

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAKSI	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Penjualan	6
2.2 Tujuan Penjualan	7
2.3 Siklus Penjualan	7
2.4 Penjualan Kredit	8

2.5 Piutang	8
2.6 Pendapatan	9
2.7 Piutang Tak Tertagih	10
2.8 Program Aplikasi	11
2.9 <i>System Development Life Cycle</i>	11
2.10 Model <i>Waterfall</i>	11
2.11 <i>Testing</i>	13
2.12 <i>Blackbox Testing</i>	14
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	15
3.1 Analisis Sistem	15
3.1.1 Identifikasi Masalah	15
3.1.2 Analisis dan Kebutuhan Sistem	20
3.2 Perancangan Sistem	21
3.2.1 Sistem Flow	27
3.2.2 Data <i>Flow</i> Diagram	32
3.2.3 <i>Conceptual Data Model</i>	37
3.2.4 <i>Physical Data Model</i>	38
3.2.5 Struktur Tabel	40
3.2.6 Desain <i>Interface</i>	44

3.3 Rancangan Pengujian dan Evaluasi Sistem	60
3.3.1 Desain Uji Coba	60
BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI SISTEM	72
4.1 Implementasi Sistem	72
4.1.1 Kebutuhan Sistem	72
4.1.2 Kebutuhan Perangkat Keras	73
4.1.3 Kebutuhan Perangkat Lunak	73
4.1.4 Instalasi Aplikasi dan Penggunaan Sistem	74
4.2 Evaluasi Sistem	93
4.2.1 Uji Coba Menu Utama	93
4.2.2 Uji Coba Fitur Login	97
4.2.3 Uji Coba Form Master Karyawan	98
4.2.4 Uji Coba Form Master Barang	102
4.2.5 Uji Coba Form Master Pelanggan	106
4.2.6 Uji Coba Transaksi Pemesanan	110
4.2.7 Uji Coba Transaksi Penjualan	113
4.2.8 Uji Coba Pengecekan Jatuh Tempo Pembayaran	116
4.2.9 Uji Coba Transaksi Pembayaran	117
4.2.10 Uji Coba Form Laporan	119

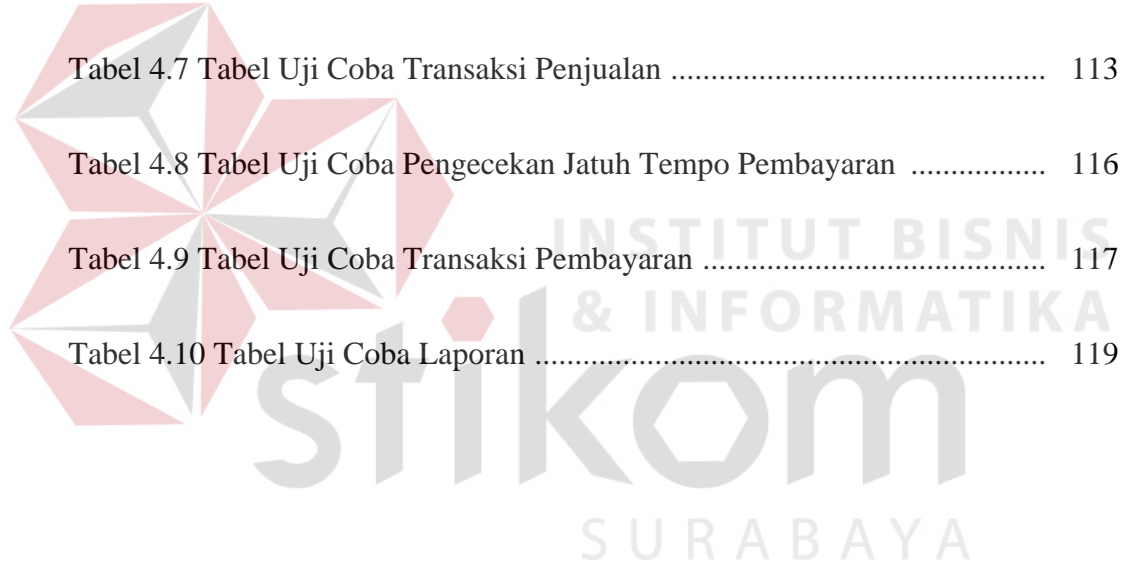
4.2.11 Kesimpulan Evaluai dan Uji Coba	120
BAB V PENUTUP	122
5.1 Kesimpulan	122
5.2 Saran	122
DAFTAR PUSTAKA	124
LAMPIRAN	125



