**MAKALAH DASAR PEMROGRAMAN**

**PADA TOKO SERAGAM SEKOLAH**



**PROJECT DASAR PEMROGRAMAN II**

Dibuat untuk memenuhi nilai tugas akhir semester empat pada mata kuliah Dasar Pemroraman II

**DISUSUN OLEH :**

1. **Syaripudin (11180980)**
2. **Nurleniani(11181069)**
3. **Ega Mulvy Maulani (11180392)**
4. **Rini Novita Sari (11180862)**
5. **Widya Septianisah (11180392)**

**Jurusan Sistem Informasi Akuntansi**

**Universitas Bina Sarana Informatika**

**Jakarta**

**Tahun 2020**

**KATA PENGANTAR**

Puji syukur kami panjatkan kehadirat ALLAH SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan tugas project “Makalah Sistem Penjualan Ponsel Di Toko Lima Sekawan” dan menjadi salah satu tugas dari mata kuliah Dasar pemrograman ini dengan baik dan lancar.

Penyusun makalah tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, oleh sebab itu dengan segala ketulusan dan kerendahan hati kami ingin mengucapkan terimak kasih kepada Dosen PembimbingDeni Gunawan M.kom

Kami sebagai penyusun makalah ini menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan makalah ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kami mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan di masa yang akan datang.

Akhir kata, semoga makalah ini bermanfaat bagi kami selaku penyusun dan penulis makalah ini pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya sebagai referensi tambahan di mata kuliah Dasar Pemrograman II.

.

Jakarta,Juli 2020

Tim penyusun

# DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL i

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI iii

DAFTAR SIMBOL v

DAFTAR GAMBAR ix

DAFTAR TABEL x

BAB I.PENDAHULUAN

* 1. Latar Belakang 1
  2. Maksud dan Tujuan 1
  3. Metode Pengumpulan Data 2
     1. Metode Pengumpulan Data
     2. Metode Pengembangan Software
  4. Ruang Lingkup 2

BAB II. LANDASAN TEORI

* 1. Konsep Dasar Akuntansi 3
     1. Pengertian Sistem 3
     2. Karakteristik Sistem 3
     3. Konsep Dasar Sistem Informasi 5
     4. Pengertian Sistem Informasi Akuntansi Penjualan 6
  2. Peralatan Pendukung (Tool System) 7

# BAB I

# PENDAHULUAN

## **1.1. Latar Belakang Masalah**

Sistem informasi akuntansi merupakan salah satu jenis sistem informasi yang diperlukan oleh perusahaan dalam menangani kegiatan operasionalnya seharihari untuk menghasilkan informasi-informasi akuntansi serta informasi lainnya mengenai proses bisnis perusahaan yang diperlukan oleh manajemen dan pihakpihak terkait lainnya sehubungan dengan pengambilan keputusan dan kebijakankebijakan lainnya.

Toko Seragam Sekolah menjual bebrbagai macam kebutuhan seragam sekolah dari SD, SMP, SMA

Toko ini membantu para konsumen untuk mencari seragam sekolah yang mempunyai kualitas bagus

Berdasarkan latar belakang diatas disusun penelitian dengan judul sebagai berikut: ” Rancang Bangun Sistem Informasi Pendapatan Jasa Pada Toko Seragam Sekolah”

## **1.2. Maksud dan Tujuan**

Maksud dari penulisan Tugas Akhir ini adalah:

1. Untuk mengetahui dan menganalisa sistem proses pendapatan *Penjualan* pada Toko seragam sekolah.
2. Membantu karyawan dalam meningkatkan kinerja sehingga tidak menyulitkan karyawan dalam pembuatan pencatatan laporan pendapatan yang ada.

### **1.3.1.Metode Pengumpulan Data**

Dalam penulisan makalah ini, penulis menggunakan beberapa metode :

1. Pengamatan langsung *(Observasi)*

Dalam hal ini penulis mengamati secara langsung toko seragam sekolah guna mengamati seluruh kegiatan atau proses bisnis yang sedang berjalan seperti: proses pendataan barang, proses konfirmasi barang, hingga pembuatan laporan hasil akhir yang dilakukan oleh karyawan

1. Wawancara (*Interview)*

Wawancara penulis lakukan langsung kepada manajer Toko Seragam Sekoah yaitu Bapak Syaripudin, penulis melontarkan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan masalah yang dihadapi, proses bisnis dari sisi pandang manajer, dan bagaimana pencatatan data yang ada di perusahaan tersebut.

1. Studi Pustaka *(Library)*

Selain melakukan kegiatan tersebut diatas penulis juga melakukan studi kepustakaan melalui literatur-literatur atau referensi-referensi yang di perpustakaan BSI Jatiwaringin.

