ABSTRAK

Berdasarkan hasil analsis yang telah dilakukan bahwa informasi yang disajikan pada Orlen Car Wash and Saloon selama ini dengan sistem manual menyebabkan data-data yang diperoleh tidak terintegrasi sehingga sering terjadi kesalahan dalam pengolahannya. Berlatar belakang masalah diatas, penulis ingin membuat software sistem informasi penjualan yang bisa membantu perusahaan dalam mengolah data penjualan menjadi lebih efektif dan efisien.

Dalam pembuatan software sistem informasi penjualan, penulis menggunakan program *Borland Delphi 6.0* untuk membuat program aplikasi *softwarenya* dan *Microsoft Access* sebagai database dari sistem informasi penjualan. Perancangan sistem informasi penjualan yang penulis buat menggunakan metode prototipe, yaitu suatu ide dasar yang memungkinkan pengembang untuk membuat suatu model perangkat lunak. Ide dasar ini lebih dikembangkan menjadi suatu perangkat lunak yang lebih efektif dan efisien.

Adapun hasil akhir dari penelitian ini adalah membuat suatu perangkat lunak penjualan barang dan jasa pada Orlen Car Wash and Saloon cabang Bandung, yang berfungsi sebagai pencatatan, pengolahan, dan pembuat laporan yang mampu memberikan informasi kepada pihak manajemen Orlen Car Wash and Saloon cabang Bandung khususnya dan pihak yang memerlukan pada umumnya.

ABSTRACT

Based of result analysis, which have been conducted that presented information on Orlen Car Wash and Saloon during the time with system which is manual makes data's while have no integrated, there are still some weakness among others the problem of processing data. Based from that problem, the author will have to construct a software for selling information system that can help the company processing the selling data to more effective and effisien.

On the process of making selleing information system software, the author is using a Borland Delphi 6.0 program to make a program of software application and a Microsoft Access to be database of a sale information system. Setting up plans for selling information that the author has made using a prototype method. Prototype method is based idea of software construction. Prototype is a construction method for effective software, and the idea can propagate and be an effective and effisien software system.

The final result of this research is to make a goods and service selling software for Orlen Car Wash and Saloon Bandung branch that have the function as record-keeping, processing and report maker, and be able to give information to management of Orlen Car Wash and Saloon Bandung branch specially, and the general for the proper parties.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan pengetahuan, akal budi, kesehatan serta kemampuan sehingga penulis dapat dan mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini tepat pada waktunya. Laporan tugas akhir ini penulis beri judul **"SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA ORLEN CAR WASH & CAR SALON CABANG BANDUNG"** dan diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Diploma III Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Jurusan Manajemen Informatika Universitas Komputer Indonesia.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini masih ditemukan banyak kekurangan. Hal ini disebabkan keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang penulis miliki. Oleh karena itu penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Dengan demikan semoga kita dapat mengambil manfaat dari hal tersebut.

Secara khusus penulis mengucapkan terima kasih yang tulus pada kedua orangtua, dan keluarga tercinta yang selalu memberikan dorongan baik moril maupun materil serta doa dan kasih sayangnya. Dalam penyelesaian laporan tugas akhir ini penulis telah banyak mendapatkan bimbingan, pengarahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr.Ir. Eddy Suryanto Soegoto, M.Sc. selaku Rektor Universitas Komputer Indonesia.

