

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN MAINAN DAN  
PENYEWAAN KOMIK DAN VCD OTAKU HOBBY SHOP**



Oleh :

HANA DUWI HARI YANTI

23080327

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA

TAHUN 2014

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN MAINAN DAN  
PENYEWAAN KOMIK DAN VCD OTAKU HOBBY SHOP**



DIAJUKAN KEPADA FAKULTAS TEKNIK SISTEM INFORMASI  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA  
SEBAGAI SALAH SATU SYARAT DALAM MEMPEROLEH GELAR  
SARJANA KOMPUTER

Oleh :

HANA DUWI HARI YANTI

23080327

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA

TAHUN 2014

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

### **Sistem Informasi Penjualan Mainan dan Penyewaan Komik dan VCD OTAKU HOBBY SHOP**

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi keserjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar keserjanaan saya.

Yogyakarta, 7 Oktober 2013



HANA DUWI HARI YANTI  
23080327

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN MAINAN DAN PENYEWAAN KOMIK  
DAN VCD OTAKU HOBBY SHOP**

Oleh: HANA DUWI HARI YANTI / 23080327

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi  
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta  
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Komputer  
pada tanggal  
4 Oktober 2013

Yogyakarta, 7 Oktober 2013  
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. KATON WIJANA, S.Kom., M.T.
2. LUSSY ERNAWATI, S.Kom, M.Acc
3. UMI PROBOYEKTI, S.Kom., MLIS.
4. HALIM BUDI SANTOSO, S.Kom., MBA.



Dekan

  
(Drs. WIMMIE HANDIWIDJOJO, MIT.)

Ketua Program Studi

  
(YETLI OSLAN, S.Kom., M.T.)

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan anugerah, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul Sistem Informasi Penjualan Mainan Dan Penyewaan Komik Dan Vcd Otaku Hobby Shop dengan baik dan tepat waktu.

Penulisan laporan ini merupakan kelengkapan dan pemenuhan dari salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Komputer. Selain bertujuan melatih mahasiswa untuk dapat menghasilkan suatu karya yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, sehingga dapat bermanfaat bagi penggunaannya.

Dalam menyelesaikan pembuatan program dan laporan Tugas Akhir ini, penulis telah banyak menerima bimbingan, saran dan masukan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Katon Wijana, S.Kom., M.T. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingannya dengan baik kepada penulis, juga kepada
2. Ibu Lussy Ernawati, S.Kom., M.Acc. selaku dosen pembimbing II yang memberikan masukan selama pengerjaan tugas ini dari awal sampai akhir.
3. Kepada kedua orang tua dan kepada kedua kakak penulis yang memberikan dukungan dan semangat.

4. Kepada mas Arga yang memberikan dukungan dan semangat luar biasa saat pengerjaan tugas akhir ini dari awal sampai akhirnya selesai.
5. Kepada Bu Othie, Tenny, Maria, Eva, Lina Desi, mas Ayun dan keluarga *Mint In Box* yang memberikan dukungan, semangat dan masukkan.
6. Dan teman-teman serta pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa program dan laporan Tugas Akhir masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca sekalian. Sehingga suatu saat penulis dapat memeberikan karya yang lebih baik lagi.

Akhir kata penulis ingin meminta maaf bila ada kesalahan baik dalam penyusunan laporann yang pernah penulis lakukan sewaktu pembuatan program Tugas Akhir. Sekali lagi penulis memohon maaf yang sebebesar-besarnya. Dan semoga ini dapat berguna bagi kita semua.

Yogyakarta,.....

Hana

## **ABSTRAK**

*Otaku Hobby Shop adalah suatu bisnis yang bergerak pada bidang penjualan mainan (Action Figure) dan peminjaman Vcd dan Komik, seiring dengan berjalannya waktu maka data transaksi dan data permintaan mainan, vcd dan komik akan terus bertambah. Karena sifat dari sistem informasi yang terdahulu masih bersifat manual maka pemilik akan kerepotan jika data tersebut jumlahnya semakin banyak. Disamping data yang semakin banyak, pelanggan akan sangat kecewa jika harus datang ke toko dan barang yang diinginkan tidak tersedia.*

*Program bantu ini mengeluarkan produk terbaru yang langsung diunggah ke website dan juga informasi ketersediaan vcd dan komik. Hasilnya berupa transaksi penjualan dan peminjaman yang lebih cepat dan mudah.*

© UTKOM

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH .....	iv
ABSTRAK .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Spesifikasi Sistem .....	2
1.5 Tujuan Penelitian .....	2
1.6 Metodologi Penulisan .....	3
1.7 Sistematika Penulisan .....	3
BAB 2 LANDASAN TEORI .....	5
2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi .....	5
2.1.1 Konsep Dasar Sistem .....	5
2.1.2 Konsep Dasar Informasi .....	6
2.1.3 Pengertian Sistem Informasi .....	7
2.1.4 Komponen Sistem Informasi .....	7
BAB 3 PERANCANGAN SISTEM .....	9
3.1 Analisis Data .....	9
3.1.1 Perancangan Aliran Data ( DFD) .....	10
3.1.2 Rancangan Basis Data Menggunakan Metode Data Logika (MDL) .....	14
3.2 Rancangan Masukan .....	21
3.3 Rancangan Proses .....	27



BAB 4 IMPLEMENTASI SISTEM .....	28
4.1 Implementasi sistem .....	28
4.1.1 Tampilan .....	29
4.1.2 Halaman Login .....	30
4.1.3 Kelola .....	31
4.1.4 History .....	33
4.1.5 Penjualan Action Figure .....	34
4.1.6 Pengembalian .....	35
4.1.7 Pencarian Yang Dipinjam .....	36
4.1.8 Pencarian Pelanggan .....	36
4.2 Kendala Dan Solusi .....	37
4.3 Analisis Sistem .....	37
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN .....	39

©UKDW

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Context Rental DVD/Komik .....	10
Gambar 3.2 DFD Level 0 .....	11
Gambar 3.3 DFD Level 1 Peminjaman .....	12
Gambar 3.6 MDL Langkah 1 : Mengidentifikasi Entitas Utama .....	13
Gambar 3.7 MDL Langkah 2 : Menentukan Hubungan Antar Entitas .....	14
Gambar 3.8 MDL Langkah 3 : Menentukan Kunci Primer Dan Alternatif .....	15
Gambar 3.9 MDL Langkah 4 : Menentukan Kunci Tamu .....	15
Gambar 3.10 MDL Langkah 6 Menambahkan Atribut Bukan Kunci .....	16
Gambar 3.11 Form Login Otaku Hobby Shop .....	21
Gambar 3.12 Daftar Pelanggan Otaku Hobby Shop .....	21
Gambar 3.13 Form History Pemesanan Action Figure .....	22
Gambar 3.14 Form History Peminjaman Komik .....	22
Gambar 3.15 Form History Peminjaman VCD .....	22
Gambar 3.16 Form Home Owner .....	23
Gambar 3.17 Form Kelola Figure .....	23
Gambar 3.18 Form Kelola Komik .....	24
Gambar 3.19 Form Kelola Pelanggan .....	24
Gambar 3.20 Form Kelola VCD .....	25
Gambar 3.21 Form Pemesanan Figure .....	25
Gambar 3.23 Flowchart Buka Tutup Sistem .....	26
Gambar 3.24 Flowchart Transaksi Penjualan Online .....	27
Gambar 4.1 Tampilan Awal .....	28
Gambar 4.2 Desain Antarmuka Daftar Pelanggan .....	29

Gambar 4.3 Desain Antarmuka List Komik .....	29
Gambar 4.4 Desain Antarmuka List VCD .....	30
Gambar 4.5 Desain Antarmuka Login .....	30
Gambar 4.6 Desain Antarmuka Kelola Komik .....	31
Gambar 4.7 Desain Antarmuka Kelola VCD .....	32
Gambar 4.8 Desain Antarmuka Kelola Pelanggan .....	32
Gambar 4.9 Desain Antarmuka Kelola Action Figure .....	33
Gambar 4.10 Desain Antarmuka History Peminjaman Komik .....	33
Gambar 4.11 Desain Antarmuka History Peminjaman VCD .....	34
Gambar 4.12 Desain Antarmuka Produk Action Figure .....	34
Gambar 4.13 Desain Antarmuka Pemesanan Action Figure .....	35
Gambar 4.14 Desain Antarmuka Pengembalian Komik .....	35
Gambar 4.15 Desain Antarmuka Pengembalian VCD .....	35
Gambar 4.16 Desain Antarmuka Form Komik Yang Dipinjam .....	36
Gambar 4.17 Desain Antarmuka Form Pencarian Pelanggan .....	37
Gambar 4.18 Desain Antarmuka Lapran Peminjaman Komik .....	37

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Sistem informasi penjualan dan pengelolaan data pada toko Otaku Hobby Shop saat ini memerlukan perubahan dalam beberapa hal, misalnya dalam transaksi yang terjadi di toko itu sendiri yang masih manual, kemudian pelanggan dari luar kota atau luar pulau yang ingin melihat detail barang dan ingin membeli tapi hanya dapat melihat gambar barang tanpa ada penjelasannya sehingga pelanggan tidak puas. Disamping toko ini menjual berbagai bentuk mainan jepang, toko ini juga melayani penyewaan vcd dan komik .

Dalam hal transaksi penjualan di toko tersebut yang masih manual, penyusun menawarkan kepada pemilik untuk membuat aplikasi yang nanti bisa dijalankan dengan komputer dan agar transaksi penjualan menjadi lebih mudah. Selain transaksi penjualan, penyusun juga menemukan beberapa permasalahan di sistem yang lama dalam bidang persewaan vcd dan komik, semisal saat penyewa mengembalikan komik atau vcd memerlukan waktu cukup lama saat proses pengembalian, kemudian saat meminjam sistem tidak dapat memberikan peringatan jika terdapat dua kode barang yang sama, ini sangat merugikan pelanggan jika karyawannya tidak teliti.

Oleh karena itu untuk mendukung sistem informasi yang efektif perlu dirancang suatu sistem basis data web yang lebih komprehensif , hal tersebut akan memudahkan dalam mengelola data yang dibutuhkan, terlebih lagi pelanggan dari luar kota atau luar pulau tidak perlu bersusah payah untuk datang ke otaku jika hanya ingin melihat detailnya disamping itu saat melakukan *input* data vcd ataupun komik menjadi lebih cepat dan kemungkinan terjadi penumpukan data sangat kecil.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan menjadi masalah seperti dibawah ini :

- a. Bagaimana sistem mampu membantu dalam penjualan mainan, penyewaan komik dan vcd di Otaku hobby shop?
- b. Bagaimana mengurangi resiko data yang tumpang tindih saat transaksi penyewaan vcd dan komik?
- c. Apa saja keuntungan dari pembuatan sistem yang baru bagi Otaku hobby shop?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka batasan-batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Sistem yang dibuat merupakan Sistem Informasi Penjualan Mainan Dan Penyewaan Komik Dan Vcd Otaku Hobby Shop
- b. Hanya karyawan yang ditunjuk sebagai admin yang dapat melakukan pengelolaan data.
- c. Sistem yang dibangun adalah untuk mengelola data barang di Otaku Hobby Shop

## 1.4 Spesifikasi Sistem

- a. Sistem menggunakan visual studio 2008, *tools* yang digunakan adalah asp.net dan sql server 2005.
- b. Satu buah laptop dengan HDD 300 GB, Windows 7 dan RAM 2 GB.
- c. Template yang digunakan diambil dari [templatemo.com](http://templatemo.com)

## 1.5 Tujuan Penelitian

### a. Bagi Otaku Hobby Shop

Menjadi sarana pengelolaan data pelanggan yang semula dilakukan secara manual, kini dapat dilakukan dengan menggunakan sistem informasi.

