

RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN
ROLL KARET MESIN CETAK DI CV. SINAR RUBBERINDO SURABAYA

TUGAS AKHIR



OLEH :

REZA RACHMANSYAH

NPM : 0735010017

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2013

SKRIPSI

RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN ROLL KARET MESIN CETAK DI CV. SINAR RUBBERINDO SURABAYA

Disusun Oleh :

REZA RACHMANSYAH

NPM : 0735010017

Telah Dipertahankan Dihadapan dan Diterima Oleh Tim Penguji Skripsi
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Industri
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
Pada Tanggal : 20 Juni 2013

Pembimbing :

Tim Penguji :

1.

an. 

Prof. Dr. Ir. H. Akhmad Fauzi, MMT
NIP. 19651109 199103 1 002

1.



Moh. Irwan Afandi, ST., MSc.
NPT. 3 7607 07 0220 1

2.

an. 

Agung Brastama Putra, S.Kom.
NPT. 3 8511 13 357 1

2.



Priza Pandunata, S.Kom.
NPT. 3 8301 06 0212 1

3.

an. 

Rizka Hadiwiyanti, S.Kom, M.Kom.
NPT. 3 8607 13 0350 1

Mengetahui
Dekan Fakultas Teknologi Industri
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
Surabaya



KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur atas Tuhan Yang Maha Esa, sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini.

Tugas ini untuk memenuhi persyaratan untuk menempuh wisuda pada Fakultas Teknologi Industri Program Studi Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Laporan ini disusun berdasarkan data – data yang diperoleh di CV. Sinar Rubberindo Surabaya.

Dengan selesainya tugas akhir dan laporan ini, tak lupa penyusun mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya, pada :

1. Bapak Ir. Sutiyono, MT selaku dekan Fakultas Teknologi Industri UPN “Veteran” Jawa Timur.
2. Bapak Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi FTI Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur dan juga Dosen Pembimbing.
3. Bapak Prof. DR. Ir. H. Akhmad Fauzi, MMT, dan Agung Brastama Putra S.Kom, selaku pembimbing pertama dan kedua dari tugas akhir ini
4. Ibu dan Bapak kami yang telah banyak memberikan dukungan moril dan materiil.
5. Teman-teman Mahasiswa Sistem Informasi 2007 yang turut memberi masukan dan dukungan.
6. Especially Someone Sefindi Miftachul Ilmi yang selalu memberi semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan sampai terselesaikannya laporan tugas akhir ini.

Penyusun menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih banyak kekurangannya, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun akan penyusun terima dengan lapang dada.

Akhir kata semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan dan Tuhan Yang Maha Esa memberikan balasan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan.

Surabaya, 21 Maret 2013

Penyusun

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan	3
1.5. Manfaat	3
1.6. Metodologi Penelitian	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Profil CV.Sinar Rubberindo Surabaya	7
2.1.1 Visi dan Misi CV.Sinar Rubberindo Surabaya.....	8
2.1.2 Struktur Organisasi CV.Sinar Rubberindo	9
2.2. Pengertian Sistem Informasi	12
2.3. Sejarah Visual Basic.....	14
2.4. Definisi Visual Basic 2005	20
2.4.1. Keunggulan Visual Basic	21
2.5. Dasar – Dasar Visual Basic	22
2.5.1 Deklarasi Eksplisit.....	22
2.5.2 Deklarasi Implisit.....	23