2. Bapak Prof. Dr. Ir. H. Ukun Sastraprawira, M.Sc selaku Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer.
3. Bapak Yasmi Afrizal, S.Kom, M.Kom selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika.
4. Ibu Deasy Permatasari, S.Si, MT selaku pembimbing dalam penyusunan tugas akhir ini, yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk membantu penulis hingga selesainya tugas akhir ini.
5. Ibu Rina Kurniawati, S.Kom, MT selaku Dosen Wali.
6. Bapak, Ibu Dosen Universitas Komputer Indonesia yang telah membantu dan membimbing penulis semasa kuliah.
7. Seluruh staf dan karyawan Sekretariat Jurusan Manajemen Informatika, terima kasih atas bantuannya.
8. Bapak Gyanto selaku Pimpinan dan semua karyawan Orlen Car Wash and Saloon yang telah membantu penulis dalam memberikan informasi yang dibutuhkan.
9. Teman-teman kuliah di kelas MI-10 Angkatan 2003.
10. Semua pihak yang telah membantu baik yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah membantu terwujudnya Tugas Akhir ini.

Penulis berharap bahwa hasil tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembangunan Universitas Komputer Indonesia serta dapat digunakan sebagai acuan dalam memahami pengetahuan yang diterima diluar kegiatan Civitas

Akademik dikemudian hari serta dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi kemajuan perkembangan Orlen Car Wash & Saloon dimasa yang akan datang.

Akhir kata saya sebagai penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, serta memberikan dorongan kepada penulis, sehingga Tugas Akhir ini dapat penulis selesaikan dengan baik.

Bandung, Juli 2007

Penulis

DAFTAR ISI

Hal

ABSTRAK……. i

***ABSTRACT*…… ii**

KATA PENGANTAR……... iii

DAFTAR ISI…….. vi

DAFTAR GAMBAR……. x

DAFTAR TABEL……. xii

DAFTAR SIMBOL…….. xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah……. 1

1.2. Identifikasi Masalah……... 2

1.3. Batasan Masalah…… 2

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian……... 3

1.5. Metodologi Penelitian…… 3

1.5.1. Teknik Pengumpulan Data……. 4

1.5.2. Metode Pengembangan Sistem…….. 5

1.6. Sistematika Penulisan…… 5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Sistem……... 8

2.1.1. Bentuk Umum Sistem…… 9

2.1.2. Karakteristik Sistem……... 9

2.1.3. Klasifikasi Sistem…….. 11

2.2. Pengertian Informasi…….. 11

2.2.1. Kualitas Informasi…….. 12

2.2.2. Nilai Informasi……... 13

2.3. Pengertian Sistem Informasi…….. 13

2.3.1. Komponen Sistem Informasi……. 14

2.3.2. Detail Komponen Sistem Informasi……... 15
2.4. Analisis Sistem……... 17
2.4.1. Pengertian Analisis Sistem……. 17
2.4.2. Langkah-Langkah Analisis Sistem…… 17
2.5. Metode Pengembangan Sistem…….. 18
2.6. Perancangan Sistem……... 20
2.6.1. Pengertian Perancangan Sistem……. 20
2.6.2. Tujuan Perancangan Sistem……... 20
2.6.3. Langkah-Langkah Perancangan Sistem……. 21
2.7. Perancangan Basis Data……..... 22
2.7.1. Normalisasi…… 23
2.7.2. ERD (Entity Relationship Diagram)…….. 24
2.7.3. Relasi Tabel…… 25
2.7.4. Struktur File……... 25
2.8. Perangkat Lunak Pendukung……. 25
2.8.1. Delphi 6.0……... 25
2.8.2. Microsoft Access…… 26
2.9. Pengertian Penjualan…….. 26
2.9.1. Jenis-Jenis Penjualan…….. 27
2.9.2. Jenis-Jenis Tenaga Penjualan……. 28
2.10. Pengertian Bonus……... 28

BAB III ANALISIS SISTEM

3.1. Sejarah Peusahaan…….. 29
3.1.1. Visi ORLEN Car Wash & Car Salon cabang Bandung……. 29
3.1.2. Misi ORLEN Car Wash & Car Salon cabang Bandung…… 29
3.1.3. Tujuan ORLEN Car Wash & Car Salon cabang Bandung…… 29
3.2. Struktur Organisasi…… 30
3.3. Deskripsi Kerja…….. 30
3.4. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan……. 32
3.4.1. Sistem Informasi Penjualan……... 32
3.4.2. Flowmap Sistem Yang Sedang Berjalan…… 34

