAB III ANALISA SISTEM

Bab ini mendeskripsikan sistem yang dibahas yang terdiri dari beberapa sub bab yang berisi tentang tinjauan perusahaan, uraian prosedur, dekomposisi fungsi, analisa keluaran, analisa masukan, analisa proses yang terdiri dari urutan prosedur, DAD berjalan, spesifikasi proses, analisa data, identifikasi kebutuhan.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisikan penjelasan tentang rancangan sistem yang dibuatnya yang berisi tentang rancangan proses yang terdiri dari model proses DAD usulan, spesifikasi proses, rancangan basis data yang terdiri dari normalisasi, spesifikasi file, rancangan keluaran, rancangan masukan, rancangan tampilan yang terdiri dari struktur tampilan, rancangan layar, arsitektur sistem yang terdiri dari bagan terstruktur, spesifikasi modul, penelusuran akses (Access Path).

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dari hasil analisa sistem beserta saran-saran yang dapat dijadikan masukan.