	2.5.3	Koneksi DataBase Dengan Visual Basic	24
2.6.		Pengertian SQL Server 2005	24
	2.6.1	Komponen SQL Server 2005	25
	2.6.2	Perintah Dasar Dalam SQL	26
		2.6.2.1. Data Definition Language (DDL)	26
		2.6.2.2. Data Manipulation Language (DML).....	27
		2.6.2.3. Data Control Language (DCL).....	27
2.7.		Definisi Rancang Bangun	28
2.8.		Definisi Aplikasi	29
BAB III		ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM.....	30
3.1.		Analisa Sistem.....	30
	3.1.1.	Analisa masalah	30
3.2.		Spesifikasi Kebutuhan Software.....	31
3.3.		Analisis Kebutuhan Non Fungsional	31
	3.3.1.	Analisis Perangkat Keras.....	31
	3.3.2.	Analisis Perangkat Lunak.....	32
3.4.		Analisis Pengguna	32
3.5.		Kebutuhan Fungsionalitas.....	32
3.6.		Work Flow	33
	3.6.1.	Work Flow Data Pegawai.....	33
	3.6.2.	Work Flow Data Pelanggan.....	35
	3.6.3.	Work Flow Data Barang	36
	3.6.4.	Work Flow Data Stok.....	37
	3.6.5.	Work Flow Data Penjualan	38
	3.6.6.	Work Flow Data Pemesanan	39
3.7.		Diagram Konteks.....	40

3.7.1.	Diagram Level 1	41
3.7.2.	Diagram Level 2	43
3.8.	Conceptual Data Model	44
3.9.	Physical Data Model.....	45
3.10.	Struktur Tabel.....	46
3.11.	Rancangan Desain I/O (Input/Output).....	50
BAB IV	IMPLEMENTASI SISTEM	52
4.1.	Perancangan Arsitektur Interface	52
4.2.	Perancangan Antar Muka Master Barang	52
4.3.	Perancangan Antar Muka Pegawai.....	53
4.4.	Perancangan Antar Muka Master Pelanggan	53
4.5.	Perancangan Antar Muka Pengelolaan Stok	54
4.6.	Perancangan Antar Muka Pemesanan	54
4.7.	Perancangan Antar Muka Pengelolaan Penjualan	55
4.8.	Perancangan Antar Muka Ganti Password	56
4.9.	Perancangan Antar Muka Pengelolaan laporan Stok.....	56
4.10.	Perancangan Antar Muka Pengelolaan Laporan Penjualan .	57
4.11.	Perancangan Antar Muka Pengelolaan Laporan Pemesanan	57
BAB V	UJI COBA DAN EVALUASI.....	58
5.1.	Uji Coba	58
5.1.1.	Uji Coba Sistem	58
5.2.	Uji Coba Login.....	59
5.3.	Uji Coba Insert Barang Oleh Admin	61
5.4.	Uji Coba Edit Barang Oleh Admin	62
5.5.	Uji Coba Delete Barang Oleh Admin.....	63
5.6.	Uji Coba Insert Pegawai Oleh Admin	64

5.7.	Uji Coba Edit Pegawai Oleh Admin.....	66
5.8.	Uji Coba Delete Pegawai Oleh Admin	67
5.9.	Uji Coba Insert Pelanggan Oleh Admin	68
5.10.	Uji Coba Edit Pelanggan Oleh Admin.....	70
5.11.	Uji Coba Delete Pelanggan Oleh Admin	71
5.12.	Uji Coba Insert Stok Oleh Admin	72
5.13.	Uji Coba Edit Stok Oleh Admin.....	74
5.14.	Uji Coba Delete Stok Oleh Admin.....	75
5.15.	Uji Coba Insert Pemesanan Oleh Pegawai.....	76
5.16.	Uji Coba Insert Penjualan Oleh Pegawai.....	78
5.17.	Uji Coba Edit Password Oleh Admin.....	80
5.18.	Uji Coba Cetak Laporan Penjualan Oleh Admin	82
5.19.	Uji Coba Cetak laporan Pemesanan Oleh Admin	84
5.20.	Uji Coba Cetak Laporan Stok oleh Admin	86
5.21.	Uji Coba Log Out	87
BAB VI	PENUTUP	88
6.1.	Kesimpulan	88
6.2.	Saran	88
DAFTAR PUSTAKA.....	xi

Judul : RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN ROLL KARET MESIN CETAK DI CV.SINAR RUBBERINDO SURABAYA

Pembimbing : 1. Prof. DR. Ir. H. Akhmad Fauzi, MMT
2. Agung Brastama Putra, S.Kom.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dewasa ini sangat terasa manfaatnya dalam membantu permasalahan dalam suatu proses kegiatan bisnis. Kegiatan yang umumnya menggunakan peranan teknologi informasi seperti pengolahan data keuangan, pengolahan data penjualan dan pemesanan, pengolahan data kepegawaian, pengolahan data inventarisasi barang dan lain-lain. Dalam perusahaan yang bergerak bidang penjualan seperti CV.Sinar Rubberindo Surabaya sangat diperlukan sistem yang dapat mengelola data – data yang ada dan perhitungan biaya secara cepat dan tepat agar dapat meningkatkan kinerja perusahaan itu sendiri begitu juga buat pelanggan tidak menunggu lama untuk mengetahui biaya yang harus di bayar maka di buatlah suatu Aplikasi Pemesanan dalam mengelola data tersebut. Aplikasi ini dikembangkan dengan menggunakan software Microsoft Visual Studio 2005 dan database SQL Server Management Studio Express.

Tugas Akhir ini membahas tentang bagaimana membuat suatu Aplikasi Pemesanan yang efektif dan efisien berdasarkan pola sistem yang ada pada CV.Sinar Rubberindo Surabaya. Dalam pembuatanya di CV.Sinar Rubberindo Surabaya. Perancangan ini bertujuan untuk mempermudah dan mempercepat pengolahan data yang ada dan tersimpan rapi di dalam Data Base

Hasil dari tugas akhir ini berupa aplikasi pemesanan roll karet mesin cetak di CV.Sinar Rubberindo Surabaya. di mana di dalamnya terdapat beberapa form untuk pengelolaan data - data pegawai, barang, stok, pelanggan, penjualan, pemesanan, dan juga dapat mempercepat perhitungan keuangan beserta laporan.

Kata kunci: CV. Sinar Rubberindo Surabaya, Pemesanan, Roll Karet Mesin Cetak.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi mengakibatkan terjadinya perubahan yang mendasar pada pekerjaan di berbagai bidang, misalnya di bidang perkantoran. Kondisi seperti ini membawa masyarakat dunia ke dalam jaman baru yang dikenal dengan era informasi. Yang menyebabkan semua kegiatan dan aktivitas bekerja diperlukan penyesuaian agar dapat menghasilkan informasi yang cepat dan tepat. Serta secara otomatis menuntut digantinya sistem manual yang dinilai kurang praktis menjadi berbasis komputer yang dikenal dengan keakuratan dan keefektifannya.

Dalam bidang perkantoran kebutuhan akan informasi sangat menentukan kualitas dan eksistensi perusahaan tersebut. Semakin berkualitas perusahaan tersebut, semakin cepat dan tepat pelayanan yang diberikan. Tidak terkecuali pada CV. Sinar Rubberindo yang setiap harinya melayani para customer. CV. Sinar Rubberindo belum menggunakan teknologi komputer sebagai alat bantu kelancaran proses transaksi, sehingga lambat dalam pelayanannya. Untuk itu keberadaan komputer sangat mendukung dalam membantu proses manajemennya, misalnya banyaknya roll yang dipesan, pembayaran oleh customer dan laporan pemesanan roll. Semua ini tidak luput dari proses masukan data yang membutuhkan perhitungan cukup rumit dan membutuhkan ketelitian yang tinggi dan waktu yang cukup lama bila dilakukan secara manual.

Masalah-masalah yang mereka hadapi akibat proses manual adalah terlambatnya untuk mencari jenis, ukuran dan harga roll. Pembuatan laporan yang sering terlambat dan perhitungan biaya pemesanan yang lambat sehingga menyebabkan customer menunggu.

Dengan adanya berbagai masalah-masalah yang timbul, maka perlu dibuat suatu aplikasi pemesanan roll yang akan membantu menyelesaikan permasalahan yang dialami CV. Sinar Rubberindo dalam rangka memberikan pelayanan yang cepat dan mudah bagi para pelanggan.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disebutkan diatas, maka, dapat diketahui masalah yang harus di selesaikan adalah :

- a) Bagaimana membuat aplikasi pemesanan roll pada CV. Sinar Rubberindo ?
- b) Bagaimana membuat transaksi penjualan ?
- c) Bagaimana membuat laporan dan perhitungan uang yang masuk ?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan dan penyusunan tugas akhir ini dapat dilakukan secara terarah dan tidak menyimpang serta sesuai dengan apa yang diharapkan, maka tugas akhir ini akan membahas :

- a) Pemesanan Roll
- b) Penjualan Roll, As, Spare part mesin cetak.
- c) Perhitungan biaya penjualan dan pemesanan
- d) Laporan dan stok.