### .**3.2.Metode Pengembangan *Software***

Dalam mengembangkan *software* yang dibuat, penulis menggunakan metode *waterfall*. Menurut Rossa dan Shalahuddin dalam

(Dermawan & Hartini, 2013) “Model SDLC air terjun (*waterfall*) juga disebut sekuensial linier (*sequential linier*) atau alur hidup klasik (*classis life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisa desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*)”. Yang terbagi menjadi:

1. Analisis Kebutuhan *Software*

Dokumen yang ada pada Analisa kebutuhan *software* kami butuhkan berupa dokumen.

1. Desain

Desain disini untuk *architecture* serta *user interface* yang kami gunakan berupa ERD dan LRS

1. *Code Generation*

Tahap ini bahasa pemrograman yang digunakan untuk aplikasi pendapatan jasa pada Toko Seragam Sekolah. Program yang dibuat termasuk pemrograman berbasis *object*. Dan untuk Pengodingan kami menggukanan *NetBeans 8.1*.

1. *Testing*

Setelah perangkat lunak dibuat, pengujian atau *testing* program mulai dilaksanakan. Proses *testing* difokuskan pada logika internal perangkat lunak dengan memastikan bahwa semua *statment* telah diuji. Dan untuk mengetahui kekurangan pada program tersebut kami sebagai penulis menggunakan *Blackbox Testing*.

1. *Support*

*Hardware* yang penulis gunakan untuk membuat aplikasi persediaan barang yaitu *Processor Intel(R) Pentium(R) CPU P6100 @ 2.00Ghz*

*2.00Ghz,Installed memory (RAM) 3,00 . Systemtype 64-bit Operating*

*System. Software* yang digunakan adalah *NetBeans 8.1.*

## **1.4. Ruang Lingkup**

Ruang lingkup dalam penulisan tugas akhir ini penulis membatasi permasalahannya berdasarkan pendapatan jasa yang dimulai dari Proses Pendataan Barang, Proses Konfirmasi Barang, Proses Pemrosesan Barang, Proses Pengiriman

Barang dan Proses Laporan.

# BAB II

# LANDASAN TEORI

## **2.1. Konsep Dasar**

Setiap sistem terdiri dari struktur dan proses. Struktur sistem merupakan unsur-unsur yang membentuk sistem tersebut, sedangkan proses sistem

menjelaskan cara kerja setiap unsur sistem tersebut dalam mencapai tujuan sistem.

### **2.1.1. Sistem**

Menurut (Fauzi, 2017:2) “Sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari interaksi subsistem untuk mencapai tujuan yang sama.”

### **2.1.2. Sistem Informasi**

Menurut (Kadir, 2014:8) “Sistem informasi mencakup semua komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja), ada sesuatu yang di proses (data menjadi informasi), dan dimaksudkan untuk mancapai suatu sasaran atau tujuan.”

### **2.1.3. Karakteristik Sistem**

Menurut (Hutahaean, 2014:3) supaya sistem itu dikatakan sistem yang baik memiliki karakteristik yaitu :

1. Komponen

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen-komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen sistem terdiri dari komponen yang berupa subsistem atau bagian-bagian dari sistem.

1. Batasan sistem (*boundary*)

Batasan sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lain atau dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan. Batasan suatu sistem menunjukan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

1. Lingkungan luar sistem (*environment*)

Lingkungan luar sistem (*environment*) adalah diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan dapat bersifat menguntungkan yang harus tetap dijaga dan yang merugikan yang harus dijaga dan dikendalikan, kalau tidak akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem.

1. Penghubung sistem (*interface*)

Penghubung sistem merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari subsistem ke subsistem lain. Keluaran (*output*) dari subsistem akan menjadi masukan (*input*) untuk subsistem lain melalui penghubung.

### **2.1.4. Klasifikasi Sistem**

Menurut (Hutahaean, 2014:6) Sistem dapat diklasifikasikan dalam beberapa sudut pandang :

1. Klasifikasi sistem sebagai :
   1. Sistem abstrak (*abstract system*)

Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran-pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik.

* 1. Sistem fisik (*physical system*)

Sistem fisik adalah sistem yang ada secara fisik.

1. Sistem diklasifikasikan sebagai :
   1. Sistem alamiyah (*natural system*)

Sistem alamiyah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat oleh manusia. Misalnya sistem perputaran bumi.

* 1. Sistem buatan manusia (*human made system*)

Sistem buatan manusia adalah sistem yang dibuat oleh manusia yang melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin (*human machine system*).

1. Sistem diklasifikasikan sebagai :
   1. Sistem tertentu (*deterministicl system*)

Sistem tertentu adalah sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi, sebagai keluaran sistem yang dapat diramalkan.

* 1. Sistem tak tertentu (*probalistic system*)

Sistem tak tertentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilistic.

1. Sistem diklasifikasikan sebagai :
   1. Sistem tertutup (*close system*)

Sistem tertutup adalah sistem yang tidak terpengaruh dan tidak berhubungan dengan lingkungan luar, sistem bekerja otomatis tanpa ada turut campur lingkungan luar. Secara teoritis sistem tertutup ini ada, kenyataannya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup, yang ada hanya *relatively closed system*.