### b. Bagi penulis

Untuk memenuhi syarat kelulusan S1 program studi Sistem Informasi Universitas Kristen Duta Wacana.

### c. Membuktikan bahwa sistem informasi berbasis computer diperlukan oleh toko Otaku Hobby Shop

## 1.6 Metodologi Penulisan

### a. Materi Penelitian

Materi penelitian yang digunakan diperoleh dengan studi pustaka. Studi pustaka tersebut dilakukan dengan cara mempelajari sistem yang terdahulu dan juga mempelajari bentuk-bentuk dari sistem informasi lainnya dari internet.

### b. Langkah Penelitian

Langkah penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan wawancara kepada pemilik tentang aplikasi apalagi yang harus ditambahkan dalam sistem yang baru.

### c. Konsultasi

Konsultasi dilakukan untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi penyusun pada saat mengerjakan tugas akhir yang disusun.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan Tugas Akhir ini terbagi ke dalam lima bagian, yaitu:

## BAB 1 : PENDAHULUAN

Pendahuluan berfungsi untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian. Pendahuluan berisi latar belakang, perumusan masalah, metode penelitian, tujuan penelitian dan sistematika penulisan laporan.

## BAB 2 : LANDASAN TEORI

Berisi tentang teori yang digunakan sebagai dasar analisa permasalahan yang diteliti.

## BAB 3 : PERANCANGAN SISTEM

- Berisi tentang langkah-langkah perancangan basis data.
- Menggambarkan skema basis data dan kamus data.
- Menggambarkan tentang *interface* (rencana *input/output*)

## BAB 4 : IMPLEMENTASI DAN ANALISA SISTEM

Berisi hasil *capture* dari program ataupun sistem yang telah dibuat, lengkap dengan penjelasan yang terkait dengan hasil *capture*. Bab ini juga akan membahas hasil analisa dan pengaruh terhadap metode yang digunakan.

## BAB 5 : KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan berisi jawaban dari pertanyaan penelitian yang dapat dinyatakan dalam rumusan masalah dan berisi saran kesimpulan yang direalisasikan.

©UKDW



## BAB 5

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

- a. Situs ini digunakan sebagai situs penjualan *online* atau sering disebut dengan *online shop*. Bagi mereka yang tidak ingin bersusah-payah sampai ke Otaku Hobby Shop dapat langsung memesan barang lewat situs ini.
- b. Selain sebagai *online shop* situs ini juga memberikan fitur lain yaitu memberikan informasi tentang penyewaan vcd dan komik, sehingga bagi mereka yang ingin meminjam vcd ataupun komik sebelum sampai di Otaku Hobby Shop dapat terlebih dahulu melakukan pengecekan di situs ini apakah barang (judul komik atau VCD) yang akan dipinjam tersedia ataupun tidak.

#### 5.2 Saran

- a. Saat melakukan peminjaman VCD atau Komik dan untuk mencapai *form* peminjaman memerlukan beberapa langkah yang terkesan panjang, maka untuk program yang selanjutnya agar dibuat lebih mudah dan dengan langkah yang pendek.
- b. Tersedianya list *action figure* yang langsung terhubung dengan form pemesanan juga sangat membantu calon pembeli, sehingga calon pembeli tidak harus repot mencari form untuk memesan action figure tersebut.
- c. *Password* yang diberikan sewaktu mendaftar bagi semua pelanggan masih sama, sehingga akan lebih baik pada program selanjutnya bisa lebih disempurnakan, misalnya pelanggan bisa memasukkan *password* sendiri sesuai dengan keinginan mereka.

## DAFTAR PUSTAKA

Jogiyanto. *Sistem Teknologi Informasi*. Andi, Yogyakarta, 2005.

Kalakota, Ravi dan Robinson, Marcia. *E – Business 2.0 Roadmap For Success*. Addison – Wesley, USA, .2001.

Kurniawan, Erick. *Cepat Mahir ASP.net 3.5 Untuk Aplikasi Web Interaktif*. Andi, Yogyakarta, 2010.

©UKDW