1.4 Tujuan

Berikut ini merupakan tujuan yang hendak dicapai berdasarkan studi kasus diatas adalah :

- a) Membuat Aplikasi Pemesanan Roll (Sistem Informasi Pemesanan).
- b) Membuat Sistem Informasi pemesanan roll yang dapat menangani proses pemesanan dari pelanggan.
- c) Membuat sistem Informasi perhitungan biaya penjualan dan pemesanan dari pelanggan.
- d) Membuat Laporan dan stok

1.5 Manfaat

Berikut ini beberapa manfaat yang dapat diambil dari permasalahan yang diteliti adalah :

- a) Membantu meningkatkan pelayanan yang lebih cepat dan mudah dalam Pemesanan Roll.
- b) Mempermudah melakukan transaksi pemesanan.
- c) Dapat mempercepat proses pembayaran atau perhitungan biaya pemesanan dengan cepat dan tepat
- d) Dapat mempercepat proses penjualan dan uang yang masuk dengan cepat dan tepat

1.6 Metodologi Penelitian

Adapun langkah - langkah metode penelitian yang dipergunakan dalam pengerjaan Tugas Akhir ini adalah :

a. Studi Literatur

Mencari referensi dan bahan - bahan pustaka tentang teori-teori dan beberapa informasi yang berhubungan atau memiliki manfaat dalam pemecahan masalah berdasarkan permasalahan yang akan dikerjakan dalam tugas akhir ini.

b. Pengumpulan Data – Data Studi Kasus.

Mencari contoh-contoh kasus serupa yang berhubungan dengan permasalahan yang dikerjakan dalam Tugas Akhir ini.

c. Analisis dan Perancangan :

Membuat analisa berdasarkan data-data yang sudah dimiliki, melakukan analisa kebutuhan sistem. Membuat konsep perancangan aplikasi dimulai dengan perancangan basis data dan desain antar muka aplikasi.

d. Implementasi Program :

Mengimplementasikan teknik dan metode yang akan digunakan. Detail mengenai implementasi program dilakukan sesuai dengan hasil analisa dan perancangan aplikasi.

e. Pengujian Aplikasi

1) Melakukan pengujian pada aplikasi yang telah dibuat. Menguji ketepatan data dan efektifitas sistem yang diterapkan pada aplikasi.

2) Evaluasi dan Penarikan kesimpulan

- 3) Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kinerja aplikasi apakah sudah sesuai dengan rencana, dan selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan dari hasil evaluasi tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang pendahuluan dimana dilakukannya pra-tugas akhir dan latar belakang yang menjelaskan tentang informasi dari instansi yang bersangkutan dimana berkaitan dengan permasalahan yang sedang dihadapi serta solusi pemecahannya, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat bagi pengguna serta sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan Tugas Akhir ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi landasan – landasan teori dan hal - hal yang bersifat informatif yang akan digunakan sebagai data pendukung dalam penyelesaian permasalahan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisi tentang analisa masalah dari model penelitian untuk memperlihatkan keterkaitan antar variabel yang diteliti dan beberapa penjelasan dari analisa permasalahan yang di teliti.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN UJI COBA

Berisi tentang hasil yang diperoleh dari pra-tugas akhir beserta pembahasan perancangan sistem dan pengimplementasian hasil perancangan sistem yang telah dibuat ke dalam bentuk aplikasi yang akan dibangun. Dan juga membahas uji coba aplikasi yang dibuat, untuk mengetahui tingkat keberhasilan sistem dan ketepatan datanya, kemudian melakukan evaluasi terhadap kinerja sistem.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan Tugas Akhir.