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Tabel Karyawan	40
Tabel 3.2 Tabel Pelanggan.....	40
Tabel 3.3 Tabel Barang	41
Tabel 3.4 Tabel Pemesanan	42
Tabel 3.5 Tabel Detail_Pesanan	42
Tabel 3.6 Tabel Penjualan.....	43
Tabel 3.7 Tabel Detail Penjualan.....	43
Tabel 3.8 Tabel Pembayaran	44
Tabel 3.9 Tabel Desain Uji Coba <i>Form</i> Menu Utama	60
Tabel 3.10 Tabel Desain Uji Coba <i>Form Login</i>	61
Tabel 3.11 Tabel Desain Uji Coba <i>Master</i> Pelanggan.....	62
Tabel 3.12 Tabel Desain Uji Coba <i>Master</i> Karyawan	63
Tabel 3.13 Tabel Desain Uji Coba <i>Master</i> Barang	64
Tabel 3.14 Tabel Desain Uji Coba <i>Trasaksi</i> Pemesanan	65
Tabel 3.15 Tabel Desain Uji Coba <i>Trasaksi</i> Penjualan	66
Tabel 3.16 Tabel Desain Uji Coba Pengecekan Jatuh Tempo Pembayaran ...	68
Tabel 3.17 Tabel Desain Uji Coba <i>Trasaksi</i> Pembayaran	68

Tabel 3.18 Tabel Desain Uji Coba Laporan	70
Tabel 4.1 Tabel Uji Coba Menu Utama	94
Tabel 4.2 Tabel Uji Coba <i>Fitur Login</i>	98
Tabel 4.3 Tabel Uji Coba <i>Master Karyawan</i>	98
Tabel 4.4 Tabel Uji Coba <i>Master Barang</i>	102
Tabel 4.5 Tabel Uji Coba <i>Master Pelanggan</i>	107
Tabel 4.6 Tabel Uji Coba Transaksi Pemesanan	111
Tabel 4.7 Tabel Uji Coba Transaksi Penjualan	113
Tabel 4.8 Tabel Uji Coba Pengecekan Jatuh Tempo Pembayaran	116
Tabel 4.9 Tabel Uji Coba Transaksi Pembayaran	117
Tabel 4.10 Tabel Uji Coba Laporan	119