3.4.3. Diagram Konteks……... 35
3.4.4. Data Flow Diagram Level 1……... 35
3.4.5. Analisis Dokumen Yang Sedang Berjalan……. 37
3.5. Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan……. 38

BAB IV PERANCANGAN SISTEM

4.1. Perancangan Proses…… 40
4.1.1. Flowmap Sistem Yang Diusulkan…….. 41
4.1.2. Diagram Konteks……... 42
4.1.3. Data Flow Diagram Level 1……... 43
4.1.4. Kamus Data…… 44
4.2. Perancangan Basis Data……. 46
4.2.1. Normalisasi…… 47
4.2.2. ERD (Entity Relationship Diagram)…….. 50
4.2.3. Tabel Relasi…… 51
4.2.4. Struktur File……... 52
4.3. Perancangan Input / Output…… 54
4.3.1. Perancangan Input…….. 54
4.3.2. Perancangan Output……... 59
4.3.3. Pengkodean…… 62
4.3.4. Srtuktur Menu…… 64
4.3.5. Kebutuhan Sistem…….. 64
4.3.5.1. Kebutuhan Perangkat Lunak……... 64
4.3.5.2. Kebutuhan Perangkat Keras…… 65

BAB V IMPLEMENTASI PROGRAM

5.1. Penggunaan Program……. 66
5.2. Fungsi-Fungsi Tombol …….. 84

BAB VI PENUTUP

6.1. Kesimpulan…… 86
6.2. Saran……... 86

DAFTAR PUSTAKA……... 88
BIODATA PENULIS……... 89
LAMPIRAN…….. 90

DAFTAR GAMBAR

		Hal
Gambar 2.1	Lima Komponen Sistem Informasi……..	14
Gambar 2.2	Blok Sistem Informasi yang Berinteraksi……	15
Gambar 2.3	Proses Prototype……..	19
Gambar 3.1	Bagan Struktur Organisasi……...	30
Gambar 3.2	Flowmap Sistem yang Sedang Berjalan……..	34
Gambar 3.3	Diagram Konteks Sistem Informasi Penjualan……	35
Gambar 3.4	DFD Level 1 Sistem Informasi Penjualan……...	36
Gambar 4.1	Flowmap Sistem Informasi Penjualan yang diusulkan……	42
Gambar 4.2	Diagram Konteks Sistem Informasi Penjualan yang diusulkan...	43
Gambar 4.3	DFD Level 1 Sistem Informasi Penjualan yang diusulkan……..	43
Gambar 4.4	Entity Relation Diagram penjualan dan pembelian…….	51
Gambar 4.5	Tabel Relasi…….	51
Gambar 4.6	Perancangan Input Data Jasa……...	54
Gambar 4.7	Perancangan Input Data Barang……...	55
Gambar 4.8	Perancangan Input Data Bonus……	56
Gambar 4.9	Perancangan Input Data Customer dan Transaksi……...	57
Gambar 4.10	Perancangan Input Data Detail Transaksi……	58
Gambar 4.11	Perancangan Output Faktur Penjualan…….	59
Gambar 4.12	Perancangan Output Kupon Bonus……..	60
Gambar 4.13	Perancangan Output Detail Laporan Pendapatan……	60
Gambar 4.14	Perancangan Output Laporan pendapatan……...	61
Gambar 4.15	Perancangan Output Laporan Penjualan……..	62
Gambar 4.16	Struktur Menu Program……...	64
Gambar 5.1	Form Login……..	67
Gambar 5.2	Form Login Administrator……...	67
Gambar 5.3	Form Menu Utama……...	68
Gambar 5.4	Form Data Customer……	69
Gambar 5.5	Form Input Customer……...	70

Gambar 5.6 Form Edit Customer……. 70
Gambar 5.7 Form Data Jasa……. 71
Gambar 5.8 Form Input Data Jasa……... 72
Gambar 5.9 Form Data Barang…… 72
Gambar 5.10 Form Input Data Barang…….. 73
Gambar 5.11 Form Tambah Stock Barang…… 73
Gambar 5.12 Form Data Bonus……..... 74
Gambar 5.13 Form Input Data Bonus…… 75
Gambar 5.14 Form Penjualan…… 76
Gambar 5.15 Output Faktur Penjualan…….. 77
Gambar 5.16 Form Pengambilan Bonus…… 78
Gambar 5.17 Output Kupon Bonus……... 78
Gambar 5.18 Form Detail Laporan Pendapatan…… 79
Gambar 5.19 Output Detail Laporan Pendapatan…….. 80
Gambar 5.20 Form Laporan Pendapatan……... 81
Gambar 5.21 Output Laporan Pendapatan……. 81
Gambar 5.22 Form Laporan Penjualan…….. 82
Gambar 5.23 Output Laporan Penjualan……... 83
Gambar 5.24 Form Rubah Password……. 84

DAFTAR TABEL

Hal

Tabel 4.1 Struktur File Customer……. 52

Tabel 4.2 Struktur File Transaksi……. 52

Tabel 4.3 Struktur File Transaksi Jasa……. 53

Tabel 4.4 Struktur File Transaksi Barang…… 53

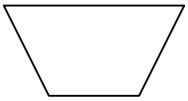
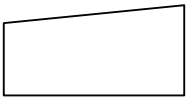
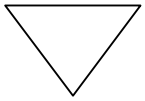
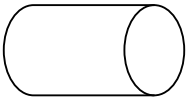
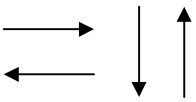
Tabel 4.5 Struktur File Jasa…….. 53

Tabel 4.6 Struktur File Barang……. 53

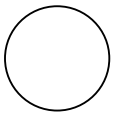
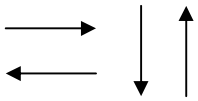
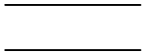
Tabel 4.7 Struktur File Bonus…….. 54

DAFTAR SIMBOL

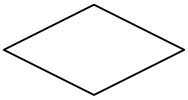
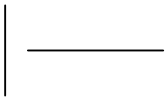
A. DAFTAR SIMBOL DIAGRAM ALIR DOKUMEN

No	Gambar / Simbol	Nama	Keterangan
1.		Dokumen	Menunjukan dokumen input dan output baik untuk proses manual maupun secara komputer.
2.		Operasi manual	Menunjukan proses yang dikerjakan secara manual.
3.		Input data	Menunjukan proses penginputan data melalui keyboard.
4.		Operasi Komputer	Menunjukan proses yang dikerjakan oleh komputer.
5.		Offline Storage	Digunakan untuk menyimpan data sebagai arsip secara manual.
6.		Storage	Menunjukan proses penyimpanan data pada harddisk.
7.		Alir data	Menunjukan arah aliran data.

B. DAFTAR SIMBOL DIAGRAM KONTEKS DAN DIAGRAM ALIR DATA

No	Gambar / Simbol	Nama	Keterangan
1		Entitas Luar	Menunjukan bagian dari luar yang terlibat
2		Proses	Menunjukan kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer.
3		Alir data	Menunjukan arah aliran data.
4		Data store	Menunjukan simpanan dari data yang dapat berupa suatu file atau database di sistem komputer.

C. GAMBAR SIMBOL ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM

No	Gambar / Simbol	Nama	Keterangan
1.		Persegi panajang	Menunjukan himpunan entitas.
2.		Belah ketupat	Menunjukan himpunan relasi.
3.		Garis	Menunjukan penghubung antara himpunan relasi dan himpunan entitas dan himpunan entitas dengan atribut.