* 1. Sistem terbuka (*open system*)

Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini menerima input dan output dari lingkungan luar atau subsistem lainnya. Karena sistem terbuka terpengaruh lingkungan luar maka harus mempunyai pengendali yang baik.

### 2.1.5. Basis Data

Menurut (Zamzami, 2016:94)“*Database* atau basis data sudah menjadi bagian dari hidup kita sehari-hari dalam berbagai aspek. Tidak hanya di perusahaan besar, dalam aktivitas lain pun tanpa sadar kita menggunakan *database.* Beberapa contohnya antara lain adalah, peminjaman buku di perpustakaan, pembayaran di supermarket, system akademik di universitas, dan lain sebagainya.”

### 2.1.7. Pendapatan

Menurut (Putra, 2017:72) “Pendapatan (penghasilan) adalah kenaikan manfaat ekonomi selama satu periode akuntansi dalam bentuk pemasukan atau penambahan asset atau penurunan liabilitas yang mengakibatkan kenaikan ekuitas yang tidak berasal dari kontribusi penanaman modal”

### **2.1.8. NetBeans dan Java**

Menurut (Agustini, 2017) “Netbeans merupakan salah satu IDE yang dikembangkan dengan bahasa pemrograman java. Netbeans mempunyai lingkup pemrograman yang terintegrasi dalam suatu perangkat lunak yang didalamnya menyediakan pembangunan program GUI, text editor, compiler, dan interpreter”.

Menurut (Agustini, 2017) “Java adalah suatu jenis teknologi pemrograman yang dikembangkan oleh Sun Microsystem. Teknologi java dapat digunakan untuk pembuatan aplikasi database, web, jaringan, ataupun grafis”

### **2.1.9. SQL**

Menurut (Kadir, 2014:242) “SQL(*Structured Query Language*) adalah

Bahasa yang digunakan untuk mengakses basis data yang tergolong relasional.

Standar SQL mula-mula didefinisikan oleh ISO (*International Standards Organization*) dan ANSI (*the American National Standards Institute*), yang dikenal dengan sebutan SQL86.

## **2.2. Peralatan Pendukung**

### **2.2.1.UML**

Menurut Sukamto dan Shalahuddin dalam (Sunarti, 2016), “UML *(Unified Modeling Language)* adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek”.

### **2.2.2.*Use Case Diagram***

Menurut Sukamto dan Shalahuddin dalam (Sunarti, 2016) “*use case* atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan *(behavior)* sistem

informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat”.

### **2.2.3.*Activity Diagram***

Menurut Sukamto dan Shalahuddin dalam (Sunarti, 2016), “Diagram aktivitas atau *activity* diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak”.

### **2.2.4.*Class Diagram***

Menurut (Shalahuddin, 2013) Mengemukakan bahwa “*class* diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem”.

### **2.2.5.ERD**

Menurut Sukamto dan Shalahuddin dalam (Sunarti, 2016), “*Entity Relationship Diagram* atau ERD merupakan bentuk paling awal dalam melakukan perancangan basis data relasional”.

### **2.2.6.LRS**

Menurut Tabrani dalam (Kuryanti & Kom, 2016) menyimpulkan bahwa:

*Logical Record Structure* (LRS) dibentuk dengan nomor dari tipe record. Beberapa tipe record digambarkan oleh kotak persegi panjang dan dengan nama yang unik. Perbedaan LRS dengan E-R diagram adalah nama tipe record berada diluar kotak field tipe record ditempatkan. LRS terdiri dari link-link diantara tipe record. Link ini menunjukkan arah dari satu tipe record field-field yang kelihatan pada kedua link tipe record. Penggambaran LRS mulai dengan menggunakan model yang dimengerti. Dua metode yang dapat digunakan, dimulai dengan hubungan kedua model yang dapat dikonversikan ke LRS, metode yang lain dimulai dengan ER- Diagram dan langsung dikonversikan ke LRS.

### **2.2.7.*SEQUENCE***

*Menurut (Irmayani & Susyatih, 2017) “Sequence Diagram* menggambarkan bagaimanasistem merespon kegiatan *user. Sequence Diagram*yang dibuat yaitu yang berhubungan langsungdengan kegiatan utama dari sistem informasi anggaran pendapatan dan belanja desa berbasis objek”.

### **2.2.8.*DEPLOYMENT***

*Menurut (Irmayani & Susyatih, 2017) “Deployment Diagram* menggambarkanhubungan antara *software* dan *hardware* terhadapsistem dan apa saja *output* yang dihasilkan. *Software*yang digunakan antara lain *xampp* sebagai *server*,*phpmyadmin* sebagai *database* dan *NetBeans IDE 8.1*sebagai editor bahasa pemrograman java”.