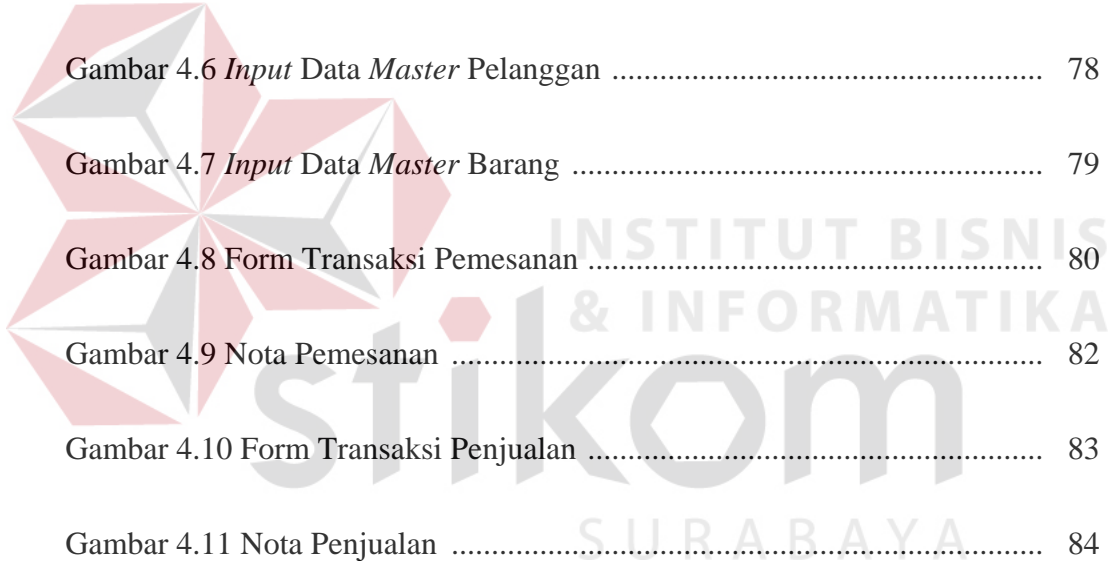


DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 <i>Document Flow</i> Sistem Penjualan	17
Gambar 3.2 <i>Document Flow</i> Sistem Pembayaran	19
Gambar 3.3 Input-Proses-Output (IPO) Diagram Proses Penjualan	21
Gambar 3.4 Desain <i>Sistem Flow</i> Penjualan Halaman 1	28
Gambar 3.5 Desain <i>Sistem Flow</i> Penjualan Halaman 2	29
Gambar 3.6 Desain <i>Sistem Flow</i> Pengecekan Piutang Jatuh Tempo	30
Gambar 3.7 Desain <i>Sistem Flow</i> Pembayaran	31
Gambar 3.8 Context Diagram Rancang Bangun Aplikasi Penjualan	32
Gambar 3.9 DFD Level 0 Sistem Penjualan Kardus	33
Gambar 3.10 DFD Level 1 Proses Pemesanan	34
Gambar 3.11 DFD Level 1 Proses Penjualan	35
Gambar 3.12 DFD Level 1 Proses Pengecekan Piutang Jatuh Tempo	35
Gambar 3.13 DFD Level 1 Proses Pembayaran	36
Gambar 3.14 DFD Level 1 Proses Pelaporan Manajerial	37
Gambar 3.15 <i>Conceptual Data Model (CDM)</i> Aplikasi Penjualan Kardus	38
Gambar 3.16 <i>physical data model (PDM)</i> Aplikasi Penjualan Kardus	39
Gambar 3.17 Desain <i>Form</i> Utama Aplikasi Penjualan Kardus	45

Gambar 3.18 Desain <i>Form Login</i>	45
Gambar 3.19 Desain <i>Form Master Barang</i>	46
Gambar 3.20 Desain <i>Form Master Karyawan</i>	46
Gambar 3.21 Desain <i>Form Master Pelanggan</i>	47
Gambar 3.22 Desain <i>Form Transaksi Pemesanan</i>	48
Gambar 3.23 Desain <i>Form Transaksi Penjualan</i>	49
Gambar 3.24 Desain <i>Form Pengecekan Jatuh Tempo Pembayaran</i>	50
Gambar 3.25 Desain <i>Form Transaksi Pembayaran</i>	51
Gambar 3.26 Desain <i>Nota Pemesanan</i>	52
Gambar 3.27 Desain <i>Nota Penjualan</i>	52
Gambar 3.28 Desain <i>Surat Jalan</i>	53
Gambar 3.29 Desain <i>Nota Pembayaran</i>	54
Gambar 3.30 Desain <i>Laporan Stok Minimal</i>	54
Gambar 3.31 Desain <i>Laporan Pesanan</i>	55
Gambar 3.32 Desain <i>Laporan Penjualan</i>	56
Gambar 3.33 Desain <i>Laporan Pesanan Tidak Terpenuhi</i>	56
Gambar 3.34 Desain <i>Laporan Piutang Jatuh Tempo</i>	57
Gambar 3.35 Desain <i>Laporan Pembayaran</i>	57
Gambar 3.36 Desain <i>Laporan Barang Paling Laku</i>	58

Gambar 3.37 Desain Laporan Pendapatan	59
Gambar 3.38 Desain Laporan Piutang Tak Tertagih	59
Gambar 4.1 <i>Form Menu</i> Utama	75
Gambar 4.2 <i>Form Login</i>	75
Gambar 4.3 Informasi <i>Login</i> Jika Sesuai	76
Gambar 4.4 Informasi <i>Login</i> Jika Tidak Sesuai	76
Gambar 4.5 <i>Input Data Master</i> Karyawan	77
Gambar 4.6 <i>Input Data Master</i> Pelanggan	78
Gambar 4.7 <i>Input Data Master</i> Barang	79
Gambar 4.8 Form Transaksi Pemesanan	80
Gambar 4.9 Nota Pemesanan	82
Gambar 4.10 Form Transaksi Penjualan	83
Gambar 4.11 Nota Penjualan	84
Gambar 4.12 Surat Jalan	84
Gambar 4.13 Form Pengecekan Jatuh Tempo Pembayaran	85
Gambar 4.14 Form Transaksi Pembayaran	86
Gambar 4.15 Nota Pembayaran	87
Gambar 4.16 Laporan Persediaan Minimum	88
Gambar 4.17 Laporan Pemesanan	88



