

**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

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