Gambar 4.18 Laporan Pemesanan Tidak Terpenuhi	89
Gambar 4.19 Laporan Penjualan	90
Gambar 4.20 Laporan Pembayaran	90
Gambar 4.21 Laporan Barang Terlaris	91
Gambar 4.22 Laporan Piutang	92
Gambar 4.23 Laporan Pendapatan	92
Gambar 4.24 Uji Coba Menu Login	95
Gambar 4.25 Uji Coba Menu Master	95
Gambar 4.26 Uji Coba Menu Transaksi	96
Gambar 4.27 Uji Coba Menu Laporan	96
Gambar 4.28 Uji Coba Menu Logout	97
Gambar 4.29 Uji Coba Menu Keluar	97
Gambar 4.30 Uji Coba <i>Button</i> Simpan Karyawan Jika Data Lengkap	99
Gambar 4.31 Uji Coba <i>Button</i> Simpan Karyawan Jika Data Tidak Lengkap..	100
Gambar 4.32 Uji Coba <i>Button</i> Cari Karyawan Jika Data Ada	100
Gambar 4.33 Uji Coba <i>Button</i> Cari Karyawan Jika Data Tidak Ada	101
Gambar 4.34 Uji Coba <i>Button</i> Ubah Data Karyawan	101
Gambar 4.35 Uji Coba <i>Button</i> Batal <i>Input</i> Data Karyawan	102
Gambar 4.36 Uji Coba <i>Datagridview</i> Data Karyawan	102

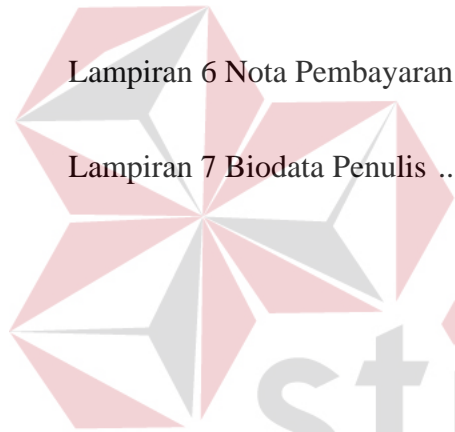
Gambar 4.37 Uji Coba <i>Button</i> Cari Barang Jika Data Ada	104
Gambar 4.38 Uji Coba <i>Button</i> Cari Barang Jika Data Tidak Ada	104
Gambar 4.39 Uji Coba <i>Button</i> Simpan Barang Jika Data Lengkap	105
Gambar 4.40 Uji Coba <i>Button</i> Simpan Barang Jika Data Tidak Lengkap	105
Gambar 4.41 Uji Coba <i>Button</i> Ubah Data Barang	105
Gambar 4.42 Uji Coba <i>Button</i> Batal <i>Input</i> Data Barang	106
Gambar 4.43 Uji Coba <i>Datagridview</i> Barang	106
Gambar 4.44 Uji Coba <i>Button</i> Cari Pelanggan Jika Data Ada	108
Gambar 4.45 Uji Coba <i>Button</i> Cari Pelanggan Jika Data Tidak Ada	108
Gambar 4.46 Uji Coba <i>Button</i> Simpan Pelanggan Jika Data Lengkap	109
Gambar 4.47 Uji Coba <i>Button</i> Simpan Pelanggan Jika Data Tidak Lengkap	109
Gambar 4.48 Uji Coba <i>Button</i> Ubah Pelanggan	109
Gambar 4.49 Uji Coba <i>Button</i> Batal <i>Input</i> Data Barang	110
Gambar 4.50 Uji Coba <i>Datagridview</i> Pelanggan	110
Gambar 4.51 Uji <i>Fitur Black List</i> Pelanggan	112
Gambar 4.52 Uji <i>Fitur</i> pesanan tidak terpenuhi	112
Gambar 4.53 Uji <i>Fitur</i> cari pemesanan	114
Gambar 4.54 Uji <i>Fitur</i> cari pemesanan	115
Gambar 4.55 Uji <i>Fitur</i> cari pemesanan tidak terpenuhi	115

Gambar 4.56 Uji <i>Fitur</i> cari pemesanan tidak terpenuhi	116
Gambar 4.57 Uji <i>Fitur</i> pengecekan jatuh tempo pembayaran	117
Gambar 4.58 Uji <i>Fitur</i> cari penjualan	118
Gambar 4.59 Uji <i>Fitur</i> cari penjualan	119



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Hasil Wawancara	126
Lampiran 2 Daftar Jenis Kardus	126
Lampiran 3 Nota Pemesanan	128
Lampiran 4 Nota Penjualan	128
Lampiran 5 Surat Jalan	129
Lampiran 6 Nota Pembayaran	129
Lampiran 7 Biodata Penulis	130



INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA